Player one

Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

DBGT

Mario 64
Jeu de l'année

E3
Le plus grand salon du monde

Tous les jeux présentés

Nintendo 64
Saturn
PlayStation
C'est la guerre !

Nights Saturn

Crash Bandicoot PlayStation

© NINTENDO ALL RIGHTS RESERVED

65 Juin 96

32 F

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

M 4413 - 65 - 32,00 F

Si vous demandez à Marcel Beasally comment il fait pour avoir autant de talent

Il ne pourra pas vous répondre

PlayStation

PSYGNOSIS

"PS" and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis™ and Power Soccer™ are Trademarks of Psygnosis Ltd. adidas is a registered Trademark of adidas AG.

Si vous nous demandez pourquoi adidas power soccer est le

meilleur jeu de foot jamais créé...

Nous ne pourrons pas non plus vous l'expliquer

il y a des choses comme ça...

adidas power soccer

LE TALENT NE S'EXPLIQUE PAS

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

Directeur de la publication : Alain KAHN.

RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Pierre VALLS.
Rédacteur en chef : Laurent DEFRANCE (MdF).
Rédacteur en chef-adjoint : François TARRAIN.
Secrétaires de rédaction : Nathalie ROY-REUILLER, LIONEL BARCILLON, Elisabeth LÉ.
Rédacteurs : Denis ADLOFF, Stéphane BURET, François DANIEL, Christophe DELPIERRE, Mahalia GARRAUD, Guillaume LASSALLE, Stéphane PILET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Reyda SEDDIKI, Sam SOUIBGUI (responsable import/On line), Julien VAN DE STEENE.
Traducteurs : Reyda SEDDIKI, Christophe et Yuko SOIROT.

MAQUETTE
Directeur artistique : Christian DAO.
Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, Lionel GEY.
Infographistes : Gilles RENOULT, Wladimir MAGEOT (stagiaire).

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX.
Assistante de fabrication : Agnès SEMPERE.
Photogravure : Pi-M.
Impression : SNIL.

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

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

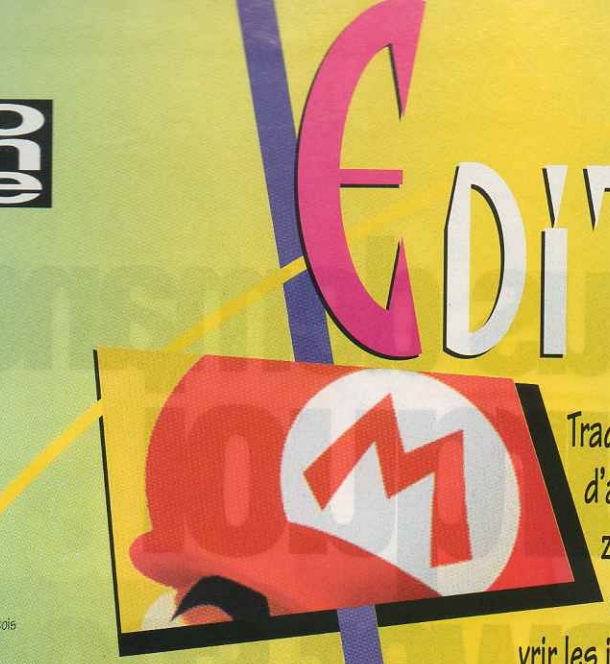
Service des ventes : PROMÉVENTE - Michel IATCA (réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Pascal DION.
Tél. vert : 05 19 84 57 au terminal EB6.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F. RCS Nanterre B341 547 024.
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité : Christine BERNADET.
Secrétariat : Valérie COURTOIS.

Commission paritaire n° 72 809. Distribution NMPP.
Dépôt légal janvier 1996.
Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Jean-Luc LUYSSEN, Guillaume LASSALE, Sam SOUIBGUI, François TARRAIN, Pierre Valls.
Illustrations de couverture : Mario™ © Nintendo Co Ltd. Dragon Ball Z © Akyra Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei. Crash Bandicoot™ © SCEA & UIS, Inc. Nights™ © Sega Co Ltd.

EDITORIAL



Traditionnellement, le mois de juin est une période de jeûne d'abstinence. C'est le Ramadan du jeu vidéo. À peine une d zaine de jeux testés, de nombreuses sorties repoussées septembre... Bref, vous allez faire des économies et (re)déc vrir les joies de la lecture et des virées entre copains pour regar « sous les jupes des filles », comme dit la chanson. Car si ce m est frileux en jeux, il s'annonce très chaud en nouvelles et proje divers. Dernier salon où l'on cause, l'E3 de Los Angeles ne fut p avare en informations et surtout confirmations : Super Mario est bien le jeu référence des années à venir ; même les professio nels du PC n'avaient d'yeux que pour le plombier. Alors Sony et Sega seraient-ils déjà « ring out » ? La première bataille des 32 bits vient de s'achever sur une nette victoire de l'armée des Tekken's Brothers contre le Virtua Fighter's Band. Une trêve suivie d'une alliance ne serait-elle pas la meilleure des armes pour combattre les 64 bits de l'italien qui seront exhib le 23 juin au Japon ? Sony-Sega contre Nintendo, quel affiche ! La guerre des consoles aura bien lieu : les comba tants ont pris place dans l'arène. Même si certains se so fait attendre, on peut déjà affirmer que, à l'inverse de ce m de juin, l'automne en général et Noël en particulier vont connaît les chaleurs d'un été torride.

50 MILLIONS DE

POUR LA CAMPAGNE DE LANCEMENT DE LA N64 AUX USA.

MdF
(Mode De

À QUI ÉCRIRE ?

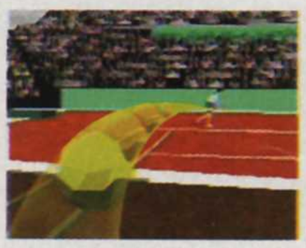
Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à : Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex. Pour les Trucs en Vrac, adressez votre courrier à Bubu.

DIFFUSION CONTRÔLÉE OJD 1994

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

C'est Réel

Il revient pour vous donner votre plus grande leçon de Tennis. Proteger votre écran car son retour est 32 fois plus puissant.



"Une excellente simulation probablement la meilleure de la catégorie"
JOYPAD

PlayStation

PC CD ROM
Windows '95
MS-DOS

Sortie le 24 Juni

SAMPRAS EXTREME TENNIS™

Sportsmaster WORLD CLASS PLAYERS

Codemasters

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1996. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, and Sampras Extreme Tennis are trademarks being used under license by Codemasters Software Company Ltd.
" PS " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. MS - DOS and Windows '95 are trademarks of Microsoft Corporation.

65 JUIN

SOMMAIRE

CONCOURS

3668 115
3615 147

Avec Tobal n° 1, Square s'essaie à la baston. Surprenant ! Les jeux multi-sports sont à l'honneur avec Track & Field.

8 **Courrier**

Exceptionnel ! 3 pages de courrier... au lieu de 2. Merci qui ?

12 **Stop Info**

Jean Léturgie, auteur de BD européenne, parle du manga.

28 **Interviews**

Christophe Crénel : animateur de choc sur M6.

De nouvelles images de Virtua Fighter 3. Virtual On : combat de robots en 3D.

32 **Arcade**

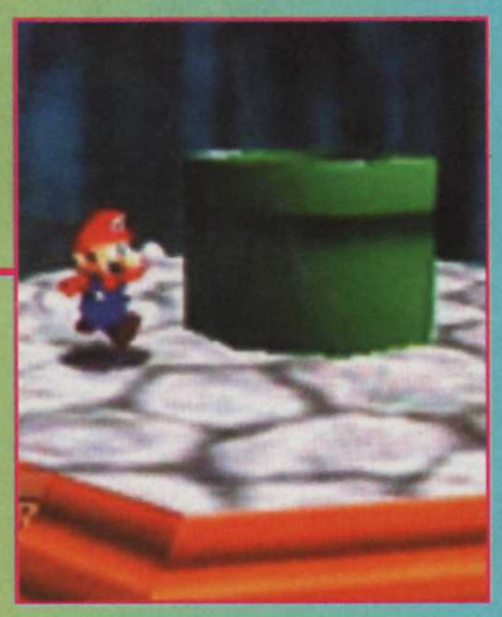
Jumping Flash 2 ou le retour du lapin robot.

36 **Over the World**

Ludora : un RPG puissance 3. La légende de Thor et d'autres encore...

Traverser l'écran en passant à la création de jeu : on vous dit tout ce qu'il faut faire pour devenir le futur Perry ou Myamoto des jeux vidéo.

49 **Dossier Formés pour jouer**



59 **Spécial salon E3**

93 **Tests**

Hormis le fabuleux Fade to Black, vous n'aurez pas l'occasion de dépenser votre argent de poche. Les sorties se comptent sur les dix doigts. Les éditeurs se réservent pour la rentrée.

118 **Slayer One**

Les terreurs du jeu vidéo se sont penchés sur ceux qui s'occupent de notre santé avec ostentation. Y a de quoi avoir mal au cœur !

Super Mario 64 : le choc ! David Perry, la star ! Nintendo, Sega, Sony : la guerre !

Suite et fin du magnifique RPG sur Saturn : Mystaria.

120 **Trucs en Vrac**

Des codes à la pelle, des cheats très choc, signés Bubu, prince de la bidouille.

Le Cobaye 2 : des images de synthèse pour une histoire virtuelle. Super Child : du Son Gokû à la sauce coréenne.

126 **Plans & Astuces**

136 **Reportage**

1 4 5 ABONNEMENT

Crée ta différence.

CHERRY COKE

Cherry Coke est une marque déposée de The Coca-Cola Company. *australie*

Courrier

Bienvenue dans le Courrier des lecteurs, la rubrique de *Player One* qui change tous les mois ou presque. Cette fois, la surprise est de taille puisque vous bénéficiez de deux fois plus de place pour poser les questions dont je suis si friand, confier vos angoisses, ou vous laisser aller à quelques élans lyriques...
Bravo pour vos dessins ! Pensez surtout à les signer au dos. Ah ! une dernière chose : j'ai un faible pour les œuvres en couleurs... et originales !

Sam

Cher Sam Player,

1) Est-ce les mêmes personnes qui font Player One et PC Player ?
2) La Nintendo 64, ou Ultra 64, ou... enfin, bref, le truc 64 de Nintendo vaudra-t-il le coup ? Car les images publiées sont belles au niveau graphique, mais les jeux ont plutôt l'air chiants ou décevants...
3) Que penserais-tu d'une ou deux pages en plus pour le courrier des lecteurs ?
4) Le film Crying Freeman respecte-t-il entièrement le manga, car je ne voudrais pas être déçu.

Dr Feelgood

1) Non, ce sont deux équipes différentes. Seule l'infâme traître de Milouse écrit également dans PC Player, où il me fait concurrence en répondant au courrier des lecteurs !
2) On devrait t'embaucher tout de suite comme testeur : même plus besoin de jouer aux jeux, tu es capable de les juger avant même de les avoir vus... Bravo pour la performance !
3) Chaque mois, je tire une lettre au sort et j'exauce un vœu du lecteur. Ce mois-ci, tu es l'heureux élu...
4) Le film est très proche du manga, alors tente le coup !

Que me conseilles-tu

entre Doom, Descent, et Alien Trilogy ?

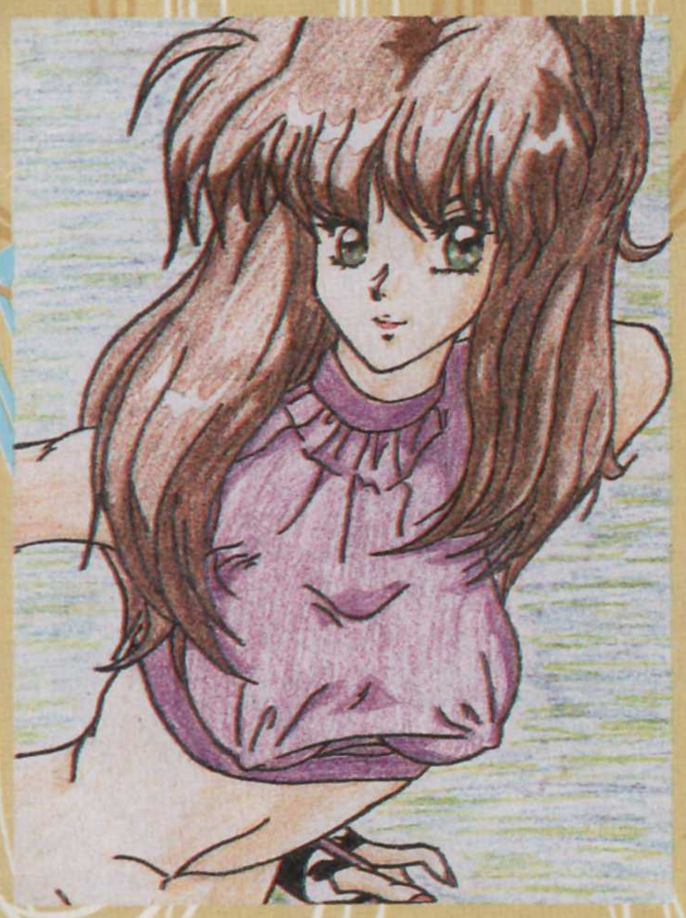
David

D'abord le premier, ensuite le deuxième, et, pour finir, le troisième !

La lettre du mois

Cher Sam Player, Tout d'abord je trouve ton mag génial et complet : bravo pour le dossier « Arnaque » !
Je t'écris pour exprimer mon avis personnel sur l'éducation des jeux vidéo : accro depuis 1989, je trouve que les jeux sont de plus en plus décevants. Du temps des machines 8 bits, les cartouches n'avaient pas un graphisme digne des PlayStation ou Saturn, mais elles amusaient leurs utilisateurs trois fois plus longtemps. Aujourd'hui, les consoles défilent à toute vitesse et on n'a pas le temps d'en profiter, les 16 bits sont déjà dépassées alors qu'elles offrent des hits aussi, parfois plus amusants que ceux des 32 bits. En effet, un Tekken ou un Toshinden n'a pas le charme d'un Mario sorti autrefois sur Nes.
Aujourd'hui, le joueur recherche des sensations, de la violence. Les salles d'arcade ont changé : place aux Virtua Racer et autres jeux à la mode. Les anciens habitués n'ont pas vu le temps passer ! Je suis moi-même dégoûté de ces jeux dépourvus de fantaisie et d'originalité : ils se ressemblent tous !
Je prends du plaisir à relire un bon vieux *Player One* des années 91-92, le temps où la Megadrive offrait des hits comme Sonic, Mickey, Donald, ou Joe Montana ; où la Super Famicom offrait Actraiser, Mario World, et Lemmings ; le temps où les consoles Nec étaient vivantes ! Enfin, le temps où la place réservée aux jeux vidéo dans les supermarchés était deux fois plus grande !
Je trouve aussi que les jeux actuels sont destinés à un public masculin, particulièrement jeune, alors que,

Nintendo et Sega devraient relancer leurs 8 et 16 bits



Dessin de Franck De Los Rios.

autrefois, toute la famille en profitait ! Enfin, je pense que des géants comme Sega et Nintendo devraient relancer leurs machines 8 et 16 bits et continuer de produire des hits dessus, et ne pas trop exagérer leurs trouvailles (surtout quand il s'agit des 32X ou autre Virtua Boy). Bien évidemment, il faut satisfaire tout le monde, et Dieu sait que nombreux ne sont pas de mon avis. J'aimerais maintenant que tu me donnes le tien. Merci de répondre à ma lettre.

Stéphana, une fidèle et jeune lectrice.

Les jeux actuels ne sont plus destinés qu'à un public masculin jeune.

Moi aussi, lorsque je pense à mes consoles d'antan, je me dis : que d'heures passées dans la joie et la bonne humeur. Mais allant jusqu'au bout de mes souvenirs, je me suis récemment racheté une console Mattel (1980), et pas plus tard qu'hier, en moins d'une heure, j'ai récupéré sur Internet 120 jeux pour CBS Colecovision (1982), accompagnés d'un programme permettant des les faire fonctionner sur mon ordinateur. À l'époque, la machine coûtait 1 500 F et les jeux dans les 400 F... Après quelques minutes de délectation, il m'a bien fallu me rendre à l'évidence : tous sont plus lamentables les uns que les autres, à une ou deux exceptions près. Cruelle désillusion... Ce ne sont en effet pas les jeux que toi, comme nous tous, regrettons, mais le souvenir « du bon vieux temps » où l'on y jouait (« en famille »...). Ça s'appelle la nostalgie.
Maintenant, puisque tu cites Mario, il est vrai que nous n'avons pas eu de jeu le surpassant sur les nouvelles consoles. Mais n'est-ce pas tout simplement parce que Nintendo, qui excelle dans le genre, n'est pas encore entré dans la course ? Admets que, pour le reste, les jeux 32 bits n'ont rien à envier à ceux des 16 bits... Toutefois, il est vrai que, dans leur course à la puissance, les constructeurs oublient un peu les joueurs au budget modeste, d'autant plus que les générations de consoles ont tendance à se succéder de plus en plus vite. Et ne nous leurrons pas : Sega, Nintendo, et aujourd'hui Sony, n'ont rien à faire de ces considérations. Ce sont des entreprises, dont le seul but est d'engendrer du profit, peu importe que ce soit en vendant des consoles ou des grille-pain.

Dessin d'un « fan de Cammy et Chen Li ».

À quand les jeux X sur PlayStation ?

C'est vrai, on a beau être un joueur, on n'en est pas moins homme.

Rabo

Et tes petites camarades « joueuses », tu en fais quoi ? Bon, voici deux mauvaises nouvelles pour te punir de ton machisme :
1) Aucun jeu X n'est annoncé sur PlayStation, ni ailleurs.
2) Les jeux et le X n'ont jamais fait bon ménage.

Il y a déjà de bons jeux sur Saturn

et en plus Sega adapte des bons jeux de la PlayStation sur Saturn (WipEout). Pourquoi Sony ne ferait pas la même chose ? Qu'en penses-tu ?

Michael Jordan

Attention à la méprise, Sega n'a jamais adapté de jeux PlayStation sur Saturn ! Il n'en aurait de toute façon pas le droit sans l'accord de Sony. C'est en fait ce dernier, par l'intermédiaire de sa filiale Psygnosis, qui a décidé de sortir ses titres sur la console concurrente. Pour le moment, Sega n'a rien annoncé sur PlayStation, et il ne serait pas réaliste de se mettre dans la tête qu'ils vont le faire un jour.

Sony compte-t-il un jour sortir des RPG en Europe sur PlayStation ?

car les annonces de FF VII ou de Wild Arms, c'est bien, mais pour l'instant ces jeux sont réservés aux joueurs japonais.

Blobby

Chaque mois, je reçois des lettres de désespoir de possesseurs de PlayStation en attente de jeux de rôle. Mais Sony et les autres éditeurs ne semblent pas s'en émouvoir plus que ça...

Après avoir lu dans PO n° 63

le dossier « Arnaques en tout genre » dans les jeux vidéo, je me suis demandé si les magasins de vente par correspondance qui paraissent et qui vendent leurs produits dans Player One sont fiables à 100 %. Je me demande cela, car j'ai envie d'acheter un accessoire pour ma console, et je n'ai pas envie de claquer mon argent dans n'importe quoi.

Math le dingue

Ils sont fiables à 100 %, jusqu'au jour où... Tous peut arriver, mais avec ce type de dossier, nous veillons à ce qu'il n'y ait pas d'arnaque possible. De plus, avec la lecture de *Player One, tu* devrais pouvoir décider de tes achats, sans t'en laisser conter !

Votre mag est vraiment super, à part quelques petites choses :

1) Pourquoi accordez-vous autant de place aux mangas, c'est une revue de console, non ?
2) Pourquoi mettez-vous autant de publicité ? Dans le dernier numéro, j'en ai compté une dizaine de pages !
3) Mettez plus de tests, il n'y en a pas assez !
4) Je sais, ça va paraître bête, mais que veulent dire « shoot them up » et « beat them all » ?

Laurent

1) Il semble que le nombre de pages dédiées aux mangas dans PO contente tout le monde. Il y en a suffisamment pour satisfaire les fans, mais pas trop pour empiéter sur les jeux vidéo. Tu fais partie des exceptions qui confirment la règle.
2) Une dizaine de pages, c'est peu. Tu veux que l'on supprime la pub ? OK, mais ton *Player One* risque de te coûter 50 francs...
3) Cool, comme idée. Le seul problème, c'est que pour faire un test, il faut qu'un jeu sorte. Alors, tu nous envoies des jeux ?
4) Tu ne dois pas être le seul à te poser la question... « Descends-les » et « bats-les tous » sont les significations à peu près littérales de ces deux expressions anglo-saxonnes.

Les PlayStation ou Saturn sont chères.

Mon frère et moi nous sommes donc rabattus sur la 3DO. Quelles sont ses caractéristiques (nombre de bits) ? Est-ce une bonne console et a-t-elle de l'avenir ?

Les frères bitos

La 3DO est une 32 bits, mais il ne faut pas se focaliser là-dessus. Bien qu'honnêtes, ses performances sont loin d'atteindre celles des 32 bits japonaises.
Malheureusement pour vous, la 3DO marque le pas depuis quelque temps, et les sorties de nouveaux softs se font de plus en plus rares.

Glénat sortira-t-il bientôt un volume de 3x3 Eyes ?

Juju le gominé

Ce n'est pas encore certain à 100 %, mais il y a de grandes chances.

Les mangas Fly, aux éditions J'ai Lu, retracent-ils l'histoire des jeux de rôle Dragon Quest ?

Fabien

Non. Il y a beaucoup de points communs, mais les scénarios respectifs n'ont rien à voir.

Est-ce qu'il existe vraiment un adaptateur sur PlayStation européenne pour faire tourner les jeux américains et japonais ? Sinon, existera-t-il un jour ?

Juju et bien d'autres

Non, il n'en existe pas, et personne n'a encore réussi à créer un adaptateur universel pour PlayStation. Il ne faut donc pas se fier aux publicités des revendeurs en la matière. Quelques magasins peuvent cependant transformer une console en machine multistandard moyennant finances, mais cette adaptation annule la garantie...

À force de baisser le prix de la Saturn (on est parti de 3 390 F pour arriver à 1 990 F aujourd'hui) sans donner de jeu gratuit correspondant à la différence, maître Sega ne va-t-il pas se faire haïr des premiers fidèles qui ont acquis une Saturn ?

Warblade

Que veux-tu, c'est la (dure) règle du jeu : plus tu achètes tôt ta console, plus tu la paies cher. L'achat de jeux vidéo n'est pas un investissement financier, puisque l'on est sûr d'y perdre de l'argent. Tu pourrais aussi réclamer à Nintendo la différence de prix de la SN aujourd'hui comparé à celui d'il y a trois ans. Et puis, Bubu pourrait même se faire rembourser sa Bubumobile achetée il y a vingt ans et dont la valeur flirte aujourd'hui avec le zéro...

Est-ce que Sim City 2000, Dragon Lore, Mystaria, Sega Rally et Panzer Dragoon 2 sont prévus sur PlayStation ?

Anonyme

L'excellent SC 2000 est espéré pour cet été. Pour Dragon Lore, rien n'est exclu. En ce qui concerne les trois autres, tu peux les oublier (voir réponse faite à Michael Jordan, page précedente).

Dessin de Franck Vitry.

Nostalgie du beat'em all perdu

Mon cœur est brisé, je suis dans un état lamentable
Ton absence sur 32 bits devient insupportable
Aaaah... mon tendre et violent jeu de baston
Où donc t'es-tu caché sur PlayStation ?
Le Beat'em All... Ta 2D peut être dépassée
Pour moi ton charme est irrésistible, tu est toujours aimé.

Quand vais-je pouvoir de nouveau fritter les méchants ?
Frapper cette bande de voyous, pourfendre cette horde de manants ?
Ma progression est laborieuse, empêchée par tous ces fous
Seul contre tous, je m'en vais leur rompre le cou.
La rage monte en moi, la haine et la force aussi,
Je franchis le point de non retour, entame mes rimes en série.

D'un poing vengeur, j'atomise les deux premiers
Puis d'un coup de pied circulaire surpuissant
J'étale à terre les deux malheureux suivants
Mon coup de genou ravageur anéantit les deux restants
Et d'un superbe coup spécial, rapide et foudroyant,
Je démoléculise les quatre pauvres derniers.

Que c'est bon de détruire avec facilité tous ces hommes
Je leur suis supérieur, ils sont faibles et ne font pas le poids
Mais sur 32 bits, pourrais-je encore éprouver cette joie ?
Peut-être, magnifique PlayStation, manques-tu de Rom ?
Quelques grammes de brutes dans un monde de finesse
Un peu de 2D dans cet océan de 3D, est-ce là une prouesse ?

Pourrai-je encore sentir ce sentiment d'oppression
Envers une multitude d'assaillants adeptes des marrons ?
Ils m'attaquent sans relâche de tous les côtés
Pourrai-je encore sentir cette surpuissance quand une fois énervé
Je leur aurai fait manger mon sandwich aux phalanges
Et qu'ils seront expédiés au royaume des anges ?

La face défigurée et poussant un dernier cri
Rauque de douleur, j'ai eu raison de mes ennemis.
Cette douleur que je leur ai infligée est l'apanage
De mon héros, elle consiste à augmenter l'aire du carnage
Bientôt ils meurent dans un clignotement artistique
Et s'évanouissent définitivement sous les clics de mon joystick

Aaaah... me voir dans un corps ultra musclé
Avec des biceps et des abdominaux body-buildés
Dans cette peau de play-boy sculptural et bronzé...
Mes adversaires se tordent de douleur sous les gigas lourds
Impact de mes coups, marqués par un bruitage sourd
qui démontre la force de mes punchs d'amour

Je veux un boss de fin de niveau, invincible
Énorme, d'une stature trop importante pour moi, indestructible
Je l'éliminerai à petit feu, avec un acharnement
Digne du test of ze meilleur des combattants
Ah oui ! Mes continues défileront, mes crédits aussi
Mais il m'en restera toujours pour lui ôter le souffle de la vie

Tu te plies sous mes rafales de coups continus, tu m'as agacé
Ces faibles ripostes ne m'atteignent pas, tu m'as trop énervé
Et dans un éclair lumineux, la puissance du cosmos s'est déchaînée
Dans chacune de mes attaques, tu tombes... ravagé
Laminé de part en part, tu t'écroules pour ne plus te relever.

Le boss final est désormais vaincu, il m'offre la fin
Tant méritée de ce parcours impitoyable, mon destin
S'est accompli et malgré les pièges, j'ai pu enfin la retrouver...
Ma tendre et belle femme maintes fois enlevée
Ma douce, ma dulcinée, enfin je la retrouve, ma fiancée.

Jean Rémi Teracol,
qui recevra le prochain beat'em all de la PlayStation !

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

*Bienvenue au niveau supérieur.

Booster next-generation

MBK A NEW WORLD

NEWDEAL

Sega INFO

NEED FOR SPEED

Après le PC et la PlayStation, c'est au tour de la Saturn d'accueillir Need for Speed. On retrouve toutes les options de la version PlayStation. Bref, c'est bon, fluide et rapide et ça se joue toujours à deux en simultané.

Sortie France : juillet.
Editeur : Electronic Arts.

PADDLES A GOGO

Guillemot lance sur le marché quatre nouveaux paddles. Pour votre PlayStation, vous pouvez désormais vous offrir un paddle avec turbo pour chaque bouton ou encore un paddle reprenant la forme de ceux de la Super Nintendo. Si vous possédez une Saturn, votre choix se portera sur une manette avec turbo ou une manette ergonomique. Ces paddles sont vendus entre 118 et 258 francs. Un bon achat pour s'adonner aux produits multi-joueurs !

LE MONDE EST SQUARE !

TOBAL N° 1

Fruit d'un partenariat extra-ordinaire — Toriyama à la conception des personnages et Square à la réalisation —, Tobal n° 1, dès l'annonce de sa sortie, a attiré tous les regards sur lui. Le jeu se révélera-t-il à la hauteur de nos espérances ?

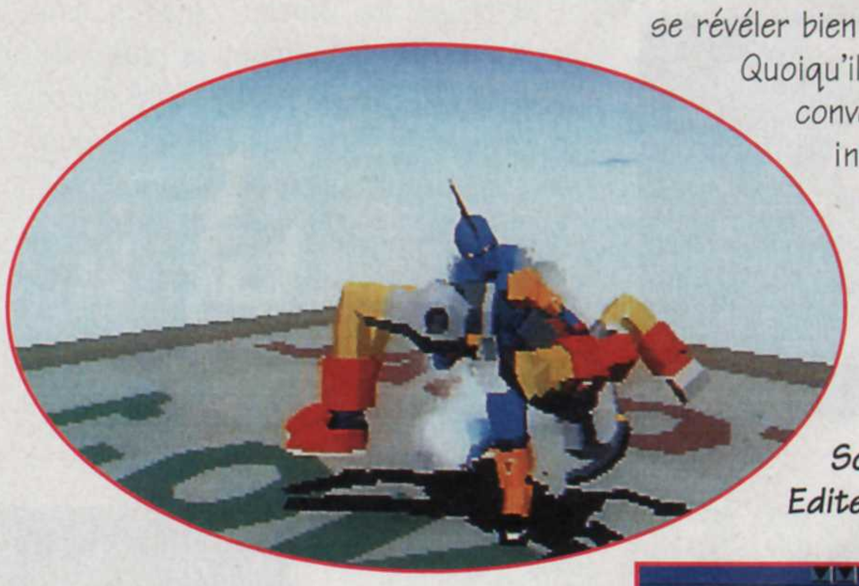
L'annonce de l'adaptation de Final Fantasy VII sur PlayStation avait fait l'effet d'une bombe. Celle de l'arrivée d'un nouveau jeu Square, toujours sur la machine de Sony, n'a en soi rien de bien surprenant... Si ce n'est que le jeu en question n'est pas un jeu de rôle, mais un jeu de baston ! Célèbre pour ses RPG somptueux, l'éditeur aborde un domaine dans lequel il doit encore faire ses preuves, et où la concurrence est rude ! On peut donc rester perplexe quant aux raisons de ce choix. Le pari est risqué, mais il est audacieux ! En effet, une réussite assurerait à Square une gloire immense, tandis qu'un échec risque au contraire de le déloger de son piédestal. Pourtant, Square porte un nom assurément prestigieux, un nom synonyme de qualité, et sachant que Toriyama est également dans le coup, on ne peut pas imaginer que Tobal soit un complet ratage. Mais sur 32 bits, la concurrence dans le domaine est impitoyable. Quoiqu'il en soit, arrêtons là toute digression pour nous pencher plus avant sur le scénario et sur les personnages connus du jeu.

Sur la planète Tobal, le roi Tobal (sic !) est un maniaque du combat, et c'est dans le but de découvrir qui peut bien être l'homme le plus fort de l'univers qu'il décide d'organiser un grand tournoi. Humains, robots et extraterrestres viennent donc tenter leur chance, dans l'espoir de remporter ce titre prestigieux. C'est là que nous faisons la connaissance de Chugi Hu, un jeune Terrien de 17 ans (il fait d'ores et déjà figure de héros du jeu), Epon, une jeune fille, Orimus, une créature hybride mi-homme mi-oiseau, et Hom, un robot très puissant.

D'autres combattants sont en cours de réalisation. Chacun de ces personnages possède une histoire particulière très précise, mais il est inutile de tout raconter ici. Elles serviront surtout aux joueurs qui pourront s'identifier plus ou moins à tel ou tel protagoniste. En ce qui concerne la palette des coups et la jouabilité, nous ne pouvons pour l'instant nous fier qu'aux photos. Il n'y a rien de spécial à en dire (à moins de faire du mauvais esprit et de signaler que le Giant Swing de Wolf, dans Virtua Fighter, semble avoir été une nouvelle fois repompé). Constitués de polygones aux facettes apparentes, les personnages de Tobal paraissent, à la vue des photos, assez grossiers (ils font penser à ceux de Virtua Fighter première génération). Il semblerait que cela soit un parti pris et qu'aucune texture ne sera appliquée sur ces polygones. Inutile de crier au scandale. Le jeu n'est pas terminé, et le résultat final peut se révéler bien plus impressionnant. Quoiqu'il en soit, il faut bien convenir que ces quelques informations ne laissent pas présager d'un hit...

Nous verrons cet été de quoi il en retourne vraiment.

Sortie Japon : juillet.
Editeur : Square.



PHÉNOMÈNE BUST A MOVE 2

La « Bobblemania » risque de bientôt faire des ravages sur votre PlayStation. Bust A Move 2, connu sous le doux nom de Puzzle Bobble 2 en import (voir OTW *PO* n° 64), sortira en effet le mois prochain dans nos contrées. Un bon petit soft dans la lignée de Tetris qui fleure bon les parties endiablées (surtout en duo). Le principe est des plus simples, puisqu'il s'agit d'éliminer les boules de votre tableau en les associant par couleur. Allez, encore un peu de patience : dès le mois prochain, vous pourrez lire dans votre magazine favori (pas de mais !) son test officiel.

Sortie France : juillet.
Editeur : Acclaim.

StOp INFO

SHINING WISDOM

La grande escroquerie du jeu vidéo s'appelle Shining Wisdom. Après le succès de la saga des Shining Force sur 16 bits, Sega propose un quatrième épisode sur 32 bits. Les volets précédents se caractérisaient par une forte tendance wargame que l'on ne retrouve pas dans

Shining Wisdom. Il s'agit en fait d'un RPG on ne peut plus classique qui n'exploite pas, ou alors si peu, les capacités de la machine. Ça s'annonce mal...
Sortie France : juillet.
Editeur : Sega.

SUPER STREET FIGHTER ZERO SUR SUPER FAMICOM

Surprise ! Alors que les versions officielles de SF Zero Saturn et PlayStation viennent de sortir en France, Capcom étonne tout

le monde en annonçant la sortie de ce jeu sur Super Famicom. Mieux : malgré son titre, il semblerait en fait que l'on se trouve devant une version de SF Zero 2. Les joueurs qui se sont procuré une Super Famicom, dans le seul et unique but de s'essayer à un Street (j'en connais au moins dix) vont être ravis. Aucune date de sortie n'étant cependant fixée, il leur faudra encore être patients.
Sortie Japon : N.C.
Editeur : Capcom.

StOp INFO

KONAMI OPEN GOLF

Konami sort une simulation de golf qui bouscule un peu les habitudes prises sur 32 bits. Plutôt que d'axer sa simulation sur le visuel, Konami Open Golf sur PlayStation propose un aspect technique très complet tout en restant « arcade » dans le dosage des coups et des effets. Les golfeurs, constitués de polygones, ont été animés grâce à la technique de la

Motion Capture. Quel que soit le mode de jeu choisi (Skins Game, Stroke Play, etc.), les parties sont accompagnées de commentaires et de ralentis qui donnent l'impression d'assister à une restransmission télévisée. Affaire à suivre...

Sortie France : juillet.
Editeur : Konami.

MACROSS VF-X

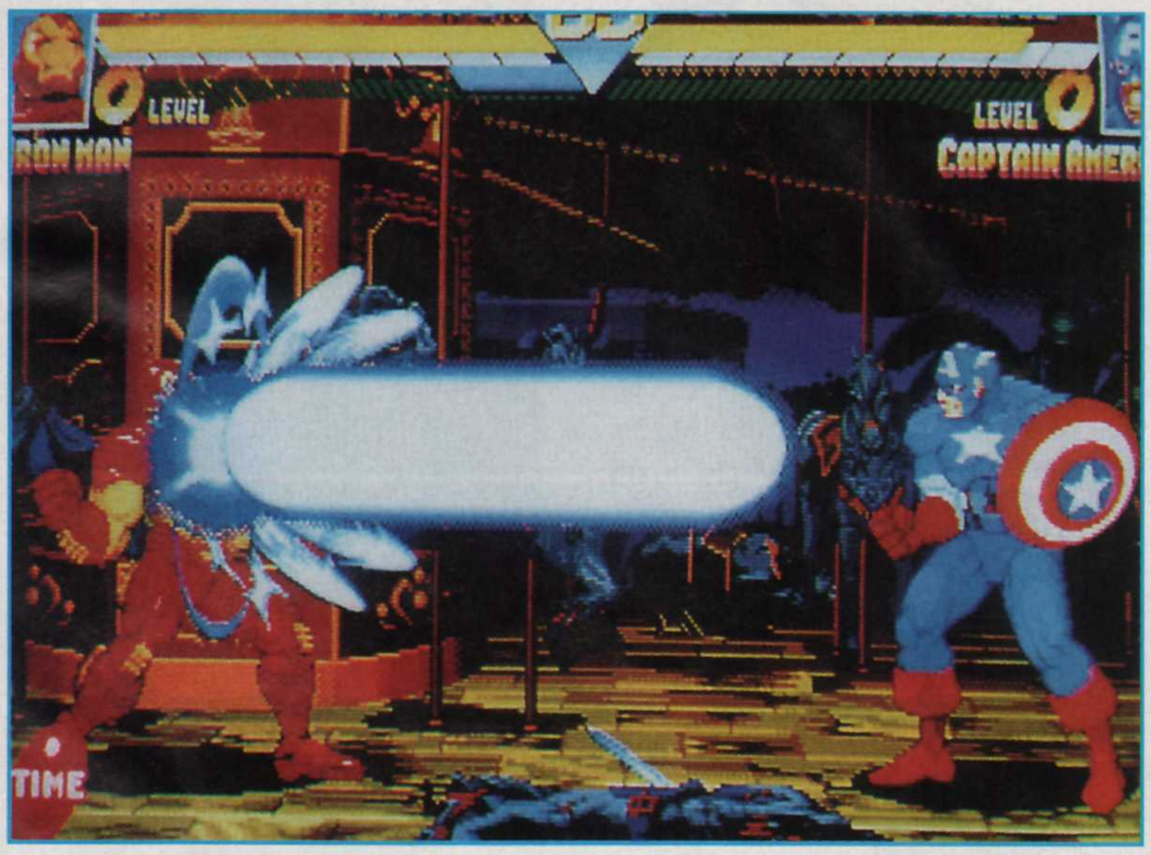
S'inspirant de l'univers de Macross et plus particulièrement de ses mechas surarmés, ce nouveau shoot them up tout de 3D vêtu devrait faire le bonheur des possesseurs de PlayStation. Votre robot peut se transformer en avion — ou inversement — et les angles de vues sont modifiables (cockpit, arrière...). L'action promet d'être soutenue.

Sortie Japon : juillet.
Editeur : Bandaï.

MARVEL SUPER HEROES - CYBERBOTS

CAPCOM ASSURE

Les 32 bits permettent à Capcom de transposer avec le plus de fidélité possible ses jeux d'arcade. Et on ne peut que s'en réjouir.



Prévu sur PlayStation et Saturn, Marvel Super Heroes, la suite des X-Men, est encore plus technique et impressionnant que son prédécesseur. Les hit combos ne se comptent plus et, avec ses douze personnages disponibles (Iron Man, Hulk ou encore Captain America...), il comblera certainement le plus exigeants des fan de comics. Côté super pouvoirs, l'« infinity geauge » vous autorise à invoquer les plus impressionnantes des attaques (souvenez-vous de celle de Cyclope). Un jeu sublime que l'on attend avec impatience.

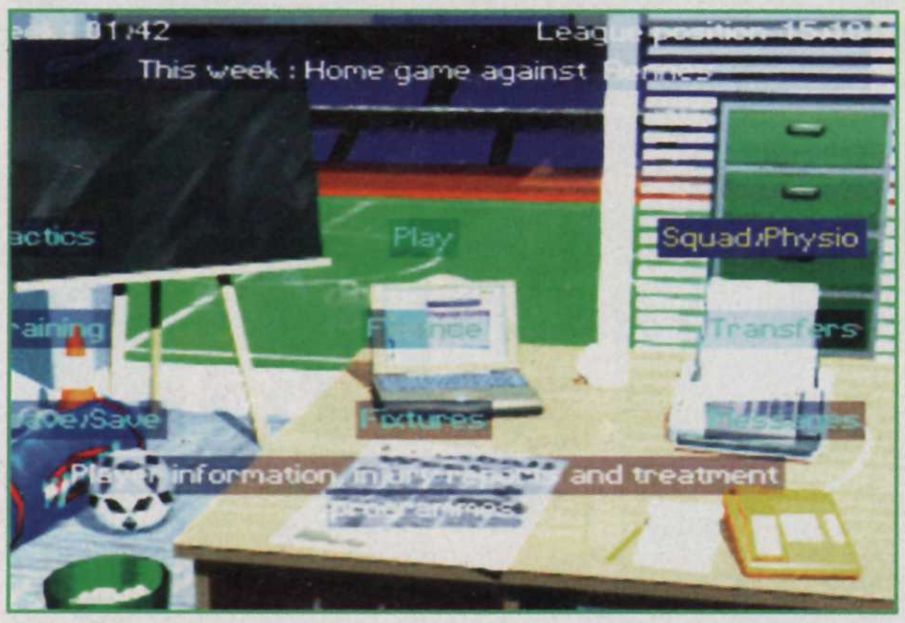
En ce qui concerne Cyberbots, un jeu de combat haut en couleur mettant en scène des robots, il n'est pour l'instant prévu que sur Saturn. Son originalité ? La possibilité de changer certains éléments du corps de votre robot. Bref, Capcom ne s'écarte guère de sa spécialité, la baston, mais, après tout, qui s'en plaindrait ?

Sorties Japon : N.C.
Editeur : Capcom.

TON PERE EN SHORT

ONSIDE

Onside est une simulation de foot qui vient enrichir le choix déjà large sur PlayStation. Visuellement, le soft est loin d'atteindre le niveau d'un Power Soccer et devra en fait compter sur d'autres atouts pour s'imposer. À l'instar d'un certain Player Manager sur SN, Onside vous propose d'incarner un manager de club. Vous devrez gérer le compte en banque, les transferts de joueurs, le centre de formation, bref tout ce qui touche de près ou de loin à la vie d'un club de foot. Outre cette fonction de management, vous êtes également l'entraîneur du club, à qui revient la tâche de superviser l'aspect tactique et technique de l'équipe. Il vous faudra donc choisir la formation, déterminer quel joueur remplira au mieux le poste de libéro ou d'avant-centre, etc. Et enfin, le must : vous assisterez aux matchs sur le banc de touche et vous retrouverez vite, tel un Guy Roux ou un Luis Fernandez hystérique, à encourager votre équipe à grands renforts de hurlements et d'invectives en tout genre. Ceux qui se sentent l'âme d'un Bernard Tapie devraient être comblés par la richesse de ce soft.

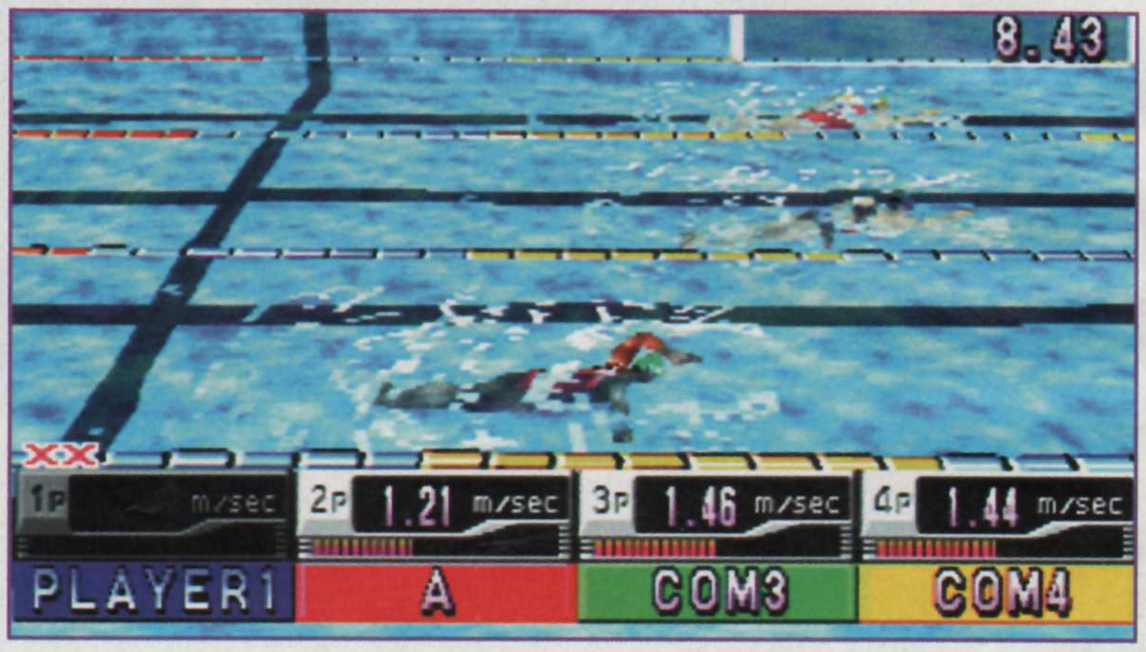


Sortie France : juillet.
Editeur : Telstar.

J.O., J'Y GO !

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

En dépit de la licence officielle détenue par US Gold, Konami tente sa chance dans le domaine des simulations multisports liée aux J.O. d'Atlanta. Avis aux athlètes de la PlayStation !



Tous les quatre ans, le monde des jeux vidéo voit fleurir un certain nombre de softs ayant pour thème les Jeux olympiques. Konami est l'un des éditeurs qui connaît le mieux le sujet, puisque leur premier soft du genre remonte au début des années 80, avec une borne d'arcade. Fort de ses acquis, l'éditeur a décidé de commercialiser une nouvelle simulation multisport en se mettant à l'heure de la technologie 32 bits. La représentation graphique est impressionnante. Les athlètes sont modélisés à base de polygones agrémentés de textures d'une rare finesse. Quatre joueurs peuvent s'affronter sur une, plusieurs ou la totalité des onze disciplines proposées. Ces épreuves peuvent être divisée en trois catégories : les courses (100 m, 110 m et 100 m nage libre), les sauts (longueur, hauteur, perche et triple saut) et les incontournales épreuves de lancer, comme le javelot, le poid, le marteau et le disque. La préversion que nous avons testée a attiré pas mal de monde dans notre salle de test, un signe de convivialité qui ne trompe pas ! International Track & Field sur PlayStation augure du meilleur et sa sortie coïncidera avec l'ouverture des J.O. d'Atlanta.
À vos starting-blocks...

Sortie France : juillet.
Editeur : Konami.

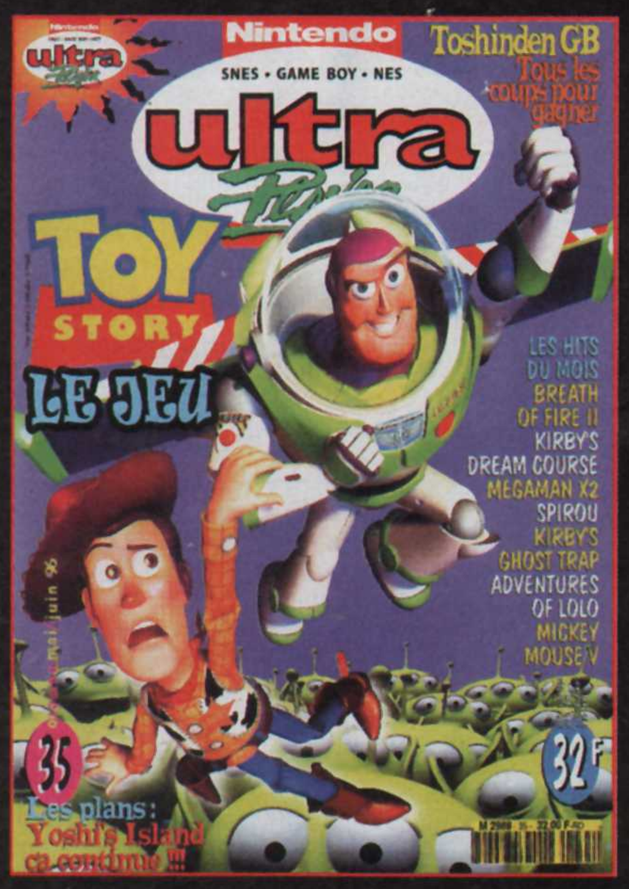
StOp INFO

CHEESY

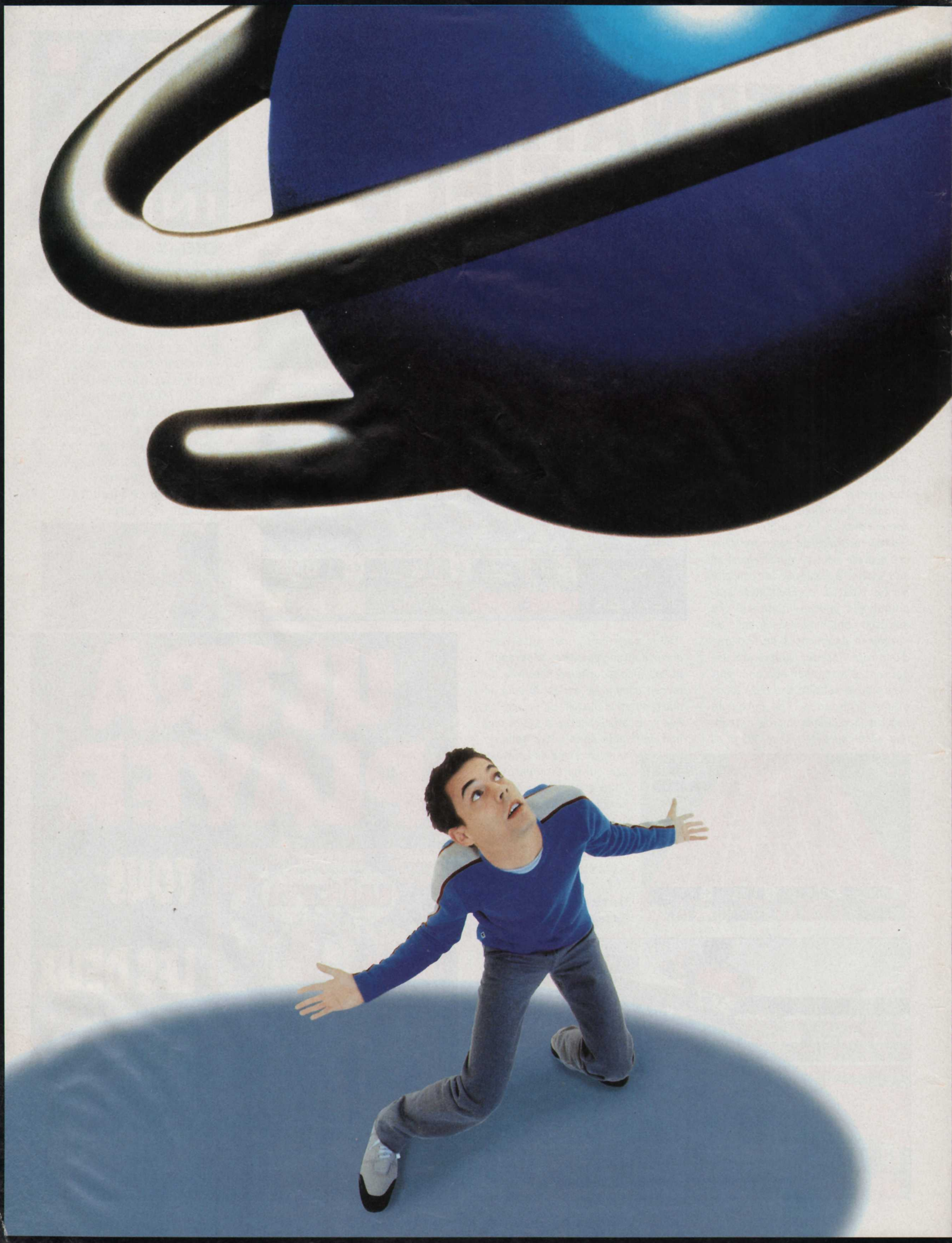
Destiné aux plus jeunes, Cheezy, sur PlayStation, vous invite à incarner une souris détenue prisonnière dans un grand manoir. Votre mission consiste à vous sortir de ce lugubre endroit tout en évitant les nombreux pièges des niveaux. Mélange de 2D et de 3D c'est un jeu simple et facile d'accès. On avance, on saute, parfois on tire et c'est tout. Cela peut sembler sommaire, mais l'univers dans lequel vous évoluez est riche et varié.

Sortie France : juillet.
Editeur : Ocean.

ULTRA PLAYER



TOUS LES DEUX MOIS EN KIOSQUE



SEGA

Seule Saturn a autant d'influence sur vous.

Les effets de Saturn sur l'être humain sont multiples : augmentation du taux d'adrénaline, déformation du visage par la vitesse, sueurs froides, écarquillement des yeux... Il n'y a que sur Saturn que l'on trouve autant d'expériences marquantes. Elles ont pour noms Virtua Cop, Sega Rally, Virtua Fighter II, Panzer Dragoon II, Euro 96, Wipe Out, Toshinden... La console Saturn a également une formidable capacité multimédia : elle peut lire les CD audio, les CD photo et les CD video (avec une carte MPEG). Ne sentez-vous pas déjà le pouvoir d'attraction de Saturn ? Console Saturn : 1990 F (prix TTC généralement constaté).

Astuces, infos, cadeaux : la ligne Sega 36 68 01 10* et sur minitel 36 15 Sega**. * 2,23F/min ** 1,29F/min

SEGA SATURN™ PEUT-ÊTRE UN PEU TROP REEL.

McCann -

StOp INFO

DBZ LES GOODIES

Fort du succès des Carddass DBZ, Bandaï en remet une couche avec des nouvelles cartes et des figurines. Les Carddass DBZ, c'est un vrai casse-tête ! Alors, pour remettre un peu d'ordre dans tout ça, faisons le point sur les séries disponibles. Tout d'abord, distinguons deux

types de cartes : celles que l'on trouve en distributeur à 2 francs pièce et celles vendues par paquet de cinq à 10 francs. Sachez que chaque série est composée de 42 cartes et que, pour l'instant, Bandaï en est à la quatrième. Passons maintenant aux Boolzz, la véritable nouveauté du moment ! Ces figurines existent en deux tailles : 5 cm (à 10 francs) et 7 cm (à 20 francs). Dans chacune de ses tailles sont dsponibles six modèles. Vous pourrez découvrir ces goodies dans les magasins de jouets, les points presse et vidéo...

PLANANT AQUANAUT'S HOLYDAY

En marge de ses productions ultra-classiques, Sony se risque à un genre jusque-là inconnu : la simulation économique subaquatique, mâtinée de « sea-opera ». Spécial...

Première originalité d'Aquanaut's Holiday, il s'agit d'un jeu sans but, sans règle et sans fin, que le commandant Cousteau aurait très volontiers parrainé, à n'en pas douter. Pour vous donner une idée du concept, imaginez un Sim City appliqué à une réserve naturelle océanique ! Vous évoluez dans un « bathyscaphe » équipé de multiples sonars parcourant les fonds marins à la recherche de spécimens de la faune aquatique. Votre réserve représente une toute petite parcelle de l'aire de jeu, gigantesque et intégralement en 3D mappée.

Au départ, il s'agit de développer un écosystème adapté à la vie sous-marine en aménageant le récif coralien. Lorsque vous partez en exploration, il vous faudra commencer par localiser un ou plusieurs poissons. Ensuite, en jouant avec les sonars, vous devrez les amadouer afin de les « convaincre » de rejoindre votre réserve. Attention, ce n'est pas de la science-fiction. Toutes les espèces animales sont réelles, et animées de superbe façon même à très courte distance. C'est d'un réalisme époustouflant et on se laisse très rapidement envoûter par la magie de cet univers.

Sortie France : juillet.
Editeur : Sony I.E.

PIPPIN EN BREF POWER PLAYER

Le 28 mars, le marché japonais accueillait une nouvelle console : la Power Player. Prévue pour octobre en France, la sortie de cet engin suscitera-t-elle quelque engouement ? Pas sûr...
Née de l'alliance de Bandaï et Apple, la Power Player — ex-Pippin — est une machine très étrange. Censée combler un vide existant dans l'univers informatique, elle se positionne comme un outil multimédia à mi-chemin entre la console et le Macintosh. Conçue autour d'une architecture Mac (microprocesseur Power PC), la Power Player possède un lecteur quadruple vitesse ainsi qu'une foule d'options alléchantes (lecteur de disquettes, modem, clavier...). La puissance est donc au rendez-vous mais, pour l'heure, les logiciels, uniquement en japonais, ne nous ont pas permis de nous forger une opinion. Jugez plutôt : nous avons testé un Gundam version stratégie absolument inintéressant, un kit Internet tout en jap et un traitement de texte incompréhensible !

Vous l'aurez compris, la Power Player ne dévoilera pas ses atouts avant son arrivée en version occidentale. Sachez simplement que son prix de vente au Japon est d'environ 3 000 francs. On ignore encore à quel prix la machine sera commercialisée en France...

36 15 PLAYER ONE
Retrouvez sur le 36 15 Player One la liste des tests, des plans et astuces et des dossiers parus. Rubrique Player One Mag'.
36 15 : 1,29 F la minute
Player One

SEGA

Il n'y a que
sur Saturn
que l'action prend une telle
envergure.

Panzer dragoon II , La suite des aventures de Kail dans son univers féérique à dos de dragon. Ce dernier a changé : en plus de voler, il peut marcher et courir dans des décors 3 D encore plus fabuleux. Seule ombre au tableau : la présence de nombreuses créatures malfaisantes annonciatrices de boss particulièrement imposants. Heureusement, vous avez des atouts : une grande puissance de feu, un destrier ultra-rapide avec des rotations à 360° et le choix des angles de vue. Vous n'avez pas le mal de l'air au moins ?

Astuces, infos, cadeaux : la ligne Sega 36 68 01 10* et sur minitel 36 15 Sega**. * 2,23 F/min ** 1,29F/min

SEGA SATURN PEUT-ÊTRE UN PEU TROP REEL.

McCann -

StOp INFO

GEKKAMUGEN TAN TORICO

Le dernier jeu d'aventure Sega semble exploiter pleinement les capacités de la Saturn. Tenant sur 2 CD, Torico est entièrement réalisé en images de synthèse. Incarnant Fred, un amnésique, vous allez vivre une aventure assez glauque en visitant des endroits pas très catholiques et en rencontrant des individus peu recommandables... Le scénario semble assez poussé et l'ambiance devrait vous retenir de longues heures accroché à votre paddle.

Sortie Japon : juin.
Editeur : Sega.

ZERO DIVIDE 2

Après un premier épisode tout juste réussi, Zero Divide, sur PlayStation, nous revient dans une mouture qui devrait faire davantage parler d'elle. Les graphismes ont été soignés, l'action semble plus prenante et les persos que l'on connaît pour la plupart, bénéficient ici de nouvelles techniques d'animation. La jouabilité a également été améliorée. Les robots pourront se déplacer latéralement lorsqu'ils se retrouveront accrochés au bord du ring. Un jeu qui pourrait se révéler au final fort sympathique.

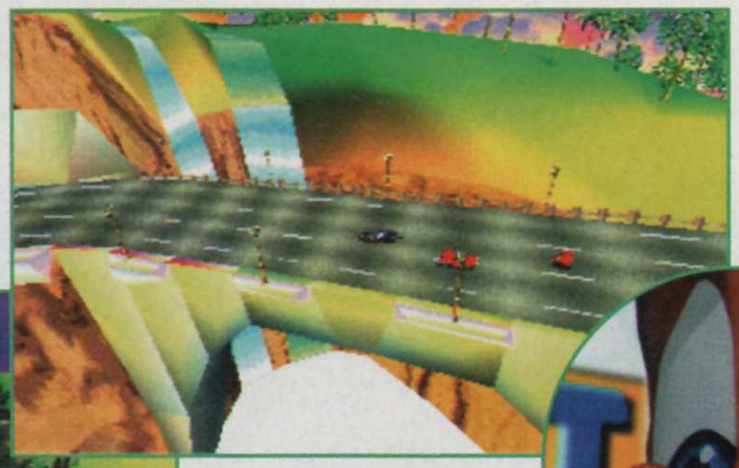
Sortie Japon : été 96.
Editeur : Zoom.

TOONESQUE

MOTOR TOON GP 2

La suite de la plus délirante des courses automobiles de la PlayStation débarque dans nos contrées en septembre. Bonne nouvelle pour ceux qui ne connaissent pas encore ce jeu somptueux !

Vous vous souvenez peut-être de Motor Toon Grand Prix, sorti uniquement au Japon lors du lancement de la Playstation. Avec ses voitures « humanisées » — rappellant celle de Roger Rabbit —, cette course poétique au pays des toons valait plus par son ambiance que par son intérêt ! Fort heureusement, il semble que cette seconde mouture rectifie le tir, avec des circuits plus techniques, des options foisonnantes et un fun incroyable ! Bref, Motor Toon 2 devrait ravir les joueurs qui en ont marre des courses qui se prennent au sérieux. Rendez-vous le mois prochain pour un Over the Wolrd haut en couleur...



Sortie France : septembre.
Editeur : Sony I.E.

UNE VIE DE PAL

Si vous faites partie de ces gens qui pensent que les jeux de rôle, trop classiques, se ressemblent tous, intéressez-vous donc une minute à Pal. Ici, le concept est original, puisque le héros que vous incarnez est un... chien !
Sous-titré Shinken Densetsu (la légende du dieu Chien), Pal, sur PlayStation, vous invite à vivre une aventure assez extraordinaire. Incarnant un adorable canidé dont la maîtresse s'est faite enlever, vous allez devoir parcourir le monde, faire des rencontres, et, grâce à l'aide de sept dieux apparemment assez délirants, finir par vous transformer en véritable guerrier (pour l'occasion, évidemment, le toutou prend forme humaine). Un scénario atypique et, en fin de compte, assez recherché. Les actions s'effectuent par le biais de fenêtres et d'icônes et le maniement, nous promet-on, sera assez simple. La magie est bien entendu présente dans le jeu et vous pourrez utiliser différents pouvoirs lors des combats. Bénéficiant d'une ambiance assurément sympathique, Pal devrait scotcher les fans du genre à leur écran un bon moment (il faudrait une centaine d'heures de jeu pour le terminer). On attend de voir...

Sortie Japon : fin juin.
Editeur : Tohoku Shin Sha.

SEGA

Les vrais terrains

Toutes les équipes

Les vrais joueurs

Gremlin

© 1996 Gremlin Interactive Ltd
© 1994 UEFA TM

Sur Saturn
L'Euro 96
est retransmis 24h sur 24
7 jours sur 7.

Commentaires
de Thierry Roland

Euro 96 est le jeu officiel du championnat d'Europe. On y retrouve les 16 équipes européennes qualifiées et tous les points forts du championnat avec une animation en temps réel. On peut y jouer à 4, et choisir ses propres tactiques de jeu. Et quand vous verrez votre équipe en action à l'écran, vous aurez droit en plus aux commentaires de Thierry Roland. Ça va sûrement faire de l'audimat.

Astuces, infos, cadeaux : la ligne Sega 36 68 01 10* et sur minitel 36 15 Sega**. * 2,23 F/min ** 1,29F/min

SEGA SATURN PEUT-ÊTRE UN PEU TROP REEL.

McCann -

StOp INFO

SPOT GOES SUR 32 BITS

Inutile de vous présenter la célèbre pastille rouge, mascotte de 7-Up. Ce personnage, déjà célèbre sur 16 bits, tente sa chance sur 32 bits.

Spot Goes to Hollywood, tout beau tout frais, arrive sur PlayStation et Saturn. Les décors en 3D isométrique sont somptueux et l'action reste toujours aussi originale.
Sortie France : septembre.
Editeur : Virgin I.E.

SPÉCIAL PRO-PINBALL

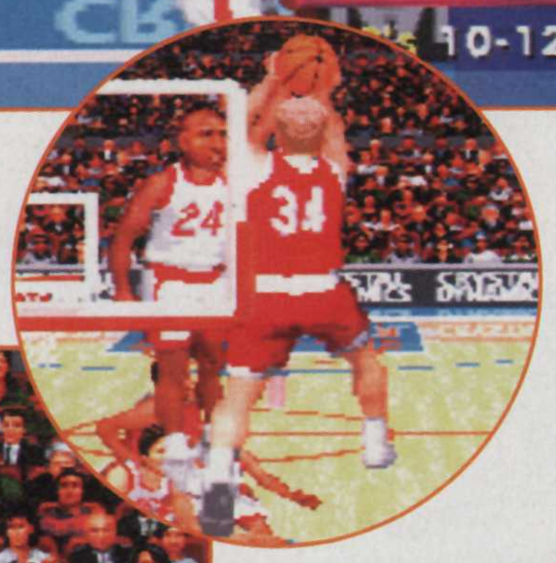
Fans de flipper, guettez l'arrivée de Pro-Pinball sur PlayStation et Saturn. Ce jeu vous plonge dans l'univers métallique et lumineux d'un flipper hi-tech. La balle répond bien, ses déplacements sont réalistes et les options nombreuses.

Seul hic, il ne propose qu'un seul tableau, certes complexe, mais un peu limité.
Sortie France : juillet.
Editeur : Empire.

DUNKY
SLAM 'N JAM '96

Un des hits de la 3DO en matière de basket débarque sur 32 bits avec en guest stars Magic Johnson et Kareem Abdul Jabbar !

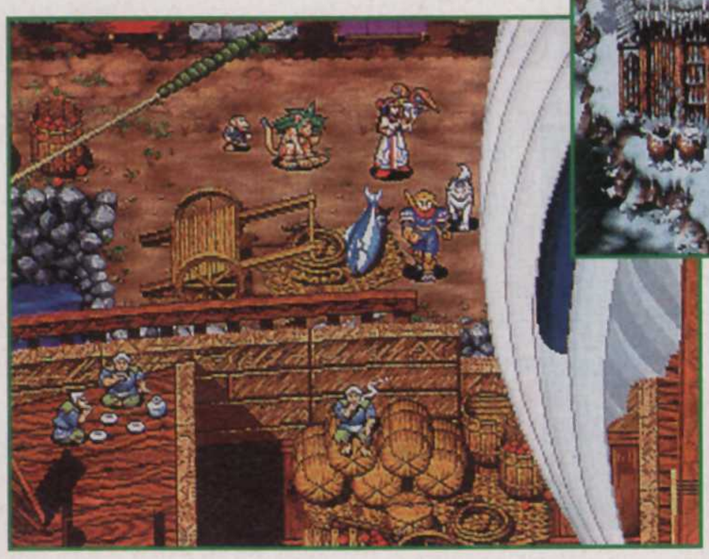
Après avoir fait le bonheur des possesseurs de 3DO, le cru 96 de Slam 'n Jam envahit la PlayStation et la Saturn. Si cette simulation de basket signée Crystal Dynamics n'est pas une merveille de technologie, elle semble toutefois disposer de bons arguments pour venir jouer dans la cour des grandes simulations sportives. Comme nombre de ses concurrents, Slam 'n Jam se caractérise par une forte tendance arcade. L'action, qui se déroule sur un axe vertical, est d'une rapidité époustouflante. C'est du grand spectacle, d'autant plus que les joueurs disposent d'une large panoplie de gestes offensifs et défensifs. Ensuite, c'est la convivialité qui retient l'attention avec notamment la possibilité de jouer jusqu'à quatre simultanément.



Sortie France : juillet.
Editeur : Crystal Dynamics.

SAMURAÏ
SHODOWN RPG

Annoncé depuis très longtemps, la version RPG de Samuraï Shodown, le célèbre jeu de baston SNK, semble enfin en passe de débouler sur Neo Geo CD cet été. Tous les héros de la série seront de la fête, bien sûr, et au fur et à mesure de votre aventure, vous finirez par tous les découvrir. Graphiquement le jeu paraît extrêmement fouillé et les fans du genre devraient être comblés. Seul problème, Samuraï RPG sera sans aucun doute en japonais et il n'est pas du tout certain qu'il soit traduit, même en américiain.



Sortie Japon : juillet.
Editeur : SNK.

3668 PLAYER ONE
Jouez sur le 36 68 77 33
Gagnez des jeux Po'ed et Primal Rage sur PlayStation.
36 68 : 2,23 F la minute
Player one

RUGISSANT !

BURNING ROAD

On vous en parlait le mois dernier dans notre compte-rendu de l'ECTS. Burning Road sur PlayStation s'annonce comme un gros hit !

Funsoft sort un nouveau jeu de caisses sur PlayStation s'inspirant de divers hits. Tout d'abord, le choix des circuits est en tout point conforme à Daytona USA sur Saturn. Ils sont aussi au nombre de trois (Beginner, Medium, Expert). Ensuite, les voitures ressemblent aux 4X4 à gros boudins disponibles dans Super Off Road, à la seule différence près que les engins sont ici en 3D. Chacun de ces bolides possède des caractéristiques qui lui sont propres (vitesse de pointe et tenue de route). En ce qui concerne les courses, le CD de démo que nous avons pu voir tourner ne permettait de jouer que sur le premier circuit. Néanmoins, cela nous a permis de juger l'animation bien speed et la jouabilité plutôt correcte. Bref, Burning Road promet bien des surprises aux fans de Daytona USA... en attendant Daytona Remix !

Sortie France : septembre.
Editeur : Funsoft/Toka.

FORT DANS TA TETE

PSYCHIC FORCE

Adaptation d'un jeu d'arcade assez atypique, Psychic Force, sur PlayStation, vous invite à diriger un combattant doté de pouvoirs psychiques. L'aire de combat en trois dimensions, s'il vous plaît, vous autorise à aller dans toutes les directions. Seule retenue : les limites de cette aire, souvent inscrite dans une figure géométrique (comme un cube). Chaque personnage possède bien évidemment des capacités spécifiques et ils sont tous capables d'invoquer différents super pouvoirs.

Sortie Japon : N.C.
Editeur : Taito.

StOp INFO

SPACE HULK... GORE !

Un des meilleurs jeu de plateau/stratégie, Space Hulk arrive bientôt sur PlayStation. Vous y dirigez un peloton de

Space Marines (l'ensemble du groupe avec la possibilité de donner des ordres individuellement) et luttez contre les « Genestealers », des aliens se nourrissant de gènes humains. Fusillades, corps disloqués et gerbes de sang : un furieux programme !
Sortie France : juillet.
Editeur : Electronic Arts.

Album

Tous les films en LD NTSC

Sélection de LD Pal (France, UK)

Toutes les vidéos PAL

Les meilleures vidéos Secam VO sous-titrées

Livres & revues de cinéma

Vidéos NTSC

Nombreux DA japonais !

(Le magasin est ouvert du mardi au samedi de 10 heures à 20 heures)

VOUS POUVEZ COMMANDER PAR :

Téléphone :
16 (1) 43 25 54 76

Fax :
16 (1) 43 25 82 70

Courrier :
ALBUM
7, rue Dante
75005 Paris

StOp INFO

RÉSULTATS DU CONCOURS PSYGNOSIS PARU DANS PLAYER ONE N° 63.

1er prix : 1 PlayStation + la collection des jeux Psygnosis (Krazy Ivan, Destruction Derby, Lemmings, WipEout, Discworld, Assault Rigs, Defcon 5) + 1 flasque Krazy Ivan + 1 tee-shirt Krazy Ivan + 1 sticker Krazy Ivan. GUERIN Vincent de Thonon-les-Bains.

Du 2e au 10e prix : 1 flasque Krazy Ivan + 1 tee-shirt Krazy Ivan + 1 sticker Krazy Ivan. COLOMB Nicolas de la Norville, DIGEON Stéphane de Beauvais, GORET Sébastien de Lafere, MUTSCHLER Olivier de l'Horme, NIEZ Jean-Marc de la Celle-Saint-Cloud, NIVET Alexis de Saint-Martin-Lebeau, PAGIES Matthieu de Merville, RIBOT Mathieu de Paris, SOULA Sylvain de Nîmes.

Du 11e au 20e prix : 1 tee-shirt Krazy Ivan + 1 sticker Krazy Ivan. ALTMEYER Philippe de Remilly, BARRIERE Philippe de Paris, BRACHOT Angélique de Grande-Synthe, BRUCELLE Sébastien de Brest, BARRA Philippe de Paris, DEDIEU Willy de Paris, DUPREZ Steven de Plomelin, MACKE Geoffrey de Grande-Synthe, REYMONDET Claude de Dijon, SUPIOT Stéphane de Nantes.

Du 21e au 30e prix : 1 sticker Krazy Ivan. BONTEMPS Patrice de Bobigny, BRACHOT Pascal de Coudekerque-Branche, COJEAN François de Montville, FAUVILLE Ingrid de Beauvais, IVANOFF Julien de Saint-Martin-de-la-Brasque, LAGOUTE Sébastien de Chateau-du-Loir, LECOMTE Pierrick de La Garde, LEPINE Guillaume de Saint-Lubin-de-la-Haye, SCHOEMACKER Nicolas de Grande-Synthe, STRBIK Thierry de Douai.

Si vous ne trouvez pas tous les résultats dans le magazine : Les résultats complets du concours Psygnosis sont sur le 3615 Player One. 3615 : 1,29 F/mn.

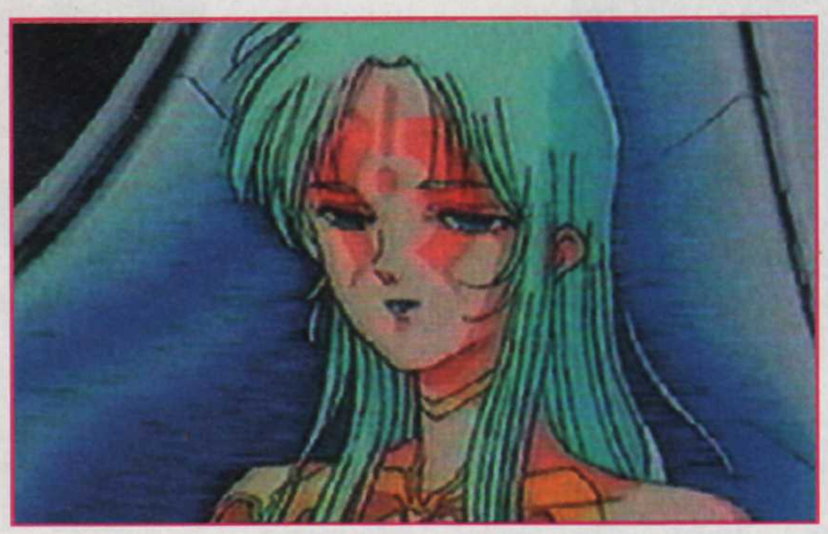
IL VOUS MANQUE UNE KAZE ?

ORANGE ROAD 2 ET MACROSS II

Kaze continue sur sa lancée et nous propose ce mois-ci deux vidéos très attendues : *Kimagure Orange Road 2* (que l'on connaît aussi en France sous le nom *Max et Compagnie*) et *Macross II*. Merci qui ?

Orange Road 2

Les fans de la première heure sont toujours à l'affût des aventures du jeune Yosuke, et l'arrivée de cette seconde OAV, qui regroupe, comme la première, deux épisodes, est plutôt pour eux une bonne nouvelle. L'ambiance bon enfant de la série se retrouve bien évidemment ici, et c'est avec plaisir que l'on suit les pérégrinations de notre jeune héros doté de pouvoirs extra-sensoriels. Le premier épisode, à l'intrigue assez psychologique, voit Yosuke « changer » de corps avec Ayaka, une rock-star. L'occasion pour chacun de vivre une expérience sensationnelle et d'appréhender la vie autrement. Sympathique. Le second épisode, lui, se révèle un peu moins intéressant et même si c'est Madoka, toujours aussi mignonne, qui se trouve au centre de celui-ci, on se désintéresse assez vite de savoir si oui ou non elle va arriver à temps pour participer à un concours de chant. Voici donc une K7 sans surprise, qui devrait sans aucun doute plaire aux fans, mais qui ne doit en aucun cas être considérée comme indispensable. La réalisation est OK, sans plus, les intrigues assez minces... On ne se laisse guère tenter que pour le « capital sympathie » des personnages.



Macross II

Orange Road 2

Ed. Kaze. 50 min.

Macross II

On passe à la vitesse supérieure avec *Macross II*, nettement plus intéressant, qui nous conte ici l'histoire d'un jeune reporter prêt à tout pour décrocher un scoop ou tourner des reportages impossibles. C'est ainsi qu'on le voit piloter un vaisseau, filmant les batailles entre terriens et extraterrestres (les Zentrans), ou bien tendre des pièges à des personnalités pour dévoiler au grand jour certains de leurs secrets... Ses méthodes ne lui attirent pas toujours des réactions positives (il n'en a cure), mais ses agissements finissent par le faire remarquer de l'ennemi Zentran. Et c'est là que les choses se gâtent.

Accrocheur et bien réalisé, Macross II semble donc constituer le spectacle idéal pour tout fan de mecha en particulier et d'action rondement menée en général.

Ed. Kaze. 50 min.

Macross II

Macross II

Heureux possesseurs de PlayStation !..

PRÉPAREZ-VOUS À LA DESCENTE AUX ENFERS !!

Accrochez très sérieusement vos ceintures car vous allez faire une descente infernale à bord de votre vaisseau dans les profondeurs abyssales de Pluton, pour récupérer des otages ; et, avant de fermer la porte du gouffre, n'oubliez pas de faire sauter les réacteurs nucléaires... Si vous arrivez à vous en sortir, faites-nous signe • Le seul jeu d'action en environnement 3D à 360° sur PlayStation • 30 niveaux d'action à grande vitesse, peuplés de redoutables robots, de pièges mortels et d'une multitude de passages secrets • Intelligence artificielle hyper sophistiquée • Peut se jouer à plusieurs joueurs • Effets sonores multidirectionnels 3D explosifs • Bande son "rock industriel" inédite (Type O Negative, Ogre de SKinny Puppies).

"Un chef-d'œuvre, un des hits de la PlayStation 95 %" CONSOLES +

"Incontestablement une réussite. On s'y perd avec un bonheur incommensurable... 94 %" PLAYER ONE

"Ce jeu va vous enivrer comme jamais un jeu ne l'avait fait jusqu'ici. 93 %" JOYPAD

PlayStation

Interplay™

DESCENT

Le premier jeu d'action à 360° sur PlayStation

Distribué par CIC - BP 13 - 78142 VÉLIZY Cedex - Fax (1) 40 94 10 04

Copyright © 1996 Parallax Software. All rights reserved. Descent and Interplay logos are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.

StOp INFO

NOUVEAUTÉS

Glénat vient de lancer deux nouveaux mensuels mangas, Gunnm et Dragonball... Dragonball *? Oui, car en plus du mensuel débuté il y a trois ans, l'éditeur sort une nouvelle série, en l'occurrence la réédition des premières aventures, avec une nouvelle maquette de couverture ! Ainsi, il y a donc deux mensuels* DB, *le nouveau permettant aux jeunes générations de découvrir la saga de Toriyama depuis le numéro 1 ! Quant à* Gunnm, *il s'agit ni plus ni moins que de la première partie du premier tome...*

EN KIOSQUE !

ANIMELAND ET TSUNAMI PROS !

On l'attendait depuis longtemps et c'est enfin arrivé !...

Au moment où vous lirez ces lignes, ces deux poids-lourds du fanzine spécialisée dans le mangas et la japanimation seront devenus des magazines, c'est-à-dire qu'ils seront disponibles en kiosque. On s'y attendait depuis un moment, mais cela fait toujours plaisir d'assister à ces (re)naissances. C'est *AnimeLand* qui a ouvert le feu, en passant professionnel il y a environ trois semaines avec son numéro 22. Au sommaire, des dossiers sur « Kamui » et la censure, des tas de news, des interviews de Christophe « Crying Freeman » Gans et Hiroyuki « Moldiver » Kitazume, etc. Côté présentation, le zine est entièrement en quadrichromie, il coûte 28 francs et comporte 68 pages. Seul reproche : beaucoup (trop) d'infos datent et concernent l'actualité de mars-avril... Mais, bon, on ne va pas faire la fine bouche, *AnimeLand* est en kiosque et c'est une bonne nouvelle ! Quant à *Tsunami*, il faudra attendre le numéro 21 de la deuxième quinzaine de juin pour découvrir la formule pro du zine des éditions Tonkam. En attendant, le 20e numéro vient de paraître. Impeccable, il est, lui aussi, entièrement en quadri, comporte des tas de news, des dossiers divers et variés (dont un entretien avec Naoko Takeuchi) et une superbe couverture *Sailor Moon* en images de synthèse !

Conclusion : le rayon « mangas et assimilés » des kiosquiers va encore s'agrandir et comportera désormais *AnimeLand, Tsunami, Kameha, Yoko, Manga Player, Dragon Ball* et *Gunnm* !

DO YOU SPEAK ENGLISH ?

MANGAS MIX

Manga Video nous fait profiter de grandes OAV ce mois-ci, mais elles risquent malheureusement de n'être compréhensibles que par les anglophones. Commençons la description des différentes K7 Manga Video de ce mois-ci par la moins intéressante de toutes : *Kabuto*. Cette histoire de ninja-magicien qui remporte ses combats sans difficulté, va délivrer une belle princesse et tue les méchants d'un seul coup de sabre manque tellement d'originalité qu'elle en devient navrante. Un anime sans surprise, dépassé dans le genre par *Ninja Scroll*.

Vampire Princess Miyu

La deuxième K7, *Vampire Princess Miyu*, se révèle en revanche nettement plus recherchée. Tirée du manga de Hirano Toshihiro et Narumi Kakinouchi, cette OAV vous invite à suivre les aventures d'une jeune vampire et de son ange-gardien démoniaque (disparitions de jeunes filles, combats entre démons...). Les ambiances inquiétantes et les scènes oniriques servent une mise en scène particulièrement bien pensée. Vous risquez bien d'être « mordu » par la petite Miyu.

Finissons cette présentation avec *Giant Robo 1 & 2* (la série complète compte sept épisodes), une série d'OAV magnifique ayant pour sujet une hypothétique fin du monde et où différents membres de la police internationale ont affaire à des fous furieux prêts à toutes les infâmies. Superbement réalisé, *Giant Robo* possède un style très particulier qui le démarque complétement des habituels dessins animés japonais (qui a dit qu'ils se ressemblaient tous ?). Bref, de ces trois séries, vous pouvez retenir les deux dernières, et que tous ceux qui ne causent pas anglais se consolent : elles devraient bientôt être disponibles en français.

Giant Robo

36 15 PLAYER ONE

Venez tester vos connaissances sur le 36 15 Player One. Gagnez des K7 vidéo Dragon Ball Z. (* jeu)

36 15 : 1,29 F la minute

Player one

DU COTE DE CHEZ RYU...

STREET FIGHTER II V

Nous n'avons pas vraiment pour habitude de vous parler de dessins animés japonais dans la rubrique Stop Info. Pourtant, il est des cas pour lesquels on peut bien faire des exceptions...

Street Fighter II V, la série télé, a perduré le temps d'une trentaine d'épisodes au Japon. Pour avoir pu visionner les quatre premiers, nous pouvons affirmer que le dessin animé est de bonne qualité et que les fans du jeu risquent fort de l'apprécier. Voilà qui est en soi plutôt une bonne nouvelle. Le scénario, sans surprise, nous invite à admirer Ryu et Ken, encore adolescents (ils ont 17 ans), à l'époque où, n'ayant peur de rien, ils faisaient les quatre cents coups. Cherchant constamment à se mesurer l'un à l'autre, ils se chamaillent sans arrêt, se battent régulièrement et, bien sûr, vont éprouver leurs talents dans la rue ou dans les bars... S'ils s'en sortent le plus souvent sans problème, nos jeunes amis vont avoir plus de mal face à une autre figure emblématique des Street Fighter : Guile. Ce dernier, en effet, enverra le Japonais puis l'Américain à l'hôpital. Signalons à sa décharge que ce n'est pas lui qui leur a cherché des crosses (et puis, c'est bien là la preuve que l'on trouve toujours plus fort que soi). Entre autres bonnes surprises, signalons également la présence de la petite Chun-Li, 15 ans, qui ne fait pas grand-chose à part de la figuration, mais pour laquelle on ne peut s'empêcher d'éprouver une affection toute particulière. Menés tambour battant, ces premiers épisodes, sans être à tomber par terre, satisferont sans aucun doute les fans du jeu. On ne s'y ennuie pas une seconde et on a hâte — croisons les doigts — qu'ils soient traduits en français.

Ed. Anime. 4 épisodes de 20 mn.

© Capcom/Amuse/Groupe Tac/Yomiuiri 1995, (p) Dynamic Visions S.A. 1996

StOp INFO

CUTEY HONEY

Toujours dans le domaine de la japanimation, mais beaucoup plus anecdotique, Cutey Honey *nous invite à suivre les aventures d'une jeune fille qui possède le pouvoir de se transformer à son gré pour combattre les forces du Mal. L'action soutenue ne vous laisse pas souffler une seconde et les touches d'humour sont nombreuses... De plus nous avons ici droit à des sous-titres en anglais. C'est déjà pas mal.*

Vente par correspondance / Import direct Japon

KATANA (16/1) 40.34.59.31
7, rue de mathis. 75019 PARIS
L'Arme de votre Passion ! 9h30 - 19h30

SPÉCIALISTE EN JEUX D'IMPORT JAPONAIS ! RPG ET AUTRES...

SATURN JAP.

Lunar	419 F
Dark Saviour	399 F
Sword & Sorcery	399 F
Fatal Fury 3	499 F
Far East of Eden	399 F
DBZ 2	419 F
NIGHTS (juillet)	

PLAYSTATION JAP.

Popolocrois	499 F
King of fighter'95	499 F
Motortoon GP 2	499 F
DBZ 2	499 F
Samourai spirit	499 F

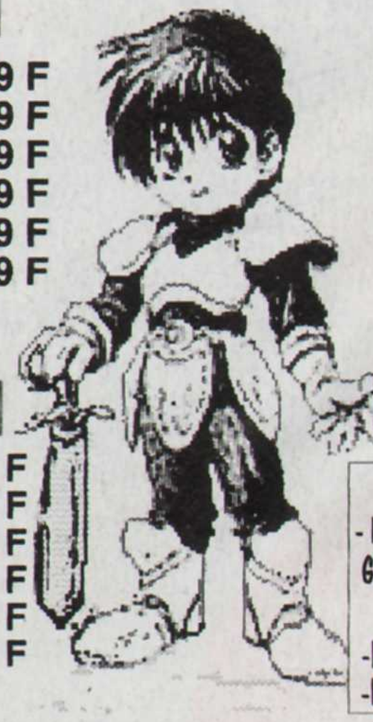
etc...

Nintendo 64
(reservez-là, au cas où !)

Super Famicom

Treasure Hunter G.	649 F
Fire Emblem II	649 F
Ludora	649 F
DBZ hyper dimension	549 F
Lufia 2 (u.s)	499 F
Mario RPG (u.s)	499 F

etc...



>produits dérivés (sur les jeux jap.) :
- MAGAZINES JAP., GUIDE, CD AUDIO., GOODIES.

>>Japanimation :
-Films, OAV v.Fr. (tous sauf érotiques)
-LD sur commande, CD, manga...

POUR COMMANDER :

Nous écrire sur papier libre avec Nom, Adresse, Tel + objet de la commande, OU par Téléphone au 16/1 40 34 59 31
Envoi : 24/48h
Port : 30 F.
Paiement par chèque, mandat, ctre-remboursement (+30 F)

Les plus belles interviews de Mafalda

Présentateur énergique, sur la petite chaîne qui monte, du magazine musical cosmopolite Fanzine, Christophe Crenel s'est tout de même arrêté quelques minutes pour se prêter au jeu de notre curiosité.

Fan de musique et de jeux vidéo Christophe Crenel

PO : Raconte-nous ton histoire avec les jeux vidéo.

CHRISTOPHE CRENEL : Je suis un grand joueur, j'adore ça. Quand les jeux vidéo sont arrivés, c'était la révolution ! Ça a commencé dans les cafés, il y avait Pac Man, Space Invaders… Après, ça s'est un peu amélioré et ça faisait plus de bruit : le jeu s'appelait Galaxian. Avant d'aller en cours, le café était une étape obligée. Dans la foulée, il y a eu les premières consoles. Je me rappelle d'un jeu avec des mini raquettes de tennis, la vitesse s'accélérait et il fallait renvoyer la balle contre un mur. Après, je me suis arrêté parce que je commençais à passer trop de temps devant la télé. Ceci dit, je me suis acheté un Mac avec quelques jeux. Ça m'entraîne tard dans la nuit pour progresser dans le jeu. Je sens que c'est un piège terrible.

PO : Peux-tu nous définir le concept de ton émission ?

C.C. : C'est un magazine d'actualité musicale. Comme il y a énormément de sorties — parfois jusqu'à 50 CD par semaine —, j'estime que les gens n'ont pas les moyens d'investir 130 F tous les deux jours pour découvrir un nouvel artiste. Je pense donc qu'ils sont contents d'avoir un magazine les aidant dans leurs futurs achats musicaux.

Avant d'aller en cours, jouer au café était une étape obligée.

On essaie d'innover dans le fond et dans la forme. On mélange aussi les gens connus avec ceux qui ne le sont pas du tout, les français avec les anglo-saxons. L'idée en fin de compte est de surprendre à chaque fois. On inclut les artistes dans une thématique pour les obliger à parler d'autre chose que de leur disque.

Questions express

PO : Que prends-tu au petit déjeuner ?

C.C. : Comme c'est super important pour moi, je prends des céréales avec du lait et un verre de jus d'orange… et c'est parti pour la journée.

PO : Quelle est ta tenue préférée ?

C.C. : Un jean vert avec un tee-shirt orange.

PO : Quelle est la marque de ta voiture ?

C.C. : Une vieille Ford Escort complètement cabossée que j'aime beaucoup et qui m'a permis d'écrire une chanson qui s'appelle « Infiniment multiple ».

PO : Ton style de femme ? Mystérieuse comme la créature de Roswell, attendrissante comme E.T. ou intelligente comme Mireille Mathieu ?

CC : Sacré portrait robot ! J'apprécie le mystère et les femmes enfants qui ont l'air très nature. Par exemple, j'aime bien Jodie Foster.

FICHE SIGNALÉTIQUE

NOM : Crenel
PRÉNOM : Christophe
NÉ LE :
2 septembre 64
SITUATION :
Seul et sans amie…
PARCOURS : Après un Bac C et le diplôme du Studio École de France, débute à RMC Proche Orient. Reste 6 ans à France Info puis entre à M6. Parallèlement, joue dans un groupe, Amok, comme guitariste et chanteur, sort un CD chez Musidisc.
Aujourd'hui, présentateur sur M6 du magazine Fanzine (le mercredi à 17 h).

LA BOUTIQUE TOON®

65F

La boîte de 6 fig. officielles. si vous les prenez par trois, au choix parmi 8 (soit 240F les 3). À l'unité: 75F.

395F

Le jeu Dragon Ball Z Ultimate 22 sur PlayStation.

250F

Le pack des deux vidéos Macross VF: «Macross le film» + «Macross Plus 1 ou 2». À l'unité: 149F.

49F

Le film, soit 147F le très beau «Box» indissociable des 3 films Dragon Ball VF: «La légende de Shenron», «Château du Démon», «L'aventure mystique».

250F

Le pack des deux vidéos Monster City VF + 3x3 Eyes VF. À l'unité: 149F pour Monster, 139F pour 3x3.

25F

Le manga Fly («Dragon quest», 3 tomes parus) ou le manga City Hunter («Nicky Larson», 3 tomes parus)

135F

La vidéo Réincarnation Vol.1 STF. Une nouveauté à voir absolument!
(Sortie mi-juin)

260F

Le jeu Fifa Soccer 96 sur PlayStation ou Sega Saturn. Vous avez bien lu!
(promo jusqu'au 15/7)

80F

La vidéo Coluche si vous en achetez 3 au choix (soit 240F les 3). Prix à l'unité: 95F. Titres disponibles: 1-Le maître d'école 2-Banzaï 3-Inspecteur la bavure 4-2 heures moins le quart... 5-La vengeance du serpent à plumes 6-Le fou de guerre 7-La femme de mon pote 8-Tchao pantin

160F

La boîte de 6 figurines (au choix parmi 8) + une figurine articulée Super Battle (au choix parmi 6). Détail ci-dessous.

300F

Le pack des deux vidéos X-Files au choix (3 volumes parus) + 1 sachet de Trading Cards Season 2. À l'unité: 160F la vidéo, 15F le sachet.

Japanimation

V. VF	3x3 eyes (mi juin)	149 F
V. STF	Ah! My Goddess 3 vol.	119 F/vol.
V. VF	Akira Le film	139 F
M. F	Akira 14 tomes	97 F/tome
V. VF	Appleseed Le Film	139 F
M. F	Appleseed 4 tomes	75 F/tome
V. VF	Armitage III 3 vol.	119 F/vol.
V. VF	Art of Fighting	149 F
M. F	Asatte Dance 2 tomes	77 F/tome
V. VF	Babel II 2 vol	99 F/vol
V. VF	Baoh	139 F
M. F	Bastard!! T.1 (mi juin)	40 F
V. STF	Black Jack 3 vol.	139 F/vol
V. STF	Borgman 2058 O.A.V.	139 F
V. STF	Borgman le film	149 F
BD F	Bubblegum Crisis	77 F
V. STF	Bubblegum Crisis 1-4	139 F/vol
V. VF	Chasseur de Vampire D	149 F
M. F	City Hunter 3 tomes	25 F/tome
V. VF	Cobra 10 vol.	149 F/vol.
V. VF	Cobra Le film	149 F
CD Audio	Cobra 1 «Génériques»	49 F
CD Audio	Cobra 2 «Musiques»	149 F
Sweat	Sweat-Shirt Cobra L ou XL	149 F
Tee-Shirt	Tee-Shirt Cobra XL	89 F
Casquette	Cobra	95 F
Posters	Poster Cobra les 4	80 F
Livre F	Crying Freeman «Le tournage»	99 F
M. F	Crying Freeman 2 tomes	47 F/tome
V. VF	Cyber City 3 vol.	99 F/vol
M. F	Cyber Weapon Z T.1	79 F
V. STF	Deus «Le secret des Kvoles»	119 F
M. F	Docteur Koh	59 F
M. F	Dominion Tank Police	77 F
V. VF	Dominion 2 vol.	139 F/vol
M. F	Don Giovanni	57 F
M. F	Dr Slump 5 tomes	39 F/tome
M. F	Dr Slump T.6 (fin juin)	39 F
V. VF	Eight Man 2 vol.	99 F/vol
V. VF	El Hazard 1 (fin juin)	139 F
BD F	Elie	39 F
V. VF	Fatal Fury 3 vol.	149 F/vol
V. VF	Final Fantasy 2 vol.	149 F/vol
V. STF	Final Fantasy Coffret Collector	299 F
M. F	Fly (Dragon Quest) 3 tomes	25 F/tome
M. F	Ghost in the shell T.1	79 F
V. VF	Golden boy 1 (mi juin)	139 F
V. VF	Golgo 13	139 F
M. F	Gon 2 tomes	38 F/tome
V. VF	Gunnm	139 F
M. F	Gunnm T.1 5 tomes	40 F/tome
M. F	Gunnm T.6 (fin juin)	40 F
V. VF	Guyver 3 vol.	139 F/vol.
BD F	HK T.1 «Avalon» (mi mai)	95 F
V. STF	Humming Bird 1	139 F
M. F	Ikkyû T.1	57 F
V. STF	Iria 1 3 vol.	139 F/vol.
V. VF	Kamui	169 F
V. VF	Ken le Film	149 F
V. VF	Ken TV T.1 4 vol.	85 F/vol.
V. VF	Ken TV Pack 4	300 F
B.D. F	Kiro	57 F
V. VF	Kishin Heidan 3 vol.	139 F/vol.
V. VF	Kôjirô! I 2 vol.	149 F/vol
V. VF	Kôjirô! II 2 vol.	149 F/vol
V. STF	Kojirô! II 3	149 F
B.D. F	L'Autoroute du Soleil	84 F
M. F	L'Habitant de l'Infini 2 tomes	57 F/tome
M. F	L'Homme qui Marche	38 F
Livre F	L'Univers des Mangas	119 F
V. VF	La Cité Interdite	139 F
M. F	Le chien Blanco	59 F
M. F	Le Trou Bleu 1	57 F
V. VF	Les Ailes d'Honneamise	139 F
M. F	Les Élémentalistes 2 tomes	77 F/tome
V. STF	Lodoss 1	149 F
V. STF	Lodoss 2-6	139 F/vol
V. STF	Lodoss Pack 6	649 F
V. STF	Love city	139 F
V. VF	Macross II.1	139 F
V. VF	Macross Le film	149 F
V. VF	Macross Plus 2 vol.	149 F/vol
V. STF	Maps 2 vol.	139 F/vol
V. VF	Max et Compagnie Le film	149 F
V. VF	Max et Cie OAV 4 vol.	139 F/vol
V. VF	Megalopolis 4 vol.	119 F/vol
M. F	Mission temporelle	59 F
Calendrier Jap.	Miyazaki / Ghibli	99 F
V. VF	Moldiver 3 vol.	139 F/vol
V. VF	Monster city	149 F
M. F	Mother Sarah 2 tomes	89 F/tome
V. VF	Nicky Larson 4 vol.	85 F/vol
V. VF	Nicky Larson TV Pack 4	300 F
V. VF	Ninja Scroll	139 F
BD F	Nomad 3 tomes	97 F/tome
M. F	Noritaka 2 tomes	40 F/tome
V. STF	Nuku nuku 1	139 F
M. F	Orion T.1 2 tomes	77 F/tome
M. F	Outlanders 2 tomes	77 F/tome
CD Audio	Oz	149 F
V. VF	Patlabor 2 vol.	149 F/vol.
V. VF	Plastic Little	99 F
A.C. F	Porco Rosso 4 tomes	57 F/tome
V. VF	Porco Rosso	139 F
Art Book F	Porco Rosso	169 F
V. VF	Ran La légende verte 3 vol.	139 F/vol.
V. STF	Ranma ½ OAV 3 vol.	139 F/vol.
V. VF	Ranma ½ Film 2 vol.	149 F/vol.
M. F	Ranma ½ 8 tomes	39 F/tome
V. VF	Ranma ½ TV 4 vol.	85 F/vol.
V. VF	Ranma ½ TV Pack 4	300 F
V. STF	Réincarnations 1 (mi juin)	135 F
M. F	Rêves d'Enfants T.3	79 F
V. VF	RG Veda OAV	139 F
M. F	RG Veda 2 tomes	47 F/tome
M. F	Riot T.1	77 F
V. VF	Roujin-Z	139 F
M. F	Sailormoon 7 tomes	39 F/tome
V. VF	Sailormoon TV 4 vol.	85 F/vol.
V. VF	Sailormoon TV Pack	300 F
V. VF	Saint Seiya Film 4 vol.	139 F/vol
A.C. Jap.	Saint Seiya 4 tomes	49 F/tome
V. VF	Saint Seiya TV 4 vol.	85 F/vol.
V. VF	Saint Seiya TV Pack 4	300 F
V. VF	Samouraï Shodown	149 F
M. F	Sanctuary T.1	49 F
M. F	Shang-Haï Kaijinzoku	77 F
Calendrier CD Jap.	Slamdunk	49 F
V. STF	Slow Step 3 vol.	139 F/vol.
V. VF	Street Fighter II	139 F
M. F	Street Fighter II 4 tomes	47 F/tome
M. F	Striker T.1	47 F
V. VF	Tenchi Muyo 3 vol.	139 F/vol.
V. STF	The Cockpit	149 F
V. VF	The Hard	139 F
M. F	Tôkyô Babylon 2 tomes	49 F/tome
V. VF	Urotsukidôji I	149 F
V. VF	Urotsukidôji II	149 F
V. VF	Urotsukidôji III 2 vol.	149 F/vol.
V. STF	Ushio to Tora 3 vol.	109 F/vol.
M. F	Vaelber Saga 2 tomes	85 F/tome
V. VF	Venus Wars	149 F
M. F	Version T.1	49 F
M. F	Video Girl Aï 11 tomes	30 F/tome
CD Audio	Video Girl Ai CD 1	149 F
V. STF	Watt Poe	139 F
V. STF	Yohko 3 vol.	119 F/vol.
V. VF	Yoma	169 F
V. STF	You're under arrest 3 vol.	139 F/vol.
V. STF	Yû Yû Hakusho Film	149 F
V. VF	Yugen Kaisha 4 vol.	99 F/vol.

Dragon Ball Z

V. VF	Dragon Ball 3 vol.	79 F/vol
V. VF	Coffret 3 Films Dragon Ball	147 F
V. VF	Dragon Ball Z 11 vol.	99 F/vol
V. VF	2 vidéos DBZ (1-11) au choix	179 F
Laser Disc Pal VF	DBZ 8 «Broly»	249 F
M. F	Dragon Ball 20 tomes	39 F/tome
M. F	Dragon Ball T.21 (fin juin)	39 F
M. Jap.	Dragon Ball	39 F/tome

Dispos: 31 32 34 36 37 38 39 40 42

Art Book Jap.	7 «Dragon Ball»	199 F

Art Book 1-6 : nous consulter.

A.C. Jap.	Dragon Ball	69 F/tome

Dispos: SP1 «Badack», SP2 «Trunks story», 1 «Garlic», 2 «Dr Willow», 3 «Thalès», 4 «Super Namec», 6 «Metal Cooler», 7 «Cyborgs», 13 «Tapion»

Fig. 40cm	Géantes!	169 F/figurine

Dispos: 1-Gokû Super Guerrier 2-Gokû Hyper Guerrier 3-Janemba jaune 4-Gokû normal 5- Son Goten 6-Bou

Fig. à monter	Gogeta	99 F
Fig. 13cm articulée		75 F/figurine

Dispos: 1-Gohan 2-Goten 3-Trunks 4-Végéta 5-Janemba rouge 6-Gokû H.G

Coffret	6 Super Guerriers 8 cof.	79 F/cof.
Hard Case	DBZ+5 PP Card	69 F
Cartes	HC 4 DBZ Sachet de 10	19 F
Cartes	HC 4 DBZ Boîte 20 sachets	350 F
Cartes	PP Card 27 DBZ 34+Laser	69 F
Cartes	PP Card 29 DBZ 34+Laser	69 F
Sweat	Sweat-Shirt DBZ Taille U	149 F
Casquette	DBZ	69 F
Calendrier Jap.	DBZ 10ème ann. 36x53cm	119 F

Jeux-Consoles

SONY PLAYSTATION

	Console PlayStation+manette	1950 F
Acc. PSX	Câble de liaison	199 F
Acc. PSX	Carte Mémoire	169 F
Acc. PSX	Connecteur 4 manettes	199 F
Joy. PSX	Manette Negcom	369 F
Joy. PSX	Manette Standard Sony	199 F
Joy. PSX	Fighter stick (arcade)	399 F
Jeu VF	Actua Soccer	329 F
Jeu VF	Adidas Power Soccer	369 F
Jeu VF	Alien Trilogy	369 F
Jeu VF	Chronicles of the sword	369 F
Jeu VF	D (The D)	369 F
Jeu VF	DBZ Ultimate 22 (Juin?)	395 F
Jeu VF	Destruction Derby	369 F
Jeu VF	Discworld	369 F
Jeu VF	Doom	349 F
Jeu VF	Fade to black (28 juin)	375 F
Jeu VF	Fifa Soccer 96	260 F
Jeu VF	Jack is back	369 F
Jeu VF	Loaded	369 F
Jeu VF	Magic Carpet	369 F
Jeu VF	Museum Pieces 1 (nc)	399 F
Jeu VF	NBA Live 96	349 F
Jeu VF	NBA In the zone	399 F
Jeu VF	Need for Speed	369 F
Jeu VF	PGA Tour Golf 96	349 F
Jeu VF	Philosoma	369 F
Jeu VF	Resident Evil (fin juin)	399 F
Jeu VF	Ridge Racer Revolution	399 F
Jeu VF	Road Rash	349 F
Jeu VF	Shockwave Assault	349 F
Jeu VF	Street Fighter Zero/alpha	399 F
Jeu VF	Tekken	399 F
Jeu VF	Theme Park	349 F
Jeu VF	Tôshinden	369 F
Jeu VF	Total NBA 96	369 F
Jeu VF	View Point	369 F
Jeu VF	Wing Commander 3	369 F
Jeu VF	Wipe Out	369 F

SEGA MEGADRIVE

Jeu VF	Fifa Soccer 96	349 F
Jeu VF	NBA Live 96	369 F
Jeu VF	Toy Story	399 F

SEGA SATURN

	Console Saturn+manette	2090 F
Acc. Saturn	Backup Memory	399 F
Acc. Saturn	Carte Video CD (Mpeg)	1349 F
Acc. Saturn	Logiciel Photo CD	199 F
Joy. Saturn	Joypad Explorer	129 F
Joy. Saturn	Joypad Standard Sega	199 F
Joy. Saturn	Volant Arcade Racer	499 F
Jeu VF	D (The D)	399 F
Jeu VF	Destruction Derby (nc)	399 F
Jeu VF	Galactic Attack (fin mai)	399 F
Jeu VF	Fifa Soccer 96	260 F
Jeu VF	Magic Carpet	369 F
Jeu VF	NBA Live 96	369 F
Jeu VF	Need for Speed (28 juin)	349 F
Jeu VF	Road Rash (19 juillet)	349 F
Jeu VF	Sega Rally	429 F
Jeu VF	Shockwave Assault (14/6)	369 F
Jeu VF	Sim City 2000	429 F
Jeu VF	Street Fighter Zero/Alpha (nc)	399 F
Jeu VF	Toshinden Remix	359 F
Jeu VF	Virtua Cop	399 F
Jeu VF	Virtua Cop+Gun	549 F
Jeu VF	Virtua Fighter 2	429 F
Jeu VF	Wipe Out	399 F
Jeu VF	X-Men	349 F

SUPER NINTENDO

Joy. Snin	Joypad Programmable	199 F
Jeu VF	Donkey Kong Country 2	599 F
Jeu VF	Fifa Soccer 96	379 F
Jeu VF	NBA Live 96	399 F
Jeu VF	NHL Hockey 96	379 F
Jeu VF	Super Mario World 2	519 F

Tiens ? Un vide. Il faut le remplir, un vide. C'est pas sérieux, un vide. Bon, ça y est, il est rempli. Merci.

Le nouveau Film DBZ!

Le film DBZ sorti au cinéma l'année dernière a fait un malheur, vous vous en souvenez? Eh bien la vidéo sera disponible courant juillet! Comme le film de cinéma, elle contient «Tapion» et «Janemba», les deux derniers films sortis au Japon. Durée: 90mn, Version française.

149F

La vidéo DBZ «12» Le Film + 5 Cartes Hero Collection (Jusqu'au 30/6)

OFFRE SPÉCIALE RÉSERVATION

Vous pouvez réserver dès maintenant votre vidéo à 149F, et vous serez livré dans les tous premiers! Les 5 cartes Hero Collection ne sont offertes que pour une commande reçue avant le 30 juin 1996. Au delà de cette date, le prix reste de 149F.

LA BOUTIQUE TOON S'ENGAGE

Vous serez prévenu(e) individuellement fin juin et par courrier de la date de sortie exacte. De plus, si le prix public venait à baisser à cette date, nous nous engageons à vous facturer le nouveau prix ! Votre paiement ne sera encaissé qu'à l'expédition de la vidéo.

COMMENT COMMANDER ?

Pour bénéficier de cette offre, vous devez commander sur papier libre ou par téléphone, et régler par chèque ou carte bancaire. La commande et le paiement doivent être impérativement séparés de toute autre commande. N'oubliez pas les frais de port. Au delà du 15/7, commande séparée inutile.

Autres D.A.-Films

V. VF	Coffret Alien I+II+III	299 F
V. VF	Les Nuls «Cité de la peur»	149 F
V. VF	Simpson «Le dieu du stade»	119 F
Pack V. + BD.	Simpson Pack	199 F
V. VF	Speed	149 F
V. VF	X Files 1 «Le dossier secret»	155 F
V. VF	X Files 2 «Tooms»	155 F
V. VF	X Files 3 «Enlèvement»	155 F
V. VF	X Files Les 3 volumes	419 F
Trading	X Files Season 2 Le sachet	15 F
V. STF	Tex Avery 8 vol.	99 F/vol

1-1942/1944, 2-1944/1945, 3-1946/1947, 4-1947/1949, 5-1949/1950, 6-1950/1951, 7-1951/1954, 8-1954/1955

V. VF	The Mask	149 F

Magazines

Mag. F	Anime Land 17, 20, 21	35 F/mag.
Mag. F	Anime Land 18/19 (double)	45 F
Mag. F	Anime Land 22	28 F
Mag. F	Kameha Relié 7 tomes	47 F/reliure
Mag. F	Manga Player 7 Mag.	30 F/mag.

Bandes Dessinées

BD F	666 3 tomes	75 F/tome
BD F	Aquablue 5 tomes	79 F/tome
Livre F	Bilbo le Hobbit	125 F
BD F	Caste Méta-Barons 3 tomes	79 F/tome
BD F	Dayak 2 tomes	75 F/tome
BD F	Eaux de Mortelune 7 tomes	75 F/tome
BD F	Gipsy 2 tomes	79 F/tome
BD F	Horde	69 F
BD F	L'Étoile noire	69 F
Livre F	L'Incal "Mystères de l'Incal"	79 F
BD F	L'Incal 6 tomes	59 F/tome
BD F	Le chant des étoiles T.1	69 F
BD F	Lobo 3 tomes	79 F/tome
Livre F	Royo T.1 «Femmes»	195 F
Livre F	Royo T.2 «Malefic»	195 F
BD F	Simpson «No problemo»	85 F
BD F	Slaine 4 tomes	75 F/tome
BD F	Star Wars Empire des ténèbres	59 F
BD F	Star Wars Héritier de l'empire	59 F
BD F	The Mask 1	48 F
BD F	Titeuf 4 tomes	55 F/tome
BD F	XIII 11 tomes	55 F/tome

INFORMATIONS PRATIQUES

- **Découpez**, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition. Commande sur papier libre : merci d'indiquer le code média «PL0696».
- **N'hésitez pas** à vous renseigner sur les dates de disponibilité par téléphone ou minitel.
- **Chronopost**: commandez de préférence par téléphone ou minitel.

Renseignements, commande, livraison, service après vente:

(16.1) 49.76.19.63

Lu->Ve: **10-19h** Sa: **10-18h**

3615 BOUTIQUETOON

24h/24 7j/7 2,29 F/mn

INFORMATIONS JURIDIQUES Conformément à l'article 27 de la loi «Informatique et Libertés» du 6/1/1978, les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre commande par La Boutique Toon. Vous disposez d'un droit d'accès et de modification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, votre adresse peut être transmise à des tiers. Vous pouvez ainsi être amené(e) à recevoir des proposition commerciales d'autres organismes ou société. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-le nous en précisant votre code client. LA BOUTIQUE TOON / CNIL - BP 249 - 94102 SAINT MAUR Cedex Siège social : 44, rue Garibaldi / 94100 SAINT-MAUR / Sarl à 500000F / RCS Créteil B353078140.

BON DE COMMANDE

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

ARTICLES COMMANDÉS		PRIX
1		
CADEAU Le poster HK exclusif! Si je commande au moins un article avant le 31/7/96.		Gratuit
2		
3		
4		
5		
❑ **Catalogues couleur** (sans obligation d'achat !)		Gratuit

PL0696

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

CODE P. :

VILLE :

Téléphone : Date de nais.:

FRAIS DE PORT

FRANCE MÉTROPOLITAINE :

❑ Normal	Une semaine environ	29 F
❑ Colissimo	1-2 jours	35 F
❑ Colissimo	recommandé	49 F
❑ Chronopost	Demain avant 12h	79 F
EUROPE : ❑ Envoi Recommandé		69 F
DOM TOM : ❑ Frais de port sur devis		
TOTAL À PAYER :		F

MODE DE PAIEMENT

❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ Mandat (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ Contre Remboursement (+39F)
(France métropolitaine seulement, pas de CR pour les jeux et consoles)
❑ Carte Bleue Visa Eurocard Mastercard
❑ Carte Aurore

N° ____ ____ ____ ____

Expire à fin : __ / __ **Signature:**

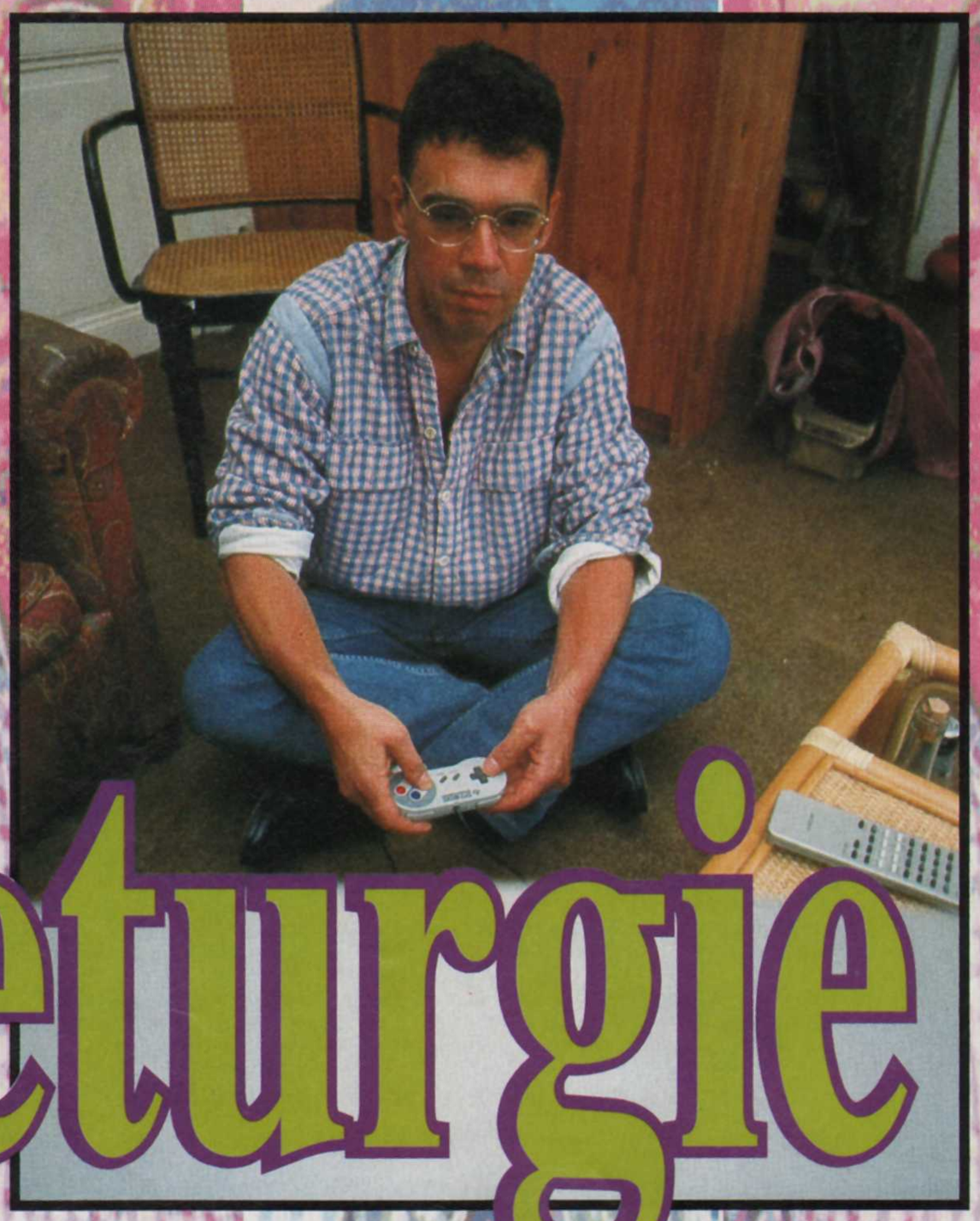
Si mineur(e), signature des parents

Les plus belles interviews de Mahalia

Si son nom vous dit quelque chose, c'est sans doute que vous avez déjà lu une de ses histoires : Lucky Luke, Rantanplan et Percevan, c'est lui. Il nous livre ses impressions sur les jeux vidéo et les mangas.

L'engouement pour les mangas ? On publie tout et n'importe quoi...

Jean Léturgie



PO : Quel rapport entretenez-vous avec les jeux vidéo ?

J.L. : J'ai connu les jeux vidéo avec les célèbres Game & Watch, les premiers portables intégrés dont Donkey Kong était déjà le héros. Ce que je reproche à ce type de jeu, c'est qu'il tient plus du réflexe que de l'intelligence. Au niveau scénario, cela reste très basique et l'adaptation de bandes dessinnées comme les Schtroumpfs ou Astérix finit toujours par me décevoir car il n'y a pas véritablement de scénario. On est loin des histoires des albums ! Du coup, je préfère les jeux de rôle et d'aventure. Myst est l'exemple même du jeu parfait au niveau de son scénario. L'idéal serait de se retrouver immergé dans un jeu comme dans un film dont on serait le héros, et de pouvoir alors éprouver les mêmes sentiments que les personnages.

L'homme qui écrit plus vite que son ombre

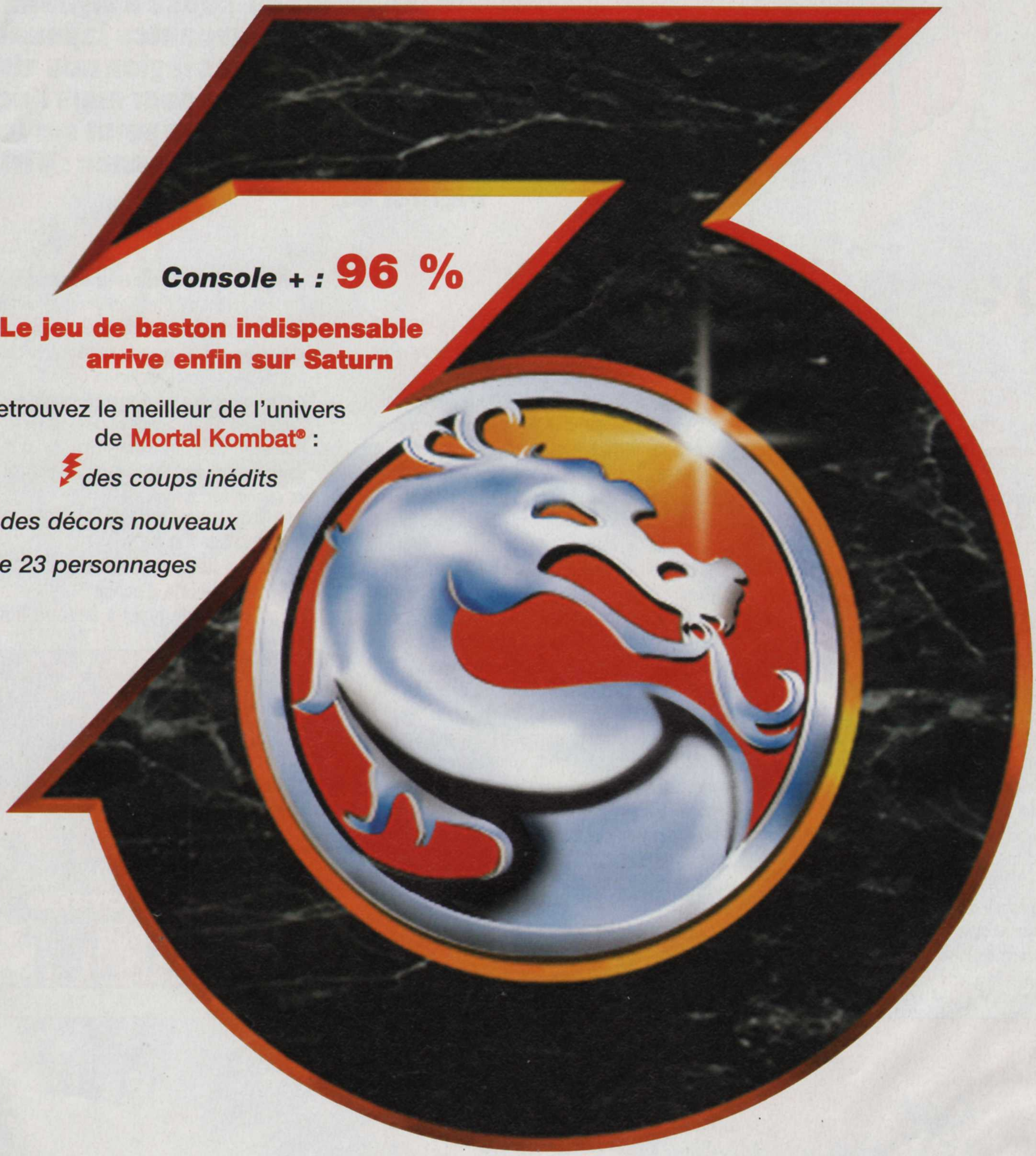
PO : Quel est votre opinion sur le phénomène manga ?

J.L.: Je trouve qu'il y a quelques mangas qui sont très, très bien faits. Akira notamment est graphiquement fabuleux et possède un rythme de découpage époustouflant. À côté de ça, il se développe un engouement pour le manga qui conduit aux mêmes débordements qu'en 1980 avec la bande dessinée européenne : on publie tout et n'importe quoi. Ça va desservir un phénomène qui à la base est plutôt intéressant. Je pense que, passée une certaine méfiance de la part des dessinateurs européens, on va intégrer les mangas, les digérer et en ressortir des histoires beaucoup plus passionnantes que celles qui sortent actuellement.

FICHE SIGNALÉTIQUE
NOM : Léturgie
PRÉNOM : Jean
NÉ LE : 24 décembre 1947
SITUATION DE FAMILLE : 2 enfants dont Simon qui dessine ses histoires.
PARCOURS :
Parolier de chansons pendant dix ans.
Secrétaire de Serge Reggiani.
Attaché de presse chez Glénat.
Parallèlement crée *Percevan* (Dargaud) et les scénarios de *Lucky Luke* après la mort de Goscinny.
Directeur d'édition aux Humanoïdes associés.
A créé sa société d'édition : Eigrutel Productions (4 albums disponibles).
Auteur de la première BD française interactive sur Internet.
Projette d'installer sur le câble la première chaîne de BD interactive.

Les plus belles interviews de Mahalia

ULTIMATE MORTAL KOMBAT® 3



Console + : 96 %

Le jeu de baston indispensable arrive enfin sur Saturn

Retrouvez le meilleur de l'univers de **Mortal Kombat®** :

- *des coups inédits*
- *des décors nouveaux*
- *+ de 23 personnages*

GT Interactive Software (Europe) Ltd.

Enfin disponible sur Saturn

Williams® Williams Entertainment Inc.

Ultimate Mortal Kombat 3 ©1996 Williams, Inc. All Rights Reserved. Developed by Williams. Distributed by GT Interactive Software Corp. under license from Williams.
All other trademarks are properties of their respective companies. GT Interactive Software (Europe) Ltd. Sega saturn is trademark of Sega. The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London NW1 6JT.
http://www.gtinteractive.com

l'arcade dépasse les bornes !

La rubrique arcade, ce mois-ci, se révèle assez tranquille. Côté sorties françaises, à part Virtual On et, dans une moindre mesure, 19XX, il n'y a pas grand-chose à signaler. Les nouveautés japonaises ne sont pas légion non plus, mais ce sera pour nous l'occasion de refaire un point sur le jeu le plus attendu de l'année : Virtua Fighter 3.

On les a essayées pour vous

VIRTUAL ON
Sega

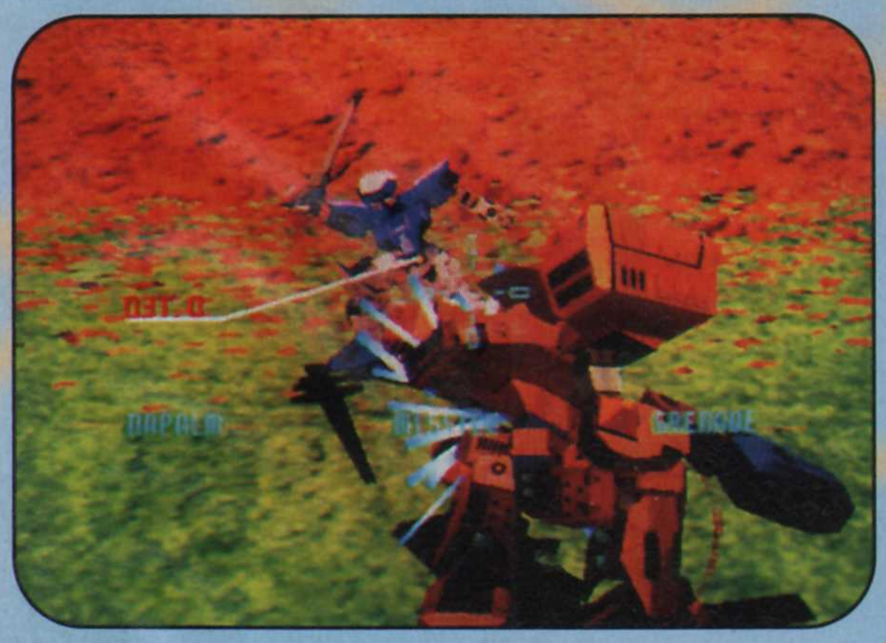
92%

Virtual On est un jeu de combat de robots en 3D. Après avoir choisi votre combattant parmi les huit qui sont mis à votre disposition, vous débarquez sur une aire de jeu aux dimensions vastes (mais pas illimitées) et devez utiliser votre puissance de feu de la façon la plus efficace possible pour éliminer votre adversaire. Le concept étant désormais compris par tous — en tout cas, je l'espère —, intéressons-nous aux détails. Chacun des robots que vous pouvez choisir dispose d'une panoplie d'armes bien particulières : lasers, mines, missiles, épées... Ils possèdent, en gros, la même force de frappe, mais la différence se fait sentir au niveau de la forme et de la puissance des tirs (certains balaient plus large, mais se révèlent moins meurtriers). À vous, donc, de voir laquelle de ces machines de guerre vous convient le mieux.

En ce qui concerne ses déplacements, votre robot doit être appréhendé comme un tank, avec un système de double commande (vous disposez de deux manettes que vous devez pencher en même temps dans une direction pour suivre celle-ci. En poussant une seule manette vers l'avant, vous tournez sur vous-même). C'est un peu déroutant au début, mais on s'y fait assez vite. La particularité de Virtual On, c'est que vous avez la possibilité de sauter en l'air, en écartant vos manettes. Le jeu y gagne énormément et, une fois les commandes en tête, on peut virevolter sans arrêt, attaquant son adversaire par le haut, l'arrière ou les côtés... Les déplacements deviennent instinctifs et l'on éprouve, au bout d'une demi-heure, un sentiment de liberté grisant. La jouabilité est grandiose. Si les affrontements se résument le plus souvent à des échanges ininterrompus de tirs et à des déclenchements de méga-bombes (très impressionnantes), il n'est toutefois pas rare, un des robots se trouvant en difficulté, que les combats se terminent au corps à corps. Les coups d'épée font alors très mal et l'on a souvent droit, quelques secondes après qu'aient été administrés ceux-ci, à un superbe Replay. Pas complètement bourrin, Virtual On vous autorise à utiliser certains éléments du décor pour vous cacher, vous protéger... Au cas où votre robot ne serait plus visible, le jeu « triche » un peu et vous fait profiter de quelques effets de transparence. Louable attention. Bref, corrigeant les défauts des Cybersled et Cyber Commando de Namco avec ses possibilités d'attaques au corps à corps et sa plus grande liberté d'action, Virtual On fait figure de nouvelle référence dans ce genre un peu spécial de combat en 3D. Seul, on s'en lasse assez vite, mais je vous promets qu'à deux les parties sont épiques. Espérons qu'il fera l'objet d'une adaptation digne de ce nom sur Saturn...

Points forts

La qualité de la réalisation
La grande liberté d'action
La possibilité de jouer à deux en link



19XX

Capcom

87%

Suite de 1942, 1943, 1941 et Varth, 19XX est un shoot them up classique, certes un peu bourrin, mais néanmoins très accrocheur qui devrait énormément plaire aux fans. Vous disposez de trois avions de guerre différents, plus ou moins rapides et puissants, et devez réduire à néant les vagues d'ennemis qui vous foncent dessus grâce à vos tirs, missiles et bombes. Du déjà vu, d'accord, mais la qualité de la réalisation et l'ambiance du jeu le placent au-dessus de la moyenne des autres productions du genre.
Le jeu à deux n'occasionne aucun ralentissement — ce qui n'est pas si fréquent — et les boss qui vous attendent, au travers des sept niveaux que compte 19XX (croiseur, porte-avions, sous-marin, char...) risquent fort de vous en faire baver. Selon vos performances, vous aurez même droit à un Ranking, histoire d'évaluer un peu votre niveau. Un shoot them up vertical idéal pour évacuer son stress et se muscler les avant-bras...

Points forts
L'ambiance explosive
La possibilité de jouer à deux en link

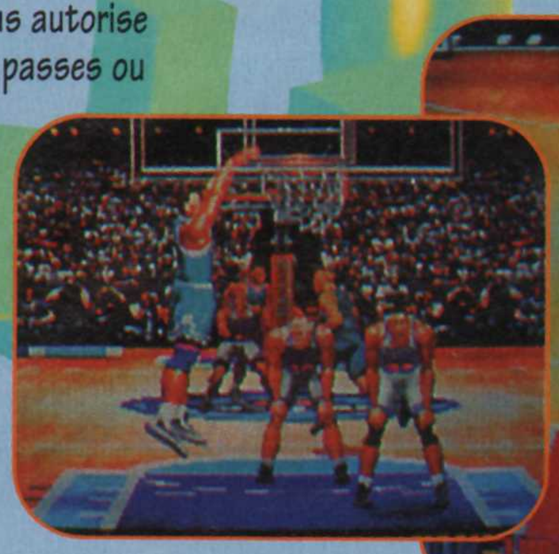
RUN & GUN 2

Konami

83%

Connu au Japon sous le nom de Slam Dunk 2, Run & Gun 2 est une simulation de basket assez atypique. Le jeu, visualisé à partir d'une extrémité du terrain, nous fait profiter d'un zoom assez réussi qui permet d'appréhender l'action toujours de la même manière (on reste toujours à la même distance, quel que soit l'endroit du terrain sur lequel le joueur « suivi » se trouve). Le résultat est assez spécial — surtout lorsqu'on sait que le sol bouge aussi lorsque les basketteurs effectuent certaines actions —, mais il n'est en rien gênant. Question d'habitude. Inutile de s'étendre des heures sur l'aspect tactique ou technique du jeu. Run & Gun 2 respecte bien évidemment les règles du basket, et il vous autorise à effectuer différentes sortes de tirs, de passes ou de feintes. Normal. Par contre, que les amateurs de super tirs ou de bonds impressionnants, à la NBA Jam, passent leur chemin. Ici, le jeu est vif et nerveux, d'accord, mais il reste assez classique. Bref, cette simulation, certes pas révolutionnaire, mérite l'attention des mordus de ce noble sport qu'est le basket.

Points forts
La taille des sprites
L'animation détaillée des mouvements des joueurs



Nouvelles du Japon

BUBBLE MEMORIES

Taito

Sous titré « The story of Bubble Bobble III », Bubble Memories est le dernier des Bubble Bobble en date. Pour tous ceux — rares je l'espère — qui ne connaîtraient pas ce jeu mythique, une brève explication de son principe s'impose. Dirigeant un petit dinosaure mignon capable de cracher des bulles, vous devez enfermer dans celles-ci tous les ennemis qui occupent le tableau dans lequel vous vous trouvez. Une fois ceci fait, vous n'avez plus qu'à vous précipiter sur vos adversaires « embullés », et ils disparaissent illico (attention de ne pas trop traîner toutefois : votre temps est compté). Vous enchaînez ainsi les tableaux, affrontez des boss...
L'archétype du jeu rigolo, convivial (on peut y jouer à deux) et pas compliqué. Bubble Memories qui, avouons-le, ne semble pas innover des masses, est calqué exactement sur le même principe. Il propose toutefois une nouveauté : la possibilité de souffler d'énormes bulles, bien plus efficaces que les petites que vous crachez d'habitude. Elles vous servent contre de nouveaux ennemis, présents pour la première fois dans cette version. Un jeu sympathique, certes, mais qui fera surtout craquer les fans de longue date...

Nouvelles du Japon

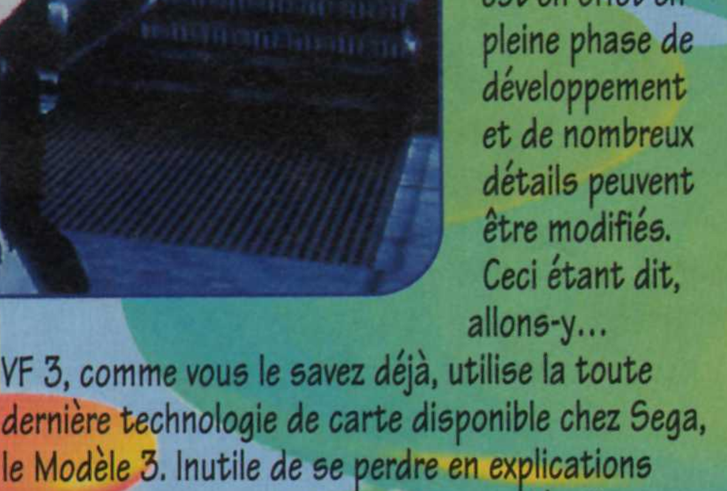
Virtua Fighter : le Kids et le n° 3 !

Sega

Tous ceux qui, comme moi, suivent de près l'évolution de la série des Virtua Fighter seront sans doute ravis d'admirer les photos qui habillent cette page. Ne vous gênez pas, elles sont ici pour ça. En ce qui concerne les informations au sujet de chacun de ces deux jeux, maîtrisons notre impatience et parlons en premier lieu de VF Kids. D'abord, une bonne nouvelle : tous les personnages ont été redessinés, inclus dans le jeu, et la borne devrait sortir au Japon incessamment sous peu. On peut croiser les doigts et espérer la voir arriver en France pour la rentrée. Décidément craquants et très mignons, les personnages de VF Kids devraient faire un carton chez les enfants. Les plus grands ne rechigneront sans doute pas à s'y essayer également, le jeu se révélant à peu près aussi intéressant et technique que le VF 2 original.

Intéressons-nous à présent au jeu que nous allons devoir attendre encore pendant de longs mois et qui risque fort de balayer toutes les autres productions du genre sur son passage : Virtua Fighter 3. Attention toutefois, certaines des informations dont nous allons vous faire part peuvent se révéler inexactes dans l'avenir. Le jeu est en effet en pleine phase de développement et de nombreux détails peuvent être modifiés. Ceci étant dit, allons-y...

VF 3, comme vous le savez déjà, utilise la toute dernière technologie de carte disponible chez Sega, le Modèle 3. Inutile de se perdre en explications techniques, soyez simplement persuadés d'une chose : c'est un monstre de puissance. Les personnages de VF 2 que nous connaissons n'ont pas encore été tous redessinés, mais ceux qui l'ont été possèdent déjà leur propre stage. Jeffry — ce n'est pas une surprise — se retrouve sur une île tropicale. Les grains de sable qui volent, lors des combats, sont tous de minuscules polygones dorés. En ce qui concerne les mouvements des muscles du gros Australien, ils devraient être animés en 3D Morphing. Lau, pour sa part, vous attend à l'intérieur de la cour d'un château. Les murs présents à cet endroit serviront à utiliser certaines nouvelles techniques. Enfin, Païi occupe un quai de métro (Ring Out sur les rails) et Aoi, la petite nouvelle qui utilise comme technique l'aïkido, une aire enneigée au bord d'une rivière, où chaque flocon qui tombe paraît avoir été réalisé individuellement (!). En ce qui concerne les textures appliquées sur les vêtements, elles paraissent plus vraies que nature et les habits bougeront différemment, selon leur densité supposée, par rapport aux mouvements des personnages. Signalons enfin l'extrême attention apportée à la réalisation des différentes expressions du visage. Les yeux, ici, sont constitués de polygones et ils peuvent bouger. De plus, la bouche ou les sourcils pourront également exprimer la surprise, la joie ou le mécontentement. Associés aux poses de victoires des personnages (Aoi qui exécute quelques pas de Nichibudo — une danse traditionnelle japonaise), vous imaginez le résultat... Enfin, les techniques de combat promettent d'être en partie renouvelées, et on nous assure une fluidité de mouvements si hallucinante que même les prises connues paraîtront ici être nouvelles. Bref, VF 3 semble davantage tenir du rêve que de la réalité. Une telle perfection, en effet, est à peine possible. Toutefois, il est à peu près certain que ce jeu marquera une véritable révolution (Spielberg lui-même a été impressionné). Dès que l'on a de plus amples informations, évidemment, on pense à vous...



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

AMICROPUCE FAIT SA FOIRE

K7 Vidéo SECAM Version Française intégrale

DRAGON BALL Z 85 F

K7 A la poursuite de Garlic	85 F
K7 Le Robot des glaces	85 F
K7 Le combat fraticide	85 F
K7 La menace de namec	85 F
K7 La revanche de cooler	85 F
K7 100000 Guerriers de métal	85 F
K7 L'offensive des cyborgs	85 F
K7 Broly le super guerrier	85 F
K7 Les mercenaires de l'espace	85 F
K7 Le père de Son Goku	85 F
K7 L'histoire de trunks	85 F
K7 La menace de namec	85 F
Pack 3 K7 Dragon Ball Z	243 F

DRAGON BALL 69 F

K7 La légende de Shéron	69 F
K7 Le chateau du démon	69 F
K7 L'aventure mystique	69 F
Pack 3 K7 Dragon Ball	147 F

K7 Vidéo Version Originale PAL

DRAGON BALL Z 99 F

K7 Bio Broly	99 F
K7 Gozita	99 F
K7 Tapion	99 F
Pack 3 K7 Dragon Ball Z	267 F

Bandes Déssinées Japonaises

B.D. Dragon Ball du vol 34 au 42 35 F

B.D. Dragon Ball Z Couleur 59 F

Vol 1 Kourat	Vol 2 Métal Kourat
Vol 3 Baddack	Vol 4 Les cyborgs
Vol 5 Trunk Story	Vol 6 Broly
Vol 7 Bojack	Vol 8 Super nameck
Vol 9 Garlic	Vol 10 Docteur Willow
Vol 11 Le retour de broly	Vol 12 Garlic
Vol 13 Bio Broly	Vol 14 Gozita
Vol 15 Tapion	

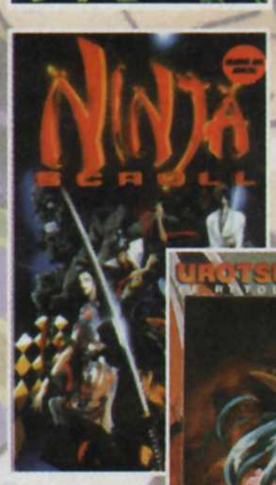
Bandes déssinées Françaises

B.D. Dragon ball 21 Vol 38 F

Art Book Japonais 129 F

Art Book Tapion	129 F
Art Book Cardass Perfect	129 F
Art Book Cardass Perfect	129 F
Art Book Collector Dragon Ball Z	
Vol 1 Complète illustrations	129 F
Vol 2 Story guide	129 F
Vol 3 TV Animation Part 1	129 F
Vol 4 World Guide	129 F
Vol 5 TV Animation Part 2	129 F
Vol 6 Movies & TV Spécials	129 F
Vol 7 Dragon Ball	129 F

Figurines de 40 Cm à 169 F/fig



G5

G6

K7 Tapion **99F**

B.D. Dragon Ball N° 20
38F

129F **129F**

Dragon Ball & Dragon Ball Z Art Book Cardass Perfect Art Book Power Level Perfect

158 Pages couleurs avec 1 poster et 4 cartes collector inédites

Les fans vont enfin être comblés avec ces 2 magnifiques guides qui présentent toutes les cartes de la série DP Collection de la Série 1 à la série 25 pour le cardass perfect et toutes les cartes Power level de la série 1 à la série 16 pour le power level perfect avec de superbes illustrations pour décorer le tout. Cette ouvrage est indispensable à tous les collectionneurs.

Figurines

Figurines de 5 Cm	48 Fig	
La figurine		15 F
Les 6 figurines	La photo des 48 figurines dans le dépliant Dragon ball Z offert à chaque commande	84 F
Les 12 figurines		156 F
Les 24 figurines		288 F
Les 48 figurines		528 F
Super Battle Collection avec accessoires amovibles		
Vol 1 Son Gokou		65 F
Vol 2 Super Sayan Son Gokou		65 F
Vol 3 Picollo		65 F
Vol 4 Végéta		65 F
Vol 5 Trunks	**65 F**	65 F
Vol 6 Freezer		65 F
Vol 7 Super Sayan Végéta		65 F
Vol 8 Son Gohan		65 F
Vol 9 Super Sayan Son Gohan		65 F
Vol 10 Broly		65 F
Vol 11 Cell		65 F
Vol 12 Super Sayan Trunks		65 F
Vol 13 Super Sayan Son Gohan		65 F
Vol 14 Great Sayaman		65 F
Vol 15 Son Goten		65 F
Vol 16 Trunks		65 F
Vol 17 Super saiyan Son Gokou 3		65 F
Vol 18 Gotenks		65 F
Super guerriers	**69 F**	
G 1 Son Goten		69 F
G 2 Trunks		69 F
G 3 Super sayan son Gohan		69 F
G 4 Végéta		69 F
G 5 Janemba		69 F
G 6 Goku Ultra		69 F
Kit à monter 15 cm Gozita	1 Fig	99 F
Kit Monté 18 Cm GOKU ULTRA		99 F
Kit Monté 35 Cm	2 Fig	
Vol 1 Goku Ultra		199 F
Vol 2 Gozita		199 F
Figurines de 40 Cm 6 Fig 1 2 3 4 5 6		169 F
Boîte de 6 figunines de 5 cm 8 Boites		75 F

Goodies DRAGON BALL Z

Heros Collection 2 le sachet de 10 cartes	10 F
Heros Collection 3 le sachet de 10 cartes	15 F
Heros Collection 4 le sachet de 10 cartes	20 F
Trading Collection le sachet de 12 cartes	25 F
98 Cartes Trading différentes	100 F
Sachet de 35 PP cards Série 29	70 F
Sachet de 35 PP cards Série GT 1	70 F
Sachet de 35 Cartes 3 dimensions	120 F
40 Power Level 13 dont 2 brillantes	100 F
40 Power Level 15 dont 2 brillantes	180 F
40 Power Level 16 dont 2 brillantes	200 F
40 Cardass N° 26 dont 2 brillantes	200 F
la boîte de 200 Power level 13	300 F
100 Cardass collector ancienne série	250 F
100 Barcodes collector ancienne série	250 F
100 Minicartes collector ancienne série	250 F
Pochette Surprise N° 1 plus de 20 cartes	50 F
Pochette Surprise N° 2 plus de 40 cartes	100 F
Pin's	5 F
Casquette	35 F
9 PP cards dont 2 brillantes sous blister	17 F
Cahier	17 F
Jeu Barcode avec 50 cartes Barcodes rares	150 F
5 cartes film collection sous blister	25 F
Estampe en rotin	35 F
Tee Shirt débardeur	59 F
Piste + 30 Pogs NEW Collection	79 F
Classeur de cartes DBZ	100 F

Tous les prix de nos articles sont unitaires

K7 Vidéo SECAM 90 % de nos K7 à 115 F

NEW	Ah My Godess	3 Vol	110 F
NEW	Armitage 3	3 Vol	115 F
NEW	Babel II	2 Vol	99 F
NEW	Blackjack	3 Vol	115 F
NEW	Borgman	2 Vol	115 F
NEW	Borgman le film		115 F
NEW	Bubblegum Crisis	4 Vol	115 F
NEW	Cobra	10 Vol	115 F
	Cobra le film		135 F
NEW	Eight Man	2 Vol	99 F
NEW	El Hazard		115 F
NEW	Ghost in the shell		135 F
NEW	Guyver	4 Vol	115 F
NEW	Hard Chasseur de primes		115 F
NEW	Humming bird		115 F
NEW	Kamui		135 F
	Iria	3 Vol	115 F
	Ken le survivant le film		115 F
NEW	Kishin Heidan	3 Vol	115 F
NEW	Kojiro	5 Vol	135 F
	Lodoss	6 Vol	115 F
NEW	Les ailes d'Honneamise		115 F
	Macross le film		115 F
NEW	Macross 2	2 Vol	115 F
NEW	Macross Plus 1		115 F
	Max & cie le film		115 F
	Max & Cie OAV		115 F
	Mégalopolis	4 Vol	99 F
	Moldiver	3 Vol	119 F
NEW	Nom de code : Love city		115 F
NEW	Orange road	2 Vol	115 F
	Patlabor	2 Vol	115 F
NEW	Ran la légende Verte	3 Vol	115 F
	Ranma 1/2	3 Vol	115 F
	Ranma 1/2 le film	2 Vol	115 F
NEW	Réincarnation		115 F
	Street fighter 2		115 F
NEW	Tenchi Muyo	3 Vol	115 F
	The cokpit		115 F
NEW	You're Under Arrest	2 Vol	115 F
NEW	Yoma les ténèbres		115 F
NEW	Yugen Kaisha	4 Vol	99 F
NEW	Yuyu Hakusho		130 F

Nombreux autres titres disponibles
Tous les prix de nos articles sont unitaires

Mangas Français Bandes dessinées

Akira	14 Vol	96 F	NEW
Appleseed	4 Vol	76 F	
Bastard	1 Vol	40 F	NEW
Crying freeman	2 Vol	46 F	
Art book Crying Freeman		99 F	NEW
Cyber Weapon Z	2 Vol	75 F	NEW
Docteur slump	5 Vol	38 F	NEW
Dragon ball	21 Vol	38 F	NEW
Fly (Dragon quest)	3 Vol	25 F	NEW
Ghost in the shell		78 F	NEW
Gon	2 Vol	38 F	
Gunnm	6 Vol	40 F	NEW
Mother Sarah par l'auteur d'AKIRA		92 F	
Nicky Larson (City Hunter)	3 Vol	25 F	NEW
Ranma 1/2	8 Vol	38 F	
Red Hawk		45 F	
RG Veda	2 Vol	45 F	
Riot		78 F	NEW
Sailormoon	8 Vol	38 F	
Street fighter II	4 Vol	46 F	
Takeru Couleur		75 F	
Tokyo Babylon	2 Vol	45 F	NEW
Vidéo girl aï	11 Vol	30 F	NEW

Nombreux autres titres disponibles
Tous les prix de nos articles sont unitaires

BON DE COMMANDE à envoyer à AMICROPUCE 19 Rue Ste Catherine 45058 ORLEANS Cedex

A chaque commande, nous vous envoyons les photos de toutes nos figurines, K7, mangas et Art Book dans nos 2 dépliants Dragon ball Z gratuitement ou sur simple demande avec une enveloppe Timbrée

Désignation de l'article	Prix
Participation aux frais de port et d'emballage	
C0696 P0696 Total à payer	

Frais de port et d'emballage

Envoi Colissimo	35 F
Chronopost	70 F
DOM TOM	65 F
Autres Destinations	80 F
Contre remboursement	+ 45 F

Modalités de réglement

- ☐ Chèque à AMICROPUCE
- ☐ Carte bancaire
- ☐ Mandat lettre
- ☐ Contre remboursement
- ☐ Carte bancaire 16 Numéros

N° _____ _____

_____ _____

Expire à fin : ____/____

Signature des parents pour les mineurs

Votre N° de téléphone pour vous joindre en cas de rupture d'un article

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____ Tél _____

Code Postal _____ Ville _____

Toutes les commandes sont livrées par colissimo entreprise dans la limite du stock disponible
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Toutes marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

AMICROPUCE

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

19 RUE STE CATHERINE 45000 ORLEANS
Tél 38.68.15.50
82 RUE DU COMMERCE 37000 TOURS
Tél 47.20.56.81

Les meilleurs jeux venus Over the World

Méfiez-vous de ces drôles de bestioles, elles ne se priveront pas de vous faire rater votre saut. Blastez-les ou sautez leur dessus.

Vous avez loupé le fabuleux Jumping Flash lors de sa sortie et manque de bol vous ne le trouvez plus chez votre dealer ? Cessez de vous flagellez avec vos câbles de paddles… vous allez enfin pouvoir vous racheter. Comment ? Vous n'êtes vraiment pas finaud ! C'est marqué en gros là, dessus : Jumping Flash 2. Eh oui, le robot lapin ressort enfin de son terrier pour sauver… est-il bien utile de le dire ? Non, on s'en moque royalement !

Pour ceux qui n'auraient pas la chance d'avoir déjà joué à ce soft, il semble bon de rappeler qu'il s'agit du premier jeu de plate-forme en 3D « texturationnée » (c'est comme ça qu'on dit Milouse ? texturée ? Ha ! OK, OK, OK…) qui ait véritablement retenu l'attention de la rédac. Avouons qu'il faisait à l'époque partie des premiers jeux à miser la carte de l'originalité : un environnement en 3D très réussi où l'on dirige en vue subjective un lapin croisé avec un robot (une sale histoire que je vous raconterai peut-être un jour). Dans chaque niveau, il faut — avant de s'envoler vers la sortie — retrouver quatre options dissimulées au quatre coins du level. La particularité de ce soft est que l'on se trouve souvent obligé de décoller haut, très haut même. On arrive même à se choper des petites sensations de vertiges ! En restant au sol, on fait vite le tour du stage mais dès qu'on lève la tête, on s'aperçoit que le level est beaucoup plus vaste. Et inutile de vous défiler, vous serez bien obligé d'y monter car les petites bêtes que vous cherchez y sont souvent planquées.

Jumping Flash 2 demeure un soft de

PlayStation

Jumping Flash 2

Quand on croise une colonie de baleines ; on peut grimper dessus pour se ballader d'un point à l'autre du niveau.

Voici ce que vous rechercherez dans tous les niveaux. Ne me demandez pas ce que c'est ! On appelle ça un Muu-Muu !

Ce requin est le premier boss. Il n'est pas vraiment dangereux, blastez à tout va en vous souciant tout de même de ses tirs.

Blastez en paix mes frères...

En ramassant les bonnes options, votre lapinou pourra stocker des armes beaucoup plus radicales que son petit tir de lazer bleu. Économisez-les de préférence pour les boss. Attention, vous ne pouvez en garder que trois en stock.

Dans ce niveau, vous vous retrouvez à l'intérieur d'un bâtiment. Plus de risque donc de tomber dans le vide.

pure plate-forme car on passe la plupart de son temps à sauter. Certes il faut blaster quelques ennemis mais c'est vraiment histoire de faire plaisir à Bubu et sa bande. Non, votre plus gros ennemi, c'est le vide ! Chaque niveau ou presque (un des niveaux se joue à l'intérieur d'un bâtiment) flotte dans le ciel, et louper la marche s'avère fatal pour le Bunny-droïde. Jumping Flash 2 mérite sans problème les mêmes égards que le premier volet (voir *PO* n° 54). Les graphismes sont superbes, chargés de couleurs pastel très reposantes. Un style tendance « naïf » qui, ma foi, ne fait pas de mal à nos petits youpis (« youpi » dans le langage Didoulien, veut dire œil. Donc, des youpis = des yeux !

Sachez-le !). La jouabilité défie toute concurrence et la bande sonore se paie même le luxe d'être bonne (faut aimer le style neuneu).

En gros, si vous avez bien suivi, vous devriez maintenant savoir que Jumping Flash 2 est original, doté d'une superbe réalisation et en plus très prenant. Tout va bien alors ? Non, car il reste comme le premier, un peu trop facile. Il suffit de quelques continues pour arriver à la moitié du jeu (six mondes en tout avec à chaque fois deux niveaux et un boss). Dur, dur ! car il est tellement bon, qu'on a un mal de chien à lâcher le paddle, et pour peu que vous soyez un crack, un après-midi vous suffira pour l'exploser. M'enfin je ne saurais tout de même que trop vous le conseiller, quitte à le refourguer ensuite. En plus, Sony a eu la bonne idée de coller le premier Jumping Flash dans la boîte... Sympa, non ? Et puis il y a le mode Time Trial, histoire d'accroître un peu la durée de vie. Convaincu ? Bon, soyons franc, si le jeu n'est pas trop cher en import foncez, s'il vous coûte plus d'un Pascal attendez la version française.

El Didou,
fou de Jumping Flash.

Les trouble-fête posent pour vous !

Voici quelques prédateurs de lapinou. Prenez garde, même s'ils n'ont pas l'air bien méchants, ces derniers n'hésiteront pas à vous blaster, voire même à vous balancer dans le vide.

Deux solutions : grimper sur le chariot ou courir sur les rails. Au passage, remarquez la beauté de ce wagonnet.

Over the World

Les meilleurs jeux étrangers

Un goût de paradis...

Enfin, presque ! Car vous pouvez le constater, dans certains niveaux il pleut ! Mais il en faut pour tous les goûts. Sinon, en règle générale, l'environnement est toujours à la limite du féerique : cascade, arc-en-ciel, étendue d'eau, plage... un véritable régal pour les yeux. C'est total zen comme jeu, bon pour vous déboucher les shakras !

Jumping Flash 2

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
NAMCO

textes
ANGLAIS/JAPONAIS

genre
PLATE-FORME 3D

+ Originalité, graphisme, animation.

- Un peu trop facile.

Lorsque vous y serez, vous vous sentirez tout émoustillé tant c'est chouette de courir sur un arc-en-ciel !

Voyage dans le petit bleu. Le lapinou n'hésite pas à se mouiller pour retrouver les Muu-Muu. Quel courage !

Pour éliminer un ennemi, vous pouvez lui sauter dessus. Je vous avais bien dit que c'était un jeu de plate-forme !

ULTIMA games

Des milliers* de jeux vidéo d'occasion
30 à 70% moins chers
sur toutes consoles *magasins parisiens

ULTIMA ACHETE COMPTANT VOS JEUX VIDEO

POUR TOUT ACHAT D'UNE SATURN OU PLAYSTATION, NOUS REPRENONS VOTRE ANCIENNE CONSOLE (16 BITS) ET TOUS SES JEUX AU MEILLEUR PRIX DU MARCHÉ

NOUVEAUX MAGASINS

- **MULHOUSE**
  11, rue de la Justice - 68100
  Tél : 89 46 48 43
- **VOIRON**
  2, avenue Georges Frier - 38500
  Tél : 76 65 72 55
- **ROYAN**
  62, Bd de la République - 17200
  Tél : 46 05 21 79
- **MANOSQUE**
  Centre Commercial Hyper U - 04100
  Tél : 92 87 05 70
- **PROCHAINEMENT A CANNES ET A PAU**

CONSOLE SONY PLAYSTATION
VERSION FRANÇAISE

PROMO SUR TOUS LES JEUX
NOUVEAUTÉS EN PREMIER

ADIDAS POWER SOCCER

RIDGE RACER REVOLUTION

RESIDENT OF EVIL

DARK STALKER

- PLAYSTATION complète 1990 F
- PLAYSTATION complète + 1 JEU ..... 2190 F

ACTION REPLAY .... 349 F
CABLE PERITEL ..... 149 F
CARTE MEMOIRE ... 149 F
CARTE MEMOIRE 8 Mo.. 299 F
MANETTE ORIGINE .. 199 F
MANETTE TURBO ... 149 F
VOLANT + PEDALIER. 499 F

NOUVEAUTES

• NBA LIVE 96	369 F
• SHELLSHOCK	349 F
• NHL QUATERBACK	369 F
• POED	369 F
• RETURN FIRE	349 F
• PRIMAL RAGE	349 F
• STREET FIGHTER ALPHA	349 F
• FADE TO BLACK	369 F
• NHL	349 F
• PANZER GENERAL	369 F
• CYBERIA	369 F
• PETE SAMPRAS	369 F
• CHRONICLES OF SWORD	369 F
• X-MEN	349 F
• DBZ 2 jap	499 F

HITS ET PROMOS

• ALIEN TRILOGY	349 F
• ASSAULTS RIGS	299 F
• D	349 F
• DESCENT	369 F
• JACK IS BACK	349 F
• MAGIC CARPET	369 F
• TEKKEN 2 jap	499 F
• TRUE PINBALL	349 F
• TOTAL NBA	329 F
• ROAD RASH	369 F
• DOOM	299 F
• RAYMAN	299 F
• FIFA	249 F
• NBA ZONE	249 F

Des centaines de jeux d'occasion Playstation à partir de 149 F

CONSOLE SATURN
VERSION FRANÇAISE

PROMO SUR TOUS LES JEUX
NOUVEAUTÉS EN PREMIER

PANZER DRAGON 2

- SATURN complète 1990 F
- SATURN complète + 1 JEU .... 2190 F

ACTION REPLAY ..... 349 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL . 149 F
MANETTE TURBO ..... 149 F

VAMPIRE HUNTER

X- MEN

NOUVEAUTES

• CYBERIA	369 F
• JACK IS BACK	399 F
• TRUE PINBALL	349 F
• ULTIMATE MORTAL KOMBAT III	349 F
• STREET FIGHTER ALPHA	399 F
• VAMPIRE HUNTER	399 F

HITS ET PROMOS

• «D»	329 F
• DAYTONA	99 F

• F1 CHALLENGE	249 F
• FIFA	249 F
• GOLDEN AXE	349 F
• HANG ON	249 F
• MAGIC CARPET	369 F
• MYSTERIA	369 F
• SEGA RALLY	369 F
• SHELLSHOCK	369 F
• LEGEND DE THOR jap	499 F
• VIRTUA COP	499 F
• VICTORY GOAL 96 jap	499 F
• VIRTUA FIGHTER II	369 F
• WING ARMS	249 F

Des centaines de jeux d'occasion sur Saturn à partir de 99 F

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS ... REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE

12 ans d'expérience, important budget de publicité, 1 catalogue national, perspectives de développement importantes (+ de 60 magasins avant fin 1996)

ULTIMA DIFFUSION «VOTRE CENTRALE D'ACHAT»

Une structure entièrement dédiée à tous nos magasins, capable de vous apporter des PRIX COMPETITIFS, DU SERVICE, DE L'IMPORT - 1 SEUL GROSSISTE A VOTRE SERVICE. Aucun droit d'entrée, pas de royalties. Nos intérêts sont liés. Appelez-nous !

VENTE PAR CORRESPONDANCE

MINITEL
3615
ULTIMA GAMES

TELEPHONE
34 42 76 76
FAX
34 66 97 84

PAR COURRIER
ULTIMA VPC
BP 11
95650
BOISSY L'AILLERIE

PARIS

Paris/Gobelins
57, avenue des Gobelins - 75013 — Tél : 47 07 33 00
Paris/Republique
5,BD Voltaire - 75011 - Fax : 43 38 11 86 — Tél : 43 38 96 31
Paris/St Germain des Prés
73,BD St Germain - 75005 — Tél : 43 54 50 00

Asnieres
95, avenue de la Marne - 92600 — Tél : 47 91 49 47
Cergy Pontoise
Centre commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000 — Tél : 30 31 25 25
Aix en Provence
Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090 — Tél : 42 93 18 93
Bastia
2, rue de la Miséricorde 20200 — Tél : 95 31 68 70
Bayonne
11, rue du Port de Castets - 64100 — Tél : 59 46 13 38
Bordeaux
203, rue Ste Catherine 33000 — Tél : 56 92 85 11
Brive
29, rue de la République - 19100 — Tél : 55 17 18 00
Brunoy
18, rue Pasteur - 91800 — Tél : 69 39 55 82
Carcassonne
22, rue Aimée ramond - 11000 — Tél : 68 47 49 74
Castres
6, rue Henri IV 81100 — Tél : 63 59 28 03
Issy Les Moulineaux
Centre Commercial «Les Moulins» - 92130 — Tél : 47 36 17 03
Limoges
40, avenue Garibaldi - 87000 — Tél : 55 10 97 97
Le Havre
95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600 — Tél : 35 19 00 82
Loches
5, rue St Antoine - 37600 — Tél : 47 59 28 20
Lyon
32, rue Ney - 69006 — Tél : 72 74 46 39
Manosque
21, rue Droite - 12100 Millau — Tél : 65 61 07 01
Nimes
2, rue des Greffres - 30000 — Tél : 66 76 16 16
Nice
42, bd Gambetta - 06000 — Tél : 93 82 52 52
Perpignan
17, av. Guynemer - 66000 - — Tél : 68 50 89 50
Roanne
11, place du marché - 42300 — Tél : 77 70 03 48
Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000 — Tél : 65 68 41 79
Toulouse
11, rue des Lois - 31000 — Tél : 61 12 33 34
Fort de France
Centre Commercial Le Trident — Tél : 19 596 75 75 10

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence .

GAGNEZ UNE PLAYSTATION, SATURN OU JEUX VIDEO
36 68 11 19

NOUS RACHETONS COMPTANT TOUS VOS JEUX MEGADRIVE ET NINTENDO

DES MILLIERS DE JEUX D'OCCASION DISPONIBLES A PARTIR DE 49 F

NOUVEAU MARIO RPG US
499 F

Les meilleurs jeux venus

Le trésor secret de Ludra

Super Famicom

Tandis que les consoles 32 bits sont en pleine expansion, Square Soft fait figure d'irréductible société de développement sur Super Famicom. Tout le monde sait que cet éditeur est LE spécialiste japonais du jeu de rôle, et son expérience de la programmation 16 bits lui permet de réaliser à chaque fois des prouesses techniques et graphiques. On garde en mémoire la saga de Final Fantasy, Secret of Mana 1 et 2 ou encore, plus récemment, Bahamut Lagoon.

Le dernier né de Square s'appelle Ludra No Hiho, comprenez Le Trésor secret de Ludra. Une fois encore, les concepteurs ont trouvé une idée originale pour doter leur jeu de rôle d'un intérêt supplémentaire autre qu'une simple aventure. En effet, le jeu met en scène trois personnages principaux n'ayant aucun lien entre eux puisque vivant chacun sur un continent différent. Ce sont donc trois aventures que vous pourrez vivre avec notamment la possibilité de zapper de l'une à l'autre à tout moment ! Bien entendu, après quelques dizaines d'heures de jeu, les trois personnages et les compagnons d'armes qu'ils ont recrutés se rejoignent pour un final éblouissant.

Les deux personnages se livrent une partie de cache-cache dans la forêt brumeuse.

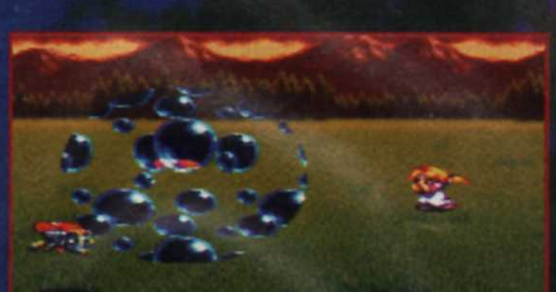
La carte générale du monde est assez grossière. Mis à part les déplacements et quelques combats, il ne s'y passe rien.

Le déroulement du jeu est somme toute assez classique. Après un cataclysme planétaire, la race humaine se retrouve divisée en plusieurs clans dont les populations ont tendance à décroître inexorablement. Les trois héros séparés par des milliers de kilomètres prennent conscience qu'il est temps de comprendre ce qui a provoqué ce cataclysme et si possible de remédier aux conséquences qu'il a entrainées. S'ils commencent leur quête seuls, les héros pourront réunir chacun jusqu'à trois compagnons d'armes. Tous disposent de techniques de combat différentes, certains utilisant carrément des armes à feu. Pour changer un peu, la magie n'est plus l'apanage exclusif des magiciens puisque tous les personnages peuvent l'utiliser.. À l'instar de l'antique Ultima IV, la composition d'un sort repose sur la réunion de trois runes. Les « recettes » des sorts sont décrites dans des grimoires que vous pourrez consulter de façon ponctuelle. La prise de notes s'avère donc indispensable.

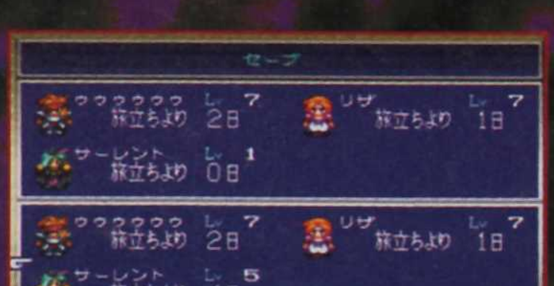
En combat, quatre menus sont disponibles : attaque, sort, utilisation d'objet et parade.

La réalisation est fidèle à la réputation de Square. Les graphismes sont somptueux même si par moment la palette de couleurs semble mal choisie. Cet état de fait est censé rappeler qu'il s'est produit un cataclysme planétaire, toutefois l'eau pourpre par exemple, n'est pas ce qu'il y a de plus esthétique ! La progression s'avère quelque peu linéaire (au début), ce qui offre l'avantage de rendre ce jeu accessible à tous, même à ceux qui ne sont pas versés dans la langue nippone. Toutefois, cela exige une progression rationnelle et systématique, ne dénotant pas d'un grand intérêt. Comme beaucoup de produits Square, il est assez peu probable qu'une traduction française voit le jour et c'est bien dommage pour les nombreux passionnés.

Wolfen



Les effets spéciaux illustrant les effets des sorts sont de toute beauté.



Les deux fichiers de sauvegarde résument le niveau de progression des trois aventures.

Galerie de portrait de boss

Le trésor secret de Ludra

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

SQUARE SOFT

textes

JAPONAIS

genre

RPG

+

Trois scénarios pour le prix d'un.

Graphismes sympa.

Le système de magie.

-

Textes japonais.

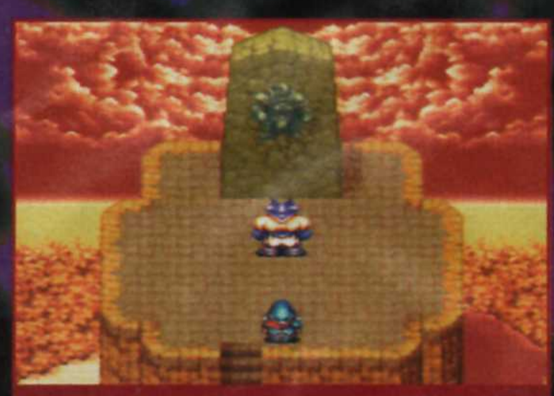
Palette de couleurs mal choisie.

Les forêts sont denses et labyrinthiques. Avant de vous y aventurer, une sauvegarde s'impose.

L'un des nombreux événements incontournables : ici un combat contre trois mercenaires.

La découverte d'un grimoire va vous permettre d'apprendre de nouveaux sorts.

Dans certaines situations, l'entr'aide entre personnages s'avère indispensable.



La progression des quêtes est régulièrement entrecoupée de séquences cinématiques.

Over the World

Thor

Saturn

J'avais vraiment apprécié la Légende de Thor sur Megadrive et j'attendais beaucoup de cette nouvelle aventure sur 32 bits.
Au bout du compte, le bilan de ce nouveau RPG de Sega se révèle quelque peu mitigé. L'esprit et le but du jeu demeurent identiques à la version 16 bits, à savoir que vous devez délivrer six esprits dédiés chacun à un élément (on peut d'ailleurs se demander quels sont les cinquième et sixième !). Une fois que vous les aurez secourus, vous pourrez à tout moment faire appel à ces esprits et à leurs pouvoirs, pour peu que vous disposiez d'une source naturelle de l'élément en question. Par exemple, pour avoir recours aux pouvoirs de Hundin, l'esprit de l'eau, vous devrez vous trouver à proximité d'un plan d'eau, d'un geyser ou même d'un simple ruissellement sur une paroi. Les aspects de combat et recherche ne changent pas beaucoup non plus. Les combats sont typiquement arcade, comprenez « à la Zelda », ce qui a toutefois l'avantage de ne pas casser le rythme du jeu. Quant à la recherche, elle fait appel à vos facultés d'observation. Bon, c'est bien beau tout ça, mais où sont les différences avec le précédent volet ? Elles sont assez superficielles... Si ce n'est que la durée de vie de Thor Saturn s'annonce sensiblement supérieure à celle du volet 16 bits, et ce n'est pas rien ! Malheureusement, les graphismes et l'animation, s'ils sont régulièrement ponctués de zooms et de beaucoup plus de couleurs, ne poussent pas vraiment la Saturn dans ses derniers retranchements.
Quoi qu'il en soit, si vous avez aimé le volet 16 bits, c'est avec un plaisir évident que vous découvrirez Thor version Saturn. Et il y a fort à parier que, jeu Sega oblige, Sega France nous offrira dans un futur proche une traduction française de ce titre.

Wolfen

Séquence de combat arcade. Les commandes sont identiques sur Saturn et MD.

Thor

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SEGA
textes
JAPONAIS
genre
RÔLE/AVENTURE

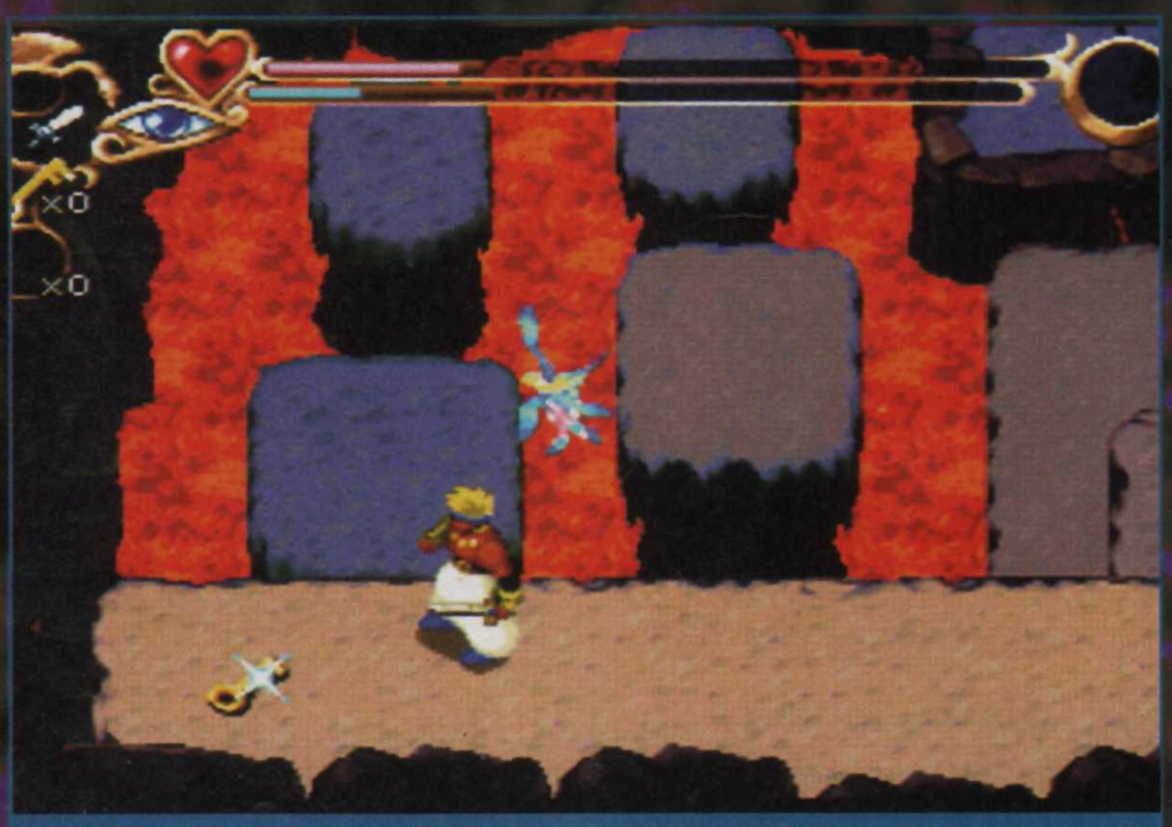
+
L'aspect recherche toujours aussi prenant.

–
Rien de réellement novateur par rapport à la version 16 bits.
Textes en japonais.

Avant de délivrer un esprit élémentaire, vous devrez vous expliquer avec le boss qui garde le sanctuaire.

L'esprit que vous avez sauvé vous explique comment utiliser ses pouvoirs.

Le style graphique n'a pas beaucoup évolué. On note quelques effets de zoom sur certains sprites, à l'image de ce squelette.



La compagnie d'un esprit est souvent souhaitable. Cependant sa seule présence consomme une partie de votre énergie magique.

Over the World

Les phases de navigation sont laides. Cette tour symbolise un port où l'on peut commercer et recruter des hommes.

Bref, ce jeu est passionnant et sa durée de vie vraiment exceptionnelle. Malheureusement, le nombre important de menus tout en japonais rend le jeu franchement inaccessible aux Occidentaux. Et il y a fort à parier que le graphisme dépouillé n'incitera pas les Anglais et encore moins les Français à se risquer à une traduction. Enfin, qui sait ?...

Wolfen

Le Miracle de Saint Ermos

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
PAI
textes
JAPONAIS
genre
RPG TACTIQUE

L'intérêt et la durée de vie.

Les graphismes assez pauvres.
Les textes en japonais.

Il y a quelques années, un jeu nommé Pirate sévissait sur micro et, dans une moindre mesure, sur 3DO. Ce jeu vous proposait d'incarner un corsaire à la tête d'un équipage écumant les Caraïbes pour y faire fortune. À l'ère des 32 bits, le Miracle de Saint Ermos, un soft à mi-chemin entre le RPG et la simulation économique, est le premier jeu à aborder le thème de la flibuste. À l'instar de Pirate, vous incarnez ici un jeune chef qui se lance à la recherche de son père à travers le monde. Au départ, vous disposez d'un frêle esquif et de 50 000 pièces d'or qui vont vous servir à recruter compagnons d'armes et marins, et à acheter des marchandises. Outre cet aspect mercantile, vous avez à gérer différents types de combat selon que vous vous trouvez dans un port ou sur la mer. Les affrontements sur terre constituent l'aspect RPG du jeu avec ses notions de niveaux et de points d'expérience. En mer, il vous arrivera de rencontrer d'autres navires qui s'en prendront à votre cargaison, voire à votre bateau s'il est de plus gros tonnage que le leur. Cela donne lieu à des combats navals à coup de bordées de canons, d'éperonnage ou d'abordage ; malheur au vaincu…

Saturn

Le Miracle de Saint Ermos

Pendant les combats, vous donnez des ordres individuels à chacun de vos compagnons d'armes.

Dans les ports, vous pouvez dialoguer avec les habitants ou faire de mauvaises rencontres.

L'achat de vivres et de marchandises est essentiel. Selon les ports, le cours d'un produit peut varier considérablement.

C'est dans les tavernes que s'effectue le recrutement des compagnons d'armes et des hommes d'équipage.

Over the World

Don Pachi

Saturn

Adaptation d'un jeu d'arcade dont Wonder vous parlerait sûrement pendant des heures, le regard attendri et la verve soudain intarissable, Don Pachi fait, au premier regard, furieusement penser à Rayden. La représentation est la même (un shoot them up horizontal inscrit dans un écran plus haut que large) et la qualité de réalisation équivalente. Après quelques parties, une différence fondamentale se fait tout de même sentir : là où Rayden joue la carte du classique sans artifice et où un minimum de technique semble indispensable, Don Pachi se révèle beaucoup plus tape-à-l'œil et rentre-dedans. Les ennemis, des nuées d'insectes perpétuellement en mouvement, arrivent de tous les côtés. Pour vous débarrasser de ces hélicos, avions, bateaux et autres engins plus difficilement identifiables, vous disposez de deux tirs : un concentré, qui vous ralentit un peu, et un autre en rafales, qui vous laisse toute liberté de déplacement. En cas de force majeure, vos bombes et méga-blasts peuvent vous aider à nettoyer l'écran. À certains moments, vous ne pourrez d'ailleurs avancer qu'en les balançant de façon continue. Le résultat est détonnant — voire même assez joli lorsque les couleurs conjuguées de certains tirs se marient bien ensemble —, mais les puristes n'apprécieront pas forcément cet aspect « bourrinissime » de la chose. À côté de ça, la possibilité de jouer à deux et celle d'effectuer des scores, en mode Time Attack, sont deux points qui assurent à Don Pachi une durée de vie un peu plus importante que la moyenne des autres jeux du genre. Un jeu sympa donc, pas franchement hallucinant, mais auquel on s'essaye avec plaisir.

Chris

Les tirs ennemis à l'écran sont souvent innombrables. Mais vous avez du répondant...

Don Pachi

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
ATLUS

genre
TIR

texte
ANGLAIS

Ça bouge vite et sans ralentissement.

L'ambiance explosive.

La possibilité de jouer à deux.

Seulement cinq niveaux.

Dans le genre bourrin, ce jeu fait fort !

Le 43 affiché ici indique le nombre d'adversaires détruits par une même salve.

Les joies du blast sauvage sont encore décuplées lorsque vous vous y essayez à deux.

Un boss ? Sortez le « super-big-méga-shoot ». Ça calme.

CADEAU !
un paquet de 10 cartes DBZ par tranche de 150F d'achat !
* valable jusqu'au 30 juin 96

SCORE GAMES

CADEAU !
(ou au choix)
un paquet de cartes MAGIC (Terre Natale) pa
tranche de 150F d'achat

VENEZ FETER LE 4 ème ANNIVERSAIRE !

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

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

PARIS 6 ème
56 Bd St Michel
75006 PARIS
(1) 43 25 85 55

PARIS 16 ème
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
(1) 44 05 00 55

AMIENS (80)
19 RUE DES JACOBINS
galerie des Jacobins
80000 AMIENS
22 97 88 88

ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
(1) 46 665 666

ST DENIS (93)
Centre commercial
St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 St DENIS
(1) 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 RUE DU GENERAL LECLERC
ENTRÉE RUE PIETONNE
CRETEIL VILLAGE
94000 CRETEIL
(1) 49 81 93 93

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
44 20 52 52

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
49 50 58 58

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78100 VERSAILLES
(1) 39 50 51 51

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
(angle rue St Rome)
31000 TOULOUSE
61 216 216

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
TELEPHONE DE 10 A 19H : (1) 43 290 290

NOUVEAU !
OUVERT MI-JUIN

CHELLES (77)
Centre Commercial
CHELLES 2
Nationale 34
77508 CHELLES
36 685 686

SEGA 16 BITS

GAME GEAR D'OCCASION	399
JEUX GAME GEAR NEUFS	
ALADDIN	249
COFFRET ASTERIX	199
COSMIC SPACEHEAD	49
DR ROBOTNICK	199
F-1 CHAMPIONSHIP	99
JUDGE DREDD	199
MICKEY MOUSE 3 - LEGEND OF ILLUSION	199
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	199
REN & STIMPY	99
SPEEDY GONZALES	199
STARGATE	99
TAZMANIA 2	149
TRUE LIES	99
WIZARD PINBALL	99
JEUX GAME GEAR D'OCCASION	
FORMULA 1	189
MORTAL KOMBAT 2	199
OLYMPIC GOLD	149
STREETS OF RAGE 2	179
JEUX 32 X NEUFS	
ADAPTATEUR 32X OCCASION	549
KNUCKLES CHAOTIX	299
MORTAL KOMBAT 2	99
MOTOCROSS 32 X SANS BOITE	299
NBA JAM TOURNEMENT. EDITION	99
JEUX 32 X D'OCCASION	
COSMIC CARNAGE	99
KNUCKLES CHAOTIX	199
METAL HEAD	199
VIRTUA RACING DE LUXE	139
JEUX MEGA-CD NEUFS	
MEGA-CD 2 OCCASION	549
FATAL FURY SPECIAL	399
MICKEY MANIA	99
MORTAL KOMBAT	99
PITFALL	149
SAMOURAI SHODOWN	349
THEME PARK	299
JEUX MEGA-CD D'OCCASION	
DUNE	199
NIGHT TRAP	199
SILPHEED	149
THUNDERHAWK	139
MEGADRIVE 2 NEUVE	499
MEGADRIVE 2 D'OCCASION	349
MEGADRIVE 1 D'OCCASION	299
ACCESSOIRES	TEL !
JEUX MEGADRIVE NEUFS	
ADDAMS FAMILY VALUES	249
BATMAN FOREVER	299
EARTHWORM JIM 2	449
ECCO 2	199
ETERNAL CHAMPIONS	199
FIFA SOCCER 96	399
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399
JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION	199
LHX ATTACK CHOPPER	149
MORTAL KOMBAT 2	199
MORTAL KOMBAT 3	449
NBA JAM	99
NBA JAM TE	199
NBA LIVE 96	399
SONIC & KNUCKLES	199
SOLEIL RPG TEXTES FRANCAIS	299
TOY STORY	399
VIRTUA RACING	349
JEUX MEGADRIVE D'OCCASION	
ALADDIN	169
DRAGON'S FURY	275
EARTHWORM JIM	299
ETERNAL CHAMPIONS	129
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99
FLASHBACK	169
GODS	139
HYPER DUNK	139
JURASSIC PARK	149
LIGHT CRUSADER	199
MICKEYMANIA	169
NBA LIVE 95	169
ROI LION (LE)	249
SOLEIL RPG TEXTES FRANCAIS	199

NINTENDO

GAME BOY NEUVE	305
GAME BOY OCCASION	199
GAME BOY COULEUR	335
ACCESSOIRES	TEL !
JEUX GAME BOY NEUFS	
INDIEN DANS LA VILLE (UN)	249
DONKEY KONG LAND	269
TOY STORY	249
MORTAL KOMBAT 3	249
CHOPLIFTER 3	149
WORMS	249
KILLER INSTINCT	199
STREET FIGHTER	199
TOH SHINDEN	249
ZELDA (TEXTES FRANCAIS)	249
JEUX GAME BOY D'OCCASION	
F1 RACE	159
FOOTBALL INTERNATIONAL	149
JORDAN VS BIRD	159
MEGAMAN 2	139
REVENGE OF THE GATOR	159
SUPER MARIOLAND	139
SUPER MARIOLAND 2	169
TIP OFF	159
TOP RANKING TENNIS	169
WORLD CUP	139
WWF SUPERSTARS	99
ZELDA	169
SUPER NINTENDO NEUVE	599
SUPER NINTENDO D'OCCASION	399
ACCESSOIRES	TEL !
JEUX SUPER NINTENDO NEUFS	
90 MN EURO PRIME GOAL	499
BATMAN FOREVER	399
DIRT TRAX FX	349
DONKEY KONG 2	499
DOOM	499
EARTHWORM JIM 2	399
FEVER PITCH SOCCER	199
FIFA SOCCER 96	399
GRETSKY HOCKEY	449
IZZY'S QUEST FOR OLYMPIC RINGS	399
JOHN MADDEN 96	399
KILLER INSTINCT	249
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299
MICHAEL JORDAN ADVENTURES	199
MORTAL KOMBAT 3	499
NBA GIVE & GO	499
NBA JAM TE	199
NBA LIVE 96	399
PINOCCHIO	499
POWER RANGER FIGHT. + FIGURINE	499
PRIMAL RAGE	399
SHANGAI 2	149
SECRET OF EVERMORE	449
SUPER MARIO WORLD 2	449
TIME COP	399
TOY STORY	449
WORMS	369
JEUX SUPER NINTENDO D'OCCASION	
ALADDIN	199
ALIEN 3	139
ASTERIX	169
BATMAN FOREVER	299
DBZ 2 ACTION GAME (JAP)	229
DONKEY KONG COUNTRY	269
DOOM	349
EARTH WORM JIM	279
F 1 CHAMPIONSHIP EDITION	199
FIFA SOCCER	169
FINAL FIGHT 2	169
INT. SUP. SOCCER	199
LE ROI LION	299
LIVRE DE LA JUNGLE	249
NBA JAM	139
NBA LIVE 95	249
PITFALL	199
SCHTROUMPFS	299
SECRET OF MANA	299
SUPER HOCKEY	299
SUPER STREET FIGHTER 2	349
TINTIN AU TIBET	379
ZELDA 3	269

3DO GOLDSTAR

EXCLUSIF SCORE GAMES !	
CONSOLE 3DO NEUVE + MANETTE	699
CONSOLE 3DO NEUVE + MANETTE + FIFA	749
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	199
ADAPTATEUR MULTI-JOUEURS	249
JEUX 3DO NEUFS	
CANNON FODDER	199
CASPER (US)	399
CREATURE SHOCK	449
CYBERIA	369
D.	399
DEFCON 5	299
DEMOLITION MAN	199
DOOM	375
DRAGON LORE (3CD)	399
DRUG WARS	349
FOES OF ALI	349
HELL	149
IMMERCENARY	149
LOST EDEN	349
PGA TOUR GOLF 96	369
PO'ED	349
POLICENAUTS	199
PRIMAL RAGE	369
PSYCHIC DETECTIVE	349
QUARANTINE	149
RETURN FIRE	249
SHOCKWAVE	299
SLAM'N JAM 95	249
SNOW JOB	375
SPACE ACE	349
SPACE HULK	199
STAR CONTROL 2	149
STRIKER	349
SYNDICATE	99
THEME PARK	149
TOTAL ECLIPSE	99
WAY OF THE WARRIOR	99
JEUX 3DO D'OCCASION	
ALONE IN THE DARK 2	249
BLADE FORCE	249
CAPTAIN QUAZAR	269
DRAGON LORE (US)	299
DRAGON'S LAIR	169
GEX	169
GRIDDERS	99
IMMERCENARY	99
KILLING TIME	239
MAD DOG MAC CREE 2	239
MYST	139
NEED FOR SPEED	239
NOVASTORM	139
PO'ED	259
RETURN FIRE	169
ROAD RASH	169
SAMOURAI SHOWDOWN	169
SLAM'N JAM 95	169
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	139
WHO SHOT JOHNNY ROCK	139
WICKED 18	139
WING COMMANDER 3	99

ATARI JAGUAR

CONSOLE JAGUAR 64 BITS NEUVE	499
LECTEUR CD-ROM	1390
JAG LINK	249
ADAP. MULTI JOUEURS	199
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	199
JEUX JAGUAR NEUFS	
ATARI KARTS	449
ATTACK OF MUTANT PENGUINS	449
BALDIES CD	449
BATTLEMORPH CD	449
BRAIN DEAD CD	499
CANNON FODDER	299
CHECKERED FLAG	199
CYBERMORPH	99
DOOM	349
DRAGON	199
DRAGON'S LAIR CD	499
FIGHT FOR LIFE	449
HIGHLANDER CD	449
HOVERSTRIKE CD	449
MYST CD	449
NBA JAM T.E	499
PRIMAL RAGE	499
RAYMAN	449
SUPER CROSS 3D	449
SYNDICATE	299
WHITE MEN CAN'T JUMP + ADAPT	399
ZOOL 2	199
JEUX JAGUAR D'OCCASION	
CANNON FODDER	199
CHEKERED FLAG	139
CYBERMORPH	49
DINO DUDES	139
DRAGON - LA VIE DE BRUCE LEE	139
HIGHLANDER CD	299
HOVER STRIKE	249
IRON SOLDIER	249
KASUMI NINJA	139
SENSIBLE SOCCER	199
VAL D'ISERE	199
WOLFENSTEIN 3D	139

SEGA SATURN

CONSOLE SATURN + PAD + MEMOIRE INTERNE + 200F BONS D'ACHAT	1990
ACTION REPLAY PRO SATURN	399
ADAPTATEUR UNIVERSEL US/JAP	199
VOLANT ARCADE RACER	449
CARTE VIDEO + 1 CD DEMO	1190
JOYSTICK VIRTUA STICK	299
MANETTE SATURN ORIGINE	169
2 MANETTES INFRA ROUGE	299
MANETTE TURBO PAD	149
PISTOLET FIRE VIRTUA COP	249
RALLONGE DE MANETTE	79
JEUX SATURN NEUFS	
ALIEN TRILOGY	399
ALONE IN THE DARK 2	349
BAKU BAKU ANIMAL	349
BLACK FIRE	399
BLAM ! MACHINEHEAD	399
BUG	399
CHAOS CONTROL	369
CLOCKWORK KNIGHT 2	349
CYBERIA	369
D	399
DAYTONA USA	199
DEADLY SKY	399
DEFCON 5	349
DESTRUCTION DERBY	349
DIE HARD TRILOGY	399
DISCWORLD	349
DRAGON BALL GT - JAP	549
DRAGON BALL Z	399
EARTHWORM JIM 2	399
EURO 96	399
FIFA 96 PROMO !	249
GEX	349
GOLDEN AXE THE DUEL	349
GUNDAM	399
HORDE (THE)	349
IMPACT RACING	399
IN THE HUNT	399
JOHNNY BAZOOKATONE	349
MAGIC CARPET	369
MANOIR DES AMES PERDUES	399
MYST	399
NBA JAM T.E	399
NEED FOR SPEED	369
NFL QUATERBACK 96	399
NIGHT WARRIORS	399
OLYMPIC SOCCER	399
PANZER DRAGON 2	369
PARODIUS	399
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	399
POWER PLAY HOCKEY	399
PRIMAL RAGE	369
RAW PURSUIT	399
RAYMAN	399
RETURN TO ZORK	399
REVOLUTION X	399
RISE 2	399
ROAD RASH	369
ROBOTICA CYBERNATION	349
SEGA RALLY	369
SHELLSHOCK	369
SHINOBI-X	349
SKELETON WARRIORS	399
SLAM DUNK	399
STREET FIGHTER ALPHA	399
THEME PARK	399
THUNDERHAWK 2	349
TOSHINDEN	399
TRUE PINBALL	349
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	349
VALORA VALLEY GOLF	399
VIRTUA COP	399
VIRTUA COP + PISTOLET	499
VIRTUA FIGHTER 2	399
VIRTUAL OPEN TENNIS	399
WORMS	349
X-MEN	399
JEUX D'OCCASIONS SATURN + 500 JEUX D'OCCASION DISPONIBLES	
CYBER SPEEDWAY	249
DAYTONA USA	99
DIGITAL PINBALL	279
FIFA 96	199
HI OCTANE	279
MANOIR DES AMES PERDUES	199
MYST	249
OFF-WORLD INTERCEPTOR	249
PANZER DRAGON	199
SHINOBI-X	199
THEME PARK	299
THUNDERHAWK 2	279
TOSHINDEN (JAP)	199
VIRTUA FIGHTER 2	279
ROBOTICA CYBERNATION	249
VIRTUA RACING	169
VIRTUA HYDLIDE	169

PLAYSTATION

CONSOLE PLAYSTATION + PAD + SWEAT + 200F BONS D'ACHAT	1990
ACCESSOIRES SONY PLAYSTATION	
ACTION REPLAY PRO	399
CABLE DE LIAISON	169
CABLE PERITEL	199
CARTE MEMOIRE	169
MANETTE TURBO	169
MANETTE PLAYSTATION D'ORIGINE	199
MULTI-PLAYER	169
RALLONGE DE MANETTE	79
JEUX NEUFS PLAYSTATION	
JEUX NEUFS PLAYSTATION	
AQUANAUTS HOLIDAY	349
ADIDAS POWER SOCCER	399
AGILE WARRIORS	349
ALIEN TRILOGY	349
ALIEN VIRUS	369
ARCADE CLASSIC	249
ASSAULT RIGS	349
BLAM ! MACHINEHEAD	399
CHESSMASTER 3D	399
CHRONICLE OF THE SWORD	369
CRITICOM	349
CYBERIA	369
CYBERSPEED	399
D.	349
DARK STALKERS	399
DEADLY SKY	349
DEFCON 5	349
DESCENT	369
DESTRUCTION DERBY 2	369
DIE HARD TRILOGY	349
DOOM	349
DRAGON BALL Z ULT.BATTLE	399
DRAGON BALL Z (JAP)	449
DRAGON BALL Z 2 (JAP)	499
EARTHWORM JIM 2	349
FADE TO BLACK	369
FIFA 96 SUPER PROMO !	249
FORMULA 1	369
GALAXY FIGHT	399
GEX	349
GUNDAM	399
HEBEREKE POPOITTO	369
IMPACT RACING	349
IN THE HUNT	399
JOHNNY BAZOOKATONE PROMO !	299
JUPITER STRIKE	349
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	499
KRAZY IVAN	349
LOADED	349
MAGIC CARPET	369
MICKEY'S WILD ADVENTURE	349
MOTOR TOON GP 2	NEW !
MYST	369
NBA IN THE ZONE	369
NBA JAM T.E	279
NEED FOR SPEED	369
NHL HOCKEY 96	369
NOVASTORM	349
OLYMPIC SOCCER	349
PANZER GENERAL	369
PSYCHIC DETECTIVE	349
RAGING SKIES	349
RAVEN PROJECT	399
RAW PURSUIT	349
RAYMAN	369
RETURN FIRE	349
RESIDENT EVIL (V.F)	399
RETURN TO ZORK	399
RIDGE RACER	369
RIDGE RACER REVOLUTION	399
RISE 2	349
ROAD KILL	349
ROAD RASH	369
SKELETON WARRIORS	349
SOUL EDGE	NEW !
JEUX PLAYSTATION D'OCCASION + 800 JEUX D'OCCASION DISPONIBLES (EXEMPLES DE PRIX...)	
AIR COMBAT	249
ASSAULT RIGS	249
CYBER SLED	199
CYBERSPEED	199
DEFCON 5	279
DESTRUCTION DERBY	199
DISCWORLD	199
FIFA 96	279
GOAL STORM	169
HI OCTANE	249
JOHNNY BAZOOKATONE	269
JUMPING FLASH	239
KRAZY IVAN	239
LOADED	199
NOVASTORM	169
RIDGE RACER	169
STRIKER 96	139
TOSHINDEN	139
WARHAWK	199
WIPEOUT	199

COMMANDEZ FACILEMENT

TELEPHONE 36 685 686
3615 SCORE GAMES

Téléphone (1) 43 290 290
3615 SCORE GAMES
SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris
FAX (1) 43 29 57 57

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
COTE ARGUS DE VOS JEUX
OU DE VOTRE CONSOLE
NOUVEAUTÉS & PROMOTIONS
COMMANDES 24/24H...

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client |_|_|_|_|_|

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)		CONSOLE 60F		30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

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

Signature :

PO 06/96

LIVRAISON 24H CHRONO

Over the World

Les meilleurs jeux venus

3x3 Eyes

machine
SATURN
éditeur
BANPRESTO
textes
JAPONAIS

Ce jeu d'aventure, sorte de manga interactif, est avant tout textuel, malgré la beauté des images qui l'habillent. Il est quasiment identique à la

version PlayStation testée en septembre dans *Player One*. Mis à part le fait qu'il inclut un troisième CD (qu'on pourrait qualifier de collector), il contient une base de données sur les personnages du manga, une ballade à Hong-Kong en compagnie des acteurs qui prêtent leurs voix aux héros (dont la fameuse Megumi Hayashibara), un entretien (en japonais...) avec le staff de l'équipe de réalisation, un karaoké de la série. Bref, un jeu à réserver aux fans qui, pour une fois, en auront pour leur argent.

Reyda

Drift King

machine
PLAYSTATION
éditeur
BULLET PROOF
textes
JAPONAIS

Mélange de Need for Speed pour les séquences vidéo et les touristes sur la route, et de Ridge Racer pour la conduite dans un style arcade, ce jeu n'a malheureusement ni la classe

du premier ni l'efficacité du second. L'action manque singulièrement de pêche et la sensation de vitesse est médiocre. Résultat, on se traîne sur trois circuits monotones aux graphismes sans saveur, dans l'espoir de faire la nique à un adversaire heureusement tout aussi lent. Dommage, car la conduite est sympa, et l'on peut « customiser » au fil des courses l'un des dix bolides proposés.

Milouse

Burning Fest Special

machine
PLAYSTATION
éditeur
FAMILY SOFT
textes
JAPONAIS/ANGLAIS

Un nouveau jeu de baston en 2D arrive sur la 32 bits de Sony. Il présente une particularité : les dix persos disponibles sont tous de sexe

féminin. Vous avez la possibilité d'effectuer des combos, et une jauge se trouve sous chaque combattante. Dès que cette jauge est pleine (à 120 %), un poing s'affiche. Vous pouvez alors envoyer un coup spécial particulièrement dévastateur. Hélas, dans l'ensemble, ce soft est amusant mais devient trop

Double Dragon

machine
PLAYSTATION
éditeur
TECHNOS
textes
JAPONAIS

Double Dragon a fait un passage à peine remarqué en arcade et sur Neo Geo. C'est donc avec une certaine surprise qu'on le voit débarquer aujour-

d'hui sur PlayStation. Passé une présentation avec séquences vidéo directement tirées du film (jamais sorti en France), plusieurs menus apparaissent. Parmi ceux-ci, le Tiny 3D mode vous permet d'admirer vos persos en pseudo 3D (vous pouvez tourner autour mais ils n'ont pas de profondeur). Rigolo mais sans intérêt. Sorti de là, le jeu est classique, moyennement réalisé et assez peu intéressant (vous avez dix persos avec quelques pouvoirs spéciaux, des super, etc.). L'éviter ne serait pas obligatoirement une mauvaise chose.

Chris

Galaxian 3

machine
PLAYSTATION
éditeur
NAMCO
textes
JAPONAIS

Adaptation du jeu d'arcade, Galaxian 3 est un shoot them up basé uniquement sur des séquences

cinématiques. Comme toujours dans ce genre de jeu, on se laisse guider et on bouge le viseur pour tirer dans le tas. Autant dire que l'action n'est pas des plus trépidante. Quelques efforts ont pourtant été fournis : jeu à quatre et possibilité de sauvegarder des scores. On peut même se faire aider par l'ordinateur en jouant seul. Malgré tout cela, la sauce ne prend pas. Je me répète peut-être mais rabattez-vous sur Raiden si vous voulez blaster fun ! Galaxian 3, lui, est un jeu à éviter sans remord.

LeFlou

Linkle Liver Story

machine
SATURN
éditeur
SEGA
textes
JAPONAIS

Linkle Liver Story est un petit jeu de rôle mignon tout plein qui s'adresse à un très jeune public. Le héros, un elfe, trouve ses alliés parmi des lapins et

autres petits animaux des forêts. Le monde est assez vaste mais les textes japonais risquent malheureusement d'entraver très rapidement la bonne progression de votre aventure. Enfin, la bonne qualité des graphismes apparaît quelque peu atténuée par de gros problèmes d'animation. On le regrette.

Wolf'

de l'étranger

Captain Tsubasa J

machine
PLAYSTATION
éditeur
BANDAI
textes
JAPONAIS

Tiré d'un dessin animé connu en France sous le nom de « Olive et Tom », Captain Tsubasa J vous invite à incarner, au travers de matchs de foot

enflammés, les héros de cette série. Les fans se régaleront avec les super frappes de certains joueurs (comme le « tiger shot » de Marc Landers), mais risquent tout de même d'être déçus par la réalisation assez moyenne du jeu. En effet, les sprites ne sont pas très beaux, et disposent d'une palette de mouvements limitée... Même si Captain Tsubasa J présente plutôt bien, avec ses super tirs, ses séquences vidéo, etc., il n'est pas vraiment convaincant, et risque de ne pas marquer les mémoires. Dommage.

Chris

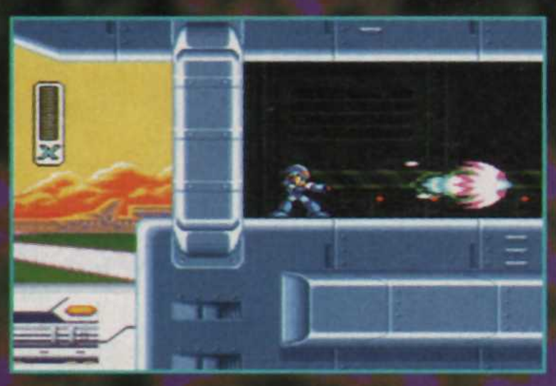
ici. Le joueur devra acheter des robots puis les programmer. Il dispose pour cela d'une cinquantaine de fonctions qu'il peut en plus remodeler et doit disposer logiquement pour concevoir l'intelligence artificielle de son ou ses robots. Il reste ensuite à assister comme spectateur au combat représenté en 3D . Passionant, surtout à deux, le jeu est malheureusement très peu accessible au commun des joueurs, d'autant plus qu'il est pour l'instant entièrement en Japonais. Vivement qu'il nous arrive traduit.

Milouse

Rockman X3

machine
PLAYSTATION
éditeur
CAPCOM
textes
JAPONAIS

Rockman, alias Megaman, débarque sur consoles 32 bits ! La surprise est de taille puisque l'on se retrouve avec une version identique



au pixel près à la version Super Nintendo. Avec, tout de même, une différence non négligeable : la version Saturn n'a pas été conçue pour jouer en plein écran (ça fait genre Super Game Boy) ! Bref, c'est carrément honteux de voir ça ! Sur ce coup-là, Capcom se moque des joueurs et ça fait mal au cœur. Beeuuurk !

Leflou

Pandora Project

machine
PLAYSTATION
éditeur
TEAM BUGHOUSE
textes
JAPONAIS

Amis de la prise de tête bonjour ! Ce jeu s'inspire des concours annuels d'écoles d'ingénieurs qui voient s'affronter des robots autonomes mis au point par les élèves. Aucune habileté n'est requise, seule l'intelligence compte

AMIE LE PRO. ☎ 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ACHETEZ 500 F de jeux d'occasion — GAGNEZ 1 JEU GRATUIT dans la colonne 100 F — ECHANGEZ ajouter 50 F pour 1 jeu de même valeur

OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION

SATURN occas (garantie 6 mois) 1700 F

190 F	190 F	249 F	249 F	290 F	290 F
ASTAL	ROMANCE IV	BASE BALL SERIES (VF)	MYST (VF)	COLLEGE SLAM	SEGA RALLY (VF)
BATTLE MONSTER	SHINOBI X (VF)	BLUE SEED	NBA JAM TE (VF)	DARUIS GAIDEN	SIM CITY 2000 (VF)
DARK LEGEND	SLAM DUNK	BUG (VF)	NHL HOCKEY (VF)	F 1 LIVES	STREET F II ZERO
DAYTONA (VF)	STREET F II MOVIES	CLOCKWORK KNIGHT II (VF)	OFF WORLD INTERCEPTOR (VF)	GUNDAM	THE D
GALE RACER	VICTORY BOXING (VF)	CYBER SPEED WAY (VF)	PARODUIS (VF)	HANG ON GP 96 (VF)	TOSHINDENS
GOTHA	VICTORY GOAL (VF)	FIFA 96 (VF)	SEGA RALLY	IN THE HUNT	VIRTUA FIGHTER II (VF)
GRAND CHASER	VITUAL HYDLIDE (VF)	GALAXY FIGHT	SHINNING WISDOM	JONNY BAZOOKATOONE (VF)	WINGS ARMS (VF)
PANZER DRAGON	VIRTUA RACING	GOLDEN AXE	STAM GEAR NASH	MAGIC NIGHT RAYEARTH	WORLD CUP GOLF (VF)
RIGLOR SAGA	VIRTUA REMIX	HI OCTANE (VF)	THEME PARK (VF)	MYSTERIA (VF)	WORMS (VF)
ROBOTICA (VF)	VIRTUA VOLLEY BALL	LAYER SECTION (VF)	VIRTUA FIGHTER II	RAYMAN (VF)	X-MEN

PSX occas (garantie 6 mois) FR 1700 F JAP 1900 F

149 F	190 F	190 F	249 F	249 F	290 F
BOXER ROAD	AIR COMBAT (VF)	GOAL STORM (VF)	3X3 EYE	DRAGON BALL Z	AACTUA SOCCER (VF)
COSMIC RACE	DESTUCTION DERBY (VF)	GROUND STROKE	ARC THE LAD	IN THE ZONE (US)	AGILE WARRIOR (VF)
CYBER SLEED	DISC WORLD (VF)	JONNY BAZOOKATUNE(VF)	ASSAULT RIGS (VF)	REVERTION	ALIEN TRILOGY (VF)
GUNNER HEAVEN	JUMPING FLASH	KRAZY IVAN	DEFOON V (VF)	REVOLUTION X	EXTREME PINBALL VF
HI OCTANE	LEMMINGS 3D (VF)	LOADED (VF)	DOOM (VF)	SHOCK WAVE II(VF)	MAGIK CARPET (VF)
KILEAK THE BLOOD	LONE SOLDIER (VF)	OFF WORLD (VF)	DOOM(VF)	THE D (VF)	MICKEY MANIA (VF)
MAGIK BEAST WARRIOR	MORTAL KOMBAT 111 (VF)	PARODUIS	EXTREME GAMES (VF)	THEME PARK (VF)	NBA IN THE ZONE (VF)
METAL JACKET	NBA JAM TE (VF)	PHILOSOPHA	FIFA 96 (VF)	THUNDER HAWK II (VF)	PGA TOUR 96 (VF)
NOVA STORM (VF)	RIDGE RACER (VF)	RAIDEN PROJECT	JUPITER STRIKE (VF)	TOUKON RESUDEN	PHILIOSOMA (VF)
PRIME GOAL EX	STARBLADE	TEKKEN (VF)	KING FIELD II	TWINBEE SHOOT	RIDGE REVOLUTION
RIDGE RACER	STREET FI MOVIES (VF)	TOTAL ECLIPSE (VF)	PARODUIS (VF)	TWISTED METAL (VF)	ROADRASH (VF)
SPACE CRIFFON	TOSHINDEN (VF)	TWINBEE /TETRIS	POWER SERVE (VF)	VIEWPOINT	STREET II ZERO
STRIKER (VF)	WIPE OUT (VF)	WARHAWK (VF)	RAIDEN II (VF)	WORM'S (VF)	TOSHINDEN II
TAMA	WWF (VF)	WINNING ELEVEN	RAYMAN (VF)	X-COM (VF)	TOTAL NBA 96(VF)
TOTAL ECLIPSE	ZEITGEIST	ZERO DIVIDE	STARBLADE (VF)	ZERO DIVIDE (VF)	
			TYPER SOCCER		

NEO GEO CD occas (garantie 6 mois) 1690 F

149 F	149 F	190 F	190 F	249 F	290 F
AERO FIGHTER II	KING OF FIGHTER 94	FATAL FURY III	SAMOURAI II	BASE BALL STAR II	KING OF 95
ART OF FIGHTING II	SAMOURAI SHADOWN	GALAXY FIGHT	SIDE KICK III	SAVAGE REIGN	PULSTAR
FATAL FURY SPECIAL	SIDE KICK II	LAST RESORT	VIEW POINT	WORLD HEROES JET	SAMOURAI III

NEO GEO occas (garantie 6 mois) 690 F

190 F	190 F	249 F	290 F	390F	449 F
ART OF FIGHTING	FATAL FURY	3 COUNT BOUT	FATAL FURY SPECIAL	AGRESSOR OF DARK	ART OF II
BLUE JOURNEY	KING OF MONSTER	BASE BALL 2020	ROBO ARMY	KARNOV RE VENGE	LAST RESORT
BURNING FIGHT	MAGICIAN LORD	FATAL FURY II	SAMOURAI	MUTATION NATION	SAMOURAI II
CROSSED SWORD	NAM 1975	SIDE KICK	SPIN MASTER	TOP HUNTER	SIDE KICK II
CYBER LIPS	RIDING HERO	WORLD HEROES II	TRASH RALLY	WIND JAMMER	VIEW POINT

MEGADRIVE occas (garantie 6 mois) 390 F

75 F	75 F	75 F	100 F	100 F	100 F
ALISIA DRAGON	FORGOTTEN WORLD	LAST BATTLE	ALIEN III	DINO DINY SOCCER	MEGALOMANIA
CHAKAN	GHOUL'S N GHOST	SHADOWN THE BEAST	ANOTHER WORLD	ECCO DOLPHIN	MERCS
CYBER BALL	GYNOUGS	SPACE HARRIER II	ATOMIC RUNNER	EX MUTANT	SPEEDBALL II
DAVID ROBINSON	JAME POND II	STRIDER	BOB	GALAHAD	SPLATTER HOUSE II
E-SWAT	JOHN MADDEN II	TALESPIN	BUBSY	GODS	TEAM USA
EA HOCKEY	JORDAN & BIRD	VIRTUA SLYDLIDE	BULL BLAZER	GRAND SLAM	TWIN HAWK
FATAL LABYRINTHE	KID CAMELEON	WORLD CUP ITALIA	COOL SPOT	JURASSICK PARK	ULTIMATE SOCCER

150 F	150 F	150 F	200 F	200 F	250 F
ALADDIN	JAMES POND III	ROCKET KNIGHT	ALIEN SOLDIER	NBA ACTION 95	FIFA 96
ASTERIX	MADDEN 94	SHAQ FU	ATP	NBA JAM TE	LIGHT CRUSADER
BLOOD SHOT	MR NUTZ	SONIC SPINBALL	BONKER'S	NBA LIVES 95	PETE SAMPRAS 96
DUNGEON & DRAGON	MUTANT LEAGUE FOOTBALL	STREET FIGHTER II	DAFFY DUCK	SONIC IV	PROBOTECTOR
DYNAMITE HEADY	NBA JAM	STREET OF RAGE II	ECCO DOLPHIN II	PETE SAMPRAS	RED ZONE
FIFA SOCCER	PAGE MASTER	SUBTERRANIA	FIFA 95	PRIMAL RAGE	SKIDMARKS
FLASHBACK	PIT FALL	THUNDER FORCE IV	IMG TENNIS	TAZMANIA II	SOLEIL
HAUNTING	PSG	TORTUE FIGHTER	LES SCHTROUMPFS	X-MEN	STORY OF THOR

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 !

SUPER NINTENDO occas (garantie 6 mois) 390 F

100 F	150 F	150 F	200 F
MAGIK SWORD	ADAMS FAMILY II	BUBSY	BD KID
NCAA	CASTELVANIA IV	GHOUL'S N GHOST	FIFA SOCCER
OUT OF THIS WORLD	DRAGON	LEGNED	FLASHBACK
R-TYPE	EQUINOX	SHQ FU	PUNCH OUT
STARWING	MICHAEL JORDAN	WARLOCK	STREET RACER
SUPER SOCCER	STREET F I TURBO	WORLD CUP 94	SUPER METROID
TECNO NBA	TWINBEE	YOUNG MERLIN	YOSHI COOKIES

200 F	250 F	300 F	350 F
DONKEY KONG	BLACK THORNE	ASTERIX II	DONKEY KONG II
EARTH WORM JIM	FLINGSTONE	DRAGON BALLE Z II	DOOM
FATAL FURY SPECIAL	JUDGE DREED	MEGAMAN X II	EARTH WORM JIM II
HEBEREKE'S	KILLER INSTINCT	SECRET ON MANA	FIFA 96
NBA LIVES 95	PAC IN TIME	TINTIN	FINAL FANTASY II
SAMOURAI SHODOWN	PUCKY ROCKY II	TURBO TOONS	MORTAL KOMBAT II
WARIO WOOD	SOCCER SHOOT OUT	X-MEN	YOSHI ISLAND

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.

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

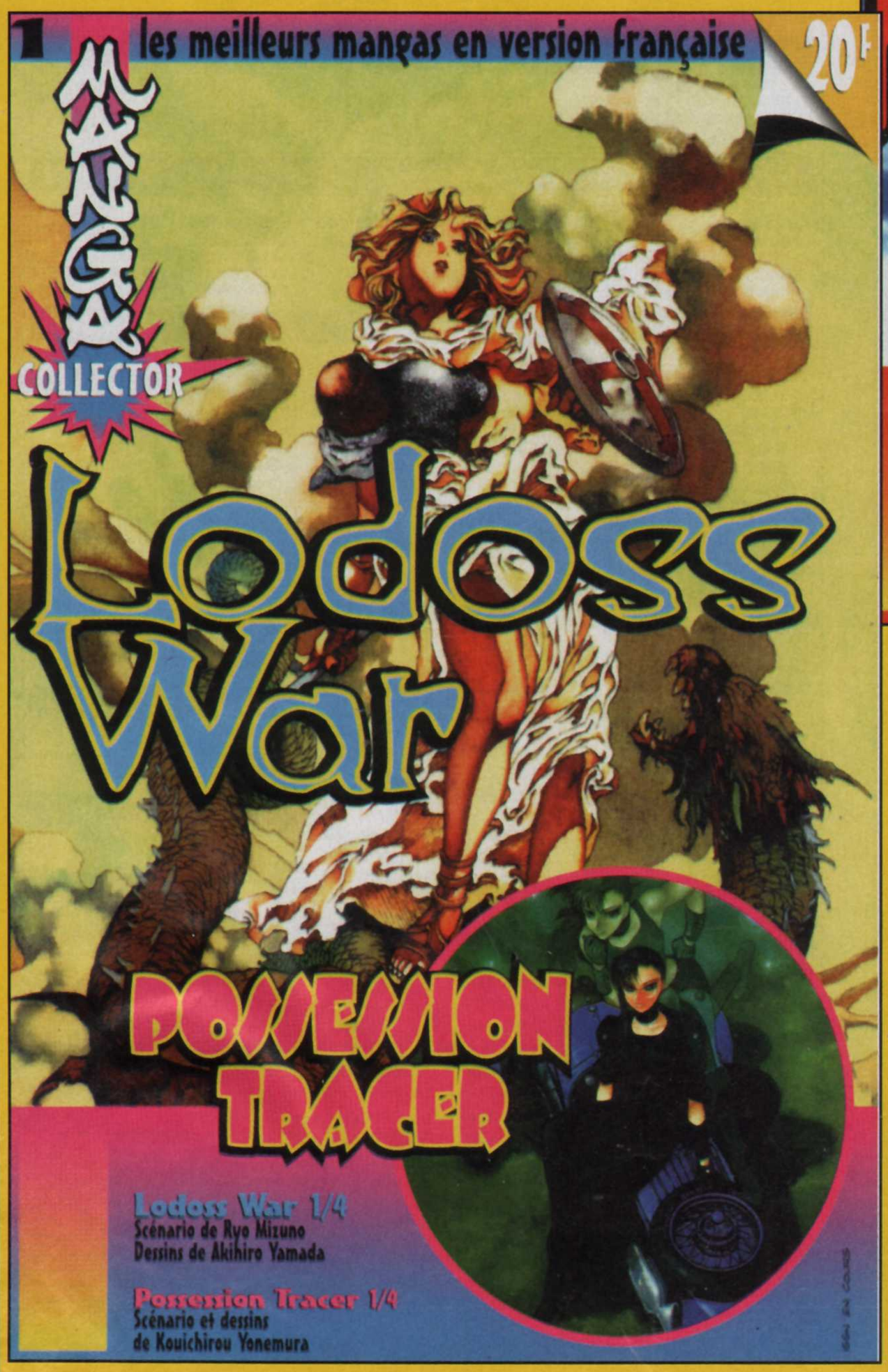
Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F.
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE Date d'expiration |_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date Signature

PLAYER 06/96

NOUVEAU

100% manga

20F



Tous les 15 du mois 2 magazines Collector

En vente chez tous les marchands de journaux

DOSSIER

Goto Dreamland

formés pour jouer.

N'avez-vous jamais rêvé de passer de l'autre côté du miroir ? Celui des créateurs, scénaristes, musiciens, programmeurs, infographistes... Player One défriche les multiples voies qui vous mèneront à la réussite.

Dossier réalisé par l'élève Mahalia.
Photos de Jean-Luc Luyssen.

DRAW TO DE SCAIDR

Scénariste, Le maître du suspens

Le scénariste est à la base du jeu puisqu'il écrit l'histoire, plante le décor et l'ambiance, et crée les persos. Il existe quelques écoles pour apprendre à bien construire un scénario que ce soit pour le cinéma ou le théâtre, mais pas de filière pour les jeux vidéo. De toute façon, aujourd'hui un soft se construit comme un véritable petit film et certains établissements scolaires* vous proposeront néanmoins d'acquérir les techniques du story board. Hubert Chardot, scénariste notamment de la série des Alone in the Dark, Shadows of the Comet, explique concrètement en quoi consiste une histoire : « L'histoire en fin de compte est une base de données que l'on doit ordonner pour raconter un récit que les gens comprennent. » Facile ? Détrompez-vous ! Il est nécessaire de posséder une solide culture, de bonnes capacités d'écriture, une petite dose de talent, beaucoup d'imagination et surtout il ne faut pas avoir peur de travailler. « C'est un vrai travail : il faut regarder des jeux, lire, aller au cinéma et, surtout, vivre car la vie est pleine de bons et mauvais scénarios.

Un bon jeu d'aventure passe par un scénario bien construit. Alone in the Dark, en est le parfait exemple.

On peut écrire sur n'importe quoi mais il faut savoir de quoi on parle, donc se renseigner sur l'univers que l'on va explorer et veiller à ce que les persos aient toujours des réactions psychologiques sûres. » Pour vous entraîner vous pouvez toujours, comme le conseille Hubert Chardot, lire vos récits aux personnes de votre entourage et bien les observer car si quelque chose leur échappe, c'est que vous l'avez mal exprimé. Autre conseil important : inutile d'envoyer des dossiers de 400 pages : les responsables n'ont pas le temps de les lire. « Il vaut mieux écrire trois ou quatre pages avec un synopsis (résumé de l'histoire), même inachevé, il y a plus de chances que votre dossier soit lu. Il faut accrocher le lecteur et savoir bien se vendre », explique Hubert qui reçoit environ deux dossiers par jour.

** Toutes les coordonnées des écoles sur 3615 Player One.*

RÉMUNÉRATION

Elle se négocie et peut varier de 50 000 à 250 000 F pour un projet, selon l'expérience, le sujet proposé et les intérêts aux bénéfices.

Infographiste

Le Picasso de l'ordinateur

L'infographiste est celui qui met en forme le jeu, c'est-à-dire qu'il dessine les décors et les sprites. Il peut se spécialiser sur le graphisme 2D ou 3D voire, dans certaines grosses entreprises, se consacrer exclusivement au décor ou aux persos — par exemple, quand Pascal Casolari a débuté chez Infogrames, il a travaillé uniquement sur les décors d'Obélix. À la base, il est indispensable de maîtriser le dessin et l'informatique puisque, comme son nom l'indique, l'infographiste travaille sur ordinateur. « Il faut être très rigoureux, savoir jouer avec les contraintes de l'adaptation (notamment pour Spirou ou Tintin) et de la fabrication mais en même temps il faut avoir des notions de couleurs très précises ainsi que de bonnes bases de dessin traditionnel », conseille Pascal Casolari. Et Frank Letiec, infographiste chez Cryo, de préciser : « De toute façon, le principal est d'être sûr de son choix, parce que l'infographie rassemble tout ce qui concerne les images de synthèse, dans des domaines aussi variés que l'architecture, le paramédical, le jeu vidéo, le cinéma... »

La formation la plus évidente consiste à suivre une école des beaux-arts puis à entreprendre une spécialisation en informatique, audiovisuel et vidéo. « J'ai passé un bac littéraire puis le concours de Supinfocom (une école d'infographie et de multimédia, à Valenciennes), et j'y suis resté trois ans. », explique Franck Letiec. Le parcours de Pascal Casolari a été un peu plus long : « J'ai passé un bac A3. Ensuite je me suis dirigé vers les beaux-arts où j'ai suivi le cursus complet, c'est-à-dire les trois premières années pendant lesquelles on étudie toutes les techniques artistiques. Les deux dernières années, je me suis spécialisé dans un département communication et audiovisuel où, là, je me suis penché plus précisément sur l'image vidéo et informatique. »

Il existe huit écoles nationales supérieures d'art et 45 écoles des beaux-arts nationales, régionales ou municipales. Ces établissements, accessibles après le bac, étant publiques, les frais sont minimaux. « Je conseillerais de commencer par les beaux-arts et ensuite de se spécialiser dans une école d'animation, puis de faire des stages. L'école des Gobelins* (École des métiers de l'image, à Paris) me paraît être la meilleure », ajoute Pascal Casolari.

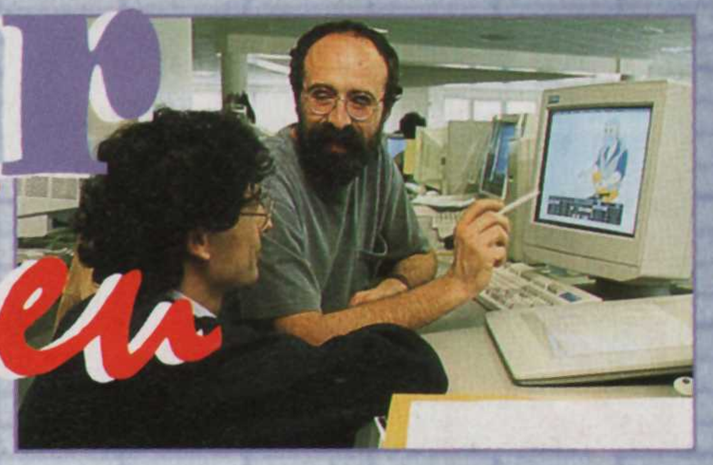
** Toutes les coordonnées des écoles sur le 3615 Player One. Voir aussi page 55.*

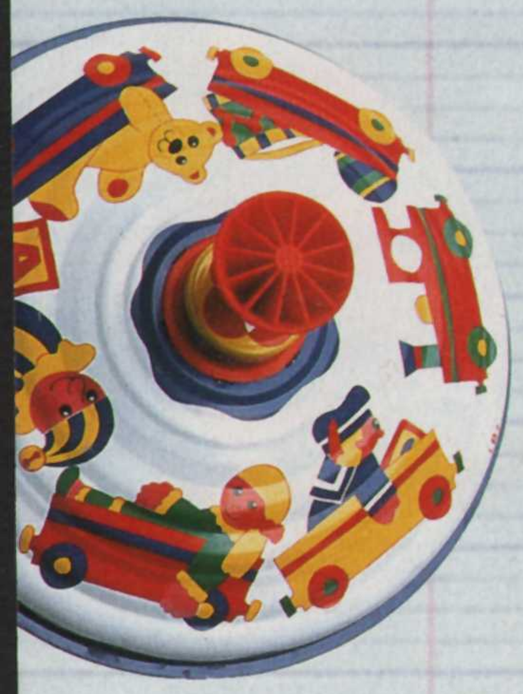
Astérix et Obélix est à l'origine une bédé de grande qualité graphique. Le travail des infographistes en est d'autant plus facilité.

RÉMUNÉRATION

On peut tabler à l'embauche sur un salaire de 8 000 à 10 000 F brut par mois, avec l'espoir d'une augmentation assez rapide.

Animateur
Le Gepetto du jeu





L'animateur met les persos ou les éléments de décor en mouvement, imagine leurs déplacements, affine le trait, bref donne vie au jeu. Dominique Rochet, directeur des animateurs à Ubi Soft et enseignant en réalisation de

story board et lay out (construction de décors) à Paris au CFT Gobelins, définit ainsi un animateur doué : « C'est d'abord un bon dessinateur. Il faut qu'il soit par exemple excellent en anatomie, qu'il ait le sens du volume ainsi que celui du rythme. Quand l'animateur crée une image, il doit se mettre à la place du spectateur donc savoir communiquer clairement ». Pour ce métier, comme pour celui d'infographiste, vous pouvez passer par une école d'art et vous spécialiser dans l'image vidéo*.
Et Dominique Rochet poursuit : « L'école, c'est vrai, est indispensable pour acquérir de bonnes bases mais nous ne sommes pas contre les petits génies, ceux qui nous envoient des disquettes d'animations qu'ils ont conçues eux-mêmes ou des dossiers béton ». Le message est clair : à vous de faire vos preuves !

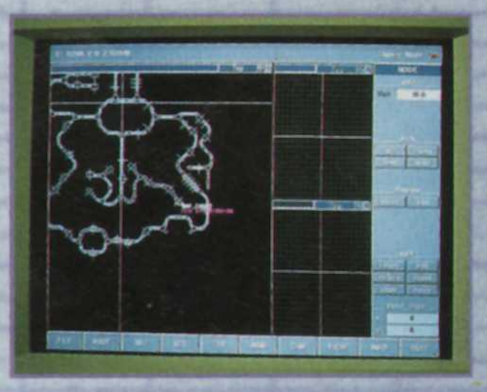
Le succès d'un jeu peut reposer essentiellement sur son animation. C'est le cas de Rayman dont D. Rochet en fut le principal artisan.

RÉMUNÉRATION

Elle varie selon les entreprises et les responsabilités et oscille entre 10 000 et 15 000 F mensuels. Sachez que certains employeurs gratifient leurs créateurs de primes de rendement.

Programmeur
Le matheux

Programmer, c'est codifier les graphismes et les animations pour que le jeu soit lisible par la machine sur laquelle il tourne. Il vaut mieux toucher sa bille en informatique ! Parce que le programmeur passe le plus clair de son temps devant un écran d'ordinateur sur lequel défilent des milliers de formules, ce métier s'adresse aux passionnés d'informatique et de programmation. Gaël Mouzon, programmeur à Virtual Studio et qui a travaillé sur le second épisode des Schtroumpfs, Storm et Parasite, explique qu'il existe plusieurs types de programmeur : « Certaines personnes s'orientent plus vers le hard, le matériel, tandis que d'autres travaillent davantage au niveau algorithmique, c'est-à-dire « cachent » le fonctionnement des programmes, cherchent à les optimiser de différentes manières ». Il faut également être bon en maths — notamment avec l'arrivée des jeux en 3D — et savoir analyser un problème. Ce métier requiert aussi des qualités morales, comme l'indique Gaël : « Un bon program-meur est quelqu'un de strict, qui pratique l'auto-discipline, possède un esprit logique et pense le moindre détail. Ce qui est aussi très important, c'est d'aimer apprendre parce que, en informatique, tout évolue en permanence ». Dans ce métier comme dans beaucoup de cet univers, « Il ne faut pas avoir peur de passer souvent des nuits blanches ». Dixit Gaël.
Il n'existe pas encore d'école spécialisée dans cette filière et ce n'est pas réellement indispensable, le mieux étant de suivre des études scientifiques ou informatiques* et, comme Gaël, de travailler chez soi : « En plus de mes études de DUT informatique, je travaillais chez moi sur des programmes personnels comme l'animation ».

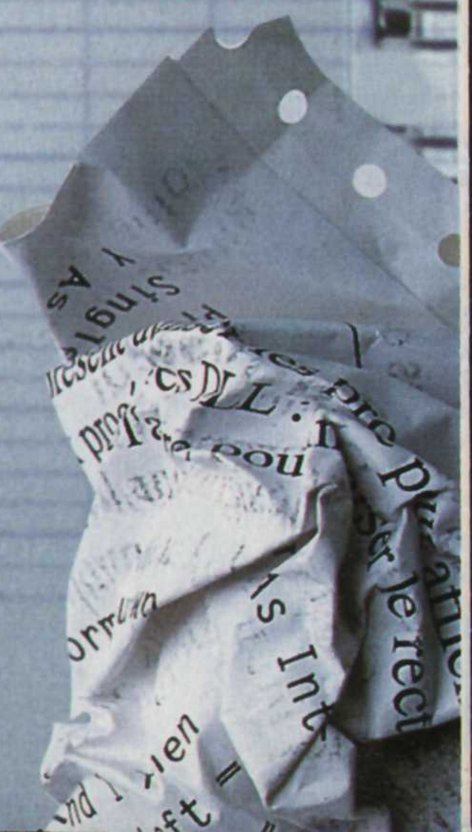


Le programmeur jongle avec les formules mathématiques et les bits.

RÉMUNÉRATION

Rémunération : Elle se monte, en début de carrière, à environ 10 000 à 15 000 francs par mois.

** Toutes les coordonnées des écoles sur 3615 Player One.*



Musicien

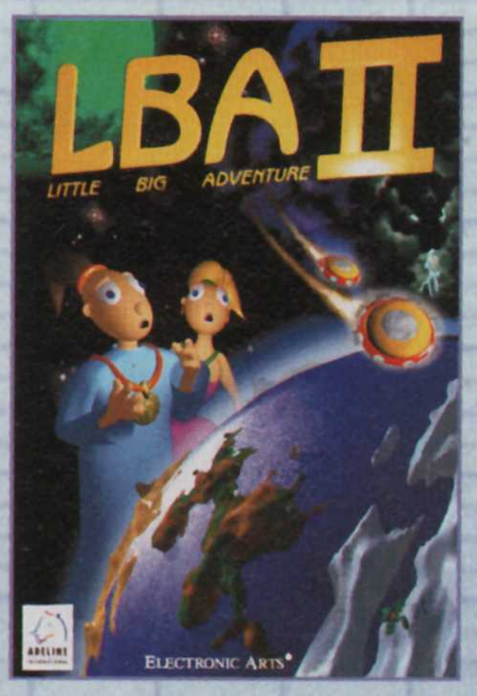
Un Mozart vidéo-ludique

Un jeu vidéo sans musique, c'est comme un touriste sans tong : fade. Depuis que la technique (notamment avec l'arrivée des nouvelles consoles) le permet, la bande musicale prend une place primordiale dans la qualité d'un soft. Il est donc bien loin le temps de Pong et Pacman et de leurs musiques prise de tête. Place à de vraies bandes-son réalisées avec de vrais instruments par un vrai musicien.

Cela dit, la musique reste un domaine dans lequel les autodidactes de talent (évidemment !) sont rois. Il n'existe aucune école ni formation, pas de parcours types comme nous l'explique Philippe Vachey, compositeur des bandes-son d'Alone in the dark, Shadows of Comet et de Little Big Adventure 2 : « Je fais de la musique depuis le collège et j'ai une formation d'informaticien. Un jour, j'ai laissé tomber mon métier d'informaticien pur et dur pour me consacrer à la musique, et je me suis retrouvé chez Infogrames. Pour faire des musiques de jeu, il est vital d'avoir un minimum de connaissances des machines pour discuter avec les gens de ce qu'il est possible de faire en fonction de la cible visée, des bidouilles, des capacités de la machine. »

En général, le parcours classique consiste à envoyer des maquettes (démonstrations de ce que vous savez faire) puis, lorsque vous avez la chance de commencer, à assurer les bruitages, puis à mettre en musique des séquences et enfin la totalité d'un jeu. Philippe estime « qu'il faut, bien sûr, être musicien, savoir arranger, piloter les gens en studio et être créatif ».

Trop souvent ignoré des joueurs, le musicien apporte une quatrième dimension au jeu.



Toutes les coordonnées des écoles sur 3615 Player One.

RÉMUNÉRATION

Les cachets se discutent au coup par coup. Ce métier souffre d'un vide juridique : contrairement à tous les autres, les compositeurs de musiques de jeux ne perçoivent pas de droits SACEM.

Chef de projet

Le monnayeur

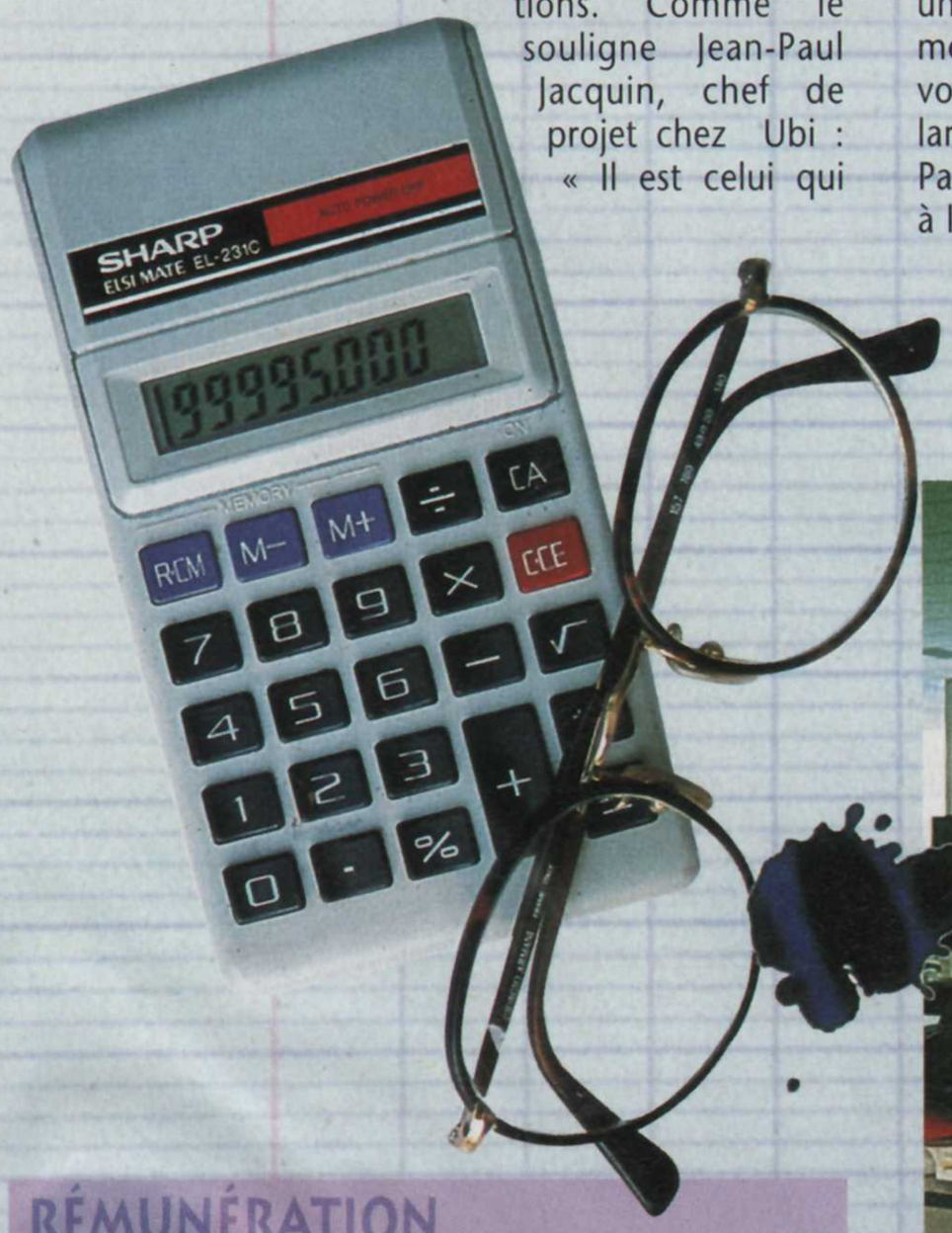
Pour réunir tous les créateurs d'un jeu, le chef de projet joue le rôle de ciment et de moteur.

Etre chef de projet, cela implique de savoir gérer les coûts, recruter des personnes si nécessaire, et s'engager à rendre le jeu en temps et en heure pour la fabrication, bref faire en sorte que tout aille bien dans le meilleur des mondes.

Il faut savoir que tous les chefs de projet en activité aujourd'hui ne sont pas arrivés directement à ce poste. Le plus souvent, ils se sont formés sur le tas, en occupant d'autres fonctions. Comme le souligne Jean-Paul Jacquin, chef de projet chez Ubi : « Il est celui qui porte la responsabilité complète du projet. En fin de compte, il joue le rôle à la fois du producteur et du réalisateur lorsqu'il doit lancer l'idée et trouver une équipe. À mon avis, c'est beaucoup de responsabilités pour une première expérience. Je crois qu'il vaut mieux accepter de faire autre chose afin d'acquérir une bonne connaissance des différentes étapes de réalisation d'un jeu ». L'idéal est donc de commencer par des stages, de se spécialiser dans un des différents corps de métier avant de devenir, si vous avez les épaules assez larges, chef de projet. Jean-Paul explique : « Il faut avoir à la fois des compétences en gestion et management, et une grande passion artistique. » Puisque, en général, le chef de projet gère une équipe, il doit aussi avoir un grand sens des relations humaines.

Même si, depuis quelques années, plusieurs écoles* proposant cette formation ont vu le jour, la filière empruntée par le plus grand nombre, notamment chez Ubi, consiste à passer par des écoles de commerce. Si vous voulez mettre toutes les chances de votre côté, il vous faut également vous intéresser à l'informatique.

** Toutes les coordonnées des écoles sur 3615 Player One.*



RÉMUNÉRATION

Entre 15 000 et 40 000 francs mensuels selon le nombre de projets dirigés et la taille de la société. Mais dans certaines entreprises, se négocient en plus des commissions et pourcentages d'intéressement.

Gros plan sur deux écoles

Le jeu vidéo fait école. Choisir ce métier est désormais possible grâce aux nombreuses écoles et formations qui ont vu le jour depuis une dizaine d'années.

Vous avez le choix entre nombre d'établissements dont vous trouverez toutes les adresses sur 3615 Player One. Parmi ceux-ci, deux écoles sont chaudement recommandées par les éditeurs pour leur sérieux.

ÉCOLE DES MÉTIERS DE L'IMAGE - CENTRE GOBELINS

73, bd St-Marcel, 75013 PARIS
Tél : (16 1) 40 79 92 50

Cette école propose plusieurs types de formations :

PROGRAMMEUR INTÉGRATEUR :
Cette formation d'un an s'adresse aux jeunes de 18 à 25 ans, titulaires d'un bac et possédant une pratique de la programmation, et prépare au développement de programmes interactifs. On s'initie, entre autre, au story board interactif, au montage virtuel, à l'animation 2D et 3D, aux technologies multimédia... Ces études s'inscrivent dans le cadre d'un contrat de qualification avec une entreprise. La formation est donc gratuite et rémunérée. On y accède sur présentation d'un dossier scolaire et suite à un entretien de motivation.

CONCEPTEUR RÉALISATEUR :
Cette formation d'un an s'adresse à des salariés ou des demandeurs d'emploi de niveau bac + 2. On y apprend entre autres le graphisme, les techniques du story board, la réalisation ou l'initiation à la conduite de projet. Les conditions d'admission passent par des tests d'évaluation, entretien de motivation et présentation de réalisations personnelles.

ASSISTANT RÉALISATEUR :
Mêmes conditions d'accès que pour la formation de programmeur. On s'initie à la gestion d'un projet, élaboration d'un story board interactif, pratique de l'informatique multimédia, traitement et intégration des données numériques.

SUPINFOCOM

10, rue Henri-Matisse, 59300 Valenciennes
Tél : (16) 27 28 42 42

Cette école propose deux types de formation à l'infographie : la première s'adresse aux salariés en congé individuel de formation et la seconde aux bacheliers.

- En ce qui concerne la première, on y accède avec un baccalauréat + 2, la sélection s'effectuant sur dossier, concours et entretien. Durant trois années, vous apprendrez à concevoir et produire des images numériques, à vous servir de logiciels 2D et 3D, et serez formé sur palette graphique 3D Studio, Silicon Graphics ainsi que sur le système vidéo Avid. Dès la deuxième année, vous produirez des animations, des clips et des génériques en images de synthèse 2D et 3D, serez initié au son de synthèse et participerez à divers concours (Imagina, par exemple) tout en continuant de perfectionner ce que vous avez appris en première année. La troisième année finalise les deux premières : vous approfondirez tout ce que vous avez appris et mettrez en place de réels projets.
- L'accession à la seconde formation s'effectue aussi sur dossier, tests et entretien sachant que les pré-admissions se terminent en juin et que les dossiers sont à retirer à l'école. Vous aurez accès au même matériel que la formation précédente.

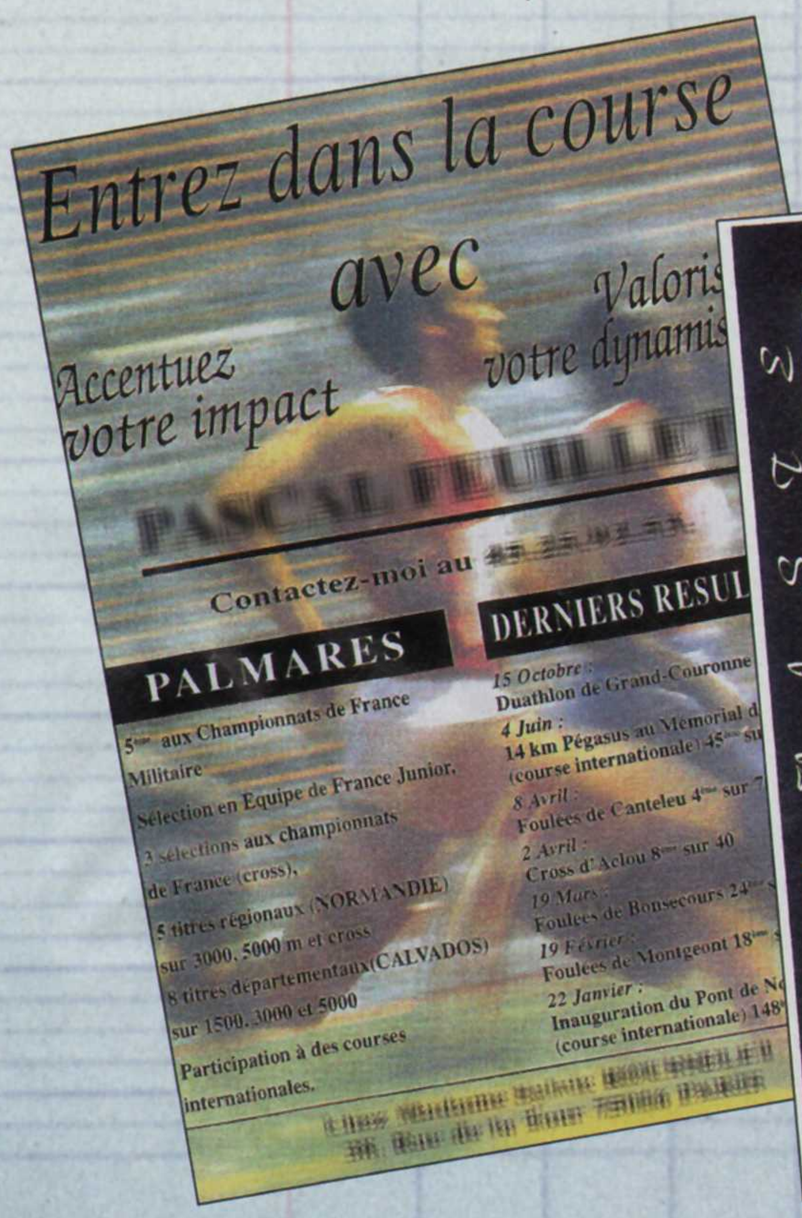
DRAW TOTO DESSINATEUR

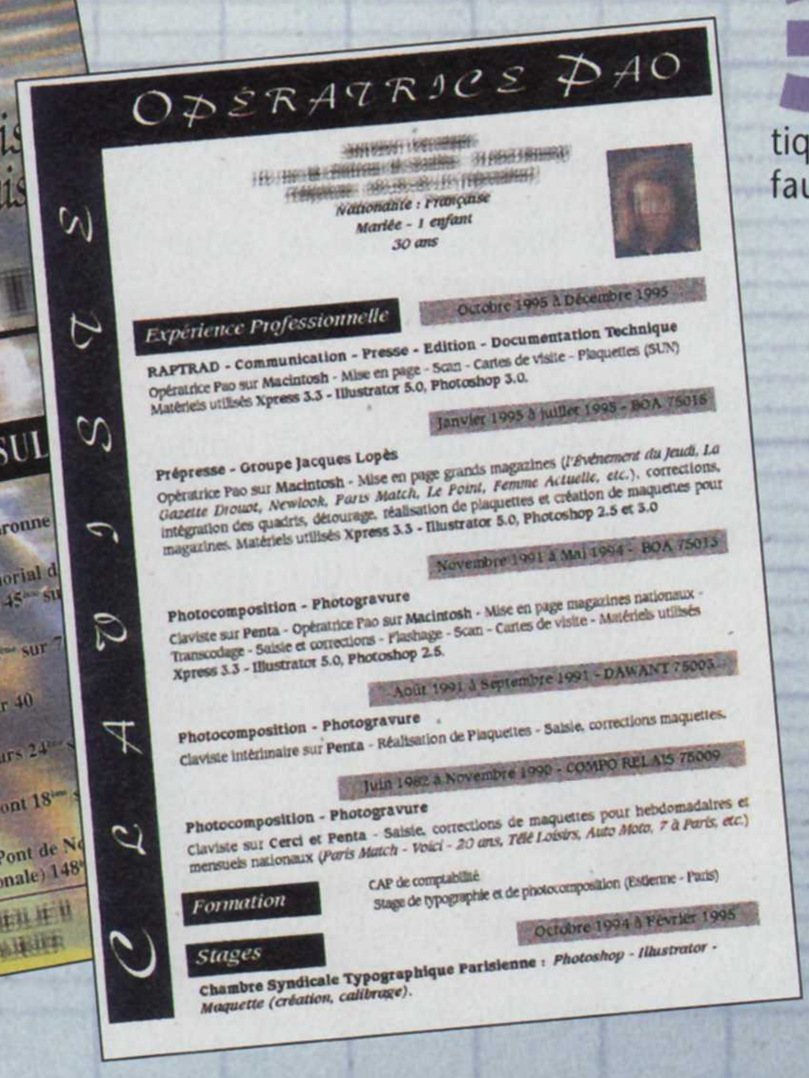
Curriculum vitae

Les dix règles d'or

Avant tout, vous devez savoir que ce milieu est encore tout jeune et donc n'a pas encore de règle ni de grosse structure. Le CV n'est donc pas encore le critère de choix le plus usité. Cela dit, les professionnels ont des exigences : ce qu'il faut c'est un dossier béton qui vende à la fois votre travail, votre talent et votre personnalité. Il est vrai que les relations comptent encore beaucoup, si ce n'est pour avoir un emploi au moins pour vous ouvrir les portes des entretiens plus facilement. « Je suis entré à Virtual Studio parce qu'un ami a pu me décrocher un entretien », nous a confié Gaël Mouzon. « Je suis rentré à Infogrames car j'ai un ami qui connaissait M. Bonnel, le PDG », explique Hubert Chardot. Cependant, si les contacts peuvent aider, seules les compétences importent et toute personne répondant aux critères souhaités garde toutes ses chances. Donc pour répondre au mieux à la demande, voici quelques tuyaux... et quelques pièges à éviter.

1 Que ce soit pour une demande de stages ou une recherche d'emploi, il est déconseillé d'envoyer de gros dossiers, les lecteurs ne disposant que de deux minutes pour parcourir votre CV.

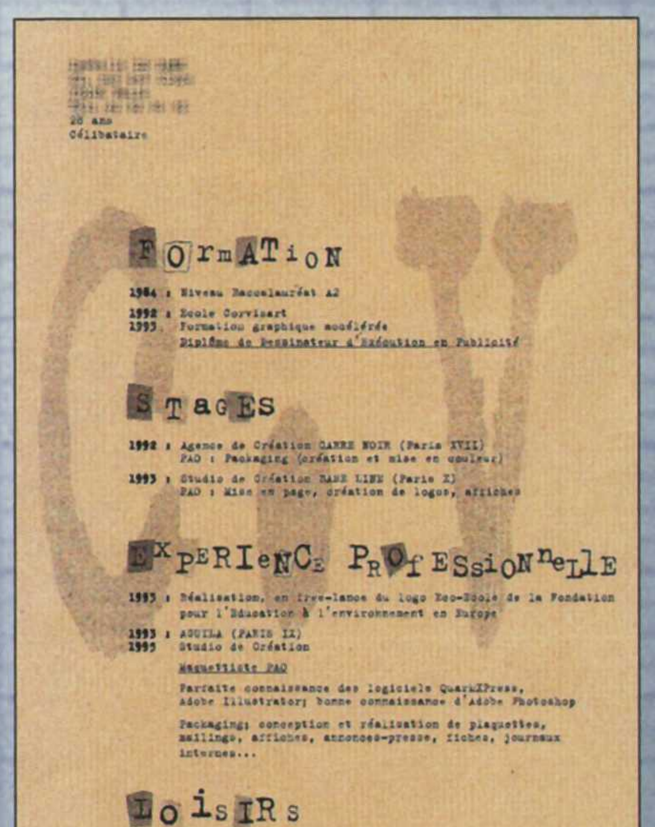


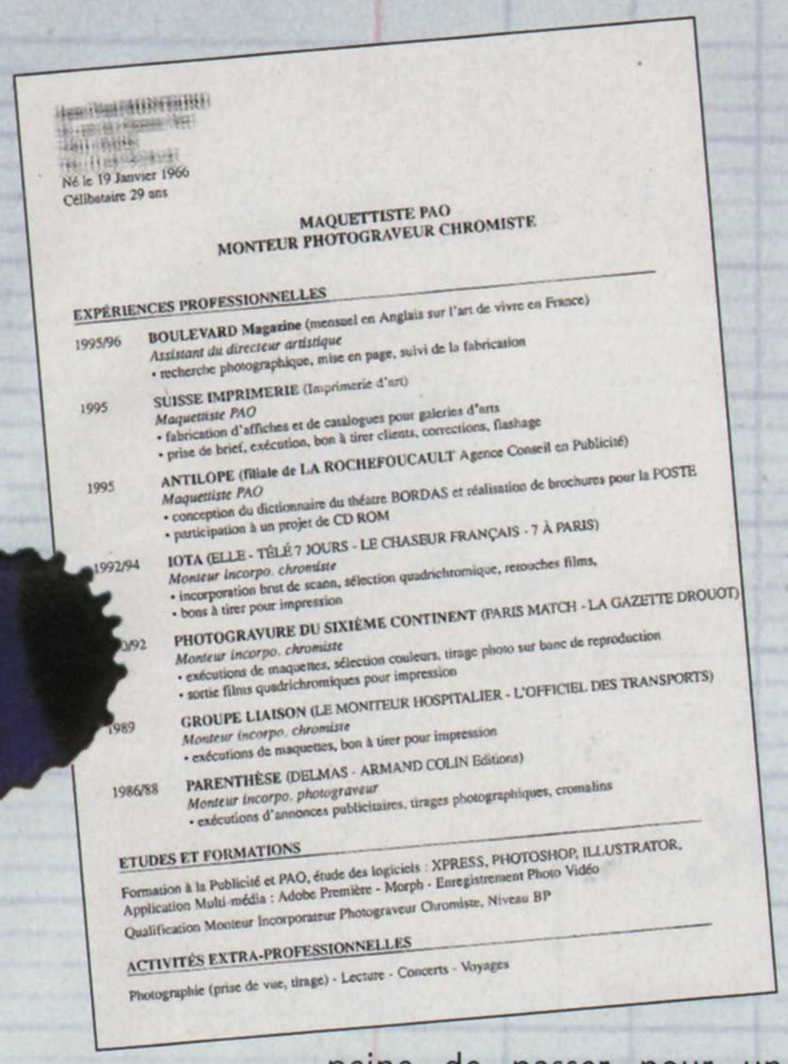


2 Soyez précis, c'est-à-dire indiquez clairement l'emploi pour lequel vous postulez et vos compétences pour l'occuper. En clair, expliquez pourquoi vous êtes le meilleur pour ce poste et pourquoi le directeur doit vous choisir. Cela sans en faire des tonnes. Il ne faut pas que la personne qui vous lise pense que vous êtes prétentieux, mais que vous avez de la volonté et du caractère.

3 Soyez originaux tout en restant sobre. Vous postulez pour un milieu certes artistique mais, là encore, il ne faut pas en rajouter sous

Donc faites un choix parmi vos démonstrations et vos graphismes, prenez les plus percutants et les plus représentatifs de ce que vous savez faire.





Né le 19 Janvier 1966
Célibataire 29 ans

MAQUETTISTE PAO
MONTEUR PHOTOGRAVEUR CHROMISTE

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

1995/96 **BOULEVARD Magazine** (mensuel en Anglais sur l'art de vivre en France)
Assistant du directeur artistique
• recherche photographique, mise en page, suivi de la fabrication

1995 **SUISSE IMPRIMERIE** (Imprimerie d'art)
Maquettiste PAO
• fabrication d'affiches et de catalogues pour galeries d'arts
• prise de brief, exécution, bon à tirer clients, corrections, flashage

1995 **ANTILOPE (filiale de LA ROCHEFOUCAULT** Agence Conseil en Publicité)
Maquettiste PAO
• conception du dictionnaire du théatre BORDAS et réalisation de brochures pour la POSTE
• participation à un projet de CD ROM

1992/94 **IOTA** (ELLE - TÉLÉ 7 JOURS - LE CHASEUR FRANÇAIS - 7 À PARIS)
Moniteur incorpo. chromiste
• incorporation brut de scans, sélection quadrichromique, retouches films,
• bons à tirer pour impression

92 **PHOTOGRAVURE DU SIXIÈME CONTINENT** (PARIS MATCH - LA GAZETTE DROUOT)
Moniteur incorpo. chromiste
• exécutions de maquettes, sélection couleurs, tirage photo sur banc de reproduction
• sortie films quadrichromiques pour impression

1989 **GROUPE LIAISON** (LE MONITEUR HOSPITALIER - L'OFFICIEL DES TRANSPORTS)
Moniteur incorpo. chromiste
• exécutions de maquettes, bon à tirer pour impression

1986/88 **PARENTHÈSE** (DELMAS - ARMAND COLIN Editions)
Moniteur incorpo. photograveur
• exécutions d'annonces publicitaires, tirages photographiques, cromalins

ETUDES ET FORMATIONS

Formation à la Publicité et PAO, étude des logiciels : XPRESS, PHOTOSHOP, ILLUSTRATOR,
Application Multi-média : Adobe Première - Morph - Enregistrement Photo Vidéo
Qualification Moniteur Incorporateur Photograveur Chromiste, Niveau BP

ACTIVITÉS EXTRA-PROFESSIONNELLES

Photographie (prise de vue, tirage) - Lecture - Concerts - Voyages

peine de passer pour un rigolo. Les éditeurs demandent de la fantaisie mais aussi de la rigueur.

4 Votre CV ne doit pas être imprimé recto-verso pour une meilleure compréhension et rapidité de lecture.

5 Si vous possédez une belle écriture, les employeurs apprécieront une lettre de motivation manuscrite. C'est aussi le moyen de parler de vos centres d'intérêt et de vos compétences, par exemple.

6 Puisque vous postulez dans un milieu où l'ordinateur est roi pourquoi ne pas envoyer une disquette ou un CD ? Assurez-vous simplement que sa présentation soit attrayante, dynamique et surtout qu'elle soit lisible par le type d'ordinateur le plus courant.

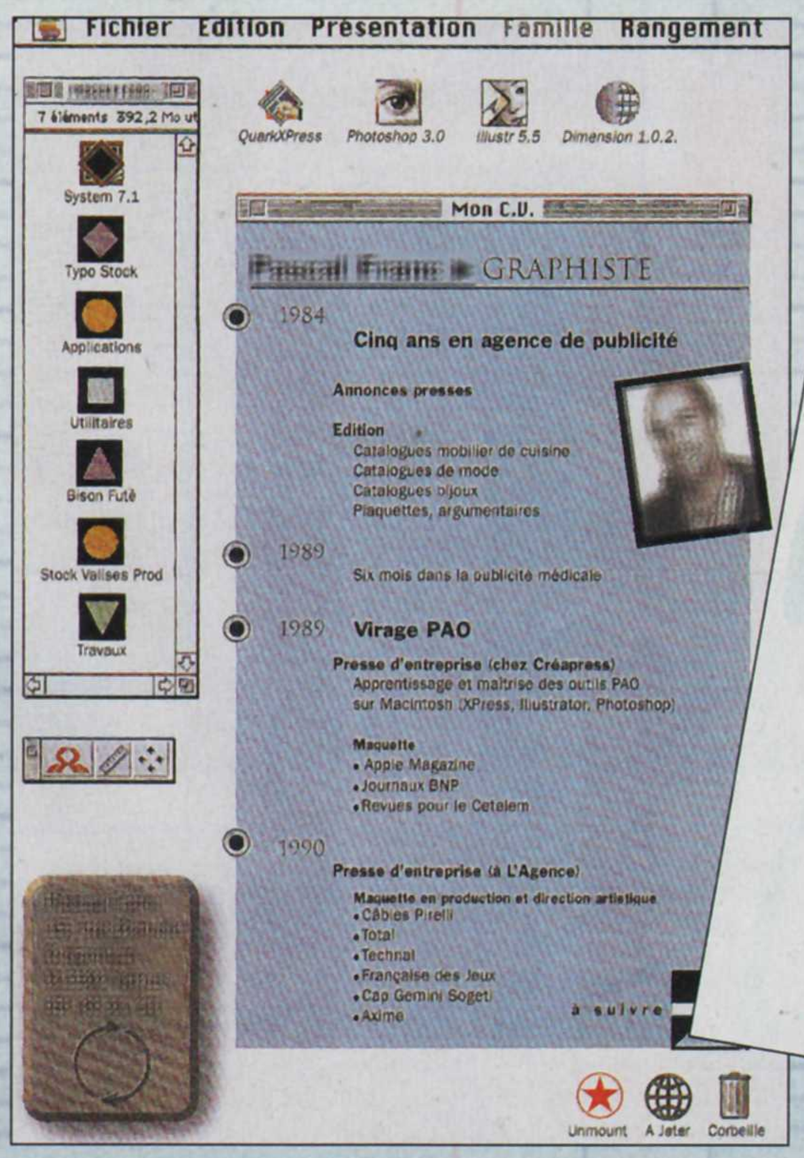
7 Il est risqué d'essayer de provoquer un entretien sous le prétexte fallacieux d'un super projet à proposer. Les employeurs connaissent le truc et cela risque de vous décrédibiliser si vous êtes convoqué et que n'avez rien à proposer !

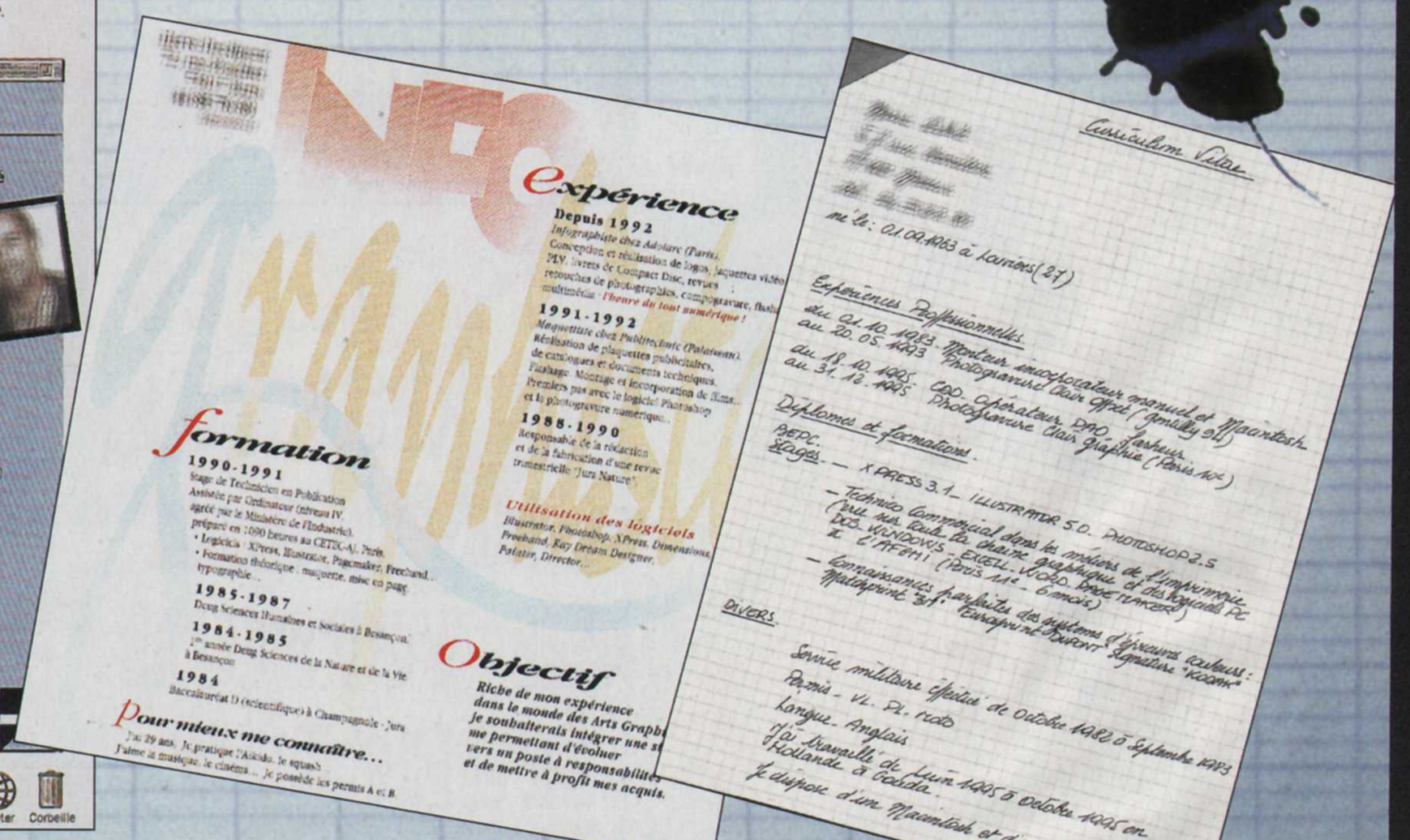
8 Le petit plus d'un curriculum vitæ peut se trouver dans la photo qui apporte un peu de vie à votre candidature (ou qui fait rire !).

9 Insistez sur vos expériences en rapport avec le multimédia. Pour un poste d'animateur, par exemple, pas la peine de parler de votre boulot de pompiste ou de standardiste de l'été dernier.

10 N'hésitez pas à rappeler pour avoir des nouvelles, les employeurs n'ayant pas toujours le temps de répondre. Attention la limite est mince entre se renseigner et devenir lourd !

Pour obtenir plus de renseignements sur les métiers du multimédia et les coordonnées de toutes les écoles, vous pouvez consulter *Débuter dans le multimédia*, dans la collection les Guides de L'Étudiant, au prix de 69 F. Pour apprendre à construire un scénario, Hubert Chardot vous conseille *Interactive Writers and Book*, de Darryl Wimberley et Jon Samsel (collection Carronade Group). Seule difficulté de cet ouvrage, il est en anglais. Si vous êtes intéressé par l'étranger il existe aussi beaucoup d'écoles en Europe dont vous trouverez les coordonnées dans *Où se former au multimédia en Europe ?* que vous pouvez commander gratuitement (par fax ou courrier uniquement) auprès de Martine Colarossi, 4, av. de l'Europe, 94366 Bry-sur-Marne Cedex Fax : (16 1) 49 83 26 26.





Dans Manga y'a des bulles

POUR LA PREMIÈRE FOIS EN FRANCE ...

4 MANGAS INÉDITS EN FRANÇAIS :

GUNSMITH CATS, 3X3 EYES...

...CAPTAIN KID ET AH! MY GODDESS !

MANGA PLAYER LE MAG DE TOUS LES FANS DE MANGAS !

TOUS LES MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND HABITUEL.

TOUTE L'ACTUALITÉ ET DES REPORTAGES RÉALISÉS POUR VOUS !

164 pages de Mangas originaux en version française

NE RATEZ PAS LE N° 9 !

HÉ RALLY ! T'OUBLIES LA NOUVELLE SERIE COMPILER

SATURN PLAYSTATION NINTENDO 64

C'EST LA GUERRE !

DOSSIER RÉALISÉ PAR
DIDOU
ELWOOD
PEDRO
SAM
D. TÉNÉ

DOSSIER

LA GUERRE D'E3

L'E3, le plus grand salon mondial dédié aux jeux vidéo, s'est tenu à Los Angeles du 16 au 18 mai dernier. Les vaillants reporters de Player One étaient au rendez-vous pour assister à la bataille que se sont livrée Sony, Sega et Nintendo. Une guerre des nerfs, des prix et de l'intox.

Shigeru Miyamoto a tenu un rôle inhabituel pour lui : celui d'homme public.

LA GUERRE DE L'INTOX

C'est Nintendo qui a essuyé la première salve. Une salve d'applaudissements (méritée) qui ponctuait la conférence de presse annonçant la sortie de la Nintendo 64 à 249,95 $ pour le 30 septembre aux USA. Efficace, rapide et originale, la session animée par Howard Lincoln (P-DG) et Peter Main (directeur marketing) a séduit la presse américaine. Résultat immédiat : dès le lendemain, toutes les chaînes de télé nationales présentaient en long et en large la nouvelle bête de Nintendo. Lors de cette conférence, pas moins de huit jeux étaient présentés en direct par deux jeunes testeurs issus de la hot-line. Shigeru Miyamoto, d'habitude si inaccessible, s'est retrouvé lui aussi sous les feux des projecteurs de télé et les flashs des photographes. Poussé sur le devant de la scène par Howard Lincoln, le créateur de Mario a tenu sans faillir son nouveau rôle de star, surmontant sa timidité naturelle. Les grosses têtes de Nintendo peuvent être très satisfaites. L'annonce officielle du lancement de leur nouvelle console a été un succès total. Pour enfoncer le clou, le lendemain, mister Miyamoto jouait une autre scène imaginée par les stratèges de la firme. Entouré d'une ribambelle de jeunes kids déguisés en scouts, il déambulait sur le stand Nintendo passant d'un jeu à l'autre, suivi par une armada de caméras. Des images qui, une fois encore, ont fait le tour de toutes les télés.

HOWARD LINCOLN : « Alors Peter, elle arrive quand, en Europe, la Nintendo 64 ? » PETER MAIN : « Pour l'instant, je ne vois rien venir. »

LA GUERRE DES PRIX

Alors que Nintendo avançait sur le front médiatique, Sony signait une contre-offensive remarquée. L'attaque surprise a été menée de main de maître par son P-DG Jim Whims. C'est en effet au cours d'une table ronde à laquelle se trouvaient, entre autres, Tom Kalinske, P-DG de Sega, et Howard Lincoln, P-DG de Nintendo, que le boss de Sony a révélé, un léger sourire aux lèvres, le nouveau prix de vente de la PlayStation : 199 $! Un tonnerre d'applaudissements salue son intervention. Tom Kalinske pâlit un cours instant sous son bronzage tandis que Howard Lincoln sauve la face en lançant : « J'espère que les actionnaires de Sony seront aussi satisfaits que vous de cette annonce ! » En fait, cette baisse de prix importante (50 $, soit environ 250 F) a un effet stratégique important puisqu'elle prive Nintendo d'un de ces arguments choc, celui de proposer la console « nouvelle génération » la moins chère du marché, et place Sega dans une situation embarrassante, puisque la Saturn venait tout juste de passer sous la barre des 250 $ et que le constructeur ne prévoyait pas de nouvelle baisse de prix...

A BIEN EU LIEU !

DESERTIONS

Balayé Atari, 3DO et SNK ! La guerre des trois que se livrent Sega, Sony et Nintendo a fait des victimes. Même si Atari faisait encore un peu de résistance avec un stand où il ne présentait rien de nouveau, les deux autres marques ne s'étaient même pas déplacées jusqu'au salon. Dommage pour ceux qui ont acheté une de leur console. Mais on les avait prévenus...

LA GUERRE DES NERFS

Chez Sega, on ne se voile pas la face. Aux États-Unis et en Europe, les « Sonic's boys » ont perdu la bataille des 32 bits (25 % de parts de marché contre 75 % pour Sony — au Japon, Sony et Sega sont à égalité). Mais, la guerre n'est pas finie, et Sega prépare sa riposte. Ces deux chevaux de bataille seront les jeux « on-line » et l'adaptation de leurs meilleurs hits d'arcade. Avec sa version de la Saturn Net Link présentée sur le salon, Sega se positionne sur un marché prometteur et prend de l'avance sur ces concurrents. De plus, la démo de Virtua Fighter 3 a largement impressionné le public. Sega compte bien puiser dans le fantastique réservoir de ses jeux d'arcade en les adaptant le plus rapidement possible sur Saturn. Enfin, après une série de coups de téléphone entre les États-Unis et le Japon, la firme a fini par réagir à la baisse du prix de la PlayStation et s'est aligné en proposant sa console à 199 $, ce qui met la Saturn Net Link à 400 $. Un nivellement par le bas qui ne peut que ravir les consommateurs !

Sega compte sur ses adptations de jeux d'arcade pour faire la différence.

LE CHAMP DE BATAILLE

Sony est, sans conteste, le grand vainqueur de la première bataille des 32 et 64 bits. Sega, un genou à terre, fourbit ses armes. Nintendo s'apprête à lancer sa nouvelle machine, soutenue par un budget publicitaire « rouleau compresseur » (50 millions de dollars) et des jeux impressionnants. Amis lecteurs, la fin de l'année va être explosive ! Une quantité de titres de très bonne qualité vont débarquer, le prix des consoles va baisser (voir ci-dessous). Et l'avenir nous réserve encore bien des surprises. Les adaptations de jeux PC sur consoles seront de plus en plus nombreuses, le jeu « on-line » (via Internet) pointe le bout de son nez, avec la Saturn Net Link, et Nintendo fera, dans les semaines qui viennent, une annonce à ce sujet (on n'a pas le droit de vous en dire davantage pour l'instant). Enfin Sony, qui tient actuellement la corde, grâce à la PlayStation et des jeux plus « adultes », ne compte pas se laisser dépasser et élargit sa gamme de jeux afin de toucher un public de plus en plus vaste. Bref, l'E3 fut un grand salon, plein de surprises et de bons jeux. Nous avons essayer, dans les pages qui suivent, de vous en faire un compte-rendu le plus fidèle possible pour vous faire partager notre enthousiasme. Bonne lecture à tous.

DE LA STRATEGIE DU PRIX

PLAYSTATION :199 $ aux États-Unis et 1490 F en France.
SATURN : 199 $ aux USA, 1490 F en France.
Les nouveaux prix français sont déjà effectifs. Sony et Sega Europe ont répercuté la baisse immédiatement après le salon.
NINTENDO 64 : 249,95 $ aux États-Unis, pour l'Europe, le prix n'est pas encore officiel, mais nous sommes prêts à parier qu'il sera de 1490 F.

LES CHEVAUX DE BATAILLE

Mario 64 sur Nintendo 64.

Crash Banditcoot sur PlayStation.

Nights sur Saturn.

Dans Ice dossier, nous avons utilisé les abréviations suivantes :
PS : PlayStation
Sat : Sega saturn
N64 : Nintendo 64
SN : Super Nintendo
GB: Game Boy
MD : Megadrive

CRASH BANDICOOT

RAT-LOVELY SUR PLAYSTATION !

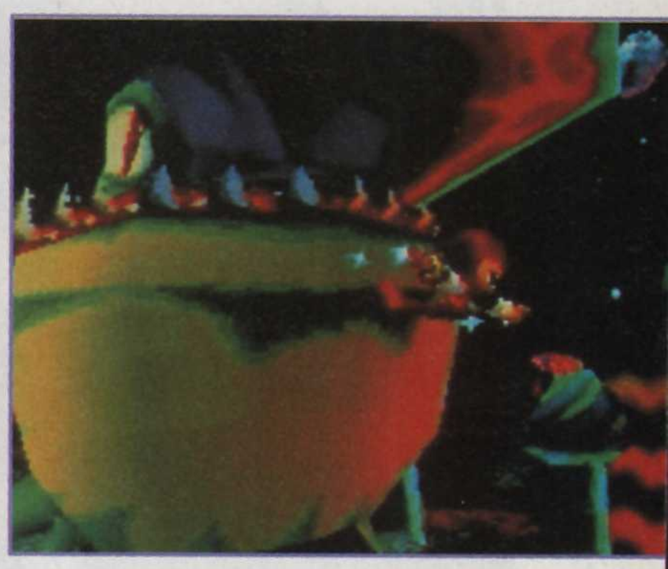
Un jeu de plate-forme 3D, un feu d'artifice de couleurs et une bonne dose d'humour... Non, le héros de ce jeu n'est pas un plombier, mais un rongeur australien qui fera tout pour vous faire oublier... comment s'appelle-t-il, déjà ?

Sony, comme les autres, joue la carte du jeu de plate-forme en 3D. Le résultat est impressionnant et ne manque vraiment pas de panache. Il n'a certes pas le côté magique de Mario mais demeure néanmoins très intéressant. Il suffit de regarder les photos pour se rendre compte que l'on est bien loin des graphismes des autres jeux de plate-forme 3D de la PlayStation. On est loin par exemple des polygones unicolores : les textures sont absolument remarquables et très, très détaillées. Et l'action, dans tout ça ? Trépidante ! On court, on saute, on tourbillonne... Bref, on ne s'arrête pas un seul instant. Les angles de vues changent selon les niveaux. Ainsi, outre les déplacements classiques sur un plan, le rongeur peut vous tourner le dos et partir dans les profondeurs de l'espace, selon deux cas de figures : soit il s'éloigne dans un décor fixe, soit il reste au premier plan et c'est le décor qui défile. Vous pouvez le faire pivoter et changer de direction pour le placer face à vous (sale tronche, l'animal !), récupérer des options loupées ou encore éviter des ennemis. En clair, le joueur bénéficie d'une véritable liberté de mouvement avec, malgré tout, un chemin bien tracé qu'il lui faudra bien emprunter.

Crash Bandicoot

Crash Bandicoot reste sans nul doute un des plus beaux titres du salon. Son Player Fun s'annonce excellent et il y a fort à parier qu'il deviendra un hit et — qui sait ? — peut-être même une référence sur PlayStation. En tout cas, nous lui souhaitons la bienvenue et longue vie au rongeur ! N'ayez crainte, nous vous en dirons bien sûr davantage dès que le monstre débarquera à la rédac.

NIGHTS
VOYAGES AUX PAYS DES REVES



Nous vous le présentions dans nos Stop Info du mois dernier. À l'occasion de l'E3, nous avons pu faire plus ample connaissance avec les héros du prochain jeu de plate-forme signé Sega. Le noctambule sera-t-il de la trempe de Sonic ? Réponse à Noël.

Tout droit sorti de l'imagination du créateur du hérisson bleu, Yuji Naka nous propose un jeu en 3D intitulé Nights. Vous y dirigez Elliot ou Claris et devez sauver Nightopia, le monde des rêves, des méchants venus tout droit du monde des cauchemars. Le héros choisi commence par marcher dans un monde en 3D calculée en temps réel. Une fois sa combinaison trouvée, il se met à virevolter dans cet univers avec pour seul et unique buts d'anéantir ses ennemis afin e faire des points. En ce qui concerne les graphismes, on reconnaît sans peine l'univers de notre ami Sonic. Et on surprend même Nights à passer à travers des anneaux de couleur or... Selon la Sonic Team basée au japon, Nights devrait révolutionner l'univers du jeu vidéo, tout comme l'a fait Sonic en 1991...

PADDLE SATURN 3D ANALOGIQUE

Pour la sortie de Nights, Sega repompe les idées de Nintendo et va commercialiser un nouveau paddle analogique. Vous y retrouverez la croix directionnelle, les six touches ainsi que les deux boutons de flanc et le Start. Par ailleurs, un petit switch vous permettra de passer de la croix directionnelle au petit joystick analogique qui se contrôle avec le pouce. Il est beaucoup plus simple et agréable de jouer à Nights, dans son univers tout de 3D, avec un joystick analogique. Le jeu Nights sera vendu courant du quatrième trimestre, avec le paddle pour un prix de 69.99 $ aux États-Unis (soit 370 F environ).

PlayStation

LA CITE DES ENFANTS PERDUS
BIENTOT SUR VOS ECRANS

L'univers étrange et sombre mis en images par Caro & Jeunet investit la PlayStation. Immersion.

Vous dirigez une petite orpheline de dix ans dans une centaine de tableaux en 3D précalculée. Tout comme dans Alone in the Dark ou Resident Evil, des caméras ont été placées en multiples endroits des décors. Ainsi au fur et à mesure de son évolution, vous apercevez la fillette selon différents angles. Carole Faure, productrice de La Cité des enfants perdus et Éric Metens, programmeur, étaient sur l'E3 pour nous présenter leur produit. Nous n'avons pas manqué de leur poser quelques questions.

INTERVIEW EXPRESS

PO :Quelles sont les différences majeures entre Resident Evil de Capcom ou Alone in the Dark d'Infogrames et La Cité des enfants perdus ?

CAROLE FAURE : Par rapport à Alone in the Dark, nous avons évolué sur la technologie. C'est vrai

que le type de représentation est le même : des décors précalculés avec un personnage qui évolue en 3D temps réel. La grosse différence, c'est la qualité de l'animation — tous les personnages sont animés en motion capture — et l'univers graphique.

ERIC METENS : Nous avons misé sur le réalisme des personnages et sur une intégration parfaite à l'intérieur des décors (ndlr : c'était déjà le cas pour Alone in the Dark de Frédérick Raynal). Il n'y a pas de différence majeure, mis à part le fait que nous avons essayé de masquer la 3D sur les personnages, pour que l'on ne perçoive pas un volume fait de facettes mais bel et bien une petite fille dans un

décor. Nous voulons que la technologie 3D soit présente, mais pas qu'elle soit un argument de vente.

PO : Le scénario est-il à 100 % celui du film ou y avez-vous apporté quelques modifications ?

CAROLE FAURE : L'intrigue de base, les personnages et l'univers graphique restent les mêmes que dans le film. Mais il s'agit tout de même d'un jeu indépendant, où l'on fait évoluer les héros dans un univers complètement ouvert, donc, évidemment, le déroulement de l'histoire ne correspond pas rigoureusement au film. Le but principal reste tout de même de sauver les enfants qui ont été enlevés pour leur voler leurs rêves.

HEART OF DARKNESS

LA « FRENCH TOUCH » SUR SATURN

Amazing Studio, qui a beaucoup fait parler de lui ces deux dernières années dans l'univers du PC, s'attaque maintenant aux consoles nouvelle génération telles que la Saturn.

Fabrice Visserot, Éric Chahi, Frédéric Savoir et les autres nous ont présenté Heart of Darkness, un jeu de plate-forme fabuleux et le tout premier jeu console de cette jeune société. Vous dirigez Andy. Son chien, Whisky, a disparu lors d'une éclipse solaire. Notre héros ne se laisse pas abattre pour autant, et part à sa recherche dans le monde du maître des Ténèbres. Le jeu est entièrement en 2D. Éric Chahi à qui l'on doit déjà Another World, explique à ce sujet : « Nous voulions que les images n'aient pas un look hi-tech avec de la 3D partout. Nous avons plutôt misé sur des écrans qui ont l'air beaucoup plus naturel, plus "peinture"... ». Andy, le personnage principal, a nécessité à lui seul, plus de 1500 images pour ses animations dans une direction. Sachez tout de même qu'il peut marcher, courir, sauter, grimper, tirer, nager... Heart of Darkness se déroule sur sept niveaux, tous plus longs les uns que les autres. Le premier sert, entre autres, à se familiariser avec les commandes et à plonger le joueur dans une fabuleuse histoire. Pour enrichir le tout, trente minutes de séquences cinématiques promettent de vous couper le souffle. La « french touch » dans toute sa splendeur ! La version Saturn devrait être disponible vers la fin octobre. Enfin, certaines rumeurs laissent entendre que le CD Saturn pourrait sortir avant le CD-Rom PC... À suivre...

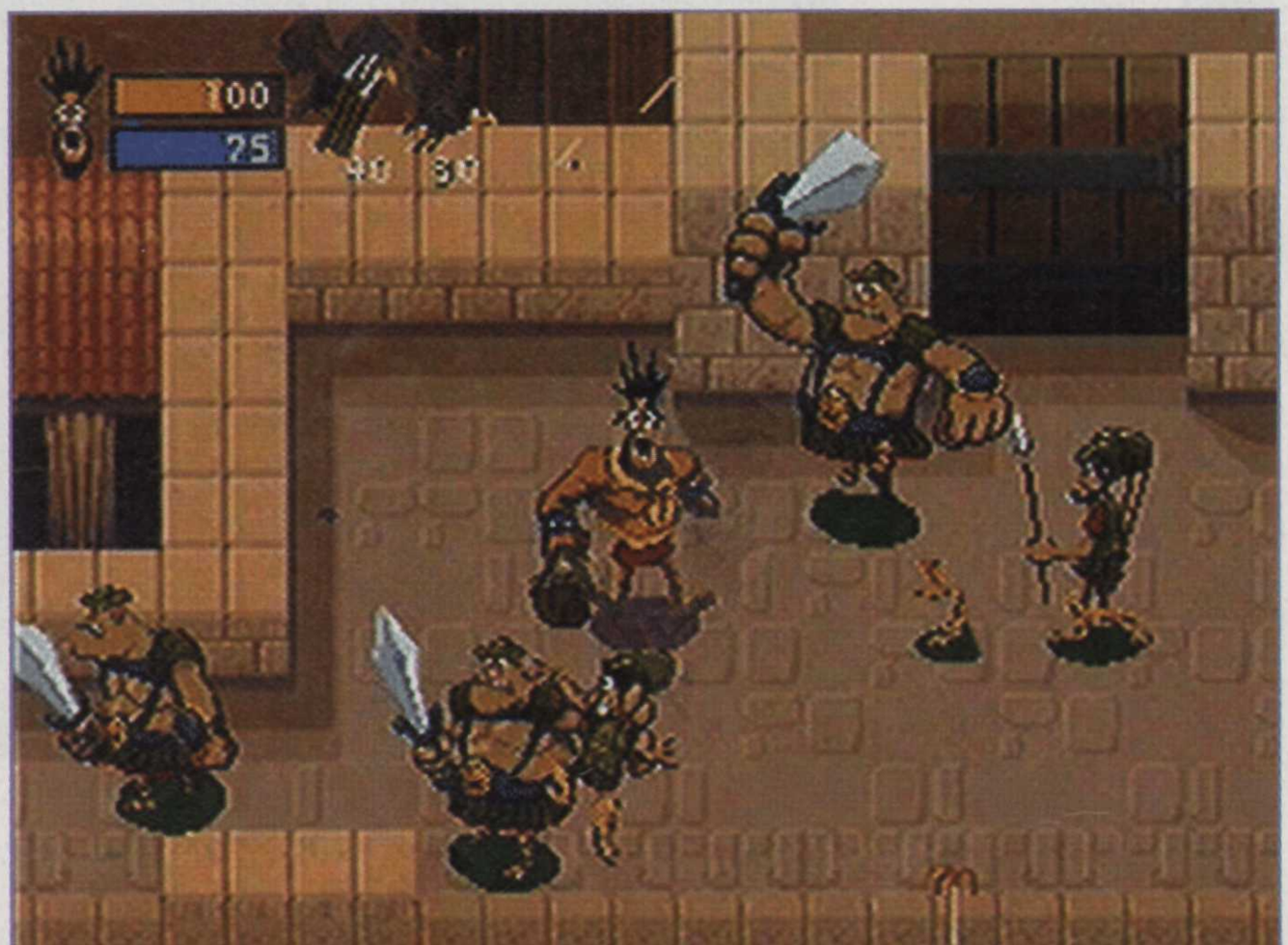
Saturn
PlayStation

HERC'S ADVENTURE...

NOM DE ZEUS, QUEL JEU !

LucasArts semble vouloir faire profiter les joueurs sur consoles de ses talents de scénariste et de développeur en matière de jeu d'aventure. Herc's Adventure va vous titiller les neurones et vous faire rire à gorge déployée.

Possesseurs de Saturn et de PlayStation, réjouissez-vous : LucasArts nous a concocté un superbe jeu d'action-aventure dans la lignée de Zelda et, tenez-vous bien, on peut y jouer à deux (si, si, c'est possible) ! L'histoire se déroule ainsi : la déesse du printemps a été kidnappée par un gros vilain. Zeus n'est pas content du tout et décide donc d'envoyer quelques valeureux héros à sa recherche : Hercule le balèze, Atlas la flèche et Jason le petit jeune. Classique. Mais le style graphique, d'inspiration « cartoonesque », prouve qu'il n'y a pas que la 3D dans la vie, et le résultat vaut le détour. L'autre atout de ce titre est sans nul doute son humour. Chaque scène de combat ou dialogue prête à rire. Préparez-vous donc à affronter, dans la bonne humeur, de grands noms de la mythologie gréco-romaine en traversant une multitude de niveaux avec, à chaque fois, moult bastons, réflexion et gags à gogo. Même si nous n'avons vu qu'une toute petite partie de Herc's Adventure, nous pouvons faire pleinement confiance à LucasArts qui, jusqu'à aujourd'hui, n'a jamais failli dans cette catégorie de soft (les joueurs sur PC savent déjà bien de quoi il retourne...). Nous en trépignons d'impatience. Ce bijou, si les dieux sont cléments, nous parviendra à la fin de l'année.

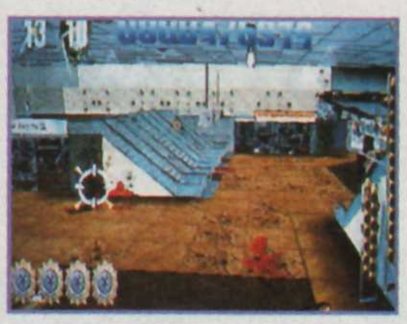


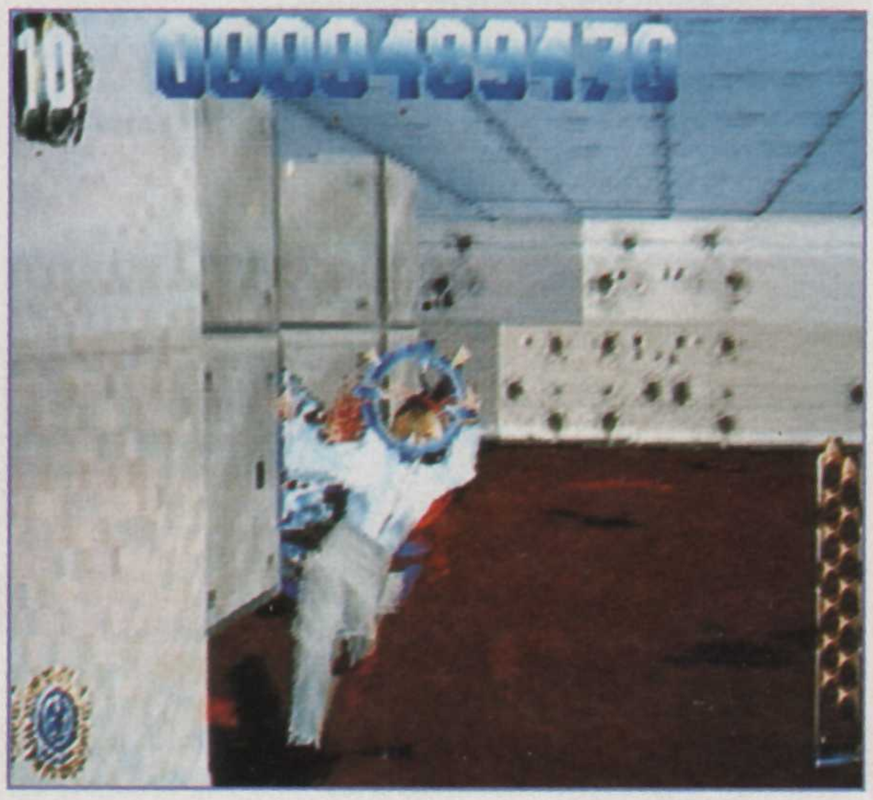
DIE HARD TRILOGY

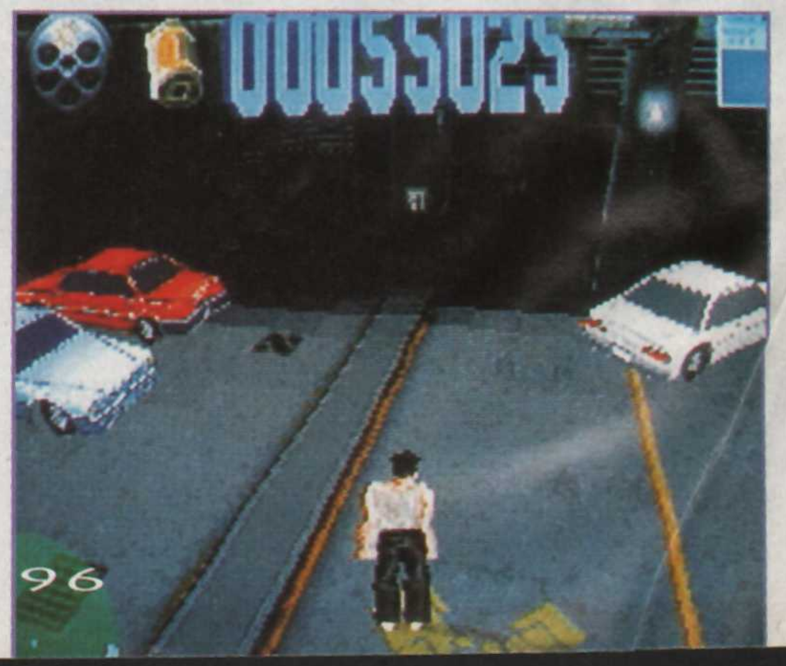
LA BOMBA !

Que vous aimiez ou non cette série de films d'action, leur adaptation vidéoludique va vous éclater ! C'est beau, fluide et en plus varié. En clair, Die Hard Trilogy est un titre à ne surtout pas manquer.

Voilà un soft qui risque de faire beaucoup de bruit... et dans tous les sens du terme. Dans Die Hard Trilogy, vous êtes John McClane (Bruce Willis au cinéma), le jeu se décompose en trois parties (une pour chaque film). Avec, à chaque fois, une action différente. Certes, cela reste toujours du « boum-boum, pan-pan, t'es mort », mais on ne tire pas tout le temps de la même façon. Dans Die Hard - Piège de cristal, vous débutez dans les sous-sols du Nakatomi Plaza de Los Angeles, et votre but reste simple : exploser les terroristes et grimper le plus haut possible dans le building pour sauver les otages. Dans cette phase de jeu, vous dirigez John dans un environnement en 3D et vous voyez votre perso — alors que dans Die Harder - 58 Minutes pour vivre, c'est une vue subjective à la Virtua Cop. Vous vous retrouvez cette fois dans l'aéroport et butez tous les vilains que vous croisez. Cette phase est bourrée d'effets spéciaux assez spectaculaires. Et ce, grâce à la technologie de la full motion capture, fort bien mise à profit dans ce niveau. On termine en toute logique par Die Hard With Vengeance - Une Journée en enfer, le dernier film de la série. Attachez vos ceintures pour ce niveau, car c'est une poursuite en voiture. Une « balade » ultra speed dans New York, où il faut vous grouiller de trouver les détonateurs si vous ne voulez pas que Manhattan explose ! Bref, un titre qui s'annonce très chaud sur Saturn et PlayStation.







NINTENDO 64 : AUX

La présentation en grande pompe d'une nouvelle console est un événement unique, qui a eu lieu cette année lors de l'E3. Longtemps attendue, la dernière-née de Nintendo comble nos espérances les plus folles ! La révolution 64 est enfin en marche, conduite par un Mario impérial...

L'édition 96 de l'E3 restera longtemps dans les mémoires. Elle marque en effet l'arrivée tant attendue de la Nintendo 64 sur le marché des consoles nouvelle génération, face aux PlayStation et Saturn. Puissante et racée, la N64 a dévoilé ses charmes à travers huit titres présentés en version jouable. Comparé au Shoshinkai, salon qui s'est tenu en novembre 95 au Japon, c'est carrément l'extase !

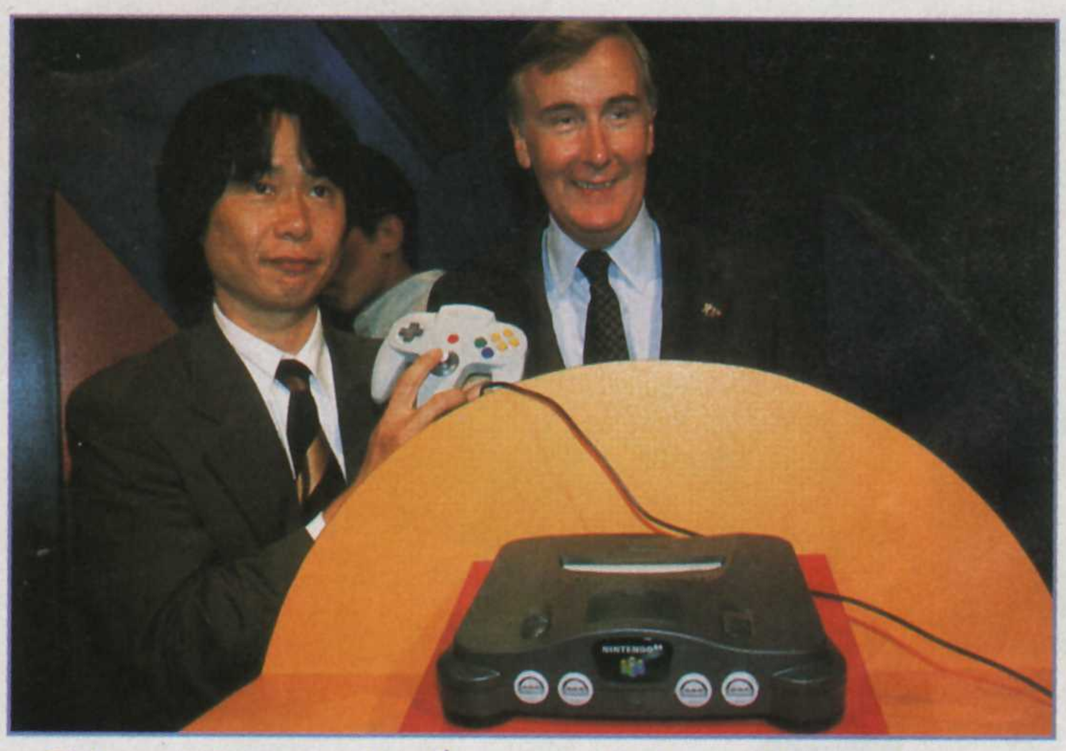
Dans sa livrée gris anthracite, la belle a mis tout le monde à ses pieds. Les bornes étaient squattées sans répit, les joueurs ne voulaient plus lâcher le paddle... Sur un stand bien flashy, une foule de visiteurs a pu découvrir la console et ses jeux, plutôt qu'une brochette de californiennes blondes et siliconnées. De plus, Nintendo a étonné tout le monde avec un sens de la communication qu'on ne leur connaisait pas. En effet, à l'opposé des lancements de leurs précédentes consoles, la N64 a fait parler d'elle durant tout le salon, monopolisant l'attention de quelques milliers de visiteurs. Plus surprenant encore, on a eu droit à une présentation de Shigeru Miyamoto, le créateur de Mario, dans un rôle nouveau pour lui : un homme public propulsé sur le devant de la scène. Cela ne correspondait pas à sa réputation d'homme fantôme intouchable, écarté des médias par les dirigeants de Nintendo ultra-protectionnistes !

LES DATES ET LES CHIFFRES

Premièrement, sachez que la date de sortie de la Nintendo 64 au japon est maintenue au 23 juin. Le marché américain quant à lui l'accueillera le 30 septembre, accompagnée de quatre titres : Mario 64, Pilotwings 64, Waverace 64 et Shadows of the Empire, auxquels succèderont une tripotée d'autres produits d'ici la fin 96. Prix de vente de la console : 249,95 $, soit environ 1250 F. Les jeux oscilleront quant à eux entre 49,95 $ et 79,95 $, soit entre 250 et 400 F. Niveau communication, le lancement de la N64 aux États-Unis représente le budget monstrueux de 50 millions de dollars, autrement dit

Voici le packaging de la Nintendo 64 tel qu'il sera proposé à la vente aux États-Unis, pour 249,95 $.

FRONTIERES DU REEL



Shigeru Miyamoto, le créateur de Mario, et Howard Lincoln, P-DG de Nintendo of America, semblent très fiers de leur bébé.

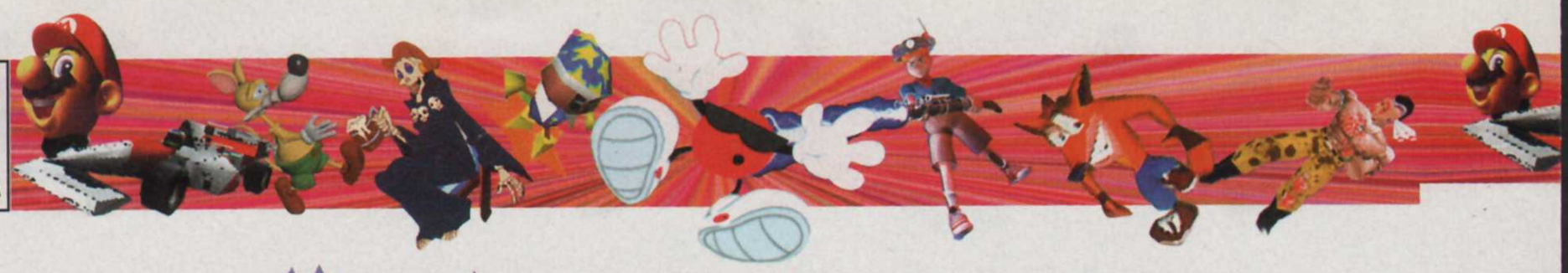
250 millions de francs. Cette débauche de moyens ne laisse planer aucun doute : Nintendo s'apprête à inonder le marché en organisant un matraquage promotionnel gigantesque. Histoire, peut-être, de faire rentrer dans la tête du consommateur que Nintendo est de retour et qu'il est bien décidé à être le meilleur sur le secteur des nouvelles consoles... à défaut d'être le premier ! Seul petit hic, Sega et Sony, profitant de l'E3 ont annoncé une baisse importante des prix de la Saturn et de la PlayStation, qui passent toutes deux de 249 à 199 $ (soit 1000 F), devenant ainsi moins cher que Nintendo tant au niveau des consoles que des jeux ! Dernier détail, Nintendo est resté très vague pour tout ce qui concernait la date de sortie de la console dans les pays européens, genre « fin 96 ». De là à penser qu'elle n'arrivera en France qu'en 97, il n'y a qu'un pas, et il est vite franchi. Et même si elle arrive à Noël, (dans le meilleur des cas), Dieu seul sait combien de misérables exemplaires de la bête seront alors mis en vente.

Le paddle est une des pièces maîtresses de la Nintendo 64. Sa conception révolutionnaire confère aux jeux une nouvelle dimension (la troisième, pour ne pas la nommer). Une merveille...

L'affluence perpétuelle des visiteurs sur le stand Nintendo est la preuve du succès de la N64. Accéder aux bornes fut un vrai parcours du combattant.

64DD : DES JEUX INTELLIGENTS

Le communiqué de presse officiel de Nintendo apporte quelques explications concernant le déjà célèbre 64DD (DD pour Disc Drive) qui devrait équiper en option la N64 d'ici 97. Il s'agira d'un lecteur magnétique pouvant décrypter des disques spécifiques de 64 Mb réinscriptibles. Ce système inédit devrait offrir un double avantage : d'une part, une baisse du coût des jeux grâce au changement de support, lui permettant ainsi de s'aligner sur la concurrence, d'autre part, l'adaptation des titres au niveau de chaque joueur. Exemple : si vous explosez un boss et que vous décidez par la suite de commencer une nouvelle partie, le même boss aura changé de tactique en ayant analysé votre premier affrontement — comme un adversaire humain. Moralité : à chaque joueur son jeu ! Le premier titre disponible sur le 64DD devrait être le très attendu Zelda !



64 SUPER MARIO 64 :

Nintendo

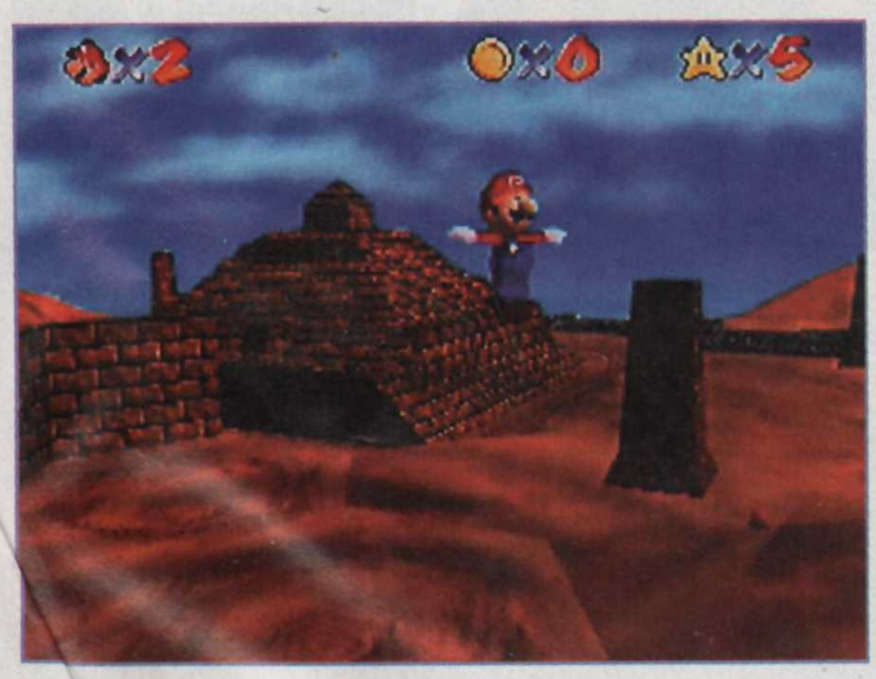
Le plombier moustachu, égérie de Nintendo depuis des lustres, fait un come-back triomphant. Super Mario 64 vous plonge dans une aventure tout en 3D où les sensations fortes côtoient un plaisir de jeu intense. Une recette 100 % Nintendo, qui fait toujours mouche !

Un portrait de la princesse Toadstool rappelle à Mario qu'il doit, une fois de plus, la sauver.

Quelques mois après ses débuts au Shoshinkai, Super Mario 64 était présenté à l'E3 en version quasi définitive. En effet, les vingt-cinq niveaux du jeu se sont étoffés, et sont désormais plus vastes, fouillés et variés. Ces différents levels, tous plus délirants les uns que les autres, sont en fait les salles du château de la princesse Toadstool. Pour passer de niveau en niveau, rien de plus simple (enfin, presque !) : il faut récupérer un certain nombre d'étoiles et, le cas échéant, exploser un boss. Vous évoluez ainsi dans le jeu avec une liberté de mouvement totale, et la possibilité, par exemple, de revenir dans n'importe quelle salle déjà visitée.

La première prise de contact avec la manette est une vraie révélation. Le plombier peut marcher, courir, sauter plus ou moins haut, donner des coups de poing, des coups de pied (sautés ou non), faire trois sauts périlleux et retomber sur son postérieur (très efficace pour assommer les ennemis), ramper, s'accrocher à des rebords, nager, voler, glisser... Bref, la palette des mouvements est gigantesque. Cette variété d'actions est

Imaginez Mario courant avec une fluidité incroyable vers cette horloge. Un régal pour l'œil et une prouesse technique !



Tel un oiseau grâcieux, Mario s'élève vers le ciel dans un décor de style égyptien.

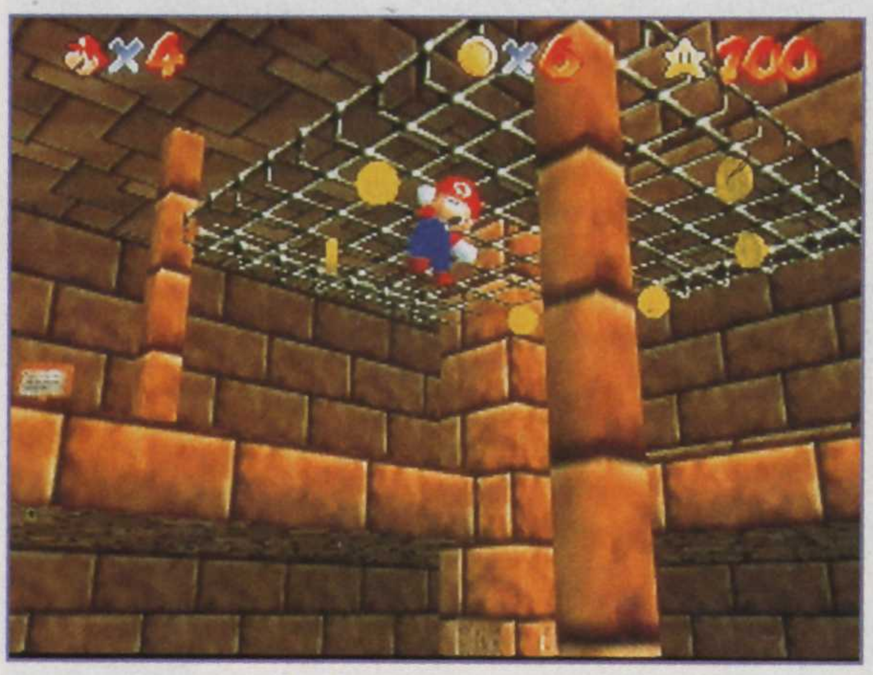
C'EST LE PLOMBIER !

Faites très attention aux pièges du décor, comme ce pont qui s'écroule sous les pas de Mario. C'est pas le moment de psychoter !

visualisation fort bien pensé. Les mouvements de caméra suivent le héros où qu'il aille, avec parfois un léger temps de retard (qui peut nuire à la jouabilité — n'est-ce pas, Mister Perry ?), adoptant à chaque fois la vue la plus appropriée. Et si cela ne vous suffit pas, vous pouvez toujours modifier vous-même l'angle de vue, à l'aide de quatre boutons.

Mario s'accroche lestement au rebord de cette énorme roue. Dessous, le vide l'attend !

Vous faites ce que vous voulez, encore accrue grâce au paddle analogique, qui autorise les actions les plus pointues — comme faire varier la vitesse de Mario selon la pression exercée sur la manette ! Autre particularité du paddle : il est spécialement conçu pour un univers en 3D. Si, par exemple, vous avancez, la manette poussée en avant, et que vous voulez vous retourner, vous devez exécuter le demi-tour avec la manette, et non la tirer simplement vers vous, comme dans un classique jeu de plate-forme. Cette apparente complexité est couplée à un système de changez une scène vue de profil en scène vue de derrière ou de haut et ce, bien sûr, avec un rendu 3D irréprochable... Mais attendez, vous n'avez pas lu le meilleur ! Un des détails les plus incroyable du jeu est que Mario réagit aux différentes situations avec un

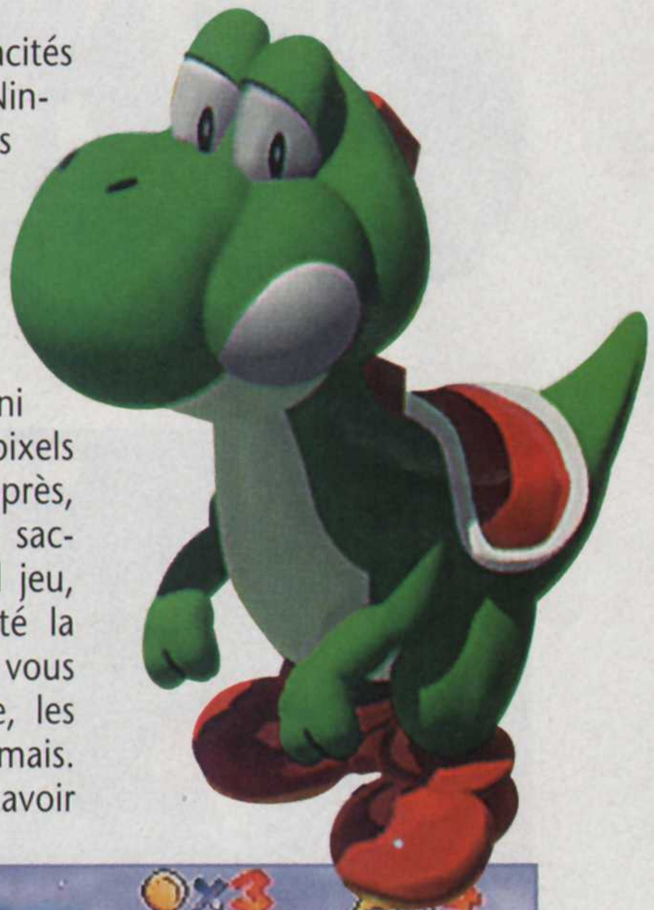


Un passage très impressionnant où le plombier s'agrippe sous une grille et récupère des pièces.

Le level où Mario doit exploser l'énorme Bowser est un bel exemple des capacités 3D de la console. Malgré sa taille, l'animation ne faiblit pas !

réalisme époustouflant. Sur un passage étroit, il avance à tâtons, après une chute, il se retrouve dans des postures incroyables.

Bref, Mario s'est parfaitement intégré à son nouvel univers 3D.
Une petite gymnastique est certes nécessaire pour bien saisir les finesses du maniement mais, une fois celles-ci assimilées, plus rien ne peut vous arrêter... Sauf peut-être les nombreux ennemis qui font preuve d'un minimum d'intelligence. Ils ne vous laissent jamais en paix et vous suivent à la trace. Ceci étant, ils ne sont pas les seuls à vous mettre des bâtons dans les roues. Bien souvent, le décor regorge lui aussi de pièges vicieux, qu'il vous faudra apprendre à éviter. Vous devez parfois parcourir dans tous les sens certaines salles à la recherche d'une étoile, d'un interrupteur ou d'un passage bien caché. Cet aspect recherche donne du relief à Mario 64, car non seulement vous devez faire preuve d'adresse mais, en plus, vous devez réfléchir... comme dans tous les Mario !
Visuellement, Mario 64 n'a strictement rien à voir avec la production des 32 bits. Les capacités techniques de la Nintendo 64 ont permis aux programmeurs de créer un bijou exempt de tout bug ! Exit le clipping présent sur trop de jeu en 3D, fini les gros pâtés de pixels sur les objets vu de près, adieu les animations saccadées... En un seul jeu, Nintendo a réinventé la perfection ! Et pour vous en donner une idée, les mots ne suffiront jamais. Il faut absolument y avoir joué pour juger des qualités de ce jeu. Ses couleurs chatoyantes, ses milliers d'animations ultra-fluides, ses niveaux sous-marins... Mario, pour son grand retour, s'est juré de vous en mettre plein les rétines ! La place manque pour dresser le tableau complet des mille et unes petites choses qui font de Mario 64 un jeu unique, précieux, onirique...



Sur ce pont suspendu, les décors envahis de flocons de neige sont glacials.

Devant un tel ennemi, ne perdez pas votre sang-froid. Il est gros mais pas trop dangereux.

Un effet de lumière comme il en existe tant dans Super Mario 64. Le rendu est saisissant !

Shigeru Miyamoto a su exploiter à fond le joystick analogique du paddle pour l'univers 3D de Super Mario 64.

PILOT WINGS 64

LES AILES DU DESIR

Techniquement impressionnante, la séquelle du célèbre jeu SN s'est mise à l'heure de la Nintendo 64. Le trip ultime entre ciel et terre !

Pilotwings 64 est sans conteste le jeu le plus peace de la N64. Pas question d'y exploser des cohortes d'ennemis, ou de détruire une myriade de vaisseaux aliens. Ici, tout n'est que rêve, calme et volupté. Vous avez le choix entre trois engins à piloter, à savoir une aile delta, un giravion et un jet-pack. Les différents niveaux correspondent à des challenges comme passer au travers de cibles suspendues, toucher un point situé à un endroit périlleux ou encore détruire des ballons. Le maniement de vos machines requiert un doigté impeccable car la moindre manip hasardeuse donne lieu à un crash. D'autant plus que vous gérez tous les paramètres du vol : altitude, inclinaison et vitesse. Vous devez aussi apprendre à jouer avec les courants d'air que vous traversez pour reprendre, si besoin est, de la hauteur. Vous l'aurez compris, Pilotwings n'est pas un jeu pour les bourrins de base, d'autant que son ambiance visuelle se rapproche plus d'*Alice au pays des merveilles* que d'*Alien* et son ambiance sonore plus de *Deep Forest* que de *Metallica* ! Au-delà de son aspect simulation, Pilotwings peut aussi être un excellent déstressant. Rien ne vous empêche de vous envoler et de planer au gré des vents dans un paysage foisonnant de détails. Le plaisir prend alors le pas sur l'action et vous décompressez rien qu'en admirant le panorama qui s'offre à vous. Et si un jet-pack vous semble trop bruyant, essayez donc de jouer l'homme volant ! Eh oui, Nintendo a concrétisé un des plus vieux rêves de l'homme : devenir un oiseau. Le kif absolu ! Dernier petit point, vous pouvez aussi envoyer valser un homme-canon sur une cible, manœuvre assez délirante quand vous ratez le coche et voyez le pauvre bougre s'exploser sur une montagne ! Avec sa richesse graphique — imaginez, des nuages qui ressemblent à des nuages —, Pilotwings 64 ravira donc les plus poètes en quête de plénitude. En revanche, il risque d'ennuyer les Rambo. Quoi qu'il en soit, ce bijou a de quoi vous faire planer !

Déclinaison délirante ou mégalo ? Sur le célèbre Mont Rushmore, trône auprès des présidents des États-Unis un plombier italien.

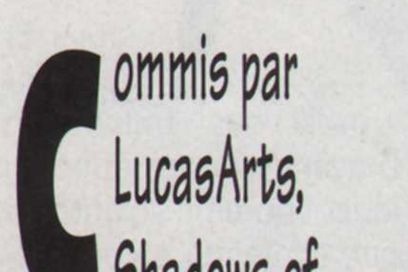
Face à vous s'étend, majestueuse, une montagne enneigée. Et tout le jeu est ainsi !

Jouez les hommes-oiseaux, ça vous tente ? Difficile à maîtriser, mais riche en sensations.

SHADOWS OF THE EMPIRE

QUE LA FORCE SOIT AVEC TOI

Commis par LucasArts, Shadows of the Empire compile tous les passages d'anthologie de la célèbre saga.

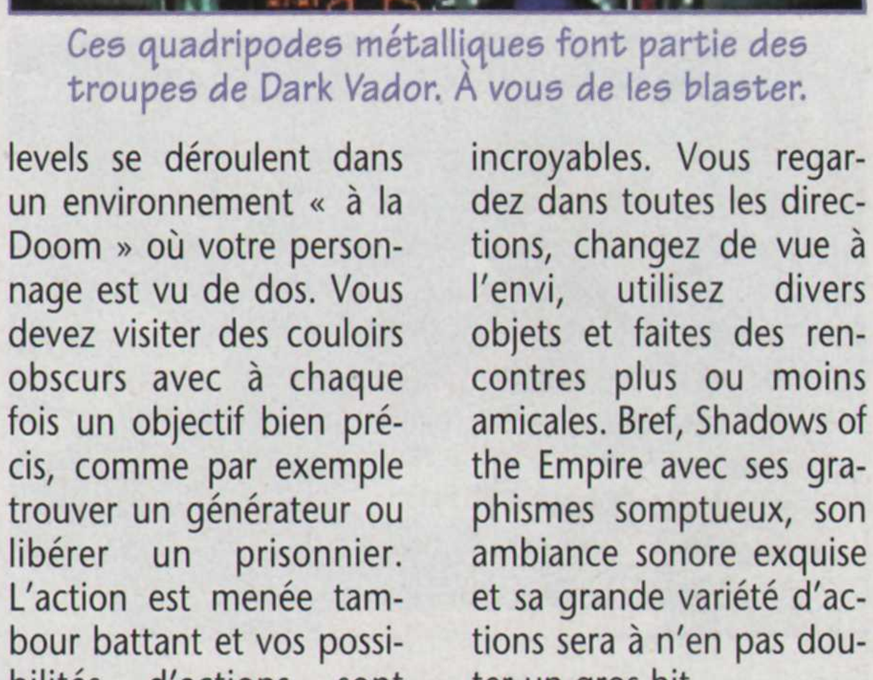


Quel pied ! Retrouver l'univers foisonnant de *Star Wars* dans un jeu vidéo, voilà de quoi ravir les plus exigeants des Jedi. Nous attendions donc beaucoup de ce titre prometteur et nous n'avons pas été déçu, même si notre première impression fut plutôt mitigée. En fait, le premier niveau que nous avons vu est l'un des plus pourris, à la limite de l'inadmissible. Il s'agit d'un bête shoot them up, dans lequel vous blastez les troupes de l'Empereur sur la planète Hoth. Pas très beau, mais surtout carrément inintéressant, il ne donne de Shadows of the Empire qu'une idée assez fausse et fort peu flatteuse. Bien heureusement, nous avons découvert par la suite le jeu dans son ensemble. Et là, c'est une autre paire de manches. Shadows of the Empire n'est pas simplement un jeu de « boum-boum-j'te bute », mais sait varier les plaisirs et vous plonger dans une ambiance survoltée. Seule petite déception, vous n'incarnez pas le mythique Luke Skywalker, mais son « garde du corps », Dash Rendar. Comme si le plus grand de tous les Jedi en avait besoin !

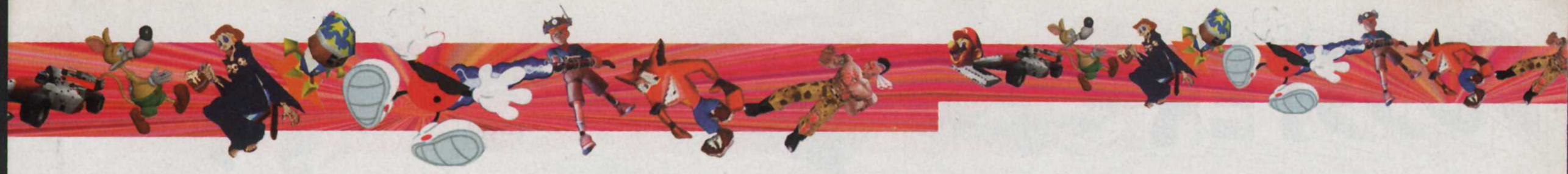
L'histoire se situe entre *L'Empire contre-attaque* et *Le Retour du Jedi*. Vos missions sont aussi variées qu'intéressantes (sauf celle du niveau suscité...). De nombreux levels se déroulent dans un environnement « à la Doom » où votre personnage est vu de dos. Vous devez visiter des couloirs obscurs avec à chaque fois un objectif bien précis, comme par exemple trouver un générateur ou libérer un prisonnier. L'action est menée tambour battant et vos possibilités d'actions sont incroyables. Vous regardez dans toutes les directions, changez de vue à l'envi, utilisez divers objets et faites des rencontres plus ou moins amicales. Bref, Shadows of the Empire avec ses graphismes somptueux, son ambiance sonore exquise et sa grande variété d'actions sera à n'en pas douter un gros hit.

Les graphismes 3D vous replongent dans l'incroyable ambiance de la trilogie.

Ces quadripodes métalliques font partie des troupes de Dark Vador. À vous de les blaster.



Dans les niveaux à la Doom, vous faites des rencontres déplaisantes. Ici, un célèbre Stormtrooper.



Nintendo 64

WAVERACE 64

Fans de jet-ski et de sports aquatiques, ne ratez surtout pas ce jeu. Si vous avez soif de sensations fortes, Waverace vous en promet des trombes.

Sur la grille de départ, deux adversaires se préparent à une course endiablée. Ça va faire des vagues !

Très décevant au premier abord, Waverace 64 s'avère en fait très intéressant après quelques parties. Cette simulation houleuse vous place aux commandes d'un jet-ski surpuissant dont le pilotage est autrement plus pointu que celui d'une voiture, l'eau ayant, contrairement au goudron, une fâcheuse tendance à bouger dans tous les sens ! À vous de négocier les vagues qui vous arrivent en pleine face, les courants qui vous déportent et les sillons laissés par vos adversaires. Tous ces obstacles liquides auxquels viennent s'ajouter les tracés sinueux des canaux font de Waverace un des jeux de course les plus complexes à maîtriser. Car même si d'emblée vous pouvez avancer sans trop de problème, il faut une certaine expérience pour enchaîner les virages sans accroc. Surtout que l'attention est constamment distraite par la richesse des décors. L'eau bénéficie d'un rendu étonnant, les vagues semblent plus vraies que nature, et votre engin chevauché par un pilote est animé avec un réalisme incroyable. Alors si en plus on vous dit qu'on peut y jouer à deux en écran splitté et que c'est carrément bien...

L'animation des jet-skis filant sur la grande bleue est plus que crédible !

BLAST CORPS

Devise de ce jeu : plus bourrin que moi, tu meurs ! Et très franchement, c'est rien de le dire !

Si vous recherchez un soft au scénario complexe et à l'action intelligente, passez votre chemin. Blast Corps, c'est du 100 % rentre-dedans, pour les lobotomisés du bulbe. Mais cette aspect ultra primaire ne lui ôte pourtant pas un atout de taille : son incroyable beauté ! Les couleurs pètent de partout, les décors bougent à merveille et l'animation trace méchamment. Dans Blast Corps, vos missions sont on ne peut plus simples : il suffit de rentrer dans le tas.

Dans quelques minutes, ce paisible village sera rasé par votre engin.

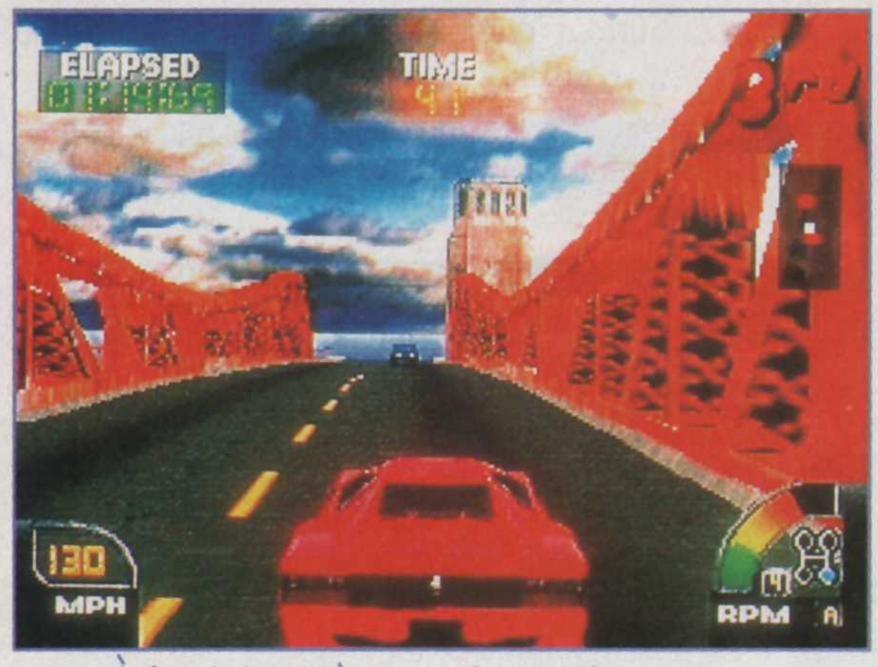
Passage stressant où vous rasez le nez d'une énorme locomotive avec votre Pontiac Trans Am !

Vous escortez à chaque niveau un camion, type convoi exceptionnel, qui transporte un missile nucléaire. Le chauffeur du poids lourd étant un peu crétin, la seule trajectoire qu'il connaisse est la ligne droite ! À vous donc de nettoyer le passage pour éviter l'explosion du dangereux missile. Au volant d'engins tels un semi-remorque, une Jeep, un camion benne... vous foncez et rentrez de plein fouet dans les immeubles, maisons et tout autre objet barrant la route. Blast Corps est donc un jeu marrant et, contrairement à Pilot Wings, il ne vous rendra pas peace !

KILLER INSTINCT

S'il est un jeu sur Nintendo 64 qui nous a déçu lors du salon, c'est bien celui-là ! Certes très beau, Killer Instinct n'a rien du grand jeu de baston. Pas besoin d'être un pro du combo pour gagner le combat, tout n'est que bourrinage et coups aveugles ! Vous appuyez comme un malade sur tous les boutons et basta ! En plus, les décors sont tellement riches et fouillés que l'action en devient brouillon. Alors, les fans de KI seront très certainement aux anges, et c'est tant mieux pour eux, mais nous, ça ne nous a pas franchement scotchés. Chacun ses goûts...

Il a beau en jeter un max, Killer Instinct n'en est pas moins très bourrin et réservé aux seuls fans.



À fond de sixième en Ferrari Testarossa, c'est un vrai bonheur... enfin presque !

Les caisses sont assez classe... visuellement.

CRUIS'N USA

Au moins d'être un nostalgique d'Out Run, les joueurs nourris aux Sega Rally et autre Ridge Racer risquent de faire l'impasse sur Cruis'N USA. En effet, il date d'une autre époque, celle où les simulations de courses consistaient à conduire le plus vite possible et à éviter les sorties de route en prenant toujours les mêmes virages. Le pilotage n'a rien d'extraordinaire : les réactions de la caisse sont douteuses et le paddle analogique rend les actions très brusques. Les graphismes, certes jolis, ne sont pas franchement éblouissants. Bref, Nintendo ferait bien de revoir sa copie s'il veut faire de ce jeu un hit.

WAYNE GRETZKY HOCKEY

Même si le Hockey représente un marché assez restreint de fans, force est de constater que les programmeurs de cette simulation se sont démenés pour obtenir un résultat impressionnant. Le jeu, tout en 3D, est hyper maniable, le rendu du terrain est plus vrai que nature et les actions intuitives. L'animation est à se taper la tête contre la patinoire et il y a fort à parier que les accros à la crosse vont s'en mordre le palet ! Alors au-delà du fait qu'il ne s'agit finalement que d'un jeu de Hockey, il laisse à penser que des simus de sport assez démentielles pourraient voir le jour sur N64. Qui sait, peut-être FIFA 96 vaudra-t-il le coup ?

Matez les graphismes 3D de Wayne Gretzky Hockey. De quoi tourner la tête des fans !

Dans quelques secondes, le sang va gicler !

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Fans de MK, soyez heureux, cette mouture N64 n'a rien perdu de sa violence : les fatalities sont encore plus crades qu'avant, au point d'en devenir « à vomir » ! À part ça, rien n'a changé et la recette qui a fait le succès du premier épisode n'a pas fini de faire des émules. Remarquez, tant qu'il se trouve des acheteurs, pourquoi se casser la tête pour exploiter de nouvelles idées ?

Bref, Mortal Kombat Trilogy n'est qu'un MK de plus, et même pas somptueux en plus... Et dire qu'il fera peut-être un gros carton à sa sortie... Y'a vraiment des joueurs qui ont un goût douteux !

COMING SOON...

Voici la liste quasi exhaustive des jeux N64 à venir d'ici fin 96.

Kirby Air Ride : Ex-Kirby Ball 64, ce jeu semble plus intéressant que celui présenté au Shoshinkai.

Super Mario Kart R : La célèbre course mettant en

lice Mario et ses acolytes semble aussi fendarde que sur Super Nintendo.

Starfox 64 : D'après les images que nous avons vues, le mythique shoot them up ne tire pas

pleinement parti des capacités de la Nintendo 64.

Body Harvest : Ça sent le Blast Corps à plein nez.

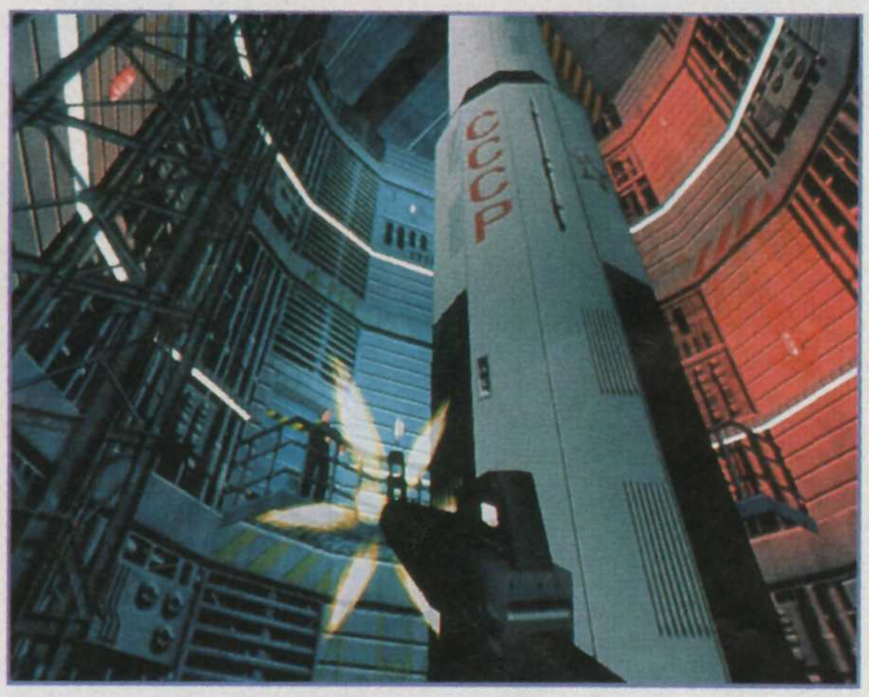
Peut-être un peu moins brutal et mâtiné à la sauce SF.

Tetrisphear : Un Tetris sur N64, c'est comme un Tetris sur Game Boy : ça n'a pas besoin d'être beau pour être intéressant !

Buggie Boogie : Une simulation de buggie délirante. Espérons que ce jeu sera moins bourrin que Blast Corps !

Goldeneye 007 : D'après la vidéo présentée à l'E3, celui-là promet d'être un grand jeu.

FIFA 96 : La licence la plus prolifique de l'histoire des jeux vidéo.



Retrouvez le charismatique James Bond dans l'adaptation de sa dernière aventure, Goldeneye 007.

Mission Impossible : Le film sort, le jeu suit. Logique ! À voir...

Wargods : La borne d'arcade post-Mortal Kombat, tout juste sortie des labos Williams, va squatter la Nintendo 64.

On finit par un petit pot-pourri des autres jeux annoncés.
Super Mario RPG 64, F-Zero 64 (attendu), Doom et Turok (voir page 81), Ultra Descent (ça risque d'être dément), Silicon Valley (quès aco ?), Ultra Combat (un clone de MK ?), Robotron X, Freak Boy, Robotech, NBA Hangtime (du basket), Monster Dunk (aussi du basket) et Ken Griffey J.R. Baseball.

GAME BOY IN THE POCKET !

Le trait blanc symbolise la taille de l'ancien Game-Boy 30% plus volumineux que le Game-Boy Pocket.

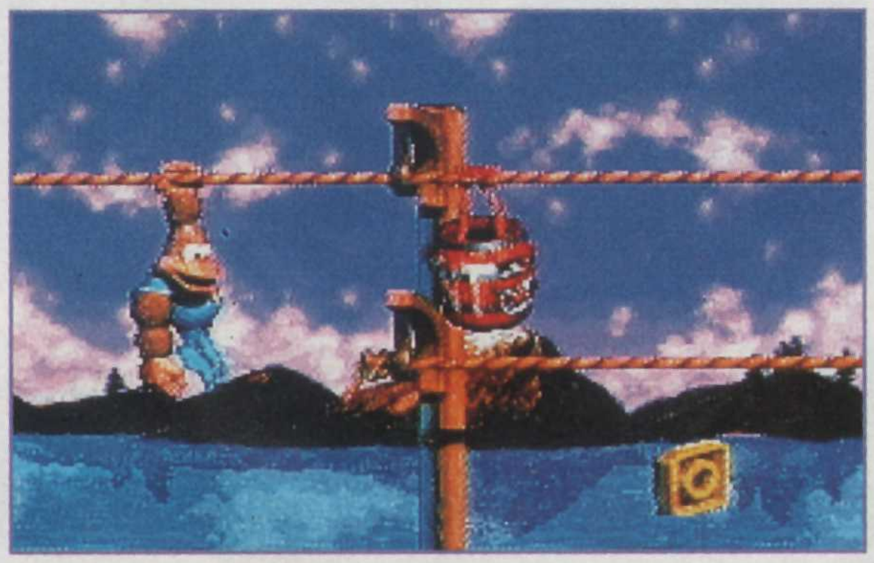
Nintendo a dévoilé pour la première fois sa nouvelle Game Boy. Contrairement à de nombreuses rumeurs, elle n'est finalement pas en couleur, mais bien en noir et blanc !

Les fans de Game Boy n'auront plus les poches de jean deformées ! La nouvelle console portable de Nintendo, nommée Game Boy Pocket, est encore plus petite et plus mince que sa grande sœur. Mais, pas de panique, l'écran reste de même dimension et se voit même doté d'une meilleure définition, ce qui ne gâte rien à l'affaire. Niveau écran, c'est du véritable noir et blanc et, croyez-moi, la difference avec la GB classique saute aux yeux (fini le jaune cracra !). Le port cartouche ne change heureusement pas et vous pourrez donc jouer avec tous vos anciens jeux sur cette nouvelle console. Pas de doute, ce nouveau joujou et un véritable petit bijou. L'habillage de la console genre alu brossé gris ressemble à s'y méprendre à un walkman Sony. Un bien bel objet qui fera craquer les plus jeunes comme les autres. La Game Boy Pocket sortira le 3 septembre aux States au prix de 59,95 $, soit environ 300 francs. Vivement son arrivée en France !

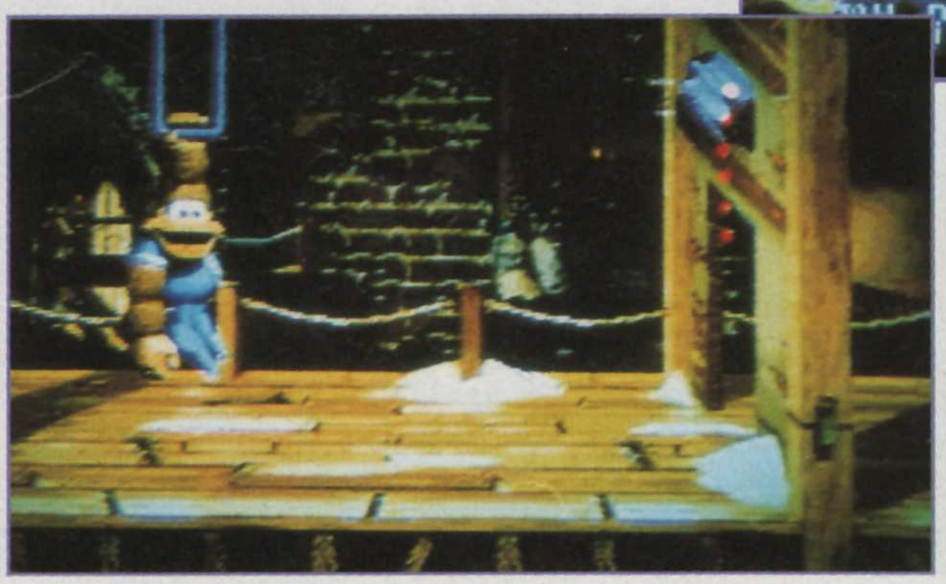
DONKEY KONG 3

DIXIE'S DOUBLE TROUBLE

La Famille Kong est de retour pour une troisième aventure sur Super Nintendo. Vous n'avez pas encore terminé le deuxième ? Magnez-vous, les p'tits gars, Donkey et Diddy ont besoin de vous.



Donkey, le gros balourd, s'est une nouvelle fois fait capturer et, pour couronner le tout, Diddy aussi ! Heureusement, Dixie, la femelle de la bande, est là pour partir à leur recherche. Rassurons tout de suite les amateurs de duo, elle sera accompagnée par un petit nouveau. Cependant, Kiddy le gros bébé (c'est lui, le nouveau) n'a pas le charisme de Donkey. Il faut bien avouer que DK2 sans Donkey, c'était déjà un peu déconvant, mais alors DK3 sans Donkey ni Diddy, cela devient vraiment navrant. Toutefois, après quelques niveaux, on oublie vite ce petit malus. Kiddy possède bien sûr quelques particularités qui le rendent indispensable. Il peut, par exemple, faire s'écrouler le sol sous son poids. Le jeu demeure quant à lui un véritable régal pour les yeux. Les quelques décors que nous avons pu voir semblent encore plus fignolés que dans l'épisode précédent. Pas de surprise non plus au niveau de la jouabilité, les deux singes se manient avec beaucoup d'aisance. Seuls les nombreux pièges risquent de vous irriter un tantinet. La carte des mondes a un peu changé, et elle est encore plus belle qu'avant. Surtout, il est désormais possible de s'y balader de différentes façons et notamment en bateau. Un petit plus très sympa qui nous a vraiment conquis. Notons également la venue de nouveaux amis animaux (dont un éléphanteau), ainsi que d'un méchant nommé Kaos. Bref, vous n'avez pas fini d'entendre parler des singes Kong... En tout cas, nous ne manquerons pas de vous reparler de Dixie's Double Trouble lors de sa sortie en France (sortie américaine en novembre 96). Ah, au fait, Monsieur Nintendo, si tu pouvais éviter l'enlèvement de Donkey, Diddy et Dixie dans DK4, ce serait rudement cool...



SONIC 3D
UNE BOULE BIEN PLEINE

Cette année, ça attaque sec du côté des développements interne chez Sega. Entre Nights et Sonic Xtreme sur Saturn ou VF3 en arcade, nos yeux ne savaient plus où donner de la tête. Sega n'oublie pas pour autant sa bonne vieille console 16 bits, la Megadrive, et lance un nouveau Sonic entièrement en 3D isométrique.

Plus de quinze millions des titres Sonic ont été vendus à travers le monde et ça ne semble pas près de s'arrêter puisque, en plus de nous proposer un Sonic sur Saturn (Sonic Xtreme), Sega n'abandonne pas la Megadrive sur laquelle sa mascotte a fait ses débuts en 1991. Le voici (Sonic) dans un nouvel épisode en 3D isométrique nommé Sonic 3D. Il est clair que ce type de 3D reste assez compliqué pour certains, notamment lorsqu'on dirige une boule bleue qui saute dans tous les sens ! La jouabilité en prend un coup au début mais avec de la pratique... L'univers graphique reste très fidèle à tout ce qu'on a pu voir jusqu'à maintenant chez Sonic. Vous retrouverez toujours ces longues routes en damier orange et marron, les petites télévisions qui vous offrent dix anneaux d'un coup, les infâmes robots du Dr Robotnik. Quant au principe du jeu en lui-même, il ne change pas. Il faut évoluer dans différents mondes, en récupérant le maximum d'anneaux qui constituent en quelque sorte votre énergie. Tout ça pour sauver vos amis les animaux et finir à nouveau dans la forteresse du Dr Robotnik. Ce titre devrait être disponible pour la fin de l'année.

LES DOOM LIKE
VOUS AVEZ DIT « DOOM » ?

Un « Doom like », c'est un jeu dans le genre de Doom ! À savoir une balade mouvementée dans des niveaux labyrinthiques où l'on bute tout ce qui passe. Ce genre fait fureur en ce moment et rares sont les éditeurs qui n'ont pas signé leur propre « Doom Like », un exercice de style manifestement très prisé. La preuve.

DISRUPTOR (UNIVERSAL INT. STUDIOS/PS)

Disruptor semble très prometteur, les décors sont sublimes et surtout variés : niveaux en extérieur, intérieur et même les deux combinés. Un atout de taille car bien souvent dans ce genre de titre, on évolue tout le temps dans le même univers ce qui, à la longue, peut être assez lassant comme c'est le cas, par exemple, pour les niveaux de Doom ou d'Alien Trilogy. Dans Disruptor, vous incarnez une fois de plus un valeureux guerrier. Les armes dont il dispose sont vraiment efficaces et dotées d'effets spéciaux parfois très spectaculaires (notamment un tir de laser bleu absolument magnifique). L'action se déroule dans un univers futuriste où droïdes, robots et tout le tintouin vont vous chercher des noises. En clair, on attend ce titre avec impatience.

Disruptor (PlayStation)

Exhumed (Saturn)

EXHUMED (BMG-LOBOTOMY SOFTWARE/PS-SAT)

Ambiance « voile sur les filles et barques sur le Nil », comme dirait Cloclo. Petit retour en arrière, puisque l'action se déroule dans l'Égypte ancienne. On se balade avec plaisir dans des pyramides et divers temples très bien rendus graphiquement. Les effets de lumière sont les bienvenus, on passe de l'obscurité au rai de lumière... Bref, un titre esthétique et prometteur, où vous devrez user du sabre et sans doute de pouvoirs psychiques. Que les bourrins se rassurent, les gros guns seront également de la partie...

Dark Forces (PlayStation)

DARK FORCES (LUCASARTS-PS)

Le célèbre jeu PC de LucasArts arrive sur votre PlayStation. Dark Forces vous plonge directement dans l'ambiance fantastique de la saga de *La Guerre des étoiles*. Son passage sur console est hélas un peu décevant au niveau des graphismes. Les ennemis ne sont vraiment pas beaux, mais le jeu demeure tout de même très prenant grâce à l'action intense et à la variété des décors. À voir de plus près lors de sa sortie.

BROKEN HELIX (KONAMI/PS- SAT)

Broken Helix de Konami n'est pas un véritable « Doom like », vu qu'il ne joue pas la carte de la vue subjective. Toutefois, le principe du jeu reste le même : il faut avancer dans des niveaux labyrin-

Broken Helix (Saturn)

Turok (Nintendo 64)

thiques en blastant les trouble-fête à tout va et sans remords. Nous n'avons pas vu beaucoup de niveaux, mais l'ambiance futuriste semble séduisante. Un titre qu'il faudra décortiquer lors de sa sortie.

TUROK (ACCLAIM/N64)

Turok d'Acclaim constitue probablement le « Doom like » le plus attendu de la Nintendo 64. Pour l'instant, nous n'avons vu qu'un tout petit bout de ce titre, mais il apparaît déjà que, graphiquement, il tient vraiment bien la route. Seul hic, l'action du niveau présenté ne semblait pas vraiment révolutionnaire. On tire bêtement sur des dinos dans une jungle hostile. L'interaction entre le personnage et le décor faisait cruellement défaut. Mais vu que cette version de Turok était loin d'être aboutie, on peut toujours espérer que le final sera un peu plus captivant.

DUKE NUKEM 3D (GT INT./PS-SAT)

Voilà un titre que l'on attend avec impatience. Ce sublime titre PC, sorti il y a fort peu de temps, a fait un véritable tabac au rayon des « Doom like ». On pourrait même dire qu'il a enterré Doom. Doté de décors très réalistes comme un cinéma, une boîte de nuit, une salle d'arcade, de billard, un niveau sous l'eau, etc., le jeu peut se targuer en plus de proposer une véritable interaction entre le joueur et les décors. Vous pouvez explosez les lumières, la cuvette des toilettes pour boire de l'eau (un peu « beurk », mais efficace pour récupérer de la vie). Bref, Duke Nukem 3D s'annonce comme la future référence du genre. Bon, pour l'instant nous n'avons pas encore vu les versions 32 bits, et il va de soi qu'elles seront moins belles que sur PC, mais vu l'intérêt général de Duke, cela ne sera sûrement pas une lacune rédhibitoire.

Duke Nukem 3D (PC)

Turok (Nintendo 64)

Doom 64 (Nintendo 64)

Tenka (PlayStation)

TENKA (PSYGNOSIS-PS)

Du côté de chez Psygnosis, cela semble aussi très chaud avec Tenka, qui place le joueur dans un univers futuriste. Le jeu bouge bien, les armes sont nombreuses et, petite touche d'originalité, vos armes sont équipées d'une visée laser (délire !). Un gadget fun et surtout très pratique qui va en amuser plus d'un !

DOOM 64 (WILLIAMS-N64)

On termine par leur père à tous, le fameux Doom, qui s'apprête à débarquer sur Nintendo 64, dans une version inédite (dixit Nintendo). Nous ne l'avons pas vu tourner sur le salon, donc inutile d'en dire davantage... Attendons. Enfin, ce n'est pas mal de savoir qu'il sortira !

LE TOP 5 DE DAVID PERRY

Programmeur à 17 ans, millionnaire à 27, David Perry est l'un des concepteurs de jeux les plus talentueux et les plus admirés de toute la Californie. On lui doit de très nombreux titres dont les fameux Aladdin sur Megadrive et Earthworm Jim. *Player One* l'a interrogé sur les cinq produits qui l'ont fait le plus craquer, histoire de vous donner une autre vision de ce salon exceptionnel...

A notre grand étonnement, le Mario sur Nintendo 64 n'arrive qu'en troisième position dans le Top 5 de David Perry, devancé par Crash Bandicoot (pour Bandit Cool ?) et Heart of Darkness. C'est vrai que ce grand veinard (David Perry mesure 2,04 mètres !) avait déjà eu l'occasion de s'éclater sur Super Mario 64 lors du salon organisé par Nintendo, le Shoshinkai, en novembre dernier au Japon. L'attrait de la nouveauté était donc moins fort. L'autre surprise, c'est l'entrée d'une console relookée à la cinquième place : la Game Boy Pocket.

1 - CRASH BANDICOOT (SONY/PLAYSTATION)

« Là, on peut dire que Sony a fait très fort. Sincèrement. J'aime beaucoup Crash Bandicoot. Je le trouve très beau. Un peu dur... mais très agréable à jouer. On voit que ses auteurs ont pensé à plein de détails. Un truc amusant, c'est qu'on peut faire demi-tour et revenir en arrière. C'est-à-dire que dans le même niveau on peut voir le personnage de dos et de face. Ça, c'est une super idée ! C'est assurément un jeu que j'achèterai à Noël ! »

2 - HEART OF DARKNESS (VIRGIN/SATURN)

« Ce jeu est merveilleux et me plaît énormément. Il est tellement différent des autres ! Je l'attends avec impatience. Déjà l'année dernière, j'avais été très impressionné par la démo sur PC. Il est probable que ses auteurs y aient passé autant de temps si ce n'est plus que sur le jeu lui-même, ce qui explique sa sortie retardée. Mais ils savent que celle-ci a tellement impressionné les gens qu'ils n'ont pas le droit à l'erreur. Ils sortiront le jeu quand ils le sentiront prêt et ils ont raison. En revanche, il faut reconnaître qu'il est un peu difficile. Par exemple, quand on rate un saut, on meurt aussitôt. À mon avis, c'est un point auquel Éric (ndlr Éric Chahi, le concepteur du jeu) devrait penser. Les petits joueurs japonais ont horreur de mourir trop vite... »

CRASH BANDICOOT
PLAYSTATION

HEART OF DARKNESS
SATURN

SUPER MARIO 64
NINTENDO 64

NIGHTS
SATURN

GAME BOY POCKET
NINTENDO

David Perry était en train de tester Heart of Darkness quand Éric Chahi fit son apparition. Rencontre au sommet entre deux créateurs de haut niveau.

3 - SUPER MARIO 64 (NINTENDO/ NINTENDO 64)

« À première vue, j'ai l'impression que la version présentée ici est différente de celle que nous avons pu voir au Japon en novembre dernier. Il y a plus de détails dans les décors et les caméras qui permettent de changer les angles de vue sont plus nombreuses. Leur contrôle est d'ailleurs beaucoup plus facile. En comparaison de la PlayStation, je trouve les graphismes plus nets et les effets de transparence bien mieux gérés. Quant au joypad, je le trouve vraiment génial, malgré la sortie de la nouvelle manette de Sega pour Saturn. »

4 - NIGHTS (SEGA/SATURN)

« Ce jeu est incroyablement bien programmé : on dirait une version humaine de Sonic ! En plus, je le trouve joli et bourré de bonnes idées. Par exemple, j'aime beaucoup la flèche qui montre le chemin... c'est très utile quand on se retrouve un peu paumé ! Et puis, ce nouveau joypad est fabuleux et permet vraiment de profiter de Nights. Je crois même qu'il sera difficile d'y jouer avec l'ancien modèle... »

5 - GAME BOY POCKET (NINTENDO)

« Voilà un produit que j'achèterais dans la minute s'il était en vente (ndlr : sa sortie est normalement prévue aux alentours de Noël). L'écran, bien que de même taille, a gagné en qualité d'affichage et le Game Boy en lui-même est plus léger et plus petit que l'original. Tout ça pour le même prix (ndlr : 300 francs aux USA). Que demander de plus ?

LES AUTRES

ADIDAS POWER SOCCER (PSYGNOSIS/PS)

« Je suis désolé, mais ce jeu ne me plaît pas. J'ai toujours eu beaucoup de mal avec les jeux de foot. Ce qui m'énerve, c'est cette histoire de balle qui

reste collée à ton pied. C'est complètement débile ! Quand tu joues au foot et que tu te retournes, le ballon, lui, ne te suit pas !... »

VIRTUA FIGHTER 3 (SEGA/ARCADE)

« Ouaaahhhh !!! La démo qu'ils font tourner sur le stand est carrément impressionnante : au niveau des textures, des mouvements des combattants... Pour le moment, tout semble parfait. Voilà une borne d'arcade sur laquelle je risque de rester scotché de longues heures !... Dommage qu'on ne puisse jamais obtenir ce résultat sur la Saturn... »

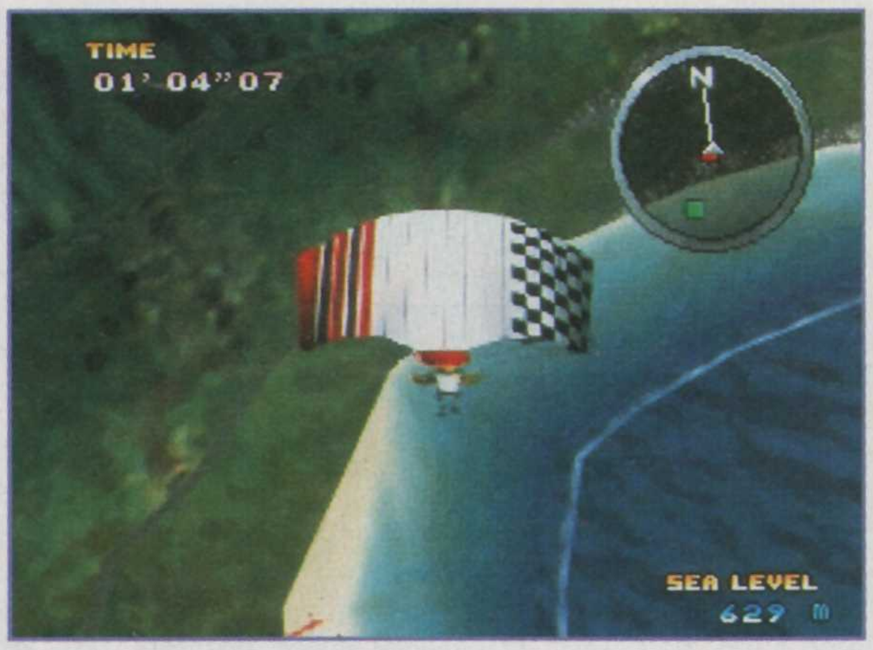
KILLER INSTINCT (NINTENDO/ NINTENDO 64)

« Cette cartouche est vraiment très proche de la version arcade et c'est très bien. Pour qu'une

conversion d'arcade se vende bien, il est très important qu'elle respecte fidèlement ce qui a fait son succès dans les salles d'arcade. Et on dirait bien que c'est le cas avec Killer Instinct. »

VIRTUA FIGHTERS KIDS (SEGA/SATURN)

« Ce jeu est sympa, mais il manque d'originalité pour se démarquer. C'est un jeu de baston de plus et puis après ? Je pense que c'est amusant un moment, mais que le risque de se lasser rapidement est grand. »



PILOT WINGS (NINTENDO / NINTENDO 64)

« Ce jeu est magnifique. Malheureusement, il ne contient rien de vraiment étonnant, excitant ou inattendu : la pelouse est verte, le ciel et la mer sont bleus... Tout est exactement comme on aurait pu l'imaginer sans en avoir vu une seule image. Mais puisque vous insistez, je vous promets de regarder plus attentivement quand la console sortira. »

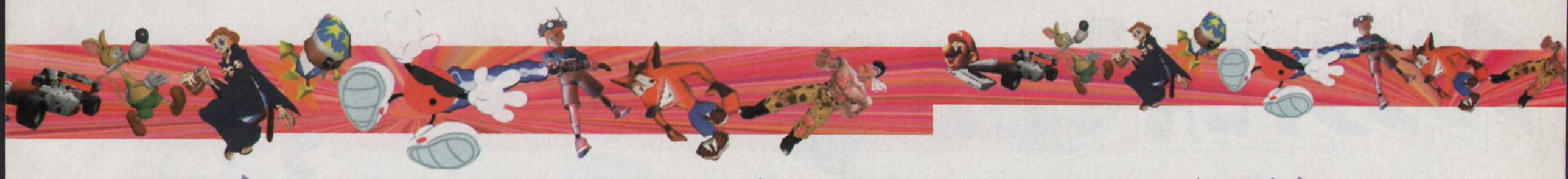
THE NEVERHOOD CHRONICLES (DREAMWORKS INTERACTIVE/PC)

« Vous allez dire que je ne pense pas du bien de ce titre parce qu'il a été réalisé par des anciens de mon équipe. La vérité est qu'on a fait un tel tabac autour de ce jeu que je suis un peu déçu par les premières images que j'ai pu voir. Je pensais que le héros serait vraiment différent de Jim et puis les gags ne sont pas aussi hilarants que j'imaginais... Enfin, attendons la version finale pour juger... »

LE PROCHAIN JEU DE DAVID PERRY : WILD 9'S (SHINY ENT./PS-SAT)

Pour leur nouveau titre sur console, en l'occurrence la PlayStation et la Saturn, les petits gars de chez Shiny Entertainment voulaient à tout prix reprendre la jouabilité, l'humour des personnages et le côté dessin animé qui avaient fait le succès d'Earthworm Jim. D'où Wild 9's (grosso modo, les neuf sauvages) dans lequel vous incarnez Wex, un cyber-adolescent de l'espace, perdu dans l'univers en plein XXIe siècle et leader d'une bande de neuf potes un peu tarés (souvenez-vous d'Earthworm Jim...). Le point fort de Wild 9's, c'est son affichage qui, selon les actions, passe d'un plan latéral à une vue de face sans jamais perturber les actions du joueur. Bien sûr, le tout est en 3D ! Hélas, on n'a pas le droit de vous montrer d'images. Comme de toute façon, il ne sortira pas avant l'année prochaine, on aura bien l'occasion de vous en reparler... Et cette fois-ci, avec des images à l'appui !

David Perry et Kevin Munroe, le graphiste qui a créé tous les persos de Wild 9's.



EN QUATRIEME VITESSE

Place maintenant à tous les autres jeux qui ont attiré notre attention sur le salon. Ces quelques pages vous proposent un panorama presque complet de tous les softs qui devraient bientôt sortir en France.

BUG TOO (SEGA-SAT)

L'insecte est de retour pour une nouvelle aventure en 3D. Deux persos inédits seront de la partie : une femelle insecte au look seventies et une espèce de toutou croisé avec une larve (chelou, le truc !). Cette version du jeu de plate-forme est encore plus belle que la première mais

semble également plus difficile... C'est dejà un bon point pour la durée de vie ! Comptez sur nous pour vous en dévoiler davantage dans son futur test.

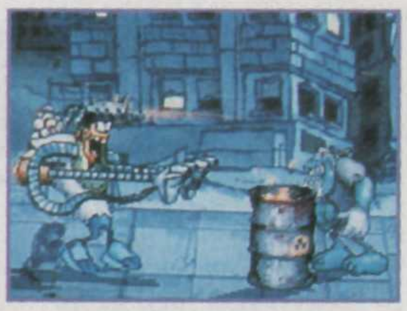
MR BONES (SEGA-SAT)

Developpé sur Silicon Graphics, ce titre s'annonce fabuleux, voire merveilleux, du point de vue graphique. Apparemment, cela ressemble à un jeu de

plate-forme mâtiné d'une once de réflexion. Mr Bones, qui ne sortira que sur la Saturn, fera sûrement parler de lui. Son plus ? Une bande-son du jeu est très acid-jazz... Groovy !

THREE DIRTY DWARVES (SEGA -SAT)

Dans un style graphique ressemblant un peu à de la bédé, Three Dirty Dwarves met en scène trois persos assez « trash »



qui n'ont pour but que de frapper tout le monde pendant quinze niveaux. Un beat them all assez sympatoche auquel vous pourrez, en plus, jouer à trois en même temps.

DARK SAVIOR (SEGA -SAT)

Voilà un RPG que Wolfen va adorer. Le héros évolue dans un sublime univers tout en 3D isométrique. La qualité des décors est somptueuse et il y a fort à parier que Dark Savior sera, de ce fait, un hit monstrueux. Les différents acteurs que l'on croise sont fort beaux avec une foison de détails dans les

costumes, les armes... On peut imaginer que la durée de vie sera longue et que le scénario riche en rebondissements. Dark Savior, un nom à ne surtout pas oublier.

VIRTUA COP 2 (SEGA -SAT)

Sortez votre gun de son holster : il va falloir de nouveau nettoyer la ville. Pas de sommations dans Virtua Cop 2, on tire et on discute après. Cette nouvelle version, un peu

plus jolie, reste très semblable à la précédente. On tire, seul ou à deux, sur tous les gangsters en tentant d'épargner le chaland. Si vous connaissez la borne, vous n'aurez pas de mauvaise surprise sur la réalisation, c'est du pareil au même.

AEON FLUX (VIACOM-PS-SAT)

Aeon Flux s'inspire du DA que l'on peut voir sur MTV. Vous y dirigez bien évidemment l'héroïne, une belle brune simple-

ment vêtue d'un bikini de latex... Groovy ! Mais attention : elle est tout de même armée d'un gros pétard qui va en faire tomber plus d'un, croyez-moi ! On balade le perso dans un grand labyrinthe et, comme d'habitude, on se paume, on bute et on cherche les cartes d'accès. Un titre en 3D et en couleur... Qui a dit « Évidemment » ?

WIPEOUT 2097 (PSYGNOSIS-PS)

WipEout 2097 est le second volet de la simu de course la plus hallucinante de la PlayStation. Cette nouvelle mouture est aussi belle, peut-être même un peu plus. Bien sûr, vous y trouverez de nouveaux circuits (dans le

même genre que ceux du premier WipEout), mais aussi quinze véhicules (au lieu de huit), de nouvelles armes (onze en tout) et de nouvelles ligues (pour la difficulté). Avec une autre nouveauté : l'arrêt au stand. Dorénavant, une barre de dommages est visible à l'écran. Si vous vous faites trop blaster ou prenez trop de murs, votre bel engin explose définitivement. Alors, pour éviter le pire, un stand vous attend pour une petite régénération. WipEout 2097 a tout d'un grand hit. On l'attend de pied ferme.

MONSTER TRUCK (PSYGNOSIS-PS)

Après Destruction Derby, l'ambiance « crash them all » est de retour chez Psygnosis avec Monster Truck. Un titre très fun où l'on doit entre autres

écraser le plus rapidement possible des carcasses de bagnoles (une compétion populaire chez les ricains) ou encore se mesurer à quelques opposants pour un tour de piste mouvementé. Vos véhicules sont de gros Big Foot (sorte de 4x4 avec des roues énormes) ! La jouabilité est vraiment sympa et les comportements de la caisse sont très proches de la réalité. Reste à voir maintenant s'il reste aussi amusant après quelques heures de jeu. Réponse prochainement dans son test complet.

DESTRUCTION DERBY 2 (PSYGNOSIS-PS)

Vous pourrez de nouveau vous taper des accidents à la pelle dans une nou-

velle stock-car party ! Au chapitre des nouveautés, on trouve de superbes effets spéciaux , de jolies explosions et dommages encore plus réalistes que dans le premier du nom. Comme dans WipEout 2097, un stand a fait son apparition. C'est plutôt bienvenu, non ?

TWISTED METAL 2 (SONY-PS)

Après le succès du premier Twisted (aux États-Unis, ce fut un véritable carton... Va comprendre, Charles !), voilà qu'on nous balance une nouvelle version encore plus belle. À deux, l'écran est splitté verticalement, ce qui ne manque pas de charme.

Vue l'une des animations sur le stand Psygnosis qui presentait de nouveaux titres très prometteurs.

Nous avons joué sur un sublime niveau prenant pour décor les rues parisiennes (avec la tour Eiffel à laquelle on peut monter récupérer des options). Le but du jeu reste simple : trouver les adversaires et les exploser. Davantage d'armes, de véhicules et de circuits seront de la partie. À voir plus sérieusement lors de sa sortie.

SAMOURAI SHODOWN 3 (TAKARA-PS)

Un classique de baston qui s'annonce également très excitant. Une tripotée de persos et des coups speciaux spectaculaires dans la lignée des précédentes versions. Un titre que l'on confiera évidemment à maître Chris pour un test approfondi.

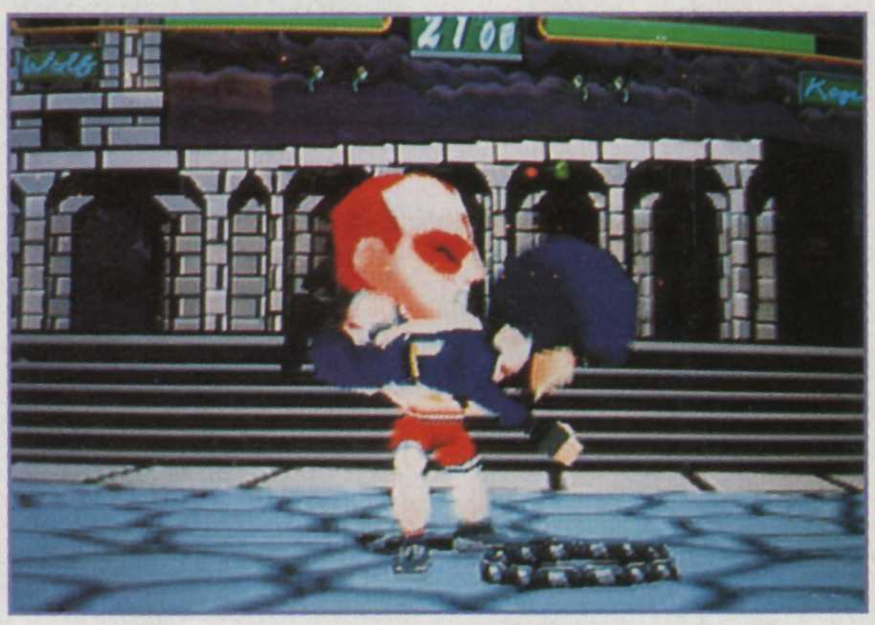
la portable de Nintendo. Un soft à la hauteur du très bon DK Land, qui devrait nous ravir. C'est, une nouvelle fois, graphiquement impressionnant et l'animation est toujours aussi travaillée. Un bon titre en perspective que nous testerons en long et en large lors de son arrivée à la rédac.

VF KIDS (SEGA -SAT)

C'est simple : VF Kids, c'est un VF 2... avec des graphismes mignons tout plein, genre Super Deformed (les têtes sont énormes). Tout de même, on se demande bien quel est le public visé, vu que, quel que soit l'âge du joueur, il y a des chances qu'il préfère posséder l'original qui pète vraiment plus. Il semblerait que VF Kids s'adresse plutôt aux parents « anti-jeux de baston » : on tente de les amadouer avec des persos à têtes de grosses poupées gentilles. Mais, rien à faire, elles vous fracassent tout de même les côtes sur le sol ! Un titre amusant, mais sans plus.

DK LAND 2 (NINTENDO-GB)

Une conversion monochrome de Diddy's Kong Quest sortira d'ici peu sur



MAJOR DAMAGE (CAPCOM-SAT-PS)

Capcom Digital Studios nous présentait son premier jeu d'action/plate-forme à sortir sur les deux consoles 32 bits. Seize niveaux de « blastage »

pur et dur. La bande-son a été réalisée par Tommy Tallarico, à qui l'on doit déjà les musiques des jeux de David Perry. Major Damage sera disponible aux États-Unis cet été.

X-TREME MOTOCROSS (PLAYMATES-PS-SAT)

Enfin un jeu de motocross qui semble tenir la route. On espère juste que la jouabilité sera un peu mieux réglée car, là, on a

un peu de mal à maîtriser sa bécane. Sinon, les graphismes, bien que trop sombres, sont riches et variés et les sensations de pilotage impressionnantes. On s'y croirait presque. Si la jouabilité s'améliore, ce titre a tout pour devenir un hit ! En attendant, on peut toujours rêver...

STAR GLADIATOR (CAPCOM-PS)

Le géant japonais entre dans l'ère de la 3D avec un nouveau jeu de baston d'une grande richesse graphique. Star Gladiator réunit dix combattants aux armes dévastatrices et aux coups spéciaux remarquables. La borne d'arcade est attendue dans les salles pour cet été, tandis que la version PlayStation ne sortira qu'à la fin de l'année.

2 XTREME (SONY-PS)

2 Xtreme, un jeu de course écologique pour un ou deux joueurs, est la suite de ESPN Extreme Games. Au programme : du VTT en Afrique, snowboard au Japon, roller-blade à Las

Vegas et skate-board à Los Angeles. Peu de niveaux étaient terminés mais celui de Los Angeles était trop sombre et ses graphismes manquaient vraiment de finesse... On espère donc que ces petits malus seront gommés dans la version finale, qu'on puisse vous en dire du bien !

HANNA BARBERA (OCEAN-PS)

Cool ! Voici un bon petit jeu d'aventure, ambiance cartoon. Ce fourbe de Satanas a, grâce à une machine infernale, dérobé les voix de la plupart des héros de Hanna Barbera comme le très fameux, l'unique, le magnifique : Scoubidou. Vous incarnez Fred Linstones et devez remettre la main sur les voix. Un jeu d'aventure (mâtiné de réflexion, énigmes et recherche) original, doté des voix françaises utilisées pour le doublage des dessins animés. Pour l'instant, nous n'avons pu voir que quelques animations du jeu, mais c'est déjà du véritable DA.

RAYMAN II (UBI SOFT-SAT-PS)

Rayman, le héros d'Ubi Soft, revient en force. Les robots venus du fin fond de l'espace débarquent dans son monde pour le coloniser. L'aventure se déroule donc, en théorie, dans les mêmes lieux que le premier Rayman, mais les robots ont tout changé. Notre héros devra faire des pieds et des mains pour rendre à son univers sa beauté d'antan. Le jeu de plate-forme est toujours en 2D mais se déroule cette fois sur deux plans : Rayman peut aller dans le fond de l'écran et revenir au premier plan. Au menu, de nouveaux pouvoirs, ennemis, moyens de transport... Enfin, des séquences cinématiques (assurant la continuité du scénario) viennent agrémenter l'aventure. Rayman II devrait être disponible pour Noël 96.

COMMAND & CONQUER (VIRGIN-SAT)

Le jeu de stratégie numéro 1 mondial pendant des mois sur PC CD-Rom fait son apparition sur Saturn. C'est ce que l'on pourrait appeler un jeu de stratégie

« grand public », facile d'accès et pourtant très riche. Le joueur choisit son équipe entre GDI, Groupement de Défense International (les gentils), et Confrérie du NOD (les méchants), placés sur un terrain avec du matériel. Il ne reste plus qu'à faire preuve de réflexion stratégique pour extraire le maximum de tibérium (précieuse source d'énergie) et vaincre les ennemis. La version Saturn devrait être intégralement traduite en français. Ce

hit de Westwood Studios (à qui l'on doit Dune II et Batttle for Arakis sur Megadrive) devrait sortir en France dans le courant de l'automne.

TIME COMMANDO (ADELINE SOFTWARE-PS)

Les petits magiciens français d'Adeline Software nous ont concocté un jeu d'action très fun. Le personnage évolue dans un univers entièrement en 3D précalculée. Au fur et mesure de sa quête, et de son avancée dans les niveaux, il doit détruire les ennemis qu'il rencontre tout en pensant à récupérer les compo-

sants électroniques qui lui serviront à réparer un ordinateur. Les caméras, disséminées dans le jeu, suivent son avancée sous plusieurs angles. L'aventure se déroule à différentes époques allant de la préhisoire à une ère futuriste, en passant par la Grèce antique, l'âge d'or du Far West, etc. Time Commando devrait être disponible à l'automne.

SONIC XTREME (SEGA-SAT)

La mascotte de Sega s'est faite attendre sur la console 32 bits, mais les premières images que nous avons vu laissent présager d'un nouvel épisode assez démentiel. L'univers du petit hérisson est en 3D (à l'instar de celui de Bug !). Différents effets spéciaux, de superbes effets de zoom, rotation, etc. viennent ajouter au spectacle. L'esprit speed du héros est néanmoins conservé. Sa sortie est prévue pour fin 96/début 97.

DISCWORLD II (PSYGNOSIS-PS)

Retrouvez Rincevent, le héros de Terry Pratchet, dans le rôle de la mort. Ce jeu d'aventure complètement burlesque vous promet au moins de bonnes crises... de rire. Ce Discworld II possède graphiquement un look très DA. Il faut savoir que la réalisation a necessité 20 000 cellules d'animations peintes à la main. Des effets de cinématique ont été ajoutés par rapport au premier Discworld. Sa date de sortie est prévue pour la fin 96.

REBEL ASSAULT 2 (LUCASARTS-PS)

Fans de *la Guerre des étoiles*, à vos paddles ! Le nouvel épisode de

LucasArts va vous couper le souffle. Tout comme Rebel Assault premier du nom, les phases de jeu sont variées et se déroulent soit vues de l'intérieur d'un X-Wing, soit en vue objective. Le jeu est agrémenté de séquences d'arcade où le joueur doit, par exemple, naviguer dans un couloir à bord de son vaisseau. Quant aux séquences cinématiques, elles sont quasiment toutes réalisées en vidéo. Disponible fin 96.

STREET RACER (UBI SOFT-SAT-PS)

Ubi Soft lance enfin son clone de Super Mario Kart sur les consoles 32 bits. On y retrouve toujours

cet esprit de course de voitures mélangée à un peu de baston. En effet, les véhicules ou leur conducteur sont toujours équipés d'objets leur permettant d'asséner des coups aux concurrents qui osent les dépasser. Street Racer se déroule dans un environnement en 3D avec 24 circuits et peut se jouer — tenez-vous bien ! — jusqu'à huit simultanément et ce, sur le même écran ! Sa sortie est prévue pour la fin de l'année.

TOMB RAIDER (EIDOS-SAT-PS)

Dans ce jeu, vous allez vivre les péripéties de l'aventurière Lara Croft plongée dans un monde entièrement en 3D. La belle héroïne est ici vue de dos — un peu à la manière du célèbre Fade to Black.

Duke Nukem en personne à l' E3 ! Et en charmante compagnie, n'est-ce pas ? Ses sœurs, sans doute...

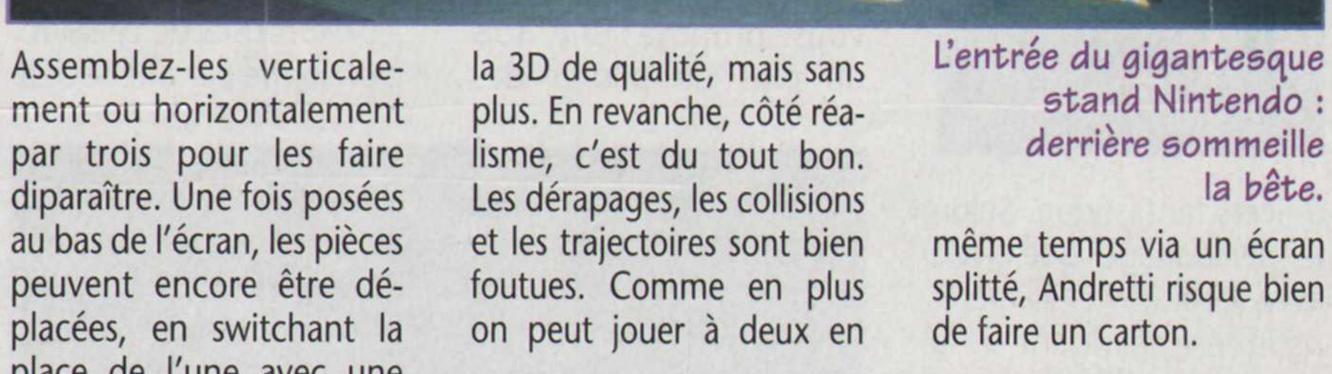
Lara déambule dans de nombreux corridors, tunnels, donjons, palace ou pyramide pour y résoudre des énigmes et surtout accomplir un nombre d'actions impressionnant tout en évitant de nombreux pièges. Ce soft semble mêler habilement aventure, plate-forme et puzzle. Sortie prévue fin 96.

SUPERSONIC RACER (MINDSCAPE-PS)

À première vue, ce soft nous a tout de suite fait penser à un genre de Micromachines en 3D. On y retrouve, semble-t-il, le même plaisir de jouer. Dans Supersonic Racer, on pourra jouer, comme dans Street Racer, à huit en simultané sur le même écran ! Le jeu propose trente circuits dans dix environnements différents. Cette course délirante, avec des personnages tout droit sortis de cartoons, sera disponible à la fin de l'année.

TETRIS ATTACK (NINTENDO-SN-GB)

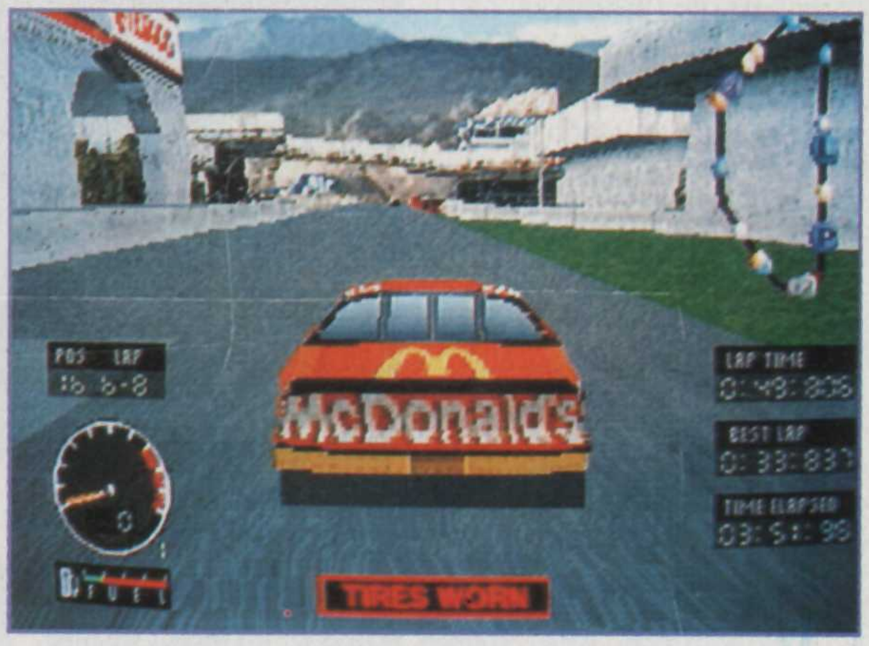
En entendant la musique de Yoshi's Island sur le salon, on pensait retrouver le jeu, mais, au lieu de cela, on découvrait Tetris Attack. Ce soft reprend bien les thèmes de Super Mario World 2 ainsi que les personnages, mais ce n'est pas un jeu de plate-forme. Dans ce Tetris, des blocs de couleurs tombent du haut de l'écran. Assemblez-les verticalement ou horizontalement par trois pour les faire diparaître. Une fois posées au bas de l'écran, les pièces peuvent encore être déplacées, en switchant la place de l'une avec une autre... Sortie prévue à la fin de l'été aux États-Unis.



L'entrée du gigantesque stand Nintendo : derrière sommeille la bête.

ANDRETTI RACING 97 (E.A-PS)

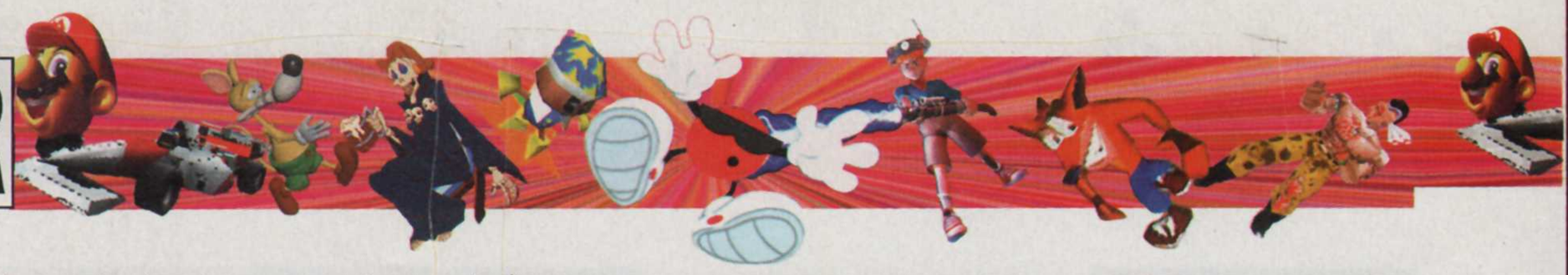
Encore une course de caisses. Mais cette fois vous pouvez concourir en Indy Car (genre de F1 moins puissante) ou en stock car (genre Daytona). C'est de la 3D de qualité, mais sans plus. En revanche, côté réalisme, c'est du tout bon. Les dérapages, les collisions et les trajectoires sont bien foutues. Comme en plus on peut jouer à deux en même temps via un écran splitté, Andretti risque bien de faire un carton.



DES LUNETTES CYBER POUR LES JEUX CONSOLE

Au milieu de toute cette flopée de jeux, nous avons fait un petit détour par un accessoire rigolo et très frime. Virtual i-o présentait une paire de lunettes virtuelles, « i-glasses VTV », qui sortira prochainement et sera adaptable à la fois sur téléviseur, PlayStation, Saturn et autres consoles... Ces lunettes assez légères sont constituées de deux petits écrans LCD de bonne qualité et de deux écouteurs. Son prix est actuellement de 399 $ aux États-Unis. Ce qui fera sans doute quelque 2500 F en France.

Sur le stand Konami, on trouvait les seules hôtesses qui faisaient pousser les oreilles.



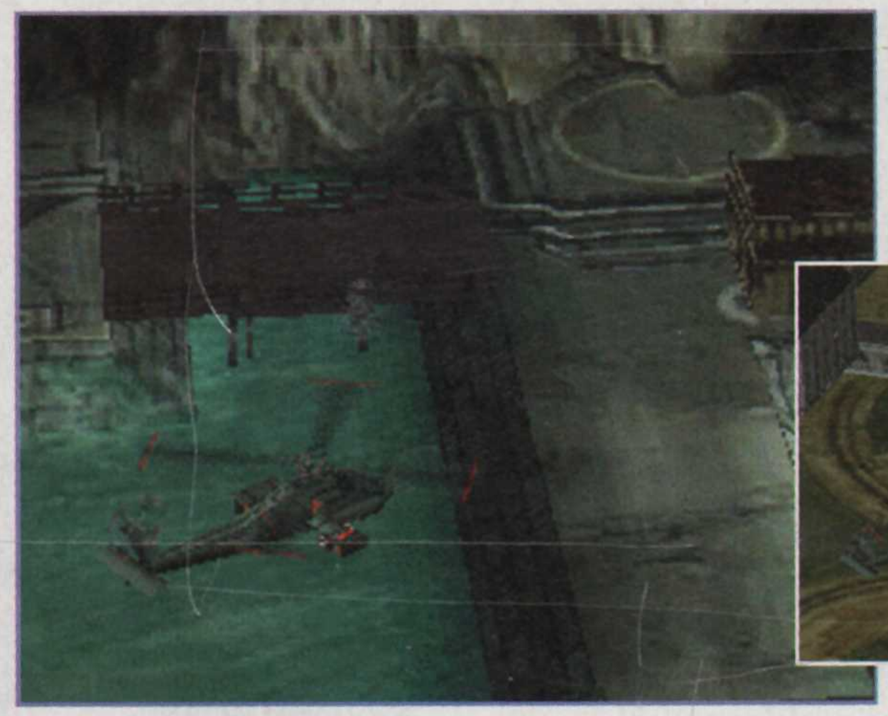
PANDEMONIUM (CRISTAL DYNAMICS-PS)

Encore un jeu de plate-forme en 3D. Vous incarnez au choix un arlequin ou une jolie aventurière et vous déplacez dans un

univers fantastique. Selon le personnage que vous avez choisi, vos caractéristiques changent : la force pour l'homme et l'agilité pour la femme... Le truc classique, quoi ! L'originalité du jeu vient du choix des angles de vue. Suivant les tableaux et les actions que vous avez à effectuer, la caméra zoome plus ou moins sur votre personnage, ce qui permet d'alterner ainsi des séquences de plate-forme en plan large et des actions plus techniques en plan rapproché. Notons cependant que la version (inachevée) que nous avons essayée souffrait d'une jouabilité exécrable. À revoir, donc.

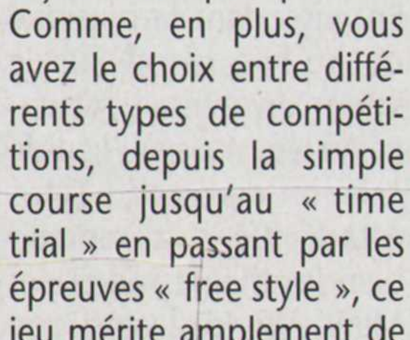
SOVIET STRIKE (EA-PS)

La saga des Desert Strike, célèbre sur 16 bits, fait son apparition sur PlayStation. Soviet Strike, un épisode inédit, vous propose une fois de plus de piloter des engins aussi divers que variés. Les nombreuses missions vous plongent dans des situations extrêmes au sein de décors réellement somptueux... Beau à mourir, Soviet Strike semble particulièrement réussi, dans la lignée de ses prédécesseurs. Sa sortie est prévue pour la fin de l'année.



CRASH BOADERS (UEP-PS)

Crash Boaders est un des jeux surprises de ce salon. Développé par une société encore méconnue, ce superbe jeu s'annonce déjà comme LA simulation de surf des neiges. Tout est en 3D, l'animation est impressionnante (au moins aussi bonne que celle de Sega Rally) et la jouabilité quasi parfaite. Comme, en plus, vous avez le choix entre différents types de compétitions, depuis la simple course jusqu'au « time trial » en passant par les épreuves « free style », ce jeu mérite amplement de figurer parmi les grands hits de cette fin d'année.



L'E3 SUR CANAL J

Admirer les photos, d'accord, c'est déjà bien. Mais voir les jeux animés, c'est mieux, non ? Que les câblés se réjouissent, *Des Souris et des Rom* (avec Bertrand Amar et Didou) sur Canal J consacre une émission spéciale à l'E3. Vous retrouverez tous les plus grands titres du salon

canal j

comme le fameux Mario 64, Nights de Sega, etc. Bref, une émission à ne rater sous aucun prétexte mardi 28 mai à 19 heures (trois rediffusions : le 29 à 10 h 40, le 1er juin 12 h 30 et le 3 à 15 h 15).

INTERNET SUR SATURN

Sega nous a présenté le kit qui permettra à n'importe quel possesseur de Saturn de se diriger vers l'immense réseau Internet. Il se constitue bien sûr d'un modem (de 28 800 bauds) qui s'insère dans le port cartouche de la console et d'un adaptateur qui peut vous permettre de connecter un clavier PC à votre console sur le second port du paddle. Le tout est vendu 199 $ (l'équivalent de 1000 F environ). Cependant, ce kit ne permet pas d'accéder à tout ce que l'on peut faire avec Internet aujourd'hui. Il vous autorise simplement à utiliser l'E-mail (le courrier électronique) et à surfer sur le World Wide Web,

une magnifique banque de données mondiale. Notez néanmoins que la grande majorité des connectés dans le monde n'utilisent que le Mail et le Web. Malheureusement, nous ne verrons pas ce kit

en France avant 1997 et sans doute au prix de 1500 F.

Player One

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

ultra Player

CREDITS

Economisez 5 F ou recevez une cardass gratuite
pour tout achat d'un manga chez Score Games. 160

Gagnez une heure en 3614 (0,37 F au lieu de 1,29 F)
Créez votre BAL sur le 3615 Player One et communiquez-nous
vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées. 560

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player. 675

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré. 680

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F
11 numéros = 256 F + 770 Crédits Player au lieu de 320 F. 770

AVEC LES NOUVEAUX CRÉDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir publicité dans magazine
et bon de commande). 680

Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir publicité dans magazine
et bon de commande). 1 000

Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir publicité dans magazine
et bon de commande). 2 000

Règlement : **Article 1.** Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans les magazines Player One, Ultra Player 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 et le nombre de Crédits Player exact. **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 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.

1995
SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS Flexyer
DAO

1995
SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS Flexyer
DAO

1995
SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS Flexyer
DAO

1995
SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION
25
LE CREDIT BOSS
25 CREDITS Flexyer
DAO

1995
SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION
50
LE CREDIT BOSS
50 CREDITS Flexyer
DAO

1995
SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION
25
LE CREDIT BOSS
25 CREDITS Flexyer
DAO

1995
SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS Flexyer
DAO

1995
SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS Flexyer
DAO

1995
SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS Flexyer
DAO

TESTS

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.

TOUS LES JEUX TESTÉS

Super Nintendo

Spirou 108

Game Boy

Dragonheart 112

Spirou 114

Saturn

Frank Thomas Big Hurt Baseball 106

Striker 96 116

WWF WrestleMania 117

Euro 96 117

PlayStation

Fade to Black 94

Starfighter 3000 102

Frank Thomas Big Hurt Baseball 106

PO'ed 117

Neo Geo

Art of Fighting 3 98

LES TESTS DÉCODÉS

Type de console

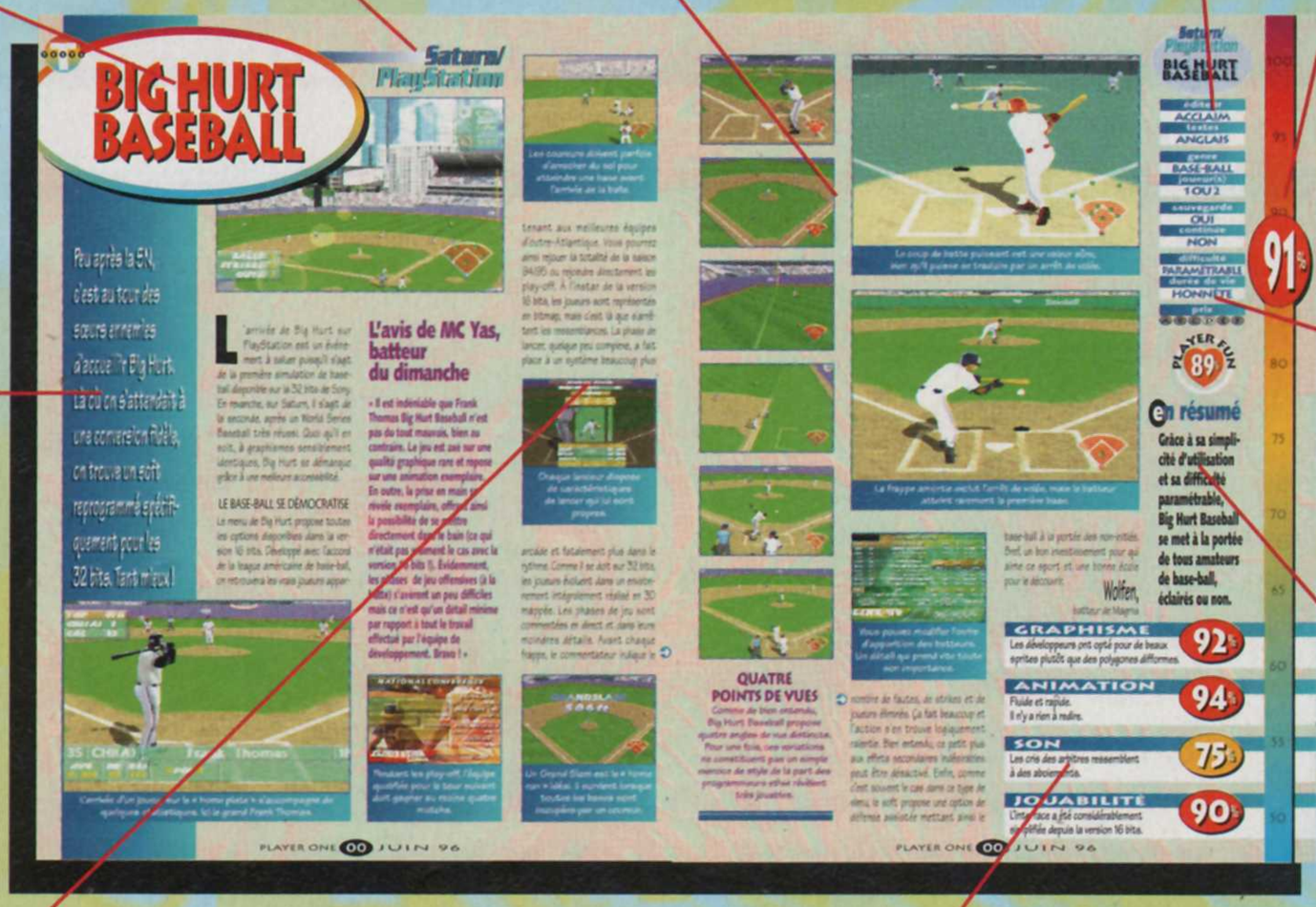
Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

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

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

Données techniques

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



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

FADE TO BLACK

Jeu mythique sur PC, Fade to Black, profitant des capacités de la PlayStation, se révèle ici encore plus réussi. Une aubaine pour les joueurs sur consoles... Et un merveilleux cadeau de Delphine.

Suite du célébrissime Flashback, que tout joueur digne de ce nom connaît au moins de réputation, Fade to Black en a conservé l'esprit, l'ambiance et l'originalité. Seule différence notable : l'apparition d'une nouvelle dimension, la troisième, qui, en plus d'apporter du relief au jeu, lui octroie un nouvel intérêt. Tout ça pour dire que Fade to Black m'a ravi, transporté, illuminé, et qu'il ne tient qu'à vous, à présent, de vivre la même expérience. Mais laissez-moi, tout de même, vous en raconter un peu plus...

Récupéré par les morphs (de méchants extraterrestres) alors qu'il se trouvait dans une capsule spatiale d'hibernation, le personnage principal de cette histoire, que nous connaissons sous le nom de Conrad, se réveille de fort désagréable façon.

YOU ARE NOT ALONE

Se retrouvant directement en prison, il s'apitoie tristement sur son sort jusqu'à ce qu'il voie son gardien, un morph intimidant à la grosse voix grave, se faire exploser la cervelle par un autre être humain, John O'Connor. Ce dernier, selon toute vraisemblance, semble être là pour l'aider. Commence

Récupérer les objets dissimulés ici est plutôt une bonne idée, mais le golem ne semble pas décidé à vous laisser faire.

L'avis de Magic Sam, conquis

« Après un raté avec le jeu Shaq Fu, Delphine Software remet les pendules à l'heure en nous proposant ce à quoi il nous avait habitué : un méga hit. Et encore, le mot est faible. Né de l'imagination fertile de Paul Cuisset, ce jeu s'impose vraiment comme un incontournable sur PlayStation. Le scénario, les graphismes, les musiques sont à couper le souffle et, du coup, l'atmosphère dégagée par ce soft est fabuleuse.

Après avoir exploré en long, en large et en travers la version PC, je peux vous dire que cette version est carrément top : des séquences cinématiques encore plus belles, des graphismes encore plus réussis. Conrad, héros du jeu, que vous avez déjà dirigé dans Flashback, a même entièrement été refait. Quant aux commandes, bien qu'elles soient nombreuses, on s'y habitue très vite. Fade to Black est un de ces quelques jeux très "French Touch", qui font la réputation des développeurs français. »

Ces oiseaux pas comme les autres doivent être capturés. Pour cela pas de violence, faites fonctionner vos pieds...

Pas de chance, vous débarquez juste au milieu d'un réglement de compte entre morphs et rebelles. Un conseil : fuyez !

point commun : ils ne sont jamais vides. Les rencontres que vous allez faire se révéleront rarement amicales, et le matériel qu'il vous sera permis de récupérer (nouvelles munitions, mines, boucliers...) devra être utilisé de façon réfléchie et efficace. Plus vicieux encore : de nombreux passages ne peuvent être franchis que lorsque vous avez réussi à résoudre une énigme alors une aventure épique, placée sous le signe de l'angoisse (avec un grand A), des rencontres (pas toujours heureuses) et rebondissements multiples. L'univers en 3D au milieu duquel vous évoluez, très réussi, vous permet de vous identifier immédiatement à Conrad. Vous commencez à le manipuler tranquillement, afin de vous habituer aux commandes, et alors qu'il marche, s'accroupit, recule doucement, regarde sur les côtés, vous vous attachez irrésistiblement à lui, subjugué sans vous en rendre compte par le naturel de ses mouvements, de ses postures. On finirait presque par lui trouver un petit côté humain.

Les endroits visités par notre héros, très divers, ont entre eux au moins un

L'ESSENTIEL, C'EST D'Y CROIRE

Les ennemis, mécaniques ou humanoïdes, que vous allez croiser au cours de votre aventure sont démoralisants par leur sauvagerie et leur nombre. Pour vous en sortir, quelques règles de base : avant de tourner à un angle de couloir, jetez donc un coup d'œil de côté, cela vous évitera de mauvaises surprises. Pris entre deux feux, n'oubliez pas que la combinaison « touche regarder + direction haut » vous permet de vous retourner instantanément. Rapidité et précision, là est le secret...

« Le golem est-il prêt à vous suivre jusqu'à la mort ? ». La réponse est sans équivoque : « Oui. »

Cette curieuse salle, au sol damé de flêches, doit être appréhendée avec tact. Et n'oubliez pas la sauvegarde !

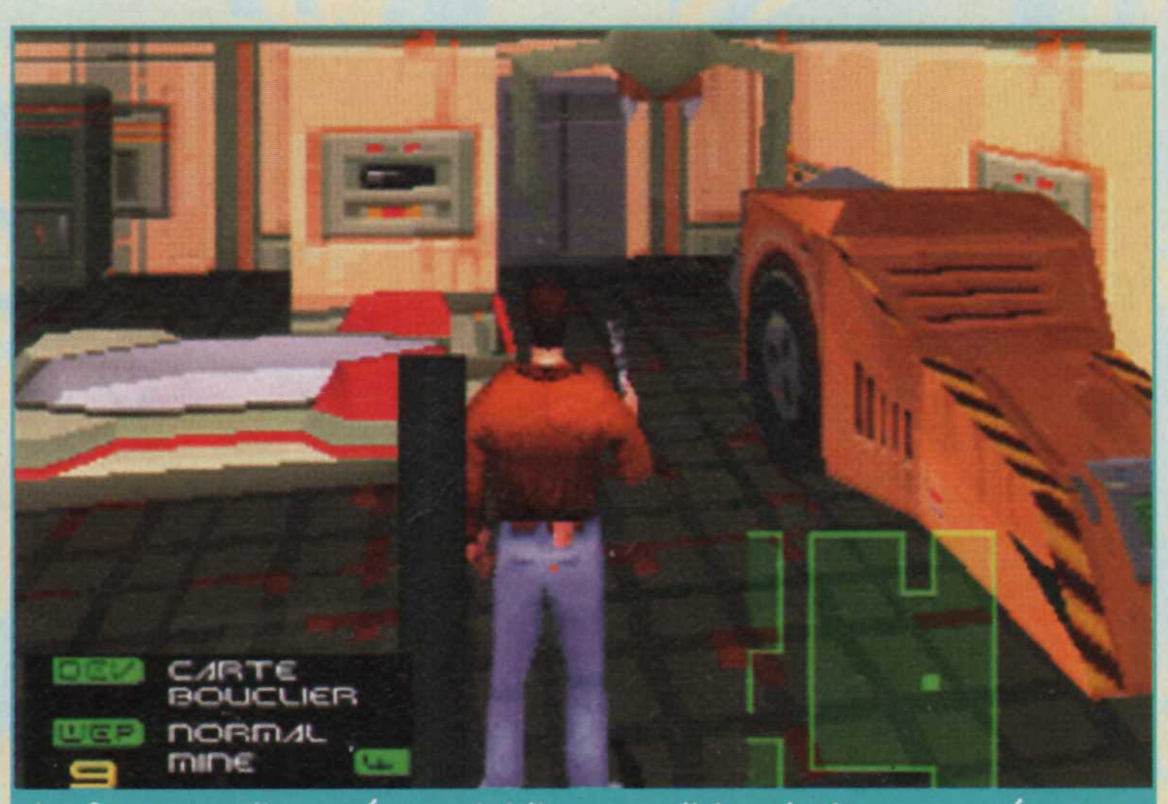
Conrad, en professionnel, ne s'énerve pas. Il reste accroupi derrière son bloc de pierre et attend le bon moment pour tirer.

(comprenez par là que vous avez certaines démarches à faire ; aucun sphinx n'apparaît pour vous poser telle ou telle question !) et il est à peu près certain que vous risquez d'être bloqué quelques temps à certains endroits. Une fois la solution trouvée, tout paraît pourtant si simple...

UNE VÉRITABLE DROGUE

Commencer à jouer à Fade to Black est chose aisée, mais s'en détacher se révèle beaucoup plus ardu. On se prend très rapidement au jeu, et suivre Conrad dans ses déplacements (ses pas résonnent sur le sol...) donne envie d'aller toujours plus loin. Franchement, il est très difficile de lâcher le paddle. Tout est fait pour vous retenir. Par exemple, l'ambiance sonore est époustouflante et s'essayer à Fade to Black lumières éteintes, la nuit, fait partie de ces expériences dont on sort transformé. Imaginez : vous entendez quelques bruits étouffés, au détour d'un couloir, et alors que vous vous y engagez, une créature énorme arrive, invisible jusque là, et elle court vers vous. Vous dégainez, le cœur battant, et alors que vous tirez comme un damné sur la créature qui se précipite — ça y est, elle est sur vous — une musique survoltée vous accompagne. Elle laisse place à la mélodie d'ambiance habituelle dès que vous vous retrouvez hors de danger, comme si — alors que vous essuyez les gouttes de sueur qui perlent à votre front — il ne s'était rien passé. C'est génial ! Une mention spéciale aux voix off en français, qui apportent une nouvelle dimension aux personnages (il

Inutile de faire preuve de pitié devant un morph. Qu'il lève les bras ou pas, tirez d'abord et discutez après.



La foreuse, alimentée au risidium, se dirige droit sur une énorme bébête qui risque fort de mal la digérer.

WAY OF DEATH

Les façons de mourir sont nombreuses dans Fade to Black (on en recense près d'une vingtaine). Le plus souvent, vous rendrez l'âme sous le feu de l'ennemi, mais vous pourrez également périr brûlé, écrasé, transpercé, électrifié... Les concepteurs s'en sont apparemment donné à cœur joie, un petit sourire sadique au coin des lèvres, et le résultat est... mortel !

REGARDEZ, ÉCOUTEZ... VOUS RESTEREZ BOUCHE BÉE !

Les scènes cinématiques en images de synthèse qui agrémentent Fade to Black sont sublimes. En plus d'être fantastiquement belles, elles apportent un véritable plus au jeu en s'insérant lors de moments clefs (histoire de tout suivre, parce que ce n'est pas toujours très évident). Pour une fois, vous ne vous contenterez donc pas d'une intro et d'une fin superbes, avec un jeu plus ou moins réussi entre les deux, mais pourrez apprécier le talent des concepteurs tout au long de votre aventure. Merci qui ?

paraît que l'on a droit, entre autres, aux doublures de Tom Cruise ou Sharon Stone ; pas mal !).
Réalisation soignée, intérêt et ambiance... Fade to Black semble réunir toutes les qualités. Quelques petits bugs d'affichage subsistaient sur la version testée, mais le jeu n'était pas complétement terminé, et ils devraient disparaître dans la version finale. Le seul regret que l'on puisse finalement éprouver vis à vis de Fade to Black est qu'il ne soit pas un peu plus long. Sitôt le jeu terminé, et quoiqu'assez heureux de la chose, on n'a plus qu'une envie : replonger dans cet univers pour y vivre, à nouveau, d'exaltantes aventures. Mais les meilleures choses ont une fin, et l'on est rapidement obligé de se faire une raison. Vous aurez au moins eu quelques dizaines d'heures de bonheur.

Chris,
anamorphosé (Salut, Mylène !).

Bon, alors vu comme ça, ce chemin semble assez impraticable. Pourtant vous n'avez pas le choix : il faut y aller.

GRAPHISME — 94%
Tout un univers en 3D avec des textures très réussies. Un tour de force.

ANIMATION — 95%
Mouvements des persos quasi parfaits. Quelques ralentissements (pas gênants).

SON — 99%
Les musiques et les sons collent à l'ambiance. Voix off géniales.

JOUABILITE — 94%
Le paddle est intelligemment utilisé et les sauvegardes assurent votre progression.

PlayStation

FADE TO BLACK

éditeur	DELPHINE/EA
textes	FRANÇAIS
genre	AVENTURE/ACTION
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 98%

En résumé

Version améliorée du jeu PC, Fade to Black sur PlayStation constitue un incontournable. Il vous fera vivre une aventure grandiose !

95%

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

TESTS

ART OF FIGHTING 3

Neo Geo

Cachés dans l'ombre des Fatal Fury, les Art of Fighting brillent également d'un éclat certain. La sortie d'un nouvel épisode marque toujours l'événement même si, à mon avis, ce dernier risque d'être sujet à polémiques.

Les concepteurs de ce troisième épisode ont effectué un nettoyage par le vide radical, et de tous les protagonistes connus de la série, seuls restent les deux héros attitrés : Ryo Sakazaki et Robert Garcia. Point. Ces derniers, dans la palette des personnages sélectionnables, sont accompagnés de six nouveaux à l'histoire assez particulière. Kasumi Todo, par exemple, est la fille du Todo qui vous attendait pendant le tournoi de AOF 1 (le premier perso du tournoi). Elle vient pour chercher Ryo et venger l'honneur de son père. Karman, un homme inquiétant au costume impeccable, est ici à la recherche de Robert. Il a été engagé par le père de celui-ci et il doit le ramener à la maison. Jin, le ninja à la carrure de culturiste, cherche désespérément Eiji ici et il espère que Ryo pourra lui dire où le trouver. Lenny et Rody sont quant à eux des chasseurs de primes

Lorsque votre adversaire est à terre, vous avez la possibilité de le frapper à nouveau. Karman ne se gêne pas.

(ils viennent chercher une fille du nom de Freia, qui se trouve avec le dernier boss) et — mais c'est un secret — ils paraissent s'apprécier beaucoup. Enfin Wang est un petit gros accompagné d'un pélican qui n'a vraiment rien à faire dans le jeu. C'est le genre de perso rigolo que certains aiment bien prendre mais, personnellement, il me prend vraiment la tête. Voilà, les présentations sont faites et vous aurez sans doute remarqué qu'un

Les super Finish ne laissent en général aucune chance à l'adversaire. Démonstration ici, avec Jin.

effort certain a été fourni côté « story » des persos. Pour un jeu de baston, ce n'est pas si courant.

QUESTION DE FEELING

Côté jouabilité, AOF 3 en déstabilisera plus d'un. Les touches (A = Punch, B = Kick, C = coup fort et projection, D = provoc) sont pourtant assez classiques, mais leur utilisation en combat s'effectue avec une certaine difficulté. Les timings et les petits temps d'inertie ne ressemblent à ceux d'aucun autre jeu de combat, et les persos ne font pas toujours tout ce qu'on voudrait au début. Et puis, le temps passant, on s'y fait, et on se rend compte que les concepteurs d'AOF 3 ont voulu nous proposer un jeu plus « réaliste » que la plupart des autres productions SNK. La palette de mouvements des persos n'est pas extraordinaire, les enchaînements possibles pas franchement dévastateurs, mais ces caractéristiques, qui pourraient passer pour des défauts, servent au contraire un jeu extrêmement technique. Les esquives ou les contres dont disposent certains persos deviennent alors vraiment des atouts supplémentaires par rapport à leurs autres

L'avis de Reyda

« Yo ! Voici venu le nouvel Art of, pour le plus grand bonheur des fans. Il manquait quelques petits détails à Art of 2 pour en faire un grand jeu : puissance des coups très mal dosée et animation souvent trop peu décomposée irritaient le joueur expérimenté. Soyons heureux, ces défauts ont été complètement corrigés dans ce troisième volet. Les mouvements fluides et souples de chacun des personnages en mettent plein la vue. Et les enchaînements ne sont pas trop meurtriers. Tous les éléments semblent donc réunis pour un grand jeu, mais Art of Fighting Gaiden n'est pas aussi cool que Fatal Fury Real Bout. Eh oui, il comporte seulement huit combattants sélectionnables et deux boss, soit dix persos... De plus, certains sont très peu charismatiques. On est tout de même heureux de faire la connaissance de la fille de Todo (Art 1) et du rival de Eiji (Art 2), tous deux très cool à jouer. Terminons en disant que Art of 3 est plutôt un bon jeu, assimilable facilement par les débutants mais pas assez technique. Il ne parvient pas à égaler Fatal Fury Real Bout, qui reste le meilleur à ce jour ».

Sinclair, le demi-boss, est la reine des contres. De plus, ses mouvements trompeurs lui permettent de toucher souvent.

BALÈZE, LE GARS !

Après avoir absorbé une drogue surpuissante, Wyler, le dernier boss, se transforme en véritable monstre.

Neo Geo

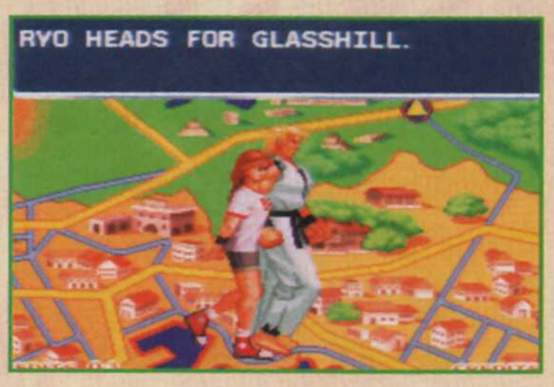
ART OF FIGHTING 3

éditeur
SNK
textes
ANGLAIS
genre
COMBAT
joueur(s)
1OU2
sauvegarde
OUI
continue
OUI
difficulté
VARIABLE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F
CD Cartouche

PLAYER FUN 92%

C'est pourtant facile de ne pas se tromper

Les Art of Fighting, contrairement aux Fatal Fury, ne sortent pas à un rythme régulier, et on peut encore les compter sur les doigts d'une main. Avec la sortie de ce troisième épisode, seuls le pouce, l'index et le majeur seront mis à contribution, l'annulaire et l'auriculaire attendant patiemment leur tour. Appelé Art of Fighting Gaiden au Japon (et ce, dixit Reyda, pour bien marquer sa différence par rapport aux épisodes précédents et n'être pas considéré comme une véritable suite), ce troisième épisode de AOF a été renommé en Europe « The Path of the Warrior - Art of Fighting 3 ». Autrement dit, et pour changer, on est encore une fois à côté de la plaque. Pour cette fois, avouons-le, ce n'est tout de même pas trop grave. Passons.



Les esquives permettent des contre-attaques fulgurantes. Il suffit d'avoir le réflexe de les sortir au bon moment.

DES PRIVILÉGIÉS

Ryo et Robert sont les deux seuls personnages du jeu à avoir droit à un véritable scénario lorsqu'ils participent au tournoi. Selon les adversaires rencontrés, vous apprendrez pas mal de petits trucs.

capacités, et chacun se retrouve avec ses points forts... et ses points faibles. Seules véritables aberrations, les « super » de Ryo et Robert, qui touchent même lorsque l'adversaire se met en garde (mais ce n'est pas une nouveauté). Tout ça pour dire que, avant de vous procurer AOF 3, et même si vous êtes un fan inconditionnel de la série, vous feriez bien de l'essayer. Personnellement, la jouabilité ne me dérange pas mais j'en connais d'autres qui n'arrivent pas à s'y faire.

Terminons ce test en soulignant la qualité étonnante des animations (en motion capture — les concepteurs ont filmé des maîtres d'arts martiaux et intégré leurs mouvements au jeu) et des graphismes, vraiment superbes. Certains décors ressemblent à de véritables tableaux et fourmillent de détails. J'ai vraiment été impressionné (et puis vous avez vu la taille des sprites ?).

Bref, même s'il déçoit un peu par sa jouabilité curieuse et son petit nombre de persos (d'où un « petit » 89 %), AOF 3, qui n'a certainement pas été bâclé, mérite toute votre attention. Moi, en tous cas, j'y joue avec plaisir.

Chris,

« quand le Haoh-ken effleure tes cheveux, vérifie d'abord s'il te reste ta tête » (proverbe japonais).

En résumé

Assez spécial, AOF 3 ne plaira pas à tout le monde. Même s'il manque de persos, le jeu se révèle très accrocheur et intéressant.

GRAPHISME 97%
Persos très réussis (mais pas toujours charismatiques). Décors sublimes.

ANIMATION 94%
La motion capture utilisée pour les mouvements des persos est assez étonnante.

SON 87%
Sons et musiques de qualité. Il n'y a rien de spécial à en dire.

JOUABILITÉ 89%
Une certaine inertie et un timing curieux gênent un peu au début. Il faut s'y faire.

89%

100 90 80 75 70 65 60 55 50 95

Tout les noms et marques citées sont © par leurs propriétaires respectifs .
Prix révisables sans préavis , sous réserves d'erreur d'impression .

EPROM

RER B - C
Luxembourg
St Michel
BUS :
27 / 21 / 38 / 58
82 / 85 / 89 / 84
METRO :
Clunny la sorbonne

✆ : 46 34 24 16

SATURN 7 Rue Gay Lussac , 75005 Paris

VERSION FRANCAISE :

TOSHINDEN	349 F
WIPE OUT	349 F
DESTRUCTION DERBY	349 F
3D LEMMINGS	349 F
DISCWORLD	349 F
THE D	379 F
F1 LIVE	349 F
DARIUS GAIDEN	349 F
SEGA RALLY	369 F
ULTIMATE MK III NEW	369 F
VIRTUA COP	449 F

NIGHTS

IMPORT :

VICTORY GOAL 96	399F
LA LEGENDE DE THOR	399 F
SWORD AND SORCERY	399 F
SONIC WINGS SPECIAL	479 F
IREM CLASSIC ARCADES	399 F
KEIOU YUGEKITI 2	399 F
FATAL FURY 3	449 F
DRAGON BALL Z 2	399 F
WORLD HEROES PERF	399 F
BOMBER MAN	399 F
KING OF THE FIGHTER *95*	449 F
DON PACHI	399 F
STRIKERS 1945	449 F
NIGHTS	399 F
NIGHTS + PAD ANALOGI	499 F
VAMPIRE HUNTER	399 F
GRADIUS DELUXE PACK	399 F
FEDA THE EMBLEM OF . . .	449 F
NONOMURA HOSPITAL (X)	399 F

Console Francaise : 1990 F

Japonaise BLANCHE + 3 Jeux = 2190 Frs

MAGIC CARPET	349 F
X MEN	369 F
THE HORDE	349 F
GEX	349 F
VALORA GOLF	349 F
GOLDEN AXE	349 F
TITAN WARS	349 F
SHELL SHOCK	369 F
TRUE PINBALL	369 F
HIT PANZER DRAGON 2	369 F
ALONE IN THE DARK	369 F

ACCESSOIRE :

ARCADE RACER	439 F
MEMORY CARD	329 F
MANETTE ORIGINE	169 F
VIRTUA STICK	299 F
ADAPTATEUR	169 F
PAIRE DE MANETTE INFRAROUGES	249 F
CARTE VIDEO CD	1190 F
MANETTE PROGRAMABLE	99 F
	169 F

Fatal Fury 3

© TOEI ANIMATION

VERSION ANGLAISE
MARIO RPG : 499 F

VERSION FRANCAISE :

DESCENT	369 F
IN THE ZONE	349 F
TOTAL NBA 96	369 F
ALIEN TRILOGY	369 F
ACTUA SOCCER	359 F
ROAD RASH	369 F
ZERO DIVIDE	369 F
POWER SERVE	349 F
VIEW POINT	369 F

ADIDAS POWER SOCCER	369 F
NEED FOR SPEED	369 F
HIT RIDGE RACER 2 (REVO)	369 F
PANZER GENERAL	349 F
SHELL SHOCK	369 F
VIEW POINT ENHANCED	369 F
TRUE PINBALL	369 F
NBA LIVE 96	369 F

résident evil HIT popolo crois

king of 95

IMPORT :

CIRCUIT BEAT	499 F
KING OF FIGHTERS 95	499 F
DRAGONBALLZ 2	499 F
JUMPING FLASH II	499 F
MOTOR TOON GP 2 HIT	499 F
GALAXIAN 3	499 F
SAMURAI SHODOWN	499 F
HOKUTO NO KEN	499 F
POPOLO CROIS	499 F

ridge 2

Ken

skeleton warior

NAMCO MUSEEM 3	499 F
KINGS FILED 3	499 F
COBRA	499 F
CAPTAIN TSUBASA	499 F
SKELETON WARIOR	399 F
PANDORA PROJECT	499 F
VAMPIRE	399 F
TEKKEN II	499 F
GOEMON GANBARE	399 F

ADAPTATEUR Disponible

199 F

169 F

249 F

COBRA

HIT

CARTES

STARTER :	*BOOSTER :*
CHRONICLES US : NC	15 F
ERE GLACIERE : 55 F	15 F
ASSEMBLE VF : 55 F	15 F
X FILES : NC	20 F
MARVEL : NC	20 F
GUARDIANS : 60 F	20 F
DAGGER ISLE : 60 F	20

DRAGON BALL Z 2
PLAYSTATION : 499 F
SATURN : 399 F

HIT

E P R O M c ' e s t a u s s i

Disponible aussi chez :
NEW VIRTUAL VIDEO
28 Rue Violet , 75015 Paris
TEL : 4 0 5 9 8 1 4 7

Et beaucoup d'autres !!!

Pour commander : Recopiez ou découpez le bon ci joint et poster le à EPROM, 7 RUE GAY LUSSAC, 75005 PARIS

TEL : 46 34 24 16
FAX : 46 34 09 00

10H à 19 H30

Courrier
24/24H

Nom : **Prénom :**
Adresse :
Code Postal : **Ville** **Tel :**

Références	Machine	Quantité	Prix
		Port + 30 F	
		TOTAL	

Mode de règlement :
CB: /_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/ Exp fin /_/_/ /_/_/ Banque :.....
Chèque à la commande : /_/ Contre Remboursement /_/ Port collissimo : 30 F
Port Chrono : 40 F Contre Remboursemnt : 76 F (console 50 / 80 / 14 9)

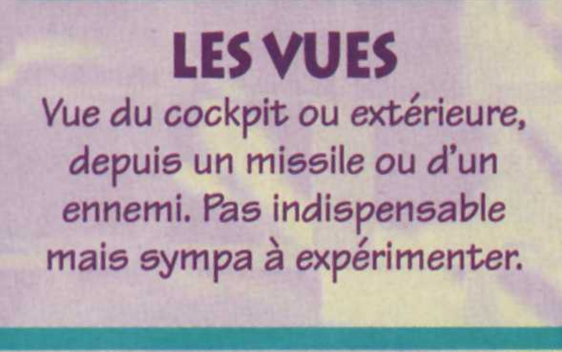
TESTS

STARFIGHTER 3000

À l'instar des excellents Need for Speed et Road Rash, Starfighter, l'un des jeux les plus adulés des 3déoïstes (comprenez la secte des possesseurs de la 3DO), débarque sur PlayStation. Un peu de boost et ça repart !

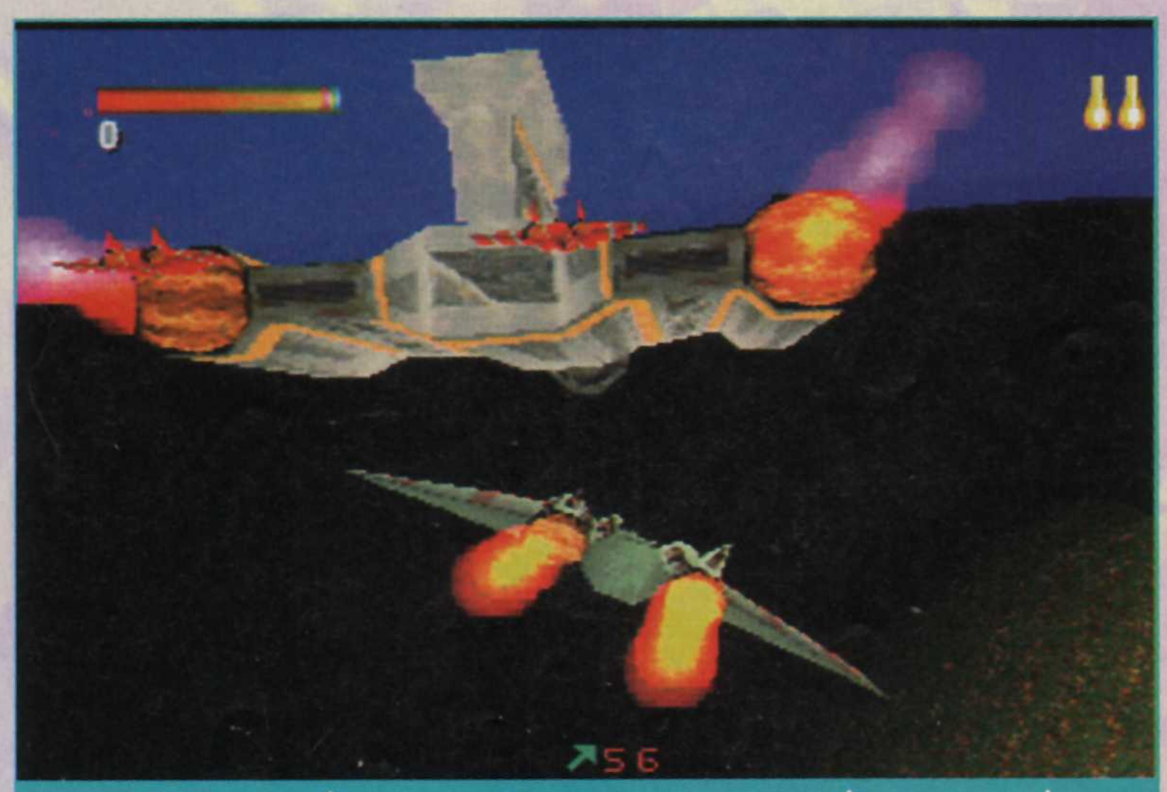
En l'an 2000 et quelques poussières, s'affrontent dans leurs vaisseaux cosmiques des gentils (vous) et des méchants (eux). Super le scénario ! Alors on passe à la suite... Le tout nouveau Starfighter créé par les gentils (vous) vient d'être mis à votre disposition. Ce vaisseau est si polyvalent qu'il vous permettra de remplir pas moins de 60 missions, consistant à bombarder des objectifs au sol, éliminer des chasseurs, et régler quelques comptes en orbite. Chaque excursion se déroule en effet sur une petite planète où le joueur a toute liberté de mouvement. On peut slalomer entre arbres et maisons, plonger dans un canyon, ou survoler la mer agitée. La première mission permet de se familiariser avec le pilotage, l'armement, et les cristaux d'énergie. Ces derniers sont libérés après chaque explosion. Il y en a huit sortes et leur ramassage dans un ordre précis procure munitions et améliorations de quoi de votre engin.

Profitez bien des premières missions, car la difficulté du jeu devient très vite élevée, une pluie de missiles, qui semble venir de nulle part finissant



LES VUES

Vue du cockpit ou extérieure, depuis un missile ou d'un ennemi. Pas indispensable mais sympa à expérimenter.

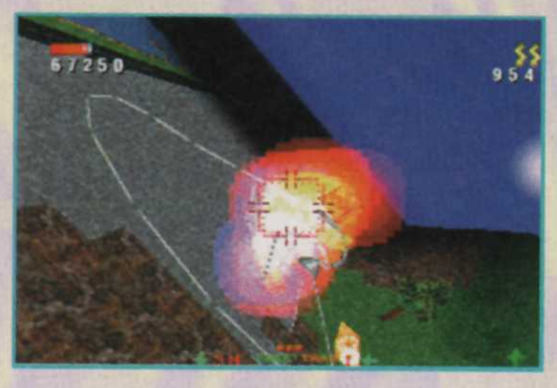


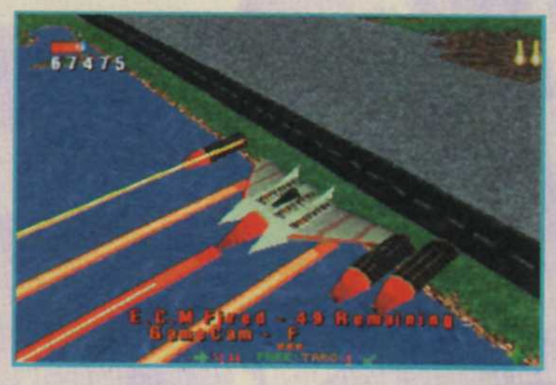
Votre vaisseau mère, magnifique, devra parfois être regagné pour mettre fin à la mission. Une manœuvre facile.

STARFIGHTER 3000

ARMÉ JUSQU'AUX DENTS

Missiles air-air ou air-sol, lasers, méga-bombes : tout un attirail équipe votre engin, auquel il faut ajouter un superbe rayon laser à tête chercheuse.





Les explosions des immeubles sont impressionantes. Les bâtiments alentours peuvent même en subir les conséquences.

par vous raser les moustaches. Un radar plus pratique n'aurait d'ailleurs pas été de trop pour compléter une jouabilité si parfaite que l'on planerait uniquement par plaisir au-dessus de ce monde en 3D, étonnant de réalisme (malgré un horizon limité). Et si le jeu semble un peu lent au début, l'amélioration de votre moteur devrait effacer définitivement cette impression négative. Bref, Starfighter 3000 mérite non seulement le détour, mais offre en sus une durée de vie excellente.

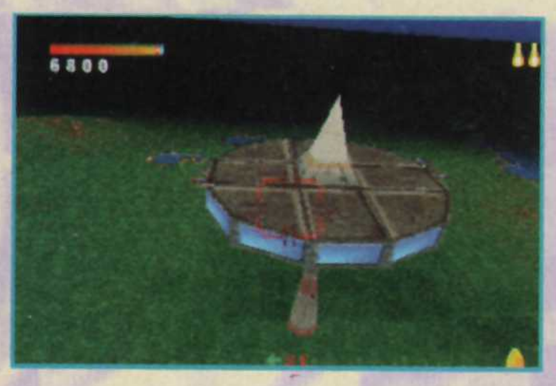
Milouse,
la tête dans les étoiles.

éditeur
TELSTAR
textes
ANGLAIS
genre
ACTION
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
ÉLEVÉE
durée de vie
TRÈS LONGUE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 92%

en résumé

Starfighter 3000 ne se contente pas d'être visuellement réussi, il offre en plus un intérêt à la hauteur de sa durée de vie.



ALLEZ-Y, CASSEZ TOUT !

Tout ce qui dépasse du sol peut être détruit dans Starfighter 3000. Alors profitez-en, nom de Zeus ! Il va falloir le répéter combien de fois ?

Les cristaux

Les combinaisons de cristaux libérées lors de l'explosion des batiments ne sont pas très pratiques à trouver. En voici quelques unes pour démarrer :
Bleu, bleu : Missiles ATG
Bleu, vert : ECM
Bleu, mauve, bleu : 10 Multi missiles
Bleu, jaune : Engine Up
Rouge, rouge : Laser Up
Rouge, mauve, rouge : Megabombs
Rouge, jaune : Control Up
Jaune, jaune : Shield Up
Cyan, jaune : 3 Multi-missiles
Vert, jaune, vert : WingPod
Kaki, kaki, kaki, rouge : Megaship (temporaire)
Kaki, kaki, kaki, kaki : Amélioration globale.
Mauve, vert, bleu : Control Damage
Mauve, mauve : 10 ATA missiles
Mauve, rouge, bleu : Engine Damage
Mauve, jaune, bleu : Shield Damage

GRAPHISME 91%
Le relief du terrain est bien rendu, et les objets 3D beaux et nombreux.

ANIMATION 89%
Les décors se fondent dans la nuit, assurant une bonne fluidité.

SON 81%
Le bruit du vent et des réacteurs est sympa, mais le reste...

JOUABILITÉ 91%
La jouabilité est par bonheur à la hauteur du challenge : élevée.

LE CONVERSE NBA 3-ON-3 TOUR

revient en France, et est ouvert à tous.

Garçons ou filles, "NBA All-Star" ou débutants, le Converse NBA 3-on-3 Tour garantit à chaque équipe trois matches au minimum, contre des joueurs de même niveau et de même âge.

Rejoins-vite les quelques 56.000 joueurs qui ont participé l'année dernière au seul tournoi officiel NBA!

Retourne le bulletin d'inscription ci-joint en indiquant la ville de ton choix.

LA JAM SESSION EST DE RETOUR!

Viens tester ton adresse et vivre au rythme de la NBA, en direct!
C'est ouvert à tous!

NBA JAM SESSION
© 1993 NBA Properties, Inc.
PRESENTED BY FLEER

4-5 mai — lyon

29-30 juin — villeneuve d'ascq

6-7 juillet — paris

24-25 août — bruxelles

pour plus d'informations: 16-1-47 58 04 33

Champion U.S.A.

Foot Locker

SPALDING
Nº1 IN BASKETBALL

Buvez Sprite

Pour toute l'actualité NBA:
36 68 71 71*
3615 BASKET NBA*
Internet http://www.nba.com
*2,23 F la minute

CONVERSE

NBA Tour '96 ™

CONVERSE

NBA Tour '96

DANS QUELLE VILLE JOUE TON EQUIPE?
.... Lyon • 4-5 mai .... Villeneuve d'Ascq • 29-30 juin .... Paris • 6-7 juillet

(Cadre réservé à l'organisateur)

Equipe Nº: _____

Date: _____

Droit d'inscription: _____
Player One 5. 96

Nom de ton équipe. . . . . .

Indiquez votre catégorie: .....Garçons ..... Filles .....Mixtes .....Handicapés

Voulez-vous jouer dans la division NBA All-Star? (joueurs de niveau supérieur seulement) .....Oui .....Non

Merci d'écrire en lettres majuscules, avec un stylo bleu ou noir

Capitaine — Sexe: M F (encerclez)

Nom
Prénom
Adresse
Ville
Code postal
Téléphone
Taille ____cm Poids _____ Age _____

Avez-vous participé au NBA 3x3 en 1995? Oui Non
Jouez-vous en club? Oui Non

TRES IMPORTANT

REMPLIS LES COLONNES SUIVANTES:

- ☐ Joue quelques fois par an: pratiquement sans expérience
- ☐ Joue une fois par mois: avec peu d'expérience
- ☐ Joue chaque semaine: avec beaucoup d'expérience
- ☐ Joue tous les jours: très compétitif

Signature (voir annotations ci-dessous)

Signature d'un parent ou tuteur
(si le joueur est âgé de moins de 18 ans)

Joueur 2 — Sexe: M F (encerclez)

Nom
Prénom
Adresse
Ville
Code postal
Téléphone
Taille ____cm Poids _____ Age _____

Avez-vous participé au NBA 3x3 en 1995? Oui Non
Jouez-vous en club? Oui Non

TRES IMPORTANT

REMPLIS LES COLONNES SUIVANTES:

- ☐ Joue quelques fois par an: pratiquement sans expérience
- ☐ Joue une fois par mois: avec peu d'expérience
- ☐ Joue chaque semaine: avec beaucoup d'expérience
- ☐ Joue tous les jours: très compétitif

Signature (voir annotations ci-dessous)

Signature d'un parent ou tuteur
(si le joueur est âgé de moins de 18 ans)

Joueur 3 — Sexe: M F (encerclez)

Nom
Prénom
Adresse
Ville
Code postal
Téléphone
Taille ____cm Poids _____ Age _____

Avez-vous participé au NBA 3x3 en 1995? Oui Non
Jouez-vous en club? Oui Non

TRES IMPORTANT

REMPLIS LES COLONNES SUIVANTES:

- ☐ Joue quelques fois par an: pratiquement sans expérience
- ☐ Joue une fois par mois: avec peu d'expérience
- ☐ Joue chaque semaine: avec beaucoup d'expérience
- ☐ Joue tous les jours: très compétitif

Signature (voir annotations ci-dessous)

Signature d'un parent ou tuteur
(si le joueur est âgé de moins de 18 ans)

Joueur 4 — Sexe: M F (encerclez)

Nom
Prénom
Adresse
Ville
Code postal
Téléphone
Taille ____cm Poids _____ Age _____

Avez-vous participé au NBA 3x3 en 1995? Oui Non
Jouez-vous en club? Oui Non

TRES IMPORTANT

REMPLIS LES COLONNES SUIVANTES:

- ☐ Joue quelques fois par an: pratiquement sans expérience
- ☐ Joue une fois par mois: avec peu d'expérience
- ☐ Joue chaque semaine: avec beaucoup d'expérience
- ☐ Joue tous les jours: très compétitif

Signature (voir annotations ci-dessous)

Signature d'un parent ou tuteur
(si le joueur est âgé de moins de 18 ans)

TRES IMPORTANT **Renonciation à toute réclamation:** Tous les joueurs, leurs parents ou leur représentant légal devront lire et signer le formulaire. La signature du formulaire implique que la personne s'engage à respecter tous les termes exposés dans le bulletin d'inscription. Les joueurs, ainsi que leurs parents ou leur représentant légal, sont conscients que la participation au tournoi implique certains risques. Les joueurs, ainsi que leurs parents ou leur représentant légal en assument pleinement la responsabilité. En aucun cas les organisateurs ne peuvent être tenus pour responsables des faits et gestes des participants. Ces derniers libèrent et déchargent donc le Converse NBA 3x3 Tour, Street Hoops S.A., et les partenaires du tournoi des faits et gestes des participants et des spectateurs. Les organisateurs du tournoi ne sont pas responsables des joueurs et des équipes inscrites. Les joueurs, ainsi que leurs parents ou représentant légal, reconnaissent donc la non-responsabilité des organisateurs qui s'étend également à la surveillance des biens ou objets personnels en cas de vol ou de perte. Tout joueur participant au Converse NBA 3x3 Tour accorde aux organisateurs du tournoi le droit d'enregistrer et de filmer en partie ou en totalité sa participation dans l'évènement: photos, films télévisés, reportages radios, vidéo cassettes et de les utiliser pour des publicités, promotions à but commercial, sans qu'ils ne doivent aucun droit financier au participant. Chaque joueur déclare avoir pris connaissance des règles du tournoi, et s'engage à les respecter. Les participants attestent avoir été examinés par un médecin, et être déclarés aptes à participer au tournoi.

PRIX D'INSCRIPTION:
80 FF par équipe

Dates limites d'inscription:
Lyon: vendredi, 26 avril 1996
Villeneuve d'Ascq: vendredi, 21 juin 1996
Paris: vendredi, 28 juin 1996

ADRESSE:
CONVERSE NBA 3-ON-3 TOUR
c/o Pampelonne; 94 rue Marius Aufan;
92300 Levallois-Perret
Tél. 16-1/47 58 04 33
Chèque uniquement (80FF) à l'ordre de:
STREET-HOOPS SA- CONVERSE NBA 3-ON-3 TOUR

TESTS

BIG HURT BASEBALL

Saturn/ PlayStation

Les coureurs doivent parfois s'arracher du sol pour atteindre une base avant l'arrivée de la balle.

Peu après la SN, c'est au tour des sœurs ennemies d'accueillir Big Hurt. Là où on s'attendait à une conversion fidèle, on trouve un soft reprogrammé spécifiquement pour les 32 bits. Tant mieux !

L'arrivée de Big Hurt sur PlayStation est un événement à saluer puisqu'il s'agit de la première simulation de baseball disponible sur la 32 bits de Sony. En revanche, sur Saturn, il s'agit de la seconde, après un World Series Baseball très réussi. Quoi qu'il en soit, à graphismes sensiblement identiques, Big Hurt se démarque grâce à une meilleure accessibilité.

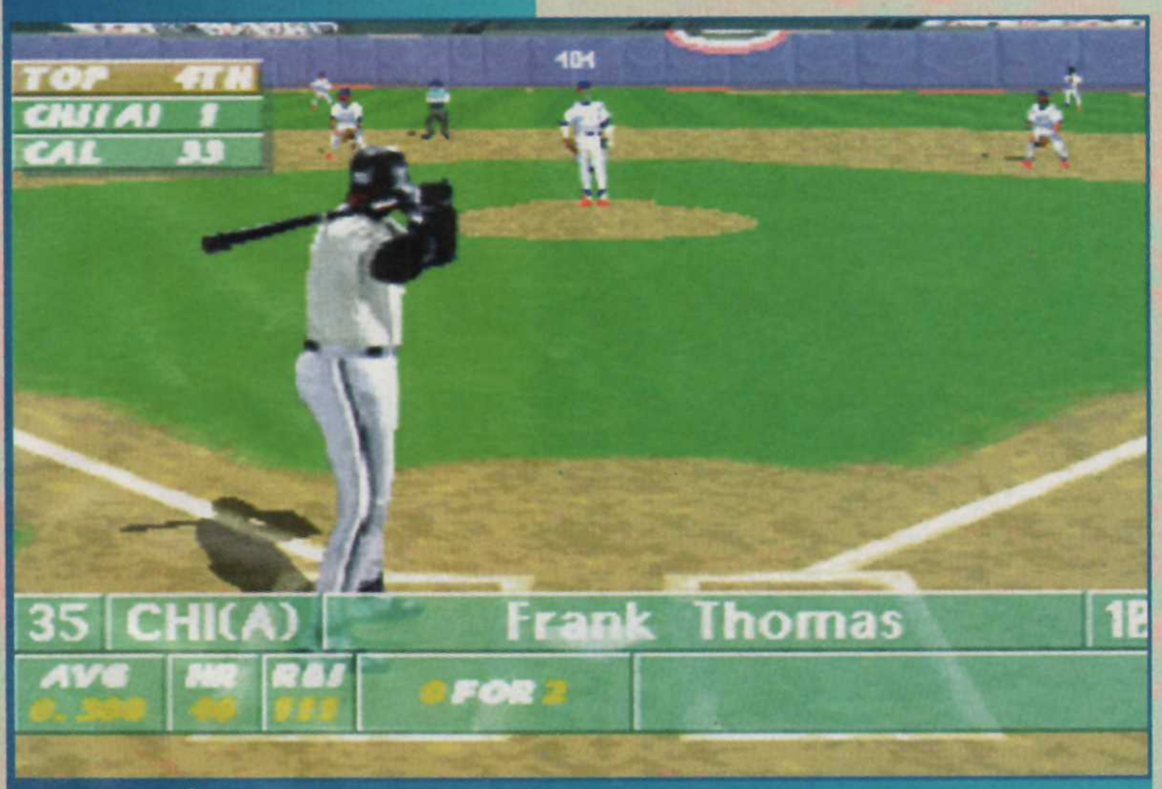
LE BASE-BALL SE DÉMOCRATISE

Le menu de Big Hurt propose toutes les options disponibles dans la version 16 bits. Développé avec l'accord de la league américaine de base-ball, on retrouvera les vrais joueurs appartenant aux meilleures équipes d'outre-Atlantique. Vous pourrez ainsi rejouer la totalité de la saison 94/95 ou rejoindre directement les play-off. À l'instar de la version 16 bits, les joueurs sont représentés en bitmap, mais c'est là que s'arrêtent les ressemblances. La phase de lancer, quelque peu complexe, a fait place à un système beaucoup plus arcade et fatalement plus dans le rythme. Comme il se doit sur 32 bits, les joueurs évoluent dans un environnement intégralement réalisé en 3D mappée. Les phases de jeu sont commentées en direct et dans leurs moindres détails. Avant chaque frappe, le commentateur indique le

L'avis de MC Yas, batteur du dimanche

« Il est indéniable que Frank Thomas Big Hurt Baseball n'est pas du tout mauvais, bien au contraire. Le jeu est axé sur une qualité graphique rare et repose sur une animation exemplaire. En outre, la prise en main se révèle exemplaire, offrant ainsi la possibilité de se mettre directement dans le bain (ce qui n'était pas vraiment le cas avec la version 16 bits !). Évidemment, les phases de jeu offensives (à la batte) s'avèrent un peu difficiles mais ce n'est qu'un détail minime par rapport à tout le travail effectué par l'équipe de développement. Bravo ! »

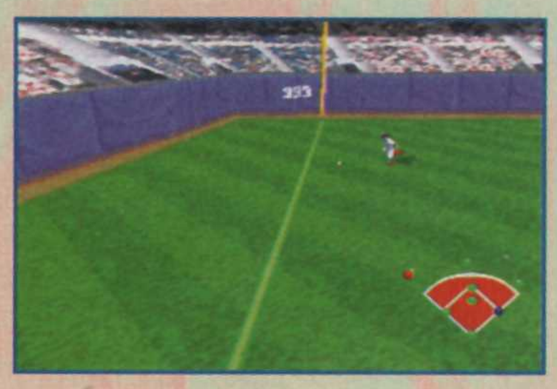
Chaque lanceur dispose de caractéristiques de lancer qui lui sont propres.



L'arrivée d'un joueur sur le « home plate » s'accompagne de quelques statistiques. Ici le grand Frank Thomas.

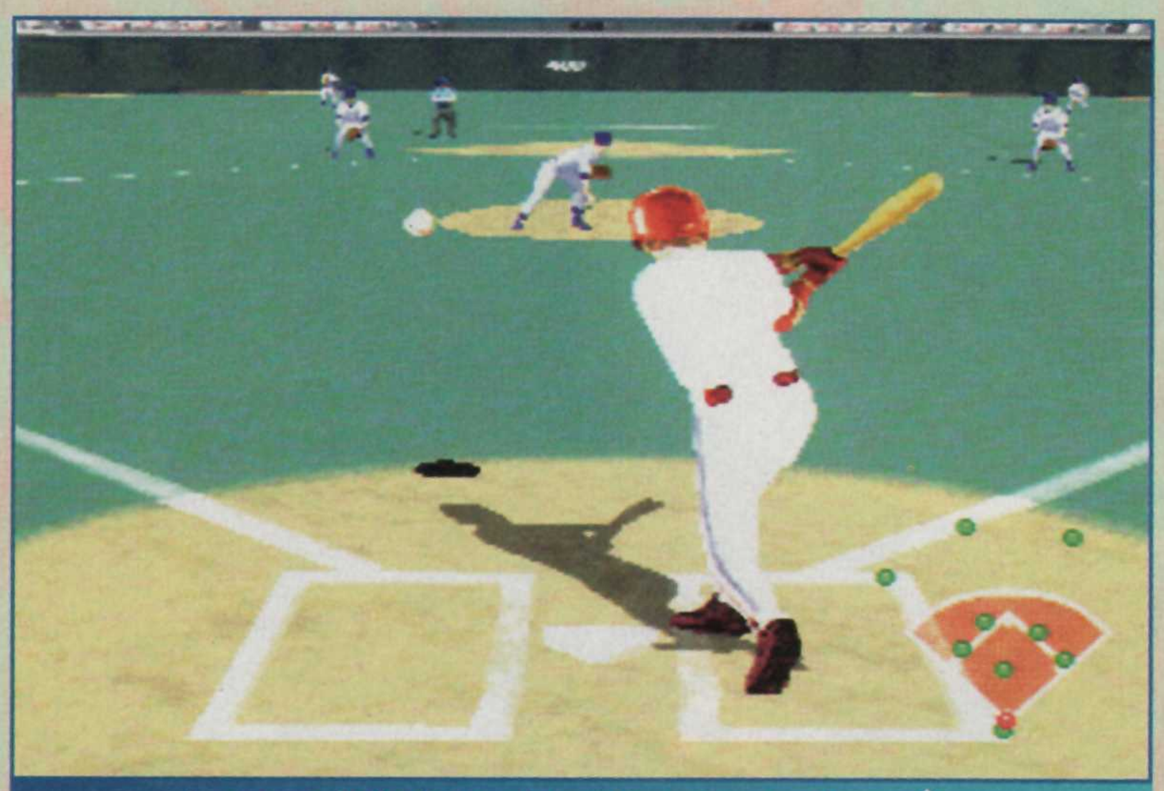
Pendant les play-off, l'équipe qualifiée pour le tour suivant doit gagner au moins quatre matchs.

Un Grand Slam est le « home run » idéal. Il survient lorsque toutes les bases sont occupées par un coureur.

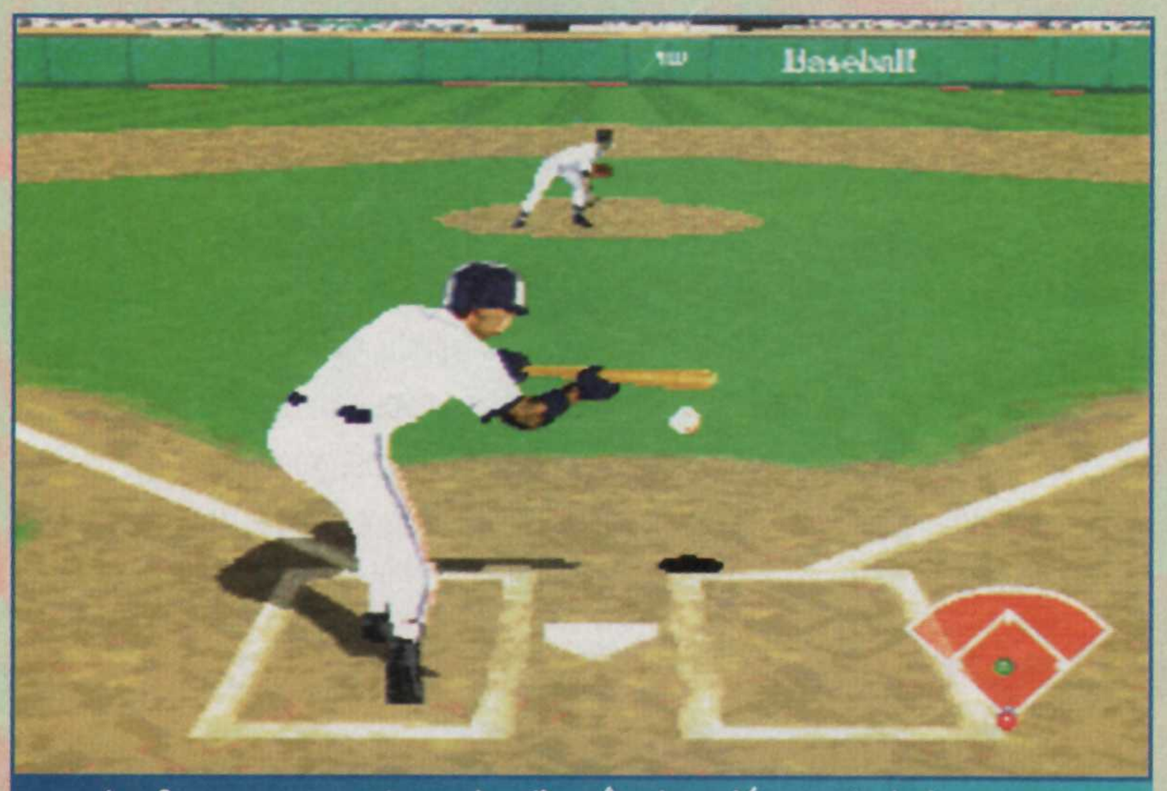


QUATRE POINTS DE VUES

Comme de bien entendu, Big Hurt Baseball propose quatre angles de vue distincts. Pour une fois, ces variations ne constituent pas un simple exercice de style de la part des programmeurs et se révèlent très jouables.



Le coup de batte puissant est une valeur sûre, bien qu'il puisse se traduire par un arrêt de volée.



La frappe amortie exclut l'arrêt de volée, mais le batteur atteint rarement la première base.

Vous pouvez modifier l'ordre d'apparition des batteurs. Un détail qui prend vite toute son importance.

nombre de fautes, de strikes et de joueurs éliminés. Ça fait beaucoup et l'action s'en trouve logiquement ralentie. Bien entendu, ce petit plus aux effets secondaires indésirables peut être désactivé. Enfin, comme c'est souvent le cas dans ce type de simu, le soft propose une option de défense assistée mettant ainsi le base-ball à la portée des non-initiés. Bref, un bon investissement pour qui aime ce sport et une bonne école pour le découvrir.

Wolfen

Saturn/PlayStation

BIG HURT BASEBALL

éditeur	ACCLAIM
textes	ANGLAIS
genre	BASE-BALL
joueur(s)	1OU2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	PARAMÉTRABLE
durée de vie	HONNÊTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 89%

en résumé

Grâce à sa simplicité d'utilisation et sa difficulté paramétrable, Big Hurt Baseball se met à la portée de tous amateurs de base-ball, éclairés ou non.

GRAPHISME 92%

Les développeurs ont opté pour de beaux sprites plutôt que des polygones difformes.

ANIMATION 94%

Fluide et rapide. Il n'y a rien à redire.

SON 75%

Les cris des arbitres ressemblent à des aboiements.

JOUABILITÉ 90%

L'interface a été considérablement simplifiée depuis la version 16 bits.

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

91%

TESTS

SPIROU

Super Nintendo

QUELLE PÊCHE !

Le roi de l'acrobatie et de l'investigation pur jus ! Lorsqu'il faut défendre les plus faibles, il prend tous les risques.

Apparu en 1938 dans l'hebdo de bandes dessinées portant son nom, Spirou, le groom rouquin, poursuit ses aventures dans le monde vidéoludique où les 16 bits lui ouvrent leurs portes. Déroulez le tapis rouge !

Cela fait un bout de temps qu'Infogrames est passé maître dans l'art d'adapter des BD sur console et sa seule signature est devenue gage de qualité. Mais ne vous attendez quand même pas à une révolution ! Simplement, maintenant que la machine est rodée, il n'est plus question de se planter (comme ce fut le cas avec Astérix SN, premier du nom). Bref, avec Spirou, il y a peu de chance, pour peu que vous connaissiez et appréciez ce héros, que vous soyez déçu. C'est qu'ils ont bossé dur, les p'tits gars d'Infogrames pour retranscrire l'esprit de la BD ! Le jeu se découpe en mondes de quatre levels, au terme desquels il vous sera donné à chaque fois un mot de passe précieux.

Vous vous lancez d'abord dans les rues de New York City, pour vous perdre ensuite dans une boutique de jouets réduit à la taille minuscule de 10 centimètres, sur le toit d'un métro, et enfin dans une fabrique désaffectée... Tout ça pour tenter de mettre la main sur Cyanure, la maligne, et libérer le Comte de Champignac ! Du point de vue de la difficulté, nous sommes bien loin de

Les taxis empêchent votre progression... Une seule solution : trouver l'issue par le haut.

Super Nintendo

SPIROU

éditeur
INFOGRAMES
textes
FRANÇAIS
genre
PLATE-FORME
joueur(s)
1
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
NON
difficulté
SURMONTABLE
durée de vie
ASSEZ LONGUE
prix
A B C D E F

LE MÉTRO

Il va falloir être vif ! L'objectif est d'éviter les feux de signalisation balisant la voie. Sautez par-dessus sans vous autoriser une seconde de répit, cela vous évitera de vous retrouver aplati comme une crêpe sur les rails !

Synchronisation, réflexe, rapidité. Le groom nous rejoue Tarzan à New York, pour les yeux d'un comte.

celle de Tintin sur Super Nintendo, et heureusement ! Il n'est pas dit que vous avancerez tête baissée jusqu'à atteindre la fin, mais Infogrames a conçu là un jeu nettement plus à la portée de votre p'tit frère et de votre grand-mère ! On s'en réjouit.

Yoda,
fan du Marsupilami.

Youpi !

Vous ne connaissez pas le journal de Spirou ? Souriez, la notice du jeu contient un coupon pour recevoir gratuitement un Spirou Magazine !

À FOND LA FORME !

Le héros de papier réserve ses facéties acrobatiques aux possesseurs de 16 bits. De niveau en niveau, les décors de la bédé ressurgissent, pour des scènes d'action classiques mais efficaces.

PLAYER FUN 85%

en resumé

Pas de doute, Spirou porte le label « Made in Infogrames » dont on reconnaît le coup de patte. les Schtroumpfs, Astérix, Obélix, Tintin... et Spirou : le quinté gagnant.

Spirou se la donne !

Champignac, éminent chercheur et inventeur de génie, a été kidnappé lors d'un colloque de scientifiques se déroulant à NYC. L'infâme Cyanure, ennemie de longue date, est l'instigatrice de ce rapt qui va vous amener à endosser la livrée rouge et noire du célèbre groom, Spirou.
Ici, il faudra vous débrouiller tout seul, Fantasio n'apparaissant que lors des petites scènes cinématiques qui s'intercalent entre chaque stage. Spip l'écureuil sera en revanche de la partie pour vous donner un coup de patte et vous guider dans le dédale des levels. Hélas, on note avec regret l'absence (due à des problèmes de droits ?) d'une adorable et malicieuse bestiole qui parachève le tableau de cette équipe de farfelus : je veux parler du Marsupilami. Pourtant, on aurait aimé entendre retentir son inimitable cri de guerre : « Houba, houba, houba » !

GRAPHISME 89%
Le traitement graphique traduit bien l'esprit de la BD.

ANIMATION 85%
Rien à redire, mais ne vous attendez à aucun artifice !

SON 78%
De la même veine que Tintin au Tibet. Ça gaze, sans plus.

JOUABILITÉ 90%
Aucun problème. La prise en main s'impose d'elle-même.

87%

100
95
85
80
75
70
65
60
55
50

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

Super Nintendo

BREATH OF FIRE 2	**449,00**
DIRT RACER	249,00
DIRT TRAX FX	199,00
DONKEY KONG II	**499,00**
DOOM	**299,00**
EARTHWORM JIM II	**299,00**
FIFA SOCCER 96	**399,00**
FINAL FIGHT 3	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**449,00**
KILLER INTINCT	**249,00**
MEGAMAN X3	**449,00**
MICKEY ET MINNIE	199,00
MORTAL KOMBAT 3	**449,00**
NBA GIVE N GO	349,00
NBA LIVE 96	**399,00**
NHL 96	399,00
PGA TOUR GOLF 96	449,00
NHL QUATERBACK 96	349,00
SECRET OF EVEMORE + GUIDE	**449,00**
SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
SOCCER SHOOT OUT	299,00
SPIROU	449,00
SUPER MARIO KART	299,00
SUPER MARIO WORLD II	**449,00**
THOMAS BIG HURT	**299,00**
TINTIN AU TIBET	449,00
TOYS STORY	**449,00**
WEAPONLORD	249,00
WRESTLEMANIA	**399,00**

Promos

BATMAN FOR EVER	199,00
CHOPLIFTER 3	199,00
CLAYMATE	99,00
EQUINOX	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00
G FOREMAN KO BOXING	129,00
HAGANE	**169,00**
JUDGE DREDD	**199,00**
JUNGLE STRIKE	199,00
JUSTICE LEAGUE	199,00
LEMMINGS 2	199,00
LORD OF THE RING	**199,00**
MARIO IS MISSING	**99,00**
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	99,00
MEGAMAN X	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
MICKEYMANIA	**169,00**
MYSTIC QUEST	199,00
NBA JAM TE	**199,00**
PACK ATTACK	199,00
PAC MAN 2	199,00
PAGE MASTER	169,00
PLOK	129,00
SAILOR MOON	**99,00**
SEPARATION ANXIETY	199,00
SHAQ FU	169,00
STARGATE	199,00
STARWING	99,00
STUNT RACE FX	199,00
SUPER BC KID	**169,00**
SUPER METROID + GUIDE	**199,00**
SUPER PUNCH OUT	199,00
SYNDICATE	149,00
UNI RALLY	149,00
URBAN STRIGE	199,00
VORTEX	**99,00**
WARRIOR WOOD	149,00
WARLOCK	149,00
WORLD LEAGUE BASKET	129,00

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	299,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	199,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**249,00**
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**299,00**
JOHN MADDEN 96 (EUR)	**399,00**
LIGHT CRUSADER (EUR)	299,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**399,00**
NBA JAM T.E (EUR)	**199,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	**369,00**
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	349,00
NHL 96 (EUR)	369,00
PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	399,00
SPIROU (EUR)	399,00
STREET RACER (EUR)	349,00
THEME PARK (EUR)	399,00
THOMAS BIG HURT (EUR)	299,00
TINTIN AU TIBET(EUR)	399,00
TOYS STORY (EUR)	299,00
WRESTLEMANIA (EUR)	**299,00**

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	199,00
BUBSY 2 (EUR)	129,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	169,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**149,00**
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**199,00**
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00
JUDGE DREDD (EUR)	199,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	149,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	129,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	199,00
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
PETE SAMPRAS (EUR)	**129,00**
RISTAR (EUR)	129,00
SAMOURAI SHODOWN (EUR)	199,00
SHINNING FORCE (EUR)	149,00
SOLEIL (EUR)	199,00
SONIC & KNUCKLES (EUR)	**199,00**
SPARKSTER (EUR)	149,00
SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	199,00
STARGATE (EUR)	199,00
SYNDICATE (EUR)	199,00
TASMANIA 2 (EUR)	129,00
URBAN STRIKE (EUR)	149,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00
ZOOL (EUR)	99,00

Articles DBZ

LISTE SUR DEMANDE

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 799,00

GALATIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEROBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TENNIS	299,00

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 2990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Super NES USA

➜ **SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette 590 F**

CHRONO TIGGER	**499,00**
EARTH BOUND + GUIDE	**349,00**
FINAL FANTASY 3	**499,00**
ROBOTREK	**299,00**
SECRET OF EVERMORE	**399,00**
SECRET OF THE STAR	**399,00**
SUPER MARIO RPG	**499,00**

Promos

KING ARTHUR THE KNIGHTS	199,00
SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	129,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	**149,00**

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1490 F

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	490,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	**399,00**
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	**599,00**
DRAGON BALL Z 7 : ACTION GAME 4	**599,00**
DRAGON QUEST 6	690,00
FINAL FANTASY 5	490,00
GUNHAZZARD (FRONT MISSION 2)	490,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00
RAMNA 1/2 4	**149,00**

Genial !!!

- NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F
  ➥ AVEC UN JEU USA OU JAP ACHETE : 49 F
  ➥ AVEC DEUX JEUX USA OU JAP ACHETES : GRATUIT

Sega 32 X

➜ **32X + 1 JEU 690 F**
➜ **32X + VIRTUA FIGHTER 890 F**

JEUX À 199 F TITRES SUR DEMANDE

Nec

➜ **PAD PC FX**	**199 F**
➜ **MEMORY CARD**	**199 F**
➜ **DUO + 1 JEU**	**1 490 F**

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Jaguar

➜ **JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH 490 F**

BRUTAL SPORT FOOTBALL	199,00
BUBSY	199,00
CANNON FODDER	199,00
CHECKERED FLAG II	199,00
CLUB DRIVE	99,00
DOUBLE DRAGON 5	199,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	199,00
FLASH BACK	199,00
FLIP OUT	199,00
HOVER STRIKE	199,00
IRON SOLDIER	199,00
KASUMI NINJA	199,00
SYNDICATE	199,00
TEMPEST 2000	199,00
THEME PARK	199,00
ULTRA VORTEX	199,00
VAL D'ISERE	199,00
ZOOL 2	199,00
MANETTE	199,00

- ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 99 F
  ➥ AVEC UN JEU ACHETE : 69 F

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS NOUVELLE ADRESSE
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

ESPACE 3

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS NOUVELLE ADRESSE
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

3DO

→ 3DO PAL FZ1 + STARBLADE 990 F
→ 3DO PAL GOLDSTAR + FIFA (français) 990 F

3D ATLAS	99,00	**FIFA SOCCER**	**199,00**	PGA GOLF 96	369,00
MAGAZINE + DEMO	50,00	FLIGHT STICK (SIMULATION)	390,00	QUARANTINE	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	**199,00**	FOES OF ALI	369,00	RETURN FIRE	199,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	299,00	GAME GOURU	249,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
BATTLE SPORT	299,00	**GEX**	**199,00**	**ROAD RASH**	**199,00**
BURNING SOLDIER	199,00	GRIDDERS	99,00	**SAMPLER 2 10 DEMOS**	
CAPTAIN QUAZAR	369,00	IMMERCENARY	99,00	**+TEST MEMOIRE 15 mn**	**79,00**
CASPER	369,00	IRON ANGEL OF		SEAL OF PHARAON	149,00
CORPSE KILLER	99,00	THE APOCALYPSE	99,00	SHOCKWAVE 2	369,00
CYBERIA	369,00	JOYPAD PANASONIC	199,00	SNOW JOB	369,00
«D»	**375,00**	KING DOM : THE FAR REACHES	199,00	**SPACE HULK**	**199,00**
DAEDALUS ENCOUNTER	199,00	MICROCOSM	149,00	SPACE PIRATE	99,00
DECATHLON	369,00	MINTEASER (ADULT)	199,00	STAR BLADE	99,00
DEMOLITION MAN	199,00	MYST	199,00	**SUPER STREET FIGHTER 2**	**199,00**
DOOM	299,00	PATANK	199,00	SYNDICATE	199,00
DRAGON LORE	375,00	PEEBLE BEACH GOLF	99,00	THEME PARK	99,00
				TOTAL ECLIPSE	99,00
				TWISTED	99,00
				WAY OF THE WARRIOR	99,00
				WING COMMANDER 3	**199,00**

Playstation

→ PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE 1990 F
→ PLAYSTATION MULTISTANDARD + 1 JEU AU CHOIX 2990 F
Fonctionne avec jeux US, EUR, JAP
→ VOLANT + PEDALIER 499 F

- PRO ACTION REPLAY 369,00
- CABLE DE LIAISON 169,00
- JOYSTICK 399,00
- MANETTE 149,00
- MANETTE ASCII 249,00
- RALLONGE MANETTE 89,00
- MEMORY CARD 169,00
- PRISE PERITEL RGB 199,00

ACE COMBAT	399,00	**JEUX EUROPEENS**		OLYMPIC SOCCER	349,00
BIOHAZZARD	**499,00**	ACTUA GOLF	369,00	PANZER GENERAL	349,00
BOXER ROAD	199,00	ACTUA SOCCER	369,00	PGA TOUR GOLF 96	369,00
CHORO Q	**449,00**	**ADIDAS POWER SOCCER**	**369,00**	POWER SERVE	349,00
COBRA	499,00	AIR COMBAT	349,00	PSYCHIC DETECTIVE	369,00
COSMIC RACE	199,00	**ALIEN TRILOGY**	**349,00**	RAIDEN PROJECT	349,00
CRIME CRACKER	199,00	CHESSMASTER	349,00	RAW POURSUIT	349,00
DESTRUCTION DERBY	499,00	CHRONICLE OF		RAYMAN	369,00
DRAGON BALL Z	399,00	THE SWORD	349,00	**RESIDENCE EVIL**	**349,00**
DRAGON BALL Z 2	**499,00**	CRITICOM	349,00	RETURN OF FIRE	369,00
EARTHWORM JIM 2	349,00	CYBERSLED	299,00	REVOLUTION X	299,00
EXTREME GOLF	349,00	**D**	**349,00**	**RIDGE RACER REVOLUTION**	**369,00**
FADE TO BACK	**369,00**	DEADLY SKY	349,00	ROAD RASH	369,00
FORMATION SOCCER	499,00	DESCENT	369,00	SAMPRAS EXTREME TENNIS	369,00
GOEMON WARRIOR	499,00	DESTRUCTION DERBY	369,00	SHELLSHOCK	349,00
GROUND STROKE	199,00	DISWORLD	349,00	SHOCK WAVE ASSAULT	369,00
J LEAGUE PRIME GOAL	199,00	DOOM	349,00	SKELETON WARRIOR	349,00
JUMPING FLASH 2	499,00	DRAGON BALL Z	399,00	**SPACE HULK 2**	**369,00**
KILEAK THE BLOOD 2	499,00	EXTREME PINBALL	369,00	**STREET FIGHTER ALPHA**	**369,00**
KING FIGHTER 95	495,00	EXTREME SPORT	349,00	STREET FIGHTER, THE MOVIE	199,00
MAGIC BEAST WARRIOR	199,00	**F117 AGILE WARRIOR**	**299,00**	STRIKER 96	299,00
MEGAMAN X3	499,00	**FIFA SOCCER 96**	**249,00**	TEKKEN	399,00
MOTOR TOON 2	499,00	GEX	349,00	THEME PARK	369,00
NAMCO MUSEUM	499,00	HI OCTANE	299,00	**THUNDER HAWK 2**	**349,00**
NAMCO MUSEUM 2	499,00	JACK IS BACK	349,00	**TILT**	**369,00**
NBA POWER DUNKER	499,00	JOHN MADDEN 96	369,00	**TOSHIDEN 2**	**369,00**
NIGHT STRIKER	199,00	JOHNNY BAZOOKATONE	349,00	**TOTAL ECLIPSE TURBO**	**299,00**
RAYMAN	499,00	JUMPING FLASH	299,00	TOTAL NBA'96	369,00
RIDGE RACER 2	**499,00**	JUPITER STRIKE	299,00	TRUE PINBALL	369,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	149,00	LOADED	299,00	TWISTED METAL	349,00
TEKKEN 2	**499,00**	MAGIC CARPET	369,00	**VIEW POINT**	**369,00**
TETRIS X	499,00	MICKEY WILD ADVENTURE	349,00	WAR HAWK	349,00
TOSHIDEN 2	499,00	**MORTAL KOMBAT 3**	**299,00**	WING COMMANDER 3	369,00
VAMPIRE	**499,00**	MYST	349,00	WIPE OUT	369,00
V TENNIS	299,00	NBA : IN THE ZONE	369,00	WORLD CUP GOLF	349,00
WINNER ELEVEN	199,00	NBA JAM TE	299,00	WORMS	369,00
WIPE OUT	499,00	NBA LIVE 96	369,00	**WRESTLEMANIA**	**249,00**
		NEED FOR SPEED	**369,00**	X COM	369,00
		NFL QUATERBACK 96	349,00	ZERO DIVIDE	369,00
		NHL FACE OFF	**349,00**		

Saturn version PAL

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE 1990 F
→ VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F
Liste des films disponible sur demande

- **ARCADE RACER (VOLANT) 449 F**
- **GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 349 F**
- **ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 199 F**
  SI VOUS ACHETEZ UN JEU 149 F

CLOCK WORK 2 (EUR)	299,00	**SEGA RALLY (EUR)**	**349,00**
D (EUR)	**369,00**	SHELL SHOCK (EUR)	349,00
DEADLY SKY (EUR)	369,00	SHINOBI X (EUR)	349,00
DESCENT (EUR)	**349,00**	SIM CITY 2000 (EUR)	389,00
DESTRUCTION DERBY (EUR)	**349,00**	SKELETON WARRIOR (EUR)	369,00
DISCWORLD (EUR)	349,00	SLAM DUNK (JAP)	199,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**399,00**	STORY OF THOR (JAP)	399,00
DRAGON BALL Z 2 (JAP)	**399,00**	STREET FIGHTER (EUR)	199,00
DRAGON FORCE (JAP)	399,00	**STREET FIGHTER ALPHA (EUR)**	**369,00**
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	369,00	THE HORDE (EUR)	369,00
FATAL FURY 3 (JAP)	449,00	THEME PARK (EUR)	369,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**249,00**	THUNDER HAWK 2 (EUR)	349,00
FORMULA 1 CHAMPIONSHIP (EUR)	389,00	TILT (EUR)	369,00
GALATIC ATTACK (EUR)	299,00	TITAN WARS (EUR)	369,00
GEX (EUR)	369,00	**TOSHIDEN (JAP)**	**249,00**
GOLDEN AXE THE DUEL (EUR)	349,00	TOSHIDEN REMIX (EUR)	349,00
GRAN CHASER (JAP)	199,00	TRUE PINBALL (EUR)	369,00
GUARDIAN HEROES (JAP)	449,00	**ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)**	**349,00**
IMPACT RACING (EUR)	369,00	VALORA VALLEY GOLF (EUR)	349,00
IN THE HUNT (JAP)	249,00	**VAMPIRE HUNTER (JAP)**	**299,00**
JACK IS BACK	369,00	VARUNA FORCE (EUR)	369,00
JOHNNY BAZOOKATONE (EUR)	349,00	VICTORY BOXING (EUR)	299,00
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	**449,00**	VICTORY GOAL 96 (JAP)	399,00
KING OF SPIRIT (JAP)	299,00	**VIRTUA COP + GUN (EUR)**	**449,00**
MAGIC CARPET (EUR)	369,00	**VIRTUA FIGHTER 2 (EUR)**	**399,00**
MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR)	199,00	**VIRTUA FIGHTER 2 (USA)**	**249,00**
MEGAMAN X3 (JAP)	399,00	VIRTUA GUN	199,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	299,00	VIRTUA HYDLIDE (USA)	199,00
MYST (USA)	**199,00**	**VIRTUA RACING (EUR)**	**249,00**
MYSTERIA (EUR)	389,00	WING ARMS (EUR)	369,00
NBA JAM TE (EUR)	**199,00**	**WIPE OUT (EUR)**	**349,00**
NEED FOR SPEED (EUR)	369,00	WORLD CUP GOLF (EUR)	349,00
NFL QUATTERBACK 96 (EUR)	369,00	WORMS (EUR)	369,00
NHL HOCKEY (EUR)	369,00	X MEN (EUR)	369,00
NIGHT WARRIOR (EUR)	369,00		
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR)	369,00		
PANZER DRAGON 2 (EUR)	**399,00**		
RAYMAN (EUR)	**349,00**		
RAW PURSUIT (EUR)	369,00		
REVOLUTION X (EUR)	369,00		

Neo Geo

→ JOYSTICK ARCADE ..... 490 F
→ JOYPAD ..... 249 F

AGRESSOR OF DARK KOMBAT	490,00
ART OF FIGHTING	299,00
ART OF FIGHTING 2	490,00
ART OF FIGHTING 3	**1690,00**
CYBER LIP	399,00
FATAL FURY SPECIAL	**590,00**
FATAL FURY II	299,00
FATAL FURY III	990,00
FATAL FURY REAL BOUT	**1690,00**
GHOST PILOT	299,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
SAMOURAI SHODOWN II	**490,00**
SAMOURAI SHODOWN III	**1690,00**
SPINMASTER	399,00
SUPER SIDE KICK 3	690,00
WIND JAMMERS	399,00
WORLD HEROES II	299,00
WORLD HEROES II JET	490,00

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD 2 + FATAL FURY 4 3290 F
→ NEO GEO + FATAL FURY 4 2490 F

3 COUNT BOUT	299,00
AERO FIGHTER 2	299,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	299,00
ALPHA MISSION 2	299,00
ART OF FIGHTING 2	299,00
ART OF FIGHTING 3	**449,00**
BASEBALL STAR 2	299,00
BURNING FIGHT	299,00
FATAL FURY 3	**349,00**
FATAL FURY REAL BOUT	**449,00**
FOOTBALL FRENZY	299,00
GALAXY FIGHT	299,00
KABUKI KLASH	399,00
KARNOV'S REVENGE	299,00
KING OF FIGHTER 94	349,00
KING OF FIGHTER 95	**449,00**
KING OF MONSTER 2	299,00
MUTATION NATION	299,00
POWER SPIKES	349,00
PULSTAR	**449,00**
SAMOURAI SHODOWN 2	349,00
SAMOURAI SHODOWN 3	**449,00**
SENGOKU 2	299,00
SONIC WING 3 (AEROFIGHTER 3)	449,00
STREET HOOP	299,00
TOP HUNTER	299,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	299,00
VIEW POINT	299,00
WIND JAMMER	299,00
WORLD HEROES PERFECT	299,00

Games

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

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

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :

❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME GEAR ❒ PLAYSTATION
❒ SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒ CDI ❒ NEC
❒ GAME BOY ❒ JAGUAR

PLAYER ONE 06/96

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

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

TESTS

DRAGON HEART

Game Boy

Les amateurs de jeu de rôle / aventure sur Game Boy n'avaient pas eu grand-chose à offrir à leur portable depuis un moment. Acclaim remet les pendules à l'heure en proposant un très réussi Dragonheart.

A la rédac', l'arrivée de Dragonheart a fait l'effet d'une bombe. Plus qu'un jeu de rôle, Dragonheart est un véritable jeu d'aventure qui renoue avec une tradition quelque peu tombée en désuétude. Vous incarnez un vieux chevalier resté fidèle aux principes moraux édictés par le Roi Arthur. Le pays est maintenant en proie aux affres de la tyrannie instaurée par Enion, mais également à la terreur semée par des hordes de dragons.

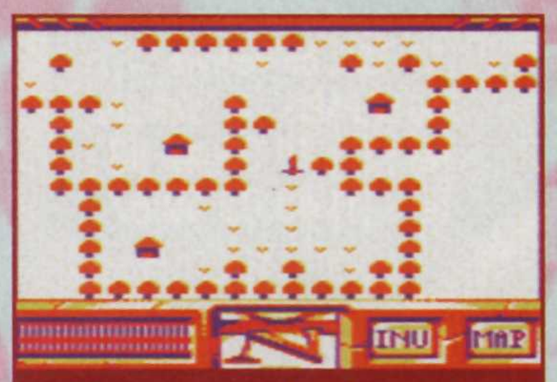
PROFESSION : TUEUR DE DRAGONS

Le déplacement du personnage s'effectue en vue subjective et l'animation repose sur le concept du « case par case » qui a rendu célèbre un certain Dungeon Master, entre autres. Lorsque le chevalier fait une rencontre, un dialogue s'instaure. Il se déroule selon le principe des réponses multiples ayant des incidences sur la suite de la discussion, voire même de la quête. Toutefois, après quelques essais, on s'aperçoit que le dialogue aboutit presque toujours au même point : une petite énigme à résoudre. Parfois, les rencontres dégénèrent, donnant alors lieu à un combat. La phase de combat (où les deux sprites sont face-à-face)se révèle d'une déconcertante facilité, sauf lorsque votre adversaire est un dragon.

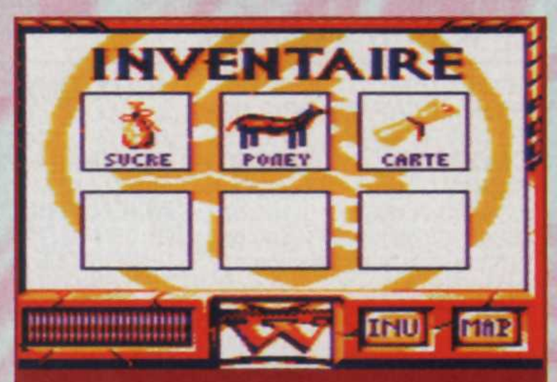
L'action générale se déroule en vue subjective et s'accompagne d'une animation « case par case » à la Dungeon Master.

L'avis de Reyda, séduit

« Cela faisait un bon petit moment que ma Game Boy traînait au fond d'un tiroir. Faut dire à ma décharge que ma logithèque manquait cruellement de jeux d'aventure... Voilà ce gouffre comblé avec Dragonheart, un jeu de qualité, aux graphismes réussis, aux scènes d'action amusantes, aux énigmes pas trop tordues... On peut prétendre passer un bon moment à la recherche des dragons qui tourmentent le royaume, même inconfortablement assis sur une banquette de R.E.R. De plus, le jeu est entièrement en français, et en langage châtié, s'il vous plaît. Il n'est pas difficile de progresser, à condition d'être un brin habile lors des saynètes de combat (pensez à vous protéger !). Enfin, un système de passwords permet de reprendre la partie au début de chaque scénario. Pratique lors des changements métro/R.E.R. Les jeux de ce genre sur Game Boy sont tellement rares que vous auriez tort de passer à côté de celui-ci. Bon jeu ! »



En trouvant le plan de la région, vous pourrez vous dirigez à partir de la carte générale.

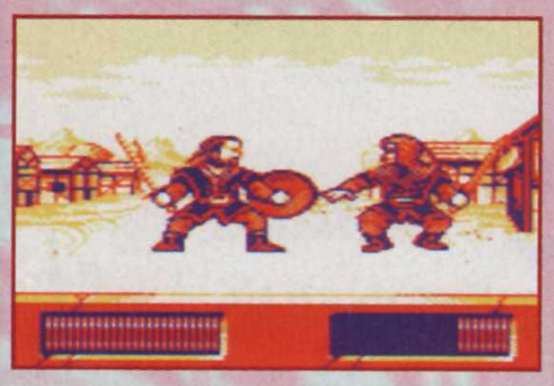


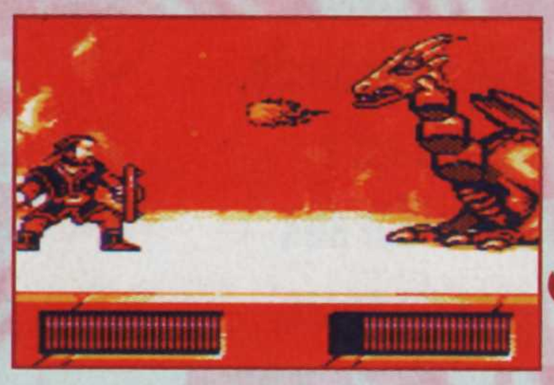
L'inventaire vous permet de faire le point sur vos possessions. L'utilisation d'un objet se fait automatiquement.

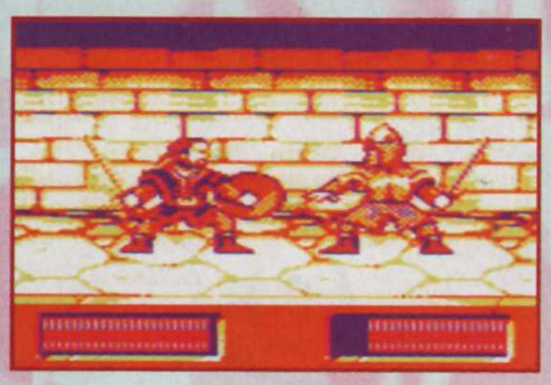
Certaines images fixes (et pas seulement celles de l'intro) sont d'excellente qualité graphique.

Game Boy
DRAGON HEART

éditeur
ACCLAIM
textes
FRANÇAIS
genre
RPG
joueur(s)
1
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
NON
difficulté
PLUTOT FACILE
durée de vie
ASSEZ COURTE
prix
A B C D E F







C'est dans les forêts que se terrent les dragons. Il n'est pas rare de tomber sur l'un d'eux au détour d'un chemin.

Les rencontres se soldent quelquefois par des combats et souvent par des dialogues à réponses multiples.

Cette quête se divise en huit chapitres à l'issue desquels vous sera communiqué un mot de passe. On se laisse rapidement séduire par les divers événements marquant la quête, mais quelques petits détails viennent ternir cet idyllique tableau : les décors sont assez répétitifs et la durée de vie hélas bien trop courte.

Bref, comme l'a fort justement souligné Reyda, ce soft est idéal pour tuer le temps dans les transports.

Wolfen,
tueur des brûleurs de loups

LA RAISON DU PLUS FORT

Tout au long de sa quête, Sire Bowen devra faire face à de nombreux adversaires. Parmi les plus fréquemment rencontrés, figurent bien évidemment les dragons, mais aussi certains chevaliers et quelques rares paysans.

L'arrivée dans une ville vous donnera l'occasion de réunir de nombreuses informations sur la région.

GRAPHISME — 92%
Certaines images fixes ainsi que les boss sont très réussis.

ANIMATION — 90%
Animation digne d'un Dungeon Master. Les phases d'action sont impeccables.

SON — 88%
Les musiques d'ambiance sont d'inspiration médiévale.

JOUABILITÉ — 90%
L'interface est tout ce qu'il y a de plus ergonomique.

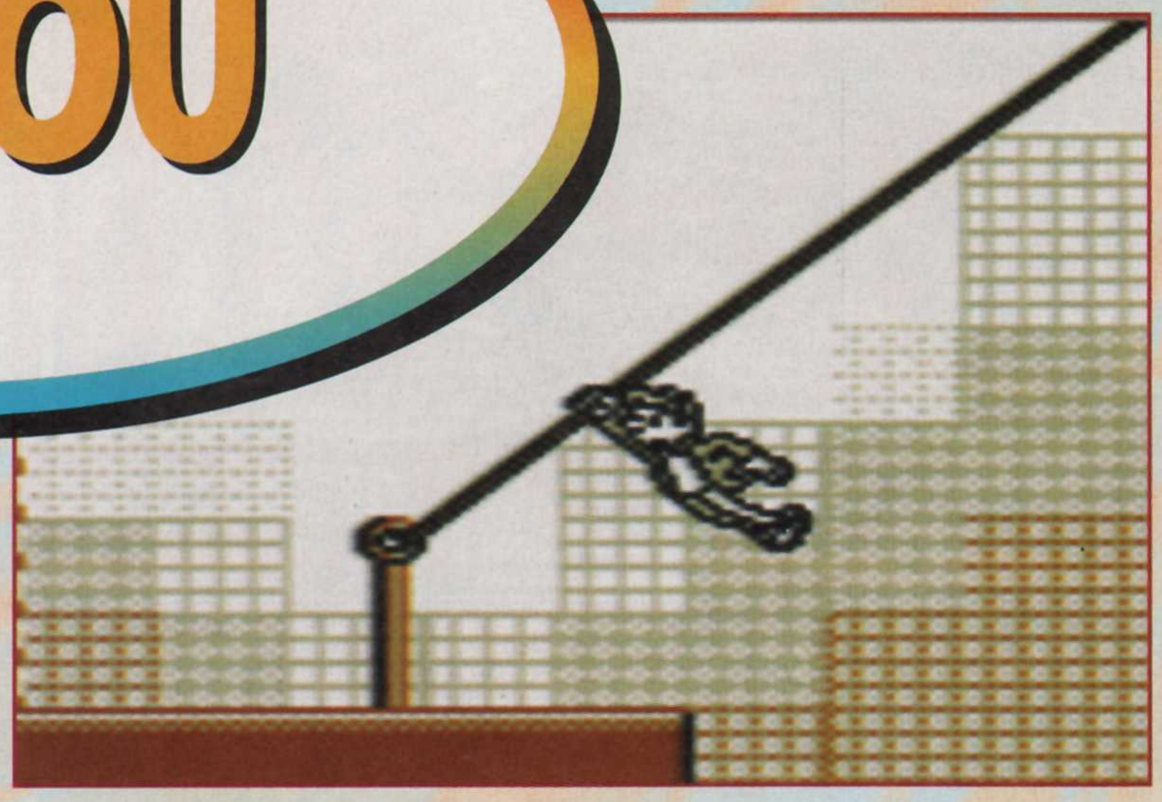
PLAYER FUN 90%

en résumé
Ce soft fait penser à un exercice de style de programmeur. L'idée et la réalisation sont bonnes, mais sa grande facilité heurtera le joueur confirmé.

100
95
90
89%
80
75
70
65
60
55
50

SPIROU

Game Boy
SPIROU



éditeur
TF1- INFOGRAMES
textes
FRANÇAIS
genre
PLATE-FORME
joueur(s)
1
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
NON
difficulté
TRÈS ÉLEVÉE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

Il est jeune, il est roux, il est intelligent. Son meilleur ami est un gaffeur, sa copine s'appelle Nicotine et son écureuil Spip. Vous l'avez reconnu, c'est Spirou : le super groom.

Une fois de plus, Infogrames nous plonge dans l'univers des bandes dessinées franco-belges. Après les Schtroumpfs, Astérix, Obélix, Tintin, voici Spirou. Une fois de plus (de trop ?), on nous sert un jeu de plate-forme classique dont le scénario est basé sur les albums récents du célèbre groom. Ici, Spirou est donc confronté à la malfaisante et séduisante Cyanure. Comme toujours, l'histoire tient sur un ticket de métro mais peu importe.

DU RÉCHAUFFÉ

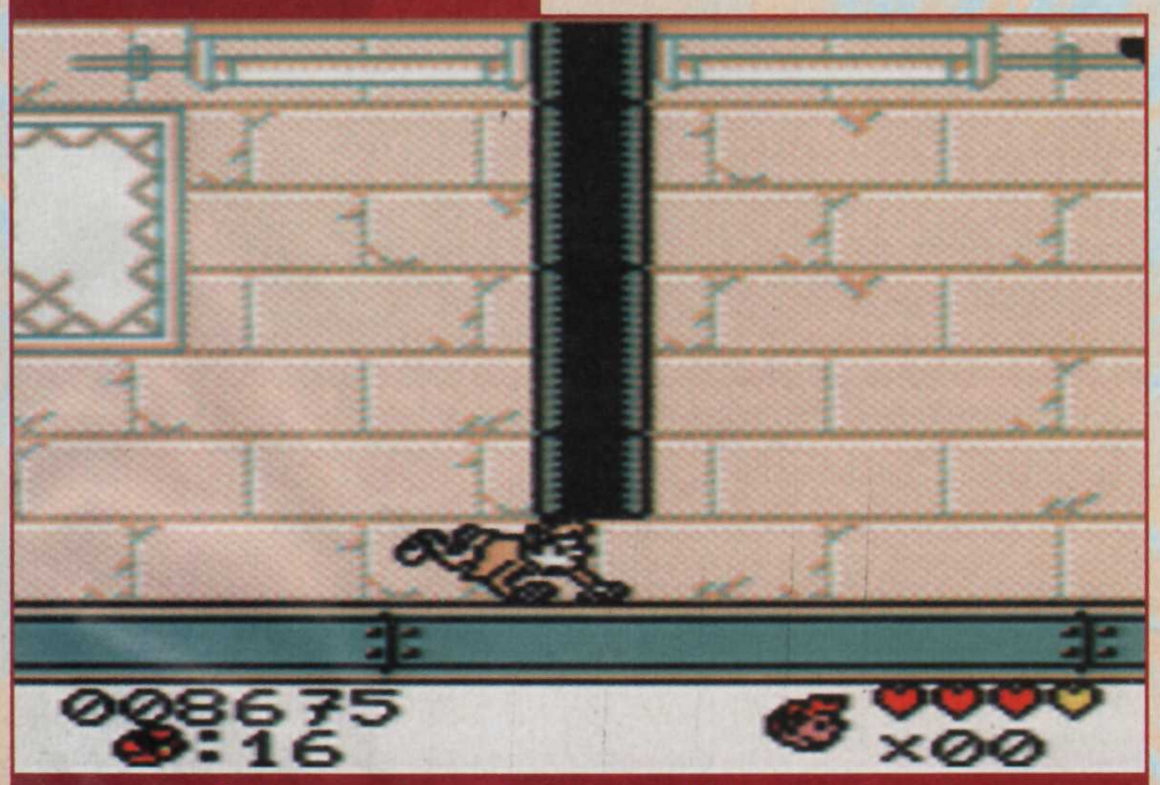
Pas de problème, Infogrames sait faire un jeu de plate-forme classique. Il nous l'avait prouvé avec les Schtroumpfs puis avec Astérix. Et il récidive avec Spirou. Certes, le jeu est sympa et on prend du plaisir à y jouer. Mais je pense sincèrement qu'il serait temps d'aller plus loin qu'un simple « petit jeu de plate-forme ». Autre reproche récurant aux jeux Infogrames : la difficulté. Une fois de plus, elle est mal dosée et ce soft reste réservé aux plus habiles d'entre vous. Plutôt frustrant pour un jeu s'adressant aux plus jeunes. Spirou GB est le reflet exact de la version Super Nintendo, autant par ses qualités que ses défauts. Un produit correct mais qui manque d'imagination.

Le flou,
groom de service

PLAYER FUN 65%

en résumé

Adaptation fidèle de la version Super Nintendo, Spirou est à conseiller aux pros du genre, motivés pour un jeu sans grosse surprise.



Spirou peut courir, sauter, glisser sur le sol. Bref, un athlète confirmé !

GRAPHISME 70%
Assez varié, travaillé et jamais confus.

ANIMATION 80%
Scrolling fluide et aucun ralentissement.

SON 70%
Des petites mélodies et des bruitages discrets.

JOUABILITÉ 75%
L'inertie du personnage est quelquefois gênante.

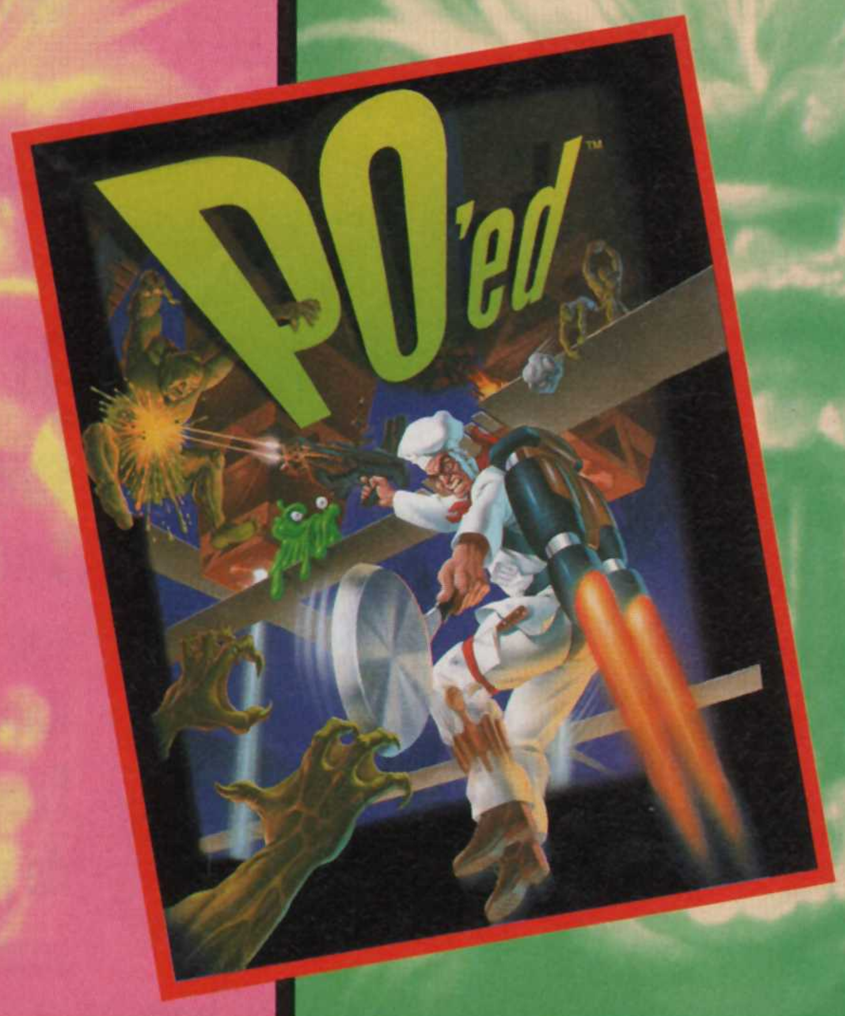
75%

100 95 90 85 80 70 65 60 55 50

36 68 : 223 F/mn

36 68 77 55

Gagnez plein de cadeaux



Les lots

10 jeux
Po'Ed
sur PlayStation

10 jeux
Primal Rage
sur PlayStation

10 tee-shirts

WARNER
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT

PlayStation™

STRIKER 96

Six mois après la version PlayStation, la mouture 96 de Striker prend place sur Saturn. Une conversion sans surprise : le soft demeure toujours aussi rapide et très orienté arcade.

Pas grand-chose de nouveau dans cette version Saturn. Vous disposez toujours de différents modes de jeu, à savoir, Tournoi, Championnat, Match amical, et — actualité oblige — Euro 96. Vous avez le choix entre 38 équipes internationales, excepté lorsque vous participez à l'Euro où les formations non européennes disparaissent fort logiquement.

LE BON TIMING

Les phases de jeu sont toujours aussi rapides, mais il faut dire que Striker, depuis sa naissance sur 8 bits, est résolument axé arcade. Ainsi, la prise en main se fait très facilement, à l'exception des reprises de volée pour lesquelles vous aurez besoin d'un petit temps d'adaptation, histoire de trouver le bon timing.

Côté techniques de réalisation, les graphismes en 3D apparaissent relativement fins (ce qui n'est pas toujours le cas des jeux de foot, même sur 32 bits), mais les bruitages n'apportent rien d'extraordinaire, et les commentaires sont toujours un peu les mêmes.

Bref, Striker, sans être le top en matière de foot sur 32 bits, est suffisamment fun pour accrocher les nombreux amateurs of arcade de longues heures durant.

Chon

Avant d'entrer sur le terrain, vous pouvez choisir la formation et la stratégie que votre équipe adoptera.

Saturn

STRIKER 96

éditeur	ACCLAIM
textes	ANGLAIS
genre	FOOT
joueur(s)	1 À 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 89%

en résumé

Striker 96 sur Saturn conserve son aspect arcade. Rapidité de l'action et facilité de prise en main sont ses deux atouts.

GRAPHISME 88%
Les phases de jeu sont convenables mais pas les scènes cinématiques d'intro.

ANIMATION 94%
Elle est fluide et relativement rapide. Aucun problème de ce côté.

SON 80%
Commentaires sans intérêt. Les bruitages sont corrects, sans plus.

JOUABILITÉ 92%
Accès simple et rapide. Il faut trouver le bon timing pour les reprises de volée.

83%

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

Vite Vu

PLAYSTATION

PO'ed

prix A B C D E F — 74 %

éditeur: ACCOLADE
textes: ANGLAIS
genre: DOOM
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: OUI
continue: NON

Dans PO n° 60, nous vous présentions la version 3DO de ce jeu. Arrive à présent une autre mouture 32 bits sur PlayStation. Pour tout dire, le principe n'a pas franchement changé : vous vous déplacez en vue subjective dans des labyrinthes grouillants de monstres, que vous devez évidemment buter ! Vous disposez pour cela de différentes armes (hachoir, poêle, lance-flammes, etc.). Bref, c'est du Doom, mais bas de gamme. Les graphismes pixellisent à mort, et les monstres sont des sortes de poulets géants sans tête. À essayer avant d'acheter.

Chon

SATURN

Euro 96

prix A B C D E F — 72 %

éditeur: GREMLIN INTERACTIVE
textes: FRANÇAIS
genre: FOOT
nombre de joueurs: 1A2
sauvegarde: OUI
continue: NON

Cet Euro 96 est tout simplement la version Saturn d'Actua Soccer (PO n° 62). Il a été rebaptisé pour l'occasion, car il fait office de jeu officiel du championnat d'Europe des Nations, qui aura lieu en Angleterre. Hélas, aucun miracle ne s'est produit, et force est de reconnaître que le soft n'est pas à la hauteur de l'événement. C'est lent, pas très beau, et les commentaires de Thierry Roland, qui ne collent pas toujours à l'action, ne sauvent en rien l'affaire ! Les amateurs de jeux de foot, et de ce sport en général, n'auront aucun mal à trouver mieux...

Chon

SATURN

WWF WrestleMania

prix A B C D E F — 78 %

éditeur: ACCLAIM
textes: ANGLAIS
genre: CATCH
nombre de joueurs: 2
sauvegarde: OUI
continue: OUI

Depuis l'ère de gloire de la NES, les " simulations " de catch parrainée par la WWF se succèdent à un rhytme effréné. Après les 8 et 16 bits, les 32 bits sont à leur tour atteintes du syndrome WWF. Ne vous attendez pas à une révolution. La réalisation ressemble furieusement aux volets précédents puisque les développeurs se sont contentés d'adapter le style 16 bits sur Saturn. En d'autres thermes, le ring est en 2D et les catcheurs sont de simples sprites ne faisant même pas l'objet ne serait-ce que d'un zoom ! Au niveau de la distribution, huit superstars du catch sont proposées (entre autres Undertaker, Yokozuma, Razor Ramon, Doink...) La riche panoplie de combos et coups spéciaux (batte de base-ball, maillet, etc.), rend l'action spectaculaire, mais ça reste un peu léger. Bref, le jeu ne dispose pas d'arguments suffisants pour s'attirer les faveurs d'un large public.

Wolfen

3 mois d'essai

PLAYER ONE LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO !

En vente chez tous les marchands de journaux.

MANGA PLAYER LE MAGAZINE DES FANS DE MANGAS !

Bon à découper ou à photocopier, et à retourner accompagné de votre chèque (à l'ordre de MSE) à : Bii, abonnement PO ou MP, BP4, 60700 Sacy-le-Grand.

Je m'abonne pour 3 mois

■ à Manga Player : 79 F au lieu de 90 F

■ à Player One : 84 F au lieu de 96 F

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

Les Slayer One sèment la terreur !

Ce mois-ci, les Slayer se sont penchés, entre autres, sur ceux qui se penchent avec ostentation sur votre santé. Verdict : y a de quoi avoir mal au cœur !

À CAUSE QUE LES JEUX VIDÉO.....

Contre-enquête

Après l'épilepsie et l'accroissement des risques cardio-vasculaires, les jeux vidéo sont à nouveau mis en cause dans une récente étude menée au Japon auprès de 2 300 jeunes joueurs. Parmi ceux-ci :
- 31 % se sont plaints de douleurs aux épaules.
- 18 % ont dit éprouver des difficultés à se concentrer sur leur travail scolaire.
- 13 % ont dit avoir des vertiges.
- 12 % ont ressenti de la fatigue occulaire.
- 11 % ont déclaré être sujets aux maux de tête.
- 3 % ont « vu tout noir »...
- 1 % ont eu des nausées ou vomissements en jouant à Descent.
- 0,003 % ont perdu conscience.
- 0 % sont morts.

Dans 24 % des cas précités, les symptômes sont apparus dès les dix premières minutes de jeu.
Le Dr Sato, auteur de l'enquête, conclut : « Les rayons émis par les écrans des jeux vidéo ont d'importants effets irritants sur les enfants. »
(Source : Internet)

Bon, nous, ça nous a foutu les boules de lire un truc pareil ! Face à ces accusations, nous avons donc mené notre enquête afin, croyait-on, de se rassurer. L'étude porte sur un échantillon d'une dizaine de joueurs,

Lors d'une projection test d'images de Yoshi's Island, nos cobayes ont été effrayés par la violence du jeu, révélant ainsi leur psychose chronique.

représentatif des rédacteurs de *Player One*.
Parmi ces personnes :
- 100 % ont avoué avoir eu mal à la tête après s'être payé celle de Wolfen.
- 100 % ont souffert de troubles du sommeil après une nuit blanche.
- 100 % ont été sujets à des nausées en jouant à Descent, et ce, dès les dix premières bières absorbées.
- 100 % ont de sérieux problèmes de vue lorsqu'ils éteignent la lumière.
- 100 % se sont révélés incapables de se concentrer sur la lecture de *Consoles+*.

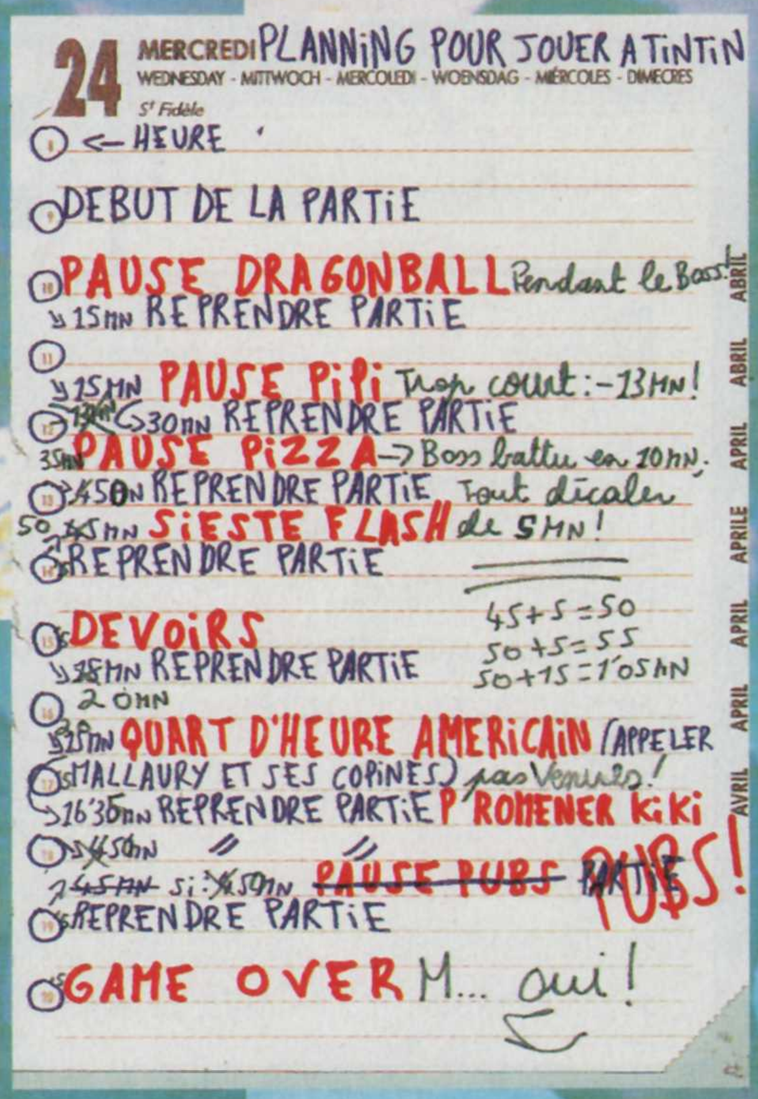
Le Dr Milouse conclut : « Être membre de la rédaction de *Player One* nuit gravement à la santé. »

Miguel's News

Lors du dernier salon de l'ECTS, il semble que les membres de l'imposteur parallèle « J'men mets Plein les Fouilles » ont cherché les membres de *Player One* partout. Heureusement qu'ils ne les ont pas trouvés, car il paraît que ce n'était pas pour leur rendre Miguel — notre 3DO qu'ils détiennent depuis 478 jours —, mais plutôt pour leur administrer une bonne correction...

Carnet de santé

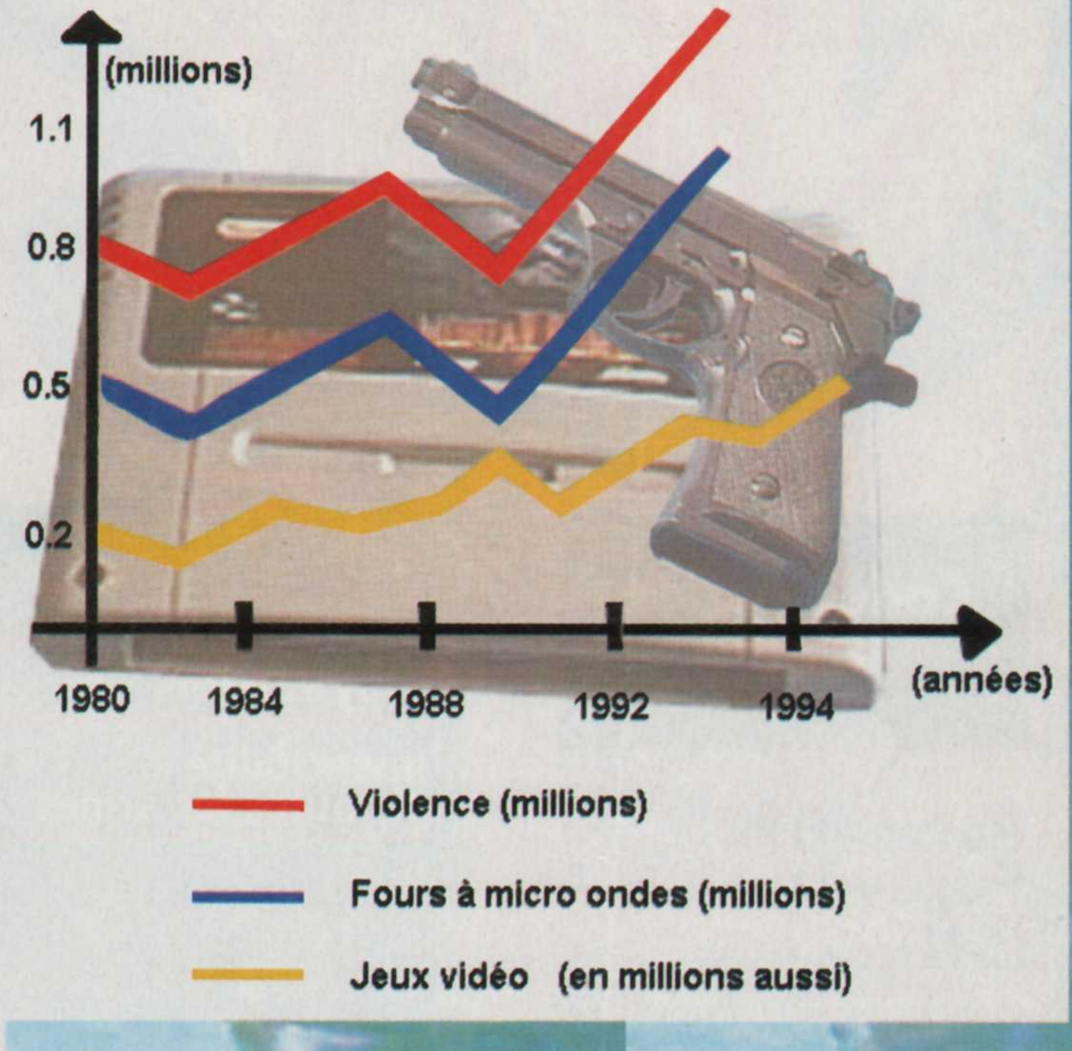
Déguisés en Game Boy, nous nous sommes introduits dans les locaux de *Télé 7 jours*, et nous avons dérobé ce qui pourrait être le cahier de texte de Benjamin, 14 ans, qui donne son avis sur les jeux vidéo dans le magazine. Figurez-vous qu'il se prépare un planning de jeu, afin de pouvoir respecter à la ligne la consigne inscrite dans les notices, qui recommande de faire une pause d'un quart d'heure après chaque heure de jeu. Visiblement, il ferait mieux de faire ses devoirs...



PORT DE CARTOUCHE VS PORT D'ARME

Figurez-vous que Hillary Clinton vient de découvrir les jeux vidéo et leur violence. La première dame des États-Unis ayant pris la chose au premier degré, elle a été très choquée, tout particulièrement par un certain jeu où l'on entend « kill him, kill him, finish him off »...
Elle a tout cafté à son président de mari qui a fait une annonce demandant aux parents de bien tenir compte de l'avertissement inscrit sur les boîtes de jeu, qui recommande de ne pas donner à un enfant un jeu qui n'est pas de son âge.
Franchement, il est dommage que Hillary n'ait pas plutôt (re)découvert les rues américaines et leur violence. Elle aurait alors peut-être exigé de son époux une annonce pour demander aux parents de bien tenir compte des textes de loi qui interdisent à un mineur de porter une arme à feu, car ce n'est pas de son âge...

Hillary Clinton est vraiment sur une fausse piste concernant la violence. Ci-contre, nous avons analysé différentes études. Leur recoupement laisse clairement apparaître que, en fait, la hausse de la violence aux USA ne serait pas due à l'augmentation du nombre de jeux vidéo dans les foyers, mais plutôt à celle des fours à micro-ondes...



* Depuis le cataclysme de 2047, les phases spatio-temporels ont changés de plateforme Analytique. Résultat, Les maisons s'écrivent Mésoné. Mais ça se prononce maison quand même. C'est fou, non ?

Je n'ai pas dessiné la mésoné dans la case 3 parsque j'arrive pas à la faire de côté. Dans la case 8, c'est le poing droit qui part donner un Super Coup mais le héros est gaucher mais j'ai pas fini le livre "Dessiner, c'est comme apprendre à nager !" (editions kiflot). Et en plus, cette planche est inversée par rapport à la version japonaise donc tout est à l'envers.

DRAGON BALL : GT-LE !

On aurait dû s'en douter, le voir dans nos sept boules de cristal : Dragon Ball continue ! On avait pourtant cru que Toriyama arrêtait la série parce qu'il ne comprenait plus rien lui-même à ses histoires de fusions entre personnages, qui mènaient surtout à la confusion...
Mais voilà qu'il rempile avec DB GT, et il a bien raison, dans un sens, puisque les gagaballiens continuent de rester gaga devant Dragon Ball. Pourtant, ça saute aux yeux : le scénario de la nouvelle série est TGV (Travaillé à Grande Vitesse), le San Goku new look n'est qu'un Great Travelo ! Après les fusions de persos, Toriyama nous fait le coup des fusions d'histoires (DB et DBZ). Pour vous le démontrer, nous vous présentons en exclusivité la première planche de DB GT (hum, hum)...

SI VOUS NE COMPRENEZ PAS LA BD...
Après avoir perdu ses boules, San Goku rencontre la sorcière du village qui lui dit d'aller voir son neveu qui vit dans les champs de blé maudits. San Goku le retrouvera-t-il ou bien non, alors ? Va-t-il avoir les boules de sa vie ? Pourra-t-il aller chercher du pain tranquille, sans avoir à en distribuer à une tripotée d'ennemis ? Réponse au prochain épisode.

TRUCS EN VRAC

Les astuces sur 16 bits se font de plus en plus rares dans les Trucs en Vrac. Normal, puisqu'il y a de moins en moins de jeux sur ces machines. Il arrivera surement un mois où vous ne trouverez pas un seul cheat 16 bits dans la rubrique. Mais ce n'est pas encore celui-ci, car on vous a dégotté des trucs sur des super jeux comme Toy Story ou Time Cop... non, là, pour Time Cop, je plaisante, mais il faut aussi penser aux fans de Van Damme dont la ferveur s'est ranimée depuis son dernier film. Hein ?

Codes Action Replay

Batman Forever (SN)

- Énergie :
Joueur 1 : 7E132Cxx
Joueur 2 : 7E132Exx
Ennemi 1 : 7E1330xx
Ennemi 2 : 7E1332xx
(minimum : xx = 00, maxi : xx = 57)
- Temps :
Unités de secondes : 7E01600x
Dizaines de secondes : 7E015E0x
Unités de minutes : 7E015C0x
Dizaines de minutes : 7E015A0x
(maxi : x = 9)
- Choix du niveau/sous-niveau : 7E01080x/7E010A0x
Asile : x = 0/x = 0 à B
Banque : x = 1/x = 0 à 9
Cirque : x = 2/x = 0 à 8
Entrepôt : x = 3/ x = 0 à 8
Ritz : x = 4/x = 0 à 4
Métro : x = 5/x = 0 à D
Manoir : x = 6/x = 0 à 4
Îles : x = 7/x = 0 à 6

(Filou)

Assault Rigs

PlayStation

Invincibilité et toutes les armes

Bubu

Toujours à l'assaut des codes les plus chauds, je vous ai dégotté LES cheats d'Assault Rigs. Ils s'effectuent durant une partie mais, attention ! sans mettre la pause. Il suffit de les exécuter rapidement.

- Invincibilité : **Gauche, X, Gauche, X, Gauche, Gauche, X, Droite, X, Droite, X, X.**

LE CODE DU MOIS

- Toutes les armes principales et secondaires : **Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Haut, Bas, Haut, Bas, Bas.**

Raiden Project

PlayStation française

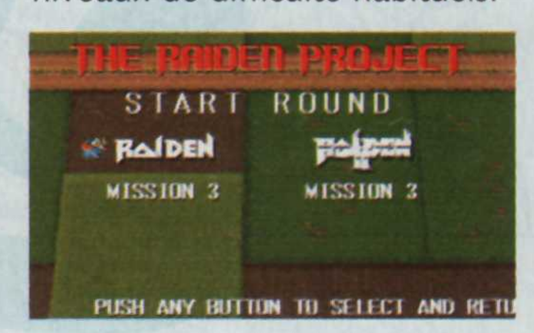
Continues et Mission Select

Magic Surf

- 16 continues (si vous voulez tricher un peu !) : à partir de l'écran titre Raiden Project (avant de charger l'un des deux jeux) allez dans les menus Adjust Settings puis Miscellaneous. Là, octroyez-vous 9 crédits avec le second paddle. Commencez une partie de Raiden 1 ou 2. **Appuyez sur le bouton Start** de la première manette, et laissez le deuxième vaisseau se faire détruire. Regardez alors vos crédits en appuyant sur Pause. Ils ont doublé !

- Continues infinis (si vous voulez tricher à fond !) : allez aussi dans le menu Miscellaneous. Là, **appuyez sur □ + △ + ○ + ×**. Freeplay s'inscrit à la place du nombre de continues, ce qui signifie que vous en avez une infinité.

- Mission Select : dans Raiden, le Mission Select correspond à un niveau de difficulté avec un high score à la clé. Allez encore dans le menu Settings, puis choisissez le menu de difficulté. Là, **enfoncez les boutons Bas + R1 + R2 + L1 + L2, et appuyez sur Start**. Mission Select doit apparaître à la place des niveaux de difficulté habituels.



Toy Story

Megadrive

Changement de niveau et invincibilité

Magic Sergent

• Changer de niveau : à l'écran titre, tapez la séquence suivante : **A, B, Droite, A, C, A, Bas, A, B, Droite, A**. Commencez une partie. Durant le jeu, **mettez la pause et tapez A** pour aller au niveau supérieur.

• Invincibilité : allez au niveau 2 (facile avec le code ci-dessus !), et collectez sept étoiles, pas une de plus ! Ensuite, mettez-vous dans la boîte située au début du niveau, et maintenez Woody accroupi cinq secondes. L'étoile de shérif symbolisant son énergie doit alors se mettre à tournoyer.

Ridge Racer Revolution

PlayStation japonaise

Acrobaties

Milouse

Après avoir validé une nouvelle course, **appuyez simultanément sur ✕ + □**. Plus vous déraperez et plus vous aurez de points. Quand Spinning Point s'inscrit à l'écran, vous pouvez alors faire des dérapages dignes de la Bubumobile !

Codes Action Replay

NBA Give'n'Go (SN)

Remplacer xx par une des valeurs de l'Action Replay (1, 2...)
• Score :
Équipe 1 : 7E00A6xx
Équipe 2 : 7E00A8xx
• Time Out :
Équipe 1 : 7FB6D80x
Équipe 2 : 7FB6DA0x
• Temps :
Minutes : 7E00AC0x
Secondes : 7E00AExx
Figer le chrono : 7E00B0xx
Chrono du shot : 7E00B2xx (63)
Choix quart temps : 7E00BC0x (0, 1, 2 ou 3)

(Philippe Cavallini, Beaucaire)

Fifa 96

Saturn

Super joueurs, etc.

Bubu

Commencez un match, puis mettez la pause. **Allez dans le menu option en appuyant sur C**. Là, tapez les codes ci-dessous (à la suite si vous le voulez). Vous entendrez « clic » après chaque code (je vous rassure, rien à voir avec le docteur du même nom !). Quand vous avez fini, sortez du menu, puis entrez à nouveau dedans en appuyant sur A. Les noms des codes s'afficheront alors. Activez-les comme vous voulez... du moment que l'arbitre n'y voit que du feu !

• Murs invisibles (touches impossibles) :
B, B, B, Z, A, A, A, Z, Z, Z
• Balle brossée (curve ball) :
Z, A, B, Z, B, B
• Balle dingue :
B, A, Z, B, B, Z, A, B
• Dream team :
A, A, Z, Z, B, B, A, A
• Stupid team : **A Z, B, A, Z, B**

• Super force :
Z, A, huit fois Z
• Super goal :
cinq fois A, cinq fois Z
• Super attaque (offense) :
cinq fois A, Z, B
• Super défense :
cinq fois Z, B, Z
• Jouer les penalties (shoot out) :
A, Z, A, B, A, Z

Time Cop

Super Nintendo

Select Stage & Music

Jean-Claude Van Varenberg (Bruxelles)

À l'écran titre, tapez la séquence suivante :
A, B, X, Y, A, B, X, Y
(bruit « year », une fois).

Hang On GP 96

Saturn

Mode Time Trial sans limite de temps

Izzees Okognn

À l'écran Mode Select, mettez-vous sur Time Trial, et **tapez Droite, Gauche, Haut, Bas, Z**.

Mots de passe

Tintin (SN)

Montagne : 315
Épave : 907
Tempête : 623

Weaponlord (SN)

Pour jouer avec Zarak en mode Story, entrez le mot de passe suivant :
AYA YBB BYA AAY YBY AAA

Johnny Bazookatone (PlayStation)

Hotel : AFLEAPIT
Kitchen : TEASPOON
Hospital : SEDATION
Penthouse : VERYNICE

(Chon)

Mots de passe

Johnny Bazookatone (Saturn)

Password spécial pour obtenir des vies infinies et aller directement au niveau supérieur : TAEHC
Durant le jeu, 24 vies seront inscrites mais vous n'en perdrez aucune. Pour monter d'un niveau, faites Pause puis appuyez sur X.
(Johnny Bazookachon)

Thunderstrike 2 (PlayStation)

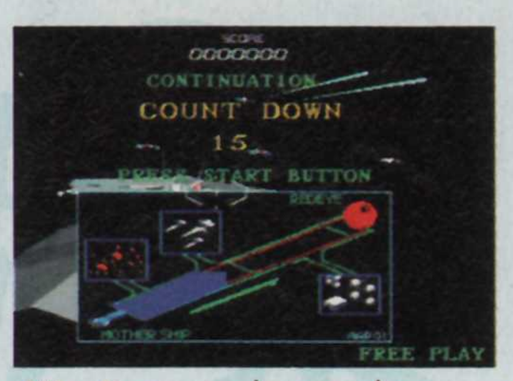
• South America
Level 1 :
oNHVOV6VEBDU55Q
Level 2 :
2NH7OV9VEFDQ592
Level 3 :
7RH3OV7AEFD64BI
Level 4 :
8NH3OV8EEJD24PI
• Gulf 2-Oil Dispute :
Level 1 :
YNHROVOE6JDE53I
Level 2 :
ORHVOUo66NDA53A
Level 3 :
IFHDOUoU6RDM5P2
Level 4 :
NJHPOUKE6YDI5BI
• Stealth :
Level 1 :
o7HPOUoQAUDE45A
Level 2 : U7HLOUNIAU-DA5RA
Level 3 :
AFHPOUKUA2DM4HI
• Central America :
Level 1 :
FJHLOUGII2CE4KI
Level 2 :
G7HHOU72I2CA5R2
Level 3 :
2BHPOURQI6CM58A
• South China Sea :
Level 1 :
KRG5OURQ26GE4J2
Level 2 :
ORGLOUTI3AGA5UI

Starblade Alpha

PlayStation

Crédits illimités et tir turbo

Jeremy Laverne



Attention, ces deux codes doivent s'effectuer rapidement pendant le pré-écran titre qui s'affiche pendant le chargement (un assemblage de verre brisé) — et non à l'écran-titre définitif où s'inscrit Press Start.
• Crédits illimités (free play) : **Haut, Droite, Bas, Gauche**, X, X, X
• Tir turbo : **Haut, Haut, Bas, Bas**, ○, △, □.

Philosoma

PlayStation

99 vies, modes très facile et très difficile

Liz Tailor (Paris)

• 99 vies : faites pause pendant le jeu, puis **tapez Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche**. Retirez la pause (hein, Yas, repose le jeu ! merci.), et regardez en haut à gauche de l'écran....
• À l'écran titre, faites : **Bas, Gauche, Haut, Droite, Select** (bruit !). Allez dans les options et changez le niveau de difficulté pour Very Easy ou Very Hard...

Earthworm Jim 2

Megadrive

Obtenir un continue et aller aux niveaux 3 et 7

Bubu

Que de codes, que de codes ! On pourrait presque taper n'importe quoi sur la manette ! Ici, commencez une partie, puis

faites pause et tapez :
• **A, A, C, C, B, A, Gauche, Gauche**, pour avoir un continue supplémentaire.
• **C, B, C, Gauche, Droite, Gauche, A, B**, pour aller directement au niveau 3.
• **A, A, C, C, B, B, A, A**, pour vous rendre illico au niveau 7. Vous entendrez un bruit pour chaque code réussi. Retirez alors la pause.

NHL All Star Hockey

Saturn

Codes délirants (voire débiles...)

Milouse

Démarrez une partie. Au tout début, avant que vous n'ayez

commencé à jouer, les hockeyeurs des deux équipes font des tours de terrain (genre démo). À ce moment là, **enfoncez les touches X + Y + Z + L**. OK ? Ensuite, ils se mettent sagement en rang pour écouter l'hymne national. Vous pouvez alors taper un des codes ci-dessous. OK ?
• Pour avoir des

joueurs énormes : **appuyez sur L + R**
• Pour que les joueurs aient la tête en bas (sic) : **A + Y+ Z**
• Pour que les joueurs ressemblent à des nains bouffis (genre MC Yas) : **A + B**
• Pour que le palet rebondisse : **X + Y + R**
• Pour que le palet devienne magnétique (il revient au centre du terrain) : **A + X**.

Theme Park

PlayStation

Pognon à gogo !

Frédéric Eschenlohr (Montigny-les-Metz)

Quand vous débutez une nouvelle partie et qu'on vous demande votre « nickname », entrez un mot tabou en ce moment : BOVINE. Continuez de régler normalement tous

les autres paramètres. Lorsque vous vous trouverez devant l'entrée du parc, effectuez la manip suivante : □ + × + ○ simultanément. Vous entendrez un bruit à chaque fois. Maintenant, tous les manèges et accessoires sont disponibles (mais n'en profitez pas pour installer trop de marchands de hamburgers !).

Vectorman

Megadrive

Debug Screen

Victor Mann (Compiegne)

À l'écran d'options, **tapez A, B, B, A, Bas, A, B, B, A**. L'écran se modifie et vous pouvez choisir votre énergie, vie, niveau et arme.

Darius Gaiden

Saturn

Davantage de crédits, niveaux de difficulté et tirs

Bubu et Reyda

Toutes ces manipulations s'effectuent à l'écran Game Start/Option Screen.

Elles peuvent être cumulées.
• 9 crédits au lieu de 3 : **tapez X, A, L, R, Gauche, puis maintenez L enfoncé et tapez X, C, Z, A, Droite, Droite** (bruit d'applaudissements).
• 2 nouveaux niveaux de difficulté (très facile et anormal !) : **gardez X enfoncé et tapez Z, C, L, B, Gauche, R, L** (bruit). Allez

dans le menu option pour changer la difficulté.
• Tir automatique plus rapide : **gardez B enfoncé et appuyez sur Y, Droite, Gauche, X, Z, L, R** (bruit d'explosion).

Agile Warrior

PlayStation

Invincibilité et armes à fond...

Giles Wariore (Nantes)

Pour rentrer ces codes, il suffit de mettre la pause en cours de jeu.

• Toutes les armes à fond : **Gauche, □, □, □, □, Haut, △, △, △, Droite, ○, Bas, ×, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2**

• Attaque aérienne de B1 (en votre faveur) : **Gauche, □, □, □, □, Haut, △, △, △, Droite, ○, Bas, ×, ×, ×, ×, ×, ×**
• Invincibilité : **Gauche, □, □, □, □, Haut, △, △, △, Droite, ○, Bas, ×, △, △, △, □**
• Changer la luminosité du

terrain : **Gauche, □, □, □, □, Haut, △, △, △, Droite, ○, Bas, ×, Bas, Bas, Bas, △, △, △**
• Essence et armure au maximum : **Gauche, □, □, □, □, Haut, △, △, △, Droite, ○, Bas, ×, △, △, △, ○**
• Vol stationnaire (possibilité de couper complétement le moteur) : **Gauche, □, □, □, □, Haut, △, △, △, Droite, ○, Bas, ×, △, △, △, ×**

Mots de passe

Level 3 :
FRG9S1CM3EGM52I
• Panama :
Level 1 :
93G5SD9UNGGE4oA
Level 2 :
VVG5SHUENGGA4SQ
Level 3 :
JNGH4CPUNKGM5TI
• Eastern Europe :
Level 1 :
L3GG4406VoEE5R1
Level 2 :
F7GK5S2QVOEA41A
Level 3 :
27GK5OUMV4EM58Q
• Gulf 1-Canyon :
Level 1 :
7FGK48T6R8ME4NI
Level 2 :
8JGK48VUR8MA5JQ
• End :
T7GK28U2SCMM4oI
(François Girard, Vauchoux)

Boogerman (SN)

• Marais flatulents :
Niveau 1 : *créature des croûtes, l'abdominal homme des égouts, créature de pus*
Niveau 2 : *l'abdominal homme des égouts, créature de pus, lutin mineur*
Niveau 3 : *lutin de nez, Boogerman, lutin de nez*
Niveau 4 : *fantôme frrt, créature des croûtes, créature de pus*
Hickboy : *fantôme frrt, lutin de nez, fantôme frrt*
• Les fosses :
Niveau 1 : *créature de pus, créature des croûtes, fantôme frrt*
Niveau 2 : *ogre, lutin de nez, lutin mineur*
Niveau 3 : *Boogerman, lutin de nez, créature*

Mots de passe

des croûtes
Niveau 4 : l'abdominal homme des égouts, Boogerman, lutin de nez
Revolta : troll, lutin mineur, lutin de nez
• Boogerville :
Niveau 1 : créature des croûtes, fantôme frrt, l'abdominal homme des égouts
Niveau 2 : troll, ogre, l'abdominal homme des égouts
Niveau 3 : ogre, lutin mineur, Boogerman
Niveau 4 : l'abdominal homme des égouts, Boogerman, créature des croûtes
Flyboy : Boogerman, créature de pus, lutin mineur
• Montagnes muqueuse :
Niveau 1 : lutin de nez, créature des croûtes, fantôme frrt
Niveau 2 : lutin de nez, créature des croûtes, troll
• Cavernes nasales :
Niveau 1 : lutin de nez, créature de pus, ogre
Niveau 2 : créature des croûtes, Boogerman, lutin de nez
Deodor Ant : fantôme frrt, créature des croûtes, troll
• Palais de mucus :
Niveau 1 : créature de pus, Boogerman, fantôme frrt
Niveau 2 : Boogerman, lutin mineur, troll
Niveau 3 : créature des croûtes, ogre, créature de pus
Niveau 4 : lutin mineur, Boogerman, ogre
Booger Meister : créature de pus, l'abdominal homme des égouts, Boogerman

Virtua Cop

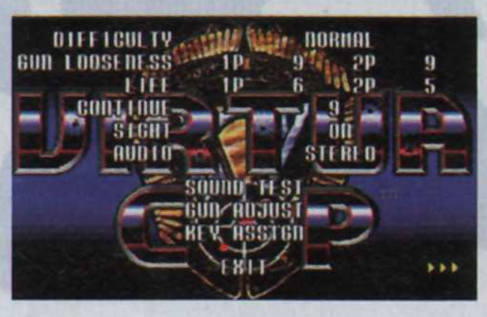
Saturn

Ranking mode, Mirror mode, armes bonus, tuer les boss...

Magic Char Bubu & Reyda

• Pour obtenir le Ranking mode (qui donne des statistiques sur votre partie) et le menu Option plus, faites la manip suivante à l'écran du logo Sega sur fond blanc (qui apparaît entre autre après un game over) : **maintenez C et tapez Haut, Bas, Gauche, Droite** (bruit). Le Ranking mode apparaît ensuite à l'écran titre. Pour arriver au menu Option plus, il faut passer par le menu d'options et sélectionner les petites flèches jaunes qui seront apparues en bas à droite de cet écran. Dans le menu Option Plus, vous pourrez choisir uniquement le mode Mirror.

• Pour pouvoir activer le Gun Select (qui permet d'avoir les armes bonus du jeu et une arme spéciale à tirs rapides et infinis), il faut encore faire une manipulation. Si vous utilisez une manette, **maintenez C et tapez Bas, Haut, Droite, Gauche, Haut, Haut, Gauche, Droite** à l'écran du logo AM2 sur fond blanc (qui suit le logo Sega; vous pouvez ainsi enchaîner les deux manips). Allez au menu Option Plus et **mettez Gun Select sur On**.



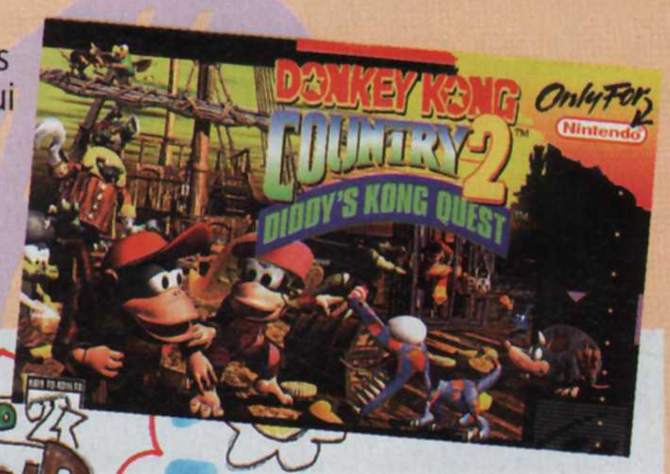
• Pour obtenir avec le revolver le même viseur géant qu'avec la manette (il repère

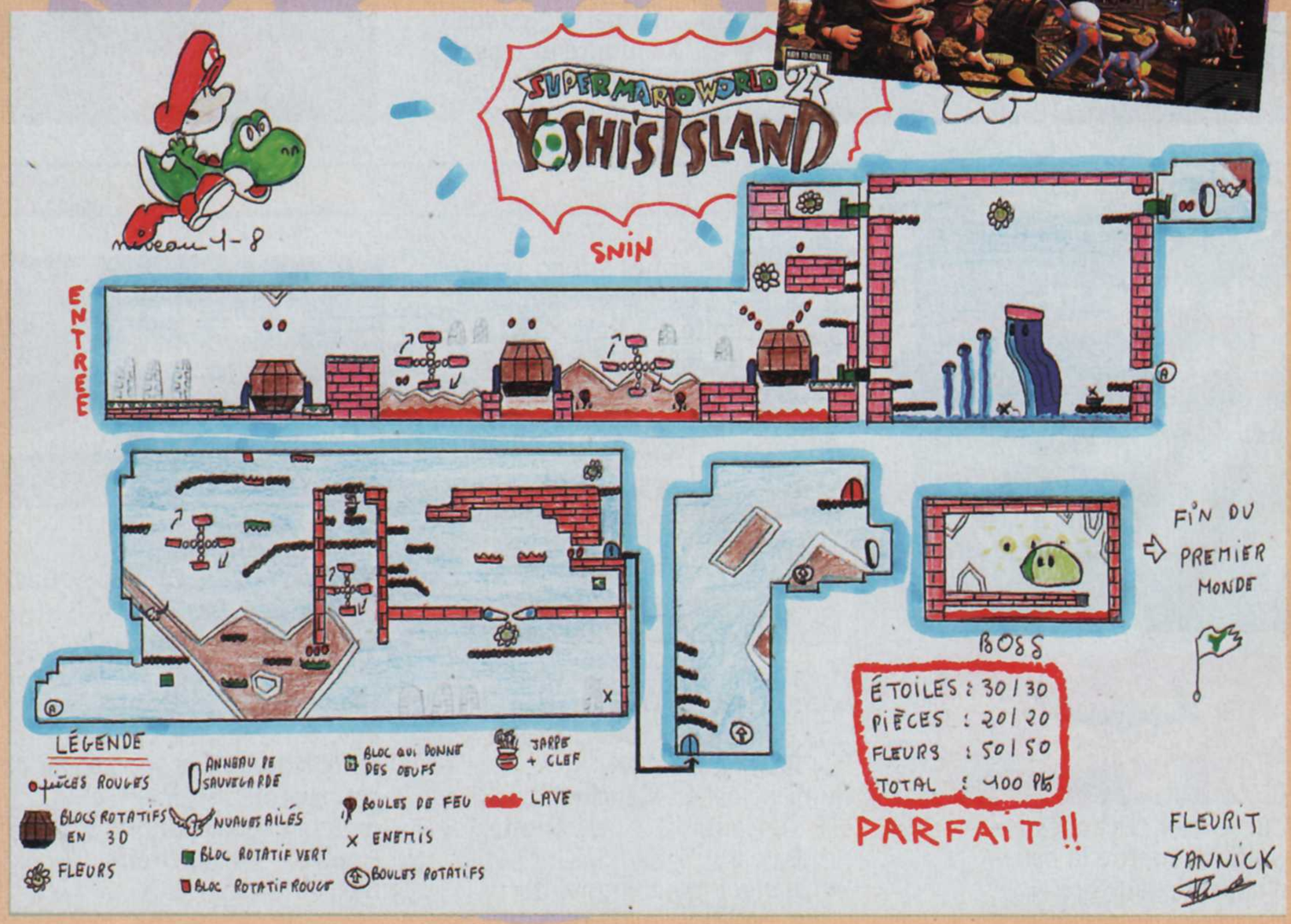
l'ennemi le plus dangereux), il suffit de commencer une partie à la manette, de mettre le jeu en pause, puis d'insérer le flingue à la place. Il faut recommencer à chaque fin de niveau.

• Pour tuer directement le boss : lorsque le dernier de ses soldats apparaît, **gardez B + X + Z enfoncés**, jusqu'à ce que le boss trépasse.

LE PLAN DU MOIS

Eh oui ! le plan du mois concerne encore un hit Nintendo. Que voulez-vous, il n'y a quasiment que les nintendomaniaques qui m'envoient des plans ! On doit celui-ci à **Yannick Fleurit**, qui habite au 1, allée des Tulipes (bonne idée !), à Sevran. Évidemment, il m'a demandé un autre hit de Miyamoto en cadeau que Nintendo lui offre gracieusement : **Donkey Kong Country 2**. Le petit malin, il va pouvoir en dessiner, des plans !





AU-DELA DE TOUTE RÉALITÉ VIRTUELLE...

LE COBAYE 2

CYBERSPACE

ALLIED ENTERTAINMENTS EN COLLABORATION AVEC FUJI EIGHT CO., LTD PRESENTE UN FILM DE FARHAD MANN « LE COBAYE 2 : CYBERSPACE » (THE LAWNMOWER MAN 2 BEYOND CYBERSPACE)

AVEC PATRICK BERGIN MATT FREWER AUSTIN O'BRIEN ELY POUGET CAMILLE COOPER ET KEVIN CONWAY SUPERVISION DE LA MUSIQUE ANITA CAMARATA MUSIQUE DE ROBERT FOLK EFFETS SPECIAUX VISUELS PAR CINESITE MONTAGE DE JAMES D. MITCHELL, A.C.E. ET JOEL GOODMAN

DIRECTEUR ARTISTIQUE ERNEST H. ROTH DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE WARD RUSSELL PRODUCTEUR ASSOCIÉ MASAO TAKIYAMA PRODUCTEURS EXÉCUTIFS STEVE LANE ROBERT PRINGLE PETER MC RAE CLIVE TURNER AVRAM BUTCH KAPLAN SCENARIO DE FARHAD MANN

METROPOLITAN FILMEXPORT

SPECTRAL RECORDING DOLBY STEREO DIGITAL

HISTOIRE DE FARHAD MANN ET MICHAEL MINER PRODUIT PAR KEITH FOX ET EDWARD SIMONS REALISE PAR FARHAD MANN

BANDE ORIGINALE DU FILM DISPONIBLE SUR CD ET K7 CHEZ VARESE SARABANDE

AUGUST ENTERTAINMENT

© MCMXCV ALLIED FILM PRODUCTIONS, LTD. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

VISA N° 14.118 • GAYOT & GAYOT

SORTIE LE 26 JUIN

M6 La Chaîne Musicale

Le Magazine N°1 des Consoles Player One

FUN Radio

Plan Astuces

Mystaria

Partie 3 (fin)

Sweet home !

1 - Quennsheart
2 - Mont Burgeon
3 - Sibone
4 - Zarma
5 - Dragoon Castle
6 - Forest of Delusion
7 - Natis
8 - Ortona
9 - Tower of Multive
10 - Ruines
11 - Forest of Oblivion
12 - Kolbe
13 - Samosa
14 - Cave of Queen's Heel
15 - Ingress Forest
16 - Battlum

La durée de vie insoupçonnée de Mystaria nous a agréablement surpris, de sorte qu'une troisième et ultime partie s'est avérée indispensable. Elle marque l'achèvement des rebondissements incessants qui ont jalonné cette quête. Paré pour le sprint final ?

COMBAT N° 1
INGRESS FOREST

28 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
10 scaleus	24	510	0
10 otiums	24	510	380
8 dominas	24	510	420

Après un petit conciliabule avec Rastigan, le premier ministre du royaume, vous apprenez que le véritable Bane est réfugié dans une dimension parallèle dont les mystérieux cristaux constituent les portes d'accès. Il vous faut gagner la forêt qui se trouve sur une colline sous le nuage stagnant au sud du lac. Un trou dans les nuages vous permet de vous y poser grâce à l'oiseau. À peine le groupe est-il arrivé que Hawk prend les devants et s'engage seul dans la forêt. Les deux coffres qui s'y trouvent (A) contiennent des « mana + 1 » restaurant jusqu'à 100 points de magie aux lanceurs de sorts. Pour la série de combats qui suit, la présence de Katzhaï sera très utile, donc ne l'exposez pas inutilement dans celui-ci. Méfiez-vous en particulier des dominas dont le sort de charme peut s'avérer fatal au groupe. À l'extrême sud du champ de bataille, vous découvrirez l'entrée d'une grotte.

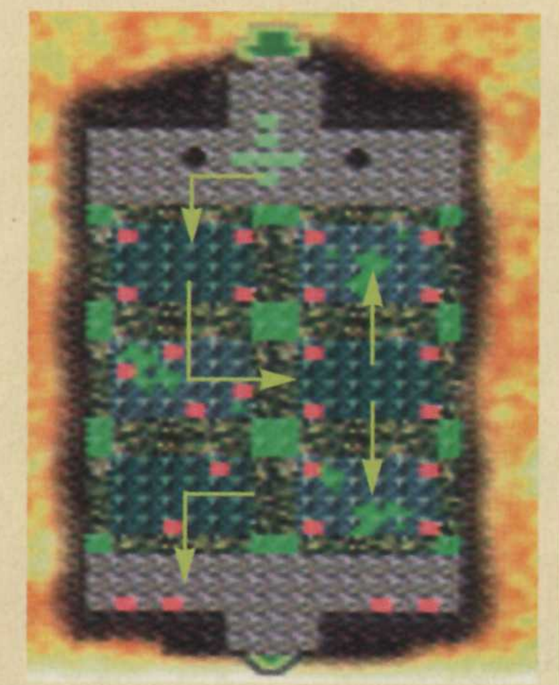
Ce combat se déroule dans des conditions atmosphériques déplorables sans influence sur la bataille.

Une ouverture se forme dans la couche de nuages stagnant au-dessus de la forêt d'Ingress.

COMBAT N° 2
CAVE OF HADES

26 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
5 atmos	24	510	380
10 araxunes	24	510	410
11 paenites	24	510	420

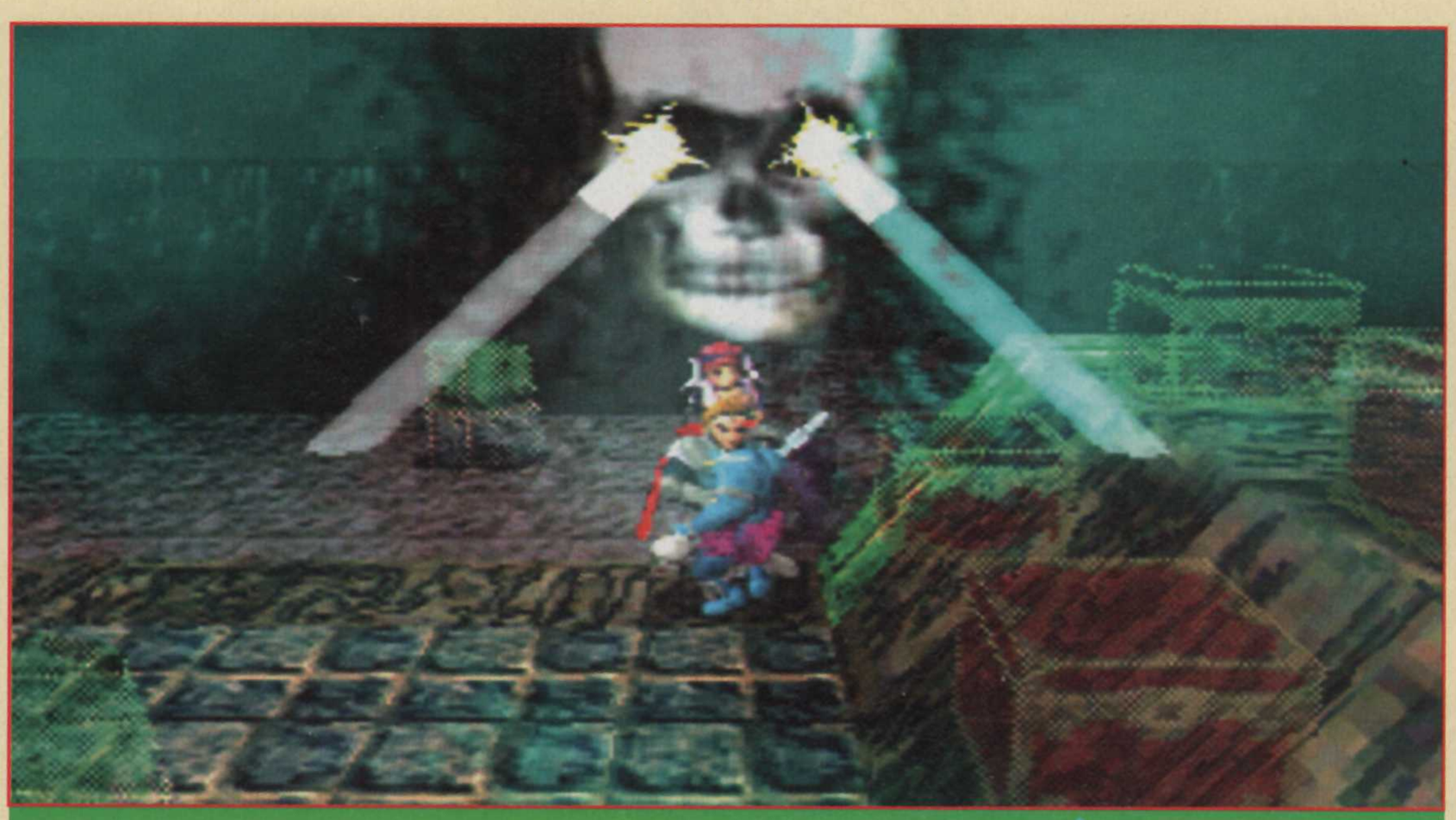
L'espace entre les deux plates-formes est insuffisant pour permettre le passage du groupe...



En actionnant le bon mécanisme, la plate-forme correspondant s'abaisse au niveau du sol.

Cette grotte mène au royaume d'Hadès. Ce champ de bataille est une succession de plates-formes que les persos ne peuvent pas escalader. Il faudra donc les abaisser au niveau du sol en utilisant les mécanismes qui parsèment le champ de bataille.

Toutefois, la correspondance entre une plate-forme et le mécanisme qui l'actionne n'est pas toujours évidente. De fait, vous risquez de vous retrouver isolé sur une plate-forme entourée d'un dénivelé infranchissable, d'où l'intérêt de faire participer l'oiseau à ce combat. Sa faculté de voler lui évitera logiquement bien des problèmes. Et comme il suffit qu'un seul personnage atteigne la sortie pour que tout le groupe soit considéré comme victorieux... N'oubliez pas de vider les coffres : à ce niveau, ils renferment diverses armes et armures très efficaces.



Les paenites disposent d'un sort plus beaucoup plus spectaculaire qu'efficace. Ne vous laissez pas impressionner !

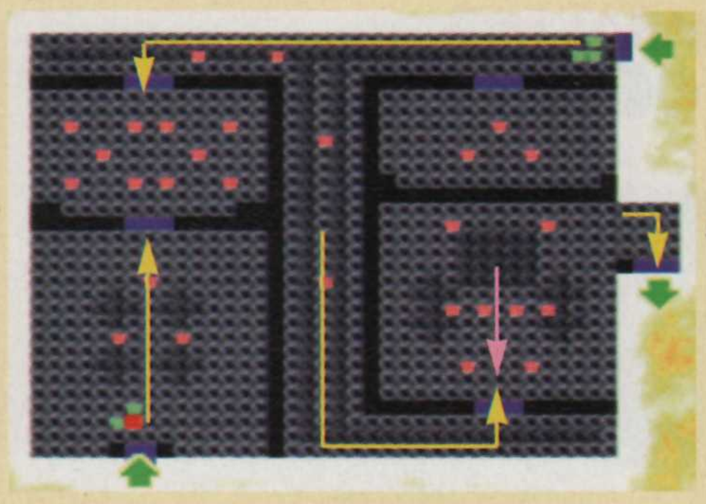
COMBAT N° 3
MISTY FOREST

Tandis que le groupe galère dans la grotte d'Hadès, Hawk, parti en éclaireur, se retrouve en train d'errer dans la Forêt des brumes. Sans chemin, la progression s'avère assez hasardeuse. La carte vous propose un itinéraire type vous permettant d'explorer toutes les clairières et de piller les coffres qui s'y trouvent. Parvenu dans la clairière du nord-est, Hawk s'entretient avec une fée qui lui apprend que l'accès au monde Quixotica où Lord Bane s'est réfugié s'effectue grâce au cristal qui se trouve dans cette forêt. Elle lui conseille donc de retrouver le reste du groupe et de revenir la voir lorsque tous seront prêts.

Ayant devancé le groupe, Hawk se retrouve empêtré dans l'impénétrable Forêt des brumes.

COMBAT N° 4
HOUSE OF HERESY 1

28 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
9 secterors	26	500	0
10 warskulls	26	520	0
9 warlocks	26	510	420



COMBAT N° 5
HOUSE OF HERESY (B1)

7 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
3 warskulls	26	520	0
4 secterors	26	510	420

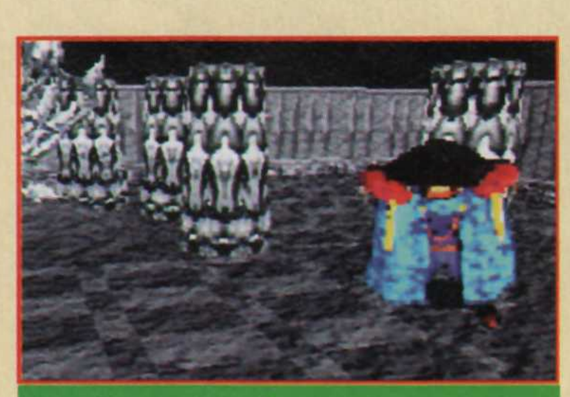
COMBAT N° 6
HOUSE OF HERESY (B2)

Si, lors des combats, la puissance et le niveau des monstres s'ajustent en fonction des personnages, il n'en sera pas de même lors du prochain affrontement avec Lord Bane. On peut donc en déduire que, en vous conseillant d'être prêt, la fée vous signifiait qu'il fallait que vous reveniez équipés du meilleur matériel après avoir atteint le niveau d'expérience maximum (30).

À ce stade du jeu, vous devez savoir qu'un mystérieux culte sévit aux alentours de Natis. Quitte à accumuler les points d'expérience, autant vous rendre utile là-bas.

En pénétrant dans le temple, les héros vont se diviser en deux groupes de trois, pour prendre des directions opposées. L'idée consiste à opérer une jonction entre les deux groupes dans la salle principale (A) avant de gagner l'étage supérieur. N'oubliez pas que certaines de vos attaques peuvent paradoxalement affecter un ennemi même à travers un mur.

La salle du culte est bien défendue. Les paroissiens viendront à votre rencontre à grand coups d'épée.



La foi des prêtres de ce culte ne sera pas suffisante pour vous empêcher de les châtier de leur hérésie.

Les 10 000 pièces d'or de récompense vous permettront d'effectuer quelques achats si nécessaire.

Le niveau suivant peut être traversé sans combat. Cela dit, un crochet par la gauche vous permettra de trouver des pièces d'équipement intéressantes moyennant de petites escarmouches sans gravité.

En arrivant au niveau de la salle de culte, vous serez confronté au grand prêtre de cette église. Celui-ci revêt l'aspect d'un minotaure et garde la petite Mellidi enchaînée près de l'autel. Tout se passera à peu près bien jusqu'à la grande salle, où vous serez alors accueilli par un essaim d'adversaires. L'utilisation du bouclier magique permet de combattre Sectarez sans trop de bobo. Si celui-ci fait office de boss, il n'est pas tellement plus costaud que ses sbires. Une fois le grand prêtre éliminé, la victoire vous sera acquise. Outre le paquet de points d'expérience acquis, la mère de la jeune fille vous remettra 10 000 pièces d'or.

Pas très charismatique, le gourou...
Vous apercevez la petite Mellidi derrière lui.

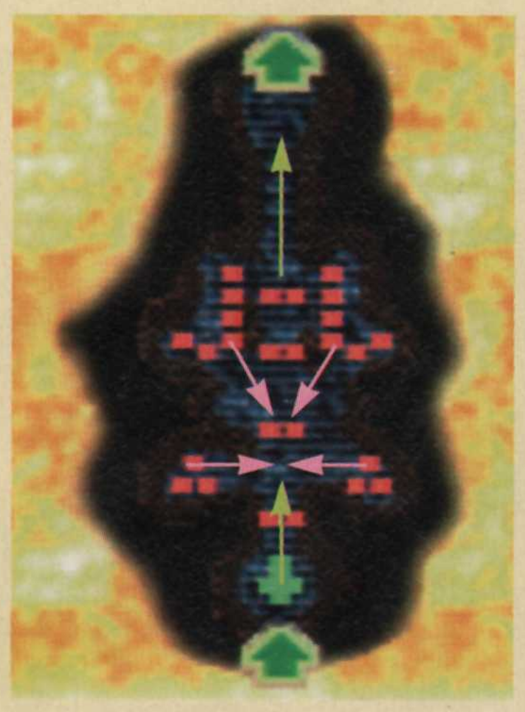
17 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
7 secterors	26	500	0
9 warskulls	26	500	0
Sectarez	26	517	414

COMBAT N° 7
DIMENSIONAL WAY

26 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
8 sanctios	27	500	400
14 pastons	27	500	400
4 L. rocks	27	520	0

Renforts : 1 sanctio ou 1 plaston par tour.

Si vos personnages n'ont pas encore atteint le niveau 30, vous pouvez encore différer votre passage dans la dimension parallèle. Accessible grâce à l'oiseau, la ville de Battlum au nord-ouest de Mystaria vous permettra de compléter votre équipement et d'acquérir l'expérience nécessaire. Lorsque vous serez fin prêts, il vous suffit de retourner à l'orée de la forêt d'Ingress. La fée qui vous a accueilli auparavant vous mènera directement au portail dimensionnel. Une fois le seuil franchi, un combat vous attendra dans cet espace inter-dimensionnel. N'essayez pas de faire un nettoyage méthodique du site, optez plutôt pour la traversée rapide. Les monstres étant assez résistants, les renforts dont ils bénéficient feraient vite la différence en votre défaveur. Utilisez le sort de bouclier afin d'être protégés des monstres qui se mettront immanquablement sur votre route.

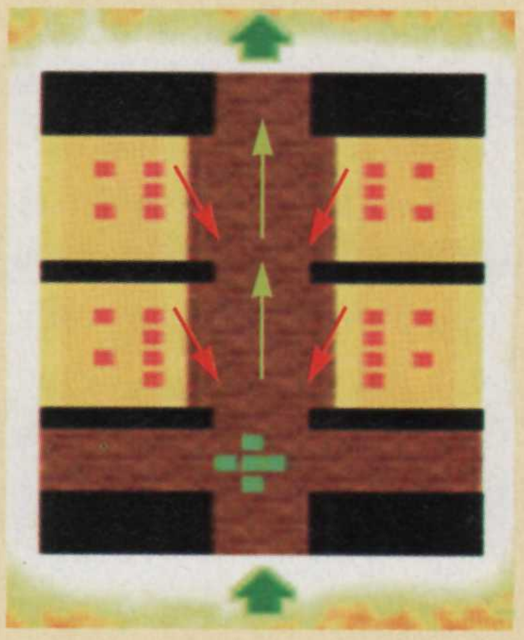


Le prince entrouvre la porte d'accès au chemin dimensionnel.

Les deux cristaux symbolisent l'entrée du monde parallèle de Quixotica.

COMBAT N° 8
DEMON'S CASTLE (F1)

Après avoir franchi les deux cristaux, vous vous retrouverez devant les portes d'un château, celui-là même que certains entrevoyaient à travers les cristaux des forêts. À peine êtes-vous entrés que la mère d'Aragorn fait une apparition. Sous le choc, la prince suit sa mère et disparaît avec elle. Voilà le groupe privé de son leader. Heureusement, Raiko a l'âme d'un chef et décide de mener les opérations. Lorsque vous aurez ouvert la porte menant au couloir central, les deux portes latérales s'ouvriront afin de laisser déferler le flot des gardes. C'est un moment difficile car vos personnages seront sans cesse victimes de sorts de rétrécissement. De fait, les magiciens ne peuvent pas et lancer des sorts offensifs et s'occuper des personnages diminués. Il faut donc ménager en priorité des guerriers afin qu'ils puissent cogner de façon efficace face à cet assaut. L'ouverture de la porte médiane se fait dans les mêmes conditions. Toutefois, les monstres sont cette fois un peu moins nombreux.



La vision de sa mère décédée provoque un choc au jeune prince.

Au niveau du cadre de la porte, on aperçoit le géant, victime d'un sort de diminution.

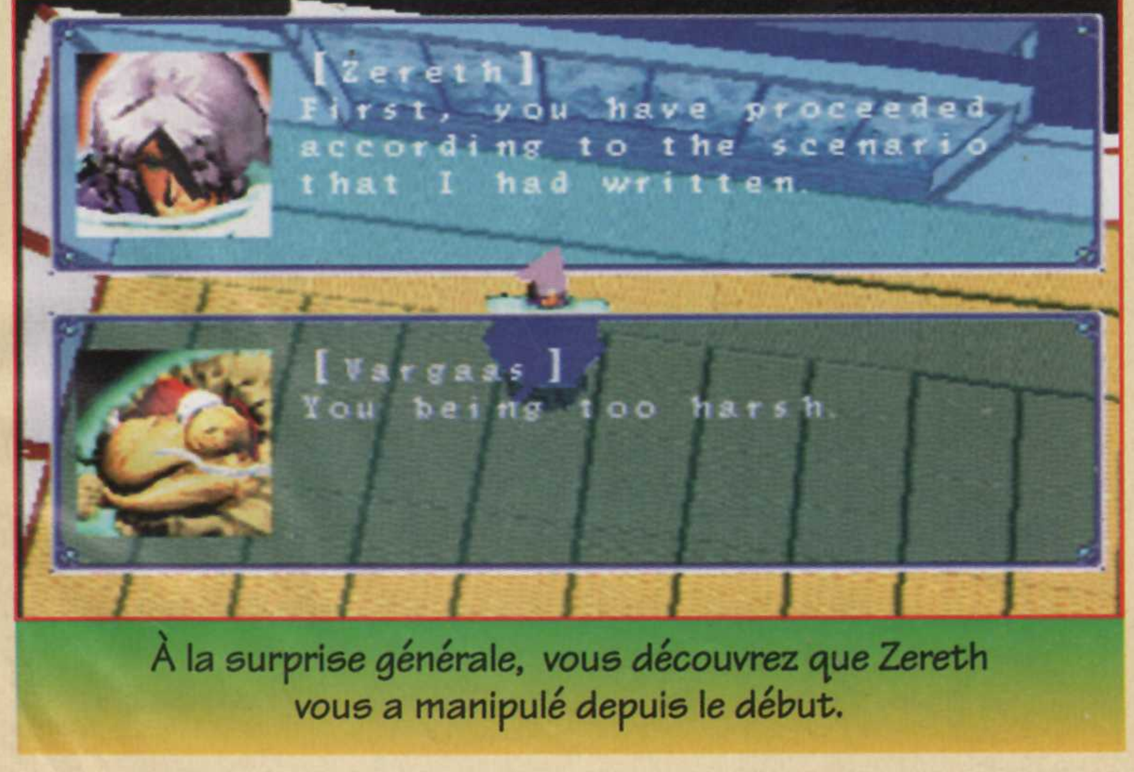
22 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
12 ninjas	27	510	380
5 birules	27	510	420
5 expugnas	27	510	430

COMBAT N° 9
DEMON'S CASTLE (F2)

Un rapide coup d'œil au champ de bataille vous permettra de découvrir une surprise de taille. Zereth est là et on se demande comment il a pu arriver jusqu'ici tout seul. Pour le savoir, il vous faudra d'abord vaincre la trentaine d'overlords et de ninjas quadrillant l'étage. L'espace important qui les sépare permet de s'en occuper méthodiquement sans avoir toute la horde sur le dos. Donc, malgré le nombre conséquent d'adversaires, ce combat sera plus simple qu'au rez-de-chaussée. Avant d'ouvrir la porte derrière laquelle se trouve Zereth, prenez le temps de vider les coffres. L'entretien avec Zereth vous mènera de surprise en surprise. Il explique notamment que toutes vos actions depuis le début de votre quête correspondent au scénario qu'il a imaginé. Il révélera ensuite se véritable forme qui sera immédiatement identifiée par Raiko comme étant celle du cinquième lieutenant de Lord Bane. Le combat s'engage. C'est l'occasion pour vos personnages de

N'hésitez pas à équiper vos personnages des meilleures armes pour ce combat.

Aragorn a enfin rejoint le fantôme de sa mère. Celle-ci lui remet les armes qui ont appartenues à son père.



À la surprise générale, vous découvrez que Zereth vous a manipulé depuis le début.

s'équiper avec les armes maudites, très puissantes mais ayant un effet secondaire indésirable (100 points de vie à son porteur, déplacement réduit de moitié, etc.). Lorsque vous l'aurez vaincu, Ciresa (le vrai nom de Zereth) disparaîtra en vous disant non pas adieu, mais au revoir...

Dans le même temps, on retrouve le prince poursuivant sa mère dans une gigantesque bibliothèque. Suivez exactement le même chemin qu'elle, sous peine de la perdre de vue. Lorsque vous l'aurez rejointe, celle-ci vous remettra l'épée et l'armure qui ont appartenu au défunt père d'Aragorn.

34 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
17 ninjas	27	510	380
16 overlords	27	500	430
Ciresa	31	4000	1500

STOCK GAMES N°1 DE L'OCCASION SUR PARIS ... MOINS CHER QUE TOUT

PLAYSTATION

→ NEUF	
CABLE RGB	129 F
JOYPAD PLAYSTATION	199 F
MULTITAP 4 JOUEURS	299 F
MEMORY CARD 120 BLK	329 F
TEKKEN 2	549 F
RESIDENT EVIL	399 F
NEED FOR SPEED	349 F
VIEW POINT	349 F
ZOOP	349 F
CHRONICLE OF SWORD	349 F
FORMULA ONE	349 F
WING COMMANDER 3	349 F
RIDGE RACER REVOLUT.	349 F
ADIDAS POWER SOCCER	349 F

→ OCCASIONS	
CONSOLE PSX FR + 1 JEU	1690 F
TOHSHINDEN	149 F
KILEAK THE BLOOD	149 F
STRIKER	149 F
RIDGE RACER	149 F
DESTRUCTION DERBY	149 F
MORTAL KOMBAT 3	149 F
STREET THE MOVIES	149 F
WIPE OUT	149 F
DISC WORLD	199 F
CYBER SLEED	199 F
NOVA STORM	199 F
LOADED	199 F
JUMPING FLASH	199 F
TOTAL ECLIPSE	199 F
RAPID LOADED	199 F
AIR COMBAT	199 F
RAIDEN PROJECT	199 F
RAYMAN	199 F
DOOM	199 F
ASSAULT RIGS	199 F
GOAL STORM	199 F
LEMMINGS 3D	199 F
CRAZY IVANS	199 F

PSX 1990F

THUNDER HAWK 2	199 F
NBA JAM T.E	199 F
FIFA SOCCER 96	199 F
EXTREME GAMES	249 F
IN THE ZONE	299 F
ROAD RASH	299 F
THEME PARK	299 F
WORMS	299 F

SATURN

→ NEUF	
CABLE PERITEL RGB	149 F
ADAPTATEUR JEUX US/JAP	149 F
JOYPADSATURN	169 F
STREET FIGHTER ALPHA	349 F
MORTAL KOMBAT ULTIM.	349 F
TRUE PINBALL	349 F
WORMS	349 F
THE HORDE	349 F
SIM CITY 2000	349 F
ALONE IN THE DARK	349 F
ALIEN TRILOGY	349 F
CYBERIA	349 F
PANZER DRAGON 2	349 F
VAMPIRE HUNTER 2 (JAP)	299 F

→ OCCASIONS	
CONSOLE SATURN + 1 JEU	1690 F
CARTES MPEG VIDEO	899 F
VIRTUAL FIGHTER	69 F
DAYTONA USA	69 F
CLOCK WORK KNIGHT	149 F
VIRTUA FIGHTER REMIX	149 F
VICTORY GOAL	149 F
SHINOBI X	199 F
STREET THE MOVIES	199 F
PANZER DRAGON	199 F
LE MANOIR DES AMES	199 F
HI OCTANE	199 F
VIRTUA RACING	199 F
MYST	199 F
RAYMAN	199 F
THUNDERHAWK 2	199 F
ROBOTICA	249 F
BUGS	249 F
WIPE OUT	249 F
WING ARMS	249 F
CLOCK WORK KNIGHT 2	249 F
CYBER SPEEDWAY	249 F
NHL HOCKEY	249 F
MYSTARIA	249 F
FORMULA ONE	249 F
FIFA SOCCER 96	249 F
PEBBLE BEACH GOLF	299 F
THEME PARK	299 F

SATURN + DAYTONA 1990F

SUPER NINTENDO

JOYPAD SUPER NINTENDO	69 F
STARWING	69 F
STREET FIGHTER II	69 F
BLAZING SKIES	99 F
DINO DINI SOCCER	99 F
KICK OFF	99 F
PILOT WING	99 F
FIRST SAMURAI	99 F
SUPER TENNIS	69 F
FIGHTING SPIRIT	99 F
SUPER SOCCER	99 F
POPULOUS	99 F
GHOULS' N GHOSTS	99 F
SUPER ALESTE	99 F
SPINDIZZY	99 F
SUPER R-TYPE	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
ALIEN 3	99 F
SYNDICATE	99 F
BATMAN RETURNS	99 F
TINY TOON	99 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	99 F
F ZERO	99 F
EQUINOX	149 F
INDIANA JONES	149 F
TECMO NBA BASKETBALL	149 F
MAGICAL QUEST	149 F
RISE OF THE ROBOTS	149 F
DRAGON	149 F
ADDAMS FAMILLY	149 F
NBA JAM	149 F
ACTRAISER 2	149 F
DAFFY DUCK	149 F
FIFA SOCCER	149 F
SUPER BOMBERMAN	199 F
KILLER INSTINCT	199 F
UTOPIA	199 F
MICKEY MANIA	199 F
NBA JAM T.E	199 F
SPARKSTER	199 F
WARLOCK	199 F
STREET RACER	199 F
ERIC CANTONA	199 F
SUPER METROID	199 F
LES SCHTROUMPFS	199 F
MYSTIC QUEST	199 F
FLASHBACK	199 F

S.NIN 349F

MORTAL KOMBAT 2	199 F
ZELDA	199 F
DONKEY KONG COUNTRY	199 F
MR NUTZ	199 F
LEMMINGS 2	199 F
NHL HOCKEY 95	249 F
DRAGON BALL Z	249 F
LOST VIKING	249 F
WOLFENSTEIN 3D	249 F
TURN & BURN	249 F
ROCK & ROLL RACING	249 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
DEMONS CREST	249 F
CANNON FODDER	249 F
EART WORM JIM	249 F
LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
ROI LION	249 F
INDY CARD NIGEL MANSELL	249 F
V-BALL	249 F
VAL D' ISERE CHAMPION	249 F
SUPER STAR SOCCER	249 F
TIME OF ILLUSION	249 F
SAMOURAI SHODOWN	299 F
ADDAMS FAMILLY VALUES	299 F
SECRET OF MANA	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F

MEGADRIVE

JOYPAD MEGADRIVE	39 F
CABLE PERITEL MD	99 F
TRANSFORMATEUR	99 F
SONIC	39 F
STREET OF RAGE	49 F
STRIDER	69 F
ALIEN STORM	69 F
JURASSIC PARK	69 F
FIFA SOCCER	99 F
KID CAMELEON	99 F
BULLS VS BLAZERS	99 F
AQUATIC GAMES	99 F
WRESTLE MANIA	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
ULTIMATE SOCCER	99 F
TOKI	99 F
STREET FIGHTER II	99 F
QUACKSHOT	99 F
ETERNAL CHAMPIONS	99 F
TINY TOONS	99 F
THUNDER FORCE II	99 F
COOL SPOT	99 F
SONIC 2	99 F
NBA JAM	99 F
ANOTHER WORLD	99 F
DESERT STRIKE	149 F
STREET OF RAGE II	149 F
TURTLES FIGHTERS	149 F
FIFA SOCCER 95	149 F
WINTER OLYMPIC	149 F
NBA SHODOWN	149 F
THUNDER FORCE IV	149 F
MICKEY MANIA	149 F
FLASH BACK	149 F
MR NUTZ	149 F
ALADDIN	149 F
LEMMINGS II	149 F
NHL HOCKEY 95	149 F
PITFALL	199 F
FERRARI GRAND PRIX	199 F
ALIEN 3	199 F
NBA JAM T.E	199 F
GUNSTAR HEROES	199 F
DRAGON' S FURY	199 F
LES SCHTROUMPFS	199 F
MEGA TURICAN	199 F
ROAD RASH II	199 F
MORTAL KOMBAT II	199 F
STAR GATE	199 F
JOHN MADDEN 95	199 F
SONIC AND KNUCLES	199 F
POWER DRIVE	249 F
LAND STALKER	249 F
EARTH WORM JIM	249 F
ROI LION	249 F
URBAN STRIKE	249 F
SONIC 3	249 F
ASTERIX LE POUVOIR	299 F
MORTAL KOMBAT 3	299 F
SOLEIL	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F
LIGHT CRUSADER	299 F
SHINING FORCE II	299 F
LA LEGENDE DE THOR	299 F
VIRTUA RACING	299 F

MEGADRIVE 199F

3 DO

→ CONSOLE 699 F	
MAD DOG MAC CREE	99 F
QUARANTINE	99 F
SHOCK WAVE	99 F
BURNING SOLDIER	99 F
WING COMMANDER	99 F
SEWER SHARK	99 F
DRAGON REVENGE	99 F
MICROCOSM	99 F
WAY OF WARRIOR	99 F
ALONE IN THE DARK	99 F
HELL	99 F
IMMERCERNARY	99 F
JURASSIC PARK	99 F
STARBLADE	99 F
REBEL ASSAULT	99 F
MONSTER MANOR	99 F
NOVA STORM	99 F
JOHN MADDEN	99 F
SUPREME WARRIOR	99 F
TOTAL ECLIPSE	99 F
OFF ROAD INTERCEPTOR	99 F
SALYER	99 F
FIFA SOCCER	99 F
NIGHT TRAP	149 F
THEME PARK	149 F
HORDE	149 F
RETURN FIRE	149 F
WING COMMANDER 3	149 F
SUPER STREET FIGHTER	149 F
SAMOURAI SHODOWN	149 F
ROAD RASH	199 F
NEED FOR SPEED	199 F
CAPTAIN QUASAR	249 F

NEO GEO CD

→ CONSOLE 1490 F	
JOYPAD NEO GEO	149 F
ART OF FIGHTING 2	149 F
SAMOURAI SHODOWN	149 F
KING OF FIGHTERS 94	149 F
SAMOURAI SHODOWN 2	149 F
SUPER SIDE KICKS 2	149 F
ART OF FIGHTING 2	149 F
FATAL FURY 3	149 F
TOP HUNTER	149 F
FAT FURY SPECIA	149 F
BASEBALL STAR 2	199 F
ALPHA MISSION 2	149 F
BASEBALL STAR 2	149 F
STREET HOOP	199 F
MUTATION NATION	199 F
VIEWPOINT	199 F
WORD HEROES 2 JET	199 F
LAST RESORT	249 F
SAVAGE REIGN	249 F
A D KOMBAT	249 F
KARNOV'S REVENGE	249 F
NINJA COMMANDO	249 F
KING OF FIGHTERS 95	329 F
SAMOURAI SHODOWN 3	329 F

NEO GEO cartouche

→ CONSOLE 629 F	
JOYSTICK NEO GEO	249 F
MEMORY CARD	129 F
FATAL FURY	149 F
KING OF THE MONSTERS	149 F
NAM 75	199 F
BASE BALL 2020	199 F
ART OF FIGHTING	199 F
ANDRO DUNOS	199 F
WORLD HEROES 2	199 F
BASE BALL STARS	199 F
TOP PLAYER GOLF	199 F
NINJA KOMBAT	199 F
MAGICIAN LORD	199 F
RIDING HERO	199 F
FATAL FURY 2	199 F
LEAGUE BOWLING	199 F
WORLD HEROES	199 F
SAMOURAI SHODOWN	249 F
TRASH RALLY	299 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
FOOT FRENZY	349 F
EIGHTMAN	349 F
SENGOKU 2	349 F
SUPER SIDE KICKS	349 F
ROBO ARMY	349 F
SPIN MASTER	349 F
SOCCER BRAWL	349 F
WORLD HEROES 2 JET	449 F

NEC

→ CONSOLE 1490 F	
DUO-R + 1 JEU	1490 F
ARCADE CARD DUO	249 F
POWER SPORTS CARD	129 F
BOMBER MAN 92	129 F
TATSUJIN	129 F
FINAL SOLDIER CARD	149 F
FINAL MATCH TENNIS	199 F
PC KID 2	199 F
DODGE BALL CARD	249 F
FATAL FURY SPECIAL	99 F
ART OF FIGHTING	99 F
PRINCE OF PERSIA	99 F
MAGICOAL	199 F
BRANDISH	249 F
SWORD MASTER	249 F
Y' S 1 ET 2	249 F
STAR PARODIA	249 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
LORD OF THUNDER	299 F
DRACULA X	299 F
DRAGON BALL Z Y' S IV	349 F

Attend, attend, c' est pas fini !!!

STOCK GAMES

Avec 10 000 JEUX de toutes sortes
... avec PLEIN de NOUVEAUTES en OCCAZ ...
STOCK un nom à RETENIR !!!

Livraison en Jet Service 24h00 Chrono*
Pour toute commande passée avant 16h30

NOUVEAU
REPUBLIQUE
44, rue de Malte
75011 PARIS
M Republique
☎ : (1) 43 55 76 45

NOUVEAU
NICE
21, Bld Raimbaldi
06000 NICE
☎ : (1) 93 13 00 10

NOUVEAU
ENGHIEN
52, rue du Général de Gaulle
95880 - ENGHIEN LES BAINS
☎ : (1) 46 21 20 02

NOUVEAU
METZ
80, En Fournirue
57000 METZ
☎ : (1) 87 37 37 47

GARE DU NORD
23, rue d' Abbeville
75009 PARIS
M Poissonnière et Gare du nord
☎ : (1) 44 63 02 49

JUSSIEU
15, rue des Ecoles
75005 PARIS
M Jussieu Cardinal Lemoine
☎ : (1) 46 33 07 83
10h30 à 19h00

LA DEFENSE
71 av du Pr Wilson
92800 PUTEAUX
M RER La defense
☎ : (1) 49 06 96 08

BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 BOULOGNE
M Marcel Sembat
☎ : (1) 46 21 19 92

MONTPARNASSE
4, rue Campagne Première
75014 PARIS
M Raspail ou Vavin
☎ : (1) 43 35 32 10

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

BON DE COMMANDE à renvoyer à

STOCK GAMES
3, rue d'Arras - 75005 PARIS - Tél : (1) 46 33 07 83

Nom : .....Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : .....Code Postal : .....Tél : .....

REGLEMENT
- Carte bleue ❑
  N° carte bleue |_|_|_|_|
  |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
  date d'expiration |_|_|_|_|
- Mandat-lettre ❑
- Contre remboursement ❑
- Chèque ❑
  Signature →

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 35 F (CONSOLES + 50 F).
Rajouter 40 F en contre remboursement, COLISSIMO 48H. Rajouter 65 F en contre remboursement, JET SERVICE 24H.
Tous nos jeux d'occasion et consoles sont testés et garantis. Nos jeux sont disponibles suivant les stocks disponibles.

RCS PARIS B 391152 899

06/96

COMBAT N° 10
LE SOMMET

4 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
Selene	30	3200	1000
Helius	31	3500	1500
Juza	30	4500	500
Caliban	31	4800	700

Après qu'il s'est entretenu avec sa mère, le prince rejoint les rescapés du groupe au sommet de la tour.
Ciresa étant occupé à la gestion de ses propres affaires, c'est aux quatre autres lieutenants de Lord Bane que vous aurez affaire.

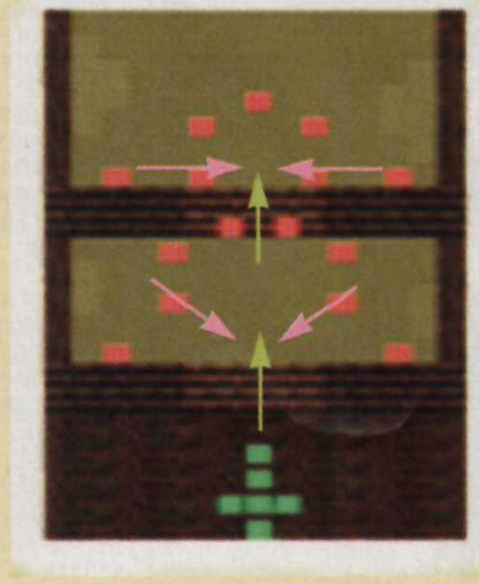
La mort de chacun des lieutenants est accompagnée d'une explosion impressionnante.

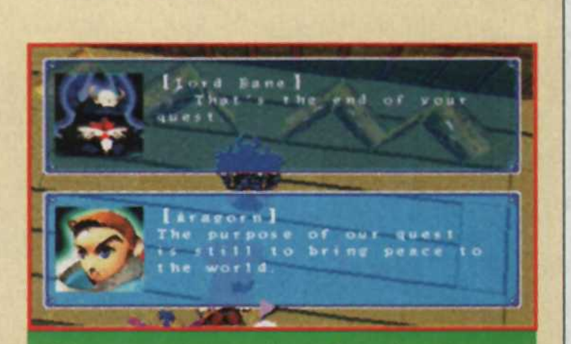
Ceux-ci semblent bien décidés à vous faire payer les échecs que vous leur avez infligés à un moment ou à un autre de votre quête.
Plus que jamais, restez groupés dans l'aura magique du bouclier et, dans la mesure du possible, concentrez vos efforts sur un seul lieutenant à la fois. Malgré le nombre important de points de vie dont ils disposent, le bouclier magique devrait vous permettre de tenir assez longtemps pour réussir à vaincre les quatre.

Les personnages sont tous regroupés autour de Vaargas et de son bouclier magique.

COMBAT N° 11
TOWER OF THE DEMON'S CASTLE

Pour la troisième fois depuis le début de votre quête, vous vous trouvez confrontés à Lord Bane.
Bien entendu, il n'est pas seul et attendra que ses sbires vous aient suffisamment affaiblis avant de se joindre aux réjouissances.
Lorsque vous serez venu à bout des mages, prenez le temps de récupérer les points de magie des lanceurs de sorts grâce aux « manas » stockées dans votre équipement. Équipez les guerriers des armes maudites et protégez le groupe à l'aide du désormais sacro-saint bouclier magique. Lord Bane devrait être assez rapidement vaincu.





Bane vaincu, les fondations du château s'affaissent.

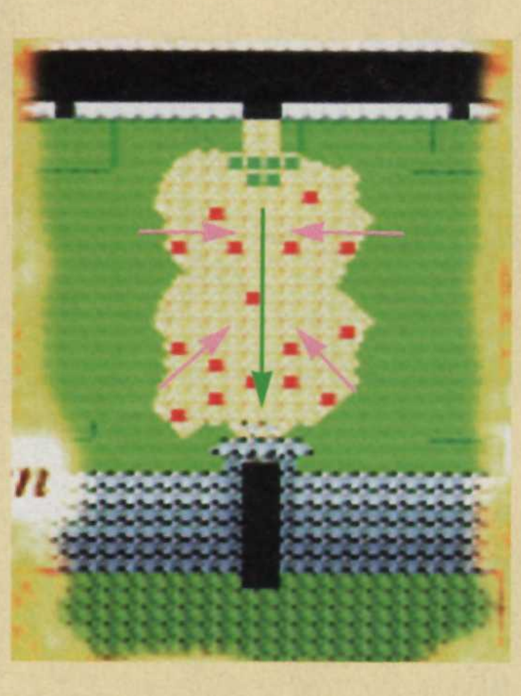
Kord fait le grand ménage grâce à sa hache mais surtout à son attaque circulaire.

15 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
Lord Bane	30	6900	4000
6 war mages	27	510	440
8 pastons	27	500	400

• Pendant • ce temps...

COMBAT N° 12
GARDEN

Vous êtes maintenant réunis au pied de la forteresse. Le parc est toutefois envahi par une tribu de monstres qui comptent bien vous empêcher d'accéder au cristal salvateur. Il va donc falloir livrer bataille sachant que le sol s'effondre peu à peu derrière vous. Il s'agit donc de ne pas traîner et d'être très mobile.



Inutile de vous attarder devant la porte, désormais scellée.

Il vaut mieux amener l'un de vos compagnons d'armes près du cristal pour rejoindre Mystaria où Ciresa doit sévir.

L'accès au portail est solidement défendu. Pour une fois, charger dans le tas est la meilleure tactique.

16 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
6 expugnas	27	510	430
5 pastons	27	500	390
5 overlords	27	500	420

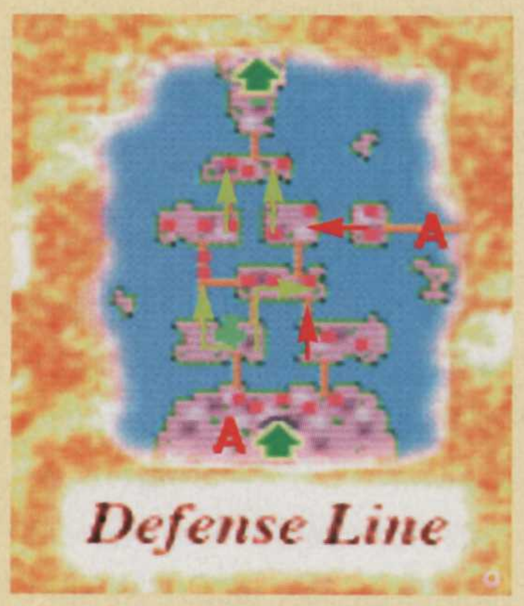
Un dernier monstre à occire, et vous pourrez diriger l'un des vôtres vers un cristal.

COMBAT N° 13
DEFENSE LINE

22 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
8 war mages	27	510	440
7 wizards	27	510	440
7 berserks	27	500	390

Renforts : un ennemi aléatoire du tableau à chaque tour.

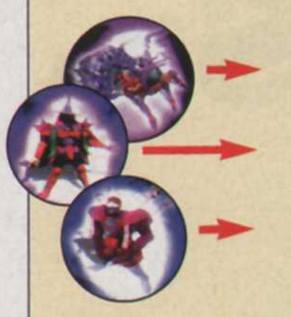
Pendant qu'une partie de votre groupe a fort à faire dans le monde parallèle de Quixotica, l'autre moitié tente de retrouver la fée. Le champ de bataille est constitué d'une succession de petites îles reliées entre elles par des passerelles. Désintéressez-vous des ennemis en bas de l'aire de combat et avancez directement vers le haut. Séparez le groupe en deux parties, et servez-vous des archers pour déblayer le terrain. En principe, vous devriez être en mesure d'éviter tout combat



au corps-à-corps. Lorsque vous aurez rejoint la fée, celle-ci vous annoncera de bien mauvaises nouvelles avant de vous téléporter vers le lieu de votre dernière bataille.

Les archers sont d'une redoutable efficacité. Attention toutefois à la portée des sorts adverses !

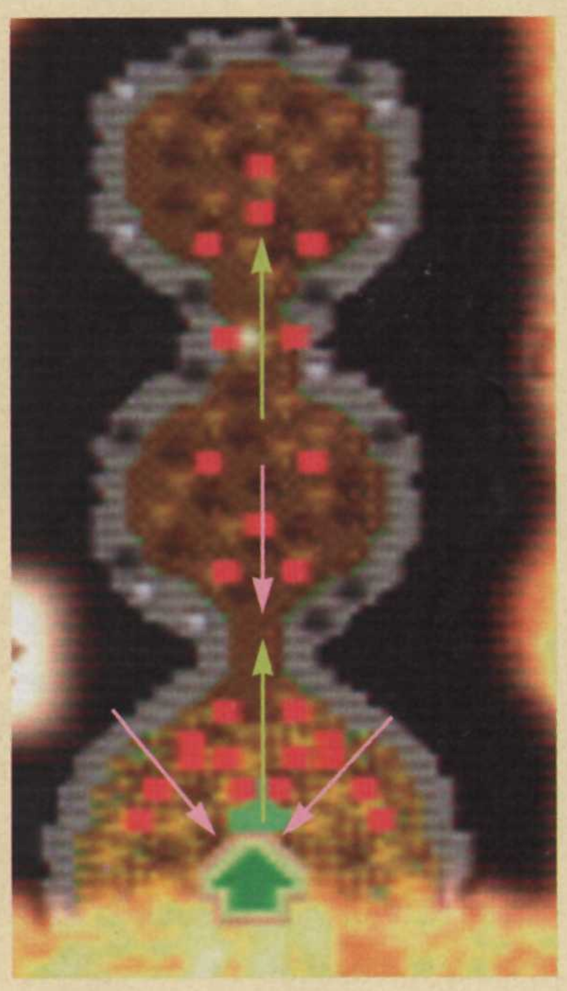
COMBAT N° 14
RUINS OF OLD BATTLE



25 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
Rastigan	39	9900	9000
Ciresa	30	4000	1500
23 wizards	27	500	430

Renforts : 1 wizard à chaque tour.

En arrivant sur ce nouveau champ de bataille, vous aurez la désagréable surprise de découvrir l'instigateur de tout ce chaos en la personne de Rastigan, premier ministre de Queensland. Il est secondé par Ciresa l'Invincible, le bras droit de Lord Bane. Et tout ce beau monde est entouré d'une horde de sorciers dont les sorts sont d'une redoutable efficacité. Avant le début de la bataille, le groupe dirigé par le prince Aragorn opère la jonction avec l'autre, et vous pourrez alors composer votre groupe d'assaut. La présence de Saura et Vargaas est vivement recommandée, puisqu'ils sont capables de régler ce conflit final à eux seuls. En effet, ils sont quasiment immunisés contre les sorts de vos ennemis. Dès le début, débarrassez-vous de la vingtaine de sorciers qui vous entourent avant de laisser Saura ou Vargaas s'occuper seul(e) de Ciresa et de Rastigan. Tandis que le premier mage va à la rencontre des deux boss, laissez le second en arrière en gardant en réserve son sort de rappel à la vie. En cas de problème, le magicien en arrière peut alors utiliser son sort de résurrection avant de prendre la relève sur le front. Le magicien ressuscité restera à son tour en arrière en conservant son propre sort en cas de pépin. Avec cette technique, le combat ne devrait pas dépasser la demi-heure.



Saura s'occupe seule de ce combat. Resté en retrait, Vargaas interviendra si le besoin s'en fait sentir.

Ciresa entouré de ses sorciers. Les pentacles en surbrillance sont des « générateurs » de monstres.

Rastigan se métamorphose... et révèle sa véritable forme.

La quête achevée, certains compagnons retournent chez eux tandis que d'autres demeurent au château.

À l'issue de ce combat, pas de mauvaise surprise : Rastigan était bel et bien l'homme à abattre, et maintenant que c'est chose faite, le peuple de Mystaria va pouvoir entreprendre la reconstruction des royaumes. Aragorn va, quant à lui, prendre en main le destin de Queensland tandis que ses compagnons d'armes retournent à leurs vies quotidiennes.

Fin

CRYING FREEMAN

SAMUEL HADIDA PRÉSENTE

UNE PRODUCTION DAVIS FILMS / OZLA PICTURES / YUZNA FILMS UN FILM DE CHRISTOPHE GANS "CRYING FREEMAN" AVEC MARK DACASCOS, JULIE CONDRA, RAE DAWN CHONG, BYRON MANN, MASAYA KATO, YOKO SHIMADA AVEC MAKO ET TCHEKY KARYO MUSIQUE COMPOSÉE PAR PATRICK O'HEARN MONTAGE DE DAVID WU, CHRISTOPHER ROTH DIRECTEURS ARTISTIQUES DOUGLAS HIGGINS, ALEX MCDOWELL DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE THOMAS BURSTYN, C.S.C. CO-PRODUCTEURS ROBERT FREDERICK, AKI KOMINE PRODUCTEURS EXÉCUTIFS TAKA ICHISE, VICTOR HADIDA BASÉ SUR LA BANDE DESSINÉE "CRYING FREEMAN" CRÉÉE PAR KAZUO KOIKE ET RYOICHI IKEGAMI SCÉNARIO DE CHRISTOPHE GANS, THIERRY CAZALS PRODUIT PAR SAMUEL HADIDA, BRIAN YUZNA

RÉALISÉ PAR CHRISTOPHE GANS

PKGB

METROPOLITAN FILMEXPORT

SPECTRAL RECORDING DOLBY STEREO DIGITAL

PRESENTED IN DIGITAL dts SOUND

Livre adapté du film, publié aux Editions Rivages

Bande dessinée originale et livre du tournage chez Glénat

Bande originale du film disponible en CD/K7 BMG Distribution

Gagnez des cadeaux au 36.65.77.88 (3,71F/mn)

AUGUST ENTERTAINMENT

DAVIS FILMS

FREEMAN SUR INTERNET : http : // www.pixtel.fr/freeman

M6 MCM La Chaîne Musicale

Le Magazine N°1 des Consoles Player One

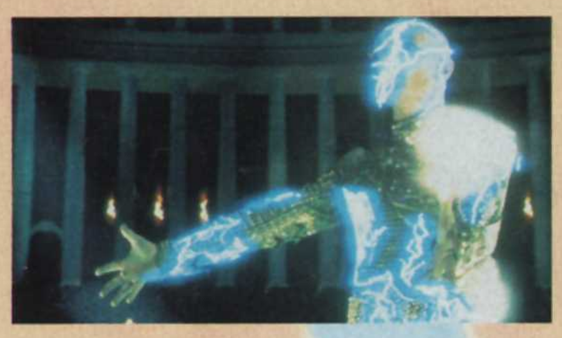
SKYROCK PRIORITE A LA MUSIQUE

10 ANS! 1986-1996

Visa n°14078 - Interdit aux moins de 12 ans

CYBER NE

Jobe, l'attardé virtuel du film *Le Cobaye* sera de retour sur les écrans le 26 juin dans une nouvelle aventure brillamment intitulée *Le Cobaye 2* !



FLASHBACK

Vaguement inspiré d'une nouvelle de Stephen King, *The Lawnmower Man* (déjà adaptée en comics par Walt Simonson), *Le Cobaye* était une série B assez moyenne de science-fiction horrifique dont le principal mérite était de présenter pour la première fois d'époustouflantes séquences en images de synthèse (voir *Player* de juillet 1992)...

Quatre ans après, des producteurs américano-britanniques se sont dit que, les nouvelles images étant à la mode, il serait sans doute bonnard de tourner une « sequel » (suite) et qu'un film de ce genre pourrait se décliner facilement en jeu vidéo, donc rapporter encore plus de brouzoufs...

MAX HEADROOM

Dirigé par Farhad Mann, un metteur en scène qui avait travaillé sur la série-télé *Max Headroom*, ce second *Cobaye* commence là où se terminait le précédent film, à savoir dans la maison de Jobe (le bêta devenu dieu virtuel) que ravage un incendie. Contrairement à ce que l'on pensait, Jobe est sauvé in extremis par les pompiers. Gravement brûlé, il doit subir moult greffes, du visage notamment (ça, c'est pour justifier le changement d'acteur !)...
Malheureusement pour toute la Terre, un médecin décide de lui faire subir une thérapie fondée sur la réalité virtuelle. Et, je vous le donne en mille, en un tour de main, Jobe « se virtualise » et disparaît dans l'univers virtuel !

LAST ACTION CYBERPUNK

Les années passent et le film recommence dans le Los Angeles du début du XXIe siècle.
On suit les aventures d'une bande d'ados pas toujours recommandables, que dirige Austin O'Brien, jeune acteur présent dans le premier *Cobaye* et copain d'Arnold dans *Last Action Hero*. Tout baigne, mais Jobe réapparaît, cette fois-ci comme valet d'un industriel véreux qui rêve de dominer tous les réseaux informatiques de la planète. Bien entendu, ce crétin n'a rien compris : Jobe ne pense qu'à lui et prépare la conquête du cyber espace, dont il entend devenir le dieu virtuel !

U-NEU !

l'essentiel : en quatre ans, nous nous sommes habitués aux images de synthèse et nous sommes devenus beaucoup plus exigeants. Ainsi, quelles que soient les qualités des séquences « virtuelles » du film, elles ne bénéficient pas de l'effet de surprise de celles du premier. Par ailleurs, malgré tous les efforts du metteur en scène, des décorateurs et des responsables des effets spéciaux, ce second *Cobaye* souffre parfois d'un côté « cheap », que la musique pompière genre sous-John Williams accentue encore. Passons vite sur l'interprétation, puisque la plupart des seconds rôles sont généralement fort mal dirigés. Il n'empêche, *Le Cobaye 2* contient de chouettes idées, notamment dans la partie où Jobe pète les plombs (son discours virtuel, la panique informatique, le jeu virtuel). Bref, *Le Cobaye 2*, c'est une sorte de comic-book cyber, moyen mais sympa. Le film sort aux alentours de la Fête du cinéma... Profitez-en !

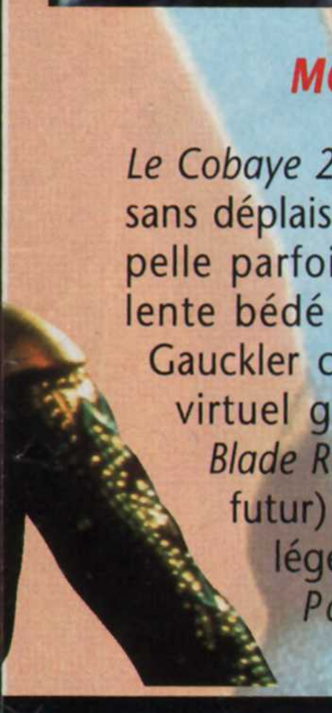
Le Cobaye 2 - Cyberspace,
de Farhad Mann.
Sortie nationale le 26 juin.

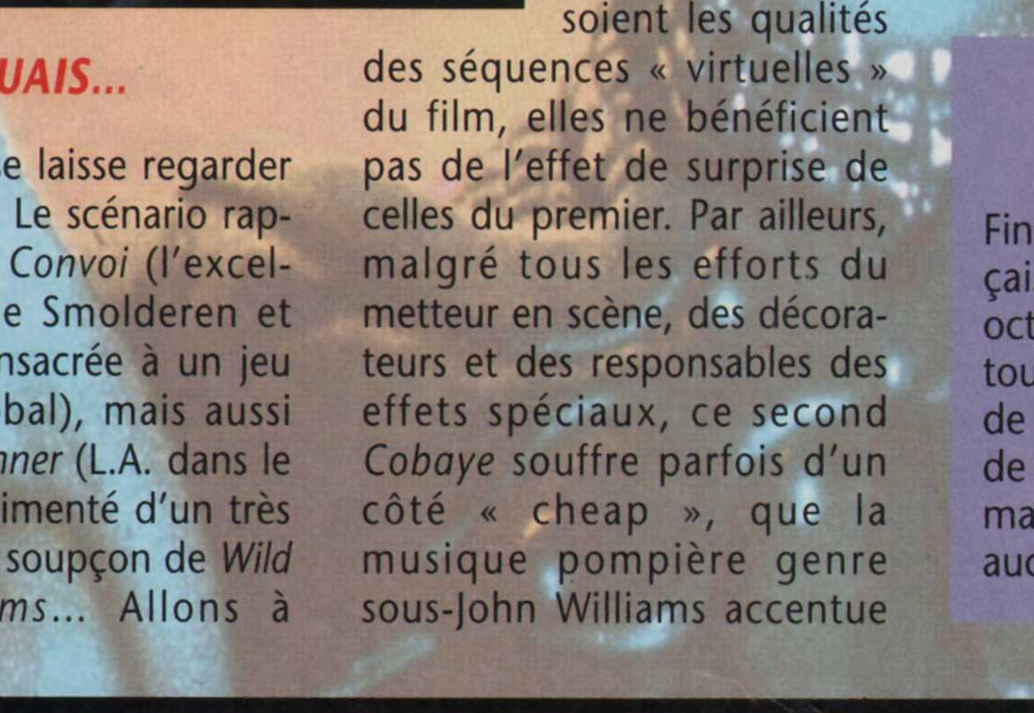
MOUAIS...

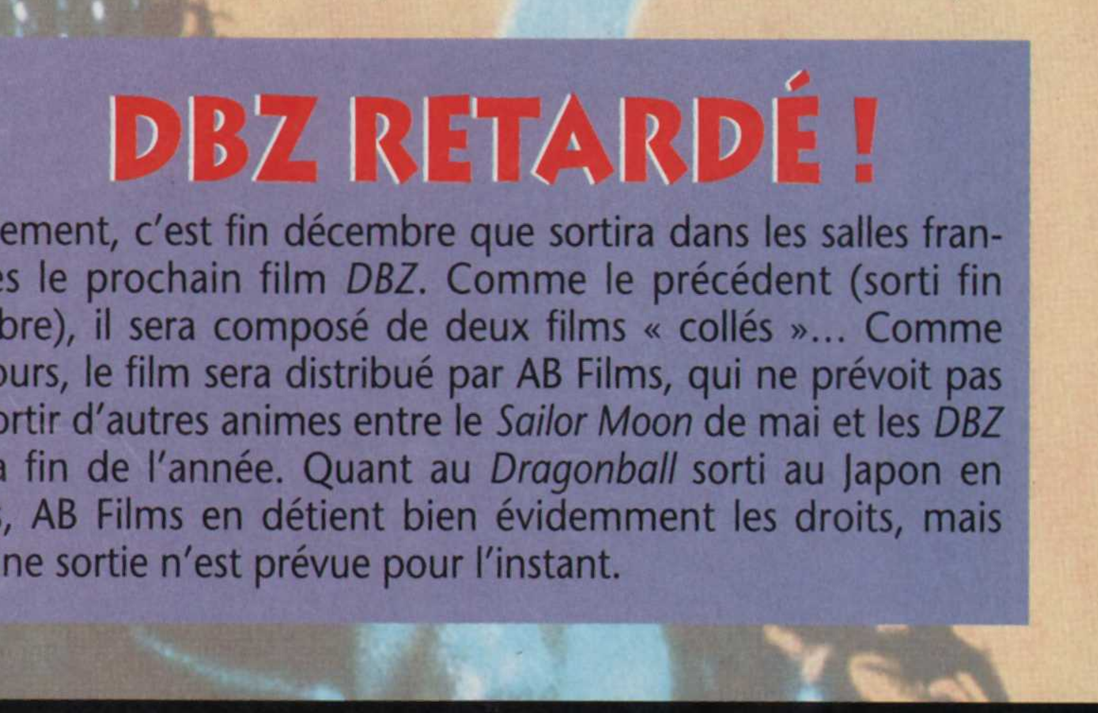
Le Cobaye 2 se laisse regarder sans déplaisir. Le scénario rappelle parfois *Convoi* (l'excellente bédé de Smolderen et Gauckler consacrée à un jeu virtuel global), mais aussi *Blade Runner* (L.A. dans le futur) pimenté d'un très léger soupçon de *Wild Palms*... Allons à

DBZ RETARDÉ !

Finalement, c'est fin décembre que sortira dans les salles françaises le prochain film *DBZ*. Comme le précédent (sorti fin octobre), il sera composé de deux films « collés »... Comme toujours, le film sera distribué par AB Films, qui ne prévoit pas de sortir d'autres animes entre le *Sailor Moon* de mai et les *DBZ* de la fin de l'année. Quant au *Dragonball* sorti au Japon en mars, AB Films en détient bien évidemment les droits, mais aucune sortie n'est prévue pour l'instant.







JAPANIMATION

SIN CITY : LA TUERIE

Monstrueux ! Frank Miller est de retour avec le troisième épisode de sa série brutale sur la Vilie du Péché... Incontestablement, il s'agit de la bédé du mois !

La place manquant, on vous la jouera courte. À l'attention des jeunes générations, nous signalerons quand même que Miller est un vrai génie de la bédé en général, et plus particulièrement du comic-book. C'est lui qui a littéralement ressuscité le super héros Daredevil, en écrivant et dessinant certaines des plus impressionnantes planches jamais parues aux USA. C'est encore Miller qui signa *Dark Knight*, la série d'albums dans laquelle un Batman quinquagénaire s'étripait avec un Joker sadique. Stupéfié par ces comics, Tim Burton s'en servit beaucoup pour ses deux films *Batman*... Entre deux chefs-d'œuvre, Miller a entamé (au début des années 80) une véritable croisade pour la reconnaissance des mangas en Amérique (et donc en Occident). Nombre de ses BD comportent des références aux grands classiques. L'auteur prend un malin plaisir à faire appel à des ninjas (Daredevil, Ronin), ou à rendre hommage aux mangas (il a illustré les couvertures de l'édition ricaine de *Lone Wolf And Cub* —le manga dont sont tirés les films *Baby Cart*). Bref, Miller est pour nous une référence, un mentor, un homme dont on doit surveiller tous les travaux. D'aucuns pensent que *Sin City* est son œuvre la plus forte. Peut-être. Quoi qu'il en soit, ces trois albums devraient vraiment vous atomiser. Graphiquement, Miller donne dans l'expérimental, brossant avec une joie qu'on imagine féroce ce qui est peut-être le premier comic-book du XXIe siècle (ou le dernier du XXe, mais c'est pareil...). Quant à l'histoire, c'est du polar, destroy, bestial, qui passe du sadisme au mélo. Intitulé *Le Grand Carnage*, le troisième volume de cette série amok, nous entraine dans les bas-fonds d'un downtown où s'étripent putes, flics et gangsters. Là, une tuerie homérique va opposer tout ce joli monde... Au beau milieu du massacre, une ado-ninja découpe, hache, mutile, sans jamais faire preuve de la moindre émotion. Conclusion : cette bande dessinée est très vivement déconseillée aux âmes sensibles ! Les autres dévoreront de leurs avides mirettes ces cases d'un glauque grandiose en noir et blanc. À lire !

Le Grand Carnage,
de Frank Miller.
Ed. Rackham/Vertige Graphic

complétez votre collection !

54 juin 95

Dossier : Salon E³ de Los Angeles
Tests : Fatal Fury 3, Mario's Picross, Astérix et Obélix GB, Animaniacs GB…
OTW : Astal, Jumping Flash, Gunner's Heaven, Virtual Hydlide…
Plans et Astuces : La légende de Thor

55 juillet/août 95

Dossiers : La fin de DB Z, Judge Dredd, Saturn
Tests : Illusion of Time, Loney Tunes Basketball, Obelix SN, Batman & Robin MD, Slam'n Jam 95...
OTW : Rayman, Gran Chaser, Parodius Saturn, Earthbound…
Plans et Astuces : La légende de Thor

56 septembre 95

Dossiers : Mangas et jeux vidéo, Earthworm Jim 2
Tests : Light Crusader, Prehistorik Man, Donkey Kong Land, Castlevania Vampire Kiss, Batman Forever…
OTW : Arc the Lad, Ace Combat, Riglord Saga, VF Remix, DBZ PlayStation....
Plans et Astuces : Virtua Fighter

57 octobre 95

Dossier : PlayStation.
Tests : Destruction Derby, Wipe Out, Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Discworld, Killer Instinct, Comix Zone MD, Rayman PSX et Saturn, The King of Fighter 95 Neo Geo, Space Hulk, Doom SN, Micro Machines 96…
OTW : Zero Divide, Magic Knight Ray-Earth, Yoshi's Island, Robotrek...
Plans et Astuces : Light Crusader.

58 novembre 95

Dossiers : Mortal Kombat 3, ISS Deluxe, Tekken.
Tests : Jim 2 MD, Myst Saturn, Tintin SN, Extreme Games PSX, Raiden Project PSX, Fifa 96 MD...
OTW : Secret of Mana 2, WingArms Saturn, Hermie Hopperhead PSX, Dragon Ball Z Super Famicom et GB...
Plans et Astuces : Light Crusader.

59 décembre 95

Dossiers : Doom, Yoshi's Island.
Tests : Clockwork Knight 2, Phantasy Star IV MD, Zoop, Worms PSX Saturn, Viewpoint PSX, PGA Tour 96, Virtua Cop, Super Bomberman 3...
OTW : Secret of Evermore, Simcity 2000, F1 Live Informations,...
Supplément gratuit : ULTRA 64, les premiers jeux.

60 janvier 96

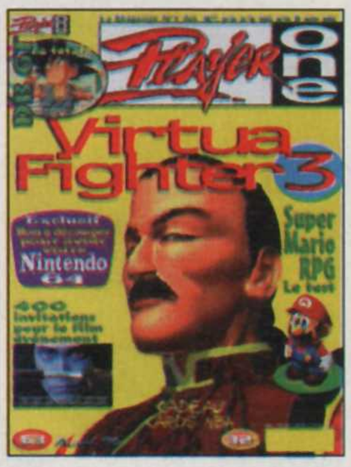
Dossiers : Virtua Fighter 2, Ultra 64, Sega Rally.
Tests : Firestorm Thunderhawk 2, Mystaria, Samurai Shodown 3, X-Com Enemy Unknown, Galactik Attack, Big Sky Trooper, Urban Strike...
OTW : Ridge Racer Revolution, Toh Shin Den S, Dragon Ball Z, X-Men, A IV Evolution, Tactics Ogre, X-Japan Virtual Shock 001...
Plans et Astuces : Light Crusader.

61 février 96

Dossiers : Dragon Quest VI, DKC 2.
Tests : X-Men, NBA In The Zone, Total NBA 96, F1 Live Information, Assault Rigs, Road Rash, Sim City 2000...
OTW : Toshinden 2, Kileak The Blood 2, Far East of Eden Zero, Street Fighter Zero, Darius Gaiden, Gunbird...
Plans et Astuces : Virtua Fighter 2.

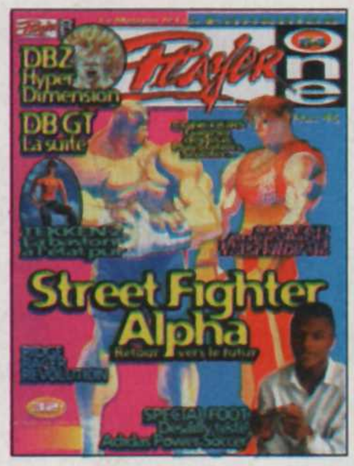
62 mars 96

Dossiers : Dragon Ball et RPG.
Tests : J. Bazookatone, La Horde, Descent, Gex, Fatal Fury Real Bout, Breath of Fire 2, Actua Golf, Worms...
OTW : Toy Story, Horned Owl, Floating Runner, SideWinder, Guardian Heroes, Genso Suikoden...
Plans et Astuces : Virtua Fighter 2.
Cadeau : Manga Player Digest.



63 avril 96

Dossiers : Les coups de j'arnaque, Jouer à plusieurs.
Tests : Toy Story, Panzer General PSX, Wing Commander III PSX, The Need for Speed PSX, Magic Carpet PSX/Saturn…
OTW : Super Mario RPG SFC, Bahamut Lagoon SFC, Vampire Hunter Saturn, Alone 2 Saturn…
Plans et Astuces : Mystaria (1).
Cadeau : NBA Basketball Cards.



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.

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 : extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse...

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Bii* - Anciens numéros PO - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand
Tél. : 44 69 26 26 (faites le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne)

❑ **Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour le hors-série).**
Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Édition ou ..... Crédits Player *.

											Prix par exemplaire	Qté	Total
25	26	27	28	29	30	31	32				35 F (28 F + 7 F)		
33	34	35	36	37	38	39	40						
41	42	43	46	47	48	50	51				37 F (30 F + 7 F)		
52	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	39 F (32 F + 7 F)		
Hors-série n°5											51 F (35 F + 16 F)		

Attention !
Les numéros 1 à 24 et 44, 45, 49, 53, 54 sont épuisés.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... **Ville :** .....

Signature obligatoire*
***des parents pour les mineurs**

* sauf Hors-série

JAPANIMATION

EXCLUSIF

SUPER CHILD

Découvert lors du dernier Festival de Cannes, le héros de ce dessin animé coréen ressemble comme deux gouttes d'eau à Son Gokû !

C'est en déambulant dans les stands du marché du film (une sorte de foire où les distributeurs de toutes nationalités achètent des films) que les envoyés spéciaux de *Player One* sont tombés sur l'affichette de cette production coréenne. Diable, cela sentait (puait) le plagiat ! Nos émissaires foncent donc dans l'instant qui suit chez le distributeur américain de cet anime « made in Korea ».

Super Child a été dirigé par Yi-Yong Um, pour le compte d'UM Productions. Plus d'une centaine d'animateurs ont travaillé pendant trois ans sur ce long-métrage de 101 minutes. Le DA narre les exploits galactiques (nous sommes en 2023) d'un petit super-héros qui combat un méchant inter-sidéral du nom de Judogwi... À Cannes, nous n'avons pu voir qu'une bande-annonce de quatre minutes. Notre première impression était bien fondée : *Super Child* pompe sans vergogne un bon paquet du design et des astuces de réalisation de *DBZ*. Certaines séquences cependant semblent issues de DA télévisés français. Nous ne savons pas encore si *Super Child* sera distribué un jour en France. Attendons de voir le produit fini pour juger mais on peut d'ores et déjà prédire que la Corée va produire de plus en plus d'animes du genre. Espérons que tous ne se limiteront pas à copier les productions Japonaises !

DRAGONBALL GT, LA SUITE !

Suite des aventures de Gokû, Trunks et Pan, qui poursuivent leur quête de dragonballs dans l'espace ! Où l'on découvre les péripéties du septième épisode...

Le voyage commence à peser sur les nerfs de nos amis... Pour preuve, l'attitude (toujours) destroy de l'irascible Pan, qui menace de découper le pauvre robot Geru s'il continue à dévorer les fils du vaisseau spatial ! Pan n'arrivant pas à maîtriser Geru, elle part demander de l'aide à ses deux compagnons, qui refusent. De son côté, le robot ne perd pas le nord et ingurgite les ciseaux de Pan !

Peu après, Gokû repère une planète inconnue, qui ne figure pas sur les cartes. Gokû demande à Geru s'il y a une dragonball. Celui-ci répondant par l'affirmative, Trunks dirige le vaisseau vers la planète...

Une fois l'atterrissage effectué, les amis se dirigent vers un village où se trouve rassemblée toute une foule. Le « bip-bip » de Geru s'accélère, signalant la proximité d'une dragonball. Étonnés par l'attitude hystérique de la foule, les amis s'inquiètent de la situation : il leur est répondu que la princesse locale va être sacrifiée à Zunama... Tout d'un coup, nos héros remarquent que la princesse a une dragonball ! Ils se précipitent vers elle. Des gardes s'interposent. Gokû et Cie expliquent qu'ils ont absolument besoin de la dragonball pour sauver la Terre (et permettre à Gokû de retrouver son âge réel !) mais personne ne semble les croire, sauf la princesse (on la comprend d'autant mieux que nos amis lui ont promis de stopper Zunama par la même occasion !)...

© Bird Studio/Toei

À l'heure du dîner, les anciens du village expliquent que Zunama est une limace géante qui terrorise le village. Le monstre exige que les villageois lui sacrifient une jeune fille (quelle originalité, ce scénario ! On a l'impression de lire un mauvais Conan !). Effrayés, les villageois n'ont pas d'autre choix que de sacrifier la princesse Lenu...

Geru signale qu'une abomination arrive. Le robot fonce se planquer dans un panier. L'horreur en question, Zunama, arrive, plutôt d'humeur joyeuse... Il a l'air d'un hybride entre un dinosaure et une grosse limace...

Trunks essaie de trouver une solution avec les anciens. Impatient, Zunama s'agite et déclenche un tremblement de terre. Lenu fonce lui parler et lui demande d'épargner le village. En échange, elle fera ce que le monstre désire !

Zunama répond : « Bien. Le mariage aura lieu demain. » Lenu s'évanouit en entendant ces mots !

Résignés, les villageois organisent le banquet de mariage. Tout le monde demande à Gokû de ne pas toucher à la nourriture. Pendant ce temps, Pan explique aux anciens qu'elle est prête à se charger de Zunama en échange de la dragonball. Pan continue en expliquant que, selon elle, Gokû et Trunks peuvent se charger de Zunama. Gokû surgit avec un plateau de nourriture et confirme.

L'idée originale consistait à faire porter à Gokû la robe de la mariée. Mais Gokû remarque qu'il faudra moins de retouches si Trunks porte la robe. Après quelques efforts, Trunks réussit à enfiler la robe. Vient le moment du maquillage (au grand dam de Trunks). Une fois l'opération achevée, Trunks ressemble à un sosie parfait de Lenu.

Le matin venu, Trunks est plutôt déprimé. Lenu le remercie. Une villageoise apporte une bouteille de saké pour la cérémonie et demande à Gokû de ne pas y toucher !

Enfin, Zunama surgit, une fois de plus d'excellente humeur. Trunks a beau s'appliquer, il n'arrive pas à se comporter vraiment comme une fille... Que va-t-il se passer ? Trunks va-t-il connaître le bonheur avec l'abominable Zunama ?

Et que penser de ce scénario crétin ? À suivre... dans *Player One*, bien sûr!

© Bird Studio/Toei

MANGA

LES ZOLIES Z'IMAGES

Ce mois-ci, la rédac de *Player One* a décidé de vous présenter quelques Art-books.

Pour les lecteurs qui ne sauraient pas encore ce que c'est, voici ce dont il s'agit : un gros livre, rempli d'illustrations et de quelques textes crayonnés, centré sur un auteur, ou sur une série, que les fans d'animation ont toujours appelé art-book, et ce malgré les différentes appellations japonaises, « Mook » ou « Vook » selon le cas ; movie-book lorsqu'il s'agit d'un animé précis, visual-book lorsqu'il traite d'une série dans son intégralité. Et « Menshutsu » lorsqu'il concerne le travail d'un auteur particulier.

YOU'RE UNDER ARREST

Trêve de bavardage — voici le premier venu: le vook de *You're Under Arrest* que les lecteurs de *Manga Player* (le p'tit frère) connaissent déjà. Kosuke Fujishima, le jeune auteur, est également connu pour *Ah! My Goddess*, son autre manga à succès (publié dans les pages du p'tit frère). *You're Under Arrest* a inspiré une série d'OAV, épisodes en vidéo, générant une quantité de fans incroyable, tant cet animé décrit la vie de deux « gendarmettes » japonaises avec humour et extravagance. La vie de ces demoiselles en uniformes étant lassante au possible, elles cherchent à briser la routine par tous les moyens, fourrant leur nez là où personne ne les attendait. Natsumi et Miyuki forment un duo parfait: l'une est turbulente, adepte de catch, l'autre très zen, passionnée de mécanique, est toujours en train de calmer la première... Pas étonnant que les Japonais, qui raffolent des associations de personnages antagonistes, aient porté cette série aux nues. Les différents OAV à succès, et les nombreux goodies ont donné naissance à quantité d'illustrations que l'on retrouve dans ce bouquin très bien fait. Non seulement les plus beaux dessins de Fujishima, au style très manga/encre de chine sont présents, mais on y trouve des roughs (dessins et crayonnés préparatoires) de la série d'OAV, ainsi que de très belles images originales ayant illustrées divers goodies, tels des posters, Shitajikis, jaquettes de disque laser... De la belle ouvrage, que nous vous recommandons chaudement.

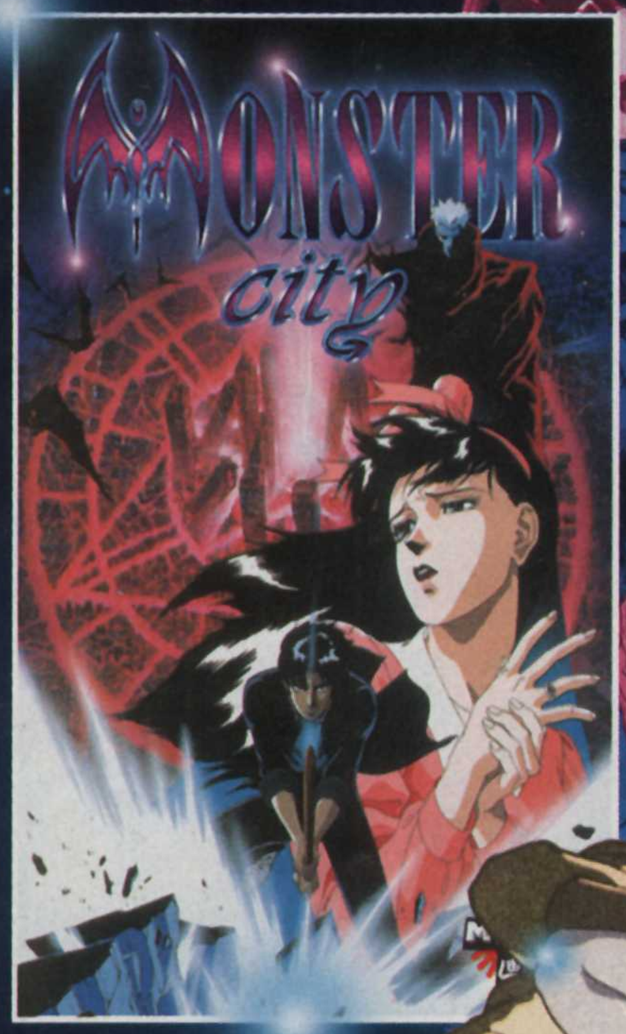
KYOKO ISHIDA

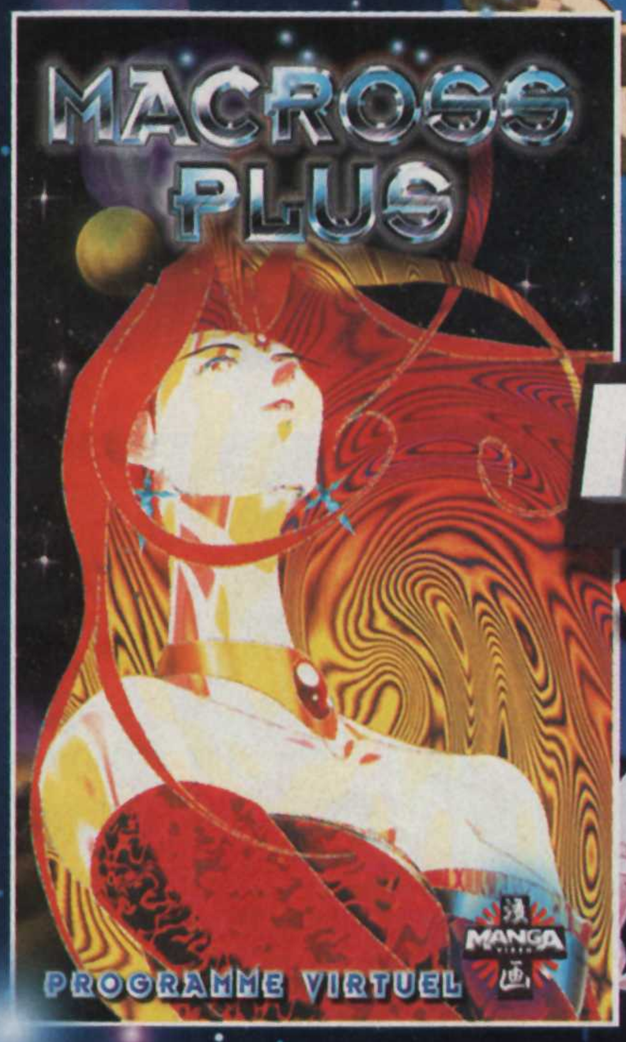
Les deux autres livres d'illustrations qui suivent sont dans un registre très différent, jugez

AVEC

MANGA VIDEO

LE SORT EN EST JETE !





Dès le 6 Juin 1996,

Monster City, la digne suite de La Cité Interdite vous charmera, le Signe de Wu de 3x3 Eyes vous séduira, le Programe Virtuel de Macross + vous subjuguera et le Troisième Guyver vous enchantera. Alors laissez-vous ensorceler par Manga Vidéo !

DISPONIBLES DANS TOUS LES VIDÉO-CLUBS, MULTISPÉCIALISTES, LIBRAIRIES SPECIALISÉES ET GRANDES ET MOYENNES SURFACE.

plutôt. Mademoiselle Ishida est une illustratrice de talent, comme le démontrent les magnifiques images qui illustrent ce somptueux livre relié, à couverture rigide, presque entièrement en couleurs. L'ouvrage est découpé en plusieurs parties, chacune d'un style et d'un genre différent. La partie principale est consacrée aux nombreux dessins de *Mighty Gaines* et ses nombreuses séquelles, principalement des aventures de robots géants, petit garçon héroïque, et belle jeune fille au cœur pur... Si vous êtes allergique aux méchas, c'est bien dommage. Mais cette partie n'est pas représentative du livre : de très beaux dessins des *Magic knights Rayearth* sont là aussi, mais les meilleurs sont ceux réalisés en fonction d'un thème, comme Le lycée ou Jeunes filles et fleurs, qui recèlent des trésors d'illustrations, que même les détracteurs de mangas reconnaîtront comme fabuleuses. La plupart de ces beaux dessins rehaussant nos pages, jetez-y donc un coup d'œil pour vous convaincre d'acheter ce joli book, ou de l'offrir à un(e) de vos ami(e)s.

PERSONA - MAMORU OSHII

Maintenant, soyons plus cérébraux. Entrons dans l'univers d'un réalisateur/metteur en scène japonais mondialement connu...
Grand metteur en scène s'il en

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

je m'abonne !

3615 : 1,29 F / min

A gagner
5 Starters Magic (60 cartes)
par tirage au sort

11 numéros
+ 1 cadeau au choix
320 F
ou 256 F + 770 Crédits Player

6 numéros
192 F
ou 154 F + 770 Crédits Player

Deux heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de Player One (0,37 F/min au lieu de 1,29 F/min) offertes pour tout abonnement !

Bon à renvoyer à :
Bii - Abonnement PO
BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand.
Téléphone : 44 69 26 26
(si vous habitez Paris-RP, composez le 16)

Je choisis mon cadeau !
1 Booster Magic Terres Natales™ (8 cartes)
11 cards Dragon Ball Z « Hero Collection »*

* valeur : 27 F

MAGIC L'Assemblée — TERRES NATALES

Oui !
je m'abonne à Player One

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

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

Je choisis mon cadeau
○ 11 Cards Dragon Ball Z « Hero Collection »
ou ○ 1 Booster Magic : Terres Natales™ (8 cartes).
(réception 4 semaines après le magazine)

En plus, si mon nom est tiré au sort, je recevrai un Starter Magic (60 cartes).
Je joins un chèque de _____ F à l'ordre de Média Système Edition.

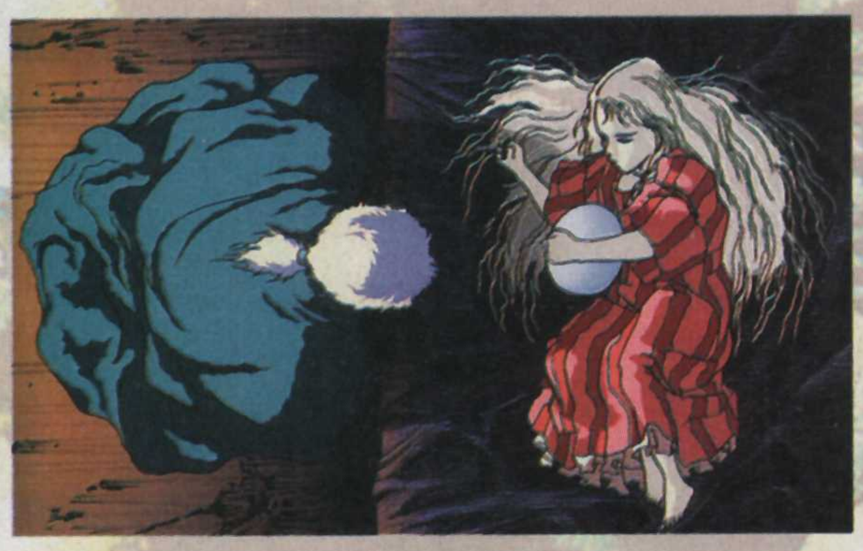
Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____
Ville : _____
Pays : _____
Pseudo : (à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614) _____

Signature obligatoire (des parents pour les mineurs) _____

Wizards of the Coast, Magic : The Gathering, Magic : L'Assemblée, Terres Natales et Deckmaster sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc.
Illustrations de Mark Tedin, Susan Van Camp, Pat Morrissey, Amy Weber, David A. Cherry, Tom Wänerstrand, Anson Maddocks. © 1996 Wizards of the Coast, Inc.

est, maître Oshii est le metteur en scène des deux films de *Patlabor*, ainsi que du célèbre *Ghost in the shell*, et d'autres moins connus comme *Tenshi no tamago*, et du film live *Kerberos Panzer korps*. Son histoire dans l'animation est représentative de l'évolution globale de la japanimation des années 70 à nos jours. Dans ce livre essentiellement textuel (et qui ne contient pas d'illustrations pleine page), Oshii commente tout d'abord son dernier film *Ghost in the shell*, puis lors d'un long monologue, il se livre et raconte comment il est tombé dans la marmite du cinéma quand il était petit, son enfance passée à vénérer les héros ambigus des salles obscures, puis sa carrière à la radio, son introduction dans les studios Tatsunoko qu'il appréciait pour sa série fétiche *Gatchaman* (*Force G, La bataille de planètes*, en V.F.), ses premiers travaux sur la série *Le mystérieux voyage de Nils Hollgerson* (souvenez-vous!) et sur des OAV de Lamu, puis *Patlabor*... C'est un grand plaisir que de découvrir toutes les étapes de sa vie de pionnier de l'animation. Ce livre serait un pur bijou si seulement il n'était pas en japonais !! Bien peu d'entre vous pourront profiter de son réel contenu. Mais si vous êtes réellement un adepte de Mamoru Oshii, ce book est un collector indispensable...

Reyda



Les tee-shirts des Player sont enfin arrivés...

Ne les manquez pas !

49 F seulement

Bon à découper, à recopier ou à photocopier, et à retourner accompagné de votre règlement à : Bii - Tee-shirts Player - BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand. Tél. : 44 69 26 26 (si vous habitez Paris/RP, composez le 16).

Oui! Je souhaite recevoir le(s) tee-shirt(s) suivant(s) au prix unitaire de 49 F.
J'ajoute les frais d'envoi.
Pour 1 tee-shirt : 11,50 F, 2 tee-shirts : 16 F, 3 à 5 tee-shirts : 21 F. Au-delà de 5 tee-shirts, nous consulter au 44 69 26 26
(si vous habitez Paris/RP, composez le 16).

Player

tee-shirt(s) Manga Player → x 49 F =

tee-shirt(s) Player One → x 49 F =

tee-shirt(s) Ultra Player → x 49 F =

→ Total F
+ les frais d'envoi.

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

Nom

Prénom

Adresse

Code postal

Ville

Pays

Signature obligatoire des parents pour les mineurs

Délai d'expédition : 4 semaines.

Concours 36 75 Player One

pour Jouer : *jeux Quiz Manga Player

3615 : 1,29 F/mn

Les Lots

1er au 10e prix
3 K7 vidéo
Dragon Ball Z
(vol. 1, 2 et 3)

11e au 30e prix
1 K7 vidéo
Dragon Ball Z

AK VIDEO

© Bird Studio/Shueisha/Toei Animation 1989. Licence MMP.

Tout s'est passé très vite,
un virage, un coup de frein
et puis
une grande lumière.

namco

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT ™

SONY GAME LINE : 36 68 22 02*

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

"PS" et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation.
™ & © 1996 NAMCO Ltd. Tous droits réservés. *2,23 F/mn TTC.

PlayStation ™