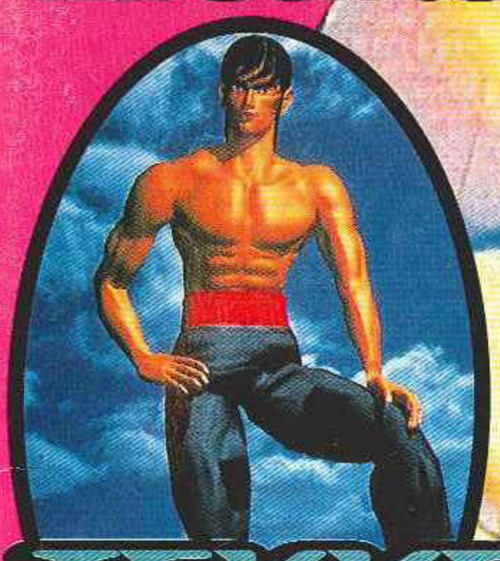
Player One Le Magazine N°1 des Consoles

Player One 64

Mai 96

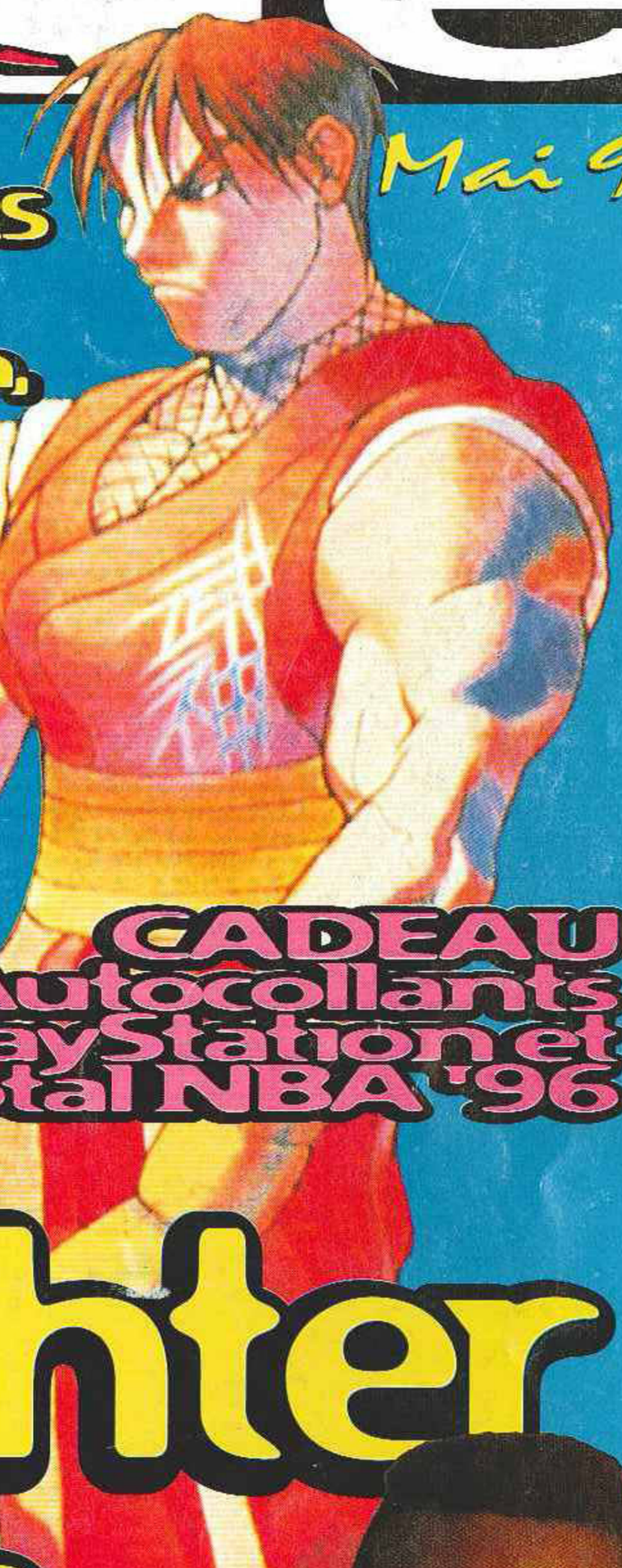
DBZ Hyper Dimension

DBGT La suite



TEKKEN 2 La baston à l'état pur

CONCOURS Gagnez des jeux, PlayStation, Scooter...

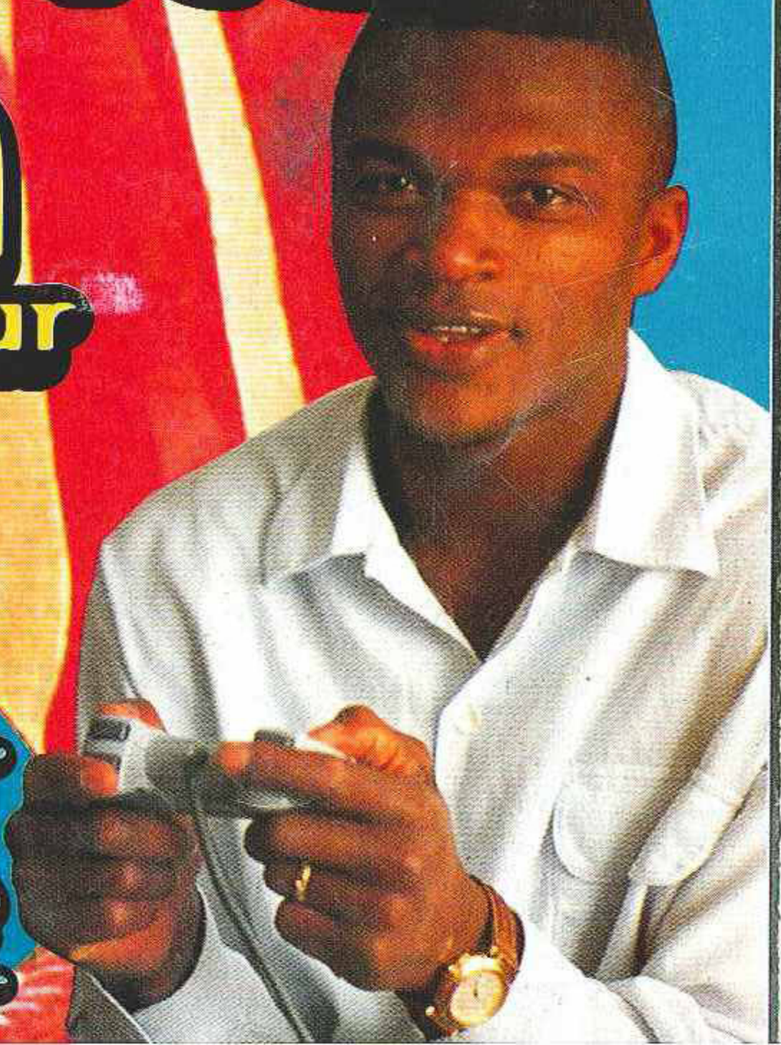


CADEAU Autocollants PlayStation et Total NBA '96

Street Fighter Alpha

Retour vers le futur

RIDGE RACER REVOLUTION



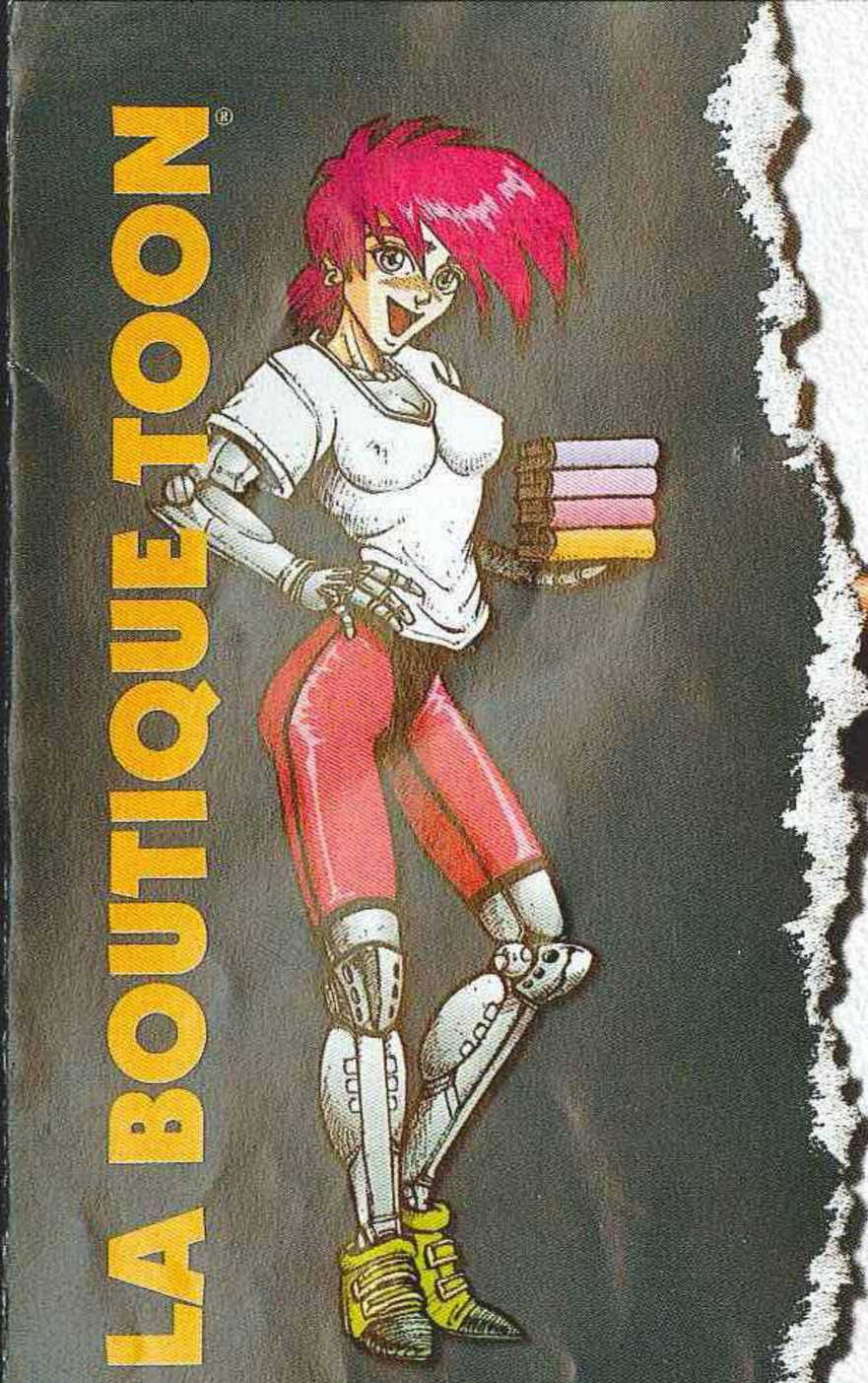
SPECIAL FOOT Desailly teste Adidas Power Soccer

32 F

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

M 4413 - 64 - 32,00 F

LA BOUTIQUE TOON®



1950F

La console Sony PlayStation avec sa manette, prête à l'emploi !

369F

Le jeu Adidas Power Soccer sur Playstation

49F

Le film, soit **147F** le (très beau!) box des 3 films Dragon Ball VF : «Légende de Shenron», «Château du démon», «L'aventure mystique».

69F

Le Box set de 34 cartes + une Laser «PP Card 29», la toute nouvelle série à peine sortie au Japon !

25F

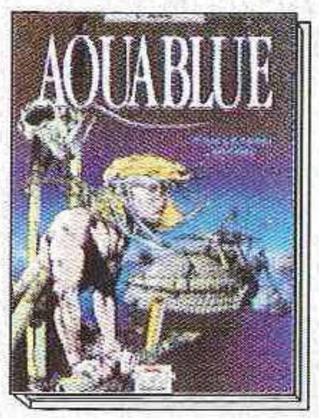
Le manga de «City Hunter», aussi connu sous le nom de «Nicky Larson» (2 premiers tomes parus)

149F

La vidéo VF «Macross Plus 1», la série culte.

99F

La vidéo VF «Plastic Little». Promo exclusive pour un superbe dessin animé !



79F

La BD SF-Fantastique d'Aquablue. 6 volumes parus.

CATALOGUE GRATUIT

Le nouveau catalogue de LA BOUTIQUE TOON est disponible (plus de 200 nouveautés japanime, plus les jeux vidéos et les BD !). Comme d'habitude, il est gratuit, il suffit de nous le demander ! (Si vous nous avez déjà demandé un catalogue, vous le recevrez automatiquement).

FRAIS DE PORT FIXES !

Quel que soit le nombre d'articles de votre commande, les frais de port sont fixes, sauf pour les Dom-Tom. Avouez que c'est plus simple (et plus économique!) et en plus...
...le Colissimo a baissé, à 35F.

OPTION CHRONOPOST

Vos commandes demain chez vous avant midi, même en temps de grève ? 79F.

À VOTRE SERVICE !

Renseignements, commande, livraison, service après vente:

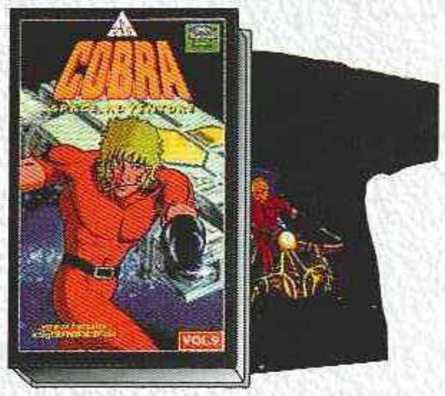
(16.1) 49.76.19.63

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

3615 BOUTIQUETOON

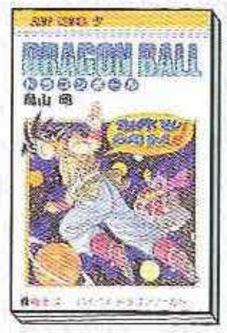
EXPÉDITION JOUR J

Vos commandes Colissimo sont expédiées le jour même où nous les recevons.



199F

Le pack d'une vidéo Cobra VF (10 volumes parus) au choix et d'un *T-Shirt* Cobra (L ou XL).



25F

Le dernier manga (le 42 !), en japonais, de la saga Dragon Ball.

169F

La vidéo VF «X-Files», 3 volumes parus.

99F

La vidéo VF «Babel II» (2 volumes parus) ou «Eight Man» (2 volumes parus)

L'HISTOIRE

Alors qu'elle peint sur les hauteur de San Francisco, la jeune Emu O'Hara assiste impuissante au meurtre d'un gangster japonais. Son assassin - un jeune homme d'une beauté et d'une élégance parfaites - verse une larme de remord : il s'agit du légendaire «Freeman». Emu l'a vu, Emu peut le reconnaître : il doit la tuer, c'est la règle. Elle obtient tout de même une faveur : qu'il soit son amant avant de la tuer. L'inspecteur Netah, d'Interpol, tente de s'interposer, mais il semble jouer double jeu...

Tiré du manga de Kazuo Koike et Ryoichi Ikegami, Christophe Gans nous livre une interprétation brillante, à la fois fidèle et personnelle.

LE FILM

EN SALLES DEPUIS LE 24 AVRIL

PRODUCTEUR
SAMUEL HADIDA
BRIAN YUZNA

RÉALISATEUR
CHRISTOPHE GANS

LE FREEMAN
MARK DACASCOS

EMU O'HARA
JULIE CONDRA

INSPECTEUR NETAH
TCHEKY KARYO

LA BOUTIQUE TOON VOUS OFFRE UNE PLACE DE CINÉMA OU UNE AFFICHE DU FILM

QUE DOIS-JE FAIRE ?
Il vous faut passer commande à LA BOUTIQUE TOON par courrier avant le 16 mai 1996, le cachet de La Poste faisant foi.

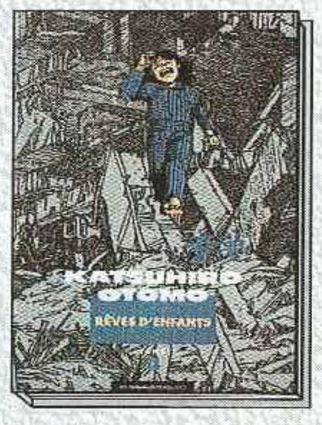
OUI, MAIS ENCORE ?
Votre commande doit : soit comporter le pack «Crying Freeman» ci-dessous (à 185F), soit comporter au moins 5 articles différents.

ET C'EST PAS DU TOC ?
Non ! La place de cinéma est utilisable dans toutes les salles diffusant le film Crying Freeman, l'affiche du film (couleur!) mesure 40x60cm.

ET, EUH... Y'EN A ASSEZ ?
Oui !

CRYING FREEMAN

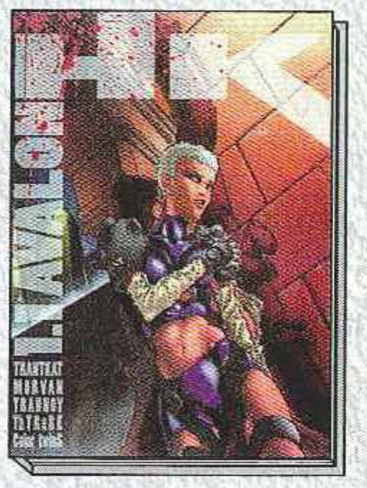
169F ~~185F~~
Le Pack «Video Girl Aï» : le manga n°11 en français et le CD Audio n°1.



79F ~~185F~~
Le manga «Rêves d'enfants» par Ôtomo, l'auteur d'Akira.

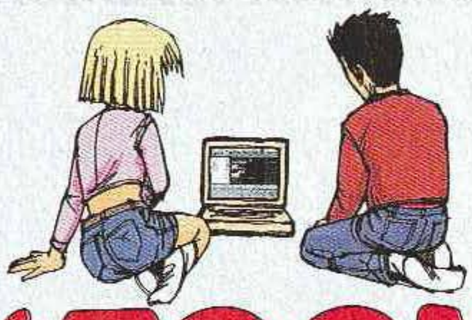
185F ~~185F~~
Le pack «Crying Freeman» : les 2 mangas et le -très luxueux- livre sur le tournage.

75F ~~185F~~
Le manga «Appleseed» de Masamune Shirow (4 volumes parus).



85F ~~185F~~
La BD «HK».
Avalon, une petite planète minière située à quelques années lumières de notre système solaire...
Synthétisant les écoles manga (narration, sujet...), européennes (savoir faire) et comics (dynamisme), cet album réalisé par des auteurs français vous surprendra... et vous réjouira !

GRATUIT ! ~~185F~~
Le poster «HK», offert avec chaque commande à La Boutique Toon jusqu'au 31/7/96.



36 15 TOON
Pixtel 1,29 F/mn

LE MINITEL DE LA JAPANIMATION, DES JEUX VIDÉOS... ET DE SES FANS !

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 «PL0596».
- **N'hésitez pas** à vous renseigner sur les dates de disponibilité par téléphone ou minitel.
- **Chronopost** : commande par téléphone / 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

OPÉRATION CRYING FREEMAN
1. LA BOUTIQUE TOON, pour la sortie du film Crying Freeman et en collaboration avec la production du film, a décidé d'offrir à ses clients un quota de places de cinéma et d'affiches du film. **2.** Pour obtenir ce cadeau, le client doit passer commande à LA BOUTIQUE TOON, par courrier et à l'aide du bon de commande ci-contre, avant le 16 mai 1996, le cachet de La Poste faisant foi. **3.** La commande doit au minimum comporter : soit le pack «Crying Freeman» à 185F, soit au moins 5 articles différents, les packs comptent pour un seul article. **4.** La place de cinéma est utilisable dans toutes les salles diffusant le film Crying Freeman, l'affiche du film (couleur!) mesure 40x60cm. **5.** Si le quota d'affiche alloué à l'opération Crying Freeman est épuisé, nous nous réservons le droit de vous offrir une place de cinéma à la place, et réciproquement. **6.** LA BOUTIQUE TOON s'engage à fournir au moins une affiche ou une place de cinéma pour tous les bons de commande remplissant les conditions.

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 sans affranchir à : **La Boutique Toon / Libre réponse n°268 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	
GRATUIT ❑ La place ❑ L'affiche Cochez votre choix, si 5 articles ou pack Freeman, avant 16/5/96	Gratuit
6	
7	
8	
9	
Catalogue couleur (sans obligation d'achat !)	Gratuit

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE P. :
VILLE :
PL0596
Date de naissance :

FRAIS DE PORT

FRANCE MÉTROPOLITAINE : Frais de port fixes.
- ❑ Normal Une semaine environ **29F**
- ❑ Colissimo 1 à 3 jours **35F**
- ❑ Colissimo recommandé **49F**
- ❑ Chronopost Demain avant 12h **79F**

BELGIQUE SUISSE LUXEMBOURG : Frais de port fixes.
- ❑ Envoi Recommandé **69F**

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, nous refusons le CR pour les jeux et consoles)
- ❑ Eurochèque (à l'ordre de «Pixtel»)
- ❑ CB - Visa - Eurocard - Mastercard

N° _____ _____ _____ _____
Expire à fin : ___ / ___
Signature:
Si mineur(e), signature des parents

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 (GdF).
Rédacteur en chef-adjoint : François TARRAIN.
Secrétaires de rédaction : Nathalie ROY-REUILLER, LIONEL BARCILLON, Elisabeth LÊ.
Rédacteurs : Stéphane BURET, François DANIEL, Christophe DELPIERRE, Mahalia GARRAUD, Jacques HARBONN, Guillaume LASSALLE, Stéphane PILET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD (responsable Reportage), 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. - BP 4, 60700 Lacy-le-Grand.
Tél. : (16) 44 69 26 26.

Service des ventes : PROMEVENTE - 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.
Illustrations de couverture : M. Desailly © Jean-Pierre Granell.
Dragon Ball Z © Akyra Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei.
Street Fighter Alpha © Capcom.

Ce numéro comporte en supplément une planche d'autocollants Total NBA '96 et PlayStation déposée sur la une de couverture et ne pouvant être vendue séparément.

À QUI ÉCRIRE ?

DIFFUSION CONTROLE OJD 1994

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

ÉDITORIAL

« Du pain et des jeux », réclamaient les Romains au temps des Césars ! « De la baston et du sport », serions-nous tentés de clamer aujourd'hui ! Il ne se passe pas un numéro sans que combos, fatalities et autres coups spéciaux atterrissent sur nos consoles. Tekken 2, Street Fighter Alpha, DBZ... autant de titres qui font les choux gras des éditeurs. Pour accompagner ces entremets sucrés, le sport en général et le football en particulier ont le goût et l'onctuosité de la crème. La gâterie du mois s'appelle Adidas Power Soccer. Avec un Marcel Desailly en maître pâtissier, on en reprendrait bien une louche. Mais gare aux excès ! En cette période de fêtes du ballon rond (coupes, championnat d'Europe et J.O. d'Atlanta), la crise de foie nous guette. La sortie d'une dizaine de jeux de foot aura-t-elle raison de notre santé ? Contre le risque d'indigestion, Player One vous invite à découvrir le nouveau Kirby : Dream Course. Entre VF2 et Tekken 2, il se classe en tête des softs les plus joués à la rédaction. C'est un signe ! Si ce Kirby 16 bits ne remplace pas l'Alka-Seltzer, il pourrait toujours faire office de cerise sur le gâteau.

CHIFFRE DU MOIS

200 000

PLAYSTATION VENDUES EN FRANCE

(SOURCE SONY FRANCE)

GdF
(çaGaze Defrance)

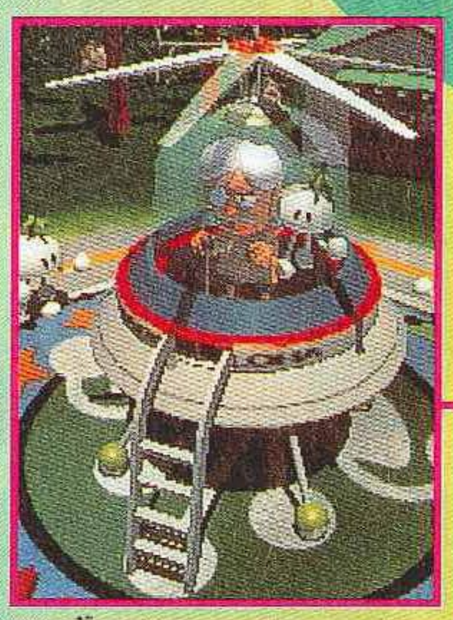
Remerciements
aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsushin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

64 MAI

SOMMAIRE

CONCOURS

3668 77
3615 . . . .139 & 147
MBK 17
PSYGNOSIS 62



Des nouveautés 32 bits présentées à l'ECTS aux previews des futurs hits, en passant par les mangas, les Stop Info dévoilent toute l'actutalité brûlante !

8 **Courrier**

10 **Stop Info**

Gagnez des cadeaux personnalisés en répondant à notre grande enquête lecteurs.

32 **Interviews**

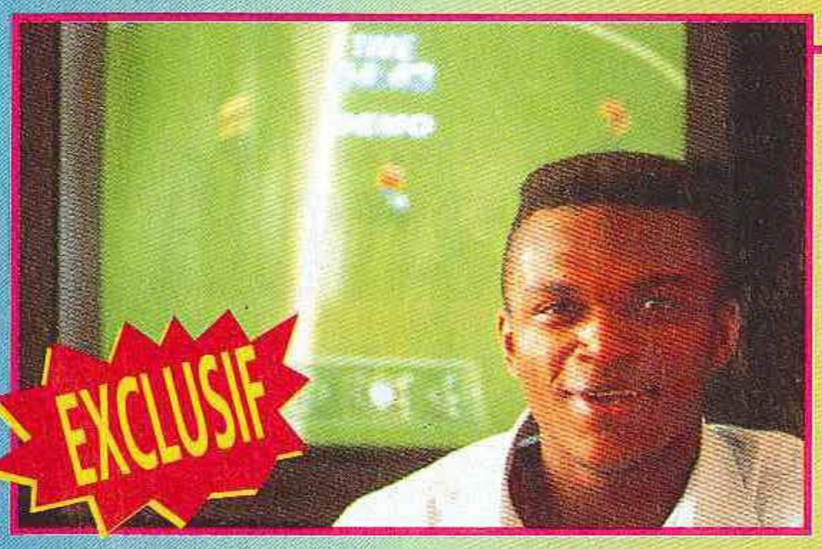
34 **Enquête lecteurs**

Street Fighter Zero 2 : le mythe est de retour. Dungeons & Dragons Shadow Over Mystara, une aventure grandiose. Time Crisis : le meilleur jeu de tir du moment.

38 **Slayer One**

40 **Arcade**

44 **Over the World**



63 **Dossier Spécial Foot**

18 pages de tests, interviews, making-of, et avant-premières... Marcel Desailly teste Adidas Power Soccer.

74 **Poster**
Adidas Power Soccer

85 **Tests**

120 **Trucs en Vrac**

Des codes à la pelle, des cheats très chics, tous signés Bubu.

127 **Plans & Astuces**

136 **Reportage**

Mystaria (partie 2). Le meilleur RPG sur Saturn.

La sélection des meilleures sorties françaises du mois : Street Fighter Alpha, Panzer Dragoon 2, Ultimate Mortal Kombat 3, Ridge Racer Revolution....

Dragon Ball GT : la série continue...

145 ABONNEMENT

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT EN PAGE 141

Native et TSA
De la soul au rap en passant par les jeux vidéo.

Spécial hard : les machines mises à nu par les « terroristes » de la provoc.

Tekken 2 plus fort que VF 2 ? King Fighters '95, une adaptation réussie. Une nouvelle dimension pour Dragon Ball Z !

Si vous demandez à Marcel Dassy

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

Le courrier

La lettre du mois

J'ai reçu de nombreuses remarques à propos de la nouvelle formule du courrier. L'accueil est largement positif. Mais je continuerai à tenir compte de vos suggestions, à commencer par celles me réclamant plus de place pour les lecteurs. Alors, je la ferme illico et on enchaîne...
PS : Si vous espérez voir vos dessins publiés, évitez les feuilles à carreaux, les débords, ou les taches de chocolat, tomate, ou endives !

Depuis déjà pas mal de temps, je lis votre magazine. C'est la première fois que j'écris. C'est à propos de votre poisson d'avril. C'est carrément évident, vous nous prenez vraiment pour des abrutis... Le coup de l'interview de Nagui, on ne nous le fait pas.
On voit à peine que c'est du vieux collage de photos... Du vrai travail de charlot : la tête est disproportionnée par rapport au corps !

Vincent

Vincent, tu n'es pas gentil avec Mahalia. Elle s'est donné beaucoup de mal pour réaliser cette interview, n'hésitant pas à se mettre de la colle plein les doigts pour faire des montages photos les plus propres possible...

Je lis ton mag depuis le numéro 56 seulement et je le trouve génial car il parle de tout.
1) Est-ce que les art-books et les anime-comics seront traduits en français ?
2) Les boutiques d'animation ne sont pas nombreuses en province. Vu que le phénomène de la japanimation prend une plus grande ampleur en ce moment, pouvons nous espérer voir de nombreuses boutiques s'ouvrir un peu partout ?
Ou bien est-ce que les grandes surfaces vont vendre plus de japanimes ?

Chrystalle Warrior II

1) Les chances sont maigres. Les mangas sont en effet bien moins chers à reproduire, et bénéficient donc des faveurs des traducteurs, au détriment d'ouvrages plus soignés.
2) Comme toujours, les grandes surfaces sont frileuses avec ce qui est nouveau. Mais maintenant que la japanime a dépassé le stade de mode passagère, celles-ci vont bien sûr s'investir dans la distribution de ces produits.

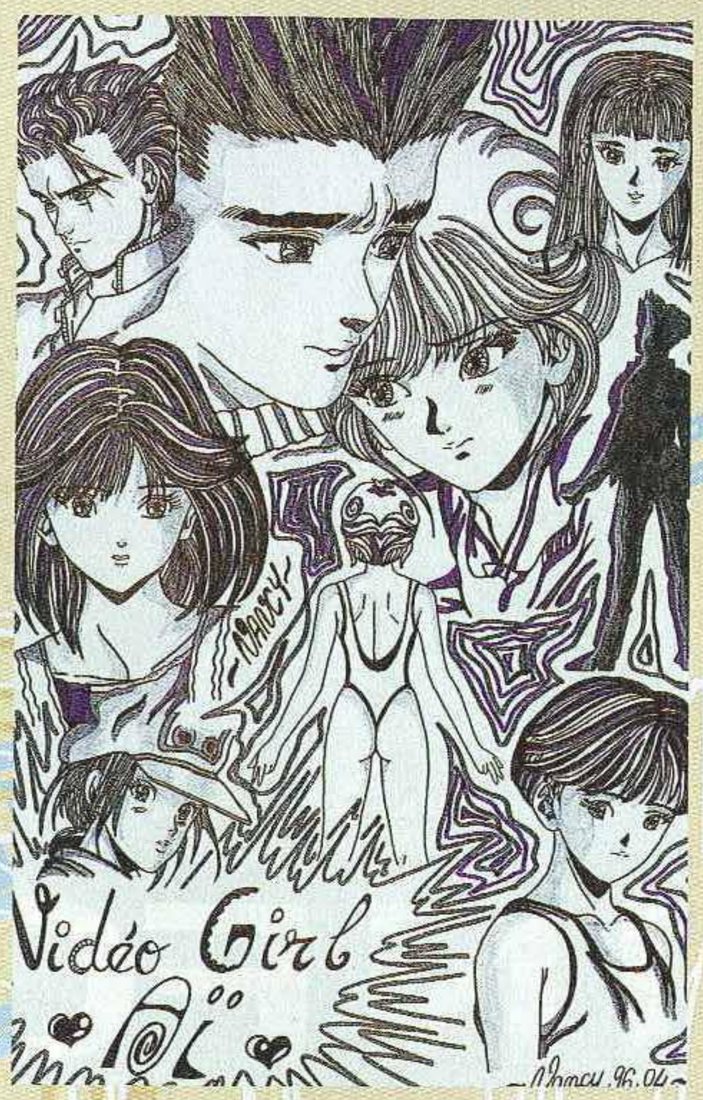
Deux pages seulement ! Tu ne nous aimes pas ?

Salut, le crédit Boss. Je t'écris pour dire que *Player* est vraiment génial mais il y a des trucs que tu devrais régler pour qu'il devienne encore plus génial. Par exemple, le nombre de pages du courrier : deux pages seulement ! Tu ne nous aimes pas ? Tu réponds à nos questions pour faire comme les autres mags ? Quand on sait que les autres en font au moins quatre... Et puis la nouvelle maquette du courrier, elle est vraiment nulle. Les questions sont écrites en gros et les réponses aussi. Et puis pour nous faire encore plus rager, tu nous dis « comme ça il y aura de la place pour tout le monde ». J'invente rien ! Mais y a pas que ça... C'est bien beau d'être au cœur de l'actualité. Mais pourquoi vous ne nous faites pas des petits dossiers personnels ? Je m'explique : vous concoctez des dossiers « tous frais », CES de Las Vegas par-là, dossier Sega Rally par-ci... OK, vous êtes bien cool les gars, mais pourquoi ne pas nous pondre pas un petit dossier sur Internet ou sur les différentes choses qui entourent les jeux vidéo. J'espère que tu m'as bien compris. Autre chose : dans la rubrique Reportage, il doit y avoir des reportages, pas vrai ? C'est-à-dire que vous devez vous bouger un petit peu l'arrière-train pour nous chercher des informations. Je n'ai pas vraiment l'impression que c'est ce que vous faites. Un exemple ? Dans le n° 61, vous présentez les nouvelles ciné-bédé-mangas, mais il n'y avait aucune interview, ni rien de ce genre... Dans la rubrique Reportage, normalement, il doit y avoir le développement d'un jeu en préparation qui s'annonce destroy, ou des infos sur une nouvelle société qui promet... Je sais que vous donnez des trucs comme ça, mais ils ne sont pas dans la bonne rubrique, c'est tout. Un peu d'organisation que diable ! Maintenant, tu fais ce que tu veux de ton mag qui est déjà extra. Et il faut que je t'avoue que j'ai été un peu dur avec toi parce que je sais que vous faites de votre mieux pour nous satisfaire. Enfin j'espère... Ciao Sam

Bounane

Salut Bounane.
C'est vrai que tu es dur. Un peu trop, je crois... Pour le courrier, si on augmente sa place, ce sera au détriment d'autre chose. À vous de voir... Tenez-moi au courant de vos avis sur le sujet. Je tiens à préciser que contrairement à ce que tu avances, il y a autant de texte sur ces deux pages avec la nouvelle maquette. Désolé... Même chose pour les dossiers : que fais-tu de ceux sur les arnaques et sur les jeux multijoueurs du dernier numéro ? Il est, de plus, normal que l'on donne la priorité à l'actualité, non ? Dès qu'on le peut, on essaye de caser un dossier de fond. Pour Internet, nous en reparlerons, et si vous avez des sujets qui vous tiennent à cœur, vous connaissez l'adresse ! Venons en au cas des reportages... Ino, qui s'en occupe, est toujours par monts et par vaux. Alors l'accuser de ne pas s'être bougé est un peu fort... Tu voudrais y voir des reportages sur l'actualité des jeux vidéo ? Ça n'est pas le sujet de cette rubrique qui se consacre essentiellement au cinéma, à la japanimation, aux mangas et bédés. Le mois dernier, par exemple, tu y as trouvé une longue interview de Christophe Gans, le réalisateur de Crying Freeman. *On t'accorde que la rubrique n'est pas parfaite ; on y travaille et il devrait y avoir des changements bientôt. Finalement, c'est ce que l'on appelle « faire beaucoup de bruit pour rien ». Allez, je laisse un peu de place pour les autres. À la prochaine, Bounane.*

Sam



Dessin de Nancy B., lectrice inconditionnelle.

Est-il possible de commander Manga Player avec les crédits Player, car je ne le trouve pas dans les librairies de ma région ?

Manga-Greg

C'est non pour les crédits, mais tu peux demander à ton libraire de se procurer des *Manga Player*, tout simplement. Ce conseil est aussi valable pour nos lecteurs belges.

Je tiens entre mes mains le PO n° 60 (janvier), et que vois-je ? Le test d'X-Com sur PlayStation. Je regarde sa note et, ô surprise, je vois des notes de graphisme, d'animation, et de son plutôt moyennes pour un jeu 32 bits, pour un total de... 91 % ! Allez, sérieux, comment marche votre système de notation ?

Docteur Paddle Fou

Tu dois savoir deux choses à propos de notre notation. Premièrement, les notes techniques tiennent déjà compte de la génération de la console. Un 90 % en graphisme pour un jeu 32 bits indique de meilleurs graphismes qu'un 90 % attribué à un jeu 16 bits. La seconde chose à savoir, est que la note globale tient beaucoup plus compte de l'intérêt du jeu que de sa réalisation. D'où ta surprise face au test d'X-Com, entre autre, qui est un jeu très intéressant.

Rise of the Triad ou Duke Nukem 3D vont-ils sortir sur PlayStation ?

Anonyme

Le premier jeu que tu cites n'est pas si bien que ça, tu sais. En revanche, et à l'intention des autres lecteurs, le récent DN 3D est ce qui s'est fait de mieux depuis Doom, mais n'existe que sur PC ! Une version PlayStation devrait être développée par US Gold pour 1997, si tout se passe bien !

Depuis quelques temps, je suis rongé par une angoisse sans cesse croissante : la rupture Nintendo - Square Soft.
1) Est-ce que cela est vrai et définitif ?
2) Pourquoi est-ce arrivé ?
3) Cela remet-il en cause la sortie de Final Fantasy VII sur Nintendo 64 ou la traduction en américain de Seiken Densetsu 3 (déjà peu probable) ?

Crono

1) Aussi surprenante soit-elle, cette nouvelle est bien réelle !
2) Officiellement, Square Soft lâche Nintendo à cause de l'adoption du support cartouche par ce dernier pour sa 64 bits. Si tu veux mon avis, Sony a su se trouver plus « convaincant » lors des pourparlers avec Square Soft, qui avaient débuté discrètement il y a de longs mois. Toutefois, aucun accord Sony-Square Soft n'a été officiellement annoncé.
3) FF VII pour N64 a été annulé, et sortira sur PlayStation ! Le seul jeu futur impliquant Square et Nintendo devant être encore distribué aux États-Unis et en Europe est Mario RPG.

La Saturn va-t-elle tenir le coup ? Le licenciement de la moitié du staff de Sega me fait bien flipper. Au Japon, vu le nombre de Saturn vendues, je ne pense pas qu'ils arrêtent la production de leur console. Mais que va-t-il se passer en Europe ?

Max

Je comprends ton inquiétude, mais il ne faut pas tomber dans la psychose. Qui a parlé d'arrêter quoi que ce soit ? Sega est une grosse société, et les licenciements effectués en France (Il y en a eu dans les autres pays, ainsi que des fermetures de filiales) ne remettent pas en cause la distribution des consoles.

Je vous écris car le vendredi 15 mars, alors que je lisais mon Player One peinarde, allongée sur mon lit, je suis tombée sur la dernière critique de la rubrique Over The World, celle de Wangan Dead Heat. J'ouvre de grands yeux, je relis plusieurs fois. Non, je ne rêve pas, il y a bien écrit : « Le tout accompagné d'une carotte... Eh oui ! Votre copilote appartient au sexe faible, et plus vous gagnez...». Je remercie l'auteur de cet article d'avoir écrit « sexe faible »... Et si ça ne fait pas réagir grand monde, moi je proteste fortement contre ce qu'il a osé écrire. Je lui rappelle que l'on est en 1996 et que de nos jours les femmes ont de plus en plus de responsabilités, même s'il existe encore des machos à la c... qui se la jouent en prenant les femmes pour pas grand-chose ! Enfin bon, je me calme et vous souhaite une bonne et longue continuation à tous.

Bérangère

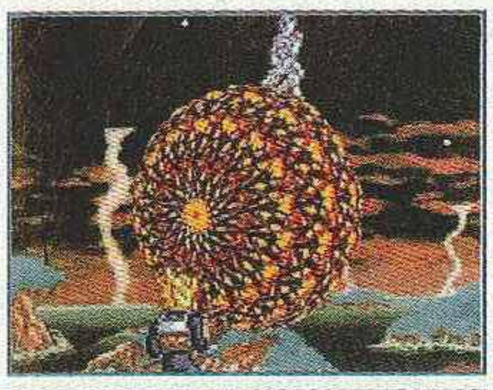
Quoi ! Cet Over The World n'a pas été signé ? Que le coupable se dénonce ! Bon, sérieusement, les rares nana de la rédac sont de ton côté. Chaque jour, elles s'insurgent des abus sexistes commis dans les jeux vidéo : pourquoi les protagonistes sont-ils quasi systématiquement de sexe masculin ? Comment peut-on encore accepter que la femme, lorsqu'elle est mise en avant, devienne l'objet des fantasmes de développeurs frustrés ?... L'argument selon lequel les joueurs sont essentiellement des mecs ne tient pas la route (paradoxalement, c'est encore dans les jeux de baston que ce sexisme est le moins flagrant). Le débat est loin d'être clos. Cela dit, les propos en question n'était vraisemblablement pas le reflet d'une opinion personnelle du testeur (on l'espère !) mais plutôt de l'esprit machiste du jeu lui-même.

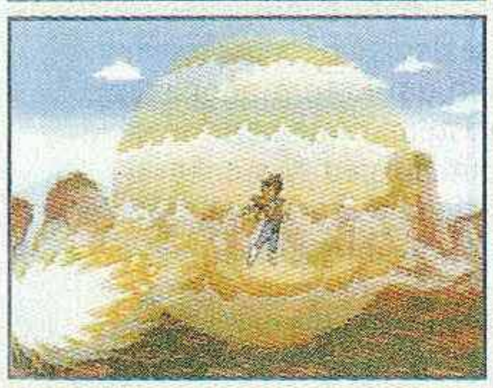
StOp INFO

DBZ SATURN

Les dernières photos disponibles de DBZ 2 Saturn et PlayStation laissent présager du meilleur. Utilisant de façon impressionnante les capacités 3D de chaque console, le jeu se sert en plus, de leurs spécificités (les effets de transparence présents sur PlayStation, ne seront pas sur Saturn). On peut donc espérer avoir affaire à de nouveaux DBZ Action Game, qui changeront de ceux — nombreux — que l'on connaît déjà.

Sortie Japon : mai
Éditeur : Bandaï





ECTS DE LONDRES
L'AVANT E³

Un an après l'arrivée des consoles 32 bits, l'ECTS a marqué l'occasion de faire le point sur l'état du marché des jeux vidéo, avant l'E³ en mai à Los Angeles. Bilan : les 16 bits se portent plutôt mal...

Comme chaque année, l'édition de printemps de l'ECTS — Electronic Computer Trade Show — s'est tenue à Londres du 14 au 16 avril. Ce rendez-vous européen rassemblant les

Sous l'œil inquisiteur du logo PlayStation, l'ECTS fait la part belle aux jeux micro !

acteurs du monde des jeux vidéo — tant micro que consoles — nous a réservé quelques étonnantes surprises. Tout d'abord, parlons des grands absents. Nintendo, Sega, Acclaim, Electronic Arts, Virgin et quelques autres n'ont pas fait le déplacement, préférant peut-être se réserver pour l'E³. Profitant de cette absence, Sony a sorti la cavalerie lourde avec un stand gigantesque dominant tout le salon ! À part ça, une foule d'éditeurs présentaient quelques produits plus ou moins excitants. La production 32 bits a beau être importante — contrairement à celle sur 16 bits, royalement nulle — les titres vraiment impressionnants n'étaient pas légion. Petit tour d'horizon non exhaustif de ceux qui nous ont réellement éclatés...

Commençons par une bonne surprise venue de chez Funsoft. Burning Road, une simulation de course à mi-chemin entre Ridge Racer (pour

Présenté pour la première fois, Burning Road sur PlayStation devrait bien cartonner.

la finesse et l'animation) et Daytona USA (pour le style de pilotage) s'annonce comme une grosse réussite. Sortie prévue sur PlayStation pour septembre.

Core Design nous concocte de son côté un somptueux Tomb Raider. Ce jeu d'aventure vous met dans la peau d'une jeune guerrière sculpturale plongée dans un univers entièrement en 3D regorgeant de moult

Tomb Raider, un superbe jeu d'aventure qui utilise la 3D avec brio.

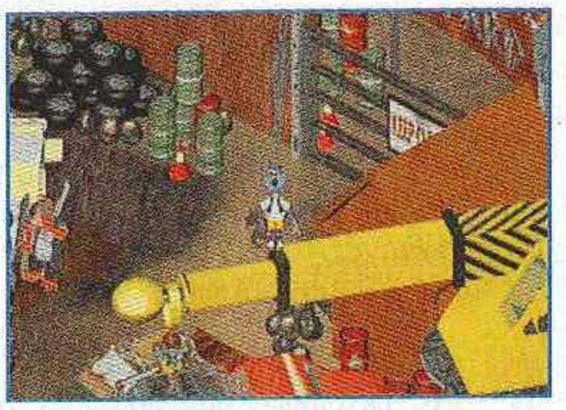
détails. Ça bouge bien, c'est jouable et ça fourmille d'innovations. Un hit en puissance prévu pour novembre sur PlayStation et Saturn.

Dans son souci d'exploiter à fond ses produits, Psygnosis sort à l'automne un nouveau Lemmings

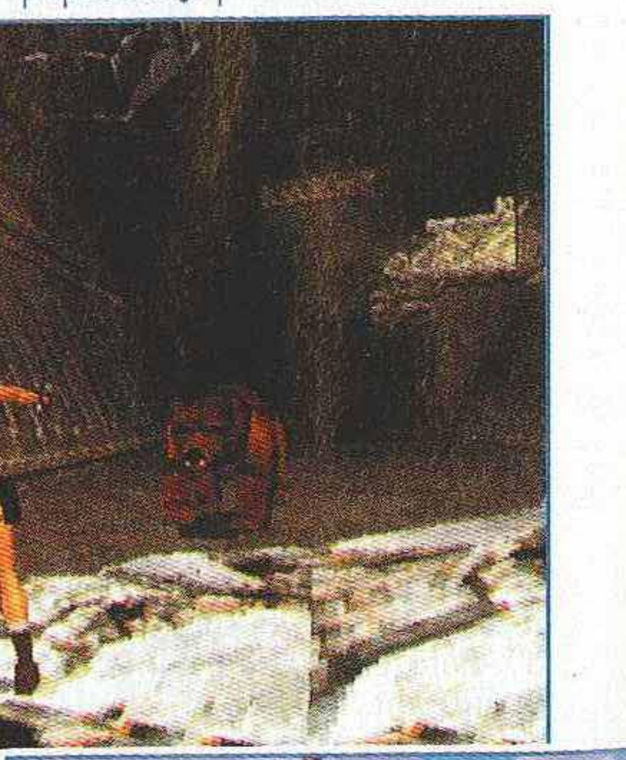
sur PlayStation. Loin de la version 3D, il s'agit d'un jeu de plate-forme haut en couleur — genre Rayman — aux décors plaisants.

Tunnel B1, le shoot them up commis par Neon (voir PO n° 62) a bien halluciné les visiteurs présents à l'ECTS. Remarquez, vu la qualité du produit, on veut bien le croire ! Cette merveille débarquera cet été sur PlayStation et Saturn.

BMG, éditeur assez « calme » ces derniers mois sort de sa



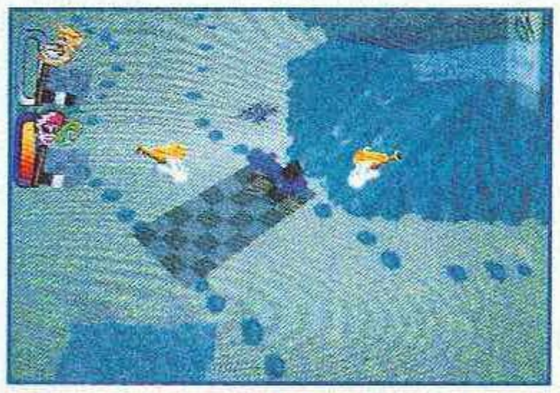
Dans un esprit bon enfant, Firo & Klawd propose des graphismes hauts en couleur.



Sortant des sentiers battus Lemmingsiens, Lemmings Plateform renouvelle le genre.

Tunnel B1 propose des animations 3D d'une fluidité jamais vue sur 32 bits.

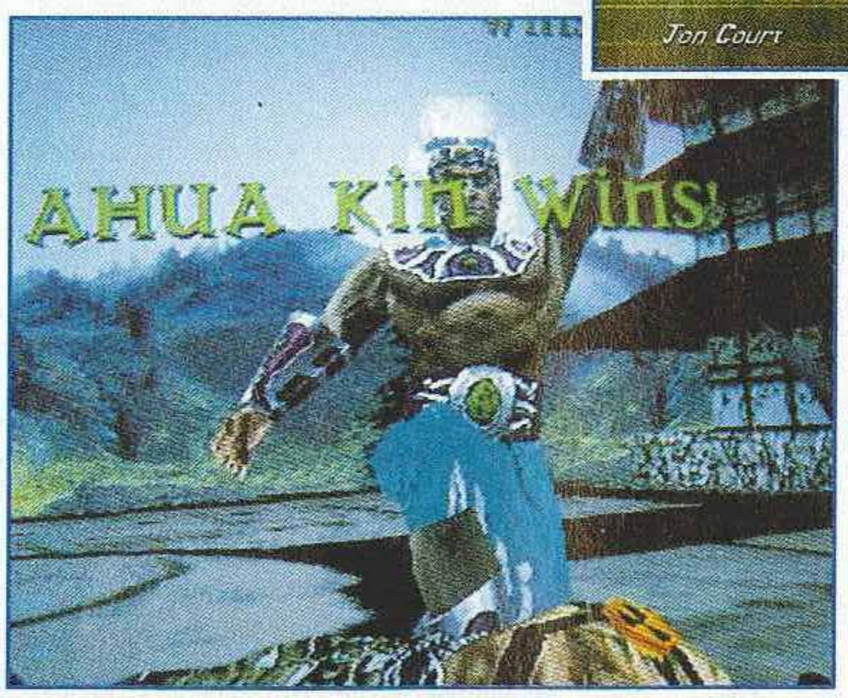
réserve. Pour preuve deux produits hautement intéressants sur PlayStation et Saturn : Firo & Klawd et Exhumed. Le premier vous met dans la peau d'un gorille flic et d'un chat voleur, associés pour une partie de ball-trap ludique. On peut y jouer à deux simultanément dans une ambiance bien sympathique. Sortie prévue en octobre. Exhumed, quant à lui, est un Doom-like assez tripant se déroulant dans l'Égypte ancienne,



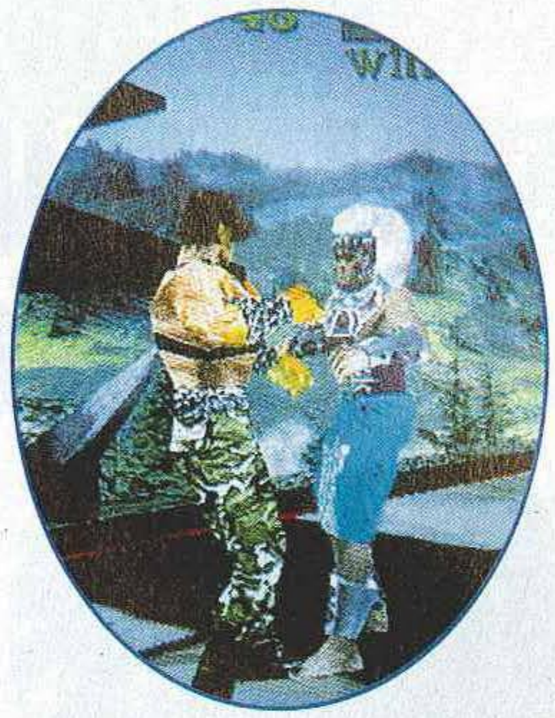
Supersonic Racer de Mindscape sent bon le Micro Machines. Faites chauffer la gomme !

Doom a donné naissance à de nombreux clones. Exhumed en fait partie.

réalisé par Lobotomy Software — ça s'invente pas ! Patience, Exhumed arrive en septembre... Présenté sur le stand Sony, Supersonic Racer sur PlayStation



Fans de Mortal Kombat, Williams vous a concocté un jeu de baston en 3D franchement très gore. Guettez la sortie de la borne...



ressemble très étrangement à du Micro Machines. Développé par Mindscape, ce jeu pour l'heure finalisé à 55 % semble vraiment fun. Aucune date de sortie n'est encore prévue.

Sinon, grosse surprise chez

Réalisme accru pour Centre Court Tennis.

Williams, qui présentait en arcade son nouveau jeu de baston. Mix entre MK (pour les tripes) et Toshinden (pour l'animation), War Gods devrait rencontrer un vif succès dans les salles et sur 32 bits.

Mais pour ça, il faudra attendre au moins jusqu'à décembre !

Le sport n'était pas en reste durant l'ECTS, et plus précisément le tennis. Pas moins de trois produits PlayStation étaient présentés : l'excellent Pete Sampras 96 (juin), le prometteur Centre Court Tennis et le fendard Smash Court Tennis. Belle brochette qui devrait combler les fans de la raquette !

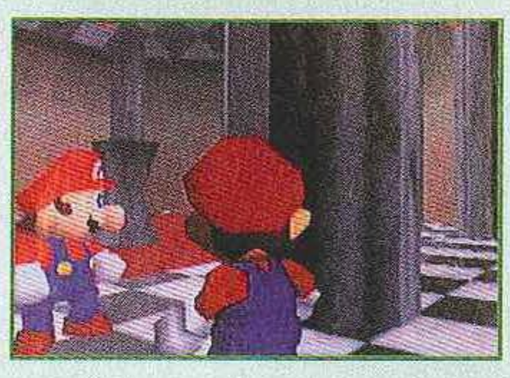
Parlons maintenant du très attendu Jumping Flash 2 sur PlayStation. Encore plus beau, toujours aussi original et très certainement passionnant, il devrait faire des bonds dès le mois de septembre.

Très attendu, Jumping Flash 2 PlayStation n'a pas déçu. Toujours aussi space, il semble encore plus grand et passionnant. Vivement l'Over the World !

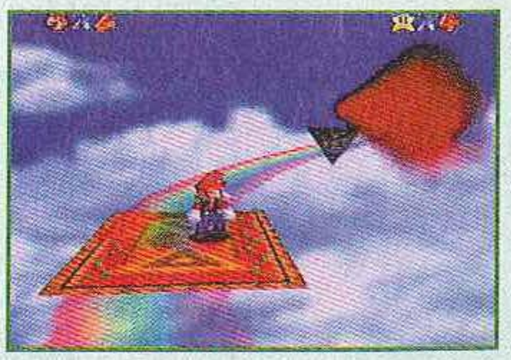
Stop INFO

ET LA NINTENDO 64 ?

On s'y attendait et on ne s'était pas trompé. La N64 était royalement absente de l'ECTS à deux exceptions près. Le stand Nichimen Graphics présentait le moteur 3D utilisé pour Mario 64 au travers d'une démo de quelques secondes. Petite anecdote à



ce sujet, à part un paddle et un écriteau de fortune sur lequel était gribouillé au marqueur « N64 », on n'a pas vu l'ombre d'un vrai jeu. Autre détail original, on pouvait se procurer un dossier de presse officiel N64 sur le stand... Funsoft. Allez comprendre... Parallèlement à l'ECTS, de nouvelles infos nous sont parvenues. Nintendo fait monter la pression en confirmant certaines rumeurs. Super Mario 64 et Pilotwings 64 seront bien deux des trois jeux qui sortiront en même temps que la console.



Par ailleurs Williams vient d'annoncer que quatre projets sont actuellement en cours de développement pour la N64. Deux sortiront exclusivement sur cette console : Doom 64 et MK3 Plus. Les deux autres sont des conversions des jeux d'arcade NBA Hangtime et Area 51, et devrait aussi sortir sur PlayStation.

STOP INFO

SPEEDY BOURRINAGE IMPACT RACING

Derrière ce titre, se cache bien une course de bagnoles en 3D... qui n'est que le prétexte à un jeu de tir. La route est peu large, et le pilotage est simplifié au maximum. Mais armé de canons, mines, et de tout autre équipement guerrier que vous aurez

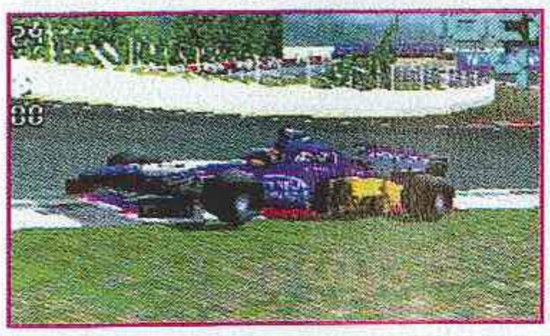
gagné, vous devrez E-LI-MI-NER les concurrents. Ah bravo ! C'est du propre !

Sortie France : juillet
Éditeur : Virgin.I.E

GRAND PRIX DE LA F1
FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP

Fans de F1, guettez la sortie de Formula One sur PlayStation. Cette petite merveille signée Psygnosis a l'étoffe d'un gros hit !

Sega avait ouvert le bal des simulations de F1 sur 32 bits, avec F1 Challenge. La PlayStation ne pouvant pas laisser faire sans riposter, c'est Psygnosis qui s'est penché sur le développement de son propre titre. Le jeu n'est



pas totalement finalisé, mais ce que nous avons pu en voir nous a semblé plus que prometteur. Au menu, on découvre l'intégralité des données techniques de la saison 95. Licence officielle oblige, les véritables écuries avec leurs pilotes attitrés sont proposées. Le jeu est si fidèle que le dix septième Grand-Prix exceptionnel de l'année dernière a été conservé. Coté technique, c'est du grand art. 3D mapée, voitures modélisées et dotées de superbes textures ; rien ne manque. Les efforts visuels ne se limitent pas simplement aux voitures et à la piste, puisque tout l'environnement visible depuis une F1 a été intégré. Il faut dire qu'avec Wipeout et Destruction Derby, Psygnosis a largement eu l'occasion de se familiariser avec les jeux de courses. Outre un mode arcade assez facile, le jeu est doté d'un mode simulation pure qui vous permettra de plonger dans le contexte véritable d'un week-end de F1. Pour enrober le tout, le jeu a été agrémenté de superbes morceaux de guitare distordus à souhait, signées Steve Vaï et Joe Satriani — une référence en la matière. Et le pilote Philippe Alliot devrait commenter les courses. Bref, si la version finale s'avère du même accabit - les bugs en moins - que la version que nous avons testée, Formula One va faire très mal !

Sortie France : Juillet
Éditeur : Psygnosis

ESPACE 3

ESPACE 3

PREND DE L'ESPACE

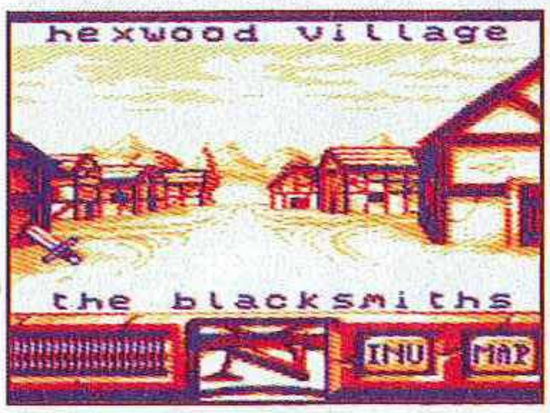
NEWS...NEWS...NEWS

ESPACE *3 GAMES*
OUVRE UN NOUVEL UNIVERS DU JEU
DIRIGEZ-VOUS A "ESPACE *3 GAMES*"
36 RUE DE RIVOLI 75004 PARIS.
M°HOTEL DE VILLE
"TEL:40-27-88-44"
MONTEZ AU 1er ETAGE
VOUS AUREZ ATTEINT L'UNIVERS DU JEU ET DE LA CONSOLE AUX PRIX
ESPACE *3 GAMES*
POUR CET EVENEMENT TOUS LES MAGASINS ESPACE 3 OFFRENT UN TEE-SHIRT A TOUS LES CLIENTS LES SAMEDI DU MOIS DE MAI

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

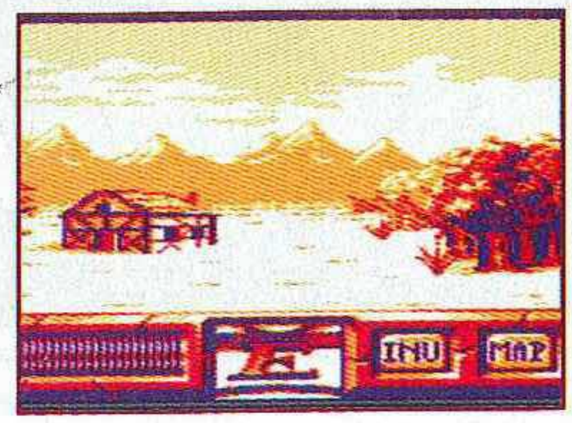
ESPACE 3 GAMES

TOUT FEU, TOUT FLAMMES
DRAGON HEART



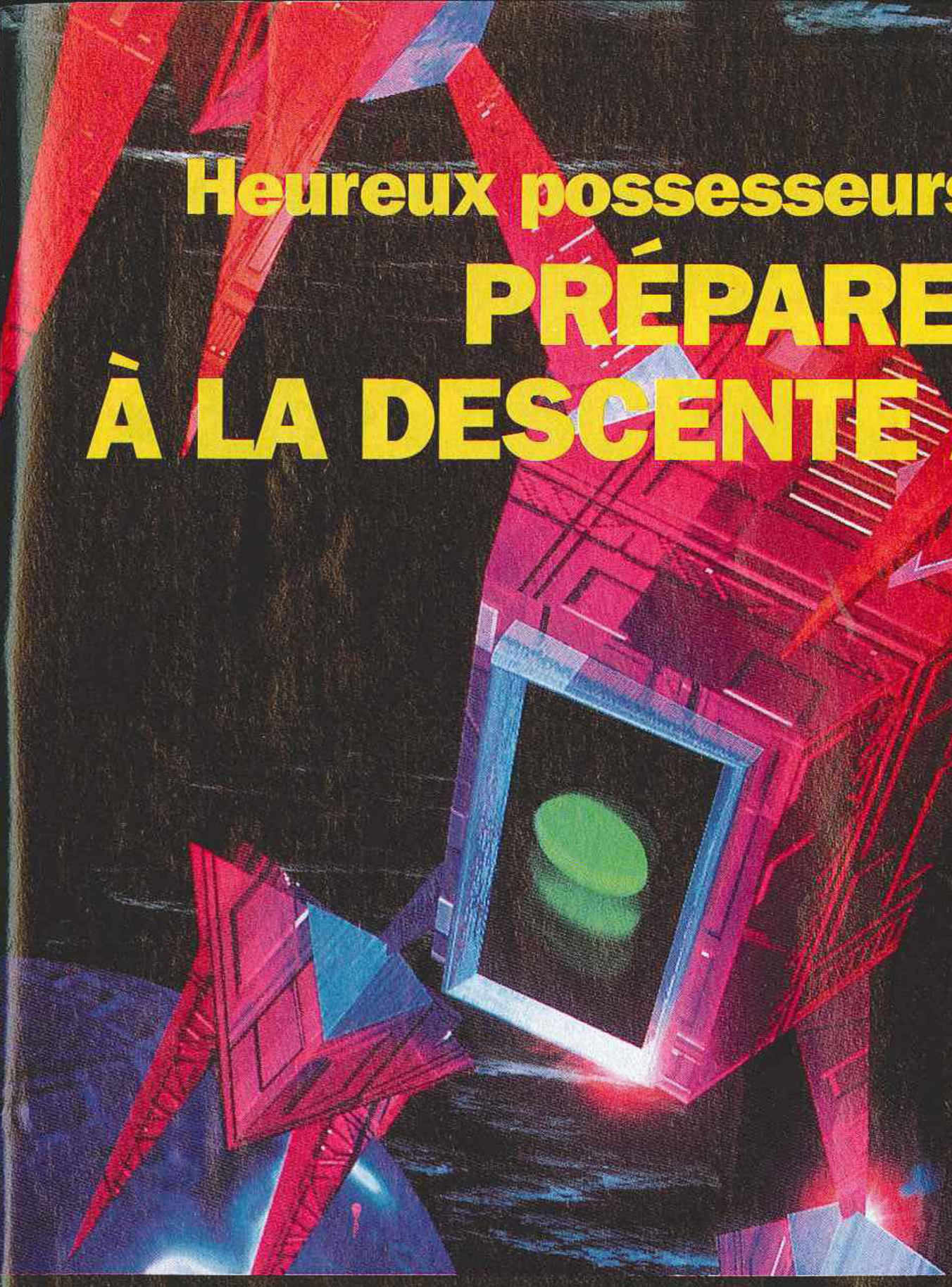
Acclaim distribuera prochainement Dragon Heart, un jeu mi-rôle mi-aventure. Présenté d'une façon un peu inhabituel pour la Game Boy, celui-ci se joue en vue subjective. Les déplacements s'effectuent case par case et les combats sont similaires aux jeux de bastons classiques. Toute la Rédac' est impatiente de voir ça en détails.

Sortie France : Juin
Éditeur : Acclaim



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

MICRO MACHINES 3D

Un nouveau Micro Machines et de nouvelles parties endiablées en perspective !! Les effets de caméra et de zoom ainsi que les voitures en 3D apportent une nouvelle

dimension au jeu. Les parcours sont toujours aussi délirants et la compétition aussi riche et passionnante que dans les anciennes versions. Humour, action et effets graphiques garantis avec cette mouture PlayStation !
Editeur : Codemasters
Sortie : été

DRACULA DÉTECTIVE

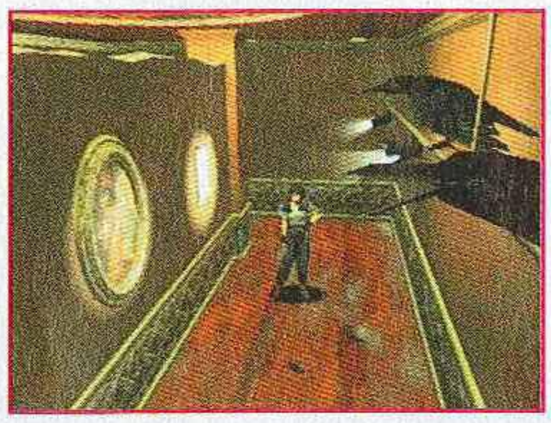
2238. Les hommes viennent d'inventer la machine à remonter dans le temps, et certains en profitent pour commettre des crimes et modifier la trame de l'histoire. Dracula Détective sur PlayStation vous invite à résoudre les affaires qui vous sont soumises afin de tout remettre dans l'ordre. Les

séquences animées sont nombreuses, les personnages, liés entre eux par des liens mystérieux, doivent être cernés avec psychologie... Les éléments nécessaires à un bon jeu d'aventure semblent réunis.
Sortie au Japon : juin
Éditeur : Ascii

L'HORREUR SUR PLAYSTATION
RESIDENT EVIL

Après de longs mois d'attente, Resident Evil - alias Bio Hazzard - arrive enfin dans nos contrées. Angoissant à souhait, il promet bien des sueurs froides aux plus endurcis d'entre vous !

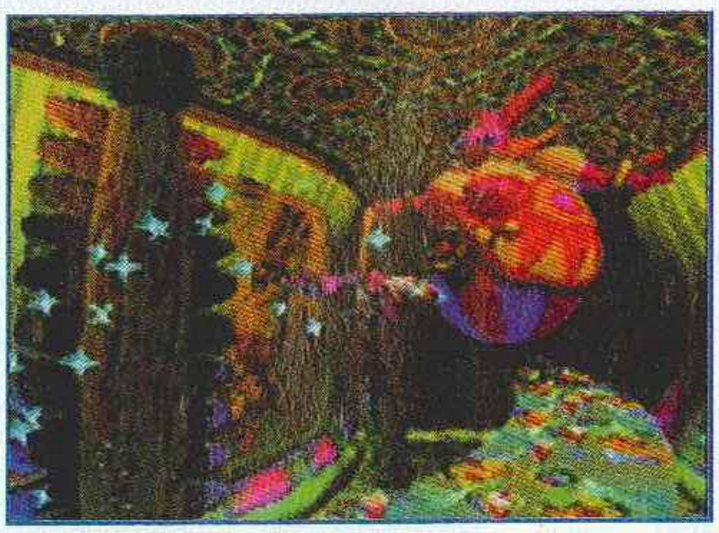
Délaissant subitement ses éternels jeux de combat, Capcom élargit ses horizons ludiques et nous propose, alors que personne ne s'y attendait, un jeu d'aventure en 3D étonnant. Très proche, dans l'esprit, d'un Alone in the Dark, Resident Evil risque fort de devenir la prochaine référence du genre. Les multiples rencontres que vous allez être amené à faire dans la demeure sinistre que vous explorez,



vont mettre vos nerfs à rude épreuve. Une armée de zombies, araignées géantes et autres créatures peu recommandables semblent en effet avoir pris possession des lieux et vous avez intérêt à utiliser avec parcimonie les balles de votre Beretta 9 mm. si vous ne voulez pas vous faire croquer par un de ces monstres. Bénéficiant d'une ambiance prenante et d'une qualité de réalisation hors du commun, Bio Hazard semble tout simplement extraordinaire. Souhaitons simplement que la version européenne ne soit pas censurée, vu les scènes gores qui ponctuent le jeu.

Sortie France : juin
Éditeur : Virgin.I.E

LE SONIC NOUVEAU ARRIVE
NIGHTS



Présenté durant l'ECTS par Sega en video, Nights prouve que la Saturn a plus d'une corde à son arc ! Nights, le nouveau jeu de Sega à l'air d'avoir tout autant d'importance pour la société japonaise que son célèbre Sonic. Ce soft annoncé comme étant révolutionnaire à germé dans l'esprit de Yuji Naka, le papa du petit hérisson bleu. Entièrement réalisé en 3D, le héros évolue en volant dans des décors panoramiques permettant des rotations à 360°. L'animation annoncée comme étant rapide et fluide sera calculée en temps réel. Dans le monde des rêves, vous pourrez au choix, incarner Elliot ou Claris deux ados débordant d'imagination et d'énergie. Nights, le personnage principal fait figure de guide pour vous aider à sauver Nightopia du terrifiant maître du pays des cauchemars. Notez qu'un nouveau paddle pourvu d'un petit joystick analogique devrait sortir pour ce soft - histoire de foutre la haine à Nintendo en plagiant Super Mario 64.

Sortie mondiale : Septembre
Éditeur : Sega

McCann

The Image BANK - Photo S. ACHERNAR

Il n'y a que sur Saturn que l'on ressent autant de sensations de pilotaaaaage...

SEGA SATURN™

Considéré comme la référence du jeu de conduite en arcade, Sega Rally est une expérience unique qui se vit exclusivement sur Saturn. Et si ton cœur est toujours bien accroché après ça, tu pourras penser aux nouveautés Sega Saturn : Virtua Cop, Virtua Fighter II, Wipe Out, Destruction Derby, Panzer Dragoon II... Grand est le pouvoir de Saturn ! Astuces, infos, cadeaux : La ligne Sega 36 68 01 10* ou sur minitel 36 15 Sega.**

SEGA

*2,23F/ min **1,29F/ min

StOp INFO

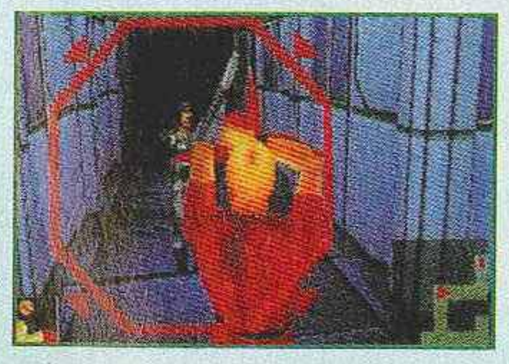
KILLER HOKUTO NO KEN

Ken le rédempteur nous revient sur PlayStation dans un jeu d'aventure assez spécial. Les combats y sont nombreux (normal) et ils se déroulent par l'intermédiaire de menus. Vous choisissez quelles actions effectuer à différents

moments de l'altercation, et vous admirez le résultat à l'écran. Bronson, le scénariste du manga, a participé au développement du jeu, ce qui devrait être le gage d'une certaine qualité. Jusqu'à présent, les différents jeux dédiés à Ken n'ont jamais vraiment cassé la baraque. Espérons que la tendance se renverse...

Sortie Japon : mai
Éditeur : Banpresto

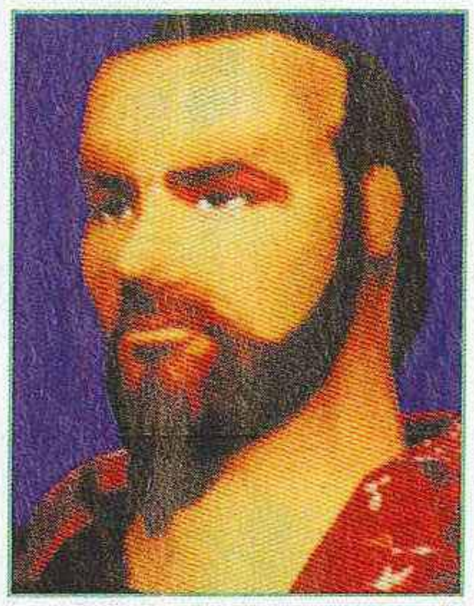
THE PSYCHO GUN COBRA



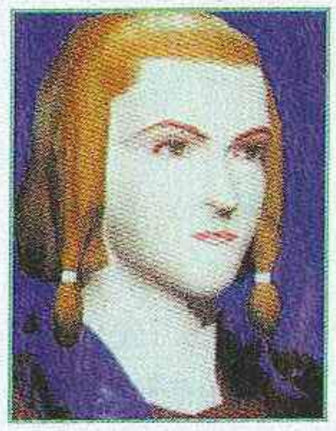
Bonne surprise pour les fans de Cobra (le grand blond avec un collant rouge) : il arrive dans un jeu d'action sur PlayStation, qui propose cinq parties et une vingtaine de stages. Les lieux explorés sont en 3D à la Fade to Black et tous en rapport avec l'univers de Cobra. Bénéficiant d'une action effrénée, Cobra a des chances de faire un carton lors de sa sortie, d'autant que Takara, à qui l'on doit Toshinden, a les moyens de nous offrir une petite merveille.

Sortie Japon : été 96
Éditeur : Takara

RESIDENT EVIL BIS
OVER BLOOD



La mode semble décidément aux sombres jeux d'épouvante en 3D. Après Resident Evil, voici venir, toujours sur PlayStation, un titre inquiétant : Over Blood.



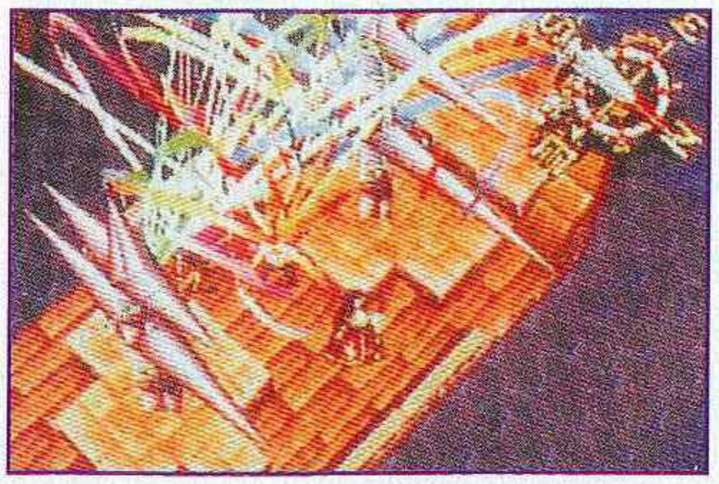
Le scénario, assez cosmique, vous invite à vivre l'histoire d'un homme qui quitte enfin, après des années, sa capsule d'hibernation anti-atomique. Ayant perdu la mémoire, il se met à explorer le complexe souterrain dans lequel il se trouve, et, découvrant des cadavres un peu partout, se dit que les ennuis commencent (l'avenir va manifestement lui donner raison). Assez grand (le complexe compte quatre étages et une soixantaine de pièces), Over Blood risque de vous tenir en haleine de longues heures. Les pièges s'annoncent nombreux, les énigmes à résoudre bien tordues...

À la vue des photos, Over Blood semble tenir du hit, mais jouabilité et ambiance, deux éléments très importants, devront également être à la hauteur. Patience.

Sortie Japon : 28 juin
Éditeur : Riverhill Soft

NEO WARGAME
VANDALHEARTS

Mélange de RPG et de wargame, Vandalhearts inaugure un nouveau style de jeu sur PlayStation. Entièrement en 3D, il promet des phases de combat véritablement exceptionnelles : les obstacles au sol et le relief sont gérés, vous pouvez modifier les angles de vues... Les stratèges en herbe auront la possibilité d'analyser chaque affrontement sous toutes les coutures, et ce de la façon la plus précise qui soit. Pour vous donner une idée des possibilités qui vous sont offertes, imaginez la défense d'une tour (on peut jeter des pierres sur les ennemis) ou l'affrontement, sur terrain inégal, de deux personnages (celui qui se trouve sur le relief le plus haut aura normalement l'avantage). Vous pourrez également vous cacher, préparer des pièges... Manifestemement riche et impressionnant, Vandalhearts devra, pour assurer complètement son succès, nous proposer un scénario digne de ce nom. Espérons que ce sera le cas.



Sortie Japon : août
Éditeur : Konami

Gagne le Booster Next Generation de MBK

et d'autres cadeaux Booster

Les questions

A -Le Booster Next Generation existe en :
(plusieurs réponses possibles)

1 -*Noir*
2 -*Rouge métal*
3 -*Orange*
4 -*Jaune*

B -Quelle est la caractéristique des phares du Booster Next Generation ?

1 -*Une seule optique*
2 -*Double optique*
3 -*Triple optique*

C -Parmi ces noms, lequel ne fait pas partie des derniers-nés de la gamme Booster ?

1 -*Booster Spirit*
2 -*Booster Rocket*
3 -*New Booster*

Les lots

1er prix
1 Booster Next Generation
1 tee-shirt à manches longues « Welcome to the Next Level »
1 tee-shirt « Booster »

Du 2e au 10e prix
1 tee-shirt à manches longues « Welcome to the Next Level »
1 tee-shirt « Booster »

Du 11e au 20e prix
1 tee-shirt « Booster »

MBK
A NEW WORLD

Pour participer au concours

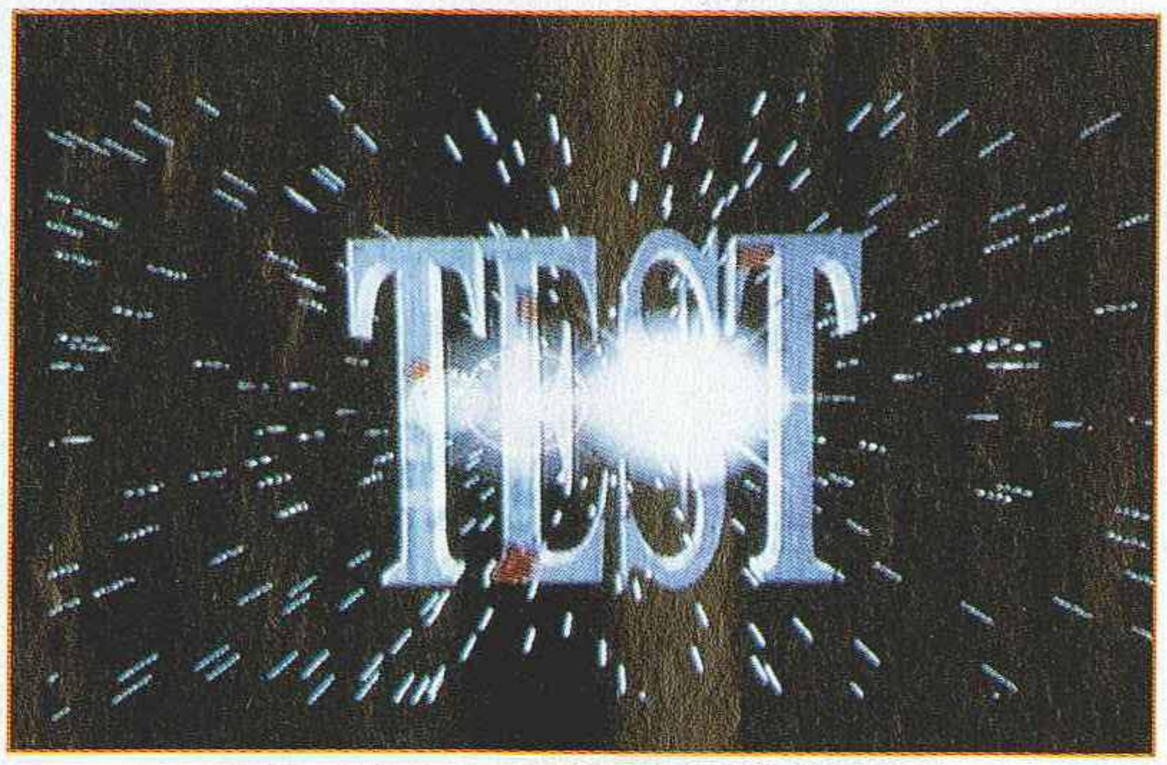
Compose le 36 68 77 33 et joue avec nous en direct.
Tape le 36 15 Player One, rubrique Jeux
ou adresse tes réponses sur carte postale uniquement en indiquant tes nom, prénom et adresse à :
Bii - concours Player One/MBK,
BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.

36 68 : 2,23 F/min.- 36 15 : 1,29 F/min.

Extraits du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 1 Booster Next Generation, de 10 tee-shirts à manches longues «Welcome to the Next Level» et de 20 tee-shirts «Booster». Les réponses devront parvenir avant le 25 mai 1996 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Ces résultats seront publiés dans Player One n° 66 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 28 juin 1996.

C: C'EST PARTI !

L'apparition d'un concept inédit de chaîne télévisée est un événement médiatique important. Plus encore quand cette chaîne se consacre entièrement à des domaines qui nous sont chers : le multimédia et le jeu vidéo. Du téléchargement aux émissions à part entière, un nouveau monde vous ouvre ses portes.



Le 27 avril, CanalSatellite, la branche dédiée aux transmissions satellites de C+, va compléter son bouquet de programmes de deux nouveaux services multimédias, regroupés dans une nouvelle chaîne, «C:». *Player One* a enquêté pour vous informer, petits veinards, de la place réservée aux consoles dans cette nouvelle chaîne.

Toute l'actualité du jeu et ses dessous seront présentés en détail sur la nouvelle chaîne numérique.

Quels utilisateurs ?

Pour pouvoir bénéficier des nouveaux services, il faut disposer d'un décodeur satellite numérique, comme celui fourni par CanalSatellite.

L'apport du numérique, technique d'avenir en matière de télécommunication, est réel. Mais en contrepartie, les abonnés au câble ne pourront pas dans un premier temps bénéficier des services de C:, tant que leur décodeur ne satisfera pas aux normes numériques.

C: regroupe deux services distincts et complémentaires, tous deux dédiés au monde du multimédia : un service de téléchargement de logiciels à haut débit, C: Direct, et une vitrine audiovisuelle C:

C: Direct, le téléchargement à grande vitesse

Le téléchargement s'adresse dans un premier temps aux seuls possesseurs de PC, puis de Macintosh (à l'horizon 97). La procédure est simple. Un câble relie le décodeur au port parallèle de l'ordinateur. Le débit est environ 25 fois plus rapide que celui des meilleurs téléchargements sur le réseau téléphonique et sans bloquer la ligne. Les programmes à télécharger sont multidiffusés selon certaines plages horaires, le programmateur de l'interface se chargeant de mettre en route automatiquement le téléchargement à la bonne heure. L'accès aux logiciels (démos et sharewares — jeux en version bridée) sera gratuit au début. Par la suite, dès septembre, le service proposera des logiciels complets, disponibles dans le commerce, selon le principe du « pay per view » (on paye ce qu'on télécharge, comme dans Multivision sur le câble). Souhaitons que, à l'avenir, nos chères consoles (32 bits et autre) proposeront des extensions capables de gérer ce système. Ce sera peut-être le cas de la Nintendo 64 grâce au Bulky Drive, sorte de disque dur connnecté à la console.

C:, la vitrine audiovisuelle

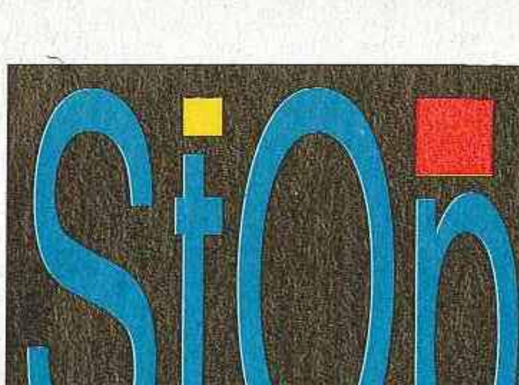
C: ne se limite pas, loin de là, à un service de téléchargement. Il s'agit aussi d'une véritable chaîne de télévision qui diffusera tous les jours de 8 heures à minuit. Une partie de l'antenne sera consacrée aux bandes annonces des produits téléchargeables. Les utilisateurs pourront mieux apprécier les jeux au cours des deux minutes de démonstration, sans devoir les télécharger pour autant. L'autre partie, qui vous intéressera plus spécialement, vous lecteurs de *Player One*, est consacrée à l'actualité du monde multimédia. Dès le démarrage de la chaîne, ce sont deux heures par semaine, multidiffusées, qui sont proposées aux voraces d'images pixelisées et autres accros des jeux vidéo.

Le terminal numérique de C:, sa télécommande et la carte à puce.

StOp INFO

RUROH NI KENSHIN

Tiré d'un manga célèbre au Japon, Ruroh ni kenshin est un jeu de combat en 3D qui met en scène des samouraïs. Il devrait profiter pleinement des capacités de la PlayStation mais



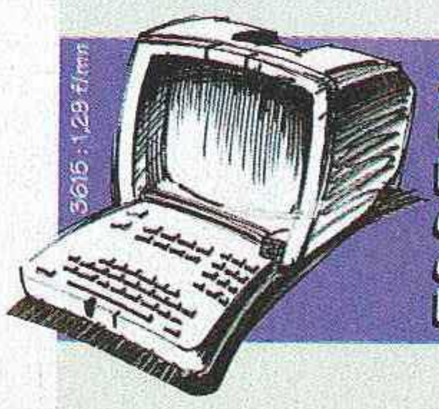
pour l'instant, à part quelques photos, on ne peut pas vraiment savoir ce qu'il vaut (son développement est loin d'être terminé). Nous vous en reparlerons dès que nous aurons des précisions. Sinon, le rendez-vous est pris pour la rentrée.

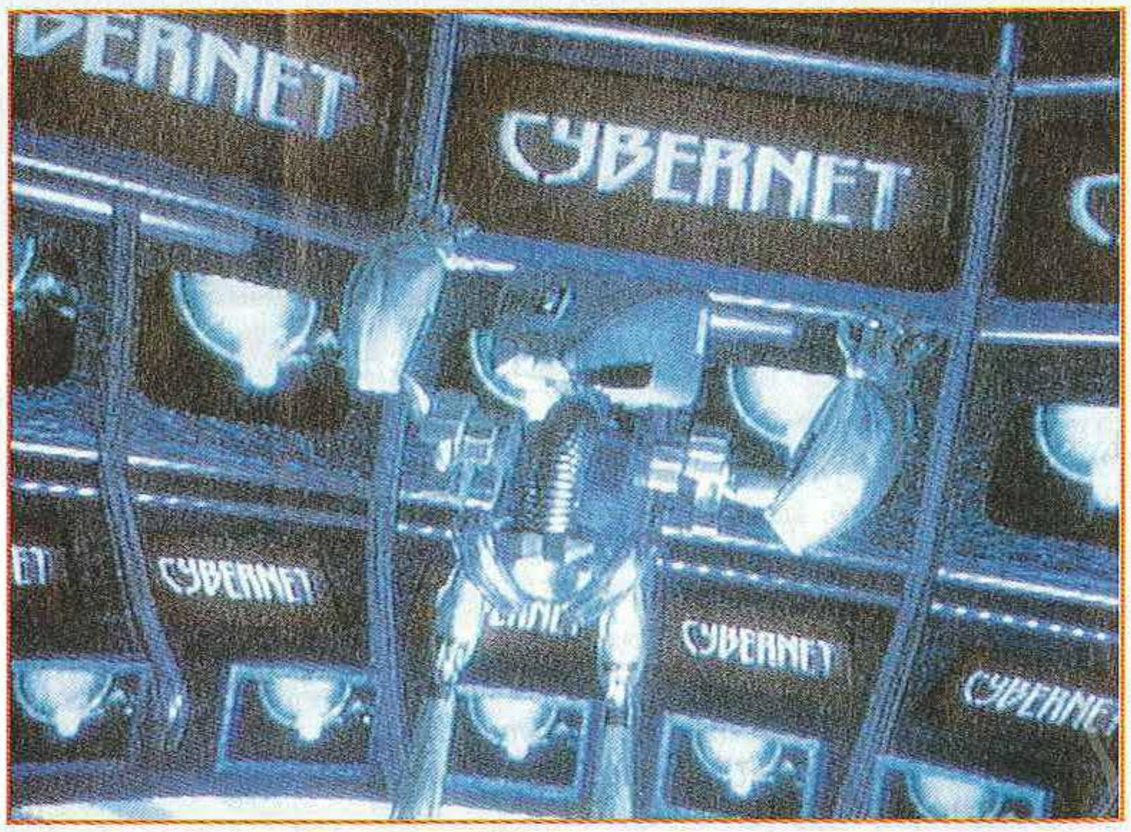
Sortie Japon : septembre
Éditeur : Sony PlayStation

PERSONA

Persona arrive sur PlayStation. Ce RPG de grande classe, s'adressant aux débutants, s'inspire des sciences occultes. La 3D semble en tout cas être très bien utilisée et les photos de combat se révèlent impressionnantes. À suivre.

Sortie Japon : septembre
Éditeur : Atlus


3615 PLAYER ONE
Retrouve sur le 3615 Player One la liste des tests, des Plans & Astuces et dossiers déjàs parus. Rubrique Player One Mag'.
Player one



Un magazine de 26 minutes, Cybernet, dressera, semaine après semaine, l'état de l'actualité du multimédia : micros, consoles et services on-line.

Nathalie Coste Cerdan, directeur général de C:.

Ces émissions se partageront équitablement entre le monde micro et les consoles. Les passionnés pourront découvrir les dernières nouveautés sur toutes les plates-formes (16 bits, 32 bits, portables et bientôt 64 bits), testées par les spécialistes. Et ce n'est pas tout ! C: présentera en avant-première les jeux qui marqueront les mois à venir. Une excellente occasion de découvrir des futurs hits. Pour encore mieux connaître l'univers des jeux vidéo, C: nous fera pénétrer les coulisses de la réalisation des jeux vidéo. Une rubrique pratique ravira les amateurs de bidouilles : une flopée de trucs et d'astuces, présentés en images, vous aideront à vaincre les boss les plus récalcitrants ou à découvrir les personnages cachés des jeux de baston. Enfin de nombreux documents originaux et inédits compléteront cette grille déjà riche.

Néanmoins, C: permettra aux possesseurs de consoles, lésés par l'impossibilité de téléchargés les jeux, d'accéder à un service de vente par correspondance, classique. Avec toutes ces infos, vous ne serez plus excusables si vous achetez encore un mauvais jeu !

La rubrique Astuces détaillera précisément le mode d'activation des cheat modes et montrera le résultat en images.

Interview d'Alain Le Diberder

Alain Le Diberder est big boss des nouveaux programmes de Canal + et président de C:.

Player One : Comment s'est déroulée la naissance de C: ?
ALD : L'idée d'une chaîne (nous préférons en fait l'appeler service) multimédia date de 1994. Isabelle Astier et moi-même avons établi les bases de sa conception. Nathalie Coste Cerdan et Yves Nogues, respectivement directeur général et directeur technique travaillent depuis un an à sa réalisation pratique.

PO: Pourquoi l'idée d'une chaîne dédiée au multimédia et au jeu en particulier ?
ALD : Outre ma passion personnelle pour le multimédia et le jeu (Ndlr : Alain Le Diberder et son frère Frédéric sont les auteurs d'un excellent ouvrage : *Qui a peur des jeux vidéo ?* aux Éditions La Découverte), ce monde est en pleine expansion. Actuellement aux États-Unis, les ventes de jeux vidéo ont dépassé les entrées en salle de cinéma. Il n'était que justice de donner à ce nouveau média la part qui lui revient de droit.

PO : Au premier abord, deux heures fraîches d'émissions par semaine semblent un peu juste.
ALD : Ces deux heures constituent une base de départ qui sera disponible dès la mise en service. C: étant une chaîne numérique, elle dispose au départ d'un public de 100 000 personnes, à comparer aux deux millions de télespectateurs potentiels d'une chaîne classique. À mesure de la croissance du numérique et de C:, nous augmenterons bien évidemment cette programmation. Mais il faut savoir que, avec ces deux heures, C: se situe d'emblée en leader *(Ndlr : en matière de jeux vidéo)* dans le paysage audiovisuel français, toutes chaînes confondues.

STOP INFO

RÉSULTATS DU CONCOURS SHURIKEN PARU DANS PO N° 62

Du 1er au 5e prix : *la collection complète SHURIKEN VIDEO : Akira, Fatal Fury I, Art of Fighting, Max et Compagnie I, Cobra I & II, Macross, Samurai Shodown et Saint Seyia IV + 1 blouson noir type «bombers» avec broderie SHURIKEN + 1 CD album Dragon Ball Z Dance + 1 CD single Dragon Ball Z : générique original «We gotta power» + 1 casquette noire «américaine» avec broderie SHURIKEN. ARTES Teddy de Marseille, MACKE Geoffrey de Grande Synthe, RAMAT Sylvie de Thorigny-sur-Marne, REYMONDET Claude de Dijon, THOMAS Guillaume de Drancy.*

6e prix : *la collection complète SHURIKEN VIDEO + 1 CD album Dragon Ball Z Dance + 1 CD single Dragon Ball Z + 1 casquette noire «américaine» avec broderie SHURIKEN. NICAULT Christophe de Noisy-le-Sec.*

Du 7e au 40e prix : *1 CD album Dragon Ball Z Dance + 1 CD single Dragon Ball Z + 1 casquette noire «américaine» avec broderie SHURIKEN. AMELINE Christophe de Tilly-sur-Seulles, ARMBRUSTER Frédéric de Strasbourg, BIENFAIT Cédric de Arras, BIJACZYK Sylvain de Vauvert, BLE Maxime de Denguin, CALMAY Christophe de Le Syndicat, CANTO Christophe de Fréjus, CAVALIE Laurent de Villefranche de Rouergue, CENEVIVA David de Mulhouse, CHATAIGNIER Nathalie de Clermont, COLOMBANI Jean-François de Vitrolles, CORNE Mickael de Chaumont-en-Vexin, DAILLY Nicolas de Abbeville, DANGUIRAL Frédéric de Aurillac, DESAX Marie-Laure de Gennevilliers, FAUVILLE Ingrid de Beauvais, FROMONT Thierry de Leval-Trahegnies, HEMADI Rachid de Bezons, HERNANDEZ Kevin de La Valette du Var, JADEAU Mariam de Les Herbiers, JOUVET Vincent de Sucy-en-Brie, KEOPRASEUTH Pasopsak de Paris, LAFAGE Grégory de Saint-Germain-des-Bois, LAFARGUE Cédric de Bressols, LISSALDE Christophe de Saubusse, LY Lao de Rodilhan, PETREMANT Brice de Sceaux, REYMONDET Antoine de Saint Claude, ROZMANOWSKI David de Saint-Amand-les-Eaux, STRUILLOU Kevin de Pont L'Abbe, SUPIOT Stéphane de Nantes, TACONNAT Alexandre de Les Aix d'Angillon, VALLAT Robin de Paris, VUE Nou de Rennes.*

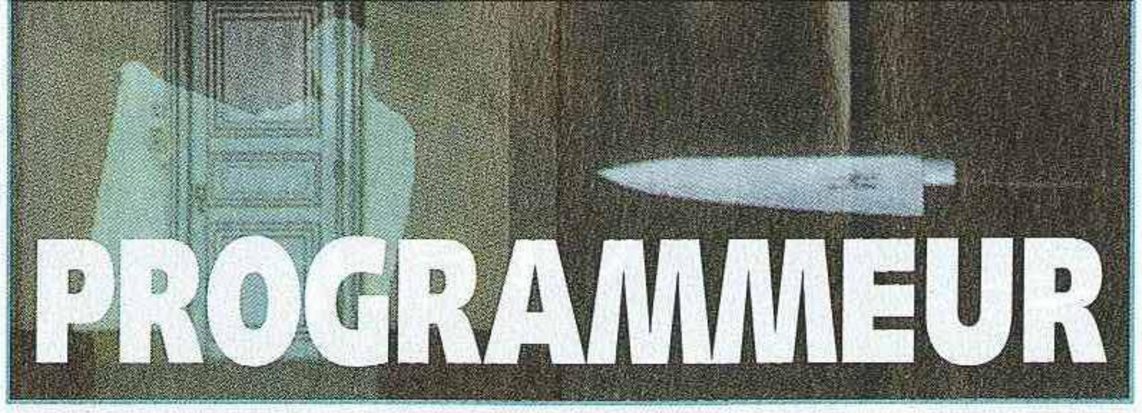
Du 41e prix au 50e prix : *1 CD single Dragon Ball Z + 1 casquette noire «américaine» avec broderie SHURIKEN. BENDOUMA Karim de Sarge, BONNOME Xavier de Marseille, BOULAIS Vincent de Saint Pourcain, CALVO Grégory de Alfortville, CHARTIER David de Saint Valéry en Caux, COURTEAUX Olivier de Bandol, LEROY Grégory de Gretz, MARZAT Jérôme de Sucy-en-Brie, MAZARGUIL Julien de Capdenac Gare, VIENNOT Alexandre de Gray.*

RÉSULTATS DU QUIZ PARU DANS PO N°62

1 CD Cappella + 1 tee-shirt. BARACHE Franck de Drancy, BONNIN Philippe de Macon, BRETECHER Sandrine de Haute-Goulaine, BRUCELLE Sébastien de Brest, CHESNEAU Anthony de Ceyreste, CHEVALIER Julien de Vaas, COSIMANO Raphaël de Rueil-Malmaison, DEBAENE Jérémy de Vaux-sur-Mer, DEROCLES Stéphane de Saverne, DONAT Teddy de Briollay, GAJAC Vivien de Montreuil-sur-Mer, GOMIS Jean-Nicolas de Tourcoing, HAYEM David de Montluçon, JEHANNE Christian de Englesqueville la Percée, LAINÉ Nicolas de Bourg-de-Visa, M LAVEAU de Ligueil, LITIERE Christophe de Olivet, MARTIN Marcel de Plainsaing, PALUSTRAN Toussainte de Rogliano, RABUT Matthieu de Saint-Foy-les-Lion, RENAULT Laetitia de Bois-le-Roi, RUHAULT Christophe de Dun-sur-Auron, SCHRODI Denis de Huttenheim, SEINCE Christophe de Aurillac, SIONG François de Rennes.

BON PLAN

DEVENEZ PROGRAMMEUR



Eh oui, loin du prêt-à-jouer, la vague du jeu à construire soi-même s'étend sur l'archipel japonais.

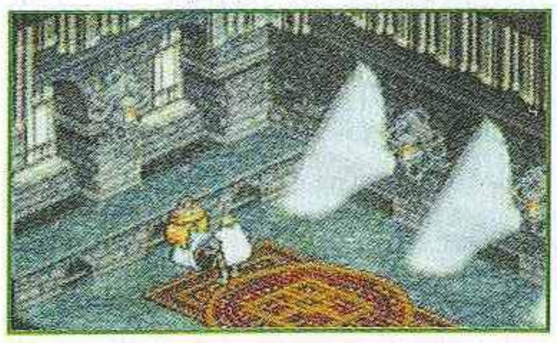
Exprimez donc votre créativité à travers ces cartouches que vous prêterez aux copains pour leur faire découvrir votre jeu inédit. Au rayon aventure, les volets 1 et 2 du *RPG Tsukuru* de Ascii sur Super Famicom, vous permettent de composer un jeu de rôle à partir d'éléments que vous composerez (scénarios, cartes, objets, sorts, monstres, donjons...) selon votre gré.

Des mêmes auteurs, *Sound novel Tsukuru* vous permettra de créer un roman dont vous êtes le héros, bourré d'illustrations, musiques et effets spéciaux pour l'ambiance.
Sur PlayStation, dans la catégorie aventure 3D, *Dungeon Creator* d'Electronic Arts, vous permet de construire un vaste donjon en trois dimensions texturé et bourré de monstres sortis de votre imagination. Alors, qui a dit que les jeux vidéo lobotomisaient les individus ?
Seul petit hic, tous ces produits sortiront-ils un jour en France ? Mystère...

MI-ANGE, MI-DÉMON

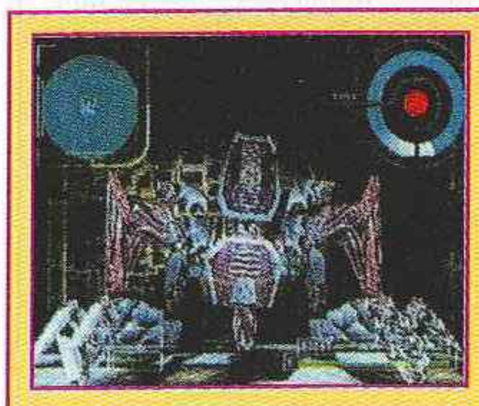
DARK HALF

Dernière création Enix (les concepteurs de Dragon Quest), Dark Half, sur Super Famicom, dispose d'un scénario pour le moins original. Jouant alternativement Falco (le héros) et Lugu, le roi démon (le méchant), vous avez l'occasion d'appréhender ce RPG de deux façons totalement différentes. Falco luttant contre Lugu, vous finissez en quelque sorte par vous battre contre vous-même. Avouez que le concept est intéressant. Le scénario de Dark Half court sur sept jours. Chacun de ceux-ci correspond à la recherche d'un des sept chevaliers saints du jeu. Un nouveau procédé, le « Soul Power System » fait ici son apparition. Il est symbolisé par un chiffre, en haut à gauche de l'écran, et il se vide lorsque vous invoquez des sorts magiques. Bref, nous voici devant un jeu original, manifestement intéressant, mais qui ne verra sans doute jamais le jour en France. On vous en reparlera néanmoins en OTW.

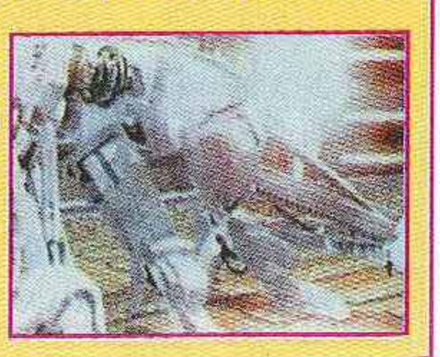


Sortie Japon : 31 mai
Éditeur : Enix

KILEAK NEW LOOK BELTLOGGER 9



Les concepteurs de Kileak the Blood semblent vouloir faire très fort avec Beltlogger 9. Le jeu, censé utiliser de façon formidable les capacités de la PlayStation, fera appel aux plus belles techniques de 3D. Incarnant un robot perdu dans un vaste complexe, vous pourrez vous déplacer comme bon vous semble (vous avez la possibilité de regarder vers le haut ou vers le bas, de faire pivoter votre torse, d'effectuer des bonds...) et explorer celui-ci de la façon qui vous convient. L'environnement 3D, sublime, vous permettra d'atteindre certains ennemis en restant caché sur une passerelle, au-dessus du sol. La liberté d'action semble totale et les nombreuses armes à votre disposition, assurent une ambiance du tonnerre. Un futur grand titre ? Possible...



Sortie Japon : été 96. Éditeur : Genki

NOUVEAUX MAGASINS

DIEPPE - 4, rue Saint Remy
ANNECY - 3, rue de la PAIX
CLERMONT FERRAND - 114, Bd Gustave Flaubert
TROYES - 34, rue du Gl. Saussier
LILLE - 41, rue de la Clé
MONTPELLIER - 27, rue Saint Guilhem
MELUN - 14, Av. du Gl. De Gaulle

OUVERTURES PROCHAINES COURBEVOIE - MOULIN - POINTE à PITRE - FORT de FRANCE
Le PUY - PERPIGNAN - MENTON

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SATURN

SEGA SATURN

livrée avec "un CD de Demo et un pad"

1990,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Olympic soccer - Albert Odyssey - Gunbird
Dark Savior - Dragon Ball Z
Olympic Games Vol.1 - Alien Trilogy
Darius Gaiden - Guardian Heroes
Slam'n Jam 96 - Virtual Open Tennis

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
CONDITION ARGUS

PLAYSTATION

PlayStation

Console PLAYSTATION FANATIC TOUR
livrée avec un Sweat-shirt SONY
*dans la limite des stocks disponble

1990,00 Frs*

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

NBA Live 96 - Formula One - Adidas Power Soccer
Chronicle of the sword - Wiew Point - Myst
John Madden Foot 96 - Olympic Soccer - Sidewinder
Resident Evil - Olympic Games Vol.1
Dragon Ball z (VF) - Offensive

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
CONDITION ARGUS

Jeux d'occasion
Méga Drive à partir de
39,00 Frs
et Super Nintendo à partir de
59,00 Frs

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !
l'Engagement des DOCKS

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

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

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

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96,
notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

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

Renseignements 24H sur 24 au 36 68 22 06

SUPERCARTE

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

5% de remise sur vos jeux neufs et occasions

Client N° 1 940 746

- **02 St QUENTIN** - Tél: 23 64 15 07 - **03 MONTLUÇON** - Tél: 70 05 94 82 - **06 NICE St Laurent du Var** - Tél: 92 12 87 30 - **06 GRASSE** - Tél: 93 36 34 45
- **10 TROYES** - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - **11 NARBONNE** - Tél: 68 32 07 60 - **12 RODEZ** - Tél: 65 68 94 58 - **13 AIX en Provence** - Tél: 42 21 95 26
- **13 MARSEILLE (Metro Castelane)** - Tél: 91 78 96 75 **Nouveau !** - **16 ANGOULEME** - Tél: 45 94 43 15 - **17 LA ROCHELLE** - Tél: 46 41 29 01
- **18 BOURGES** - Tél: 48 24 92 62 - **19 BRIVE La Gaillarde** - Tél: 55 17 92 30 - **20 AJACCIO** - Tél: 95 21 19 05 - **21 DIJON** - Tél: 80 58 95 94
- **22 St BRIEUC** - Tél: 96 62 33 13 - **24 PÉRIGUEUX** - Tél: 53 09 84 00 - **26 VALENCE** - Tél: 75 56 72 90 - **27 EVREUX** - Tél: 32 62 54 72
- **30 NIMES** - Tél: 66 21 81 33 - **33 BORDEAUX** - Tél: 56 01 13 19 - **34 SETE** - Tél: 67 74 81 46 - **37 TOURS** - Tél: 47 20 42 30 - **38 GRENOBLE** - Tél: 76 47 14 25
- **39 MONTPELLIER** - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - **40 TARNOS** - Tél: 59 64 18 66 - **41 BLOIS** - Tél: 54 78 97 38 - **42 St ÉTIENNE** - Tél: 77 41 84 79
- **44 NANTES** - Tél: 40 35 57 93 **Nouveau !** - **45 ORLEANS** - Tél: 38 77 98 30 - **47 AGEN** - Tél: 53 87 92 52 - **49 ANGERS** - Tél: 41 87 59 14
- **49 CHOLET** - Tél: 41 46 06 01 - **57 METZ** - Tél: 87 36 33 33 - **59 DUNKERQUE** - Tél: 28 66 73 73 - **59 LILLE** - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !**
- **60 CREIL** - Tél: 44 25 56 64 **Nouveau !** - **63 CLERMONT-FERRAND** - Tél: 73 28 93 37 **Nouveau !** - Serveur 36 68 22 06 - **64 BAYONNE** - Tél: 59 59 41 61
- **67 STRASBOURG** - Tél: 88 22 54 81 - **69 LYON (Metro Guillotière)** - Tél: 78 60 33 60 - **71 CHALON S/Saone** - Tél: 85 42 98 58 - **73 CHAMBERY** - Tél: 79 69 54 50
- **74 ANNECY** - Tél: 50 45 75 71 Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - **74 ANNECY** - Tél: 50 51 44 98 **Nouveau !** - **74 ANNEMASSE & Genève** - Tél: 50 87 16 75
- **75 PARIS 16 (Metro Pompe)** - Tél: (16-1) 45 04 13 10 - **76 DIEPPE** - Tél: 35 84 63 90 **Nouveau !** - **76 LE HAVRE** - Tél: 35 22 72 55 - **76 ROUEN** - Tél: 35 89 60 33
- **77 MELUN** - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - **79 NIORT** - Tél: 49 77 05 13 - **80 AMIENS** - Tél: 22 92 28 85 - **81 ALBI** - Tél: 63 49 94 40
- **82 MONTAUBAN** - Tél: 63 66 57 33 - **83 FREJUS** - Tél: 94 53 64 18 - **83 TOULON** - Tél: 94 91 39 69 - **84 AVIGNON** - Tél: 90 82 22 61
- **94 LA VARENNE St Hilaire** - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - **97 L A REUNION LE TAMPON** - Tél: 27 87 76

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

StOp INFO

SONY/SEGA : THE DUEL

Mission accomplie pour Sony en France puisque la firme a vendu pas moins de 200 000 PlayStation contre environ 70 000 Saturn. Rappelons que l'objectif initial de Sony était d'installer « seulement » 150 000 bécanes sur une année. Pour contre-attaquer, Sega baisse le prix de sa console de 2 590 F à 1 990 F. De plus, Sega annonce sur le plan mondial environ 3 500 000 Saturn contre 3 000 000 de PlayStation.

INFOGRAMES S'OFFRE OCEAN

La firme française Infogrames, serait devenue, le 11 avril 1996, le premier pôle européen de production de programmes interactifs de loisirs, puisqu'elle a racheté la société britannique Ocean. Si tout se passe bien, la fusion des deux groupes constituera un ensemble qui devrait peser 700 millions de francs de chiffre d'affaires en 96-97 et prendre ainsi la place de cinquième au rang mondial.

SÉRIE TV ET CINÉ SUR CONSOLES

Electronic Arts France devrait prochainement distribuer des produits Microprose tels que Top Gun sur PlayStation, ainsi que des produits Fox Interactive comme The X-Files (Aux frontières du réel), Die Hard Trilogy (PS et Saturn), Planet of the Apes (La planète des singes)... Aucune date n'est annoncée pour le moment.

DON JUAN ET STRATEGE

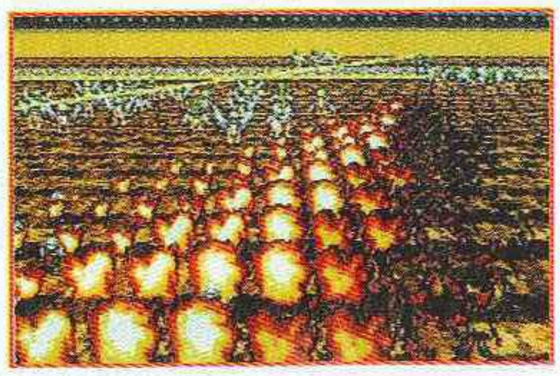
LANGRISSER III

Wargame haut en couleur, Langrisser III sur Saturn vous invite à incarner un preux chevalier, Dihart, parti à la conquête du monde...

La personnalité de votre personnage est définie par les réponses que vous fournissez à un questionnaire, au début de l'aventure (que désirez-vous trouver le plus au monde : amour, liberté, ordre ?). Original.

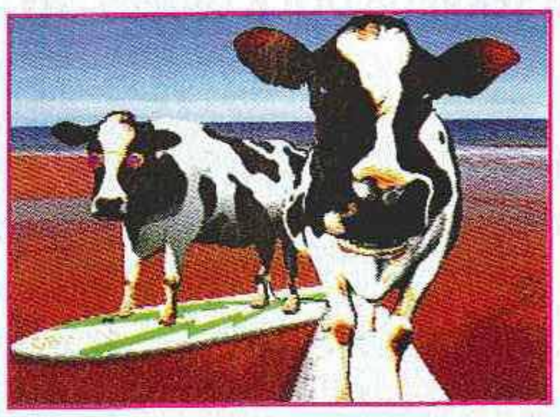
Les séquences de combat, en 3D, utilisent un nouveau procédé, appelé « Panorama Tactics ». Ce dernier gère le relief et permet d'anticiper certaines actions, de contourner l'ennemi... Huit sortes d'actions sont possibles (mouvements, mise en formation des troupes...). Les tacticiens en herbe devraient apprécier. Accompagné de quatre charmantes jeunes filles, Dihart évolue différemment au cours du jeu selon les sentiments qu'il inspire à ces dernières (!). Faisant penser, pour les séquences combat, à Dragon Force, Langrisser III devrait beaucoup faire parler de lui.

Sortie Japon : juillet
Éditeur : Nippon Computer System

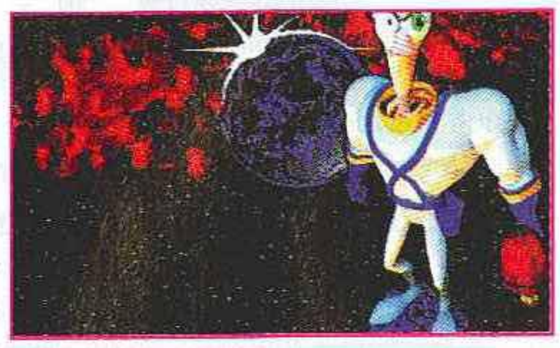


VERS SATURN

EARTHWORM JIM 2



Les vaches folles, c'était lui ! Jim l'extraordinaire ver de terre de la maison Shiny arrive d'un coup de « suppo spacial » sur Saturn. Ah que groovy !
Diantre, notre lombric chouchou sur 32 bits, voilà une bonne nouvelle ! Pour l'instant nous n'avons vu que quatre niveaux, c'est maigre mais déjà beau. Ils sont un peu relookés niveau décor (fort bien, d'ailleurs) mais cela reste foncièrement le même jeu. Rien de radical pour l'instant, pas d'effets spéciaux de folie, pas de surprise dans les niveaux... bref, une belle mais banale conversion. La musique sonne encore mieux mais elle était déjà remarquable sur Super Nintendo. Alors que nous réserve d'exceptionnel cette version 32 bits ? De nouveaux niveaux ? Des scènes cinématiques ? Pour l'instant nous n'avons rien de tout ça à l'horizon... mais on peut toujours rêver. D'ailleurs est-ce trop demander pour une version Saturn d'Earthworm Jim 2 ?



Sortie France : juin
Éditeur : V.I.E.

36 68 : 2,23 f/mn
3668 PLAYER ONE
Jouez sur le 36 68 77 33
et gagnez des jeux
Gex sur Saturn
Player one

K7 Vidéo SECAM Version Française Intégrale DRAGON BALL Z

K7 A la poursuite de Garlic	89 F
K7 Le Robot des glaces	89 F
K7 Le combat fraticide	89 F
K7 La menace de namec	89 F
K7 La revanche de cooler	89 F
K7 100000 Guerriers de métal	89 F
K7 L'offensive des cyborgs	89 F
K7 Broly le super guerrier	89 F
K7 Les mercenaires de l'espace	89 F
K7 Le père de Son Goku	89 F
K7 L'histoire de trunks	89 F
K7 La menace de namec	89 F

DRAGON BALL

K7 La légende de Shéron	89 F
K7 Le chateau du démon	139 F
K7 L'aventure mystique	139 F
Pack 4 K7 Dragon Ball Z & dragon Ball	336 F

K7 Vidéo Version Originale PAL DRAGON BALL Z

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

Bandes Déssinées Japonaises

B.D. Dragon Ball 42 Vol	39 F
Pack 4 Vol au choix	140 F
B.D. Dragon Ball Z Couleur 15 Vol	65 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 19 Vol	38 F

Art Book Japonais

Art Book Tapion NEW	119 F
A Art Book Cardass Perfect	129 F
Art Book Collector 7 Vol	
Vol 1 Complète illustrations	150 F
Vol 2 Story guide	170 F
Vol 3 TV Animation Part 1	170 F
Vol 4 World Guide	125 F
Vol 5 TV Animation Part 2	170 F
Vol 6 Movies & TV Spécials	170 F
Vol 7 Dragon Ball NEW	170 F

K7 Vidéo Dragon Ball Z **89F/k7**

K7 Tapion **99F**

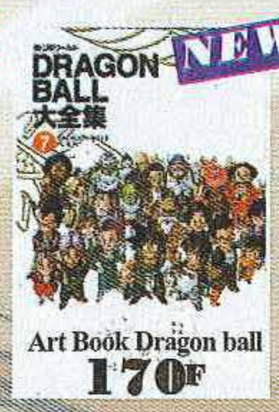
129F

B.D. Dragon Ball N° 19 **38F**

Dragon Ball & Dragon Ball Z Art Book PowerPerfect

158 Pages couleurs avec 1 poster et 4 cartes collector inédites

Les fans vont enfin être comblés avec ce magnifique guide qui présente toutes les cartes de la Power Collection de la Série 1 à la série 16 avec de superbes illustrations pour décorer le tout. Cette ouvrage est indispensable à tous les collectionneurs de POWER LEVEL



Art Book Dragon ball **170F**

B.D. Couleur Tapion **65F**

Le château du démon
L'aventure mystique

139F/K7

Les 2 Volumes 250F

Figurines

Figurines de 5 Cm	48 Fig	
La figurine	La photo des 48 figurines dans le dépliant Dragon ball Z offert à chaque commande	15 F
Les 6 figurines		84 F
Les 12 figurines		156 F
Les 24 figurines		288 F
Les 48 figurines		528 F
Super Battle Collection	18 Fig	
B Vol 1 Son Gokou		69 F
C Vol 2 Super Sayan Son Gokou		69 F
D Vol 3 Picollo		69 F
E Vol 4 Végéta		69 F
F Vol 5 Trunks		69 F
G Vol 6 Freezer		69 F
H Vol 7 Super Sayan Végéta		69 F
I Vol 8 Son Gohan		59 F
J Vol 9 Super Sayan Son Gohan		69 F
K Vol 10 Broly		99 F
L Vol 11 Cell		69 F
M Vol 12 Super Sayan Trunks		69 F
N Vol 13 Super Sayan Son Gohan		69 F
O Vol 14 Great Sayaman		69 F
P Vol 15 Son Goten		59 F
Q Vol 16 Trunks		59 F
R Vol 17 Janenba		69 F
S Vol 18 Goku Ultra NEW		69 F
T Kit à monter 15 cm Gozita	1 Fig	149 F
U Kit Monté 18 Cm GOKU ULTRA		99 F
Kit Monté 35 Cm	2 Fig	
U Vol 1 Goku Ultra		199 F
T 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 Bt	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 Cartes 3 dimensions	120 F
40 Power Level 13 dont 2 brillantes	100 F
40 Power Level 16 dont 2 brillantes	200 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
Boîte de 240 Pogs	99 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

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

P960 Dépliants des Promos & Nouveautés Gratuit dans toutes les commandes
Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville..... Code postal_____ Date de Naissance

DESIGNATION	PRIX
Je désire devenir adhérent au club AMICROPUCE sans obligation d'achat et règle le montant de mon adhésion de 150 Francs	OUI NON
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire Envoie hors France Métropolitaine ajouter 30 Francs	30 F +
Date de commande **TOTAL A PAYER**	

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

A retourner à :
AMICROPUCE
19 rue Ste Catherine
45000 ORLEANS

Signature des parents pour les mineurs

Mode de paiement ☐Chèque bancaire ☐Contre-remboursement + 45 F ☐ Chronopost 70 F

☐ Carte bancaire (16 Numéros) Chèques et cartes débités le jour de la livraison

Carte N°...../...../...../.....Date expiration...../.....

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

StOp INFO

KONAMI XXL SPORTS SERIES

Comme vous avez pu le remarquer, Konami s'éclate vraiment avec les jeux de sport aussi bien sur consoles 16 bits que 32 bits. Du coup, pour l'occasion, il a créé un nouveau label : Konami XXL Sports Series.

CAPCOM FOR EVER

Le géant japonais s'amuse comme un fou sur les nouvelles consoles. Un communiqué de l'éditeur annonce toute une série de titres qui en feront baver plus d'un. On retient surtout Resident Evil 2 (PS), Star Gladiator (PS), Syber Botz (Saturn) et enfin simultanément sur les 32 bits de Sony et Sega : MegaMan X 4, Marvel Super Heroes et peut-être Street Fighter Alpha 2.

SQUARE FRAPPE EN 3D

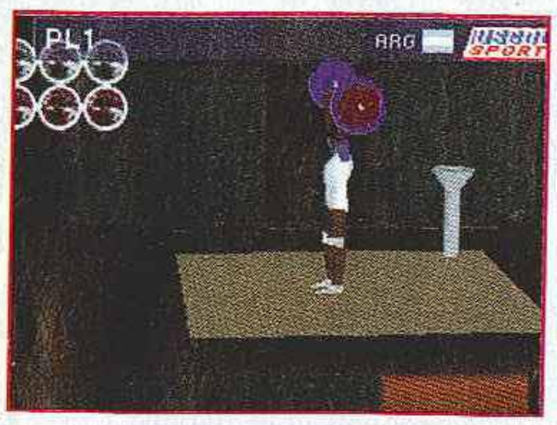
Le célèbre développeur de RPG serait en train de travailler à un tout autre style de soft puisqu'il s'agit d'un jeu de baston en trois dimensions dans le même esprit que Tekken 2 ou VF2. Décidément, ils ont tous les mêmes idées au même moment. D'autres rumeurs nous laissent croire que certains membres de l'équipe de Tekken 2 chez Namco ou VF2 chez Sega auraient quitté leur boîte pour rejoindre Square dans le développement de ce produit.

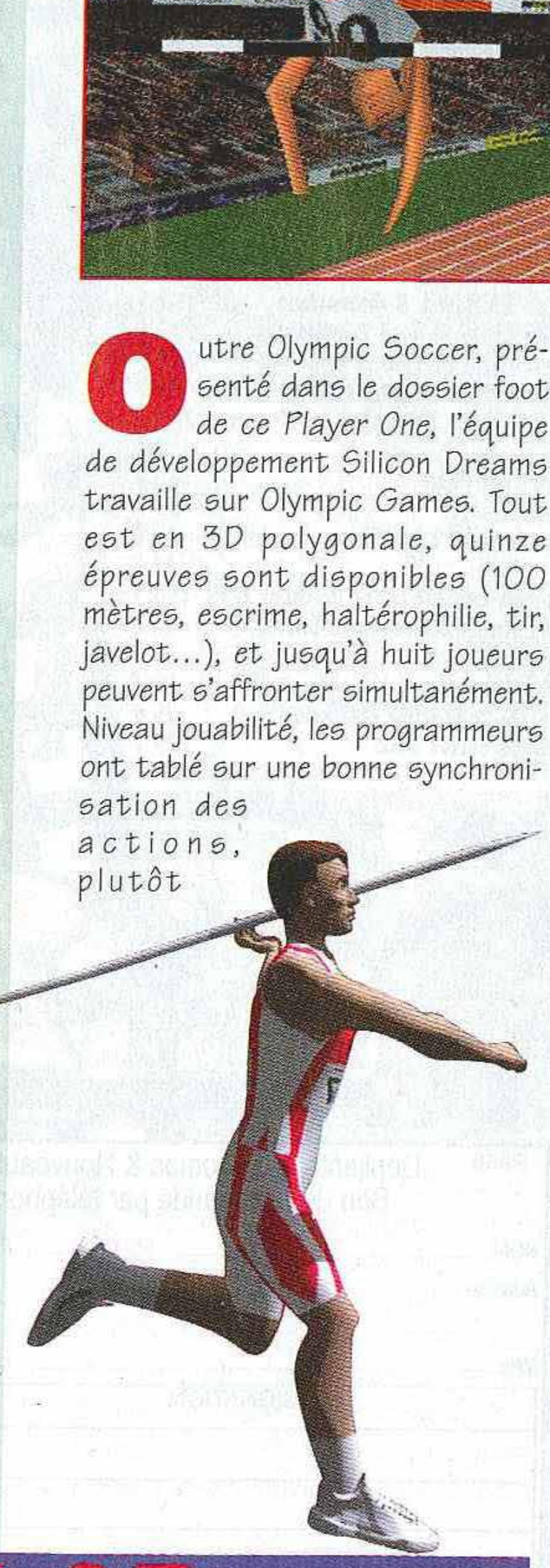
TOUT EN MUSCLES
OLYMPIC GAMES

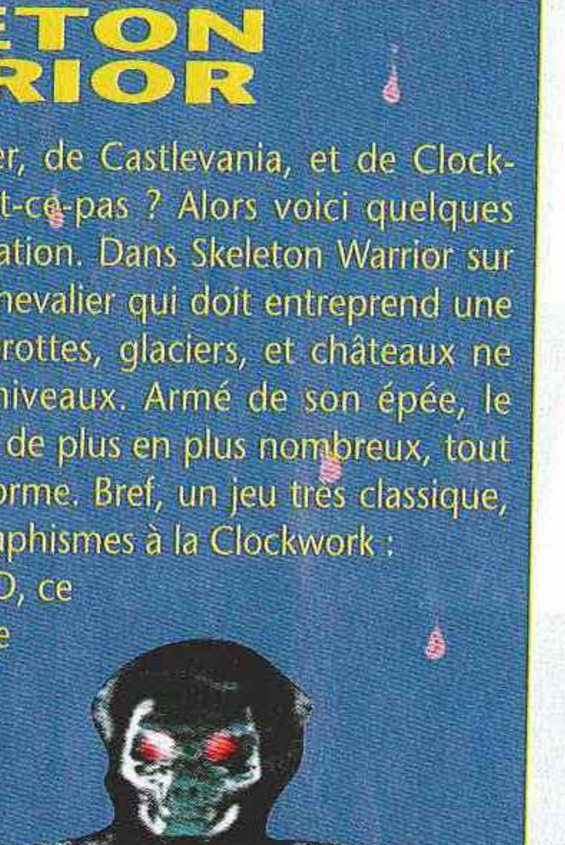
US Gold exploite les J.O. d'Atlanta à fond. Pour preuve, Olympic Games est un pot-pourri d'épreuves sportives individuelles !

Outre Olympic Soccer, présenté dans le dossier foot de ce Player One, l'équipe de développement Silicon Dreams travaille sur Olympic Games. Tout est en 3D polygonale, quinze épreuves sont disponibles (100 mètres, escrime, haltérophilie, tir, javelot...), et jusqu'à huit joueurs peuvent s'affronter simultanément. Niveau jouabilité, les programmeurs ont tablé sur une bonne synchronisation des actions, plutôt que sur du bourrinage bête et méchant (genre appuyer comme un malade sur tous les boutons le plus vite possible !) Cette nouveauté devrait permettre à Olympic Games de bien cartonner, d'autant qu'il ne souffre d'aucune concurrence en la matière.

Sortie France : juillet
Éditeur : US Gold



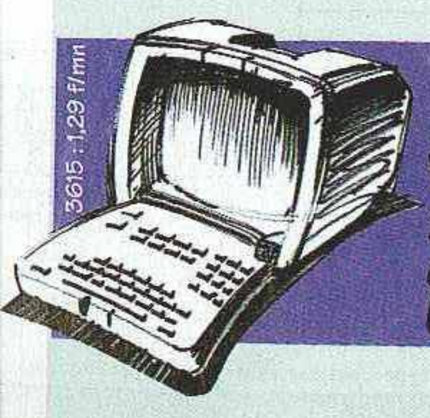




MEDLEY SKELETON WARRIOR

Imaginez un mélange d'Actraiser, de Castlevania, et de Clock-Work Knight. Pas évident, n'est-ce-pas ? Alors voici quelques indices pour forcer votre imagination. Dans Skeleton Warrior sur PlayStation et Saturn, on dirige un chevalier qui doit entreprend une quête dans des contrées variées : grottes, glaciers, et châteaux ne sont que les décors des premiers niveaux. Armé de son épée, le joueur doit se débarrasser d'ennemis de plus en plus nombreux, tout en sautant de plate-forme en plate-forme. Bref, un jeu très classique, mais qui nous a interpellés par ses graphismes à la Clockwork : certains éléments du décor sont en 3D, ce qui confère aux différents niveaux une impression de profondeur saisissante. Le héros et ses ennemis bénéficient d'une animation digne de celle de Donkey Kong Country. Espérons simplement que le jeu sera moins bourrin que la plupart des productions du genre sur 32 bits.

Sortie France : juillet
Éditeur : Virgin I.E



3615 PLAYER ONE
Venez tester vos connaissances sur le 36 15 Player One et gagnez 20 K7 vidéo Guyver (*jeu).

K7 Vidéo SECAM Version Française intégrale

NEW	Ah My Godess	3 Vol	110 F
	Appleseed		135 F
NEW	Armitage 3	3 Vol	139 F
	Art of Fighting		145 F
NEW	Babel II	2 Vol	159 F
	Baoh		139 F
NEW	Blackjack	3 Vol	145 F
NEW	Borgman	2 Vol	145 F
NEW	Borgman le film		145 F
NEW	Bubblegum Crisis	4 Vol	139 F
	Chasseur de vampire		139 F
NEW	Cobra	10 Vol	145 F
	Cobra le film		145 F
	Cyber city	3 Vol	129 F
	Deus		110 F
	Dominion	2 Vol	129 F
NEW	Eight Man	2 Vol	159 F
NEW	El Hazard		145 F
	Fatal Fury	3 Vol	145 F
NEW	Ghost in the shell		145 F
	Golgo 13		139 F
	Gunnm		139 F
NEW	Guyver	4 Vol	139 F
NEW	Hard Chasseur de primes		139 F
NEW	Humming bird		169 F
NEW	Kamui		169 F
	Iria	3 Vol	139 F
	Ken le survivant le film		145 F
	Ken le survivant la série	4 Vol	79 F
NEW	Kishin Heidan	3 Vol	139 F
NEW	Kojiro	5 Vol	145 F
	La cité interdite		129 F
	Lodoss	6 Vol	145 F
	La légende de lemnear		145 F
NEW	Les ailes d'Honneamise		145 F
	Macross le film		145 F
NEW	Macross 2	1 Vol	145 F
NEW	Macross Plus 1		145 F
	Max & cie le film		145 F
	Max & Cie OAV		145 F
	Mamono hunter yoko	3 Vol	110 F
	Maps	2 Vol	129 F
	Mégalopolis	4 Vol	99 F
	Moldiver	3 Vol	139 F
	Nicky Larson la série	4 Vol	79 F
NEW	Nom de code : Love city		159 F
NEW	Orange road	2 Vol	139 F
	Patlabor	2 Vol	139 F
	Plastic Little		139 F
NEW	Ran la légende Verte	3 Vol	139 F
	Ranma 1/2	3 Vol	135 F
	Ranma 1/2 le film	2 Vol	145 F
	Ranma 1/2 La série	4 Vol	79 F
NEW	Réincarnation		169 F
	RG Veda		139 F
	Rouzin Z		139 F
	Sailormoon la série		79 F
	Saint Seya la série		79 F
	Samourai Shodown		145 F
	Slow Step	3 Vol	139 F
	Street fighter 2		139 F
NEW	Tenchi Muyo	3 Vol	139 F
	The cokpit		139 F
	Ushio & Tora	3 Vol	110 F
	Venus War		129 F
	Watt Poe		145 F
NEW	You're Under Arrest	2 Vol	145 F
NEW	Yoma les ténèbres		169 F
NEW	Yugen Kaisha	4 Vol	99 F
NEW	Yuyu Hakusho		130 F

Tous les prix de nos articles sont unitaires

GUYVER Vol 3
La mort du Guyver
2 épisodes
Dossiers 5 & 6

Mangas Français Bandes dessinées

NEW	Akira	14 Vol	96 F
	Appleseed	4 Vol	76 F
	Crying freeman	2 Vol	46 F
NEW	Cyber Weapon Z	2 Vol	75 F
NEW	Docteur slump	5 Vol	38 F
	Dominion		75 F
NEW	Dragon ball	20 Vol	38 F
NEW	Fly (Dragon quest)	3 Vol	25 F
	Gon	2 Vol	38 F
NEW	Gunnm	5 Vol	40 F
NEW	Ikkyu		69 F
	Les élémentalistes	2 Vol	76 F
NEW	Mother Sarah par l'auteur d'AKIRA		92 F
NEW	Nicky Larson (City Hunter)	3 Vol	25 F
	Nomad	3 Vol	96 F
	Orion	2 Vol	76 F
	Porco Rosso	4 Vol	56 F
	Porco Rosso Art book		169 F
NEW	Ranma 1/2	8 Vol	38 F
	Red Hawk		45 F
	RG Veda	2 Vol	45 F
NEW	Riot		78 F
NEW	Sailormoon	8 Vol	38 F
	Street fighter II	4 Vol	46 F
NEW	Takeru		75 F
	Vaelber Saga		85 F
NEW	Vidéo girl aï	11 Vol	30 F

Compacts disques originaux produits

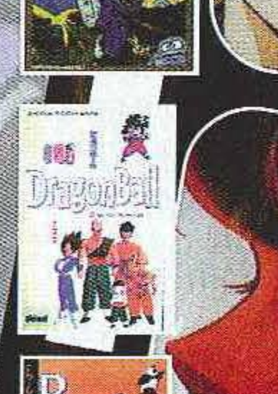
Cobra single	50 F
OZ	240 F
Vidéo Girl Aï	199 F

Trading US

Flair Marvel le sachet	25 F
Spawn le sachet	10 F

X FILES (Aux frontières du réel)
La série culte du moment

Trading Cards US Season 1 le sachet	20 F
Trading Cards US Season 2 le sachet	20 F
Tee shit XL 3 Modèles	129 F
K7 Vidéo Le dossier secret (Inédit)	145 F
K7 Vidéo TOOMS	145 F



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

P960

Dépliants des Promos & Nouveautés Gratuit dans toutes les commandes
Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville..... Code postal..... Date de Naissance

DESIGNATION	PRIX
Je désire devenir adhérent au club AMICROPUCE sans obligation d'achat et règle le montant de mon adhésion de 150 Francs	OUI NON
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire Envoie hors France Métropolitaine ajouter 30 Francs	30 F +
Date de commande **TOTAL A PAYER**	

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

A retourner à :
AMICROPUCE
19 rue Ste Catherine
45000 ORLEANS

Signature des parents pour les mineurs

Mode de paiement ☐Chèque bancaire ☐Contre-remboursement + 45 F ☐ Chronopost 70 F
☐ Carte bancaire (16 Numéros) Chèques et cartes débités le jour de la livraison
Carte N°...../...../...../.....Date expiration...../.....

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

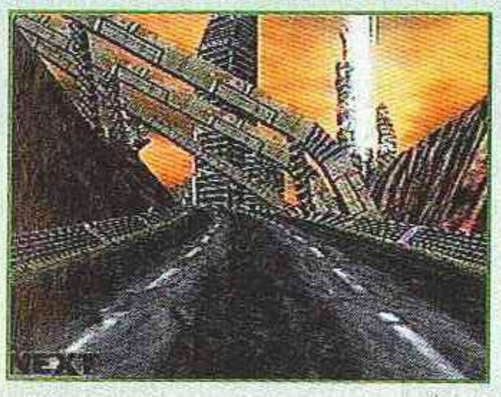
Stop Info

NINTENDO PROJECT ATLANTIS

C'est derrière ce doux nom que se cacherait la nouvelle console portable couleur de Nintendo dont nous vous parlions le mois dernier. Elle bénéficierait d'une technologie 32 bits. La simple rumeur arrive presque au rang d'info. La console serait préparée en Grande-Bretagne. Un nouveau procédé pourrait permettre à la console de faire fonctionner un petit écran couleur près de 30 heures (si c'est vrai, c'est ce qu'attendait Nintendo depuis toujours...). Certaines sociétés auraient reçu, courant avril, des kits de développement. On parle d'une présentation à l'E3 de Los Angeles mi-mai et d'une commercialisation à la fin de l'année. À suivre...

ROCK'N ROLL RACING 2

C'est sur PlayStation que la suite du hit d'Interplay devrait faire son apparition. Sur Super Nintendo, l'intérêt du premier épisode résidait surtout dans la possibilité



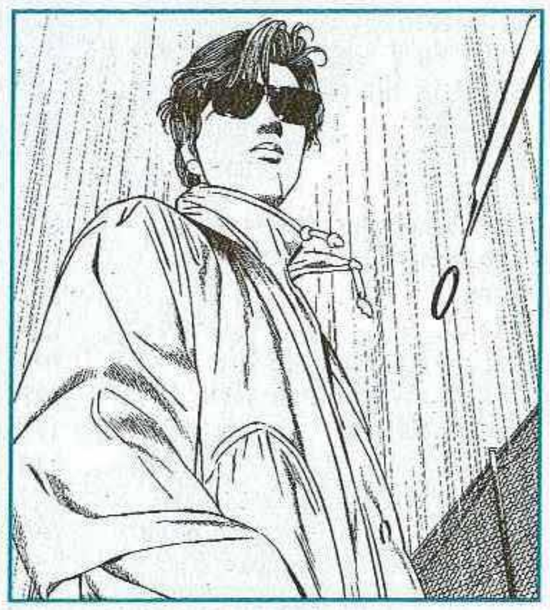
de jouer à plusieurs. Ses musiques sympa et sa vue pratique le rendait agréable. Si l'on en croit les toutes premières images reçues de la version PlayStation, il semblerait que le concept ait quelque peu changé. Comme d'habitude, dès qu'on en sait plus, on vous tient au courant.

LES SORTIES DU MOIS
MANGA NEWS

Ami lecteur, attention ! Faute de place dans les Stop Info, l'actualité de la vidéo a été déplacée exceptionnellement dans les pages Reportage !

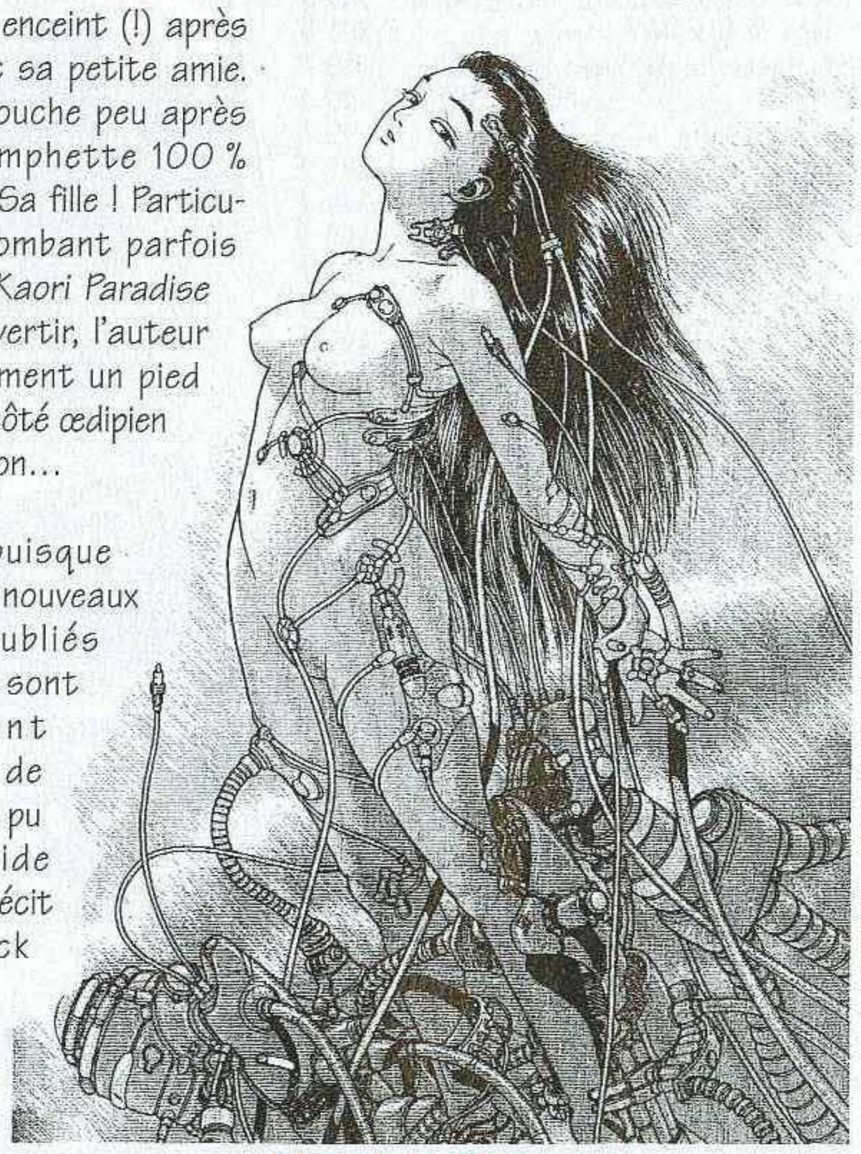
L'éditeur Samouraï nous propose deux titres très différents... Le *Berserk* de Kentarou Miura est un gros pavé (226 pages d'heroic fantasy !) tendance « sword and sorcery », dans lequel un infatigable émule de Conan affronte les forces du Mal (lapalissade). Ce bougre quasi indestructible nommé Guts, massacre tout ce qui, de près ou de loin, lui semble quelque peu surnaturel. Pas étonnant, en fait, puisqu'il semble être victime d'une sorte d'étrange malédiction... Très gore, plutôt bien dessiné, *Berserk* porte bien son nom et devrait arracher des grognements de satisfaction à tous les amateurs de bourrinage de la Terre. Dans le genre, c'est plutôt réussi (en tout cas, un milliard de fois plus beau que la plupart des médiocres comics américains qui se réclament du genre)... Ambiance plus détendue avec *Kaori Paradise*, un manga signé Yui Toshiki, auteur réputé pour ses illustrations de jeunes demoiselles sexy. N'en déplaise aux mateurs, *Kaori Paradise* n'est pas un manga de fesse, c'est bien au contraire un gros délire qui raconte comment un brave garçon se retrouve enceint (!) après s'être bécotté avec sa petite amie. Le malheureux accouche peu après d'une superbe nymphette 100 % « toshikienne »... Sa fille ! Particulièrement tordu, tombant parfois dans le pur délire, *Kaori Paradise* veut avant tout divertir, l'auteur prenant manifestement un pied total à jouer sur le côté œdipien (sic...) de la situation...

Kaori Paradise

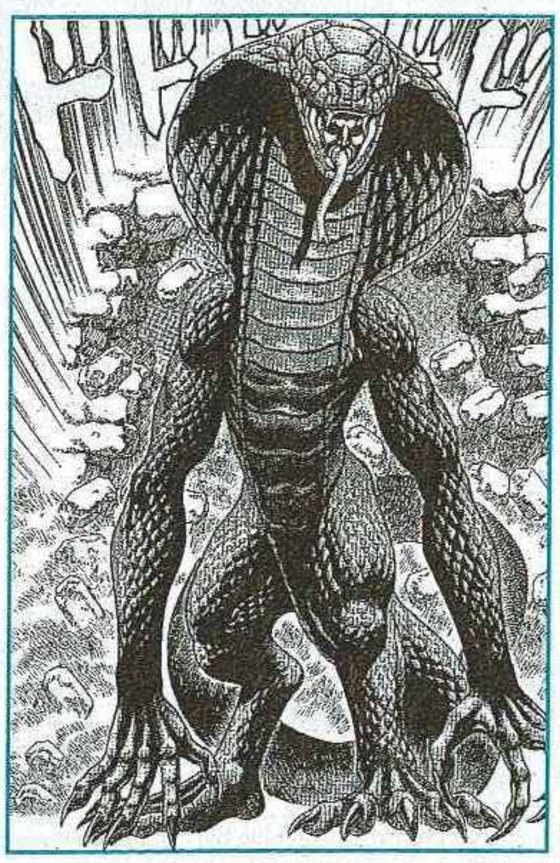


Le Docteur Kho

Déception puisque les quatre nouveaux albums publiés par l'éditeur belge sont particulièrement ternes. Le *Blanco* de Jiro Taniguchi aurait pu être un bel hybride d'espionnage et de récit animalier à la Jack London... Las ! L'auteur ne réussit jamais à faire prendre la sauce !



Le Robot de l'espace

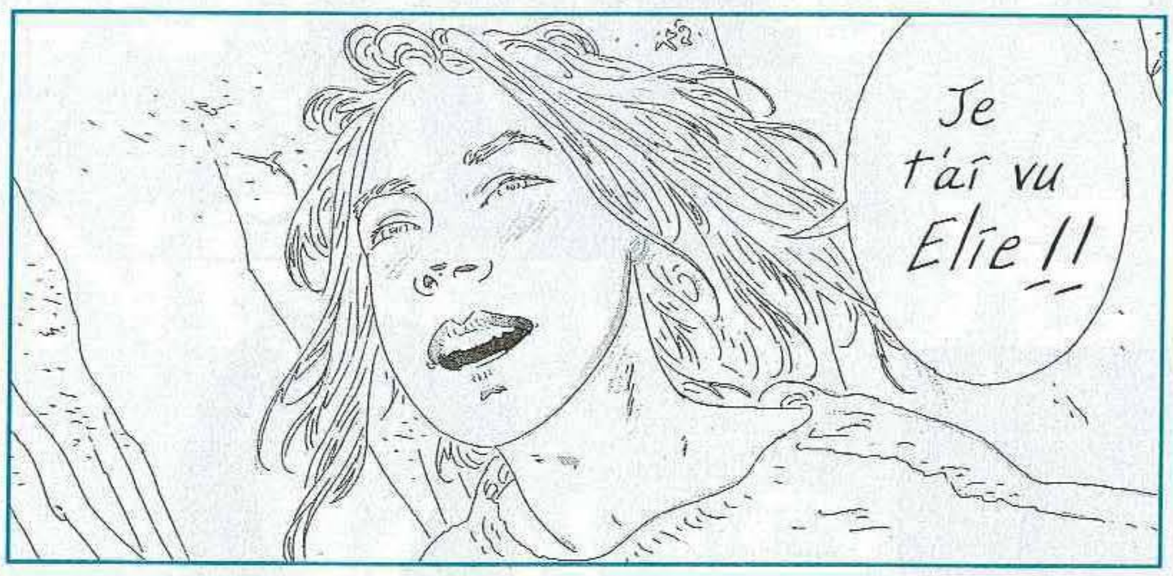


Bersek

NEWS

Toujours pas de nouvelles des nouveautés Kraken (la suite des *Elémentalistes* et de *Vaelber Saga*).
Tonkam vient de sortir *VGA* 11, tandis que Dark Horse France a publié le troisième tome du sympa *Outlanders* de Johji Manabe.
L'art-book *Totoro* est en passe (si ce n'est déjà fait) de débouler chez Glénat (recommandé !).
En plus de *Mangazone* sur MCM, on parle d'émissions mangas sur M6 et C: (lire « cé-deux-points »), une des chaînes du bouquet numérique de Canal +. On vous tient au courant...

Reste quelques belles scènes où le chien-héros (un « akita inu », sorte de « husky » japonais) erre dans les immensités polaires (et encore, on est bien loin de Gon). Une grosse déception… Et toujours pas de quoi réchauffer son sushi avec *Le Robot de l'espace* de Kazumasu Takayama, ennuyeuse histoire de science-fiction, que de jolis graphismes n'arrivent pas à sauver (rendez-nous *Akira* !). On passe rapidement sur *Elie*, du Français Michel Crespin, qui, bien que réalisé pour les éditions Kodansha, n'intéressera que les fans de l'artiste. Histoire de situer, c'est une jolie (mais sans grand intérêt pour autant) rêverie sur fond d'enfance et de nature : du valium quoi… Heureusement, le *Docteur Koh* de Junichi Nojo rattrape un peu cette fournée médiocre. Illustrées d'une façon très réaliste, les aventures de ce chirurgien ultra-doué nous permettent de découvrir un aspect peu connu du manga. Mieux, cet album nous fait rentrer lors de brefs mais intenses moments, dans l'intimité de l'âme japonaise… Un bouquin rare, donc.



Sourire Ultra Brite et graphisme dépouillé (Elie).

Stop INFO

BLAM : MACHINEHEAD

Core Design, passé maître dans l'art du shoot 3D (Thunderhawk 2, Shellshock…) prépare un nouveau produit axé SF. Blam : Machinehead sur Saturn et PlayStation vous

place aux commandes d'un char d'assaut futuriste et vous plonge dans une action intense. Ça a l'air tripant et plutôt bien fait. On vous en reparle.

Sortie France : juin
Éditeur : US Gold

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.

StOp INFO

SORTIES ANNONCÉES

Les titres prévus pour le mois prochain... en théorie !

Gros retard chez Sony qui annonçait le mois dernier moult produits pour mai. Manque de bol, ***To Shin Den 2***, ***Museum Pieces Vol. 1*** *et* ***A-Train*** *ne sortiront qu'en juin ! Toujours chez Sony, de nouveaux titres sont prévus.*

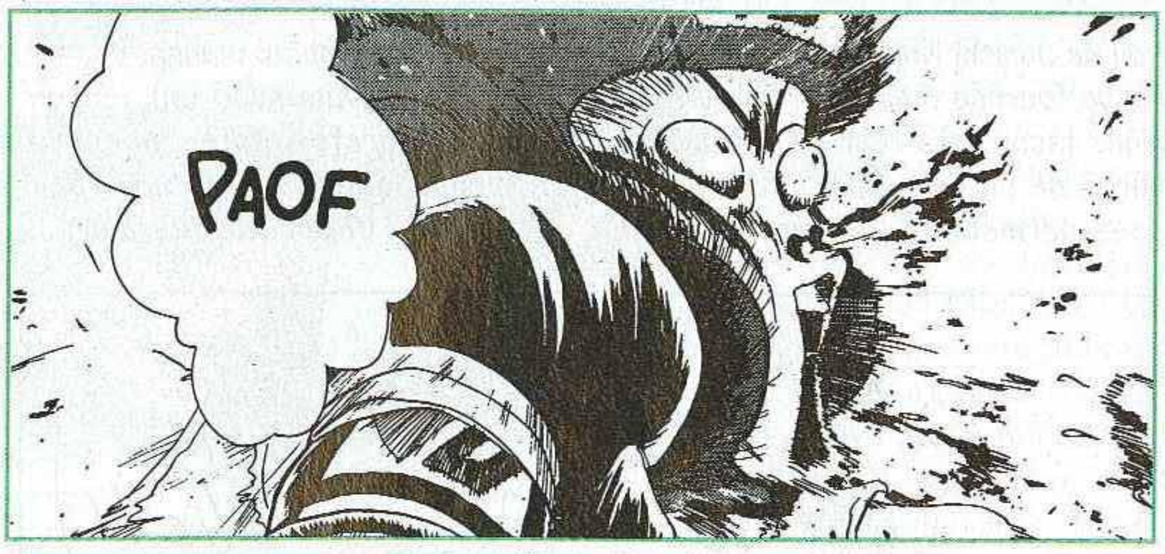
Le très planant et très peace ***Aquanaut's Holiday*** *(OTW PO n° 56),* ***Raging Skies*** *(ex-Side Winder), ainsi que* ***Horned Owl*** *— rebaptisé* ***Gun Law*** *et non Code Bleu comme nous vous l'avions annoncé — devraient aussi débarquer le mois prochain. Rappelez-vous, dans le numéro de décembre de* Player One, *nous testions*

l'excellent ***View Point*** *sur PlayStation, croyant à sa sortie prochaine. Eh bien que nenni, ce shoot them up de EA devrait arriver en France au moment où vous lisez ces lignes. Joli retard !*

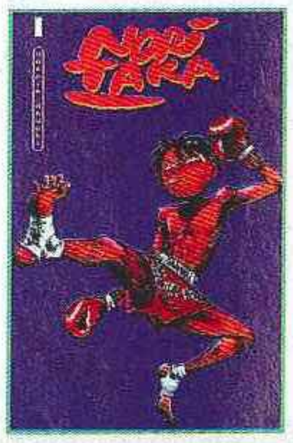
Ludi Games nous prépare une version européenne de ***In the Hunt*** *(PO n° 60), un shoot them up assez sympa sur PlayStation et Saturn. Dans un autre registre, Ludi devrait enfin nous offrir* ***ISS Deluxe*** *sur Megadrive.*

TOUJOURS PLUS MANGA BIS

De plus en plus de mangas connaissent les honneurs de la version française... *Player* fait le point et constate avec plaisir que cette croissance exponentielle permet à des titres peu commerciaux d'arriver sur le marché...

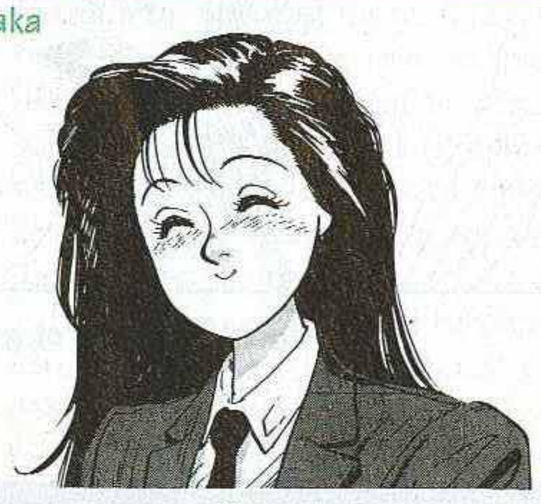


Noritaka



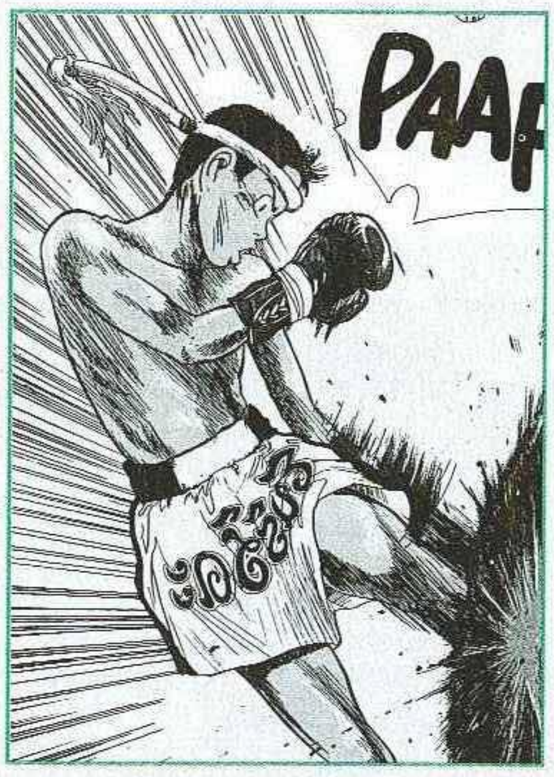
Chez Glénat, qui demeure le premier éditeur français de mangas, on continue à se diversifier. Les séries phares continuent leur petit bonhomme de chemin. On remarquera plus particulièrement le volume 5 du *Gunnm* de Yukito Kishiro, qui est particulièrement destroy et 200 % cyberpunk. Très impressionnante, cette aventure de l'androïde Gally devrait abasourdir les plus blasés des fans du genre ! Nouvelle série en France, *Noritaka* mérite l'attention de tous les lecteurs de *Player*, tant

Noritaka



Noritaka

ce manga comique est bourré de qualités ! L'histoire est ultra-basique puisqu'elle s'arrête sur les mésaventures d'un lycéen qui cherche désespérément à assurer. Échouant lamentablement, le brave garçon n'a d'autre recours que de s'inscrire à une école de kickboxing, ce qui va l'entraîner dans des embrouilles encore plus corsées. C'est franchement hilarant, furieusement débile et donc de fort bon aloi ! Ajoutons



Noritaka

qu'on attend chez Glénat beaucoup de grosses machines comme les albums *Cobra* de Buichi Terasawa et une sélection de mangas du gigantesque Osamu Tezuka (dont *Blackjack*).

Tonkam, l'éditeur de la revue *Tsunami* (qui deviendra un bimestriel vendu en kiosque en juin), continue d'explorer les mangas « expérimentaux ». Cette démarche difficile ne peut être qu'applaudie puisqu'un manga comme *Amer Béton* (*Tekkonkinkurito*) de Taiyo Matsumoto nous fait découvrir

un aspect très original du manga, lequel rappelle certaines bédés européennes. *Amer Béton* raconte l'amitié de deux jeunes garçons livrés à eux-mêmes dans les rues de Tokyo. Ces authentiques jeunes délinquants vont intervenir au beau milieu de la guerre qui oppose les yakuzas aux punks du coin...
Farouchement original et littéralement magnifique, *Amer Béton* s'impose aisément comme un des mangas du trimestre ! Sinon, on notera avec plaisir la parution du second volet du beau *Tokyo Babylon* du studio Clamp.

Babylon

Et DIRE qu'il EXISTE un PARADIS des JOUEURS où TU peux GAGNER un JEU par JOUR.

3615 PSX

ASTUCES, SOLUCES et JEUX PRIMÉS

UN (1) JEU 32 BITS OFFERT PAR JOUR ET DEUX (2) CONSOLES 32 BITS OFFERTES PAR MOIS

Édité par Pixtel 2,23F/mn

StOp INFO

SORTIES (SUITE)

Toujours au chapitre des nouveautés chez Electronic Arts, on nous annonce ***Road Rash*** *et* ***The Need***

for Speed *sur Saturn pour le 28 juin, ainsi que* ***Space Hulk*** *sur PlayStation. Prévu pour le 20 septembre,* ***Syndicate Wars*** *un jeu d'action/stratégie tout en 3D isométrique.*

Acclaim distribue le nouveau jeu à grosse licence d'Infogrames, à savoir ***Spirou****, ou les aventures du groom le plus célèbre de la planète. Houba, houba, hop !*

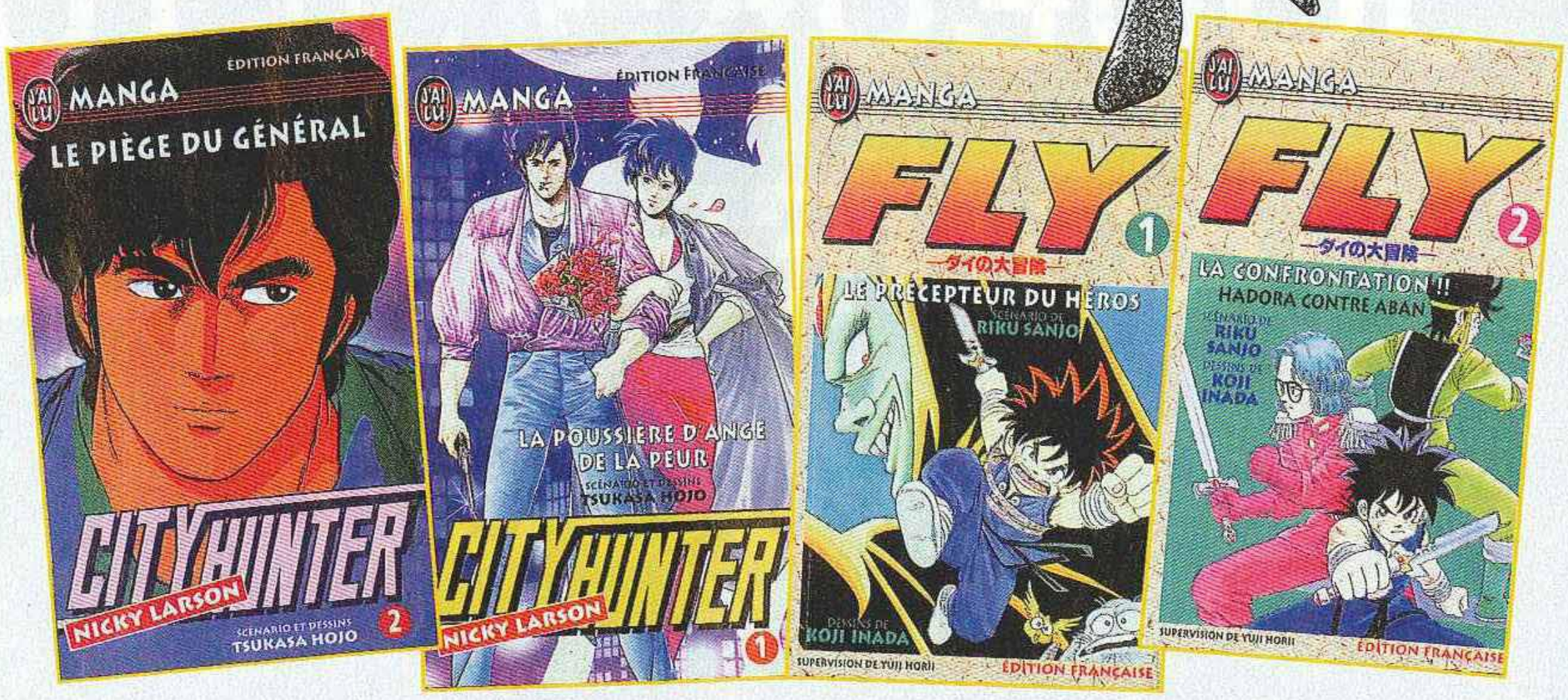
CONCOURS SUPER STREET FIGHTER 2

Après le succès rencontré par le concours ISS Deluxe qu'elle a organisée en mars, l'Association parisienne de jeux vidéo lance un nouveau tournoi. Le jeu concerné est le mythique Super Street Fighter 2 sur Super Nintendo. Le concours aura lieu le dimanche 23 Juin et les meilleurs Street Fighters sont attendus. On vous donnera plus d'informations dans le prochain numéro de Player One*, mais vous pouvez, si vous êtes pressé, appeler l'Association au 42 00 03 46.*

MANGAS PORTABLES

J'AI LU ARRIVE !

L'événement incontestable du printemps en matière de mangas est l'arrivée des éditions J'AI LU, un poids lourd du livre !



A vrai dire, on craignait le pire car J'AI LU s'était tristement signalé par de très mauvaises rééditions de bédés en format poche qui massacraient sans vergogne les découpages originaux des albums (voir leurs versions scandaleuses des bouquins de Druillet)... Heureusement, l'éditeur a fait preuve d'une approche beaucoup plus respectueuse en se lançant dans le manga. Pour preuve, ses versions de *Cityhunter* et *Fly*, qui se présentent comme d'élégants fac-similés des pockets originaux de la Shueisha (J'AI LU a même traduit les notes des auteurs et conservé le système japonais de jaquettes). Seuls (gros) reproches : une impression parfois trop sombre et, surtout, un traitement incohérent des onomatopées nippones que d'aucuns retouchent ou laissent en l'état. Chez J'AI LU, on a choisi de garder les onomatopées d'origine et de balancer la traduction française dessus ! On imagine facilement la confusion que cela donne ! À part ça, rien à redire ! Sachant que, en plus, les volumes sont extrêmement bon marché (25 francs) et qu'ils paraîtront avec une périodicité mensuelle, on est en droit d'accueillir chaleureusement ces nouveaux venus sur le marché...

Les deux titres choisis par l'éditeur sont hyper-connus... *Cityhunter* de Tsukasa Hojo est le manga qui a donné lieu à la série télé animée *Nicky Larson*. C'est un polar dans lequel l'auteur alterne ultra-violence et franche rigolade, très bien réalisé et passionnant d'un bout à l'autre... rudement recommandé ! Moins important mais très agréable quand même, le manga *Fly*, que vous connaissez bien, transpose l'univers des RPG *Dragonquest* dans le monde noir et blanc du manga. Il s'agit donc d'aventures fantastiques agréables, accessibles à tout âge, qui constituent une alternative bienvenue à *Dragon Ball* (rappelons que Toriyama a bossé sur le concept des jeux). Un bouquin frais et à lire !

Fly, le précepteur

Fly, la confrontation

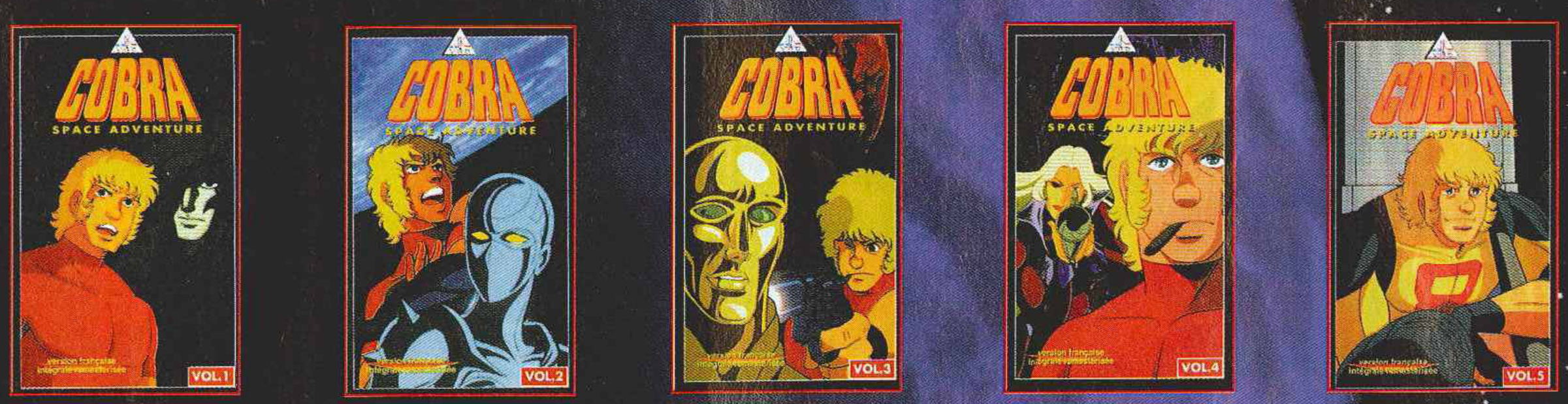
© BUICHI TERASAWA / TMS

AK VIDEO

PRÉSENTE

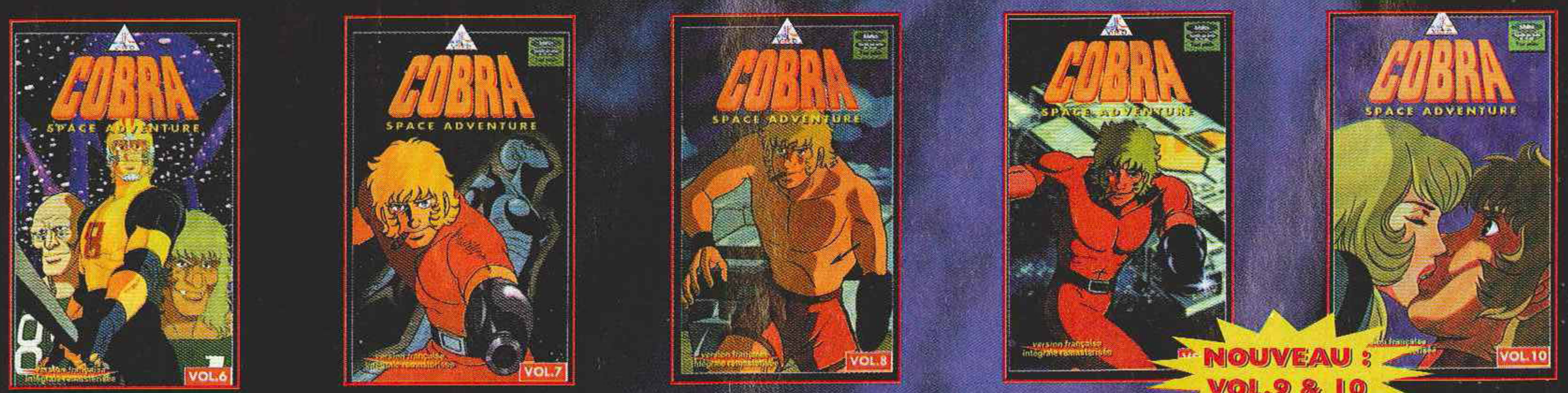
COBRA

SPACE ADVENTURE



FAITES-VOUS LA COMPLÈTE !

31 ÉPISODES INOUBLIABLES RÉUNIS SUR 10 CASSETTES.



NOUVEAU : VOL.9 & 10

- Version intégrale non-censurée
- Image remasterisée

AK VIDÉO VOUS ANNONCE...

Prochainement, une autre grande série très connue sortira elle aussi pour la première fois en vidéo...

COBRA EN MUSIQUE...

CD SINGLE
Le générique français de COBRA.
Incluse : Version Karaoke.

CD ALBUM (Fin Mai)
Musiques et génériques originaux du dessin animé pour la première fois au monde en CD !

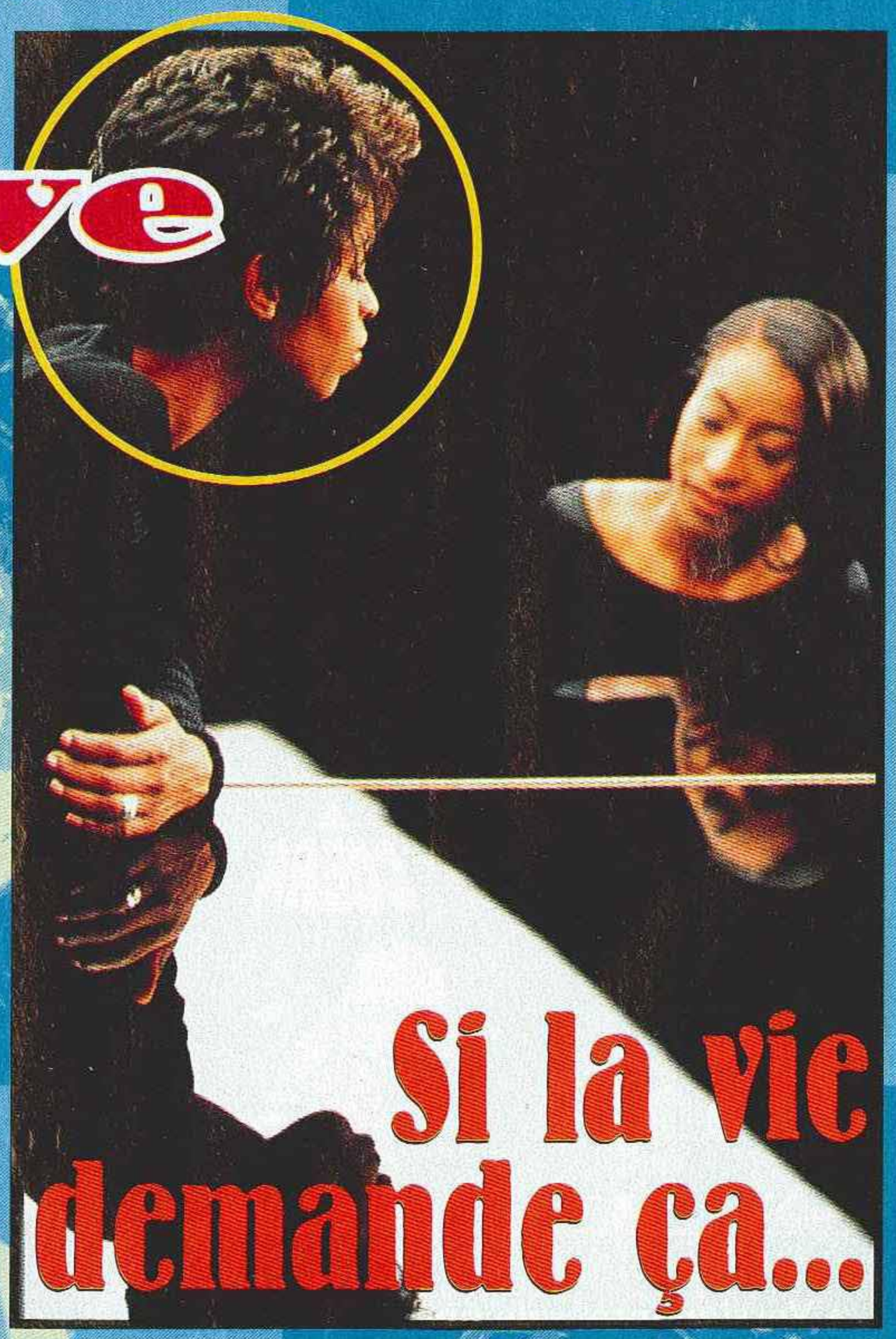
EN VENTE DANS LES BOUTIQUES SPÉCIALISÉES, FNAC, VIRGIN MEGASTORE

DISTRIBUTION : G.M.S. : TF1 VIDÉO - (16.1) 41.41.24.55
BOUTIQUES SPÉCIALISÉES : I.D.E. - (16.1) 49.39.01.66

Les plus belles interviews de Mahalia

Native, nativité... La création à l'état pur. Ces sœurs de la soul ont conquis la France entière avec leurs tubes et leur charme naturelle. Chris nous parle de son goût pour les jeux d'aventure et des vertus anxiolytiques des jeux de baston...

Chris de Native



PO : Comment as-tu commencé à t'intéresser aux jeux vidéo ?
CHRIS : J'ai découvert les jeux avec King's Quest V sur PC, qui m'a fait craquer. Je préfère les jeux d'aventure comme Gabriel Knight, Myst ou Under A Killing Moon. En fait, j'aime bien l'idée d'un jeu scénarisé avec un but bien précis. Ainsi, j'ai vraiment l'impression de participer à l'histoire.

PO : Connais-tu un peu le monde des consoles ?
CHRIS : Je n'ai pas tellement eu l'occasion de jouer sur console. J'aime bien les jeux de baston. On peut faire tout et n'importe quoi. Lors de l'enregistrement de notre dernier album, on jouait à Street of Rage, ça nous permettait d'évacuer le stress.

PO : L'arrivée des nouvelles consoles 32 bits ne te fait-elle pas changer d'avis ?
CHRIS : Justement, ça me tente assez. Je me tâte pour acquérir une Saturn, mais j'ai entendu des rumeurs disant qu'elle allait encore s'améliorer. Alors je préfère attendre quelques mois. En même temps, je me dis que si j'en achète une, je vais passer mes journées dessus.

Jouer à Street of Rage est un excellent anti-stress.

PO : Suis-tu l'actualité du multimédia ?
CHRIS : Oui, je lis régulièrement la presse, je me tiens au courant des dernières nouveautés. Je suis même allé à l'ECTS de Londres l'an dernier. Dès qu'il y a un jeu qui me plaît, je me renseigne pour voir si une suite n'est pas prévue. Sinon, je me connecte aussi sur Minitel pour avoir des astuces ou d'autres infos.

PO : Quelle est ton actualité du moment ?
CHRIS : Nous avons enregistré la chanson générique du dernier Walt Disney *Pocahontas*. Ma sœur double la voix chantée de l'héroïne. On va enregistrer notre nouvel album dans deux ou trois mois.

PO : Une dernière volonté ?
CHRIS : Que tout le monde achète l'album Sol en Si (pour l'aide aux enfants atteints du Sida), parce que c'est une belle cause.

Si la vie demande ça...

Les plus belles interviews de Mahalia

FICHE SIGNALÉTIQUE
NOM : Mayne
PRÉNOM : Chris
NÉE LE : 12 janvier 1970
SITUATION : Célibataire (on se calme, les garçons !)
PARCOURS : A commencé par faire des chœurs. A chanté dans diverses soirées privées de communautés juives et arméniennes. A créé en 1991 le groupe Native avec sa sœur.
Le groupe a été nominé aux Victoires de la Musique 1996.

Grande Enquête Lecteurs

Bande de veinards ! Vous êtes tombés sur le mag qui refourgue les cadeaux offerts aux journalistes par les éditeurs ! Ils ne sont pas toujours de bon goût mais si certains se sentent bien avec un tee-shirt Power Rangers... Bref, on vous propose de gagner plein de jolis lots. Et, rien que pour vous, les Players jouent les mannequins !

Collection été-raté de la gamme « Player refourgue ». Tendance noir sur noir pour le groupe... non, il n'y a plus d'espoir !

La BO du film *Toy Story* vaut le détour. Si les versions françaises des chansons sont « bof », celles de Randy Newman sont mille fois mieux. Laissez-vous tenter : de toute façon, c'est gratuit !

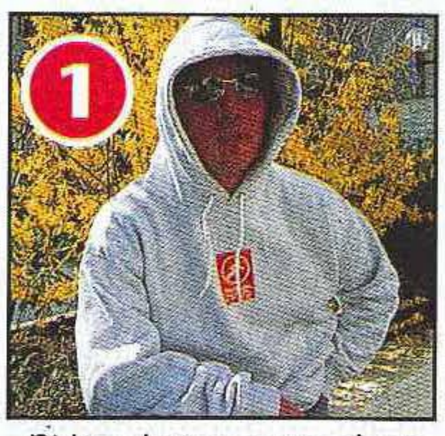
VOUS

Vous êtes
- [x] Un garçon
- [ ] Une fille
- [ ] Autre . . . . . .

Quel est votre âge ?
. . . 13 . . . . . .

Hormis *Player One*, quels magazines lisez-vous ?
Consol. + ...
. Ptna . Player . . . . . .
. . . . . .

Pour acheter un jeu, vous vous fiez
- [x] Aux tests de *Player One*
- [ ] Aux publicités
- [ ] Aux images vues à la télé
- [ ] Aux démos dans les boutiques
- [ ] A l'avis des copains



Didou. Avouons que c'est le plus beau lot. Un superbe sweat capuche avec des poches et même des lacets pour serrer la capuche...

Vous habitez dans une ville de
- [ ] Moins de 2000 habitants
- [x] 2000 à 20 000 hab.
- [ ] 20 000 à 100 000 hab.
- [ ] Plus de 100 000 hab.
- [ ] En région parisienne

Calendrier : Un calendrier pas pratique, pas joli et de surcroît cassable ! Mais bon, c'est frime et en plus c'est 3x3 Eyes... Alors !

Quel mode de transport utilisez-vous ?
- [ ] Voiture
- [ ] Scooter ou moto
- [x] Vélo
- [ ] Rollers ou skate-board
- [ ] Bus
- [ ] Métro
- [ ] Autre (précisez).....

Chon. Recto verso, voici le magnifique tee-shirt D. Absolument divin... heu, diabolique.

C'est votre anniversaire, vous aimeriez recevoir en cadeau (numérotez vos trois préférences dans l'ordre)
Des CD . . . . . 3 . . .
Des cassettes vidéo. . . .
Un vélo ou VTT . . . . . .
Un scooter ou une moto .
Des fringues. . . . . .
Des mangas . . . . 2 . .
Des livres . . . . . .
- [ ] Un baladeur
- [x] Des jeux vidéo
- [ ] Une console :
- [ ] Autre :.....

ACTIVITÉS

Combien de films voyez-vous en salle ?
- [ ] Plus d'un par semaine
- [ ] Un par semaine
- [ ] Deux ou trois par mois
- [x] Un par mois
- [ ] Moins d'un par mois

Quel genre de musique écoutez-vous ?
- [x] Dance, techno
- [ ] Rap
- [ ] Hard
- [ ] Rock
- [ ] Variété française
- [ ] Musique de film
- [ ] Musique de jeux
- [ ] Fusion, hardcore
- [ ] Reggae
- [ ] Autre.....

Quelle(s) radio(s) avez-vous l'habitude d'écouter ?
1 - NRJ.....
2 - .....
3 - .....

Vos trois émissions TV préférées ?
1 - .....
2 - .....
3 - .....

Elwood. Le bomber qui depuis la Guerre du Viêt-nam reste très branché. Un conseil : portez-le à l'envers, c'est archi-tendance, le orange, cette année.

Quel(s) sport(s) pratiquez-vous ?
- [ ] La gymnastique
- [ ] L'athlétisme
- [ ] La natation
- [ ] Les sports de combat
- [ ] Les arts martiaux
- [ ] Le tennis de table
- [ ] Le tennis
- [ ] Le football
- [x] Le handball
- [x] Le basket-ball
- [x] Le volley-ball
- [x] Le rugby
- [x] Le VTT
- [ ] Le roller ou le skateboard
- [ ] La planche à voile
- [ ] Autre . . . . . .
- [ ] Aucun : le sport, c'est pas ma tasse de thé !

Oh, les jolies cartes ! Des cartes postales Crying Freeman super chouettes, le genre qu'on n'envoie jamais, mais qu'on colle sur le mur de sa chambre.

GOÛTS

Classez ces marques par ordre de préférence :

Fringues

Levi's ..5..
Nike ..2..
Reebok ..3..
Adidas ..1..
Casquette NBA ..4..
Fila ..8..
Lacoste ..7..
Chevignon ..6..
Autre .....

Sucreries

M&M's ..6..
Hollywood ..4..
Lion ..3..
Mars ..2..
Snickers ..8..
Kit Kat ..5..
Twix ..1..
Smarties ..7..
Autre .....

Boissons

Coca Cola ..2..
Pepsi Cola ..3..
Seven Up ..4..
Orangina ..5..
Canada Dry ..7..
Fanta ..7..
Sprite ..6..
Autre .....

MATÉRIEL

De quel équipement disposez-vous ?

- ❑ Chaîne hi-fi
- ☒ Télévision
- ❑ Baladeur
- ❑ Discman
- ❑ Magnétoscope
- ❑ CD-I
- ❑ CDV
- ❑ Caméscope
- ❑ Câble
- ❑ Canal +
- ❑ PC
- ❑ Macintosh
- ❑ Autre.....

Vous possédez une ou plusieurs consoles :

- ☒ Super Nintendo
- ☒ Game Boy
- ☒ NES
- ❑ Megadrive
- ❑ Mega CD
- ❑ 32X
- ❑ Game Gear
- ❑ Master System
- ❑ Neo Geo
- ❑ Jaguar
- ❑ Lynx
- ❑ Nec
- ❑ Amiga CD 32
- ❑ 3DO
- ❑ PlayStation
- ❑ Saturn

Avez-vous accès à un Minitel ?

- ❑ Oui, chez moi
- ❑ Oui, mais pas chez moi
- ☒ Non

Si oui, vous arrive-t-il de consulter le 3615 PO ?

- ❑ Deux fois par mois ou plus
- ❑ Une fois par mois environ
- ❑ Une fois tous les deux ou trois mois
- ☒ Jamais

Sam. C'est parce que Sam l'a porté que vous le voudrez tous... Quel superbe tee-shirt ! Existe aussi pour homme.

JEUX

Combien de jeux avez-vous en votre possession ?

- ☒ De 1 à 5
- ❑ De 6 à 10
- ❑ De 11 à 15
- ❑ De 16 à 20
- ❑ Plus de 20

Quels types de jeu affectionnez-vous le plus?
Notez-les de 1 à 5
(1 étant la plus mauvaise note et 5 la meilleure)

Baston ..5..
Shoot them up ..1..
Plate-forme ..5..
Sport ..2..
Jeux de rôle ..5..
Réflexion ..4..
Wargame ..1..
Simulation ..2..
Bomberman ..3..
Doom ..4..
Autre .....

Jouez-vous sur :

- ❑ PC
- ❑ Macintosh

MONEY

De quelle somme d'argent de poche disposez-vous par mois ?

- ❑ Moins de 100 F
- ☒ De 100 F à 200 F
- ❑ De 200 F à 300 F
- ❑ De 300 F à 500 F
- ❑ De 500 F à 800 F
- ❑ Plus de 800 F

Vous achetez vos jeux :

- ☒ Dans les magasins spécialisés
- ❑ Dans les Fnac, Virgin, Darty et Interdiscount
- ❑ Par correspondance
- ❑ En grande surface

Achetez-vous des jeux d'occasion ?

- ❑ Oui, souvent
- ❑ Oui, parfois
- ☒ Non, jamais

Si oui, par quelle filière ?

- ❑ Les boutiques
- ❑ Les petites annonces
- ❑ Le Minitel
- ❑ Internet
- ❑ Par correspondance
- ❑ Les z'amis

Qu'achetez-vous en import ?

- ❑ Des jeux
- ❑ Des consoles
- ☒ Rien

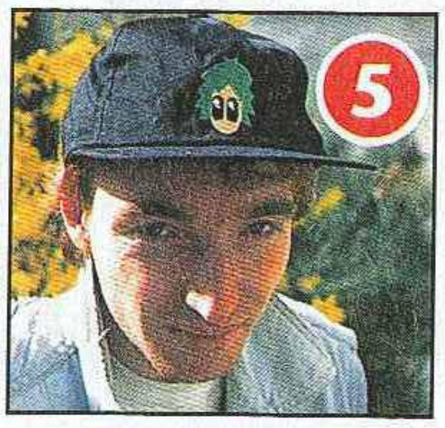
AVENIR

Comptez-vous acheter une nouvelle console d'ici la fin de l'année ?

- ☑ Oui
Laquelle ? Playstation
- ❑ Non

Comptez-vous acheter un PC ou un Mac dans les mois à venir ?

- ☑ Oui
- ❑ Non



Leflou. Regardez, il en pleure presque de joie. Quelle chance en effet de porter une casquette Lemmings ! Ça vous tente ?

Souhaiteriez-vous voir des actus et jeux PC ou Mac dans *PO* ?

- ❑ Oui
- ☒ Non

PLAYER ONE

De quelle façon avez-vous découvert *Player One* ?

- ☒ En librairie, par hasard
- ❑ En voyant une publicité
- ❑ En écoutant la radio
- ❑ En regardant la télé
- ❑ Autre (précisez).....

Mis à part vous, combien de personnes lisent votre exemplaire de *PO* ?

- ☒ Aucune
- ❑ 1
- ❑ 2
- ❑ 3
- ❑ 4
- ❑ 5
- ❑ Plus de 5

Vos rubriques préférées
Notez-les de 1 à 5

Couverture ..5..
Editorial ..3..
Sommaire ..3..
Courrier ..5..
Stop Info ..5..
Interview ..1..
Over the World ..5..
Slayer One ..1..
Arcade ..4..
Dossiers ..5..
Tests ..5..
Vite Vu ..3..
Trucs en Vrac ..4..
Plans & Astuce ..5..
Reportage ..5..

Dans l'ensemble, vous trouvez les tests

- ❑ Trop sévères
- ❑ Trop gentils
- ☒ Juste ce qu'il faut

On vous présente de plus en plus de mangas dans les pages Reportage. Ça vous plaît ?

- ☒ Oui, génial !
- ❑ C'est bien, sans plus
- ❑ Il y en a trop

Participez-vous aux concours *Player One* ?

- ❑ Oui, tous les mois
- ☒ Oui, parfois
- ❑ Non, jamais

Vous appelez le 36 68 77 33, la hot-line des Players en galère

- ❑ Deux fois par mois ou plus
- ❑ Une fois par mois environ
- ❑ Une fois tous les deux ou trois mois
- ☒ Jamais

Depuis septembre 95 (n° 56), quel a été selon vous le meilleur article, test, dossier... de *PO* ?

Depuis plusieurs mois, *Player One* vous offre des cadeaux... Lesquels avez-vous préférés ?
Notez-les de 1 à 5

Ludi Caps ..4..
(juillet-août 95)
Bubble Gum ..1..
(novembre 95)
Cards NBA ..5..
(novembre 95)
Madcaps ..5..
(décembre 1995)
Transferts MK3 ..4..
(décembre 1995)
Caps Sumodudes ..1..
(janvier 1996)
Manga Player Digest ..3..
(mars 1996)

Pedro. La casquette de monsieur *Manga Player*. Une classe toute naturelle.

Renvoyez ce questionnaire avant le 31 mai 96 (le cachet de la Poste faisant foi) à :
PLAYER ONE SONDAGE - 19, RUE LOUIS-PASTEUR - 92513 BOULOGNE CEDEX
Ou répondez par Minitel - 3615 PLAYER ONE - RUBRIQUE SONDAGE
(tarif 3615 : 1,29 F/min)

Les dix réponses tirées au sort recevront un cadeau.

Indiquez le lot que vous souhaiteriez recevoir si vous faites partie des gagnants (classez la liste ci-dessous par ordre de préférence de 1 à 10).

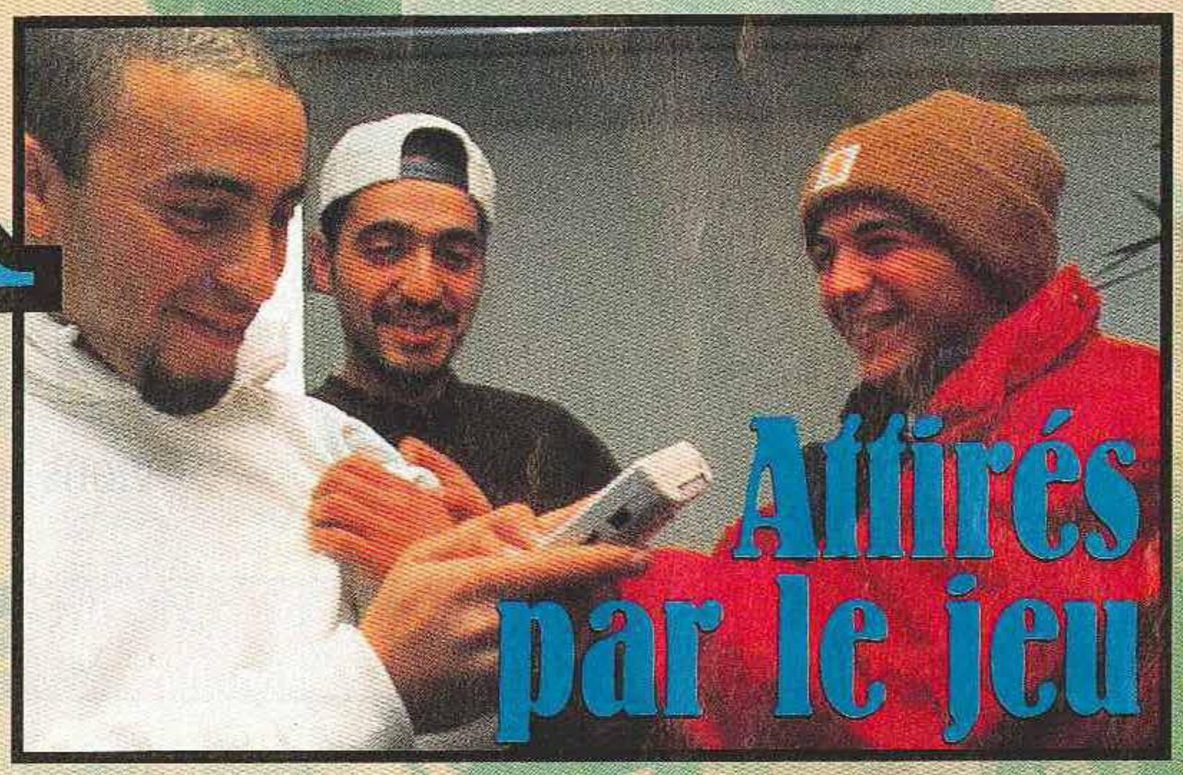
Le tee-shirt D ..9..
La casquette Lemmings ..10..
Le bomber Shurikan Video ..8..
Le tee-shirt Krazy Ivan ..4..
Le sweat Playstation Fanatic Tour ..1..
Le CD de la BO de *Toy Story* ..2..
Le calendrier *3x3 Eyes* ..7..
Les cartes postales *Crying Freeman* ..5..
La casquette Shuriken ..6..
Le sac Adidas Power Soccer ..3..

Nom : Bonjour
Prénom : Playstation
Adresse : 14
rue du canal
31110 Luchon

Les plus belles interviews de MahaLia

Ça sonne comme un nom de code. T5A (ne cherchez pas de signification, il n'y en a pas!) est un groupe de rap français dans le vent. Ces trois jeunes musicos, vingt ans de moyenne d'âge, portent le rap comme une seconde peau. Un moment fun et très cool, man.

T5A

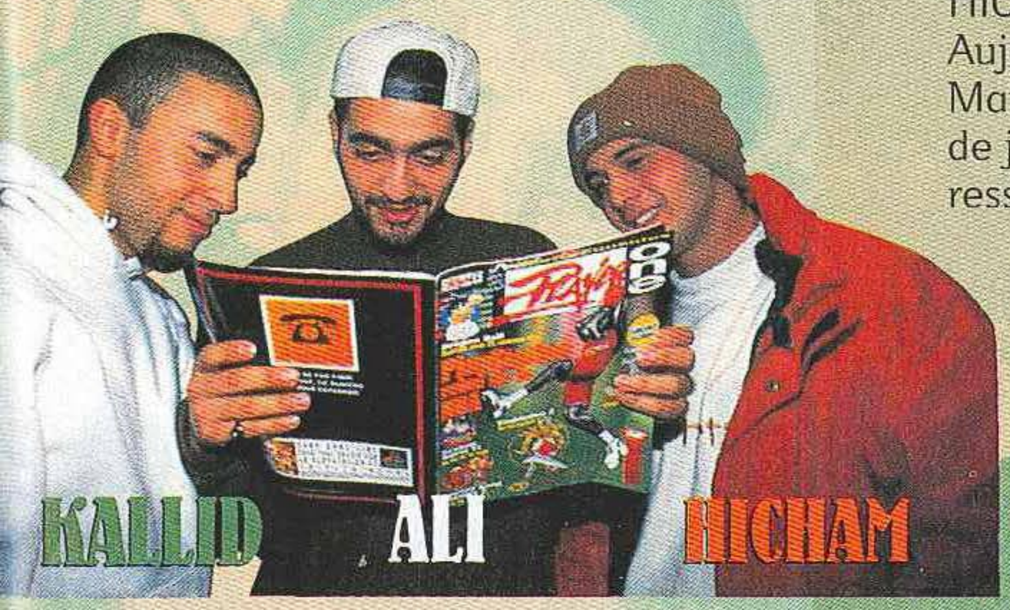


Attirés par le jeu

PO : Avez-vous des consoles chez vous ?
ALI : J'ai une PlayStation avec Tekken et un jeu d'avion dont j'ai oublié le nom.
KALLID : Avant, on jouait beaucoup sur Megadrive avec Thunder Force 3 et surtout Sonic. D'ailleurs on avait acheté cette console à ses tout débuts. On a aussi eu une Game Gear (nostalgie...).

PO : Vous préférez quel genre de jeu ?
KALLID : Moi, je suis plus course de voitures.
HICHAM : C'est la même chose pour moi, avec une préférence pour les simulations de vol et de combats spatiaux.
ALI : Les jeux de plate-forme et de baston.

PO : Vous jouez quand ?
HICHAM : Moi, j'ai pas spécialement un moment pour jouer. C'est surtout quand je m'ennuie...
KALLID : ... ou en fin de soirée.



PO : Vous suivez l'actualité des jeux vidéo ?
KALLID : Oui, un peu. En regardant les émissions TV, par exemple. Je m'acheterais bien une console, mais je vais attendre la sortie de la Nintendo 64 pour voir ce qu'elle donne...

On veut finir vite quitte à rester 4 ou 5 heures sur un jeu... (Kallid)

PO : Quel genre de joueurs êtes-vous ?
KALLID : On est patients, mais on veut finir absolument et le plus vite possible, quitte à rester quatre ou cinq heures sur le jeu.
HICHAM : On ne va pas s'énerver sur un jeu, c'est pour s'amuser.

PO : Fréquentez-vous les salles d'arcade ?
HICHAM : Avant, on y allait. Aujourd'hui, on s'est un peu calmé. Mais la qualité de l'image ou le fait de jouer avec un volant font qu'on ressent plus de sensations.

PO : Comment vous êtes-vous rencontrés ?
HICHAM : On se connaît depuis tout petits, on a fréquenté les mêmes écoles, on a grandi ensemble. On est plus que des copains. C'est beau ! (rires)

PO : Quelle est votre actualité ?
KALLID : On vient de sortir notre premier single, *Attirer par le vrai*, et notre clip passe un peu partout en ce moment.
HICHAM : Autrement, on travaille sur notre prochain single.

PO : Vous travaillez comment ?
KALLID : Pour l'écriture, on se donne un thème au début, ensuite, on écrit chacun de notre côté et on mixe les textes. Puis on fait la musique tous ensemble.

FICHE SIGNALÉTIQUE
NOMS : ESSAHAR, BATTI, MOUNI
PRÉNOMS : Hicham, Kallid, Ali
NÉS LE : 13 avril 1976, 29 juillet 1976, 10 octobre 1974
SITUATION DE FAMILLE : Vivent tous chez leurs parents
PARCOURS : Ont commencé la musique il y a 4 ans.
Ont fait de la dance, mais se sont trouvé trop mauvais pour continuer.
Hicham arrête ses études en Première, Ali et Kallid sont en Terminale.
Ont commencé à faire des concerts aux Transmusicales de Rennes, font les premières parties d'IAM, Alliance Ethnik, Soon E MC...

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®

3x3

NBA®

Tour '96™

CONVERSE 3x3 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

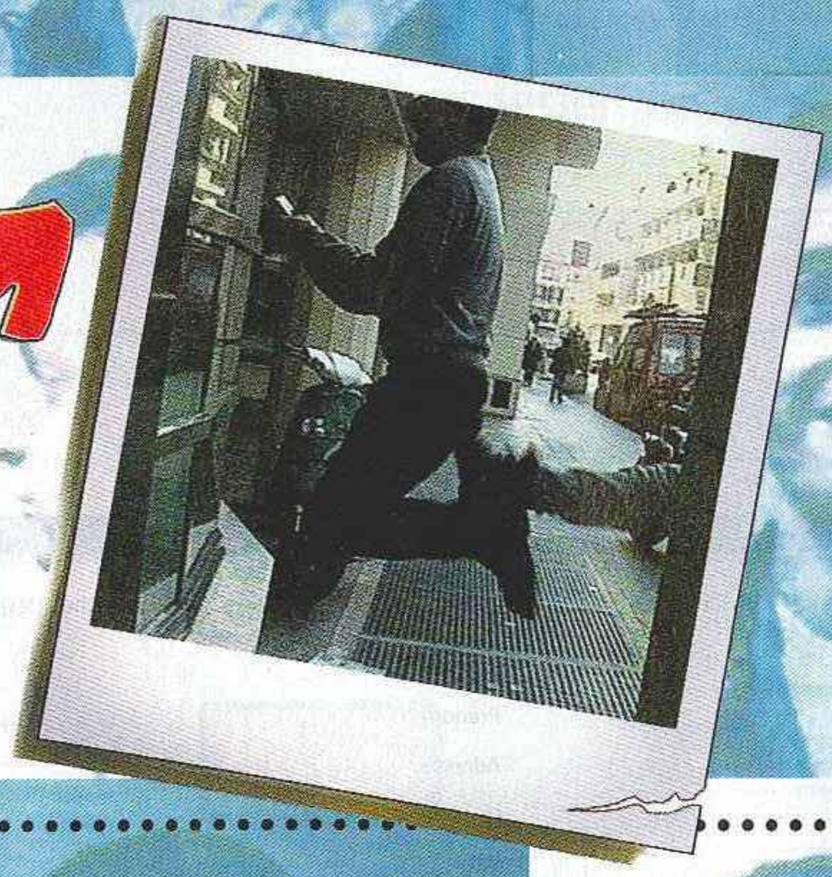
ADRESSE:
CONVERSE NBA 3-ON-3 TOUR
c/o Pampelonne; 94 rue Marius Aufan;
92300 Levallois-Perret
Tél. 16-1/47 58 04 33
Chèque uniquement (80FF) à l'ordre de:
STREET-HOOPS SA- CONVERSE NBA 3-ON-3 TOUR

Les Slayer One sèment la terreur !

Dans le Slayers d'avril, tous les articles étaient basés sur de vraies infos. Sauf celui concernant les développements de Sega et Namco chez les concurrents (intitulé « Échangisme »). C'était notre poisson d'avril (comment ça, il pue ?) ! En tout cas, c'était certainement un article d'anticipation...

CE MOIS-CI, LA RUBRIQUE EST PLUS HARD QUE JAMAIS...

Pour récupérer Miguel, notre 3DO retenue prisonnière depuis 448 jours par l'imposteur parallèle «J'men mets Plein les Fouilles », nous avons tenté de l'échanger contre la Nintendo 64 en papier de *Player*. Ils n'ont pas marché.... mais ils ont trouvé l'idée très bonne ! Alors, méfiez-vous : ils pourraient essayer de vous refaire le coup...



LE PADDLE DE MES 2

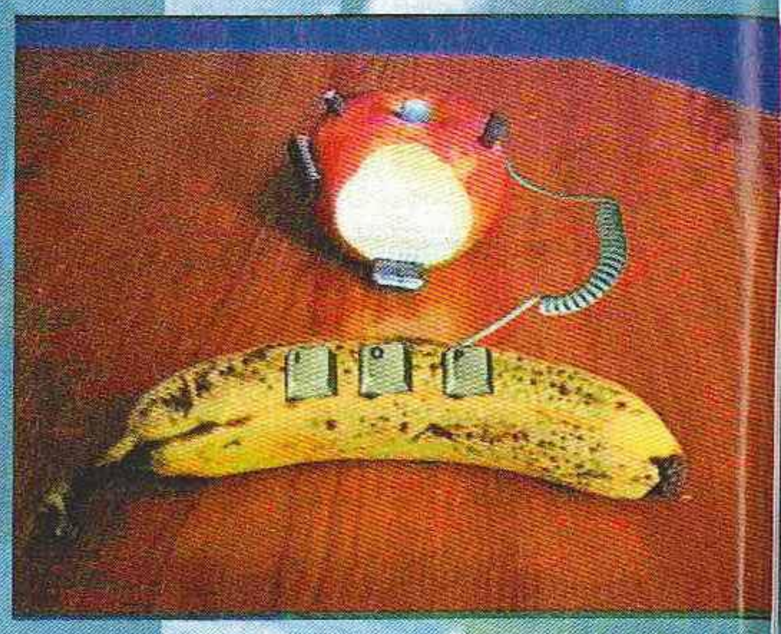
On en sait un peu plus sur le paddle M2 présenté dans les Stop Info de *Player One* n° 63. D'après nos informations, il aurait été conçu par le président de la 3DO Company en personne, monsieur Tripote Kings. Du coup, on comprend beaucoup mieux son design, et son caractère « analogique »...

Question à 2 francs : Faut-il vendre sa 16 bits ?

Réponse à deux francs : Non, parce que ça ne vaut pas le coup de l'acheter....

LA PÉPPIN D'APPLE

On avait un peu oublié la Péppin depuis l'arrivée de la bécane Saturnisme et de la Plaie-Station. Or, cette machine est très intéressante. D'abord parce que ce n'est pas une



Le croquis de la dernière ébauche du boîtier de la Péppin. Trognon, non ?

console, mais un Macintosh sans clavier ni moniteur. Ensuite parce que ce n'est pas un ordinateur, mais une console sans manette ni jeu. Bref, un nouveau concept multimédia...

La plupart des applications CD-Rom des Macintosh devraient fonctionner sur la Péppin. Ainsi, cette console de jeux à vocation familiale

FAITES DU TRAVAIL !

Au lieu de licencier du personnel, Nintendo aurait peut-être dû en embaucher... pour bosser sur la N64. Car, à force de sous-traiter le travail, ce qui devait arriver est arrivé : ils sont sacrément à la bourre !

sera la première à pouvoir faire tourner des CD-Rom pornographiques ! Sur ce coup-là, la Péppin est un vrai Mac !

La console Péppin étant développée conjointement avec Bandaï, un des premiers CD de jeu à sortir sera un Dragon Ball Z. Grâce au CD-Rom quadruple vitesse, les programmeurs ont enfin totalement éliminé le problème des autres versions du jeu :

l'interactivité. Ainsi, cette version sera à 100 % un dessin animé. De quoi ravir les vrais puristes.

Et, à ce train-là, ils seront peut-être tous au chômage sous peu...

LA NOUVELLE SATURN SE VENDRAIT MIEUX SI...

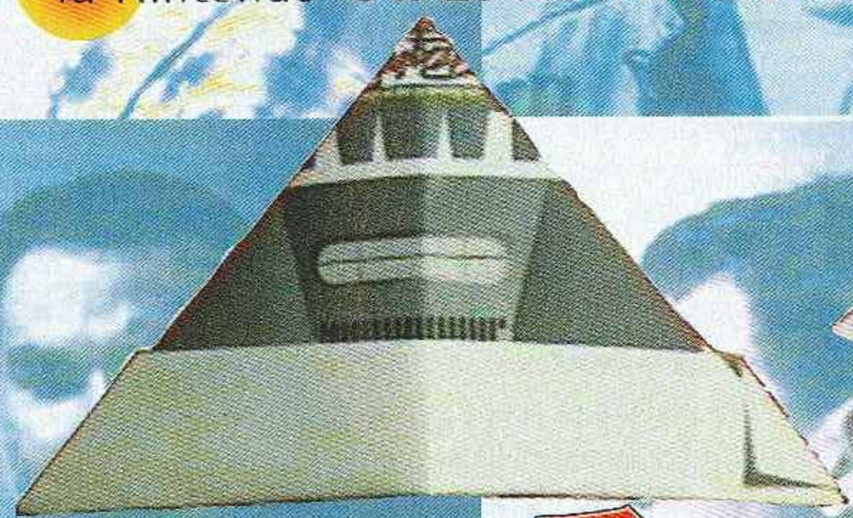
... elle était encore plus petite...

... elle était encore plus claire...

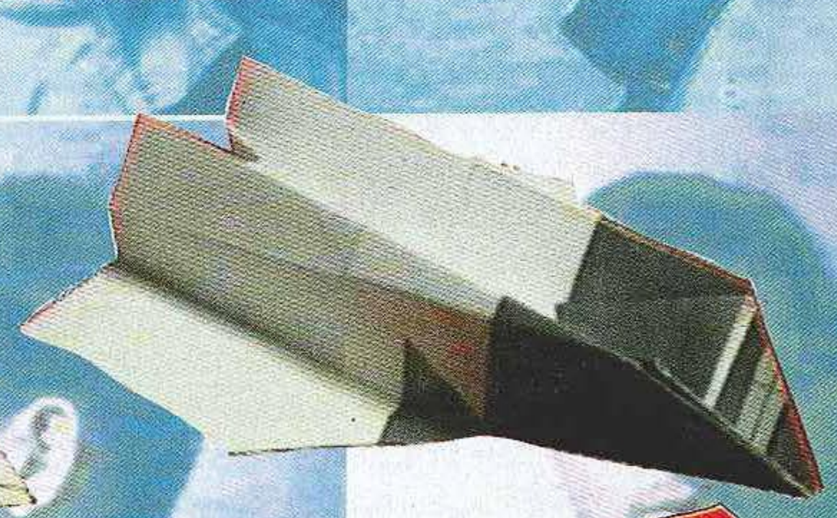
... elle faisait tourner davantage de jeux Psygnosis.

ON COMPREND MIEUX MAINTENANT ...

Comme Nintendo, les Players essayent eux aussi de sortir la Nintendo 64. Le résultat est déchirant...

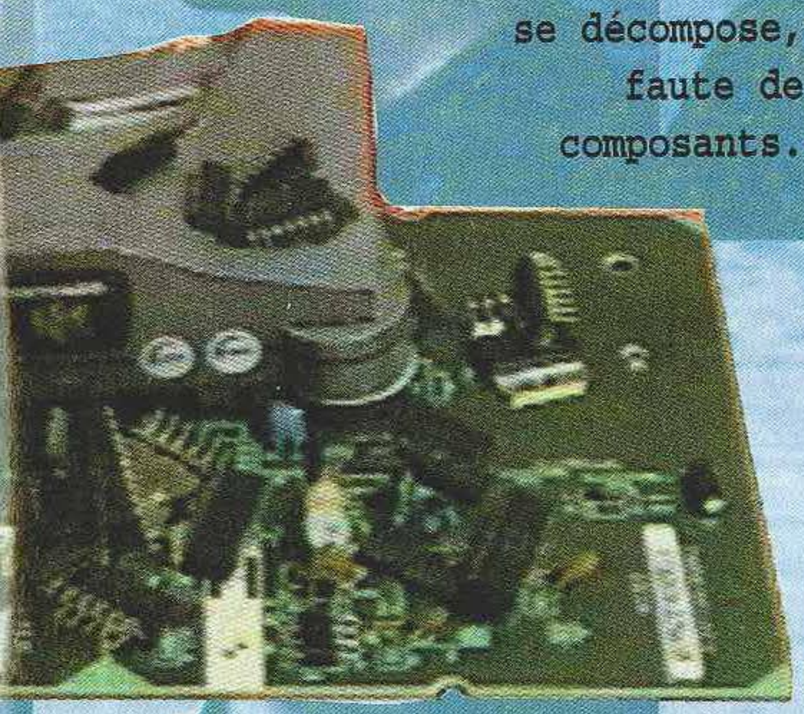


L.2F

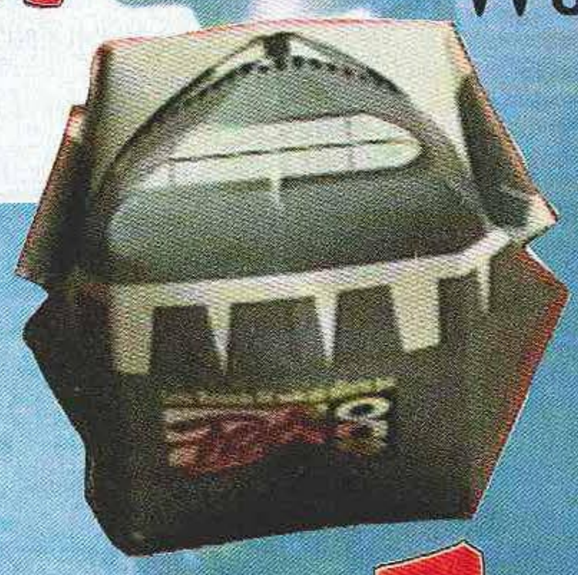


Wolfen

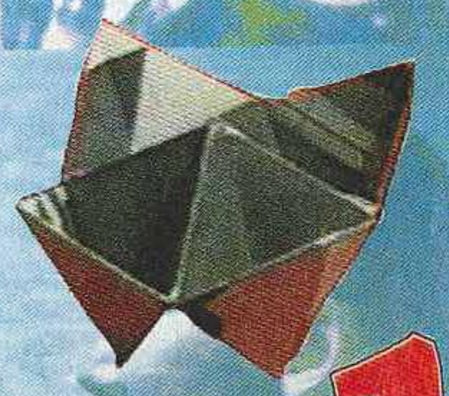
La Nintendo 64, un projet qui se décompose, faute de composants.



Bubu



Chon



Gambas

l'arcade dépasse les bornes

Une rubrique arcade exceptionnelle ce mois-ci, puisque nous vous présentons six nouvelles bornes sorties en France. Parmi celles-ci, trois titres se distinguent : Dungeons & Dragons 2, Time Crisis et, illustrant superbement cette première page, Street Fighter Zero 2. Il y a des mois, comme ça, où la manne se révèle assez miraculeuse...

On les a essayées pour vous

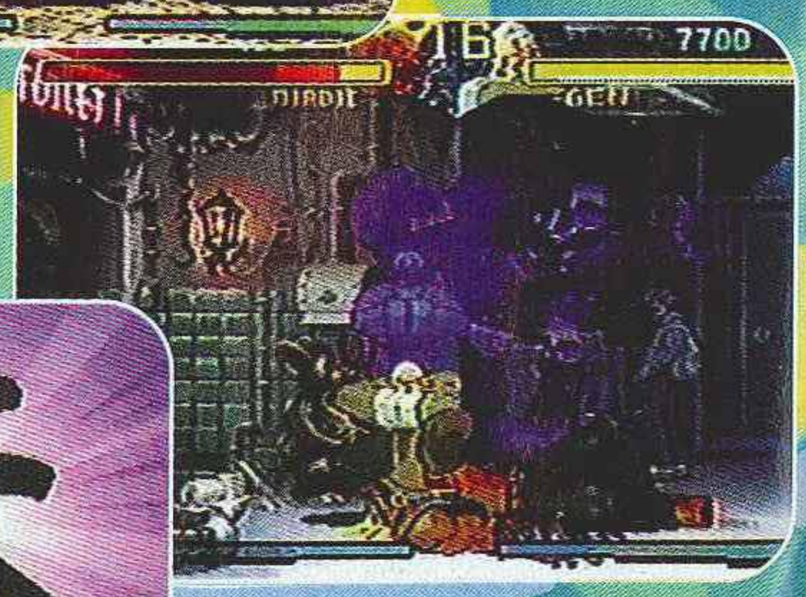
STREET FIGHTER ZERO 2
Capcom

95%

Suite directe du SF Alpha testé dans ce même numéro de Player One, SF Zero 2 en reprend les treize personnages. Petit changement : Vega, Dan et Gouki sont ici directement sélectionnables. En plus de ce panel tout juste conséquent de combattants, cinq « nouveaux » font leur apparition. Les deux premiers n'ont pas besoin d'être présentés : ce sont Zangief et Dhalsim (vraiment sublimes !). Le troisième, Rolento, débarque directement du Final Fight arcade tandis que Gen, un vieux maître, nous revient de SF 1. Reste Sakura, seule véritable nouvelle recrue, qui nous est présentée ici comme étant la petite sœur de Ryu.

Apportant, dans le fond, peu de véritables innovations, SF Zero 2 joue la carte de la sécurité. Si les graphismes ont effectivement été améliorés, les personnages nous proposent, dans l'ensemble, la même palette de coups que celle qu'on leur connaissait précédemment (je ne parle pas ici des nouveaux venus, bien sûr). Seule différence notable : des super attaques inédites, très réussies et impressionnantes, qui feront sans aucun doute le succès de ce jeu.

Bénéficiant d'une jouabilité parfaite, SF Zero 2 ravira sûrement les fans de la série. De nombreux détails — comme les personnages connus d'autres jeux Capcom dans les décors (Felicia qui se prélasse dans une piscine, etc.) — rendent effectivement le jeu attachant et le haut niveau technique qu'il réclame promet des dizaines d'heures d'entraînement aux plus acharnés. Pour terminer, une petite remarque marrante : le jeu a été sponsorisé par Fujitsu (ça, on l'apprend quand on arrive au stage de



Rolento). Bref, les Street Fighter se suivent et se ressemblent, c'est vrai, mais ils apportent à chaque fois juste ce qu'il faut pour nous faire craquer.

Points forts :
18 personnages disponibles.
Des graphismes superbes.
Une jouabilité parfaite.

DUNGEONS & DRAGONS 2 Shadow Over Mystara

Capcom

95%

Oyez ! Oyez ! Fans d'aventure, de mystère, de magie et de rêve, réjouissez-vous car D&D Shadow Over Mystara, la suite de Tower Of Doom, vient d'arriver dans notre vert pays. Cette fois, c'est à un dragon femelle, doué de charme et de magie, que vous allez être confronté. Pour lui résister, vous avez la possibilité de choisir votre personnage parmi six proposés : le clerc, l'elfe, le guerrier et le nain, tous transfuges du premier opus, ainsi que le mage et la voleuse, les deux nouveaux venus. Bien sûr, chaque perso possède ses propres particularités. Ainsi, la voleuse est la plus agile et peut découvrir les pièges mais ne peut parer ni utiliser la magie. Après avoir choisi vos persos (vous pouvez jouer jusqu'à quatre, si deux bornes sont « linkées »), vous vous retrouvez dans le monde de Mystara où les ennuis commencent. Les ennemis rencontrés viennent tout droit des bouquins : gobelins, gnolls, troglodytes, elfes drow, owlbear, harpie, beholder, displacer beast, lich... La liste est longue. La vue se présente toujours de trois quart et les graphismes ainsi que l'animation sont d'excellente qualité (matez les photos). Pour finir et après quinze jours de jeu intensif, nous pouvons dire deux choses : d'une part, la difficulté du jeu est largement au-dessus de la moyenne et, d'autre part, Dungeons & Dragons Shadow Over Mystara entre désormais dans le club des jeux mythiques.

Points forts :
Un jeu fidèle à l'esprit heroic fantasy.
La possibilité de jouer à quatre.
L'intérêt de jeu (avec les objets, les sorts, etc.).

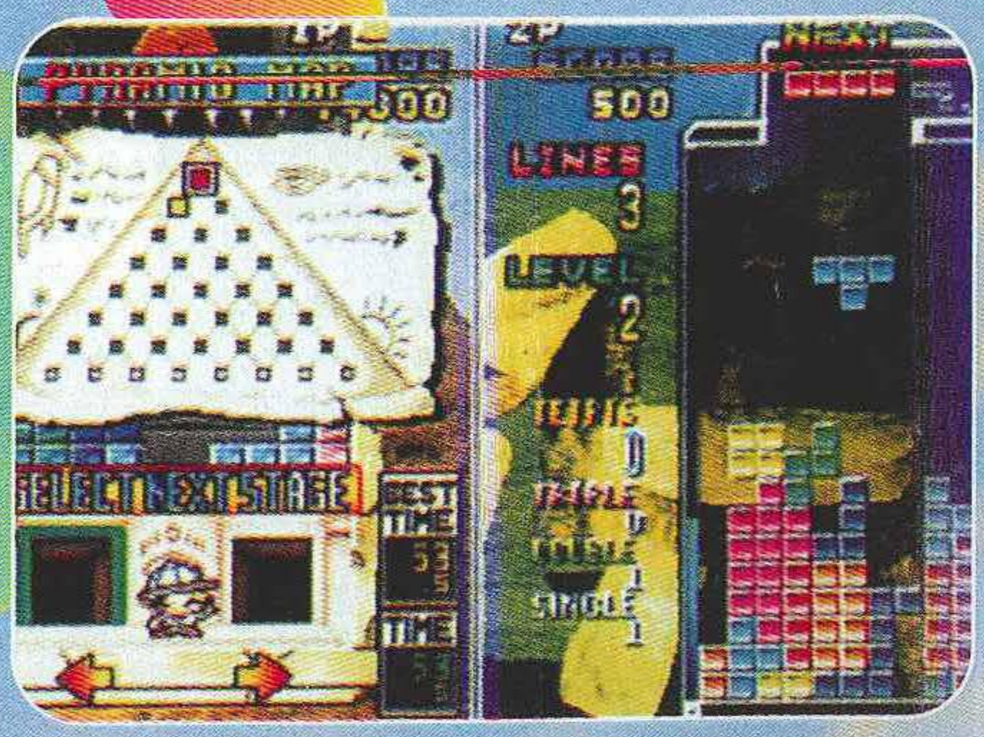
TETRIS PLUS

Jaleco

80%

L'arrivée d'un nouveau Tetris ne fait jamais l'effet d'une bombe, mais les fans du genre — et il y en a — sont toujours ravis de tester leurs réflexes chaque fois que l'occasion leur est donnée. Cette nouvelle version de Jaleco vous propose donc de jouer en solitaire, à un Tetris normal, ou bien de vous essayer, seul ou à deux, à un mode spécial : le mode Puzzle. Son principe est simple : un petit bonhomme (un explorateur dans une pyramide) est perdu sur un tas de figures disposées selon un ordre pré-établi. Il marche donc de long en large, le plafond s'approchant inexorablement, jusqu'à ce que vous ayez réussi à ouvrir une brèche, en faisant disparaître, le plus rapidement, possible les pièces qui le permettent.
Un jeu sympa, mignon, sans prétention, mais qui reste exclusivement réservé aux fans.

Points forts
Le nouveau mode Puzzle.
La possibilité de jouer à deux en même temps.



TIME CRISIS

Namco

90%

Après les Virtua Cop de Sega, on pouvait difficilement s'attendre à être impressionné par un autre jeu du même genre. Pourtant, Time Crisis, présenté comme un véritable film, s'offre le luxe de nous faire écarquiller davantage les yeux. Incarnant Richard Miller, « the one man army », vous devez délivrer une jolie jeune fille kidnappée par des gangsters (bon, je n'ai pas dit que le scénario était transcendant). Les ennemis arrivent de partout, les tirs fusent, les explosions vous assourdissent... Tout va à cent à l'heure mais vous avez, pour souffler, la possibilité de relâcher la pédale (au bas de la borne) sur laquelle vous devez laisser votre pied appuyé lorsque vous voulez jouer. Vous rechargez alors automatiquement votre arme et évitez les tirs ennemis en vous cachant derrière un des éléments du décor. Les plus malins observeront que l'on peut rester longtemps comme cela, à l'abri des balles, mais le temps limité n'autorise pas les trop longues pauses. Aussi faut-il retourner dans le feu de l'action assez vite si l'on ne veut pas voir apparaître sur son écran un humiliant « Time over ».

Proposant deux modes de jeux différents (le Story, normal, et le Timing, dans lequel vous êtes invincible mais où votre temps est vraiment très compté), Time Crisis étonne surtout par la qualité de sa réalisation. Les textures se révèlent étonnantes et les ennemis sont animés de façon remarquable... Même le son n'est pas à la traîne (les personnages se parlent en anglais lors des séquences cinématiques). Mention spéciale aux boss, vraiment très impressionnants. Avec Virtua Cop 2, voici donc, c'est incontestable, le meilleur jeu de tir du moment.

Points forts

L'effort de mise en scène.
La qualité étonnante de la réalisation.

SUPER FOOTBALL CHAMP

Taito

83%

Nouveau venu dans la famille des jeux de foot en 3D, Super Football Champ n'est pas dénué de certaines qualités. Avant de débuter un match, vous devez effectuer deux choix importants : celui de votre équipe (trente pays sont proposés) et celui de votre capitaine (huit footballeurs aux talents différents vous attendent). Une fois sur le terrain, on découvre une simulation de foot sans grande surprise. Le jeu est vu de côté, un système de zoom accompagne certaines actions et, lorsqu'un but a été marqué, vous avez droit à un magnifique Replay. Un jeu somme toute classique, qui respecte bien évidemment à la lettre les règles du football mais n'apporte pas grand-chose par rapport à la référence du genre, j'ai nommé Virtua Striker. À réserver aux allumés du ballon rond.

Points forts

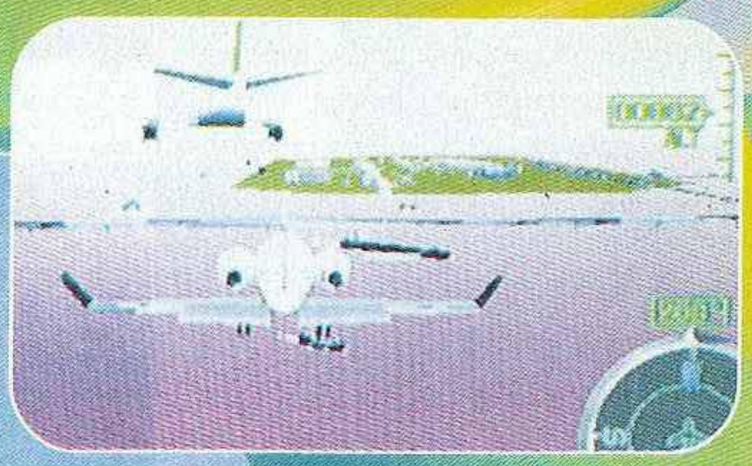
De nombreuses équipes disponibles.
Un jeu assez intéressant tactiquement.

LANDING GEAR

Taito

82%

Après Taito Airlines et Top Landing, voici la troisième simulation d'atterrissage et décollage d'avion de Taito. Très atypique, ce genre de borne d'arcade détone toujours un peu dans une salle. À côté de bourrins surexcités en train de jouer à Killer 2 ou à Soul Edge, voir un énergumène caresser doucement les commandes sensibles de sa borne (ici, un levier de puissance moteur et un manche) paraît en effet presque déplacé. Peu impressionnant (graphiquement, le jeu n'est pas extraordinaire), Landing Gear se révèle surtout intéressant par son originalité. Les commandes ont été simplifiées pour rendre le pilotage facilement accessible, et les différentes situations auxquelles vous êtes confronté (atterrissage de nuit ou sur l'eau) vous tiendront sûrement en haleine. Rigolo.



Points forts

Le système de commandes simplifiées.
Un jeu très original.

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

REVENDEZ / ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

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

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

PARIS 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
à passage des Arbalétriers
93200 St DENIS
(1) 42 43 01 01

NOUVEAU !
CRETEIL (94)
5 RUE DU GENERAL LECLERC
ENTRE RUE BIEDONNI
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)
18 rue de la Paroisse
78100 VERSAILLES
(1) 39 50 51 51

TOULOUSE (31)
14 rue Temponière
(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

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
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	199
SONIC & KNUCKLES	199
TOY STORY	399
VIRTUA RACING	349
JEUX MEGADRIVE D'OCCASION	
ALADDIN	169
DRAGON'S FURY	275
EARTHWORM JIM	299
ETERNAL CHAMPIONS	129
FLASHBACK	169
GODS	139
HYPER DUNK	139
JURASSIC PARK	149
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	249
MICKEYMANIA	169
NBA LIVE 95	169
PETE SAMPRAS 96	249
PRIMAL RAGE	279
ROI LION (LE)	249

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	499
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	
BATTLE SPORT	349
CAPTAIN QUAZAR	369
CREATURE SHOCK	299
CYBERIA	369
DEADALOUS ENCOUNTER (US)	399
DEMOLITION MAN	199
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99
GEX	199
HELL	149
IMMERCENARY	149
LOST EDEN	NEW !
MICROCOSM	149
QUARANTINE	149
SHOCKWAVE 2	299
SHOCKWAVE 2 : BEY. THE GATE (US)	349
SPACE HULK	199
SYNDICATE	99
THEME PARK	149
WING COMMANDER 3	149
JEUX 3DO D'OCCASION	
ALONE IN THE DARK (US)	79
BLADE FORCE	249
BURNING SOLDIER	99
DRAGON'S LAIR	169
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	139
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	69
FLYING NIGHTMARES	199
FOES OF ALI	239
GEX	169
GRIDDERS	99
HELL	79
IMMERCENARY	99
JURASSIC PARK	79
KILLING TIME	239
MAD DOG MAC CREE 2	239
MICROCOSM	79
MYST	139
NEED FOR SPEED	239
NOVASTORM	139
OUT OF THIS WORLD	99
PATAANK	99
PEBBLE BEACH GOLF	79
QUARANTINE	79
REBEL ASSAULT	139
RETURN FIRE	169
RISE OF THE ROBOT	79
ROAD RASH	169
SAMOURAI SHOWDOWN	169
SEAL OF PHARAOH	129
SEWER SHARK	79
SHADOW	79
SHOCKWAVE	79
SHOCKWAVE:OPE.JUMPGATE	99
STAR CONTROL 2	99
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	139

ATARI JAGUAR

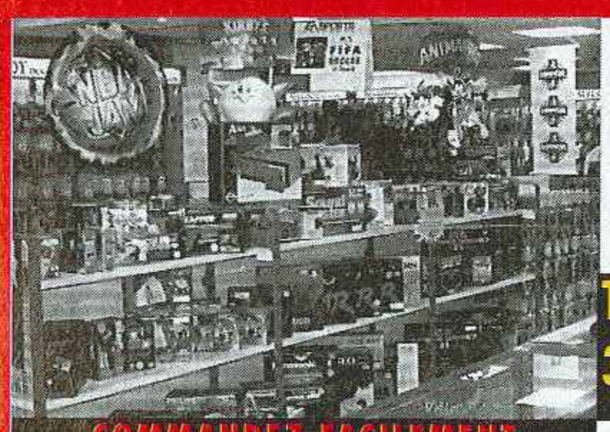
CONSOLE JAGUAR 64 BITS NEUVE	499
LECTEUR CD-ROM	1390
JAG LINK	249
ADAP. MULTI JOUEURS	199
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	199
JEUX JAGUAR NEUFS	
ATARI KARTS	449
ATTACK... MUTANT PENGUINS	449
BRUTAL FOOTBALL	199
BUBSY	199
CANNON FODDER	199
CYBERMORPH	99
DINO DUDES	199
DOUBLE DRAGON 5	199
DRAGON	199
HOVER STRIKE	349
IRON SOLDIER	349
KASUMI NINJA	199
NBA JAM T.E	499
POWER DRIVE RALLYE	499
RAYMAN	449
RUINER PINBALL	399
SUPER CROSS 3D	449
SYNDICATE	299
VAL D'ISERE	299
WHITE MEN CAN'T JUMP + ADAPT	399
ZOOL 2	199
NOUVEAUTES JAGUAR-CD (JEUX NEUFS)	
BALDIES-CD	449
BRAIN DEAD 13-CD	499
DRAGON'S LAIR-CD	499
HIGHLANDER-CD	449
MYST-CD	449
PRIMAL RAGE-CD	499
SPACE ACE-CD	499
JEUX JAGUAR D'OCCASION	
CHEKERED FLAG	139
CYBERMORPH	49
DINO DUDES	139
DRAGON - LA VIE DE BRUCE LEE	139
HOVER STRIKE	249
IRON SOLDIER	249
SENSIBLE SOCCER	199

SEGA SATURN

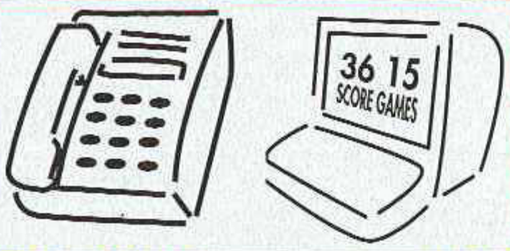
CONSOLE SATURN + PAD + MEMOIRE INTERNE + 200F BONS D'ACHAT	1990
ACCESSOIRES SATURN	
ACTION REPLAY PRO SATURN	399
ADAPTATEUR UNIVERSEL US/JAP	199
VOLANT ARCADE RACER	449
CARTE VIDEO + 1 CD DEMO	1190
JOYSTICK VIRTUA STICK	299
MANETTE SATURN ORIGINE	169
2 MANETTES INFRA ROUGE	299
MANETTE TURBO PAD	149
PISTOLET FIRE	249
RALLONGE DE MANETTE	79
JEUX SATURN NEUFS	
ALIEN TRILOGY	399
BUG	399
CLOCKWORK KNIGHT	199
CLOCKWORK KNIGHT 2	349
CYBERIA	369
DAYTONA USA	199
DESTRUCTION DERBY	NEW !
DRAGON BALL GT (JAP)	499
DRAGON BALL Z	399
ELEVENTH HOUR	NEW !
FIFA 96	369
FORMULA 1	399
GALACTIC ATTACK	369
GALAXY FIGHT	349
GEX	369
GUNDAM	399
HANG ON GP 96	369
HEBEREKE'S POPOITTO	369
HI OCTANE	369
JACK IS BACK	349
JOHNNY BAZOOKATONE	349
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	499
MAGIC CARPET	369
MANOIR DES AMES PERDUES	369
MORTAL KOMBAT 2	349
MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE	NEW !
MYST (TEXTES EN FRANÇAIS)	399
MYSTARIA REALM OF LORE	369
NBA JAM TE	369
NFL QUATERBACK 96	369
NHL HOCKEY	399
OLYMPIC SOCCER	399
PANZER DRAGON	399
PANZER DRAGON 2 - NEW !	399
PANZER DRAGON 2 (JAP)	399
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	399
PRIMAL RAGE	349
RAYMAN	369
REVOLUTION X	369
RISE 2	369
ROAD KILL	399
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	369
SHELLSHOCK	369
SHINOBI-X	299
SHOCKWAVE ASSAULT	399
SIM CITY 2000	399
SLAM DUNK	399
STREET FIGHTER ALPHA	NEW !
STREET FIGHTER ALPHA (US)	399
STREET FIGHTER ZERO (JAP)	399
THE D (VOIX FRANÇAISE)	399
THE HORDE (TEXTES FRANÇAIS)	369
THEME PARK	399
THUNDERHAWK 2	349
TITAN WARS	369
TOSHINDEN	369
TRUE PINBALL	349
VAMPIRE HUNTER (JAP)	399
VICTORY BOXING	349
VIRTUA COP	399
VIRTUA COP + GUN	499
VIRTUA FIGHTER	199
VIRTUA FIGHTER 2	369
VIRTUA GOLF	399
WING ARMS	369
WIPE OUT	349
X-MEN	399
ZOOP	369
JEUX D'OCCASIONS SATURN + 500 JEUX D'OCCASION DISPONIBLES (EXEMPLES DE PRIX...)	
BUGS (US)	199
CLOCKWORK KNIGHT	139
DAYTONA USA	139
GRAN CHASER (JAP)	139
MANOIR DES AMES PERDUES	249
PANZER DRAGON	249
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	249
RAYMAN	279
SHINOBI (JAP)	139
THE D. (TEXTE FRANCAIS)	279
VIRTUA FIGHTER	139
VIRTUA FIGHTER REMIX (JAP)	169
VIRTUA HYDLIDE	169

PLAYSTATION

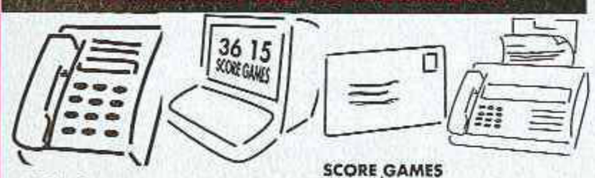
CONSOLE PLAYSTATION + PAD + SWEAT + 200F BONS D'ACHAT	1990
ACCESSOIRES SONY PLAYSTATION	
ACTION REPLAY PRO	399
CABLE DE LIAISON	169
CABLE PERITEL	199
CARTE MEMOIRE	169
MANETTE TURBO	169
MANETTE PLAYSTATION D'ORIGINE	199
MULTI-PLAYER	169
RALLONGE DE MANETTE	79
JEUX NEUFS PLAYSTATION	
ACTUA GOLF	369
ACTUA SOCCER	329
ADIDAS POWER SOCCER	369
AIR COMBAT	349
ALIEN TRILOGY	349
ALIEN VIRUS	369
ALONE IN THE DARK	369
CHRONICLE OF THE SWORD	369
CYBERIA	369
THE D. (VOIX FRANCAISE)	349
DESCENT	369
DESTRUCTION DERBY	369
DOOM	349
DRAGON BALL GT (JAP)	549
DRAGON BALL Z (JAP)	449
DRAGON BALL Z ULT.BATTLE	399
ESPN EXTREME GAMES	349
FIFA 96	369
GEX - NEW !	349
GUNDAM	399
HEBEREKE POPOITTO	369
HI OCTANE	369
JOHNNY BAZOOKATONE	349
KRAZY IVAN	349
LOADED	349
MAGIC CARPET	369
MICKEY'S WILD ADVENTURE	349
MORTAL KOMBAT 3	399
MYST	369
NBA IN THE ZONE	369
NBA JAM TE	279
NBA LIVE 96	369
NEED FOR SPEED	369
NHL FACE-OFF	349
NHL HOCKEY 96	369
OLYMPIC SOCCER	399
PRIMAL RAGE	349
PSYCHIC DETECTIVE	349
RAYMAN	369
RESIDENT EVIL (USA) - HIT !	399
RIDGE RACER	369
RIDGE RACER REVOLUTION	349
ROAD RASH	369
SHELLSHOCK	349
SPACE HULK 2	369
STREET FIGHTER ALPHA (USA)	399
STRIKER 96	349
TEKKEN	399
TEKKEN 2 (JAP)	499
THEME PARK	369
THUNDERHAWK 2	349
TOHSHINDEN	349
TOHSHINDEN 2 (JAP)	499
TOTAL NBA 96	369
VAMPIRE (JAP)	499
VIEW POINT	369
WING COMMANDER 3	369
WIPE OUT	369
X-MEN	349
ZERO DIVIDE	369
ZOOP	369
JEUX PLAYSTATION D'OCCASION + 800 JEUX D'OCCASION DISPONIBLES (EXEMPLES DE PRIX...)	
3D LEMMINGS	249
ACTUA SOCCER	269
AIR COMBAT	249
CYBERSPEED	199
THE D. (VOIX FRANCAISE)	279
DESTRUCTION DERBY	199
DISCWORLD	199
DOOM	269
DRAGON BALL Z (JAP)	249
ESPN EXTREME GAMES	269
FIFA 96	269
GOAL STORM	249
HI OCTANE	249
RIDGE RACER	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
NOUVEAUTES & 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 :

LIVRAISON 24H CHRONO

PO 05/96

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES.

Over the World

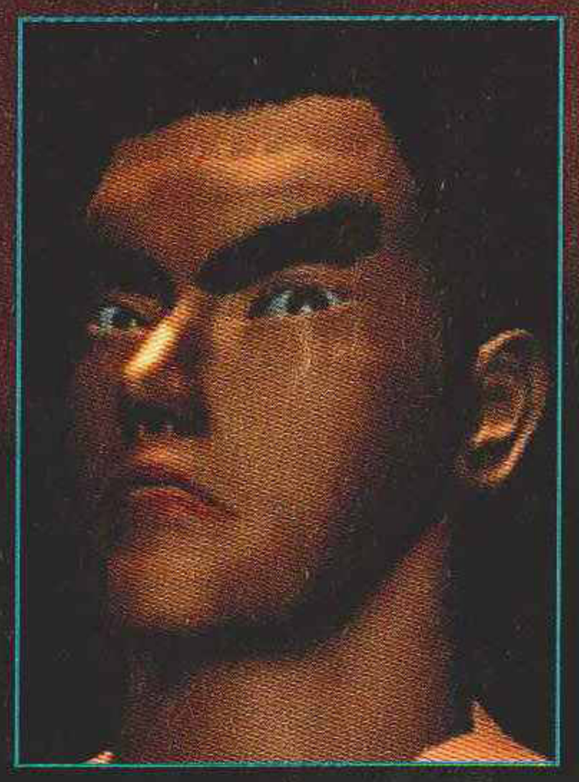
Tekken 2

PlayStation

Dans la grande guerre que se livrent, par jeux de baston interposés, Sega et Namco, ce dernier vient de marquer un point. Le très attendu Tekken 2 débarque sur PlayStation et, malgré les réticences de certains, le résultat se révèle... époustouflant. La magie opère dès la présentation du jeu. Elle était déjà sublime dans Tekken 1... Ici, elle est carrément prodigieuse. Une des plus belles séquences cinématiques jamais vues sur console. Les différents menus sélectionnables sont au nombre de sept. Il y a le mode Arcade (jeu contre l'ordinateur), le mode Versus (jeu contre un adversaire humain), le mode Team Battle (chaque joueur forme une équipe de un à huit combattants), le mode Practice (pour vous entraîner), le mode Survival (vous combattez plusieurs adversaires avec la même barre d'énergie) et le Time Attack (plus vous blastez rapidement, mieux ça vaut!). Le dernier menu concerne les options. Vous définissez le nombre de rounds par match, le niveau de difficulté, le temps attribué à une manche...

Surprise ! En participant au tournoi avec Kazuya, vous rencontrez Roger, le kangourou. Et il est balèze, le bougre !

Les contres (manip commune : arrière + une des deux projections de base) sont sublimes. Mais tous les personnages n'en possèdent pas.



Le Practice mode ? une merveille !

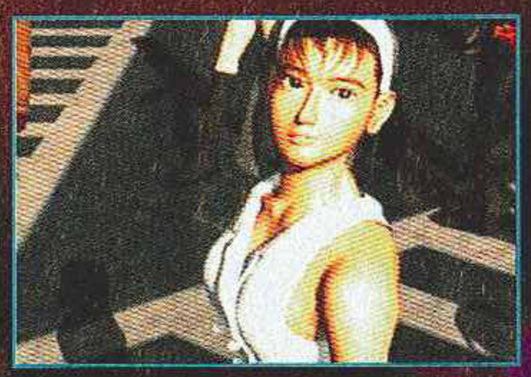
Avec SF Alpha (test p. 86),Tekken 2 est, à ma connaissance, le seul jeu de combat qui propose un mode spécial d'entraînement. Bien fait et extrêmement complet, il vous invite à choisir deux persos (celui avec lequel vous souhaitez vous entraîner et sa « victime ») puis vous propose de paramétrer plusieurs options. C'est ainsi que vous pouvez décider d'afficher le nombre de combos, avec les dommages qu'ils infligent, ou bien encore de voir apparaître les manipulations que vous effectuez au bas de l'écran. Une partie des coups dont dispose chaque perso sont affichables, et vous pouvez les consulter à tout moment. Même chose en ce qui concerne les 10 hit combos (vous pouvez même les voir se réaliser automatiquement). Bref, Namco, qui a bien compris que s'entraîner est indispensable pour atteindre un niveau correct, offre aux joueurs la possibilité de s'améliorer.

Il ne fait pas bon être à terre lorsque Kunimitsu, l'arme au poing, n'attend qu'une occasion pour vous frapper.

Kazuya, le fils, contre Heihachi, le père. Un combat plein de fureur, où les liens du sang ne pèsent pas lourd.

Vous ne rêvez pas !

La présentation de Tekken 2 et les scènes cinématiques qu'il propose (les fins des combattants et des boss) sont tout simplement fabuleuses. En plus de la qualité esthétique des images, les séquences sont fort bien animées, les mouvements des personnages étant très réalistes. Un soin particulier a été apporté, également, aux différentes expressions du visage.



La célèbre prise de Paul est bien connue, mais on ne se lasse pas de la revoir. Attention à ton bras, King.

À chaque perso son boss

Lorsque vous participez au mode Tournoi, vous rencontrez un boss bien particulier avant de vous frotter à Kazuya. Chaque personnage en affronte un différent. Une fois le tournoi achevé, le boss concerné se retrouve dans la palette des combattants sélectionnables. N'oubliez pas d'effectuer une sauvegarde pour le retrouver plus tard, après extinction de la console.

Lee Chaolan

Kuma

Wang Jinrey

Bruce Irvin

Anna Williams

Baek Doo San

Ganryu

Prototype Jack

Kunimitsu

Armor King

Over the World

Les meilleurs jeux venus

Comme vous pouvez le constater, il faut vraiment être difficile pour ne pas trouver son bonheur. Dans le genre complet, ce jeu de Namco fait très fort.

Combat à guichet fermé

Les huit personnages de Tekken 1 sont bien évidemment présents dans ce deuxième volet. Par un étrange hasard, Kazuya cède la place à son père, Heihachi, mais on le retrouve tout de même, puisqu'il fait office de boss de fin du tournoi. À ces huit protagonistes se joignent deux petits nouveaux : Lei Wulong, un flic de choc, et Jun Kazama, une fille qui ressemble beaucoup à Michelle et possède une panoplie de coups meurtriers. Je vous conseille de les essayer tous les deux : ils sont redoutables. À chacun des personnages correspond un « middle boss » spécifique. Ainsi, avant de rencontrer Kazuya, Heihachi doit affronter Lee, Yoshimitsu se frotte à Kunimitsu (qui, pour l'occasion, a changé et de sexe et de masque, etc. Là aussi, il y a des nouveaux, et ils sont également au nombre de deux. Il y a Baek, un expert en taekwondo, et Bruce, un féroce féru de boxe thaï. Bref, persos de base et boss confondus, on obtient un total de vingt combattants et, pour un jeu de combat de cette trempe, c'est un nombre hallucinant (il est vrai que de nombreux coups sont communs à plusieurs persos, mais ça n'empêche !). Un bref coup d'œil à l'écran de sélection des personnages permet de constater que trois cases « mystère » subsistent. Je peux d'ores et déjà vous révéler que Kazuya occupe la première et Devil Kazuya la seconde (en choisissant sa couleur prime, vous validez un tout nouveau perso, Angel). Mais j'ignore encore qui se cache derrière la troisième (Roger ?). Côté réalisation, Tekken 2 exploite merveilleusement les capacités de la PlayStation. Les personnages s'intègrent parfaitement dans les décors digitalisés et les effets de lumières sont magnifiquement rendus. L'aspect cubique des personnages (constitués de polygones apparents) en rebutera certains, mais cela ne nuit en rien au jeu. Les musiques reprennent, pour certaines, les thèmes du premier Tekken, et de nombreuses compositions sont originales. En ce qui concerne la technique des combats, de nouvelles possibilités ont été ajoutées (annulation de projection, contres...). Chaque personnage dispose d'une palette de trente à cinquante coups, enchaînements compris. Avant de les maîtriser parfaitement, les meilleurs d'entre vous auront de quoi s'entraîner. Les enchaînements de dix coups, en particulier, demandent concentration et dextérité. La meilleure tactique consiste donc à choisir un perso et à s'y consacrer le temps nécessaire pour le manier correctement. En essayant de jouer avec plusieurs combattants dès le début, vous risquez fort de vous emmêler inutilement les pinceaux. Bénéficiant d'une réalisation soignée à l'extrême, Tekken 2 ne saurait souffrir aucun reproche. Les possesseurs de PlayStation tiennent là un bijou qui n'a pas à rougir face à VF 2 (la comparaison était inévitable). Les préférences dépendront des goûts, des sensibilités et de l'appréciation de la jouabilité (différente d'un jeu à l'autre). En tout cas, avec Tekken 2, Namco redore le blason de la PlayStation.

Chris

Le jeu de jambes de Jun est meurtrier. Ce superbe Replay vous permet de l'admirer.

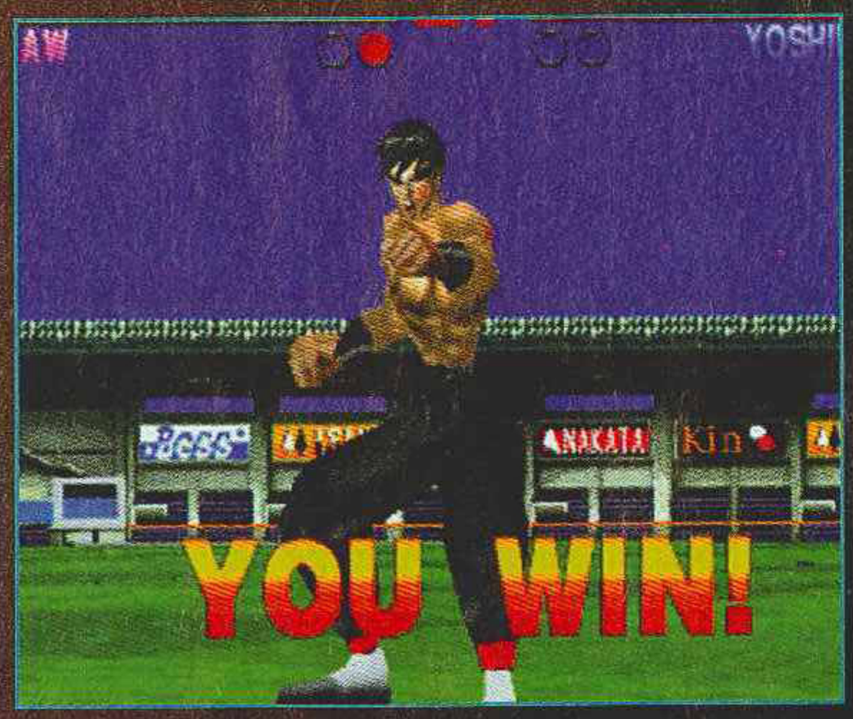
Devil Kazuya s'apprête à envoyer sur Paul le rayon de la mort. Si ce dernier ne se relève pas très vite, c'en est fini.

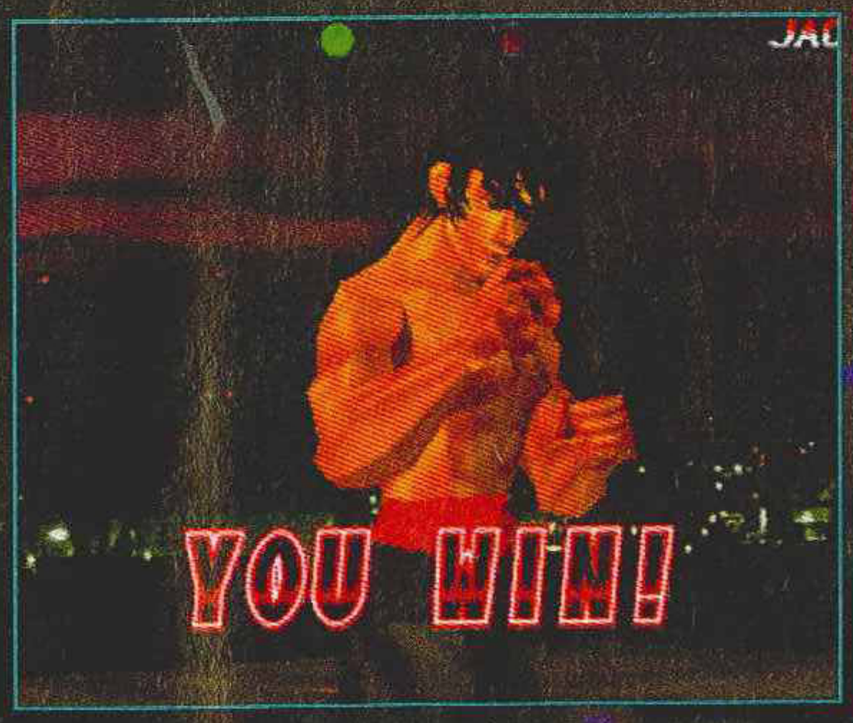
Dr Kasuya et Mr Devil

Kazuya Mishima, personnage central du premier Tekken, fait ici office de boss de fin. Après l'avoir défait une première fois, vous le retrouvez, transformé en une espèce de démon ailé.

Tekken 1 écrasé à plate couture

Deux photos de Tekken 1 et 2 mises côte à côte sont assez révélatrices. Si l'aspect quelque peu cubique des combattants est plus marqué dans Tekken 2 (cela est plus ou moins marqué selon les personnages et la façon dont ils sont habillés), on remarque également que leurs traits sont plus fins et qu'ils ont davantage de personnalité. Il est vrai que les différences entre ces deux Law sont flagrantes, mais même lorsque la transformation est plus subtile (avec Nina ou Michelle, par exemple), c'est toujours Tekken 2 qui se révèle le plus réussi.





Tekken 2

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
NAMCO
textes
ANGLAIS
genre
COMBAT 3 D

Les scènes cinématiques renversantes.

Nombreux persos.

Un jeu très complet (options, possibilités techniques...).

L'aspect cubique des personnages.

Chaque personnage possède deux poses de victoire différentes. Celle d'Angel, ici, est particulièrement réussie.

Écran de sélection des personnages. Un tel choix est toujours appréciable.

Yoshimitsu peut s'asseoir, prier et récupérer ainsi un peu d'énergie. Une idée excellente.

D'un simple mouvement de bras, Jun retourne le vaillant Lei. Cette petite est pleine de ressources.

À la fin de certains enchaînements, les victimes peuvent monter très haut. N'est-ce pas, Law ?

L'avis d'un acharné

Thug WLAD : « Par où commencer ? Mon dieu, ce Tekken 2 est tout simplement extraordinaire. Il y a longtemps qu'un jeu ne m'avait autant plu. Beaucoup plus fluide, plus rapide et plus beau que le premier (avec de très beaux effets de lumières et de superbes décors), Tekken 2 possède en plus un nombre de coups et de combos inimaginables. Tous ces éléments font de ce jeu de Namco le meilleur du genre. Maître Sega risque de prendre une sacrée claque (ND Chris : il encaisse bien...). En attendant une conversion de Soul Edge, étripez-vous donc joyeusement sur cette merveille de la baston. »

Over the World

King of Fighters '95

Saturn

Hosanna ! Sonnez les matines et préparez-vous à célébrer avec le faste qui se doit la conversion tant attendue de KOF '95 sur Saturn. Jusqu'à présent, les rumeurs allaient bon train, oscillant ostensiblement entre la certitude d'une adaptation parfaite ou bien, tout au contraire, une anxieuse perplexité.
La Saturn a beau être supérieure à la Neo Geo sur le plan de la puissance technique, les programmeurs de chez SNK avaient atteint une telle maîtrise de leur machine qu'il n'était pas évident que le résultat sur 32 bits soit aussi probant. Pourtant — ô joie — ils ont réussi leur pari avec brio, et cela permet à tout un panel de nouveaux joueurs de s'essayer à ce jeu de baston mythique de la Neo Geo.
Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, KOF '95 rassemble, en un tournoi extra-ordinaire, les plus célèbres combattants de différents jeux de combats SNK (dont notamment Fatal Fury et Art of Fighting). En plus de ceux-ci, d'autres personnages, complétement originaux, font ici leur apparition. C'est de cette manière que l'on se retrouve avec un total de... 24 protagonistes. Un record. La grande particularité de KOF '95, c'est son sytème de jeu en équipes, inédit.

En finissant King grâce à son Power Geyser, Terry révèle toute la féminité de la belle, sous son costume.

Vous avez en effet la possibilité de vous affronter en duel, normalement, mais pouvez également constituer votre propre équipe de trois personnages,

Le super pouvoir de Kyo va-t-il traverser le cercle de flammes qui protège Billy ? Pas sûr...

Un titre de roi, 24 prétendants

L'esquive permet d'éviter toutes les attaques adverses, aussi spéciales soient-elles. Démonstration ici avec Chin.

Lors d'un finish, l'écran flashe et devient uniformément blanc. Un moyen éblouissant de souligner une victoire.

Une fois votre équipe formée, vous pouvez décider de combattre dans n'importe quel ordre.

Lorsque les deux mêmes personnages se rencontrent, ils sont bien évidemment habillés de couleurs différentes.

正義は勝つ！これは昔から
決まっていることなのだ！

Mon équipe préférée du moment se compose de trois tueurs : Kim, King et Ryo. Et vous, quelle est la vôtre ?

Les personnages en fond réagissent à ce qui se passe. Ici, Terry et Ryo sont fiers de King, le combattant victorieux.

et les faire combattre les uns après les autres. Une idée originale et un bon moyen pour s'entraîner à les manipuler. Chaque combattant disposant d'une moyenne de six ou sept coups spéciaux et d'une variété étonnante d'enchaînements réalisables — il faut noter, à cet égard, que la jouabilité est parfaite — vous comprendrez qu'il faut pas mal de temps avant de tous les connaître. Vendu avec une cartouche spéciale de 16 mégas (il est donc impossible de faire fonctionner le jeu sur une console française avec un adaptateur), KOF '95 Saturn corrige le seul gros défaut de la version Neo Geo CD : les temps de chargement. Ici, pas le temps de réciter l'alphabet à l'envers entre chaque stage. Les accès disque sont rapides, et les nouveaux écrans apparaissent de façon quasi instantanée. Un vrai bonheur. En ce qui concerne les différences avec la version originale, elles sont pratiquement inexistantes. Les graphismes sont au moins aussi beaux et l'animation s'avère parfaite. Quant aux musiques, elles reprennent exactement les thèmes de la version Neo cartouche. Très complet et extrêmement technique, KOF '95 n'est manifestement pas destiné aux petits joueurs. Les heures d'entraînement qu'il réclame se compte par dizaines et seuls les joueurs les plus acharnés sauront en profiter pleinement.
Un très grand titre, dont est prévue également une version PlayStation, attendue pour cet été. Patience...

Chris

King of Fighters '95

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SNK
genre
COMBAT
texte
JAPONAIS

Une conversion très fidèle de la version Neo Geo.
Le nombre hallucinant de personnages.
Un jeu très technique.

Pour qui aime le genre, il n'y a rien à dire.

Rugal vous attend

Après vous être battu contre le père de Kyo, Saisyu Kusanagi, vous allez devoir affronter Omega Rugal. Le boss, mi-homme mi-machine, se révèle redoutable...

Les meilleurs jeux venus

Over the World

Dragon Ball Z Hyper Dimension

Super Famicom

Un, deux, trois... quatre ! Les DBZ Action Game sur Super Famicom sont désormais au nombre de quatre, et on est en droit de se demander — et on se pose déjà la question depuis un certain temps — si cela ne commence pas à faire beaucoup. Quoiqu'il en soit, cet épisode Hyper Dimension est là et, même si je l'ai appréhendé d'un œil plutôt critique, je dois bien avouer qu'il possède quelques qualités...
Gros plan sur la bête. Reprenant le système classique de combats en duel, DBZ Hyper Dimension met à votre disposition une dizaine de personnages. Les fans seront ainsi ravis d'apprendre que Goku, Vegeta, Piccolo, Gotenks, Vegetto, Freezer, Cell, Gohan et les deux Buh sont de la partie. Plus simplement, vous avez d'un côté les super guerriers et de l'autre les gros méchants.
Si les graphismes sont très impressionnants pour de la Super Famicom, ne vous laissez pas abuser par les photos qui illustrent ce test : cette nouvelle mouture de DBZ souffre d'une animation par trop hésitante. Certes, les combats s'enchaînant, on finit par ne plus y faire trop attention pour se concentrer sur le jeu. C'est ainsi que l'on découvre les nombreuses possibilités offertes par ce DBZ. Et les petites trouvailles de cet épisode, accumulées, relancent l'intérêt.
Cependant, ne nous leurrons pas : DBZ Hyper Dimension est exclusivement réservé aux fans de Goku. Si je ne crie pas au scandale, si je n'accuse pas Bandaï de racolage intensif, c'est que la qualité de cet épisode est suffisamment honnête, mais il s'en est vraiment fallu de peu. Les programmeurs ont eu la présence d'esprit et le bon goût de nous proposer un jeu technique et assez jouable doté d'une bonne durée de vie. L'honneur est sauf...

Chris

L'attaque de la dernière chance

Lorsque tout semble perdu et que votre barre d'énergie est au plus bas (dans le rouge), vous avez la possibilité de vous en sortir en invoquant le super pouvoir de votre personnage. Ici, Goku se transforme en Super Sayian III, allonge Freeza, et le termine avec un « genkidama ».

Après un coup de protection, Cell contre-attaque immédiatement.

Vegeta stoppe son saut en l'air et mitraille le sol de plusieurs boules d'énergie.

Esquive

Un nouveau mouvement fait son apparition dans ce DBZ : l'esquive vers le fond du décor. Cette technique s'avère très utile pour éviter un coup et contre-attaquer immédiatement.

Histoire de changer d'air...

Les différentes aires de combat de DBZ Hyper Dimension comportent plusieurs tableaux. Pour y accéder, vous n'avez qu'à projeter violemment votre adversaire vers le haut, le bas, ou les côtés (manipulations avec le bouton X).

Insaisissable Goku

Grâce à son pouvoir de téléportation, Goku peut se rapprocher ou s'éloigner instantanément d'un ennemi (manipulation : inverse Dragon Punch avec Y ou B). Effet de surprise garanti.

Aux amoureux des hit combos

Les enchaînements sont le point fort du jeu. Démonstration ici avec Goku qui commence avec un double coup de poing au corps à corps (quart de cercle avant +Y), repêche le petit Buh avec un coup de genou (B), le retouche en l'air avec un coup de pied retourné (quart de cercle arrière +B) et termine le tout avec un Dragon Knee (dragon punch avec B). Attention, cet enchaînement fonctionne moins bien contre les persos plus lourds.

Dragon Ball Z Hyper Dimension

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
BANDAÏ

textes
JAPONAIS

genre
DBZ

La qualité des graphismes.

Les nombreux petits plus (contres, enchaînements...)

L'animation n'est pas top.

Quand est-ce qu'on passe à autre chose ?

Gotenks a remporté le combat et se « défusionne ». Goten et Trunks en sont interloqués.

Pour récupérer de l'énergie, appuyez sur Y et B. Cela oblige votre adversaire à attaquer.

Les textes du mode Story seront pour la plupart d'entre vous incompréhensibles.

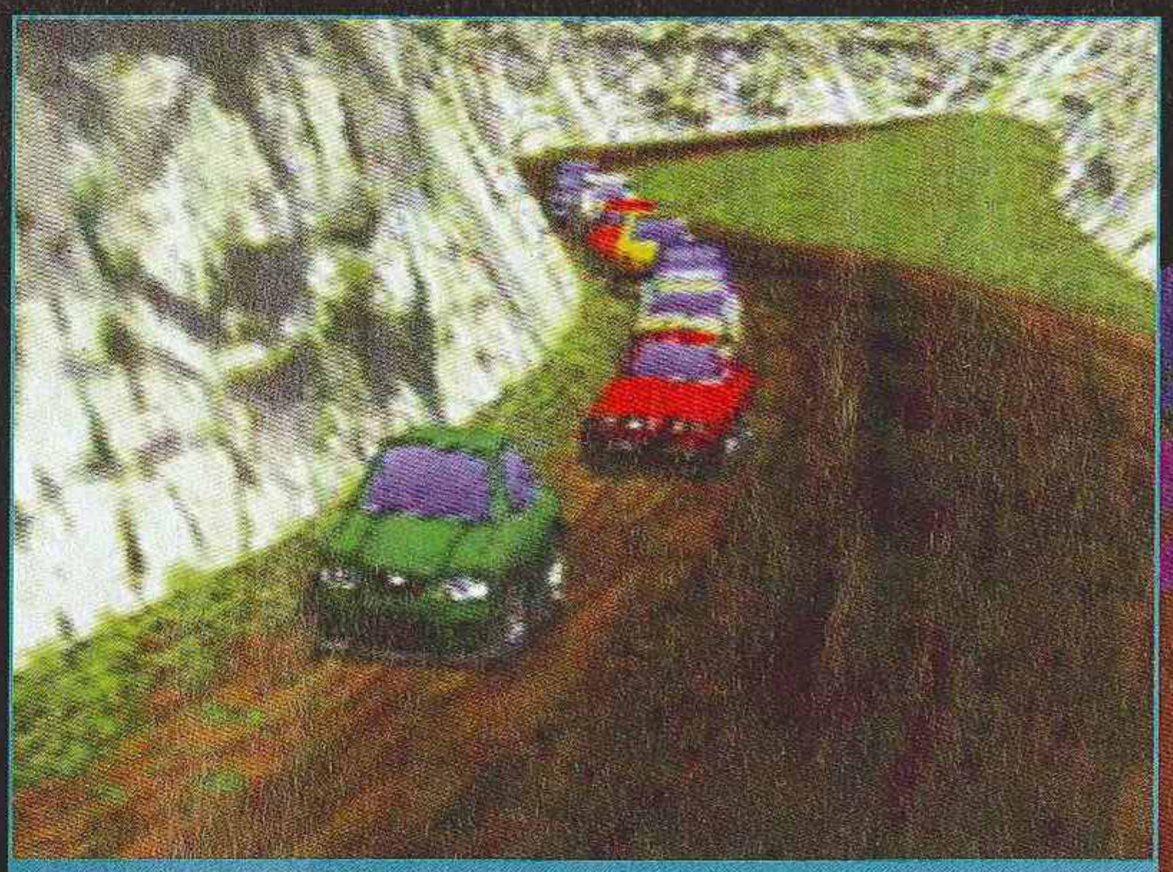
Over the World

Choro Q

PlayStation

Takara se lance à son tour dans le jeu de course, très à la mode sur PlayStation. Plutôt que de s'attaquer directement à des titres comme Ridge Racer ou Sega Rally, l'éditeur nippon a pris le parti de ne pas se prendre au sérieux, en apparence tout du moins. Il n'y a qu'à jeter un œil à l'allure des bagnoles pour s'en convaincre : des modèles classiques de tous types (sport, tourisme ou luxe) dessinés au format Twingo. C'est rigolo et fort réussi en plus.

À un joueur, le jeu offre deux modes de jeu. Le premier permet de choisir une voiture parmi six aux caractéristiques différentes afin de concourir sur l'un des six circuits proposés. Le second mode mérite plus d'attention. On commence toujours par choisir une voiture parmi six, mais, cette fois, il n'y a que trois courses. Monter sur le podium à chacune d'elles ouvrent deux autres circuits, puis encore deux, puis un mode Championnat, donnant lui-même accès à un dernier circuit ! Pas de quoi s'ennuyer ! Mais ce n'est pas tout. Chaque podium rapporte de l'argent, une manne particulièrement bienvenue dans le magasin. On peut y améliorer sa caisse en achetant pneus, moteur, volant, transmission... et même des klaxons qui font « meuh ! » et autres tableaux de bords dépaysants. Ah ! j'allais oublier la trentaine de carrosseries en rayon, que vous pourrez repeindre à loisir. Un savant mélange



Choro Q plonge le joueur dans un monde où les voitures sont ridiculement petites.

Le jeu à deux n'intéressera que les joueurs confirmés car le ralentissement de l'animation rend la prise en main délicate.

Ce circuit n'en est pas vraiment un : il s'agit une ligne droite de 400 m, idéale pour tester sa voiture.

La vue intérieure offre plus de sensations, mais on ne voit plus sa voiture dont on a tant soigné le look.

Les circuits

Choro Q

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
TAKARA
textes
JAPONAIS
genre
COURSE

La dizaine de circuits.

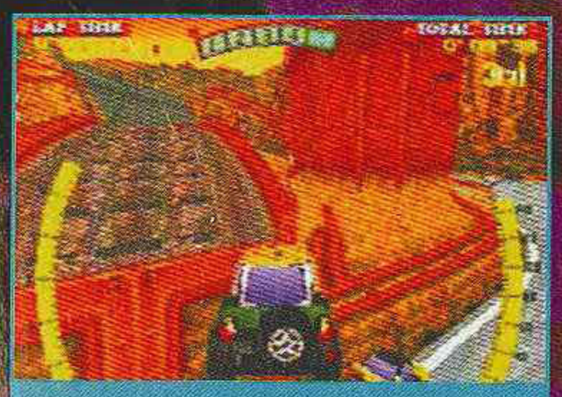
Les voitures sont mignonnes.

La customisation des caisses.

Ralentissement de l'animation sur certains circuits.

Discret le plan du circuit ! On peut l'afficher à tout moment sans quitter la route des yeux.

Atelier peinture, section relookage de 2CV. Chaque carrosserie peut être peinte de trois manières, avec une quinzaine de couleurs.



On a parfois le choix entre deux itinéraires sur un même circuit, et l'on peut dégoter quelques passages secrets.

entre futile et indispensable !
Les circuits disponibles sont jolis, et surtout très différents les uns des autres. Bien que parfois peu détaillés, leur style est en parfait accord avec celui des voitures. Il n'en reste pas moins que Choro Q est un jeu technique, demandant concentration et doigté. Il est difficile de résumer la jouabilité en quelques mots, le comportement des voitures variant beaucoup d'une configuration à l'autre.

Globalement, c'est très bon, mais on reste un ou deux crans en-dessous de la subtilité d'un Sega Rally. Et la brutalité avec laquelle les voitures partent en dérapage énerve parfois. L'animation, très bonne la plupart du temps, affecte la jouabilité quand elle ralentit (ce n'est particulièrement flagrant que sur un circuit). Le jeu à deux en écran splitté fait, lui aussi, des concessions en matière d'animation, mais reste jouable. Que ce soit pour un ou deux joueurs, Choro Q a de quoi vous tenir en haleine un bon moment. Ses nombreux circuits et ses options compensent le léger retard de sa réalisation et la raideur de sa jouabilité.
Et, pour être tout à fait franc, si j'avais 500 balles à claquer, je les mettrais plutôt dans Choro Q que dans Ridge Racer Revolution, mais tout le monde n'est pas de mon avis. Vous voilà bien avancé !

Milouse

Over the World

Saturn

Dragon Force

Dragon Force est un wargame pur et dur d'heroic-fantasy au scénario classique : Gordack, un vieux seigneur de guerre malfaisant reprend du service et se met à conquérir une à une les provinces de Legendra. Mais cette fois, il n'est pas seul, derrière lui se cache une force démoniaque...

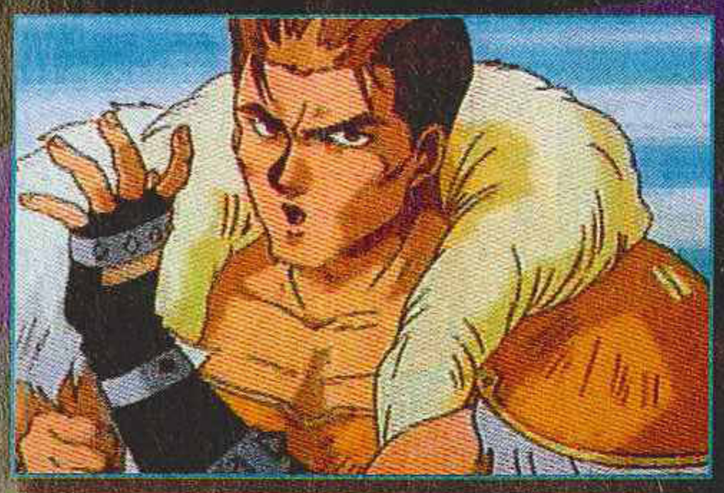
Parmi les personnalités issues de Legendra, sept jeunes souverains dont les familles ont déjà eu des frictions avec le vieux requin décident de s'opposer à lui et de se venger du même coup. Vous choisissez le héros (ou l'héroïne) que vous incarnerez. Chacun d'eux débute le jeu dans sa propre province, accompagné de ses fidèles lieutenants et de différents types de combattants. Wayne, le prince de Highland, contrôle principalement soldats et cavaliers, tandis que Tiris, la noble elfe de Moon Palace, commande archers et chamanes elfes ; Mikazuki, le shogun rebelle d'Izumo, peut compter sur ses loyaux samouraïs et ninjas ; Reinhart, le jeune magicien surdoué de Tradnoa, est assisté de sorciers et prêtres.

Sept jeunes souverains

Parmi ceux qui combattront pour Leon, le prince du Kung fu, on trouve tous les artistes martiaux de Topaze ; Gongos

Avec Mikazuki, adoptez une formation tournée vers l'attaque.

Leon se bat à mains nues contre tous ces archers elfes !



Les Super Déformés ajoutent au plaisir.

Une attaque foudroyante !

Formation semi-offensive...

Le pouvoir de détruire !

La carte où vos troupes manœuvrent. (Remarquez le petit sablier)

Dragon Force

date et lieu de sortie
DISPO JAPON
éditeur
SEGA
genre
WARGAME
texte
JAPONAIS

Sept héros, sept scénarios.
Le fun des combats.
Gestion en temps réel.

Plein de menus tout en japonais.
Difficile.

et ses hommes-bêtes protègeront les étendues boisées de Bozack, et Junon, cavalière casquée de noir, veillera sur le pays de Tristan aidée de ses chevaliers et guerrières harpies. Vous sélectionnez donc le héros et les troupes que vous préférez, et plongez au cœur du conflit. La guerre est déclarée et vous avez besoin de tous les moyens possibles pour rallier les seigneurs voisins à votre cause, car le conflit peut s'étendre sur des mois, voire des années.
Votre campagne s'annonce ardue : la phase de préparation hebdomadaire vous permet de dialoguer avec vos lieutenants, de fortifier vos châteaux, de recruter des hommes, et même décorer vos troupes. Les hostilités peuvent commencer. En séparant votre armée en plusieurs bataillons, vous choisissez sur la carte les bastions à prendre, les ennemis à vaincre. Les déplacements se déroulant en temps réel, tâchez de prendre vos adversaires de vitesse ! En cas de choc des troupes, l'affrontement est inévitable (sauf si vous tentez de parlementer). Vous décidez alors de la section à utiliser selon la situation : ainsi, il est préférable d'envoyer vos samouraïs (ashigaru) pour un combat au contact où l'ennemi vous présente ses archers faibles au corps-à-corps. Choisissez ensuite la tactique et la formation adéquates, et assistez au combat : plusieurs dizaines de sprites fonçant d'un bout à l'autre de l'écran pour s'entretuer, des animations terribles lorsque les boss balancent leurs magies dans le tas...
Bref, du combat épique !
Foncez de victoire en victoire tout en découvrant le secret que cache le vieux Gordack... Plus vous y jouerez, plus l'envie de progresser vous rivera au paddle ! Et même une fois terminé, le jeu recommence avec un des autres personnages : bonjour la durée de vie !
Dragon Force est un wargame à la hauteur de la Saturn.

Reyda

Over the World

Goemon Gambarre

PlayStation

« Bonjour, honorable étranger. C'est 80 yen, le blouson. Tu prends ou tu te casses ? »

Goemon Gambarre

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
KONAMI
genre
ACTION/AVENTURE
texte
JAPONAIS

Le mélange des genres.
Les différentes vues.
L'ambiance nipponne.
Compréhensible.

Moins bon que les premières versions Super Famicom !
Pas de jeu à deux.

La première aventure de Goemon sur PlayStation reste dans l'esprit de la série sur Super Famicom. Nos deux compères, Goemon, le rapide, et son faire-valoir, Ibisu Maru, le passe-partout, repartent pour de nouvelles péripéties afin d'aider un égaré de l'espace.
En chemin, ils rencontrent deux autres compagnons (que le joueur dirige à tour de rôle). Comme d'habitude, le jeu utilise différentes vues (scrolling horizontal, vue de trois-quarts haut, vue subjective en 3D), correspondant chacune à un genre de jeu (plate-forme/action, RPG, baston). Les niveaux alternent entre ces styles qui se complètent logiquement (combat, ravitaillement et boss). Ainsi, dans les scènes de plate-forme/action, les héros éliminent leurs ennemis en les frappant ou en leur lançant des pièces-Shurikens (comme dans Shinobi !). Les méchants abattus laissent derrière eux des parchemins et des pièces à ramasser. Les parchemins augmentent vos points d'expérience, et les pièces vous servent à acheter de quoi vous ravitailler (armures, nourriture...). Dans les villages (vus de haut), Goemon et Ibisu se renseignent aussi sur la suite des événements.
Les combats contre les boss sont des sortes de matchs de boxe relativement tactiques et bien réalisés (3D mappée). Bref, le jeu est très varié, et, au fur et à mesure que l'on progresse dans l'aventure, on ne refait jamais deux fois exactement la même chose. Mais la mauvaise surprise vient du fait que cet épisode manque de richesse, de fun et de beauté (si !) par rapport aux volets de la Super Famicom. Alors, forcément, ça déçoit. Désolé, mais cette fois-ci, je n'ai pas été emballé...

Bubu,
Goemon égaré.

Le p'tit gros de Goemon est un expert en lancer de Shurikens.

Nos trois compères marchent d'un pas décidé vers l'auberge.

Dans le Japon médiéval, on se battait avec des robots en bois !

Over the World

Le mode Deux joueurs s'avère vraiment très bien conçu et en plus très fun à pratiquer.

Lode Runner

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
NC
genre
ANCÊTRE PLATE-FORME
texte
ANGLAIS-JAPONAIS

150 niveaux.
Un kit de construction.
Très fun.

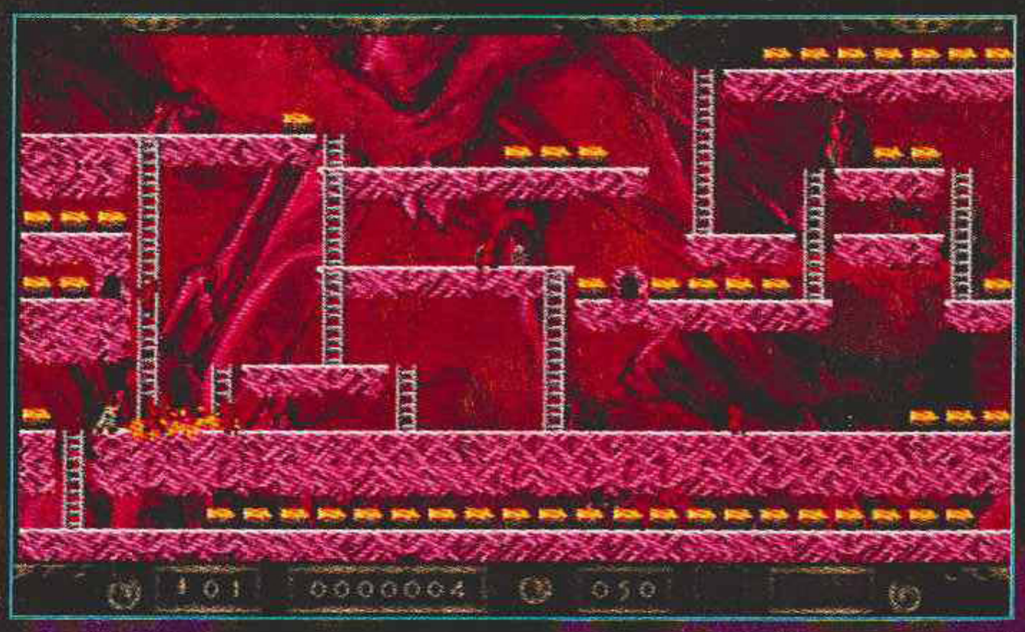
Laid.
Sprites tout « piti ».

Lode Runner

Saturn

Aucun doute possible, ce jeu possède les plus petits sprites rencontrés dans le monde des jeux vidéo (hé ouais, sacré record !). Remarquez, comme ça, on est sûr que la Saturn ne va pas surchauffer. Le principe de ce jeu est simple. Il faut ramasser tous les trésors présents à l'écran. Votre personnage ne sauter pas mais peut en revanche creuser des trous — ce qui lui permet d'atteindre certains endroits, ou encore, plus vicelard, d'enterrer un adversaire vivant. Mais, attention ! le moindre contact avec l'ennemi lui fait perdre une vie. Si, par contre, ce dernier est dans un trou, votre perso peut lui marcher dessus sans aucun risque. Toute l'astuce du jeu consiste à être suffisamment rapide et agile pour retarder des ennemis a priori plus véloce que vous et dotés d'une intelligence redoutable. Les niveaux sont suffisament bien pensés pour que l'on n'ait pas à chercher LA solution miracle. Quelques nouveautés sont apparues dans cette version. Ainsi, certains niveaux contiennent une arme spéciale qui permet d'exploser les monstres, ou encore de les rendre inoffensifs (comme le piège à lapin). Bonus, le mode Deux joueurs est tout simplement excellent. Mais la course aux trésors ne doit pas faire oublier qu'un travail d'équipe est nécessaire si l'on veut voir le bout des niveaux. Graphiquement très léger, Lode Runner séduira peut-être les jeunes joueurs nourris au Virtua Fighter, mais ce sont surtout les aînés qui l'apprécieront.

Leflou



VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

Super Nintendo

BATMAN FOR EVER	**249,00**	**MORTAL KOMBAT 3**	**449,00**
BREATH OF FIRE 2	**449,00**	NBA GIVE N GO	399,00
DIRT RACER	249,00	**NBA LIVE 96**	**399,00**
DIRT TRAX FX	249,00	NHL 96	399,00
DONKEY KONG II	**499,00**	PGA TOUR GOLF 96	449,00
DOOM	**349,00**	NHL QUATERBACK 96	399,00
EARTHWORM JIM II	**299,00**	**SECRET OF EVEMORE + GUIDE**	**449,00**
FIFA SOCCER 96	**399,00**	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
FINAL FIGHT 3	449,00	**SUPER MARIO WORLD II**	**449,00**
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	THEME PARK	399,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**449,00**	**THOMAS BIG HURT**	**299,00**
KILLER INTINCT	**249,00**	TINTIN AU TIBET	449,00
MEGAMAN X2	399,00	**TOYS STORY**	**449,00**
MEGAMAN X3	**449,00**	WEADONLORD	299,00
MICKEY ET MINNIE	199,00	**WRESTLEMANIA**	**399,00**

Promos

MICKEYMANIA	**169,00**	MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
CHOPLIFTER 3	199,00	**NBA JAM TE**	**199,00**
CLAYMATE	99,00	NFL QUATERBACK 95	199,00
DAFFY DUCK	99,00	PACK ATTACK	199,00
EQUINOX	149,00	PAGE MASTER	169,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	PLOK	149,00
G FOREMAN KO BOXING	129,00	PSG SOCCER	149,00
GOOF TROOP	129,00	**SAILOR MOON**	**99,00**
HAGANE	**169,00**	SEPARATION ANXIETY	199,00
JUDGE DREDD	**199,00**	SHAQ FU	169,00
JUNGLE STRIKE	199,00	STARGATE	199,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	STUNT RACE FX	199,00
LEMMINGS 2	199,00	**SUPER BC KID**	**169,00**
LORD OF THE RING	**199,00**	**SUPER METROID + GUIDE**	**199,00**
MARIO IS MISSING	**99,00**	SYNDICATE	149,00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	99,00	**VORTEX**	**99,00**
MEGAMAN X	199,00	WARLOCK	149,00

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	349,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	299,00	NHL 96 (EUR)	369,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	199,00	NHL 95 (EUR)	199,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**299,00**	PHANTASY STAR 4 (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**349,00**	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	399,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE (EUR)	399,00	SPIROU (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	**399,00**	SPOT GOEST TO HOLLIWOOD (EUR)	299,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	299,00	STREET RACER (EUR)	349,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00	SUPER SKIDMARKS (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**399,00**	THEME PARK (EUR)	399,00
NBA JAM T.E (EUR)	**199,00**	THOMAS BIG HURT (EUR)	299,00
NBA LIVE 96 (EUR)	**369,00**	TOYS STORY (EUR)	399,00
		WRESTLEMANIA (EUR)	**349,00**

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00	NBA JAM (EUR)	149,00
BATMAN FOREVER (EUR)	199,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
BLOOD SHOT (EUR)	99,00	**PETE SAMPRAS (EUR)**	**129,00**
BUBSY 2 (EUR)	129,00	PITFALL (EUR)	199,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	169,00	RISTAR (EUR)	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	SAMOURAI SHODOWN	199,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**149,00**	SHINING FORCE (EUR)	149,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**199,00**	SHINING FORCE 2 (JAP)	99,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00	SOLEIL (EUR)	199,00
JUDGE DREDD (EUR)	199,00	**SONIC & KNUCKLES (EUR)**	**199,00**
JUSTICE LEAGUE (EUR)	149,00	SPARKSTER (EUR)	149,00
LEMMINGS 2 (EUR)	149,00	SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
MEGAGAMES 1 (EUR)	169,00	STARGATE (EUR)	199,00
MICKEYMANIA (EUR)	169,00	SYNDICATE (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	129,00	TASMANIA 2 (EUR)	129,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00	URBAN STRIKE (EUR)	149,00
MR NUTZ (EUR)	129,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00	ZOOL (EUR)	99,00

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

Articles DBZ

LISTE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Sega 32 X

→ 32X + 1 JEU 690 F
→ 32X + VIRTUA FIGHTER 890 F

JEUX À 199 F TITRES SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1490 F

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**

Promos

KING ARTHUR THE KNIGHTS	199,00
SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	149,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	**149,00**

Super Famicom

DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	**399,00**
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	**599,00**
DRAGON BALL Z 7 : ACTION GAME 4	**599,00**
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
RAMNA 1/2 4	**149,00**
DRAGON QUEST 6	690,00
BAHAMUT LAGOON	490,00
GUNHAZZARO (FRONT MISSION 2)	490,00

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

Jaguar

→ JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH 490 F

BRUTAL SPORT FOOTBALL	199,00	KASUMI NINJA	199,00
BUBSY	199,00	RAYMAN	299,00
CANNON FODDER	199,00	SENSIBLE SOCCER	199,00
CHECKERED FLAG II	199,00	SYNDICATE	199,00
CLUB DRIVE	99,00	TEMPEST 2000	199,00
DOUBLE DRAGON 5	199,00	THEME PARK	199,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	199,00	ULTRA VORTEX	199,00
FLASH BACK	199,00	VAL D'ISERE	199,00
FLIP OUT	199,00	ZOOL 2	199,00
HOVER STRIKE	199,00	MANETTE	199,00
IRON SOLDIER	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

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

ESPACE 3

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 + ALONE IN THE DARK 1.490 F**
→ **3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK (français) 1.890 F**

3D ATLAS	99,00	**GEX**	**199,00**	RISE OF THE ROBOT	99,00
MAGAZINE + DEMO	50,00	GRIDDERS	149,00	**ROAD RASH**	**199,00**
ALONE IN THE DARK (VF)	**199,00**	GUARDIAN WAR	199,00	**SAMPLER 2 10 DEMOS**	
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	369,00	IMMERCENARY	99,00	**+TEST MEMOIRE 15 mn**	**79,00**
BATTLE SPORT	299,00	IRON ANGEL OF		SEAL OF PHARAON	149,00
BURNING SOLDIER	199,00	THE APOCALYPSE	99,00	SHERLOCK HOLMES	99,00
CANNON FODDER	199,00	JOYPAD PANASONIC	199,00	SHOCKWAVE 2	369,00
CAPTAIN QUAZAR	369,00	KING DOM : THE FAR REACHES	199,00	**SPACE HULK**	**199,00**
CORPSE KILLER	99,00	MEGA RACE	199,00	SPACE PIRATE	149,00
«D»	**375,00**	MICROCOSM	199,00	STAR BLADE	149,00
DAEDALUS ENCOUNTER	199,00	MINTEASER (ADULT)	199,00	**SUPER STREET FIGHTER 2**	**199,00**
DECATHLON	369,00	MYST	199,00	SYNDICATE	199,00
DEMOLITION MAN	199,00	OFFWORLD INTERCEPTOR	199,00	THEME PARK	99,00
DOOM	369,00	PATANK	199,00	TOTAL ECLIPSE	99,00
DRAGON LORE	375,00	PANZER GENERAL	149,00	TWISTED	99,00
FIFA SOCCER	**199,00**	PEEBLE BEACH GOLF	99,00	WAY OF THE WARRIOR	99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	490,00	PGA GOLF 96	369,00	**WING COMMANDER 3**	**199,00**
FOES OF ALI	369,00	QUARANTINE	149,00		
GAME GOURU	249,00	RETURN FIRE	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	199,00
• MANETTE ASCII	249,00
• RALLONGE MANETTE	89,00
• MEMORY CARD	169,00
• PRISE PERITEL RGB	199,00

ACE COMBAT	499,00	ACTUA GOLF	369,00	NBA LIVE 96	369,00
BEYOND THE BEYOND	499,00	ACTUA SOCCER	369,00	**NEED FOR SPEED**	**369,00**
BIOHAZZARD	**499,00**	**ADIDAS POWER SOCCER**	**369,00**	NFL QUATERBACK 96	349,00
BOXER ROAD	199,00	AIR COMBAT	349,00	**NHL FACE OFF**	**349,00**
CHORO Q	**499,00**	**ALIEN TRILOGY**	**349,00**	PANZER GENERAL	349,00
COSMIC RACE	199,00	ASSAULT RIGS	349,00	PGA TOUR GOLF 96	369,00
CRIME CRACKER	199,00	CHESSMASTER	349,00	PHILOSOMA	349,00
DARKSTALKER	**499,00**	CHRONICLE OF		POWER SERVE	349,00
DESTRUCTION DERBY	499,00	THE SWORD	349,00	RAIDEN PROJECT	349,00
DRAGON BALL Z	399,00	CRITICOM	349,00	RAYMAN	369,00
DRAGON BALL Z 2	**499,00**	CYBERSLED	299,00	REVOLUTION X	349,00
FORMATION SOCCER	499,00	**D**	**349,00**	**RIDGE RACER REVOLUTION**	**369,00**
GOEMON WARRIOR	499,00	DEADLY SKY	399,00	RISE 2	349,00
GROUND STROKE	199,00	DESCENT	369,00	ROAD RASH	369,00
J LEAGUE PRIME GOAL	299,00	DESTRUCTION DERBY	369,00	SHELLSHOCK	349,00
KILEAK THE BLOOD 2	499,00	DISWORLD	349,00	SHOCK WAVE ASSAULT	369,00
MAGIC BEAST WARRIOR	199,00	DOOM	349,00	STREET FIGHTER, THE MOVIE	199,00
MOTOR TOON 2	499,00	DRAGON BALL Z	399,00	STRIKER 96	299,00
NAMCO MUSEUM	499,00	EXTREME PINBALL	369,00	TEKKEN	399,00
NAMCO MUSEUM 2	499,00	EXTREME SPORT	349,00	THEME PARK	369,00
NBA POWER DUNKER	499,00	F117 AGILE WARRIOR	349,00	**THUNDER HAWK 2**	**349,00**
NIGHT STRIKER	199,00	FIFA SOCCER 96	369,00	TOSHIDEN	349,00
RAYMAN	499,00	GEX	349,00	**TOSHIDEN 2**	**369,00**
RIDGE RACER	299,00	HI OCTANE	299,00	TOTAL ECLIPSE TURBO	349,00
RIDGE RACER 2	**499,00**	INTERNATIONAL CHAMPION		TOTAL NBA'96	369,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	149,00	CHIP SOCCER	369,00	TRUE PINBALL	369,00
TEKKEN 2	499,00	JACK IS BACK	349,00	TWISTED METAL	349,00
TETRIS X	499,00	JOHNNY BAZOOKATONE	349,00	**VIEW POINT**	**369,00**
TOSHIDEN	299,00	JUMPING FLASH	299,00	WAR HAWK	349,00
TOSHIDEN 2	499,00	JUPITER STRIKE	299,00	WING COMMANDER 3	369,00
TWIN BEE	199,00	KRAZY IVAN	369,00	WIPE OUT	369,00
TWIN GODESS	199,00	LOADED	349,00	WORLD CUP GOLF	349,00
VAMPIRE	**499,00**	MAGIC CARPET	369,00	WORMS	369,00
V TENNIS	299,00	MICKEY WILD ADVENTURE	349,00	**WRESTLEMANIA**	**249,00**
WINNER ELEVEN	299,00	**MORTAL KOMBAT 3**	**299,00**	X COM	369,00
JEUX EUROPEENS		NBA : IN THE ZONE	369,00	ZERO DIVIDE	369,00
3D LEMMINGS	299,00	NBA JAM TE	299,00		

Nec

→ **PAD PC FX 199 F**
→ **MEMORY CARD 199 F**
→ **DUO + 1 JEU 1 490 F**

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

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 SI VOUS ACHETEZ UN JEU 199 F 149 F**

CLOCK WORK 2 (EUR)	299,00	**RAYMAN (EUR)**	**349,00**
CYBER SPEEDWAY (EUR)	299,00	REVOLUTION X (EUR)	369,00
D (EUR)	**369,00**	RISE 2 (EUR)	369,00
DEADLY SKY (EUR)	389,00	**SEGA RALLY (EUR)**	**349,00**
DESCENT (EUR)	**349,00**	SHINOBI X (EUR)	349,00
DESTRUCTION DERBY (EUR)	**349,00**	SIM CITY 2000 (EUR)	389,00
DISCWORLD (EUR)	349,00	SLAM DUNK (JAP)	199,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**399,00**	STREET FIGHTER (EUR)	199,00
DRAGON BALL Z 2 (JAP)	**399,00**	**STREET FIGHTER ALPHA (EUR)**	**369,00**
DRAGON FORCE (JAP)	399,00	STREET FIGHTER ZERO (JAP)	399,00
FATAL FURY 3 (JAP)	449,00	SUPER HANG ON (EUR)	389,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	369,00	THE HORDE (EUR)	369,00
FORMULA 1 CHAMPIONSHIP (EUR)	389,00	THEME PARK (EUR)	369,00
GALATIC ATTACK (EUR)	299,00	THUNDER HAWK 2 (EUR)	349,00
GEX (EUR)	369,00	TITAN WARS (EUR)	369,00
GRAN CHASER (JAP)	199,00	**TOSHIDEN (JAP)**	**249,00**
GUARDIAN HEROES (JAP)	449,00	TOSHIDEN REMIX (EUR)	349,00
HI OCTANE (EUR)	299,00	TRUE PINBALL (EUR)	369,00
IN THE HUNT (JAP)	249,00	**ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)**	**369,00**
JOHNNY BAZOOKATONE (EUR)	349,00	**VAMPIRE HUNTER (JAP)**	**399,00**
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	**449,00**	VICTORY BOXING (EUR)	299,00
KING OF SPIRIT (JAP)	299,00	VICTORY GOAL 96 (JAP)	399,00
MAGIC CARPET (EUR)	369,00	**VIRTUA COP + GUN (EUR)**	**449,00**
MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR)	199,00	**VIRTUA FIGHTER 2 (EUR)**	**399,00**
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	299,00	**VIRTUA FIGHTER 2 (USA)**	**249,00**
MYST (USA)	**199,00**	VIRTUA GUN	199,00
MYSTERIA (EUR)	389,00	VIRTUA HYDLIDE (USA)	199,00
NBA JAM TE (EUR)	**199,00**	**VIRTUA RACING (EUR)**	**249,00**
NFL QUATTERBACK 96 (EUR)	369,00	WING ARMS (EUR)	369,00
NHL HOCKEY (EUR)	369,00	**WIPE OUT (EUR)**	**349,00**
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR)	369,00	WORLD CUP GOLF (EUR)	349,00
PANZER DRAGON 2 (JAP)	**399,00**	WORMS (EUR)	369,00
		X MEN (EUR)	369,00

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 2990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo

→ **JOYSTICK ARCADE ..... 490 F**
→ **JOYPAD ..... 249 F**

AGRESSOR OF DARK KOMBAT	490,00	**SAMOURAI SHODOWN II**	**490,00**
ART OF FIGHTING	299,00	**SAMOURAI SHODOWN III**	**1690,00**
ART OF FIGHTING 2	590,00	SPINMASTER	399,00
ART OF FIGHTING 3	**1690,00**	**SUPER SIDE KICK 2**	**399,00**
CYBER LIP	399,00	SUPER SIDE KICK 3	690,00
FATAL FURY SPECIAL	**590,00**	WIND JAMMERS	399,00
FATAL FURY II	299,00	WORLD HEROES II	299,00
FATAL FURY III	990,00	WORLD HEROES II JET	490,00
FATAL FURY REAL BOUT	**1690,00**		
GHOST PILOT	299,00		
KARNOV'S REVENGE	399,00		

Neo Geo CD

→ **NEO GEO CD 2 + FATAL FURY 4 3290 F**
→ **NEO GEO CD + FATAL FURY 4 2690 F**

3 COUNT BOUT	299,00	**FATAL FURY REAL BOUT**	**449,00**
AERO FIGHTER 2	299,00	FOOTBALL FRENZY	299,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	299,00	GALAXY FIGHT	299,00
ALPHA MISSION 2	299,00	KABUKI KLASH	399,00
ART OF FIGHTING 2	299,00	KARNOV'S REVENGE	299,00
ART OF FIGHTING 3	**TEL**	KING OF FIGHTER 94	349,00
BASEBALL STAR 2	299,00	**KING OF FIGHTER 95**	**449,00**
BURNING FIGHT	299,00	KING OF MONSTER 2	299,00
FATAL FURY 3	**349,00**	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

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 & accessoirès : 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 :

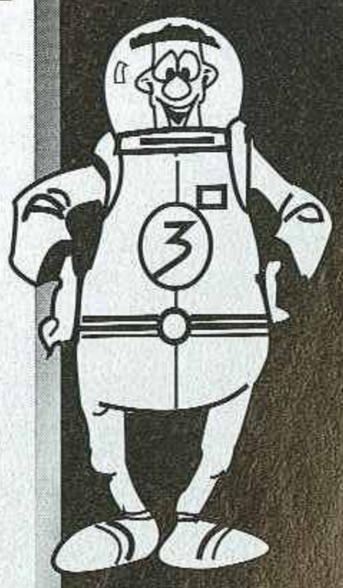
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME GEAR ❒ PLAYSTATION
❒ SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒ CDI ❒ NEC
❒ GAME BOY ❒ JAGUAR

PLAYER 05/96

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.



Over the World

Gebokers

machine
SATURN
éditeur
RIVERHILLSOFT
textes
JAPONAIS

Au premier abord, on rigole, on lâche le paddle, et l'on pense vite à autre chose. Gebokers ressemble au mode Battle de Super Mario Kart, à

savoir deux gus qui se coursent dans une aire de jeu avec pour unique but de blaster l'autre ! À deux, on a vite fait d'y prendre goût. Sur 16 bits, le succès eût été certain, mais sur 32 bits, les graphismes sont trop dépouillés, les décors manquent de caractère, c'est ambiance « big pixel et Cie » !

El Didou

Gradius Deluxe Pack

machine
SATURN
éditeur
KONAMI
textes
JAPONAIS

Le filon « nostalgie » continue d'être exploité à fond par tous les grands éditeurs. Après les premiers jeux de Namco sur PlayStation, voici qu'arrive une énième compilation des anciens grands hits d'arcade de Konami.
Gradius fut le premier jeu à instaurer le système d'armement évolutif, ce qui allait par la suite révolutionner le genre.

Ici, tout est identique à l'arcade de l'époque tant sur le plan graphique que sur le reste. Malheureusement, la sauce ne prend pas et seuls les nostalgiques se referont une petite partie « pour se

rappeler ». Ce jeu ne peut pas être qualifié de daube mais d'abus, oui : deux petits jeux pour ce prix-là (rappelons que l'on trouvait le jeu Gradius dans le soft Goemon Fight sur Super Famicom), c'est sacrément gonflé de la part de Konami.

Le Flou

Doreamon

machine
SATURN
éditeur
N.C
textes
JAPONAIS

Le héros est une espèce de taupe bleue, assez connue au pays du

Soleil-Levant sous le nom de Doreamon. Ce jeu de plate-forme ressemble (très) légèrement à Bug. Le personnage peut changer de plan, ce qui donne lieu a un effet de zoom. Reste un jeu laid, à la jouabilité douteuse et à l'intérêt très limité. À éviter sans aucun remords.

Leflou

Hyper Final Match Tennis

machine
PLAYSTATION
éditeur
HUMAN
textes
JAPONAIS/ANGLAIS

Sorti naguère sur Nec, ce soft de tennis manque d'option. Seulement six joueurs (parmi les vrais) sont disponibles. Pas la moindre trace d'une joueuse. Les caractéristiques de chacun sont bien présentes. Becker sert comme une brute, etc. Malgré tout cela, il se révèle pourtant très agréable à jouer, et très technique. Plus fun que les versions

déjà présentes sur 32 bits. Plusieurs vues sont disponibles, mais toutes ne sont pas jouables. Bref, un jeu qui aurait mérité plus de place, mais dont on vous reparlera s'il sort en officiel.

Chon

Sailor Moon Super S

machine
PLAYSTATION
éditeur
ANGEL
textes
JAPONAIS

Tiré du manga du même nom, ce jeu de baston édité par Angel est un superbe ratage : les persos, en 2D, ne sont pas du tout détaillés, l'animation est relativement saccadée, et les couleurs franchement pâlottes.
Mais ce n'est pas tout ! Non content d'être laid, ce soft se paie le luxe d'être inintéressant. Les coups spéciaux ne sont pas plus impressionnants que le

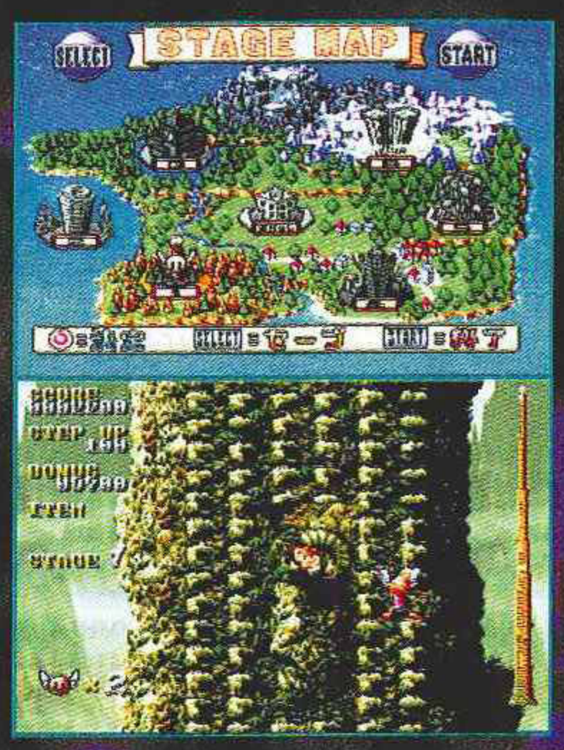
reste, et la présence d'une option permettant de booster vos persos ne sauve hélas pas l'affaire.
À éviter absolument.

Chon

Hyper Crazy Climber

machine
PLAYSTATION
éditeur
NICHIBUTSU
textes
JAPONAIS

Crazy Climber ne paie pas franchement de mine : les graphismes sont rudimentaires et le but du jeu a priori tout bête. Mais derrière cet aspect fruste se dissimule un très bon jeu dans le plus pur style d'arcade.
Alpiniste émérite et un tantinet casse-



cou, vous gravissez montagnes, tours et buildings pour une périlleuse ascension vers le sommet. L'objectif qui vous est posé est de grimper le plus haut possible. Bien évidemment, d'odieux empêcheurs d'escalader peinard viendront gâcher votre plaisir et feront tout pour vous faire chuter. Malgré ce principe simpliste, nombre d'entre nous se sont

cassés les dents dès le premier niveau. Non pas que la difficulté soit trop élevée, mais les déplacements du perso, un peu bizarres, rendent la prise en main très délicate. Ceci dit, si vous ne craquez pas au bout de cinq minutes, vous découvrirez un jeu trépidant et terriblement fun !
Un jeu à déconseiller à ceux d'entre vous qui seraient trop nerveux ou impatients...

El Didou

Puzzle Bobble 2

machine
PLAYSTATION
éditeur
TAITO
textes
JAPONAIS

Puzzle Bobble 2 est un jeu de réflexion à la Tétris, qui met en scène les deux mascottes de Taito, Bub et Bob (souvenez-vous ! Bubble Bobble, magnifique !). Le principe est très simple : vous devez collez des bulles de même couleur par trois pour les faire disparaître, et ainsi faire tomber les autres par grappes. Le volet précédent

de ce jeu fut un gros hit en arcade, malgré sa réalisation indigente. Maintenant, on vous propose de beaux décors ensoleillés pour affronter vos potes dans un duel de bulles à en perdre la boule. Pas indispensable mais rigolo.

Reyda

Vampire the Night Warriors

machine
PLAYSTATION
éditeur
CAPCOM
textes
JAPONAIS

Vampire débarque enfin sur PlayStation. Trop tard : Vampire Hunter est déjà dispo sur Saturn et la comparaison fait mal. Ce soft a pris un sacré coup de vieux : il aurait pu être un hit s'il était sorti à la date prévue, mais

maintenant ce n'est plus qu'un jeu de combat amusant... Les personnages sont peu nombreux, l'animation peu détaillée, les musiques peu rythmées. Le tout manque de pêche. Ce jeu a un an de retard. Dire que beaucoup ont investi dans une PlayStation pour ce titre ! Voilà le genre de déception dont on se passerait bien... Au fait, la version officielle sortira en France en juillet sous le nom de Darkstalker.

Reyda

Tenchi Wo Kuraù II

machine
PLAYSTATION
éditeur
CAPCOM
textes
JAPONAIS

Les furieux de l'arcade connaissent sans nul doute ce beat them up de Capcom où cinq persos dôtés de coups spéciaux différents partent sauver le monde (ou presque). Le voilà aujourd'hui sur PlayStation et si les nostalgiques trépignent d'impatience, les petits jeunes risquent d'être en revanche un peu désapointés. Eh oui, si à l'époque ce titre était un top, en 1996, il est devenu franchement moyen. Les graphismes sentent un peu le moisi et l'action est parfois d'une lenteur abominable. Pendant les premières parties on arrive encore à

s'amuser (surtout à deux), mais lorsqu'il faut recommencer cela devient vite soûlant tant le jeu est peu passionnant. Bref un titre que je ne saurais vous conseiller à l'achat. À la rigueur vous pouvez toujours tenter de le louer une petite heure... pas plus !

El Didou

Omakase Taimagyo Savers

machine
SATURN
éditeur
SEGA
textes
JAPONAIS

Ouille ! Même si je ne peux porter un regard objectif sur ce jeu, je tâcherai de rester correct. En gros, il s'agit d'un jeu d'aventure/action du genre Magic Knight Rayearth (vous vous

souvenez ?), mais en moins bon. Le gros problème c'est qu'il cible clairement un public d'Otakus très gnan-gnan et un peu trop porté sur les lycéennes en uniforme et soquettes. Bref, des baveux ! (je l'ai dit !) Autant continuer donc : ce jeu comporte des scènes filmées « live » dignes des pires moments de Bioman ou Jiraiya ninja. Les actrices sont mièvres et jouent comme des cloches. En plus le scénario est c... comme un bus sans roues. Dommage, car malgré l'habillage ridicule, le jeu lui-même était assez bien fichu... Eh, Sega, les jeux comme ça, merci bien mais on s'en passerait !

Reyda

Gulliver Boy

machine
SATURN
éditeur
HUDSON SOFT
textes
JAPONAIS

Hudson nous a concocté un RPG assez classique inspiré de l'interface de Phantasy Star. Vous gérez un groupe comprenant de un à quatre personnages, et lors des phases de

combat, une vue subjective vous permet de découvrir les monstres de face. La résolution des combats s'accompagne alors de petites animations qui, à la longue, s'avèrent fastidieuses. Techniquement, on a le sentiment qu'une 16 bits pourrait très bien gérer un tel soft. Donc pour justifier son passage sur 32 bits, les concepteurs ont agrémenté leur jeu de longues séquences en DA typiquement japonais. Bref, ce soft s'adresse aux japanophiles avertis.

Wolfen

Les questions

A Qui est le célèbre footballeur qui figure sur la page de publicité Adidas Power Soccer ?
1 Patrice Loko
2 Marcel Desailly
3 Georges Weah

B Quelle est la marque de sport partenaire du jeu ?
1 Adidas
2 Nike
3 Noël

C À combien peut-on jouer à Adidas Power Soccer ?
1 1
2 4
3 8

D Combien d'équipes y a-t-il dans le jeu ?
1 20
2 56
3 77

Les lots

1er prix
1 PlayStation
La collection complète des jeux Psygnosis (8 jeux) : **Adidas Power Soccer, Krazy Ivan, Destruction Derby, Lemmings, WipEout, Discworld, Assault Rigs, Defcon 5.**
1 ballon de football
1 paire de gants
1 cassette making-of du jeu Adidas Power Soccer
1 tee-shirt Adidas
1 casquette Adidas

Du 2e au 5e prix
1 jeu Adidas Power Soccer
1 ballon de football
1 paire de gants
1 cassette making-of du jeu Adidas Power Soccer
1 tee-shirt Adidas
1 casquette Adidas

Du 6e au 10e prix
1 ballon de football
1 cassette making-of du jeu Adidas Power Soccer
1 tee-shirt Adidas
1 casquette Adidas

Du 11e au 20e prix
1 cassette making-of du jeu Adidas Power Soccer
1 tee-shirt Adidas
1 casquette Adidas

Du 21e au 30e prix
1 tee-shirt Adidas
1 casquette Adidas

Gagnez une Playstation et Adidas Power Soccer...

...vous saurez pourquoi il est le meilleur jeu de foot jamais créé !

Pour participer au concours

Tu peux gagner plus vite en composant le 36 68 77 33 ou en tapant 3615 Player One rubrique Jeux ou adresser tes réponses sur carte postale uniquement en indiquant tes nom, prénom et adresse à :
Bii - concours Player One / Psygnosis
BP 4, 60700 Sacy-le-Grand

PlayStation™

PSYGNOSIS

Extrait du réglement. Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 1 PlayStation, de la collection complète des jeux Psygnosis (8 jeux), de 4 jeux Adidas Power Soccer, de 10 ballons de football, de 5 paires de gants, de 20 cassettes making-of du jeu Adidas Power Soccer, de 30 tee-shirts Adidas et de 30 casquettes Adidas.
Les réponses devront parvenir avant le 25 mai 1996 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Ces résultats seront publiés dans Player One n° 66 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 28 juin 1996.

36 68 : 2,23 F/min. - 3615 : 1,29 F/min.

Player one

Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

LE POSTER DU JEU

Adidas Power Soccer le meilleur foot sur 32 bits

adidas is a registered Trade mark of adidas AG.

PlayStation

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

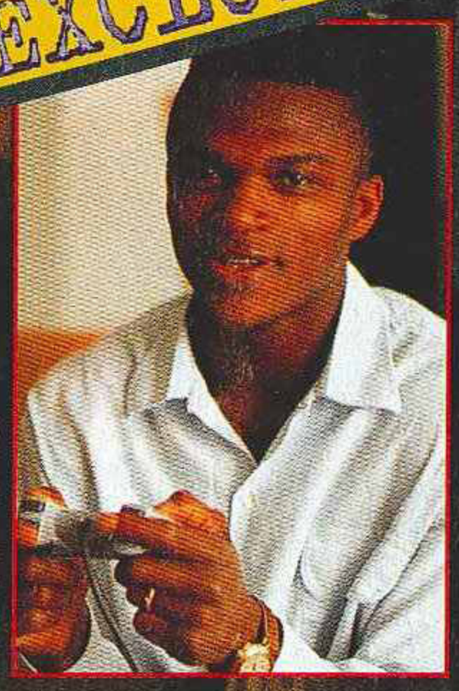
Exceptionnel : 3e mi-temps chez les créateurs du jeu

Exclusif

Desailly teste Adidas Power Soccer

MARCEL DESAILLY
PASSIONS DUE

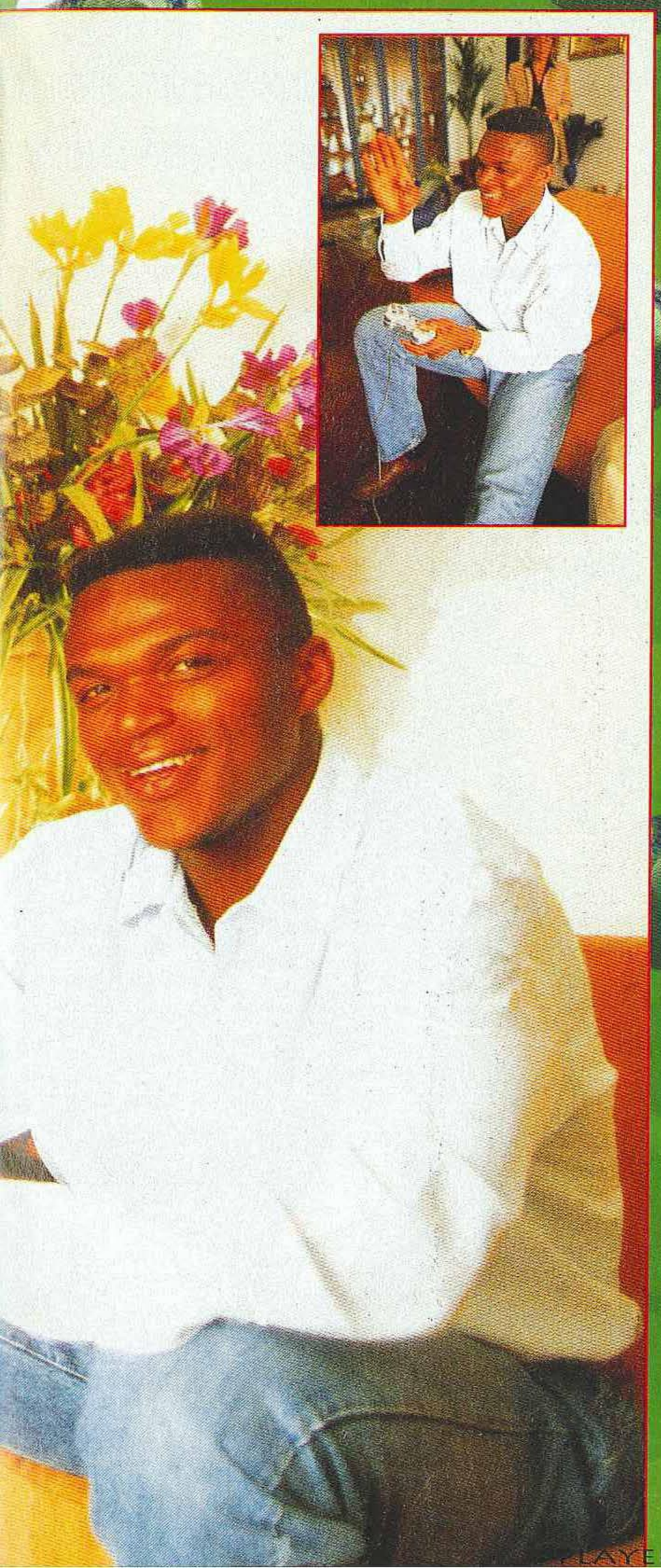
INTERVIEW EXCLUSIVE



© Jean-Pierre Granell, 1996

Grande figure du Milan AC – considéré aujourd'hui comme le plus grand club d'Europe –, Marcel Desailly fait partie des rares joueurs français dont la notoriété s'étend au-delà de nos frontières. Parrain du nouveau jeu de Psygnosis, il livre à Player One ses premières impressions.

Marcel Desailly



MARCEL ET LES JEUX VIDEO

PO : Possédez-vous une console de jeux ?
MD : Oui, une Megadrive et maintenant une Play-Station. J'aime bien jouer aux jeux vidéo, même si j'ai de moins en moins de temps à y consacrer à cause des entraînements.

PO : Que pensez-vous que les jeux vidéo apportent aux jeunes ?
MD : Un jeu vidéo reste un plaisir avant tout. Mais ça peut donner de l'imagination, des idées sur ce qu'il est possible de faire, tout en apportant une touche de fantaisie, et d'émotion. Cela peut intéresser les jeunes sur le plan tactique, stratégique. Un jeune qui s'éclate avec un jeu vidéo pourra avoir envie d'effectuer sur le terrain un geste qu'il a réalisé grâce au jeu. Et puis, ça permet de s'extérioriser, même si l'on joue seul dans sa chambre, devant sa télé.

PO : Parmi vos coéquipiers, qui pratique les jeux vidéo ?
MD : Didier Deschamps *(Ndlr : il joue aussi en Italie, à la Juventus de Turin)* est un passionné de jeux vidéo. À Milan, Marco Simone possède carrément toute une cargaison de jeux ; on l'a surnommé "Super Marco" !

MARCEL ET ADIDAS POWER SOCCER

PO : Pourquoi avez-vous accepté de parrainer Adidas Power Soccer ?
MD : Parce que c'est un jeu de qualité, et c'est vraiment un plaisir d'y jouer. Il me tarde qu'il sorte pour pouvoir m'y essayer plus souvent.

PO : Vous venez de tester le jeu. Quelles sont vos premières impressions ?
MD : Bonnes ! Quelqu'un qui maîtrise le jeu a toujours quelque chose à découvrir. Il y a beaucoup de possibilités, on peut innover. APS laisse place à la fois à l'improvisation et à la découverte. C'est ce qui est important. Il y a des jeux dont on fait rapidement le tour. Alors que là, il faut beaucoup de temps et de passion avant d'en arriver à bout.

PO : Et que pensez-vous de sa réalisation ?
MD : Coté graphismes, c'est indéniable, par rapport à ce que j'avais vu auparavant, un grand pas a été franchi. C'est vraiment réaliste et complet. On distingue bien les gestes, les tacles, et il y a des mouvements de caméra. Cela change de ce que l'on avait l'habitude de voir. Avant, on aurait plutôt dit une équipe d'insectes sur le terrain.

PO : Et la jouabilité ? Le jeu vous semble-t-il facile à maîtriser ?
MD : Oui ! *(Ndlr : au moins, c'est clair !)*

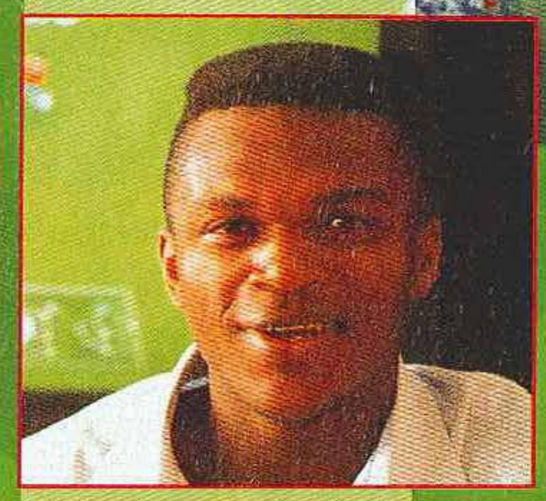
PO : Quelles équipes avez-vous choisi dans le jeu ?
MD : Marseille et Nantes. Ça me rappelle de bons souvenirs.

MARCEL ET SES LOISIRS

PO : Quels sont vos loisirs entre deux matchs ?
MD : L'entraînement ne laisse pas vraiment le temps d'avoir une autre passion que le foot ! Je ne peux me détendre que pendant les vacances : j'adore l'équitation et la plongée sous-marine. Mais ma famille reste bien sûr la plus importante de mes passions.

MARCEL ET L'EURO 96

PO : Vos pronostics pour l'Euro 96 ?
MD : L'équipe de France a vraiment évolué. Elle compte des joueurs qui ont franchi un palier, techniquement, bien sûr,



mais surtout au niveau mental. Il n'y a plus de complexe d'infériorité, ce qui donne au sélectionneur un choix intéressant de joueurs qui collectivement, je l'espère, avanceront dans le même sens pour permettre à l'équipe de France d'aller loin dans ce championnat d'Europe. Le premier objectif est de sortir du premier groupe de sélection. Et alors, ensuite, tout peut arriver.

MARCEL LES BONS TUYAUX

PO : Enfin, quels conseils donneriez-vous à un jeune qui rêve de devenir footballeur professionnel ?
MD : Il faut que ce soit une passion. Et dans cette passion, il faut essayer de donner le maximum de soi-même. Tout le monde ne parvient pas à un niveau professionnel, mais l'essentiel est de prendre du plaisir et d'atteindre le but que l'on s'est fixé. Sinon, en plus d'un bon niveau, il faut du talent, de la chance, de la volonté et du travail. Sans pour autant sacrifier ses études !

PARCOURS DE CHAMPION

- Nait le 7 septembre 1968 à Accra (Ghana).
- Arrive en France à l'âge de 4 ans.
- Centre de formation et premiers matchs en D1 (Nantes).
- Vainqueur de la Coupe d'Europe des champions avec l'OM en 93.
- Joue en Italie au Milan AC depuis 93 (contrat jusqu'en 99).
- Projette de jouer en France (Marseille ou Nantes) ou aux USA.

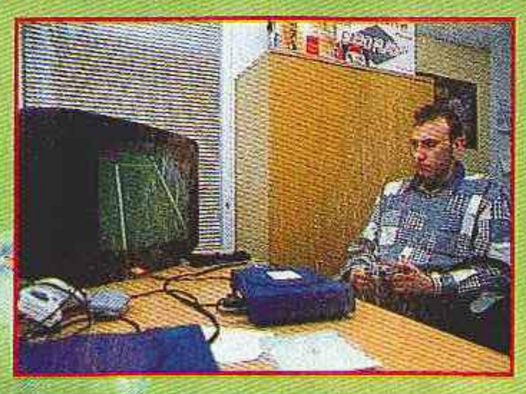
L'ÉQUIPE POUSSE

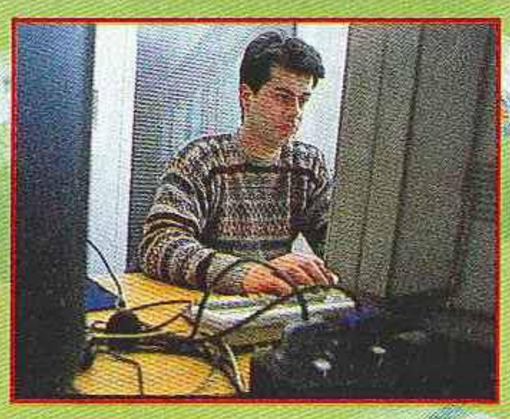
DOMINIQUE BIELHER (33 ANS)
CHEF DE PROJET

Dominique est le grand gourou du jeu. Il en est à l'origine et a dirigé sa réalisation du début à la fin. Il a couché l'idée qu'il se faisait du jeu sur le papier bien avant le début du développement. APS a trouvé forme suite à un constat simple : « On n'a plus eu de jeu de foot fun, privilégiant le plaisir, depuis Kick Off et Sensible Soccer sur micro ». (Ndlr : les adaptations consoles de ces deux jeux cultes sur micro n'ont pas été de grandes réussites). Assisté de Jean-Baptiste Bolcato, Dominique a dépassé le cadre purement technique pour se concentrer plus particulièrement au management et aux considérations financières.

DAVID LEMAIRE (24 ANS)
TESTEUR

Le travail de David a consisté à jouer et rejouer à Adidas Power Soccer durant des dizaines d'heures. Son but : tester à fond la jouabilité du soft pour déceler les éventuels bugs et autres erreurs de programmation, souvent bénignes, qui parviennent toujours à se glisser dans un jeu en cours de développement.





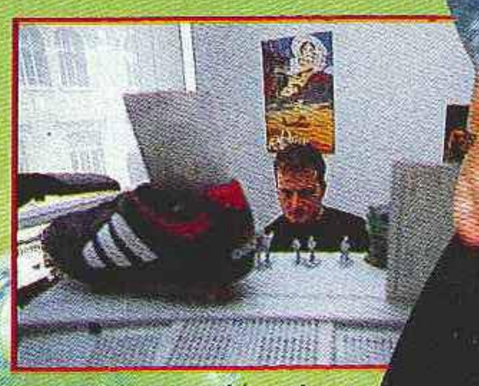
PHILIPPE SOUCHET (26 ANS)
PROGRAMMEUR JUNIOR

Philippe s'est occupé de mettre en place tout ce qui est hors-terrain, à savoir la programmation des menus (qui sont d'ailleurs particulièrement réussis) et des effets sonores préalablement enregistrés par Michel Winogradoff. Il a aussi organisé le déroulement des tournois. Enfin, il a co-écrit et enregistré les commentaires durant le match.
Il apprécie Jumping Flash, Tekken et Warhawk.

ALEXIS LESEIGNEUR (28 ANS)
PROGRAMMEUR SENIOR

Si vous parlez de la gestion des joueurs d'APS, que ce soit à propos de leur animation ou de leur maniement, Alexis tendra sûrement l'oreille. Il a bossé sur la partie match comme programmeur. La principale difficulté qu'il a rencontrée a été de concilier réalisme des animations et rapidité de réaction des joueurs. Alors, lorsque vous ferez des combinaisons de folie se terminant dans la lucarne, n'oubliez pas de lui adresser une petite pensée en guise de remerciements !
Son trip sur console : Ridge Racer, Tekken, et Warhawk.

FRANCK-NOËL LAPIERRE (27 ANS)
GRAPHISTE 3D ET 2D



Francky a réalisé un travail complémentaire à celui de Jean-Chrysostome : sur les squelettes en trois dimensions des joueurs que ce dernier lui fournissait, il a été chargé de plaquer des textures. Sachant que le jeu comprend 76 équipes (de trois pays), il a donc dû recréer autant d'images de maillots.
Son autre tâche a consisté à réaliser le stade sur lequel se déroulent les matchs, ainsi que toutes ses variantes saisonnières.
Côté jeu, il serait plutôt impresionné par WipEout.

PSYG
TE

Pygnosis France nous offre aujourd'hui s
Adidas Power Soccer, le jeu de foot de référence s

ADIDAS SOCCER

NOSIS AM

son premier titre développé en interne :
sur 32 bits. Parole à des créateurs de jeu heureux.

JEAN-MICHEL VOURGÈRE (23 ANS) INGÉNIEUR LOGICIEL

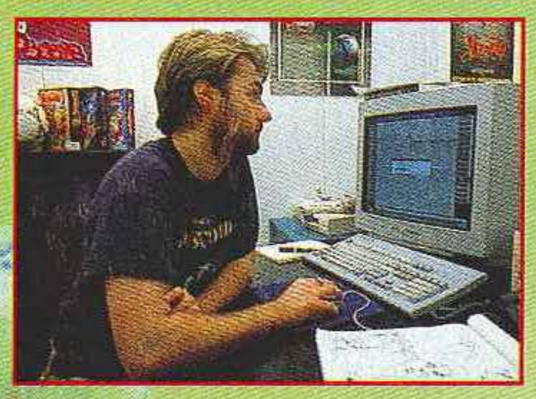
Jean-Michel a programmé les routines dites « passerelles » Silicon/PC. Indispensables, elles ont permis de transférer le travail graphique effectué sur Silicon Graphics (la machine sur laquelle JC a créé les joueurs 3D — on a beaucoup parlé de ces ordinateurs lors de la sortie de Donkey Kong Country) vers un PC sur lequel sont programmés les jeux PlayStation.

JEAN-BAPTISTE BOLCATO (26 ANS) ASSISTANT CHEF DE PROJET

JBB a supervisé la réalisation technique du jeu. Ingénieur de formation, touche-à-tout dans l'âme, il n'a pas hésité à fourrer son nez partout pour filer un coup de main en soutien, de-ci de-là. Son implication la plus notable dans la réalisation du jeu ne se voit pas... elle s'entend. Lors des commentaires, on perçoit en effet sa voix accompagnée de celle de Philippe Souchet, également auteur des caricatures acoustiques. Sur console, il est amateur d'un jeu de baston nommé... Tekken.

JEAN-CHRYSOSTOME LEPERCQUE (27 ANS) GRAPHISTE 3D

Le principe de la Motion Capture, ça vous dit quelque chose ? Jean-Chrysostome, lui, le connait sur le bout des doigts pour l'avoir appliqué à APS. Voici les différentes étapes de son travail :

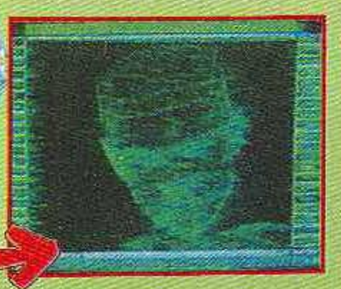


De véritables acteurs, bardés de capteurs, réalisent de très nombreux mouvements footballistiques, filmés par une caméra un peu spéciale.

Grâce aux capteurs, les déplacements des points clés du corps humain sont transmis à un ordinateur.

Après quoi, on peut aisément visualiser un être simplifié en reliant les points filmés.

Tel un sculpteur, J-C crée la carcasse 3D fil de fer d'un joueur. Il le « modélise ».



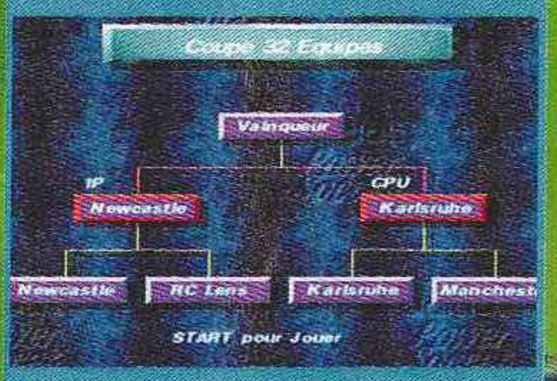
Le modèle, maintenant texturé, peut enfin être animé en suivant le modèle humain, filmé. Ici dans une scène intermédiaire, les joueurs en 3D dirigés sur le terrain sont un modèle « fil de fer » moins complexe.

TESTS

ADIDAS POWER SOCCER

PlayStation

Il aura fallu attendre plus d'un an pour voir enfin une simu de foot qui tienne la route sur 32 bits. Cet exploit, signé Psygnosis, s'appelle Adidas Power Soccer.



Chaque gros événement footballistique est l'occasion pour les éditeurs de nous proposer leur dernière simulation de ballon rond. Et comme toujours, le gros de ces produits est à jeter tandis que quelques exceptions se distinguent. Cette fois-ci, l'exception s'appelle Adidas Power Soccer. Eh oui ! vous avez bien lu ; plutôt que de s'attacher les services d'un sponsor institutionnel (FIFA, UEFA ou pas dire douteux. À force de bouffer du polygone à toutes les sauces, on commençait à se demander si la Saturn ou la PlayStation étaient capables de gérer vingt-cinq personnages plus les arbitres sur un terrain mappé. Eh bien, le temps nous prouve que cela est possible ! Les polygones de Power Soccer ont bénéficié d'un soin méticuleux . Pour les réaliser, les développeurs ont utilisé la technique de la motion capture, un procédé qui

LE SPONSOR

Les simus sportives sont souvent parrainées par des joueurs ou fédérations. Ici, le sponsor est une marque, Adidas, soutenant déjà les équipes de Nantes, Strasbourg, Monaco...

COUPE ET CHAMPIONNAT

Outre les traditionnels matchs amicaux, Power Soccer propose les non moins classiques modes Coupe et Championnat. L'originalité tient au fait de pouvoir disputer un championnat avec les équipes des premières divisions allemandes, anglaises ou françaises.

En plus d'être jouable, il porte le label français !

autre), Psygnosis a opté pour un partenariat avec une marque qui véhicule toute une image (Zyva, la vie d'ma reum, elles sont over giga cool tes sket'bas ; tu chausses du combien ?).

ENFIN !

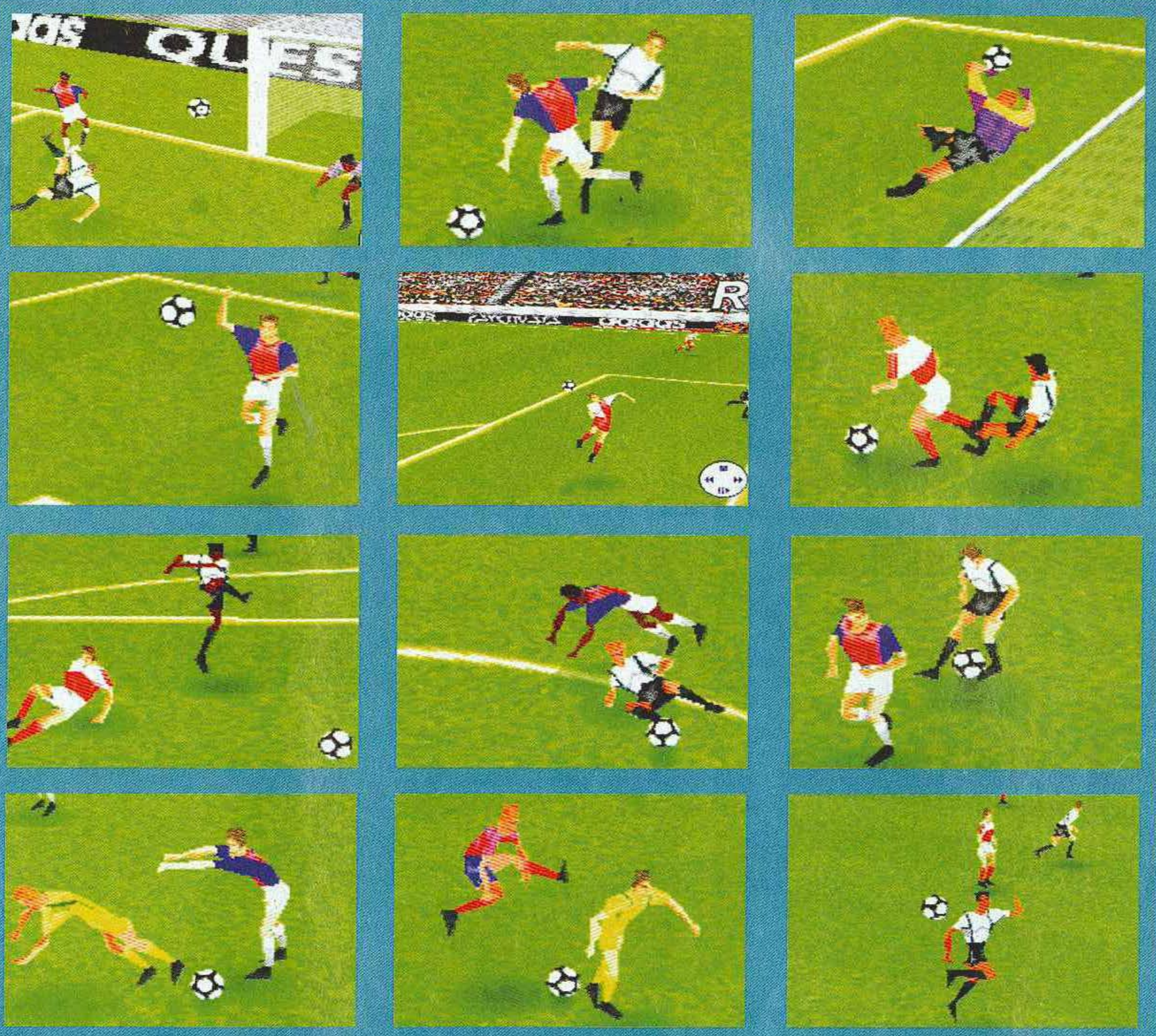
À ce jour, les simulations de foot qui se sont succédé sur les 32 bits ont été d'un intérêt discutable, pour ne

Le gardien qui n'hésite pas à sortir de ses cages, est un peu lent à se relever. Les buts en deux temps sont légion.

Avis !

CHON : « Le principe des coups spéciaux est assez sympa et réaliser un Cantona kick ou un Predator kick est un vrai plaisir. Ça ajoute du piment au mode Arcade. Les commentaires sont plutôt amusants (bien qu'à la longue ils deviennent gavants). Sinon, le jeu en général est plutôt bien réalisé, tant au niveau des graphismes que de l'animation. Côté fun, Adidas Power Soccer émerge du lot des jeux de foot qui sortent actuellement, mais jusqu'à quand ? Attendons ISS sur 32 bits pour le savoir... »

MILOUSE : « Il aura donc fallu attendre plus de six mois pour voir apparaître un jeu de foot vraiment digne de ce nom sur PlayStation. Je ne suis pas fan d'ISS Deluxe, la référence du genre à la rédac. Je préfère les jeux rythmés qui font davantage appel à un jeu collectif rapide qu'à des combinaisons individuelles. Adidas Power Soccer combine ces deux aspects. Cela lui donne un avantage sérieux : permettre un jeu instinctif sans compromettre la durée de vie (je pense là à Striker 96, répétitif). Bref, voici le jeu de foot à acheter sur PlayStation. »



ARRÊTS SUR IMAGES

Il va de soi que Power Soccer est doté d'une option magnétoscope. Vous pouvez ainsi revoir les cinq dernières secondes de n'importe quelle action. Cela fait certes un peu court, mais c'est amplement suffisant pour revoir un fait marquant ou un détail litigieux en cours de match. Cette série d'images vous présente quelques-uns des gestes techniques réalisables à l'aide de combinaisons de touches. Les différentes prises de vues illustrent également les déplacements de la caméra du ralenti en n'importe quel point proche de l'action. Une possibilité offerte par l'animation en temps réel de la 3D.

Le mode Arcade est ponctué d'une foule d'effets accentuant le coté spectaculaire du football.

consiste à filmer un acteur recouvert de capteurs afin de le modéliser en 3D sur un écran. Le « squelette » ainsi obtenu est alors recouvert de textures, il est prêt à entrer sur le terrain. La pelouse a, elle aussi, fait l'objet d'un soin particulier et ses textures sont d'une finesse du plus bel effet.

La prise en main du jeu se révèle déconcertante et il faut quelques minutes avant de réussir à maîtriser un minimum les commandes de base. Commence alors une longue phase d'apprentissage qui consiste à assimiler les gestes techniques (aile de pigeon, retourné, etc.). Ces actions spectaculaires s'obtiennent par des combinaisons de touches pas toujours très ergonomiques. En effet, si certaines exigent de presser deux boutons côte à côte, d'autres demandent une pression simultanée de deux boutons placés à l'opposé l'un de l'autre. Il va de soi que, selon le camp dans lequel se trouve le ballon, les effets de ces combinaisons diffèrent. C'est clair, l'aspect technique est très complet, voire complexe, mais avant de développer un jeu réaliste, il vous faudra un bon nombre de matchs d'expérience.

Les joueurs utilisant souvent les coups spéciaux se fatiguent plus vite que les autres.

Notez que sans la maîtrise des coups spéciaux, il est quand même possible de jouer et de gagner des matchs. En d'autres termes, efficacité ne rime pas forcément avec spectacle mais c'est un plus.

Simulation. Jusque là, c'est logique. Hélas, le tirage du maillot n'est pas représenté en mode Simulation alors que c'est l'un des gestes sanctionnables les plus répandus dans les véritables matchs. Mais, cette constatation est celle d'un perfectionniste !

L'environnement sonore est très réaliste. Aucun bruitage n'est synthétique puisque tous les sons ont été enregistrés ; cela va du tir dans le ballon en passant par l'impact de ce dernier sur le poteau ou encore à l'amorti de la poitrine. De même, les bruits de foule ont fait l'objet d'enregistrements « live » dans les stades.

Enfin, l'équipe de Psygnosis s'est

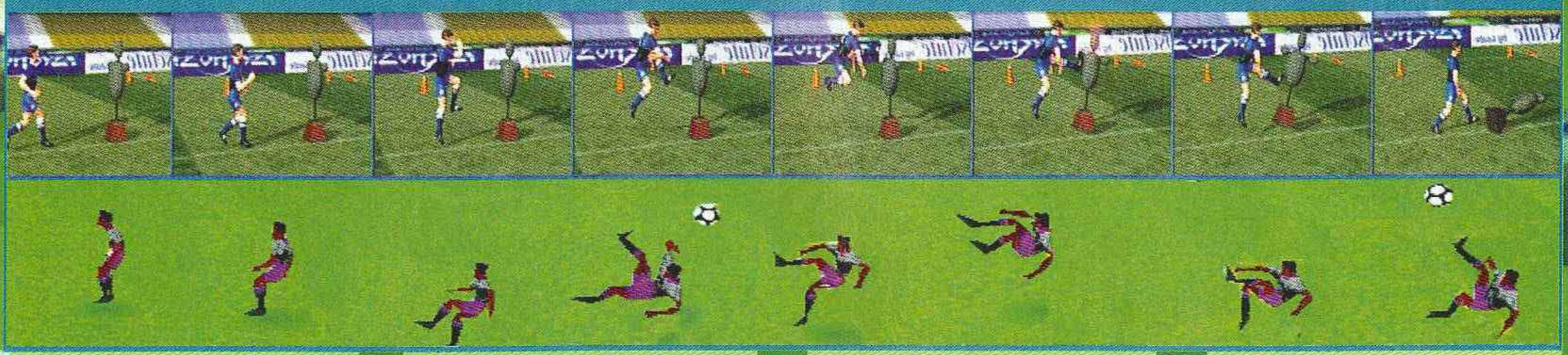
Avis !

THUG W. NIGGA : « Ah, il faut voir l'animation des joueurs ! Les anims des polygones laissent deviner le gros travail qu'ont effectué les programmeurs-designers. Certains mouvements sont très bien retranscrits, comme les ailes de pigeon, les reprises de volée, les retournés acrobatiques, etc. Psygnosis n'a pas lésiné sur les moyens pour nous concocter une petite merveille de football. Conclusion : pour un jeu fun, procurez-vous cette simu de foot, le plus rapidement possible. »

MC YAS : « Selon moi, Power Soccer est la meilleure simulation de foot jamais rencontrée sur 32 bits. Toutefois, ce soft est loin d'être parfait. Eh oui ! de temps à autre, on a l'impression que l'arbitrage est effectué par un poussin. Sans parler de ce maudit Predator kick qui fait rentrer (presque) à chaque fois le ballon dans les cages (je n'ai pas réussi à gagner un match !). En revanche, l'animation est d'une qualité exceptionnelle et les commentaires hilarants font que ce jeu ne doit absolument pas rester inconnu au fan de football. »

À LA BRÉSILIENNE...

À L'ITALIENNE



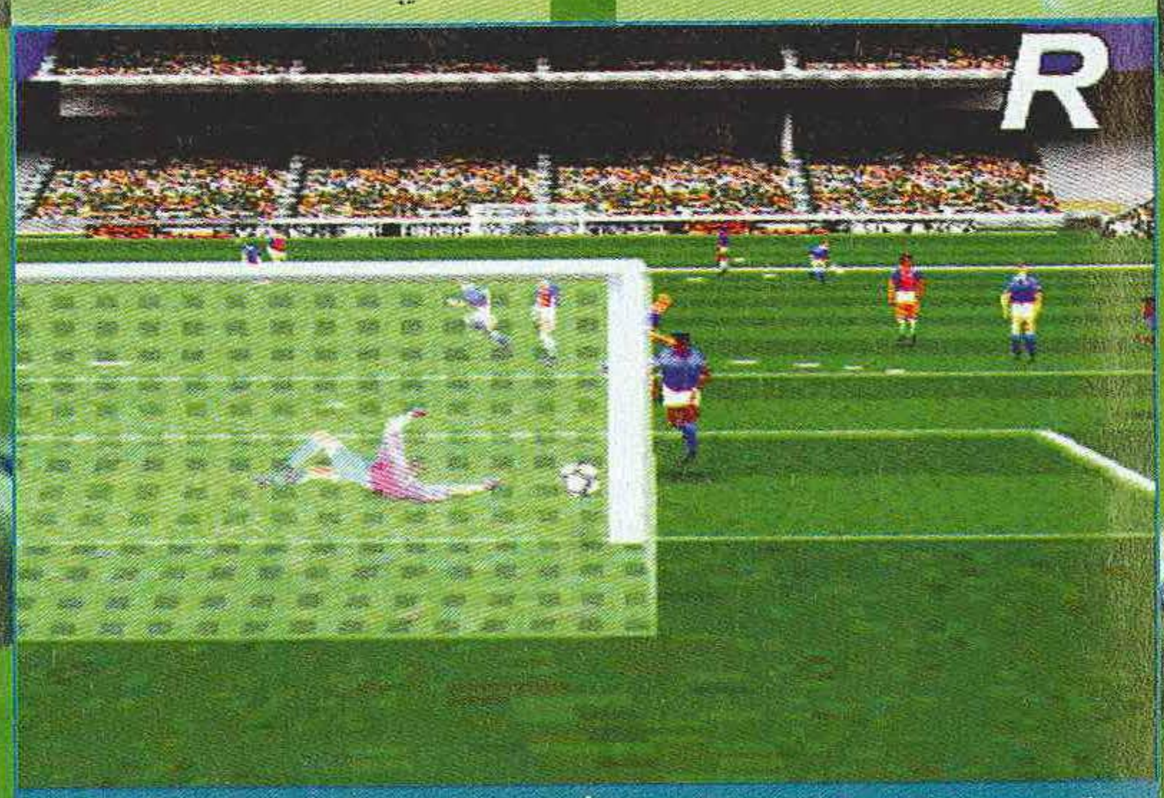
Adidas Power Soccer propose deux modes de jeu radicalement différents : l'arcade et la simulation pure. En mode Arcade, l'action est ponctuée d'effets spéciaux contribuant pour une bonne part à l'ambiance. Outre cette différence visuelle, l'Arcade propose une plus grande variété de coups. Ainsi, les coups de lattes et d'épaules gérés en Arcade ne figurent pas dans le mode

En championnat, les matchs se déroulent dans des conditions météorologiques aléatoires.

La puissance des corners et des pénaltys se dosent à l'aide d'une jauge au bas de l'écran.

amusée à placer des commentaires dans l'esprit de ceux de Thierry Roland. Force est de constater que, contrairement à Actua Soccer où les commentaires étaient le plus souvent décalés par rapport à l'action, Power Soccer s'en tire avec les honneurs (il va de soi qu'à la longue, ils deviennent néanmoins franchement pénibles. Vous pouvez alors les désactiver ou opter

La vue des coups francs est très réaliste. Le centre au deuxième poteau est souvent payant ...



La 3D étant animée en temps réel, vous pouvez revoir une action image par image de n'importe quel point du terrain.

pour des voix en allemand ou en anglais. Enfin lorsque vous serez gavé de tous les commentateurs, un petit cheat vous permettra d'obtenir des voix féminines, là encore dans les trois même langues.

Bref, à l'heure qu'il est, il ne fait aucun doute que Adidas Power Soccer est la meilleure simulation de foot sur 32 bits. Mais, pour être tout à fait objectif et même si ce n'est pas tout à fait comparable, il faut reconnaître qu'on ne retrouve pas dans Power Soccer la jouabilité instinctive qui caractérisait un certain International Superstar Soccer Deluxe sur 16 bits. N'allez pas pour autant croire que la jouabilité de APS est mauvaise, bien au contraire. Même si elle est plutôt facile, la simulation de Psygnosis dispose d'un bon nombre d'atouts pour séduire les aficionados. Et comme nul ne sait combien de temps on devra attendre la simulation « ultime », il me paraît évident que l'achat de Adidas Power Soccer s'impose.

Wolfen,

plus réaliste que chauvin.

En championnat, les cartons jaunes ne peuvent pas être cumulés d'un match à l'autre.

LES VUES

Quatre angles de vue différents sont proposés. La vue latérale se révèle de loin la plus jouable, mais les vues panoramique et virtuelle tiennent aussi très bien la route. Seule la vue aérienne s'avère injouable car le champs de vision se retrouve alors trop restreint.

PlayStation

ADIDAS POWER SOCCER

éditeur	PSYGNOSIS
textes	FRANÇAIS
genre	SIMU DE FOOT
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	FACILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

92%

PLAYER FUN 90%

en résumé

Ça y est ! La PlayStation dispose enfin de la simulation de foot indispensable aux amateurs du genre. Power Soccer est à se procurer d'urgence.

GRAPHISME 90%

Réalisés en motion capture, les joueurs sont impeccables.

ANIMATION 94%

Les polygones sont animés de façon très réaliste.

SON 93%

L'ambiance sonore est parfaite.
Les commentaires amusent cinq minutes.

JOUABILITE 85%

Un peu déroutante par ses combinaisons de touches.

100 85 80 75 70 65 60 55 50

LES SECRETS DES PLAYERS

Elwood
« Même s'il n'atteint pas une perfection absolue, Adidas Power Soccer se situe dans le peloton de tête de simus de foot sur 32 bits. Eclatant, il vaut surtout par son aspect arcade avec ses "coups spéciaux" hallucinants. »

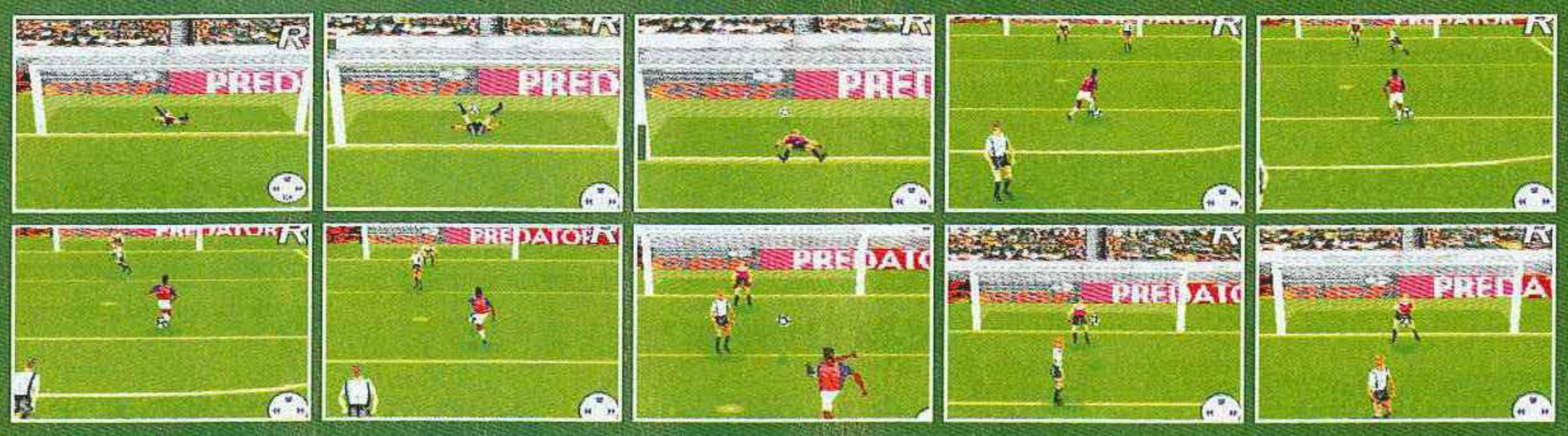
Bubu
« Ce que je pense de cet Adidas Power Bidule ?! Tu veux un coup de pompe dans l'derrière ? Rien à foot, moi ! »

El Didou
« Depuis ISS Deluxe, aucun jeu de foot ne m'avait fait vibrer. Mais Adidas Power Soccer semble à la hauteur de mes exigences. Réaliste, fort joliment réalisé et en plus très fun ! »

Leflou
Moi, les jeux de sport, ça me gonfle. Ce qui ne m'empêche pas pour autant de respecter le genre, comprenons-nous bien. Mais je n'y joue pas, c'est tout. »

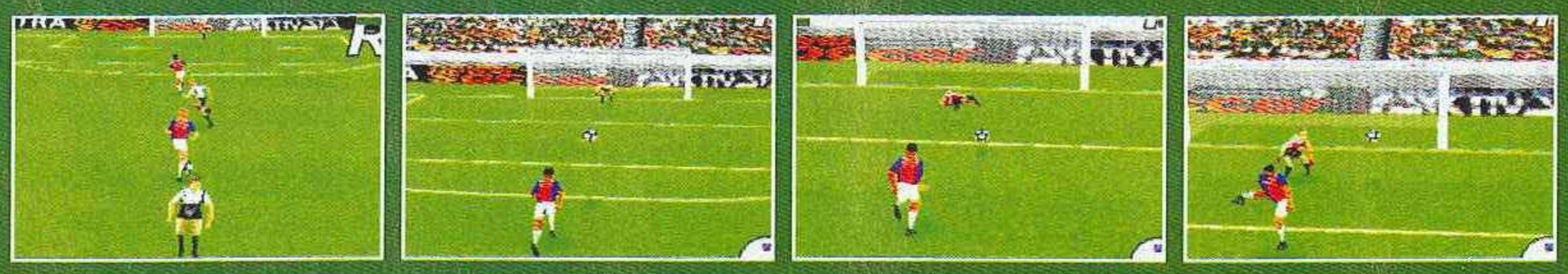
" PREDATOR KICK "
LE COUP QUI TUE

Le Predator kick est un tir qui fait enrager plus d'un adversaire. En mode Arcade, l'idée consiste à se présenter face aux buts adverses et de presser simultanément les boutons suivants : Triangle vert et X bleu. Dans 50 % des cas, le tir, accompagné d'une trainée de flammes, sera arrêté par le gardien qui, sous l'impact, reculera pour s'écrouler avec le ballon dans ses cages. Dans les 50 % de cas qui restent, le gardien repoussera le ballon avec difficulté.



" DIDOUBUT "
LE BUT À LA DIDOU

Comme son nom l'indique, ce but est sournois, voire franchement fourbe. Inaugurée par Didou sur l'incontournable International Superstar Soccer, cette technique de but est également de mise dans Power Soccer. L'astuce consiste à tirer sur le gardien avec un milieu de terrain (en l'occurrence, un Predator kick fait parfaitement l'affaire, bien que, en mode Simulation, ce tir soit repoussé dans 95 % des cas), et d'enchaîner avec l'un des avants, toujours très opportunistes dans ce jeu. Imparable !

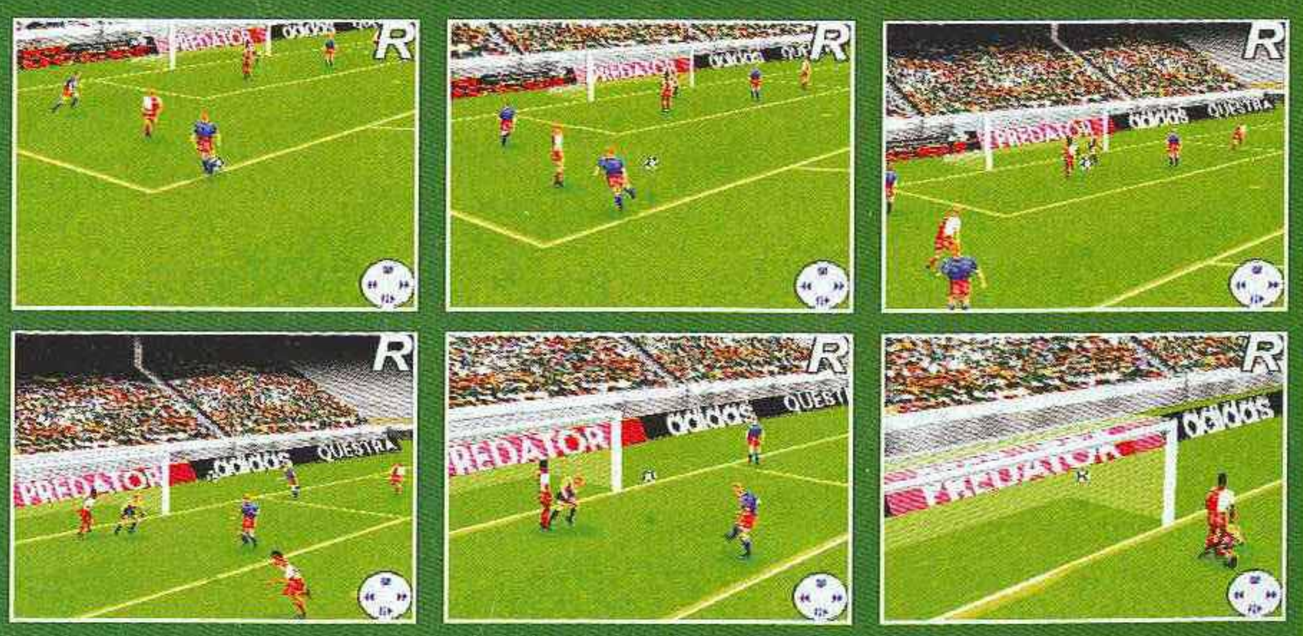


" ASTUCE "
LES COMMENTAIRES

Vous venez d'acquérir Power Soccer et, au bout d'une heure, les commentaires commencent à vous lasser. Deux solutions s'offrent à vous. La première consiste à enrichir votre connaissance de l'anglais et de l'allemand parlés. Quand vous serez capable de réciter par cœur les commentaires dans ces deux langues, il vous restera encore la possibilité de faire appel aux talentueuses commentatrices de Psygnosis. Pour ce faire, choisissez n'importe quel mode de jeu, et optez pour un match de type Arcade. Après le coup d'envoi, faites une pause à l'aide du bouton Select. Dirigez-vous vers le menu Audio et, au sous-menu Commentaires, appuyez simultanément sur les boutons suivants : Carré mauve et Rond rouge. Vous aurez alors accès à des commentaires féminins (en trois langues, s'il vous plaît.) Enfin, lorsque vous serez saoulés des commentaires, il vous restera la solution radicale de les désactiver purement et simplement.

" 2E POTEAU "
LE BUT DE L'ESTHÈTE

Il existe, dieu merci, de nombreuses autres façons de marquer. Parmi elles, le centre au second poteau s'avère l'une des plus efficaces. Le joueur qui reprend ce genre de centre peut marquer en y mettant la manière : un contrôle suivi d'un tir, une tête, une reprise instantanée... Sans parler de faiblesse du gardien, il faut quand même reconnaître que le ballon rentre bien souvent dans les cages.



36 68 77 33

Gagnez plein de cadeaux

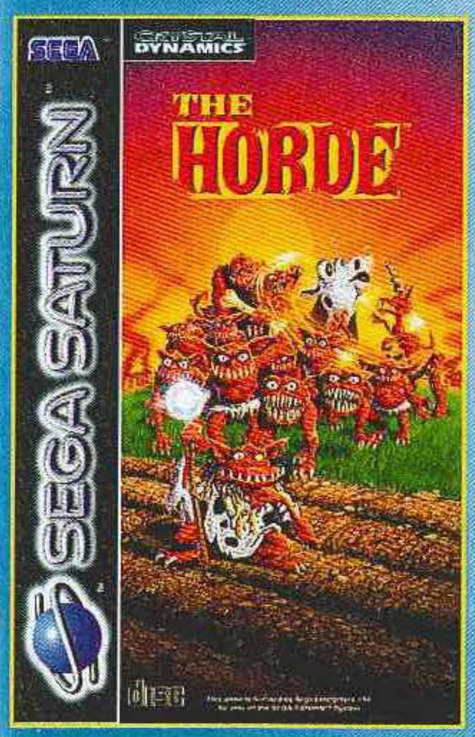
Les lots

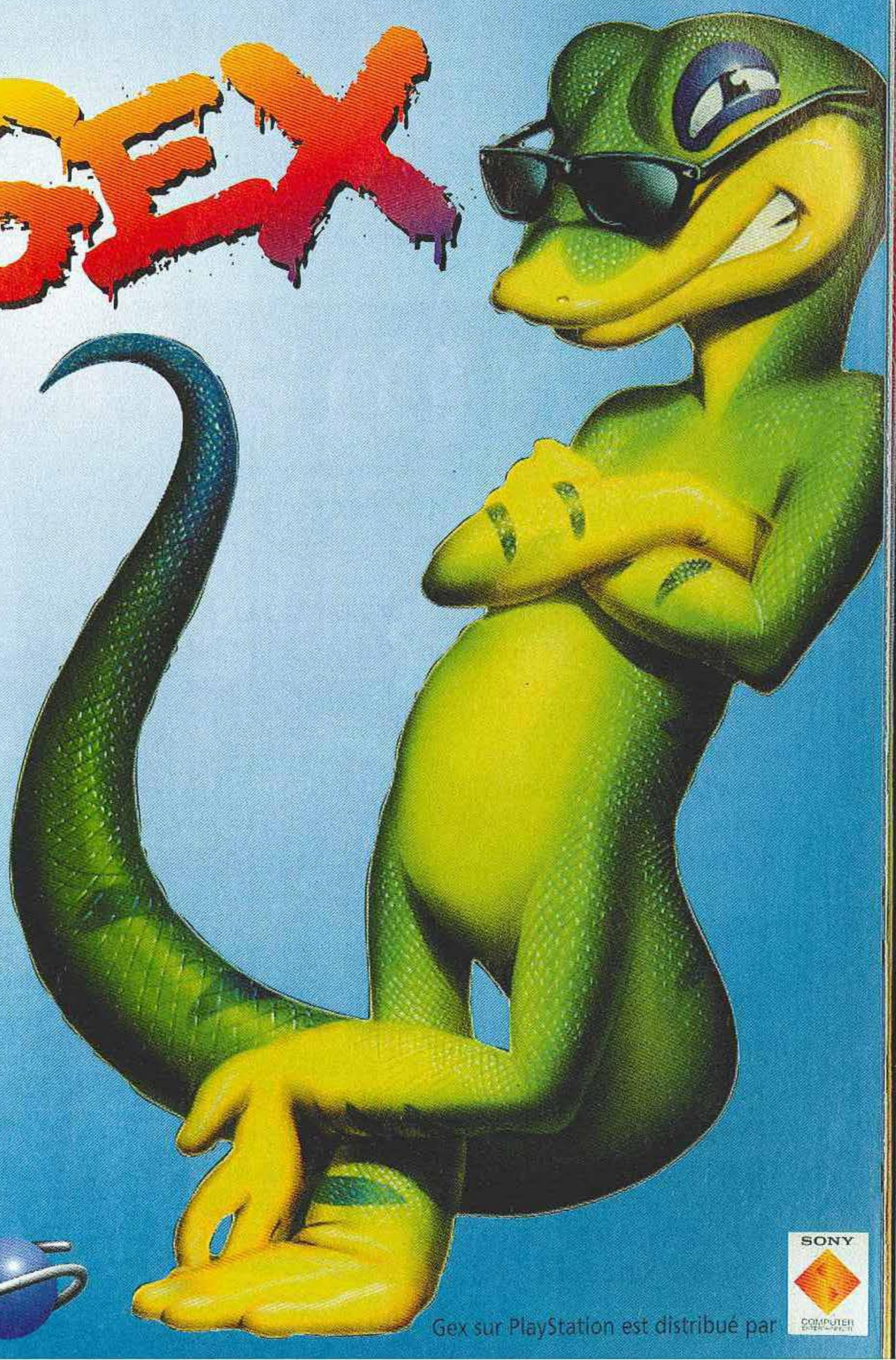
7 jeux
Gex
sur Saturn

7 jeux
The Horde
sur Saturn

6 jeux
Titan Wars
sur Saturn

30 tee-shirts
Gex





CRYSTAL DYNAMICS™
DISTRIBUÉ PAR
BMG INTERACTIVE

Titan Wars disponible sur PlayStation en juillet 96

Gex sur PlayStation est distribué par SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

LE FOOT A L'HEURE DE L'EURO

Dites, vous n'avez tout de même pas cru que nous allions en rester là ? Addidas Power Soccer sort en effet dans une période faste pour le football, en particulier le foot français. Après les excellentes prestations de nos clubs en Coupe d'Europe, on attend avec impatience les deux prochaines compétitions internationales pour lesquelles la France est qualifiée : l'Euro 96 et les Jeux Olympiques d'Atlanta. De quoi donner envie de poursuivre la fête, paddle en main...

Sommaire

LEVER DE RIDEAU pp. 78-81
Ces jeux de foot seront testés le mois prochain.

EURO 96 (Saturn)
Le jeu officiel du Championnat d'Europe des Nations.

OLYMPIC SOCCER (PlayStation et Saturn)
Le jeu licencié pour les J.O. d'Atlanta.

STRIKER 96 (Saturn)
Le célèbre jeu d'arcade bientôt sur Saturn.

ENCORE AUX VESTIAIRES p. 82
Présentation des jeux de foot sortis en import.

VICTORY GOAL 96 (Saturn)
Un réalisme saisissant.

WINNING ELEVEN WORLD SOCCER (PlayStation)
Le foot selon Konami.

PRIME GOAL (PlayStation)
Quand la 32 bits de Sony se prend pour une 16 bits.

LES INDISPENSABLES p. 83
Récapitulatif des meilleurs jeux de foot disponibles actuellement.

SUIVEZ L'ÉPREUVE pp. 74-76
Le tableau des épreuves de l'Euro 96.
Suivez les matchs jour après jour et participez au concours Euro 96.

EURO 96

Euro 96 est le jeu officiel du prochain championnat d'Europe, qui aura lieu au mois de juin en Angleterre. En attendant de fêter le (possible) succès de la France (allez, les petits gars, on est avec vous !), vous allez pouvoir jouer les Desailly et Pedros sur votre Saturn.

Euro 96, outre le fait de bénéficier d'une licence officielle, n'est autre que l'adaptation d'Actua Soccer, sorti récemment sur la console de Sony. Les commentaires sont toujours assurés par Thierry Roland, qui est retourné en studio afin d'effectuer une autre série d'enregistrements. Espérons que, cette fois-ci, les commentaires du maître colleront correctement à l'action, ce qui n'était pas vraiment le cas dans Actua Soccer (testé dans *PO* n° 62). Au chapitre des améliorations prévues figure la gestion des trajectoires. Lors de remises en jeu (touche, corner, coup-franc, etc.), une ligne pointillée vous permettra d'apprécier et de choisir la trajectoire du ballon. Les équipes en lice sont évidemment celles qui participeront effectivement à l'Euro. Vu son caractère officiel, le jeu devrait respecter scrupuleusement les groupes, tout comme les noms des joueurs.

Une simulation classique

Dans la pré-version que nous avons pu voir, développée à 65 % environ, Cantona, Papin et Ginola étaient présents, alors qu'ils ne sont pas prévus sur la liste d'Aimé Jacquet (du moins pas en tant que titulaires). Il est vrai que la formation de l'équipe, basée sur la nouvelle génération, fonctionne plutôt bien. Autre détail, plus important celui-là : les gardiens de but ont le même maillot que les joueurs de leur équipe ! Dans ces conditions, pas évident de s'y retrouver et de distinguer son goal de ses joueurs. Là encore, espérons que cette petite erreur sera corrigée.

Vous pouvez choisir la formation de votre équipe, en vous adaptant à l'adversaire.

Enfin, les couleurs ne sont pas extraordinaires...
Au niveau des menus, c'est tout ce qu'il y a de plus classique : choix de la formation (dont un 4-0-6 plutôt inhabituel), remplacements, mode Replay, etc. Et, comme il se doit, plusieurs vues sont disponibles.

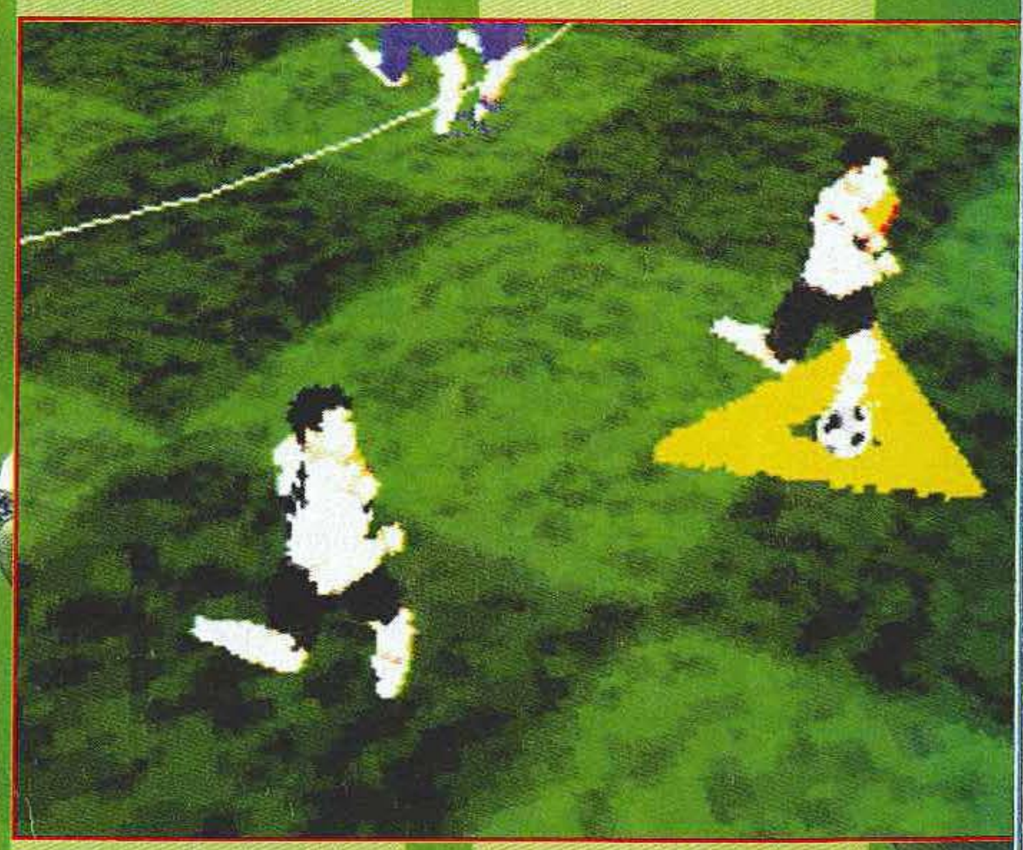
Euro 96 mérite-t-il la coupe ?

Bien entendu, nous attendons de disposer d'une version définitive avant de nous prononcer sur la qualité du jeu et de vous en proposer prochainement le test complet. Mais, a priori, il semblerait que Euro 96 n'apporte pas d'innovation majeure par rapport à Actua Soccer.

Quand un but est marqué, la mascotte de l'Euro, Goalieth, apparaît.

Plusieurs vues sont disponibles, ce qui n'apporte pas grand-chose au jeu.

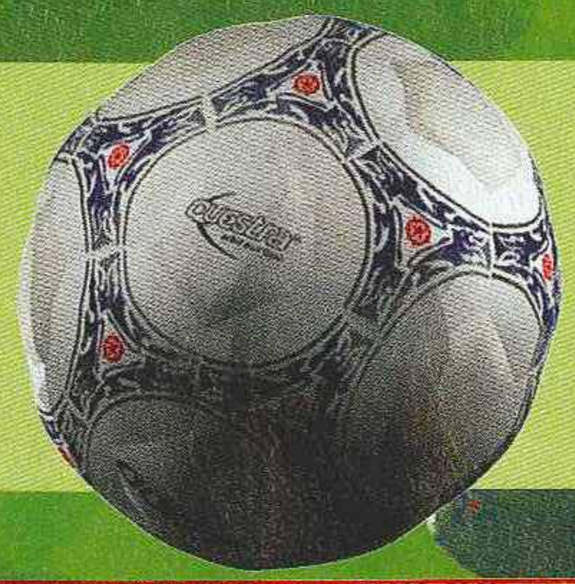
Le mode Replay permet de revoir les actions quand vous le désirez.



La composition des quatre groupes qui seront présents en Angleterre devraient être scrupuleusement respectée.

OLYMPIC SOCCER :

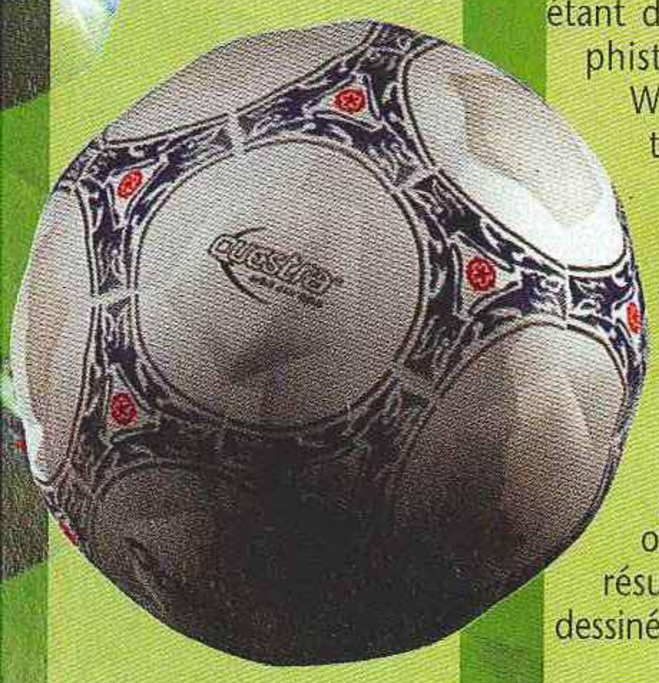
Avec son animation impressionnante, Olympic Soccer se pose comme un sérieux concurrent pour Adidas Power Soccer et consorts. La version PlayStation présentée ici (une adaptation Saturn sortira en même temps) offre un aperçu saisissant du soft de foot jouable, rapide, et surtout très fun.

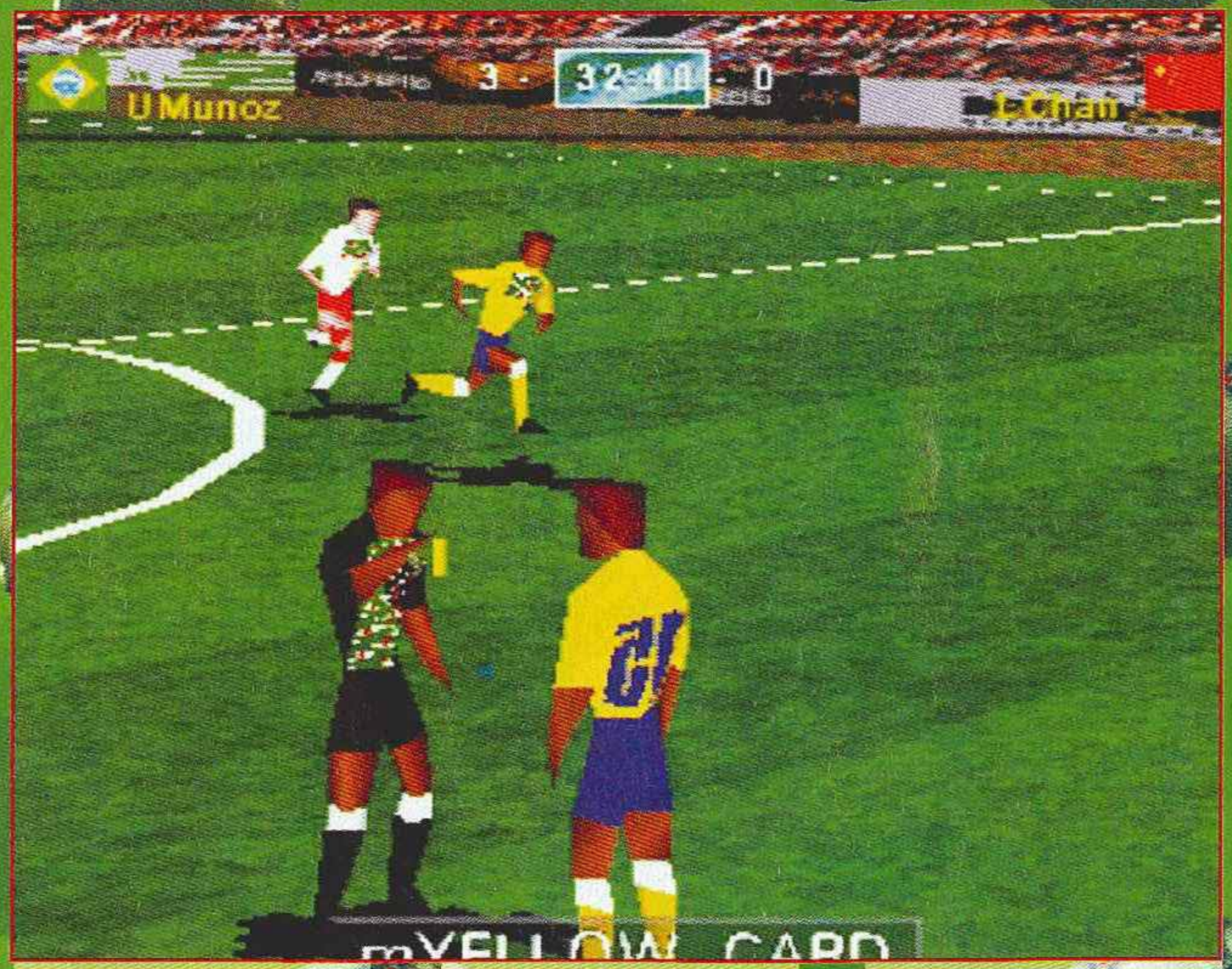


Banbury, petit bled niché au fin fond de la cambrousse anglaise, est situé à une centaine de kilomètres au nord-est de Birmingham (où se trouve le siège social d'US Gold). C'est ici, dans une mini-zone industrielle, que se trouve Silicon Dreams, le studio de conception de l'éditeur/distributeur anglais.
Derrière la façade typiquement britannique, l'activité bat son plein. On travaille sur Olympic Games (voir la preview dans les Stop Info), mais aussi sur Olympic Soccer, les deux produits pour lesquels US Gold a une fois de plus obtenu la licence officielle des Jeux Olympiques. C'est évidemment le second qui nous intéresse présentement. Le produit n'est pas totalement fini, mais on peut déjà s'en faire une petite idée : vous avez le choix entre 5 langues différentes, 33 équipes, et 4 modes de jeu (Exhibition, Arcade, Tournoi et Ligue). De 1 à 4 players peuvent jouer simultanément.
D'un point de vue technique, quelques-uns des mouvements des joueurs ont été réalisés en motion capture vidéo, les autres étant dessinés par les graphistes du jeu. Mark Walden, le producteur et concepteur du soft l'explique ainsi : « Certains mouvements sont bien adaptés à la motion capture, mais d'autres, par exemple les têtes plongeantes, offrent un meilleur résultat lorsqu'ils sont dessinés ». Côté graphisme,

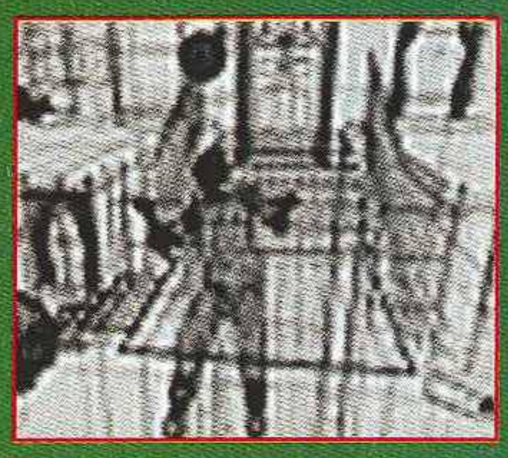
Faire des yeux, un nez et une bouche, n'aurait pas pris beaucoup de place lors des plans fixes rapprochés !

« Nous avons privilégié la jouabilité et l'animation. » (Mark Walden)



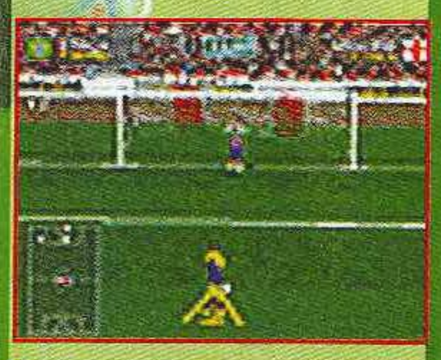


Si le jeu est en 3D polygonale, les séquences d'intro ont quant à elles bénéficié d'un traitement de faveur puisqu'elles ont été réalisées en images de synthèse. La technique requiert beaucoup de calculs, mais le résultat est saisissant.

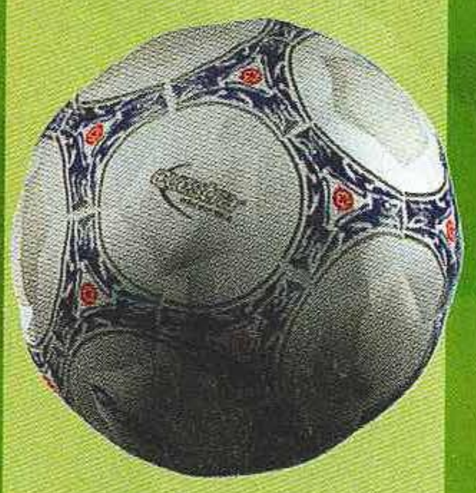


LE JEU D'ATLANTA

Toutes les vues sont relativement jouables, mais les meilleures restent les vues aériennes.



Les lignes encore brisées attestent que cette version n'est développée qu'à environ 70 %.

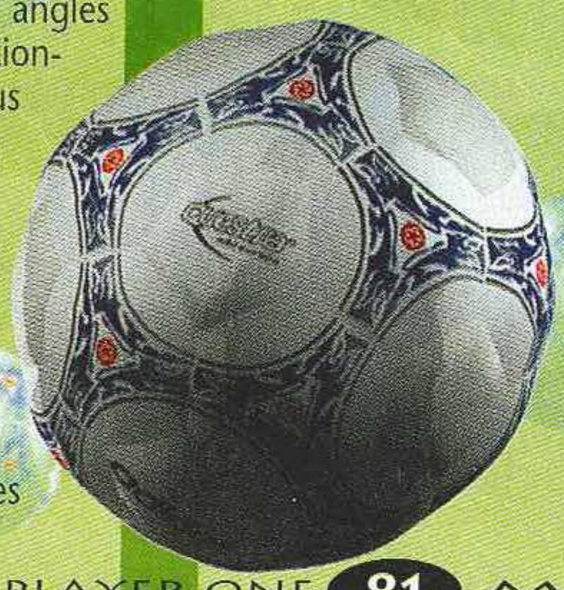


Vous pouvez donner des caractéristiques supplémentaires à certains joueurs, comme l'agressivité.

les joueurs sont en 3D polygonale, donc sans mapping. Là encore, Mark intervient : « C'est un choix. Nous avons décidé de privilégier la jouabilité et l'animation ». Du coup, ce qui n'est pas très gênant avec une vue aérienne, le devient en plan rapproché : les joueurs ont une face plate, sans yeux, sans nez et sans bouche, bref sans âme. Mais passons, car le résultat escompté est bel et bien là : l'animation est fluide et très véloce.

Les joueurs sont capables d'effectuer jusqu'à vingt mouvements différents, ce qui avec beaucoup de pratique, devrait permettre de réaliser des actions relativement élaborées. 6 vues, déclinables sous 3 angles différents sont sélectionnables, ce qui nous donne 18 points de vue au total. Le mode Replay est bien sûr présent, avec, inclus, les 18 angles de vue, histoire de bien mater les actions chaudes. Enfin, sachez que les distraits qui filent marquer contre leur camp n'auront plus d'excuse. En effet, le curseur placé sous le joueur que vous contrôlez est en forme de flèche, laquelle vous indique la direction du but adverse. Bref, il est encore un peu tôt pour estimer ce jeu à sa juste valeur. Laissons d'abord à la sympathique équipe de Silicon Dreams, le soin de peaufiner le bébé. L'accouchement et la présentation sont prévus pour le mois de juin.

Dix-huit points de vue !



ANDREW WATT, RESPONSABLE MARKETING DE US GOLD, NOUS PARLE DE LA LICENCE DU JEU

PLAYER ONE : En 92, Barcelone. En 94, Lillehammer et la Coupe du monde de foot aux USA. Et maintenant les J.O. d'Atlanta. Comment avez-vous décroché cette licence officielle ?
ANDREW WATT : Pour l'obtenir, nous avons négocié avec les responsables du Comité olympique chargé des licences.

PO : Concrètement, comment cela se passe-t-il ?
AW : Nous avons présenté nos deux jeux au Comité. Ils ont été aussitôt intéressés pour nous délivrer la licence exclusive.

PO : Avez-vous déjà des projets concernant la Coupe du monde 98 ?
AW : Non. *(Ndlr : Aux dernières nouvelles, Sony aurait décroché la licence).*

PO : Qu'est-ce que cet aval officiel vous apporte ?
AW : De l'argent. *(Ndlr : le montant ne nous a pas été révélé !)*

PO : À combien estimez-vous les retombées financières dues à la licence ?
AW : Elles se manifestent surtout au niveau de l'image. La licence apporte une certaine crédibilité au jeu et offre une relative liberté concernant les opérations de marketing, de manière à exploiter au mieux l'image des Jeux Olympiques.

PO : Pour la licence, deux softs sont prévus : Olympic Soccer et Olympic Games. Combien de personnes ont travaillé sur ces produits, et durant combien de temps ?
AW : Une équipe de seize personnes a travaillé à temps plein durant dix-huit mois. Un vrai marathon... olympique !

Over the World

ENCORE AUX VESTIAIRES

Deux jeux de foot, actuellement disponibles en import, devraient sortir bientôt en version officielle.

Victory Goal 96

Après deux premiers volets pas franchement convaincants, Sega a revu sa copie et sort, au Japon, Victory Goal 96. Si les menus ne changent pas vraiment, les phases de jeu, quant à elles, ont été complètement remaniées, à commencer par les mouvements des joueurs, en bonne position pour décrocher la palme du réalisme (il faut le voir pour le croire) ! Au niveau de la jouabilité, vous pouvez réaliser diverses actions intéressantes. Par exemple, en pressant deux fois dans une direction, votre joueur pique une pointe de vitesse sur une quinzaine de mètres, puis ralentit, ce qui est aussi réaliste. Une autre action consiste à réaliser une feinte, très efficace, surtout si vous vous trouvez face au gardien. Différents modes de jeu sont évidemment disponibles (match amical, coupe, ligue, etc.), et vous pouvez choisir votre équipe parmi seize formations. Notez que ces formations ne sont pas internationales, mais appartiennent à la ligue professionnelle japonaise. Autre point fort, les penaltys. Un zoom suit la balle, le gardien, relativement petit avant le tir, devient plus gros à mesure que le ballon arrive à son niveau. Là encore, l'animation est sans faille. Bref, espérons que monsieur Sega aura la bonne idée de sortir ce jeu en France. Il serait dommage qu'on passe à côté.

Chon

Lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

Textes
JAPONAIS ANGLAIS

Editeur
SEGA

Un réalisme saisissant.

Des actions impressionnantes.

Seize équipes seulement.

Winning Eleven World Soccer

Alors, essayons de faire simple. Winning Eleven World Soccer, jeu japonais, est l'adaptation de Goal Storm, production européenne, elle-même adaptée de J.League Jikkyou Winning Eleven, une simu de foot japonaise sans envergure. Le premier cité, et dernier sorti, propose des équipes internationales, celles de Goal Storm — contrairement au premier Winning Eleven, basé sur le championnat nippon. Les plus attentifs d'entre vous auront compris que cette version s'adresse avant tout aux joueurs japonais. Il faudra donc être courageux pour s'y essayer même si la jouabilité a été sensiblement améliorée par rapport à Goal Storm. Ouais... Vous n'avez pas l'air convaincu, là... Bon, on vous fera un dessin la prochaine fois, si le jeu sort en France.

Milouse

Lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

Textes
JAPONAIS

Editeur
KONAMI

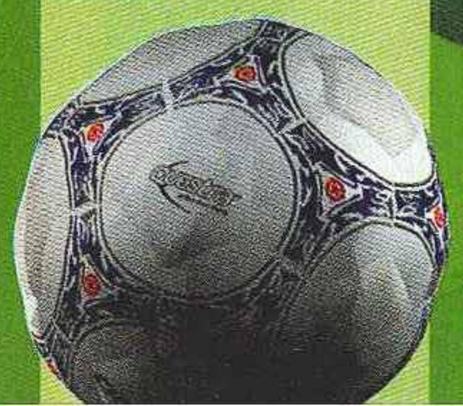
La jouabilité améliorée par rapport à Goal Storm.

Les joueurs ridicules.

Une nouvelle version tous les six mois, ça devient lassant !

Prime Goal

Sony distribuera en septembre un jeu de foot (un de plus !), édité depuis quelques mois au Japon par Konami. Sous réserve de modifications importantes, il n'y a pas de quoi être impatient. Bien que jouable, Prime Goal bénéficie d'une réalisation 16 bits. Précisons qu'on l'attend sur PlayStation.



LES INDISPENSABLES

Voici un petit tableau récapitulatif des jeux de foot les plus représentatifs du genre et toujours disponibles en magasin.

ACTUA SOCCER
Funsoft

NBRE DE JOUEURS :1 OU 2
MACHINE : PLAYSTATION
NOTE PLAYER N° 62 : 72%

Le commentateur n'est autre que notre Thierry Roland national ! Hélas, les commentaires du maître ne collent pas toujours à l'action et la compétition manque de profondeur. Sega devrait sortir Euro 96 sur Saturn, qui serait une version un peu améliorée, et surtout le jeu officiel de la Coupe d'Europe des Nations. Voir page 78 pour plus de détails.

ADIDAS POWER SOCCER
Psygnosis

NBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINE : PLAYSTATION
NOTE PO N° 64 : 92 %

Avec ses coups spéciaux à base de combinaisons de boutons, APS permet d'effectuer pas mal d'actions spectaculaires. Vous pourrez, par exemple, rentrer le ballon en même temps que le gardien ! Ou encore balancer un coup de latte entre les omoplates d'un joueur adverse. Le mode Simulation est tout de même plus correct. Test complet pages 68.

FIFA SOCCER 96
(16 BITS)
EA Sports

NBRE DE JOUEURS :
MD 1 À 4 - SN 1 À 5
MACHINES : MD/SN
NOTES PO N° 58 :
MD 90 % - SN 92 %

Fifa International Soccer fut le premier d'une longue série. Fifa est dans un style plutôt arcade avec une vue en 3D isométrique. Certains adorent, d'autres détestent, notamment en raison de l'assistance de l'ordinateur. Le jeu reste néanmoins une référence sur 16 bits.

FIFA SOCCER 96
(32 BITS)
EA Sports

NBRE DE JOUEURS :
PLAYSTATION 1 À 4 -
SATURN 1 À 4 - 3DO 1 À 6
MACHINES :
3DO/SATURN/PLAYSTATION
NOTES
PO N° 48 : 3DO 98 %
PO N° 61 : PLAYSTATION 89 %
PO N° 62 : SATURN 89 %

Sur 32 bits, le jeu de foot d'EA retrouve une seconde jeunesse. Sept vues sont proposées, les joueurs sont en 3D, et un zoom du plus bel effet accompagne généralement l'action...

ISS/ISS DELUXE
Konami

NBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINE : SN
NOTE PO N° 58 : 98 %

ISS est considéré par les joueurs de la rédac comme la meilleure simulation de foot, et ce, toutes consoles confondues. Son aspect stratégique et tactique, sa jouabilité, son animation et son réalisme incroyable en font le coup de cœur de la rédaction. Bref, c'est LE jeu ! La version MD devrait arriver le mois prochain, et, comble du bonheur, les versions 32 bits seraient en chantier !

KICK OFF 3
Anco

NBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
MACHINES : SN/MD
NOTE PO N° 49 : MD 60 %

Si la série des Kick Off a connu un succès certain sur PC, il n'en va pas de même pour les versions consoles. Graphisme, bande-son, animation, etc., rien n'est vraiment à la hauteur en regard des autres titres

disponibles sur 16 bits. En effet, les joueurs sont ici carrément minuscules et la vitesse de jeu s'avère beaucoup trop élevée.

OLYMPIC SOCCER
Silicon Dreams

NBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINES :
PLAYSTATION/SATURN/3DO
NOTE : EN TEST LE MOIS PROCHAIN

Le jeu développé par Silicon Dreams (filiale d'US Gold), n'est pas encore terminé. Difficile donc de porter un jugement définitif avant de l'avoir testé. Toutefois, on sait d'ores et déjà que ce titre bénéficie de graphismes en 3D polygonale et d'une animation très fluide. Pour plus d'info, nous vous conseillons de vous reporter à la page 80.

PLAYER MANAGER
Anco/Imagineer

NBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : SN
NOTE PO N° 42 : 85 %

Adaptation d'un jeu sorti sur Amiga, Player Manager a un style particulier. Vous êtes responsable d'un club et devez le gérer : budget, achat et vente de joueurs, blessés indisponibles, aménagement et entretien des infrastructures, enveloppes enterrées (je blague !), etc. Un jeu extrêmement complet, à réserver en priorité aux fous de foot, ou aux Berlusconi en herbe.

SENSIBLE SOCCER
Sony

NBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
MACHINES : MD/SN
NOTE PO N° 37 : MD 75 %

À l'instar de Kick Off, Sensible Soccer fut un méga-hit sur micro. Avec ses sprites riquiquis et sa vitesse de jeu élevée, ce titre n'a rien d'une simulation : un bouton pour le tir, et deux pour les passes (courte et longue),

ce n'est pas suffisant pour développer un style de jeu intéressant ou un tant soit peu complexe...

SUPER SIDEKICKS
SNK

NBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
MACHINE : NEO GEO
NOTE PO N° 31 : 95 %

La Neo Geo possède aussi son jeu de foot fétiche ! Super Sidekicks compte à ce jour trois volets sur Neo Geo. SNK, l'éditeur, avait déjà rencontré un grand succès, lors du lancement du jeu en arcade. Rien d'étonnant dès lors, que le style soit très axé arcade. Avec ses sprites hauts en couleur et sa simplicité d'accès, la série des Super Sidekicks est très fun.

Dossier réalisé par Chon, Milouse et Stone.

ENFIN VOTRE SALON !!

PLANETE MANGA

PLANETE COMICS
PLANETE GAMES

AU GRAND PALAIS

A LILLE

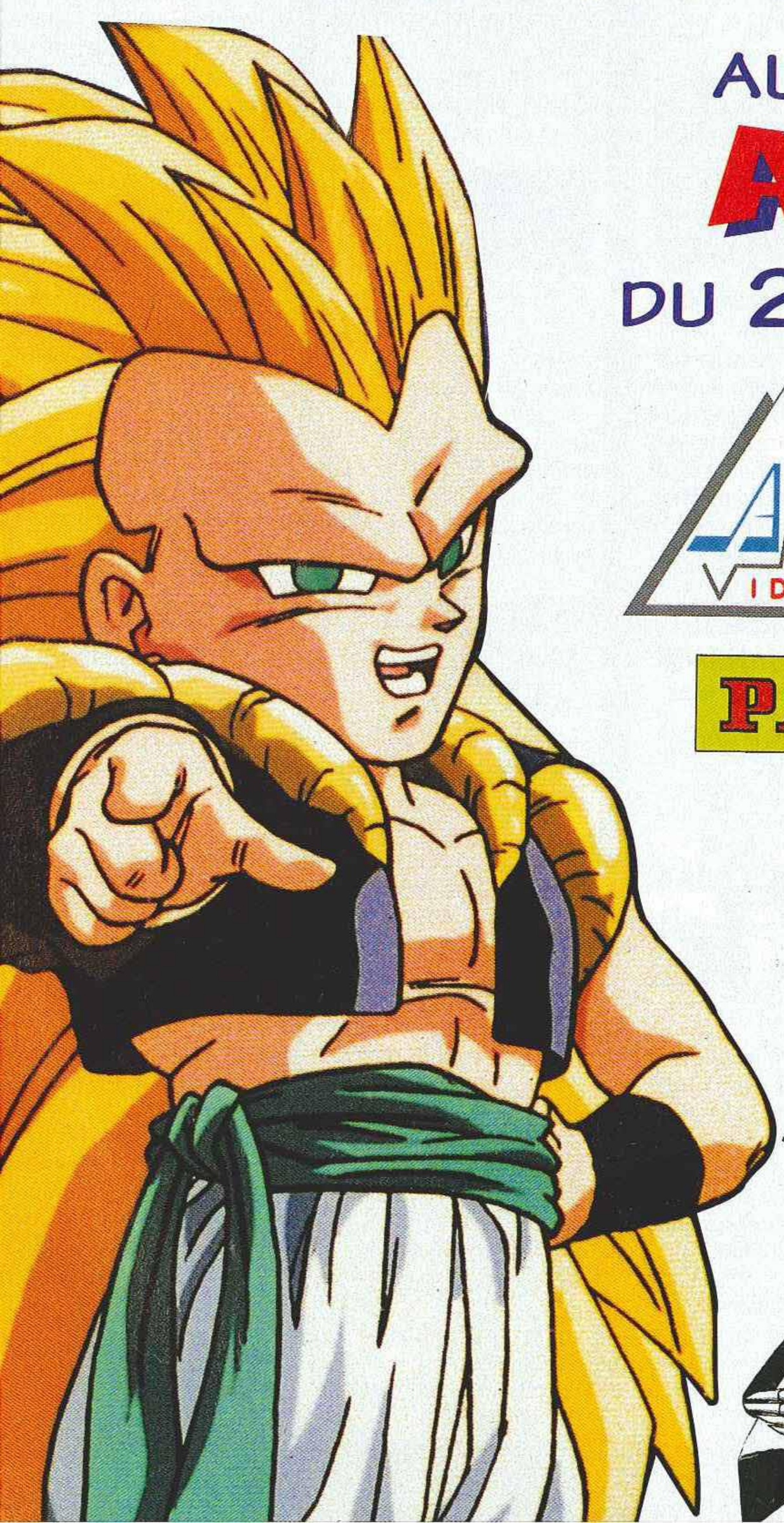
DU 24 AU 27 MAI 96

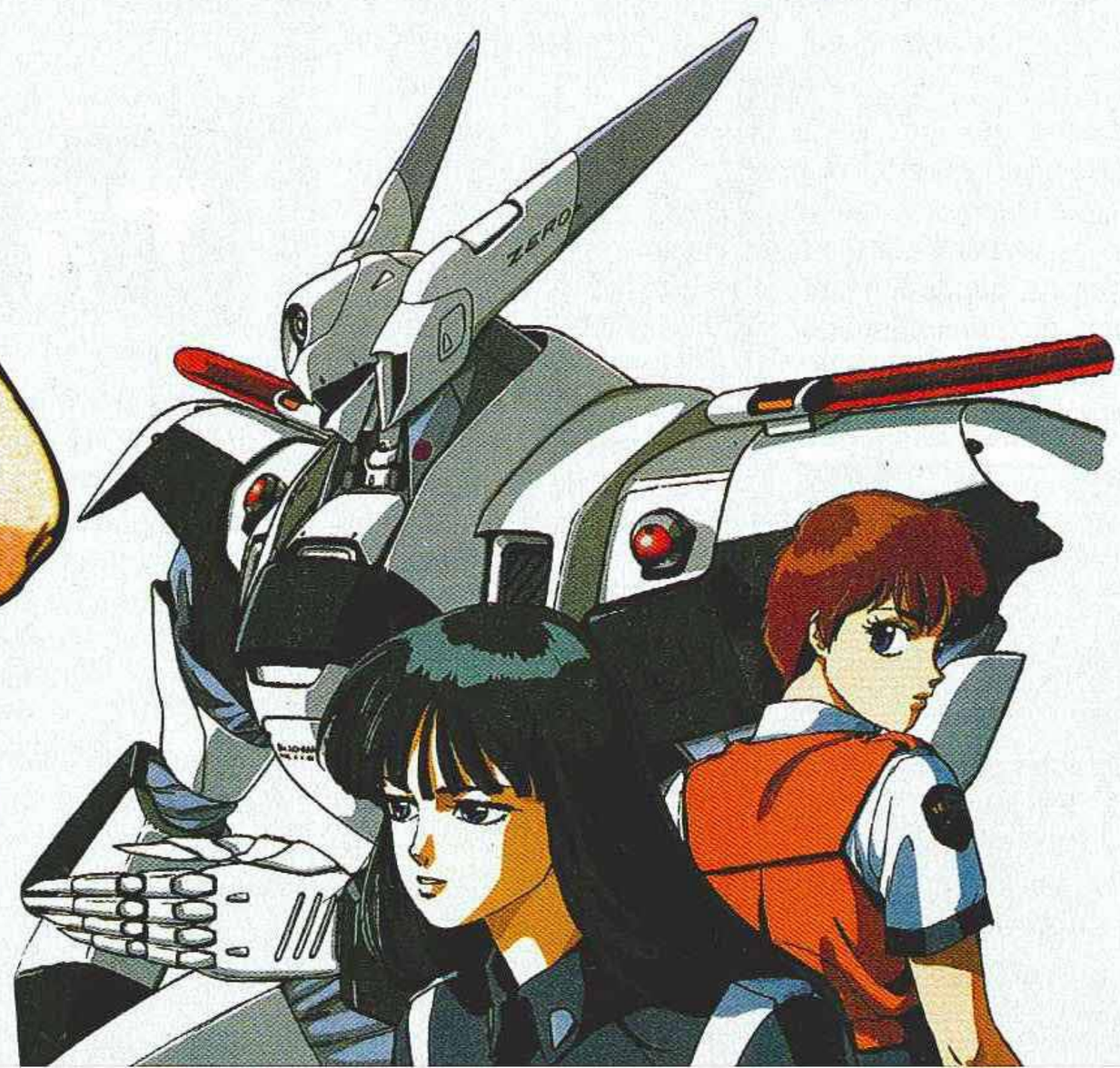
AK VIDEO

ESPACE 3 games

PANINI

Dangereuses Visions





RJK

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

Kirby Dream Course 98
Kirby's Ghost Trap 114

Game Boy

Adventure of Lolo 2 115

Megadrive

Tintin au Tibet 112

Saturn

Street Fighter Alpha 86
Panzer Dragon Zwei 90
Ultimate Mortal Kombat 3 94
Alone In The Dark 2 106
Night Warriors 102
Golden Axe The Duel 116
Guardian Heroes 110
Defcon 5 118
Shellschock 118
Valora Valley Golf 118
Shock Wave 119

PlayStation

Street Fighter Alpha 86
Alone In The Dark 2 106
Ridge Racer Revolution 108
NBA Live 96 117
Williams Arcade's Greatest Hits 119
Criticom 119
Extreme Pinball 119

LES TESTS DÉCODÉS

Type de console

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

Données techniques

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

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

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

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

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

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

TESTS

STREET FIGHTER ALPHA

Saturn/ PlayStation

Street Fighter dure et perdure. Certains se sont lassés mais les vrais fans du plus célèbre des jeux de combat répondent encore et toujours présents. SF Alpha leur est dédié.

Le temps passe vous savez ! En me retournant sur mon passé ludique, je me suis aperçu que le premier Street Fighter avait vu le jour en 1987 (p..., neuf ans !). Depuis, les versions se sont succédé (à ce jour on en compte huit), et les plus assidus, les plus acharnés d'entre vous ont sans doute suivi pas à pas le développement du mythe. La surexploitation semble manifeste, mais je dois avouer que je fais partie de ces intoxiqués qui ne se lassent décidément jamais de Street Fighter et tombent toujours dans le piège de la nouvelle version. Alors, drogue, bêtise, lobotomie ? Peut-être les trois...

Le tatsumaki passe au travers du Sonic Boom. Classique. Mais Charlie a ici le temps de réagir.

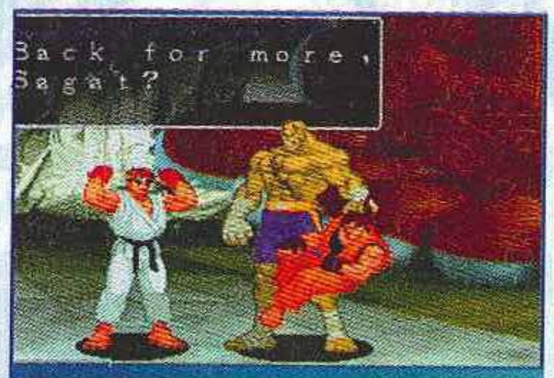
« D'UN Z QUI VEUT DIRE... ALPHA ! »

La manie de changer les noms des jeux ou de certains personnages d'un pays à l'autre m'a souvent paru incompréhensible (Vega devient Bison, Gouki se renomme Akuma...).

LEVEL MAX

Chaque personnage possède une moyenne de trois super pouvoirs. Vous pouvez les déclencher lorsque la barre Level, au bas de l'écran, est remplie au moins à son tiers.

Bon, alors c'est vrai qu'appeler un jeu « Zero » ça a un petit côté péjoratif, mais bon, je crois que les joueurs s'y seraient fait. Les plus observateurs remarqueront d'ailleurs sûrement que Rose, dans la présentation, esquisse toujours le Z de Zero, et que cette même lettre se retrouve sous le compteur de temps, entre les deux barres d'énergie, lors de chaque combat. Tout ça pour dire que appeller un chat un chat n'est, dans l'absolu, pas



Dan, malmené, doit ici la vie à Ryu. Sans son arrivée, Sagat brisait le cou fragile du valeureux combattant.

si mal. La digression étant terminée, passons au jeu.

Les protagonistes connus de cette nouvelle version sont au nombre de six. Il y a Ryu, Ken (les inséparables), Sagat et Chun-Li. Les deux derniers, Bison et Akuma, font partie des personnages cachés du jeu, et ils ne sont pas directement sélectionnables (Bubu vous donnera le truc le mois prochain). À côté de ces figures bien connues, sept nouveaux combattants font ici leur apparition : Adon, Birdie, Charlie (un clone de Guile), Dan, Guy, Rose et Sodom. Nous nous retrouvons donc avec un total de treize Street Fighters ce qui, sans être extraordinaire, se révèle tout à fait honorable. De toute façon, c'est la qualité technique qui prime dans ce genre de jeu, et là...

L'avis de players dubitatifs

REYDA : « Animation fluide, personnages attachants, présentation avec icônes très clean, musiques piano-bar entraînantes, Guy... autant de bonnes raisons d'aimer ce jeu. Mais pourquoi des coups spéciaux si peu instinctifs pour certains persos (Sodom, Adon, Guy, Rose...) ? Pourquoi des victoires si facilement acquises avec MM. R et K ? Pourquoi aucune possibilité de "dash" ou d'esquive ? Le concept manque de nouveautés, d'où un Street plutôt classique au final. Reste un très bon jeu, même si je préfère Vampire Hunter pour l'instant ».

WOLFEN : « Street Fighter dites-vous ? Mais à quel épisode en sommes-nous déjà ? J'avoue avoir quelque peu perdu le fil de l'histoire. Mais en parlant de Super Street Fighter 2.7.3 Zero Alpha prime turbo X, le Retour du neveu du petit-fils de Dhalsim, je ne pense pas me tromper de beaucoup. À présent, il serait peut-être temps de laisser tomber le filon ou mieux, d'avoir l'audace de passer enfin au troisième épisode ».

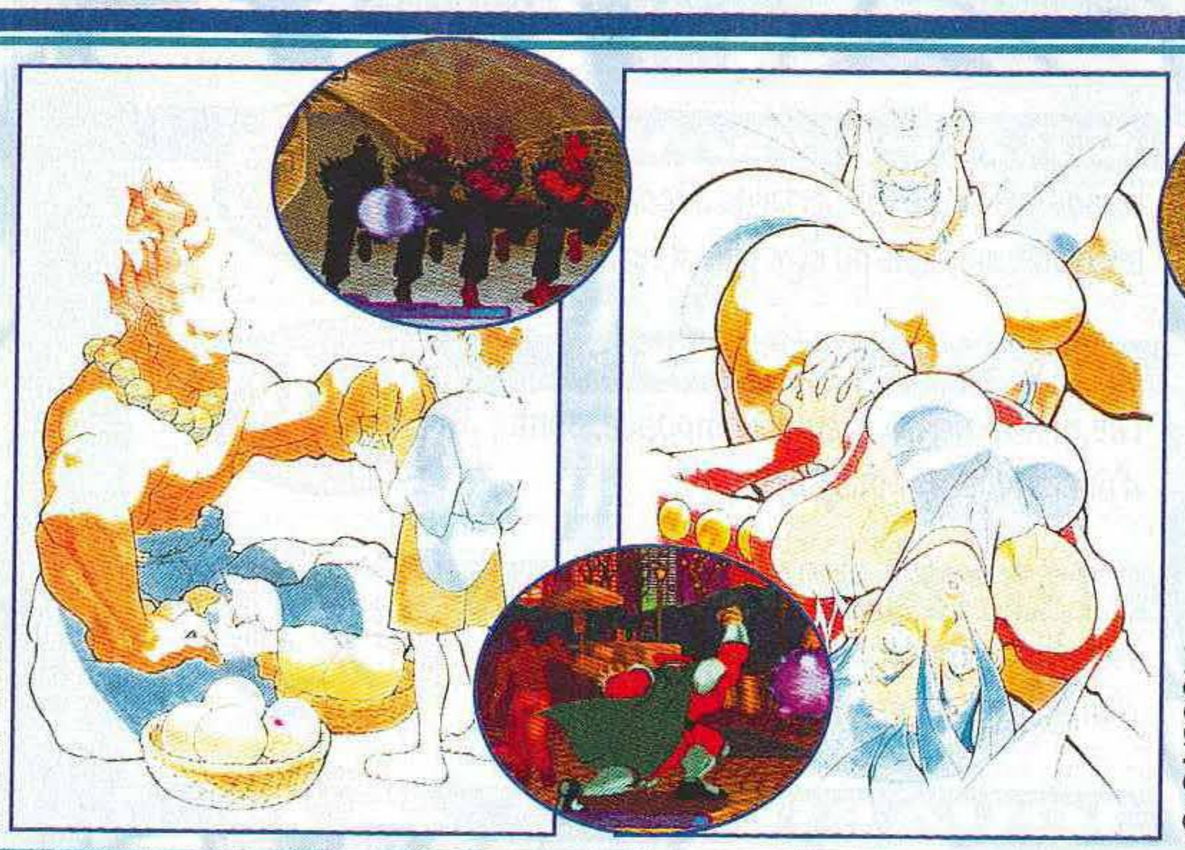
Le Team mode apparaît lorsque vous terminez le jeu avec Ryu ou Ken à un niveau assez élevé, vous autorise à rencontrer Bison.

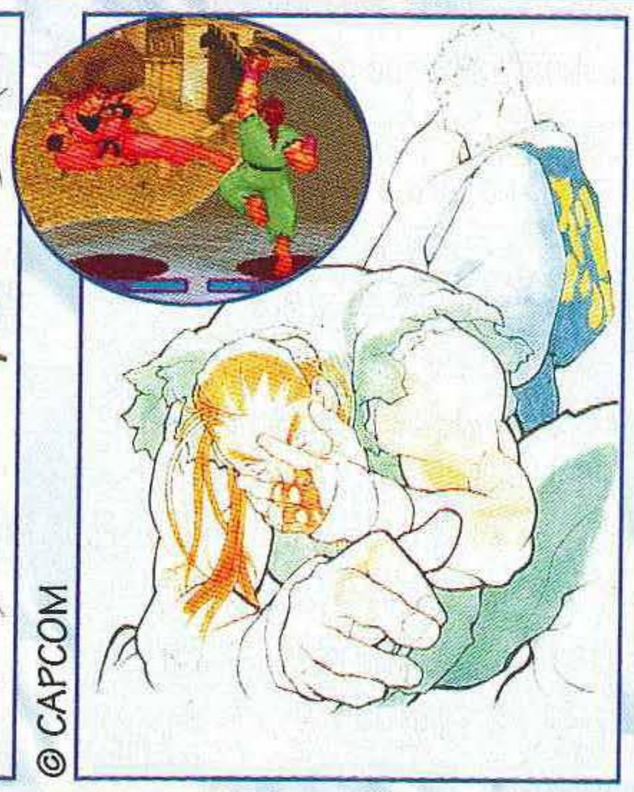
TRAINING MODE

Le premier coup encaissé, l'ordinateur se met automatiquement en garde. Pratique pour améliorer ses hits combo.

UN PETIT BIJOU

SF Alpha regorge de détails qui montrent bien le soin apporté à sa réalisation. D'abord, et ce n'est pas négligeable, les options sont très nombreuses, et vous avez vraiment la possibilité de paramétrer le jeu comme bon vous semble (temps, nombre de rounds, importance des dommages, vitesse des combats,





VIEILLES CONNAISSANCES

Cachés dans de sombres recoins, Bison, Akuma et Dan vous attendent. Le premier est bien connu, inutile de le présenter. Akuma bénéficie d'une notoriété similaire, il était le perso caché du Super SF II Turbo (on l'a également vu dans les X-Men). Enfin, Dan fait figure de pauvre loser puisque qu'il se fait massacrer par Sagat puis jeter comme une loque lorsque le géant thaïlandais voit venir Ryu.

© CAPCOM

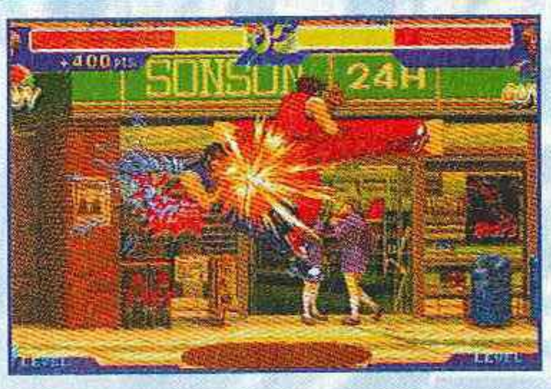
Adon possède une palette de pouvoirs très particuliers, souvent des esquives ou des contres (contre-saut, esquive boule...).

etc.). Même le mode Training (l'entraînement) a été extrêmement bien pensé puisqu'il vous autorise à tester, en étant sûr de savoir s'ils passent ou non, tous vos enchaînements (voir encadré « Training mode »). En ce qui concerne le tournoi, vous rencontrez un adversaire différent, à la fin de celui-ci, en fonction du personnage avec lequel vous jouez. Cela dépend, bien évidemment, des liens qui les unissent (Ryu rencontre Sagat, Ken affronte Ryu, etc.) et cette idée, très originale, mérite d'être exploitée. Le système de combos (enchaînements) prévaut ici plus que jamais et les amoureux du style vont pouvoir s'en donner à coeur joie.

Le nouveau système de barre « Level » permet d'invoquer des super pouvoirs plus ou moins puissants (selon que vous appuyez sur un, deux ou trois boutons) qui ne se révèlent véritablement efficaces que très bien placés. Interdit de faire n'importe quoi, donc. Bref, il y aurait encore beaucoup à dire sur SF Alpha (système de protection en l'air, zero counter...) mais dix pages de test ne remplaceront jamais autant d'heures de jeu. Les fans de Street Fighter savent donc ce qu'il leur reste à faire, quant aux autres, on ne les blamera pas de n'avoir pas lu ce test !

Chris,

souvent las, mais là...



RENTABILITÉ

Quelques personnages de SF Alpha étaient déjà présents dans d'anciennes productions Capcom. Guy et Sodom débarquent directement de Final Fight, tandis que Birdie et Adon sont issus du premier Street Fighter !

STREET FIGHTER ALPHA

éditeur	CAPCOM
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI (RECORDS)
continue	INFINI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 93%

En résumé

La valse des Street Fighter continue, et cette version Alpha lui fait honneur. Un excellent jeu aussi bon sur Saturn que sur PlayStation.

GRAPHISME 92%

Persos très réussis. Certains décors, en revanche, auraient pu être plus « recherchés ».

ANIMATION 94%

Les mouvements, bien décomposés, sont d'une fluidité remarquable.

SON 92%

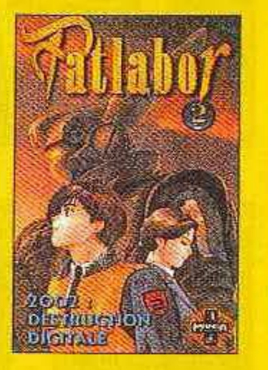
Voix digits impeccables, musiques assez réussies, sons percutants... Du tout bon.

JOUABILITÉ 94%

Les super hits combo sont encore réservés aux pros, mais les autres s'amuseront aussi.

100 95 92% 85 80 75 70 65 60 55 50

K7 VIDEO



Toutes les nouveautés
Nombreuses références PAL/SECAM

K7 VIDEO			K7 VIDEO	
Street Fighter II	139 f		Chasseurs de primes The hard	139 f
MOLDIVER 1 à 3	139 f	P	Ran la légende verte 2	139 f
Mégalopolis 1 à 4	99 f	R	Kishin Heidan vol 2	139 f
GOLGO 13	139 f	O	Yugen Kaisha vol 3	109 f
DEUS	110 f	M	Patlabor 1 ou 2	139 f
ROUJIN Z	135 f	O	RG Veda	139 f
APPLESEED	139 f	S	COBRA le film	165 f
THE COCKPIT	165 f		GUYVER attaque zoanoïde	139 f
PLASTIC LITTLE	139 f		GUYVER la genese	139 f
MAPS 1 à 2	139 f	N	Yoma les Ténèbres	165 f
Tenshi Muyo 1 à 3	139 f	E	Borgman vol 2	139 f
Ken le Survivant (le film)	129 f	W	Eightman	159 f
Macross Prototeck	129 f	S	Humming Bird	165 f
You're under arrest Vol 2	149 f		Norm de code 'Love City'	159 f
Les ailes d'honneamise	149 f		Réincarnation	165 f
Black Jack 2 ou 3	159 f		Slow Step vol 3	139 f
Vampire Hunter D	139 f		Final Fantasy 2	139 f
Ranma 1/2 Vol 3	139 f		Bubblegum Crisis 3	129 f
Kojiro Vol 4	165 f		USHIO & TORA 1 à 3	139 f
Cobra 7 à 10	165 f / K7		AH MY GOODESS 1 à 3	110 f

K7 INT-18 ANS
Nombreuses références PAL/SECAM
Copie carte d'identité obligatoire

SHIN ANGEL	139 f	Ninja Scroll	139 f
SHIN ANGEL 2 ou 3	119 f	TWIN DOLLS 1 ou 2	139 f
SHIN ANGEL 4	119 f	Ma Sorcière Rei Fan 1 ou 2	119 f
Anges des Ténèbres 1 ou 2	139 f	ERMITAGE 3 vol 1 ou 2	119 f
Urosokidoji 1 à 4	99 f / vol	Possession Diabolique	149 f
MLLE METEO	139 f	Phantasme d'Eimee	149 f
Ogenki clinic 2	159 f	Esclave et Maîtresse	149 f
Dragon Pink 1 à 3	149 f / vol	L'Odyssée du Plaisir	149 f

CADEAUX
UNE
SURPRISE
et le catalogue
de tous nos produits
pour toute commande*.
*Offre valable jusqu'au 30/06/96

MC diffusion

CD ORIGINAUX

Street Fighter II vol 1 :	249 f
Street Fighter II vol 2 :	249 f
Ghost in the Shell :	279 f
Vage Samurai Narcadia...	
...2 CD (1 - 2)	249 f / un
Nausicaa (la vallée du vent)	149 f
CAT'S EYES :	135 f
City Hunter : (The secret Service)	235 f
Kimagure Orange Road :	235 f
(Live et Cie - original soundtrack)	
St Seiya 1995 (Sound Collection)	219 f

ART-BOOK

Art Book DBZ 1 à 7 :	180 f

GOODIES

PP Card 29 (par 25) :	70 f
Power level 16 (par 10) :	48 f

JEUX DE ROLES

Star Wars (Starter) :	60 f
Star Wars (Booster) :	20 f
Middle Earth (Starter) :	60 f
Middle Earth (Booster) :	20 f

X-FILES
Le phenomene envahit la France !

Tee Shirt (XL) 6 modèles :	139 f
Casquette :	120 f
Porte clefs lumineux :	25 f
Trading Cards :	10 f
CD original :	239 f
(Sound Track the X-Files)	

Un chèque de 30 f à déduire sur la prochaine commande*

DRAGON BALL Z

Trading collection le sachet :	35 f	**Classeur 80 cartes :**	**25 f**
Trading collection 10 sachets :	320 f	**Classeur 80 cartes par 5 :**	**99 f**
Hero collection n°4 le sachet :	27 f	Classeur de luxe :	149 f
Hero collection n°4 10 sachets :	245 f	Poster (N° modèles) l'un :	25 f
Cardass n°26 par 1 :	**5 f**	Poster (N° modèles) par 10 :	220 f
Cardass n°26 par 10 :	**48 f**	Pogs (Officiel Japon) par 6 :	9 f
Power level 16 par 1 :	**5 f**	K7 DBZ du 1 à 11 (l'unité) :	119 f
Power level 16 par 10 :	**48 f**	Les 4 K7 DBZ :	399 f
Rami Card DBZ par 1 :	5 f	K7 DB du 1 à 3 (l'unité) :	139 f
Rami Card DBZ par 10 :	48 f	Animé Comics DBZ de 1 à 15 :	69 f / vol
Rami Card Divers Japanim par 1 :	5 f	Mangas DBZ de 1 à 42 :	39 f / vol
Rami Card Divers Japanim par 10 :	48 f	Mangas DBZ Français 1 à 19 :	37 f / vol
Laser Card's par 1 :	7 f	Art Book DBZ vol 1-3-5-6-7	180 f / vol
Laser Card's par 10 :	60 f	Art Book DBZ vol 2-4	150 f / vol

PROMOS

Magic homeland (boost) 10 sachets	90 f
Power Level 14 ou 15 (x10)	25 f
Cardass DP 24 ou 25 (x10)	25 f
Pogs Officiels Japon (x6)	9 f
Manga Sailormoon Jap 1 à 12	29 f / vol

MANGA 漫画

EROTIQUES INT-18 ANS
COPIE CARTE D'IDENTITÉ OBLIGATOIRE

MANGAS		ART BOOKS	
ANGEL 1 à 7	58 f / vol	SIGNIFIANT	250 f
Go Go Videl	120 f	U-JIN LAND	95 f
OGENKICLINIC 1 à 9	53 f / vol	TABOO	150 f
Q & I 1 à 5	58 f / vol	MINK	200 f
VISIONARY 1 à 10	58 f / vol	Moon Moon Candy	200 f
DBX	149 f	Artworks Of Fairytale	198 f
Sailor X	149 f	CAN CAN BUNNY	120 f
Private Psycho Lesson	50 f	Dragon Knight 4	200 f
Chirality	85 f	LYCEENNE (U JIN)	280 f
Dark Wirbel 1 à 2	80 f / vol	Viper	150 f

ANIMÉ COMICS

Saint Seiya 1 à 4	69 f / vol
Slam Dunk 1 à 4 (movies)	69 f / vol
Street Fighter II (movies)	98 f / vol
St Fighter II Vict oav sér 1 à 2	75 f / vol
Yuyu Hakusho (JR) 1 à 2	69 f / vol
Yuyu Hakusho (1 movie) 1	69 f
Yuyu Hakusho (2 movie) 1 à 2	69 f / vol
Blue Seed 1 à 4	78 f / vol
Tenshi Muyo oav série 1 à 7	120 f / vol
Tenshi... Tv sér film comic 1 à 8	98 f / vol
The ghost in the shell	130 f

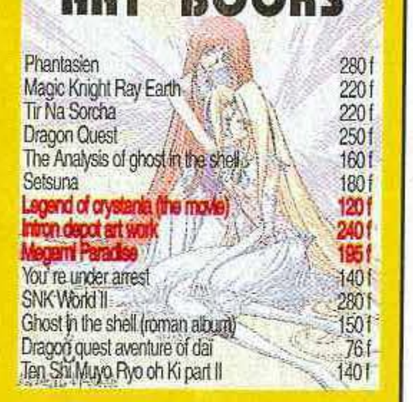
EROTIQUES FRANCAIS

Conspiracy	69 f
Ogenki Clinic 1	69 f
Cammy X	149 f
Angel 1 à 3	45 f
Dark Wirbel	69 f
Kaori Paradise	**69 f**

MANGAS JAPONNAIS
Nombreuses références

KEN LE SURVIVANT 27 vol :	39 f / vol	Outlanders 1 à 8	39 f / vol
BASTARD 16 vol :	39 f / vol	Patlabor 1 à 22	39 f / vol
3x3 EYES 18 à 20 :	52 f / vol	RG Veda 1 à 10	50 f / vol
CITY HUNTER 35 vol :	39 f / vol	Ushio et Tora 24 à 28	40 f / vol
SAILORMOON 14 vol :	39 f / vol		
YUYU HAKUSHO 19 vol :	39 f / vol		
RASH 2 vol :	39 f / vol		
ORANGE ROAD 18 vol :	39 f / vol		
DNA 2 5 vol :	39 f / vol		
SAINT SEYA 28 vol :	39 f / vol		
GUNNM 9 vol :	50 f / vol		
STREET FIGHTER GAG BATTLE :	75 f / vol		
DRAGON QUEST 32 vol :	39 f / vol		
ZETMAN 1 vol	39 f / vol		
Cobra 1 à 10	60 f / vol		
Crying Freeman 1 à 9	50 f / vol		
Dominion 1 à 2	90 f / vol		
Ghost in the Shell	100 f		
Dragon Pink 1 à 3	80 f / vol		
Gon 1 à 3	53 f / vol		
H2 1 à 12	39 f / vol		
H2 13 à 16	40 f / vol		

ART - BOOKS



Phantasien	280 f
Magic Knight Ray Earth	220 f
Tir Na Sorcha	220 f
Dragon Quest	250 f
The Analysis of ghost in the shell	160 f
Setsuna	180 f
Legend of crystania (the movie)	**120 f**
Intron depot art work	**240 f**
Megami Paradise	**195 f**
You're under arrest	140 f
SNK World II	280 f
Ghost in the shell (roman album)	150 f
Dragon quest aventure of dai	76 f
Ten Shi Muyo Ryo oh Ki part II	140 f

MANGAS FRANCAIS

AKIRA	96 f	RG VEDA 1 à 2	45 f / vol
APPLESEED	76 f	Shang Hai (action)	79 f
GON 1 à 2	39 f / vol	Vaelber Saga vol 1	89 f
GUNNM 1 à 5	39 f / vol	Vidéo Girl AI 1 à 11	30 f / vol
KIRO	59 f	Berserk vol 1	69 f
L'autoroute du soleil	85 f	Elfie	39 f
Habitant de l'infini	59 f	Dr KOH	59 f
L'homme qui marche	39 f	Le chien Blanco	59 f
Porco Rosso 1 à 3	62 f	Mission temporelle	59 f
Ranma 1/2 vol 1 à 6	40 f / vol	Vampire Miyu 1 à 2	69 f / vol
Sailormoon 1 à 6	40 f / vol	AD Police	69 f
Assatte Dance 1	70 f	L'univers des Mangas	125 f
TAKERU	85 f	Le trou bleu	59 f
Cyber Weapon	75 f	Au nom de la famille	59 f

REVENDEURS .....CONTACTEZ NOTRE SERVICE PROFESSIONNEL :
VIDEO SERVICE DISTRIBUTION
B.P.14 - 47301 VILLENEUVE SUR LOT CEDEX - TEL/FAX 53 70 17 20
Catalogue K7 ; gadjets ; cartes Magics ; Goodies ; Tradings ; Mangas ; Art Books.

Movies Card's Diffusion - B.P. 118 - 47303 Villeneuve Cedex - **Tél/Fax 53 40 21 93**
Revendeurs : Tél/Fax 53 70 17 20

Offre valable jusqu'au 30/06/96 dans la limite des stocks disponibles. Les photographies ont un caractère illustratif. Document non contractuel.

Bon de Commande
à retourner à : **MC Diffusion** - B.P. 118 - 47303 Villeneuve Cedex

(C 13-05) DESIGNATION	PRIX
Port (gratuit à partir de 400 frs)	30 f
TOTAL A PAYER :	

Mode de Paiement :
☐ Chèque ☐ Mandat
☐ C.Remb(+39f) ☐ CB
Nom : .....
Prénom :.....
Date de naissance : .....
Tél : .....
Adresse : .....
.....
.....
N° Carte Bancaire (16 numéros) : ..... expire à fin : .....
Signature :

PANZER DRAGOON ZWEI

Saturn

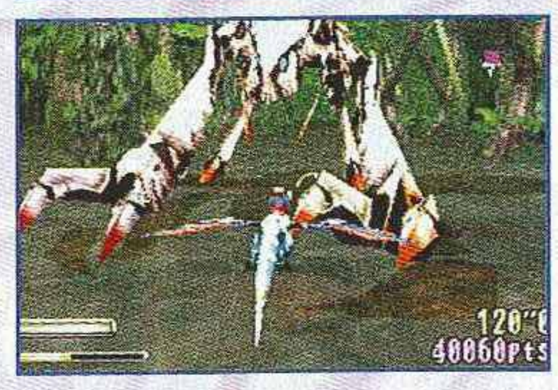
Ah ! qu'il est beau, reposant... Panzer Dragoon fait partie des rares jeux d'action où le plaisir de l'œil prend autant d'importance. Un régal ! Et en plus, c'est un vrai jeu !

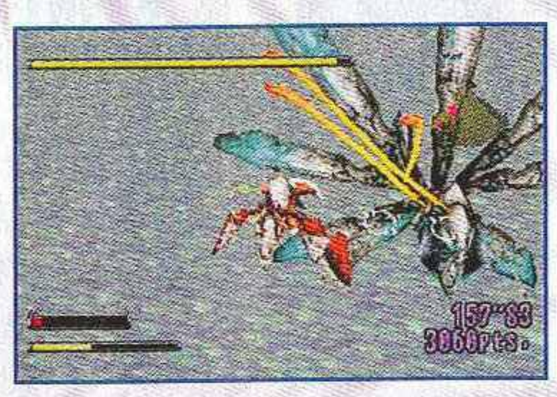
La suite du jeu qui marqua les premiers pas de la Saturn vient de nous parvenir. Nous avons d'abord salivé en matant les premières photos, puis nous nous sommes extasiés devant la version bêta, la mouture définitive nous a conquis, sans réserve. Une des premières constatations que l'on peut faire, c'est que, techniquement, le jeu a subi un petit lifting et gagné en fluidité. Les graphismes ont droit eux aussi à un traitement un peu plus poussé. En somme, ça commence plutôt bien !

Vous ne verrez plus le monde de la même façon après l'avoir observer des yeux d'un dragon Berserk.

PRÉDÉFINI... EN TEMPS RÉEL !

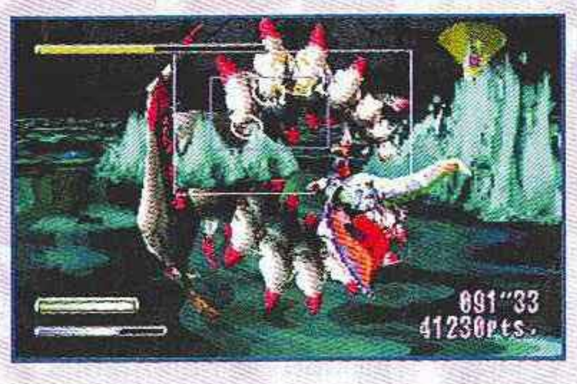
Panzer Dragoon est un shoot them up en 3D temps réel où le héros qui blaste chevauche un dragon (d'où le nom du jeu, c'est fou, non !). Il faut de suite prévenir que, comme dans tous les shoot them up, vous ne pouvez pas vous promener où bon vous semble. Le cheminement est à la fois

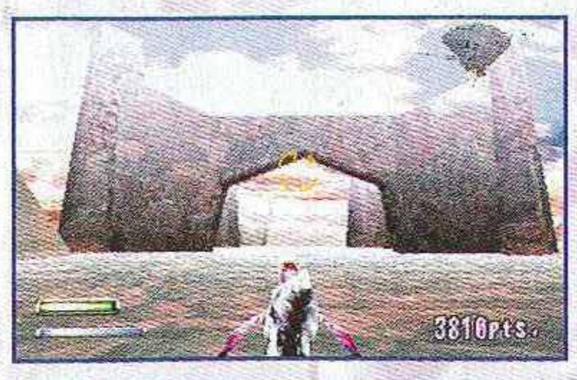




LES BOSS

Ils sont laids, ils sont gros et ils bougent vite : ce sont les boss ! Très travaillés et encore plus coriaces que dans Panzer Dragoon 1, réservez-leur vos salves Berserk.





prédéfini et calculé en temps réel (non, ce n'est pas paradoxal !). Particularité de ce shoot them up, vous pouvez choisir l'angle de vision du perso qui blaste selon quatre directions : devant, sur les côtés et derrière. Une idée originale et mieux réalisée que dans le premier volet puisque l'on peut changer d'angle beaucoup plus naturellement (sans appuyer brusquement sur les boutons de flanc de la manette).

Une des bâtisses de la forteresse. Rien à dire, c'est vraiment hyper soigné dans les moindres détails.

L'action reste donc toujours claire même dans les moments intenses. Les monstres glauques et gluants attaquant de toutes parts, guettez bien le radar pour évaluer dans quel sens votre riposte sera prioritaire. Trois sortes de tirs sont à votre disposition pour vous défendre. Le premier tir de base est le laser qui s'utilise sans réfléchir (pratique, hein Bubu ?). Le second tir ne demande pas beaucoup de réflexion non plus : il s'agit de laisser le bouton enfoncé et de bouger un viseur sur les cibles. Ce dernier va « locker » des ennemis. Une fois le tir lâché, plusieurs gerbes de laser vont partir chercher automatiquement les cibles et les exploser. Quant au dernier des tirs, il s'agit du tir Berserk (une nouveauté). Au fur et à mesure que vous tirez sur les monstres, une jauge se remplit. Lorsqu'elle devient verte, cela veut dire que vous pouvez utiliser le Berserk. Les effets de ce tir dévastateur sont impressionnants !

MAIS C'EST LE MÊME !

Là où les raleurs vont s'en donner à cœur joie, c'est sur le contenu du jeu. Certes, le fun est là, d'accord, les graphismes sont un chouïa plus

Les avis de l'écurie Player

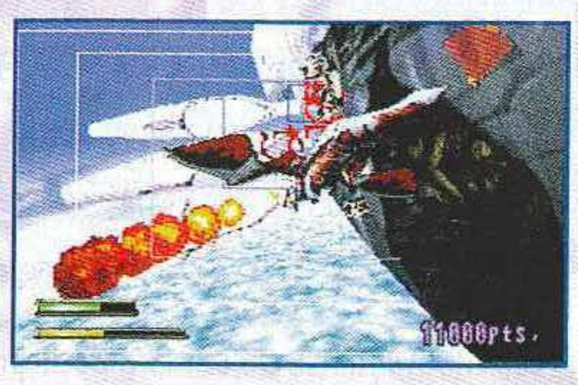
ELWOOD : « Alors que le premier épisode nous avait tous rendus fous, notamment grâce à une intro ultra-tripante, le second volet de Panzer Dragoon trouve le moyen d'être encore plus passionnant ! Cette mouture apporte une foule de nouveautés qui lui confèrent encore plus d'intérêt et plus de fun. Toujours aussi beau, plus jouable et incroyablement enivrant, ce jeu n'a rien perdu de son originalité et confirme sa vocation à devenir, pour toujours, un hit absolu. »

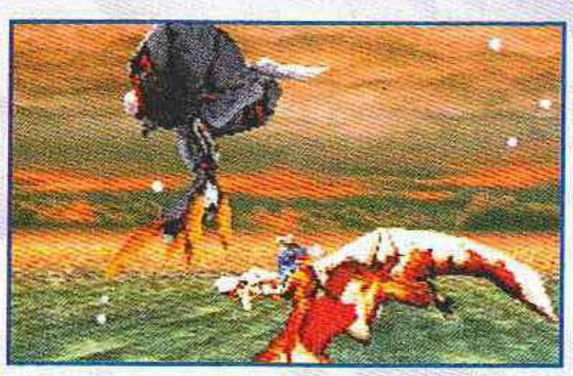
MILOUSE : « Le rêve continue ! Panzer Dragoon Zwei est la digne suite du premier volet : graphismes enchanteurs, musiques planantes... Les boss de fin de niveaux sont encore plus impressionnants qu'avant, plus flippants. La jouabilité apparaît vraiment bonne, compte tenu des limites imposées par ce genre de jeu en 3D où le visuel prime généralement sur le fun. Alors bien sûr, on pourra toujours arguer qu'il ne constitue pas le meilleur shoot them up de tous les temps... qu'importe, c'est le plus beau. Un bon trip assuré. »

Le niveau 2 se déroule dans un canyon. Le rendu est tout simplement magnifique. Admirez plutôt !

EFFETS DE LUMIÈRE

En passant dans des clairières, la lumière change. C'est beau et bien fait. Bref, ça se savoure.





UN PETIT TOUR D'HORIZON

Tout comme dans Panzer Dragoon premier du nom, Panzer Dragoon 2 propose sept niveaux, enfin disons six et demi car un des niveaux, très court, se limite à un affrontement avec un boss. Toujours est-il que, une fois de plus, le joueur va voyager à travers des ambiances résolument différentes. Les montagnes, le canyon, la forêt, le désert de glace sont autant de décors superbes.

LE RADAR

Essentiel, le radar change de couleur en fonction de l'imminence du danger. Rouge, il faut rapidement se tourner pour faire face au monstre. Orange et jaune, grouillez-vous, ça va chauffer ! Avec un code couleur aussi pratique, vous n'aurez plus droit aux répliques du genre : « Ouah, c'est pas zuste ! on n'a même pas le temps de les voir venir » !

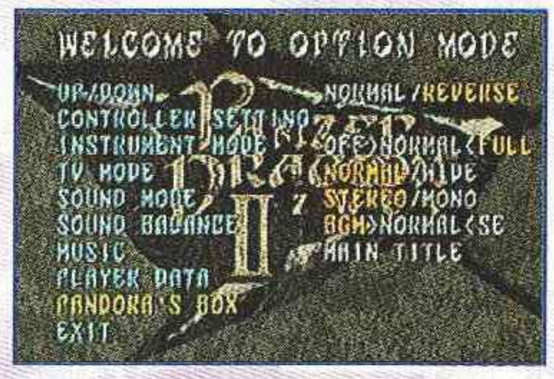
De plus en plus technique

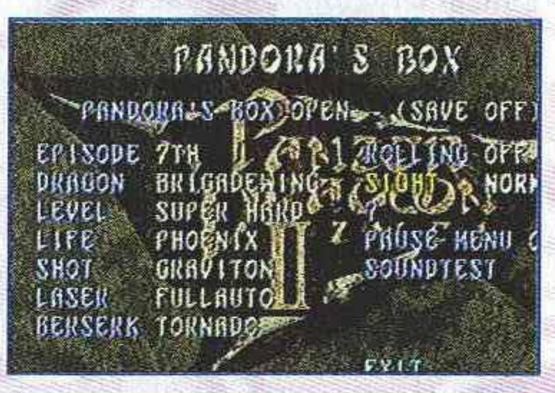
Panzer Dragoon mêlait avec brio des graphismes en bitmap (des troncs d'arbre par exemple) et un univers en 3D. L'effet rendu était exceptionnel. Ce mélange des genres est encore plus poussé dans ce second volet. Au niveau de la forêt (impressionnant), on se prend à jouer les Luke Skywalker. Des sensations formidables ! Autre prouesse technique : l'effet de transparence dans les niveaux aqueux. Une belle mise en valeur des possibilités de la Saturn.

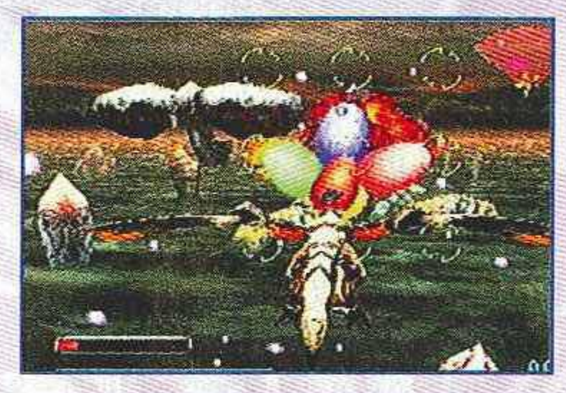
La belle histoire

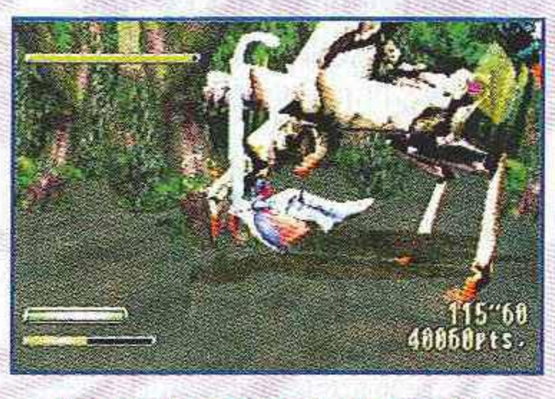
Encore une idée sympa : votre dragon de départ, un p'tit zosiau à peine sorti du nid, ne sait même pas voler ! Vous allez donc surveiller sa courbe de croissance : à chaque fin de niveau, un tableau récapitulatif lui attribue des points de technique et progression, ce qui a pour conséquence de modifier son aspect. Difficile de savoir si ses capacités subissent de profondes modifications, mais c'est le genre de petit plus agréable à observer. Et puis, on s'y attache tellement à ces petites bêtes !

Une tempête de neige rythme votre combat contre un monstre aussi repoussant que difficile à abattre.









PANDORA'S BOX

Une fois le jeu fini, des options apparaîtront permettant de changer l'apparence de votre dragon et même vos tirs (et d'autres surprises vous attendent !). Un truc sympa qui augmente confortablement la durée de vie.

beaux mais cela ne suffit pas à faire oublier la brièveté de la durée de vie : le jeu ne contient que sept niveaux et, comble de malchance, ils sont plus faciles que dans Panzer Dragoon premier du nom.

Eh oui ! en voulant ratisser large, le jeu risque de perdre les adeptes de la première heure. Évidemment, Panzer 1 était vraiment costaud mais Panzer Dragoon Zwei est vraiment facile. Alors, au moment de l'éternel problème du choix, réfléchissez : êtes-vous un as des jeux de tirs ? Possédez-vous déjà Panzer 1 ? Je doute fort que seule l'amélioration des graphismes puisse contenter les passionnés que vous êtes. En fait, on se retrouve avec deux versions du soft : la première pour les pros du paddle et la seconde pour les « handicapés du manche » (excusez l'expression !). Toujours est-il que ce jeu, n'a absolument rien à se reprocher : bon, beau, avec des musiques une fois de plus fabuleuses et de superbes évolutions à dos de dragon. L'action est présente à chaque seconde. Le reste n'est qu'une question d'aptitude personnelle et d'habileté « shoot them upienne ». Surtout, ne foncez pas l'acheter tête baissée et pensez à ce que je viens d'écrire plus haut, ça pourrait vous servir !

Leflou

Saturn

PANZER DRAGOON ZWEI

éditeur
SEGA

textes
ANGLAIS

genre
SHOOT THEM UP

joueur(s)
1

sauvegarde
LES RECORDS

continue
INFINI

difficulté
PLUTOT FACILE

durée de vie
FAIBLE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 96%

En résumé

Magnifique et envoûtant, Panzer Dragoon 2 est un excellent jeu d'action très fun et varié graphiquement. Peut-être un peu trop facile.

GRAPHISME 99%
Ce volet est encore plus beau que le premier. On frôle le « perfect ».

ANIMATION 95%
Les mouvements de caméra sont plus fluides que dans le premier.

SON 99%
Une bande-son magistrale, digne d'un véritable film d'action.

JOUABILITÉ 90%
Une fois l'univers 3D compris, les commandes deviennent simples et instinctives.

95%

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

STOCK GAMES N°1 DE L'OCCASION SUR PARIS ... MOINS CHER QUE TOUT

PLAYSTATION

NEUF	
JOYPAD PLAYSTATION	199 F
MEMORY CARD	199 F
CABLE RGB	149 F
MULTITAP 4 JOUEURS	299 F
TEKKEN 2	549 F
RESIDENT EVIL	399 F
NEED FOR SPEED	349 F
VIEW POINT	369 F
ROAD RASH	369 F
PRIMAL RAGE	369 F
NBA IN THE ZONE	369 F
WING COMMANDER 3	369 F
JOHN MADDEN FOOT 96	369 F
SHELLSHOCK	369 F

OCCASIONS	
CONSOLE PSX FR + 1 JEU	1790 F
TOHSHINDEN	149 F
KILEAK THE BLOOD	149 F
STRIKER	149 F
RIDGE RACER	199 F
DISC WORLD	199 F
CYBER SLEED	199 F
DESTRUCTION DERBY	199 F
NOVA STORM	199 F
LOADED	199 F
MORTAL KOMBAT 3	199 F
STREET THE MOVIES	199 F
JUMPING FLASH	249 F
TOTAL ECLIPSE	249 F
WIPE OUT	249 F
RAPID LOADED	249 F
AIR COMBAT	249 F
RAIDEN PROJECT	249 F
RAYMAN	249 F
DOOM	249 F
ASSAULT RIGS	249 F
GOAL STORM	249 F
LEMMINGS 3D	249 F
CRAZY IVANS	249 F
THUNDER HAWK 2	249 F
WORMS	299 F
ASSAULT RIGS	299 F
DEFCON 5	299 F
NBA JAM T.E	299 F
FIFA SOCCER 96	299 F
THEME PARK	299 F
TEKKEN	299 F

SATURN

NEUF	
JOYPADSATURN	169 F
PISTOLET VIRTUA COP	199 F
ADAPTATEUR JEUX US/JAP	149 F
X-MEN	349 F
FIFA SOCCER 96	349 F
HANG ON 95	349 F
WORMS	349 F
DRAGON BALL Z	349 F
SIM CITY 2000	349 F
THE D	349 F
WIPE OUT	329 F
TOHSHIDEN S	329 F
PANZER DRAGON 2	399 F
VAMPIRE HUNTER 2 (JAP)	399 F

OCCASIONS	
CONSOLE SATURN + 1 JEU	1890 F
CARTES MPEG VIDEO	899 F
VIRTUAL FIGHTER	99 F
DAYTONA USA	99 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	249 F
ROBOTICA	249 F
HI OCTANE	249 F
BUGS	249 F
CLOCK WORK NIGHT 2	249 F
LE MANOIR DES AMES	249 F
VIRTUA RACING	249 F
MYST	249 F
CYBER SPEEDWAY	249 F
RAYMAN	249 F
THUNDER HAWK 2	249 F
NHL HOCKEY	249 F
PEBBLE BEACH GOLF	299 F
GALACTIC ATTACK	299 F
THEME PARK	299 F
MYSTARIA	299 F
FORMULA ONE	299 F

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
MR NUTZ	149 F
SUPER BOMBERMAN	199 F
SKYBLAZER	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
MORTAL KOMBAT 2	199 F
ZELDA	199 F
DONKEY KONG COUNTRY	199 F
FIFA SOCCER	199 F
NHL HOCKEY 95	249 F
DRAGON BALL Z	249 F
LOST VIKING	249 F
WOLFENSTEIN 3D	249 F
TURN & BURN	249 F
LEMMINGS 2	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
SAMOURAI SHODOWN	299 F
ADDAMS FAMILLY VALUES	299 F
SECRET OF MANA	299 F
TIME OF ILLUSION	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
DESERT STRIKE	149 F
NBA JAM	149 F
ANOTHER WORLD	149 F
STREET OF RAGE II	149 F
TURTLES FIGHTERS T.N.M.T	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
SONIC & KNUCKLES	199 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
NHL 95	199 F
POWER DRIVE	249 F
LAND STALKER	249 F
EARTH WORM JIM	249 F
ROI LION	249 F
ASTERIX LE POUVOIR	299 F
MORTAL KOMBAT 3	299 F
SOLEIL	299 F
URBAN STRIKE	299 F
SONIC 3	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

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	349 F
Y' S IV	349 F

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

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

NOUVEAU — REPUBLIQUE
44, rue de Malte
75011 PARIS
M Republique
☎ : (1) 43 [illegible] 76 45

NOUVEAU — NICE
21, Bld Raimbaldi
06000 NICE
☎ : (1) 93 [illegible] 00 10

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 [illegible] 02 49

JUSSIEU
15, rue des Ecoles
75005 PARIS
M Jussieu
Cardinal Lemoine
☎ : (1) 46 [illegible] 07 83
10h30 à 19h00

LA DEFENSE
71 av du Pr Wilson
92800 PUTEAUX
M RER La defense
☎ : (1) 49 [illegible] 96 08

BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 BOULOGNE
M Marcel Sembat
☎ : (1) 46 [illegible] 19 92

MONTPARNASSE
4, rue Campagne Première
75014 PARIS
M Raspail ou Vavin
☎ : (1) 43 [illegible] 32 10

BON DE COMMANDE à renvoyer à

STOCK GAMES
3, rue d'Arras - 75005 PARIS - Tél : (1) 44 07 04 61

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....

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.

REGLEMENT
- Carte bleue ❑
  N° carte bleue |_|_|_|_|
  |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
  date d'expiration |_|_| |_|_|
- Mandat-lettre ❑
- Contre remboursement ❑
- Chèque ❑
  Signature →

RCS PARIS B 391152 899

PLAYER 05/96

TESTS

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Saturn

Continuant sur sa sanglante lancée, Mortal Kombat sévit désormais sur Saturn. La version Ultimate qui nous est présentée ici est sans surprise, mais elle ravira les fans de la série. Et il y en a.

Après la sortie de MK 3 sur PlayStation il y a six mois, les possesseurs de Saturn désireux de s'essayer aux décapitations et autres joyeuses expériences anatomiques devaient se sentir frustrés, avec raison, de l'ostracisme manifeste dont ils étaient les victimes. Et puis le temps a passé, et alors que MK 2 semblait bientôt devoir arriver pour réparer, au moins partiellement, une telle injustice, voilà que, sans prévenir, c'est la dernière version de Mortal Kombat qui arrive : l'Ultimate MK 3.

Sub-Zero, l'original, contre Sub-Zero, l'imposteur sans masque. Le combat risque d'être vraiment très serré.

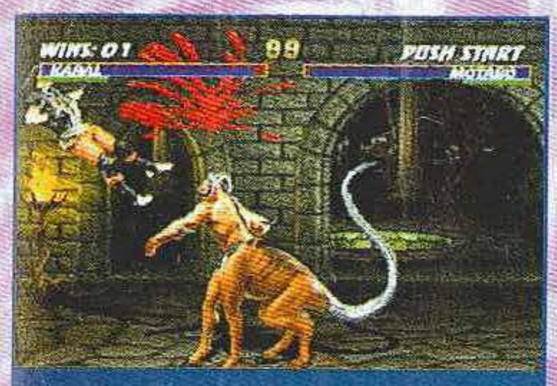
DU NEUF AVEC DU VIEUX

Les différences d'Ultimate par rapport au MK 3 « normal » ne sont pas a priori flagrantes. Des quatorze protagonistes présents dans la première version, pas un seul ne manque à l'appel (je ne vous ferai pas l'affront de tous les citer). Smoke, qui était

PLAISIR SADIQUE

Les « finish him » de Mortal Kombat ont largement contribué à son succès. Dans cette version vous aurez le loisir d'admirer, évidemment, de nombreux fatalities, friendships et autres animalities.

un personnage caché, se retrouve ici dans la palette des combattants directement sélectionnables. Mileena et Kitana, de MK 2, font leur grand retour, et ce, en même temps que Reptile, Sub-Zero (l'original de MK 1) et Scorpion. Seuls « vrais » nouveaux, dans l'histoire : Jade et Ermac. En ce qui concerne les personnages cachés, Noob Saibot (ici l'ombre de Kano) répond encore présent. On parle également de Smoke humain (l'original



Motaro, centaure monstrueux à la puissance phénoménale, est quasiment imbattable. C'est là un des défauts du jeu.

est un robot) et d'un ninja inconnu appelé Rain, mais je ne les ai pas vus personnellement. Enfin, les boss qui vous attendent à la fin de chaque tournoi sont, cette fois encore, Motaro et Shao Kahn. Tout ça pour vous dire que les protagonistes de cette version sont effectivement nombreux, mais qu'ils ne brillent pas par leur nouveauté (surtout que de nombreux personnages se ressemblent, mais bon...). Enfin, pour en finir

Aires de kombat

Nouveau ! Cette version Ultimate de MK 3 vous autorise, grâce à son système de codes, à vous battre sur le terrain de votre choix. Faites défiler les différentes icones grâce aux boutons des deux paddles (A-Y-C/A-Y-C). Les numéros correspondent au nombre de fois qu'il vous faut appuyer sur chacun d'eux (0 = dragon, 1 = MK, 2 = Yin Yang, etc.).

Bell Tower : 0-9-1/1-9-0
Bridge : 0-7-7/0-2-2
Cavern : 0-0-4/7-0-0
Ermac's Portal : 9-3-3/3-3-9
Graveyard : 6-6-6/3-3-3
Jade's Desert : 3-3-0/0-3-3
Noob's Dorfen : 0-5-0/0-5-0
Pit III : 8-2-0/0-2-8
The Rooftop : 3-4-3/3-4-3
Scorpion's Lair : 6-6-6/4-4-4
Soul Chamber : 1-2-3/9-0-1
The Street : 0-7-9/0-3-5
Subway : 8-8-0/0-8-8
Temple : 6-0-0/0-4-0
The Tower : 8-8-0/2-2-0
Waterfront : 0-0-2/0-0-3

Sindel, aérienne, se joue de Jade et de son Smoking Kick. Mais attention, cette dernière peut aussi attaquer à distance.

POUR LES PROS

La maîtrise des enchaînements de coups, dans Ultimate MK 3, réclame une grande habitude. Mais ils sont redoutables.

avec les éléments de MK 3 qui se retrouvent dans cette version Ultimate, sachez que les coups, les finish et les codes que nous avons donnés dans le dossier consacré à Mortal Kombat (paru dans Player One n° 58) sont toujours valables ici. J'espère donc pour vous que vous l'avez conservé...

RÉSERVÉ AUX FANS

Toute considération réductrice mise à part, force est de constater qu'Ultimate MK 3 possède un style et une patte inimitables et, pour peu que l'on y soit sensible, le plaisir que l'on prend à s'y essayer est grand. L'ambiance sombre et inquiétante du jeu y est pour beaucoup : les musiques soutiennent l'action grâce

PERSOS CACHÉS

En examinant attentivement le cube qui vous autorise à commencer le jeu ou bien à aller faire un tour dans les options, vous avez la possibilité de découvrir une de ses faces cachées, marquée ici d'un point d'interrogation (lorsque vous êtes sur la face « Kombat », il vous suffit d'aller vers le haut). Le nouveau tableau qui vous est dévoilé vous autorise alors à faire apparaître Scorpion, Ermac et Sub-Zero, les trois combattants cachés du jeu.

Saturn

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

éditeur
WILLIAMS
textes
ANGLAIS
genre
COMBAT
joueur(s)
1OU2
sauvegarde
NON
continue
OUI
difficulté
IMPORTANTE
durée de vie
LONGUE
prix
A B C D E F

Nouveaux Kombattants

R = Run, B = Block, LP = Low Punch (petit poing), HP = High Punch (grand poing), LK = Low Kick (petit pied), HK = High Kick (grand pied).

KITANA
Fan Lift : ←←HP
Fan Throw : →→HP + LP
Fan Slice : ←HP
Square Wave : ↓←HP
Fatalité 1 : R, R, B, B, LK (de près)
Fatalité 2 : ←↓→→HK (de près)

MILEENA
Saï Shot : HP (2 secondes)
Teleport Kick : →→ LK
Rolling Attack : ←←↓HK
Fatalité 1 : ←←←→LK (à un écran de distance)
Fatalité 2 : ↓→↓→LP (de près)

SCORPION
Spear Throw : ←← LP
Teleport punch : ↓← HP
Air Throw : B (en l'air)
Fatalité 1 : ↓↓↑HK (à un saut de distance)
Fatalité 2 : →→↓↑ R (de près)

SUB-ZERO (original)
Ice Freeze : ←↓→LP
Ground Freeze : →↓←LK
Slide : ←+ LP + B + LK
Fatalité : ↓↓↓→HP (de près)

SMOKE
Harpoon : ←←LP
Teleport : →→LK (au sol ou en l'air)
Invisibility : ↑↑R
Air Throw : B (en l'air)
Fatalité 1 : ↑↑→↓(à un écran de distance)
Fatalité 2 : maintenir R et B enfoncés, ↓↓→↑. Relâcher.

REPTILE
Acid Spit : →→HP
Force Ball : ←←HP + LP
Fast Force Ball : →→HP + LP
Elbow Dash : ←→LK
Invisibility : ↓↑HK
Slide : ←+ LP + B + LK
Fatalité : ←→ ↓B (à un saut de distance)

JADE
High Boomerang : ←→HP
Level Boomerang : ←→LP
Low Boomerang : ←→LK
Returning Low : ←←→LP
Missile : ←→HK
Smoking Kick : ↓→LK
Fatalité 1 : R, R, R, B, R (de près)
Fatalité 2 : ↑↑↓→HP (de près)

ERMAC
Fireball : ↓←LP
Teleport : ↓→ HP
Telekinetic Slam : ←↓←HK
Fatalité 1 : R, B, R, R HK (de près)
Fatalité 2 : ↓↑ ↓↓↓B

→ à des ryhtmes sourds, tribaux, lancinants (mais aussi de la techno !), les graphismes dans l'ensemble possèdent un rendu assez sombre sur lequel la couleur écarlate du sang se détache bien, et les finish, qui ont assuré le succès de la série, se disputent ici la palme du gore et de l'originalité. Bref, même si la jouabilité d'un Mortal Kombat a bien du mal à faire l'unanimité (manipulations peu instinctives, difficulté contre l'ordinateur mal gérée...), les adeptes de la série s'essaieront à Ultimate MK 3 avec plaisir et passeront sans aucun doute de nombreuses heures collés à leur paddle (surtout qu'un mode Tournoi permet d'enchaîner les parties les uns après les autres, à quatre ou à huit).
Maintenant que tout le monde, sur à peu près toutes les consoles, a pu en profiter, il serait bon, tout de même, que la série des Mortal Kombat commence véritablement à innover. Mortal Kombat 4, s'il sort un jour, devra nous faire profiter d'une technologie plus poussée, revoir quelque peu la question de la jouabilité et ferait bien de ne plus compter uniquement sur l'engouement qu'éprouvent les joueurs vis-à-vis des fatalities. Si ces modestes observations ne sont pas prises en compte, l'overdose guette...

Chris,
« le sang est la sueur des héros »
(proverbe Bantou)

Les enchaînements se terminent souvent par la projection de l'adversaire, suite à un coup de pied magistralement placé.

PLAYER FUN 88%

en résumé

Les MK se suivent et se ressemblent beaucoup. Cela devient lassant mais les possesseurs de Saturn, avec cette version « Ultimate », s'en donneront à cœur joie.

GRAPHISME 93%
Les décors sont sombres, inquiétants et les personnages assez charismatiques.

ANIMATION 88%
Les persos bougent bien, même si certains mouvements manquent parfois de fluidité.

SON 92%
Voix off sublime, sons et musiques très réussis. L'ambiance sonore est excellente.

JOUABILITÉ 87%
Pourvu que l'on s'y habitue — mais ce n'est pas facile — la jouabilité est acceptable.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

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

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

24 AVRIL

MCM La Chaîne Musicale

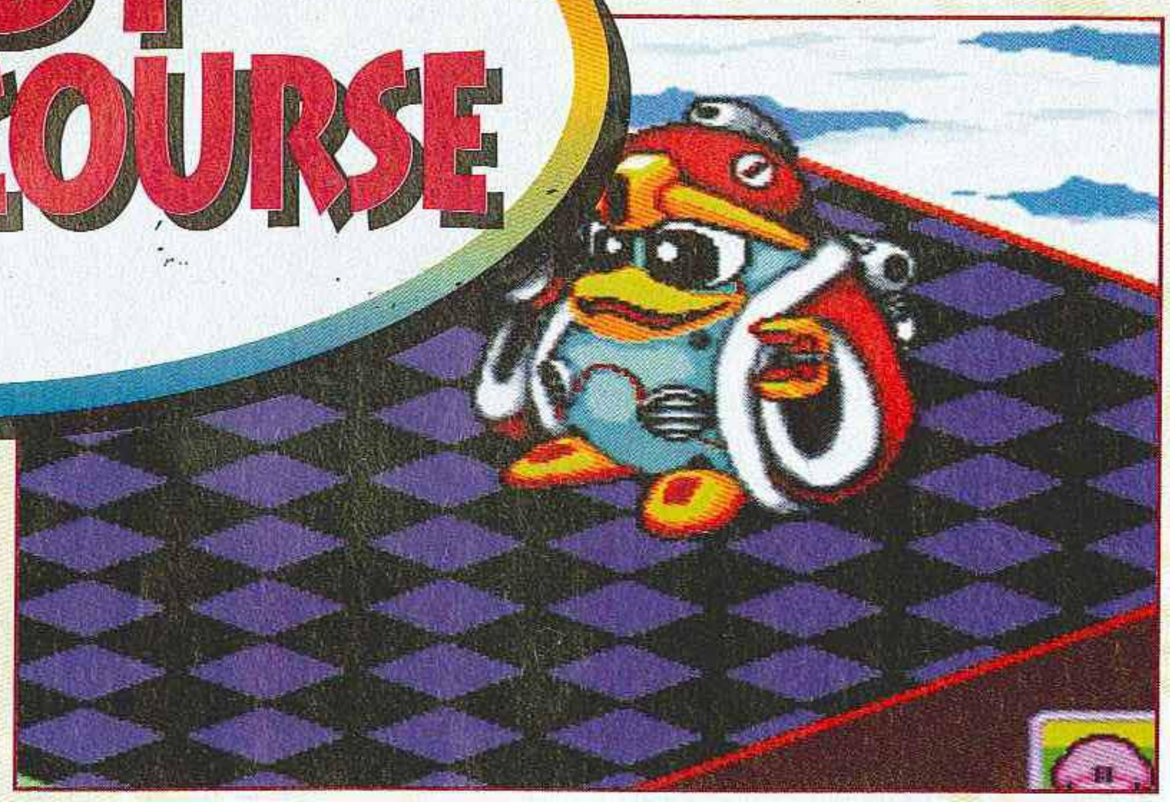
SKYROCK PRIORITÉ À LA MUSIQUE 10 ANS!

Visa n°14078 - Interdit aux moins de 12 ans

TESTS

KIRBY DREAM COURSE

Super Nintendo



Les flèches changent votre trajectoire. Dunes, bouches d'aération et dalles pivotantes sont aussi de la partie.

C'est toujours la même histoire : Kirby ne paie pas de mine, il n'est jamais attendu avec impatience, et pourtant, quand il débarque, tout le monde reste scotché ! Un jeu magique.

Craquant ! Kirby est tout simplement un jeu craquant ! Vous n'imaginez pas les difficultés rencontrées pour pouvoir tester le jeu de façon convenable en étant constamment dérangé par Goombas et L2F (« Alors, Leflou, j'te mets ta mère à Kirby ? »), qui vont même jusqu'à squatter la cartouche pendant des journées entières. Bref, depuis Bomberman, International Superstar Soccer et VF2, peu de jeux ont rencontré un tel succès à la rédaction. Comme toujours, on se pose la question : mais pourquoi un jeu aussi peu visuel et tape-à-l'œil séduit-il tous les joueurs ? La réponse est toute simple : le fun, bien sûr.

Attention aux pics, leur contact vous fait perdre une pastille d'énergie à chaque rebond dessus. Ouille !

Avec un effet approprié, vous pourrez ricocher sur l'eau. Indispensable pour ne pas se prendre une taule.

Kirby Dream Course est un mélange de golf délirant et de billard dans l'univers pastel de Kirby. À l'instar d'un ancêtre nommé Zany Golf (sur Atari St, à l'époque), Kirby propose des circuits complètement loufoques, remplis de pièges divers. Contrairement aux golfs habituels, ici, il n'y a pas de trous d'arrivée. En fait, sur chaque circuit, se trouve un certain nombre de monstres qu'il faut dégommer en les touchant. Une fois atteint, un monstre se transforme en étoile de la même couleur que votre Kirby (jaune — ou rose, lorsque l'on joue à deux). Cette étoile marque votre passage. Le dernier monstre restant sur le circuit se transforme en trou d'arrivée. Ce trou ne sera donc pas forcément toujours à la même place. Cela dépend de la façon dont vous allez jouer. Dans le jeu en solitaire, il faut, comme dans un vrai golf, finir les parcours avec le moins de coups possibles. À vous d'utiliser les effets nécessaires pour y parvenir et, croyez-moi, ils sont nombreux (rétro, slice...). Si néanmoins, ces effets vous semblent insuffisants, vous pouvez avoir recours à des

L'effet rétro est indispensable pour toucher le monstre et repartir en arrière sans risquer de toucher les pics. Technique.

options spéciales qui s'obtiennent en touchant un monstre particulier. Les options spéciales sont au nombre de dix et vont de la transformation en pierre, en tornade folle, ou encore en soucoupe volante (voir encadré « Options » pour plus de détails). Au total, ce sont plus de 100 circuits qui vous sont proposés (8 courses de 8 circuits en mode Normal, ainsi qu'un mode Expert). Bref, de quoi alimenter des heures de jeux.

À DEUX, C'EST MIEUX

Mais c'est à deux joueurs que Kirby prend toute sa valeur car si le principe du jeu reste le même, les règles sont un peu modifiées. Ainsi, le vainqueur n'est pas celui qui finit le parcours en le moins de coups possible, mais celui qui aura récolté le plus d'étoiles. Comme je vous l'ai expliqué plus haut, un monstre détruit fait place à une étoile. Si le joueur adverse passe sur votre étoile, il en change la couleur et se l'approprie. Le dernier

Le monstre avec un point d'interrogation cache une option surprise. Il est parfois préférable de le laisser à l'adversaire !

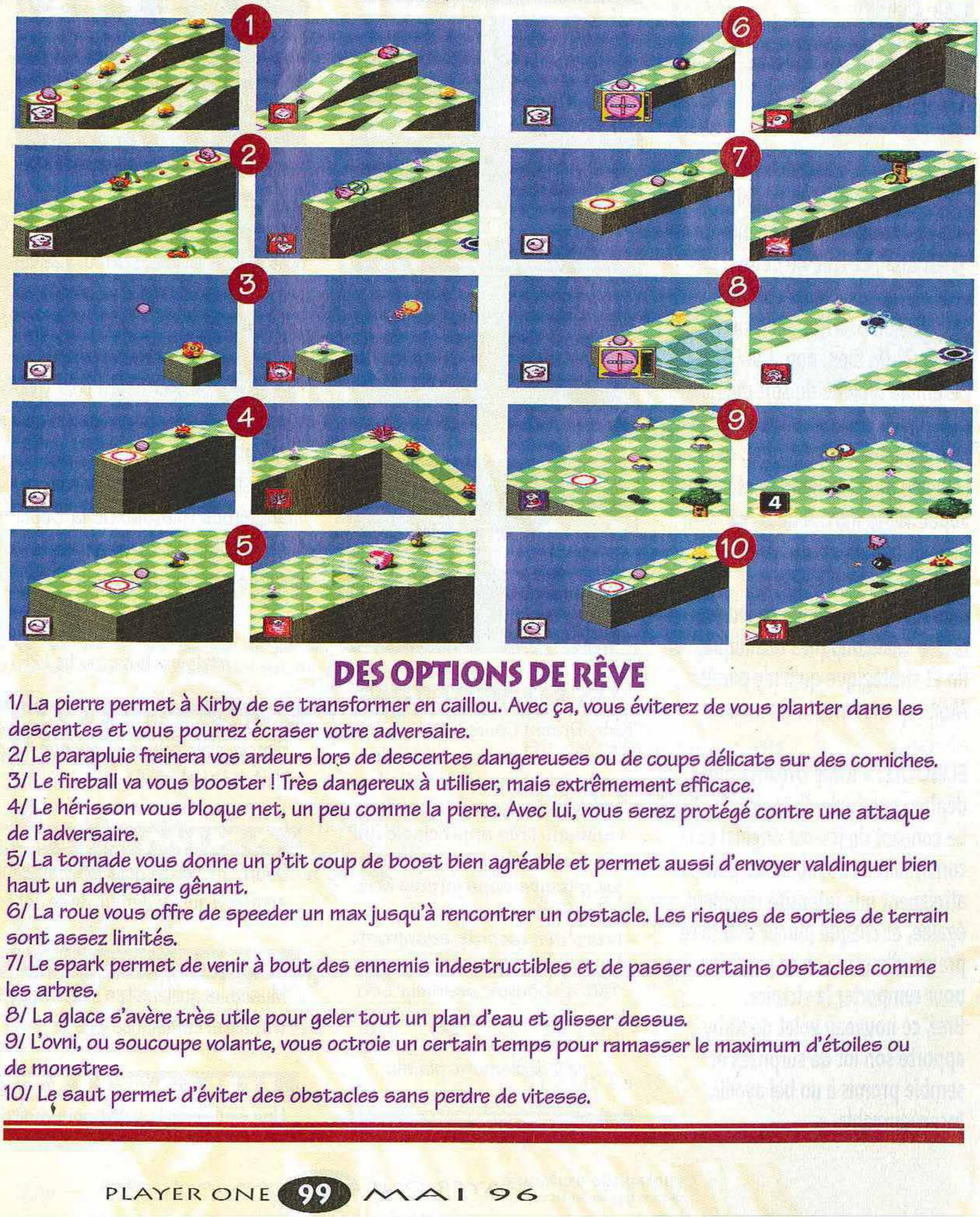
En faisant un Hole in One (rentrer la balle dans le trou en un coup), vous gagnez une vie supplémentaire.

L'avis des férus de moquette verte

L2F : « Entre le mini-golf et le billard, Kirby est un jeu hybride. En revanche, il réussit à lier les deux genres avec un véritable régal. Précision, stratégie et humour sont les principaux atouts de ce jeu 16 bits. On se demande vraiment pourquoi certains dépensent temps et argent pour développer des produits en full motion vidéo plein écran motion capture et tutti quanti ? Laissez-vous guider par cette merveilleuse petite boule gélatineuse : le bonheur est dans le pré... »

MC YAS : « Ma première impression n'a pas été très concluante. Néanmoins, je me suis fait très rapidement à la 3D isométrique et au système de gestion du personnage. En plus, les niveaux sont longs, variés et ont de quoi donner du fil à retordre aux plus acharnés d'entre vous. Idéal pour s'y essayer en couple, Kirby Dream Course a fait mon bonheur et fera probablement le vôtre. »

Pas moins de 128 circuits vous attendent dans Kirby Dream Course. De quoi s'amuser longtemps à deux.



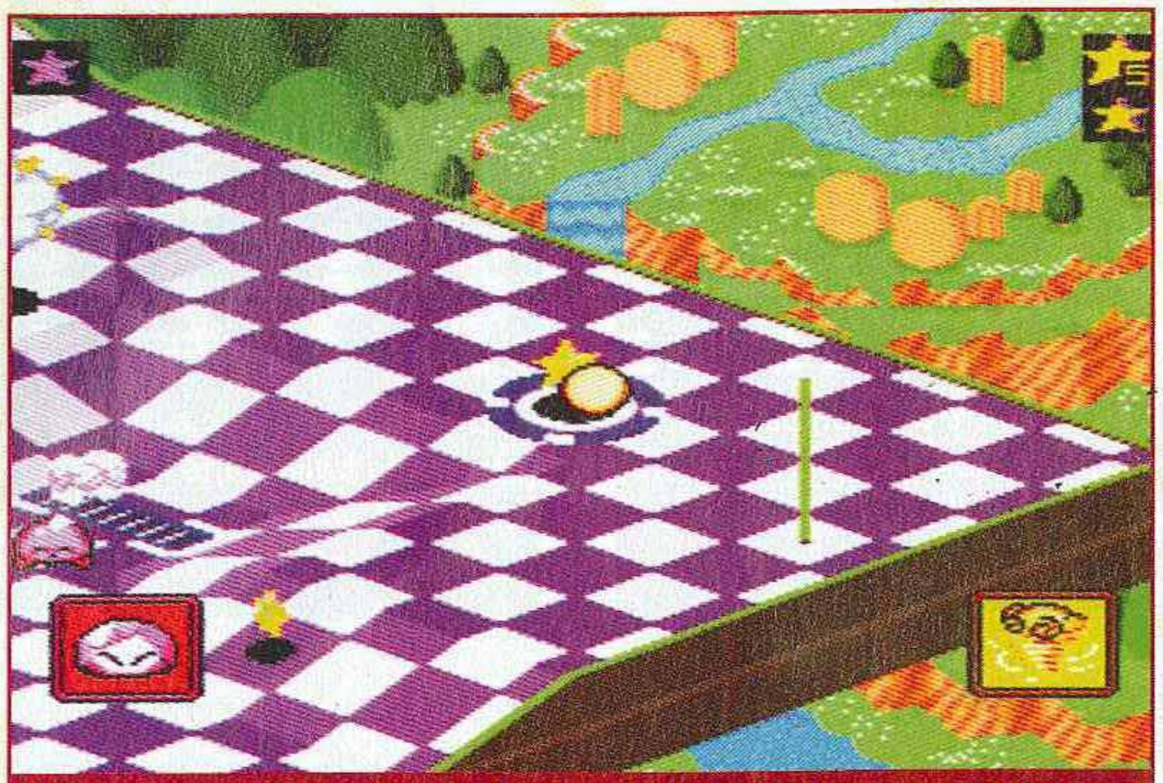
DES OPTIONS DE RÊVE

1/ La pierre permet à Kirby de se transformer en caillou. Avec ça, vous éviterez de vous planter dans les descentes et vous pourrez écraser votre adversaire.
2/ Le parapluie freinera vos ardeurs lors de descentes dangereuses ou de coups délicats sur des corniches.
3/ Le fireball va vous booster ! Très dangereux à utiliser, mais extrêmement efficace.
4/ Le hérisson vous bloque net, un peu comme la pierre. Avec lui, vous serez protégé contre une attaque de l'adversaire.
5/ La tornade vous donne un p'tit coup de boost bien agréable et permet aussi d'envoyer valdinguer bien haut un adversaire gênant.
6/ La roue vous offre de speeder un max jusqu'à rencontrer un obstacle. Les risques de sorties de terrain sont assez limités.
7/ Le spark permet de venir à bout des ennemis indestructibles et de passer certains obstacles comme les arbres.
8/ La glace s'avère très utile pour geler tout un plan d'eau et glisser dessus.
9/ L'ovni, ou soucoupe volante, vous octroie un certain temps pour ramasser le maximum d'étoiles ou de monstres.
10/ Le saut permet d'éviter des obstacles sans perdre de vitesse.

Super Nintendo

KIRBY DREAM COURSE

éditeur
NINTENDO
textes
ANGLAIS
genre
GOLF/BILLARD
joueur(s)
1OU2
sauvegarde
OUI
continue
INFINI
difficulté
MOYENNE
durée de vie
ENOOORME !
prix
A B C D E F



Lorsque vous n'avez plus d'énergie, Kirby pique un somme de deux tours avant de pouvoir repartir. Feignasse !

monstre qui se transforme en trou donne deux étoiles. Pour corser le tout, chaque Kirby dispose d'un certain nombre de coups, après quoi il s'endort et passe un tour. Dégommer un monstre redonne un coup, en dégommer deux en donne deux, etc. Jouer l'attentisme n'est donc pas toujours la bonne solution. Avec le temps, en apprenant à utiliser correctement les effets et les options

Des monstres indestructibles et des arbres contrarient votre trajectoire ? Évitez avec classe, ça épate toujours la galerie.

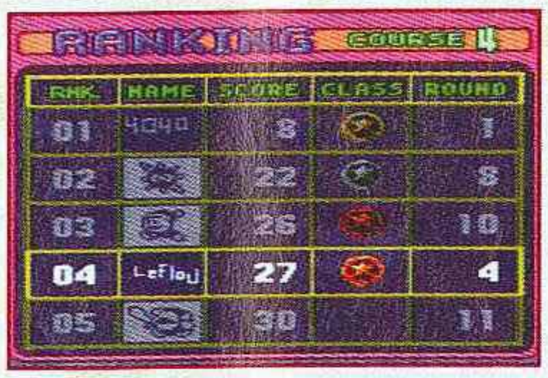
spéciales, les parties à deux deviennent vite endiablées. Surtout pas de quartier, si vous pouvez pourrir la vie de votre adversaire, il faut le faire !
Je ne saurais que trop vous conseiller d'essayer ce jeu pour vous faire une idée sur le potentiel qu'il contient. Une chose est sûre, Kirby est un très bon jeu. Un de ceux qui marqueront l'histoire de la Super Nintendo. En tout cas, il a conquis le cœur de beaucoup de players.

Leflou,
rends-moi la cartouche, L2F !

Le club des kirbystes s'emballe

GOOMBAS : « En voyant Kirby Dream Course pour la première fois, on commence par se dire : "C'est quoi, ce truc de bébé ? Et puis Kirby, franchement, c'est pas un peu has been sur les bords ?" Eh bien, non ! Voilà l'exemple typique du soft qui ne paie pas de mine et s'avère incroyablement fun à jouer, dans la lignée des Bomberman et autre Super Mario Kart. À deux, ça devient carrément du délire. D'autant plus qu'avec un minimum de pratique, ce jeu se révèle beaucoup plus technique, fin et stratégique qu'il n'y paraît. Mon top moumoute du mois. »

ELWOOD : « Kirby Dream Course déploie une foule d'atouts. Le concept du jeu est original et la convivialité incroyable ! Le parties atteignent une intensité rarement égalée, et chaque joueur doit faire preuve d'audace et de précision pour remporter la victoire. Bref, ce nouveau volet de Kirby apporte son lot de surprises et semble promis à un bel avenir. Incontournable. »



LES SAUVEGARDES

Kirby Dream Course sauvegarde vos noms ainsi que tous les scores obtenus sur tous les circuits. Le genre de confort vraiment très appréciable qui permet de se concentrer sur les circuits sans jamais être pressé par le temps. Les amateurs des records adoreront. Autre petit détail marrant : le fait de pouvoir dessiner son logo. Un jeu soigné comme ça, dans ses moindres détails, ça fait drôlement plaisir.

PLAYER FUN 95%

En résumé

Voici un jeu hyper mignon, gai et surtout plaisant. C'est bien simple : une fois qu'on y touche, on ne le lâche plus. Un bijou !

GRAPHISME 70%
Simple, clair, concis et mignon. La griffe Nintendo habituelle.

ANIMATION 80%
Bourré de petits détails sympa, Kirby ne souffre d'aucun défaut de ce côté-là.

SON 87%
Musiques guillerettes et bruitages travaillés. L'ambiance y est.

JOUABILITÉ 97%
Une seule partie suffit pour maîtriser.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

complétez votre collection !

53 mai 95
Dossier : Spécial Courses auto
Tests : Unirally, Theme Park MD, X-Men 2 MD, Gex 3DO…
OTW : Dragon Ball Z, Tekken, Daytona USA…
Plans et Astuces :
La légende de Thor

54 juin 95
Dossier : Salon E³ de Los Angeles
Tests : Fatal Fury 3, Mario's Picross, Astérix et Obélix GB, Animaniacs GB…
OTW : Astal, Jumping Flash, Gunner's Heaven, Virtual 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.

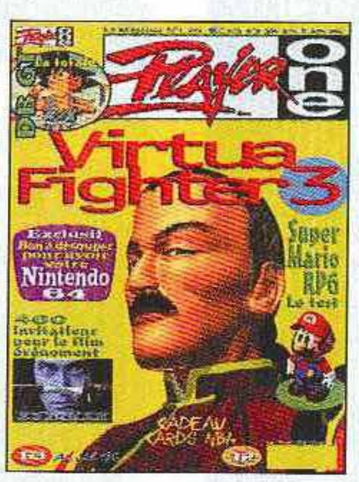
58 novembre 95
Dossiers : Mortal Kombat 3, ISS Deluxe, Tekken.
Tests : Jim 2 MD, Myst Saturn, Tintin SN, Extreme Games PSX, Raiden Project PSX, Fifa 96 MD…
OTW : Secret of Mana 2, WingArms Saturn, Hermie Hopperhead PSX, Dragon Ball Z Super Famicom et GB…
Plans et Astuces :
Light Crusader.

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 l'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.
Cadeau : NBA Basketball Cards.

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
2 5 6 7 8 9 10 11 / 13 14 15 16 17 18 19 22	32 F (25 F + 7 F)		
25 26 27 28 29 30 31 32 / 33 34 35 36 37 38 39 40	35 F (28 F + 7 F)		
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51	37 F (30 F + 7 F)		
52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63	39 F (32 F + 7 F)		
Hors-série n°5	51 F (35 F + 16 F)		

Attention !
Les numéros 1, 3, 4, 12, 20, 21, 23, 24 sont épuisés.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

* sauf Hors-série

TESTS

NIGHT WARRIORS

Saturn

Capcom, décidément très en forme en ce moment, honore aujourd'hui les possesseurs de Saturn du fantastique Night Warriors. Une aubaine pour les joueurs qui désirent exercer leurs talents de bastonneurs virtuels.

Dans le domaine des jeux de combat, Capcom reste décidément un maître. Street Fighter, X-Men, Vampire Hunter... Le succès de leurs créations ne se dément pas et, le célèbre éditeur commençant à s'intéresser de près à la 3D (avec Toshinden 2 en arcade et, bientôt, Star Gladiator), on peut raisonnablement penser que son hégémonie ne se résorbera pas de si tôt. La plupart d'entre nous, hédonistes patentés, ne s'en plaindront évidemment pas.

Demitri contre Gallon. Les combats entre ces deux persos rapides se déroulent toujours à cent à l'heure.

DES COMBATTANTS TRÈS SPÉCIAUX

Le panel de personnages proposé par Night Warriors se révèle pour le moins éclectique. Afin de ne léser personne, procédons à une présentation brève, mais exhaustive, de l'ensemble des combattants. Les premiers à répondre présents à l'appel sont Demitri, un vampire, Morrigan, une

jolie « batwoman », et Zabel, le mort-vivant rocker, bourreau des guitares électriques. Ils font partie de ce que j'appelle la « zombie team ». Les gros balèzes du jeu, au nombre de quatre, sont, eux aussi, assez originaux. Il y a Anakaris, une momie millénaire, Sasquatch, un énorme et attendrissant yéti, Victor, un Frankenstein tout droit sorti du roman de Mary Shelley, et Pyron, une entité de feu qui fait office de boss de fin

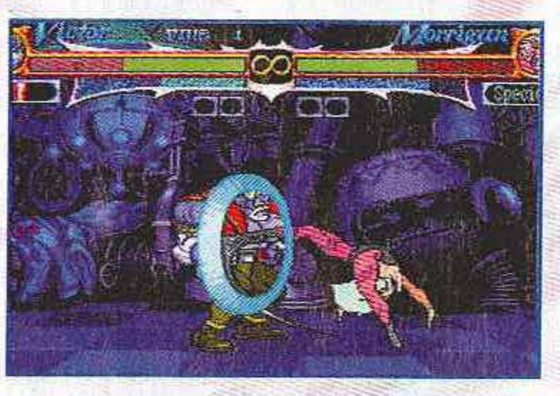
Special Finish. Bishamon vient de couper Demitri en deux. Le pauvre vampire va avoir du mal à s'en remettre.

(ici directement sélectionnable). Aulbath, Felicia et Gallon, respectivement homme-poisson, femme-chat et homme-loup, ont amalgamé humanité et animalité. Le résultat est étonnant. À côté d'eux, Donovan, beau et ténébreux sorcier, et Bishamon, samouraï de légende, paraissent presque normaux. Ne restent plus que Phobos (du grec « terreur »), un robot, et Lei-Lei, une petite guerrière qui a

L'avis de Reyda

« Whaou, quel jeu ! Plein de persos différents, des tas de coups spéciaux, une animation d'enfer, un mode Turbo décoiffant, beaucoup d'humour... La quintessence du jeu de combat et du savoir-faire de Capcom ! Les jeux de baston ne cessent de proliférer depuis le premier Street Fighter, pour le meilleur et pour le pire... Avec Vampire Hunter, pas de problème : il fait partie des meilleurs du genre et mérite toute votre attention. Je vous le conseille même (et surtout) si vous n'êtes pas un fan des jeux de baston ! »

Après avoir envoyé une Bat-Fireball, Morrigan utilise son dragon pour passer au-dessus des lames de Lei-Lei.



GARE À LA GARDE

Après vous être pris un coup en garde, effectuez votre Guard Reversal. La contre-attaque est fulgurante.

plus d'un tour dans sa manche. Les présentations étant faites, voyons de quoi sont capables nos amis...

QUESTION D'HABITUDE

La palette de coups des personnages décrits précédemment déstabilisera sans aucun doute plus d'un joueur. Zabel, Anakaris et Pyron, en particulier, donnent vraiment l'impression de faire n'importe quoi. Ils disparaissent, se transforment, s'allongent, s'aplatissent... Pour qui n'a pas l'habitude de si singulières façons, la vision d'un tel spectacle s'avère pour le moins déconcertante (j'avoue avoir du mal à m'y faire). Mais, le temps passant, on s'y fait, et la jouabilité parfaite aidant, les combats deviennent de plus en plus techniques et

COMBOS PAS COTON

Capcom a bien compris que les joueurs n'étaient pas tous des dieux et il a inclus dans Night Warriors un système d'enchaînements simple qui devrait ravir la plupart d'entre vous. Il vous suffit en effet d'appuyer successivement sur X, Y et Z ou bien A, B et C pour effectuer des trois, quatre ou cinq « hit chain ».
Démonstration ici avec Felicia (A, B et C : les coups de pied) et Lei-Lei (X, Y et Z : les coups de poing). Simple, rapide et efficace.

Saturn

NIGHT WARRIORS

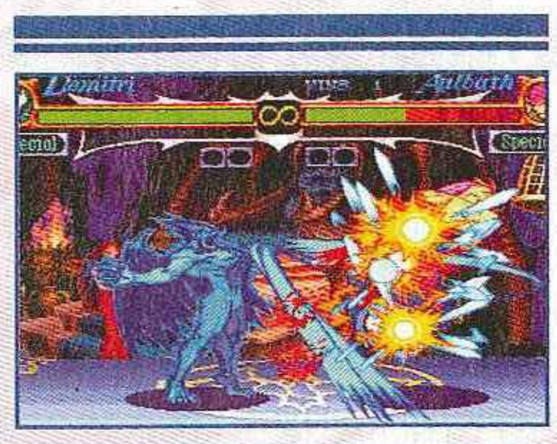
éditeur
CAPCOM
textes
ANGLAIS
genre
COMBAT
joueur(s)
1OU2
sauvegarde
NON
continue
INFINI
difficulté
VARIABLE
durée de vie
LONGUE
prix
A B C D E F

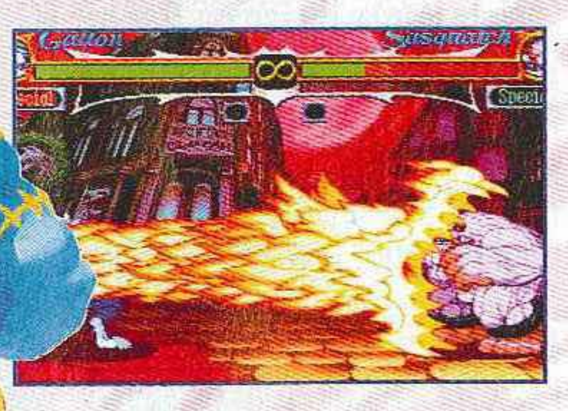
94%

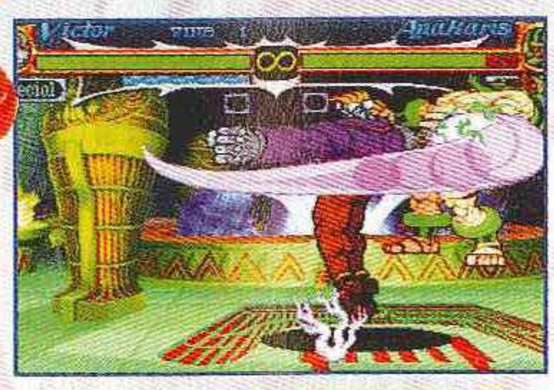
PLAYER FUN 92%

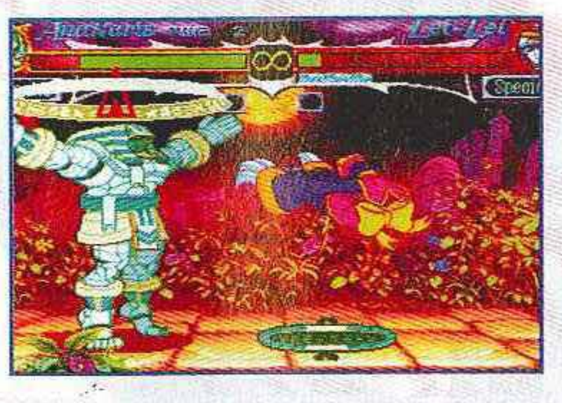
Ni vu ni connu j't'embrouille...

Petites précisions. Pour des raisons de délai, nous avons effectué ce test avec la version japonaise de Night Warriors. Mais ne vous en faites pas, hormis les noms de certains personnages, les deux jeux devraient être rigoureusement identiques. Ça, c'est le premier point. Le second point concerne, justement, le changement de nom du jeu. Appelé Vampire Hunter - Darkstalkers' Revenge au Japon, il va être renommé Night Warriors en France. Le problème, c'est que Vampire Hunter premier du nom s'appelle justement Darkstalkers - The Night Warriors (!). Autrement dit, le sous-titre du premier épisode devient en France le nom du second volet (je sais, il faut suivre). Pourquoi ? Je ne saurais le dire, et je dois avouer que, pour ma part, j'ai renoncé à comprendre...









Comment Felicia peut-elle toucher Anakaris à distance ? Disons que la momie balade ses mains un peu partout...

PLEIN LA JAUGE, PLEIN LA TÊTE

Chaque personnage possède bien sûr plusieurs super attaques dévastatrices. La barre Level, au bas de l'écran, vous permet de les invoquer lorsqu'elle est remplie.

En résumé

Original et très réussi, Night Warriors devrait faire des ravages chez les fans de baston. Entre ce petit bijou et le SF Zero, il est difficile de choisir.

intéressants (contres, enchaînements, super-pouvoirs... les plus doués ont vraiment de quoi faire). Charismatiques et manifestement doués dans l'art de la castagne, les curieux personnages de Night Warriors finissent généralement par rallier à leur cause n'importe quel joueur. Rares sont ceux qui leur résistent.

Bref, nous voici devant un jeu original, intéressant, à la réalisation sublime — les décors fourmillent de détails et les animations sont d'une fluidité remarquable — et je ne saurais trop vous conseiller d'essayer d'y jouer. Le plaisir que vous en tirerez promet en effet d'être très grand...

Chris

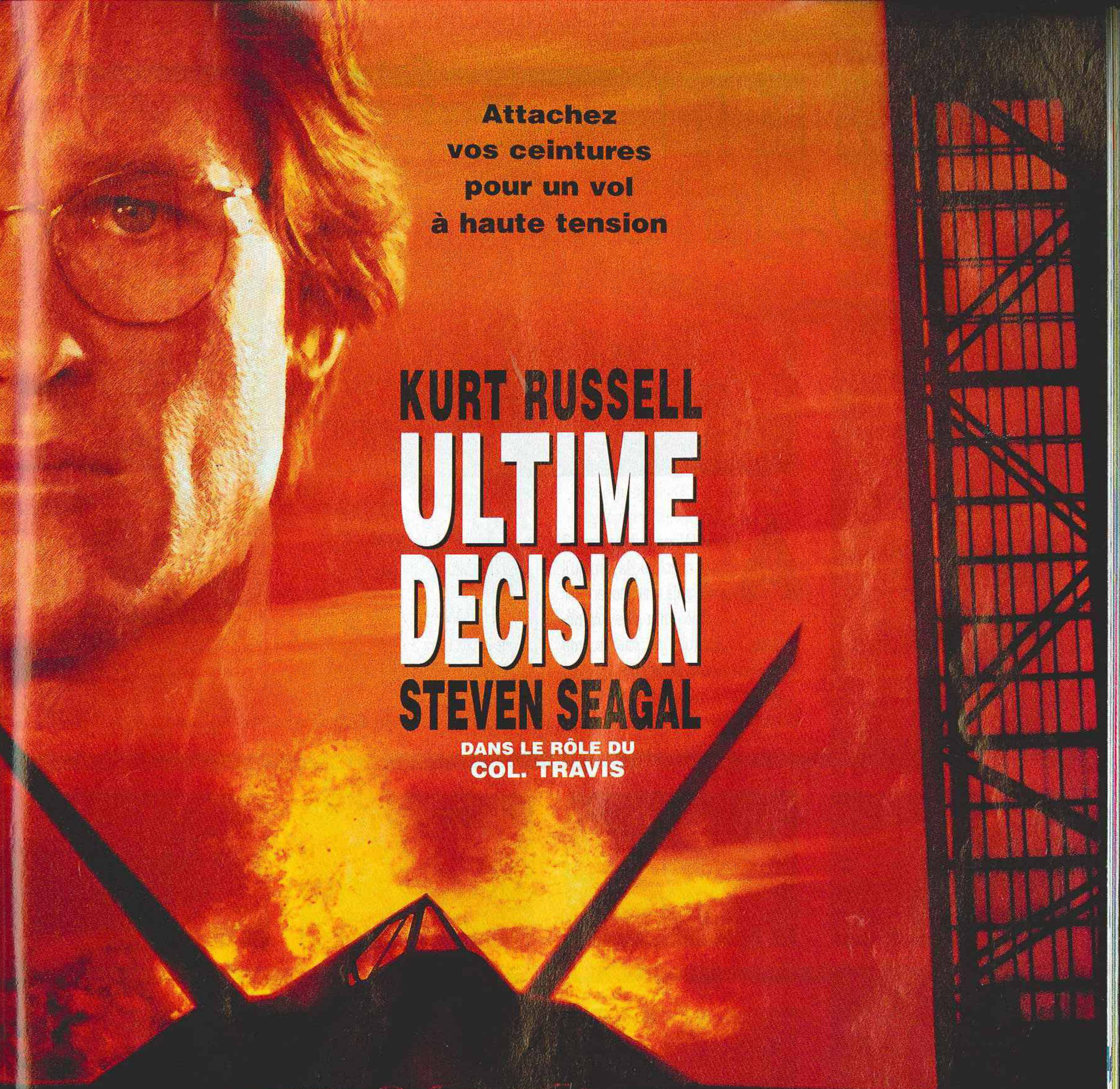
GRAPHISME 95%
Décors et personnages sont une vraie réussite. Coup de chapeau aux graphistes !

ANIMATION 94%
Les persos bougent bien, sans accro ni ralentissement... Merci, Capcom !

SON 93%
Sons et voix digits parfaits, comme d'habitude. Thèmes musicaux entraînants.

JOUABILITÉ 94%
Elle est parfaite, même si certains coups un peu « trop » spéciaux me gênent un peu.

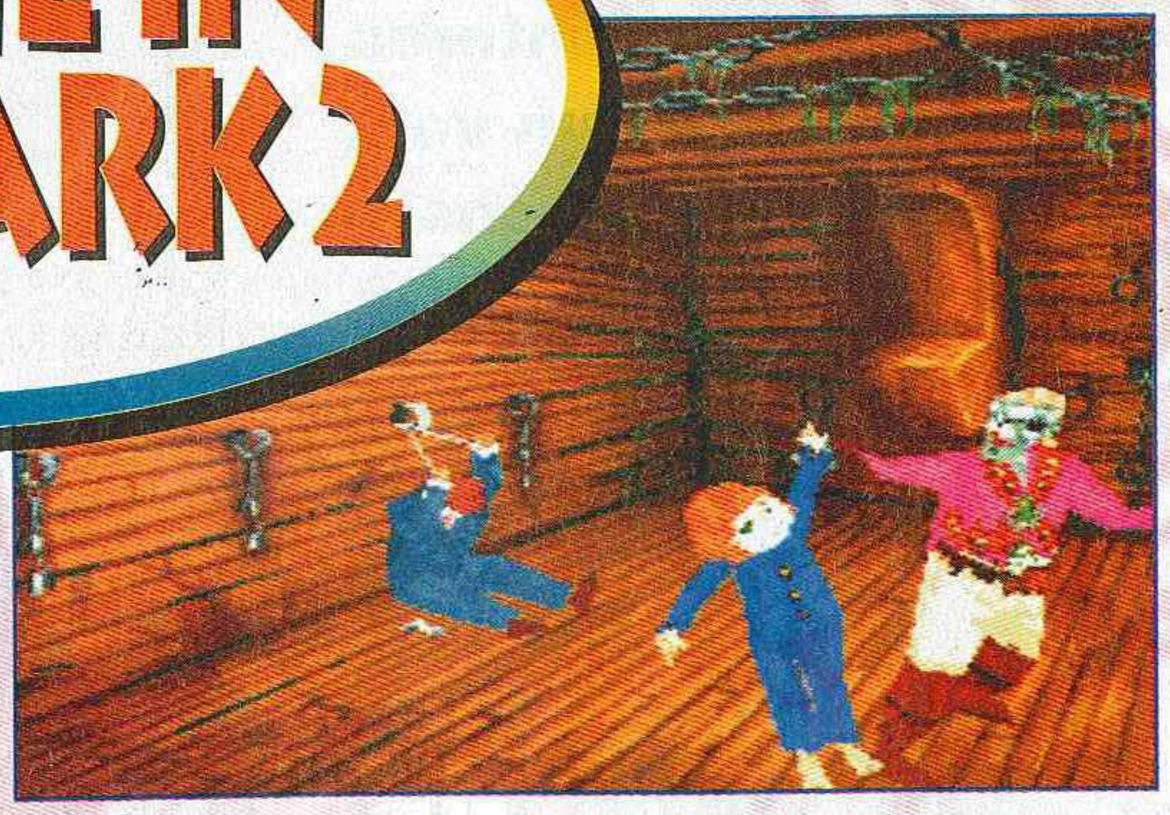
100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

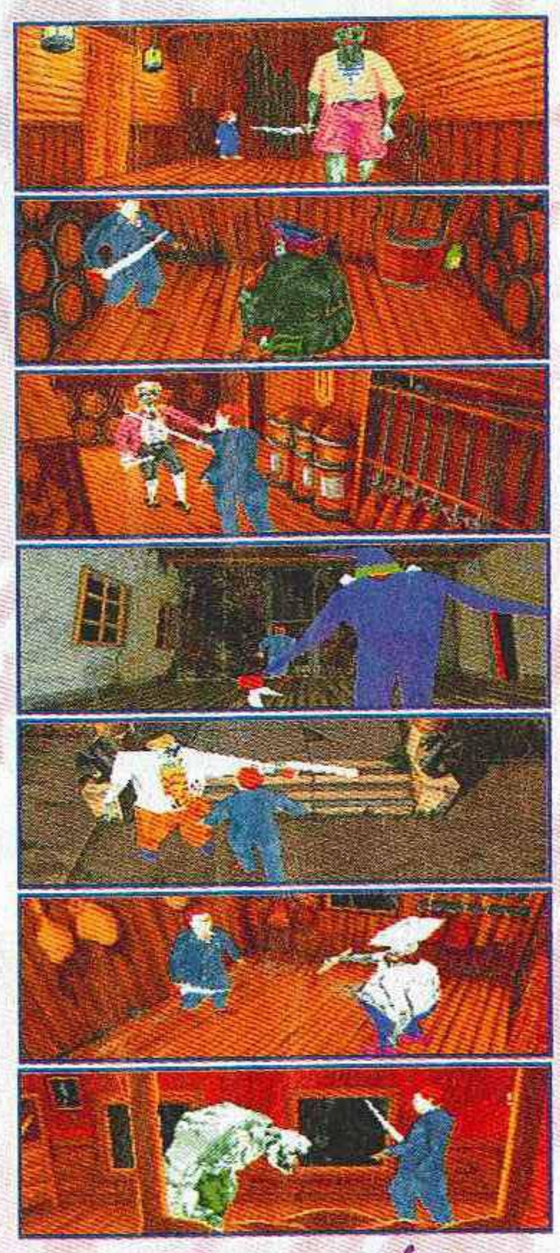

Attachez
vos ceintures
pour un vol
à haute tension
KURT RUSSELL
ULTIME
DECISION
STEVEN SEAGAL
DANS LE RÔLE DU
COL. TRAVIS
WARNER BROS. PRÉSENTE
UNE PRODUCTION SILVER PICTURES UN FILM DE STUART BAIRD KURT RUSSELL "ULTIME DECISION" (CRITICAL DECISION) HALLE BERRY JOHN LEGUIZAMO OLIVER PLATT JOE MORTON DAVID SUCHET ET STEVEN SEAGAL
MUSIQUE JERRY GOLDSMITH CO-PRODUCTEUR KARYN FIELDS MONTAGE DALLAS PUETT, FRANK J. URIOSTE, A.C.E., STUART BAIRD, A.C.E. DIRECTEUR DES DÉCORS TERENCE MARSH DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE ALEX THOMSON, B.S.C.
PRODUCTEUR EXÉCUTIF STEVE PERRY ÉCRIT PAR JIM THOMAS & JOHN THOMAS PRODUIT PAR JOEL SILVER RÉALISÉ PAR STUART BAIRD
Bande Originale du film disponible sur CD et K7 chez WMD
WARNER BROS. A TIME WARNER ENTERTAINMENT COMPANY
© 1996 Warner Bros. Tous droits réservés.
DISTRIBUE PAR WARNER BROS. (Transatlantic), Inc.
SKYROCK
PLUS DE TUBES, MOINS DE PUB
1er MAI
Player One
M6
LA CHAINE MUSICALE

TESTS

ALONE IN THE DARK 2

Saturn/ PlayStation





LES DAMNÉS

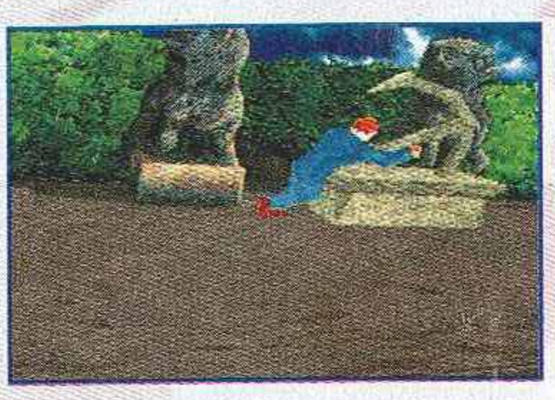
N'ayez pas de pitié pour vos ennemis, ce sont tous des morts-vivants qui n'aspirent qu'au repos éternel.

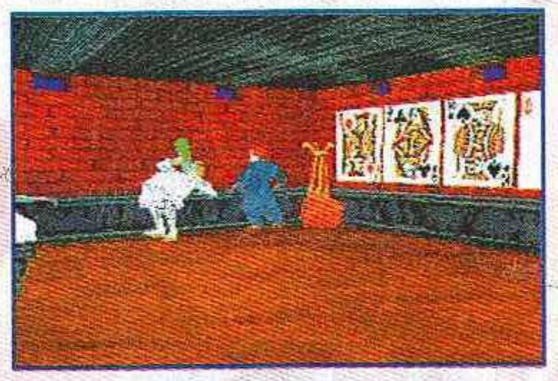
Commercialisé simultanément sur PlayStation et Saturn, Alone in the Dark 2 renoue avec la tradition du jeu d'aventure quelque peu tombée en désuétude. Amateurs d'ambiances sombres, ce jeu est pour vous.

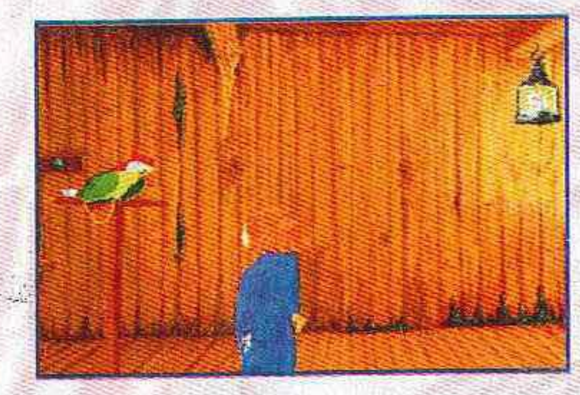
A peine Alone in the Dark 2 est-il sorti au Japon, qu'il arrive déjà chez nous. Pour une fois, l'affaire n'a pas traîné. Soyons objectif, il n'y a pas de gros exploit dans cet événement ; ce jeu ayant été développé par une équipe française, les voix et les textes originaux étaient fatalement rangés au fond d'un tiroir.

UN HOMMAGE À LOVECRAFT

Alone in the Dark 2 est un jeu d'aventure dont le thème s'intègre parfaitement au mythe créé par Lovecraft, un écrivain du début du siècle. Vous incarnez un détective qui se lance dans l'exploration d'une propriété dont les fondations abritent un mal qui remonte au XVII[e] siècle, époque marquée par la flibuste, la contrebande et... le vaudou. Vous déplacez un personnage réalisé en polygones dans un environnement en 2D somptueux. Au cours de votre périple, ponctué de fusillades et de joutes d'escrime, vous collecterez divers objets qui viendront s'ajouter à votre équipement. Il convient alors de les utiliser à des endroits précis. Les écrits (journaux de bords, agendas,







Visuellement, les versions Saturn et PlayStation sont identiques au pixel près.

Saturn/PlayStation

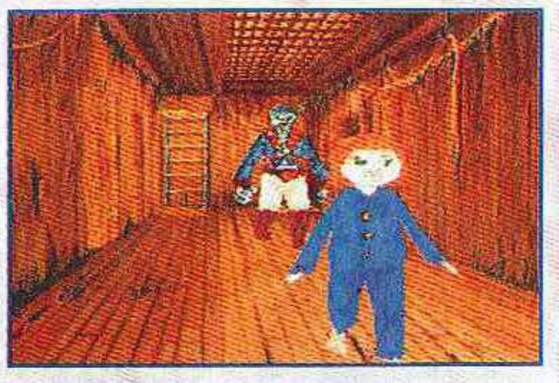
ALONE IN THE DARK 2 JACK IS BACK

éditeur
INFOGRAMES
textes
FRANÇAIS
genre
AVENTURE
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
MOYENNE
durée de vie
INTÉRESSANTE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 95%

PROTAGONISTES

A gauche, Edward Cornby tel qu'il était sur PC et tel qu'il est devenu sur 32 bits. À droite, la petite Grace, que vous contrôlerez dans certaines phases du jeu.



Dans la seconde partie du jeu, les munitions sont en nombre très limité. Cela occasionne de nombreux duels à l'épée.

coupures de journaux) permettent, outre de reconstituer les événements à l'origine de cette étrange malédiction, de résoudre diverses énigmes. Les musiques, bien adaptées aux situations, maintiennent en permanence une ambiance angoissante, voire oppressante. Toutefois, il faut reconnaître que, hormis le mapping dont ont fait l'objet les personnages, la réalisation est loin d'exploiter à fond les capacités des 32 bits. Petite précision, le cru Saturn se révèle un chouïa plus jouable que la version PlayStation ...

Wolfen

HELL'S KITCHEN

Dans cette séquence réside peut-être la solution à l'un des problèmes auxquels vous serez confronté. De manière générale, fiez-vous aux livres lorsque vous manquez d'inspiration.

En résumé

Mythe du jeu d'aventure sur micro, Alone 2 prend un coup de vieux sur console. Son scénario et ses musiques valent quand même le détour.

Les avis

CHRIS : « Le sentiment que j'éprouve face à Alone 2 est assez mitigé. D'un côté, je trouve appréciable le fait d'adapter ce grand hit micro sur les nouvelles 32 bits, mais de l'autre, je trouve que les efforts concédés pour adapter cette version sont assez légers. Comparé à Bio Hazard - Resident Evil, le jeu fait en effet assez pâle figure (il est plus lent et moins beau). Mais bon, il est vrai que l'aventure qu'il propose mérite vraiment d'être vécue, et c'est bien ça le plus important. »

REYDA : « Alone 2 est avant tout un jeu d'ambiance : l'aventure, ponctuée de textes illustrés, recrée l'atmosphère du scénario, fleurant le pirate damné et les croyances vaudoues... Vous en frissonnerez. Mais les combats deviennent fastidieux dès qu'il y a plus d'un ennemi à l'écran. Dommage que la maniabilité exaspérante n'ait pas été améliorée depuis la version PC. »

GRAPHISME 83%
Malgré de beaux décors, les personnages en polygones ont pris des rides.

ANIMATION 85%
Les temps de chargement sont un peu longs et on déplore quelques saccades.

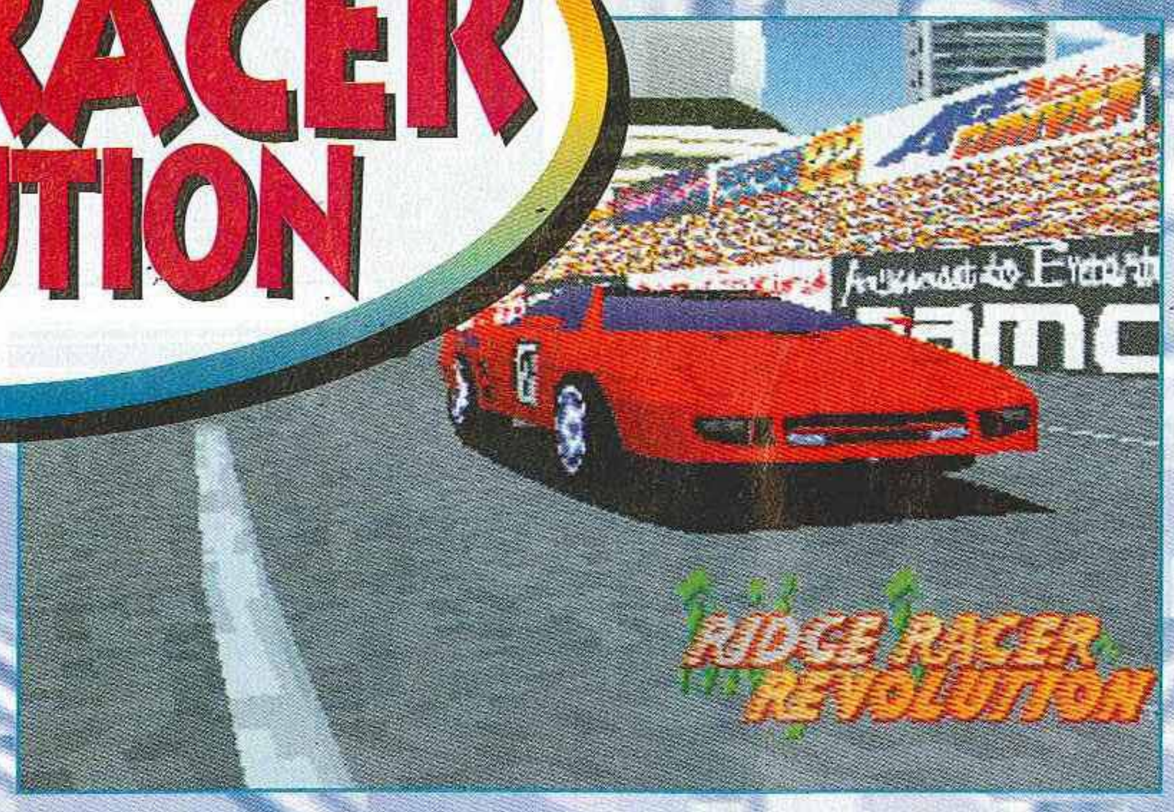
SON 94%
C'est l'une des forces du jeu. Les musiques sont variées et vraiment dans le feeling.

JOUABILITÉ 88%
Un peu déroutant au début, mais on s'y fait très vite.

100 95 90 86% 80 75 70 65 60 55 50

TESTS

RIDGE RACER REVOLUTION

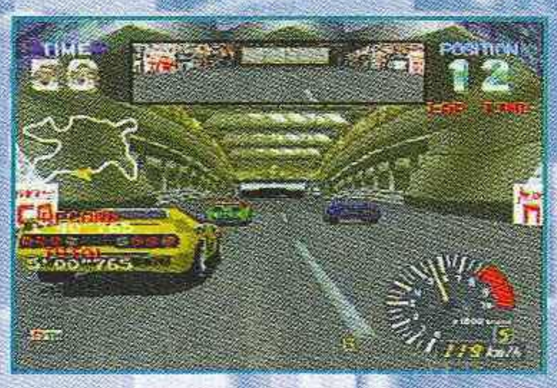


La suite tant attendue (si l'on en croit votre courrier) de Ridge Racer est enfin distribuée en Europe.

Avec ses graphismes léchés et une animation dont la fluidité n'a d'égale que sa rapidité, on est tous restés béats devant Ridge Racer. C'était il n'y a que quelques mois, certes, mais les défauts du jeu l'ont finalement rendu presque aussi célèbre que ses qualités : un seul circuit, des adversaires irréalistes, et une durée de vie un peu maigre. RRR comble en partie ces lacunes, sans altérer les qualités. On a toujours affaire à un jeu de course arcade pure et dure, avec une jouabilité sans rapport avec la réalité. Le plaisir procuré est total pour qui sait dompter les caisses les plus puissantes parmi la douzaine proposée. On retrouve les voitures de Ridge Racer, avec leurs mêmes comportements et performances.

BONUS

Quand vous avez remporté les trois premières épreuves en mode Course, les victoires en mode TT permettent de sélectionner trois caisses aux performances monstrueuses.



Le premier hit de la PlayStation a subi un petit lifting censé le hisser à la hauteur de la concurrence. Qu'en est-il ?

Que vous vous placiez en tête ou bon dernier, la mystérieuse voiture jaune sera toujours dans vos pattes.

TOUJOURS AUSSI SOMPTUEUX

La partie technique, quasi parfaite, est inchangée. Seul un rétroviseur central a été ajouté à la vue intérieure, bien pratique pour bloquer les adversaires sans gâcher l'animation. Le circuit n'est plus le même qu'avant, mais reste dans le même genre (alternance d'épingles en montagne,

PlayStation

RIDGE RACER REVOLUTION

éditeur
NAMCO
textes
ANGLAIS
genre
COURSE
joueur(s)
1OU2
sauvegarde
MEMORY CARD
continue
NON
difficulté
MOYENNE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 92%

95%

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

LES VUES

On retrouve les deux angles de vue proposés dans Ridge Racer. Le comportement irréaliste des voitures pose toujours un vrai problème en vue extérieure, qui n'affiche, de plus, aucun rétroviseur.

Après la course, la console montre le dernier tour effectué par le joueur. Pas mal pour admirer les bonds des caisses.

de tunnels, et de lignes droites en ville). Il se décline en trois variantes, de longueur et de complexité variables, ce qui, mine de rien, équivaut presque à trois circuits distincts, que l'on pourra emprunter à l'envers une fois remportées les courses (contre un ou onze concurrents). Les possesseurs de Ridge Racer ne seront pas dépaysés... À moins qu'ils ne décident de jouer contre un adversaire humain en reliant deux PlayStation, ce qui augmentera considérablement la durée de vie de ce qui reste un grand jeu.

Milouse

ON THE ROAD AGAIN

Chaussez les lunettes de soleil, ouvrez grand les vitres, et mettez la gomme ! Vous avez quelques kilomètres de bitume à faire chauffer.

En résumé

À vous de trancher : d'un côté, le jeu sent un peu le réchauffé, d'un autre, on se laisse facilement griser par la vitesse et le fun !

Les avis

LE FLOU : « Ridge Racer a bien vieilli ! Le Revolution reste un bon jeu d'arcade, mais son peu de nouveautés risque de laisser les possesseurs du premier du nom sur leur faim. »

CHRIS : « Les innovations sont bien légères par rapport à Ridge Racer, mais le jeu conserve ses qualités premières : le fun et une bonne prise en main... Bref, de quoi faire de petites parties bien plaisantes. »

ELWOOD : « Malgré Sega Rally, Ridge Racer m'a impressionné. Le nouveau circuit marque un changement important et le jeu à deux une bonne expérience, même si brancher deux consoles n'est pas toujours simple. »

CHON : « Tu parles d'une révolution ! Le pilotage est toujours aussi simpliste et le reste n'a quasiment pas changé depuis la première version. »

BUBU : « C'est beau, fun, rapide ! J'aime, mais je crains de vite m'en lasser. »

GRAPHISME 95%
Un peu plus riche graphiquement que Ridge Racer.

ANIMATION 98%
Aussi fluide que le précédent volet, malgré l'ajout de détails.

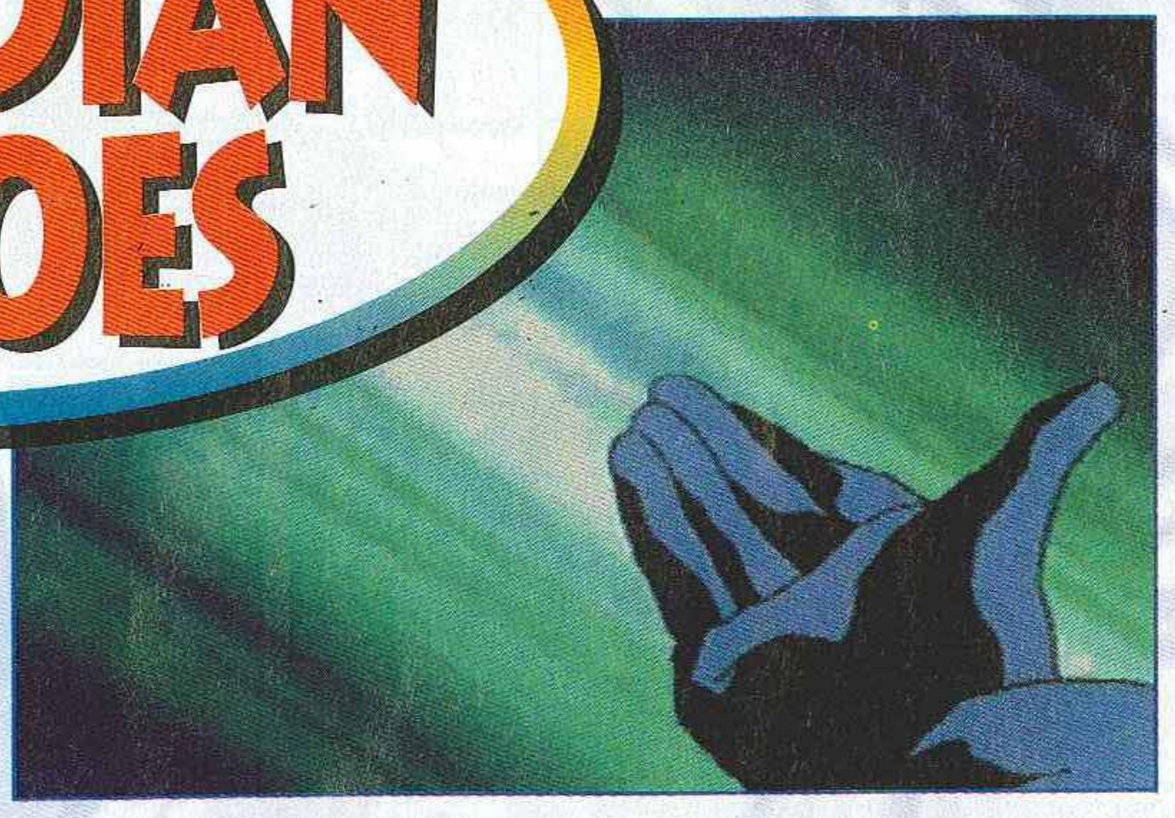
SON 91%
Des musiques techno originales et des airs du premier épisode remixés. Voix de qualité.

JOUABILITÉ 94%
Quoique totalement irréaliste, la conduite est très précise.

TESTS

GUARDIAN HEROES

Saturn



Enfin, un jeu de baston qui ne ressemble pas à un Street Fighter. Pas de doute, un beat them up qui se joue dans des décors variés avec plein d'ennemis, c'est vraiment bon ! Moins confus et techniquement plus soigné, Guardian Heroes aurait pu devenir un hit.

Ne vous laissez pas abuser par le soi-disant côté aventure du jeu. Certes, il y a une histoire. D'accord, vos personnages montent en puissance. Mais le fond du jeu ne change pas d'un iota. C'est bien à un beat them up à la Final Fight que l'on a affaire.

MÉDIÉVAL-FANTASTICO-FUTURISTE

J'entends d'ici les p'tits malins : « Oui, mais y avait pas de sorts dans Final Fight ! Ha ! ». Y avait pas de sorts, mais on avait des super coups spéciaux, ce qui revient sensiblement au même. Bref, Guardian Heroes est bien un jeu d'action et plutôt un bon.

LA FINE ÉQUIPE

Le guerrier, le magicien, le clerc et le ninja sont les héros de cette histoire très médiévale-fantastique. Chacun dispose de caractéristiques spécifiques à son métier. Les puristes apprécieront. Ainsi, le ninja possède un passage dans le dos, le guerrier ne peut lancer qu'un seul sort et le magicien est faible au combat.

L'avis de Reyda

« Achetez ce soft hyper-défoulatoire qui mériterait 99 % de Player Fun ! D'accord, la réalisation n'est pas grandiose mais niveau action pure, Guardian Heroes vous comblera : les ennemis déboulent de partout et vous agressent sauvagement ; vous ne serez pas trop de deux pour les projeter, puis les "enchaîner" comme jamais vu. Outre ce tabassage forcené, vous serez obligés de parer, d'esquiver et de lancer vos sorts intelligemment pour survivre. Car chaque personnage (Han excepté) possède un spectaculaire éventail de magie adapté à chaque situation. Il y a des tas de façons de "claquer" ce jeu, et on peut jouer à six en mode Versus avec la trentaine d'ennemis rencontrés pendant l'aventure. Que demande le peuple ? »

De un à six ?

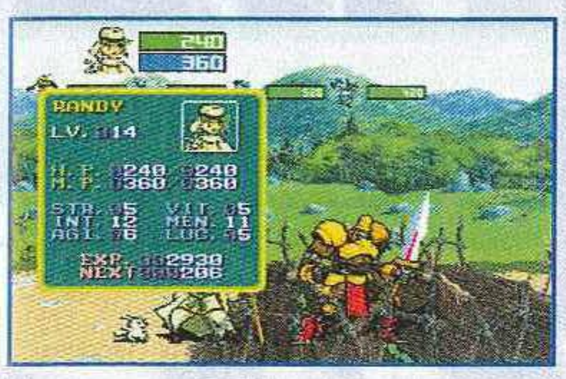
Nous n'avons pas pu juger de la qualité du jeu à six joueurs en simultané, mais, pour avoir pratiqué le mode Deux joueurs, on imagine que la confusion lors des combats ne peut que s'intensifier. Il peut être amusant de se procurer six paddles. Et gare aux nœuds !

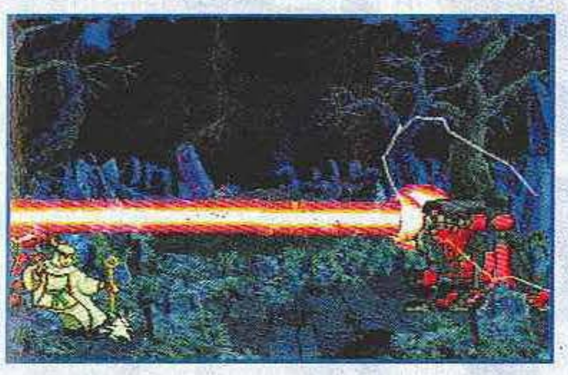
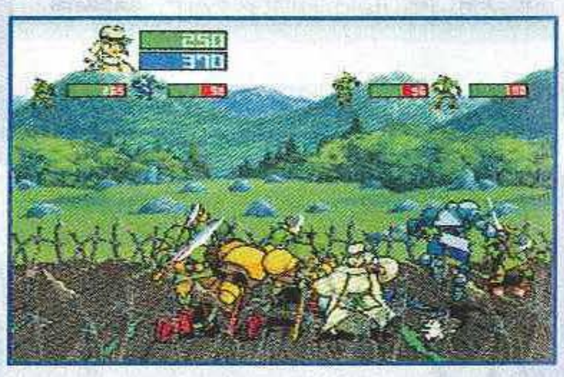
Un sort puissant, mais limité dans l'espace. Pas évident à placer lors de combat.

GUARDIAN HEROES

DES NIVEAUX EN VEUX-TU EN VOILÀ !

Au total, trente niveaüx existent dans ce jeu. Chaque partie complète vous fera voyager à travers une quinzaine de niveaux. L'histoire change en fonction de vos réponses en fin de partie. En gros, c'est comme dans Darius : on choisit son chemin. C'est une idée originale qui mériterait d'être reprise dans les futurs jeux de baston. La durée de vie s'en trouve ainsi accrue.



LES COMBOS DE LA MORT

C'est la mode qui veut ça : un jeu de baston sans combo, c'est pas vraiment un jeu de baston. Ici, vous serez servis avec des 50 ou 60 hits combo (si, si !). Bon, ça fait pas grand-chose de plus mais... les fanas des combos en tout genre auront de quoi faire !

L'ambiance est posée dès le départ : une histoire de magicien, de sorcier et d'épée magique. Un truc classique qui a fait ses preuves. Au départ, vous choisissez votre personnage (un guerrier, un voleur ou un magicien) et en avant pour l'aventure ! L'action se déroule suivant un scrolling horizontal. Comme dans la plupart des jeux du genre, le combat peut se dérouler sur trois plans différents. Evitez de vous faire encercler et tout ira bien. Les coups sont variés mais, chose surprenante, on ne peut pas faire de prise au corps à corps avec les ennemis. Les graphismes sont très stylisés. Si les décors sont beaux, les sprites sont plutôt ratés (avec, de plus, une fâcheuse tendance à pixelliser lorsqu'ils sont au premier plan). Au final, on se retrouve avec un jeu sympa, avec des combats parfois un peu confus. Dommage, il ne manquait pas grand-chose à ce titre de Sega pour en faire une perle. Peut-être une prochaine fois.

Leflou,
calme-toi, Reyda !

éditeur
SEGA
textes
ANGLAIS
genre
BEATTHEMUP
joueur(s)
1A6
sauvegarde
NON
continue
INFINI
difficulté
MOYENNE
durée de vie
APPRECIABLE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 88%

En résumé

Guardian Heroes est un beat them up de bonne facture, juste un peu léger graphiquement et quelquefois confus dans l'action.

GRAPHISME 75%
Les zoom ne sont pas retravaillés, d'où une pixellisation un peu gênante.

ANIMATION 80%
Pas de problème. De nombreux sprites et peu de ralentissements.

SON 92%
Excellentes, les musiques sont vraiment excellentes !

JOUABILITÉ 90%
Lancer des sorts n'est pas toujours pratique dans le feu de l'action.

85%

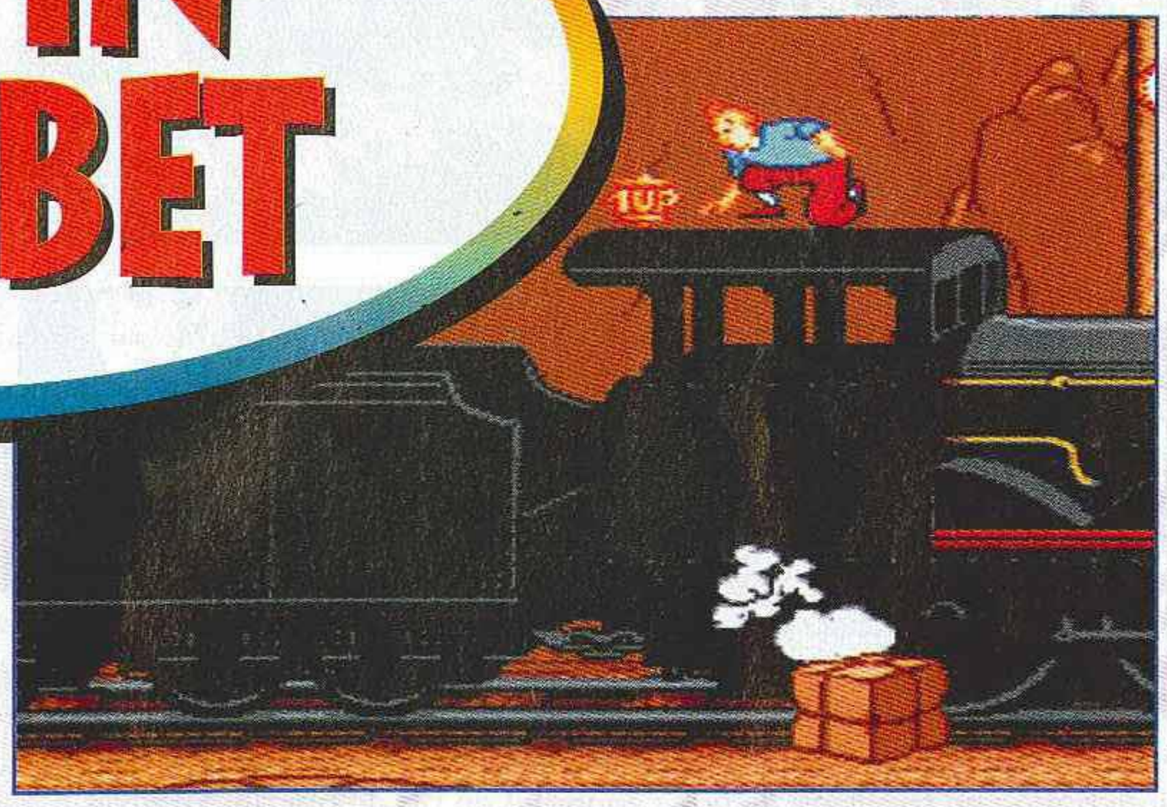
100
95
90
80
75
70
65
60
55
50

TESTS

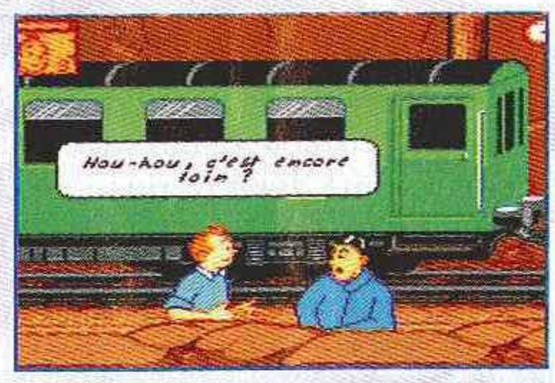
TINTIN AU TIBET

Megadrive

Pauvre p'tit possesseur de Megadrive ! Tu es fou de Tintin à te faire péter le larfeuille pour un pin's à 4 000 et, manque de bol, le jeu de ta star n'est pas encore sorti sur ta console... Sèche tes larmes et balance la thune : il arrive !

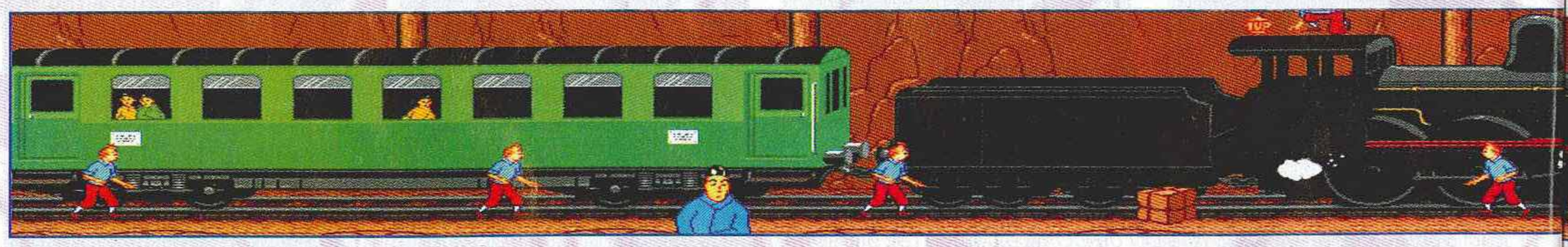


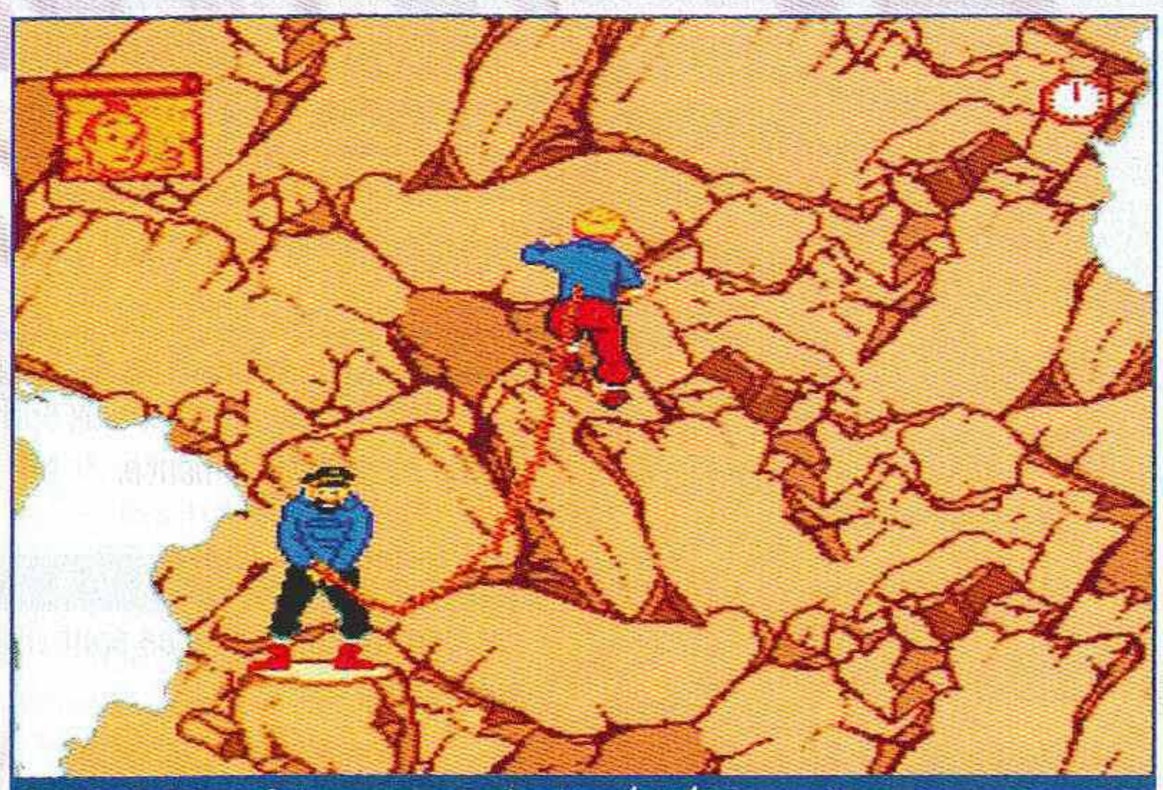
Allez, hurlez votre joie, n'hésitez pas : Tintin sur Megadrive c'est une « vachtement » bonne nouvelle... Bon, moi, en tout cas, je crie : « Youpi ! » Voilà, c'est fait. Bien, maintenant reste à voir si cette version tient la route. Pour les lecteurs les moins assidus de Player One (en vente TOUS les mois), je rappelle que ce jeu de plateforme est déjà sorti sur Super Nintendo et qu'il était ma foi fort bon. Pas de mauvaise surprise avec la version testée aujourd'hui. Certes, les graphismes sont un chouïa moins jolis, mais cela reste tout de même du très bon boulot. On se croit presque dans la bédé, tant les niveaux restent fidèles à l'œuvre d'Hergé. Au niveau de l'action, oubliez la baston, c'est plutôt de la plateforme genre « flower power ». Ne pas faire mal à son prochain mais l'aider en toute circonstance, tel est le louable principe de vie de notre reporter à la houppette. Ainsi, vous aiderez une petite fille à traverser une grosse flaque (petite capricieuse !), donnerez de l'herbe aux yacks pour qu'ils vous laissent passer et, que les sportifs se rassurent, Tintin fait



Y A D'LA BULLE !

Tintin est curieux, il n'hésite pas à poser plein de questions archi-méga-vitales pour la suite de l'aventure. Tu ne vois pas ce qui est écrit ?





Sur la falaise, faites preuve de dextérité pour grimper au sommet. Dans ce niveau, vous dirigerez alternativement Haddock et Tintin.

Megadrive
TINTIN AU TIBET

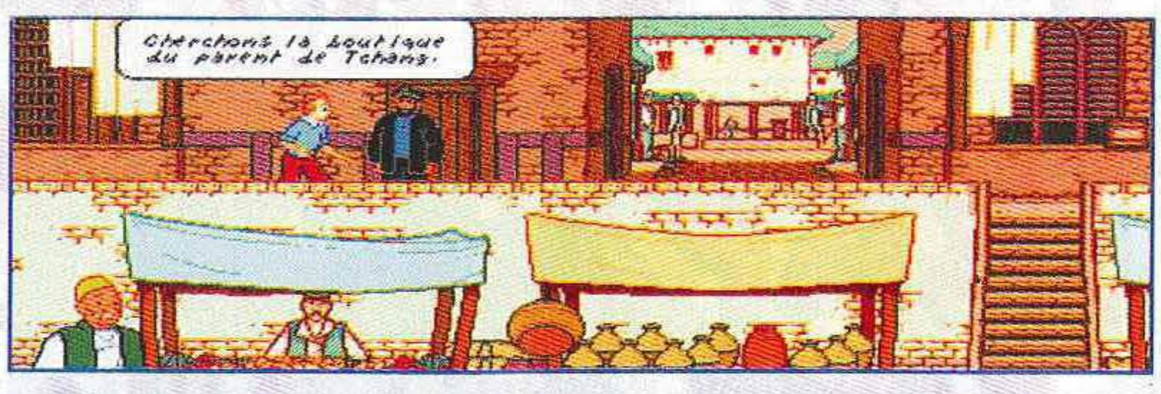
éditeur
INFOGRAMES
textes
FRANÇAIS
genre
PLATE-FORME
joueur(s)
1
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
NON
difficulté
ÉLEVÉE
durée de vie
LONGUE
prix
A B C D E F

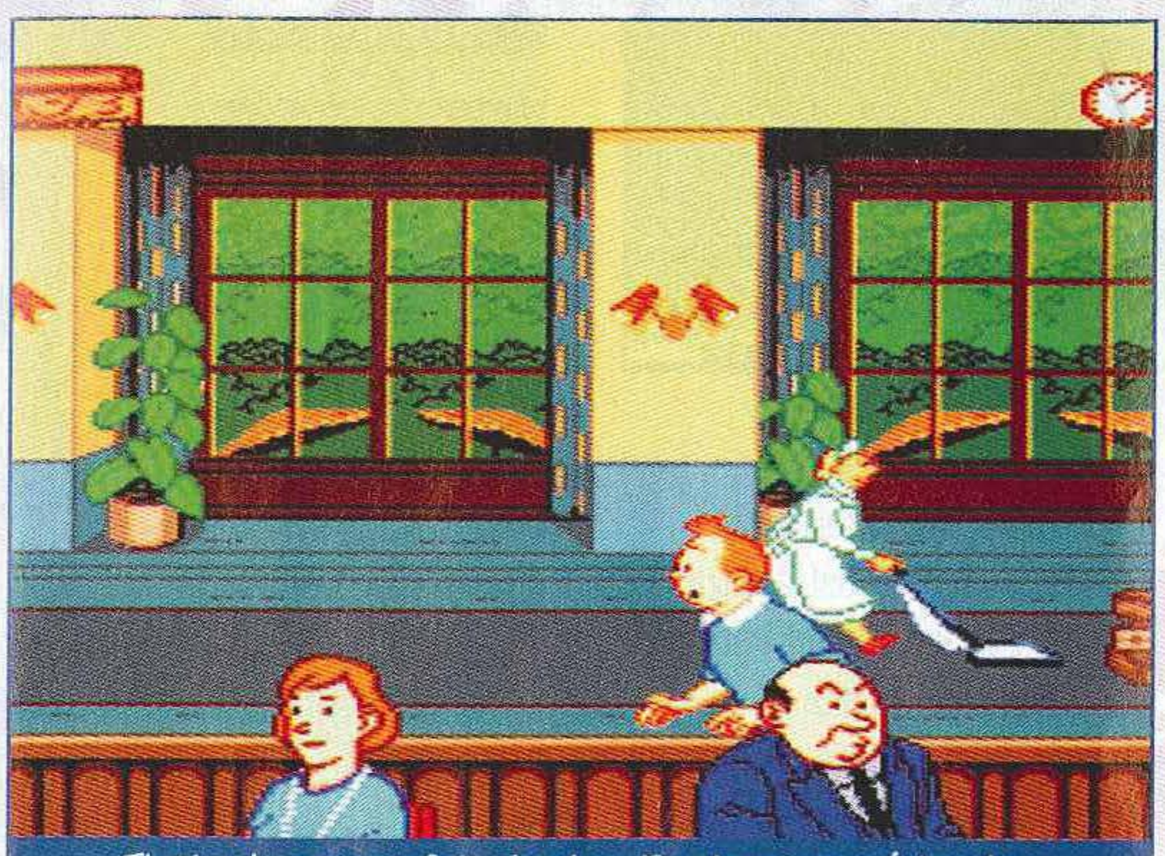
PLAYER FUN 85%

92%

KATMANDOU... GROOVY !

Toujours dans les bons plans, Tintin se rend au marché de Katmandou. Parlez au vieil homme en bas à gauche, il vous dira de trouver son fils...





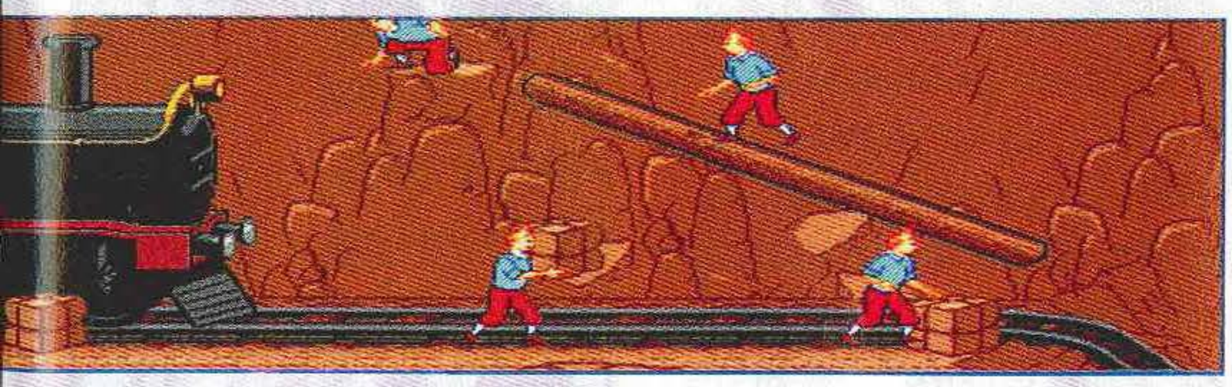
Tintin change parfois de plan. Pratique pour éviter les ennemis. Ici, la femme de ménage est plutôt consciencieuse.

aussi de la natation (par deux fois, le bougre !) ainsi que de l'escalade. Le jeu est beau, riche et varié. Rien que ça. Toutefois, sa difficulté en rebutera plus d'un, même si elle est un tantinet moins élevée que sur SN. Il aurait été plus opportun de sortir un jeu plus accessible, car nombre de jeunes joueurs risquent de vite se décourager face à certains obstacles. Mais, que les choses soient claires : si je ne devais acheter un jeu sur MD en ce moment, ce serait Tintin au Tibet.

El Didou,
fait de la résistance.

En résumé

Tintin au Tibet version Megadrive est beau, jouable et, en plus, il se paye le luxe d'être varié. Dommage qu'il soit un peu trop difficile.



TIENS, UN 1UP ?

Prenez une caisse et placez-la à droite du tronc. Grimpez sur ce dernier et sautez sur la plate-forme (elle se fond dans le décor). Sautez sur la loco et, hop, à vous le 1up !

Les Players font du tintouin

WOLFEN : « Argh, un jeu de plate-forme ! Vade retro Satanas ! Ça ne se fait pas d'imposer un jeu pareil à une âme sensible comme la mienne. Sous la torture, je dois bien avouer que Tintin au Tibet est un jeu de plate-forme très varié qui sort des sentiers battus. Et je suis même prêt à ajouter que les graphismes sont restés fidèles à la plume d'Hergé. Alors, pitié, Didou, rends-moi ISS Deluxe ! »

ELWOOD : « Pas de mauvaises surprises avec cette mouture du somptueux Tintin au Tibet. Hormis une jouabilité un chouïa moins bonne, on retrouve l'univers magique d'Hergé dans toute sa clarté. Les niveaux sont corsés, les animations réalistes et le fun est au rendez-vous. Une bien belle réussite orchestrée par la talentueuse équipe d'Infogrames. D'ailleurs, un second épisode des aventures de Tintin est en préparation, toujours sur 16 bits. Wait and see... »

GRAPHISME 90%
Un peu moins fin que sur Super Nintendo, mais cela reste très chouette.

ANIMATION 88%
Une animation quasi parfaite mais qui manque un peu de souplesse.

SON 85%
Les musiques ont l'air sympa... mais n'en abusez pas, c'est douloureux.

JOUABILITÉ 94%
Tintin répond parfaitement et, vu la difficulté, c'est tant mieux !

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

TESTS

KIRBY'S GHOST TRAP

Super Nintendo

Super Nintendo
KIRBY'S GHOST TRAP

Prenez Dr Robotnik Meanbean Machine, ajoutez-y la touche Nintendo en remplaçant le Doc par Kirby, et vous obtenez un jeu pas tout frais mais tellement fun !

éditeur
NINTENDO
textes
ANGLAIS
genre
REFLEXION
joueur(s)
1 OU 2
sauvegarde
NON
continue
OUI
difficulté
PROGRESSIVE
durée de vie
EXTRA A 2
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 97%

Deux années se sont écoulées depuis la sortie de Dr Robotnik sur Megadrive (testé dans Player One n° 38), et, aujourd'hui, Nintendo nous sort un nouveau jeu fondé sur le même principe, en remplaçant le héros et en changeant un peu l'histoire.

UNE VALEUR SURE

Cette fois, c'est Kirby qui s'y colle ! Des blobs de plusieurs couleurs tombent du haut de l'écran par paire. Pour les faire disparaître, il suffit que vous mettiez en contact quatre blobs (ou davantage) d'une même couleur. Le nombre de combinaisons (que l'on peut qualifier de réactions en chaîne) devient alors très important.

Trois modes de jeu sont à votre disposition : le mode Compétition où vous devez vaincre treize adversaires, le mode Versus (deux joueurs l'un contre l'autre), et le mode Practice dans lequel vous jouez jusqu'à perdre. Certes, ce jeu apparaît bel et bien comme un pompage de Dr Robotnik, mais il peut se révéler intéressant pour les fans de jeux de réflexion qui ne possèdent pas de Megadrive ! Pour ceux-là, l'achat de ce soft très fun s'impose comme une évidence. Ils auraient tort de s'en priver, car il reste, avec Tetris, un must du genre.

Chon

En résumé

Kirby's Ghost Trap n'innove pas vraiment, mais il mérite que vous vous y arrêtiez. À deux joueurs, les parties sont vraiment fun !

En mode Versus, les parties deviennent vite délirantes. Surtout quand les deux joueurs ont déjà une certaine expérience.

GRAPHISME 91%
De bonne qualité, mais le genre n'exige pas de performance technique.

ANIMATION 95%
Très fluide. Les éléments à gérer ne sont pas très nombreux.

SON 89%
Musiques des duels agréables. En mode Practice, c'est style La Croisière s'amuse.

JOUABILITÉ 97%
Un soft hyper-jouable dès que l'on s'est habitué à déplacer les pièces posées.

TESTS

ADVENTURE OF LOLO 2

Game Boy

Game Boy

ADVENTURE OF LOLO 2

éditeur
HAL LABORATORY
textes
ANGLAIS
genre
RÉFLEXION
joueur(s)
1
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
INFINI
difficulté
PROGRESSIVE
durée de vie
TRES LONGUE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 90%

95%

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

Enfer et malédiction ! La princesse Lala a été une nouvelle fois enlevée par l'affreux jojo qui règne sur le royaume... Las, pour la sauver, Lolo aura bien du boulot !

Les vieux de la vieille connaissent sans nul doute ce drôle de personnage nommé Lolo. Histoire de vous donner une idée, il s'apparente d'aspect un peu au cousin Machin de la Famille Addams (les poils en moins) ou à Kirby.

Apparu sur Super Nintendo dans les années 90, le voilà qui récidive, six ans plus tard, caracolant sur Game Boy pour une nouvelle aventure qui va mettre à contribution vos petites cellules grises.

Les énigmes à résoudre suivent une difficulté progressive, c'est-à-dire que vous passerez les premiers niveaux avec grâce et aisance, puis, rapidement, serez confronté à des problèmes qui mobiliseront l'énergie de toute la famille. Il vous faudra pousser des cubes, des briques, des caisses, etc., afin de former des barricades, et ainsi éviter les tirs des « cracheurs de fourchettes », des flammes, ou des têtes de mort qui se mettent en branle-bas de combat dès que vous avez récupéré tous les cœurs du niveau. Simple, me direz-vous ! Simple, certes... tout du moins au début. Mais, pour retrouver sa dulcinée, Lolo devra traverser une bonne dizaine de mondes de treize niveaux chacun. Et il y a à faire ! À noter que l'aspirine n'est pas fournie.

Yoda,
les méninges en compote !

En résumé

Adventure of Lolo 2 se prête fort bien à la portable de Nintendo. Un jeu de réflexion à réserver aux adeptes du genre.

Au fur et à mesure de votre progression, les énigmes deviennent de plus en plus coton...

GRAPHISME 85%
Dépouillé et clair. On distingue parfaitement ce qui se passe à l'écran.

ANIMATION 90%
Comme ça ne speede pas des masses, il ne risque pas d'y avoir d'accroc.

SON 85%
Rigolo un moment, mais, à force, ça finit par gonfler !

JOUABILITÉ 95%
Parfaite, ce n'est pas elle qui vous bloquera. Pour cela, les énigmes suffisent...

GOLDEN AXE THE DUEL

Saturn

Saturn GOLDEN AXE THE DUEL

éditeur
SEGA
textes
ANGLAIS
genre
COMBAT
joueur(s)
1 OU 2
sauvegarde
NON
continue
NON
difficulté
MOYENNE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 86%

Vous qui aimez Golden Axe, ce beat them up culte avec la jolie fille, le beau guerrier et le nain valeureux, réjouissez-vous ! Ils sont de retour pour un jeu de combat à l'ambiance très heroic fantasy.

Pour commencer, je dois bien avouer que Golden Axe version beat them up m'aurait nettement plus emballé que ce jeu de baston pur jus, à la sauce Street Fighter. Si les rangs des combattants sont un peu maigres (dix protagonistes en tout et pour tout), les affrontements ne manquent ma foi pas trop de pêche. Attaque classique (pied et poing), magie, super attaque... Bref, chaque personnage dispose d'une belle flopée de coups, histoire de varier les plaisirs. Et même si les pros du genre (comme Chris) le trouveront techniquement un peu léger, les amateurs ne pourront qu'apprécier sa simplicité d'accès. D'autant que les graphismes ont été particulièrement soignés. Les différents décors, foisonnant de détails, sont un véritable régal.

Le problème, c'est que l'on en arrive rapidement à s'ennuyer. Force est de constater que, avec l'arrivée sur 32 bits de titres tels que Virtua Fighter 2 ou Tekken 2, les jeux de combat en 2D ont pris un coup de vieux. M'enfin, Golden Axe The Duel reste tout de même un bon petit titre de baston. À réserver cependant aux fans de la série, car, dans le genre, on trouve désormais beaucoup mieux sur Saturn.

El Didou,
barbare BCBG.

En résumé

Golden Axe The Duel est graphiquement réussi mais peu spectaculaire. On attendait davantage d'originalité.

Un sort, et hop ! votre adversaire est transformé en crapaud. Très amusant car ensuite on peut encore le frapper.

GRAPHISME — 89%
Superbe. Mais encore ? Riche, soigné, varié... Beau, quoi !

ANIMATION — 87%
D'accord, l'animation n'est pas parfaite. Et alors ? On ne peut être bon partout.

SON — 60%
Les musiques sont... comment dire ? Mauvaises, médiocres... voire nulles.

JOUABILITÉ — 88%
Les coups sortent facilement et les personnages bougent bien. Tout baigne.

100
95
90
85
82%
75
70
65
60
55
50

NBA LIVE 96

PlayStation

PlayStation
NBA LIVE 96

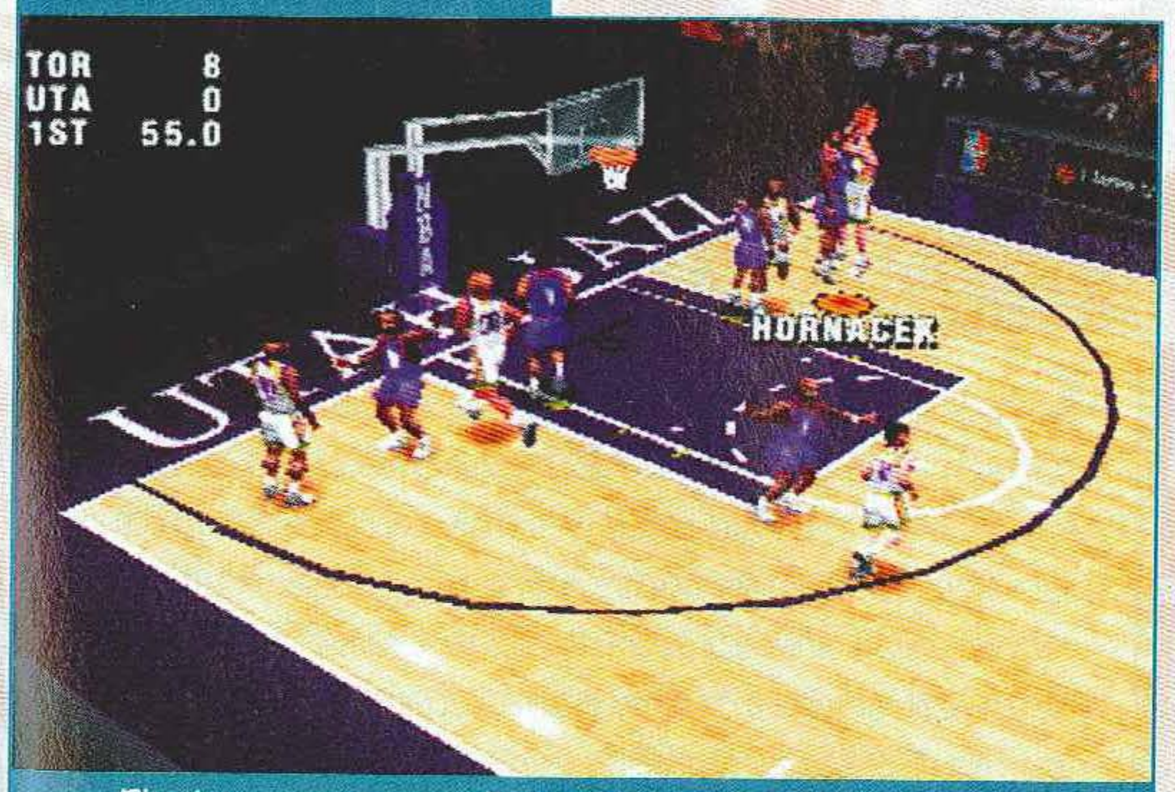
NBA Live 96 arrive sur la 32 bits de Sony. Peut-être un peu tard, car Total NBA 96 a fait un carton lors de sa sortie sur la même machine... il y a tout juste trois mois.

Cette version 32 bits de la simulation de basket d'EA Sports n'apporte pas grand-chose de neuf. Certes, les graphismes sont désormais en 3D, et l'action est accompagnée d'un zoom sympathique, mais le menu et les modes de jeu restent inchangés. Remarquez, on ne voit pas trop pourquoi ils auraient changé : ils sont parfaitement clairs et ont déjà fait leurs preuves sur les autres supports.

UN MATCH IMPITOYABLE

Seulement, entre-temps, Sony a frappé un grand coup en sortant sa propre simulation de basket, Total NBA 96. Et il faut bien avouer que, face aux qualités du soft de Sony et après le très fun NBA in the Zone, la version PlayStation de NBA Live 96 fait plutôt (pâle) figure d'outsider. Il est donc peu probable que les possesseurs de Total NBA investissent dans un soft qui, certes, a cartonné sur 16 bits, mais doit encore faire ses preuves sur 32 bits. Néanmoins, NBA Live reste une valeur sûre et est toujours très fun à jouer. Dommage que sa sortie soit si tardive... Sans ce handicap, il aurait sans doute su s'imposer comme la référence en matière de simulation de basket sur PlayStation.

Chon



Plusieurs vues sont disponibles, mais toutes ne sont hélas pas jouables.

éditeur
EA SPORTS
textes
ANGLAIS
genre
BASKET
joueur(s)
1 A 5
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
MOYENNE
durée de vie
ASSEZ LONGUE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 96%

En résumé

Après Total NBA et NBA in the Zone, la simu de basket d'Electronic Arts déboule sur PlayStation. La concurrence est très rude.

GRAPHISME 85%
Moins fin que dans Total NBA. Les persos sont également plus petits.

ANIMATION 90%
De bonne qualité, même si cela manque un peu de punch lors des dunks.

SON 91%
Clameurs et frémissements du public accompagnent les actions spectaculaires.

JOUABILITÉ 95%
Pas de problème de ce côté, on peut construire rapidement de belles actions.

90%

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

Vite Vu

SATURN

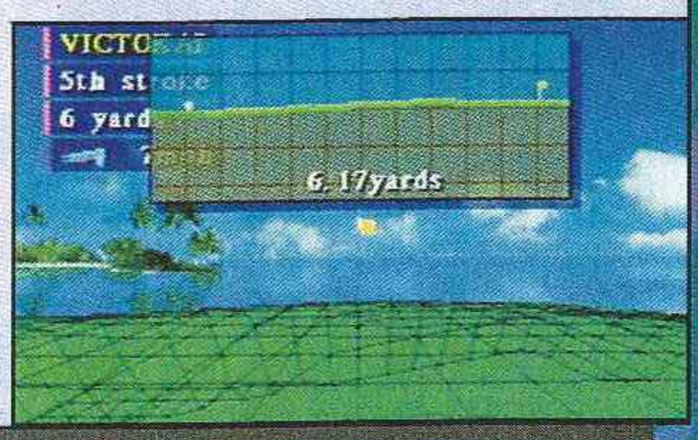
Valora Valley Golf

prix A B C D E F **80 %**

éditeur
VICTOKAI
textes
ANGLAIS
genre
GOLF
nombre de joueurs
1A4
sauvegarde
OUI
continue
NON

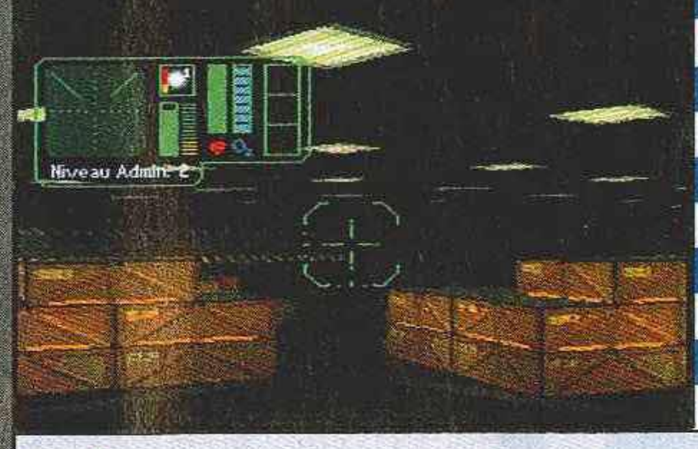
Troisième simulation de golf à débarquer sur Saturn après Peeble Beach et Virtual Golf (PO n°s 55 et 62), VV Golf mise sur une approche différente. En effet, plutôt que de reproduire un terrain de golf réel, l'éditeur a décidé d'en créer un de toute pièce. Bien sûr, il en a profité pour imaginer un parcours de 18 trous de rêve, avec des difficultés irréelles. Entre roche, eau et lave, les golfeurs devront résoudre des problèmes inhabituels, tel qu'atteindre un green situé 100 mètres au-dessus du point de départ en « grimpant » un escalier de pierre géant. Ceci mis à part, le noyau du jeu est complet et classique. Les coups s'effectuent en réglant successivement la direction, la position des pieds, la puissance du tir, puis en appliquant éventuellement un effet à la balle. Bref, les techniciens en auront pour leur argent. À moins qu'ils ne soient effrayés par les graphismes qui ne brillent pas plus par leur finesse que par le bon goût des couleurs. Le jeu apporte toutefois une petite nouveauté : la possibilité d'avoir une animation qui suit la balle en vol. Une bonne idée, que la disparition des textures et l'animation extrêmement saccadée rendent malheureusement peu élégante... Dommage, car les variantes de jeu proposées sont complètes : de 1 à 4 joueurs, des statistiques étoffées, etc. Comme vous le voyez, VV Golf a des mauvais et des bons côtés, ces derniers l'emportent heureusement, mais ils ne sont pas suffisants pour égaler la qualité et le plaisir de jeu des concurrents.

Milouse



SATURN

Defcon 5



prix A B C D E F **50 %**

éditeur
MILLENIUM
textes
FRANÇAIS
genre
LOURD
nombre de joueurs
1
sauvegarde
OUI
continue
NON

Quoi ? Il ose revenir, celui-là ? Il nous avait déjà pas mal gonflé il y a deux mois sur PlayStation, et on pensait ne plus jamais avoir affaire à lui... Damned ! Le revoilà sur Saturn. Defcon 5, le retour... Perdu dans une base de défense dont l'attaque est imminente, vous avez bien des choses à faire pour vous en sortir. Entre des phases de tirs, de gestion et de déplacements 3D, on ne sait que choisir pour s'ennuyer. Visuellement lamentable, Defcon 5 ne vaut que par son scénario et sa bande-son. Ce qui est loin d'être suffisant pour justifier son achat.

Milouse

SATURN

Shellschock

prix A B C D E F **88 %**

éditeur
US GOLD
textes
FRANCAIS
genre
SIMU DE TANKS
nombre de joueurs
1
sauvegarde
OUI
continue
NON

Le mois dernier, nous vous présentions la version PlayStation (voir PO n° 63). L'équipe des tankistes du rap et de la paix débarque à présent sur Saturn. Comme prévu, pas de gros changements au menu. Vous incarnez toujours Holmes, mercenaire désireux d'intégrer la troupe des « Da-Wardenz », et évoluez à bord de votre tank dans 25 missions différentes. Seul oubli : dans les commentaires accompagnant l'action, le savoureux « Prenez ça dans les dents, blancs-becs ! » a disparu. Hormis ce détail, la version Saturn est identique à celle de la PlayStation.

Chon

Shellschock (Saturn)

LE ZOOM DE VITE VU

L'alarme vient de se déclencher. La séquence d'intro montre les mercenaires se préparant.

PLAYSTATION

Criticom

prix A B C D E F **45 %**

éditeur
VICTOKAI
textes
ANGLAIS
genre
BASTON
nombre de joueurs
1OU2
sauvegarde
OUI
continue
OUI

Criticom est un jeu de baston qui présente bien : jaquette sympa, photos du jeu au verso de la boîte alléchantes, et lecture de la doc laissant présager d'un bon jeu (huit persos pouvant se transformer, ça peut être marrant). Quant à l'intro, elle est carrément magnifique. Mais dès le premier combat, on comprend son malheur... Les combattants grotesques se meuvent comme de vieux robots épileptiques. On a l'impression d'assister à une échauffourée entre des figurines de plastique manipulées par des mains d'enfant. Bref, un intérêt quasi nul.

Milouse

SATURN

Shock Wave

prix A B C D E F **79 %**

éditeur
ELECTRONIC ARTS
textes
ANGLAIS
genre
TIR
nombre de joueurs
1
sauvegarde
OUI
continue
OUI

Shock Wave est un jeu de tir en 3D, avec vue subjective. Après les versions 3DO et PlayStation, le voici sur Saturn. La rédac est divisée quant à son intérêt. Certains (Milouse, Wolfen...) le trouvent sympa, d'autres (Leflou, moi...) le trouvent ringard. Pour les premiers le simple principe du shoot en 3D justifie son intérêt, et les scènes cinématiques renforcent leur satisfaction. Pour Stef et moi, ça ne suffit pas. Shock Wave est un des premiers jeux 3DO, et on le trouve vraiment vieillot. À l'époque on conçoit qu'il ait pu impressionner, mais aujourd'hui...

Bubu

PLAYSTATION

Extreme Pinball

prix A B C D E F **60 %**

éditeur
ELECTRONIC ARTS
textes
ANGLAIS
genre
FLIPPER
nombre de joueurs
1A4
sauvegarde
OUI
continue
NON

Extreme Pinball propose quatre tables de flipper. Si les flippers sont plus ou moins sympa graphiquement, et réalistes au niveau du jeu, ils ne sont hélas pas passionants du tout. J'ai fait tourner le jeu pendant une après-midi et, parmi la tripotée de furieux de flipper, aucun n'a pris de plaisir sur ce soft. Avouons que sur 16 bits on trouve nettement mieux ! Alors évidemment, je ne vous invite pas à acheter ce titre. Ce n'est pas qu'il soit franchement mauvais mais il n'a vraiment rien de magique et du coup j'ai peur que sa durée de vie paraisse bien courte.

El D'idou

PLAYSTATION

Williams Arcade

prix A B C D E F **50 %**

éditeur
VIRGIN
textes
ANGLAIS
genre
VIEUX
nombre de joueurs
1OU2
sauvegarde
OUI
continue
OUI

Ben voilà, ça continue ! On nous refait le coup des vieux jeux qui séduiront papys et jeunots. Mais franchement, ces titres ringards ne plairont qu'à ceux qui les ont connus à l'époque (et encore...). Certes, cela fait du public, mais il faut prévenir les autres, ceux qui ne connaissent pas. Méfiez-vous donc, ces jeux ont peu de chances de vous plaire. Notons cependant un point positif : le prix (259 F). Williams Arcade Greatest Hits est encore un peu cher, mais la volonté est là ! Le seul jeu qui m'ait plu dans cette compil, c'est Joust. Eh oui, c'est cher payé la nostalgie.

Leflou

TRUCS DE FOU

En mai, je fais ce qu'il vous plaît : des passwords plus forts que des tours de passe-passe (Twisted Metal...), une série de codes Action Replay en veux-tu en voilà (DK2, Tintin...), des cheats super chics (Earthworm 2...), et un plan digne de l'Institut National Géographique (Assault Rigs). Et ce, sans oublier de satisfaire les possesseurs de machines telles que la 3DO ou la Game Boy. C'est la fête du travail pour tous !

Codes Action Replay

Donkey Kong Country 2 (SN)

Vies :
7E08BExx (xx -> 63)
Bananes :
7E08BCxx (xx -> 99)
Lettres K.O.N.G. :
7E09020x (0 -> F)
Temps :
7E0EE4xx (xx -> 63)
Pièces Krem :
7E08CCxx (xx -> 63)
Pièces bananes :
7E08CAxx (xx -> 63)
Pièces DK :
7E08CExx (xx -> 63)
Pour commencer un niveau : 7E08A60x (pour la sauvegarde du milieu, x = 1; pour les 3/4 du niveau, x = 3; pour la fin du niveau, x = 5, 7, 9, A, C, ou F)
Énergie des boss :
7E06520x
(x représente le nombre de coups à porter pour battre le boss. Si vous mettez x>1, il faut mettre l'Action Replay sur On, puis sur Off)
(Philippe Cavallini, MC Yas)

Earthworm Jim 2

Megadrive

Armes, vies, niveaux....

Magic Surf

Ils en mettent du temps à tomber, ces codes d'Earthworm Jim 2 ! Magic Sam a dû écumer toutes les plages des disques durs des serveurs du monde entier pour trouver la quasi-totalité des codes qui existent sur Megadrive. Il faut les entrer pendant une pause de partie (et retirer celle-ci ensuite). Vous pouvez tous les faire à la suite. Let's go !
10 pièces Worm : **C, A, C, A, C, A, C, A** (beurk beurk !).
81 pièces Worm : **A, B, C, C, B, A, B, B**.
Pistolet à plasma : **quatre fois C, trois fois A, B**.
Pistolet à trois tirs : **quatre fois C, trois fois A, C**.
Pistolet à tête chercheuse : **quatre fois C, A, A, B, A**.
Pistolet à bulles : **quatre fois C, deux fois A, deux fois B**.
Pistolet nucléaire : **quatre fois C, A, A, B, C**.
5 000 munitions pour le pistolet sélectionné (ne marche qu'une fois par niveau) : **C, B, B, A, C, B, B, A**.
Coup secret de protection (ne pas mettre la pause) : **haut + A + B**.
100 % d'énergie autant de fois qu'on veut : **A, B, C, A, B, C, A, A**.
Une vie en plus (jusqu'à neuf maximum) : **A, B, C, C, C, A, A, B**.
Être invincible : **quatre fois A, gauche, droite, droite, gauche**.
Déplacer une « caméra » sur le niveau : **A, C, C, B, A, A, B, haut**.
Changer de niveau : **A, B, B A, C, B, B, droite**.
Niveau Puppy Love (les chiots jetés par la fenêtre) : **six fois C, deux fois A**.
La séquence de fin du jeu : **C, A, C, A, B, A, A, haut**.

Space Hulk

3DO

Cheat Menu

Bubu

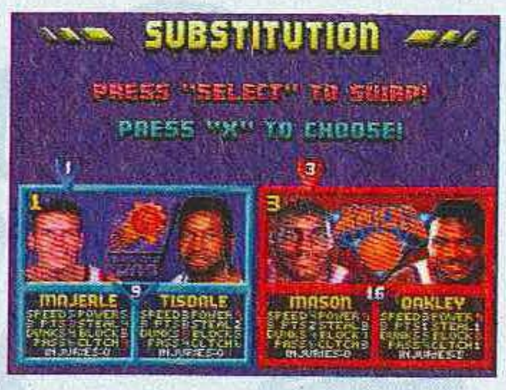
À l'écran de l'antichambre, maintenez **L** enfoncé et faites : **A, B, droite, A, C, A, bas, A B, droite, A.** Le menu apparaîtra.

NBA Jam T.E

PlayStation

Équipiers supplémentaires

Magic Sam Dunk



À l'écran de sélection des équipes, choisissez-en une. Ensuite, maintenez Select et effectuez avec la croix de direction deux rotations dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Un panneau EXTENDED ROSTER apparaît alors. Appuyez sur Select pour sélectionner les nouveaux joueurs dans les combinaisons d'équipiers.

Earthworm Jim 2

Super Nintendo

Changer de niveau, remplir l'énergie, invincibilité, Mucus Bomb

Lole (3615 Lole... euh, pardon ! Player One)

Lole remue ciel et terre pour trouver les cheats d'Earthworm. Doublée par Magic Sam sur Megadrive, elle s'attaque à la Super Nintendo. Avant de faire ces codes, mettez la pause...
Avoir l'arme suprême (Mucus Bomb) : **quatre fois X, A, B, X, Select**.
Avoir dix vies : **gauche, Select, droite, Select, gauche, Select, droite, Select**.
Refaire le plein d'énergie (au p'tit déj) : **X, Select, X, B, X, Select, X, A**.
Être invincible (on s'enfonce de plus en plus dans la tricherie !) : **A, A, X, A, gauche, droite, droite, gauche**.
Aller carrément au niveau suivant : **Select, B, X, A, A, X, B, Select**.

Looney Tunes Basket-ball

Super Nintendo

X nouvelles bottes secrètes

Sylvain Actmeyer (Nantes)

Merci à toi mon petit Actme', pour ces codes sur Looney

Tunes. Ils se font une première fois à l'écran Code Hunt (situé après l'écran de configuration de la manette), où ils s'inscrivent quand ils sont réussis, puis en plein match, où ils se déclenchent. La somme inscrite correspond à l'argent nécessaire pour pouvoir les effectuer.
Explosion rapide du ballon bombe (Short Bomb Fuse) : **bas, bas, X**.
Mode turbo (Mayhem) : **B, B, B, B, B, X**.
Ballon ralenti ou accéléré en alternance (Moonball et Earthball) : **quatre fois haut, bas, X**.
Transformation en Taz : **trois fois gauche, droite + R**.
Transformation en (Magic ?) Sam : **haut, haut, bas, bas, R**.
Transformation en Elmer (« n... ta mère », cf *La Haine*) : **droite, droite, haut, haut, R**.
Transformation en Marvin (Gaye ?) : **gauche, gauche, droite, droite, X**.

Codes Action Replay

Tintin au Tibet (SN)

* Choix du niveau : 7E0559Ox (x de 0 à D)
Montagne : x = 4
Épave : x = 8
Grotte : x = 9
Falaise : x = A
Tempête : x = B
Lamasserie : x = C
(mettre l'Action Replay sur On à la page de présentation)
Piolet : 7E04BF01
Corde : 7E04B302
(Philippe Cavallini, Beaucaire)

The Flinstones (SN)

Énergie infinie : 7E1D6902
Vies illimitées : 7E16563
Boules de bowling illimitées : 7E1D7163
Stones illimitées : 7E1D6D63
Temps infini : 7E1D8D30
Continues infinis : 7E1D6101
Énergie des boss : 7E1EB30x
Score : 7E1D76xx
(Filou, Beaucaire)

Ghoul Patrol (SN)

Attention : code joueur 1 / code joueur 2.
Énergie : 7E1D09xx / 7E1D0Bxx
Invincibilité joueur 1 : 7E1DB102
• Options (maxi x = 99) :
Clés : 7E1D5Dxx / 7E1D7Dxx
Pharmacie : 7E1D71xx / 7E1D91xx
Fioles : 7E1D61xx / 7E1D81xx

Code Action Replay

Donkey Kong Country 2 (SN)

Vies :
7E08BExx (xx -> 63)
Bananes :
7E08BCxx (xx -> 99)
Lettres K.O.N.G. :
7E09020x (0 -> F)
Temps :
7E0EE4xx (xx -> 63)
Pièces Krem :
7E08CCxx (xx -> 63)
Pièces bananes :
7E08CAxx (xx -> 63)
Pièces DK :
7E08CExx (xx -> 63)
Pour commencer un

Mots de passe

niveau : 7E08A60x
(pour la sauvegarde du milieu, x = 1; pour les 3/4 du niveau, x = 3; pour la fin du niveau, x = 5, 7, 9, A, C, ou F)
Énergie des boss :
7E06520x
(x représente le nombre de coups à porter pour battre le boss. Si vous mettez x>1, il faut mettre l'Action Replay sur On, puis sur Off)
(Philippe Cavallini, MC Yas)

Tintin au Tibet (SN)

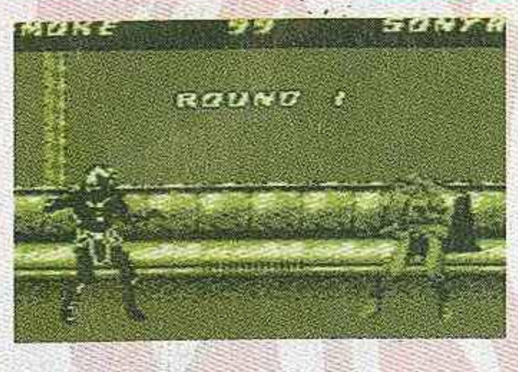
* Choix du niveau :
7E05590x (x de 0 à D)
Montagne : x = 4
Épave : x = 8
Grotte : x = 9
Falaise : x = A
Tempête : x = B
Lamasserie : x = C
(mettre l'Action Replay sur On à la page de présentation)

Mortal Kombat 3

Game Boy

Codes secrets

Christophe Lemberd (Paris)



Les codes secrets s'inscrivent dans les six cases prévues à cet effet, sur l'écran qui apparaît juste avant un match.
Entrez les séries de symboles ci-dessous.
Jouer contre Smoke :
yin-yang/dragon/foudre/ yin-yang/dragon/foudre
Jouer Smoke :
MK/crâne/yin-yang/ yin-yang/3/?
Pas de Trows :
MK/dragon/dragon/MK/ dragon/dragon

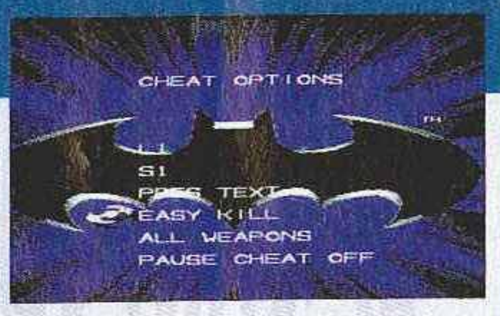
Pas de blocage :
dragon/yin-yang/dragon/ dragon/yin-yang/dragon
Course non limitée :
?/Goro/Goro/?/Goro/Goro
Barres d'énergie invisibles :
crâne/Shao Kahn/Rayden/ MK/yin-yang/3.
Joueur 1 avec l'énergie à moitié :
dragon/3/3/dragon/ dragon/dragon.
Joueur 2 avec l'énergie à moitié :
dragon/dragon/ dragon/ dragon/3/3.
Joueur 1 avec 1/4 d'énergie :
Rayden/dragon/Rayden/ dragon/dragon/dragon.
Joueur 2 avec 1/4 d'énergie :
dragon/dragon/dragon/ Rayden/dragon/Rayden.
Combat dans l'obscurité :
Goro/Shao Kahn/Shao Kahn/?/yin-yang/yin-yang.
Psycho Combat (les persos changent tout le temps) :
crâne/Shao Kahn/foudre/ MK/yin-yang/foudre.

Batman Forever

Megadrive

Cheat Menu

Bubu



À l'écran pitre, pardon ! titre, tapez : **gauche, haut, gauche, gauche, A, B**.
Le menu Cheat Options apparaîtra. Vous pourrez alors choisir de jouer n'importe quel niveau, de tuer les ennemis plus facilement, et d'avoir d'emblée toutes les armes. Tant que j'y suis, je vous donne les coups qui ont été oubliés dans la notice (hein, Joss !), à savoir ceux des armes...
Homing Batarang : **quart de cercle vers l'avant, B**
Bat Cuffs : **avant, avant, C**
Rocket Boots :
avant, B, avant, C
Holographic Decoy :
bas + A, A, A.

Zero Divide

PlayStation

Jouer à Tiny Phalanx et y être invincible !

Bubu & Reyda

ZOOM

Il y a deux jeux dans Zero !
En plus de Zero Divide, Il y a un shoot them up !
Pour y jouer : dès qu'apparaît le logo Zoom (pendant le chargement), gardez enfoncé **Select + Start** sur la seconde manette, jusqu'à voir le titre du jeu.

Pour y être invincible : allez dans les options de Phalanx, et positionnez le curseur sur Speed. Là, faites rapidement (et jusqu'à ce que ça marche) : **diagonale haut-gauche + L2 + R2 + △**, sur la manette 2. Si vous avez réussi, l'écran vire au rouge.

Killer Instinct

Super Nintendo

Modes Super et Hyper Turbo

El Didou

Quelle flèche, ce Didou ! Il a trouvé des modes de jeu extrêmement rapides. Les manips s'effectuent à l'écran Versus.
Mode Super turbo :
droite + A + B + R.
Mode Hyper turbo :
gauche + Y + X + L.

Sega Rally

Saturn

Retirer les infos à l'écran de jeu

Christophe Grellier (Libourne)

Voilà un code pour les esthètes ! En effet, il enlève les infos (compteurs, position...) en surimpression sur l'écran de jeu. Pour cela, il faut commencer à maintenir les boutons :

A + B + C + X + Y + Z à l'écran précédant celui qui indique le chargement du circuit (le Start !), et les garder enfoncés jusqu'à ce que ce dernier disparaisse. Attention, ces deux écrans ne sont pas graphiquement les mêmes suivant le mode de jeu et le circuit.

Off-World Interceptor Extreme

PlayStation française

Plein de pognon !

Bubu

À l'écran d'options, faites **six fois** de suite la séquence ❑ ✕ ○, puis tapez **L1**. Commencez une partie, et vous verrez à l'écran du magasin que vous avez un maximum d'argent.

Total Eclipse Turbo

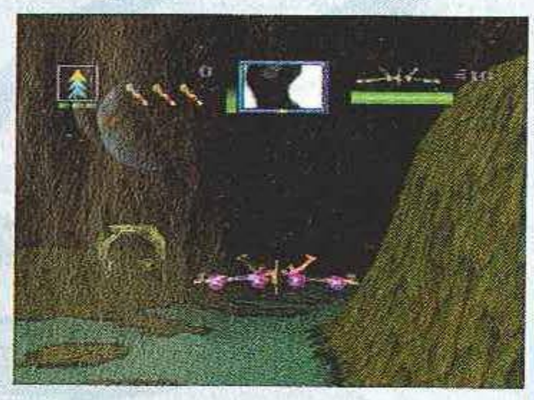
PlayStation

Select Stage, dix continues, vaisseaux et tir plasma.

Hubert Reeve (Paris)

Choix du niveau : allez faire un tour du côté des options. Là, mettez le curseur sur Password puis maintenez Select tout en tapant : △ **L1** ❑. Ensuite, relâchez Select, et tapez :

△ **L1** ❑ △ **L1** ❑.
Le Select Stage apparaîtra dans le petit écran à droite. Dix continues, vaisseaux et tir plasma : commencez une partie et mettez la pause. L'écran Continue/Options apparaîtra. Choisissez les options. Là, tapez : △ ❑ ○ ❑ △ ❑ **L1 L1 + R1 Select Select**. Si vous ne vous êtes pas planté, une tête de mort apparaîtra à l'écran. Attention, ce n'est pas fini ! Il faut encore presser : △ ❑ **L1 L1 L1** ❑ △ ! Ouf ! En recommençant le jeu, vous devriez disposer de vos bidules. Vous pouvez répéter l'opération autant de fois que vous voulez... si ça ne vous lasse pas.



Toshinden S Remix

Saturn

Grosses têtes, jouer avec les boss

Bubu & Reyda

Ces deux codes peuvent s'exécuter simultanément, ainsi les

boss pourront avoir la grosse tête (ce qui arrive souvent dans le monde du travail !). Grosses têtes Super Deformed. Gardez les boutons **L + R** enfoncés lorsque vous choisissez le mode de jeu (1 joueur, 2 joueurs....).
Les big boss. A l'écran titre, tapez la séquence suivante : **haut, bas, haut, bas, droite, gauche, droite, gauche, Start** (cri de Ellis). Choisissez ensuite le mode de jeu 1P Game (mais vous pourrez jouer à deux). À l'écran de sélection des persos, vous découvrez Gaia et Sho. Pour avoir Cupido, placez le curseur sur Sho et faites : **haut + n'importe quel bouton**.
Les combats vont être chauds !

Mots de passe

Phamtom 2040 (MD)

• Chapitre 2 :
****DT
****BT
YF
YGCTHD
• Chapitre 3 :
***CST
*M**DC
WYBP
HQ7TLP
• Chapitre 4 :
***D?T
BR19DD
WYL7
HTHTM8
• Chapitre 5 :
***D?3
N919DM
3WYQT*
F3J*NM
• Chapitre 6 :
**FD?5
S919JM
X1YWF*
T7TYP
• Chapitre 7 :
BYHD?5
?919JM
W1YWPF
?*ST9B

(El Didou)

Johnny Bazookatone (PlayStation)

Hotel : AFLEAPIT
Kitchen : TEASPOON
Hospital : SEDATION
Penthouse : VERYNICE

(Chon)

Warhawk (PlayStation)

2 : ■ ■ ● ✕ ▲ ✕ ● ▲
3 : ✕ ▲ ▲ ✕ ✕ ● ● ■
4 : ● ■ ■ ● ● ✕ ▲ ●
5 : ■ ✕ ✕ ● ■ ● ▲ ✕
6 : ■ ● ▲ ■ ● ✕ ✕ ▲

(Nicolas Rochard)

Mots de passe

Super Bomberman 3 (SN)

Codes des niveaux donnant d'emblée de la vitesse et la possibilité de poser plusieurs bombes à retardement.

Stage 1 : 0704
Stage 2 : 3200
Stage 3 : 2711
Stage 4 : 3870
Stage 5 : 4501
Stage 6 : 0606

Urban Strike (SN)

N° 2 (plate-forme pétrole) :
CD4YLGWYZLY
N° 3 (à pied) :
ZLGBWD3PFZD
N° 4 (Mexico) :
9GR3TZHLMTK
N° 5 (San Francisco) :
NWDPVSKYW3D
N° 7 (New York) :
L6YYB74SHWB
N° 8 (Las Vegas) :
GPV4KGD3XCM
N° 10 (Underground) :
W7FL374FGR6

Waterworld (SN)

HQSVP
HKFBM
QJWLX

(Philippe Cavallini, beaucaire)

Megaman X2 (SN)

Voici le code pour démarrer aux niveaux X-Hunter avec toutes les armes, sub-tanks, et parties du corps de Zero :
1462 ; 3327 ; 6488 ; 3246.

(Magic Sam)

F1 Live Challenge Information

Saturn

Choisir sa position sur la grille de départ, le nombre de tours et une super caisse

Bubu & Reyda

Pour avoir une super F1 : à l'écran de sélection des voitures, gardez **B** enfoncé et prenez celle de Ukyo Katayama (appuyez sur Start). Sur la grille de départ, vous découvrirez que votre voiture est une bombe. Le pauvre Ukyo en a bien besoin !

Comme cela ne suffit pas à faire gagner notre champion de formule 3000, vous pouvez aussi décider de sa place (ou de celle d'un autre) sur la grille de départ. Pour cela, gardez les boutons ci-dessous enfoncés à l'écran de choix de la transmission (automatique ou manuelle), et appuyez sur Start.

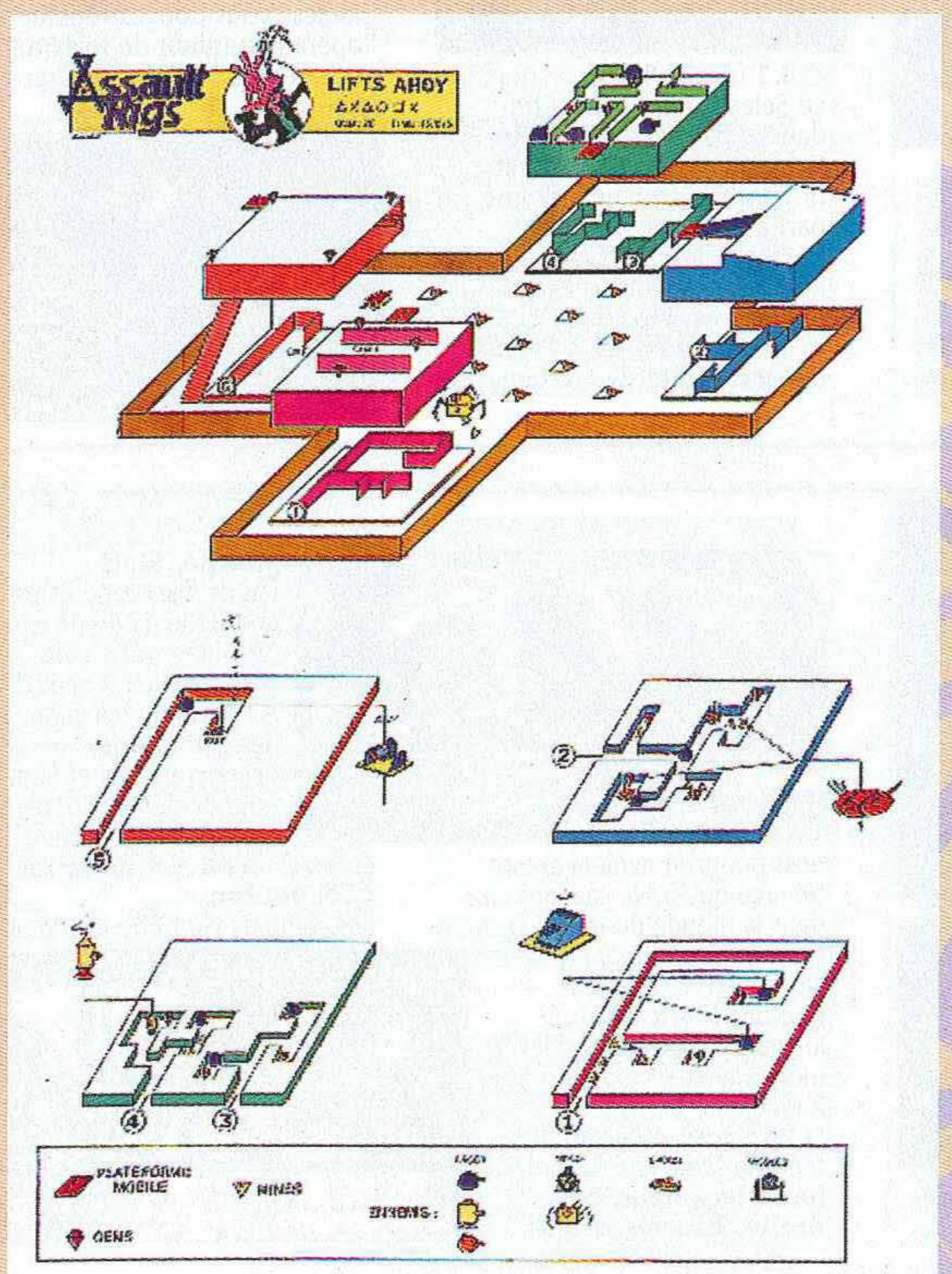
L + X + Y + Z = pole position
L + X + Y = 4e
L + X + Z = 7e

L + X = 10e
L + Y + Z = 13e
L + Y = 16e
L + Z = 19e
L = 22e

Étant donné que Katayama ne finit pas toujours ses courses, vous pouvez aussi choisir le nombre de tours à faire. Pour cela, gardez les boutons ci-dessous enfoncés et appuyez sur Start, à l'écran de choix du circuit.

R + X+ Y = 1 tour
R + X + Z = 2 tours
R + X = 3 tours
R + Y + Z = 4 tours
R + Y = 5 tours
R + Z = 6 tours
R = 7 tours
R + X + Y + Z = 9 tours

LE PLAN DU MOIS



Philippe Cavallini, de Beaucaire, nous a une fois de plus fait parvenir un plan hyper soigné : *« Avec l'arrivée des jeux en 3D, il m'a semblé intéressant de faire un plan en perspective »*, a-t-il tenu à préciser. Bien vu, Filou, car, comme tu le souhaitais, tu gagnes Alien Trilogy sur PlayStation, offert par Acclaim.

Si vous voulez, vous aussi, gagner un jeu de votre choix, envoyez un plan dessiné (ainsi qu'une liste de cinq titres qui vous font envie) à :

Player One,
Zoulis Plans des Lecteurs,
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex.

Player One

SCORE GAMES
LA VIDEO JEU PASSION

Nintendo
SNES • GAME BOY • NES
ultra Player

CREDITS

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

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.

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

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.

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.

AVEC LES NOUVEAUX CREDITS 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).

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).

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).

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.

160

350

675

680

770

680

1 000

2 000

* (offre non valable pour les hors-série et les nouveaux numéros).

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player
DAO

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player
DAO

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player
DAO

1995
SCORE GAMES
25
LE CREDIT BOSS
25
25 CREDITS Player
DAO

1995
SCORE GAMES
50
LE CREDIT BOSS
50
50 CREDITS Player
DAO

1995
SCORE GAMES
25
LE CREDIT BOSS
25
25 CREDITS Player
DAO

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player
DAO

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player
DAO

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player
DAO

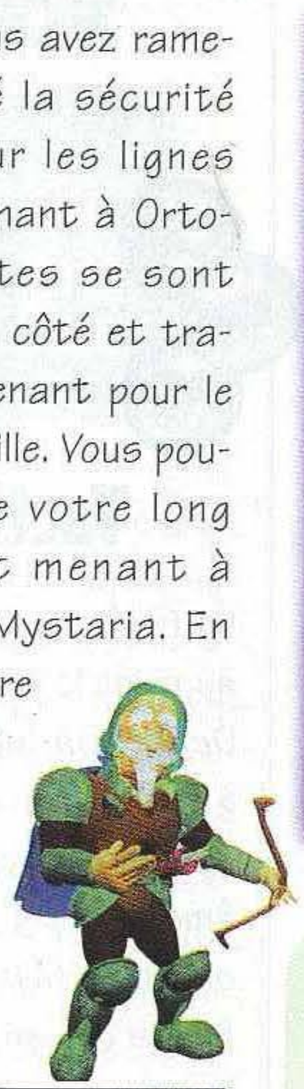
Plus Stuces

Mystaria

PARTIE 2

Nous abordons maintenant la seconde phase de l'intégrale de Mystaria. Entrecoupée de combats de plus en plus complexes et longs, la trame du scénario va de surprises en coups de théatre. Affutez vos épées, révisez vos sorts ; on attaque.

Vous avez ramené la sécurité sur les lignes maritimes menant à Ortoma. Les pirates se sont rangés du bon côté et travaillent maintenant pour le compte de la ville. Vous pouvez reprendre votre long cheminement menant à libération de Mystaria. En continuant votre route vers l'est, vous ne tarderez pas à atteindre le royaume de Rossam.



14 - Cave of the Queen's Heel

Lord Bane entouré de son état major. Les lieutenants que vous avez vaincus auparavant sont de nouveau présents.

L'équipage de pirates travaille désormais honnêtement pour la ville à laquelle ils ont tant porté préjudice.

LES PERSONNAGES DU STAGE

ALETHA

ARAGON

ASHE

FERRAL

FIONA

GIANT

HAWK

HECTOR

KATZAI

RAIKO

SAURA

VARGAAS

ZERETH

EN QUÊTE DES DERNIERS COMPAGNONS

COMBAT N° 1
TOWER OF MULTIVE (rdc)

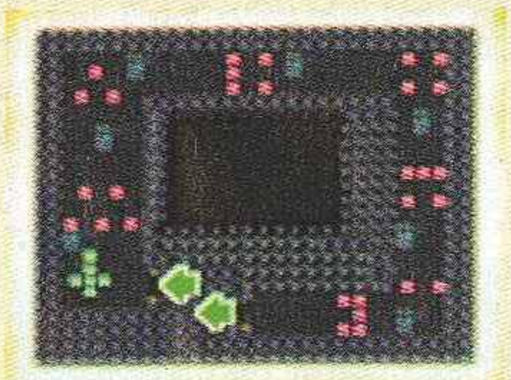
10 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
5 gespensts	13	270	260
5 phantasies	13	270	240

COMBAT N° 2
TOWER OF MULTIVE
(1er etage)

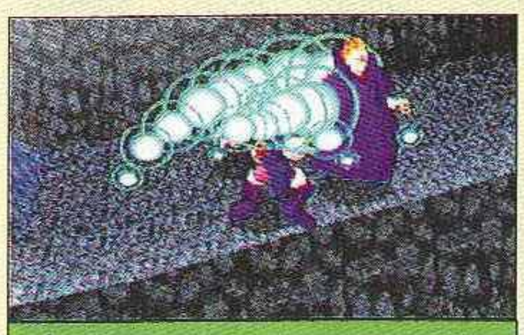
29 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
13 gespensts	13	270	260
16 phantasies	13	270	240

Tactique :

Cette tour, réputée pour abriter un puissant sorcier, est peuplée de deux espèces de morts-vivants qui ont la particularité d'être insensibles à la majeure partie des armes, mais pas à la magie. Cependant, Ferral et Ashe sont les plus efficaces s'ils sont équipés d'une lance Herbert ; le héros s'en sort assez bien avec l'épée Paradin ; enfin les ninjas (l'homme-oiseau et Raiko) peuvent prendre part au combat avec les épées Izayoi. Bien entendu, la présence de Saura se révèle indispensable en arrière-garde pour effectuer les premiers soins et autres désenvoûtements de personnages. Si vous n'avez pas ces armes, je vous conseille vivement de



livrer quelques combats dans l'arène de Zarma. Avec un tel équipement, les deux niveaux de la tour seront nettoyés en moins d'une demi-heure ! En arrivant au sommet, vous rencontrez Zereth, le fameux magicien, qui se joindra à vous sous certaines conditions...

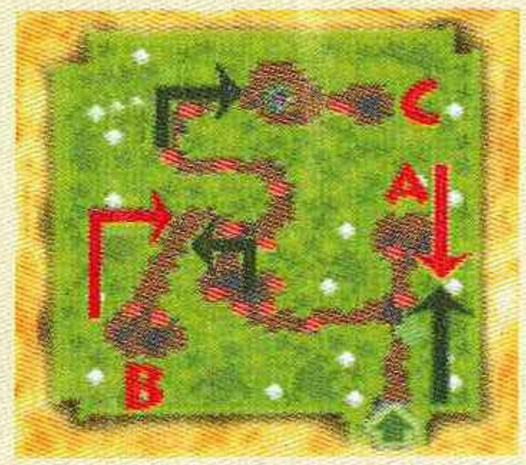


Équipé de la lance Herbert, Ferral est en train de laminer le gespenst.

COMBAT N° 3
FOREST OF OBLIVION

17 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
6 gales	14	340	260
5 sorphists	14	300	280
6 flugels	14	310	260

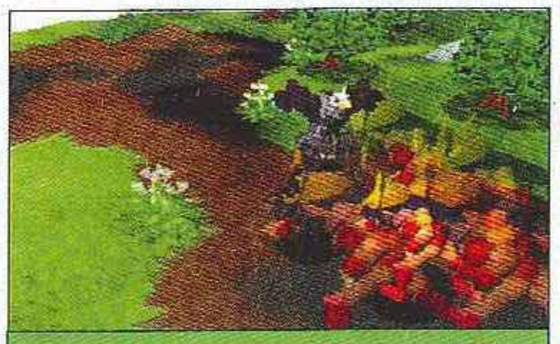
Tactique :



La Forêt de l'oubli est située au point le plus à l'est de l'île. De par sa localisation géographique, elle crée une symétrie avec la Forêt des âmes située, elle, à l'extrême ouest de Mystaria. Ces deux forêts ont en commun d'abriter un mystérieux cristal bleu, à la simple vue duquel les personnages aperçoivent des formes indistinctes. Illusion ou réalité ? Toujours est-il que cette forêt regorge de monstres et de trésors (A). Ce combat est une bonne occasion de tester les aptitudes de Zereth votre nouveau compagnon. Avant toute chose, pensez à activer sa panoplie de sorts en passant par le T Menu. Outre un couteau pour ninja (A) et une hache (B), vous y trouvez notamment une orbe noire (C) qui prodigue à celui qui la porte une immunité contre le sort de confusion. De par son statut de guérisseuse, Saura semble être le personnage le plus indiqué pour porter cette orbe.

La pièce au sommet de la tour ne recèle rien de plus que ce cercle magique.

En franchissant le cercle, vous serez ramené au pied de la tour en compagnie du Zereth.

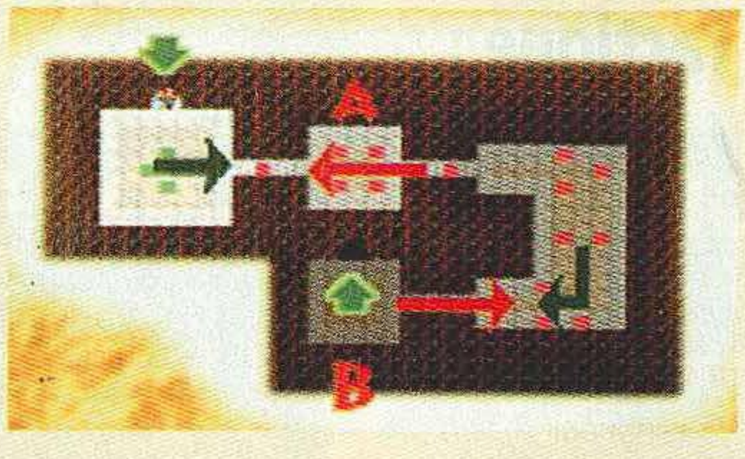


Les attaques de Fiona sont entre celles du guerrier et du ninja. Ici, son coup Hundred.

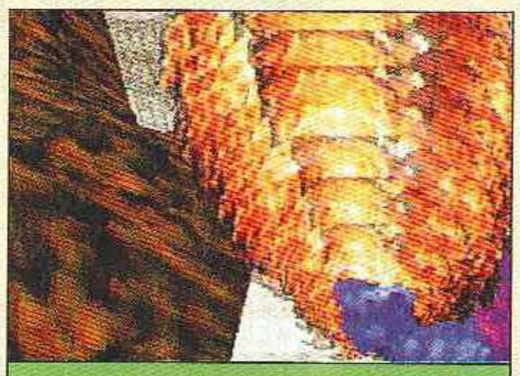
COMBAT N° 4
ANCIENT RUINS 1

16 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
4 atmos	15	345	250
6 batraxos	15	345	280
6 seeles	15	330	300

Tactique :



Zereth a accepté de vous accompagner à la condition que vous l'aidiez à trouver une relique dont il a besoin pour ses expériences magiques. Cette relique se trouve dans ces anciennes ruines, dont la rumeur veut qu'elles soient habitées par un géant. Au rez-de-chaussée, votre liberté de mouvement se trouve franchement limitée à cause des couloirs étroits séparant les salles. Ainsi, il vaut mieux laisser venir l'ennemi dans la grande salle, cela vous laisse une certaine marge de manœuvre pour friter les derniers ennemis terrés dans ce niveau. Dans les coffres, vous découvrez une lance Lunhaim en (A) pour Ashe ou Ferral et un bouclier Aqua en (B) pour qui bon vous semble.



Trois adversaires vous attendent en file indienne dans un couloir. Ashe projette son souffle ardent.

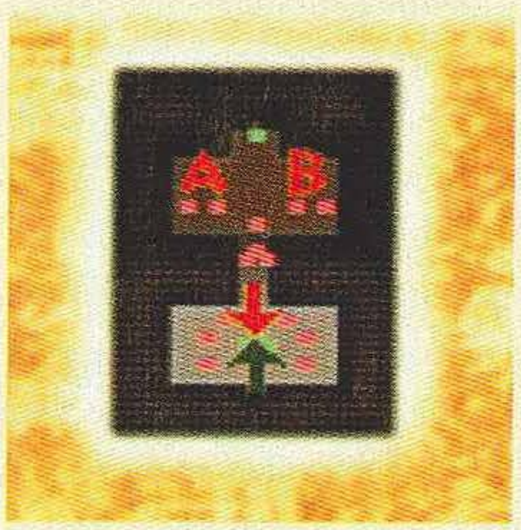
COMBAT N° 5
ANCIENT RUINS 2

14 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
Helius	19	3500	1500
5 batraxos	15	345	280
8 seeles	15	330	295

Tactique :

Au premier sous-sol des ruines, vous trouverez un géant aux prises avec l'un des leader de Bane ; il s'agit d'Helius accompagné d'une bonne douzaine d'hommes de main. Le boss se tient dans l'escalier séparant les deux salles. Le vaincre vous permettra de vous rendre directement au dernier sous-sol, mais cela veut dire que vous passerez à côté du contenu des deux coffres de ce niveau. Donc, si contourner le boss s'avère impossible, je vous conseille de revenir à ce niveau une fois votre tâche accomplie. Ces deux coffres (A et B) contiennent une épée Luck pour Fiona ou le héros et une lame T. Bolt pour les ninjas.

À ce niveau du jeu, vos ninjas sont en mesure d'effectuer une projection digne de Jefrey dans VF 2.

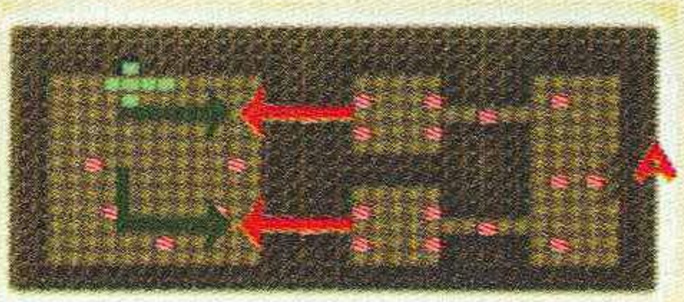


COMBAT N° 6
ANCIENT RUINS 3

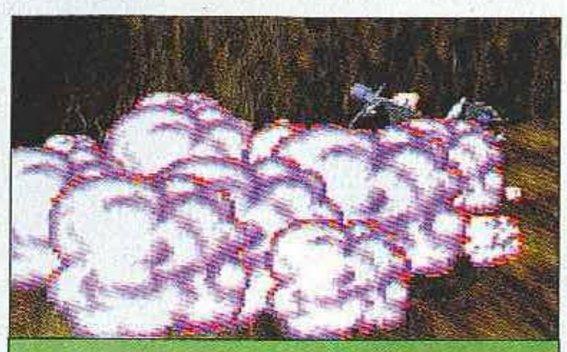
21 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
5 atmos	15	345	250
8 batraxos	15	350	280
8 seeles	15	330	280

Tactique :

Après avoir vaincu Helius, vous arrivez au dernier sous-sol des ruines. Malgré les réticences de Raiko, vous acceptez la présence du géant. Kord, c'est son nom, s'avère d'une redoutable efficacité à la hache — que vous devriez normalement pouvoir lui fournir à moins de l'avoir déjà vendue. Dans le premier cas, pensez à l'équiper. Une fois encore, les salles sont séparées par d'étroits couloirs. Il faut donc là encore attirer les monstres dans le hall. Débarrassé de la majorité des adversaires, dirigez-vous vers les coffres (A) en éliminant les rescapés. Outre une épée Light et une dent de dragon (D. Fang), vous découvrirez enfin ce que vous êtes venus chercher : l'orbe de Garman.



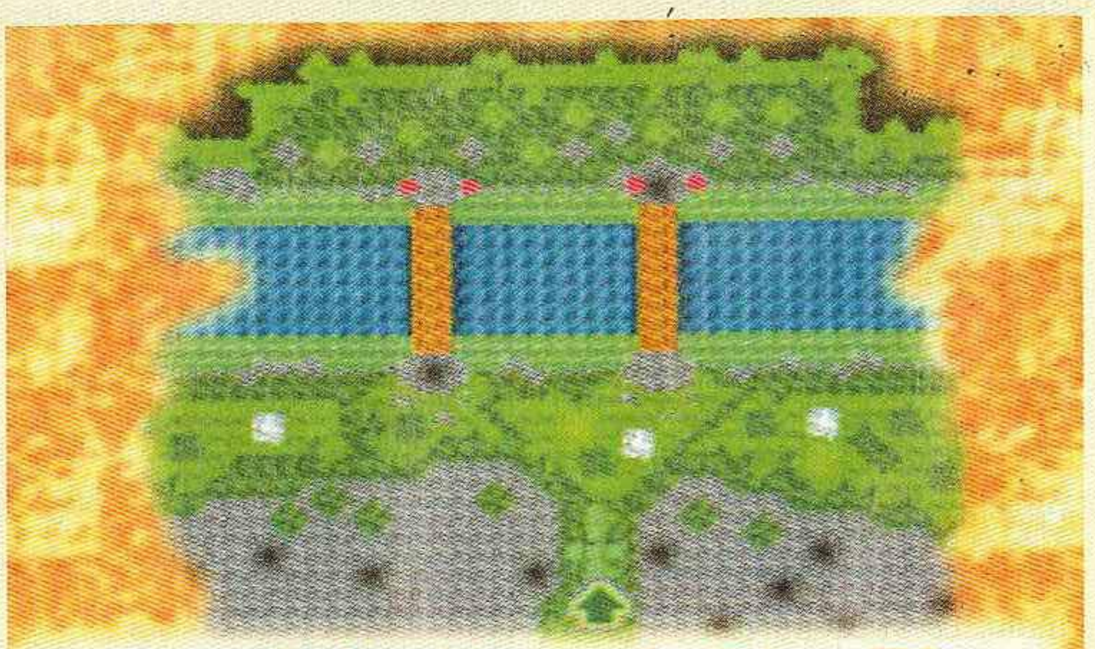
L'équipe au grand complet surgit dans le dernier sous-sol. Laissez venir les monstres.



Les attaques de Kord sont aussi redoutables que le laisse deviner cette animation.

COMBAT N° 7
AROUND THE QUEEN'S LIP RIVER

4 ENNEMIS	LEVEL	HP	MP
4 killers	17	340	0



Tactique :

Si vous avez suivi à la lettre cette aide de jeu, vous devez avoir fait le tour du monde de Mystaria. Il vous reste à trouver votre douzième compagnon d'arme. Allez à Sibone et consultez le tableau d'annonces municipales. Dans le tas, vous découvrez un message d'un dénommé Hawk qui compte affronter Lord Bane dès le lendemain.

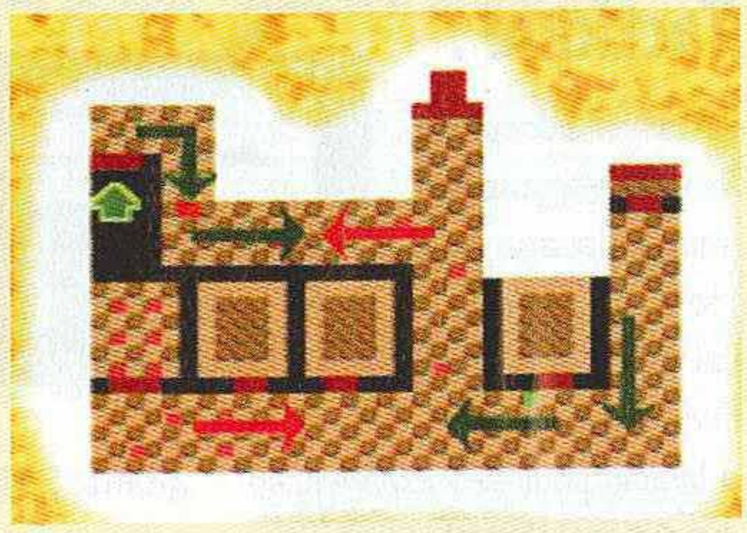
Laissez un message afin d'obtenir un rendez-vous. Sortez de la ville et attendez quelques minutes avant d'y retourner. En consultant une nouvelle fois le tableau, vous découvrez la réponse à votre demande : le rendez-vous est fixé au bord de la rivière. Vous retrouvez un champ de bataille sur lequel vous avez déjà combattu, mais cette fois seuls quatre killers défendent les ponts. Quand ils sont vaincus, Hawk se montre. Vous tentez de lui faire comprendre que, seul, il n'a aucune chance, mais il vous confirme ses intentions avant de disparaître.

Après le combat, Hawk fait son apparition en vous félicitant de vos talents de combattants.

COMBAT N° 8
QUEEN'S LAND PALACE 1

14 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
3 killers	19	410	0
6 chargers	19	420	0
5 warlocks	19	400	340

Tactique :



Le groupe décide de guetter l'arrivée de Hawk afin de le convaincre une dernière fois de renoncer à son audacieux projet. Manque de chance, le groupe l'aperçoit trop tard, alors qu'il pénètre dans le château par une porte dérobée. En vous lançant à sa poursuite dans les sous-sol du château, prenez le temps de vider les deux salles remplies de coffres, puis montez à l'étage. Là, Hawk vous apparaît en mauvaise posture. Au sein du groupe d'ennemis, il faut vous méfier plus particulièrement des warlocks. Ceux-ci disposant d'un sort de charme peuvent causer bien des problèmes à votre équipe. Une fois l'étage nettoyé, Hawk reconnaît la difficulté de la tâche et se joint à votre groupe.

Hawk s'est montré un peu trop optimiste. À présent, il tente de fuir les occupants du château.

Hawk est victime d'un sort de charme. Pour le désenvoûter (lui ou n'importe quel personnage du groupe), utilisez le sort Holy Cure.

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

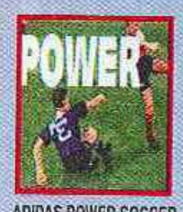
NOUVEAUX MAGASINS

- **ROYAN**
  62, Bd de la République - 17200 ROYAN
  Tél : 46 05 21 79
- **NIMES ... nouvelle adresse...**
  2, rue des Greffes - 30000 - NIMES
  Tél : 66 76 16 16
- **ISSY LES MOULINEAUX**
  Centre commercial «Les 3 Moulins» - 92130
  Tél : 47 36 17 03
- **MANOSQUE**
  Centre Commercial Hyper U - 04100
  Tél : 92 87 05 70
- **ROANNE**
  11, place du Marché - 42300
  Tél : 77 70 03 48
- **MILLAU**
  21, rue droite - 12100 MILLAU
  Tél : 65 61 07 01

CONSOLE SONY PLAYSTATION
VERSION FRANÇAISE

1990 F
+ CD démo
+ 1 Sweat shirt

ADAPTATEUR UNIVERSEL 349 F


ADIDAS POWER SOCCER

RIDGE RACER 96

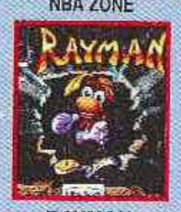
TOTAL NBA

NBA ZONE

DBZ

«D»

ALIEN TRILOGY


RAYMAN

ROAD RASH

WING COMMANDER III

CHRONOCLES OF THE SWORD

SHELLSHOCK

NEED FOR SPEED

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

CONSOLE SATURN
VERSION FRANÇAISE

PROMO SUR TOUS LES JEUX
NOUVEAUTÉS EN PREMIER

1990 F
+ 1 jeu

PROMO
- DARK LEGEND US 199 F
- F1 CHALLENGE 249 F
- MORTAL KOMBAT II 249 F
- STREET FIGHTER ZERO US 249 F
- VIRTUA FIGHTER ZERO JAP 249 F
- WING ARM 249 F

X-MEN

VAMPIRE HUNTER

WIPEOUT

PANZER DRAGON II

«D»

DESTRUCTION DERBY

MAGIC CARPET

SHELLSHOCK

ALONE IN THE DARK 2

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

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

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

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

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.

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 !

GAGNEZ UNE PLAYSTATION, SATURN OU JEUX VIDEO

36 68 11 19

MINITEL
3615
ULTIMA GAMES

TELEPHONE
34 42 76 76
FAX
34 66 97 84

PAR COURRIER
ULTIMA VPC
BP 11
95650 BOISSY L'AILLERIE

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à ULTIMA VPC BP 11 - 95650 BOISSY L'AILLERIE
Tél : (1) 34 42 76 76 - Fax : (1) 34 66 93 84.

Nom ..... Prénom .....
Adresse complète .....
Tél. (obligatoire) .....

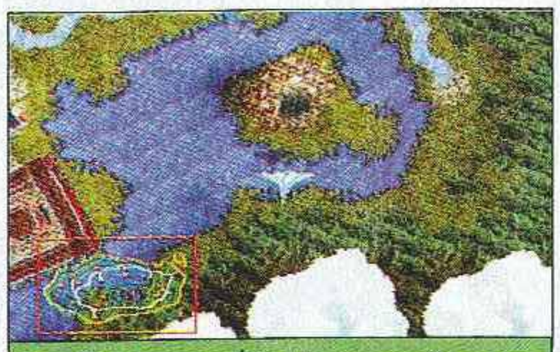
PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATÉRIEL 60 F - LOGICIEL 25 F
❑ CHÈQUE ❑ CARTE BLEUE
❑ MANDAT LETTRE ❑ 25 F de port ❑ 60 F de port
I_I_I_I_I DATE D'EXP.
I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I_I_I
DATE..... SIGNATURE

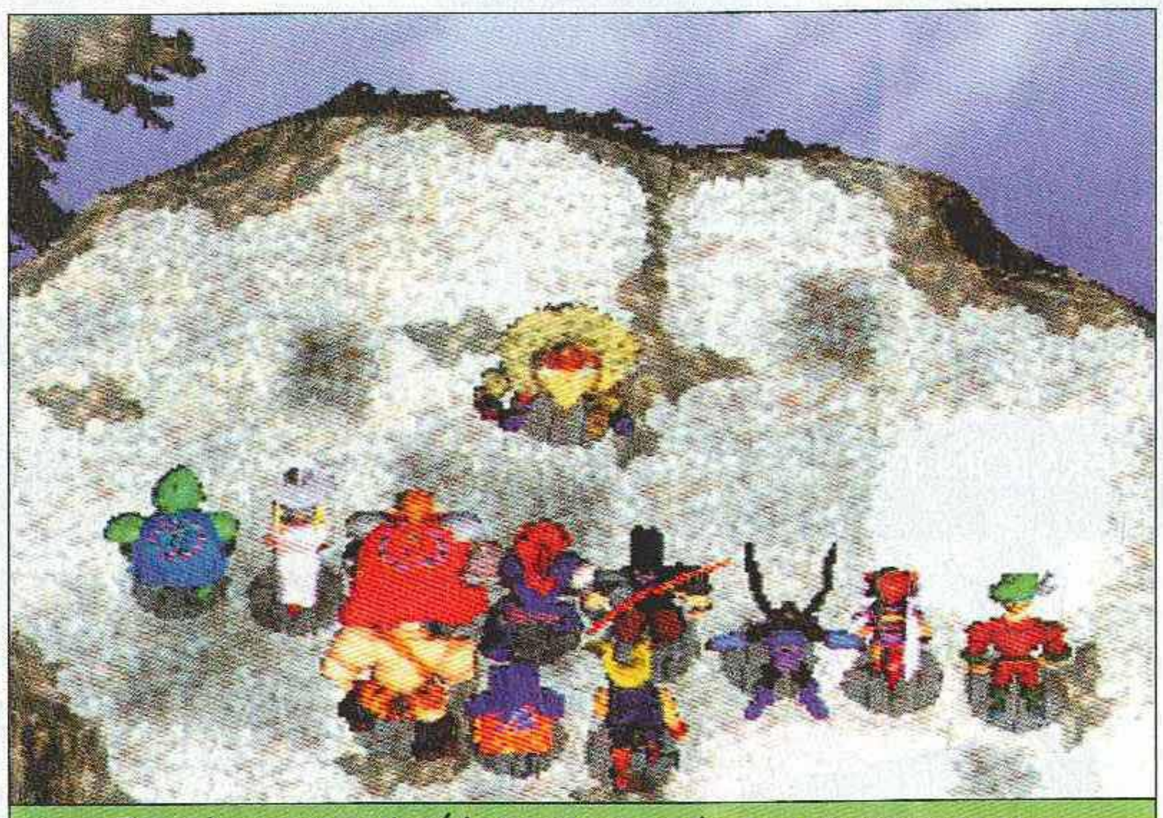
PLAYER 05/96

À LA POURSUITE DE LORD BANE

Ça y est, vous avez enfin réunis les douze combattants nécessaires pour combattre Lord Bane. Suivez les conseils du sage du Mont Burgeon et retournez le voir afin d'élaborer un plan d'attaque. C'est à ce moment que le mage Zereth décide de quitter temporairement le groupe afin de mettre l'orbe de Garman en sécurité. Pour compenser l'absence de Zereth, Vargaas le sage se joint à vous et vous remet un médaillon magique. Lorsqu'il est lancé en l'air, ce médaillon invoque un oiseau géant qui se fait un plaisir de vous servir de moyen de transport. Mais pensez d'abord à acheter armes et armure pour Hawk.



Grâce au médaillon remis par Vaargas, vous êtes désormais en mesure de voler à dos d'oiseau géant.



Zereth ayant quitté le groupe, seuls onze personnages se présentent devant le sage du Mont Burgeon.

COMBAT N° 9
CAVE OF THE QUEEN'S HEEL 1

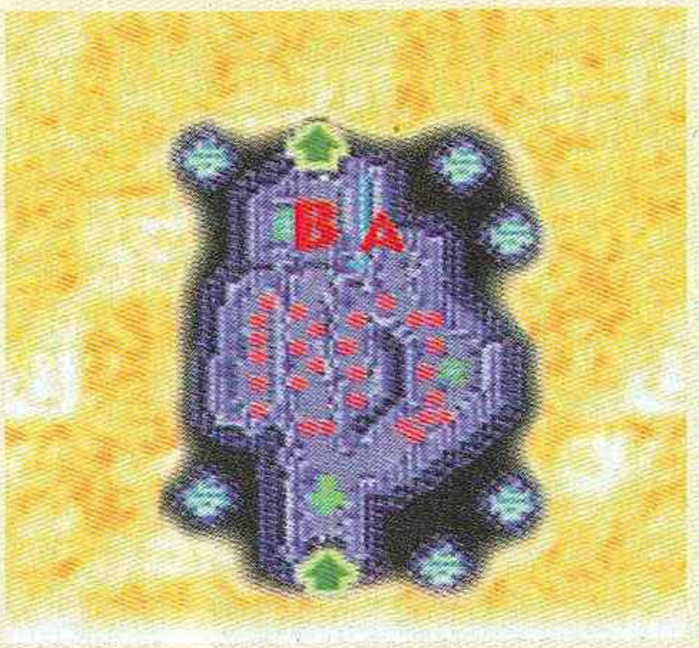
27 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
11 maches	19	410	360
12 scaleus	19	430	0
2 L. rocks	19	390	0
2 S. rocks	22	490	0

Tactique :

Maintenant que Hawk, le voleur, a grillé l'entrée secrète, il vous faut trouver un autre moyen de pénétrer dans le château. Par chance, Vargaas connaît un vieux passage désaffecté, accessible depuis l'île au large du château. Faites appel aux services de l'oiseau pour vous y rendre. Après avoir constitué votre groupe avec, de préférence, un ou deux archers et au moins un magicien, vous pénétrez dans cette grotte naturelle habitée par une horde de bestiaux. Votre première tâche consiste à actionner un mécanisme qui fera disparaître dans le sol la barrière naturelle qui interdit de progresser (A). Profitez de votre détour sur la droite pour vider les coffres qui s'y trouvent et éliminez quelques monstres sur la crête avec vos archers. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à traverser l'allée centrale jusqu'au cristal (B), puis vers l'issue du fond.

Cette grotte naturelle est un bien curieux environnement. L'un des mystérieux cristaux s'y trouve.

Lorsqu'un des membres du groupe actionne ce mécanisme, un obstacle infranchissable disparaît.



4 séries dans 2 magazines Collector

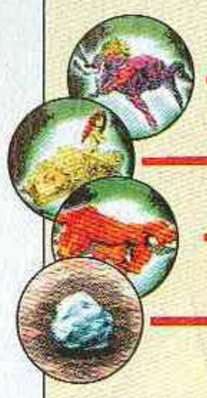
100 % manga japonais

Lodoss War
Possession Tracer
Silent Möbius
Belle Starr

Les n° 1 en vente chez tous les marchands de journaux à partir du 15 mai.

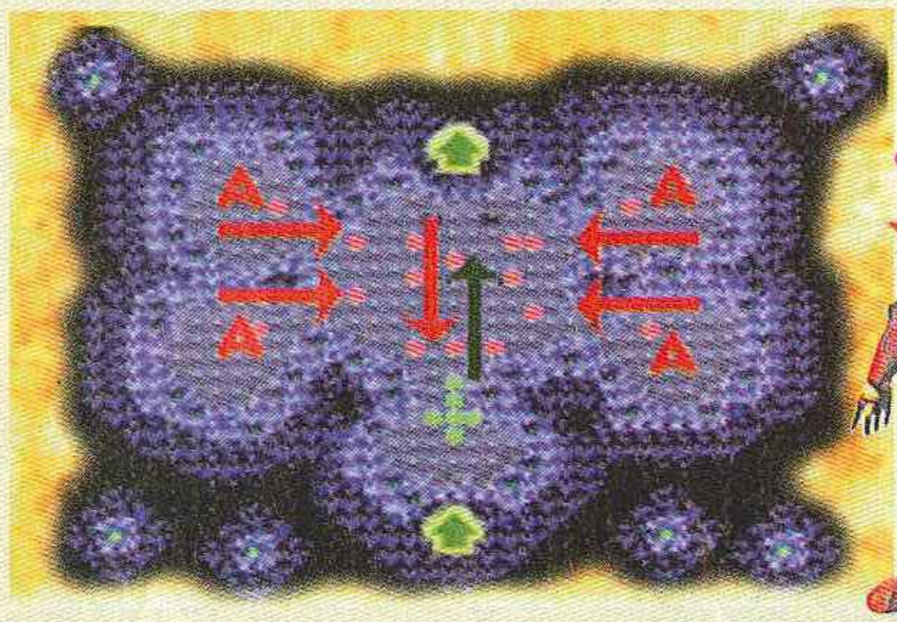
20 F seulement !

COMBAT N° 10
CAVE OF THE QUEEN'S HEEL 2



16 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
Araxune	25	515	415
4 maches	19	410	360
7 scaleus	19	430	0
4 L. rocks	19	390	0

Renforts : 2 scaleus ou maches à chaque tour.



Tactique :

Ce deuxième niveau est l'antre d'une araignée géante qui vit là entourée de maches et de scaleus.

Si l'épée W. Killer est d'une redoutable efficacité contre les tisseuses de toile, un sort offensif de Zereth ou de Vaargas peut suffire à en venir à bout. Ce passage est assez facile pour peu que vous ne vous y éternisiez pas. En effet, à chaque tour des renforts arrivent des quatre salles latérales (A).

Bien qu'elle fasse ici figure de boss, l'araignée Araxune est d'une espèce assez répandue sur Mystaria.

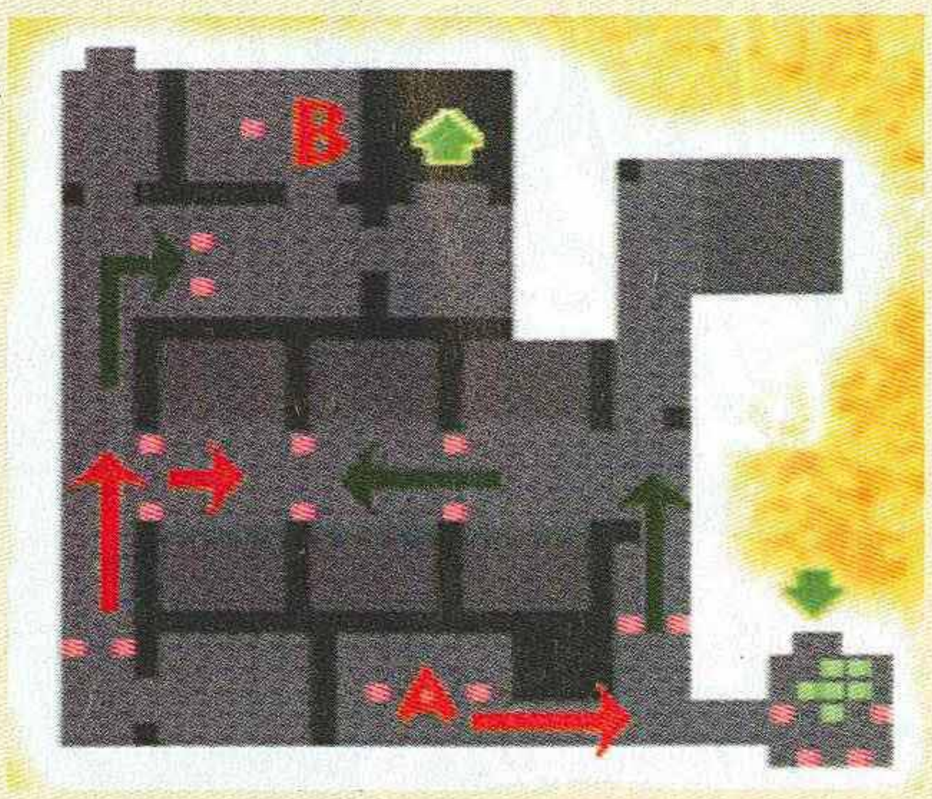
COMBAT N° 11
QUEEN'S LAND PALACE 1

21 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
12 marauders	21	460	0
9 warlocks	21	450	370

Tactique :

En quittant les grottes pour accéder au sous-sol du château, vous aurez la désagréable surprise de tomber nez-à-nez avec Selene alors que vous l'aviez laissée pour morte quelque temps auparavant.

Après quelques commentaires à deux francs, celle-ci quitte le champ de bataille non sans vous faire un petit présent : un nuage empoisonné qui envahit tout le niveau ! Cela aura pour effet de vous faire perdre de 60 à 80 points de vie par personnages à chaque tour. Durant votre progression, tâchez de garder vos troupes serrées afin que Vargaas ou Saura puissent lancer régulièrement leurs sorts de soin collectif (Group Healing) avec un maximum d'efficacité. Si, lors de la poursuite d'Hawk, vous avez pris soin de vider les coffres (A et B), vous pourrez écourter votre séjour dans le sous-sol en gagnant directement l'escalier.



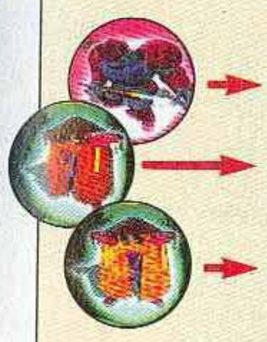
Les coffres étant bien gardés, il vaut mieux les avoir vidés lors de votre premier passage.

COMBA
QUEEN'S LAN

Tactique :

En faisant irruption dans la salle, vous découvrez Lord Bane et Juza protégés par 24 archers ! À première vue, ça ne devrait pas être une partie de plaisir. Foncer dans le tas est inefficace ; les archers auront raison de vous avant même que vous n'ayez pu approcher Juza. L'élimination méthodique des archers n'est pas non plus la solution ; elle prend trop de temps et les archers sont bien trop nombreux. L'astuce est très simple et consiste à utiliser un sort que, personnellement j'avais totalement délaissé depuis le début : le bouclier (Protective Shield). Avancez Vaargas jusqu'au

COMBAT N° 12
QUEEN'S LAND PALACE (F1)



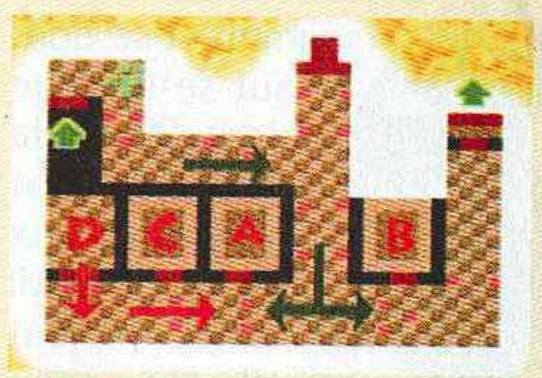
25 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
12 soldiers	21	475	0
6 sorcerers	21	450	390
7 magicians	21	450	380

Renfort : 1 ennemi du tableau à chaque tour (apparition aléatoire)

Le héros dispose de techniques très impressionnantes d'un point de vue visuel.

Tactique :

Ce niveau marque l'avant-dernière étape et la première confrontation finale ! Les forces ennemies sont composées d'une douzaine de soldiers épaulés par autant de lanceurs de sort, qui font tous la bêtise de rester groupés (surtout les magiciens). Balancer des sorts affectant

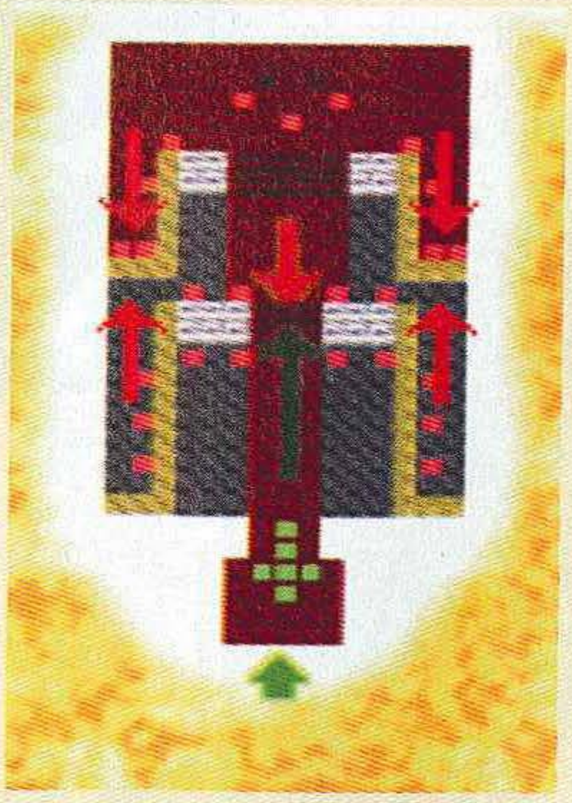


une large zone d'effet (Fire storm, Snow Storm et autres Holy Rays) dans ce concentré d'ennemis est un véritable bonheur. Le large corridor donne sur trois salles remplies de coffres (A,B et C). Toutefois, un ennemi aléatoire fait son apparition depuis la salle de gauche (D) à chaque tour. Une fois les coffres vidés et les personnages équipés de leur contenu, il ne vous reste plus qu'à accéder au dernier étage.

Les archers et les magiciens sont à la fête avec de telles concentrations d'ennemis.

N° 13
D PALACE (F2)

maximum de son déplacement et lancez le sort. Une aura magique apparaît autour de lui et il ne vous reste qu'à amener le reste du groupe dans la zone d'effet. Les personnages ainsi protégés ne seront certes pas invulnérables aux flèches, mais les dégats seront considérablement réduits. Avancez en répé-



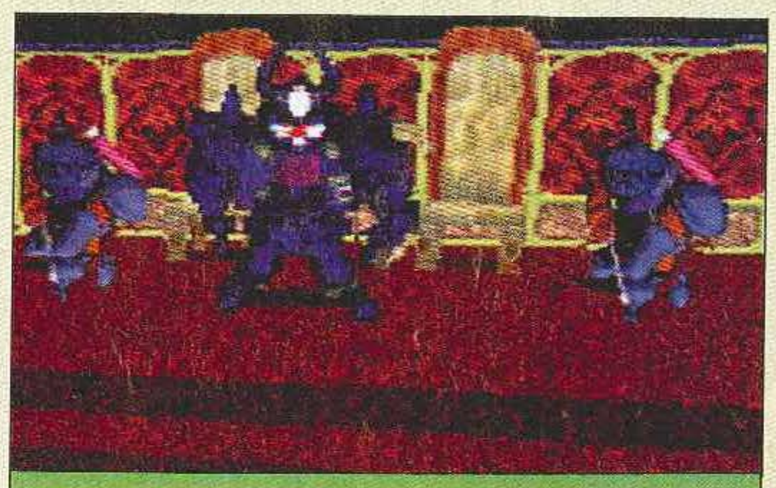
Le héros affronte Lord Bane à la loyale. Optez plus tôt pour l'attaque en masse, c'est plus sûr.

tant l'opération jusqu'à arriver au contact de Juza. Équipez Ashe ou Ferral de la lance Bamboo. Si l'utilisateur reçoit 100 points de vie à chaque coup qu'il porte, il en inflige près de 800 ! Contre les ninjas, la lame Darkness diminue le potentiel de déplacement de quatre cases mais s'avère très efficace. Au contact de Juza, balancez la purée en vous désintéressant

25 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
Lord Bane	25	6900	4000
Lieutenant Juza	25	4500	500
24 Aarchers	21	460	0

des archers. Enfin, dans le cas de de Bane, procédez comme avec Juza. Face à ses 6900 points de vie il faudra vous montrer patient et lancer régulièrement des sorts de soin. Protégez coûte que coûte Saura, Vargaas et le porteur de la lance Bamboo jusqu'à l'élimination de ce qui se trouve être une simple projection tridimensionnelle de Lord Bane...

Progressez autour du bouclier magique.



Lord Bane se protège derrière ses archers.

JAPANIMATION

LA SUITE DE DRAGON BALL GT !

Vous connaissant, nous n'avons pas pu résister au plaisir de vous présenter les épisodes trois à six de la nouvelle série TV à la gloire de Son Gokû !

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS

Au cours d'une embrouille avec Pilaf, qui avait rassemblé les sept dragonballs et invoqué le dragon Shenron, Son Gokû a rajeuni ! Notre héros a retrouvé l'apparence qu'il avait au début du manga (c'est-à-dire celle d'un gamin un tantinet attardé). Devant absolument retrouver son véritable physique (sous peine de cataclysme) d'ici un an (donc avant que les sept dragonballs puissent être réutilisées), Gokû part dans l'espace en compagnie de Trunks et de Pan, pour dénicher d'autres dragonballs ! Les trois amis débarquent sur une planète étrange...

LES ÉPISODES 3 À 6

Le peuple de cette planète est opprimé par un tyran du nom de Donquia. Celui-ci accable les gens d'impôts... Il envoie sa milice de vilains aux trousses de nos amis, qui entament avec ces ladres une course-poursuite endiablée. Mais la situation se dénoue quand le trio déboule dans le château de Donquia et commence à rétablir l'ordre en lui cassant la tête. Donquia appelle alors son garde du corps, le très puissant Reddick, qui attaque Son Gokû. Excédé, celui-ci se transforme en super-guerrier (c'est la première fois depuis le début de *DBGT*) et éclate Reddick comme il se doit. Tout se termine bien. Donquia rend l'argent extorqué aux pauvres et le vil Reddick devient gentil. Nos amis quittent alors la planète et repartent à la recherche des précieuses dragonballs... Peu après, ils manquent de se crasher sur une nouvelle planète qui, selon le radar de Trunks, recèle une dragonball. Après des débuts difficiles (ils manquent de se faire dévorer par un troupeau de dinosaures et s'embrouillent avec des abeilles), Gokû, Trunks et Pan repèrent la dragonball. Mais, alors qu'ils vont s'en emparer, la dragonball, fixée à une pomme géante, est chourée par un vautour qui la rapporte à un troll affamé. En découle une course-poursuite, qui

Toutes les photos de cette double page sont © Bird Studio/Toei/AB Productions

dégénère, bien sûr, en baston. En effet, le troll vient d'avaler la dragonball et il faudra le calmer à coup de kamehameha (on comprend l'énervement du pauvre troll qui s'est cassé une dent en croquant la pomme !)... Néanmoins, tout se termine bien. Le troll est content, sa dent abîmée a été balayée dans la baston, il remercie chaleureusement nos héros, qui repartent dans l'espace avec leur première dragonball...

La suite de ces événements palpitants dans notre prochain numéro !

QUE PENSER ?

Au vu du scénario, pas la peine d'être un dieu pour comprendre que les animateurs de la Toei continuent de privilégier une ambiance plutôt comique, qui rappelle les débuts de la série. La question est donc de savoir si cette orientation va être conservée et si ce choix reste lié aux nécessités d'exportation de la série (il est plus facile de vendre une série tout public qu'une succession de combats comme ceux que l'on voit dans *DBZ*). Quant à Toriyama (qui a forcément son mot à dire), soit il acquiesce, soit il s'en fout ! On peut se demander si le fait que le dernier film animé (sorti en mars au Japon) soit un *DB* a quelque chose à voir avec ça...

ANGES & DEMONS

Impasse Courhado 45058 ORLEANS Cedex

Tél 38.54.54.07

K7 Vidéo SECAM
Version Française intégrale

	Appleseed		135 F
NEW	Armitage 3	3 Vol	139 F
NEW	Babel II	2 Vol	159 F
NEW	Hard Chasseur de primes		139 F
	Blackjack	3 Vol	145 F
NEW	Borgman le film		145 F
NEW	Bubblegum Crisis	4 Vol	139 F
	Chasseur de vampire		139 F
NEW	Eight man	2 Vol	159 F
NEW	El Hazard	1 Vol	145 F
	Golgo 13		139 F
NEW	Guyver	4 Vol	139 F
NEW	Ghost in the shell		145 F
NEW	Hard Chasseur de primes		139 F
NEW	Humming Bird		169 F
	Ken le survivant le film		145 F
NEW	Kamui (Durée 132 Mn)		169 F
NEW	Kishin Heidan	3 Vol	139 F
	La cité interdite		129 F
	La légende de lemnear		145 F
NEW	Les ailes d'Honneamise		145 F
	Macross le film		145 F
NEW	Macross Plus 1		145 F
NEW	Macross 2	1 Vol	145 F
	Max & cie le film		145 F
	Max & Cie OAV		145 F
	Maps	2 Vol	129 F
	Moldiver	3 Vol	139 F
NEW	Magical Twilight int -18ans	2 Vol	145 F
NEW	Ninja Scroll int -18ans		145 F
NEW	Nom de code Love City		159 F
NEW	Orange road	2 Vol	139 F
	Patlabor	2 Vol	139 F
	Plastic Little		139 F
	Ran la légende Verte	3 Vol	139 F
NEW	Réincarnation/Please save my earth		139 F
	Rouzin Z		139 F
	Slow Step	3 Vol	139 F
	Street fighter 2		139 F
	Tenchi Muyo	3 Vol	139 F
	The cokpit		139 F
NEW	You're Under Arrest	2 Vol	145 F
NEW	Yoma les ténèbres		169 F
NEW	Yugen Kaisha	3 Vol	99 F
	K7 Shin Angel N° 1 Int -18 ans		139 F
	K7 Shin Angel N° 2 à 4 Int -18 ans		119 F
	Pack 4 K7 Shin Angel		476 F
	K7 Esclaves et soumises int -18 ans		99 F
	K7 Fantasmes Charnels int -18 ans		99 F
	K7 L'odysée du plaisir int -18 ans		99 F
	K7 Possessions diaboliques int -18 ans		99 F
	Pack 4 K7		396 F
	K7 Urotsukidoji I int -18 ans		139 F
	K7 Urotsukidoji II int -18 ans		139 F
	K7 Urotsukidoji III N° 1 int -18 ans		139 F
NEW	K7 Urotsukidoji III N° 2 int -18 ans		139 F
	Pack 3 K7 Urotsukidoji int -18 ans		399 F
NEW	K7 Anges des Ténèbres int -18ans	2 Vol	139 F
NEW	K7 Twin Dolls int -18ans	3 Vol	139 F
	K7 Mad. Météo int -18ans	2 Vol	139 F
NEW	K7 Ma sorcière Rei Rei int -18ans	2 Vol	139 F
	Pack 3 K7 au choix int -18 ans		399 F
NEW	Cobra	10 Vol	145 F
	Cobra le film		145 F
	Pack COBRA 4 K7 au choix		496 F
	Iria 3 Vol		139 F
	Lodoss	6 Vol	145 F
	Pack IRIA/LODOSS 3 K7 au choix		348 F

K7 Vidéo Version Originale PAL
INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

K7 La clinique de l'amour	3 Vol	145 F
K7 La blue Girl	2 Vol	139 F
K7 High Scholl Invasion	3 Vol	139 F
K7 Do Kyu Sei		139 F
K7 U JIN		139 F
K7 Kamasutra		139 F
Pack 4 K7		496 F

Tous les prix de nos articles sont unitaires

Bandes Dessinées Japonaises
INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

B.D. Street Fighter X	1 Vol	99 F
B.D. Dragon Ball X	1 Vol	99 F
B.D. Dragon Ball BOX		190 F
B.D. Sailormoon X (Moon Paradise)	11 Vol	110 F
B.D. Fobia	1 Vol	65 F
B.D. Visionnary	10 Vol	65 F
B.D. Conspiracy	5 Vol	65 F
B.D. Q & I	5 Vol	65 F
B.D. Erotique	5 Vol	90 F
B.D. V.I.C.E.		120 F
B.D. Virtual Angel		120 F

Art Book Japonais
INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

Art Book La blue girl/high Scholl Invasion	199 F
Art Book U JIN Land Live	145 F
Art Book Candy Moon Moon	199 F
Signifiant	250 F
Do Kyu Sei	199 F
DO Illustrations	199 F
Alice Soft	250 F
Idol Janshi Suchie Pai	199 F
Reiko et Shizune	120 F

Bandes dessinées Françaises

Vampire Miyu	2 Vol	69 F
AD police		69 F
Metal Hunters		69 F

Bandes dessinées Françaises
INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

B.D. Tropical Eyes	1 Vol	79 F
B.D. Angel	3 Vol	45 F
B.D. Cammy X		69 F
B.D. Dark Wirbel		69 F
B.D. Ogenki Clinic		69 F

NEW

NEW

BON DE COMMANDE à envoyer à Anges & Démons Passage Courhado 45058 ORLEANS Cedex

A chaque commande, nous vous envoyons les photos de toutes les nouveautés dans notre dépliant gratuit ou sur simple demande avec une enveloppe Timbrée

Désignation de l'article	Prix
Participation aux frais de port et d'emballage	
P05/96 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	80 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

Important
A votre première commande si celle-ci comporte un ou plusieurs articles interdit aux moins de 18 ans il est impératif de joindre un document photocopié attestant de votre majorité

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Tél _____

Code Postal _____ Ville _____

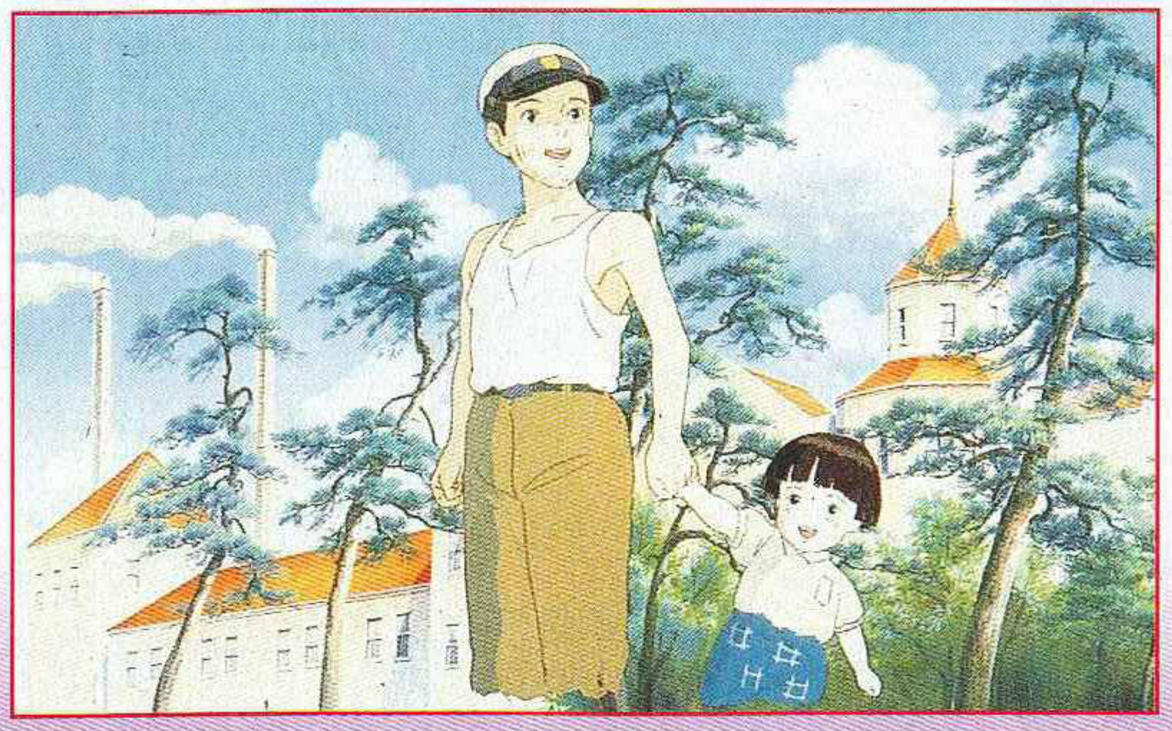
Toutes les commandes sont livrées par colissimo entreprise dans la limite du stock disponible

LE TOMBEAU DES LUCIOLES

Un des plus beaux films de la japanimation sortira au cinéma en France le 12 juin. Il est produit par le studio Ghibli, et dirigé par le grand Isao Takahata !

Huit ans après sa sortie dans les salles japonaises, cet anime culte (il a triomphé dans tous les festivals français qui ont eu le bon goût de le programmer) va pouvoir enfin être vu par le plus grand nombre. Nous reviendrons dessus dans notre numéro de juin mais, dès maintenant, on n'hésite pas à clamer que ce film est BEAU ! Cela n'étonnera pas ceux d'entre vous qui connaissent Takahata, vieil ami et collaborateur de Hayao Miyazaki. De quoi s'agit-il ?

Le Tombeau des lucioles se déroule dans le Japon ravagé par la Seconde Guerre mondiale... Nous suivons les pas de deux enfants, un garçon, Seita (inutile de faire de l'humour fumeux, ce serait nul), et sa petite sœur, Setsuko. Seita et Setsuko habitent à Kobe, une ville que les bombardiers américains viennent attaquer. Les deux enfants ont à peine le temps de s'enfuir que la ville est ravagée par les bombes incendiaires... Une fois le calme revenu, Seita et Setsuko découvrent une cité entièrement calcinée, des morts et blessés par milliers. La mère des enfants est à l'hôpital. Gravement touchée, elle ne survit pas et les deux gamins doivent traverser la campagne pour aller habiter chez leur tante. Au début, tout va bien, mais au bout de quelques jours, l'ambiance commence à se dégrader, la tante commençant à être énervée par la présence des deux petits. Ces derniers décident finalement de quitter la maison de leur tante et de s'installer dans un abri désaffecté construit dans la campagne... Ravis d'être seuls, Seita et Setsuko s'amusent, par exemple, en capturant des lucioles... Au bout d'un certain temps, comme nul ne s'inquiète de les aider, Seita doit partir chiper de la nourriture dans des maisons qu'ont fuies leurs habitants suite aux attaques aériennes...



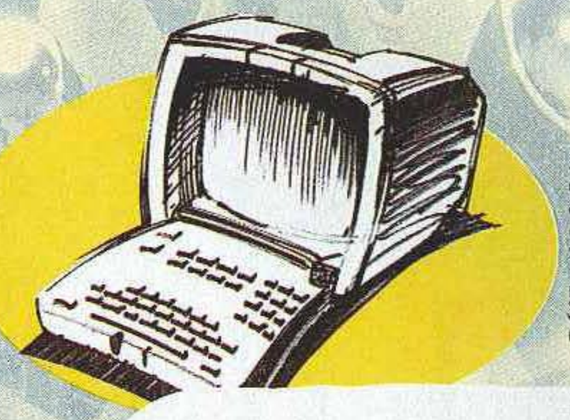
Vous l'avez compris, *Le Tombeau des lucioles* n'est pas un anime comme les autres. Ceux qui ont vu *Pompoko* ou d'autres films du studio Ghibli comprendront...

On en reparle, très vite !

DES ANIMES AU CINÉ

Suite au succès de *Porco Rosso*, du festival Cinémanga et surtout des *DBZ* sorti en octobre, il semblerait que les distributeurs aient enfin compris que les films d'animation japonaise peuvent être rentables en France. On attend le 15 mai le film *Sailor Moon R*, qui devrait être suivi par deux autres *DBZ* en juin (le 21 ?). Sinon, toujours pas de sortie prévue pour le formidable *Mon Voisin Totoro* de Miyazaki qui risque peut-être de sortir directement en vidéo (aïe !). En revanche, la sortie vidéo de *Ghost In The Shell* a été annulée car Manga Entertainment (co-producteur du film) pense le sortir en salles à l'automne...

Concours

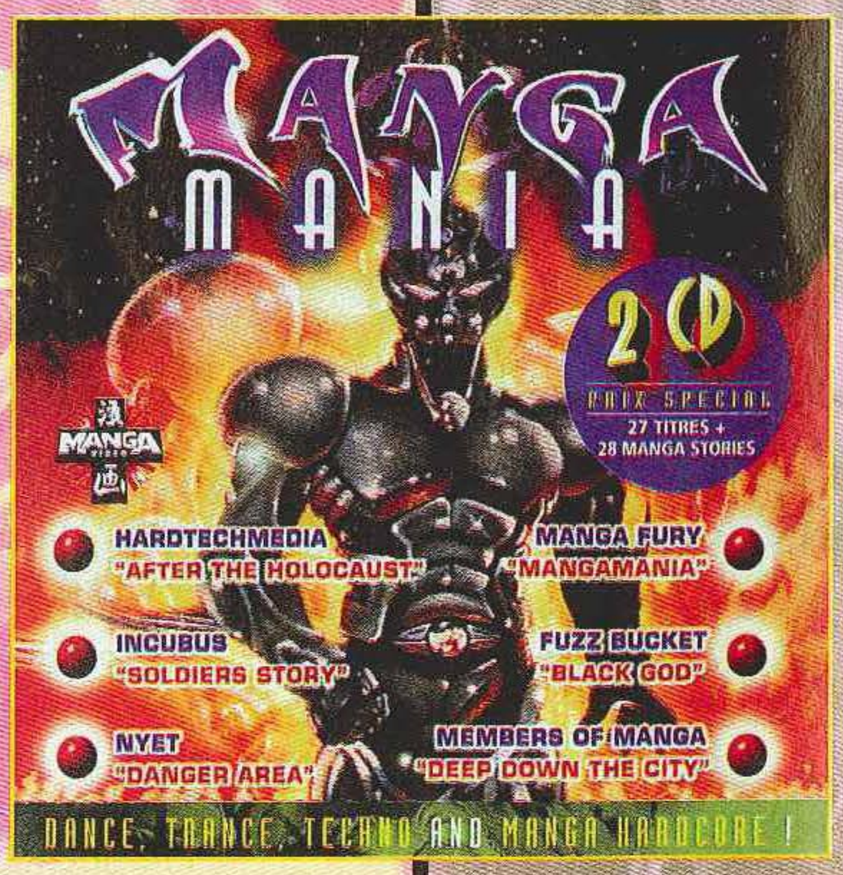


3615 : 1,29 F/mn

SFS

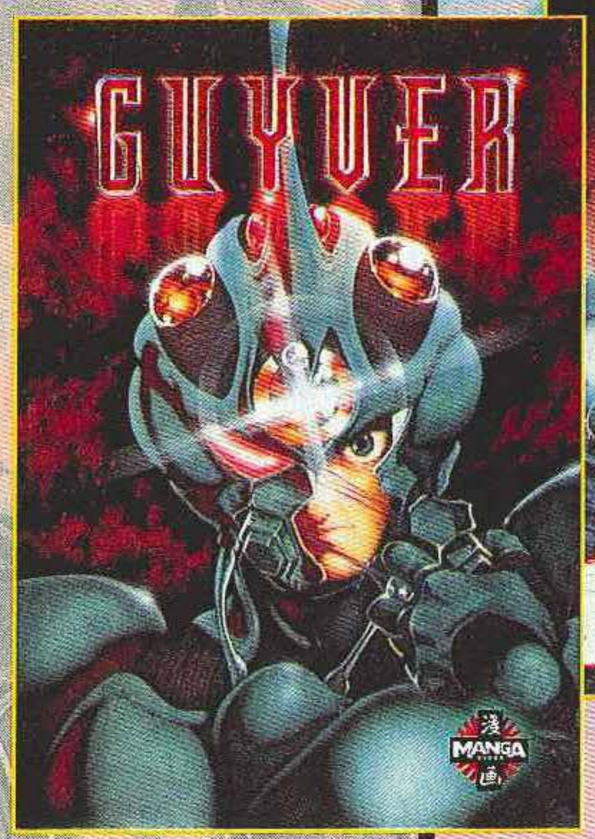
Player One

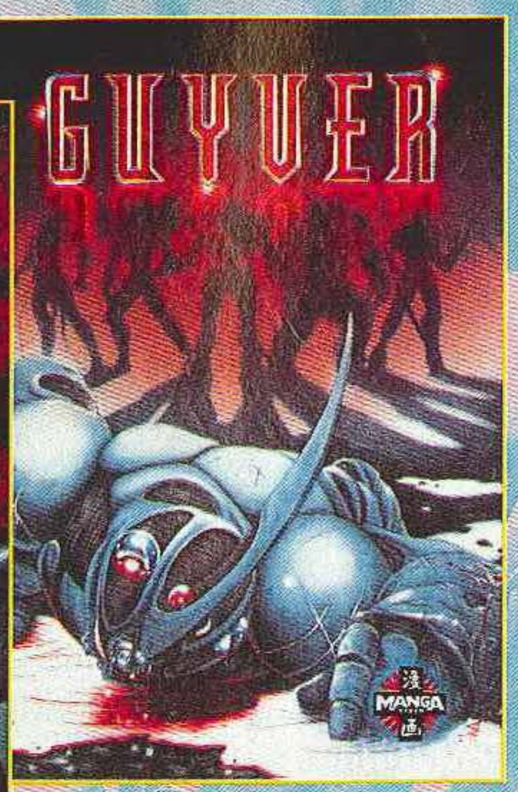
pour Jouer : *jeux



Les Lots

20 double-CD Mangamania
de la compilation
Techno dance hardcore,
la première compilation
en provenance de
la planète Manga
(27 titres + 28 manga stories)





10 K7 vidéo Guyver 1

10 K7 vidéo Guyver 2

MANGA VIDEO

PolyGram
distribution

JAPANIMATION VERSION FRANÇAISE

Honteusement chassée des pages Stop Info par manque de place, la rubrique de japanimation en version française investit les reportages... Ouf !

Une fois n'est pas coutume, les méga-bonnes surprises viennent de deux éditeurs finalement assez discrets sur le marché de la vidéo...

YU YU HAKUSHO

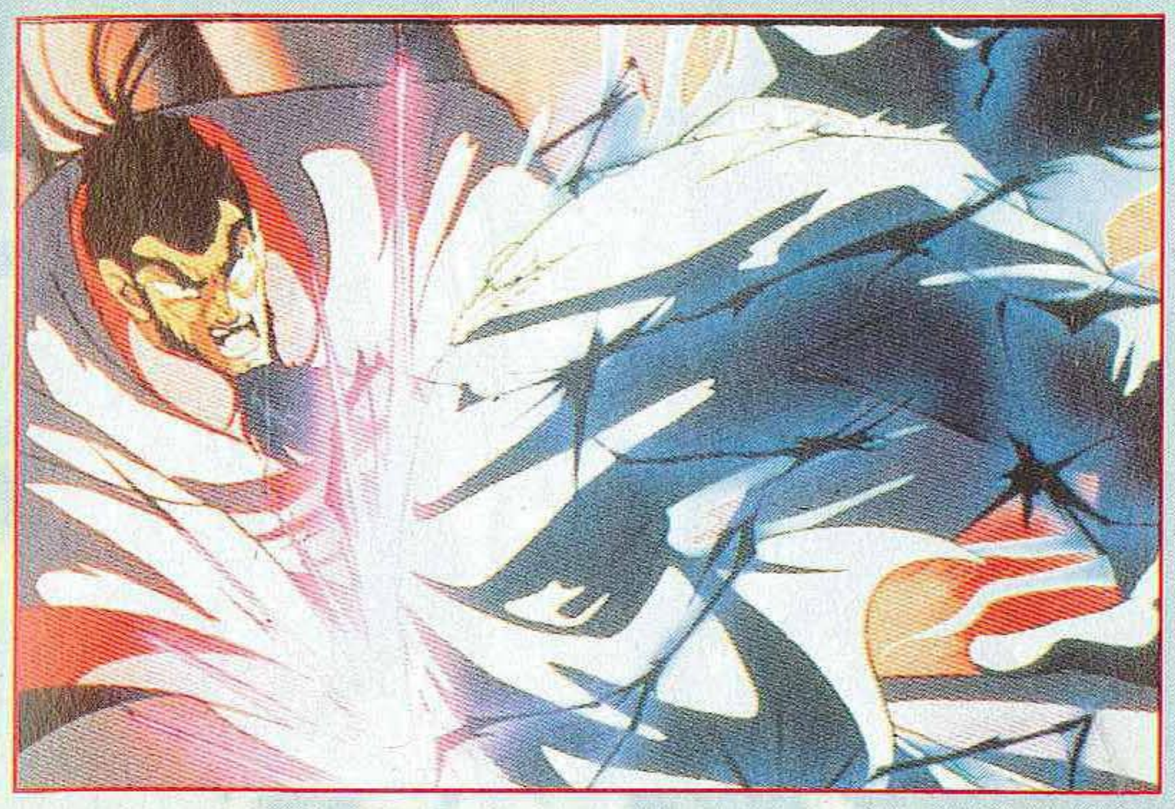
En matière de japanimation, il manquait un titre-phare aux éditions Tonkam. Ce vide est désormais comblé grâce à la sortie (très attendue) du deuxième film (le meilleur) tiré du manga de Yoshihiro Togashi. On ne perdra pas de temps : ce *Yû Yû* est un vrai bonheur, dans lequel on retrouve tous les ingrédients de ce manga fantastique qui faillit détrôner *DBZ* dans le cœur de nombre d'otakus. Très bien réalisée, astucieuse et intéressante, cette aventure de Yûsuke et les autres va procurer 93 minutes de bonheur aux fans de japanimation ! Rappelons que le film a cartonné au Japon, lors de sa sortie, il y a deux ans. Il est vrai que, avec ce *Yû Yû*, on n'atteint pas le niveau des films de maîtres de l'anime tels Otomo ou Mamoru Oshii, mais cela n'empêche pas *Yû Yû* d'être un sacré bon film !
Ed. Tonkam Vidéo

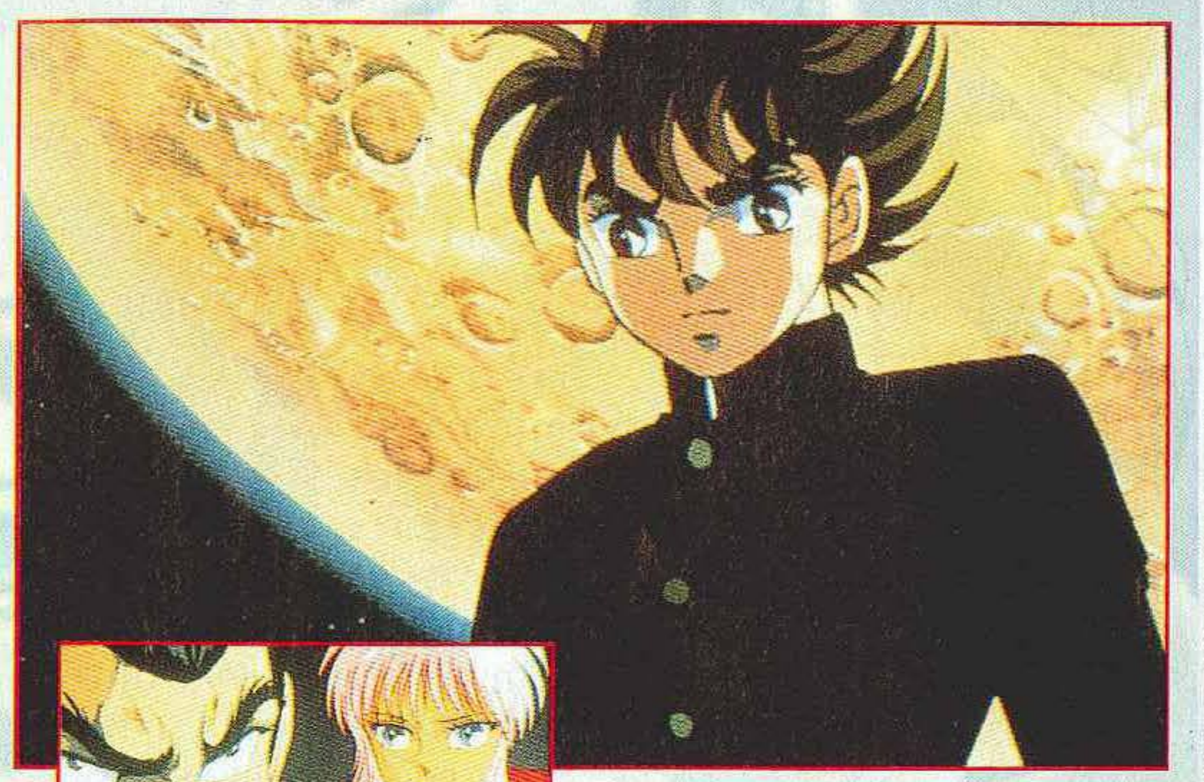
KAMUI : LE CLASSIQUE !

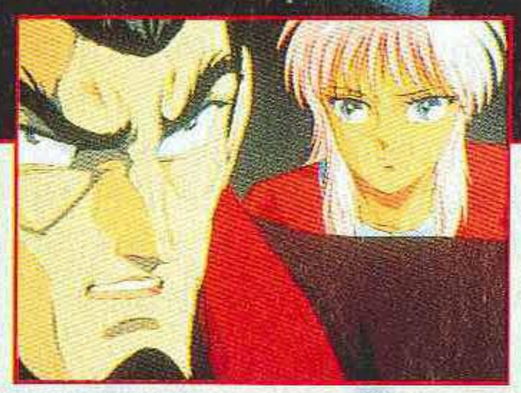
Abandonnant la japanimation érotique, les gens de Katsumi frappent fort en traduisant ce monument de la japanimation. Dirigé par Taro Rin, *Kamui* (qui adapte un célèbre manga homonyme) est considéré à juste titre comme un des plus beaux animes de tous les temps (c'est aussi le plus long : 2 h 12 !), un film qui fit l'effet d'une bombe lors de sa sortie, au début des années 80. *Kamui* raconte la quête de vengeance d'un samouraï, dans le Japon des guerres féodales. Réalisé avec le brio et l'intelligence habituels de Taro Rin, *Kamui* s'impose dans la vidéothèque de tout amateur de japanimation ! Une date. Obligatoire !
Ed. Katsumi Vidéo

AK VIDÉO : NOUVEAUX TITRES

L'éditeur vient de sortir deux nouvelles séries d'OAV (distribuées par M6 Vidéo). *Babel II* raconte une

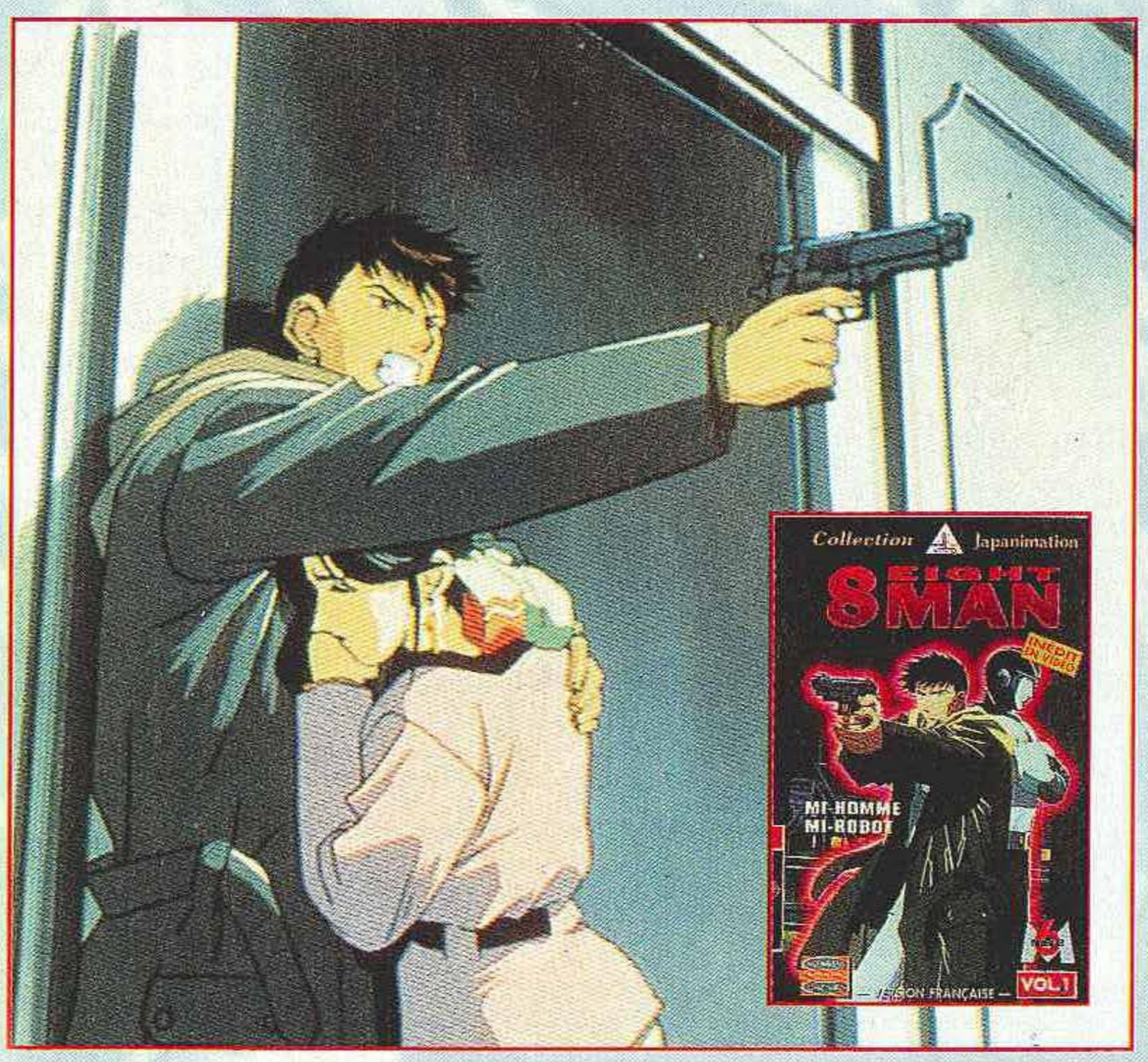






sombre histoire de réincarnation, sur fond de recherche de la Tour de Babel. Une OAV correctement réalisée...

Quant à *Eight Man*, c'est une série d'OAV réalisée en 1993, qui s'inspire du manga que les Américains ont pompé pour créer le personnage de *Robocop* (dans lequel on trouvait aussi une bonne louche de *Judge Dredd*). Le héros du titre est en effet un



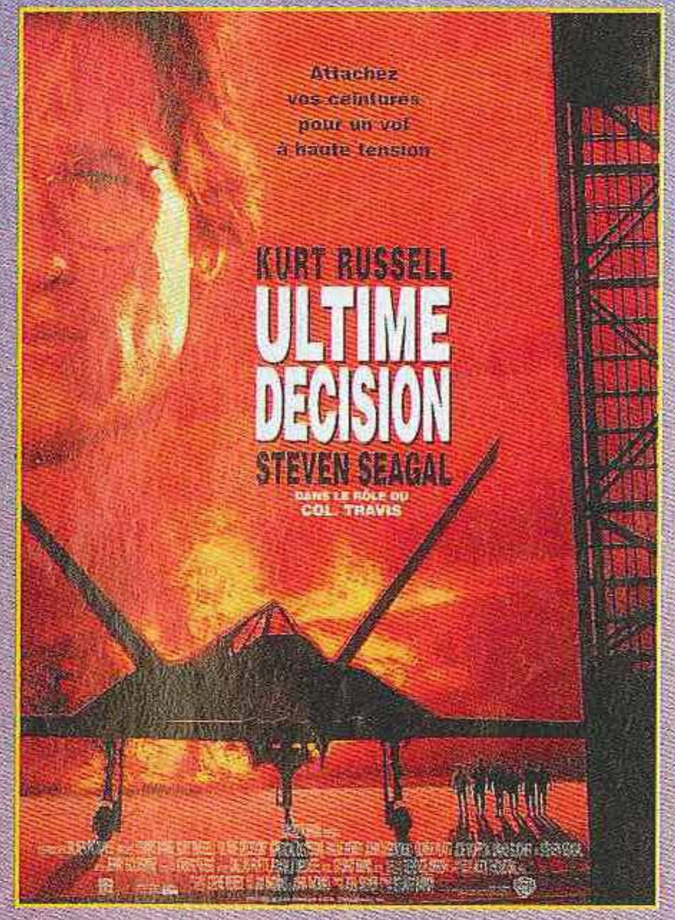
Offre spéciale

Abonne-toi
et reçois en cadeau :
l'affiche du film
Ultime Décision*

*dans la limite des stocks disponibles

+ 11 cards Dragon Ball Z « Hero Collection »**

**valeur : 27 F



11 numéros + 2 super cadeaux

320 F seulement

(ou 256 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/Warner - BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand.
Téléphone : 44 69 26 26 (si vous habitez Paris-RP, composez le 16)

Oui ! je m'abonne à Player One
et je bénéficie de cette offre exceptionnelle :

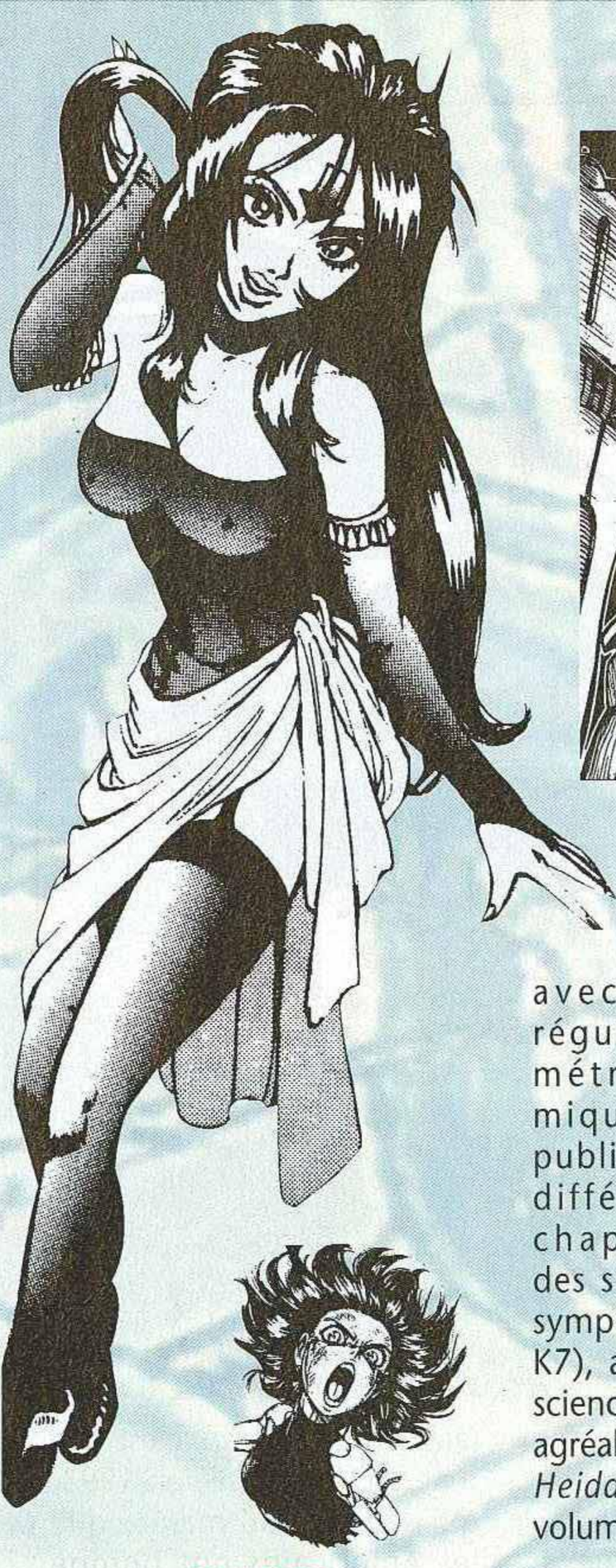
11 numéros + 11 cards Dragon Ball Z « Hero Collection » + 1 affiche du film « Ultime Décision »* : 320 F (ou 256 F + 770 Crédits Player).
Tarifs pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger :
○ + 90 F (terre/bateau) ou ○ + 176 F (avion)

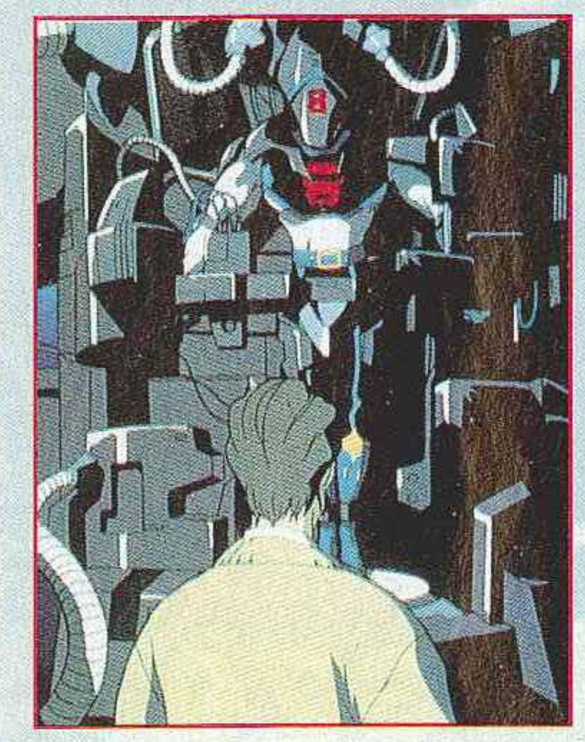
Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Edition.

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)

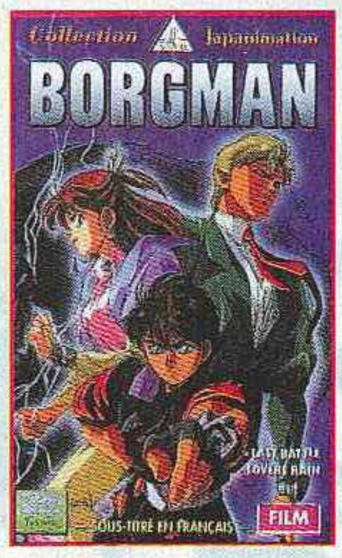
3615 : 1,29 F/min

* Réception 4 semaines après le magazine





jeune type qui, après avoir été sauvagement blessé, se métamorphose en cyborg défenseur de l'ordre par un médecin bricoleur.



Violent et « viril », *Eight Man* s'adresse essentiellement aux fans de baston et de bastos. À noter que chaque K7 compile les deux premières OAV de la série...

Sinon, l'éditeur a lancé une K7 qui rassemble les deux dernières OAV de *Borgman* (*Last Battle* et *Lovers Rain*).

Rien à redire, c'est du *Borgman*. AK continue aussi la, très vivement conseillée, série *Blackjack* (nous en sommes au troisième volume et c'est toujours aussi bon !) et va publier les deux derniers volumes de la série télé *Cobra* (les 9 et 10)...

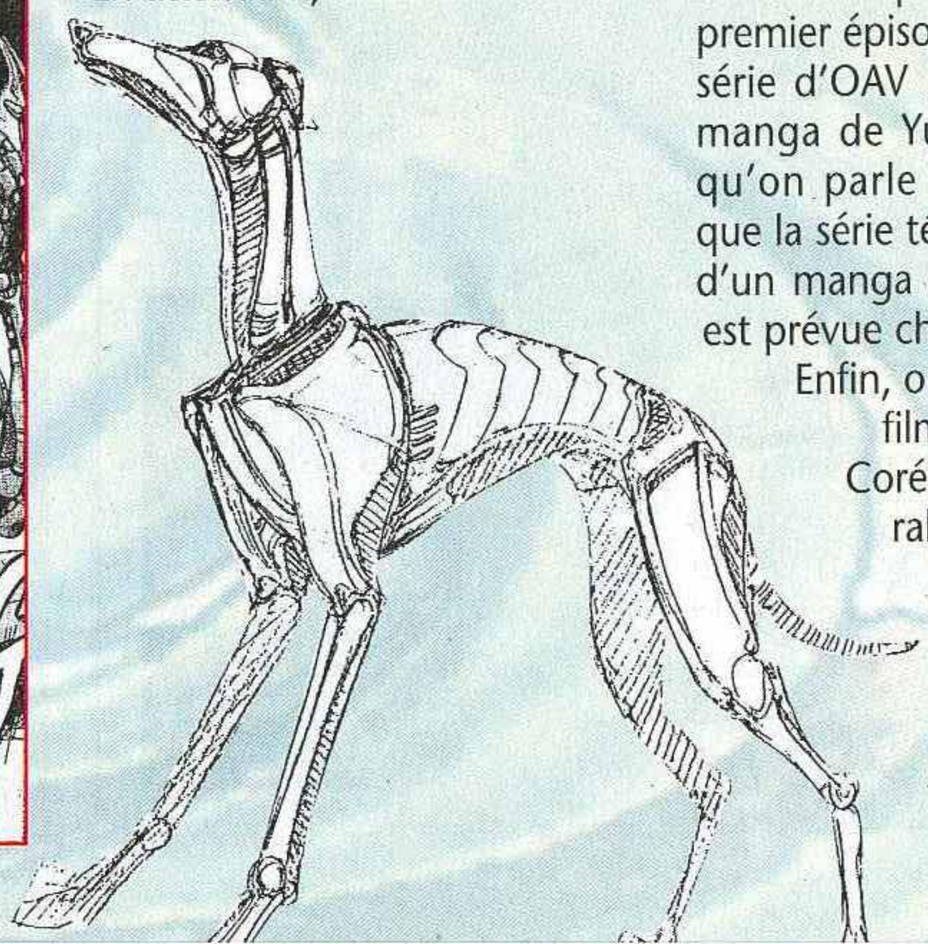
KAZE ANIMATION

La grosse sortie du semestre consistera certainement en la très, très attendue OAV *Gunsmith Cats*, série qui démarre fort paraît-il au second épisode (la première K7 sortira cet été). En attendant, l'éditeur continue avec une régularité métronomique de publier les différents chapitres des séries en cours, dont le sympathique *Kôjiro !* (quatre K7), ainsi que deux séries de science-fiction intéressantes et agréables, *Armitage III* et *Kishin Heidan*, dont les deuxièmes volumes viennent de sortir...

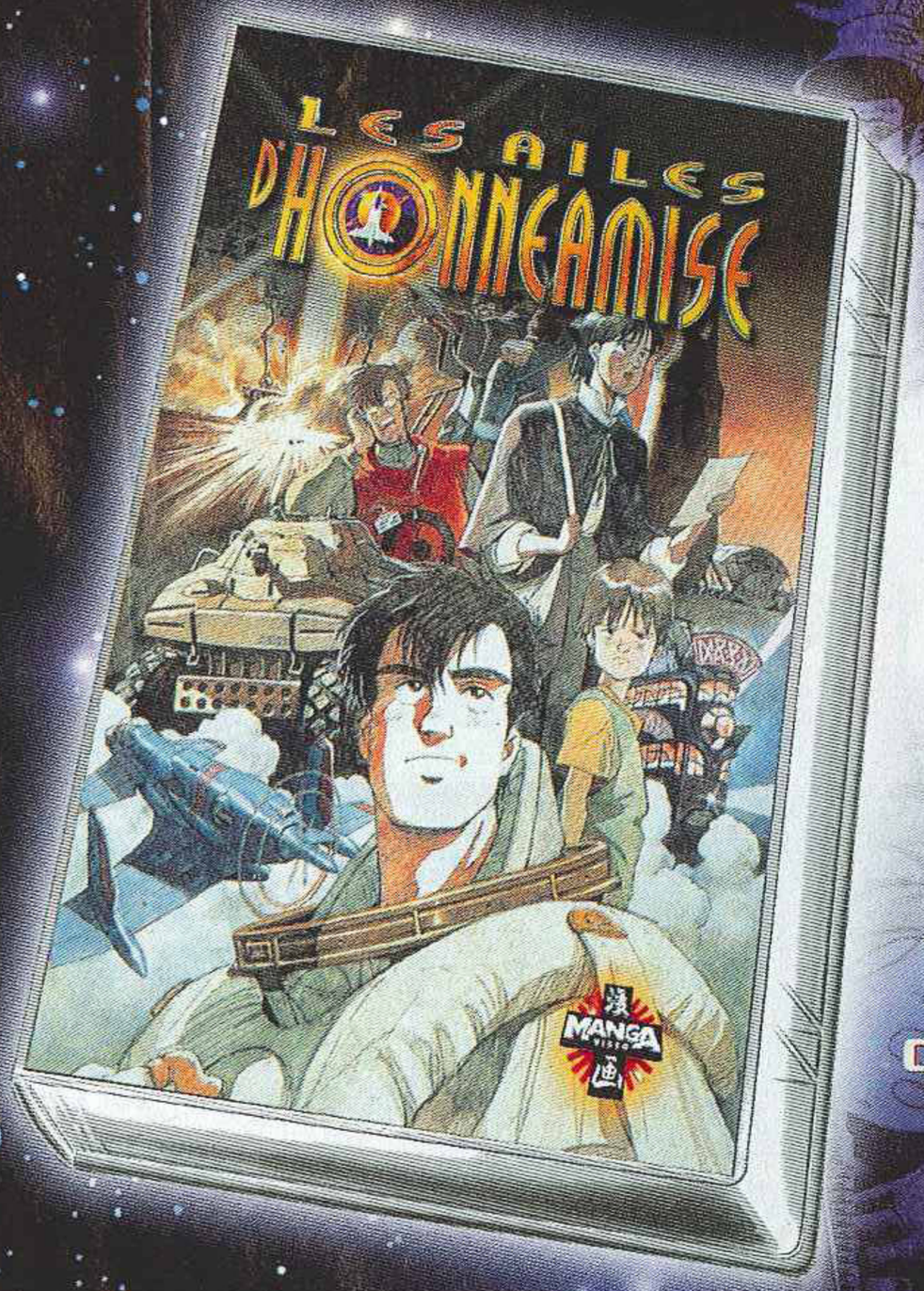
MANGA VIDÉO

Rappelons que l'éditeur annonce pour mai le dernier film en date réalisé à 100 % par Hayao Miyazaki, j'ai nommé *Porco Rosso* ! À part ça, on attend particulièrement le premier épisode de la première série d'OAV *3x3 Eyes* tirée du manga de Yuzo Takada. Tant qu'on parle du loup, sachez que la série télé *Blue Seed*, tirée d'un manga du même Takada est prévue chez Dragon Vidéo.

Enfin, on a hâte de voir le film animé réalisé en Corée d'après l'inénarrable manga coréen *Red Hawk*, qui n'en finit pas de nous faire rire. Sa sortie serait prévue chez Dragon Vidéo...

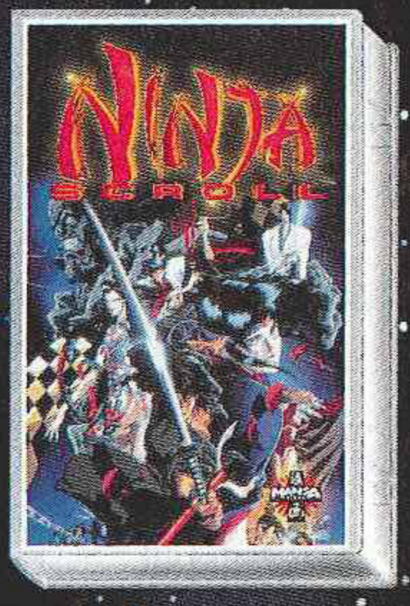


AVEC LA COLLECTION MANGA VIDÉO, DÉCOUVREZ LE MEILLEUR DU MANGA !



MANGA VIDEO
漫画

CE SOLDAT NE SAIT PAS QU'IL SERA LE PREMIER HOMME DANS L'ESPACE... ET QUE SON DESTIN BOULEVERSERA L'HISTOIRE.



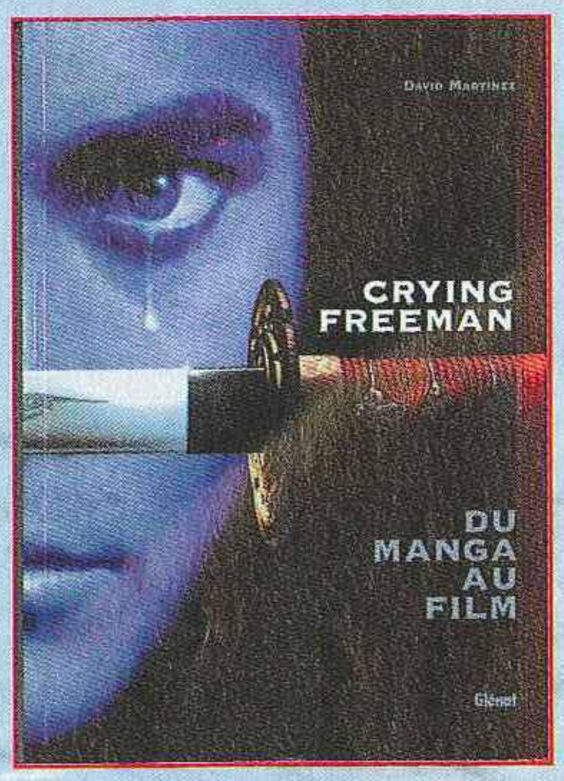
Arsenic

EN VENTE LE 4 AVRIL 1996

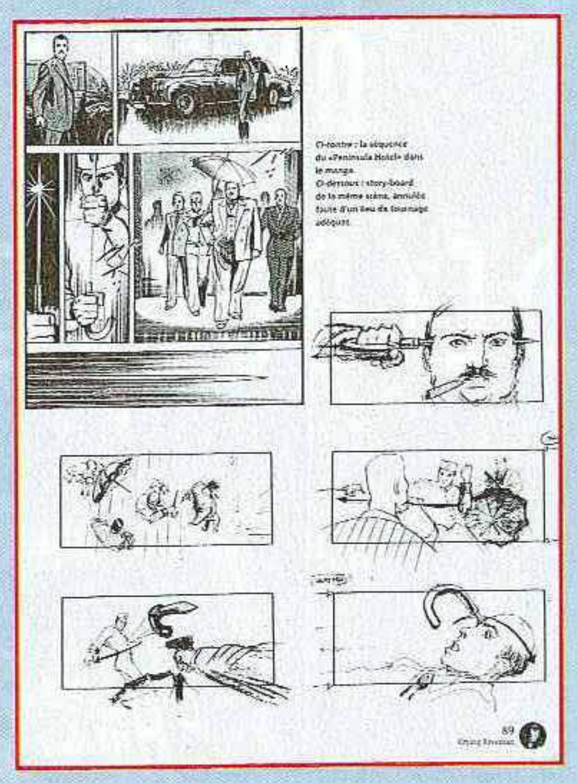
MANGA VIDÉO EST LA SEULE COLLECTION AUJOURD'HUI QUI FASSE DÉCOUVRIR LES CHEFS-D'OEUVRE DE LA JAPANIMATION. A PREUVE, "LES AILES D'HONNEAMISE", LE FILM DE HIROYUKI YAMAGA, QUI S'EST IMPOSÉ COMME LA RÉFÉRENCE DU MANGA : DECORS SOIGNÉS, ANIMATION FLUIDISSIME, PSYCHOLOGIE COMPLEXE ET UNE BANDE SON EXCEPTIONNELLE SIGNÉE RYUCHI SAKAMOTO. EN AVRIL, MANGA VIDÉO VOUS PROPOSE AUSSI LE MACROSS PLUS DE SHOJI KAWAMORI QUI VA SECOUER L'ANIMATION JAPONAISE, LE SUBLIME NINJA SCROLL DU MAÎTRE YOSHIAKI KAWAJIRI, ET LE TROISIÈME TOME DE GUYVER D'APRÈS LA CÉLÉBRE SÉRIE DE YOSHIKI TAKAYA.

MANGA VIDÉO, LA MARQUE MEME DU MANGA !

DISPONIBLES DANS TOUS LES VIDEO-CLUBS, MULTISPECIALISTES, LIBRAIRIES SPECIALISEES ET GRANDES ET MOYENNES SURFACES.



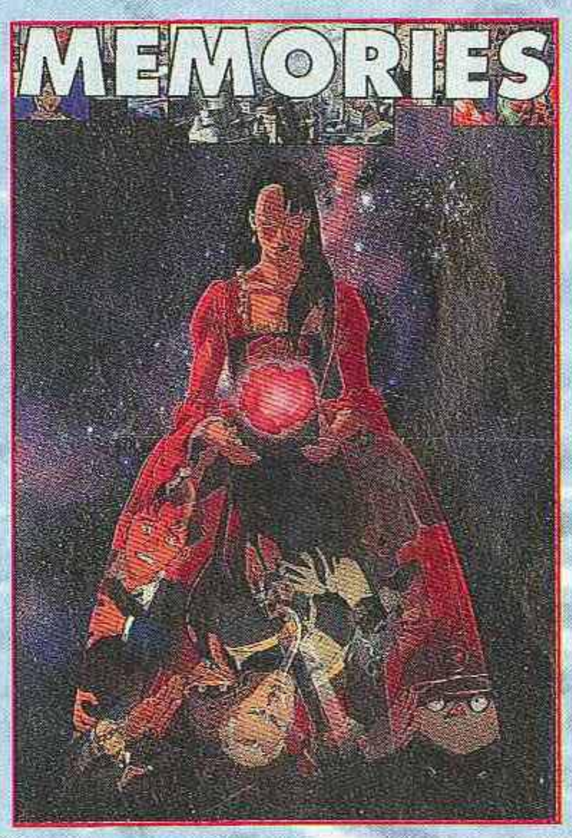
CRYING FREEMAN LE MAKING OF


Ci-contre : la séquence du «Peninsula Hotel» dans le manga.
Ci-dessous : story-board de la même scène, annotés façon d'un bon de tournage adéquat.

Intitulé *Crying Freeman : du manga au film*, ce très beau livre raconte l'origine et la réalisation du projet avec force photos, extraits du story-board et — bonheur ! — des entretiens avec le réalisateur (of course) et aussi avec Koike et Ikegami, respectivement scénariste et illustrateur du manga. Ajoutons que l'auteur a eu le bon goût de présenter les influences les plus évidentes du metteur en scène, et on comprendra que, oui, ce livre s'impose à tout amateur de mangas et de ciné !

Crying Freeman : du manga au film, David Martinez. *Ed. Glénat*

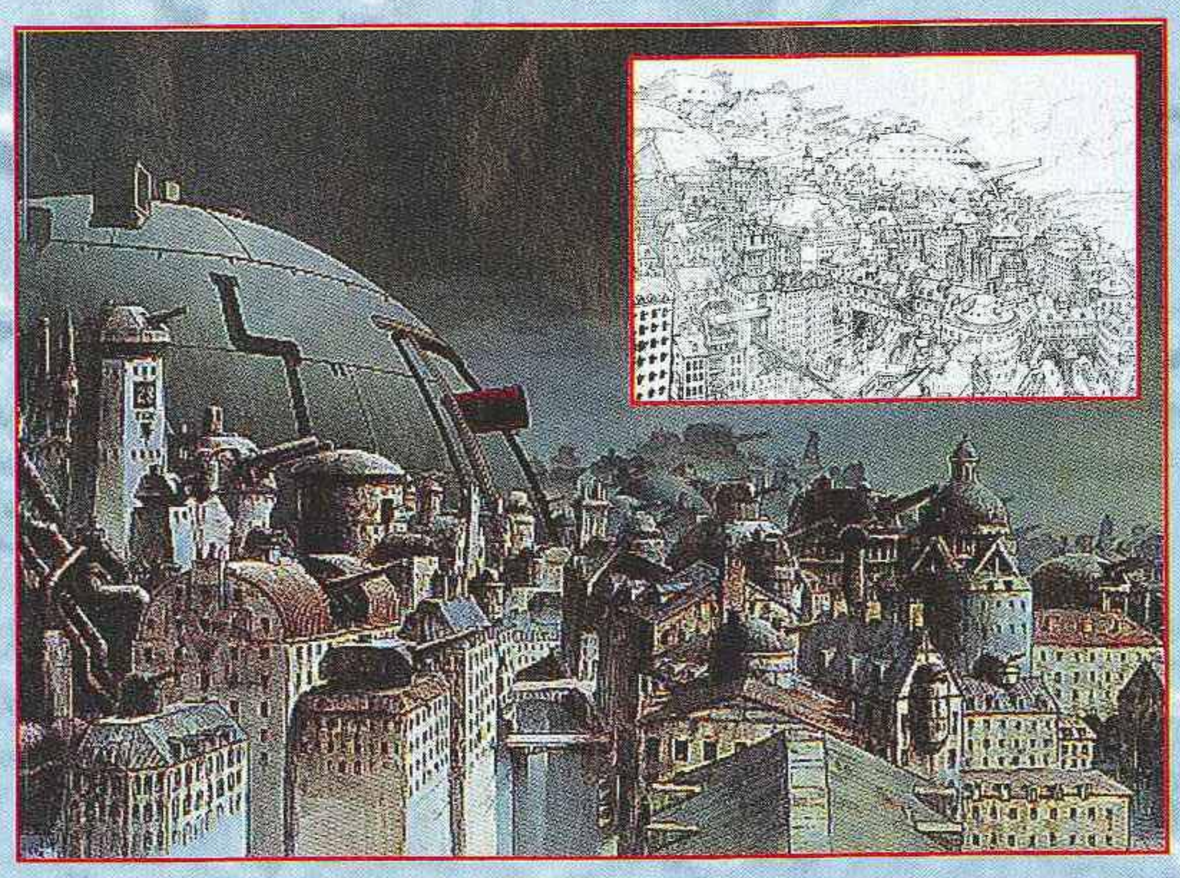
P.S. : Nous n'avons aucune nouvelle au sujet de la sortie française des OAV de *Crying Freeman*, que l'on attend depuis un moment déjà chez TF1 Vidéo...

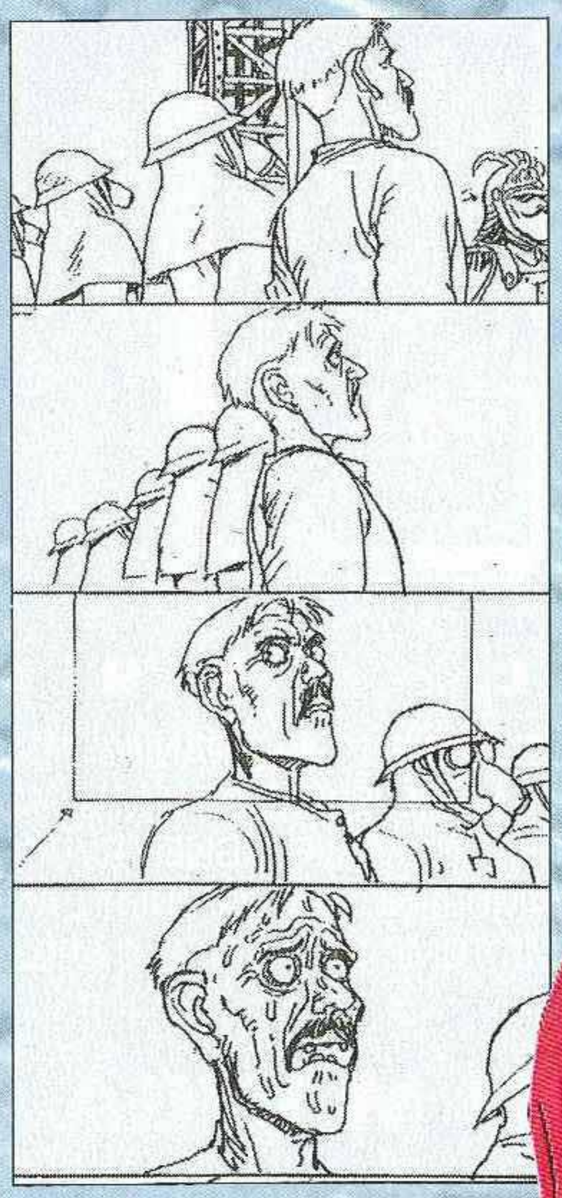


MEMORIES, ZE BOOK !

On ne désespère pas, mais cela devient franchement irritant : il n'y aurait toujours pas de distributeur pour sortir *Memories*, le dernier anime d'Otomo, en France. On en est donc réduit à ronger son frein... Autant le faire intelligemment, à savoir fantasmer en feuilletant le *Memory of Memories*, un superbe art-book évidemment dédié au film. Littéralement exceptionnel, cet ouvrage compile des tonnes de documents ayant servi pour la production du film (story-boards, études, crayonnés, illustrations couleur), enrichis par des mini-anime-comics et des entretiens (en japonais !) avec les trois cinéastes qui ont travaillé sur ce nouveau classique de la japanimation...

Disponible en import

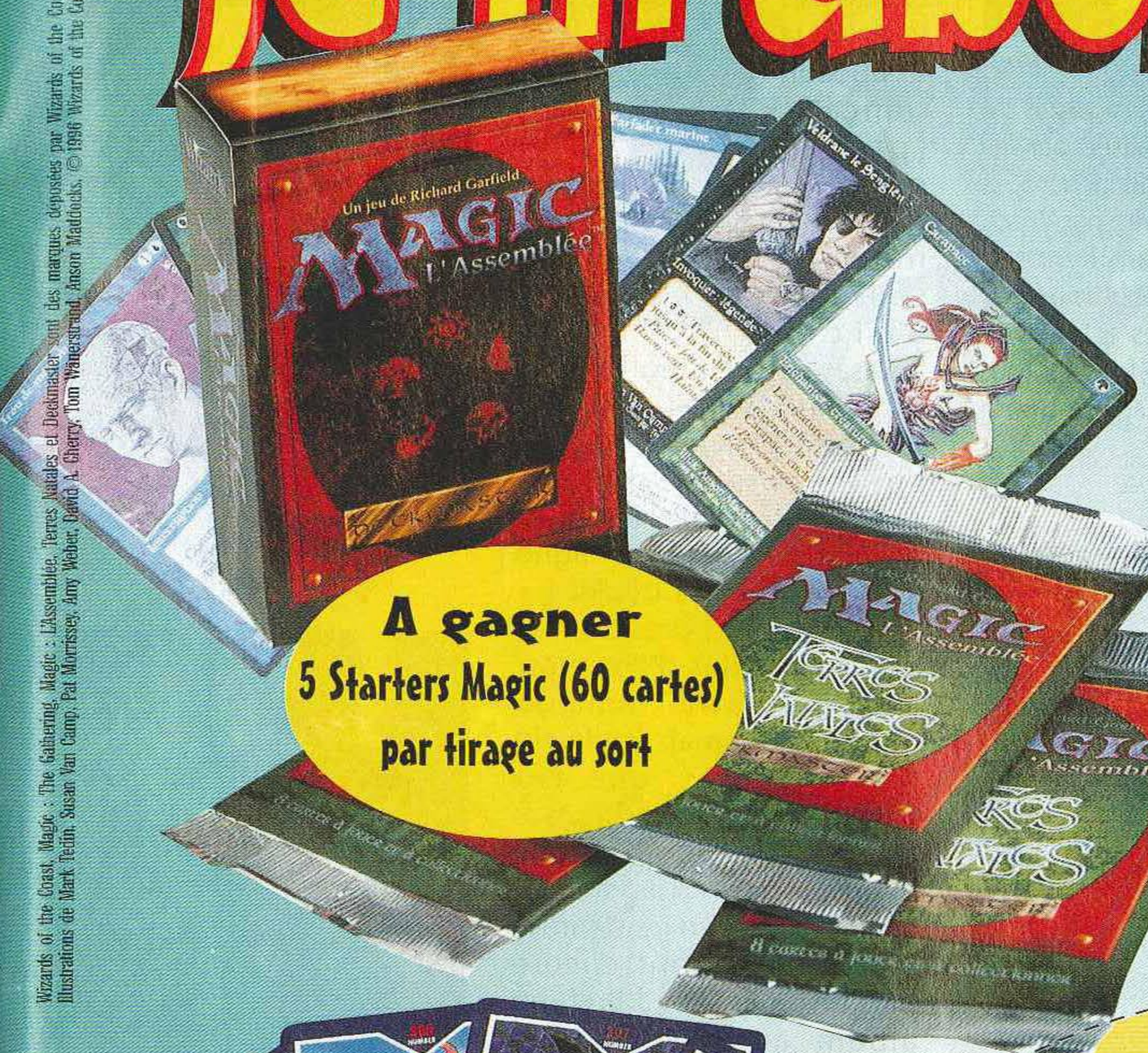




Pour tout savoir toute l'année sur
les nouvelles consoles, les jeux vidéo,
les mangas, l'actualité...

je m'abonne !

3615 : 1,29 F / min



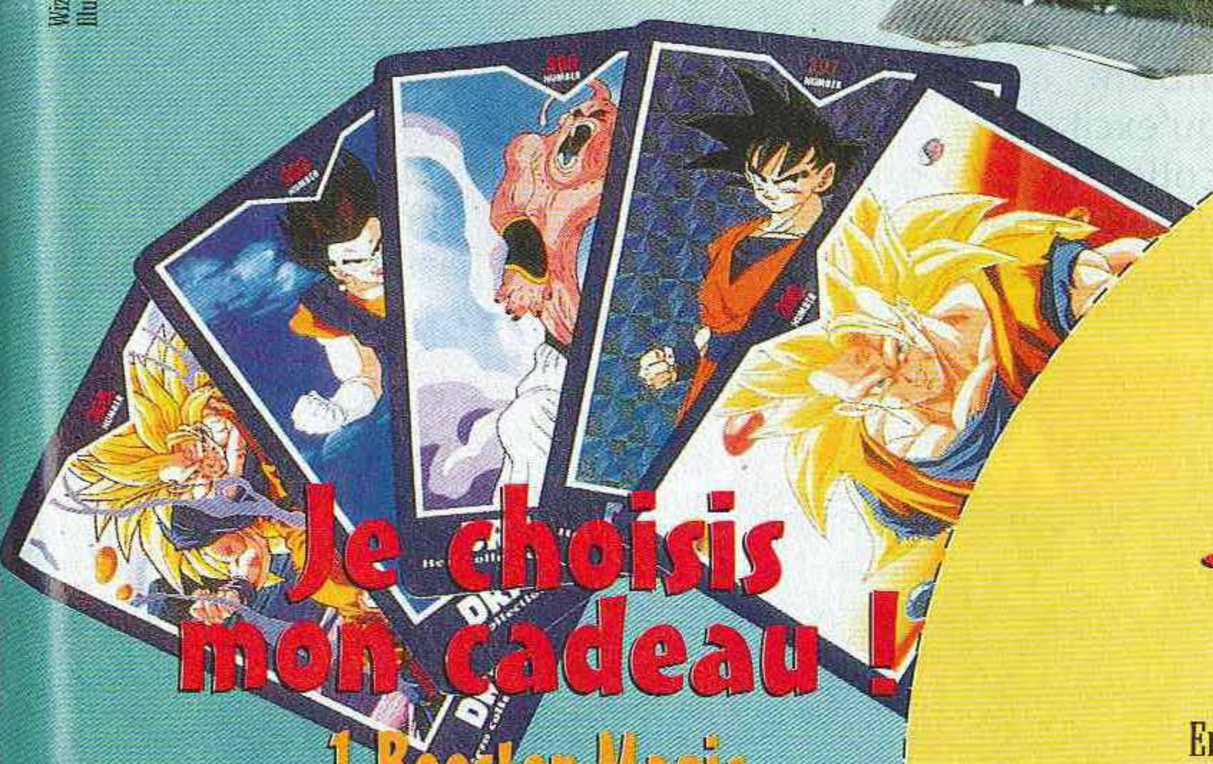
A gagner
5 Starters Magic (60 cartes)
par tirage au sort

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 serviee 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 : _____

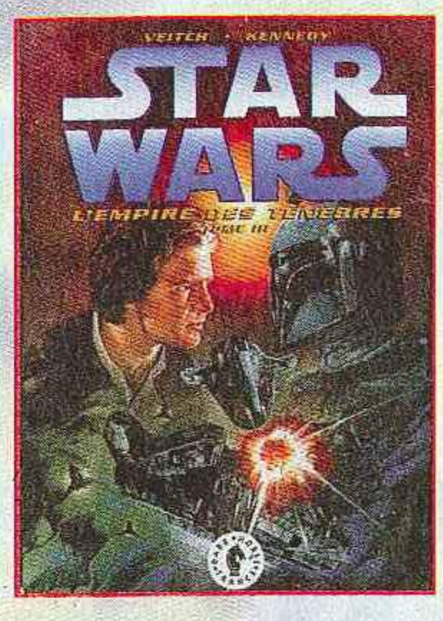
Pays : _____

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.

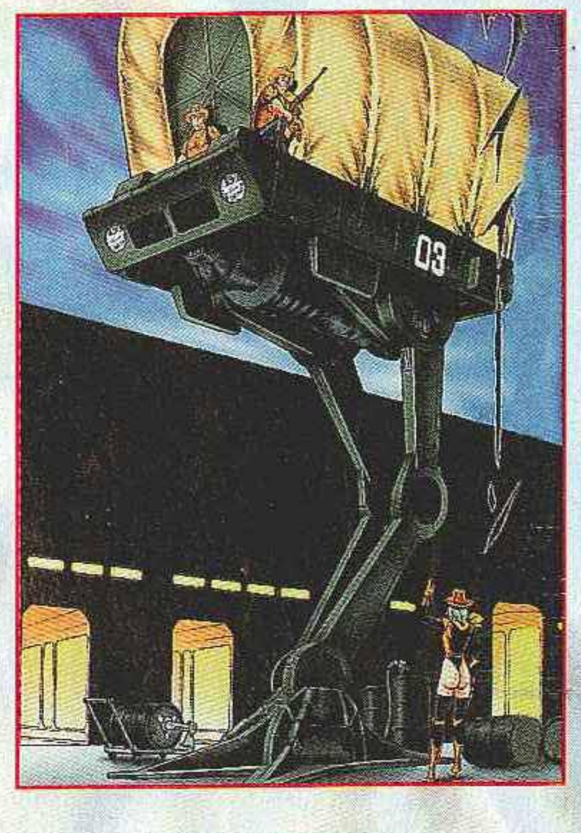
STAR WARS ARRIVE



Oui, les amis, plus qu'un an de patience et nous découvrirons (au printemps 1997) la version remontée et réactualisée de *La Guerre des étoiles*, qui sortira vingt ans après sa première date de distribution... Avec l'aide des nouvelles technologies digitales, l'équipe de Lucasfilm a relooké quelques effets spéciaux qui ne plaisaient pas à George Lucas (ils ont aussi rajouté un dino en images de synthèse, paraît-il destroy) et deux ou trois babioles du même acabit. A part ça, le Skywalker Ranch est en pleine effervescence, puisque l'on y prépare la prochaine trilogie (qui se déroule avant celle que l'on connaît). Sortie prévue pour 1998 ou 1999 aux États-Unis.
En attendant, on peut toujours patienter en lisant les divers comics publiés par les Dark Horse Comics. En plus de l'excellente BD réalisée par les Français Vatine et Blanchard, la série américaine écrite par Veitch et illustrée par Cam Kennedy propose un agréable moment en compagnie des acteurs du mythe... Pour les fans et tous les amateurs de space-opéra hardcore...
Ed. Dark Horse France

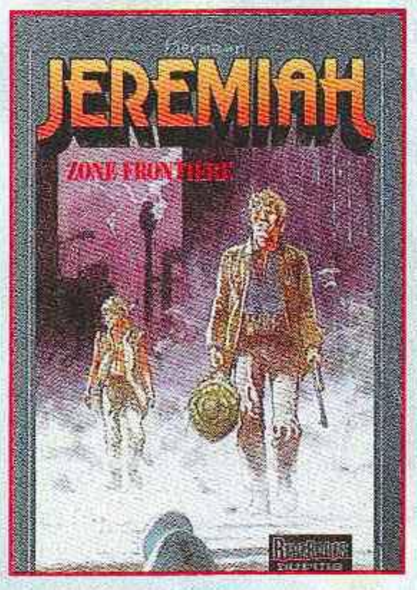
SPACE ADVENTURE COBRA VOL. 3

On attend toujours la traduction française (prévue chez Glénat) de la nouvelle série de Buichi Terasawa. À l'attention des nouveaux-venus, on dira que cela peut être résumé en « Cobra dessiné sur ordinateur par un Terasawa en état de grâce qui signe ici son plus beau boulot ! » Aux autres, on prend (avec plaisir) le temps d'annoncer que Terasawa maîtrise mieux que jamais le dessin sur computer, que cet épisode entraîne le héros à la rencontre d'une étrange peuplade d'indiens-mécha-centaures et que les femmes de Terasawa sont encore plus belles et sexy ! Bref, un album aussi esthétique qu'excitant, un ouvrage de collection qu'on sera fier d'avoir acheté à sa sortie !
Disponible en import



JEREMIAH

Zone Interdite, le dernier tome des aventures post-cataclysmiques de Jeremiah, le héros du dessinateur belge Hermann, vient de paraître. On attire votre attention dessus, car cette bédé dispose de suffisamment d'atouts pour convaincre même les plus taciturnes des otakus. On remarquera qu'Hermann frappe encore plus fort au niveau des dessins, notamment dans une assez fantastique scène de combat dans la fumée... Il faut le voir pour le croire !
Ed. Dupuis



MAIS QUE FAIT JAMES CAMERON ?

L'irascible réalisateur des deux *Terminator*, d'*Abyss*, d'*Aliens* et de *True Lies* prépare actuellement son prochain film, *Titanic*, dont la production commencera cet été. Cameron devrait ensuite embrayer sur un projet ultra-secret qui ne devrait être révélé qu'une fois le *Titanic* terminé... Cameron devrait aussi produire une adaptation live de l'anime *Ghost In The Shell*. Par ailleurs, les membres de son studio d'effets spéciaux Digital Domain peaufinent en ce moment une grande attraction « Terminator » qui sera inaugurée aux studios Universal d'Orlando (Floride) d'ici la fin du printemps. Cela devrait être du « jamais-vu »... et tout en 3D, s'il vous plaît ! Coût du joujou : 50 millions de dollars !

Concours 3615 Player One

pour Jouer : *jeux

Les Questions

1 Descent est un jeu :
A d'aventure
B de rôle
C de tir

2 L'action du jeu se situe :
A dans l'espace
B dans des mines
C dans la forêt

3 Vous pilotez :
A une voiture
B un robot minier
C une navette

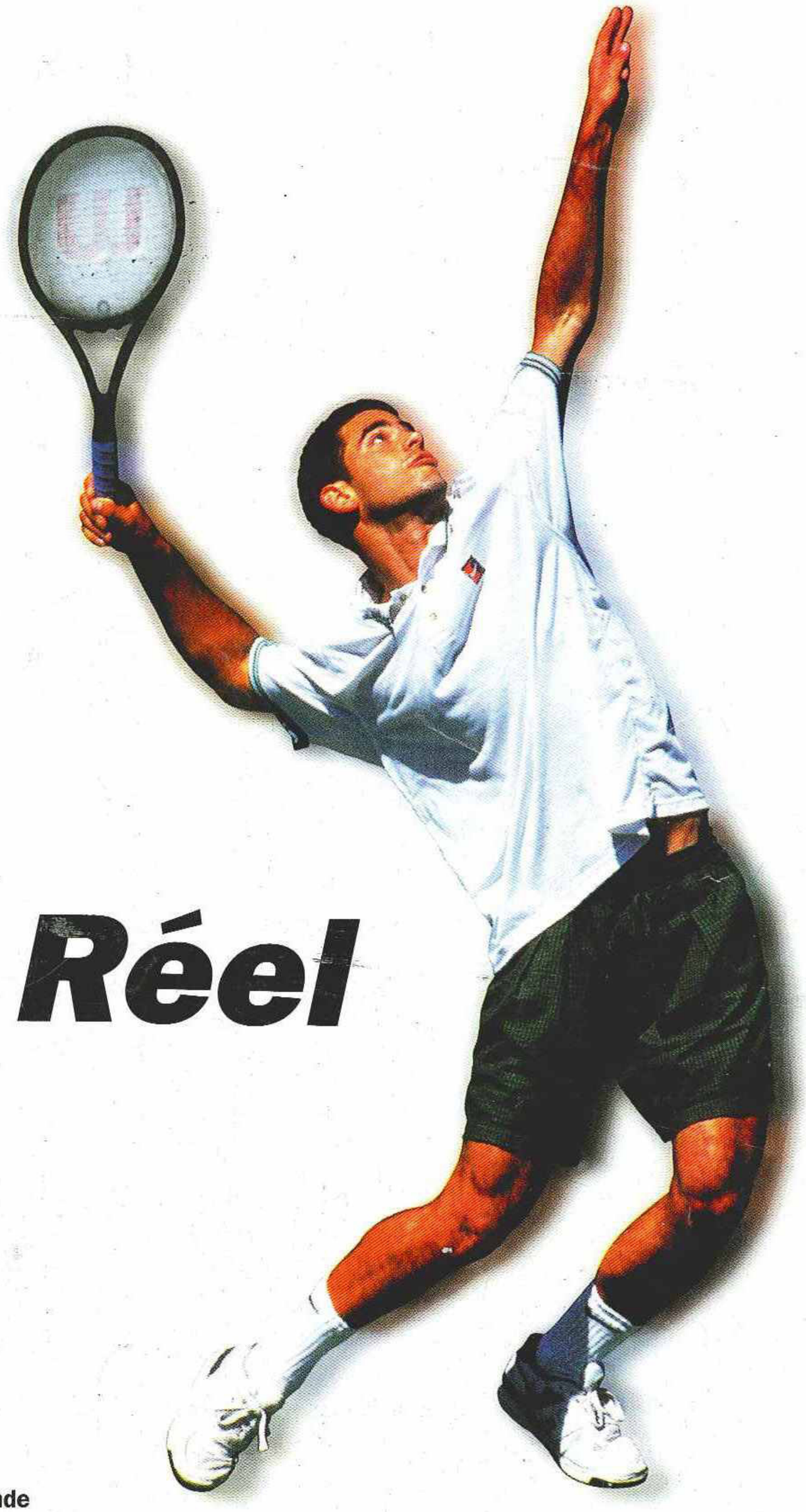
4 Descent est un jeu adapté :
A du PC
B de la Super Nintendo
C de la Megadrive

Incontestablement une réussite. On s'y perd avec un bonheur incommensurable...
Player One

Les Lots

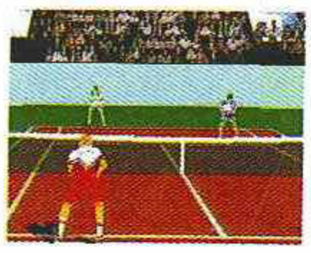
15 jeux Descent sur PlayStation

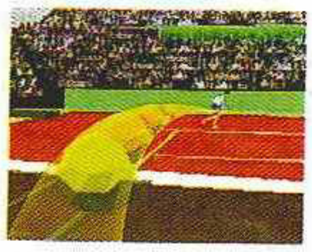
Interplay
BY GAMERS, FOR GAMERS.



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.