

PlayStation



Dragon Ball
Nouvelle série TV, nouveau film

PlayStation reine de la NBA



**Concours
exclusif**

Gagnez
des
Saturn,
VF 2,
Sega
Rally

**Virtua
Fighter 2**
Coups spéciaux

Toshinden 2
La déception ?



**Dragon
Quest VI**
La fin de la saga



**Donkey Kong
Country 2**
Deux fois mieux !

32^F

61 *Février 96*



98%

Pour halluciner, fixez la page de droite
3 minutes.

SUPER NINTENDO[®]

ENTERTAINMENT SYSTEM



Miyamoto a concentré tout son talent
sur Super Mario World 2 pendant 4 ans.
C'est tout dire sur ses qualités.

99%

Consoles + d'or

«Un stage de Yoshi's Island vaut à lui tout seul n'importe quel autre jeu de plateformes.»

Consoles +

AHL (Rédacteur en chef)

«Exemplaire : Le plus grand jeu de plateformes toutes consoles confondues est sur 16 bits : c'est Yoshi's Island!»

Player One

Milouse (Journaliste)

99%

Coup de Coeur

«Le meilleur jeu Super Nintendo de tous les temps.»

Super Power

Sumo (Rédacteur en Chef)

97%

Super Star d'or

«Le meilleur jeu de plateformes de tous les temps n'est pas sur 32 bits.

Joypad

Il s'appelle Yoshi's Island.»

Trazom (Journaliste)

6 Goombas sur 6

Goombas d'or

«A l'époque des 32 bits, Yoshi's Island, le meilleur jeu de l'année, débarque sur SUPER NINTENDO.»

Ultra Player

Goombas (Redacteur en Chef)

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). 36 69 77 33 (505 Player).
3615 PLAYER ONE
Internet : player@imaginat.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN.

RÉDACTION

Directeur de la rédaction : Pierre VALLS.
Rédacteur en chef : Laurent DEFRANCE.
Rédacteur en chef adjoint : François TARRAIN.
Secrétaires de rédaction : Nathalie ROY-REUILLE,
Christophe VERRON.
Rédacteurs : ADLOFF Denis, Stéphane BURET, Christophe
DELPIERRE, Cyril DUPONT, Mahalia GARRAUD, Guillaume
LASSALLE, Stéphane PILET, Christophe POTTIER,
Olivier RICHARD (responsable ciné/manga), Reyda SEDDIKI,
Sam SOUBIGUI (responsable import/on line), Julien VAN
DE STEENE.
Traducteurs : Reyda SEDDIKI, Christophe et Yuko SOIROT.

Directeur artistique : Christian DAO.

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.

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX.
Assistante de fabrication : Agnès SEMPERE.
Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, Lionel GEY.
Infographistes : Galdric MONE-MIRAULT, Gilles RENOULT.
Photogravure : P-M.
Impression : SNIL.

Service abonnement

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

Service des ventes : PROMÉVENTE - Michel IATCA

(réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Pascal DION.
Tél. vert : 05 19 84 57 au terminal EBG.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F.
RCS Nanterre B341 547 024.

Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité : Isabelle MANTRAND.
Secrétariat : Marina CLARENS.

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 LUYSSSEN.

Illustration de couverture :

Total NBA © SCE, Toshiden © Takara 1995.

Dragon Quest VI © Enix Corp.

DBZ © Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei.

Ce numéro comporte en supplément un encart « Dimension
Manga Fnac », de huit pages non foliotées, jeté à l'intérieur du
magazine et ne pouvant être vendu séparément.

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, toutes vos lettres
sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs,
vos trouvailles les plus extra à Astuceman,
PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur, 92513
Boulogne Cedex. Pour les Plans & Astuces,
adrez votre courrier à Bubû.

La couv'



édito

Après le rush de fin d'année, et les sorties retardées de quelques grosses pointures genre VF2 ou Sega Rally, la pression retombe. Comme si les éditeurs, fatigués des efforts fournis pour engranger un max de thunes pendant la période de Noël, se mettaient en état d'hibernation, tels de gros ours repus... Sommeil trompeur, amis lecteurs ! Car, sous la masse de sorties sans grande importance, se cachent souvent quelques petites pépites que Player One sait vous faire découvrir. Par exemple, Total NBA sur PlayStation qui, nous le clamons haut et fort, est la meilleure simulation de basket jamais réalisée ! Ou encore Dragon Quest VI sur Super Famicom auquel nous consacrons tout un dossier, et qui marque la fin de la saga sur 16 bits (en attendant la nouvelle série sur l'Ultra 64). Et puis, X-Men sur Saturn aussi, qui renoue avec la bonne vieille tradition des jeux de baston en 2D. Bref, que du très bon. Et je ne vous parle même pas de Donkey 2 sur Super Nintendo qui fait, noblesse oblige, l'objet d'un dossier. Ah ! au fait, à propos de bon jeu, je ne peux pas m'empêcher de vous parler de Road Rash, un des jeux fétiches de Player One, qui sort sur PlayStation dans une version exaltante. Enfin, ne ratez pas nos rubriques habituelles avec, ce mois-ci, une mention particulière à nos Plans et Astuces consacrés au fabuleux Virtua Fighter 2.

Sam

109

OFFRE
SPÉCIALE
D'ABONNEMENT



Assault Rigs

LE GRAND NETTOYEUR



PlayStation™ are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Assault Rigs™ and Assault Rigs™ are trademarks of Psygnosis Ltd. © 1995 Psygnosis Ltd.

sommaire

Courrier

StOp
INFO

Toute l'actualité des jeux et mangas en VF compilée dans ces pages.

Over the World

Baston, RPG et shoot them up squattent la rubrique des meilleurs jeux étrangers.



La Super Nintendo a de beaux restes, la preuve !

TESTS

La sélection des meilleures sorties françaises du mois. X-Men, Total NBA 96, Assault Rigs...

TRUCS EN VRAC

La rubrique des férus tricheurs.

Reportage

Ciné, bédés, mangas et janimation : Ino se déchaîne.

10
Courrier

12
Stop Info

28
Arcade

34
Over the World

45
Dossier
Dragon Quest VI

53
Dossier
Donkey Kong 2

65
Tests

112
Vite Vu

118
Les Slayer One

120
Trucs en Vrac

126
Plans & Astuces

136
Reportage

Arcade
dépasse les bornes !

Les dernières nouvelles des salles d'obscurité. Killer Instinct 2 et Fatal Fury 4 sont à l'honneur.



Mise à nu du plus mythique des RPG japonais.

Vite Vu

Les Slayer One sèment la terreur !

Bubu, Milouse et Le Flou réinventent Manga Player. Une honte !

Plans & Astuces

Chris et Terry décortiquent le meilleur jeu de baston du moment : Virtua Fighter 2



BIENVENUE
DANS LA
RÉALITÉ



IN THE ZONE

1 À 8 JOUEURS



N B A I N T H E Z O N E
L E B A S K E T E N X X L



36.15
Ludi Games*



PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NBA IN THE ZONE™ is a trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. All rights reserved. KONAMI SPORTS SERIES™ is a trademark of Konami (America) Inc. Les insignes des équipes de la NBA et la NBA sont des marques. Tous les droits de copyright et autre forme de propriété intellectuelle sont la propriété de NBA Properties, Inc. et des équipes concernées. Ils ne peuvent être exploités, en intégralité ou en partie sans l'autorisation préalable écrite de NBA Properties, Inc. © 1995 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés.





99 F La cassette au choix

K7 VF Dragon Ball Z
 Vol. 1 A la Poursuite de Garlic 99 F
 Vol. 2 Le Robot des Glaces 99 F
 Vol. 3 Le Combat Fratricide 99 F
 Vol. 4 La Menace de Namek 99 F
 Vol. 5 La Revanche de Cooler 99 F
 Vol. 6 100.000 Guerriers... 99 F
 Vol. 7 L'Offensive des Cyborgs 99 F
 Vol. 8 Broly le Super Guerrier 99 F
 Vol. 9 Mercenaires de l'Espace 99 F
 Vol. 10 Le Père de Son Goku 99 F
 Vol. 11 L'histoire de Trunks 99 F
K7 VF Dragon Ball
 Vol. 1 La légende de Shenron 99 F

PACK 4 Vol au choix **380^F** soit 95 F le Volume

Art Book DRAGON BALL Z Collector

Enfin 7 Art Book sur Dragon Ball Z relatant toutes les aventures des héros. Attention Série limitée

Vol 7 Dragon Ball Fin 01/96

Pack 4 Volumes au choix **580^F** soit 145 F le volume

Pack 5 Volumes au choix **700^F** soit 140 F le volume

Pack 6 Volumes au choix **810^F** soit 135 F le volume



Vol 1 Complete illustrations Vol 2 Story Guide Vol 3 TV Animation Part 1



Vol 4 World Guide Vol 5 TV Animation Part 2 Vol 6 Movies & TV Spéciaux

Les 2 Nouvelles Cassettes



en version Française Intégrale Disponibles le 17 Février

Le Retour de Broly 139 F
 L'attaque des bio-roïds 139 F



Le château démon L'aventure mystique

Spécial Nouvel An
 Héros collection 3 DBZ
 Le sachet de 10 Cartes 15 F
 les 10 Sachets 130 F
 Les 20 Sachets + Posters 220 F

Spécial Nouvel An
 Power Level 13 DBZ
 40 Cartes différentes dont 2 Brillantes
100 F

Spécial Nouvel An
 Héros collection 4 DBZ
 Le sachet de 10 Cartes 20 F
 les 10 Sachets 180 F
 Les 20 Sachets + Posters 320 F

Spécial Nouvel An
 Sachet de 35 PP cards Dragon Ball Z
70 F

Spécial Nouvel An
 Power Level DBZ
 40 Cartes différentes dont 2 Brillantes
 N° 14 160 F
 N° 15 200 F

Spécial Nouvel An
 Sachet de 35 Cartes 3 dimensions Dragon Ball Z **120 F**

Superbes ouvrages sur les derniers film de DRAGON BALL Z
 Certainement 2 des plus beaux Art Book de l'année 1995

Art Book GOZITA 129 F
 Art Book Tapion 119 F
 Animé comics Gozita 69 F
 Animé Comics Tapion 69 F



PRIX SPECIAL TRADING COLLECTION

114 Cartes à collectionner dont 12 Brillantes & 4 Hologrammes
 1 Sachet comprend 12 Cartes dont 1 brillante ou 1 hologramme
 1 Boîte comprend 15 Sachets dont 12 Brillantes & 3 hologrammes

Le Sachet ~~35 F~~ 25 F 50 Francs l'hologramme
 20 Cartes différentes dont 1 brillante 48 F Hologramme N° 1 VEGETA
 40 Cartes différentes dont 3 Brillantes 92 F Hologramme N° 2 SONGOKOU
 80 Cartes différentes dont 7 Brillantes 176 F Hologramme N° 3 SONGOHAN
 La collection complète dont 12 Brillantes 440 F Hologramme N° 4 GOTEN & TRUNKS

La collection complète dont 12 Brillantes et 4 Hologrammes **570 F**
 Cartes au détail à l'exception des brillantes et hologrammes 2,00 F la carte



Carte 3D hologramme des trading DBZ

MEGA PROMO
 5 Sachets pour 100 Francs

Spécial Nouvel An
 Pochette Surprise DBZ **50 F ou 100 F**
 Différents articles Dragon Ball Z déjà enveloppés dans une pochette cadeau et prête à être offerte, elle fera la joie de vos enfants.

Trading, Power level, Changing, Cardass, Marque page, Adventure, autocollants (Plus de 20 cartes différentes dans pochettes 50 F)
 (Plus de 40 cartes différentes dans pochettes 100 F)



100 F le classeur



K7 Pal VO GOZITA 99 F



Kourat Métal Kourat Baddack Les Cyborgs Trunk Story Broly Bojack Super Namek Thales Doc Willow Le ret de broly Garlic Bio Broly Gozita Tapion

Animé comics japonais tout en couleurs
 69 F le vol
 Pack 4 Vol au choix **260^F**
 soit 65 F le Volume



Coffret de 6 figurines de 5 Cm
 75 F le set
 140 F les 2

Set 1 Set 2



Super guerrier Sangokou Figurine de 40 Cm **169 F**
 Fig 40 cm + 1 set 239 F
 Fig 40 cm + 2 set 299 F



DBZ N° 38 DBZ N° 39 DBZ N° 40 DBZ N° 41 DBZ N° 42

Manga Noir & Blanc japonais
 42 Vol disponibles
 39 F le vol
 Pack 4 Vol au choix **140^F**
 soit 35 F le Volume



Vol 1 Son Goku 69 F Vol 2 Super Sayan Son Goku 69 F Vol 3 Picollo 69 F Vol 4 Vegeta 69 F Vol 5 Trunks 69 F Vol 6 Freezer 69 F Vol 7 Super Sayan Vegeta 69 F Vol 8 Son Gohan 69 F Vol 9 Super Sayan Son Gohan 69 F Vol 10 Super Sayan Broly 129 F Vol 11 Cell 99 F Vol 12 Super Sayan Trunks 99 F Vol 13 Super Sayan Son Gohan 99 F Vol 14 Great Sayaman 99 F Vol 15 Son Goten 99 F 7Vol 16 Trunks 99 F

Figurines Super Battle Collection Articulées
 de 10 à 20 Cm
 Selon le personnage

AMICROPUCE

LES RELAIS AMICROPUCE

Revendeurs si vous êtes intéressés pour rejoindre nos relais
Contactez nous au 38.68.15.50 Fax 38.54.87.14

Siege Social
ORLEANS
19 rue Ste Catherine
Tel 38.68.15.50



AMICROPUCE
97 Av de Grammont
37000 TOURS
Tél 47.20.56.81

VIDEO - GAMES
Rue Bertrand
36000 CHATEAUROUX
Tél 54.07.86.52

REVENDEURS
CONTACTEZ-NOUS
Tél. 38 68 15 50
Fax 38 54 87 14

3615 AMICROPUCE la japanimation en direct du japon
Nouveautés, Dialogue en direct, Jeux primés, Commande sur catalogue,
Compact & Lasers Disques, Gundams, Goodies, Tout DRAGON BALL Z...

AMICROPUCE sera présent au salon
PLANETE MANGA du 7 au 11 février 1996
à l'espace Champeret porte de champeret Paris

Mangas Français

Ranma 1/2 7 vol. 37 F le vol.
Dragon Ball 19 vol. 37 F le vol. N° 19
Sailormoon 6 vol. 37 F le vol. N° 6
Orion 2 vol. 76 F le vol.
Street Fighter II 4 vol. 46 F le vol.
Applesed 4 vol. 76 F le vol. N° 4
Akira 13 vol. 96 F le vol. N° 13
Crying freeman 2 vol. 46 F le vol. N° 2
Vidéo girl Ai 10 vol. 30 F le vol. N° 10
Gunnm 5 vol. 39 F le vol. N° 5
Docteur slump 4 vol. 37 F le vol. N° 4
RG Veda 2 Vol. 45 F le vol. N° 2

NEWS Bandes dessinées

Cyber Weapon Z 1 Vol. 75 F le vol. NEW
Nomad 3 Vol. 96 F le vol. N° 3
Porco Rosso 4 Vol. 56 F le vol. N° 4
Dominion 1 Vol. 75 F le vol.
Vaelber Saga 1 Vol. 85 F le vol. NEW
Les élémentalistes 2 Vol. 76 F le vol. N° 2
L'habitant de l'infini 2 Vol. 56 F le vol. N° 2
L'homme qui marche 1 Vol. 37 F le vol. NEW
L'autoroute du soleil 1 Vol. 84 F le vol. NEW
Au nom de la famille 1 Vol. 56 F le vol. NEW
Gon 2 Vol. 37 F le vol. N° 2
Art Book Porco Rosso 169 F le vol. NEW



Cyber Weapon Z



Dragon Ball N° 18



Akira N° 13



Samurai Shodown



Ran La légende Verte



Chasseur de Vampires



St Seiya Armageddon



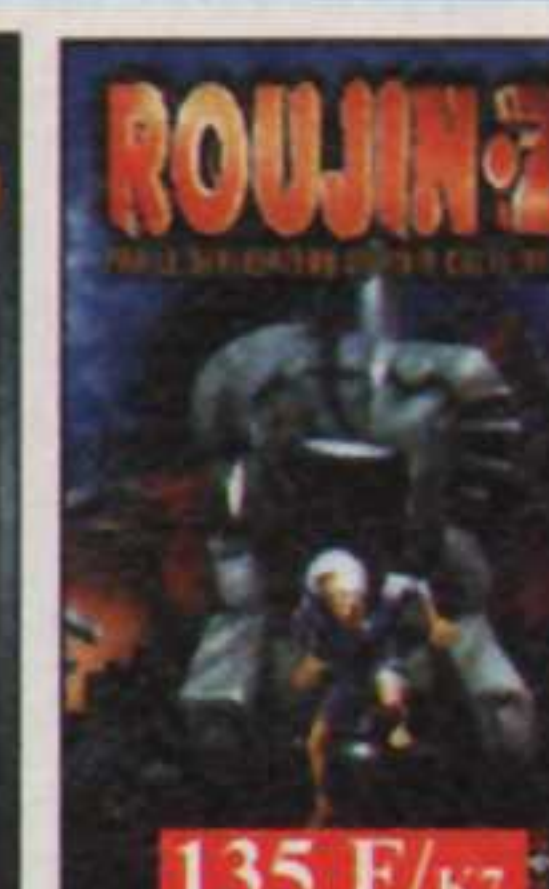
Max & compagnie



Ah My Goddess



Deus



Roujin Z



Lodoss



Patlabor



Iria



Watt Poe



Ranma 1/2



Kojiro



Tenchi Muyo



Fatal Fury



Applesed



Cobra



Street Fighter



Black Jack



Cyber City



Urotsukidoji



The cockpit



Ken le survivant le film



Mamono Hunt Yoko



Gunnm



Baoh



Golgo 13



Megalopolis



La cité interdite



You're under



Macross



Dominion



Moldiver



Slow Step



Plastic Little



Bubblegum Crisis



City Hunter Série TV



Ken Série TV



Ranma 1/2 Série TV



Saint Seiya Série TV



Sailor Moon Série TV

Compacts disques Originaux

Bishojo senshi sailormoon SS 149 F/vol
City Hunter Vol 1 Vol 2 Vol 3 269 F/vol
City Hunter 2 Vol 1 Vol 2 269 F/vol
City Hunter 91 249 F/vol
City Hunter Dramatic Master Vol 1 249 F/vol
DNA 2 Sountrack 249 F/vol
Hotoku No Ken The movie 269 F/vol
Orange Road SC Vol 1 Vol 2 Vol 3 199 F/vol
Macross Plus OST Vol 1 Vol 2 219 F/vol
Magic Knight Ray Earth Ost Vol 1 Vol 2 199 F/vol
Fushigi No Umi No Nadia Vol 1 vol 2 vol 3 239 F/vol
Lodoss Tosenki Vol 1 vol 2 vol 3 229 F/vol
Street fighter 2 Vol 1 Vol 2 249 F/vol
Denei Shojo Vidéo Girl Ai Vol 1 225 F/vol

Plus de 1000 titres en catalogue avec le titre original et le titre français, le prix au japon en yens, la durée, le nbre de tracks, la catégorie (Songs, BGM, Drama, OST, Compilation, Karaoke, Variety Ect...). Nous avons aussi les LD Nous pouvons vous commander les titres au japon, il nous faut 15 jours de délai pour nous les fournir.
Bientôt le catalogue complet sur 3615 AMICROPUCE



CATALOGUE COULEUR

24 Pages
35 Francs
Frais de port Compris

Remboursé dès la première commande

MANGAS
VIDEOS
GOODIES
FIGURINES
GUNDAM
ART BOOK
ROLES
TRADING
CD LD
CARTES Etc....



NOUVEAU Le club AMICROPUCE
Bénéficier des nombreux avantages du club
* Des produits exclusifs réservés aux adhérents
* Un catalogue envoyé gratuitement à chaque parution
* Tous les mois les nouveautés à prix préférentiels
* Une carte d'adhérent à votre nom
* Un Cadeau (Gratuit) à chaque anniversaire et bien d'autres avantages détaillé dans notre dépliant
Coût unique de l'adhésion 150 F

Cadeau de bienvenue au Club

Des Cropuces exclusifs
Pour tous les adhérents

Un art Book Dragon Ball
Pour les tous les nouveaux adhérents



P9602 Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au 38 68 15 50
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 Envoi hors France Métropolitaine ajouter 30 Francs	30 F +
Date de commande	TOTAL A PAYER

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

A retourner à :
AMICROPUCE
19 rue Ste Catherine
45000 ORLEANS

Signature des parents
pour les mineurs

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 révisibles sans préavis. Toutes marques citées dans ces 2 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

le Courrier de Sam Player

Eh bien, on peut dire que le reportage et le dossier sur l'Ultra 64 ne vous ont pas laissés indifférents ! Presque la moitié des lettres que j'ai reçues ce mois-ci étaient consacrées à la bombe de Nintendo. Les questions fusent, alors je vous rassure : on vous tiendra au courant, mois après mois, de l'évolution de cette console tant attendue. Quand aux 32 bits, elles sont elles aussi à l'honneur... Comme ça, il n'y aura pas de jaloux !

Salut Sam !

Je trouve que ton mag est supra génial. Mais, je pense que vous surnotez certains jeux comme Sega Rally (98 %) ou Virtua Fighter 2 (98 %) dans le numéro 60. Ce sont certes les meilleurs jeux du genre, mais une note de 100 % de Player Fun n'est-elle pas exagérée ? Quand on connaît la puissance de la Saturn, on est en droit d'attendre toujours mieux. Bref, voici mes questions :

- 1) Destruction Derby et Wipe Out sur PC sont-ils proches des versions PlayStation ?
- 2) Serait-il possible de faire deux modes de jeu à deux sur un CD : un mode en réseau, et un autre sur écran splitté ? Ce serait trop cool, non ?
- 3) Je trouve que Sony se fiche du monde. On achète une console PlayStation 2100 F, et on se retrouve avec un « faux » câble Péritel !
- 4) Est-ce que Secret of Mana 2 est prévu en VF ? Si oui, quand ?
- 5) Est-il vrai que Sega va dévoiler son extension 64 bits en mai au cours d'un salon au Japon ? Info ou intox ?
- 6) Est-ce que les anciens Crédits Player sont encore valables ?
- 7) Il y a juste ce qu'il faut de mangas dans *Player One*. Permettez moi de vous dire que votre *Manga Player* est excellent. Continuez longtemps à nous faire plaisir, à nous, lecteurs fidèles.

Un Bubu gentil parmi les autres.

Salut Bubu Bis

Le Player Fun est une note très sub-

jective, pour ne pas dire passionnelle ! Le testeur en décide seul, et il est donc normal de la voir, parfois, monter très haut.

- 1) Sur un PC à dix mille balles, Destruction Derby est équivalent à la version PlayStation. En revanche, Wipe Out est bien en deçà !
- 2) Oui, tout à fait possible, et il est dommage que ce ne soit jamais fait. Avis aux éditeurs !
- 3) Tu fais bien de mettre faux entre guillemets. En fait, ce câble fonctionne sur la majorité des télés. On peut donc comprendre que Sony ait décidé de ne pas faire payer un surcoût aux joueurs qui n'en ont pas besoin. En revanche, il est regrettable que le fabricant ne livre pas le câble de remplacement gratuitement.
- 4) Non, pas pour le moment.
- 5) Il s'agit d'une rumeur tenace, découlant d'une autre faisant état d'un accord Sega/3DO. Mais Sega a tout démenti.
- 6) Oui.
- 7) Promis !

Sam

Salut. Moi, c'est Nico,

Je passe sur les compliments...

- 1) Pourquoi les CD PlayStation se vendent 370 F alors qu'ils coûtent peu à la production ?
- 2) Quel a été, d'après toi, le meilleur jeu PlayStation de Noël ? Lequel me conseilles-tu sachant que j'aime à peu près tous les jeux, hormis les jeux de baston ?

3) Des vendeurs de grandes surfaces m'ont dit qu'il y aurait un adaptateur PlayStation pour lire les CD vidéo, alors que les vendeurs de petits magasins disent le contraire. Lesquels ont raison ?

4) Le vendeur d'un certain magasin m'a dit que la PlayStation était en chute libre car, vu le manque d'intérêt de ses jeux, elle aurait lassé les joueurs. Est-ce vrai, ou est-ce juste une mauvaise passe comme la Saturn en a connue à sa sortie ?

Salut, et à bientôt.

Nico

Salut Nico,

- 1) Ce que tu paies lorsque tu achètes un jeu, ce n'est pas tellement le prix de sa production matérielle, mais tout le travail des programmeurs.
- 2) Bon, j'avoue, c'est Doom. Wipe Out n'est pas loin...
- 3) Sony a créé la PlayStation pour le jeu, et uniquement pour le jeu. Par conséquent, on a peu de chances de voir débarquer ce type d'extension sur la machine.
- 4) Décidément, les vendeurs n'étaient pas très en forme ! Il n'y avait qu'à passer chez quelques revendeurs au moment de Noël pour constater que les PlayStation se vendaient comme des petits pains.

Sam

Salut Sam

Je ne suis pas une de vos fidèles lectrices, mais néanmoins je trouve votre magazine très bien.

Mes questions :

- 1) Selon certaines rumeurs, Sega arrêterait le développement des jeux sur Saturn, et sortirait plus tard une Saturn 2. Vrai ou faux ?
- 2) La Saturn a-t-elle le même avenir que la 32X et la Jaguar, ou bien connaîtra-t-elle une durée de vie aussi longue que la Megadrive ?
- 3) Pourquoi les jeux PlayStation (à quelques exceptions près) sont-ils si ennuyeux ?
- 4) Magic Sam et Sam Player sont-ils deux personnes différentes ?
- 5) D'où vient Bubu ? Je n'ai rien contre lui, mais pourquoi a-t-il choisi un pseudo aussi ringard ?

La Créature

Salut le « monstre »,

- 1) On ne voit pas ce qui pourrait pousser Sega à prendre une telle décision puisqu'il a prouvé, avec VF2 et Sega Rally, que les meilleurs jeux se trouvaient également sur Saturn. Hop, une rumeur en moins !
- 2) Je doute qu'une machine 32 bits atteigne jamais une durée de vie équivalente à celle des 16 bits, qui elles-mêmes n'ont pas tenu aussi longtemps que les 8 bits. Mais, rassure-toi, la Saturn ne suivra certainement pas l'exemple des Jaguar et 32X.
- 3) Les jeux ne sont pas ennuyeux, mais on s'en lasse parfois rapidement. Ce n'est pas le cas de tous, fort heureusement.
- 4) J'ai déjà répondu à cette question, créature infidèle... Non, je ne suis pas Magic Sam.
- 5) D'où vient-il ? On aimerait bien le savoir ! Pourquoi Bubu ? Parce que c'est le seul pseudo que l'on a réussi à lui faire retenir...

Sam

Salut Sam,

- 1) J'ai lu dans ton mag que des magasins vendaient Ridge Racer Revolution, en japonais. À quand une version pour nous, pauvres petits Frenchies ?
- 2) Je trouve super la rubrique arcade, bien qu'elle soit un peu courte.
- 3) Doom 2 est-il également prévu sur PlayStation ?
- 4) Y aura-t-il un volant PlayStation ? Allez, salut vieux.

David

Salut à toi David,

- 1) Il n'y a pas de date arrêtée pour le moment, mais la version française

devrait arriver aux environs du mois d'avril.

2) D'autres la trouvent un peu longue. Alors ça équilibre ! Cela étant, on lui a accordé trois pages dans ce numéro.

3) Doom sur PlayStation intègre déjà les versions originales de Doom et Doom 2. Hexen est le prochain jeu PS réalisé par les auteurs de Doom, ID Software.

4) J'ai eu vent d'une rumeur concernant un volant pour Ridge Racer. Mais pour l'instant on n'a rien vu de concret. En revanche, il existe le NegCom. Ce n'est pas vraiment un volant, mais ça a les mêmes avantages. Simplement, au lieu de tourner, il faut tordre !

Sam

Chantage !

Vous êtes prêts à tout pour être publiés. La preuve avec ce petit pot-pourri des fins de lettres de ce mois-ci :

J'espère être publié, sinon...

- je viens à *Player* et je « fatalifie » tout le monde !

- je t'envoie un ultra combo dans la tête.

- j'écris à la concurrence.

- je ne renouvelle pas mon abonnement.

- j'déprime.

- je téléporte tous les monstres de Doom à la rédac.

- je fais livrer trois tonnes de nourriture pour chien et chat à la rédac.

- je fais grève.

- tu auras la mort de deux grands fans de DBZ sur la conscience.

- je serais obligé d'acheter un magazine à ma mère.

- je crois que j'en mourrais. Autre variante :

- Si tu veux, j'ai une sœur de 17 ans (1m85 ; 90-68-95, blonde, chaude, pulpeuse...)

Là, ça dérêpe carrément...

P-S : David, ton français est excellent ! Didi, je te conseille de lire le prochain numéro d'*Ultra Player*. Rudy, les photos de la pub pour MK3 16 bits sont celles de la version arcade. Acclaim aurait pu

le préciser... Quant à Bubu, il n'a pas l'intention d'aller faire le gnome chez Maureen pour concurrencer Crevette chez Dorothée ! Chris : une page de cynisme, ça va, six pages, bonjour les dégâts. Matthieu : bravo pour le dossier sur Mortal Kombat, quel courage ! David, tu trouveras les modalités pour commander le hors-série *PlayStation Player* dans ce numéro de PO. Leovinci : oui, PO sera toujours fidèle aux mangas malgré l'arrivée de *Manga Player*. Au contraire même ! Ino participe effectivement à l'émission Manga Zone sur MCM. Sébastien, aucun casque de réalité virtuelle n'est annoncé pour le moment sur console. D'ailleurs les casques pour PC dont tu parles, sont chers (7000 F/ pièce), et pas très convaincants ! Mickaël, s'il y a peu de tests de jeux 3DO, c'est parce que les sorties sont bien plus rares que sur les autres supports. D'ailleurs, concernant la pénurie de jeux de rôle sur PlayStation, elle ne semble pas motiver les éditeurs... À mon grand regret. Alors patience, ça devrait bien finir par arriver.

Sam

Album



Tous les films en LD NTSC

Sélection de LD Pal (France, UK)

Toutes les vidéos PAL

Les meilleures vidéos Secam VO sous-titrées

Livres & revues de cinéma

Vidéos NTSC

Nombreux DA japonais !

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

VOUS POUVEZ COMMANDER PAR :

Telephone : 16 (1) 43 25 54 76

Fax : 16 (1) 43 25 82 70

Courrier : ALBUM
7, rue Dante
75005 Paris

Stop

INFO

AU NIRVANA PANZER DRAGOON II

Un des jeux les plus triquants de la Saturn fait peau neuve. Retrouvez votre fidèle monture et laissez la magie opérer, une fois de plus...

MANGA NEWS

Comme tous les mois, voici le planning des prochaines sorties en animes et mangas.

• AB Vidéo

Anime : Dragon Ball Z 9 (en Laser-Disc).

• AK Vidéo

Animes : Blackjack 2, Cobra 6 et 7, Slow Step 3, Humming Bird, You're Under Arrest (version doublée), Blackjack 1 (version doublée janvier), Peek, Princesse Minerva, Please Save My Earth.

• Casterman

Mangas : Gon 2, Don Giovanni, Le Trou bleu, L'Habitant de l'infini 2 (disponible).

Livre : L'Univers des mangas (réédition mise à jour. Disponible).

• Ciné Horizon

Anime : Final Fantasy (en location à partir du 25 janvier, en vente à partir de mars).

• Dark Horse France

Manga : Outlanders 2 (dispo).

• Delcourt

Manga : Mother Sarah (février).

• Dragon Vidéo

Animes : Izelion, Mighty Space Miners.

• EVA

Animes : L'Ange des ténèbres 2 (dispo), Twin Dolls 2 (février).

• Glénat

Mangas : Ikkyu, Nomad 3, Dr Slump 4, Sailor Moon 6, Porco Rosso, Riot Gunnm 5, Ranma 1/2 8, Cobra (février), Bastard.

Anime-comic : Mon voisin Totoro 1 et 2 (février).

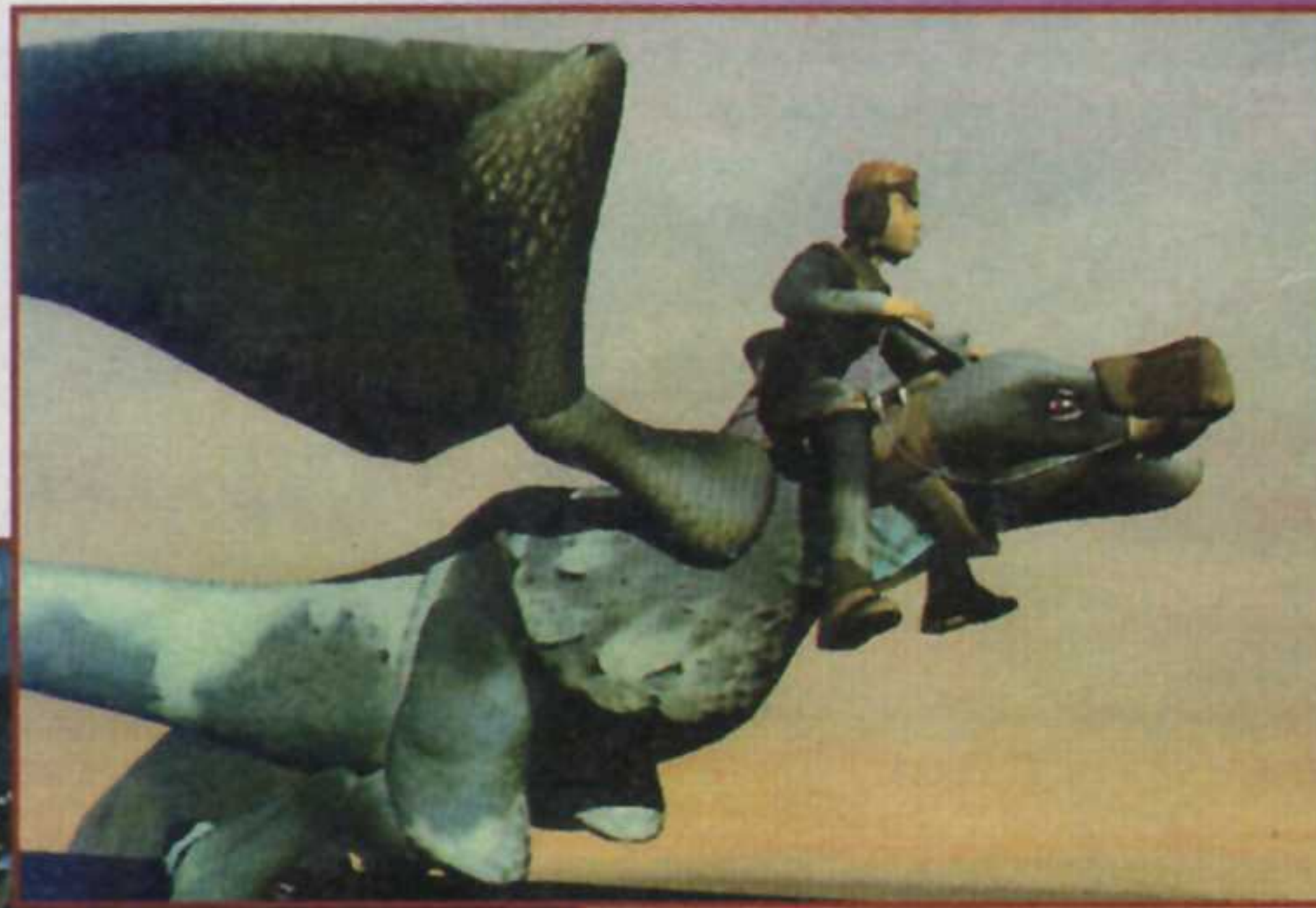
• Kami Kaze

Anime : The Hard (février).

• Kaze Animation

Animes : Armitage III 1, Yugen Kaisha 1, Kishin Heidan 1, Ranma 1/3 3^e OAV, Tenchi Muyo 2, Bubblegum Crisis 2 (dispo), Yugen Kaisha 2, Ran, La Légende verte 2, Orange Road, Tenchi Muyo 3, Moldiver 3.

Panzer Dragoon II semble encore plus beau que son prédécesseur et propose quelques nouveautés assez sympathiques. L'innovation plus frappante réside dans la « gestion » du dragon. Apparemment (le jeu est toujours en cours de développement et les choses peuvent changer), vous grandissez en même temps que votre dragon, dont les capacités évoluent au fur et à mesure qu'il prend de la bouteille.

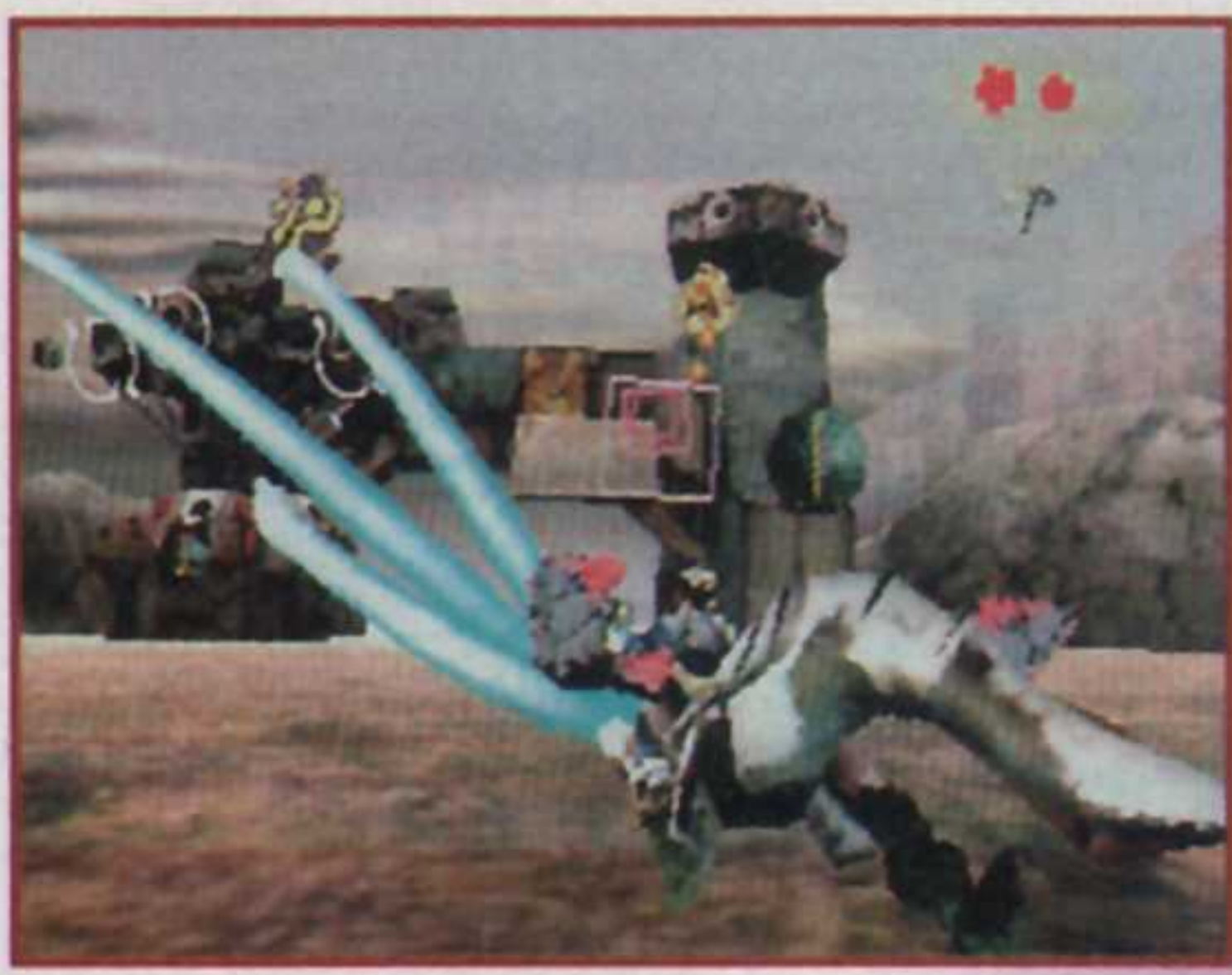


des attaques d'ennemis qui se déplacent à vos côtés. Ces séquences ont été rajoutées pour donner une impression de vitesse encore plus grande au jeu et

lui conférer un peu plus de variété. Plus tard, évidemment, vous retrouverez la capacité de voler sur le dos de votre impressionnant compagnon, comme dans le premier épisode. En ce qui concerne les armes, les systèmes de tir ont été conservés :

Sur les premiers niveaux, votre « bébé » ne peut que marcher, et les scènes de combat au sol sont rythmées par des explosions et





simple et « lock » (c'est-à-dire en visée automatique). Enfin, le nombre d'angles de vue disponible a été augmenté pour améliorer visibilité et jouabilité. Dans Panzer Dragoon II, vous avez ainsi la possibilité de regarder au-dessus de

vous pour suivre du regard des ennemis qui vous survolent. Bref, Panzer Dragoon II semble véritablement tenir du hit monstrueux. Avec son ambiance inimitable et ses séquences cinématiques somptueuses, ce shoot them up réserve

bien des surprises... Croisons les doigts, soyons patients, et espérons que Panzer Dragoon II sur Saturn tiendra toutes ses promesses...

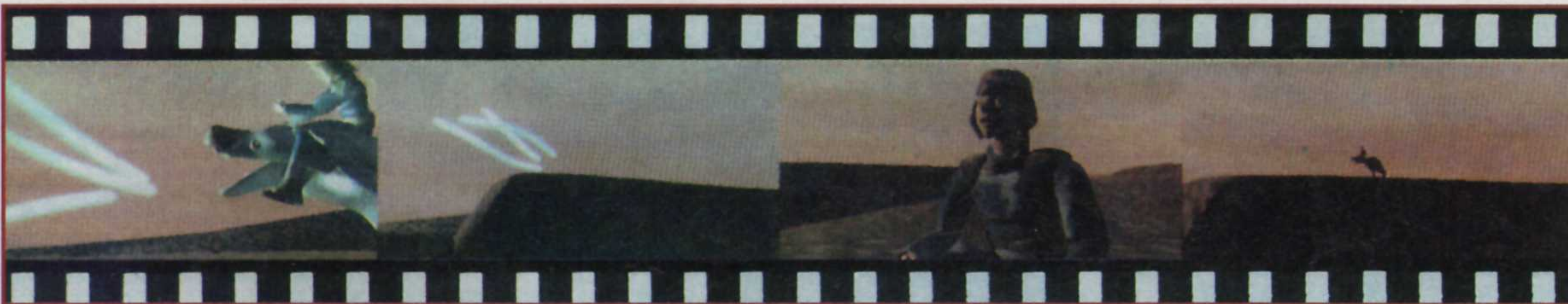
Sortie Japon : printemps 96.
Éditeur : Sega.

StOp

INFO

- **Manga Vidéo/PFC Vidéo**
Anime : Ghost In The Shell (avril /juin).
- **Samourai**
Mangas : Conspiracy (dispo), Cammy X, Princess Vampire Miyu 2, Gorgon Wingding Party, Tenchi Muyo 1.
Art-book : Candy Mon-Mon (janvier).
- **La Sirène/Kraken**
Mangas : Elémentalistes 2, Vaelber Saga 2 (disponible).
Art-book : Innocence (disponible).
- **Tonkam**
Mangas : RG Veda 2, Angel 3 (disponible), Tokyo Babylon, Video Girl Ai 10 (février).
Revue : Tsunami 18 (disponible).
Vidéos : Ushio Et Tora 3, Rhea Gall Force (date de sortie à confirmer).

UN NOUVEL ÉDITEUR !
On murmure que les éditions J'Ai Lu se lanceraient dans le manga ! Les premiers titres à paraître seraient rien de moins que Cityhunter et Dragon Quest ! Le prix des volumes devrait questionner les 25 francs. À suivre !



SEGA SONIC HÉRISSON FIGHT !

Après une première version arcade des aventures de Sonic en 1993 (un plate-forme en 3D qui n'a jamais vu le jour en France), le hérisson fétiche de Sega revient dans un jeu de... baston. Les gens de chez Sega se sont longtemps interrogés sur l'intérêt d'une telle version et ont finalement décidé de tenter le coup en comptant

sur la notoriété de leur héros. De plus, ils pensent rendre le genre plus accessible, et toucher ainsi un plus large public. Les filles, par exemple, éprouveront sans doute



moins de réticences à jouer les cogneuses en manipulant le mignon petit Tails. Du côté des personnages, on retrouvera la plupart des figures rencontrées au travers des différents Sonic (on ne sait pas encore exactement lesquelles, comptons simplement sur les indispensables Knuckles et Robotnik). Bref, l'idée est originale et l'équipe qui s'occupe du projet (AM2, qui a conçu Virtua Fighter) peut faire des merveilles.

Sortie Japon : courant 96.
Éditeur : Sega.



3615 PSX

ASTUCES SOS



NEWS



GAGNEZ DES JEUX



LE MINITEL QUI EN SAIT PLUS QUE TOI, MAIS QUI NE LE GARDE PAS POUR LUI!

PLANÈTE MANGA

Le salon Planète Manga s'apprête à ouvrir ses portes du 7 au 11 février à l'Espace Champerret. Contrairement à ce que nous écrivions le mois dernier, le film *Ghost in the Shell* y sera bel et bien diffusé. L'occasion pour vous de découvrir ce chef-d'œuvre de Masamune Shirow, dont le manga est publié dans *Manga Player*, chaque mois. Fans de la japanimation, rendez-vous sur le stand *Player One* !

JUMPING FLASH 2 : BONDISSANT

Autant vous le dire tout de suite, les informations concernant cette suite du célèbre jeu de plate-forme en



3D de la PlayStation sont encore minces. On sait seulement que le jeu sera plus long (avec une difficulté progressive), que les graphismes



auront gagné en finesse et que les bonds seront à l'honneur. Un jeu encore plus fun donc. On vous en reparle dès que possible.

Sortie Japon : printemps 96.
Éditeur : SCEI.

PREMIER DU NOM

FINAL FANTASY 1

Final Fantasy l'anime nous honore d'une version française. Deux épisodes à voir absolument !

Les plus branchés d'entre vous se souviendront peut-être que nous avons déjà consacré un dossier spécial à Rin Taro, le créateur de la série, dans le premier numéro de *Manga Player*. Basé sur *Final Fantasy V* (le jeu), *Final Fantasy 1* (l'anime) nous conte l'histoire d'une jeune fille chargée de protéger un cristal recherché par une race de -méchants- extraterrestres. Là dessus, interviennent un

jeune garçon impétueux, une pirate assez gourde mais très sexy, un capitaine de vaisseau volant débonnaire et l'esprit d'un guerrier légendaire qui ressemble à un gamin. Bref, ça part un peu dans tous les sens, mais le spectacle proposé se révèle sympathique et hautement divertissant. La recherche dans le design des personnages est évidente, l'animation de bonne facture... Il est simplement dommage que le doublage en français soit si approximatif. Les personnages remuent souvent les lèvres, sans rien dire, au terme de leurs répliques, et pour combler quelques vides, cer-



taines fins de phrases deviennent quelque peu ridicules (du genre : « Faites lui subir la torture suprême... non mais ! »). Espérons que ce problème — qui ne doit pas vous empêcher d'apprécier la haute qualité de cet anime — sera résolu lorsque sortiront les épisodes suivants.

Éd. Ciné Horizon. 60 mn.



JUMPING FLASH BIS FLOATING RUNNER

Dans ce nouveau *Jumping Flash* sur PlayStation, vous vous retrouvez perdu dans un monde de cristal en 3D. Là, vous incarnez au choix Rei, un jeune garçon attiré par l'aventure, ou Cress, une jeune fille blonde tout aussi débrouillarde. Le jeu, qui fait beaucoup penser à *Jumping Flash*, vous propose d'évoluer dans six décors différents, chacun caractérisés par une couleur. Le rouge est le niveau du feu, le vert celui des plantes, etc. Pour vous débarrasser de vos adversaires, vous pouvez soit leur sauter dessus, soit utiliser un fusil (à la puissance de feu variable). Classique. Assez simple graphiquement, avec des décors en 3D faces pleines (pas de textures appliquées), *Floating Runner* semble tout de même très fun et sympa à jouer. Reste à tester son intérêt et sa jouabilité, ce qui sera fait dès le mois prochain, si tout va bien...



Sortie Japon : janvier 96. Éditeur : Exting Entertainment.

MICKEY & DONALD'S MAGICAL ADVENTURE 3

Mickey réapparaît sur Super Famicom pour de nouvelles péripéties ! À défaut d'être révolutionnaire, il interpellera votre fibre nostalgique.

Mickey Mouse et Donald Duck célèbrent leur retour sur la 16 bits de Nintendo dans une nouvelle aventure toute en couleur. Utilisant le même style de graphismes que ses prédécesseurs Mickey Magical Quest ou Aladdin, ce jeu semble très intéressant. On y retrouve le système de combinaisons d'objets pour aider les deux héros au fur et à mesure de leur progression. Certains boss de fin de niveau utilisent, bien sûr, le célèbre mode 7 de la SN. Mais le réel intérêt de ce soft, c'est que l'on peut parcourir le jeu de façons diffé-



rentes en dirigeant au choix Donald ou Mickey. Une cartouche qui devrait satisfaire tous les fans de Disney et de jeux de plate-forme. Reste à espérer qu'il sera importé officiellement en France, car les produits sur cette console vont commencer à se faire de plus en plus rares. L'appel est lancé.

Sortie Japon : NC.
Éditeur : Capcom.



StOp INFO

TINTIN AU TIBET SUR GAME BOY

Tintin au Tibet débarque sur portable. Fidèle à sa grande sœur, cette mouture conserve l'essentiel de ses qualités. Bien sûr les graphismes perdent en finesse, mais si la jouabilité tient la route, le challenge devrait être de taille !

Sortie France : mars.
Éditeur : Infogrames.



CHRONICLES OF THE SWORD

Psygnosis concocte un nouveau jeu qui devrait sortir au cours du premier semestre sur PlayStation. Chronicles of the Sword, dévoilé au dernier CES de Las Vegas, vous propulse aux temps des légendes du roi Arthur, de Merlin l'enchanteur et des chevaliers de la Table ronde. Dans ce RPG aux graphismes très prometteurs, vous incarnerez Sir Gwain et serez amené à défendre le roi lui-même et les intérêts du pays, face aux sombres desseins de la maléfique sorcière Morgane. Sur la version définitive de ce jeu, il devrait y avoir plus de soixante lieux à explorer, basés sur des références archéologiques. Utilisant des techniques cinématographiques, les combats contre humains et autres monstres de l'époque sont annoncés comme étant spectaculaires. Le jeu sera-t-il aussi exceptionnel qu'on le prétend ? En tout cas, la rédaction de *Player* l'attend avec impatience...



Sortie France : courant 96.
Éditeur : Psygnosis.

36
15

DBZ[®]



Tous les **COMBATS**
détaillés un par un !



Tous les **PERSONNAGES**
fichés un par un !



Tous les **ÉPISODES** des
mangas et de la série Tv



GAGNEZ des collections
d'Art-Book, vidéos...

TOUT DBZ SUR MINITEL

Édité par Pixtel (1,29 F/mn)

VIRTUA FIGHTER MENACÉ ? FIGHTING VIPERS

Attention les yeux ! Dans quelques mois, devrait débouler, sur Saturn, le jeu de baston le plus violent de la Terre !

Fighting Vipers, le nouveau jeu de combat de Sega en arcade est prévu sur Saturn. Il semble assez proche de la borne, et il en conserve toutes les caractéristiques : huit combattants, un système de boutons à la Virtua Fighter (guard, punch, kick) et une aire de



combat se situant dans un lieu clos. Chaque protagoniste porte différentes protections qui s'endommagent selon les coups reçus. Lorsqu'elles sont détruites, les dégâts subis se révèlent deux fois

plus importants. Voilà un jeu impressionnant, manifestement violent, qui devrait ravir les fans de Virtua Fighter. En tout cas, Chris a du mal à contenir son impatience...

Sortie Japon : NC.
Éditeur : Sega.

RÉSULTATS DU QUIZ 36 68 PARU DANS PLAYER ONE N° 59

Du 1^{er} au 20^e prix : 1 K7 vidéo You're Under Arrest.

AINUNE Franck de Beauvais, ALORY Frédéric de Paris, AYMANS Alexis de Chalon-sur-Saone, M. BABASANI de Dunkerque, BELLMAISON Grégory de Orbec, CHARNOLE Sébastien de Le Bar Saint Martin, CHENEVIER Cédric de Le Pin, COQUEL Cédric de Faurole, M. DESANTAO de Vierzon, GALLA Dimitri de Vannes, GRUSON Jessy de Romilly-sur-Seine, KERAMBRUN Yoanne de Plougrescant, M. LESCLAUX de Mont-de-Marsant, LEYNIER Laurent de Chartres, PEYONEY Joffroy de Paris, POUIVE Pierre de Plumergat, QUIHE-NEUF Pierre de Crossac, RIBEIRO José de Rochefort-en-Yvelines, SEQUERIA Sergio de Villeneuve-Saint-Georges, TIRAGALLO Aurélien de Lambesc.

RÉSULTATS DU QUIZ 36 68 PARU DANS PLAYSTATION PLAYER

1^{er} prix : 1 jeu Rayman PlayStation + 1 tee-shirt Rayman + 1 montre Rayman + 1 aeroprop Rayman.

TAURON Jérôme de Isle.
Du 2^e au 10^e prix : 1 tee-shirt Rayman + 1 montre Rayman + 1 aeroprop Rayman.

DI MEO Christophe de Fresnes, DU MAITRE Florian de Brives, FOUCHER Ludovic de Saint Maur, GABELLINI Kevin de Cannes-la-Boca, GARCIA José de La-Seyne-sur-Mer, GUZIK Sébastien de Beauchamp, LECOANET Bernard de Eloyes, STEPHAN Richard-Steve de Colbec-les-Elbeuf, VANTHUYNE Pascal de Dunkerque.

RÉSULTATS DU QUIZ 36 68 PARU DANS PLAYER ONE N° 58

Du 1^{er} au 5^e prix : 1 jeu Loaded PlayStation + 1 tee-shirt Gremlin.
BEROT Jérôme de Doubs-la-Délivrance, BIAGINI David de Istres, GUILLAUME Aurélien de La Ciotat, MUNOZ Vincent de Beaurains, PILON Jean de Fresnes.

RÉSULTATS DU CONCOURS DOOM PARU DANS PO N° 59

1^{er} et 2^e prix : 1 PlayStation + 1 jeu Doom + 1 tee-shirt Ultimate Doom.
GIRARD Laurent de Meythet, MATTE Samuel de Nogent-sur-Oise.
Du 3^e au 20^e prix : 1 jeu Doom sur PlayStation + 1 tee-shirt Ultimate Doom.

BALME Thierry de Colombes, BERGER Cyril de Montluçon, BLINKER Audrey de Noisy-le-Grand, BRISIDO Christine de Les Mureaux, COUTURIER Noël de Troyes, DUCROCQ Thomas de Saint Pierre, FOUCHARD Françoise de Cancale, JOLLIVET Romain de Cholet, LABENNE Mathieu de Bordeaux, LONGUET Thibault de Corbeil-Essonnes, MARIE M France de Baron-sur-Odon, MIDY Philippe de Colombes, MOREAU Gilles de Strasbourg, RAMETTE Micheline de Muides-sur-Loire, RATHAR Rosette de Noisy-le-Grand, SIMON Nicolas de Bouvignies, THAI Alexis de Vernou, VERNOUILLET Georges de Asnières-sur-Seine.

MEGADRIVE ISS DE LUXE

International Superstar Soccer Deluxe, jeu de foot ultime sur Super Nintendo, arrive dès le mois d'avril sur Megadrive ! Très attendu, il devrait tenir toutes ses promesses avec notamment la possibilité de jouer à huit simultanément. Et si la jouabilité n'a pas changé, on imagine le carton... Rendez-vous donc dans deux mois.



Wolfen prépare déjà le test pour Player One !

Sortie France : avril 96.
Éditeur : Konami.

FANZINES

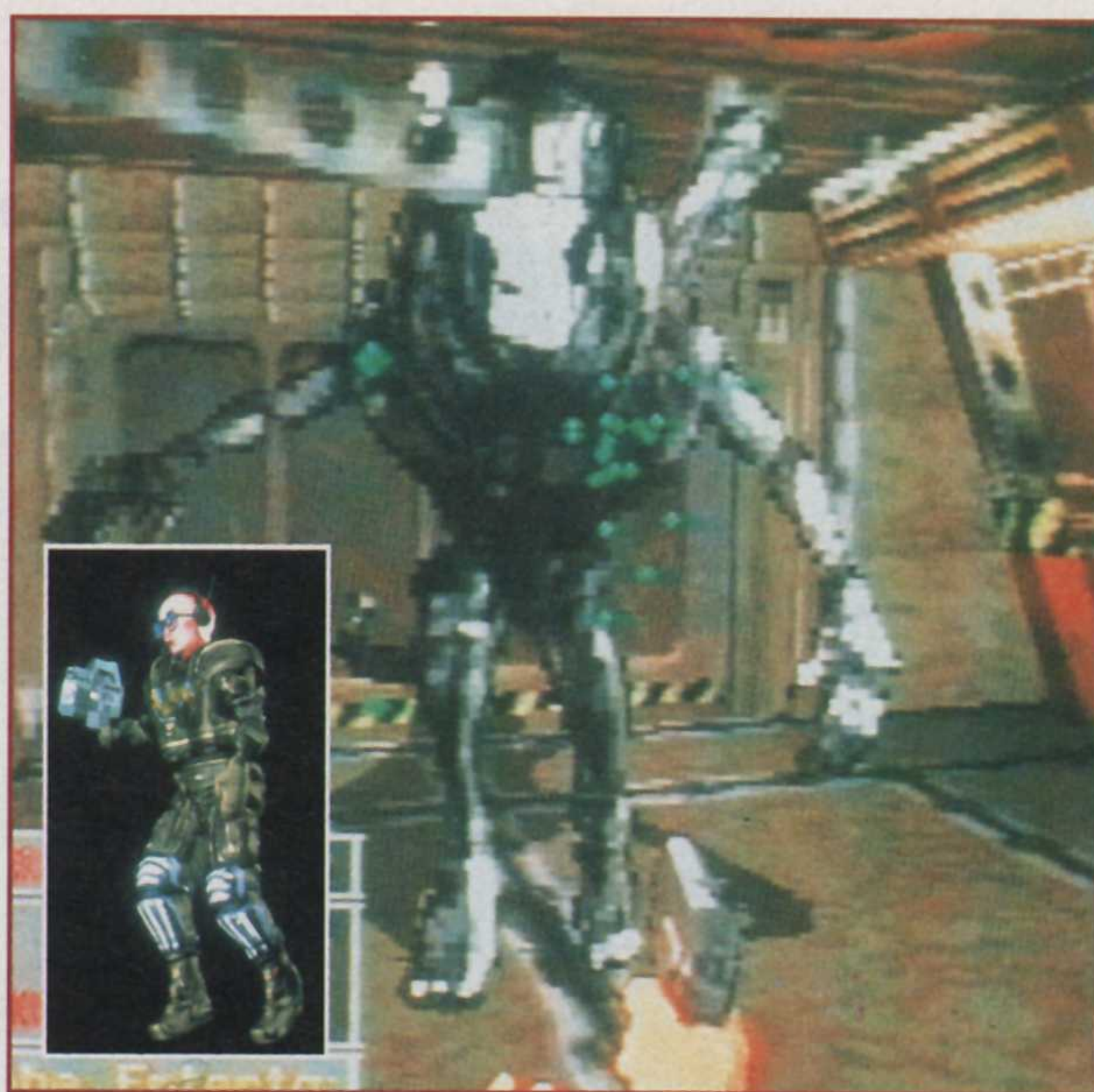
Les mangas et la japanimation continuent d'inspirer les « fanzineux ». Pour preuve, ces deux nouvelles parutions : Celia et... Popo Color ! Le premier est sous-titré « le magazine des guerrières ». Très sympa, il contient comme de juste des articles sur des héroïnes comme Sailor Moon et un papier fort intéressant sur les arts martiaux et les grands maîtres qui ont inspiré Akira Toriyama pour Dragon Ball.

Derrière Popo Color, on trouve une partie de l'équipe de Grodada, en l'occurrence l'inénarrable Charlie Schlingo. Popo Color propose un cocktail rigolo et expérimental de bédés (françaises et japonaises) et de délires divers (des photos par exemple). Complètement excentrique, ce zine apporte un brin d'air frais (ou plutôt un gros pet) au fanzinat-manga. Pour vous le procurer, écrivez à : Popo Color, 5, rue Guillaume-Bertrand, 75011 Paris



RIPLEY REPLAY ALIEN TRILOGY

La célèbre série SF débarque sur PlayStation et Saturn. Une bonne dose d'angoisse au pays des horreurs...



Doom aurait-il du souci à se faire avec l'arrivée d'Alien Trilogy ? Ce jeu, reprenant les trois épisodes de la célèbre



saga, vous plonge dans un univers confiné, peuplé d'une faune hargneuse d'aliens. Vous déambulez dans un gigantesque mic-mac de couloirs sombres et humides. À tout moment le danger peut vous sauter à la gorge ! Réflexes et sang-froid sont donc de rigueur dans ce jeu en 3D. Très prenant, Alien Trilogy devrait connaître un succès immédiat.



Sortie France : mars (PlayStation) et avril/mai (Saturn).
Éditeur : Acclaim.

StOp INFO

RÉSULTATS DU CONCOURS STAR WARS PARU DANS PLAYER ONE N° 59

1^{er} prix : 1 BD Star Wars L'Héritier de l'Empire, dédicacée par Vatine & Blanchard + 1 BD Star Wars L'Empire des Ténèbres + la trilogie Star Wars (3 K7 vidéo) + 1 jeu vidéo Super Return of the Jedi pour Game Boy + 1 pocket L'Héritier de l'Empire.

BLANC Julien de Montfavet.

Du 2^e au 10^e prix : 1 BD Star Wars L'Héritier de l'Empire + la trilogie Star Wars (3 K7 vidéo) + 1 jeu vidéo Super Return of the Jedi pour Game Boy + 1 pocket L'Héritier de l'Empire.

AFONSO Nicolas de Taverny, BRITNEFF Peter de Saint Maurice Montcouronne, CHOLLET Frédéric de Moisenay, GOUBE-REAU Pascal de Rueil-Malmaison, HUE David de Guichainville, LECROQ Julien de Montvilliers, LEROUX Stéphane de Coutances, PAULET Aurélien de Nanteuil-le-Haudouin, TOUPET Samy de Noisy-le-Sec.

Tous les résultats complets des concours peuvent être consultés sur le 3615 Player One.
(3615 : 1,29 F/mn)

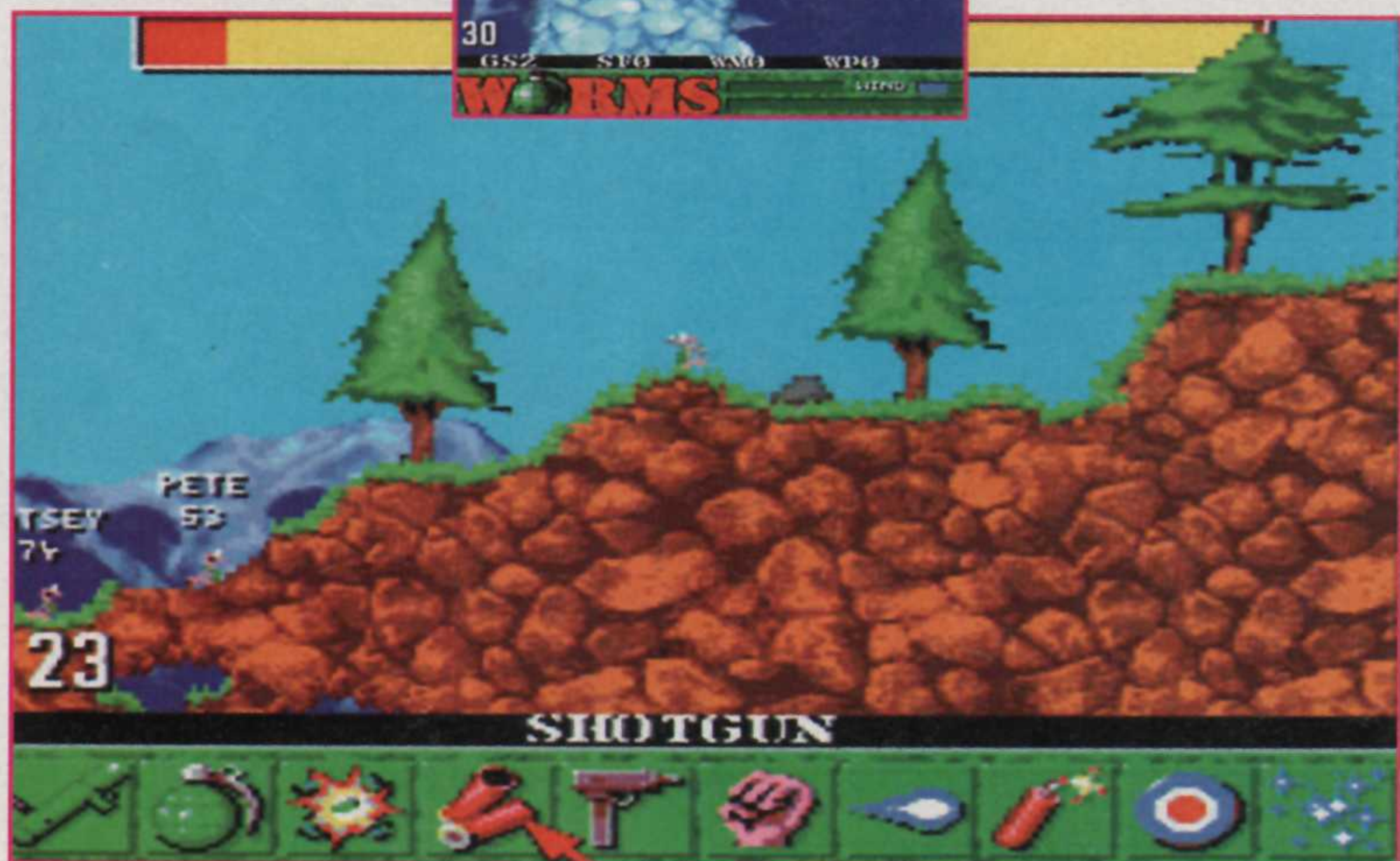
LOMBRICMANIA WORMS



S'attaquant à tous les sports, les petits vers guerriers de Worms débarquent sur MD et GB. Pas de surprise, ces versions sont moins belles que celles déjà testées sur PlayStation et Saturn. La GB, en particulier, s'en sort plutôt mal avec ses options moins nombreuses et

ses graphismes vraiment très sombres. Pour la Megadrive, le bilan est plus positif, l'esprit originel du jeu étant complètement respecté. Reste à voir la jouabilité de ces deux versions, ce qui sera fait prochainement dans Player.

Sortie France : mars.
Éditeur : Océan.



VITE !

Demandez-nous notre catalogue : 32 pages couleur de mangas, vidéos, goodies, jeux vidéos...

Vous recevrez immédiatement celui présenté ci-dessus ainsi que les prochains au fur et à mesure de leur sortie.

Téléphone : (16.1) 49.76.19.63
Fax : (16.1) 43.97.32.36
Minitel : 3615 BOUTIQUETOON
Courrier : LA BOUTIQUE TOON
BP 249
94102 SAINT-MAUR Cedex

QUI ? VOUS N'AVEZ PAS ENCORE LE CATALOGUE DE LA BOUTIQUE TOON ?



StOp INFO

VIRTUA FIGHTER CG PORTRAIT SERIES

De plus en plus fou !
Les personnages de Virtua
Fighter ont droit à tous les



honneurs
avec la
parution
de ces
CD très
spéciaux
sur
Saturn.

Les Portrait
Series regroupent, pour cha-
que personnage, de superbes
images accompagnées de
musiques. Un luxe destiné aux
seuls fans de la série, mais
quel pied ! Prix de ces petites
merveilles : 1 280 yens (envi-
ron 65 francs).

Sortie Japon : disponible.
Éditeur : Sega.

SEGA WORLD

Un nouveau fanzine dédié à
la Saturn vient de voir le jour :



Sega World.
Bien réalisé, il
propose des
infos intéres-
santes et une
mise en page
agréable.
En dix-huit
pages, vous

découvrirez l'essentiel de
l'actualité Saturn. Sega
World est vendu 10 francs en
noir et blanc et 20 francs en
couleurs par abonnement.
Pour plus de renseignements,
vous pouvez contacter David
Grimm au :
43 65 48 77.



3615 PLAYER ONE

Jouez sur le 3615 Player One et
gagnez
des cadeaux
Golden Eye.



3615 : 1,29 F/mn

DÉMENT PATLABOR 2

Inspiré du manga
Mobile Police
Patlabor de Yuuki
Masami, cet anime
est dans l'esprit
du premier volet.

L'animation est quasi parfaite,
l'ambiance captivante et le scé-
nario plutôt complexe. Amateurs
de guerriers blonds, passez votre che-
min ! Cet anime, fouillé jusque dans les



moindres détails, exige une certaine
concentration pour être entièrement
compris (les connaisseurs feront vite le
parallèle avec les OAV 5 & 6 et le pre-
mier film). Pour résumer, l'histoire se
passe à Tokyo, quelques années après
la chute de la tour du projet Babylone.
Un groupe de personnalités haut pla-
cées dans les sphères politiques, indus-
rielles et militaires cherchent à déclen-
cher un conflit de grande envergure
entre la police nationale et les forces
d'auto-défense du Japon. La guerre
civile qui s'ensuivrait donnerait un nou-
veau souffle à l'industrie de l'armement
en perte de vitesse. Goto, le comman-
dant de la 2^e section de véhicules blindés
est alors contacté par un mysté-
rieux agent du contre-espionnage... Que
les fans d'action se rassurent : quel-
ques scènes mouvementées viendront
les réveiller dans le dernier tiers du film,
et les vieux labors seront de retour une
dernière fois... Finesse graphique, ani-
mation détaillée, haute teneur philoso-
phique, version française réussie : voilà
un film pour lequel tout fan d'animation
devrait réserver une soirée.

Manga vidéo. 108 mn.



UN PUR RPG : TALES OF PHANTASIA

Namco nous avait habitués depuis quelque temps à des jeux
32 bits en mettant plein la vue. Et voilà que, sans en avoir informé
personne, il nous sort de sa manche un petit RPG qui
devrait arriver incessamment sous peu sur Super Famicom.

Les graphismes de cette cartouche, hauts en couleur, ressemblent
(comme les derniers Final Fantasy) énormément à
ceux des jeux Square Soft. Cette aventure épique
devrait maintenir les fans du genre scotchés devant
leur petit écran. Et ceux que
la langue du pays du Soleil-
Levant repousserait de
façon presque viscérale se
réjouiront : Namco aurait
déjà envisagé de le faire tra-
duire en américain pour
une sortie cette année sur
Super Nes. Rendez-vous le
mois prochain dans les
Over the World.



Sortie au Japon : février.
Éditeur : Namco.



EN FÉVRIER, LES GRÈVES RECOMMENCEZ. (NOOOOOON!)

LA VIDEO DBZ 99F

Et 399F les 4 au choix plus un sachet Hero Collection ! Tralalalière !

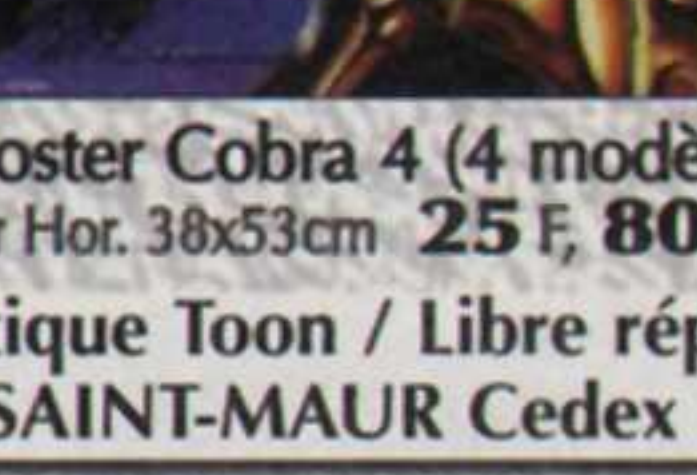
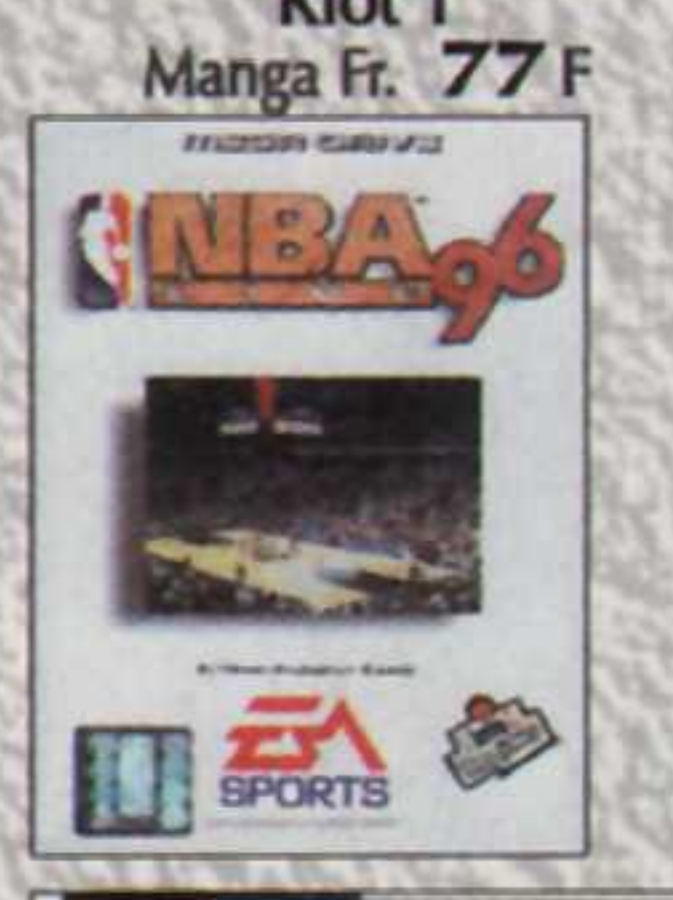


LA BOUTIQUE TOON se devait de participer à la première émission TV sur les mangas... C'est chose faite avec Mangazone, émission quotidienne sur MCM.



13615 TOON

Le minitel de la japanimation... Dialogue, infos, jeux primés, agenda, bases de données... Édité (magistralement!) par Pixtel, 1,29F/mn.



OH ? C'EST VRAI ? DES JEUX VIDÉOS À LA BOUTIQUE ?

SONY PLAYSTATION 349F le jeu
 FIFA SOCCER 96
 PGA TOUR GOLF 96
 SHOCKWAVE ASSAULT
 VIEW POINT
 ROAD RASH (9/2/96)
SEGA MEGADRIVE 349F le jeu
 FIFA SOCCER 96
 NBA LIVE 96
 PGA TOUR GOLF 96
SEGA SATURN 369F le jeu
 FIFA SOCCER 96
 HI HOCTANE
 THEME PARK

SUPER NINTENDO 379F le jeu
 FIFA SOCCER 96
 JUNGLE STRIKE
 NBA LIVE 96
 NHL HOCKEY 96
 3DO
349F le jeu
 SHOCKWAVE 2
 PSYCHIC DETECTIVE
FIFA SOCCER 96

INFORMATIONS UTILES

- Découpez, photocopiez ou recopiez sur papier libre le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition.
- Jour J ! Vos commandes Colissimo et Chronopost sont expédiées le jour même où nous les recevons.
- Si votre commande ne peut être traitée, nous vous prévenons par courrier.
- Notre catalogue couleur (32 pages) est gratuit, il suffit de nous le demander.
- Grâce aux Points Toon que vous gagnez avec chaque commande, (explications dans le catalogue), vous aurez droit à des articles gratuits !

Renseignements, commande, livraison, service après vente: **(16.1) 49.76.19.63**
 Lu-Ve: 10h-19h Sa: 10h-18h
3614 TOON 24/24h 0,37F/mn

BON DE COMMANDE À retourner à : La Boutique Toon / Libre réponse n°268 (sans affranchir) 94109 SAINT-MAUR Cedex

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

CADEAU Un calendrier japanimation 96 édité par La Boutique Toon. 12 pages couleur. Pour toute commande avant le 29/2/96 ! **Gratuit**

CADEAU 6 TOON'S Originaux dessinés spécialement pour vous ! Pour toute commande de plus de 250F avant le 29/2/96. **Gratuit**

CADEAU Nouveau catalogue 32 pages couleur (sans obligation d'achat) **Gratuit**

NOM : _____
 PRÉNOM : _____
 ADRESSE : _____
 CODE P. : _____
 VILLE : _____
 PLO296 _____

Date de naissance : _____

(QUEL QUE SOIT LE NB. D'ARTICLES)
FRANCE MÉTROPOLITAINE :
 Envoi normal (5 jours env.) 27 F
 Envoi Colissimo (J+2) 37 F
 Envoi Colissimo recommandé 49 F
CHRONOPOST (J+1) 76 F
EUROPE : (éco. recommandé) 60 F
DOM/TOM : Sur devis, au coût réel
Contre-remboursement : ajoutez 39 F
TOTAL À PAYER
 Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
 Mandat (ordre : «Pixtel»)
 Contre Remboursement
 Eurochèque (ordre : «Pixtel»)
 CB, Visa, Eurocard, Mastercard
 N° _____
 Signature : _____
 Expire à fin : ____ / ____ / ____

Stop INFO

SUPER HANG ON 95 SUR SATURN

Vous l'avez peut-être vu dans les OTW il y a quelque temps. Vous aurez alors constaté que la version japonaise ne nous avait pas emballés. C'était joli, mais pas bien rapide et surtout d'une jouabilité... Enfin bon, il serait question de modifier le jeu avant les prochaines sorties américaines et européennes. Un bon conseil : guettez notre test pour connaître l'épilogue de l'affaire.

Sortie France : mars.
Éditeur : Sega.



STREET FIGHTER ZERO

Alors que la version PlayStation de SF Zero est testée dans la rubrique Over the World de ce numéro, la mouture Saturn sera disponible au Japon au moment où vous lirez ces lignes. Il ne devrait guère réserver de surprises et ressemblera sans doute, lui aussi, énormément à la version arcade.

Sortie Japon : fin janvier.
Éditeur : Capcom.



NOSTALGIE ! GUYVER

L'anime Guyver fait partie de ces OAV qui vieillissent bien. Même si ce n'est pas une production récente, l'animation et le style graphique tiennent honorablement la comparaison face aux productions actuelles.

L'histoire de Sho, lycéen transformé malgré lui en arme biologique, est le point de départ de cette série qui intègre un maximum de bastons entre créatures bi-mutantes et le héros, vêtu de son armure vivante, Guyver.



arraché à sa bande d'orphelins pour rejoindre une organisation en rébellion, qui lutte contre l'armée nazie et

Les fans de blast seront collés à leur écran tout le long des scènes de combat ; les autres découvriront un anime d'action identique au célèbre manga dont il est tiré. Mais il est plutôt à conseiller aux nostalgiques de l'animation en raison de son grand âge.

Éd. Manga vidéo. Vol. 3 & 4, 60 mn.



ANTICIPATION KISHIN HEIDAN

Ce DA aux graphismes originaux nous narre l'histoire de Taishi, un gamin

de mystérieuses créatures venues d'une autre dimension. Il découvre alors les Kishin Heidan, sorte d'ancêtres des méchas. L'aventure est géniale malgré des débuts un peu énigmatiques, et on arrive au bout s'en rendre compte ! On est vite envoûté par l'atmosphère « rétro/anticipation », et séduit par le charme des personnages, loin des stéréotypes. C'est très bien fait et prenant. Du grand art, croyez-moi. Si vous ne

devez acheter qu'une vidéo ce mois-ci, à part Patlabor 2, Kishin Heidan est le meilleur choix possible.
Kaze vidéo. Vol.1. 60 mn.



VIRTUAL ON MIEUX VAUT TÔT QUE JAMAIS !

Alors que Virtual On vient récemment de sortir en arcade, son adaptation est déjà prévue sur Saturn. Ce jeu de robots guerriers, qui vous fait combattre sur une aire de jeu immense (un peu comme dans Cyber Sled), propose différentes armes : canons à paticules, missiles, épées laser... De quoi mettre une chaude ambiance ! C'est l'équipe AM3 de Sega qui est pressentie pour la conversion (les photos que nous vous présentons ici sont celles de l'arcade), mais rien n'est encore sûr. En tout cas, Sega va s'atteler à la tâche rapidement, et cette nouvelle, en elle-même, est plutôt rassurante.

Sortie Japon : NC. Éditeur : Sega.



36 15 PLAYER ONE

Venez tester vos connaissances sur le
36 15 Player One et
gagnez des jeux Zoop.



36 15 : 1,29 F/mn.

PLAYSTATION NEED



FOR SPEED



Le hit de la 3DO débarque sur PlayStation ! Fans de conduite, accrochez vos ceintures...

Milouse vous le dira : Need for Speed est une simulation de conduite réaliste, à l'intérêt énorme. Bonne nouvelle donc pour ceux qui ne s'y sont jamais essayés. Il devrait normalement débouler sur PlayStation le mois prochain. Les ingrédients, inchangés par rapport à la version 3DO, paraissent toujours aussi alléchants : Porsche, Ferrari, Lamborghini, Viper pour les voitures, circuits somptueux et pilotage pointus... Une merveille !



Sortie France : mars.
Éditeur : Electronic Arts

VIOLENT SPACE HULK

Avec Alien Trilogy, Space Hulk est le second jeu à la Doom qui devrait normalement voir le jour sur une 32 bits. Issu du PC, il vous met dans la peau d'un GI du futur dont la mission est de délivrer un vaisseau spatial de

l'emprise des Genestealers. Le ton étant donné, Space Hulk vous plonge dans une action soutenue où vous devez canarder tout ce qui bouge, avec toutefois un aspect recherche important.

Prévu sur Saturn et PlayStation, il promet de belles heures de jeu...

Sortie France : mars.
Éditeur : Electronic Arts.



SOS PLAYER



Tu recherches des codes inédits, des astuces de tueur, des cheats à tomber par terre ? Tu veux tout savoir sur les jeux vidéo, les mangas ou Dragon Ball ?

Pas de panique !!!



36 69 77 33

Les players ont sélectionné des tonnes d'astuces et d'informations sur les meilleurs jeux.

**Player One
100%
information**

Stop INFO

BOULIMIQUE, LE NOUVEAU KIRBY

Kirby Super Deluxe, le héros rondouillard de Nintendo revient sur Super Famicom dans des aventures placées sous le signe de la diversité. Toujours capable d'aspirer ses ennemis afin de s'octroyer leurs capacités, Kirby peut en récupérer, cette fois-ci, vingt-quatre différentes. Kirby Super Deluxe devrait faire son petit effet, la cartouche occupant tout de même 32 mégas.

Sortie Japon : février.
Éditeur : Nintendo.



SIM CITY LIMITED

Dernier en date dans la série, Sim City Limited sur Super Famicom vous propose de gérer une ville plutôt que de la construire. Les habitants, visibles dans cette version, doivent bénéficier du maximum de confort, et vous devez concentrer vos efforts sur leur bien-être.

Sortie Japon : juillet.
Éditeur : Imaginer.



SHIROW AUX COMMANDES HORNEDED OWL



Premier du genre sur PlayStation, ce jeu de tir vous met dans la peau d'un robot surarmé, en mission pour sauver la terre...



Édité par Sony, Horned Owl nous est parvenu à la rédac à deux jours du bouclage. En urgence, nous avons découvert la bête, désignée par Masamune Shirow, célèbre auteur de mangas dont Ghost In The Shell, que les lecteurs de Manga Player connaissent bien. Le principe du jeu est simple, puisqu'il s'agit de

blaster tout ce qui bouge ! Vous êtes aux commandes d'un robot ultra-perfectionné que vous ne pouvez pas diriger. À l'instar de Panzer Dragon sur Saturn, ses déplacements sont entièrement gérés par la console. Afin d'améliorer la jouabilité — au paddle, ce n'est pas évident — un gun en plastique est prévu. Il devrait



rendre ce soft encore plus attractif, d'autant plus que l'on peut y jouer à deux simultanément. Horned Owl devrait débarquer en France dans quelques mois. Bubu est sur les rangs pour le test...

Sortie France : mai.
Éditeur : Sony.

LE TÉNÉBREUX BLACKJACK

AK Vidéo vient de sortir la première OAV inspirée par le manga de Osamu Tezuka. Le résultat ? Un chef-d'œuvre de la japanimation ! Blackjack est le nom d'un médecin hors du commun : entièrement couvert de cicatrices, ce grand échalas, vêtu d'une cape noire à l'aspect résolument gothique, a voué sa vie à résoudre les cas médicaux les plus étranges. Très populaire au Japon, le manga Blackjack (qui sortira cette année en édition française chez Glénat) a donc généré une série d'OAV dont le premier segment vient

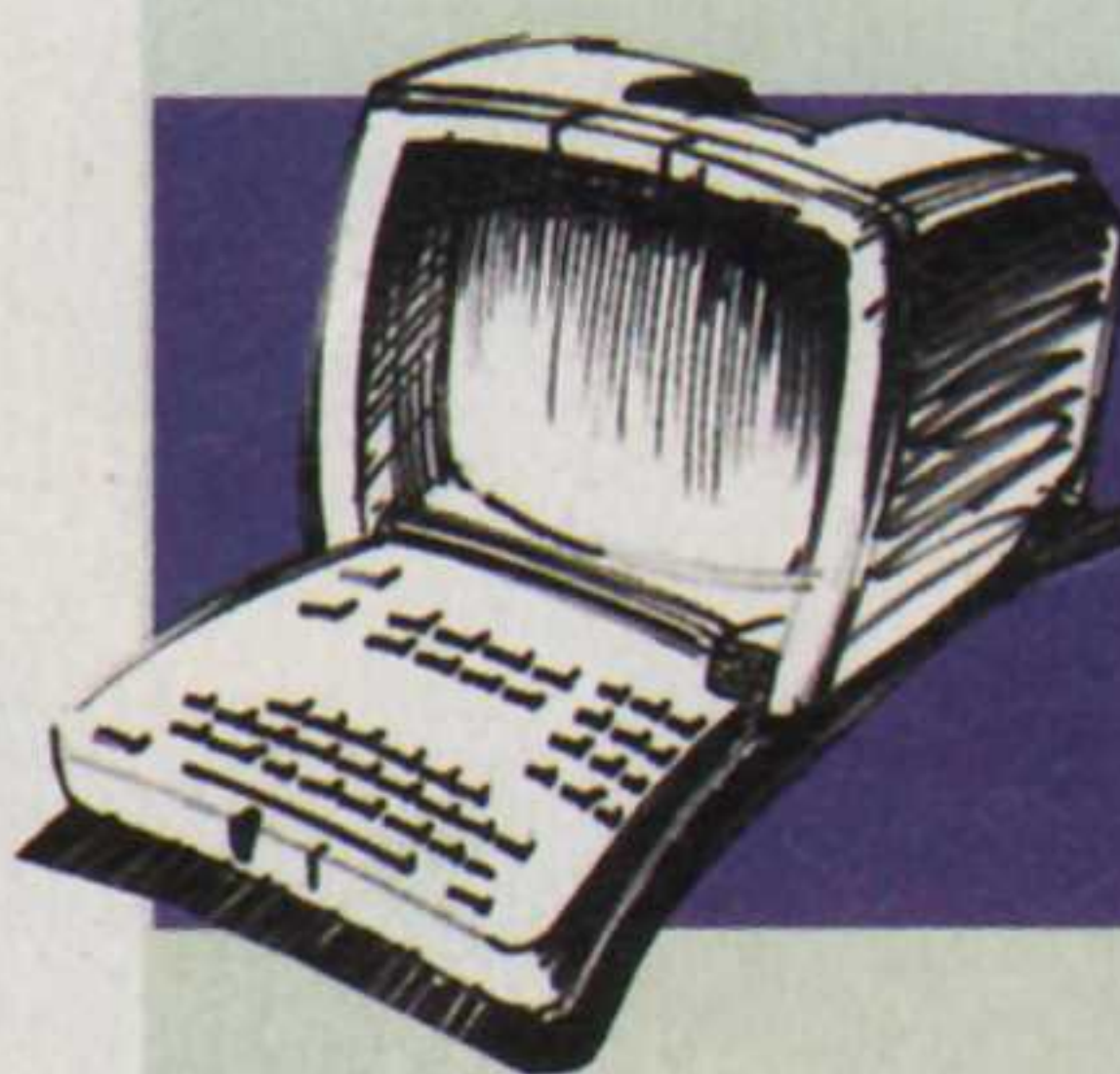
d'être traduit (en VOST) par AK Vidéo. Dans cet épisode, Blackjack enquête sur une épidémie malsaine et surnaturelle qui décime les habitants d'une petite île : la Kimailia. Les victimes, qui souffrent atrocement, doivent ingurgiter des quantités hallucinantes d'eau (quinze litres par jour !), qu'ils expulsent quelques heures plus tard par tous leurs pores et leur bouche. À terme, c'est la mort, qui se manifeste par une bizarre lumière semblant jaillir du plus profond du corps des malades. Blackjack va donc essayer de trouver l'origine de cette abomination...

Dirigée par Osamu Dezaki (Golgo 13), cette OAV frappera par son style graphique vraiment glauque, qui flirte généralement avec le gothique. Admirablement réalisé, cet anime tranche avec le tout-venant de la production et constitue un des



musts récents de l'animation nipponne. Mais attention ! bien que très fascinant, ce spectacle n'est pas à mettre entre toutes les mains...

Éditions AK Vidéo.



36 15
PLAYER ONE

Retrouve sur le 36 15 Player One la liste des tests, des plans et astuces et des dossiers déjà parus.
Rubrique Player One Mag'.



36 15 : 1,29 F/mn.



ÉPOUVANTE EN 3D ! BIO HAZARD

Élargissant ses horizons ludiques, Capcom nous fait profiter de son premier jeu en 3D sur PlayStation. Angoissant...



remplie de monstres sanguinaires, prêts à vous faire sauter la tête à n'importe quel moment. Sublimement réalisé, Bio Hazard semble bénéficier d'une ambiance « tripante » qui vous laisse hypnotisé devant votre écran de jeu, les doigts crispés et les paumes moites.

Zombies, chauve-souris, vers immenses... La galerie des créatures est variée et la mise en scène, avec les attaques surprises, paraît très réussie. Un jeu à déconseiller aux âmes sensibles...

Sortie Japon : avant le printemps.
Éditeur : Capcom.

Pour son premier coup d'essai, le célèbre éditeur japonais n'y va pas de main morte puisqu'il vous propose de participer à un véritable film d'horreur interactif. Manipulant les membres d'une équipe d'agents spéciaux, vous vous retrouvez dans une bâtisse ancienne



Ces images du jeu sont issues de la démo fournie avec Street Fighter Zero sur PlayStation.



CAPTAIN KID DANS MANGA PLAYER

Pour tous les fans de mangas, et on sait que vous êtes nombreux, nous vous signalons que Manga Player, le petit frère de Player One, publie depuis deux mois déjà une nouvelle série : Captain Kid. C'est une histoire de pirates

pleine d'humour et d'action. À ne pas rater ! Pour mémoire, on vous rappelle quand même que Manga Player vous donne à lire quatre autres séries : Ghost In The Shell, You're Under Arrest, 3x3 Eyes et Gunsmith Cats. C'est qu'il carbure le pt'it frère !



HARD... POUR ATARI

Dernière minute. Selon certaines sources, Atari arrêterait définitivement sa production de machines (Jaguar, Jaguar CD...), et serait en train de vendre sa technologie « hard » à un fabricant de composants électroniques. Joint par téléphone, Jean Richen, responsable de la communication pour l'Europe, a démenti catégoriquement toutes ces informations qui ne sont selon lui que des « extrapolations sans fondement, nées d'un désaccord entre dirigeants (Ndlr : Ted Hoff président d'Atari Interactive, démissionné, et Sam Tramiel, fondateur d'Atari). Financièrement devenue saine, la société Atari n'a nullement l'intention de quitter le monde des jeux vidéo. »

L'avenir nous dira si ces propos officiels rassurants sont en accord avec la réalité.

StOp INFO

DÉPÊCHES...

Chaque mois, Player One se fait l'écho des rumeurs qui circulent dans le milieu des jeux vidéo. Info ou intox, l'avenir le dira... À prendre avec des pincettes !

CASQUE VR POUR CONSOLES

Virtual i-O, à qui l'on doit les excellentes lunettes i-glasses pour PC, prévoit le lancement d'un casque VR pour consoles de jeux. Initialement prévu pour la PlayStation de Sony, il devrait maintenant fonctionner aussi sur consoles Sega et Nintendo, et même se connecter à votre téléviseur. Virtual TV, tel est son nom. Il serait vendu 399 \$ aux États-Unis, soit environ 2100 F.

GOLDSTAR/3D0, LA FIN ?

Il semblerait que Goldstar ait décidé d'interrompre la fabrication des 3D0. Une autre rumeur laisse entendre que le constructeur serait en pourparlers avec Matsushita pour la construction de consoles M2 pour 1997.

NEO-GEO CD : 2^E !

SNK va lancer très prochainement un nouveau lecteur CD-Rom au Japon, appelé Neo-Geo CD Z. Sur le plan du hardware, on n'observe aucun changement majeur par rapport à l'original si ce n'est que le lecteur CD est maintenant à double vitesse (simple vitesse sur la premier NeoGeo CD), et qu'elle change de look. En effet, elle approchera un peu plus les dimensions de la PlayStation, et sera de couleur grise. Deux boutons triangulaires viendront enrichir le tout.

(Suite en page 24)

Stop INFO

SATURN : CÂBLE DEUX JOUEURS

Dans le même esprit que la PlayStation, Sega va commercialiser un câble permettant de jouer simultanément à deux, au même jeu. Il faudra pour cela deux Saturn, deux téléviseurs, deux jeux identiques et puis, bien sûr, le fameux câble de liaison qui devrait être commercialisé aux USA à 29 \$, soit environ 150 F. Aucun titre de jeu utilisant ce procédé n'a été officiellement annoncé.



PLAYSTATION 2

Plusieurs rumeurs au sujet d'une PlayStation 2 commencent à circuler. Ken Kutaragi, créateur de la PlayStation aurait déclaré : « J'ai tout un tas d'idées, de rêves, dans lesquels la PlayStation peut prendre place... » Il semblerait que cette nouvelle console soit basée sur un système de jeux en ligne (via réseau téléphonique ou câble). Mais Akira Sato, à la tête du département développement de jeux chez Sony Japan, aurait expliqué que si la PlayStation en est tout à fait capable, les réseaux de télécommunications un peu moins...

SEGA NE DÉVELOPPE PLUS SUR MEGA CD !

Sega arrête ses développements MCD. Leurs efforts se concentreront désormais sur Saturn et PICO. Aucune confirmation n'a encore été donnée par Sega France.

VIRTUA FIGHTER 2 L'AVIS D'UN SPECIALISTE



Il paraît que les persos de VF 2 sont des adeptes des arts martiaux. Pour en être sûr, nous avons donné le jeu à tester à un véritable connaisseur : Tony Dehas. Fight !

Tony Dehas (seize fois champion de France de kung-fu) commente la technique et le style des persos.



« Akira pratique le kung-fu du sud de la Chine, c'est-à-dire qu'il travaille surtout avec les poings. Il est très puissant, et, pour exprimer pleinement cette puissance, il combat les bras nus. »



« Pai utilise la technique de la grue blanche, c'est-à-dire qu'elle travaille beaucoup l'esquive, et avec les poings, et les pieds. »



« Lau pratique le kung-fu du Nord qui possède beaucoup de vrilles (coups de pied circulaires), et fut inventé par un moine taoïste. »



« Shun frappe avec le coude, la tête, le dos tout en esquivant. Il agit toujours comme s'il allait tomber, mais il frappe au dernier moment. C'est du kung-fu traditionnel, le plus riche techniquement. Il fut inventé par un combattant qui, un soir qu'il avait bien bu,

s'était retrouvé dans une bagarre et avait étalé tout le monde sans s'en rendre compte. C'est pour cela que l'on voit toujours le perso boire un coup après chaque combat. »



« Jacky et Sarah exécutent une forme de jeet kune do mélangé à du kickboxing et du taekwondo, avec des prises de kung-fu wu chen (technique créée par une moniale). Ce style fut inventé par Bruce Lee. »

« Ce qui est étonnant dans ce jeu, c'est que l'on ressent bien les différences entre le kung-fu du Nord et celui du Sud. Pour celui du Sud, les coups sont assez bas. Il y a très peu de sauts parce que, dans ces régions, le terrain, constitué en majorité de rizières, ne le permettait pas. Ce sont donc des coups tout en puissance, très vifs, qui possèdent beaucoup d'impact et réclament énormément d'énergie. Dans le Nord, c'est plutôt un paysage de montagne donc les combattants font des sauts, ils peuvent courir, ils crient beaucoup... C'est aussi un style basé sur l'observation des animaux comme la mante religieuse, l'ours ou... le dragon. En fin de compte, la géographie a été un point important dans la conception du combat. »



PO : Apparemment, ce jeu vous a bien branché ?

TD : Je suis vraiment séduit, il est génial. On sent la fluidité des gestes, ce qui est très important dans notre art. On s'y croit vraiment. Tous les styles sont assez bien respectés, ainsi que la palette des différents coups. On peut faire des balayages, des sauts, des coups de pied bien particuliers... Shun-Di ou Lion sont vraiment parfaits. J'ai l'impression de me retrouver dans un tournoi. Je pense que je vais l'offrir à ma fille.

PO : Avez-vous un petit conseil à donner à nos lecteurs ?

TD : Ce jeu ouvre une fenêtre mais il ne faut pas que cela devienne des œillères. En tout cas, ça va peut-être donner envie à des jeunes de venir dans les salles, et c'est déjà très bien.

Propos recueillis par Mahalia et Chris.

Pour plus d'informations, vous pouvez contacter la fédération de Kung-Fu Wushu au : 42 49 85 85 ; 36, rue Romainville, 75019 Paris.

FICHE SIGNALÉTIQUE

NOM : DEHAS Tony

NÉ LE : 17 janvier 1954

SITUATION DE FAMILLE :

Marié, 2 enfants

PARCOURS : A commencé par la boxe et la gymnastique artistique et continué avec les arts martiaux. Fait du kung-fu depuis 1970. Débute la compétition en 1976. Remporte plusieurs titres de champion de France, est seize fois médaillé d'or en combats et techniques, deux fois champion d'Europe, et 4^e au championnat du monde en 1983 à Taiwan. Effectue son dernier tournoi en 1992. Est passé maître en arts martiaux.

MACHO

SPACE ADVENTURE COBRA



Le plus grand play-boy de la galaxie continue ses escapades armé de son énorme gun !

Parti convoiter les charmes d'une belle et désirable jeune femme (notre ami Cobra a toujours eu bon goût), le gredin le plus recherché et le plus sympathique de l'espace va vivre une de ses

plus incroyables histoires d'amour. Pour vous donner une idée de la chose, sans dévoiler un scénario qui mérite d'être découvert, disons simplement que les femmes d'une certaine race, lorsqu'elles sont sœurs, peuvent se « transmettre » l'amour qu'elles portent à un homme... Intéressant. À part cela, Cobra va, court, vole et fait usage de son célèbre bras psychique seulement lorsque son légendaire sens de l'humour n'a pas eu les effets dissuasifs escomptés (c'est-à-dire



souvent, les gens auxquels il a affaire n'étant pas des enfants de chœurs). Bref, Space Adventure Cobra est drôle, rondement mené et teinté d'un érotisme plaisant.

Éd. Manga Vidéo. 95 mn.

RG VEDA

LE RETOUR

Tonkam vient de publier le deuxième volume du superbe manga fantastique du studio Clamp. Dans le même temps, Manga Vidéo sort, de son côté, l'anime. Rappelons que RG Veda est un conte fascinant, qui marie la « fantasy » à l'occidentale avec les légendes indiennes archaïques. Le tout avec une sensibilité féminine, particulièrement bienvenue pour ce genre de récit, généralement bourrin. Alors, n'attendez pas :



foncez le découvrir ! L'anime, quant à lui, met en scène plusieurs personnages liés par une



destinée commune : la recherche du « sixième point de l'étoile ». Très beau (les dessins sont magnifiques), RG Veda enchaîne combats et affrontements magiques avec brio. Il est dommage que le déroulement se révèle confus et que la fin nous laisse un peu sur la nôtre. Malgré tout, les qualités esthétiques sont indéniables, et vous auriez vraiment tort de passer à côté.

Éd. Manga Vidéo. 78 mn.

StOp INFO

NINTENDO PERSISTE ET SIGNE

Howard Lincoln, président de Nintendo of America, a déclaré à notre confrère américain Next Generation :

« Comme cela a été indiqué lors du Shoshinkai, notre politique est d'introduire l'Ultra 64 le 21 avril 1996 au Japon, et nous envisageons aussi un lancement aux USA et en Europe à la fin du mois d'avril 1996. »

Il tenait ainsi à démentir toutes les rumeurs concernant un lancement en septembre...

M. Lincoln a ajouté : « Tout le monde doit savoir que nous faisons tout ce qui est en notre pouvoir pour lancer l'Ultra 64 sur tous les marchés aussi rapidement que possible. Nous ne jouons à aucun jeu, nous essayons juste de prévoir au mieux ce qui va se passer. Nous n'essayons pas de déconcerter qui que ce soit... »

Une déclaration similaire, concernant la date de lancement de la machine, a été faite plus récemment à notre confrère professionnel européen CTW.

Une déclaration similaire, concernant la date de lancement de la machine, a été faite plus récemment à notre confrère professionnel européen CTW.

PSYGNOSIS REMPLIE

Sony Interactive (Psygnosis) serait en train de développer WipeOut pour la Saturn de Sega. Un porte-parole de Psygnosis aurait néanmoins déclaré : « Quoi qu'il arrive, les jeux Psygnosis auront toujours six à huit mois devant eux sur PlayStation avant d'être convertis sur Saturn... La PlayStation et le PC restent nos deux plateformes prioritaires... » Cette rumeur est apparue aux USA, sans aucune confirmation officielle du côté de Sony Interactive Europe.

Par ailleurs, un Destruction Derby 2 serait en préparation pour la fin de l'année 1996. En revanche, aucun WipeOut 2 n'est prévu pour le moment.



TSUNAMI REVIENT !

Le fanzine des éditions Tonkam vient de publier son dix-huitième numéro. Absent des boutiques spécialisées depuis des mois, Tsunami est de retour dans une nouvelle formule hyperluxueuse qui bénéficie de moult pages en couleurs (et sur papier glacé SVP !). Au sommaire : un entretien avec Yukito Kishiro (l'auteur de Gunnm), des articles sur des belles choses comme Cobra et une série de papiers assez intéressants style bière, sexe et bouddha. Bref, cette nouvelle formule est enthousiasmante !





SI VOUS AVEZ BESOIN DE VOUS DÉFOULER SOUVENT, CHOISISSEZ UNE VICTIME QUI EST FAITE POUR SOUFFRIR.


CASSER UNE GUITARE, C'EST SÛR ÇA LIBÈRE, MAIS TOUS LES JOURS ÇA REVIENT CHER. LE SQUAB EST ÉQUIPÉ DE PNEUS LARGES, D'UN CHÂSSIS BI-TUBE HYPER RIGIDE, D'UNE FOURCHE TÉLESCOPIQUE INVERSÉE, D'UN BAS DE CAISSE TRAITÉ ANTI-CHOC ET D'UN ANTIVOL BOA TRÈS RÉSISTANT, INTÉGRÉ AU CHÂSSIS. AVEC ÇA, VOUS POUVEZ Y ALLER TOUS LES JOURS DE LA SEMAINE ET TOUS LES MOIS DE L'ANNÉE.



ANTIVOL INTÉGRÉ.



Scoter 50 cm³, dès 14 ans.

Peugeot Motocycles recommande 

 **PEUGEOT**

l'arcade dépasse les bornes

De gros titres sont abordés ce mois-ci dans la rubrique arcade : **MANX TT** (la dernière simulation moto de Sega), **Soul Edge** (un jeu de combat signé Namco), le dernier **Fatal Fury** et, surtout, **Killer Instinct 2**, qui vous dévoile ici ses premiers secrets.

On les a essayés pour vous

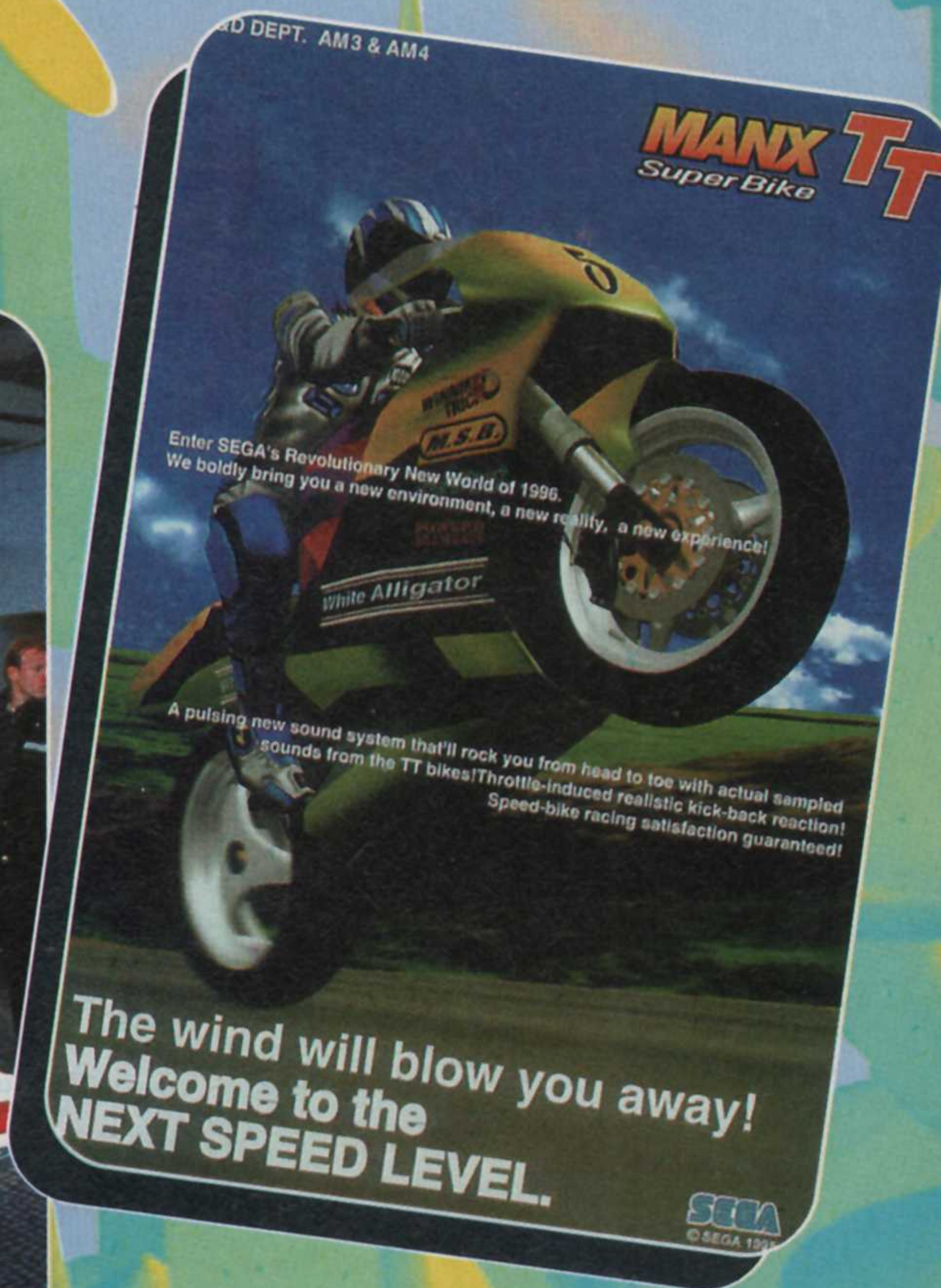
MANX TT

Sega

92%

Les programmeurs de chez Sega sont devenus des spécialistes de la simulation de course : Daytona USA, Sega Rally, Indy 500... Leurs réussites sont connues et les

louanges qu'on leur adresse méritées. Délaissant pour cette fois la compétition automobile — on finirait par se lasser — ils s'attaquent cette fois à la course moto. Le cadre choisi ici n'est autre que celui de l'île de Man, un bout de terre perdu entre l'Irlande et l'Angleterre. Afin de rendre le plus fidèlement possible les sensations que procure une vraie moto, la borne d'arcade possède un système de vibrations étonnant ainsi qu'une acoustique spéciale qui vous enveloppe complètement. En ce qui concerne le jeu, vous avez le choix entre



deux circuits. Le passage des vitesses, quant à lui, peut être automatique ou manuel. Sillonnant le bitume avec sept autres motards (dirigés par la machine, des versions liées de MANX TT verront

peut-être le jour plus tard), votre but consiste bien évidemment à terminer chaque course le plus rapidement possible. L'effet de vitesse, saisissant, est rendu avec un réalisme époustoufflant. Les décors, sur chaque côté de la route, se révèlent impressionnants et font beaucoup penser à ceux de Sega Rally (une référence). Mais tout cela ne serait rien sans un système de pilotage réussi. Heureusement, la moto répond à la moindre de vos sollicitations (il faut vous pencher « pour de vrai » sur votre cadre de moto), et prendre un virage devient rapidement instinctif. Bref, MANX TT est incontestablement une réussite ! Et si vous en avez l'occasion, n'hésitez pas à prendre part à une petite compétition virtuelle. Les accidents n'y sont jamais très graves...

Points forts

La borne dans son ensemble : on s'y croit vraiment.

La qualité de la réalisation.

L'effet de vitesse impressionnant.

Fatal Fury Real Bout

SNK

94%

La saga Fatal Fury continue sur sa lancée avec un nouvel épisode placé sous le signe de la perfection. Économisant de la place mémoire avec seulement quatre ou cinq décors,

FF Real Bout se rattrape par un grand nombre de personnages disponibles : Terry, Andy, Joe, Billy, Duck, Geese, Blue Mary... tous les héros de la série sont là ! Dans un souci de plus grande jouabilité, les gens de chez SNK ont simplifié les commandes de ce dernier Fatal Fury. Un seul bouton pour changer de plan, un seul autre pour les « gros » coups... Ils ont dû s'apercevoir que Fatal Fury 3, qui a connu un succès

mitigé, était en fait trop lourd à manier. Quoiqu'il en soit, inutile d'épiloguer sur ce nouveau Fatal Fury, la place



manque. Disons simplement qu'il sublime les qualités des épisodes précédents grâce à ses propres nouveautés. Bref, comme d'habitude... Test complet le mois prochain lorsque le jeu sera sorti en cartouche. Restez aux aguets.

Points forts

Le grand nombre de persos disponibles.
La jouabilité améliorée.
Fatal Fury est désormais une référence.

Nouvelles du Japon

Soul Edge

Namco

Nous vous avons déjà annoncé la sortie de ce jeu il y a quelques mois. Depuis, nous avons récupéré de nombreuses photos, et une tendance se confirme : Soul Edge semble très impressionnant. Rappelant fortement Toh Shin Den, ce jeu propose un panel de huit combattants tous munis d'armes blanches. Du chevalier à l'énorme épée à deux mains en



accompagnant certains coups ou pouvoirs spéciaux. Bref, il n'y a plus qu'à attendre qu'il sorte en France

pour émettre un avis définitif sur ce jeu qui, espérons-le, devrait voir le jour (plus tard) sur PlayStation.

passant par la jeune fille armée de poignards, sans oublier la brute primaire avec sa peau de bête et sa hache, de nombreux styles différents sont représentés. Côté technique, les enchaînements de coups sont possibles, et même si cet aspect du jeu ne paraît pas prédominant, les adeptes du genre apprécieront. Esthétiquement, Soul Edge est véritablement magnifique, avec des effets de lumière très réussis



**USA
exclusif**

Killer Instinct 2 Rare/ Nintendo/ Williams

Grande nouvelle : maître Sam, par l'odeur du scoop alléché, a réussi à nous trouver les premières images de Killer Instinct 2, titre énorme s'il en est. Premier gros bouleversement, l'arrivée de quatre nouveaux personnages : Kim Wu, une combattante asiatique, Maya, qui sort de la jungle d'Amérique centrale, Tusk, un barbare blond armé d'une redoutable épée et enfin Gargus, une créature mi-homme mi-gargouille, dont on ne sait pas encore s'il fera partie des combattants sélectionnables ou si il sera un boss. En plus de ces nouveaux arrivants, la plupart des « anciens » font ici leur come-back. Jago, Glacius, Combo, Sabrewulf, Orchid, Fulgore et Spinal répondent en effet présents. Manquent à l'appel Cinder, Eyedol, Thunder (dommage) et Riptor. Un code permettra-t-il de faire apparaître un ou plusieurs de ces protagonistes manquants ? Nous verrons bien.

Côté réalisation, les gens de chez Rare ont apparemment sorti la grosse artillerie pour développer le jeu de combat le plus impressionnant qui soit. Les décors sont magnifiques, remplis de détails impressionnants, et les différents effets qui leur sont



© Nintendo Power, Nintendo of America 1996



appliqués (scrollings, lumière...) achèvent de vous clouer sur place. Du grand art !

La même perfection se retrouve dans le dessin des personnages dont le rendu est magnifique. En ce qui concerne les combats, le même système de combo a été conservé. Les combinaisons sont multiples et se chiffrent — dicit Nintendo — par millions. Sont également présents les combo breaker, les finish « Ultra » et les humiliations. Quelques nouveautés font même leur apparition : les projections, la présence d'un super coup et, mais ce n'est pas confirmé, la possibilité de passer dans le dos de son adversaire lorsqu'il reste trop longtemps en défense. Bref, Killer Instinct 2 risque de faire très mal et tous les fans du premier épisode peuvent déjà faire leurs économies pour s'y essayer lorsqu'il sortira en arcade.

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



REVENEZ / ACHETEZ

30 à 80 %



MOINS CHER

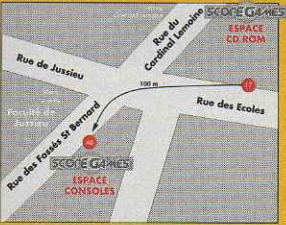
CATALOGUE GRATUIT PAR TELEPHONE AU 36 685 686 / PROMOTIONS FANTASTIQUES & PRIX DISCOUNT !

11 MAGASINS A VOTRE SERVICE !

PARIS 5 / CONSOLES

46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
TEL : (1) 43 290 290 +

Ouvert de 10 à 19 heures du Lundi au Samedi
M° Jussieu - RER Luxembourg/St Michel - Bus 63/86/87



PARIS 5 / CD-ROM & CD-I PHILIPS

17 rue des Ecoles
75005 PARIS
TEL : (1) 46 33 68 68

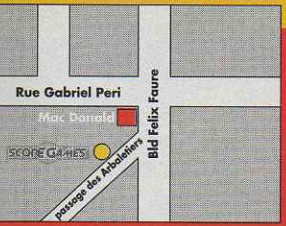
PARIS 16ème

137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
TEL : (1) 44 05 00 55
Du Mardi au Samedi de 10 à 19 h
M° Victor Hugo - Bus 52/82



ST DENIS (93)

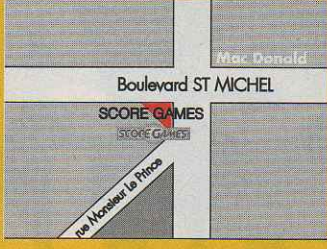
Centre commercial
St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 St DENIS
TEL : (1) 42 43 01 01
Du Mardi au Samedi de 10 à 19 h
Dimanche matin de 10 à 13 h



SCORE GAMES 56 boulevard ST MICHEL 75006 PARIS



Un nouveau Score Games en plein coeur de Paris,
à coté de la Sorbonne
Ouvert du Lundi au Samedi
de 10 à 19 heures. TEL : 36 685 686
Metro Cluny - RER Luxembourg



CADEAU *
1 PAQUET DE CARTES DBZ
OFFERT
POUR 100F D'ACHAT

* VALABLE JUSQU'A FIN FEVRIER 96

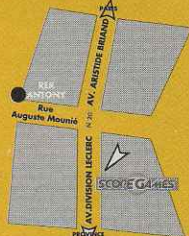
TOULOUSE (31)

14 rue Temponière
(angle rue St Rome)
31000 TOULOUSE
TEL : 61 216 216



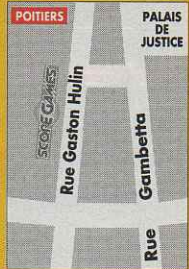
ANTONY (92)

25 av de la Division Lederc
N20 - 92160 ANTONY
TEL : (1) 46 665 666



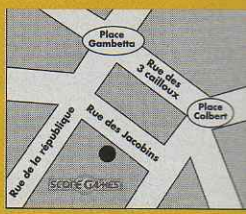
POITIERS (86)

12 rue Gaston Hulín
86000 POITIERS
TEL : 49 50 58 58



AMIENS (80)

19 RUE DES JACOBINS
galerie des Jacobins
80000 AMIENS
TEL : 22 97 88 88



COMPIEGNE (60)

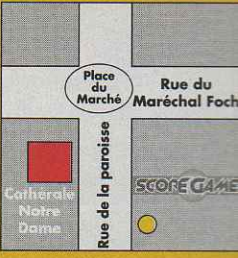
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
TEL : 44 20 52 52
Lundi de 14 à 19h
Mardi au Vendredi : 10 à 12h30 - 14 à 19h
Samedi de 10 à 19h



VERSAILLES (78)

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

Mardi au Samedi de 10 à 19h. Dimanche de 10 à 13h



3615 SCORE GAMES
TEL : 36 685 686

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES, TRUCS & ASTUCES, REVENTE DE VOS JEUX D'OCCASIONS, COTE ARGUS OFFICIELLE DE PLUS DE 50000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

VENTE PAR CORRESPONDANCE

TEL : (1) 43 290 290 +

-150%*

* sur une sélection d'articles signalés en magasin. Offre valable jusqu'à fin février 96 et sur présentation de ce coupon en magasins.



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

Over the World

Les meilleurs jeux venus



Sofia, reine des boîtes de nuit, ferait un videur de premier choix.

On l'attendait avec impatience et, pour tout dire, avec un peu d'appréhension. Lors de sa sortie, Toshinden nous avait éblouis par la qualité de ses textures et de son animation en 3D. Puis, Tekken est arrivé, proposant un jeu certes moins esthétique mais nettement plus fun. Aujourd'hui, Tekken 2 est dans les salles d'arcade et Virtua Fighter 2 tourne tous les jours à la rédaction sur Saturn. Inutile donc de vous dire que Battle Arena Toshinden 2 sur PlayStation aura fort à faire pour s'imposer face à ces deux géants. Autant commencer par la mauvaise nouvelle : les personnages sont deve-

nus plus cubiques, et j'en profite pour exprimer mon ras-le-bol !

Graphismes en baisse

OK, Virtua Fighter est un excellent jeu de combat, mais sa popularité est telle que tous les autres jeux de baston le calquent, et ce, même graphiquement (comme le furent les bandes noires de Street Fighter). Résultat, les nouveaux titres du genre proposent des personnages aux formes cubiques des plus désagréables (voir encadré « Avant, après »). Mais tout n'est pas sombre, et Toshinden 2 apporte

son lot de nouveautés techniques et ludiques. Côté réalisation, pour la première fois dans un jeu de baston, les personnages sont « éclairés ». En effet, chaque décor dispose d'une source de lumière fixe. À force de rou-

lades et autres esquives, les personnages se retrouvent soit en contre-jour, soit en pleine lumière. Bref, esthétiquement parlant, le résultat est assez magnifique. La principale amélioration de

Battle Arena Toshinden 2

PlayStation

Les nouveaux

Tracy, la femme flic, Chaos, le mort vivant, et Gaïa, sans son armure, font partie des nouveaux personnages. Ma préférence va de loin à Tracy, rapide et puissante ; elle possède en plus un look vraiment sympa.



Toshinden 2 se situe au niveau des possibilités de combat. Ceux-ci sont désormais un peu moins bourrins. Les coups spéciaux sortent mieux et il existe plus d'esquives et de contre-attaques. Par ailleurs, les adversaires



Particularité de Toshinden 2, la caméra pivote pour changer d'angle de vue. Il n'y a jamais de coupure.



Les éclairages

Avec Zero Divide, une nouvelle technique d'éclairage avait été explorée. Ici, les ombres portées au sol varient selon votre position par rapport à la source de lumière.



peuvent se défendre lorsqu'ils sont de dos et écraser un adversaire déjà à terre (coutume désormais classique). Chacun d'eux possède de nouveaux pouvoirs spectaculaires et dévastateurs. Pas besoin de vous dire que l'on est

Les boss



Pour jouer avec Uranus ou Master, il faut finir le jeu en un crédit et ce au niveau 8 de difficulté. Ensuite, à l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur le point d'interrogation et maintenez Select. Choisissez tranquillement Uranus ou Master. À noter que si vous finissez le mode Full Game au niveau 8 avec un crédit, Sho (le boss caché de Toshinden 1) apparaîtra dans son décor original. On cherche activement le cheat pour pouvoir tous les sélectionner dès le départ.

Battle Arena Toshinden 2

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
TAKARA

genre

BASTON

Des effets de lumière soignés.

Une jouabilité améliorée.

Plus intéressant que le premier du nom.

Les personnages plus cubiques.

Les combats encore trop bourrins.

Avant, après

La preuve par l'image. Osez dire que ce n'est pas moins joli qu'avant ! L'effet pervers de Virtua Fighter ?



loin du réalisme d'un VF 2. Nous sommes ici dans la lignée des Street Fighter et autres Art of Fighting. Toujours au chapitre des nouveautés, signalons la présence de cinq personnages inédits (dont Gaia « revisité ») tous très jouables et attachants (surtout Tracy). Battle Arena Toshinden 2 est au final un bon jeu de baston, au concept un peu vieillot. Mais il a ses fans et saura les contenter.

Stef Leflou



Ellis a changé de robe mais a conservé ses poignards.



On peut changer de vue. C'est inutile, mais possible !

Over the World

Les meilleurs jeux venus

Un an après la sortie de Kileak The Blood, Sony lance au Japon le second volet de ce jeu séduisant, malheureusement dans l'ombre de l'incorruptible Doom. Pourtant, il mérite plus qu'un simple coup d'œil. Le fond du jeu est resté le même : vous pilotez un petit robot, et évoluez au sein de bâtiments très labyrinthiques. De nombreuses salles sont fermées, les clés ayant été évidemment égarées dans d'autres pièces plus ou moins lointaines... Par ailleurs, il est indispensable de jongler avec quelques ascenseurs et interrupteurs (en nombre croissant au fil des niveaux), afin de ne pas rester bêtement bloqué au fond d'un couloir, cerné par les ennemis.

« Quoi ? Quels ennemis ? » Vous ne pensiez tout de même pas qu'on allait vous laisser déambuler tranquillement dans un complexe où vous n'avez pas été invité ! Le système de sécurité des lieux que vous avez investis a vite fait de vous repérer. Tous les robots de la place sont alors assignés à l'une des tâches suivantes : vous neutraliser ou vous exterminer. Mauvaise ou bonne nouvelle (au choix) : malgré leur manque d'originalité, ils sont plus agressifs et plus mobiles que dans le premier Kileak. Parfois, vous êtes confronté à un boss. Il s'agit, en général, de gardiens statiques un peu plus gros que les autres nuisibles ; leur force réside surtout dans leur puissance de feu. C'est donc de prudence



Au début du jeu, on trouve beaucoup de moniteurs sur lesquels apparaissent des images commentées en japonais...

dont il faut user pour s'en débarrasser. Si la présence des ennemis ne pose pas particulièrement de problème lors des quatre premiers niveaux, les choses se gâtent à partir du cinquième. Et comme on ne peut sauvegarder qu'une fois

chaque level terminé, vous risquez de devoir vous y reprendre à plusieurs fois ; un grand bonheur pour la durée de vie. Techniquement, KTB 2 ne s'éloigne pas du premier. C'est du 100 % 3D, toujours aussi fluide, toujours aussi fin. La

Kileak The Blood 2

PlayStation

Les ambiances

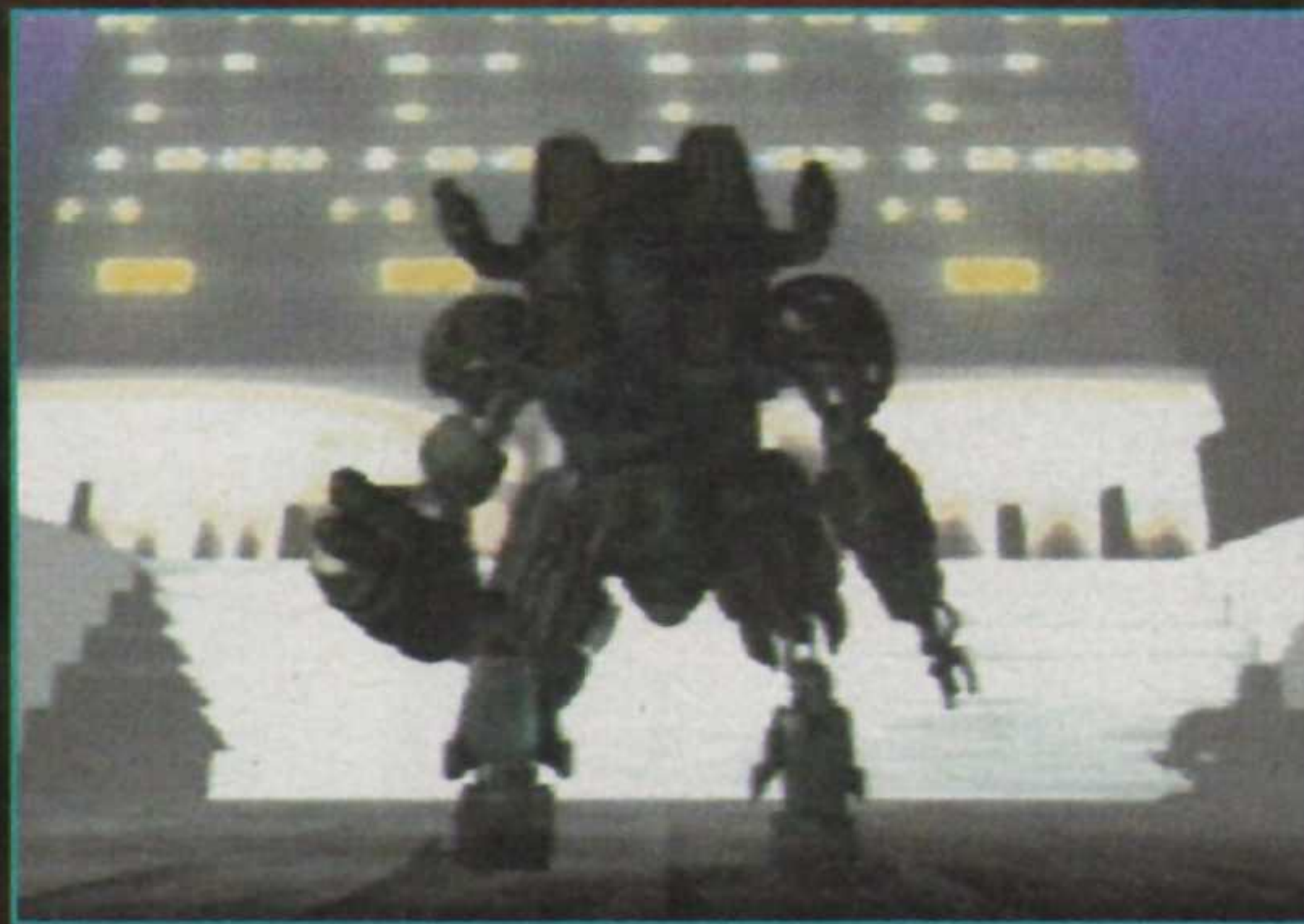
Voici une petite sélection de lieux sympathiques, rigoureusement sélectionnés par nos soins, afin de satisfaire les moins indulgents d'entre vous...





Cinéma

Introduction et scènes cinématiques en images de synthèse sont au programme. On reconnaît le style Sony Japon en la matière : de très bons graphismes, mais une animation quelque peu « coincée »...



diversité en plus ! Les décors sont variés, créant une ambiance très différente entre chaque niveau. Même topo pour le son, lui aussi au service de l'ambiance : musiques discrètes et bruitages primordiaux. Ainsi votre radar vous avertit de la présence d'ennemis en émettant des bips, d'autant plus rapprochés que le danger s'intensifie.

Un arsenal important mais limité

Angoissant ! Mais utile : vous pouvez préparer votre canon laser, votre mitraillette, ou l'un des six missiles ou mines mis à votre disposition. Un arsenal qui vous rendrait invincible si

les munitions n'étaient pas limitées... La jouabilité reste, elle aussi, inchangée. C'est d'une prise en main et d'une efficacité parfaites. À noter deux nouveautés : la possibilité de glisser au-dessus du sol — momentanément — afin de gagner en vitesse, et la présence d'un radar cartographique sur le tableau de bord. Qu'à ça sert ? Un petit plan du niveau visualisé en permanence. Génial, même si ça ne remplace pas le plan général, toujours disponible.

Si vous voulez de l'action, juste pour de l'action, nul doute que Kileak 2 ne fait pas le poids face à un Doom impérial dans le genre. Loin de proposer une alternative, il joue dans une catégorie différente. Son atout principal, outre sa réalisation, est l'atmosphère qu'il

dégage. On est absorbé dès les premières secondes. On avance dans l'action par à-coups, au rythme des pas du robot, accompagné par un bruit de lourdeur métallique des plus convaincants. Lorsque les réacteurs sont enclenchés, le champ de vision s'affaisse sensiblement et l'impression de glisser sur un coussin d'air prend alors toute son ampleur. Bref, on se fait plaisir. Mais attention, répétons-le, l'action est quelque peu monotone. Et seule la découverte de ce soft sera vraiment passionnante. Ensuite, le CD risque fort de se retrouver au fond d'un tiroir, au côté de son aîné. Mais quand on aime, on ne compte pas...

Milouse

Kileak The Blood 2

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur

SONY

genre

ACTION/RECHERCHE

Graphismes très fins.
Animation excellente.
Ambiance prenante.

Sans grand intérêt
une fois terminé.



Voyez cette chose. Devinez ce que c'est ? Un ennemi ! Et que fait-il cet ennemi ? Il lance des missiles. Pas cool...



Les levels deux et trois se déroulent dans les sous-sols. L'effet d'écoulement de l'eau, tant sonore que graphique, est saisissant.



Un boss dans toute sa splendeur. Enfin si l'on peut dire, car les boss de Kileak font un peu pitié quand même.

Over the World

Les meilleurs jeux venus

Développé à l'origine sur Nec, la saga de Far East of Eden fait partie de ces RPG qui atteignent régulièrement le haut du classement des meilleures ventes lors de la sortie (japonaise) de l'un de leur volet. Fort de ce constat, Hudson s'attaque aujourd'hui au marché de la Super Famicom en commercialisant un épisode hors-série.

Autant vous avertir dès maintenant : ce jeu ne sera jamais traduit ni même commercialisé en France du fait de son ambiance typiquement « Japon médiéval », mâtinée d'une sérieuse couche de fantastique. L'interface reste fidèle aux volets originaux et s'avère

étonnamment facile d'accès pour l'Occidental « moyen ». La gestion de l'armement est très simple dans la mesure où l'on peut voir, d'un seul coup d'œil, les modifications des valeurs d'attaque et de défense qu'entraînent l'équipement d'un objet. Les affrontements sont très proches du système de combat de Phantasy Star ou de Dragon's Quest. Vos personnages sont représentés de dos et vos adversaires, un peu en retrait, vous font face.

L'animation des attaques est spectaculaire, sans parler des effets visuels des sorts. Enfin, la quête se divisant en six parties distinctes (chacune conclue par un événement incontournable), vous ne



Votre aventure a pour cadre l'île japonaise d'Hokkaido. Celle-ci se divise en six régions distinctes.

risquez pas de griller les étapes. La grosse innovation de ce soft est incontestablement le « PLGS » (Personal Live Game System). Le pre-

mier jour de l'aventure, vous entrez l'heure et la date correspondantes, ainsi que votre jour de naissance. De ces informations, va résulter une série d'évène-

Far East of Eden Zero

Super Famicom

Les personnages

Higan, le héros, débute sa quête accompagné de deux amis d'enfance, Genkotsu et Binta. Très rapidement, ses deux compagnons se révéleront être des couards finis qui le lâcheront la première occasion venue. Plus tard, c'est Hisui qui mettra ses talents de mage guérisseuse à votre service. Trois autres personnages restent à découvrir : Subaru, Tenjin et Misuki.



ments (inutiles mais personnalisant les parties), constituant un biorhythme que vous pourrez consulter à tout moment. De plus, la progression de la quête se déroule en temps réel, à savoir que vous avez plus de chance de trouver un magasin ouvert en jouant le jour que le soir. Le joueur noctambule aura donc plutôt intérêt à décaler de douze heures, l'heure programmée en début de partie. Far East of Eden Zero dégage un attrait certain qui risque de scotcher plus d'un joueur à son écran. On ne peut conclure par meilleur éloge en affirmant que ce soft n'a rien à envier aux RPG de Square Soft. Bref, si le japonais ne vous rebute pas, il vaut son pesant de billets.

Wolfen et Reyda



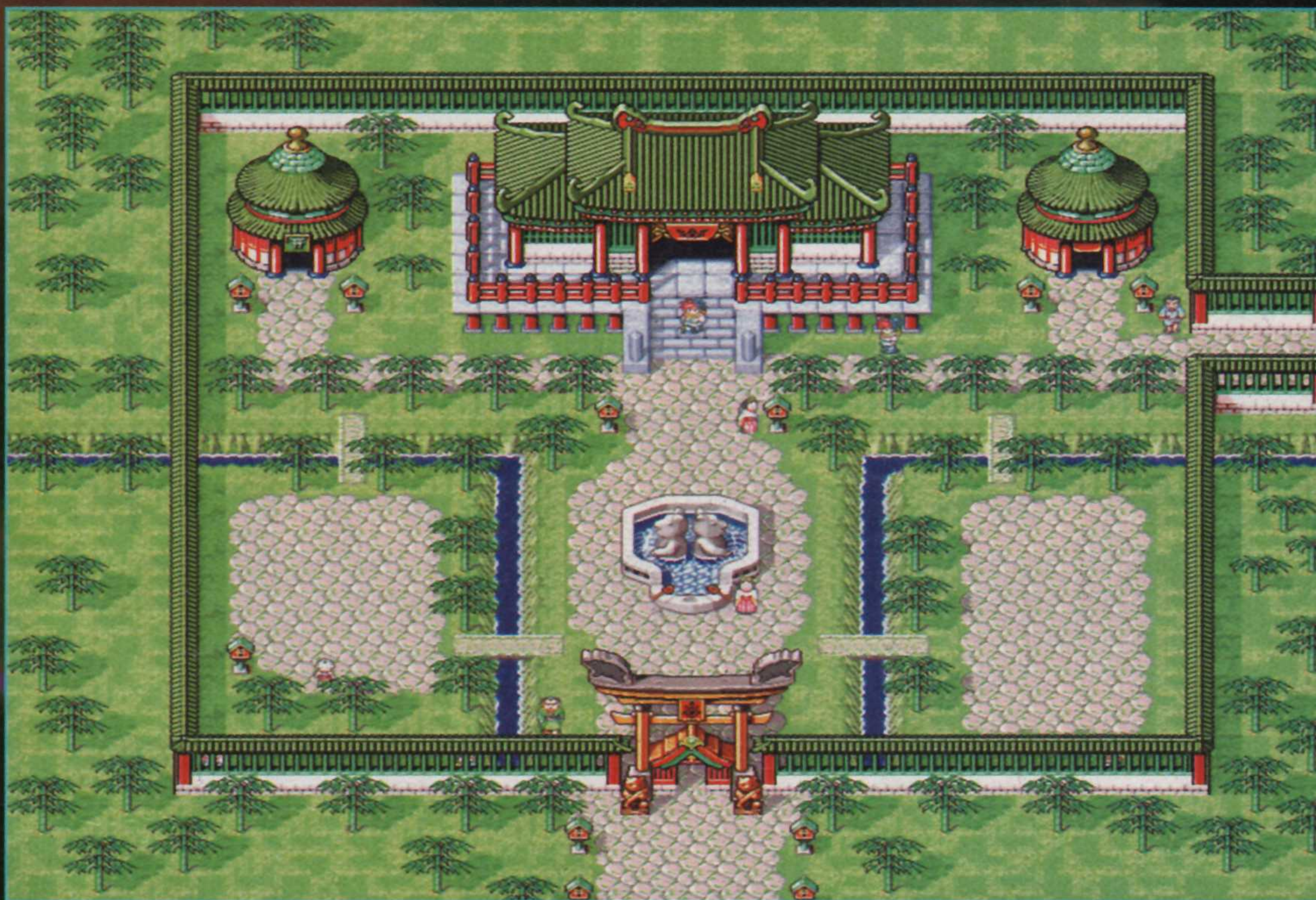
Les boss

À l'instar des monstres errants, les boss possèdent également un point faible. Pour le découvrir, à défaut d'utiliser le sort « scan », il vous suffit de varier la nature de vos attaques. Enfin, si vous n'avez pas de lanceur de sorts en votre compagnie, assurez-vous d'avoir une réserve d'herbe de guérison suffisante.



Le temple de Higuma

Le temple de Higuma, dans lequel vous trouverez une épée légendaire, met en évidence les principales caractéristiques du jeu : richesse et qualités graphiques.



Far East of Eden Zero

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
HUDSON SOFT

genre
RPG

Phases de combat somptueuses.
Musique « tripante ».
Un jeu « scotchant » !

Malgré les textes en japonais, cela reste jouable.



ヒガンは
るは巻物『風の巻』を
手に入れた。

Les ermites connaissent les techniques de combat et de magie. Dans le premier cas, il vous faudra les défier.



1444 1492 1523
#445 #321 #462

À un stade avancé de la quête, les décors et les monstres sont vraiment des œuvres d'art.

L'avis de Reyda

« La série des Tengaimakyo (Far East of Eden), issue de la Nec, m'emballa par son caractère mystique, ses graphismes somptueux et ses musiques orientales. À la sortie de Far East of Eden Zero sur Famicom, j'étais sceptique, mais une fois le jeu arrivé à la redac, je n'ai plus

cessé d'y jouer, découvrant les mille et un détails qui en font une petite merveille. Pour peu que l'on visite les lieux dans le bon ordre, on progresse vite, et on profite des combats, nombreux certes, mais bien réalisés et faciles à comprendre. Le scénario est également intéressant malgré

son côté un peu « bateau » : vous êtes un combattant du feu, la flamme éternelle vous a choisi pour renvoyer le mal en Enfer et régner sur Zipang, etc. La durée de vie est infinie grâce au PLGS qui vous invite à y rejouer trois ou quatre mois plus tard pour dé-

couvrir un nouveau festival dans des villes que vous croyiez connaître, faire des rencontres inattendues (oh! le Père Noël!) et participer à des mini-jeux étonnants. Si vous aimez les RPG qui surprennent, procurez-vous Far East of Eden Zero, vous ne serez pas déçu. »

Over the World

Les meilleurs jeux venus

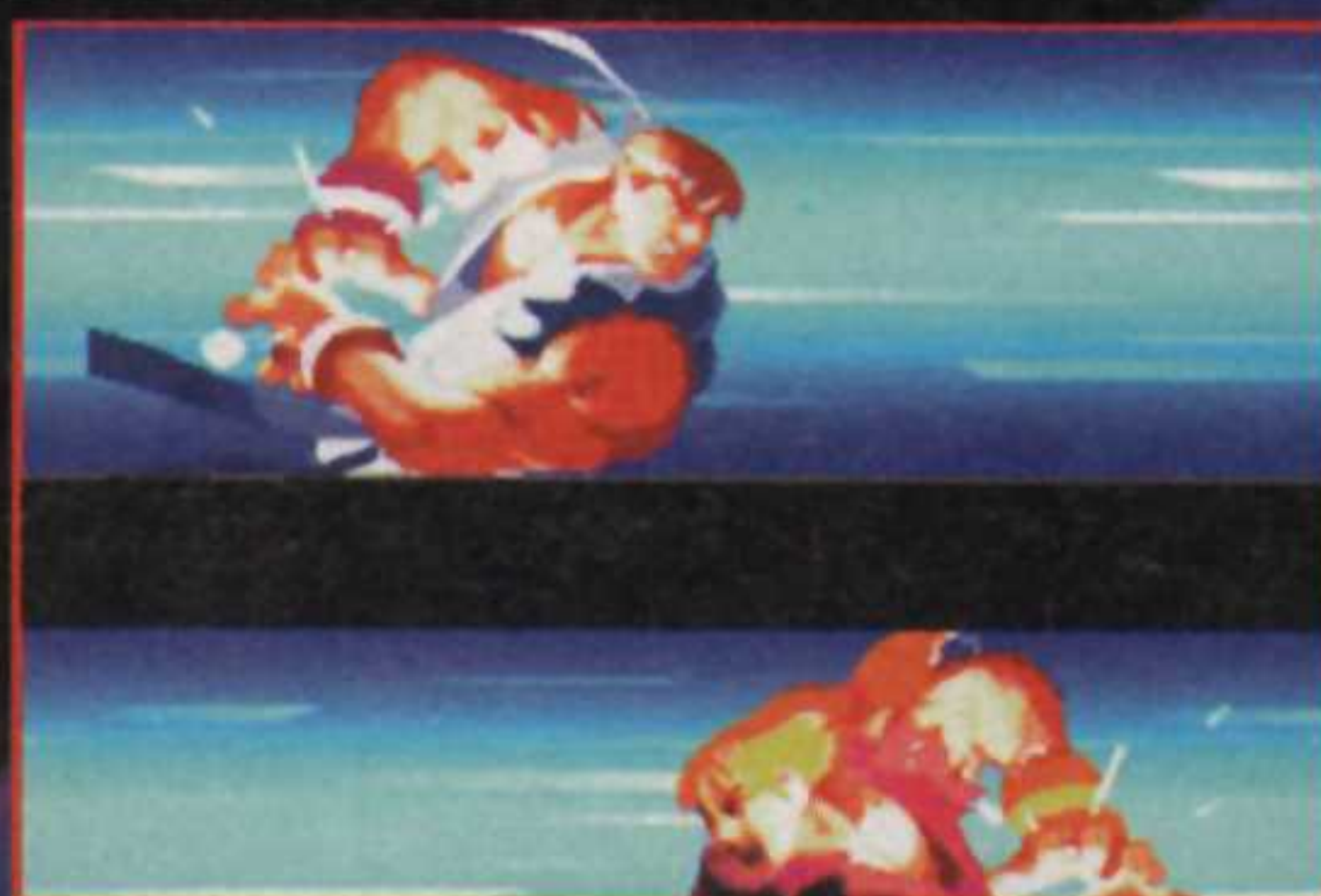
Titre phare par excellence, Street Fighter fait une nouvelle fois parler de lui. Remarquez, cette version Zero arrive plutôt bien. Dans le genre, on ne peut effectivement pas dire que la PlayStation soit très gâtée et il est plutôt heureux que Capcom, plein de bonnes intentions et de savoir-faire, soit là. Les amateurs vont pouvoir s'en donner à cœur joie ! Reprenant les bonnes vieilles recettes qui ont fait le succès de la série, SF Zero utilise bien évidemment le système de tournoi, avec plusieurs personnages. Côté histoire, les Street Fighters que l'on retrouve ici sont censés être plus jeunes, et c'est tout naturellement que



Les combo finish vous apportent un maximum de points... et démoralisent complètement votre adversaire.

l'on découvre un trait plus « ingénu » dans le graphisme de ces derniers. Les habitués de la série reconnaîtront Ryu, Ken, Chun-Li et Sagat ; les nouveaux arrivants étant Nash, Rose, Birdie, Guy,

L'intro



Adon et Sodom (!?). Précisions : Guy est le cogneur beau gosse et athlétique de Final Fight, Birdie refait surface depuis le tournoi du premier Street Fighter (1987 !) et Nash est un clone de

Guile. Qui a dit que Capcom ne savait pas rentabiliser ses héros ? Quoique de facture très classique, SF Zero a bénéficié d'un soin tout particulier. Les options sont nombreuses

Street Fighter Zero

PlayStation



Écran de sélection des personnages. Les cases marquées d'un point d'interrogation sélectionnent aléatoirement un combattant.



Belle esquive de Guy qui passe au dessus du kikoken de la belle Chun-Li. Mais attention à la réception !



Les « Super »

Chaque personnage possède plusieurs super attaques comparables à celles que l'on a pu découvrir auparavant dans le Super SF II Turbo (avec les effets de rémanence). Plus impressionnantes que véritablement dévastatrices, elles ne se révèlent véritablement efficaces que lorsqu'elles sont bien placées. Tentez d'achever votre adversaire grâce à l'une d'elles. C'est de cette manière que vous remporterez un maximum de points.



Birdie versus Sodom.
Un combat de balèzes qui ne font rien en finesse.

(défense manuelle ou automatique, vitesse du jeu modifiable, etc.) et quelques petits plus font leur apparition en combat avec, notamment, les protections et projections en l'air, et la possibilité d'effectuer des roulades. Les acharnés les plus pointilleux devraient être comblés. Quant aux autres, ils ne sauront plus où donner de la tête. Très réussi graphiquement, SF Zero l'est

tout autant pour ce qui concerne l'animation. Les séries de hit combo s'enchaînent sans douleur (enfin, ça dépend pour qui) et s'essayer à ce nouveau Street Fighter procure un vrai plaisir. Bref, nous voici devant un jeu réussi qui, sans être révolutionnaire, tient toutes ses promesses. Soyons donc heureux.

Chris, Droopy fan.



Image éternelle d'un Sagat défait par Ryu et son dragon punch. L'histoire se répète indéfiniment.

Street Fighter Zero

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur

CAPCOM

genre

COMBAT

Une conversion fidèle de l'arcade.

De nouveaux personnages.

L'excellente jouabilité.

Un jeu de qualité mais aux innovations trop peu nombreuses.

Guile new look

Nash possède la même palette de coups que Guile : Sonic boom, Flash kick... Tout y est. Si vous aimiez le célèbre G1, vous apprécierez Nash.



Over the World

Les meilleurs jeux venus

Darius fait partie de ces shoot them up mythiques auxquels tout joueur digne de ce nom s'est un jour essayé. Classique, mais furieusement bien pensé, Darius bénéficie d'un système tout à fait inédit de labyrinthes de niveaux. Je m'explique. Vous commencez votre aventure au niveau A. Bon, vous avancez, vous tirez sur tout ce qui bouge, et après avoir réduit en miettes le boss de ce fameux endroit, vous avez la possibilité de vous diriger vers deux lieux différents. À la fin de ceux-ci, vous tuez un autre monstre, et un nouveau choix vous est proposé. Un bon moyen de multiplier le plaisir de jeu, et

le nombre de niveaux. Sorti de là, Darius, comme 99 % des shoot them up, réunit différents éléments indispensables : des ennemis en surnombre, plusieurs types de tirs, une ambiance explosive et haletante... Bref, tout ce qu'il faut pour contenter un fan du genre, et ce, sans ralentissement. Assez difficile (le jeu ne propose que deux continues), Darius Gaiden vous oblige à conserver votre puissance de tir pour rester efficace. Cette obligation paraît évidente, mais le plus difficile consiste à acquérir, justement, cette fameuse puissance. Vous crachotez, au tout début, un tir minable (une petite boule bleue, puit-puit-puit !), et c'est en collectant différents bonus



Voici le schéma de vos déplacements dans les différents niveaux. Les choix possibles sont nombreux.



Cette espèce d'immense taupe a la peau dure. N'hésitez pas à la bombarder de missiles.

que vous finissez par devenir redoutable. Les boules bleues se multiplient, finissent par se transformer en langues de feu, et finalement c'est un laser vert qui marque votre consécration. À partir de là, si vous jouez bien, vous devenez intouchable. Malheureusement, il y a toujours un kamikaze pour vous rentrer dedans et vous faire perdre une partie de votre puissance de feu durement acquise. Restez calme et ramassez de nouveaux bonus le plus vite possible. Sachez que s'affoler conduit à la mort

Darius Gaiden

Saturn

Présentation

La présentation, quoique moyennement réussie, vous met directement dans l'ambiance. Vous déambulez tranquillement dans l'espace avec vos copains quand, tout à coup, les méchants attaquent. Et évidemment, comme vous êtes le meilleur...



Ces rangées de machins ronds ne succombent que sous les assauts d'un tir nourri.



Dans la famille psyché, je voudrais les poissons volants du niveau G. Bonne pioche !



Un mur en haut, des vaisseaux hostiles en bas...
Bon, il va falloir la jouer fine !



Face à un boss, ne vous précipitez pas sur les bonus. Attendez plutôt le bon moment.

très rapidement.

Très fun et assez bien réalisé, Darius Gaiden joue à fond la carte des effets spectaculaires. Zooms, rotations, déformations, effets psychédéliques... Cet

univers apocalyptique en 2D subit les pires outrages et même si, en grand sage, nous ne sommes pas vraiment dupes devant ces démonstrations ostentatoires, force est de reconnaître

qu'elles en mettent plein la vue. La possibilité de jouer à deux promet, en plus, quelques parties endiablées. Bref, Darius, égal à lui-même, est revivifié par son passage sur Saturn.

Chris

Darius Gaiden

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

TAITO

genre

TIR

Un classique remis au goût du jour.

La bande-son excellente.

La possibilité de jouer à deux.

Le jeu n'est « que » bien réalisé. Il aurait pu être plus impressionnant.



Le boss de la zone Q, immense poisson doré style kepon, risque fort de vous énerver. Be on your guard, comme dirait l'autre.



Dans l'espace, météores fous et ennemis se rejoignent pour vous faire la peau. Les rats.



Le double effet « big bomb »

Les méga bombes mises à votre disposition nettoient tout d'abord l'écran des tirs et des ennemis grâce à une espèce de trou noir, puis elles créent des éclairs surpuissants capables de tout détruire. Utilisez-les au bon moment.

Over the World

Les meilleurs jeux étrangers

Les shoot them up ont-ils encore la cote ? Même si le genre bourgeoise à tout va sur les nouvelles consoles, nous n'avons droit en général qu'à de vieux classiques tirant souvent de grosses larmes aux nostalgiques des salles d'arcade. C'est donc avec joie que nous accueillons un titre inoubliable. « Gunboured... heu, Gunbard... non ! Comment c'était déjà ?... Ha voilà, Gunbird ! » Un shoot them up à scrolling vertical, avec plusieurs persos et différents véhicules. De zolies couleurs, des musiques entraînantes, bref un bon esprit se rapprochant plus de l'ambiance



Tiens, un peu de jungle ! Oh, un robot, ça, c'est rigolo ! Vivement les vacances, je commence à être un peu fatigué...

chaleureuse de Parodius que de celle glaciale et métallique de Viewpoint. Même s'il procure un plaisir certain au



Voilà un beau coup de blast ! Merci Marion pour cette démonstration. Et on lui donne une note : 10, 10, 10... alors Wolfen, on boude ?

Gunbird

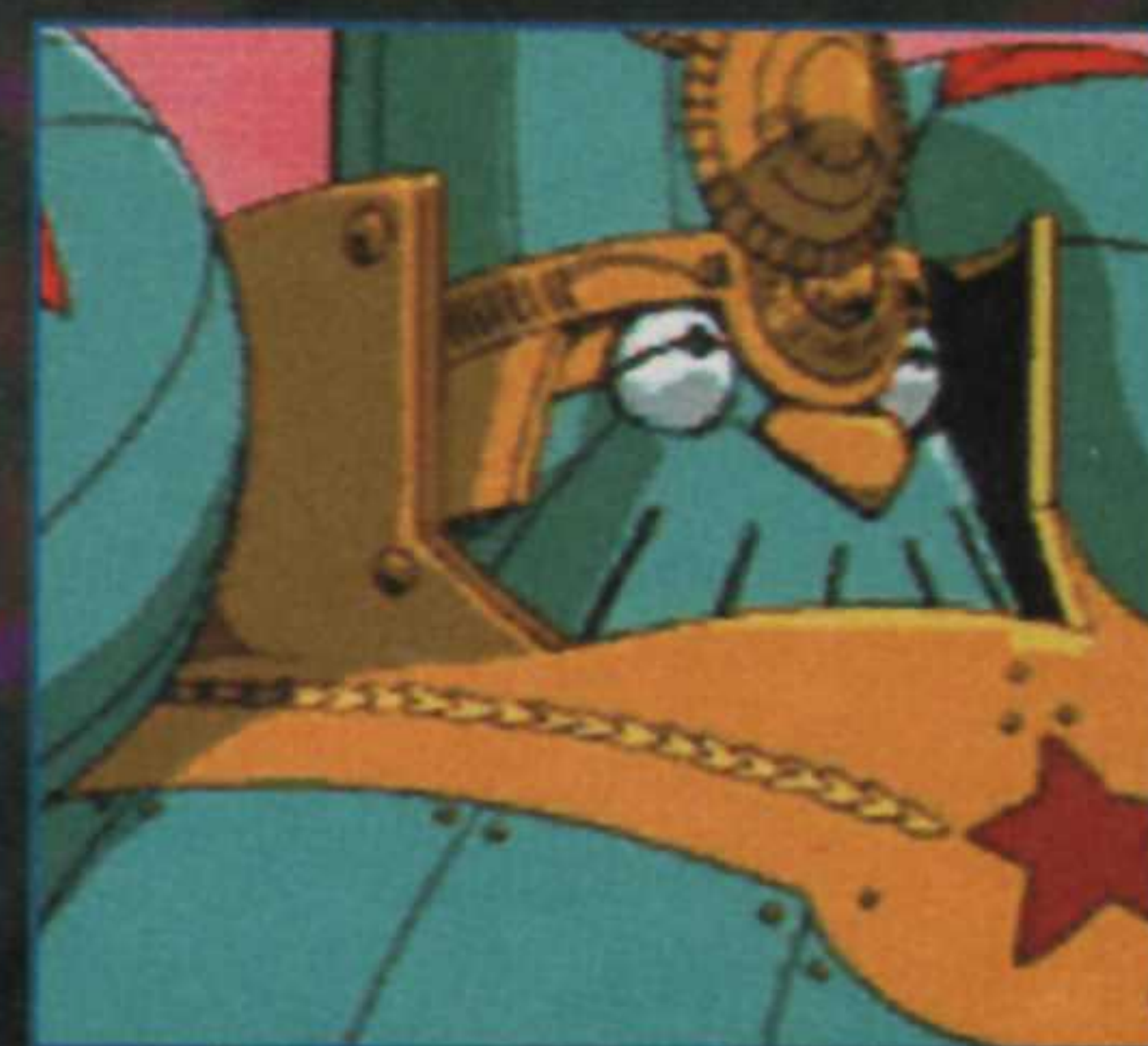
Saturn



« Quand on arrive en ville... » Bon ça va maintenant ! Ras-le-bol de Starmania, tu changes de disque !

Portraits de stars

La fine équipe au grand complet. À vous de choisir maintenant !





Balade sur balai...

Marion, charmante jeune fille, sait se faire entendre... elle blaste !



Bon, là, c'est encore la jungle mais à un autre endroit, c'est pour ça que vous ne reconnaissez rien. En plus, le tir du perso est différent.

jeueur, on ne peut cependant pas dire que Gunbird fasse preuve d'une incroyable originalité. Les niveaux sont

beaux, variés même, mais ils ne recèlent rien d'extraordinaire. Ça manque vraiment d'effets spéciaux spectaculaires.

Boum... quand notre cœur fait boum !

Quelques explosions histoire de vous montrer que ça pète quand même un peu... Faut le dire non ? Alors voilà, c'est dit, Gunbird ça pète ! Les furieux du genre sauront apprécier.



Dommage ! Autre point noir, les continues infinis qui réduisent considérablement la durée de vie du jeu (quelques heures à deux). Mais le problème avec ce genre de soft, c'est que, même s'il paraît banal, il n'en est pas moins bon. Difficile donc de le conseiller ou de le banir. Essayez le...

El Didou



Attaque de train version Gunbird. Pas à cheval mais à nuage ! Quoi de plus normal...

Over the World

Les jeux venus de l'étranger

Gundam

machine
SATURN
éditeur
BANDAI

sent leurs temps à se savater et disposent accessoirement de coups spéciaux (super shoot, super feintes, etc.). Les sprites zoomés sont sur fond de mapping texturé mais côté intérêt : néant. À éviter absolument.

Comment ? Vous ne connaissez pas Gundam ! Il s'agit d'un DA créé par Bandai, qui fait fureur depuis 1980 au Japon. On y découvre des robots transformables dans un univers futuriste axé fantastique. Gundam sur Saturn colle parfaitement à la série. D'emblée, une superbe intro animée vous installe dans l'ambiance. Commence ensuite un beat them up, qui hélas s'avère plutôt banal. Les phases de jeu sont loin d'être passionnantes et surtout beaucoup trop hachées par les séquences animées du DA. Évidemment, les fans de la série ou de la japanimation trouveront ce soft terrible.

Street Fighter II Movie

machine
PLAYSTATION
éditeur
CAPCOM

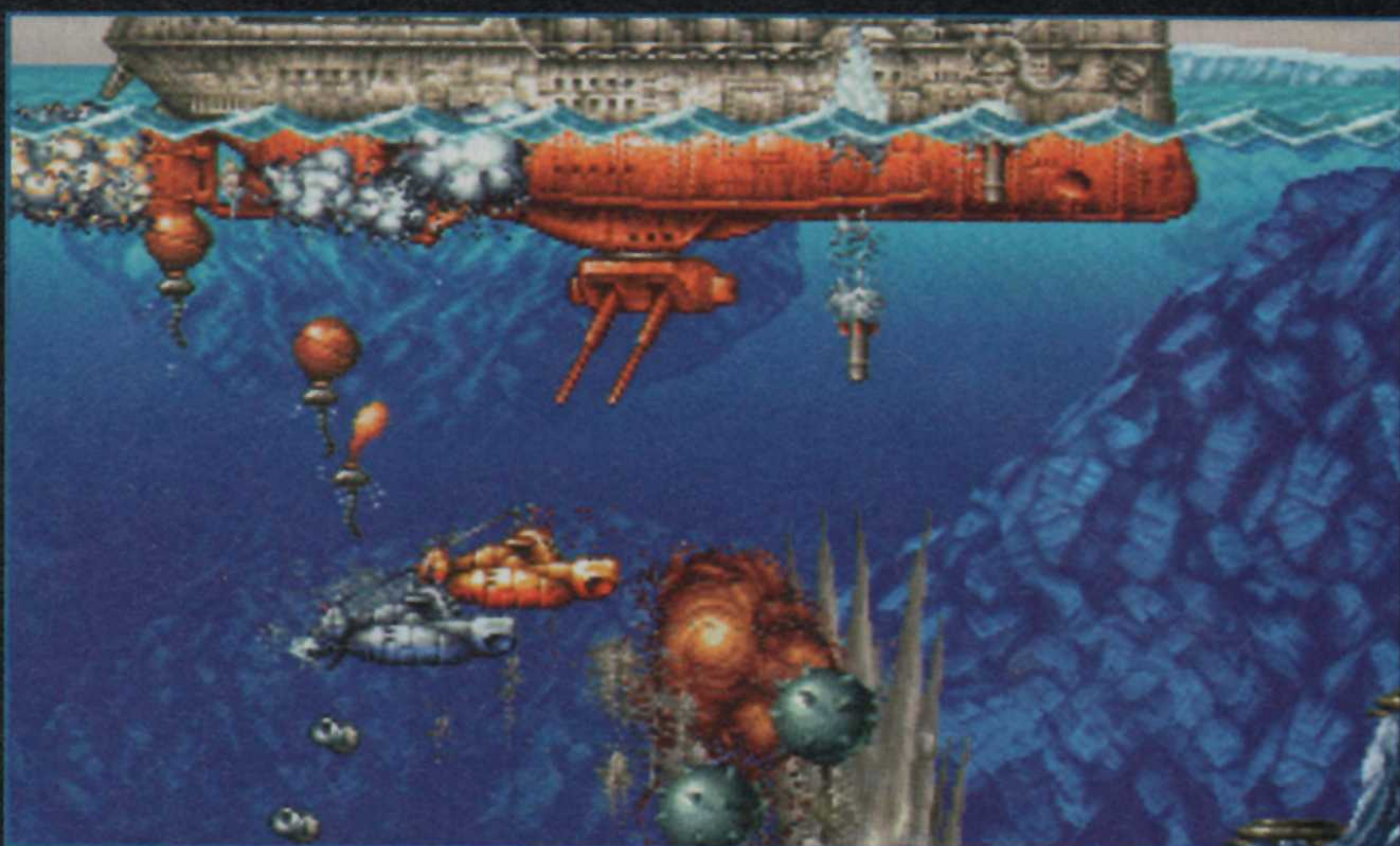
Ce jeu bizarre, qui tient sur deux CD, vous propose de revoir la quasi intégralité du DA dont il s'inspire (en vidéo compressée d'assez bonne qualité). Incarnant un cyborg de Shadowlaw, vous parcourez le monde afin d'observer les techniques des combattants que vous rencontrez. À intervalles réguliers, vous avez la possibilité de faire apparaître un code qui, une fois entré dans un menu Combat, vous autorise à vous mesurer aux Street Fighters. Hélas, le DA et les menus sont en japonais ! De plus, les séquences de combat semblent d'assez médiocre qualité. Bref, si le jeu sort en français, on vous en reparle, sinon...



Hat Trick Hero

machine
SATURN
éditeur
TAITO

Hat Trick Hero n'a rien d'une simulation de foot. Il s'agit d'un jeu typiquement arcade qui n'est pas sans rappeler Soccer Bowl. Les joueurs pas-



In The Hunt

machine
SATURN
éditeur
IREM

Voici la version Saturn de ce shoot them up à scrolling horizontal, présenté le mois dernier en OTW, sur PlayStation. Le jeu est strictement identique. Ainsi, vous dirigez un sous-marin d'attaque genre Nautilus et essayez d'intenses vagues d'ennemis. Est-ce pour cela que l'animation rame ? En tout cas, c'est lent à mourir d'ennui, et surchargé au point qu'on ne sait pas toujours où l'on se trouve à l'écran. In the Hunt n'a vraiment rien à faire dans votre logithèque !



Two Tenkaku

machine
PLAYSTATION
éditeur
SONY

Ce shoot them up à défilement vertical est fait pour être joué par deux otakus de dix ans, comme son nom l'indique (c'est ça, Reyda ?). Les joueurs ont le choix entre trois vaisseaux aux tirs différents. Séduisant au début, ce

jeu s'avère vite très moyen. Les ennemis, pas beaux, sont souvent les mêmes, les graphismes s'enlaidissent de niveau en niveau, l'action n'a rien de palpitant, la mauvaise gestion des collisions de tirs déconcerte, et les musiques sont quelconques. Bref, si la PlayStation se met aux shoot them up pour nous proposer de (mauvais) jeux 16 bits... ce n'est pas la peine m'sieur Sony !

The Firemen

machine
PLAYSTATION
éditeur
HUMAN

The Firemen était sorti pour Noël sur Snes. Adapté sur la PlayStation, il reste égal à lui-même, c'est-à-dire mauvais. Toujours la même histoire, toujours aussi répétitif, et en plus il est devenu laid. Bref, on s'amuse un niveau, puis deux et après on s'em... Allez, je l'redis : un jeu à brûler !





DRAGON QUEST VI

LE PHÉNOMÈNE

La série Dragon Quest connaît un succès retentissant au Japon, et ce depuis de nombreuses années. Pourtant, hors des frontières du pays du Soleil Levant, rares sont ceux qui la connaissent. La sortie récente du sixième épisode sur Super Famicom est l'occasion de faire le point sur ce phénomène. Dont acte.

Toutes les illustrations de ce dossier sont © ENIX

Un dossier réalisé par Wolfen, Ino et Reyda (plus Chris, quand même).



Dragon Quest VI

Super Famicom



Votre progression peut être stoppée tant que vous n'avez pas assisté à un événement particulier. Ici la capture d'un cheval sauvage.

Au pays du Levant, il n'est pas rare qu'un RPG à succès se transforme en saga mythique (par exemple, Phantasy Star et

Final Fantasy). Cela se vérifie dans le cas de Dragon Quest. La sortie japonaise du sixième volet de cette série nous offre, à nous pauvres Occidentaux délaissés, l'occasion de nous

pencher sur le phénomène Dragon Quest. Vous ne serez qu'à moitié étonné en apprenant que ce RPG se déroule dans un univers médiéval fantastique.

Les déplacements du ou plutôt des personnages s'effectuent sur une carte générale qui rappelle étrangement celle de Shining Force. Ces déplacements sont régulièrement

entrecoupés de rencontres avec diverses créatures. Les combats qui en résultent ont d'ailleurs inspiré le RPG Phantasy Star de Sega. Les monstres sont représentés

Les principaux acteurs

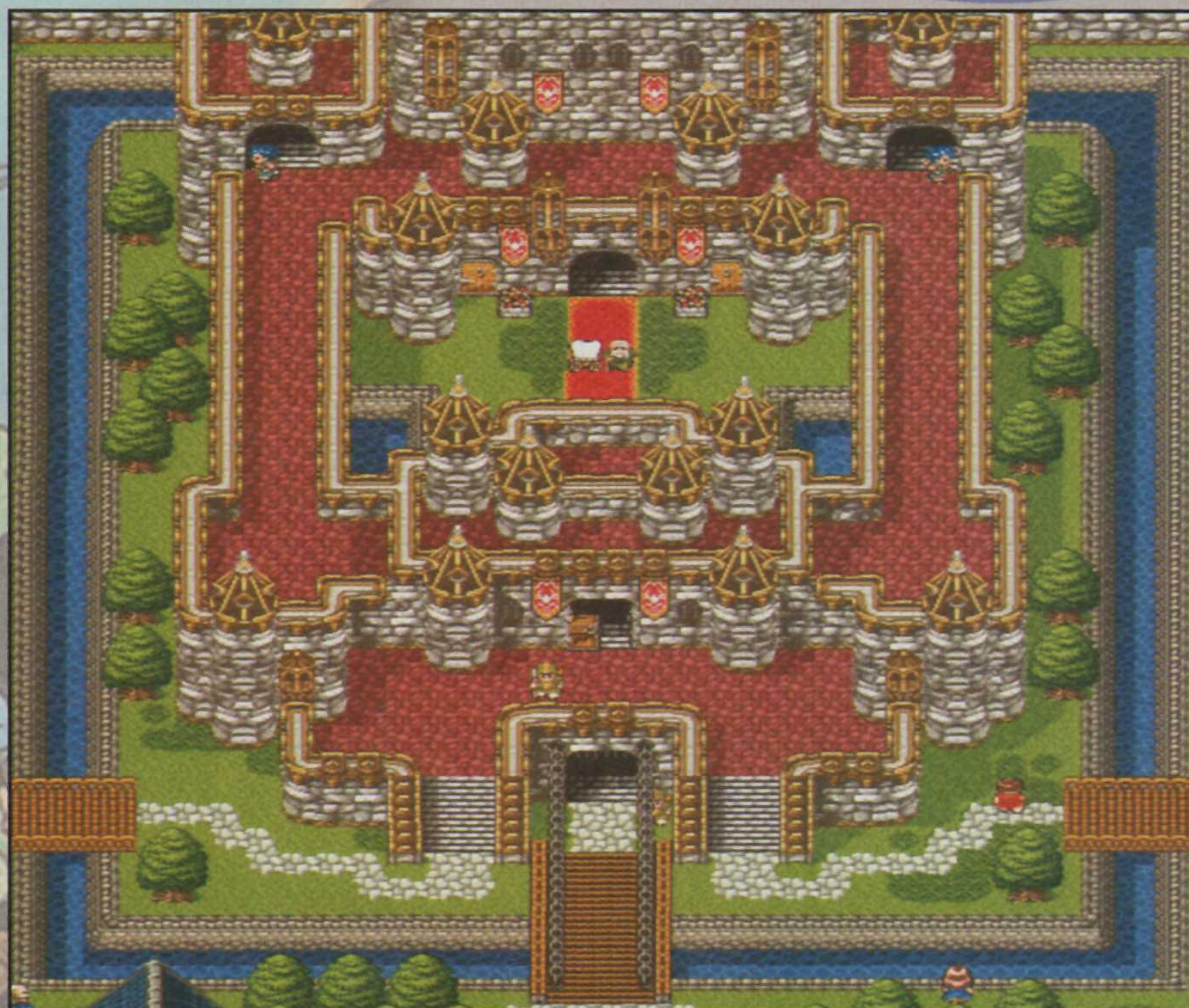
Le héros que vous incarnez est un jeune homme, coulant des jours paisibles au village de Laifcodd avec sa grande sœur. Jusqu'au jour où il renonce à sa fade existence pour accomplir sa destinée... Hassan, un combattant hors pair, déteste la vie de famille et n'a qu'un désir : devenir un célèbre chevalier. Mireille, belle jeune fille très pieuse, mettra ses talents magiques au service du groupe pour vaincre

les plus puissants des ennemis. Barbara, la fugueuse, est elle aussi douée pour la magie, plutôt axée sur l'attaque. Sa maîtrise du fouet vous sera utile lors des combats... Chamoro, le plus jeune du groupe, est un érudit de la lignée des Gent, soigneurs de père en fils. Le guérisseur du groupe. Terry, enfin, est un héros solitaire qui se bat pour la

justice. Ses talents d'épéiste lui permettent d'utiliser un grand nombre de coups spéciaux en combat. Particularité de la série Dragon Quest, certains monstres se joindront volontiers à vous ; vous pourrez ainsi profiter de leur force de frappe comme de leurs différents sortilèges ! Et puis, si vous savez le trouver, Amos, un perso « caché », vous accompagnera peut-être...



Monstres et boss



Si la définition de la carte générale du monde est assez grossière, ce n'est pas le cas des sites représentés à petite échelle. Le plan du château du roi vous permettra d'apprécier à leur juste valeur la qualité de ces décors.

en vue subjective, c'est-à-dire de face. Vos personnages ne sont pas visibles et le combat se gère à l'aide de fenêtres de menu.

Plus classique, tu meurs !

Côté scénario, c'est bateau au possible. Au cours d'une messe, Dieu apparaît et révèle que votre héros est l'Élu, que son destin est de sauver l'humanité, etc. L'action se déroule en alternance entre deux mondes. Les passages du monde réel au continent de l'illusion s'effectuent par n'importe quel puits. Seul hic, au début, votre apparence est fantomatique dans le continent de l'illusion et, du coup, toute tentative de communication est impossible (à de très rares exceptions près).

Après quelques dizaines de minutes de pratique, tout amateur de jeu de rôle sera frappé par l'aspect vieillot qui caractérise le jeu. Cela commence par l'interface de gestion des personnages qui est tout ce que l'on veut sauf



Le roi semble bien connaître le continent de l'illusion, mais il ne dévoilera ses informations qu'au compte-gouttes.



*「ほかに ご用は おありかな？」

Dans l'ordre, les options proposées à l'église : sauvegarde, expérience requise pour le niveau suivant, résurrection, guérison du poison et quitter.



Voici la carte générale du premier monde. Le chiffre accompagnant les noms des sites indique l'ordre de leur visite. Vous trouverez également les points de passages pour le Continent de l'illusion.

- 1 : Laifcodd
- 2 : Shiena
- 3 : Reidock
- 4 : Tour d'entraînement

Dragon Quest VI

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur

ENIX

genre

RPG

Musiques d'ambiance sympa.

L'animation des combats.

Les effets sonores préhistoriques.

L'interface pas du tout ergonomique.

Textes en japonais.



Au bout d'un certain temps, une apparition divine vous révélera votre destin.

En conclusion, le phénomène Dragon Quest ne peut s'expliquer que par le sentiment de nostalgie qu'inspirent les premiers volets aux fans. Et s'il est aisé de comprendre l'engouement suscité par Final Fantasy, l'attrait des Japonais pour Dragon Quest reste lui un vrai mystère !

Wolfen

* Dans la langue japonaise, l'hiragana et le katagana sont deux systèmes d'écriture syllabaire. Le kangji, lui, est formé d'idéogrammes d'origine chinoise.

ergonomique. En effet, même un japonophile averti éprouvera des difficultés à se déplacer rapidement dans les menus et sous-menus.

accompagnent rappellent plus les premiers jeux électroniques que les softs actuels.

Hiragana, katakana et kangji*

Inutile de répéter donc que le joueur ne comprenant pas un traître mot à la langue japonaise risque de maudire très souvent le jeu. Dans la phase d'équipement des personnages notamment, aucune icône ne permet de distinguer les armes des armures ! Enfin, si les combats donnent lieu à quelques animations remarquables, les bruitages qui les



Au cours des combats, les informations concernant les personnages s'affichent en haut de l'écran.

Pourquoi tant d'amour ?

Au Japon, la série des Dragon Quest est une véritable institution. À tel point que le jour de la sortie d'un nouveau volet, les boutiques sont prises d'assaut ! Cette folie se reflète également dans le nombre hallucinant de pages qui lui sont consacrées dans les magazines nippons. À l'heure où la série s'achève sur 16 bits et où un nouvel épisode est prévu sur Ultra 64 (pour 97), on ne peut que constater combien Dragon Quest aura marqué son époque. Et si le sixième épisode ne semble pas être à la hauteur de sa réputation, nous nous devons de signaler à sa décharge une information qui expliquerait bien des choses : il semblerait que trois des principaux instigateurs de la série aient démissionné pour monter leur propre boîte (Chun Soft) alors que le jeu n'était terminé qu'à 25 %. À vérifier.



À partir de ce gouffre, les personnages peuvent passer du monde réel au continent de l'illusion.

PARCOURS D'UNE SAGA

Alors que le sixième épisode de Dragon Quest s'aventure dans nos échoppes, de nombreux joueurs européens demeurent étonnés devant l'engouement sans limite des Japonais pour la série. Jetons donc un œil en arrière pour mieux appréhender son succès. De 1988 à nos jours, la saga a fait son chemin.

Au commencement, était la Famicom (la Nes japonaise)...

Le premier Dragon Quest vous mettait dans la peau d'un jeune héros, parti délivrer la princesse Laura des griffes de l'empereur Dragon. Une aventure en solitaire, peu originale en apparence (car n'oubliez pas que les RPG étaient une denrée rare), mais déjà orientée vers la diversité. Les caractéristiques de base et l'évolution générale de votre héros dépendaient en effet du nom que vous lui donniez ! Dès ce premier volet donc, quatre types de héros étaient posés. À l'époque, un jeune dessinateur à la mode, Akira Toriyama (!), se trouvait chargé du design du héros et des monstres... Puis vint Dragon Quest 2, quatre fois plus vaste que son prédécesseur. Dans cet épisode, trois héros (deux princes et une princesse) participaient à



l'aventure, chacun spécialisé dans un domaine : force et résistance, combat et pouvoir magique. De ce fait, ils étaient plus ou moins limités dans leur progression.

Le troisième volet apportait, outre des sorts inédits, de nouvelles et épatantes classes de personnages, ainsi que des caractéristiques utiles (intelligence, chance...). Les persos pouvaient ainsi passer d'un métier à l'autre moyennant un retour à la classe 1 (comme dans le célèbre Wizardry). Ce jeu entraînait votre groupe dans une longue aventure à travers le monde.

Enfin, Dragon Quest 4, dernier volet sur Nes, possédait un scénario à rallonge, divisé en plusieurs chapitres, où le joueur incarnait tour à tour chacun des personnages. Le jeu gérait le jour et la nuit

et le casino faisait son apparition.

Ces quatre premiers volets sont disponibles sur la Nes américaine sous le titre Dragon Warrior 1 à 4. Il existe également une compilation sur Super Famicom, regroupant les épisodes 1, 2 et 3.

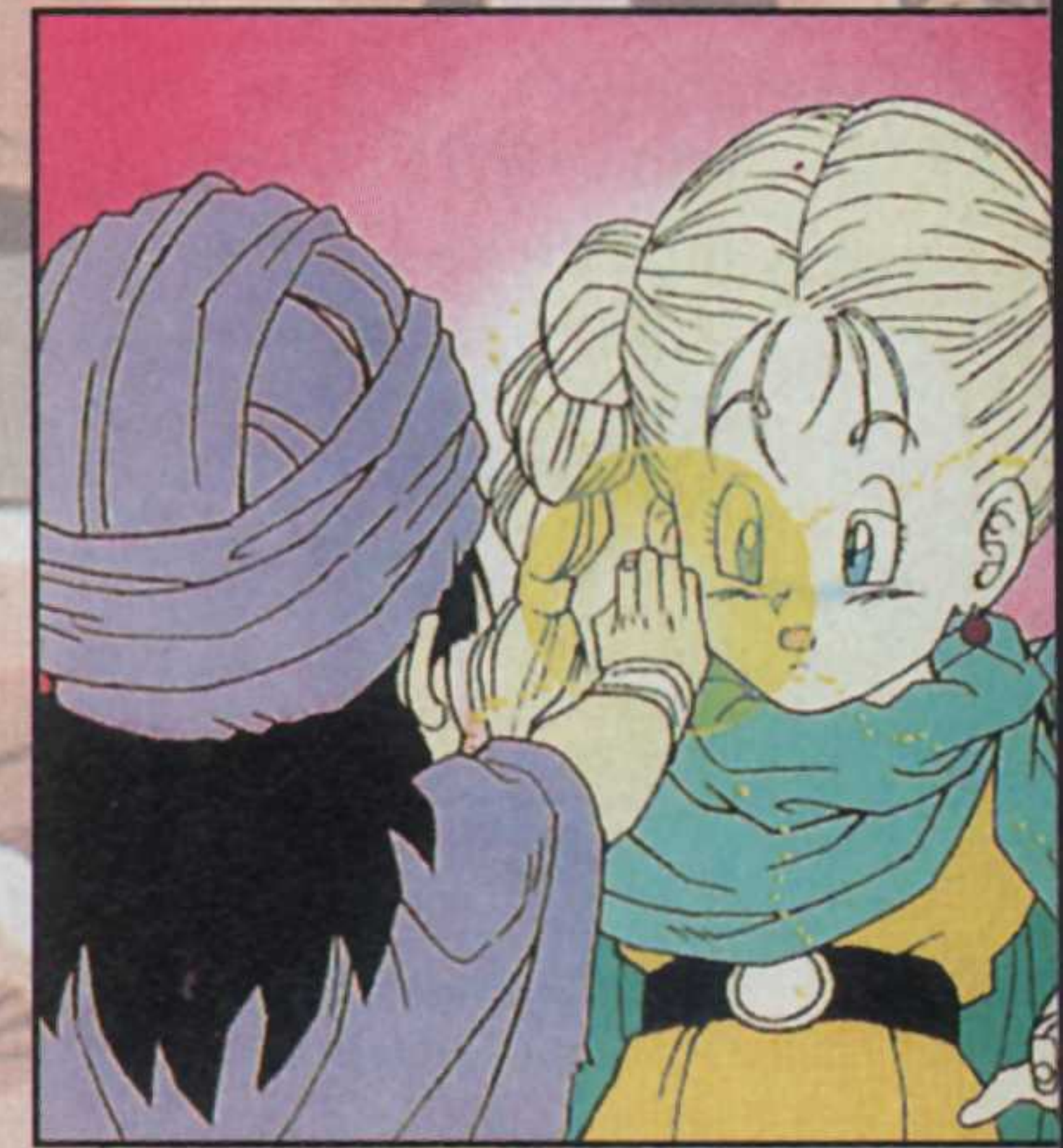
QUAND PARUT LA SUPER FAMICOM

Développé sur la nouvelle génération de machines, Dragon Quest 5 apportait un nouveau souffle à la série : personnages variés (et toujours estampillés Toriyama), compagnons temporaires



et monstres intégrés au groupe (plutôt que de combattre un golem, vous pouviez l'inviter à rejoindre votre équipe !). Ce jeu a rendu fous les Japonais, au point qu'on les vit passer des nuits entières devant les boutiques de consoles ! Bref, il a été un énorme succès commercial. Aujourd'hui, il n'a pas trop vieilli et offre toujours un challenge intéressant, malgré une interface un peu désuète qui a peu variée depuis Dragon Quest 1. L'attachement des Nippons pour cette saga (tous y ont joué dans leur enfance) est donc essentiellement d'ordre affectif. Nombre de ses éléments reviennent toujours tels des leitmotifs.

Reyda





ELDORADO !

Chanson connue et crétine : « En marketing, les Japonais sont des bêtes. Et Dragon Quest est un de leur best ! » Entendez par là, que, avec cette saga, l'éditeur Enix a trouvé un filon commercial inépuisable. Petit tour d'horizon des produits dérivés liés à cette série.

Mes petits camarades vous l'ont expliqué : il est difficile d'imaginer, en France, quelque chose de comparable au phénomène Dragon Quest ! Aussi, vous ne serez pas surpris de voir Player consacrer deux pages à esquisser la foulditude de produits dérivés générés par le RPG best-seller d'Enix.

GUIDES

Comme dans tout imbroglio RPG qui se respecte,



chaque volet de la saga a donné lieu à des livres qui présentent les différents mondes de la série avec force photos et commentaires. Très utiles pour les joueurs à l'aise en japonais (les autres, de toute façon, auront du mal à jouer), ces volumes se trouvent facilement en import, et constituent des livres aussi intéressants qu'élégants. Nous

les conseillons donc vivement à tout fan désireux de terminer les différentes étapes du cycle.

MANGA

Dragon Quest a donné naissance à deux mangas (voir encadré). Le plus connu, Fly, est paru aux éditions Shueisha (l'éditeur de Dragon Ball). Prépublié dans l'hebdo Shonen Weekly Jump, cette bédé de Riku Sanjô, Kôji Inada et Yûji Horii est compilée dans la série des Jump Comics (une trentaine de volumes parus). De bonne facture, ce manga reprend les personnages et les thèmes du RPG, et promet d'enchanter tout amateur de mangas genre Fantasy. Même s'il ne s'agit pas d'un chef-d'œuvre, il est suffisamment bien réalisé



pour séduire aussi les non-joueurs. Précisons que ce manga a été acheté par un éditeur français (probablement Glénat). On devrait donc en reparler bientôt. Dragon Quest est également décliné tous les mois dans le mensuel V-Jump à travers trois, quatre pages



Les mangas consacrés à Dragon Quest constituent une série conséquente. Au pays du Soleil-Levant, remarquez, c'est assez courant...



© Riku Sanjô/Kôji Inada/Yûji Horii/Shueisha



© Shueisha

de délires rigolos (type caricatures) pour enfants, intitulées DQ Kids.

ANIMATION

Logique, Dragon Quest le manga a eu sa série TV

d'animation, que l'on a pu découvrir dans le Club Dorothee sous le titre Fly. D'excellente tenue, cet anime bénéficie de suffisamment de qualités (bonne animation, scénario excitant et dessins excellents) pour s'imposer chez les jeunes téléspectateurs français. Espérons qu'AB Productions consentira à le réinscrire dans ses programmes !

ART-BOOKS ET AUTRES

Il existe plusieurs art-books dédiés à Dragon Quest. Ils présentent des illustrations (crayonnés et

planches couleur) réalisées pour les jeux, ou divers aspects du « phénomène Dragon Quest ». Nous vous recommandons particulièrement celui de Kamui Fujiwara, paru en 1994, que vous devriez pouvoir trouver en import sans trop de problèmes. Enfin, pas la peine d'être une flèche pour deviner qu'il existe aussi une kyrielle de gris-gris en tout genre (shitajikis, calendriers...). Attention, comme d'hab, ils risquent d'être vendus très chers en France. Bonne quête !

Inoshiro



© Kamui Fujiwara/Enix

Reyda autopsie les mangas

Le succès des Dragon Quest a engendré deux mangas assez différents, basés sur la trame des jeux. Ils mettent en scène l'Empereur Démon qui se réincarne tous les mille ans, et le jeune brave descendant de Roto, apte à combattre les hordes de monstres qui menacent la paix.

Le premier de ces mangas, *Dai no Daiboken* (les aventures de Dai), connu de tous sous le nom de *Fly*, a été créé à la demande des fans par un assistant de Toriyama. Le récit est plutôt amusant et les aventures de ses personnages attachants le destinent aux plus jeunes. Il a donné naissance à une série télé, plus toute jeune mais attrayante. Un manga que nous vous recommandons donc.

Le second, *Roto no monsho* (L'emblème de Roto), est peu répandu en France. Les dessins sont plus détaillés, l'histoire évolue de façon très « jeu de rôle » et les persos changent de classe au fur et à mesure de leurs découvertes et expériences. De plus, certains héros disparaissent l'espace d'un volume pour accomplir des quêtes personnelles... Inutile de vous dire que l'ambiance, notamment lors des combats, vous colle littéralement aux pages du manga ! Voilà une série que tout fan de RPG devrait posséder dans sa collection.

Dai no Daiboken de Riku Sanjô, Kôji Inada et Yuji Horri, éditions Shueisha.

Roto no Monsho de Kamui Fujiwara, éditions GanGan Comics.



© Kamui Fujiwara/Enix



© Kamui Fujiwara/Enix

Concours



3615 : 1,29 F/mn

ZOOPS

Player One

pour Jouer : *jeux

En avant-première, gagnez



sur Saturn et PlayStation ! *

* Sortie le 19 février 1996
La date de sortie et les formats peuvent être modifiés

Les Lots

- 5 jeux Zoop sur PlayStation
- 5 jeux Zoop sur Saturn
- 5 jeux Zoop sur Super Nintendo
- 5 jeux Zoop sur Megadrive
- 10 jeux Zoop sur Game Boy

- 10 T-shirts Zoop
- 10 porte-clés Zoop



Viacom Newmédia est distribué par CIC, 1 bis, rue du petit Clamart,
BP 13, 78142 Vélizy Cedex. Fax: (1) 40 94 10 04

© 1995 Viacom International Inc. Tous droits réservés.
Concept original © 1995 Hookstone Ltd. Patent Pending.

DOSSIER



Les petits magiciens de chez Rare ont réitéré leur exploit avec ce second volet de Donkey Kong Country. De nouveaux décors, des personnages inédits toujours modélisés en 3D sur station Silicon Graphics pour être ensuite appliqués en 2D sur Super Nintendo, et un challenge beaucoup plus intéressant.

Au fil de ce dossier, nos deux journalistes bananés, Magic Sam et Milouse, ont décortiqué ce nouveau hit de Nintendo.

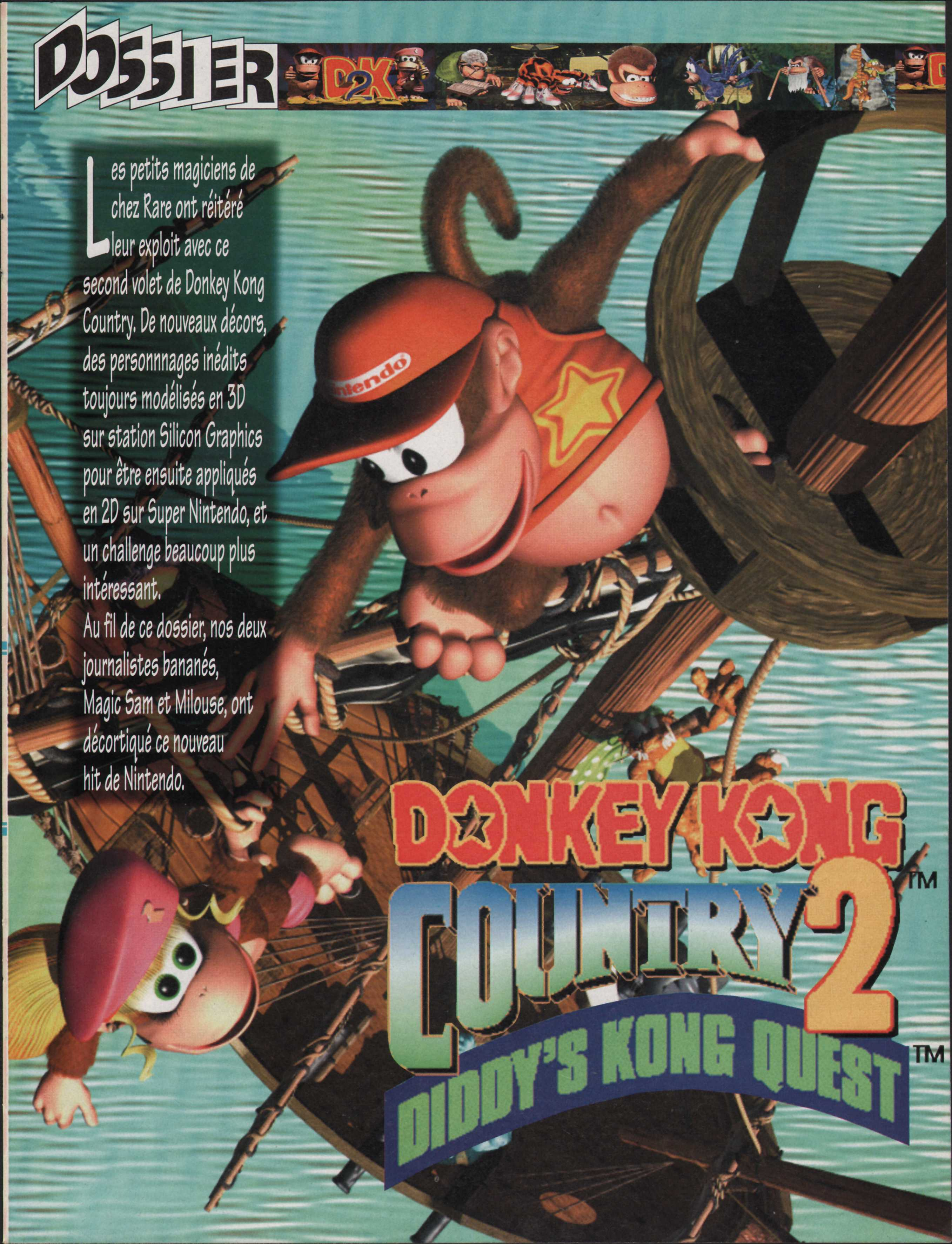
DONKEY KONG

COUNTRY 2

DIDDY'S KONG QUEST

TM

TM



DONKEY KONG COUNTRY 2

Ben tiens, Nintendo n'allait pas se gêner pour le sortir celui-là ! Laisser l'un des jeux les plus vendus de la Super Nintendo sans suite, cela aurait été surprenant de la part d'un « recycleur » hors pair.



Ce matin, rien n'allait vraiment. Entre deux bananes englouties, je déplaçais chaque objet, tâtais sous les meubles, et scrutais le plafond à la recherche DU tonneau caché. Je ne m'étais pas remis de ma journée d'hier, une de



Dans ce bonus stage télé, il faut répondre à des questions relatives au jeu pour emporter « un maaaagnifique lot de vies ».

plus à jouer à DKC 2. Un jour entier à passer chaque niveau au peigne fin pour trouver les quelques pièces crocos qui me manquaient pour avoir accès à la seconde fin du jeu. Car DKC 2 se joue en deux étapes, dont une première, classique, où l'on s'évertue à finir tant bien que mal. Ce n'est ni court ni facile, mais tellement jouable et classe que l'on en vient à bout en six ou sept heures.

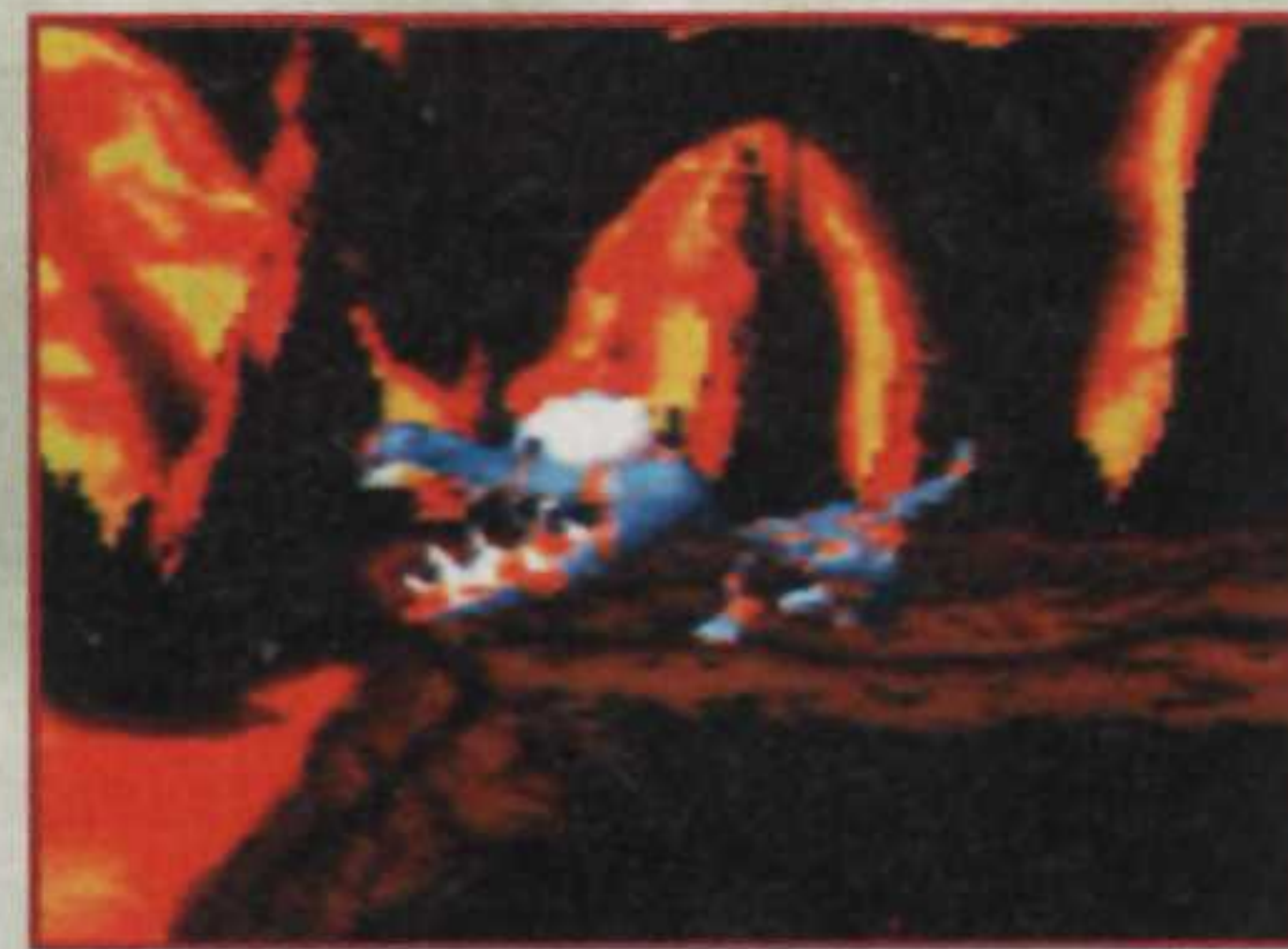
UNE OBSESSION : TROUVER LES PIÈCES CROCOS !

Maintenant, un peu de calcul : sachant qu'il y a six mondes et qu'il y a un pont dans chacun d'eux, excepté dans le premier niveau, que le passage



LES CINQ Z'AMIS

Tout au long du jeu, on chevauche à plusieurs reprises cinq potes animaux : Rambi le rhinocéros et Enguarde l'Espadon, déjà connus, ainsi que Squawks le perroquet, Squitter l'araignée, et Rattly le serpent.



➔ sur chaque pont coûte quinze pièces crocos, combien de ces pièces doit-on récupérer ? Soixante-quinze ! La difficulté, c'est de les trouver car elles sont cachées, et parfois très (trop ?) bien. Et là se situe la seconde étape du jeu, la chasse aux pièces ! Parallèlement à cet allongement de la durée de vie, DKC 2 apporte quelques changements tout en conservant un niveau technique remarquable. Pour ceux qui auraient « oublié » de lire



De nombreux tonneaux bonus, ou lieux secrets, ne sont accessibles qu'en jetant l'un des deux héros.

les précédents numéros de PO, sachez qu'on dirige maintenant la mignonne Dixie au lieu de Donkey, en alternance avec Diddy. Celle-ci a la capacité de planer, et peut jeter son compagnon en l'air, afin d'accéder à des endroits cachés. L'autre nouveauté vient de l'utilisation de pièces de monnaie, disséminées dans les niveaux. Il vous en coûtera deux pour sauvegarder, voyager de monde en monde et obtenir des renseigne-

Les avis de Lole, Leflou et l'inévitable Mc Yas

LOLE : « Inconditionnels du genre, vous n'allez pas être déçus ! Tout comme dans DKC premier du nom, les graphismes sont à tomber raide, l'animation est fabuleuse et les persos toujours aussi craquants. Quelques innovations ont été apportées sur le contenu, histoire de vous tenir en haleine de longues heures durant. »

LEFLOU : « Quelle heureuse surprise ! Je pensais que DKC 2 serait du même acabit que le premier : magnifique mais un peu creux... Hé bien, je me suis trompé. Il est toujours aussi beau (peut-être même un chouïa plus varié), et je l'ai trouvé plus fun que le premier. Bref, c'est un bon produit, très propre sur lui, et aussi beau qu'un jeu de plateforme 32 bits. »

MC YAS : « Youpi ! Le nouveau Donkey est arrivé. Il m'a suffi de quelques petites parties pour constater que ce soft est très beau, drôle et innovant. Améliorant les défauts de son prédécesseur, Diddy's Kong fait partie de ces jeux que l'on se doit de posséder. »



Ce galion devrait vous être familier pour y avoir battu, je l'espère, le boss final de DKC 1.



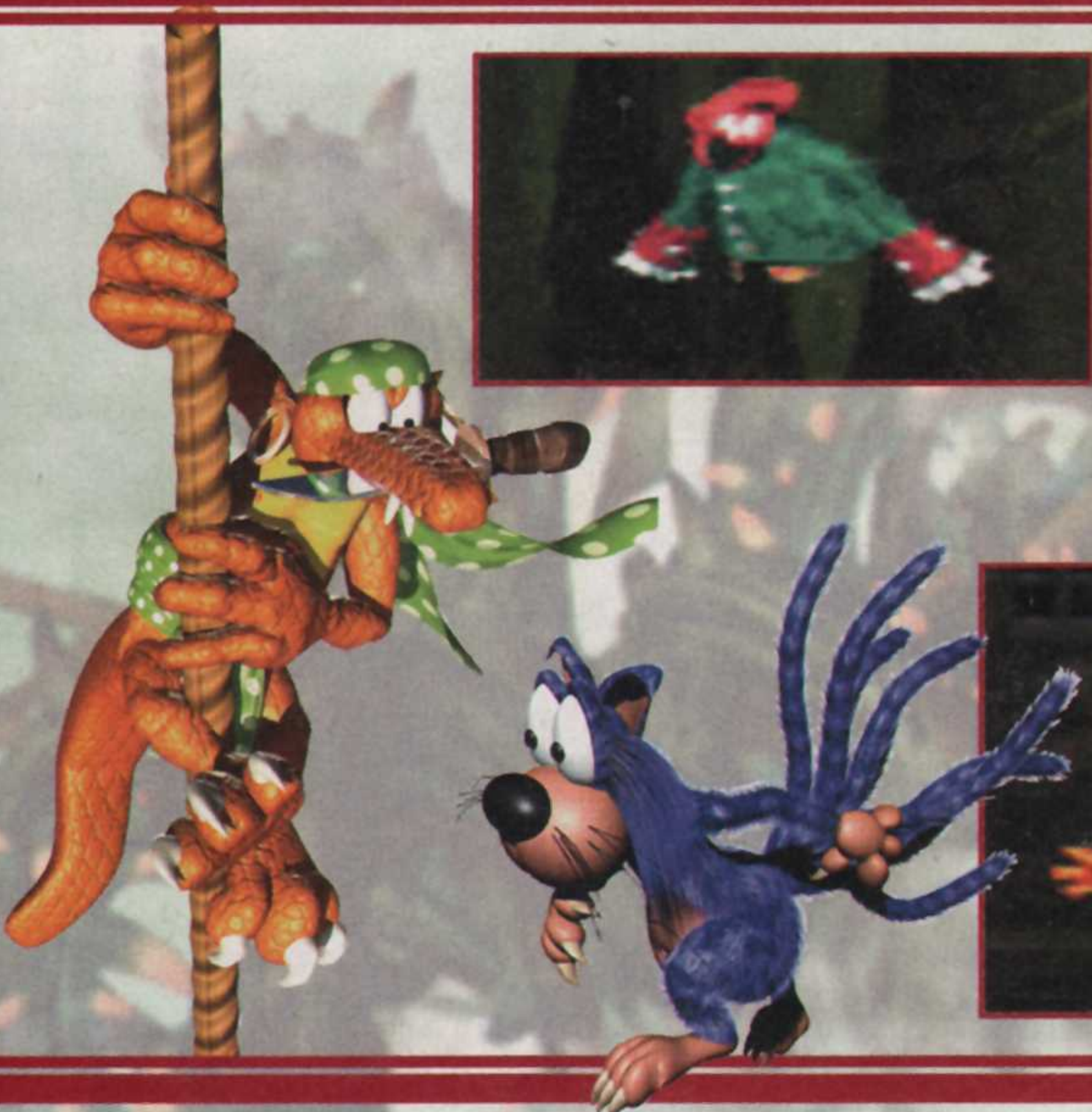
➔ ments, parfois bien utiles. Du côté des animaux que l'on chevauche à l'occasion, on retrouve le rhino et l'espadon, et on fait la connaissance d'une araignée, d'un serpent et d'un perroquet. Il arrive même que l'on se transforme directement en l'une des ces bestioles.

UNE RÉALISATION SUPERBE, BREF, SANS SURPRISE...

Si vous avez joué à DKC, vous ne serez pas dépaycé par la beauté des graphismes de DKC 2. Toujours aussi sublimes, mais avec de nouveaux thèmes (galion, volcan, fête foraine...), et des effets spéciaux à tomber par terre (brume, lumière, pluie, vent, miel...). La bande-son, sublime, est quant à elle un savoureux cocktail

CHASSE AU TRÉSOR

Il existe plusieurs moyens pour récupérer des vies : récolter cent bananes, attraper un ballon de vie (!), réunir les quatre lettres K.O.N.G d'un niveau...



LES CRAIGNOS

Si les affreux crocos que sont les kremlings restent vos ennemis héréditaires, vous trouverez d'autres monstres susceptibles de vous faire mordre la poussière. La plupart ne résistent pas à un saut sur la tête, mais certains, comme les guêpes, vous tueront au moindre contact. À moins d'engager la « conversation » à dos de Rambi, beaucoup plus persuasif et efficace lorsqu'il s'agit d'entreprendre la traversée d'un coin un peu trop fréquenté.

L'avis de Chris

CHRIS : « Une nouvelle fois les gens de chez Rare frappent fort. Côté réalisation, c'est clair, il n'y a pas grand-chose à dire. Et en ce qui concerne l'intérêt, à en croire Magic Sam et Milouse, bavant devant l'écran de leur télé, les choses se sont encore améliorées. DKC 2 semble donc tenir de l'incontestable hit, et même si, quelque part, ça m'énerve un peu (je n'aime pas être « obligé » d'aimer quelque chose), je fais quand même comme tout le monde : je craque pour ce second épisode. »



Un peu d'humour ne fait jamais de mal, surtout lorsqu'il s'agit d'autodérision.

Dernière minute !

Sam nous a dégotté un cheat mode assez étrange. Lorsque vous débutez une nouvelle partie, faites défiler l'écran d'options. Appuyez cinq fois sur la croix de direction, vers le bas. Apparaîtront un « sound test » puis un « cheat mode ». Le premier fonctionne ; en revanche, nous n'avons pas compris l'utilité du cheat ! A vous d'essayer de la découvrir...



LES TONNEAUX CANONS

Ils sont plus nombreux que dans le premier volet : il y a ceux qui vous éjectent direct, ceux qu'il faut tourner, voire déplacer, ceux qui sauvegardent à mi-niveau, ceux qui sont réservés à l'un des deux héros, etc.

GRAPHISME

Comme son prédécesseur, DKC 2 est, de loin, la référence sur Super Nintendo.

ANIMATION

Dessinées puis animées en 3D avant d'être mises en cartouche, les anim' sont béton.

SON

On n'a jamais envie de couper la musique, même après des heures de jeu.

JOUABILITÉ

Ce n'est pas pour rien si ce jeu de plate-forme porte la marque de Nintendo.

Super Nintendo DONKEY KONG COUNTRY 2

éditeur	NINTENDO
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1 À 2 EN ALTERNANCE
sauvegarde	OUI
	continue
	NON
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	TRES LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUZ
98%

en résumé

Mieux que Donkey Kong Country : aussi beau, plus varié et encore plus long. Les petits défauts du premier volet ont même été corrigés.

➔ de morceaux originaux et de musiques de DKC réinstrumentées, agrémenté de sons très appropriés. Bref, côté réalisation, même si DKC 2 ne jouit pas du même effet de surprise que le premier épisode, il en met quand même plein la vue. Autre sujet intéressant : la jouabilité. Vous me voyiez peut-être déjà venir avec mon speech : « C'est pareil mais c'était déjà super, alors... » Eh bien non, c'est faux ! Les programmeurs ont amélioré deux petits points. Primo, on ne confond plus jamais le décor de fond et les plates-formes, ce qui vous évitera de vous jeter inconsciemment dans le vide, le visage empreint de béatitude. Secundo,

on ne dérape plus au bord de certaines plates-formes, ce qui vous évitera de tomber dans le vide, le visage empreint de rage. De là à dire que la jouabilité s'avère parfaite, il n'y a qu'un pas que je franchis allègrement... en me prenant une gamelle ! Bien fait pour moi, je n'avais qu'à pas oublier de vous parler de ce niveau où l'on dirige un serpent et où... la jouabilité est pourrie ! Un problème bien trop ponctuel toutefois pour modifier mon jugement : finalement la jouabilité est quand même excellente. Et, puis tiens, pendant que j'y suis, pour tout vous dire DKC 2 est merveilleux !

Milouse



GALION DE LA GALÈRE

C'est ici que tout commence. Nos amis se retrouvent sur le galion, là même où dans le premier Donkey Kong Country, il a fallu affronter le boss final. Malheureusement pour vous, K. Rool a eu le temps d'enlever notre bon vieux Donkey...

Panique à bord

Ce niveau très court doit vous permettre de vous rendre compte de la situation, mais surtout de vous familiariser avec toutes les commandes. Vous y rencontrerez Rambi, le rhinocéros, qui vous aidera à tuer les ennemis mais aussi à découvrir des passages secrets avec sa super attaque...



Passerelle de la galère

Ne perdez pas de temps à admirer le coucher du soleil. Donkey Kong attend d'être délivré. Alors dépêchez-vous de quitter ce bateau. Mais attention ! les gros molosses bleus que vous croiserez ne seront peut-être pas très contents si vous leur sautez dessus.



Casier de Lockjaw

Les cales du bateau sont très humides. Voici le premier niveau aquatique dans lequel vous retrouvez, bien sûr, votre vieil ami Enguarde, l'espadon. Matez juste en passant, l'effet de l'eau à sa surface. Sympathique, non ? C'est encore mieux quand ça bouge.



Méli-mélo dans les mâts

Ici, vous devez grimper à toute allure le long des cordages de part et d'autre des mâts, tout en évitant de vulgaires corsaires de bas étage. Pensez néanmoins à choper le boulet pour le placer dans le canon en bas à gauche et ainsi accéder à une salle bonus.



LE BOSS

Nid de Krow

Voici la première rencontre avec Krow, le rapace pirate. Impressionnant par leur taille, ses œufs seront tout de même bien pratiques quand il s'agira de l'exterminer. Vous n'avez pas peur des fantômes, bien sûr ?



Micmac dans la mâture

Le temps s'est gâté. Heureusement, Rattly, le seul reptile sur lequel vous pouvez compter, est là pour vous aider sur la moitié du niveau. Ensuite il va falloir que vous grimpez sur les cordages tout seul...





CHAUDRON DU CROCODILE

A peine avez-vous débarqué sur l'île que vous devez, dans un premier temps, commencer vos investigations dans ses profondeurs, là où le feu est roi !



LE BOSS

Fournil de Kleeever

C'est cette épée, portée par un bras de feu, qui fait office de boss dans ce monde. Un petit coup de boulet dans la tronche ne lui fera pas que du bien. Mais attention, une fois lancée, elle tourne dans votre direction.



Perchoir de Squawk

Squawk, le perroquet, un de vos nombreux amis, va vous aider à parcourir la seconde moitié de ce niveau dans la mine. La première partie s'effectue entre tonneaux et Kremplings.



Traversée embrasée

Seul le ballon bleu et un peu d'agilité vous permettent de traverser ce niveau. Pensez tout de même à vous arrêter au-dessus des nuages de vapeur que produit la lave en fusion, en vue de regonfler, le ballon bleu.



Lagon de lave

Ce deuxième épisode aquatique est très stressant. Heureusement Clapper, le phoque, vous soutient en crachant dans ce liquide brûlant afin de le refroidir. Mais ça ne dure qu'un très court laps de temps. Aurez-vous le temps de découvrir les passages secrets ?



Parcours des têtes brûlées

Ce niveau porte mal son nom, puisqu'il n'y a que les têtes de ces infâmes crocodiles qui ne sont pas brûlées. Mais peu importe, celles-ci vous sont bien utiles ; elles vous servent de tremplins, ou encore de plates-formes.



Complainte de canon

Ce premier passage dans la mine n'est pas le plus hard. Vous devez juste mener Diddy, tant qu'à faire avec Dixie, tout en haut à l'aide des tonneaux.




KIOSQUE DE KLUBBA

Jungle ensorcelée

Voici donc le premier niveau du monde caché. Dans cette jungle plus riche en mauvaises herbes qu'en jolies fleurs, vous vous amusez à sauter de pneu en pneu, en évitant si possible les abeilles.





QUAI KREM

Pas très soigneux nos amis les kremlings ! Sur le quai de débarquement au pied de l'île, vous découvrez un vieux galion échoué, enfoui dans les marécages.



KIOSQUE DE KLUBBA

Bataille de la glace noire



Ce joli niveau nous rappelle étrangement le monde de la montagne dans Donkey Kong Country premier du nom. Ici, nos compères doivent se laisser glisser sur la glace tout en évitant les ennemis. Dur, dur...



Galion de Glimmer

Troisième séquence aquatique. Dixie et Diddy y rencontrent un nouvel ami (un de plus !) : Glimmer, le petit poisson, qui va les éclairer dans ces eaux bien sombres et troubles. Surtout, prenez votre temps pour chercher les passages secrets...



prenez votre temps pour chercher les passages secrets...

Ascension visqueuse

Comme le nom de ce niveau l'indique, vous devez grimper haut, très haut. Le petit poisson rose ci-dessous qui n'arrête pas de vous mater, c'est Lockjaw, le piranha.



Entre nous, je vous déconseille de faire tremette s'il se tient dans les parages. Attention donc !

Chardon ardent

Finalement, vous êtes arrivé au sommet. Tellement haut que vous vous retrouvez coincé. Mais saurez-vous trouver votre chemin en empruntant ces tonneaux ? Allez, cela ne semble pas si difficile. Mais prenez garde tout de même à ne pas vous frotter contre ces mauvaises herbes.



Bayou du baril

Dans cette zone marécageuse, nos deux amis découvrent de nouveaux tonneaux. Une fois à l'intérieur, ils disposeront d'un certain laps de temps pour choisir leur direction et se laisser propulser.



Crapahute des croqueurs

Voilà un niveau qui met, enfin, à rude épreuve votre habileté et, surtout, votre timing. Les héros doivent sans cesse sauter de roseaux en libellules, de libellules en nénuphars, et de nénuphars en krock-heads, ces fameuses têtes de croco qui dépassent de l'eau.



Bataille canaille

C'est en incarnant Rattly, le serpent, que vous pourrez passer ce niveau sur le pont du galion. En effet, les sauts que vous devez effectuer sont d'une amplitude trop importante pour deux petits singes.



LE BOSS

Kombat de Kudgel

Kudgel est sans doute l'un des frères des Klubba qui gardent l'entrée du pont menant au monde caché. En attendant, vous êtes mal barré, il a une grosse massue, et pas vous ! Essayez toutefois avec le baril de TNT...





KREMLAND DINGO



LE BOSS

Roi Zing Sting



Pour qui se prend-elle cette vilaine abeille ? Elle ne croit tout de même pas que sa taille va vous impressionner ? Un petit coup dans son dard, ça va vite la calmer...



On ne se prive de rien chez les vilains kremlings ! Voilà qu'ils se sont construits un immense parc d'attractions. En bon touriste que vous êtes, allez y faire un petit tour. Les Roller Coasters sont vraiment déments.

Frelons frémissants

Dans cette ruche, le combat contre les abeilles sera rude. Utilisez donc le miel sur les parois pour pouvoir grimper et ainsi les éviter plus facilement. Mais faites bien attention à ne pas rester collé au sol...



Marais marrant

Un dernier petit tour dans les marais avant la fin ne fera de mal à personne. Dans ce niveau, vous êtes très souvent accroché à un objet quelconque : d'une part, pour éviter les vilains pas beaux, et d'autre part, parce que les plateformes se font très rares.



Rambi chambarde

Durant toute la première partie du niveau, vous devez vous débrouiller seul en sautant de mur en mur et en évitant les abeilles, jusqu'au moment où vous aurez la possibilité de vous transformer en Rambi, le rhinocéros.



Embrouillamini-joli

De retour dans les voûtes célestes, votre ami Squawk, le perroquet, vous aide à éliminer certains de vos ennemis sur une partie du niveau. Ensuite, vous devez sauter de liane en liane avec une grande agilité et moult réflexes.



À bout de souffle

Allez, c'est parti pour un deuxième tour de manège. Dans cette course poursuite, essayez d'aller bien sûr le plus vite possible, mais surtout dépassez les dix adversaires qui vous précèdent. Arriver au bout est jeu d'enfant, mais serez-vous le premier ?



Objectif épouvante

Voici votre première balade sur les montagnes russes. Toute la difficulté de ce niveau réside dans le fait d'activer ou non à temps certains tonneaux, qui ouvriront une porte fermée, placée au milieu des rails...



KIOSQUE DE KLUBBA

Châtaignes et marrons





RAVIN RAVI

C'est le monde des fantômes. Vous apprenez à vous méfier de ce que vous voyez ou croyez voir, et de ce que vous ne voyez pas mais devriez pourtant...

LE BOSS

Krow l'inquiétant



Pour parvenir à battre ce boss, il vous faut grimper dans les voiles d'un bateau tout en essayant les nombreuses attaques de vautours venant de toutes parts.

Toile des bois

Rapidement, vous trouvez un tonneau vous permettant de vous transformer en araignée. Mais les choses ne sont pas si faciles pour autant. Car tout un tas d'ennemis vous attendent, planqués dans la brume.



Funeste futaie

A priori, tout semble normal lorsqu'on débarque dans ce niveau de la forêt. Mais les choses se gâtent lorsqu'on s'aperçoit que les cordes sur lesquelles on doit grimper se volatilisent purement et simplement... de temps à autre seulement.



Antre hantée

Lancé à fond sur des rails, il faut toucher des barils marqués d'une croix verte et éviter les barils rouges qui, respectivement, augmentent et diminuent un compteur de temps. Arrivé à 00, un fantôme lancé à vos trousses vous met la main dessus, et là...



KIOSQUE DE KLUBBA

Fournaise furieuse



Ce level du monde perdu, très « hot » dans ses décors, vous met aux commandes de tonneaux qui ont l'avantage de pouvoir voler où bon vous semble. Mais ils possèdent aussi le défaut de vous recracher après quelques secondes...

Perroquet paniqué

Ce niveau descend, descend... tellement, qu'il est indispensable de s'accrocher à tous les perroquets rencontrés pour slalomer entre les nombreuses guêpes. Mais attention, car ces oiseaux éprouvent de la difficulté à supporter votre poids...



Fatale rafale

Comme le nom du niveau l'indique, celui-ci est particulièrement ventu. Des bourrasques de vent vous balayent comme de vulgaires feuilles mortes. Alors, surveillez ces dernières ; cela vous permettra de savoir dans quel sens souffle le vent.





CASTEL DE K.ROOL

La dernière ligne droite (ou presque !). Et ça se sent : la difficulté est maximum, et il faut boucler plusieurs niveaux avant d'atteindre la sauvegarde. Une bonne maîtrise de soi limitera les dégâts...



Salon du maillon

Encore un niveau où il vous faut grimper ! Cette fois, vous utilisez presque exclusivement des cordages. Plusieurs épreuves de vitesse vous attendent.



Caverne de Clapper

Clapper est un phoque. Un phoque bien cool ! Si vous lui sautez dessus, il se met à souffler sur l'eau et la gèle, vous permettant de passer tranquillement. Les plus éminents psychologues kongs se sont penchés sur les questions que soulèvent un tel comportement. En vain.



Gouffre glacial

La sortie du niveau se trouve tout en haut, et vous démarrez tout en bas. Pas d'échelle, pas de corde, peu de tonneaux : le seul moyen de monter est de se laisser porter par les courants d'airs ascendants. Pas fatigant, mais difficilement contrôlable, et donc plutôt dangereux.



KIOSQUE DE KLUBBA

Facéties animalières

Ce level secret est un pot-pourri de toutes les transformations en animaux que vous aurez vues en cours de jeu. Vous enchaînez les courses de bourrin avec Rambi, les harponnages d'Enguarde, les manœuvres de haut vol de Squitter...



Tour toxique

« Ladies and gentlemen : The famous level. » La jouabilité n'y est vraiment pas bonne. On dirige Rattly, le serpent, et il faut grimper (encore !) en bondissant sur quelques guêpes, avant qu'un liquide toxique ne vous rattrape.



Sprint de Screech

Allez, un dernier petit niveau avant le boss final... Les mouvements sont délicats car les ronces abondent. La deuxième partie est une course contre un dénommé Screech, oiseau de malheur.



Bastion broyeur

Dans une tour de pierres, le sol se met à monter inéluctablement. Vous n'avez pas d'autre choix que de suivre le mouvement. Contrairement à ce que vous pourriez croire, c'est plus la présence de nombreux ennemis que la possibilité de se faire écraser au plafond qui vous posera des problèmes.



Abysses artiques

Plongé dans de l'eau glacée, vous vous transformez en Espadon, et pouvez ainsi venir à bout de dangereux piranhas, d'étoiles de mer plutôt véloces, et autres poissons explosifs.



complétez votre collection !



50 février 95
Dossiers : Player One 50e CES Las Vegas
Tests : Superstar Soccer, Demon's Crest, Ristar, Theme Park 3DO, Tetris & Dr Mario, Wario Blast, Return Fire...
OTW : Toh Shin Den, Victory Goal...
Plans et Astuces : Shining Force II



51 mars 95
Dossiers : Mangas et jeux vidéo, La 3D expliquée
Tests : Fatal Fury Special, NBA Jam TE, La Légende de Thor, Samurai Shodown MD, BC Racers...
OTW : Rayden, Cyber Sled, Kileak the Blood, Space Griffon...
Plans et Astuces : Shining Force II



52 avril 95
Dossier : La saga Fatal Fury
Tests : Wario's Wood, Alien Soldier, Yû Yû Hakusho 3DO, Super BC Kid SN...
OTW : Panzer Dragoon, Myst, Chrono Trigger, Front Mission...
Plans et Astuces : Shining Force II



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, Rigelord 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, 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 95
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 5, Dragon Ball Z, X-Men, A IV Evolution, Tactics Ogre, X-Japan Virtual Shock 001...
Plans/Astuces : Light Crusader.



Hors-série
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.

2 5 6 7 8 9 10 11

13 14 15 16 17 18 19 22

25 26 27 28 29 30 31 32

33 34 35 36 37 38 39 40

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51

52 53 54 55 56 57 58 59 60

HS

Attention !
 Les numéros
 1, 3, 4, 12, 20, 21, 23, 24
 sont épuisés.

Prix par exemplaire

32 F (25 F + 7 F)

35 F (28 F + 7 F)

37 F (30 F + 7 F)

39 F (32 F + 7 F)

51 F (35 F + 16 F)

Qté

Total

Nom :
 Prénom :
 Adresse :
 Code postal : Ville :

Signature obligatoire*
 *des parents pour les mineurs

POUR LA
PREMIÈRE
FOIS EN
FRANCE
...

Dans Manga y'a des bulles

4
MANGAS
INÉDITS
EN
FRANÇAIS :

MANGA *Player* Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGA Player

En cadeau
les Caps
Sumo Dudes

Interview
exclusive
Masamune
Shirow
L'auteur
de
The
Ghost
In The
Shell

Captain
Kid

Ghost In
The Shell

You're Under
Arrest

3x3 Eyes

Gunsmith
Cats

Toutes les
sorties vidéo
et l'actu du
Manga

Février 96

Numero

MANGA
PLAYER
LE MAG DE
TOUS LES
FANS DE
MANGAS !

...GUNSMITH
CATS
ET
YOU'RE
UNDER
ARREST !

TOUS
LES MOIS
CHEZ
VOTRE
MARCHAND
HABITUEL.

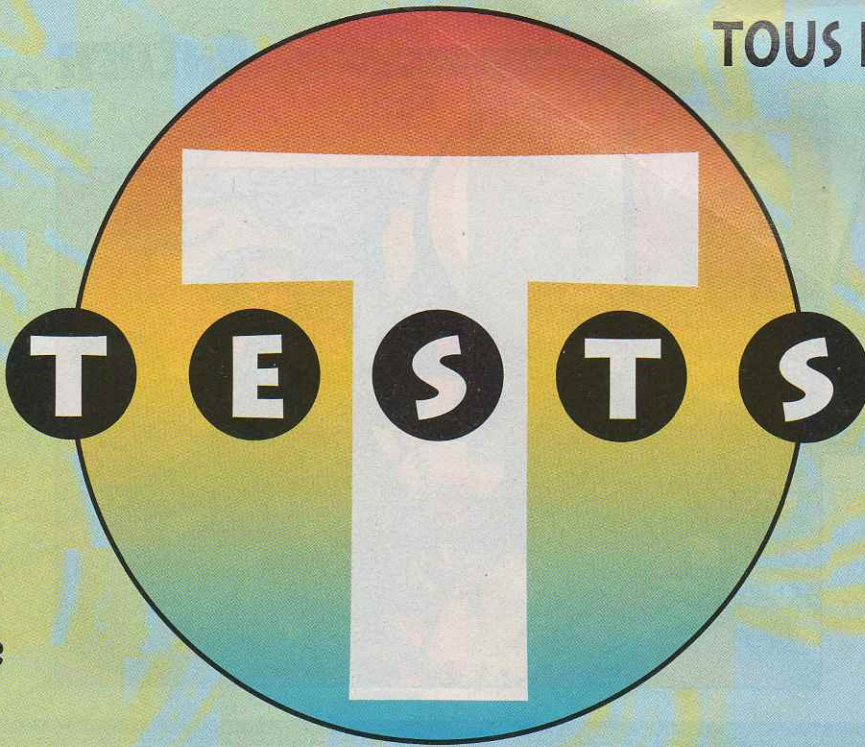
TOUTE
L'ACTUALITÉ
ET DES
REPORTAGES
RÉALISÉS
POUR
VOUS !

NE
RATEZ
PAS
LE
N°5!

156 pages de Mangas originaux en version française

HÉ RALLY !
T'OUBLIES LA
NOUVELLE
SERIE
CAPTAIN KID !

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.



300

Schockwave 2 108

Foes of Ali 110

Saturn

X-Men 66

F1 Live Information 8

Sim City 2000 100

Wing Arms 102

Victory Boxing 104

PlayStation

NBA in the Zone 70

Total NBA 96

Assault Rigs 88

FIFA Soccer 96

Krazy Ivan 92

Road Rash 94

Hi-Octane 96

Agile Warrior 98

Zero Divide 106

Mickeymania 107

LES TESTS DÉCODÉS

Type de console

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

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

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

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

Données techniques

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

Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

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

X-MEN

Les X-Men débarquent
en force et nous font



Saturn

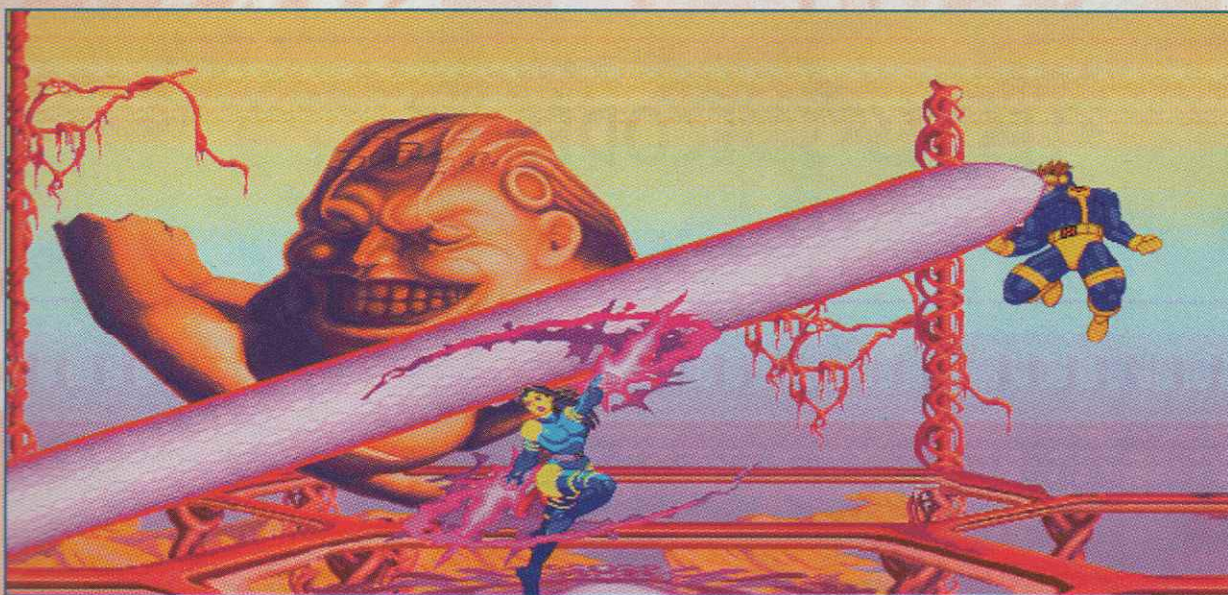
➤ Magneto font également partie de la bande, mais au titre de boss de fin. La trame « manichéo-ludique » très recherchée du jeu étant posée, passons en toute quiétude à la suite.

THREE, TWO, ONE... OPTIONS !

Comme tout jeu de combat digne de ce nom, X-Men renferme tout un tas de réglages et de menus différents qui vous permettent de configurer le jeu à votre convenance. En ce qui concerne les options pures, le niveau de difficulté, la vitesse de déroulement des combats et la garde (auto ou manuelle) sont modifiables. Bon

MOJO WORLD

Le stage très particulier de Mojo est composé de plusieurs niveaux. Explication : vous vous trouvez dans un premier décor et, en frappant le sol (la projection d'un adversaire contre celui-ci se révèle efficace), vous finissez par le faire céder. Vous chutez alors durant quelques secondes, et atterrissez finalement sur une autre aire de combat. Le stage présenté ici est le dernier des quatre du Mojo World.

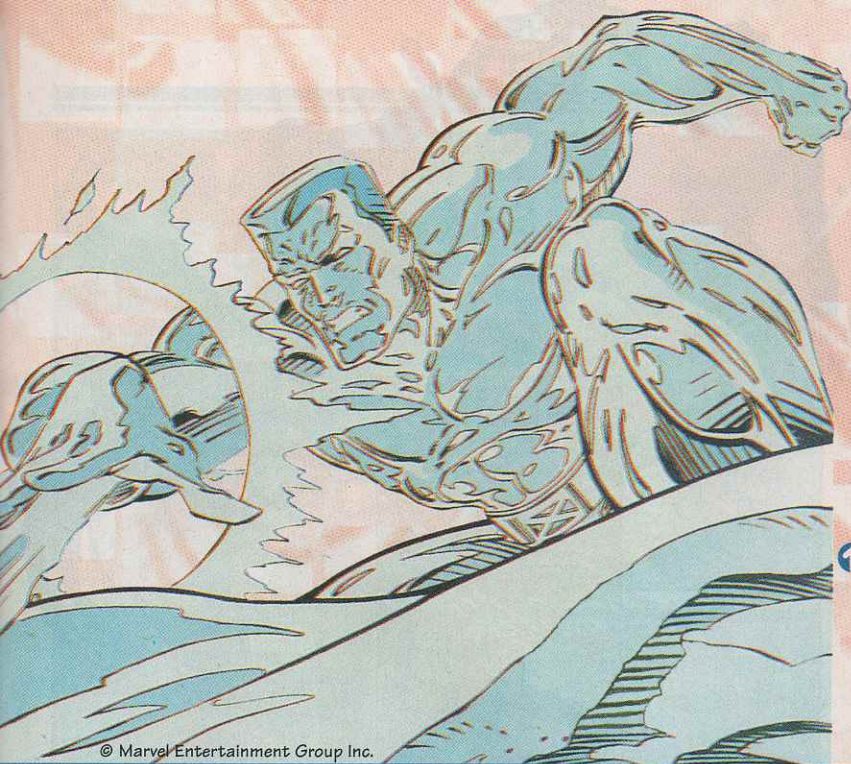


profiter de leurs super
pouvoirs dans un jeu
explosif et haut en
couleur. Fans de
Serval, vous pouvez
aiguiser vos griffes...

A lors que nous vous en parlions dans le précédent numéro de Player — rubrique Over the World —, voici X-Men qui, déjà, débarque en France. Une nouvelle plutôt réjouissante lorsqu'on connaît la qualité du produit. Adapté de la borne d'arcade du même nom, X-Men vous propose de jouer avec l'un des héros (Serval, Cyclope, Psylocke, Colossus, Tornade ou Iceberg), ou bien d'exprimer vos talents en sélectionnant un super vilain (Silver Samurai, Omega Red, Spiral ou bien Sentinelle). Le Fléau et



Belle esquive de Serval qui évite ainsi le redoutable shuriken du Samurai. La contre-attaque est imminente.



© Marvel Entertainment Group Inc.



Malgré les apparences, c'est Spiral qui aligne ici un 19 hit combo. La sorcière est redoutable.



Les deux russes du jeu, Omega Red et Colossus, ne se font pas de cadeau malgré leurs origines communes.

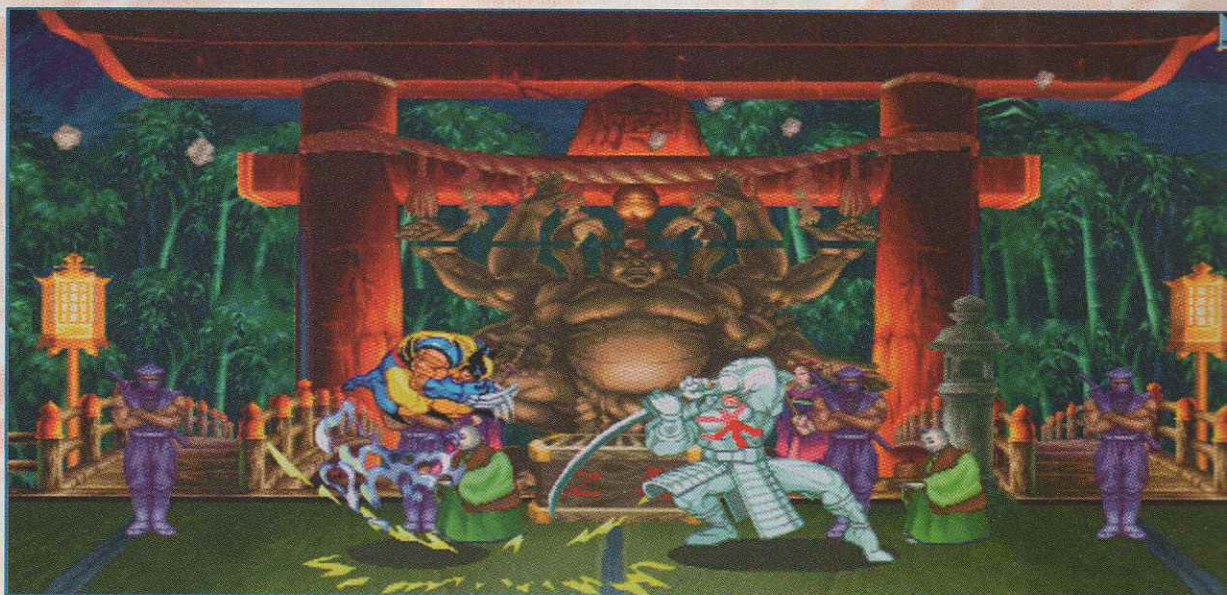
↑ appuyant rapidement sur tous les boutons — une tactique ô combien méprisable lorsqu'elle apporte, bien injustement, la victoire. Et puis, on finit par se rendre compte qu'il existe

des parades sur les projections, qu'on peut invoquer de nombreux pouvoirs, que les enchaînements réalisables sont nombreux et souvent inédits... Bref, si un débutant peut

SAMURAI SHRINE

Silver Samurai vous attend devant un temple assez louche, à la brunnante. L'idole, au centre, semble celle de toutes les vicissitudes, et les serveurs ninjas, debout derrière, supportent leur maître lorsqu'il est en difficulté (on les voit se mettre à prier lorsqu'il prend des coups).

Un stage à l'ambiance très particulière, donc, mais qui ne doit en aucun cas vous impressionner. Concentrez-vous !



↳ esprit ! Côté menus, les classiques modes Versus ou Arcade sont présents ainsi que deux autres, plus originaux : le Survival mode (vous vous battez contre tous les persos avec une seule barre d'énergie), et le Group Battle mode (chaque joueur constitue sa propre équipe avec plusieurs persos). Bref, voilà de quoi satisfaire les plus pointilleux d'entre vous.



Voici deux adversaires farouches. Quand Serval voit Omega, son sang ne fait qu'un tour (et vice-versa).

les découvre pas tout de suite, et les premières parties se résument souvent à des échanges de coups anarchiques, donnés simplement en



Psylocke possède une grâce féline qui s'exprime par la palette de ses différents mouvements. Une vraie diva !

UNE MERVEILLE DE TECHNIQUE

Sous des apparences trompeuses de jeu bourrin, X-Men cache des trésors de subtilité. Oh ! évidemment, on ne



Spiral, la sorcière, possède cinq bras véritables et un biomécanique. Une véritable pieuvre...



➔ prendre son pied en jouant n'importe comment, il en est de même pour le gars un peu plus pro désireux d'atteindre un bon niveau technique. Et ça, c'est cool!

En plus de l'inévitable barre d'énergie grâce à laquelle vous surveillez l'état de santé de votre personnage, une petite sœur, la barre Level, lui tient compagnie. Elle augmente au fur et à mesure des combats. Remplie au tiers, elle vous permet d'utiliser un premier super pouvoir. Au deux tiers, un autre sort est disponible, et enfin, au maximum, vous disposez d'une puissance d'attaque phénoménale. La bonne utilisation de cette barre apporte un petit côté tactique au jeu qui n'est pas déplaisant.

Lorsque vous subissez une projec-



© Marvel Entertainment Group Inc.



Iceberg contre Tornade, la déesse africaine face à l'homme de glace. Une dualité parfaite.

tion, vous pouvez la contrer en effectuant une des deux manipulations suivantes : avant + poing moyen, ou

bas + petit, moyen et grand poings en même temps. Vous vous dégagez alors de l'étreinte de votre adversaire et remportez des points techniques. Autre truc : lorsque vous êtes à terre, vous pouvez vous relever en roulade avant ou arrière. Pour cela, dirigez-vous dans la direction souhaitée et appuyez sur les trois boutons de coups de poings simultanément. Enfin, vous pouvez effectuer des bonds incroyables en tapant rapidement bas/haut (et si vous faites encore haut, vous réalisez un double saut). Utile pour changer d'atmosphère ! Bref, voilà bien la preuve que X-Men regorge de petits trucs très sympa, susceptibles de rendre les combats hautement intéressants. ➔



Psylocke paraît en mauvaise posture au moment où Tornade déclenche sa plus puissante attaque.

LES MÉCHANTS DE SERVICE

Les deux affreux qui vous attendent à la fin de l'Arcade mode ne sont autres que le Fléau, énorme brute quasi indestructible, et Magneto, maître du magnétisme, encore plus redoutable. Armez-vous de patience pour vous en défaire. Un conseil : Psylocke semble être le personnage le plus efficace contre ces vilains.



JOUEZ AVEC GOUKI ET LE FLÉAU !

Surprise ! Il existe un code pour jouer avec Gouki (également appelé Akuma), le boss caché de Super SF II Turbo. Attention, la manipulation à effectuer change selon votre position : Player 1 ou Player 2.

Player 1 : sur l'écran de sélection des personnages, positionnez-vous sur Spiral (une seconde), puis passez sur Silver Samuraï, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclope, Wolferine, Omega et Silver Samuraï. Arrêtez-vous une seconde sur ce dernier perso, et appuyez sur grand poing, petit pied et grand pied en même temps.

Player 2 : Tornade (une seconde) puis Cyclope, Colossus, Iceman, Sentinelle, Omega Red, Serval, Psylocke, Silver Samuraï et enfin Spiral (une seconde). Appuyez sur les mêmes boutons que pour le Player 1.

Pour jouer avec Le Fléau : une fois Gouki en votre possession, effectuez un match en mode Versus. Gagnez-le, laissez votre adversaire sélectionner le Continue et, sur l'écran de sélection persos, faites deux fois diagonale haut/gauche.

X-Men ravira tous les fans du comic par sa fidélité exemplaire aux héros de Marvel et à leur univers.

UNE FIDÉLITÉ ABSOLUE

Les personnages évoluent dans des décors qui leur sont associés (Tornade dans les airs, Silver Samuraï dans un site « orientalisé », etc.), et leur palette de coups ou de pouvoirs spéciaux leur conviennent parfaitement. Démarche féline de Serval, maîtrise incomparable du pouvoir de la glace chez Iceberg... ils semblent sortis des pages de leur BD.

Alors que les doigts des possesseurs de Saturn sont encore meurtris par les heures passées à jouer à Virtua Fighter 2, X-Men arrive à point nommé pour éviter que ces derniers ne s'engourdissent. Jouable, convivial, plaisant... il ralliera les amateurs du genre tout en attirant un public séduit par le charisme de ces sup' héros.

Chris



Sous le regard du professeur Xavier, les chefs des deux groupes X-Men se livrent un combat farouche.

GRAPHISME

Les décors auraient pu être quelquefois plus fouillés. Persos très réussis.

93%

ANIMATION

Animation très fluide mais mouvements des persos parfois un peu hachés.

92%

SON

Musiques d'ambiance efficaces, sons réussis et voix digits excellentes.

93%

JOUABILITE

Les coups sortent sans problèmes. Les hit combo s'enchaînent à l'envi.

96%

Saturn

X-MEN

éditeur
CAPCOM

genre
COMBAT
joueur(s)
1 OU 2

sauvegarde
NON
continue
OUI

difficulté
VARIABLE
durée de vie
LONGUE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
95%

En résumé

Rapide, jouable, fidèle à la borne d'arcade et au comic, X-Men semble posséder toutes les qualités. Un titre incontournable, surtout pour les fans.

NBA IN THE ZONE

PlayStation



Le menu de présentation décrit la composition des équipes. Chaque joueur a ses propres caractéristiques.

Ce jeu, développé sous licence NBA, vient tenter sa chance sur un créneau plus qu'encombré sur 16 bits mais presque vierge sur 32 bits. Déroulez le tapis rouge, NBA In The Zone le mérite.

Deux simulations de basket licenciées NBA sont commercialisées presque simultanément sur PlayStation. Jouant la carte de la complémentarité, ces deux jeux vous sont présentés en détail afin que vous puissiez vous faire une idée concrète des arguments avancés par chacun. Le premier, NBA In The Zone, est développé par Konami, éditeur auquel le sport semble bien réussir (rappelez-vous, ISS Deluxe...). Mais en 1996, comment aborder le développement d'un jeu de basket sans qu'il soit une pâle copie d'un des nombreux hits qui honorent déjà le thème ? Le choix de l'éditeur a consisté à axer son jeu sur



L'entre-deux de mise en jeu s'accompagne d'un travelling arrière. L'effet est saisissant.

une réalisation en 3D polygonale, rendue possible par les capacités de la PlayStation. Il faut quand même rappeler que jusqu'à présent, aucune simulation sportive utilisant ce principe ne tenait la route. NBA In The Zone est la première exception, qui annonce certainement l'arrivée d'une nouvelle tendance sur 32 bits : des jeux de sport en 3D, jouables et intéressants. Une première !

et il ne faut guère plus de quelques minutes pour maîtriser le jeu à l'instinct. Du point de vue de sa jouabilité, seuls quelques petits problèmes de sélection du joueur que l'on cherche à contrôler sont à déplorer. Ce fait est encore plus marquant au

LA PLAYSTATION REDORE SON BLASON

NBA In The Zone se caractérise par un certain penchant pour l'arcade. Ne vous attendez pas à une simulation prenant en compte des facteurs



Pour effectuer un lancer franc, il suffit de tirer lorsque le viseur rouge s'aligne avec le panier.

Un bouton vous permet de faire des dribbles qui présentent l'avantage d'embrouiller un adversaire humain.

↳ cours des phases défensives, mais avec un peu de pratique, cette gêne décroît au fur et à mesure que les dunks se mettent à pleuvoir ! Le jeu contre la console est plutôt facile et on atteint assez rapidement

Les avis de Pedro et Mc Yas

PEDRO : « C'est exactement le genre de simulation de basket que je déteste. Non que les programmeurs de Konami se soient plantés, mais le style même du jeu me débecte. Grand fan de basket, je recherche dans une simu un côté réaliste, qui est absent de cette version. Et même si j'apprécie (un peu) les jeux délirants à la NBA Jam, on ne retrouve pas cette folie dans In The Zone. Bref, pour moi, ce jeu n'est ni réaliste, ni délirant. Il a le cul entre deux chaises quoi ! Et c'est la pire position pour jouer au basket. »

MC YAS : « Mouais, en tout cas, on ne peut pas dire que NBA In The Zone arrive au bon moment. Son concurrent Total NBA le devance à tous points de vue. Plutôt arcade, In The Zone est sympa à jouer une heure ou deux mais sans plus; néanmoins, il pourra plaire aux fans d'arcade purs et durs (quel bourrin ce Wolfen !). Une dernière petite chose, je ne suis pas d'accord avec la note attribuée à ce jeu, un chouïa trop élevée à mon goût. »



La conquête des ballons au rebond est essentiel si vous espérez vaincre votre adversaire.

les limites du soft. En fait, c'est à plusieurs que NBA In The Zone prend sa véritable dimension — encore faut-il avoir l'adaptateur multi-joueurs et les paddles nécessaires ! Mais au-delà de l'aspect matériel, ce sont huit joueurs qui peuvent être réunis, soit deux équipes de basket... à deux joueurs près !

Développer un jeu sous licence offre l'avantage de pouvoir utiliser les joueurs, les équipes et les logos des équipes officielles qui constituent la NBA. In The Zone est basé sur la



Les paniers sont accompagnés d'une option remontrant au ralenti la concrétisation de l'action.



Chaque joueur disposant de caractéristiques personnelles, ne faites pas tirer n'importe lequel à trois points !

saison actuelle, à savoir que parmi les teams présents, on retrouve les modestes canadiens de Toronto et

Vancouver récemment promus dans le championnat américain. Du côté de la compétition, pas de surprise, les



LA MAGIE DU MAGNÉTOSCOPE

Voici quelques uns des dunks les plus impressionnants. Malheureusement, aussi belles que soient ces images, elles ne permettent pas d'apprécier à sa juste valeur la qualité de l'animation.



Les joueurs peuvent effectuer de fulgurantes accélérations pour laisser la défense sur place.

Les avis convergents de Chon et Elwood

CHON : « Konami joue la carte du basket arcade avec ce soft qui entend rivaliser avec Total NBA 96, de Sony. Graphiquement moins fin que son concurrent, NBA In The Zone est également plus simple à prendre en main : on réalise rapidement et simplement des actions très spectaculaires (notamment grâce à la touche qui permet de tourner sur soi-même pour embrouiller la défense adverse).

Mais le basket de Konami reste encore un peu trop linéaire et simpliste pour que je le préfère à Total NBA 96. »

ELWOOD : « NBA In The Zone offre une brochette de possibilités techniques et esthétiques assez rares. A des années-lumière de ce que l'on a pu voir sur 16 bits, ce jeu bien pensé va vous décoller la rétine. En revanche, si vous ne jurez que par les simulations de basket réalistes, passez votre chemin et allez plutôt voir du côté de Total NBA, toujours sur PlayStation (testé dans ces pages). Moi, j'hésite encore ; entre les deux, mon cœur balance... »



LES VUES

Konami a pensé son jeu en s'appliquant sur l'essentiel et en ignorant complètement le superflu. En effet, alors que la plupart des jeux offrent des dizaines de vue, dont seules deux (voire trois au maximum) s'avèrent jouables, l'éditeur a travaillé sur trois angles de vue différents, tous aussi jouables les uns que les autres. À vous de choisir celle qui vous convient : latérale, en diagonal ou dans l'axe du terrain.

play-offs sont à l'affiche. L'aspect spectaculaire est renforcé par la diversité des dunks que l'on peut effectuer, mais surtout par la qualité graphique, complétée par une animation au réalisme sans faille. L'animation a été réalisée en motion capture : on a filmé des joueurs recouverts de capteurs afin de décomposer leurs mouvements au millimètre, pour les modéliser sur ordinateur. Le son



La notion de jeu à domicile ou à l'extérieur : le logo de l'équipe qui reçoit occupe le centre du terrain.

n'est pas en reste avec des musiques variant de la techno à un thème beaucoup plus jazzy, sur lesquelles déborde allègrement l'ambiance du public. Il ne fait aucun doute que c'est la convivialité qui retient l'attention et que ce jeu mérite à lui seul l'achat de l'adaptateur et des paddles supplémentaires. Bref, NBA In The Zone est le premier jeu sportif pour lequel la 3D polygonale n'est pas un handicap.

Magic Wolfen,
dans la neuzo.

PlayStation NBA IN THE ZONE

éditeur	KONAMI
genre	BASKET ARCADE
joueur(s)	1 A 8
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	ASSEZ FACILE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUZ
90%

en résumé

Ce jeu de basket, basé sur un esprit très arcade, est le premier soft de sport à s'imposer parmi les nombreuses réalisations en 3D polygonale, sur PlayStation.

GRAPHISME

Les joueurs sont en 3D polygonale avec textures à la clé.

88%

ANIMATION

À base de motion capture, elle est réaliste quoiqu'un peu lente.

92%

SON

Les musiques en fond sonore sont assez classieuses.

90%

JOUABILITÉ

Bien qu'assistée, elle est un point fort. Un bémol pour la sélection des joueurs.

88%

VOUS AVEZ ENFIN VOTRE SALON !

PLANETE MANGA

TOUTES LES NOUVEAUTES MANGAS,
JEUX VIDEO, DESSINS ANIMES...

PROJECTION
PERMANENTE ET GRATUITE DE
FILMS, DESSINS ANIMES...

MINITEL
3615 JAPANIME
(1,29 F/minute)
TEL : 36 68 61 01
(2,29 F/minute) (broadsystem)
Toutes les infos / Tous les concours.
Et gagnez des entrées



ENTREE 35 FRs. OUVERT DE 10H A 20H
NOCTURNES VENDREDI 9 ET SAMEDI 10 JUSQU'A 22H
VENTE DE BILLETS : SUR PLACE ET FNAC,
VIRGIN MEGASTORE, DIFINTEL...

Organisé par I.C.S.

METRO : Station Porte de Champerret, ligne N°3 (Pont de Levallois - Gallieni)
BUS : Station Porte de Champerret, ligne 82, 83, 163, 164, 185, PC.
RER : Station Péreire, ligne C - PARKING : Porte de Champerret et accès direct par le périphérique.

DU 7 AU 11 FEVRIER 1996
ESPACE CHAMPERRET
PORTE DE CHAMPERRET PARIS 17°



© Enix Corporation



TRON

Le Magazine N°1 des Jeux Vidéo

Flayer

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

CREDITS
160

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

560

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

675

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.

680

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

770

AVEC LES NOUVEAUX 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).

680

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

1 000

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

2 000

Règlement : **Article 1.** Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans les magazines Player One, Ultra Player et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. **Article 2.** Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. **Article 3.** Seules les demandes complètes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, l'offre de votre choix et le nombre de Crédits Player exact. **Article 4.** Les réductions dans les magasins Score Games ne sont possibles qu'avec les nouveaux Crédits Player portant le logo Score Games, à partir de mai 1995. Fin de l'opération indiquée un mois à l'avance. **Article 5.** L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Retournez vos Crédits Player découpés,
accompagnés de l'offre de votre choix
et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player
 19, rue Louis-Pasteur
 92513 Boulogne Cedex
 Les offres prendront effet un mois après réception de
 votre lettre.

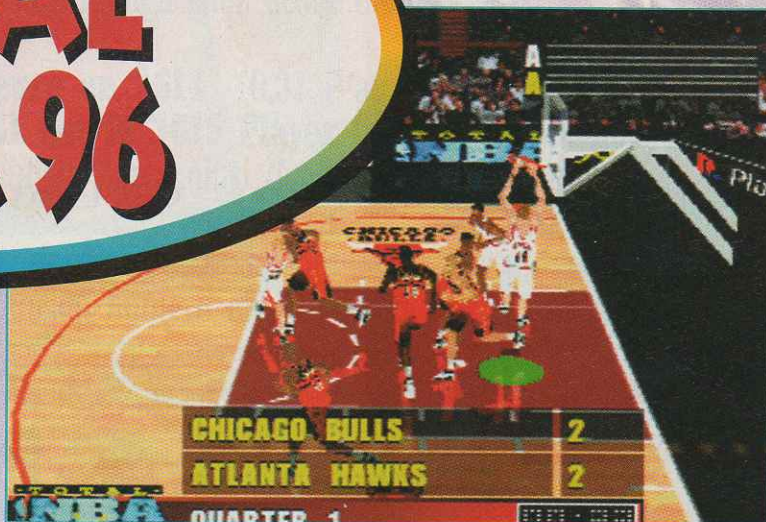


TOTAL NBA 96

Après l'arcade des pages précédentes*, place maintenant à la simulation avec Total NBA 96, une pure merveille de basket !

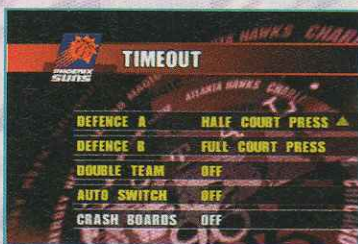
Sortez les Ray Ban, ce jeu est brillant !

* Allez voir le test de NBA In The Zone, page 70.



Etonnante stratégie que celle de Sony : un concurrent sort un bon jeu de basket arcade sur la PlayStation, et c'est précisément ce moment que la firme choisit pour lancer son propre titre. Bien que le produit en question soit plutôt une

simulation, la concurrence s'avère inévitable, surtout au regard des futurs clients n'ayant pas de préférence entre la simulation et l'arcade. Passé ce détail purement commercial, Total NBA 96 se révèle être un spécimen très riche. Tout d'abord en ce qui concerne les options.



Les possibilités de changement de tactique lors des temps morts sont relativement riches et variées.

LE CHOIX DES DUNKS

Vous avez le choix entre cinq modes de jeu différents. Vous pouvez disputer un match en Exhibition, opposant deux des vingt-neuf équipes proposées, participer à la NBA Season, jouer les Playoffs 95 d'après la saison réelle, ou encore tenter la Sony



MOVIE

Voici quelques extraits d'une séquence d'intro de toute beauté. On peut y apprécier quelques joueurs attaquant et dunkant sauvagement. Le tout, bien sûr, en images de synthèse qui en jettent un max.



League, sorte de mini-tournoi. Le cinquième mode est très intéressant puisqu'il s'agit des Playoffs 96, issus cette fois de votre propre saison NBA... quand vous l'aurez disputée bien sûr ! En approfondissant, on trouve le choix entre la simu et l'arcade, le niveau de difficulté (easy, medium ou hard), la durée des quart-temps, l'activation du Replay lors des dunks victorieux, du speaker, etc. En cours de partie, vous pouvez deman-



Bien qu'il soit desaxé, Johnson tente sa chance à trois points, et prend de vitesse le défenseur adverse qui tente de le contrer.

der un temps mort en appuyant sur Select. Et là, parmi les huit options disponibles, libre à vous de modifier les stratégies adoptées en attaque ou en défense, ou encore d'exécuter des remplacements. Pour finir, entre chaque quart-temps, vous avez droit aux inévitables statistiques, avec entre autres, les différents pourcentages de réussite à 2 ou 3 points, les steals, les blocks, et le temps de possession du ballon.

Les avis, au rebond, de Pedro et Elwood

PEDRO : « Watch out Baby, here I come ! » Quelle claque, quel panache ! Total NBA 96 est la meilleure simulation de basket, toutes consoles confondues. Bien sûr, tout le monde vous parlera de son animation et de ses graphismes somptueux. Mais moi, ce que je retiens c'est la qualité du jeu que l'on peut développer : stratégies d'attaque et de défense, blocks, contres, etc. De plus, le style de chaque joueur est bien respecté. Les différentes options assurent une profondeur de jeu impressionnante. C'est le soft qu'il faut à tout véritable amateur de basket. »

ELWOOD : « Une bien belle bête que ce Total NBA ! Tout en courbes harmonieuses, en couleurs chatoyantes et en animation fluide. Cette simulation, non contente d'être belle, offre en plus une multitude de possibilités de jeu. À l'opposé de son concurrent NBA In The Zone, Total NBA en met plein la vue et s'impose comme un must sur PlayStation. À goûter sans modération... »



Une faute défensive entraîne des lancers-francs. Deux curseurs (horizontal et vertical) vous indiquent quand tirer.



DES TEAMS CAMÉLÉONS

Les caractéristiques de votre équipe ne sont pas les mêmes suivant l'adversaire que vous rencontrez.

Comme vous pouvez le constater, les graphismes sont d'excellente qualité. Les joueurs, réalisés en 3D mappée, sont plus petits que dans NBA In The Zone, mais également plus fins et détaillés, échappant ainsi à un aspect trop « cubique ».

DES GRAPHISMES IMPRESSIONNANTS

Le décor est lui aussi superbe, avec les reflets des spots et des joueurs sur le parquet, et ceux des panneaux publicitaires. En revanche, il vous sera impossible en regardant les captures d'écran, d'apprécier à sa juste valeur la qualité de l'animation. Fluide à souhait, elle confère au soft un réalisme indispensable à toute simulation digne de ce nom. Et c'est un



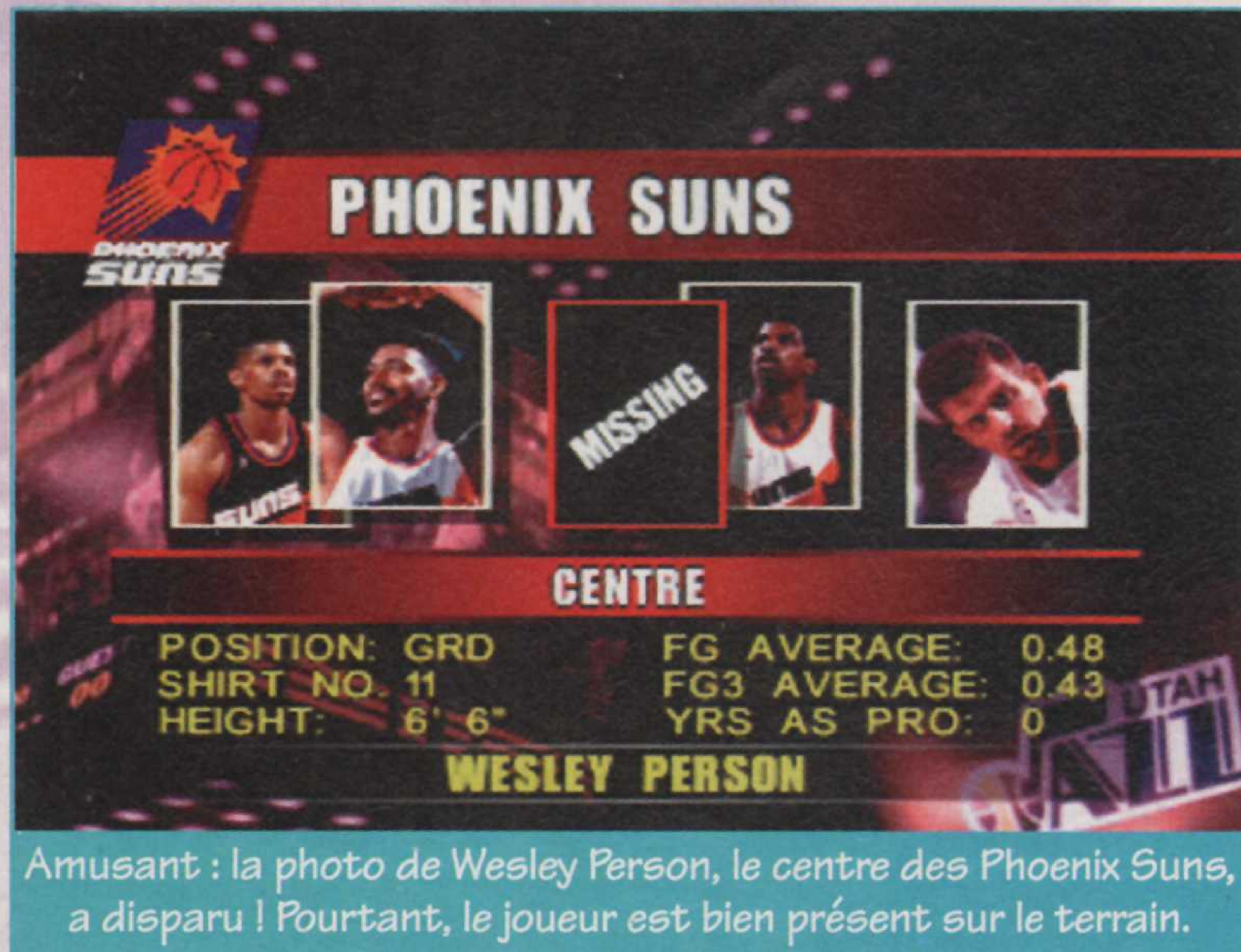
LES ANGLES DE VUE

Dans Total NBA 96, vous avez le choix entre six vues différentes. Si la première semble être la plus jouable, toutes cependant mettent en valeur la finesse des graphismes et la fluidité de l'animation. Pour sa part, le Replay offre plusieurs vues pendant la partie ayant pour effet d'égayer le jeu et de donner lieu à de belles actions — avec, par exemple, le dunker en gros plan, vu de derrière le panier. Classieux !

Les avis de MC Yas et Wolfen

MC YAS : « Depuis le temps que je l'attendais ! Enfin, il est là ! Le jeu vous accueille avec cinq petites secondes d'intro, mais quelles secondes ! Rien à voir avec le CD démo vendu avec la console. Le soft a été retouché, amélioré (il faut y jouer pour le croire !), alliant le réalisme et le spectacle qui font tout le charme des matchs NBA. Ainsi, je le préfère à NBA In The Zone (surnoté, à mon avis) pour ses graphismes, sa technique mais aussi pour les

jolies "gonzesses" que vous remarquerez sans doute entre chaque quart-temps. »
WOLFEN : « Aïe ! Sale histoire que cette sortie simultanée de deux jeux de basket. Total NBA me séduit par son aspect simulation très réaliste et le rendu des textures du terrain. D'un autre côté, la prise en main s'avère quelque peu complexe. Et bien que je sois un puriste, cette fois c'est l'aspect arcade de NBA In The Zone qui me fait craquer. Le basket spectaculaire qu'on peut y développer n'est certainement pas étranger à ce coup de cœur. »



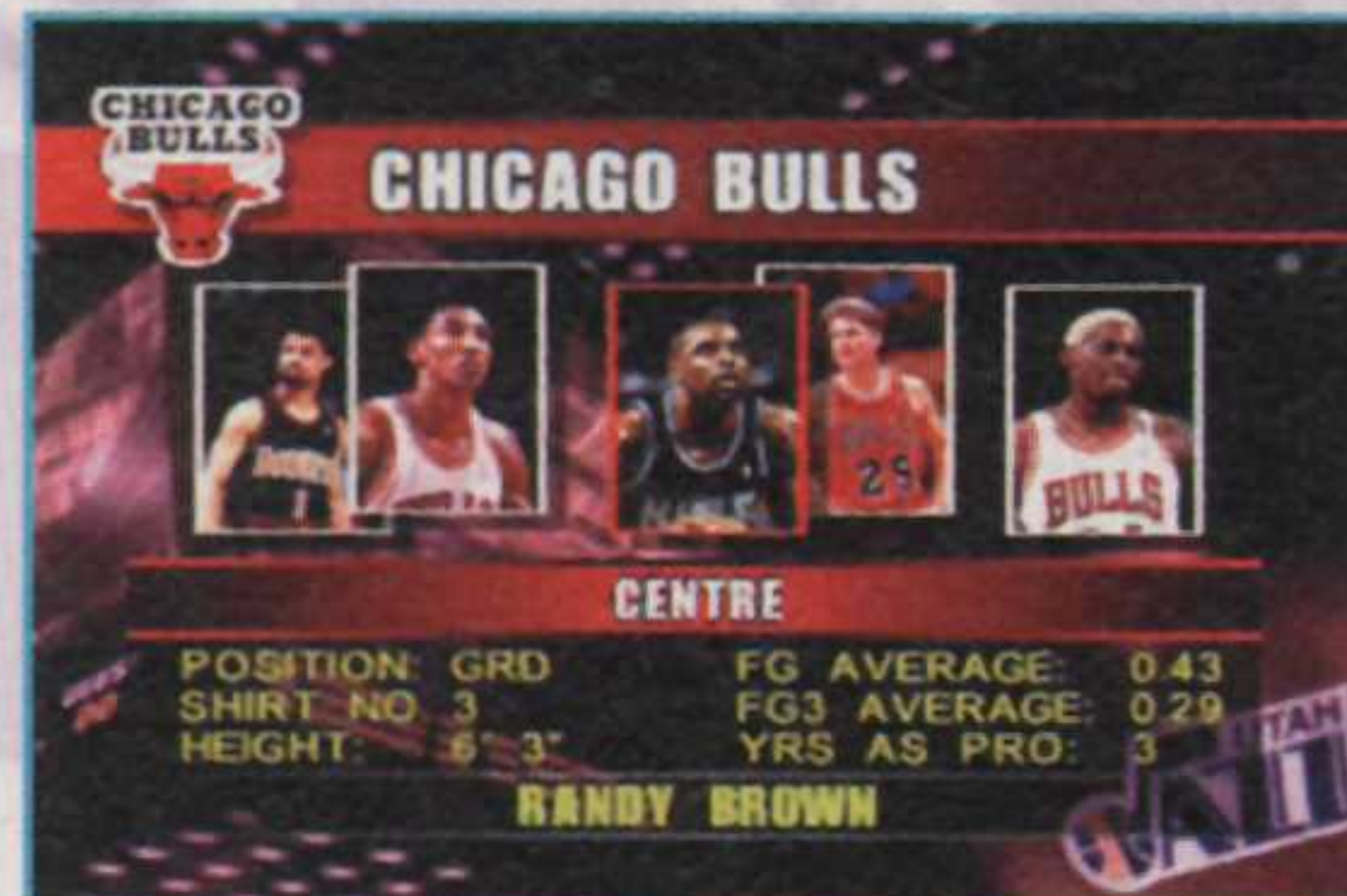
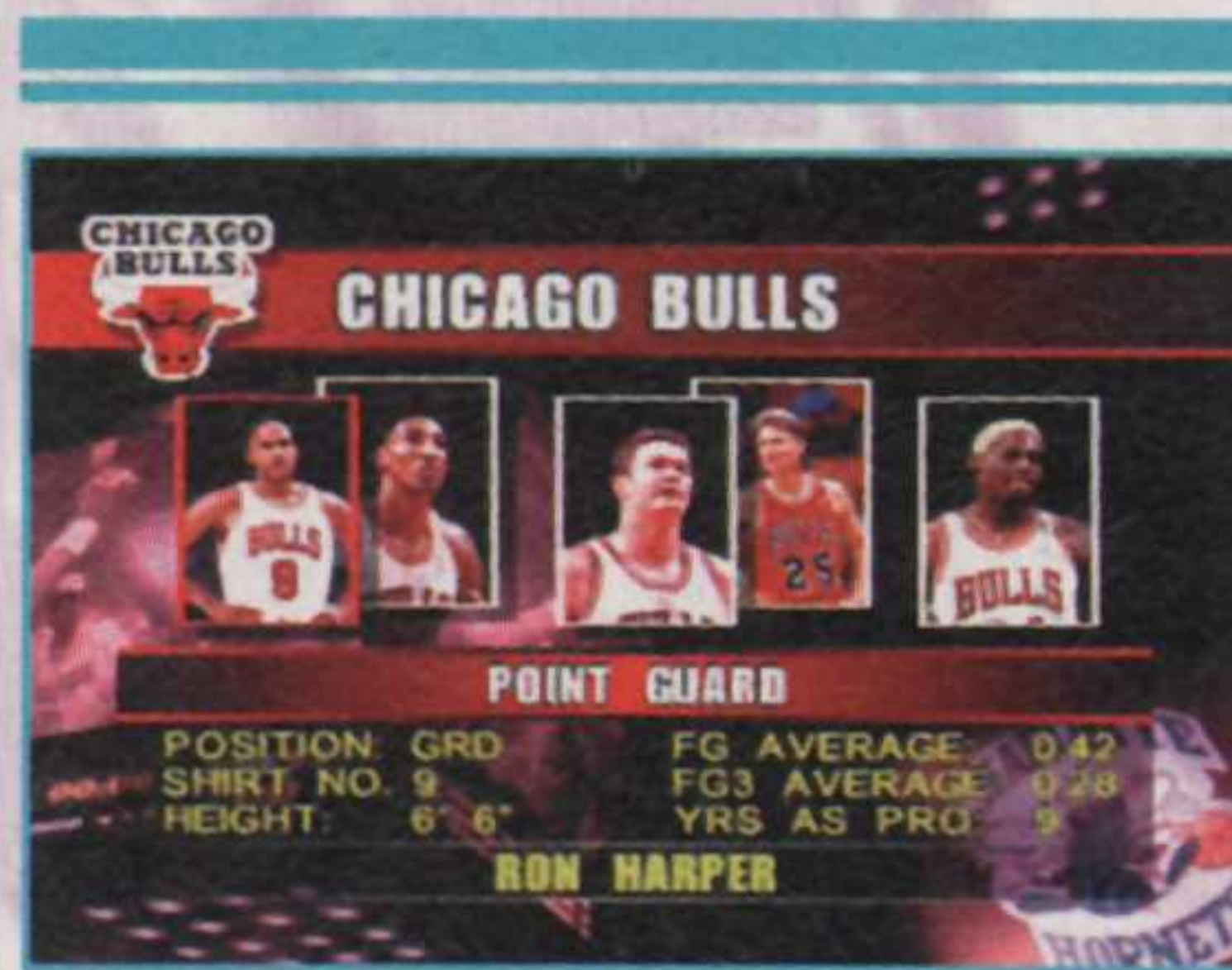
➔ plaisir de se jouer de la défense, puis de mater l'action sous un autre angle une fois le dunk concrétisé (voir encadré « Les angles de vue »).

L'ARBITRE VEILLE*

Grâce à deux Multitap Sony, vous disputerez, à l'instar de NBA In The Zone, des parties auxquelles huit joueurs pourront prendre part. Si vous décidez de défier l'ordinateur seul, armez-vous de patience. En effet, en mode Hard, il n'est pas rare de le voir vous infliger des 3 points à répétition. Mais cela reste dans les limites du raisonnable ; chaque caractéristique des joueurs étant respectée. Ainsi, n'espérez pas voir Dennis Rotman des

Chicago Bulls, expert en rebonds, tirer avec succès au-delà de la raquette. Une bonne connaissance des joueurs de la NBA n'est donc pas un luxe pour bien choisir son team. Ensuite, pour vous rappeler que c'est bien à une simulation que vous avez à faire, l'arbitre est vigilant. Surtout en ce qui concerne les fautes défensives et offensives. Il est donc inutile de tenter le passage en force, mais fortement conseillé de construire vos actions. Bref, vous l'aurez compris, Total NBA 96 est LA meilleure simulation de basket disponible actuellement. Indispensable aux véritables amateurs de ce sport pour géants.

Chon



CHANGEMENTS

Avant le match, vous passez en revue vos joueurs, avec leurs diverses caractéristiques techniques. Vous pouvez ainsi les remplacer par d'autres en appuyant vers le bas, pour vous constituer de la sorte une équipe sur mesure.

GRAPHISME

Très fin et bien détaillé. Les reflets sur le parquet par exemple sont de toute beauté.

96%

ANIMATION

Elle est à la hauteur du reste. Rapide et fluide.

94%

SON

L'absence de musique pendant les matchs accentue le réalisme. Bruitages corrects.

89%

JOUABILITÉ

La prise en main nécessite quelques parties d'entraînement. Ensuite, c'est le pied !

95%

PlayStation

TOTAL NBA 96

éditeur
SONY

genre
SIMU. BASKET
joueur(s)
1 A 8

sauvegarde
OUI
continue
INFINI

difficulté
PROGRESSIVE
durée de vie
TRES LONGUE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
97%

en résumé

Pour l'heure, Total NBA 96 est incontestablement la simulation ultime. Graphismes, animation, stratégie, qualité de jeu... du tout bon !

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

PLAYSTATION

CONSOLE 2099 F



NEUF

JOYPAD COMMANDER 149 F
MEMORY CARD 199 F
CABLE RGB 199 F
MULTITAP 4 JOUEURS 299 F
VIEW POINT 369 F
ROAD RASH 369 F
PRIMAL RAGE 369 F

JUPITER STRIKE 369 F
WING COMMANDER 3 369 F
POWER SERVE 369 F
JOHN MADDEN FOOT 96 369 F
AGILE WARRIOR 369 F

OCCASIONS

CONSOLE PSX FR SEULE 1790 F
RIDGE RACER 249 F
TOHSHINDEN 199 F
WIPE OUT 249 F
RAPID LOADED 249 F
KILEAK THE BLOOD 249 F
STRIKER 249 F
RAYMAN 299 F
STREET THE MOVIES 299 F
JUMPING FLASH 299 F

WORMS 299 F
AIR COMBAT 299 F
DISC WORLD 299 F
LEMMINGS 3D 299 F
CYBER SLEED 299 F
TOTAL ECLIPSE 299 F
NBA JAM T.E 299 F
X-COM 299 F
RAIDEN PROJECT 299 F
DESTRUCTION DERBY 299 F
TEKKEN 299 F
GOAL STORM 299 F
FIFA SOCCER 96 299 F
NOVA STORM 299 F
THEME PARK 299 F
DOOM 299 F
LOADED 299 F
THUNDER HAWK 2 299 F
MORTAL KOMBAT 3 299 F

SATURN

CONSOLE DAYTONA 2290 F



NEUF

JOYPAD EXPLORER 129 F
ADAPTATEUR JEUX US/JAP 199 F
SEGA RALLY 369 F
FIFA SOCCER 96 369 F
VIRTUA FIGHTERS 2 369 F
X-MEN JAP 479 F

VIRTUAL FIGHTER 149 F
CLOCK WORK KNIGHT 149 F
DAYTONA USA 149 F
VIRTUA FIGHTER REMIX 199 F
STREET FIGHTER THE MOVIES 199 F
VICTORY GOAL 199 F
PANZER DRAGON 249 F
ROBOTICA 249 F
SHINOBI X 249 F
HI OCTANE 249 F
BUGS 249 F
CLOCK WORK NIGHT 2 249 F
RAYMAN 299 F
NHL HOCKEY 299 F
THEME PARK 299 F
PEBBLE BEACH GOLF 299 F
THUNDER HAWK 2 299 F

VENTE EN GROS
SUR LES JEUX
D'OCCASION ET
NEUFS FRANCHISE

REVENDEURS
CONTACTEZ-NOUS

TEL :

(1) 44 07 04 61

FAX :

(1) 43 29 42 15

SUPER NINTENDO

CONSOLE 379 F

JOYPAD SUPER NINTENDO 69 F
STARWING 69 F
STREET FIGHTER II 69 F
BLAZING SKIES 99 F
HOME ALONE 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 69 F
ADDAMS FAMILY 149 F
NBA JAM 149 F
ACTRAISER 2 149 F
FLASHBACK 149 F
DAFFY DUCK 149 F
MR NUTZ 149 F
SUPER BOMBERMAN 199 F
SKYBLAZER 199 F
UTOPIA 199 F
MICKEY MANIA 199 F
SAILORMOON 199 F
NBA JAM T.E 199 F
SUPERMAN 199 F
HULK 199 F
SPARKSTER 199 F
WARLOCK 199 F
STREET RACER 199 F
STUNT RACE 199 F
ERIC CANTONA 199 F
SUPER METROID 199 F
LES SCHTROUMPFS 199 F
MYSTIC QUEST 199 F
ZELDA 199 F
DONKEY KONG COUNTRY 199 F
SUPER MARIO KART 199 F
FIFA SOCCER 249 F

NHL HOCKEY 95 249 F
DRAGON BALL Z 249 F
LOST VIKING 249 F
WOLFENSTEIN 3D 249 F
THE FIREMEN 249 F
MORTAL KOMBAT 2 249 F
TURN & BURN 249 F
LEMMINGS 2 249 F
SUPER R-TYPE 3 249 F
ROCK & ROLL RACING 249 F
KICK OFF 3 249 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE 249 F
RETURN OF THE JEDI 249 F
DEMONS CREST 299 F
CANNON FODDER 299 F
EART WORM JIM 299 F
LIVRE DE LA JUNGLE 299 F
ROI LION 299 F
INDY CARD NIGEL MANSELL 299 F
V-BALL 299 F
VAL D'ISERE CHAMPION 299 F
SUPER STREET FIGHTER 299 F
SUPER STAR SOCCER 299 F
SAMOURAI SHODOWN 349 F
ADDAMS FAMILY VALUES 349 F
SECRET OF MANA 349 F
TIME OF ILLUSION 349 F
BATMAN & ROBIN 349 F

MEGADRIVE

CONSOLE 249 F

JOYPAD MEGADRIVE 49 F
CABLE PERITEL MD 99 F
TRANSFORMATEUR 99 F
SONIC 49 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
GHOULS' N GHOSTS 99 F
ETERNAL CHAMPIONS 99 F
ALIEN 3 149 F
THUNDER FORCE II 149 F
COOL SPOT 149 F
SONIC 2 149 F

SUNSET RIDERS 149 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
NBA SHODOWN 149 F
MEGA SWIV 199 F
FERRARI GRAND PRIX 199 F
THUNDER FORCE IV 199 F
WINTER OLYMPIC 199 F
MICKEY MANIA 199 F
FLASH BACK 199 F
ACME ALL STARS 199 F
MR NUTZ 199 F
ALADDIN 199 F
LEMMINGS II 199 F
KICK OFF 3 199 F
BUSBY II 199 F
FIFA SOCCER 95 199 F
SONIC & KNUCKLES 199 F
PITFALL 199 F
F1 199 F
NBA JAM T.E 199 F
GUNSTAR HEROES 249 F

DRAGON'S FURY 199 F
LES SCHTROUMPFS 199 F
MEGA TURICAN 199 F
ROAD RASH II 199 F
MORTAL KOMBAT II 199 F
LANDSTALKER 249 F
JOHN MADDEN 95 249 F
NHL 95 249 F
POWER DRIVE 249 F
STARGATE 249 F
NBA LIVE 95 249 F
JUNGLE STRIKE 249 F
EARTH WORM JIM 249 F
ROI LION 249 F
ASTERIX LE POUVOIR 299 F
JUDGE DREED 299 F
SOLEIL 299 F
URBAN STRIKE 299 F
SONIC 3 299 F
SUPER STREET FIGHTER 299 F
STREET RACER 299 F
BATMAN & ROBIN 299 F
SHINING FORCE II 299 F
LA LEGENDE DE THOR 299 F
VIRTUA RACING 299 F

3DO

1290 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 149 F
IMMERCERNARY 149 F
JURASSIC PARK 149 F
STARBLADE 149 F
REBEL ASSAULT 149 F
MONSTER MANOR 149 F

NOVA STORM 149 F
JOHN MADDEN 149 F
SUPREME WARRIOR 149 F
NIGHT TRAP 149 F
TOTAL ECLIPSE 149 F
OFF ROAD INTERCEPT 149 F
THEME PARK 199 F
SALYER 199 F

NEO GEO Cartouche

629 F

SIDE KICKS 3 899 F
SAM. SHODOWN 2 499 F
WIND JAMMERS 499 F
W. HEROES 2 JET 499 F
SIDE KICKS 2 499 F
LAST RESORT 499 F
VIEW-POINT 449 F
ROBO ARMY 349 F
SPIN MASTER 399 F
SOCCER BRAWL 399 F
FOOT FRENZY 349 F
EIGHTMAN 349 F
SENGOKU 2 349 F
SIDE KICKS 349 F
TRASH RALLY 299 F

F. FURY SPECIAL 299 F
K. MONSTERS 2 299 F
PUZZLED 299 F
3 COUNT BOUT 299 F
SAM. SHODOWN 249 F
ANDRO DUCROS 199 F
WORLD HEROES 2 199 F
BASE BALL STAR 199 F
T PLAYER GOLF 199 F
NINJA COMBAT 199 F
MAGICIAN LORD 199 F
RIDING HERO 199 F
FATAL FURY 2 199 F
LEAGUEBOWLING 199 F
WORLD HEROES 199 F

JOYSTICK NEO G 249 F
MEMORY CARD 129 F
SENGOKU 199 F
BURNING FIGHT 199 F
SUPER SPY 199 F
NAM 75 199 F
BASE BALL 2020 199 F
ART OF FIGHTING 199 F
FATAL FURY 149 F
KING MONSTERS 149 F

JAGUAR

549 F

JOYPAD 149 F
CRES. GALAXY 149 F
DRAGON 149 F
RAIDEN 149 F
CHECKERED FLAG 149 F
DINO DUDES 199 F
KATSUMI NINJA 199 F

WOLFENSTEIN 199 F
CLUB DRIVE 199 F
IRON SOLDIER 199 F
SENSIBLE SOCCER 249 F
VAL D'ISERE 249 F
AL VS PREDATOR 299 F
CANNON FODDER 299 F

HOOVER STRIKE 299 F
SYNDICATE 299 F
THEME PARK 299 F
RAYMAN 299 F
BURN OUT 299 F

NEO GEO CD

1590 F

JOYPAD NEO GEO 149 F
ART OF FIGHTING 149 F
SAM SHODOWN 149 F
KING FIGHTER 94 149 F
ART OF FIGHTING 2 199 F
TOP HUNTER 199 F
FAT FURY SPECIA 199 F

BASEBALL STAR 2199 F
SIDE KICKS 2 199 F
ALPHA MISSION 2199 F
FATAL FURY 3 199 F
STREET HOOP 249 F
MUTATION NATION 249 F
SAM SHODOWN 2 249 F

VIEWPOINT 249 F
WORD HEROES 2 249 F
SAVAGE REIGN 299 F
A D KOMBAT 299 F
KARNOV'S REVENGE 299 F
NINJA COMMANDO 299 F
KING FIGHTER 95 349 F

GAME BOY

CONSOLE 1 JEU 179 F

CASTLEVANIA 69 F
POP UP 69 F
STAR WARS 69 F
DUCK TALES 69 F
GARGOYLES 69 F
DOUBLE DRAGON 69 F
GREMLINS 2 69 F

MARIO LAND 69 F
BATMAN 69 F
CHOPFLIFTER 2 69 F
BATTLE TOAPS 99 F
ASTERIX 99 F
BUBBLE GHOST 99 F
PRINCE OF PERSIA 99 F

TALES SPIN 99 F
F1 RACE 99 F
MARIO LAND 2 129 F
MORTAL 2 129 F
STAR GATE 149 F
ZELDA 149 F

GAME GEAR

CONSOLE 1 JEU 299 F

AX BATTLE 69 F
SHINOBI 2 69 F
DRAGON CRYSTAL 69 F
CHUCK ROCK 69 F
TERMINATOR 69 F
DONALD DUCK 69 F
SERIAL ASSAULT 69 F
PENGO 69 F

NINJA GAIDEN 69 F
SONIC 2 99 F
ROBOCOP VS TERM 99 F
GLOBAL GLADIATOR 99 F
CHUCK ROCK 2 99 F
LEMMINGS 99 F
SOLITAIRE POKER 99 F
PRINCE OF PERSIA 99 F

TAZ MANIA 99 F
KLAX 99 F
CASTLE OF ILLUSION 99 F
MONACO 6P 2 99 F
LION KING 149 F
STAR GATE 149 F

NEC - NEC CD

349 F

JOYPAD NEC 39 F
POWER ELEVEN 99 F
TOY SHOP BOYS 99 F
VIGILANTE 99 F
BOMBER MAN 129 F
STREET FIGHTER 2 149 F
FORMA SOCCER 149 F

FINAL BLASTER 149 F
ADVENTURE ISLAND 149 F
PC KID 2 149 F
BOMBER MAN 93 199 F
FATAL FURY 2 ACD 99 F
CONSOLE DUO-R 1290 F
NEC PC GT 649 F

VALIS 2 CD 149 F
BRANDISH CD 199 F
LORD THUNDER CD 199 F
FAR EAST EDENCD 249 F
STRIDER ACD 249 F
AD STALKER ACD 249 F
ET PLEIN D' AUTRES !!!



Avec 10 000 JEUX de toutes sortes ... avec PLEIN de

NOUVEAUTES en OCCAZ ... STOCK un nom à RETENIR !!!

NOUVEAU MAGASIN

15, rue des Ecoles - 75005 PARIS
M Jussieu - Cardinal Lemoine
Tel : (1) 46 33 07 83

10R30 A19H30

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

JUSSIEU

3, rue d'Arras
75005 PARIS
M Cardinal Lemoine
Tel : (1) 44 07 04 61

MONTPARNASSE

4, rue Campagne-Première
75014 PARIS
M Raspail ou Vavin
Tel : (1) 43 35 32 10

BOULOGNE

118, rue du Vieux Pont
de Sèvres
92100 BOULOGNE
M Marcel Sembat
Tel : (1) 46 21 19 92

BON DE COMMANDE à renvoyer à



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

REGLEMENT

• Carte bleue
N° carte bleue
date d'expiration
• Mandat-lettre
• Contre remboursement
• Chèque
Signature →

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

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre remboursement

GARE DU NORD

23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
M Poissonnière ou
Gare du Nord
Tel : (1) 44 63 02 49

LA DEFENSE

71 av du Pr Wilson
92800 PUTEAUX
M RER La defense
Tel : (1) 49 06 96 08

OUVERTURE

LIVRAISON
COLISSIMO
en 24h ou 48h

RC PARIS B 93638268

PLAYER 02/96

F1 LIVE INFORMATION

Tandis que les écuries travaillent d'arrache-pied aux dernières innovations technologiques, la F1 sur console reprend ses droits avant le début de la saison, grâce à une somptueuse simulation.



En ce moment, il faut bien constater que Sega s'arrache les tripes pour développer des simulations sportives d'une qualité irréprochable. Cet effort devient encore plus évident si l'on considère tout ce qui touche au sport auto-

mobile (Sega Rally restant le meilleur exemple qui soit) ! On peut quand même s'étonner de ne voir arriver que maintenant un jeu de F1 sur les consoles de la nouvelle génération. Mais ne dit-on pas qu'il n'est jamais trop tard pour bien faire ?

LA F1 DÉVELOPPÉE FAÇON SEGA

Une séquence cinématique, mettant en scène quelques tours de roues de Jean Alesi (champion du monde 96 ?), introduit F1 Live Information. Le soft se base sur les données de la saison 95, année marquée par le second couronnement de Schumacher.

Quatre voitures issues des top team

LES BOLIDES ET LEURS PILOTES



Les pneus s'usent plus ou moins vite selon qu'ils sont durs ou tendres. Attention à la tenue de route !

INSTANTANÉS

Certaines images de cette sélection ont pour but de vous montrer quelques uns des duels mémorables qui ont rythmé les courses pendant le test. Les autres vous permettront d'apprécier le soin apporté au réalisme des décors. Si vous êtes un amateurs de F1, le circuit caractéristique de Monaco vous fera carrément tomber par terre tant l'impression de s'y trouver est frappante.



→ sont proposées : Ferrari, Benetton, Williams et Mac Laren, avec au volant les premiers pilotes mondiaux : Jean Alesi, Michael Schumacher, Damon Hill et Mika Hakkinen. À la surprise générale, on constate que la cinquième écurie représentée n'est autre que Tyrell. Son pilote étant le japonais Ukyo Katayama, on comprend mieux le pourquoi d'une telle aberration. Concrètement, le jeu propose trois circuits officiels et un quatriè-

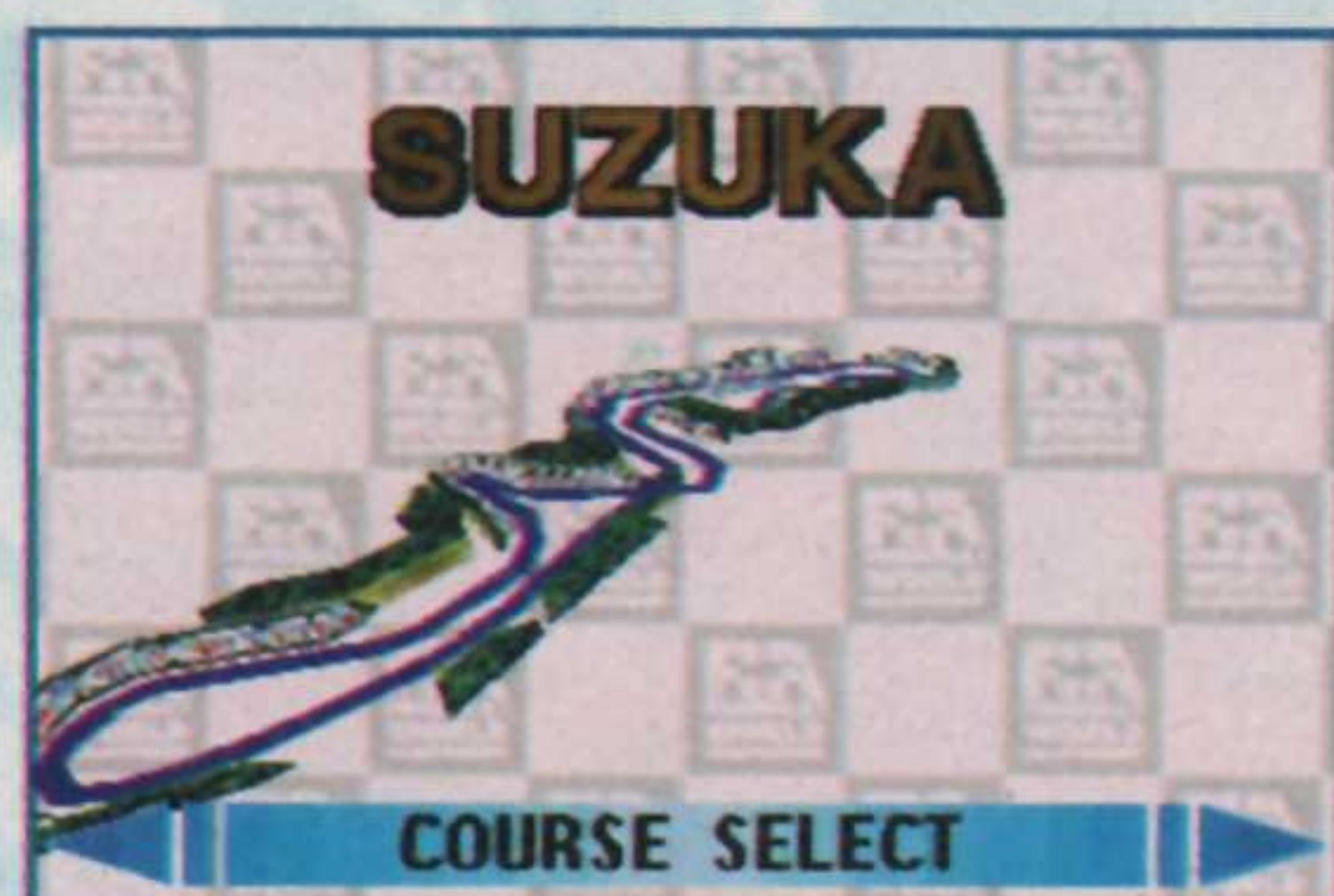
TIME ATTACK RESULT

LAP	TIME	SPLIT T1	SPLIT T2	SPLIT T3
1	1:22.1	0:32.2	0:41.1	14.7
2	1:22.1	0:32.2	0:41.1	14.7
3	1:22.1	0:32.2	0:41.1	14.7
4	1:22.1	0:32.2	0:41.1	14.7
5	1:22.1	0:32.2	0:41.1	14.7
6	1:22.1	0:32.2	0:41.1	14.7
7	1:22.1	0:32.2	0:41.1	14.7
8	1:22.1	0:32.2	0:41.1	14.7
9	1:22.1	0:32.2	0:41.1	14.7
10	1:22.1	0:32.2	0:41.1	14.7

PRESS A or C BUTT

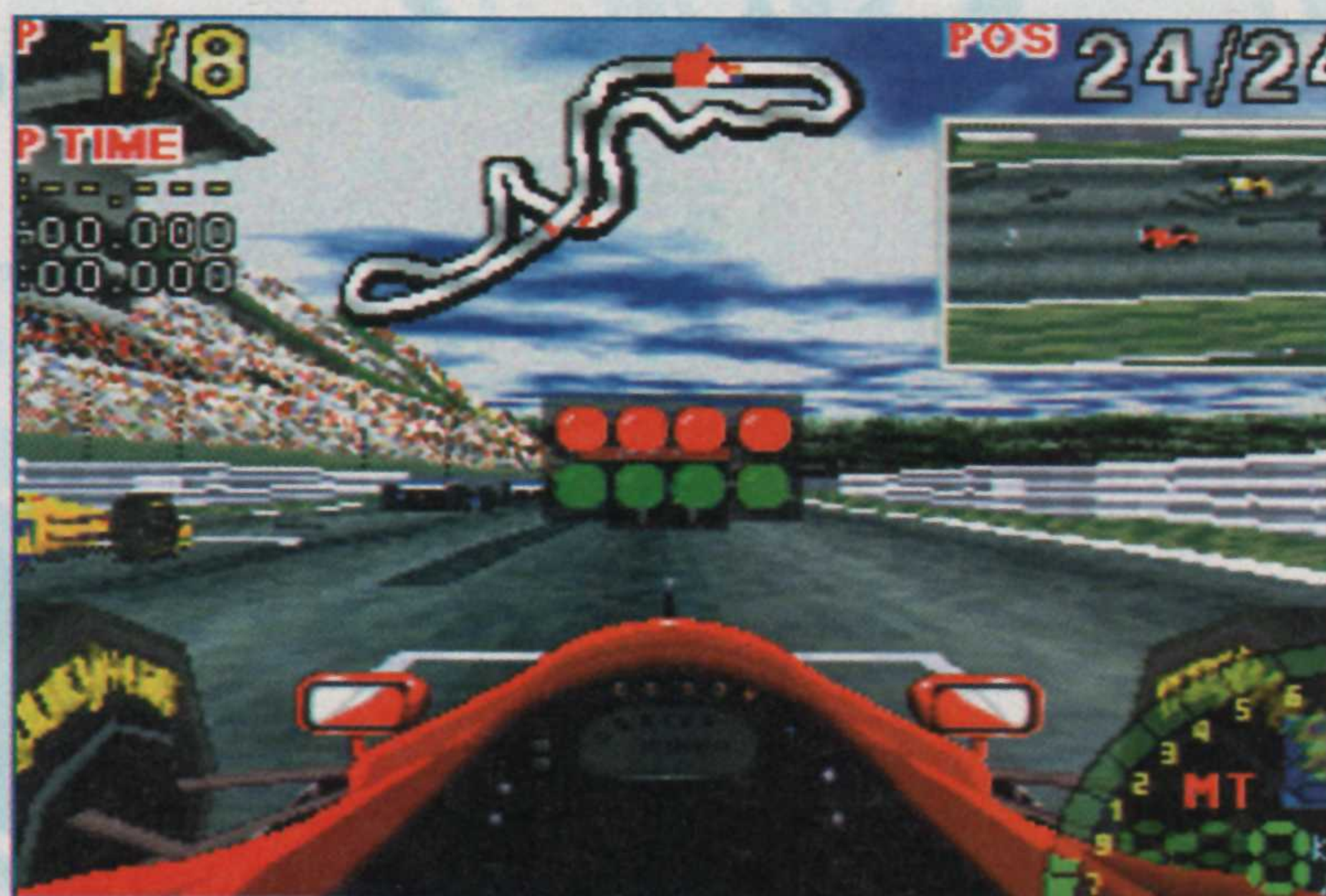
Le chronomètre est d'une très grande précision. Tout se joue au millième de seconde près.

me qui, à l'instar de Ridge Racer, propose trois variantes de tracés, ce qui nous fait en tout six circuits. Visuellement, ce jeu est un petit bijou. Les voitures sont réalisées à base de polygones sur lesquels ont été ajoutés de superbes textures. Le rendu est tel que, même en course, on parvient à lire distinctement le nom des sponsors et à reconnaître les casques des pilotes ! Quant aux décors, pas de surprise : c'est de la



LES CIRCUITS

F1 Live vous propose six circuits : le tracé rapide d'Hockenheim, celui alliant longues lignes droites et virages rapides caractérisant Suzuka, et Monaco et sa mythique course en ville. Le soft offre en plus un circuit décliné en trois tracés, à la difficulté variable.



Votre véhicule est qualifié d'office en vingt-quatrième position, aux côtés des Forti et Pacific ; quelle honte !



désormais classique 3D mappée. C'est bien joli tout ça, mais qu'en est-il de la jouabilité ? Sur ce point, pas de mauvaise surprise, elle s'avère nickel chrome ! Que ce soit avec une boîte de vitesses manuelle ou automatique, en vue extérieure ou intérieure, le plaisir de la conduite reste optimal.

SIX CIRCUITS ? C'EST UN PEU COURT !

Si la réalisation technique est irréprochable, on ne peut pas en dire autant de la conception des menus. Premier gros reproche : avec six circuits dont trois officiels, il n'y a pas de quoi s'offrir ne serait-ce qu'un mini-championnat. Si vous optez pour le mode Grand prix, le scénario

FAITES LE POINT

Alors, sensation de vitesse en vue intérieure ou anticipation des dépassements grâce à l'angle panoramique en extérieure ?



Les avis de trois testeurs pilotes

CHON : « Force est de constater que ce jeu procure bien des sensations au niveau de la conduite ! Maîtriser les dérapages est jouissif et permet même de faire la course "Sega novice" sans s'arrêter au stand. Hélas, le nombre de circuits est décevant. À quand une simulation de F1 en 3D mappée proposant les seize circuits officiels ? »

MILOUSE : « F1 Live Information et moi, ça a été le coup de foudre !

Ce jeu m'a fait patienter jusqu'à Sega Rally, c'est dire ! Et même si ce dernier est sorti, il garde une place particulière dans mon cœur. Si vous aimez la F1, il n'y a aucune hésitation à avoir. »

ELWOOD : « Diantre, qu'il est bon, une pure merveille que ce F1 Live Information sur Saturn ! Beau, exaltant, tripant, speed, il risque de vous scotcher à vos paddles durant de longs moments. Seul regret, le nombre limité de circuits et le manque de réalisme des accidents (on s'en sort toujours indemne). »



Les grand prix sont commentés en anglais et une petite fenêtre montre les événements de la course. Hélas, elle ralentit trop le jeu.

➔ restera inmanquablement le même : vous êtes qualifié en vingt-quatrième position et disposez de huit tours (pas un de plus) pour accomplir la remontée du siècle. Tout se déroule à peu près bien jusqu'à la fin du troisième tour. À ce moment, les stands se transforment en aire de péage sur l'AG, un week-end du quinze août. En marquant un arrêt un tour plus tard, vous prendrez la tête à coup sûr pour ne plus la lâcher. Pour les concurrents marquant un second arrêt à l'issue du sixième tour, gagner le Grand prix n'est plus qu'une formalité. Cet exemple est valable pour tous les circuits, même en mode Hard. En fait, le véritable intérêt du jeu

consiste à « chasser le record ». Grâce à un chronomètre précis au millième près, le joueur acharné pourra s'offrir de longues séances de Time attack. Les chronos au tour sont divisés en trois temps intermédiaires afin de voir sur quelle portion de circuit vous devez porter vos efforts. Malgré sa relative facilité pour un habitué des simulations de course, F1 Live Information dispose de nombre d'arguments, principalement d'ordre esthétique. Et cela lui permet de s'attirer les faveurs du public.

Wolfen,

ferrariste reconverti à la cause Benetton.



LES RÉGLAGES

Quatre paramètres vous permettent de régler votre voiture en influant sur la tenue de route et la vitesse de pointe : les ailerons avant et arrière, la qualité des gomme, et enfin la quantité d'essence embarquée.

Saturn F1 LIVE INFORMATION

éditeur

SEGA

genre

SIMU. DE F1

joueur(s)

1

sauvegarde

OUI

continue

NON

difficulté

ASSEZ FACILE

durée de vie

MOYENNE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
95%

en résumé

Cette simulation de F1 procure un intense plaisir de jeu. Même s'ils sont un peu faciles, les grands prix restent attirants grâce aux commentaires en direct.

GRAPHISME

On reconnaît même les pilotes aux couleurs de leurs casques !

91%

ANIMATION

De très légers problèmes de clipping. Mais ce n'est vraiment pas catastrophique.

93%

SON

Bruitages des F1 excellents. On aurait aimé des commentaires en français.

90%

JOUABILITÉ

La direction est un chouïa trop brutale. Impeccable avec l'Arcade Racer.

94%

Les questions

A/Dans Sega Rally, sur combien de circuits différents peut-on prendre le départ ?

- 1 - 2
- 2 - 3
- 3 - 4

B/Combien de personnages sont disponibles dans Virtua Fighter 2 ?

- 1 - 8
- 2 - 10
- 3 - 12

C/Quelle voiture n'a jamais fait ses preuves en rallye ?

- 1 - La Lancia Delta
- 2 - La Toyota Celica
- 3 - La Mercedes AMG.

Grand concours Sega

Tu ne vas pas en croire tes yeux !
... Des Saturn, des jeux
Virtua Fighter 2 et Sega Rally à gagner !

Les lots

1^{er} prix
1 Saturn
+ le jeu
Daytona USA
1 jeu
Virtua Fighter 2
1 jeu
Sega Rally

2^e prix
1 Saturn
+ le jeu
Daytona USA

Du 3^e au 5^e prix
1 jeu
Virtua Fighter 2
1 jeu
Sega Rally

Du 6^e au 20^e prix
1 tee-shirt

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



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/Sega, BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.**



Extrait du règlement
Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 2 consoles Saturn (incluant Daytona USA), de 4 jeux Virtua Fighter 2, de 4 jeux Sega Rally et de 15 tee-shirts. Les réponses devront parvenir avant le 29 février 1996 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Ces résultats seront publiés dans Player One n° 63 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 25 mars 1996.

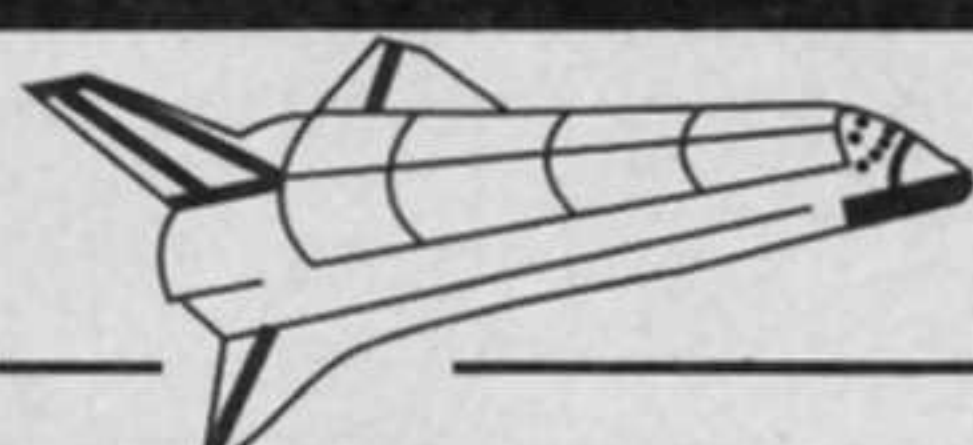
Games
 ESPACE 3

Super Nintendo

90 MINUTES SOCCER	449,00	MICKEY ET MINNIE	299,00
BATMAN FOR EVER	299,00	MICROMACHINE 2	399,00
DIRT RACER	299,00	MORTAL KOMBAT 3	479,00
DIRT TRAX FX	299,00	NBA GIVE N GO	449,00
DOOM	499,00	NBA LIVE 96	399,00
DRAGON BALL Z 3 : L'ULTIME MENACE	489,00	NFL QUATERBACK 96	399,00
DONKEY KONG II	499,00	NHL 96	399,00
EARTHWORM JIM 2	399,00	PRIMAL RAGE	299,00
EURO PRIME GOAL	449,00	REVOLUTION X	389,00
FIFA SOCCER 96	399,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	SPIDERMAN TV	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		SUPER BOMBERMAN 3	399,00
SOCCER DE LUXE	449,00	SUPER MARIO WORLD II	499,00
JOHN MADDEN 96	449,00	THEME PARK	399,00
JUDGE DREDD	299,00	THOMAS BIG HURT	399,00
KILLER INTINCT	449,00	TINTIN AU TIBET	499,00
LOBO (EUR)	469,00	WORMS	369,00
MEGAMAN X2	449,00	WRESTLEMANIA	399,00

Genial !!!

● NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :
 PRIX 99 F ➔ AVEC UN JEU ACHETE : 49 F
 ➔ AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT



Promos

MICKEYMANIA	169,00	MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
CLAYMATE	99,00	MICRO MACHINES	199,00
DAFFY DUCK	99,00	NBA JAM TE	199,00
DINO DINNIS SOCCER	99,00	NFL QUATERBACK 95	199,00
DOUBLE DRAGON 5	99,00	PAGE MASTER	169,00
EQUINOX	149,00	SAILOR MOON R	99,00
F1 POLE POSITION	199,00	SHAQ FU	99,00
GOOF TROOP	129,00	STAR GATE	199,00
HAGANE	199,00	STUNT RACE FX	199,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER BC KID	199,00
JIMMY CONNORS	149,00	SUPER INDIANA JONES	199,00
JUNGLE STRIKE	199,00	SUPER KICK OFF	99,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	SUPER METROID + GUIDE	199,00
LEGEND	149,00	SUPER PINBALL	199,00
LEMMINGS 2	199,00	SUPER PUNCH OUT	199,00
LORD OF THE RING	199,00	SYNDICATE	149,00
MARIO IS MISSING	99,00	TINY TOON	129,00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	99,00	VORTEX	99,00
		WARLOCK	149,00

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NBA LIVE 96 (EUR)	369,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	349,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	349,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	299,00	NHLPA 95 (EUR)	199,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	249,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	249,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	389,00	PHANTASY STAR 4 (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	349,00	SPIROU (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00	SPOT GOEST TO HOLLIWOOD (EUR)	399,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	299,00	STREET RACER (EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	399,00	SUPER SKIDMARKS (EUR)	399,00
LOBO (EUR)	449,00	SYNDICATE (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	429,00	THEME PARK (EUR)	399,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00	THOMAS BIG HURT (EUR)	349,00
NBA JAM T.E (EUR)	199,00	WRESTLEMANIA (EUR)	349,00
NBA LIVE 95 (EUR)	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

LILLE

2, rue Faidherbe
 Tél : (16) 20 55 67 43
 44, rue de Béthune
 Tél : (16) 20 57 84 82

Super NES USA

➔ SUPER NES USA
 + Prise péritel + 1 manette 590 F

BREATH OF FIRE 2	499,00
CHRONO TIGGER	499,00
EARTH BOUNT + GUIDE	495,00
FINAL FANTASY 3	499,00
FINAL FIGHT 3	499,00
KILLER INSTINCT	399,00
MEGAMAN X3	499,00
ROBOTREK	399,00
SAMOURAI SHOWDOWN	399,00
SECRET OF EVEYMORE	499,00
SOUL BLAZER II : ILLUSION OF GAIA	299,00
TETRIS 2	199,00



Promos

KING ARTHUR THE KNIGHTS	199,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURRICAN	99,00
WARIO WOODS	149,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00

Megadrive



Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00
BLOOD SHOT (EUR)	99,00
BUBSY (EUR)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	129,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	149,00
LEMMINGS 2 (EUR)	149,00
MICKEYMANIA (EUR)	169,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
PETE SAMPRAS (EUR)	149,00
PITFALL (EUR)	199,00
SAMOURAI SHODOWN	199,00
SONIC & KNUCKLES (EUR)	199,00
SPARKSTER	199,00
SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
STAR GATE (EUR)	199,00
VIRTUA RACING (EUR)	349,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00

Sega 32 X

➔ SEGA 32X
 + 1 JEU 790 F

JEUX À 199 F SUR DEMANDE

Jaguar

➔ JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH 690 F
 ➔ CD JAGUAR + JEUX 1290 F

BRUTAL SPORT FOOTBALL	199,00	HOVER STRIKE	199,00
BURN OUT	199,00	PINBALL FANTASIES	199,00
CANNON FODDER	199,00	RAYMAN	399,00
CHECKERED FLAG II	199,00	SENSIBLE SOCCER	199,00
CLUB DRIVE	149,00	SYNDICATE	199,00
DOUBLE DRAGON 5	199,00	ULTRA VORTEX	199,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	199,00	VAL D'ISERE	199,00
FLASH BACK	199,00	ZOOL 2	199,00
FLIP OUT	199,00	MANETTE	199,00

Super Famicom

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	599,00
DRAGON BALL Z 7 : ACTION GAME 4	TEL
SEIKEN DENTSETSU 3	
(SECRET OF MANA 2)	690,00



Promos

DRAGON BALL Z4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z5 (aventure)	399,00
FATAL FURY SPECIAL	249,00
RAMNA 1/2 4	149,00

Virtual Boy

VIRTUAL BOY
 + 1 JEU 799,00

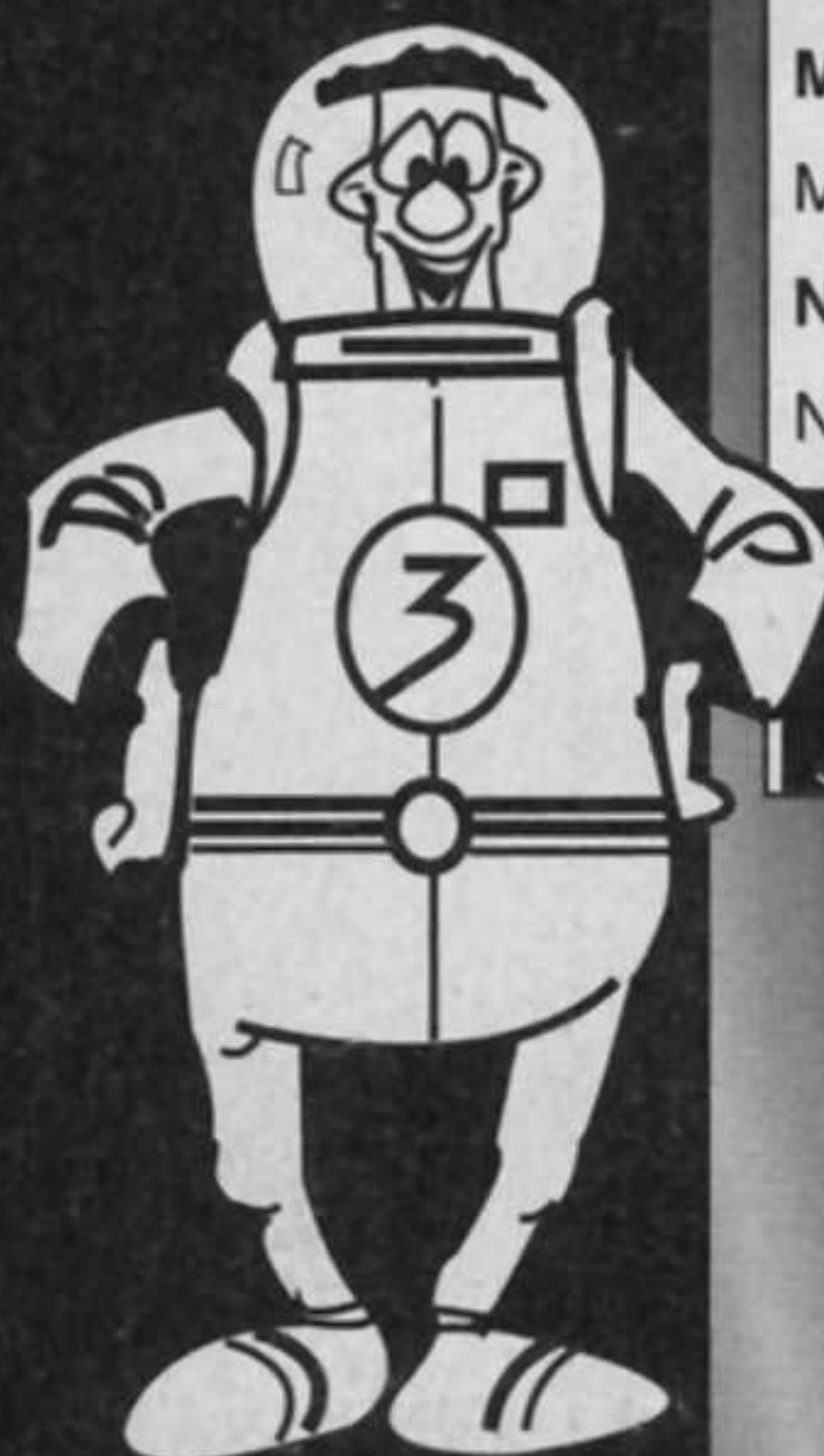
GALACTIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
RED ALARM	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TETRIS	299,00

Articles DBZ

BATTLE COLLECTION 1 à 9	69 F
10 à 16	99 F
STICKERS	5 F
MANGA NOIR ET BLANC	35 F
MANGA COULEUR	79 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
T SHIRT	79 F
HEROES COLLECTION 4	20 F / sachet
CASQUETTE	59 F
SHORT	99 F
LOT DE 3 SLIPS	59 F

CASSETTES VIDEO FRANCAISE
 N° 1 à 11 ➔ 99 F

DRAGON BALL Z LE FILM ➔ 99 F



PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG

6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

3DO

- 3DO PAL FZ1 + STARBLADE + ALONE IN THE DARK (français) 1.490 F
- 3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK (français) 1.890 F

ALONE IN THE DARK (VF) 299,00	JOYPAD PANASONIC 249,00	ROAD RASH 349,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF) 369,00	KILLING TIME 349,00	SAMPLER 2 10 DEMOS
BURNING SOLDIER 199,00	KING DOM : THE FAR REACHES 299,00	+TEST MEMOIRE 15 mn 79,00
CANON FODDER 199,00	LOST EDEN 299,00	SAMOURAI SHODOWN 299,00
CAPTAIN QUAZAR 369,00	MEGA RACE 199,00	SEAL OF PHARAO 199,00
CORPSE KILLER 199,00	MAGAZINE + DEMO 50,00	SHERLOCK HOLMES 199,00
CREATURE SHOCK 375,00	MICROCOSM 199,00	SPACE HULK 369,00
CYBERIA 369,00	MINTEASER (ADULT) 279,00	SPACE PIRATE 199,00
«D» 375,00	MYST 299,00	SPORT 369,00
DAEDALUS ENCOUNTER 299,00	OFFWORLD INTERCEPTOR 299,00	STAR BLADE 199,00
DEMOLITION MAN 199,00	PATANK 199,00	STAR FIGHTER 369,00
DOOM 369,00	PANZER DRAGON 199,00	STRIKER 369,00
DRAGON LORE 375,00	PEEBLE BEACH GOLF 99,00	SUPER STREET FIGHTER 2 249,00
FIFA SOCCER 349,00	PGA GOLF 96 369,00	SUPREME WARRIOR 199,00
FLIGHT STICK (SIMULATION) 490,00	PO ED 369,00	SYNDICATE 299,00
GEX 199,00	QUARANTINE 199,00	TWISTED 99,00
GRIDDERS 199,00	REBELL ASSAULT 299,00	WAY OF THE WARRIOR 149,00
GUARDIAN WAR 199,00	RETURN FIRE 299,00	WING COMMANDER 3 299,00
IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE 199,00	RISE OF THE ROBOT 99,00	

Playstation

- PLAYSTATION (EUR) + 1 JEU AU CHOIX 2399 F
- PLAYSTATION (JAP) + 1 JEU AU CHOIX

- CABLE DE LIAISON 169,00
- RALLONGE MANETTE 89,00
- MEMORY CARD 169,00
- MANETTE 199,00
- JOYSTICK 399,00
- MANETTE ASCII 249,00
- PRISE PERITEL RGB 199,00
- SOURIS 199,00

PAL RVB PLEIN ECRAN 2790 F

→ ADAPTATEUR

TEL

3X3 EYES 299,00	TWIN GODESS 299,00	OFF WORLD INTERCEPTOR 349,00
ACE COMBAT 499,00	V TENNIS 399,00	PGA TOUR GOLF 96 369,00
BOXER ROAD 299,00	WINNER ELEVEN 399,00	PHILOSOMA 349,00
COSMIC RACE 199,00	ZERO DIVIDE 399,00	POWER SERVE 349,00
CRIME CRACKER 299,00	JEUX EUROPEENS	RAIDEN PROJECT 349,00
DRAGON BALL Z 399,00	3D LEMMINGS 349,00	RAPID RELOAD 349,00
FORMATION SOCCER 499,00	ACTUA SOCCER 369,00	RAYMAN 369,00
GROUND STROKE 299,00	AIR COMBAT 349,00	RIDGE RACER 369,00
GUNDAM 299,00	ASSAULT RIGS 349,00	ROAD RASH 369,00
J LEAGUE PRIME GOAL 499,00	CYBERSLED 299,00	TEKKEN 399,00
JUMPING FLASH 299,00	DESTRUCTION DERBY 369,00	TOSHINDEN 349,00
KILEAK THE BLOOD 2 499,00	DISWORLD 349,00	TOTAL ECLIPSE TURBO 349,00
KING FIELD II 399,00	DOOM 349,00	SHOCK WAVE ASSAULT 369,00
MAGIC BEAT WARRIOR 199,00	EXTREME SPORT 349,00	STAR BLADE 349,00
NBA POWER DUNKER 499,00	FIFA SOCCER 96 369,00	STREET FIGHTER, THE MOVIE 299,00
NIGHT STRIKER 299,00	HI OCTANE 369,00	STRIKER 96 369,00
PHILOSOMA 399,00	INTERNATIONAL CHAMPION	THEME PARK 369,00
PRO WESTLING 399,00	CHIP SOCCER 369,00	THUNDER HAWK 2 349,00
RAYMAN 499,00	J MADDEN 96 369,00	TOTAL NBA'96 369,00
RIDGE RACER 299,00	JUMPING FLASH 349,00	TRUE PINBALL 369,00
RIDGE RACER 2 499,00	JUPITER STRIKE 369,00	TWISTED METAL 349,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE 299,00	KILEAK THE BLOOD 349,00	VIEW POINT 369,00
STREET FIGHTER ZERO 499,00	LOADED 349,00	WAR HAWK 349,00
TEKKEN 499,00	LONE SOLDIER 369,00	WIPE OUT 369,00
TOSHINDEN 399,00	MORTAL KOMBAT 3 369,00	WORMS 369,00
TOSHINDEN 2 499,00	NBA JAM TE 349,00	WRESTLEMANIA 349,00
TWIN BEE 299,00	NOVASTORM 349,00	X COM 369,00

Nec

- MEMORY CARD 199 F
- PC FX 1 990 F

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 7TH GUEST + 1 FILM 2990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Saturn version PAL

- SATURN VF + DAYTONA USA 2490 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 1 399 F
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 249 F
- SI VOUS ACHETEZ UN JEU 199 F

ASTAL (USA) 299,00	CLOCK WORK 2 (EUR) 389,00
CYBER SPEEDWAY (EUR) 369,00	DRAGON BALL Z (JAP) 489,00
F1 LIVE (EUR) 389,00	F1 LIVE (JAP) 449,00
FIFA SOCCER 96 (EUR) 369,00	GALATIC ATTACK (EUR) 369,00
GALAXY FIGHT (JAP) 349,00	GRAN CHASER (JAP) 249,00
HI OCTANE (EUR) 369,00	IN THE HUNT (JAP) 399,00
MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR) 299,00	MYSTARIA (EUR) 389,00
MYST (EUR) 389,00	MYST (USA) 199,00
NBA JAM TE (EUR) 369,00	NFL QUATTERBACK 96 (EUR) 369,00
NHL HOCKEY (EUR) 369,00	OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR) 369,00
PANZER DRAGON (EUR) 399,00	RAYMAN (EUR) 369,00
ROBOTIKA (EUR) 349,00	SEGA RALLY (EUR) 449,00
SHINOBI X (EUR) 349,00	SIM CITY 2000 (EUR) 389,00
SIM CITY 2000 (EUR) 389,00	SLAM DUNK (JAP) 299,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE (JAP) 199,00	STREET FIGHTER (EUR) 299,00
THEME PARK (EUR) 369,00	THUNDER HAWK 2 (EUR) 349,00
TOSHINDEN (JAP) 449,00	TRUE PINBALL (EUR) 369,00
VICTORY BOXING (EUR) 369,00	VIRTUA COP + GUN (EUR) 489,00
VIRTUA FIGHTER 2 (EUR) 449,00	VIRTUA FIGHTER 2 (USA) 399,00
VIRTUA GUN 199,00	VIRTUA RACING (EUR) 299,00
WING ARMS (EUR) 389,00	X MEN (JAP) 449,00

Neo Geo

- TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOUAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 49 F/U

3 COUNT BOUT 399,00	AGRESSOR OF DARK KOMBAT 490,00
ART OF FIGHTING 299,00	ART OF FIGHTING 2 690,00
CIBER LIP 399,00	FATAL FURY SPECIAL 590,00
FATAL FURY II 399,00	FATAL FURY III 1290,00
FATAL FURY REAL BOUT 1690,00	GHOST PILOT 299,00
KARNOV'S REVENGE 490,00	SAMOURAI SHODOWN II 490,00
SAMOURAI SHODOWN III 1690,00	SPINMASTER 399,00
STREET HOOP 790,00	SUPER SIDE KICK 2 399,00
SUPER SIDE KICK 3 990,00	TOP HUNTER 399,00
WIND JAMMERS 399,00	WORLD HEROES II 299,00
WORLD HEROES II JET 490,00	

Neo Geo CD

- NEO GEO CD + KING OF FIGHTER 95 2990 F

3 COUNT BOUT 349,00	AERO FIGHTER 2 299,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT 349,00	ALPHA MISSION 2 349,00
ART OF FIGHTING 2 349,00	BASEBALL 2020 349,00
BASEBALL STAR 2 349,00	BURNING FIGHT 299,00
DOUBLE DRAGON 399,00	FATAL FURY SPECIAL 349,00
FATAL FURY 3 449,00	FATAL FURY REAL BOUT 1690,00
FOOTBALL FRENZY 349,00	GALAXY FIGHT 349,00
GHOST PILOT 349,00	KABUKI FLASH 449,00
KARNOV'S REVENGE 349,00	KING OF FIGHTER 94 349,00
KING OF FIGHTER 95 449,00	KING OF MONSTER 2 349,00
LAST RESSORT 349,00	MAGICIAN LORD 349,00
MUTATION NATION 349,00	POWER SPIKES 2 349,00
PULSTAR 449,00	PUZZLE BOBBLE 349,00
ROBO ARMY 349,00	SAMOURAI SHODOWN 199,00
SAMOURAI SHODOWN 2 349,00	SAMOURAI SHODOWN 3 449,00
SENGOKU 2 349,00	SONIC WING 3 449,00
STREET HOOP 349,00	SUPER SIDEKICK 2 399,00
TOP HUNTER 349,00	TOP PLAYER GOLF 299,00
TRASH RALLY 349,00	VIEW POINT 349,00
WINDJAMMER 349,00	WORLD HEROES PERFECT 349,00
WORLD HEROES II JET 349,00	

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

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Age : Téléphone : Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :

- SUPER NINTENDO
- SUPER NES
- SUPER FAMICOM

MEGADRIVE

MEGA CD

NEO GEO

GAME BOY

GAME GEAR

3 DO

CDI

JAGUAR

PLAYSTATION

SATURN

NEC

PLAYER 02/96

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 :/...../.....

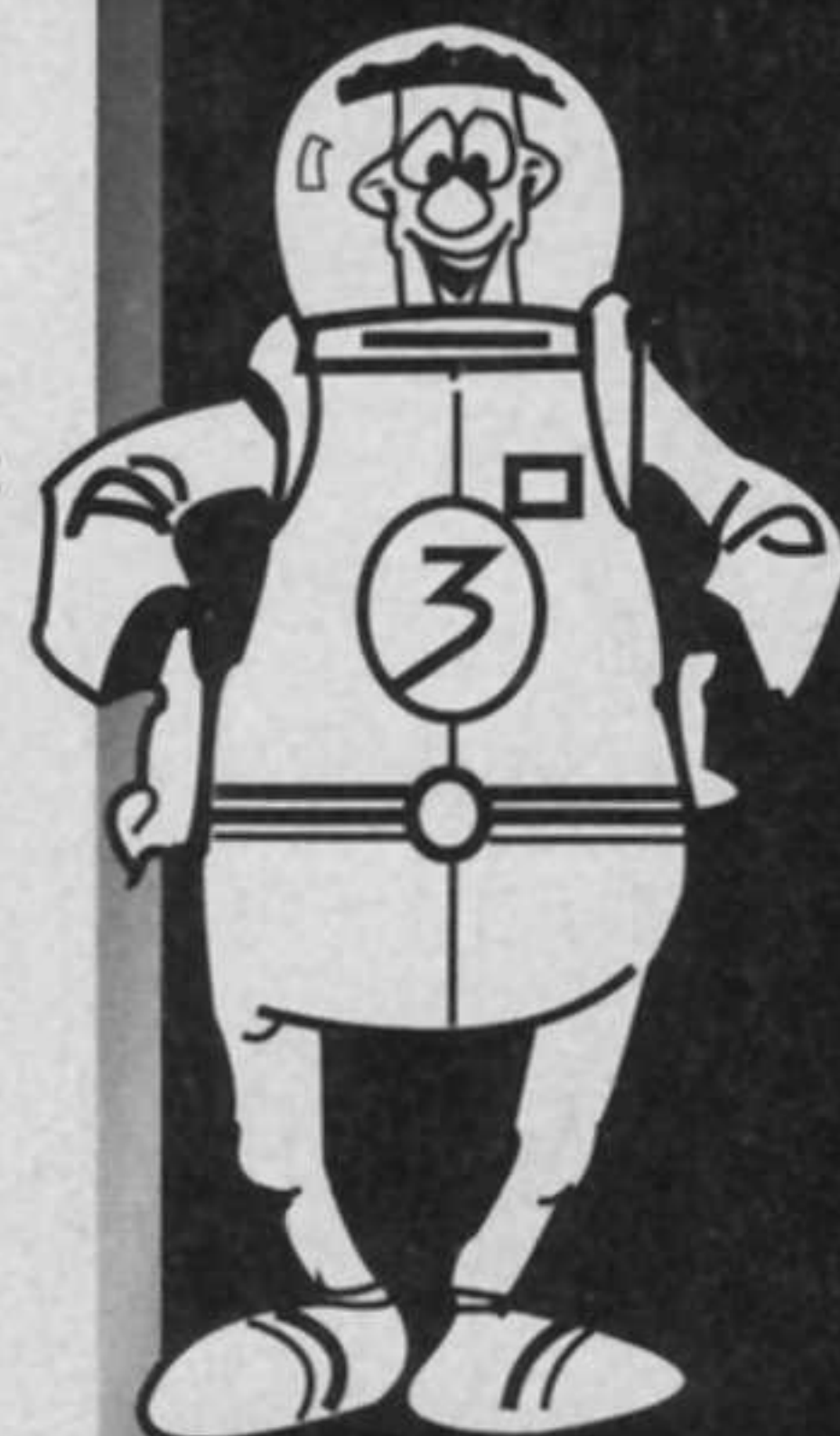
Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix variables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

ESPACE 3

Jammers

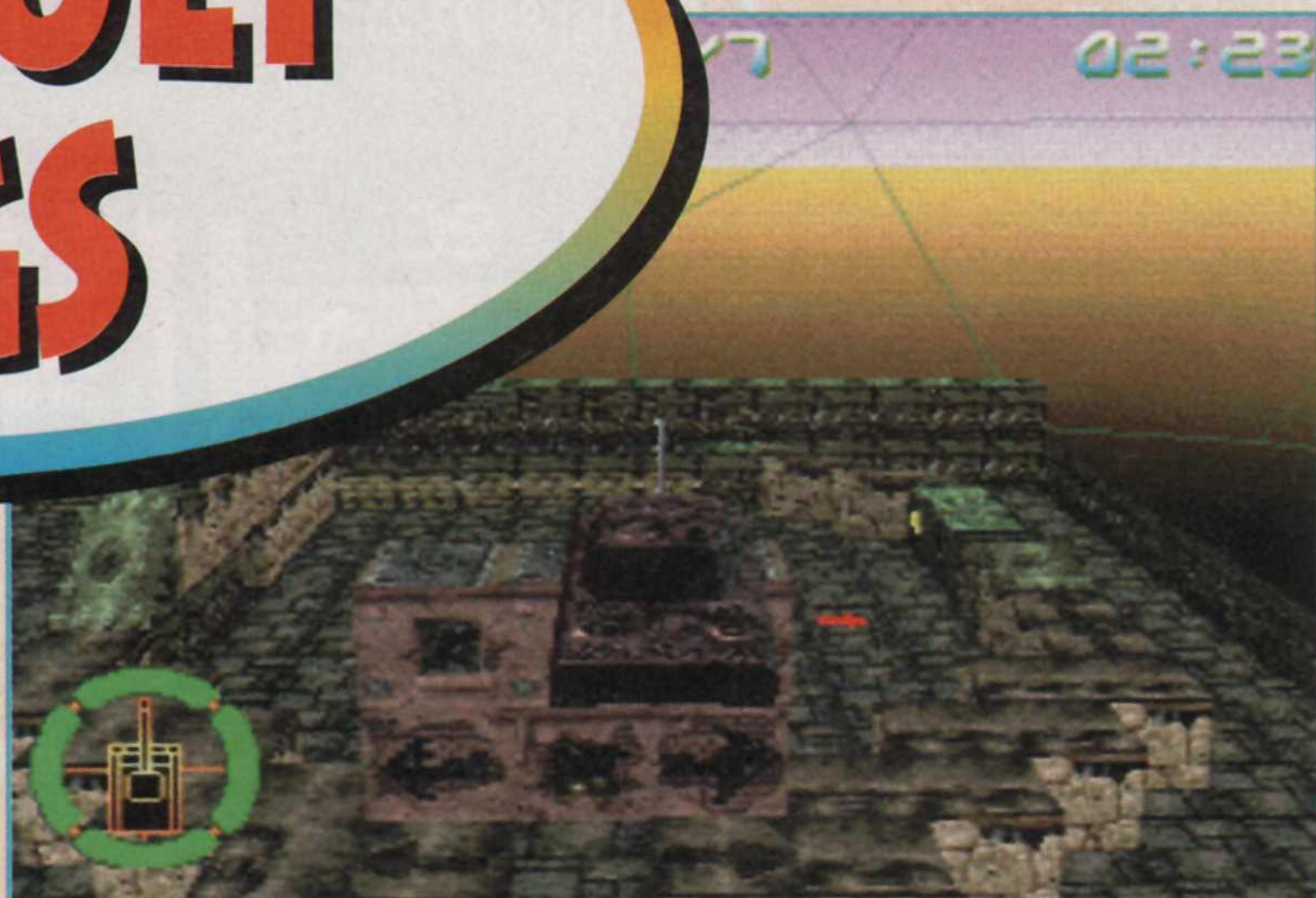


ASSAULT RIGS

PlayStation

Jeu en réseau

Les jeux en 3D abondent sur les nouvelles consoles. Effet de mode disent certains, évolution répondent d'autres. Assault Rigs inaugure en tout cas un genre encore assez peu répandu : la plateforme 3D. Sensations et intérêt sont au rendez-vous.



LES VUES

Plusieurs sont disponibles. Certaines permettent de mieux appréhender les ennemis ou de protéger les parties vitales du char plus efficacement. Il en existe quatre : la vue intérieure et les autres, présentées ici. Dans tous les cas, le jeu garde une bonne jouabilité, ce qui est suffisamment rare pour être souligné.

C'est sur une superbe scène d'introduction, en images de synthèse, que débute Assault Rigs. Aie ! Le problème, c'est qu'en général la réalité « interactive » du jeu apparaît souvent très différente de ces premières séquences alléchantes. C'est donc avec appréhension que l'on se lance dans une première partie. Heureusement, dans le cas présent, on retrouve avec bonheur les mêmes sensations qu'en matant l'intro « à la Tron ».

PAC MAN EN 3D ?

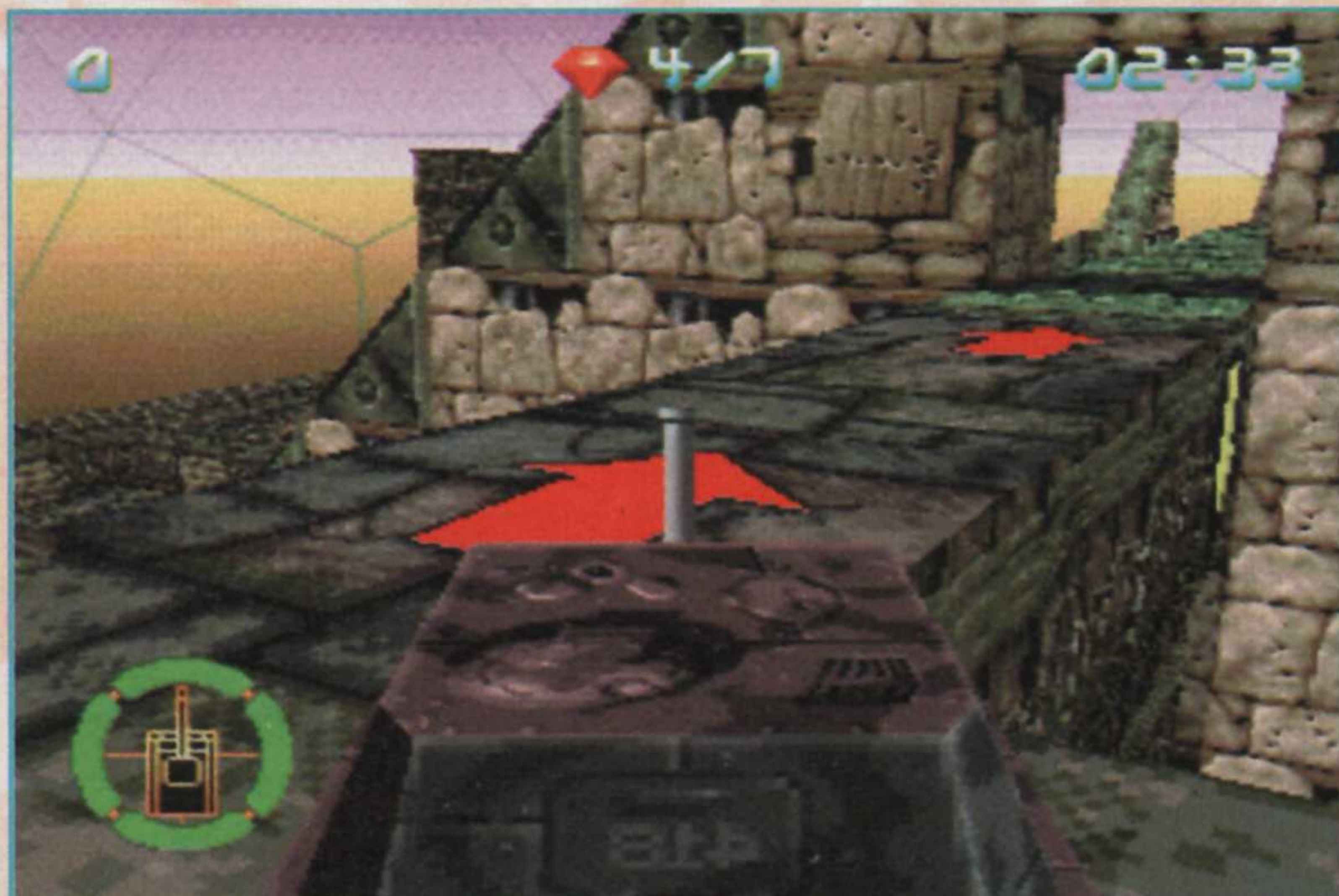
Mais venons-en au vif du sujet : le jeu ! Son concept est tout bête. Aux commandes d'un char, vous devez



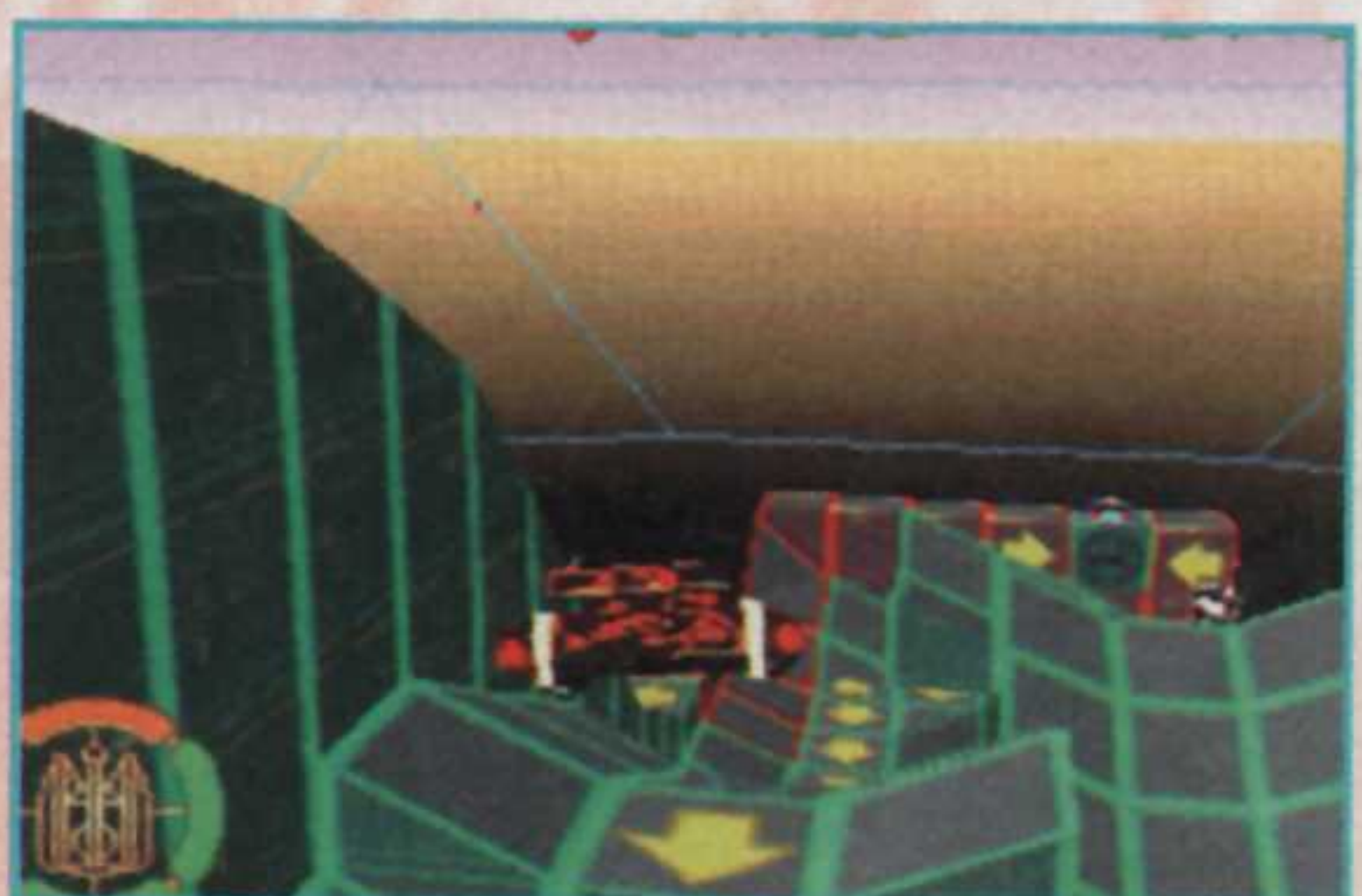
Utiliser le câble Link est le seul moyen de jouer à deux à Assault Rigs ; le jeu ne gérant pas d'écrans splittés. Dans ce mode, il existe deux configurations. La première consiste à détruire à plusieurs reprises l'adversaire, tout en ramassant des gemmes. Dans la seconde, il faut récolter les diamants en un temps imparti, et accessoirement blaster l'autre joueur. En fait, toute la « finesse » du mode Link réside dans le fait que, pour sortir du niveau, il faut posséder toutes les gemmes, et par conséquent détruire l'adversaire pour récupérer toutes celles qu'il possède.

L'avis de Milouse

« Assault Rigs est un jeu que je n'attendais pas avec impatience, juste avec curiosité. Il se révèle très bon, avec une réalisation de qualité, une excellente jouabilité, et surtout un intérêt et une durée de vie tels que c'est LE jeu à acheter ce mois-ci sur PlayStation. »



Ce niveau s'appelle Coaster. Sa particularité : vous emmener très haut dans le ciel. Impressionnant !



DE LA RICHESSE DES NIVEAUX

Assault Rigs possède un grand nombre de levels. Je n'ai pas eu, hélas, le temps d'aller au bout, mais je peux vous dire qu'il compte plus de cinquante tableaux. Les astuces sont très sympa, témoin ce level dans lequel il faut pousser des blocs sur un ascenseur, avant de les rejoindre en haut d'une corniche afin de les amener à un endroit où ils formeront un pont accédant à la sortie du niveau ! Bref, Assault Rigs est complet et mêle l'action à la prise de tête de bien belle façon. Son seul petit défaut se situe lors de certaines collisions, mais cela ne gêne en rien le jeu.

ramasser des diamants disséminés dans les levels et trouver la sortie. Mais les choses se corsent vite : l'univers en 3D dans lequel vous évoluez regorge de labyrinthes, coins secrets, ennemis, plates-formes, etc. Au départ, les niveaux semblent assez courts, et les diamants se trouvent facilement. Bien sûr, au fil des parties, l'aire de jeu grandit et devient de plus en plus complexe, surtout sur le plan de l'architecture. Ainsi, il faut parfois bouger des blocs pour former un passage, monter tout en haut de plates-formes étroites pour récupérer un

diamant... Avec un nombre d'options non négligeable (mines, armements très différents, recharges de bouclier, téléporteurs...), Assault Rigs amène doucement le joueur vers des astuces et des niveaux toujours plus ardues et sympathiques. Bref, voici un jeu qui prend le temps de se faire apprécier, même à deux. Graphiquement très correct et assez varié, Assault Rigs est vraiment un soft à essayer, le plus tôt possible. En tout cas, moi je l'ai adopté !

Leflou

PlayStation ASSAULT RIGS

éditeur
PSYGNOSIS

genre
LABYRINTHE 3D
joueur(s)
1 OU 2

sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
OUI

difficulté
EVOLUTIVE
durée de vie
ASSEZ LONGUE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
90%

en résumé

Intéressant et jouable, Assault Rigs offre des sensations neuves. Une bonne dose d'astuce est nécessaire pour percer le secret des derniers niveaux.

GRAPHISME

De bons effets de lumière et des textures assez variées.

87%

ANIMATION

La 3D est fluide. L'inertie des chars les rend à la fois délicats et agréables à piloter.

93%

SON

Bruitages feutrés et bonne ambiance « tronnienne ».

80%

JOUABILITÉ

Pas de grave problème, un peu d'entraînement est cependant nécessaire.

93%

FIFA SOCCER 96

Chaque année, on attend avec impatience le nouveau FIFA Soccer. La cuvée 96 est prometteuse :



Eh oui, ça y est ! Les fans du jeu créé par le département sport d'Electronic Arts, possesseurs de consoles 32 bits, vont enfin pouvoir s'éclater. Mais comme vous pouvez le constater, seule la version PlayStation a pu être testée. A priori, celle prévue sur Saturn

devrait être sensiblement identique. Fidèle à lui-même, le menu d'options est très complet : vous pouvez définir la durée des mi-temps (entre 2 et 45 minutes), choisir la langue désirée (anglais, allemand, français, espagnol, svenska (?) ou italien), jouer en mode Simulation ou Action, régler le niveau



LE BUT « FIFA »

Tir des 18 mètres, le gardien le repousse, et conclusion par un de vos attaquants en tête plongeante.



la plus célèbre des simus de foot fait son entrée sur le terrain des 32 bits. À vos paddles !



Outre la stratégie et la formation, vous pouvez également définir la couverture des arrières, demis et attaquants.

de difficulté, la météo, etc. FIFA 96 vous offre aussi la possibilité d'activer ou non les hors-jeu, les fautes, les cartons, les commentaires... D'un point de vue plus tactique, vous définirez votre stratégie désirée, la formation de votre équipe et les lignes de couverture (voir photo ci-contre).

L'ASSISTANCE TOUJOURS PRÉSENTE

Une fois sur le terrain, la différence avec les versions 16 bits prend toute son ampleur ! Quel que soit l'angle de vue choisi, les graphismes sont

PlayStation
**FIFA
 SOCCER 96**

100

LES STATS

Après le match, vous avez droit aux statistiques : score, arrêts, fautes, corners, etc. Vous pouvez également voir à quel moment un joueur a marqué ou fait une faute.

STATISTIQUES

Score	1	0
Arrêts	8	1
Fautes	0	3
Corners	0	3
Tirs au But	2	8
En attaque	0:19	0:39
En milieu de terrain	1:48	2:07
En défense	0:38	0:16

RESUME SCORES

Temps	Joueur	Equipe
5:32	Romario	Brazil



d'excellente qualité, même si l'on peut regretter la petitesse des joueurs en vue aérienne. L'animation s'avère elle aussi de bonne facture. Le seul petit reproche à formuler reste le même que pour tous les FIFA, à savoir l'assistance de l'ordinateur dans les phases de jeu. En tant que puriste, je trouve énervant qu'un footballeur fasse une tête sans qu'on la lui demande ! Mais bon, l'arcade fait partie de l'essence même de FIFA, et c'est ce qui plaît à tant de joueurs. Son succès, jamais démenti, le prouve.

Chon

éditeur
EA SPORTS

genre
FOOT
 joueur(s)
1A4

sauvegarde
OUI
 continue
NON

difficulté
MOYENNE
 durée de vie
ASSEZ LONGUE

prix
A B C D E F

PLAYER FUNZ
88%

en résumé

La version 96 du légendaire FIFA Soccer investit les supports 32 bits. Cette version PlayStation exploite bien les capacités de la machine.

95

89%

80

75

70

65



LA CAMÉRA

Vous avez le choix entre sept angles de vue. Le plus fun est aussi le moins jouable : vous attaquez en aveugle avec votre joueur face à vous (voir encadré « Le but Fifa »).

Les avis

WOLFEN, le Danois : « Il y en a marre ! Depuis le temps qu'existent les 32 bits, aucun jeu de foot n'arrive à ressembler à une simu. Polygones et mapping à gogo, rien n'y fait. J'attends avec impatience la simulation de Konami après quoi, si je ne suis toujours pas convaincu, je renierai définitivement les nouvelles consoles. **ELWOOD, le Colombien :** « FIFA restera toujours FIFA ! Le jeu d'EA Sports profite de la PlayStation

pour corriger quelques erreurs de jeunesse, cependant, il n'apporte pas le game-play que l'on pourrait attendre d'un jeu 32 bits. A conseiller aux fans de la première heure. Moi, j'attendrais la sortie de Power Soccer de Psygnosis... »

Et la Saturn ?

La version Saturn devait être testée en même temps que la PlayStation, mais... il faudra attendre le mois prochain pour un comparatif des deux versions.

GRAPHISME

Les vues rapprochées permettent d'apprécier la finesse du rendu.

92%

60

ANIMATION

Elle est de bonne qualité et relativement réaliste.

90%

55

SON

Ce n'est pas le point fort du soft, même si l'ambiance du public est sympathique.

83%

JOUABILITÉ

Les joueurs répondent assez bien, en dépit de l'assistance caractéristique de FIFA.

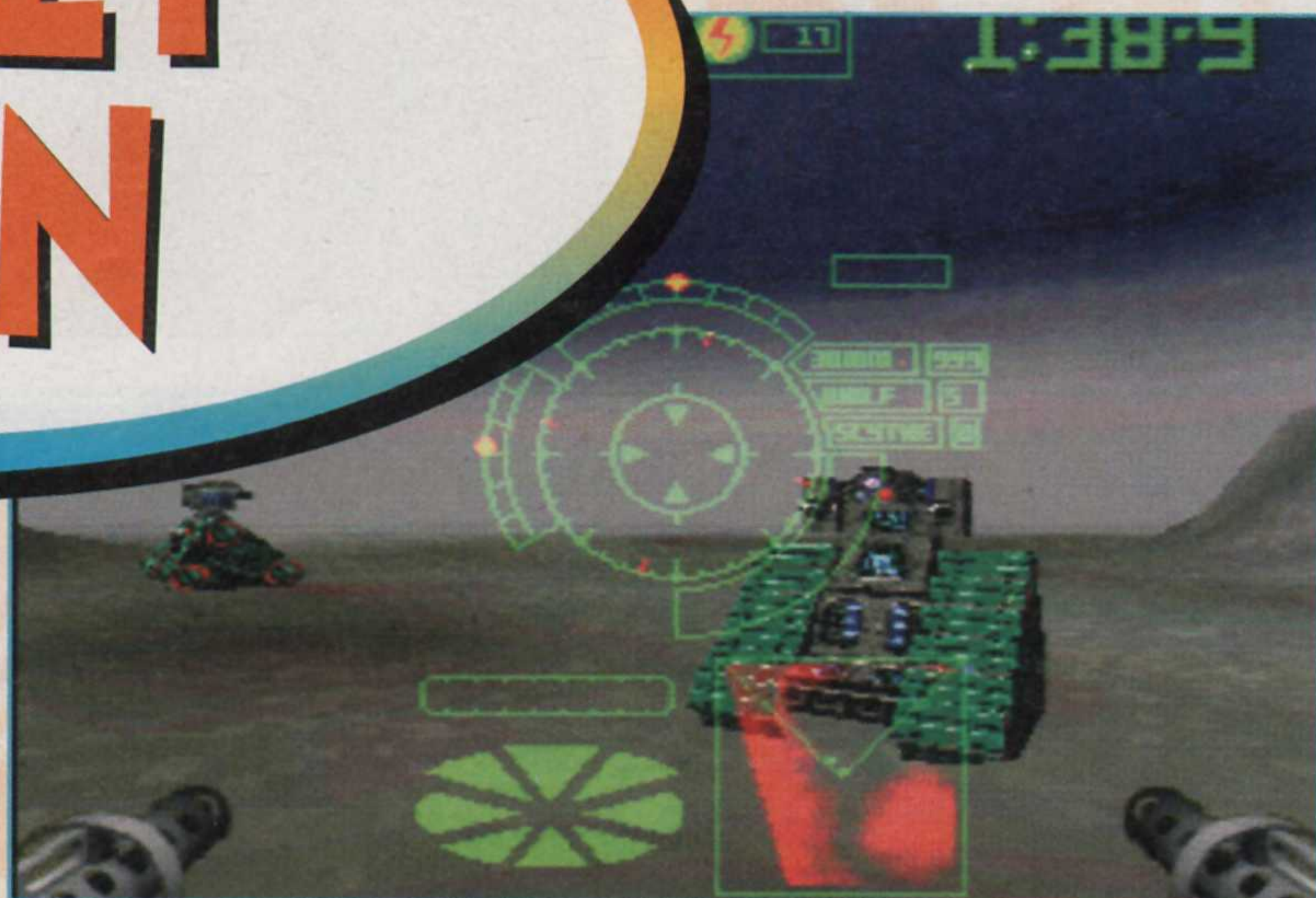
90%

50

KRAZY IVAN

PlayStation

Vieux guerrier russe en mal de baston, expérimenté et viril, recherche bonne guerre pour mitraillage, pilonnage,



Cooooo. Des extraterrestres ont envahi la Terre ! Ivan, dit Le Fou (Krazy), saute de joie dans son robot de combat. Il est prêt à partir en mission dans l'un des six pays infestés. À ce stade, ce n'est plus du courage, c'est de l'inconscience ! Car ils sont nombreux ces vilains

venus du fin fond du cosmos. Ils possèdent des chars, des hélicos, des avions... rien que du pacifique !

Ivan, lui, ne se déplace qu'au sol. Il peut lever ou baisser la tête, effectuer un petit bond d'esquive sur le côté, faire une rotation sur lui-même, mais jamais il ne tourne de l'œil. Toujours

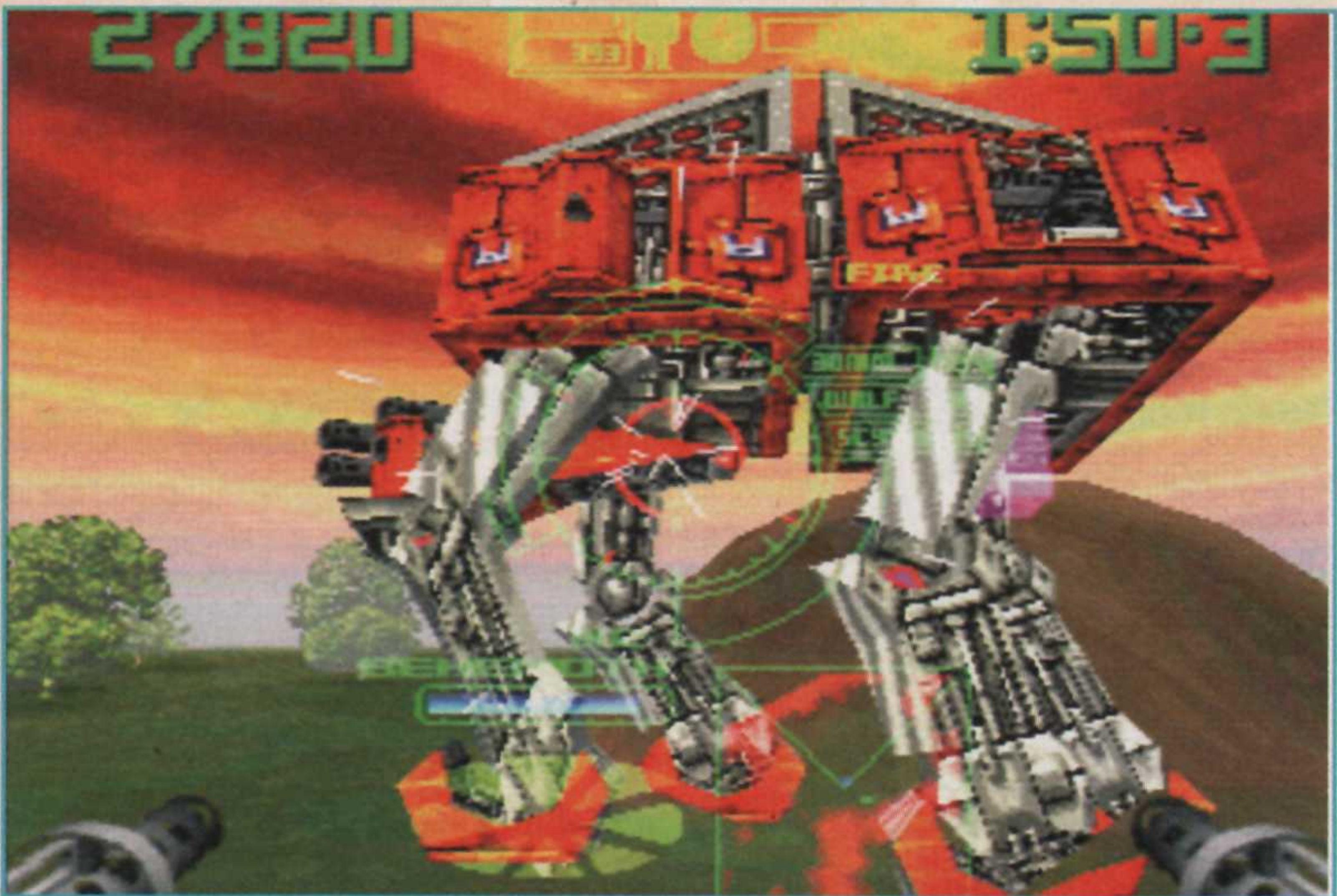


LE FILM

L'intro de KI est une réussite technique, avec des séquences vidéo de superbe qualité, malgré un doublage un peu ringard...



et destruction, voire plus si affinités. Méchants non sérieux s'abstenir. Contactez Ivan au 05zlot32.

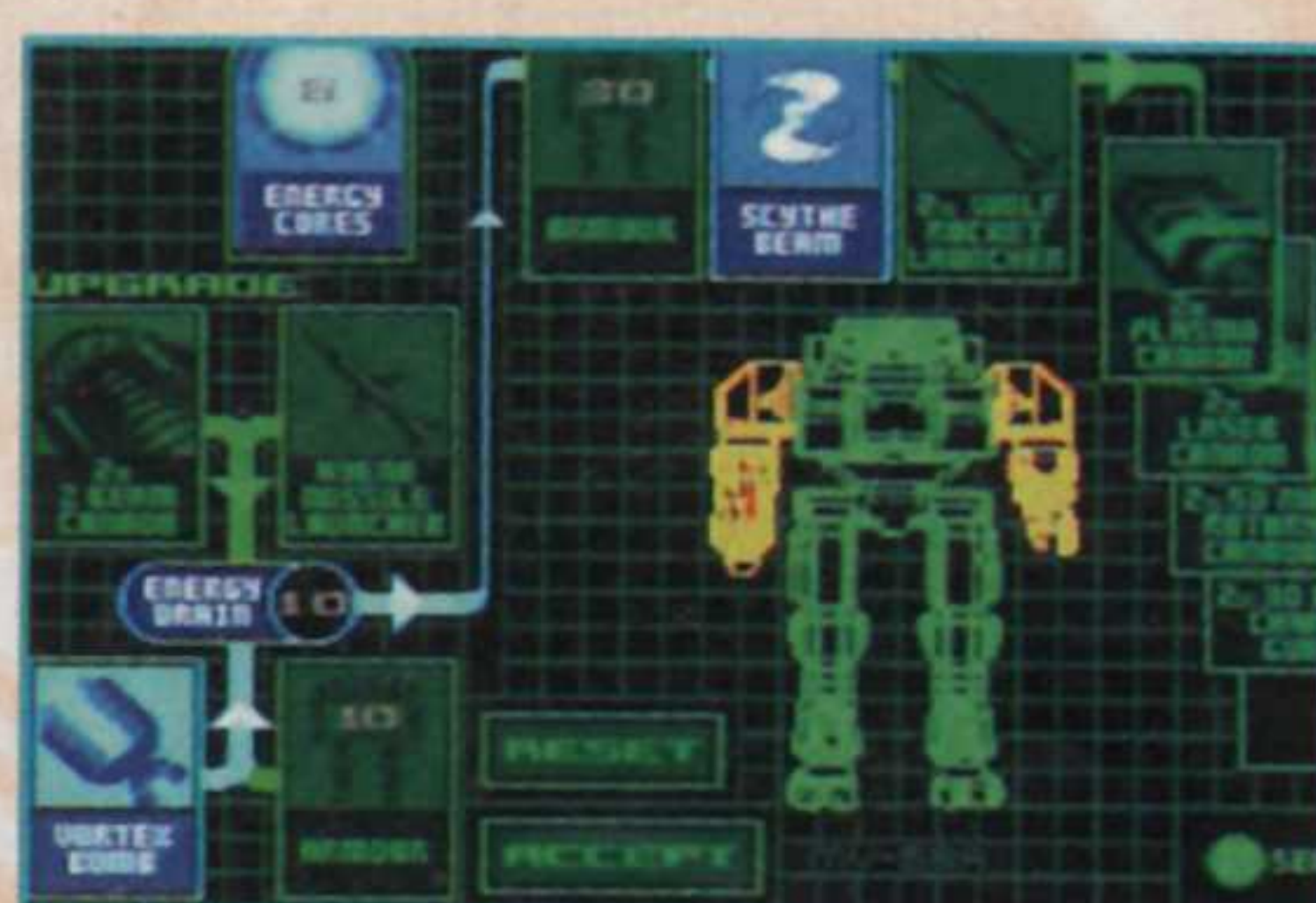


Celui-ci, les développeurs n'ont pas dû réfléchir longtemps pour le trouver ! Qu'importe, fritez-le par derrière.

lucide, prêt à appuyer sur la gâchette. Son engin est équipé de lasers, missiles, ainsi que quelques canons. Tous ne sont pas disponibles au départ ; ils devront être achetés entre deux missions avec une « monnaie » chèrement récoltée au combat. Les missions se déroulent comme suit : trouver les robots et les combattre en duel (voir ci-contre), puis détruire une cible principale fixe. Entre ces phases, on est assailli de véhicules légers, qui libèrent des otages et des munitions après leur destruction. Idéal pour se refaire une

CHAQUE CHOSE EN SON TEMPS

Avant les missions, un petit plan présente les lieux. Après, c'est l'occasion de faire son petit marché au rayon armement : missiles, bombes...



Pour ponctuer la fin de chaque mission, vous devrez détruire un générateur, apparemment bien protégé. Apparemment...

→ santé entre deux combats « sérieux ». Bien que le terrain des missions soit un peu dépouillé (seuls quelques monticules égayent le paysage), la réalisation est le point fort de KI : les ennemis en 3D sont superbes, variés et très bien animés. Le point faible, c'est sa prise en main délicate du fait des mouvements complexes du robot. La difficulté s'avère intéressante et l'action soutenue, même si les ennemis manquent d'intelligence. Voici un jeu d'action bon et éprouvant.

Milouse,
vodka caviar.



ÇA NE RIGOLE PAS

Ils sont une vingtaine, prenant parfois une forme animale, ce qui les rend inquiétants. Ils, ce sont les Sentinelles, des robots tueurs. Et il est formellement interdit de fuir...

PlayStation

KRAZY IVAN

éditeur	PSYGNOSIS
genre	COMBAT DE ROBOTS
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	REGLABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN
84%

en résumé

Malgré une prise en main difficile, Krazy Ivan se place en tête des jeux d'action 3D sur PlayStation... grâce à sa réalisation sympa.

Ouiiiiiinnnoonn !

Youpi, un jeu qui se joue à deux grâce au câble Link ! On s'est donc empressé de brancher deux PlayStation et... on s'est vite calmés. Le combat de deux robots en duel, bien lourds à déplacer qui plus est, ne nous a pas vraiment passionnés. D'autant plus que l'adversaire a une fâcheuse tendance à disparaître subitement, dès que l'on s'en éloigne de plus de quelques mètres. Frustrant !

L'avis « bof » de Leflou

« J'ai du mal à accrocher aux jeux "à la Robotech". Chercher une cible pendant des heures dans un univers vide, ça me lasse très rapidement. Ceci dit, la réalisation de Krazy Yvan m'a attiré. L'animation des robots est bonne et réaliste, mais l'ambiance du jeu me gonfle et les acteurs qui interviennent de temps à autre sont vraiment trop mauvais. Bref, pour moi, ça reste un jeu bof ! »

GRAPHISME

Si les paysages pèchent par trop de monotonie, les ennemis, eux, sont très réussis.

89%

ANIMATION

Sans surprise, la 3D s'appuie sur les capacités de la console en la matière.

93%

SON

Boum, boum... La présence de voix françaises est un plus appréciable.

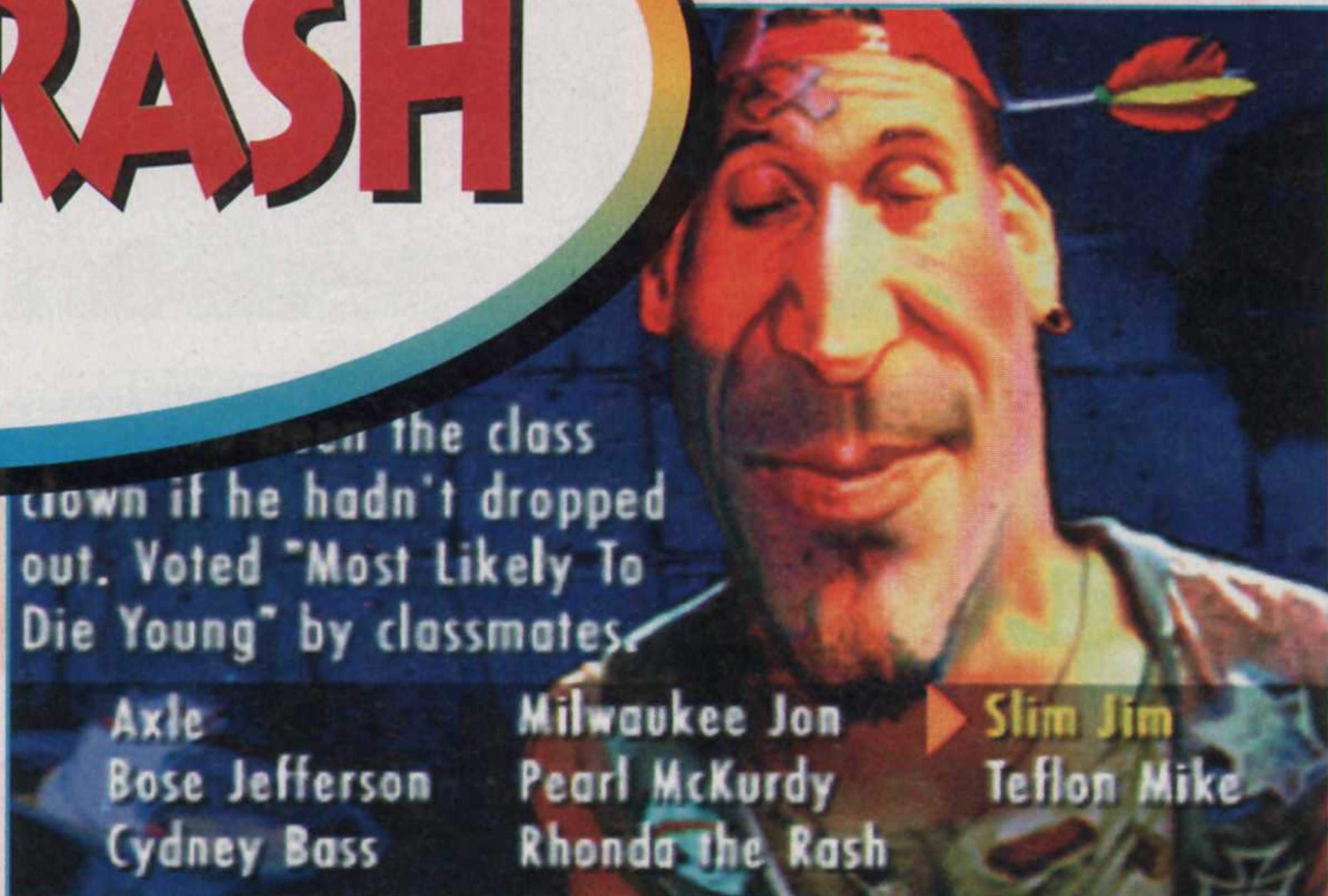
87%

JOUABILITÉ

Il faut lever et baisser la tête tout en tirant et en se déplaçant. Un peu délicat !

82%

ROAD RASH



« Il portait une culotte et des bottes de moto, un blouson de cuir noir avec un aigle sur le dos... »
Et voilà Road Rash

Pour ceux qui ne connaissent pas Road Rash, rappelons qu'il s'agit d'un jeu de course de bécane, genre arcade destroy ! Dans l'illégalité la plus totale (youpi !), quinze furieux traversent villes et campagnes à fond les ballons, tout en se frappant à l'aide d'objets aussi

divers que dangereux. Les versions Megadrive étaient terriblement fun ; la version 3DO remarquable ; alors évidemment sur PlayStation, on pouvait s'attendre à un jeu encore plus merveilleux... Eh ben non, c'est le même que sur 3DO ! Na !

Road Rash sur PlayStation est une ↘



« **S'CUSE, JE PASSE !** »
Dans Road Rash, on écrase les mamies, les stoppeurs..., et même les autres motards lorsqu'ils sont tombés.



sur PlayStation.
Prêts les bikers ?
Alors à vos casques
Messieurs !



↘ conversion réussie (c'est pas trop difficile, remarquez) : le jeu gagne un peu en vitesse, les circuits sont toujours aussi jolis et l'on retrouve, avec un plaisir certain, toute l'ambiance délirante qui fait de ce soft un jeu de course à part.

LE CODE DE LA ROUTE ?
...CONNAIS PAS !

On craque pour la musique (Soundgarden, Therapy...), la tronche des bikers, les nombreux gags et, surtout, ce style de conduite si particulier qui colle plus d'un player contre le ↘

ICI, ON PAYE CASH!

À chaque course gagnée, le flouze tombe dans votre porte-monnaie. Et lorsqu'on est un bon motard, on peut vite s'acheter de grosses « becouanes ».



Il est recommandé de frapper le plus souvent possible vos petits camarades de jeu. Ne craignez rien, la douleur n'existe pas ici !

mur. Avec des courses à chaque fois différentes, personne ne sait, avant le départ, s'il finira dans le mur ou encastré dans une voiture de flic.

Alors même si on ne peut pas jouer à deux, je vous invite tout de même à monter sur votre meule, direction le revendeur de softs. Une fois là-bas, dites-lui d'une voix ferme et posée : « M'sieur (Nd Didou : dites "Madame" si c'est une femme), je voudrais Road Rash, le jeu de bécanes le plus délirant sur PlayStation... siouplait ! »

El Didou,

« 'tention Mamie, tu me ralentis ! »



L'ESPRIT ROAD RASH...

Road Rash, c'est aussi des vidéos délirantes accompagnées d'une musique béton. Et de la violence, à prendre au second degré.

Quelques (gros) regrets...

Cette version de Road Rash est en fait une conversion pure et dure de la mouture 3DO, que vous avez peut-être eu la chance de voir. Le jeu étant sorti depuis un petit moment, nous espérons qu'elle contiendrait quelques améliorations ou nouveautés ! Manque de bol, cela n'était apparemment pas au programme... des programmeurs. On retrouve donc les mêmes

circuits, les mêmes persos, idem pour les vidéos. Pour celui qui n'a jamais vu le jeu, pas de doute qu'il restera fun et brillant. En revanche, pour tous ceux qui ont déjà goûté au bitume de Road Rash sur 3DO, cette mouture est décevante ! Un petit circuit en plus, ce n'est pas trop demander, tout de même ! Et le jeu à deux ? Il est où l'écran splitté ? Franchement, vous auriez pu nous ménager quelques surprises pour cet Road Rash 32 bits ! Il est pas gentil avec nous m'sieur EA.

GRAPHISME

Il aurait pu être un peu plus figolé, mais bon, ce sera pour un prochain soft !

87%

ANIMATION

Speed, très speed ! Ça déménage un maximum. Accrochez-vous au paddle.

90%

SON

De très bonnes musiques mais des bruits de moteur un peu assourdissants.

95%

JOUABILITÉ

Les motos se pilotent sans trop de soucis. Tout le monde peut jouer à Road Rash.

97%

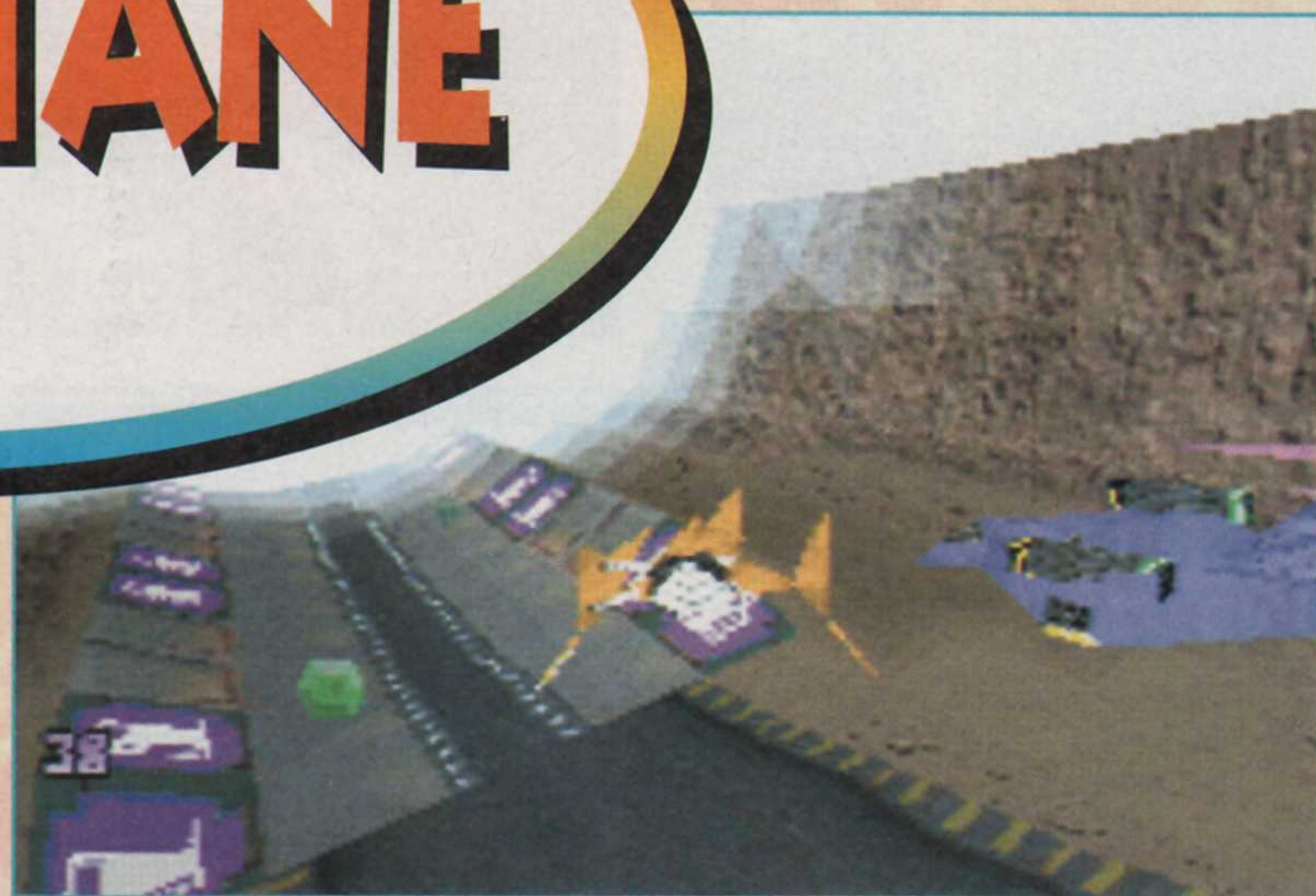
PLAYER FUZ
90%

en résumé

Road Rash PlayStation n'apporte hélas rien de nouveau à la version 3DO. Néanmoins, ce soft reste incontournable. Vous devez y jouer ! Compris ?

HI-OCTANE

Hi-Octane célèbre la première adaptation sur 32 bits d'un jeu Bullfrog, éditeur réputé sur PC.



Nous voici embarqués dans un championnat de la mort. Lancés sur neuf circuits, deux à huit concurrents devront gagner à tout prix. Quel que soit le vaisseau choisi parmi les six aux caractéristiques différentes (vitesse, poids, blindage et puissance

de feu), la jouabilité est très simple. Peut-être même un peu trop pour les joueurs habitués aux simulations pointues. Passons sur les accélérations et les freinages surpuissants pour nous pencher sur les petites gâchettes : mitraillettes, missiles à tête chercheuse, et turbo. Là aussi, ↘



ÉPROUVANT!

Piloter en vue intérieure est la meilleure solution pour se plonger dans le jeu. Mais les nerveux préféreront une des trois vues extérieures.



Hautement controversée, cette course futuriste a au moins le mérite de ne pas laisser indifférent!



Le jeu à deux ne se pratique pas par l'intermédiaire d'un câble link, mais grâce à un partage de l'écran.

↘ on reste dans la sobriété, ce qui a l'avantage d'éviter les prises de tête. Seul souci pour vos neurones lancés à plein régime : passer dans des zones particulières pour récupérer des munitions, refaire le plein de carburant et restaurer son blindage. Pour changer, le jeu est en 3D texturée. Assez jolis, les graphismes défilent rapidement, et avec fluidité. Mais un point de la réalisation s'avère pénible : les décors n'apparaissent que très tardivement (à cause d'un effet de brouillard), ce qui ne facilite pas l'apprentissage des ↘

IMPACTS

Vous allez vous faire canarder à tout va dans Hi-Octane. Témoin des dégâts que vous endurez (outre la jauge prévue à cet effet), votre pare-brise se perfore sous les impacts.



Un adversaire qui fume, c'est un engin à l'agonie. Un missile bien placé devrait le mettre hors d'état de nuire... quelques secondes !

circuits peu orthodoxes. Notons pour finir la présence de nombreux réglages et modes de jeu, qui permettent de concourir seul, à deux sur un écran, ou jusqu'à huit en alternance. En conclusion, si Hi-Octane ne constitue pas un chef-d'œuvre absolu (il ne supporte pas franchement la comparaison avec Wipe Out), il offre néanmoins une prise en main immédiate et un plaisir simple. Pour qui saura passer outre ses quelques défauts, il devrait donc offrir quelques heures de jeu agréables.

Milouse



CIRCUITS SINUEUX

Cools les circuits : la piste se rétrécit, s'élargit, se scinde en deux, croise et recroise, et se métamorphose même quelques fois... On peut aussi découvrir des raccourcis hors-piste !

Hi-polémique

Figurez-vous qu'on a collé un 75 % à Hi-Octane sur Saturn le mois dernier, alors que les différences entre les versions ne justifient pas plus de 5% d'écart. Ce petit dérapage est dû à une différence d'avis entre testeurs. Le jeu Saturn étant arrivé un peu tard, peu d'entre nous l'avaient vu. Manque de bol pour lui, il s'agissait de ses détracteurs ! Tiens, en voilà un justement. « Bonjour Monsieur Le Flou. C'est quoi ton problème avec Hi-Octane ?

— Mon problème, c'est que ce jeu n'est pas bon. Le pilotage est simpliste, ce qui ne serait pas une tare si les combats eux n'étaient pas si bourrins et inintéressants. Quant aux circuits, ils sont eux aussi simplistes, et ce n'est pas un croisement de routes qui me fera changer d'avis. Bon, cette version reste plus jouable que celle de la Saturn, elle aurait même pu être acceptable sans un Wipe Out en face. Mais ce n'est pas le cas ! Je n'aime pas les jeux qui regressent techniquement et ludiquement ! »

éditeur
BULLFROG

genre
COURSE VIOLENTE

joueur(s)
1 OU 2

sauvegarde
MEMORY CARD

continue
NON

difficulté
RÉGLABLE
durée de vie
ASSEZ LONGUE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
87%

en résumé

Les avis divergent à propos de ce jeu.

Nous ne saurions trop vous conseiller de l'essayer avant de l'acheter.

GRAPHISME

Les textures ne brillent pas par leur finesse, et le brouillard est discutable.

83%

ANIMATION

Sans atteindre le niveau d'un Wipe Out ou d'un Ridge Racer, c'est très fluide.

84%

SON

Classique : des sons corrects sur fond de musiques techno. Fonction des goûts.

85%

JOUABILITÉ

Le pilotage est très simplifié : c'est pauvre, mais facile à maîtriser.

85%

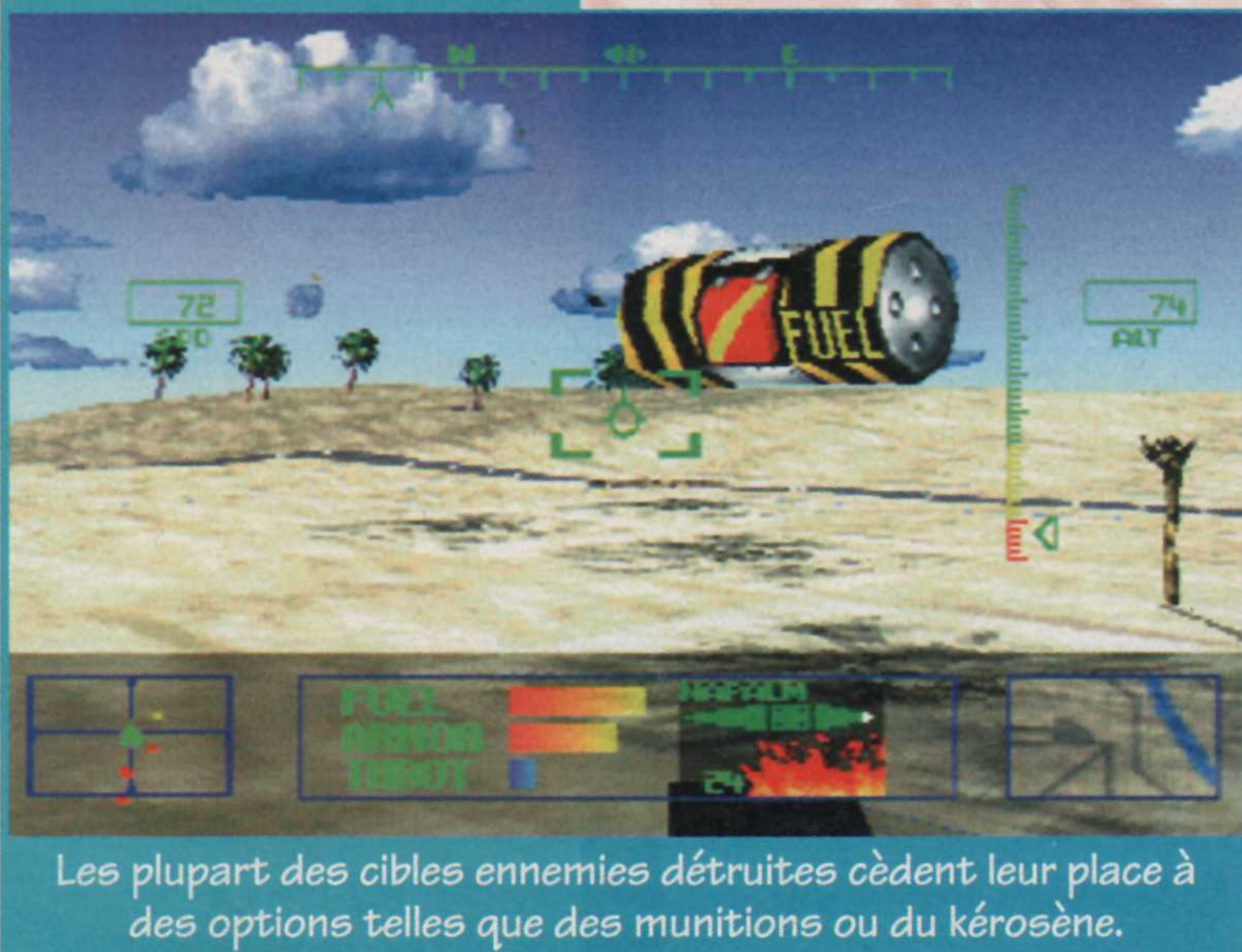
AGILE WARRIOR

PlayStation

Sur 32 bits, on ne compte plus les shoot them up déguisés en simulation de vol... Bien plus évolué que ses concurrents, Agile Warrior a toutes les chances de s'imposer.



Soyons clair ! Ce n'est pas encore aujourd'hui qu'une 32 bits va nous gratifier d'une véritable simulation de vol. Agile Warrior demeure un shoot them up, même si certains de ses menus optionnels permettent d'accroître la finesse du pilotage (avec le mode Simulation) et, grande première, d'activer les collisions au sol. Aux commandes d'un F-111 X, vous devez effectuer une dizaine de missions afin de faire le ménage parmi les dictateurs et autres tyrans répartis aux quatre coins de la planète. Après quelques minutes de jeu, un constat s'impose : Agile Warrior est très proche des Jungle, Desert et



Les plupart des cibles ennemies détruites cèdent leur place à des options telles que des munitions ou du kérosène.

Les avis des warriors, Chon et Didou

CHON : « Malgré quelques problèmes de clipping (inhabituels sur PlayStation), Agile Warrior demeure un soft de qualité qui scotche au paddle tout amateur de ce type de jeu. Le nombre peu élevé de missions est compensé par une difficulté croissante.

Les bonus que l'on peut ramasser, et la relative facilité de pilotage sont là pour démontrer que ce soft n'est pas une simulation pure. Ce qui ne veut pas dire qu'il est mauvais, car le fun est bel et bien présent ! »

DIDOU : « Voilà un soft qui m'a complètement emballé ! Il ne présente aucune difficulté de prise en main, est, sur le plan graphique, extrêmement soigné et, en plus, doté d'une dose de fun rarement égalé dans cette catégorie de jeux.

Bref, pour ceux qui ne l'auraient pas encore compris, Agile Warrior constitue, selon moi, la meilleure simulation de vol (tendance arcade) du moment. Vous devez absolument y jouer si vous êtes fan du genre. »



Le relief ne pose pas de véritable problème, à moins que vous n'activiez les collisions avec le sol.

↳ autre Urban Strike. Toutefois, nous sommes sur 32 bits, et le soft ne se prive pas pour utiliser allégrement la 3D mappée.

UN CONSEIL : NE SOUS-ESTIMEZ PAS L'ADVERSAIRE !

À chacune de vos missions, plusieurs objectifs vous sont assignés. Mais l'ennemi veille au grain, et vous aurez



Le jeu propose une dizaine de missions ayant pour terrains d'action, des zones chaudes de la planète.

à subir la riposte fournie des pièces d'artillerie au sol et d'une aviation largement supérieure en nombre. Vous disposez bien entendu d'une large panoplie de munitions comprenant missiles air-air, air-sol, roquettes, bombes à fragmentation, ogives nucléaires, et j'en passe... Chaque cible, primaire ou secondaire, ↳



En cours de mission, vous pouvez à tout moment consulter une carte désignant vos objectifs.

PlayStation AGILE WARRIOR

éditeur
VIRGIN I.E.

genre
SIMU. DE VOL
joueur(s)
1 OU 2

sauvegarde
OUI
continue
OUI

difficulté
DEMORALISANTE
durée de vie
TRES LONGUE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
95%

en résumé

La réalisation est juste honnête, mais la difficulté des missions et la qualité du pilotage offrent un véritable challenge aux amateurs de combats aériens.

Wolfen

GRAPHISME

Assez réussi, même si les vidéos sont, elles, plutôt médiocres.

86%

ANIMATION

C'est fluide. Mais à basse vitesse, l'avion donne l'impression de faire du sur place.

88%

SON

Combattre avec des musiques de fond de qualité n'est pas désagréable.

85%

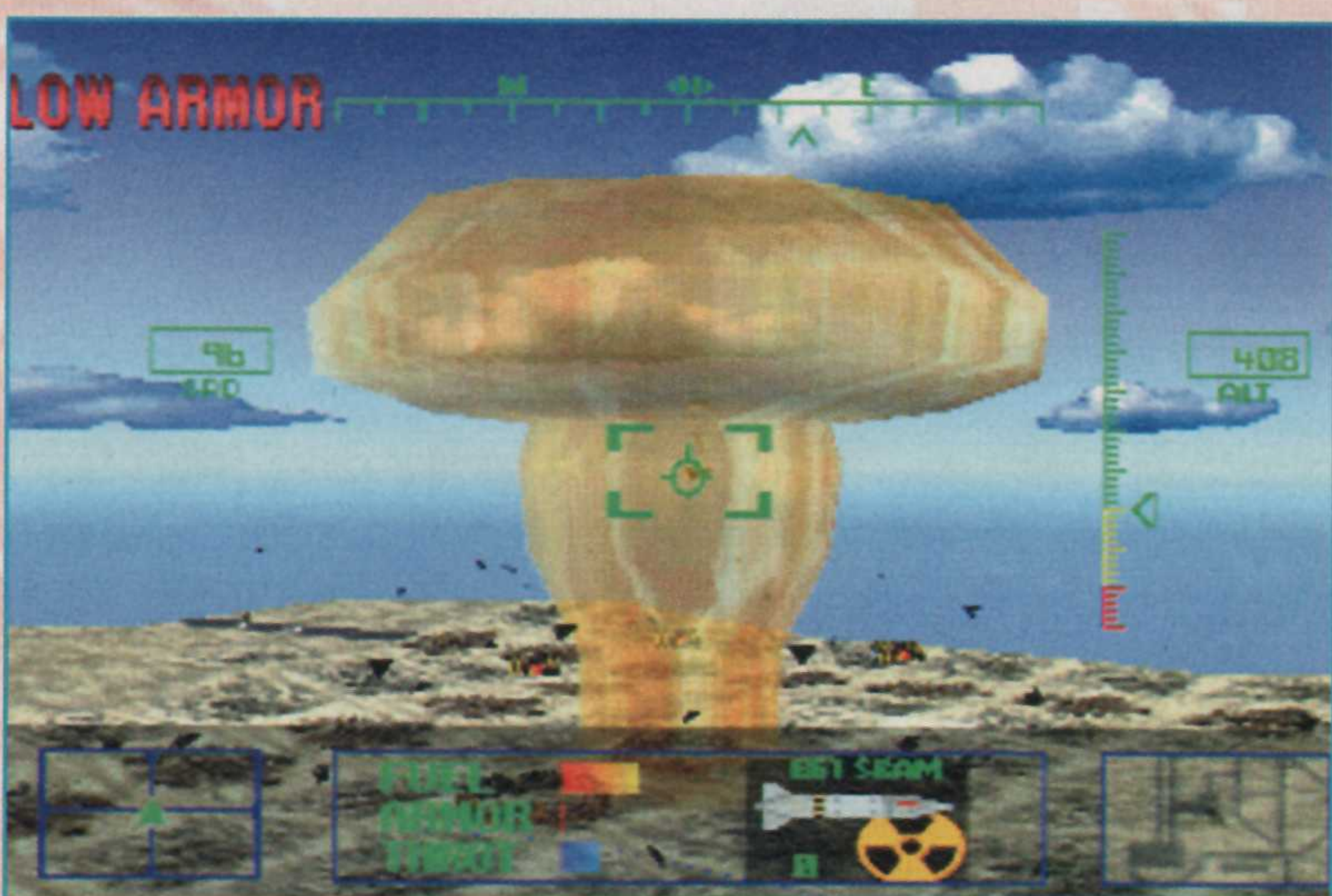
JOUABILITÉ

Pilotage arcade ou simulation, les deux modes sont très jouables.

96%



Parmi tout l'arsenal dont est équipé votre avion, le napalm fait partie des armes les plus efficaces...



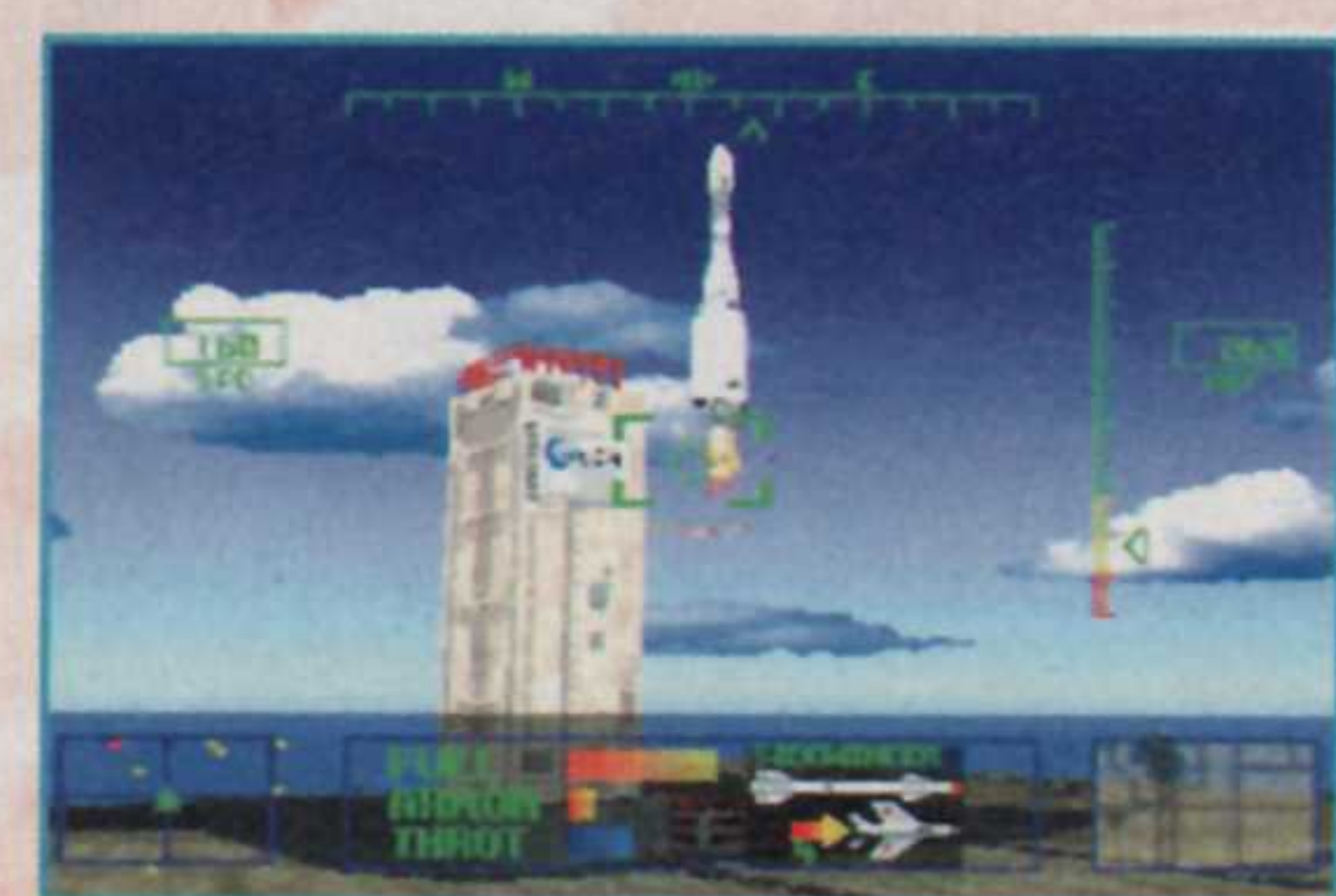
Quoi qu'on en dise, rien ne vaut une bonne petite bombe à tête nucléaire. Bon esprit !

abattue est récompensée par une option permettant d'augmenter sans limite votre stock de munitions, de restaurer une partie du blindage perdu, et de faire le plein de carburant. Les options sont suffisamment nombreuses pour que vous puissiez abuser de votre arsenal. Quoi qu'il en soit, il y a fort à parier qu'il vous faudra vous y reprendre plusieurs fois pour accomplir avec succès l'une des trois missions proposées au départ.

ACCROCHEUR ET DIFFICILE... BON POUR LE SERVICE !

Même si l'avion se comporte de façon parfois surréaliste et que les options, en lévitation dans le ciel, ont un petit quelque chose d'artificiel, Agile Warrior est un jeu particulièrement

accrocheur. La difficulté qui le caractérise n'est d'ailleurs certainement pas étrangère à cet état de fait.



BRIEFING

Avec des sites aussi variés que la Sibérie, le désert de Libye ou la jungle du Triangle d'or, les missions changent d'objectifs. De la destruction de labos de drogue à l'attaque d'Ariane, en passant par le torpillage d'un cuirassé soviétique.

SIM CITY 2000

Saturn



Possesseurs de Saturn, on vous gâte ! Après Sega Rally et Virtua Fighter 2, références dans leur catégorie, voici venue la meilleure simulation de stratégie : Sim City 2000.

Amis repentis du combo et ex-désintégréateurs d'aliens, bonjour ! Aujourd'hui, pour vous racheter une conscience, vous allez construire une ville. Mais attention, il ne s'agit pas d'un vulgaire jeu de Lego. Vous commencerez par définir des zones de construction (industries, commerces, résidences) en veillant à garder un bon équilibre global. Il faudra bien sûr penser à les alimenter en eau et électricité (à produire, puis à répartir), et les relier par des routes, autoroutes, trains, métros, et bus. Vos habitants auront des moutards que vous

2000 or not 2000

Sim City, cela vous dit certainement quelque chose. Suite à son grand succès sur micro, Nintendo l'avait adapté sur sa 16 bits. Bien moins riche que sur PC, il avait cependant séduit de nombreux joueurs (avec un beau carton au Japon). Par rapport à cette version Super Nintendo, SC 2000 apporte de nombreux éléments novateurs. L'utilisation d'un terrain avec des variations de hauteur et la possibilité de tourner autour à loisir change l'approche du jeu.

Ensuite, on trouve beaucoup plus d'édifices à construire. Par exemple, pour produire de l'électricité, on peut avoir recours à l'énergie pétrolière, hydraulique, éolienne, solaire, nucléaire, et micro-ondes (!). De plus, l'évolution graphique et l'apparition de nouvelles architectures au fil des années renforce la durée de vie du jeu. Globalement, les données sont plus complexes, notamment d'un point de vue financier. Notez toutefois que si cet aspect vous ennuie profondément, vous pourrez le laisser de côté.

Industrie	
Taux impôts	
Acier/Mines	11%
Textile	9%
Pétrochimique	9%
Alimentaire	7%
Construction	9%
Automobile	7%
Aérospatiale	7%
Finances	4%
Médias	7%
Électronique	7%
Tourisme	7%

Pour maniaques : vous pouvez ajuster les taxes au pourcentage près pour chaque secteur économique de votre ville.

prenez en main en bâtissant écoles, facs, stades, zoos, postes de police... N'oubliez pas les hôpitaux et musées pour vos vieux.

L'APPRENTISSAGE DE LA GESTION POLITIQUE

Toutes ces constructions, quelques-unes parmi tant d'autres, étant très coûteuses, vous devrez ajuster impôts et taxes en consé-

Hôpital	
Lits : 600	
Patients : 865	
Médecins : 81	
Qualité : F	
Coûts annuels : 50 FF	

Comme pour cet hôpital, on peut obtenir à tout moment une fiche détaillée de chaque lopin de terre ou bâtiment.

quence. Mais attention, les habitants n'hésiteront pas à descendre dans la rue pour vous faire part de leur mécontentement. Chômage, bouchons routiers, pollution, criminalité constitueront vos soucis quotidiens. Sans oublier les catastrophes naturelles (en option).

Règlements municipaux	
Education	
Campagne d'alphabétisation	-11
Un programme de surveillance de quartier est constitué de volontaires. Pour un faible investissement de la ville, la protection policière dans la ville est accrue.	13
Programme de surveillance	-22

Les ordonnances sont des mesures qui coûtent ou rapportent, et influent sur plusieurs autres facteurs.

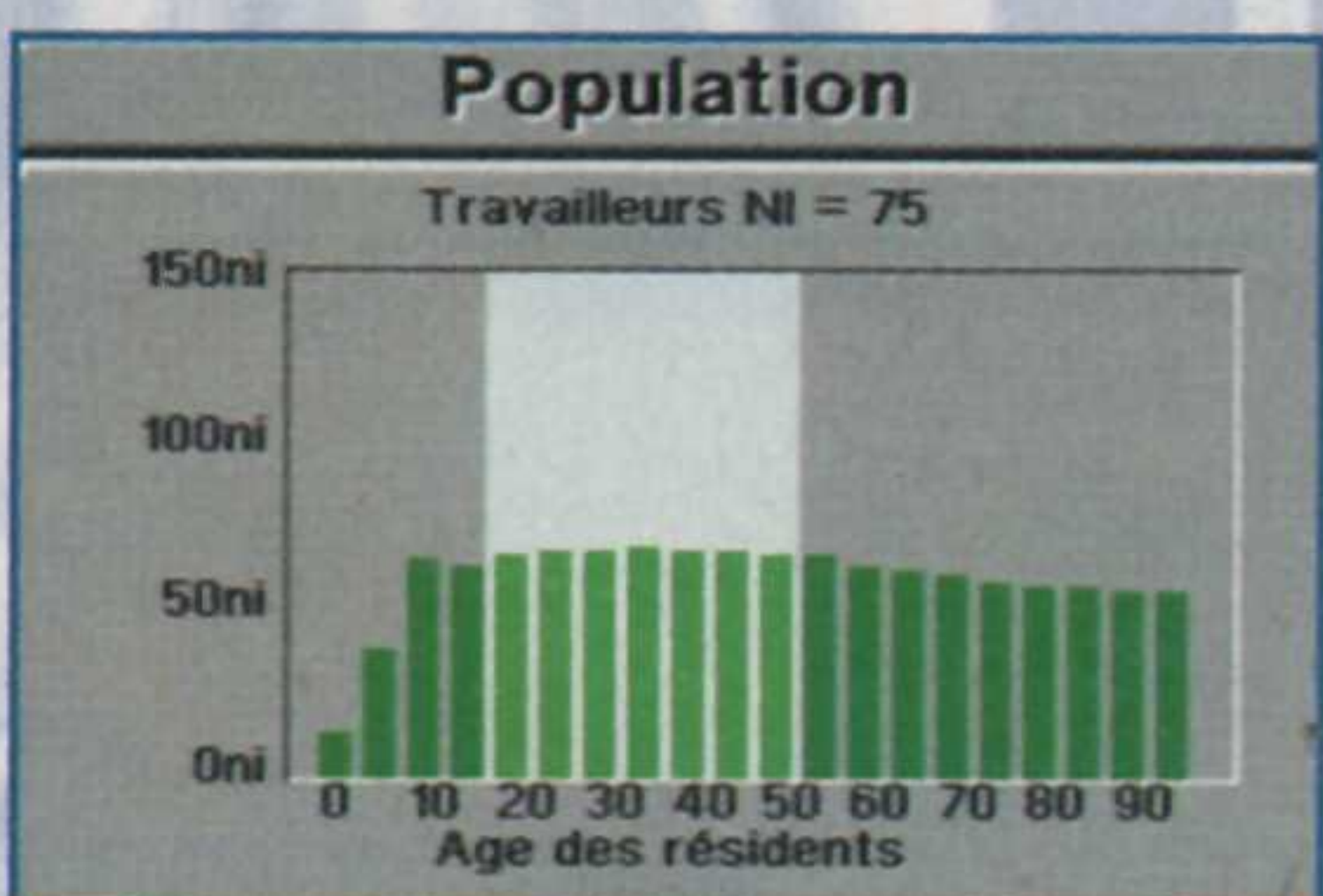
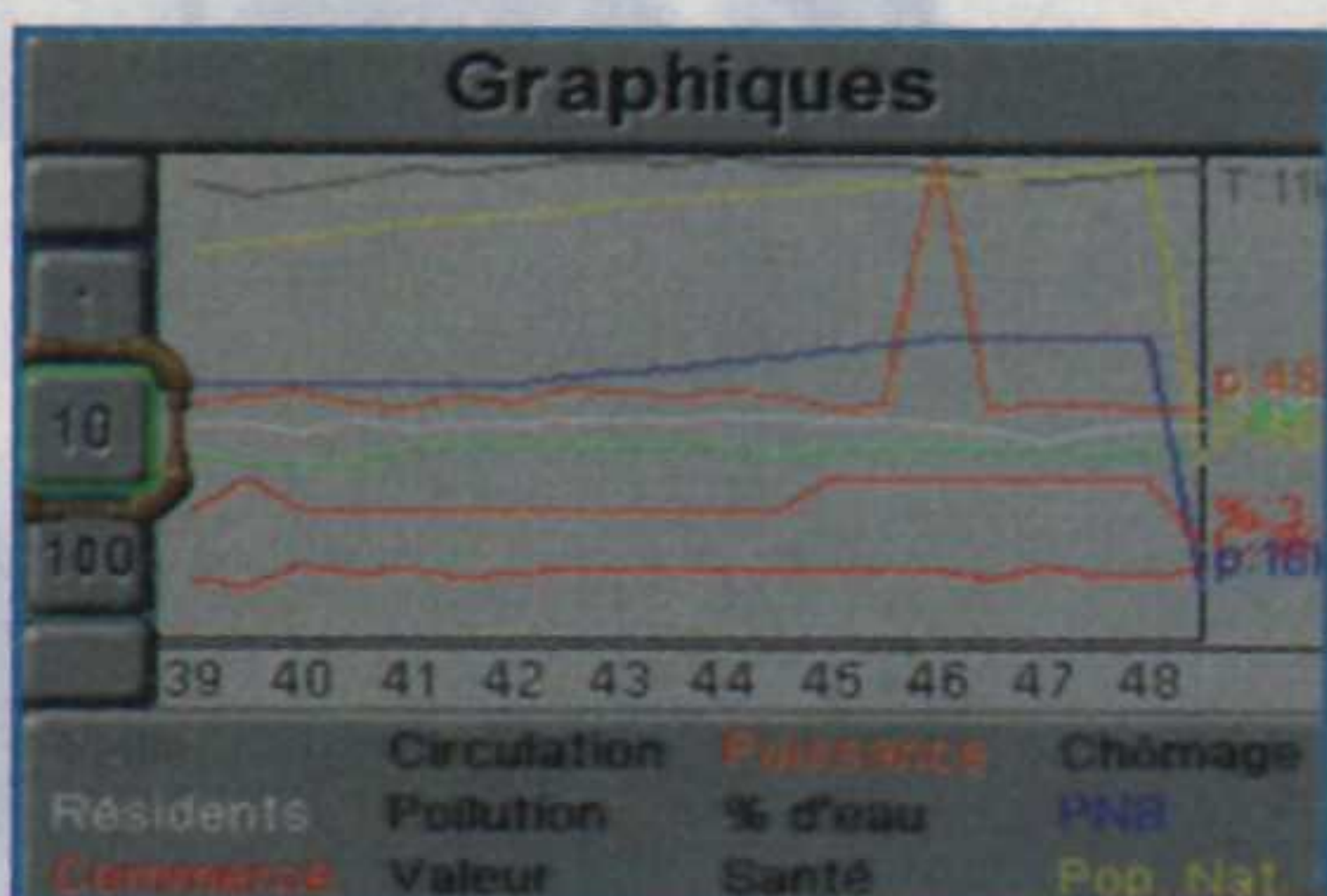


Les dénivelés du terrain de votre ville vous obligeront à construire de façon disparate ou à niveler le tout, moyennant finances.

LES TROIS ZOOMS



S'INFORMER



Les graphiques, cartes, statistiques et journaux ont pour fonction de vous tenir au courant de l'état de votre ville.



Après un séisme, les explosions de gaz ont provoqué de multiples foyers d'incendie, qui s'étendent faute de pompiers.



Les actions s'effectuent en passant par la barre d'icônes (toutes ne sont pas visibles ici), ouvrant chacune sur d'autres menus.

Pour vous aider à surmonter votre tâche, les programmeurs ont mis à votre disposition des graphismes somptueux : des tonnes de bâtiments variés, qui évoluent au fil des années. Une ville de 1960 aura ainsi un look totalement différent d'une mégapole en 2100.

PETIT À PETIT

Au début, c'est un peu lent (les commandes sont lourdes), et on se paume facilement dans les menus d'icônes, à cause de leur richesse. Alors un conseil : plutôt que de vous autoproclamer maire d'une des dix-sept villes déjà fondées, commencez tranquillement sur un terrain vierge en 1950. Et alors, ô magie, vous ne

décollerez plus de votre console avant de nombreux jours, voire semaines, ou mois... Ce soft est indispensable !

Milouse

GRAPHISME

Superbe et varié. Le variété de constructions disponible est incroyable.

94%

ANIMATION

Un peu plus de fluidité dans le scrolling de l'écran n'aurait pas été un luxe.

65%

SON

Pourquoi s'entête-t-on à mettre une musique de supermarché dans ce jeu ?

72%

JOUABILITÉ

Tout en français, mais un peu mou. Compatible avec la souris Sega (à venir).

84%

Saturn

SIM CITY 2000

éditeur
SEGA

genre
SIMU. DE GESTION

joueur(s)
1

sauvegarde
461 BLOCS!
continue
NON

difficulté
VARIABLE
durée de vie
TRÈS LONGUE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN
97%

en résumé

Si vous connaissez déjà Sim City, nul doute que vous vous replongerez sans hésiter dans la peau d'un maire. Sinon, c'est l'occasion rêvée pour débiter !

100

97%

90

85

80

75

70

65

60

55

50

WING ARMS

Saturn

Réplique d'Air
Combat de Namco,
voici Wing Arms,
une conversion sur
Saturn d'une borne
assez peu connue.



Quand on dit à nos confrères de mpc que nos jeux d'avions sont des simulations aériennes, ils sourient avec condescendance. Il faut bien avouer que même les titres les plus riches des consoles 32 bits sont loin de la complexité de bon nombre de jeux micro.

Ici, vous incarnez, durant la Seconde Guerre mondiale, un pilote de chasse chargé d'accomplir plusieurs missions périlleuses. Celles-ci vont de la descente d'escadrilles aériennes à des poursuites dans des canyons, en passant par le sabordage de navires. Les coucous de la Seconde Guerre



LA GROSSE BERTHA

Les trois premiers ennemis sont : une tour de contrôle très bien protégée, un destroyer avec un joli pont de bois, et un gros canon mitrailleur.



Preuve s'il en fallait,
que la guerre entre
Sony et Sega
se déroule aussi
en plein ciel !



Ça, c'est du duel aérien ! Le Baron rouge des années quarante face au Bubu rouge dans son « bubunavion » !

mondiale n'étant pas très complexes, seules leurs commandes principales sont restituées : deux radars, un altimètre, un contrôleur de vitesse, et un nombre de roquettes limité.

DES COMBATS PLUTÔT ARCADE

Lors des combats, il faut tenir compte en permanence de ces paramètres pour chercher l'ennemi, ralentir pour mieux virer, accélérer pour le rejoindre, se mettre à sa hauteur, et lui tirer dessus en l'ajustant dans le viseur. Si Wing Arms sera probablement

THE COCKPIT

À l'intérieur du cockpit, la vue est réaliste, mais on a l'impression de jouer à un simulateur de vol. À l'extérieur, le panorama est plus large, mais on se croirait dans un shoot them up.



Quand on est pris en chasse, on passe en vue externe et on suit l'action depuis l'avion ennemi, jusqu'à décrocher.

compatible avec un flightstick analogique (pas encore dispo en France), pour le moment, il faut vous contenter d'un paddle classique qui n'est en rien comparable au clavier à « quarante-douze » touches d'un PC. Bref, cette « simu » aérienne sur Saturn se situe entre le shoot them up 3D axé arcade et la simulation réaliste. Un parti-pris dangereux qui attire les foudres des extrémistes du manche. Toujours est-il que le fun est au rendez-vous, et que la réalisation suit. C'est l'essentiel !

Bubu,
porco rossé.



AU SALON DU BOURGET

Les avions proposés se distinguent visuellement, mais aussi par leur poids, leur accélération, leur maniabilité, leurs défenses et attaques...

Les avis des copilotes

LE FLOU (a peur en avion) : « Je dois faire un blocage sur les jeux de guerre et d'avions car, qu'il s'agisse d'un Desert Strike ou de Wing Arms, je m'ennuie ferme. On cherche la cible pendant des heures, on tourne autour et poum ! on la descend. Non, ce jeu ne m'amuse pas du tout. »
CAPTAIN WOLF : « Pas de surprise, voici encore une simulation de vol déguisée en shoot them up. Quoi qu'il en soit,

au vu de la réalisation et de la jouabilité exemplaires, on ne peut pas rester indifférent. Toutefois, le jeu est assez difficile et peu de continues sont proposés. Un bon challenge en perspective pour les amateurs du genre. »
AIRWOOD : « Très beau et assez jouable, Wing Arms propose des combats intéressants à bords d'avions au cachet rustique. Mais deux problèmes viennent nuancer la qualité du jeu : certaines missions sont trop surréalistes et la gestion des collisions est assez folklo. »

Saturn WING ARMS

éditeur
SEGA

genre
SIMU. DE VOL
joueur(s)

1

sauvegarde
NON
continue

3

difficulté
DIFFICILE
durée de vie
CORRECTE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
85%

en résumé

Plus jolie qu'Air Combat sur PlayStation, et que bon nombre de titres PC, voici une « simulation » aérienne digne d'une 32 bits.

GRAPHISME

Beaux décors forcément dépouillés, et superbes avions ennemis.

85%

ANIMATION

Bonne 3D mappée, mais ça clignote lors des collisions (flagrant dans le canyon).

77%

SON

Les musiques ne soulignent pas l'action, et les bruitages sont limités.

79%

JOUABILITÉ

Même ceux qui pilotent comme des manches (à balai) réussiront à jouer.

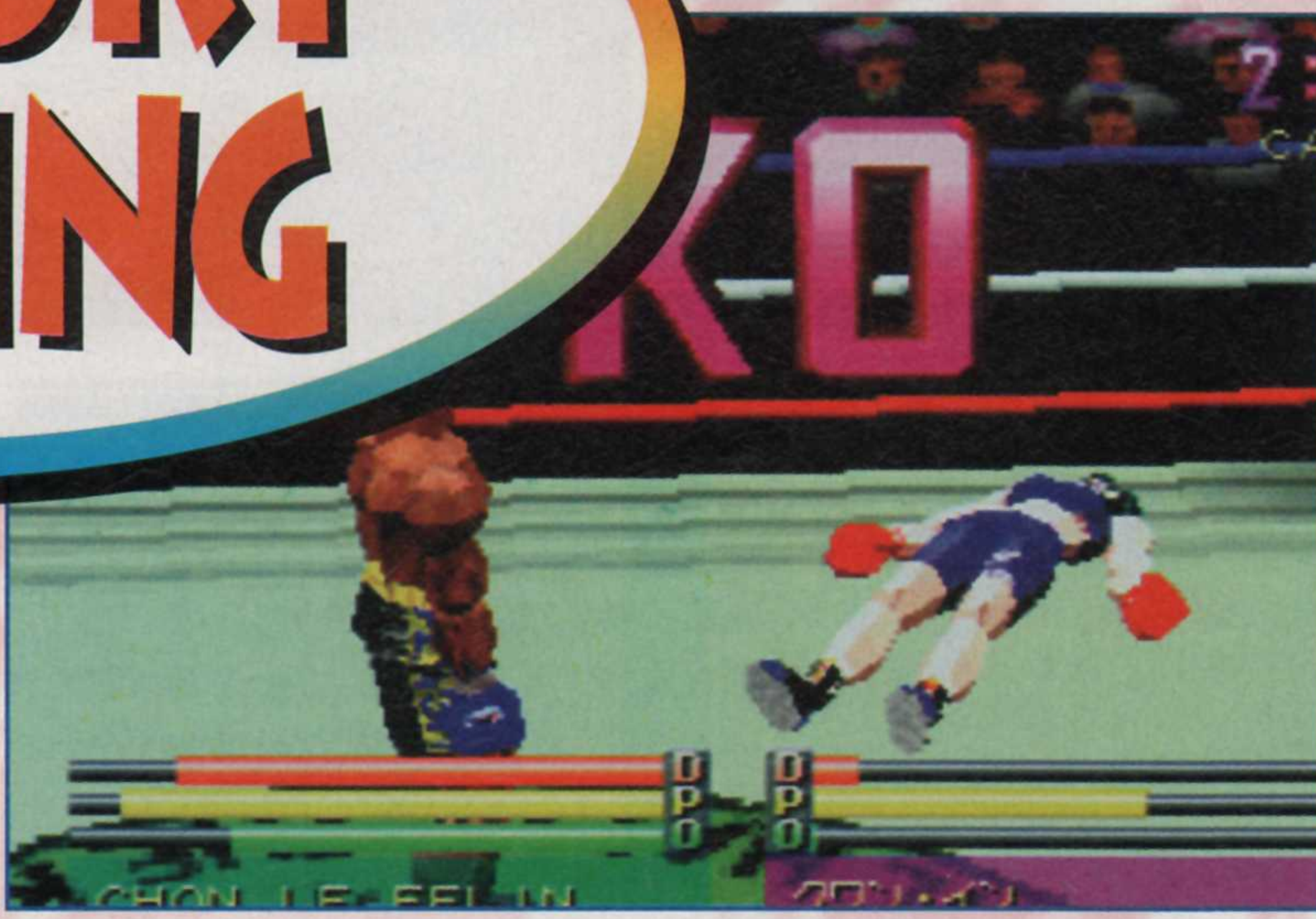
80%

VICTORY BOXING

Saturn

Saturn
VICTORY BOXING

100



La boxe semble brancher les développeurs sur 32 bits, ces temps-ci. Après Boxer's Road sur PlayStation (PO 57), Victory Boxing déboule sur Saturn. Et c'est plutôt une bonne surprise.

Ce nouvel arrivant sur le ring dispose d'un menu d'options pour configurer le jeu à votre convenance. Vous pouvez donc choisir le sexe de votre boxeur ainsi que la catégorie dans laquelle il ou elle évolue.

DE LA SUEUR ET DES LARMES
Cependant, avant de passer à la phase de combat, il faut suivre un entraînement acharné et travailler trois facteurs très importants : la rapidité via le punching-ball, la puissance avec le sac de frappe, et la condition physique grâce à la corde à sauter. En début de carrière, vous occupez la trente-et-unième

place mondiale, et ce n'est qu'au fil des rencontres que vous atteindrez un bon niveau. Certes, vous pouvez sauter des places, mais il est plus sûr de suivre l'ordre des combats. Car la prise en main n'est pas instantanée et certains enchaînements ne vous sont dévoilés qu'au compte-gouttes. Et ne vous étonnez pas de voir un gars mal rasé, brandissant en permanence une bouteille de bourbon, vous rendre visite tous les cinq combats : il vient vous distiller des conseils qui se révéleront fort utiles pour la suite de votre carrière de boxeur.

Chon

- éditeur VIRGIN INT.
- genre BOXE ANGLAISE
- joueur(s) 1 OU 2
- sauvegarde OUI
- continue NON
- difficulté MOYENNE
- durée de vie TRES LONGUE
- prix A B C D E F

PLAYER FUZ
92%

En résumé

Cette simulation de boxe anglaise, la première à sortir sur Saturn, manque un peu de vitesse mais demeure très réaliste et plaisante à jouer.

85%

80

75

70

65

BLUE HUMAN

CHON LE FELIN
HEIGHT 175 cm WEIGHT 53 kg
BANTAM RANK 4 HAND-R

SPEED:

POWER:

STAMINA:

TOTAL:

SELECT BOXER

■ NEXT ↑

■ PREV ↓

■ O K

■ EXIT

CAREER STATUS

TOTAL FIGHT 27

WIN 26

LOSE 1

DRAW 0

KO 1

TKO 24

DECISION 1

DISQUALIFY 0

Le punch est primordial, car les combats vont rarement jusqu'à la limite.

GRAPHISME

C'est de la 3D polygonale dépouillée, mais on s'y fait vite !

85%

60

ANIMATION

Fluide et réaliste malgré quelques clignotements intempestifs.

80%

SON

Les bruits des impacts accentuent la violence des coups.

85%

55

JOUABILITÉ

La prise en main n'est pas immédiate, mais après quelques parties, tout roule...

89%

50

ZERO DIVIDE

PlayStation

PlayStation
ZERO
DIVIDE

100

95

90

87%

80

75

70

65

60

55

50

Il y a quelques mois, nous vous présentions Zero Divide en Over the World. Aujourd'hui, la version officielle débarque en France. Le jeu est bon et complet mais esthétiquement trop confus pour faire l'unanimité.



Les jeux de baston tombent en avalanche ces temps-ci. Et si le choix est de plus en plus difficile, il faut reconnaître qu'il y en a pour tous les goûts. Purement arcade ou carrément technique : les fanas y trouvent leur compte. Zero Divide, lui, fait partie des « très techniques ». Le jeu fonctionne comme Virtua Fighter : un bouton de garde et deux autres pour les coups de poing et pied. Quant aux coups spéciaux, il est, là aussi, très proche de Virtua et présente, en plus, quelques liens de parenté avec Street Fighter. Mais là où ce soft est très intéressant, c'est qu'il a su prendre les bons côtés des jeux dont il s'est inspiré

pour les améliorer. Ainsi, lorsque votre personnage est sur le point de subir un Ring Out, il peut se laisser tomber et se raccrocher d'une main au rebord. Une feinte très sympa qui permet des combinaisons impressionnantes, dignes des meilleurs films d'action. D'autres éléments interviennent comme l'usure des membres de vos persos ; les coups portés deviennent alors moins puissants. Le seul reproche vient du design très particulier des combattants qui ne plaira sûrement pas à tout le monde. Une chose en tout cas est certaine : Zero Divide n'est pas un jeu superficiel.

Leflou

en résumé

Très technique, Zero Divide possède un potentiel intéressant, hélas gâché par des personnages à l'aspect repoussant et peu clair.



Le dernier boss se trouve ici en fâcheuse posture. N'ayez aucune hésitation : achevez-le !

GRAPHISME

Des décors soignés mais certains personnages sont trop confus et cubiques.

85%

ANIMATION

La 3D est fluide. Les mouvements de caméra rendent le tout majestueux.

92%

SON

Bruitages appropriés (sans plus) et musiques d'ambiance. Classique !

85%

JOUABILITÉ

Maniable même si certains persos s'appréhendent difficilement.

93%

MICKEYMANIA

PlayStation

PlayStation
MICKEYMANIA

100



On ne l'attendait pas, et il s'invite avec un sans-gêne ! Mickey est plutôt gonflé surtout qu'il ne s'est pas changé depuis plus d'un an !
Bons princes, nous l'accueillons quand même à bras ouverts.

Il y a un peu plus d'un an, Mickeymania sortait sur 16 bits et célébrait de bien belle façon le soixante-cinquième anniversaire de la souris mondialement connue. À cette époque, les 32 bits pointaient juste le bout de leur museau et on vous faisait baver sur les photos de jeux grand spectacle (Ridge Racer et autres Panzer Dragoon). Sortir aujourd'hui Mickeymania sur la PlayStation semble donc un peu gonflé de la part de Sony.

LIMITÉ

Certes, ce plate-forme reste sympathique, jouable et agréable, et ce d'autant plus que certaines améliora-

tions techniques viennent appuyer avec force des passages clés (la mise en couleur du premier niveau, la poursuite en 3D...). Mais tout de même, on se retrouve devant un soft beaucoup moins long que Rayman (seulement cinq mondes) et pas particulièrement plus beau. Mickeymania avait déjà mal supporté la comparaison lors de l'arrivée de Yoshi's Island et Earthworm Jim 2 (sans parler de DKC 2), inutile donc de vous dire que son passage sur 32 bits lui porte plus préjudice qu'autre chose.

Reste un petit jeu de plateforme sympa, sans plus.

Leflou

éditeur	SONY
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F



en résumé

Avec ses graphismes inégaux, Mickeymania a pris un coup de vieux depuis sa naissance sur 16 bits. Une adaptation un peu décevante.

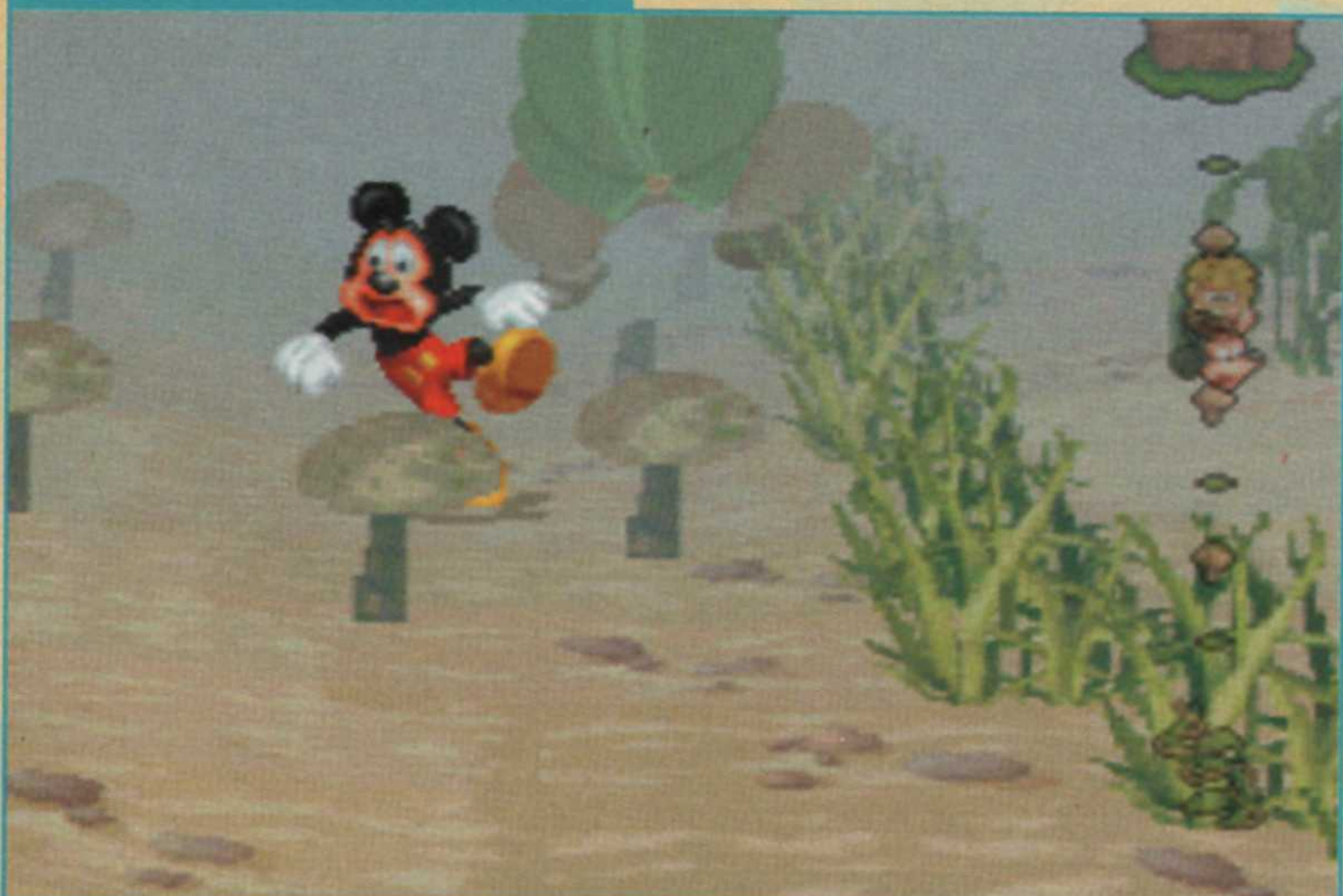
83%

80

75

70

65



Cette scène est calquée sur celle de la course poursuite avec l'élan. La même que sur 16 bits, ni plus, ni moins.

GRAPHISME

Parfois beau, parfois très vide. Certains passages ne possèdent pas de décors !

85%

60

ANIMATION

Correcte avec quelques passages impressionnants.

88%

55

SON

Musiques de qualité mais les bruitages ne sont pas toujours très travaillés.

88%

JOUABILITÉ

Collisions imprécises. Difficile de distinguer les éléments dangereux de ceux inoffensifs.

84%

50

SCHOCKWAVE 2

Tu possèdes une 3DO et, depuis quelques mois, tu cherches un bon jeu ? Alors qu'est-ce qu'on a en stock ? T'aimes la SF ? Oui ? (ben dis-le !) Allez, accroche-toi, Schockwave 2 a de quoi te faire triper.



Cette nouvelle mouture est graphiquement supérieure au premier Schockwave, ce qui devrait rassurer tous ceux qui sont restés sur leur faim avec le précédent volet. Les décors ont été cette fois un peu plus travaillés, et on a même droit à de beaux mappings, ce qui donne du caractère à ce jeu de tir plutôt simplet. Car Schockwave 2 n'est effectivement rien d'autre qu'un shoot them up : on a beau piloter différents véhicules et exécuter plusieurs missions, on fait toujours la même chose... blaster ! Alors pour captiver le joueur, EA nous colle un petit scénario conduit par des séquences cinématiques de qualité.

Pour une fois, les acteurs ne jouent pas comme des manches et la mise en scène n'est pas loin du niveau de la saga Wing Commander (un must !). Évidemment, ce n'est pas en français mais vu la qualité de certains doublages, mieux vaut se mettre à la VO (un bon entraînement pour votre anglais !). Bref, Schockwave 2 se regarde comme un film et se joue avec intérêt. Il serait donc ingénieux de votre part de le faire tourner sur votre 3DO. M'enfin, si vous préférez passer à côté d'un bon soft, vous pouvez toujours faire semblant de n'avoir pas lu la fin !

El Didou,

oh di dou di dou da...



Aux commandes de votre engin, vous n'aurez pour mission que de blaster tous les ennemis. Alors, heureux les bourrins ?

3DO SCHOCKWAVE 2

éditeur
ELECTRONICARTS

genre
ACTION
joueur(s)

1

sauvegarde
OUI
continue
OUI

difficulté
PROGRESSIVE
durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
85%

en résumé

Schokwave 2 est un très bon soft que l'on ne saurait trop vous conseiller. Évidemment, il faut aimer le genre !

GRAPHISME

Les décors sont parfois un peu vides et brumeux... mais bon, ça passe.

88%

ANIMATION

Tiens, j'ai cru voir un ralentissement... mais alors un petit, un tout petit.

85%

SON

Chouette bruitage, bonne musique, et... quand la musique est bonne, bonne, bonne...

90%

JOUABILITÉ

Aucun problème. Tout baigne, comme dirait l'autre !

90%

89%

80

75

70

65

60

55

50

Pour tout savoir toute l'année
sur les nouvelles consoles,
les jeux vidéo, les mangas,
l'actualité...

Je m'abonne!

et je bénéficie
des avantages
Player One

6 numéros
192^F

6 numéros
154^F
+ 770 Crédits Player

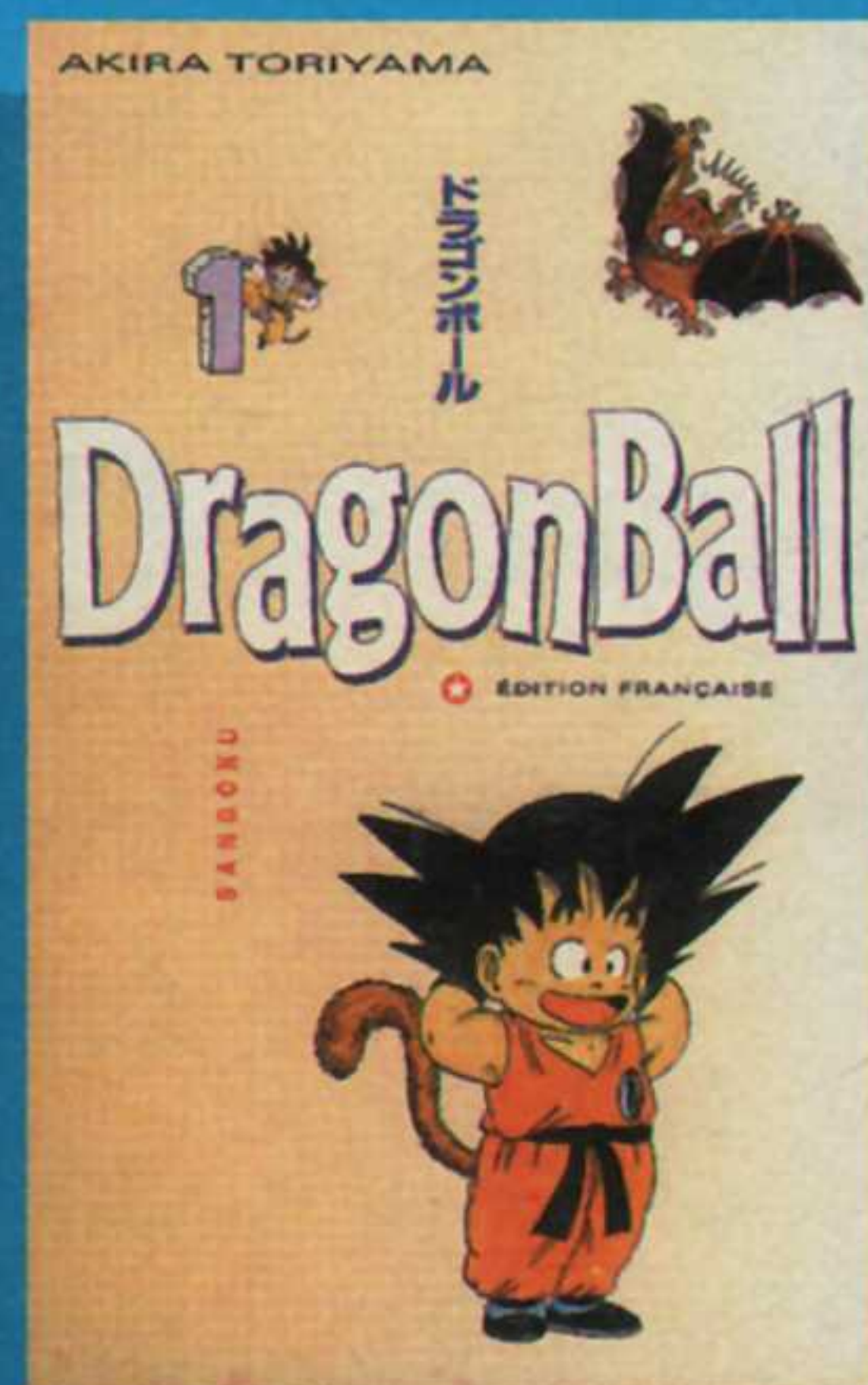
11 numéros
+ 1 cadeau
Dragon Ball au choix
320^F

11 numéros
+ 1 cadeau
Dragon Ball au choix
256^F
+ 770 Crédits Player

1 un numéro gratuit

2 deux heures de connexion
en 3614 sur le service
Minitel de Player One
(0,37 F/min au lieu de 1,29 F/min)

3 la garantie du tarif
pendant un an



Je choisis
mon cadeau!

Le manga
Dragon Ball
(Tome 1)

La figurine
Dragon Ball



Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer à :
Player One, 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 :

1 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)

2 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 : ● 1 figurine Dragon Ball ou ● Le manga Dragon Ball (Réception 4 semaines après le magazine)

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)

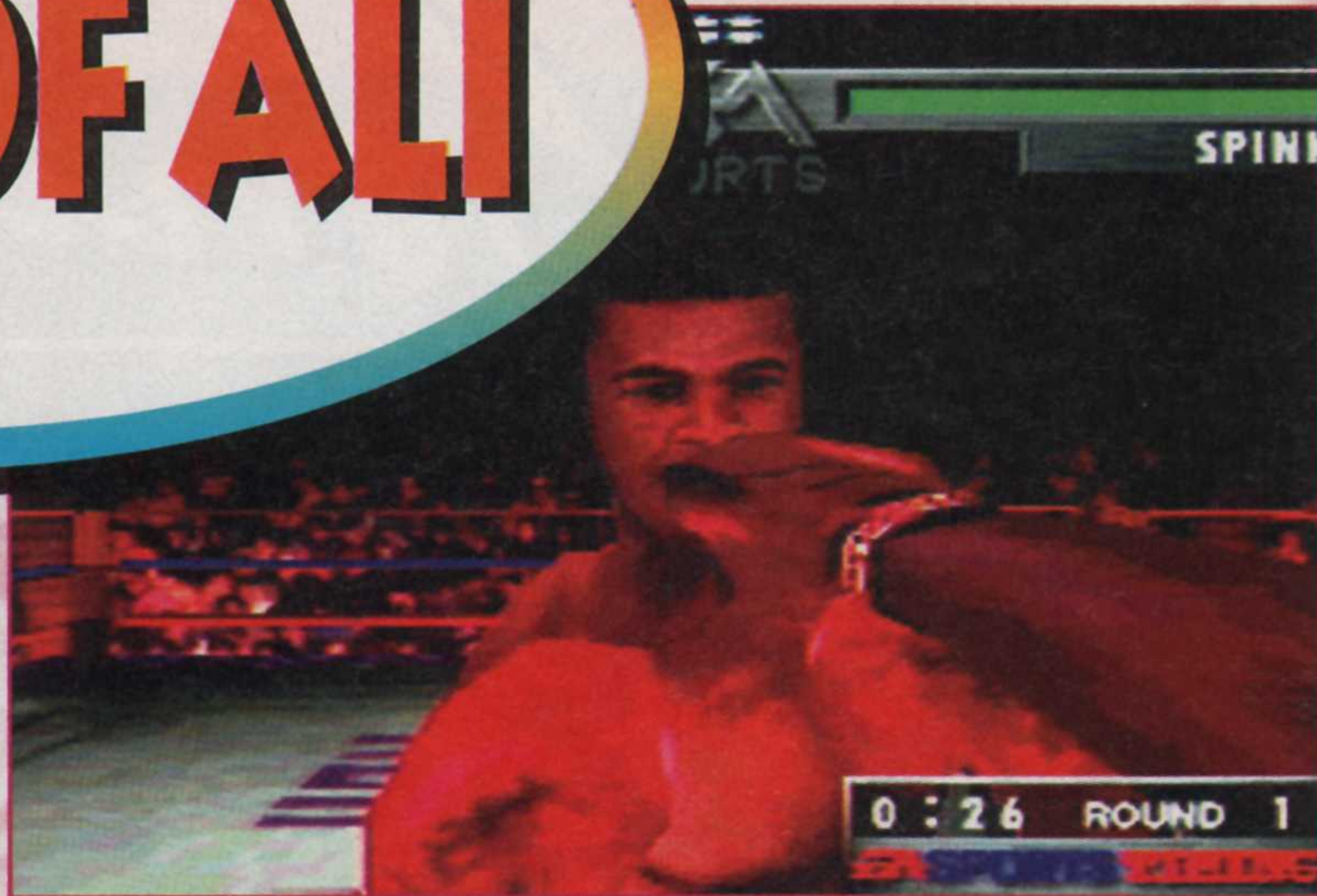
Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

(Cochez les cercles blancs)

c.dao

FOES OF ALI

On ne peut pas dire que boxe et jeux vidéo fassent bon ménage. Alors évidemment, lorsque Foes of Ali débarque sur 3DO, on espère, on rêve... On n'ose y croire! Are you ready?



Avant même de monter sur le ring, on peut perdre une petite demi-heure à se balader dans les menus de Foes of Ali. Mais c'est là un mal pour un bien car vous saurez tout de la carrière de Mohamed Ali grâce au concept « historique » du jeu. Et vous (re)vivrez les véritables rencontres de ce grand champion. Une fois sur le ring, c'est graphiquement superbe. La multiplicité des vues apporte beaucoup de vie au match, et permet au boxeur d'être toujours au cœur de l'action. La prise en main, en revanche, est loin d'être évidente. Même si l'on connaît les touches, on a beaucoup de mal à placer ses attaques. Décourageant au

début, on finit, avec un peu d'entraînement, par être dans le tempo. Et là, c'est la déferlante ! En fait, le plus gros handicap de ce soft est le manque de punch, de violence ! Les coups ne semblent jamais porter. C'est tout de même dommage pour un jeu de boxe ! Néanmoins, cette simulation reste la plus belle du moment sur le plan graphique. Et question historique, elle est tellement riche qu'elle plaira à coup sûr aux incondionnels du grand Ali. Je ne saurais donc que trop vous la recommander si vous aimez la boxe.

El Didou,
dit « Tête confite ».



Deux hommes, un ring, des gants... Plus de doute, il s'agit bien d'une simulation de boxe (j'aurais pu être détective !).

3DO

FOES OF ALI

éditeur
ELECTRONICARTS

genre
BOXE

joueur(s)
1 OU 2

sauvegarde
OUI

continue
NON

difficulté
DIFFICILE

durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
87%

en résumé

Foes of Ali est une sublime simulation de boxe qui, malgré une jouabilité délicate, satisfera tous les amateurs du noble art, tel que le pratiquait Mohamed Ali.

GRAPHISME

De beaux graphismes très réalistes. Les boxeurs sont presque parfaits.

90%

ANIMATION

Les déplacements des joueurs ne sont pas très souples...

87%

SON

Mouais, pas mal... ça manque parfois un peu d'ambiance dans le public.

85%

JOUABILITÉ

Domage que la prise en main ne soit pas plus facile. Car au début on rame vraiment.

75%

Iczers: robots-armures défenseurs de la Terre



On retrouve une descendante de Nagisa (l'héroïne des volets précédents) ainsi que sa copine Kaai. Elles sont associées à deux petites nouvelles : Namia et Kiroan. Ces quatre lycéennes vont devoir repousser les envahisseurs avec à leur tête Chaos et sa soeur. Elles seront aidées dans cette délicate mission par de puissantes armures (les Iczelions). Lorsqu'elles les portent elles deviennent : Fire Iczelion (Nagisa), Black Iczelion (Namia), Silver Iczelion (Kaai) et Gold Iczelion (Kiroan).



Volume 2 disponible fin janvier

Un satellite, une cible, les mineurs de l'espace en danger de mort



Dans le futur en 2060, des humains habitent sur un astéroïde en orbite autour de la terre. Ce sont des mineurs qui extraient un métal très rare pour l'envoyer sur la terre. Il n'y a qu'un seul enfant sur l'astéroïde, il s'appelle Ushiwaka. Il veut devenir lui aussi mineur...comme son père. Mais un satellite de l'armée devient fou et pointe ses missiles droit sur...

Volume 2 disponible fin janvier



pour les commander
36 15 KAWAI

Distribution

ADGG
Tél. 60 11 53 93
Fax 60 11 26 70

DRAGON'S GAMES
Tél. 69 10 14 50
Fax 69 10 14 59

Vite Vu



GAME BOY

Mortal Kombat 3

prix **F** **E** **D** **C** **B** **A** **25%**

éditeur
ACCLAIM

genre
COMBAT

nombre de joueurs
1

sauvegarde
NON

continue
OUI

MK 3 sur Game Boy est renversant de médiocrité ! Dès la page titre, on se dit que quelque chose ne va pas : il n'y a même pas d'écran d'options. On appuie donc sur Start, l'air dubitatif, pour découvrir un panel de huit combattants. Après avoir choisi le moins laid d'entre eux — difficile de se décider entre ces sprites immondes — le jeu révèle toute son ignominie. Les mouvements sont saccadés, les graphismes vides, l'intérêt inexistant... On sent que les concepteurs ont parié sur le titre sans se donner la peine de nous proposer un bon jeu. Tant pis pour eux...

Chris

3 DO

Psychic Detective

prix **F** **E** **D** **C** **B** **A** **70%**

éditeur
ELECTRONIC ARTS

genre
FILM INTERACTIF

nombre de joueurs
1

sauvegarde
NON

continue
NON

My tailor a beau être riche, je n'entrave hélas pas grand chose aux dialogues de Psychic Detective. C'est franchement embêtant... Psychic detective, c'est une enquête à mener dans un film interactif. Vous incarnez un extra-lucide qui doit retrouver un meurtrier. Mais avant de démasquer l'assassin, il faut interroger tous les suspects. Et si vous ne parlez pas la langue de « chèquepire », c'est quasi impossible de vous y retrouver. Dommage, car pour une fois que ce genre de soft était bien réalisé, on aurait aimé pouvoir y jouer en comprenant les dialogues.

El Didou

MEGADRIVE

Madden NFL 96

prix **F** **E** **D** **C** **B** **A** **81%**

éditeur
ELECTRONIC ARTS

genre
FOOTUS

nombre de joueurs
1A4

sauvegarde
OUI

continue
OUI

Les simulations sportives éditées par EA Sports constituent pour l'ensemble de la presse spécialisée des marronniers ! (Ndlr : sujets que l'on retrouve chaque année à la même période) Après NBA Live 96, Fifa Soccer 96, voici Madden NFL 96. À l'instar des jeux précités, cette cuvée est une remise à jour, basée sur la saison passée. Le jeu à quatre est bien sûr présent. Rappelons qu'en dépit d'un aspect relativement bourrin, le foot US produit un nombre impressionnant de stratégies. Un jeu, donc, destiné en priorité aux amateurs de ce sport encore méconnu en France.

Chon

SUPER NINTENDO

World Masters Golf

prix **F** **E** **D** **C** **B** **A** **77%**

éditeur
VIRGIN

genre
SIMU. DE GOLF

nombre de joueurs
1A8

sauvegarde
OUI

continue
NON

Sans être révolutionnaire, World Masters se démarque des autres simulations de golf par sa réalisation basée sur le fameux mode 7 de la Snes. Le paramétrage des coups s'effectue à partir d'une vue panoramique, dans laquelle le décor est calculé en fonction de votre placement sur le parcours. Dès que le coup est frappé, une animation en mode 7 accompagne la balle sur toute sa trajectoire. Les greens, quant à eux, constituent le point faible du jeu du fait d'un graphisme polygonal trop cubique. Bref, cette simulation n'est indispensable que pour les fans de golf.

Wolfen



World Series Base-Ball (Saturn)

LE ZOOM DE VITE VU

De grande qualité, ce base-ball s'adresse aussi bien aux amateurs qu'aux néophytes.

SATURN

World Series Base-Ball



prix **92%**

éditeur **SEGA SPORTS**
genre **SIMU. DE BASE-BALL**
nombre de joueurs **10U2**
sauvegarde **OUI**
continue **NON**

Aussi méconnu en France que populaire outre-Atlantique, le base-ball a fait l'objet de nombreuses simulations dont seules deux ou trois ont été commercialisées chez nous. Aujourd'hui, Sega tente sa chance sur la Saturn avec un soft digne d'intérêt.

À l'instar de la NHL ou de la NBA, la fédération nord-américaine de base-ball a accordé une licence à Sega Sports pour exploiter son nom et son logo. Ainsi,



les équipes et les joueurs proposés sont ceux qui ont marqué la saison 94 du championnat américain. Partant de cette base, Sega nous a concocté un petit bijou au réalisme et aux graphismes de qualité.

En pénétrant sur le terrain, un constat s'impose : comme très souvent sur Saturn, les joueurs ne sont pas réalisés en polygones ; il s'agit de sprites issus de digitalisations qui, chose étonnante, sont particulièrement réussies. Comparé aux graphismes d'un jeu tel que MK, dire que c'est le jour et la nuit n'a vraiment rien d'exagéré. L'action se déroule sur un terrain réalisé en 3D de superbe facture. L'ergonomie permet de réaliser des phases de jeu très proches de la réalité. Les concepteurs ont également pensé aux joueurs qui ne connaissent pas bien les règles du base-ball, en intégrant un mode Défense automatique. Par ailleurs, les commentaires accompagnant les diverses actions s'avèrent très prenants. Si ce jeu s'adresse aux aficionados de ce sport, il n'en constitue pas moins une bonne école pour qui souhaite s'initier...

Wolfen



SUPER NINTENDO

Boogerman



prix **50%**

éditeur **INTERPLAY**
genre **GRADE**
nombre de joueurs **1**
sauvegarde **OUI**
continue **NON**

Boogerman est un jeu de m... Décevant ! c'est vraiment décevant de voir qu'avec un sujet pour le moins original (jouer avec un pétomane, ce n'est pas courant), les concepteurs ont créé un banal jeu de plate-forme, laid, pas original et très répétitif. Non les gars, un soft ne se fait pas uniquement avec une idée de base ; il en faut plus pour accrocher les joueurs !

Le flou

3 mois d'essai



**PLAYER ONE
LE PREMIER
MAGAZINE
DES CONSOLES
DE JEUX VIDÉO !**

En vente chez tous les marchands de journaux.

**MANGA PLAYER
LE MAGAZINE
DES FANS
DE MANGAS !**



Bon à découper ou à photocopier, et à retourner accompagné de votre chèque (à l'ordre de MSE) à : Bii - Service abonnement Player One ou Manga Player, BP4, 60700 Sacy-le-Grand.

Je m'abonne pour 3 mois

■ à Manga Player :

79 F

au lieu de 90 F

■ à Player One :

84 F

au lieu de 96 F

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Date de naissance :

Console(s) : Signature obligatoire* :

* des parents pour les mineurs

SATURN/PLAYSTATION

True Pinball



prix



85%

éditeur
OCEAN

genre
FLIPPER

nombre de joueurs
1A8

sauvegarde
OUI

continue
NON

Au départ, True Pinball est un flipper sorti (jadis) sur Amiga. Ces deux moutures que nous propose Ocean sont donc des conversions, destinées au support 32 bits de Sega et Sony. Quatre flippers différents sont au menu : Law and Justice, Vikings, Babe Watch et Extreme Sports. Du côté des options, trois vues sont à votre disposition : 3D, 3D Higrass et Top. Si les deux premières se ressemblent beaucoup, la dernière est en



revanche une vue de dessus très belle, mais hélas pas très jouable. Vous pouvez également choisir de jouer avec trois ou cinq billes. À l'instar des véritables flippers actuels, certains bonus

sont en fait des mini-jeux dans le jeu. Malgré cela, force est de reconnaître que les flips sont très proches, et se rejoignent dans la simplicité. Quelques rampes et autres champignons, et puis c'est tout ! Pas de scrolling vertical comme dans Sonic Pinball, permettant d'accéder à des tableaux supérieurs. Néanmoins, True Pinball est très agréable à jouer. La version Saturn comprend des musiques amusantes. Celle prévue sur PlayStation compense par des graphismes plus fins, et une animation un poil plus rapide. Bref, quelle que soit la version, nous sommes en présence d'un soft très amusant, même si l'on peut regretter le nombre relativement peu élevé de flippers. En revanche, les plus jeunes, qui n'ont pas forcément le loisir de jouer dans les salles de jeu, seront certainement comblés.

Chon



MEGADRIVE 32 X

Kolibri



prix



88%

éditeur
SEGA

genre
TIR

nombre de joueurs
1

sauvegarde
OUI

continue
INFINI

Loin des shoot them up pleins de bruit et de fureur que le joueur à coutume de croiser sur sa route, Kolibri joue la carte du guerrier bucolique — un genre assez peu exploité. Étonnamment beau, ce jeu, qui vous met dans la peau d'un joli petit colibri (!), bénéficie d'une ambiance tout à fait surprenante. Les ennemis vous assaillent de partout, et, pour vous défendre, vous disposez de plusieurs types de tir (c'est bien connu, les colibris ont des la-



sers ou des tirs explosifs qui leur sortent du bec). C'est donc avec une joie féroce et les ailes frétilantes de plaisir que vous vous débarrassez des hannetons et autres guêpes qui viennent à

votre rencontre. En plus de ces petits belligérants — vous-même n'êtes pas très grand —, d'autres créatures plus dangereuses essaient de vous faire la peau : grenouille avaleuse, caméléon gobeur... En un coup rapide de leur langue adipeuse, elles vous envoient direct au fond de leur estomac. Méfiance donc !

Beau, original et quelque peu « stratégique » à certains moments, Kolibri pourrait être considéré comme une espèce d'Ecco aérien. Seul véritable problème : sa jouabilité. Les mouvements du volatile nain sont en effet très nerveux, et même s'ils s'approchent en cela de la réalité, ils n'en restent pas moins assez crispants. Enfin, les bons jeux ne sont pas pléthore sur 32X, et il serait malheureux de boudier Kolibri pour ce petit défaut qu'on finit, avec l'habitude, par oublier.

Chris



AMIE LE PRO. **43 57 96 27**

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ACHETEZ 500 F
de jeux d'occasion



GAGNEZ 1 JEU GRATUIT
dans la colonne 100 F

ECHANGEZ 50 F
ajouter pour 1 jeu de même valeur

OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION

SATURN occas (garantie 6 mois) 1900 F

- | | | | | | |
|---|--|--|---|--|--|
| 190 F | 249 F | 290 F | 290 F | 290 F | 349 F |
| ASTAL
DEADLUS
GRAND CHASER
CLOCK WORK NIGHT
RIGLOR SAGA
SHINOBI DEN
STREET F V MOVIES
VICTORY GOAL
VIRTUA FIGHTER REMIX | BATTLE MONSTER
BUG
DAYTONA (VF)
OUTSLAND DYNASTIES
PANZER DRAGON GEX
PEARLE BEACH GOLF
SHINOBI X (VF)
VICTORY GOAL (VF)
VIRTUA VOLLEY BALL | FIFA 96 (VF)
GEX
GOLDEN AXE THE DUEL
HANG ON GP 95
RAYMAN (VF)
THUNDER HAWK II (VF)
VICTORY BOXING (VF)
VIRTUA RACING(VF)
WORLD SERIE BASE BALL (VF) | CLOCK WORK NIGHT II (VF)
CYBER SPEED WAY (VF)
HI OCTANE (VF)
LAYER SECTION
MAYOR DES MERS PERDUES (VF)
MYST (VF)
PANZER DRAGON (VF)
WINGS ARMS | BLUE SEED
FORMULA ONE
GALACTIK ATTACK (VF)
GUNDAM
NHL HOCKEY (VF)
ROBOTICA (VF)
SHINING WISDOWN
STEAMGEAR MASH
VIRTUA HYDLIDE (VF) | DARIUS GAIDEN
DRAGON BALL Z
DRAGON FIGHT
GUN BIRD
MAGIK NIGHT RAY EARTH
SEGA RALLY
TOSHINDENS
VIRTUA COP
VIRTUA FIGHTER II |

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

- | | | | | | |
|--|---|--|--|---|--|
| 190 F | 190 F | 249 F | 290 F | 290 F | 290 F |
| COSMIC RACE
CRIME CRACKER
CRITCOM
CYBER SLED
CYBER SPEED (VF)
EJECTOR
GUBDAM
GUNNER HEAVEN
JUMPING FLASH
KILEAK THE BLOOD | KING FIELD
LEMMINGS 3D (VF)
MAGIK BEAST WARRIOR
NIGHT STRIKER
NOVASTORM (VF)
PARODIUS
STARBLADE
STREET FIGHTER II MOVIES
TOTAL ECLIPSE (VF)
TWINBEE PUZZLE | DISWORLD (VF)
GROUND STROKE
MOTOR TOONS
NBA JAM TE (VF)
RAIDEN II (VF)
RAYMAN (VF)
RIDGE RACER
STRIKER (VF)
TOSHINDEN (VF)
WWF (VF) | BOXER ROAD
DESTRUCTION DERBY (VF)
DOOM (VF)
DRAGON BALL Z
EXTREME GAMES (VF)
FIFA 96 (VF)
GEX
GOAL STORM (VF)
HERNIE HOPPER
HYPPER SOCCER | KING FIELD II
MORTAL KOMBAT III
PGA 96 (VF)
PHOLOSOMA
POWER INSTINCT
ROAD RASH
TEKKEN (VF)
THEME PARK (VF)
THUNDER HAWK II (VF)
TWINBEE DELUXE | VIEW POINT
WARHAWK (VF)
WIPE OUT
WORM'S (VF)
X-COM (VF)
ZETZIGEST
ZERO DIVIDE
AIR COMBAT
ARC THE LAD
WIZARDRY 7 |

NEO GEO CD occas (garantie 6 mois) 1690 F

- | | | | | | |
|--|--|---|--|---|---|
| 149 F | 149 F | 190 F | 190 F | 249 F | 290 F |
| ART OF FIGHTING
AERO FIGHTER II
KING OF FIGHTER 94 | SAMOURAI SHOW DOWN
SIDE KICK II
TOP HUNTER | KARNOV REVENGE
MUTATION NATION
SAMOURAI SHOWDOWN II | SENGOKU II
STREET HOOPS
VIEW POINT | FATAL FURY III
SIDE KICK III
WORLD HEROES PERFECT | KING OF FIGHTING
PULSTAR
SAMOURAI III |

3 DO occas (garantie 6 mois) 1690 F

- | | | | | | |
|---|--|---|--|---|--|
| 100 F | 100 F | 150 F | 150 F | 200 F | 250 F |
| DRAGON'S LAIR
GUARDIAN WAR
MICROCOSM
QUARANTINE
TOTAL ECLIPSE | TWISTED
VR STALKER
WAY OF THE WARRIOR
WHO'S SHOT JOHNY ROCK
WING COMMANDER | CORPSE KILLER
FLASHBACK
HELL
IMMERCENARY
LA HORDE | MONSTER MANOR
REBEL ASSAULT
SCHOCK WAVE
SHERLOCK HOLMS
STAR CONTROL II | FIFA
MAD DOG II
RETURN FIRE
SAMOURAI SHOWDOWN
STREET FIGHTER II X | CANNON FODDER
SPACE HULK
SYNDICATE
WING COMMANDER II
WOLFENSTEIN |

NEO GEO occas (garantie 6 mois) 690 F

- | | | | | | |
|---|---|---|---|--|---|
| 190 F | 190 F | 290 F | 290 F | 390 F | 490 F |
| ART OF FIGHTING
BLUE JOURNEY
BURNING FIGHT
CROSSED SWORD
CYBER LIPS | FATAL FURY
KING OF THE MONSTER
MAGICIEN LORD
NAM 1975
RIDING HERO | 3 COUNT BOUNT
ANDRO DUNDS
BASE BALL 2020
EIGHTMAN
FATAL FURY II | FOOTBALL FRENZY!
SIDE KICK
TRASH RALLY
WORLD HEROES II | FATAL FURY SPECIAL
MUTATION NATION
SAMOURAI SHODOWN
SENGOKU II
SPIN MASTER | ART OF FIGHTING II
KARNOV REVENGE
SIDE KICK II
VIEW POINT
WORLD HEROES II |

MEGADRIVE occas (garantie 6 mois) 390 F

- | | | | | | |
|--|--|---|---|--|--|
| 75 F | 75 F | 75 F | 100 F | 100 F | 100 F |
| ALISIA DRAGON
CHAKAN
CYBER BALL
DAVID ROBINSON
E-SWAT
EA HOCKEY
FATAL LABYRINTHE | FORGOTTEN WORLD
GHOUL'S N GHOST
GYNOUGS
JAME POND II
JOHN MADDEN II
JORDAN & BIRD
KID CAMELEON | LAST BATTLE
SHADOW THE BEAST
SPACE HARRIER II
STRIDER
TALESPIIN
VIRTUA SLYDLIDE
WORLD CUP ITALIA | ALIEN III
ANOTHER WORLD
ATOMIC RUNNER
BOB
BUSBY
BULL BLAZER
COOL SPOT | DINO DINY SOCCER
ECCO DOLPHIN
EX MUTANT
GALAMAO
GODS
GRAND SLAM
JURASSICK PARK | MEGALOMANIA
MERCs
SPEEDBALL II
SPLATTER HOUSE II
TEAM USA
TWIN HAWK
ULTIMATE SOCCER |
| 150 F | 150 F | 150 F | 200 F | 200 F | 250 F |
| ALADDIN
ASTERIX
BLOOD SHOT
DUNGEON & DRAGON
DYNAMITE HEADY
FIFA SOCCER
FLASHBACK
HAUNTING | JAMES POND III
MADDEN 94
MR NUTZ
MUTANT LEAGUE FOOTBALL
NBA JAM
PAGE MASTER
PIT FALL
PSG | ROCKET KNIGHT
SHAO FU
SONIC SPINBALL
STREET FIGHTER II
STREET OF RAGE II
SUBTERRANIA
THUNDER FORCE IV
TORTUE FIGHTER | SONIC III
ALIEN SOLDIER
ATP
BONKER'S
DAFFY DUCK
ECCO DOLPHIN II
FIFA 95
IMG TENNIS | JURASSIC PARK II
NBA ACTION 95
NBA JAM TE
NBA LIVES 95
PETE SAMPRAS
POWER DRIVE
TAZMANIA II
X-MEN | BATMAN FOREVER
LIGHT CRUSADER
PETE SAMPRAS 96
PRIMAL RAGE
PROBOTECTOR
SOLEIL
SONIC IV
STORY OF THOR |

SUPER NINTENDO occas (garantie 6 mois) 390 F

- | | | | | | | |
|---|--|---|---|---|--|-------|
| 100 F | 150 F | 150 F | 200 F | 250 F | 300 F | 350 F |
| AXELAY
BILL LAMBER'S BASKET
CLAYMATES
INTERNATIONAL TENNIS
MAGIC SWORD
R-TYPE
SILVA SAGA II
STARWING
SUPER SOCCER | ADAM'S FAMILY II
CASTLEVANIA IV
COOL SPOT
DINO DINY SOCCER
FLASHBACK
MICHAEL JORDAN
PAGE MASTER
STREET FIGHTER II TURBO
SUPER TURRICAN | DRAGON
MARIO ALL STAR
MR NUTZ
RISE OF THE ROBOT
ROGER RABBIT
SENSIBLE SOCCER
SHAO FU
SKYBLAZER
SYNDICATE
WARLOCK | ALADDIN
FIFA SOCCER
FLASHBACK
MARIO KART
NBA JAM
ROI LION
V-BALL
WOLVERINE
YOSHIES COOKIES
ZELDA 3 | DOOM
EARTH WORM JIM II
FIFA 96
FINAL FANTASY III
ILLUSION OF TIME
KILLER INSTINCT
MORTAL KOMBAT III
TINTIN
TURBO TOONS
YOSHI ISLAND
X-MEN | ADAM'S FAMILY VALUE'S
BATMAN ROBIN
CHRONO TIGGER (JAP)
DRAGON BALL Z III
FATAL FURY SPECIAL
MEGAMAN X II
MIGHT & MAGIC III
PRIMAL RAGE
SECRET OF MANA
SUPER STREET FIGHTER II
SUPER TURRICANE II | |

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES
PERIPHERIQUES - CARTOUCHES
LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS,

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Ville
Ma console
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

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

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

JAGUAR

Ultra Vortek

prix 35%

éditeur **ATARI**
genre **BASTON**
nombre de joueurs **1A2**
sauvegarde **NON**
continue **OUI**

Voilà un jeu — un de plus — qui risque de faire regretter aux possesseurs de la Jaguar, leur acquisition ! Vous disposez de sept combattants (dont une fille), pour vous mettre dessus. À l'instar de Mortal Kombat, ceux-ci ont été digitalisés. Seulement, le résultat qui n'était pas mal sur Super Nintendo, devient, ici, franchement hideux. Et pour ne rien arranger, leurs coups sont limités et sans intérêt... Bref, on se demande si Atari n'a pas choisi la fuite en avant. Après les daubes, voilà les méga-daubes !

Chon

JAGUAR

White men can't jump

prix 40%

éditeur **ATARI**
genre **STREET-BALL**
nombre de joueurs **1A4**
sauvegarde **NON**
continue **OUI**

Après le film, « Les blancs ne savent pas sauter » arrive sur console. Et pas n'importe laquelle : sur Jaguar. Le principe est simple : deux équipes de deux s'affrontent sur un seul et même panier. Après chaque point marqué, l'adversaire qui récupère la balle doit sortir de la zone avant de lancer son attaque. Quand les joueurs se trouvent au premier plan, vous avez droit à un zoom qui n'est pas du plus bel effet. En clair, ça pixellise ! Mais le pompon, c'est que la cartouche, vendue avec un Multitap, est prévue pour quatre joueurs maxi, alors que sur la boîte on peut lire « 1 or 2 players » !

Chon

Vite Vite

MEGADRIVE

Exo Squad



prix **50%**

éditeur
VIRGIN
genre
TIR
nombre de joueurs
10U2
sauvegarde
OUI
continue
OUI

En l'an 2040, les avancées de la génétique permettent de créer des « hommes supérieurs », dont la seule ambition est de dominer la galaxie. Pour les contrer, les êtres humains « normaux » disposent d'une compagnie d'armures robotiques, identique à celle de leurs ennemis. À l'écran, vous déplacez votre robot et tirez sur tout ce qui bouge. Il y a deux types de vue, selon les niveaux : une où vous apercevez votre engin de côté, et une autre de dos (!). Le problème d'Exo Squad, c'est que les combats sont tous aussi insipides que difficiles, et la réalisation moyenne.

Bubu

PLAYSTATION

Zoop



prix **95%**

éditeur
CIC
genre
REFLEXION
nombre de joueurs
1
sauvegarde
A LA CARTE
continue
NON

Je sais ! Zoop n'explose pas l'écran, mais c'est l'un des meilleurs jeux de réflexion du moment. Pour ceux qui ne le connaissent pas encore rappelons brièvement les règles. À l'aide d'un curseur en forme de triangle, vous devez dégager de l'écran un nombre de pièces donné. Si jamais l'une d'elles pénètre dans le carré central, c'est perdu. Pour qu'elles disparaissent, il faut que votre triangle soit de la même couleur. C'est clair ? Rassurez-vous, une fois le paddle en main, il ne vous faudra que quelques minutes pour vous éclater. Bref, Zoop est brillant !

El Zipou is back.

3DO

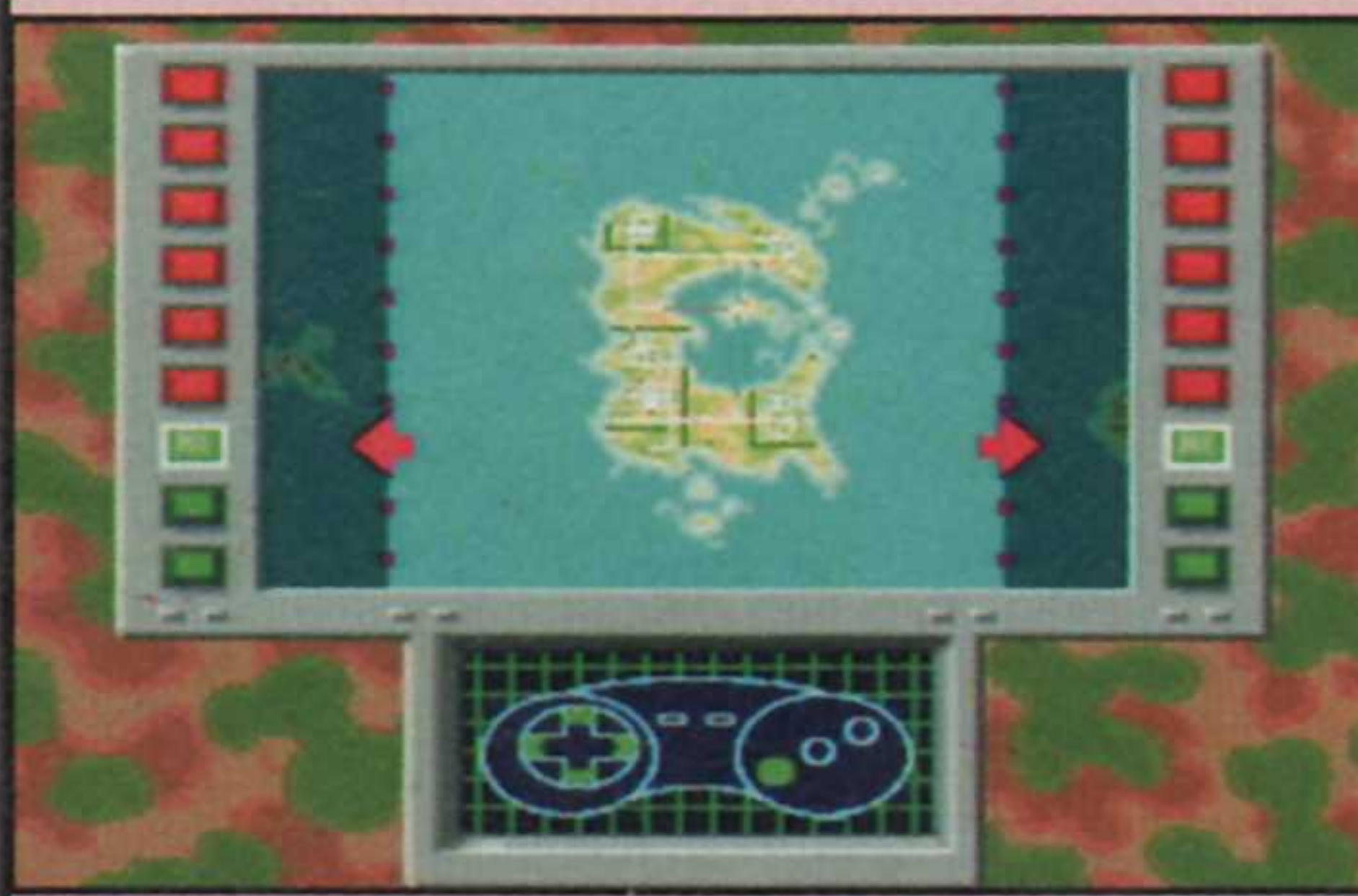
Return Fire



prix **88%**

éditeur
STUDIO3DO
genre
ACTION
nombre de joueurs
2
sauvegarde
OUI
continue
INFINI

Sil y a une chose que je déteste par-dessus tout, c'est qu'on me prenne pour un abruti ! Et c'est exactement ce que fait Studio 3DO. Annoncé comme une extension de Return Fire, Maps o'Death n'est ni plus ni moins qu'un Return Fire 2. Un constat s'impose : ce jeu n'apporte aucune amélioration notable si ce n'est des champs de bataille supplémentaires ! Les extraits de musique classique, l'interface, les véhicules... tout est



strictement identique au précédent volet. Et votre mission est toujours la même, du premier au dernier niveau. En hélicoptère, en char d'assaut ou en transport de troupes, vous

devez détruire toutes les pièces d'artillerie de votre ennemi, afin de découvrir l'emplacement de son drapeau. Lorsque c'est chose faite, il vous faut alors tracer un couloir de sécurité à travers les défenses adverses pour qu'une Jeep puisse s'emparer dudit drapeau. À deux, l'écran est split-té et la mission des belligérants est identique : s'emparer du fanion adverse pour être en position de victoire. La réalisation est vraiment de superbe facture — tout particulièrement l'aspect graphique.

Possesseurs de Return Fire, ne vous laissez pas abuser par ce qu'affirme la jaquette. Quant aux autres, c'est l'occasion de découvrir les joies de la destruction de masse aux commandes d'un hélico, d'un char, etc. Le tout rythmé par la Walkirie de Wagner, Halleluia de Haendel et bien d'autres morceaux d'anthologie.

Wolfen



« Humour déjanté, personnages extravagants et complètement inédits, graphisme impeccable... On en redemande ! »

OKAZ

« Loufoquerie, intrigues bien menées, scènes de bain arrosées au saké... Un petit chef d'œuvre. »

ANIMELAND



Tenchi Muyo

Ryo-Ohki



KAZE

UNIQUEMENT
A LA VENTE

7-1
anime
PIONEER

3DO

Deathkeep



prix **F**
E
D
C
B
A

72%

éditeur

SSI

genre

DOOM MEDIEVAL

nombre de joueurs

1

sauvegarde

OUI

continue

NON

Délaissé depuis quelque temps, Donjons & Dragons revient sur console, via la 3DO. Une fois n'est pas coutume, c'est SSI qui s'y colle ; ils sont les seuls à posséder les droits d'utiliser l'appellation AD&D ainsi que le système de jeu. Deathkeep est un soft qui fait plus que s'inspirer du principe de jeu de Doom : il le copie littéralement. Bien entendu, vos persos évoluent dans un environnement en 3D mappée, et l'ambiance est typiquement « médiévale-fantastique ».

Jusque-là, on ne peut que se réjouir des perspectives que laissent entrevoir le jeu. Malheureusement, Deathkeep ne tient pas la route. L'animation est certes fluide et les graphismes de bon-



ne qualité, mais la difficulté très mal dosée. Au cours de la première partie, votre espérance de vie ne dépasse pas la minute, même en mode Easy ! Après de multiples essais, j'en ai déduit que les règles de Donjons & Dragons ne sont absolument pas compatibles avec un jeu du type Doom. De nombreux facteurs sont trop aléatoires. Par exemple, dès le premier niveau, vous tombez nez-à-nez avec des hordes de trolls dont la particularité est d'être insensible aux armes non magiques. Il y a bien un bâton magique produisant des boules de feu, mais le nombre d'utilisation est souvent trop juste pour décapiter tous les trolls. Alors s'il faut recommencer jusqu'à tomber sur une

partie offrant un bâton doté de charges suffisamment nombreuses, cela n'a aucun intérêt. Bref, il aurait fallu modifier les règles afin que le jeu soit jouable.

Wolfen, dépité.





Les Slayer One sèment la terreur!

Le Flou, Bubu, et Milouse déversent leur fiel dans une rubrique hautement subjective. Ce mois-ci, ils vous présentent en exclusivité ce qu'ils prétendent être les quatre prochains mangas diffusés dans « Mongol Player ». Effrayée, la rédaction dément et se désolidarise plus que jamais des propos sulfureux de ces affreux jojos.

Ce mois-ci, gagne le pin's parlant de Cyril Drevet "Jarnicoton"

PORCO GROSSO

Iggy, notre ex-rédacteur en chef, est un obsédé sexuel comme vous l'avez souvent constaté dans sa rubrique Hot Vidéo. Ce manga narre donc les aventures sexuelles imaginaires (à la limite du harcèlement) d'Iggy à la



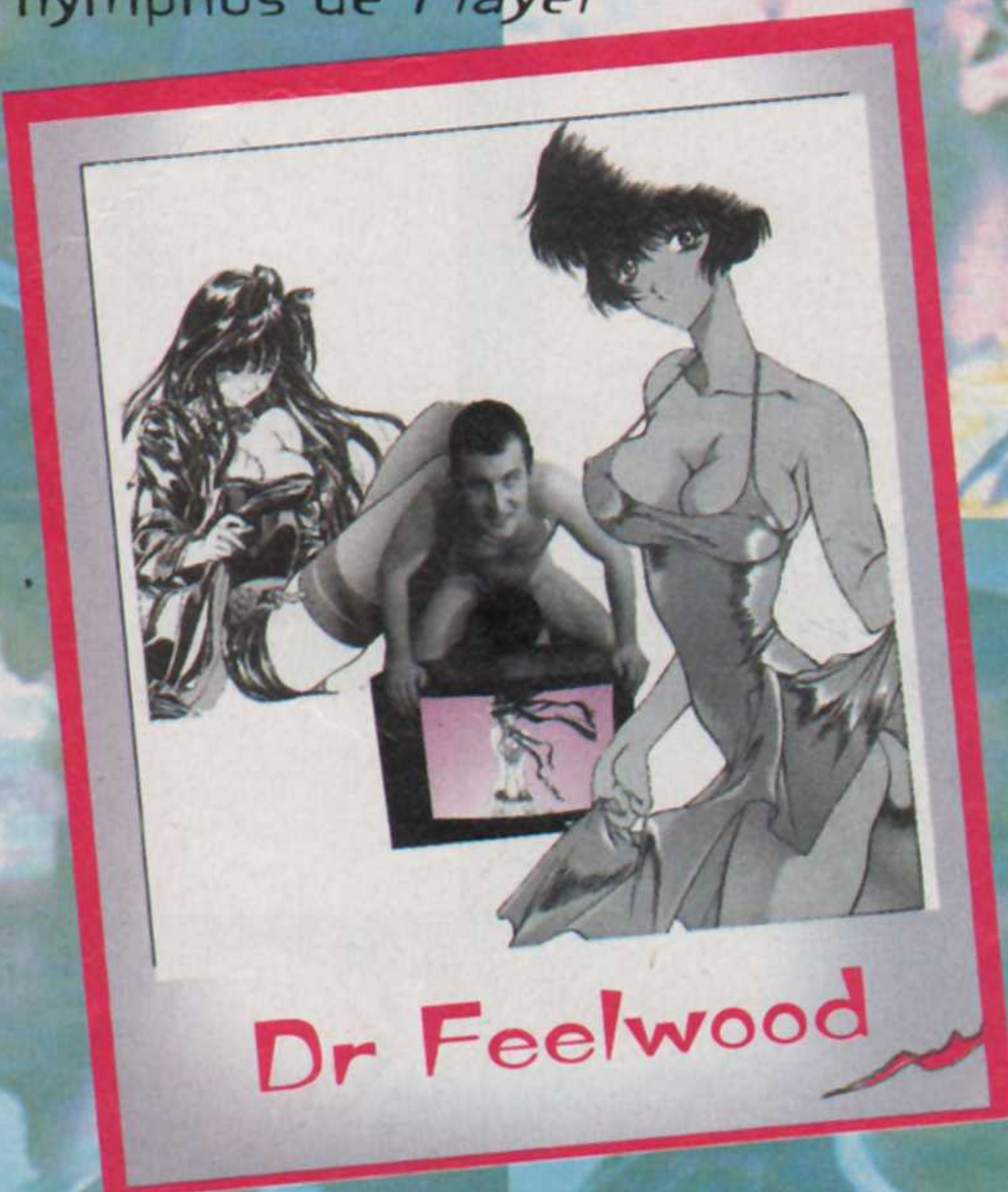
rédaction. Vous verrez les ravages qu'il fait auprès des secrétaires de rédaction les soirs de bouclage du journal. Vous découvrirez aussi pourquoi il affectionne tant les bébés de Mahalia et de Lole... Sulfureux. Pour éviter le scandale, il part ensuite dans un journal de Mickey se dénommant comme par hasard « bâton de joie », troquant son casque d'aviateur contre de grandes oreilles noires. Décadent.

MONGOL Player

Scandale ! N'ayant plus de mangas en stock, le journal a inventé ses propres BD qui mettent en scène les membres de la rédaction, tout en plagiant de célèbres mangas !

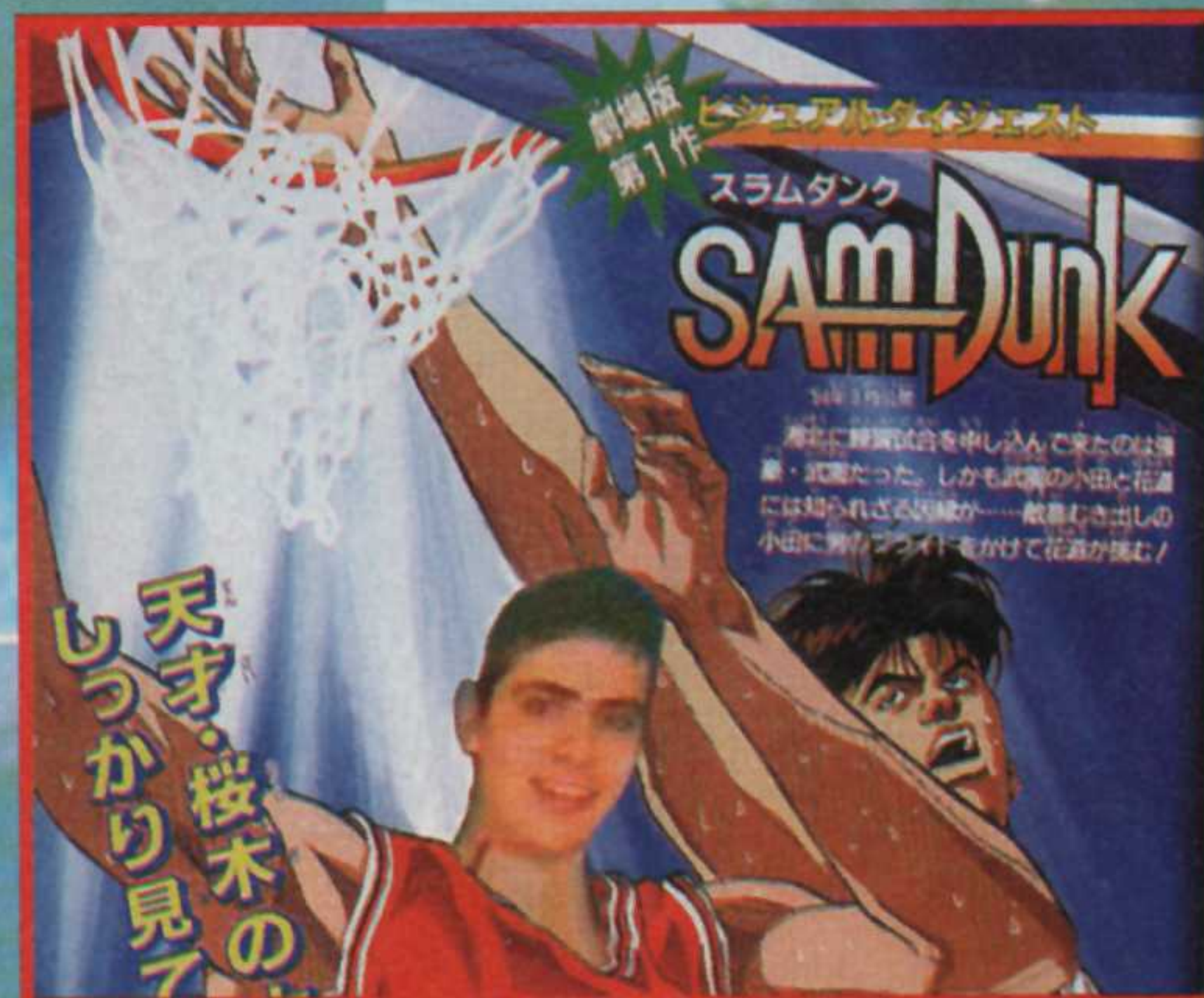
DOCTEUR FEELWOOD

Cet autre manga pornographique met en scène Elwood. Cet ex-responsable des stop nymphos de *Player*



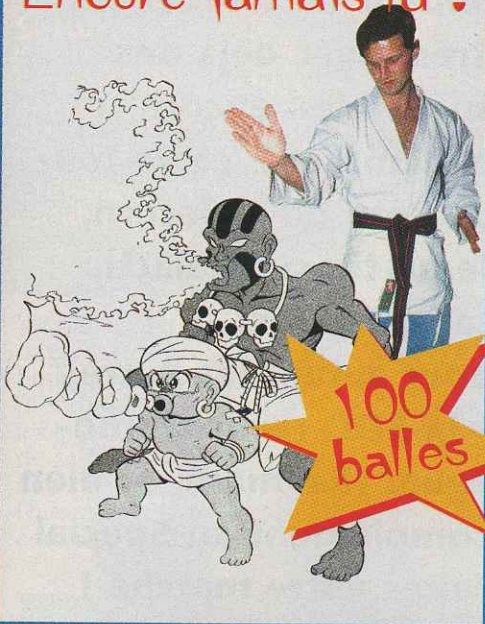
(surnom donné à cette partie du journal, tellement elle faisait la part belle à la rubrique d'Iggy), est devenu rédacteur en chef adjoint à force de « lèche », comme on dit. Tous les détails de l'affaire dans le manga...

MAGIC SAM DUNK



Magic Sam est responsable « d'un porc » — Iggy pour ne pas le nommer — et du service on-line. Pour s'occuper pendant les longs chargements de fichiers sur Internet, il jette à la poubelle les infos foireuses qu'il avait imprimées la veille. Du coup, il est devenu un pro du basket. Ce manga raconte comment il se la joue dans le style « NBA Sam », ses exploits (comme lorsqu'il marqua un panier assis sur les toilettes), ses boulettes (quand, lors d'une réunion, il shoota l'œil de l'attaché de presse d'un célèbre éditeur, causant une brouille mémorable). Indispensable pour tous les fans de basket de réu.

Encore jamais lu !



PIRE QUE DREVET (FILS) !

Hé oui, Bubu est tombé encore plus bas que le désormais célèbre souffre-douleur des trois bouffons à bretelles, à savoir Cyril Drevet.

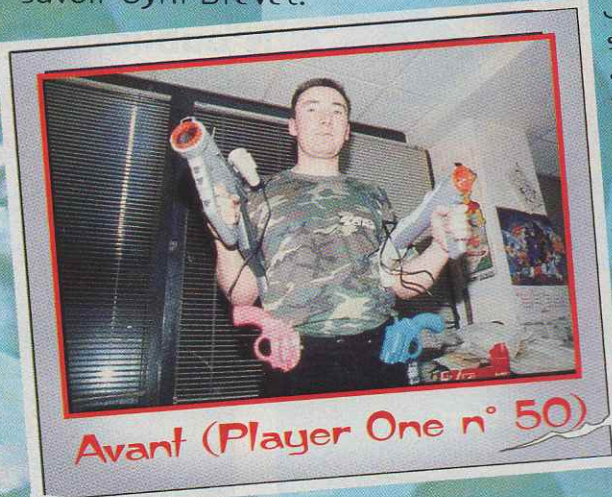
La photo que vous voyez n'a subi aucun trucage (si, si ! on vous jure que c'est vrai). Nous l'avons prise lors de notre récent voyage au Japon, à l'occasion du Shoshinkai où Nintendo présentait l'Ultra 64. Bubu est un magasin d'import de voitures étrangères. Ça ne s'invente pas ! Il ne reste plus qu'à trouver un moyen d'envoyer la bubumobile au Japon. Si vous avez des suggestions, merci d'écrire au journal car elle ne roule vraiment plus.

DEPUIS QU'IL S'EST ACHETÉ UNE PLAY-STATION, CALIMÉRO EST TOUT PAL.

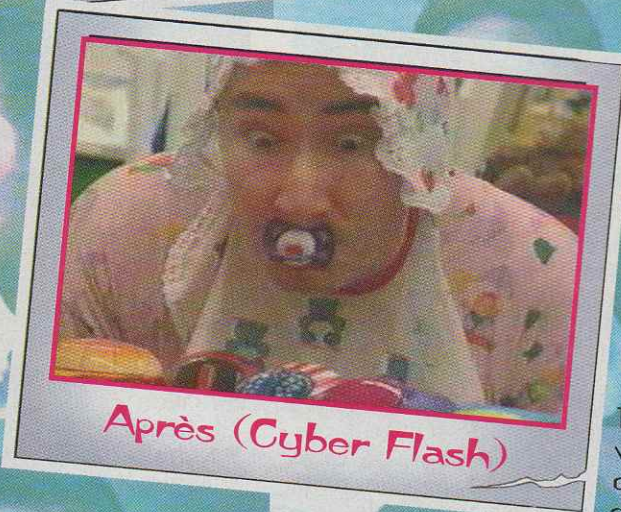
Sony, dans son souci d'économie, distribue sa console avec un câble péritel en kit (cinch + adaptateur péritel). Du coup, certains joueurs (« c'est vraiment trop injuste ! ») ne peuvent pas faire fonctionner la console sur leur télé si elle est uniquement SECAM, puisque le signal de base du câble vidéo est PAL. Pas de chance les gars, surtout que Sony ne vous échange pas votre câble bâtard contre une prise péritel acceptant le signal SECAM.

Celle-ci ne vous coûtera que la modique somme de 289 F (cool !). Voici donc, quelques trucs à l'usage de Sony, histoire de faire encore plus d'économies.

- Vendre la console sans manette.
- Ne pas offrir le CD de démo.
- Commercialiser la machine en kit (sous licence Lego).



Avant (Player One n° 50)



Après (Cyber Flash)

LA BUBU-MOBILE S'EXPORTE

Et en plus, on peut discuter les prix à l'intérieur du magasin ! (En japonais dans le texte).

CHRIS FIGHTER ZERO

Notre samouraï virtuel a « du sang sur les mains ». Vous découvrirez les menaces physiques qu'il exerce sur ses camarades lorsqu'ils veulent tester un jeu de baston « à sa place ». Vous apprendrez aussi que Terry lui sert de nègre, car Chris a en fait horreur des jeux de baston (il ne sait même pas faire une boule de feu !). Horrifant.

VIRTUA FIGHTER 2

Exclusif ! On a retrouvé l'acteur qui a servi de modèle au personnage de Shun-di ! Eh oui, il s'agit bel et bien du père Fourras de Fort Boyard ! Celui-ci nous a expliqué qu'il a été choisi pour le rôle du vieux sage (partisan de la technique de l'homme saoul) autant pour son physique que pour son penchant pour le whisky.



TRUCS VRAIS

Codes Action Replay

Judge Dredd (SN)

Énergie : 7E1B11xx (->FF)

Vies : 7E1AF70x (->9)

Niveau : 7E04C9xx

(-> 23 en hexa).

• Score :

Dizaines : 7E1AF3xx

Centaines : 7E1AF4xx

Milliers : 7E1AF5xx

Millions : 7E1AF6xx

• Armes et munitions :

Grenades : 7E1B0299

Missiles ricochants :

7E1B0099

Missiles explosifs :

7E1B0499

Missiles incendiaires :

7E1B0699

Missiles perforants :

7E1B0899

Missiles thermoguidés :

7E1B0A99

Double Whammy :

7E1B0E99

Bulle Boing :

7E1B0E99

Flare : 7E1B1099

* Statut de la mission :

Premier objectif complet :

7E04A399/7E04A798

Second objectif complet :

7E04A599/7E04A998

Doom

PlayStation française

Invincibilité, toutes
les armes et munitions,
vision rayon X

Magic Sam

Lassé de se prendre des balles dum-dum dans la tête, le surfeur virtuel de la rédaction s'est lancé à la recherche de codes pour tricher. Ceux-ci s'effectuent pendant le jeu. Refaites le code une seconde fois pour le désactiver.

- Invincibilité : bas, L2, carré, R1, droite, L1, gauche, rond.
- Toutes les armes et les

Clockwork Knight 2

Saturn

999 vies,
cinématique de fin

Bubu & Reyda

Il y a deux mois, pour la sortie de ce sublime jeu, nous vous avons fourni le Select stage. Ce mois-ci, voici les deux derniers codes. Il s'effectuent tous deux à l'écran titre, après avoir fait

Comme promis, les cheats sur PlayStation continuent de tomber les uns après les autres. Avec déjà des codes pour Doom ou bien encore Wrestlemania. Évidemment, ça va toujours aussi fort du côté de la Saturn, avec par exemple un tip sur Galactic Attack, un mois après le test. N'oublions pas pour autant les autres consoles comme la 3DO (avec Demolition Man), la Jaguar (Rayman), et bien sûr les 16 bits (complément au Spécial Killer Instinct). Faites votre marché !

LE CODE DU MOIS



munitions à fond : X, triangle, L1, haut, bas, R2, gauche, gauche.

- Voir à travers les murs grâce au rayon X : L1, R2, L2, R1, droite, triangle, X, droite.



apparaître les carottes (c'est pour vous motiver).

- 999 vies : tapez droite, haut, gauche, bas, droite, bas, droite, haut, gauche, bas, droite, bas.
- Scène de fin : droite, haut,

gauche, haut, bas, haut, droite, gauche, haut, droite, gauche, bas.



Robotica

Saturn

Changer de niveau, énergie, munitions, etc.

Christian Padeul (Boulogne)

Vu que ce jeu ressemble davantage à un caca robotique qu'à un Doom, il n'est pas inutile d'aider les joueurs à se dépêtrer de ce fichu pétrin grâce à quelques codes. Durant le jeu, maintenez enfoncés les boutons

- L + R de la première manette, et faites les manipulations suivantes sur la deuxième manette pour :
- retaper le bouclier : pressez le bouton A.
- revigorer votre énergie spéciale : pressez B.
- recharger les munitions jusqu'à 999 : tapez C.
- augmenter l'arme d'un niveau (de rapidité) : pressez X (jusqu'à trois fois).
- pouvoir ouvrir « The Gate », sans avoir la clé : appuyez sur Y. Arrivé devant la porte, ouvrez-la comme n'importe quelle autre.
- voir la carte du niveau entier : appuyez sur Z.



Galactic Attack

Saturn

Doubler les crédits

Bubu & Reyda

Le mois dernier, nous testions le jeu ; ce mois-ci, nous vous donnons un code pour progresser. À l'écran titre, gardez enfoncés **gauche + C + L + R** et tapez sur **Start** (plus facile à dire qu'à faire ! Pourquoi croyez-vous qu'on se soit mis à deux pour faire ce code ? Je plaisante, servez-vous simplement de votre menton...). Vous verrez le résultat du cheat à l'écran de jeu.



Codes Action Replay

- Statut de Dredd :
% d'arrestation : 7E04AFxx
% sentence : 7E04B1xx
Nombre de tirs : 7E04B3xx
Tirs réussis : 7E04B5xx
Coups reçus : 7E04B7xx
(xx -> 63 en hexa)
(Philippe Cavallini, Beaucaire)

Hagane (SN)

- Vitalité :
Nombre de vies : 7E0515xx
Jauge de vie : 7E0513xx
Choix des niveaux : 7E5000x (x de 0 à 5)
• Choix des sous-niveaux : 7E05010x (x de 0 à 9)
(Filou, Beaucaire)

Super BC Kid (SN)

- Énergie maximale : 7E101C1F
Cœurs : 7E101D1C
Vies : 7E101Exx
Smileys : 7E1022xx
Points : 7E1020xx
• Transformations de BC Kid :
BC Kid normal : 7E100700
Petit BC Kid : 7E100701
BC Kid géant : 7E100702
BC Kid crabe : 7E100704
BC Kid petit crabe : 7E100705
BC Kid crabe géant : 7E100706
• Puissance de BC Kid :
Normal : 7E100900
Enragé : 7E100901
Kronk : 7E100902
• Niveaux : 7E1001xx
Stage 1 : xx de 00 à

Ultra Vortex

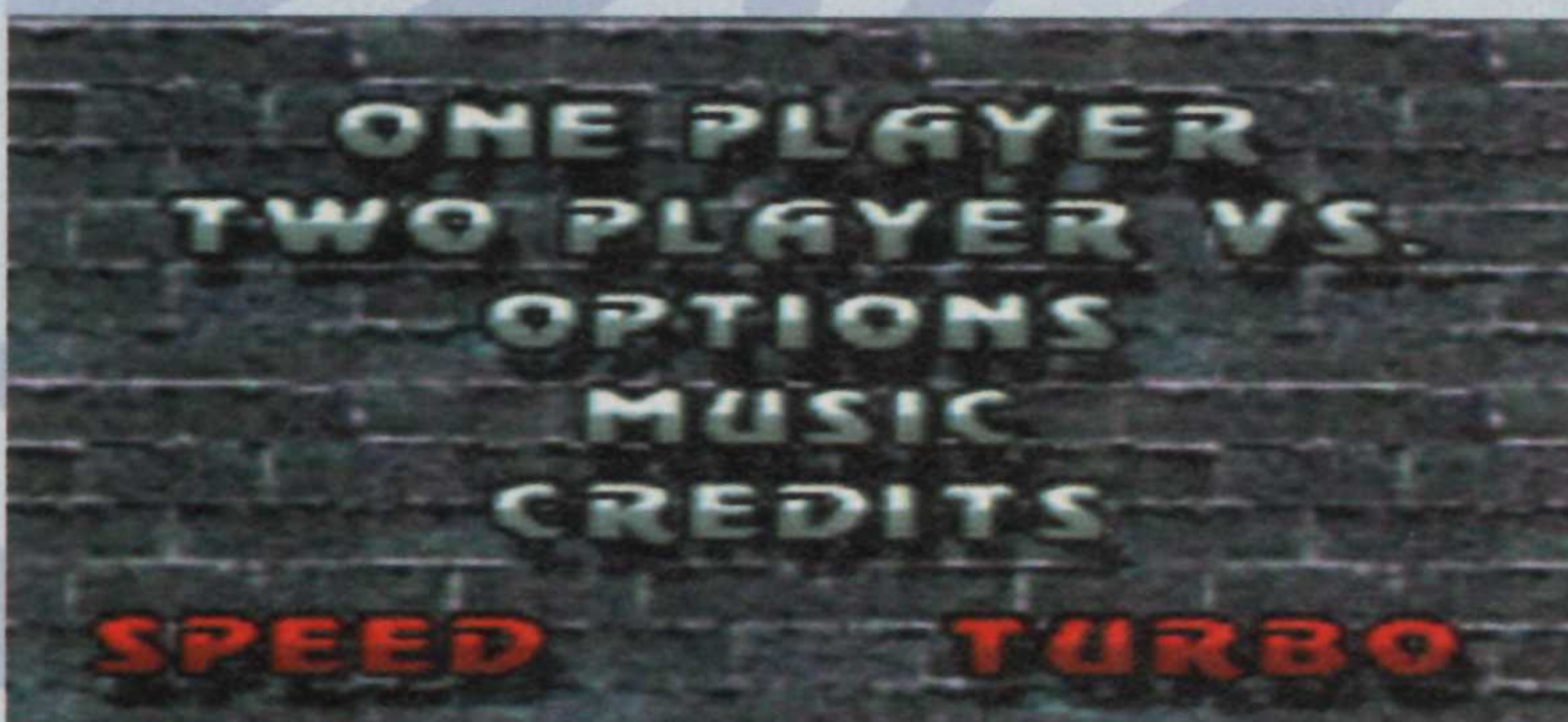
Jaguar

Niveau caché, mode turbo

Cyril Goulenok (Bailly)

Le « Mortal qu'on bat » de la Jaguar a lui aussi ses codes !

Niveau caché : commencez une partie à deux. À l'écran de sélection des persos, pressez simultanément sur les deux manettes : * pour jouer dans le palace caché, ou # pour jouer dans le métro. Mode Turbo : à l'écran titre, pressez les touches **1 + 5 + 9** (vous entendrez « Fight ! »). Allez ensuite au menu principal et descendez le curseur. L'option Speed apparaît.



Codes Action Replay

09, puis 0A
 Stage 2 : de 0B à 0F,
 puis de 10 à 15
 Stage 3 : de 16 à 19,
 puis de 1A à 1F
 Stage 4 : de 20 à 2B
 Stage 5 : 29, puis de
 2A à 2C
 Stage 6 : de 2D à 2F,
 puis de 30 à 31
 Étapes bonus :
 Jet Roller Pipeline : 33
 Grab Shooting : 34
 Cloud Jumping : 35
 Anti-gravity Maze : 36
 Jumping Flower : 37
 Miracle Maze : 38
 Basket-ball : 39
 Balloon Blow up : 3A
 Gagap's Body : 3B
 Kuu's Body : 3C
 Flycatch's Body : 3D
 Pafpaf's Body : 3E
 Lipworm's Body : 3F
 Demo Opening 1 et 2 :
 40 et 46
 Demo : 5F
 Option Demo : 56
 Ending 1, 2, 3, 4 : 41 ;
 57 ; 42 ; 47
 Stage Connect : 4E
 Stage Connect 1 : 43
 Stage Connect 2 : 44
 Stage Connect 3 : 4A
 Stage Connect 4 : 4B
 Stage Clear : 45
 Title : 48
 Option Mode : 49
 Drool is Back ! : 4C
 Replay select : 4D
 Sky High : 51
 Heart : 52
 Lunar Pyramid : 53
 Comet Empire : 54
 Into the Comet : 61
 Stage Start : 58
 Stage Start 1 : 59
 Stages Start 2 à 5 : de
 5A à 5D
 See You again : 5E
 Crab Warp : 60
 BC Kid's results : 62
 This game is not : 63
 (Léon, Beaucaire)

Earthworm Jim Special Edition

Mega-CD

Changer de niveau,
vies à volonté,
postiches, etc.

Bubu

Cette version du ver de terre le plus space est sortie beaucoup plus tard sur Mega-CD, et les codes ne sont pas les mêmes (sacré Perry !). Alors les voici.

- Monter d'un niveau : B, B, A, C, A + B, A + B, A + B, A + B.
- Fin du jeu : A + C, A + C, A + C, A, B, C, B, A.

- Invincibilité : A + B, A + B, C, A, droite, droite, gauche, droite.
- Vies supplémentaires : A + haut, B, A, C, A, A, C, B.
- Remplir la jauge d'énergie : A + C, B, B, C, C, C, A, B.
- Munitions : A + C, A, B, B, C, A, C, C.
- Déplacer une caméra virtuelle sur le décor : A + B, C, C, C, A, B, B, B.
- Bouche à la Mick Jagger :

- B, B, A, A, A, A, B, C.
- Grosses lunettes : A, B, A, A, A, A, B, C.
- Antennes de Martien : B, C, A, A, A, A, B, C.



Rayman

Saturn

Vies, continues

Dédé, Magic Sam

Avec ces codes, à vous de choisir si vous trichez un peu, beaucoup, passionnément, à la folie ou... pas beaucoup ! Il faut mettre le jeu en pause, puis la retirer après avoir réalisé la manipulation.

- 5 vies : B, X, B, Z, L + R +

bas + B.

- 20 vies : A, droite + B, gauche + bas + R, Y + C + Z.
 - 99 vies : haut, X + B + Z, L, R, L, R, haut + Y.
 - 10 continues : gauche, A + C, Z + L + R, X + Z + haut. Le résultat est visible à l'écran des continues. Attention, le code marche quand il veut !
- Remonter les points de vie :

R, bas, gauche, haut, droite,
C + B, R + L.

ALEXANDRA STEIBLE

DESIGN :

MICHEL ANCEL
SERGE MASCOET

WITH

BRUNO BOUVRET
SACHA GENTILHOMME
MICHAEL GUEZ
CHRISTOPHE THIBAUT



Rayman

Jaguar

Vies, pouvoirs, casse-briques, générique

Dédé



Rayman (frapper, courir, voler...) : 1, 3, 5, 7, 9. Commencez une partie.

• Ray-breakout (casse-briques avec Rayman) : 1, 3, 6, 4.

• Générique de fin (pour faire plaisir aux concepteurs du jeu) : 2, 5, 5, 2.

Les manipulations s'effectuent pendant le dessin animé d'intro présentant Rayman. Appuyez sur les touches suivantes :

• 50 vies : 5, 1, 5, 2, 5, 3. Commencez une partie.

• Avoir d'emblée toutes les aptitudes de



Demolition Man

3DO

Debug Mode

Antonio Bandedémas (Toulouse)



changeant de code, vous pourrez obtenir diverses choses : LSTNG#BTH pour le sound test par exemple. Il y en a d'autres pour les options, tirer sur l'équipe de développement (sic), voir les logos du jeu (re-sic !), etc.

Pendant le jeu, mettez la pause, puis tapez : L, A, haut, bas, R, haut. Vous vous retrouvez devant le code : #PWR. Si vous maintenez le bouton B, vous pourrez monter ou descendre d'un niveau. Relâchez B pour commencer. En



Wrestlemania

PlayStation

Énergie, temps

Bubu



• Coups ultra puissants : X, triangle, L2, bas.

• Coups deux fois moins puissants : X, triangle L2, droite.

Couper le chrono : X, triangle, R2, gauche.

Les codes suivants doivent être effectués à l'occasion d'une pause (mais non Didou, je n'ai pas dit pendant la pause déjeuner !).

• Invincibilité : X, triangle, R2, haut.



Mots de passe

Doom (PSX)

Avec ces codes, vous aurez quasiment tout les temps, énergie, armure, armes et munitions au maximum, ou presque.

• Doom 1 :

2 : CRI3WDD3DB

3 : 3JJCMK8W64

4 : 03LTJOY102

5 : H33!HFTHK

6 : 04MSKZX9Z1

7 : YTTLCXXLXY

8 : 095MBY04YW

9 : 7KKBLD7V53

10 : FM4217G5GJ

11 : H!13WDGLDB

12 : 07QPDW26WY

14 : RBR4G!DLN

16 : 548C7DFWYX

17 : JOC89DZPQS

18 : JGB9CTONRT

19 : 9QLTKRO102

21 : 9!61FHVQJG

22 : 33QHFTT6WY

23 : VBGQPJ1Y46

24 : ZYKTLW7V53

25 : 0DJSM4HW64

26 : L55YPTCRKH

27 : ZDJSMVRW64

28 : 1YKTX4QV53

30 : DJX07Q4HTR

• Doom 2 :

31 : COW!IQNJQS

32 : VMI3V1D3DB

33 : W394W2DMFC

34 : ZQ58ZKJRKH

35 : Z758ZKJ8KH

36 : 5C2V3DQBNL

37 : NCKBLX7V53

38 : 1Q580FCRKH

39 : HTMSKZZ9Z1

40 : W558ZKCRKH

41 : C5NRG2W820

42 : WT670J5BJG

43 : DQLTJ1Y102

44 : 2N94VFFMFC

45 : CQLTJOY102

46 : WR492GD5GJ

54 : 7L3!266DJK

56 (secret) :

3P67ZNBQJG

Mots de passe

57 : JCGDNFL555
59 : JCGDNFL556
(Magic Sam)

Marsupilami (MD)

Les Alpes : CATG
Chantier : NKEM
Les docks : YKRZ
Le parc d'attraction : GWQB
La Palombe : RPMJ
Les Chahutas : PNNX
La jungle : USYH

Judge Dredd (SN)

YVVP ; QBGB ; VFPP ;
CPRY ; FCWZ ; RLFJ ;
TDYT ; YYRX ; CRQF ;
QBTY ; VMTB ; XCV
(Filou, Beaucaire)

Flinstones (SN)

• Niveaux :
Bedrock : BETTY PICKS
BLUE RIBS
Jungle : BAM BAM
MAKES SMALL ROCKS
Volcanic : CLIFF HIDES
HOT JUICE
Machine : ORANGU-
TAN DRAWS HAIRY
FRUIT
Séquence de fin :
HOAGI TAKES COLD
TREES
• Cheats :
Changer de niveau :
BARNEY GRABS BLUE
TREES (commencez
une partie ; faites
pause, puis appuyez
sur X pour changer de
niveau, ou B pour arrê-
ter la partie)
Invincibilité : MS STONE
MAKES WEIRD JELLY
Voler : PEARL KICKS
EVIL EGGS (appuyez
sur Select)
(Magic Sam)

Killer Instinct

Super Nintendo

Complément
au dossier du PO 57

Bubu, Sovann

- 3^e No Mercy de Riptor : (à faire à une distance de deux persos entre les joueurs) **avant, avant, arrière + pied fort.**
- 2nd No Mercy d'Orchid : (à faire près de l'adversaire) **bas, avant, arrière + pied faible** (matez donc la transformation !). Si vous appuyez ensuite



- sur le **pied fort**, Orchid sautera dessus !
- Pour transformer Spinal en son adversaire et lui expédier un combo automatique, enchaînez très vite un Bone Shaker avec la téléportation, soit : **avant, avant, coup de point moyen; bas, bas, coup de point moyen.**
 - Humiliation de Chief

- Coups spéciaux d'Eyedol :
Lava Basement : **bas, pied fort.**
Énergie Stomp : **arrière + poing moyen.**
Fireball : **bas, diag avant-bas, avant + poing moyen ou fort.**
Triple Fireball : **arrière, poing moyen, bas, diag avant-bas, avant + poing fort.**
Charge : **arrière, avant + poing faible.**
Turbo Horn Charge : **arrière, poing moyen, avant + poing faible.**
Club Swing : **arrière, avant + poing fort.**
Forward Leaping Mace : **arrière, avant + pied faible.**
Backward Leap Mace : **arrière, avant + pied fort.**
Upward Leaping Mace : **charge, arrière, avant + pied moyen.**

Thunder : **bas, bas, bas, avant, pied faible** (un à quatre persos de distance).
• Humiliation de Glacius : **avant, avant, arrière, pied faible** (de un à quatre persos de distance).
• Humiliation de Riptor : **bas, bas, avant, avant, poing fort** (de un à quatre persos de distance).

NOTE DE BUBU

Ce mois-ci encore, je fais la grève des plans des lecteurs, tant que mes revendications (beauté, utilité, nouveauté) ne seront pas satisfaites. C'est domma-

ge, car je vois bien que vous passez du temps à explorer les jeux. Mais il faut aussi passer du temps sur le plan pour mériter de gagner un jeu beau, inté-

ressant et nouveau. À vos crayons, et envoyez vos œuvres à : **Player One, Zoulis Plans des lecteurs, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex.**



EPROM A 1 AN ET VOUS PLEIN DE CADEAUX

SATURN

FIFA 96	369F
STREET FIGHTER 0	399F
VAMPIRE	399F
MYSTERIA	TEL
DEATH MASK	399F
VIRTUA FIGHTER II PAL	TEL
VIRTUA FIGHTER II JAP	399F
SEGA RALLY PAL	TEL
SEGA RALLY JAP	399F
SEGA RALLY USA	399F
X-MEN	399F

PERITEL RVB	99F
ADAPTATEUR UNIVERSEL	169F
MANETTE	169F
MANETTE INFRAROUGE	299F
VOLANT	439F

GOLDEN AXE THE DUEL	299F
CLOCKWORK KNIGHT	199F
CONSOLE + 1 JEU	2590F
CONSOLE JAP + 1JEU	2790F
ET PLUS	

PLAYSTATION

STREET FIGHTER 0	499F
TOSHINDEN II	499F
SIDEWINDER	499F
FLOATING RUNNER	499F
DARKSTALKER	499F
NAMCO MUSEEM II	499F
KONAMI MUSEEM	499F
BIO HAZARD	499F
ACTUA SOCCER	359F
TWO TENKAKKU	499F

CABLE PERITEL	169F
CABLE LINK	149F
MANETTE	169F
MANETTE INFRAROUGE	299F
ADAPTATEUR	TEL
MEMORY CARD	169F

GUNDAM	249F
ARK THE LAD	249F
VICTORY ZONE	249F
CONSOLE	2099F
CONSOLE JAP	2390F
ET PLUS	

NEO GEO

3 COUNT BOUT	149F
AGGRESSORS OF D.C	149F
BASEBALL STARS	149F
CROSSED SWORDS	149F
FATAL FURY II	149F
GALAXY FIGHT	149F
KARNOV'S REVENGE	149F
SPIN MASTER	149F
SUPER SIDEKICKS	149F
WORLD HEROES	149F

CD AGGRESSORS OF D.C	149F
CD ART OF FIGHTING	149F
CD BASEBALL	149F
CD BURNING FIGHT	149F
CD CYBER LIP	149F
CD FATAL FURY	149F
CD GOST PILOT	149F
CD KING OF FIGHTER	149F
CD NAM 1975	149F
CD PULSTAR	149F
CD SAMOURAI SHODOWN	149F
CD STREET HOOP	149F
CD SUPER SIDE KICKS	149F
CD WORLD HEROES	149F
CONSOLE CD + 6 JEUX	2590F

NEC

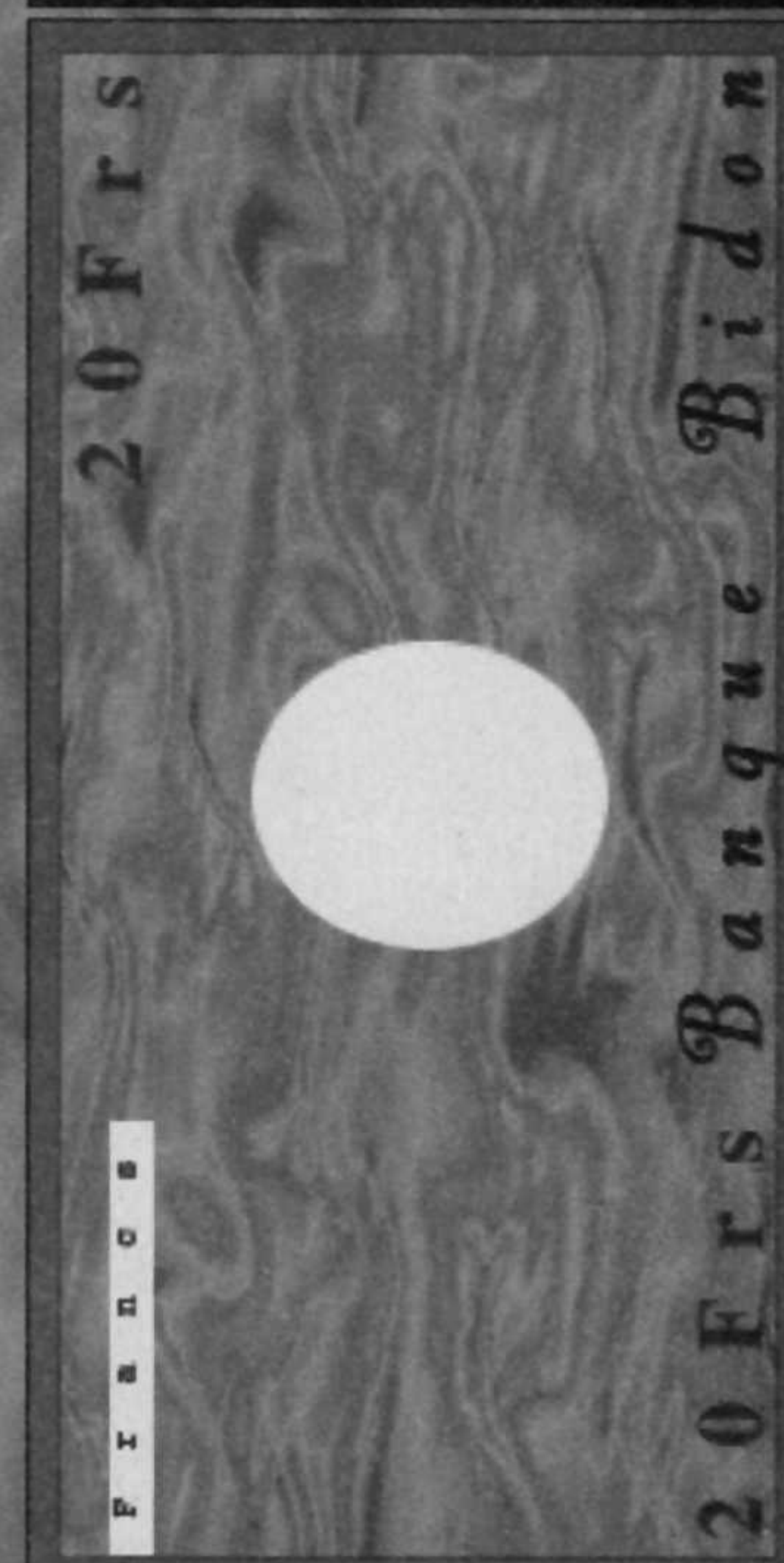
ART OF FIGHTING	99 F
BOMBER MAN	69 F
CLOUD MASTER	69 F
DARIUS PLUS	69 F
FATAL FURY	99 F
GOMOLA SPEED	69 F
L-DIS	69 F
NINJA GAIDEN	69 F
PARASOL STAR	99 F
POWER SPORTS	129F
RABIO LEPUS	69 F
ROAD SPIRIT	69 F
SALAMANDER	79 F
1941	99 F
SOLDIER BLADE	99 F
TATSUJIN	69 F
TOYSHOP BOYS	69 F

ARCADE CARD PRO	299F
ARCADE CARD DUO	229F
MANETTE	49 F

3 D O

CORPSE KILLER	149F
FIFA	149F
GEX	149F
HELL	149F
IMMERCENARY	149F
MYST	149F
QUARANTINE	149F
REBEL ASSAULT	149F
RETURN FIRE	149F
RISE OF THE ROBOT	149F
STAR BLADE	149F
STATION INVASION	149F
SYNDICATE	149F
THEME PARK	149F
VIRTUOSO	149F
WHO SHOT JOHNY	149F
WING COMMANDER	149F
PAATANK	149F
JURASSIC PARK	149F
CONSOLE + 4 JEUX	2290F
ET PLUS	

Bon de réduction



valable pour plus de 500 Frs d'achat

EPROM , 7 Rue Gay Lussac , 75005 Paris

☎ : 4 6 - 3 4 - 2 4 - 1 6

VIRTUA FIGHTER 2

Virtua Fighter 2 est un jeu d'une richesse ahurissante, et vous faire découvrir toutes ses subtilités au travers d'un dossier apparaissait comme une évidence. Ce dernier est découpé en deux parties : nous vous présentons cinq personnages dans ce numéro, les cinq autres vous attendent le mois prochain. Ne tempêtez pas si votre combattant préféré ne fait pas partie de la première fournée, et dites-vous, en sage, que la patience est une vertu qui se cultive...

LAU CHAN



Vainqueur du premier tournoi, Lau revient plus énergique et déterminé que jamais. Ses enchaînements de coups de poing, meurtriers, font de lui le roi du « Ring Out » et des corrections sévères. Un quinquagénaire dans la force de l'âge.

ABRÉVIATIONS UTILISÉES :

P (punch) = Poing.
K (kick) = Pied.
G (Guard) = défense.
PK = Poing puis pied.
P + K = Poing plus pied en même temps.
Flèche blanche = direction indiquée sans la maintenir.
Flèche noire = direction indiquée en la maintenant quelques secondes.

NB : tous les enchaînements présentés ici ont été effectués en version 2.1.

Coups de base

- 1- Chuusui : P
- 2- Sôchuken : ◁ P
- 3- Katsumentan : K
- 4- Sensaitai : ◁ K
- 5- Senchuutai : ▷ K

Coups retournés

(de dos par rapport à l'adversaire)

- 6- Haichuuen A : P
- Haichuuen B : ▷ P (ou ◁ P)
- 7- Hairenhakushô : ◁ P
- 8- Haichuutai A : K
- Haichuutai B : ▷ K (ou ◁ K)
- 9- Zakatôtai : ◁ K

Pour frapper un adversaire au sol

- 10- Tôshuugeki : ▷ K
- 11- Kosôraishuu : ▷ P
- 12- Kosôrenshuu : ▷ P

Coups lors d'un petit saut

- 13- Tôkuushashi : P (début du saut)

- 14- Tôkuuchuuen : P (mouvement ascendant)

- 15- Rekkakosenkyaku : K (début du saut)

- 16- Hishitai : K (mouvement ascendant)

- 17- Tenshinsôtai : K (mouvement descendant)

- 18- Tôkuukosenkyaku : ▷ K

- 19- Kuukokyaku : ▷ K + G

Coups lors d'un grand saut

- 20- Tôrakusôsuishô : ▷ P (mouvement ascendant)

- 21- Hishuutai : K (début du saut)

- 22- Hôkuusôtai : ▷ K (mouvement descendant)

- 23- Tôkuutankyaku : K (mouvement ascendant)

- 24- Tôkuufujinkyaku : K (mouvement descendant)

- 25- Kokyakuhaishô : ▷ K (mouvement ascendant)

Coups techniques

- 26- Chuugeki : ▷ P

- 27- Shakashô : ▷ P

- 28- Shajoshô : ▷ P

- 29- Junbochuuchô : ▷ ▷ P

- 30- Honshinchuugeki : ▷ P

- 31- Taitôrisenkyaku : K (en se relevant)

- 32- Sokochuukyaku : ▷ K

- 33- Kokyakuhaiten : ▷ K

- 34- Chisôtai : ▷ ▷ K

- 35- Senpuuga : K + G

- 36- Ensenshuu : ◁ K + G

- 37- Renkensenpuuga : P, K + G

- 38- Renken'ensenshuu : P, ◁ K + G

Projections

- 39- Kenshatôraku : P + G

- 40- Ryuushasenten : ▷ P

- 41- Tenshinshinshô : ▷ ▷ P

Déséquilibre

- 42- Ryuushukatô : ▷ ◁ P + G



ENCHAÎNEMENTS

Enchaînement 1 ◀ ▶ P - PPP ▶ K



Enchaînement 2

◀ K PPP ▶ K



Enchaînement 3

◀ ▶ P+G

◀ K+G ▶ P



Combo Lau 4 ◀ P - ▶ K - ▶ K - K (en se relevant)

Attention, cette suite de coups ne constitue pas un enchaînement. Elle permet cependant de casser alternativement gardes basse et haute, et de déstabiliser l'adversaire.



Honshinchuugeki (coup 30)

LES PROJECTIONS

Kenshatôraku (coup 39)



Ryuushasenten (coup 40)



Tenshinshain-shô (coup 41)



« Warawaseru wa ! »*

* (Tu me fais bien rire !)



PAÏ CHAN



Digne fille de Lau, Paï possède des qualités de combattante similaires. Empruntant à Akira un système plus simple de contres, elle peut surprendre le plus puissant des lutteurs en le retournant d'un simple mouvement de poignet. Impressionnant.

Coups de base

- 1- Chuuken : P
- 2- Sôchuuken : ◁ P
- 3- Kôshuutai : K
- 4- Sensaitai : ◁ K
- 5- Senchuutai : ▷ K

Coups retournés

(de dos par rapport à l'adversaire)

- 6- Haihôsui A : P
- Haihôsui B : ▷ P (ou ◁ P)
- 7- Hairenhôsui : ◁ P
- 8- Haichûtai : K
- 9- Zakatôtai A : ◁ K
- Zakatôtai B : ▷ K (ou ◁ K)

Pour frapper un adversaire au sol

- 10- Raiinshôda : ▷ P
- 11- Enshuuraigeki : ▷ P
- 12- Enshuukôraigeki : ▲ P

Coups lors d'un petit saut

- 13- Tôkuusôshô : P (début du saut)
- 14- Tôdankensui : P (mouvement ascendant)
- 15- Hientankyaku : ▷ K
- 16- Hienrekkyaku : ▷ K K
- 17- Hishitai : K (mouvement ascendant)
- 18- Sokushuutai : K (mouvement descendant)

Coups lors d'un grand saut

- 19- Rakugekisôken : ▷ P (mouvement ascendant)
- 20- Hientôkyaku : K (début du saut)
- 21- Hienyôshô : ▷ K (mouvement ascendant)
- 22- Hienkaikyaku : K (mouvement ascendant)
- 23- Hishôfujinkyaku : K (mouvement descendant)



Enshuuraigeki (coup 11)

Coups techniques

- 24- Enhaishô : ▷ K (mouvement ascendant)
- 25- Haishinchuugen : ▷ P
- 26- Senchuuken : ▷ P
- 27- Rikensui : ▷ P
- 28- Sokuchukyaku : ▷ K
- 29- Kôtankyaku : ▷ K
- 30- Taitôrisenkyaku : K (en se relevant)
- 31- Haitenkyaku : ▷ K
- 32- Enjinsenpuukyaku : ▷ K + G
- 33- Senpuuga : K + G
- 34- Ensenshuu : ◁ K + G
- 35- Renkensenpuuga : P, K + G
- 36- Renken'ensenshuu P, ◁ K + G

Projections

- 37- Tenshinsôtô : P + G
- 38- Senpuuenjin : ▷ ▷ P
- 39- Tenchitôraku : ▷ ◁ P
- 40- Tôshin'inshô : ▷ ▷ P + K

Déséquilibres

- 41- Seienkatô : ▷ ◁ P + G
- 42- Enfuurishô : ▷ P + K + G (sur un adversaire baissé)

Contres

- 43- Ensenhairyuu : ▷ P (contre un coup de poing ou coup de pied haut)
- 44- Ensenhairyuu B : ▷ P (contre un coup de poing ou coup de pied moyen)



Hienyôshô (coup 21)

LES PROJECTIONS

Tenshinsôtô (coup 37)



Senpuuenjin (coup 38)



Tenchitôraku (coup 39)



Tôshin'inshô (coup 40)



ENCHAÎNEMENTS

Enchaînement 1 (sur un adversaire baissé) .△K - PPP▽K



Enchaînement 2
(sur un adversaire baissé):

△K - △P -
▽KK - △P



Enchaînement 3

△▽P+G -
PPP ▽K



Enchaînement 4

(sur un adversaire baissé):

▽P+K+G -
▽KK



LES CONTRES

Ensenhairyuu
(coup 43).
Contre un coup de poing haut.



Ensenhairyuu B
(coup 44).
Contre un coup de pied moyen.



« Sono teido no waza de, watashi ni kateru to omoteru no? »*

* (Pensais-tu me vaincre avec des techniques de ce niveau ?)

AKIRA YUKI



Akira est sans doute le personnage de Virtua Fighter le plus difficile à maîtriser. Ses techniques de déséquilibre et de contre-attaque sont inédites, mais les placer en combat se révèle extrêmement difficile. À réserver aux experts.

Coups de base

- 1- Chuusui : P
- 2- Hôsui : \downarrow P
- 3- Shôtai : K
- 4- Yôzentai : \downarrow K
- 5- Sokutai : \triangle K

Coups retournés

(de dos par rapport à l'adversaire)

- 6- Kenhaisui A : P
- Kenhaisui B : \triangle P (ou \downarrow P)
- 7- Hairakuheki : \downarrow P
- 8- Haitai : K
- 9- Haishitsutai : \downarrow K
- 10- Chisentai : \triangle K (ou \downarrow K)

Pour frapper un adversaire au sol

- 11- Sôkahô : \triangle P
- 12- Gekihôsui : \triangle P

Coups lors d'un petit saut

- 13- Rakuhasasui : P (début saut)
- 14- Rakuhosui : P (mouvement



Bonken (coup 33)

ascendant)

- 15- Chôshitai : K (mouvement ascendant)
- 16- Shitai : K (mouvement descendant)

Coups lors d'un grand saut

- 17- Rakugekisôsui : \triangle P (mouvement ascendant)
- 18- Tôkyaku : K (début du saut)
- 19- Hidantai : \triangle K (mouvement ascendant)
- 20- Rakuhotai : K (mouvement ascendant)
- 21- Fujintai : K (mouvement descendant)
- 22- Fuhmontôkai : \triangle K (mouvement ascendant)

Coups techniques

- 23- Jôhochôchuu : \triangle P
- 24- Rimonchôchuu : \triangle \triangle P
- 25- Yakuhôchôchuu : \triangle \triangle \triangle P
- 26- Yôhô : \triangle \triangle P
- 27- Môkokôhazan : \downarrow \triangle P
- 28- Byakkosôshôda : \downarrow \triangle \triangle P
- 29- Doppochôshitsu : K + G G
- 30- Migitankyaku : \triangle \triangle K
- 31- Renkantai : \triangle \triangle K K
- 32- Tetsuzankô : \triangle \triangle \triangle P + K
- 33- Bonken : P + K + G
- 34- Hachimonkaida : P P
- 35- Kansuitai : P K

Projections

- 36- Tôshinsôtai : P + G
- 37- Shin'iha : \triangle \triangle P
- 38- Yôshisenrin : \triangle \triangle P + K
- 39- Daidenhôsui : \triangle \triangle \triangle P + K

Déséquilibres

- 40- Kaiko : \triangle P + G
- 41- Honko : \triangle P + G
- 42- Gekihohonko : \downarrow P + G
- 43- Shinporiko : \triangle P + G

- 44- Junhohonko : \triangle \downarrow P + G

Contre-attaques

- 45- Gaimonchôchuu : G \triangle P (contre un coup de poing ou coup de pied haut)
- 46- Haihorichû : G \triangle P (contre un coup de poing ou coup de pied moyen)
- 47- Sôhakushu : G \downarrow P (contre coup de poing ou coup de pied bas)

LES DÉSÉQUILIBRES

Kaiko (coup 40)
Déséquilibre arrière.



Honko (coup 41)
Déséquilibre sur le côté.



Shinporiko (coup 43)
Déséquilibre avant.



Junhohonko (coup 44)
Déséquilibre complet.



LES PROJECTIONS

Tôshinsôtai (coup 36)



Shin'iha (coup 37)



Yôshisenrin (coup 38)



Daidenhôsui (coup 39)



ENCHAÎNEMENTS

Enchaînement 1 (sur un adversaire en garde basse) : ▷ ▷P - PK



Enchaînement 2 ◁ ▷P+G - ▷ ▷K - ◁ ▷ ▷P+K



Enchaînement 3 P+K+G - ◁ ▷P+K - ◁ P (ou ▷P)



LES CONTRE-ATTAQUES

Sôhakushu (coup 47)
Contre un coup de pied bas.



Haihorichû (coup 46)
Contre un coup de pied moyen.



Gaimonchôchuu
(coup 45)
Contre un coup
de poing haut.



Congratulations!

« Motto tsuyoi yatsu to tatakaitai »*

**(J'aimerais me battre contre des adversaires plus forts)*

KAGE-MARU



Aussi mystérieux que redoutable, Kage-Maru possède de nombreuses techniques de feinte extrêmement efficaces (roulades, coups retournés...). De plus, sa projection « Koenraku » permet de très nombreux enchaînements. Un killer.

Coups de base

- 1- Danken : P
- 2- Jizuridan : ▽ P
- 3- Tsukikachigeri : K
- 4- Surigeri : ▽ K
- 5- Nakageri : ◁ K

Coups portés en se retournant

- 6- Rakujinkaeri : ◁ ◁ P
- 7- Yôjinkaeri : ◁ ◁ P + G
- 8- Uratsumujikeri : ◁ ◁ K
- 9- Ryuubisen : ◁ ◁ K + G

Coups retournés

(de dos par rapport à l'adversaire)

- 10- Uraha A : P
- Uraha B : ▷ P (ou ▼ P)

- 11- Urarendan : ▽ P
- 12- Gyakugeri A : K
- Gyakugeri B : ▷ K (ou ▼ K)
- 13- Hangetsugeri : ▽ K
- 14- Hairyuusô : ◁ K

Pour frapper un adversaire au sol

- 15- Kakato otoshi : ◁ K
- 16- Hiendan : ◁ P (près de l'adversaire)
- 17- Asuka : ◁ P (à mi-distance)
- 18- Hishôgeki : ◁ P (loin de l'adversaire)

Coups lors d'un petit saut

- 19- Shutô : P (début du saut)
- 20- Tobiseiken : P (mouvement

- ascendant)
- 21- Tobimaegeri : K (début du saut)
- 22- Tsukikakatogeri : K (mouvement ascendant)
- 23- Jitsumuji : K (mouvement descendant)

Coups lors d'un grand saut

- 24- Rakuyô : ▷ P (mouvement ascendant)
- 25- Hishôgeri : K (début du saut)
- 26- Kuhadan : ▷ K (mouvement ascendant)
- 27- Marutageri : K (mouvement ascendant)
- 28- Tobikakatogeri : K (mouvement descendant)
- 29- Kaiten enzuigeri : ◁ K (mouvement ascendant)
- 30- Rakuyôsenpuudan (éloigné de l'adversaire) : K

Coups techniques

- 31- Hijiuchi : ▷ P
- 32- Sokudan : ▷ P
- 33- Senpuugeri : ▷ K
- 34- Fushinhizageri : ▼ ▷ K
- 35- Shibashiri : ◁ ▷ K
- 36- Ryuueikyaku : ▷ ▷ K
- 37- Hagaryuu : ▷ ▷ K + G
- 38- Rairyuuishôkyaku : ▷ ▷ P + K + G
- 39- Rakusenjin : ▼ ▷ P + K
- 40- Rakusenjinkaeshi : ▼ ▷ P + K, P + K
- 41- Risenjin : ◁ ▷ P + K
- 42- Risenjinkaeshi : ◁ ▷ P + K, P + K
- 43- Fuusenjin : ▽ P + K

- 44- Fuusenjinkaeshi : ▽ P + K, P + K
- 45- Suishageri : ▷ K + G
- 46- Tsumujigeri : ▽ K + G
- 47- Genyôgauche : ◁ K + G
- 48- Backflip : G ◁
- 49- Roulade avant :

- ◁ ▷ ▽ ◁ ▷
- 50- Roulade arrière :
- ◁ ◁ ▽ ▷ ◁
- 51- Kaitenshizurikyaku :
- ▷ ▷ ▽ ◁ ▷ K
- 52- Kitenshizurikyaku :
- ▷ ◁ ▽ ▷ ◁ K
- 53- Roulade avant supplémentaire (après roulade avant ou arrière) : ◁ ▷ ▽ ◁ ▷ P
- 54- Retour roulade arrière (après roulade avant) :
- ▷ ◁ ▽ ▷ ◁ P
- 55- Kaitenshizurikyaku après roulade : ◁ ▷ ▽ ◁ ▽ K
- 56- Kôtenshizurikyaku après roulade : ▷ ◁ ▽ ▷ ◁ K
- 57- Rairyuuishôkyaku (après roulade avant ou arrière) :
- ◁ ▷ ▽ ◁ ▷ P + K + G
- 58- Shinsodan (après double roulade avant ou arrière) :
- ◁ ▷ ▽ ◁ ▷ P

Projections

- 59- Taitô : P + G
- 60- Koenraku : ◁ P
- 61- Katanagasumi : P + K + G
- 62- Kagegasumi : ◁ ▷ P
- 63- Hauragasumi : P + G (sur un adversaire de dos)

Contre

- 64- Kotegaeshi : ▽ P (contre un coup de poing haut)



Retombées : Hiendan (coup 16), Asuka (coup 17) et Hishôgeki (coup 18). La façon de retomber change avec la distance.



Les différentes roulades de Kage lui permettent de feinter ses adversaires. Ici, par exemple, il commence une roulade arrière (coup 50) puis, immédiatement, revient vers l'avant en effectuant un Rairyuuishôkyaku (coup 57). Apprenez à maîtriser ces petits trucs, ils sont importants.



À la manière d'une Pai, Kage peut déstabiliser son adversaire avant de contre-attaquer.

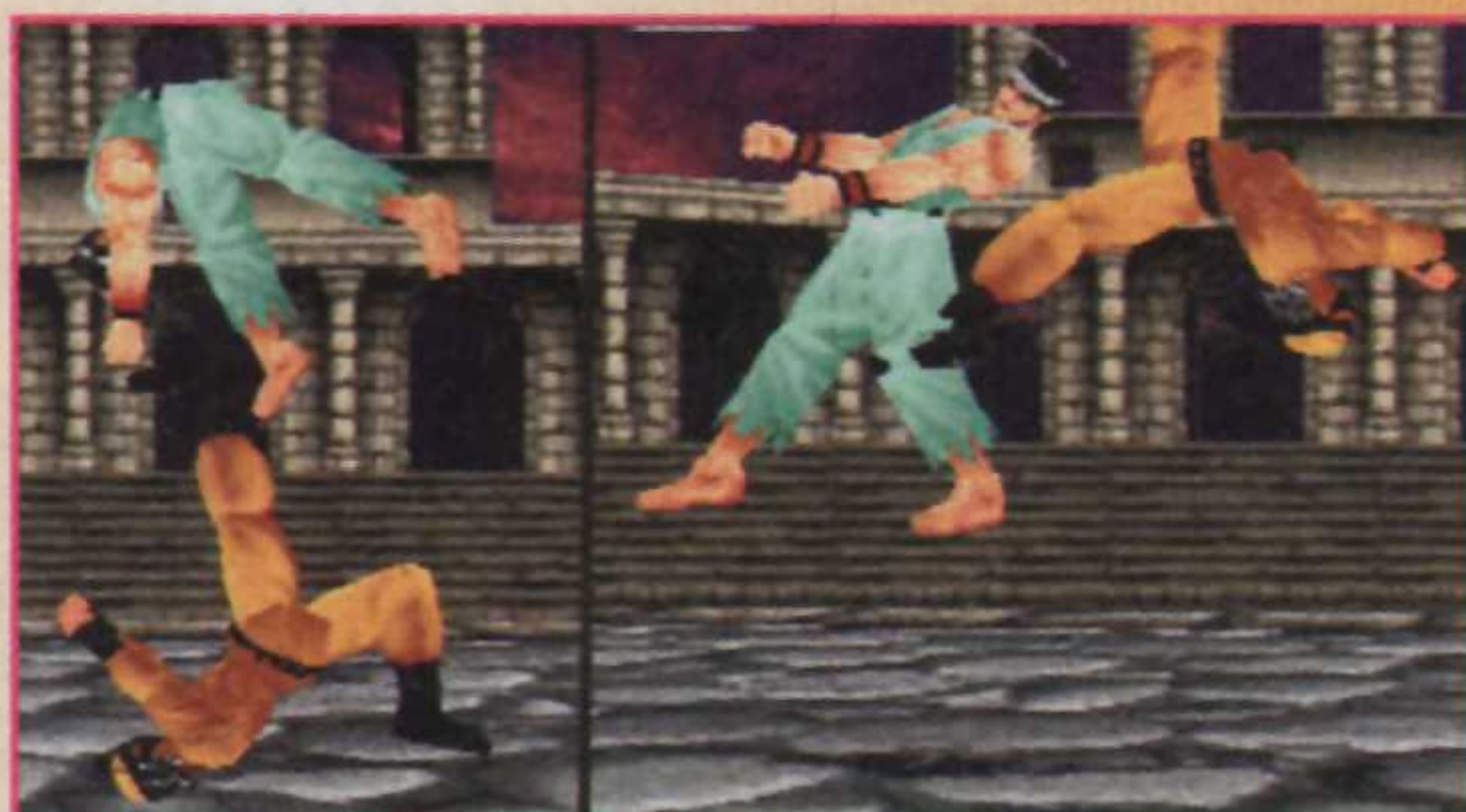
ENCHAÎNEMENTS

Enchaînement 1 ◀ P - PPPK



Enchaînement 2

◀ P - ▶ K+G



Enchaînement 3

◀ P - ▶ ▶
P+K+G



Enchaînement 4 ◀ P - PPP - ▶ ▶ K



Enchaînement 5 (sur un adversaire baissé) : ▶ K - ▶ P - ▶ ▶ K



Enchaînement 6 ▶ P - ▶ ▶ K - ▶ K



LES PROJECTIONS



Taitô (coup 59)

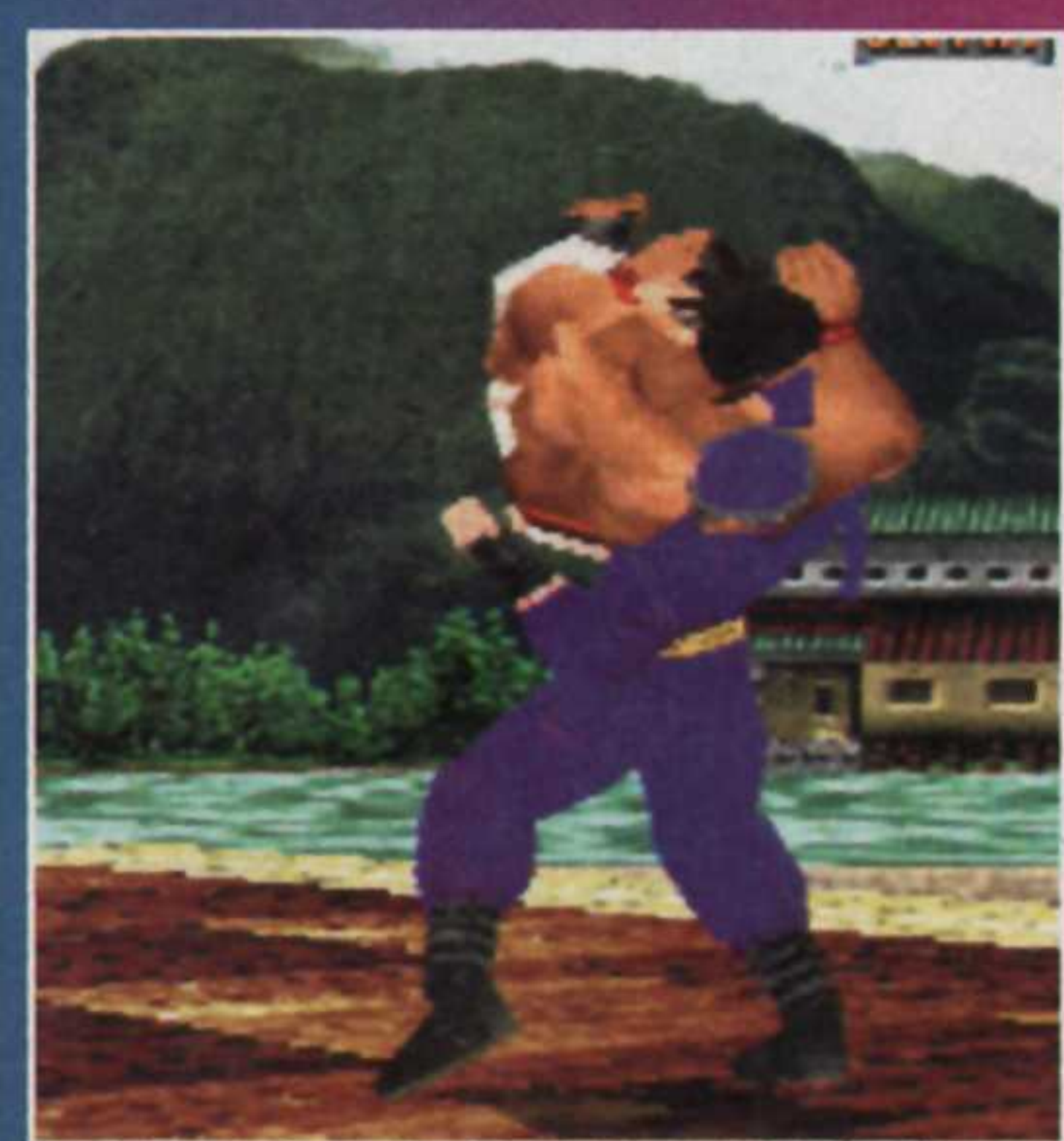
Katanagasumi (coup 61)



Koenraku (coup 60)



Hauragasumi (coup 63)



« Shugyo wa tarin »*

*(Tu manques d'entraînement)

SHUN DI



Fort de son expérience, Shun Di est un adepte de la technique de l'homme ivre. Ses mouvements désordonnés agacent prodigieusement ses adversaires et ses nombreuses esquives font de lui quelqu'un de proprement insaisissable.

Coups de base

- 1- Chôgeki : P
- Tenchôgeki (près de l'adversaire) : P
- Gyôshuchôgeki : \blacktriangleright P
- 2- Fukuchôgeki : \blacktriangledown P
- 3- Kôshuutai : K
- 4- Gyôsentai : \blacktriangledown K
- 5- Sokutankyaku : \blacktriangleleft K

Coups portés en se retournant

- 6- Chôgekihaiten : \blacktriangleleft \blacktriangleleft P
- 7- Asenkaikyaku : \blacktriangleleft \blacktriangleleft K

Coups retournés

(de dos par rapport à l'adversaire)

- 8- Haihanshō A : P
- Haihanshō B : \blacktriangleleft P (ou \blacktriangledown P)
- 9- Haikahanshō : \blacktriangledown P
- 10- Haisentai A : K
- Haisentai B : \blacktriangleleft K (ou \blacktriangledown K)
- 11- Teitôkyaku : \blacktriangledown K

Pour frapper un adversaire au sol

- 12- TENCHUURAKUKYAKU : \blacktriangleleft P
- 13- Tenchichuugeki : \blacktriangleup P

Coups lors d'un petit saut

- 14- Hitenhōgeki : \blacktriangledown P
- 15- Tôchihansōshō : P (début du saut)

- 16- Rakuhochōgeki : P (mouvement ascendant)
- 17- Senshi : \blacktriangledown K
- 18- Ryuubikyaku : K (début du saut)
- 19- Saikatai : K (mouvement ascendant)
- 20- Jigentai : K (mouvement descendant)

Coups lors d'un grand saut

- 21- Sōshōtōraku : \blacktriangleright P (mouvement ascendant)
- 22- Tôkikyaku : K (début du saut)
- 23- Sôtairakushuu : \blacktriangleright K (mouvement ascendant)
- 24- Kuuhitankyaku : K (mouvement ascendant)
- 25- Rakuhishōtai : K (mouvement descendant)
- 26- Haisôtairakushuu : \blacktriangleleft K (mouvement ascendant)

Coups techniques

- 27- Gyôinhaishu : \blacktriangleleft P
- 28- Getsugasaigeki : \blacktriangleup P
- 29- Isōgeki : \blacktriangleleft P
- 30- Rensaigakushu : \blacktriangleright P
- 31- Haisenchuu : \blacktriangleleft P
- 32- Chōwannyōken : \blacktriangledown \blacktriangleleft \blacktriangleright P
- 33- Gyôshintōtai : \blacktriangleleft K
- 34- Kôshuukatai : \blacktriangleleft K
- 35- Kôshuukatai puis sieste : \blacktriangleleft K G
- 36- Kôshuurentai : \blacktriangleleft K K
- 37- Kôshuurentai puis sieste :



Tôchihansōshō (coup 15)

- \blacktriangleleft K K G
- 38- Haitōrensenkyaku : \blacktriangleleft \blacktriangleleft K
- 39- Chuubusōtenkyaku : \blacktriangleleft \blacktriangleleft K
- 40- Honshinrensenkyaku : \blacktriangleleft K + G
- 41- Tanhichōgeki : K + G
- 42- Isōshu : K + G, P
- 43- Tôkyaku : \blacktriangledown K + G

- 44- Senpuusōtai : \blacktriangledown K + G (ou \blacktriangleleft K + G)
- 45- Zensensōtai : \blacktriangledown P + K
- 46- Renzensensōtai : \blacktriangledown P + K, K
- 47- Renkanzensensōtai : \blacktriangledown P + K, K K
- 48- Tenshinsōchuushō : P + K
- 49- Gekitensentai : P K
- 50- Rengeki : P P
- 51- Saishurenkangeki : P P P
- 52- Zabantetsu : \blacktriangledown \blacktriangledown
- 53- Saikeikyaku (après Zabantetsu) : K
- 54- Tentōritsu :

- \blacktriangleleft \blacktriangleleft
- \blacktriangledown \blacktriangleleft
- \blacktriangleleft
- 55- Tôshinrenkyaku (après Tentōritsu) : K

Esquives

- 56- Kôsokuzenhi : \blacktriangleleft G
- 57- Kôsokukôhi : \blacktriangleleft G
- 58- Kôsokukôfutsushu : \blacktriangleleft G P
- 59- Kôsokukôhisôshu : \blacktriangleleft G, P + K

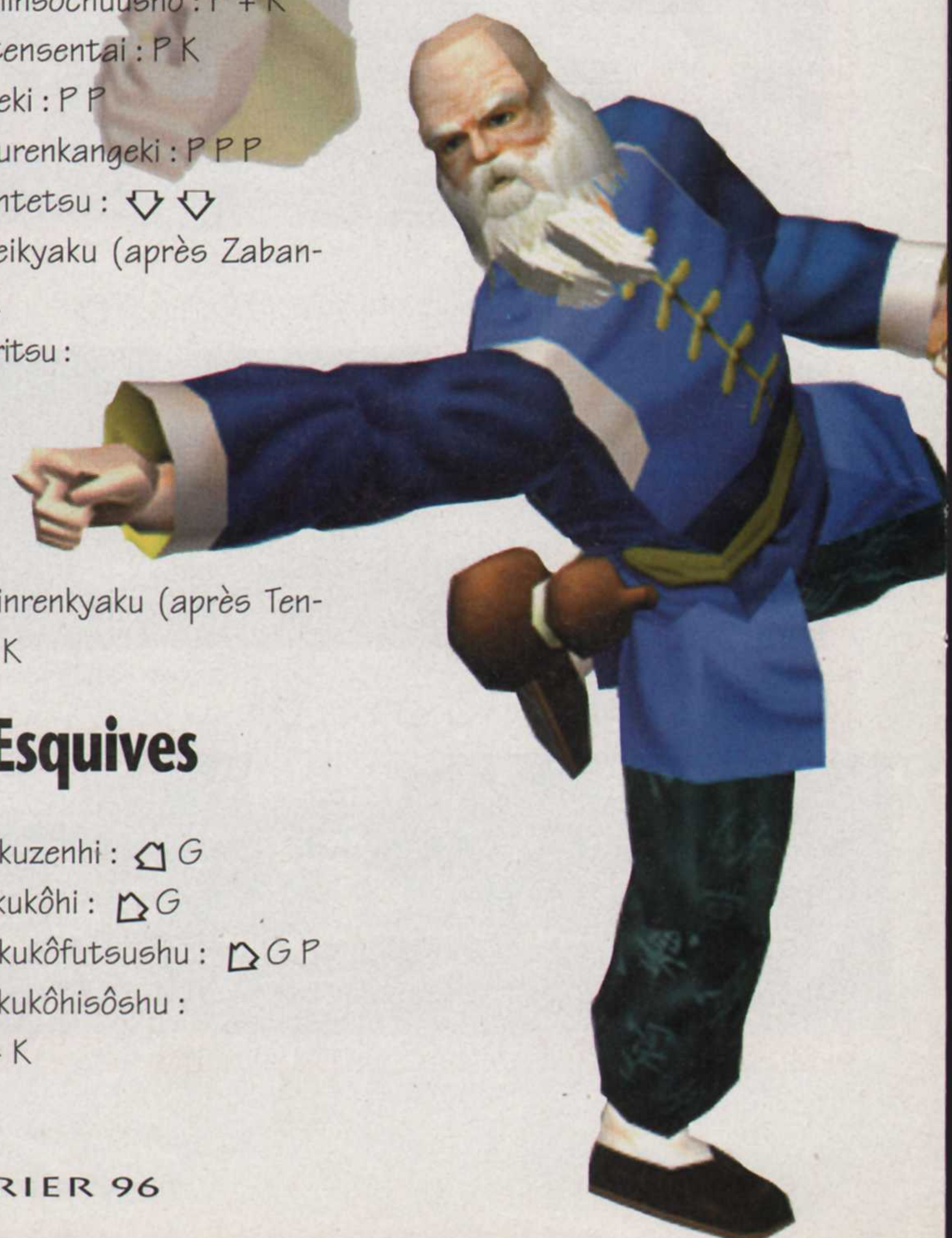


Vieux sages tranquilles Haisenchuu (coup 31) et Zabantetsu (coup 52)

- 60- Kôshinhi : \blacktriangleleft G
- 61- Kôshinhufutsushu : \blacktriangleleft G P

Projections

- 62- Suihotenshinchuu : P + G
- 63- Tôshuurichuu : P + K + G



ENCHAÎNEMENTS

Enchaînement 1 P - K - P



Enchaînement 2 K - P+K - P

Enchaînement 3 P - PK

LES PROJECTIONS

Suihotenshinchuu (coup 62)



Tôshuurichuu (coup 63)



LES ESQUIVES

Le Kôsokukôhisôshu (coup 59) se révèle particulièrement déroutant lorsqu'il est bien placé. Shun fait un pas de côté pour éviter le coup et contre-attaque immédiatement avec un double coup de poing. Impressionnant !



Avec son Kôshuurentai (coup 37), Shun Di ne tombe pas gratuitement par terre. Cette esquive grossière lui permet en effet d'éviter un coup adverse lorsque ses premiers coups de pieds ne passent pas. Surprenant !



« Hic »*

*(hoquet d'ivrogne assez explicite)



STRANGE DAYS LA TUERIE CYBER!

James Cameron, le réalisateur de Terminator 2, a écrit un thriller cyberpunk violent — Strange Days — pour Kathryn Bigelow, réalisatrice de Point Break.

Le film du moment ?

Los Angeles, en 1999... La dernière drogue à la mode est numérique. Les amateurs de défonce se ruinent à coup de CD clandestins et bizarres. Ces « clips » très particuliers entraînent leurs utilisateurs dans des trips où ils peuvent satisfaire toutes leurs pulsions, et expérimenter toutes sortes de sensations inédites. Principal dealer de cette dope élec-

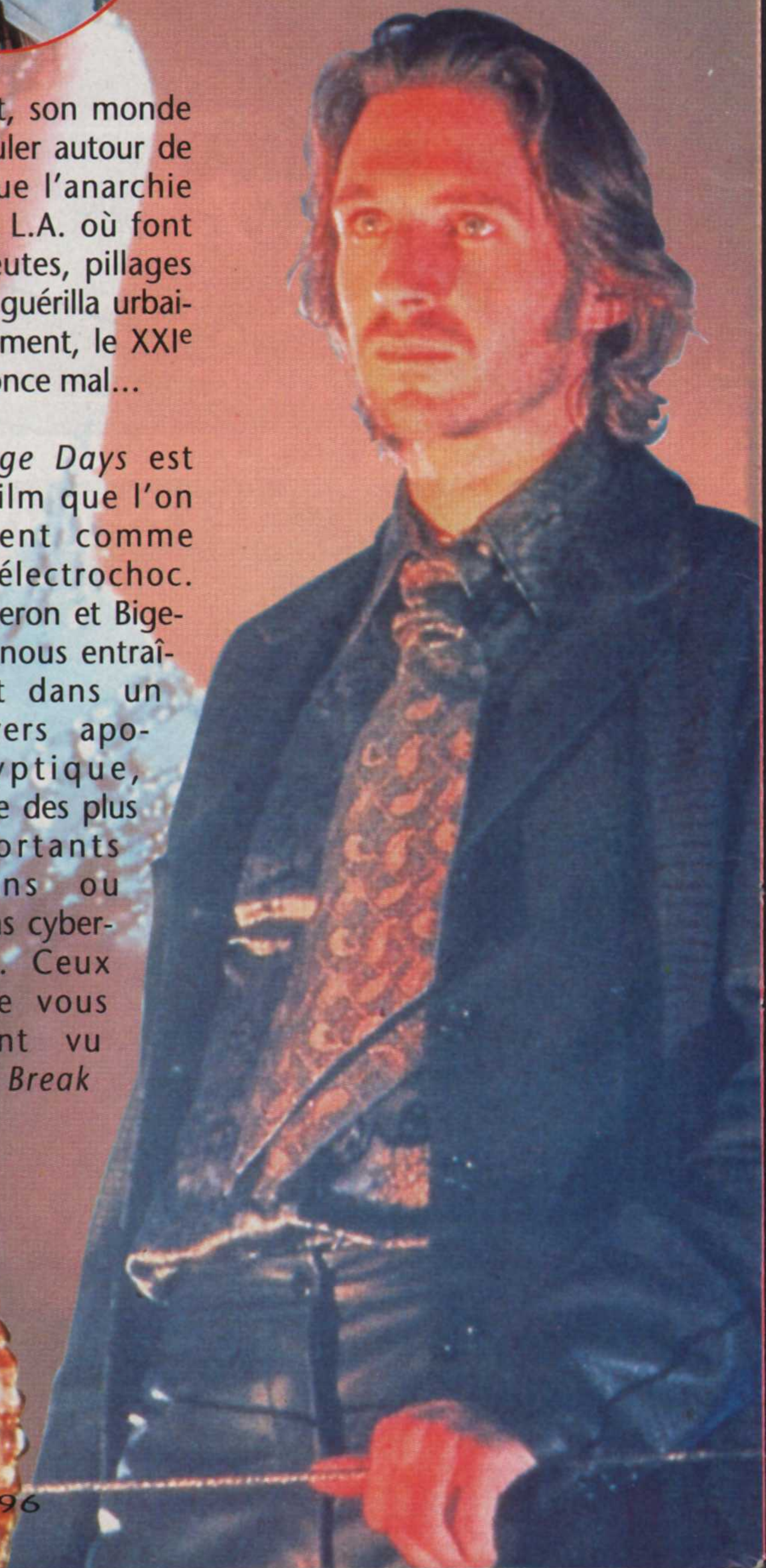
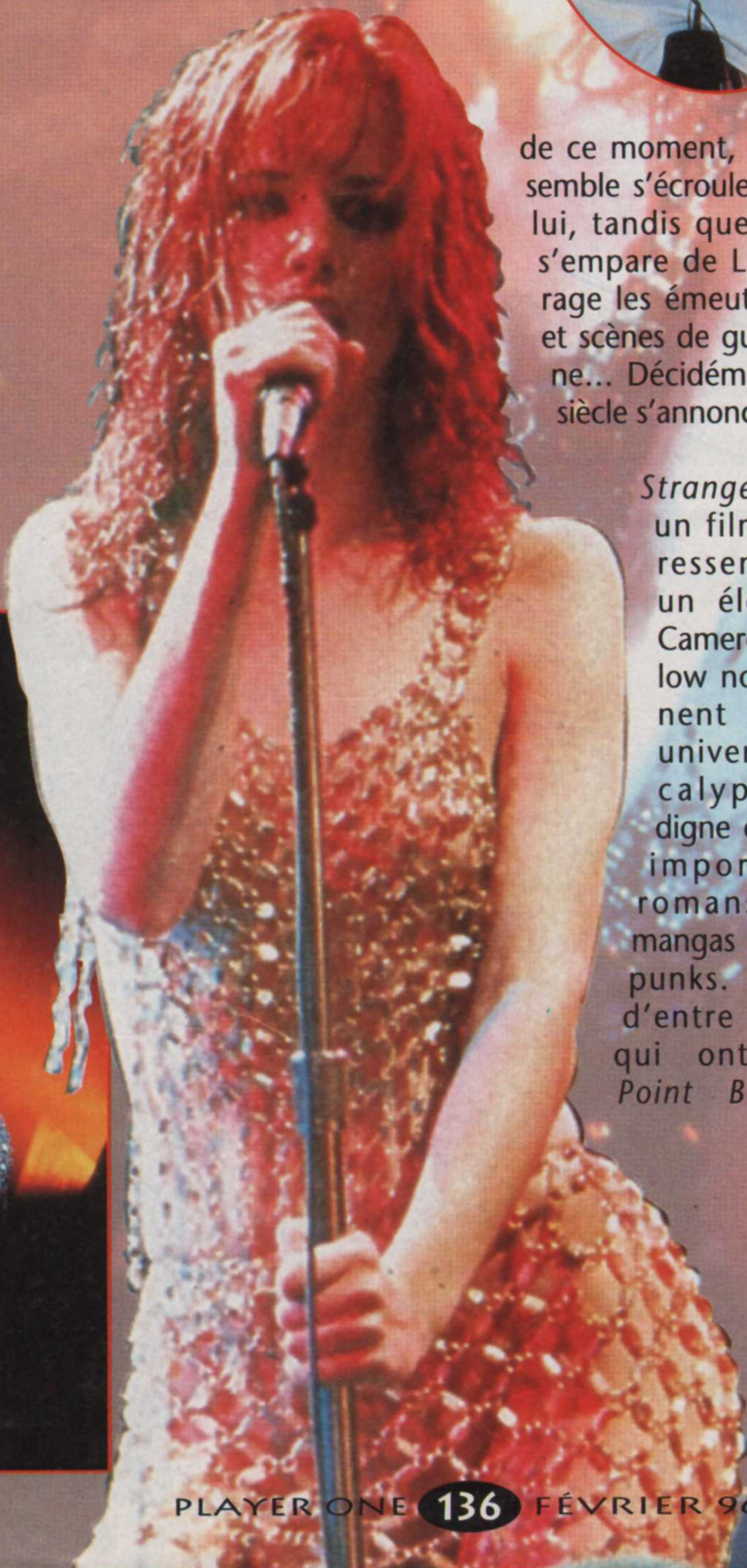
tronique, Lenny Nero fourgue à ses clients les plus percuteurs de ces produits. Le pied pour les drogués... qui supportent le voyage ! Mais le trafic lucratif de Lenny va être perturbé par un meurtre atroce au cours duquel Iris, une jeune femme qui travaille sur des « clips » plutôt torrides, est sauvagement massacrée par un tueur inconnu. Lenny reçoit l'enregistrement du meurtre. À partir



connaissent le talent époustouflant de la réalisatrice. À l'adresse des nouveaux venus, nous signalerons que, pour ce qui est de la mise en scène, miss Bigelow n'a rien à envier à son ex-époux : James Cameron ! Dopé par une interprétation formidable (Ralph Fiennes, Juliette Lewis, Angela Bassett) et une bande-son destroy (Skunk Anansie entre autres), *Strange Days* correspond parfaitement à ce qu'attendent la plupart des

de ce moment, son monde semble s'écrouler autour de lui, tandis que l'anarchie s'empare de L.A. où font rage les émeutes, pillages et scènes de guérilla urbaine... Décidément, le XXI^e siècle s'annonce mal...

Strange Days est un film que l'on ressent comme un électrochoc. Cameron et Bigelow nous entraînent dans un univers apocalyptique, digne des plus importants romans ou mangas cyberpunks. Ceux d'entre vous qui ont vu *Point Break*





membres de la « génération PlayStation » : de la technologie et de l'adrénaline. À voir !

Sortie le 7 février. Film interdit aux moins de 16 ans.

FILMOS

KATHRYN BIGELOW

- 1981 The Loveless
- 1987 Aux frontières de l'aube
- 1989 Blue Steel
- 1991 Point Break
- 1993 Wild Palms (série télé, coréalisation)
- 1995 Strange Days

JAMES CAMERON

- 1982 Piranhas 2
- 1984 Terminator
- 1986 Aliens
- 1989 Abyss
- 1991 Terminator 2
- 1994 True Lies

BRÈVES

On vient de l'apprendre : Cameron, l'homme des deux *Terminator* va adapter *Ghost In The Shell* en film live ! C'est après avoir vu l'anime de Mamoru Oshii, tiré du manga de Masamune Shirow (traduit par notre petit frère *Manga Player*), que le réalisateur a fait part à Manga Entertainment (maison mère de Manga Vidéo qui a coproduit le DA d'Oshii) de son souhait de reprendre le manga cyberpunk. Cameron aurait même affirmé que l'anime de *Ghost* est « le meilleur film de science-fiction de tous les temps » ! Seule ombre au tableau, le film ne sera tourné qu'en 1999 (tiens, tiens...). Signalons enfin que ce metteur en scène travaille actuellement sur son nouveau film, *Titanic*.

ULTRA PLAYER



TOUS
LES DEUX
MOIS EN
KIOSQUE

CRASPEC! LES INNOMMABLES SONT DE RETOUR!

On vous le répète tous les mois : il n'y a pas que les mangas dans la vie ! Pour preuve, ces deux énormes sorties dans lesquelles on croise des femmes sublimes, des Chinois sadiques et un trio vraiment destroy !

Petite précision avant d'entamer les réjouissances : nos délais de bouclage (oui Elwood, je sais...) étant ce qu'ils sont, nous n'avons pas le temps ce mois-ci de vous présenter les infos intéressantes vues, entendues et surtout lues lors du dernier festival de la BD d'Angoulême. Promis, juré, ce sera fait dans notre numéro de mars ! Maintenant, passons au plat de résistance...

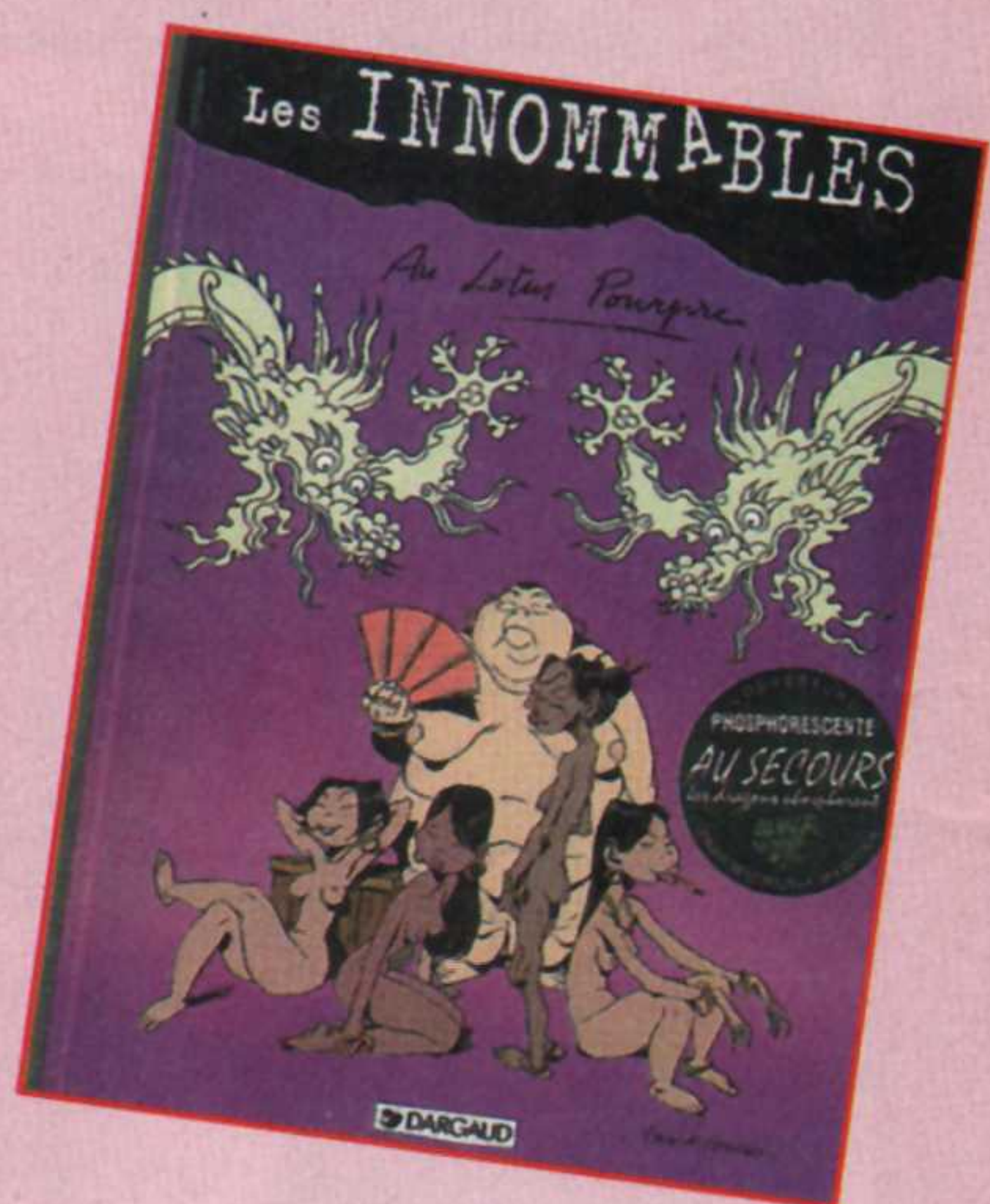
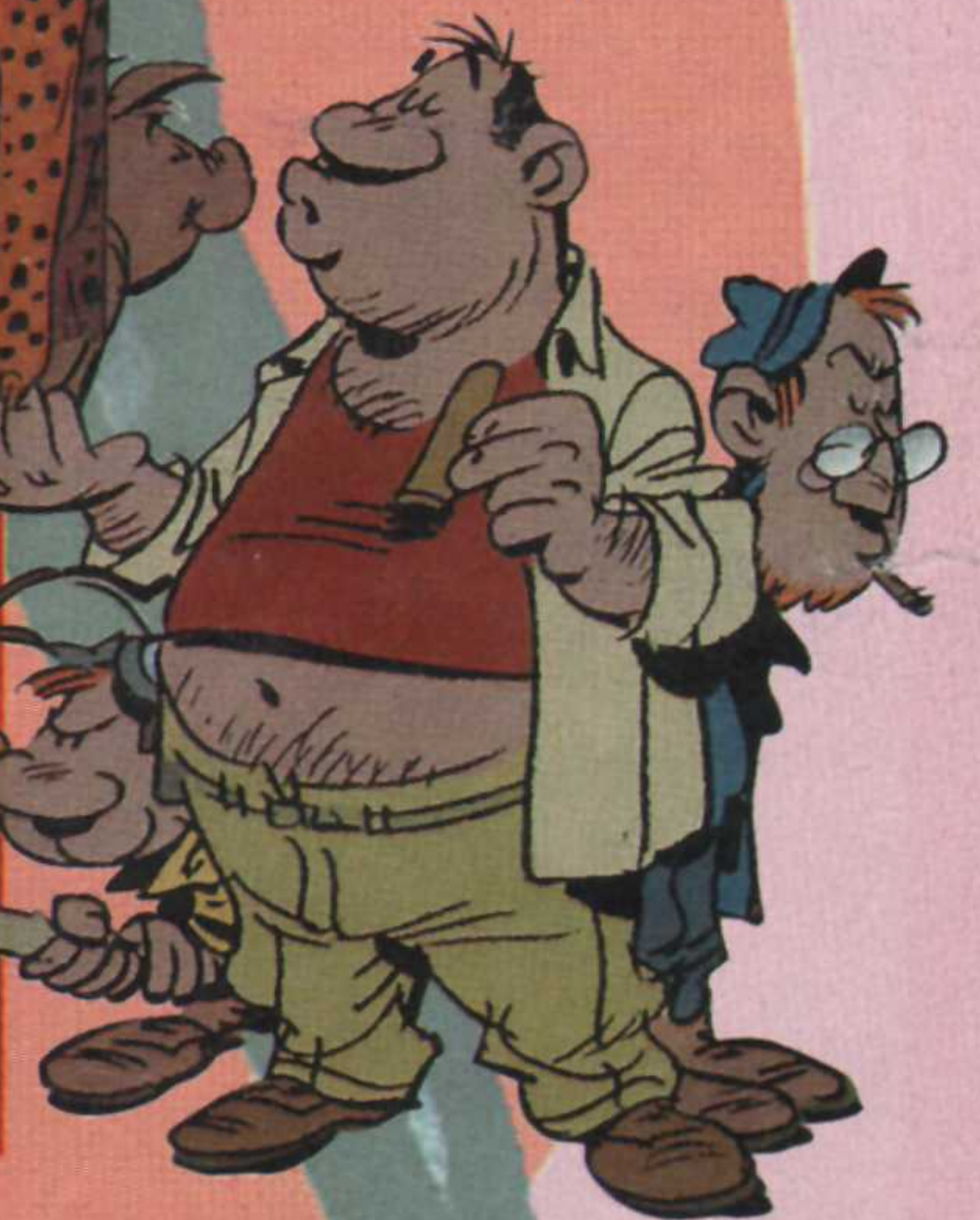
LE LOTUS POURPRE

C'est le nom d'un bordel de Hong Kong ; il constitue un des lieux principaux de la nouvelle aventure du trio des héros réjouissants, créés par Yann (scénario) et Conrad (dessins). En les regardant, on comprend tout de suite : il y a un gros crado, un vieux binoclard miteux et une petite chose juvénile dotée de deux

antennes (?) et constamment équipée d'une batte de baseball miraculeuse. Trafiquants en tout genre, ils se baladent dans le Hong Kong des années 40 où fleurissent, sur chaque sampan, embrouilles, magouilles, et trafics divers et variés. Chacune de leurs aventures est bourrée d'humour et de péripéties. Demandez à n'importe quel fan de bédés franco-belges : le talent des deux



auteurs les a hissés au statut de référence dès le début de leurs activités, il y a une quinzaine d'années. Ainsi, malgré les apparences de « grosse déconnade », la lecture des albums des *Innommables* procure un indéniable sentiment d'exotisme. Extrêmement documenté, Yann ne prend jamais la tête et se permet tout le temps des incursions sur le territoire du cartoon qui ne nuisent en rien au suspense du récit. De même, son style comique, qui se fend parfois de superbes planches à





preuve d'un humour féroce, qui lui fait bien mériter son statut de provocateur. Bref, *Les Innommables* apportent un bol d'air frais qui devrait raviver votre intérêt pour la bande dessinée bien de chez nous.



© Pin-up

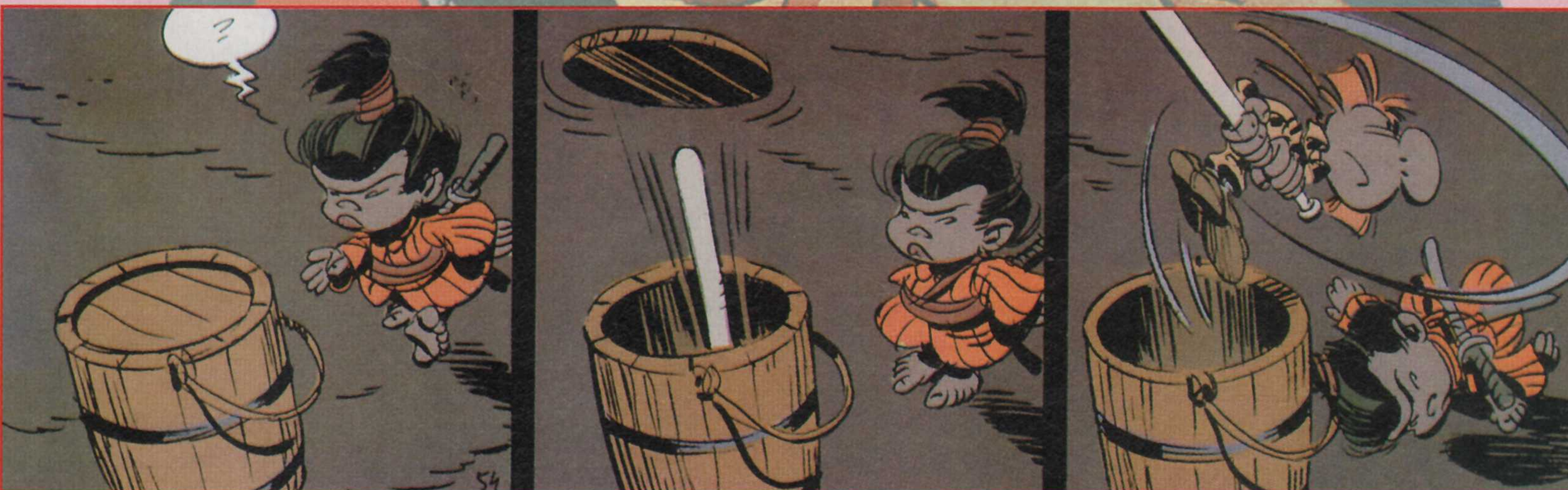
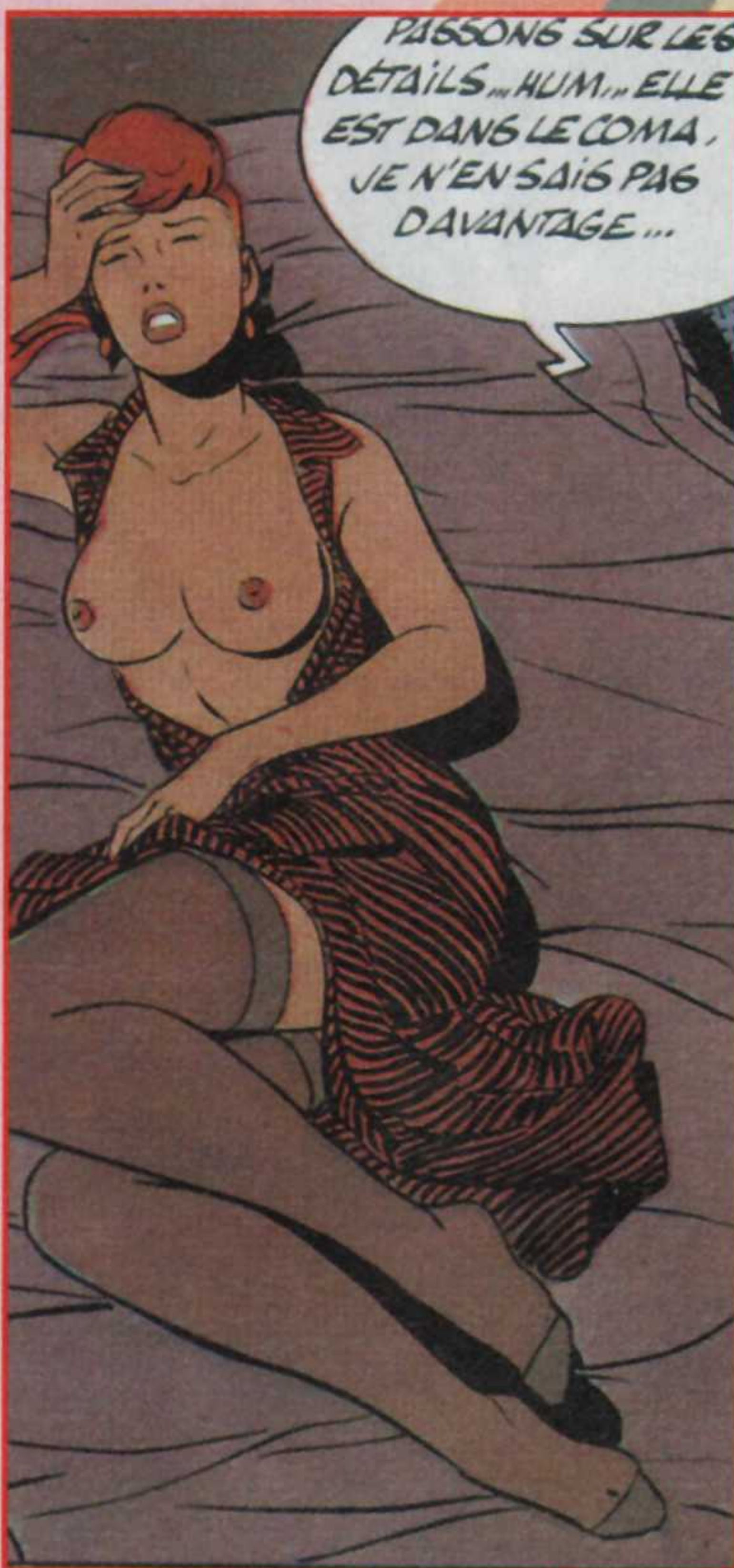


l'aquarelle (cf. l'album *Shukumei*), évoque à la fois la BD fun (grâce évidemment au scénario béton) et les meilleures bédés franco-belges de l'époque classique (temps béni où les BD européennes n'avaient rien à envier aux meilleurs mangas !). Le nouveau chapitre de la série est à la hauteur des précédents volets. Si le dessin de Conrad s'est simplifié, il en devient dix fois plus nerveux. Quant à Yann, il fait une fois de plus

L'autre nouveauté réjouissante du mois porte encore la signature de Yann (au scénario), dont le texte en revanche est illustré par Berthet. Cette fois encore, Yann nous entraîne dans les années 40, mais des années 40 réalistes au contraire du bouquin précédent. Rétro (mais pas ringarde, je vous le promets !), cette histoire de pin-ups genre Betty Page (célèbre mannequin de l'époque, qui a

inspiré l'héroïne du comics *Rocketeer* de Dave Stevens) nous introduit dans un monde passionnant qui rappelle furieusement les polars et thrillers trapus de l'Hollywood d'Humphrey Bogart. Les bouquins de la série *Pin-up* sont d'une classe absolue : ils sont donc pour vous, amis lecteurs !

Deux albums édités par Dargaud.



MANGA MAG!

Street Fighter II, Dragon Ball, Dr Slump!, Akira Toriyama, Masakazu Katsura et bien d'autres honorent les pages qui suivent... Le pied, non ?

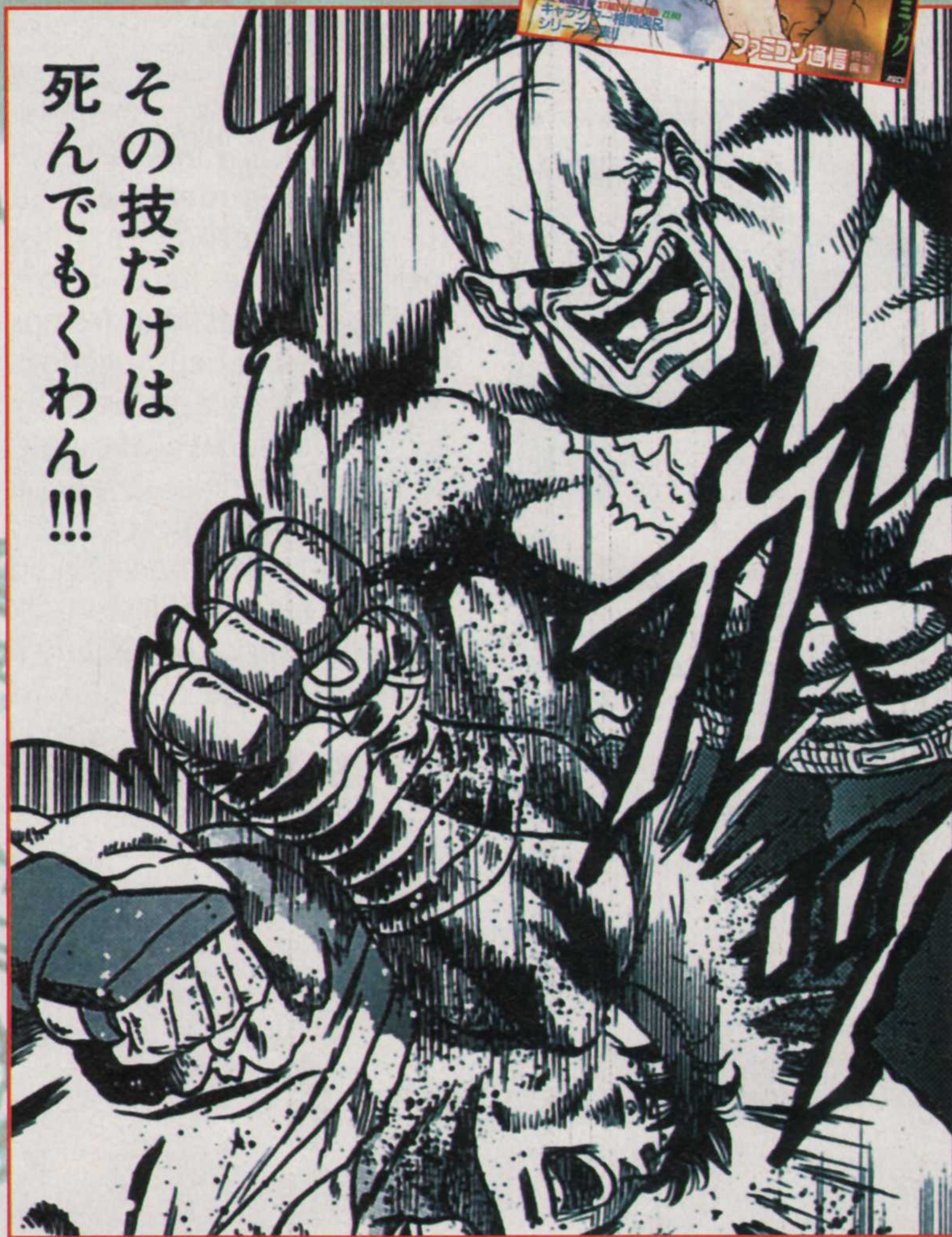


STREET FIGHTER II ZERO COMIC

L'éditeur ASCII vient de sortir ce manga entièrement dédié, vous l'aviez bien sûr deviné, aux héros de ce nouvel avatar du fabuleux beat them up de Capcom. Et, une fois n'est pas coutume, cette bédé s'avère



その技だけは
死んでもくわん!!!



relativement cool, avec pas mal de planches franchement speed. Il s'agit donc (enfin ! a-t-on envie de s'exclamer) d'un produit dérivé de qualité honorable, ce qui nous ferait presque oublier les kilos de mangas carrément nullissimes générés par les hits du jeu vidéo.

Rien que pour cela, on achèterait ce SF II Zero !

もう一度
闘いたい
な.....

ああ.....



JUMP SUPER ACE

Ce gros bouquin, paru en 1989, se trouve encore facilement chez les importateurs. Entièrement consacré à Masakazu Katsura, il nous permet de découvrir une facette ancienne et méconnue du talent de l'auteur de *Video Girl Aï* (au fait, savez-vous que Tonkam va traduire *DNA*, du même auteur ?) : celle des historiettes, gentilles, quasi caricaturales mais malheureusement imbitables pour quiconque ne comprend pas le japonais. Il n'empêche, le fan ne manquera pas de s'extasier sur les nombreuses et sympathiques aquarelles réalisées par l'auteur, qui s'en donne (déjà !) à cœur joie pour dépeindre nos amies, filles et femmes. Bref, le bonheur pour tout incondicional de Katsura...



TRANCE

On change de style avec ce gros recueil luxueux, imprimé en couleurs flamboyantes et (presque) entièrement dédié aux joies du sexe. Réalisé par Masahiro Shibata, il propose moult illustrations qui vont du chaud au torride, tout en évitant les écueils du X crado. Idéal pour se rincer l'œil et enthousiasmer pour

le perso. Bien sûr, cet ouvrage est absolument facultatif (il faut d'abord lire le manga)

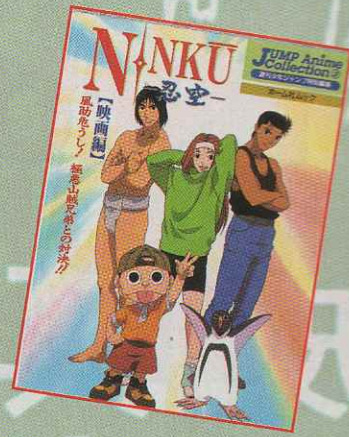


Trance © Masahiro Shibata

tout amateur d'art-book et de chair nipponne. Pour adultes, cela s'entend !

NINKU ANIME-COMIC

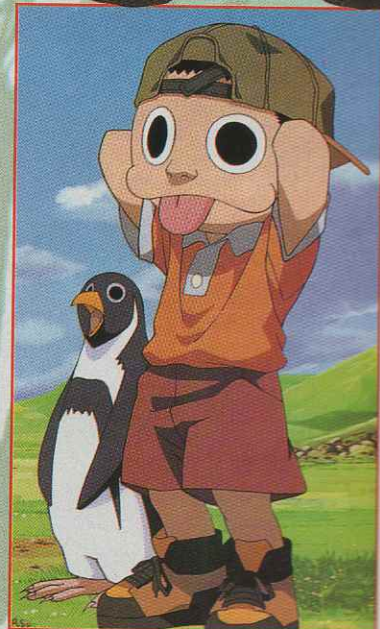
Mine de rien, le petit samouraï de la Shueisha est en passe de devenir une star du manga. En plus de sa BD, comme de juste prépubliée dans l'incontournable hebdo *Shonen Weekly Jump* et rééditée dans la collec des *Jump Comics*, *Ninkû* a été décliné en film d'animation et, bien sûr, en jeux vidéo (plusieurs formats existent : Game Boy, Game Gear, PlayStation). L'idéal pour prendre le pouls de cette « Ninkû-mania » est de jeter un simple coup d'œil dans n'importe quelle librairie spécialisée : en un quart de seconde, on repère des tas de bouquins et gris-gris arborant le faciès stupéfiant de notre petit ami. Ce mois-ci, nous vous avons dégotté un anime-comic sympa, qui compile un bon paquet de photos issues du dernier film, ce avec l'habituelle accumulation de crayonnés et infos diverses sur



mais les connaisseurs pourront y trouver une source de renseignements et de plaisir visuel que l'on aurait tort d'ignorer... Allez Ninkû, encore un peu et tous les lecteurs de *Player* vénéreront ton nom !



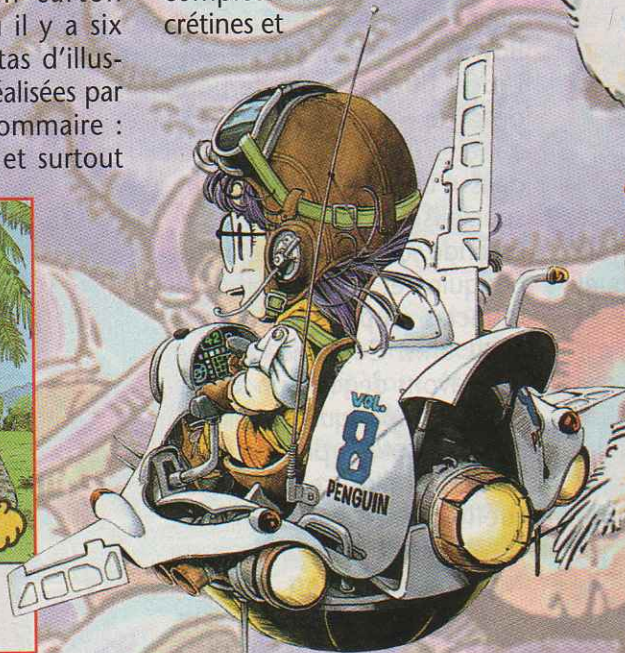
Ninkû © D.R./Shueisha



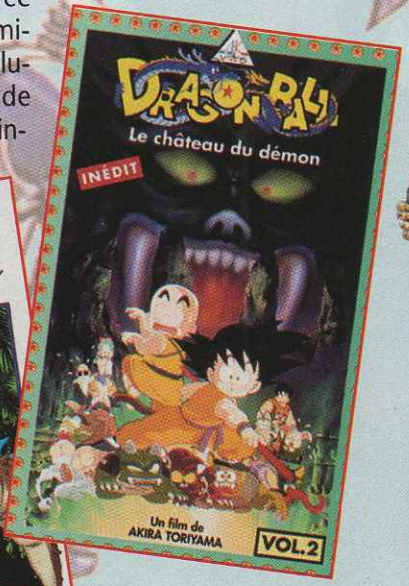
ENCORE ET TOUJOURS TORIYAMA!

Commençons par une bonne, une excellente nouvelle : il est encore possible de dénicher chez les importateurs astucieux le magnifique art-book *Akira Toriyama : The World*. Présenté dans un boîtier en carton épais, ce pavé paru il y a six ans comprend des tas d'illustrations fabuleuses réalisées par l'auteur culte. Au sommaire : des kyrielles de DB et surtout

des dizaines d'illustrations formidables dédiées au génial *Dr Slump*. Là, c'est le délire (normal avec cette série) : on passe d'une superbe illust plein pot à trois-quatre pages complètement crétines et



scatos où Arale s'amuse avec des crottes souriantes et amicales. Très spécial, mais absolument essentiel à tout fan de Toriyama et de son univers incontournable !



Toutes les illustrations de cette page sont © Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha

DRAGON BALL

Et qu'en est-il de l'actu « toriyamesque » ? Comme prévu, un nouveau film sortira en mars au Japon. Contrairement à ce que l'on pensait, ce sera un film *DB* et non *DBZ* ! Par ailleurs, la nouvelle série télé devrait avoir débuté au Japon. Intitulée *Dragon Ball GT* (pour Great Travel, le grand voyage) elle racontera la quête entreprise par Trunks, désormais aux portes de l'âge adulte, Pan (fille de Gohan et Videl) et Gokû, redevenu tout petit suite à une embrouille dont on ignore encore les tenants et aboutissants. Les mois qui arrivent s'annoncent très, très chauds !

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Pilier de l'hebdo *Shonen Weekly Jump*, ce manga de Hirohiko Araki a donné lieu à un art-book très intéressant qui compile bien sûr des tas d'illustrations couleur réalisées par l'auteur. Bariolées en diable, elles rappellent parfois le dessin de mode, tant elles sont fouillées et délicates. À cent lieues de ce que l'on présente d'habitude dans nos pages ! Bref, une curiosité rudement recommandée !

Inoshiro



Toutes les illustrations de cette page sont © Hirohiko Araki



BREVES

- Inquiétant : la série télé **Street Fighter II** (qui a été achetée — paraît-il — par AB Productions) s'arrête au Japon après seulement 29 épisodes ! Séchez vos larmes, des laser-discs de compilation sont d'ores et déjà disponibles !

- Arrêt également de l'incontournable série **Magic Knight Ray-Earth** imaginée par le studio Clamp pour le studio Tokyo Movie Shinsha (T.M.S.), que Sega a rachetée (d'où le jeu sur Saturn). Mais bon, ce n'est pas vraiment dramatique puisqu'on annonce des films animés pour bientôt.

- Après avoir donné lieu à treize OAV (en cours de traduction chez Kaze Animation), à une série télé de 26 épisodes, un bon paquet de mangas (Samourai va en traduire un) et une foulditude d'anime-comics, les persos sympa de **Tenchi Muyo** vont connaître dès le printemps les honneurs du cinéma, puisque le premier film inspiré par la série sortira en 96... au Japon, bien sûr !

- Le troisième film de **Sailor Moon** (le manga de Naoko Takeuchi est traduit aux éditions Glénat, la série télé passe chez vous-savez-qui-oui-les-innommables-du-mercredi-matin) est annoncé au Japon pour très bientôt.

- Joie ! Une nouvelle série d'OAV **Ah ! My Goddess** est prévue pour cette année (la première est éditée en VOST par Tonkam, le manga devrait débarquer cette année dans les pages de *Manga Player*). Il devrait y avoir cinq épisodes...

MEMORIES

LE NOUVEAU FILM D'OHTOMO

Avec Akira, Katsuhiro Ohtomo a « inventé » la janimation. Son prochain film, Memories, se compose de trois histoires plus un clip de Morimoto nommé Extra.

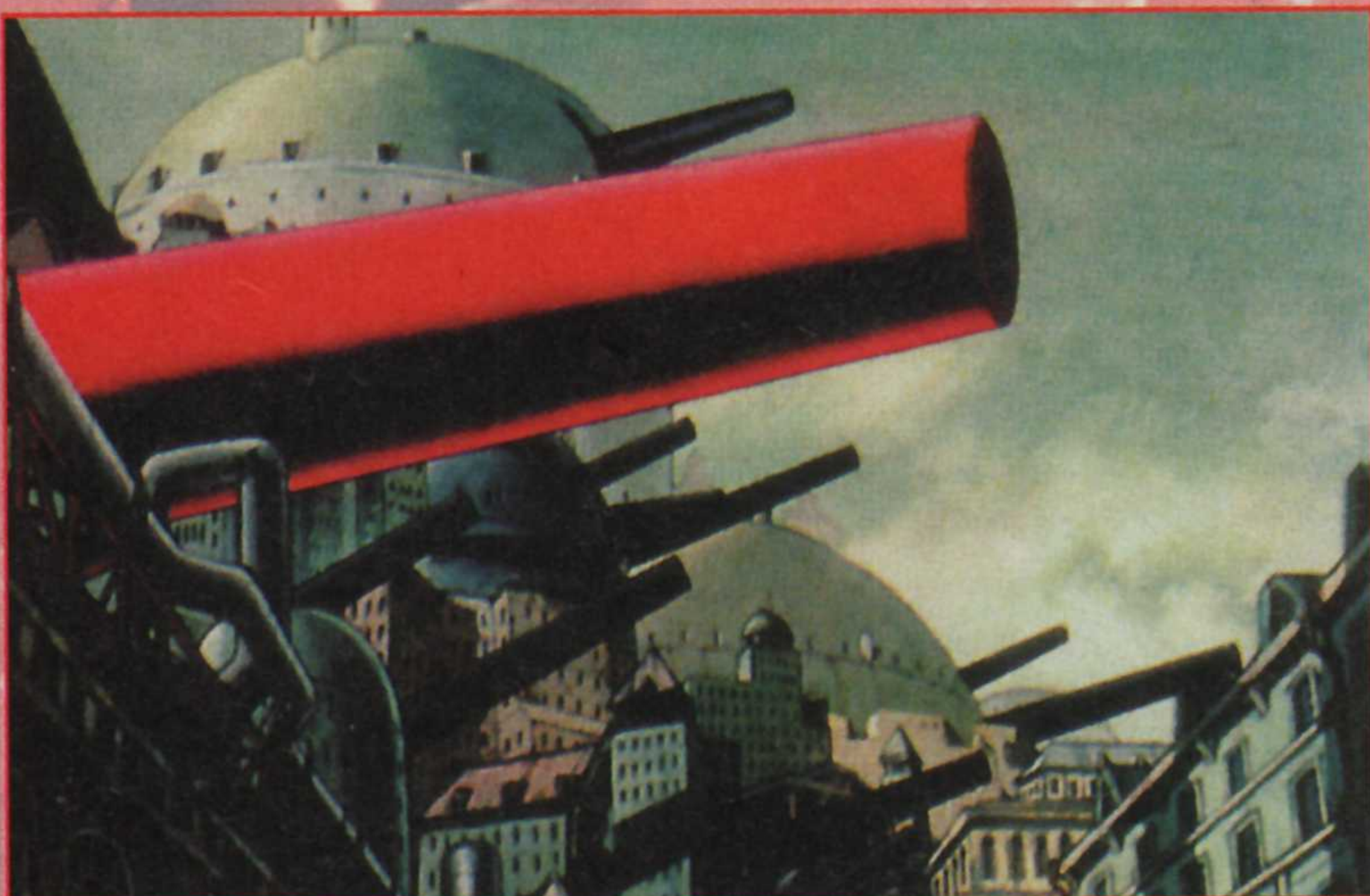
Memories est un événement ! À double sens. D'abord parce qu'il est signé par Katsuhiro Ohtomo, ensuite parce qu'il a été conçu, non pas pour les seules salles obscures du Japon, mais pour le marché international. Il répond aux

entièrement certaines parties dans un souci constant de qualité artistique. Des trois épisodes de Memories, *La cité des canons* est celui que préfère l'auteur d'Akira. Son ambiance rétro SF nous fait partager l'expérience pa-

bizarre », explique Morimoto. Tout dans Memories tient de l'exubérance, mais cette impression est plus particulièrement présente dans *Souvenir d'elle*. On peut dire qu'il s'agit d'un Space Opéra avec des tas de détails donnant au côté visuel un style rococo très prononcé. « Tout est fait pour créer un choc visuel », déclare Morimoto. Imaginé par un talentueux auteur de mangas, *Souvenir d'elle* se déroule dans l'espace, au milieu des débris qui dérivent. Une planète en forme de rose recèle un mystérieux secret...

EXTRA

Morimoto rétablit l'équilibre avec *Extra*, un clip dont l'esprit s'approche de celui de *Blade Runner*. Puant, violence et sadisme, poussés à l'extrême, donnent son ambiance à ce petit film. Un résultat admirable ; jamais la vitesse à l'écran n'avait été



critères du nouveau concept « d'anime », néologisme qui traduit l'engouement pour la janimation à travers le monde. Memories sera constitué de trois histoires traitées par différents staffs d'artistes de toutes générations.

LA CITÉ DES CANONS

Pour réaliser la première partie, *La cité des canons*, il aura fallu près de trois ans. Katsuhiro Ohtomo s'y est personnellement investi, allant même jusqu'à faire reprendre

ranoïaque d'une ville en guerre, où de chaque toit émerge un canon prêt à faire feu...

SOUVENIR D'ELLE

La deuxième histoire du film a été mise en scène par Morimoto. Le terme qui semble qualifier le mieux ce film est « étrange ». « Tout a commencé quand Ohtomo et moi nous sommes dit : faisons quelque chose de



aussi bien rendue. Brisant les tabous, Morimoto base son scénario sur un meurtre, abominable. Et l'auteur de déclarer



qu'il serait particulièrement content si les spectateurs sortaient en disant : « C'est à vomir, je n'aimerais pas le voir une seconde fois ». Ce clip cyberpunk, réalisé par le staff d'*Akira*, est accompagné d'une musique de Ken Ishii, techno japonaise oblige (voir encadré ci-contre). Un anime bien destroy et des plus speed.

L'ARME PUANTE

La dernière partie de *Memories*, intitulée *L'arme puante*, a été réalisée par Okamura. C'est une histoire très sombre, dans laquelle un jeune chercheur voit sa vie basculer. Croyant prendre un médicament, il ingurgite en fait un produit expérimental qui le transforme en arme bactériologique vivante ! De son corps émane un gaz qui dessèche tous les organismes vivants qui pourraient l'approcher. Naturellement, l'armée s'en mêle...

Encore une histoire bien peu réjouissante, dont le scénario semble avoir été inspirée par la vague de menaces de la secte Aum...

Beaucoup de scènes de *La cité des canons* et *Souvenirs d'elle* ont été créées par ordinateur (Macintosh). Extra en

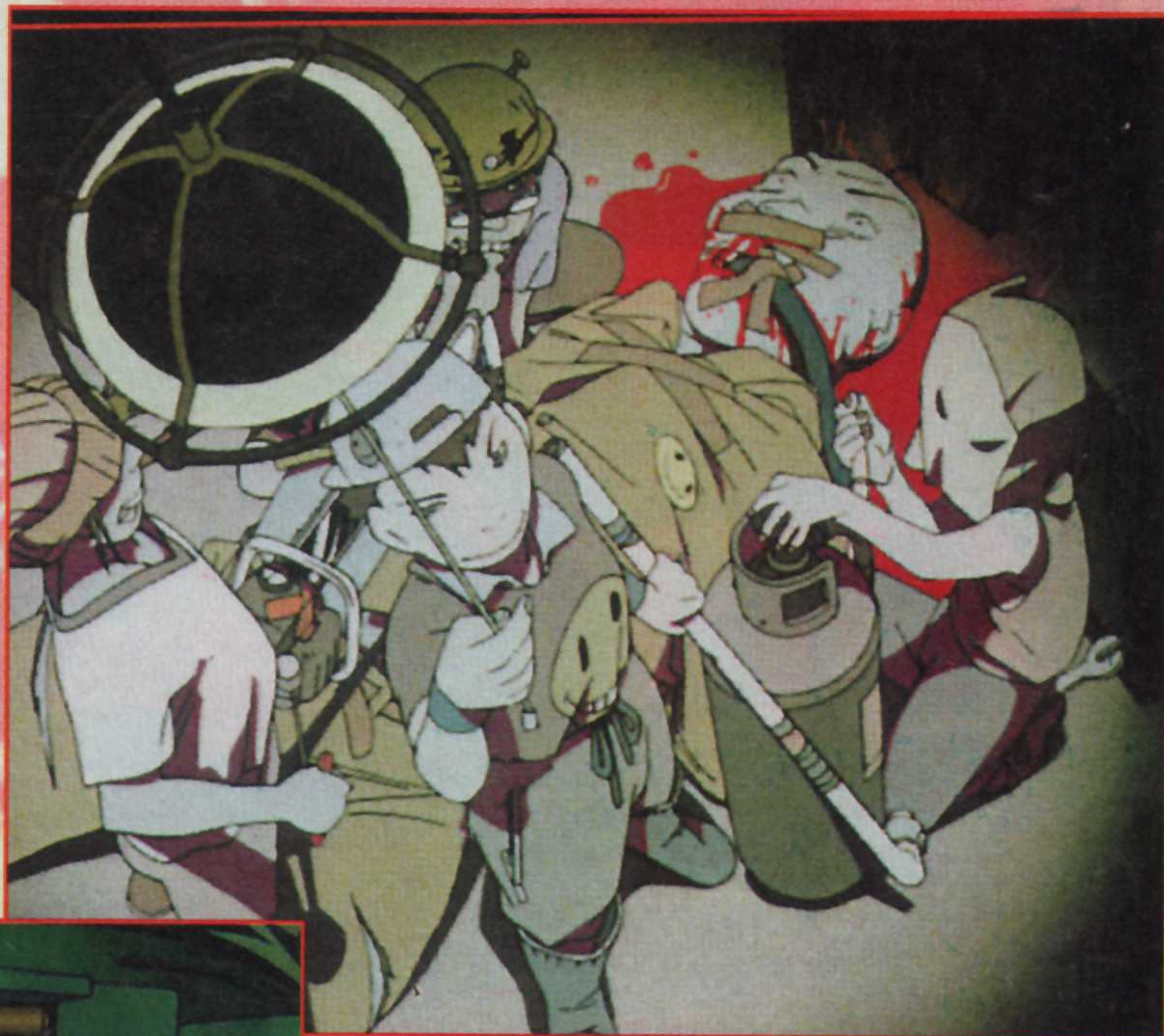
revanche se compose entièrement d'images de synthèse. Et Ohtomo pense se servir de plus en plus de ces techniques nouvelles qui apportent un nouveau souffle au monde de l'animation.

Le staff de Katsuhiro Ohtomo a beaucoup travaillé pour mettre au point ce nouveau bébé, et bon nombre de fans du monde entier attendent avec impatience ce film d'anticipation qui a tout pour devenir un classique de l'anime. Sortira-t-il bientôt en France ? Il y a fort à parier que oui ! Nous vous en reparlerons, prenez votre mal en patience....

Reyda, yo !

TECHNO MUSIC

Ken Ishii est un musicien techno qui officie en Belgique. Il est (semble-t-il) connu des technomans européens... Les réalisateurs s'en sont remis à son sens du rythme et lui ont laissé carte blanche pour habiller musicalement leur film. « Le résultat est génial, le tempo colle très bien aux images ». D'après les dires de Katsuhiro Ohtomo, un pas a été franchi dans l'innovation musicale.



Y-A-T'IL UN HUMA

P

"UN JEU DE BASTON 3D A POSSÉDER OBLIGATOIREMENT."
"DES COUPS SPÉCIAUX IMPRESSIONNANTS."
"UN JEU PRENANT... TECHNIQUE... SUPERBE... ORIGINAL..."

JOYPAD



ZOOM



© ZOOM, INC. 1995 ZERO DIVIDE™ is published under license from ZOOM, INC.
All rights reserved. PlayStation, marque déposée, est la propriété de SONY.

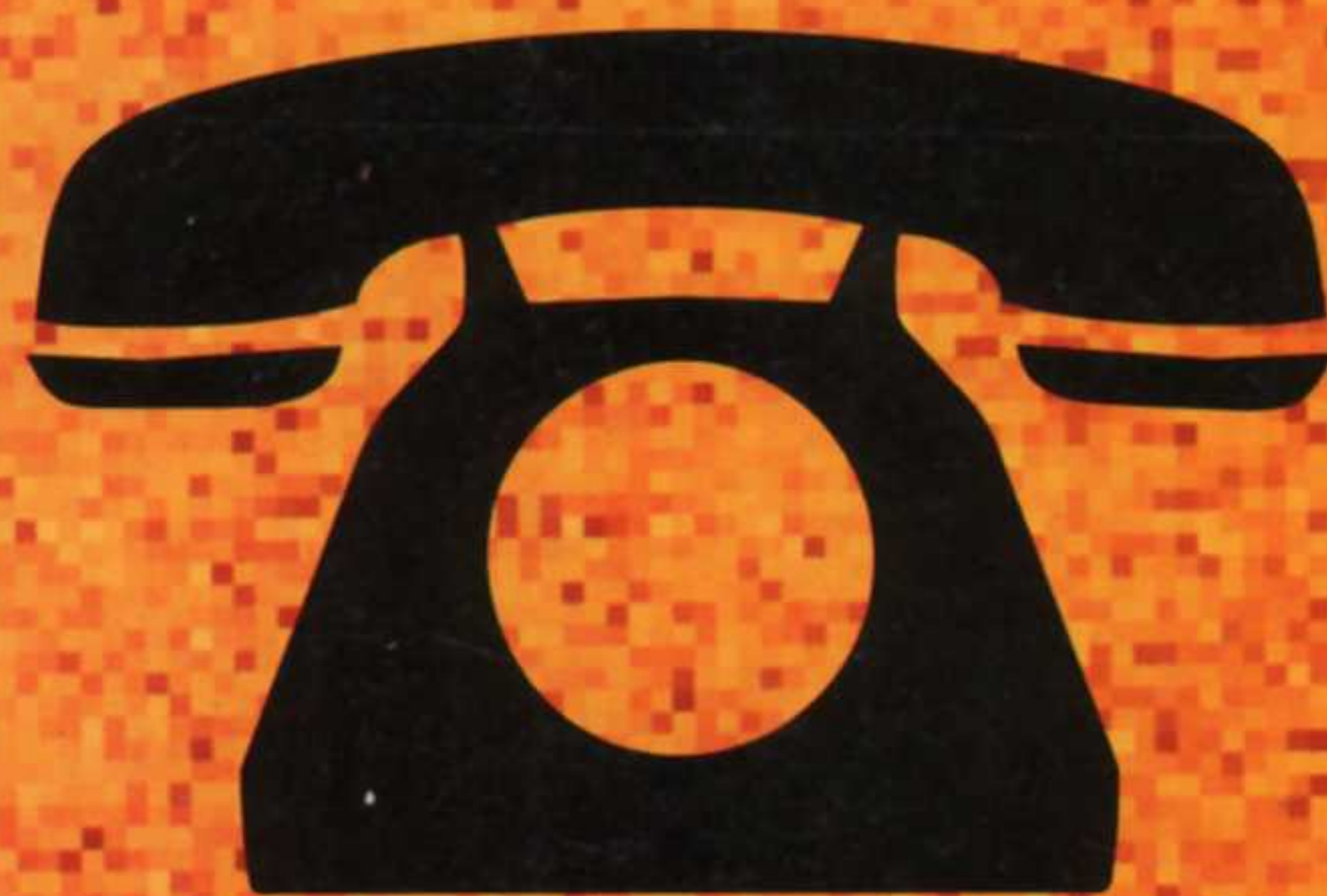
IN PROGRAMMÉ OUR LE BATTRE ?

ZERO DIVIDE SUR PLAYSTATION

LA NOUVELLE DIMENSION DE JEUX DE COMBAT 3D



- SPRITES GÉANTS ET GRAPHISMES POLYGONÉS
- HUIT ADVERSAIRES ROBOÏDES REDOUTABLES
- BOSS CACHÉS, COMBOS ET ASTUCES EN RAFALE
- UN JEU BONUS, FONCTION MAGNÉTOSCOPE



36 68 22 02*

POUR NE PAS FINIR
À LA CASSE, CE NUMÉRO
PEUT VOUS DÉPANNER.



SONY GAME LINE
POUR TOUT SAVOIR SUR
LA PLAYSTATION ET



T W I S T E D M E T A L

Los Angeles, 2010. 13 véhicules gonflés à bloc vous attendent. Vos adversaires n'ont qu'une idée en tête, vous faire regretter d'avoir fait ce voyage dans le temps. Dans cette mégapole à feu et à sang, le chaos est inévitable car un seul engin peut régner... espérons que ce soit le vôtre.

*2,23 F/mn TTC.

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