

CADEAUX
LE STICK 'N PLAY
MEDIEVIL



LE CD AUDIO
WILD 9

Play **one**



TEKKEN 3
La bombe débarque

FINAL FANTASY VIII
Premières impressions

TOMB RAIDER 3
Lara en pleines formes

BANJO-KAZOOIE
F1 WORLD GP
F-ZERO X...
Le réveil de la N64 ?

WILD 9
Violence gratuite sur PlayStation



Y SONT MIGNONS,
Y SONT GENTILS.



BANJO & KAZOOIE

MAIS VAUT MIEUX
PAS LES CHAUFFER.



CHAUD DEVANT, CHAUD DERRIÈRE, CHAUD PARTOUT !
VOICI **BANJO & KAZOOIE**, LE NOUVEAU DUO D'ENFER,
QUI NE TIENT PAS UNE SECONDE EN PLACE.
NORMAL, VU LE NOMBRE DE MÂCHOIRES BÉANTES,
DE GRIFFES ACÉRÉES, D'ARMES AFFÔTÉES
QUI EN VEULENT À LEURS POILS ET À LEURS PLUMES.
FRILEUX ET MAUVIETTES, S'ABSTENIR.



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

Directeur de la publication : Alain KAHN.

RÉDACTION

Directeur de la rédaction :

Pierre VALLS (pvalls@player.tm.fr).

Rédacteur en chef :

François TARRAIN (elwood@player.tm.fr).

Secrétaires de rédaction :

Christophe VERRON (1^{er} SR).

Rédacteurs : Denis ADLOFF (Chon), David CALVO (Houdini),

François DANIEL (Wonder), Jean-Marc DELPRATO (Castor),

Cyril DREVET (Crevette), Mahalia GARRAUD, Patrick

GIORDANO (Matt), Guillaume LASSALLE (El Didou), Barbara

LE BRETON (Clara Loft), Stéphane PILET (Le Flou), Christophe

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

Ken TAKARA (correspondant au Japon).

Traducteur : Royda SEDDIKI.

MAQUETTE

Conception graphique : Christian DAO.

Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, Lionel GEY.

Infographiste : Gilles RENOULT.

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Annie TEINTURIER.

Photogravure : P-M.

Impression : SNIL.

PUBLICITÉ

Tél. : 01 41 10 20 40

Responsable publicité et marketing :

Ferrine MICHAELIS.

Chef de publicité : Delphine JACONO.

Assistante de publicité : Catherine MARECHAL.

Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE.

Minitel-Audiotel : Lionel KAPLAN,

Christophe MOLLIGNIER.

Service abonnement

B.I.L. - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex.

Tél. : 03 44 69 26 26

Fax : 03 44 69 26 54

Service des ventes : DISTRI MEDIAS.

(réservé uniquement aux dépositaires de presse).

Contact : Denis ROZES.

Tél. : 05 61 43 49 53.

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 : Karine MERELLE.

Secrétariat : Maï MARCELIN.

Commission paritaire n° 72 809. Distribution NMPP. Dépôt légal
janvier 1998. Tous les documents envoyés sont publiés sous la
responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Christophe LUXEREAU,
Jean-Luc LUYSSSEN.

Copyright de couverture :

Wild 9 © Shiny/Interplay.

Ce numéro comporte en supplément un CD audio posé
sur la Une de couverture et un autocollant Stick'n
Play jeté dans le magazine et ne pouvant être vendus
séparément.

À QUI ÉCRIRE ?

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

Sam Player, PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur,
92100 Boulogne.

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



EDITORIAL

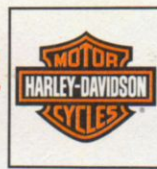


La fin d'année sera chaude, qu'on se le dise ! Même si Sega met un terme à la carrière de sa Saturn, Sony et Nintendo, eux, multiplient les lancements : Tekken 3, Tombi, Banjo-Kazooie et ISS '98 côté officiel ; Musashi Den, Justice Gakuen (alias Rival School), F-Zero X et F1 World Grand Prix sur le marché de l'import. Et que dire des previews à venir : Final Fantasy VIII (yeap !), Crash Bandicoot 3, Duke Nukem Time to Kill, Wild 9, Spyro the Dragon, Tomb Raider 3, et la prometteuse Dreamcast de Sega. Autant de noms magiques qui sonnent à nos oreilles comme de douces invitations à jouer ! Et quand il s'agit de jouer, toute l'équipe de Player One est au rendez-vous. Paddles astiqués, consoles révisées et neurones en fusion : le taff n'attend pas ! Le numéro de septembre à peine bouclé, et hop ! nous voilà joyeusement repartis pour de nouvelles aventures... Mais, que vois-je, une version preview de Tomb Raider III, qui tourne en salle de test ! Ben j'vous laisse en tête à tête avec votre Player, mon invitation à jouer n'aime pas attendre. Elle est capricieuse et en plus elle cogne très fort, si on l'énerve.

Bonne lecture, bonne rentrée et rendez-vous dans un mois. Have fun !

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

Elwood



GRAND TOURNOI* TEKKEN 3. PORT DU CASQUE OBLIGATOIRE.

1^{er} PRIX: LA HARLEY-DAVIDSON I340 SOFTAIL CUSTOM "TEKKEN3"



*EXTRAIT DU REGLEMENT: JOUEZ A TEKKEN 3 EN MODE SURVIVAL, PERSONNAGE AU CHOIX, ET BATTEZ LE PLUS GRAND NOMBRE D'ADVERSAIRES POSSIBLE À LA SUITE. ENREGISTREZ VOTRE SCORE SUR CARTE MÉMOIRE ET RENVOYEZ-LA AVANT LE 31/10/98 AVEC LA PREUVE D'ACHAT DU JEU TEKKEN 3 (PHOTOCOPIE DU TICKET DE CAISSE) AINSI QUE VOS COORDONNÉES (NOM, PRÉNOM,



ÂGE, ADRESSE ET N° DE TÉLÉPHONE) SUR PAPIER LIBRE À:

CONCOURS TEKKEN 3
SCE FRANCE
SERVICE CONSOMMATEURS TSA 41 020
92206 NEUILLY SUR SEINE CEDEX.

REGLEMENT COMPLET DISPONIBLE
À LA MEME ADRESSE.

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

namco®



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



SOMMAIRE

CONCOURS
 N64 : des jeux à gagner55
 Psygnosis : des jeux Sentinel Returns ...113
 Sony : des jeux Tekken 3 ...77



Le lancement de la Dreamcast approche à grands pas... Les infos les plus récentes sur la dernière-née made in Sega. Final Fantasy VIII : on y a joué et on vous en (re)parle ! Et aussi, toutes les sorties de cette fin d'année passées au crible.

8

Courrier

12

Stop Info

40

Micro Attitude



Rentrée en fanfare pour Mahalia et son cortège de fanzines !



Clara Loft passe en revue les meilleurs jeux de rôle PC du moment.

42

C'est arrivé près de chez toi

44

Arcade



Grosse actu du côté de l'import avec F-Zero X, le retour de la légende version 64 ; Musashi Den, la dernière production Square ; Deep Fear, le Resident-like de la Saturn ; B.L.U.E., un Tomb Raider aquatique bien planant... Et bien d'autres !



Attention les yeux ! Entre Soul Calibur, le nouveau jeu de baston de Namco, Daytona USA 2, Street Fighter Alpha 3 et Ex 2, l'actualité arcade joue la carte de la qualité !

48

Over the World

78

Dossier Tekken 3



Huit pages concoctées par Reyda, pour vous présenter ce chef-d'œuvre signé Namco. De la grande baston !

87

Tests



Banjo-Kazooie, un jeu d'une Rare qualité ! Tombi, la grande tradition plate-forme/recherche fait son come-back. Pocket Fighter, le Street Fighter du débutant ? Et aussi : Bomberman World, Point Blank, ISS Pro 98...

124

Trucs en Vrac



Cinq pages d'aides, préparées par Wonder, l'ami des tricheurs.

130

Champions



Après le défi Everybody's Golf, place au défi Tekken 3 !

134

Top



137

Zoom

La dernière bande dessinée d'Enki Bilal est une œuvre forte ! Inoshiro l'a rencontré. Côté grand écran, à ne pas rater « Il faut sauver le soldat Ryan », ou le débarquement de Juin 1944 revu par Spielberg. Et toute l'actu ciné et BD.

U-Rally Game Boy, les figurines FF VII ou Ninja PlayStation, offerts pour tout abonnement... À VOUS DE CHOISIR ! Pages 121, 141 et 143

VENGEANCE



SORTIE NOVEMBRE 98



Eh voilà, c'est reparti pour une année... Pfff ! Heureusement, grâce aux nombreuses cartes de vos vacances, cette rubrique a encore un petit air estival. Bravo à toutes et à tous, le thème « ringard » ne vous a pas laissés indifférents. Le gagnant est Thibault Liessi, qui recevra le jeu de son choix : Banjo Kazooie. Le mois prochain retour du concours Arty, comme d'hab' je compte sur vous. Allez ciao.

Sam

Votre dossier concernant les métiers du jeu vidéo, paru dans le numéro 87 de « Player One », était très intéressant, mais vous n'avez pas parlé du métier de testeur. J'aimerais savoir quelles études entreprendre et quel niveau doit-on avoir pour devenir testeur ?

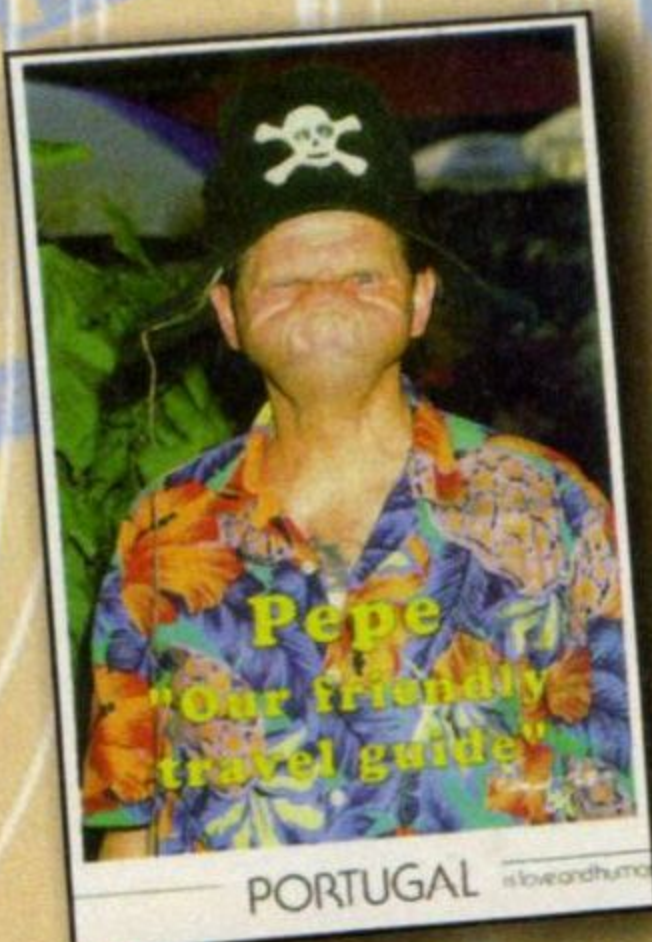
Cedric

Cedric, si tu veux devenir testeur, il faut avant tout écrire convenablement, avoir un véritable esprit critique et savoir exploser un jeu rapidement. Tout cela ne tient qu'à toi, et tu n'as pas d'études particulières à suivre pour réussir dans ce milieu. En revanche, sache que les places sont rares et que le meilleur moyen d'écrire des piges, c'est de hanter les salles de rédaction avec une once de talent sous le bras et une grosse dose de motivation.

J'ai acheté Heart Of Darkness et je n'arrive pas à passer le tableau 3 du premier niveau. Pouvez-vous me dire comment faire ? Merci.

Raphioul

Cher Raphioul, la meilleure soluce de HOD se trouve chez nos confrères de *Player Station*. Tu trouveras les plans des passages les plus difficiles, toutes les soluces et des astuces secrètes à décoder avec les lunettes du jeu. Bref, si tu cherches une solution, elle se trouve dans *Player Station*.



Stooker

Thibault Liessi



Buzut, le poète du mois

Tous les soirs en rentrant de l'école,
Je pense à toi et allume ma console,
Là, tu m'apparais sous forme de pixels,
Et chaque fois, pour moi, tu es la plus belle.

Chaque nuit, tu me fais fantasmer,
Tu es la seule meuf qui m'ait autant fait kiffé,
Rhona Mitra veut te rendre réelle,
Mais face à toi, la bombe sexuelle,
Elle ne fait pas le poids,
Ta seule rivale ne peut être que Mahalia.

Il est vrai que vous êtes toutes les deux merveilleuses,
Non seulement grâce à vos formes pulpeuses,
Mais surtout pour votre look de killeuse.

Buzut Hugo



Remi Richard



Paul Rouan

Nous étions des fidèles d'« Ultra Player » puis nous avons dû nous convertir à PO. J'ai évidemment quelques questions :

- 1/ A quand Resident Evil 3 ?
- 2/ Pourquoi ne faites-vous pas une Ultra Bédé comme dans « Ultra Player » ?
- 3/ Êtes-vous hostile envers les journalistes des magazines concurrents ?

C. Colomb

Salut mon Colomb,
Je ne peux pas te donner de date pour Resident Evil 3, en revanche le jeu verra bel et bien le jour. En ce qui concerne la bédé, tu n'es pas le premier à la réclamer. Didou (le scénariste) et Manu (le dessinateur) fourmillent d'idées et n'attendent que le feu vert d'Elwood pour rendre une nouvelle planche. En attendant, continuez à écrire pour le retour de la bédé, et qui sait peut-être qu'un jour... Il n'y a pas de véritable hostilité entre les différents magazines. On se croise rarement, mais en général cela se passe plutôt bien. Les seules qui m'agacent sont les nouvelles recrues qui, tout excitées, se prennent pour des vieux de la vieille et se la pètent un peu trop ! Mais ceux-là, on les remet rapidement à leur place...



Chuss Player

Salut Sam,

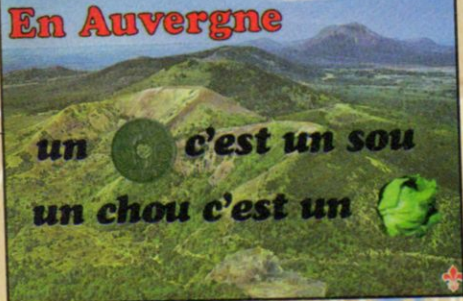
1/ Pourquoi y a-t-il des tips pour des jeux pourris (WarGods, Indépendance Day...) dans les Trucs en Vrac ? C'est vrai, qui irait acheter des jeux notés en dessous de 50 % dans PO ?

2/ J'ai vu dans un autre mag une pub pour un objet appelé Game Booster qui, à l'instar du Super Game Boy, permettrait de lire des jeux Game Boy sur N64 et sur Play', tout en faisant office d'Action Replay. Comme ni « Player » ni les autres magazines n'en ont parlé, je soupçonne une arnaque. Est-ce que tu en as déjà entendu parler ? Si oui, auras-t-on le droit à un test de ce gadget en « Stop Info » ?

3/ Dans la série « éthymologie des noms des testeurs », pourrais-tu me dire ce que signifie Chon ? Serait-ce son nom de famille (auquel cas, son prénom serait Corni ou Tirbou), ou alors le seul qu'on ait pu lui faire retenir ?

4/ Clara Loft est-elle une nouvelle pigiste, ou juste une stagiaire ? Si c'est une nouvelle recrue, pourrais-tu nous en dire plus sur elle dans le prochain PO (numéro de tél., mensurations, âge, si elle est célibataire, etc.) avec photos à l'appui ?

5/ Pour des jeux comme Tekken 3, les éditeurs vous envoient-ils les jeux « tout faits », c'est-à-dire avec tous les persos disponibles ? Voilà c'est tout. Si je ne suis pas publié, je viens à « Player » et j'étrangle Didou avec un fil de pad' PlayStation.



question et de t'envoyer une photo de Clara...

5/ Tekken 3, comme tous les autres jeux, arrivent à la rédaction sans Memory Card, c'est au testeur de faire le boulot et d'ouvrir tous les persos et tous les modes cachés. Salut Fatalifieur, je te publie, mais tu peux tout de même venir étrangler Didou.

Salut à tous,

J'aimerais savoir combien tu reçois de lettres par mois, en moyenne, et combien tu en publies. Y a-t-il des lettres prioritaires ?

Hugh TVBB

Je reçois à peu près deux cents lettres par mois ; elles passent toutes dans mes petites mains, puis, si elles sont intéressantes dans le dossier « courrier en cours ». Pour savoir combien j'en publie, tu peux t'amuser à les compter chaque mois tout seul, comme un grand ! Il n'y a pas de lettre prioritaire. En général, je passe les plus sympa, celles qui collent le mieux à l'actualité et qui illustrent bien l'esprit Player. Une dernière chose, je ne peux hélas pas vous répondre à tous, mais sachez bien que le temps que vous passez à nous écrire ne nous laisse pas indifférents. Alors une nouvelle fois, un grand merci à toutes celles et ceux qui nous envoient des petits mots chaque mois.



Chuss Player Geoffrey



Sophier Dufour

Je suis un fidèle lecteur de « Player One » depuis le premier numéro, mais, depuis le numéro 36, votre journal n'a pas changé de formule. Il me plaît toujours autant, mais je trouve sa présentation un peu démodée par rapport à vos concurrents. Un nouveau look serait le bienvenu ! De plus, vous aviez promis de faire une rubrique sur les « daubes », il y a environ quatre ans. Pourquoi n'a-t-elle jamais vu le jour ? Peut-on encore espérer ?

Marc

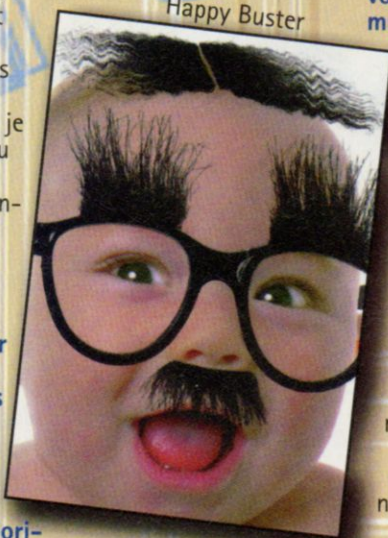
Moi qui suis là depuis le début, ça me fait chaud au cœur de lire la lettre d'un fidèle. Merci pour tes remarques au sujet de la maquette, nous travaillons dessus et, d'ici peu, tu verras un tout nouveau Player ! En ce qui concerne la rubrique « Daube », ce n'est pas à l'ordre du jour comme le dit si bien Elwood. Ce dernier va-t-il craquer un jour et permettre à l'équipe de détruire encore plus les mauvais jeux ?

La réponse dans un autre Player !

Salut Sam, Parlons des cadeaux « Player One » ! Il y en a qui sont bien (comme les lunettes), par contre, il y en a qui laissent à désirer. Je veux surtout parler du CD de Duke Nukem. Je suis un vrai fan de ce jeu, mais là, je n'ai jamais entendu un morceau aussi pourri ! Qui a fait ce mix de merde ? C'est vraiment indigne du jeu mythique qu'est Duke Nukem !

Boustier

Boustier mon ami, Notre problème, vois-tu, c'est d'en faire pour tous les goûts. Je reconnais que le remix Duke Nukem n'est pas une merveille, mais pour ta gouverne, j'ai dans mon tiroir plus d'une centaine de lettres de lecteurs qui ont adoré le disque, et la même quantité qui n'aime pas les lunettes. C'est chacun sa route, chacun son chemin... Passe le message à ton voisin.



Happy Buster

The Very Big Boss



Boustier



Louis Aurelien



Jess

façon, dis-toi bien que les consoles ne cessent d'évoluer ; chaque nouvelle génération est plus performante que la précédente, et, du coup, il faudra sans cesse acheter de nouvelles bécane si tu veux le meilleur du jeu vidéo. Le truc consiste à choisir celle qui va tenir le plus longtemps. Tous ceux qui ont misé sur la Saturn sont aujourd'hui perdants

(peu ou plus de titres à venir). En revanche, ceux qui ont choisi la bécane de Sony ont tout gagné : la PlayStation reste en effet, trois ans après sa sortie, un bon investissement car elle possède un max de jeux dont une

flopée de hits incontournables. Ne regrette pas ton achat pour autant, la N64 est une bonne machine mais sa durée de vie semble réduite... De toute manière, avant d'opter pour la Sega, il faudra que tu compares avec les nouvelles machines à venir.

3/ Non, je n'aime pas les Spice Girls.
4/ Comme je te le disais un peu plus haut, une console ne meurt que quand elle a une trop pauvre logithèque. Il y a fort à parier que malgré la sortie future d'une Play 2, la PlayStation ait encore de beaux jours devant elle. Souvenez-vous : « Elle est là, et pour longtemps ! » Ne me snipe pas l'ami...

D'après ce que tu as vu au salon de L'E3, penses-tu que Mission Impossible sera meilleur que Goldeneye ?

Mr Deb

Mission Impossible et Goldeneye n'ont pas grand-chose à voir, si ce n'est qu'il s'agit de deux adaptations de films d'action. Goldeneye est un doom-like et Mission Impossible un jeu d'action et de recherche avec une vue à la Tomb Raider. Si je devais choisir entre les deux, je craquerais sans doute pour Goldeneye, bien que Mission ne me laisse pas indifférent. De toute façon, vu la pauvreté des sorties sur N64, il semble évident que les deux titres sont à posséder.

Sam, Je voudrais à la fois remercier les concepteurs du jeu Gran Turismo et pousser une gueulante. En effet, les circuits et les voitures sont vraiment géniaux. On s'y croirait ! Mais où sont les constructeurs cachés ? Et les circuits ? Je pense qu'ils auraient pu faire mieux que les caisses « GT hifis ». Et puis, il y a trop de favoritisme envers les marques japonaises.

Faudrait leur rappeler qu'au classement GT en 97 et 98, c'est une Porsche GT1 et une Mercedes SLK GT qui sont arrivées en première place. Alors j'espère que dans GT 2, il y aura des constructeurs européens.

Steph

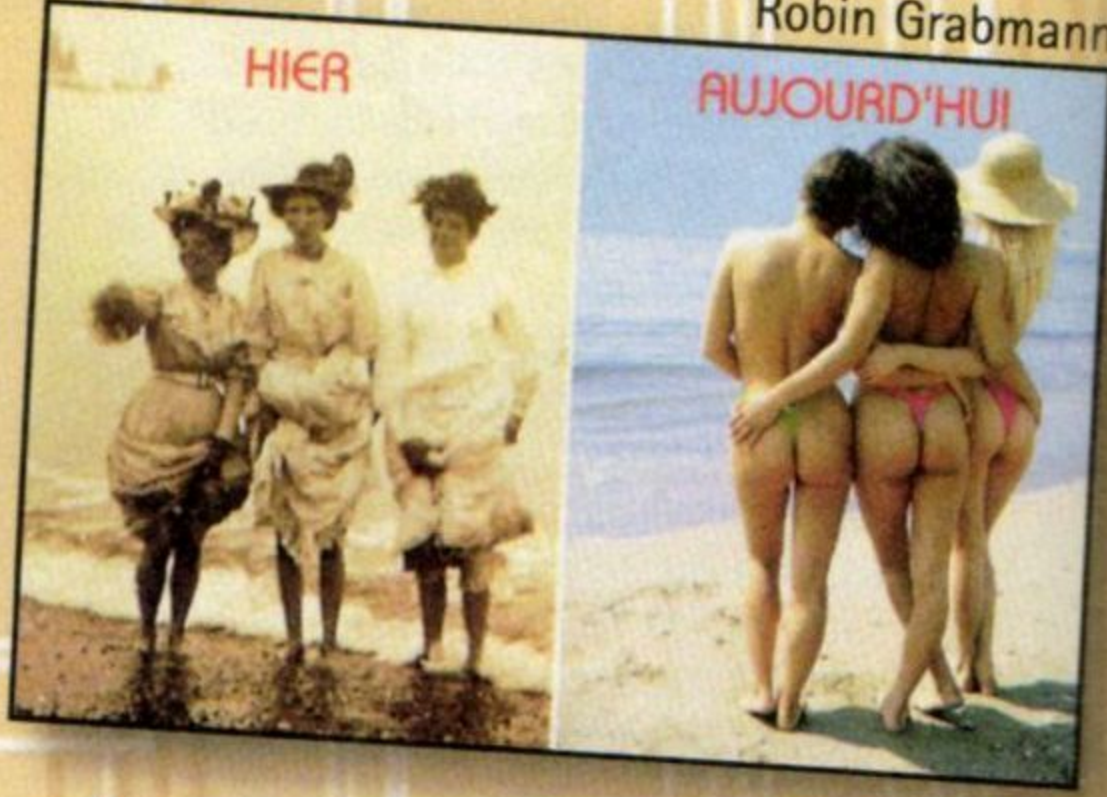
Ton message est passé. En revanche, je ne suis pas certain que les concepteurs de GT le lisent (chez Sony Japon, ils n'épluchent pas *Player One*) ! A la prochaine.

J'essayais de m'endormir en pensant aux jeux vidéo, quand, soudain, je me dis : « Et pourquoi pas un jeu sur le cyclisme ? Genre Tour de France 98 ! ». Fais-moi signe si un éditeur veut publier mes histoires, je me ferais un plaisir de les lui vendre !

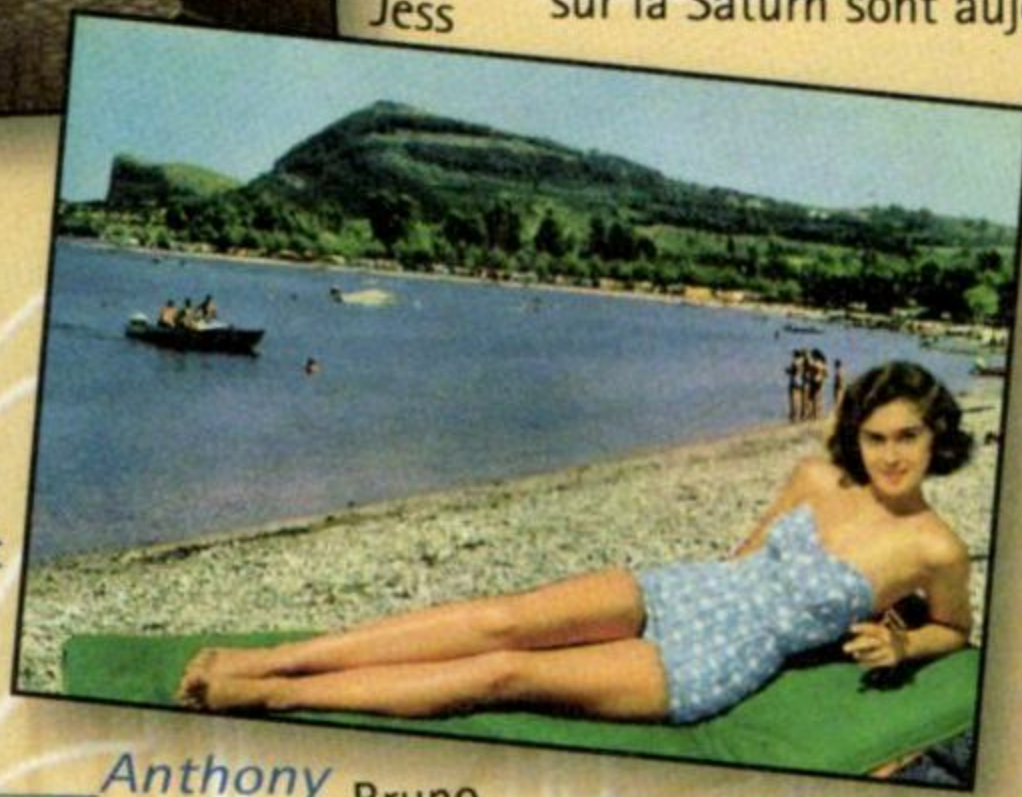
Marco dit Jules Vernes

Ciao Jules, Tout comme Chon, tu rêves d'un jeu de vélo et, crois-moi, c'est une bonne idée. Essaie néanmoins de la creuser un peu et d'apporter plus d'éléments dans tes propositions. Comment jouer ? Combien de joueurs ? Quelles options de dopage ? Et puis tente de t'endormir en pensant à autre chose qu'aux jeux vidéo.

Robin Grabmann

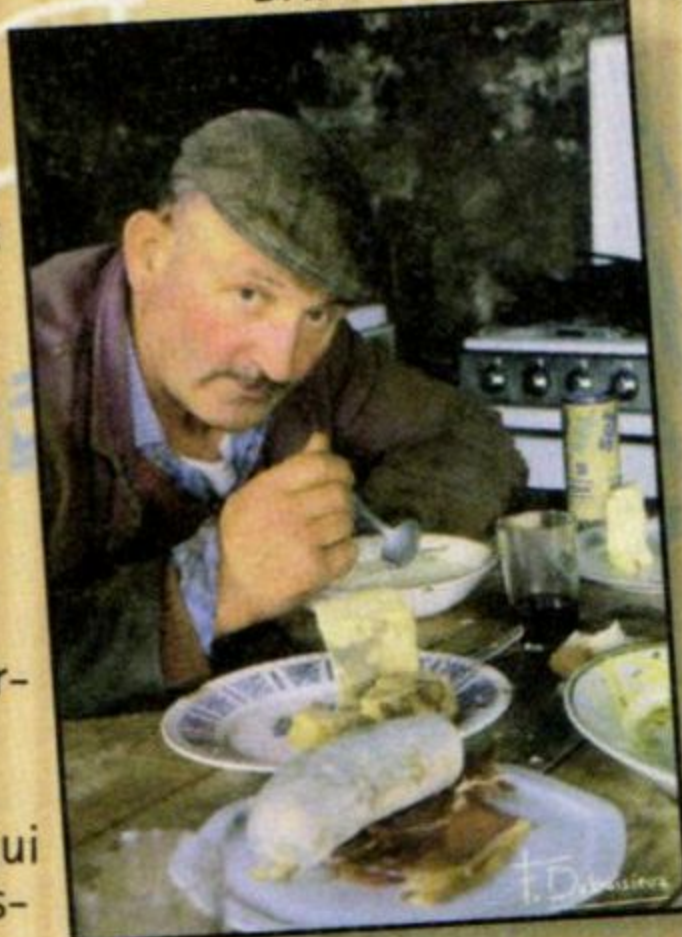


Tout d'abord, ton mag est supercool, ensuite, je voudrais te poser une question : quelle est la différence entre un jeu Platinum et un jeu normal, et pourquoi son prix est aussi bas ?



Anthony Bruno

Merci pour tes compliments ! Ils me vont droit au cœur. Pour répondre à ta question, sache qu'un jeu peut passer en gamme Platinum sous deux conditions : qu'il soit sorti il y a plus d'un an, et qu'il ait connu un certain succès, (à savoir au moins 250 000 ventes en Europe, soit environ 50 000 en France). Quant au prix, fixé à 149 francs, il est bas car le titre a déjà été amorti par l'éditeur. Bref, avec sa gamme Platinum, Sony offre aux joueurs peu fortunés, ou qui ont raté quelques gros hits passés, de s'offrir à moindres frais quelques-uns des meilleurs jeux de la PlayStation. Louable initiative.



Hi Sam, Comme j'habite au Maroc, je n'ai pas l'occasion d'écrire très souvent à « Player One ».
1/ J'ai entendu parler de films comme Tomb Raider, Duke Nukem et Resident Evil... Info ou intox ?
2/ Je viens d'acquérir la Nintendo 64, j'en suis plutôt satisfait. Mais après avoir vu la Dreamcast et ses 128 bits, je commence à regretter mon achat. Ai-je tort ?
3/ Aimes-tu les Spice Girls ?
4/ La Play va-t-elle mourir, comme la Saturn, à la naissance de la PlayStation 2 ?

Benderra Ali

Salut à toi et à tous les joueurs du Maroc !
1/ C'est de l'info ! Il devrait effectivement y avoir pour chaque jeu que tu cites une adaptation ciné. Les plus sûrs sont Resident Evil et Tomb Raider ; pour Duke on attend confirmation. On vous tiendra au courant des tournages et des dates de sortie au fur et à mesure.
2/ Calme-toi, pour l'instant tu n'as encore rien vu ! La Dreamcast possède beaucoup de bits, mais ce n'est pas toujours synonyme de réussite. Regarde, la Play' est la reine des consoles et elle ne possède que 32 bits ! Et puis de toute

PS
On commence par Chadia, merci pour ton petit mot. Salut à Guile le fou furieux (na !). Happy Buster, merci pour la K7 c'est très sympa de ta part, mais, hélas, Max ne me fait pas rire du tout, ou alors juste le contrôle des vis-à-vis ! Salut Miguël, merci pour ta lettre, et une nouvelle fois bon courage et à bientôt poto !
PS à Sim et Mathieu : merci pour les photos ! Et un spécial PS pour toutes celles et ceux qui nous ont envoyé leurs cartes postales ringardes : El casseur pour le St-Bernard, Thomas pour sa Renault 12 H.P, Willaumer et les joies de la côte Atlantique, Pierrot et son bouquet, Cicou et la vache, Elouni pour son volcan, Jean-Paul pour sa série, Valérie parce que la mer est immense, Ronan pour sa série bretonne, Dimitri et son goût artistique, Sofy pour sa vache vue de près !

**Même
les héros
ont besoin
d'un coup de**



The game is not over*

* T'as pas fini de jouer

36.15 PLAYER ONE
ASTUCES, SOLUCES ET HOT-LINE.

**Pour
ne plus
jouer
comme un**



The game is not over*

* T'as pas fini de jouer

0 836 68 77 33
ASTUCES, SOLUCES ET NEWS

Stop info

Spécifications techniques



- Processeur central : SH4-RISC avec moteur graphique 128 bits (200 Mhz - 360 MIPS - 1,4 GFLOPS) ;

- Processeur graphique : Power VR nouvelle génération (3 millions de polygones par seconde) ;

- Processeur sonore : à base d'un RISC 32 bits (64 canaux ADPCM) ;

- Mémoire principale : 16M byte (64M-bit SD-RAM X 2) ;

- Système d'exploitation : Windows CE ;

- CD-Rom X 12 ;

- Couleurs : 16,77 millions ;

- Effets spéciaux (vous allez rire) : Bump mapping, Fog, Alpha-blending, Mip-mapping, Tri-linear filtering, Anti-aliasing, Environment mapping, Specular effects ;

- Taille : 190 mm (L) X 195 mm

(H) X 78 mm (E) ;

- Poids : 2 Kg ;

- Carte mémoire : V.M.S.



Attention ! Dans les prochaines semaines, tout va aller très vite chez Sega, puisque le 20 novembre, la Dreamcast sera mise en vente... au Japon (suivi du mois de septembre 99 pour le reste du monde).

Et puisqu'on commence à voir venir les premières images des jeux de cette nouvelle console, nous vous les avons rassemblés rien que pour vos petits yeux !

Pour ceux qui n'auraient pas suivi, rappelons que la Dreamcast est la prochaine console de Sega. Avec 128 bits au compteur ! À son sujet, évidemment, nous avons droit, comme pour chaque sortie d'une nouvelle machine, au discours classique de la « console révolutionnaire qui va tout tuer et établir un nouveau règne dans le monde ». Bon, ça fait rêver un peu, ensuite ça énerve, et on se dit que vraiment, ils pourraient pas nous sortir une console sans dire de c... ? Quoi qu'il en soit, c'est vrai, la Dreamcast annonce pas mal d'options carrément délirantes. En vrac : le réseau, les capacités d'animation graphique (3 millions de polygones/seconde) ou encore le fameux V.M.S. (Visual Memory System), déjà disponible au Japon ; une sorte de gros Tamagotchi, compatible avec la manette de la Dreamcast, et qui fera office, à la fois, de carte de sauvegarde, d'ordinateur à cheat mode ou encore (plus trivial)

de montre ! Bien sûr, nous ne nous contenterons pas de cet étalage technique, et nous jugerons la portée réelle de toutes ces capacités une fois la machine entre les mains (ce qui ne devrait plus tarder...).

En attendant, nous avons cherché à en savoir plus sur les jeux, afin de vous en faire profiter. Voici donc un petit panorama de ce qui nous attend dans maintenant 3 mois (91 jours !)

Les jeux prévus le 20 novembre

Au Japon, la Dreamcast devrait être commercialisée avec six jeux aux genres bien différents.

D2

D2 est un soft d'aventure très réaliste dans le-



quel le joueur incarnera Laura, une jeune femme victime d'un accident d'avion bien étrange. Entièrement en 3D, D2 joue



beaucoup sur les ambiances, et a pour ambition de faire ressentir de nouvelles émotions aux joueurs.

Développeur : Warp

Seventh Cross

Seventh Cross est une simulation d'évolution. Le joueur évoluera dans un univers en 3D et



Ça se préc

DREAMCAST



rencontrera de nombreuses formes de vie. Un mélange de jeu de rôle et d'évolution, au concept pour le moins curieux. Développeur : NEC

Super GT

Pas de Sega Rally 2 ou de Daytona 2 dans l'immédiat... Le premier jeu de course de la Dreamcast se nommera Super GT. Quatre circuits et un jeu

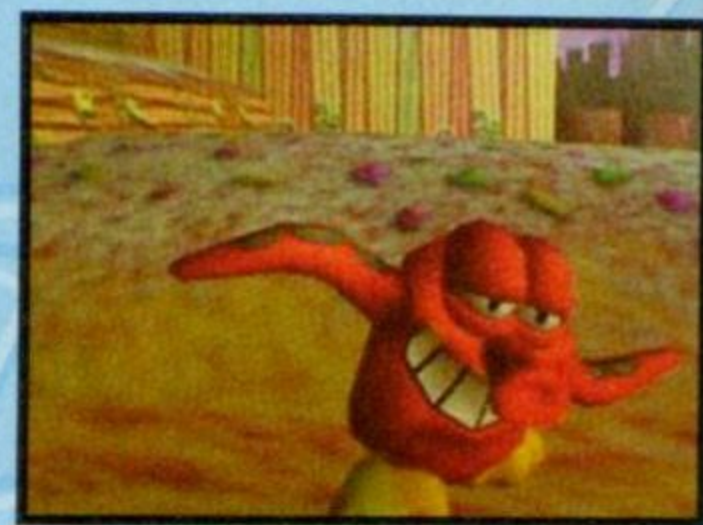


d'arcade que l'on est impatient de voir tourner.

Développeur : AM2

Pen Pen Triathlon

Pen Pen est un jeu de course complètement délirant où l'on dirige des pingouins ; ses auteurs semblent bien connaître le sujet. Comme leur jeu est basé essentiellement sur le fun, établir des



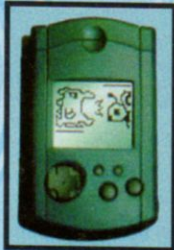
AST

Et après ?

Godzilla Generation

L'adaptation vidéoludique a de bonnes chances d'être au moins aussi spectaculaire, si ce n'est plus, que le film lui-même. Nous avons encore assez peu d'infos sur le jeu. Mais les joueurs peuvent dès aujourd'hui, entraîner leur Godzilla sur le V.M.S. On vous tient au courant...

Développeur : SOJ
Sortie Japon : Noël 98



records ne sera donc pas le principal but.
Développeur : General Entertainment

Sengoku Turb

Premier jeu de rôle de la Dreamcast, Sengoku Turb, avec



son ambiance enfantine et ses couleurs criantes, a l'air de s'adresser aux plus jeunes.
Développeur : NEC

Virtua Fighter 3

Oui, vous avez bien lu, Virtua Fighter 3 sera le premier jeu de baston de la Dreamcast. Avec un titre pareil, il y a des chances pour que l'on ne remette pas la main sur un bon jeu de baston avant un petit moment. À Player, on en trépigne d'avance et on commence à compter les jours.

Développeur : AM2



Akolyte

Encore un jeu de rôle. Un genre qui, espérons-le, ne sera pas oublié en Europe. Les développeurs en prévoient d'ailleurs pas mal sur la nouvelle console de Sega.

Développeur : Revenant
Sortie Japon : N.C.



Drones

Un look à la « Tron » pour ce soft de combat dans lequel on pourra se servir de projectiles pour se fritter.

Développeur : Nigma Software
Sortie Japon : N.C.



Incoming

Un jeu de tir en 3D dans un univers réaliste.

Développeur : Rage
Sortie Japon : N.C.



Sega Rally 2

Inévitable sur la Dreamcast. Ce sera pour lui aussi un test impitoyable. Pas le droit à l'erreur !

Développeur : AM3
Sortie Japon : N.C.



Sonic Adventure

On le croyait mort et écrasé ! Le hérisson radioactif revient à la charge dans un jeu de rôle. Il semble avoir tout d'une bonne surprise !

Développeur : Sonic Team
Sortie Japon : hiver 98



Title Defense

Un jeu de boxe qui pourra se jouer à quatre. Bonne nouvelle !

Développeur : Climax
Sortie Japon : N.C.



Unreal

Le célèbre Doom-like est prévu sur la Dreamcast. On espère pouvoir y jouer via le modem de la bête.

Développeur : Epic Megagames
Sortie : N.C.



Fighting Viper 2

Encore un jeu de baston tiré de l'arcade. Moins coté que VF 3, mais bonne réputation tout de même.

Développeur : AM2
Sortie Japon : N.C.



Spike Out

Ce beat'em up d'arcade louche pas mal du côté de Final Fight. Un mode Quatre joueurs devrait être à l'affiche, et on annonce jusqu'à quinze joueurs via le modem.

Développeur : AM2
Sortie Japon : courant 99



Virtual On

Encore un jeu de baston. Les fans du genre n'auront que l'embarras du choix.

Développeur : AM3
Sortie Japon : N.C.



Neo Geo Pocket : compatible Dreamcast !

Ça ressemble à une grosse vanne et, pourtant, c'est du sérieux. SNK compte commercialiser sa



console portable compatible Dreamcast d'ici au mois d'octobre. Le prix de lancement serait d'environ 50 \$ (300 F) et les jeux entre 20 et 40 \$ (120 et 240 F). La compatibilité entre la console portable et la Dreamcast devrait être réalisée à l'aide d'un adaptateur. Ainsi sera-t-il possible pour les joueurs de transférer, par exemple, leurs personnages de jeux de combat conçus sur la Neo Geo Pocket, sur un jeu de baston Dreamcast. À Player, on s'imagine tous en train d'entraîner son combattant avant de venir à la rédaction, puis de les confronter sur le grand écran de la salle de test !

Encore des titres !

- Mercurius Pretty : un jeu de simulation, par NEC Interchannel ;
- Monster Breeder : de la simulation, par NEC Interchannel ;
- 10 Six : de la stratégie, par Postlinear ;
- Blood 2 : du Doom-like, par Monolith ;
- Carmageddon 2 : de l'action, par Stainless Software ;
- Die Hard Arcade 2 : de l'action encore, par AM2 ;
- Drakan : toujours de l'action, par Surreal Software ;
- Duke Nukem Forever : du Doom-like, par 3D Realms ;
- Messiah : de l'aventure, par Shiny ;
- Resident Evil 4 (?) : de l'aventure, par Capcom ;
- Shogo MAD : de l'action, par Monolith ;
- Street Fighter Alpha 3 : du fighting, par Capcom ;
- Vigilance : du shoot, par Postlinear.

Le choix et les prix, l'échange de vos jeux sans vous ruiner, les reprises de

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE



RACHAT DE VOS JEUX
ET CONSOLES EN CASH
ECHANGE DE JEUX A
PARTIR DE 30 Francs*
* Voir modalités en magasins.



Console Playstation
DUAL PACK
+30F de Bon d'achat*
990 Francs

LE PACK PLAYSTATION: 1390 Francs
Console Playstation DUAL PACK
+ GRAN TURISMO + Carte Mémoire

Faites modifier votre Playstation III!
Pour avoir une Playstation Multistandard
pour jeu FR-US-JAP, Pensez STOCK GAMES
Modification Playstation + le câble RGB
péritel (meilleure qualité d'image)
pour 149 Francs !!!
Pour plus de renseignements,
nous téléphoner au 01 46 33 07 83

PLAYSTATION Neufs

CABLE RGB PLAYSTATION	59 F
MEMORY CARD OFFICIELLE	129 F
JOY OFF. ANALOG DOUB VIBRANT	199 F
PISTOLET NAMCO	269 F
GRAN TURISMO	329 F
GHOST IN THE SHELL	329 F
ROAD RASH 3D	349 F
ALUNDRA	329 F
RESIDENT EVIL 2	349 F
WARGAMES	329 F
V - BALL	329 F
PRO PINBALL 2	329 F
COLLIN MAC RAE RALLY	329 F
COUPE DU MONDE 98	329 F
MORTAL KOMBAT 4	329 F
SENTINEL	329 F
STREET FIGHTER COLLECTION	329 F
DEAD OR ALIVE	329 F
HEART OF DARKNESS	329 F
TEKKEN 3	349 F
POINT BLANK + PISTOLET	549 F
RIVAL SCHOOL (Version U.S)	499 F

PLAYSTATION Occasions

PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F **799 F**

JOYPAD PSX	69 F
ALERTE ROUGE	199 F
AGILE WARRIOR	99 F
AIR COMBAT	99 F
AIR COMBAT 2	199 F
ACTUA SOCCER	99 F
ACTUA SOCCER 2	199 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F
ADIDAS POWER SOCCER 98	199 F
ADVENTURE OF LOMAX	199 F
AGILE WARRIOR	99 F
ANDRETTI RACING	149 F
AREA 51	199 F
ASSAULT RIGS	99 F
ALIEN TRILOGY	149 F
A TV EVOLUTION	199 F
ALONE IN THE DARK	99 F
ASSAULT RIGS	99 F
BURNING ROAD	149 F
BATMAN FORERER	199 F
BLOODY ROAR	199 F
BREAK POINT	149 F
BUST AND MOVE 2	149 F
BUBSY 3D	149 F
COMMAND' N CONQUER	129 F
COLONY WARS	199 F
CYBERSLEED	99 F
CASPER	199 F
CHEESY	149 F
CONTRA	199 F
COOLBOARDER	149 F
COOLBOARDER 2	199 F
COUPE DU MONDE 98	249 F
DEATHTRAP DUNGEON	199 F
DEAD OR ALIVE	249 F
CRASH BANDICOOT	149 F
CHRONICLE OF THE SWORD	199 F
DESTRUCTION DERBY 2	149 F
DAVIS CUP	199 F
DESCENT	99 F
DARK STALKERS	199 F
DEFCON 5	99 F
DISCWORLD	99 F
DISRUPTOR	199 F



DOOM	149 F	NIGHTMARE CREATURE	199
DIEHARD TRILOGY	129 F	NEWMAN HAAS	199
DARK FORCES	199 F	NBA JAM T.E	99
CASTLEVANIA	249 F	NOVA STORM	99
COURIER CRISIS	199 F	NHL FACE OFF	99
EXHUMED	199 F	OVERBLOOD	149
EPIDEMIC	149 F	ONSIDE SOCCER	199
EXPLOSIVE RACING	149 F	ODDORLD	199
EXCALBUR	149 F	OVERBOARD	149
EXTREME PINBALL	149 F	PARAPPA THE RAPPER	199
FIFA SOCCER 96	69 F	PANDEMONIUM 2	199
FADE TO BLACK	99 F	POWER SERVE	149
FIFA SOCCER 97	99 F	PRIMAL RAGE	149
FIFA SOCCER 98	199 F	PETE SAMPRAS	149
POWER BOAT	199 F	RALLY CROSS	199
FORMULA ONE 97	199 F	RIOD	149
FINAL FANTASY VII	199 F	RISK	199
FIRE STORM	99 F	RAPID RACER	199
FIRE AND KLAUW	149 F	RASCAL	199
FIGHTING FORCE	199 F	FORMULA ONE	99
FINAL DOOM	199 F	ROAD RASH 3D	249
GEX	149 F	RETURN FIRE	149
GEX 3D	199 F	RESIDENT EVIL	149
G POLICE	199 F	RESIDENT EVIL 2	249
GOAL STORM	99 F	RAGING SKIES	149
GUNSHIP	149 F	2XTREME GAMES	199
HERCULE	199 F	SHELL SHOCK	99
HI-OCTANE	69 F	SPACE HULK	149
HEXEN	199 F	STAR GLADIATOR	149
INDEPENDANCE DAY	149 F	SENNA KART DUEL	199
IRON AND BLOOD	149 F	SUIKODEN	149
IN THE ZONE	99 F	STREET FIGHTER ALPHA 2	149
INTERNATIONAL RALLY CHAMP	199 F	STREET FIGHTER EX	199
JET RIDER	149 F	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	149
JOHNNY BAZOOKATONE	99 F	STAR FIGHTER 3000	99
JONAH LOMU RUGBY	199 F	SAMOURAI SHODOWN	199
JURASSIC PARK 2	149 F	SPACE JAM	149
JUMPING FLASH	99 F	SPACE HULK	149
JUMPING FLASH 2	199 F	SPIDER	149
KILEAK THE BLOOD	99 F	SNOW RACER 98	199
KING' S FIELD 2	149 F	TETRIS PLUS	199
L' ODYSSEE D' ABE	199 F	TENKA	199
LUCKY LUKE	249 F	TOSHINDEN 2	149
LOADED	99 F	TEKKEN 2	149
RE-LOADED	149 F	TOMB RAIDER 2	199
LEGACY OF KAIN	99 F	TOCA TOURING CAR	199
LONE SOLDIER	99 F	TIME CRISIS + PISTOLET	349
LOST VICKING 2	199 F	THEME HOSPITAL	249
MEN IN BLACK	249 F	VANDAL HEARTS	149
MICKEY WILD ADVENTURE	149 F	VIGILANTE 8	249
MARVEL SUPER HEROES	199 F	WARHAMMER	149
MORTAL KOMBAT 3	99 F	WARCRAFT 2	199
MOTOR TOON 2	199 F	WORMS	149
MDK	199 F	V RALLY	199
MOTORACER	199 F		
NBA LIVE 97	149 F		
NEED FOR SPEED 2	149 F		
NEED FOR SPEED 3	249 F		

Playstation

Pour d'autres titres, nous consulter



Console Saturn Occaz
+30F de Bon d'achat*
399 Francs



SATURN Neufs

BURNING RANGERS	349 F
SHINNING FORCE 3	349 F
WINTER HEAT	349 F
PANZER DRAGON SAGA	349 F
ATLANTS	349 F
JOYPAD SATURN	69 F
CABLE PERITEL	129 F

SATURN Occaz

SATURN + Daytona	449 F
SATURN JAP + 1 jeu	549 F
CARTE MPEG	349 F
ADAPTATEUR JEU JAPUS	79 F
ATHLETE KINGS	199 F
BURNING RANGERS	249 F

COMMAND CONQUER	149 F	CHAOS CONTROL	149 F	PANDEMONIUM	149 F	WORLD WILDE SOCCER 97	99 F
DIE HARD ARCADE	149 F	PANZER DRAGON 2	149 F	PANZER DRAGON SAGA	249 F	WORLDWILDESOCER98	199 F
DRAGON BALL Z 2	249 F	QUAKE	199 F	RAYMAN	149 F	WORLD CUP GOLF	149 F
DRAGON FORCE	199 F	RESIDENT EVIL	149 F	SEGA RALLY	249 F	WARCRAFT 2	199 F
DUKE 3D	149 F	SONIC JAM	149 F	SONIC R	99 F	WINTER HEAT	199 F
DOOM	149 F	SIM CITY 2000	149 F	SKY TARGET	199 F	WORLD SERIE BASEBALL	149 F
ENEMY ZERO	249 F	TOMB RAIDER	149 F	SEGA TOURING CAR	249 F		
FIGHTERS MEGAMIX	199 F	TORICO	149 F	ULTIMATE MK 3	149 F		
FIFA 97	149 F	VIRTUA FIGHTER 2	99 F	VIRTUAL ON	99 F		
FORMULA KART	149 F						
MAGIC CARPET	149 F						
LAST BRONX	149 F						
MYST	149 F						
MASS DESTRUCTION	149 F						
MANK TT	149 F						
NBA LIVE 98	149 F						
OLYMPIC SOCCER	149 F						

Saturn

Pour d' autre titres en version Fr, US, ou Jap, nous tel.





Pour la rentrée, STOCK GAMES vous offre des tonnes de cadeaux, des promos l'occaz et sur le neuf...



Console Nintendo 64 + Carte mémoire 256K 999 Francs

LE PACK NINTENDO : 1489 F
Console Nintendo 64 + ISS 98 + CARTE MEMOIRE

NINTENDO 64 Neufs
JOYPAD D'ORIGINE
MEMORY CARD N64 256K
VIBREUR + MEMO 256K
ADAPTEUR PASSEPORT 64
WETRIS

Revendeurs, contactez-nous

Vous avez un magasin ou vous voulez concrétiser un projet d'ouverture prochaine ?
STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES.
STOCK GAMES, C'EST :
- PLUS DE 30 MAGASINS EN FRANCE -
- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE DEPUIS 5 ANS -
- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO -
- CENTRALE D'ACHATS PUISSANTE -
- PAS DE DROIT D'ENTREE -
Pour plus d'information,
contacter Sébastien au 01 44 07 04 61

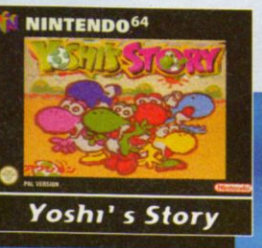
SAINT DENIS 10 Rue de L'Aqueduc
Ctre Com St Denis Basilique
CHOISY LE ROI 29 Rue Emile Zola
94600 Choisy le Roi
AIX EN PROVENCE 32 Rue Chabrier
13100 Aix en Provence

Nintendo 64

- | | | | |
|---------------------------|-------|----------------------|-------|
| BUST A MOVE 2 | 349 F | JOYPAD N64 ORIGINE | 349 F |
| ACTION REPLAY N64 | 349 F | MARIO 64 | 349 F |
| YOSHI'S STORY | 369 F | BLAST CORP | 369 F |
| BANJO & KAZOOIE | 369 F | WARGODS | 399 F |
| GOLDEN EYE | 399 F | MARIO KART 64 | 399 F |
| NBA COURTSIDE | 399 F | WAVE RACER | 479 F |
| AERO GAUGE | 479 F | DIDDY KONG RACING | 479 F |
| FORSAKEN 64 | 479 F | SHADOW OF THE EMPIRE | 479 F |
| FIFA 98 | 479 F | PILOTWINGS | 479 F |
| QUAKE 64 | 479 F | TUROK | 479 F |
| MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES | 499 F | HEXEN | 499 F |
| COUPE DU MONDE 98 | 499 F | DOOM | 499 F |
| GT 64 | 499 F | F1 POLE POSITION | 499 F |
| MYSTICAL NINJA | 499 F | BOMBERMAN 64 | 499 F |
| | | MISCHIEF MAKERS | 499 F |
| | | TOP GEAR RALLY | 499 F |
| | | MULTI RACING CHAMP. | 499 F |
| | | DUKE NUKEM 64 | 499 F |
| | | BUST A MOVE 2 | 499 F |
| | | SNOWBOW KIDS | 499 F |
| | | LYLATWARS + VIBREUR | 499 F |
| | | AEROFIGHTER ASSAULT | 499 F |
| | | GOLDEN EYE | 499 F |
| | | FIGHTER DESTINY | 499 F |
| | | KILLER INSTINCT GOLD | 499 F |
| | | LAMBORGHINI 64 | 499 F |

- | | | |
|-------|---------------------------|-------|
| 149 F | WAYNE GRETSKY'S 3D HOCKEY | 299 F |
| 169 F | NAGANO WINTER OLYMPIC | 299 F |
| 199 F | COUPE DU MONDE 98 | 349 F |
| 199 F | WCW WORLD TOUR | 349 F |

Pour d'autres titres, nous consulter



Les prix peuvent varier d'une agence à l'autre sans préavis. Photos non contractuelles - Les marques présentées sont déposées. Offre valable dans la limite des stocks disponibles. * Offre valable uniquement sur les jeux d'occasion à partir de 99 Frs, non cumulable avec carte de fidélité. Nos jeux d'occasions sont testés et garantis 6 mois.

1 MAGASINS A VOTRE SERVICE DU LUNDI AU SAMEDI :

ANTONY 9 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony ouvert 7 jours / 7 de 10h00 à 19h30	01 46 740 300	CLICHY 62 Rue de Neully 92110 Clichy Sur Seine M° Mairie de Clichy	01 47 56 08 64	CHOISY LE ROI 29 Rue Emile Zola 94600 Choisy Le Roi M° Choisy Le Roi	01 48 84 31 41
SAINT GERMAIN 5 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye M° RER St Germain en Laye	01 30 61 74 60	LA DEFENSE 71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux M°-RER La Défense	01 49 06 96 08	VERSAILLES Centre Commercial Les Manéges 78000 Versailles ouvert 7 jours / 7 RER C Versailles R.G	01 39 53 30 30
IVRY Place de l'Eglise 94200 Ivry-S-Seine M° Mairie d'Ivry	01 46 58 72 73	BEAUVAIS Centre Commercial Franc Marché (Près du DARTY) 60000 Beauvais	03 44 11 48 10	CLAMART Rue Pietonne 92140 Clamart ouvert 7 jours / 7	01 40 95 00 86
SAINT DENIS Centre Commercial St Denis Basilique ouvert 7 jours / 7 de 10h00 à 19h30	01 46 33 07 83	JUSSIEU CD ROM NEO GEO NEC 13 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine	01 43 25 61 24	MONTPARNASSE 4 Rue Campagne-Première 75014 Paris M° Raspail	01 43 35 32 10
NANTES Rue des Halles 44000 Nantes	02 40 48 53 12	CHOLET 29 Rue de l'Orangerie 49300 Cholet	02 41 46 36 88	CANNES 64 Boulevard Carnot 06400 Cannes	04 93 380 900
NANTES Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes	02 40 48 13 14	MARSEILLE 207 Rue de Rome 13006 Marseille	04 91 48 27 48	NICE M° Castellane 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice	04 93 13 00 10
ARHAIX Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix	02 98 93 74 64	AIX EN PROVENCE 32 Rue Chabrier 13100 Aix en Provence	03 87 37 37 47	MONTBELIARD 7 Rue des Fèbvres 25200 Montbelliard	03 81 91 82 77
ORBACH Avenue de Spichenen 57600 Forbach	03 87 87 13 93	METZ 80 en Fournirue 57000 Metz	03 87 36 63 63	MONTPELLIER 51 Rue Grand Jean Moulin 34 000 Montpellier	04 67 91 37 91
LE HAVRE Bis Rue André Albert Huet 76600 Le Havre	02 35 21 40 47	METZ 58 Passage Serpenoise 57000 Metz		REIMS 29 Rue Chanzy 51100 Reims	03 26 47 77 78



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

JEUX	CONSOLE	PRIX	NOM : _____	PRENOM : _____
_____	_____	_____	ADRESSE : _____	_____
_____	_____	_____	CODE POSTAL : _____	VILLE : _____
_____	_____	_____	TEL : _____	Signature : _____
OU :			JE JOINS AVEC MA COMMANDE :	
MERCI D' INDIQUER UN JEU DE REMPLACEMENT SI RUPTURE DE STOCK			<input type="checkbox"/> CHEQUE BANCAIRE <input type="checkbox"/> MANDAT LETTRE	
Participation au frais de port *			<input type="checkbox"/> CB N° _____	
TOTAL A PAYER			*Frais de port : jeux 30 f - console : 50 f Contre-Remboursement : rajouter 40 f Tous nos produits sont expédiés en collissimo 24h/48h Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.	

3615 STOCKGAMES
Nouveau Serveur sur Minitel !!!
Catalogue de jeux, négocié à gagner, nouveautés, Tips...

On y a joué !

FINAL FANTASY VIII

LES INVOCATIONS



L'été, à « Player », on ne chôme pas ! Dans notre dernier numéro, nous vous présentions les premières images du très attendu FF VIII. Eh bien, plutôt que de lézarder sur la plage, nous avons dégoté une démo jouable du jeu. En plus de nouvelles images exclusives, voici nos premières impressions.

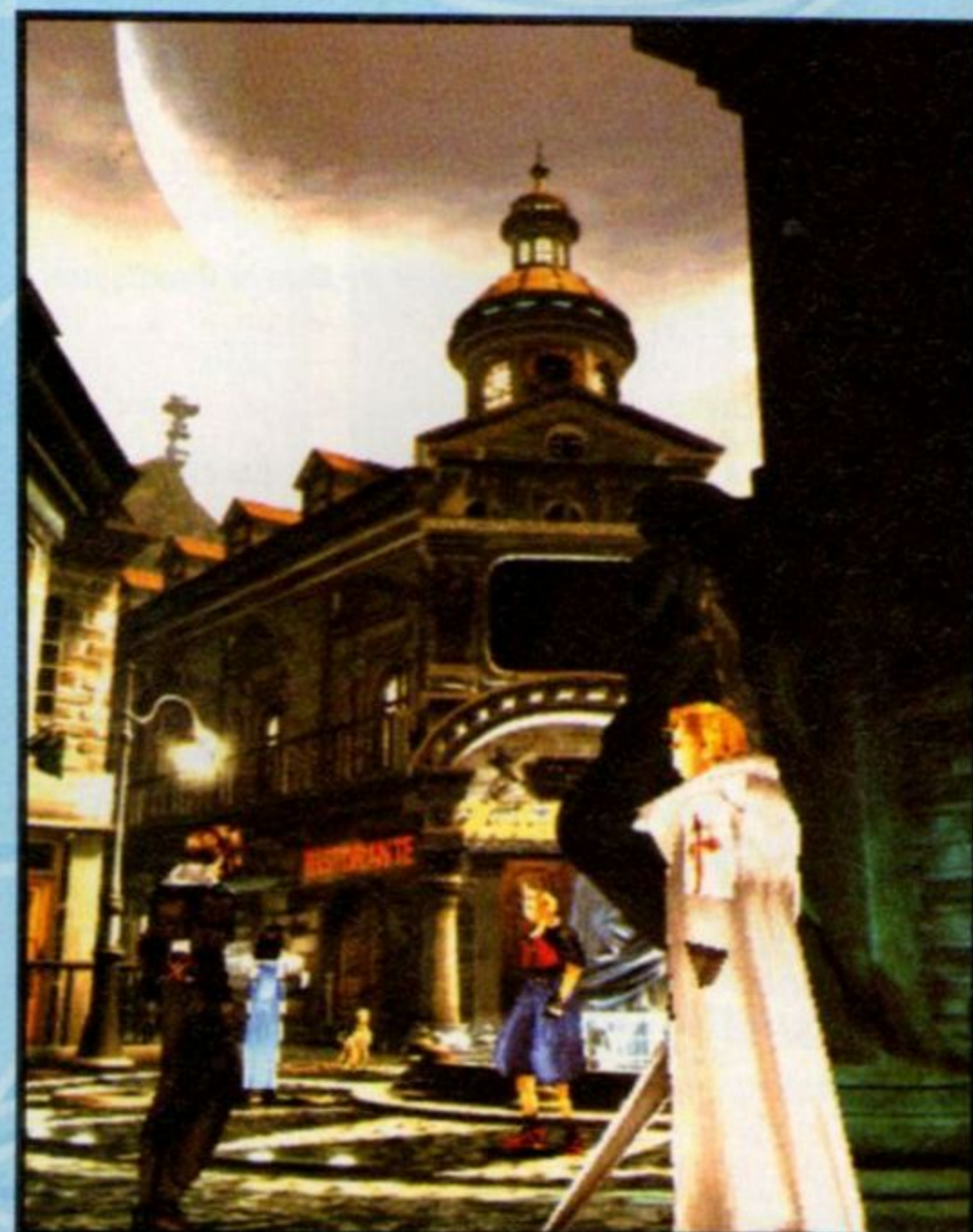
Après le phénoménal succès de FF VII, nombreux sont ceux qui pensaient que SquareSoft avait été au bout des capacités de la PlayStation. C'est mal connaître les sorciers de Square qui, une fois encore, ont su repousser ses limites au-delà de l'humaine-



ment concevable (ndlr : rien que ça !). Ce huitième épisode commence par une séquence cinématique d'une qualité quasi cinématographique, et en plein écran s'il vous plaît ! Cette intro de synthèse (qu'il faut voir dans le noir, le volume à fond) est pleine de rythme et se termine par un débarquement digne de Juin 44, mais à bord d'engins futuristes. Et puis, d'un coup, le film s'arrête, sans explication... Un plantage ? Dans l'assistance, plongée dans l'obscurité, une voix s'élève et suggère que quelqu'un prenne le paddle. Moment d'agitation... La lumière se rallume et pas moins de cinq paires de mains se disputent le paddle ! Reyda ayant, quant à lui, volé tête la première à travers la cloison de la salle de test. Au cours de ce pugilat en

règle (qui avait pour premier prix le paddle), un texte à l'écran annonce que nous avons la main. À présent que les esprits échauffés se sont un peu calmés, on réalise effectivement qu'on est entré dans le vif du sujet.

Les décors de synthèse (toujours en 2D) sont d'un tel réa-





Les effets spéciaux sont dans la lignée de ceux de FF VII.



lisme que personne n'a percuté lors de la transition entre la cinématique et le jeu. Reyda éborgné, trois dents en moins, revient (par la porte cette fois) et affirme : « Fe l'a fais bien remarqué mais fous ne m'afez pas laiffé le temps de parler ! ». Penaud, Wolfen tend la manet-

te à Reyda avec un sourire d'excuse. Regard noir de Reyda qui est maintenant aux commandes. À l'écran suivant, un gros plan nous permet d'admirer les héros de près. À l'instar du volet précédent ou de Resident Evil, ce sont les personnages qui sont calculés en



temps réel pour paraître toujours à l'échelle, en fonction de la perspective des décors 2D. Le design des personnages prend désormais une orientation plus adulte. On craque moins rapidement pour eux ; il faut attendre d'avoir cerné leurs caractères et leurs pro-

blèmes métaphysiques complexes. Une poursuite s'engage dans les rues sombres d'une ville déserte, très vite interrompue par un premier combat. C'est l'occasion d'une petite animation de transition présentant le champ de bataille sous toutes ses coutures, à l'issue de laquelle les personnages apparaissent. L'interface des combats est présentée un peu

QUELQUES MONSTRES



différemment que dans l'épisode précédent. Toutefois, en dépit des apparences, sa gestion ne change pas fondamentalement avec son système de menus déroulants. Les animations des assauts sont tout simplement extraordinaires, même pour la plus ridicule des attaques de bases. Si les personnages sont plus réalistes, leurs attaques évoquent, par moments, des passes d'armes à la Dragon Ball Z.

Cette démo nous a également permis de découvrir quelques-unes des animations illustrant

Stop info

Game Booster

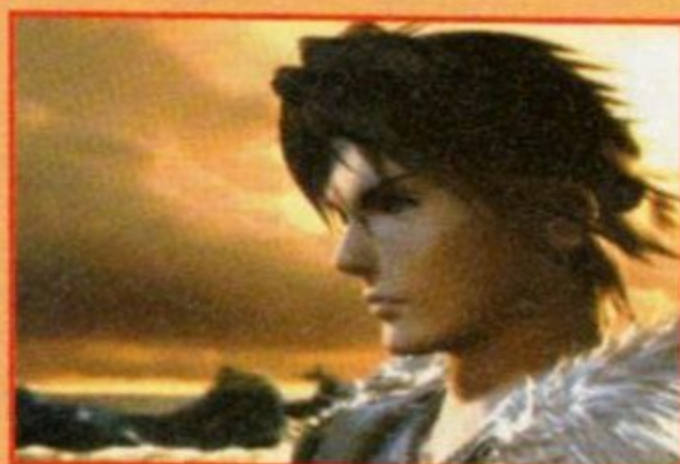
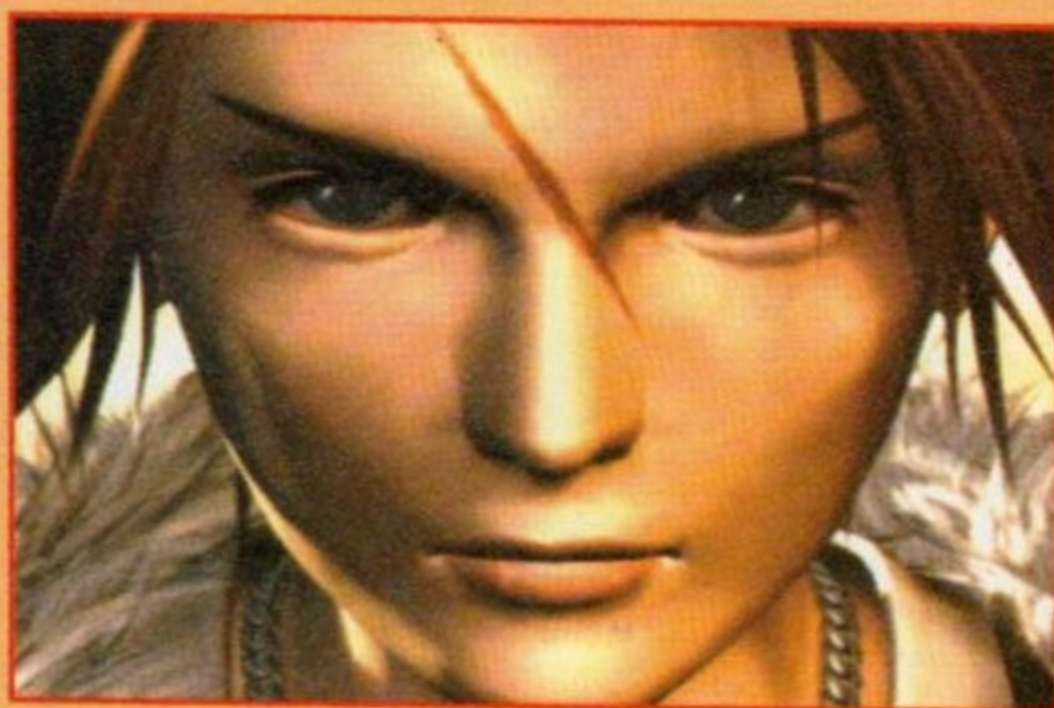
Incroyable, ils l'ont fait ! Les ingénieurs de chez Datel ont inventé le Game Booster, une petite extension qui permet de faire tourner les jeux Game Boy sur PlayStation ou N64 ! La version Play' se branche dans le slot d'extension derrière la console, et la version N64 dans le port cartouche. Lors du test de ces gadgets, avouons-le tout net, on n'y croyait pas. Et pourtant, ça marche ! Les quelques jeux GB essayés tournent sans problème sur une télé (exactement comme un Super Game Boy) et l'image est de bonne qualité. En revanche, on ne sait pas si tous les jeux fonctionnent, notamment les cartouches étrangères (US ou japonaises).

Bref, moyennant la somme de 400 francs, les Game Booster PlayStation et N64 sont des accessoires intéressants. Mais à

notre avis, chez Nintendo et surtout chez Sony, ils doivent apprécier moyennement cette innovation...



LA CINÉMATIQUE



les premières limites (eh oui, encore ces p... de limites ; le lecteur comprendra) et invocations des personnages, qui ne seront pas disponibles au début du jeu dans la version finale. On retiendra notamment l'apparition d'un lointain cousin du léviathan de FF VII, dont l'animation pète dans tous les sens avec des couleurs et des flashes en pagaille (épileptique s'abstenir). Inutile de dire qu'à ce stade du jeu, aucun ennemi ne survit, mis à part les boss ! Encore une petite animation pour fêter la victoire, et l'assaut de la station-radar continue. Une vingtaine de foulées plus tard, d'autres gardes vous tombent

sur le râble. Hum, visiblement, la fréquence et la durée des combats sont sensiblement équivalentes au volet précé-

arrive pourtant, trop vite au goût de tous. Autant vous dire qu'on attend avec impatience une version finale, même japonaise, pour voir jusqu'où

sont allés les développeurs. Il reste maintenant deux inconnues : la date de la sortie française (en 99) et le nombre de CD qui seront nécessaires pour contenir l'intégral du jeu. Sur ce dernier point, les paris sont ouverts. Quatre paraît être un bon chiffre pour tenir

dans une boîte de CD standard, mais avec les moyens de Sony, on peut s'attendre à tout...

Développeur : SquareSoft
Éditeur : Sony
Sortie Japon : fin 98



dent. Mais qu'importe, on s'en prend tellement plein le nerf optique qu'on pardonnera à Square cet incurable défaut. Et puis, ce n'est qu'une démo et on aimerait tellement ne pas en voir la fin. Ce moment

LES PREMIÈRES LIMITES



**A NE PAS METTRE ENTRE
TOUTES LES MAINS!!!**



Small Soldiers

Jeu d'action dans un univers en 3D, à mi-chemin entre Doom et Tomb Raider, Small Soldiers est un shoot qui peut se jouer à deux. Les graphismes, assez sombres, vous plongent dans une ambiance glauque, et vous parcourez les niveaux à la



recherche de clés, tout en blastant des « streams ». Un titre, aux allures de produit dérivé (du film qui doit sortir avant la fin de l'année), qui devra faire ses preuves.

Console : PlayStation
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : fin octobre

V-Rally 64

La Nintendo 64 n'est pas gâtée en matière de simulation automobile, mais V-Rally 64 a pour ambition de mettre un terme à ce handicap certain.

On retrouvera donc les mêmes modes de jeu que sur la ver-



sion PlayStation, y compris le mode Deux joueurs en écran splitté. Un titre décisif pour la Nintendo 64 !

Console : N64
Éditeur : Infogrames
Sortie France : décembre

Elle est fraîche ma morue G-DARIUS

Shoot'em up célèbre de par le monde, G-Darius arrive en Europe dans une version Play' au top niveau.



Les amateurs d'action pure et « brute » vont être aux anges. On vous a déjà présenté G-Darius dans les Over the World (PO n° 86, page 66). Voici qu'arrive bientôt la ver-

sion européenne. Et tout y est rassemblé pour que les joueurs s'éclatent : une bonne plâtrée de niveaux, des ennemis en pagaille, la possibilité d'en capturer et de se servir

de leurs tirs et, enfin, l'indispensable mode Deux joueurs. Comme dans tout bon jeu d'arcade, le deuxième joueur peut s'insérer en cours de partie.

Graphiquement, G-Darius impressionne par la qualité

des boss ; les ennemis, eux, sont souvent plus ridicules. Les parties sont nerveuses et rapides, ça blaste à tout va, et ça fait du bruit. Comme c'est bon un shoot'em up !

Console : PlayStation
Éditeur : THQ
Sortie France : octobre



À la bourre... MOTO RACER 2

Parmi les quelques titres phares de moto dont dispose maintenant la PlayStation, Moto Racer 2 est un jeu ciblé

arcade. On y trouve tous les modes de jeu attendus (Grand Prix, Entraînement, Time Trial...). De nombreux circuits sont disponibles et on a le choix entre motos de course et motocross. Et puis Moto Racer 2 est jouable à deux ! Bref, voilà un titre qui a tout d'une petite bombe.

Il est même possible de créer ses propres circuits (et, bien sûr, de les sauvegarder sur memory card). Les puristes lui trouveront des défauts clas-

siques de jeux d'arcade, mais le fun est tout de même présent, ce qui nous semble à Player une qualité indiscutable.

Console : PlayStation
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : octobre



Y'A DU WILD 9 DANS L'AIR!!!

(PANSEMENT'S VENDUS SÉPARÉMENT)

COMPATIBLE AVEC
LA MANETTE DUAL SHOCK

“La réalisation est
ébouffante et on va enfin
pouvoir torturer tout
ce qui traîne. Miam...”
(Consoles +)



Plusieurs façons
pour torturer vos ennemis...



Brûlez-les !



Décapitez-les !



Broyez-les !



Concours, Trucs et Astuces
au 3615 INTERPLAY*
ou au 08 36 68 24 68*

DISTRIBUÉ PAR
Acclaim

PS2 and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© & developed 1998 by Shiny Entertainment Limited. All rights reserved. Interplay and Interplay logo are trademarks of Interplay
Productions. All rights reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc.
©1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Interplay

Les cadeaux du mois



Pour cette rentrée, Player One vous offre deux cadeaux de choix !

1/ Le superbe Stick'n Play intégral Medieval, pour personnaliser votre PlayStation. À noter que si vous devez faire appel au service après-vente Sony, il est impératif de retirer toute trace d'autocollant sur votre PlayStation, sans quoi votre demande ne pourra être prise en compte !



2/ Quant au second cadeau, il s'agit d'un CD-audio compilant toutes les musiques inédites, inspirées du jeu Wild 9 !

Legend

On l'attendait avec impatience ; enfin, nous avons pu y jouer ! Legend est bel et bien un



beat'em up tout ce qu'il y a de plus classique... et la première impression est décevante. L'action est bien lente pour un jeu de ce style. On attend la version définitive pour le juger définitivement.

Console : PlayStation

Éditeur : Funsoft

Sortie France : fin sept.

Le retour de la vengeance

TOMB RAIDER III

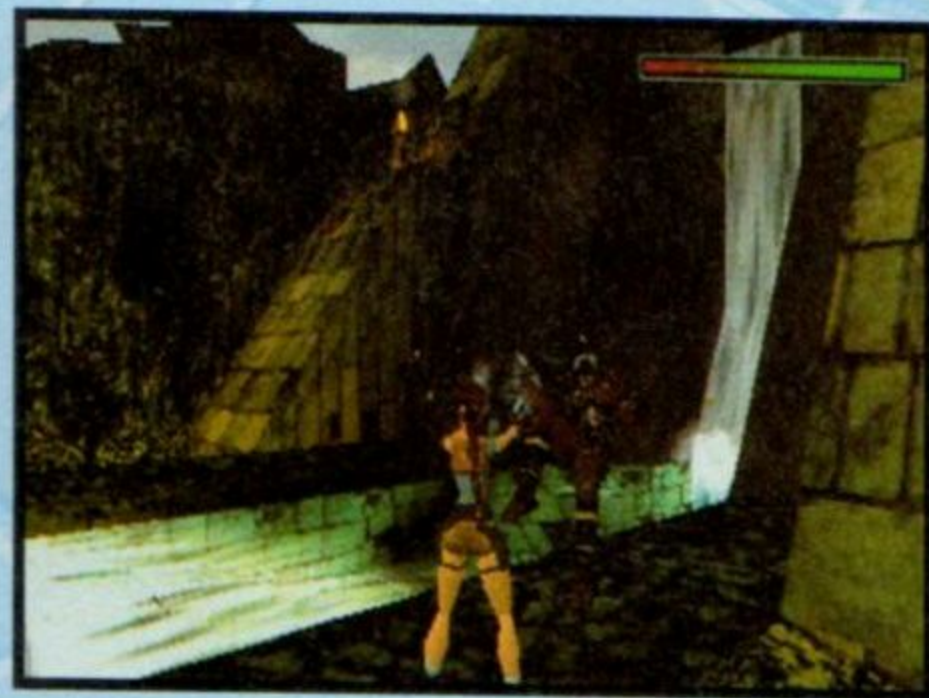
Le temps humide de l'hiver anglais réussit mal à Lara. Il est donc temps pour elle de rechauffer les rangs et de goûter aux plaisirs de l'été austral en... Antartique. Sacrée Lara ! Elle ne sait plus quoi inventer pour se faire remarquer.



À peu de choses près, ce troisième épisode de Tomb Raider repose sur le même moteur 3D qui a fait le succès des précédents volets. On note des améliorations en matière d'éclairage, de même qu'un assombrissement des décors. Par ailleurs les textures de l'eau apparaissent plus travaillées et réalistes. Ce coup-ci, Lara part en quête de quatre fragments d'un météore qui se seraient crashés dans l'Antartique. Les recherches mèneront Lara des bas-fonds

de Londres aux îles du Pacifique-sud en passant par la jungle indienne, le Nevada et l'Antartique. La grande nouveauté réside dans le déroulement du jeu qui n'est plus linéaire. À l'instar d'un Mario 64, toutes proportions gardées, vous êtes libre de choisir votre destination et de parcourir les niveaux dans l'ordre qu'il

vous plaira. Toujours est-il que certaines destinations réservent de périlleux challenges si vous vous y aventurez d'emblée. En contrepartie, vous obtiendrez plus vite des armes efficaces permettant de ramener le côté combat à un niveau facile. Les énigmes et les puzzles reprennent le pas sur les fusillades pour revenir à un rapport plus proche du premier épisode. Comme on pouvait s'y attendre Lara a enrichi sa panoplie de mouvements. Elle peut désormais se déplacer, suspendue dans le vide, à tout ce qui ressemble à une échelle horizontale (pont de lianes fait de lattes de bois, traverses d'une voie ferrée, etc.). Elle peut également sprinter sur une courte distance pour éviter une avalanche, ou encore avancer en canard pour ex-



plorer des endroits bas de plafond. Bref, ces nouveaux mouvements devraient donner lieu à des prises de têtes en ce qui concerne l'exploration.

Tomb Raider III ne serait pas ce qu'il est s'il n'y avait pas une séquence fun au cours de laquelle Lara se déplace à bord d'un canoë ! On parle aussi d'un scooter des neiges et d'une unité de propulsion sous-marine individuelle, mais cela reste à confirmer. Avec pas moins de quinze niveaux, ce nouveau Tomb Raider augure de longues nuits blanches pour les fans de Miss « double airbag ».

Éditeur : Eidos

Console : PlayStation

Sortie France : novembre



Le CD 2 titres*
+ le mag

THE ALBUM

GODZILLA

000000009.678950

00005688709 00000000

00291.250000002%

source unknown transmission.k general h

transmission.k general h

En kiosque le 7 septembre

Earthworm Jim 3D

Earthworm Jim est devenu complètement barge ! Aidez-le à sortir de sa folie ! Voilà le but du jeu de ce nouveau volet de Earth-



worm Jim. Un prétexte pour permettre aux concepteurs de plonger le pauvre vers de terre dans des situations complètement loufoques. On attend toujours une version testable pour vous tenir au courant.

Consoles : PlayStation/N64
Éditeur : Interplay
Sortie France : octobre

Lemmings

Les possesseurs de PlayStation vont pouvoir s'amuser à diriger ces adorables petits crétins aux cheveux verts. Lemmings et sa suite « Oh no ! More Lemmings » est un pack contenant les deux jeux. Avec plus de 200 niveaux et le jeu à deux, on espère un



prix cassé pour ce casse-tête désormais célèbre !

Console : PlayStation
Éditeur : Psygnosis
Sortie France : novembre

Sado & maso sont sur un bateau

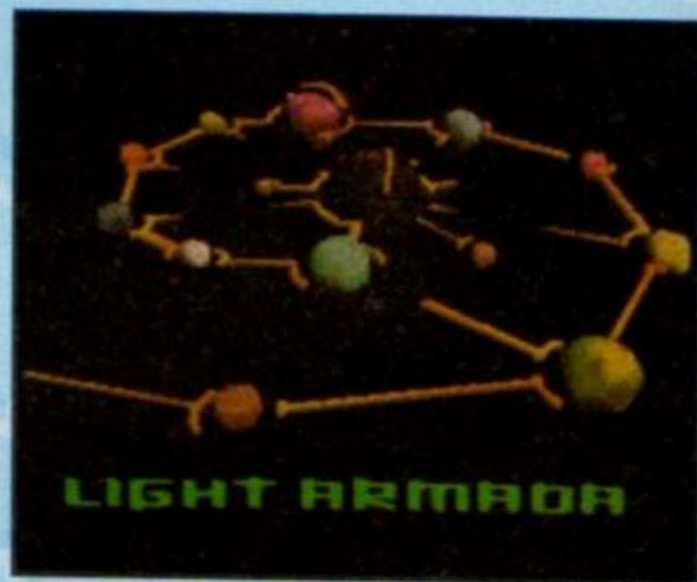
WILD 9

Ainsi se nomme le dernier bébé de David Perry, le créateur d'Earthworm Jim. Avec son univers d'inspiration manga et ses allures toonesques bien vicelardes, Wild 9 est un titre béton et, surtout, un jeu de plate-forme moins gamin qu'il n'y paraît !



TECHNIQUE AU POINT

Wild 9 n'est pas seulement un bon jeu, il est également parfaitement bien réalisé : effets de lumière superbes, animation fluide et maniabilité très au point, largement plus que dans Earthworm Jim.

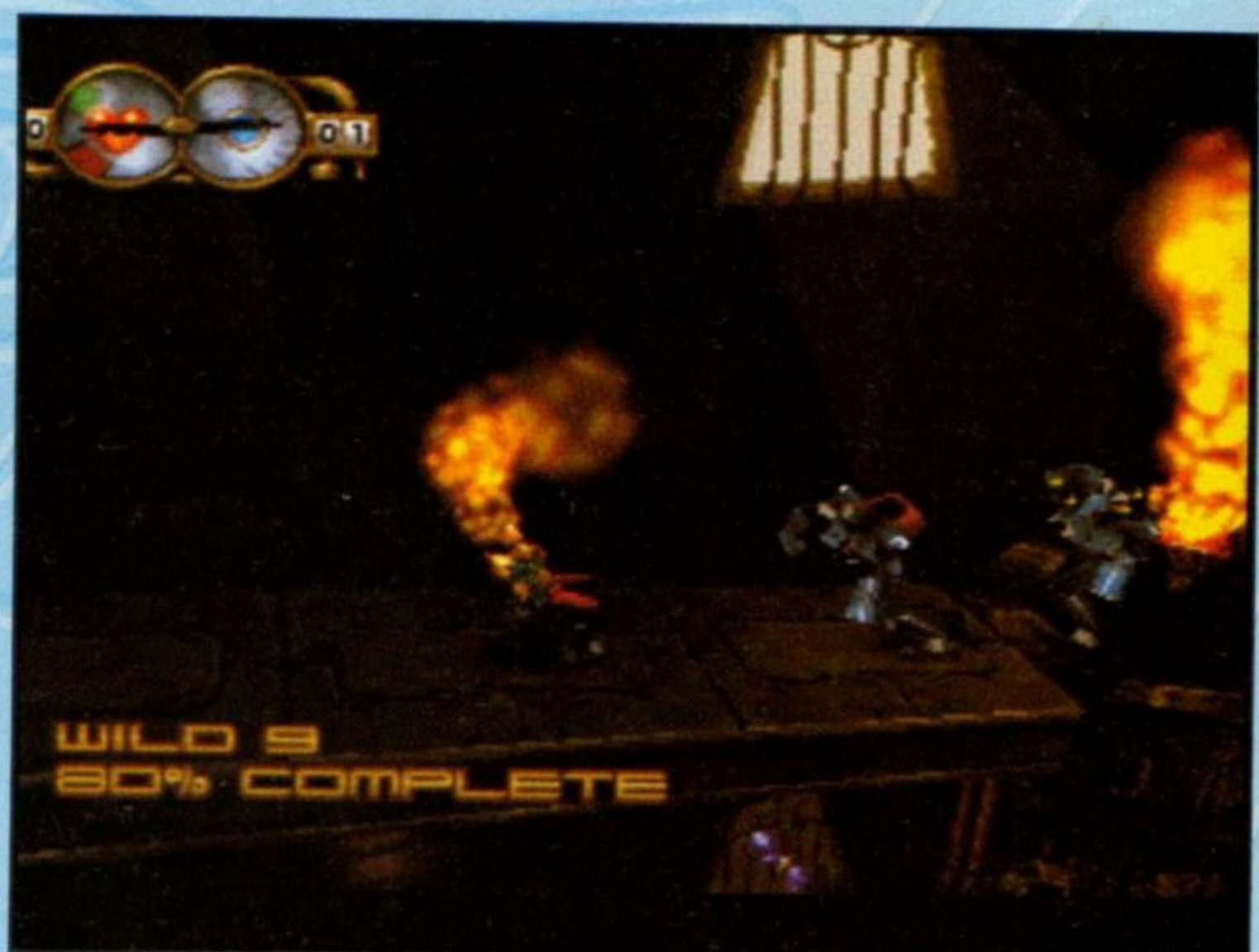


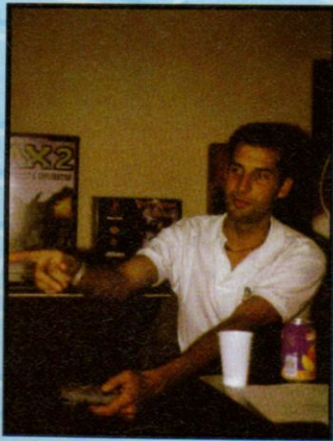
Wild 9 est basé sur un concept simple : de la plate-forme, dans la lignée de Pandemonium!. Wex est le héros un peu pédant que l'on y incarne. Une bonne tête d'étudiant américain moyen et un costume inspiré, sans doute, de fameux mangas. Il est doté d'une seule arme, un rayon qui permet de porter les ennemis dans les airs. Libre au joueur d'en faire ce que bon lui semble. Mais tout joueur normalement constitué, aura une irrépressible envie de fracasser le monstre plusieurs fois au sol, de le noyer dans de l'eau, de lui brûler les fesses et enfin de l'empaler sur des pics. Voilà résumé le programme de Wild 9.

Heureusement, le jeu n'est pas uniquement basé sur les tortures que l'on peut infliger aux ennemis ; il s'agit avant tout d'un jeu de plate-forme de qualité, bourré d'astuces en tout

genre. Au total, le jeu sera composé d'une quinzaine de niveaux qui alterneront entre plate-forme, course poursuite sur des engins très rapides, et descente dans des puits sans fond. Histoire de varier les plaisirs !

Il a donc de grandes chances de se placer parmi les bons jeux d'action qui vont fleurir sur la PlayStation d'ici à la fin de l'année. Attention, vous ne saurez plus où donner du paddle !





INTERVIEW

David Perry,
Big Boss de Shinny

Player One : Comment avez-vous orienté votre travail sur Wild 9 ?

David Perry : Nous avons un défi : celui de rendre Wild 9 différent des autres jeux de plateforme, qui tous se ressemblent un peu ; ils sont très mignons, très gentils... Avec Wild 9, nous avons voulu orienter le jeu différemment ; il sera notamment plus adulte. Je pense qu'après Mortal Kombat et Resident Evil, le public attend encore plus de violence dans les jeux.

PO : La violence, ce n'est pas nouveau dans les jeux, et notamment dans les vôtres. Dans Earthworm Jim, il fallait fouetter un chien pour le faire avancer... La violence dans les jeux vidéo vous plaît donc tant que ça ?

D. P. : Complètement. Mais avec Wild 9, je donne le choix aux joueurs : entre frapper quelqu'un et lui faire vraiment très mal, ou le laisser s'en aller. Les joueurs martyrisent tout le temps les ennemis et les gens croient qu'en faisant ces jeux nous sommes des malades ! La vérité, c'est qu'un de nos prochains jeux (Stunt Copter) sera gentil et mignon.



PO : Avez-vous eu des problèmes avec la censure ?

D. P. : Non, pas encore...

PO : Avez-vous été influencé par des mangas dans la conception des décors de Wild 9 ?

D. P. : Le principal concepteur

graphique est un Japonais, aussi, oui, on peut dire qu'il a été influencé.

PO : Avez-vous apprécié Pandemonium ?

D. P. : Oui, mais il est un peu trop « gentil » pour moi...

PO : Earthworm Jim rencontre-t-il Wex ? Ils sont tous les deux un peu vicieux...

D. P. : Je ne sais pas mais c'est une idée très intéressante. Pourquoi pas...

Propos recueillis par Stef Leflou



Stop info

Thrill Kill

Hummm, voilà un jeu qui va faire baver d'impatience les amateurs de violence gratuite. Ce beat'em up, jouable jusqu'à quatre, vous permettra d'extérioriser vos pulsions animales les



plus basses ! Le jeu est d'une violence inouïe, largement plus impressionnant que le « doux » Mortal Kombat. À ne pas mettre entre toutes les mains !

Console : PlayStation

Éditeur : Virgin

Sortie France : novembre

Knife Edge

Si la N64 est encore peu fournie en shoot'em up, nous avons encore moins d'infos sur Knife Edge. Impossible de savoir si le



jeu louche plus du côté d'un Starfox ou du côté d'un Operation Wolf. Nous vous tenons au courant dès que le produit pointe le bout de ses pixels.

Console : N64

Éditeur : Infogrames

Sortie France : novembre



Carmageddon 2

La suite du jeu sujet à polémique revient. On entend, d'ici, les protestations s'élever : violence gratuite, sanglant, on y tue des innocents ! Bon, à Player, on préfère les laisser s'égosiller. Et comptez sur nous pour vous tenir informé de la qualité réelle du jeu. S'il est bon, les candidats aux permis de conduire pour-



ront se défouler sur les piétons et sur les autres voitures.

Console : PlayStation

Éditeur : SCI

Sortie France : novembre

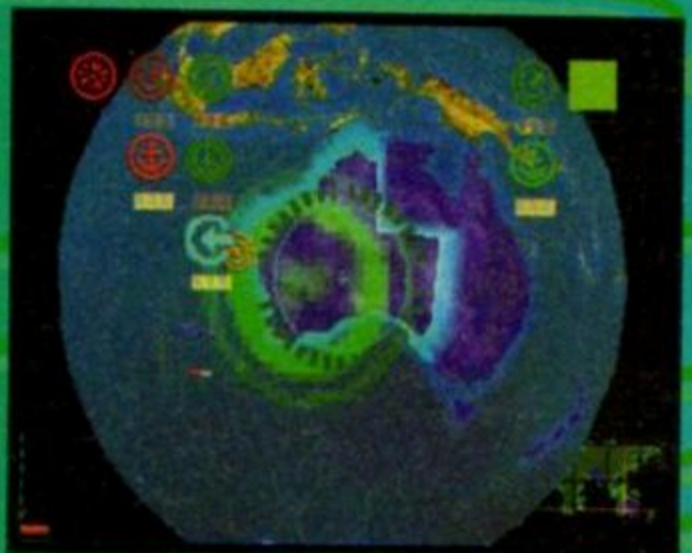
Global Domination

Voilà un jeu qui risque d'avoir du mal à trouver sa place dans la logithèque PlayStation. Global Domination se veut un mélange d'action et de stratégie. Mais ledit mélange est pour l'instant encore hésitant et la stratégie reste au fond du cocktail. On attend que Psygnosis secoue le tout pour vous en dire plus.

Console : PlayStation

Éditeur : Psygnosis

Sortie France : fin 98



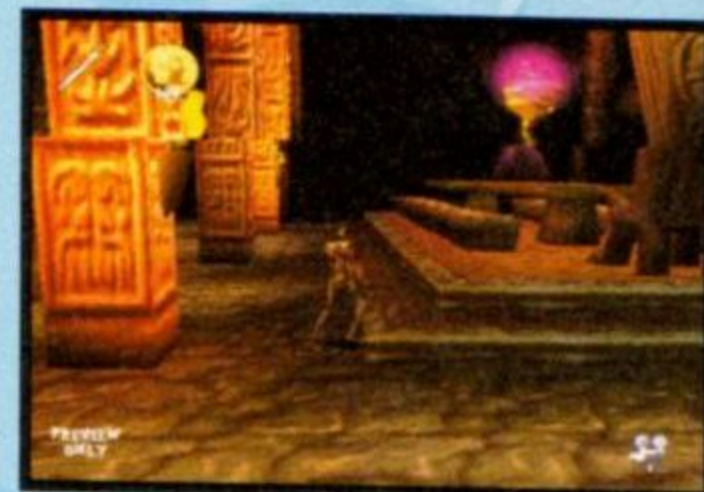
Enfin !

MEDIEVIL

Prévu depuis presque un an, Medievil a été moult fois repoussé. Raison invoquée : les développeurs voulaient repenser certains aspects du jeu... Eh bien, on dirait que ça valait le coup d'attendre.

Medievil sort indiscutablement des sentiers battus. Il s'agit d'un jeu d'aventure très arcade, qui met en scène un chevalier mort-vivant à la tronche complètement délirante. Rappelons que l'action se déroule dans un environnement 3D à l'esthétisme proche de l'univers de Tim Burton (*Battlejuice*, *Nightmare before Christmas*...). Cela étant, ce jeu est une perle graphique, sans parler de l'animation, d'une fluidité impressionnante. S'il y a beaucoup de com-

bats, le domaine de la réflexion n'est pas en reste, avec de nombreuses énigmes à résoudre. Le scénario semble également à la hauteur, en tout cas, il est bourré d'humour d'un bout à l'autre. Enfin, l'environnement sonore est lui aussi d'une qualité



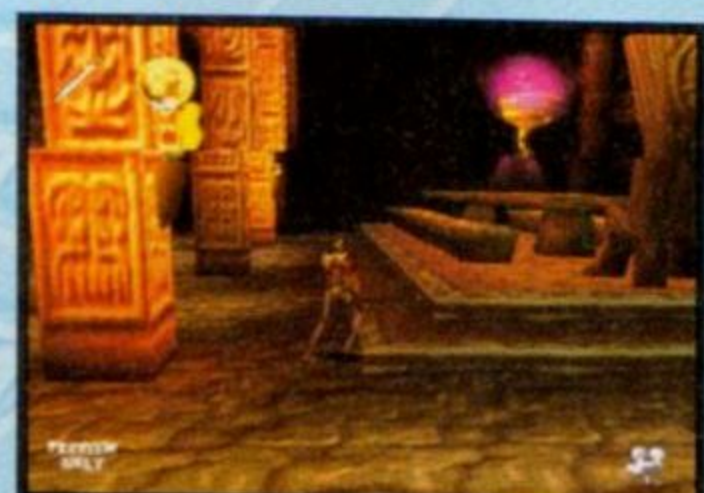
Non mais regardez-moi cette tronche !



Le cimetière, premier niveau du jeu, est surpeuplé.



Les combats sont, en général, assez simples. Contre les boss, c'est tout autre chose.



Rencontre avec le fantôme de l'opéra qui a perdu sa partition.

exceptionnelle et colle à merveille à l'ambiance. Devant tant de points positifs, on a vraiment envie de se plonger dans ce Medievil, plus que prometteur.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : octobre

Tribal

Sans notice, bien malin qui pourrait deviner le but de ce drôle de jeu. À la rédac', ceux qui l'ont vu n'y ont entendu goutte ! On sait seulement qu'il se joue à deux sur une aire déterminée ; que



chacun doit être plus rapide que l'autre pour rallier des endroits précis, dans un ordre donné, et qu'accessoirement, les deux protagonistes peuvent se lasser copieusement pour se retarder mutuellement. Mais c'est tout. Le mystère reste entier !

Console : PlayStation

Éditeur : Sony

Sortie France : 1999

NFL Xtreme

Le foot US, qui possède assurément un public, va être à nouveau à l'honneur dans un soft d'un genre inédit. En effet, NFL Xtreme est au football américain ce que NBA Jam est au



basket. C'est-à-dire un jeu arcade plutôt délirant, avec des effets et des coups spéciaux. Les matchs se déroulent en cinq contre cinq, et les parties sont très viriles. À ne pas louper si le foot ricain est votre truc.

Console : PlayStation

Éditeur : Acclaim

Sortie France : NC

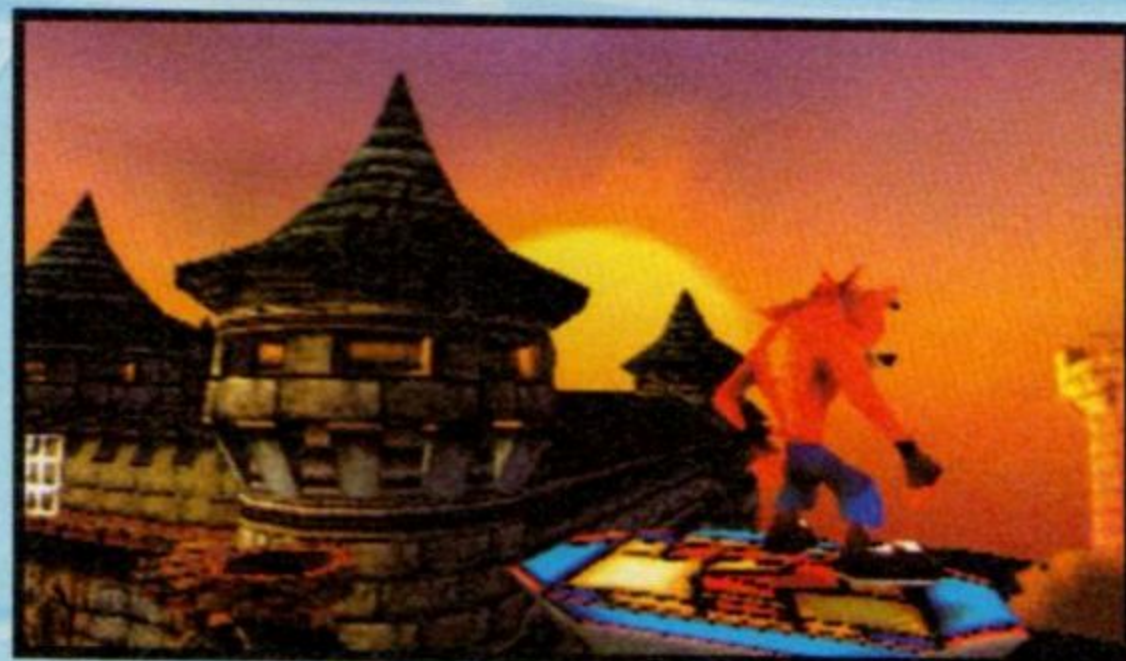
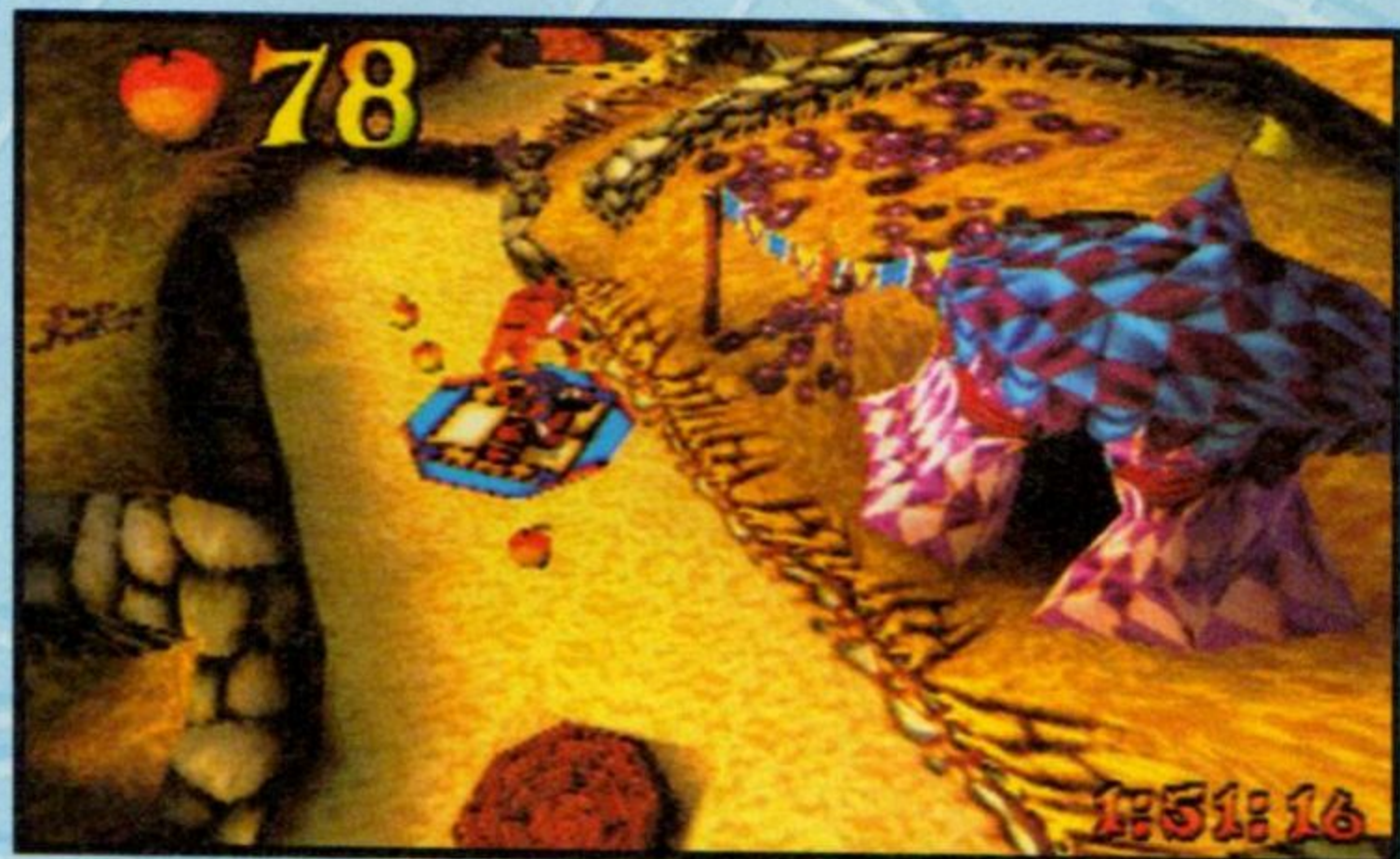
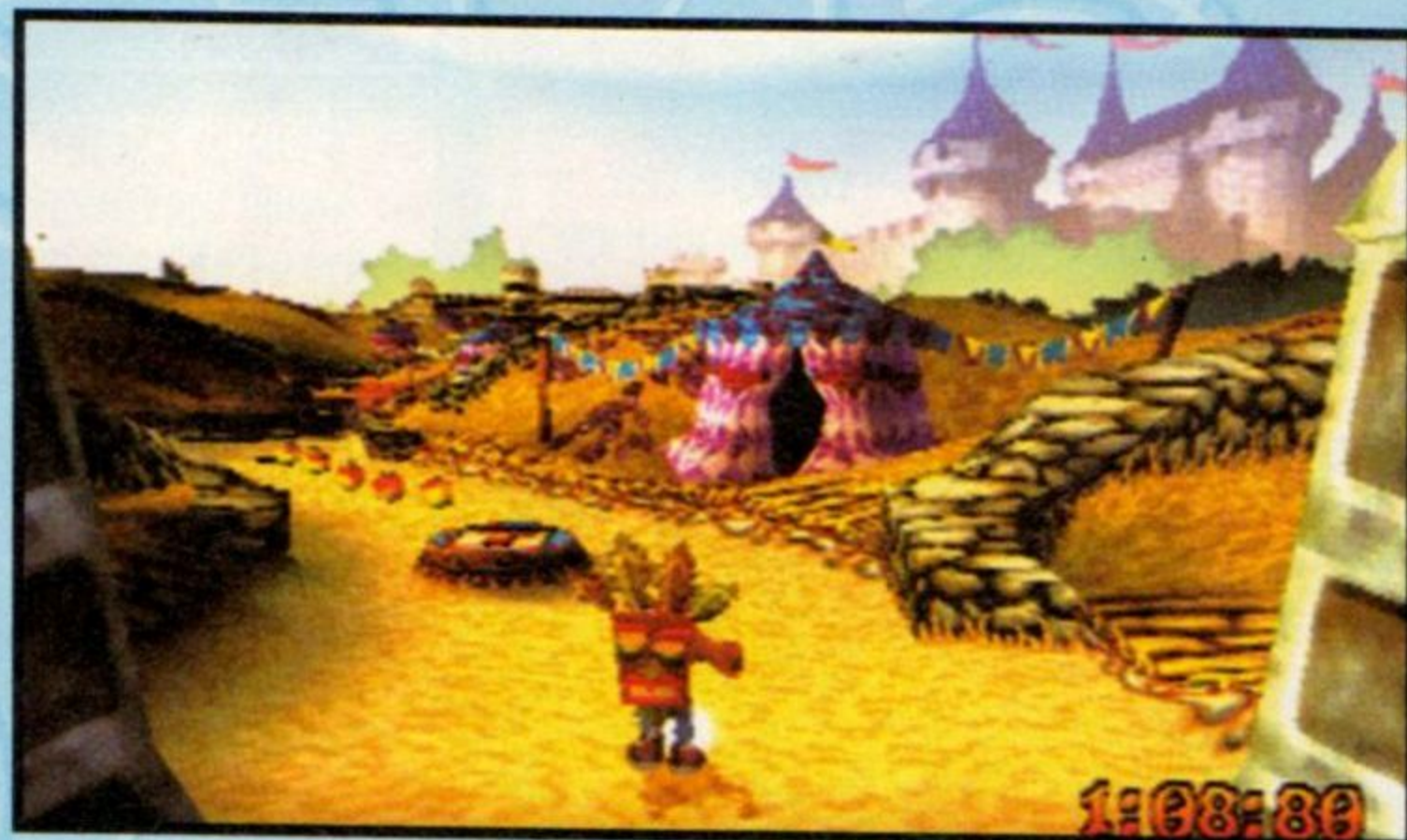
Crash is back !

CRASH BANDICOOT 3

L'ami Crash revient sur PlayStation dans un troisième épisode de qualité, riche en nouveautés et truffé de références à certains titres célèbres. Et puis, il est encore plus beau que les précédents. Ça promet !

Eh oui, Crash, l'attachant anti-héros des jeux de plateforme est de retour, pour le plus grand plaisir de ses fans. Le principe reste globalement le même : terminer des niveaux en 3D, en les fouillant de fond en comble, afin de récupérer différents diamants. Les graphismes sont une fois de plus de très bonne qualité, peut-être meilleurs encore, et l'animation est sans faille. En un mot, du boulot soigné comme il faut.

Au rayon des nouveautés, citons



un monde aquatique très sympa, la possibilité de refaire les niveaux éclatés (avec sauvegarde des temps pour chaque level), et des petits clins d'œil à des classiques du jeu vidéo. Les niveaux à scrolling forcé sont plus nombreux qu'avant, et certains rappellent franchement Wave Race ou encore Road Rash pour ne citer qu'eux. Bref, ce prochain volet devrait faire un carton, comme ses prédécesseurs.

Console : PlayStation

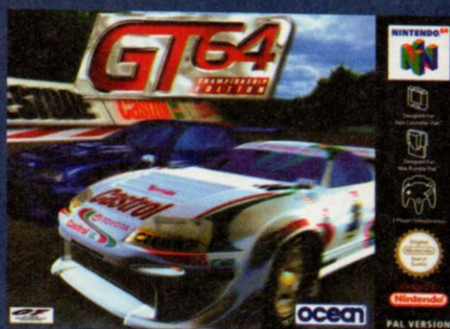
Éditeur : Sony

Sortie France : décembre

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés consoles de votre choix ainsi que les CD-ROM PC et Mac, jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 PCMALIN** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)*

Sélection Playstation

International Rally Championship . Cardinal Syn
 Adidas Power Soccer 98 . Total NBA 98 . Monopoly
 Vigilante 8 . NBA Pro 98 . Coupe du Monde 98
 Gran Turismo . NBA Pro 98 . Super Match Soccer
 Riven . Men In Black . Resident Evil 2 . Diablo
 Snow Racer 98 . Star Wars - Masters of Teräs Käsi
 Jet Rider 2 . Snow Racer 98 . Powerboat Racing
 Need for Speed 3 Ayrton Senna Kart Duel 2
 Pitfall 3D . Chill . Bust-A-Move 3 DX . Iznogoud
 Nagano Winter Olympics '98 . Shadow Master
 Versailles . Nightmare Creatures . V-Rally



Sans CB,
 Ni Chèque



Virtual Chess 64 . GT 64 Championship Edition
 Lamborghini . Webtrix . Goldeneye 007 . NBA Pro 98
 Fifa 98 . Mystical Ninja N64 . Diddy Kong Racing
 Nagano Winter Olympics '98 . Chameleon Twist
 WCW vs nWo World Tour . Mace The Dark Age
 Turok Dinosaur Hunter . Duke Nukem 64 . Hexen 64
 Wave Race . Pilotwings 64 . Topgear Rally
 Extreme G . Mario Kart 64 . Shadows of Empire
 Clay Fighter . Super Mario 64 . Doom 64
 NBA Hangtime . Wayne Gretzky's 3D Hockey

Nintendo 64

3617

*2 F pour le matériel

** la durée de la communication dépend de l'article

PCMALIN

Stop info

Apocalypse

Ce beat'em all vous propose — insigne honneur — d'incarner Bruce Willis qui, croyez-nous, ne fait pas dans la dentelle. L'am-



bianche est à la hauteur du titre, et c'est dans un déluge de feu que vous devez blaster tout ce qui bouge. Cependant, si l'animation semble correcte, les graphismes sont plutôt moyens. À suivre...

Console : PlayStation
Éditeur : Activision
Sortie France : novembre

Tail Concerto

Présenté en Over The World du PO n° 87, Tail Concerto est un mélange de plate-forme, d'aventure et de shoot'em up. Son univers très manga s'adresse avant tout aux plus jeunes. Voici donc un titre mignon que l'on attend pour la fin de l'année. Noël approche !

Console : PlayStation
Éditeur : Bandai
Sortie France : fin 98



Follow Me ! L'EXODE D'ABE

Enfin, une version de L'exode d'Abe est parvenue jusqu'à nous. L'occasion de s'extasier une nouvelle fois sur l'intro démentielle et, bien sûr, de s'amuser des péripéties d'Abe.

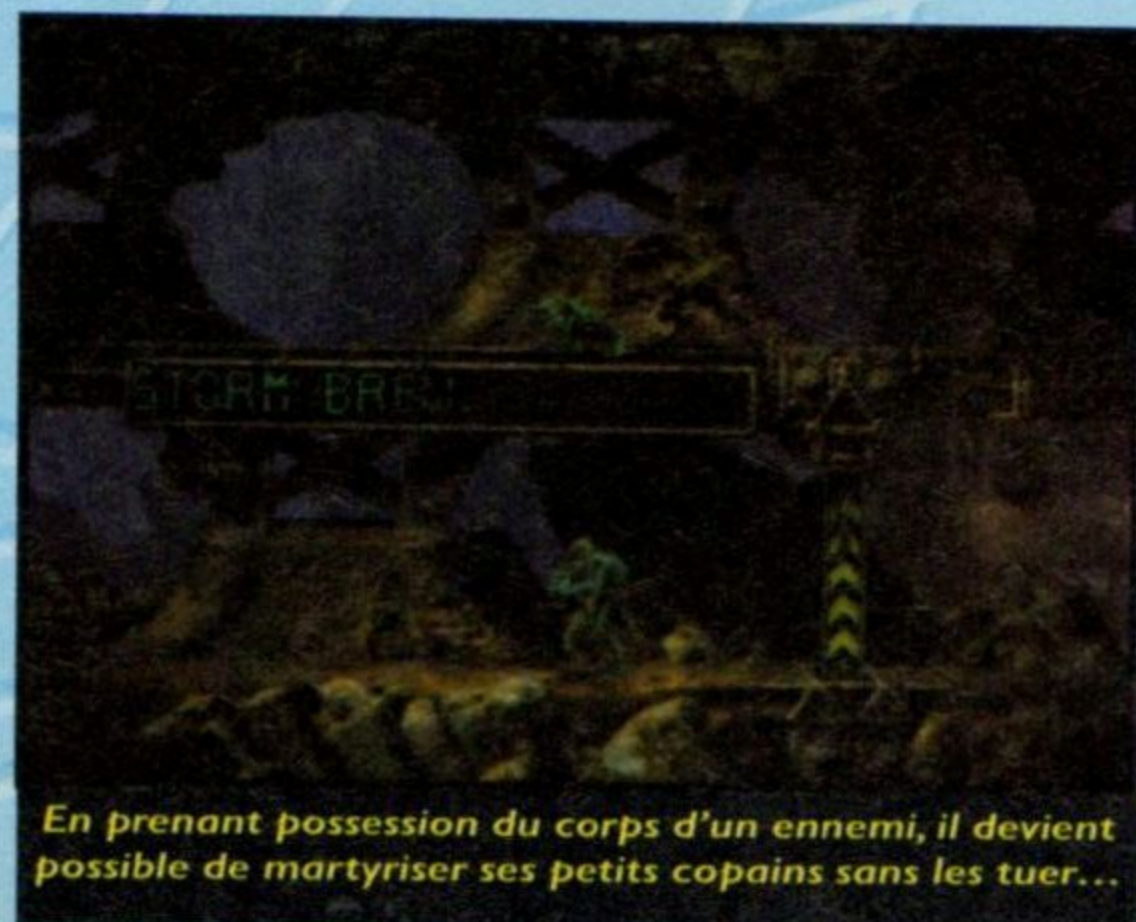
Quant le CD d'Abe 2 est arrivé à la rédac', une petite foule s'est massée devant l'écran de télévision. L'intro commence et, déjà, on reste coi devant la qualité des graphismes, de la mise en scène et du déroulé de cette présentation. Pas de doute, les auteurs de ce jeu connaissent leur métier ; on est tout de suite plongé dans le bain. La première scène démarre et, après quelques tableaux, on se retrouve devant le premier quidam. Réflexe oblige, on lui demande de nous suivre. Réponse nég-

tive, le blaireau travaille et n'a pas du tout l'intention de se lever. Un peu de réflexion et après l'injonction « Stop ! », ce dernier s'arrête enfin de casser les caillasses. On s'approche un peu pour lui redire de nous suivre et là, fausse manip, on lui donne une claque qu'il s'empresse de nous rendre. C'est une bavure. Et malgré les ordres qui lui signifient de nous suivre, le gaillard refuse. Il faudra, pour tout arranger, le consoler ! Abe 2 s'annonce véritablement excellent. Le système de jeu

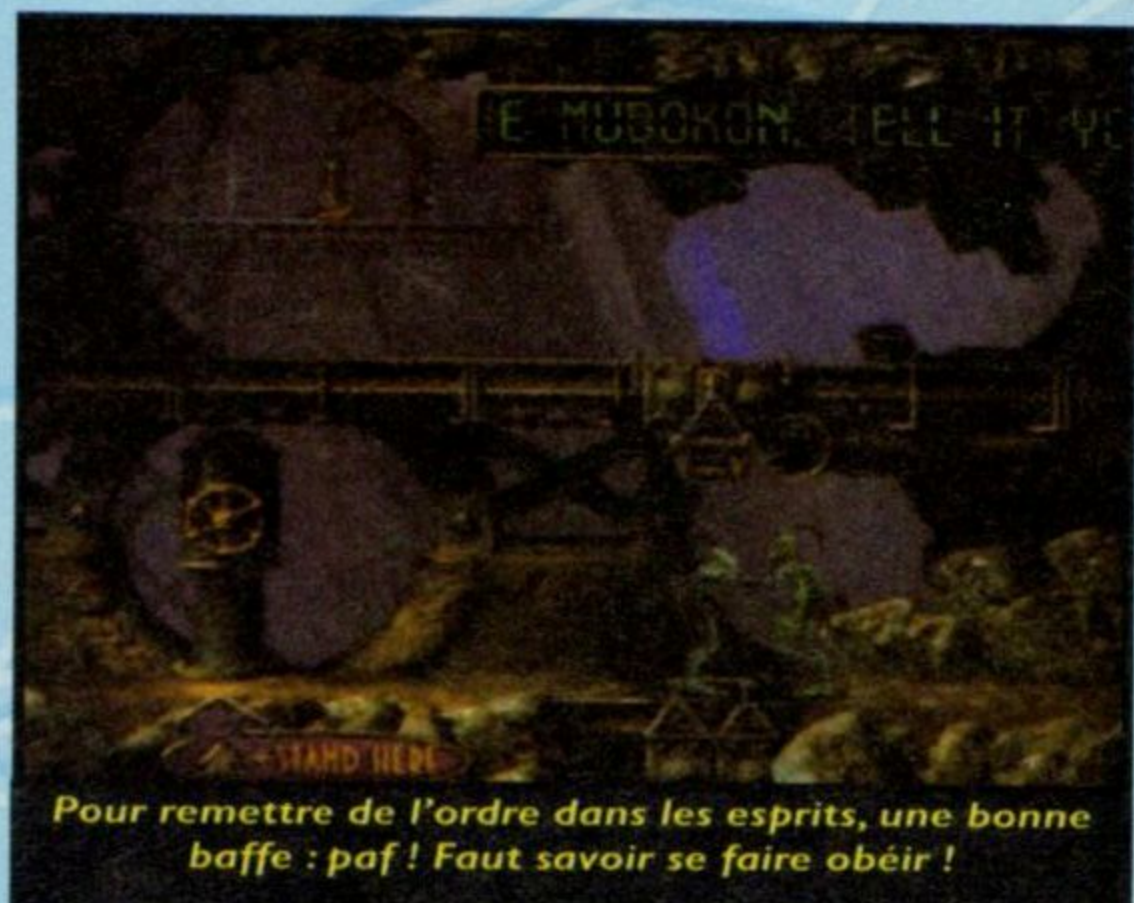


est identique au premier opus, mais les réactions des ennemis sont plus variées et la magie fonctionne toujours. Un titre que l'on a hâte de pouvoir vous présenter, en long et en large.

Console : PlayStation
Éditeur : GT
Sortie France : novembre



En prenant possession du corps d'un ennemi, il devient possible de martyriser ses petits copains sans les tuer...



Pour remettre de l'ordre dans les esprits, une bonne baffe : paf ! Faut savoir se faire obéir !

Trognon

SPYRO THE DRAGON

Enfin un titre destiné aux plus jeunes ! Mais n'allez pas croire pour autant qu'il s'agit d'un « petit jeu » !

Souvenez-vous de la magie que vous avez ressentie en jouant à Mario 64. Cette impression de mobilité, de liberté, la possibilité de visiter un monde tout en 3D sans entraves. Eh bien Spyro vous fera vivre les mêmes sensations ! Sa 3D est tellement bien réussie, les couleurs si belles et la fluidité des mouvements si naturelle qu'on croirait se trouver devant

« le Mario de la PlayStation ». Commençons par le scénario : des magiciens plutôt maléfiques ont changé les grands dragons en statue. Mais Spyro, le plus jeune d'entre eux, a échappé à la malédiction. Et c'est lui que vous dirigerez. En tant que dragon, il peut voler, cracher des flammes par les naseaux et courir très vite pour tamponner les ennemis et obstacles. Il possède d'autres capacités très simples à utiliser, car la jouabilité est merveilleuse, surtout au pad' analogique. Spyro doit parcourir le monde et délivrer tous les dragons, accumuler des trésors pour finalement défaire les magiciens. Bref, Spyro émerveillera les enfants, qui plongeront volontiers dans ce monde féérique. Surtout que le challenge n'est pas trop corsé et les ennemis pas trop agressifs.

Console: PlayStation
Éditeur: Sony
Sortie France: novembre



Erratum K7 Tekken

Nous vous annonçons dans notre numéro d'été que le volume 2 de la K7 vidéo Tekken paraîtrait dans votre Player One de la rentrée. Honte à nous ! En fait, vous pourrez le retrouver chez notre petit frère PlayerStation en vente dès le 10 septembre. Les fans ne le regretteront pas puisqu'il s'agit d'un numéro spécial Tekken 3, avec le film et le guide sur tous les coups et enchaînements de ce somptueux jeu !

Bzzzzzz

BUCK BUMBLE

C'est tout mignon, bucolique, verdoyant et, pourtant, c'est un shoot'em up qui vous place dans la peau d'une super abeille chargée d'une mission... très musclée.

Buck Bumble est un bon vieux jeu de tir dans un univers campagne ! L'idée n'est pas nouvelle, mais la forme a bien changé, puisqu'il est entièrement en 3D temps réel !

Buck doit accomplir diverses missions d'attaques aériennes

afin d'ouvrir de nouveaux passages dans l'univers et de poursuivre son aventure. La réalisation est très correcte, mis à part le « flou artistique » parfois pénible. Le jeu est jouable jusqu'à quatre dans des duels, pour l'heure, peu palpitants — il est difficile de se trouver dans ces grandes arènes.

Console: Nintendo 64
Éditeur: Ubi Soft
Sortie France: octobre



SUNRISE IMPORT

14, rue des Messageries - 75010 Paris

SATURN	PLAYSTATION
POCKET FIGHTER . JAP - 399 F	BLUE LEGEND OF WATER . JAP - 399 F
DEEP FEAR . JAP - 449 F	BRAVE FENCER MUSASHIDEN . JAP - 499 F
DRACULA X . JAP - 299 F	RIVAL SCHOOL JUSTICE . JAP - 549 F
RADIANT SILVER GUN . JAP - 399 F	OVERBLOOD 2 . JAP - 499 F
LUNAR 2 . JAP - 449 F	KAGERO . JAP - 499 F
ASTRA SUPER STAR . JAP - 399 F	STAR OCEAN 2 . JAP - 549 F
GUARDIAN FORCE . JAP - 399 F	NEW KING OF FIGHTER KYO . JAP - 499 F
WACHEN RÖDER . JAP - 399 F	NEW TALES OF DESTINY . US - 399 F
LUPIN 3RD . JAP - 399 F	NEW MOTO RACER 2 . US - 399 F
SLAYERS ROYAL 2 . JAP - 399 F	NEW PARASITE EVE . US - 399 F
BLACK MATRIX . JAP - 399 F	NEW METAL GEAR SOLID . JAP - TEL edition spéciale
SHINNING FORCE III SCEN. 3 . J.P. - 349 F	ETC...
CAPCOM COLLECTION VOL.1,2 - TEL	
ETC...	

NEO-GEO CART.CD

FIN SEPTEMBRE, 1 690 F CART. Faites vos réservations !!

FATAL FURY REAL BOUT 2 CART - 1 690 F
METAL SLUG 2 CART - 1 690 F
BLAZING STAR CART - 1 690 F
LAST BLADE CD - 399 F
et bien d'autres...

FATAL FURY REAL BOUT 2 CD - 349 F
METAL SLUG 2 CD - 399 F
LAST BLADE CD - 399 F

Sur demande : cartes d'arcade MVS, JAMMA

ARCAD SYSTEM SUPERGUN

SUNRISE IMPORT IMPORTATEUR OFFICIEL SNK

THE KING OF FIGHTERS '98

Dreamcast

VMS (virtual memory card)
+ GODZILLA disponible - TEL

CONSOLE DREAMCAST : FAITES VOS RESERVATION !

DISPONIBLE A PARTIR DU 20 NOVEMBRE

STANDARD DU LUNDI AU VENDREDI 10 H / 19 H !!

TEL : 01.47.70.27.04

Pour commander, nous écrire sur papier libre à :
SUNRISE Import, 14 rue des Messageries 75010 Paris.

Frais de port : 35 F et + de 2 jeux : 40 F
Pour les consoles : 100 F
Chronopost : 80 F
Paiement : Chèque, Mandat et CB
LISTING GRATUIT SUR DEMANDE

PROHIBERABLES BANDE PRÉVUE

Stop info

Superman

Autre produit Titus en cours de développement, Superman, le célèbre héros de BD améri-



cain, devrait prochainement venir traîner sa cape sur Nintendo 64. Le perso, évoluant dans des univers en 3D, pourra, bien sûr, voler, ou encore faire fondre les cadenas de son regard de braise. On vous tient au courant...

Console : Nintendo 64
Éditeur : Titus
Sortie France : fin 98

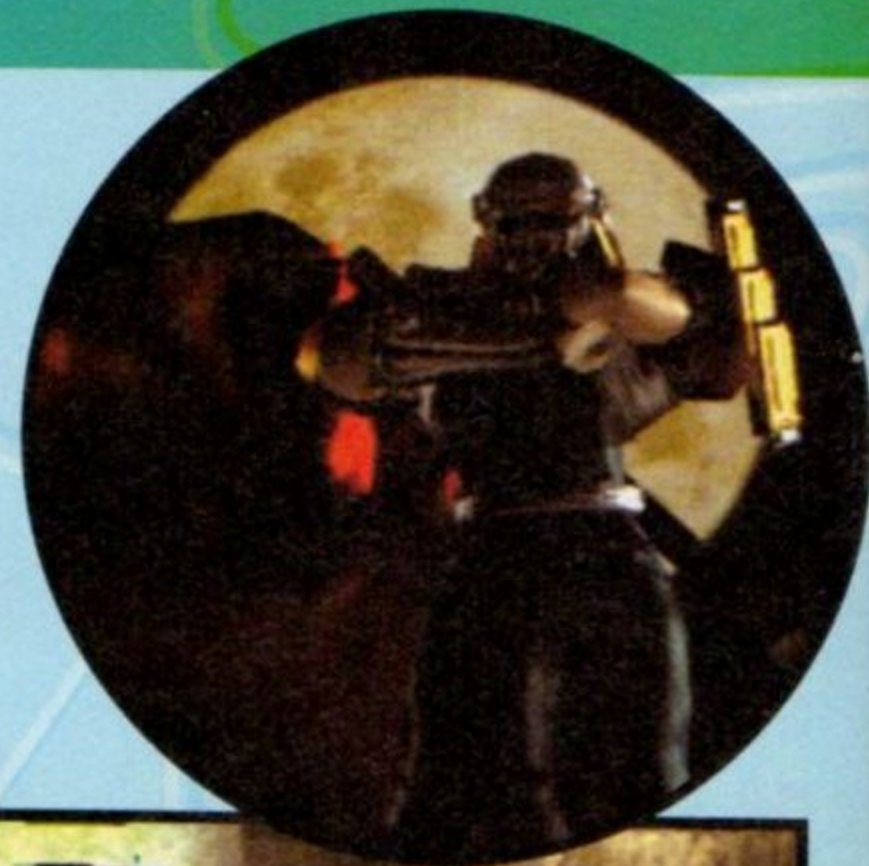
Rising Zan

Croisement entre Tenchu et Sunset Riders, Rising Zan vous propose d'incarner un cow-boy descendant des samourais. L'action est frénétique, les ennemis vous assaillent et vous répliquez au gun ou au katana. Dire que les programmeurs sont ceux de Cool Boarders !

Console : PlayStation
Éditeur : UEP System
Sortie : fin 98

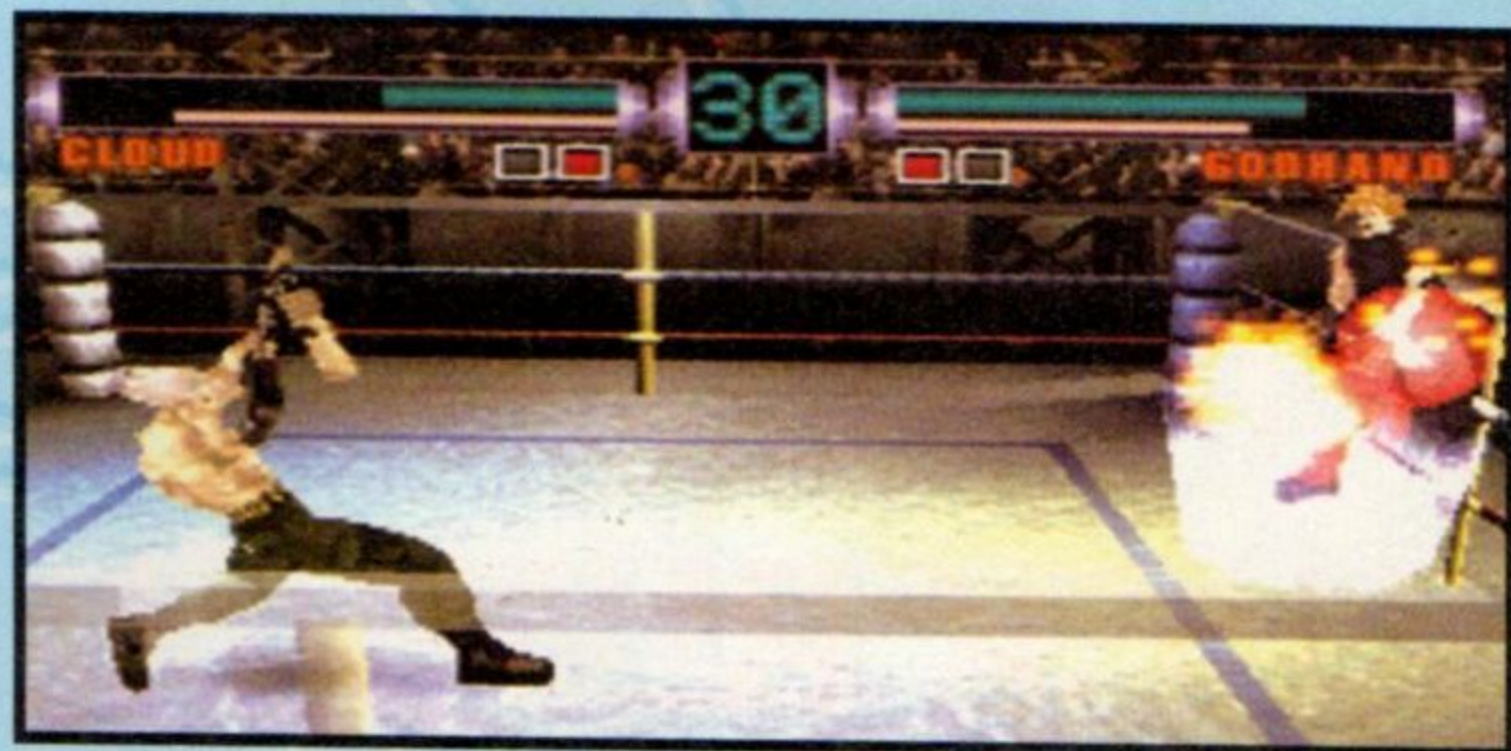


Hyperspeed EHRGEIZ



Un jeu de combat qui ne ressemble à aucun autre est en passe de voir le jour sur PlayStation. Tobal 2 aurait-il fait des petits !

Dernier jeu de baston de Square en date, Ehrgeiz est avant tout une borne d'arcade fabuleuse, programmée par la Dream Factory. Cette boîte de développement regroupe, rappelons-le, de nombreux programmeurs des premiers Tekken et de Virtua Fighter, qui n'ont qu'un but : créer des jeux totalement novateurs. Et cela semble réussi ! Ehrgeiz ne ressemble à rien de ce que vous connaissez. À mi-chemin entre combat et shoot'em up, il met en scène des affrontements entre divers personnages — parmi lesquels on compte Tifa et Cloud de FFVII — dans des décors sublimes et interactifs. La 3D y est exploitée au maximum de ses possibilités ; vous pouvez courir, bondir, utiliser le relief des stages (grimper sur les balustrades, sauter d'un étage à un autre sur un building) et attaquer l'adversaire comme bon vous semble. Les personnages disposent également de caractéristiques spéciales du genre bras « à la Cobra », qui permet de balancer des lasers à tout va ; jambes mécanisées avec lance-roquettes incorporés ou des épées bien éfilées pour transformer votre adversaire en sashimi. Le délire est total, les attaques fusent de partout, on joue plus sur les réflexes que sur la technique et l'adrénaline coule à flot ! Ce système de jeu très simple mais résolument « fun » fait qu'Ergheiz remporte immédiatement



l'adhésion des joueurs peu épris de baston. Les vétérans feront un peu la fine bouche, mais face à un soft aussi rapide, beau et bien animé, ils n'ont qu'à s'incliner comme tout le

monde. Vivement qu'on puisse en profiter en France !

Console : PlayStation
Éditeur : Square
Sortie Japon : automne

SUPERMAN, LA BD

Avis aux fans de Superman... et aux autres !

Tous les mois chez votre marchand de journaux, retrouvez les

meilleures aventures de Superman en bande dessinée, tirées de la série télévisée diffusée sur France 3. Plus de 30 pages en couleur et toute une série de jeux et de guides pour apprendre à dessiner.

Le numéro 2 sera disponible en kiosque à partir du 9 septembre.





Si tu préfères payer plus cher c'est ton problème

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



Jusqu'à **5 JEUX 129^F**
5 AU CHOIX

TTC
CHACUN
+ Frais
d'envoi

- 1^{er} Cadeau**
+ 1 K7 Vidéo
des meilleurs jeux
pour consoles
- 2^e Cadeau**
+ Une superbe
Montre
Chrono
- 3^e Cadeau**
+ Un Cadeau
Surprise
Si tu réponds
dans les 8 jours

Offre valable
jusqu'au
31/12/98



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

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Un Catalogue de 148 pages couleur chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés...
- Des CADEAUX, en accumulant des Points fidélité !
- Un Choix Exceptionnel constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains !
- Une Garantie d'Économie : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une Réduction Supplémentaire sur un second Jeu.
- Une livraison encore plus rapide (48 h par Colissimo) en commandant par Téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

BON D'ESSAI GRATUIT

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

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
N°	N°	N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Vos Cadeaux :
une K7 Vidéo
+ une superbe Montre Chrono
+ un Cadeau Surprise
si vous répondez dans les 8 jours

Pour mes jeux, je choisis une version
 PSX Saturn
 PC MAC

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

Envoyez-moi le(les) Jeu(s) dont j'ai noté le(s) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si j'ai décidé de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimedia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I ou moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présentée la sélection du Club. Si je désire la recevoir, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaitez quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Je régle par : Chèque* Mandat-Lettre* Libelles à l'ordre du Club Européen du Multimedia CB N° _____ Expire le _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F - Dom Tom : 60 F - Autres pays : nous consulter.
 Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

Date _____

Signature obligatoire _____

Code Postal _____ Ville _____

DISPONIBLES :
Tous les jeux pour
Playstation et Saturn



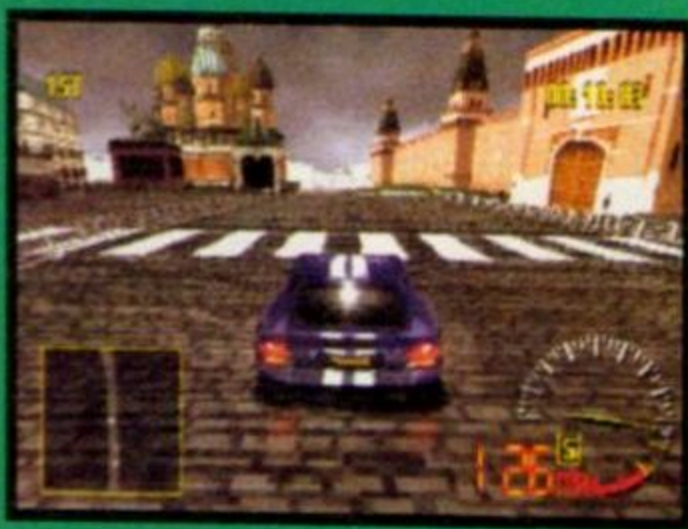
Par Téléphone, Par Minitel,
0-836-670-505 +3615

Chirdé ici

Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par votre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir de nos communications. Cliquez sur le lien "Membres" pour en savoir plus.

Test Drive 5

On pouvait penser que Gran Turismo allait décourager tous les développeurs de jeu de caisses. Que nenni ! Accolade revient à la charge avec Test Drive, cinquième du nom. Test Drive, c'est un peu le Road Rash des jeux de caisses. On se tape la bourre sur les routes du monde entier, avec des caisses actuelles ou des modèles de



légende des années 60 à 70. Bref, pas de véritable chambardement par rapport au précédent volet. Le moteur 3D reste identique et souffre toujours d'un petit manque de rapidité dans l'animation. En fait, comme pour de nombreux jeux de sport, Accolade se contente d'enrichir un soft déjà bien au point. Ainsi le nombre de voitures a-t-il été quadruplé, passant de 10 à 40, quant aux circuits, on en dénombre désormais 17 contre 5 précédemment. Les graphismes, sans atteindre le niveau d'un Gran Turismo, sont séduisants avec, notamment, des décors d'une grande diversité.

Console : PlayStation
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : octobre

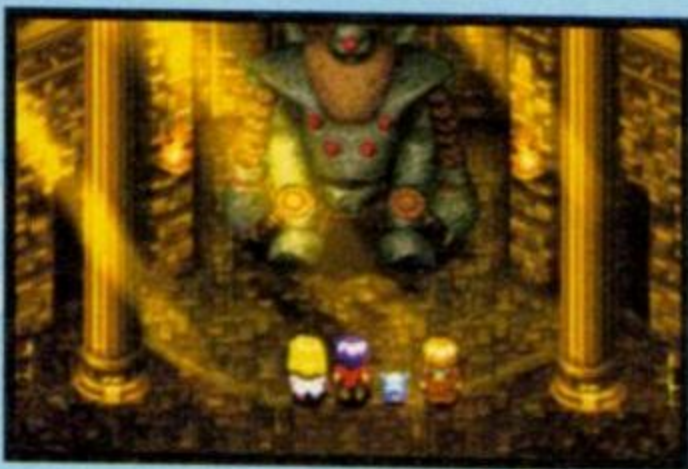
Retrouve la hot-line
Player par téléphone

08 36 68 77 33

L'ancêtre de FF VII WILD ARMS

Sorti fin 96 au Japon, il aura fallu attendre deux ans avant de voir atterrir Wild Arms sur nos PlayStation ! Mieux vaut tard que jamais...

C'est sans doute pour faire patienter les fans de Final Fantasy, qui atten-



dent avec impatience le huitième volet, que Sony commercialise Wild Arms. Il faut savoir qu'au Japon ce soft est sorti avant FF VII et qu'il préfigurait ce qui nous attendait quelques mois plus tard, justement, dans ce même FF VII.

Wild Arms, d'apparence assez classique voire austère, était le premier RPG à proposer des combats 3D, gérés en temps réel. Il est clair lorsque l'on regarde les images qu'il a pris un coup de vieux. Pourtant, son scénario avec trois aventures se déroulant en parallèle semble malgré tout intéressant.



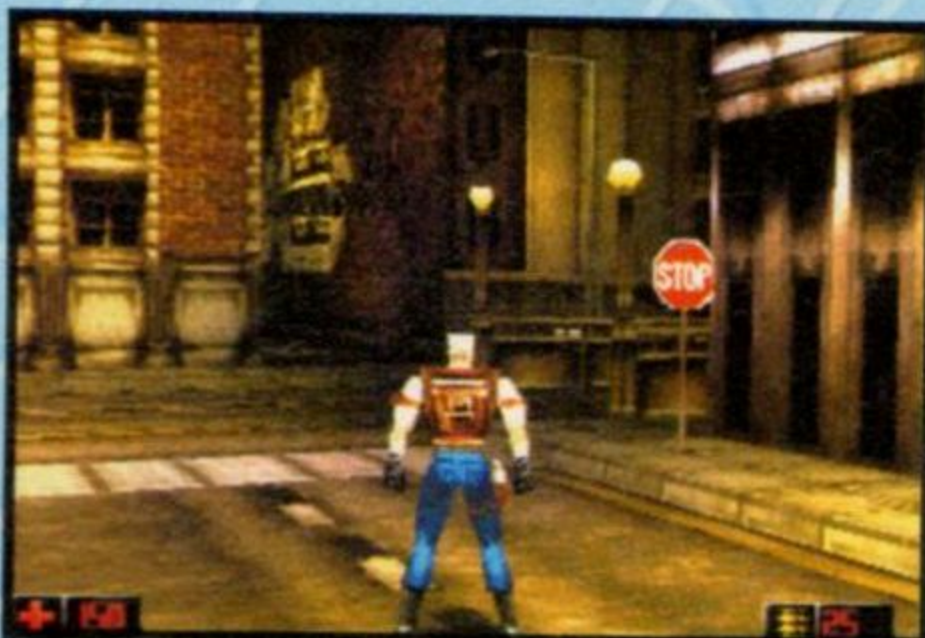
Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : octobre

Duke Nukem TIME TO KILL

Duke a signé pour une nouvelle aventure, après avoir fait un stage dans le manoir de Lara Croft (ndlr : humm, que s'y est-il donc passé ?). Bilan des courses, la chasse aux aliens continue mais dans un esprit 100 % Tomb Raider. Ce stage intensif lui a permis de s'initier aux techniques de sauts, d'escalade et de natation, chères à Lara (d'ailleurs, à titre de remerciements, Duke peut toujours lui passer un coup de fil



dès qu'il trouvera un téléphone public...). Les aspects aventure et recherche restent globalement similaires au volet précédent, mais la plateforme est omniprésente. L'action n'est plus cantonnée à l'exploration d'une ville post-apocalyptique, puisqu'au fil des niveaux, on retrouvera Duke au far west, dans les Highlands...



Enfin, le jeu propose un mode Battle pour deux joueurs, qui en a scotché plus d'un par le passé. Mais la forte connotation plate-forme n'a pas le côté pratique du Doom-like. Pour finir, sachez que la version définitive du jeu devrait inclure un système de vue subjective (comme dans Duke Nukem), qui transformera Time to Kill en un véritable doom-like. Bref, de quoi contenter les fans de Tomb Raider... et les autres !



Console : PlayStation
Éditeur : GT Interactive
Sortie France : fin septembre

Super héros BLASTO

Il est grand, blond, baraqué avec une mâchoire carrée. Il est habillé de rouge avec un grand « B » gris-bleu sur le torse. Non, ce n'est pas Super Bitos mais bien Blasto, le nouvel héros de Sony.

Super héros galactique par excellence, Blasto se doit de venir aider l'humanité contre les affreux extraterrestres tout verts qui veulent coloniser la Terre. Tout cela est prétexte à un jeu d'action/plate-forme en 3D « Tomb Raidienne », mâ-

tiné de shoot'em up. Même s'il paraît un peu balourd, Blasto peut quand même sauter, esquiver, faire des pas de côté et, bien sûr, blaster, blaster et encore blaster tous ces aliens morveux, pour délivrer les superbes jeunes filles emprisonnées par ces derniers. Graphiquement, Blasto est

proche des comics US, voire de certains dessins animés récents (*Batman*, *Spawn*), ce qui lui procure beaucoup de charme et devrait lui assurer un avenir heureux lors de sa sortie.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : décembre



Strike Back FUTURE COP

Avec Future Cop, ce sont les robotechs qui monopolisent le haut de l'affiche. Si l'idée semble séduisante, l'action se résume à du bourrage pur et simple. Le système de visée ne semble pas très

au point et l'intérêt très limité. Verdict le mois prochain.

Console : PlayStation
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : fin septembre

THE FIFTH ELEMENT

Après le succès du film, on ne pouvait échapper à une adaptation console du *Cinquième Élément*. Qualifié par certains de Tomb Raider-like, ce jeu tient pourtant plus du *Fade to Black*. Beaucoup d'action, un peu de recherche et de nombreuses séquences tirées du film : un cocktail on ne peut plus classique qui a fait ses preuves. Le soft est malheureusement entaché par une jouabilité très moyenne qui ne devrait cependant pas évoluer au final.

Console : PlayStation. **Éditeur :** Gaumont Multimédia.
Sortie France : octobre.



Stop info

Roadsters' 98

Titus développe actuellement un nouveau jeu de caisses pour Nintendo 64. Le produit en question est loin d'être terminé, mais laisse augurer de belles dis-



positions. C'est relativement rapide, assez beau, bien que dépouillé, et enfin il vous propose de conduire des modèles assez connus, comme le Spider Renault ou une Z3.

Console : Nintendo 64
Éditeur : Titus
Sortie France : novembre

FF VII : les figurines

Le succès de *Final Fantasy VII* aidant, nous retrouvons les célèbres héros sous forme de figurines. Le coffret avec ses six personnages (Cloud, Tifa, Aeris, Barret, un



chocobo et Toad) est vendu au prix compétitif de 199 F. Vu la qualité des sculptures, on aurait tort de s'en priver !



Stop info

Legiaia No Densetsu

Tout dernier RPG de Sony, Legiaia vous propose d'incarner trois héros qui tentent de sauver leur pays, plongé dans l'obscurité par un mystérieux



brouillard. Tout en 3D et plutôt bien fichu, on devrait vous en reparler bientôt.

Console : PlayStation

Éditeur : Sony

Sortie : automne 98

L'invasion vient de l'espace

Basée sur les films cultes de série B, L'invasion vient de l'espace est un shoot 3D qui propose une multitude de missions (capture d'extraterrestres, sauvetage de terriens, etc). Pour ce qu'on a pu en voir, il possède de superbes graphismes, et une ambiance très Mars Attack!. Techniquement, le jeu est quasi parfait, on a rarement vu des animations aussi fluides et rapides. Seul frayeur pour l'instant : la maniabilité qui nous a semblé défailante...

Console : PlayStation

Éditeur : GT

Sortie France : octobre



Assassin ! TENCHU

Le jeu qui a transformé Reyda en créature nocturne arrive en France ! Tirez les rideaux et installez-vous confortablement. Ambiance...

Tenchu est une sorte de simulation de Ninja ! Vous évoluez dans un monde en 3D, et devez accomplir des missions diverses en toute discrétion. Quant aux malheureux qui croisent votre route, ils n'ont pas d'autre destin que mourir. Vous avez deux options pour les expédier *ad patres* : soit vous optez pour le combat à la régulière (l'alerte est alors donnée et vous êtes vite cerné), soit, en bon ninja, vous tentez un assassinat en « douceur ». Le point fort du jeu réside dans la capacité à effectuer



des déplacements discrets, de faire des bonds de ninja pour échapper à la surveillance des pauvres vigiles qui ne se doutent de rien. Vous avez à votre disposition un arsenal exotique : shurikens, bombes fumigènes et même des déguisements pour confondre les adversaires. Signalons enfin les musiques excellentes de ce jeu qui s'annonce comme un futur hit !

Console : PlayStation

Éditeur : Activision

Sortie France : octobre



Encore plus techno ! WIPEOUT 64

Le développement de Wipeout 64 touche à sa fin et le résultat est détonant ! Sur ce coup-là, Psygnosis n'avait pas droit à l'erreur... et c'est quasiment un sans faute pour ce jeu, dont le seul problème sera de rivaliser avec un F-Zero X fabuleux. On l'attendait donc au tournant ce Wipeout 64. Avec beaucoup d'effroi surtout, car jusqu'à présent, la Nintendo 64 nous avait pas mal déçus dès qu'il s'agissait de jeux de course... Eh bien, on est rassurés,

Wipeout 64 est une petite bombe ! C'est bien simple, il est encore plus speed que sur PlayStation. C'était d'ailleurs le souhait premier des développeurs qui ont, avant tout, conçu les circuits afin d'obtenir rapidement des sensations de vitesse ébouriffantes. On atteint presque le niveau de



F-Zéro X, c'est tout dire. Seul, à deux ou à quatre, Wipeout 64 se veut encore plus speed, encore plus techno, avec de nouveaux morceaux de Prodigy et Underworld !

Console : Nintendo 64

Éditeur : Psygnosis

Sortie France : novembre

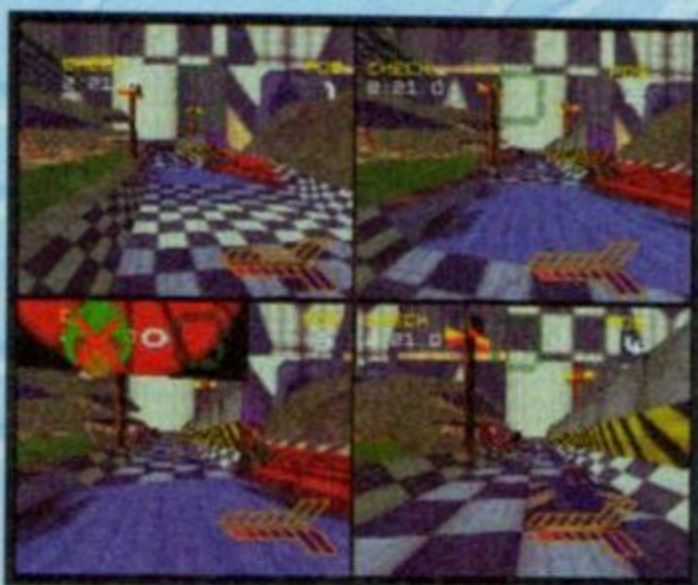
DRAGON QUEST VII

Enix nous fait patienter façon Nintendo, puisque cela fait déjà un an et demi que Dragon Quest VII a été annoncé officiellement ! Au vu des premiers clichés, qui présentent un château et un village (lieux communs des RPG), on peut constater que le travail de la 3D est très réussi — on croirait un jeu N64, tout en conservant un aspect 2D au niveau de l'architecture. Le petit personnage vert bien accompagné semble être le héros du jeu. Espérons toutefois que ce Dragon Quest ne sera pas dépassé à sa sortie.

Console : PlayStation

Éditeur : Enix

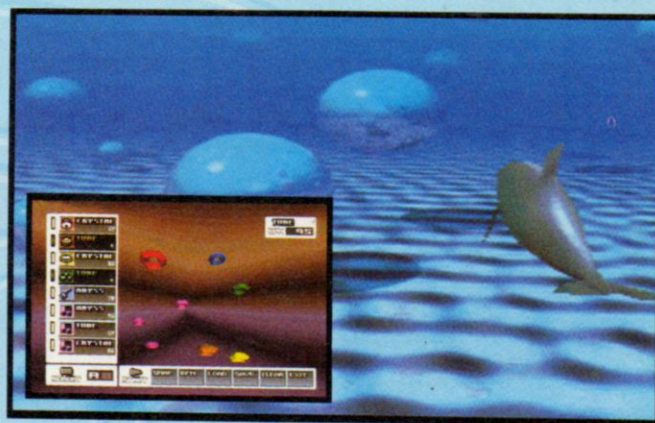
Sortie Japon : N.C.



Aquatique SUB

On trouve de tout sur PlayStation, même des jeux qui n'en sont pas ! Sub est une curiosité disponible dès maintenant dans les bacs pour 299 F.

Sub ressemble plus à une expérience de développeurs qu'à un véritable jeu. Voilà qui est clair. Vous dirigez un dauphin modélisé dans un environnement aquatique 3D assez restreint. Le fond marin est parsemé de sculptures étranges qui représentent chacune un thème musical à tendance « psychédélico-transe-techno-



space ». L'idée consiste à harmoniser des samples avec la mélodie. Le défilé d'images en 3D précalculée développent un véritable pouvoir hypnotique. Une chose est sûre, si Pink Floyd

avaient eu un tel soft, ils se seraient vraiment éclatés.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : disponible

GAUNTLET LEGENDS

Le grand classique d'Atari revient à la charge dans les salles d'arcade. Rappelons qu'à l'origine Gauntlet était une petite révolution dans le domaine du jeu : on pouvait y jouer à quatre en même temps ! Les versions N64 et PlayStation sont également prévues, ultérieurement. Outre les personnages originaux et deux terribles boss, le jeu sera conçu autour de quatre mondes (composé d'un grand nombre de niveaux).

Console : PlayStation/N64. Éditeur : Atari. Sortie : N.C.



All Star Tennis 99

Côté courts, c'est plutôt calme depuis un moment. C'est donc avec plaisir que l'on va découvrir All Star Tennis. Les premières impressions sont positives.

Les graphismes sont de très bonne facture

et l'animation réaliste à souhait. Parmi les joueurs proposés, on trouve quelques-uns des meilleurs figures aux classements ATP et WTA, comme Bjorkman ou Novotna pour ne citer que ces deux-là.

Console : PlayStation
Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : octobre



EXCEPTIONNEL !

C'EST GRATUIT*

DES JEUX

PANZER DRAGOON SAGA**

OFFERTS AUX 30 PREMIERS ARRIVÉS

Pour recevoir un CD Panzer Dragoon Saga, tape 36.15 PLAYER ONE et va au sommaire du service (* + sommaire). Attention, cette rubrique est secrète ! Tape le code confidentiel : PAN + ENVOI. Il te suffira ensuite de laisser tes coordonnées.

PAS DE CONCOURS NI CLASSEMENT
PAS DE CB NI CHEQUE
PAS DE LONGUE ATTENTE

* le coût de la communication (2,23 F/mn) couvre les frais d'envoi
** CD n°1 uniquement, jeu pour Sega Saturn
Un seul CD par foyer (même nom, même adresse). Éditeur M.S.E.

Colony Wars : vengeance

Les espoirs se confirment au sujet de la qualité de la suite du déjà très bon Colony Wars. Des ajouts supplémentaires comme les missions au sol, et des personnages plus développés en feront un titre de qualité. L'action est classique et les clichés



sont légion, mais ils sont tellement assumés que l'on se plonge sans heurt dans l'espace. Console : PlayStation Éditeur : Psygnosis Sortie France : novembre

V 2000

La Terre est une fois de plus en danger, et vous devez la sauver. À bord d'un vaisseau, capable de plonger mais aussi de voler, vous combattez un étrange virus, et détruisez des insectes géants. Vous devrez coordonner votre action avec d'autres paramètres, qui ajoutent une pointe de stratégie à l'ensemble.



Console : PlayStation Éditeur : Grolier Sortie France : novembre

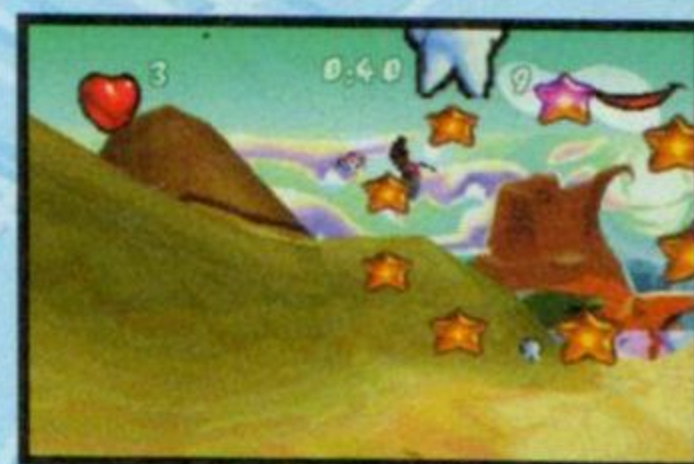
Entraînant PSYBADEK

Ambiance cartoon, sur des morceaux de jungle canons. Ça fait envie !

Xako et Mia sont les deux héros de Psybadek. Rivés sur leurs « Dek » (des planches de surf), vous allez les aider à descendre de vertigineuses pistes. Dans la descente, il faudra éliminer ou éviter de nom-



breux ennemis, récolter des étoiles et ouvrir des passages permettant de passer d'un niveau à un autre. Psybadek mélange intelligemment plateforme et jeu de surf. On peut y réaliser des figures acrobatiques qui servent aussi à passer des endroits délicats. Mais le gros atout de ce soft original vient de son environnement sonore impeccable qui donne envie de prendre le paddle pour surfer au rythme de la jungle et profiter des bruitages excellents. À Player, on attend Xako et Mia en espérant qu'il nous tiendront compagnie quelques nuits...



Console : PlayStation Éditeur : Psygnosis Sortie France : octobre

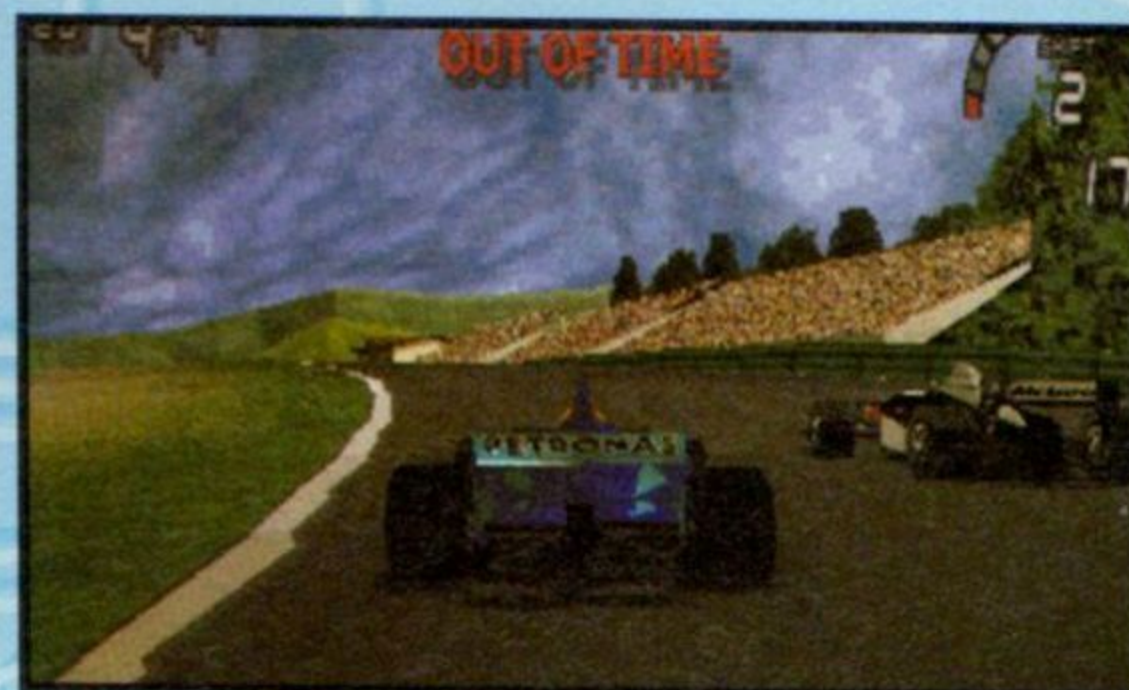
F1 98



Alors que la Nintendo 64 vient d'accueillir la bombe F-1 World Grand Prix (voir OTW en page 64), Psygnosis finalise la mouture 98 de son



désormais célèbre Formula One. Les données sont basées sur la saison en cours, ainsi les Williams sont devenues rouges, et les McLaren se montrent bien plus dominatrices que dans la version précédente. Outre cette classique remise à jour, espérons que le soft présentera également d'autres nouveautés. En tout



cas, les premières images du jeu sont de bonne augure pour cette suite tant attendue par les mordus de F1.

Console : PlayStation Éditeur : Psygnosis Sortie France : fin octobre

Contra-like ASSAULT

Les liens de parentés avec le célèbre Contra sont évidents. Seul ou à deux, vous dirigez un guerrier à travers les rues d'une ville dévastée par les aliens. Le but du jeu : traverser une bonne dizaine de niveaux en explosant tout ce qui bouge, en récoltant des armes hyperpuissantes et en neutralisant des boss plus gros et plus hideux que jamais. Assault est un pur jeu d'action comme on les aime à Player. Même s'il souffre encore de quelques défauts qui rendent l'action un peu confuse, on espère une version un peu plus péchue, ce qui acheverait de nous faire craquer.

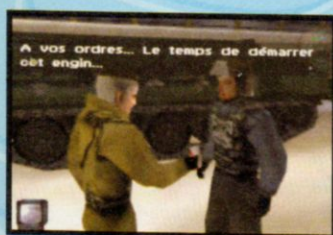
Console : PlayStation. Éditeur : Sony. Sortie France : octobre.



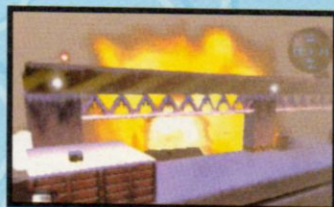
Impossible, pas français

MISSION IMPOSSIBLE

Après un volet 16 bits resté dans l'anonymat, Mission Impossible fait un retour remarqué sur N64.



Mission Impossible est tiré du scénario du film du même nom. À première vue, il ressemble à Goldeneye. Mais quand on y regarde de plus près,



c'est loin d'être le cas. Le jeu propose un bon dosage d'action et de recherche. Le système de visée est d'une excellente précision, mais ne se révèle, malheureusement, pas très ergo-

nomique. De même, les sauts dans certaines missions sont un peu crispants. Mis à part ces petits défauts, le jeu nous a paru assez attrayant dans l'ensemble. Autre aspect positif, qui n'a toutefois rien d'exceptionnel sur N64, l'intégralité des textes a fait l'objet d'une traduction française.

Console : N64
Éditeur : Infogrames
Sortie France : octobre

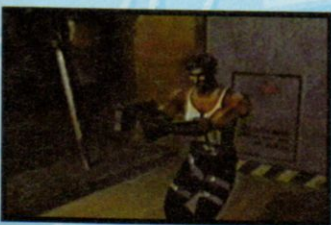


Console : N64
Éditeur : Konami
Sortie Japon : mars 99

HYBRID HEAVEN



Il faudra être sacrément patient avant de jouer à Hybrid Heaven, prévu au Japon en mars. Nous avons tout de même décidé de vous en reparler ; ce jeu de Konami ayant l'air particulièrement bon. Hybrid Heaven ressemble à Resident Evil en plus futuriste.



L'influence d'Alien est bien présente si l'on en croit le scénario qui met en scène des mutants assoiffés de sang, créés par des scientifiques dans le but de devenir des guerriers parfaits. Votre mission sera de ramener de l'ordre avant que la situation ne dégénère. Brrr... on en frémit d'avance !

Yabadabadoo ! NINJA

Ce n'est pas la première fois que l'on vous parle de Ninja. Ce jeu d'arcade reprend les vieux concepts de beat'em up tels que Ninja Gaiden (Nes) ou encore Double Dragon. L'ensemble est habillé en 3D temps réel et possède une pêche que peut lui envier Legend (on en parle aussi dans les Stop Info, page 22). On vous le confirme à nouveau, Ninja est un petit bijou d'action, dont le seul défaut vient de l'absence d'un mode Deux joueurs. Un défaut que l'on oublie très vite, dès que l'on a le paddle en main. Viite, le test, le test.

Console : PlayStation. Éditeur : Eidos. Sortie France : octobre.



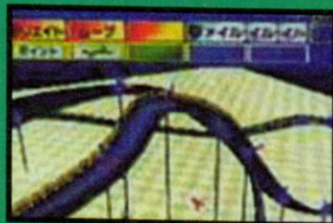
Stop info

Nintendo News

1/ La Camera 64 est une cartouche permettant la retouche numérique, prévue pour le 6 novembre au Japon. Elle est destinée aux possesseurs d'appareils photos numériques.



2/ F-Zéro X vient à peine de sortir, et déjà, on entend parler d'un éditeur de circuits, disponible sur le 64DD. Le problème, c'est de savoir quand sortira ce fameux 64DD...



3/ C'est par une liaison infrarouge que l'on pourra relier plusieurs Game Boy couleur entre elles. Il sera également possible d'utiliser cette console sur la N64, toujours via la liaison infrarouge. Le V.M.S. (Visual Memory System) de la Dreamcast fait des émules...

Dragon Flight

Basées sur les romans d'Anne McCaffrey, Chronicles Of Pern est un jeu de rôle qui placera le joueur dans un environnement 3D plutôt réaliste. L'univers mélange science-fiction et ambiance médiévale, un peu comme la fameuse série Final Fantasy. Un jeu qu'on surveillera de près.

Console : PlayStation
Éditeur : Grolier
Sortie France : Fin 98

micro @ attitude

Salut les consoleux ! Cet été, le gang des ▲ ● ✕ ■ a encore essayé d'avoir ma peau ! Aucune chance pourtant de me coincer à la rédaction car, quand il y a des jeux de rôle dans l'air, un bon petit mois cloîtrée devant mon PC s'impose...

Clara Loft, bronzée à l'écran total 17"

Drôles de jeux



Sur console, FF VII a conquis des milliers de joueurs, et les mêmes attendent avec impatience la suite des aventures de Zelda. Pourtant, le genre RPG (Role Playing Game) ne fait pas le poids devant la masse des jeux de caisses ou de baston disponibles sur le marché. Quelle injustice ! Et si quelques titres viennent du PC (Diablo, par exemple), les éditeurs ont encore du mal à franchir le pas, car le jeu de rôle sur micro n'a pas grand-chose à voir avec notre bon vieux RPG à la japonaise sur console... Mais qui peut dire avec certitude que cela ne nous plairait pas ? Il suffit d'oublier momentanément les histoires romanesques proches des contes de fée, les

scénarios linéaires ou les graphismes à la manga. Sur PC, le joueur baigne dans un univers réaliste et profite d'un gameplay souvent plus proche des jeux de plateau : progression des personnages complexe et grande liberté d'action. L'absence de linéarité des quêtes demande de la réflexion, et il n'est pas rare de voir un jeu offrant plusieurs fins. Certains titres peuvent même être joués à plusieurs, comme le fameux Ultima Online sur Internet. Imaginez un jeu à l'échelle planétaire où chacun fait progresser son personnage dans un monde imaginaire... Voilà qui laisse rêveur. Quoi qu'il en soit, prions pour que les éditeurs multiplient les conversions de jeux de rôle PC sur console (et inversement), histoire de nous offrir une plus grande variété de titres !



cents créatures différentes. Heureusement, quand les combats tournent à l'hérésie, une simple petite touche permet de passer en mode Tour à tour pour reprendre son souffle et utiliser l'un des 99 sorts disponibles. Il est même possible de combattre dans les airs à mille pieds du plancher des vaches ! L'absence totale de linéarité rend l'aventure passionnante, et on ne se lasse pas de parcourir ce monde médiéval aux ressources infinies. Dire qu'il fut un temps où Might and Magic II a existé sur Super Nintendo !



-  **Durée de vie exceptionnelle.**
-  **Jeu lent à moins d'avoir un P200 et 32 Mo Ram (pas d'accélération 3D).**

MIGHT AND MAGIC VI

(New World, 3DO)

Autant le dire tout net, Might and Magic VI est LE jeu de rôle de l'année ! Certains y verront même une ressemblance frappante avec « Donjons & Dragons ». En admettant que 150 heures suffisent à le terminer, on y aurait bien joué sur console, confortablement

installé. Mais comment gérer, autrement qu'à la souris et au clavier, quatre personnages de classes différentes, huit feuilles de caractéristiques, neuf livres de magie, quatre inventaires pleins à craquer où l'on passe son temps à habiller et déshabiller les héros, à identifier, vendre ou réparer des centaines d'objets ? Autant d'éléments qui constituent la richesse du jeu et la complexité de progression des personnages. Si les « rôlistes » seront comblés, les aventuriers le seront tout autant, car l'action n'a pas été laissée de côté. L'équipe se trouve rapidement plongée dans une ambiance Duke-like pour affronter près de deux





HEXPLORE

(Héliovision, Infogrames)

Concurrent proche de Diablo, Hexplore fait partie de ces jeux mi-rôle, mi-aventure qui privilégient la bonne dose d'action avant tout. La progression des quatre personnages (archer, guerrier, aventurier et sorcier) se limite à un schéma ultra simplifié : tuer un méchant, puis récupérer le bonus pour augmenter les points de vie et l'efficacité des armes. Aucun risque de perdre des neurones dans cette histoire... Pour le reste, le jeu consiste à explorer des donjons piégés et trouver des trésors. Si le nombre impressionnant de contrées profite à la durée de vie, l'absence complète de stratégie rend l'aventure un peu trop linéaire et même lassante à la longue. Quant au graphisme, Hexplore date du XII^e siècle ! À son actif, on peut quand même lui accorder une vue en 3D isométrique originale (un axe rotatif permet de faire tourner le décor autour des personnages pour



explorer les environs sur 360°), et, surtout, un mode Multijoueur très amusant.

+ Mode coopératif à quatre joueurs.

- Ouh, que c'est laid !

FALLOUT

(Interplay)

Sorti il y a déjà quelques mois, Fallout a créé une vague d'enthousiasme, bien méritée, chez les amateurs du genre. Il faut pourtant oublier toute l'imagerie classique des jeux de rôle : ni donjons, ni dragons, pas même de la magie. À la place, vous vous retrouvez en héros solitaire, au XXI^e siècle, dans un monde dévasté par la guerre nucléaire. Une ambiance effrayante, des décors en 3D isométrique à couper le souffle, mais un principe de jeu qui reste très fidèle aux jeux



de rôle sur table. Il suffit de remplacer les gobelins par des hybrides radioactifs... et le tour est joué ! Enfin presque... car la feuille des caractéristiques de Fallout ne manque pas d'originalité. Au lieu de sorts, le héros dispose de compétences et de traits de caractère modernes. Il est même obligé de travailler pour gagner de l'argent et se faire des relations. Si l'aventure est d'une extraordinaire richesse, la difficulté peut en rebuter plus d'un. Tout, jusqu'au choix des mots dans une conversation, conditionne le succès des quêtes ! Même les combats sont très stratégiques et le mode Tour à tour règle vos faits et gestes au millimètre près. C'est d'ailleurs le seul regret du jeu car, de temps en temps, ça fait du bien de se défouler en fonçant dans le tas. Mais, avec son sérieux et son réalisme, Fallout est bien loin de nos RPG... Il a pourtant tout d'un grand jeu.

+ Jeu de rôle original.

- Combats en tour à tour imposé.

FF VII PC : SUITE ET... FIN

On s'attendait à une conversion PC moyenne, mais pas à une telle déception ! Dans la version définitive, non seulement les décors apparaissent très tramés et grossiers mais, en plus, l'ensemble du jeu est plus lent que sur console. Le bénéfice que devait apporter la gestion en haute résolution des personnages et des combats est donc minime. En bref, sur un P133, FF VII est injouable. Avec un P200, 32 Mo de RAM et une carte 3DFX, le jeu tourne à peu près correctement, mais reste décevant. Bouh !



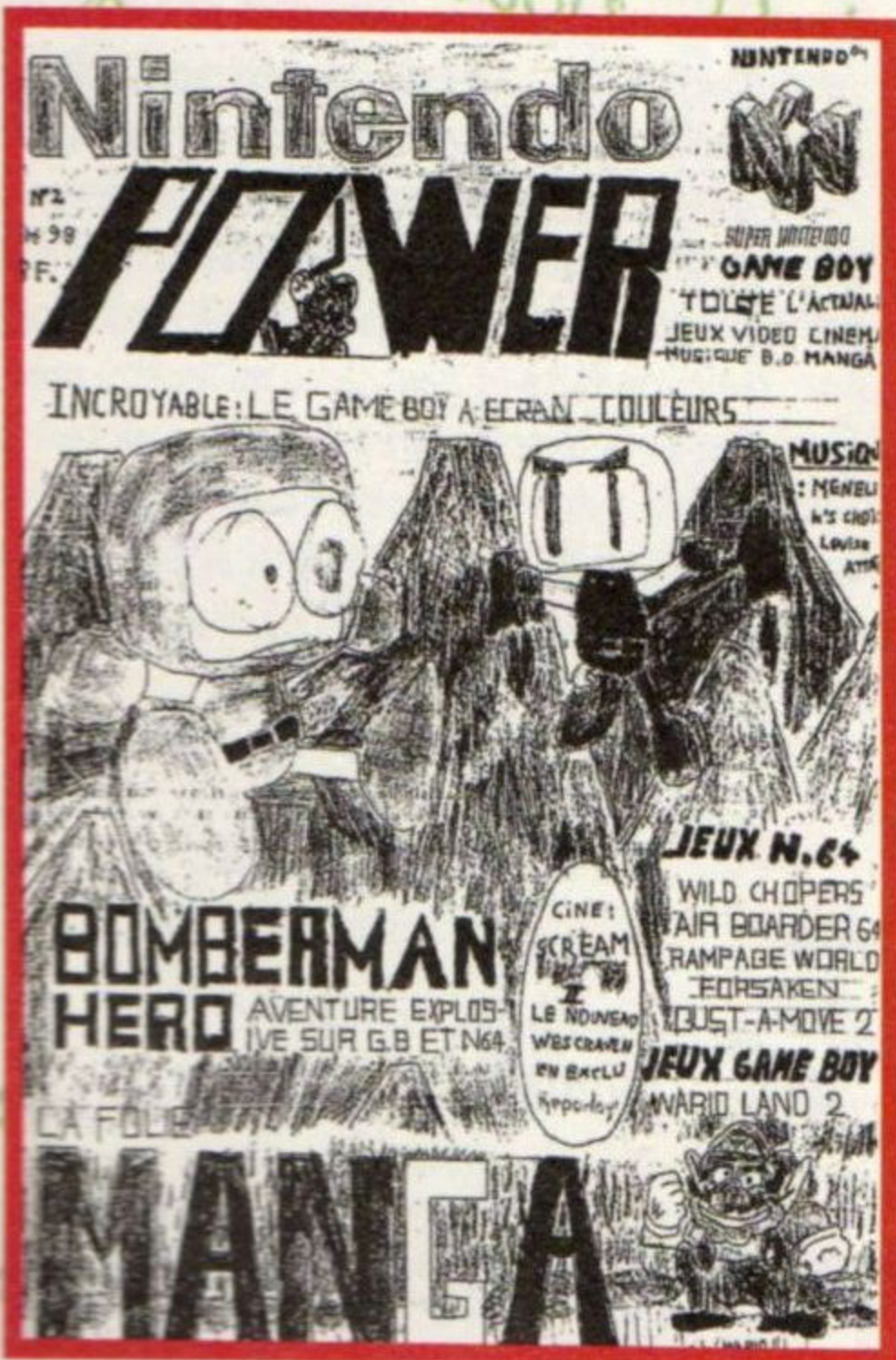
Mahalia
la rousse

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

L'ÉTÉ AURA ÉTÉ BÉNÉFIQUE !
J'AI REÇU, CE MOIS-CI, DES FANZINES
TRÈS INTÉRESSANTS ET BIEN RÉALISÉS.
ALORS SI VOUS SOUHAITEZ QUE LE PLUS
GRAND NOMBRE DE LECTEURS PROFITE DE VOS
TALENTS, N'OUBLIEZ PAS DE ME JOINDRE VOTRE
ADRESSE (ET LE MODE DE PAIEMENT APPROPRIÉ).
À TOUS, UN GRAND BRAVO POUR CE BEL EFFORT !

Cher Matthieu,

Autant être sincère, il y a beaucoup de boulot pour que ton fanzine, Nintendo Power, progresse. Rassure-toi, dans l'ensemble, ce ne sont pas des transformations compliquées ou onéreuses. Procédons par ordre : tu ne devrais pas écrire tes titres au feutre noir car, par un effet de transparence, ils apparaissent sur les autres pages.



Ensuite, tu dois disposer, dans un premier temps, tes photos, puis intégrer ton texte autour. Car, trop souvent, les photos débordent sur le texte et perturbent la lisibilité. Essaie également d'améliorer tes photocopies ; c'est un désastre. De nombreux mots sont effacés et, parfois, l'encre « bave ». Tous ces défauts, phrases incomplètes et maquette trop brouillonne, ne donnent pas envie de lire ton mag. Enfin n'oublie pas non plus de relire ou même de faire lire tes articles par tes copains, pour y déceler les fautes d'orthographe et de frappe. Bon courage !

Salut Jean-François,

Je n'ai pas grand-chose à dire sur ton fanzine, Amimag, étant donné le niveau quasi professionnel atteint. C'est clair, bien écrit, sans fautes d'orthographe. Vous êtes l'exemple type du « on peut faire simple et bien, sans trop de moyens ». Continuez comme cela.

Si Amimag vous intéresse, envoyez un eurochèque (Belgique oblige !) à l'ordre de Jean-François Horvath ou un mandat de 15 francs à :
Jean-François Horvath,
13, rue de la Soierie, bât. 6,
1190 Bruxelles, Belgique.



Al Capote,

Consolophiles est un fanzine qui tient bien la route. Comme vous n'avez pas énormément de



moyens, c'est une bonne idée d'avoir regroupé les photos sur deux pages. Ainsi n'avez-vous qu'une photocopie couleur à payer. Évidemment cela donne des textes longs et sans « respiration », donc un peu rébarbatifs... Heureusement, ils sont bien écrits. Bonne chance pour le prochain (et prenez le temps de vous relire).

Hi
Stephen,

Pour un premier essai, c'est plutôt un coup de maître ! Ta maquette est très réussie, notamment grâce à l'utilisation de la couleur. Il est d'ailleurs étonnant que ta couverture soit réalisée aux crayons de couleur, alors que tu as accès à une imprimante couleur. En ce qui concerne l'écriture, rien à dire. C'est clair, précis, concis voire drôle par moment. Question coût de fabrication, le fait de coller deux pages pour faire plus épais n'est peut-être pas très judicieux économiquement...

Bref, continuez sur votre lancée !

Pour obtenir *Phoenix Force*, fanzine multi-console, envoyez 24 francs à Stephen Besnard, 1 allée de Sébastopol, 93110 Rosny-sous-Bois.



Hello Gaël,

Ton idée de fanzine sur la série *Friends* est originale. En revanche, tu manques vraiment d'infos, on n'apprend pas grand-chose. Il faut que tu effectues des recherches afin que le lecteur ne se sente pas laissé en te lisant. Par exemple, la présentation des personnages est vraiment superficielle et incomplète. Il aurait fallu insister sur leur caractère plutôt que de nous apprendre simplement qu'ils font ceci ou cela dans la vie. Ton petit dossier sur Matthew Perry est intéressant, mais il manque de petites anecdotes. Tu trouveras sûrement beaucoup d'informations sur Internet. À toi de te lancer à fond dans cette enquête !



TESTEZ VOS JEUX

Un rêve devient réalité ! Tous les mois, Player One vous invite à tester un de vos jeux préférés ou détestés pour le publier.

Remplissez l'exemple ci-dessous en précisant : le nom du jeu (a), la machine (b), les notes (c et d), le résumé et avis le plus objectif (e).

Nom :
Prénom :
Âge :

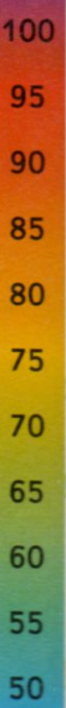
Renvoyez votre test à :
Player One,
Mahalia la rousse,
19, rue Louis-Pasteur,
92100 Boulogne.



(a)
PLAYER FUN
(c)
(d)

en résumé (e)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



LES GAGNANTS DU MOIS

- ◆ Damien Grauet pour son test de *Heart of Darkness* sur PlayStation, noté 95 % : « Vous voulez un jeu de plate-forme, ne cherchez plus : HOD est là. Trente minutes de séquences vidéo coupent le jeu et d'agréables graphismes le constituent. La jouabilité est assez bonne, bien que certains endroits soient durs. Enfin, malgré une courte durée de vie, on a le temps de s'éclater. Éric Chahi, merci pour ton chef-d'œuvre. »
- ◆ Grégory Kravetz pour son test de *Road Rash 3D* sur PlayStation, noté 95 % : « Enfin un jeu combinant baston et courses de motos, de beaux graphismes, de belles sensations de vitesse, un jeu amusant vous apportant un véritable bonheur. Douze formidables bécanes de styles différents pour les quatre gangs de motards ennemis. Cent cinquante kilomètres de course pour 40 circuits à la difficulté progressive. Des musiques de groupes de rock parfaitement en harmonie avec le jeu. *Road Rash 3D* est indispensable et son duel avec *Moto Racer 2* sera étonnant. »
- ◆ Matthieu Duverney pour son test de *Cardinal Syn* sur PlayStation, noté 10 % : « Avec ses persos peu charismatiques, ses coups "triso-ridicules" et sa maniabilité à pleurer (de rire), *Cardinal Syn* est la pire insulte que l'on puisse faire à la Rolls des jeux de combat. Si vous avez eu le malheur de l'acheter, dites-vous qu'une cale pour vos meubles à 400 balles, c'est la classe ! Merci Sony. »

L'arcade dépasse les bornes !

Ces deux mois de vacances ont vraiment été exceptionnels ! Non seulement « on est les champions », mais, en plus, les sorties arcade ont été nombreuses et de qualité : **Street Fighter Zero 3, Street Fighter EX 2, Soul Calibur et Daytona USA 2.** Excusez du peu !

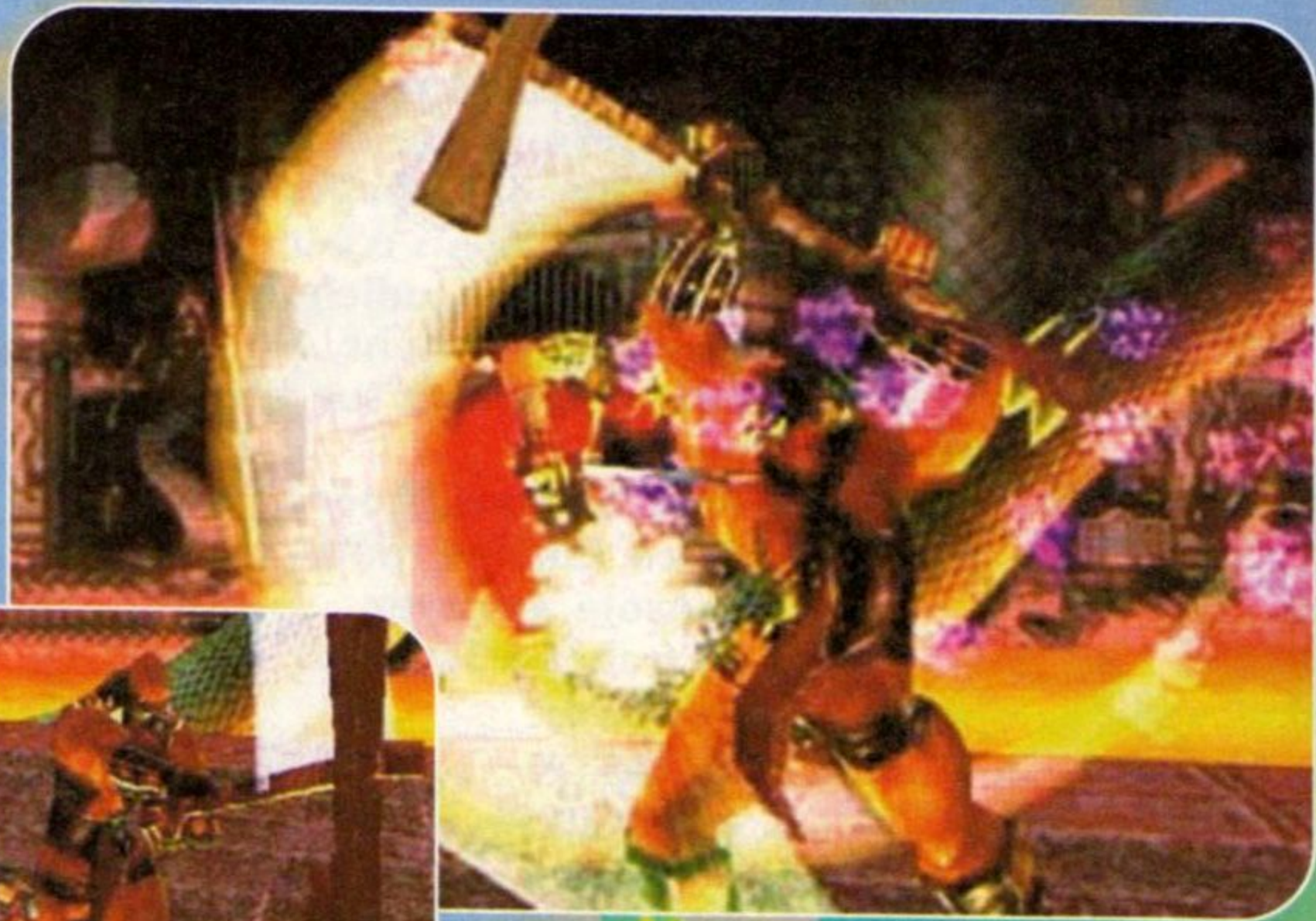
On les a essayés pour vous

Soul Calibur Namco

98%

La suite de Soul Edge est enfin arrivée ! La première chose qui frappe, ce sont évidemment les graphismes : ils sont incroyablement beaux ; mais ils ne cherchent pas à imiter la réalité.

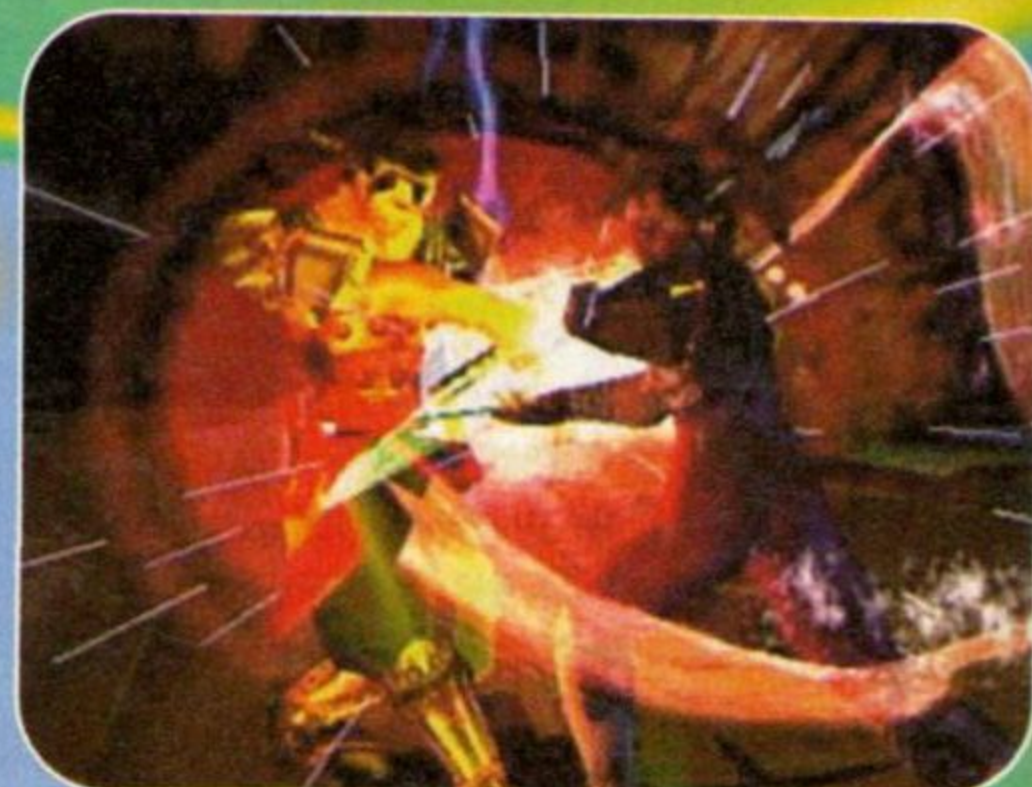
Les graphistes ont voulu conserver le côté synthétique et surnaturel des personnages, comme des décors, et l'effet n'en est que meilleur. Les combattants, au nombre de dix, sont très bien animés et totalement différents les uns des autres ; il n'y a pas de doublon. On retrouve de vieilles connaissances : Mitsurugi, Taki, Voldo et Sophitia qui ont légèrement changé, mais qui conservent leur palette de coups de base. Nightmare, un chevalier noir, semble être le petit Siegfried qui a fait du chemin avec Soul Edge, l'épée maudite. Astaroth, sorte de boucher maniant la hache de combat, évoque un peu Rock, qu'il remplace au poste de bourrin de base. Son design est tellement étrange et gore qu'il semble tout droit sorti d'un Mortal Kombat ! Maxi, lui, manie le nunchaku, à la manière du regretté Li-Long. Rapide et puissant, il est déjà utilisé par bon nombre de joueurs. Même si son look d'Elvis le rend



un peu « craignos » ! Passons maintenant aux « vrais » nouveaux. Seung Mina et Hwang ayant disparu, ils sont remplacés par Kilik au bâton et Xianghua à l'épée. Ils ont tous deux plusieurs coups en commun avec leur alter ego du sexe opposé. Enfin, le dernier personnage est Ivy, une femme cruelle munie d'une épée « télescopique », qui se transforme en fouet lors de certains coups.

Place au combat

Le système de jeu n'a pas beaucoup changé, ce qui permettra à tous les possesseurs de PlayStation de s'essayer à Soul Calibur, sans risquer de perdre tous leurs deniers au premier stage. On note donc un bouton de garde, un pour les frappes horizon-



tales, un pour les frappes verticales, et un dernier pour les coups de pied. Il est toujours possible de réaliser des projections, des gardes spéciales (le principe s'est d'ailleurs amélioré) avec les mêmes manipulations. Par contre, pour sauter, il faut désormais laisser la Garde enfon-



premier plan ; ce qui permet d'esquiver les piétinements. La roulade sur le côté s'effectue en maintenant le levier enfoncé en Haut ou en Bas, aussi longtemps qu'on le désire, mais, attention, vous n'êtes pas invincible dans cette position ! Dernière



source de bonheur, Soul Calibur permet aux joueurs les plus pugnaces de ne pas tomber dans le piège des combos aériennes : si vous êtes projeté en l'air, vous pouvez toujours contrôler votre chute à l'aide du levier, et ainsi éviter les coups qu'on pourrait vous asséner.

Si on le compare à Soul Edge, Soul Calibur propose, en plus, une diversité entre les personnages qui va plus loin que leur simple éventail de coups. Chacun des combattants maîtrise son arme à la perfection, lui accordant des mouvements spéciaux :

Des possibilités étendues

Mitsurugi, par exemple, peut en pressant Arrière + A + B rengainer à moitié son sabre dans son fourreau. Il passe alors dans un mode de garde différent, propre au sabre japonais, le « Lai Do ». Dans ce mode, dès que vous parez une attaque adverse, Mitsurugi réplique de lui-même par un coup très puissant adapté à l'assaut. La grande classe ! Sophitia peut, elle, contrer la lame ennemie grâce à son bouclier et frapper avec son épée dans le même mouvement, ce qui la rend très puissante en contre-attaque. Nightmare dispose d'une autre façon de tenir son épée, juste au-dessus de sa tête ; ce qui modifie sa palette de coups. Ivy, enfin, peut désarticuler et allonger la lame de son épée pour fouetter un adversaire imprudent, et peut même planter son épée dans le sol pour faire ressortir la lame quelques mètres plus loin, juste sous les jambes de l'ennemi !

Toutes ces possibilités, combinées à une réalisation hors du commun (vous ai-je parlé des musiques,



somptueuses ?), font de Soul Calibur un des meilleurs titres de cette année. Reste la grande question : sur quelle console va-t-il bien pouvoir être adapté ?

Points forts :
La qualité du jeu.
Son potentiel illimité.



Daytona USA 2

SEGA

94%

Cela faisait un certain temps que les fans attendaient cette suite du meilleur jeu de stock-car jamais réalisé. Certes Scud Race avait largement fait patienter les joueurs.

Mais c'est lorsqu'on ne l'attendait plus que Daytona 2 débarque. Alors, quoi de neuf dans cette version ? Tout d'abord, parlons technique. La carte utilisée est une Model 3.2, nouvelle version du Model 3, qui nous a valu les fameux Scud Race et autres VF3. Cela nous donne un jeu qui, sur les plans graphiques, son et animation, surclasse Scud Race et Sega Rally 2 ! Pas mal, non ? Question jouabilité, en revanche, Daytona 2 reste relativement proche de son prédécesseur. Seul le confort de conduite a été légèrement amélioré ; le volant est plus précis (pourtant, dans ce domaine Daytona était presque parfait).

Trois circuits vous sont proposés : Beginner, Advanced et Expert ; dans lesquels vous êtes confronté, dans l'ordre, à 40, 20 et 30 concurrents. Je sais, c'est comme dans le premier épisode ! Ensuite, nouveauté, trois niveaux de voitures sont disponibles : Easy, Normal et Hard ; elles correspondent, en gros, à la qualité de la tenue de route du bolide (même si, pour ma part, je n'ai pas vu de grandes différences entre les trois). En ce qui

concerne les circuits, le Beginner ressemble étrangement à celui du premier opus. Il s'agit d'un ovale « futuriste » en Indoor, sous une immense coupole. Graphiquement superbe, ce circuit est idéal pour s'entraîner, mais on a vite envie de passer aux autres. Le deuxième circuit (Advanced) est certainement le plus fun des

trois. À croire que ces sacrés nippons ont encore bu du saké avant de le créer. Le tracé est situé dans un immense parc d'attractions, style Disneyland. Il est séparé en plusieurs parties qui correspondent aux différents thèmes du parc (Aventures, SF, Fantastique, Far West et Roller Coaster). Problème, il est difficile de se concentrer sur la conduite. L'œil



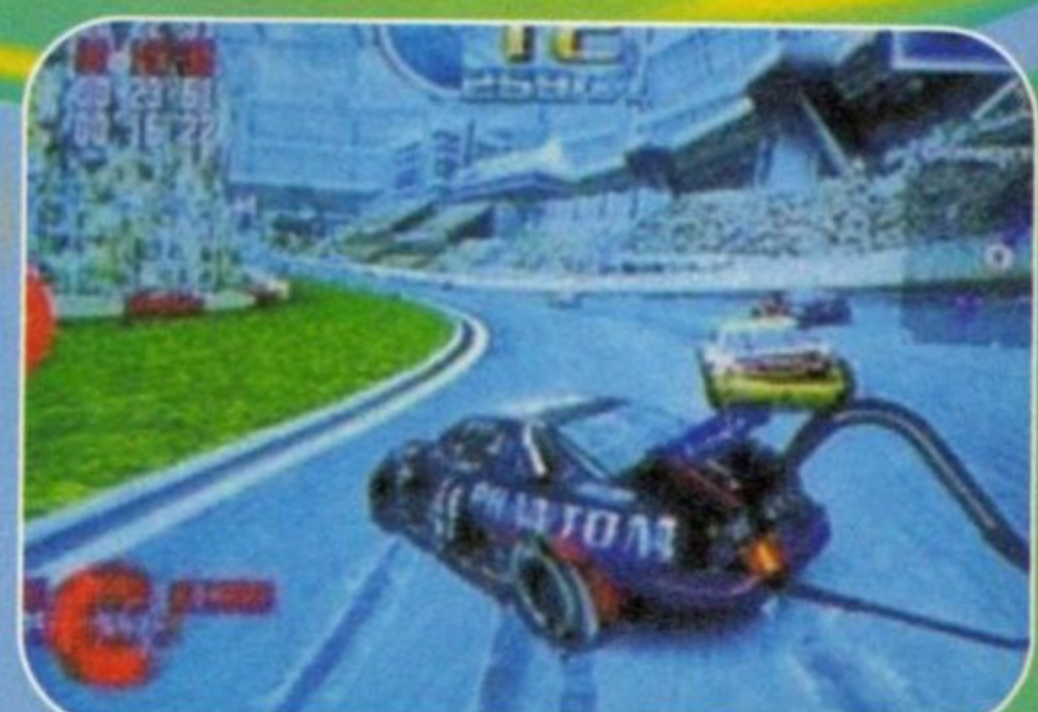
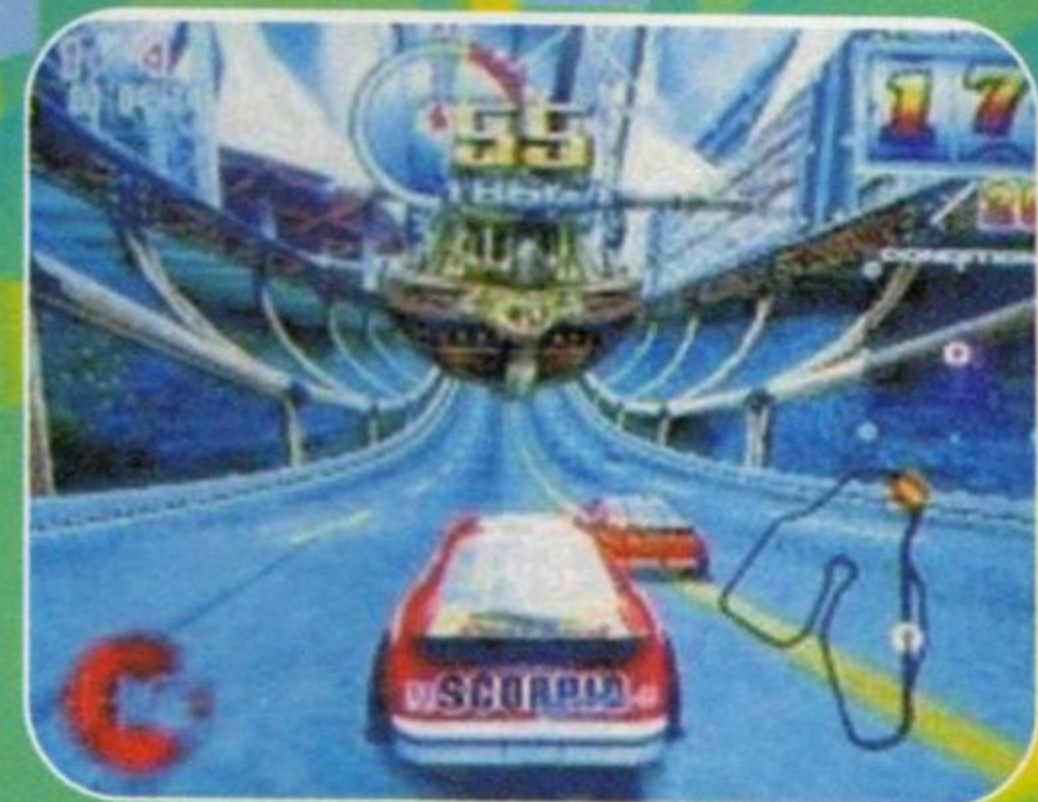
est constamment perturbé par les éléments du décor. Cela commence par un immense bateau pirate qui se balance au-dessus du circuit, bien en face du pilote. Ensuite, ce sont les chauves-souris du secteur fantastique qui s'envolent devant vous ou encore les trains du Roller Coaster qui passent au-dessus de la route. Mais le « clou » surgit au 3^e tour, lorsqu'un alien géant (genre 300 mètres de haut), vient se poser sur la ville futuriste, une patte à gauche de la route, l'autre à droite et le corps au-dessus ! Pour corser le tout, ce circuit est relativement technique. Et puisqu'on parle de technique, le dernier, l'Expert, l'est sérieusement. En revanche, pas de fioritures dans les décors. C'est grosso modo, le même genre de tracé que dans le premier Daytona, mais avec une réalisation excellente. Assurément, c'est

Points forts :
La réalisation excellente.
Le jeu à plusieurs.
Les sensations de conduite.
L'ambiance sonore.



est constamment perturbé par les éléments du décor. Cela commence par un immense bateau pirate qui se balance au-dessus du circuit, bien en face du pilote. Ensuite, ce sont les chauves-souris du secteur fantastique qui s'envolent devant vous ou encore les trains du Roller Coaster qui passent au-dessus de la route. Mais le « clou » surgit au 3^e tour, lorsqu'un alien géant (genre 300 mètres de haut), vient se poser sur la ville futuriste, une patte à gauche de la route, l'autre

à droite et le corps au-dessus ! Pour corser le tout, ce circuit est relativement technique. Et puisqu'on parle de technique, le dernier, l'Expert, l'est sérieusement. En revanche, pas de fioritures dans les décors. C'est grosso modo, le même genre de tracé que dans le premier Daytona, mais avec une réalisation excellente. Assurément, c'est



Street Fighter EX 2

Capcom

88%

Cette suite d'un des meilleurs jeux de combat était très attendue par les fans, dont je fais partie.

Apportant un nouveau système, l'Excel, qui permet des enchaîne-

ments de folie ainsi que l'arrivée de plusieurs combattants additionnels, dont les célèbres Blanka et Vega, Street EX 2 est appelé à devenir un classique. La réalisation est satisfaisante même si, après tout, il fait un peu pâle figure face à Soul Calibur.



Mais la jouabilité « à la Street » est bien là, et c'est l'essentiel. Maintenant, est-ce un bon jeu ? Eh bien oui, même si finalement il n'innove pas des masses et ne se démarque pas vraiment de son prédécesseur. On y joue parce que c'est la suite d'un grand jeu ; et pas vraiment parce qu'on veut découvrir de nouvelles choses. C'est un peu dommage. On regrette aussi que tous les persos cachés de la précédente version aient disparu : que sont deve-



nus Blair, Allen et Darun ? Enfin, il nous reste Kairi et Garuda que l'on connaît déjà, ainsi qu'un type étrange du nom de Shadow Gaist ; c'est déjà pas si mal. Street Fighter EX 2 mérite votre attention, mais ce n'est pas le jeu de l'année. Voilà.

Point fort :
Une bonne jouabilité.

Street Alpha 3

Capcom

91%

Là encore, la suite de Street Zero apporte peu de nouveautés (par exemple, se rattraper en l'air pour contre-attaquer), mais elle fait quand même le plein de person-

nages : pas moins de 26 combattants disponibles dès le début du jeu. Lors de la sélection, vous choisissez un style de combat parmi trois :

1/ X-ism pour jouer comme dans Super Street Fighter 2 Turbo, c'est-à-dire avec une jauge qui permet de réaliser un super coup, et un seul, et pas de possibilités de garde en l'air ni d'Alpha Counter ;

2/ Z-ism pour jouer à la façon de Street Alpha (Street Zero), avec une jauge et la puissance modulable des super coups. Mais le Custom Combo (ou « Oricom ») a disparu pour se retrouver dans le mode suivant ;



3/ V-ism, enfin, à réserver aux experts, n'autorise aucun super coup mais permet à votre personnage d'utiliser sa jauge pour se dédoubler quand il déclenche son Custom Combo : les ombres derrière lui frappent effectivement l'adversaire, mais il est difficile de maîtriser ce mode de combat.

Le jeu est très agréable, et reste un standard de la baston 2D. Les fans sont aux anges.

Points forts :
La jouabilité.
Le nombre de persos.

La précision qui fait le charme éternel du bitmap.

Enfin, sachez que King Of Fighters 98 débarquera en France dans les semaines à venir. Cette ultime séquelle de la plus célèbre des sagas SNK aura donc droit à un mini-dossier dans le prochain numéro de Player. Ne le manquez pas !



Rubrique réalisée par Classic Wonder et Fighting Reyda.

Over the World

Les meilleurs jeux venus



Certaines séquences se déroulent dans des stages en forme d'anneaux, à la manière de Pandemonium!

Le petit pays de Yaquinik est à nouveau menacé par son voisin, l'Empire de Le Coir. Cette fois, l'empereur maléfisant a décidé d'utiliser des machines infernales pour ravager le château de Yaquinik, et s'emparer du même coup de l'épée de lumière Reygand. Mais la princesse ne l'entend pas de cette oreille. Elle décide, avec l'aide de ses conseillers, d'invoquer un grand guerrier pour porter l'épée légendaire et débarrasser ses sujets de la menace de Le Coir. Hélas, le héros invoqué, le célèbre escrimeur Musashi, se révèle être un garnement pas plus haut que

trois pommes ! Qu'à cela ne tienne, pour rentrer chez lui, il décide de sauver Yaquinik (cela ne pourra qu'ajouter à sa renommée et son expérience). Sur ce scénario classique, Square nous a concocté un grand jeu. À mi-chemin entre plate-forme, action et aventure, Musashi Den offre un système de jeu simple, accessible comme Zelda, dans lequel les énigmes ne sont pas trop compliquées. En effet, Musashi parle souvent au joueur pour lui donner toutes les indications utiles à un bon cheminement. Si les graphismes sont mignons, les petits bonshommes ne sont pas très

détaillés. Qu'à cela ne tienne, la diversité des situations et l'interaction avec les villageois et les ennemis sont très

poussées. Votre personnage saute, se bat, discute comme un héros de dessin animé ! Les cartes sont assez

PlayStation

Brave Fencer Musashi Den

Comme au Vietnam



Lorsque le cadran doré, situé en bas à gauche de l'écran, se met à luire, cela signifie qu'un prisonnier se trouve dans les parages, enfermé dans un cristal qui peut être très bien caché. Détruisez le cristal, et le manant une fois libre retournera directement au château. Pensez à lui rendre visite, il pourrait bien vous offrir un objet de valeur, ou même vous enseigner un nouveau coup d'épée. Certains seront indispensables pour vous ouvrir des voies jusqu'alors inaccessibles.





Épées à tout faire

La première épée de Musashi, Reikomaru, est la plus pratique. Elle n'offre pas une grande portée, mais vous pouvez enchaîner quatre coups rapidement. Son pouvoir est des plus utiles, puisqu'il vous permet de drainer complètement la capacité d'un

monstre. Ainsi, si vous pompez le pouvoir de la « plante rebondissante », vous vous mettez vous-même à faire des bonds : pratique pour passer au-dessus des ronces géantes ! Des tas d'autres pouvoirs sont cachés au cœur des monstres : tir de mitrailleuse, lancer de javelot, odeur de menthe pour se tenir éveillé... Certains prennent effet immédiatement, d'autres doivent être utilisés au bon moment.



La seconde lame, Reygund, que vous récupérez dans le scénario d'introduction est lourde à manier, mais elle fait de gros dégâts. C'est une épée ensorcelée, douée de parole : elle peut, outre son coup spécial tourbillonnant, effectuer des prodiges dès lors que vous lui faites absorber les pierres élémentaires des cinq éléments (terre, air, eau, feu et vide). Le pouvoir de la terre, par exemple, permet de déclencher un mini-séisme qui immobilisera les ennemis et surtout fera chuter les rochers aux alentours, vous déblayant des chemins, sans cela, inaccessibles.



Le pouvoir des deux épées combinées vous permet d'effectuer un contre meurtrier, si un ennemi a la mauvaise idée de vous agresser pendant que vous vous « chargez ». Il est indispensable de charger les pouvoirs : il faut garder la garde (R1) enfoncée jusqu'à ce que la jauge de gauche clignote, puis presser Carré, Triangle, ou Carré + Triangle selon que vous voulez utiliser le Reikomaru, la Reygund, ou le super contre.



Enfin, plus prosaïquement, dès que vous aurez récupéré le « bracelet de Benkei », vous pourrez grimper le long de certains murs en vous aidant de vos armes.



Des boss bien coriaces

Musashi propose des gros boss comme à l'ancienne, que l'on vainc à l'usure. Par exemple, rien ne sert de bourriner le premier, il faut éviter sa série d'attaques (assez spectaculaire) jusqu'à ce qu'il expose son point faible. Le second, lui, est encore plus retors : vous ne pouvez pas le blesser directement ! Vous devez déclencher des mini-tremblements de terre avec la Reygund, afin que le contenu des paniers (bombes, rochers), préparés par vos amis, lui tombe sur le crâne. Ensuite seulement, vous pourrez lui infliger le coup de grâce.



Vous devez déclencher des mini-tremblements de terre avec la Reygund, afin que le contenu des paniers (bombes, rochers), préparés par vos amis, lui tombe sur le crâne. Ensuite seulement, vous pourrez lui infliger le coup de grâce.



vastes, avec, bien évidemment, des endroits « fermés » jusqu'à l'obtention de l'item approprié. Au fil de sa quête, Musashi monte de niveau, devient plus fort et plus résistant, acquiert de nouvelles techniques de sabre. Le panel des actions possibles augmente alors progressivement, tout comme la complexité des énigmes. On ressent des sensations intenses



Les monstres ne sont pas trop envahissants, le jeu étant plus axé « exploration » qu'il n'y paraît.

en jouant à Musashi Den, car chaque réussite est justement récompensée ! Bref, la jouabilité est le point fort du jeu. Seul petit problème, il faut lire un minimum le japonais pour s'en tirer. Heureusement, la version US étant d'ores et déjà prévue, il y a de bonnes chances de le voir sortir en France un jour. Croisons les doigts pour voir Musashi débarquer chez nous à Noël !

Reyda,
charmé.



Les missions à effectuer en temps limité sont tout de même assez difficiles, et c'est tant mieux !



Musashi passe allégrement du « Zelda-like » au jeu de plateforme standard, prenant le meilleur de chaque genre.

Over the World

Les meilleurs jeux venus

Les Resident Evil, Parasite Eve et autres Final Fantasy auraient-ils fini par vexer les développeurs sur Saturn ? Quoi qu'il en soit un team de développement, ADX pour ne pas le citer, s'est mis en tête de prouver que la 32 bits de Sega est capable de gérer un jeu reposant sur le système d'animation de Resident Evil. Et, ma fois, le résultat fait plus que tenir la route ! L'action a pour cadre un complexe scientifique sous-marin en proie à une contamination bactériologique. À moyen terme, les sujets infectés subissent de terribles mutations physiques qui les



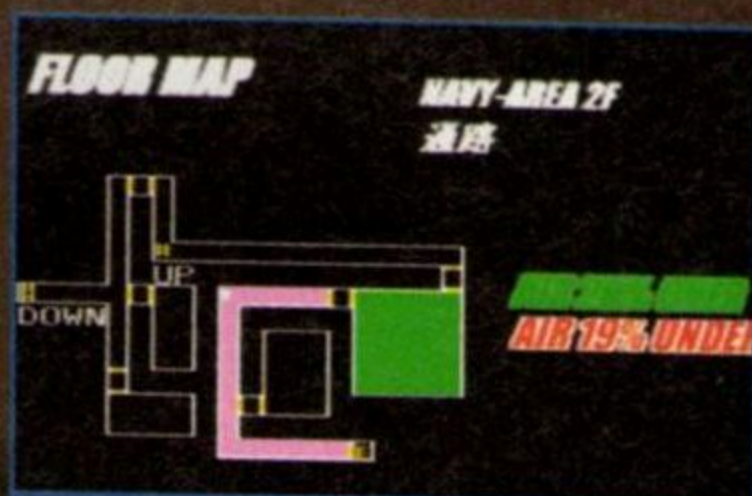
Les combats sont dans l'esprit de ceux de Resident Evil.



Après Resident Evil, Deep Fear est le seul jeu Saturn à intégrer des persos calculés en 3D dans un décor en 2D.

Deep Fear

Saturn



Les cartes vous seront très utiles pour vous repérer dans le complexe.

transforment en mutants assoiffés de sang. Bien que s'inspirant des thèmes abordés dans les films Abyss et Alien, Deep Fear est un véritable Resident Evil-

like ; cela se ressent dans les fondements même du jeu. Ainsi retrouve-t-on une atmosphère oppressante mise en valeur par un excellent environnement

sonore. De même pour l'action qui alterne entre phases de combat et petites énigmes à résoudre. À l'exception de certains boss, l'ensemble souffre toutefois

d'une certaine facilité, qui affecte la durée de vie de Deep Fear. Ces deux jeux ont également en commun

Sujets contaminés





un excellent scénario. Celui de Deep Fear est un peu plus subtil, en tout cas il est régulièrement mis en évidence au cours de fréquentes séquences cinématiques. Assez longues, ces dernières sont, de surcroît, de très bonne qualité. C'est la preuve, s'il en fallait une, que la Saturn peut gérer la « Full Motion Video » aussi bien que sa rivale, pour peu que les développeurs y mettent du leur...

Deep Fear Vs Resident Evil

Deep Fear souffre malgré tout de petits défauts qui entachent sa réalisation, par ailleurs excellente. La principale ombre au tableau réside dans les angles de vue qui manquent singulièrement d'originalité et sont donc trop répétitifs. J'ajouterai que les points de sauvegarde ne sont pas toujours judicieusement

répartis ; ils peuvent se faire attendre longtemps, parfois même après un âpre combat qui vous laisse sanguinolent, à court de munitions et avec une réserve d'air de dix secondes. Car, et c'est là une bonne idée, le jeu, outre les blessures, impose un facteur de stress supplémentaire, qui peut se révéler mortel : la gestion de l'air. Le générateur d'oxygène qui alimente le complexe étant gravement endommagé très tôt dans le jeu, l'air devient une denrée rare, qu'il va falloir gérer de façon très rigoureuse. En fait vos nerfs sont constamment mis à l'épreuve par la baisse inexorable et constante du taux d'oxygène. Pour réduire ce stress, il convient de noter avec précision l'emplacement des générateurs d'air auxiliaires disséminés un peu partout, et d'engranger un stock de grenades d'air dès que cela est possible.



À l'instar de Resident Evil, certains monstres blessés continuent à ramper vers la viande fraîche.



害虫駆除剤を作成することができた。

Les quelques énigmes proposées sont assez simples à solutionner.

Les protagonistes



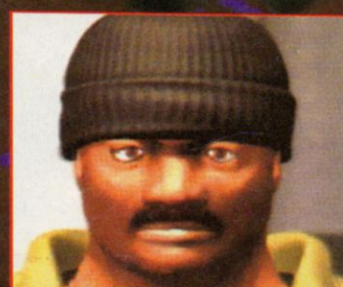
John Mayor



Crevette



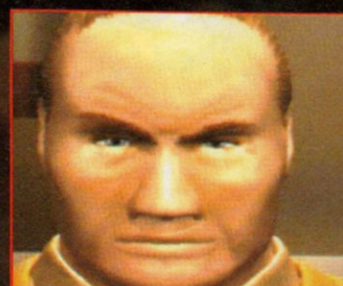
Mooky Carver



Danny Reynolds



Gina Wiserberg



Cransy Dawkins



Une alliée anonyme...



La gestion de l'inventaire est très ergonomique.

Bref, Deep Fear est à la limite du clone de Resident Evil, ce qui pour une fois est plutôt un compliment.

Enfin, bien que disponible uniquement en version japonaise, Deep Fear a le bon goût de proposer des dialogues en



L'air est une denrée rare. Vous serez souvent préoccupé par l'état de la réserve d'oxygène.

anglais. Et si vous avez un peu de mal avec l'anglais, rassurez-vous, les voix

sont sous-titrées en nippon ! Plaisanterie mise à part, Deep Fear demeure jouable même sans comprendre les dialogues ; les scènes cinématiques étant suffisamment explicites pour saisir le sens général de l'embrouille.

Wolfen



En règle générale, il vaut mieux ne pas laisser les mutants s'approcher trop près de vous.

Deep Fear

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
ADX

textes
JAPONAIS

genre
RESIDENT EVIL-LIKE

Ambiance angoissante et stressante.

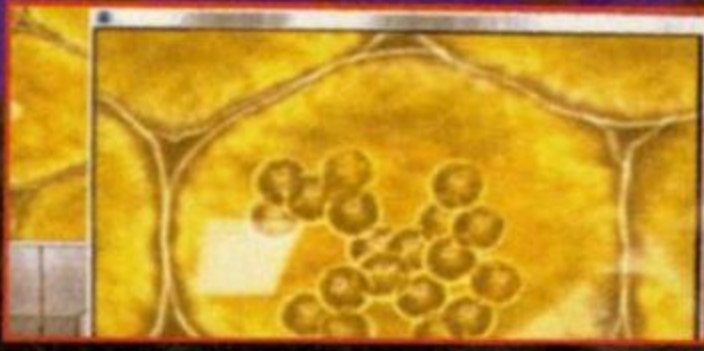
Graphismes et cinématique classés.

Textes japonais, mais dialogues en anglais.

Angles de caméra pas très variés.

Peut-être un peu trop facile.

Des décors variés



TU AS UNE NINTENDO 64 !

**Tu veux gagner FACILEMENT
les meilleurs hits de l'année :**

Alors tape...

36.15 PLAYER ONE

AU PROGRAMME :

Banjo et Kazooie

Coupe du Monde

Bust-a-move 2

Goldeneye

et pleins d'autres encore...

**et en plus sur le 36.15 Player One,
retrouve les astuces et soluces de tous ces jeux !**

Over the World

Les meilleurs jeux venus

Je vais vous parler d'un temps que les jeunes d'aujourd'hui n'ont peut-être pas connu. Une période où la technologie des consoles n'était encore pas ce qu'elle est, et où les jeux vidéo commençaient peu à peu à s'affirmer graphiquement. Sur Megadrive, on s'extasiait avec Shinobi et Super Monaco GP ; Player One en était à ses tout débuts (n° 5 pour être précis), et moi-même à mille lieues de penser qu'un jour j'écrirais dans ce magazine. Et puis la Super Famicom (SNES japonaise) est sortie au Japon avec, dans ses bagages, un titre



Maintenez Z + R et pressez de nouveau R pour une super attaque, qui ralentit votre véhicule.

inconnu : F-Zero et son célèbre Mode 7 ; l'ancêtre des jeux de course futuriste où l'on dirigeait des aéroglisseurs en forme de fer à repasser. Ce jeu avait scotché



Pressez deux fois le bouton de flanc pour attaquer la carrosserie des adversaires qui se trouvent à votre niveau.

tout le monde par la fluidité et la rapidité de son animation. À l'époque, c'était du jamais vu, même en arcade ! Aujourd'hui, F-Zero X arrive, enfin, sur

N64, et je ne trouverai pas de meilleur adjectif pour le décrire que : SENSATIONNEL ! Le principe du jeu est basique : des circuits, 30 concurrents et 3 tours de pistes endiablés. Trois tours de folies, 3 tours où on se demande : « Mais comment est-ce possible ? », et où on s'exclame : « Oh non, c'est trop beau ! la folie c'est d'la folie ! Non mais r'gard-moi ça, r'garde Wolfen, ouaaah l'aut' y r'garde pas. Mais dis, t'as déjà vu ça toi ? »

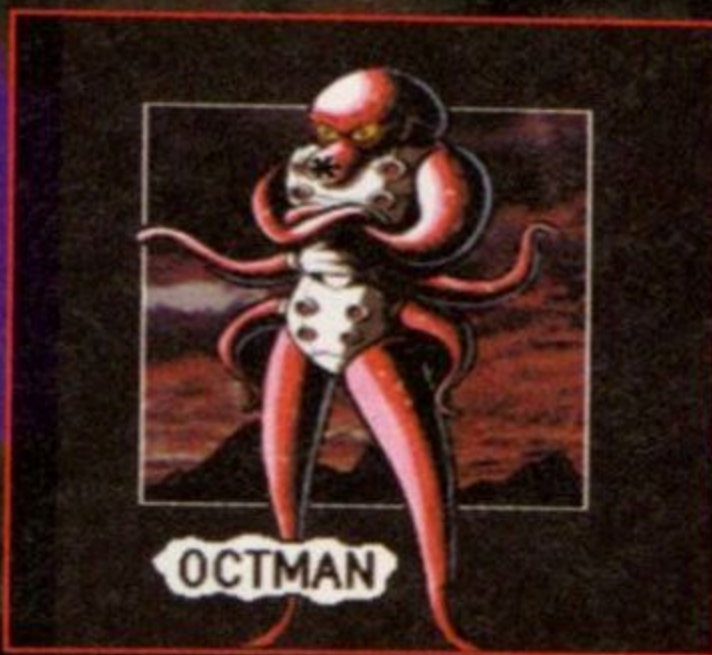
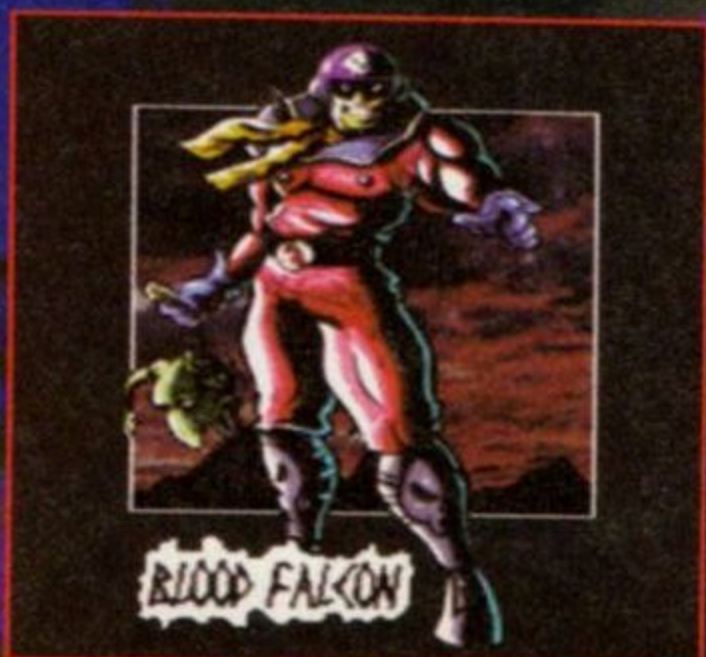
F-Zero X est étonnant par les sensations qu'il procure. Pourtant, des jeux

F-Zero X

Nintendo 64

Les personnages

Voici quelques tronches : entraînez-vous à les reconnaître sur la piste pour les harceler.



Le champ d'énergie rose répare votre coque endommagée. Incontournable, car utiliser le turbo mange de l'énergie.



Les circuits vous mettent sens dessus dessous. Impressionnant, grisant, en un mot planant !



Les débuts de courses sont toujours très mouvementés. Sachez slalomer intelligemment.



Voici ce qui arrive aux joueurs imprudents ou trop gourmands en turbo.

speed, on en connaît ; WipEout (bientôt disponible sur N64) nous avait littéralement éblouis. F-Zero X, avec un concept totalement différent (pas d'armes ou de missiles destructeurs) parvient à être encore plus excitant. La sensation de vitesse est grisante mais attention aux virages relevés, attention aux bords magnétiques, attention à l'absence de bords tout court, et, surtout, gare aux adversaires !

Le jeu se découpe en quatre ligues, composées, chacune, de six circuits. Trois niveaux de difficulté permettent de vous faire la main sur la route et sur les adversaires. D'une course à une autre, la qualification est automatique. Un plus qui permet même à des pilotes comme Elwood de profiter de tous les circuits (Nd Elwood : Eh hop, dix pages de moins dans le prochain PO pour Leflou !). Au départ, seules trois ligues sont disponibles ; il faut finir premier en champion-

nat sur ces trois ligues pour ouvrir la quatrième. Autre point important : les aéroglisseurs. Au départ, seuls six véhicules sont accessibles sur les trente, et pour obtenir à nouveau six véhicules, il faut finir premier des trois championnats. Et ainsi de suite, jusqu'à obtenir les trente. Un petit calcul nous permet de penser que les joueurs persévérants auront droit soit à une cinquième ligue, soit à un niveau de difficulté supplémentaire (le fameux mode Master !).

Des courses de folies !

En course, la tension atteint un niveau que l'on a rarement vécu dans les jeux vidéo. Les vingt-neuf véhicules filent comme des fusées ; vous vous rapprochez d'un groupe de six aéroglisseurs, bing ! un coup à droite ; un deuxième et crack ! vous sortez un des malheureux en dehors de la piste, et... pan ! vous

Les avis de la rédaction

WONDER : « S'il y a un jeu sur lequel on s'est tapés la bourre à la rédac, c'est bien F-Zero. C'est vous dire combien j'attendais ce F-Zero X. Il n'empêche que j'avais le cœur serré quand Leflou a commencé à jouer. Et s'ils avaient raté le jeu... Et si le fun n'était plus là... Et s'il était lent... Et si, et si, et si... Eh bien, non ! Tout est là, et même le reste. Tout ce qu'on n'attendait pas et qu'on n'avait jamais vu avant. Ils nous ont fait, ou plutôt refait, le coup de F-Zero, six ans après. Respect ! »

CASTOR : « Autant l'avouer tout de suite : j'exprimais quelques réserves à propos de l'adaptation de F-Zero (le jeu qui m'avait fait passer tant de nuits blanches !) sur N64... Mais c'était mettre de côté tout le potentiel créatif de Nintendo ! Cette nouvelle mouture ne présente apparemment aucun défaut ; j'apprécie tout particulièrement les nouvelles sensations qui se dégagent de la conduite, mais aussi l'interaction entre les différents participants des championnats. F-Zero était une excellente surprise ; F-Zero X révolutionne les jeux de course futuriste. De belles insomnies en perspective ! »

REYDA (kamikaze) : « L'authentique rejeton de F-Zero, ce jeu mythique de la Super Nintendo, sort enfin, et il vient mettre une claque à tous ses pâles substituts (Why pouët, Extrême Gouille...). Le maître est là, avec ses graphismes et son animation tellement 64 bits qu'on a l'impression de redécouvrir la N64 ! Le challenge est impressionnant, la conduite réaliste (si, si !), et les trente véhicules, tous différents, peuvent en plus être paramétrés pour chaque circuit. Que demande le peuple ? »

ELWOOD : « OK, F-Zero X est la fidèle adaptation de son ancêtre. OK, il procure de grosses sensations. Mais un problème risque de se poser. Seuls les vieux briscards (à savoir ceux qui ont connu la version SNES), prendront à coup sûr leur pied et apprécieront le challenge proposé. Les autres, plus jeunes et élevés à la sauce WipEout risquent de ne pas lui pardonner son aspect trop dépouillé et difficile d'accès. À ceux-là, je n'ai qu'une seule chose à dire : ne pensez pas qu'aux graphismes, ne jetez pas le paddle au bout de deux minutes et vous verrez : après quelques heures d'acharnement, votre point de vue risque de changer... du tout au tout ! »

DIDOU : « Ouille, je vais encore me faire allumer par mes comparses ! Soyons direct : F-Zero X ne me fait pas envie du tout. Je veux bien croire qu'au bout de plusieurs parties, on s'amuse en y jouant, mais je préférerais m'éclater tout de suite et, si possible, avec des graphismes un peu plus flatteurs. En clair un bon jeu auquel je ne jouerai pas... Oui je sais, je suis nul ! »



Un circuit étonnant en forme de piste de Bobsleigh, qui laisse peu de survivants.



Les joueurs persévérants pourront piloter les trente véhicules.

Les modes de jeu

COURSE SELECT



Mode Grand Prix : on retrouve quatre ligues comme dans la version Super Nintendo.



Death Race : un mode pour s'entraîner à l'atterrir les adversaires à grande vitesse.



On retrouve les noms des circuits de la version SNES. Ici, le Fire Field. Nostalgie...

F-Zero X

date et lieu de sortie

DISPONIBLE USA

éditeur

NINTENDO

textes

JAPONAIS

genre

COURSE FUTURISTE

Ultra-speed et fluide.
Ce jeu a du caractère.
Des courses épuisantes.

Pas de mode Grand Prix à 2 joueurs.

Mode Multijoueur moins excitant que le mode Solo.

Graphismes un peu trop sobres.

WHITE LAND 2

Rang	Temps	STF	MAXSPEED
1	01'13"575	STF	1300 km/h
2	01'13"957	STF	
3	01'14"062	STF	BEST LAP 00'23"107
4	01'14"897	STF	
5	01'15"008	STF	

▶ リトライ
ゴーストセーブ
セッティング
マシンチェンジ
コースチェンジ
やめる

Time Trial : tous les records sont sauvegardés sur la cartouche ainsi qu'un fantôme par course. GÉ-NI-AL !



Versus : à deux, trois ou quatre joueurs, on peut s'amuser sur tous les circuits. En plus c'est hyperfluide et sans aucun ralentissement !

F-Zero et F-Zero X

Voici quelques écrans du jeu sur SNES. Même aujourd'hui, le jeu est encore très bon.



Les étoiles représentent le nombre d'adversaires sortis ou explosés par vos soins, pendant la course.

Et à plusieurs ?
Le jeu à plusieurs est beaucoup moins jouissif qu'en solitaire. Les adversaires se retrouvent à quatre sur la piste, et il faut reconnaître que même si les sensations sont présentes, elles sont moins fortes qu'avec les vingt-neuf ennemis dirigés par la console. Ce mode de jeu a tout de même le mérite d'exister et de demeurer impressionnant. L'animation ne souffrant d'aucun pet de mouche. F-Zero X connaît bien sûr des petits défauts. On lui reprochera donc de ne pouvoir s'éclater à deux en mode Grand Prix, et d'être dépouillé graphiquement. Par ailleurs, ce n'est pas un jeu très facile à prendre en main, et il est possible que certains joueurs n'accrochent pas à son ambiance. Il faut le pratiquer longtemps pour l'apprécier. Une chose est sûre, ce soft a du caractère, et il reprend sans problème la place que lui a ravi WipEout, il y a quelques années. F-Zero X, c'est vraiment beaucoup, plus speed !

Leflou,
dort peu en ce moment !

**Soyez sur vos gardes,
pour gagner ne manquez aucun
MESSAGE !**

TAPEZ 3615 PLAYER ONE *

OU

TAPEZ 3615 PC PLAYER *
ET GAGNEZ DE NOMBREUX

CADEAUX



1 SCOOTER OVETTO MBK

Un scooter pensé pour être aussi à l'aise dans la ville que l'on peut l'être dans un jean. Roue de 12 pouces, coffre sous la selle, fourche hydraulique, frein à disque, large bouclier pour une protection optimale du conducteur.



30 JEUX COMMAND & CONQUER

Des jeux Command & Conquer sur PlayStation et sur PC pour découvrir le must en matière de stratégie.

Le jeu **COMMAND & CONQUER** durera deux mois sur juillet et août 1998 via le serveur audiotel et minitel sur quatre sessions de 15 jours.

Ce jeu est sans obligation d'achat.

A gagner : 30 scooters et des centaines de lots.

Le règlement du concours est déposé chez Maître **SARAGOUSSI**, huissier de justice à Paris et disponible sur simple demande à BLCV - 14, rue Bayard - 92300 Levallois-Perret.



Over the World

Décidément, les fonds marins n'en finissent plus d'inspirer les développeurs. Dans un genre très particulier, il y a eu Aquanaut's Holyday où il fallait peupler une réserve naturelle sous-marine. Dans le genre musical (voir les Stop Infos), il y a SUB et son dauphin DJ. Sans parler des Critical Depth et autres Treasure of the Deep. Indépendamment de leur style, tous ces jeux ont en commun leurs somptueux décors sous-marins, peuplés d'une faune plus ou moins riche. Aujourd'hui, c'est donc au tour d'Hudson

Soft de nous proposer un jeu aquatique intitulé B.L.U.E., en toute simplicité. À l'annonce de ce titre évocateur, je m'attendais au meilleur comme au pire, mais certainement pas à... un Tomb Raider II-like (surtout en ce qui concerne les niveaux 7 à 10).

Le Big Blue
L'odyssée sous-marine de Lara Croft est un thème qui a bien botté les développeurs d'Hudson. Après la brune Lara, place à Maya la rousse. Cette dernière, hantée par un rêve obsédant, se décide à retrouver son père qui travaille sur une



La qualité des textures de l'eau est presque au niveau de celle de Wave Race.

B.L.U.E.

PlayStation

La faune et les gardiens



plate-forme scientifique en haute mer. Les distractions sont rares, aussi Maya, qui est une nageuse hors pair, se livre à la plongée en apnée en compagnie d'un dauphin. Contrairement à Lara, notre héroïne n'est pas armée mais est chaussée de palmes, qui lui permettent d'évoluer plus aisément dans l'élément liquide. La découverte de l'interface est déconcertante de facilité. Trente secondes à peine suffisent pour faire évoluer Maya avec la grâce d'une sirène dansant avec son dauphin. Ce jeu est une véritable perle graphique et d'animation. Et lorsque l'on remonte respirer à

la surface, comment ne pas s'extasier sur la qualité de la texture de l'eau.

Première plongée

Le périmètre d'action de l'héroïne est restreint, aussi finit-on rapidement par tomber sur un plongeur bloqué par un éboulement de rochers. Aïe, ça se complique car, seule, Maya ne peut rien faire. Un rapide tour dans les options permet de découvrir un menu de quatre icônes permettant de communiquer avec le dauphin. Après quelques tâtonnements, on en saisit le sens. La première icône met le dauphin en



Le côté « galère » : les dialogues (en japonais) avec les employés de la plate-forme.



Allez comprendre pourquoi ? La combinaison jaune confère à Maya une autonomie d'air supplémentaire, mais toujours en apnée.



Le simple fait de se balader dans ces décors est prenant.



B.L.U.E. s'inspire sans complexe de l'environnement de Tomb Raider. Les textures de ces décors sont éloquentes.



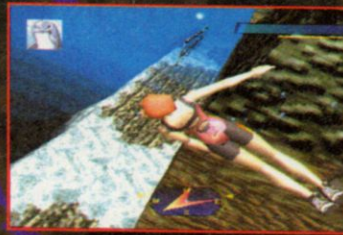
alerte, ainsi peut-il vous avertir dès que vous êtes à proximité de quelque chose d'insolite (comme ce plongeur bloqué par des rochers, par exemple). La quatrième icône permet au dauphin de faire diversion (distraire le plongeur quelques instants est une idée, mais après réflexion, il y a sûrement mieux à faire). La deuxième est une demande d'assistance au dauphin pour pousser un objet lourd (au hasard, un rocher immobilisant un plongeur...). La troisième, enfin, ordonne au dauphin de rester sur place (le plongeur

étant maintenant dégagé, cela n'a aucun intérêt dans le cas présent).

Action et aventure

Après toutes ces émotions, il est peut-être temps de retourner sur la plateforme et de faire connaissance avec l'ensemble du personnel. C'est le côté un peu « galère » d'un jeu en japonais qui propose une véritable intrigue ; dans le cas présent, elle tourne autour de ruines englouties, découvertes récemment.

Un joli ballet aquatique

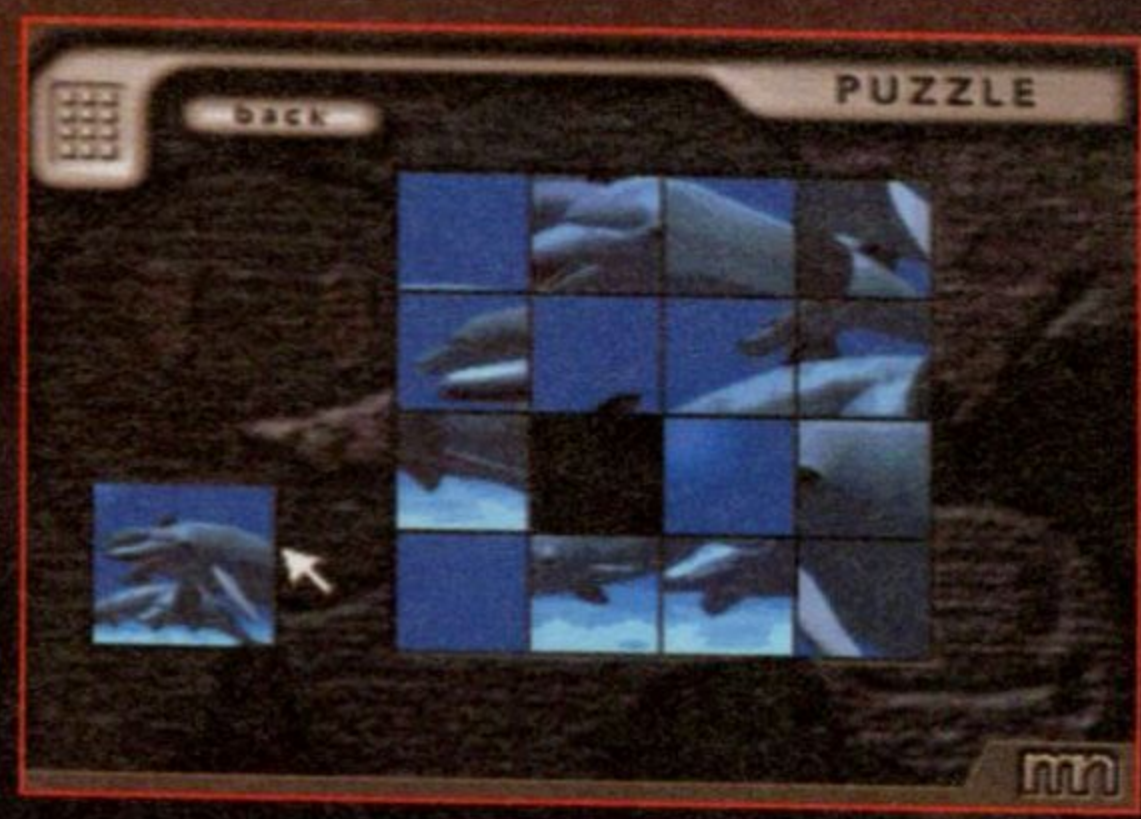




Le fameux plongeur coincé par un éboulement.

Entre deux plongées, la plate-forme va donc être le théâtre d'une enquête à huis clos. À ce stade, Maya doit aller nager du côté de ces ruines pour percer le secret d'un mécanisme (assez simple) qui en ouvre les portes. À l'intérieur, commence ensuite une phase d'exploration basée essentiellement sur des histoires de leviers, d'engrenages et de mécanismes en tout genre. L'exploration de grottes, de ruines ou d'épaves se complique en raison de l'impossibilité de remonter respirer à la surface. Il convient donc de localiser les poches d'air (et accessoirement de sauvegarder) afin de mener la visite à partir de ce « camp de base ».

Compilation d'énigmes



B.L.U.E.

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
HUDSON SOFT

textes
JAPONAIS

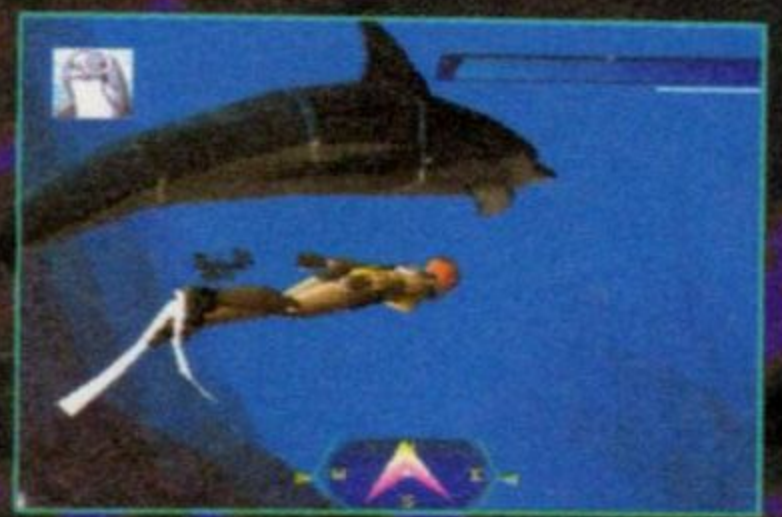
genre
TOMB RAIDER SOUS-MARIN

Les graphismes et l'animation.
 Les textures de l'eau.
 L'intérêt.

Les textes en japonais.
 Le paddle analogique non géré.



Les scènes cinématiques somptueuses illustrent l'initiation de Maya.



En fait Maya s'embarque dans un véritable voyage initiatique au cœur des origines de la création. Il n'y a pas à dire, on ne s'ennuie pas. Malheureusement, les textes japonais demeurent un obstacle pour apprécier les qualités de ce jeu à leur juste valeur. Nous en sommes donc réduits à attendre une version américaine... à défaut de française.

Wolfen,
 vieux loup de mer.

Les meilleurs mangas en version française



Magic Knight Rayearth
vol. 1, 2, 3, 4, 5 et 6 (200 pages N & B, 8 pages couleur)



Chirality
vol.1 et 2 (160 pages N & B)
(Collection Manga Player Senpai)



3x3 Eyes
vol.1, 2, 3, 4 et 5 (256 pages N & B)



Rampou
vol. 1, 2 et 3
(203 pages N & B, sens de lecture japonais)



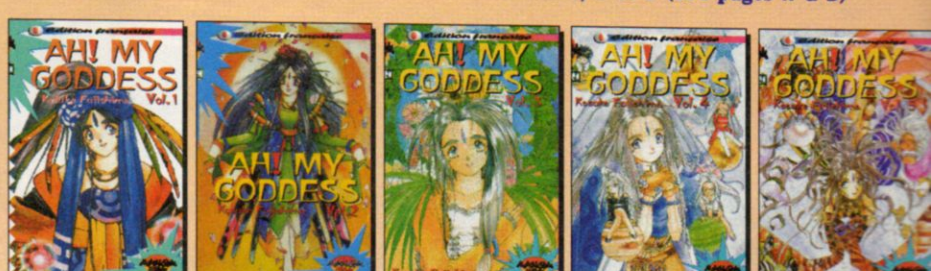
WingMan
vol. 1, 2, 3, 4, 5 et 6 (190 pages N & B, sens de lecture japonais)



Ryu Seiki,
vol. 1, 2 et 3 (194 pages N & B)



Seraphic Feather
vol. 1, 2, 3 et 4 (222 pages N & B)



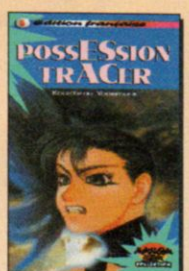
Ah! My Goddess
vol.1, 2, 3, 4 et 5 (184 pages N & B)



Belle Starr
(192 pages N & B)



Flag fighter
vol.1 (200 pages N & B)



Possession Tracer
(176 pages N & B)



BT'X
vol.1 (180 pages N & B)

Pour connaître la liste
des revendeurs
Manga Player Collection
3615 Player One.



Over the World

Les meilleurs jeux venus

Jusqu'à présent, le meilleur jeu de Formule 1 squatte sur PlayStation. Il s'agit de Formula One 97 qui, à juste titre, peut revendiquer cette flatteuse appellation. Du côté de la Nintendo 64, Human a bien tenté de sortir son F1 Pole Position (le meilleur du genre sur 16 bits), mais il s'est magistralement planté ! F1 World Grand Prix, quant à lui, arrive avec un peu de retard... Mais ça valait le coup d'attendre, car les fans du genre vont être comblés. Les graphismes sont classiques, pas trop flous, et les replays n'ont rien à envier à

ceux de Gran Turismo. Mais ce n'est qu'un détail, tant le jeu est riche dans tous les domaines. À commencer par la jouabilité, radicalement différente suivant le niveau de difficulté sélectionné. En Rookie, c'est de la rigolade ; en Professionnel, les assistances ont disparu ; et en Champion, la monoplace est très délicate et sensible à piloter. Même en niveau professionnel, le pilotage s'apparente plus à F1 GP sur PC qu'à Formula One. Et il est bien plus réaliste que ce dernier, puisqu'il ne s'agit plus de freiner dans le virage, mais avant, pour mieux tourner. De plus, il faut également



doser l'accélération, afin de ne pas sortir des courbes en sous-régime. Bref, c'est un régal pour les puristes qui

pourront, par ailleurs, paramétrer le jeu à leur convenance : activer ou non les drapeaux, les dégâts, la durée des Grand Prix, etc. Mais aussi jouer avec un volant, pour une fois très jouable, ou à défaut un kit vibration.

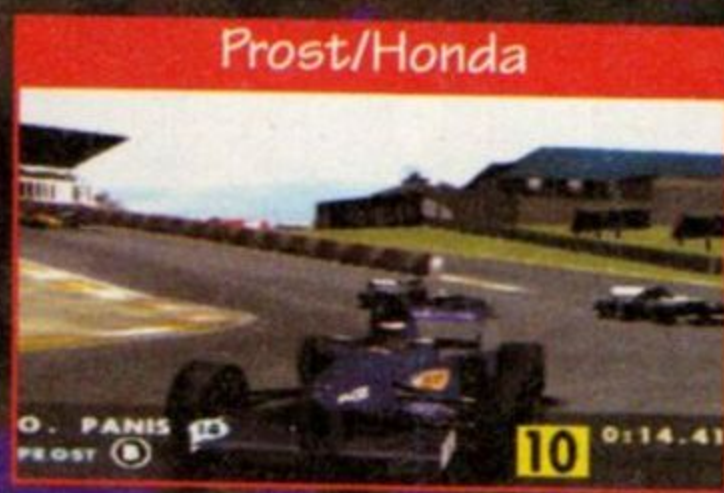
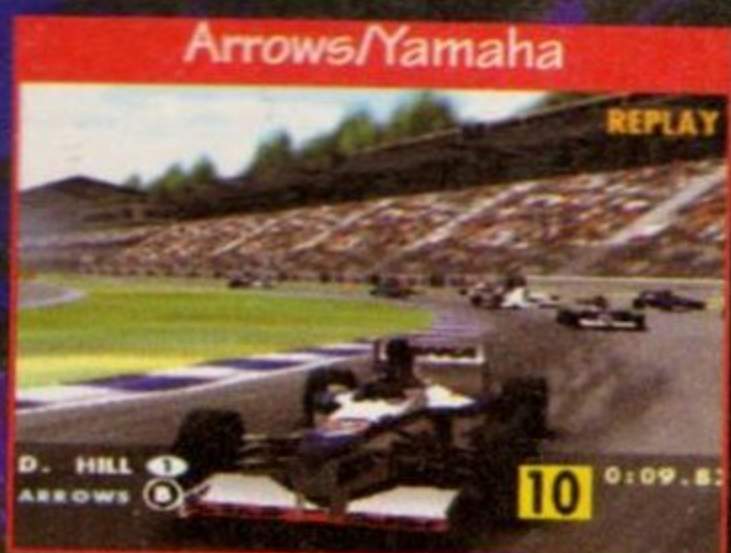
À fond ! À fond !
Quatre modes de jeu sont disponibles, si l'on excepte le jeu à deux. Vous avez le choix entre le mode Exhibition, le

F1 World Grand Prix

Nintendo 64

Les forces en présence

Voici les monoplaces des onze écuries qui constituent le plateau de la saison 1997 de Formule 1.





Grand Prix, qui correspond au championnat, le Time Trial, et enfin le mode Challenge. Ce dernier, sorte de mode scénario, est très intéressant, puisqu'il vous propose de revivre des situa-

tions réelles de la saison 97, classées en trois thèmes : 1/ L'attaque, où il s'agit de parvenir à doubler un ou plusieurs adversaires ; 2/ La défense, où vous devez conserver une place ; 3/ Et



Le jeu à deux est possible via un écran splitté horizontal ou vertical, au choix. Les décors sont plus dépouillés, mais ça rame moins qu'en mode Un joueur.



La vue du cockpit procure des sensations fortes, et la moindre bosse sur le circuit est ressentie durement par un saut d'écran. À Interlagos, très bosselé, c'est l'horreur !

La catastrophe !

Voici trois des scénarios de la saison 97, qui illustrent assez bien la catégorie « trouble » du mode Challenge. Au total, une vingtaine de challenges vous attendent !

Fisico, l'équilibriste

Peu avant la fin du 39^e tour du Grand Prix d'Allemagne, Giancarlo Fisichella alors deuxième, perd

subitement sa roue arrière gauche (voir photo). Le but est de rejoindre le stand tant bien que mal afin de réparer, en perdant le moins de places possible.



Le démon de Damon

Damon Hill, le champion du monde 96, est en mesure de gagner le Grand Prix de Hongrie avec sa

modeste Arrows. Alors qu'il caracole en tête avec plus de trente secondes d'avance, sa boîte de vitesses reste bloquée en seconde ! À vous d'effectuer le dernier tour en perdant le moins de places, et pourquoi pas en gagnant. Attention à ne pas rester toujours à fond, où vous endommagerez le moteur, et ne verrez jamais le drapeau à damier.



Williams, le météorologue

Au départ du Grand Prix de Monaco, l'équipe Williams est la seule à miser sur une acalmie

de la météo pluvieuse. Hélas, la pluie redouble de violence, et Frentzen, en slicks, aura bien du mal à conserver l'avantage que lui confère sa pole position... Vous l'avez compris, votre but est de perdre le moins de places sur les trois premiers tours. C'est l'enfer, surtout avec le rumble-pack.





Les vues

Le jeu propose cinq vues différentes. Une intérieure, classique, qui vous place au ras de l'asphalte, et où vous n'apercevez rien de la monoplace. Une vue du cockpit (lire l'encadré *Caméra embarquée*), qui correspond à la vue des pilotes. Celle-ci procure de bonnes sensations, mais exige une bonne connaissance du tracé. Une vue intermédiaire, où la caméra est fixée sur la prise d'air au-dessus du casque du pilote. Et enfin, deux vues extérieures plus ou moins éloignées (la plus proche illustre la photo du bas). Notez qu'en vue extérieure, un zoom avant s'opère lorsque la voiture roule lentement. Bref, un large panel est proposé.



enfin le « trouble », où vous devez faire face à des situations imprévisibles comme un changement de météo ou des casses mécaniques.

En mode Grand Prix, rien n'a été oublié, puisque vous disputez les essais libres du vendredi et du samedi matin, les qualifications et enfin le warm-up, avant le départ du Grand Prix. Bref, chaque week-end est chargé. Pour être tout à fait complet, il manque seulement le tour de formation, c'est dire !

Les réglages sont également très riches et influent véritablement sur le pilotage. Enfin, petit détail qui a son importance, tous les noms des pilotes (Villeneuve excepté), et tous les sponsors sont présents. Et cerise sur le gâteau, la pile intégrée sauvegarde tous les temps, 4 championnats, 4 challenges, les réglages et les changements de nom des pilotes.

En un mot, ce jeu est « béton » ! Je n'aurais que trois petits reproches à lui faire (il en faut) : l'animation aurait pu être plus rapide, le championnat n'est pas dispo à deux, et les qualifs n'évoluent pas en temps réel. À part ça, vous pouvez l'acheter les yeux

F1 World Grand Prix

date et lieu de sortie

DISPONIBLE USA

éditeur

NINTENDO

textes

ANGLAIS

genre

FORMULE 1

Graphismes cleans.

Réalisme impressionnant.

Grande richesse globale.

Les sensations.

La vitesse de l'animation.

Pas de championnat à deux.

fermés, car c'est tout bon. Inutile de dire que la version européenne imminente est très attendue.

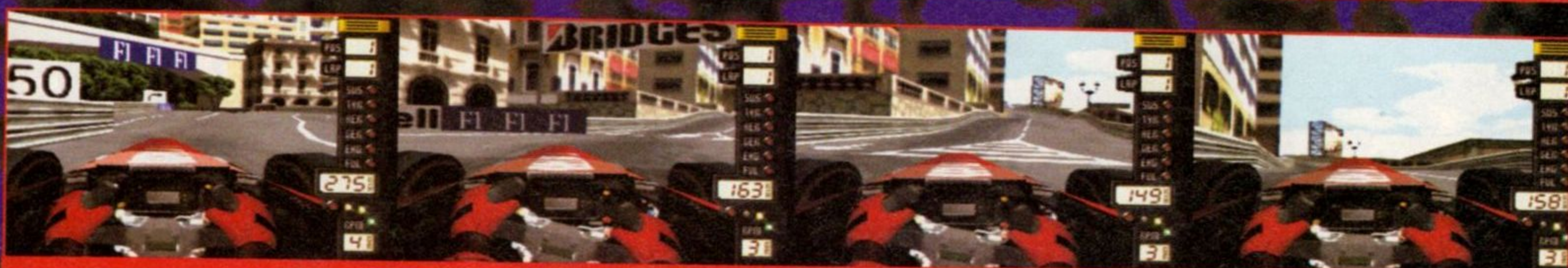
Schumichon

Caméra embarquée

Voici deux célèbres virages, décomposés en quatre images, qui, à en croire les pilotes, procurent de bonnes sensations. Sainte-Dévote, le premier droite de Monaco, et surtout la montée de l'Eau Rouge sur le circuit de Spa-Francorchamps. Un enchaînement gauche-droite-gauche qui se prend à près de 300 km/h ! À bord de la Ferrari de Schumi, on s'y croirait...



L'Eau Rouge à Spa-Francorchamps.



Sainte-Dévote à Monaco.

SOLUCES - GUIDES - ASTUCES

Les Boucliers de Quetzalcoatl
Les Chevaliers de Baphomet
Little Big Adventure I et II
Resident Evil I et II
Tomb Raider I et II
Heart of Darkness
Colin McRae Rally
Alien Odyssey
GoldenEye 007
StarCraft
Alundra
Atlantis
Tekken III
Yoshi's Story
Gran Turismo
Final Fantasy VII

DEVIENS CHAMPION DU MONDE
SUR PLAYSTATION, NINTENDO 64 ET PC

36.15 PLAYER ONE

OU PAR TELEPHONE POUR LES CONSOLES 08 36 68 77 33

The game is not over*

* T'as pas fini de jouer

Over the World

Les meilleurs jeux venus

Connu en Europe sous le nom de « Rival Schools - United by Fate », Justice Gakuen est avant tout une borne d'arcade plutôt grand public ; avec des combattants standardisés selon les canons Capcom (boule de feu et Dragon Punch),

mais le tout mis à la sauce « ado lycéen ». Le mélange a plutôt bien pris, et nombreux sont les joueurs qui ont passé de très bons moments en compagnie de ces jeunes fighters. Le système est plutôt léger : quatre boutons qui servent à frapper, choper bien sûr, mais aussi à esquiver ou se redresser en « ukemi ». Très rigolo à jouer grâce au nombre des personnages (que l'on sélectionne par équipe de deux) et aux attaques combinées inoubliables, il manquait toutefois de profondeur en arcade. Pour cette version Play, Capcom devance les besoins des fans. Si le premier CD ne contient « que » la conversion de l'arcade (y compris les persos cachés et deux héros inédits), le second offre un petit



Les mini-jeux sont très attrayants.



Même si les graphismes ne sont pas terribles dans l'ensemble, le jeu est tout de même très agréable, en mouvement.

plus : une jouabilité améliorée, une garde automatique, etc. Et avec la possibilité de jouer à des mini-jeux, la présence d'un mode Tournoi, et l'intéressante option de créer un combattant à travers sa première année de lycée (lire l'encadré

Votre héros prend vie), ce CD apporte l'étincelle qui manquait à Justice Gakuen, pour être classé parmi les bon jeux.

Reyda, pixellisé.

Justice Gakuen

PlayStation



Les super coups sont très douloureux et peuvent tous être placés en contre, favorisant ainsi les retournements de situation.



Vingt persos sont disponibles de suite. Les silhouettes autour du perso « original » se recrutent durant le mode School.



Votre héros prend vie !



Sur le second CD se trouve, en plus de la version remaniée de l'arcade, un soft d'aventure graphique et textuel qui vous permet d'incarner un lycéen (qui entre au lycée Justice). Le but du jeu est de créer un personnage rien qu'à vous, que vous sauverez sur Memory Card — cela ne se fera pas en quelques minutes,

au contraire de GASP (testé dans ce même numéro). Vous devrez, tout au long de l'année scolaire, entretenir des relations avec les autres élèves qui vous feront découvrir de nouveaux coups. Vous devrez vous inscrire à un club de foot, de volley, à un cours de peinture... qui modifiera vos statistiques sur un rythme hebdomadaire. Enfin, vous devrez vous plier à un entraînement rigoureux du professeur d'éducation physique, le terrible Hayato. Il vous enseignera tout ce qu'il y a à savoir et contribuera à augmenter vos caractéristiques lors de séances bien plus efficaces que vos habituels abdos, pompes, et jogging. L'année scolaire achevée, vous choisissez une attaque « Two Platoon » et votre perso devient disponible dans tous les modes de jeu ! Vous pouvez également combiner deux personnages de votre cru pour affronter ceux de



la machine : une option excitante qui relance sans conteste l'intérêt du soft. Seulement, cette option risque fort d'être absente de la version européenne : on peut parier que ce second CD sera « sucré », puisque le premier contient déjà la conversion de l'arcade. Lançons un appel à l'éditeur pour qu'il traduise intégralement le jeu, il en vaut la chandelle.



Justice Gakuen

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

CAPCOM

textes

JAPONAIS, HÉLAS

genre

COMBAT ET AUTRES...

Un second CD fabuleux.

Les artworks pendant les changements.

Manque de « technicité ». Graphismes pas terribles.



Des attaques extravagantes

Les attaques qu'on effectue à deux, les « Two Platoon », sont les plus marrantes et les plus originales, jamais vues dans un jeu de combat. Je vous laisse juger avec celle-ci.



Over the World

Les meilleurs jeux venus

Sorti sur PlayStation en Europe sous le titre « Castlevania - Symphony of the night », le dernier titre de la série phare de Konami a connu un grand succès. Malheureusement pour eux, les possesseurs de Saturn ne le verront jamais en version officielle, en France. Seule solution, donc, pour découvrir ce fabuleux opus : se tourner vers l'import ! Dans Dracula X, vous incarnez le fils de Dracula lui-même, Alucard, qui part en croisade pour détruire son maléfique géniteur. Vous débutez votre aventure dans un état de santé pitoyable (et pour cause, vous venez de vous réveiller !). Mais



Voici un des niveaux exclusifs de la version Saturn !

les premiers monstres vaincus vous rapportent de l'expérience, augmentant ainsi votre niveau, et des armes ou armures qui viendront compléter votre arsenal. Concrètement, Dracula X est un jeu de



Alucard est un personnage attachant, dont les pouvoirs vont en grandissant. Vivement un Dracula X 2 !

plate-forme et d'action avec un zeste de RPG, proche du classique Metroid, où vous récupérez régulièrement des pou-

voirs pour explorer les zones jusque-là inaccessibles. Doté d'une jouabilité agréable et d'une durée de vie plutôt longue (il y a tant d'objets à collecter et de passages secrets à trouver !), il mérite largement sa place dans votre ludothèque, parmi les (derniers) bons jeux Saturn. Toutefois sachez que sa réalisation est honnête, sans plus. Nous sommes loin de Princess Crown, mais le concept même du jeu rattrape ce défaut sans problème.

Reyda

Dracula X

Saturn

Maria Renard, l'exorciste

Autant l'avouer sans détour, Maria m'a un peu déçu, même si elle n'a qu'un seul défaut : la lenteur de ses coups de pieds. Autrement, elle est parée de tous les atouts : triple saut, uppercut « à la Richter », coup de latte sauté, et tirs d'énergie presque à volonté lui permettent de franchir tous les obstacles et de vaincre les monstres sans risque. Le plus fort, c'est sa possibilité d'invoquer des créatures mythiques pour des attaques surpuissantes : cône de flammes,



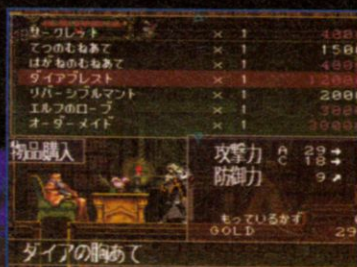
dragon de tonnerre... Les boss meurent en une seconde, et le challenge n'est pas au rendez-vous. Vous l'aurez compris, les puristes la trouveront sans intérêt, mais les novices diront merci. Après tout, Dracula X n'est pas le jeu le plus facile du genre.





Richter, chasseur de vampires

Dans la version PlayStation, Richter Belmont, ancien héros de Dracula X sur Nec, était un adversaire avant de devenir un personnage supplémentaire. Sur Saturn, on peut jouer avec, dès le début, dans une nouvelle tenue (garder la croix enfoncée, direction Haut quand vous choisissez Richter). Finir le jeu avec lui est un peu plus facile car son fouet « tournoyant » est un atout pour annuler les projectiles. À signaler, la séquence d'intro où il s'introduit dans le château après une chevauchée infernale...



Le papy de la bibliothèque aime le business : revendez-lui vos bijoux.



Maria (à droite) est un personnage disponible uniquement sur Saturn !



Certains boss ont fait l'objet de soins particuliers par rapport à la version PlayStation.



La transformation en loup est désormais la moins utile du jeu. Snif !

Dracula X

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

KONAMI

textes

JAPONAIS MODERNE

genre

ACTION/PLATE-FORME

Les musiques, toujours grandioses.

Les graphismes, passables comme d'habitude.

Over the World

Le premier volet d'Overblood reposait sur le concept de personnages 3D évoluant dans un environnement 2D. Cette technique, inaugurée dans Alone In The Dark et, désormais, utilisée par



L'action alterne entre les phases de jeu à la Resident Evil et les phases 100 % 3D.



Les combats se déroulent dans un environnement 3D.

SquareSoft dans Parasite Eve ou sa saga Final Fantasy, semble préfigurer les jeux de demain... sur 32 bits tout du moins. Dans Overblood 2, le début est franchement déconcertant. On contrôle un personnage dans un environnement 3D calculé en temps réel, qui rappelle plutôt un



Les décors en 2D sont nettement plus convaincants.

Tomb Raider-like. Et dans cet exercice de style, les développeurs ont obtenu un résultat plutôt médiocre. Les personnages sont grossièrement modélisés et les textures manquent singulièrement de finesse. Après cette intro jouable, on constate avec soulagement que le concept originel a été conservé. On découvre alors des décors en 2D de toute beauté et le début d'une enquête complexe à démêler. Reposant sur de nombreux dialogues, l'intrigue, malheureusement, apparaît difficilement acces-

Overblood 2

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

RIVERHILLSOFT

textes

JAPONAIS

genre

RPG

Les décors en 2D.
L'environnement sonore.

Certaines phases en 3D.
Cinématique de médiocre qualité.

Overblood 2

PlayStation

sible aux Occidentaux. Dans l'ensemble, ce second volet m'inspire beaucoup moins que le précédent. Mais je suis sûr qu'une fois le scénario compris, l'aventure doit supplanter les lacunes techniques de la réalisation.

Wolfen



Le robot à gauche du perso rappelle le compagnon d'aventure du héros dans le premier volet.



Ce gros plan met en évidence la qualité médiocre des textures et de la modélisation des personnages.

La cinématique

Le jeu propose de très nombreuses séquences cinématiques, voire même un peu trop. Pour les stocker, les développeurs ont dû avoir recours à la compression vidéo, ce qui nuit singulièrement à la qualité de l'image.



VIBREZ



*Toutes les musiques,
la glisse, le cinéma
et Internet.
Vos passions sont sur MCM !*

INFORMATIONS ET ABONNEMENT
SUR LE 3615 MCM (12,23 F LA MINUTE)



Over the World

Présumé pour la première fois dans le n° 80 de *Player One* dans sa version Saturn, *Silhouette Mirage* « volet PlayStation » arrive aujourd'hui dans une adaptation que l'on peut qualifier de



Attrapez les citrouilles et faites-leur une grosse tête !

classique. Graphiquement, il y a peu de différences et l'animation semble un chouïa plus rapide. Côté réalisation, c'est donc du kif-kif. Le but du jeu est lui aussi identique. Il s'agit d'un jeu de tir, légèrement mâtiné de plate-forme (voire d'un soupçon de Sonic dans quelques niveaux speed où l'on grimpe sur les murs). En fait, la particularité de *Silhouette Mirage* vient de son concept. Dans ce jeu, on rencontre des ennemis « bleus » et des ennemis « rouges » (tête bleue, jupe rouge, etc.). Vous-même, vous êtes bleu lorsque vous vous dirigez vers la droite, et devenez rouge lorsque vous vous déplacez vers la gauche. Détail



Côté bleu, vous explosez les monstres rouges, et côté rouge, les monstres bleus !

important, il est impossible d'exploser un ennemi de la même couleur que vous. Les boss joueront donc avec vous en permanence, essayant de se placer du côté où vous êtes inoffensif (pour eux).

Et alors, c'est marrant ?

L'action est soutenue, l'ambiance très nipponne et les situations parodient des films célèbres ou encore des situations

Silhouette Mirage

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

TREASURE

textes

JAPONAIS

genre

TIR

Un des rares jeux humoristiques.

Et en plus c'est un bon jeu d'arcade !

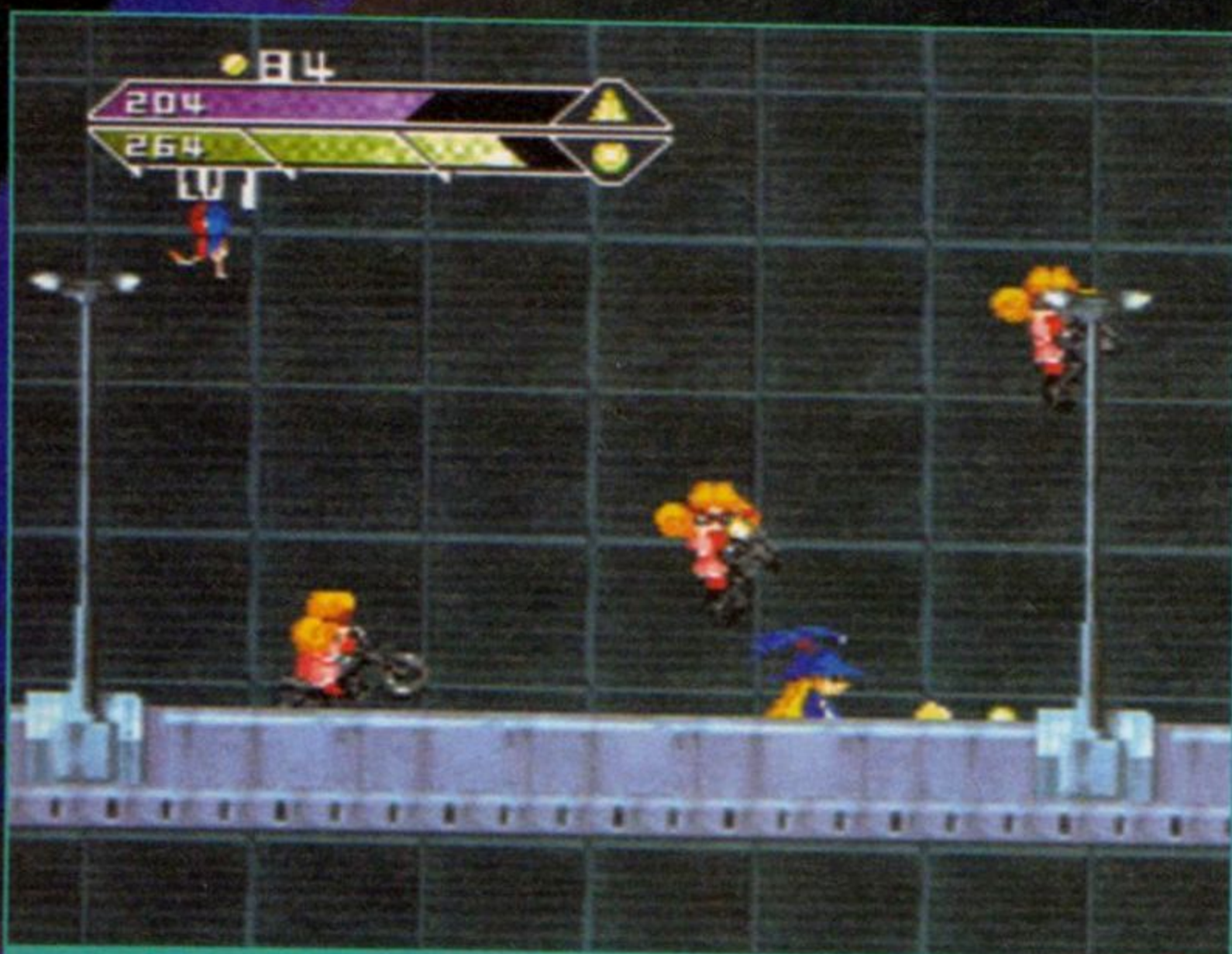
S'adresse aux férus de jeux ultra-classiques.

Silhouette Mirage

PlayStation

prises dans d'autres jeux vidéo. Une idée sympathique et plutôt bien exploitée. Ça ne sera pas la crise de fou rire, mais les clins d'œil sont souvent bien vus. *Silhouette Mirage* n'a qu'un défaut : son classicisme éculé qui risque de rebuter plus d'un joueur habitué à la 3D mappée temps réel « ultra-polygonal ». À essayer tout de même !

Leflou



Attaque surprise des fillettes à motos. Damned, vous êtes cernés !



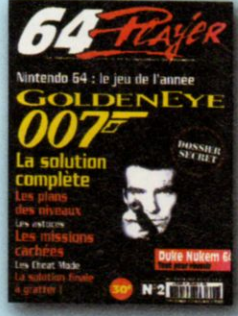
Je n'ai encore jamais rencontré une fille comme ça !

commandez les anciens numéros

64-PLAYER



64 player 1
octobre/novembre 97
Les plans complets de Super Mario 64 + toute l'actualité Nintendo 64.



64 player 2
décembre/janvier 98
La solution complète Goldeneye 007 + toute l'actualité Nintendo 64.



64 player 3
Les plans complets Diddy Kong Racing + la solution exclusive Yoshi's Story + le guide complet Lylat Wars + toute l'actualité Nintendo 64.

Generation PlayStation

Player Station

Les plans et soluces sur PlayStation



Hors-série n° 7
Génération PlayStation juillet/août 97
un magazine + les lunettes PlayStation
La musique, la TV, la mode, les jeux de la génération PlayStation.



Hors-série n° 8
Génération PlayStation janvier/février 98
Le magazine + le CD GTA + les Tribal Tatoos.



PlayerStation 1
mai / juin 98
Les plans complets Resident Evil 2 + les meilleurs trucs pour Gran Turismo + toute l'actualité PlayStation.
Exclusif : la démo jouable Gran Turismo.



Player Station 2
juillet / août 98
Les soluces avec plans de Heart of Darkness et Lucky Luke + toute l'actualité PlayStation
Cadeaux : la BD Lucky Luke Stick'n Play Tekken 3.



Hors-série n° 5
Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo.
Dossiers : Spécial Japon.
Tests : Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Wipe Out, Rayman, Destruction Derby, Jumping Flash...
La K7 vidéo : extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse...



Hors-série n° 6
Player d'Or 96
un magazine + 1 K7 vidéo.
Le magazine : consoles et PC : les meilleurs jeux de l'année 1996 testés et commentés (catégories course, sport, réflexion 32 bits... catégories aventure, stratégie, simulation PC...)
La K7 vidéo (52 min) : l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM, la remise des Player d'Or...



Hors-série
Player d'Or 97
le magazine + la K7 vidéo.
Le magazine : les plus grands hits de l'année sur consoles et sur PC.
La K7 vidéo : l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : Bii - anciens n° HSP0 - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 20

Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivants. J'ajoute les frais d'envoi

MAGAZINES	Prix/exemplaire	Qté	Total
PlayerStation 1 <input type="radio"/>	56 F (49 F + 7 F)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PlayerStation 2 <input type="radio"/>	40 F (33 F + 7 F)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
64 Player 1 <input type="radio"/> 64 P. 2 <input type="radio"/> 64 P. 3 <input type="radio"/>	37 F (30 F + 7 F)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
HS n° 6 <input type="radio"/> HS n° 7 <input type="radio"/> HS n° 8 <input type="radio"/>	55 F (39 F + 16 F)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
HS n° 5 <input type="radio"/>	51 F (35 F + 16 F)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
HS OR 97 <input type="radio"/>	58 F (42 F + 16 F)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Signature obligatoire
*des parents pour les mineurs

Over the World

Tecmo est beaucoup plus connu pour ses jeux d'action (Dead Or Alive, Ninja Gaiden, Rygar) que pour ses jeux d'aventure. Il y a moins d'un an, cet éditeur japonais s'était pourtant essayé à ce genre avec Devil's Deception. Un soft atypique qui proposait de protéger un château contre l'invasion de héros et autres paladins, le tout à coups de pièges plus vicieux les uns que les autres. Eh bien, Kagero est la suite de ce Devil's. Cette fois, vous incarnez une jeune fille, enlevée dans sa tendre enfance, puis formée pour assurer la protection de ce satané manoir. Le principe

est, bien entendu, le même... à quelques différences près. Tout d'abord le moteur 3D est beaucoup plus rapide et offre des textures et des graphismes nettement plus beaux. Ensuite, la vue utilisée n'est plus subjective, mais à la « Tomb Raider ». En ce qui concerne les pièges, ils sont classés en trois catégories : plafond (ils tombent), mur (ils pivotent) et plancher (pièges à loup, fosses). À chacune de ces catégories, est affecté un bouton du paddle qui permet d'enclencher le piège. Enfin, le plus important, il est maintenant possible d'enchaîner les pièges et de faire des combos, pour gagner plus d'Arks



Il est possible de tomber dans ses propres pièges. Ici, un piège à gaz sur notre « héroïne ».



Exemple de combo : une fois pris dans le piège, le mur propulsera la victime au loin... ou un rocher lui tombera dessus !

Kagero

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur

TECMO

textes

JAPONAIS

genre

« RPIÉGÉ »

Un jeu tactique.
Le côté vicieux.

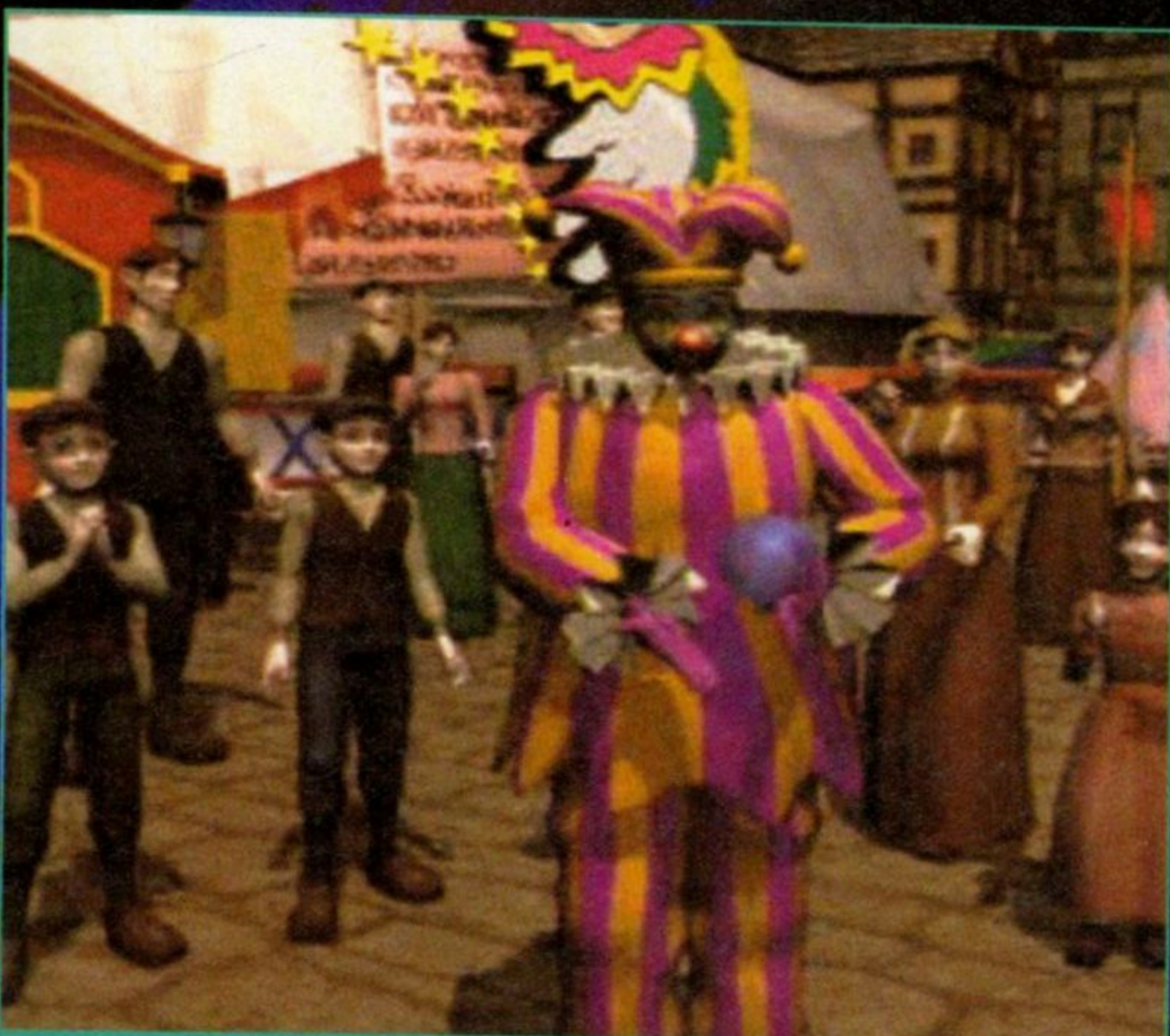
Une 3D encore perfectible.

Kagero

PlayStation

(unité qui permet d'acquérir de nouveaux pièges). En revanche, fini les prisonniers et la possibilité d'agrandir son castel. Quant au scénario, il est en japonais. Bref, pour les fans du genre, l'arrivée d'une version US ou européenne, serait une véritable bénédiction.

Wonder



Le village où tout commence, en pleine fête foraine. Je ne dirai qu'une chose : désormais, méfiez-vous des clowns !



Avant chaque mission, des saynètes vous expliquent ce qu'il se passe.

Concours

Jouez et gagnez

36.15 Player One

36.15 -36 68 : 2.23 F la minute

OU 08 36 68 77 33

ATTENTION AUX CHOCS!



namco



et «PlayStation» sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. SCEE est une marque de Sony Corporation. © 1997,1998 Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés. TEKKEN 3 © et © 1994, 1995, 1996, 1998 Namco LTD., tous droits réservés. Namco est une marque déposée de NAMCO LTD.

TEKKEN 3



Le Grand Tournoi



PlayStation

Le king est enfin arrivé ! Débarquant en France pour une tournée qui risque de durer plusieurs années, Jin et ses potes vont vous aider à passer la rentrée en douceur. Et peut-être ruiner tous vos vœux d'assiduité... À quand les jeux vidéo en option, au bac ?



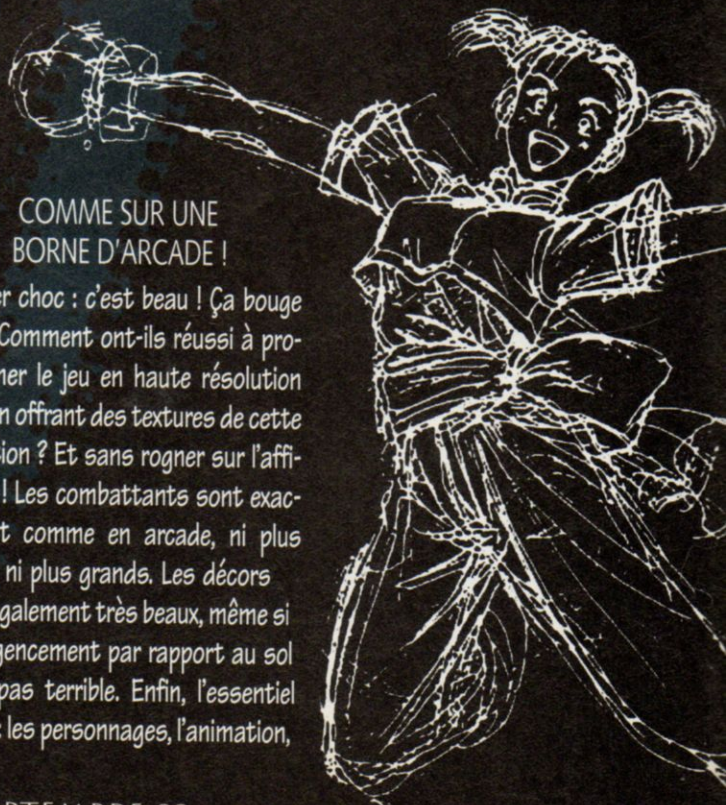
Un nouveau tournoi de Tekken 3 est organisé par Heihachi Mishima, président de Mishima Industries, dans le but d'attirer une créature mystique qui aurait été libérée lors de fouilles archéologiques en Amérique du Sud. Des combattants de tous les pays, qui ont une revanche à prendre ou un parent à venger, se sont rassemblés pour gagner ce tournoi et, peut-être, affronter la bête à

l'origine de leur rancune. C'est l'occasion pour le fils de Jun et Kazuya, Jin Kazama, de montrer à son grand-père qu'il est digne de la famille Mishima, s'il parvient à terrasser l'ogre qui a tué sa mère. Voilà pour le scénario qui, après tout, n'a pas grande importance. Passons dare-dare au jeu proprement dit.

les bruitages ; on se croirait sur une borne arcade ! Mention spéciale pour les musiques, superbement remixées et jamais « gavantes ». Ce jeu, rien que par son aspect, est une bombe qui engagerait n'importe quel joueur sceptique à s'acheter Tekken 3 sur le champ. À n'en pas douter, ce jeu sera,



Les projections multiples comportent désormais une grande part de risque : si l'adversaire s'en dégage, il inflige des dommages au choeur.



COMME SUR UNE BORNE D'ARCADE !

Premier choc : c'est beau ! Ça bouge bien ! Comment ont-ils réussi à programmer le jeu en haute résolution tout en offrant des textures de cette définition ? Et sans rogner sur l'affichage ! Les combattants sont exactement comme en arcade, ni plus petits ni plus grands. Les décors sont également très beaux, même si leur agencement par rapport au sol n'est pas terrible. Enfin, l'essentiel est là : les personnages, l'animation,



Hwoarang possède ce petit plus (peut-être son look) qui fait que sa présence à l'écran est toujours un plaisir.



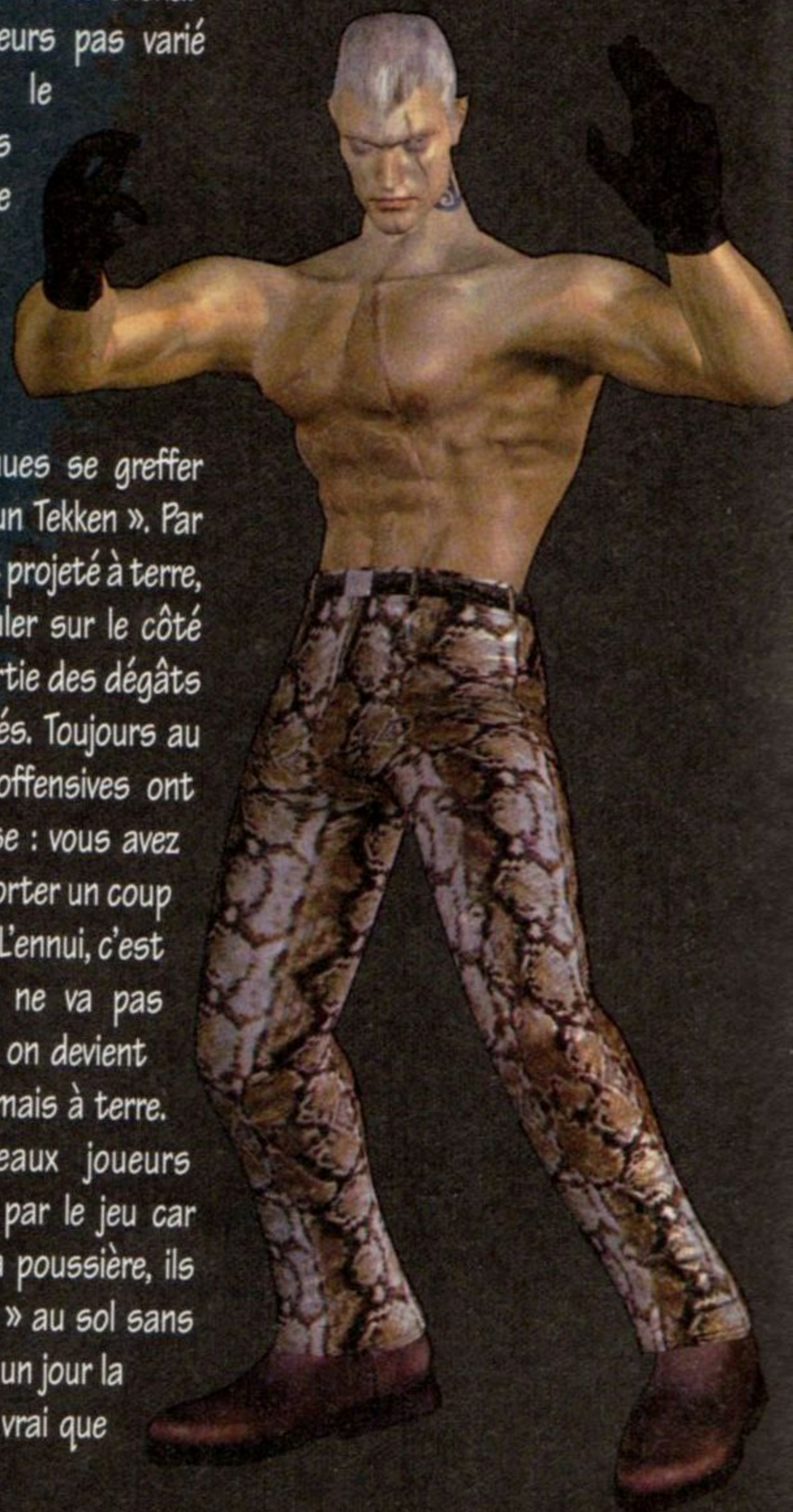
Les coups imparables représentent la plus grosse menace du jeu puisqu'ils vous touchent même si vous effectuez une esquive.



Bryan possède différents coups de poing très puissants, qui exploitent le déplacement latéral.

dès cet hiver, un classique PlayStation. Et si vous ne l'achetez pas, il passera certainement entre vos mains si vous avez des copains joueurs ; vous n'échapperez pas à la « Tekkenmania ». Alors autant apprendre à jouer tout de suite. Mis à part le bond technologique, qui ferait passer votre Play pour une borne d'arcade, Tekken 3 n'est pas si différent de ses prédécesseurs. Chacun des quatre boutons est affecté à un des quatre membres du corps de votre combattant (par exemple Triangle = poing droit), et les combos se font en pianotant d'un bouton à l'autre pour faire suivre vos coups. Le timing et l'exécution de la plupart des enchaînements n'ont d'ailleurs pas varié d'un iota depuis le second volet. Mais n'allez pas croire que ce système, qui a fait ses preuves, n'apporte aucune nouveauté. Quelques innovations sont venues se greffer sur ce « tronc commun Tekken ». Par exemple, lorsqu'on est projeté à terre, il est possible de rouler sur le côté pour absorber une partie des dégâts qui nous sont destinés. Toujours au sol, les possibilités offensives ont été revues à la hausse : vous avez plusieurs façons de porter un coup tout en vous relevant. L'ennui, c'est que votre adversaire ne va pas vous laisser faire ! Et on devient plus vulnérable que jamais à terre. Beaucoup de nouveaux joueurs seront très frustrés par le jeu car dès qu'ils mordront la poussière, ils se feront « cartonner » au sol sans aucun espoir de revoir un jour la station debout. Il est vrai que

sur ce plan Tekken 3 est un peu sauvage. Bien plus que les enchaînements en l'air, qui après tout ne sont pas si terribles (quoique... Heihachi et Law ont quelque chose de traumatisant), ce sont les attaques au sol répétées qui gâchent un peu le plaisir. D'abord, on se demande pourquoi les programmeurs ont rendu le fait de se relever si difficile, et puis on finit par se rendre compte que les différentes façons de se remettre sur pieds possèdent des propriétés de gardes insoupçonnées. Et après quelques séances de torture, tout va



Systeme éprouvé et sang neuf

Contrairement à la série des Street Fighter, où les personnages restent identiques pendant que le système de jeu évolue, les héros de Tekken vont et viennent au gré du temps, tandis que les modifications apportées au jeu n'altèrent que très peu sa jouabilité. Les bases sont identiques, les combinaisons de boutons n'ont absolument pas changé. Vous vous souvenez de Tekken 2, où Kazuya ex-héros de la série devenait le boss final et Heihachi, inversement, prenait sa place dans le cœur des joueurs ? Eh bien, le chamboulement est cette fois beaucoup plus important puisque sur les 23 personnages de Tekken 2, seuls Heihachi, Nina, Anna, Yoshimitsu, Paul et Lei sont toujours dans la course. Bien sûr, certains des nouveaux personnages

reprennent largement les styles de précédents, mais ils proposent leur propre attitude et façon de combattre. Ils peuvent toutefois être joués d'emblée par les habitués de Tekken 2. Ces « héritiers » proposent des sensations vraiment différentes, même si leur façon de jouer n'est pas à réinventer : Jin, Julia, le nouveau King, Forest, Howarang, Kuma et Gun Jack font partie de ceux-là. Par exemple, pour Howarang et King, outre une palette de coups complètement changée, des possibilités nouvelles (contre, coups de pied et projection au sol pour l'un, posture Flamingo pour l'autre) rendent leur jeu plus subtil tout en renforçant leur spécialité naturelle,



ce qui les rend moins versatiles que leurs aïeux.

Au final, seuls Ling Xiao-Yu, Eddy Gordo et Bryan Fury apparaissent comme des personnages vraiment inédits, aux côtés de Gon et du Dr Bosconovitch ! Le jeu offre donc 21 personnages qui ne demandent qu'à être essayés, que vous soyez un petit nouveau ou un vétéran dans le microcosme de Tekken.



Dans cette position, Xiao Yu est bien protégée : les trois quarts des coups ne l'atteignent pas.



Eddy face à son clone caché, Tiger Jackson. Il se dévoile dès que vous obtenez 16 fins différentes.



Le Phenix Smasher fait partie de ces coups à « haute priorité » qui ont le don d'énervier.



La façon de se relever est très importante si on ne veut pas se retrouver au sol aussi sec.



Les effets de lumière lors de certains impacts, s'ils sont certes impressionnants, camouflent en réalité quelques problèmes de collision.

mieux. On évite la moitié des coups au sol avec un peu de jugement.

« SURCONTRE, CONTRE DU PAUVRE »...

Pour les combos aériennes, pas de panique. Les coups que vous pouvez recevoir, lorsque vos pieds ont quitté le sol, sont minorés et infligent, dans le pire des cas, la moitié des dommages habituels. Les contres, que certains jugent trop puissants (alors que seule une poignée d'élus y a accès), sont ces fameux petits mouvements que vous faites (arrière + chope) au moment où l'autre vous attaque, afin de bloquer son coup et

de renvoyer son attaque sous forme de projection. Il est désormais possible de les « surcontrer » à l'aide d'une manipulation difficile, qui, hélas, n'engendre pas de représailles à la mesure de sa complexité. Mais



Heihachi a encore de beaux restes. C'est le perso qui possède le plus d'uppercuts.



L'adversaire qui a quitté le sol a toutes les chances d'atterrir après avoir subi un petit massage aérien.

enfin, le système existe, c'est déjà ça. Certains personnages disposent de « contres du pauvre », c'est-à-dire qu'ils doivent se contenter de freiner l'attaque adverse afin de reprendre le dessus. Seuls les pros en tireront parti. À l'inverse, et cela fera plaisir aux débutants, les projections peuvent être évitées en pressant un seul bouton ; cela les rend donc parfois inutilisables lors d'assauts où votre adversaire vous mitraille de coups. Non seulement, le joueur novice se dégagera de la chope par hasard, mais, en plus, comme cela



Les modes de jeu supplémentaires

Tout comme ses prédécesseurs, Tekken 3 n'est pas qu'une simple conversion de l'arcade ; de nouvelles possibilités de jeu ont été ajoutées à la version « de salon », pour notre plus grand bonheur. Je ne m'étendrai pas sur les modes Arcade et Versus dont les noms parlent d'eux-mêmes. Abordons plutôt le mode Practice qui permet de s'exercer avec le personnage de son choix et de découvrir ainsi ses enchaînements, coups cachés et les propriétés de certains mouvements. Ça n'a l'air de rien, mais c'est le meilleur moyen de progresser rapidement. Un peu plus raffiné que le simple Versus, le mode Team Battle permet de constituer des équipes de 1 à 8 personnages, qui s'affrontent ensuite jusqu'à la défaite totale de l'une d'entre elles. Le principe de ce mode veut que le vainqueur de chaque

duel reste en lice pour affronter le personnage suivant. De belles batailles en perspective pour un mode de jeu qui gagne à être connu.

Les modes Survival et Time Attack sont, eux, vieux comme le monde ; le premier vous propose de descendre le maximum d'adversaires avec la même barre d'énergie, et le second de finir vainqueur du tournoi Tekken en un laps de temps très court. Le Survival est un exercice très intéressant, qui vous oblige à réfléchir vite pour encaisser le moins d'attaques possibles ; d'autant plus que votre jauge ne se restaure que très légèrement entre chaque adversaire.

Les bonnes surprises viennent de deux modes de jeu complètement inédits : le Tekken Force, sorte de beat'em all, où vous affrontez seul et à mains nues (enfin

pas tout à fait dans le cas de Yoshimitsu) la milice privée de Heihachi. En finissant quatre fois le jeu, vous accédez à un stage secret où vous affrontez un perso caché, le Dr Bosconovitch, afin de l'ajouter aux combattants disponibles. Le Tekken Ball, lui, n'apparaît qu'après avoir fini le jeu avec dix personnages différents. Il vous permet de disputer des matchs de beach volley un peu particuliers... Le but est de faire en sorte que la balle aille toucher le sol dans le camp adverse, ou, mieux, de frapper la balle le plus fort possible afin qu'elle heurte de plein fouet votre adversaire. Le résultat dans les deux cas est une perte de points de vie plus ou moins sévère. Vous ne pouvez pas blesser directement votre adversaire ; en revanche, le mettre à terre est une bonne façon de le neutraliser le temps que la



PRACTICE

fait sauter votre garde un instant, vous en serez quitte pour une bonne raclée. Enfin, et on ne peut passer sous silence cette innovation, les personnages peuvent désormais faire des déplacements latéraux pour esquiver les assauts rectilignes, et répliquer sous un angle où l'ennemi est sans défense. La plupart des personnages peu-



vent d'ailleurs effectuer des coups puissants pendant cette esquivé, la rendant encore plus utile. C'est un des points de Tekken 3 que tout le monde apprécie, car il rend les duels dix fois plus intéressants. Les stratégies ne peuvent ainsi que s'étoffer avec ce genre de nouveauté.

Il y a d'autres innovations, mineures, comme la concentration de



Yoshimitsu manie l'épée d'une manière insolite. Dommage que les dégâts ne soient pas plus conséquents...



balle tombe dans son camp. Par ailleurs, certains coups hors-jeu ne peuvent être effectués sur la balle. Ce mode est bien plus amusant qu'il n'y paraît, car, en outre, il vous permet de récupérer un deuxième personnage caché, Gon le petit dinosaure, sorti tout droit du manga de Masashi Tanaka.

Le dernier mode, intéressant, ne vous demandera pas trop d'efforts. Il s'agit du

Theater qui vous invite à revoir, à loisir, les séquences de fin que vous avez déjà obtenues. De plus, si vous possédez les précédents Tekken, il vous permet également de visionner toutes les cinématiques de Tekken 1 et 2 en changeant de CD. Mais pour obtenir ce petit bonheur, il vous faudra terminer le jeu avec chacun des dix personnages initiaux, puis, éventuellement, finir avec

tous les personnages pour étendre ce mode aux musiques du jeu.



TEKKEN FORCE



l'énergie (presser les quatre boutons) qui permet d'augmenter la puissance d'un de vos coups ; mais on n'a pas tellement le loisir de l'utiliser en combat. Globalement, on peut, au regard de toutes ces possibilités différentes, dire que Tekken 3 est complexe, ce qui est vrai. Il requiert de l'entraînement, et même

beaucoup d'entraînement pour être vraiment bien pris en main. Il offre en quelque sorte deux niveaux de jeu : un pour les débutants, l'autre pour les professionnels de la baston, qui, toutefois, seront un peu déçus par le manque de précision de certains coups, clairement visible lors des replays. Il suffit de s'en souvenir et



Heihachi possède un coup très drôle qui donne lieu à un duel de coups de boule homérique.

Tekken 3 : le concours



Harley Davidson 1340 Custom Softail
« Tekken 3 »

Sony nous refait le coup du concours Gran Turismo ! Après une Viper, Sony France met en jeu une... Harley Davidson ! Les règles du concours sont simples. En mode Survival, sélectionnez le perso de votre choix et battez le plus grand nombre d'adversaires possibles à la suite. Une fois satisfait de votre résultat, enregistrez votre score sur memory card et envoyez-là avant le 31 octobre 98, accompagnée de la preuve d'achat de votre Tekken 3 (une photocopie de votre ticket de caisse) et de vos coordonnées (nom, prénom, adresse et

téléphone). L'adresse est la suivante : Concours Tekken 3. SCE France. Service consommateur TSA 41 020. 92206, Montreuil-sur-Seine. Les 16 meilleurs résultats seront rassemblés au centre Namco de Marseille, fin novembre. Le vainqueur, en plus de remporter une somptueuse Harley, se mesurera, début décembre à Londres, aux autres champions européens. Et le gagnant de ce tournoi européen remportera... Surprise. Alors à vos paddles, astiquez les boutons et soyez le meilleur !





Forest Law, dans sa tenue qui évoque furieusement un certain Bruce L., fait face à un ours déchaîné.



Les nouveaux costumes de Xiao Yu et Jin s'obtiennent en jouant 50 fois avec chacun des deux. On les sélectionne avec Start.

l'affaire est résolue, mais cela méritait d'être signalé.

Tekken 3 est à coup sûr un grand jeu, personne ne le niera. Sa complexité est un attrait supplémentaire pour les puristes, et sa facilité d'emploi (je tape sur les boutons et je gagne...) en fait un bon défouloir pour ceux qui pratiquent la baston en dilettante. Malgré ses légers défauts, on ne peut que se jeter sur le paddle. C'est d'ailleurs la réaction « universelle » de tous les gens qui voient Tekken pour la première fois. C'est plutôt bon signe, non ?

Reyda,
« Clean hit ! »



Lei possède des tas de nouvelles attaques qui s'expriment à travers des postures inspirées d'animaux.



King peut désormais saisir debout, accroupi, au sol, à domicile... bref, éloignez-vous le plus possible !



Anna et Gunjack ont plus de chance puisque, respectivement, 10 et 25 sélections suffisent à étoffer leur garde-robe.

développeur
NAMCO
éditeur
SONY
textes
ANGLAIS

genre
BASTON
joueur(s)
1A2

sauvegarde
MEMORY CARD
continue
INFINI

difficulté
DIFFICILE
durée de vie
TRÈS LONGUE

prix
A B C D E F



en résumé

Le grand jeu de baston de cette fin d'année arrive et, malgré ses petites imperfections, rien, ni personne ne lui résistera !

GRAPHISME

Haute résolution, textures terribles et effets lumineux réussis.

98%

ANIMATION

Fluide mais un peu moins rapide que dans la version japonaise.

91%

SON

Musiques remixées d'enfer et nombreuses voix digitalisées.

95%

JOUABILITÉ

Quelques approximations, sans réelle gravité.

89%

FRAYER Station

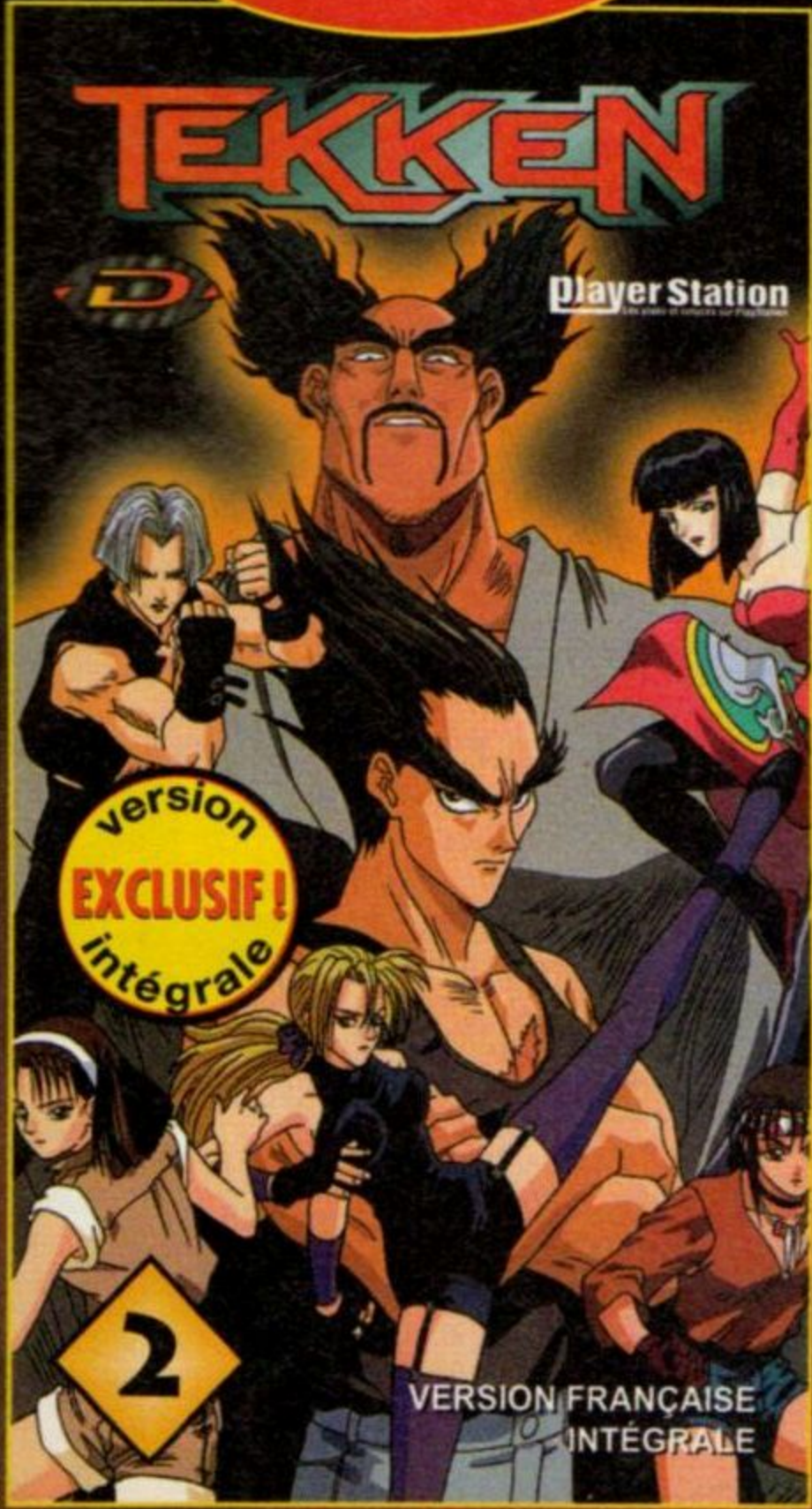
Les plans et soluces sur PlayStation

SPECIAL TEKKEN

le guide de tous les coups + le film



inédit



En kiosque le 10 septembre

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.



PlayStation

Pocket Fighter	96
Bomberman World	98
Batman & Robin	100
Point Blank	104
Missions Tesla	106
SCARS	108
ISS Pro 98	112
Mr Domino	114
WWF Warzone	118
X-Men vs Street Fighter	119
Xenocracy	120
Viper	122
Super Pang Collection	122
Premier Manager 98	123

Nintendo 64

Banjo-Kazooie	88
ISS '98	110
Iggy's Reckin Ball	117
GASP	118
WWF Warzone	118
GT 64	120
Wetrix	121

Game Boy

V-Rally	120
World Cup 98	123

LES TESTS DÉCODÉS

Séquences

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

Type de console

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

Données techniques

Note

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

Barème de prix des jeux

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

Encadré texte

Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée

Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Résumé

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

BANJO KAZOOIE

Nintendo 64

Stop ! Ne jetez pas votre Nintendo 64, un nouveau bijou vient de sortir : Banjo-Kazooie. Si Mario 64 vous a plu, vous vous régalez sans doute avec le nouveau bébé de Rare. Amateurs

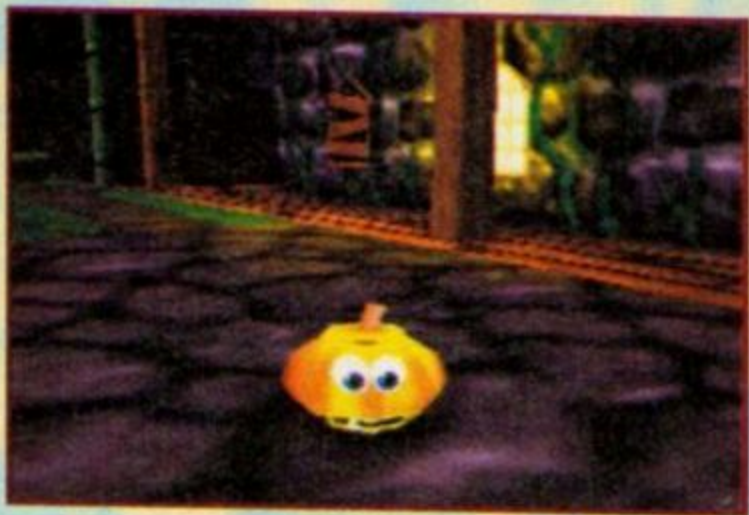
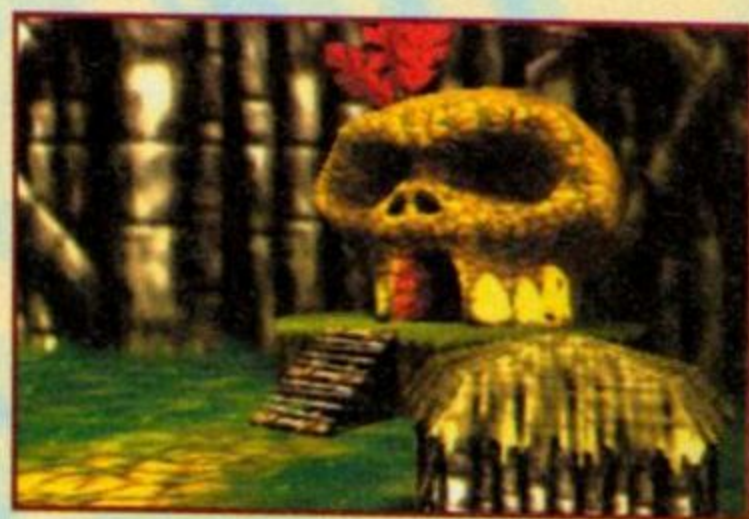


Depuis Mario 64, rien en matière de plate-forme 3D ne nous a véritablement « retournés » sur la fameuse 64 bits de Nintendo. En fait, quel que soit le genre, peu de titres d'éditeurs tiers n'arrivent vraiment à la hauteur des jeux Nintendo et Rare, qui possèdent les seules équipes capables de développer convenablement (ils ont évidemment beaucoup plus de moyens !). On peut

bons jeux sont rares. Seuls les petits Anglais de chez Rare semblent relever le niveau pour chacune de leurs sorties, et ce n'est pas ce Banjo qui nous contredira.

OVER THE TOP ?

En jouant à Mario 64, on espérait tous que les jeux de plate-forme suivants seraient encore plus beaux et plus vastes. Opération réussie avec Banjo-Kazooie qu'il aura fallu, hélas, ↘



UNIS POUR LA VIE

Banjo (l'ours) et Kazooie (l'oiseau) sont complètement indissociables. Vous maniez alternativement l'un ou l'autre, à volonté. Ils possèdent chacun des atouts et des défauts bien particuliers.

de plate-forme à vos paddles !

tout de même sortir du lot Turok d'Acclaim (le deuxième volet ne saurait tarder) et la série ISS de Konami, qui sont des titres « high quality ». Ce n'est pas un secret, le lancement de la N64 n'a pas été une réussite, sauf peut-être aux USA où la machine tient encore bien la route. Malgré tout, et même si aux States les sorties sont plus nombreuses, les



Les programmeurs ont intégré toutes sortes de gags, dont... cette machine à laver !

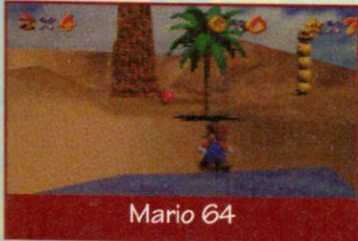
LA HUTTE DE MUMBO

Au cours de votre odyssée, vous ferez la connaissance de Mumbo, un magicien vaudou.

En lui apportant quelques gris-gris, il vous transformera en cinq créatures différentes. Indispensable pour franchir de nombreux passages délicats !

La théorie de l'évolution

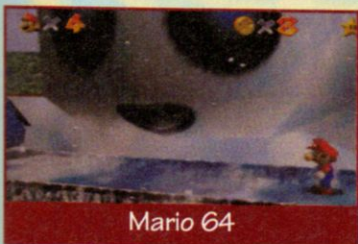
Nous avons passé des heures magiques en compagnie de Mario. Aujourd'hui, Banjo-Kazooie décuple notre plaisir, notamment grâce à ses graphismes somptueux et à la richesse de ses niveaux.



Mario 64



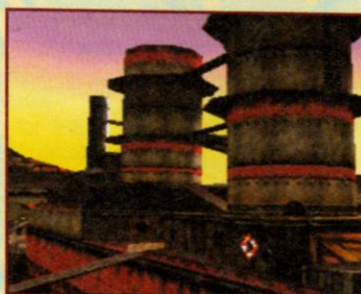
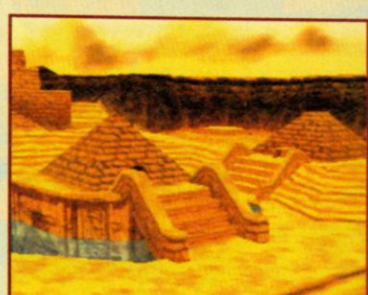
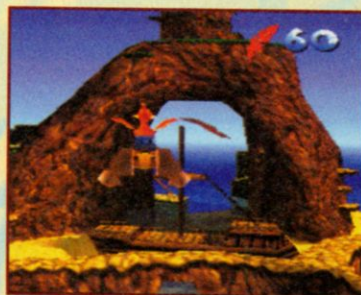
Banjo-Kazooie



Mario 64



Banjo-Kazooie



UN PÉRIPE GIGANTESQUE

Pour mener à bien votre quête, vous devrez parcourir neuf niveaux très différents. Aussi, ne soyez pas étonnés si vous passez d'un paysage enneigé à un climat aride, tout en faisant une petite bifurcation par un étrange cimetière... Chaque monde regorge de défis et d'aventures spécifiques.

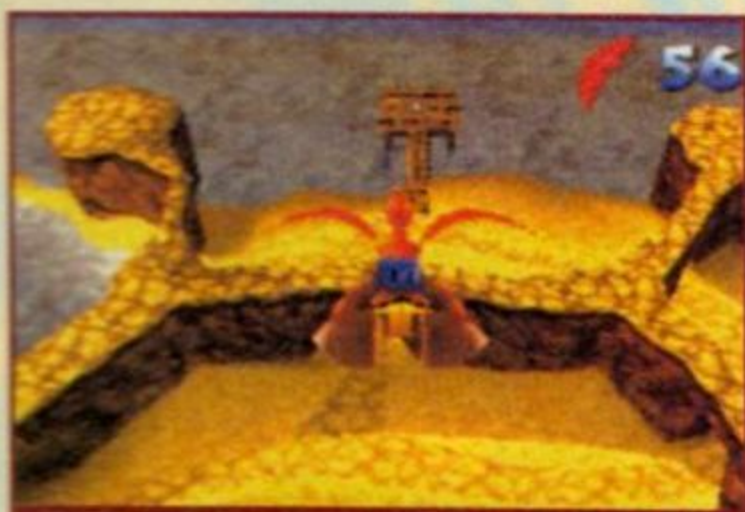
Pour aller plus loin, il vous faudra faire des rencontres intéressantes, retrouver les Jinjos ou encore récupérer des pièces de puzzle. L'ultime niveau est particulièrement impressionnant : il s'agit d'un arbre démesuré qui change d'apparence suivant les saisons ! Absolument grandiose. On peut alors souligner l'excellent travail de conception des mondes : c'est résolument la première fois que la 3D est exploitée à ce point.



Avant de poser le pied dans un monde, il faut d'abord l'ouvrir en posant des pièces de puzzle sur un tableau.

attendre un peu trop longtemps. Banjo reprend exactement le même principe, mais cette fois niveau graphisme, le résultat est plus impressionnant. On a beaucoup parlé de l'atmosphère « enfantine » qui semblait s'en dégager. On pensait que ses graphismes, trop mignons, apparemment destinés à un public plutôt restreint, seraient néfastes à la qualité générale du jeu. Mais comme tout le monde le sait : l'habit ne fait pas le moine, ou encore les apparences sont trompeuses ! L'ambiance cartoon-nesque instaure, au contraire, un sen-

timent de complicité, et rend les personnages très attachants. C'est d'ailleurs grâce à cette atmosphère si particulière que l'on se prend au jeu... et que l'on ne décroche plus par la suite ! Au-delà de ces premières impressions, Rare a su nous proposer des défis intéressants et originaux, qui se renouvellent sans cesse. Jamais vous n'aurez à répéter la même opération pour récolter un morceau de puzzle. Et, avide de nouvelles expériences, vous poursuivrez la partie, pour découvrir progressivement toutes les surprises conco-



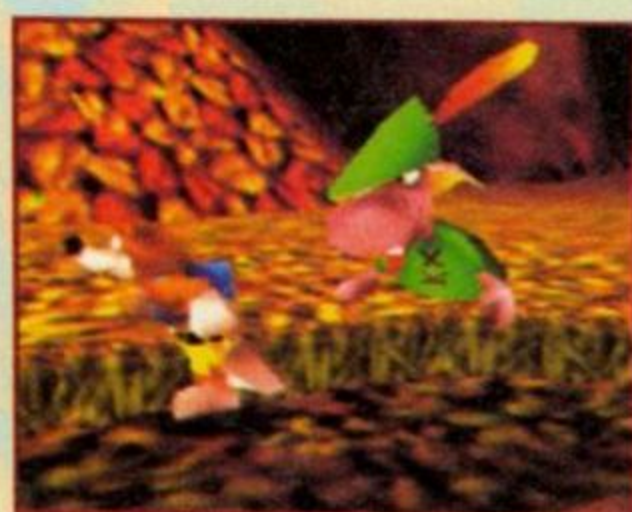
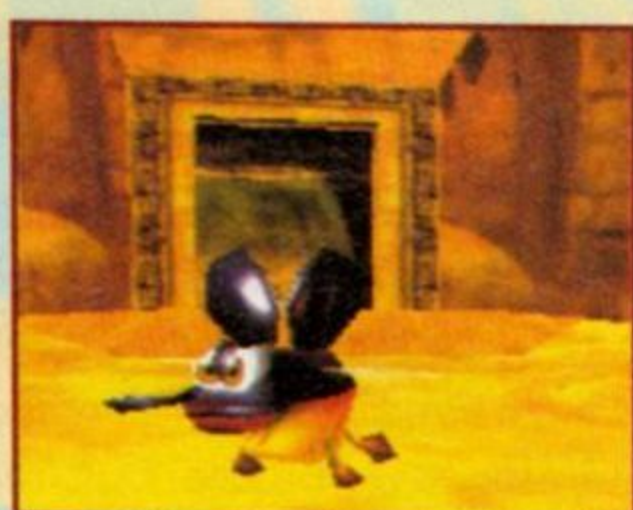
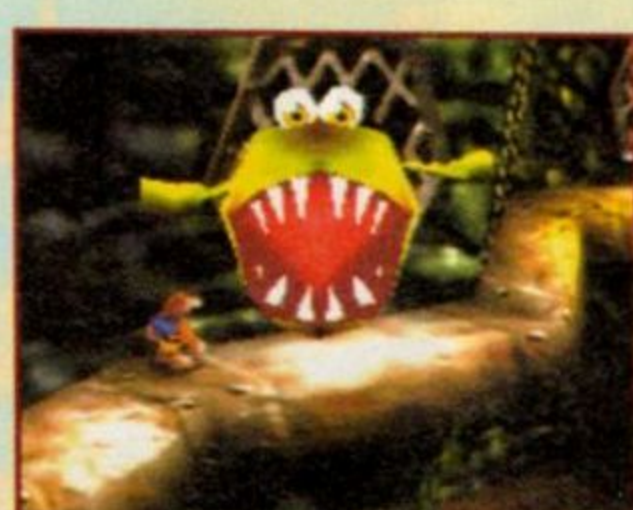
Lorsque l'occasion se présente, sachez prendre de la hauteur en déployant les ailes de Kazooie !

mais plutôt la manière dont ils sont construits. Pour une fois, l'idée de profondeur est pleinement exploitée. Il ne s'agit pas d'une pure adaptation en 3D de ce qui se faisait auparavant. Banjo-Kazooie innove dans la conception même des niveaux. Lors de vos pérégrinations, vous serez amené à vous déplacer dans toutes les directions, aussi bien en hauteur qu'en longueur, dans des stages aux formes complexes. Au lieu d'être une qualité technique reléguée au second plan, la 3D devient un atout majeur, au service du jeu. La comparaison avec Mario 64 paraît donc inévitable. Banjo se distingue sur tous les

Le premier « Avisuel » de Player que l'on doit à Manu, notre illustrateur maison (remember la BD d'Ultra Player !), qui n'a pas hésité à se croquer le portrait. Comme ça, Manu, le dessin !



tées par les développeurs. Mine de rien, nous venons de mettre la main sur la qualité première de Banjo-Kazooie : le jeu parvient à susciter un intérêt grandissant chez le joueur, qui voudra jouer encore et encore,



LA GALERIE DES HORREURS

Vous ne connaîtrez jamais la solitude dans Banjo-Kazooie ! Des monstres hideux à souhait vous attendent au détour d'un chemin, ou derrière une butte. Même si leur apparence change constamment, la méthode pour en venir à bout reste la même : utilisez, toujours et encore, le bec de Kazooie ! Et si certains d'entre eux s'avèrent plus récalcitrants, employez alors les méthodes apprises en compagnie de la taupe...

jusqu'à résoudre tous les pièges. Au cours de votre périple, vous devrez parcourir en long, en large et en travers neuf niveaux différents. Ce n'est pas tellement leur thème que l'on retiendra (au niveau enneigé succède la région désertique et ainsi de suite... on retrouve des idées similaires à d'autres jeux de plate-forme, connues depuis bien longtemps),



Dans le marécage, un crocodile vous proposera un défi : manger plus de légumes que lui.

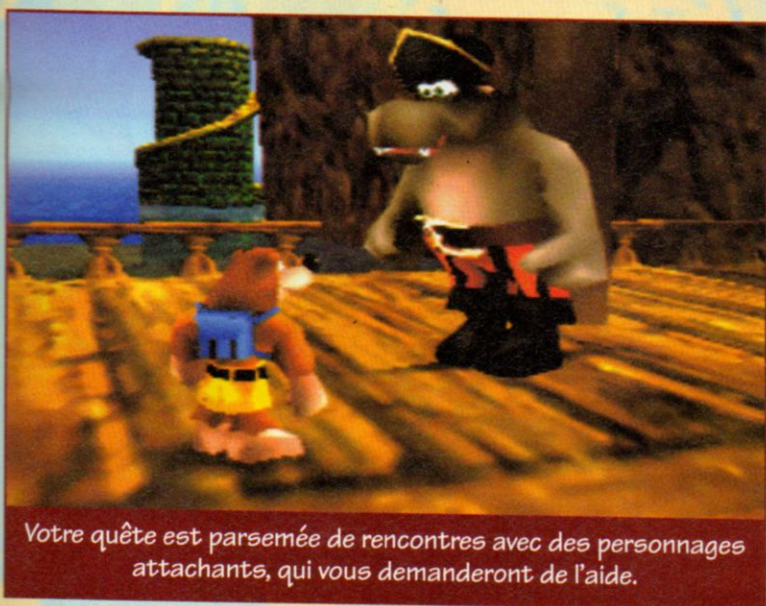


Lors des passages trop délicats, laissez l'oiseau (et ses griffes) prendre les commandes.

fronts, de l'environnement sonore, très travaillé (la musique change suivant l'intensité de l'action), jusqu'aux graphismes, bien plus fins. Avec le système des pièces de puzzle, et les mouvements assimilés au fur et à mesure de la partie, on peut apprécier le caractère didactique du jeu, ainsi que le réel sentiment de progression qui s'en dégage. Alors que



Vous devez retrouver cinq animaux — les Jinjos — dans chaque niveau. Une fois réunis, ils vous donneront un morceau de puzzle.



Votre quête est parsemée de rencontres avec des personnages attachants, qui vous demanderont de l'aide.

Mario constituait une excellente surprise, et contribuait à nous faire découvrir la console, Banjo-Kazooie est un chef-d'œuvre absolu, d'une richesse inouïe. Il révolutionne un genre que l'on croyait quelque peu assoupi. Le plombier peut donc trembler, du haut de son piédestal : la relève est bel et bien là.



Bottle est votre fidèle confident. Il vous apprendra les bons mouvements tout au long de votre progression.

Attendez, ne partez pas ! Il y a tout de même un petit problème... La durée de vie nous a un peu laissés sur notre faim. On nous a annoncé un jeu encore plus riche et plus « profond » que Mario 64, et, pourtant, il n'a fallu que trois jours à Castor pour en venir à bout. C'est vrai qu'il n'a pas souvent lâché le paddle, et qu'il est loin d'être mauvais. M'enfin, nous nous attendions à une plus grande résistance. En clair, les joueurs confirmés (que vous êtes) n'en feront qu'une bouchée. Quoi qu'il en soit, Banjo reste une véritable perle que vous devez absolument posséder si vous aimez le genre... Qui a dit « classique » ?

El Didou et Castor



UN DRÔLE D'OISEAU...

Banjo et Kazooie possèdent une panoplie impressionnante de mouvements et de gestes en tout genre. Lorsque l'ours commence à manifester des signes de fatigue, ou bien lorsqu'il est incapable de traverser certaines zones, l'oiseau peut le relayer en le portant, par exemple.

GRAPHISME

Absolument superbe ! Les décors sont nettement plus fouillés que dans Mario.

98%

ANIMATION

Tous les déplacements sont très fluides et ne souffrent d'aucun ralentissement.

94%

SON

L'environnement sonore est travaillé jusque dans les moindres détails.

94%

JOUABILITE

Les manipulations s'effectuent sans accroc et deviennent vite intuitives.

95%

Nintendo 64

BANJO
KAZOOIE

développeur

RARE

éditeur

NINTENDO

textes

FRANÇAIS

genre

PLATE-FORME

joueur(s)

1

sauvegarde

PILE

continue

NON

difficulté

PROGRESSIVE

durée de vie

MOYENNE

prix

A B C D E F

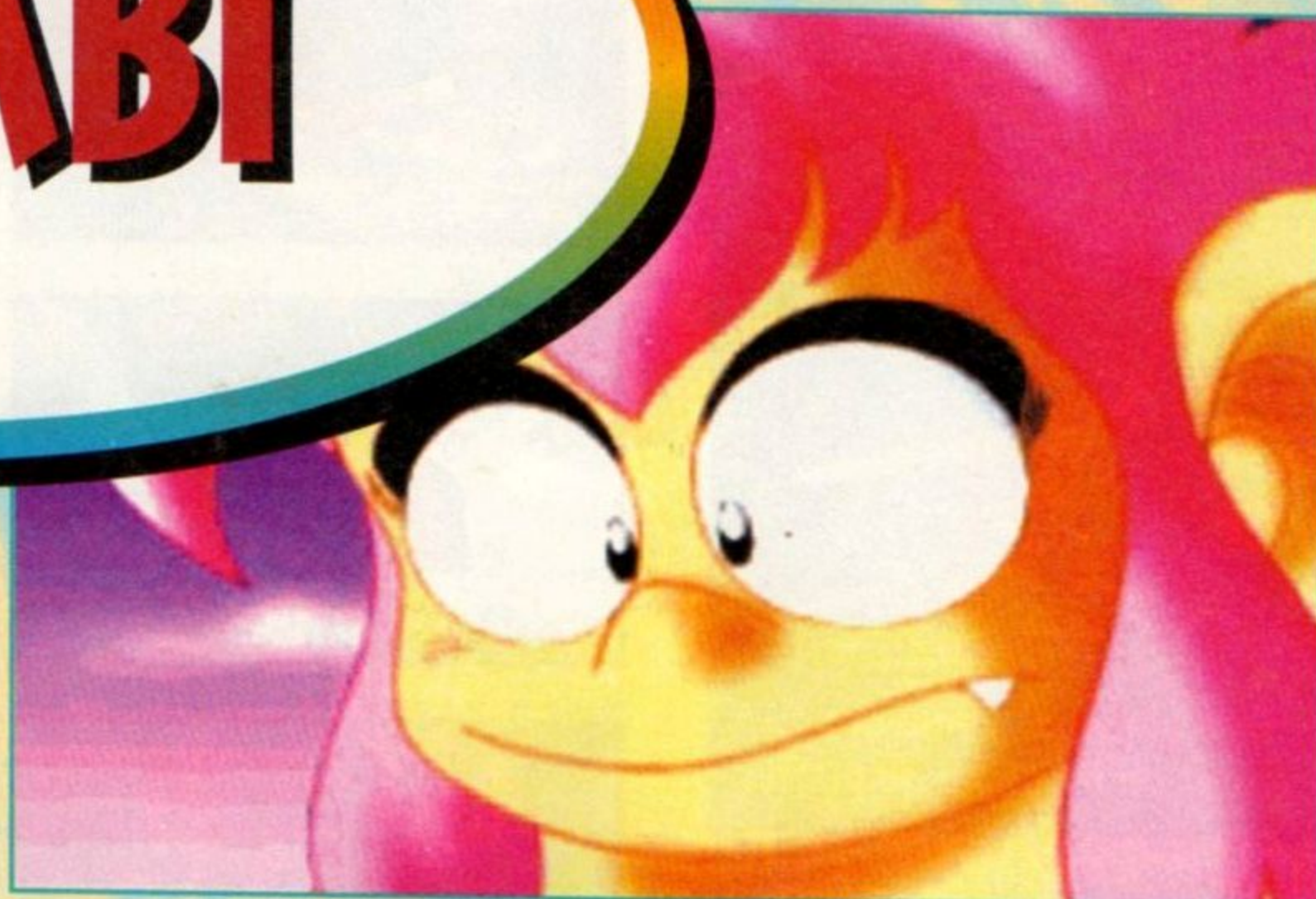
PLAYER FUZ
98%

en résumé

Banjo-Kazooie cumule tout ce qu'on peut attendre d'un jeu vidéo : richesse, profondeur, beauté, et un intérêt sans cesse renouvelé.

TOMBI

Quand l'un des plus vieux concepteurs de chez Capcom crée sa propre boîte de développement, il nous pond une petite bombe du nom de Tombi. Et nous, on dit merci !



Voilà un jeu qui cache bien... son jeu ! Lorsque l'on découvre Tombi, on se dit : « Super, un petit jeu de plate-forme 2D/3D ; cool je vais me torcher ça vite. » Grave erreur mon brave, si vous voulez affronter Tombi droit dans les yeux, mieux vaut prévoir un bon thermos de café, une boîte d'aspirine et



Il faut réveiller les nains statufiés.

envoyer votre copine (ou copain, ça marche aussi) chez sa mère pendant une bonne semaine. Car le petit bonhomme avec les dents acérées et les cheveux rose va vous faire vivre des aventures dont vous n'avez pas idée. Et je peux vous affirmer, pour l'avoir vécu, que vous n'avez pas fini d'en c... !

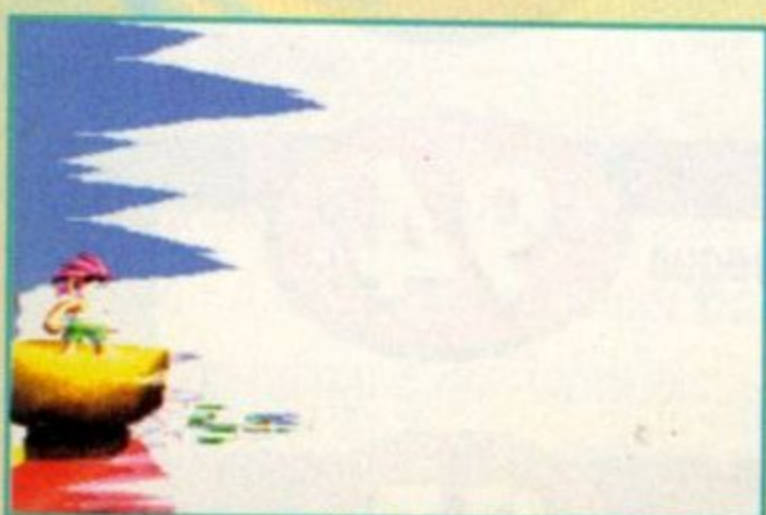
WHOOPEE CAMP SUR SES POSITIONS

Il faut avouer que, génétiquement, Tombi a du répondant : son papa n'est autre que Tokuo Fujiwara. Bon, certes ce nom ne doit pas vous dire grand-chose. Sachez simplement que cet ancien membre éminent de Konami, mais surtout de Capcom, est



LE VIEILLARD CENTENAIRE

C'est l'un des personnages clés du jeu. Il vous raconte des histoires en échange de quelques piafs, vous donne des clés, et surtout vous soigne quand vous n'allez pas bien... Très pratique.



également le « géniteur » de titres aussi mémorables que Ghoul's 'N Ghosts, Strider, Bionic Commando, Megaman et plus récemment Resident Evil ! Et c'est depuis peu qu'il a pris son indépendance en fondant sa boîte de développement : Whoopee Camp. Tombi (« Ore ! Tomba » en version japonaise) est son premier jeu sur PlayStation. Il faut croire que l'essai est concluant puisque Sony vient de s'allier à Tokuo Fujiwara pour créer une structure, Deep Space Inc, qui devra se concentrer sur les jeux d'aventure en 3D temps réel.

TOMBI OR NOT TOMBI ?

Mais revenons à notre mouton. L'émotion commence dès le générique d'intro par une petite séquence de dessin animé (dans l'esprit de Sonic sur Mega CD, en mieux et des siècles plus tard). On y apprend que d'infâmes cochons ont chouré le bracelet de gran'pa Tombi. Du coup le petit sauvage se chope les boules. Encore une fois, on se dit « Facile ! », et l'on se voit déjà franchir cinq ou six niveaux et ramener le bijou de famille en se pavanant fièrement... Dans l'œil, on se le fourre, et jusque-là ! Dès que l'on met les pieds dans le jeu, on note qu'il est possible de sélectionner une fiche de personnage, qui ressemble plus à celle d'un RPG (avec une carte, un inventaire, votre sta-

Fume les champignons !

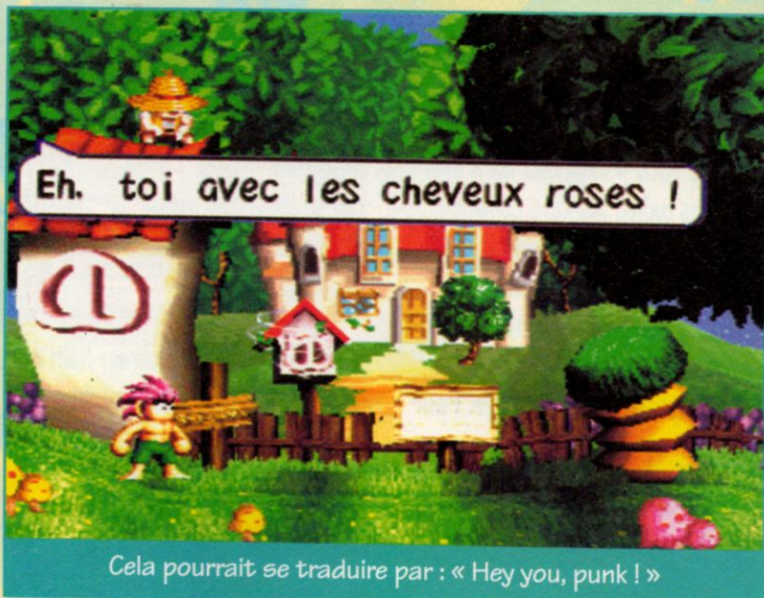
Une séquence du jeu qui en dit long sur la vie nocturne des p'tits gars de chez Whoopee Camp : la



forêt des champignons. En vous baladant gaiement (n'y voyez aucune allusion), vous y trouverez de magnifiques champignons aux couleurs chatoyantes. Les jaunes font rire, les bleus font pleurer !



Et l'air de rien, ils sont très utiles car vous en aurez besoin pour convaincre l'un des nains qui gardent la forêt de vous laisser passer. Une fois, il faut le faire rire, une autre fois le faire pleurer... Paraît qu'en omelette, ça fait beaucoup rire, aussi !



Cela pourrait se traduire par : « Hey you, punk ! »



GRENOUILLE EN POCHE

Ramenez la grenouille dans sa mare, la récompense en vaut la peine.

tut, où vous en êtes de l'aventure), qu'à une barre de scores d'un « simple » jeu de plate-forme. Et puis en progressant, on se rend vite compte qu'il y a des endroits où l'on reste coincé. Un panneau vous informe, par exemple, que pour chasser le brouillard qui bloque le passage, il faut trouver « quelque chose » qui souffle. On revient en arrière, et en tapant dans la boîte aux lettres d'une baraque, « vla t'y pas » qu'on récupère une tornade de poche. Tilt ! On retourne en courant à l'emplacement du brouillard, on sélectionne la tornade blanche, et « paf ! », le passage se libère. Là, tout s'enchaîne. Plus on avance, plus les mystères s'épaississent, et plus on oublie l'histoire du bracelet à récupérer. Un



DÉCHAÎNEZ LES ÉLÉMENTS !

Voici l'énigme type que l'on rencontre dans Tombi : un écran de brouillard bloque le passage ; comment s'en débarrasser ? En fait, c'est par hasard, en donnant négligemment un coup de lance-pierres dans la boîte aux lettres placée au début du jeu, que l'on découvre la tornade qui permettra, un peu plus loin, de dissiper ce fameux brouillard.

Tu parles comme tu causes !

Lorsque vous pénétrerez dans la forêt des nains, il y aura comme un problème de communication : les hommes de petite taille émettent des grognements incompréhensibles. Il va donc falloir apprendre leur langage. Pour



cela, sautez sur le premier nain qui se présente ; votre niveau de compréhension fera alors un bon appréciable. Au bout du cinquième ou sixième saut exécuté, il vous suffira ensuite d'aller discuter avec le gnome suivant, au village des nains pour, d'un coup, comprendre tout ce qu'il raconte.



Y a pas que des cochons à shooter !

Un singe dans un arbre réclame de quoi bouffer... C'est dans une forêt bien plus loin que vous trouverez le régime de bananes qu'il réclame. Vous croyez en avoir fini avec lui ? Que dalle ! Des jours plus tard vous retombez sur lui, au détour d'une montagne, au milieu d'une tempête. Cette fois, il faut retrouver son pantalon... Le problème, c'est que l'on en devient parano, car même les plus petits détails peuvent avoir leur importance : des gouttes de rosée coulent le long des feuilles ; un joli décor pensez-vous ? Que nenni, il faut les récupérer avec un seau pour éteindre un feu qui se trouve dans une autre région, et cela pour obtenir un bout de jambon grillé qui vous servira bien après...

Contrairement à ce qu'on pouvait hâtivement penser au début, Tombi n'est donc pas un « petit » jeu linéaire, grâce notamment à la créativité hallucinante des concepteurs qui nous offrent des paysages, des régions et des énigmes aussi variés que riches, le tout servi par un subtil mélange de 2D et de 3D du plus bel effet. Et après de longues journées éprouvantes pour les neurones, il ne fait plus aucun doute que ce soft réunit tous les ingrédients pour chasser sur les terres protégées des chefs-d'œuvre du jeu d'aventure. Ah, au fait, Fujiwara a déjà annoncé que Tombi 2 serait en 3D temps réel...

Crevette



TOMBI NE VOIS-TU RIEN VENIR ?

Une fois en possession de la longue-vue, la tour d'observation vous offrira un champ de vision sans pareille...

GRAPHISME

Du très bon 2D/3D... Fin, riche et varié.

90%

ANIMATION

Ne souffre aucune critique particulière.

95%

SON

Les musiques sont un peu simplettes et répétitives, même si elles collent bien au jeu.

80%

JOUABILITÉ

Excellente, sauf pour les sauts qui manquent un chouïa de précision.

91%

PlayStation

TOMBI

développeur
WHOOPEE CAMP
éditeur
SONY
textes
FRANÇAIS

genre
PLATE-FORME/AVENTURE
joueur(s)
1

sauvegarde
MEMORY CARD
continue
NON

difficulté
CORSEE
durée de vie
ÉNORME

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
97%

en résumé

Un jeu d'aventure déguisé en jeu de plate-forme 2D/3D c'est du jamais vu, surtout avec une telle maîtrise. Bravo Whoopee Camp !

100

92%

90

85

80

75

70

65

60

55

50

64 Trayer

Cette publication est totalement indépendante de Nintendo

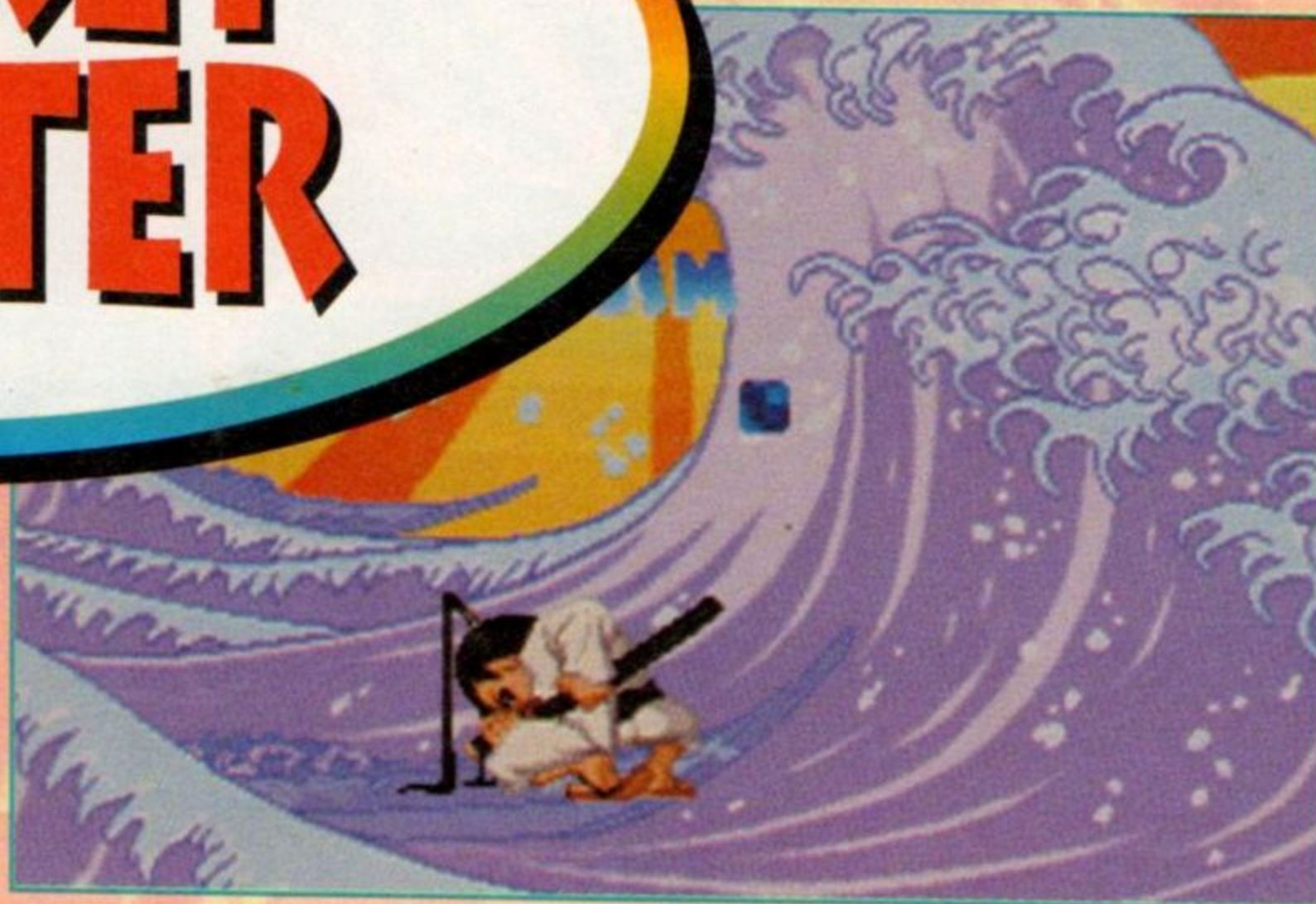
Les plans complets de Banjo et Kazooie

En kiosque le
5 septembre

Exclusif !
Les calques
magiques
à placer sur
vos plans.



POCKET FIGHTER



Bon d'accord, on le sait, Capcom abuse !

Ses personnages sont charismatiques, mais que peut bien apporter ce jeu à la

Pocket Fighter est sorti tout d'abord en arcade, mais, à l'époque, il n'a pas fait un tabac. Avec une jouabilité simplifiée (trois boutons en tout), et des combattants super déformés aux mimiques gratinées, il affichait clairement la couleur. Une conception

simple faite pour plaire aux enfants et aux filles, qui ne veulent pas se prendre la tête avec des manipulations compliquées, mais simplement s'amuser à se taper sur la tête, juste pour rire. Toutefois, Pocket Fighter offre un système élaboré de « brise-chute » permettant de se



HÉROS INFATIGABLES

Deux fighters sont inédits sur console : Ibuki et Tessa.



pléthore du genre ?
Le fun, pardi ! Et
l'humour aussi...

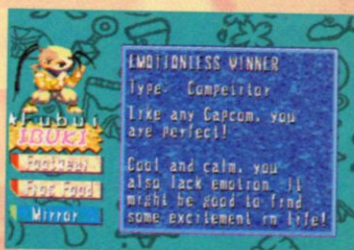


Les coups spéciaux habituels ont été un petit peu remaniés ; ils augmentent avec le nombre de cristaux que vous accumulez.

rattraper en l'air, et de casse-garde pour prendre l'avantage. Ces mouvements cruciaux ne peuvent échapper aux éternels fans de la baston, de même que les multiples clins d'œil aux anciens titres Capcom tels Resident Evil, Star Gladiator ou SonSon... Les combats sont amusants à regarder car les persos prennent différentes apparences lors des « costumes combos », et à chaque coup qui fait mouche, une myriade de petits cristaux jaillit. Les ramasser devient alors une priorité, car ils augmentent la puissance des coups spéciaux.

MANAGER UN FIGHTER...

Un mode spécial permet de « générer » un combattant en répondant à des questions. Mais ne rêvez pas, il ne s'agit pas d'un fighter original.



Les « costumes combos » sont hilarantes ; on peut y voir un clin d'œil à Resident Evil : Chun-li se la joue Jill !

➤ Pocket Fighter offre en fait deux niveaux de jeu : pour les novices qui s'amuse sans contrainte, et pour les pros qui compareront les vertus de telle ou telle combo, comme ils le feraient pour un jeu « normal ». Les différents modes de jeu sont amusants ainsi que les douze persos, dont les deux inédits sur console : Ibuki de Street Fighter III, et Tessa.

Bref, Pocket Fighter fait partie de ces jeux qui mettent de l'ambiance à plusieurs, et qui ravissent toutes les catégories de joueurs. Et c'est déjà très bien !

Reyda

développeur
CAPCOM
éditeur
VIRGIN
textes
ANGLAIS

genre
COMBAT MIGNON
joueur(s)
1A2

sauvegarde
MEMORY CARD
continue
INFINI

difficulté
FACILE
durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
88%

en résumé

Un jeu surprenant, bourré d'humour et de clin d'œil qui plairont aux fans. Ceux qui n'aiment pas la baston devraient s'y essayer...



ZANGIEF STORY

À chacun des persos, correspond un petit scénario. Zangief, par exemple, poursuit Felicia pour lancer un show en Russie. Beau prétexte pour taper sur tout le monde !



GRAPHISME

Enfantin et coloré, bref adapté au type de jeu.

80%

ANIMATION

Rien de gênant, pas géniale non plus.

77%

SON

Des mélodies entraînantes, et des digits de qualité.

87%

JOUABILITÉ

Facile, accessible à tous.

90%

BOMBERMAN WORLD

PlayStation

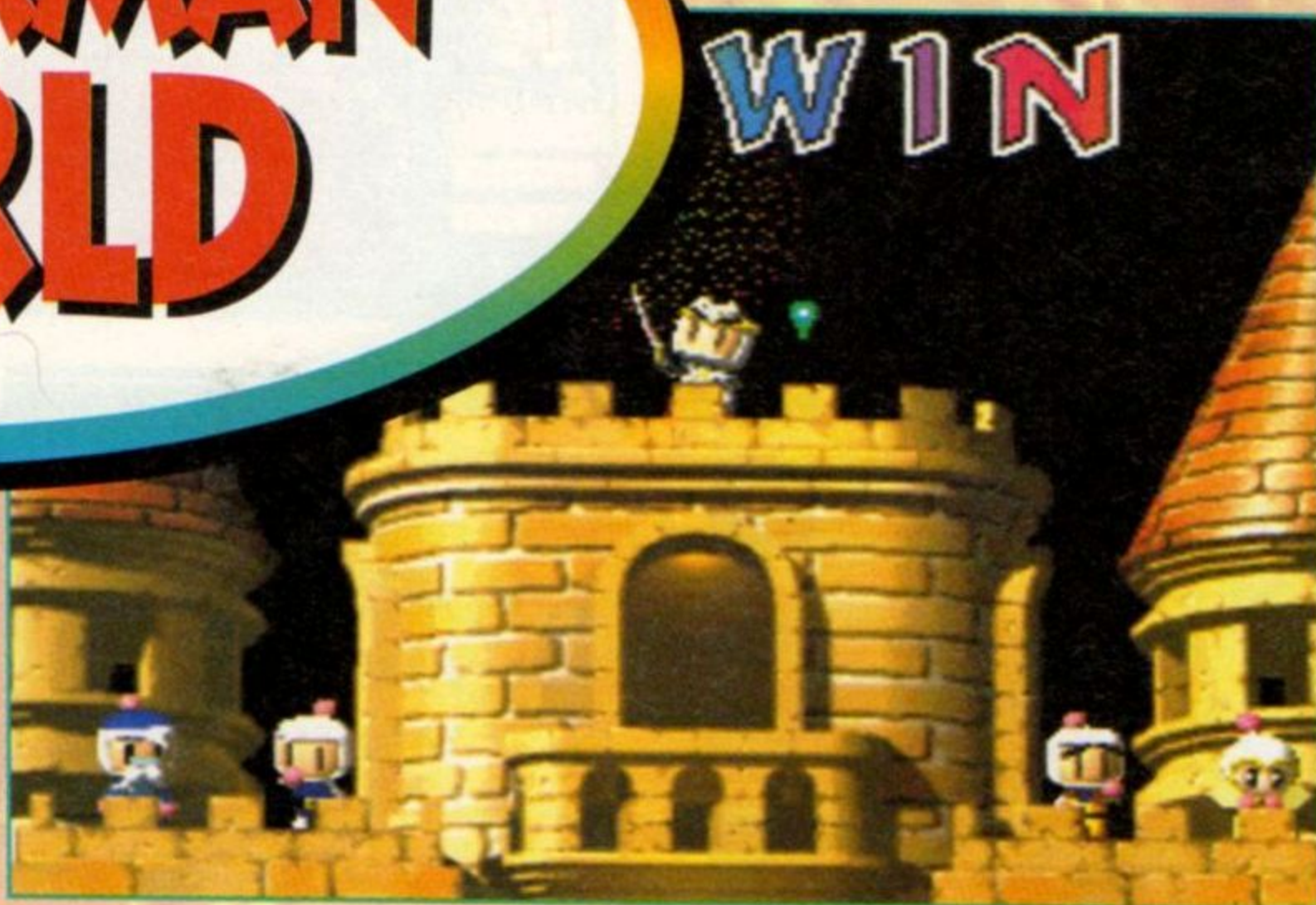
Les avis des Bombermen

LEFLOU : « Ou bien le concept de Bomberman a mal vieilli, ou alors c'est moi qui vieillit mal, ou alors... Ben mouaais, ce Bomberman n'est pas très excitant, que ce soit seul ou à plusieurs. On s'amuse un peu et puis on a envie de passer à autre chose. Tiens, on va rebrancher le Bomberman de la Super Nintendo, peut-être que ce sera plus sympathique. Un jeu bof ! »

ELWOOD : « Après quelques ratés (genre Bomberman 64), Hudson rectifie le tir avec cette première mouture PlayStation. Reprenant son concept originel, Bomberman World peut certes paraître "vieillot" et laid, mais son fun retrouvé devrait lui permettre de rallier à sa cause un bon nombre de joueurs... dont je fais partie ! »

CHON : « Bomberman est toujours fun à plusieurs, et limité lorsque l'on y joue seul. Bref, il n'y a pas grand-chose de changé dans cette version à la sauce PlayStation, même si je le trouve un poil moins jouable, en tout cas moins instinctif que sur Super Nintendo. Mais bon, on s'amuse encore à plusieurs, et après tout c'est ce qui importe avec un jeu de ce genre. »

L'arrivée d'un Bomberman est toujours un événement au sein de la rédaction. Il faut dire que le premier épisode sur SNES, il y a six ans, avait fait des ravages (il avait même été confisqué par le rédac chef d'alors !). Sans plus tarder, voyons donc ce que propose cette première version PlayStation.



TROIS MODES DE JEU

En plus des habituels Standard Mode et Battle Mode, vous pouvez vous essayer au Challenge Mode. Durant deux ou cinq minutes, vous devez éliminer le plus grand nombre d'ennemis, récupérer les options, trouver la sortie et affronter un boss. Un total points (à sauvegarder) vous est donné à la fin. Idéal pour la rubrique Champions.

Le plus important dans Bomberman, la raison pour laquelle tous les fans se précipitent pour jouer, bref tout ce qui fait sa valeur, c'est bien son mode Multi-joueur (Battle Mode). Jusqu'à présent, les références en la matière étaient les premières versions Nec et Super Nes ainsi que le Saturn Bomberman pour son mode 10 joueurs. Eh bien, on peut sans problème y ajouter ce Bomberman World.

En effet, cette version comporte toutes les options que l'on aimait dans les premiers épisodes (le gant, le poing, le coup de pied, les maladies), mais aussi des nouvelles, et notamment une qui va avoir beau-



Dans le mode Quête, le dernier monde « spatio-futuriste » apparaît après avoir complété les quatre planètes de base.



Standard



Candy Store



Jungle Tunnel



Brick Castle



Vulcano



Slippy Valley



Chimney Blast



Slow or Fast



Desert Warp



Seesaw Park



Under The Sea



Bomber Shock

LES ARÈNES DU BATTLE MODE

Mode de jeu convivial par excellence, le Battle Mode de Bomberman a fait entrer, à lui seul, le hit d'Hudson dans la légende des jeux vidéo. Voici la liste complète des différentes arènes où vous affronterez vos potes. La Standard est la plus utilisée, tandis que Bomber Shock et Under The Sea ne s'ouvrent qu'après avoir terminé le mode Quête.

Un coup de succès : la « poussette », qui permet de... pousser l'adversaire. Imaginez-vous, par exemple, bousculer votre pire ennemi dans un passage, au moment de l'explosion d'une bombe. Jouissif ! On peut même, si l'on s'y prend bien, poser une bombe et faire rebondir l'adversaire contre celle-ci, jusqu'à ce qu'elle explose. C'est vicieux à souhait et tout à fait dans l'esprit de Bomberman.

À côté de cela, certaines options, sujettes à polémique, comme les fantômes qui revenaient mettre la zone,

sont toujours présentes ; mais elles peuvent être désactivées. En revanche, exit les montures — on peut penser qu'elles y seront dans des épisodes futurs. Pour finir, comme le mode Quête tient la route et que l'arrivée d'un mode Challenge devrait permettre d'installer Bomberman dans la catégorie des jeux à records, on peut affirmer que le Bomberman nouveau est arrivé. Goûtez-y !

Wonder,

« c'est qui qui pète fort ? »

développeur
HUDSON
éditeur
SONY
textes
ANGLAIS

genre
BOMBERMAN
joueur(s)
1A5

sauvegarde
OUI
continue
OUI

difficulté
MOYENNE
durée de vie
LONGUE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
96%

en résumé

Proche du concept original, Bomberman World est le meilleur cru depuis le fameux Saturn Bomberman et son jeu à dix.

GRAPHISME

Ni extraordinaire ni mauvais... comme depuis le premier opus sur Nec.

80%

ANIMATION

Excellente ! Très lente ou très rapide suivant le nombre de Speed récupérés.

88%

SON

Sons et musiques identiques depuis huit ans, mais on ne s'en lasse pas.

85%

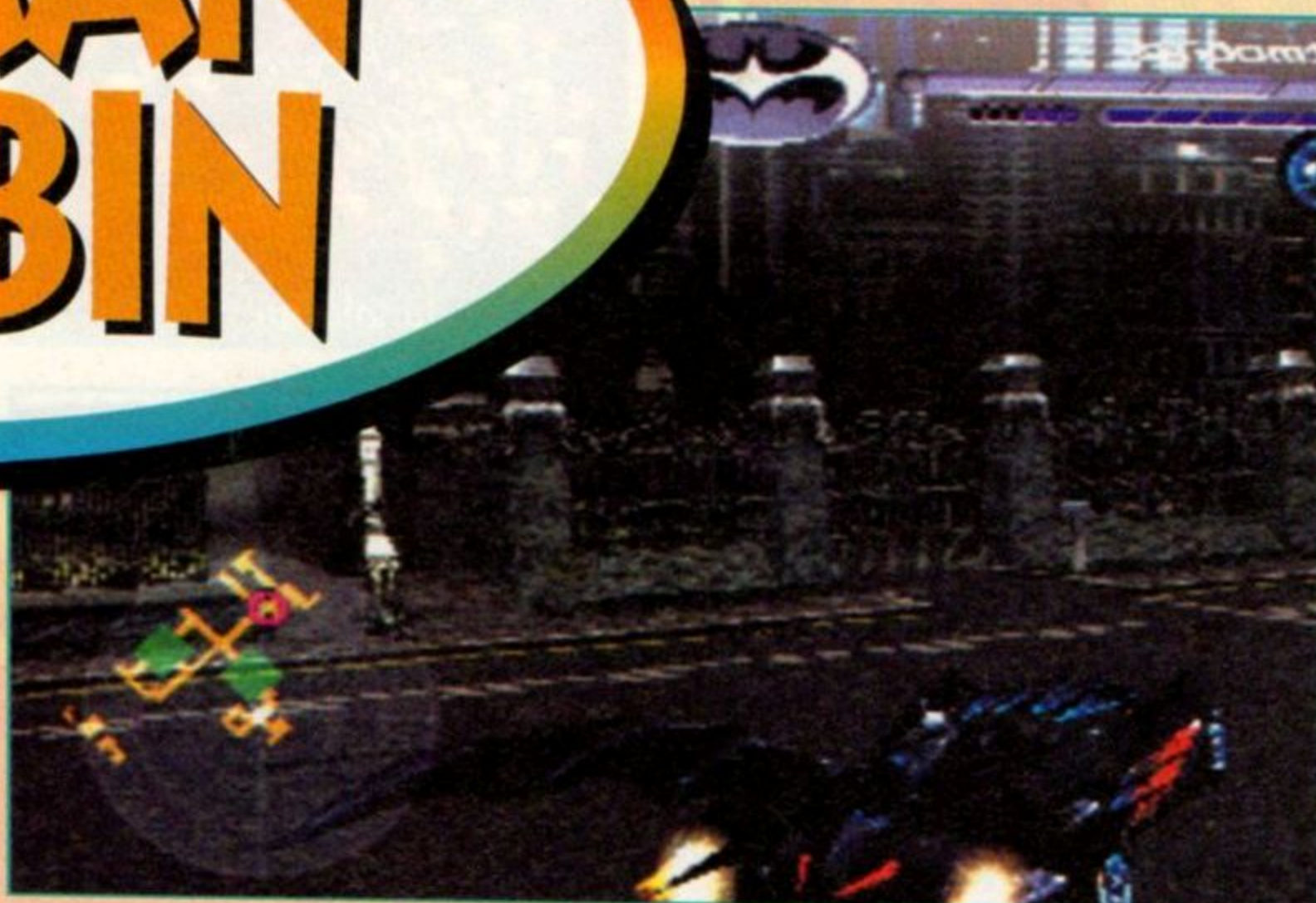
JOUABILITÉ

Immédiate ! Même la 3D isométrique n'est pas, comme souvent, prise de tête.

96%

BATMAN & ROBIN

PlayStation



Batman démarre une nouvelle carrière de héros de jeu vidéo. Fini le temps des beat them all prises de tête : place à

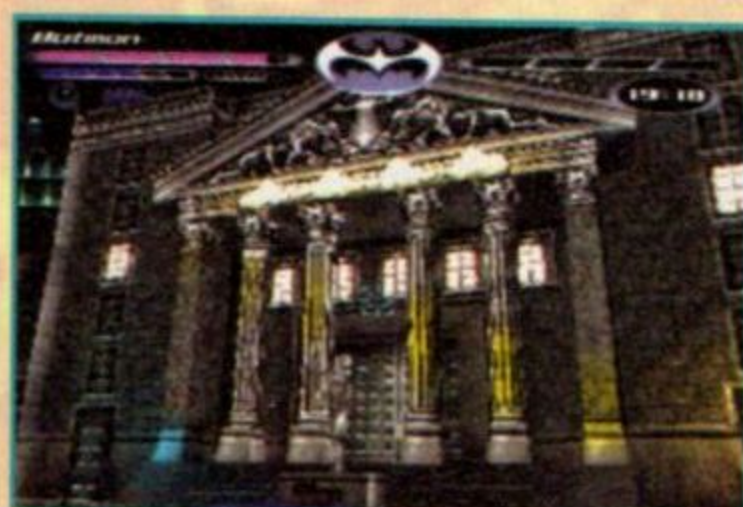
Basé sur le dernier film de Batman, ce jeu constitue le premier épisode des aventures de l'homme chauve-souris sur 32 bits. Cette transition 16/32 bits est marquée par l'arrivée en force de la 3D, avec le développement d'un moteur spécifique qui assure globale-

ment bien. Mais si ce n'est plus un beat them all, de quoi s'agit-il ? Ce jeu d'action/aventure se déroule en temps réel (comprenez contre la montre), c'est-à-dire que se produisent régulièrement des cambriolages, à des endroits précis et à un instant donné. Vous êtes sur les lieux, c'est



LE BAT BAND

Les trois personnages ont des caractéristiques différentes qui influent sur leur déplacement, leur technique de combat...



l'action/aventure dans un environnement 3D. Et question galère, pas sûr qu'on y gagne au change.



Batgirl est certes une super héroïne, elle n'en demeure pas moins femme. Avant de rentrer, elle s'arrête pour faire du shopping !

parfait : vous pouvez intervenir et empêcher le casse. Vous n'y êtes pas, dommage : M. Freeze remporte une bataille. Pour être efficace, vous devez collecter des indices disséminés dans un Gotham City gigantesque ! Les déplacements s'effectuent en Batmobile (ou en moto en ce qui concerne Robin et Batgirl), au cours desquels vous subissez les agressions incessantes du gang. Cela étant, question conduite, ne vous attendez pas à une jouabilité réaliste. C'est de l'arcade pure et dure, sans grand intérêt en tant que tel.

PlayStation BATMAN & ROBIN

LES VILAINS

Le taux de criminalité de Gotham City est pire que celui de Chicago à l'époque de la prohibition. Impossible de faire plus de cent mètres sans assister à une agression ou un casse.



De toutes les actions que peuvent accomplir les héros, leur capacité à planer est la plus importante.

Une fois sur le site, embusquez-vous et attendez le cambriolage. À l'heure dite, il conviendra de vous emparer du butin avant les hommes de M. Freeze, en déjouant les systèmes de sécurité et en combattant les audacieux qui tenteraient de s'interposer. Cette phase de recherche se hisse à la hauteur d'un Tomb Raider. Malheureusement la prise en main est fastidieuse, à cause d'une interface complexe et d'une jouabilité à la limite du tolérable. Sans ce dernier point, ce jeu aurait cassé la baraque.

Wolfen

en résumé

Ce jeu d'enquête repose sur un concept excellent. Malheureusement, la longue prise en main et la jouabilité gâchent un peu le tableau.



GOTHAM CITY

À l'image du film, les décors du jeu sont assez fidèles au Gotham City né de l'imagination du génial Robert Kane, à la veille de la Seconde Guerre mondiale.



Analysez et recoupez vos indices afin de déterminer où M. Freeze va frapper, pour ensuite vous y embusquer et l'attendre.

GRAPHISME

Graphismes de bonne qualité et fidèles à l'univers de Batman.

90%

ANIMATION

Dans cet univers cent pour cent 3D, l'animation tient largement la route.

90%

SON

L'environnement sonore et le doublage des voix en français sont excellents.

92%

JOUABILITÉ

C'est indiscutablement le point noir de ce jeu. Dommage !

50%

développeur
PROBE

éditeur
ACCLAIM

textes
FRANÇAIS

genre
ACTION/AVENTURE

joueur(s)
1

sauvegarde
OUI

continue
NON

difficulté
INHUMAINE

durée de vie
EXCELLENTE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
90%

75%

100

95

90

85

80

70

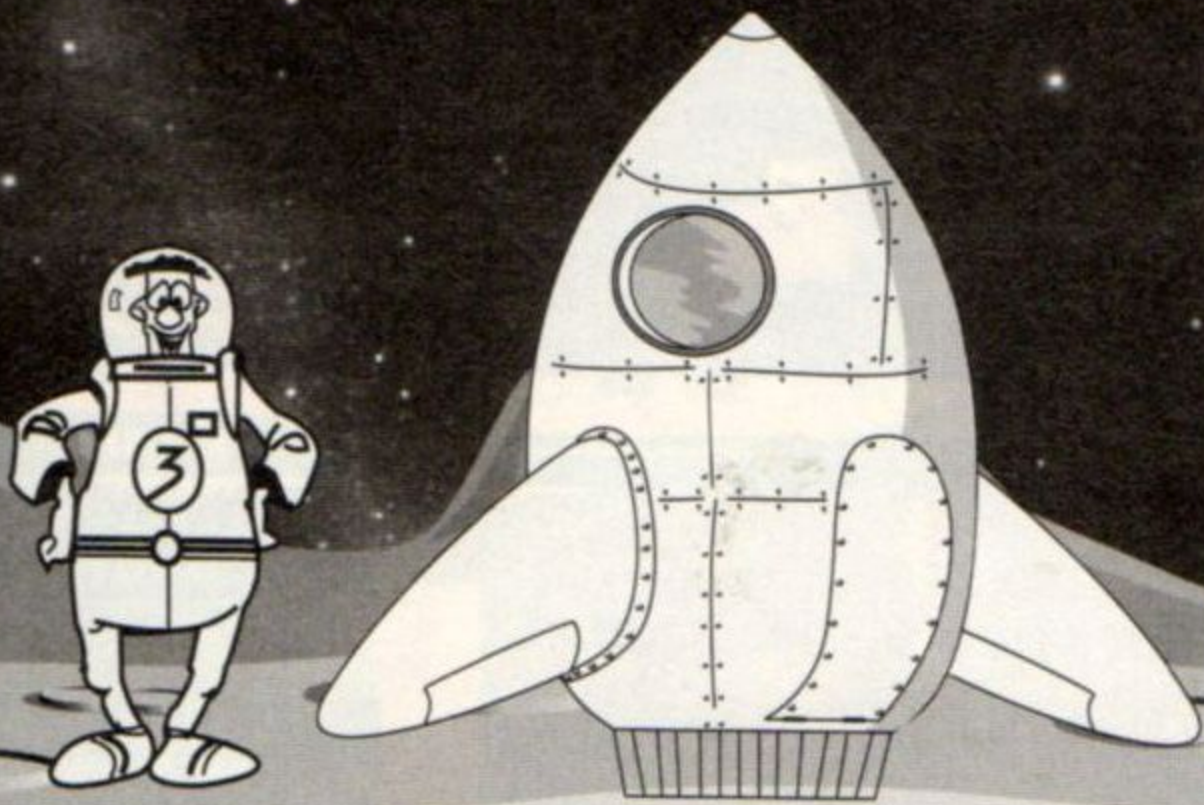
65

60

55

50

ESPACE 3 games



MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	99,00	NBA JAM TE (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	129,00	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NBA LIVE 97 (EUR)	169,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	99,00
+ ADAPTATEUR	199,00	NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	129,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00	PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
EARTH WORM JIM 2 (EUR)	149,00	REVOLUTION X (EUR)	49,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 98 (EUR)	299,00	SPOT GOES TO	
FIFA 97 (EUR)	169,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	149,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00		
J. MADDEN 96 (EUR)	129,00		
MICRO MACHINE 97 (EUR)	199,00		

• MANETTE FIGHTER 2 69,00

SUPER NINTENDO

ASTERIX	129,00	PLOK	99,00
ASTERIX ET OBELIX	169,00	POWER PIGGS	99,00
BATMAN FOR EVER	99,00	PREHISTORIK MAN	99,00
CASPER	199,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
FIFA 98	199,00	REAL M	99,00
FOREMAN FOR REAL	99,00	REVOLUTION X	99,00
F ZERO	149,00	SUPER BC KID	99,00
HAGANE	99,00	SCHTROUMPFS 2	199,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	249,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	299,00
INTERNATIONAL SUPER STAR		SPIROU	99,00
SOCCER DE LUXE	249,00	STARTRECK DEEP	99,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	99,00	SUPER MARIO ALL STAR	249,00
JUDGE DREDD	99,00	SUPER TENNIS	149,00
KILLER INSTINCT	99,00	TETRIS ATTACK	299,00
LE ROI LION	99,00	TIMON ET PUMBA	99,00
LUCKY LUCKE	249,00	TINTIN AU TIBET	149,00
MARIO KART	199,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	199,00
MORTAL KOMBAT	99,00	WORLD MASTER GOLF	99,00
MORTAL KOMBAT 2	149,00	WRESTLEMANIA	149,00
MYSTIC QUEST	99,00	ZELDA 3	199,00
NBA LIVE 97	99,00	ZOOP	99,00
NHL 96	99,00		
OSCAR	99,00		
PACK ATTACK	129,00		

• MANETTE ASCII 99,00
• ALIMENTATION SECTEUR 199,00
• PRISE PERITEL 149,00

3DO

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	99,00	QUARANTINE	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	RETURN OF FIRE	99,00
BATTLE SPORT	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
CASPER (NTSC)	99,00	SAMPLER 2 +10 DEMOS	
CORPSE KILLER	69,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
CRIME PATROL	99,00	SHOCK WAVE 1	69,00
DOOM	99,00	SHOCK WAVE 2	99,00
FIFA SOCCER	99,00	SNOW JOB	99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00	SPACE HULK	99,00
FLYING NIGHTMARE	99,00	SPACE PIRATE	99,00
HELL	99,00	STAR BLADE	99,00
IMMERCENARY	69,00	STATION INVASION	99,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	STELLA 7	69,00
IRON ANGEL	99,00	STRIKER	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00	SYNDICATE	99,00
KING DOM : THE FAR REACHES	99,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00	VIRTUOSO	69,00
OLYMPIC GAMES	99,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
PEEBLE BEACH GOLF	99,00	WING COMMANDER 3	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	ZNADNOST	99,00

• MANETTE TURBO 6 BOUTONS 99,00
• MANETTE TURBO 1 99,00
• MANETTE PANASONIC 99,00
• ADAPTATEUR MANETTE SNIN 99,00
• FLIGHT STICK (SIMULATION) 199,00

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER	399 F
CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	329 F
GAME BOY CAMERA	349 F
IMPRIMANTE	399 F

ADVENTURE ISLAND	99,00	MARIO LAND 2	199,00
ALLEWAY	149,00	MARIO PICROSS	169,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	MEGAMAN WORLD	129,00
BATMAN FOR EVER	99,00	MORTAL KOMBAT 3	129,00
BRAIN DRAIN	199,00	NBA JAM	99,00
BUST A MOVE 2	179,00	PINOCCHIO	249,00
CASTELVANIA	199,00	POP UP	99,00
COUPE DU MONDE	199,00	RETURN OF THE JEDY	199,00
CUTHEROAT ISLAND	99,00	SUPER BATTLE TANK	99,00
DAFFY DUCK	199,00	TAMAGOSHI	199,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	TARZAN	149,00
DRAGON HEART	99,00	TENNIS	129,00
DR MARIO	129,00	TETRIS	199,00
EARTH WORM JIM 2	129,00	TETRIS ATTACK	199,00
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	169,00	TETRIS PLUS	169,00
F1 RACE	129,00	TRUCK N FIELD	169,00
FERRARI	129,00	TUROK	199,00
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	199,00	V RALLY	229,00
GOLF	129,00	WARIO LAND	199,00
INDIANA JHONES	169,00	WARIO LAND 2	249,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	WAVE RACE	129,00
JIMMY CONNORS	149,00	WWF WAR	149,00
JURASSIK PARK 2	249,00	WWF RAWZONE	199,00
KILLER INSTINCT	169,00	YOSHIES COOKIES	149,00
KING OF FIGHTER 98	229,00	ZELDA	149,00
LE BOSSU DE NOTRE DAME	249,00		
LES SCHTROUMPS	169,00		
LUCKY LUCKE	199,00		
MARIO ET YOSHI	129,00		
MARIO LAND	169,00		

ACCESSOIRES
• ECRAN GB 35,00
• LOUPE AVEC LUMIERE 49,00
• BATTERY PACK (GB POCKET) 99,00

NEO GEO CD

MANETTE	249,00	LAST BLADE	399,00
AERO FIGHTER 2	199,00	METAL SLUG 2	399,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00	POWER SPIKES	149,00
ALFA MISSION 2	199,00	PULSTAR	199,00
BLAZING STAR	399,00	RAGNAGARD	199,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00	REAL BOUT 2 SPECIAL	399,00
FOOTBALL FRENZY	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	149,00	TWINKLE STAR SPRITES	199,00
KING OF FIGHTER 97	299,00	VIEW POINT	199,00
		WIND JAMMER	199,00

AUTRES

Néo Géo	ART OF FIGHTING	249,00
	FATAL FURY II	199,00
	KING OF FIGHTER 98	1690,00
	WORLD HEROES II	199,00

Game Gear 499 F

Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEUX 790 F

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive F

Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Jaguar TOUS LES JEUX À 99 F



POINT BLANK

PlayStation



Jeu de tir (avec pistolet) atypique des salles d'arcade, Point Blank débarque sur PlayStation, dans une version plus fun, plus complète, plus longue, plus RPG (!)... donc mieux. Et c'est tant mieux !

Peu d'entre vous connaissent cette borne de Namco, pourtant sortie dans de nombreuses salles en France. Point Blank (Gun Bullet en VO) est un jeu de tir plutôt axé « chtitit n'enfant », à première vue, mais qui s'avère excellent voire défoulant, à l'usage.

DÉLIRANT À SOUHAIT

La version PlayStation qui nous préoccupe diffère en de nombreux points de la borne d'origine. Je vous rassure tout de suite, le côté parodique a été conservé. Tout d'abord, ce sont les nombreuses possibilités de jeu qui frappent. Vous avez le mode Arcade (tout seul ou à deux) dans lequel 16

Les avis des tireurs

REYDA : « Vous avez aimé Time Crisis ? Ben... ça ne veut rien dire. En fait le seul point commun entre les deux, c'est qu'on y joue au flingue. Point Blank mériterait 99 % de Player Fun car c'est un jeu qui se renouvelle sans cesse et propose plein de mini-jeux super défoulants. Mais il révèle son vrai potentiel en mode Deux joueurs uniquement. Évidemment il faut deux flingues, ça se complique... »
LEFLOU : « D'habitude, les jeux avec les flingues que l'on branche sur les consoles me gonflent sérieusement par leur manque de précision et de convivialité. Le seul qui m'a plu, c'est Duck Hunt, mais avant de retrouver une version de ce bijou... En attendant, Point Blank m'a bien scotché. C'est très varié, c'est fun, on ne se prend pas la tête et on ne reste jamais scotché sur le même niveau plus de trois minutes. Bref, le jeu idéal pour recevoir vos petits amis pas habitués aux manettes compliquées comme tout. Ici, on vise, on tire et puis c'est tout. Hé ! c'est bon Wonder, lâche ton flingue maintenant ! »



Vous ne trouvez pas que cette photo vous rappelle quelque chose ? Mais bien sûr, Final Fight et Street Fighter 2 !



Ile Browning, nous voici !

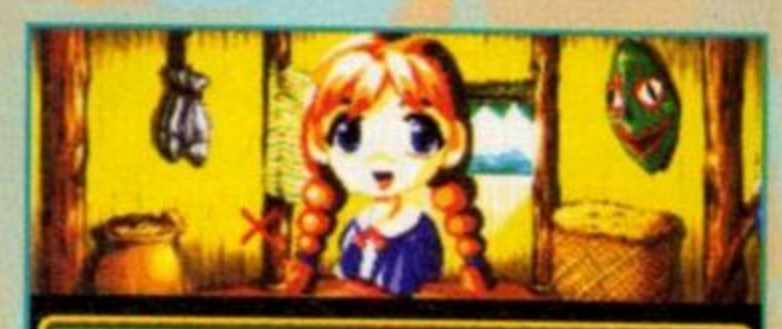
Les scènes qui présentent le Mode Quête sont résolument délirantes et parodiques.

niveaux sont choisis aléatoirement. Le mode Exercice, lui, vous permet de vous entraîner sur chacun des 50 niveaux que comporte le jeu. De son côté, le « Party Mode » vous invite à affronter un adversaire sur 4 stages, ou de participer à un tournoi de 4 joueurs. Pour finir, il y a même un mode Quête qui s'apparente à un mini-RPG : le premier RPG/Gun



Les 3 options du mode Arcade sont : Débutant (4 niveaux), Standard et Expert (16 niveaux parmi 50).

Shoot du monde du jeu vidéo ! Ce dernier n'est pas là que pour faire beau, puisqu'il vous permettra d'ouvrir quelques niveaux du mode Exercice. Ensuite, pour ce qui est du jeu c'est simple, vous prenez un ou deux Gun Con (de Time Crisis) et vous tirez sur tout ce qui bouge dans les niveaux



Fillette «Vous trouverez une pièce Étoile par ici.»

En mode Quest, vous rencontrez des personnages qui vous mettent sur la piste d'objets importants.

développeur
NAMCO
éditeur
SONY
textes
FRANÇAIS

genre
JEU DE TIR
joueur(s)
1A2

sauvegarde
OUI
continue
OUI

difficulté
DIFFICILE
durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUNZ
93%

en résumé

Un Gun Shoot trognon et parodique, à mettre entre toutes les mains, surtout celles des enfants, petits frères et autres p'tits vieux.

Wonder

GRAPHISME

Mignon tout en étant de bonne qualité. Mention spéciale pour la démo.

85%

ANIMATION

Aucun problème de visée avec le gun ; le reste étant plus que correct.

89%

SON

Un tantinet criard ; c'est sans aucun doute le point faible du jeu.

79%

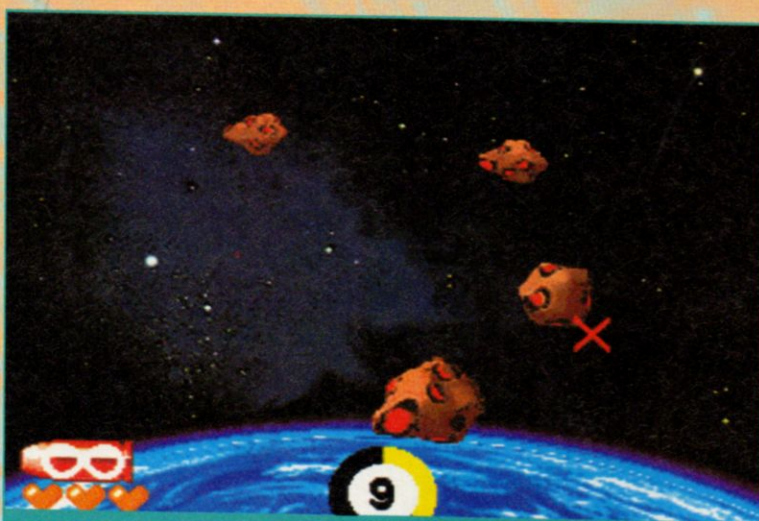
JOUABILITÉ

Excellente, elle apporte beaucoup au fun que procure le jeu.

93%



Et ce sympathique dragon, il ne vous rappelle pas celui de ce bon vieux et, désormais, mythique Space Harrier ?



Cette phase de jeu est un mélange d'Asteroids et de Missile Command. Encore un hommage !

proposés. Le but étant d'atteindre le quota imposé pour passer aux stages suivants. Attention, certains stages vous obligeront à détruire des cibles d'une couleur déterminée, ou dans un ordre imposé, tandis que d'autres vous feront protéger Dr Don ou Dr Dan, les deux (anti)héros du jeu. Dans tous les cas, le mot d'ordre

est « délire mangaesque et parodique ». On tire partout, mais c'est drôle et tout public, chose rare.



Le jeu à deux est à la fois fun et simple : il faut aligner plus de cibles que son adversaire... et atteindre le quota.



VISEZ JUSTE

Ces stages sont les plus durs du jeu : vous disposez d'une seule balle pour descendre l'OVNI, la feuille morte, la pomme, les trois boules (dur), la bouteille ou la cible. Et bien sûr, vous n'avez qu'un temps réduit pour le faire.

ALERTE ROUGE MISSIONS TESLA

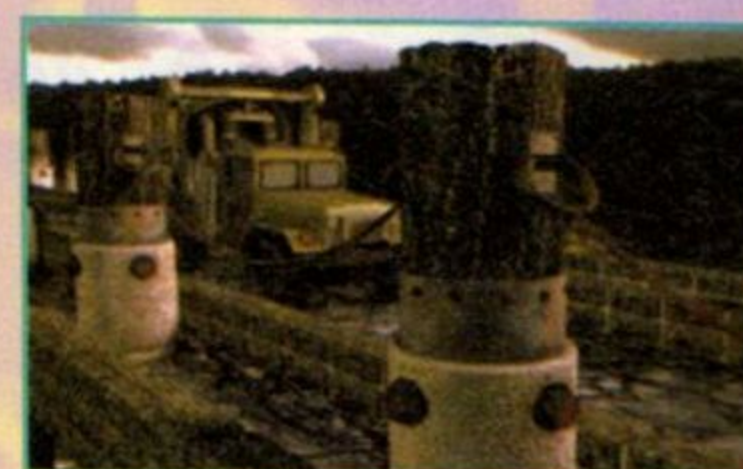
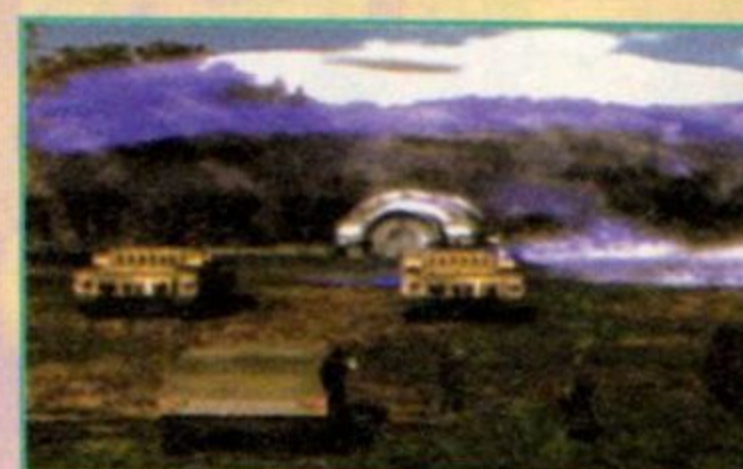
Alerte Rouge, lauréat des Players d'Or 97 dans la catégorie stratégie, revient avec de nouvelles missions, baptisées Tesla. Mais attention, le challenge est plutôt relevé ! Les maîtres de guerre d'opérette risquent de s'arracher les cheveux...



LE BRIEFING

Avant chaque mission, votre supérieur vous explique rapidement la situation et l'objectif à atteindre... si vous souhaitez gagner du galon. Vous commencerez lieutenant, pour finir colonel dans le meilleur des cas.

Il y a d'abord eu Command & Conquer, célèbre jeu de stratégie issu du PC, puis Alerte Rouge fin 97. Et, en cette rentrée, l'ombre des fantômes soviétiques revient planer sur PlayStation. Westwood a réutilisé l'excellent système d'Alerte Rouge, en proposant deux CD dans la boîte, un pour chaque camp. De cette façon, le jeu à deux est possible en link avec un seul jeu acheté. Certes, ce n'est pas comparable avec les joies du multijeu en réseau sur PC, via le Net... mais c'est toujours mieux à deux. De plus, Alerte Rouge Missions Tesla est un titre à part entière, qui ne nécessite pas de posséder les volets précédents, et qui propose une petite ving-



Comme vous le voyez sur cette photo, les sprites (surtout les unités humaines) sont vraiment de petite taille.

PlayStation

ALERTE ROUGE
MISSIONS
TESLA

développeur
WESTWOOD STUDIOS

éditeur

VIRGIN

textes

FRANÇAIS

genre

STRATÉGIE

joueur(s)

1A2

sauvegarde

OUI

continue

OUI

difficulté

INHUMAINE

durée de vie

BONNE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
88%

en résumé

Ce troisième volet de **Command & Conquer** s'adresse aux spécialistes ès stratégie, car sa difficulté dépasse l'entendement.

GRAPHISME

Belles scènes cinématiques, mais phases de jeu trop dépouillées.

75%

ANIMATION

Pas de problème tant que le nombre d'unités reste correct.

85%

SON

Musiques et bruitages moyens dans l'ensemble.

82%

JOUABILITÉ

C'est jouable au paddle, mais le mieux reste la souris.

91%



tain de missions nouvelles par camp. Techniquement, le soft n'a pas subi de grandes transformations, et demeure, ma foi, assez laid. Les sprites sont minuscules et la palette des couleurs pas toujours de bon goût. Mais qu'importe après tout, puisque l'intérêt du genre stratégique est ailleurs.

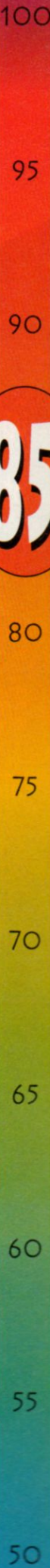
AIMÉ S'EN VA-T-EN-GUERRE

Les fins stratèges et autres génies en herbe vont avoir du pain sur la planche, s'ils comptent finir ce troisième volet ! Dès la première mission, le ton est donné : Missions Tesla est

une affaire de spécialistes, et ne s'adresse donc qu'à eux ! Les débutants et les novices, eux, s'arracheront rapidement les cheveux, ou bouferont leur paddle, au choix. Reste qu'ils pourront toujours se faire une petite partie à deux, s'ils disposent du matériel adapté. Et là ils s'amuseront déjà beaucoup plus !

Bref, si vous appréciez le genre stratégique sans être véritablement un accro, ce volet n'est pas indispensable, surtout si vous possédez déjà *Alerte Rouge*, nettement plus accessible.

Chon



SCARS

Dans la lignée de Street Racer, Micro Machines V3 ou encore Circuit Breakers, SCARS est un jeu de course convivial. Pas parfait mais amusant !



SCARS joue sur un tableau difficile : le jeu de course délirant et convivial. Un exercice de style loin d'être évident qui consiste à satisfaire, à la fois, les fous du volant et les néophytes qui aiment le bourrinage. Dans SCARS, il s'agit de finir premier sur un ensemble de dix circuits aux tracés délirants, situés dans des endroits réservés plus souvent à la randonnée qu'au 4 x 4. Passons les traditionnels modes de jeu Championnat, Entraînement ou Time Trial pour entrer dans le vif du sujet. Oubliez de prendre les chicanes correctement, le but du jeu est de fritter ses adversaires ! Pour cela, on dispose d'une petite panoplie

Avec ou sans armes ?

C'est le cruel dilemme à résoudre avant d'engager une partie de SCARS. En activant les armes, il sera difficile de se concentrer totalement sur le pilotage. Le joueur moyen passera beaucoup de temps à se cogner contre les murs, quand ce ne sera pas un adversaire qui le scotchera au sol à l'aide de missiles. Le mode qui se veut fun se transformera alors en mode « crise de nerfs assurée », lorsque vous vous serez pris trois missiles à 200 mètres de la ligne d'arrivée. On crie à l'injustice, à la gruge... Bref, on l'a mauvaise. Sans les armes, les joueurs plus attirés par le pilotage auront quelques bons circuits à se mettre sous les roues. Le jeu n'en est pas plus facile pour autant, car les adversaires tracent comme des fous et ne se plantent jamais. Il est fort possible que vous vous preniez six secondes dans la vue sans rien comprendre. La meilleure méthode consiste donc à jouer sans les armes au départ afin d'appréhender les différents circuits, puis de les activer une fois les tracés assimilés.



Et boum, un missile dans le c... ! En lançant plusieurs sur la même cible, on augmente son score.

d'options « crasseuses » telles que des missiles, des barrières que l'on balance sur la route, et autres gracieusetés. Dès la première course, le ton est donné : vous n'aurez pas de répit. La console ne vous lâche pas et vous assaille de toutes parts, à tel point qu'il est parfois miraculeux de finir premier. Malheureusement, au lieu de faire monter votre taux



Le « piège aimant » stoppe net. Bien crispant comme option !

d'adrénaline, SCARS risque bien de vous faire monter la moutarde au nez. Tout ça à cause d'une série de défauts pas bien méchants mais qui, mis bout à bout, crispent le joueur. Les adversaires trop agressifs vous ralentissent considérablement, et comme les véhicules n'ont que très



En concentrant le tir, on peut augmenter la puissance des options.



La bombe se refile avant l'explosion. Là aussi, ça casse bien le rythme.

SCARS

développeur
VIVID IMAGE

éditeur
UBI SOFT

textes
FRANÇAIS

genre
MICROMACHINES

joueur(s)
1 A 4 SIMULT.

sauvegarde
MC/MOTS DE PASSE
continue

OUI

difficulté
DIFFICILE

durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
72%

en résumé

Par un mauvais dosage de la difficulté, SCARS crisper plus qu'il n'amuse.

Heureusement, il reste le mode Multijoueur.

GRAPHISME

Certains circuits sont très beaux mais, parfois, un peu trop chargés.

90%

ANIMATION

Ça bouge bien, même à plusieurs. Un travail propre.

90%

SON

Les musiques ne participent pas assez à l'ambiance. Bruitages moyens.

70%

JOUABILITÉ

Plus maniable en désactivant les armes. Un peu délicat tout de même.

70%



Au feu vert, plein gaz pour un départ canon.



Le saut permet d'éviter des obstacles, comme celui-là, sans problèmes.

peu de reprise, il est trop difficile de refaire surface. Une première agression sera systématiquement suivie d'une deuxième puis d'une troisième ; le peloton qui vous suit n'ayant aucune pitié. Reste heureusement le mode Multijoueur pour s'éclater ; à quatre copains sur la piste, SCARS promet quelques joyeuses engueulades. À

vous de désigner celui qui devra finir le jeu pour obtenir tous les circuits et toutes les savonnet... heu voitures.

Leflou,
n'aime pas être tendu.



À deux joueurs, choisissez entre le mode Grand prix ou Un contre un.

RELIEFS EN 3D

SCARS a le mérite de proposer des circuits de toute beauté, à travers des canyons, sur les hauteurs enneigées ou sur des petites routes de campagne. C'est classique, parfois chargé, ce qui rend la conduite confuse, mais le plaisir des yeux est garanti !

ISS '98

Nintendo 64

Après un été foot, vous n'êtes toujours pas gavé de ballon rond ? Nous non plus, ça tombe bien ! D'autant plus que Konami a préféré différer, pour cette rentrée, la sortie du volet 98 d'ISS.



Quelle est la différence entre ISS Pro 98 (PlayStation) et ISS '98 (N64) ? Ces jeux ont été réalisés par des équipes de développement différentes. Il s'agit donc de deux softs bien à part, comme l'étaient ISS 64 et ISS Pro l'an dernier. Un rapide survol des menus permet de constater que la composition des équipes a été actualisée et que de nouveaux scénarios, tirés des phases qualificatives du Mondial, ont été ajoutés. N'allez pas pour autant croire qu'ISS '98 est une simple mise à jour du volet précédent. Si le moteur 3D reste le même, il propose quand même de réelles innovations.

Des avis mitigés

LEFLOU : « N'étant pas un inconditionnel des jeux de foot, je me bomerai à vous expliquer que je me suis beaucoup plus amusé avec Coupe du Monde 98 qu'avec ISS'98. Je trouve à ce jeu des défauts qui, en revanche, sont des qualités aux yeux des fans du genre ! La prise en main est longue et difficile, et le jeu trop complexe pour moi. Je lui préfère mille fois les parties rapides et endiablées de Coupe du Monde. Ouuuais Footix, on est champions, on est champions Rôôooooo ! »

YAS, l'inflexible : « Cette nouvelle mouture d'ISS est très bonne ; je la trouve plus rapide et plus fluide que la précédente version. Malheureusement, certains défauts que l'on aurait aimé voir absents subsistent toujours : la passe en profondeur se traduit par un face-à-face quasi assuré avec le gardien, et, si votre tentative échoue, vous pouvez toujours vous rabattre sur le fameux "Didoubut". Bref, le dernier millésime d'ISS n'est pas novateur ; je m'attendais vraiment à beaucoup mieux. »



Overmars aura beau protester, l'arbitre ne reviendra pas sur sa décision. C'est l'exclusion, irrémédiable.

ON EST LES CHAMPIONS !

ISS '98 demeure une référence en matière de tactique. Ses menus, déjà très complets (trop au goût de certains), se trouvent désormais enrichis de quelques options intéressantes, notamment en matière de défense. Les paramétrages d'avant-match peuvent paraître longs et fas-



Au pied M. Ronaldo ! Oui vous, là, venez prendre votre carton comme tout le monde.

tidieux. Mais il suffit de sauvegarder la configuration fondamentale (formation, tactique, placement des lignes...), puis de procéder à des ajustements rapides (marquage individuel, fatigue des joueur...) en fonction des rencontres.

Sur le plan de l'animation, la palette



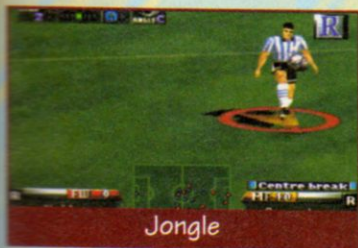
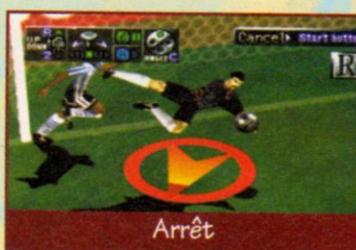
Lors des coups francs, quantité de feintes sont possibles. Ici, une combinaison entre Christian Wörns et Thomas Hassler.



Les menus de configuration défensive ont été complètement revus.

GROS PLANS

Cette séquence met en évidence le souci du détail apporté à l'animation. Ces gros plans permettent également d'admirer la qualité des textures.



de mouvements des joueurs a été dotée de quelques détails supplémentaires ; en particulier des gestes techniques qui accentuent sensiblement le réalisme. Enfin, comme ses prédécesseurs, ce volet 98 reste un jeu très convivial pour les accros du ballon rond. Il ne fait donc aucun doute qu'ISS '98 demeure la meilleure simulation de foot à ce jour. Toutefois, les innovations proposées paraissent un peu légères pour justifier son achat... si vous possédez déjà ISS 64.

Wolfen,
un rien chauvin.

Nintendo 64

ISS'98

développeur
KONAMI
éditeur
KONAMI
textes
ANGLAIS

genre
SIMU. DE FOOT
joueur(s)
1A4

sauvegarde
OUI
continue
NON

difficulté
MOYENNE
durée de vie
EXCELLENTE

prix
A B C D E F



en résumé

Pas de surprise ! ISS reste fidèle à sa légende de meilleure simulation de foot... sur Nintendo 64 en tout cas.

GRAPHISME

Impressionnant de réalisme et bourré de détails ; on reconnaît chaque joueur.

92%

ANIMATION

L'animation fourmille de petits gestes qui donnent de la vie au jeu.

95%

SON

Commentaire en phase avec l'action et musiques agréables.

90%

JOUABILITÉ

Jouer avec la manette analogique ou avec la croix de direction : à vous de voir.

90%

ISS PRO 98

Après avoir passé au crible le volet N64 d'ISS '98, voyons ce qu'a dans le ventre la version PlayStation qui, rappelons-le, a été réalisée par une autre équipe de développement.



Les menus de ce volet PlayStation sont dépouillés, de telle sorte que l'on ne passe pas plus d'un quart d'heure à paramétrer son équipe avant le coup d'envoi. Bonne intention, mais du coup on se retrouve avec un aspect tactique moins poussé. Ce qui confère une orientation un chouïa plus arcade à un titre qui avait, pourtant, une réputation de simulation pure et dure. Cela se confirme également dans le domaine de la jouabilité. Cette dernière se caractérise par une légère assistance de l'ordinateur lorsqu'il s'agit d'esquiver un tacle, faire une tête... Graphiquement, on n'est pas dépaysé. ISS Pro 98 confirme les qualités esthétiques et

PlayStation

PlayStation

ISS PRO 98

développeur
KONAMI
éditeur
KONAMI
textes
FRANÇAIS

genre
SIMU. DE FOOT
joueur(s)
1A2

sauvegarde
OUI
continue
NON

difficulté
MOYENNE
durée de vie
BONNE

prix
A B C D E F



Les paramétrages d'avant-match ne prennent pas plus d'une minute.

l'animation qui ont fait le succès de ses prédécesseurs. Enfin, on lui décernera une mention spéciale pour ses commentaires parfaitement synchronisés avec l'action. Bref, si FIFA est dédié aux « intégristes » du foot, l'aspect arcade d'ISS Pro 98 fera le bonheur des joueurs occasionnels.

Wolfen

en résumé

ISS Pro 98 perd de son attrait pour les amateurs de simulation. Plus arcade, il s'adresse à des joueurs « occasionnels ».

GRAPHISME

Les joueurs sont d'un réalisme irréprochable, au point que l'on reconnaît les visages.

95%

ANIMATION

La gamme de mouvements est très riche, même pendant les arrêts de jeu.

92%

SON

Commentaires réellement en phase avec l'action. Carton rouge pour la musique !

87%

JOUABILITÉ

Dommage que les petits gestes techniques soient automatiques et non manuels.

89%



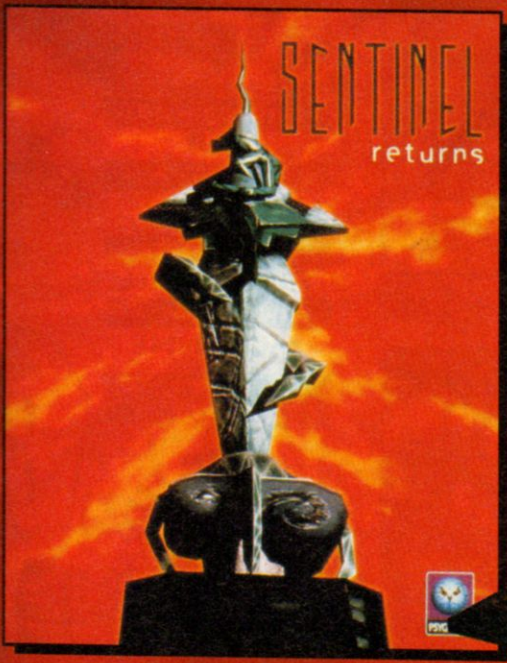
On reconnaît bien la tonsure de moine de Zidane.

Concours

Jouez et gagnez

08 36 68 77 33

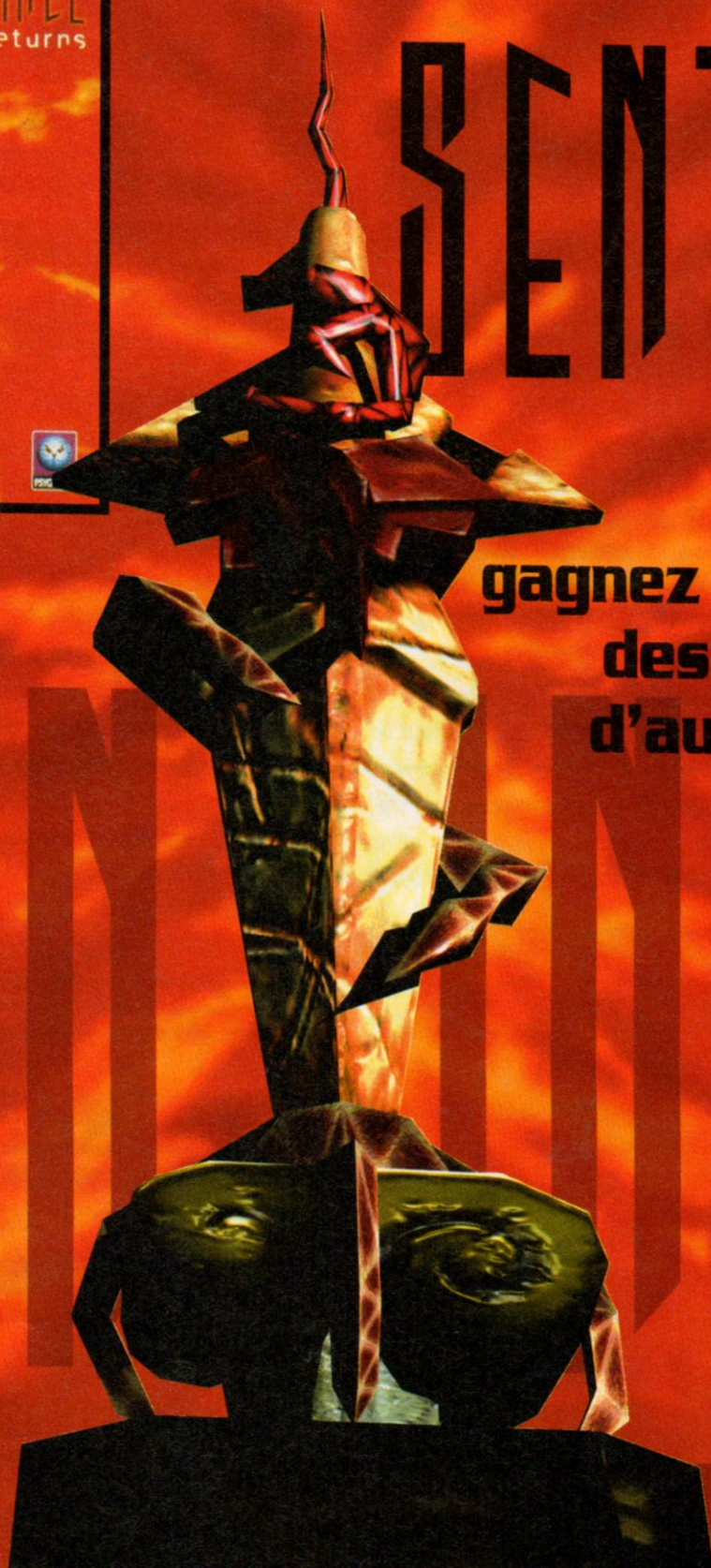
0683 : 2,23 F la minute.




AVEC

SENTINEL returns

**gagnez des coffrets,
des jeux et plein
d'autres cadeaux**



 et «PlayStation» sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. SCEE est une marque de Sony Corporation © 1997-1998 Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés. Édité par Psygnosis Limited sous la licence de Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis et le logo Psygnosis sont TM ou © Psygnosis Limited. Tous droits réservés.

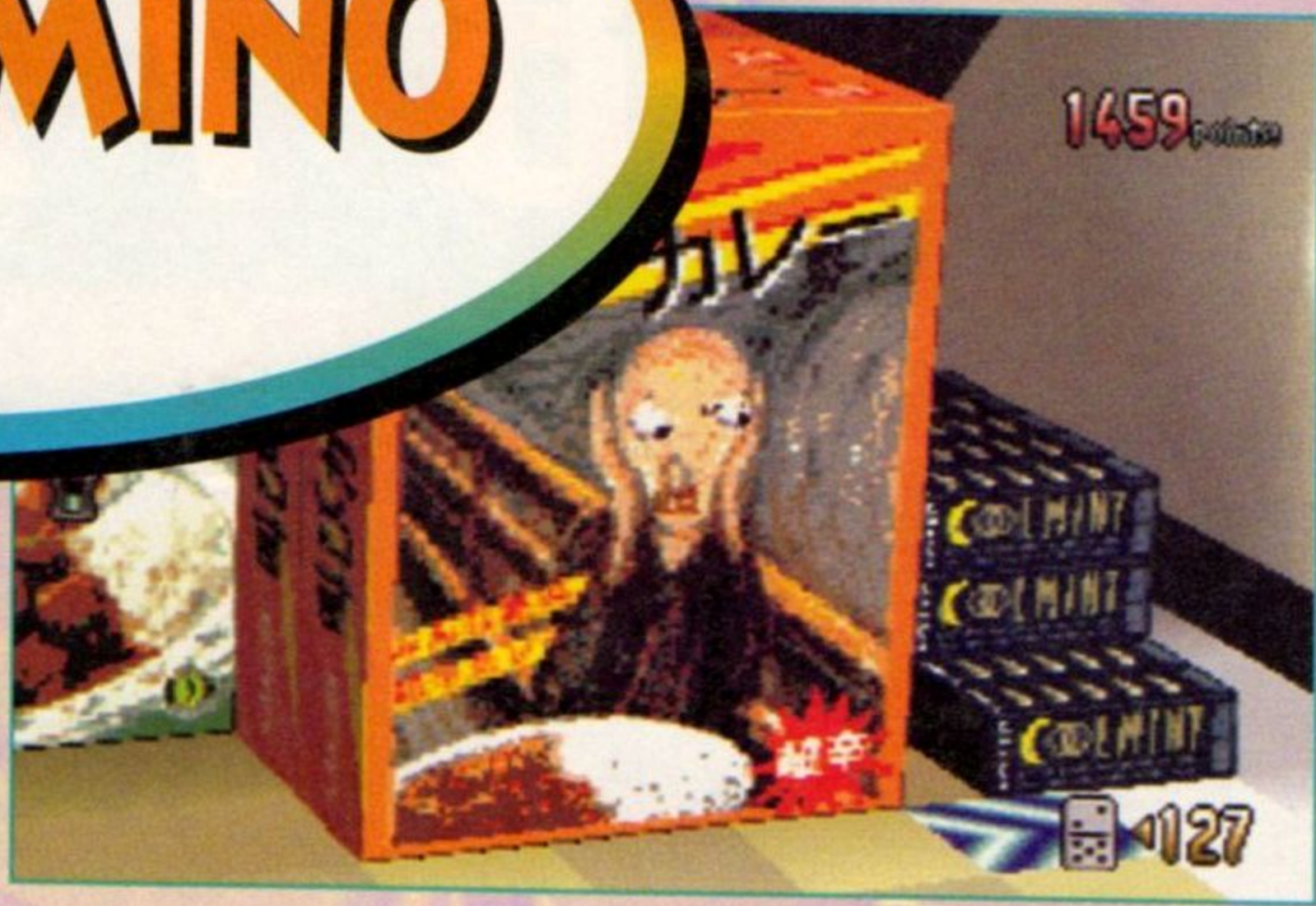
MR DOMINO

PlayStation

PlayStation
**MR
DOMINO**

100
95
90
85
82
75
70
65
60
55
50

Super ! On va enfin pouvoir jouer aux cascades de dominos sur PlayStation. Et pour une fois, on ne passera pas cinq heures à tout installer pour regarder les dominos s'écrouler en trente secondes !



Vous dirigez le jovial Mister Domino sur un circuit parsemé d'obstacles, où il doit déposer (derrière lui) des dominos. Le but du jeu consiste à actionner des mécanismes plus ou moins loufoques, en faisant tomber lesdits dominos sur des interrupteurs. Une fois tous ces mécanismes enclenchés, on passe au niveau suivant. Notez qu'il est impossible de faire reculer Mr Domino. C'est tout droit, à droite ou à gauche pour éviter les pièges ! Malheureusement, un gros défaut de représentation en 3D isométrique, vient fausser la perception de la trajectoire. On pense être sur la bonne ligne... et non ! On est alors obligé



Il est possible d'enchaîner l'enclenchement des mécanismes.

d'attendre le prochain tour pour retenter de poser les dominos. Vu le peu de temps octroyé pour parcourir un niveau, mieux vaut le connaître parfaitement, ce qui signifie des heures de jeu sur le même parcours. Pas très motivant ! Des niveaux plus progressifs et un mode Entraînement auraient été les bienvenus.

Leflou

en résumé

Un concept original, des graphismes mignons tout plein, Mr Domino est un jeu d'action/ stratégie sympatoche. Et c'est déjà pas si mal !

développeur	ARTDINK
éditeur	VIRGIN
textes	ANGLAIS
genre	ACTION/STRATEGIE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	TRES DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN
80%



Ici, en poussant le domino sur l'interrupteur au sol, Mr Domino actionne un mécanisme.

GRAPHISME	Les graphismes sont simples, mais craquants.	80%
ANIMATION	Animation 3D sans surprise pour les dominos.	80%
SON	Musique anonyme et bruitages discrets.	70%
JOUABILITÉ	La 3D isométrique fausse l'appréciation des trajectoires. Dommage !	70%

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

CREDITS
160

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player.
(offre non valable pour les hors-série et les numéros en cours)

675

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F
11 numéros = 280 F + 770 Crédits Player au lieu de 352 F.

770

AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

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

680

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

1 000

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

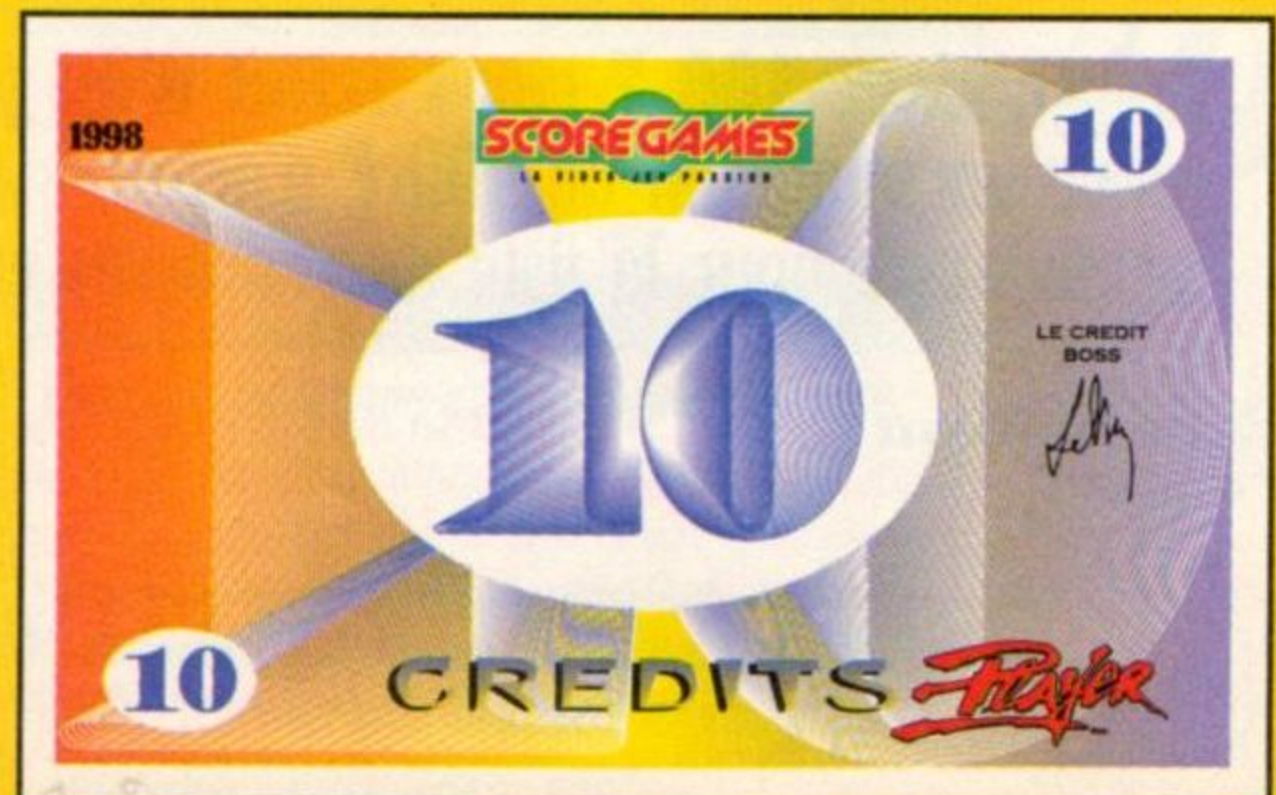
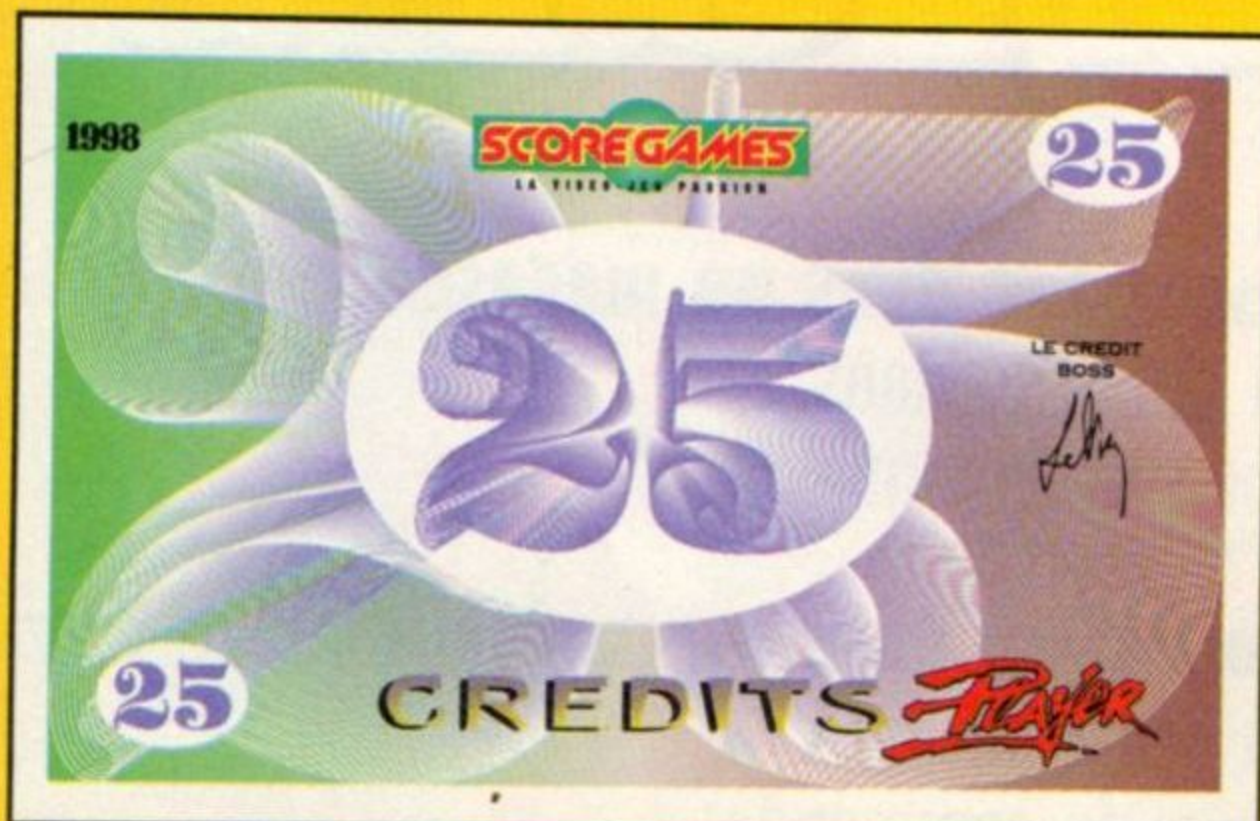
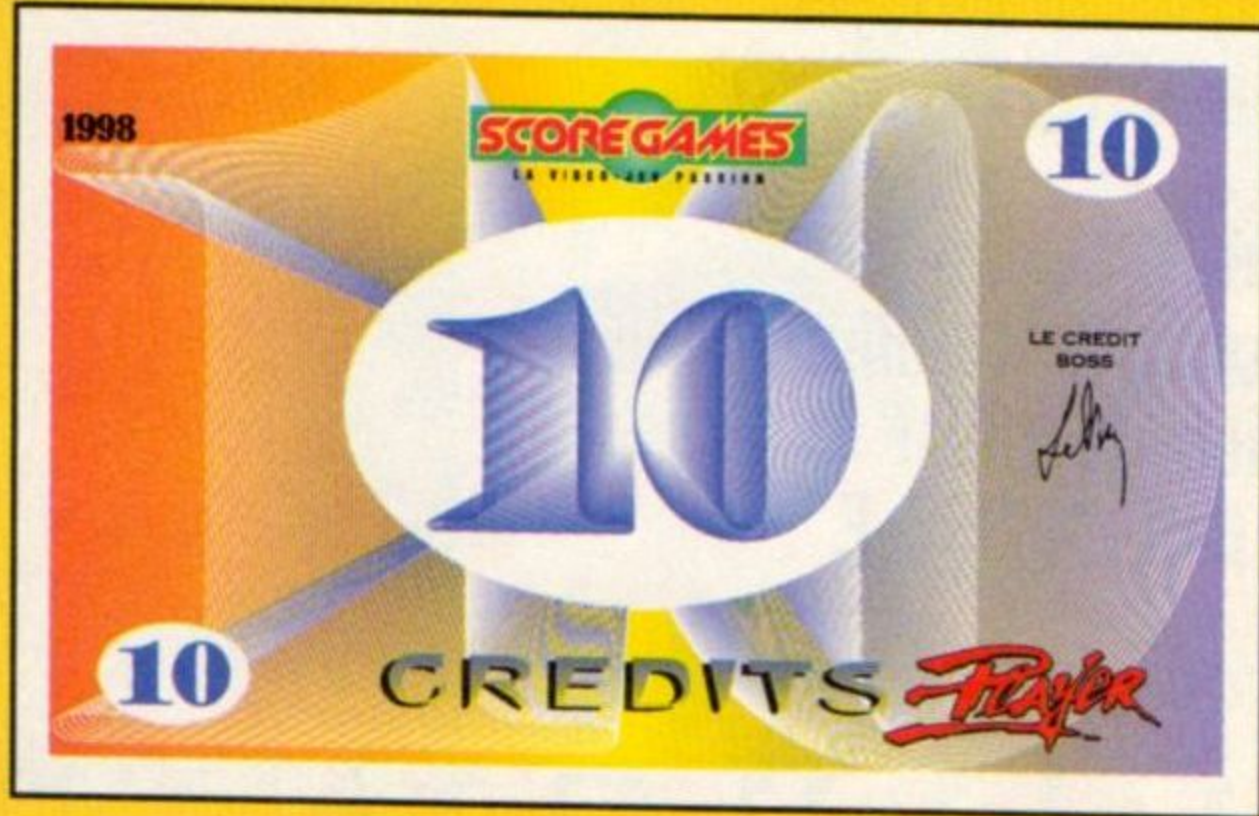
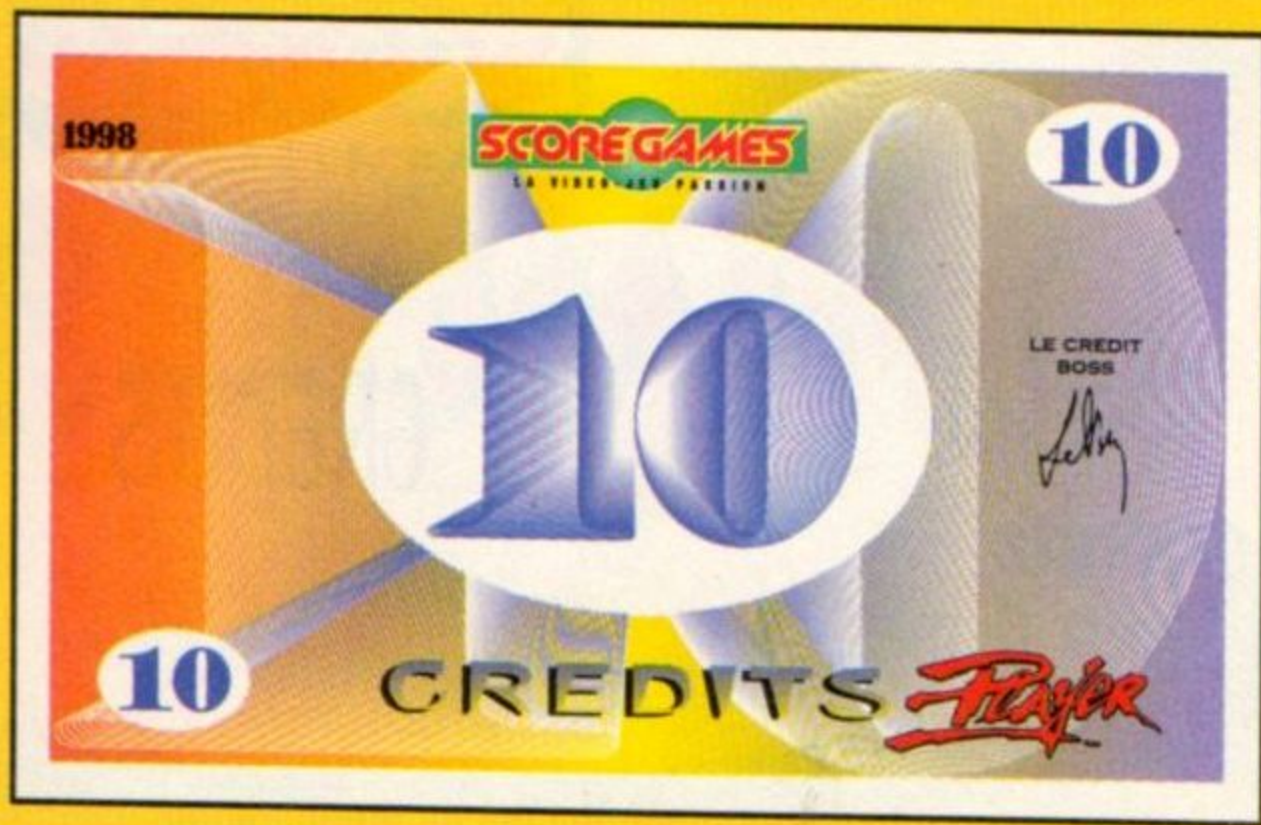
2 000

Règlement : Article 1. Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans le magazine Player One et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. Article 2. Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. Article 3. Seules les demandes complètes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, l'offre de votre choix, le nombre de Crédits Player exact et 3 timbres au tarif en vigueur. Article 4. A partir du 28 mars 1998, seuls les Crédits Player 1997 et 1998 seront valables. Article 5. L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés de l'offre de votre choix (sauf achat de manga et jeu d'occasion), de trois timbres au tarif en vigueur et de vos coordonnées sur papier libre à :

Crédits Player
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex

Les offres prendront effet un mois après réception de votre lettre.



ESTS IGGY'S RECKIN BALLS

À mi-chemin entre Sonic et Unirally, Iggys Reckin Balls apporte son lot de fraîcheur et de nouveautés. Encore un jeu convivial sur la Nintendo 64, décidément la machine pour toute la famille...



Imaginez des circuits tout en hauteur, sans queue ni tête, avec des téléporteurs, des bumpers pour vous envoyer d'une portion de circuit à une autre, et des adversaires pour vous empoisonner la vie. Dans Iggys Reckin Balls, vous incarnez une boule (!) qui peut s'accrocher aux parois. Quel intérêt me direz-vous ? Eh bien, sachez que la ligne d'arrivée se trouve en hauteur, toujours en hauteur. Il faut donc grimper et grimper encore, utiliser les options pour exploser vos adversaires et vos turbos pour tracer comme un « ouf » ! Avec ses cent niveaux, ses modes de jeux variés, ses persos cachés et sa bonne humeur, Iggys

Nintendo 64

Nintendo 64 IGGY'S RECKIN BALLS

développeur	IGUANA
éditeur	ACCLAIM
textes	ANGLAIS
genre	COURSE DELIRANTE
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	MEMORY PACK
continue	OUI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F



Une ligne droite : le meilleur endroit pour enclencher un turbo. Ça va tracer grave !

Reckin Balls est un jeu sympathique dont le seul défaut vient de sa maniabilité un peu délicate — en partie à cause du paddle analogique. Mais pourquoi ne pas avoir activé la croix de direction, pourquuuuooi ?

Leflou,
rebondit toujours.

en résumé

Iggys Reckin Balls est speed, bien conçu et convivial. Dommage que la maniabilité pêche un peu et que l'action soit parfois confuse.

GRAPHISME

Choix des couleurs parfois malheureux et ensemble un peu flou.

75%

ANIMATION

L'animation est un poil saccadée, mais ce n'est pas méchant. Ça va bien vite !

80%

SON

Les musiques collent bien à l'action et les bruitages sont « mimis » comme tout.

85%

JOUABILITÉ

On a du mal à s'accrocher aux parois. L'utilisation de la croix de direction aurait été judicieuse.

75%



En s'accrochant, la boule peut se hisser et prendre de l'élan. Attention car on ne peut pas s'agripper partout !

100

95

90

82%

80

75

70

65

60

55

50

Vite Vu

NINTENDO 64

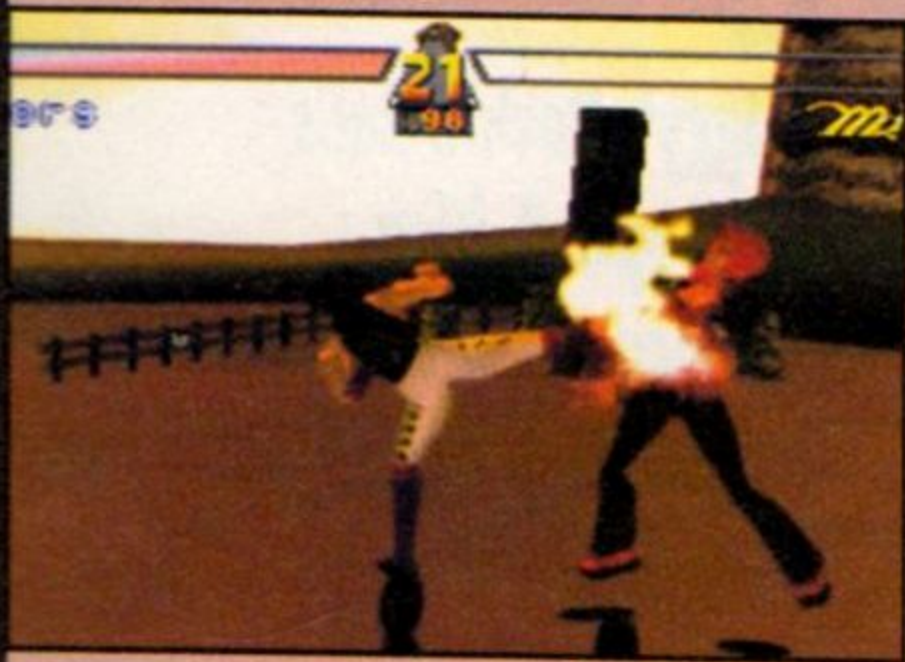
GASP



prix **52%**

éditeur
KONAMI
textes
ANGLAIS
genre
COMBAT
nombre de joueurs
1A2
sauvegarde
MEMORY PACK
continue
INFINI

Dommage, dommage... Il y aurait tant à dire sur GASP... s'il s'agissait d'un bon jeu. Faisant partie du clan fermé des jeux de combat sur N64, il propose une vue classique de côté, avec seulement trois petits boutons, et des manipulations à la Virtua Fighter. En plus de ses huit combattants, physiquement très éloignés, il permet un truc fabuleux : créer son propre fighter ! Le rêve de tout fan de baston. On paramètre les proportions du perso, sa taille et son apparence physique.



Grand, il aura beaucoup d'allonge et une bonne puissance ; petit, il passera sous les coups et sera plus rapide. Ensuite, sous la houlette d'un des héros du soft, il apprendra ses coups et combos de base, avant de défier les autres pour, à chaque victoire, gagner un nouveau coup du personnage vaincu. Au fur et à mesure, votre alter ego deviendra un héros à part entière et vous pourrez, bien sûr, jouer contre le protégé de votre meilleur copain, histoire de voir qui a récupéré les coups les plus intéressants.

Cela étant, je vous dois la vérité. Malgré ce mode de jeu fabuleux, GASP est un des jeux les plus pourris que j'ai jamais vu : animation baclée, mouvements raides, décors sans intérêt, bande-son inexistante. Rendez-vous compte, un concept génial gâché par une réalisation en dessous de zéro. Surtout de la part d'un éditeur comme Konami, qui nous avait habitués à mieux. Une énorme déception !



Reyda

PLAYSTATION

WWF Warzone



prix **85%**

éditeur
ACCLAIM
textes
ANGLAIS
genre
CATCH
nombre de joueurs
1A4
sauvegarde
OUI
continue
NON

Tous les ans, Acclaim commercialise une « simulation » de catch. Ce coup-ci, ils ont affublé leur WWF du complément Warzone. Doté d'une animation et de graphismes irréprochables, Warzone offre un système de combat convaincant à base de combinaisons de touches. Une option intéressante consiste à créer et personnaliser un catcheur, qui ira, ensuite, se mesurer aux monstres de la WWF. Enfin, une fois n'est pas coutume, c'est à plusieurs que ce soft se révèle le plus fun. Bref, aussi bon soit-il, ce Warzone ne demeure pas moins réservé aux amateurs du genre.

Wolfen

NINTENDO 64

WWF Warzone



prix **85%**

éditeur
ACCLAIM
textes
ANGLAIS
genre
CATCH
nombre de joueurs
1A4
sauvegarde
OUI
continue
NON

Dans l'idée, WWF Warzone sur N64 est identique à la version PlayStation, mis à part de subtiles différences d'un point de vue technique. L'animation a tendance à « sursauter » afin de se caler sur les mouvements de l'adversaire (un défaut moins flagrant sur Play). En revanche, l'animation est légèrement plus lente, lui donnant un aspect un peu plus réaliste et moins arcade que la version 32 bits. Une fois encore, ce n'est pas ce jeu qui fera aimer le catch. Pour l'apprécier, il est indispensable d'avoir certaines prédispositions pour ce « sport ».

Wolfen

Jusqu'à

100 %

de gagnants

sur

36.15 PLAYER ONE

PLAYSTATION

X-Men vs Street Fighter



prix	60%
éditeur	VIRGIN
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	NON
continue	INFINI

X-Men vs Street est tiré d'une borne d'arcade très sympa. On pouvait y choisir deux personnages issus du monde de Capcom ou de Marvel, et s'affronter par équipe de deux. C'était un duel classique, mais, à tout moment, le personnage inactif pouvait intervenir pour une contre-attaque ou un super coup combiné. Et surtout, d'une simple pression sur deux boutons, il pouvait prendre la place du combattant amoché, lui permet-

tant ainsi de récupérer des points de vie, pendant que lui-même allait au charbon. Il faut avouer que c'était presque le seul intérêt de la borne, qui, sans cela, n'innovait pas une cacahuète.



Passons à la conversion sur PlayStation. Tiens, non seulement c'est très lent, mais l'animation est hachée, et parfois si ridicule qu'on en rigole ! Et les sprites de certains personnages « subissent » des effets de rotation pour faire croire qu'ils sont penchés quand ils courent... Et, gros gros défaut, on ne peut pas changer de combattant en cours de jeu : le « second » a un rôle presque décoratif... quand il ne crée pas de bug ! Comme par exemple Zangief, qui s'empare du second perso venu le temps d'un contre ; ce dernier sort de l'écran une fois son rôle rempli, et Zangief se retrouve alors à faire un Pile Driver tout seul, les bras refermés sur le vide (alors que le perso se trouvait dans ses bras la seconde précédente). Bizarre, bizarre... Un jeu moche, lent et buggé, à éviter à tout prix.

Reyda



100 % de gagnants en juin 98 pour les concours suivants : places de ciné

Wishmaster, jeu "Les Visiteurs" (PC) et Technopères / IKKS,

96 % de gagnants pour le concours Sentinel Returns (PlayStation),

74 % pour le jeu Resident Evil 1 et 2 / Wishmaster.

Et ce n'est pas fini, chaque mois, il y a un ou plusieurs concours avec plus de 50 % de gagnants. A toi de les découvrir !

SUR 36.15 PLAYER ONE, Si tu ne gagnes rien, c'est que tu l'as fait exprès !

Vite Vite

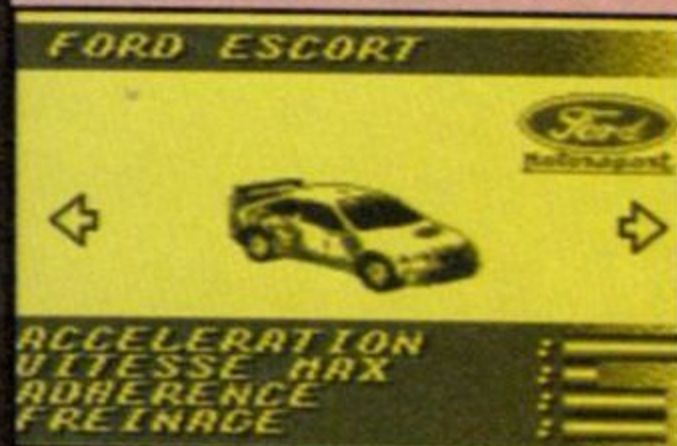
GAME BOY

V-Rally



prix	91%
éditeur	OCEAN
textes	FRANÇAIS
genre	COURSE AUTO
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	OUI

Vous le savez peut-être, la mode sur PC est aux émulateurs. Ainsi toutes nos chères consoles (à l'exception des 32/64 bits) mais aussi les vieilles bornes d'arcade, sont émulées grâce à de petits programmes que l'on trouve sur le Net. Eh bien Infogrames vient de faire encore plus fort : ils ont inventé, avec V-Rally, un émulateur arcade sur Game Boy ! Et plus précisément de Pole Position, le premier jeu de caisse digne de ce nom, signé Atari à la fin des années 70... Bon, je blague, mais je vous promets que la ressemblance est frappante. Ils ont juste changé les voitures, en mettant évidemment les Subaru Impreza, 306 Kit Car et autres Mitsubishi

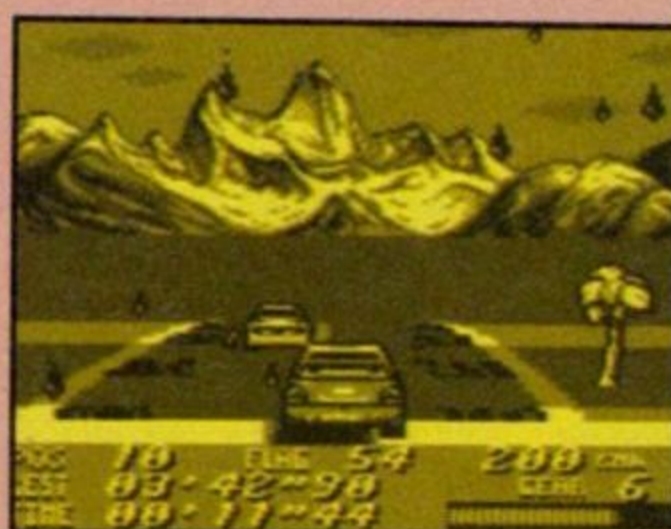


qui animent le championnat des Rally. Ils frôlent le plagiat ! Et malgré tout, c'est pas mal... pour une Game Boy. Le mode Arcade avec ses courses éliminatoires (en facile/moyen/difficile), et le mode Championnat qui vous attribue des points, sont suffisamment motivants pour s'amuser peinar

sur la plage entre deux baignades ou, encore mieux... en voiture. Et si ce n'est pas assez, on peut augmenter le niveau des adversaires en basculant du mode Débutant à Pro ou Expert. De plus, le rendu graphique des voitures est étonnant pour cette machine, l'animation est fluide, et la jouabilité très correcte.

Seule ombre au tableau, impossible de jouer à deux en link (ce qui est quand même l'un des grands attraits de la Game Boy), et encore moins à quatre (avec le Four Player Adapter de F1 Race, cela aurait été possible facilement). Il faut donc saluer l'effort, car la Game Boy reste plus que jamais d'actualité, surtout avec un petit jeu sympa comme celui-là. Malheureusement, peu d'éditeurs s'en préoccupent.

Crevette



NINTENDO 64

GT64



prix	68%
éditeur	OCEAN
textes	FRANÇAIS
genre	COURSE AUTO
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	OUI

Voilà un nouveau « petit » jeu de caisses sur Nintendo 64, pas trop vilain, et qui propose un pilotage en finesse avec contre-braquages et glissades. Seulement, il a deux problèmes. Le premier, c'est le bruit du moteur, qui fait penser à tout sauf à un moteur. Et le second, indépendant du soft mais plus grave, est la sortie prochaine en France de F1 World Grand Prix ! Ce dernier lui est supérieur sur tous les plans (à part peut-être l'animation). Bref, le soft d'Ocean paraît bien terne à côté de F1 WGP. Patience, donc...

Chon

PLAYSTATION

Xenocracy



prix	72%
éditeur	GROLIER INTERACTIVE
textes	ANGLAIS
genre	SHOOT THEM UP 3D
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

Xenocracy est un Colony Wars-like, en moins beau et d'un intérêt assez limité. Vous incarnez les forces de l'UPN, une sorte de police à l'échelle du système solaire, qui ont pour mission d'arbitrer un conflit économico-politique opposant quatre superpuissances. Un coup, on tape sur les Martiens, un autre sur les Vénusiens... Si les décors de l'espace sont séduisants, le design et les textures des vaisseaux ne sont pas très emballants. Quant on a goûté à Colony Wars et à Blast Radius, il est difficile d'accrocher à un jeu de moindre qualité.

Wolfen

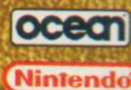
Abonne-toi à Player One et reçois

V-RALLY



* 3 n° de Player One + le jeu V-Rally sur GameBoy 249 F - 330 F - 510 F - 617 F - 817 F - 1017 F - 1217 F - 1417 F - 1617 F - 1817 F - 2017 F - 2217 F - 2417 F - 2617 F - 2817 F - 3017 F - 3217 F - 3417 F - 3617 F - 3817 F - 4017 F - 4217 F - 4417 F - 4617 F - 4817 F - 5017 F - 5217 F - 5417 F - 5617 F - 5817 F - 6017 F - 6217 F - 6417 F - 6617 F - 6817 F - 7017 F - 7217 F - 7417 F - 7617 F - 7817 F - 8017 F - 8217 F - 8417 F - 8617 F - 8817 F - 9017 F - 9217 F - 9417 F - 9617 F - 9817 F - 10017 F

3 mois : 269 F au lieu de 358 F*
6 mois : 309 F au lieu de 454 F*
1 an : 399 F au lieu de 617 F*



Bon à renvoyer à : Bii - Abonnement PO/VRALLY - BP 80219 - 60332 Lioncourt Cedex. Téléphone : 03 44 69 26 25

Oui, je m'abonne à Player One et je bénéficie de cette offre exceptionnelle

- 3 numéros + ● le jeu V-Rally sur GameBoy* : 269 F + expédition en recommandé : 31 F.
Total à payer : **300F.**
- 6 numéros + ● le jeu V-Rally sur GameBoy* : 309 F + expédition en recommandé : 31 F.
Total à payer : **340 F.**
- 11 numéros + ● le jeu V-Rally sur GameBoy* : 399 F + expédition en recommandé : 31 F.
Total à payer : **430 F.**

Offres valables sur la France métropolitaine uniquement.

● 3 numéros : **96 F.** ● 6 numéros : **192 F.** ● 11 numéros : **352 F.**
 Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ● + 49 F (terre/bateau) ou ● + 96 F (avion).

Nom :
 Prénom :
 Adresse :
 Code postal :
 Ville :
 Pays :

Je joins un chèque de F Signature obligatoire
 à l'ordre de Média Système Edition. des parents pour les mineurs

NINTENDO 64

Wetrix



prix	85%
éditeur	INFOGRAMES
textes	ANGLAIS
genre	REFLEXION
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	OUI
continue	NON

Wetrix fait partie de ces titres qui rendent le joueur perplexe. Ça a l'air bien, sympa, mais on n'y comprend rien ! Et puis, à l'usage, on devient accro et on ne peut plus s'en passer. Ce nouveau casse-tête repose sur un concept novateur, moitié Populous (pour la vue et certains effets), moitié Tetris (pour le côté assemblage).

Vous êtes face à un plateau de jeu en 3D isométrique, sur lequel il faut



poser des pièces « tetrisiennes ». En les assemblant, vous créez des montagnes et des cuvettes. De temps à autre, les pièces sont remplacées par des gouttes d'eau qu'il

faut impérativement placer dans une cuvette. Sinon, l'eau s'écoulera en dehors du plateau de jeu, ce qui aura pour effet de remplir une jauge sur la droite de l'écran. Une fois celle-ci pleine, c'est le Game Over assuré. Le problème est qu'au bout d'un moment, les cuvettes débordent (et en plus, il pleut régulièrement). Heureusement, des gouttes de feu assèchent les cuvettes, ce qui vous fait aussi gagner des points suivant la profondeur et la taille du lac asséché. Et si je vous dis qu'en élevant des murailles trop hautes, un tremblement de terre se produit, vous comprendrez l'ampleur de la tâche. Mais là aussi, des options permettent de réduire les murailles.

Au final, malgré la prise en main délicate, Wetrix a le mérite d'être novateur et de rendre accro, pour peu que vous aimiez les casse-têtes. Alors, n'hésitez pas.

Wonder



PLAYSTATION

Viper



prix	75%
éditeur	OCEAN
textes	ANGLAIS
genre	SHOOT 3D
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

Viper est un shoot'em up 3D qui permet au joueur de se défouler sur des aliens aux commandes d'un hélico futuriste. À ce titre, il se doit donc de répondre à plusieurs critères : liberté de manœuvre, augmentation substantielle de l'armement, boss protéiformes, lisibilité de l'action et, bien sûr, une jouabilité trépidante qui fait transpirer le joueur sang et eau sur son paddle. Eh bien, Viper possède toutes ces qualités... sauf une : la lisibilité de l'action. Tous les niveaux de ce shoot sont trop sombres. À tel point qu'on esquivait souvent les éléments du décor au dernier moment parce qu'on vient juste

de les distinguer ! De même pour les ennemis et leurs tirs, tout se fait quasiment à l'aveuglette. Certes, cela donne une ambiance particulière et plutôt glauque au jeu, mais cela le rend surtout très fatigant à jouer. Il faut sans cesse écarquiller les yeux pour distinguer divers éléments. À première vue, on pourrait penser que cette ambiance sombre a été voulue afin de rehausser les magnifiques effets de lumière (tirs, bombes, explosions) du jeu... Mais je dirai plutôt que c'est pour masquer des textures de mauvaise qualité, voire archaïques. C'est dommage car la maniabilité est parfaite, le système d'armement intéressant, les bonus stages sont bien cachés et la liberté de manœuvre de l'hélico plutôt grande.

En bref, tout le reste en ferait un jeu quasi excellent. C'est simple, s'il avait été moins sombre, il aurait mérité une note de 90%, mais avec des si...

Wonder



PLAYSTATION

Super Pang Collection



prix	81%
éditeur	CAPCOM
textes	ANGLAIS
genre	SHOOT'EM UP
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	OUI
continue	OUI

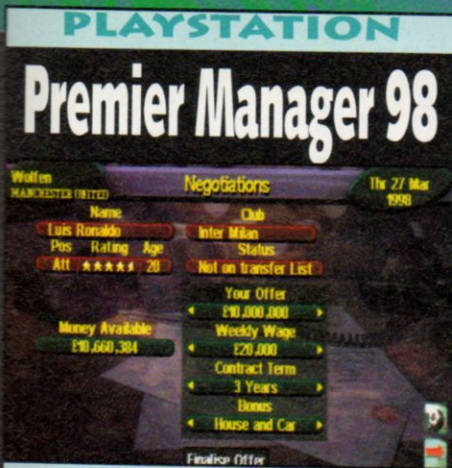
Tiens revoilà Pang ! Et la compilation complète de tous les épisodes sortis en arcade. Eh oui, les fans des deux harponneurs fous vont se régaler avec ce Super Pang Collection de Capcom (l'original ayant été créé par Mitchell). C'est donc Ponging World (sorti en 89 sous le nom de Pang), Super Pang (90) et Pang 3 (95 et inédit sur console) qui vont être proposés sur PlayStation. Même si les deux premiers n'ont rien perdu de leur charme, c'est bien sûr Pang 3 qui mérite que l'on s'y attarde. Je vous rappelle le principe : armé d'un harpon, vous devez éliminer un certain nombre de bulles à l'écran ; chacune d'elles se subdivise lors de chaque impact. Bien sûr, options et ennemis sont là pour vous aider ou vous empêcher de buller en rond. Mis à part des graphismes de meilleure qualité et un mode Beginner, Pang 3 apporte, en plus, quatre personnages bien distincts qui ont chacun leur propre harpon. Le meilleur d'entre eux étant Captain Hog et son double « harpon-grappin ». Évidemment, chacun de ses épisodes est fidèle à l'original (arcade). D'ailleurs, à part les temps de chargement, c'est quasiment du 100% identique. Tant mieux, ça augure d'excellentes choses pour les deux prochaines compiles de Capcom (Ghosts'n Goblins et 1942).



Pour finir, Super Pang Collection est une excellente initiative de la part de Capcom, qui devrait ravir ceux d'entre vous qui aiment les jeux à l'ancienne comportant des dizaines et des dizaines de niveaux.



Wonder



prix **78%**

éditeur **GREMLIN**

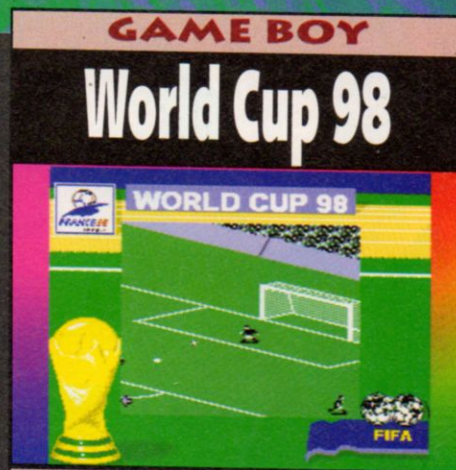
textes **ANGLAIS**

genre **MANAGEMENT**

nombre de joueurs **1A4**

sauvegarde **OUI**

continue **NON**



prix **30%**

éditeur **ELECTRONICARTS**

textes **ANGLAIS**

genre **FOOT**

nombre de joueurs **1**

sauvegarde **MOT DE PASSE**

continue **OUI**

Lorsque j'ai eu ce soft pour la première fois entre les mains (il y a deux mois), l'éditeur m'avait affirmé qu'il s'agissait d'une version définitive. Avec la cohorte de bugs qu'il présentait, il y avait de quoi émettre des réserves. En fait, tous les bugs constatés ont été gommés dans la version commercialisée, de sorte que le jeu devient jouable et intéressant. Premier Manager a cependant conservé un défaut de poids : il est gourmand en blocs

de sauvegarde. Il en requiert quinze, autrement dit, une memory card complète ! Il faut également reconnaître que l'interface n'est pas très ergonomique. Cela est



dû, notamment, à la répartition bordélique des informations relatives aux joueurs. Par exemple, lorsque l'on consulte l'écran présentant l'équipe adverse, on nous donne sa formation, le nom et le niveau technique des joueurs, mais pour connaître sa position au championnat, il faut retourner à l'écran de classement. Des exemples comme ça, il y en a à la pelle. Par ailleurs, le jeu manque singulièrement de profondeur d'un point de vue « technico-tactique » comme dirait Aimé Jacquet. À quand un jeu complet prenant en compte des données telles que le merchandising, la régie publicitaire, les améliorations des infrastructures ? Un jeu vraiment complet comme on en trouve tant sur PC. Bref, Premier Manager 98 peut s'avérer intéressant pour les débutants désirant s'initier au côté business du foot, mais les joueurs d'expérience s'en nuieront vite.

Wolfen



Après le raz-de-marée du Mondial, qui a vu les bleus d'Aimé Jacquet s'imposer face au Brésil sur le score sans appel de 3 à 0 (NDLR : Chon, toujours à la pointe de l'info !), World Cup 98, le produit officiel d'Electronic Arts arrive sur Game Boy. Seulement voilà, le foot n'est pas un genre fait pour la Game Boy. Graphismes dépouillés, contrôles sommaires, jouabilité laborieuse, manque de convivialité... Bref, FIFA sur portable n'est pas une réussite, et ce n'est pas étonnant. Mais Electronic Arts comptait exploiter le filon jusqu'au trognon !

Chon

Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGA

Player

Dans le numéro de septembre, 3 séries :

• Ah! My Goddess.

• Dragon Head.
(en sens japonais)

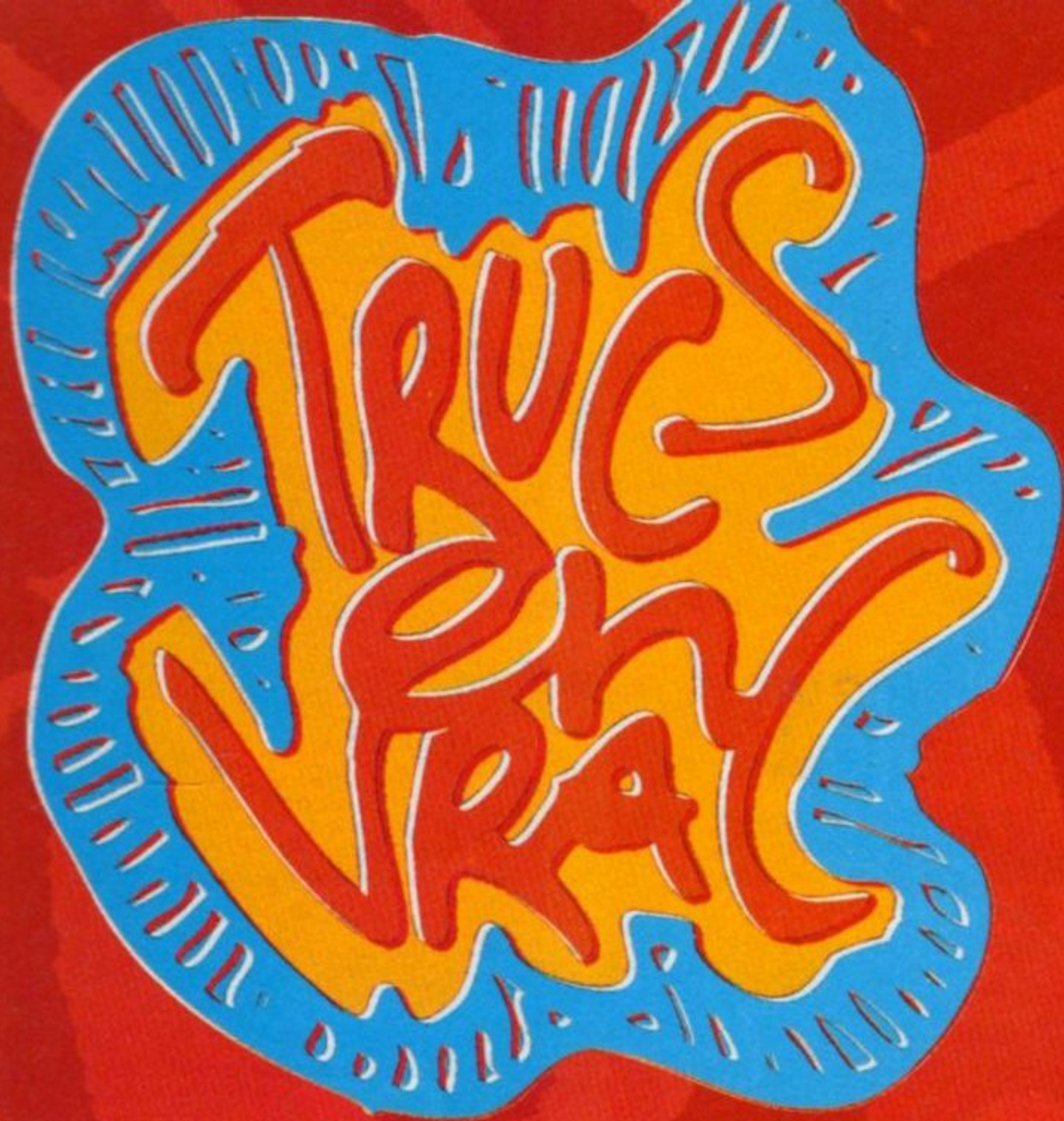
• Flag Fighter.

+ toute l'actualité sur la japanimation

132
pages

En vente
le 28 août

100%
mangas



Salut à tous, tricheurs de tout poil ! J'espère que vous avez passé de bonnes vacances et que vous en avez profité pour essayer pleins de cheat modes, passwords et autres trucs. Ah bon, vous avez préféré la plage... Vous en avez de la chance, car moi, j'ai consacré mon été à vous concocter ces quelques pages. Ah, un dernier mot, ce n'est plus la peine d'adresser vos plans ou astuces à Bubu, il n'est plus là, le bougre. Alors, pensez à moi.

Wonder, si si, j'existe !

Mots de passe

Croc (PlayStation)

H : Haut, B : Bas, G : Gauche, D : Droite.

- Niveau 1-2 :

HGGGGBBHGHDBDDH

- Niveau 1-3 :

DHGHGHHDGDHDGHB

- Niveau 1 - boss 1 :

BGHDGBDGDGDDDBGG

- Niveau 1-4 :

HGBGGBBDDGGDBDDH

- Niveau 1-5 :

DHBHGHHDHGBHDGHB

- Niveau 1-6 :

BGDDGBDBDHDDBGG

- Niveau 1- boss 2 :

GBHHDDBDGGHDHGB

- Niveau 2-1 :

DBGBHDHGGHDGHB

- Niveau 2-2 :

BDHGHGDBDDDDDBGG

- Niveau 2-3 :

GHDBBDBDGBHGHGB

- Niveau 2 - boss 1 :

HGBDHGBDGGDBDDH

- Niveau 2-4 :

BDDGHGDBDHDHGGG

- Niveau 2-5 :

GBHBBHDBGHBDGB

- Niveau 2-6 :

HGGDBHBDDBDGHHDH

- Niveau 2 - boss 2 :

DHGBBBHGBHBBHB

- Niveau 3-1 :

Wave Race

Chevaucher un dauphin

Wonder, l'ami des dauphins

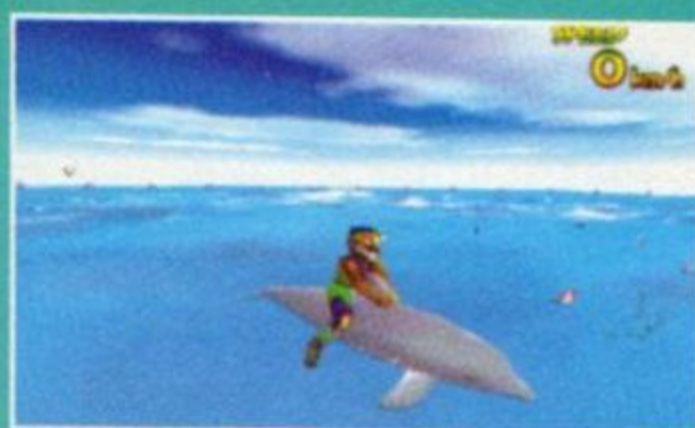


Voici un code qui, depuis un an, résistait à toutes nos

tentatives. Mais aujourd'hui, c'est fini ! Alors allez en **Stunt Mode**, au **Dolphin Park**.

Choisissez un jet et exécutez les figures suivantes (dans n'importe quel ordre), en passant dans tous les anneaux : **Poirier** (Bas puis Haut sans l'accélérateur) ; **Retourné** (tournez le stick dans le sens des aiguilles d'une montre, le tout sans l'accélérateur) ; **Conduite debout + saut arrière** (tournez le Stick dans le sens inverse des aiguilles d'une montre puis Bas, le tout sans l'accélérateur) ; **Vrille Gauche** (Droite puis maintenir Gauche durant un saut) ; **Vrille Droite** (Gauche puis maintenir Droite durant un saut) ; **Looping** (Haut puis maintenir Bas durant un

LE CODE DU MOIS



saut) ; **Plongeon** (Bas puis maintenir Haut durant un saut). Une fois ces sauts réalisés, terminez le parcours (vous entendrez un cri de dauphin).

Sélectionnez ensuite le mode **Championnat** et maintenez **Bas** tout en choisissant un jet ; allez en **Warm Up** et à vous la chevauchée à dos de dauphin. Vous ne pourrez l'utiliser que dans les **Warm Up**, mais il sera sauvegardé à jamais sur votre cartouche.

Klonoa

Extra Stage

Achille Zavatta



N'hésitez pas à chercher les 72 **Pantomines** cachés dans les niveaux, car cela vous permettra d'accéder à un **stage secret** fort sympathique (et difficile).



Mario 64

Un 1 Up Combo

Mario Cipollini



Rendez-vous au **3^e arbre** près de la cascade, à

l'extérieur du château. Faites le **poirier** au sommet de

l'arbre pour obtenir **une vie**.

Entrez et sortez du château, puis recommencez. Simple.



Nascar '98

Signe de la main du pilote

Yacine Demain



Pendant une course, en mode Un joueur, appuyez sur

pour sélectionner la vue cockpit, puis pressez ▲. Le



pilote vous fera un signe de la main.

Marvel Super Heroe's

Mode No Gem, continuer à se battre à la fin d'un combat

Stevie Wonder



Dans le mode Deux joueurs, vous obtiendrez le mode

No Gem en appuyant en même temps sur les boutons Select de chaque manette, lors de l'affichage de l'écran de chargement, juste avant le combat.

Lorsque vous avez gagné un



match (attention, pas un round de combat...), appuyez sur Select et vous pourrez continuer à l'atterrir pendant ce temps.

Mots de passe

GHDBHBHDBBBHBGGGB
 - Niveau 3-2 :
 HGBDBHHDBGDGBDH
 - Niveau 3-3 :
 DHBBBBBHHBHHHHB
 - Niveau 3 - boss 1 :
 BGDGBHGBHHDHDDGG
 - Niveau 3-4 :
 HDDDHDHDBBDGBHH
 - Niveau 3-5 :
 DBDBHGBHBGHHHDB
 - Niveau 3-6 :
 BDBGHDGBHDDHDBG
 - Niveau 3 - boss 2 :
 GHGBBGHDBBBHBGGGB
 - Niveau 4-1 :
 DBHBHGBBBBBHHHGB
 - Niveau 4-2 :
 BDGGHDGHHHDHHDG
 - Niveau 4-3 :
 GBBBBBHGGGDHGHGB
 - Niveau 4 - boss 1 :
 HHDBBHGGGBHGBBH
 - Niveau 4-4 :
 BBBGBBBHDDHHDHB
 - Niveau 4-5 :
 GGGBHHDGGDBBGHG
 - Niveau 4-6 :
 HHHDBBDGGGHGBBD
 - Niveau 4 - boss 2 :
 DGHBBHGBGBDHHGG
 - Niveau 5-1 :
 GGBGHDDGGGDHGHGD
 - Niveau 5-2 :
 HBDHHGDGGBHGBBBG
 - Niveau 5-3 :
 DDDGHDDGBGGDHHGD
 - Niveau 5-4 :
 BBBBHGBHDDHHDH
 - Niveau 5 - boss :
 GGGGBDDGGDBBGHD

Jurassic Park (PlayStation)

Voici deux mots de passe utiles pour Sarah :

- 99 vies : ■, ■, ▲, ●, X,
 X, ■, ■, ▲, X, ●, ▲,
 - Galerie de Sarah : ▲,
 ▲, ■, X, ●, ■, ▲, X, ■, ●, ●.

Doom 64 (Nintendo 64)

Après avoir entré ce mot de passe, attendez le 4e niveau de démo du jeu.

Cardinal Syn

Personnages cachés

Kull, le roi barbare



Dans ce jeu de combat à l'épée, exclusivement réservé aux

amateurs d'heroic fantasy, il existe huit personnages cachés. Vous pouvez les obtenir en défonçant à coups de hache les touches suivantes, pendant l'écran « Press Start ». À chaque fois, un grognement vous indiquera le bon fonctionnement du code.

- Bimorphia : Droite, Droite,



Droite, Bas, ■
 - Juni : Haut, Gauche, Gauche, Haut, ■
 - Kahn : Haut, Haut, Bas, Bas, ▲
 - Moloch : Haut, Droite, Bas, Gauche, ■
 - Mongwan : Bas, Bas, Bas, Haut, ▲
 - Redemptor : Haut, Bas, Gauche, Droite, ●
 - Stygian : Gauche, Droite, Gauche, Droite, ▲
 - Vodu : Gauche, Gauche, Gauche, Haut, ●



Vous pouvez effectuer tous ces codes les uns après les autres. N'hésitez pas, et que la force de l'ours et le courage du loup soient avec vous !

Top Gear Rally

Nouveaux crédits, accès à la 2e saison

Michèle Mouton



Allez à l'écran d'options et lancez les Credits ;

faites ensuite, Croix-Gauche, C-Bas, Croix-Droite, Croix-Bas et Z. Revenez à l'écran d'options ; appuyez de nouveau sur Credits et vous obtiendrez le



générique de fin de la première saison.

Ensuite sauvegardez, et vous pourrez accéder directement à la saison suivante. C'est y pas beau, ça ?



Goldeneye 007

Autre tour de garde

Docteur No



Au niveau 1, montez au sommet de la tour n° 2 et

regardez, à l'aide du Sniper, vers la sortie opposée. Vous verrez une nouvelle tour qui contient des gardes.



Mots de passe

- Démo du niveau 32 :
RVNH 3CT1 CD3M 0???

WarGods (PlayStation)

À faire dans l'écran des options, à la ligne des codes :

- Finir le jeu en un combat : 4258

Auto Destruct (PlayStation)

- Niveau 1 : s5FTgfCnZ
- Niveau 2 : rnLVbbJnY
- Niveau 3 : frJKZYCPf
- Niveau 4 : rmKKFFfnk
- Niveau 5 : gvLKCgkmp
- Niveau 6 : gvLKBgkmb
- Niveau 7 : gvJVCsjmp
- Niveau 8 : gvBYYshNv

Extreme G (Nintendo 64)

Entrez ces noms à l'écran Player Name. Vous devez entendre un bruit s'ils sont correctement tapés.

- Gagner facilement : RA50, puis quittez le jeu à chaque circuit quand O s'affiche à l'écran ; sélectionnez Quit avec le bouton Start.

- Équipe des programmeurs : XGTEAM, puis revenez à cet écran et entrez le prénom d'un des programmeurs comme Greg, Ash ou John. La tête du programmeur se retrouvera au-dessus de la moto, pendant la course.

- Tirer sur Fergus :

Rascal

Stage Select

Alban dit de Grand Chemin



Tout d'abord, allez dans l'écran des mots de passe pour taper le mot **HOUSE**. Ensuite, commencez une partie, appuyez sur **R2** pour sélectionner les différentes pièces (maintenez **R2** pour entrer dans la pièce désirée). Vous pouvez également presser **R1** pour choisir différents lieux (restez appuyé sur



R1 pour entrer dans le lieu souhaité). Maintenant, à vous de jouer !

Croc

Sound Test

Albert Ducroc



Pour accéder au Sound Test, c'est tout simple : choisissez le menu « **Audio Options** » et faites **Select**.



L'option **Music Player** s'affichera alors et vous n'aurez plus qu'à vous étendre et écouter.

Ace Combat 2

Nouvelles vues

Andréas Desas



Allez deux p'tits trucs sympatoches pour ce jeu de combat aérien !

Le premier donne deux nouvelles vues de la carte, dans l'écran de sélection du choix des missions. Il suffit d'appuyer sur **Select** pour changer de vue.

Le second permet de verrouiller le **Replay** sur l'angle



de caméra choisi. Il faut rester appuyé sur **Select** pour garder l'angle désiré.



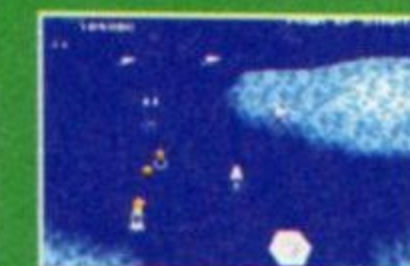
Xevious 3DG+

Tordre le vaisseau

Oliver Twist



Et une manipulation sympa pour les fans de Xevious. Si vous avez une manette analogique



GenCon, vous pouvez faire pivoter votre vaisseau (dans Xevious 3DG uniquement).

Killer Instinct Gold

Sélection aléatoire

Jacky Chan



Si vous ne savez pas quel perso choisir, laissez la console le faire ! Pressez **Croix-Haut** et **Start** en même temps.

Bloody Roar

Modes délires

Alix Anthrope



Si vous voulez jouer avec un perso doté d'une grosse tête, maintenez **L2** à l'écran de sélection des personnages puis choisissez celui que vous désirez. De même si vous souhaitez jouer avec un combattant minuscule, maintenez **R2** à l'écran de sélection des per-



sonnages, puis faites votre choix !

La hot-line la plus complète !

3615 PLAYER ONE

Tapez *HL

Beast Wars

Puissance maxi

Edouard Labête



Démarrez une partie, appuyez sur **Start**

pour mettre le jeu sur Pause. Ensuite, maintenez **L2** puis appuyez rapidement sur **Haut, Bas, Gauche, Droite, ▲, X et ■**. Libérez **L2** et tapez immédiatement sur **Start**. Votre bestial personnage aura alors augmenté sa puissance de feu.



Independence Day

Cheat Menu

David Vincent



Pour l'atter de l'alien facilement, respectez ce qui suit à la lettre. Tout d'abord, allez dans l'écran d'options, là où vous pouvez entrer votre nom : inscrivez **GREG FM**. Rendez-vous ensuite à l'écran de sélection « 1 joueurs/2 joueurs », et faites rapidement : **Gauche, Droite, ■, ●, ▲, ▲, Bas.**



Au bout d'une ou deux secondes l'écran de Cheat Menu apparaîtra.

Mots de passe

FERGUS, puis jouez dans le mode **Shoot'em up**; les droïdes seront remplacés par la tête du directeur de Probe Development.

Formula Karts (PlayStation)

À entrer comme nom de joueur.

- Piste secrète : **WOODSTOCK**.

Gex : Enter The Gecko (PlayStation)

- Toutes les télécommandes : **R1, R2, X, L2, ■, X, ■, R2, R2, R2, X, L2, ■, X, R2, ■, L2, R2, X, L2, ■, X, R2, ■, L2, R2, X, ■**

Grand Theft Auto (PlayStation)

Programmez ces mots dans l'écran de modification du nom du personnage.

- Niveau max : **EATTHIS**
- Montrer les coordonnées : **BLOWME**
- Pas de flics : **CHUFF**
- Toutes les villes : **TURF**
- Toutes les villes (1 et 2) : **CAPRICE**
- Tous les codes ci-dessus plus 99 vies, toutes les armes, munitions illimitées et tous les bonus x 5 : **BSTARD**
- 9 999 990 points : **WEYHEY**

Star Wars : Shadow Of The Empire (Nintendo 64)

Ces noms sont à entrer dans l'écran de Rename Player. Le « _ » équivaut à un espace ; et faites

NHL Break Away '98

Nouvelles équipes, sélection aléatoire

Wayne Gredsky



Pour sélectionner au hasard son équipe (en mode **Exhibition** ou **Practice**), appuyez simultanément sur **R1, R2, L1** et **L2** à l'écran de sélection des équipes.

En ce qui concerne les équipes bonus (toujours en mode **Practice** et **Exhibition**), appuyez sur **L1, L2** et **■** à l'écran de sélection des équipes. Les nouvelles formations sont **New York Sports, Salt Lake Frosties** et **Canton Michigan Ratpack**. Vous pouvez également obtenir d'autres équipes toujours au même écran et dans les mêmes modes de jeu, en exécutant les



manipulations suivantes :

- Cleveland Barons : **R1, R1, ●**
- Toronto St Pats : **L1, L1, ●**
- Oakland Steals : **L2, L2, ●**
- Kansas City Scouts : **R2, R2, ■**
- Montréal Maroons : **L1, R1, ■**
- Portland Rosebuds : **L2, R2, ■**
- Vancouver Millionaires : **R2, L2, ●**
- New York Americans : **R1, L2, ●**
- Hamilton Tigers : **L1, R2, ■**
- Seattle Metropolitanans : **L2, R1, ■**

WarGods

Sélection aléatoire

Jallen



Et un truc qui sert (hum), un ! Pour sélectionner votre personnage au hasard, appuyez sur **Haut** et **Select** en même temps, pendant l'écran de sélection des persos.



Gex : Enter The Gecko

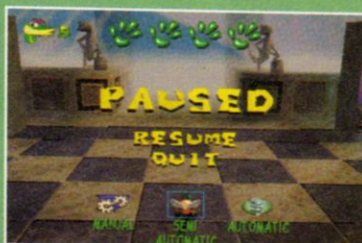
Debug Mode

Alice Sapritch



Il existe un mode **Debug** dans le jeu du lézard doré... mais pas adoré.

Faites **Pause** pendant le jeu et positionnez-vous sur l'option « **Quit** ». Ensuite, maintenez **L2** enfoncé et appuyez sur **Gauche, ●, Haut, Bas, Droite, Droite,**



Gauche, ▲, Haut et **Bas**. Vous devriez entendre un son. Ensuite appuyez sur **Start** pour revenir dans la partie, puis sur **Select** pour obtenir le **Debug Mode**.

Mots de passe

bien la distinction entre les lettres minuscules et majuscules.

– Rugissement de Wampa :

R_Testers_Rocks (des rugissements de Wampas se font entendre dans les pages de menu).

– Générique de fin « bizarre » : _Credits (faites un niveau au choix, et des dialogues se mêleront aux remerciements du générique de fin).

Lucky Luke (PlayStation)

Et hop, des vrais codes pour un « faux » jeu ! À entrer de gauche à droite et de haut en bas.

- Train 1 : Dalton, Dalton, Luke, Jolly
- Train 2 : Luke, Luke, Jolly, Rantanplan
- Pueblos : Dalton, Jolly, Luke, Rantanplan
- Mine : Luke, Jolly, Dalton, Rantanplan
- Désert : Rantanplan, Rantanplan, Dalton, Jolly
- Saloon : Dalton, Dalton, Jolly, Rantanplan
- Cascade 1 : Dalton, Luke, Luke, Jolly
- Cascade 2 : Rantanplan, Dalton, Luke, Luke
- Chariot : Rantanplan, Dalton, Dalton, Jolly
- Bucheron : Jolly, Dalton, Rantanplan, Rantanplan
- Dalton City : Jolly, Jolly, Luke, Rantanplan.

Écrivez à la redac !

615 PLAYER ONE

Tapez *Q

23F/mn

Star Wars : Masters Of Teras Kasi

Nouvelles tenues, mode Super Deformed

Han Solo



La force est avec nous ! Elle nous a apporté quelques

codes pour le jeu de baston de l'univers Star Wars. Tout d'abord, pour obtenir une autre tenue, maintenez L1 pendant que vous choisissez votre personnage. Ensuite, pour jouer avec des



personnages super déformés (grosses têtes, gros bras, etc.), maintenez Select et X enfoncés, juste après avoir sélectionné votre personnage.

Spawn

Interview de Todd MacFarlane

Jean-Phi N° 6



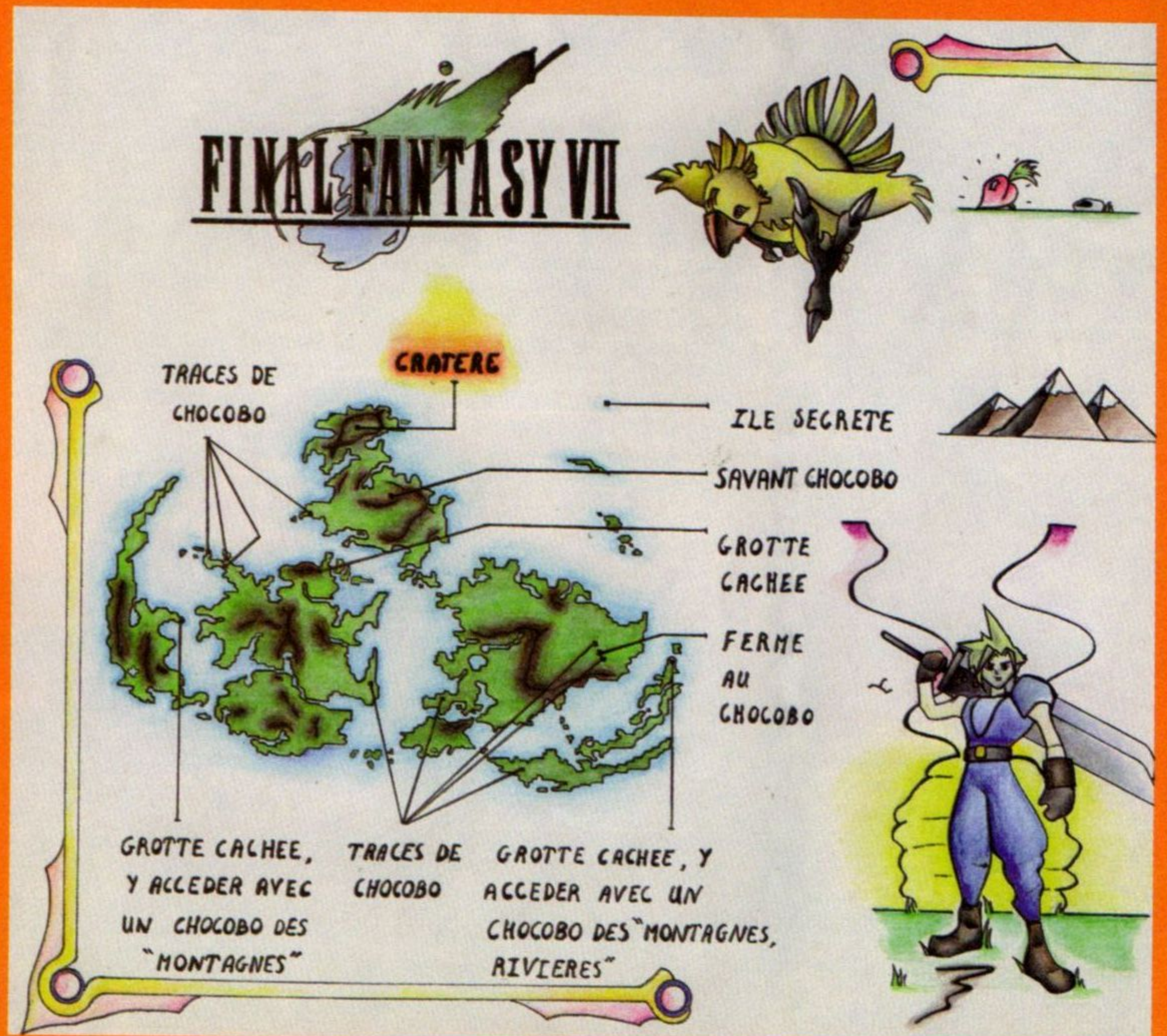
Voici une astuce pour tous les fans de Spawn ! Prenez un lecteur CD classique, voire une Saturn...



Allez sur la piste 16 et l'ami Todd vous expliquera ce qu'il pense des jeux vidéo...

LE PLAN DU MOIS

Eh oui, c'est le grand retour du plan du mois. Pour ma part, c'est le premier que je sélectionne... Ce mois-ci donc, c'est Ronan LE BRUN qui a l'honneur de voir son « bô » plan de Final Fantasy dans ces pages. Et il gagne un jeu Gran Turismo offert par Sony. Alors, content ?



LES BONS PLANS

Récapitulatif des plans et guides complets parus dans Nintendo Player et Ultra Player.

PLAYSTATION

Adidas Power Soccer	n° 36
Casper	n° 37
Les Chevaliers de Baphomet	n° 39
Crash Bandicoot	n° 38
Fade to Black	n° 37
International Track & Field	n° 36
Lomax	n° 38
Pandemonium	n° 39
Soviet Strike	n° 39
Tomb Raider	n° 38
WipEout 2097	n° 39

SATURN

Discworld	n° 37
The Need for Speed	n° 36
Nights	n° 37
Panzer Dragoon II	n° 36
Street Fighter Alpha 2	n° 39
Tomb Raider	n° 38
Virtua Fighter Kids	n° 38

SUPER NINTENDO

Aero the Acro-Bat (monde 1)	n° 19
Batman Forever	n° 31, 32 et 33
Breath of Fire II	n° 35
Castlevania IV	n° 9, 10 à 14
Donald in Maui Mallard	n° 37
Donkey Kong Country	n° 30
Donkey Kong Country 3	n° 39
Doom	n° 32
Dragon Ball (dossier)	n° 30
Dragon Ball Z 2	n° 22 à 24
Dragon Ball Z Hyper Dimension	n° 39
Earthworm Jim	n° 28 et 29
Earthworm Jim 2	n° 33
F1 Pôle Position	n° 31
Killer Instinct	n° 32
Mortal Kombat 3	n° 33
Prince of Persia II	n° 38
Les Schtroumpfs 2	n° 37
Sim City	n° 32
Super Mario Kart	n° 22 et 23
Super Mario World	n° 4, 7 à 9
Super Mario World (tips)	n° 5
Super Metroid	n° 27
Super R-Type	n° 6
Super Tennis	n° 5
Tintin, le Temple du Soleil	n° 38
Toy Story	n° 35
Yoshi's Island	n° 33, 34 à 36
Zelda III	n° 15 à 19, 20, 21, 24, 26

NES

Bart vs Space Mutants	n° 4
Batman	n° 2
Battle of Olympus	n° 11 à 13
Chevaliers du Zodiaque	n° 6 et 7
Double Dragon II	n° 5
Duck Tales	n° 1
Kirby's Adventure	n° 25, 27, 28 et 30
Life Force	n° 1
Little Nemo	n° 20 à 22
Maniac Mansion	n° 18
Mario Bros 1	n° 2, 3 à 5
Mario Bros 2	n° 3
Mario Bros 3	n° 2, 3, 4, 7 à 10, 13, 14
Megaman 2	n° 3
Megaman IV	n° 14 à 17
Star Wars	n° 8 à 10
TMHT	n° 1
Zelda 1	n° 5 et 6
Zelda 2	n° 1 et 2

GAME BOY

Addams Family	n° 11 et 12
Bart & the Beans Talk	n° 21
Batman	n° 2
Batman 2 - Return of the Jocker	n° 10

Battle Toads	n° 15 et 16
Castlevania	n° 9
Donkey Kong 94	n° 31 à 33
Donkey Kong Land	n° 3
Donkey Kong Land 2	n° 3
Double Dragon	n° 5
DragonHeart	n° 3
Duck Tales	n° 1
Gargoyle's Quest	n° 4 à 6
Gremlins II	n° 1
Kid Dracula	n° 19 et 20
King of Fighters 95	n° 3
Kirby's Dream Land	n° 13 et 14
Megaman	n° 9 et 10
Megaman II	n° 17 et 18
Pinocchio	n° 3
Super Mario Land	n° 1
Super Mario Land 2	n° 22 à 24
Tetris	n° 1
TMHT : Fall of the Foot Clan	n° 1
Toshinden	n° 3
Zelda Link's Awakening	n° 28 à 30

Pour commander un ou plusieurs numéros de Nintendo Player et/ou Ultra Player (à partir du n° 28), retournez ce bon à découper accompagné de votre règlement à :

Bii - Anciens n° NP ou UP - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.



Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivant(s). J'ajoute les frais d'envoi : 7 F par exemplaire

Numéros	Prix unitaire	N° commandé(s)	Total + frais d'envoi (7F par exemplaire)
1 à 29	30 F		
30 à 39	32 F		

Au-delà de 13 numéros nous consulter au 03 44 69 26 26. Le numéro 25 comportant une K7 vidéo est à 32 F.
Attention ! Les numéros 2, 5, 6, et 7 sont épuisés.

Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom :
 Prénom :
 Adresse :
 Code Postal : Ville :

Signature obligatoire*
 * des parents pour les mineurs.



Salut les champs

Cet été, deux lecteurs se sont plaints que leurs memory cards ne leur ont pas été retournées. Je tiens à préciser que l'honnêteté de la Poste et de la redac' ne sont pas à mettre en cause, il s'agit d'une imprudence de l'expéditeur. Pour éviter tout problème, lisez attentivement l'encadré ci-dessous. À part cela, je vois que vous avez su faire un bon accueil à Everybody's Golf. Qui sera le premier à réaliser -22 sur tous les parcours ? À l'occasion de cette rentrée, le défi à relever porte sur Tekken 3. Il vous permettra de savoir si vous avez une chance de remporter la Harley Davidson, mise en jeu par Sony dans son concours Tekken 3 ! Enfin, je finirai par quelques messages personnels : Medhi Ketreb et Regis Wack, j'ai de bonnes nouvelles pour vous. Appelez à la redac' ou écrivez-moi.

Wolfen

Les scores en blanc indiquent les nouvelles entrées.

COMMENT ENVOYER MA MEMORY CARD (SANS RISQUE) ?

Pour nous faire parvenir vos memory cards en toute sécurité, évitez absolument les enveloppes en papier classique (avec l'épaisseur de la memory card, l'enveloppe se déchire sous le poids du courrier et son contenu se perd). Optez pour une enveloppe à bulles ou pour une enveloppe cartonnée agréée PTT du type « prêt à poster ». Avec cette simple précaution, votre memory card vous sera retournée dans les 24 h après réception.

RÈGLEMENT

- Pour que votre score soit valable, la partie doit être réalisée en un crédit (sans continue).
- Vous devez jouer avec des jeux français, sur une console française.
- Pour prouver que le jeu a été terminé, prenez la photo du score juste avant de tuer le monstre final.
- Enfin, envoyez votre (vos) photo(s) en indiquant, au dos, vos nom, prénom et adresse, ainsi que le titre du jeu.

**ULTRA
PLAYER ONE
CHAMPIONS**
19, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE



SEGA TOURING CAR (COUNTRY CIRCUIT - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	20» 044
2- Jean VINEE :	20» 920
3- Terence DELAUNAY :	21» 757

SEGA TOURING CAR (GRUNWALD CIRCUIT - TIME ATTACK)

1- Francis GEISSERT :	2' 23» 940
2- Jean VINEE :	2' 28» 529
3- Terence DELAUNAY :	2' 30» 289

SEGA TOURING CAR (GRUNWALD CIRCUIT - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	24» 955
2- Terence DELAUNAY :	27» 891
3- Jean VINEE :	28» 577

Résultats du défi Everybody's Golf (Green Country Club)

1 - Arnaud LE FLOCH :	-22
2 - Karim BENDOUMA :	-21
3 - Guillaume BERTRAND :	-18
4 - René BOURGOIN :	-18
5 - Julien BOUVET :	-17
6 - Franck LAWSKY :	-16
* - Béranger de ROQUEFEUIL :	-16
8 - Philippe LAMORTE :	-15
9 - Wolfen :	-13
10 - Chon :	-11

Les gagnants

Avec son - 22, Arnaud réalise le score parfait, soit 14 birdies et 4 eagles. Pour l'améliorer, il faudrait réaliser des trous en 1, eagles sur les par 4 ou albatrosses sur les par 5. Difficile, mais pas impossible. Karim le talonne avec un - 21. Enfin, à la troisième place, on trouve Guillaume et René, ce qui fait exceptionnellement quatre gagnants. Ils se verront offrir chacun le jeu Tombi.

SEGA TOURING CAR (BRICKWALL TOWN - TIME ATTACK)

1- Francis GEISSERT :	2' 18» 810
2- Terence DELAUNAY :	2' 32» 251
3- Jean VINEE :	2' 33» 358

SEGA TOURING CAR (BRICKWALL TOWN - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	25" 947
2- Terence DELAUNAY :	28" 350
3- Jean VINEE :	28" 245

SEGA TOURING CAR (URBAN CIRCUIT - TIME ATTACK)

1- Francis GEISSERT :	2' 17" 688
2- Jean VINEE :	2' 29" 807
3- Terence DELAUNAY :	2' 34" 683

SEGA TOURING CAR (URBAN CIRCUIT - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	26" 350
2- Jean VINEE :	28" 910
3- Terence DELAUNAY :	29" 258

SEGA TOURING CAR (BOOM TOWN CIRCUIT - TIME ATTACK)

1- Francis GEISSERT :	2' 32" 545
2- Terence DELAUNAY :	2' 42" 240
3- Jean VINEE :	2' 46" 686

SEGA TOURING CAR (BOOM TOWN CIRCUIT - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	29" 092
2- Terence DELAUNAY :	29" 957
3- Jean VINEE :	32" 298



EVERYBODY'S GOLF (HAWAIIAN RESORT)

1- Arnaud le FLOCH :	- 18
2- Wolfen :	- 15
3- Leflou :	- 14
*- Guillaume BERTRAND :	- 14
5- René BOURGOIN :	- 12

**EVERYBODY'S GOLF
(FUJIYAMA COUNTRY
CLUB)**

1- Arnaud le FLOCH :	- 17
2- Guillaume BERTRAND :	- 14
3- Wolfen :	- 12
*- Chon :	- 12
*- Franck LAWSKY :	- 12
5- Leflou :	- 10

**EVERYBODY'S GOLF
(UNITED COUNTRY)**

1- Arnaud le FLOCH :	- 18
2- Wolfen :	- 13
*- Chon :	- 13
4- Guillaume BERTRAND :	- 12
5- Elwood :	- 9
*- Franck LAWSKY :	- 9

**EVERYBODY'S GOLF
(VEGAS DESERT CC)**

1- Arnaud le FLOCH :	- 15
2- Wolfen :	- 12
*- Karim BENDOUMA :	- 12
4- Julien BOISIAUD :	- 11
5- Chon :	- 10
*- Franck LAWSKY :	- 10

**EVERYBODY'S GOLF
(EXTRA COURSE)**

1- Wolfen :	- 1
2- Leflou :	+ 3
3- Chon :	+ 5
4- Wonder :	+ 8

**EVERYBODY'S GOLF
(5 COURSES)**

1- Wolfen :	- 19
-------------	------

**EVERYBODY'S GOLF
(LONGEST DRIVE)**

1- Julien BOUVET :	302 Yd
2- Wolfen :	301 Yd
3- Chon :	299 Yd
4- Arnaud le FLOCH :	297 Yd
5- Wonder :	296 Yd
*- Karim BENDOUMA :	296 Yd

**EVERYBODY'S GOLF
(MINI-GOLF)**

1- Wolfen :	- 21
2- Chon :	- 18
3- Leflou :	- 6
4- Quelou :	- 1

**GRAN TURISMO
(HIGH SPEED RING -
TIME ATTACK)**

1- Julien BOISIAUD :	1' 26" 555
2- Francis GEISSERT :	1' 27" 752
3- Stéphane MINNE :	1' 27" 038
4- Guillaume BERTRAND :	1' 28" 476
5- Eric MINNE :	1' 28" 726

**GRAN TURISMO
(HIGH SPEED RING -
FASTEST LAP)**

1- Stéphane MINNE :	39" 146
2- Eric MINNE :	40" 665
3- Philippe LAMORTE :	40" 942
4- Julien BOISIAUD :	40" 943
5- Guillaume BERTRAND :	41" 688

**GRAN TURISMO
(AUTUMN RING-
MINI - TIME ATTACK)**

1- Guillaume BERTRAND :	56" 119
2- Eric MINNE :	56" 913
3- Julien BOISIAUD :	56" 943
4- Stéphane MINNE :	57" 137
5- Jonathan Le CORRE :	57" 815

**GRAN TURISMO
(AUTUMN RING-MINI -
FASTEST LAP)**

1- Eric MINNE :	25" 290
2- Stéphane MINNE :	25" 455
3- Guillaume BERTRAND :	26" 329
4- Julien BOISIAUD :	27" 067
5- Jonathan Le CORRE :	27" 387

**GRAN TURISMO
(GRAND VALLEY EAST -
TIME ATTACK)**

1- Julien BOISIAUD :	1' 38" 938
2- Eric MINNE :	1' 39" 400
3- Stéphane MINNE :	1' 40" 279
4- Guillaume BERTRAND :	1' 40" 500
5- Thomas BERNERON :	1' 42" 171

**GRAN TURISMO
(GRAND VALLEY EAST -
FASTEST LAP)**

1- Eric MINNE :	45" 268
2- Stéphane MINNE :	45" 788
3- Guillaume BERTRAND :	46" 779
4- Julien BOISIAUD :	46" 950
5- Philippe LAMORTE :	47" 503

**GRAN TURISMO
(CLUBMAN STAGE R5 -
TIME ATTACK)**

1- Stéphane MINNE :	1' 14" 730
2- Julien BOISIAUD :	1' 15" 480
3- Guillaume BERTRAND :	1' 15" 513
4- Eric MINNE :	1' 15" 528
5- Laurent ALSHOUC :	1' 16" 386

**GRAN TURISMO
(CLUBMAN STAGE R5 -
FASTEST LAP)**

1- Julien BOISIAUD :	34" 539
2- Eric MINNE :	35" 216
3- Stéphane MINNE :	35" 376
4- Guillaume BERTRAND :	35" 486
5- Philippe LAMORTE :	35" 850

**GRAN TURISMO
(TRIAL MOUNTAIN -
TIME ATTACK)**

1- Stéphane MINNE :	2' 09" 083
2- Julien BOISIAUD :	2' 12" 282
3- Eric MINNE :	2' 12" 721
4- Guillaume BERTRAND :	2' 13" 114
5- Thomas BERNERON :	2' 14" 518

**GRAN TURISMO
(TRIAL MOUNTAIN-
FASTEST LAP)**

1- Eric MINNE :	1' 00" 887
2- Stéphane MINNE :	1' 01" 679
3- Julien BOISIAUD :	1' 02" 702
4- Guillaume BERTRAND :	1' 03" 505
5- Thomas BERNERON :	1' 04" 352

**GRAN TURISMO
(AUTUMN RING - TIME
ATTACK)**

1- Guillaume BERTRAND :	1' 57" 585
2- Eric MINNE :	1' 57" 897
3- Stéphane MINNE :	1' 58" 520
4- Julien BOISIAUD :	1' 58" 694
5- Thomas BERNERON :	2' 00" 134

**GRAN TURISMO
(AUTUMN RING -
FASTEST LAP)**

1- Stéphane MINNE :	55" 828
2- Julien BOISIAUD :	56" 013
3- Guillaume BERTRAND :	56" 310
4- Eric MINNE :	56" 073
5- Thomas BERNERON :	57" 148

**GRAN TURISMO
(DEEP FOREST - TIME
ATTACK)**

1- Eric MINNE :	1' 46" 147
2- Stéphane MINNE :	1' 48" 044
3- Guillaume BERTRAND :	1' 55" 435
4- Julien BOISIAUD :	1' 55" 848
5- Thomas BERNERON :	1' 56" 808

**GRAN TURISMO
(DEEP FOREST - FASTEST
LAP)**

R-32 GT- R '89	
1- Eric MINNE :	49" 373
2- Stéphane MINNE :	50" 305
3- Guillaume BERTRAND :	54" 271
4- Julien BOISIAUD :	54" 898
5- Thomas BERNERON :	55" 449

**GRAN TURISMO
(SPECIAL STAGE R5 -
TIME ATTACK)**

1- Eric MINNE :	2' 05" 565
2- Stéphane MINNE :	2' 06" 337
3- Julien BOISIAUD :	2' 06" 089
4- Guillaume BERTRAND :	2' 07" 094
5- Thomas BERNERON :	2' 08" 690

**GRAN TURISMO
(SPECIAL STAGE R5 -
FASTEST LAP)**

1- Julien BOISIAUD :	59" 474
2- Eric MINNE :	1' 00" 024
3- Guillaume BERTRAND :	1' 00" 352
4- Stéphane MINNE :	1' 01" 274
5- Thomas BERNERON :	1' 01" 407

**GRAN TURISMO
(GRAND VALLEY
SPEEDWAY - TIME
ATTACK)**

1- Guillaume BERTRAND :	2' 53" 246
2- Julien BOISIAUD :	2' 53" 645
3- Stéphane MINNE :	2' 54" 872
4- Eric MINNE :	2' 54" 227
5- Thomas BERNERON :	2' 55" 504

**GRAN TURISMO
(GRAND VALLEY
SPEEDWAY - FASTEST
LAP)**

1- Eric MINNE :	1' 23" 015
2- Guillaume BERTRAND :	1' 23" 182
3- Julien BOISIAUD :	1' 23" 222
4- Thomas BERNERON :	1' 24" 385
5- Stéphane MINNE :	1' 24" 627

**GRAN TURISMO
(SPECIAL STAGE R11 -
TIME ATTACK)**

1- Julien BOISIAUD :	2' 55" 709
2- Guillaume BERTRAND :	2' 56" 587
3- Eric MINNE :	2' 58" 108
4- Stéphane MINNE :	2' 58" 633
5- Thomas BERNERON :	2' 59" 057

**GRAN TURISMO
(SPECIAL STAGE R11 -
FASTEST LAP)**

1- Guillaume BERTRAND :	1' 23" 867
2- Julien BOISIAUD :	1' 24" 558
3- Eric MINNE :	1' 24" 681
4- Stéphane MINNE :	1' 24" 792
5- Philippe LAMORTE :	1' 25" 883

**GRAN TURISMO
(TEST COURSE - TIME
ATTACK)**

1- Stéphane MINNE :	1' 38" 144
2- Eric MINNE :	1' 38" 981
3- Philippe LAMORTE :	1' 42" 240
4- Guillaume BERTRAND :	1' 43" 751
5- Julien BOISIAUD :	1' 43" 276

**GRAN TURISMO
(TEST COURSE -
FASTEST LAP)**

1- Stéphane MINNE :	45" 123
2- Eric MINNE :	45" 252
3- Julien BOISIAUD :	47" 231
4- Thomas BERNERON :	47" 759
5- Nicolas CAYRE :	47" 823

**GRAN TURISMO
(LICENSE B - TEMPS
TOTAL)**

1- Julien BOISIAUD :	4' 22" 635
2- Philippe LAMORTE :	4' 22" 900
3- Guillaume BERTRAND :	4' 23" 932
4- Steven BESSY :	4' 24" 620
5- Eric MINNE :	4' 25" 335

**GRAN TURISMO
(LICENSE A - TEMPS
TOTAL)**

1- Julien BOISIAUD :	4' 39" 702
2- Guillaume BERTRAND :	4' 40" 928
3- Steven BESSY :	4' 41" 816
4- Guillaume BERTRAND :	4' 43" 185
5- Philippe LAMORTE :	4' 43" 561

**GRAN TURISMO
(LICENSE A1 - TEMPS
TOTAL)**

1- Guillaume BERTRAND :	12' 23" 253
2- Julien BOISIAUD :	12' 24" 416
3- Steven BESSY :	12' 27" 593
4- Philippe LAMORTE :	12' 30" 863
5- Guillaume BERTRAND :	12' 31" 203

**GRAN TURISMO
(TEST COURSE - 400 M)**

1- Eric MINNE :	7" 276
2- Stéphane MINNE :	7" 545
3- Julien BOISIAUD :	7" 831
4- Philippe LAMORTE :	7" 920
5- Guillaume BERTRAND :	7" 997

**GRAN TURISMO
(TEST COURSE - 1.000 M)**

1- Eric MINNE :	12" 000
2- Julien BOISIAUD :	13" 201
3- Guillaume BERTRAND :	13" 439
4- Yves HELLEBOIOL :	13" 444
5- Philippe LAMORTE :	14" 533

**GRAN TURISMO
(TEST COURSE - TOP
SPEED)**

SUPRA RZ	
1- Jonathan Le CORRE :	430 km/h
2- Thomas BERNERON :	428 km/h
3- Steve MARTENS :	425 km/h
4- Nicolas CAYRE :	426 km/h
5- Frédéric BUITIER :	425 km/h
5- Francis GEISSERT :	424 km/h
*- Philippe LAMORTE :	424 km/h

**GRAN TURISMO
(300 KM DE GRAND
VALLEY)**

1- Eric MINNE :	1 h 23' 39" 9
2- Guillaume BERTRAND :	1 h 26' 04" 4
3- Jonathan Le CORRE :	1 h 32' 41" 9
4- Karim/*DOUMA :	1 h 33' 25" 0
5- Chon :	1 h 33' 59" 7



DIDDY KONG RACING BAIE DE LA BALEINE (TOUR)

1- Francis GEISSERT :	17" 13
2- Karim BENDOUMA :	18" 33
3- Arnaud MAUDUIT :	19" 00
4- Cédric DELAIRIN :	19" 75
5- Régis WACK :	22" 40

DIDDY KONG RACING LAGON DES PIRATES

1- Cédric DELAIRIN :	1' 10" 41
2- Karim BENDOUMA :	1' 12" 83
3- Francis GEISSERT :	1' 12" 96
4- Jérôme BONNETTE :	1' 14" 41
5- Joris De POOTER :	1' 16" 20

DIDDY KONG RACING LAGON DES PIRATES (TOUR)

1- Cédric DELAIRIN :	22" 76
*- Francis GEISSERT :	22" 76
3- Karim BENDOUMA :	22" 90
4- Jérôme BONNETTE :	23" 86
5- Joris De POOTER :	24" 43

DIDDY KONG RACING ILE DU CROISSANT

1- Joris De POOTER :	1' 22" 41
2- Karim BENDOUMA :	1' 23" 16
3- Cédric DELAIRIN :	1' 24" 76
4- Régis WACK :	1' 31" 91
5- Marc GUARNIERI :	1' 32" 63

DIDDY KONG RACING ILE DU CROISSANT (TOUR)

1- Karim BENDOUMA :	27" 31
2- Joris De POOTER :	27" 33
3- Cédric DELAIRIN :	27" 53
4- Francis GEISSERT :	29" 10
5- Régis WACK :	29" 76

DIDDY KONG RACING CAVE AUX TRÉSORS

1- Jérôme BONNETTE :	53" 16
2- Joris De POOTER :	54" 33
3- Karim BENDOUMA :	54" 55
4- Cédric DELAIRIN :	54" 91
5- Francis GEISSERT :	59" 91

DIDDY KONG RACING CAVE AUX TRÉSORS (TOUR)

1- Jérôme BONNETTE :	16" 56
2- Joris De POOTER :	16" 90
3- Karim BENDOUMA :	17" 15
4- Cédric DELAIRIN :	17" 75
5- Francis GEISSERT :	19" 25

DIDDY KONG RACING PIC CONGELE

1- Francis GEISSERT :	1' 34" 26
2- Karim BENDOUMA :	1' 34" 55
3- Cédric DELAIRIN :	1' 37" 13
4- Jean VINEE :	1' 38" 00
5- Quentin de HAUTECLOCQUE :	1' 41" 11

DIDDY KONG RACING PIC CONGELE (TOUR)

1- Karim BENDOUMA :	29" 33
2- Francis GEISSERT :	29" 65
3- Jean VINEE :	29" 76
4- Cédric DELAIRIN :	31" 66
5- Quentin de HAUTECLOCQUE :	32" 50

DIDDY KONG RACING BAIE DU MORSE

1- Karim BENDOUMA :	1' 47" 81
2- Joris De POOTER :	1' 52" 95
3- Francis GEISSERT :	1' 57" 60
4- Régis WACK :	1' 58" 40
5- Stef Leflou :	3' 01" 46

DIDDY KONG RACING BAIE DU MORSE (TOUR)

1- Karim BENDOUMA :	34" 70
2- Joris De POOTER :	36" 63
3- Francis GEISSERT :	37" 45
4- Régis WACK :	38" 80
5- Stef Leflou :	57" 95

DIDDY KONG RACING VALLEE DES NEIGES

1- Karim BENDOUMA :	56" 91
2- Joris De POOTER :	58" 11
3- Francis GEISSERT :	1' 02" 01
4- Régis WACK :	1' 05" 01
5- Stef Leflou :	1' 37" 25

DIDDY KONG RACING VALLEE DES NEIGES (TOUR)

1- Karim BENDOUMA :	18" 43
2- Joris De POOTER :	18" 50
3- Francis GEISSERT :	19" 33
4- Régis WACK :	20" 13
5- Stef Leflou :	31" 51

DIDDY KONG RACING VILLAGE SURGELE

1- Karim BENDOUMA :	1' 26" 60
2- Cédric DELAIRIN :	1' 31" 25
3- Francis GEISSERT :	1' 31" 95
4- Régis WACK :	1' 35" 43
5- Stef Leflou :	2' 50" 71

DIDDY KONG RACING VILLAGE SURGELE (TOUR)

1- Karim BENDOUMA :	27" 36
2- Francis GEISSERT :	28" 16
3- Cédric DELAIRIN :	29" 51
4- Régis WACK :	30" 40
5- Francis GEISSERT :	32" 10
5- Stef Leflou :	55" 83

DIDDY KONG RACING CANYON AUX BOULETS

1- Jérôme BONNETTE :	1' 41" 85
2- Cédric DELAIRIN :	1' 43" 61
3- Francis GEISSERT :	1' 47" 33
4- Karim BENDOUMA :	1' 47" 86
5- Marc GUARNIERI :	1' 56" 70

DIDDY KONG RACING CANYON AUX BOULETS (TOUR)

1- Francis GEISSERT :	32" 10
2- Jérôme BONNETTE :	32" 16
3- Cédric DELAIRIN :	32" 95
4- Karim BENDOUMA :	34" 86
5- Régis WACK :	37" 26

DIDDY KONG RACING VILLAGE LUXURIANT

1- Karim BENDOUMA :	1' 26" 41
2- Cédric DELAIRIN :	1' 33" 66
3- Régis WACK :	1' 38" 81
4- Marc GUARNIERI :	1' 39" 91
5- Francis GEISSERT :	1' 40" 06

DIDDY KONG RACING VILLAGE LUXURIANT (TOUR)

1- Karim BENDOUMA :	28" 21
2- Cédric DELAIRIN :	28" 83
3- Régis WACK :	31" 05
4- Francis GEISSERT :	31" 60

DIDDY KONG RACING PLAINES AUX MOULINS

1- Cédric DELAIRIN :	1' 54" 25
2- Karim BENDOUMA :	1' 56" 30
3- Jérôme BONNETTE :	1' 57" 03
4- Francis GEISSERT :	1' 59" 70

DIDDY KONG RACING PLAINES AUX MOULINS (TOUR)

1- Jérôme BONNETTE :	37" 31
2- Karim BENDOUMA :	37" 70
3- Francis GEISSERT :	37" 71
4- Régis WACK :	41" 53
5- Stef Leflou :	56" 16

DIDDY KONG RACING BOIS POSSÉDÉ

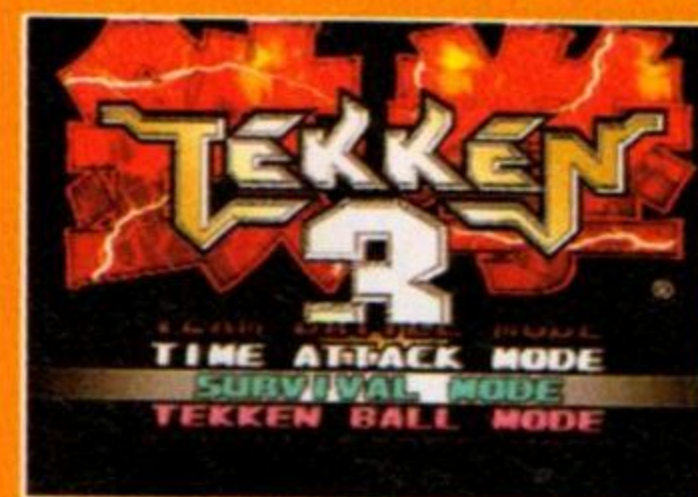
1- Karim BENDOUMA :	57" 35
2- Joris De POOTER :	58" 25
3- Olivier GIO :	1' 08" 20
4- Francis GEISSERT :	1' 09" 50
5- Stef Leflou :	1' 34" 33

DIDDY KONG RACING BOIS POSSÉDÉ (TOUR)

1- Karim BENDOUMA :	17" 61
2- Joris De POOTER :	18" 63
3- Régis WACK :	21" 30
4- Francis GEISSERT :	21" 73
5- Stef Leflou :	28" 70

DEFI TEKKEN 3

Le défi du mois reprend les modalités du concours Tekken 3 organisé par Sony. Réalisez donc le meilleur score sur la version française du jeu, en mode Survival (avec une seule barre d'énergie), avec le perso de votre choix. Vos envois doivent me parvenir sur memory card avant le 14 octobre, au plus tard. Dernier détail : sachez que ce défi est entièrement indépendant de Sony. Sur ce bon jeu !



CD 2 titres inédits + le mag officiel

CD EXCLU
2 TITRES
REMIXÉS

YAKALELO

Le mag officiel

2 posters
géants

39F

NOMADS :
LES COULISSES
DU SUCCÈS

LES SECRETS DU STYLE
YAKALELO

version
inédite

YAKALELO

NOMADS



LE LOOK



LE MAQUILLAGE



LA DANSE

NOUVEAU

CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.



Top

Aaaargh ! les vacances sont finies... « Player One » est redevenu une ruche dans laquelle s'affairent des dizaines de petites abeilles butinant leur écran, paddle en mains !

Vous avez été nombreux à me demander comment fonctionnent les trois Tops du magazine. C'est tout simple : si vous ne possédez qu'une console, vous m'envoyez vos 20 jeux préférés qui tournent sur cette console. Si vous jouez sur différentes consoles, vous faites de même pour les dites consoles. Quant au calcul, je procède ainsi : le numéro 1 reçoit 20 points, le numéro 2, 19 points, ainsi de suite jusqu'au dernier (un tout petit point pour lui)... Une fois toutes vos lettres triées et vos tops comptabilisés, j'additionne le tout pour déterminer les 20 jeux sélectionnés dans chaque Top. Voilà, vous savez tout ! A dans un mois...

Matt, le ouf

Top Ultra mode d'emploi

(9)(1)(27) 492 pts

Meilleur classement jamais atteint

Nombre de (vos) votes attribués au jeu

Classement précédent du jeu

Nombre de mois de présence dans le Top

- ↑ Progresse par rapport au Top précédent
- ↔ Reste à la même place par rapport au Top précédent
- ↓ Chute par rapport au Top précédent
- ← Nouvelle entrée
- ↔ Retour dans le Top



1 GOLDENEYE 007
(1)(1)(9) | 434 pts

Toujours vaillant, James Bond demeure le jeu 64 préféré des lecteurs de *Player*. Moi, je parie sur son éviction le mois prochain par le fraîchement sorti (et tout juste entré dans ce Top) Banjo-Kazooie... Qui joue contre ?



2 SUPER MARIO 64
(2)(1)(11) | 240 pts



3 ISS 64
(6)(2)(11) | 151 pts



4 DIDDY KONG RACING
(10)(3)(7) | 139 pts

Meilleure entrée



5 BANJO-KAZOOIE
(-)(5)(1) | 125 pts

Excellente performance de la grande nouveauté Nintendo de ces derniers mois. Un jeu très riche et original pour patienter jusqu'à la sortie de *Zelda 64*.



6 WAVE RACE
(5)(2)(12) | 1022 pts



7 PILOTWINGS 64
(15)(5)(9) | 921 pts



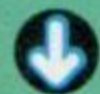
8 LYLAT WARS
(12)(3)(10) | 817 pts



9 TUROK DINOSAUR HUNTER
(4)(3)(12) | 764 pts



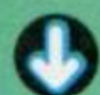
10 YOSHI'S STORY
(8)(8)(4) | 739 pts



11 MARIO KART 64
(3)(2)(12) | 728 pts



12 COUPE DU MONDE 98
(16)(12)(2) | 580 pts



13 EXTREME G
(11)(9)(8) | 486 pts



14 TOP GEAR RALLY
(13)(10)(7) | 433 pts



15 MACE THE DARK AGE
(20)(15)(5) | 377 pts



16 FIFA 98
(9)(9)(7) | 312 pts



17 VIRTUAL CHESS 64
(-)(17)(17) | 185 pts



18 LAMBORGHINI 64
(19)(13)(7) | 179 pts



19 DUKE NUKEM 3D
(7)(6)(9) | 171 pts



20 QUAKE 64
(14)(14)(4) | 166 pts



1 WINTER HEAT
(8) (1) (5) 892 pts

Même en plein été, Winter Heat cartonne dans votre top Saturn. Il détrône d'ailleurs un autre jeu de sports d'hiver, Steep Slope Sliders. Après les fortes chaleurs estivales, vous aviez besoin de vous rafraîchir, c'est ça ?



- 2 PANZER DRAGON SAGA**
(5) (2) (2) 807 pts
- 3 STEEP SLOPE SLIDERS**
(1) (1) (6) 800 pts
- 4 RESIDENT EVIL**
(12) (1) (10) 773 pts

Meilleure entrée

5 HOUSE OF THE DEAD
(-) (5) (1) 685 pts



Dommage pour le magnifique Shining Force 3... House of the Dead a été le plus rapide pour venir se placer directement en cinquième place du Top Saturn. Un jeu qui défoule, même si certains ont été un peu déçus par son côté répétitif.

- 6 SEGA RALLY**
(2) (1) (19) 654 pts
- 7 BURNING RANGERS**
(20) (7) (3) 632 pts
- 8 COUPE DU MONDE 98**
(-) (8) (1) 615 pts
- 9 SHINING FORCE III**
(-) (9) (1) 527 pts
- 10 ATLANTIS**
(-) (10) (1) 518 pts
- 11 FIGHTER MEGAMIX**
(3) (9) 499 pts
- 12 SONIC R**
(-) (12) (3) 490 pts
- 13 WORLD WIDE SOCCER 98**
(11) (1) (15) 483 pts
- 14 SHINING THE HOLY ARK**
(14) (2) (11) 471 pts
- 15 DRAGON FORCE**
(6) (2) (10) 456 pts
- 16 SEGA TOURING CAR**
(9) (2) (18) 450 pts
- 17 QUAKE**
(19) (16) (6) 448 pts
- 18 WIPEOUT 2097**
(17) (4) (9) 427 pts
- 19 TOMB RAIDER**
(7) (1) (16) 405 pts
- 20 NIGHTS**
(15) (2) (17) 401 pts

1 GRAN TURISMO
(3) (1) (3) 1967 pts

Scénario prévisible, l'incroyable GT s'installe d'un grand coup de frein sur le haut du podium. Difficile d'en dire plus sur ce jeu événement : absolument tout a déjà été écrit !



- 2 RESIDENT EVIL 2**
(1) (1) (3) 1591 pts
- 3 FINAL FANTASY VII**
(2) (1) (9) 1388 pts
- 4 COOL BOARDERS 2**
(4) (4) (7) 1137 pts

Meilleure entrée

5 COUPE DU MONDE 98
(-) (5) (1) 1112 pts



Sous le regard bienveillant de leurs banquiers, les dirigeants d'Electronic Arts doivent se frotter les mains en regardant les chiffres de vente de Coupe du Monde 98 (tous formats confondus, regardez ces trois Tops).

- 6 FIFA 98**
(7) (6) (6) 996 pts
- 7 BLOODY ROAR**
(5) (5) (5) 933 pts
- 8 TEKKEN 2**
(8) (2) (19) 905 pts
- 9 V-RALLY**
(9) (1) (11) 891 pts
- 10 WIPEOUT 2097**
(17) (2) (15) 845 pts
- 11 CRASH BANDICOOT 2**
(11) (4) (7) 824 pts
- 12 TIME CRISIS**
(16) (12) (6) 825 pts
- 13 SOUL BLADE**
(19) (3) (11) 588 pts
- 14 LES BOUCLERS DE QUETZALCOATL**
(20) (14) (5) 572 pts
- 15 ALERTE ROUGE**
(15) (10) (8) 556 pts
- 16 RESIDENT EVIL**
(13) (1) (19) 553 pts
- 17 L'ODYSSEE D'ABE**
(14) (6) (9) 529 pts
- 18 FORMULA ONE 97**
(12) (3) (9) 517 pts
- 19 LUCKY LUKE**
(-) (19) (1) 477 pts
- 20 ISS PRO**
(10) (4) (9) 424 pts

complétez votre collection !



77 juillet/août 97
Dossier: E3: tous les hits à venir.
Tests: 156 64, V-Rally, Shining the Holy Ark, Rally Cross, Explosive Racing...
OTW: Ace Combat 2, Runabout, Riot Stars, Néo Rude...
Ultra Player One: Vandal Hearts (2^e partie), soluce Overblood.
Cadeaux: 6 cartes X-Files + Dunkers Batman™ & Robin™ + supplément Troc en Stock



78 septembre 97
Dossier: Nintendo 64 (Mario 64, Mario Kart 64, Wave Race 64, Pilotwings 64, Turok).
Tests: Warcraft 2, Street Fighter Ex Plus Alpha, Parappa the Rapper, Formula One 97...
OTW: Time Crisis, Final Fantasy Tactics, Samurai Spirits RPG, The King of Fighters'96, Zero Divide 2...
Ultra Player One: Vandal Hearts, LBA.



79 octobre 97
Tests: L'Odysée d'Abe, Duke Nukem 3D, Moto Racer, Nuclear Strike, Dragon Force, Rapid Racer, Wingover...
OTW: Goldeneye 007, Cool Boarders 2, Turbo Racing, Lylat Wars, Overboard, MDK, Tennis Arena, NHL 98...
OTW: Bomberman 64, Dead or Alive, Anarchy in the Nippon, Breath of Fire III...
Ultra Player One: Shining the Holy Ark.
Cadeaux: la règle marque-page Fighting Force, Troc en Stock.



80 novembre 97
Dossier: Final Fantasy VII
Tests: Castlevania, Touring Car, Duke Nukem 3D, Felony 11/79, Ace Combat 2, Turbo Racing, Lylat Wars, Overboard, MDK, Tennis Arena, NHL 98...
OTW: Bomberman 64, Dead or Alive, Anarchy in the Nippon, Breath of Fire III...
Ultra Player One: Shining the Holy Ark.
Cadeaux: Stickers G-Police / Overboard et Footcards 98.



81 décembre 97
Dossier: Tomb Raider II
Tests: 50 jeux testés: Goldeneye 007, Crash Bandicoot 2, Pandemonium 2, Alerte Rouge, Colony Wars, Top Gear Rally, Time Crisis, Test Drive 4, Critical Depth, Formula Karts, Fifa 98...
OTW: Steep Slope Sliders, Bloody Roar, The Granstream Saga...
Cadeaux: CD audio Duke Nukem / Stick'n Play Tomb Raider 2.



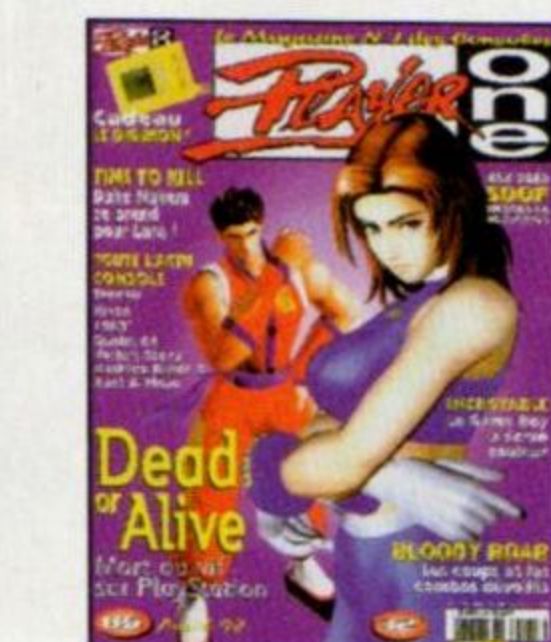
82 janvier 98
Dossier: spécial Glisse (Cool Boarders 2, Steep Slope Sliders...)
Tests: Diddy Kong Racing, Versailles, Fifa 98, NFL QBC 98, Terranigma...
OTW: X-Men VS Street Fighter, Chronoa of Wind, Princess Crown, Shining Force III, Elemental Gearbolt, Gallop Racer 2...
Guide: Les Boucliers de Quetzacoalt
Cadeaux: CD audio Cool Boarders 2



83 février 98
Tests: Bloody Roar, Nagano Winter Olympics, Winter Heat, Wave Race...
OTW: Gran Turismo, Yoshi's Story, Side by side Special, Grandia, Front Mission Alternative, Snowbow Kids, Chocobo Dungeon, Sidewinder 2, Critical Blow, Fatal Fury, Prisoner of Ice, Tombal, Rockman Dash...
Guide: Tomb Raider II
Cadeaux: Les lunettes spécial surf



84 mars 98
Tests: Last Blade, Theme Hospital, NHL Breakaway 98...
OTW: Resident Evil 2, Xenogear, Azel - Panzer Dragoon RPG, Bomberman World, Noon, Blaze and Blade...
Guide: Tomb Raider II, les plans complets (suite et fin)



85 avril 98
Tests: Quake 64, Riven, Yoshi's Story, Deathtrap Dungeon, Snow Racer 98, Newman Haas...
OTW: Dead or Alive, 1080°, Tenchu, Bushido Blade 2, Bust A Move, J. League, Wonder 3, R. Types...
Guide: Bloody Roar.



86 mai 98
Dossiers: Resident Evil 2, Gran Turismo.
Tests: Lucky Luke, Panzer Dragoon Saga, Metal Slug 2, Pro Foot Contest 98...
OTW: Tekken 3, Parasite Eve, Enigma, The King of Fighters 97, Dragon Force 2, G-Darius, Vampire Savior, Airboarder 64...
Cadeau: poster géant Tekken 3.



87 juin 98
Dossiers: Foot (APS 98, Coupe du Monde 98, 155...), les métiers du jeu vidéo.
Tests: Klonoa, Shining Force III, Everybody's Golf, Real Bout 2, Vigilante 8, NBA Courtside, Dead Ball Zone, Total NBA 98...
OTW: Shining Force 3/2, Tail Concerto, Gunbike, Bomberman Hero, Bomberman Wars, Brave Prove, Gungriffon 2...
Cadeau: les musiques Sentinel Returns.



88 juillet/août 98
Dossier: E3, tous les hits à venir.
Tests: Heart of Darkness, Dead or Alive, Road Rash 3D, Colin McRae Rally, Alundra, Sentinel Returns, Spice World, Kula World, Blast Radius, Wargames, Virtua Chess 64...
OTW: Pocket Fighter, Thunder Force V, Guilty Gear, Quest 64, Soukaigi, GT 24...
Cadeau: la K7 vidéo intégrale de Tekken

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

Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de Player One suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour les hors-série).
 Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition ou Crédits Player *.

												Attention !			
												Les numéros			
												1 à 24, 27, 31, 34, 35 et 53		sont épuisés.	
25	26	28	29	30	32	33						Prix par exemplaire	Qté	Total	
36	37	38	39	40	41						35 F (28 F + 7 F)				
42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	37 F (30 F + 7 F)				
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	39 F (32 F + 7 F)				
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75					
76	78	79	80	84	85	86									
77	81	82	83	87							42 F (35 F + 7 F)				
88											46 F (39 F + 7 F)				

Nom : Prénom : Signature obligatoire*
 *des parents pour les mineurs

Adresse :
 Code postal : Ville :

Commandez aussi sur le 3615 Player One

Il y a une vie après les jeux vidéo...

ZOOM événement

« Il faut sauver le soldat Ryan »

Film événement, le nouveau Spielberg retrace de façon ultra-réaliste le débarquement du 6 juin 1944, dans lequel, Tom Hanks incarne l'anti-John Wayne.

Une de fois de plus, Spielberg crée la surprise. Aux antipodes de la vision classique véhiculée à plusieurs reprises au cinéma, *Ryan* dépeint le débarquement allié en Normandie à la manière d'un reportage de guerre. Une méthode déjà appliquée par d'autres cinéastes à la guerre du Vietnam (une « sale guerre »), mais jamais à ce haut fait d'armes. À ce titre, la première demi-heure, que le très sérieux magazine *Time* n'hésite pas à qualifier de « peut-être plus grande scène de guerre jamais vue au

cinéma (...) », présente le débarquement comme si on y était. Spielberg a fait tourner ses équipes dans les mêmes conditions que les cameramen de l'armée US, qui participèrent à la bataille. Les horreurs de la guerre y sont dépeintes en long et en large (membres arrachés, tripes, soldats agonisants... loterie sinistre).



Ces images sont d'ailleurs tellement dures que certains spectateurs américains se sont enfuis des salles, et qu'elles vont obliger Spielberg à entamer une tournée à travers les US pour expliquer son parti pris. Une « hot line » a même été mise à disposition des vétérans qui ne supportaient pas de revivre l'expérience par le biais du film ! Rien à voir avec la vision héroïque du film *Le Jour le plus long*.

Le scénario s'inspire d'un fait divers réel : une petite troupe de soldats est chargée de récupérer un soldat perdu dans la bataille, lequel est le dernier fils d'une famille de l'Iowa, dont tous les enfants ont été tués au cours du conflit. *Il faut sauver le soldat Ryan* est un film à voir absolument. Malgré sa durée de près de trois heures et sa violence, il a fait un triomphe aux USA. Il devrait en être de même partout ailleurs...

Réalisation : Steven Spielberg
Sortie : le 30 septembre

ZOOA cinéma

« La Mutante 2 »

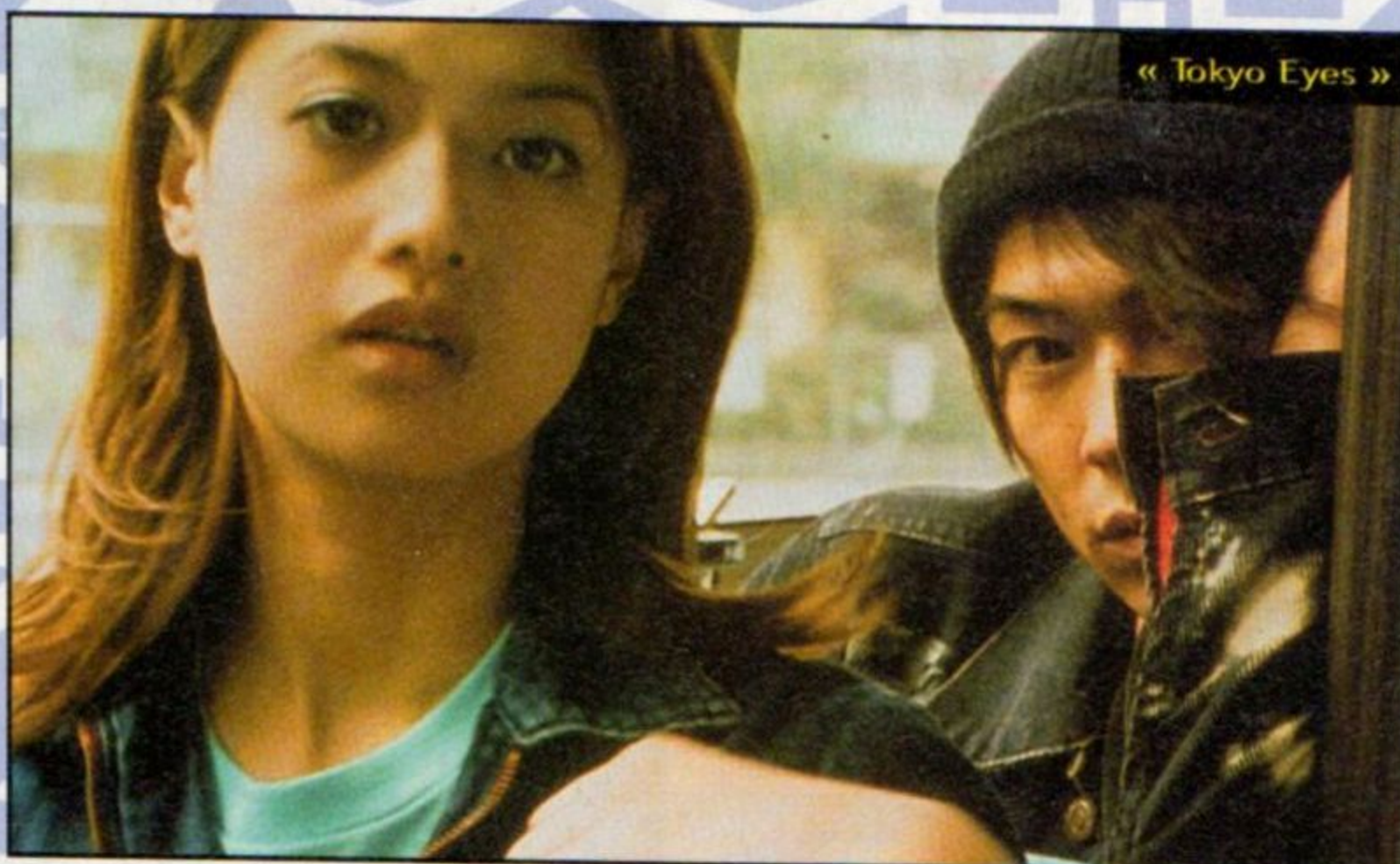
Suite d'un honnête thriller de science-fiction, genre post-Alien, *La Mutante* reprend les éléments basiques qui avaient fait le succès commercial du premier volet : effets spéciaux de qualité plus ou moins dégueux, suspense, comédiens lyophilisés... Pour fans du genre, sinon attendre la sortie en vidéo.

Réalisation : Peter Medak

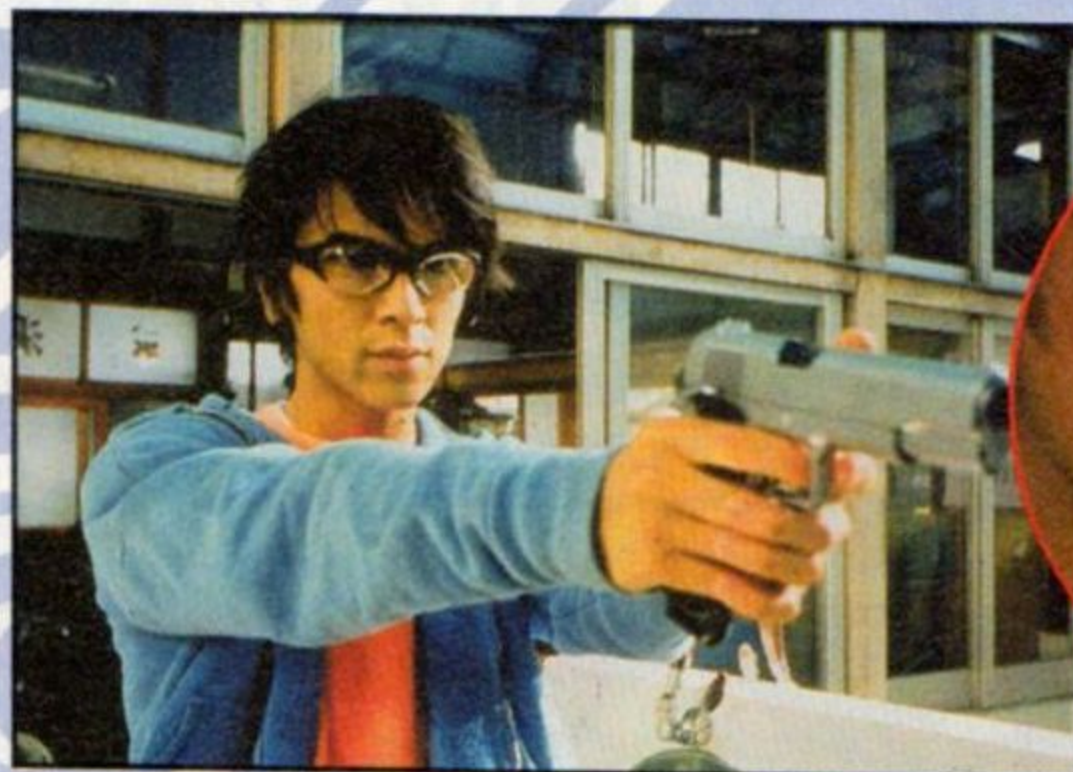
Sortie : le 26 août

« Tokyo Eyes »

Intéressant comme tout, le film français *Tokyo Eyes* décrit le mode de vie d'une certaine jeunesse japonaise, fan



« Tokyo Eyes »



bigleux ». Nous rencontrons une jeune fille, Hinano, qui découvre K., un jeune étranger qui se prend pour un justicier. Le premier film-manga français ? À voir de toute façon.

Réalisation : Jean-Pierre Limosin

Sortie : le 9 septembre

« Godzilla »

Juste quelques lignes pour vous rappeler que le nouveau film des auteurs de *Stargate* et *Independence Day* est raté, mal foutu et parfois très bête. Certes, *Godzilla* comporte un bon nombre de scènes très spectaculaires, comme la destruction méthodique de New York par le saurien mutant, mais on est à des années lumières du film original. Facultatif, donc.

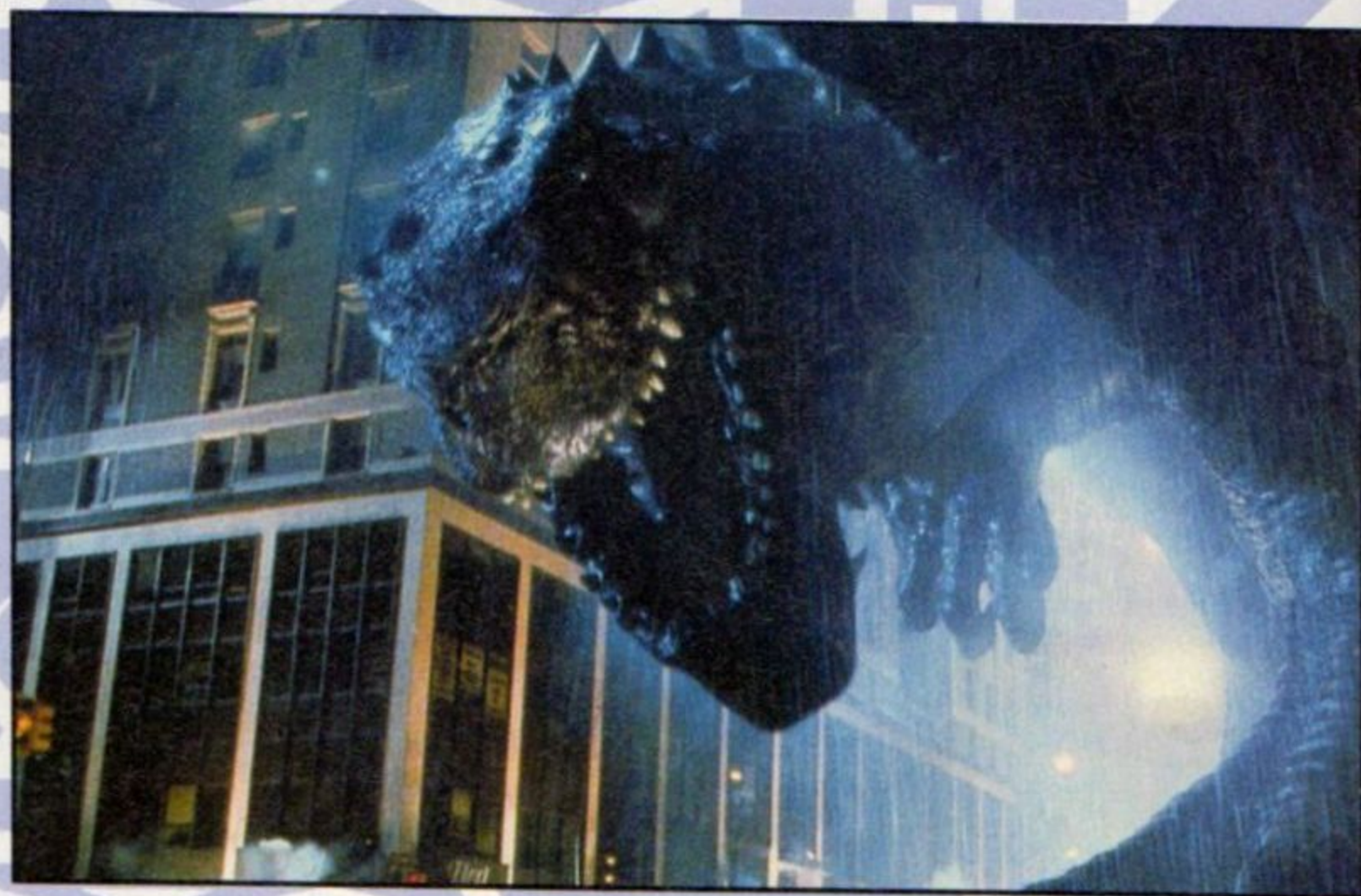
Réalisation : Roland Emmerich

Sortie : le 16 septembre

de mangas, de jeux vidéo et de fringues, qui peine à s'intégrer dans le carcan rigide des coutumes ancestrales. Tout commence quand la police part à la recherche d'un tueur, surnommé « le



« La Mutante 2 »





« Le Masque de Zorro »

Dans notre prochain numéro, nous revenons sur cette nouvelle aventure du « renard », preux justicier qui combat les oppresseurs espagnols dans la Californie des années 1820. Sachez déjà que le film prétend retrouver le souffle des classiques hollywoodiens des années 1930/50. Antonio Banderas a le rôle titre. On en reparle...

Réalisation : Martin Campbell

Sortie : le 14 octobre

« Lost In Space »

Le mois dernier, nous vous présentions cette adaptation ciné d'une série TV classique des années 1960. Après avoir vu le film, on peut vous dire que *Lost In Space* est un divertissement sympa comme tout, truffé de tonnes et de tonnes de beaux effets spéciaux (de la synthèse partout) et de rebondissements amusants. À suivre, bien sûr.

Réalisation : Stephen Hopkins

Sortie : décembre

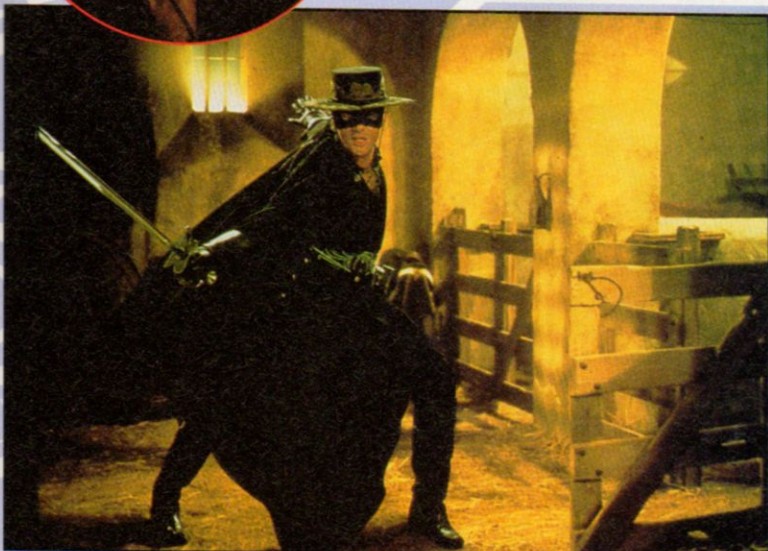
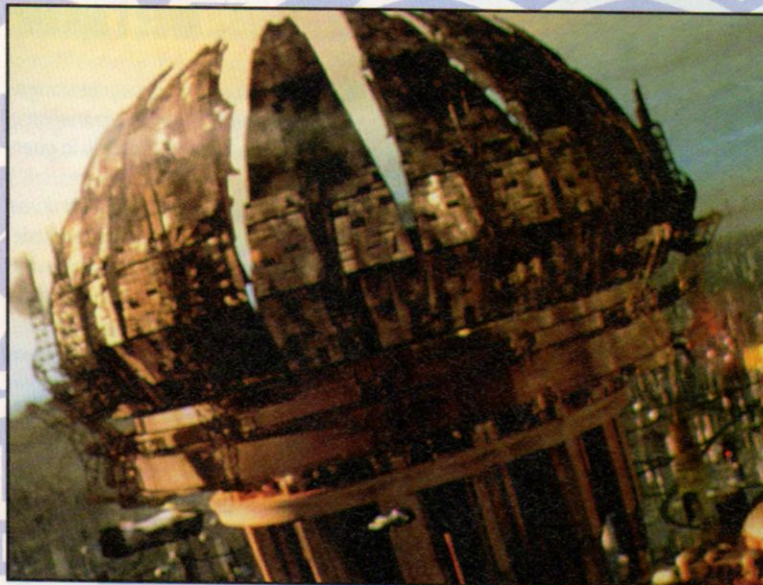
« Mulan »

Bizarrement, on ne dit plus de nos jours : « Bon sang, il est merveilleux ce Disney ! Un vrai truc de gamins ! », mais plutôt « Formidable, enfin un dessin animé plus mature ». Curieux de voir ce revirement de la part d'un public qu'on aurait tendance à croire infantile. Ainsi donc, le Disney cru 98 est réputé « met de choix » : précédé d'une critique en béton armé et d'un savoir-faire plus que jamais mis en avant, *Mulan* est un des derniers sursauts de génie d'une machine à bout de souffle. Hérité du traditionnel récit oral de la Chine médiévale, où une jeune



un Alan Menken tout moisi, n'est pas à prendre à la légère. *Mulan* est une longue suite orientale, magnifiquement mise en images, rythmée par de grandes batailles enneigées et de fleurs tourbillonnantes. C'est superbe... et c'est probablement le dernier grand Disney avant l'an 2000, qui nous réserve un *Tarzan* de triste augure et un *Fantasia 2000* totalement hors-sujet.

Inoshiro et Houdini



chinoise prend les armes contre l'envahisseur pour éviter le déshonneur de son père, Mulan s'enorgueillit d'un style résolument osé. Ainsi tourne-t-il le dos aux conventions mangas que la firme de Burbank tutoyait de trop près, à mi-chemin entre l'estampe et le comic-strip fil de fer. Si Hercules avait déçu par sa narration, Mulan revient dans la ligne du parti originel : une scénarisation à outrance de quelques éléments clés. Exit les chansons télescopées et les vanes vaseuses, place au souffle épique, aux sentiments immortels, à la sagesse consensuelle (Disney a peur du prochain Dreamworks, *Prince of Egypt*, qui risque de faire valser pas mal de têtes). Musicalement, l'apport de Jerry Goldsmith, qui remplace au pied levé

Nouveautés magazine import

Le dernier numéro du magazine « Cinefex » (74) est, comme d'habitude, passionnant puisqu'il raconte, avec force photos, les secrets de la confection des effets spéciaux de « Godzilla », « Deep Impact », « Dark City », « Lost In Space », « Sphere » et « Deep Rising ». Pour en savoir encore plus sur la fabrication du film « Lost In Space », vous pouvez utilement consulter le bouquin « The Making Of Lost In Space » de Pat Cadigan, paru chez Titan Books. Dans la même collection, signé Rachel Aberly, un « Making Of Godzilla ». Ces bouquins comme, « Cinefex » sont importés par Album (Paris).

Nouveautés HK

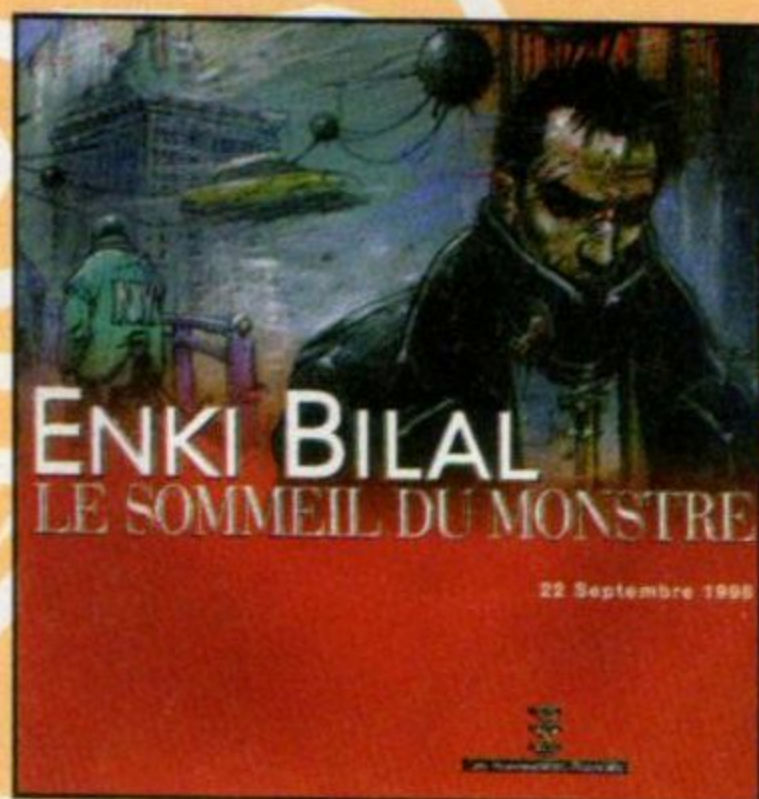
À noter les sorties récentes en version française de deux films de Hong-kong. Le premier est rudement recommandé puisqu'il s'agit de rien de moins que du troisième « Syndicat du crime ». Contrairement aux deux premiers, signés John Woo, celui-là a été dirigé par le grand Tsui Hark. Pour amateurs de films de gangsters, de beaux récits sur l'amitié et de grand cinoche en général. Dans un autre registre, « Dans le feu de l'action » (« Lifeline ») s'intéresse aux pompiers de Hong-kong. Intéressant. Ces deux K7 sont distribués par TF1 Vidéo.

« LE SOMMEIL DU MONSTRE »

le nouveau Nike Bilal



Enki Bilal, un des cinq mousquetaires de la bande dessinée de science-fiction française (avec Moebius, Druillet, Mézières et Caza) revient avec un nouvel album très personnel, extrêmement attendu. « Player » a rencontré l'artiste.



Annoncé comme le premier volet d'une nouvelle trilogie (en référence à la première trilogie de l'auteur, *Nikopol*), *Le Sommeil du monstre* se déroule dans un futur proche (trente ans) et met en scène un dénommé Nike Hatzfeld. Né pendant le siège de Sarajevo, il dispose d'une mémoire incroyable puisqu'il arrive à remonter dans ses souvenirs jusqu'au berceau. La première case du bouquin illustre d'ailleurs le toit éventré par les obus de la maternité de l'hôpital de Sarajevo, que le nouveau-né contemple. Hatzfeld réussit aussi à conceptualiser ses souvenirs de bébé avec les mots d'un adulte. Il se rappelle, par exemple, avoir juré toute sa vie de protéger deux bébés du même âge que lui... Séparé d'eux par les événements, Hatzfeld, dont ses facultés exceptionnelles attirent l'attention de personnages redoutables, part à la recherche de ses deux « compagnons », de ses souvenirs et donc de sa propre identité. Pendant ce temps, un groupe terroriste fondé par des intégristes de tous bords effectue des attentats qui men-

cent la civilisation. Ces terroristes ont pour mission de ramener la planète à un état d'obscurantisme total, qui se traduit (entre autres joyusetés) par des camps de « rééducation » et une « purification » du vocabulaire qui ne tolère que 499 mots !
Disons le d'emblée : *Le Sommeil du monstre* est un livre exceptionnel. D'abord parce que Bilal est au sommet de sa forme graphique ; l'artiste fait preuve d'une maîtrise et d'une inventivité avec les pinceaux qui coupe parfois littéralement le souffle (le couple enlacé à côté d'un thon débité en tranches, par exemple). Quant au scénario, au-delà de sa vision terrible d'un possible avenir, il étudie les mécanismes monstrueux qui ont abouti à la guerre en ex-Yougoslavie. Bilal étant d'origine yougoslave, le livre s'avère bien évidemment très personnel. On peut d'ailleurs considérer le personnage de Nike Hatzfeld comme une sorte d'Enki Bilal « alternatif ». Ajoutons à cela que sa lecture, malgré la gravité des sujets abordés, est littéralement passionnante et on

comprendra que *Le Sommeil du monstre* est bel et bien un des bouquins phares de cette décennie de science-fiction.

Rencontre avec l'auteur

– Player One : Tu es d'origine yougoslave et dans *Le Sommeil du monstre*, tu abordes de manière frontale la guerre en ex-Yougoslavie...

– Enki Bilal : Je ne sais pas si c'est d'une manière frontale, mais c'est une manière qui m'est apparue nécessaire. J'ai quand même beaucoup « souffert » à cause de cette guerre, cette violence, cette haine. Tout ça m'a profondément marqué. Je savais que j'en parlerais un jour, je ne savais comment, mais je sentais que je ne pouvais pas pendant que cela se passait. Là, il y a une accalmie, j'ose espérer que cela ne recommencera pas du côté du Kosovo (ndlr : l'entretien a eu lieu avant la grande offensive serbe de début août). J'ai préféré laisser les journalistes faire leur travail. Je trouvais inutile et indécent d'en par-

ler à chaud. Les choses sont venues d'une manière extrêmement naturelle... C'est remonté comme une sorte de rejet, un magma trop contenu. L'idée centrale du bouquin, qui est cette mémoire individuelle, cette espèce de compte à rebours mémoriel, s'est imposée d'une manière presque évidente, bien que ça puisse paraître être une aberration. Il fallait que ce soit à travers la mémoire que cela soit évoqué. Cela me per-

« Les torts sont extrêmement partagés au sein même de l'ex-Yougoslavie »

mettait une chose essentielle : ne pas situer l'action sur les lieux du drame, ni pendant leur déroulement. Trente ans plus tard, on fait une intrusion par la mémoire. Et cela permet de régler des comptes par rapport à tous les nationalismes, tout ce qui a fait que cette guerre a eu lieu. Les torts sont extrê-





mement partagés au sein même de l'ex-Yougoslavie et dans le reste du monde. J'ai creusé ensuite une mémoire potentielle qui n'est, évidemment, pas la mienne, car je ne suis, bien sûr, pas né dans cette période et n'ai pas la faculté de me souvenir de la sorte (ndlr : le personnage principal se souvient des jours qui suivent sa naissance).

— Player : Tu as préféré ne pas aborder la guerre pendant son déroulement. Que penses-tu des deux albums qui abordent le sujet et qui ont été publiés pendant les événements : Fax de Sarajevo de Joe Kubert (éditions Vertige Graphic) et Sarajevo Tango d'Hermann (éditions Dupuis) ?

— Bilal : Malheureusement je n'ai pas lu le livre de Kubert, dont j'ai entendu beaucoup de bien. Je ne veux pas parler du cas d'Hermann. Il a fait courir des bruits insensés à mon sujet, des conneries absolument honteuses, je préfère ne pas évoquer ce personnage !

— Player : Pourquoi avoir choisi un cadre futuriste alors que tu as signé plusieurs albums qui traitent de sujets politiques aux époques concernées comme Partie de chasse ?

— Bilal : Pour moi, l'enjeu du livre, c'est cette espèce d'aller-retour, de jeu de miroirs entre le présent, le futur et, évidemment, le passé parce que je crois que les trois éléments temporels sont très imbriqués dans ce bouquin. L'éclatement de l'ex-Yougoslavie est le cœur du bouquin, mais ce qui m'intéressait c'était de propulser ce drame dans le futur, pour mieux comprendre que ces événements, qui eux-mêmes sont quelque part issus de la Shoah, un drame absolu au plan universel, ces drames-là sont répétitifs et se reproduisent. (...) J'ai transformé ces volontés de se replier sur son ethnie, sa nation en une espèce de pieuvre obscurantiste. Là, il faut trouver les connexions qui existent entre le potentiel de ce qui vient de se passer, pour le futur, et la mémoire



OFFRE LIMITÉE

Abonne-toi à **Player One** et reçois le coffret des figurines à collectionner

FINAL FANTASY VII

* 3 n° de Player One + les 6 figurines 199 F = 308 F. 6 n° de Player One + les 6 figurines 199 F = 404 F. 11 n° de Player One + les 6 figurines 199 F = 567 F.



© 1997 Square Co., Ltd. Tous droits réservés. Final Fantasy et Square Co., Ltd. Utilisé sous licence par Bandai. © 1998 Bandai America Incorporated.

3 mois : 199 F au lieu de 308 F*
6 mois : 249 F au lieu de 404 F*
1 an : 329 F au lieu de 567 F*



Bon à renvoyer à : Bii - Abonnement PO/FFVII - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26.

Oui, je m'abonne à Player One et je bénéficie de cette offre exceptionnelle

- 3 numéros + ● 6 figurines à collectionner* : 199 F + expédition en recommandé : 40 F. Total à payer : **239 F.**
- 6 numéros + ● 6 figurines à collectionner* : 249 F + expédition en recommandé : 40 F. Total à payer : **289 F.**
- 11 numéros + ● 6 figurines à collectionner* : 329 F + expédition en recommandé : 40 F. Total à payer : **369 F.**

Offres valables sur la France métropolitaine uniquement.

● 3 numéros : 96 F. ● 6 numéros : 192 F. ● 11 numéros : 352 F.
 Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ● + 49 F (terre/bateau) ou ● + 96 F (avion).

Nom :
 Prénom :
 Adresse :
 Code postal :
 Ville :
 Pays :

Je joins un chèque de F Signature obligatoire
 à l'ordre de Média Système Edition. des parents pour les mineurs

re universelle que l'on a du cœur même de l'horreur du XX^e siècle qui était la Shoah. Les camps de purification ethnique que l'on voit dans le bouquin, qui sont des camps obscurantistes d'un futur plausible, que je ne souhaite évidemment à personne, sont un miroir déformé qui nous ramène à 1990 et aux années 1940. Ce n'est pas innocent évidemment. Je n'ai donc pas le sentiment de faire de l'anticipation, mais plutôt une sorte d'analyse libre du genre humain.

« Je me suis demandé ce qu'il se passerait s'y il avait une sorte d'internationale intégriste »

– Player : Qu'est-ce qui t'a fait relier les intégrismes religieux, qui sont fédérés dans le livre, à la guerre en ex-Yougoslavie ?

– Bilal : L'intégrisme, c'est un maillon de cette pieuvre obscurantiste. Les idéologies étant diluées, je me suis demandé ce qu'il se passerait s'il y avait une sorte d'internationale intégriste. Je m'éloigne du religieux pour aboutir à quelque chose de plus général, mais le

religieux peut-être le détonateur. Imaginons que tout d'un coup des mafias mettent leur argent au service de cette machine à épurer la planète, pour faire table rase de la mémoire, de la pensée, de la connaissance et retourner à l'obscurantisme. C'est épouvantable mais plausible... Dans le bouquin, on n'a plus que 499 mots pour s'exprimer, c'est comme un jeu avec l'horreur.

– Player : Le personnage principal s'appelle Nike Hatzfeld. Nike parce que bébé, il est trouvé sur un soldat mort qui porte des Nike, et Hatzfeld parce que c'est le nom du journaliste qui le découvre. Pourquoi ?

– Bilal : Je voulais que le personnage ne soit pas déterminé par son nom. En ex-Yougoslavie, un nom est comme une sorte de tampon. On sait à l'écoute de ton nom si tu es serbe, croate, etc. et tout le monde en tient compte. C'est ça que je dénonce. Je voulais donc que le nom du personnage soit complètement détaché de tout cela. J'ai donc choisi de le nommer Hatzfeld, qui est un journaliste de Libération que je connais et dont j'estime beaucoup le travail sur la guerre en ex-Yougoslavie.

Par la suite, je me suis rendu compte que Nike était l'anagramme d'Enki !

– Player : Il y aura deux autres tomes. Est-ce que les scénarios sont complètement écrits ou est-il encore possible que tu apportes de profonds changements à l'évolution de l'histoire ?

– Bilal : Je préfère travailler seul main-

tenant car cela me permet de défricher au fur et à mesure. Bien sûr, ce n'est pas au petit bonheur la chance, je sais exactement où je vais mais je ne sais pas comment. C'est pour cela que je prends mon temps. Ce que j'aime avant tout, c'est de ne pas savoir ce qui va se passer. Il n'y a rien de plus terrible que de savoir ce que je dessinerai précisément à la page 50 ! Je ne sais donc pas comment seront les deux prochains albums. Il y a des évidences, des pistes



que j'ai lancé dans le premier livre comme le Site de l'Aigle, cette espèce de signal qui vient d'une région très éloignée de l'espace. Mais il y a devant moi une sorte de grand mystère, et je trouve ça excitant !

– Player : Combien de temps t'a pris la réalisation de l'album ?

– Bilal : Difficile à dire car entre temps mon film (ndlr Tykko Moon) est sorti et que je m'en suis donc occupé. Disons que, en travaillant de façon intense, c'est un boulot d'un an, sans compter le temps de gestation du projet. Ce qui m'a plu cette fois-ci, c'est que j'écrivais au fur et à mesure. Je passais de l'ordinateur à la table à dessin, et j'ai trouvé ça vraiment formidable !

– Player : Quels sont tes projets ?

– Bilal : L'année prochaine, je vais me consacrer à l'écriture d'un nouveau film. Ce qui est intéressant, c'est que le film se nourrira des éléments que je développerai pour les deux tomes suivants, sachant que, pour les livres, je suis seul maître à bord et que, au cinéma, il y a une industrie. J'aimerais faire un film qui échappe à ce côté industriel. Pas un film expérimental mais un film libre, donc à très petit budget avec le maximum de liberté (...). Sinon je prépare deux livres avec deux romanciers : Dan Franck et Pierre Christin, avec qui j'ai déjà beaucoup travaillé. Ce ne seront pas des albums de BD, mais plutôt des rencontres entre un graphiste et deux romanciers.

Je suis aussi intéressé pour faire un film d'animation. Pas un dessin animé classique, quelque chose de plus complexe...

– Player : En images de synthèse ?

– Bilal : Non, pas forcément car ça ne me plaît pas du tout. Je trouve cela trop froid. Quelque chose de filmé sur lequel je pourrai intervenir, dans l'esprit de ce que j'avais fait avec des photos retouchées pour Los Angeles.

– Player : Mais les nombreux problèmes rencontrés par Druillet et Moebius sur leurs projets de films d'animation, qui sont toujours en panne malgré des années de travail, ne te refroidissent pas ?

– Bilal : Ce sont des pionniers, c'est toujours comme ça au début. Mais je crois que dans le cinéma « live », les difficultés vont s'accroître : disparition des producteurs indépendants, prépondérance des grosses machines, il faut faire des films préfabriqués, dès la première séance on sait si le film va pouvoir vivre, difficultés rencontrées par les petits exploitants, etc. Il reste heureusement des Lars Von Trier, des David Lynch, mais ils sont de moins en moins nombreux. Donc, de ce côté-là, il y a un vrai danger. Par contre, en animation, j'ai le sentiment que les possibilités seront peut-être plus accessibles avec l'évolution des outils.

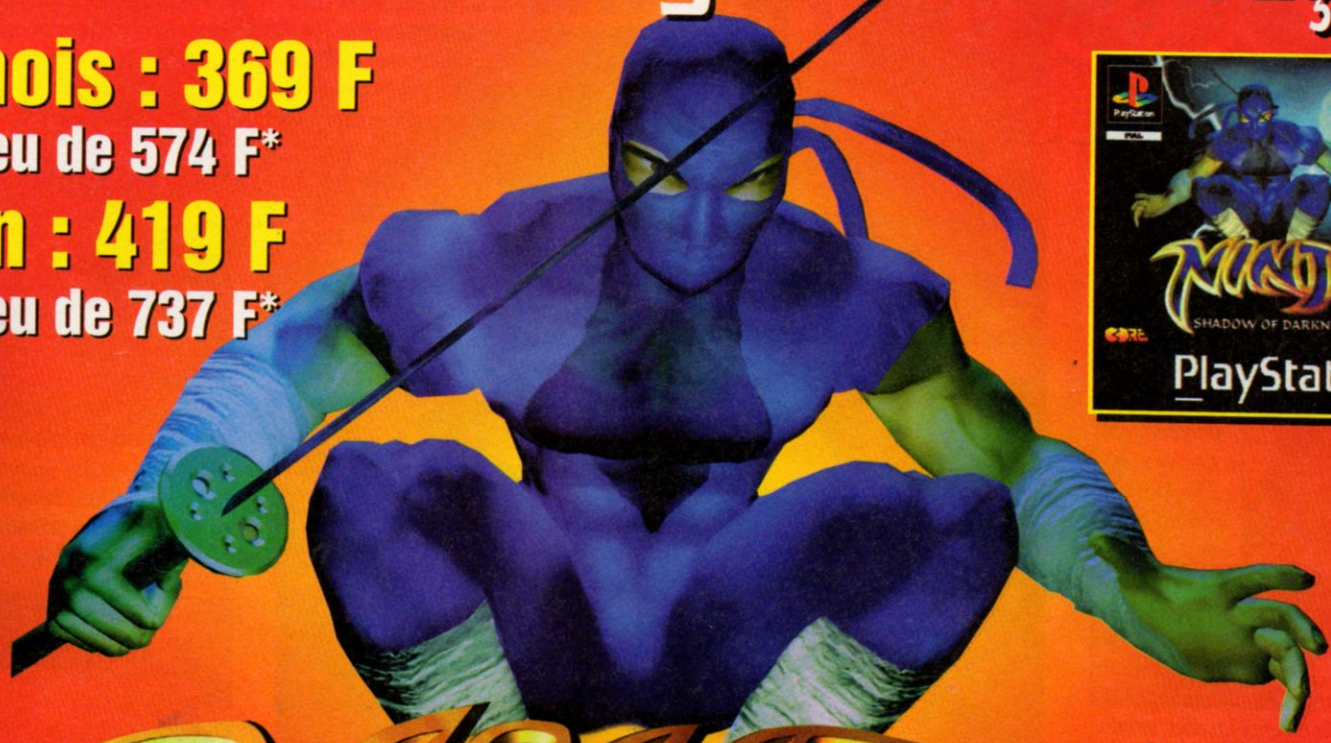
Propos recueillis par Ino.



« Le Sommeil du monstre »
d'Enki Bilal
Éditions Humanoïdes Associés
Sortie : le 22 septembre

Abonne-toi à Player One et reçois

6 mois : 369 F
au lieu de 574 F*
1 an : 419 F
au lieu de 737 F*



NINJA

L'OMBRE DES
TÉNÉBRES
sur PlayStation

Eidos Interactive et L'OMBRE DES TENEBRES sont les marques déposées respectives de Eidos PLC et Core. © 1998 Eidos. Tous droits réservés. Toutes les autres marques sont les propriétés de leurs sociétés respectives.

et «PlayStation» sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. SCEI est une marque de Sony Corporation © 1997,1998 Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés.



Bon à renvoyer à : **Bii** - Abonnement PO/Ninja - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26.

Oui ! je m'abonne à Player One et je bénéficie de cette offre exceptionnelle :

- 6 numéros + le jeu Ninja sur PlayStation* : 369 F + expédition en recommandé : 31 F **Total à payer : 400 F.**
- 11 numéros + le jeu Ninja sur PlayStation* : 419 F + expédition en recommandé : 31 F **Total à payer : 450 F.**

Offres valables sur la France métropolitaine uniquement.

- 6 numéros : **192 F**
- 11 numéros : **352 F**

Tarifs pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : + 49 F (terre/bateau) ou + 96 F (avion).

Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Pays :

Date de naissance :

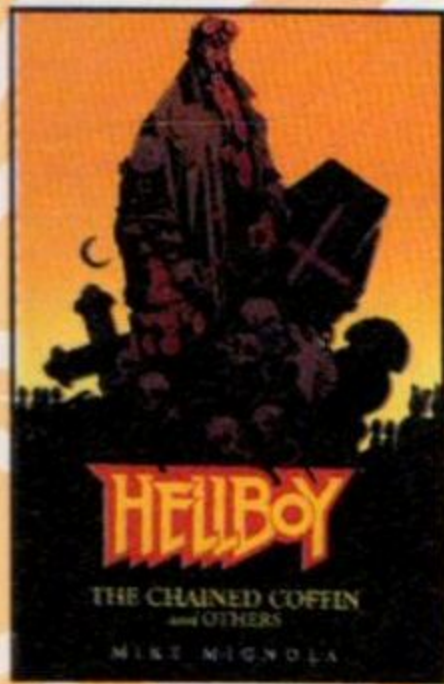
Signature obligatoire *
*** des parents pour les mineurs**

ZOOOM

bédé

« Hellboy » The Chained Coffin And Others

de Mike Mignola



Une fois n'est pas coutume, nous attaquons ce petit panorama des nouveautés BD par un album inédit en France, mais facilement trouvable chez les importateurs

de comics, comme Album ou Actualités (les deux situés à Paris). En effet, ce quatrième album d'Hellboy (paru en août aux US), le démon créé par le grand dessinateur Mike Mignola, est encore plus démentiel que les précédents (dont certains épisodes ont été traduits par Dark Horse France). Hellboy est le cousin sulfureux de Mulder et Scully (il a été créé un peu avant le début d'X-Files), un diable introduit dans notre univers par des scientifiques nazis, qui

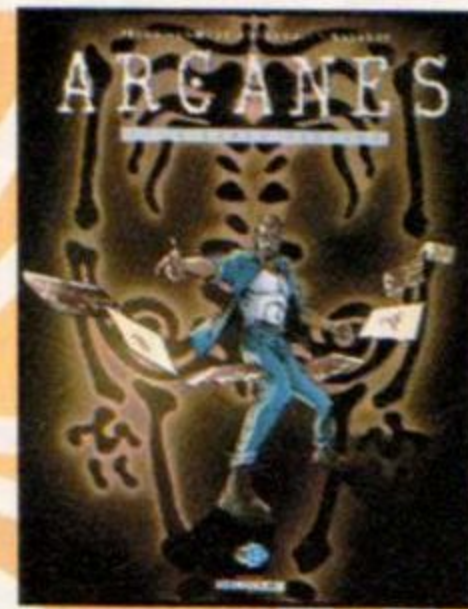
préparaient le quatrième Reich. Ayant changé de camp, (les nazis ont été anéantis entre temps) Hellboy fait partie d'un groupe d'agents très spéciaux dont la mission consiste à combattre les forces



du mal : sorcières, morts-vivants, loups-garous aux quatre coins du globe. Dans le recueil qui nous concerne, qui rassemble des histoires publiées entre 1993 et le début de cette année, Hellboy affronte une fois de plus une galerie de créatures littéralement épouvantables : trolls, homuncules, lycanthropes... Dans le premier récit, *The Corpse* (Le cadavre), absolument formidable, le héros doit trouver une tombe libre pour enterrer un machabée particulièrement bavard, faute de quoi un bébé kidnappé par des sortes de lutins maléfiques

« Arcanes » Le Baron fantôme (tome 1)

de Pécau (scénario), Campoy et Piganult (dessins) et Rabarot (couleurs)



Publié dans la collection Série B, que dirige Olivier Vatine et Fred Blanchard (seuls dessinateurs français à avoir eu l'honneur insigne

de travailler sur des comics *Star Wars*), cet album ne surprendra pas ceux d'entre vous qui connaissent ce label. Rappelons, à destination des nouveaux venus et des incultes, que Série B propose des bouquins qui bénéficient des mêmes qualités que les meilleurs comics : décou-



sera condamné à rejoindre les petites créatures. Ultra-glaucous, parcouru par de formidables idées de découpage, *The Corpse* est sans aucun doute un must, que tous les fans de *Resident Evil* doivent lire. Quant aux autres épisodes, qui mettent en scène une sorte de Frankenstein et des loups-garous médiévaux, ils se révèlent de la même qualité graphique et scénaristique : de la bombe, baby ! Tout cela est bien beau, mais la grande question est : aurez-vous le courage de lire ce bouquin ? Éditions Dark Horse (import USA)



DANS QUELQUES MINUTES, TES CELLULES T'ONT ATTACKER TON SYSTÈME NERVEUX, C'EST COMME ÊTRE EXPOSÉ À UNE DOSE MASSIVE DE RADIATIONS UNE FORME DE CANCER ACCELERÉ.



BIEN SÛR S'AURAIS PU INVOQUER UNE MORT PLUS DOUCE, UN VAISSEAU QUI ÉCLATE DANS TON CERVEAU OU UNE BULLE QUI REMONTE À TON COEUR MAIS TU ÉTAIS BIEN TROP ARROGANT VALET. ET PUIS TU AS TUÉ MES BELETTES, ÇA VAUT BIEN UNE PETITE VENGEANCE, NON ?



LE BARON CONTRÔLE LA TRAME DU HASARD BIEN PLUS PROFONDEMENT QUE TOUT CE QUI M'AVAIT ÉTÉ DONNÉ DE VOIR, C'ÉTAIT COMME UN SOUEUR D'ÉCHECS QUI AVRAIT SOUÉ AVEC PLUSIEURS COUPS D'AVANCE, SON N'AVAIT AUCUNE CHANCE, S'ALLAIS MOURIR ...



HAAAAH QU'EST CE QUI TE PREND, ALEX TU TE TRANSFORMES EN ANGE GARDIEN C'EST ÇA ?



QUOI ?

page speed, action incessante, histoires délirantes, le tout réalisé « à la française », ce qui veut dire que les auteurs ont le temps de peaufiner leur boulot (et non pas à l'industrielle comme encore trop de comics et de mangas). *Arcanes* commence comme une sorte de remake du premier *Predator*, puisque nous sommes entraînés en Amérique Centrale sur les traces de guerilleros, agents secrets... bref ça rigole pas. Au fur et à mesure des pages, le bouquin (qui s'avère rapidement très efficace dans le genre action guerrière) évolue vers le fantastique ; des personnages dotés de super-pouvoirs apparaissent pour rajouter une méga-dose de Tabasco à l'ensemble. Ajoutez à cela que l'on parle aussi des Mayas et vous commencez à comprendre notre excitation. Laquelle s'est ensuite muée en un réel enthousiasme car l'ensemble est réalisé avec robustesse et conviction. Bref, on ne nous ment pas : *Arcanes* est bel et bien une série B velue comme on les aime.

Éditions Delcourt

« À la recherche du temps perdu » Combray

de Stéphane Heuet et, bien sûr, d'après Marcel Proust

Non, nous ne sommes pas les rustres incultes que d'aucuns pensent. Aussi, nous ne pouvons que souligner le courage d'un artiste qui n'hésite pas à s'attaquer à un des monuments de la littérature française. Gageons que les puristes hurleront au sacrilège. Fuck ! Quoique très classique, cet album est réalisé avec suffisamment de talent pour inciter ses lecteurs à découvrir l'œuvre originale.

Éditions Delcourt



NVIE DE PISSER AUSSI...

HAAAAH HAAAAH



OUPS

HO ?



M... M...



S !

MERDE

WHAAAAH

« Le réflexe de survie »

d'Etienne Davodeau



Histoire de définir le style du bouquin (exercice difficile qui aboutit souvent à des comparaisons idiotes et à des classifications qui nient la personnalité de l'artiste... mais bien utile quand même), disons que ces graphismes rappellent

un peu ceux de Baru. L'album, dont l'action se déroule en France, à notre époque, est une sorte de polar naturaliste, très réaliste, ce qui est plutôt original. Un bouquin bien fait et intéressant. Conseillé. Éditions Delcourt

Player One POCKET **Trucs et Astuces**
PlayStation et Nintendo 64
La solution à tous vos problèmes
 Les codes et astuces des meilleurs jeux PlayStation et Nintendo 64 enfin réunis dans une nouvelle collection

NOUVEAU Trucs et Astuces PlayStation

Vol 1 : Command & Conquer, Cool Boarders, Crash Bandicoot, Final Fantasy VII, LBA, Tomb Raider...

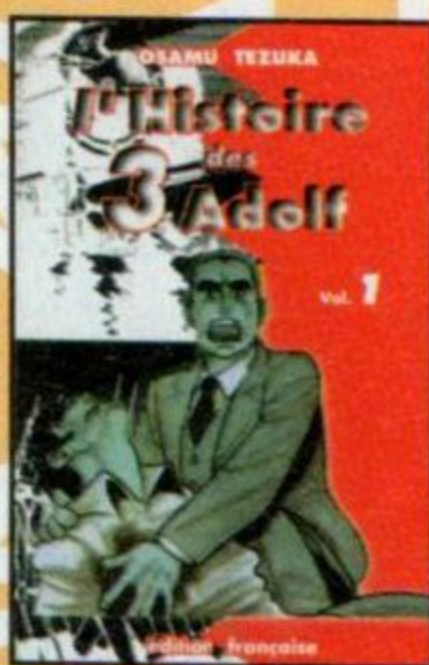
Vol 2 : Les plans complets Super Mario et GoldenEye 007 + des tonnes de trucs et astuces Doom 64, Duke Nukem

Vol 3 : Les plans complets de Tomb Raider 2 + des tonnes de trucs et astuces Final Fantasy VII, Odysée D'Abe,...

Trucs et astuces vol.1 (PlayStation), vol. 2 (Nintendo 64) et vol. 3 (PlayStation).
 Collection Player One Pocket : 35 F.
 En vente chez tous les libraires et magasins spécialisés.

« L'histoire des trois Adolph »

d'Osamu Tezuka



Sans aucun doute, l'une des plus importantes BD de toute l'histoire, ce manga est un des rares spécimens qui justifie l'utilisation du mot ART. Tezuka, un vrai génie (nous parlons de l'homme de *Astro*, *Le Roi Léo*, *Bouddha* et des tonnes d'œuvres essentielles) résume ici toute sa démarche

(nous parlons de l'homme de *Astro*, *Le Roi Léo*, *Bouddha* et des tonnes d'œuvres essentielles) résume ici toute sa démarche

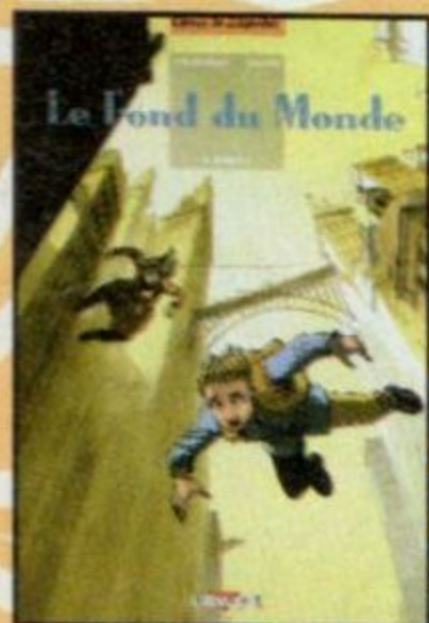


graphique, scénaristique et, surtout, humaniste. C'est que le premier des trois Adolph en question n'est nul autre que Hitler ; les deux autres étant deux gamins, dont un juif, qui vivent au Japon au début de la Seconde Guerre mondiale. En plus de livrer une formidable leçon artistique, Tezuka s'attaque ici au racisme, à l'intolérance en général, tout en éduquant le public (ou en lui rafraîchissant la mémoire). Bref, ce bouquin est littéralement colossal, un livre pour lequel il faudrait inventer des superlatifs, une œuvre qui coupe le souffle. À lire, faire lire et conserver jusqu'à la fin des temps !

Éditions Tonkam

« Le Fond du monde : Basile F. » (tome 3)

d'Eric Corbeyran (scénario) et Denis Falque (dessins)



Troisième épisode d'une série fantastique de grande qualité, *Basile F.* bénéficie des mêmes qualités que les précédents tomes : dessins jolis comme tout, histoire

abracadabrante à laquelle on souscrit à 100 %. On conclut donc avec satisfaction et plaisir que *Le Fond du monde*



se distingue, haut la main, des dizaines de bouquins fantastiques amorphes et entièrement constitués de lieux communs. Chouette !

Éditions Delcourt



« Daredevil » Renaissance

de Frank Miller et David Mazzucchelli



Révélateur par ses épisodes de *Daredevil*, Frank Miller retrouve quelques années plus tard son héros fétiche, l'aveugle Daredevil alias Matt Murdock. Les épisodes



compilés dans ce recueil racontent comment le terrible Kingpin (Caïd), le boss de la mafia, réussit à détruire en deux temps trois mouvements la vie de Murdock, un avocat réputé. Complètement paranoïaque (Miller l'est lui-même, le pauvre avait déménagé de New York pour fuir la violence urbaine et a choisi, quelle clairvoyance, de s'installer à Los Angeles), cette histoire de déchéance saisira par son traité implacable et quasi chirurgical. Ne vous inquiétez pas, l'action est constante (Miller est aussi un méga-pro de la BD de super héros),

la qualité des dessins réalistes de Mazzucchelli hissant l'ensemble au niveau des meilleurs films noirs.

Éditions Bethy

« Wolverine »

de Chris Claremont et Frank Miller

Parus en 1982, ces quatre épisodes de la mini-série *Wolverine* (alias Serval en VF) ont été écrits par le scénariste de la grande époque des X-Men et illustrés par notre ami Miller, qui venait de faire sensation avec ses épisodes de *Daredevil*. On retrouve d'ailleurs bon nombre des obsessions et sujets fétiches de Miller : le Japon, les ninjas, un découpage furieusement manga, ce qui était à l'époque inédit. Ajoutons que *Wolverine* n'a pas pris une ride et que cela reste un des meilleurs comics des années 1980 !

Éditions Bethy



Inoshiro

**FRIENDS, NEW YORK CAFE,
PARKER LEWIS, DINGUE DE TOI...
TOUTES LES SERIES CULTES SONT
SUR LA CHAINE**

AB 1



AB1 une des 20
chaînes du bouquet

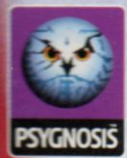


DISPONIBLE AUSSI SUR
CANAL SATELLITE ET LE CABLE
NUMERIQUE

Contactez votre revendeur ou téléphonez au

0.803.02.02.02

(1,09F TTC /min. partout en France)



RÈGLE 85a

'Tous les pilotes engagés dans le Championnat seront pesés, revêtus de leur équipement de course complet.'

Règlement sportif de la FIA.

Formula One 98. L'OFFICIEL.

