

Nuit Alien

200 places

gagner sur le
615 Joypad

le mag des **consoles**

JOYPAD

N° 52 • 32 FRANCS

A V R I L 1 9 9 6

+ Cahier import 32 pages

**De la nitro pour
la PlayStation**

**NEED FOR SPEED
WING COMMANDER III
MAGIC CARPET
ALIEN TRILOGY**

**La Saturn ne
se rend pas**

**ULTIMATE MK3
PANZER DRAGOON 2
WIPEOUT**

**FABULEUX !
King of Fighters '95
sur votre 32 bits**



Dragon Ball GT

LES NEWS

Virtua Fighter 3
Les premières images

Nintendo 64
Nouveau report



PRÊT POUR DE NOUVELLES GEX PÉRIENCES ?



GEX

"C'est l'apothéose ! Un jeu de plate-forme pour tous les âges, à posséder absolument"
(PLAYER ONE : 95%)



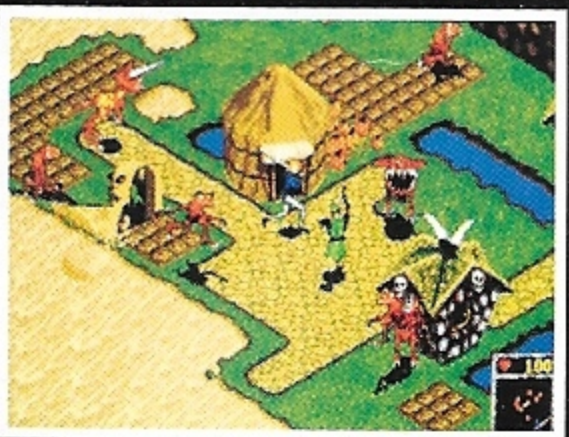
HIT CD CONSOLES : "Un jeu à ne laisser passer sous aucun prétexte !"



THE HORDE

(Version française intégrale)

"Un titre incontournable"
(PLAYER ONE : 90%)



"Aujourd'hui la Saturn peut se targuer de posséder à son tour cette petite merveille"
(CD CONSOLES)

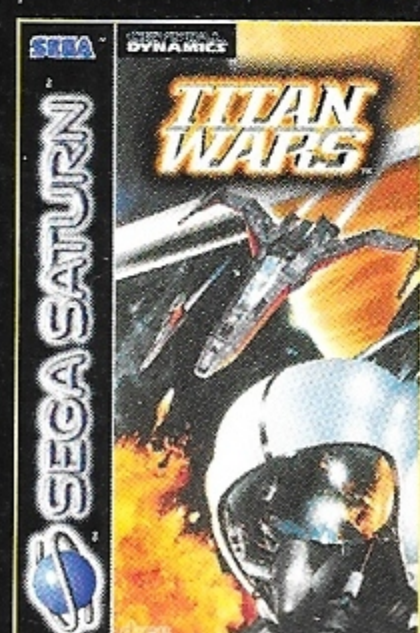
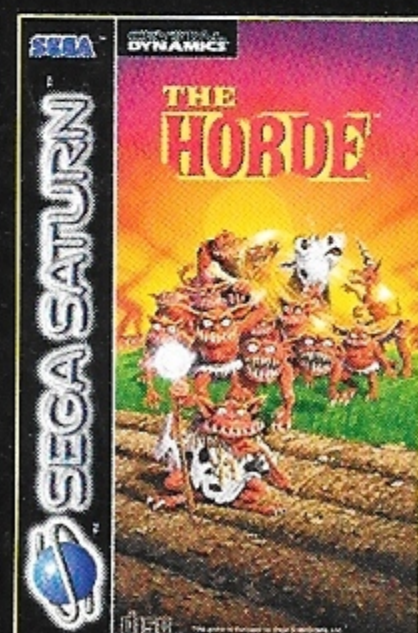


TITAN WARS

"L'animation est très fluide, mais surtout très rapide. Préparez-vous à salement en baver" (PLAYMAG)



"En matière de shoot'em up, Titan Wars se place sans conteste parmi les meilleurs sur la 32 bits de Sega" (CONSOLES + : 91%)



TITAN WARS
disponible sur



en juillet 96

CRYSTAL
DYNAMICS™

DISTRIBUÉ PAR

BMG
INTERACTIVE

GEX sur Playstation est distribué par



THE X-FILES COURBIERS

© X-FILES PFC VIDEO

TOP SECRET



Dossier Joy-Files n8452369...
...Haute confidentialité...
...Sujet : événements inexplicables

• • • • •
T-SVE

DOSSIER NUMÉRO 1

DISPARITIONS INTEMPESTIVES

Froid, il fait froid. Nous sommes enfoncés jusqu'au cou dans la brume de la banlieue parisienne. Cette brume du matin qui nous rend méfiants. Car on ne sait jamais ce qui peut s'y cacher.

Ce lever matinal

s'explique par un attroupement de badauds signalés à «La Courneuve, 8 Mai 1945», un terminal de bus. Intrigué, je réfère de mon enquête improvisée à mes supérieurs, et m'avance vers le lieu attracteur de badauds. «F.B.I. !», dis-je à haute voix en me frayant un passage entre les composants de cette foule dense. S'écartant dans un dialecte inconnu «zy-av, sa reum à la-uic», la foule me permet de découvrir une grotte, aux bordures manufacturées, comme polies en leur blanche surface. Intrigué, j'avance, mon arme à la main, jusqu'à l'habitant de ladite grotte. Un vers géant métallique lance comme un signal pour m'inviter dans son abdomen translucide et aménagé. Je m'enfonce dans ses viscères, et l'erreur de la nature effectue un déplacement horizontal pendant près de 45 minutes, avant de m'expulser par un signal sonore insoutenable. Mystère de la vie, la sortie de ce tunnel correspond maintenant au "Pont de Levallois", lieu des locaux de Joypad. Je m'empresse de retourner au Q.G. pour constater l'événement et en référer à mes supérieurs, et là quelle n'est pas ma surprise de trouver les locaux vides. Rien, il ne reste plus rien. Le F.B.I. et Joypad ont disparu ! Je garde mon sang-froid et je décide de prendre une minute pour inspecter minutieusement les locaux afin de comprendre, ou du moins de supposer. Je remarque que les personnes et divers meubles ont été emportés sans violence, comme s'ils étaient consentants. J'avance donc, dans mon esprit encore embrouillé par une telle nouvelle, l'hypothèse d'une possession collective. Quelqu'un ou quelque chose s'est emparé des esprits de mes collègues. Je dois donc aller les libérer. Mais qui a pu faire une telle chose ? Des hommes aussi forts soient-ils auraient été forcément remarqués par des passants, qui auraient certainement fait état d'une certaine agitation aux autorités. Il n'en peut être autrement : cette force qui les a enlevés est d'origine extraterrestre. Je commence à faire mes recherches sur d'éventuelles traces gluantes, comme en font généralement les entités venues

de l'espace, et que l'on retrouve souvent sur les lieux d'enlèvement dans «X-Files». Alors que je commence à griffonner des tas de signes cabalistiques pour comprendre un petit peu ce qui a pu se passer, apparaît Jacques le vigile. Surpris de me voir ici, il me lance, tout en rentrant sa chemise dans son pantalon : «M'enfin Greg, qu'esse tu fous là ? Vous avez déménagé, tu te souviens plus ?»

Tout devient clair en un instant dans mon lumineux cerveau. La note de service mentionnant : «Greg, il faut prévenir les lecteurs que la nouvelle adresse du magazine est 6 bis, rue Fournier, à Clichy» n'était pas ce qu'elle semblait être.

Agent fédéral Greg Mulder et Agent fédéral Linos Scully

(Nous pouvons noter que l'agent Greg est finalement un sacré abruti. Sa spécialité est en fait d'enchaîner les gaffes, les non-sens, et de semer derrière lui un bazar monstrueux. Remettre en cause son appartenance au F.B.I.)
Affaire Classée.

DOSSIER NUMÉRO 2

Sectes transformistes

Je ne sais pas combien de temps il me reste avant qu'ils ne me débusquent, et j'ignore même si je vais pouvoir finir de rédiger cette lettre. Mais il faut enfin que la vérité éclate

au grand jour,

et puisque je ne peux pas (ou plus) me servir de la voie officielle de la Justice, je tente en dernier recours d'entrer en communication avec vous, en espérant que mon message et mes découvertes parviendront aux yeux et aux oreilles de tous vos lecteurs (et plus largement, de toute la population). Mon indicateur m'a communiqué l'appel que vous avez fait passer dans votre dernière édition à propos – je cite – “d'événements étranges avec les consoles”. Vous êtes ma dernière chance, et la dernière chance de l'espèce humaine, car les faits relatés ci-dessous sont d'un intérêt planétaire. C'est pourquoi je vous demande avec grande insistance de publier ce courrier dans son intégralité. Sans quoi, mon investigation serait vaine.

Tout a commencé il y a une quinzaine de jours, lorsque je suis entré dans ma salle de jeux avec l'intention de jouer à Parodius sur PlayStation. J'entame une partie, lorsque soudain survient une coupure d'électricité. Tout autour de moi s'éteint (chaîne Hi-Fi, radio-réveil, lumière) et me voilà plongé dans l'obscurité. Tout sauf... ma PlayStation, dont le témoin de mise en marche rayonne encore et éclaire la pièce d'un vert obscur. Puis tout autour de moi se met à vibrer, pendant qu'un vrombissement lancinant et assourdissant me contraint à boucher mes oreilles. C'est alors que la console entre en lévitation, s'immobilise dans la pénombre et traverse miraculeusement la fenêtre en double-vitrage sans la casser. Toute cette scène se déroule sous mes yeux sans que je puisse faire le moindre mouvement. Je ne peux toujours pas expliquer pourquoi. En fait, je ne peux rien expliquer. Une fois ce phénomène passé, le vrombissement disparaît et l'électricité revient. Mais ma console, elle, a disparu...

Une semaine s'écoule sans aucune nouvelle, et toujours sans la moindre explication logique et rationnelle de ce à quoi j'ai assisté. Mes conclusions se tournent alors de plus en plus vers la thèse de l'enlèvement.

C'est le neuvième jour, il est 10h16 et le facteur apporte un colis, cela sans que j'attende le moindre courrier important. La première chose que je remarque, c'est que ce paquet, malgré sa mention "Recommandé", ne comporte aucune adresse d'expéditeur, bien que je suppose que celle-ci ait été volontairement effacée. Mes doigts fébriles et hésitants arrachent l'adhésif entourant le carton. Sous un tas de boules en polystyrène se trouve une masse noire et de forme carrée. Je retire nerveusement l'objet de la boîte, et constate que j'ai entre les mains un appareil dont je ne connais pas l'existence, et que je soupçonne de manufacture extraterrestre. Dessus, un nom : Saturn. Un bouton attire mon attention ; une fois enclenché, il laisse découvrir une cavité qui abrite un œil optique permettant la lecture de disques compacts. Par déformation professionnelle, j'observe minutieusement l'objet et constate qu'un numéro y est inscrit. Je le lis, et stupéfaction ! Il s'agit du numéro de série de ma PlayStation disparue ! Je reprends mon calme et je décide de prendre contact avec la Sony Game Line. Une fois mon cas expliqué et le numéro de série vérifié, mon interlocuteur me donne pour consigne de ne pas bouger, un de ses collègues va venir vérifier sur place. Pour quoi faire ? Me mènerait-on en bateau ? Mon téléphone serait-il sur écoute ? Mon expérience m'a appris à ne faire confiance à personne.

C'est donc caché dans le sous-sol de mon bâtiment que je vois arriver une camionnette marquée de l'estampille "Soga". Cela ne correspond en rien au coup de téléphone que j'ai passé une heure auparavant. Quelqu'un en sort, et arrivé à ma porte, tire six coups de feu après avoir sonné. Il repart alors aussi vite qu'il est venu.

Qui se cache derrière cette organisation ? Le gouvernement ? Je vis depuis comme un fugitif, mais je sais que ce qu'ils ont fait à ma PlayStation l'a non seulement transformée, mais a aussi considérablement diminué ses capacités. A-t-elle été victime d'une expérience génétique, ou encore d'une tentative d'hybridation humain-extraterrestre ?

Tout ce que je peux dire, c'est que ma PlayStation d'origine extraterrestre me manque et que je me retrouve maintenant avec une chose nommée Saturn, froide et sans émotion. Cela m'est arrivé et peut toucher chacun d'entre nous. C'est pourquoi la population doit être prévenue. Pour ma part, il est clair que je n'abandonnerai pas le combat, et que tôt ou tard les dirigeants de cette planète seront obligés de dévoiler tous leurs secrets. Au fait, je ne me suis pas présenté, mais cela sert-il encore à quelque chose à un moment où je me demande constamment si je serai encore là demain ?

N'oubliez pas : ne faites confiance à personne !

Témoignage du civil

Demar est Laurent, recueilli

par les agents Greg Mulder et Linos Scully. Il apparaît très clairement que ce cas peut être avec aisance rattaché à une affaire similaire ayant frappé un jeune garçon. Celui-ci avait de même vu disparaître sa console favorite (la Saturn) avant de la voir revenir d'elle-même sous une forme plus plate, grise et marquée d'un petit sceau sur la surface de couleur verte, rouge et jaune. Nul doute qu'un transfert de matière s'est produit entre ces deux amateurs de jeux vidéo, résultat d'une expérience sur la téléportation. L'organisation aura tenté d'éliminer Laurent Demarest qui s'est fait connaître. Affaire Classée.

J'ai touché alors

mon cou et mon dos pour vérifier si une bestiole ne se baladait pas le long de mon échine (on ne sait jamais ce qui traîne dans toute cette neige qui est tombée !). Rien ! Mais cette obscurité, ou plutôt obscurantisme, d'où venait-il ? Venais-je d'être enlevé par des extraterrestres ? Deux formes blanches me sont apparues alors, et l'une d'elle m'a annoncé : "Celui qui s'amuse est plus fort que les critiques !". Je suis entièrement de cet avis. Je me suis alors réveillé, la lumière irradiante de mes yeux se réfléchissant sur la porte de ma cellule du QHS. Je me suis levé, ai allumé ma Néo-Géo et bizarrement ce n'est pas le jingle habituel qui est apparu mais de la neige cathodique. Tel un robot, j'ai pris une feuille et j'ai écrit : "Quand est-ce que les imbéciles comprendront que le plaisir du joueur est plus important que les graphismes, même s'ils sont à tomber sur le c... ?".

J'ai regardé l'écran et me suis remis à écrire : "J'adore SNK, j'ai une Néo-Géo, alors que j'achète des cartouches d'occasion, mais ce sont des vieux titres et ils resteront quand même chers. Trouver des jeux comme Kof95 ou fatal Fury 3 me paraît impossible. La Néo-CD vaut-elle vraiment le coup ? La présence de la future Néo CDZ va-t-elle faire baisser les prix de la première Néo-CD ?

E. Tooms

L'être qui se questionne au travers de ce témoignage semble oublier un fait important : des créatures encore non-identifiées et bénéficiant d'une culture extrêmement supérieure, lui ont ouvert la voie pour une élévation spirituelle. Bien sûr, ces affirmations sont celles découlant de l'analyse faite sur les dires de ce personnage. Le contact avec ces "êtres" fut trop bref pour qu'ils lui enseignent que sur la Néo-CD, console à base de CD-Rom, les temps de chargement sont vraiment crispants pour le joueur. Malgré son prix, rien ne vaut la cartouche.

C'est triste à dire, mais c'est ainsi.

Affaire Classée.

Régénération spontanée
Cher Greg Mulder, vous êtes mon seul espoir. Il y a quelques mois, le fanzine dont je fais partie, accompagné par le Cochon Masqué, effectuait une sympathique visite dans vos locaux, by night.

J'avais été très impressionné par K.O.F.'95. Noël arrive, promo Fnac, et hop, à moi le joli CD. Et là, les CHOSES ont commencé à arriver : primo, le cordon péritel a tout simplement disparu. Après avoir signalé cette curieuse absence à la Fnac, je me suis aperçu qu'un câble de liaison de magnétoscope suffisait pour la relier à la TV. Malheureusement, les couleurs bavent. Depuis, la Fnac m'a filé le cordon en question qui, bizarrement, ne MARCHE PAS. Secundo, mes pads ont commencé (à quelques heures d'intervalle) à avoir une direction déficiente, sans que je les aie frappés une seule fois ! Les deux étant inopérants, j'ai décidé d'en ouvrir un pour les réparer. Mais là – toute personne possédant ce matériel peut confirmer – la direction de ces pads est solidaire de la coque plastique et ne peut donc pas être réparée. Désespéré, j'ai décidé de jouer quand même en baissant la difficulté. Et là, ô miracle ! après un jour, l'un des pads s'est auto-réparé ! Oui, il est redevenu correct en pleine partie ! Depuis, les deux pads se relaient pour tomber en panne et s'auto-réparer. Alors, peut-on parler de... régénération ? La créature de Roswell vient-elle chaque nuit dans ma chambre pour les modifier ?

Den

DOSSIER NUMÉRO 3

Le maître de la haine

J'étais en train de lire le courrier des lecteurs, lorsqu'une vague d'obscurité m'a envahi. J'ai entendu hurler "A bas la PlayStation !", puis "Greg, t'es vendu à Sega !". Toute cette haine !

Le Coin du Greg Masqué

- Quelle classe ! Les lecteurs de Joypad sont parfois de bons écrivains lorsqu'ils se prêtent au jeu du "courrier à thème". Félicitations.
- Merci merci beaucoup à tous les lecteurs qui m'ont spontanément (hum...) souhaité un bon anniversaire. Je remercie particulièrement Carole pour sa carte GameBoy.
- Merci beaucoup aux vendeurs de la boutique Amicropuce pour leur professionnalisme lors du salon "Planète Manga". Si vous cherchez de sympathiques maquettes, allez y faire un tour !
- Je tiens à féliciter Consoles+, et je suppose que tous les pros de la Nec seront de cœur avec moi. En effet, ces gens testent le jeu "Far East Of Eden Zero" sous le nom de "Maru Zero". Comme la légende Nec française le sait, le second volet de "Tengai" a été appelé par des gens "Maru 2", alors qu'il s'agissait bêtement du nom du héros. Un peu comme si, après avoir vu l'affiche de "Rambo", je parlais de Judge Dredd sous le nom de "Stallone 2". Quelle classe !
- Le mois prochain, un courrier spécial décidé par Seb et Linos où il sera question de me haïr et me détruire. Que ce soit clair : dans vos lettres, je vous demande de me défendre ou de m'assassiner, à votre convenance. "10 000 raisons de détester Greg", Joypad, 6 bis, Rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.
- Enfin, à ceux d'entre vous qui auraient trouvé ce courrier quelque peu "étrange", je rappelle qu'il se passe toujours des choses bien mystérieuses au début du mois d'avril.

Vers un monde meilleur !

Ça aurait pu être une blague. C'est vrai, les mois d'avril sont propices à ce genre d'entourloupes. Pourtant, force est de constater que les jeux ne désertent pas les magasins en ce milieu d'année. Des jeux qui plus est de qualité ! Pas une petite daube à se mettre sous la dent ! Pas un titre à brûler sur la place publique en proie à l'ire du peuple... Nos amis les éditeurs auraient-ils compris qu'un mauvais jeu est un produit qui ne se vend pas ? Grâce à votre vigilance, la qualité des produits se trouve être, ces derniers temps, grandement améliorée. Nous voilà en route vers un monde du jeu vidéo bien meilleur qu'il ne fût avant. On peut être impatient de voir arriver le dernier tiers de l'année où nous croulerons - on peut en être persuadé - sous une avalanche de titres.

Mais le mois d'avril est aussi le mois des nouvelles chaudes. Nintendo ne sait plus sur quel pied danser ("La Nintendo 64 ? En décembre, euh non ! en avril !!! Non, non, non j'ai dit une bêtise, en juin ! euh ?") et Sega fait un peu le ménage chez lui : moins de machines, moins d'employés et une nouvelle politique avec, entre autres choses, l'apparition d'une gamme PC de produits Sega.

De son côté, Sony suit son

petit bon-homme de chemin grâce aux éditeurs tiers et en particulier Electronic Arts ce mois-ci. Avec The Need For Speed et Wing Commander 3, et en attendant des produits comme Space Hulk, les possesseurs de PlayStation voient l'avenir d'un œil paisible. Restent enfin les possesseurs de consoles 16 bits qui, après une diète en 96, devraient être au jeûne en 97. De quoi déclencher une crise de mysticisme "32 bitienne" aiguë.

Je vous laisse, il faut que je retourne sur la route de The Need For Speed. Ma Ferrari m'attend...

T.S.R.

C'est beau de rêver...

somm

J O Y P A D 5 2

4

LE COURRIER AUX FRONTIÈRES DU RÉEL

C'est le mois d'avril, alors il faut le pardonner... Greg Mulder fait son investigation au travers d'un courrier très... bizarre.

8

L'IMAGINA'96 : UNE TEMPÊTE TECHNOLOGIQUE

L'avenir du jeu, les réseaux et le meilleur moyen de travailler dans le jeu vidéo par le biais d'une école, Supinfocom, bourrée de talents.

18

REPORTAGE : PETE SAMPRAS EXTREME

La prochaine simulation de tennis de Codemasters... 3D, Gouraud, polygones à gogo pour une simulation de tennis PlayStation.

34

OLYMPIC SOCCER

Les plus malins d'entre vous auront compris qu'il ne s'agit pas là de golf mais de football, au sens européen du terme. Premières images sur une simulation très "simulation". À vous de lire pour comprendre.

24

DES NEWS DE NOS BEAUX PAYS

Qu'arrive-t-il à Nintendo et à Sega ? Restructurations, retards, licenciements... le point sur cette inquiétante affaire.

80

JOYPOLIS, LA CITÉ DE L'ARCADE

Ce mois-ci, notre spécialiste de l'arcade nous parle des dernières news de ce monde sans pitié.

84

ANIM'PAAD

Une plus grande part faite au manga ce mois-ci dans Anim'Paad. Vous saurez enfin tout des films et des mangas. De quoi vous faire une culture béton.

92

CINÉMA : CRYING FREEMAN !

Une rubrique cinéma chargée en nouveautés. Crying Freeman, Toy Story, Casino, Broken Arrow... il y a de quoi faire !

98

EN VIDÉO CE MOIS-CI

Les dernières nouveautés VHS. De quoi donner plein de bonnes choses à votre scope.

main

V R I L 1 9 9 6

100

DES ASTUCES COMME S'IL EN PLEUVAIT

Kendy se déchaîne et vous présente les meilleures astuces du mois.

108

LA JOYBANK AU MILIEU DES EXTRATERRESTRES

Étrange, Mulder est aussi passé par là...

110

LES P.A.

Alors là, ça commence à bien faire. Les P.A., on les appelle aussi "Petites Annonces", vous savez, c'est une abréviation ? Si tout le monde est O.K., on peut y aller...



Les plus perspicaces d'entre vous auront remarqué que Docpad et notre rubrique Internet ne sont pas là ce mois-ci. En effet, priorité aux jeux ! Retour de nos rubriques le mois prochain. En attendant bon jeu !!!

JOYPAD est édité par la société HACHETTE- DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Tél. : (1) 41 34 85 00 Fax : (1) 41 34 87 99
Gérants: Christian Leveuve, Pierre Sissmann.
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann.
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps.
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse (TSR)
Direction Artistique : Alain Langlois
Maquette : Linos, Djima Merah, Marie-Noëlle Hedon, Marie Legrand.
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Corrections photographiques : Stéphane Leclercq
Publicité : Isabelle Weill
ONT PARTICIPÉ A CE NUMÉRO :
Olivier Prézeau, Grégoire Hellot (GREG), Nourdine Nini (TRAZOM),
Kendy Ty (KENDY), Eric Pavon, Olivier Fallaix, Sébastien Hamon, Stéphane Audegond, Yuriko Kagotani, Frédéric Garcia (Fredo), Laurent Sarfati
Trucs & astuces : Kendy
Abonnement : (1) 44 89 44 89
Ventes : EDIVENTE, n° vert : 05 38 40 10.
Télématique : 3615 JOYPAD
Rédacteur/Concepteur : Mic Dax - Animateur : El Fredo
Photogravure : SLJ, Champa, Compo Imprim.
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse.
Ce numéro comporte un encart d'abonnement jeté à l'intérieur du magazine, un cahier spécial, ainsi qu'un poster.
Tous droits de reproduction réservés.
Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Abonnement Belgique voir p133.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 Chaussée Romaine - 1800 Koningslo/Vilvoorde - Belgique
N° Bancaire : 210-0980879-67
JOYPAD : 1 an (11 n°) : 1490 FB
Illustration de couv. : KING OF FIGHTER'S 95 SNK, DBGT TORIYAMA/BIRD STUDIO/SHUESHA
Illustration de couv. Import : SOUL EDGE NAMCO



TESTS ET PREVIEWES

ADIDAS POWER SOCCER (PS)	40
ALIEN TRILOGY (PS)	74
CHRONICLES OF THE SWORD (PS)	43
MAGIC CARPET (PS/SAT)	70
NBA LIVE'96 (PS)	44
NFL GAME DAY (PS)	78
NHL FACE OFF (PS)	69
PANZER DRAGOON 2 (SAT)	38
PRIMAL RAGE (PS)	50
PSYCHIC DETECTIVE (PS)	50
SHELLSHOCK (PS)	65
STREET FIGHTER ALPHA (PS/SAT)	45
THE NEED FOR SPEED (PS)	62
TOSHINDEN (GB)	50
TOSHINDEN S (SAT)	50
TOY STORY (MD/SN)	52
ULTIMATE MK 3 (SAT)	42
WING COMMANDER 3 (PS)	56
WIPEOUT (SAT)	66

Imaginaire 96

Period est une séquence d'une minute et 22 secondes réalisée en images de synthèse par Philippe Billon, de la société Ex Machina. Jamais représentation de la mer, de son ressac et de son écume n'aura été si réaliste. Des images d'une très grande beauté qui prouvent, s'il en était encore besoin, l'immense talent des créatifs de chez Ex Machina.

Period - un film de Philippe Billon - Direction Artistique Yerant - © 1995 Toshiba & ExMachina.



Period - un film de Philippe Billion - Direction Artistique Yerant - © 1995 Toshiba & ExMachina.



A u c o e u r d ' u n e t e m p ê t e t e c h n o l o g i q u e

Une vague technologique. Une déferlante qui, depuis quinze ans - le concept de la manifestation aura été créé en 1980 par André Martin - ne cesse de surprendre et d'attirer à elle un public toujours plus vaste, toujours plus hétéroclite. Baptisée en 1985, Imagina, cette manifestation qui ne rassemblait à ses débuts que les plus fervents adeptes des nouvelles technologies, suscite aujourd'hui l'intérêt du commun des mortels. Il faut savoir être à la mode. Le Cyber - thème de cette 15e édition - Internet, la réalité virtuelle, les nouvelles images d'une façon plus générale font désormais partie de notre quotidien. Impossible de bien vivre sans savoir de quoi il retourne.

Le colloque d'esthètes s'est transformé subrepticement en une manifestation internationale que tous les médias ne manquent pas de relater. Les théories d'hier ont donné le jour aux technologies d'aujourd'hui. Peut-être est-ce pour cette raison que cet Imagina'96 aura été placé sous le signe de l'Internet et de la manipulation de l'image. Et si, sous ces applications, se profilait à l'horizon un nouveau genre de jeux vidéo ?

T.S.R.

L'avenir en

Trois jours de soleil (21, 22 et 23 février) à Monte Carlo pour parler d'Internet et des trucages numériques de l'image. Cette 15e édition de l'Imagina aurait pu se résumer ainsi. Loin des utopiques théories de certaines des précédentes éditions, le 15e Imagina aura eu pour thème les applications concrètes de ce qu'on appelle la Cyber-Terre. Dans cette dimension cyber, les jeux n'avaient curieusement pas leur place. Pourtant, lorsqu'on y regarde de plus près, certaines conférences ouvrent la voie de façon significative à diverses applications dans lesquelles le jeu vidéo ne sera pas étranger.

J'en veux pour preuve l'hallucinant - c'est le terme et sans champignon - Brian Moriarty de la société Mpath Interactive. Internet est un réseau qui, chaque jour, se mondialise un peu plus. On peut y avoir accès sur pratiquement toute la planète. Plutôt que de chercher en vain des joueurs pour des sessions multi-joueur, Brian Moriarty expliquait à l'assistance sceptique



Les récompenses de l'Imagina 96

Voici quelques-uns des prix remis lors de cette nouvelle édition d'Imagina. La liste n'est pas exhaustive. Il s'agit ici de vous montrer quels ont été les moments forts en images de cette 15e édition.

**PRIX PIXEL - INA
CATEGORIE JEUX**

WipEout - Psygnosis - Grande-Bretagne

**PRIX PIXEL - INA
CATEGORIE FICTION**

Toy Story - Pixar - États-Unis

**PRIX PIXEL - INA
CATEGORIE EFFETS SPÉCIAUX**

La Cité des Enfants Perdus - Caro et Jeunet - France

**PRIX PIXEL - INA
CATEGORIE VIDÉO CLIPS**

Rolling Stones "Like a Rolling Stone" - Midi Minuit Partizan - France

**PRIX PIXEL - INA
CATEGORIE RECHERCHE**

The Visible Human Project - NCAR's Scientific Computing Division - États-Unis

**PRIX PIXEL - INA
CATEGORIE GÉNÉRIQUES**

Crying Freeman - Davis Film - France

**PRIX PIXEL - INA
CATEGORIE ÉCOLES ET UNIVERSITÉS**

La Stèle - Sup Info Com - France

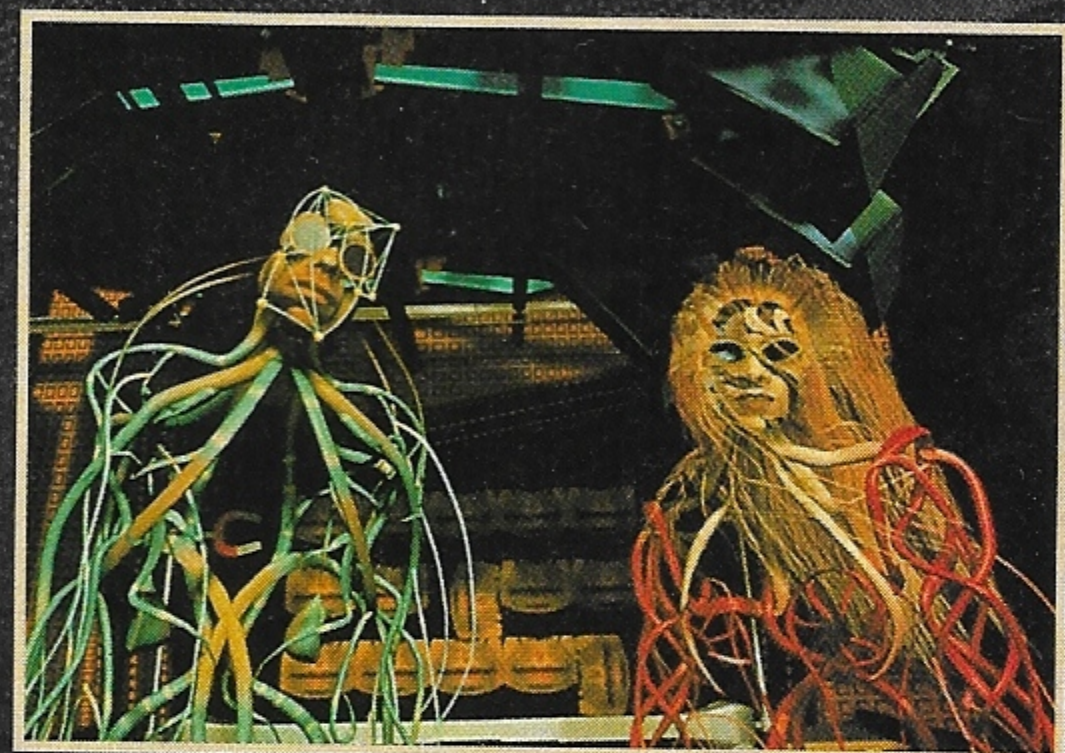
GRAND PRIX IMAGINA

Toy Story - Pixar États-Unis

devant tant d'enthousiasme, que le jeu vidéo n'existera plus que via les réseaux. Fini vos belles boîtes de jeux PlayStation et Saturn, les jeux du futur seront à télécharger. On peut ne pas être totalement convaincu de cette analyse. Pourtant, il est vrai que ce n'est pas un hasard si Sega développe un module de connection à Internet pour sa Saturn, ou si Canal+ lancera prochainement sa chaîne C: consacrée aux jeux vidéo et aux multimédia. Une chaîne de télévision qui proposera un service de téléchargement.

La fin des jeux en boîte ?

Mais l'exposé soulève un autre sujet crucial : l'importance du jeu multi-joueur. En effet, peut-on encore jouer seul à un jeu vidéo ? Sony accompagne sa machine d'un câble permettant à deux possesseurs de PlayStation de relier leurs consoles, et Nintendo annonce une Nintendo 64 équipée d'entrée de quatre ports manettes. Aussi bien en micro qu'en console, le jeu vidéo se partage. D'où, d'une façon tout à fait logique, l'importance d'Internet qui exploite



réseau



The Simpsons © Pacific Data Images

d'ores et déjà avec une indéniable réussite l'aspect du jeu en réseau (Doom, Duke Nukem 3D, Civnet...). D'où l'importance de ce que l'on appelle les communautés virtuelles dont Imagina'96 ne manquait pas de se faire l'écho. Imaginez un instant sur le World Wide Web (le réseau Internet), un endroit que vous visualisez en 3D et dans lequel vous pouvez faire toutes sortes de rencontres. Bien sûr, vous ne vous retrouvez pas ici en chair et en os, mais sous la forme de ce que l'on appelle un avatar. Internet va permettre à ces communautés virtuelles en 3D de prendre vie. On passe désormais du texte (messagerie tout comme le Minitel en propose déjà) à l'image. Une image dans laquelle on peut librement évoluer pour rencontrer d'autres joueurs.

Les joueurs virtuels

En termes techniques, il faut qu'Internet change de langage. On passera du HTML (norme 2D du texte) au VRML (langage autorisant les représentations 3D). La quatrième session de l'Imagina aura entièrement été consacrée à ce que l'on appelle la Navigation 3D. Les réseaux

sont à l'honneur, et la cinquième des six sessions se rapportait elle aussi au Net en abordant le sujet ô combien passionnant (Rrrrrrrzzzzzz...) des banques et des casinos virtuels.

Sans devenir une norme et faire disparaître nos jolies boîtes de jeu, il semble néanmoins évident que les jeux en réseau et le téléchargement seront l'un des axes majeurs du développement dans l'industrie du jeu vidéo dans les prochaines années. À vous de vous équiper en conséquence.

Néanmoins, Imagina aura aussi abordé, comme chaque année, le sujet de la conception d'images 3D. Deux sessions étaient en effet exclusivement consacrées aux nouvelles images : l'animation 3D et les effets spéciaux. De quoi comprendre enfin ce que se passe derrière les films que nous pouvons voir chaque mois au cinéma. L'occasion aussi de réfléchir sur les différents risques de la manipulation de l'image via le numérique (images de synthèse). Cela d'autant plus que le sujet est à la mode, ces derniers temps. On ne cesse de parler de la crédibilité des médias qui peuvent (cela reste un potentiel) utiliser des images truquées. Sans rentrer dans les détails, ce que nous feront très prochainement lors d'un dossier complet, l'imagerie numérique passe elle aussi d'un



Cet homme est-il dangereux ?

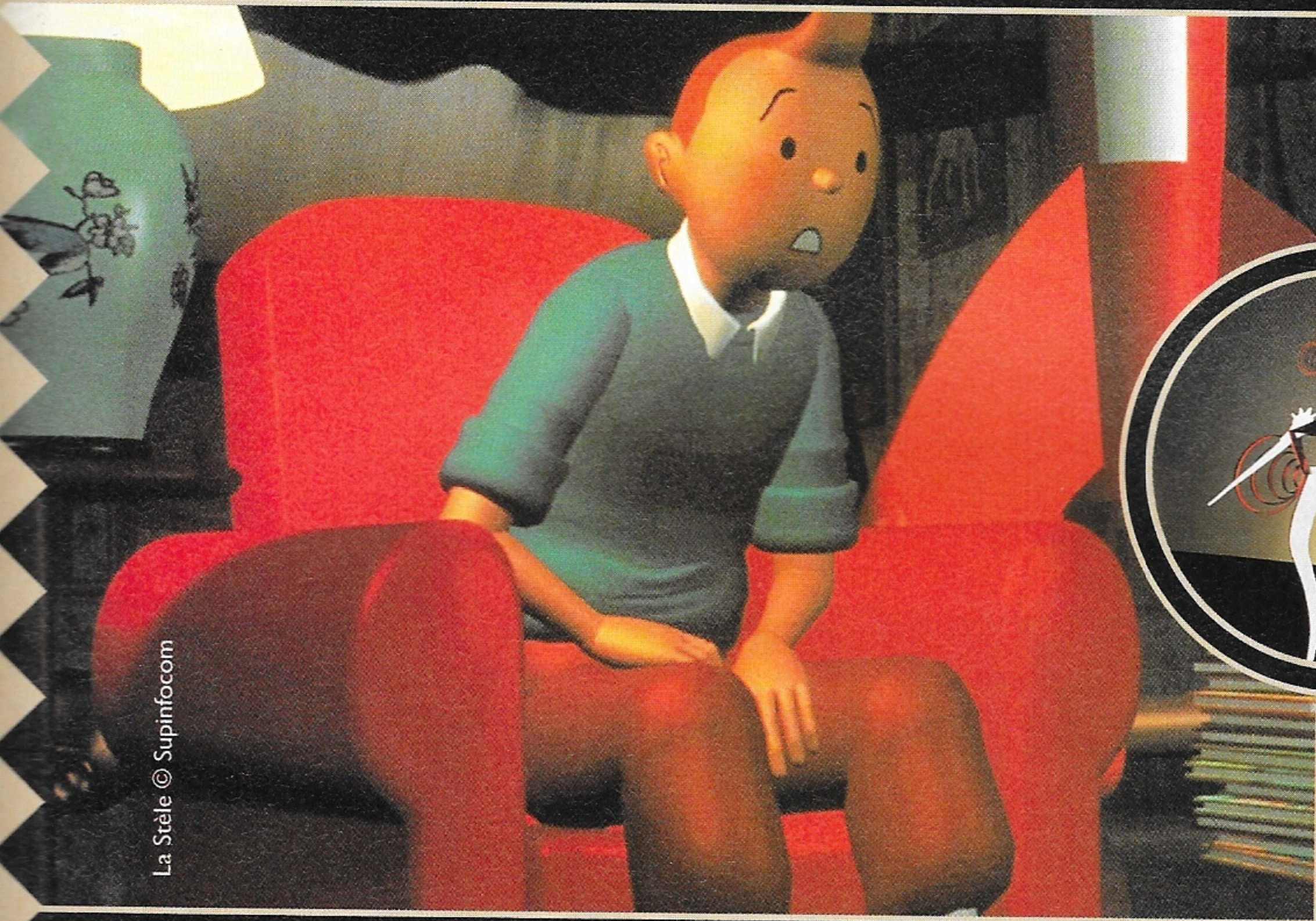
Alex Paul Pentland est actuellement chercheur au Media Laboratory du MIT. Spécialisé dans l'intelligence artificielle et l'interaction homme-machine, Alex P. Pentland présentait, lors de l'Imagina, une invention complètement folle. Selon que vous soyez amateur de "Blade Runner" ou de "Brazil", la création d'Alex Pentland pourra vous séduire ou bien vous horrifier. Jugez plutôt. Notre brave professeur a créé un système de reconnaissance des visages et des expressions. Imaginez un homme portant une paire de lunettes sur laquelle se trouve une micro-caméra reliée à un ordinateur portable. Baladez-vous dans la rue, et à chaque personne croisée, demandez une identification. À l'heure actuelle, cette reconnaissance fonctionne à 99 % sur un groupe de 700 personnes. En d'autres termes, il est possible de tout savoir (en fonction d'une base de données pré-établie) sur n'importe qui. Notre ingénieux professeur pense aussi qu'il sera possible de placer des caméras dans les voitures pour voir si le conducteur s'endort, ou bien dans les salles de classes pour vérifier que les élèves suivent bien les cours... Big Brother serait-il en train de prendre vie ?

monde ultra-technique à la vie de tous les jours. Le risque, c'est que lorsqu'on n'y comprend rien, on peut très vite être perdu. Ayez l'œil, suivez avec nous l'Imagina, et réfléchissez au pouvoir de ces images qui ne sont pas forcément le reflet d'une quelconque réalité (il y en a trois au fond qui viennent de découvrir que Casper n'existe pas...). D'un autre côté, force est de constater que ces nouvelles images viendront, un jour ou l'autre, et grâce aux consoles de plus en plus puissantes, révolutionner le jeu vidéo. On voit d'ici les simulations de courses de voitures plus vraies que vraies. Déjà qu'avec Sega Rally... Bref, l'Imagina 96 ouvre la voie à des technologies du jeu qui ne devraient pas tarder à arriver ou qui, dans le cas d'Internet, sont d'ores et déjà à votre porte. Sachez prendre la vague et lancez-vous dans le monde du réseau des consoles grâce à la PlayStation et son câble, ou bien la Saturn dont le "link" ne devrait plus tarder à être disponible.

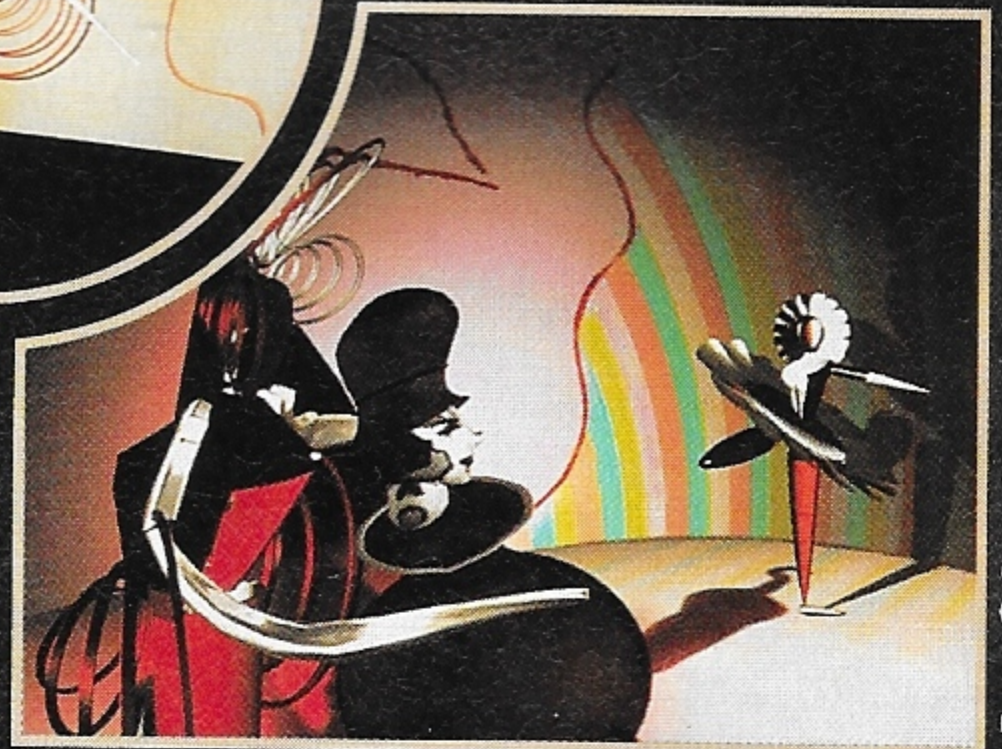
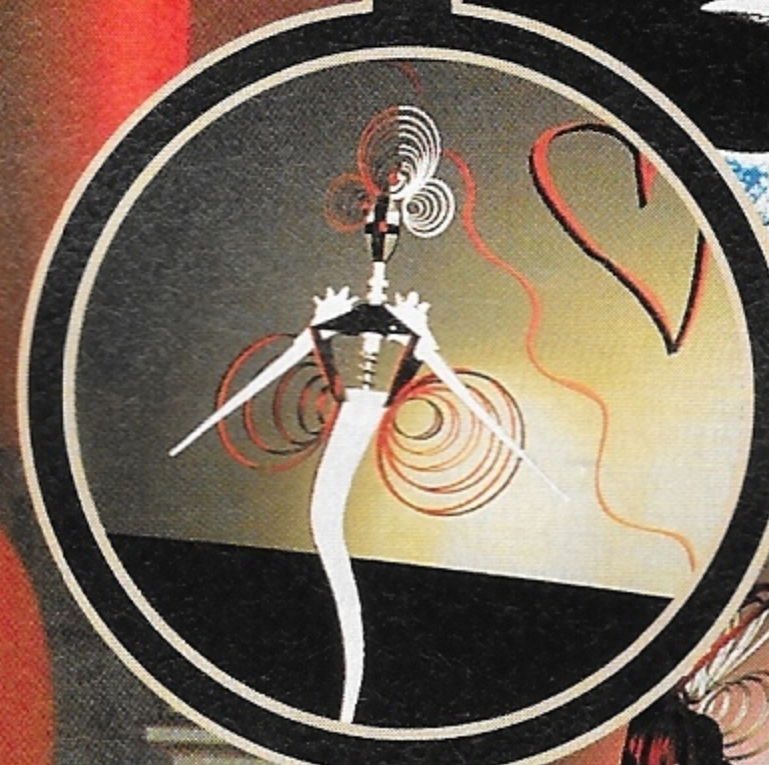
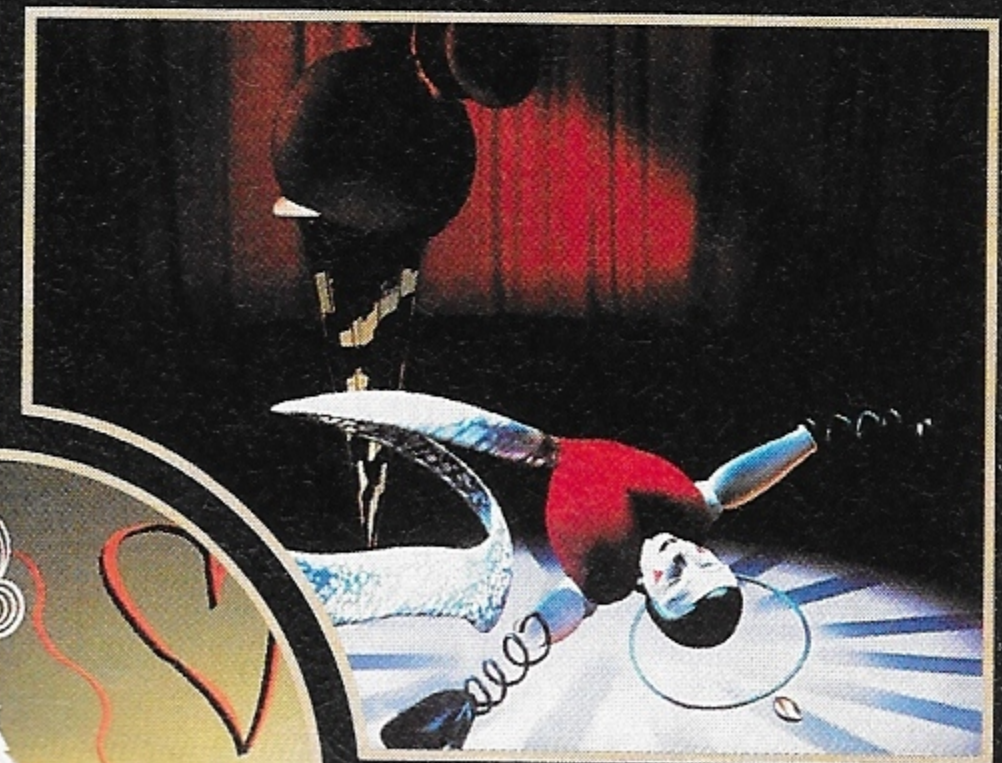


J.P. Gaultier © Mac Guff Ligue

Supinfocom: la bo



La Stèle © Supinfocom



Faust © Supinfocom



omme à son habitude, l'Imagina se décompose en deux parties bien distinctes l'une de l'autre. Alors que la journée est occupée par des conférences

scientifiques, les soirées sont l'occasion pour les visiteurs d'assister à des projections d'un genre aussi particulier qu'unique. Dans le cadre de la remise des Prix Pixel-INA, l'Imagina organise des projections de séquences vidéo faisant appel aux nouvelles technologies de l'image. Le public qui assiste à ces projections en est aussi le juge, puisque les votes désignant les vainqueurs sont ceux des spectateurs. Toutes ces séquences sont diffusées dans un ordre suivant en cela les diverses catégories. Cette année, la catégorie "École et Université" a particulièrement attiré notre attention pour plusieurs raisons.

Tout d'abord, la qualité des travaux présentés. Je vous renvoie à des émissions comme l'"Œil du Cyclone" (Canal+) afin de voir de vos propres yeux les merveilles de technicité qui y étaient

présentées. D'autre part, parmi les neuf nominations, trois avaient pour origine la même école : Supinfocom. Trois réalisations toutes aussi talentueuses les unes que les autres, dont l'une d'elles, baptisée "La Stèle", rafle le premier prix de sa catégorie. Il n'en fallait pas plus pour piquer notre curiosité. Alors, Supinfocom, la boîte à talents, c'est quoi exactement ?

Devenir un génie : la recette magique

L'école Supinfocom se situe dans le nord de la France, dans la région de Valenciennes. Créée en 1988, l'école accueille chaque année quelque 130 étudiants et dispense un enseignement aussi qualitatif que varié. Peut-être est-ce là le secret de la réussite ? Peu d'étudiants, venant de toute la France - la réputation de l'école n'est plus à faire - et 27

heures de cours par semaine pour apprendre la conception de l'image, la terminologie du dessin, la typographie, l'histoire de l'art, l'infographie sur Mac et PC ou bien encore l'anglais. La liste des matières enseignées est loin d'être exhaustive. Le travail ne manque pas, mais si l'on en croit un article du journal "Le Monde" récemment consacré à cette école "Les diplômés de Supinfocom (...) n'ont aucun mal à

Le CFT des Gobelins

On n'entre, dans cette école de dessin, que sur concours. L'entrée peut se faire juste après le Bac. Après deux ans d'études sur l'animation, il est possible d'entreprendre une troisième année de spécialisation en infographie. Attention, la spécialité reste toutefois l'animation.

Pour plus de renseignements, vous pourrez contacter le CFT Gobelins au (1) 40 79 92 40, ou bien écrire au 73, boulevard des Gobelins, 75013 Paris.

L'école devrait organiser une journée portes-ouvertes dans le courant du mois d'avril.

Voie à talents

trouver un emploi à la fin de leurs études, avec des salaires conséquents : 9 000 F à 13 000 F à l'embauche, 17 000 F à 20 000 F pour certains, après une année d'expérience professionnelle". Alors que le marché du travail semble saturé de tous les côtés, la réputation de Supinfocom semble à elle seule suffire à ouvrir les portes.

Où comment travailler dans le jeu vidéo...

Des portes qui peuvent porter des noms aussi divers que prestigieux. Pour le seul monde du jeu vidéo, nombreux sont les développeurs à la recherche d'infographistes de talent. Adeline Software emploie actuellement quatre ex-étudiants de Supinfocom, et d'après Victor Perez directeur marketing de Delphine/Adeline/PPS, "Ce sont tous des étudiants du niveau d'Imagina. Ils sont plutôt doués!". On doit à Frédéric Taquet, ancien élève de l'école, toutes les scènes cinématiques de LBA (jeu d'aventure/action PC bientôt disponible sur PlayStation). Trois autres étudiants travaillent à l'heure actuelle sur Time Commando, le prochain grand jeu d'action d'Adeline. C'est chez la société Microïds que l'on retrouve Stéphane Nazé, l'un des trois concepteurs de la séquence vainqueur d'Imagina ("La Stèle"). Interrogé sur sa formation, Stéphane Nazé pense que "L'examen d'entrée permet de voir qui possède des aptitudes, et l'école donne une très bonne formation avec une très grande ouverture d'esprit. C'est un domaine de passionnés. Quand on travaille, on ne voit pas les heures défilier". Trois autres étudiants de Supinfocom y travaillent aussi. Il est vrai que Microïds suit de près la vie de l'école. "Microïds accueille, depuis trois ans, huit à dix stagiaires par an. On est invité chaque fin d'année pour faire partie du jury qui décide du passage en année supérieure d'étude. On travaille aussi avec l'École des Métiers de l'Image des Gobelins. Les étudiants de Supinfocom apportent aux jeux vidéo toute leur créativité, comme on le verra avec le produit "Evidence" (PC) sur lequel a travaillé Stéphane Nazé. Ce sont des gens qui ont une très bonne formation. Ce qui facilite l'embauche, c'est le

stage longue durée", déclare Sylvie Alain, directrice adjointe de Microïds. Une façon claire de comprendre que les stages combinés à des études facilitent l'entrée dans le monde du travail. Les études trop théoriques arrêtent plus d'un employeur.

Supinfocom à l'assaut du jeu vidéo

D'autres sociétés de développement ont aussi fait appel au talent des étudiants de Supinfocom : Virtual Studio (qui emploie pratiquement une demi-douzaine d'étudiants), In Vivo, Cryo ou bien encore Ubi Soft. Supinfocom se lancerait-elle à l'assaut des jeux vidéo ? Quoi qu'il en soit, une chose est sûre, les développements nécessitent une maîtrise toujours plus grande de l'image. D'autres écoles forment aussi, de façon très efficace, à la vie professionnelle d'infographiste. Renseignez-

Comment s'inscrire à Supinfocom ?

Supinfocom est une école qui propose différents cycles d'études.

Le cycle préparatoire est accessible dès que vous avez le Bac en poche. Attention, il n'y a chaque année que 30 places disponibles ! Le dossier d'inscription doit être déposé entre janvier et juin. L'admission se fait sur concours uniquement, en juillet et septembre.

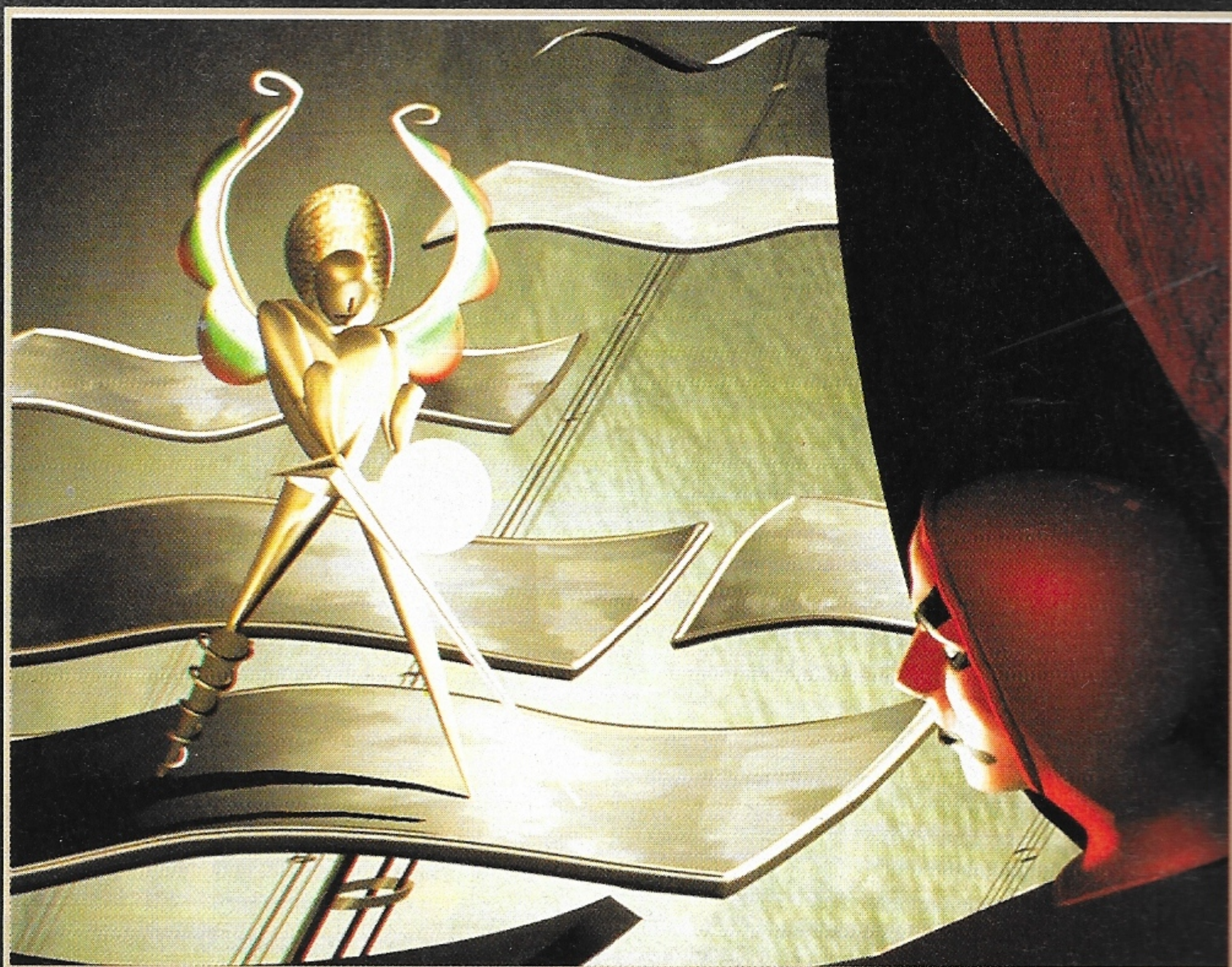
Le cycle supérieur de spécialisation, accessible après Bac +2 ou expérience professionnelle, suit lui aussi l'entrée sur concours.

Ces études mènent à des professions se rapportant au monde de l'infographie (logique !) et du multimédia. Sachez aussi, pour information, que le microcosme du jeu vidéo recherche aussi de jeunes talents infographistes. Cryo, Adeline Software, Infogrames, Microïd, Ubi Soft, Virtual Studio et d'autres sont des partenaires de stages de cette école. À bon entendeur...

Pour plus de renseignements sur Supinfocom, écrivez à :

Supinfocom
Tertia 3000
10, avenue Henri-Matisse
59300 Aulnoy-les-Valenciennes
Tél : (16) 27.28.43.53.

vous autour de vous. Si le jeu vidéo vous passionne et que les nouvelles images sont votre raison d'être, n'hésitez pas, lancez-vous, et contactez Supinfocom ou bien son homologue parisienne spécialisée en animation, à savoir l'École dite des Gobelins (le CFT des Gobelins). Laissez-vous guider par votre talent.



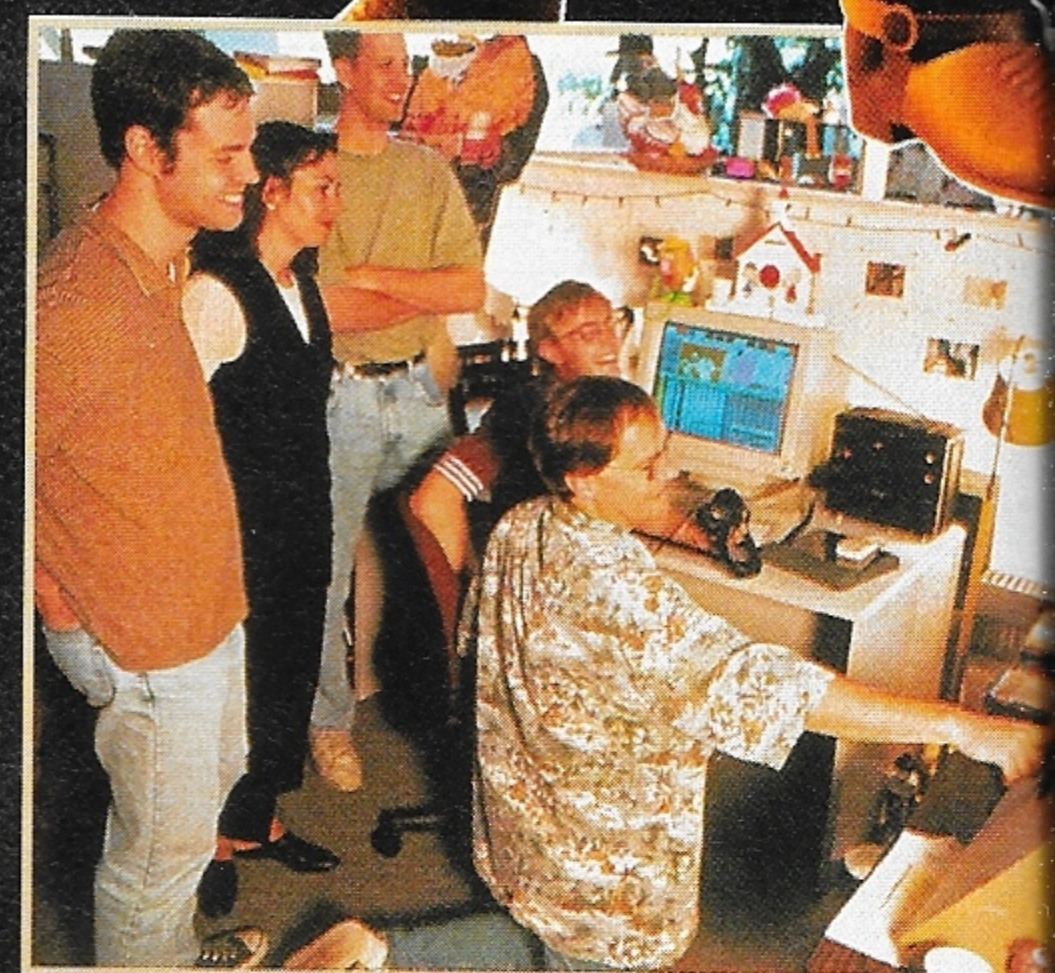


Soixante-dix-sept minutes d'images en haute résolution entièrement générées par une batterie d'ordinateurs coûtant des dizaines de milliers de dollars, rêve ou réalité ? La question est posée, et les incrédules - les ignares aussi - n'ont qu'à bien se tenir. Sans quoi, c'est direct : un passage par la case "départ" sans toucher le jackpot ! Hé, les p'tits gars, il est encore l'heure de s'éveiller : le troisième millénaire n'est plus dans quatre ans. Avec "Toy Story", Disney et la Pixar Animation, l'an 2 000, c'est aujourd'hui.

Par Benji



C'est ce qu'il y a d'exaltant lorsque l'on se lance dans l'animation, et encore plus quand il s'agit d'animation générée par ordinateur, c'est que chaque étape vous fait découvrir quelque chose de nouveau, un détail, une image, un mouvement de caméra jusqu'alors inconnus." John Lasseter, réalisateur du premier long métrage de l'"Histoire du cinéma" conçu en images virtuelles, et vice-président de la partie "développement créatif" de Pixar, ne tarit pas d'éloges à l'égard de son bébé. Si l'on excepte le scénario, enfantin voire puéril, Toy Story est un exploit en soi qui mérite amplement les pages qui lui sont dédiées dans ce magazine. Après quatre longues années d'un travail assidu, sortir déçu d'une telle expérience serait malvenu. Harassé, épuisé, courbaturé, pourquoi pas, mais en aucun cas désespéré ou blasé. Comment tout cela a-t-il commencé ? Très simplement : un adulte ambitieux fait un vœu en jetant une pièce au début des années 80, et le



Blanche-Neige a

vœu se concrétise quinze ans plus tard. Car, avant de participer à l'aventure Pixar, Lasseter, alors étudiant, a travaillé chez Disney de 1979 à 1984. Ses deux premiers films d'animation datent de cette époque. Des idées plein la tête, il est invité - comme ça, histoire de - par Edwin Catmull à visiter l'unité d'imagerie numérique de Lucasfilm appelée Pixar - ouah, la chance ! Convaincu du fort potentiel de cette section appartenant aux célèbres studios Lucas, il quitte Disney la même année et investit les locaux pendant deux ans. En 1986, Steven Jobs, cofondateur et président d'Apple Computer, Inc. (les Macintosh, c'est lui) rachète Pixar à Lucasfilm, Ltd. Le montant de la transition ne nous a pas été communiqué, hélas ! Depuis, Pixar s'est fait un nom dans l'industrie des nouvelles images, certaines séquences mémorables du "Retour du Jedi" et du "Secret de la pyramide" sortant de leurs bureaux situés en Californie. Résultat : 13 Oscars, le dernier datant de la cérémonie des Oscars de cette année au cours de laquelle John Lasseter a reçu un Oscar d'honneur pour "son exceptionnelle contribution au développement et à la création du premier long métrage jamais réalisé en images de synthèse."

Il était une fois...

En 1991, le génial Lasseter soumet une idée à Disney. Il se montre plus que convaincant, et l'idée débouche sur un contrat de trois longs métrages d'animation en images de synthèse (le deuxième après Toy Story, prévu dans deux ans, s'appellera probablement Bug). Toy Story à l'origine, c'était ça : "L'histoire et les déboires d'un jouet resté sur une aire de repos d'autoroute." Andrew Stanton, l'un des auteurs de l'histoire, précise : "Nous avons tous perdu un jouet que nous avons désespérément voulu retrouver, et nous avons tous espéré que le jouet nous cherchait de son côté..." Non mais, j'vous jure ! Ces Ricains, ils ont de d'ces idées !!! Toutefois, mettre en scène un seul et unique joujou ne suffisait pas. Le pantin, de fer ou de plastique, ne devait pas se retrouver isolé, comme cela, sans qu'il ait demandé quoi que ce soit au Bon Dieu. D'où le concept du "buddy movie". Un buddy movie raconte les aventures pleines de rebondissements - et hautes en couleur dans le cas présent - d'un tandem composé de deux personnages au caractère radicalement différent forcés de collaborer pour faire face à l'adversité. Toy Story serait un 48 heures (avec Nick Nolte dans le rôle de Woody le

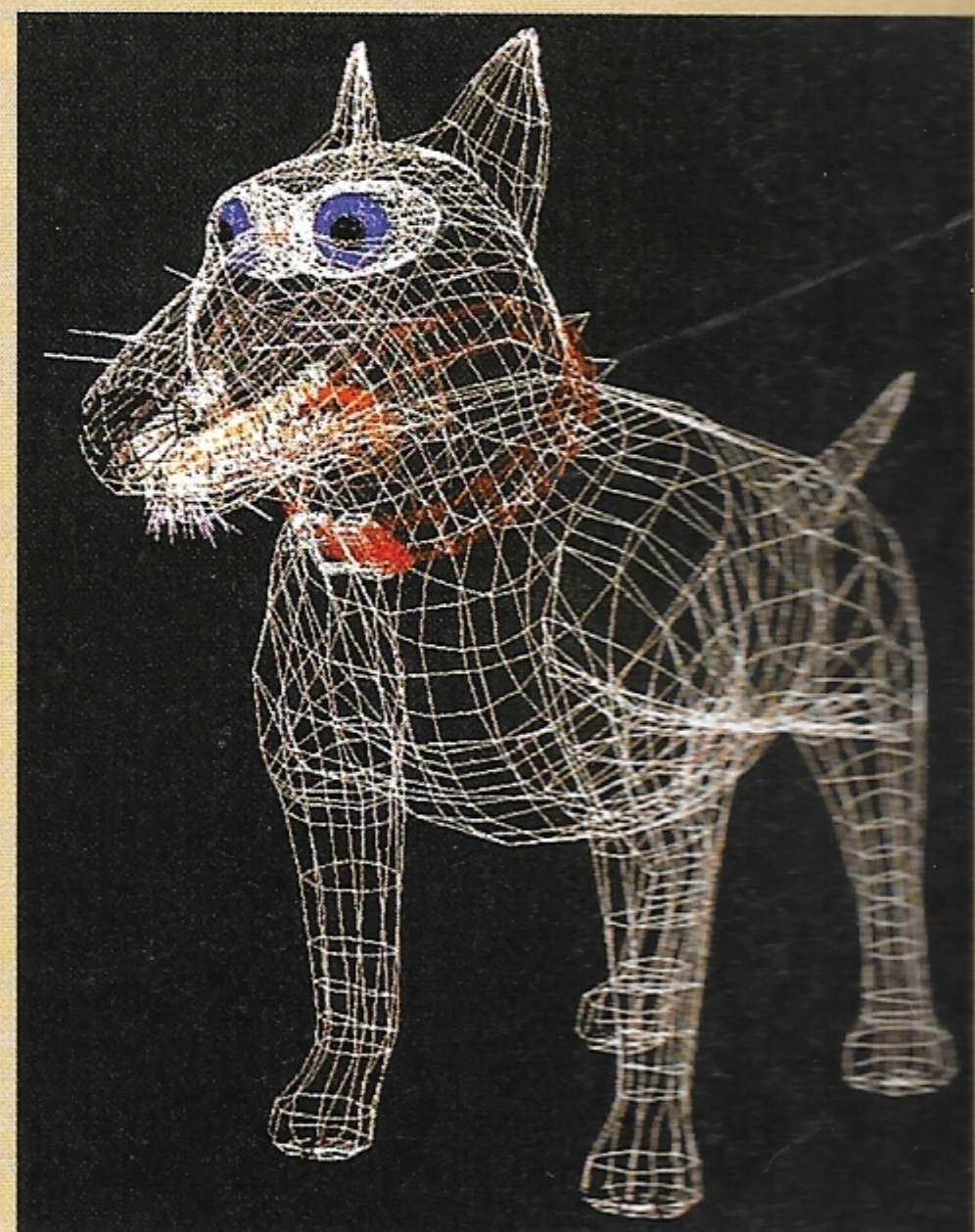
cow-boy et Eddy Murphy dans celui Buzz L'Éclair) en images de synthèse, un film qui a d'ailleurs inspiré Lasseter. L'objectif avoué était d'obtenir une palette de sentiments très large, et un scénario évolutif et non pas statique. Difficile, mais pas impossible... lorsque les ouvriers sont nombreux. La transition entre des lignes noires sur blanc et un écran panoramique nécessita l'aide précieuse de 27 animateurs, 22 directeurs techniques et 61 techniciens. Le challenge : ridiculiser "Casper" avec ses 35 minutes d'images de synthèse, un record pourtant. Une performance explosée et une place assurée dans le "Guinness Book des Records" avec Toy Story et ses 77 minutes de rêve. Un total de 1 561 plans différents, du jamais vu. Un peintre numérique qui peint habituellement des décors sur d'immenses toiles pour l'opéra de San Francisco, ainsi qu'un informaticien scientifique diplômé en conception d'usines par ordinateur et chargé de designer le voisinage de la maison d'Andy (le gamin auquel appartient les jouets) et les quartiers de banlieue ont même été engagés.

Un jour mon prince viendra

Pas moins de 76 personnages mêlant jouets, êtres humains et chien aussi ignoble que vorace (la version numérique de "Baxter") s'ébrouent, se marrent, se disputent ou font la guerre dans ce surprenant long métrage. Dans le courant de la première année de production, plus de 25 000 esquisses ont été élaborées dans un lieu clos, sans téléphone, à l'intérieur du QG de Pixar. Des brainstorms à vous faire péter les méninges ! Des tonnes et des tonnes de roughs pour finalement aboutir à un Woody et un Buzz L'Éclair aussi surréalistes que les décors dans lesquels ils évoluent. "Buzz est un mélange de GI Joe et de La Guerre des Étoiles", affirme John Lasseter.

Un arrière-goût de "Star Wars" ...

Il avoue avoir craqué sur les figurines de la série américaine étant enfant. Et cependant, Buzz, anciennement nommé Lunar Larry, tire son nom de celui d'un astronaute : Buzz Aldrin. Woody, lui, fait référence à l'acteur Woddy Strode, familier des westerns de John Ford. Les personnages secondaires - Mr Patate n'aimerait pas qu'on l'appelle ainsi - sont beaucoup plus



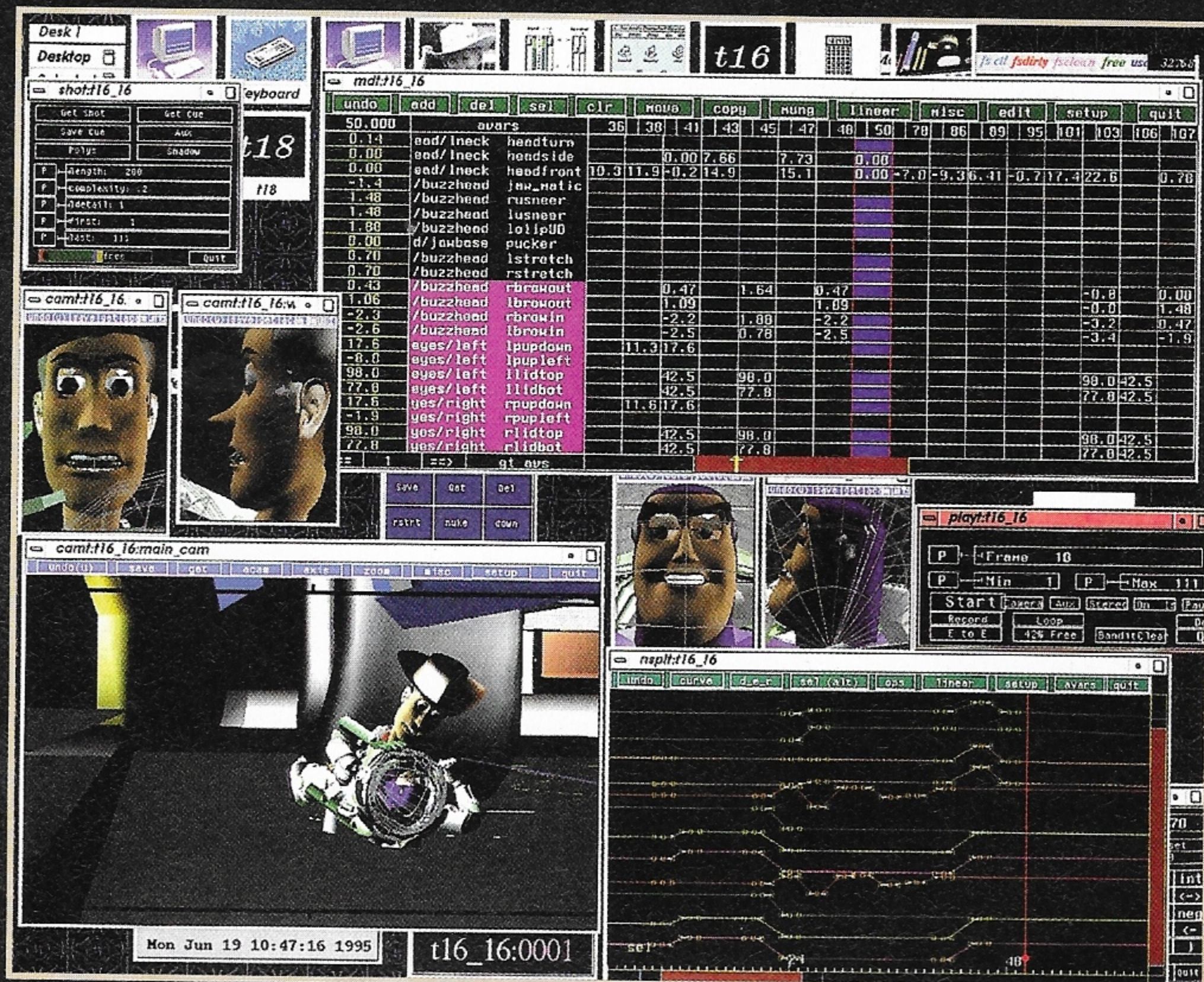
Lorsque la "simple" modélisation ne suffit plus, comme pour le visage, trop complexe, d'un être humain ou le corps d'un chien, une figure en argile est confectionnée puis digitalisée ou scannée à partir d'un appareil muni de capteurs spéciaux.

en changé !

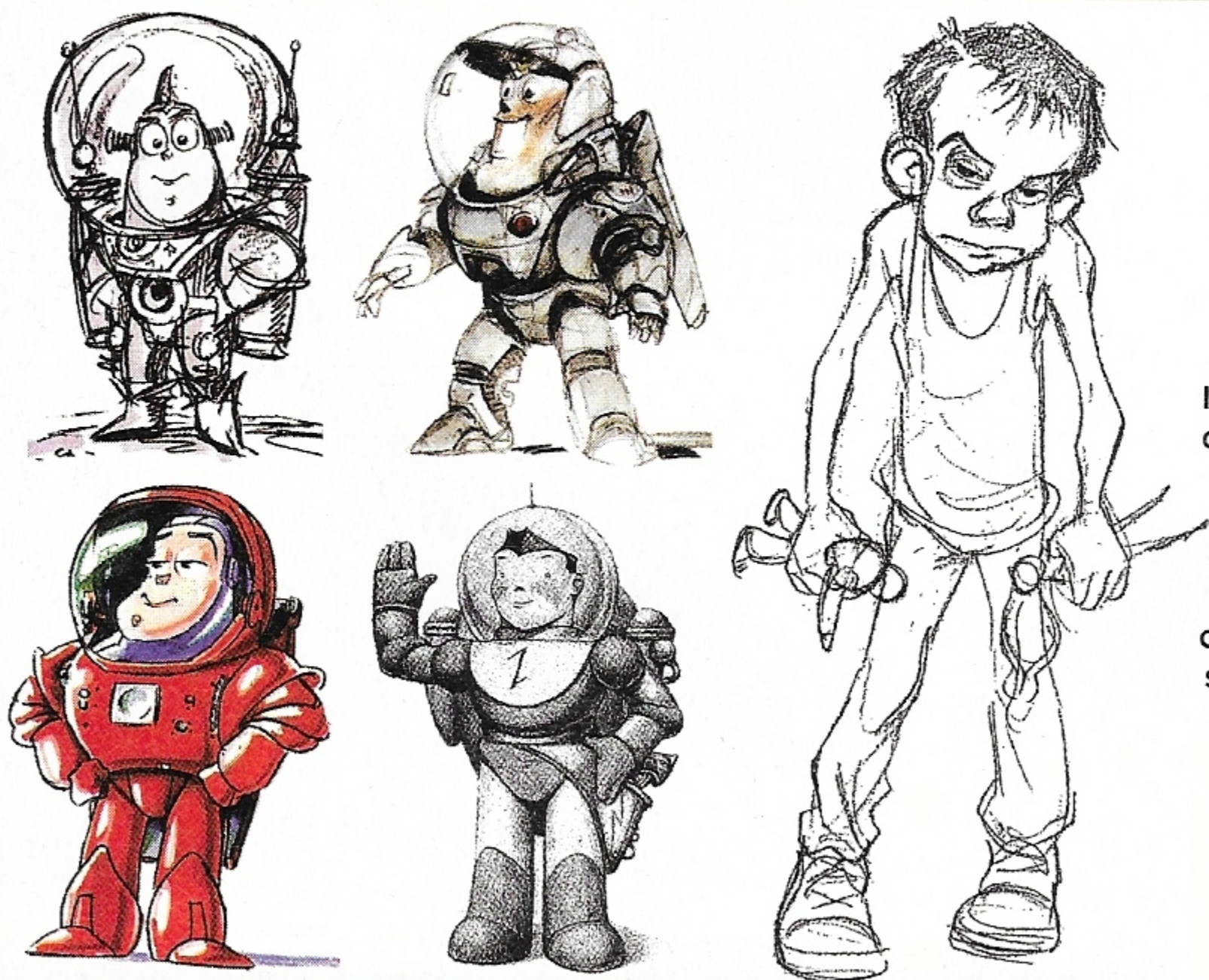
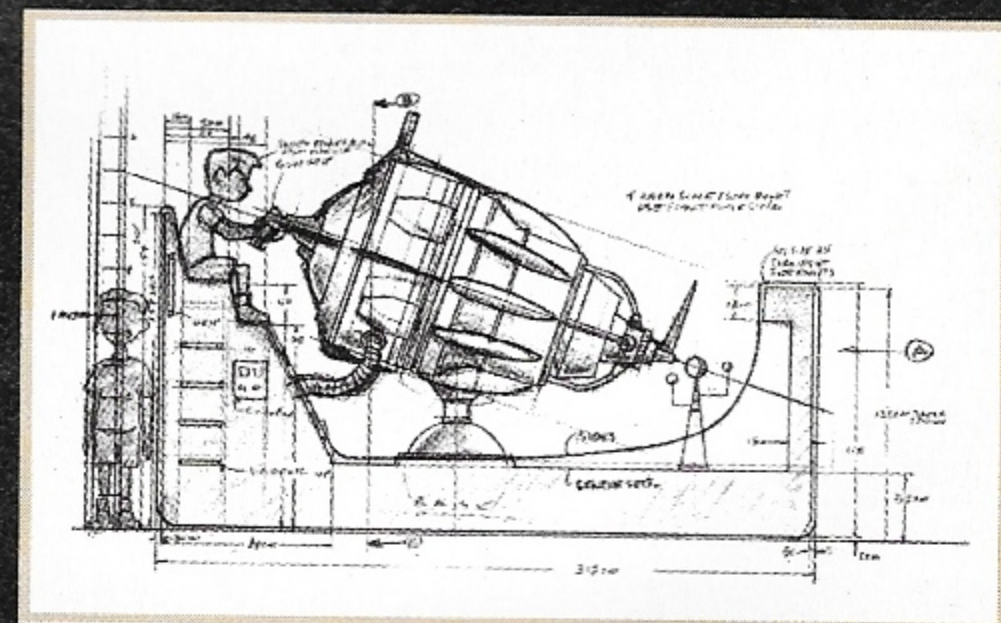
classiques. "Monsieur Patate, le chien Zigzag au ventre en ressort et les petits soldats de plastique vert renvoient le spectateur à un univers connu qui le ramène en enfance, si c'est un adulte, qui fait ouvrir grand ses yeux si c'est un enfant." Si la personnalité d'un jouet dépend exclusivement de son aspect physique, les voix ont également renforcé ce côté humain si touchant... parfois. Ainsi, pour convaincre Tom Hanks de prêter sa voix, en VO, à Woody, le réalisateur a utilisé quatre secondes d'une réplique piquée dans l'un des films qu'il interprète, "Tuner & Hooch" (un détective et son horrible chien) et en a calqué les termes sur une séquence dans laquelle Woody se met en colère. Les mots étaient les suivants : "Pas la voiture, ne mangez pas la voiture ! Pas la voiture." L'acteur doublement "oscarisé" est tombé immédiatement sous le charme.

Dieu est passé par là

"Selon moi, la définition d'un personnage animé est celle d'un personnage pensant, affirme Lasseter. Chaque mouvement effectué par un personnage du film doit avoir l'air d'avoir été généré par la volonté même de celui-ci." Une réflexion qui renvoie sur une interrogation : savez-vous ce qu'est une "avar" ? Une avar est une "variable d'articulation", cette variable étant elle-même manipulée par un animateur pour faire bouger un personnage. Définir justement et correctement une avar évite tout mouvement bizarre de la part de l'un des protagonistes (un coude ou une jambe qui partirait à l'inverse des mouvements connus, par exemple). 712 avars furent utilisés pour Woody, dont 212 pour son visage seulement. Mais c'est Buzz - L'Éclair - Lightyear qui détient le record avec un total de



800 avars. De quoi paraître plus vrai que nature - et provoquer de vraies névroses parmi les 6-8 ans. Quant aux êtres humains, les deux charmants bambins, Sid et Andy, leur création n'a pas interrompu le processus de réalisation plus d'une semaine. Andy ressemble à John Lasseter, qui ne s'en cache pas, et Sid - Vicious ? - s'inspire de Joe Ranft, co-auteur du scénario. Une solution de facilité qui ravit tout le personnel sur le projet (sans doute voulait-il s'acharner sur les caricatures de leur



Avant d'arriver à la version définitive de chaque personnage il aura fallu des dizaines de dessins dans tous les genres. Imaginez un peu, au regard de ces quelques dessins, ce qu'aurait pu être Buzz le Ranger de l'espace. Il ne s'agit ici que de quelques-uns des nombreux essais réalisés.

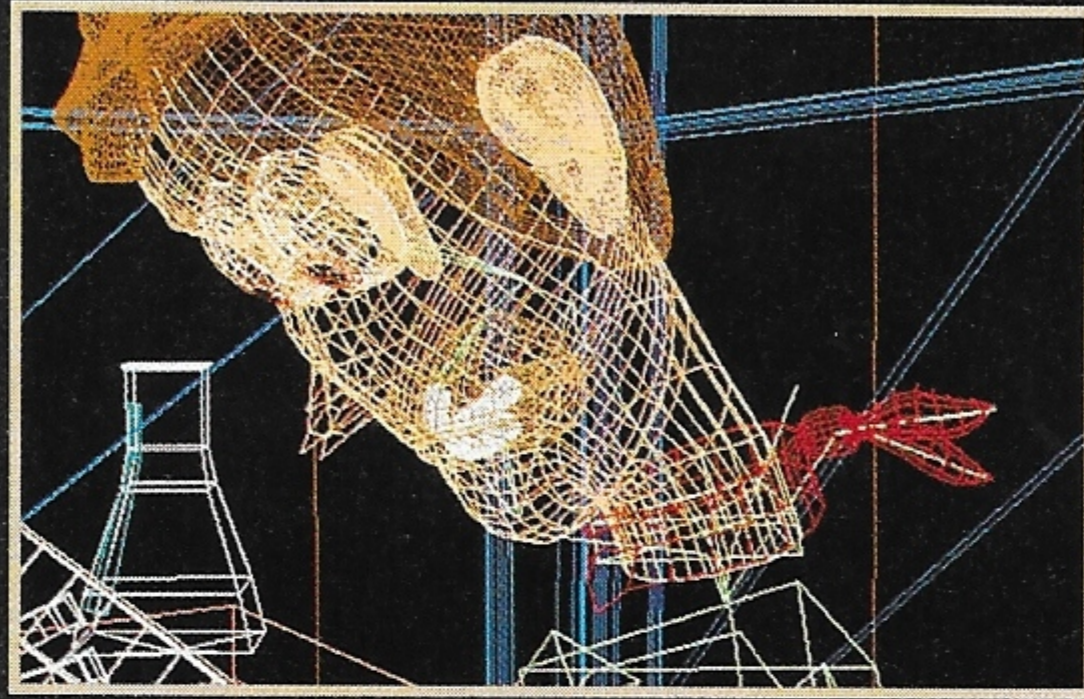
Dix étapes pour arriver à l'image finalisée

1. le storyboard (en couleur pour définir certaines nuances (en fonction de la nuit, du jour).
2. le montage.
3. la supervision artistique.
4. la modélisation en 3D.
5. le découpage.
6. l'animation.
7. le plaquage des textures.
8. l'éclairage (l'opération la plus délicate et la plus longue à gérer).
9. le rendu.
10. le transfert sur pellicule avec une résolution de 1 536 x 922 pixels (de la haute résolution).

supérieur !). Restent les décors... et le chien. L'homme auquel fut confiée cette délicate mission s'est efforcé, des mois durant, de créer une "réalité intensifiée" avec des textures très réalistes. Si bien que les quatre lieux du film, les deux chambres, le restaurant Pizza Planet et la station-service Dinoco Gas Station, apportent leur lot de détails presque plus inoubliables encore que les protagonistes eux-mêmes. "Il est allé jusqu'à imaginer, dans un coin de son esprit, une histoire plausible pour chacune des rayures du parquet." Pour les 1,2 millions de feuilles placées aléatoirement dans les arbres du quartier d'Andy également ?...

Des textures plein la figure

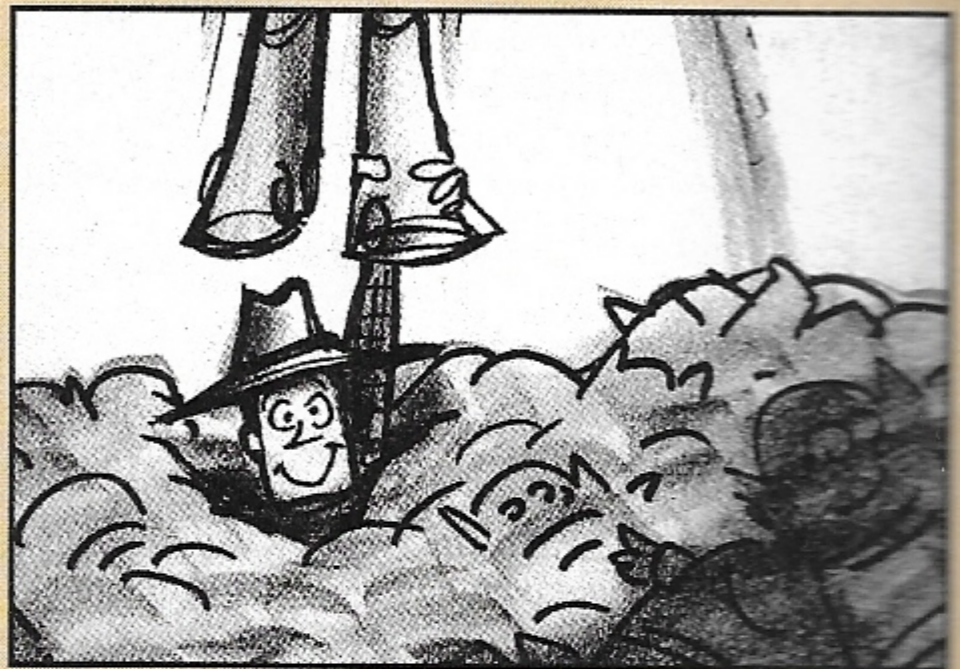
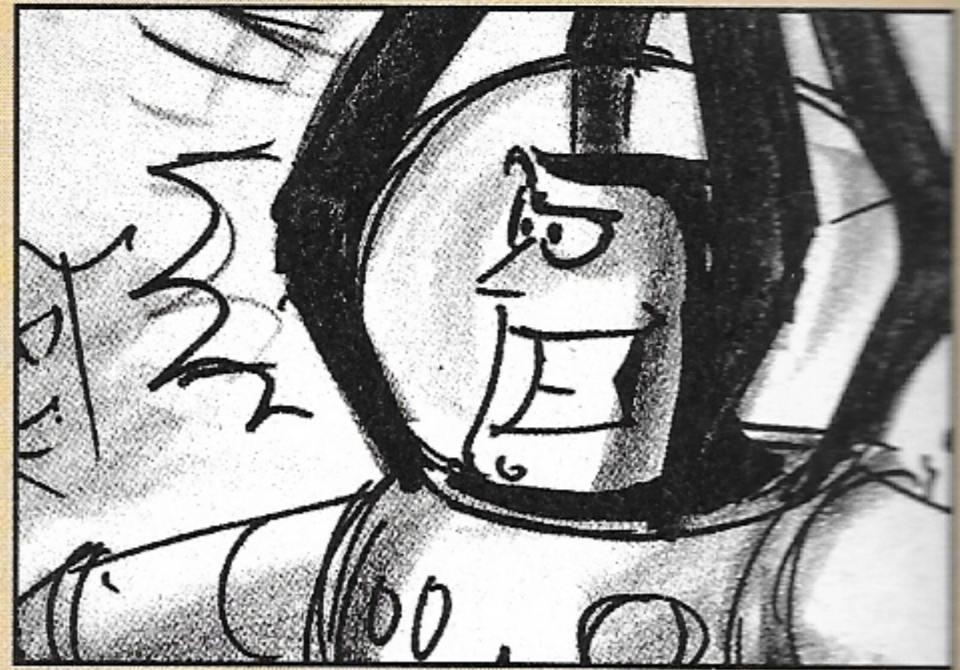
Donner vie à des personnages initialement en fil de fer - comme pour un jeu vidéo - revient à passer par une étape importante : le plaquage de texture et la définition de l'éclairage. 1 300 "shaders", des programmes qui définissent l'aspect général d'un objet (couleur, surface, texture et réflexion de la lumière), ont été écrits pour le film. Le plus difficile à rendre à l'écran : la peau humaine. À titre d'exemple, chaque parcelle de peau humaine a nécessité dix cartes de texture différentes afin de déterminer tous les détails comme les taches de rousseur ou les rides. Pour les vêtements, des albums photos entiers des participants au tournage, scrutés point par point, ont servi à la conception des mouvements. "Un objet aussi banal que



le sac à dos de Sid a nécessité à lui seul 128 contrôles d'animation", explique John Lasseter. Sans oublier l'éclairage, sans doute l'étape la plus importante puisqu'il décide de l'atmosphère du film, et par conséquent de la crédibilité de l'action. Des sources de lumière variables en fonction de l'heure de la journée et des lieux. Un travail de titan et 800 000 heures de calcul pour effectuer le "rendu" (association du découpage, de l'animation, de la mise en texture et de l'éclairage) des éléments définitifs. 117 stations de travail SPARCstation 20 de SUN MICROSYSTEMS (entre 25 000 et 50 000 dollars la pièce) tournant 24 heures sur 24 dans une salle spéciale nommée "la ferme du soleil" ont été mises à contribution ! Du délire pour 77 minutes de perfection absolue. Toy Story, long métrage taxé de "pierre philosophale" par certains animateurs fascinés, restera dans les annales du cinéma mondial, en bonne place. Une magie différente de celle opérée par "Aladdin" ou "Le Roi Lion", mais une magie malgré tout fort efficace et divertissante.



Pour représenter avec précision les mouvements de Woody, les animateurs ont étudié la gestuelle de Ray Bolger, un acteur aux mouvements extrêmement souples, qui avait incarné l'Épouvantail dans le "Magicien d'Oz".

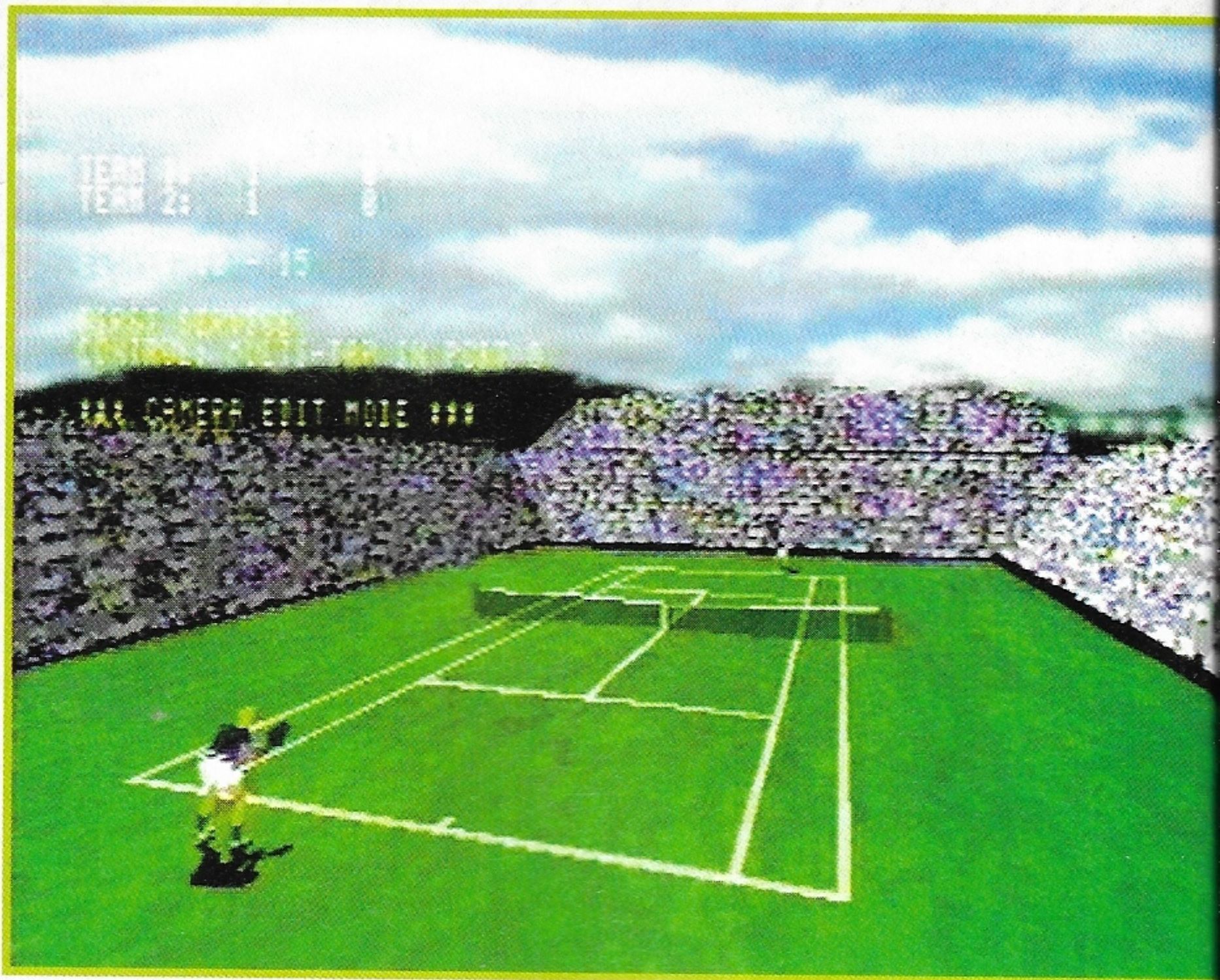


Tout au long de la conception du film, les animateurs ne travaillaient pas sur un seul et unique personnage, mais focalisaient leurs efforts sur une scène après l'autre, dans sa globalité, avec tous les personnages présents. Seule une vue d'ensemble du projet et une juste répartition des tâches pouvaient donner le résultat espéré.

Les simulations de sport, on commence à connaître. Après les nombreuses productions "footballistiques" - allez donc du côté de nos previews pages 34 et 40 pour voir les dernières en date - et en attendant les jeux multi-sport à la veille des J.O. d'Atlanta, voici que les simulations de tennis sont à l'honneur. On peut en toute logique s'attendre à voir débarquer entre mai et juin prochain - période de Roland Garros - une ou deux simulations du meilleur acabit.

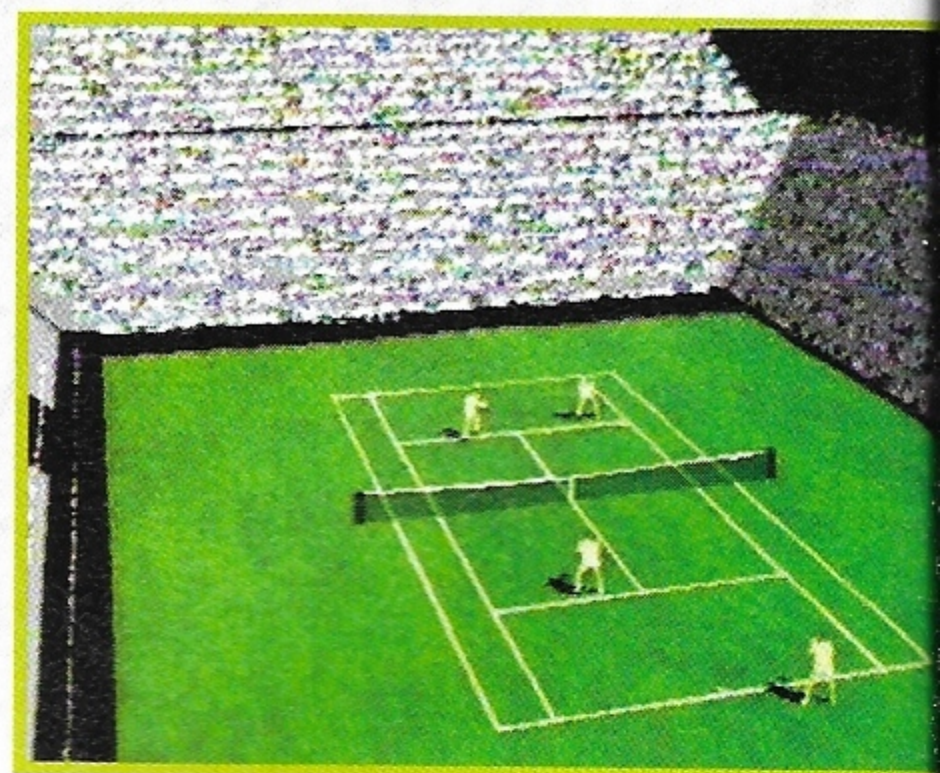
L'une de ces deux simulations nous vient d'outre-Manche avec un développement signé Codemasters. Profitant d'une licence adroitement acquise, Codemasters proposera dès juin prochain un Pete Sampras sur PlayStation. Reportage, investigation et photos d'une simulation 3D au pays des balles, des filets et des raquettes.

par Benji



On ne connaissait Pete Sampras, premier joueur mondial en alternance avec son camarade André Agassi, sur Megadrive. Il reviendra en juin 1996 sur PlayStation. Une transition entre console 16 bits et machine high-tech 32 bits réussie grâce aux efforts combinés d'une équipe de programmation motivée - bien que située dans une charmante demeure anglaise entourée de moutons au milieu de nulle part. Comme quoi, un peu de solitude ne fait de mal à personne, surtout lorsqu'il s'agit de se concentrer sur une simulation comme (Pete) Sampras Extreme (Tennis). Afin de faire mieux encore que précédemment (pas moins de 250 000 cartouches du

jeu sur Megadrive ont été vendues !), Codemasters, l'éditeur, a tout mis en œuvre : une excellente troupe de jeunes programmeurs, et... les meilleures séquences de Motion Capture jamais vues sur console.



SAMPTRAS FRAPPE SUR

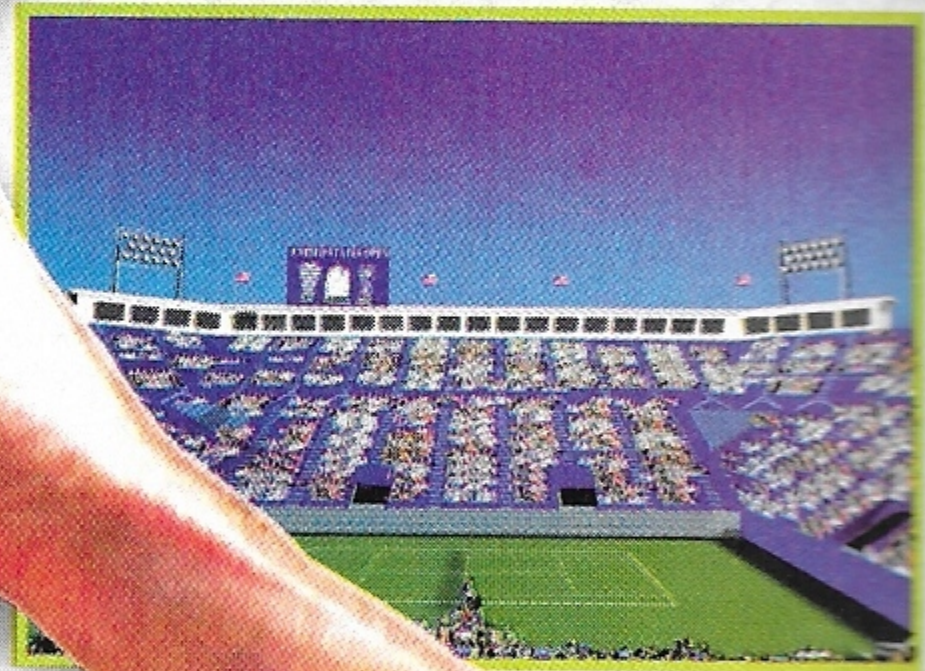
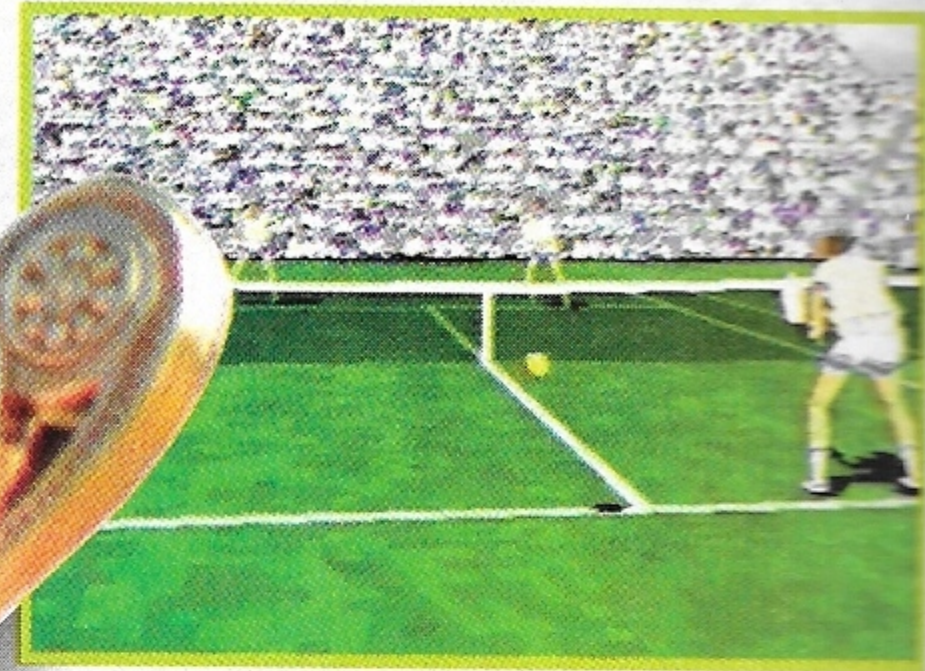
À tel point que cette version améliorée du "jeu de paume" (1836) et du lawn-tennis (1880) - culturez-vous en lisant Joypad ! - comprend 160 mouvements différents par personnage.

Sampras Extreme réalisme

Un réalisme qui nous pousse à oublier un détail : les tennismen de pixels ne sont pas en Gouraud Shading. "Avec des textures et des polygones en plus, la PlayStation aurait eu trop de difficulté à gérer le jeu", affirme l'un de nos interlocuteurs. Imaginez un service gagnant avoisinant les 200 km/h ralenti à cause de ce petit plus ! Impensable, non ? Et cependant, si les athlètes sont un peu plus carrés que la moyenne, cela n'enlève rien au plaisir du joueur, un paddle entre les mains. Après huit mois de labeur acharné, le résultat est surprenant.

Sampras, Monsieur Plus sur PlayStation

Quelle que soit la vue adoptée, la balle est toujours facile à frapper." L'auteur de la phrase se tourne alors vers l'écran et nous apporte la preuve flagrante de ses propos. Il choisit au hasard l'un des 24 joueurs qu'il est possible d'incarner, et commence la démonstration. Avec



32 BITS

S

A

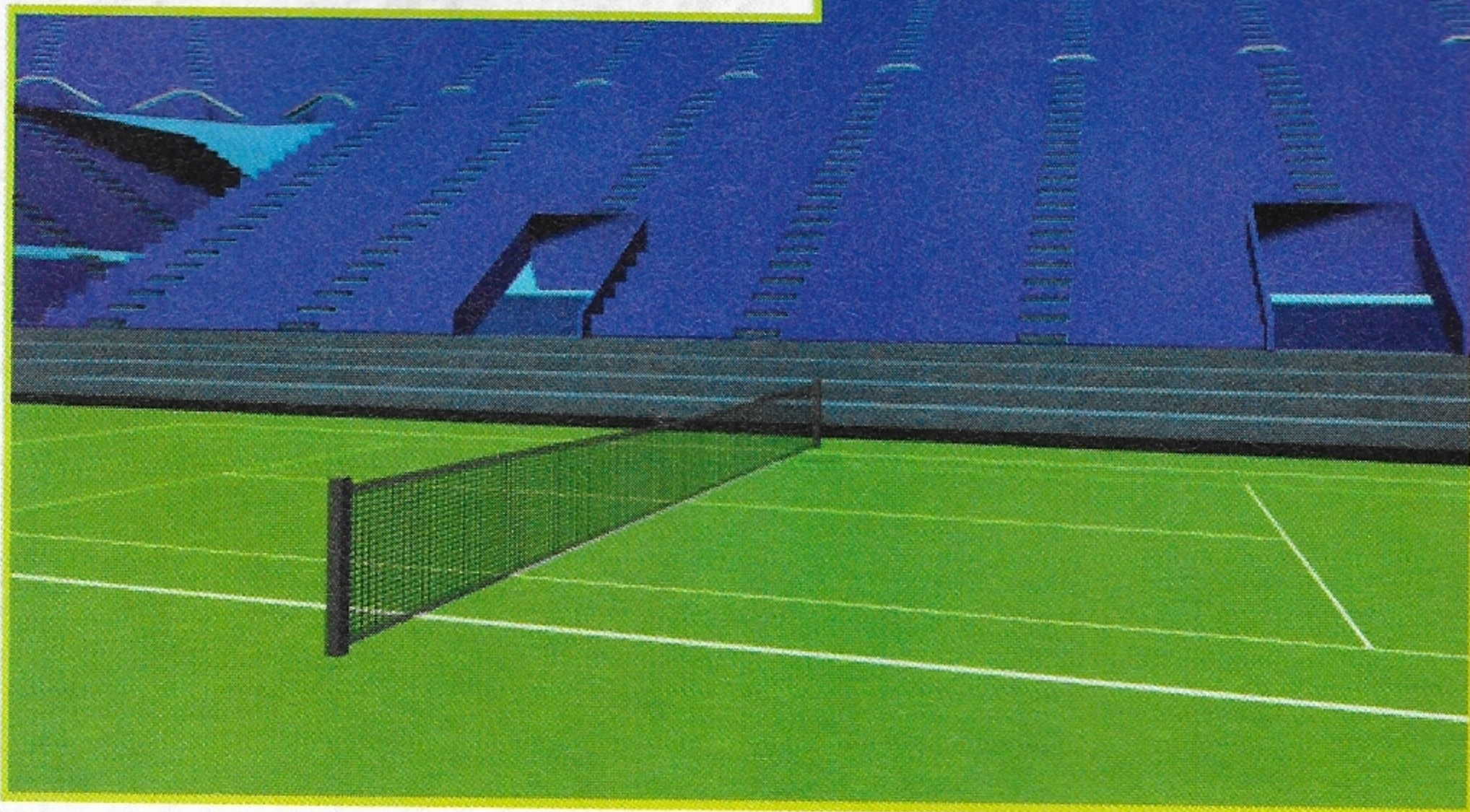
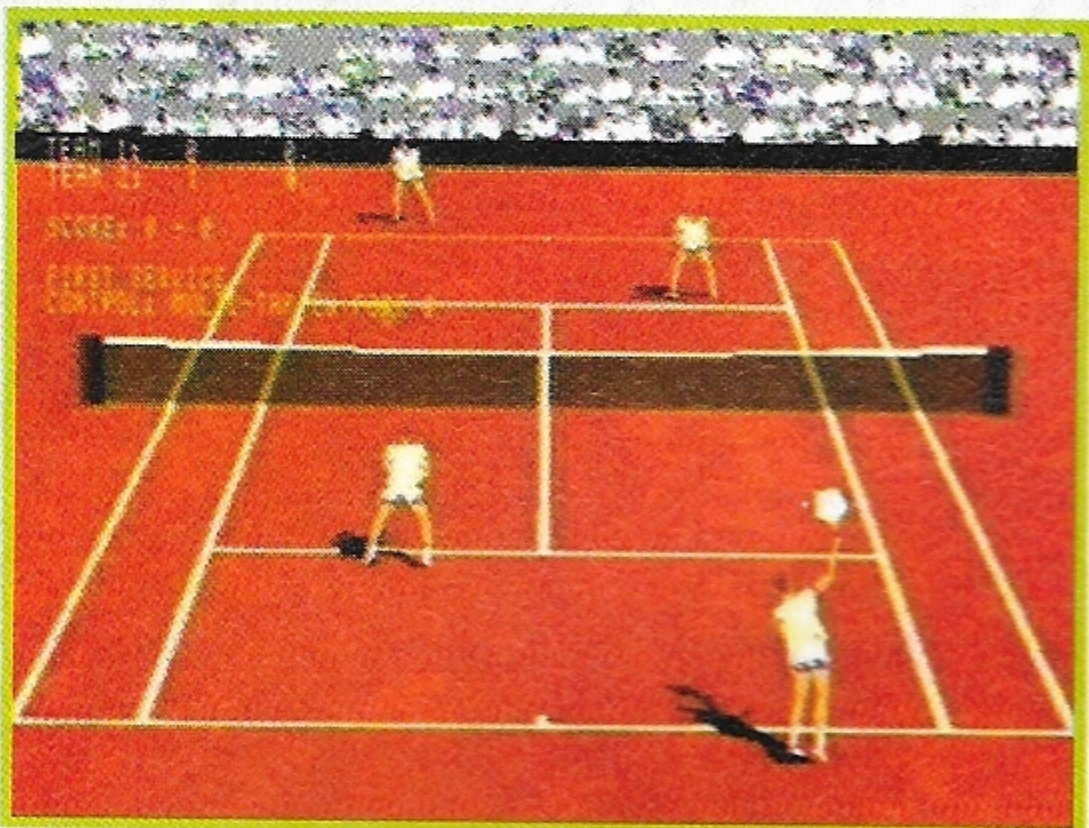
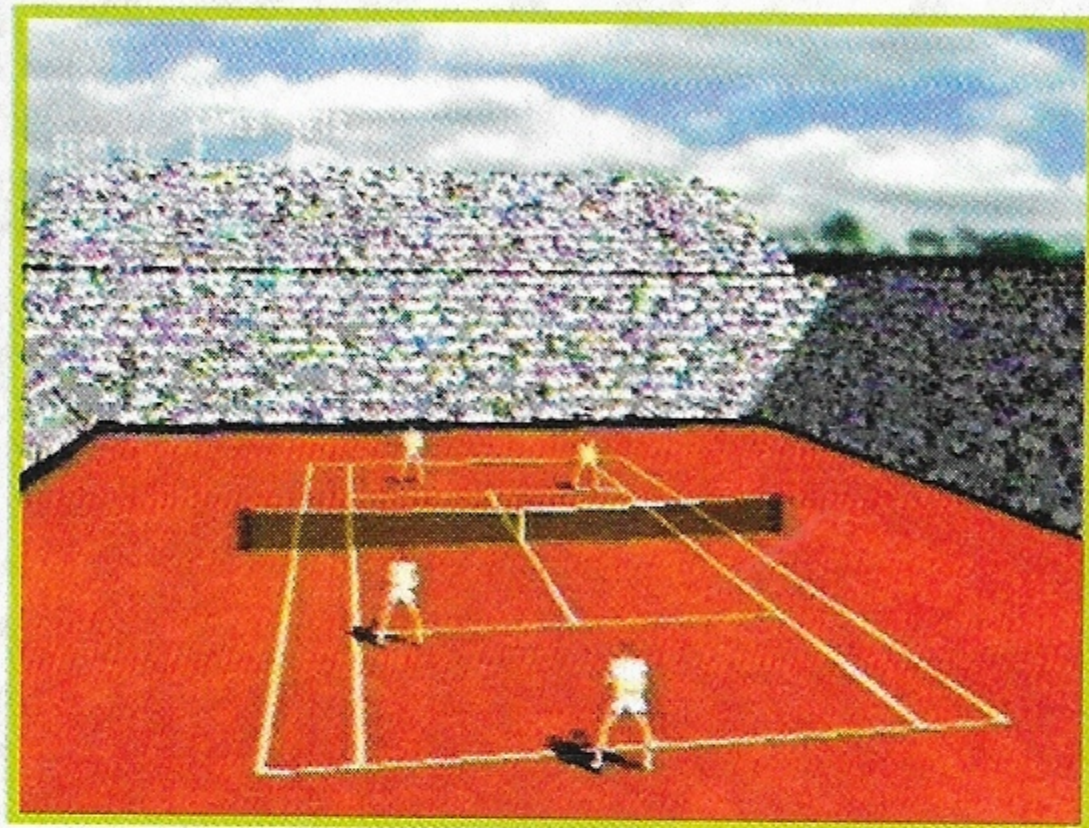
M

P

R

A

S



trois vues différentes, dont une vue subjective hallucinante (on pourrait croire que la balle va sortir de l'écran pour ensuite rebondir sur la moquette du salon) et quatre caméras chargées de filmer l'action, très utiles pour les instants replay, le joueur fanatique du genre plonge au cœur même de l'action, sur un terrain glissant, en terre battue ou en parquet. L'animation fluide et l'aisance avec laquelle il se déplace sur le terrain pour frapper la balle et la renvoyer à l'endroit où il le souhaite, avec l'effet désiré (coupé, à



plat ou lifté) montre le degré de perfection du jeu. Seul ou à deux en "écran séparé", puis à trois ou à quatre en "link", le mode de jeu importe peu, le résultat reste identique : une excellente simulation, probablement la meilleure de la catégorie. Pour coller à la réalité - et au grand chelem - une huitaine de terrains aux caractéristiques propres ont été inclus.

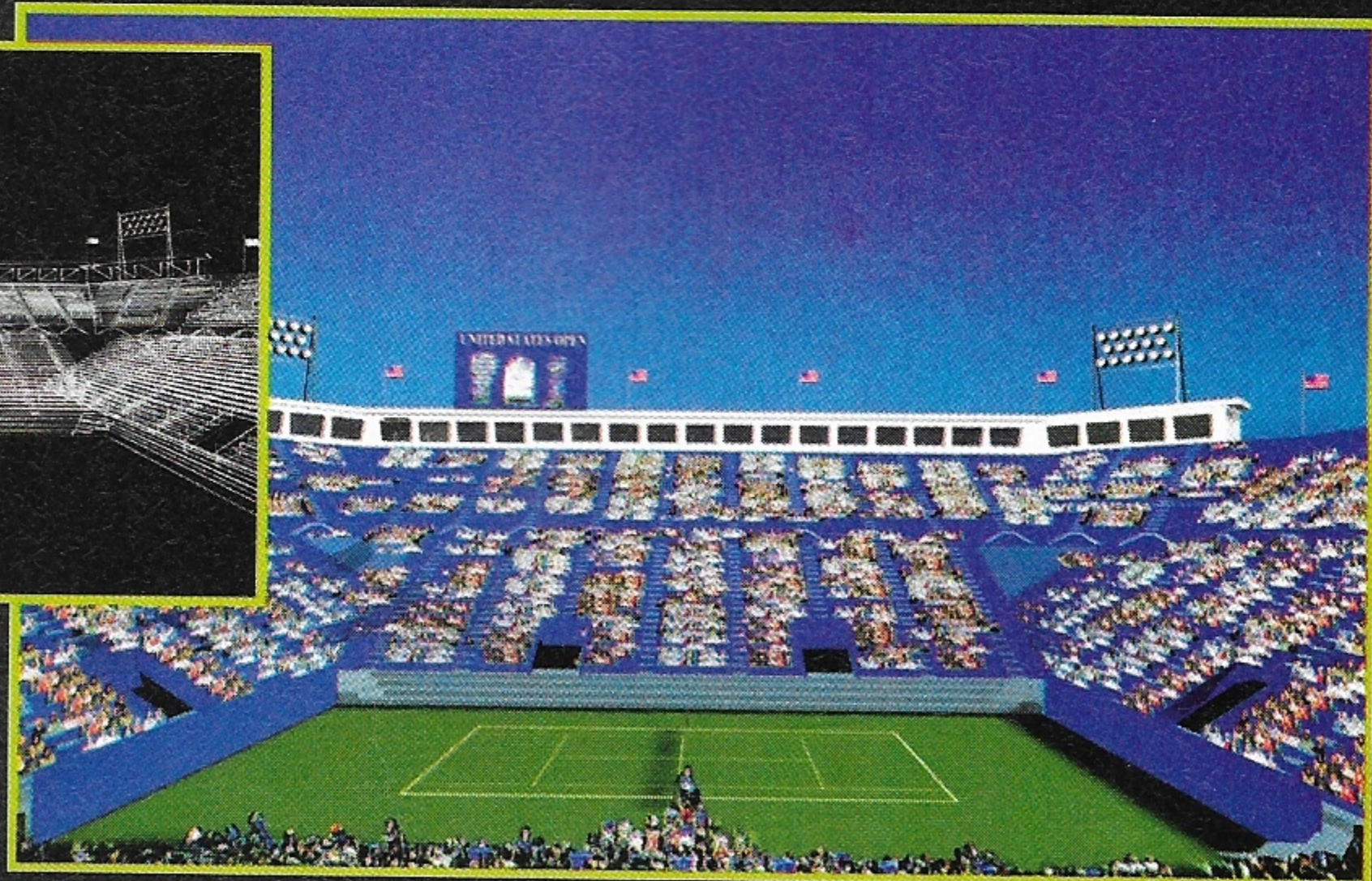
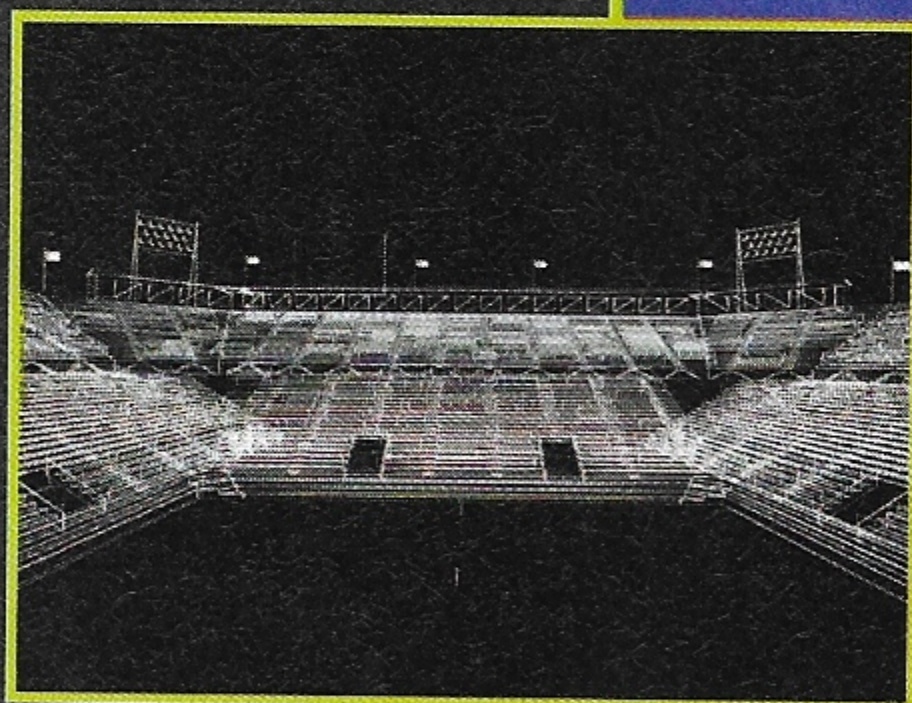
Quatre terrains correspondent à des tournois connus (Roland Garros, US Open, Wimbledon et Australian Open), alors que l'autre moitié des aires de jeu est totalement inédite, ou presque (Allemagne, Espagne, Russie et Chine). À chaque fois, les commentaires sont faits dans la langue du pays "pour donner une certaine personnalité au jeu". Des répliques en chinois, en allemand ou en russe qui promettent d'en déconcentrer plus d'un !

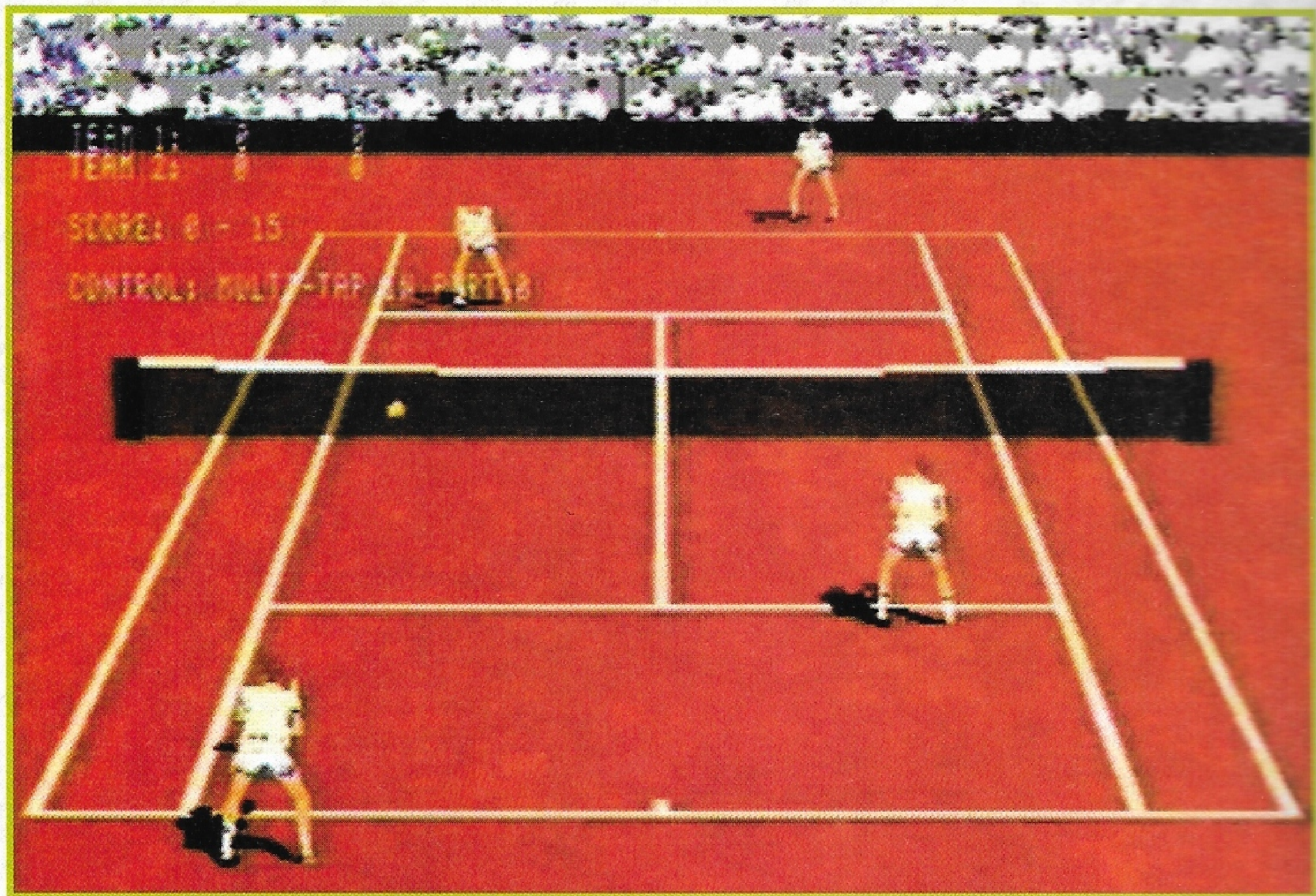
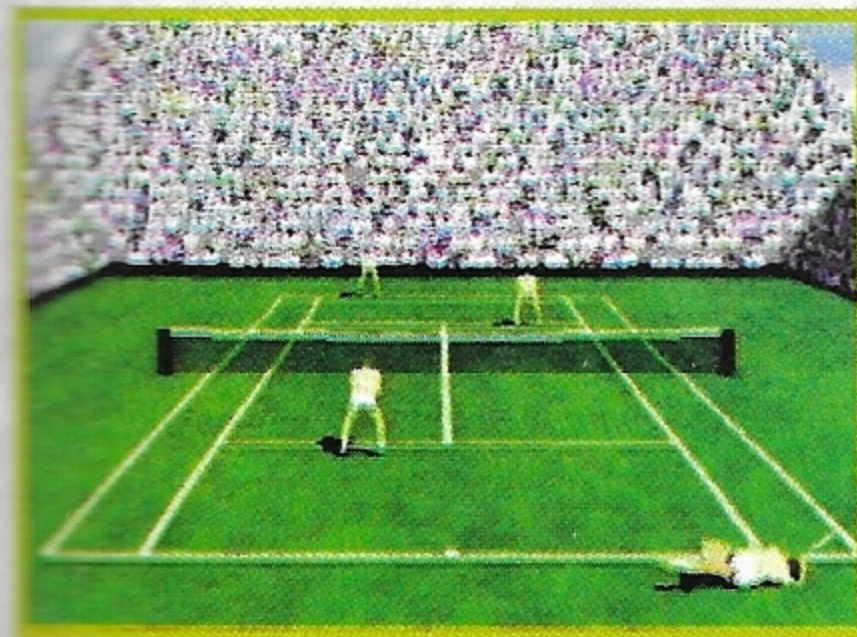
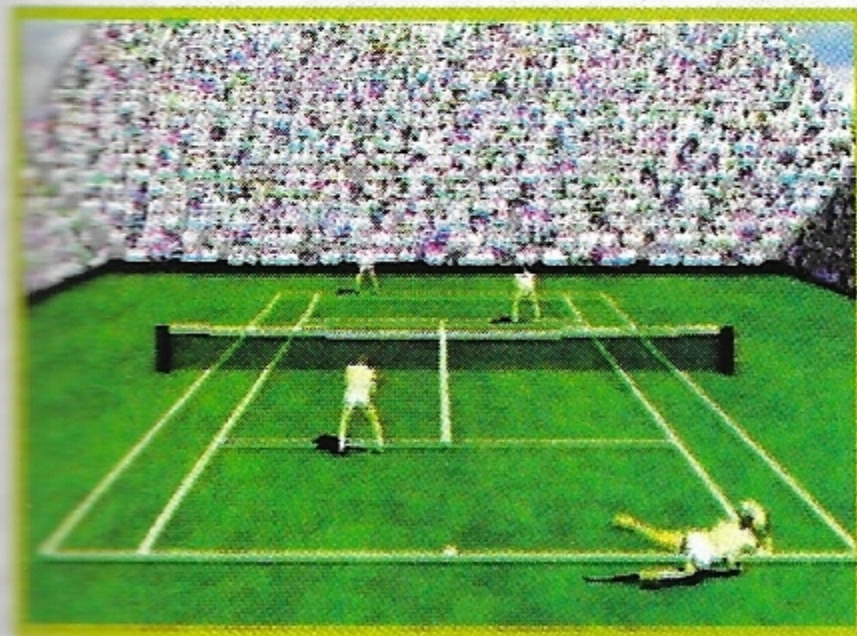
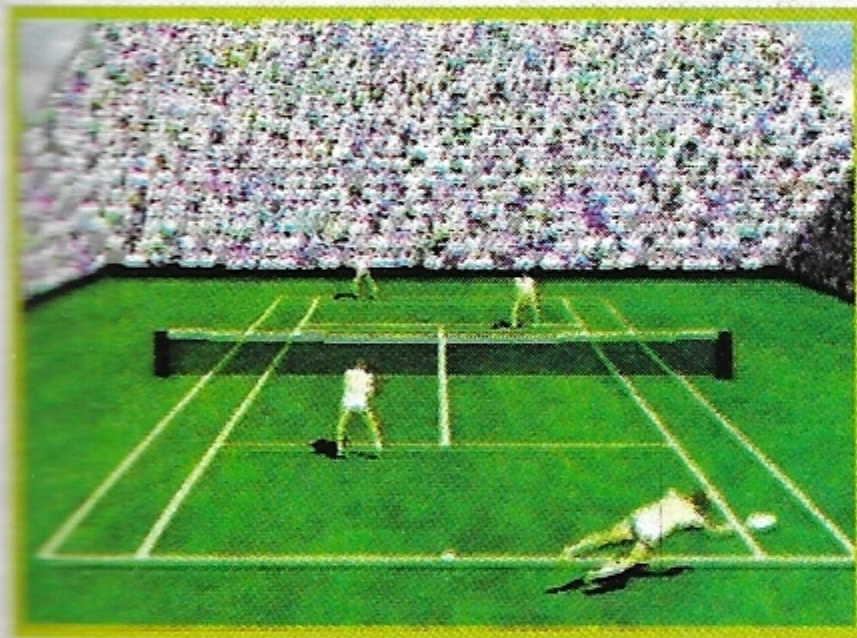
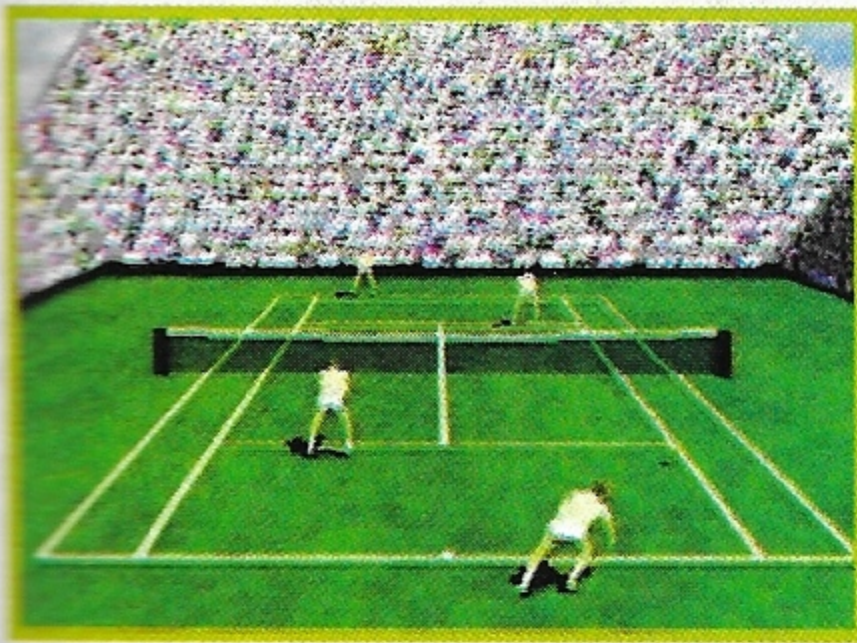
Cachés mais Rigolos (phrase célèbre)

Des joueurs au look et à la démarche complètement loufoques font également partie du programme de simulation. Ces "hidden characters" sont accessibles suivant des "cheat-modes" ou en fin de match. Jimmy Flex, celui que nous avons pu voir évoluer sur l'écran, est un doux mélange de Prince, le sex symbol, et du Joker dans le film "Batman"

Du fil de fer au filet, des courts magnifiques.

Avant d'arriver aux prouesses graphiques que sont les terrains russe et chinois en particulier, les programmeurs et designers ont élaboré plusieurs terrains en fil de fer. Des esquisses qui, une fois les textures plaquées, en surprendront plus d'un.

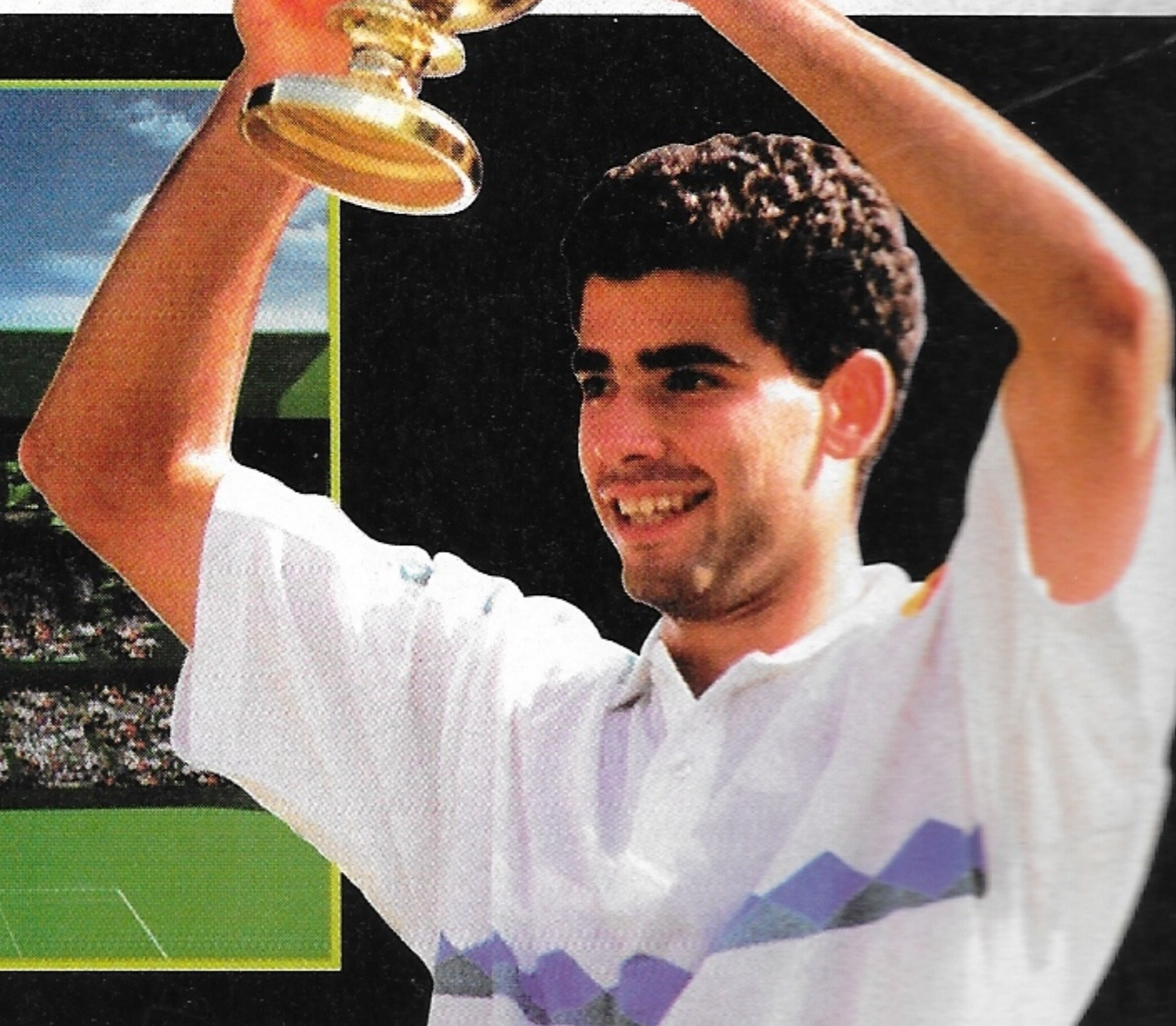
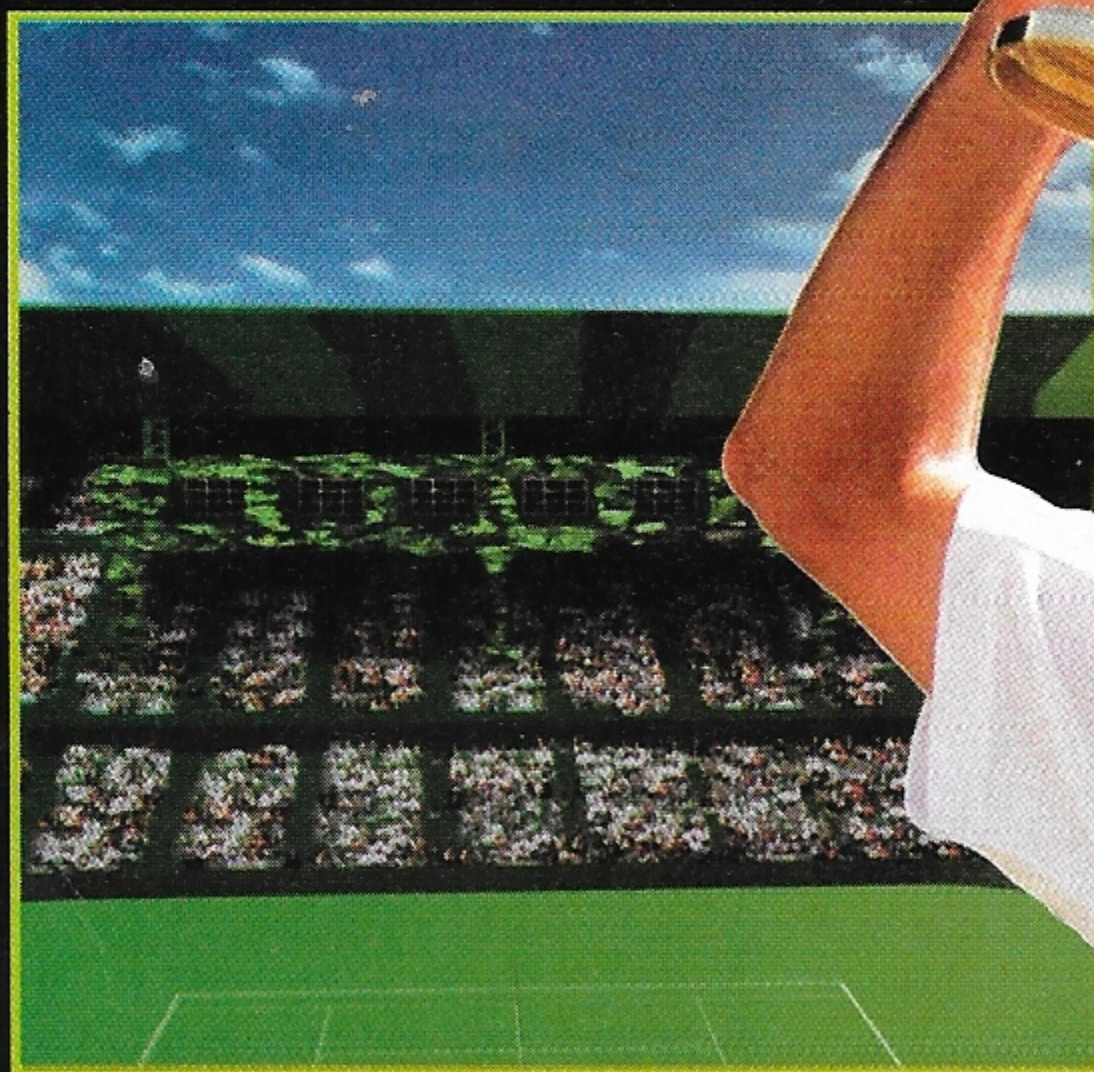
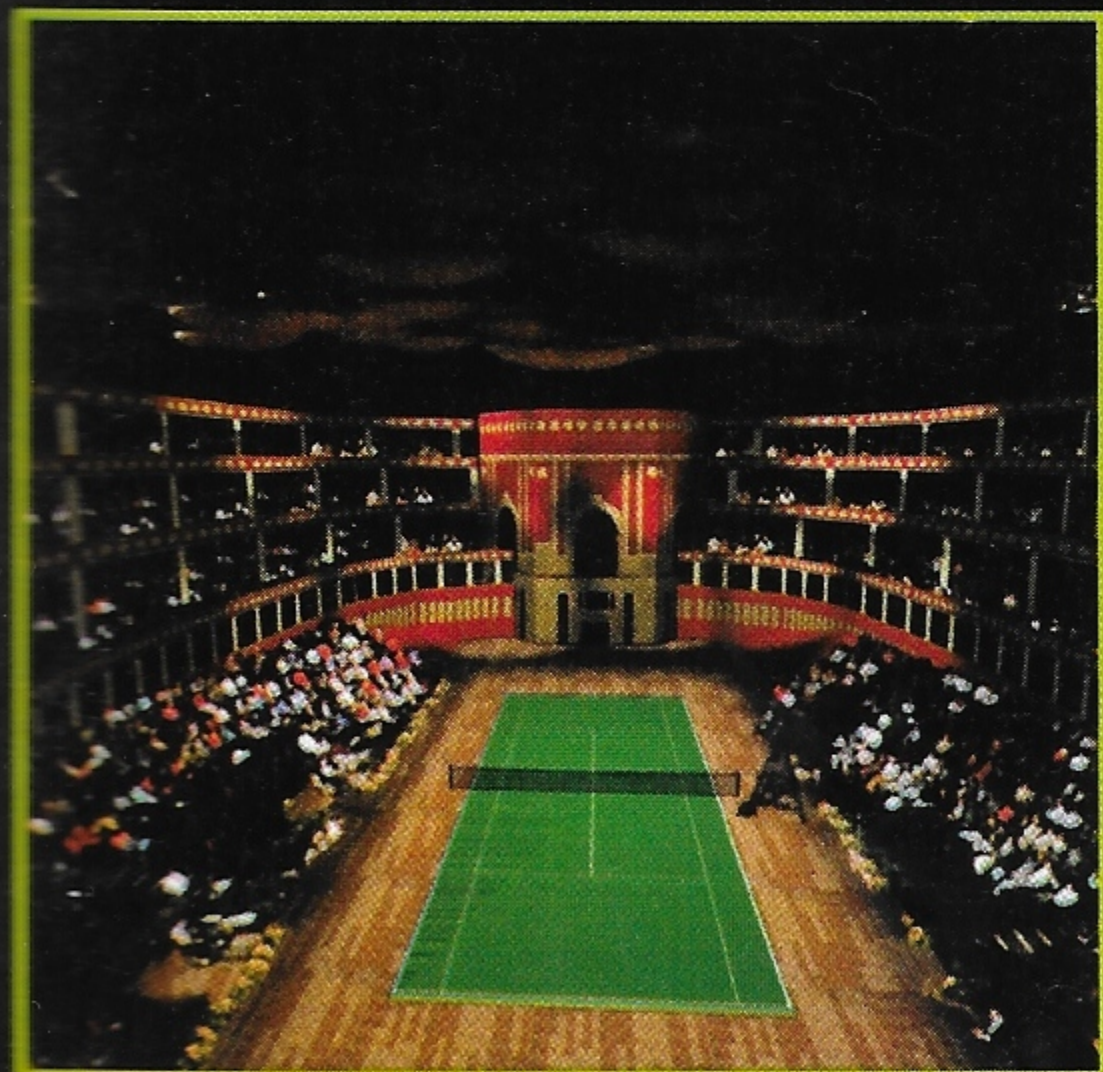




de Tim Burton. Il apparaît confortablement assis à l'arrière d'une Lincoln Continental, une cigarette à la main, et en sort majestueusement, prêt à mettre une raclée au premier venu. "On dirait un mec qui fume du (censuré)" nous dit Rachel England, l'attachée de presse anglaise de Codemasters. Et de demander : "Jimmy Flex est-il marié ?". Réponse : "Oui, mais sa femme n'a pas voulu se montrer... et ce n'est pas non plus l'une de ses choristes !" Dommage. Avec son costume et son chapeau blanc sur la tête, Jimmy Flex paraît plus vrai que nature. La Motion Capture, encore et toujours. Chaque séquence a été tournée par une société européenne. Les mouvements de chaque personnage, Jimmy Flex y compris, sont tous gérés par un méga de mémoire vive sur les deux qui comprend la PlayStation. Autres points d'humour : les terrains cachés et le scénario, car il y en a un. "Nous nous sommes concentrés à créer des per-

sonnages complètement excentriques dans le style de Jimmy Flex, mais nous avons aussi pensé ajouter des terrains cachés comme le terrain de street-ball en plein cœur du Bronx." À voir ! Enfin, il faut aussi compter sur les dialogues entre les commentateurs sportifs. Au fur et à mesure que l'on avance dans la partie, ils se vannent entre eux lors des séquences en Full Motion Video et racontent des histoires à dormir debout. De quoi s'entraîner à comprendre la langue de Shakespeare pendant des heures durant, car l'action se déroule comme s'il s'agissait d'un programme sportif qui serait diffusé à une heure de grande écoute. Souriez, vous passez sur Stade 2 !

Ce plongeon digne d'un Boris Becker en pleine forme est le résultat d'un énorme travail à partir des éléments fournis lors des séances de Motion Capture. Une simulation réaliste au plus haut point.



S

A

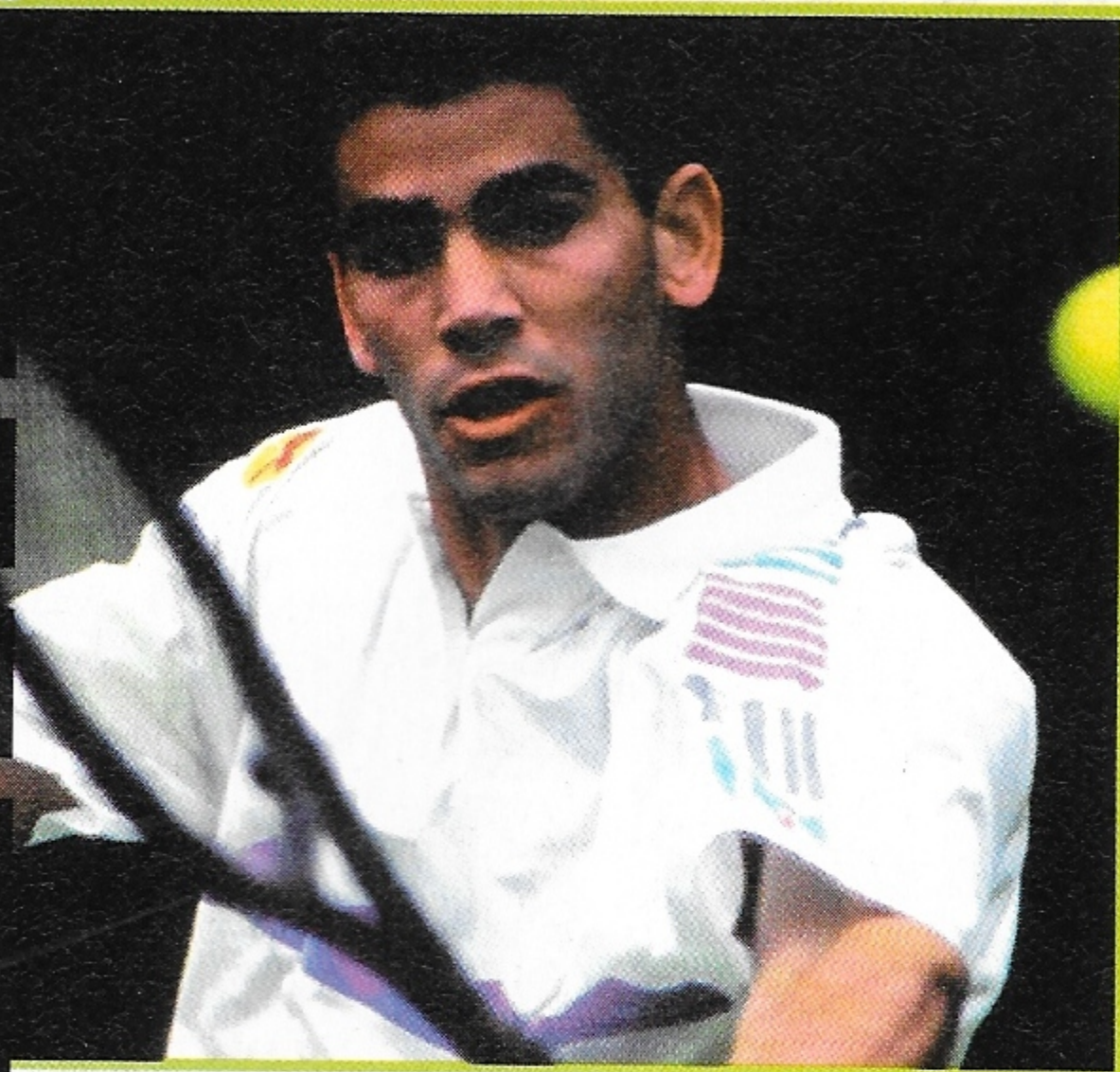
M

P

R

A

S

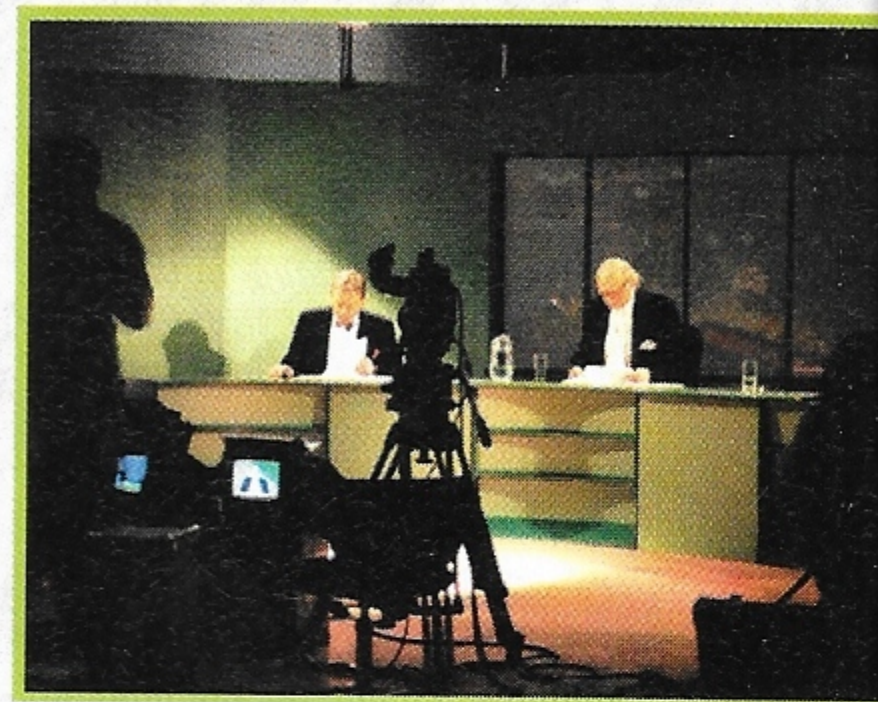


Balle de match

Il est possible de créer son propre joueur." Non ? Si ! Alors, comment allez-vous le façonner ? Gaucher ou droitier ? Meilleur à la volée ou en fond de court ? Cent points sont à répartir en fonction de vos préférences et de votre façon d'aborder la compétition. Si votre idole se nomme Agassi, un bon jeu de fond de court est de rigueur, et inversement si vous adulez Sampras, Becker ou Pat Cash (NDLR : Il est encore dans le circuit, lui ? J'croisais qu'il jouait de la guitare sur sa terre natale !). "Toutefois, nous avons volontairement omis une caractéristique : l'endurance. Nous pensons - à juste titre - qu'un joueur qui se fatiguerait sur le court et dont les mouvements seraient ralentis, réduirait l'intérêt du jeu. Nous ne voulons pas que le joueur (de chair et de sang, celui-là) se sente frustré de

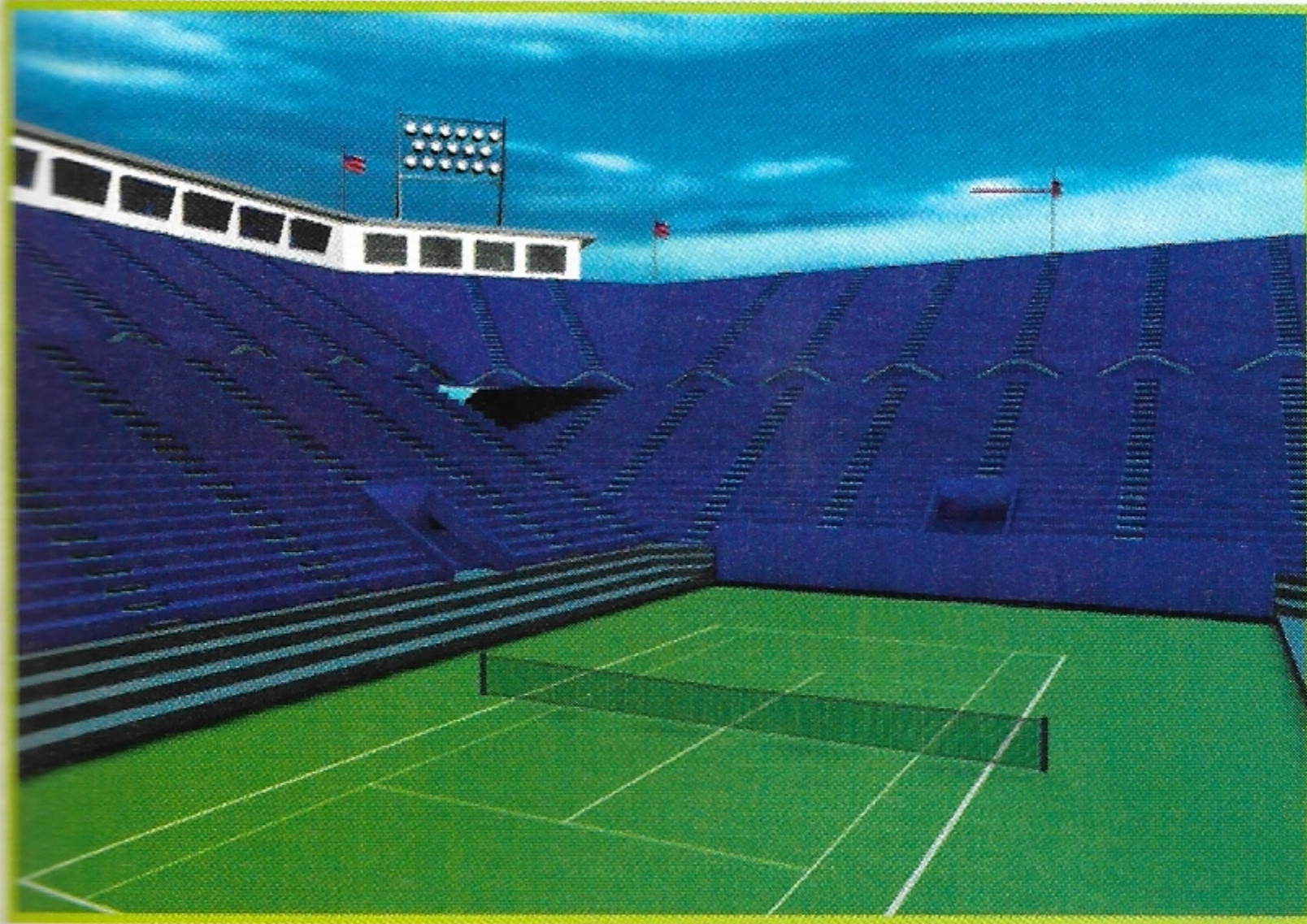
ne pas pouvoir taper dans la balle aussi fort qu'il le désire. Le jeu doit être rapide et certainement pas lassant ou ennuyeux." Et les femmes, vous y avez songé ? Les mauvaises langues en auront pour leur argent, surtout si elles défendent jalousement le MLF. Car Pete Sampras Extreme Tennis propose une vraie parité : au choix, une femme ou un homme, une raquette entre les mains. "La Motion Capture a dû être réalisée différemment", affirme un programmeur. Et pour cause ! Eve a toujours été et restera encore de nombreuses années d'une morphologie très différente de celle d'Adam. "Mais, avouons-le, il est plus facile de jouer contre une femme !" Honteux... mais vrai. À ce propos, nous avons voulu savoir comment les programmeurs s'y prenaient pour convaincre un membre de la gent féminine d'essayer le jeu : "Play to see Jimmy Flex". Un peu faible, non ? Un dernier détail : la bande-son. Entre 150 et 200 sons sont prévus pour animer la foule. Sans regarder l'écran, en prêtant simplement l'oreille, on se croirait en train de regarder une rencontre Sampras-Agassi fin mai, sur le court central de Roland Garros. Les bruitages diffèrent également suivant la nature du joueur, homme ou femme (25 sons chacun qui varient au moment et en fonction de l'impact avec la balle). Avec un tel souci du détail et une jouabilité qui paraît aussi bien pensée, nous cherchons encore les erreurs...

Si vous entendez le nom de Jim Smash assez souvent au cours du jeu et plus précisément lors des séquences intermédiaires en Full Motion Capture, c'est que ce sobriquet ridicule est celui de l'un des présentateurs anglais plein d'humour - anglais. Prêtez l'oreille !



Une équipe de programmation qui sait aussi s'amuser.

Toute l'équipe est réunie autour de Rachel England, l'attachée de presse anglaise (véritable boute-en-train et ancienne conductrice de Formule Ford, méfiance !) et de son pendant français, Sébastien Soulier, qui n'a décidément pas peur des coups de raquette - bien qu'il ne neige pas. Résumé du jeu en une phrase : "Du tennis digne d'un jeu d'arcade mais aussi perfectionné qu'une véritable simulation." ("an arcade type of game with the depth of a simulation.")

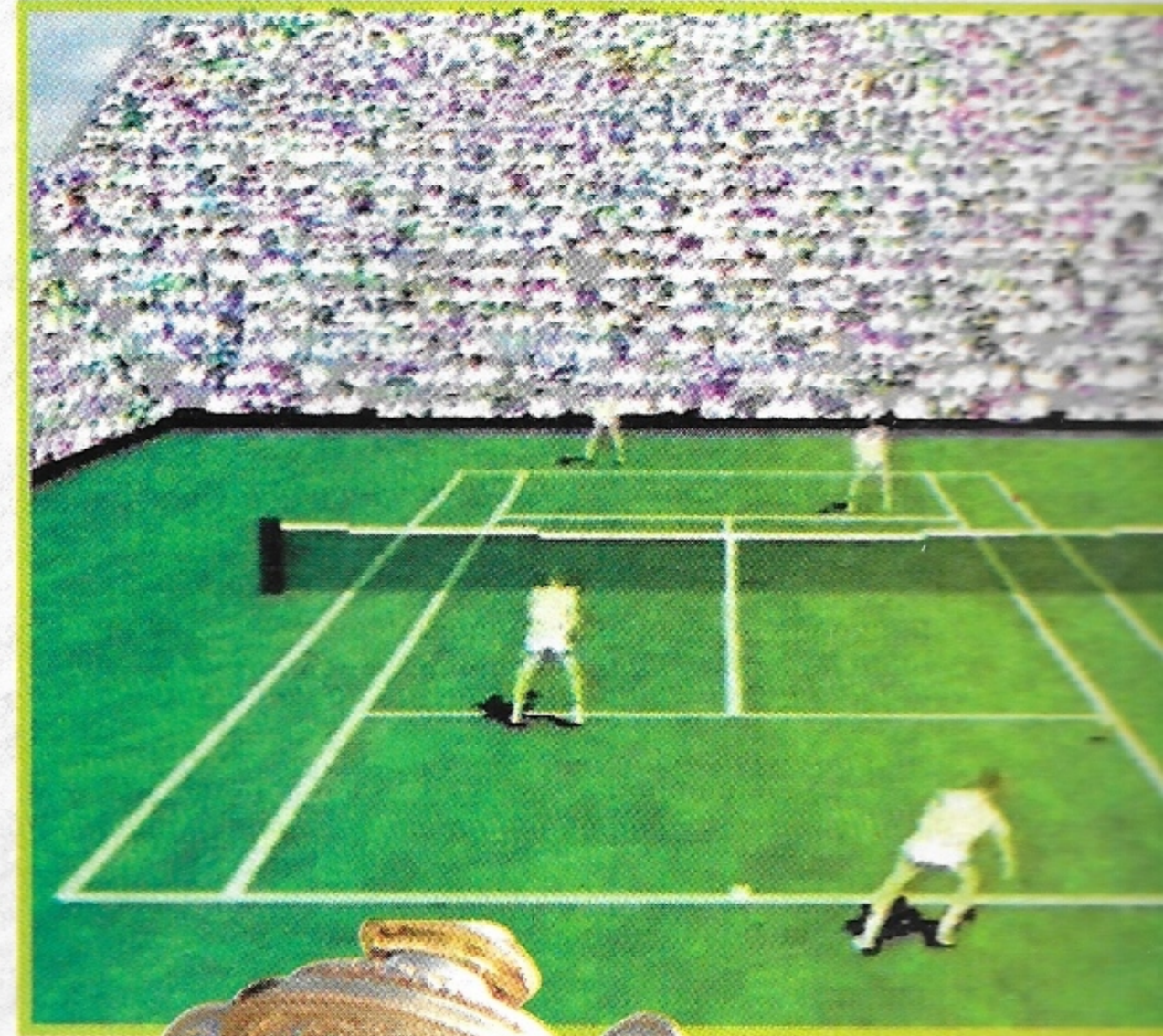
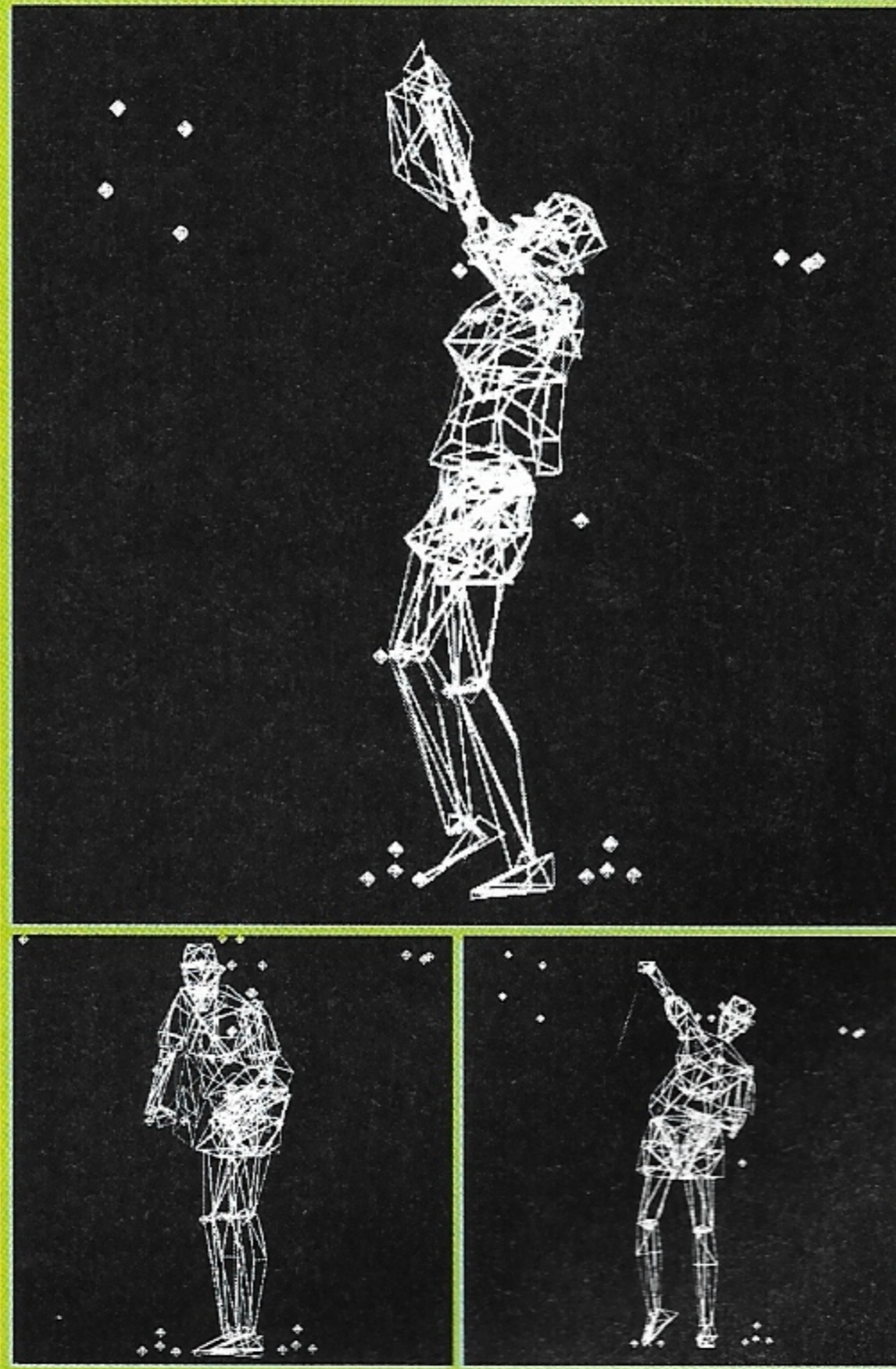


Grâce à un savoir-faire certain en matière de jeu de tennis sur console de jeu, l'équipe de programmation a pu reproduire, sous de très nombreux angles de vue, les plus fameux terrains de tennis du monde. Ci-joint, les photos du United States Open. Grandiose !



La preuve par la Motion Capture

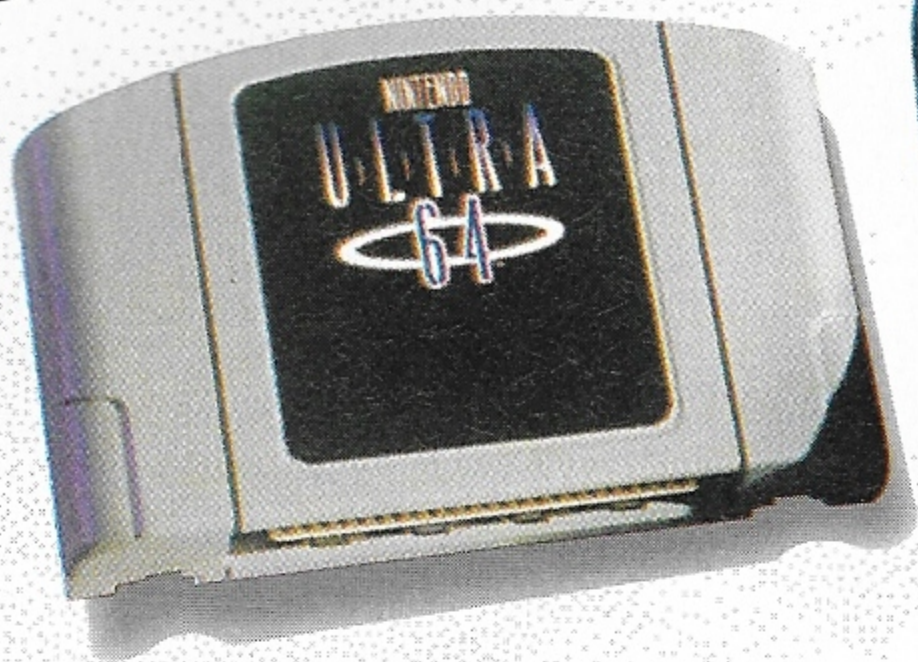
Les mouvements des tennismen et tennismen du jeu sont dus à la Motion Capture. Les mimes n'ont cependant pas été filmés dans un studio, contrairement à ce que l'on aurait pu supposer. L'équipe de Codemasters, dans un souci de réalisme accru, a voulu qu'ils soient tous enregistrés sur un vrai court de tennis en intérieur. L'utilisation de 8 caméras fut même nécessaire. Si Pete Sampras lui-même n'a pas servi de modèle, ce sont des joueurs de tennis professionnels, hommes et femmes, qui ont frappé la balle plusieurs heures durant (fait semblant, du moins), des capteurs sur le corps.



Nouveau report de La Nintendo 64



© NINTENDO



t elex

Le succès aidant, Konami vient de lancer un nouveau label de sport, baptisé "Konami XXL Sports Series". Avec NBA in the Zone, le désormais spécialiste du sport sur console 32 bits compte également lancer d'autres jeux spectaculaires et réalistes (polygones) tels que Track & Field, NFL Full Contact ou encore un Golf. À suivre...

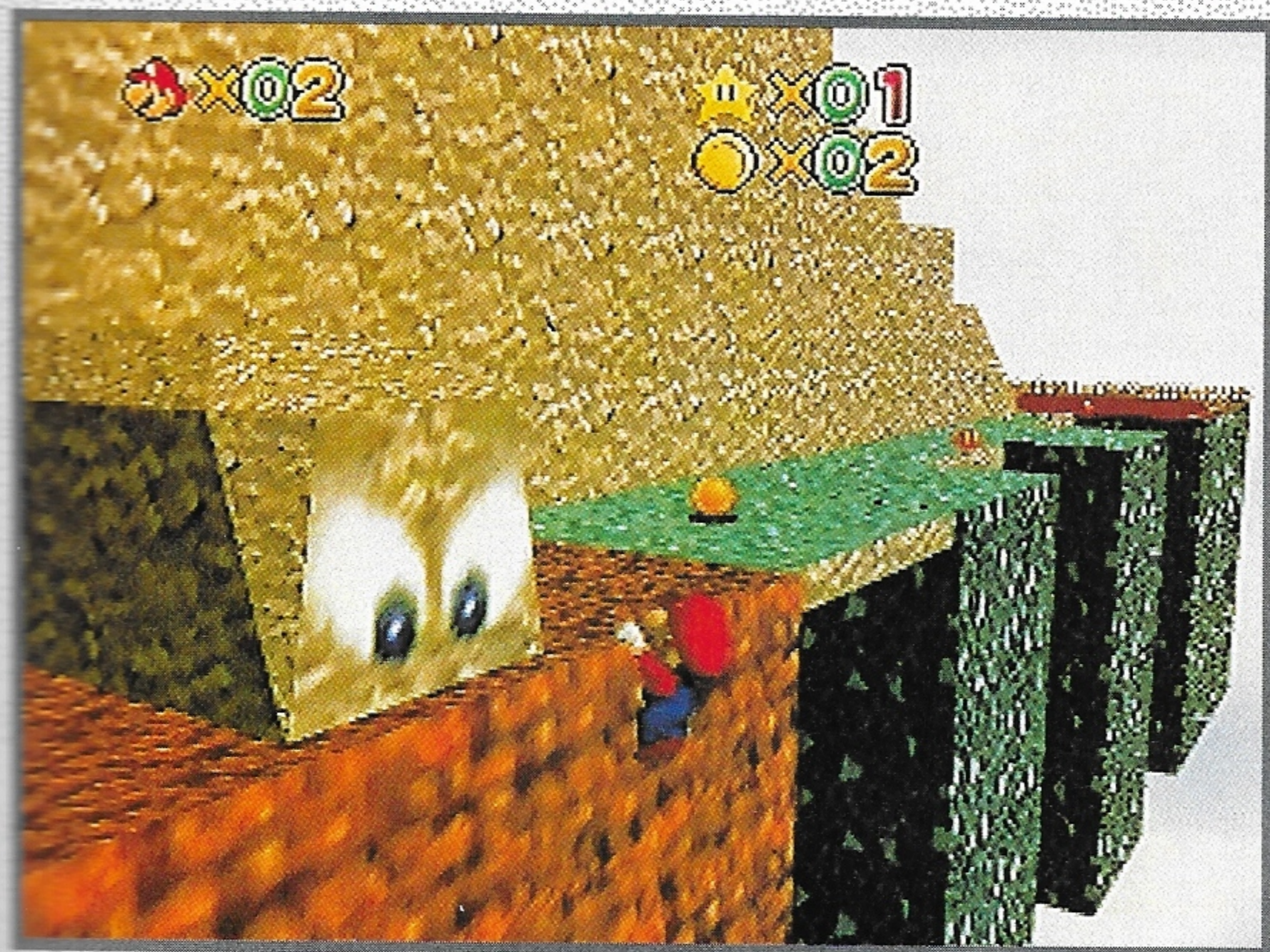
La nouvelle est tombée le 8 mars dernier. La Nintendo 64 ne sortira pas le 21 avril au Japon, mais le 23 juin. Depuis quelques jours déjà, la rumeur circulait sur Internet mais cette fois-ci c'est officiel. Les Japonais devront attendre l'été prochain pour pouvoir jouer avec la nouvelle machine de Nintendo. Cela dit, afin de mettre l'eau à la bouche – grande spécialité chez Nintendo si l'on en croit la campagne de publicité de Noël dernier en France – la console devrait être dans tous les magasins dès le 1er juin... en démo ! Pour sa sortie, celle-ci ne sera accompagnée que de trois jeux : Super Mario 64, Pilot Wings 64 et – accrochez-vous – Habu Nanakan-O No Saikyo Abu Shogi (jeu de stratégie très en vogue au Japon).

Point de Zelda 64, de Shadow of the Empire ou de Mario Kart 64. Pour ceux-là, il faudra encore attendre. Mais les Nintendo-maniacs sont rodés. Attendre, c'est sans doute ce qu'ils savent faire de mieux depuis maintenant près d'un an. Ça devient presque une spécialité. Il ne reste plus qu'à organiser des Championnats du Monde de la patience, et ils remporteront des médailles à coup sûr.

Ultra Story

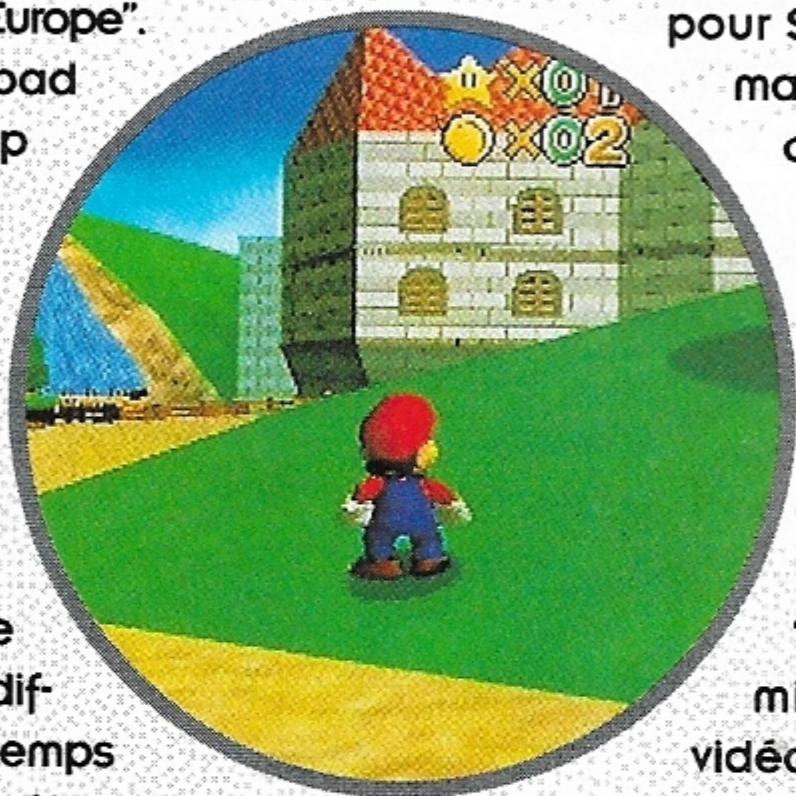
Bien sûr, on dit aussi que "Tout vient à point à qui sait attendre" ou que "Patience et longueur de temps font mieux que force ni que rage", mais de report en report, tout ça risque de nous

mener loin. S'il faut attendre la retraite pour jouer, c'est tout de même dommage. Souvenez-vous : c'est fin 93 que Nintendo annonça pour la première fois le Project Reality, ancien nom de la Nintendo 64. Puis, six mois après, lors du CES de printemps 94, Nintendo, histoire de mettre les journalistes du monde entier en appétit, présentait deux jeux d'arcade utilisant cette nouvelle technologie (il apparût par la suite que les bornes Killer Instinct et Cruisin' USA ne partageaient pas la plus petite puce de silicium avec la console de Nintendo). Mai 94 : dernier salon E3 de Los Angeles. Immense déception, car la console, que tout le monde attendait, n'était pas là pour répondre à l'immense déploiement de force de Sega et de Sony.



Puis vint décembre 94, point de consoles en vente, mais une présence minimaliste lors du salon, le Sho Shin Kai. Une cinquantaine de consoles et deux jeux (?) pour un duel ayant pour sujet le polygone et la 3D en temps réel. Réception, mais il faut savoir s'armer de beaucoup de courage. Et puis vint l'annonce officielle de Nintendo jurant à qui voulait bien l'entendre que la console serait disponible le 21 avril 1996 au Japon, dans la foulée aux États-Unis et pour plus tard en Europe (le temps de localiser cet étrange continent que nos amis japonais ne connaissent que de nom, et encore). Le mois dernier, le-patatra ! La sortie US ne sera prévue que pour le 30 septembre. Du côté de Nintendo France, on nous assure que la console sera disponible "pour les fêtes de fin d'année en Europe".

Autant l'avouer, à Joypad comme chez beaucoup de professionnels du jeu, on ne partage pas cet optimisme et on attend plutôt la console arlésienne pour 1997. En effet, de source Nintendo, la cause de ce retard viendrait d'une "difficulté à avoir dans les temps certains composants électroniques". Tout à fait probable. Mais avec une capacité de production d'environ 300 000 machines par mois, combien de consoles verrons-nous en France pour la fin de l'année ? Le calcul est simple. Nintendo compte écouler 500 000 machines pour le lancement en juin. Ajoutez à cela les ventes de juillet-août qui vampiriseront les stocks, il nous reste ensuite les États-Unis qui, sur trois mois, devraient certainement prendre un petit million de machines, Nintendo



restant une référence du jeu vidéo outre-Atlantique comme ailleurs. Que restait-il pour l'Europe fin 1996 ? Facile ! Rien ! Pas une console à vendre. Entre-temps, Nintendo Japon aura peut-être trouvé le Vieux Continent sur une carte géographique, mais rien n'est moins sûr.

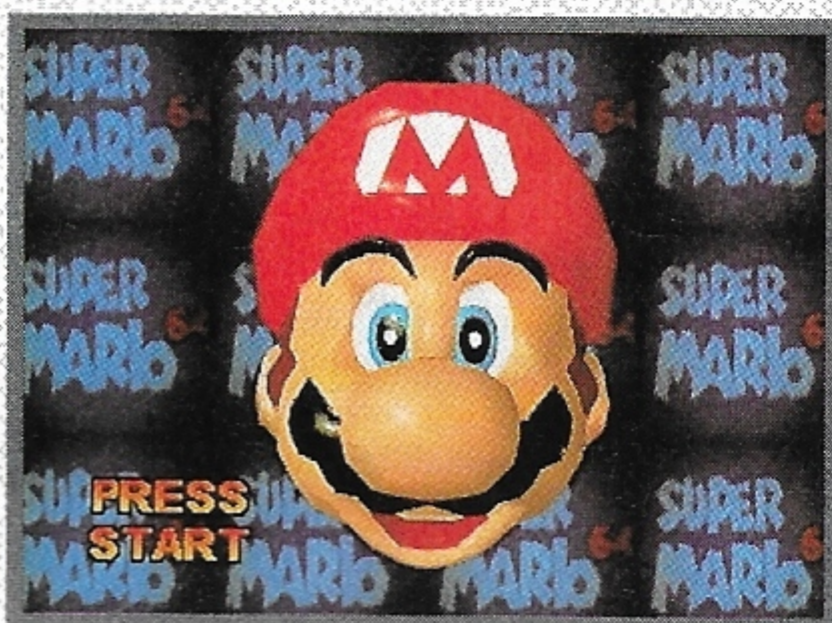
Reculer pour mieux sauter ?

Si on était mauvaise langue, on pourrait presque en venir à se demander si cette cascade de reports et de rumeurs habilement distillées sur le Net ne procéderaient pas d'une volonté de "geler" le marché. Nintendo nous referait-il le coup de son hypothétique CD-Rom pour Super Nintendo ? Une machine dont on a beaucoup parlé à l'époque, mais dont le projet a finalement vite été avorté. Le temps certainement de ralentir les ventes du Mega-CD en faisant attendre le consommateur. Très "smart". Comment dynamiser le marché du jeu vidéo en repoussant systématiquement les dates de sortie des nouvelles machines, et en demandant aux consommateurs d'attendre (cf. les pubs de décembre) ? Il ne reste plus à Sony qu'à procéder de même en annonçant une nouvelle machine encore plus puissante pour 1998. Et puis, il y a aussi le M2 qui devrait sortir en France en 1997 ! N'achetons plus rien, ne jouons plus ! Ridicule.

Les consommateurs vont-ils attendre sempiternellement pour se faire plaisir. Et de nombreux consommateurs

fidèles de Nintendo (il y en a beaucoup, nous les premiers) risquent de se désintéresser d'une marque qui avait toujours privilégié jusqu'ici le respect du joueur. Combien de PlayStation et de Saturn se vendront-elles aux "déchus de Mario" pendant ce laps de temps supplémentaires. Peut-être trop pour permettre à Nintendo de cartonner comme il voulait le faire. La passion n'attend pas qu'on veuille bien la satisfaire.

T.S.R.



Rumeur sur Le Net

Les rumeurs sur Nintendo vont bon train ces derniers temps. On parle désormais d'une console portable 32 bits couleurs chez Nintendo. Le fameux Game Boy couleur que tout le monde attend depuis de longues années. De son côté, Nintendo France ne confirme pas du tout la sortie d'une telle machine. Wait and see.



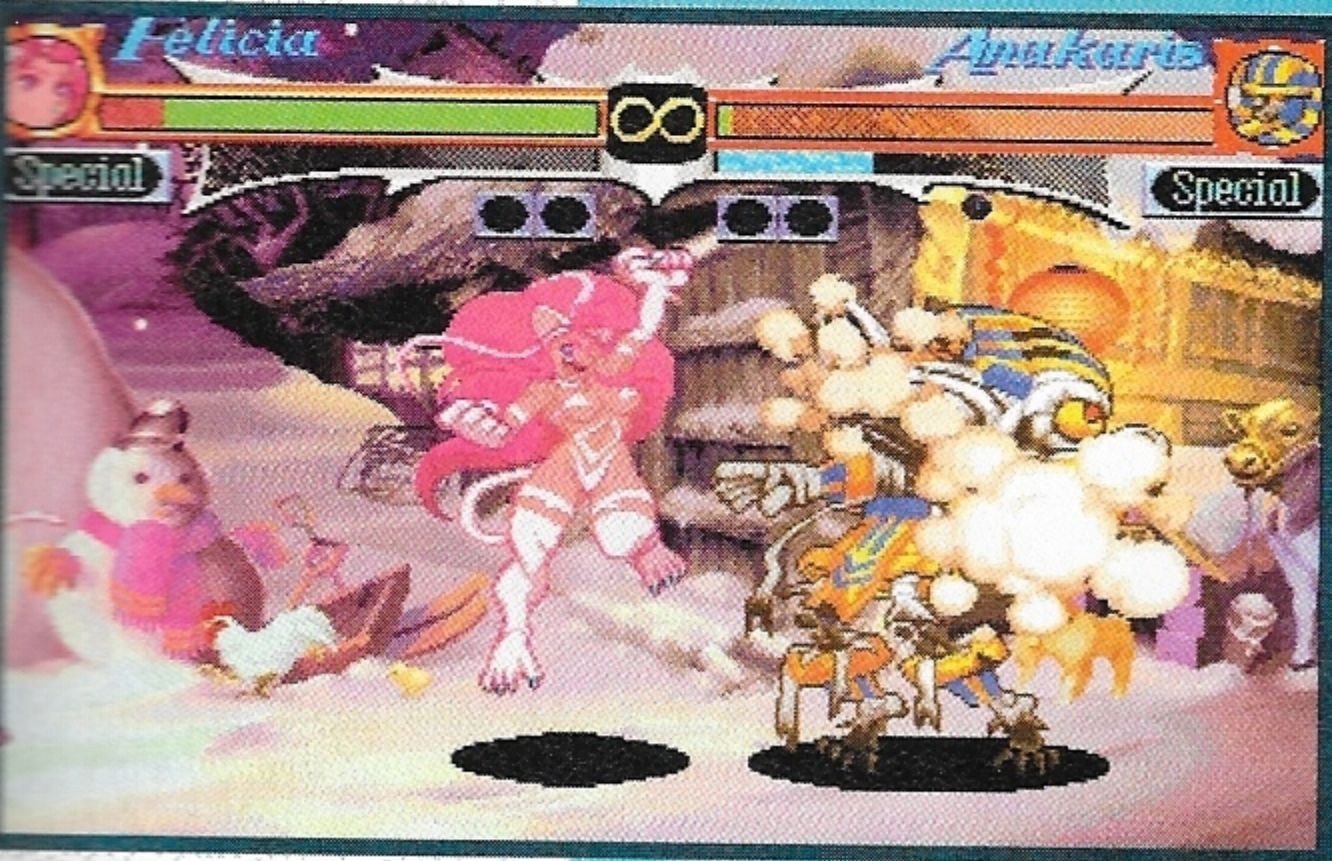
telex

Le magasin parisien Samurai, objet d'un contrôle des douanes ? C'est en effet ce que nous avons appris. Suite à une plainte déposée par la société AB Production (propriétaire des droits audiovisuels de DBZ), des représentants de l'ordre seraient venus saisir tous les jeux et autres goodies ayant un quelconque rapport avec le héros de Toriyama. De plus, certains responsables seraient, selon nos sources bien informées, "passibles de prison". Dragon Ball ferait-il sa loi ? Une affaire à suivre...

NIGHT Warriors

MACHINE : SATURN
EDITEUR : CAPCOM

Comme nous vous l'avons déjà dit dans une preview import,



Vampire Hunter - Night Warriors pour son titre européen - est sorti sur Saturn... en import. Le merveilleux jeu de combat de Capcom mettant en scène les créatures de la littérature fantastique classique est en effet annoncé chez Virgin Games pour le courant du mois de juin, rien que cela. Avec 12 personnages au choix et une palette de mouvements pour chacun d'eux absolument immense, nul doute qu'il est techniquement le plus abouti des jeux de combat en 2D sur une console 32 bits. Armez-vous de patience, car le jeu est vraiment fabuleux.



Steamgear Mash

pour Saturn, prévu initialement chez Océan, pourrait tout simplement être annulé. Ne l'attendez plus pour le moment.

Une Saturn à 1200 F ?

Sega Enterprise Limited Japon a annoncé, début mars, qu'elle comptait sortir une nouvelle version de sa Saturn pour la fin du même mois, le 22 pour être plus précis. Cette nouvelle Saturn serait recarrossée et miniaturisée. Son prix serait de 20 000 yens contre 34 800 actuellement. Pour les touristes, sachez que ça nous donnerait une Saturn à 1 200 francs : ça fait réfléchir, non ? Le vice-président de Sega Enterprise précise à ce propos que la nouvelle Saturn proposera exactement les mêmes fonctionnalités que la machine actuelle, et que la baisse de prix significative est permise grâce à une production en masse et l'utilisation de nouvelles techniques dans le hardware chez Sega. Notre homme compte, avec ce nouveau scoop, faire atteindre à la Saturn le chiffre de 5 millions de machines vendues fin mars.

« Fête » vos Jeux

du 6 au 14 avril prochain, se tiendra, porte de Versailles à Paris, le 11^e Salon des Jeux. Entendez par là tout ce qui touche aux jeux de société, aux jeux de rôle, aux jeux de réflexion et autres jeux de carte que vous retrouverez en très grande quantité durant cet événement. En France, c'est l'unique salon grand public dans le genre. Cette manifestation rassemblera 50 exposants et présentera en tout et pour tout 1 000 jeux, que tout un chacun aura le loisir d'essayer.

RENSEIGNEMENTS PRATIQUES :

Lieu : Hall 1 - Porte de Versailles - Paris
Entrée commune avec le Salon International de la Maquette et du Modèle Réduit
Dates : 6 au 14 avril 1996
Horaires : 10h à 19h. Nocturne jusqu'à 22h le vendredi.
Prix d'entrée : adultes : 60 F - enfants de 7 à 12 ans : 40 F
enfants de moins de 7 ans : gratuit.
Tarifs spéciaux pour groupes et CE.
Catalogue : 15 F



telex

Goldstar arrête la construction de "consoles" 3D0. La seule marque de 3D0 vendue "officiellement", par opposition à l'import, vient de disparaître du marché. Alors, quel avenir pour la 3D0 ?

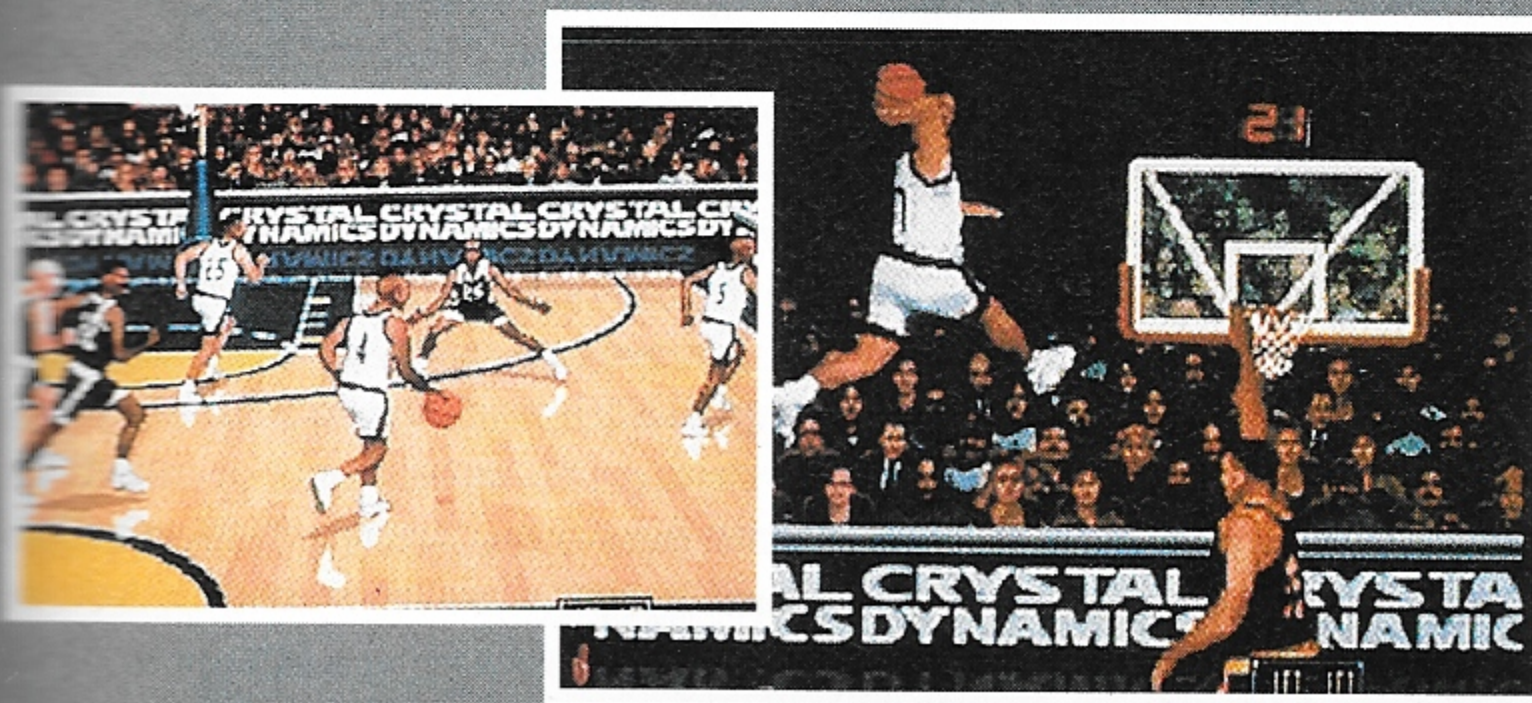
telex

Agile Warrior, la simulation de vol signée Virgin I.E. est enfin dispo dans le commerce. Avis aux amateurs, s'il y en a.

Slam'n Jam 96

MACHINE : PLAYSTATION / SATURN
EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS

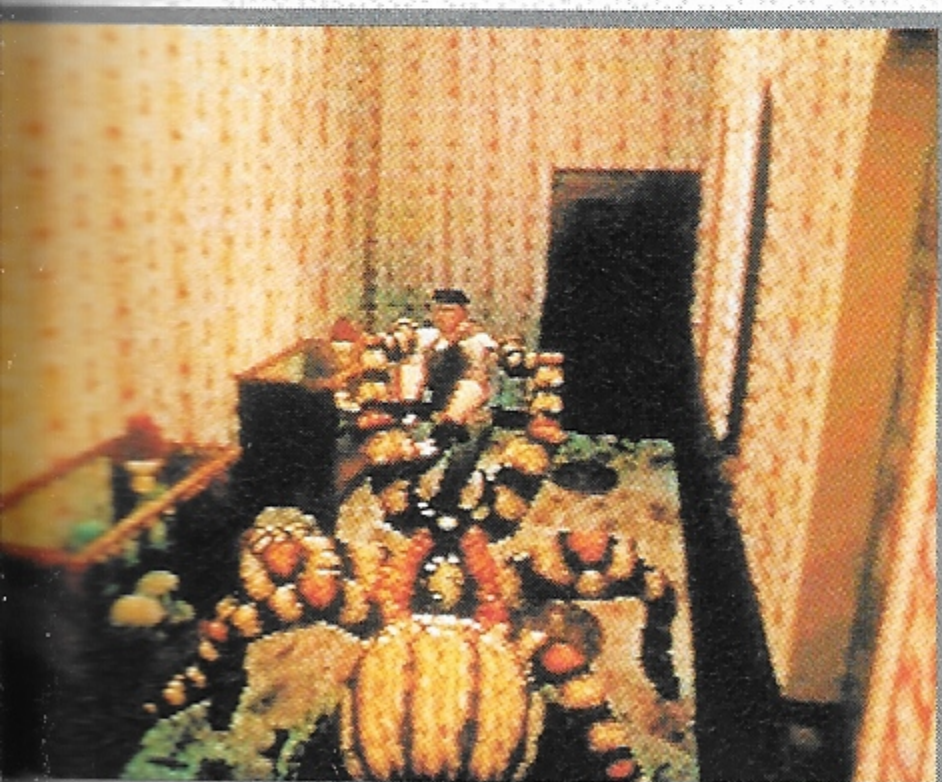
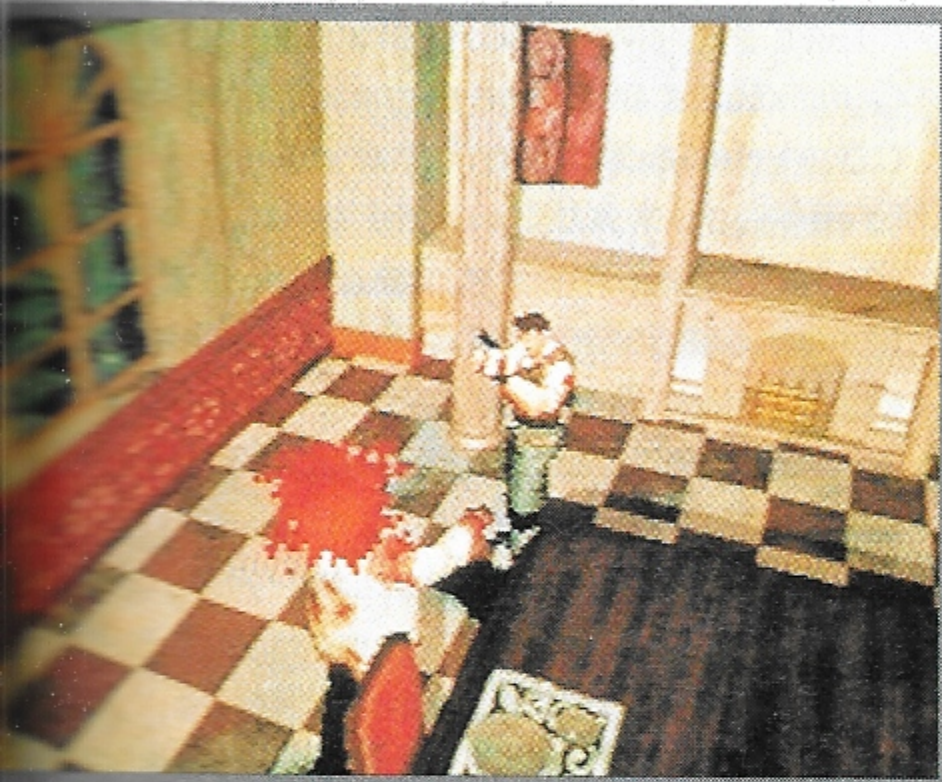
L'un des titres les plus réussis sur 3DO (si, si, y en a eu) est enfin annoncé sur les deux consoles phares du moment. Je rappelle pour les touristes qu'il s'agit là d'un jeu de basket-ball assez spectaculaire, vu de dos (à l'heure actuelle, on ne sait pas si d'autres vues ont été ajoutées) et qui décoiffe un maximum au niveau des sensations qu'il procure. On retrouvera, dans cette version, deux des grandes stars du basket américain, à savoir Magic Johnson et Kareem Abdul-Jabbar. Deux vedettes dont nous vous reparlerons au moment du test de ce jeu qui aura fort à faire face au Total NBA'96 de chez Sony.



Resident Evil

MACHINE :
PLAYSTATION
EDITEUR : CAPCOM

Comme ça, à Joypad : dès que l'on a de nouvelles photos d'un jeu qui vaut le coup d'œil, et qui, de surcroît, se fait de plus en plus désirer, on n'hésite pas à vous les montrer. Je rappelle qu'il s'agit là d'un jeu ultra-violent (attention à la censure !) vous mettant dans la peau d'un justicier ésotérique devant éliminer des monstres venus d'on ne sait où, dans un lieu plutôt vaste et clos. Claustrophobes, s'abstenir... Sa sortie est prévue courant juin chez nous, en version française. Alors, un peu de patience...



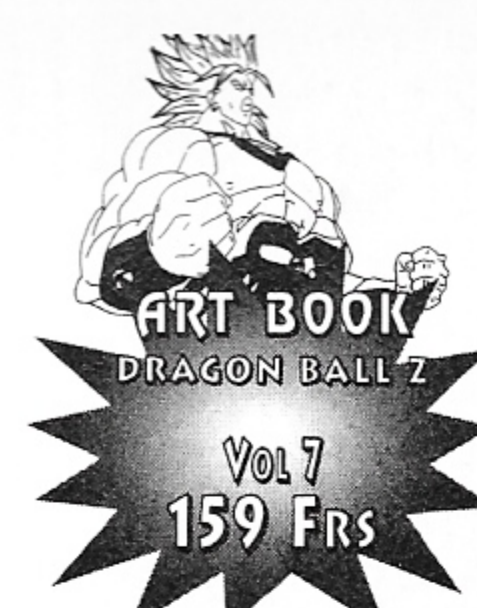
Connecte
toi vite,
car sur **3615 JAPANIM**
deux mangas achetés = un manga offert

* offre valable pour les commandes minitel uniquement et pour un produit de même valeur

TOUTES LES VHS VF

Dr SLUMP TV	la cassette	89F + OF	RG VEDA	la cassette	129F + OF
GOLDORAK VOL 1 TV	la cassette	89F + OF	RAN LA LEGENDE VERTE 1 & 2	la cassette	129F + OF
YUGEN KEISHA	la cassette	99F + OF	BLACKJACK 1 & 2	la cassette	129F + OF
CYBERCITY 1,2 & 3	la cassette	109F + OF	NINJA SCROLL	la cassette	129F + OF
MEGALOPOLIS 1,2,3,4	la cassette	109F + OF	VAMPIRE MIYU	la cassette	129F + OF
LODOSS VOL 1, 2, 3, 4, 5 & 6	la cassette	119F + OF	LIVEMAN	la cassette	129F + OF
GOLGO 13	la cassette	119F + OF	ORANGE ROAD	la cassette	129F + OF
MOLDIVER	la cassette	119F + OF	THE HARD	la cassette	129F + OF
B.G CRISIS 1 ET 2	la cassette	119F + OF	BLUE SEED 1	la cassette	129F + OF
PLASTIC LITTLE	la cassette	119F + OF	D CHASSEUR DE VAMPIRE	la cassette	129F + OF
ROUJIN Z	la cassette	119F + OF	CRYING FREEMAN vol 1	la cassette	129F + OF
LA CITE INTERDITE	la cassette	119F + OF	MOLDIVER 1 & 2	la cassette	129F + OF
LEMNEAR	la cassette	119F + OF	ICEZELION 1 & 2	la cassette	129F + OF
DOMINION 1 & 2	la cassette	119F + OF	MIGHTY SPACE MINORS 1 & 2	la cassette	129F + OF
MAPS 1, 2	la cassette	119F + OF	ART OF FIGHTING	la cassette	129F + OF
IRIA 1 & 2 & 3	la cassette	119F + OF	FATAL FURY 1, 2, & 3	la cassette	129F + OF
KEN le survivant	la cassette	119F + OF	SAMURAI SHODOWN	la cassette	129F + OF
TWIN DOLLS (SEX) 1 & 2	la cassette	129F + OF	ARMITAGE vol 1	la cassette	129F + OF
RANMA 1/2 VOST 1, 2 & 3	la cassette	129F + OF	KISHIN HEDAN vol 1	la cassette	129F + OF
MACROSS	la cassette	129F + OF	COBRA Vol. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 & 8	la cassette	139F + OF
ANGE DES TENEBRES (SEX) vol 1 & 2	la cassette	129F + OF	SPACE ADVENTURE COBRA (le film)	la cassette	139F + OF
TENCHI MUYO 1, 2 & 3	la cassette	129F + OF	PATLABOR 1, 2	la cassette	139F + OF
THE COCKPIT	la cassette	129F + OF	SAILORMOON LE FILM	la cassette	139F + OF
UNDER ARREST	la cassette	129F + OF	STREET FIGHTER THE MOVIE	la cassette	149F + OF
ANGEL 1, 2, 3 & 4	la cassette	129F + OF	DRAGONBALL Z	du volume 1 à 11	139F + OF
MISS METEO 1 & 2	la cassette	129F + OF		ou les 4 ou choisir	449F + OF
SLOW STEP 1, 2 & 3	la cassette	129F + OF		les 4 volumes	299F + OF
APPLESEED	la cassette	129F + OF		ou la cassette	89F + OF
OGENKI CLINIC	la cassette	129F + OF		les 4 volumes	299F + OF
BORGMAN 2058	la cassette	129F + OF		ou la cassette	89F + OF
SAINT SEYA Vol. 1, 2, 3 & 4	la cassette	129F + OF		les 4 volumes	299F + OF
KOJIRO Vol. 1, 2, & 3	la cassette	129F + OF		ou la cassette	89F + OF
UROTSUKIDOJI VOL 1 & 2	la cassette	129F + OF		les 4 volumes	299F + OF
UROTSUKIDOJI 3 vol 1 & 2	la cassette	129F + OF		ou la cassette	89F + OF
GUYVER 1 ET 2, 3 & 4	la cassette	129F + OF		les 4 volumes	299F + OF
	la cassette	129F + OF		ou la cassette	89F + OF

Pour les furieux : **3615 JAPAN** la messagerie où se connectent les fous d'animation ! 1,29 F la minute



Exemples de prix

● TRADING CARD Z COLLECTION (le sachet)	20 Frs
● PP CARDS 27 (la carte)	2 Frs
● PP CARDS 27 (le paquet de 35)	70 Frs
● PP CARDS 28 (la carte)	3 Frs
● PP CARDS 28 (le paquet de 35)	70 Frs
● STICKERS LONGS (la carte)	3 Frs
● HERO COLLEC 3 (le sachet)	14 Frs
● HERO COLLEC 4 (le sachet)	18 Frs
● DP 23 CARDASS (le sachet de 10)	30 Frs
● DP 24 CARDASS (le sachet de 10)	30 Frs
● DP 25 CARDASS (le sachet de 10)	30 Frs
● STICKERS LONGS (le sachet de 35)	70 Frs
● POWER LEVEL 14 (le sachet de 10)	30 Frs
● POWER LEVEL 15 (le sachet de 10)	30 Frs
● GOMME	10 Frs
● POGS DBZ (par 6) (la pochette)	10 Frs

Mais aussi : Cd musicaux • laser discs • ramiscards • poster boss • mangas • gomme • minitel

ON SOLDE A PRIX FRACAS
TOUS LES MANGAS DU MONDE A PARTIR DE 20 FRANCS POUR LES COMMANDER :
36 15 JAPANIM (FRAIS DE PORT OFFERTS si supérieur à 100 F)

A RETOURNER A JAPANIM - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

PRODUITS	QUANTITE	PRIX
Si commande inférieure à 100 Frs :		+ 20 Frs
FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F		TOTAL

COORDONNÉES

Nom :
Prénom :
adresse :
Ville :
Code Postal :
Tél :

REGLEMENT

CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
 CARTE BANCAIRE :
Expire fin :
 CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

**TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES AU
MAGASIN GAMES 7 Bd Kennedy - 06800
CAGNES/MER - Tél. 92 02 06 04 - FAX 93 20 97 03**

Restructuration massive chez le constructeur

SEGA brûle-t-il ?

telex

Silicon Graphics et Cray Research annoncent la signature d'un accord de fusion. On s'interroge alors sur les implications de cette fusion sur l'accord Nintendo/Silicon Graphics. Il faut savoir que Cray est un constructeur leader dans les supercalculateurs haut de gamme. Les technologies jointes de ces deux géants de l'informatique profiteront-elles à Nintendo ? On peut en douter. Néanmoins, Nintendo semble avoir, avec Silicon Graphics, choisi le bon partenaire.

Sega, numéro deux mondial du jeu vidéo domestique - traduisez challenger émérite de Nintendo dans l'univers de la console - vit, ces derniers temps, au rythme des restructurations massives qui l'affectent dans toute l'Europe.

Après les déboires de Sega France (je vous rappelle que 46 des 77 employés de Sega France avaient été civilement remerciés), le reste de l'Europe tremble ! Jugez plutôt : une filiale de Sega Europe britannique sera bientôt liquidée, alors que les sociétés belge et néerlandaise de Sega mettront aussi la clé sous la porte. Ajoutez à cela la filiale australienne qui n'a rien à voir avec l'Europe, et vous obtiendrez à peu de choses près la nouvelle structure de Sega Monde. Il faut savoir qu'en Europe les effectifs vont ainsi passer de 387 à 120 salariés. Outre-Atlantique, aux États-Unis, ces mêmes effectifs passeront de 826 à 350 ! Bref, la situation a de quoi inquiéter plus d'un fidèle de la Saturn. Ces restructurations massives seraient-elles le signal avant-coureur d'une

grande purge ? Ou plutôt les bases d'un nouveau départ ?

Autant l'avouer tout de suite, la stratégie de Sega, principalement pour l'Europe, reste encore environnée de zones d'ombre. Ainsi, il nous a été impossible d'obtenir une interview du nouveau directeur de Sega France, pas encore nommé officiellement. Néanmoins, il est également possible de dégager les grandes lignes du programme de reconquête du hérisson. Celui-ci s'articule autour de trois axes :
1- RÉDUCTION DES FRAIS GÉNÉRAUX
Sega réduit les frais afin d'être beaucoup plus compétitif. Les anciennes structures étaient adaptées au marché d'il y a quelques années. Maintenant, le business console rapporte beaucoup moins et devient plus dur (merci Sony !). Il est donc cohérent de réduire les frais au maximum. Et (trop) souvent qui dit "réduction des frais" dit "licenciement".

2- RECENTRAGE SUR LA SATURN

La Saturn a enfin les softs dont elle a besoin pour concurrencer la PlayStation. Au Japon, d'ailleurs, les ventes

de la console de Sega sont bien plus importantes que celles de sa rivale. En revanche, en Europe et aux États-Unis, les ventes de PlayStation devancent "haut la main" celles de Saturn. Sega va donc mettre le paquet sur sa 32 bits et tenter de rééquilibrer la situation (moitié/moitié serait déjà une jolie performance).

La Megadrive continuerait son petit bonhomme de chemin, plutôt en entrée de gamme pour les plus petits, sur le créneau de la défunte Master System. Il est clair que les sorties de softs sur Megadrive vont diminuer (mais pas s'arrêter maintenant) et s'orienter sur des jeux ciblés 8-12 ans, genre plates-formes. Quid dans ces conditions du Mega-CD et de la 32X, ratages notoires de la marque ? À l'aune de cette stratégie et au vu du nombre de nouveautés sur ces formats, l'avenir paraît bien compromis. Reste à voir également le sort réservé à la Game Gear dans ce contexte impitoyable.

3- DIVERSIFICATION

Incroyable ! Ce printemps, Sega fait aussi du PC. Ecco, Tomcat Alley et



Comix Zone arrivent en éclaireurs sous environnement Windows. Il ne s'agit que d'une avant-garde. Panzer Dragoon et Virtua Fighter Remix forment la grosse artillerie. Les deux hits Saturn sont vendus avec une carte 3D pour PC, la Diamond Edge. Plus fort : ils s'offrent le luxe d'être encore plus beaux que sur Saturn. Il est vrai que la carte coûte à elle seule le prix d'une console 32 bits ! À terme, Sega compte proposer la plupart de ses gros hits Saturn sur PC. Les environnements PC et console ne seraient pas concurrents. Officiellement donc, tout va bien. Reste quand même un certain nombre de questions en suspens. Que fera Sega en Europe si ses nouvelles structures "light" ne rapportent pas rapidement d'argent ? En général, les sociétés nippones ne font pas grand cas du Vieux Continent quand ils y éprouvent des difficultés. De manière plus générale, quel avenir pour la Saturn si elle ne parvient pas à s'imposer dans les pays occidentaux ? Sega n'aura-t-il pas la tentation de se replier sur le soft en proposant ses jeux à la fois sur PC et PlayStation ? La situation n'est pas si incongrue qu'elle en a l'air : Sega sait que sa force, c'est son catalogue de jeux (surtout l'arcade !), et qu'il peut faire beaucoup d'argent de cette manière. S'il apparaît que la fabrication et la commercialisation de consoles coûtent trop cher, un recentrage sur le soft est économiquement cohérent. Dernière inconnue enfin : le portage des hits de la Saturn sur PC ne va-t-il pas faire perdre des ventes à la 32 bits de Sega ? Imaginez un peu. Pour jouer aux hits Sega, il fallait avant impérativement se procurer une console, et cela même si vous ou vos parents possédiez un PC. Désormais, tout change. Il vous suffira du PC. Chez nous, cette concurrence est négligeable pour le moment, vu le faible taux d'équipement français en PC familiaux. Elle pourrait devenir plus cruciale en 1997. Seul l'avenir répondra à toutes ces interrogations. Sega a des atouts pour réussir son pari, à commencer par son succès au Japon. Des machines qui se vendent comme des petits pains au pays du Soleil levant, cela signifie des économies de fabrication (donc des baisses de prix) et un approvisionnement en jeux de qualité. Deux conditions essentielles au succès d'une console. Mais le pari n'est pas gagné d'office, et le hérisson n'est plus si "winner" qu'il y a deux ans. Sega n'est peut-être plus aussi fort que toi.

Sega conférence sur le Net

Le 28 février dernier avait lieu, sur Internet, une conférence où Sega (par le biais d'un interlocuteur anonyme) donnait des réponses aux différentes questions des intervenants. Voici un petit point sur les informations que l'on pouvait glaner ici ou là :

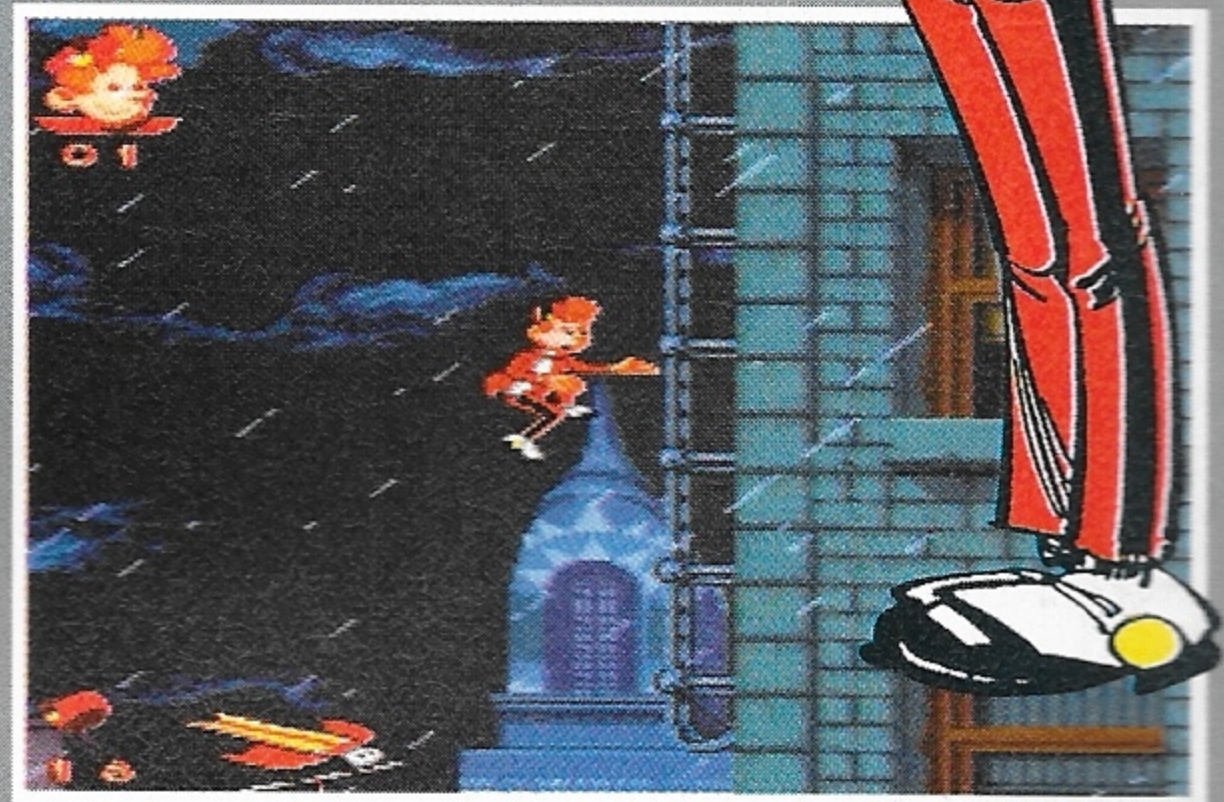
- Virtua Fighter 3 arcade sera disponible (aux États-Unis) dès l'été 96. Une version Saturn pourrait être annoncée, sous réserve, lors du prochain salon E3 de Los Angeles, mi-mai.
- Ultimate MK 3 sera tout d'abord, durant quelques mois, en exclusivité sur Saturn.
- Indy 500 n'est pas près de voir le jour sur Saturn pour des problèmes d'ordre technique.
- Sonic revient pour la fin de l'année sur Megadrive et Saturn !
- Il y aurait 150 jeux Saturn en développement en 1996. De quoi faire !
- Virtua Cop 2 arrivera sur Saturn pour Noël. Tous à vos pistolets !
- Sega travaille sur des adaptations Saturn de Fighting Vipers et de Virtua Striker pour la fin de l'année.
- Les prix des jeux et des consoles Saturn aux États-Unis pourraient bien être revus à la baisse. Si changements il y a, Sega les annoncerait de manière officielle lors du prochain E3.



Spirou

MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : INFOGRAMES

Le mois prochain, vous pourrez retrouver Spirou sur Super Nintendo, une chance non ? D'autant que vous n'aviez pas eu la chance d'y jouer, car vous ne possédiez pas de Megadrive ! Le jeu est identique avec quelques niveaux bonus supplémentaires. À vous de retrouver un exemple de ces niveaux quelque part dans cette demi-page. Les graphismes des décors ont été largement améliorés, et les bonus sont plus nombreux. On ne s'attend pas à un jeu exceptionnel, mais qui plaira sans doute aux plus jeunes.



Hakuna matata

"Quelle phrase
merveilleuse !"

Les inconditionnels du dessin animé de Walt Disney "Le Roi Lion" ne vont pas en croire leurs oreilles. L'excellente initiative de sortir le CD de la B.O. en français + le CD des chansons un peu plus "Reggae Gospel", tournant toujours autour de ce long métrage, en ravira assurément plus d'un. De "Can you feel the love tonight" à "Hakuna Matata", en passant par "L'histoire de la vie", elles y sont toutes ! En tout, exactement 24 chansons que vous pourrez ingurgiter avidement, histoire d'oublier le stress de la vie quotidienne, ce mal du siècle... Alors, n'oubliez pas : "Le Roi Lion, l'intégrale". Prix indicatif : 190 F environ dans les FNAC et autres supermarchés de la musique...

Les stars

S'amusent

De temps en temps, les Stars ont besoin de prendre l'air, de sortir des plateaux de télé ou des tournages de clips pour voir ce qui se passe dans la vraie vie, l'autre, celle qu'on mène tous les jours nous autres. Du coup, on les retrouve dans le terrier du gros hérisson bleu, à Paris. Jetons un œil.

par Seb.

QUI C'EST QUI GLISSE SUR LA POUDREUSE PIXELLISÉE ? PAF, C'EST ESTELLE. ESTELLE HALLYDAY. ELLE SE MANGE UNE DE CES CRISES DE FOU RIRE, JE VOUS DIS PAS. TIENS, JE VOUS DIS PAS, REGARDEZ VOUS-MEME.

Pas facile d'être une Star, ouhla, pas simple. Imaginez la vie insupportable. Impossible de sortir au bar du coin pour boire des coups sans être accosté toutes les cinq secondes par les lecteurs d'"Ici Paris" ou de "Télé 7 jours". Et il faut leur parler en plus, balancer des banalités sur votre pseudo-vie mensongère, sinon ça pète l'image. Aller faire ses courses au Prisunic ? Ohla, encore moins. Une Star est condamnée à être entourée d'autres Stars pour le restant de ses jours. L'horreur. Passer des soirées mina-bles chez des parvenus de pré-

sentateurs télé, des animateurs radios ou des sportifs. Parce que quand on est une Star, faut se marier avec des nanas mannequins ou genre mannequin, c'est important pour les reportages vérité de "Jours de France", quand on est en peignoir avec sa femme assis sur le lit. Les Stars sortent en groupe, tout le temps, pour faire n'importe quoi, et doivent penser à garder le sourire en permanence. Nom de Dieu. Alors de temps en temps, forcément, les Stars faut qu'elles s'amusent. Et Nissan pense à eux sympa Monsieur Nissan. En 94 s'ouvrait la Nissan Stars Cup. Alors le principe est simple, et comme il est simple, je vais vous l'expliquer tout de suite maintenant. Prenez des Stars, de la télé surtout, foutez-les au volant





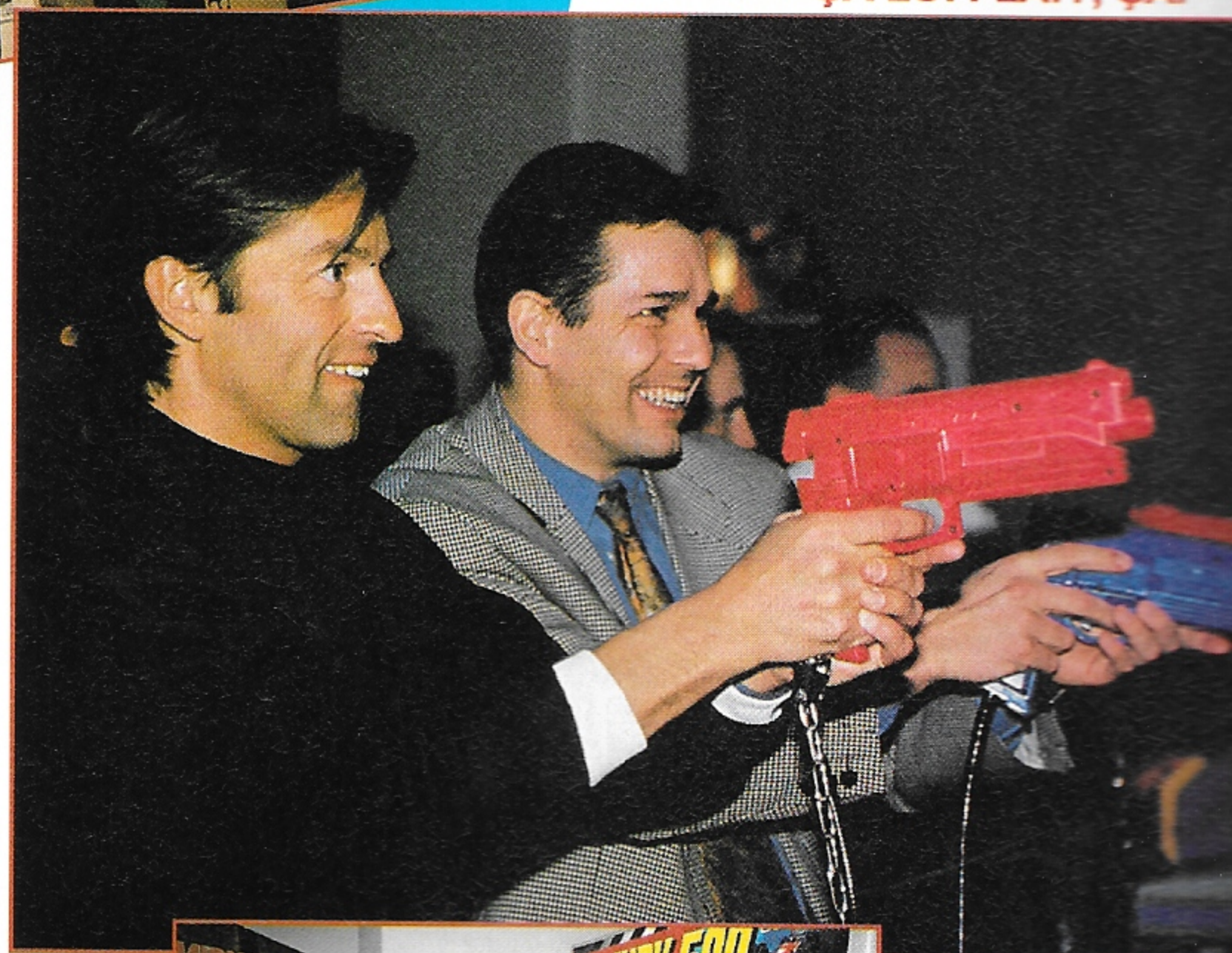
TOUTE LA BANDE DE STARS QUI SE SONT RETROUVÉES DANS LE VENTRE DU CENTRE SEGA. ALORS ON POSE POUR LES PHOTOGRAPHES, ON A L'HABITUDE, C'EST NOTRE MÉTIER, QUOI.



ALEXANDRE DEBANNE S'ACCROCHE AU GRAND FLINGUE DE VIRTUA COP 2. IL A LE SOURIRE, ÇA. ÇA LE FAIT TOUT PLEIN RIGOLER LE PERE ALEX, DE CASSER DU GANGSTER, ÇA LUI PLAÎT, ÇA.

de Nissan Micra (voiture de l'année 93), et organisez des courses sur des circuits avec classement et compagnie. Ça sert à rien, ça dépense beaucoup de fric pour amuser une poignée de coyotes qui sont de toutes façons déjà pleins aux as. Mais bon. En tout cas ça fait de la pub à Nissan, même dans Joypad... Et alors ils ont bien rigolé en 94, du coup Mr Nissan il a décidé de remettre ça en 95. Et paf, devinez quoi ? Bah ouais, ils ont re-bien rigolé. Alors vas-y que je m'appelle David Hallyday au volant de ma Micra, et que je double Colaro qu'est au volant de sa Micra, et je me fais doubler par Alexandre Debanne au volant de sa Micra, tout ça. Mince quand même, la vie des Stars, quand même. D'ailleurs, tiens, c'est le père Alexandre Debanne qui a gagné la saison 95. Il est fort. Suivi de Rémy Julienne et de Pierre Cosso. Mince, ils sont forts. Chez les femmes, c'est Caroline Barclay qui a claqué ses adversaires, devant Veronika et Estelle Hallyday. Elles sont fortes aussi, non ? Mince, vous avez vu les noms ? Si ça c'est pas du gratin de gratin, mince...

Et là, je le vois bien dans vos yeux : vous vous demandez pourquoi on se met à vous parler de nos super potes les Stars dans Joypad. Figurez-vous que pour finir la saison 95 en beauté, v'là ti pas que tout ce beau monde a décidé de se retrouver au Centre Sega, La Tête dans les Nuages, à Paris, là, sur le boulevard des Italiens. Et une compétition de Daytona s'organisa, donc. Et paf, ça recommence, Michel Fugain double Laurent Fignon, se fait doubler par Veronika Loubry qui se fait doubler à mort par Estelle Hallyday, qui elle même se mange un tête-à-queue de Philippe Lavil, et ainsi de suite. Dix manches furent organisées, avec éliminations et compagnie. Puis une demi-finale. Puis une finale. Pour la petite histoire, David Téné, le coyote qui a pris les photos qui traînent dans ces pages, s'était mêlé aux Stars et donc à la compétition. Il a gagné la finale. C'est pas une Star, alors ça marque super mal, forcément. Du coup, ils ont refait la finale, sans lui, faut pas exagérer non plus. Et paf, voilà que



PHILIPPE LAVIL, EN SOLO DEVANT INDY 500. VOYEZ, LE PERE PHILIPPE A BEAU ETRE UNE STAR, BAH IL JOUE TOUT SEUL TRANQUILLE EN DOUCE. COMME ÇA. AVEC SON PETIT TAS DE PIÈCES DE DIX BALLES POUR FAIRE DES "CONTINUES" QUAND IL S'EST TROP MANGÉ LES DÉCORS.

ET LAURENT FIGNON AUSSI, QUI LACHE LE GUIDON POUR CHOPER LES BATONS D'ALPINE RACER. MAIS BON, C'EST UN VRAI SPORTIF DE TALENT, CE NE SONT PAS DES ADVERSAIRES DE SILICONE QUI VONT LUI FAIRE PEUR.



Attendez,

je vous ai mis que les gagnants, là ; ils y en avait tout plein d'autres des Stars, c'est la Stars Cup quand même. Tiens je vous fais un simulateur de "Sacree Soirée" vite fait : Florence Arthaud, Pierre Bachelet, Laurent Boyer, Claude Brasseur, Anthony Delon, Michel Fugain, Philippe Lavil, Nagui, et d'autres. Tout ce beau monde au volant de Nissan Micra qui se fout sur la tronche pendant un an sur 8 circuits prestigieux, de Pau au Castellet.

MINCE, ALORS
ÇA. COLLARO.
SUR ALPINE
RACER, LÀ. JE
REVE PAS.



LA DEMI-FINALE DE DAYTONA, AVEC
MICHEL FUGAIN AU PREMIER PLAN. TRES
CONCENTRÉ, APPAREMMENT. SUPER
CONCENTRÉ MEME. ÇA RIGOLE PLUS, LÀ.
C'EST DU SÉRIEUX. C'EST LA COMPÉTITION,
TOUT ÇA. ON N'EST PAS LÀ POUR S'AMUSER,
NOM DE DIEU.

c'est notre super pote de toujours qui présente la meilleure émission du monde j'en rate jamais une nom de Dieu j'ai toute la collection en cassettes vidéo pour rien au monde je ne serai pas devant mon poste si ça passe arrêtez laissez-moi tranquille c'est trop rigolo les vanes ma parole c'est génial j'y crois pas tellement j'hallucine de rigole tellement ils me font rire de rigolo : "Video Gags". Enfin Alexandre Debanne, donc, qui a gagné la compet. Il est fort, mince. C'est une Stars, quoi. C'est pas des gens comme nous, ces types-là, on sait pas trop d'où y viennent, mince ils sont forts. Et qu'est-ce qu'il a gagné le père Alex, hum ? Son poids en champagne. Eh oui, elles sont comme ça les Stars. Pendant que la compétition faisait rage autour de Daytona, les autres Stars qui ne participaient pas encore, plutôt que de s'ennuyer, s'essayaient aux autres jeux du Centre Sega. Alpine Racer remportait un grand succès. Bouffer de la neige, même virtuellement,

c'est chouette. D'autres ne purent s'empêcher de casser du méchant à grands coups de Virtua Cop 2. Bref, tout le monde se rigolait bien la tête, et vas-y que je bouge la manette dans tous les sens "ohlala, je comprends rien comment ça marche", et que j'appuie sur tous les boutons en même pour voir "chui le bleu ou le rouge, là", et tout ça. Qu'il est bon de voir que nos amies les Stars savent encore s'amuser, rigoler, prendre la vie du bon côté, en quelques sortes. Entre eux.

(Les photos sont © T.NOKIN ET D.TENE)



VERONIKA LOUBRY (À GAUCHE) SE LA JOUE CYBER À GRANDS COUPS DE VIRTUA FIGHTER 2.

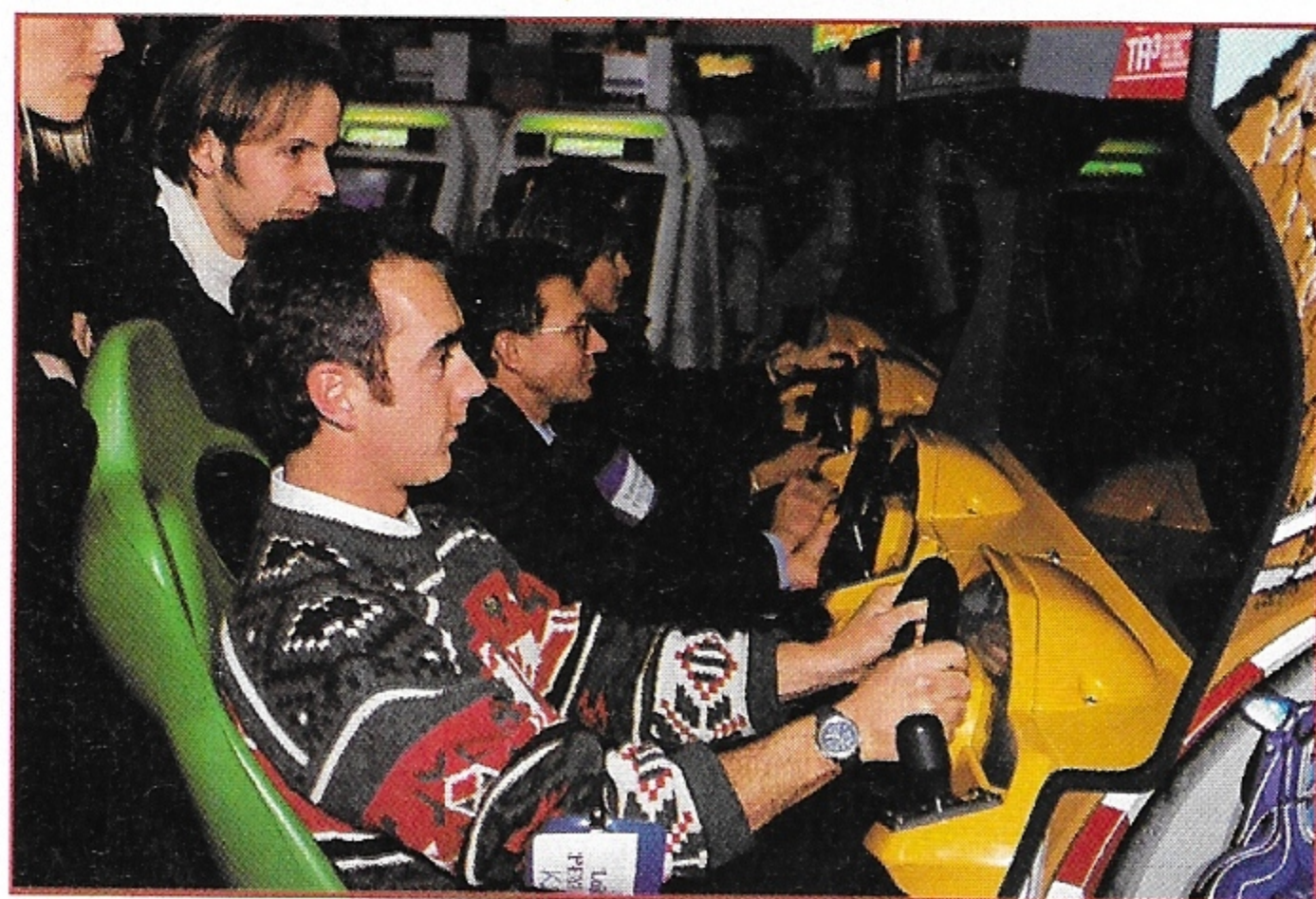


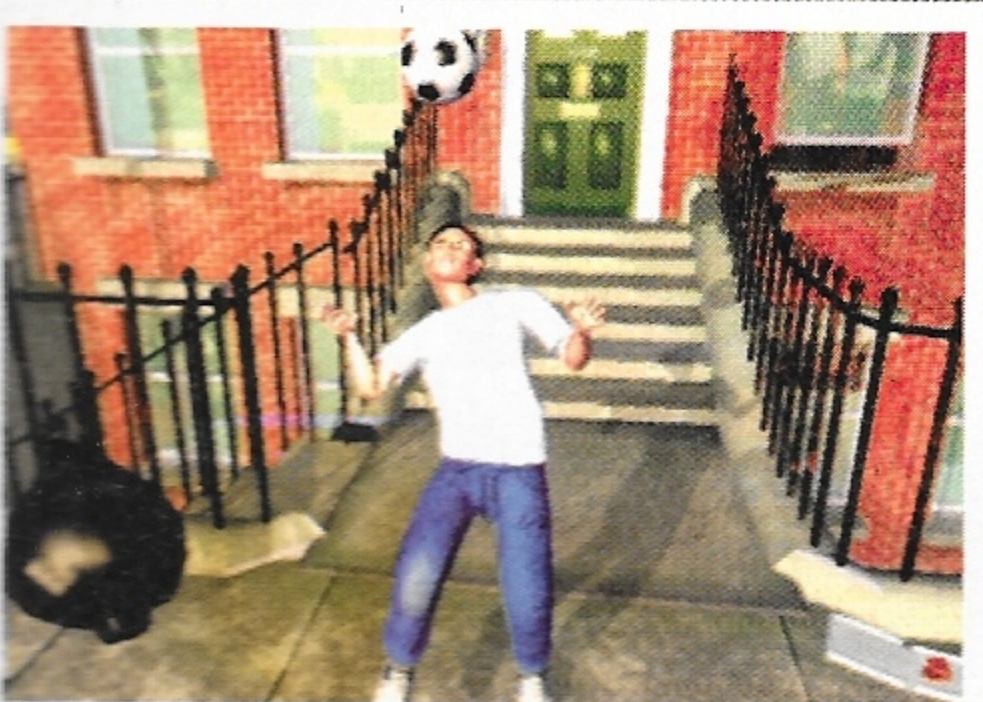
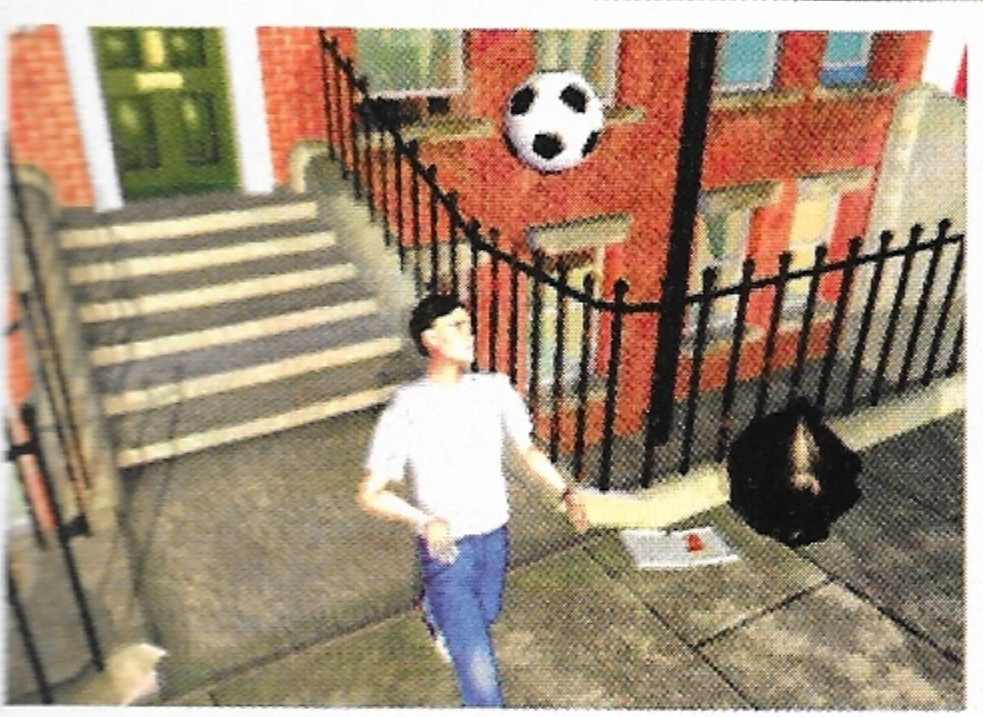
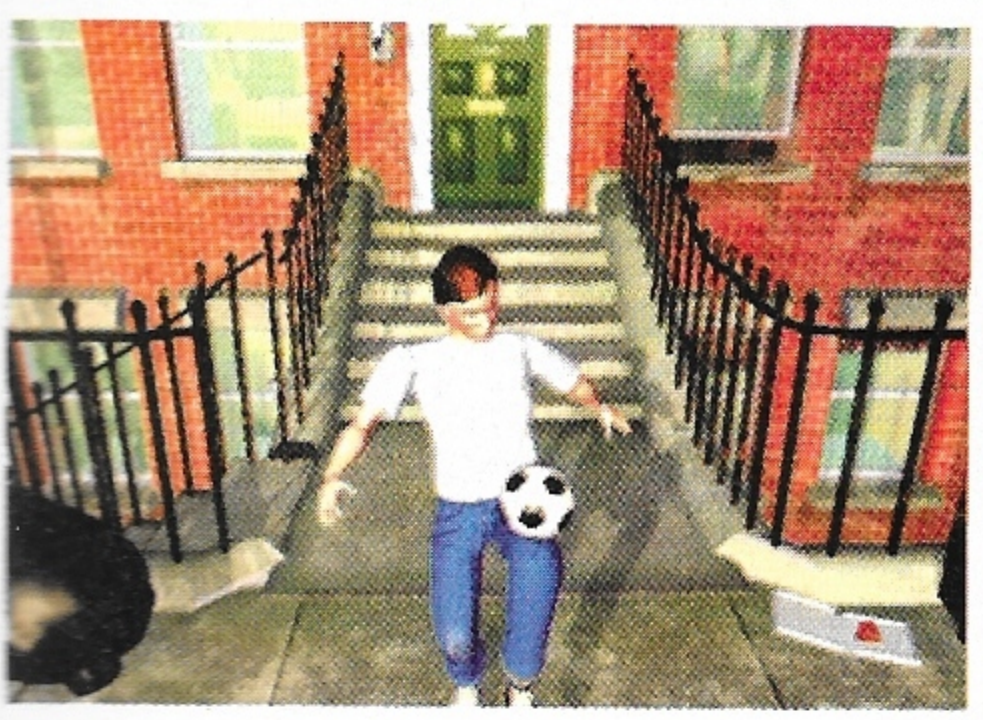
NATHALIE SIMON S'ESSAYE À DAYTONA ELLE AUSSI, APPAREMMENT ELLE FOUT SES ADVERSAIRES DANS LE VENT, REGARDEZ LA TRONCHE QU'ILS FONT.

La Nissan Stars Cup

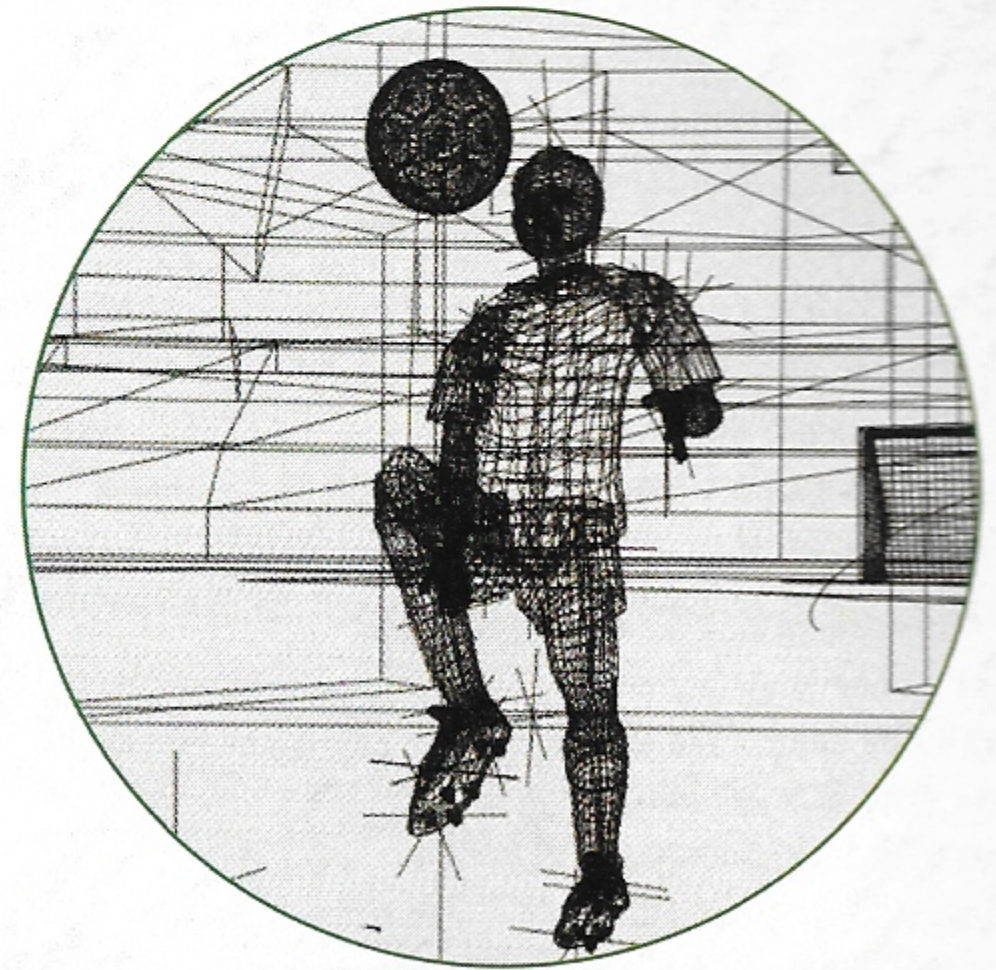
Créée en 94 tout spécialement pour la rigole, la Nissan Stars Cup est organisée par la Société Pockets. Déguisé sous un voile de "ah la la, les Stars s'amuse bien, quand même", La Stars Cup est un bon moyen pour Nissan de faire parler de sa Micra. Un bon moyen aussi pour les Stars de faire parler d'elles, dans "Télé 7 Jours". C'est des angoissés ces gens-là, s'ils se voient pas tout le temps dans les magazines, ils croient qu'on les aime plus.

LOIC PEYRON AU VOLANT DE RAVE RACER. "LES JEUX VIDÉO C'EST BIEN, ON GERBE PAS SON PETIT DÉJ PAR-DESSUS BORD".





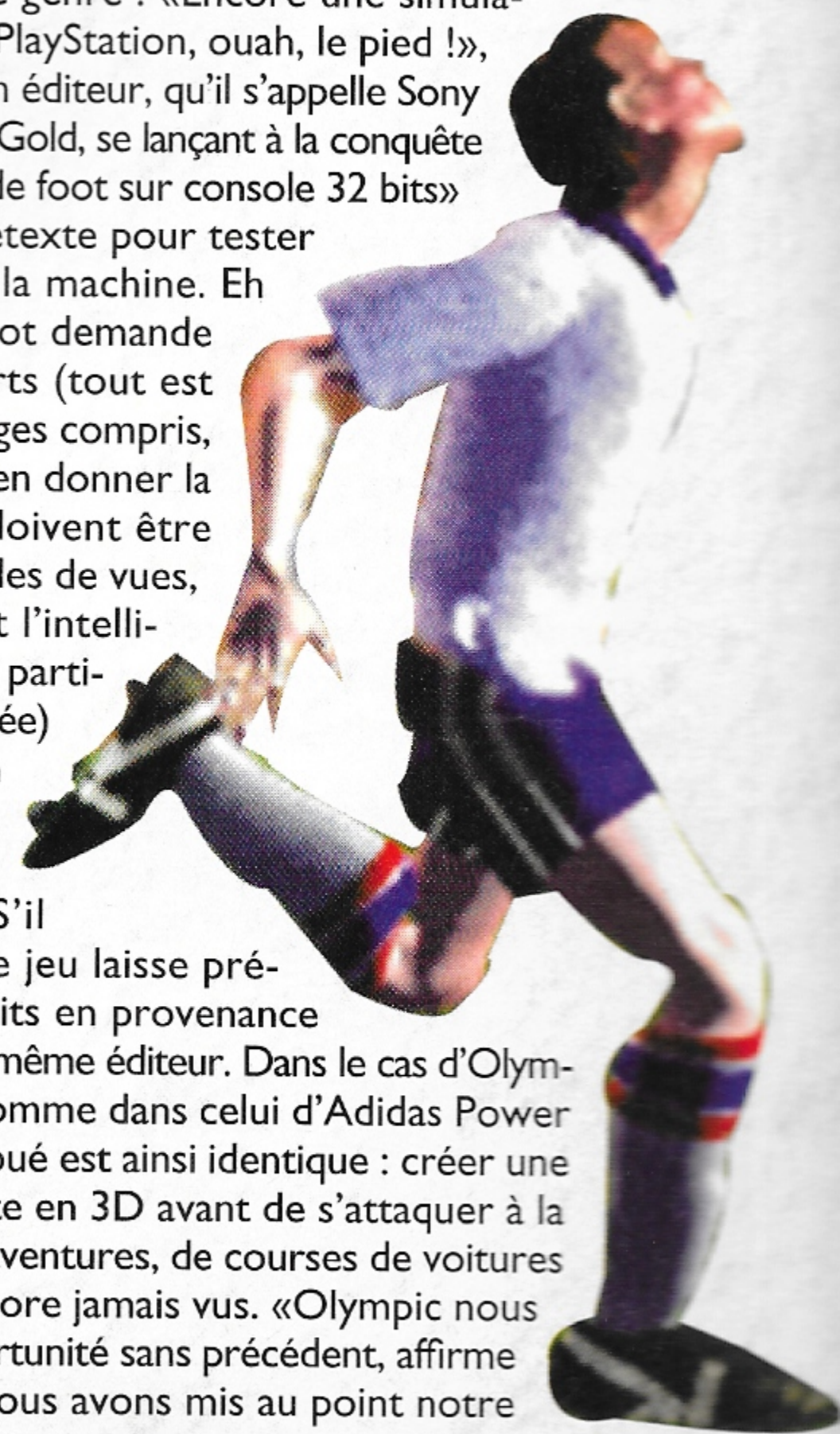
OLYMPIC SOCCER 96



Que de jeux de foot prévus sur PlayStation d'ici la fin de l'année - et pas un sur Saturn en préparation, dommage ! Cette fois, direction Birmingham et les locaux fastueux de la renommée société US Gold. Forte de l'expérience de Fever Pitch Soccer sur consoles 16 bits, l'éditeur, via Silicon Dreams, l'une de ses équipes de programmation, s'apprête à sortir le jeu officiel des J.O. d'Atlanta. Sponsoring oblige, Olympic Soccer '96 est avant tout une simulation réservée aux purs et durs, aux Éric ou David en herbe. Bref à ceux qui aiment se sentir copieusement entourés dans les gradins d'un stade comble - ou, autre possibilité, qui savourent une dizaine de bières deux soirs par semaine, assis face à la chaîne nationale cryptée. Explications.

Par Benji

C haleureusement accueilli un matin (très, trop tôt) de mars par les deux producteurs du jeu, Mark Walden et Rob Palfreman, le jeu sur lequel nous avons pu exercer nos réflexes de footballeurs virtuels et néanmoins talentueux (tiens, mes chevilles ont doublé de volume !) se nomme effectivement et en tout état de cause Olympic Soccer 96. Avant d'aller plus loin, il est bon de préciser certaines petites choses. Si vous jouez l'étonné en lisant ces lignes dans le genre : «Encore une simulation de foot sur PlayStation, ouah, le pied !», il faut savoir qu'un éditeur, qu'il s'appelle Sony Interactive ou US Gold, se lançant à la conquête du créneau «jeu de foot sur console 32 bits» se sert de ce prétexte pour tester les capacités de la machine. Eh oui, un jeu de foot demande tellement d'efforts (tout est en 3D, personnages compris, à condition de s'en donner la peine, les sons doivent être multiples, les angles de vues, très différents et l'intelligence artificielle, particulièrement soignée) que sa réalisation constitue en soi un bon et excellent exercice. S'il s'avère réussi, ce jeu laisse présager de futurs hits en provenance des studios de ce même éditeur. Dans le cas d'Olympic Soccer' 96, comme dans celui d'Adidas Power Soccer, le but avoué est ainsi identique : créer une simulation parfaite en 3D avant de s'attaquer à la suite, des jeux d'aventures, de courses de voitures ou de baston encore jamais vus. «Olympic nous a offert une opportunité sans précédent, affirme Mark Walden. Nous avons mis au point notre



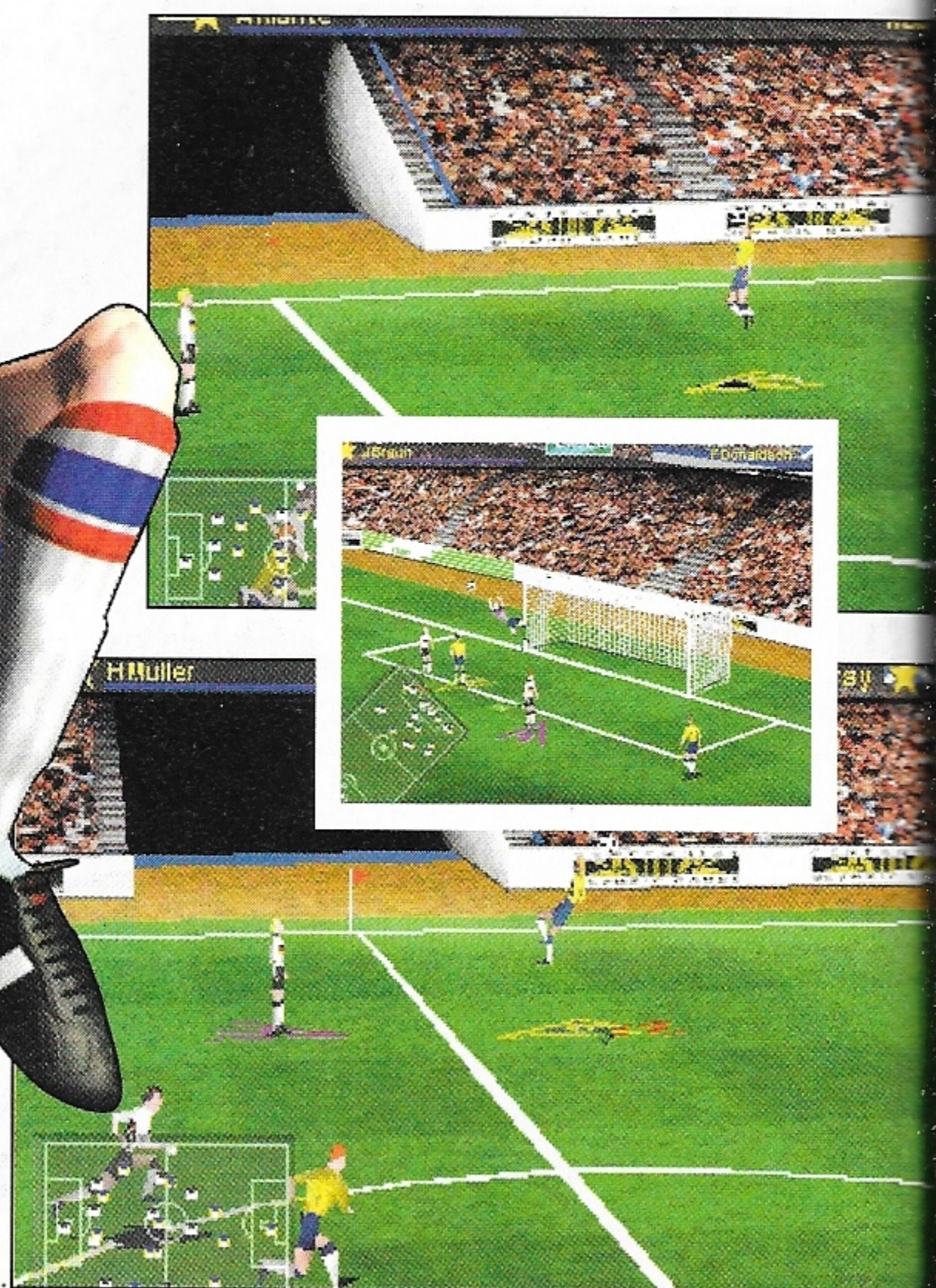
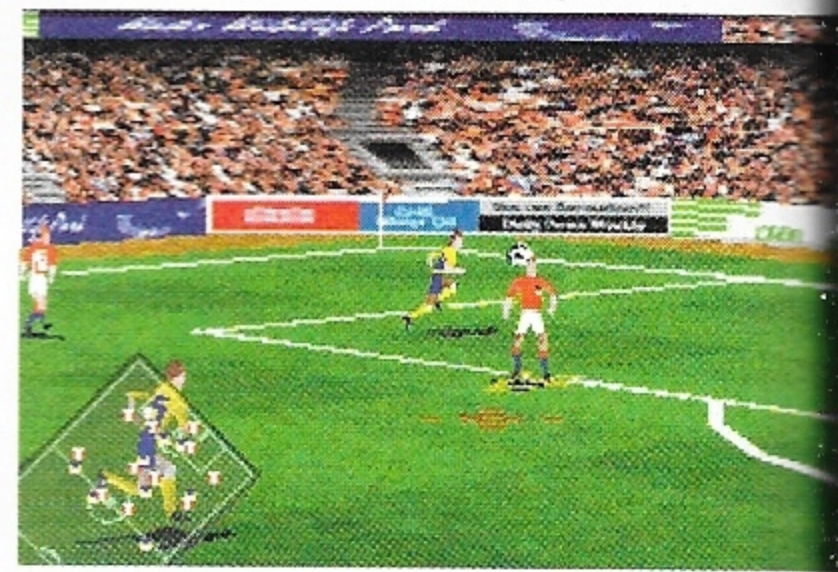
propre moteur 3D, très rapide, qui devrait nous servir pour diffuser très prochainement sur le marché des hits en puissance.» Cette phrase vous convainc-t-elle ?

Loin du brouillon... et de FIFA

L'animation des personnages sur le terrain au rythme de 30 à 40 images par seconde est le résultat de séquences de Motion Capture, comme on pouvait l'imaginer. Il provient surtout de l'esprit calculateur et des doigts experts d'animateurs spécialisés qui déplacent des images digitalisées d'êtres humains avec brio. Mark Walden confie : «Pour l'heure, tout le monde croit qu'un jeu dont les mouvements des protagonistes sont hyper-réalistes, est forcément un bon jeu. Je ne suis pas de cet avis. Pour Olympic Soccer, nous avons commencé par faire de la Motion Capture avant de nous rendre compte qu'une animation image par image réalisée par des programmeurs émérites avait un meilleur rendu... en sus d'un gain de temps et d'argent considérable !» Il n'y a qu'à se référer à l'extraordinaire expérience appelée «Toy Story» (dans ce numéro) pour obtenir la preuve irréfutable des dires du jeune "producer". Une réflexion qui vaut son pesant de cacahuètes, non ? Toujours est-il qu'en utilisant les deux techniques pour arriver à ses fins, l'équipe s'est surpassée. L'animation est excellente et le gameplay n'est pas en reste. Comme pour Adidas Power Soccer, le jeu de Sony - Psygnosis France - Interactive dont la sortie correspondrait à celle d'Olympic Soccer dans l'Hexagone, les programmeurs ont scruté un paddle de PlayStation pendant des heures. La question, simple, était de savoir comment utiliser au mieux les boutons et l'ergonomie de l'engin. Il semblerait qu'US Gold soit parvenu à un résultat probant : deux minutes de jeu à peine, et la prise en main ne pose pas de difficulté.

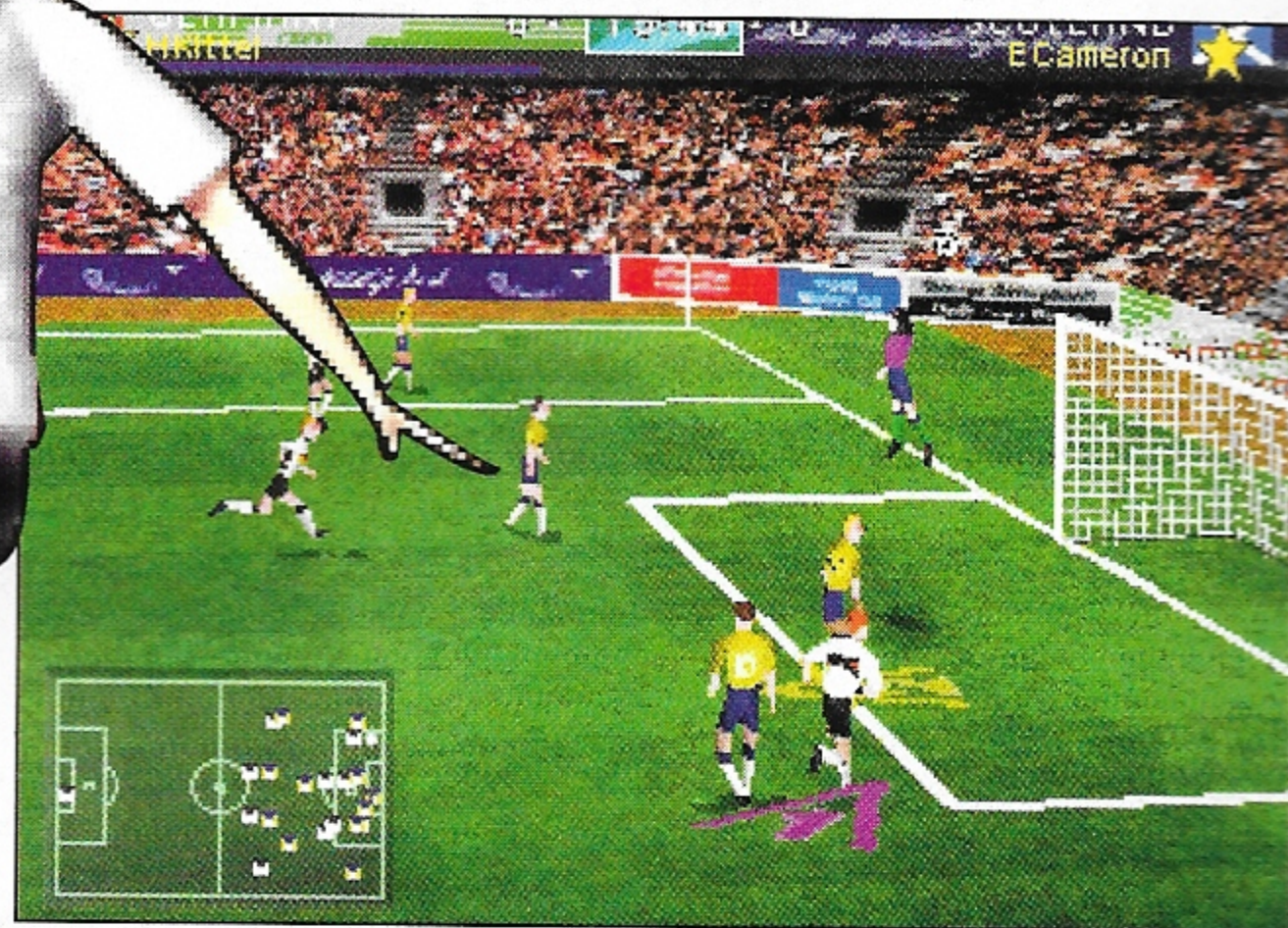
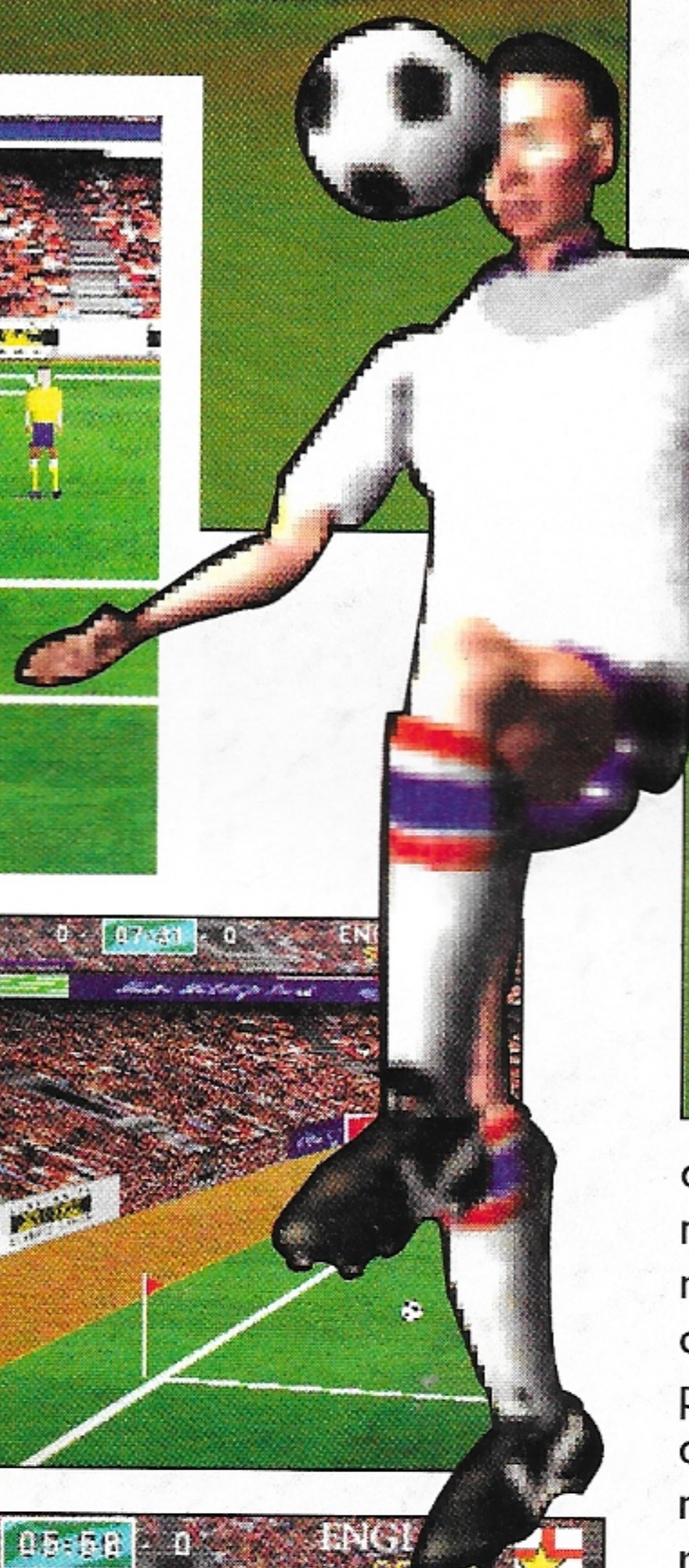
Des coups dans les caméras

Les combinaisons de coups, nombreuses, se laissent regarder à l'écran sans que cela génère une monstrueuse ampoule au pouce ou un changement radical dans la façon de tenir la manette. En effet, côté passes et tirs spéciaux, les fanatiques du genre vont se régaler. Sans pour autant tomber dans l'excès «à la NBA Jam» par exemple, Olympic Soccer '96 propose toute une gamme de coups spectaculaires qui sont, pour la plupart, des enchaînements : le joueur anticipe la balle, la reçoit sur la poitrine, l'amortit, jogle, dribble, puis tire en mettant l'effet souhaité. Les ralentis, jusqu'à deux minutes de retour en arrière gratuit (c'est





Mark Walden et Rob Palfreman, les deux "producers" du jeu, s'attendent déjà à quelques-uns des quatre projets secrets d'US Gold sur PlayStation. L'avenir réserve bien des surprises.



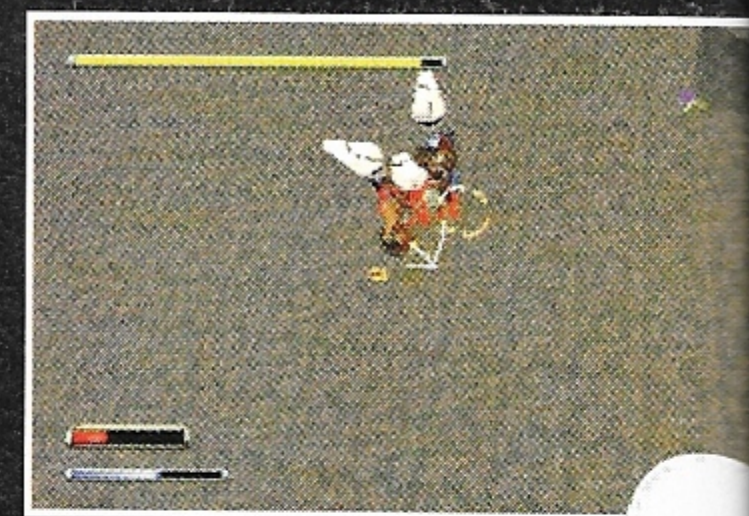
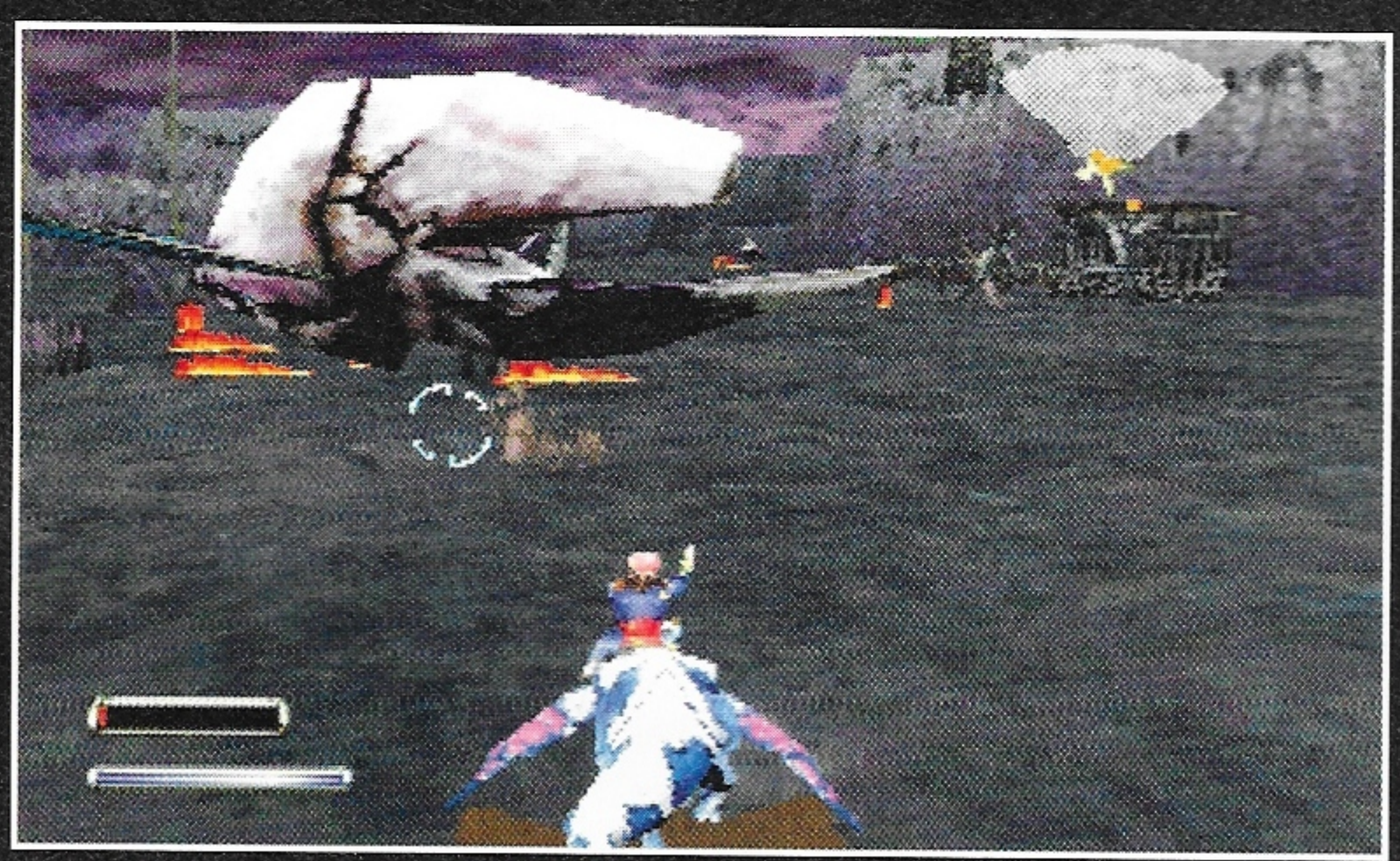
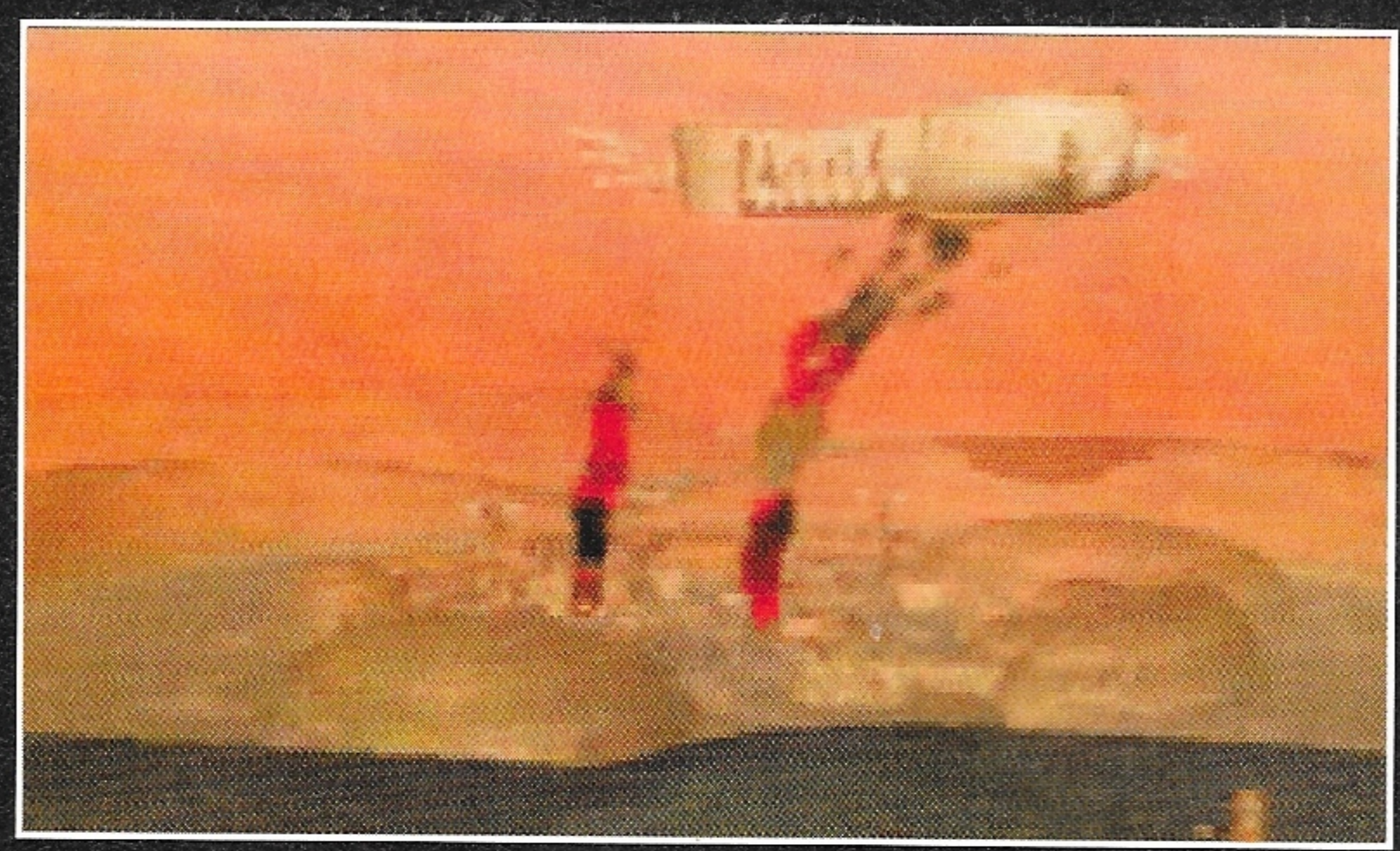
du moins ce que l'équipe tentait d'inclure dans le jeu au moment de notre visite), offriront un spectacle probablement inédit sur une console 32 bits. Même remarque en ce qui concerne les angles de vue, quatre au total (terrain de profil, de biais, etc.), et les possibilités de zooms, jusqu'à six degrés sur une échelle de valeur à laquelle on accède à n'importe quel moment pendant le jeu. Durant les instants replay, le joueur se balade à volonté sur le terrain. Il pourra ainsi palper les flocons de neige si le climat choisi est l'hiver, ou vérifier l'état de la pelouse (plate ou pleine de bosses, et croyez-nous, cela se voit à l'écran !). Ce qu'il manquait au jeu, lors de notre passage : une meilleure définition des règles du jeu, le Comité Olympique devant statuer dans quelques semaines, des textures en Gouraud Shading sur les footballeurs en 3D, une interface graphique plus soignée et une I.A. (intelligence artificielle) plus adaptée. Quant aux commentaires en français (des voix célèbres ???) et à l'adaptation de l'Incredible Hulk avec une vue en 3D comme dans Fade To Black sur PlayStation, cela fait partie du futur proche. L'été sera chaud, très show, sur la console de Sony.

Saturn

« Le monde a bien changé depuis la dernière fois que nous nous sommes vus. Comment ça, vous ne vous rappelez pas ? Merci, c'est agréable, ça fait toujours plaisir ! Mais si voyons... faites un effort. Souvenez-vous : des hordes de monstres extraterrestres étaient venus sur Terre pour faire la fête aux petits humains qu'ils trouvaient très appétissants. Et pour cause, leur chair est fraîche. Moi-même qui suis un adepte de ce que l'on nomme assez vulgairement le cannibal... pardon, que dis-je présentement, je me suis quelque peu laissé emporter là. Tout ça pour dire que les E.T. étaient venus en masse pour nous faire la peau. Je me souviens d'odeurs, de sensations... À l'époque, jeune supporter de la Juventus, je chevauchai un superbe Dragon flamboyant qui me servait de fidèle destrier : on avait du pain sur la planche pour bouter tous ces Aliens hors de notre atmosphère...

Petit dragon deviendra grand...

Mais le monde a bien changé... Mon ancien dragon n'est plus que souvenir éphémère, il a fait son temps le pauvre. Et les Aliens sont de retour après une trop courte accalmie. C'est désormais à un jeune p'tiot que j'ai confié les rênes de la destinée de notre race. Ce petit dragon (Raggy pour les intimes) qui, au fil de nos aventures, va grandir, grandir jusqu'à devenir puissant comme nul autre, est exactement ce qu'il me fallait pour en finir une bonne fois pour toutes avec "eux". Finalement, le monde n'a pas tant changé que cela.... Panzer Dagoon II est enfin arrivé, youpiiii ! Et il est, comme on s'y attendait, très réussi. La grande nouveauté, c'est effectivement de pouvoir se déplacer sur un animal qui va croître en taille, pour finale-

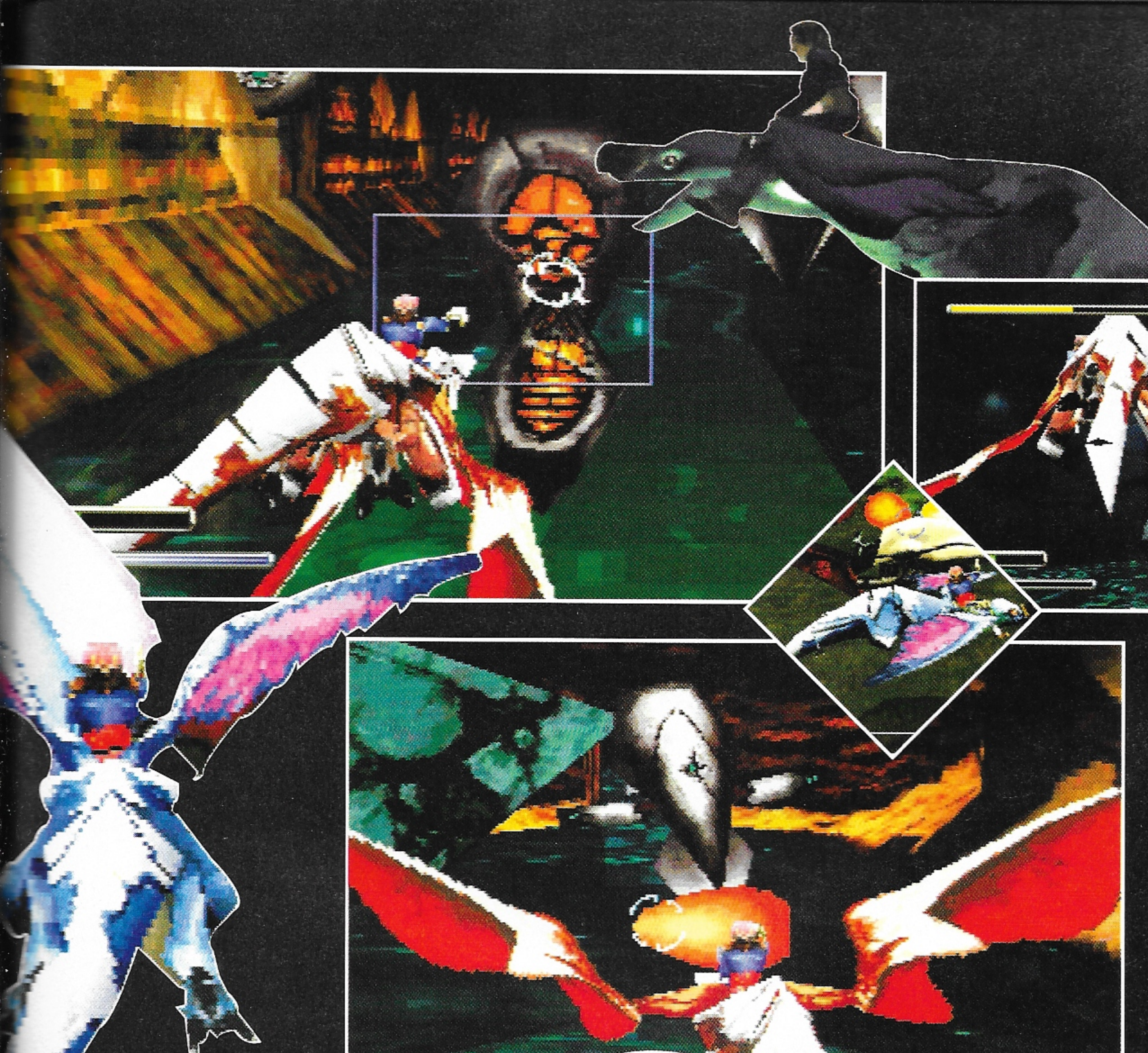


La vue satellite n'est peut-être pas ce qu'il y a de plus judicieux pour une jouabilité optimum...



Panzer Dagoon Zwei





ment se voir pousser des ailes et être ainsi assez imposant en bout de quête. Le cavalier, quant à lui, aura désormais un plus grand champ visuel. Voir tout en haut dans le

ciel pour tirer sur des ennemis planqués sera maintenant monnaie courante. A contrario, le déroulement des stages se passe comme dans le premier épisode : on tire en continu ou en "lockant" ses adversaires, et on essaye tant bien que mal de rallier la fin du niveau... où systématiquement un Boss d'une taille impressionnante (le 6e niveau n'est, paraît-il qu'un Boss de ce genre, et très coriace en plus) vous attend pour en découdre.

Zwei fois plus sympa !

S'engouffrer dans des dédales, survoler des montagnes, traverser des forêts obscures, le tout en 3D temps réel à dos de Dragon, ce n'est pas banal ! Comme si cela ne suffisait pas, il sera possible de changer de vue de caméra en cours de jeu ! De profil, de derrière et même une vue satellite pas vraiment jouable sont au programme pour combler les plus exigeants. Mais le fun de base est, et demeure, identique. Voire plus, car les animations sont beaucoup plus fluides que celles de la précédente version. On se sent un peu plus libre aussi. En fait, quand on y réfléchit bien, Panzer Dragoon II, c'est au moins deux fois mieux que le I ! Vivement le test...

TRAZOM

Comme dans la célèbre scène de ne je ne sais plus quel "Indiana Jones", une boule géante est à vos trousses! Impressionnant...

ÉDITEUR :
SEGA
SORTIE PREVUE :
MAI 1996

PlayStation

Il est de coutume, lorsque l'on présente un jeu dans ces colonnes, de ne pas trop s'extasier devant un titre qui a laissé une grande impression au joueur. Pourtant, s'il est un genre qu'apprécie particulièrement ledit joueur, c'est bien celui de la simulation sportive. D'autant plus quand il s'agit de football, comme c'est le cas avec "Adidas Power Soccer" : sans doute, dans le domaine, le jeu le plus complet et le plus réussi auquel il m'ait été donné de jouer depuis que j'ai des mains et des yeux... Vous allez peut-être penser que j'en fais trop ? Que nenni ! Ce titre de Psygnosis s'annonce bel et bien comme une pure merveille, alliant avec une aisance déroutante, la haute technologie et le fun.

La "french touch" des froggies...

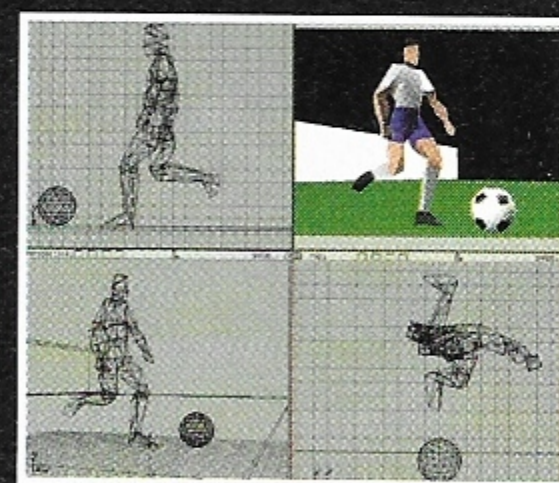
Une fois encore, la fameuse technique de Motion Capture a été utilisée ici pour mettre au point les milliers d'animations différentes des joueurs. Ces derniers sont évidemment représentés en 3D avec des "enveloppes souples", selon l'expression du dossier de presse. On la comprend mieux (l'expression) une fois que l'on regarde l'introduction, qui est proprement hallucinante : la gestuelle et la fluidité des mouvements sont telles qu'il est difficile de faire la différence entre la réalité et les images ! La prouesse des programmeurs est à noter. Dans le programme en lui-même, il vous sera possible de jouer jusqu'à quatre simultanément à l'aide du quadrupleur Sony, et ce dans quatre différents modes de jeu : le Match Amical, le Tournoi, la Saison complète ou encore le mode "Arcade" où tous les



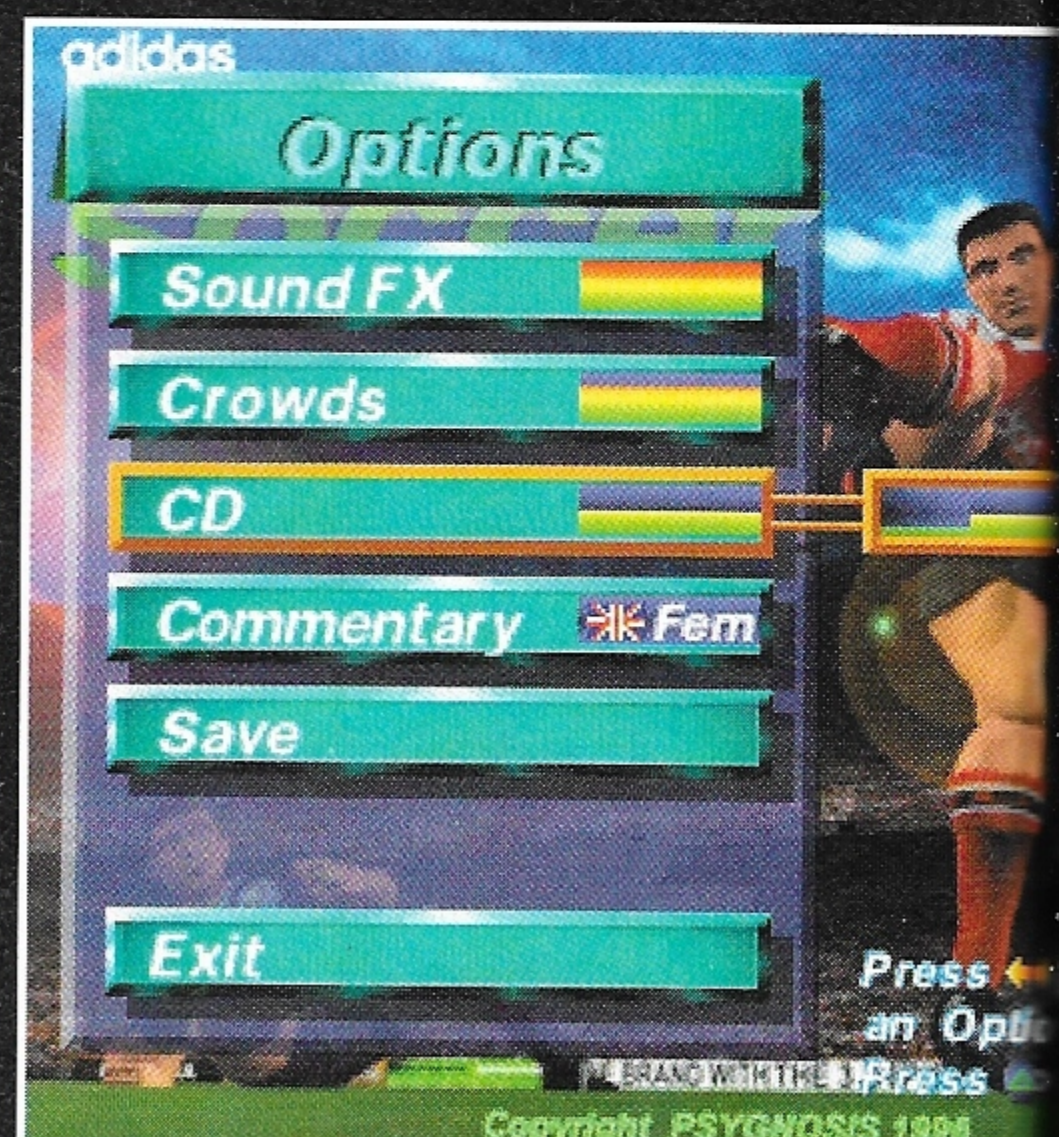
Les coups principaux sont visibles dans le menu, à l'aide de cette option très pratique. D'autres sont à découvrir.



La Motion Capture dans le football

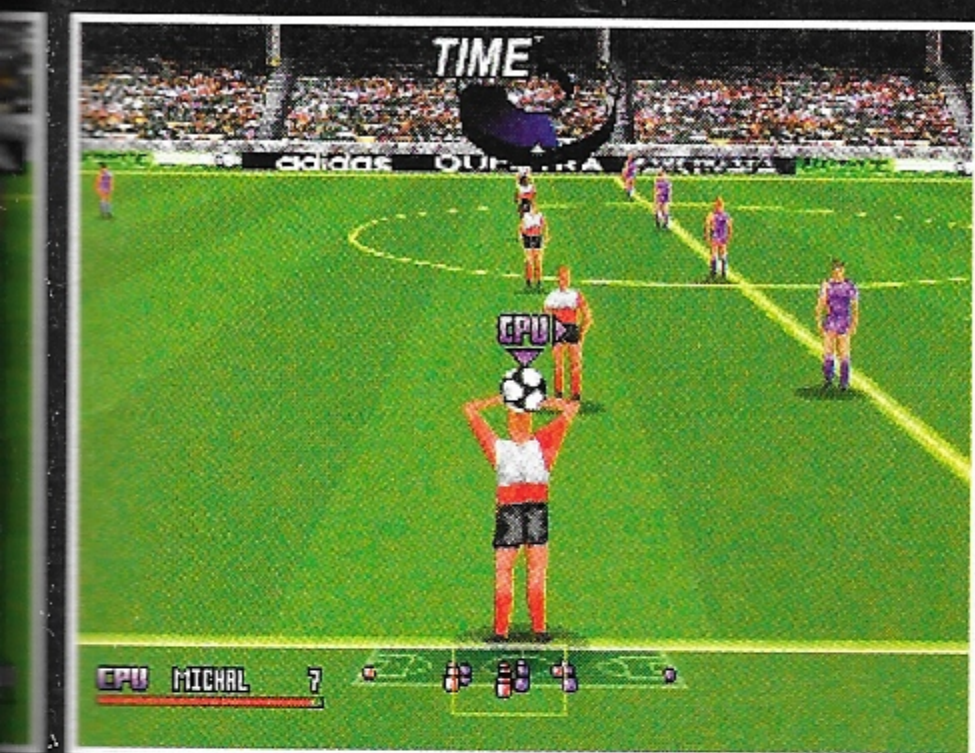


Sur PlayStation, comme dans tout bon jeu de sport qui se respecte, il est désormais de coutume d'avoir recours à la technique dite de "Motion Capture". Adidas Power Soccer n'échappe évidemment pas à cette règle, en offrant aux joueurs des mouvements et un réalisme encore jamais vus dans le genre. Un must !





En mode "Arcade", les tirs ainsi que toutes les actions en général, sont très spectaculaires.



Adidas Power Soccer



coups seront permis, du très sévère tacle aux très nombreuses spécialités "maison" en matière de tirs. La variété des mouvements des joueurs est d'ailleurs incroyable. Croyez-moi, ce n'est pas triste !

Trois nations de football dans le jeu

Les équipes regroupent les premières divisions complètes et une partie des secondes divisions des pays suivants : la France, l'Allemagne et l'Angleterre. Les noms de chaque joueur étant orthographiés de manière délibérément erronée, licence oblige. Les menus vous permettront même d'apprécier, à l'aide d'animations, les coups à faire suivant le bouton sur lequel vous appuyerez. Pratique ! Même la sévérité ou la gentillesse de l'arbitre peuvent être paramétrées selon votre bon vouloir...

Le nombre de vues différentes est de quatre en tout (vue du ciel, vue panoramique, virtuelle ou de côté) avec la possibilité de les incliner plus ou moins durant les matches, grâce aux boutons "L" et "R". Sans compter celles du "replay"... Mais là où c'est réellement très drôle, c'est bien au niveau des voix, qu'elles soient en anglais, en français ou en allemand. Il existe même des commentaires féminins cachés, et là c'est franchement très drôle. Ça nous donne par exemple, à la suite d'une action spectaculaire, quelque chose comme : "Je ne sais ce que c'était, mais c'était très beau". Ou encore : "Oh là là, c'est du n'importe quoi !", etc. Bref (on s'arrête là, il y a trop de choses à raconter !), Adidas Power Soccer s'annonce comme l'un des titres phares de cette année.

TRAZOM

ÉDITEUR :
PSYGNOSIS
SORTIE PREVUE :
3 MAI 1996

SATURN

Comme les saisons arrivent inexorablement, arrive aussi un nouveau Mortal Kombat. Ce nouveau Mortal Kombat n'est pas une nouveauté réellement innovante, puisqu'il s'agit d'Ultimate Mortal Kombat 3. Dans ce jeu, nous retrouvons donc le volet 3, mais avec des petites modifications qui vont faire plaisir aux possesseurs de Saturn, et embêter vachement ceux de PlayStation. Comme toujours, vos personnages se feront une joie d'avoir des coups spéciaux, et surtout des fatalités qu'ils exécuteront sur leurs adversaires, provoquant joie et hilarité des joueurs. Cependant, Williams a tout de même réussi à innover, puisqu'une version Ultimate voit le jour.

Alors, ces innovations ?

Pour commencer, on prend les personnages populaires de Mortal Kombat 2 qui ne sont plus à l'affiche dans le 3, et on les y inclut. On retrouve donc Scorpion, Kitana, Mileena, plus quelques personnages cachés. Noob Saibot et le fantôme rouge en font partie. Vient ensuite un mode "tournoi" qui fait que le jeu devient deux fois plus attractif. Un mode "tournoi" qui permet en fait de jouer à 2 contre 2. Un mode encore plus attractif vous permet de faire la même chose avec deux fois plus de combattants, soit 4 contre 4. Disponible dans le courant du mois au prix exceptionnel de 320 francs, Ultimate MK3 promet de connaître un succès considérable, de par ses nouveautés, et l'intérêt que suscite un tel prix pour un tel jeu.

Greg

ÉDITEUR :
GT INTERACTIVE
SORTIE PREVUE :
AVRIL 1996



Les fatalités sont toujours gores et présentes au menu de ce nouvel épisode. Reptile dissout ses ennemis, tandis que Scorpion les brûle : tout un programme ! Sont aussi au programmes les divers friendships et autres "animalities".



ULTIMATE MK3



PlayStation

Il ne s'agit pas ici d'une relique de Chrétien de Troyes mais bel et bien d'un jeu vidéo ayant pour particularité de reprendre dans ses grandes lignes l'univers de la Table Ronde et de ses chevaliers. Dans la peau de Gawain (traduisez Gauvain, neveu d'Arthur), le joueur sera amené à découvrir plus de 60 lieux de cet univers où chevalerie et magie ne font pas forcément bon ménage. En effet, toute la trame de cette histoire médiévale a pour thème les magiciens, avec en première ligne Merlin et Morgane. Maléfice, sortilège et illusions en tout genre seront de la partie dans ce jeu d'aventure graphique haut en couleur et à l'atmosphère très particulière.

La table ronde et ses mystères.

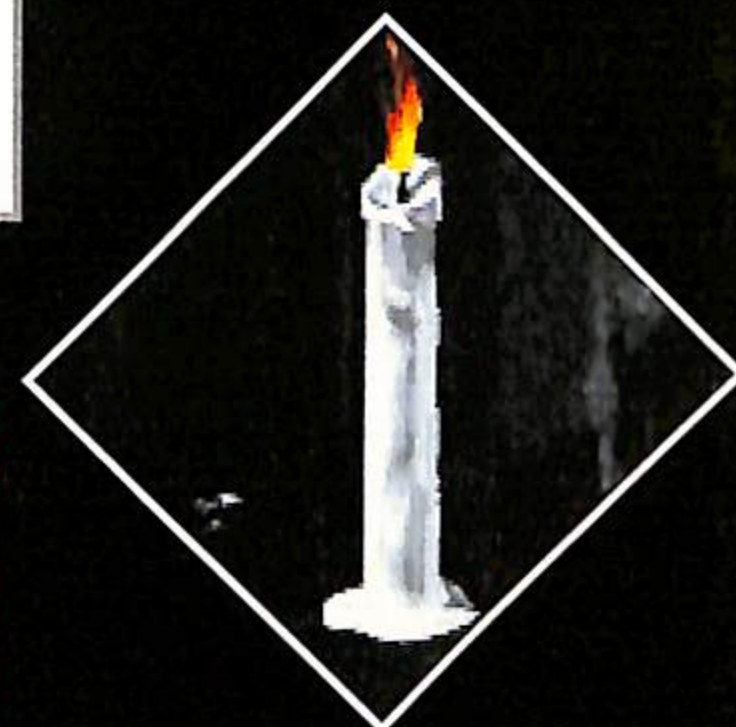
Dans ce jeu, le joueur dirige Gauvain de lieu en lieu. Il faut inspecter, parler aux différents personnages rencontrés (les textes ainsi que les voix devraient être traduits en français) et chercher à démêler le fin mot de l'histoire. L'intérêt de Chronicles tient autant dans ses graphismes que son atmosphère tout à fait unique. On passe du château à la tour de Merlin pour ensuite explorer de sombres souterrains dans une ambiance qui devrait à coup sûr satisfaire tous les amateurs de romans médiévaux. Excalibur n'est pas loin ! Ajoutez à cela quelques phases de combats aussi belles que simples, et vous obtiendrez un jeu très proche, dans sa conception, d'un long métrage. Tous à vos épées !

T.S.R.

ÉDITEUR :
PSYGNOSIS
SORTIE PREVUE :
MAI 1996



Chronicles of The Sword



preview

PlayStation

Il est une coutume qui consiste à ne pas changer une formule qui gagne, même chez les éditeurs de jeux vidéo. Apparemment, Electronic Arts l'a bien compris en nous sortant la énième mouture de son jeu de basket-phare, que nous connaissions déjà sur les consoles 16 bits. NBA Live'96 reprend les principales caractéristiques de ses prédécesseurs du même nom, avec toutefois de nettes différences dues à la puissance de la machine.

Encore du live !

On a droit cette fois à des vues de caméras en grand nombre, montrant les joueurs sous tous les angles. D'un point de vue "réalisme", le titre ne semble pas pour l'instant au même niveau que les Total NBA'96 de Sony et autres NBA in the Zone de Konami, surtout en ce qui concerne les réactions des joueurs. Mais sait-on jamais, le résultat final pourrait bien nous apporter quelques petites surprises. Comme le logo "NBA" le mentionne explicitement, toutes les équipes de la ligue américaine ainsi que les "All Stars" sont présentes dans le jeu, de même que tous les joueurs qui la composent. Les fans devraient apprécier. Voilà, il ne reste plus qu'à attendre le test...

TRAZOM

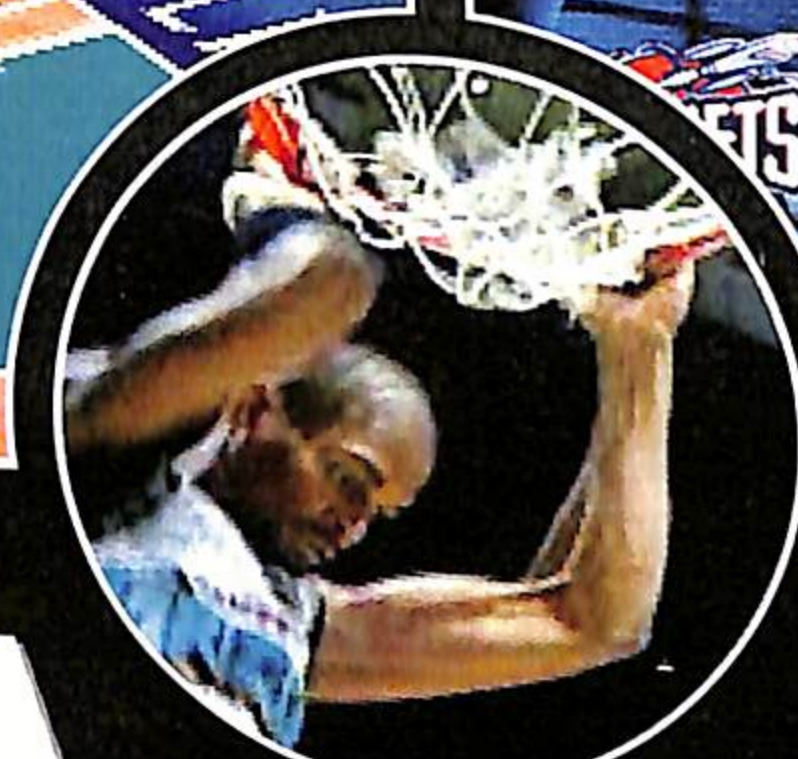


ÉDITEUR :
ELECTRONIC ARTS
SORTIE PREVUE :
MAI 1996



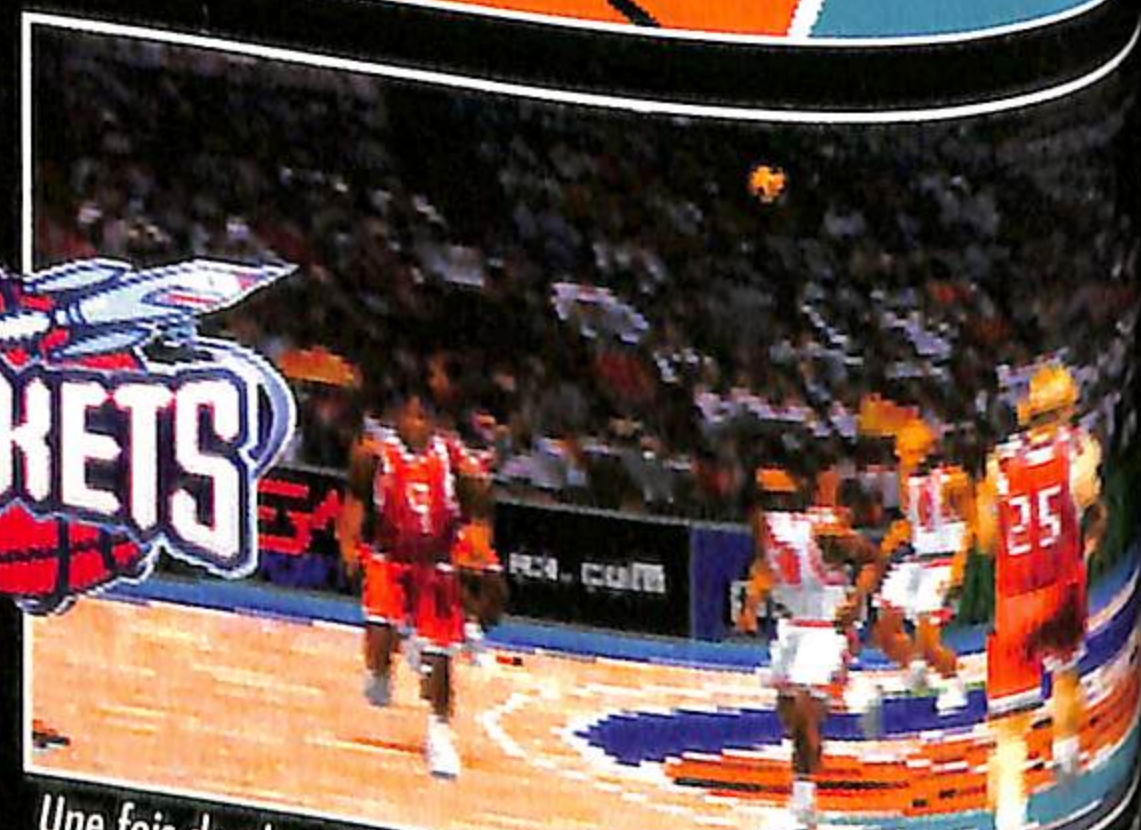
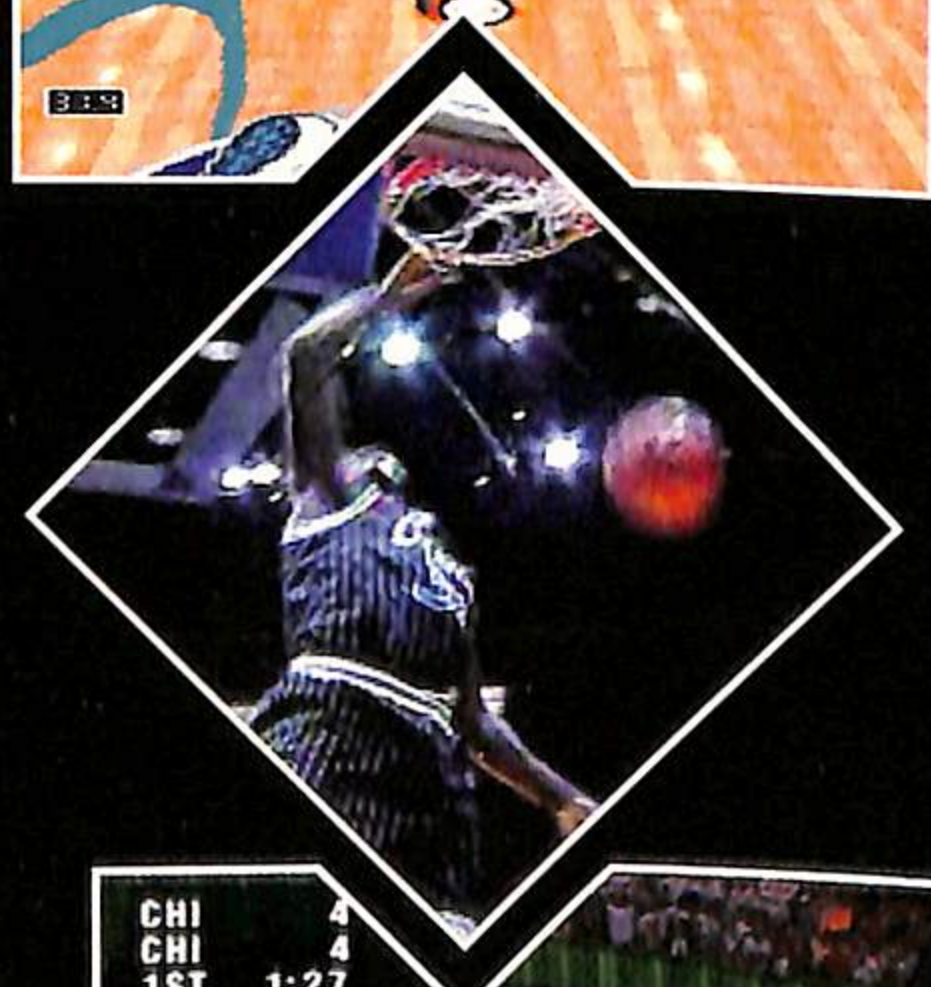
TEAM SELECT		
TORONTO	SCORING	VANCOUVER
28TH	13TH	10TH
13TH	REBOUNDS	11TH
28TH	BALL CONTROL	9TH
20TH	DEFENSE	13TH
28TH	OVERALL	13TH

TEAM SELECT		
HOUSTON	SCORING	15TH
REBOUNDS	12TH	
BALL CONTROL	6TH	
DEFENSE	30TH	
OVERALL	4TH	
SEASON	82 GAMES	



Les tableaux d'options permettent de connaître les caractéristiques des équipes sélectionnées et leur classement par zone de jeu.

NBA Live'96



Une fois de plus, dix hommes en short vont tenter de mettre une balle dans un petit cercle métallique.

Playstation

Saturn

Fraîchement arrivé dans nos boutiques spécialisées dans l'importation sauvage, Street Fighter Alpha risque bien de connaître une carrière plus officielle ces jours prochains puisqu'il sera distribué par l'intrépide éditeur Virgin au mois de mai. Et puisque le filon Street Fighter 2 semblait trop exploité, rien ne pouvait empêcher Capcom de sortir un Street Fighter Alpha, en attendant l'hypothétique Street Fighter 3. Dans Street Fighter Alpha, nous retrouvons certains personnages familiers de l'univers du jeu, mais plus jeunes, tout simplement parce que le jeu est antérieur à SF2 dans la chronologie scénaristique. On retrouve Ryu, Ken, Chun-Lee, Sagat, Vega et Gouki pour les personnages communs. Pour le reste, on fait connaissance avec de petits nouveaux (Rose, Dan) ou des habitués d'autres jeux de Capcom (Guy, Birdy, Adon, Sodom).

Un dessin animé en baston ?

Usant de graphismes rappelant singulièrement le dessin animé, les animations sont soignées, tout comme les divers détails graphiques que l'on retrouve dans les attitudes des divers personnages. Au rayon "classicisme du jeu de combat", nous trouvons les coups spéciaux, et les super-coups spéciaux que l'on peut actionner après avoir rempli une jauge de rage. Dans les nouveautés toutes neuves, on trouve le Zero Counter, contre-attaque meurtrière qui permet pour les maîtres d'avoir une nouvelle dimension de jeu à maîtriser. Pour le reste, c'est Street Fighter qui continue, avec ses lots de personnages, de coups et d'astuces.

GREG

ÉDITEUR :
CAPCOM
SORTIE PREVUE :
MAI 1996



Comme on peut le constater ici, les effets visuels des coups spéciaux ont un rendu dynamique.



Street Fighter alpha



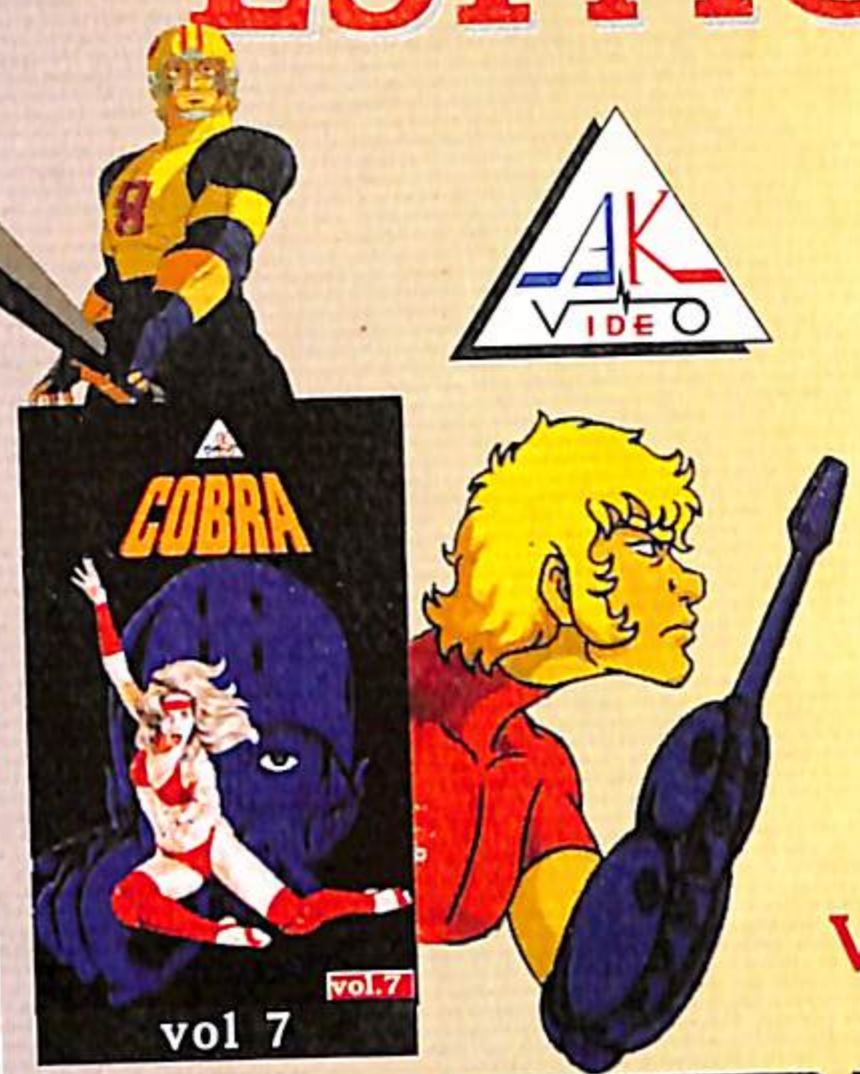
Grâce à la jauge d'énergie qui se trouve à leurs pieds, les combattants disposent de nouveaux coups.



Même si les coups de Adon ne sont pas faciles à maîtriser, ils deviennent redoutables une fois assimilés !



ESPACE VIDEO



COBRA

VERSION INTEGRALE EN FRANCAIS

"Cobra le Duel", le jeu de rôle événement, sortira au mois de juin pour sa commercialisation, plus de 600 cartes différentes seront disponibles. Cartes à jouer et à collectionner.



1 FILM AU CHOIX 119 F PACK 2 FILMS AU CHOIX 235 F PACK 4 FILMS AU CHOIX 459 F PACK 6 FILMS AU CHOIX 659 F

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS AU 47 00 81 38 OU 47 00 99 95 REMISE SPECIALE SUR NOS PRIX DEJA CANNONS

Poster 4 models 19 F piece



tous nos produits 24 h Chrono 40F quel que soit le nombre d'articles



Casquette 59 F
Sweat Shirt 119 F
Polo 119 F
Tee Shirt 79 F
excellente qualité (Motifs Brodés)
Format XL



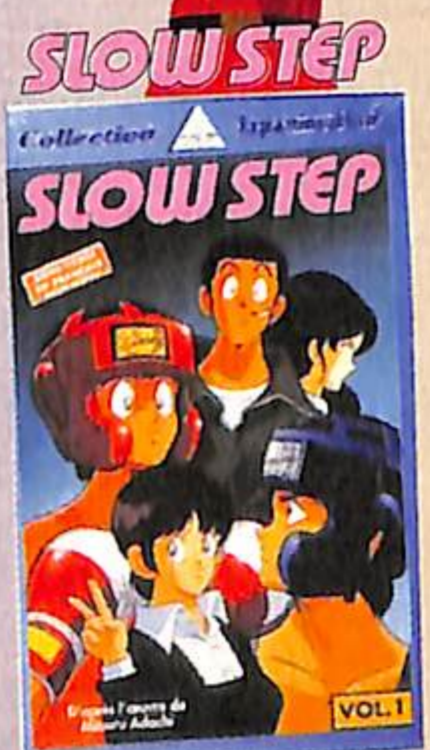
Collection Japanimation

Sous Titre en Français

WATT POE



BLACKJACK



Borgman 2058 Vol 1 & 2 ; Slow step Vol 1 à 3 ; Watt Poe ; You're Under Arrest ; Black Jack Vol 1 & 2

1 FILM AU CHOIX 125 F 2 FILMS AU CHOIX 240 F 4 FILMS AU CHOIX 460 F

- Armitage 3 vol 1 V.F
- Bubblegum Crisis vol 1 V.F ss-tit
- Chronique de Lodoss vol 1 V.F ss-tit
- Chronique de Lodoss vol 2 à 6 V.F ss-tit
- Irina vol 1 à 3 V.F ss-tit
- Kishin Heidan vol 1 V.F
- Kojiro vol 1 à 3 V.F ss-tit
- Maps vol 1 à 2 V.F ss-tit
- Moldiver vol 1 à 2 V.F
- Plastic Little V.F
- Ran : La Legende vol V.F



- 119 F
- 129 F
- 139 F
- 129 F
- 129 F
- 129 F
- 139 F
- 129 F
- 129 F
- 129 F
- 129 F
- 129 F
- 129 F
- 129 F



- Tenchi Muyo vol 1 à 2 V.F
- The Cockpit V.F
- Yugen Kaisha vol 1 V.F
- Baoh Le Visiteur V.F
- Ange des Tenebres vol 1 V.F
- Ma Sorciere Rei-Rei vol 1 V.F
- Mademoiselle Meteo vol 1 V.F
- Twin Dolls vol 1 V.F
- Urotsukidoji vol 3 V.F
- Dragon Pink vol 1 à 3 V.F
- Shin Angel vol 1 à 4 V.F

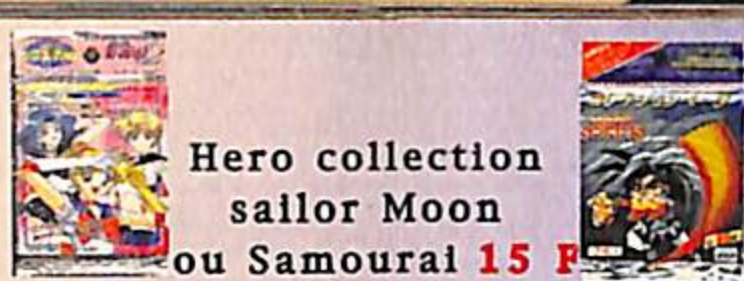


- 129 F
- 139 F
- 109 F
- 129 F
- 119 F
- 129 F
- 129 F
- 129 F
- 129 F
- 119 F
- 129 F
- 119 F
- 129 F
- 119 F

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS
 AU 47 00 81 38 OU 47 00 99 95
 REMISE SPECIALE
 SUR NOS PRIX DEJA CANNONS

LES FILMS

VERSION INTEGRALE EN FRANCAIS



MACROSS
ROBOTECH



KEN
LE SURVIVANT



RANMA 1/2



Ogenki Clinic
 reserve aux adultes

ART OF FIGHTING



STREET FIGHTER II



SAKURAI SHODOWN



SAINT SEIYA
 聖闘士星矢



Fatal Fury



Fatal Fury 2



Fatal Fury 3



Mortal Kombat
 Macross 120mn
 Ken le Survivant 120mn
 Ranma 1/2 le film
 Ranma 1/2 N° 2
 Ogenki Clinic
 Art Of Fighting
 Street Fighter 2
 Abel 2

119 F	Saint Seiya le film vol 1	119 F
119 F	Saint Seiya le film vol 2	119 F
119 F	Saint Seiya le film vol 3	119 F
119 F	Saint Seiya le film vol 4	119 F
119 F	Max & Compagnie le film	119 F
119 F	Max & Compagnie L' OAV	119 F
119 F	Fatal Fury Vol 1	119 F
119 F	Fatal Fury Vol 2	119 F
119 F	Fatal Fury Vol 3	119 F
119 F	Eight Man	119 F



Guyver vol 1	129 F
Guyver vol 2	129 F
Guyver vol 3	129 F
RG Vega	139 F
Cyber City vol 1	99 F
Cyber City vol 2	99 F
Cyber City vol 3	99 F
Dominion vol 1	119 F
Dominion vol 2	119 F
Golgo 13	119 F
Gunnm	119 F
La Cite Interdite	119 F
Megalopolis vol 1	99 F
Megalopolis vol 2	99 F
Megalopolis vol 3	99 F
Megalopolis vol 4	99 F
Patlabor	139 F
Patlabor vol 2	139 F
Urotsukidoji vol 1	139 F
Urotsukidoji vol 2	139 F
Venus Wars	139 F
Apple Seed	119 F
Roujin Z	119 F
Ghost in the Shell Mai	139 F
Les Ailes d'Honneamise	139 F
Macross Plus	139 F
Ninja Scroll	139 F



ESPACE VIDEO

32 ROUTE DE BONDY
 93600 AULNAY SOUS BOIS
 100 M DU RER STATION AULNAY SOUS BOIS
 TEL 48 6981 47

ESPACE VIDEO

8 AVENUE ANATOLE FRANCE
 94600 CHOISY LE ROI
 CENTRE COMMERCIAL CHOISY LE ROI
 100 M DU RER STATION CHOISY LE ROI
 TEL 48 52 05 99

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS
 AU 47 00 81 38 OU 47 00 99 95
 REMISE SPECIALE SUR NOS PRIX
 DEJA CANNONS



SAN GOKOU



SAN GOKOU



JANENBA



SAN GOKOU



SAN GOTEN



BOU PINK



SONGOKOU



CELL



VEGETA



PICCOLO



C. 18



DABRA

FIGURINE 5 CM 8 SERIES DIFFERENTES 60 F LA SERIE AU CHOIX

SERIE 1 60 F

SERIE 2 60 F

SERIE 3 60 F

SERIE 4 60 F

SERIE 5 60 F

SERIE 6 60 F

SERIE 7 60 F

SERIE 8 60 F

DRAGON BALL Z



DES PRIX FOU ! FOU ! FOU

Figurines super Battle collection 69 F

vol 1 Son Gokou	69 F	vol 9 S. Sayan Son Gohan	69 F
vol 2 S. Sayan Son Gokou	69 F	vol 10 S. Sayan Broly	69 F
vol 3 Picollo	69 F	vol 11 Cell	69 F
vol 4 Vegeta	69 F	vol 12 S. Sayan Trunks	69 F
vol 5 Trunks	69 F	vol 13 S. Sayan Son Gohan	69 F
vol 6 Freezer	69 F	vol 14 Great Sayaman	69 F
vol 7 S. Sayan Vegeta	69 F	vol 15 Son Goten	69 F
vol 8 Son Gohan	69 F	vol 16 Trunks petit	69 F



INEDIT SUPER BATTLE JABA 69 F



SAN GOKOU 69 F



Full action KI 95 F (Gozite) 18 CM

Art Book Les Packs

- 2 volumes au choix 245 F
- 3 volumes au choix 355 F
- 4 volumes au choix 460 F
- 5 volumes au choix 550 F



Photo prise dans Art Book

Art Book

- Vol 1 Complete Illustrations
- Vol 2 Story Guide
- Vol 3 TV animation Part 1
- Vol 4 World Guide
- Vol 5 TV animation Part 2
- Vol 6 Movies & Tv Specials
- Vol 7 Dragon Ball



Photo prise dans Art Book

Collector

- 135 F
- 135 F
- 135 F
- 125 F
- 135 F
- 135 F
- 135 F



Photo prise dans Art Book

Manga Dragon Ball version Francaise vol 1 à 19 37 F pièce
Pour 5 volumes achetés, 50 cartes plastifiees offertes



RAMICARD RECTO VERSO PLASTIFIEES NUMEROTES SERIE LIMITEE

- Hero collection 3 & 4
 - le sachet de 10 cartes 20F
 - les 3 pour 50F
 - les 4 pour 60F
- Trading collection
 - le sachet de 12 cartes 30F
 - les 3 pour 80F
 - les 4 pour 100F
- Serie D.P N°24 complete 145F
- Paquet P.P27 34 cartes dont 4 brillantes 45F
- Paquet P.P29 34 cartes dont 4 brillantes 65F
- Changing card paquet de 5 cartes (hologramme) 15F
- Sticker surprise paquet de 30 cartes 59F
- Ramicard recto verso collector plastifiee 70 cartes 175F
- Serie laser brillante les 45 cartes 90F
- Cap collection sachet 6 Pogs 10F
- Card album Classeur de cartes DBZ 45F
- Hard case +10 cartes dbz 39F
- Hard case +10 cartes Sailor Moon 39F
- Kit P.P cart 27 de luxe DBZ 69F

Photo prise dans Art Book

vol 13 BIO BROLY V.O. 20F
vol 14 GOZITA V.O. 50F
vol 15 TAPON V.O. 60F

FILM 13 ET 14 JAPONAIS VERSION ORIGINALE PAL 1 VOL 99 F 2 VOL 179 F
vol 15 V.O Pal 149 F

vol 1 LA LEGENDE DE SHENRON 30F
vol 2 LE CHATEAU DU DEMON 80F
vol 3 L'AVENTURE MYSTIQUE 100F

CDVideo Dragon Ball Z Broly le super guerrier Version Française 199 F

FILMS DBZ & DB version Française
1 vol au choix 95 F 2 vol au choix 188 F 4 vol au choix 368 F

vol 1 LA POURSUITE DE GARLIC
vol 2 LE ROBOT DES GLACES
vol 3 A LA POURSUITE DE GARLIC
vol 4 LA MENACE DE NAMEC
vol 5 la revanche de cooler
vol 6 CHIMIEU L'HERESIE
vol 7 L'OFFENSIVE DES CYBORGS
vol 8 BROLY LE SUPER GUERRIER
vol 9 LES MENACES DE L'ESPACE
vol 10 LE PERE DE SON GOKU
vol 11 L'HISTOIRE DE TRUNKS

Animés comics Japonais tout en couleurs
1 volume 69 F
2 volumes 130 F

Manga N & B Japonais Disponible 20 à 42 Au choix
1 volume 32 F
3 volumes 89 F

BANDES DESSINEES POUR ADULTES VERSION FRANCAISE SAUF D.B.X

Conspiracy 69 F
Dark Wibel 69 F
D.B.X 69 F
Gammy X 69 F
A.D Police 69 F
Ogenki Clinic 69 F
Vampire Miyu 69 F
Vampire Miyu n°2 69 F
Metal Hunters 69 F
Sailor X 69 F

Photo prise dans Art Book

Decoupez le bon de commande ci-contre ou sur papier libre et postez le à :
Espace Video 68 avenue de la République 75 011 Paris
tel 47 00 81 38 ou 47 00 99 95 fax 47 00 76 95
N'oubliez pas d'indiquer votre mode de règlement :
Règlement avec votre commande pour paiement par cheque
Frais de port fixes quel que soit le nombre d'articles commandés : +25 frs 48 heures
Frais de port , envoi normal
Frais de port , envoi chronopost : +40 frs 24 heures
Expedition des envois le jour même de la reception de votre commande, (dans la limite des stocks disponibles)

Cadeau 1 figurines en resine D.B.Z pour toute commande D'articles D.B.Z superieure à 400frs
Valeur 95

Toutes les marques citées dans ces 6 pages sont des marques déposés par leur proprietaires respectifs Photos non contractuelles

Article	Bon de Commande
1	
2	
3	
4	
5	
Cadeau: k7 video Tips pour l'achat de 3 films Gratuit	
Cadeau: 12 figurines DBZ pour commande d'articles DBZ sup Gratuit	
Frais Port + 25 F ou Chronopost + 40 F	
Nom: _____	● Cheque à l'ordre D'Espace Video:
Prenom : _____	● Mandat:
Adresse: _____	● Carte Bancaire:
Code Postal: _____	N° Carte: _____
Ville : _____	Signature : _____
Telephone : _____	expire fin ____/____/____

LE ZAPPING des

TESTS

PRIORITÉ AUX JEUX

Le mois de mars ne nous avait pas préparés à ce mois d'avril surchargé en produit de qualité. Jugez donc, WipEout (Sat), The Need for Speed (PS), Toy Story (MD/SN), Magic Carpet (Sat/PS) ou bien encore un Wing Commander III. La claque céleste ! Il est intéressant de constater que les éditeurs hésitent de plus en plus à sortir les produits moyens ou beaucoup trop ciblés. Seuls les bons jeux rapportant de l'argent sortent sur le marché. La fin d'année s'annonce plutôt chaude en événements. En attendant, vous pourrez d'ores et déjà vous éclater avec des produits d'une indéniable qualité. Et puis, pour une fois que ces jeux ne se terminent pas en deux temps trois mouvements. Ça faisait longtemps qu'on ne s'était pas autant éclaté... Le mois d'avril est bel et bien le mois des surprises. Dernière minute : initialement prévu en test, le jeu Toshinden 21 sur PlayStation dans sa version officielle est repoussé. Le jeu ne sortira dans vos magasins que dans le courant du mois de juin. On a le temps...

La rédaction qui s'agrandit.



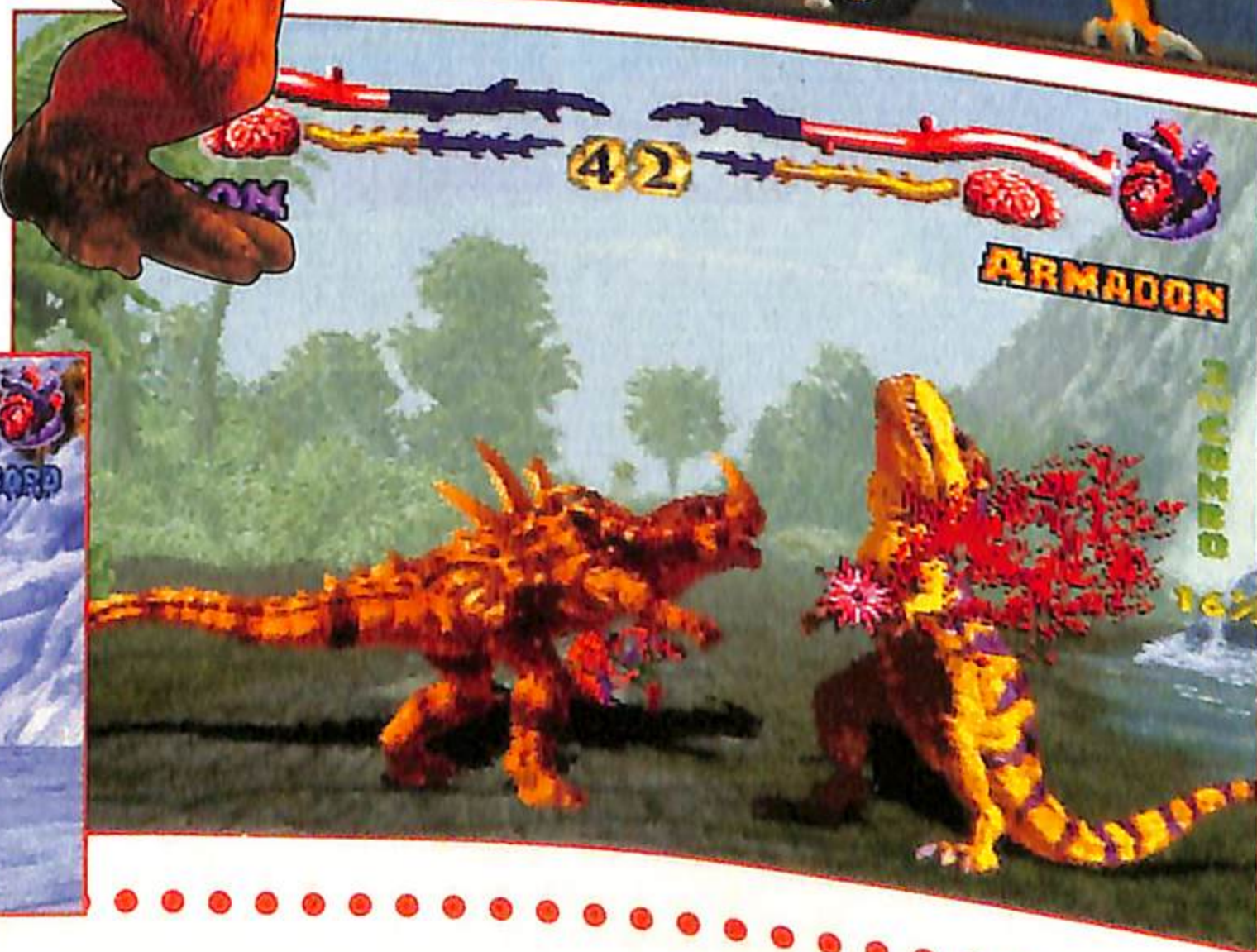
PRIMAL RAGE

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE

60%

Primal Rage est un jeu qui a bien fonctionné en arcade mais qui supporte mal l'adaptation sur consoles. Le jeu s'en était tiré en salle grâce aux fabuleux graphismes des sprites de dinosaures. Ces derniers étaient originaux et modélisés grâce à une technique de Motion Capture (on filmait des petites maquettes de dinosaures) et de digitalisation. Là était le principal intérêt de Primal Rage : le jeu était gore, et l'on se prenait à s'amuser en pilotant d'énormes animaux préhistoriques. Passer après un Tekken, un Toshinden ou même un Mortal Kombat 3 est loin d'être évident. Avec une jouabilité douteuse, des combats sans grand intérêt - ce n'est pas aussi riche qu'un MK 3 ! - et des graphismes qui n'approchent en rien ceux d'un Toshinden 2, Primal Rage risque d'avoir bien du mal à se faire une place dans le monde du jeu de baston. Pas de quoi y revenir.

Olivier

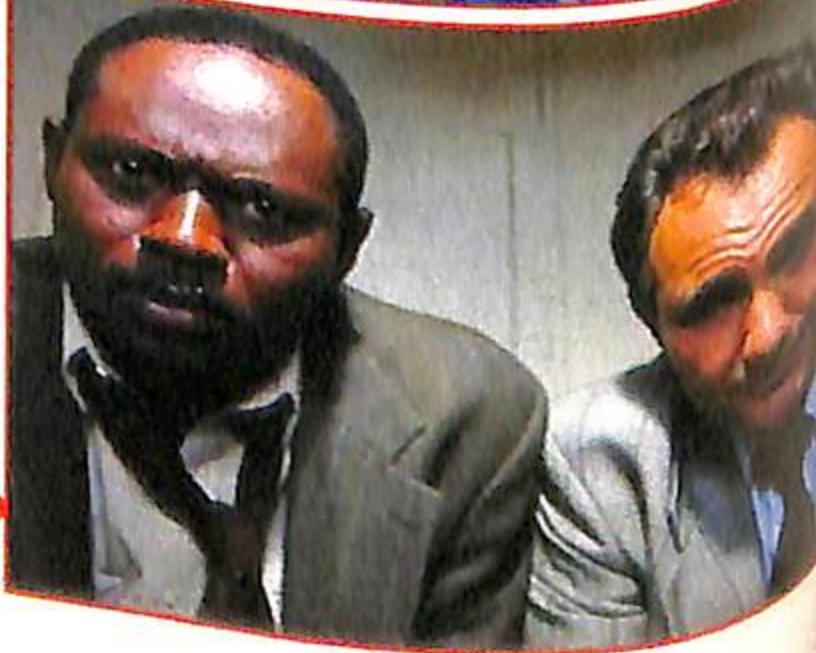


PSYCHIC DETECTIVE

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

À force de traquer l'originalité aux quatre coins du globe, on finit par la trouver. Psychic Detective est un jeu d'aventure qui se présente sous la forme d'un véritable film interactif. Enquêteant sur une sombre histoire de meurtre, notre détective psychique se glisse dans la conscience des différents protagonistes du jeu. Facile ensuite d'écouter leurs dialogues, de revivre leurs flashbacks ou bien encore de les suivre dans leur vie. Pour un détective, c'est bien pratique. Tout le jeu se résume en une suite de séquences vidéo - pas toujours très belles lorsqu'il s'agit de passer en plein écran - et de dialogues - intégralement en anglais - à écouter pour enfin découvrir le fin mot de l'affaire. Particulièrement original, ce Psychic Detective là est aussi particulièrement injouable pour qui ne comprend pas couramment l'anglais. Tenant sur trois CD (la course commence sur PlayStation), Psychic Detective fascinera les adeptes des films en VO du genre de Twin Peaks.

T.S.R.



TOSHINDEN

84%
Non anglophones

70%
Si vous avez :
Samourai
ou Fatal Fury

MACHINE : GAME BOY
EDITEUR : TAKARA

On a un scoop pour vous : Toshinden n'est pas en 3D sur Game Boy ! Mais il s'agit quand même d'un petit événement puisque ce jeu est la première adaptation d'un jeu 32 bits sur Game Boy. L'événement est-il aussi ludique ? Pas vraiment car on retrouve les huit personnages du jeu original dans un jeu de combat 2D tout ce qu'il y a de plus classique et qui se rapproche des adaptations de Fatal Fury 2 ou Samourai Shodown. À mon avis, Takara a réutilisé ses vieilles routines. On retrouve en effet Eiji et sa bande en version mighty, c'est-à-dire transformés en nains de jardin tous mignons qui crient, gambadent, sautillent tout en s'envoyant des méga-patates en 2D. Les vrais fans de Toshinden se jeteront sur cette version pour pouvoir y jouer partout. Les possesseurs d'une autre adaptation de Takara passeront leur chemin. Quant aux débutants, ils pourront découvrir ce qu'est un bon jeu de baston sur Game Boy avec une excellente maniabilité malgré les deux boutons contre six.



Olivier

TOSHINDEN S

76%

MACHINE : SATURN
EDITEUR : TAKARA-SEGA

Ce que j'aime, chez Sega, c'est qu'ils ne sont pas suicidaires. Voilà un jeu déjà sorti sur PlayStation qui arrive sur Saturn, et qui est beaucoup moins bon. Les personnages sont grossiers, l'animation est quelconque, et les graphismes manquent singulièrement de couleurs. Donc, une version très en-dessous de celle sortie sur PlayStation. Mais ce n'est pas grave, on la sort quand même, histoire que les gens puissent comparer. Toh-ShinDen S est donc un jeu de combat en 3D lent et répétitif qui n'est amusant que le temps de quelques parties. Ce n'est pas que le jeu soit mauvais ; non non, c'est juste qu'à côté de Virtua Fighter 2 il fait vraiment tache. Après, on se demande si les personnages du jeu sont manchots au point de n'avoir que trois coups spéciaux. Alors on pousse un long soupir et on retourne sur VF 2. Une déception.

Greg



Le trombinoscope



GÉNIAL ! WOUAH ! BOF... PITIÉ PAS ÇA !

Ce mois-ci, on pourrait résumer les centres d'intérêt de Trazom comme suit : "Tu fais un amalgame entre la coquetterie et la classe. J'vais t'en donner, moi, du biscuit pour ta feuille de chou ! Il est déjà 9 h, là ?! Tais-toi, tu gonfles tu vas finir par les dégoûter !..."



GÉNIAL ! WOUAH ! BOF... PITIÉ PAS ÇA !

Cyber Raoul est un ouf, un malade ouf de la tête même. Avec Seb son compère, il n'en rate pas une. Toujours à délirer, ces deux-là ! Pourtant, il réussit parfois à nous faire de la peine, lorsque par exemple il se met en boule dans un coin sombre d'une pièce tout aussi sombre.



GÉNIAL ! WOUAH ! BOF... PITIÉ PAS ÇA !

- "Alors, Greg, pas trop dépaysé depuis ton installation dans les nouveaux locaux ?" - "Ben, non... comment, je m'appelle euh... Gre... euh, comment... g, et comment... euh... je me plais bien, comment... euh... ma... comment... foi... comment i... comment... ci, .. !"



GÉNIAL ! WOUAH ! BOF... PITIÉ PAS ÇA !

"Allo Olivier, ici Internet... Tu as oublié de te connecter sur le serveur BBZ84315.Faq avec compression analogique de données sur les prises Jack Din triphasées et bipolaires de chez AkaFunken et OsterWood.



GÉNIAL ! WOUAH ! BOF... PITIÉ PAS ÇA !

Seb est un malade, un ouf malade de la tête même ! Faut dire qu'il revient des States, alors forcément, ça laisse des traces... Lui, c'est la nostalgie qui le caractérise le mieux : il ne s'est toujours pas remis de Namco Museum vol. 12.



GÉNIAL ! WOUAH ! BOF... PITIÉ PAS ÇA !

Lui, c'est le petit dernier de la famille. On lui a dit : "Tu ne seras pas lésé", et il est venu chez nous. Comme quoi, parfois, ça marche... Sachez pour votre gouverne que Fishbone est un pur et dur du jeu vidéo. Il est né avec.



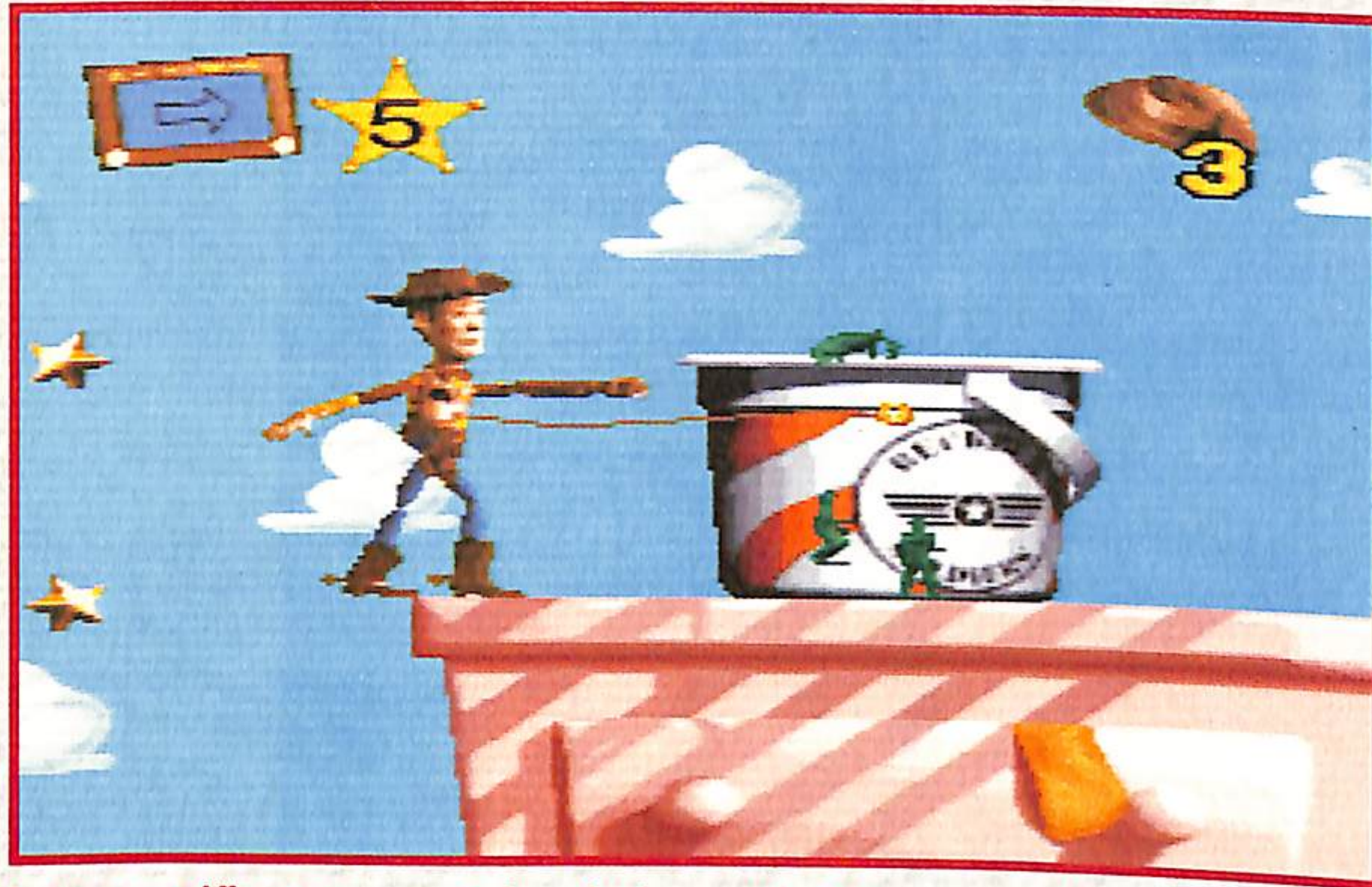
GÉNIAL ! WOUAH ! BOF... PITIÉ PAS ÇA !

Notre rédac. chef adoré est bizarre ces temps-ci. Il s'est en effet mis en tête de lire tous les livres portant sur le thème du "raisonnement quantique selon la philosophie bouddhiste post-Kalou Rimpoché". Tout un programme !

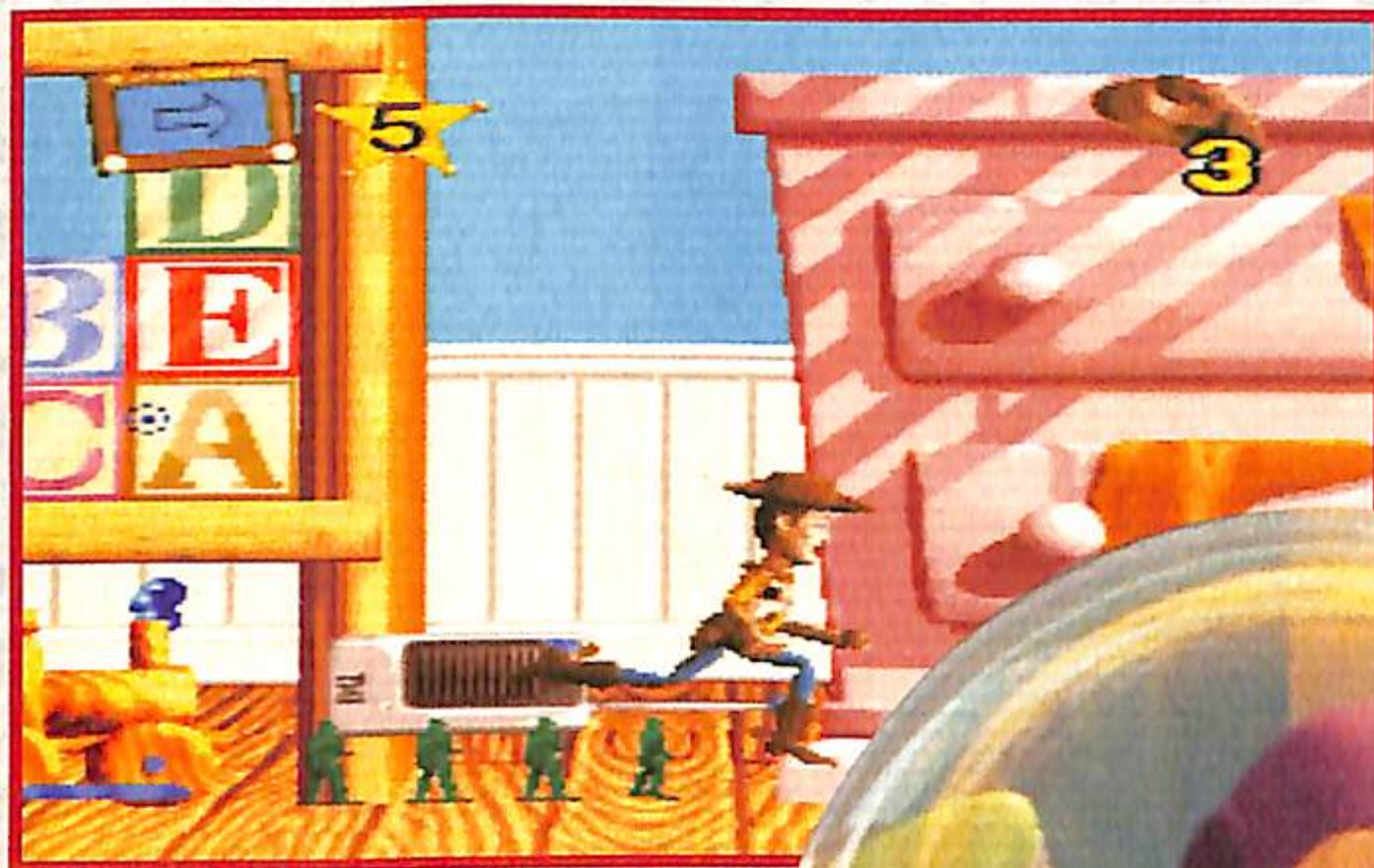
SUPER NINTENDO & MEGADRIVE

EDITEUR : DISNEY INTERACTIVE
 NOMBRE DE JOUEURS : 1
 NOMBRE DE NIVEAUX :
 17 SN - 18 MD

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : I
 CONTINUE : VARIABLE
 (ON LES GAGNE)
 DIFFICULTÉ : DIFFICILE



Les stages sont différents et proposent à chaque fois de vous réadapter à un nouveau style de jeu. Dans le premier stage, vous devez trouver cette boîte et la frapper avec votre fouet pour en faire sortir les soldats.



Ces soldats sauteront sur le sol en parachute. Allez trouver le talkie-walkie et faites le tomber. Ne vous occupez pas du cochon rose !

Les soldats récupéreront le talkie et l'amèneront en fin de stage. À vous de rejoindre l'émetteur, et vous aurez terminé le stage.

Disney a toujours surveillé de près les éditeurs qui développaient des jeux basés sur des produits maison (Aladdin chez Capcom, Mickeymania chez SCE, Lion King chez Virgin, etc.) et c'est à son tour de produire de A à Z un jeu sous son récent label : Disney Interactive. Pour ce deuxième essai, après Pinocchio, il ne s'agit pas de n'importe quel produit puisque Toy Story est l'adaptation du film, pardon du dessin animé, heu non, du film de synthèse du même nom, sorti au moment où vous lisez ces lignes.

Le combat des jouets

Ce film - et plus particulièrement le jeu vidéo dont je vous parle ici - vous propose de suivre les aventures de Woody, le jouet préféré d'un petit môme de six ans, Andy. Woody est un jouet-cowboy qui mène une vie tranquille en temps que jouet fétiche d'Andy. Un beau jour, celui de l'anniversaire du garçon, un nouveau jouet fait son apparition : Buzz le super-méga-big-Jim, nouveau jouet préféré d'Andy. Une concurrence sévère fait lutter les deux jouets. Woody jette malencontreusement Buzz par la fenêtre et l'envoie dans l'enfer du vrai monde, le nôtre, le mien, le vôtre, la Bosnie, les essais nucléaires et tout le pataquès. Le jeu reprend les scènes de lutte entre les deux jouets et la suite des événements dans le vrai monde. Vous jouez le rôle de Woody, qui a à cœur de récupérer son ex-ennemi perdu dans le monde réel, quel grand cœur mes amis ! Le jeu étant une adaptation fidèle du film, on retrouve les scènes les plus importantes sous forme de stages. Le résultat est ébouriffant puisque chaque stage est différent de celui qui le précède : jeu de plates-

Disney's

TOY STORY

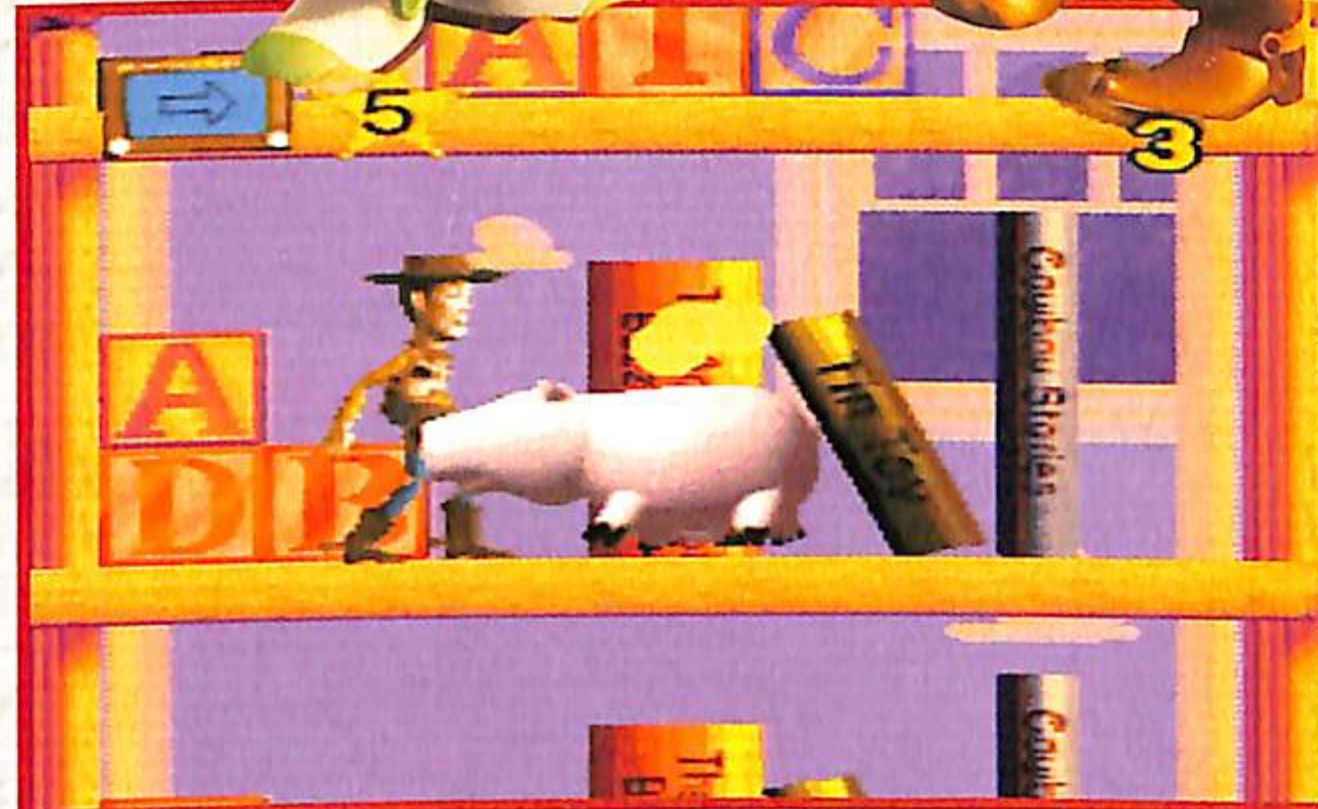
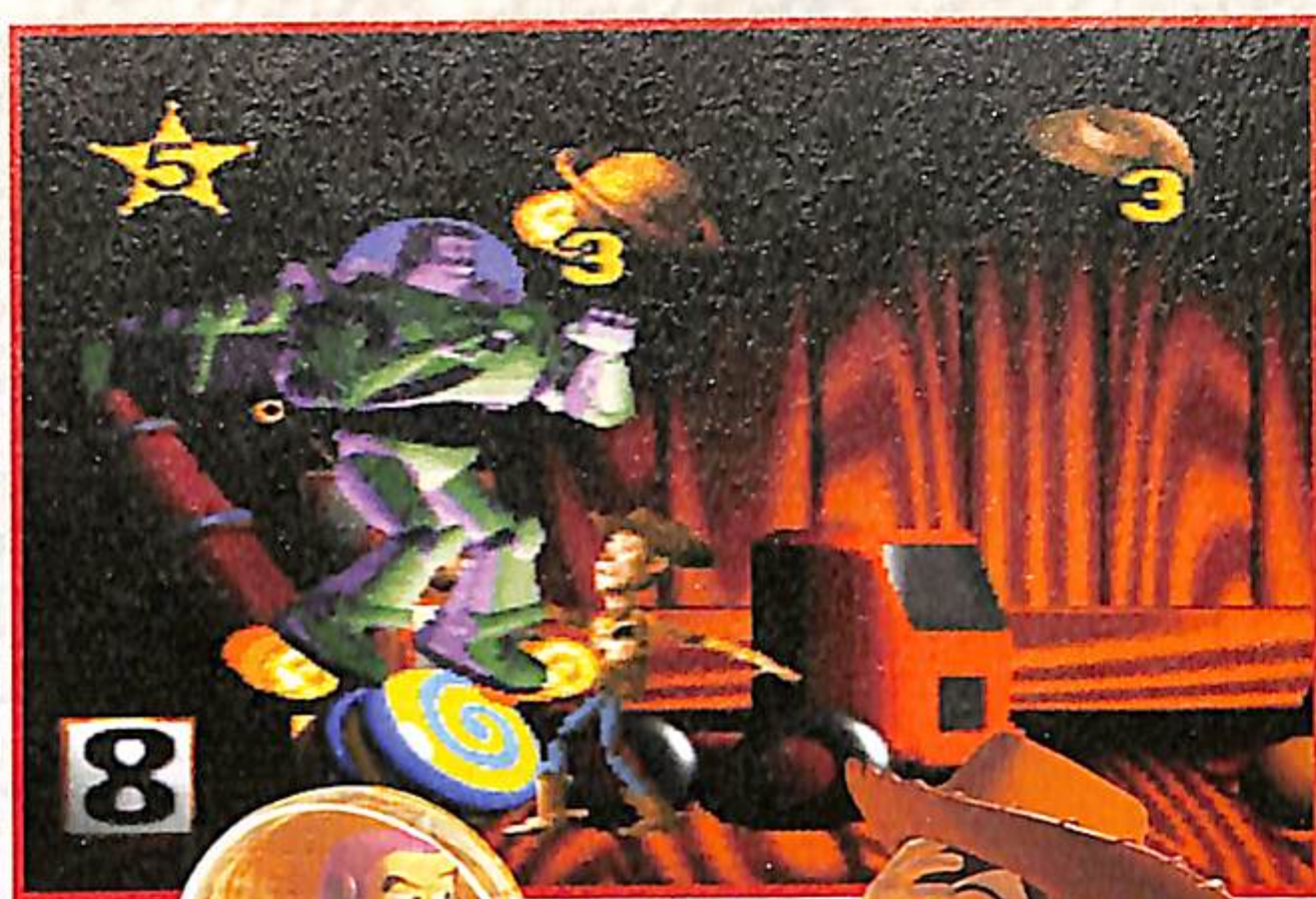
formes, course de voitures en vue de dessus, vue de profil, baston, 3D à la Doom et j'en passe.

32 mégas de variété

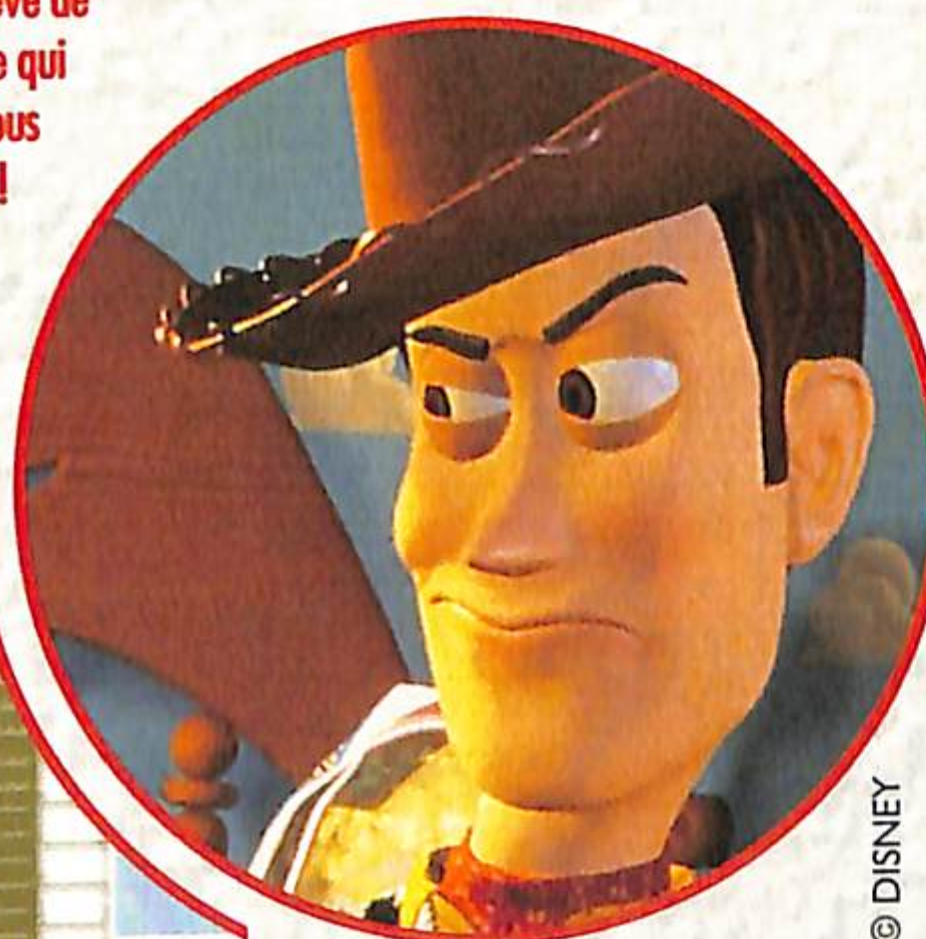
Les 32 Mb de la cartouche sont remplis de petits jeux différents. Inutile de vous préciser que la durée de vie et l'intérêt du jeu s'en trouvent fortement améliorés. Bien que parfois, certains stages semblent décousus et mal dosés en difficulté, c'est tout le danger de ce genre de jeu qui veut trop en faire et donne un résultat inégal. Toy Story s'en tire plutôt bien car ses graphismes exceptionnels le portent très loin devant Donkey Kong Country 2, lui aussi pourtant fabuleux. À dire vrai, le jeu fait penser à Clockwork Knight sur Saturn, il fallait oser. Les décors subissent des effets 3D de profondeur, et les sprites sont digitalisés de façon magistrale : ils ont tous été directement adaptés des personnages utilisés dans le film et sortis des studios Pixar et Walt Disney Animation. Il faut le voir pour le croire, et d'ailleurs vous pouvez en trouver un bon échantillon dans les pages qui suivent. La version Megadrive est bien moins réussie graphiquement que la version Super Nintendo (manque de couleur), mais propose curieusement un stage supplémentaire perdu dans le dernier monde, une course en 3D.

Le seul défaut de ce jeu réside dans sa difficulté mal dosée, non progressive et parfois extrême. Mais quand un éditeur réussit à allier intérêt ludique sans cesse renouvelé, variété qui évite de s'ennuyer et graphismes aussi superbes qu'innovants, on ne peut que s'incliner et vous conseiller fortement de ne pas vendre votre 16 bits. Attendez d'avoir joué à Toy Story.

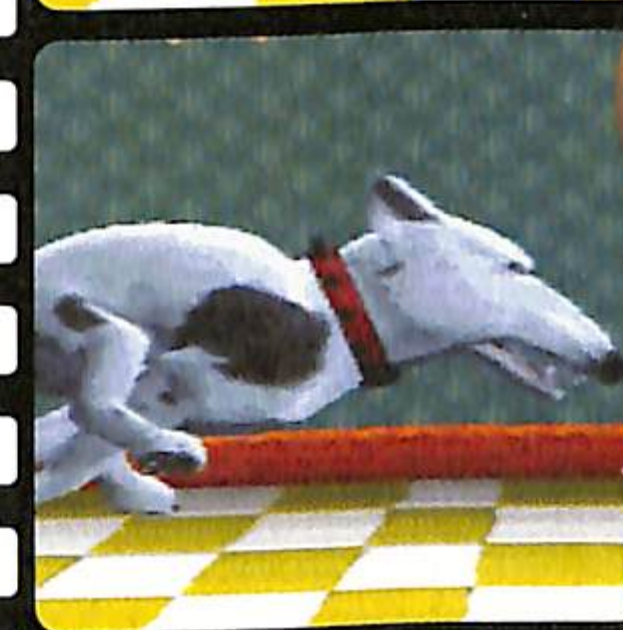
Olivier



Si vous avez toujours rêvé de casser un cochon-tirelire qui n'est pas le vôtre, ne vous gênez pas avec celui-ci !



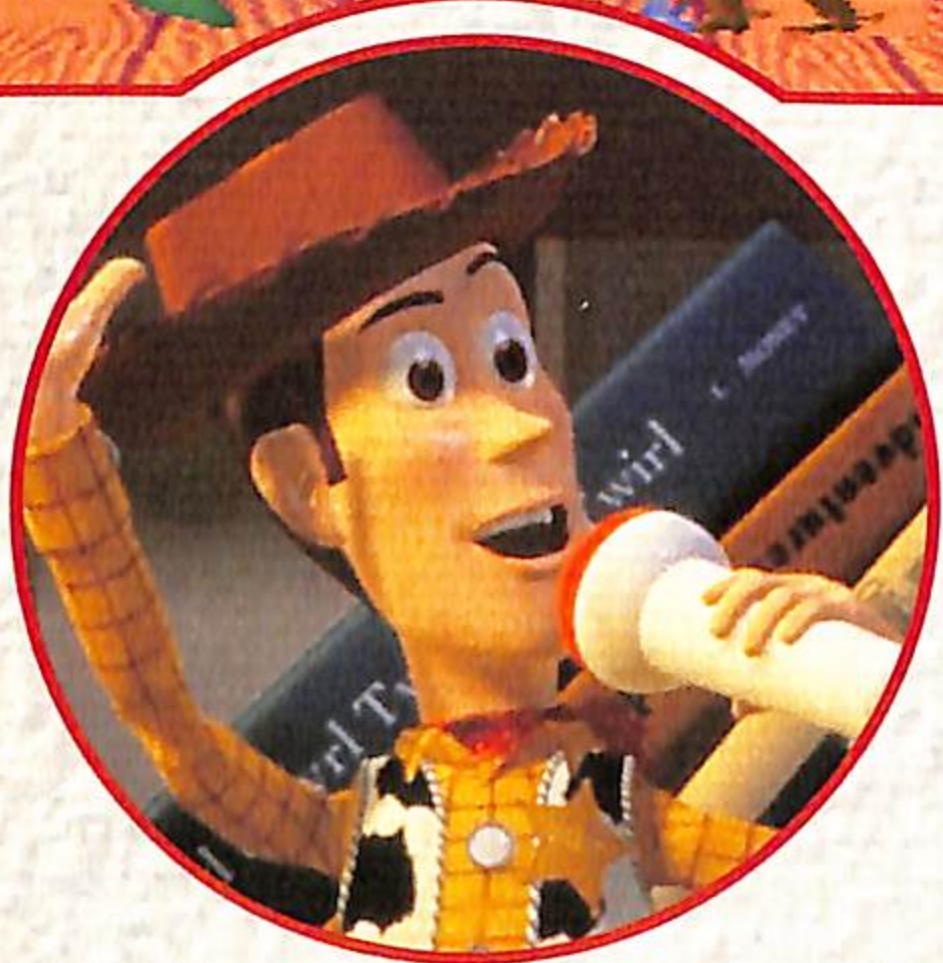
La grande originalité de Toy Story réside dans le nombre incroyable de phases différentes, vous l'aurez compris. Même les phases en voiture proposent des vues différentes : de dessus ou de profil, quelle classe !



Les graphistes de la version Super Nintendo ont repris les personnages et les animations du dessin animé pour les plaquer en 2D. Le résultat est exceptionnel avec un rendu de la digitalisation à la hauteur des MK3 et DKC2. En revanche, l'animation est trois fois meilleure que dans ces derniers titres.



Leçon d'électricité avec un petit passage dans le cœur d'une machine dont les hélices de la dim. sont plutôt dangereuses. Évitez aussi les condensateurs.



© DISNEY



VOICI BUZZ ET WOODY, LES HÉROS DE TOY STORY ! ILS ONT L'AIR RELAX, MAIS BIENTÔT ILS VONT REJOUER LA SCÈNE CHOC DES "DENTS DE LA MER" !



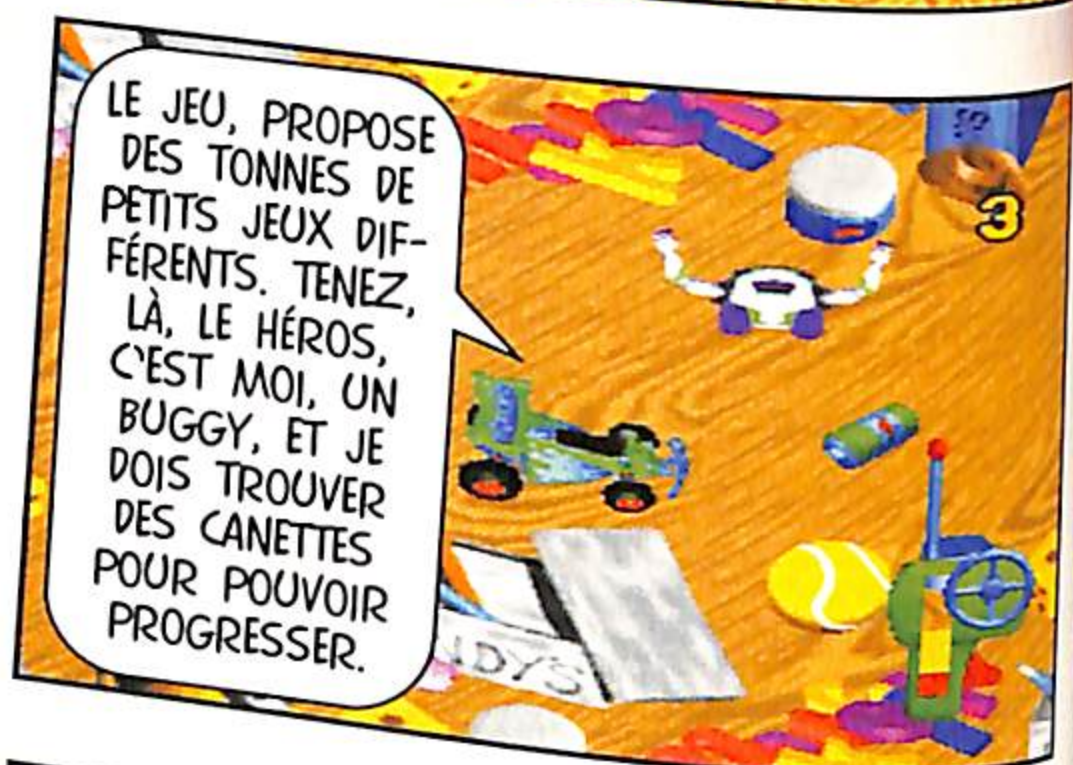
EH LES MECS, JE SUIS CACHÉ DANS LE VERRE EN PLASTIQUE ET JE RESPIRE GRÂCE À LA PAILLE. VISEZ UN PEU LES FRITES QUI ME TOMBENT DESSUS, ELLES AUSSI DIGITALISÉES, LES MECS !



LE PLUS DUR, QUAND ON SE BALANCE, C'EST DE CHOPER LES AUTRES POINTS D'ACCROCHE. SI ON RATE, ON TOMBE, ET IL FAUT TOUT RECOMMENCER.



LE HÉROS, S'IL SAUTE SUR LE GONFLEUR DE BALLON, MOI, JE SUIS FOUTU !



LE JEU, PROPOSE DES TONNES DE PETITS JEUX DIFFÉRENTS. TENEZ, LÀ, LE HÉROS, C'EST MOI, UN BUGGY, ET JE DOIS TROUVER DES CANETTES POUR POUVOIR PROGRESSER.



POUR CEUX QUI RALENT AU FOND, IL Y A MÊME UN DOOM DANS LE JEU, ET PAF ! C'EST SUPER BIEN ANIMÉ EN PLUS !

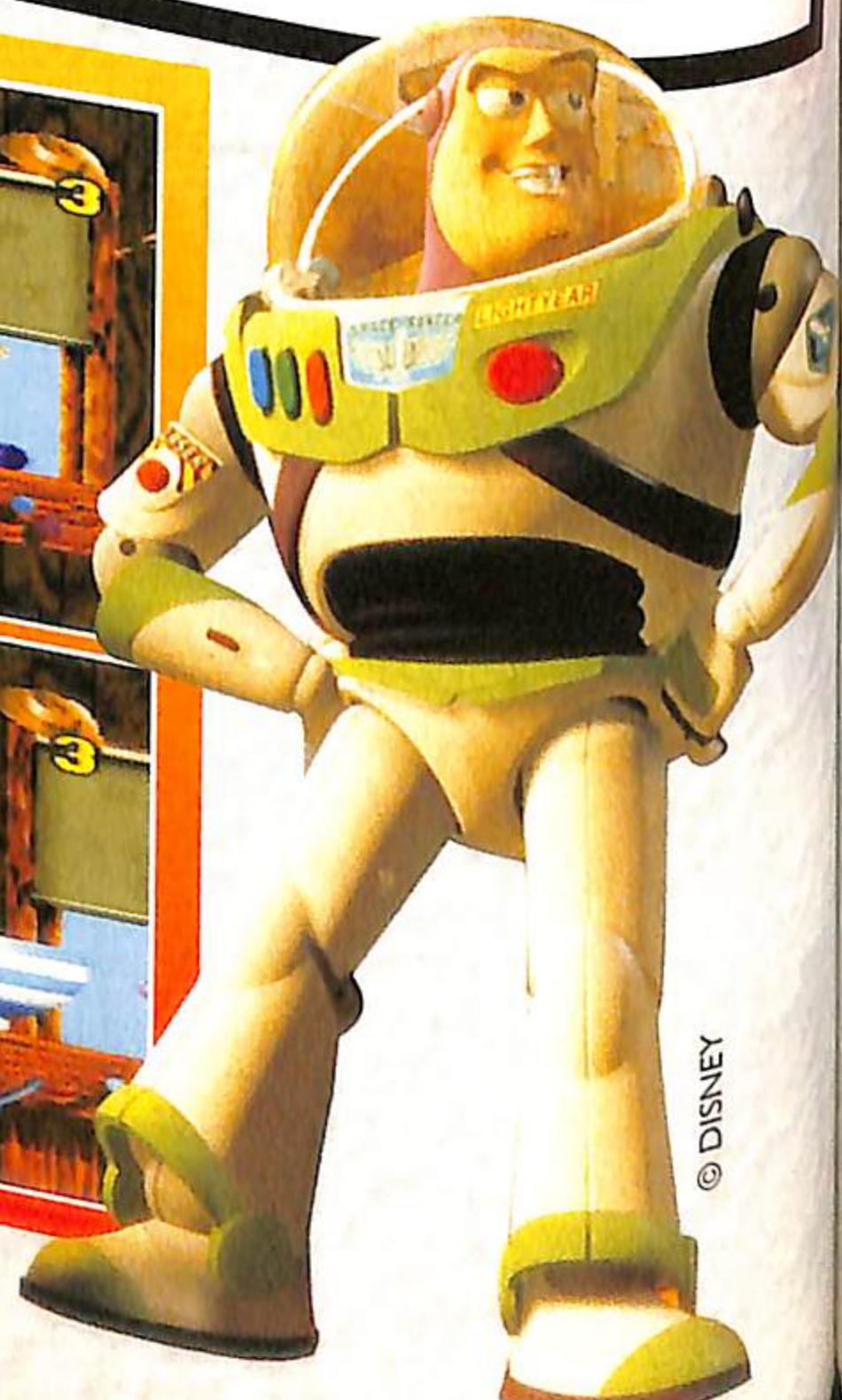


MOI, JE SUIS AU VERT POUR LE MOMENT, ET LES DEUX ZIGOTOS EN PROFITENT POUR FILER À L'ANGLAISE. ILS FERONT BIEN DE FAIRE ATTENTION AU SCROLLING HORIZONTAL HYPER RAPIDE ET AUX DÉCORS : LES FEUILLAGES EN HAUT ET LES VOITURES EN BAS.

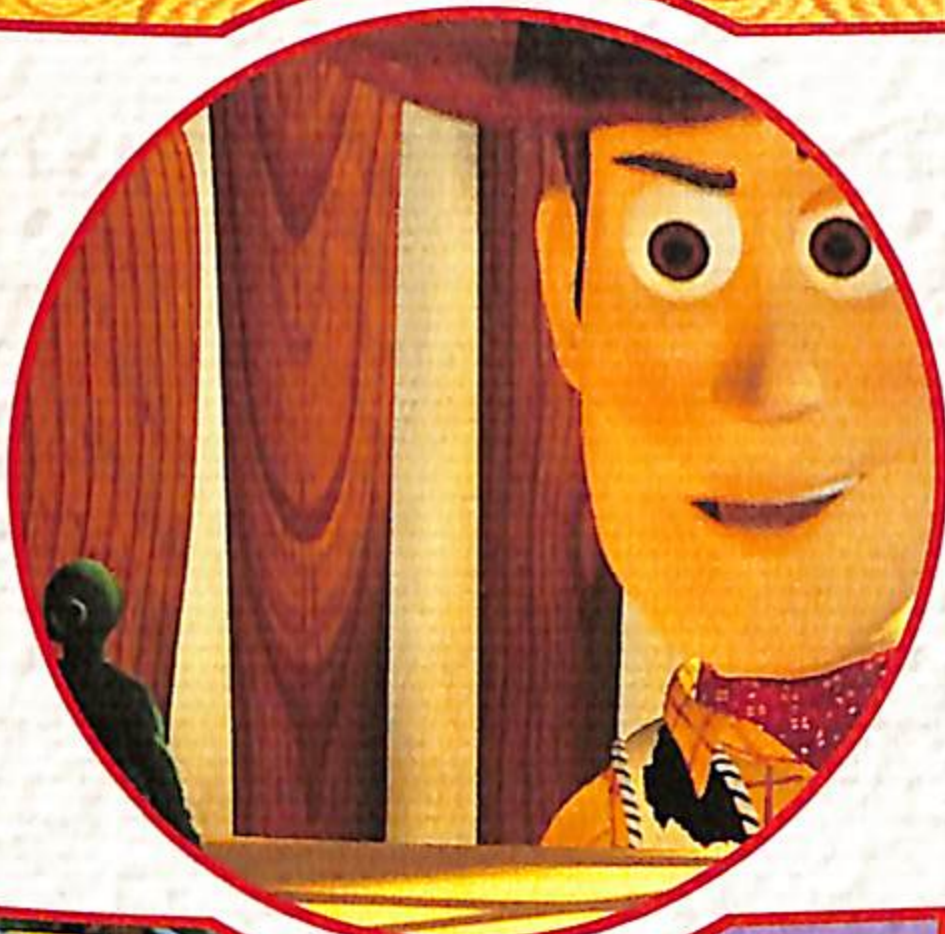
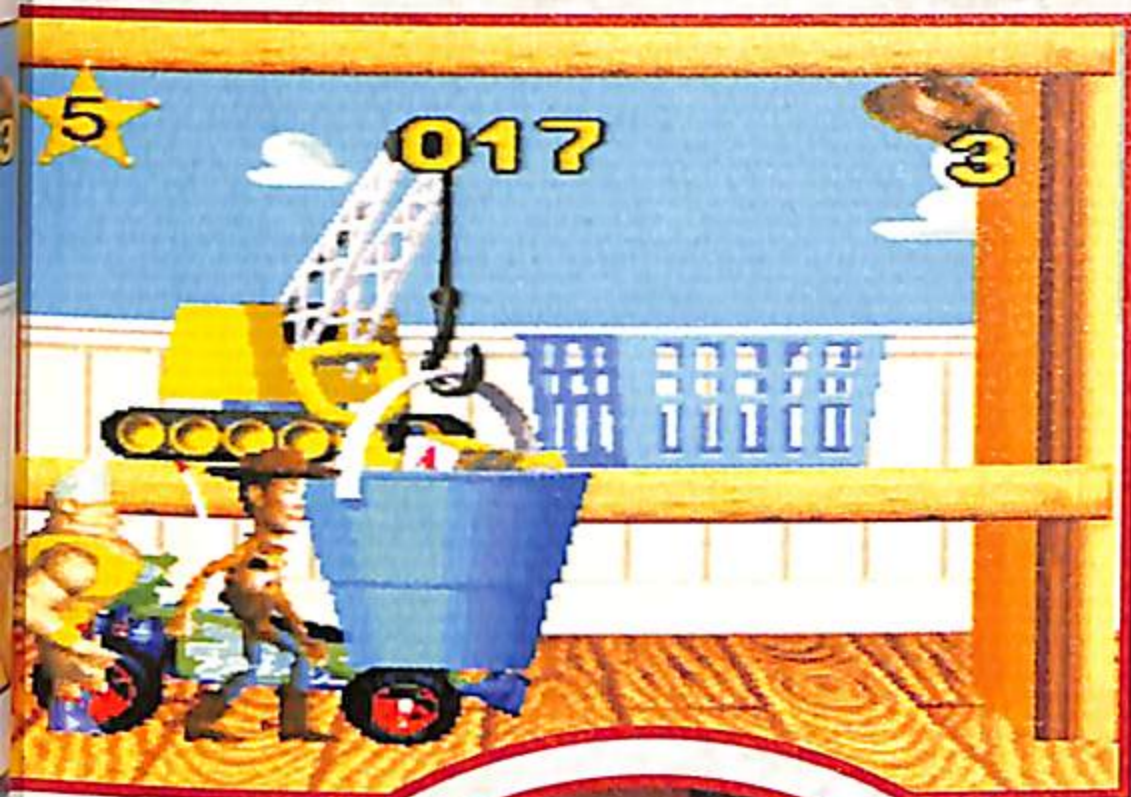
C'est chaud !



Scène de la vie courante : vous êtes tranquillement en train de vous reposer, quand une main innocente (suivez mon regard !) en profite pour vous brûler à l'aide d'une loupe et d'un rayon de soleil. N'oubliez pas : vous n'êtes qu'un jouet en plastique. À vous de trouver rapidement de l'eau pour calmer le feu qui brûle en vous !



© DISNEY



TOY STORY

SUPER NINTENDO ET MEGADRIVE LE COMBAT DES VERSIONS

VERSION SUPER NINTENDO

La version Super Nintendo est beaucoup plus colorée mais possède un stage de moins que sur Megadrive.

VERSION MEGADRIVE

Vous remarquez que les couleurs manquent à l'appel, mais les graphismes digitalisés sont d'aussi bonne qualité que sur Super Nintendo. L'animation est excellente, et l'on retrouve tous les stages de la version Super Nintendo, plus un !



© DISNEY

GRAPHISMES

19

S. NINTENDO

GRAPHISMES

16

MEGADRIVE

ANIMATION

18

ANIMATION

MANIABILITÉ

16

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

17

SON/BRUITAGE

C'est encore plus beau que DKC 2, à tel point que l'on dirait un jeu 32 bits à la Clockwork Knight. De plus, c'est très varié.

Une fois de plus, on se demande comment les concepteurs ont réussi ce tour de force avec des animations de sprites digitalisés incroyables.

Le seul point faible réside dans le manque de progressivité dans la difficulté : c'est parfois impossible et éprouvant pour les nerfs.

Bon, la country n'est pas vraiment à la mode ces temps-ci, mais quand c'est d'excellente qualité, on ne se plaint pas, c'est le film qui veut ça...

J'AI ME

- De la 32 bits sur une 16 bits !
- Une dizaine de styles de jeux différents.
- Une durée de vie importante.

J'AI ME PAS

- Trop difficile.
- Intérêt inégal.
- Pourquoi pas de course 3D sur Super Nintendo ?

93%



EN RÉSUMÉ

Je ne veux pas passer pour un croisé parti défendre l'honneur bafoué des 16 bits, mais ce jeu de Disney Interactive m'a vraiment cloué sur mon fauteuil Louis XV. Le merveilleux travail de Pixar et Disney Feature Animation pour le film du même nom a été admirablement bien converti sur console. De plus, la variété des stages ne gâche rien : Toy Story sur 16 bits, c'est une dizaine de jeux différents pour 17 stages dans le même package, il y en aura pour tous les goûts !

PLAYSTATION

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
 GENRE : ACTION
 NOMBRE DE JOUEUR : 1
 DIFFICULTE : MOYENNE

SPECIAL : PRÉVOIR LE POP-CORN, COMME AU CINÉ
 CONTINUE : SAUVEGARDE
 NIVEAU DE DIFFICULTE : 1

Eh ben dites-donc, en voilà une série qui dure !... Eh oui les amis, Wing Commander est né depuis maintenant plus de six ans, et cette épopée spatiale n'a manifestement pas l'intention de prendre sa retraite (Wing Commander 4 vient d'ailleurs juste de sortir sur PC). Car plus qu'un simple jeu d'action «bête et méchant», Chris Roberts (le créateur) a su intégrer à la saga un véritable scénario rempli d'intrigues, de trahisons, et de rebondissements, le tout illustré par des séquences vidéo dignes de vrais films. Alors n'oubliez pas d'acheter du popcorn, ça peut toujours servir...

Un jeu + un film

Effectivement, Wing Commander 3 est un jeu d'action mélangeant habilement les séquences de combat spatial en 3D et les séquences purement filmées. Ces dernières sont présentes entre chaque mission, et permettent d'impliquer réellement le joueur au cœur d'un scénario tout à fait crédible. La qualité de ces séquences est excellente : outre la parfaite incrustation des personnages dans les décors fictifs, les acteurs sont de véritables professionnels, à l'image de Mark Hamill (Luck Skywalker dans Star Wars) qui incarne le héros principal du jeu. De plus, les effets spéciaux employés étant dignes de ceux que l'on peut observer dans un vrai film, préparez-vous à en prendre plein les mirettes à chaque nouvelle vidéo. Vous l'aurez compris, s'il n'y avait pas cette légère pixellisation de l'image due à la compression, on se serait vraiment cru au cinéma. Mais tout cela ne doit pas nous faire oublier la base du jeu, qui est quand même de l'action pure et dure. À bord de votre vaisseau de combat (il en existe différents types), vous devrez combattre les Kilratris (sorte de félins humanoïdes) contre qui l'humanité est en guerre depuis maintenant bien longtemps. Tous ces combats sont bien sûr en 3D, ce qui vous projette en lieu et place du pilote. Divers instruments

de base seront à votre disposition (comme une radio, un radar, un bouclier, une carte 3D, etc.), ainsi que deux types d'armes différents (les lasers et les missiles guidés). Vos missions iront de la simple escorte de cargo, au combat acharné contre des hordes de Kilratris prêts à détruire votre vaisseau mère, le Victory. Durant ces phases 3D, la qualité de l'animation est assez irrégulière : cela dépend du nombre de vaisseaux présents dans les parages. Ainsi il ne sera pas rare d'observer d'affreux ralentissements, lorsque vous combattrez près de votre énorme vaisseau mère, par exemple. Le problème est que cela rend le soft presque injouable, tellement le phénomène est accentué. Heureusement que ce n'est pas toujours le cas, car le reste du temps l'animation reste assez rapide (mais pas fluide). La maniabilité demandera également un temps d'adaptation certain, en raison des nombreuses combinaisons de touches qu'il faudra effectuer pour contrôler l'appareil. En revanche, les graphismes sont très réussis, notamment en raison de l'originalité des appareils ennemis...

Au final, vous aurez compris que le bilan technique de Wing Commander 3 est moins reluisant que celui de son environnement visuel. Mais aussi paradoxal que cela puisse

paraître, cela n'est pas très grave. Car si vous êtes prêt à faire quelques efforts pour lui pardonner ses défauts d'animation et de maniabilité, WC3 vous plongera dans une ambiance tout à fait exceptionnelle, et vous aurez vraiment l'impression de participer à une aventure spatiale de grand spectacle. Et après tout, le principal n'est-il pas de se sentir dépaysé ? Sur ce point, Wing Commander 3 a tout bon...

Fishbone



À chaque fois que vous communiquerez durant les combats, vous verrez une vidéo de votre interlocuteur vous répondre. Ici, c'est Hobbes.



WING COMMANDER

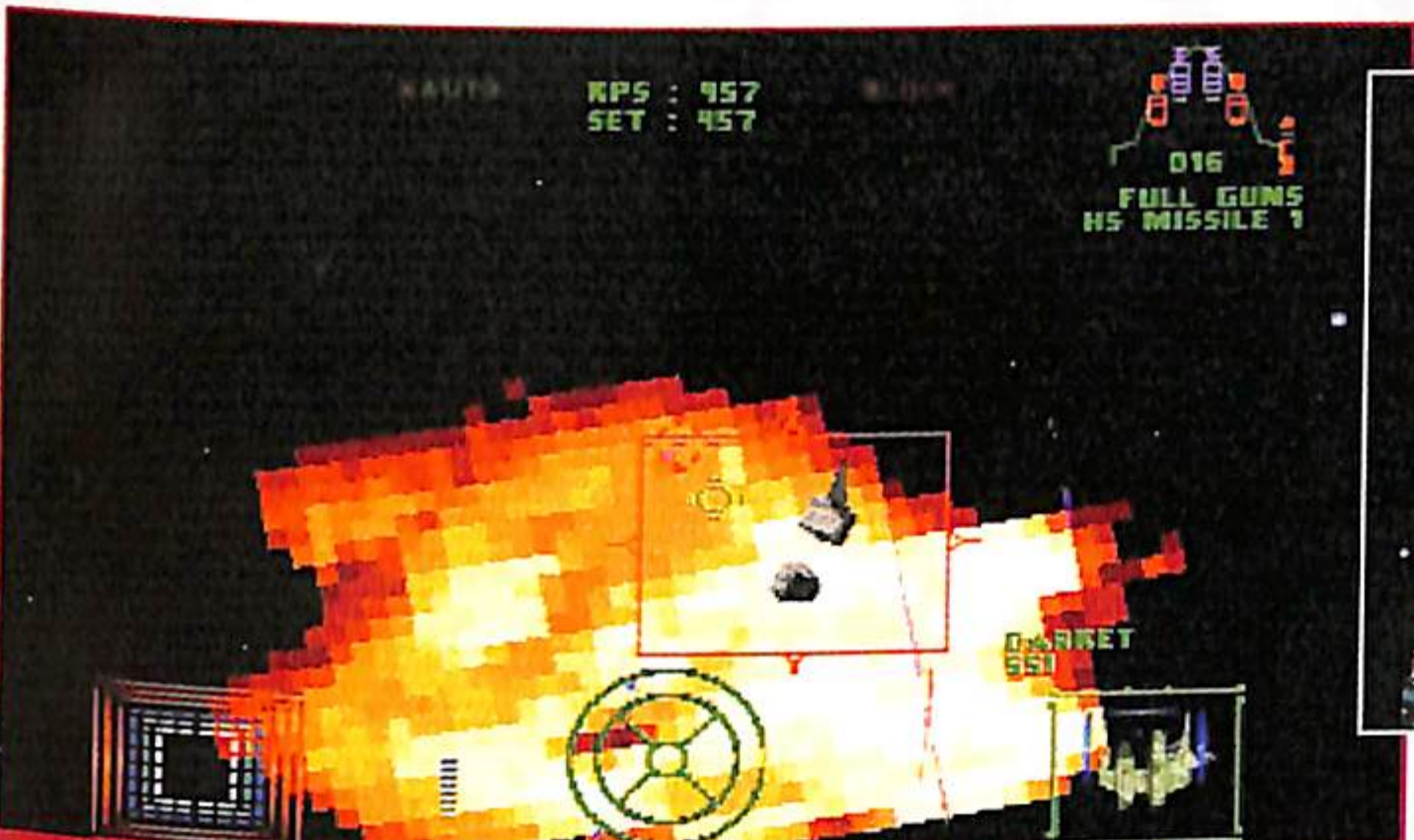


Alors, il n'est pas beau votre vaisseau, hein ? Il est pas beau ? En plus, tout cela est animé...



Voici quelques extraits de l'introduction qui, mine de rien, dure une bonne dizaine de minutes. Très très convaincante, elle permet de se plonger facilement dans l'ambiance de Wing Commander 3...

La salle de briefing est un passage obligé avant toute mission. Pas de doute, on se croirait au cinéma...



Ce vaisseau Kiltrati vient juste d'explorer devant vos yeux, ce qui vous donne droit à une explosion... légèrement pixelisée.



Il n'est pas rare que les Kiltratis vous insultent durant un combat. N'hésitez pas à faire de même, si vous ne vous mélangez pas les pinces avec les boutons de la manette.



Le mélange des acteurs et des décors fictifs est excellent, à l'image de ce notepad...

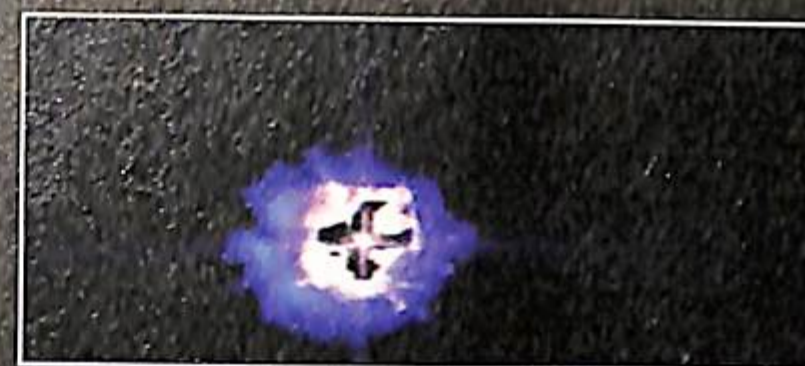


Un pilote automatique vous permettra de rejoindre vos waypoints directement, sans avoir à attendre de longues minutes à ne rien faire...

WING COMMANDER



Hobbes est un Kiltrati qui a décidé de rejoindre le camp humain. Mal intégré au reste de l'équipage, vous êtes son seul véritable ami.



WING COMMANDER



C'est à la salle de contrôle que vous retrouvez Maniac, un pilote talentueux mais vantard à mort. Hum, faudra le calmer celui-là...



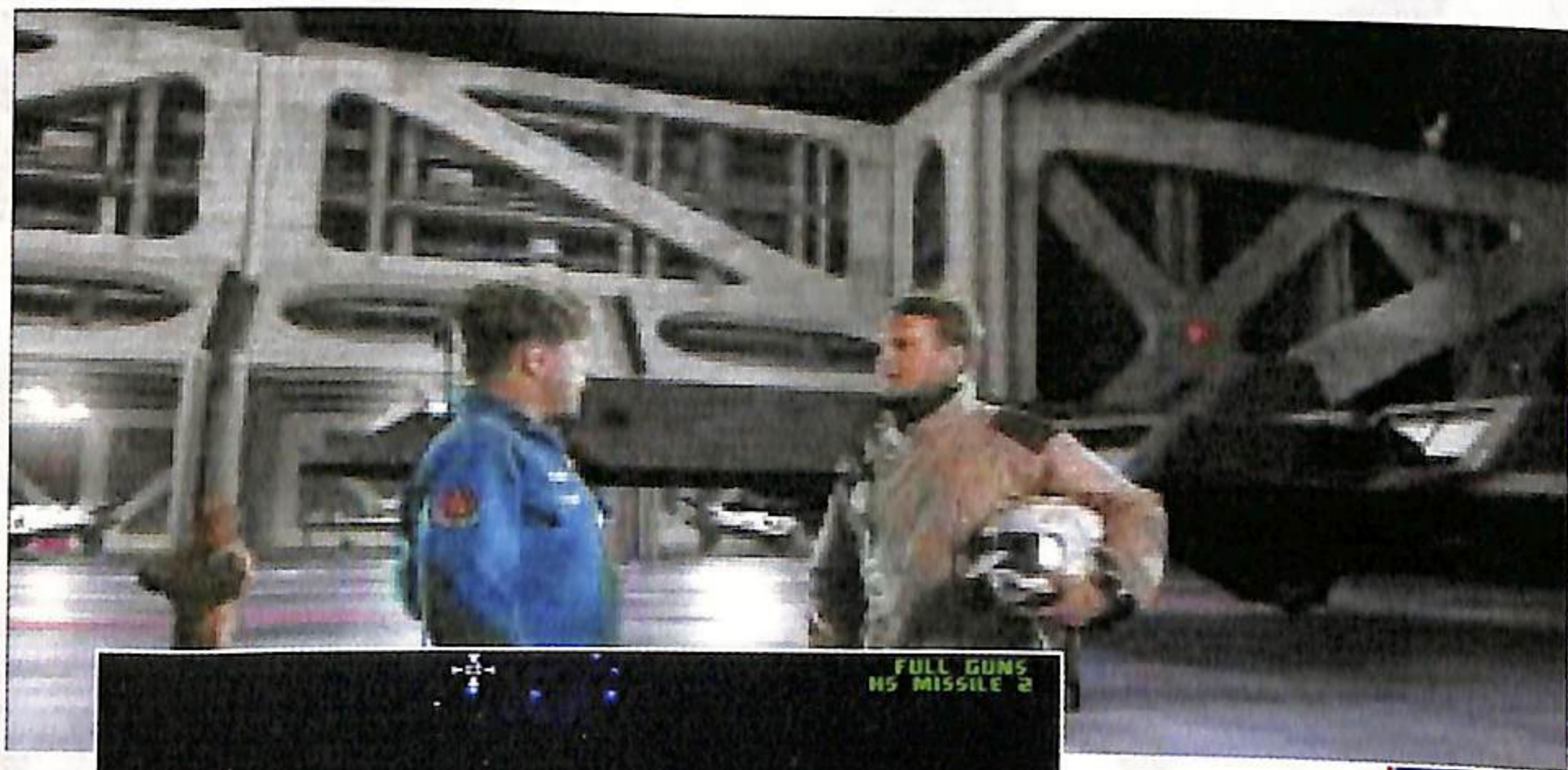
Il vous faudra demander l'autorisation au Victory avant toute tentative «d'atterrissage». Un mode automatique existe également si vous préférez.



À chaque fois que vous touchez un vaisseau ennemi, vous voyez le reflet bleu de son bouclier s'illuminer comme un arc électrique...



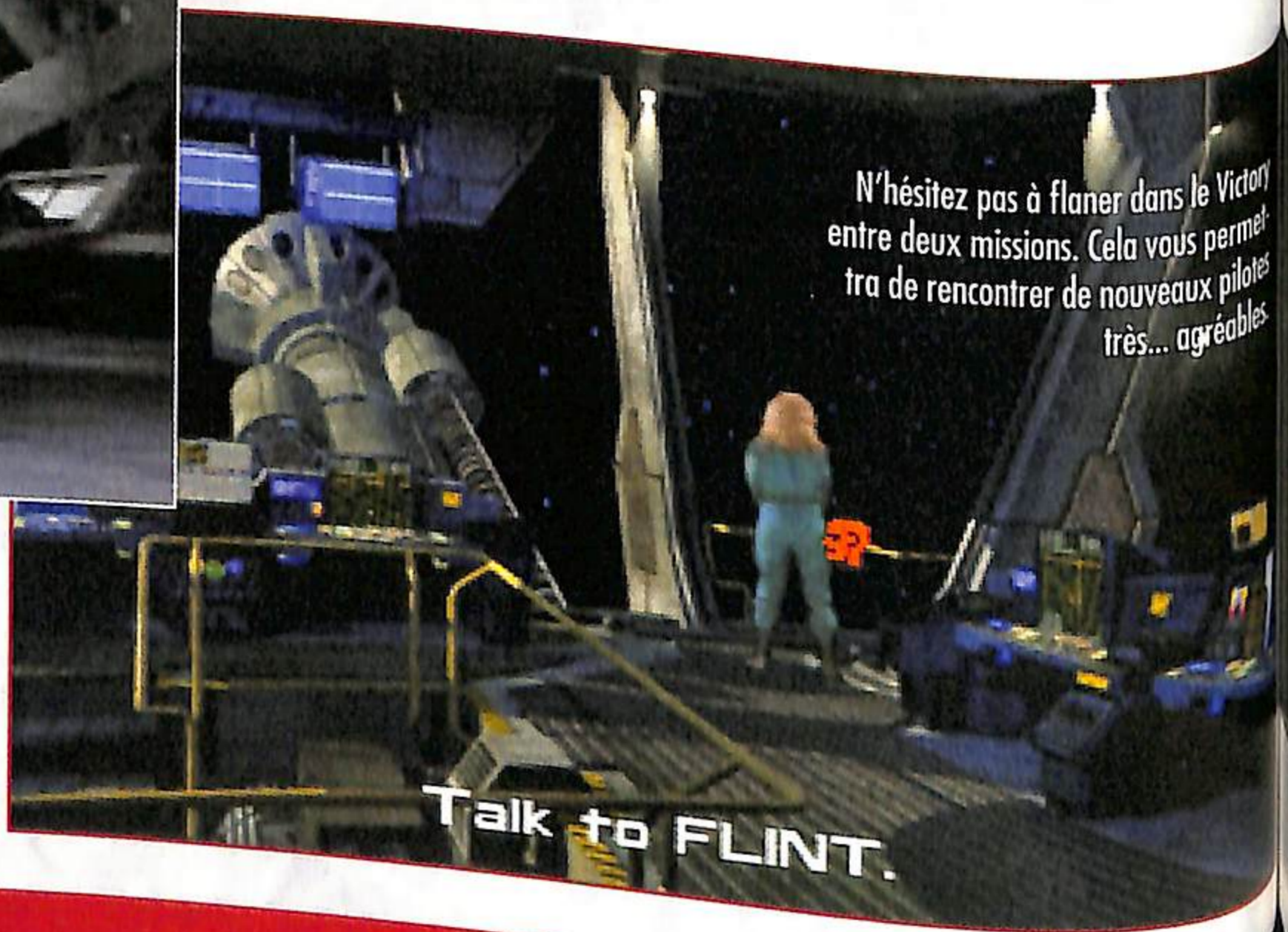
Les vaisseaux ennemis Kiltari possèdent un esthétisme indéniable. Dommage qu'il faille les détruire, mais bon, vous avez signé, hein, fallait y penser avant...



Il va falloir vous méfier de ce nouveau pilote, qui aimerait manifestement prendre votre place de colonel...



En voilà un qui ne va pas tarder à exploser, touché par un de vos coéquipiers...



N'hésitez pas à flâner dans le Victory entre deux missions. Cela vous permettra de rencontrer de nouveaux pilotes très... agréables.



FISHBONE

EN RÉSUMÉ

Il ne manque qu'un moteur 3D digne de ce nom pour faire de Wing Commander 3 un chef-d'œuvre. Néanmoins l'ambiance globale est fantastique. Cela est dû à la qualité des scènes filmées et du scénario bourré de rebondissements. A conseiller d'urgence aux fans d'aventures !



TSR

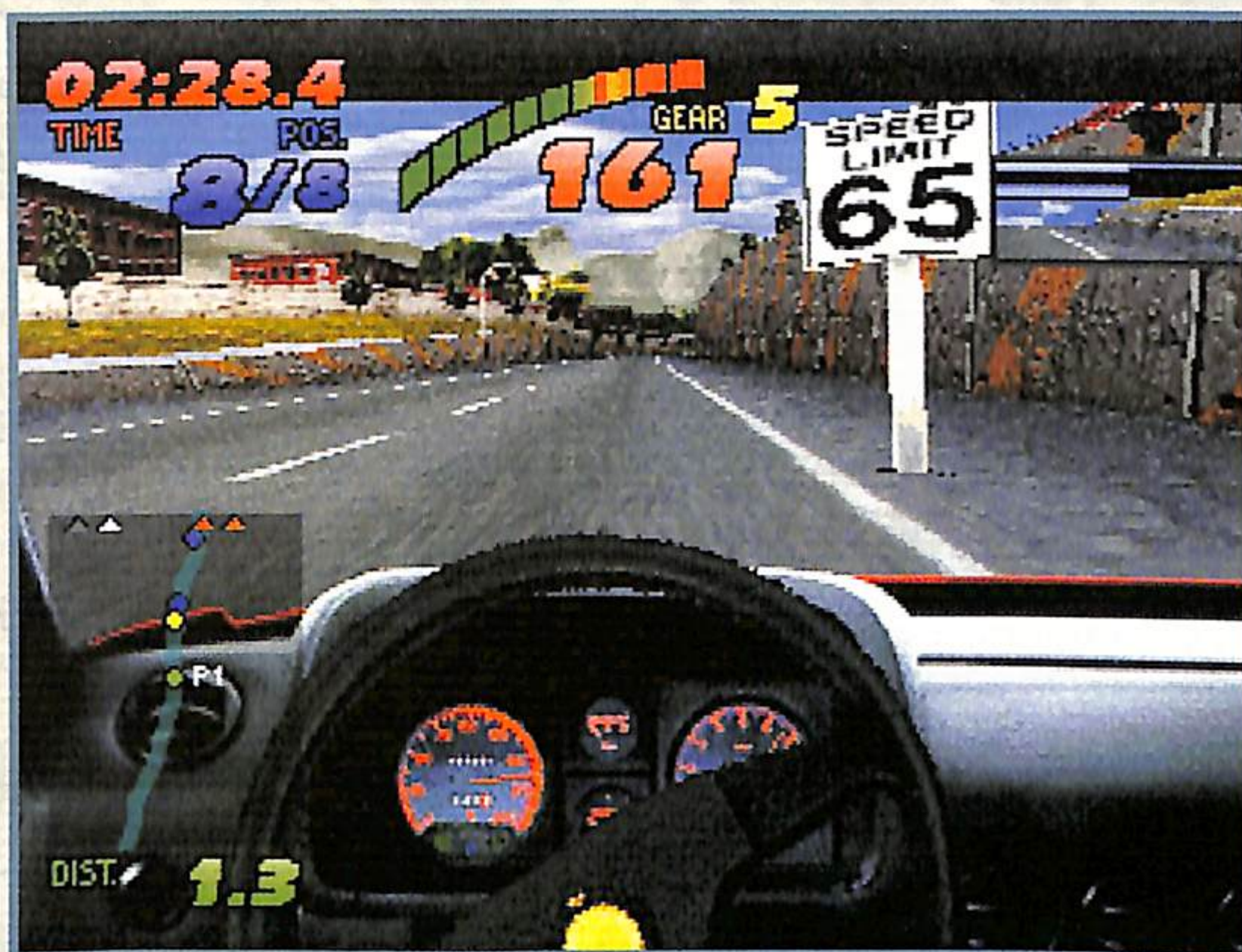
EN RÉSUMÉ

Unique en son genre, Wing Commander fut, lors de sa sortie sur PC, qualifié de "phénomène". Jamais aucun jeu n'avait été aussi proche d'un film dans sa réalisation. Une fois dans l'ambiance, impossible d'abandonner l'affaire, même si les combats ne sont pas toujours techniquement au point. Une aventure à vivre.

PLAYSTATION

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
 GENRE : SIMULATION AUTO
 NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
 (ÉCRAN SPLITTÉ OU "LINK")

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
 NOMBRE DE CIRCUITS : 6
 CONTINUE : MEMORY CARD
 DIFFICULTÉ : VARIABLE
 EXISTE SUR : PC CD-ROM
 ET 3DO



Alors comme ça, la vitesse est limitée à 65 miles par heure ? Il me semble que je l'ai déjà dépassée, non ?



ui n'a pas rêvé, un beau jour, de piloter les plus renommées et les plus puissantes voitures du monde sur les routes traditionnelles de nos superbes contrées ? À mon sens, il ne doit pas y en avoir beaucoup... ou alors vous vous fichez éperdument de tout ce

qui possède quatre roues et qui roule à plus de 250 km/h. Grâce à Electronic Arts (et à Sony pour les consoles, ne les oublions pas !), les doux rêveurs vont enfin pouvoir assouvir leur passion intime jusqu'à refoulée au plus profond de leur être pour raison financière. Non non, il ne s'agit pas de gagner à un concours dans Joypad au pays des bolides, mais bel et bien du dernier jeu en date de l'éditeur américain, également "responsable" des excellentes séries "EA Sports" dans le domaine du foot, du tennis ou encore du hockey sur glace.

Des voitures de rêve

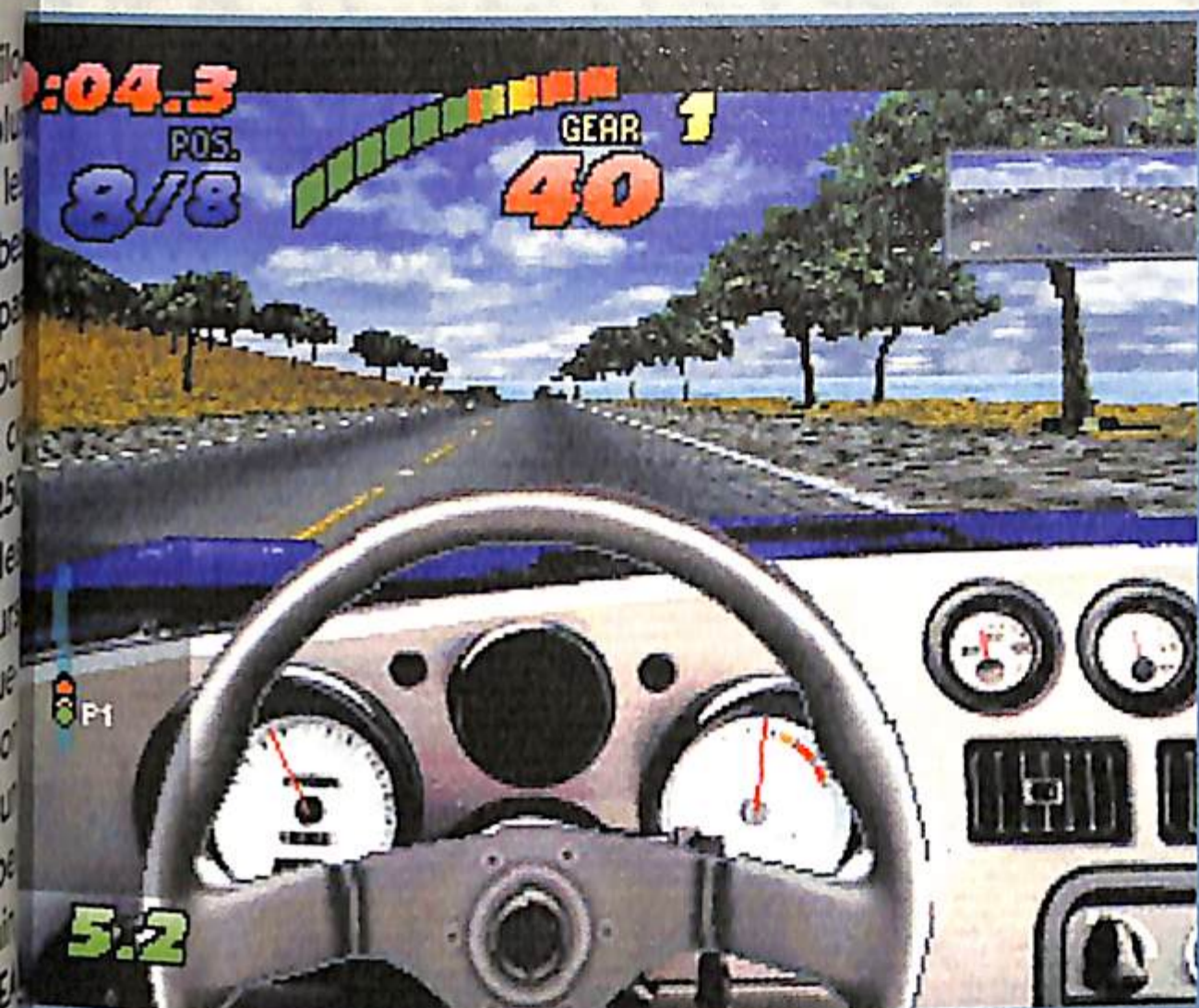
Need For Speed (NFS pour les intimes), c'est le nom de leur dernier rejeton, est exactement ce dont rêvent les puristes de l'Automobile avec un grand "A" : les 8 voitures proposées (voir encadré) et présentées dans le jeu ne sont ni plus ni moins que les plus beaux fleurons que peut proposer cette branche industrielle à l'heure actuelle. Même s'il est vrai qu'il manque "Ze Best One", à savoir la McLaren F1 de route, mais bon c'est vraiment pour chipoter... Les monstres présents dans le jeu sont détaillés comme nulle part ailleurs, à coups de statistiques, de coupes trans-



THE NEED FOR SPEED



Les menus sont superbes, comme vous pouvez le constater.



Admirez la boiserie et la fine élégance de l'intérieur d'une Dodge Viper...



versales de la voiture mais aussi et surtout de vidéos et de photos incroyables de beauté. Quatre modes de jeux sont intégrés pour profiter pleinement de ces rutilants monstres routiers : une course contre la montre (Time Trial), une course contre l'ordinateur ou un autre joueur (Head To Head), une course sur l'un des 6 circuits contre 7 autres adversaires (Single Race) et enfin le mode "tournoi" qui vous fait courir sur tous les circuits les uns après les autres. Inutile de dire que le moteur 3D utilisé pour ce jeu est absolument sans reproche.

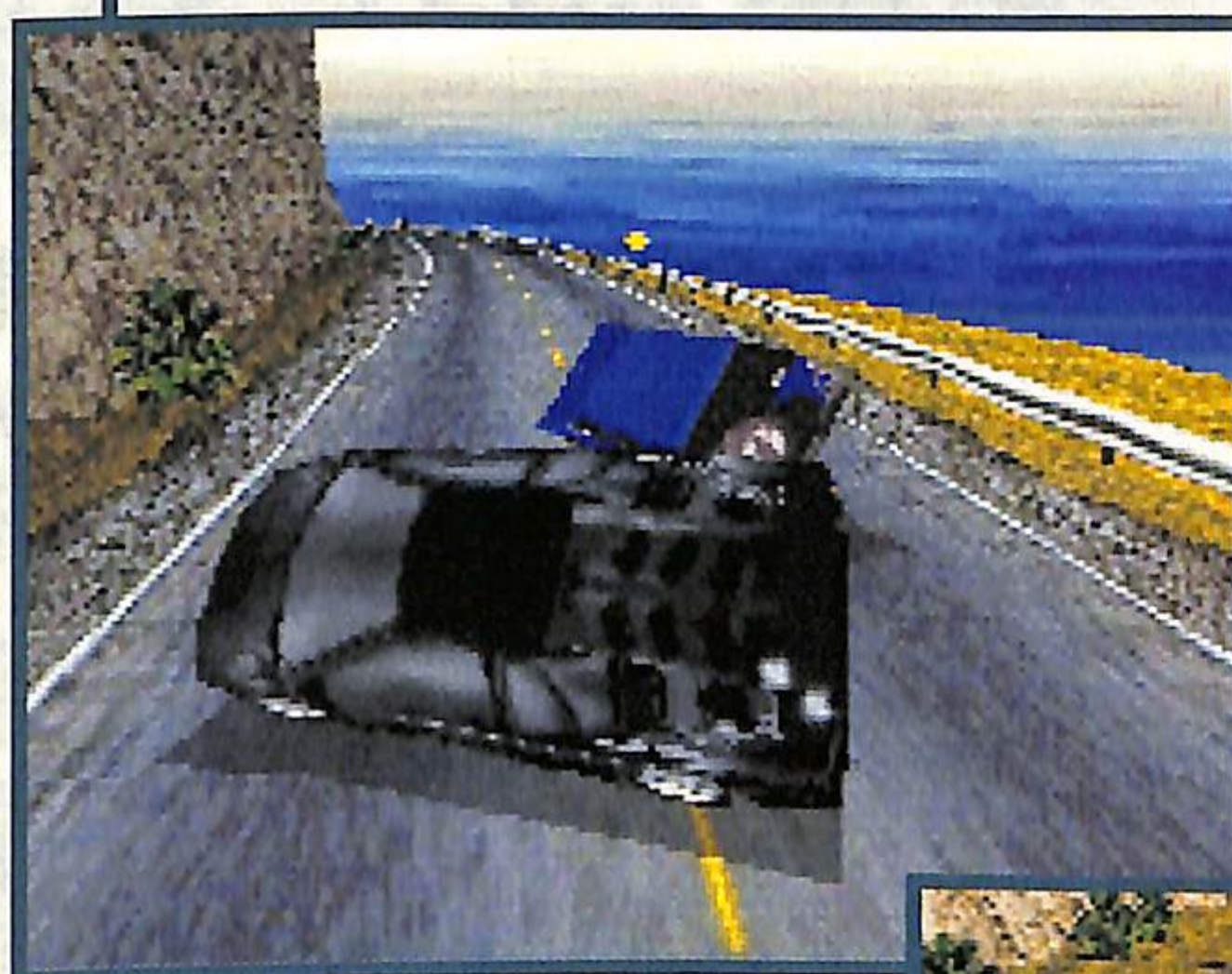
Une course pour les pros du pot

La possibilité pour le conducteur-joueur de changer de mode de vue (quatre en tout) en cours de jeu devient alors très aisé, de même que les dérapages frein à main, puisqu'un bouton est prévu uniquement pour ce spectaculaire autant que périlleux exercice ! Les réactions des voitures ont été reproduites de telle sorte qu'elles soient le plus fidèles possible à la réalité. Ainsi, chacune d'entre elles aura un comportement différent selon ce que le "pilote" lui fera faire. Idem pour les sons en général (moteur, dérapage, changement de vitesse, etc.) enregistrés sur un circuit d'essai. Vous avez dit réalisme ?

TRAZOM

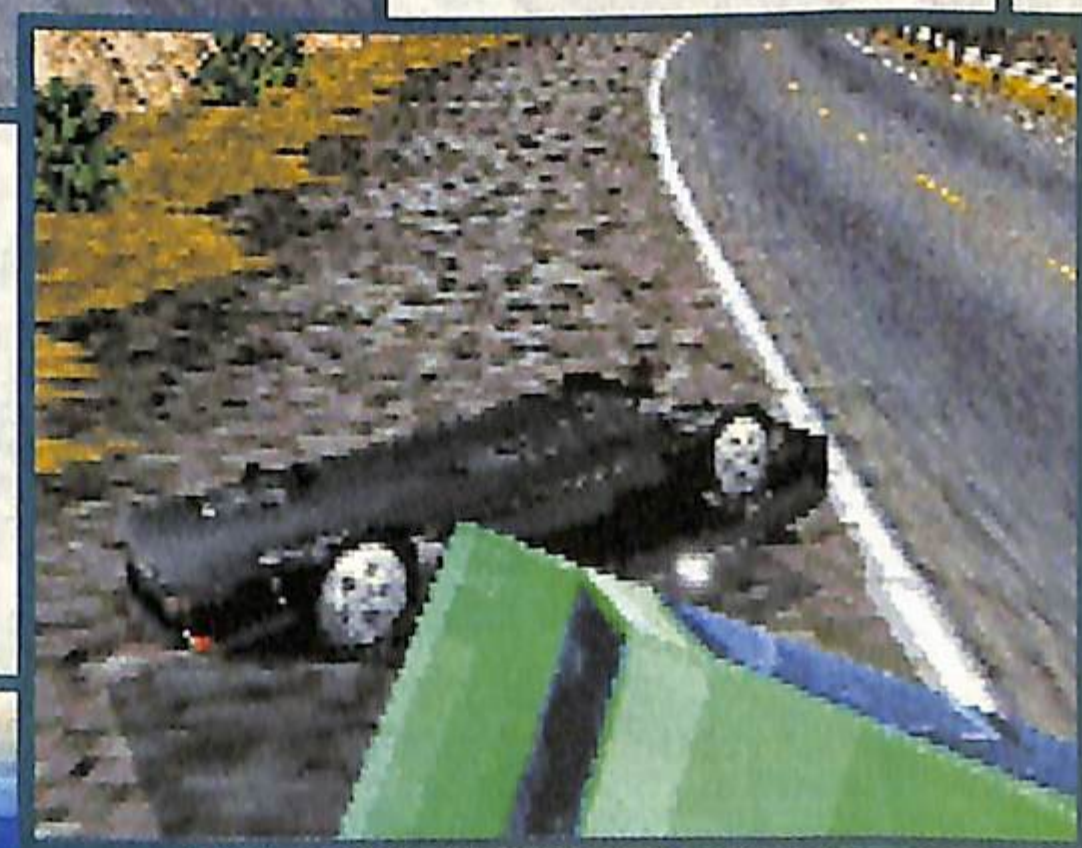
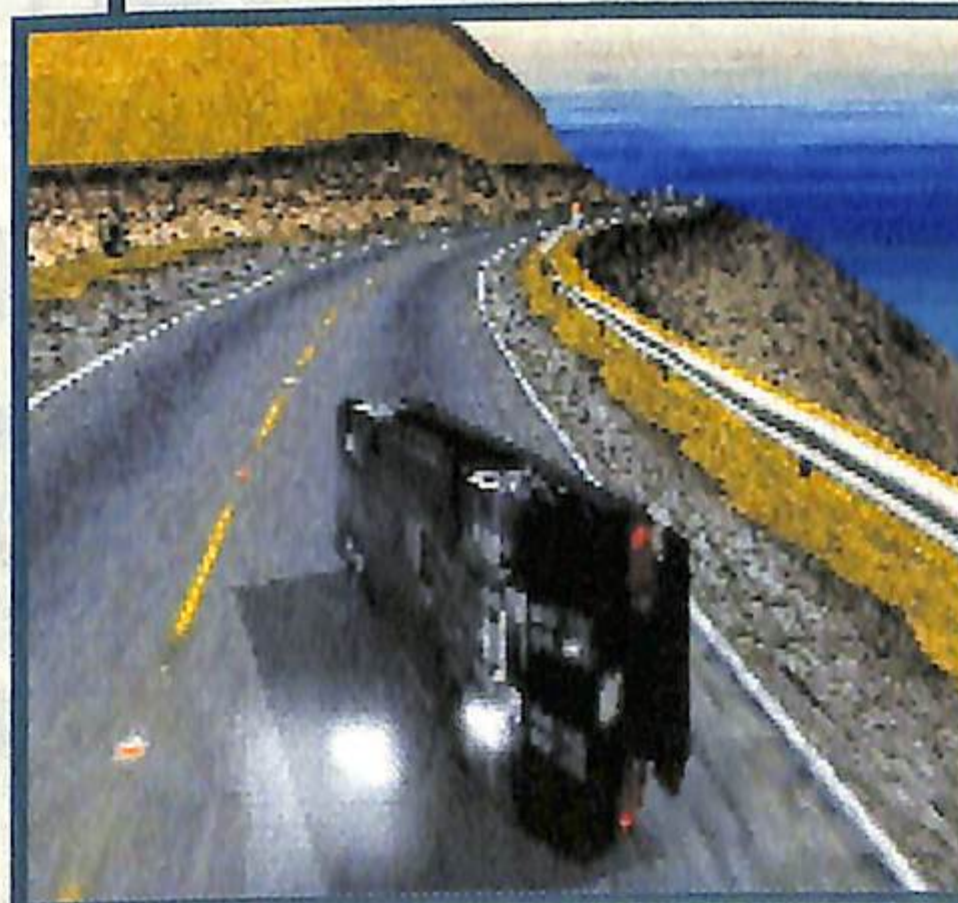


Une Lamborghini en tête-à-queue, c'est plutôt rare. Admirez les traces de pneus... qui restent tant que vous roulez sur le circuit !

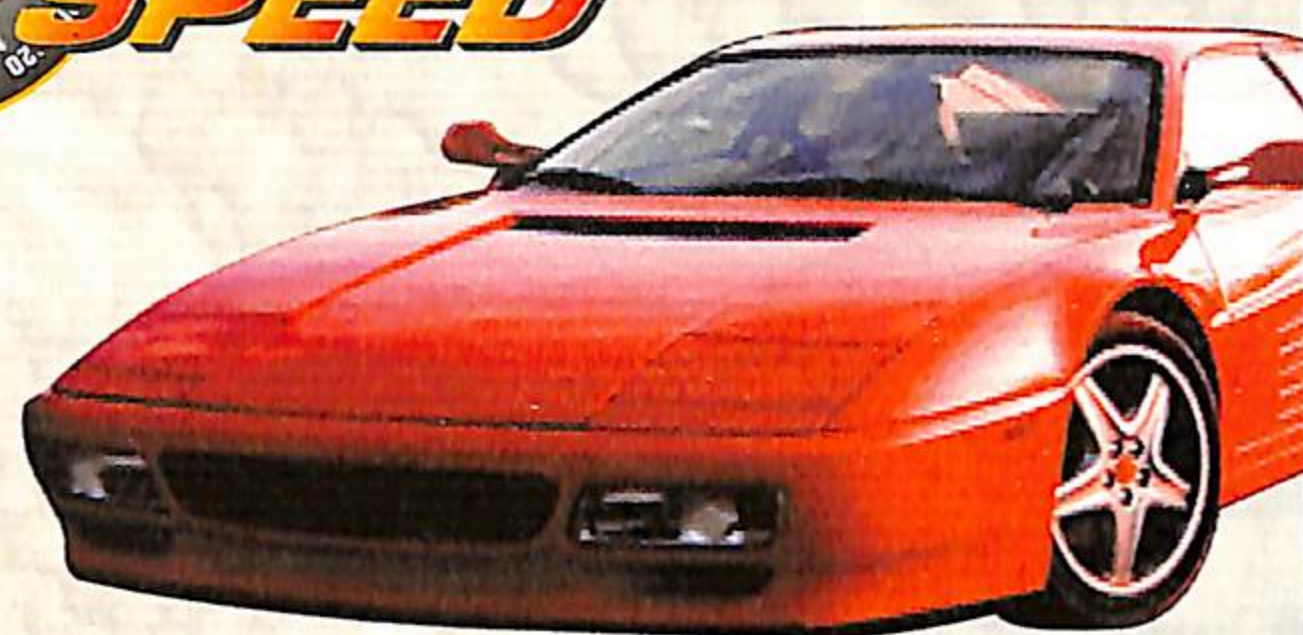


"Oh là là, Thierry, une fois de plus, notre pilote-maison vient de faire un joli carton. Heureusement que ce n'est pas sa voiture de fonction, sinon il aurait eu affaire au Big Boss !". Rassurez-vous, vous repartirez quand même après ces émotions fortes...

Un carambolage RÉALISTE



THE NEED FOR SPEED



Vous avez le choix (autre nouveauté sympathique) entre courir le matin, le midi ou bien en soirée ! Les graphismes sont évidemment changés en fonction du choix des différentes périodes.



HÉLICOPTÈRE



RAPPROCHÉE

Les différentes vues



INTERIEURE



STYLE RIDGE RACER

Besoin de vitesse

LAMBORGHINI DIABLO VT
 Moteur : V12/48 soupapes. Chevaux : 492.
 Cylindrée : 5 707 cc. Accélération : de 0 à 100 :
 4,7 sec. Vitesse maxi. est. : 320 km/h.
 Prix est. : 1 500 000 F.

Lamborghini DIABLO VT

Price: 1 500,000 | Test weight: 3715 lb | Weight dist. 1/1, 3: 40/60 | Wheelbase: 104.3 in. | Length: 175.3 in. | Width: 80.3 in. | Height: 43.5 in. | EPA city / highway: 9 / 14 mpg

SELECT PREVIOUS CYCLE

DODGE VIPER RT/10
 Moteur : V10. Chevaux : 400. Cylindrée :
 7 990 cc. Accélération de 0 à 100 : 4,8 sec.
 Vitesse maxi. est. : 255 km/h.
 Prix est. : 390 000 F.

Dodge VIPER RT/10

Price: 390,000 | Test weight: 3465 lb | Weight dist. 1/1, 3: 49/51 | Wheelbase: 94.2 in. | Length: 175.1 in. | Width: 75.2 in. | Height: 43.9 in. | EPA city / highway: 13 / 21 mpg

SELECT PREVIOUS CYCLE

CHEVROLET CORVETTE ZR-1
 Moteur : V8/32 soupapes. Chevaux : 405.
 Cylindrée : 5 732 cc. Accélération : de 0 à 100 :
 5,2 sec. Vitesse maxi. est. : 285 km/h.
 Prix est. : 450 000 F.

Chevrolet CORVETTE ZR-1

Price: 465,000 | Test weight: 3518 lb | Weight dist. 1/1, 3: 59 / 48 | Wheelbase: 94.2 in. | Length: 178.5 in. | Width: 73.1 in. | Height: 46.3 in. | EPA city / highway: 17 / 25 mpg

SELECT PREVIOUS CYCLE

MAZDA RX-7
 Moteur : 2 rotor Wankel, bi-turbo. Chevaux :
 255 à 6 500 tours/minute. Cylindrée : 3600cc.
 Accélération : de 0 à 100 : 5,5 sec. Vitesse
 maxi. est. : 250 km/h. Prix est. : 222 000 F.

Mazda RX-7

Price: 222,000 | Test weight: 2250 lb | Weight dist. 1/1, 3: 48 / 52 | Wheelbase: 93.5 in. | Length: 168.5 in. | Width: 68.9 in. | Height: 48.4 in. | EPA city / highway: 17 / 25 mpg

SELECT PREVIOUS CYCLE

Ferrari 512TR

Price: 1 917,000 | Test weight: 3715 lb | Weight dist. 1/1, 3: 49 / 52 | Wheelbase: 100.4 in. | Length: 175.4 in. | Width: 77.8 in. | Height: 48.7 in. | EPA city / highway: 11 / 16 mpg

SELECT PREVIOUS CYCLE

FERRARI 512 TR
 Moteur : Flat 12/48 soupapes. Chevaux : 421.
 Cylindrée : 4 943 cc. Accélération de 0 à 100 :
 4,7 sec. Vitesse maxi. est. : 308 km/h.
 Prix est. : 1 300 000 F.

Porsche 911 CARRERA

Price: 140,000 | Test weight: 3065 lb | Weight dist. 1/1, 3: 41 / 59 | Wheelbase: 89.4 in. | Length: 167.7 in. | Width: 68.3 in. | Height: 51.8 in. | EPA city / highway: 17 / 23 mpg

SELECT PREVIOUS CYCLE

PORSHE 911 CARRERA
 Moteur : Flat 6/12 soupapes. Chevaux : 270.
 Cylindrée : 3 600 cc. Accélération de 0 à 100 :
 5,2 sec. Vitesse maxi. est. : 270 km/h.
 Prix est. : 400 000 F.

Acura NSX

Price: 175,000 | Test weight: 3015 lb | Weight dist. 1/1, 3: 49 / 58 | Wheelbase: 99.4 in. | Length: 173.4 in. | Width: 71.3 in. | Height: 46.1 in. | EPA city / highway: 19 / 24 mpg

SELECT PREVIOUS CYCLE

ACURA NSX
 Moteur : V6/24 soupapes. Chevaux : 270.
 Cylindrée : 2 977 cc. Accélération : de 0 à 100 :
 5,8 sec. Vitesse maxi. est. : 270 km/h.
 Prix est. : 450 000 F.

Toyota SUPRA TURBO

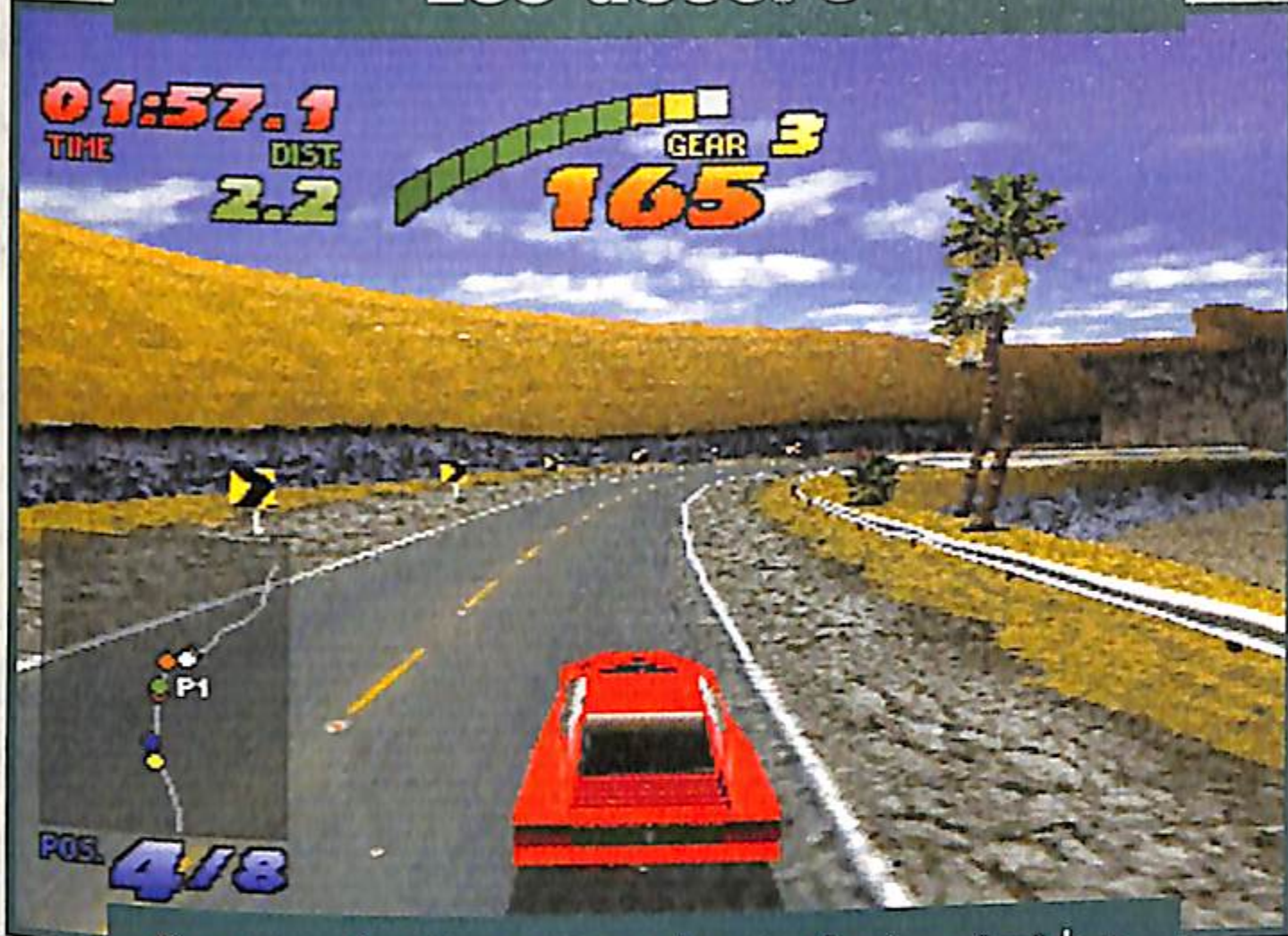
Price: 146,000 | Test weight: 3450 lb | Weight dist. 1/1, 3: 53 / 48 | Wheelbase: 100.4 in. | Length: 177.1 in. | Width: 71.3 in. | Height: 50.5 in. | EPA city / highway: 17 / 24 mpg

SELECT PREVIOUS CYCLE

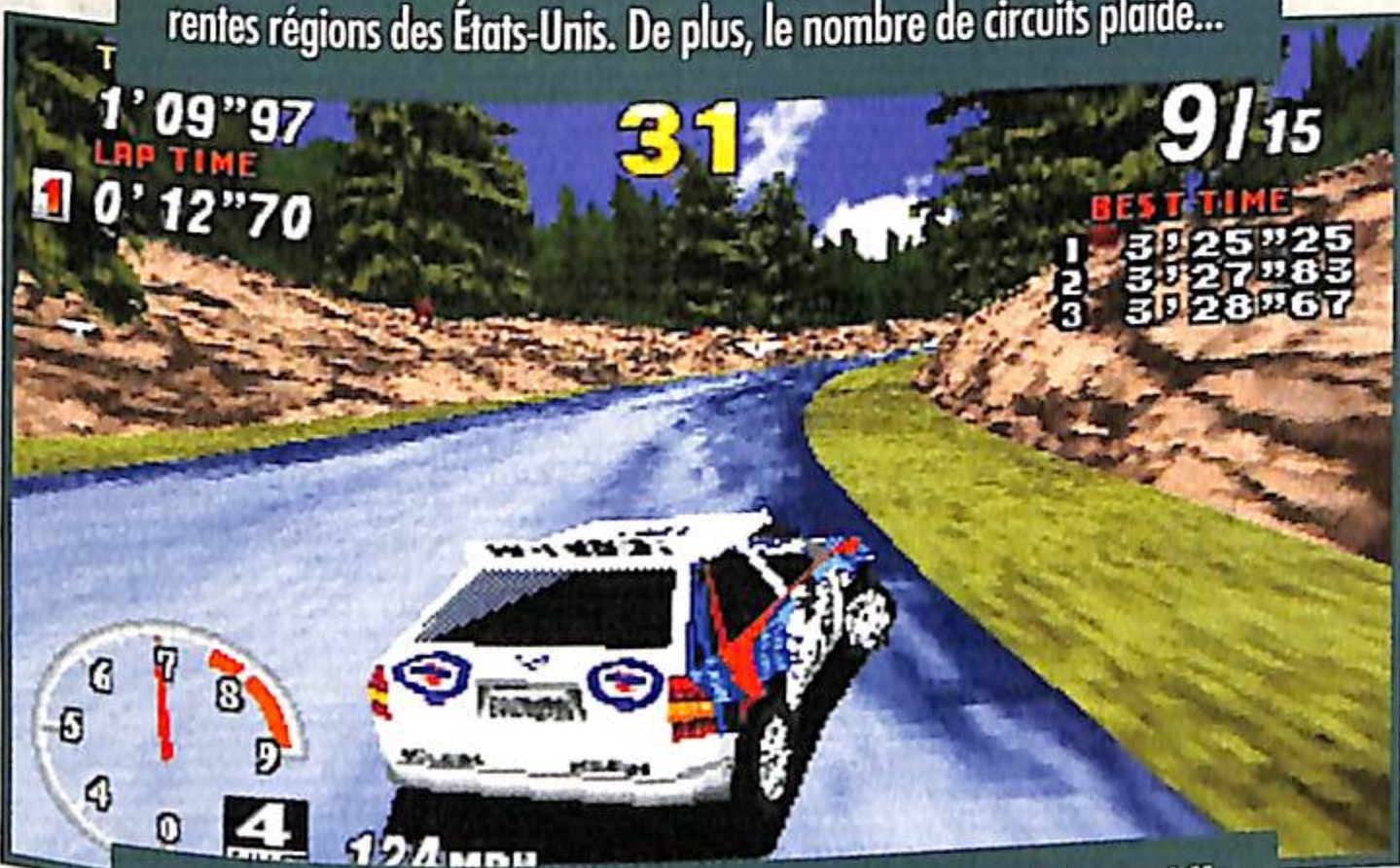
TOYOTA SUPRA TURBO
 Moteur : V6/24 soupapes, bi-turbo. Chevaux :
 320. Cylindrée : 2 997 cc. Accélération : de 0 à
 100 : 5,0 sec. Vitesse maxi. est. : 250 km/h.
 Prix est. : 280 000 F.

Need For Speed vs Sega Rally

Les décors



Si vous aimez le réalisme, NFS est celui qui est le mieux réussi de ce point de vue. Vous avez réellement l'impression de visiter les différentes régions des États-Unis. De plus, le nombre de circuits plaide...



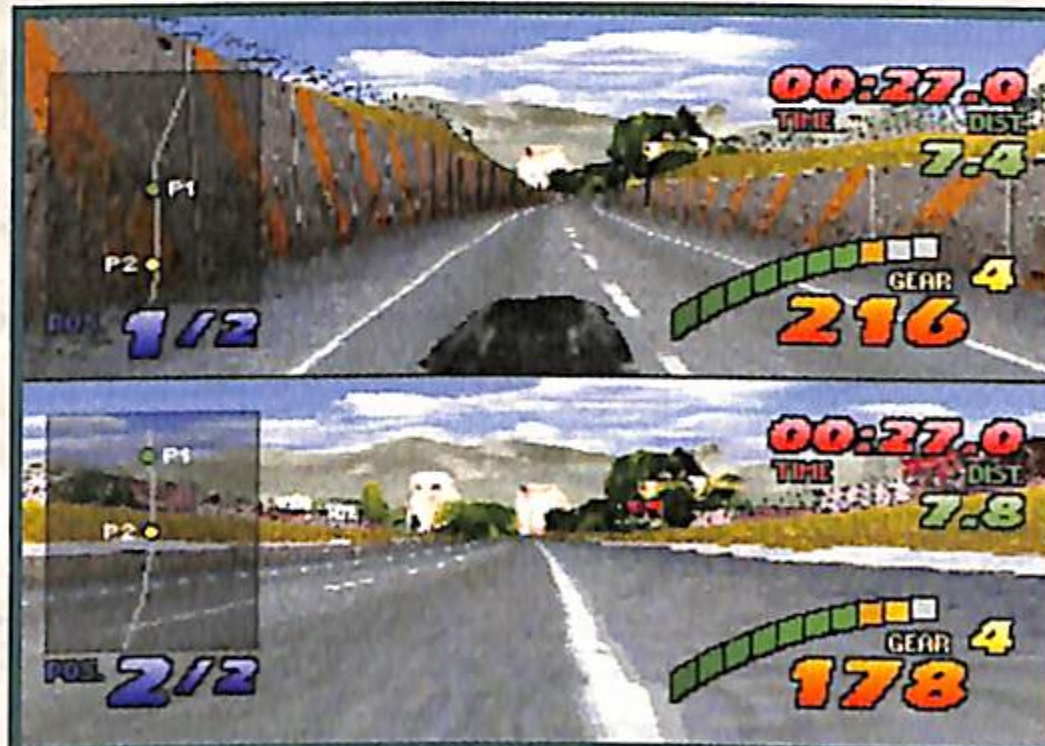
...en sa faveur. Dans SR, les tracés sont beaux avec moult décors différents, mais on tourne tout le temps sur des circuits fermés. Cela dit, la sensation de vitesse demeure exceptionnelle avec ce dernier !

Deux jeux de courses de voitures sortant à quelques mois d'intervalle sur les deux consoles vedettes du moment, voilà qui, une fois de plus, nous "oblige" à faire un comparatif précis sur cet événement... D'un côté Sega Rally de Sega sur Saturn, la star des stars des jeux de rallye, et de l'autre Need For Speed de Electronic Arts sur PlayStation, bien connue des possesseurs de 3DO et/ou de PC CD-Rom. Qui de ces deux produits tire le mieux son épingle du jeu sur ces machines 32 bits ? Pour le savoir, suivez le guide...

TRAZOM

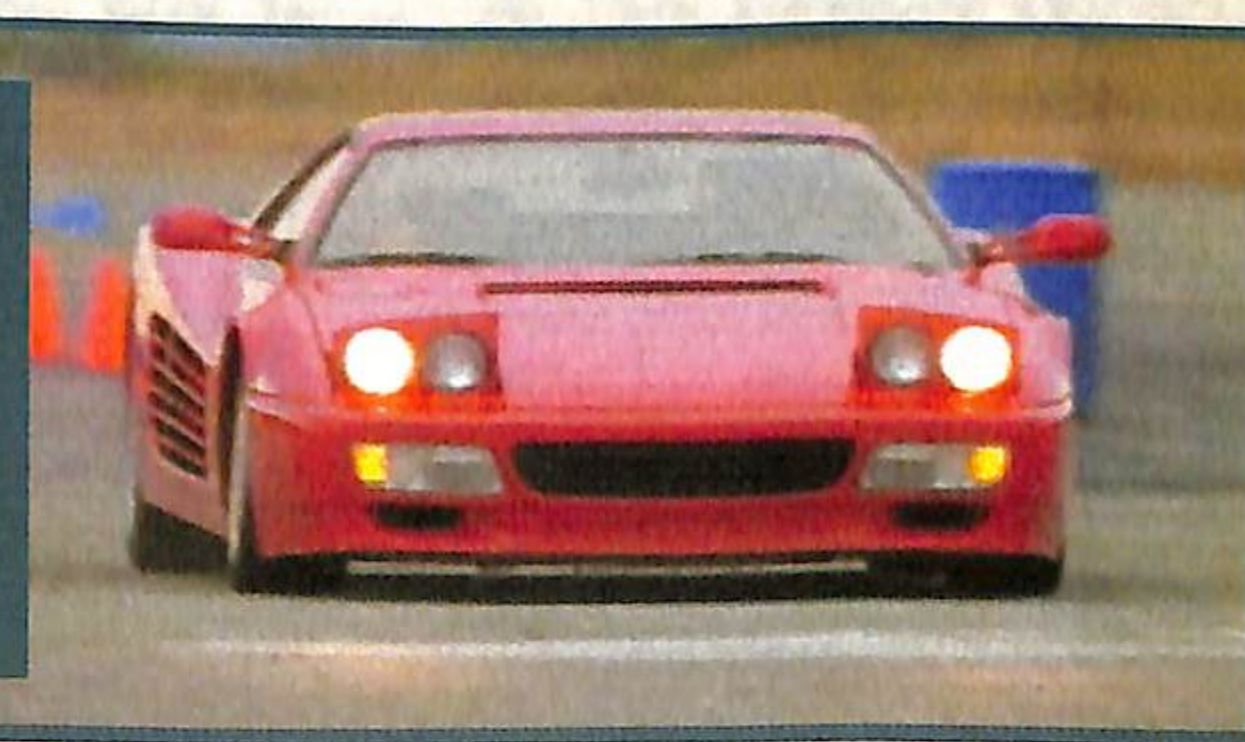
Le jeu à deux

L'un des attraits des jeux de course, c'est, entre autres, de pouvoir y jouer à deux simultanément. C'est ce que proposent effectivement ces deux titres, avec toutefois un meilleur rendu d'animation dans Sega Rally lorsque l'écran est splitté. Ce qui est le cas dans les deux produits. À ceci près toutefois que tous les détails dans NFS subsistent... De plus, un mode "link" est possible dans ce dernier, ce qui n'est pas le cas dans SR.



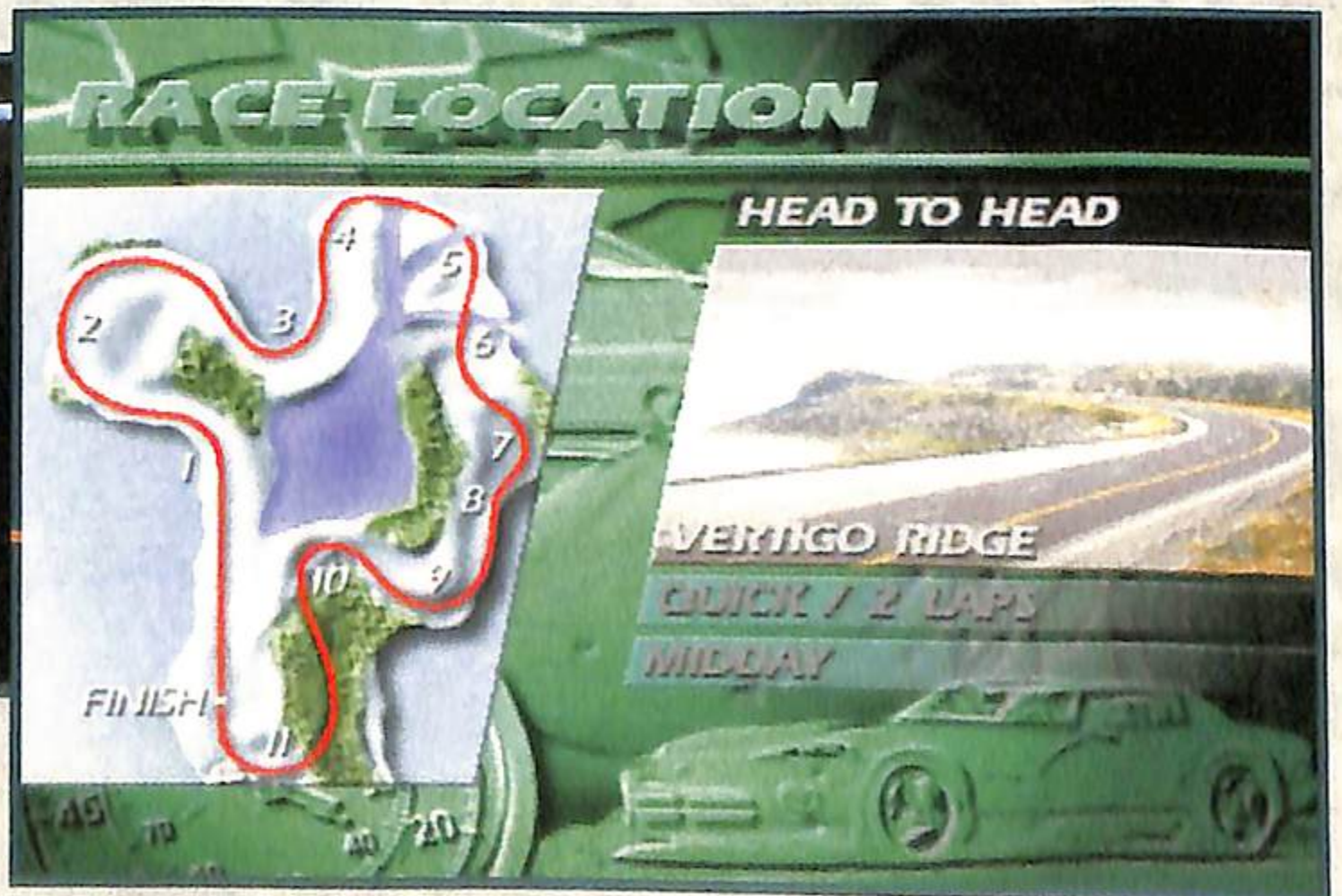
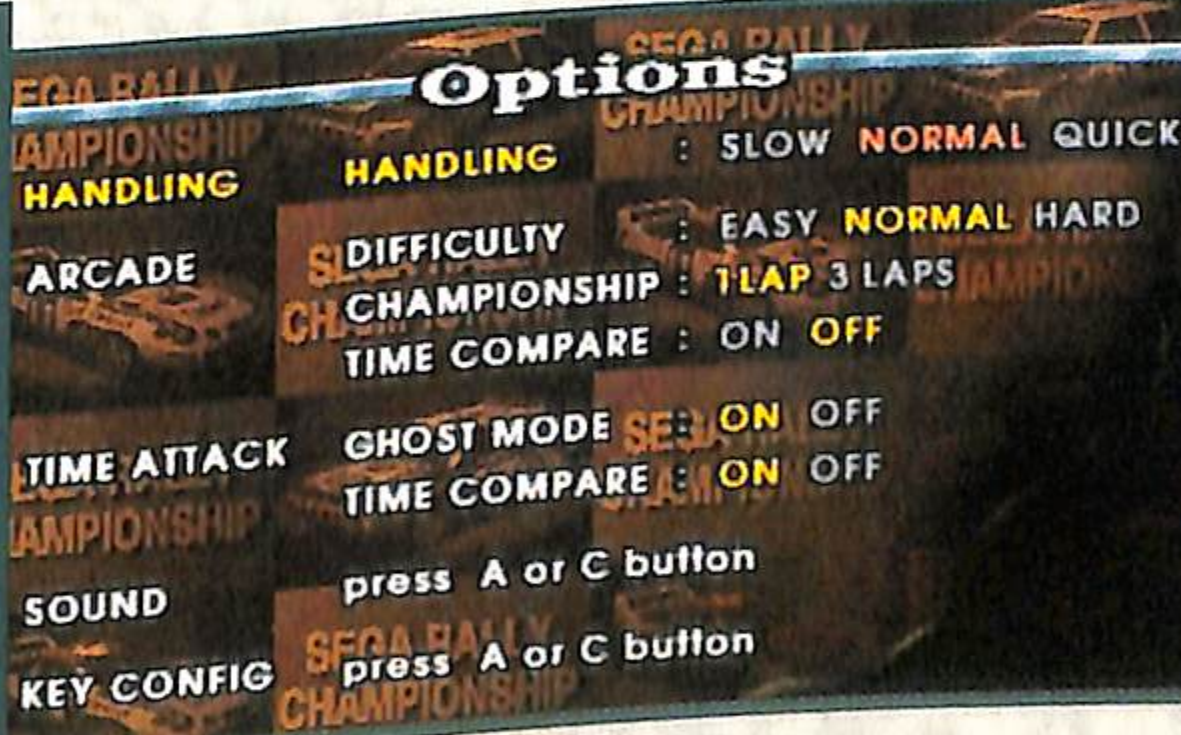
Les bonus

Chacun des deux produits possède également des caractéristiques qui lui sont propres. La vidéo, dans NFS, est d'une excellente qualité, tandis que le "replay", qui existe aussi dans "Need" mais avec des vues moins spectaculaires, est d'un réalisme à faire pâlir les plus grandes chaînes de télévision nationale.



Les options

Aussi bien dans Sega Rally (SR) que dans Need For Speed (NFS), le nombre d'options est pour ainsi dire assez vaste. Pour le premier cité, vous possédez toutes les statistiques de tous vos records sauvegardés dans la Ram interne. De même, vous avez le choix entre les modes "Practice", "Championship" ou encore "Time Trial", aussi bien seul qu'à deux. Son homologue sur PlayStation, quant à lui, vous permet de visualiser toutes les vidéos de chaque voiture, de vous entraîner sur le circuit de votre choix ou encore d'avoir un commentaire en direct ou non. Le choix, quoi !



Le choix final

Deux titres qui valent franchement le détour ! Pourtant, il faut choisir, pas possible de dépenser une fortune pour acquérir ces deux bijoux. Néanmoins force est de constater que Sega Rally est bien plus «fun» que son homologue beaucoup plus «micro». S'il s'agit de s'amuser, et c'est le cas, Sega Rally remporte la palme.

THE NEED FOR SPEED

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

NEED FOR SPEED, LES 3 VERSIONS.

Sur ces trois bécanes, un ordinateur, une console (PlayStation) et... un hybride (3DO), NFS est extraordinaire, même s'il y a bien çà et là quelques petits, voire gros détails, qui les différencient complètement les uns des autres. Les versions PC et PlayStation se démarquent assez radicalement de la mouture 3DO, avec trois circuits supplémentaires et des modes de jeu en plus grand nombre. De même, les décors sont plus fins et l'animation beaucoup plus fluide. Entre les CD PC et PlayStation, on a, à peu de choses près, le même résultat au final. Seul le graphisme des menus ainsi que leur agencement ont été modifiés. De plus, l'option écran "splitté" en mode deux joueurs a été ajoutée dans la version PlayStation. Et puis, il y a plus de tableaux explicatifs des différentes voitures également dans cette version. Bref, c'est la meilleure des trois ! D'autant que pour le rapport qualité-prix, il est clair que la version PlayStation surclasse ses homologues. Voilà, voilà...

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF



RUSTY SPRINGS



AUTUMN VALLEY



VERTIGO RIDGE



CITY



COSTAL



ALPINE



Le mode REPLAY

Il y a exactement 6 vues disponibles en tout lorsque vous visionnez votre dernière course, en long, en large, et en travers. La vue d'hélicoptère n'étant pas la moins spectaculaire, loin de là...

Lamborghini DIABLO VT

ENGINE
Type dohc 48-valve V-12
Displacement 348-cu.in. / 5707-cc
Horsepower (SAE) 492 bhp at 6800 rpm
Torque 428 lb-ft at 5200 rpm
Maximum engine speed 7500 rpm

NEXT CAR
NEXT SLIDE



Encore une nouveauté dans cette mouture PlayStation : les détails techniques de chaque bolide, avec en sus la coupe transversale de l'un d'entre eux, pour mieux apprécier l'envers du décor.

GRAPHISMES

17

GRAPHISMES

Des bolides très fidèles à la réalité, des paysages superbes, que demander de plus ? Enfin un soft qui exploite la palette de couleurs !

ANIMATION

17

ANIMATION

Elle est aussi rapide, voire plus que la version PC tournant sur un Pentium ou un DX4/100... On compare les prix des bécanes ?

MANIABILITÉ

15

MANIABILITÉ

Elle est inégale en fonction du choix des quatre vues. Celles de l'intérieur étant beaucoup plus aisées à contrôler. Simulation oblige...

SON/BRUITAGE

16

SON/BRUITAGE

Chaque bruit de moteur dans le jeu correspond à celui de la voiture dans la réalité. Très bons mais pas parfaits (surtout les freinages).



J'AIME

- L'animation.
- Le réalisme.
- La finition.
- Les nombreux modes de jeux.
- Les options.
- Toutes les photos.



J'AIME PAS

- Certaines vues injouables.
- Quelques bugs graphiques.
- Le français a été oublié.



TRAZOM

EN RÉSUMÉ

Electronic Arts vient de réussir un véritable tour de force... et un coup de maître. Mi-simulation, mi-arcade, Need For Speed est un pur chef-d'œuvre de course automobile qui devrait ravir tous les publics.

94%

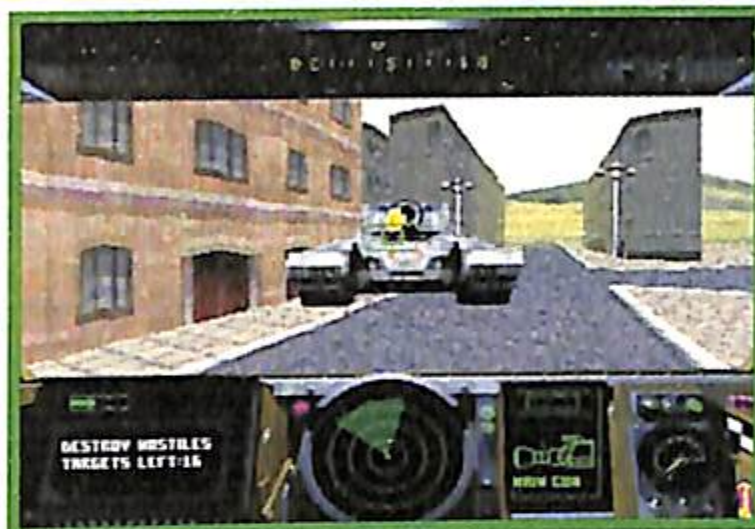
PLAYSTATION

EDITEUR : US GOLD
GENRE : COMBAT DE CHARS 3D
NOMBRE DE JOUEURS : 1

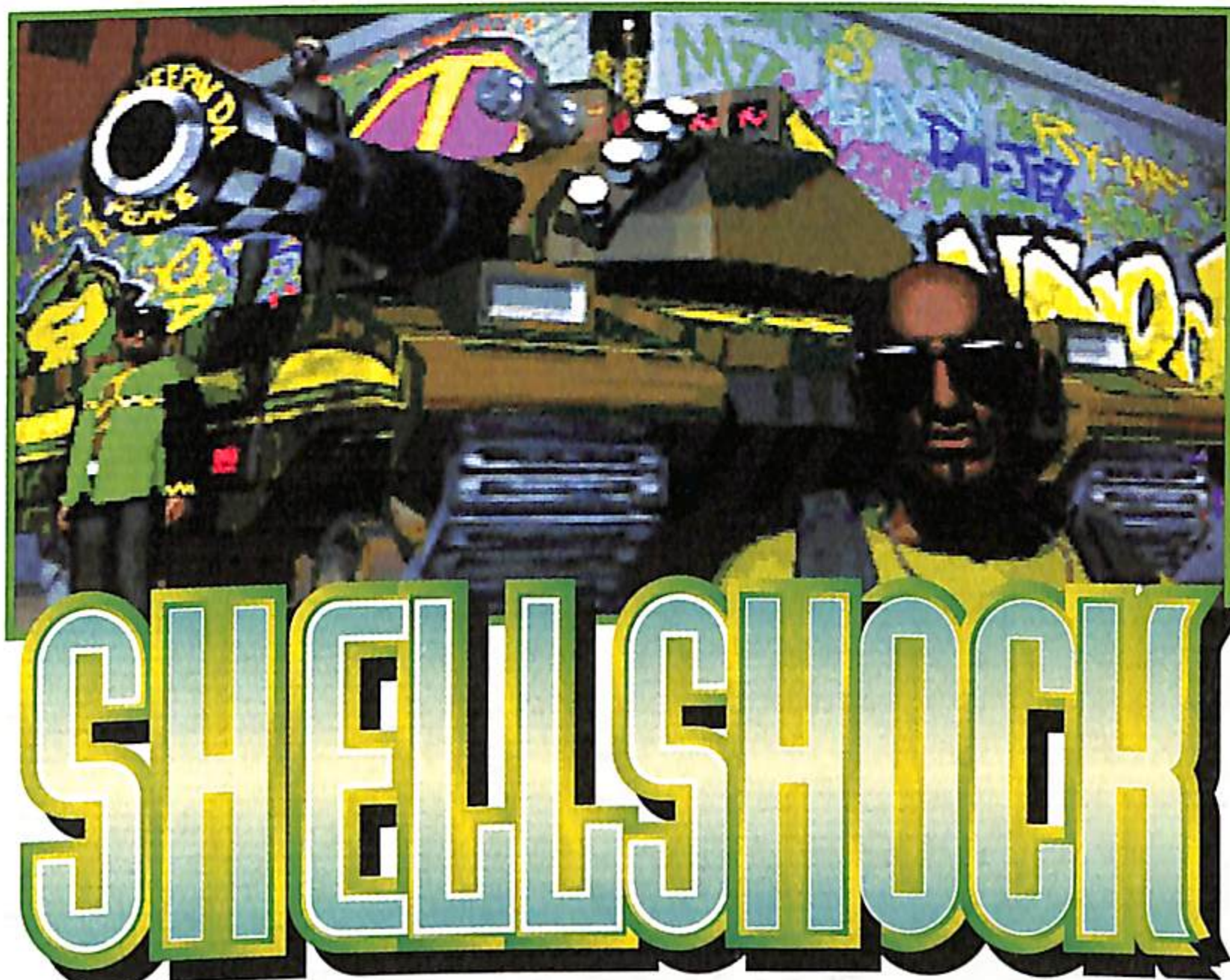
NIVEAUX DE DIFFICULTE : I
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTE : MOYENNE
EXISTE SUR : SATURN
PROCHAINEMENT

Après Thunderhawk et Assault Rigs, la PlayStation accueille de nouveau un soft mi-simulation mi-arcade, du même tonneau que ses homologues précédents. Différentes missions à bord d'un char vont vous permettre d'assouvir la passion d'un véritable gradé de l'Armée... Comme tout le monde le sait, le monde est pourri jusqu'à la moelle... Les groupes de loubards, maintenant organisés en brigades armées, ne reculent devant rien pour arriver à leur fin... souvent d'ordre mercantile. Heureusement, les rappers de Los Angeles and Co ont tout prévu. Oui, oui, vous avez bien lu, les rappers. Certains, pas tous hélas, ont en effet décidé de faire eux-mêmes la police, en prenant les choses en mains eux-mêmes personnellement tout seuls. C'est donc le plus simplement du monde qu'ils sortent de leur hangar hyper sophistiqué, façon "K2000" ou "Tonnerre Mécanique", un arsenal flambant neuf digne de ces séries mythiques. Ne l'oublions pas, nous sommes en 1997... Alors, ce sera à vous de prendre en main la destinée de l'humanité. Vous allez vous glisser dans ce char d'assaut préparé pour l'occasion. Missiles et autre mitrailleuse lourde constitueront à ce titre votre principal moyen de réplique. C'est après chaque mission remplie que vous pourrez améliorer votre armement, en achetant chez les frères rappers le "nécessaire à détruire". Bonne chasse ! Il semble bien que ce genre de jeu soit devenu monnaie courante sur PlayStation. Tout en 3D temps réel, avec mapping et tout le tralala, on commence à connaître. Les amoureux du genre se plaindront certainement dans un soft comme celui-là, tandis que les autres penseront qu'il s'agit d'une chose déjà vue...

TRAZOM



L'intro en belles images de synthèse manque sensiblement de couleurs...



La fine équipe de rappers Yo z'y av !



Toutes les armes en votre possession sont répertoriées sur ce scanner à haute fréquence magnétique. Cela vous permettra de savoir où va quoi. Au cas où vous ne le sauriez pas.

GRAPHISMES

14

GRAPHISMES

Outre le manque de couleurs évident, on aurait aimé voir plus de graphismes "osés". C'est un peu trop carré et dans la même veine.

ANIMATION

17

ANIMATION

Pour être fluide, c'est fluide. Certes, le "clipping" y est pour beaucoup, mais il faut l'avouer, l'animation ne souffre d'aucun problème de ce côté.

MANIABILITE

15

MANIABILITE

Dans l'ensemble, la maniabilité est assez bonne. La tourelle peut même être actionnée indépendamment des chenilles.

SON/BRUITAGE

15

SON/BRUITAGE

Les bruitages sont beaucoup trop simples, et les musiques sont celles d'un groupe de Rap. Les fans apprécieront...



J'AIME

- De la 3D bien faite.
- Une assez bonne durée de vie.
- C'est fluide.
- La musique Rap pour ceux qui aiment.



J'AIME PAS

- Le manque de couleurs.
- Assez répétitif.

85%



EN RÉSUMÉ

Même si le jeu est beaucoup moins beau qu'un Assault Rigs, il n'en demeure pas moins aussi intéressant étant donné le nombre de missions assez élevé, qui vous donneront pas mal de fil à retordre. dommage pourtant que l'ensemble ne soit pas aussi réussi techniquement parlant. Sur PlayStation, on a vu mieux.

SATURN

EDITEUR : SEGA/PSYGNOSIS
 GENRE : COURSE DE
 VAISSEAUX
 NOMBRE DE JOUEURS : 1

SPECIAL : CONVERSION D'UN
 JEU PLAYSTATION
 NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
 CONTINUE : SAUVEGARDES
 DIFFICULTÉ : MOYENNE
 EXISTE SUR : PC, PLAYSTATION

Après Sega Rally Championship, et plus récemment Hi-Octane, la Saturn dispose à nouveau d'une simulation de course... de vaisseaux, qui mêle un peu des deux produits cités plus haut. J'ose espérer, si vous suivez les choses ayant un rapport avec les jeux vidéo, que vous avez noté que l'on avait affaire ici à une conversion d'un produit Psygnosis (partie intégrante de Sony, je le rappelle) sur une console Sega... WipEout est un jeu d'arcade pur et dur, avec une dose de simulation non négligeable. Vous pouvez éventuellement inverser les mots de cette phrase, vous obtiendrez à peu de choses près, la même signification intrinsèque. Au cas où vous n'auriez rien d'autre à faire... À bord de votre engin, que vous pourrez choisir parmi huit différents, avec pour chacun d'entre eux, des caractéristiques de tenue de route et de vitesse de pointe différentes, vous allez enfin avoir l'opportunité de disputer le championnat le plus important de votre vie. La Formule 3600, puisque c'est d'elle qu'il s'agit, a remplacé la sacro-sainte Formule 1, disparue depuis des lustres. La gravité n'étant plus qu'un vague souvenir, ces bolides du XXIe siècle

ont la particularité de ne pas toucher le sol... Mais ce n'est pas pour autant que c'est simple.

Des armes à gogo !

Vous disposez d'un arsenal assez conséquent, à condition d'être passé sur ces espèces de plaquettes lumineuses, qui vous donneront des armes différentes selon leur couleur. Des missiles, des mines, un bouclier ou un accélérateur, tout est là pour vous permettre de vous battre au même niveau que vos adversaires, assez coriaces, soit dit en passant. N'oubliez cependant pas que c'est la vitesse pure qui décidera ou non de votre victoire ou de votre défaite. Pour cela, mieux vaut connaître les circuits par cœur, chaque virage pouvant facilement vous faire gagner une poignée de secondes... WipEout sur Saturn est tout de même assez décevant au final. Certes, la conversion systématique d'un jeu n'est pas la panacée pour une qualité optimale, mais le résultat est là, sous nos yeux... Ceux qui aiment et qui n'ont que la console 32 bits de Sega, en auront toutefois pour leur argent, à condition d'aimer le genre.

TRAZOM



Les textures des fumées sont loin d'être du niveau de la version PlayStation, très loin même...

WIP

L'intro du jeu

On sent bien, dans l'introduction du jeu qui reprend exactement la même que celle de la version PlayStation, que nous avons affaire là à une banale conversion. Non seulement la fenêtre est plus petite, mais en plus, la qualité de l'image est moins bonne. Ça "flashe" beaucoup moins que chez son homologue Sony. Le tramage est d'ores et déjà plus visible. On nous prévient presque de ce qui nous attend...



Le graphisme

Dès les premiers kilomètres à bord de ces engins suspendus, on se rend compte que le duel graphique va tourner court, et bien entendu à l'avantage de la PlayStation. Pourquoi "bien entendu", d'abord ? Je ne sais pas... Une vague impression, un souvenir... Une fois de plus sur Saturn, le tramage à outrance est flagrant. Ce qui lui vaut d'être



WIP EOUT



Version Saturn contre version PlayStation

Même si ce WipEout-là écrase littéralement Hi-Octane, et qu'il est loin d'égaliser le fun et la beauté de Sega Rally Championship, il nous a semblé plus judicieux de comparer les deux versions de ce jeu, sorties sur les deux machines stars du moment. En n'oubliant pas cependant de dire au préalable que WipEout fut créé à l'origine pour la PlayStation. Le jeu sur Saturn n'étant qu'une simple conversion d'une équipe spécifique de programmeurs, "Tantalus"...

visuellement (je vais être gentil, là) pas aussi beau qu'on l'aurait souhaité. Il est vrai que la définition n'est pas la même. Pour mieux apprécier, ô lecteurs adorés, ce que je viens d'écrire, voici un comparatif de plusieurs photos identiques des deux versions, que nous mettons à disposition de vos paires d'yeux :



L'explosion

Elle est cent fois plus belle sur PlayStation ! Rien à dire de plus de ce côté-là, la différence saute tellement aux yeux...



Le décor au même endroit

Du quasi-plein écran sur PlayStation, on passe à des proportions un peu plus réduites sur Saturn en ce qui concerne la taille de l'image. Au même endroit du circuit, remarquez également les différences de détails.

La maniabilité

Ah, voilà l'un des points de discussion les plus chauds auxquels on ait eu affaire sur ce jeu, aussi bien au sein de la rédaction qu'au niveau des acheteurs, c'est-à-dire potentiellement vous. Certains même n'hésitaient pas à dire que la maniabilité était telle que le jeu en devenait injouable sur PlayStation. Ce n'est pas tout à fait faux, si l'on ne s'y attarde que deux minutes, entre Dorothee et un épisode d'"Hélène et les garçons". En effet, le temps d'adaptation est beaucoup plus long sur cette console que sur Saturn, où WipEout devient beaucoup plus abordable, même si l'on y joue pour la première fois. Mais les puristes préféreront tout de même la version Sony, où l'effet d'inertie est mieux rendu. On a vraiment l'impression de piloter un vaisseau, et non pas une voiture sans roues. Pour un peu, on sentirait presque le coussin d'air lors des remous ! En contrepartie, il faut passer plus de temps pour bien maîtriser la bête...



L'ergonomie dans les menus

On retrouve exactement les mêmes menus que sur PlayStation, à ceci près que les boutons de la manette n'ont pas été judicieusement choisis pour valider une option ou pour revenir en arrière en cas d'erreur. De ce point de vue (qui est le mien, je précise), je lui préfère la plus grande facilité d'utilisation de la version PlayStation. D'autre part, il est impossible de jouer à deux en mode "link", comme c'est le cas sur PlayStation.



Conclusion :

la version PlayStation l'emporte haut la main !

On s'en serait douté, mais le fait est que c'est encore plus flagrant lorsqu'on constate la chose de visu. WipEout sur PlayStation est beaucoup plus réussi, beaucoup plus beau et globalement plus sympa à jouer aussi que sur Saturn. Pour le reste, la parole est aux images...

WIPE OUT

Cette espèce de canyon procure pas mal de sensations visuelles...



Comme vous le voyez, le terrain est quelque peu vallonné. Pas au point de procurer des haut-le-cœur, mais on s'en approche tout de même.



Dans cette partie du circuit, dite de la forêt, l'adversaire peut être très coriace juste avant d'aborder un virage serré.



Dans le tunnel (qui n'est pas très beau graphiquement parlant), les musiques ne sont pas reproduites avec l'effet d'écho qu'il y avait sur PlayStation.



Avec cette seconde vue, plein écran, ça tangue moins que sur PlayStation, et l'impression de vitesse est accrue.



Si vous tombez dans un gouffre au moment d'un saut, si vous "volez" trop haut ou si vous vous mangez le décor de plein fouet, un engin spécial viendra vous ramener sur le circuit. Mais bonjour le temps perdu !

Certains des missiles "ramassés" vont vous permettre d'accrocher les cibles formées par les autres concurrents sur la piste. Le projectile ira tout droit dans le petit carré, donc dans le mille. Normalement...



Avant de débiter une course, les circuits sont montrés sous toutes les coutures.



GRAPHISMES

15

GRAPHISMES

On ne va pas répéter qu'on aurait pu avoir beaucoup mieux : le résultat est là, et il est assez décevant. Il est vrai que ce n'est qu'une conversion...

ANIMATION

16

ANIMATION

Rien à voir avec la version PlayStation, malheureusement. C'est beaucoup moins fluide, et ça se voit immédiatement ! Ça reste correct tout de même.

MANIABILITÉ

17

MANIABILITÉ

Elle est bonne pour tous ceux qui ne veulent pas se prendre la tête des heures durant lorsqu'ils débutent. Voir comparatif pour précisions.

SON/BRUITAGE

16

SON/BRUITAGE

Voici la seule catégorie qui tient tête à la version PlayStation. Les bruitages ainsi que les musiques sont réussis. Malgré l'écho manquant sous les tunnels.



J'AIME

- La conversion d'un jeu Psygnosis !
- Une prise en mains immédiate.



J'AIME PAS

- Beaucoup moins beau que sur PlayStation.
- Il faut aimer ce style de jeux.
- Pas de mode "link" disponible !



TRAZOM

EN RÉSUMÉ

Comme vous avez pu le constater sur le comparatif géant des versions Saturn et PlayStation, il n'y a pour ainsi dire pas photo entre ces deux mêmes jeux. Il est clair que la version Saturn, même si elle s'avère tout à fait jouable, n'a pas bénéficié de toutes les attentions dans ce qui n'est qu'une conversion du chef-d'œuvre de Psygnosis. Dommage...

89%

PLAYSTATION

EDITEUR : SONY I. S.
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

CONTINUE : SAUVEGARDE
MEMORY CARD
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE



Le hockey n'est pas vraiment en vogue dans notre pays au climat tropical, mais est amené à évoluer en Europe dans les dix ans à venir, selon des statistiques faites par les Américains. En matière de jeux vidéo, il propose un intéressant mélange d'action pure et dure et de tactique en temps réel, contrairement au football américain qui est plus stratégique.

Quand un jeu est réussi, il permet à un européen de base de découvrir le hockey de manière fort agréable, surtout s'il est découvert à deux ! Sony Sports nous sort le grand jeu et nous permet enfin de bien profiter de ce sport chez nous les pieds au chaud ! Dans NHL Face Off, vous pouvez jouer à un ou deux joueurs avec 26 équipes pendant un tournoi entier ou en match libre. Le jeu se déroule en 3D temps réel et quatre angles de vue sont possibles. Vous pouvez contrôler la longueur des périodes, les changements, les statistiques et toutes les options habituelles. Le jeu est complet à ce niveau, faites confiance à Sony Sports. On peut dire que Sony Sports assure en matière de simulation de sports avec, dans le même mois, deux jeux géniaux qui permettront à tous les non-initiés de s'éclater au foot américain, et ici au hockey. Les pros trouveront le jeu un peu facile, mais se régaleront avec les équipes de la saison actuelle (95/96, si, si !).

Olivier

La vue appelée "Ice Cam" vous permet de suivre l'action au ras de la glace si je puis dire !



Cette vue plus générale, la plus pratique, vous fait découvrir un jeu en 3D temps réel exceptionnel.

DETROIT		PERIOD 2		NEW JERSEY	
1	SCORE	1		1	
1	GOALS IN PERIOD	1		1	
23	SHOTS ON GOAL	2		2	
4%	SHOOTING PCT.	50%		50%	
0/4	ONE-TIMERS	0/0		0/0	
0	PENALTY MINUTES	0		0	
21	FACEOFFS	0		0	
9	CHECKS	11		11	
58%	PASSING PCT.	14%		14%	
	ATTACK ZONE				



Les statistiques vous feront découvrir les joueurs de la saison actuelle, si, si, celle de 95/96 !



Les Face Off sont toujours des moments intenses, car ils vous permettent de prendre le palet, et accessoirement de faire un peu peur à l'arbitre.

GRAPHISMES

13

GRAPHISMES

ANIMATION

18

ANIMATION

MANIABILITÉ

18

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

12

SON/BRUITAGE



J'AIME

- Toutes les équipes actuelles.
- Quatre vues différentes du jeu.
- Une gestion excellente de la 3D.



J'AIME PAS

- Les pros se lasseront un peu vite.
- Les joueurs sont moyennement représentés.
- La musique est mauvaise et répétitive.

Pour les pros

79%

Pour les autres

85%

EN RÉSUMÉ

Sur PlayStation, on cherche les simulations de hockey, on les cherche partout et on ne les trouve pas. Disons qu'il en existe déjà deux, mais la décence m'interdit de vous en parler, elles sont nulles. Heureusement, Sony Sports est là pour sauver la mise avec ce soft qui propose ce qu'on pouvait faire de mieux en matière de simulation de sport en 3D. Dommage que le jeu soit un peu facile pour les pros.



OLIVIER

PLAYSTATION

EDITEUR : BULLFROG
 GENRE : ACTION
 NOMBRE DE JOUEURS : 1
 DIFFICULTE : DIFFICILE

SPECIAL : PRÉVOIR PILULES
 ANTI-MAL DE MER
 NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
 CONTINUE : SAUVEGARDE
 MEMORY CARD
 EXITE SUR : PC & SATURN

Tout droit adapté du PC, Magic Carpet débarque enfin sur les consoles 32 bits. Rappelons pour mémoire que ce jeu n'est pas un produit nettoyant pour moquette, mais sûrement l'un des softs d'action en 3D les plus originaux de ces dernières années. Sorcier de votre état, il vous faudra en effet affronter d'indélicats collègues, afin de restaurer l'énergie vitale de votre planète. Mais là où l'on bouscule vos habitudes, c'est que votre boulot de héros écologique se déroulera à bord d'un tapis volant qui ferait pâlir de jalousie le plus saint des Macloud...

Le retour de l'apprenti-sorcier

Mais revenons rapidement sur l'histoire, parce que bon hein, pour une fois qu'on en tient une qui n'est pas trop niaise, ça serait dommage de ne pas en parler... Alors voilà : l'Homme a dégradé son environnement en séparant l'énergie vitale de la matière, le Mana, afin de l'utiliser pour son propre compte. Mais un jour, l'exploitation de cet élément rare est telle que la terre est devenue complètement stérile et la civilisation a sombré dans le chaos. Les querelles existant entre les nombreux sorciers se transforment vite en véritables guerres, ces derniers invoquant alors de monstrueuses créatures pour les aider dans leurs combats. Mais les monstres se retournent contre leurs maîtres, et ceci ne fait qu'augmenter la gravité de la situation. C'est justement là que vous intervenez, oui vous, pile poil au bon moment comme d'habitude. En tant qu'apprenti sorcier, vous allez reprendre le flambeau de votre maître

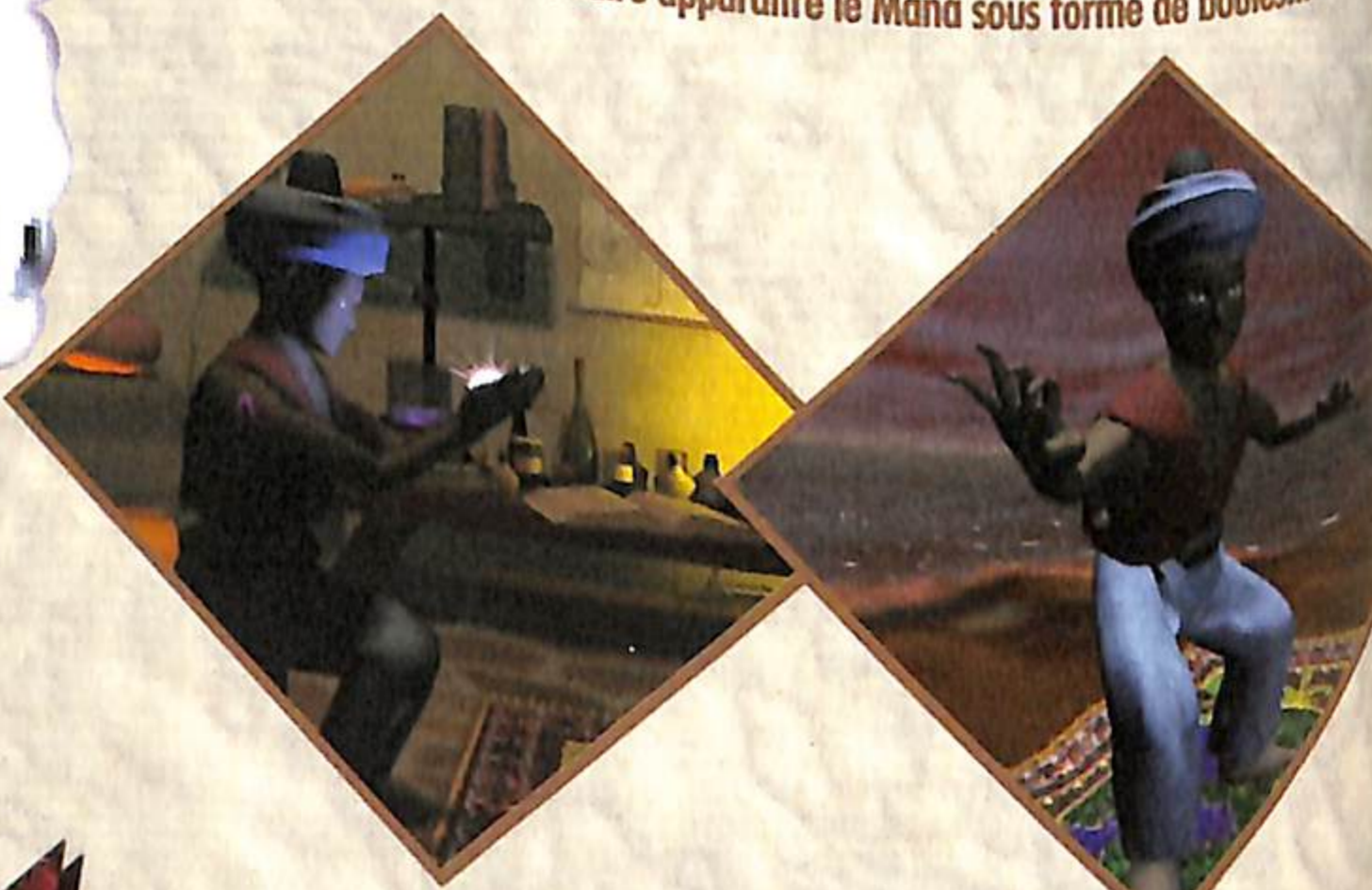
décédé, afin de détruire monstres et ennemis pour que le Mana retrouve sa légitime propriétaire, Dame Nature. Pour ce faire, vous disposez de sorts variés qui vous permettront d'attaquer, de vous soigner, ou bien de vous défendre. Ceux-ci vont de la simple boule de feu à de véritables volcans, en passant par des pluies de météores et autres gâteries magiques. Mais ce qui est véritablement impressionnant, c'est que tout se passe en temps réel, sous vos yeux, et ce quoique vous fassiez. Ainsi quand je parlais de créer des volcans, cela veut dire que vous verrez réellement un volcan sortir du sol devant vous pour ensuite cracher ses pierres brûlantes. Et comme cela est vrai pour tous les sorts que



Grâce à votre sort de conversion, vous allez pouvoir "persuader" un maximum de gens de prier pour vous. Plus vous aurez de fidèles, plus vous pourrez utiliser de sorts...



Ceci est un ex-ver qui vient de se volatiliser sous l'effet de vos boules de feu. Cela a pour conséquence de faire apparaître le Mana sous forme de boules...



MANA

Vous devrez non seulement combattre contre des hordes de monstres, mais également contre des sorciers rivaux. Les fourbes n'hésiteront pas à voler votre Mana ou à détruire votre château.



Ce miroir ne vous dira pas si vous êtes le plus beau, mais vous transportera instantanément à un endroit éloigné. Méfiez-vous, car le plus souvent il s'agit d'un piège...



Voici votre château au quatrième stade de son évolution (sur cinq au total). Plus ce dernier est grand, et plus vous pourrez ramasser de Mana...



Les attaques des oiseaux sont véritablement redoutables : ils sont tellement nombreux, qu'il est impossible d'éviter leurs coups. Il ne vous reste plus qu'à tirer le plus vite possible.



Les ennemis rencontrés sont de toutes sortes, et cela ira des vers géants cracheurs de feu aux gorilles des montagnes qui vous lanceront des pierres à la face. Pas trop sympa, quoi !

Carpe

Magic Carpet

vous aurez à votre disposition, ça vous laisse imaginer le côté spectaculaire de vos combats. Mais avant de posséder les 24 sorts différents, vous devrez visiter de nombreux niveaux (75 au total !) car au départ vous ne disposez que du strict nécessaire (1 sort d'attaque, 1 sort de conversion de Mana, et 1 sort de création de château pour entreposer ce dernier). Pour passer d'un niveau à l'autre, il vous suffira de récupérer un certain quota de Mana et de l'entreposer dans votre château, mais vous verrez rapidement que c'est beaucoup plus simple à dire qu'à faire.

Un zoo sur un tapis volant ?

En ce qui concerne les monstres, ceux-ci sont très variés, et vous devrez affronter des êtres aussi dangereux que des squelettes, des vers géants, des monstres marins, des bourdons énormes, etc. Donc jusque-là, on nage dans le "sans faute". D'un point de vue plus technique, il est indéniable que Magic Carpet possède un moteur 3D véritablement béton. Le coup du "terraforming" en temps réel est vraiment une nouveauté qui a de quoi combler les plus blasés. Mais hélas, cela se paye par un "clipping" (affichage tardif en fond d'écran) assez important, ce qui vous donnera l'impression de voler dans une sorte de brouillard. De plus, l'animation n'est pas hostile à la saccade lorsque le nombre de sprites à l'écran se fait respectable. Bien que de bonne qualité, le graphisme a également une nette tendance à pixelliser si vous vous approchez trop près de certains sprites. Mais heureusement, ces quelques défauts ne sont rien comparé à l'extraordinaire ambiance que dégage le jeu. Entre la musique envoûtante et les combats épiques, on

oublie vite ces problèmes pour ne se concentrer que sur l'action non-stop et sur le pilotage du tapis (très similaire à celui d'un hélicoptère, soit dit en passant). À ce sujet, sachez que la maniabilité demandera un certain temps d'accoutumance... Mais quand vous saurez que cette version console est en fait la réunion de la version PC et de son data disk, The Hidden Worlds (25 niveaux supplémentaires), il ne vous restera plus qu'à courir chez votre revendeur pour vous délester des quelques sous qu'il vous restait de Noël...

En résumé, Magic Carpet est incontestablement un jeu d'action d'une originalité folle. Bien que possédant quelques défauts techniques, il se fait amplement pardonner par la qualité de son moteur 3D, le côté spectaculaire de ses sorts, et surtout par l'incroyable ambiance qu'il dégage. On s'y croirait... Une valeur sûre de votre console.

FISHBONE

Lorsque vous avez tué un monstre et que vous avez converti son Mana à vos couleurs, des montgolfières viennent le chercher pour ramener votre butin dans les murs du château. Une fois un certain quota atteint, vous passez au niveau suivant.



Version PlayStation et version Saturn, les différences

Bien peu de choses différencient en fait les deux versions. D'une manière générale, Magic Carpet PlayStation s'accommode un peu mieux du moteur 3D que la Saturn, car l'animation est un brin plus rapide. De plus, les graphismes pixellent un poil moins, mais l'écart est vraiment léger. Autre différence, le ciel de la Saturn est beaucoup plus classique (ciel bleu + nuages) que son homologue sonyesque, car ce dernier a quelquefois une nette tendance à virer à l'aurore boréale. Mais sur ce point, c'est une question de goût, alors on ne jugera pas. Enfin, notons que la maniabilité est également meilleure sur PlayStation, principalement grâce à la manette plus adaptée au contrôle délicat du tapis volant. Au final, vous aurez compris que la Sony dépasse d'une toute petite longueur sa concurrente, mais sur quelques points de détails seulement...





Rien ne vous empêche de jouer les incendiaires et de mettre le feu à la forêt locale. Si votre trip c'est la destruction, vous pourrez également enfoncer le sol avec vos armes.

Les vers volants n'ont pas besoin d'être deux pour faire des dégâts. Le mieux est de tourner autour, tout en tirant pour être à l'abri de leurs boules de feu.



Les armées de zombies aiment vous attaquer avec leurs arbalètes. Ils sont tellement nombreux, qu'ils sont réellement dangereux pour vous et vos villages.



Certains monstres sont particulièrement vicelards, à l'instar de ceux-ci. Ils vous attirent lorsque vous passez à côté, puis dès que vous êtes assez près, ils vous électrifient la tronche, comme ça, juste pour le plaisir.

Les sorciers ennemis possèdent aussi un château, et rien ne vous empêchera de venir leur faire une petite visite inamicale de temps en temps, histoire de leur pourrir un peu la vie...



TSR

EN RÉSUMÉ

Enfin un concept intelligent. Magic Carpet est un de ces jeux sur lesquels on passe de longs, très longs moments. Autant dire que vous en aurez pour votre argent aussi bien sur Saturn que sur PlayStation. Dommage seulement qu'on ne puisse pas y jouer en réseau comme sur la version PC. Une aventure pour "loup solitaire".



FISHBONE

EN RÉSUMÉ

Ah ça, on peut dire qu'il est original, notre Magic Carpet ! Pensez-donc, piloter un tapis volant dans un monde 3D où le "terraforming" est roi, ce n'est pas donné tous les jours. En plus, vous possédez tout un tas de sorts plus impressionnants les uns que les autres, qui s'exécuteront eux aussi sous vos yeux en temps réel. Dommage que le clipping soit assez important et que le graphisme pixellise, parce qu'à part ça, on nage dans le bonheur...

GRAPHISMES

16

GRAPHISMES

Bien qu'ils pixellent pas mal, ils sont néanmoins de bonne qualité et surtout originaux...

ANIMATION

16

ANIMATION

Dommage pour le clipping et les saccades, mais heureusement que le "terraforming" en temps réel rattrape le coup...

MANIABILITÉ

16

MANIABILITÉ

Il faut un peu d'habitude pour se faire au maniement du tapis, qui ressemble beaucoup à celui d'un hélico. Mais après, no problem...

SON/BRUITAGE

15

SON/BRUITAGE

L'ambiance sonore est vraiment exceptionnelle au niveau qualité. Elle vous plonge directement dans l'ambiance...



J'AIME

- Le "terraforming" en temps réel.
- La qualité des sorts.
- L'ambiance dégagée par le jeu.



J'AIME PAS

- L'animation qui saccade
- Le clipping assez important
- La tendance des sprites à pixelliser

91%

PLAYSTATION

EDITEUR : ACCLAIM
 GENRE : SHOOT'EM ALL 3D
 NOMBRE DE JOUEURS : 1

SPECIAL : COMBINE LES 3 «ALIEN»
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
 NOMBRE DE NIVEAUX : 33
 CONTINUE : SAUVEGARDE
 DIFFICULTÉ : FACILE

Une fois de plus, un «Doom-like» vient faire son apparition sur une console. Après Doom, classique des classiques signé Id Software, Acclaim se lance à son tour dans le bain grâce à une super-licence lui permettant de compiler la série des trois «Alien» en un seul produit. Dans son concept, le jeu est identique à son homologue : il faut tirer sur tout ce qui bouge et essayer de retrouver son chemin à l'intérieur de niveaux torturés. Malgré une difficulté moindre, le challenge a de quoi s'avérer intéressant pour les accros de la gâchette...

Dans l'espace, personne ne vous entend crier

Incarnant le fameux lieutenant Ellen Ripley (Sigourney Weaver dans le civil), vous allez devoir nettoyer 33 niveaux répartis en 3 sections distinctes qui sont autant de références à la fameuse trilogie citée plus haut. Démonstration : dans la première section regroupant 12 niveaux en tout, l'ambiance et les décors s'apparentent à «Alien», ou si vous préférez à Alien 2, que vous retrouverez tout au long de votre lente et périlleuse excursion. Le complexe de LV426 va vous rappeler pas mal de bons moments... Dans la section 2, avec pas moins de 9 niveaux, c'est à Alien 3 et à la colonie de prisonniers sur Fiorina «Fury» 151 auxquels vous aurez affaire. Là encore, le nettoyage devra s'effectuer selon les règles de l'art. Aucune pitié ne devra être accordée aux intrus venus d'ailleurs. Enfin, dans la section 3 et ses 12 stages, vous ferez de nouveau appel à vos souvenirs embrumés : en effet, cette fois-ci,

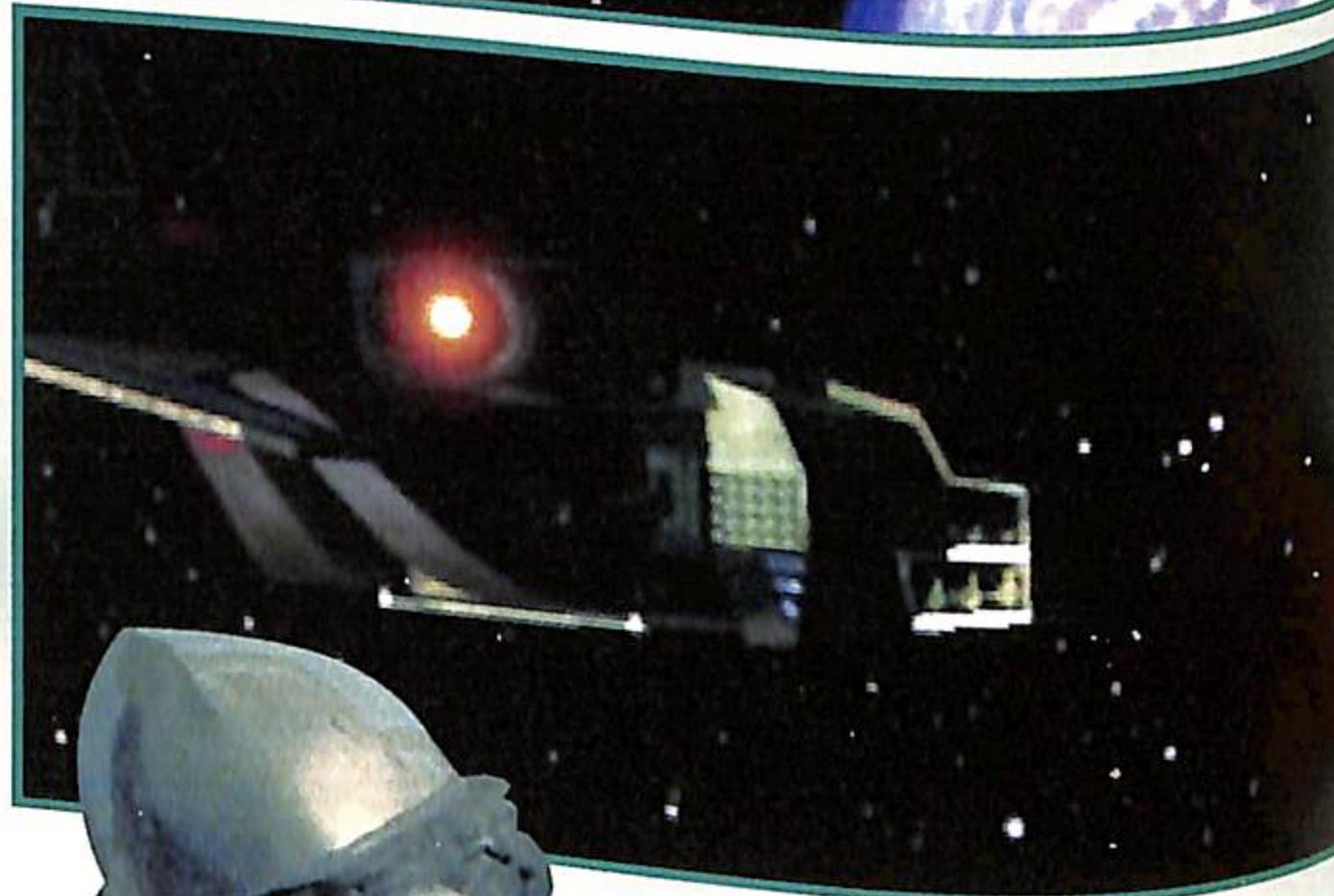
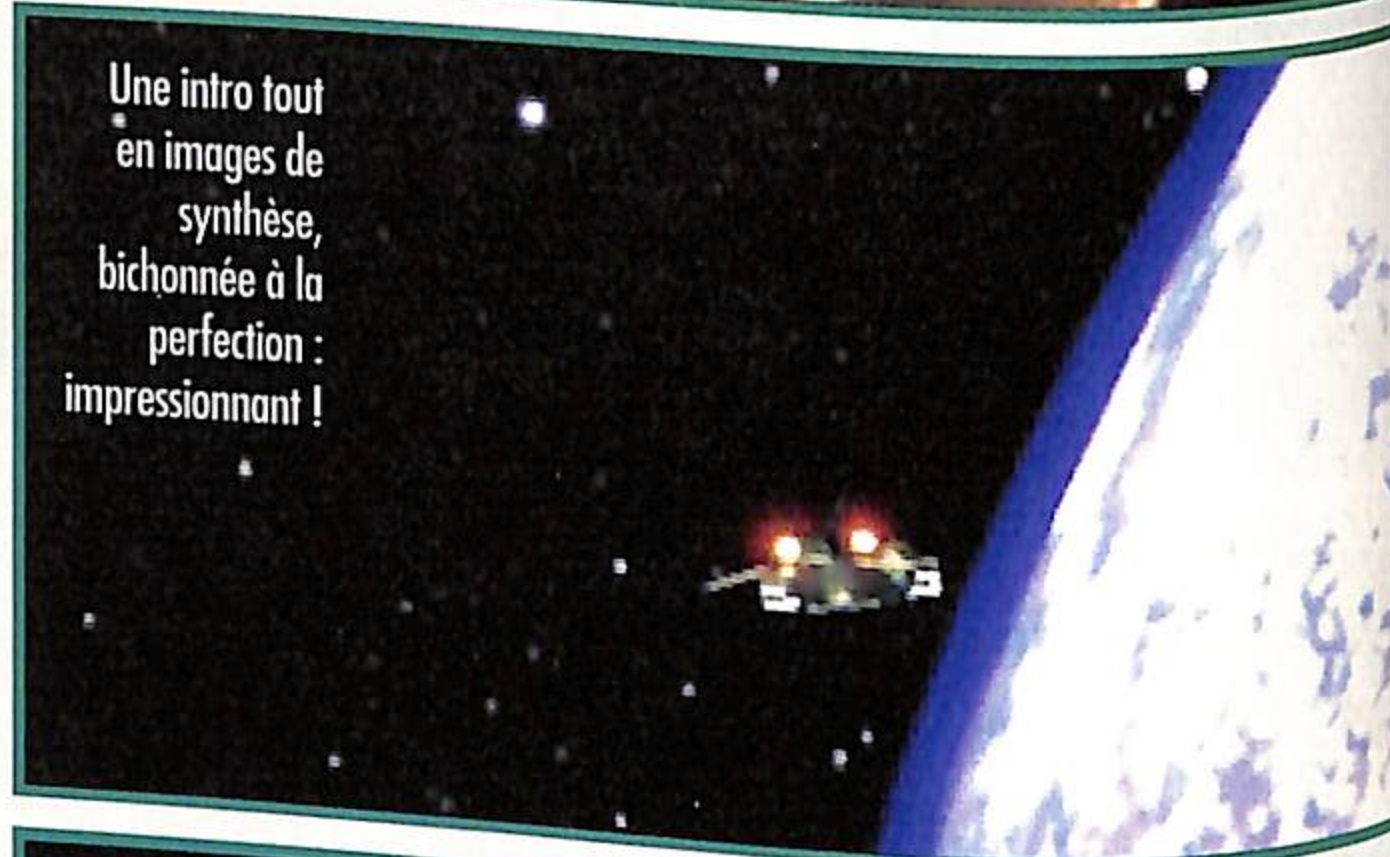
il vous faudra remonter jusqu'au premier «Alien» et son vaisseau ressemblant à un tombeau, infesté de larves d'Aliens. Dans tous les cas, le but sera unique mais en même temps double. Je m'explique : à l'aide d'armes trouvées çà et là sur votre chemin, il ne faudra pas laisser trop de survivants. C'est qu'il est méchant, ces bêtes-là ! Chaque Alien ou presque devra systématiquement être éliminé. Jusque-là, vous avez tout compris, je suppose. Ça se complique un petit peu lorsque, durant le briefing d'une mission, vous apprenez que vous devez verrouiller des portes (tout en faisant le ménage !) ou déclencher des ascenseurs dans un but précis. C'est tout de même rare pour ce dernier cas. Si vous ne réussissez pas certaines opérations essentielles de ce type, le pourcentage de la mission effectuée s'en ressentira grandement... et vous en serez quitte pour recommencer la manœuvre. On ne plaisante pas avec les Aliens... Enfin, pas trop ! Alien Trilogy n'est pas le grand jeu qu'on attendait. Néanmoins, il reste un bon soft. Une excellente alternative à Doom. A moins que Doom ne vous ait ennuyés, Alien Trilogy pourrait bien vous séduire. Et puis, si vous n'aimez pas les jeux où il faut tirer à tout va et survivre, vous n'avez qu'à passer votre chemin. Dommage pour vous.

TRAZOM



PROD.

Une intro tout en images de synthèse, bichonnée à la perfection : impressionnant !



A L I E N



Ne vous gênez pas, faites exploser les bidons, tirez sur les droïdes, mais n'oubliez pas toutefois d'ouvrir les portes à l'aide des batteries ou encore de récupérer des armes qui vous seront utiles au niveau suivant.



COMPARATIF

Doom avait ouvert la voie sur PlayStation. C'est maintenant au tour de Alien Trilogy de s'engouffrer dans la brèche. Pourtant, disons-le tout de suite, Doom surclasse son adversaire sur bien des plans : le nombre de niveaux, la variété des décors, le rythme de l'action, etc. Néanmoins, Alien Trilogy a pour lui la licence explosive des films cultes des années 80-90. Et puis, les fans de Doom s'y retrouveront aussi sans doute. Les vrais amateurs sauront quoi faire.



COMPARATIF

Si vous n'aviez pas les lunettes-qui-voient-dans-la-nuit, vous auriez du mal à distinguer quoi que ce soit sur la photo.

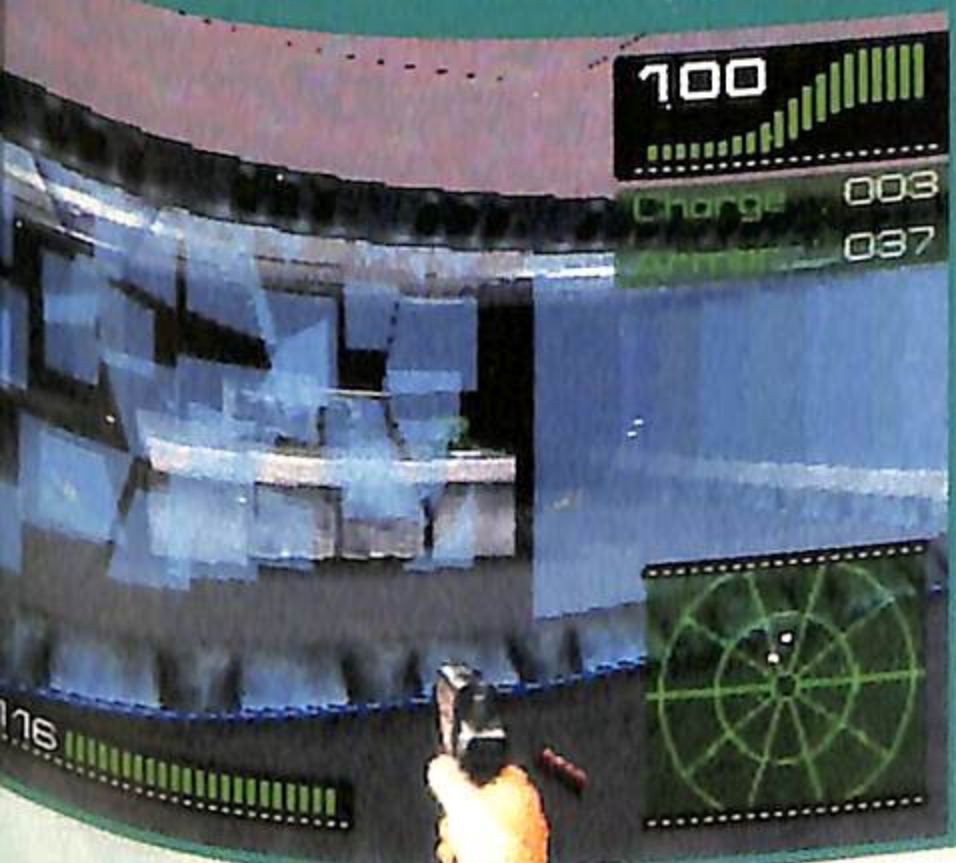


Pensez à vous régénérer de temps en temps : les valises médicales sont là pour ça.



Les passages secrets, il va vous falloir les découvrir à coups de grenade ! Ce trou béant qui regorge de bonus mais aussi de monstres gluants fut à l'origine... un mur.

On s'amuse comme on peut, et puis c'est pas moi qui paye...



Contrairement à la version Jaguar «d'Alien Vs Predator», la larve qui vous saute au visage est pixellisée au maximum. Néanmoins, l'effet de surprise est souvent réussi.

ALIEN TRILOGY



Les décors ont quelque peu changé, de même que les monstres. L'Alien-Chien n'est pas trop coriace, mais il faut tout de même se le farcir. N'hésitez pas à exploser toutes les armoires, si vous voulez avoir plus de 50 % de «mission complète» au bilan final.

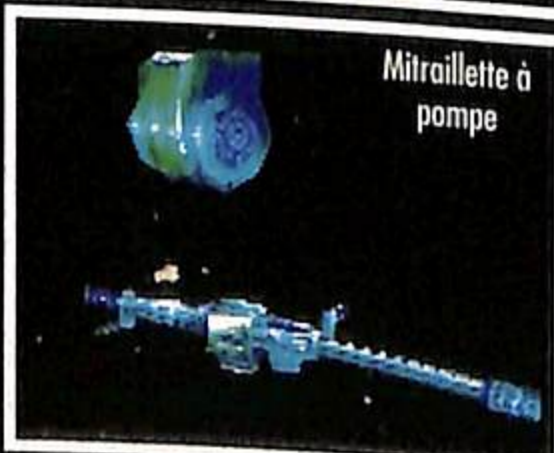
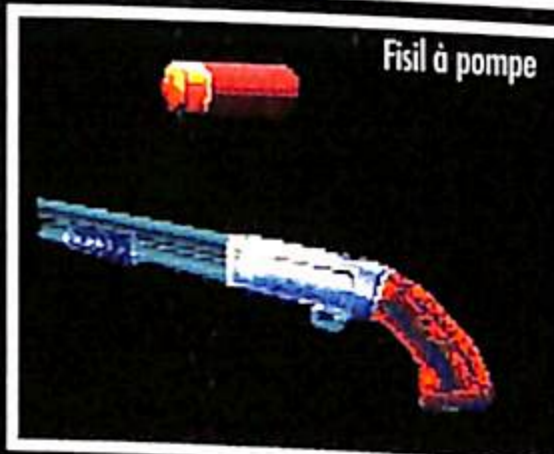
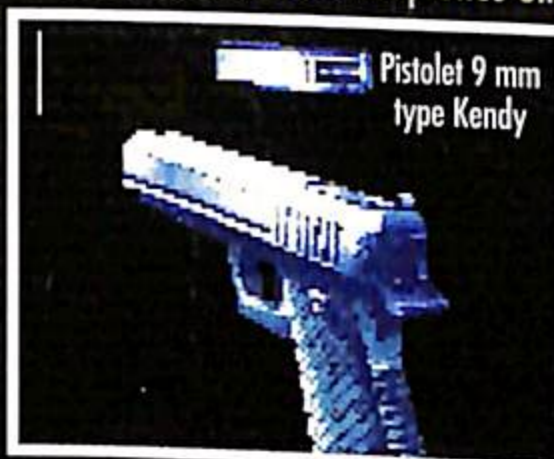


Un nouveau type d'Alien a fait son apparition ! Il vous faudra pas mal de patience et surtout beaucoup d'armes et de munitions pour pouvoir sortir vainqueur du duel qui vous opposera à ces mutants venus de l'espace. En outre, vous retrouverez votre vaisseau et des caves géantes... remplies d'acide.



Action, Ripley !

Ripley possède un arsenal à la hauteur de la frousse que lui procurent les situations dans lesquelles elle se retrouve ! En voici le descriptif :



EN RÉSUMÉ

On peut dire que cet Alien-là se sera fait attendre. Bénéficiant d'une ambiance sonore grandiose, Alien Trilogy n'a que le défaut de proposer (en niveau de difficulté intermédiaire) un challenge facile. Le jeu reste basique (en niveau de difficulté Doom - mais propose néanmoins plus de variété que ce dernier. Il manque cependant parfois un peu d'action. Félibien aurait dit qu'il manque ici un "je ne sais quoi".



EN RÉSUMÉ

Malheureusement, la montagne a accouché, semble-t-il, d'une souris. Certes, l'ambiance «Alien» y est excellente, les niveaux sont nombreux - même s'ils ne sont pas tous sans jouer les blasés, Alien Trilogy est une petite déception, notamment à cause d'une action qui manque parfois de punch. Un bon complément à Doom.

GRAPHISMES

14

GRAPHISMES

Les décors sont certes bien réalisés dans leur globalité, mais ils sont quasiment tout le temps identiques. C'est lassant, à force.

ANIMATION

15

ANIMATION

Malgré de très rares ralentissements, la fluidité est excellente. Lorsqu'on évite le «clipping» à l'aide de teintes très sombres..

MANIABILITÉ

17

MANIABILITÉ

Aucun problème de ce côté-là, c'est du tout bon «ergonomiquement» parlant. Les amateurs de Doom s'y retrouveront aisément.

SON/BRUITAGE

16

SON/BRUITAGE

Les sons restent assez pauvres dans l'ensemble (la mitrailleuse est catastrophique), mais les musiques sont superbes et parfaitement dans le ton.



J'AIME

- Pas mal de niveaux.
- L'ambiance «Alien» bien retranscrite.
- Superbes images de synthèse.



J'AIME PAS

- Des sprites moches en guise d'ennemis : beurk !
- Trop plat, beaucoup trop plat.
- Peu d'ennemis différents.

88%

CINÉ-CADEAU!

la nuit ALIEN

le 26 mars au Grand Rex

personne ne vous
entendra crier...

200

fauteuils
réservés aux
lecteurs
de Joypad

invitations à retirer sur le

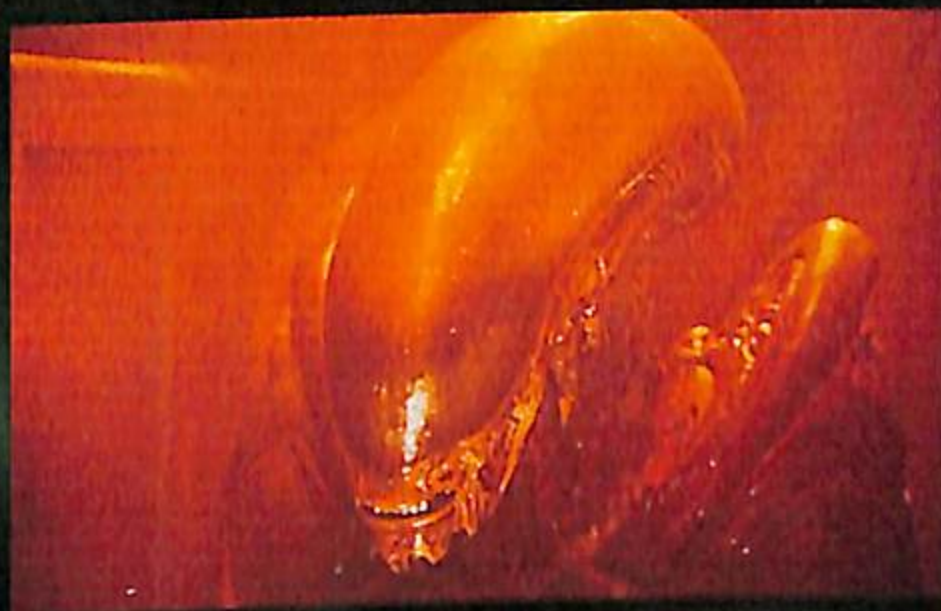
3615 JOYPAD



© Prod.

F O U S d e s ALIENS

- "Ripley à Gorman, vous m'entendez lieutenant ?"
- "Ici Gorman, l'affaire est sous contrôle Ripley, don't worry !"
- "Vous voulez rire ? Où sont passés Drake et Vasquez ? Vous m'aviez dit qu'ils étaient tous les deux partis en reconnaissance au cinéma le Grand Rex à Paris. Qu'est-ce qu'ils foutent depuis cinq heures ?"
- "Du calme, Helen."
- "Ne m'appellez pas Helen, ça m'exaspère ! Alors où est-ce qu'ils sont ?"
- "Simplement en train de voir si les xénomorphes repérés dans les environs ne viendront pas troubler la soirée du 26 mars prochain."
- "Qu'est-ce que vous me racontez là, Gorman ? Vous travaillez trop, mon gars... Les Aliens, ça ne vous réussit pas..."
- "Si, si, justement. Et comme Acclaim, l'éditeur du jeu "Alien Trilogy" a bien compris que je n'étais pas le seul à aimer, ils organisent le 26 mars prochain une nuit entière consacrée à la saga "Alien" dans le plus prestigieux cinéma de Paris."
- "Quoi ? Mais ça va être infesté d'Aliens ! Une vraie boucherie ! Vous êtes décidément fou, Gorman !"
- "Oui, fou des Aliens. Et comme à Joypad, vous savez, les p'tits gars sur terre qui trucident de l'Alien à tout-va, ils aiment aussi ça, ils offrent 200 places pour cette nuit complètement dingue."
- "Il va falloir qu'on vous débranche, Gorman..."
- "Je ne suis pas Bishop, il me semble que vous faites là un amalgame, Ripley ?"
- "Qu'importe ! Vous ne pouvez pas envoyer 200 lecteurs de Joypad dans une conférence d'Aliens ! Ils vont discuter de quoi ? Comment devenir un parfait cocon ? Comment se faire bouffer sans réagir ?"
- "Non, ils visionneront deux des trois volets de la saga (je leur laisse découvrir lesquels) et quelque chose me dit qu'ils pourront aussi, en exclusivité, se défouler sur des bornes de jeux Alien Trilogy ! Les Aliens n'ont qu'à bien se tenir, ils ne feront pas long feu."
- "Dites donc, ça a l'air chouette. Je comprends pourquoi Drake et Vasquez ne sont pas revenus... Ils attendent la date fatidique du 26 mars. J'prends mon lance-flammes - au cas où, on n'est jamais trop prudent - et j'y vais."
- "Hmmm !"
- "Ben alors, vous me suivez mon vieux ? Vous dormez ou quoi, Gorman ?"



© Prod.



© Prod.



© Prod.

La Nuit Alien, c'est le 26 mars prochain au Grand Rex à Paris. Acclaim et Joypad vous offrent 200 places à retirer d'urgence sur le 3615 Joypad... Avant qu'il ne soit trop tard... Arrrglllll...

PLAYSTATION

EDITEUR : SONY I.S.
 NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

CONTINUE : SAUVEGARDE
 MEMORY CARD
 DIFFICULTÉ : MOYENNE
 EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

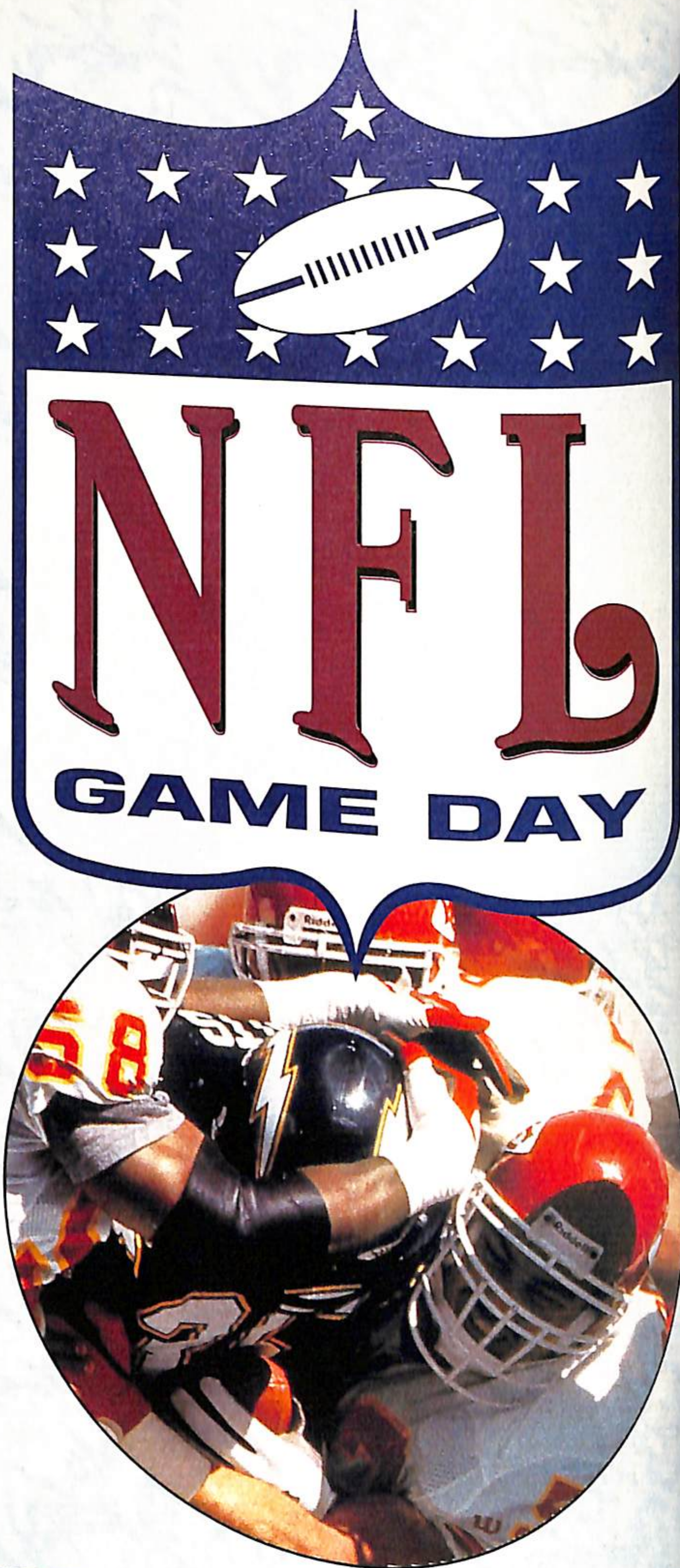
Les simulations de basket et de football marchent bien en France, alors que celles de hockey, de base-ball et de football américain sont plutôt en retrait. Mais les éditeurs ne désarment pas, et à grand renfort de nouvelles techniques, créent des produits toujours plus performants. Après un Total NBA ébouriffant, Sony remet ça avec une simulation de football américain qui fait oublier tous les jeux 16 bits sortis jusqu'alors.

Une initiation au foot US

NFL vous propose de choisir entre plusieurs options : match simple lors de la pré-saison, saison complète ou encore play-off, les phases finales du superbowl américain. Dans NFL Game Day, on retrouve toutes les équipes et tous les joueurs de la saison dernière avec leurs statistiques et leurs photos que l'on découvre à grand renfort de menus assez simples à manipuler. De plus, les débutants n'auront aucun mal à gérer les options grâce à ces écrans menus fort ergonomiques. On sait immédiatement sur quelles touches appuyer, principe que l'on retrouve

au cours du jeu. Pendant les phases d'attaque, il suffit d'appuyer sur R1 juste avant le rush, et les touches relatives à chaque course de receveur s'affiche en transparence à l'écran. Bref, NFL s'annonce maniable, et son confort d'utilisation continue pendant les phases d'action. C'est d'ailleurs son point fort car il n'est pas extraordinaire graphiquement. Les décors sont superbes, mais les sprites ne sont pas vraiment criants de réalisme, surtout en gros plan. C'est là la seule critique que l'on puisse faire à cette simulation. Mais les graphistes ont été pris en tenaille par les programmeurs des animations. Les quatre vues différentes et la possibilité de zoomer et exécuter des rotations en temps réel pendant les Replay, a forcé les graphistes des sprites à se restreindre. Car ces sprites n'utilisent pas des polygones (ce qui est rare pour un sprite, d'ailleurs), ce ne sont que des sprites, d'où le manque de réalisme. Simulation complète, NFL Game Day est vraiment destiné à un grand public sur PlayStation. Ceux qui ne connaissent rien à ce sport y trouveront leur compte, car simplicité d'utilisation et capacité technique ont permis à Sony de créer un jeu lisible et clair. Ceux qui ont déjà pratiqué auront bien du mal à terminer une saison en mode "hard".

Olivier



VUES NEIGE

Outre la possibilité de zoomer et faire des rotations pendant les Replay, vous pouvez choisir quatre vues différentes pendant un match, même s'il neige !

VOUS SAVEZ JOUER AU FOOT AMÉRICAIN ?

Pourtant c'est drôlement simple, il suffit de connaître les règles...

Deux équipes se font face : une attaque (ici en bas et en rouge), et l'autre défend. Le but est de progresser en gagnant du terrain et en remontant jusqu'à la zone de but adverse. Vous avez, à chaque fois, 4 essais pour faire 10 yards (un peu moins de 10 mètres). Si vous ne réussissez pas, vous passez la balle à l'adversaire qui devient attaquant, et qui a à son tour 4 essais. Entre chaque essai, on se replace exactement comme sur le cliché. C'est la grande originalité de ce sport qui ressemble au rugby, mais dans lequel on passe son temps à s'arrêter entre les actions.



Ces gens sont des défenseurs, ils sont gros et très très méchants. Leur travail consiste à bloquer les attaquants. Ils ne jouent pas avec le ballon.



Le quarterback est le chef d'équipe, celui qui possède la balle au départ de l'action. Il se trouve alors au centre de la ligne d'attaque et recule rapidement dès le début de l'action. Il doit alors choisir entre une passe longue vers un receveur (2) ou une passe en retrait à un running back (5).



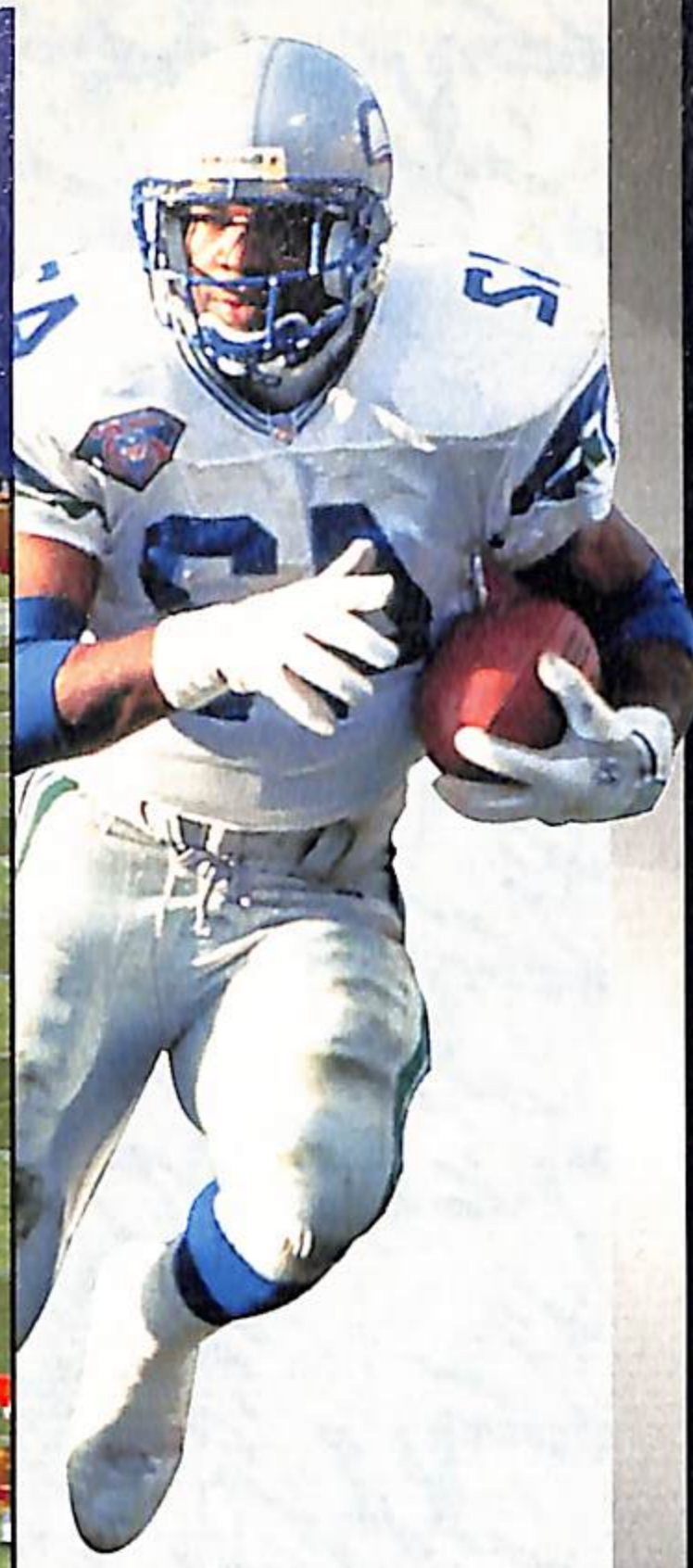
Il n'y a pas que ces receveurs (2) dans l'équipe d'attaque, il y a aussi les running back. Ici, ils sont deux et attendent que le quarterback (6) leur passe le ballon. Dès que l'un d'eux s'empare de la balle, il ne lui reste qu'à foncer tout droit, ce qui n'est pas toujours facile.



Le but du jeu est de marquer un essai, un "touchdown" en pénétrant dans la zone adverse avec le ballon en main.



Le mec entouré est un receveur, et son but est de foncer en avant en attendant que le quarterback (6), le chef d'équipe, lui envoie ou non la balle. Si la balle lui est destinée, il doit courir très vite, la rattraper et foncer vers la zone d'essai pour marquer un Touchdown. Personne ne peut le toucher avant qu'il n'ait attrapé la balle. Après, tout est permis. Si le pauvre est massacré dès la réception mais qu'il ne lâche pas le ballon, l'action suivante repart de ce point précis.



GRAPHISMES **15** GRAPHISMES

Pas vraiment génial en ce qui concerne les sprites, mais pas de quoi se plaindre non plus, voyez la note d'animation et vous comprendrez.

ANIMATION **18** ANIMATION

Rotations et zooms à gogo, et grand réalisme dans les mouvements, les esquives, les petits sauts.

MANIABILITÉ **18** MANIABILITÉ

Une prise en main exceptionnelle. Les tactiques sont faciles à choisir, et surtout le réalisme des mouvements est incroyablement bien simulé sur quatre boutons.

SON/BRAUITS **15** SON/BRAUITS

On reste dans le classique bourrin avec des thèmes insipides et une foule qui gueule. On se croirait aux States !

J'AIME

- Un grand réalisme des mouvements.
- Des animations fluides.
- Un jeu très maniable.

J'AIME PAS

- Des sprites peu réalistes.
- Un niveau assez difficile.
- Quelques réceptions de balles peu précises.

90%



EN RÉSUMÉ

Quelle grande simulation ! Les graphismes des joueurs ne sont pas vraiment révolutionnaires, mais leurs animations sont d'un réalisme qui fait plaisir à jouer. La maniabilité permet à n'importe quel touriste de se débrouiller rapidement. Jamais une simulation de foot US ne m'avait autant accaparé : saison complète, playoff et superbowl.

SPORT FISHING 2

EDITEUR : SEGA
GENRE : SIMULATION
DE PECHE EN MER
DISPONIBILITE : DISPO
CHALLENGE : MOYEN

Avec Sport Fishing 2, pas besoin de joystick ni de volant mais plutôt d'une canne à pêche avec le moulinet. Un concept original pour un jeu d'arcade même si l'originalité ne fait pas défaut chez les éditeurs en ce moment, après le ski version Namco avec Alpine Racer qui aura bientôt une suite nommée Surfer Racer. Cette fois, c'est Sega qui présente sa simulation de pêche au gros. Le principe est très simple : au début de la partie, il vous faut sélectionner une zone de pêche près des côtes ou en pleine mer puis choisir un appât adapté à votre type de pêche. Ensuite, il suffit d'attendre quelques secondes pour que ça morde, et la partie commence. Un dosage subtil sera alors nécessaire entre la canne et le moulinet pour espérer ramener votre prise sur le bateau. Le but du jeu étant de ramener le plus gros poisson possible, il faut



vous préparer à de véritables épreuves physiques : en effet, on ne pêche pas un espadon de 400 kg comme une dorade de 2 kg. Une séquence vidéo met en avant chacune de vos prises, histoire d'admirer vos spécimens. L'intérêt de Sport Fishing 2 est assez limité, mais il a le mérite d'être complètement novateur et de procurer d'excellentes parties de plaisir.



SKY TARGET DE SEGA

In 1987 Sega Enterprise, déjà leader mondial en matière d'arcade, lance sur le marché un titre qui fera date dans l'histoire du jeu vidéo. Il s'agit d'Afterburner. Neuf ans plus tard, Sega nous présente son digne successeur Sky Target. Bénéficiant des dernières innovations technologiques comme la 3D mappée, il s'annonce comme un sérieux concurrent pour Air Combat 22, le simulateur de chez Namco sorti il y a quelques mois

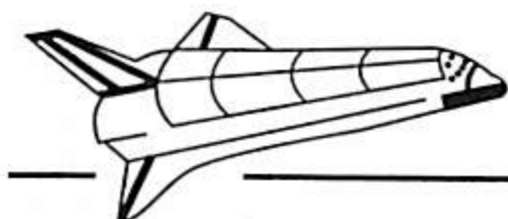
en arcade. Un simulateur de vol très axé "arcade", que tous les amateurs d'avions devraient attendre avec impatience.



Jeux Espace 3

Super Nintendo

BATMAN FOR EVER	249,00	NBA GIVE N GO	449,00
BREATH OF FIRE 2	449,00	NBA LIVE 96	399,00
DIRT RACER	249,00	NHL 96	399,00
DIRT TRAX FX	249,00	NHL QUARTERBACK 96	399,00
DONKEY KONG II	499,00	PRIMAL RAGE	199,00
DOOM	399,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	449,00
EARTHWORM JIM II	399,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
FIFA SOCCER 96	399,00	SPIDERMAN TV	249,00
FINAL FIGHT 3	449,00	SUPER MARIO WORLD II	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	THEME PARK	399,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		THOMAS BIG HURT	299,00
SOCCER DE LUXE	449,00	TINTIN AU TIBET	449,00
KILLER INTINCT	249,00	TOYS STORY	449,00
MEGAMAN X2	399,00	WEADONLORD	299,00
MICKEY ET MINNIE	199,00	WRESTLEMANIA	399,00
MORTAL KOMBAT 3	479,00		



Promos

MICKEYMANIA	169,00	MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
CHOPFLIFTER 3	199,00	NBA JAM TE	199,00
CLAYMATE	99,00	NFL QUARTERBACK 95	199,00
DAFFY DUCK	99,00	PACK ATTACK	199,00
DEMOLITION MAN	199,00	PAGE MASTER	169,00
EQUINOX	149,00	PLOK	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	PSG SOCCER	149,00
G FOREMAN KO BOXING	129,00	SAILOR MOON	99,00
GOOF TROOP	129,00	SEPARATION ANXIETY	199,00
HAGANE	169,00	SHAQ FU	199,00
HYPER VOLLEY BALL	199,00	STARGATE	199,00
JIMMY CONNORS	149,00	STUNT RACE FX	199,00
JOHN MADDEN 95	199,00	SUPER BC KID	169,00
JUDGE DREDD	199,00	SUPER INDIANA JONES	199,00
JUNGLE STRIKE	199,00	SUPER KICK OFF	99,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	SUPER METROID + GUIDE	199,00
LEMMINGS 2	199,00	SYNDICATE	149,00
LORD OF THE RING	199,00	TINY TOON	129,00
MARIO IS MISSING	99,00	VORTEX	99,00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	99,00	WARLOCK	149,00
MEGAMAN X	199,00		

Megadrive

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

● ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 99 F
 ➔ AVEC UN JEU ACHETE : 69 F

PARIS
 128, bd Voltaire
 75011 PARIS - M° Voltaire
 Tél : (1) 48 05 42 88
 Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS NOUVELLE ADRESSE
 36, rue de Rivoli
 75004 PARIS - M° Hotel de Ville
 Tél : (1) 40 27 88 44

Super NES USA

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

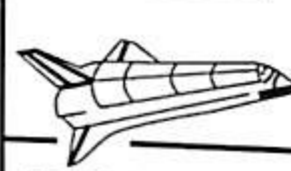
CHRONO TIGGER	499,00
EARTH BOUND + GUIDE	349,00
FINAL FANTASY 3	499,00
KILLER INSTINCT	199,00
ROBOTREK	299,00
SECRET OF EVERMORE	399,00



Promos

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

Megadrive



Promos

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

Sega 32 X

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

JEUX À 199 F TITRES SUR DEMANDE

Jaguar

➔ JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH 590 F

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

Super Famicom

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



Promos

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

Genial !!!

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

Virtual Boy

VIRTUAL BOY
 + 1 JEU 799,00

GALATIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEROBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TETRIS	299,00

Articles DBZ

LISTE SUR DEMANDE

Game Boy

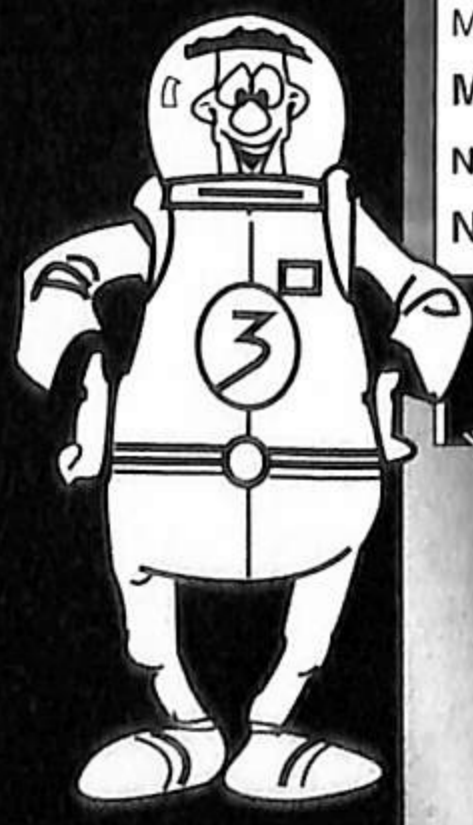
LISTE SUR DEMANDE

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEU 1490 F



DOUAI
 39, rue Saint Jacques
 Tél : (16) 27 97 07 71
STRASBOURG
 6, rue de Noyer
 Tél : (16) 88 22 23 21

animapad

Le mois de mars a été riche en nouveautés «papier» en France. Le mois d'avril sera riche en nouveautés vidéos. Mais comment allons-nous faire pour nous procurer tout cela ? Dur dur, la vie... Il faut plus que jamais s'y mettre à plusieurs, un copain achète une BD, un autre une vidéo, un autre un CD, et après on fait circuler tout ça ! Comme quoi les mangas ne sont pas destinés aux otaku qui restent enfermés chez eux avec leurs piles de cassettes et de bouquins, comme on essaye de nous le faire croire ! Oliv'Gotoon et Greg



Des bôôô mangas...

GLÉNAT

RIOT VOL. 1

Les lecteurs de Kameha connaissent déjà bien ce manga de Satoshi Shiki. Le Riot est un livre que doit protéger la belle Axelle. Le jour où Billy The Kid, un truand, essaye de le lui dérober, il se fait vampiriser et est condamné à veiller lui aussi sur le Riot et sur Axelle. Mais que renferme ce livre ? Riot est joliment dessiné et se laisse lire. Cela dit, il laisse quand même une vague impression de déjà vu, tant dans l'histoire que dans les dessins.

Riot : © S. Shiki / Kadokawa shoten



GLÉNAT

IKKYU VOL. 1

Ikkyû, c'est d'abord un gros bouquin qui surprend par son épaisseur. Au début, on se dit : «Vais-je digérer ça ?». Puis on commence à le lire. On se trouve plongé alors au cœur d'un Japon féodal, dans un monastère où un petit garçon, Ikkyû en l'occurrence, entreprend de devenir moine. Fils caché de l'empereur, personne ne doit connaître son identité, mais Ikkyû ne se laissera pas abattre pour autant. Une très belle histoire, malgré quelques passages où l'on se perd dans des noms japonais, qui bénéficie d'une belle version française. Un grand hommage à un dessinateur, Hisashi Sakaguchi, qui vient malheureusement de disparaître.



GLÉNAT

RANMA 1/2 VOL. 8

Après presque un an d'attente, voici venir enfin un des plus beaux volumes de la série. On y trouvera entre autre l'épisode palpitant de Roméo et Juliette version Takahashi !



ad

おにゅぽ

TONKAM EDITIONS TOKYO BABYLON VOL. 1

Le style Clamp est assez spécial. En général, soit on adore, soit on déteste. Ceux qui aimeraient se réjouir de la sortie du premier volume de Tokyo Babylon. La présentation est tellement parfaite, qu'on croirait tenir un manga japonais (couverture amovible, sens de lecture japonais, pages couleur respectées, belle impression), et pourtant c'est en français dans le texte. L'histoire se déroule à Tokyo (non ? c'est pas vrai ?). Subaru est exorciste et on fait appel à ses services pour désenvoûter des maisons ou des lieux, comme par exemple la fameuse tour de Tokyo. Jusque-là, rien d'anormal, si ce n'est l'étrange relation qui le lie à ses amis Seishiro et Hokuto. L'un est un garçon, l'autre une fille, bien qu'on se le demande, tout comme on se demande si Subaru est un mec ou une nana... bref, on ne sait pas trop à quoi on a à faire, mais est-ce si important finalement ?

GLÉNAT DR STUMP VOL. 4

Toujours aussi délirant, on ne présente plus cette histoire mais on vous rappelle juste que ce volume se dévore très rapidement !

DEL COURT MOTHER SARAH

Après une guerre nucléaire, la Terre est inhabitable, et les survivants vivent dans l'espace. C'est alors qu'un savant a l'idée géniale de faire sortir la Terre de son axe de rotation, afin de rendre les déserts de la planète habitables. Le gouvernement planétaire se scinde alors



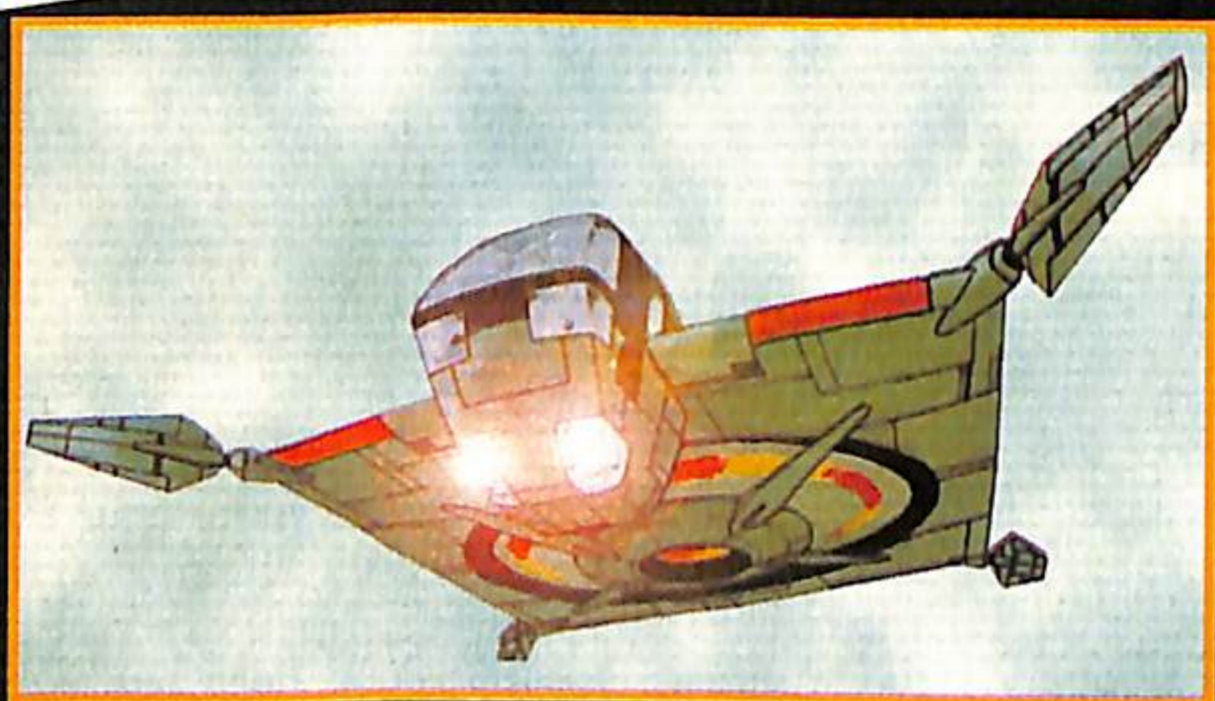
en deux parties, les pro et les anti-changement d'axe de rotation. C'est dans ce monde complètement allumé que Sarah cherche désespérément ses enfants, qu'elle a perdus de vue lors d'un embarquement pour rejoindre la Terre. Disons-le franchement, ce manga dont Katsuhiro Otomo est le scénariste (uniquement), fait automatiquement penser à Akira ; d'ailleurs, pour l'anecdote, on peut noter sa publication immédiate à la suite du dernier épisode d'Akira dans le mensuel japonais où il paraissait. Une bande dessinée intéressante et surtout "classieuse". Une présentation grand luxe à laquelle nous sommes habitués Delcourt.



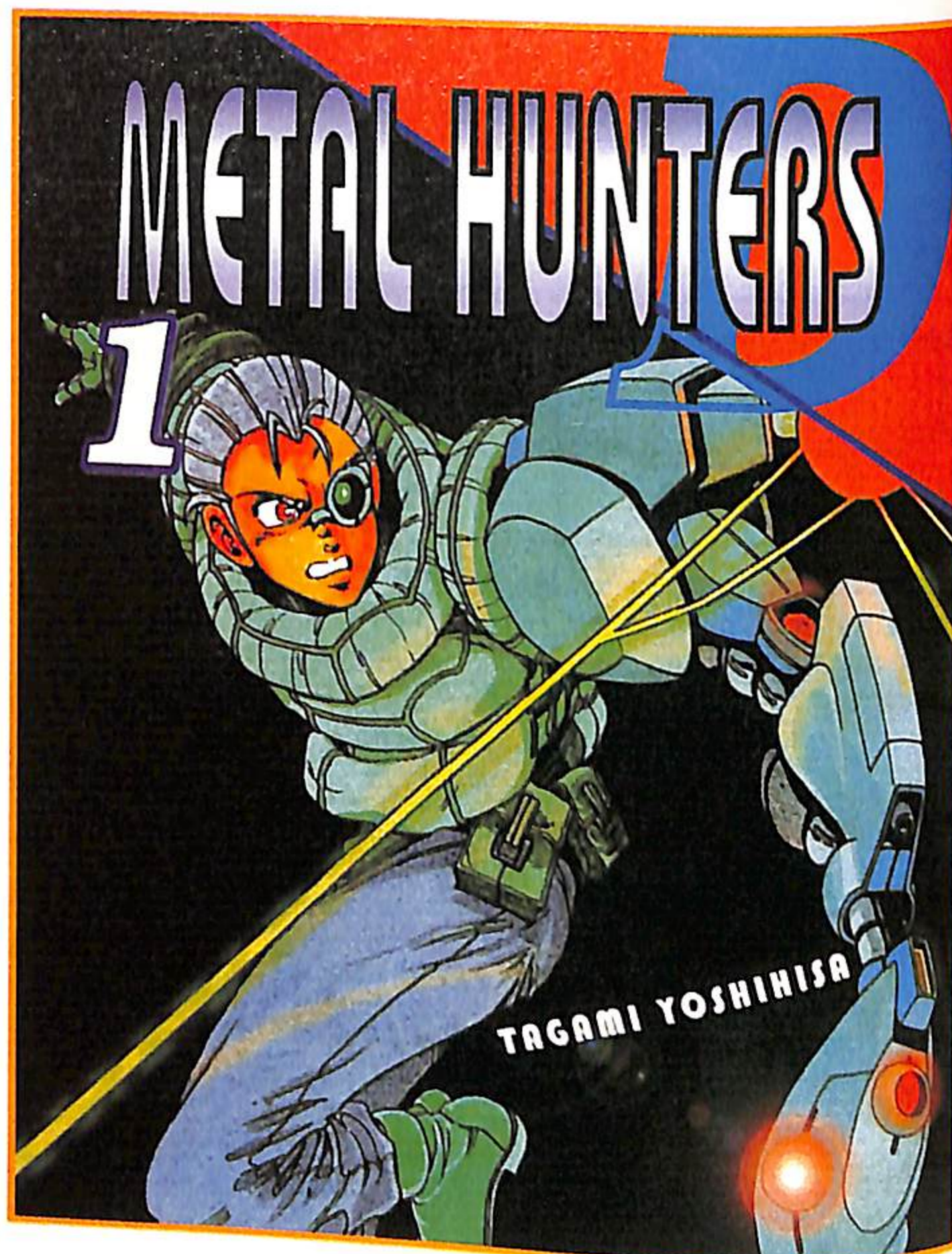
Tokyo Babylon : © Clamp / Shinshokan

Dr Stump : © Bird Studio / Shueisha



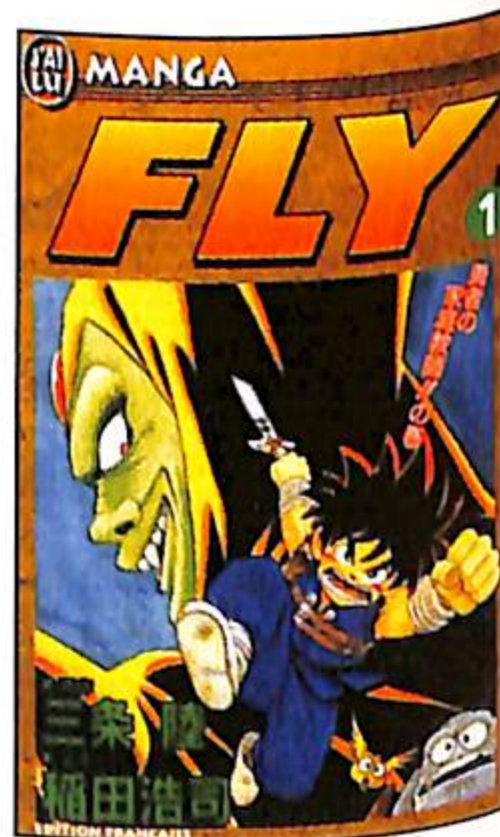


Reprenant le thème de "l'homme qui valait trois milliards" mais en plus violent et amusant, ce manga vous propose de suivre les aventures de Kuga, ex-coureur devenu mercenaire d'une police privée dans un univers proche de Blade Runner, avec une ambiance très "guerre froide" de l'an 2000. Dans le futur proche, le jeune Kuga, champion de course moto, se retrouve gravement mutilé dans un accident lors d'un championnat. Il va donc tout naturellement se faire remplacer l'œil gauche et le bras gauche. Un nouveau manga simple, mais efficace, édité par Samouraï, avec toujours une excellente traduction, ce à quoi ils nous ont habitués depuis A.D. Police.



J'AI LU MANGA

Nouvel éditeur arrive sur le marché du manga traduit en français : "J'ai lu". Le 15 avril, ses protagonistes sortent deux titres déjà très connus en France : le premier, c'est City Hunter alias Nicky Larson, et le second, Dragon Quest, plus connu chez nous sous le nom de Fly (il devrait sortir sous ce nom-là). Ces BD se présenteront comme leur version japonaise, avec le sens de lecture inversé, et seront vendues 25 F pièce seulement. Deux numéros de chaque série sortent ce mois-ci, et la suite paraîtra à raison d'un numéro par mois.



Et en vidéo ?

VOL 3

TENCHI MUYO

Voici le dénouement de la première série de Tenchi Muyo. Tenchi et ses charmantes amies vont devoir affronter Kagato, un terrible criminel. Qui est-il en réalité ? Que cherche-t-il ? Mystère...

Quant à la suite, il faudra patienter un petit peu avant de la découvrir.



Tenchi Muyo : © AIC / Pioneer

VOL. 1

ORANGE ROAD

Max et Compagnie, ça vous dit quelque chose ? Voici venir, chez Kaze Animation, une série de 3 vidéos contenant 6 épisodes complètement inédits. Dans le premier, Max (qui garde ici son nom original, Kyôsuke) se retrouve successivement dans le corps d'un poisson puis dans celui d'un chat. Il fera un tour chez Pamela (Hikaru) puis Sabrina (Madoka), les deux filles pour lesquelles son cœur balance... Dans le second épisode, on découvre Akané, la cousine de Max, qui peut prendre l'apparence d'autres personnes. Elle va en profiter pour semer une belle pagaille.

Les adorateurs de la belle Madoka seront ravis de la retrouver à nouveau. Bravo à Kaze qui a fait l'effort de retrouver les voix de la série pour les trois rôles principaux.

Max et Compagnie sort aussi chez Shuriken avec le film et également deux épisodes inédits. En revanche, seule Pamela/Hikaru a gardé sa vraie voix, c'est bien dommage.



Orange Road : © Toho / Studio Pierrot

THE HARD

Voici un dessin animé qui n'est sorti que l'année dernière à la location au Japon. Sa sortie en France à la vente est donc une petite première mondiale ! Cette histoire nous fait découvrir un chasseur de primes surnommé Hard engagé pour rechercher un criminel. Durant 50 minutes, ça cogne, ça poursuit, et ça tire de tous les côtés. Voilà pourquoi The Hard vient compléter la collection Kami-Kaze dédiée aux dessins animés un peu violents (comme Baoh, Chasseur de Vampire D). Malgré des dessins de Masami Suda (le dessinateur de Ken le Survivant), on ne peut pas dire que ce soit très esthétique graphiquement, mais les amateurs d'action devraient y trouver leur compte.



The Hard : © T. Saruwatari / Shueisha / Toho

KAMUI

Kamui fait partie des films cultes. D'ailleurs, il suffit de regarder le générique pour remarquer que presque tous les animateurs qui ont travaillé sur ces films sont depuis très renommés au Japon. Réalisé en 1985 par Tarô Rin (Galaxy Express 999, Megalopolis, Final Fantasy, X2, Gunnm...), là encore, les dessins pourront paraître un peu vieux (rien à voir avec les graphismes d'Iria, Lodoss, Ah ! My goddess) mais la géniale mise en scène de Tarô Rin et l'histoire du film prennent le dessus. Il retrace en fait l'histoire d'un ninja, Jirô, trouvé dans une barque et élevé dans un petit village du Japon au siècle dernier. Un jour pourtant, sa mère adoptive est tuée et Jirô accusé de meurtre. Il s'enfuit et se jure de retrouver ses vrais parents et les raisons qui les ont poussés à l'abandonner. C'est toute la vie de Jirô qu'on découvre, de l'enfant à l'adulte. Pour réaliser la version française, Katsumi Vidéo n'a pas hésité à recruter une quinzaine de comédiens (soit deux fois plus qu'un doublage «classique») et à soigner particulièrement le doublage. Actuellement, Kamui reste un des films cinéma d'animation les plus longs jamais réalisés (il dure 2h10).



Kamui : © Kadokawa / Madhouse

VOL. 2

RAN LA LEGENDE VERTE

Voici enfin la suite de ce dessin animé en trois parties dont nous vous disions du bien il y a quelques mois. Toujours autant d'actions, d'aventures et de rebondissements dans cette série dont on oublie vite le graphisme un peu simpliste. La fin ? Il faudra attendre le mois de mai, quel supplice !

Ran la légende verte : © AIC / Pioneer



Hiroyuki Kitazume



Moldiver : ©
AIC / Pioneer



Hiroyuki Kitazume est le réalisateur et créateur du dessin animé Moldiver. Mais c'est aussi lui qui a créé les personnages de Genesis Survivor Gaiarth et du dessin animé de Bastard. Invité sur le stand de Kaze Animation au salon Planète Manga, il a gentiment accepté de répondre à quelques questions.

Joypad : Monsieur Kitazume, bonjour. Sur quel dessin animé avez-vous débuté en tant que dessinateur ?

Hiroyuki Kitazume : Mon premier dessin animé était le film de Ideon (inconnu en France) dans les années 80. Mon premier travail en tant que créateur de personnages fut Z-Gundam.

J. : Sur quoi travaillez-vous actuellement ?

H.K. : Je travaille sur une suite à Bubblegum Crisis avec Naoyuki Onda (Sol Bianca, la cité interdite). Elle devrait arriver prochainement à la télévision.

J. : Une rumeur dit qu'un film d'animation cinéma sur Bastard serait en préparation. Avez-vous des précisions à nous apporter à ce propos ?

H.K. : En effet, il y avait un projet mais rien n'a encore été commencé et on ne sait pas s'il va vraiment se faire. De toute façon, je pense que je n'aurai pas été choisi, car ils voulaient le réaliser par une autre équipe de dessinateurs.

J. : Lisez-vous des mangas et quels sont vos auteurs favoris ?

H.K. : Quand j'étais plus jeune, j'adorais Osamu Tezuka. De nos jours, je n'aime pas trop ce qui se fait. La seule chose que je lis, c'est une BD qui paraît dans le magazine "Morning", «Moeru Shintaro», l'histoire d'une employée de bureau.

J. : De tous les dessins animés que vous avez réalisés, lequel préférez-vous ?

H.K. : Moldiver ! Car même si je n'étais pas seul à faire l'histoire, j'ai fait évoluer les personnages, le concept, et ce travail m'a beaucoup plu.

J. : En avez-vous prévu une suite ?

H.K. : Dans ma tête oui, mais concrètement, il n'y a rien de fait ni de décidé encore.

J. : Que pensez-vous du succès de dessins animés comme Moldiver actuellement en France ?

H.K. : Lorsque j'ai imaginé Moldiver, je n'ai pas voulu en faire un produit pour des fans, mais plutôt un dessin animé pour celui qui recherche l'aventure, l'évasion. S'il a du succès à l'étranger, c'est peut-être parce que le concept est universel...

J. : C'est la première fois que vous venez en France ?

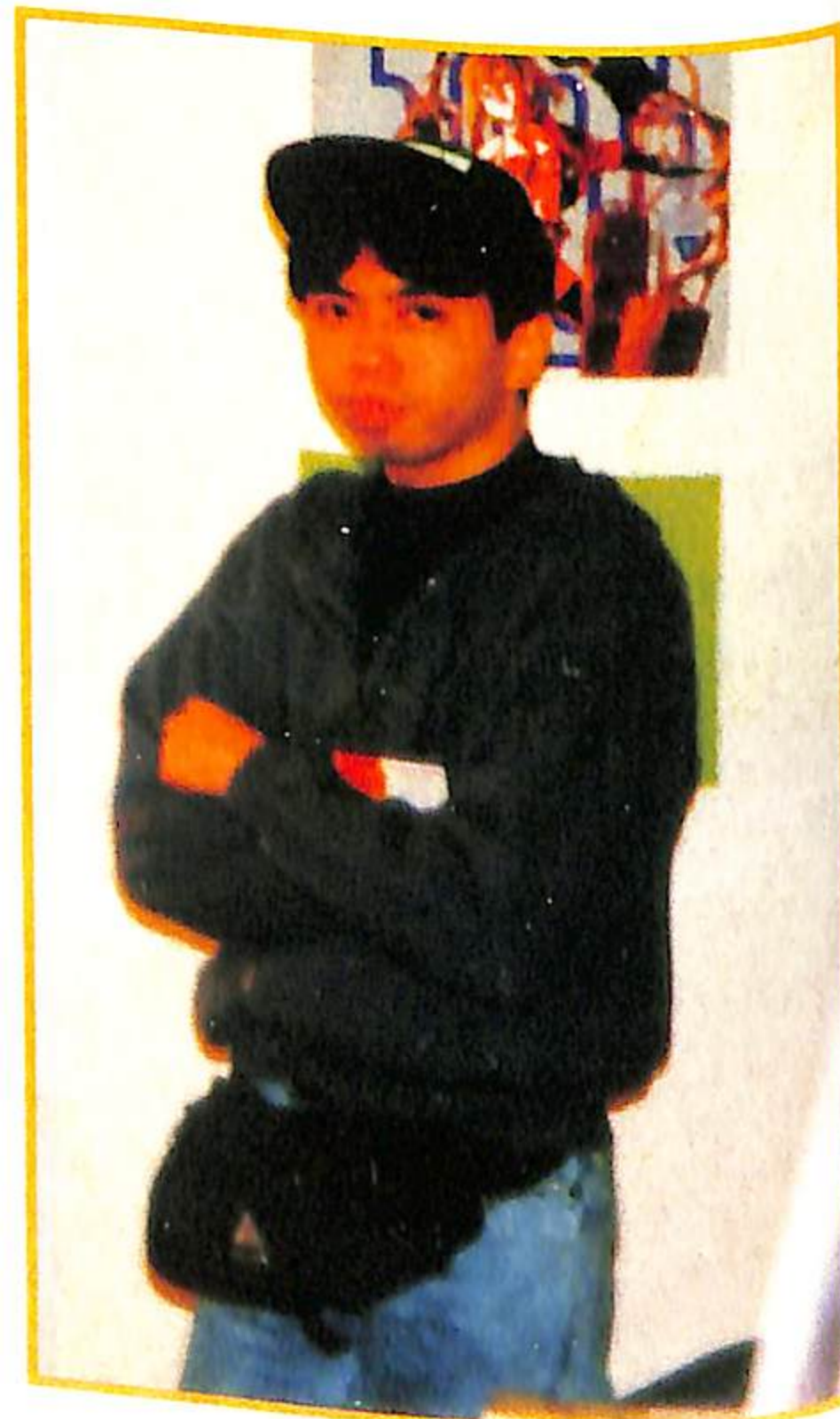
H.K. : Oui, et j'ai pris beaucoup de plaisir à visiter Paris, c'est une très belle ville !

J. : Arigatô gozaimasu !

Remerciements à Kaze Animation et Pierre Giner



Gaiarth : © Toshiba Emi





DB GT NEWS

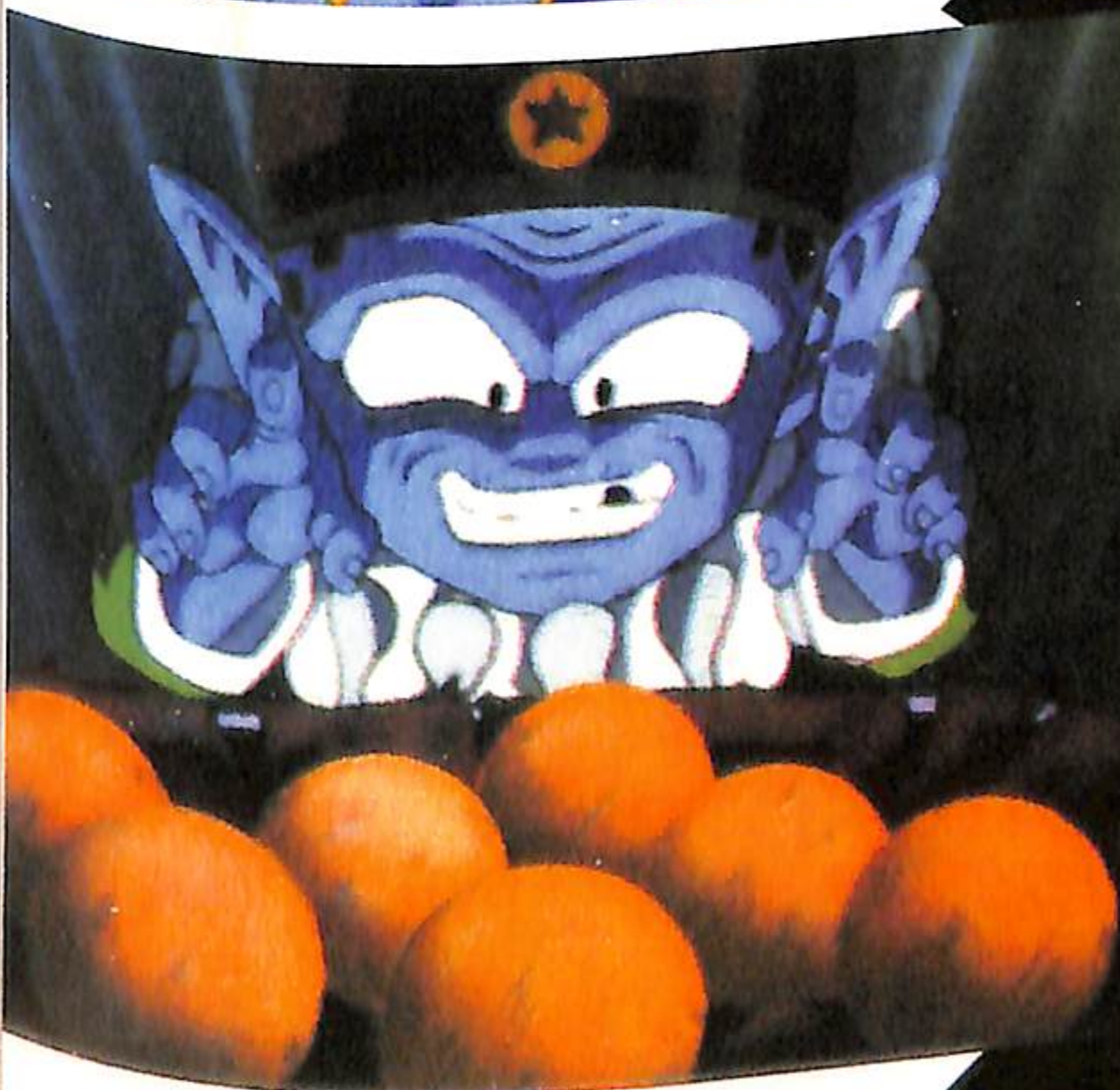


Dragon Ball GT : © Bird Studio / Shueisha / Toei Animation



Rien de bien neuf sur la nouvelle série Dragon Ball GT, si ce n'est que l'histoire dont on vous parle depuis quelques numéros a enfin débuté. En voici les toutes premières photos, en couleur s'il vous plaît ! On y voit Gokû entraînant Oob (la réincarnation de Boo), Pilaf faisant le vœu qui fera rajeunir notre héros et nos amis Gokû, Pan et Trunks en voyage.

Enfin un petit mot sur le film cinéma de Dragon Ball (sans Z) qui est sorti le mois dernier au Japon : c'est en fait un simple remake des dix premiers mangas, mais sachez que beaucoup d'argent a été investi dans ce film qui dure déjà 90 minutes (alors que le plus long des précédents ne dépassait pas 65 minutes), et qui a une animation comme jamais Dragon Ball n'en a eu avec quelques images de synthèse. Vivement qu'il nous arrive !

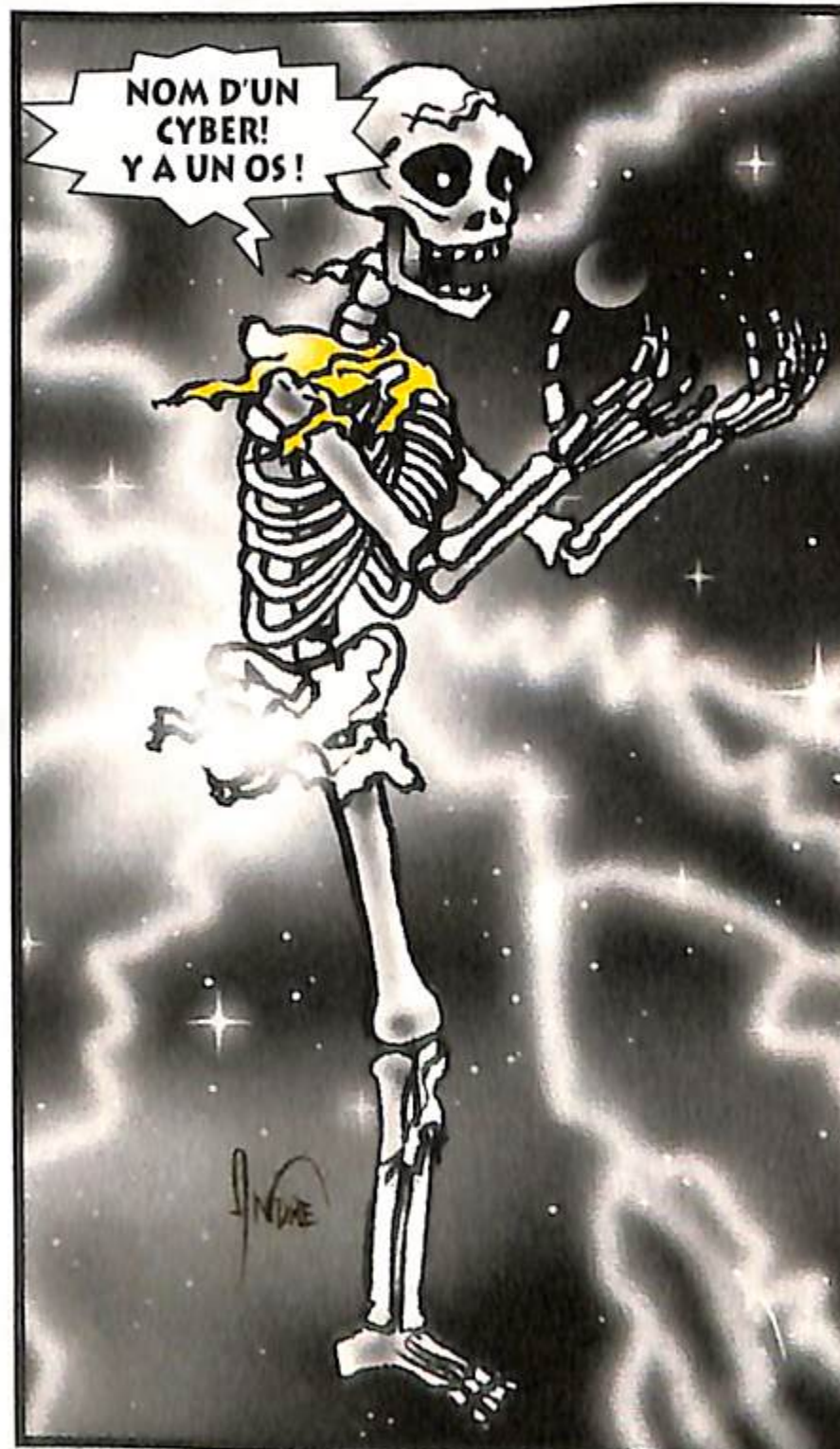
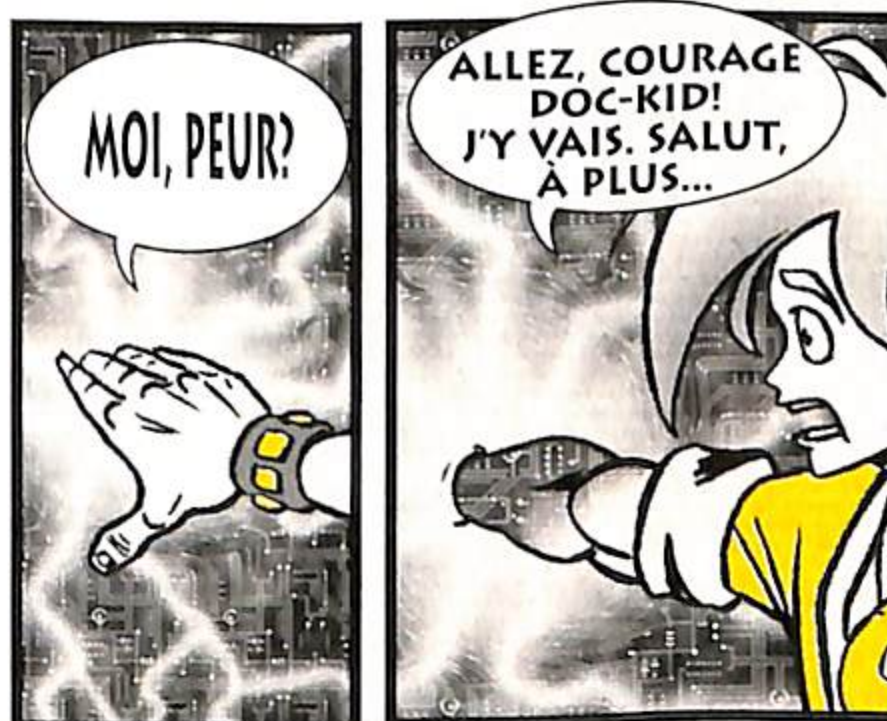


DOCK GAMES

PRÉSENTE :

DOC-KID

VIRTUELLA DOIT GUIDER DOC-KID DANS LE NOUVEAU JEU OÙ IL S'EST INTRODUIT, APRÈS AVOIR ASSOMÉ UN GROS BALAISE, IL SE RETROUVE DEVANT LE PASSAGE...



A SUIVRE...

FLASH

- Fin du manga de *Ranma 1/2* : Même si un mariage entre Akane et Ranma a lieu, la cérémonie dégénère en joyeuse bagarre !
- Sortie en vidéo à l'import du film de *Slayers* (très drôle) avec en bonus 5 minutes inédites par rapport à la version cinéma.
- *Sailormoon Super S* se termine bientôt. Une cinquième série devrait prendre la relève.
- *Powerdolls*, le jeu sur PC FX devient déjà un dessin animé produit par Pioneer.
- Un film cinéma de *Dragon Quest* se prépare. Il sera dirigé par l'auteur du jeu mythique en personne, Yûji Horii.
- Le manga *Beaf'X* de Masami Kurumada (*Saint Seiya*) va enfin devenir un animé. Ce sera une série TV produite par TMS.
- En France, le film de *Sailormoon* au cinéma est repoussé au mois de mai.
- Alors que *Macross Plus* sort ce mois-ci chez Manga Vidéo, Kaze Animation sortira de son côté *Macross II*, une autre suite inédite de *Robotech*. Premier volume à la fin du mois
- Quatre nouveaux titres arriveront ce mois-ci chez Casterman. Surveillez votre librairie...
- Kaze Animation devrait sortir prochainement deux nouvelles séries faites par Pioneer : *El Hazard* (des auteurs de *Tenchi Muyo*) et *The Hakkenden* (série de samouraï).
- La fin de *Iczelion* et de *Mighty Space Minners* vient de sortir chez Dragon Vidéo.
- Les deux dernières cassettes de *Cobra* sortiront début mai. Le volume 10 contiendra en bonus les génériques originaux japonais du dessin animé.
- *Ghost in the shell* sortira en vidéo en France chez Manga Vidéo en mai.
- M6 s'associe à AK Vidéo ce mois-ci pour sortir 2 cassettes de *Eight Man* (une sorte de *Robocop*) et *Babel II* (par le dessinateur de *Saint Seiya*).
- *Ah ! My Goddess Vol.3* vient de sortir et c'est déjà le dernier volume. *Beldandy* devra-t-elle rentrer chez elle ? Réponse chez Tonkam Vidéo.



Iczelion : © KSS



Slayers : © Kadokawa Shoten



The Hakkenden : © Pioneer



Ashi Production



Ah ! My Goddess : © K. Fujishima
Kodansha / KSS



Eight Man : © ACT / Enoki Films

Ghost in the shell : © M. Shirou
Kodansha / Manga Ent.



Macross 2 : © Big West



NOUVEAUX MAGASINS

ANNECY - 3, rue de la PAIX
 CREIL - 7, rue de la République
 CLERMONT FERRAND - 114, Bd Gustave Flaubert
 DIEPPE - 4, rue Saint Remy

OUVERTURES PROCHAINES LILLE - MONTPELLIER - TROYES - COURBEVOIE - MOULIN

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SATURN



livrée avec "DAYTONA et un pad"

2590,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Olympic soccer - World Advanced war
 Actua Soccer - Dragon Ball Z
 Olympic Games Vol.1 - Toshinden - True Pinball
 Gex - Wangan Dead Heat - Gunbird
 Darius Gaiden - Primal Race - X-Men

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
 CONDITION ARGUS



PLAYSTATION



livrée avec un tee-shirt
*dans la limite des stocks disponible

1990,00 Frs*

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Teken 2 - Road Rash - NBA Live 96
 Wing Commander III
 Chronicle of the sword - Wiew Point
 Myst - John Madden Foot 96
 Alone in the dark 2 - Philosoma - Olympic Soccer
 Olympic Games Vol.1 - Dragon Ball z

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
 CONDITION ARGUS

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX ! l'Engagement des DOCKS

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

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

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

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

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

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat
 Renseignements 24H sur 24 au **36 68 22 06**

SUPERCARTE

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

5% de remise sur vos jeux neufs et occasions

Client N° 1 940 746

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

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

cinéma

par Eric Pavon

Ça y est, nous avons vu "Crying Freeman". Et c'est un grand film.

Derrière la caméra, un réalisateur inconnu pour le grand public, mais qui ne le restera pas longtemps :

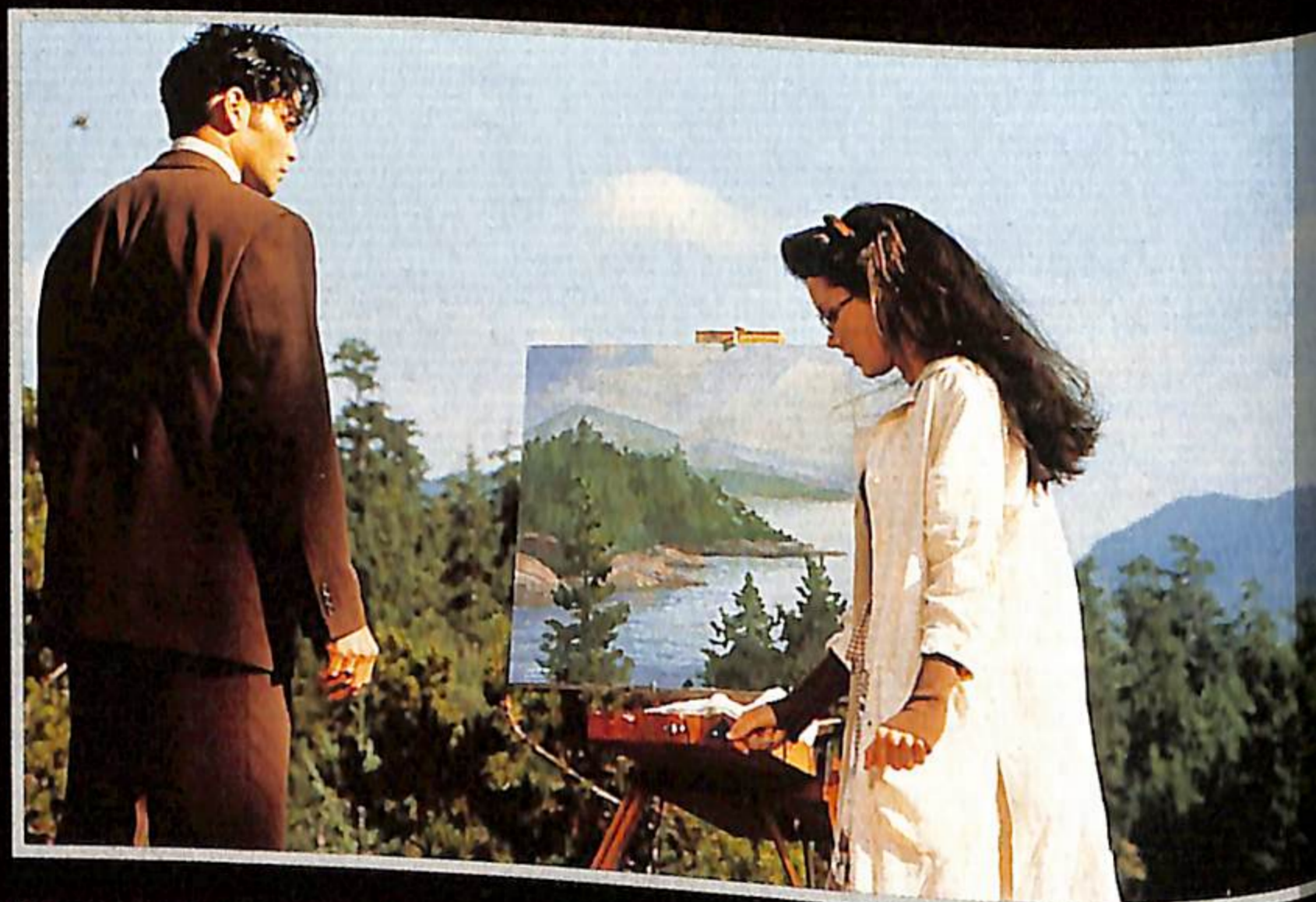
Christophe Gans. Il nous a commenté les scènes-clés de son "bébé" cinématographique qui verra le jour sur les écrans le 24 avril prochain. Moteur !

Beau à pleurer !

CRYING FREEMAN PART TWO

PREMIER JOUR DU TOURNAGE

C'est la première scène du film... et mon premier jour de tournage. Elle devait être parfaitement réussie, car elle conditionne tout le film. Si cette scène est ratée, le film ne tient pas la route. D'habitude, pour un premier film, on commence par une scène facile. Mais là, mon producteur Samuel Hadida voulait repartir au bout d'une semaine avec des rushs impressionnants afin de finir de boucler son financement. La première semaine, j'ai tourné notamment cette scène d'ouverture et le premier gunfight !



À LA RECHERCHE DE LA CITÉ PERDUE!

Le couple de héros se trouve près du portique du temple que nous avons reconstitué dans la forêt de Vancouver. Pour donner un climat japonais, nous avons importé des plantes du Japon. Cette scène tournée dans le temple en ruine, c'est un fantasme de gosse. J'adorais les films qui se passaient dans la jungle avec des cités mystérieuses et perdues. Je pense qu'une grande part du métier de metteur en scène s'explique par le

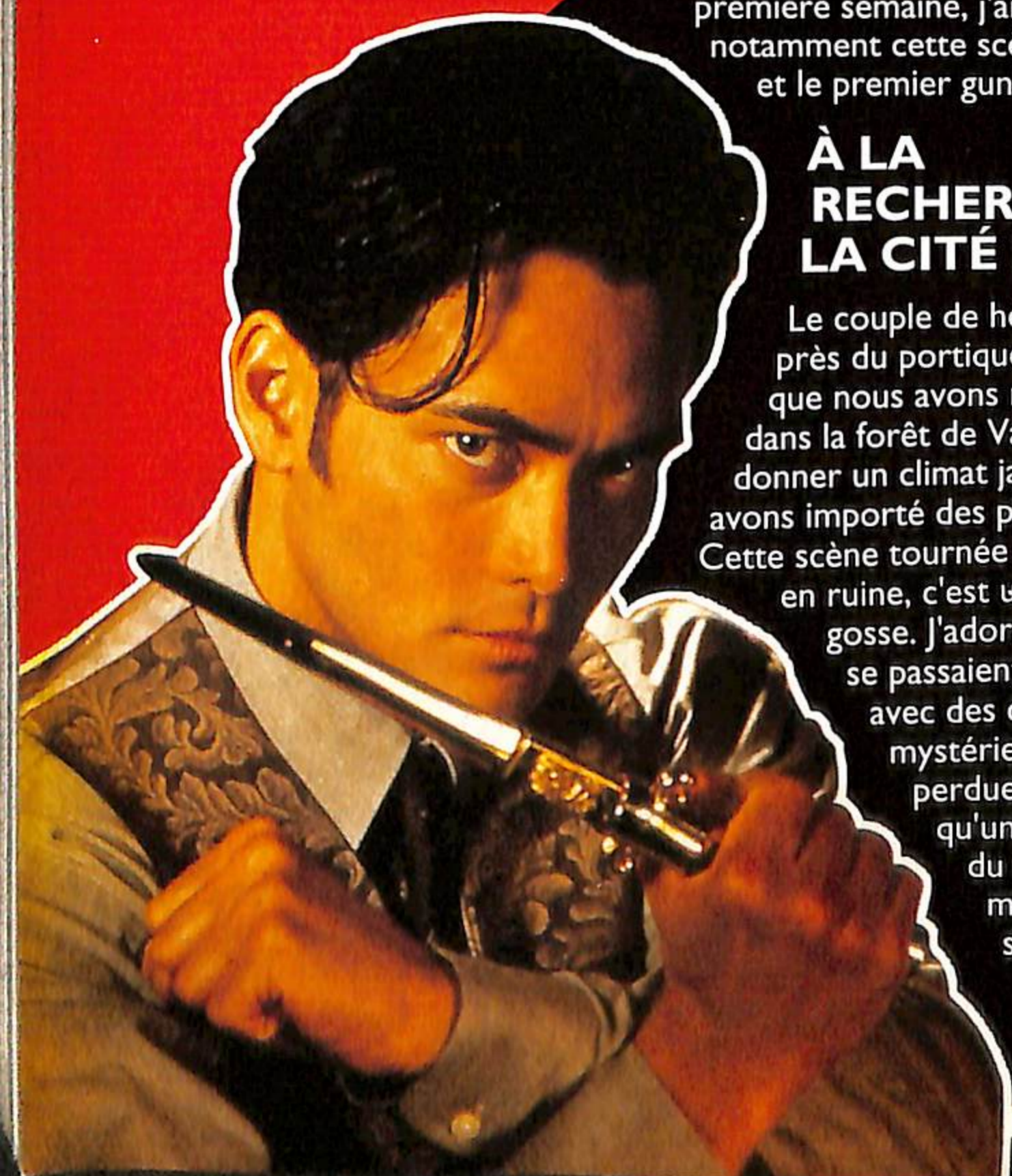


fait que nous sommes à la recherche de nos rêves d'enfant, ou des sensations que nous avons ressenties en voyant certains films.

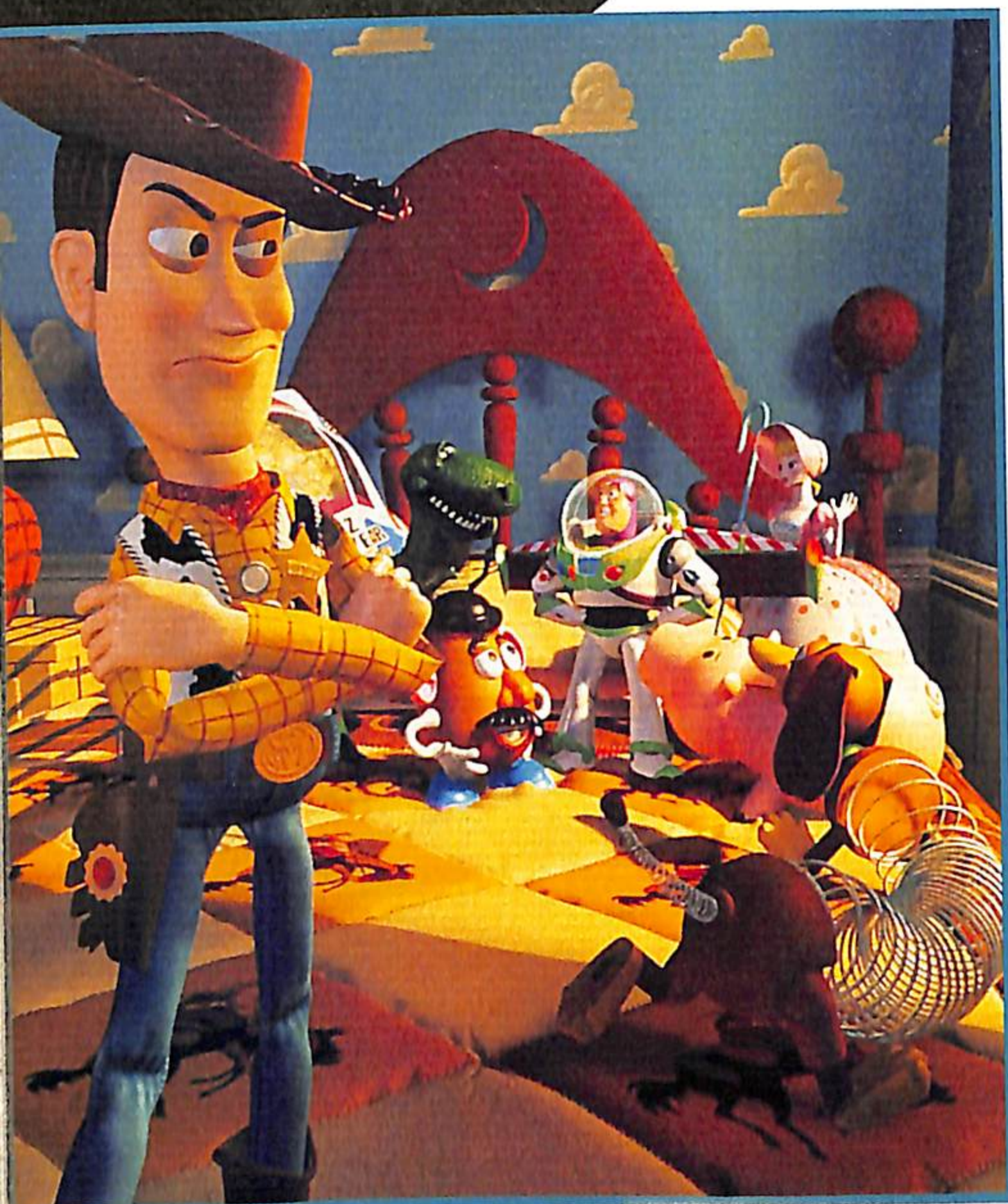


UN DÉCOR DE LUMIÈRE

C'est la salle des Conseils des Dragons, devant laquelle Koh reçoit



par **Éric Pavon**



© DISNEY

TOY STORY



© DISNEY

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les jouets sans avoir jamais osé le demander !

Bonne nouvelle : les jouets sont vivants ! Dès qu'ils se retrouvent seuls dans la chambre, ils mènent leur propre vie. Une chose est sûre : après avoir vu ce film, vous ne regarderez plus les jouets de la même façon !

Qui n'a jamais pensé, quand il était môme, que les jouets s'animaient dans la chambre une fois parti à l'école ? Qui ne s'est jamais retrouvé face à l'incompréhension la plus totale en découvrant que son jouet préféré avait mystérieusement changé de place en son absence ? Personne, me direz-vous, sauf peut-être Olivier qui n'a eu pour compagnons d'enfance qu'une machine à écrire, un boulier chinois, une machine à coudre et un ordinateur neuf à chaque Noël. Bref, la réponse à ces questions, qui vous ont longtemps hanté, se trouvent dans "Toy Story", la dernière production Disney-Pixar : bon sang mais c'est bien sûr, les jouets sont vivants !

WOODY & BUZZ, DUO VIRTUEL !

La chambre du jeune Andy ressemble à toutes les chambres de gosses ou d'ados attardés comme Greg ou Kendi. Si celles de nos deux testeurs en culottes courtes sont remplies de figurines de Dragon Ball Z, de consoles, de peluches du cochon Babe et de posters de Pamela Anderson, la chambre d'Andy est toute dédiée à Woody, un cow-boy de bois et de tissu, qui parle quand on tire le fil de son dos. Andy idolâtre cette poupée. Il en fait le héros de westerns imaginaires, accroche aux murs des dessins de son idole, dort avec lui... Résultat : Woody est le leader incontesté de tous les jouets. Ces derniers ne craignent qu'une chose : finir dans un placard. Tout se complique le jour où Andy, pour son anniversaire, reçoit un cosmonaute électronique répondant au nom de Buzz

l'Éclair. Sacré jouet que ce croisement du Fantôme du Bengale et de Robocop. Il parle avec une voix digitale, possède deux ailes rétractables, un rayon laser, un bras karaté. Son seul problème : Buzz est persuadé qu'il est réel, vient d'une autre planète et qu'il a été envoyé sur Terre pour sauver l'univers d'un tyran extraterrestre, l'empereur Zurg. Bien évidemment, entre Woody et Buzz, le courant ne passe pas. D'autant plus qu'Andy fait de Buzz son jouet préféré, et Woody accepte mal d'être relégué au rang de simple faire-valoir. Woody va alors tout faire pour se débarrasser de son rival, n'hésitant pas à le faire tomber par la fenêtre. Démasqué, le "traître" de la chambre va se retrouver dans la rue, par un coup du sort, aux côtés de Buzz. Ensemble, ils vont vivre mille et une aventures avant de rejoindre Andy.

EXCELLENT, LE SCÉNARIO !

Si "Toy Story" avoisine les 200 millions de dollars de recettes aux États-Unis, ce n'est pas uniquement dû à ses qualités techniques (voir le dossier) ou à ses effets spéciaux. L'histoire est tout simplement originale, et les personnages plus qu'attachants. Pour une fois, on ne prend pas les spectateurs pour des niais en puissance. C'est bien simple, on oublie très vite le côté "images de synthèse" pour considérer Woody, Buzz et tous les autres comme de vrais personnages, voire de vrais comédiens. Mêlant habilement humour, action et suspense, "Toy Story" est un spectacle destiné à tous, enfants ou adultes. Et c'est là que réside la grande force du film.

Gagnant sur toute la ligne !

INTERVIEW SHARON STONE

Dans "Casino", Sharon Stone épouse De Niro pour son fric, sombre dans l'alcool et la drogue et devient la maîtresse de Joe Pesci. Aurait-elle des "basic instincts" ?

Comment définiriez-vous Ginger ?

C'est une femme qui négocie sa sécurité. Ce n'est pourtant pas sans amour qu'elle signe son contrat avec "Ace", et elle ne se vendrait sans doute pas à Nicky si elle n'avait le cœur brisé. Je crois que chacun marchandise dans sa vie, mais pas aussi ouvertement que Ginger.

Vous avez été surprise que Scorsese vous choisisse ?

Oui, car Ginger est un personnage à part dans la filmographie de Marty. Je n'imaginai pas que j'aurais la chance de la jouer, ni celle de travailler avec Marty, dont les films font rarement appel à des comédiennes de mon style. Être choisie par lui, c'est comme un certificat de qualité. Ça vous met à un niveau supérieur. Quand Scorsese a dit : «Je veux Sharon Stone», tout le monde à Hollywood s'est dit : «Elle doit être bonne actrice». La veille, ils auraient répondu : «Sharon Stone ? Oui, on la connaît !».

Parlez-nous de votre rencontre avec de Niro.

Quand je l'ai vu pour la première fois, j'ai pensé qu'il était déjà dans son personnage. Mais devant moi, il l'a construit au fur et à mesure. On avait l'impression qu'il s'habillait avec un pull et qu'il le tournait dans tous les sens jusqu'à ce qu'il lui aille. Les répétitions avec Bob ont été un pur plaisir, mais le tournage fut un vrai tango. Moi qui suis devenue actrice par amour pour Fred Astaire et Ginger Rogers, j'ai enfin trouvé sur ce film mon Fred. Et ce fut divin !

Comment avez-vous préparé votre rôle ?

Mon personnage a réellement existé. J'ai donc lu des rapports du FBI, des lettres lui appartenant. J'ai aussi rencontré son mari, son fils, vu des vidéos. Et je suis allée à Las Vegas où beaucoup de gens m'ont parlé d'elle. Ouvertement ou secrètement. C'est un film dont je suis vraiment satisfaite, et je le dis aussi bien en privé qu'en public devant vous.

Il paraît que vous avez déclaré que vous ne tourneriez plus jamais nue et que vous en avez marre de l'image de sex-symbol qui vous colle à la peau ? C'est faux ! Je suis contente d'être considérée comme un sex-symbol à 38 ans. Même si l'être à 50 ans, c'est encore mieux ! Quant à la nudité, elle a sa place si elle est utilisée intelligemment, à bon escient et non pas gratuitement. Elle ne doit pas être forcée ! Elle est même parfois amusante !

Dans quel film, par exemple ?

À vous de deviner !

Casino

Il y a des jeux où on est sûr de gagner. En misant une place de cinéma sur "Casino", vous aurez droit à trois heures de bonheur absolu en compagnie de Robert De Niro, Sharon Stone et Joe Pesci !

«Las Vegas agit comme une drogue sur ceux qui croient pouvoir y faire fortune. Tout y est plus intense, et il est extrêmement difficile de résister à sa séduction». Là, c'est Martin Scorsese qui parle, le réalisateur de "Casino", à qui l'on doit certains des plus beaux films de ces dernières années : "Taxi Driver", "Raging Bull" ou "Les affranchis". Son film parle d'un Las Vegas qui n'existe plus aujourd'hui. Dans les années 70, les casinos étaient financés par le Syndicat des camionneurs et appartenaient aux parrains de la mafia made in Italy. C'était l'époque des gangsters et des poules de luxe où Las Vegas ne ressemblait pas comme aujourd'hui à un parc d'attractions.

AMOUR, SEXE ET MONEY

Nous sommes en 1973. Sam "Ace" Rothstein (Robert de Niro) a été placé par des parrains à la tête de l'hôtel-casino "Tangiers". Excellent gestionnaire, patron intransigeant envers son personnel, il a fait de son casino un des endroits les plus prospères de la ville. Un jour pourtant, tout va basculer dans la vie d'"Ace": il se laisse d'abord séduire par Ginger, une prostituée qui a les traits de Sharon Stone, et il laisse venir à Vegas un de ses amis d'enfance, Nicky Santoro (Joe Pesci), une petite frappe particulièrement teigneuse. Avidé de pouvoir, Nicky ne va pas résister à la tentation de devenir le caïd de la ville, et Ginger, prête à tout pour quitter "Ace", va se servir de Nicky comme allié. Dès lors, tout bascule dans la vie de ce trio pas comme les autres.

TROIS HEURES DE BONHEUR

"Casino", inspiré d'une histoire vraie, raconte donc l'ascension et la chute d'un directeur de casino. L'occasion pour le spectateur de découvrir toutes les combines pour trafiquer les comptes, faire marcher un casino, repérer les arnaqueurs... et les punir ! La séquence où De Niro brise la main d'un des tricheurs est d'ailleurs d'une violence hallucinante. On retrouve dans ce film tout ce qui faisait le charme des "Affranchis". Des commentaires en voix-off, des scènes traitées sur un rythme rapide et une violence omniprésente. Il faut voir notamment Joe Pesci lacérer la gorge d'un mec à coup de stylo-plumes ou torturer un autre en lui faisant éclater la tête dans un étai. Des scènes presque insoutenables. Film sur l'amour, l'amitié et le jeu, "Casino" marque la fin d'une époque caractérisée par des excès en tout genre. La fin d'un âge d'or pour le crime organisé. Ne ratez pas ce "film-testament".

RÉALISÉ PAR MARTIN SCORSESE.
DURÉE: 2H58.
SORTIE LE 13 MARS.



© PROD

Vidéo

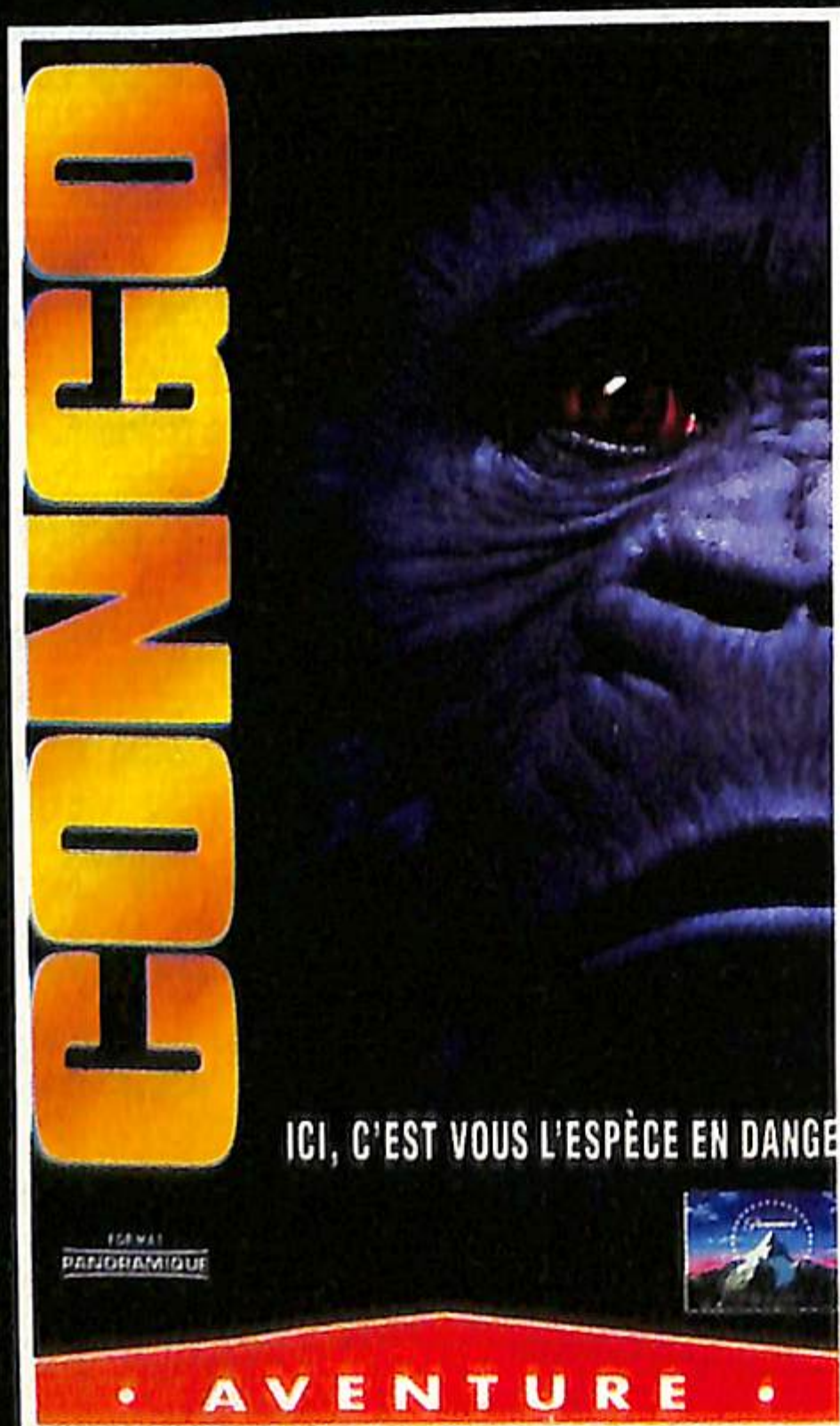
TOUS A VOS SCOPES ! **par Frédo**



The shadow

CIC VIDEO • A LA VENTE

Ying Ko, Américain d'origine, contrôle la quasi-totalité du Tibet au début du siècle, en despote sanguinaire. Jusqu'au jour où, rencontrant un magicien aux pouvoirs immenses, il tente de faire oublier son passé barbare en revenant à New York pour devenir un justicier au service du Bien, "The Shadow", un être mystérieux, puissant, charismatique et irrésistible. Le méchant du jour est un descendant, le dernier en fait, du Grand Genghis Khan. Son désir est bien entendu de parachever l'œuvre de son illustre ancêtre, en mettant sous son joug l'ensemble de la planète. Son entreprise est contrariée par Alec "Just call me l'ombre" Baldwin dans un rôle qui lui va comme un gant, sous la houlette de Russell Mulcahy (l'excellentissime "Highlander"). Qui dit magie, dit effets spéciaux : ceux-ci engendrent des scènes spectaculaires comme les bastons contre le "poignard vivant". Un film, ma foi, bien plaisant, entre "Dick Tracy" et "Batman", se déroulant comme une BD, son support original. À l'origine prévu sur Super Nintendo, le jeu vidéo The Shadow vous permettra de rester un peu plus longtemps dans cet univers étrange. Cependant, aux dernières nouvelles, la sortie de ce dernier pourrait bien être fort compromise.



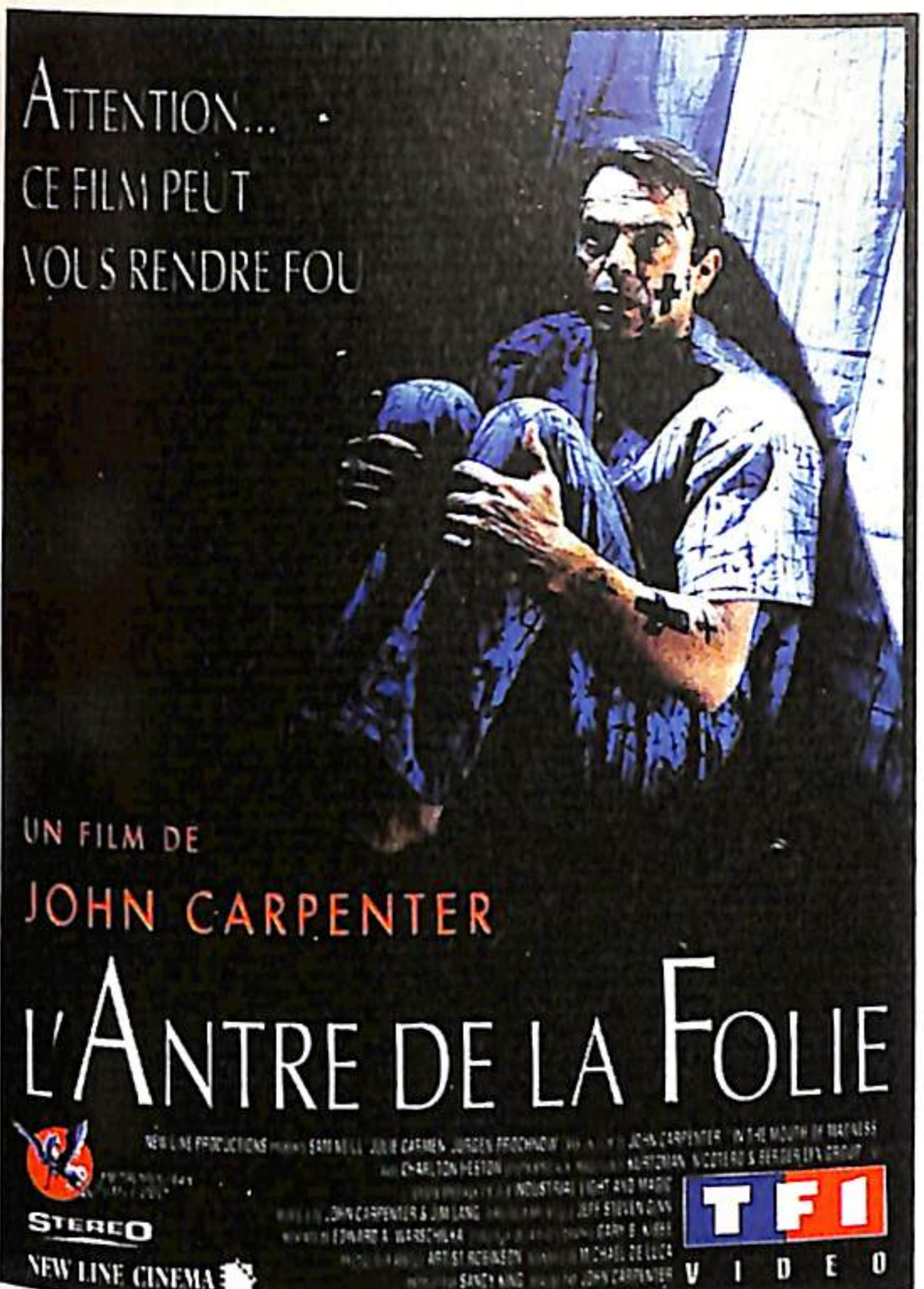
Congo

PCF VIDEO • À LA LOCATION

En attendant de vous éclater avec le jeu vidéo sur Super Nintendo et Megadrive, je vous invite à passer deux heures d'aventures africaines par le biais de "Congo", le film. En compagnie d'un petit groupe d'explorateurs, notre quête sera de retrouver les célèbres mines du roi Salomon. Des mines de diamants qu'il sera bien difficile d'approcher puisqu'elles sont surveillées et protégées par de sacrées bestioles, un rien agressives, avec des sales tronches. Des effets spéciaux loin d'être ratés et un rythme soutenu nous permettent de passer un moment fort agréable en pleine jungle. Malgré quelques



passages un peu légers, "Congo" est tout sauf un navet. Amateurs de films d'aventures exotiques avides de terres légendaires inconnues, ce film est pour vous ! Ça ne veut pas dire que les autres doivent passer outre..



L'antre de la folie

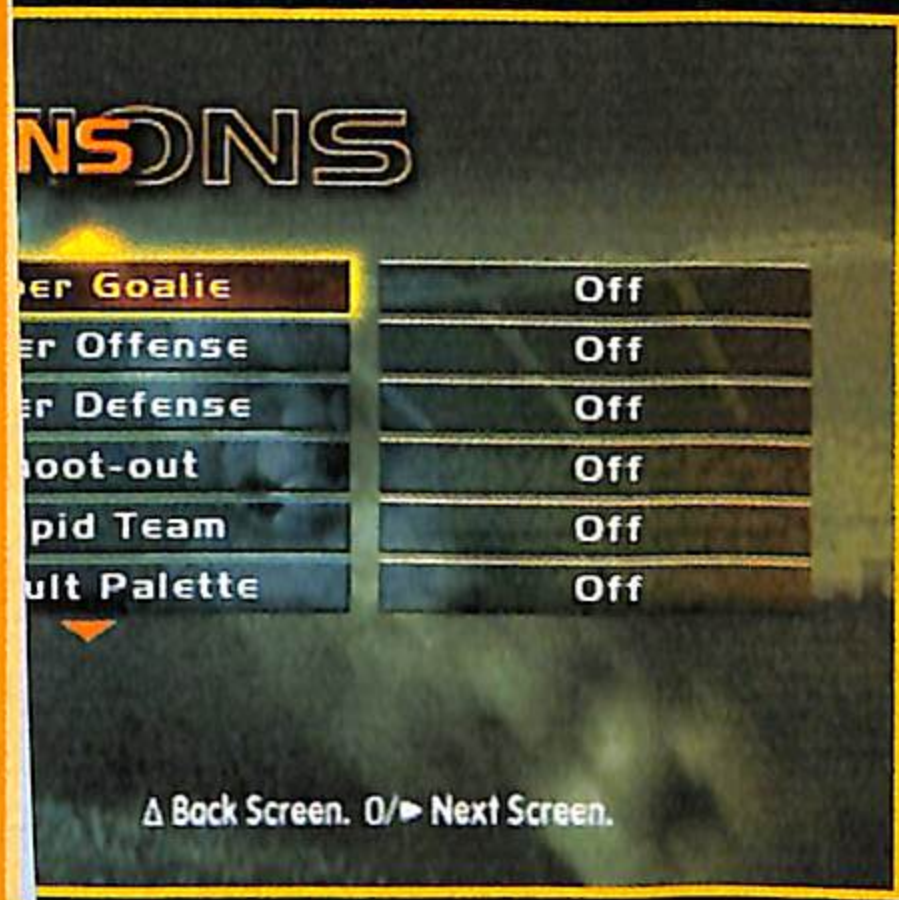
TFI VIDÉO • À LA LOCATION

Et le voilà qui nous raconte son histoire : chargé par une boîte d'édition de retrouver la trace de Sutter Cane, un écrivain d'œuvres d'épouvante à grand succès, il va franchir la limite du monde réel et entrer dans un univers nauséabond, créé de toutes pièces par l'auteur sous la férule de créatures immondes et terrifiantes en provenance, bien entendu, de l'au-delà, et artisanes du génocide humain. Le film laisse un léger goût de scepticisme : car on ne sait plus trop que croire lorsque survient le mot "fin". Pour ma part, je crois que je ne vais pas me coucher tout de suite, et je vais attendre que les monstres s'assoupissent pour m'enfuir...



Orange mécanique

WARNER HOME VIDEO À LA VENTE

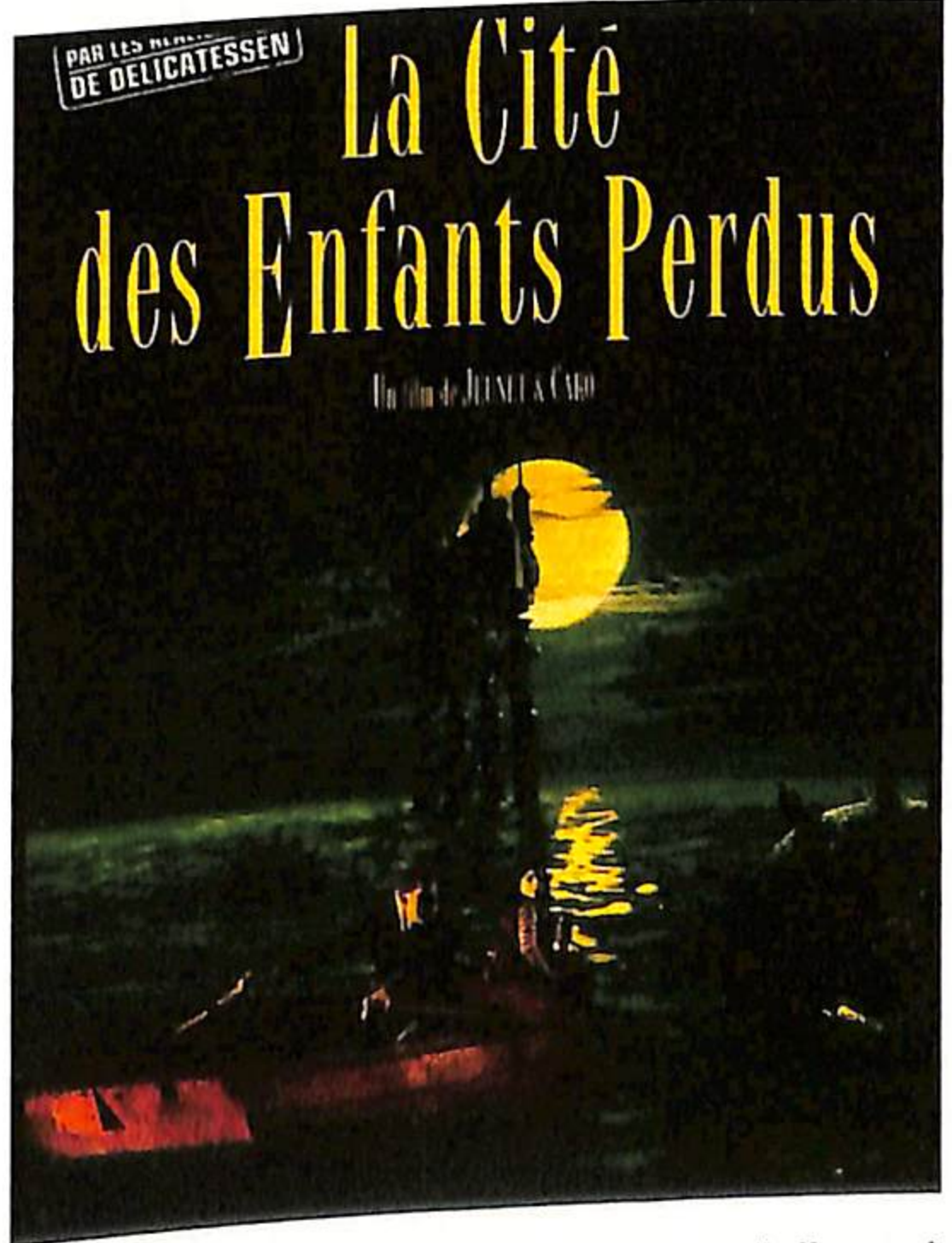


Un film édité en vidéo, 25 ans après sa sortie en salle, un événement. Considéré par certains comme un film culte et un pur chef-d'œuvre, ses détracteurs lui reproche son apologie de la violence, aussi bien morale que physique. À vous de juger !

Depuis "The Thing", Carpenter ne m'a jamais vraiment convaincu. Jusqu'à "L'antre de la folie... Retour à Hobb's End" !!! Avant toute chose, ne regardez pas le film dans le noir complet, et prenez bien votre respiration car ça va vous couper la chique à plus d'une reprise. John Carpenter, l'un des plus grands maîtres du cinéma fantastique, nous livre ici un film malsain peuplé de créatures ignominieuses au possible. Un récit fort étrange, où l'on ne sait plus trop bien distinguer le rêve de la réalité, le héros non plus d'ailleurs. Ce héros, c'est John Trent, alias Sam Neill. À ses côtés, nous voilà donc transportés entre les murs d'un hôpital psychiatrique (le ton est donné !).

La cité des enfants perdus

LE STUDIO CANAL PLUS DISTRIBUTION PFC VIDEO À LA LOCATION



guide dans cet univers fantaisiste truffé d'effets spéciaux magnifiques et de décors d'une lourdeur imposante. Un petit mot sur les enfants du film : c'est l'une des trop rares fois où ils tiennent exceptionnellement bien leur rôle, nous évitant la prestation des petites "têtes à claques" habituelles. Et enfin je termine comme j'ai commencé : c'est un film FRANCAIS !!!! COCO-RICO !!!

Voilà du cinéma français savoureux, qui n'a rien à envier aux productions ricaines. Jeunet & Caro nous avaient déjà donné un aperçu de leur génie avec "Delicatessen", eh bien ils nous montrent, avec "La cité des enfants perdus", que leur imagination semble sans borne. Ce film est un conte fantastique, dans les tons glauques-suintants, voire très humides, dans lequel une sorte de savant assez taré fait kidnapper des mômes afin de leur voler leurs rêves. Le bougre, qui n'est pas une créature conçue charnellement, s'en trouve dépourvu. Voilà en quelques termes simplistes le scénario qui donne prétexte à des situations et des personnages d'une ingénieuse facture. Tout semble hors du temps : les sœurs siamoises, les six clones du créateur de la cité, le dresseur de puces savantes, celles-ci ayant un impact considérable sur le film. Et puis One, un "Hercule de foire" au cœur tendre à la recherche de "Petit Frère" disparu ; il sera notre

LE P'TIT COIN DU CDV Die Hard 3

Il faut croire que l'inspecteur Mc Lain (Bruce Willis) est la tête de Turc favorite de tous les truands. En effet, c'est la troisième fois en l'espace d'une semaine (j'exagère, mais ça aurait bien pu se passer ainsi...) qu'on lui cherche des noises. Un mec pas trop net, aidé d'une bande de mercenaires, pose des bombes dans la ville. L'inspecteur Mc Lain est sollicité par le mec pas net afin de désamorcer les bombes. Aidé par un civil black qui se retrouve dans la galère par hasard, ils vivra à cent à l'heure. En fait, ces bombes ne sont qu'une diversion... Sympa, mais décevant à mon goût (la série commence à s'essouffler et manque d'originalité), l'histoire de "Die Hard" aurait gagné à être plus fouillée. "Die Hard 3" est loin de valoir les précédents épisodes, même si les scènes d'actions en font un divertissement très appréciable. L'image est très clean, et le son assure un chouïa. Ce CDV en NTSC pourrait donc être une bonne idée de cadeau pour vos amis. Disponible chez Ciné Laser Bastille, 51, rue de Lyon, 75011 Paris. Tél. : 43 44 01 71.

KENDY

Astuces

Par Kendy Les Bons Plans

Vous n'avez pas arrêté de téléphoner à la rédaction pour nous demander des astuces sur Toshinden? et c'est pourquoi nous avons fait la totale sur ce jeu (avec l'aide d'un ami suisse !). Nous

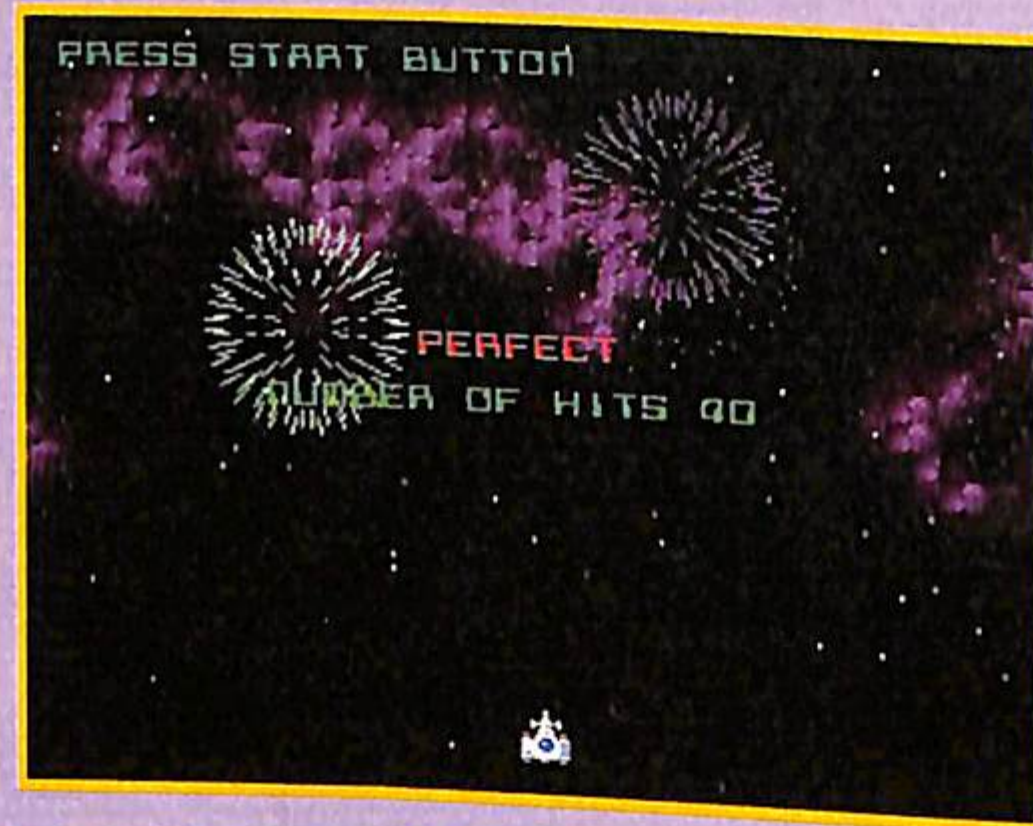
TOUS A V

*pour les serial-gunners, avec entre autres une astuce spéciale pour la Cop, la folie !
 ne, nous avons même dégoté pour vous des astuces sur Megadrive afin de cette brave machine... Les street fighters partisans de la Saturn pourront en jouant avec les persos cachés, comme quoi le monde est zoli !*



ER REVOLUTION STATION

ASTUCES :
 Galaga. Bien sûr, cet exploit n'est pas à la portée de la main pour laquelle je vais vous filer un tips. Lors du jeu, appuyez sur les boutons L1, R1, Bas, Triangle et Select. Les petits vaisseaux. Commencez une partie, et essayez de jouer avec des petites voitures.



Faites l'astuce, vous gagnerez aisément au Galaga.



La maniabilité des voitures ainsi que leurs formes ont changé.



Si vous avez déjà la voiture noire, elle aussi changera de forme.



Idem pour la voiture blanche.

STREET FIGHTER ZERO SATURN

POUR JOUER AVEC DAN :
 Maintenez enfoncés les boutons L et R, puis faites dans la case "?" la manipulation suivante : Y, X, A, B, Y.



POUR JOUER AVEC GOUKI :
 Maintenez enfoncés les boutons L et R, puis allez dans la case "?" du menu de sélection des personnages. Faites ensuite Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Bas, X+Y. Si tout va bien, Gouki apparaîtra.



POUR JOUER AVEC VEGA :
 Maintenez enfoncés les boutons L et R, puis faites dans la case "?" Gauche, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Bas, Bas, X+Y.

FIFA SOCCER 96

PLAYSTATION

INVISIBLE WALLS : Croix, Croix, Croix, Triangle, Carré, Carré, Carré, Triangle.

CURVE BALL : Triangle, Carré, Croix, Triangle, Croix, Croix.

SUPER POWER : Triangle, Carré, Huit fois Triangle.

SUPER GOALIE : Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, Triangle, Triangle, Triangle, Triangle, Triangle.

SUPER OFFENSE : Cinq fois Carré, Triangle, Croix.

SUPER DEFENSE : Triangle cinq fois, Croix, Triangle.

SHOOTOUT : Carré, Triangle, Carré, Croix, Carré, Triangle.

STUPID TEAM : Carré, Triangle, Croix, Carré, Triangle, Croix.

POUR FAIRE APPARAÎTRE DE NOUVELLES OPTIONS :

Commencez une partie puis faites Pause, un menu apparaîtra.

Allez sur Option, et ensuite faites les manipulations que nous allons vous donner. Si vous les réussissez, un "clac" se fera entendre. Pour faire apparaître le menu caché, il suffira alors d'aller sur Resume Game et de presser le bouton Carré.



Si tout marche bien, vous verrez ce menu.

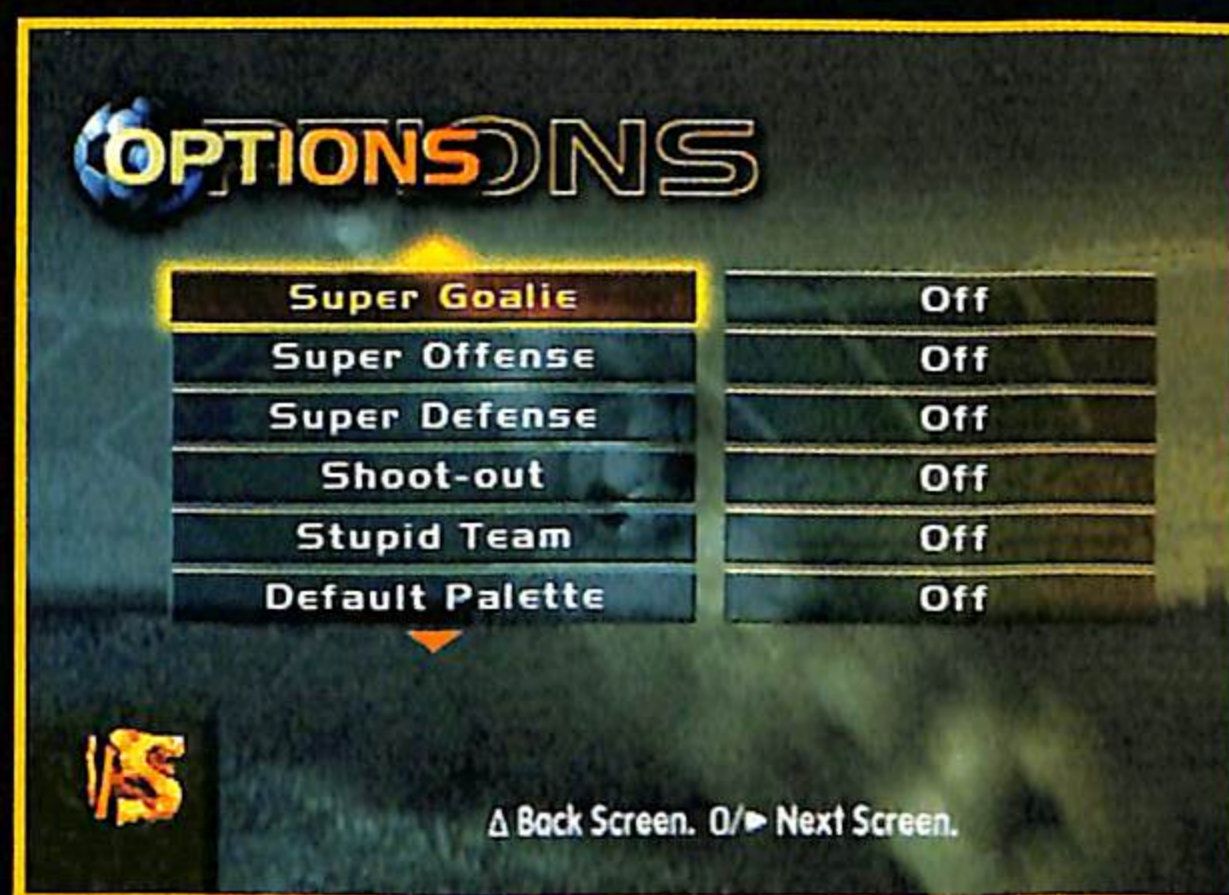
Attention, les codes suivants sont à entrer au menu Option, tout comme les codes précédents, sauf que pour en bénéficier, il faut accéder à un autre menu. Pour ce faire, il faut alors quitter le jeu et aller dans Option. Là se trouvent les nouveaux paramètres.



Quittez la partie une fois les codes suivants entrés.



Allez dans "Options".



Voici le second menu secret.

FORMAL : Carré, Triangle, Croix, Carré, Triangle, Triangle, Croix, Triangle.

FEDERATION : Carré, Triangle, Croix, Carré, Triangle, Triangle, Croix, Croix.

DYNAMIC DUO : Carré, Triangle, Croix, Carré, Triangle, Triangle, Triangle, Carré.

DEFAULT COLOR PALLETE : Carré, Triangle, Croix, Carré, Triangle, Triangle, Triangle, Croix.

INVISIBLE : Carré, Triangle, Croix, Carré, Triangle, Triangle, Croix, Carré.

OKTOBERFEST : Carré, Triangle, Croix, Carré, Triangle quatre fois.

DARIUS

SATURN



C'est à cet écran qu'il faut faire la manip.



Ce sera bien plus facile ainsi !

POUR AVOIR 9 CRÉDITS :

Cette astuce va vous faciliter la vie, vu que Darius est un jeu plutôt très dur ! Je vous propose de passer de 3 crédits à 9 crédits en faisant sur la page "Game Start", "Option" la manipulation suivante : X, A, L, R, Gauche, Maintenir le bouton L enfoncé, X, C, Z, A, Droite, Droite, Start. Si tout baigne, en bas à gauche de votre écran sera affiché "9 Crédits".

TOSHINDEN 2

PLAYSTATION

POUR JOUER AVEC URANUS ET MASTER :

Il faut terminer le jeu avec n'importe quel personnage en level 4 minimum en mode "1P". Une fois ce tour de force effectué, recommencez une partie. Dans le menu de sélection des personnages, allez dans la case "?", puis pressez le bouton Select du paddle afin de pouvoir ralentir très nettement la succession des personnages. Validez votre choix en pressant n'importe quel autre bouton du paddle.



Une fois le jeu fini, recommencez une partie.



Uranus est désormais vôtre.



Master est maintenant sélectionnable.

POUR ENLEVER LA BARRE D'ÉNERGIE :

Faites Pause, puis pressez et maintenez enfoncés simultanément les boutons Carré, Triangle, Croix et Rond. Puis appuyez deux fois sur le bouton Select du même paddle.



Faites Pause durant le jeu.



Maintenez enfoncés les boutons Croix, Carré, Triangle et Rond. Appuyez deux fois sur Select, et les jauges disparaîtront.



POUR JOUER CONTRE VERMILION :

Lorsque vous avez déjà gagné Uranus et Master, recommencez une partie en mode "Full Battle" en niveau 5 minimum. Il ne faut perdre aucun "continues". Normalement, à la fin, Vermilion vous provoquera en duel.

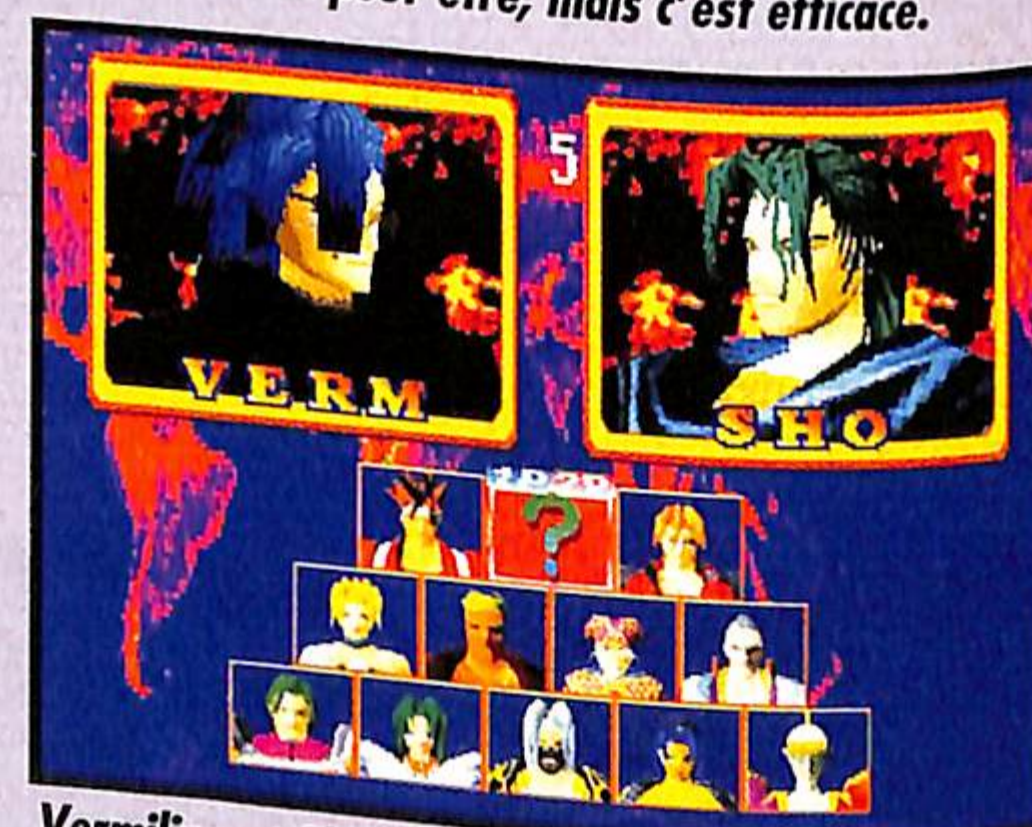


LES COUPS D'URANUS :

Avant, Arrière, Avant, Arrière+Carré ou Triangle.
 Avant, Bas, Diagonale avant vers le bas+Croix ou Rond.
 Bas, Diagonale avant vers le bas, Avant+Carré ou Triangle.
 Bas, Diagonale avant vers le bas, Avant+Croix ou Rond.
 Super move 1 : Croix+Rond+Triangle+Carré.
 Super move 2 : Bas, Diagonale avant vers le bas, Avant, Arrière, Diagonale arrière vers le bas, Bas, Diagonale avant vers le bas, Avant+Triangle.

POUR JOUER AVEC SHO ET VERMILION :

Une fois que vous avez gagné Master et Uranus, recommencez une partie en mode "Player" level 5 minimum. Il faut à tout prix que vous ne perdiez aucun des "continues" et que vous jouiez en 2 rounds et 60 secondes au niveau temps. Si vous réussissez ce challenge, lorsque vous serez revenu sur la page de présentation du jeu, vous pourrez voir que le curseur est devenu rouge. Dans l'écran de sélection des personnages, pressez encore le bouton Select afin de ralentir la succession des personnages dans la case "?". Vous pourrez remarquer que Sho et Vermilion seront alors disponibles. Je vous conseille de jouer avec Uranus et de balancer frénétiquement des boules de feu : en effet, ceux-ci sont difficilement parables. C'est bourrin peut-être, mais c'est efficace.



Vermilion et Sho sont à vous.



Vermilion possède des guns très efficaces.

PlayStation™

M A G A Z I N E

Le seul magazine
officiel de
la PlayStation
vendu avec
un CD de démos



Disponible
dès le
23 février
au prix
de 49 F



TOSHINDEN 2

PLAYSTATION



LES COUPS DE MASTER :

Avant, Arrière, Avant, Arrière+Carré ou Triangle.
 Arrière, Diagonale arrière vers le bas, bas, Diagonale avant vers le bas, Avant+Carré ou Triangle.
 Bas, Diagonale arrière vers le bas, Arrière+Carré ou Triangle.
 Bas, Diagonale avant vers le bas, Avant+Carré ou Triangle.
 Avant, Bas, Diagonale avant vers le bas+Carré ou Triangle.
 Super move 1 : Croix+Rond+Carré+Triangle.
 Super move 2 : Bas, Diagonale avant vers le bas, Avant, Arrière, Diagonale arrière vers le bas, Bas, Diagonale avant vers le bas, Avant+Triangle.

POUR JOUER AVEC URANUS ET MASTER SANS TERMINER LE JEU (TIPS POUR LES LOSER!) :

À la page de présentation, juste au moment où les options scrollent, faites très rapidement la manipulation suivante : L1, L2, Triangle, R1, R2 et Carré. Si la manipulation fonctionne, le curseur changera de couleur et sera en bleu au lieu d'être blanc. Allez ensuite dans l'écran de sélection des personnages, et une fois dans la case "?", pressez le bouton Select afin de ralentir la cadence des successions de personnages.



Juste à ce moment, commencez la bidouille.



Le curseur a changé de couleur.

Faites Pause, puis allez dans Reset.



POUR JOUER AVEC VERMILION ET SHO SANS TERMINER LE JEU (TIPS DE TAPETTE !) : Après avoir fait l'astuce pour jouer avec Uranus et Master, commencez une partie, puis faites Pause. Faites Reset en utilisant le menu, cela fera que vous reviendrez sur l'écran de présentation où les options scrollent. À ce moment-là, faites à la seconde un as du paddle, le curseur deviendra rouge. Il faudra alors encore aller dans l'écran de sélection des personnages et presser le bouton Select une fois que vous serez dans la case "?" pour pouvoir prendre Sho ou Vermilion.



POUR ACCÉDER À UN NOUVEAU MODE :

Ce mode permet de déclencher des furies cachées en pressant les boutons R1 et R2 simultanément. Il faut finir le jeu avec Vermilion en level 5 minimum en ne perdant aucun "continue". Lorsque vous reviendrez sur la page de présentation du jeu, le curseur sera vert.



Une fois l'astuce exécutée, le curseur deviendra rouge.

Pour toi, fan de Japanimation :
 cette vidéo de COBRA avec ton abonnement !

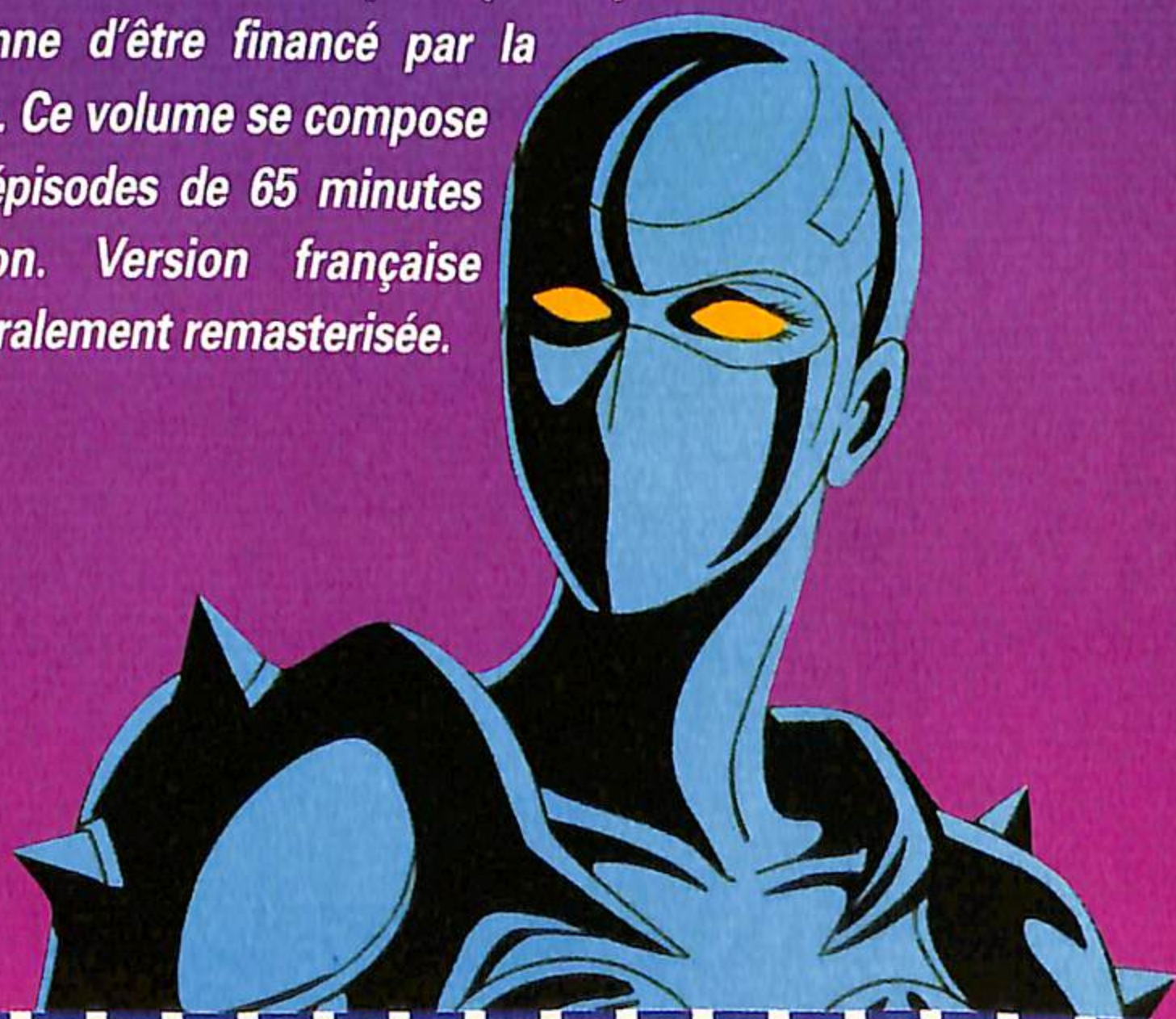


Reçois les **11** prochains numéros de JOYPAD + une vidéo de COBRA pour **279^F** seulement au lieu de **521^F**



SOIT PLUS DE **45 %** DE RÉDUCTION

Retrouvre COBRA dans une partie de rugby-ball entre son équipe et celle des Saxons Rouges dont la mission est d'enquêter sur le fonctionnement de ce sport que la police soupçonne d'être financé par la drogue. Ce volume se compose de 3 épisodes de 65 minutes environ. Version française intégralement remasterisée.



BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner à : JOYPAD Abonnements - 90, rue de Flandre - TSA 21005 - 75947 Paris Cedex 19.

JP125

OK, je m'abonne à JOYPAD pour 1 an (11 n°s) et je reçois **une vidéo de COBRA**, tout ça pour un super prix de **279 F seulement** au lieu de **521 F**, soit plus de **45 % de réduction !**

Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par :

- Chèque bancaire ou postal
- Mandat-lettre

Nom : _____
 Prénom : _____
 Adresse : _____
 Code postal : [] [] [] [] [] Ville : _____
 Ma console : _____
 Mon pseudo* : _____

*à créer sur 3615 JOYPAD avant de renvoyer ton bulletin d'abonnement pour profiter de 120 mn de connexion gratuites sur le 3614 JOYPAD. Offre valable 2 mois dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France métropolitaine. Tu peux acquérir chaque numéro de JOYPAD au prix de 32 F et la vidéo de COBRA au prix de 169 F. Ta vidéo te parviendra sous pli séparé, 5 à 6 semaines après réception de ton premier numéro. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

VIRTUA COP

SATURN

C'est à cet écran qu'il faut commencer la bidouille !



POUR FAIRE APPARAÎTRE LES MENUS CACHÉS SANS FINIR LE JEU :

À la page blanche "Sega", maintenez le bouton C enfoncé et faites vite Haut, Bas, Gauche, Droite. Si la manipulation réussit, vous entendrez une détonation de flingue.



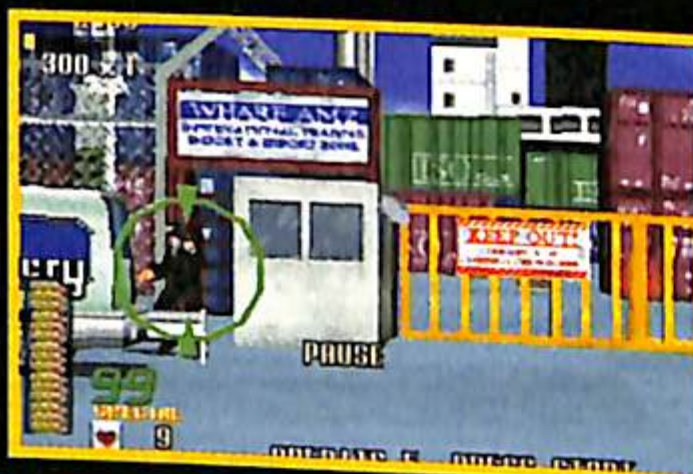
Vous pouvez maintenant jouer en mode "miroir" ou faire bien d'autres choses en allant dans le menu des options et en vous positionnant sur les trois petites flèches en bas à droite de l'écran.



Après avoir fait le premier tips, attendez que le logo "Sega" revienne. Faites alors ici la seconde manipulation.



Vous pourrez maintenant mettre sur "On" l'option "Gun Select".



POUR ACTIVER LE "GUN SELECT" DU MENU DES OPTIONS :

Après avoir fait le tips décrit plus haut, vous avez dû remarquer avoir accès à toutes les options sauf au "Gun Select". Pour l'activer, il faut donc aller sur la page titre où est inscrit "Press Start Button" et attendre que le logo "Sega" revienne tout seul. Pendant la réapparition du logo, faites vite la manipulation suivante : maintenez le bouton C enfoncé et faites Bas, Haut, Droite, Gauche, Haut, Haut, Gauche, Droite. Si ça marche, vous entendrez une détonation d'arme. Pour changer d'arme, commencez une partie, puis pressez le bouton Start pour faire la Pause, et il suffira alors de presser sur la gâchette de votre flingue pour sélectionner l'arme que vous désirez. Vous noterez qu'il existe un flingue à munitions illimitées, de quoi exécuter de superbes cartons !

Un flingue à balles illimitées est disponible parmi la panoplie d'armes proposées.

LEMMINGS 3D

PLAYSTATION

VOICI QUELQUES MOTS DE PASSE BIEN PRATIQUES POUR TERMINER LE JEU :

- Level 2 : blimbing
- Level 3 : fanagalo
- Level 4 : dricksie
- Level 5 : kurtosis
- Level 6 : gregatim
- Level 7 : wallaroo

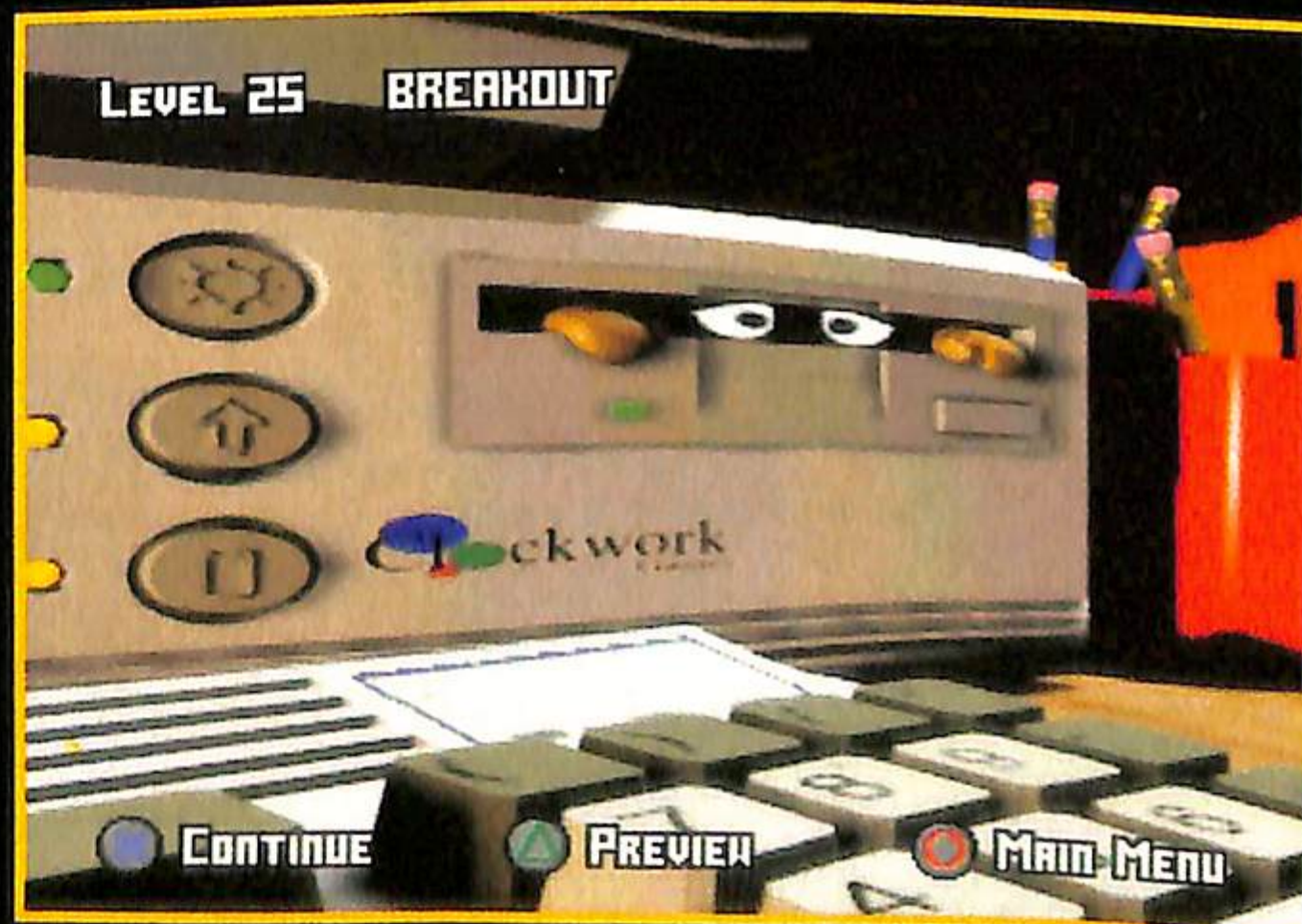
- Level 8 : aventail
- Level 9 : gazogene
- Level 10 : jingbang
- Level 11 : diallage
- Level 12 : bunodont
- Level 13 : nainsook
- Level 14 : yakimona
- Level 15 : fumitory
- Level 16 : cingulum

- Level 17 : beslaver
- Level 18 : anableps
- Level 19 : quincunx
- Level 20 : tarlatan
- Level 21 : kamacite
- Level 22 : gummosis
- Level 23 : prodnose
- Level 24 : ngultrum
- Level 25 : cottabus



Les codes sont à entrer dans ce menu.

Voilà un petit aperçu du dernier stage.



VECTORMAN

MEGADRIVE

POUR VOUS TRANSFORMER EN FLECHE INVINCIBLE :

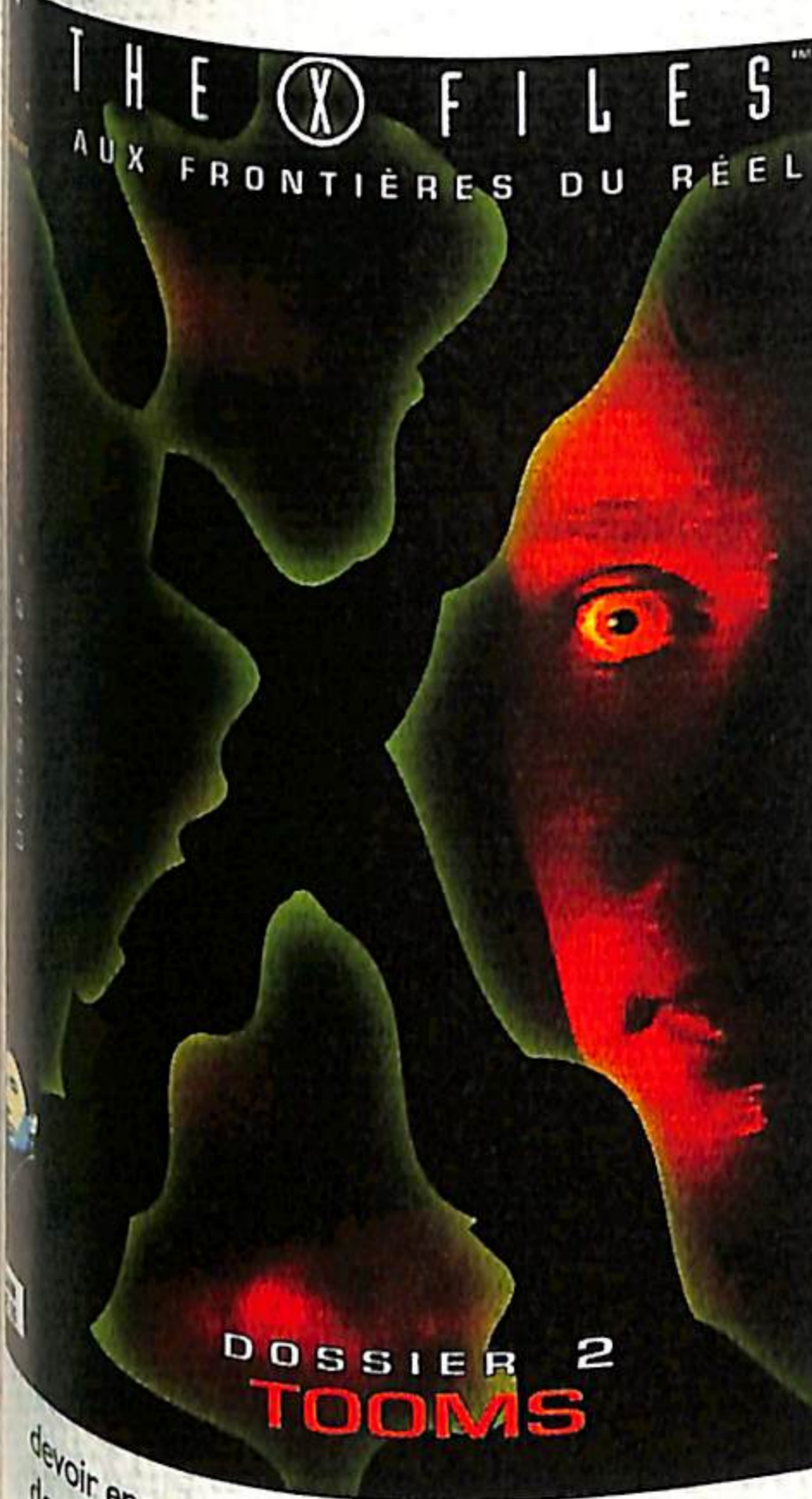
Durant une partie, faites Pause puis C, A, Gauche, Gauche, A, C, A, B. Lorsque vous aurez décoincé la Pause, votre personnage sera transformé en flèche !



La petite flèche minable, c'est vous !

ANK

ai-es-nous confiance !”

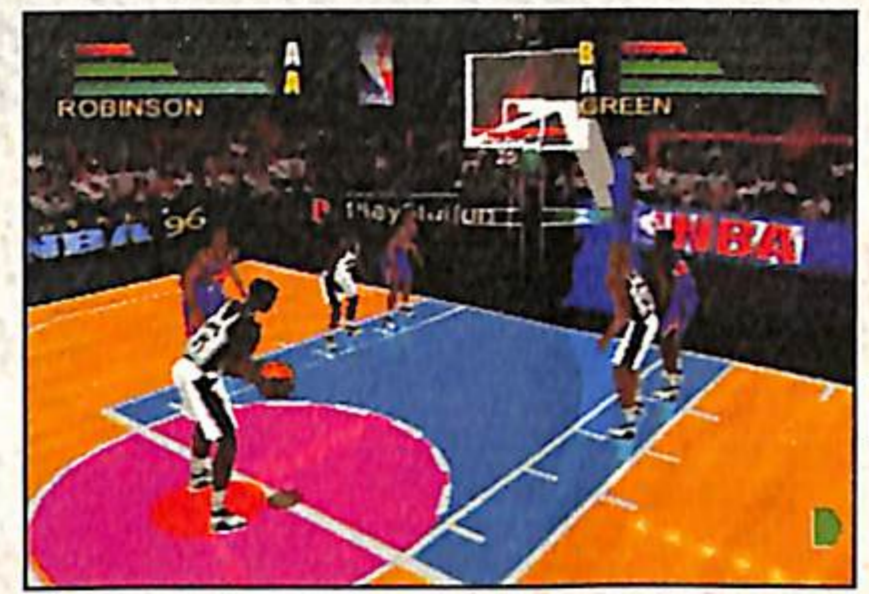


LOT N°1 LA CASSETTE VIDÉO DOSSIER 2 DES "X-FILES" (AUX FRONTIÈRES DU RÉEL), APPELÉE "TOOMS" - 6 GAGNANTS - MISE À PRIX DE 1 000 JOY\$ - UNE CASSETTE OFFERTE PAR PFC VIDÉO

Quatre cassettes inédites des "X-Files", la série culte du moment, seront en vente cette année, en version française. C'est le second volume, "Tooms", que l'on vous permet d'acquérir grâce à la Joybank, en même temps que sa sortie nationale. Encore une fois, Fox Mulder et Dana Scully vont devoir enquêter sur une affaire pour le moins mystérieuse : un être capable de se faufiler telle une anguille chez les gens, et qui doit tous les 30 ans, pour se régénérer, manger du foie humain, ce n'est pas banal ! Une cassette offerte par PFC Vidéo qui vous fait ainsi profiter de cette série culte, chez nous, à Joypad.

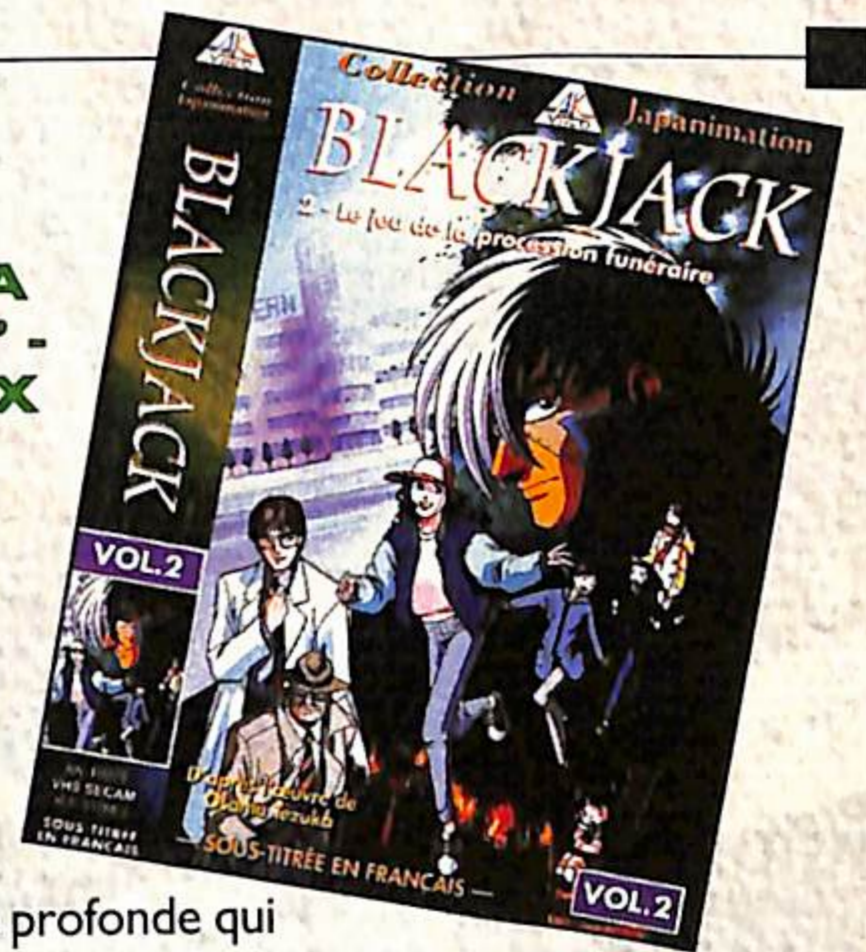
LOT N°2 UN JEU TOTAL NBA'96 POUR PLAYSTATION - 4 GAGNANTS - MISE À PRIX DE 1 000 JOY\$ - UN JEU OFFERT PAR SONY I.E.

Comme vous le voyez, dans la Joybank, "quantité" rime souvent avec "qualité". Les jeux mis... en jeu sont loin d'être des nullités : juste le meilleur dans son domaine en ce qui concerne le basket de Sony ! Rien que ça. Inutile de présenter ce soft qui va vous permettre de vous croire sur les parquets de la NBA et retrouver les plus grandes stars de cette discipline sur PlayStation. La mise à prix peut sembler élevée, mais... le jeu en vaut la chandelle.

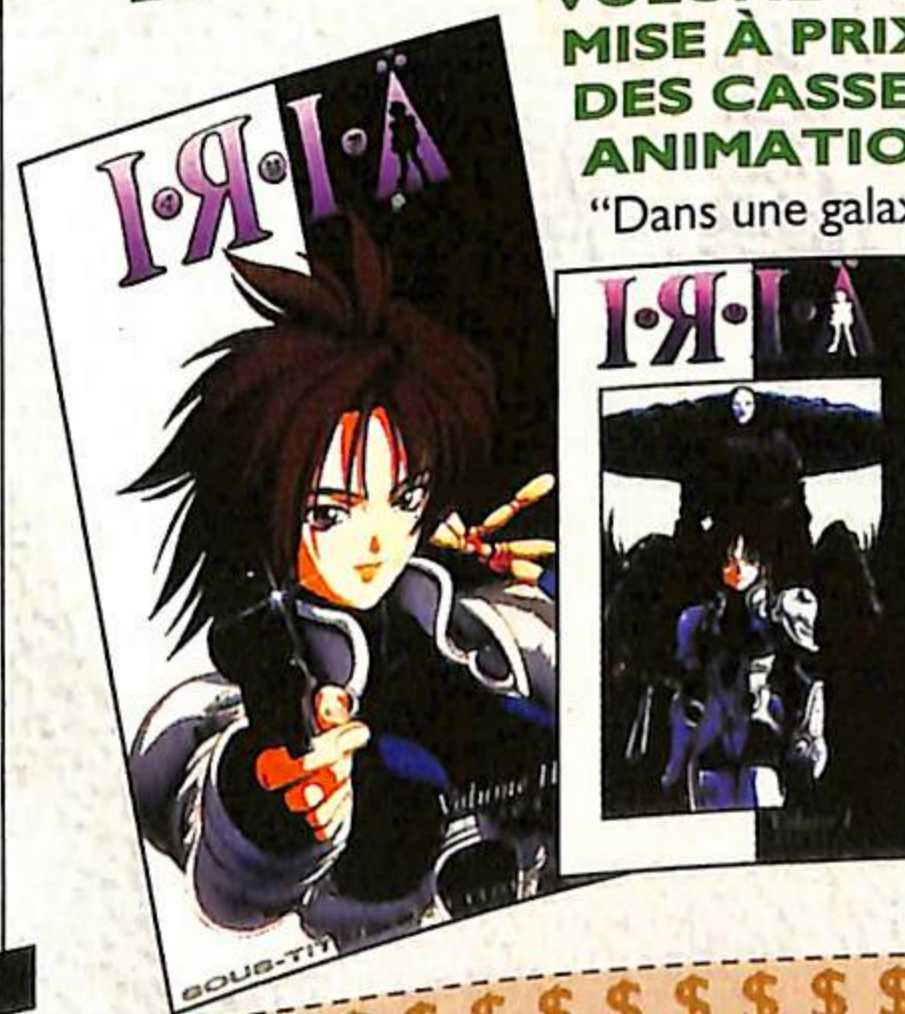


LOT N°3 UNE CASSETTE VIDÉO DU VOLUME 2 DE "BLACKJACK, LE JEU DE LA PROCESSION FUNÉRAIRE" - 4 GAGNANTS - MISE À PRIX DE 700 JOY\$ - UNE CASSETTE OFFERTE PAR AK VIDÉO

Suspense et sensations fortes garantis dans cette adaptation d'une BD du célèbre père du dessin animé nippon, Osamu Tezuka. Si vous aimez les opérations chirurgicales et la recherche de la vérité profonde qui n'est pas celle que l'on croit être au départ, alors qu'on croyait que... alors là, c'est parfait !



LOT N°4 DEUX CASSETTES VIDÉO DE "IRIA" VOLUME 1 ET 2 - 2 GAGNANTS MISE À PRIX DE 1 000 JOY\$ - DES CASSETTES OFFERTES PAR KAZE ANIMATION



"Dans une galaxie très lointaine, le système de Mice. Une jeune fille, Iria, assiste son frère chasseur de primes, Glen..." Kaze Animation vous propose de découvrir ou de redécouvrir l'œuvre intégrale de Keita Amamiya, non censurée, sous-titrée en français, et issue des O.A.V. 3 et 4. Les fans devraient apprécier la finesse des graphismes et la superbe animation de l'ensemble.

VENTE AUX ENCHÈRES JOYPAD 52

(BON À DÉCOUPER, ET À REMPLIR EN LETTRES MAJUSCULES • DATE LIMITE D'ENVOI : 30 AVRIL 1996)
à renvoyer à JOYPAD, 6 bis rue Fournier, 92 588 Clichy cedex

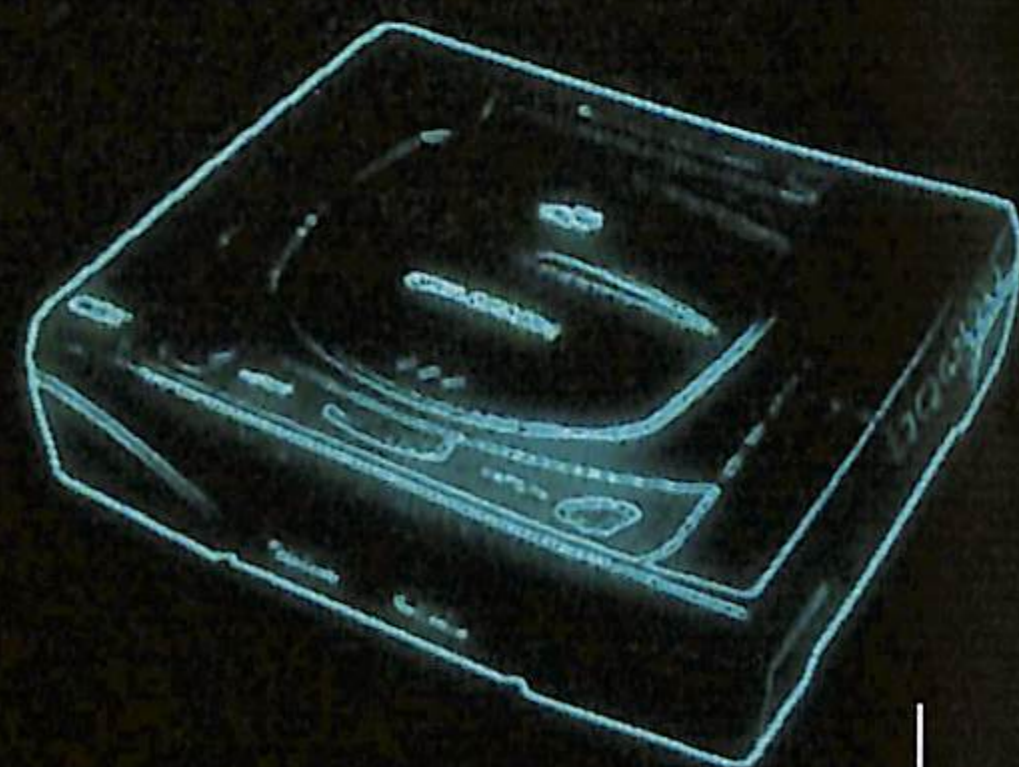
NOM : MISE À PRIX LOT N°1 :
 ADRESSE : MISE À PRIX LOT N°2 :
 MISE À PRIX LOT N°3 :
 MISE À PRIX LOT N°4 : TOTAL DES MISES : VOTRE CONSOLE :

gagnez

ou



ou bien



playstation

+ 3 jeux *

saturn

+ 3 jeux *

**** 3 jeux au choix parmi 10***

***sur
36
15***

***JOY
PAD***

PETITES ANNONCES

Nintendo

Achat

Département 6
Achète Final Fantasy Legend 1 sur GB, cherche SFC + adaptateur secteur + 1 pad à 350 Frs ou échange contre 7 K7 de janimation (Ken, Iria) neuves. Tel à Alex au 93 65 57 29.

Contact

Département 1
Echange jeux SNIN et MD : SSFII, FF Special, Shinobi 3... contre jeux 3DO : Space Hulk... ou jeux NEC : Devil Crush, Zippang... ou vente possible. Tel à Roland au 74 46 80 39.

Département 6
Echange SNIN avec 2 pads + 6 jeux (SSFII, Castelvania 4, DBZ 2, 3, Mario 4, Prince of Persia) + AD jap/US/Eur contre Saturn avec ou sans jeu. Tel après 18 h au 93 48 06 45.

Département 67
Echange ISS, Street Racer, F-Zero, SFII Turbo contre DKC II ou Yoshi Island ou vends les 4 à 350 Frs. Tel à Jérôme au 88 62 00 61.

Département 85
Echange SFII Turbo, Art of Fighting, Mario All Stars, Cool Spot, Tiny Toons, Twin Bee 2, Capcom, Stick Fighter contre Ac-traiser 2, Megaman X 2, G. Circus. Tel à Christophe au 51 58 84 28.

Département 99
Echange SNIN avec 18 jeux et 2 manettes dont l'Asciipad contre Saturn avec Virtua Cop + Gun. Tel à David vers 17 h au 19 41 21 625 35 57.

Vente

Département 1
Vends Mortal Kombat 2 sur SNIN : 250 Frs à débattre. Tel au 74 51 64 55 à Reynald le soir.

Département 8
Vend jeu Doom l'ultime carnage sur SNES à 500 Frs. Tel à Mathieu au 24 32 66 43.

Département 10
Vends SNES + 2 pads + 12 jeux dont NBA Live 95, SFII, Secret of Mana : 1500 Frs. Tel à Vincent au 25 70 60 90.

Département 13
Vends jeux SNIN : Cool Spot VF 90 Frs et Metroid US 140 Frs. Tel au 91 93 38 34.

Département 13
Vends SFC + Mario 4 + F-Zero + Zelda + Contra + Starfox + Yoshi + Fatal Fury 3 + Secret of Mana 3 + Ad : 1600 Frs. Tel au 42 63 08 72.

Département 13
Vends Game Boy + 16 jeux :

900 Frs et NEC Turbo GT + 43 jeux : 3800 Frs. Tel au 91 34 75 54.

Département 13
Vends SNIN + 4 pads + 10 jeux : 1490 Frs (Super Soccer, Jimmy Connors, Super Hockey, World League Basket, Bubsy, Tortues Ninja 4, Mario, World Heroes, Starwar). Tel au 42 22 01 74.

Département 21
Vends SNIN + 7 jeux : Castelvania 4, Super Ghouls'n Ghosts, Le Roi Lion, F-Zero, Secret of Mana, Illusion of Time, Starwing : le tout pour 1600 Frs. Tel au 80 56 17 89.

Département 26
Vends SNIN + 13 jeux + 2 pads, tbe : 2000 Frs. Rousselot Jean-Marc Le Sudec C 37 Avenue Emile Zola 26100 Romans.

Département 27
Vends jeux GB, SN contre DBZ 3 ou Ultime Menace ou Légende de Sayenne. Tel à Thomas Jonathan au 32 41 19 97.

Département 28
Vends SNIN + 2 pads Turbo + 2 jeux : 510 Frs, jeux à 200 Frs, accessoires : Pad programmable 200 Frs, AR 280 Frs. Tel au 37 45 60 68 de 18 à 20 h 30.

Département 32
Vends sur SN : Secret of Mana 230 Frs ou échange contre Zelda 3 ou F1 Pole Position 2 ou autres et vends Super Soccer 120 Frs ou échange contre autres jeux. Tel au 62 62 27 81.

Département 35
Vends SN + adaptateur US/Jap + Tortue + DKC + SFII Turbo + 2 pads : 1100 Frs et achète Playstation. Tel au 99 52 71 84 à JM.

Département 37
Vends SNIN + Bubsy US (avec AD), SFII, SSFII, NBA Live 96, Super Mario World 2, Theme Park + 3 pads pour 1500 Frs à débattre. Tel au 47 52 64 94 après 18 h.

Département 38
Vends SNIN + 4 pads + 7 jeux : DBZ2, Ranma 1/2 4, Mario Kart, Mario All Stars, Mr Nutz... + adaptateur, boîtes et notices : 1000 Frs. Tel au 74 88 46 08 le week-end à Arnaud.

Département 38
Vends SNIN + Scope 600 Frs, nbx jeux (SMB, Star Wars, Cool Spot, F-Zero, DKC...) 250 Frs l'un, tbe. Tel à Jérôme au 76 91 47 74 après 19 h.

Département 50
Vends SNIN + 5 jeux + quadruple + valise de rangement + 2 pads : 900 Frs. Tel au 33 51 73 21 après 18 h.

Département 59
Vends SNIN + 2 pads + AD29 +

quintupleur + 12 jeux (SMK, Aladdin, F1 Pole Position, Sim City, Street Racer...) : 1900 Frs. Tel au 20 91 23 68.

Département 59
Vends nbx jeux SNIN et vends sur Playstation : Ridge Racer 300 Frs, Rayman 300 Frs. Tel au 27 76 14 23 entre 17 et 19 h 30.

Département 62
Vends GB + 5 jeux + boîte de rangement : 550 Frs maxi + jeux SNIN de 50 à 150 Frs (Mario Kart, Street Racer). Tel au 21 26 22 30.

Département 62
Vends SNIN + 13 jeux dont Chrono Trigger, Fatal Fury 3 et Secret of Mana : 1500 Frs ou échange contre Saturn + 2 jeux uniquement sur Marseille. Tel à Régis au 91 70 55 60.

Département 65
Vends jeux GB : Blodia Qix Echecs, SML, Best of the Best, R-Type, Boulder Dash, Burai Fighter, Castelvania : 130 Frs pièce ou 600 Frs les 6. Tel au 62 99 31 22.

Département 67
Vends SNIN + 1 pad + 8 jeux (RRR, SC...) + 1 Game Genie : 2000 Frs. Tel au 88 78 30 56.

Département 67
Vends jeux sur SNIN : Super Bomberman 3 à 350 Frs et Street Racer à 200 Frs. Tel au 88 50 45 52 à Dominique après 17 h.

Département 77
Vends SNES + 1 pad + AR + 2 jeux : 500 Frs. Tel à Cédric au 60 04 40 70 vers 18 h.

Département 78
Vends SNIN + 4 pads + adaptateur + 1 jeu : 500 Frs et 18 jeux à 150 Frs l'un ou 250 Frs les 2. Tel à Pierrick au 30 52 29 31.

Département 78
Vends SNIN + Mario Paint + ISS + Syndicate + F-Zero + Super Metroid : 750 Frs. Pouget Antoine 3 Rue Cesar Franck 78100 St Germain en Laye ou tel au 34 51 77 49.

Département 83
Vends SN + 3 manettes + 15 jeux (DKC, Theme Park, MK3... : 2850 Frs, vente séparée possible, jeux de 100 à 300 Frs. Tel après 18 h 30 au 94 08 35 75.

Département 89
Vends SNIN + 2 pads + Game Genie : 500 Frs avec Zelda 3, SFII Turbo, Wing Commander, L'Arme Fatale ou le jeu de 100 à 200 Frs. Tel après 18 h au 86 97 79 07.

Département 89
Vends sur SNIN : Fifa Soccer 200 Frs, Super Castelvania 4 : 150 Frs, Firemen : 300 Frs, World League Basket 150 Frs, NHLPA Hockey 93 : 150 Frs. Tel au 86 91 68 10.

Département 91

Vends jeux SNIN et SFC à bas prix. Rodrigue Jorge 4 Rue de la Platerie 91150 Etampes ou tel au 64 94 15 62.

Département 94
Vends SNIN VF + 4 manettes dont 2 S. Advantage + AD US/Jap + AR3 + 7 jeux (ISS, DBZ 3, Mario Kart, Theme Park...), valeur 2800 Frs, cédé à 1450 Frs à débattre. Tel à Julien au 48 81 62 60.

Département 94
Vends nbx jeux NES à 50 Frs pièce et accessoires à 60 Frs. Tel au 45 21 11 87 à Sébastien.

Département 95
Vends sur SNIN : Secret of Mana 200 Frs, Adventure Island 150 Frs, Zelda 3 : 100 Frs. Tel à Aurélien entre 18 et 20 h 30 au 30 73 93 92.

Playstation

Achat

Département 13
Achète, échange, vends jeux Playstation, possède Doom, Rayman, Tekken, Ridge Racer... Tel au 42 59 58 55 à Philippe sur le 13 uniquement. Département 69 Achète Playstation avec un jeu,

faire proposition. Tel à Fabien au 72 48 83 71 après 18 h.

Département 75
Achète et vends jeux Playstation. Tel à Christophe Lamotte au 46 45 15 58.

Département 79
Achète Playstation, en bon état avec 1 pad avec ou sans jeux ou démos, sous garantie 1000 Frs maxi. Tel au 49 28 15 42 à Ismaël après 20 h.

Département 93
Achète sur Playstation : Wipeout, Ridge Racer, Revolution, NBA Jam TE, Wrestlemania à prix sympas. Tel au 43 62 62 84 à Alexandre.

Département 94
Achète Playstation : 1600 Frs maxi. Tel au 46 63 11 87 à Geoffrey.

Département 95
Achète jeux Playstation et accessoires, OAV VF et manga VF. Tel au Mohamed au 30 32 12 69 de 16 à 20 h.

Contact

Département 22
Echange ou prêt sur Playstation de Wipeout ou Doom contre Destruction Derby. Tel au 96

30 04 60.

Département 34
Echange jeux Playstation : Rayman, Doom... faire proposition à David au 67 23 65 12.

Département 59
Echange Playstation contre Saturn et échange ou vends jeux Saturn (Myst, Aria, Galactic Attack, S. Rally, VF 2...). Tel au 28 68 72 13.

Vente

Département 6
Vends Fifa 96 sur Playstation : 250 Frs ou échange contre Doom, Total NBA 96, Ridge Racer Revolution. Tel au 93 12 20 75 à Alain.

Département 13
Vends Playstation + 1 manette : 1800 Frs (2/01/96) neuve, Discworld 150 Frs, Loaded 200 Frs ou le tout contre Saturn + 1 jeu + 1 manette. Tel au 90 56 68 51 à Sébastien.

Département 17
Vends sur Playstation : Kileak 170 Frs ou échange contre NBA Jam, Toshinden, Wipeout : 250 Frs ou échange contre Johnny B., Philosoma, View Point. Tel au 46 56 28 08 le week-end à Seb

Joyypad

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à Joyypad Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNE-TOI VITE !

229 F
au lieu de 352 F

Tes Avantages Abonnés :

- 1 Joyypad arrive chez toi avant sa sortie en kiosque.
- 2 Les petites annonces que tu veux faire paraître sont prioritaires.
- 3 Tu bénéficies de 120 mn de connexion sur le 3614 JOYPAD.

OUI, je m'abonne pour un an (11 numéros) à JOYPAD, pour 229 F au lieu de 352 F, soit une économie de 123 F. Je joins mon règlement par chèque bancaire chèque postal mandat lettre à l'ordre de HDP.

Nom : _____ Prénom : _____

Date de naissance : [] [] [] [] [] [] 19 [] [] Sexe : M F

Adresse : _____

Code postal : [] [] [] [] [] [] Ville : _____

Console : _____ Pseudo* : _____

* Pour bénéficier du 3614 JOYPAD, après l'avoir créé sur 3615. CT 244 CC 52

Abonnements Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté, 11. 1070 Bruxelles. 1 an (11 N°) : 1630 FB. N° bancaire : 210-0981122-19.

Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire. Autres tarifs étranger : sur demande au 44 89 44 84.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

PETITES ANNONCES

- Département 34**
Vends jeux Playstation : Motor Toon GP (jap) 350 Frs, Philo-sona (jap) 280 Frs, échange possible. Tel au 67 71 74 44 après 18 h 30.
- Département 38**
Vends pour Playstation : Worms, Crazy Ivan, Lone Soldier, Twisted Metal... à partir de 200 Frs. Tel au 76 22 22 75 à Stéphane.
- Département 40**
Vends jeux Playstation : Rayman 250 Frs, Destruction Derby 250 Frs, Thunderhawk 2 : 250 Frs. Tel au 58 77 07 07.
- Département 42**
Vends jeux Playstation VF : Destruction Derby, Tekken : 200 Frs et Wrestlemania, Loaded 150 Frs. Tel au 77 75 02 69.
- Département 57**
Vends jeux sur Playstation récents : Rayman, Destruction Derby, Toshinden, Doom : 290 Frs l'un. Tel au 82 53 77 19.
- Département 59**
Vends jeux Playstation à petits prix. Tel au 20 91 30 67 à Pascal.
- Département 60**
Vends Playstation japonaise avec 2 pads et MC + cable RGB Sony + Tekken, le tout pour 2800 Frs. Tel au 44 56 58 11.
- Département 60**
Vends Playstation japonaise + 2 pads + 4 jeux : Toshinden 2, Tekken, Motor Toon GP, Air Combat : 1450 Frs. Tel à Jean-Marie au 44 78 15 95 après 18 h.
- Département 60**
Vends ou échange sur Playstation : Extreme Games, Rayman, Discworld, Loaded, Twisted Metal. Tel au 44 55 91 02.
- Département 61**
Vends jeux Playstation à 150 Frs : Worms, Zero Divide, Power Serve, et carte MPEG : 500 Frs, jeux SNIN : 150 Frs : Tintin, Time, Pinochio... Tel au 33 26 36 49.
- Département 62**
Vends jeux sur Playstation VF : Powerserve, Jupiter Strike, Fifa 96, Zero Divide, Worms 280 Frs + frais de port et échange CD32 + 5 jeux cotre jeux MD. Tel à Eric au 21 34 18 35.
- Département 62**
Vends jeux Playstation de 250 à 300 Frs : WipEout, X-Com, Theme Park, Thunderhawk 2. Tel au 21 73 97 16 à Jérôme après 18 h sur les dép. 59/62 uniquement.
- Département 62**
Vends jeux Playstation : Tekken VF, Ridge Racer VF, Discworld VF, Destruction Derby VF : 250 Frs pièce, MK VF : 300 Frs. Tel à Fabien au 21 50 61
- 49 après 19 h.
- Département 69**
Vends jeux Playstation japonaise (DBZ, Baseball, Tennis, ESPN...) à prix intéressant. Tel à Béchir au 78 01 73 78 après 19 h.
- Département 75**
Vends Playstation jap + 1 pad + 18 jeux : 5000 Frs. Tel à Eric au 43 66 70 22.
- Département 75**
Vends Playstation VF + 2 pads + 3 jeux : Tekken, Destruction Derby, Ridge Racer : 2600 Frs. Tel au 45 75 44 39 à Laurent.
- Département 75**
Vends Playstation + 3 jeux + MC + sac + revues, garantie (nov 96) : 2700 Frs. Tel au 44 68 93 98 à Stéphane.
- Département 76**
Vends Playstation VF + 2 pads + MC + 6 jeux + 2 CD démos, le tout en the : 3000 Frs à débattre. Tel à Fred après 19 h au 35 08 90 41.
- Département 77**
Vends Playstation jap + 2 pads + 1 MC + MK3, Wrestlemania, DBZ, le tout sous garantie : 2400 Frs. Tel au 64 10 81 90.
- Département 77**
Vends sur Playstation : Tekken à 200 Frs ou échange contre Twisted Metal, Extreme Games ou Road Rash. Tel à Mickael au 60 60 71 30.
- Département 78**
Vends jeux Playstation : Toshinden, Kileak The Blood, achète Worms VF. Tel à Xavier au 34 60 22 33.
- Département 78**
Vends jeux Playstation à 200 Frs : Fifa 96, Destruction Derby, Ridge Racer, Rayman, Toshinden, Fire Storm. Tel à Julien au 34 60 29 14.
- Département 78**
Vends ou échange jeux Playstation VF : 200 Frs : Rayman, Toshinden, Jumping Flash, Destruction Derby, Doom, cherche Rapid Reload, Crazy... Tel au 30 53 71 38.
- Département 81**
Vends ou échange jeux Playstation : Raiden, Jupiter Stri., Fifa 96. Tel le soir au 63 71 90 52.
- Département 81**
Vends Playstation jap + 4 jeux + 2 pads avec rallonges : 2800 Frs. Tel au 63 76 55 82 après 20 h.
- Département 84**
Vends Playstation + 2 manettes + 1 jeu (Mortal Kombat 3) + CD démos : 1800 Frs. Tel au 90 07 46 38.
- Département 87**
Vends pour Playstation : Tekken, Fifa 96, MK 3, Extreme Games, Doom, WipEout, Thunderhawk 2 : 250 Frs le jeu. Tel au 55 05 35 87 à Stéphane.
- Département 91**
Vends jeux récents sur Playstation, Saturn, SNIN et MD : VF 2, Rally, PS4, Secret of Evermore, Breath of Fire 2... cherche news, possibilité d'échanges. Tel au 60 83 07 11.
- Département 92**
Vends Tekken 270 Frs à débattre. Tel à Raphaël au 47 08 47 72.
- Département 92**
Vends Playstation avec 7 jeux (Ridge Racer, Fifa Soccer, Destruction Derby, PGA Tour Golf, Extreme Games, Rayman, NBA Jam TE) + 2 pads à prix intéressant. Tel à Jules au 47 47 70 62.
- Département 92**
Vends Playstation japonaise + 2 manettes + MC + 2 jeux (Street Zero, DBZ) : 2700 Frs. Tel à Christophe au 49 11 13 76.
- Département 93**
Vend jeux Playstation de 200 à 300 Frs (MK3, Tekken, Rayman...). Tel au 43 88 53 35 à partir de 19 h.
- Département 93**
Vends Doom, Destruction Derby, Tekken, WipEout sur Playstation et vends nbx jeux MD, prix à débattre. Tel au 48 96 07 82 après 17 h.
- Département 93**
Vends jeux Playstation : MK3 : 200 Frs, Lone Soldier, Jumping Flash, Twisted Metal, Discworld... de 200 à 250 Frs. Tel à Fabrice au 48 47 76 03 après 18 h.
- Département 94**
Vends jeux sur Playstation VF : Rayman, Ridge Racer, Tekken, Destruction Derby, Toshinden, WipEout, Mortal Kombat 3 à 250 Frs le jeu ou le tout pour 1600 Frs. Tel à Benjamin au 49 79 09 81 après 20 h 30.
- Département 94**
Vends Playstation japonaise + Tekken, Ridge Racer + 1 pad pour 2700 Frs à débattre ou échange contre Saturn + 2 jeux + 2 pads. Tel à Arnaud au 43 96 29 47.
- Département 94**
Vends jeux Playstation : Fifa 96, NBA in the Zone, Extreme Games de 220 à 270 Frs. Tel au 43 75 57 37.
- Département 95**
Vends Toshinden sur Playstation VF : 230 Frs, vends SNIN switchée 50/60 Hz + 1 manette + 3 jeux (DKC, Starwing...) : 650 Frs. Tel à Carlos au 39 83 29 13.
- Département 95**
Vends Playstation + Tekken + ESPN + Fifa 96 + WipEout +
- Destruction Derby + Firestorm + 2 pads + MC, le tout sous garantie : 3450 Frs. Tel au 34 08 05 11 à Alexis.**
- Département 99**
Vends jeux Playstation : Doom, Twisted Metal 250 Frs ou échange contre WipEout, Crazy Ivan ou faire proposition. Tel au 94 68 47 11.

Sega

Achat

Département 13
Achète Theme Park sur MD 150 Frs maxi. Tel à Camille au 91 59 33 59 après 17 h.

Département 62
Achète Saturn + 2 ou 3 jeux (X-Men, Sega Rally...) à 2100 Frs maxi. Tel à David au 21 76 83 69.

Département 67
Achète Saturn + 1 jeu : Virtua Fighter 2, Sega Rally, Golden Axe, X-Men, Fifa 96 : 1500 Frs maxi, vends jeux sur MD : Street of Rage 2 et Splater House 2 : 200 Frs. Tel au 88 39 32 69 à Yoan.

Département 77
Achète Theme Park sur MD à moins de 300 Frs. Tel après 17 h au 64 09 65 06.

Département 78
Achète sur Saturn : Vampire Hunter ou Firestorm, possède aussi de nbx astuces. Tel à Christophe au 30 95 32 49 après 18 h 30.

Département 78
Achète, échange, vends matériel et jeux Saturn. Tel : 34 89 72 64.

Contact

Département 10
Echange ou vends jeux MD et SN, vends MD2 + 13 jeux : 1450 Frs (Le Roi Lion, Aladdin...), achète Playstation VF et jeux SN : ISS Deluxe... Tel à Claude au 25 80 68 83.

Département 19
Echange jeux MD contre jeux GB : MarioLand 2, Kirby Dream Land, Un Indien dans la Ville... Tel à Seb au 55 98 94 10.

Département 67
Recherche sur MD ou SN le jeu Zoop et sur Playstation la compilation de Namco. Tel à Dan au 88 30 74 38.

Vente

Département 6
Vends MD + 7 jeux : 950 Frs, Sonic 50 Frs, Sonic 2 : 70 Frs, Street of Rage 50 Frs, Fifa 94 : 150 Frs, Mickey et Donald 70 Frs Mortal Kombat : 100 Frs, DBZ 150 Frs et 2 pads. Tel au 93 26 80 88 à Gilles après 18 h.

Département 10
Vends GG + 4 jeux (Formula 1,

Street of Rage 2, Pengo, Columns) le tout en the 550 Frs. Tel à Mathieu au 25 70 30 13 entre 18 et 21 h.

Département 11
Vends jeux MD : Olympic Gold, Cool Spot, World of Illusion : 100 Frs pièce, vends Terminator 2 sur GB : 60 Frs. Tel à Julien au 68 60 05 46 après 18 h 30.

Département 13
Vends MCD + MD + 4 jeux (Final Fight CD, Road Avenger, Mickeymania, Tomcat Alley) : 1200 Frs. Tel à Marc au 42 09 00 41.

Département 13
Vends Daytona USA sur Saturn 150 Frs. Tel au 91 69 42 85.

Département 28
Vends ou échange sur MD : Dune 2, Landstalker, Mortal Kombat, Asterix, Ecco contre SNIN + 4 jeux (plate-forme, RPG) ou jeux MD sur toute la France. Tel au 37 24 00 64.

Département 28
Vends Saturn, état neuf (boîte, emballage, notice) VF + Daytona + Virtua Fighter 2, le tout sous garantie : 2200 Frs à débattre. Tel à Thierry au 37 45 82 56.

Département 36
Vends jeux MD : Soleil, Le Roi Lion, Légende de Thor, Landstalker, Tazmania, Fantasia, Global Gladiators, Virtua Racing à partir de 80 Frs. Tel au 54 03 10 54 après 20 h.

Département 36
Vends jeux MD en VF : Soleil, Landstalker, Fantasia, Virtua Racing, Global Gladiators à partir de 60 Frs et cherche Sonic 4 et Pinball. Tel au 54 03 10 54 à 20 h.

Département 38
Vends MD + 3 manettes + 15 jeux + accessoires : 1000 Frs à débattre. Tel au 72 48 85 49.

Département 42
Vends GG + 14 jeux + loupe + adaptateur 2000 Frs. Barlerin Franck 11 Rue Nouvelle 42120 Le Coteau.

Département 44
Vends MD + 4 pads + 17 jeux : Sonic 1, Spinball, et Knuckles, Fifa 95, NHL 94 et 95, PGA 3, JP 1 et 2, Cool Spot, F1, Ultimate Soccer, A. Beast, WC Italia... : 2300 Frs. Tel à Marc au 40 98 84 20.

Département 44
Vends MD + 1 pad + 1 pad special + jeux : Sonic 35 Frs, DJ Boy 40 Frs, Galaxy force 2 : 50 Frs, Power Drive 220 Frs ou le tout pour 735 Frs à débattre. Tel à Max au 40 29 50 66 entre 19 h 15 et 21 h.

Département 44
Vends Clockwork Knight sur Sega Saturn à 150 Frs à débattre.

battre. Tel à Julien au 40 36 40 36.

Département 45
Vends 5 jeux MD : Flink 250 Frs, Sonic 2 : 100 Frs, Mr Nutz 150 Frs, S. Knuckles 200 Frs, SFII' : 150 Frs ou console + 5 jeux : 950 Frs port compris. Tel au 38 63 88 05 après 20 h.

Département 45
Vends Mystaria sur Saturn 250 Frs, console Saturn + 2 pads + MC + 3 jeux (VFII, Sega Rally, Daytona USA) 2400 Frs. Tel à Michaël au 38 67 39 93.

Département 50
Vends MCD + MD + 4 jeux : 1200 Frs ou vente séparée. Tel à David au 33 68 33 27.

Département 57
Vends MS + 2 pads : 80 Frs frais d'envoi. Tel au 87 76 31 91.

Département 59
Vends sur Saturn : Myst 235 Frs et sur MD : Shining Force 2 : 230 Frs, Urban et Jungle Strike : 195 Frs, Addams, SFII, Ecco, Cool Spot, Tazmania : 130 Frs. Tel à Manu au 27 33 43 49.

Département 59
Vends MD + MCD + 13 jeux + adaptateur : 1000 Frs à débattre. Tel après 18 h au 20 95 28 31.

Département 59
Vends MD + 5 jeux dont MK3, Street Racer + Pad Arcade 6 boutons + 2 pads + MS avec 2 jeux, possibilité de vente séparée, le tout pour 1800 Frs ou contre Saturn. Tel au 27 79 97 16.

Département 59
Vends nbx jeux sur MD, prix à débattre. Tel au 27 57 94 10.

Département 59
Vends jeux MD : Eswat, Dick Tracy, Quackshot, Raiden, Trad : 150 Frs, vends revues consoles. Gonzalez Thierry 23 Rue Mexico 59000 Lille.

Département 59
Vends jeux Saturn : Daytona, Golden Axe, V. Hyldide, Layer Section, SF Movie, Virtua Cop. Tel au 27 28 93 23 ou écrire à Mr Martel Thierry D21 Rue du 19 Mars 59590 Raimies.

Département 60
Vends MD2 + 18 jeux + 2 pads : 2500 Frs ou vends séparément. Liste au 44 03 38 56 à Guillaume (valeur réelle 3500 Frs).

Département 63
Vends sur MD : Aladdin 150 Frs, Street Fighter 2 Special Champion Edition avec Fighter Pad 300 Frs. Tel au 73 80 05 71.

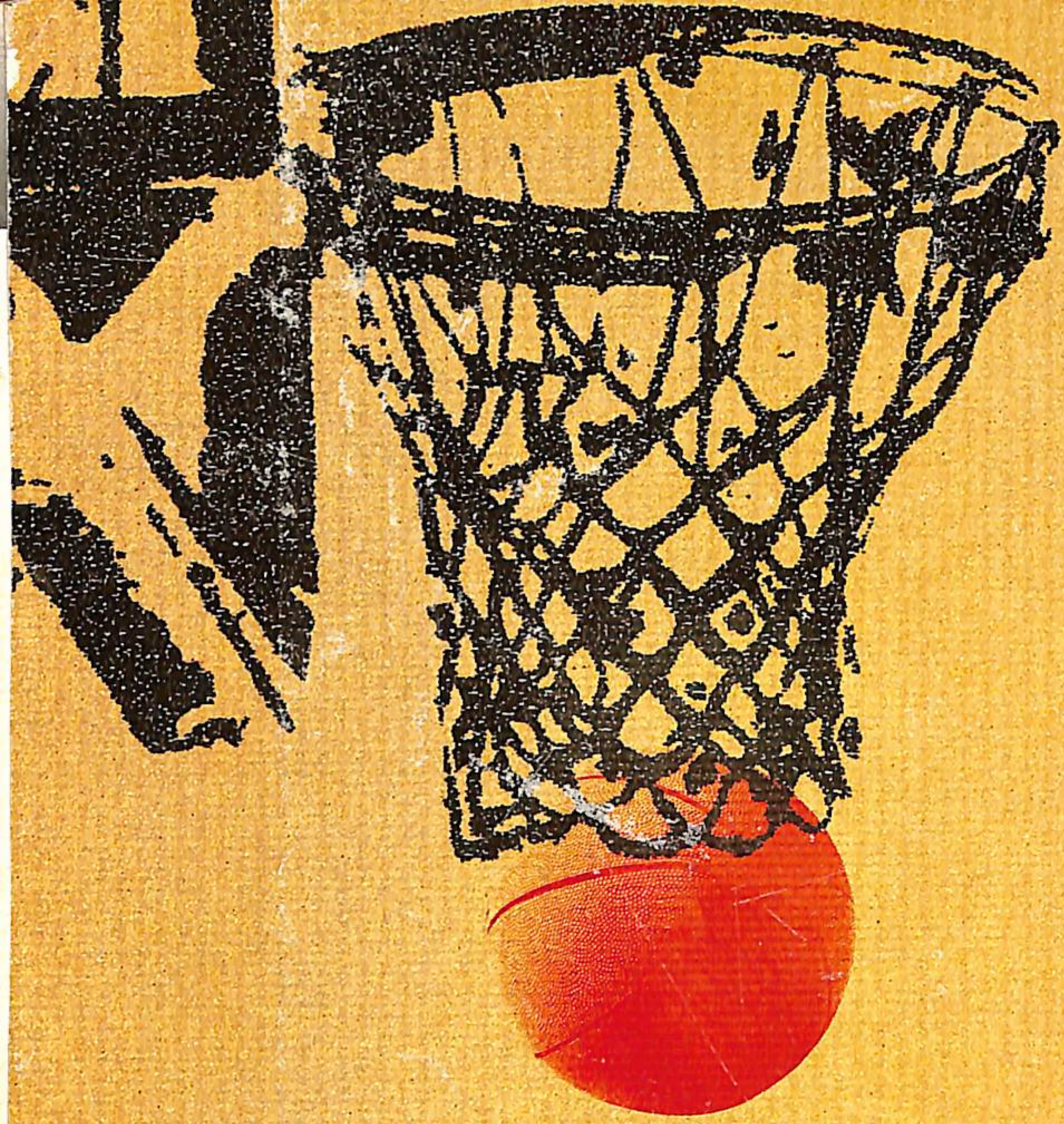
Département 69
Vends GG + 4 jeux + loupe + adaptateur secteur, valeur 600 Frs.

RETROUVEZ CHAQUE MOIS DANS JOYSTICK



TOUTE
L'ACTUALITE
DES JEUX SUR

PC, MAC & 3DO

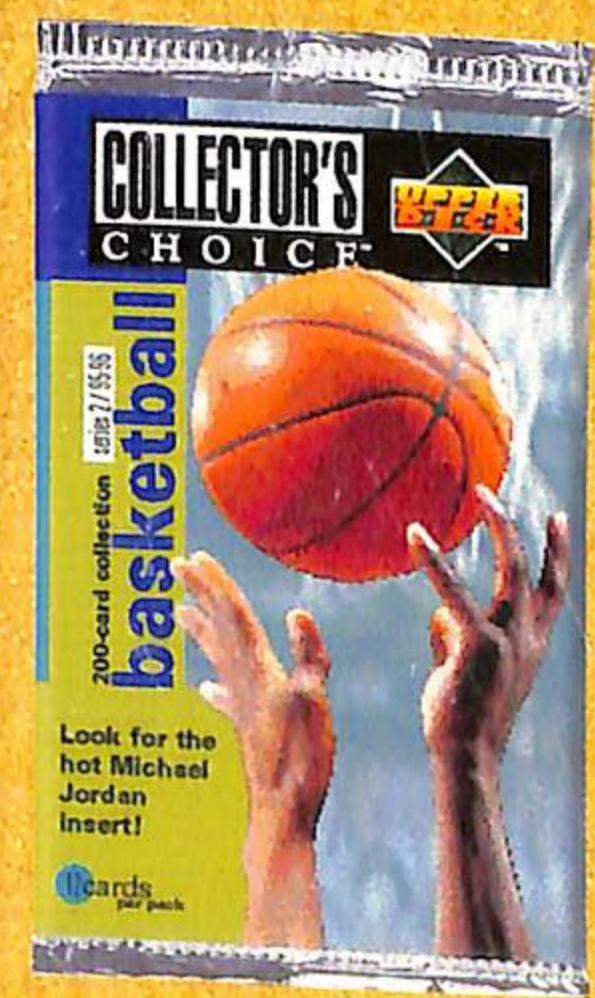
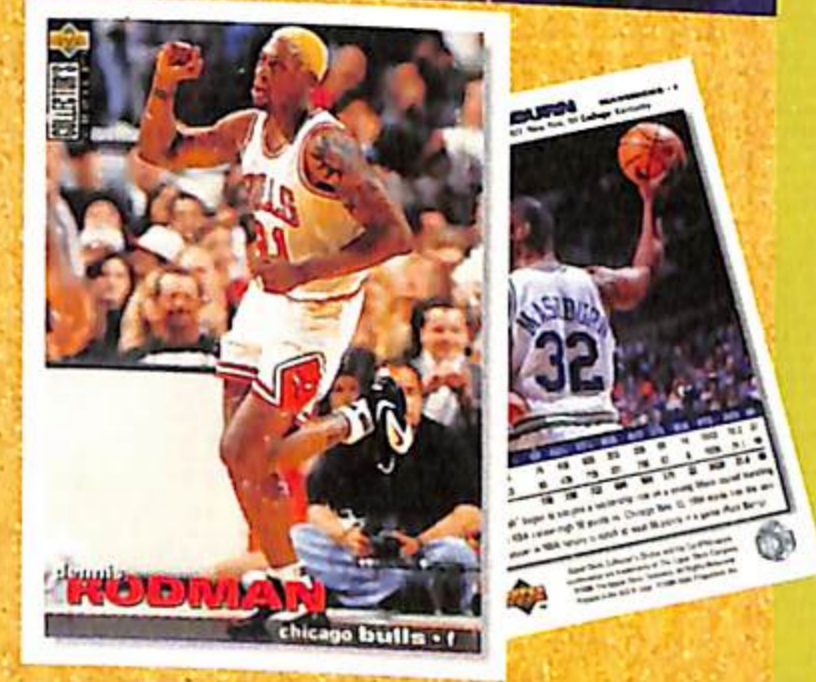


**UPPER DECK™ SERIES 2
CHEZ TON
MARCHAND DE JOURNAUX!**

ATTENTION
LES INSERTS
MICHAEL JORDAN COLLECTION
& NBA EXTREMES
SONT UNIQUEMENT DANS LES PACKS
UPPER DECK™!



- 1 1 0 regular player cards
- 2 9 9 scouting report cards
- 2 9 1 I love this team! cards
- 1 6 6 1995 playoff time cards
- 5 5 Shawn Kemp's top 40 cards
- 9 9 Collector's Choice photo gallery
- 2 2 checklist cards



series 2 / 95-96
NBA basketball cards

Studio Diade • Modena

Upper Deck and the card/diagram combination are trademarks of The Upper Deck Company. ©1996 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. The NBA and individual NBA member team identifications reproduced on this product are trademarks and copyrighted designs, and/or other forms of intellectual property that are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the written consent of NBA Properties, Inc. Copy ©1996 NBA Properties Inc.