



RETROUVEZ LES TROIS PREMIERS ÉPISODES REMASTERISÉS AVEC DE NOUVEAUX DÉCORS ET COUPS SPÉCIAUX



34 PERSONNAGES À DÉFIER









# courrier

### Il fait froid.

La terre entière l'aura remarqué. Voilà sans doute pourquoi

vous avez été si nombreux à nous écrire. Lorsqu'il fait froid, on sort moins et quand on sort moins, comme on s'ennite quelque chose de soide, on écrit à ses potes! Logique! Cela dit, certains d'entre vous on du conserver leurs moufles pour écrire car il nous a fallu deux bonnes heures pour déchiffrer deux missèues particulièrement complexes au niveu de l'écriture. Mais bon, l'essentiel, c'est d'avoir de vos nouvelles, d'ailleurs, on commençait à s'impuil-ter. C'est vrain, pas une carde fil... On se fait du mavairés sang à la longue. Surtout qu'il fait froid alors ça glisses sur les routes et on ne sait jamais ce qui peut arriver. Alors, voult, ça nous fait plaisif d'avoir de vos nouvelles.

Et vive Bernard Menez!

Sayonara Joypad!

Déjà ça commence mal, vieux, car Sayonara signifie "au revoir". A moins que tu ne sois le fils caché

J'ai absolument besoin qu'on me réponde (tu sais, ce sont ces questions vitales qui empêchent de dormir, manger...)

1- Que penses-tu de la Saturn ? Va-t-elle couler avec l'arrivée de la N64 et de son DD64 ? Une console inférieure se démode forcément face à une console supérieure, technologiquement parlant. C'est la loi de l'évolution. Cela dit, la technique n'est pas tout dans un jeu, et Sega se pose là pour faire de bons jeux. Maintenant, on ne peut pas vraiment dire que la Saturn va couler. De plus le parc installé garantit la continuité de la machine. De toutes façons, d'autres bons jeux arriveront d'icilà sur la Saturn, t'en fais pas pour

2- En allant acheter Sega Rally Championship, qu'est-ce que j'ai vu ? Virtua Fighter 2 sur Megadrive ? Kézako ? Pour Noël, Sega n'a pas voulu laisser les possesseurs de Megadrive sans jeux, et leur a donc sorti une version en 20 du grand remix d'arcade. On peut passer à côté, cela dit... 3- Je me suis éclaté sur Sega Rally

présent? Ben...Virtual On, Dark Savior, Street Fighter Zero 2, Exhumed, Tomb Raider, tous de très hons jeurs.

4- Attention ! Mr Zlu et compagnie vont bientôt devenir des phénomènes de société ! Joypad devrait sortir des gobelets, des stvlos et des cahiers à leur effigie (ou alors des Joys). On y pense et le créateur de Mr Zlu pense déjà à déposer le nom à la Sacem, afin de faire des disques, un serveur Minitel et des pin's... Mais bon... Il va maintenant falloir trouver une tête à Mr Zlu. 5- Les astuces devraient être mieux

classées, je m'y suis pas retrouvé le mois dernier. Ah? Ben, euh... C'est pas de chance, ça arrive. Ce mois-ci d'ailleurs les astuces sont classées par console. Magique! Salut à Joypad et bon rétablissement à Stéphane Hébert alias Fish-

Ça, c'est sympa. Il va beaucoup mieux, du coup. Jean-Baptiste Brutelle

### Première lettre

C'est ma première lettre (mais en fait tu t'en fiches). Je possède une PlayStation et chaque mois, j'achète Joypad : tout va bien dans le meilleur des mondes, D'ailleurs, le n' 60 est intéressant, comme tous les autres. Par contre, il est regrettable que dans les tests imports, vous ayez remplacé les notes fun par des graphiques pas terribles et très peu précis (on voit quand même la différence entre un Cruis'n USA et Samurai 4) mais franchement, je trouve que c'est dommage. C'est dommage, mais c'est comme ca. Vous nous avez beaucoup écrit pour nous dire que vous n'aimiez pas les notes sur 5 parce qu'elles ne détaillaient pas assez les points forts du ieu. Et maintenant qu'on les a changées, vous voulez un retour en arrière ! Bon sang, le pauvre M. Chirac, c'est dur, la

démocratie, on le comprend. Bete à part ca, tout va très bien (ca, je l'ai dèjà dit !) et je tiens à fèliciter Kendy pour les astuces qui réunissent qualité et surtout quantité. Dernière chose : que devient Benji ? Ben, si tu lis Joypad, tu sais que Benji e'erti régulièrement pour nous. Tiens, dans ce numero, il nous parte de Need For Speed 2. Il nous parte de Need For Speed 2. Il nous parte de Need For Speed 2. In exe parte l'accer l'allez, cominuez comme lous étes dans le droit chemie vous étes dans le droit chemie vous étes dans

Donkey JB

### Bonne année!

Quelques questions à propos de Soul Edge et Rage Racer, sortis au Japon fin décembre 96.

1- Quand sortiront-ils dans notre misérable pays ? Ils sont tous les deux prévus pour mars-avril en France. Un peu de patience, que diable ! D'ailleurs, Sould Edge ne s'appellera plus Soul Edge mais Soul Blade, Ne te trompes pas ! 2- Sony a-t-il prévu de distribuer le pack Soul Edge ? Le pack Soul Edge n'est malheureusement pas prévu sous nos latitudes. Enfin, on dit "malheureusement", mais en fait, on s'en fiche pas mal. Tu as vu la tronche du pad Namco ? 3- Que pensez-vous du passage au 50 Hz pour ces leux ? C'est assez décevant, car jusqu'à présent, les éditeurs ont tenté de pallier plus ou moins ce problème en recodant les jeux pour qu'ils tournent plus vite. Malheureusement, ca ne marche nas toujours très bien et on parfois peut être décu

4- Greg aime-t-il le camembert

Melba ? Non, désormais la période

camembert du sieur Greg est terminée. Il est passé depuis longtemps au mascarpone, c'est bien meilleur.

Merci de répondre. Maxime Ardoin

### J'ai des questions

Je vous écris pour vous poser les questions que voici : 1- Pourquoi l'éditeur Capcom ne

sort sur Saturn que des jeux de baston minables en 2D alors que sur PlayStation, il sort des hits tels que Resident Evil et Star Gladiator ? Tout simplement parce qu'il est plus facile de développer des jeux 3D sur PlayStation. la programmation sur Saturn étant plus délicate. Cela permet à Capcom de faire de la 3D plus facilement, donc plus rapidement et donc (lien logique toujours) de gagner plus de sous. Et puis Capcom vise les ventes internationales, et la PlayStation étant majoritaire aux Etats-Unis et en Europe, cela faisait une raison de plus, Cela dit, Resident Evil est prévu sur Saturn (cf. News Japon de ce numéro).

2- Quand est-ce que Heart of Darkness va sortir; Et val-ti sortir en exclusivité sur Saturn ? Le jeu exclusivité sur Saturn ? Le jeu qu'il ne soit disponible que sur Saturn pendant quelques mois avant d'apparaître sur PC et Play-Station. Mais l'équipe de développement ne communique aucune information, pas même une estimation de date de sortie.

3- Y a-t-il une différence entre Sonic X-Tieme to Sonic 30 Blasty Je l'espère, car ce dernier à l'air identique à la version sortie sur Megadrixe. Pour l'instant, le Sonic 30 Blast sur Satum est ce que l'on peut appeler une jeu moyen. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'il est totalement identique à la version Megadrixe. Le Sonic X-Treme en revanche devrait être ter les capacités de la consoluce problème, c'est qu'on n'en a aucume nouvelle deceis blentit un

Voilà, c'est tout ! Merci pour les réponses que vous m'apporterez ! Ah-Fat Jérôme.

### Courrier

### Arrêtons le pinard

Je vous félicite pour le magazine. Dans le numéro 59, vous nous avez indiqué que Mario Kart 64 était sur PlayStation (du moins sur le logo) alors qu'il est sur Nintendo 64. S'agit-il d'une erreur du magazine ou une erreur d'impression? Et comme vous dites dans le numéro 60 : "arrêtons le pinard. vite !" Oui, ben, on s'est trompé, voilà. Ça arrive, hein. Enfin, vaut mieux ca que d'annoncer des trucs comme "Line Renaud est morte ou encore "Les pommes de terre transmettent l'ébola". Cela dit, nous nous excusons, bien évidemment. Et comme on dit dans les journaux classieux, "les lecteurs auront rectifié d'eux-mêmes" David Haddad

### Un mec marrant

Qui est le génie qui écrit le trominoscope ? Un mec trop marant, je le félicite pour le bon travail qu'il fait. Merci beaucoup. Tout féquipe ! Donc, c'est comme dans l'École des Fans, tout le monde a gagné ! Quelle chance : un tas de gens géniaux, et ils sont tous réunis dans le même magazine...

### Joypad au collège

Avant tout, une bonne année à toute l'équipe. Nous sommes pas mal à lire Joypad dans notre col·lège. Mais quelques questions nous caressent l'esprit. Comme c'est ioliment dit...

1-Les Chevaliers de Baphomet fut usuper jeu. Nais nous avons été dicus. Comment se fait-il que nous ayons fini le jue nn ev oyant que 4 pays (rapidement), alors que les journaux en annonçaient 9 ? NOTraz : Ben oui, ça arrive, dans a fabuleuse quête de l'absolu, j'ai cru pouvoir traverser des cocans entires pays i Desti, les amis, mea culpa, j'il feral plus. 2- Pouvez-vous nous dire que!

sera le contenu exact de la boîte de la N64 et si Mario Kart sera vendu avec une manette ? Il semblerait que la machine soit vendue seule, sans jeu, au prix de 1700 francs environ. Et pour rester dans le conditionnel, on s'autorise à penser dans les milleux bien informés que le jeu Mario Kart 64 serait distribué sans manette. Blen sigi, tout cecl est à mettre au conditionnel de la mettre au condition de la metre au condition de la

3- Est-ce que Resident Evil 2 s'annonce comme aussi bien que le premier ? "Bien" ou "moins bien" restent des valeurs très subjectives. Ce sera à vous de voir. Pour le reste, nous dirons que le jeu s'annonce plus arcade et beaucoup moins aventure. Dans le même ordre d'idée, Chevaliers de Baphomet 2 est il annoncé ? Aucune information pour le moment, mais ce n'est pas impossible du tout. Et puis, après tout, un seul, c'est bien assez : si c'est pour recevoir une autre lettre après d'un type qui l'a fini trop vite... Sur ce, bonne continuation et tentez de rester le meilleur magazine du monde !

Rotheb et Link

### Concours Tekken 3

Je souhaiterais savoir s'il v a des concours du genre Master Fun Tekken 2 dans la région des Bouches-du-Rhône, entre Aix-en-Provence et Marseille, et quand Breath of Fire 3 sera disponible en France, Merci d'avance, Rien n'est prévu pour le moment dans cette région sur ce jeu. Il faudra peut-être attendre Tekken 3, qui sait ? Quant à Breath of Fire 3, la version japonaise aurait dû sortir en décembre, mais elle a été retardée pour ne pas être court-circuitée par les ventes de Final Fantasy VII. Le jeu n'est plus annoncé avant avril là-bas, et aucune version française n'est prévue à ce

Fabrice Viala

### La N64, c'est cool

l'aime vraiment la N64, c'est cool ! Salut à toute l'équipe du sublime Joypad. Pour Noël, un gros type rouge m'a filé une N64 américaine avec PilotWings 64, sympa, non ? Mais voilà que je me pose des questione. 1- Le mois dernier, vous nous avez montré la DOSA, mais pensez-vous qu'elle sortira bien pour Noel prochain ou sera-telle retarde 2 Fe toute logique, la DOSA sortira en mars avez Celca 64 au japon. Mais, bien entendu, Nintendo va certainnement encore retarder cette duce Et pour quel prix ? Le prix de la DOS4 tournera aux alentours de 30 000 yens, soit environ 1 500 francs.

2- Aussi voudral-je savoir au sujet de Killer Instinct 64 : il est en 2D ou en 3D ? Killer Instinct Gold est un bon jeu de baston en 2D,

3- Pouvez-vous donner aux autres lecteurs et à moi dos infos concernant les Memory-pack pour la N64 (prix, date de sortie) ? Elles sont déjà disponibles sur les territoires japonais et américain, et devraient 'être en France au moment de la sortie de la console, Leur prix est encore inconnu.

4- Et, pour finir, pensez-vous que des jeux plus adultes genre Resident Evil, Tomb Raider ou Tekken verront le jour sur Nintendo St. 27 Très possible, mais dans un premeir temps, c'est le vrai journe l'infinite du la visé : les nomenfants... et les adultes qui journe enfants... et les adultes qui journe nanoncer GoldenEye 007, Turok ou encore BlastDozer.

Kirby King

### Votre mag est super

Tout d'abord, je voulais vous dire que votre mag était super ! J'aurais voulu poser quelques questions.

1- A quand X-Men Vs Street sur console? Aucune date pour le

2- Y aura-t-il King of Fighters'96 et Samurai Shodown en français sur Saturn française ? Samurai Shodown n'est pas annoncé. King of Fighters devrait sortir entre mars et

mai.
3 A quand FFVII
en français ?
En français,
on ne sait
pas encore
vraiment,
mais en
an glais
avant Noël.
C'est Sony
of America
qui fa promis.
4 Y ava+ti in

4- Y aura-t-il un Sonic entièrement en 3D comme Mario 64, sur Saturn ? Sega n'a encore

On vous le met la parce que nous n'avions plus de piace dans les News, mais bon vols la vient des les News, mais bon vols la vient des la vient de la

Ne perdez jamais le contact avec la rédaction 3615 JOYPAD

rien annoncé de ce genre... 5- Y aura-t-il un Street Fighter 3 sur Saturn ? Street Fighter 3 est en train de sortir en arcade. On peut parier qu'il sortira d'ici peu

sur PlayStation et sur Saturn.
6- Et Street Fighter Ex ? Street
Fighter Ex est une création originale pour la PlayStation, et ne sortira donc pas sur Saturn, un peu comme Tekken 2.

7. Y aura-t-il un Bio Hazard sur Satum ? On l'attend. Mais le projet est encore sur la table de Capcom (cf. News Japon dans ce numéro). 8. A quand Virtua Fighter 3 sur Satum ? Pour le milieu de l'année 97, avec une version quasi conforme of l'arcade selon Sega Japon. I arcade selon Sega Japon.

9- Y aura-t-ii un Virtua Cop 3 ? Selon nos sources nos virtua Cop sera dotté d'un troisième volet. De plus Virtual On 2 est en rouco. te grâce à ritn carte Model 3. Très bonne

continuation et mes meilleurs vœux à toute votre équipe. The Boss n'1 D.S.

# EURO DEAL

### SECURITE DE VOS COMMANDE **ENVOI UNIQUEMENT EN** CONTRE REMBOURSEMENT

PLAYSTATION CONSOLE PLAYSTATION - 19AD + CD DEMO OVERAD SONY OVERAD THIRD OVERAD SONY OVERAD THIRD OVERAD SONY OVE	130	NA NA
CONSOLE PLAYSTATION + 1PAD + CD DEMO	1490 F	NB
JOYPAD SONY JOYPAD TURBO	1490 F 199 F 169 F 249 F 399 F 249 F 189 F 169 F 469 F	NB
ASCIIPAD FIGHTERSTICK (ARCADE)	249 F	NB NB NB
MULTIPLAYER	249 F	NB
CABLE LINK	169 F	NF
CABLE PERITEL VOLANT-PEDALIER	169 F	NH
JOYPAD ANALOGIQUE SONY (SIM DE VOL)	429 F	NI-
NO GOBAL  TON GOBAL  T		NFR NHM
ACTUA SOCCER	349 F 299 F 369 F 349 F 349 F 365 F	OL
ALIEN TRILOGY	369 F	PA
ALONE IN THE DARK	349 F	PE
AGUANAUTS HOLLYDAY	365 F 349 F 199 F 369 F	PG PG
AREA 51	359 F	PH
VIRTON SENNA KART DUEL	349 F 349 F 349 F	PL
BATMAN FOREVER ARCADE BEDLAM	349 F	PO
BIG HURT	349 F	PR PS
BROKEN SWORD	349 F 349 F 349 F 349 F 369 F	RA
BUST A MOVE 2 ARCADE	349 F	RA
CASPER	349 F 349 F	RE
INTERNATION OF THE SWORD IFF CASE OF THE SWORD INFORMATION OF THE SWORD INFORMATION OF THE SWORD INFORMATION OF THE SWORD INFORMATION	349 F	RE
COMMAND AND CONQUER	349 F	RIC RO RO SA SH SH SIM SK
CRASH BANDICOOT CRITICOM	369 F 299 F	RO
CRUSADER NO REMORSE	369 F	SH
DANK CTALVERS	299 F	SH
DAVIS CUP	349 F	SK
DESCENT DESTRUCTION DERBY	349 F	
DESTRUCTION DERBY 2 DE HARD TRILOGY	349 F 369 F 299 F 369 F 349 F 290 F 349 F 349 F 369 F 360 F	SPPST. ST. ST. ST. ST. ST. ST. ST. ST. ST.
XSCWORLD	299 F	ST
DOOM	349 F	su
RAGON BALL Z NEW RAGON HEART	389 F	TE
ARTHWORM JIM 2	349 F	TH
XTREME GAMES	349 F	TH
-111 AGILE WARRIOR	349 F	TIL
FIFA 96	349 F 369 F 249 F	T-6
PIFA 97 PINAL DOOM	369 F	TO
THE WINGS	349 F	TO
ORIULA ONE SALAXIAN 3D SALAXY FIGHT SIND RUN SUN PREDATOR	349 F 379 F 349 F 349 F	TO
GALAXY FIGHT		TR
ANDCORE 4X4	289 F	TH
EXEN	369 F	TW
IEXEN HOCTANE HULK 2 HULK 2 HURK 2 HU	349 F 369 F 369 F 369 F 349 F 349 F 349 F 349 F 349 F 349 F 349 F 349 F 349 F	VIE
WPACT RACING	349 F	VIP
ITERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE	369 F	VIR
ION & BLOOD	349 F	WA
OHN MADDEN 97	369 F	WH
OHNNY BAZOOKATONE UMPING FLASH 2	299 F 369 F	WI
UPITER STRIKE INGSFIELD	299 F	WIE WO WR WR
RAZY IVAN	259 F	WR
ONE SOLDIER	299 F 349 F 299 F 299 F 299 F 299 F 369 F 369 F 369 F 369 F 369 F 369 F	
AGIC CARPET	369 F 349 F	X-C X-h
ECHWARRIOR 2 EGAMAN X3	369 F	ZEF
ICKEY WILD ADVENTURE	349 F	ZID
ORTAL COMBAT TRILOGY	369 F	N/A
YST	349 F 349 F	
TOTAL AND DEPARTMENT OF THE PARTMENT OF THE PA	349 F 369 F 349 F 349 F 349 F 349 F	JOY VIR
AMCO PRIME GOAL	349 F	VIA

Adresse: Code Postal

Tél: (Mention Obligatoire)

ES TO HOLLYWOOD OVIDE FOOTBALL

SUPER NINTENDO MEGADRIVE

### **POUR COMMANDER**

PAR TELEPHONE: 03 29 51 68 74

**PAR COURRIER: EURO DEAL** 46, Avenue du Général de Gaulle - 88110 RAON-L'ETAPE

Bon de commande à expédier à EURO DEAL 46, avenue du Géneral de Gaulle 88110 RAON-L'ETAPE (SANS REGLEMENT) Nom: Prénom :

SATURN

Ville Pays: Références Prix CONTRE REMBOURSEMENT GRATUIT Port : CHEQUES OU ESPECES Total:

### Des scoops comme s'il en pleuvait!

ensationnel. Final Fantasy VII, après moult retards et rebondissements, s'affiche enfin dans nos colonnes en exclusivité mondiale. Banana y a joué, de longues heures durant, avant même sa sortie dans les magasins le 31 janvier 97. Il ne nous reste plus qu'à patienter jusqu'à la fin de l'année pour une version franci-sée... L'attente va être dure. Une fois remis de vos émotions, vous pourrez à loisir vous jeter sur les premiers clichés de Tekken 3, Street Fighter 3 ou encore Tobal 2. Fans d'aventure ou de combat, ce numéro-là ne vous laissera pas de ma<u>rbre. Et puis,</u> comme si ça ne suffisait pas, et parce que l'on aime prendre le volant de bolides à deux ou quatre roues, nous vous en disons plus sur la dernière production de Delphine Software, baptisée Moto Racer, et nous vous invitons à découvrir les premières images de la suite du célèbre Need For Speed. Autant dire qu'il y en aura pour tout le monde, et que l'année semble bien partie. Une fois n'est pas coutume. Reste enfin, "last but not least", les péri-péties Nintendo 64. Avec un Turok explosif et une première simulation de football sur laquelle Trazom a passé la moitié de ses nuits (l'autre moitié étant a passe la linde de ses inits (l'adute monte centre consacrée à attendre FFVII en compagnie de Greg et Rahan...). Grâce à ce numéro de Joypad, vous allez décoller et voir ce que les jeux vidéo nous promettent en 97. Faites chauffer les machines, il

risque d'y avoir de l'animation dans le salon!

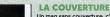
# La page 18 est sympa avec vous : elle vous fait cadeau de 35 F sur l'achat de Virtua

Cop 2 sur Saturn, ou de

**Destruction Derby 2 sur** 

PlayStation!

D



Un mag sans couverture, c'est un peu comme un oeuf sur le plat, sans le plat. C'est ridicule, quoi. Pis une couv', c'est zoli et c'est pratique, parce que ça tient les feuilles.

### COURRIER

Un magazine sans courrier, c'est un magazine qui n'a pas de lecteurs. Et un magazine qui n'a pas de lecteurs, c'est déficitaire. Alors comme on a des chouettes lecteurs, ils nous écrivent, et on leur répond. C'est dans l'ordre des choses...

### REPORTAGE MOTO RACER Un magazine sans reportage, c'est un peu comme un ver de

terre : ca n'a ni queue ni tête. Et comme nous n'avons rien de lombrics mangeurs de terre, on vous a concocté un petit reportage pas piqué des... euh... vers.

### ZE TEST: FINAL FANTASY VI Un magazine qui vous offre un test complet comme celui-là,

c'est un peu comme avoir le beurre et l'argent du beurre. Non seulement vous avez acheté un magazine, mais en plus, il v a des trucs intéressants dedans. Si c'est pas beau la vie.

### LES "NIOUZES"

Un magazine qui n'a pas de news, c'est un peu comme un médium qui n'a pas de don. C'est marrant cinq minutes, mais dès qu'on a fini de se moquer de lui, il n'est plus intéréssant.

ZOOMS ("ZOUM", QUOI)
Un magazine qui ne parle pas du resté du monde, c'est un madazine qui ne parle que d'il re magazine qui ne parle que de la France. Moi, j'ai rien contre, mais comme le reste du monde existe aussi, autant en parler. Surtout qu'il paraît que le reste du monde, c'est pas si loin de la France que ça.

### LE ZAPPING DES TESTS

Un magazine qui ne zappe pas, c'est un peu comme une télé avec une seule chaîne. Voire pas de chaîne du tout. Voire une télé avec une chaîne pourrie. Voire pas de télé du tout. mais là, c'est vraiment ennuyeux pour faire tourner une console.

JOYPOLIS ARCADE
Un magazine sans arcade, à première vue, c'est pas grave.
Mais à première vue, hein. Parce qu'en fait, c'est tout de même un peu comme une voiture sans roues : c'est vachement moins bien, forcément.

ANIM' PAAD Un magazine sans anim'paad, c'est un magazine qui ne s'appelle pas Joypad. Rendez-vous compte : il y aurait marqué Joypad dessus, ce serait presque comme un Joypad dedans, mais vous vous seriez fait arnaquer.



E E R



### LES ZASTUCES

Un magazine qui n'a pas d'astuces, c'est un truc qui est fait par des abrutis notoires. Bien que des abrutis notoires puissent mettre des astuces dans un magazine. La preuve, on le fait tous les mois.



### LA JOYBANK

Un magazine sans sa banque, c'est un peu comme un énorme polygône avec plein de facettes. C'est difficile à gérer. Soit-dit en passant, notre banque à nous, elle est quand même sympa, puisqu'elle vous file des cadeaux. Moi, ma banque, elle me file seulement de l'urticaire.



### PUB!

Un magazine sans pub, c'est un peu comme un chômeur sans son RMI, un Noël sans soldes, un gouvernement sans Trésor Public, un Tapie sans OM : il est mal barré.

PAD est édité par la société HACHETTE-DISNEY - PRESSE SNC au capital de

000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B39(34)526. ge social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex

01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99

action: 6 bis rue Fournier 9280 Clichy ants: Christian Leveneur, Pierre Sisse

cids: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)

ocies : NACHETTE FILIPACCHI PRESSE; THE Victor de la publication : Pierre Sissmann cteur de la redaction : Olivier Scamps acteur en chef : Jean-François Morisse (TSR) acteur : Nourdine Nini (Trezom) ction Artistique : Alán Langlois paette : Linos, Christophe Gourdin, Stéfanie I

be, Emenuel Le Coz.

ctions photographiques : Stéphane Leclercq staire : Laurence Geuffroy lité : Claudine Lefebvre, Antoine Tomas

PARTICIPÉ A CE NUMÉRO :

ire Heliot (GREG), Kendy Ty (KENDY), yon, Olivier Falleix, Beniamin Janssens

where, Ourse's basis, sengarma janssens et Gregory phane Hebert I of estituces: Kendry sepondarfs permanent au Japon et conseller sepondarfs permanent au Japon et conseller sis de in rédection i Emprojes Hermellin (Banana San) entrement: 0.4 49 94 ll/l ses: EMPDTE, fre vir. 0.8 00.38 40.10 unitique: 1.056 JOYPAD and provided to the conseller services and services and services provided to the conseller services and services servic

Jones 2006 CHYPAD

facts 7/400 CHYPAD

facts 7/40 C

### TESTS ET ZOOMS DU MOIS

Bug Too

HYPERDUEL

SONIC 3D

TACTICS OGRE

YUNA REMIX

TERRA FANTASTICA

### SATURN: BATMAN FOREVER 98 78 CANCAN BUNNY PREMIERE 2 DARK SAVIO 94 83 79 79 77 100 96 80 DRAGON BALL Z PARODIUS - FOREVER WITH ME SHINING THE HOLY ARK SOVIET STRIKE

### PLAYSTATION:

ì	2 Extreme	82
1	IO PIN ALLEY	82
ı	AIR GRAVE	78
ı	AIRS ADVENTURE	78
ı	BASTARD !!	78
į	CHORO Q I.2	79
1	FINAL FANTASY VII	14
ı	ISS DELUXE	83
١	LEGACY OF KAIN	84
ı	NBA IN THE ZONE 2	88
J	NISSAN GT OVER DRIVIN GT-R	79
	RIOT	102
	SUIKODEN	90
ı	SUPER FOOTBALL CHAMP	80
	THE INCREDIBLE HULK	83
í	TOSHINDEN 3	76
7	TWISTED METAL 2 W. T.	103
ı	WILD ARMS	72
ı	SECTION OF THE PERSON OF THE P	
۱	NUNTENDO 44	

### NINTENDO 64 J. LEAGUE PERFECT STRIKER

### 70 WONDER PROJECT J2

### ADCADE .

ALPINE SURFER 2	105
BREAKER'S	106
STREET FIGHTER 3	30
SUPER SKI G	104
TEKKEN 3	22

Mr Zlu aime la numérologie et il savait que le 3 était le chiffre magique du moment. Retrouvez Tekken 3 et Street Fighter 3 dès la page 22!

### Moto Racer Reportage

On n'y croyait plus et pourtant... Il a suffi qu'un matin, Monsieur (ou plutôt Madame) Delphine Software tombe sur un reportage consacré à la mythique Ninja ZX 9R dans Turbo pour gue tout soit possible. Moto Racer sur PlayStation propose une incursion sauvage dans le monde des deux roues. Qui plus est, le jeu est signé par une équipe de développement française! Alors que Manx TT est annoncé sur Saturn (certainement pour l'été), la lutte promet d'être rude sur les routes! Les fans du Joe Bar Team vont jubiler...

# Moto Racer

ouvenez-vous : à l'époque de Fade To Black, les programmeurs avaient juré de changer complétement de registre pour leur prochain titre. Ils ont enteu parole. Prévu sur PC dans un premier temps, Moto Racer est également annoncé sur PlayStation dans les mois à voir. Peut-étre les concepteurs ont-ils vu tourner le désastreux Moto X sur la console és Sony... Quoi qu'il en soit, le jeur isque fort de vous injecter dans les veines des décilitres d'adrénaline ! On vous aura prévenu.

"A l'origine, il était question de faire des recherches sur les collisions d'objets dans un univers en 3D", confie Thierry Gaerthner,

chef du projet. "Nous avions construit un monde en trois dimensions au sein duquel évoluait une boîte à savon (un cube sur des pistes fractales, en termes plus techniques). L'expérience nous a peu à peu donné des idées..." Après un rapide brain storming, Paul Cuisset (le scénariste de Fade To Black), Philippe Chastel et Thierry Gaerthner ont finalement convenu de produire un jeu de moto. D'un projet relativement modeste au départ (fin 95), dont le but était de développer un nouveau moteur 3D - plus performant que celui utilisé pour Fade To Black - les trois génies des lignes informatiques en sont arrivés à ca : un jeu de moto qui décoiffe et qui



nous donne envie de grimper pour de bon sur ces super bolides. Sauf à Fishbone, qui préfère la marche à pied ces derniers

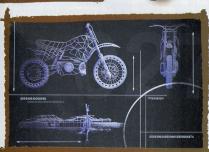
### En plein dans l'arcade.

lci, point de simulation (le joueur ne personnalise pas son véhicule avec de l'argent gagné lors des course), mais de l'arcade pure et dure. "Pour retracer le processus, je dirai que nous avons commencé par élaborer des motos futuristes, dans l'esprit du film Tron. On ne voyait pas le conducteur, ce qui facilitait la programmation. Avec le temps, nous avons amélioré l'ensemble jusqu'à concevoir des courses de motos contemporaines, en 3D et animées au rythme de 25 images par seconde." Dans la foulée, les membres de Delphine Software ont pris contact avec Kawazaki et KTM pour avoir l'autorisation de reproduire deux modèles bien connus des amateurs et du grand public : la Kawazaki Ninia ZX 9R et la KTM 360 SX. Deux









La Ninja et la KTM ont été préalablement modélisées par l'équipe de Delphine Software... avec l'accord des constructeurs respectifs, pour encore plus de réalisme !



Plusieurs vues sont prévues sur PlayStation. Conduire une motocross, sur la glace, en vue intérieure s'avère particulièrement audacieux.



### Des circuits pas ts pour chuter...

- 4 circuits de vitesse connus (plus I à déterminer sur PlayStation)
- Un circuit de grand prix avec tribunes, chicanes et rétrécissements de chaussée. · Un circuit en plein désert avec canyons, tunnels et soleil couchant.
- Un circuit dans une campagne verdoyante qu'ornent vallées, viaducs et moulins à vent, Un circuit au centre d'une mégalopole pour se refaire, version interactive, la séquence d'intro d'Akira.
- 4 circuits de moto-cross connus (plus I à déterminer sur PlayStation)
- Un circuit mélant falaises, chemins de pierre
- et zones désertiques - Un circuit dans les Alpès avec téléphérique,
- crevasses et neige à gogo.
- Un circuit sur l'impressionnante muraille de
- Chine... bourré de pièges - Un circuit in-door avec sa foule en délire et
- ses bosses trompeuses. Attention, circuit bonus : une randonnée sur

Moto Racer Reportage "J'aurai bien aimé voir ce jeu dans un de mes films." Bernard Menez.

monstres de ferraille sans poils sur lesquels les 24 concurrents de chaque course évoluent en toute liberté. Techniquement parlant, le pilote et son bolide sont composés de 400 polygones, ce n'est pas énorme, mais le rendu est impeccable. Les animations du conducteur sont plus surprenantes en revanche : extrêmement réalistes, elles ne font pourtant pas appel à la Motion Capture. En toute logique, c'est plus spectaculaire lorsque l'on pilote une KTM que lorsque que l'on est aux commandes de la Kawazaki. Dans les dunes, sur le sable ou sur la glace, le conducteur de la KTM se penche, saute, écarte les jambes, fait un wheeling et effectue des déhanchés en sus de quelques figures acrobatiques. Comme Fishbone ! Bernard Menez aimerait ca.



D'autre part, un soin particulier a été apporte à la dynamique de chaque moto. Les suspensions sont mises à rude épreuve lors de freinages brutaux. Et les lois de la physique n'ont pas été obtilées. A une exception près : les motos ne se crashent jamais. Sil y a collision avec un pan de mur ou un concurrent, le pilote vole dans les airs. .. puis repart à la conquête du podium comme si de rien n'était. Quant aux circuits (10 sur PlayStation contre 8 sur PC), lis se répartissent en deux catégories : 5 courses de viteses avec les Kawas et 5 courses de moto-cross (voir encadre). Les premières images nous craiment plu ; quel que soit le type de jeu



Les wheelings sur la Kawazaki Ninja sont autorisés. En ligne droite, parce que dans un virage...

choisi, les graphismes en 3D (tantôt un désert, tantôt une mer de glace, une piste dans des rochers ou la muraille de Chine) valent largement le coup d'œil. Pour les apprécier sous d'autres angles, un mode Reverse et un mode Pocket Bike (réservés aux meilleurs) sont au menu. Nous avons essayé de traverser une agglomération sur une "pocket bike", ces "tites pitites" motos qui n'ont rien en commun avec leurs grandes sœurs, et ca décoiffe sacrément. Reste à savoir ce que réserve la version définitive de Moto Racer sur PlayStation avec son mode 2 joueurs en écran séparé à la verticale ou à l'horizontale ("Nous nous sommes rendus compte que le link n'était pas viable !", explique Thierry), ses circuits supplémentaires et d'autres surprises éventuelles (un stage bonus, pourquoi pas ?). La réponse un peu avant l'été... Ouf, juste le temps de souffler un peu avant de foncer sur le bitume.

MACHINE : PLAYSTATION EDITEUR : DELPHINE SOFTWARE DISPONIBILITÉ EUROPE : MAI 97



LES PHOTOS DE JEU PRÉSENTÉES ICI SONT ISSUES DE LA VERSION PC.

### Pocket bikissime...

Voici les modes de jeu, divers et variés, prévus dans Moto

-- Un mode Practice (ou Ghost) : une course impitoyable contre son ombre.

- Un mode Single Race : le joueur choisit une course au hasar et doit se mesurer à 23 concurrents.

- Un mode Championship : le joueur participe à un championnat complet. Mais encore...

- Un mode Reverse pour parcourir les circuits en miroir - Un mode Pocket Bike pour appréhender les pistes d'une autre facon.

Bientôt, vous pourrez voir ce que donne à l'écran le mode pocket bike : des humains sur des motos à l'échelle réduite!





Sur une moto triale, vous pouvez pousser le conducteur à effectuer certaines figures lors des sauts lécarter les iambes, se déhancher, etc.). Gare à la gamelle cependant I

Chaque course prend place dans un pays, un lieu au paysage bien particulier. Une bandeson adaptée est d'ores et déjà prévue.





LES SPECIALISTE DE LA VHS C'EST NOUS ET ALORS, Y'EN A QUE ÇA DERANGE

### TOUT A 99 F LA CASSETTE + FRAIS DE PORT GRATOS

KOJRO Vol 1 2 3 8 4 UROTSUKIDO II 3 VOL 1 2 38 4 WAYOJO 182 GUYVER 1, 2, 3, 4 & 5 LODOSS VOL 1, 2, 3 RAN LA LEGENDE VERTE 1,2, 3 & 4 BIACKJACK 1,2, 3 & 4 BURN UP W MOLDIVER 1.2 & 3 B.G CRISIS 1, 2, 3, 4 & 5 BILLE SEED 1 LEMNEAR D CHASSEUR DE VAMPIRE MAPS 1 & 2 ICZEUON 1, 2 & 3 RIA 18 2 8 3 POUPÉE DU VICE (char CEN le survi MISSION EXTREME (charme) TWIN DOLLS (SEX) 1, 2 & 3 MOONUGHT

EL HAZARD 2 URUSEI YATSURA CUTTEY HONEY YU YU HAKUSHO TWIN ANGELS 1 & 2 VIDEO GIRLALT 2.8.3 GUNSMITH CATS VOL 1 & 2 RANMA 1/2 VOST 1, 2 & 3 MIGHTY SPACE MINERS 1, 2 & 3 ARKSIDE BILLES ART OF FIGHTING ANGE DES TENERRES (SEX) vol. 1. 2 FATAL FURY 1, 2, 8.3 TENCHIMINO 1 2 3 & 4 SAMURAI SHODOWN НЕ СОСКРІТ

ARMITTAGE III vol 1, 2, 3 & 4 UNDER ARREST 1 & 2 KISHIN HEDAN vol 1, 2, 3 & 4 ANGEL 1, 2, 3, 4 8 5 COBRA Vol. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 8 COBRA LE FILM DRAGONBALL 7 dissolves 1 d LL DRAGONBALL 7 IF FEM

HUMMING BIRD HONEAMISE BABEL 2 VOL 1 & 2 MAX & CE OAV

MAGICAL TWILIGHT 1, 2 & 3 COLDEN BOY 1 & 2 YOMA LES TENERRES KAMUI REINCARNATION 1 & 2 MA SORCIERE REI REI 1 & 2 NOM DE CODE : LOVE CITY MONSTER CITY

FINAL FANTASY 1 & 2 DEU BENESE DANCOUGAR KOJIRO LE FILM GENO CYBER I

REINCARNATIONS 1VI LES CITES D'OR 5 & 6 SELECT X LODOSS 4 VF NUKU NUKU 3 BLACKJACK 1 VF SAILOR GUERRIERS YOU'RE UNDER ARREST 1 VF

3012 WELL WYGGERE Décortiquée et Critiquée Dossiers/Eumeurs/Tests VIII 1,20 f la ma

WISS METEO 1 & 2

KEN TV

art



A RETOURNER A JAPANIM - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDE.			
PRODUITS	QUANTITE	PRIX	
		. 1996	
Si command	e inférieure à 100 Frs :	+ 20 Frs	

IS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSE	MENT AJOUTER 30 F TOTAL
COORDONNÉES	REGLEMENT
m :	CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
nom :	CARTE BANCAIRE
resse :	Expire fin
la :	CONTRE REMBOURSEMENT/mouter 30



Le catalogue PlayStation Spécial Anniversaire tout en couleurs, disponible chez Micromania !!



### SPECIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA Du 1er au

28 février

Venez profifer des prix anniversaire dans fous les magasins Micromania !



course ultime!! Des circuits nouveaux et plus longs, le supplice extrême pour les 4 roues. le laisir extrême pour le



Tobal N°1 est le 1er jeu de combat de la fameuse société Squaresoft. Coup d'essai, coup de maître ! Ce jeu à la 3D épurée possède une animation et un réalisme exceptionnels. Entièrement











d'action de Crystal Dynamics. Réussite Legacy of Kain possède une **véritabl**e nbiance maléfiave



Victoire pour les fans de RPG, Suikoden ouvre la voie des grands jeux de rôles sur PlayStation européenne 108 personnages au service d'un scénario long et palpitant réalisé par Konami





Digne suite du premier volet !! Retrouvez de nombreux véhicules pour de nouveau affrontements et froissages de tôle dans de somptueux décors servant d'arènes à ces





froid aux yeux ! Pilotez ces motos volantes pour une course pas comme les autres et survalez à grande vitesse l'eau





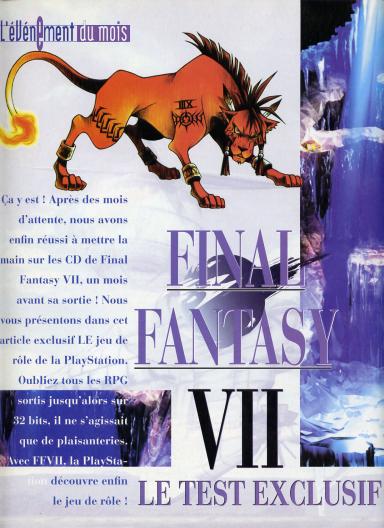
Les sports extrêmes sont de retour avec de nouvelles courses et surtout l'apparition du surf des neiges donnant lieu à de nouvelles cascades spectaculaires.





AICROMANI Code postal le 1er achat! PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration ..... De nombreux Participation aux frais de part et d'emballage ATTENTION I Consales 60 F . 20 E Commandez par tél. 04 92 94 36 0 privilèges avec la Mégacarte 15% de remise sur des prix canons ! Précisez CD Cortosche Disk Total à payer = OUVERT DE 9H à 19H

Réglement: Ja joins Chéque Bancaire (CP Mandat-lettre \*Souf sur les Consoles - Remise différée sous forme de ban de réduction de 50 F IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 28 février 97. Je préfère payer au focteur à réception (en ajoutant 35 F) po ourez votre ordinateur de jeux: Megodrive Super Nintendo Planstation Saturn





De notre correspondant permanent à Tokyo, Banana San

vant de décortiquer le jeu, un petit historique s'impose. Square est une société qui, jusqu'à l'année dernière, était restée fidèle à Nintendo et n'éditait de jeux que sur les bécanes du constructeur. Parmi les grands succès de Square figurent Legend of Mana et la série des Final Fantasy qui (bien que découverte un peu tardivement en Occident) a donné au jeu de rôle ses lettres de noblesse. Les titres de l'éditeur ont scotché des millions de joueurs à l'écran de leur téléviseur... Mais l'année dernière, Square se brouillait avec Nintendo et décidait de cesser de développer sur ces consoles. A la grande joie de Sony, Square trouvait refuge auprès de la PlayStation. FFVII, même s'il n'est pas le premier jeu de Square à sortir sur PlayStation (il y a eu Tobal). a fait l'objet d'une campagne de communication intensive. Depuis plus de six mois, les images splendides du jeu font baver toute la planète... Mais l'heure est enfin venue de découvrir cette petite merveille!

### Fantasy cyberpunk

Le scénario, s'il est toujours aussi fouillé, marque une rupture avec les épisodes précédents. En effet, l'ambiance heroic-fantasy dans laquelle pataugeait un peu la série s'efface au profit d'une histoire résolument plus moderne, et empreinte de préoccupations écolos, où des mouvements "terroristes" luttent contre des corporations tentaculaires. Bref, Square a compris que pour les jeunes Japonais bercés de Gundam et autre Ghost in the Shell, les princesses, dragons et autres fariboles commençaient à sentir le moisi. La multinationale Shin-Ra domine la mégalopole de Midgul, à la fois physiquement depuis sa tour géante, et politiquement à travers un réseau de corruption qui touche toutes les sphères dirigeantes ou influentes du pays. La Shin-Ra a pu disposer d'un tel pouvoir grâce à son monopole sur la fabrication du "makô", une fumée lumineuse qui apporte chaleur et lumière à la ville.

Más un mouvement de résistance (genre Greenpeace mais avec des flingues) : ést créé pour luttre contre les usines énergétiques polluantes et la volonté d'hégémonie politique de la Shin-Ra. Vous appartenez bien entendis à la résistance, après avoir travaillé un moment comme mercenpe pour Shin-Ra, et votre objectif est de renverser la multinationale.

Jouez à déjouer les traquenards de la Shin-Ra

FFVII reste similaire dans son principe à tout RPG digne de ce nom : chercher, rencontrer des compagnons, visiter, résoudre des



enigmes, enquêter, combattre... Dans les phases de recherche (Field), vois n'aurez quaiment bezoin que du bouton de choix, et du bouton d'accéderation (pour marcher plus vite). FF/II est en 3D, mais cela ne veut pas dire pour autaint que vois mouvements sont limités. Vous pouvez marcher, courir, ramper, monter et descendre le long des échelles... Les angles de vue peuvent être changés manuellement, mais le mode automatique (à la manière de Residente EVII) donne des résultats impeccables.

Pour ce qui est des phases de combats, le système de FFVII est globalement identique à celui des précédents épisodes, exceptions faites d'un certain nombres d'améliorations.

L'édylipe se compass élécormais de trois personnàges, et non de quatre. C'est préférable, car les combats sons rapides, et l'on n'a guère le temps de tergiverser. Mais rassurez-vos. il est toujours possible de sélectionner un mode Option Wait, et de prendre ainsi tout son temps lors des affrontements.

Par ailleurs, les sorts de magie sont utilisables par n'importe quel personnage, pourvu que celui-ci possède des armes ou armures acceptant ce qu'on appelle des "materia" (ou boules de magie). Il existe plusieurs

sortes de materia. Les materia d'attaque permettent d'utiliser des sorts liés à des éléments (terre, feu, vent, glace...) ou encore d'empoisonner un adversaire.

# L'éVénement du mois

Les materia de guérison sont utiles pour requinquer les blessés. Erfin, il existe des materia d'aptitude spéciale (voleur, pratique d'arts martiaux, protection d'autrul...). Le choix est tellement large que Square a jugé bon d'inclure un système d'aide "on-line" expliquant les effets de chaque magle, avec d'opét qui leu. Une aide du même genre existait d'ailleurs déjà dans FFVI.

### L'art et la manière de manier le «materia»

L'utilisation de la magie est simple. Il suffit de posséder des marieris, trouvés en chemin ou achetés en boutique, et une arme (ou autre équipement) sur laquelle peut s'encastrer un ou plusieurs de ces materiar. L'association de matériel et d'énergie magique confère de nouveaux pouvoirs aux personnages et en combinant certains materia, on peut avoir accès à des pouvoirs annexes.

Mais attention, car si un materia peut augmenter certaines caractéristiques (force magique, rapidité...), il peut également en diminuer d'autres (comme la force d'attaque, par exemple). Bref, il vous faudra apprendre à doser au mieux ces énergies magiques afin d'obtenir des combinaisons optimales. Et, bien entendu, les



Comme d'habitude, vous pourrez acheter dans des magasins les armes et objets dont vous avez besoin.



des armes dans des coffres lors de recherche servez-vous, c'est gratuit !



personnage doivent appuyer simultanément sur un bouton. Vous dirigez le héros, les deux autres personnages étant gérés par la console Pas évident.



Pour comprendre les différentes options, rien de plus simple. Tout ce que vous voudrez savoir vous sera expliqué au cours du jeu. C'est ce que l'on appelle le système On-line



Chaque nouveau compagnon se présentera, avec la courtoisie qui s'impose. Vous pourrez changer con nom si vous voulez



ront sur la suite des événements. C'est ce que l'on appelle un scénario ramifié.



Les combats deviendront vite une habitude. Ne les évitez pas : il vous permettront d'accroître votre expérience et, ainsi, vos capacités.

证款语·AF	emil.		
证款适	2400	4.1	22p
TA			GREED
No.	1/4/12	nen-lane:	7520
511	£798	HARM:	15060
HW	III in a	SERVINGE:	0500
6		and:	24120
191		DERIVER AND	202 p

le nombre de points d'expérience acquis, et le nombre de points qu'il vous reste à gagner pour passer au niveau supérieur.



ils sont splendides... Du jamais vu sur 32 bits.

### A la recherche du bandeau

te ou ex to de retrouter la don fair retende explore cará sin astrainer do sesties se firmes povem entre el va don fair ou su tresett. Pour est fair, a faux disordir actene de se tiemente des inmene dans un magant placo o la presenta de la menera de se menera de se menera de se menera por la companya de la companya del companya del companya de la companya de la companya del companya del companya de la companya del compa













Système de jeu: la marche à suivre









Les «Limits»









### Et la Saturn?

Si aujourd'hui, la version PlayStation anglaise du jeu est, semble-t-il, à un stade de développement avancé (60 % à la fin janvier, mais la sortie n'est prévue que fin 97), il n'est pas encore question de la conversion de FFVII sur un autre support. Cependant, Square n'a jamais juré qu'il ne développerait que sur PlayStation.

# LES BONS PLA

# ÉCONOMI



Découpez ce bon, présentez-le dans un magasin Micromania et économisez 35 F sur l'achat du meilleur jeu de tir sur console.

35 F\* DE REDUCTION

Sur l'achat d'un jeu Virtua Cop 2 avec le Virtua Gun (Saturn).

A présenter dans un magasin Micromania pour une réduction immédiate ou à envoyer au service de vente par correspondance de Micromania

\*Offre valable jusqu'au 28/02/97. Dans la limite des stocks disponibles.



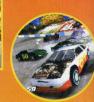
MICROMANIA LES NOUVEAUTÉS D'ABORD I

# **NS DE JOYPAD**

# SEZ35F!

VOUS PROPOSE RÉDUCTION SUR DE





# Destruction Derby 2

Découpez ce bon, présentez-le dans un magasin Micromania et économisez 35 F sur l'achat du jeu de caisse destroy de Psygnosis.

BON POUR 35 F\* DE REDUCTION

Sur l'achat d'un jeu Destruction Derby 2 (PlayStation). A présenter dans un magasin Micromania pour une réduction immédiate ou à envoyer au service de vente par correspondance de Micromania 'Offre valdels usara us 28/02/79. Des la Imite des stocks disponibles.

tre valable jusqu au 20/02/97. Dans la limile des siocks disponi



MICROMANI LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

# L'éllén ment du mois

pouvoirs que vous aurez déià utilisés un certain nombre de fois n'en seront ensuite que plus efficaces.

Enfin, autre différence d'importance, pendant les phases de combat une nouvelle jauge, baptisée Limit Level, s'affiche à l'écran. Son niveau augmente chaque fois que votre personnage est frappé par l'ennemi. Dès que la barre atteint son maximum, il est possible d'effectuer une action particulière (un enchaînement genre combo, un sort magique d'attaque ou de cure, etc.). Il est intéressant de noter que cette jauge peut être plus ou moins importante. Il est en effet possible de déterminer dans le menu des options le niveau du Limit Level, échelonné de I à 4. Plus le niveau choisi est élevé, plus la jauge met de temps à se remplir. Mais le sort ainsi déclenché n'en sera que plus efficace. A vous de savoir s'il vaut mieux frapper souvent, mais doucement, ou seulement de temps en temps, mais de façon définitive!

### Square crée le jeu de rôle 32 bits

Les amateurs de jeux de rôle sur PlayStation étaient restés sur leur faim. FFVII va les rassasier. RPG d'une grande richesse tirant réellement parti des capacités de la PlayStation, il est non seulement bon, mais long (le jeu tient sur pas moins de trois CD-Rom). Et les musiques sont tout simplement splendides. La maniabilité en revanche n'est pas franchement évidente, et il faut en movenne une demiheure de jeu pour s'accoutumer à la vue 3D. Après cela, on ne peut plus s'en passer. De même, le système de jeu peut sembler compliqué de prime abord, mais on s'y fait très vite et jouer devient alors un vrai régal. Dommage que la prise en main ne soit pas immédiate, mais c'est là un moindre mal ! En contrepartie, le jeu bénéficie d'une 3D plus que correcte. Même s'il ne s'agit pas encore d'une vraie 3D temps réel, les personnages réagissent au quart de tour lors des phases de combat.

Les événements se succèdent à vive allure et en à peine trois heures de jeu, vous aurez déjà affronté trois ou quatre boss ! Un parfait dosage de la difficulté, progressive, entretient la tension tout au long du jeu. Il faut dire

### **AUTRES INFOS:**

Sauvegarde par Memory Card. Prix: 5 800 vens

Points de vente : magasins de jeux normaux, et "combinis" (nom japonais des magasins de proximité). Par commande, le livre de solution est offert gratuitement avec les premiers exemplaires commandés à la chaîne de "combinis" Seven Eleven



Points négatifs :

- · La maniabilité demande un temps d'adaptation.
- · Le temps de sauvegarde est plus long que sur SFC (c'est normal, mais bon...).



# ews

### Les jeux de baston à l'honneur

1/ V-Rally (PlayStation Euro) Il pointe le bout de son parechocs et pourrait bien enterrer tout ce qui s'est fait jusqu'ici en matière de course automobile sur console ! (page 63). 2/ Turok (Nintendo 64 Euro)

Un Indien dans votre N64 ! Voilà ce que propose Acclaim dans un doom-like d'une beauté hallucinante. Ca va faire mal. (page 50). 3/ The Need For Speed 2 (PlayS-

tation Euro) Enfin la suite des folles aven-

tures des voitures de tourisme les plus chères et les plus puissantes de la planète! (pages 52-53).

4/ Tekken 3 (Arcade Jap')

Six pages pour tout savoir du futur hit arcade de Namco... qui, n'en doutons pas, sera converti sur PlayStation. (pages 22 à 27).

5/ Street Fighter 3 (Arcade Jap') Capcom s'y met I Son Street n° 3 est en 2D et risque également de faire un sacré carton dans les salles d'arcade.

(pages 30 à 33). 6/ Bio Hazard 2 (PlayStation

Même si certains risquent de s'en arracher les cheveux, nous vous dévoilons de nouvelles images de Bio 2, plus gore que jamais ! (pages 38-39)



utre l'événement du mois (que dis-je? de l'année!) qu'est le test de Final Fan-

tasy VII. yous trouverez dans notre rubrique News, très fournie ce mois-ci encore, des titres qui ne demandent qu'une chose : qu'on v ioue enfin! Infogrames nous l'avait bien caché, son V-Rally. Quelle claque en découvrant les quelques photos chichement lâchées par l'éditeur! Vous nous le réclamiez à cors et à cris, voici enfin les toutes premières images de The Need For Speed 2 prévu sur PlayStation! Ouf, on a frôlé l'émeute... Mais ce n'est pas tout. arrivent aussi des bombes comme Tekken 3. Street Fighter 3 et Bio Hazard 2. Les deux premiers devant, sauf cataclysme nucléaire, être converti sur la 32 bits de Sony. Quant à Bio 2, après l'avoir vu de nos propres yeux, croyeznous, ça va faire un malheur... s'il sort dans les délais, Enfin, Turok de Acclaim vous initie à la chasse aux dinosaures sur N64... Que dire de plus, si ce n'est qu'on y a enfin joué et qu'on a aimé ca!

LA RÉDACTION, QUI A FINI SON SERVICE MILITAIRE ET EMBRASSE LIZE...









Sega ayant lancé avec éclat et succès son Virtua Fighter 3, Namco ne pouvait rester plus longtemps sans répliquer. C'est désormais chose faite avec l'annonce de Tekken 3, ce troisième épisode de la saga de jeux de combats, censé mettre à la disposition du joueur le nec plus ultra en matière de "s'en mettre plein la tronche en trois dimensions"! Let's fight!





### Papu fait de la résistance !

C'est vrai qu'il s'agit du troisième de la série et que l'on commence à avoir nos petties hollutides. Tout l'abord, certains combattants sont restée les mêmes. La garde (et l'arrière-garde) que forment les protagonistes des épisodes précédents restés fidèles au tournal "du poing de fer" est composée de six personanges : Paul. Let. Leux, King., Ysohimitau et Helhashi. Il y a donc forcément beaucoup de nou-veaux arrivants ! Hois le tournoi étant







Tekken 3 ne conserve que 6 personnages de l'épisode précédent.

sous l'emprise d'une force diabolique, il dirige une sorte de mafia-triadeyakuzesque genre "Amicale des Golfs Corses". Mais cela ne l'empêche pas de perdre le combat, et la vie. Son papounet récupère le groupe Mishima, Les méchants sont punis et

le monde pleure, tellement c'est émouvant!

### Attendez, c'est pas fini!

Ce qui nous amène au troisième, et dernier épisode, de la série, Heihachi, ignorant toujours que son fils était tombé sous l'influence d'un pouvoir maléfique - le démon du combat -, enterre son cadavre dans le cratère du volcan. Jun Kazama, qui avait eu une aventure avec Kazuya en essayant de le débarrasser de son aura maléfique, donne naissance à un bébé. Jin. Le démon du combat se matérialise devant elle pour la défier. Auant











### Comparatif Tekken 2/Tekken 3

Dans cette nouvelle mouture de Tokken, une chose soute tout de suite aux youx - les graphiemse des combattants sont beaucoup plus fins et beaux. In effet, la modistant des personneges e até ameliore avec des édatis graphiques bien plus peteis, comme les musées des combattants ou excree les teutures des hobists. Il 17 ya qu'i ergandre le statouge de la lin, un des petits nouveaux du jeu, pour se rendre immédiatement compte des affinesses soit dans ce nouvel épisode les personneges bénéficient de soits plus entre lib, ce qui leurs conferent un esthétienne nettrement plus 'éfent' grâce de l'ami-dicioning (un precédé qui permet de lisser les crétes des polygones et aux silvaires que l'aux des l'aux des l'aux des l'ami-dicioning (un precédé qui permet de lisser les crétes des polygones et aux silvaires procédes en matriet de lightiming (effet de louirité est tours). De plus, des mouvements inedits viennent agrémenter le jeu avec notamment de nouveaux coups bien plus fourber les







réusal à repouser ses attaques. Jun parts effégiele rove son fils dans les montagnes désertes de Yakushima. Pendant ce temps-là, le père Helhachi folt dans le social. Il a mis en place une espèce de force privèe - la Tekken Force<sup>\*\*</sup> re julip où l'Otto, réglant les disves entre nations du tiers-monde et développant les cultures pour nourir les autochtones. Bref. peace and love l

### C'est Dallas ma parole !

Quinte ans se sont écoulés. En Amérique Centrale, sur les ardres d'Heihachi. La Tekken Force opère des joulles sur les ruines d'un site sacré louilles sur les ruines d'un site sacré louilles sur les ruines d'un site sacrè la sur les resultants de la constant de la lis manuelles de la commandant de la sil ne s'agit pas d'une émanation du déman du combat. Puis. La Tela du déman du combat. Puis. La Tela du déman du combat. Puis. La Tela du rend sur piace d'écouvre des corps étendus sans vie. Il se sent d'obpart désait pour fais.

a abora desole pour rous ces moits. Mais il en vient rapidement à se demander si la découverte de cette créature - pour autant qu'il puisse la contrôler ne lui permettrait pas d'assouvir son ambition de jeunesse : conquérir la galaxie ! A travers le monde, une série de disparitions a lieu lui.



Le jeu venant joste d'être présenté, et n'étent même par encre disponible dans les salles d'orrode, les rumeurs van bon train concernant les futures conversions pour les consoles. Pre de surprise a l'semble que Nonco ai décide d'odopter Tekken 3 sur PloyStotion duré d'odopter Tekken 3 sur PloyStotion duré seconde moitié de l'année 97. Mais on parle aussi de plus en plus d'une conversion Nimendo 64. "Wintend 50e."

parus ; ce sont des experts en arts mortiaux, au caractère aussi durement tempé que le corps. A peu près au même moment, Jun vit bien sagement avec Jin dans a cabane sylvestre. Hols, grâce à ses dans, elle sent une danger approcher. Elle reconte l'autorité d'autorité d'autorité de l'autorité d'autorité de l'autorité d'autorité d

verait malheur. Puis, une nuit de tempête, le démon du combat la retrouve. Jun se bat contre lui, pendant que Jin perd

conscience. Quand il reprend ses esprits, le lendemain matin, sa mère a disparu et toute la montagne aux alentours est dévastée et brûlée. il se rend

et brûlée. Il se rend chez Heihachi et lui raconte son histoire, lui demandant de le préparer





Jin, l'homme au tatouage trop bien visible, pourraît bien être LA star de Tekken 3, l'homme à battre.





à affionter le démon du combat. Quatre ans se sont désormais écoulés, lin evet se mesurer au démon du combat qui a tué sa mêre. Heinhacht a aussi ser siaossa pour le rencontre: il désire toujours contrôler la créature pour qu'et le l'alde à devenir matière du monde. Etant persuadé que ce sont les âmes des guerriers qui attient le démon, il décide de monter un plège en organisant un nouveau tournoi du Poling Afaiche.

### Une nouvelle carte d'exploitation pour ce jeu ?

Il est probable - et même certain - que pour son Tekken 3, Namco ait recouru à une nouvelle carte d'arcade (le Système 12?), car les textures et l'apparence des combattants se sont encore améliorées depuis Tekken 2. Au fur et à mesure des versions, les jouteurs de Tekken perdent peu à peu l'apparence "carrée", toute en polygones

> saltlants, qui soulevait certaines critiques parmi les joueurs les plus esthètes. Même si les compétiteurs sont modélisés à l'aide de la même technique (pas de Lissage de Gouraud, mais des polygones mappés), cette



dernière a subi de nettes améliorations. Les textures sont beaucoup plus fines, permettant des détails aussi précis que les motifs du pantalon de Lei, et toutes en couleur. Elles sont également beaucoup plus chaudes et vivantes, notamment pour le rendu des corps. Les graphistes gèrent parfaitement les effets d'ombres, notamment dans les plis des vêtements, et le réalisme en bénéficie grandement! De nouvelles aires de combat sont également apparues : usine industrielle, temple au centre d'une forêt millénaire, quartier mal famé de Kowloon,











rédaction de Joupad...

## La guerre des "3" aura bien lieu!

Gardant encore quelques surprises, qui ne seront sans doute révélées qu'en février lors de la présentation officielle du prochain salon de l'arcade AOU. Tekken 3 est d'ores et délà un sérieux concurrent pour le VF 3 de Sega. Mais la lutte ne se limite pas à ces deux titres, car délà se profile à l'horizon le Sreet Fighter III de Capcom dont nous yous parlons dans ces pages... N'oublions pas non plus Konami, qui peaufine des jeux sur son fameux "Cobra" (cf. Joypad N°60), ni SNK, qui travaille d'arrache-pied sur sa nouvelle carte d'arcade... L'année 1997 risque d'être aussi baston que l'a été 1996 ! Qui sera K.O.. aui sera vainqueur? Mustère ! En tout cas.

DÉCEMBRE 1997?

les joueurs risquent une fois de plus d'être les grands bénéficiaires de cette lutte acharnée à la surpuissance.

MACHINE: ARCADE **EDITEUR: NAMCO SORTIE: PRINTEMPS 97 JAPON DISPONIBILITÉ EUROPE : ETÉ 97 SORTIE PLAYSTATION:** 



Admirez les mouvements et les textures des personnages. Merci le Système 12.

## IRTUA FIGHTER 3

Outre Tekken 3 et Street Fighter III, il existe un autre titre-phare, lancé lui depuis quelques semaines au Japon et en France par Sega, et qui fait l'admiration des joueurs. Du moins par sa beauté. Car, grâce à sa carte "Model 3", d de polygones per seconde que son prédetessour (le "Model 2"), les effets techniques frisent le pur délire. Airo, les mouvements des viètements changeront solon que ces derniers soisent en soie ou en cuir I Graphiquement hallucinant, les décos oussi bien que les personanges sont d'un réalisme encore jamois vu - niège, eou, offest de transparence etc. Mois, bien que visuellement magnifique, Virtua Fighter 3 ne fait pour-tant pas l'unanimité chez les joueurs. Ces derniers lui reprochent en effet de ne pas avoir assez de punch, d'être trop aseptisé. D'avoir en fait préféré le côté graphique au détriment de l'intérêt et de l'amusement. Gageons que Sega saura prendre en compte ces revendications pou



La conversion de Tekken 3 sur PlayStation ne fait en outre aucun doute.







### **BULLETIN D'ABONNEMENT**

A renyover à Joypad, TSA 20215, 92887 NANTERRE CEDEX 9 Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE!

lieu de 352F



OLU, je m'abonne pour 1 an (11 N°) à JOYPAD, pour 229F au lieu de 252F, soit une économie de 123F. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par JP 201 ☐ Mandat-lettre Chèque bancaire ou postal Carte bancaire nº

Signature (parents pour les mineurs) : Expire le : \_\_\_\_\_ Prénom

Adresse :

Code postal : Date de naisssance : LL Sexe: DMDF Console:

\* A créer sur 3615 Joypad avant de renvoyer ton bulletin pour profiter du 3614 Joypad. Abonnements Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles, 1 an (11Nº) :1630 FB Nº bancaire : 210.0861122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire.



CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 1990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

MEMORY CARD

DUO + 1 JEU

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

199 F

1 290 F

ame Gear LISTE SUR DEMANDE

LISTE SUR DEMANDE

**PARIS** 128, bd Voltaire 75011 PARIS - M° Voltaire Tél: 01 48 05 42 88 Tél: 01 48 05 50 67

### Jaguar Tous les jeux à 99 F!

→ JOYPAD .....

FATAL FURY REAL BOUT

FATAL FURY 3 FATAL FURY REAL BOUT

Tél: 03 20 57 84 82

ART OF FIGHTING 3

FATAL FURY II

FATAL FURY III

GHOST PILOT

omad NOMAD + ADAPTATEUR 1290 F

MULTLIFUX

irtual VIRTUAL BOY

+ 1 JEU 690.00

PARIS 36, rue de Rivoli 75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Po Tél: 01 40 27 88 44

1 TEE SHIRT GRATUIT

. 249 F KING OF FIGHTER 96 1690,00 SAMOURAI SHODOWN III SAMOURAI SHODOWN IV 1690.00 249.00 990,00 VIEW POINT

990.00 WORLD HEROES II 249 00 WORLD HEROES II JET 399.00

449.00

449,00

199.00

### 2990 F

KING OF FIGHTER 95 KING OF FIGHTER 96 → NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix 3 COUNT BOUT METAL SLUG MUTATION NATION NINJA MASTER 199,00 AGRESSOR OF THE DARK COMBAT POWER SPIKES PULSTAR RAGNAGARD 100 00 ART OF FIGHTING 3 BASE BALL 2020 BURNING FIGHT

199.00

199,00 199,00 349,00 **449,00** 199,00

SAMOURAI SHODOWN 3 SUPER SIDE KICK 2

TWINKLE STAR SPRITES VIEW POINT WORLD HEROES PERFECT

DOUAL LILLE 39, rue Saint Jacque Tél: 03 27 97 07 71 VANNES 44, rue de Béthune 30, rue Thiers Tél : 02 97 42 66 91

2, rue Faidh Tél: 03 20 55 67 43

### VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tel. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23 DOUAL PARIS LILLE 39, rue Saint Jacques Tél: 03 27 97 07 71 128, bd Voltaire 2, rue Faidherbe 36, rue de Rivoli 75011 PARIS - M° Voltaire Tél: 03 20 55 67 43 75004 PARIS - M' Hotel de Ville ou St Poul VANNES Tél: 01 48 05 42 88 44, rue de Béthune Tél: 01 40 27 88 44 30, rue Thiers Tél : 02 97 42 66 91 Tél: 03 20 57 84 82 Tél: 01 48 05 50 67 **Playstation** Saturn werken 84 → SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + SEGA RALLY 1590 F → VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F

BASTARD

TOSHIDEN 3

CHEEZY

CHRONICLE OF

STAR GLADIATOR 299,00

STREET FIGHTER REAL

VAMPIRE

Liste des films disponible sur demande ADAPTAYEUR POUR JEUX JAPONNAIS SI YOUS ACHETEZ UN JEU PAD ANALOGIQUE
 ADAPTATEUR 6 JOUEURS
 MANETTE TURBO GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR JEUX JAP JACK IS BACK ALBERT ODYSSEE FATAL FURY REAL BOUT + CART KING OF FIGHTER 96 (ALONE IN THE DARK 2) JEWELS OF THE ORACLE 349.00 499.00 399.00 JOHN MADDEN 97 369.00 LUNAR SILVER STAR 449.00 THE GATHERING 369.00 369,00 369,00 SAILOR MOON SLIPER S 399.00 JELLY ELIBOPEENS NBA LIVE 97 NEED FOR SPEED 369,00 LIEN TRILOGY AMOK ANDRETTI RACING ATHLETE KING BATMAN FOREVER 349.00 NFL QUATERBACK 97 NHL HOCKEY 97 369.00 369.00 + PAD BLAM MACHINE HEAD BLAZING DRAGONS BUG TOO PFA SOCCER MANAGER 349.00 PFA SOCCER MANA PGA TOUR GOLF 97 PROJECT X2 RETURN OF FIRE ROAD RASH SCOR CHER 369,00 349,00 349,00 IST A MOVE 2 369.00 CASPER + POGS COMMAND & CONQUER SONIC 3D BLAST 369,00 349,00 JSADER NO REMORSE SOVIET STRIKE STARFIGHTER 3000 DAYTONA USA CE 369.00 STREET RACER STORY OF THOR 2 349,00 DRAGON BALL Z 2 399.00 TOMBRAIDER 349 00 DOOM EARTHWORM JIM 2 TUNNEL B1 ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 299.00 369,00 VIRTUA COP 2 + GUN VIRTUA FIGHTER 2 299,00 FIGHTING VIPERS FRANK THOMAS BIG HURT GRID RUN 369,00 349,0

### IRON AND BLOOD Promos FATAL FLIRY 3 FIGHTING VIPERS 299.00

GHID HUN HARDCORE 4X4

JEUX EUROPEENS 299,00 GOLDEN AXE THE DUEL MAGIC CARPET GRAN CHASER 99.00 169,00 MORTAL KOMBAT 2 KING OF FIGHTER 95 299.00 199,00 NBA JAM TE 199.00 SAMOURAL SHODOWN 3 299.00 TENCHIO KURALI 2 199.00 SI AM AND JAM 96 SPACE HULK 2 STREET FIGHTER STREET FIGHTER ALPHA TOSHIDEN 149.00 TOSHIDEN 2 299,00 VAMPIRE HUNTER 199.00 THEME PARK VIRTUA FIGHTER KID 100 00 WWF WRESTLEMANIA X MEN JELLY LISA 199.00

WORLD WIDE SOCCER 97

→ PLAYSTATION + 1 MANY

→ VOLANT + PEDALIER

→ Joystick simulateur de vol

→ Psychopad

→ Pistolet

CRASI

DARK FORCES 399,00 CRUSADER NO REMOREE 349,00 CUP TENNIS DAVIS 349,00 DESTRUCTION 369,00 CUP TENNIS DAVIS 349,00 DESTRUCTION 369,00 PEA SOCCER MANAGER 369.00

369.00

PITRALL

EXTREME

SAMOURAI

PROJECT X2 369,00

RESIDENT EVIL 349,00

RETURN OF FIRE 299,00 RIDGE RACER REVOLUTION 369,00

SIM CITY 2000 349,00 SOVIET STRIKE369,00

JEUX JAP ARC THE LAD 2 4 499,00 DERBY 2 DIE HARD 499,00 TRILOGY 369.00 499,00 499,00 369,00 RAGON HEART COBRA 499,00 DRAGON BALL Z 2 399,00 FATAL FURY REAL BOUT 499,00 DISRUPTOR FADE TO BLACK 369,00 FINAL FANTASY VII 549,00 FIFA SOCCER 97 369,00 FINAL DOOM 349 00 KING FIGHTER 95 499.00 OVERBLOOD 399,00 RAGE RACER 499,00 FIRO AND KLAWD 349,00 FORMULA 1 369,00 RAMNA 1/2 499,00 SAILOR MOON SUPERS 499,00 GRID RUN HARDCORE 4X4 SOUL EDGE 499,00

J. MADDEN 97 369.00 JET RIDER 369.00 INTERNATIONAL SO VANDAEL HEART 499.00 JEUX EUROPEENS 2 XTREME 349,00 ANDRETTI RACING 369.00 ARTON SENNA KART349.00 KING FIELD 349.00 KONAMI OPEN GOLF349,00 LEGACY OF KAIN 349,00 LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 349,01 BATMAN FOREVER349.00 349.00 BLACK DOWN 369,00 BLAM MACHINEHEAD349,00

BLAZING DRAGONS 349,00 BURNING BOAD 349.00 MORTAL KOMBAT BUST A MOVE 2 269,00 CASPER + POGS 349.00 TRILOGY 349,00 MOTOCROSS 369,00 299,00 MYST 349.00 NBA JAM EXTREME349,00 349,00 NBA LIVE 97 369,00 WARHAMMER 369,00 NEED FOR SPEED 369,00 WIPE OUT 2097 369,00 CONQUER 349,00 COOL BOADERS 349,00

STARFIGHTER 3000 299,00 STAR GLADIATOR 349,00 STREET FIGHTER ALPHA 2 349,00 STREET RACER 349,00 TEKKEN 2 399,00 THE GATHERING 349.00 TIME COMMANDO 369 00 TOBAL 1 369,00 TOMB RAIDER 369,00 TUNEL B1 369,00
TWISTED METAL 2 369,00

WWF IN YOUR HOUSE

TOTAL NRA'96 299 00 VIEW POINT

WRESTLEMANIA 199.00

PASSES TES

3615

NFL QUATERBACK 97349,00 NHL FACE OFF 349,00 349.00 X COM 2 Promos

JEUX USA JEUX EUROPEENS NBA LIVE 96 149,00
ALIEN TRILOGY 299,00 OLYMPIC GAMES 199,00 REM199,00 JEUX JAP OLYMPIC SOCCER 199,00 BREAK POINT TENNIS 299.00 99,00 D BAGING SKIES 299 00 RAYMAN CHOROO 199,00 DARK STALKERS REVOLUTION X COSMIC RACE 99.00 99.00 DRAGON BALL Z 299.00 SHELLSHOCK 199.00 DRAGON BALL Z 249,00 EXTREME PINBALL 199,00 FORMATION SOCCER199.00 SI AM AND JAM 96 149 00 F117 AGE F WARRIOR 249 00 FIFA 96 199,00 THEME PARK 199 00 GROUND STROKE 99.00 NAMCO MUSEUM 2 149,00 HI OCTANE NIGHT STRIKER 99.00 TOSHIDEN 2 JUMPING FLASH 2 299,00

MAGIC CARPET169,00

99,00 NBA : IN THE ZONE249,00 199,00 NBA JAM TE 169,00

Fex : 03 20 PAR CORRESPONDANCE : Tel.

369,00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros Nº 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 03 20 90 72 22 CONSOLES ET JEUX Prénom : COMMANDES SUR Adresse : .. Code Postal : .... ... Ville : ..... Age : .. Téléphone : ... (signature des parents pour les mineurs) Je joue sur : IT MEGADRIVE IT GAME GEAR PLAYSTATIO SUPER NINTENDO ☐ SATURN ☐ MEGA CD □ 300 TOTAL A PAYER C SUPER NES ☐ NEO GEO CT NEC OT COL \* CEE, DOM-TOM : SUPER FAMICON T IAGUAR C GAME BOY cartouches: 40 Frs / consoles: 90 Frs

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue Nº ... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO



"3" semble être devenu le chiffre féliche des éditeurs de jeux de baston ces temps-ci. Après Sega et son fameux Virtua Fighter 3, Namco et la version

"trois" du célèbre Tekken, voici que Capcom entre dans la danse avec Street Fighter, troisième du nom!



Désormais, avant chaque partie, les joueurs sélectionnent leur super combo parmi les trois proposèse.



près des années de SFIquelque-chose, de SFI Filme et autre SF Zero II. Cappon a estimé que les nouveautés et amélorations apparées à cette demière version nécessitatient le passage à une graduation supérieure. Ces améliorations concernent moins le design et l'apparence générale du jeu. assez proche des épisodes précédents, que le système de jeu lui-même.

### Retour à la case départ...

Après une incursion dans le domaine de la 3D avec SFII Ex, dont le résultat ne semble guêre avoir convaincu les gourous de l'éditeur, la nouvelle version marque un retour à la bonne viellle 2D., mais auelle 2D I Décors





de folie, aux effets incroyablement fun, tout à fait impossibles avec de vrais acteurs. Et un SF sans attaques spéciales de la mort,

c'est comme un été

sans vacances.

# Super arts et blocking

Les modifications importantes du systême de jeu sont au nombre de deux. Tout d'abord, les super combo ont disparu. Elles ont été remplacées par le "Super Arts Select", Auparavant, chaque personnage avait la possibilité d'exé-

JOYPAD 61

De nouveaux persos, de nouvelles attaques et de nouvelles combo: Capcom n'a pas fait les choses à moitié.





Les boules de feu sont urs légions dans ce nicaz las dácors au

ex. l'un des aras butors de Street Fighter III, risque de faire de l'ombre

concurrents. La musculature des corps. les plis des vêtements, la richesse des décors... Visuellement, la 2D telle que la maîtrisent les graphistes de Capcom est sans égale ! Certes, les animations de leux 3D tels que VF3 ou Tekken 3 bénéficient de procédés de digitalisation des mouvements d'acteurs réels (Motion Capture), et ont ainsi une longueur d'avance sur les jeux 2D. Mais il faut néanmoins souligner la qualité des animations des produits de Capcom qui atteignent des sommets de beauté depuis la période X Men/Vampire. Ainsi, les combattants de SFIII disposent de 500 animations différentes (SF Zero 2, réputé pour la qualité

et personnages sont ici net-

tement plus réalistes (c'est

un comble!) que dans

les ieux de baston 3D

développés par les

de son animation, n'en comptait que 150 par héros !). De plus, le fait de réaliser des animations en 2D permet de concevoir des attaques spéclales





son point de vue à l'adversaire.

### Le blocking

L'autre innovation majeure est l'apparition de la technique du "blocking". Il s'agit en fait d'une garde dynamique. Plutôt que d'éviter une attaque en se mettant en garde, on stoppe l'attaque en cours, et on peut même parfois contre-attaquer dans la foulée. Le blocking permet d'arrêter n'importe quelle attaque, basse, moyenne ou haute, spéciales ou non, et ce, même en l'air ! Enfin, le blocking

serait une technique de quitte ou double : très efficace s'il est réussi, il laisse le personnage sans défense en cas de mauvaise exécution. Capcom n'a certainement pas encore tout

### La série des Street Fighters continue de plus belle!











chances pour que, d'ici sa sortie, on apprenne encore deux ou trois petites choses, concernant par exemple l'utiillé de la troisième jauge, apparue à côté de la barre de vitatillé de de cette des super attaques. De plus, Capcom est en train de travailler sur un nouveau SF tout en 3D... Les fans ne seront pas décus : la série-fleuve n'est pas près de s'arrêter!

Banana San

EDITEUR: CAPCOM
MACHINE: ARCADE
SORTIE: PRINTEMPS 97
AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE:
COURANT 97
DISPONIBILITÉ PLAYSTATION:
DÉCEMBRE 97?

### SFIII Arcade sur CD-Rom

SIII et ét railes ur la cate C System III. de traite hij que la technologie Goron gier des jeux en 20, mois persodi la particular les savenegar le i, jeux en 10, mois persodi la particular les savenegar le i, jeux en 10 Rom, ce qui croite moins der que de 1 stocker ur des 5000, comme ce les sint traitiboraellemen C est se cette cute qu'e de 18 programme Rel farth/Warrael L et C's-III permet d'afficher quatre lois plus de coulours que la molde précédant (CS-III). Autrement dit, les condustrants de VIIII permet d'appose de plus de 41 bistes. De même, la résolution d'affichage ent doux fois plus from même la résolution d'affichage ent doux fois plus from les la résolution d'affichage ent doux fois plus from les la résolution d'affichage ent doux fois plus from les la résolution d'affichage ent doux fois plus from les la résolution d'affichage ent doux fois plus from les la résolution d'affichage ent doux fois plus from les la résolution d'affichage ent doux fois plus from les la résolution d'affichage ent doux fois plus from les la résolution d'affichage ent doux fois plus from les la résolution d'affichage ent deux fois plus from les la résolution d'affichage ent deux fois plus from les la résolution d'affichage ent deux fois plus from les la résolution d'affichage ent deux fois plus from les la résolution d'affichage ent deux fois plus from les la résolution d'affichage ent deux fois plus from les résolutions de la résolution d'affichage ent deux fois plus from les résolutions de la résolution d'affichage entre la résolution d'affichage entr



La référence dans le domaine d'animation en 2D.





### La nouvelle génération

A côté des dinosoures de la série (j'oi nommé Papy Ken et Papy Ryu), on découvre une ribambelle de nouveaux venus. En tout, le jeu comprend officiellement dix personnages: les deux rescapés de STII et huit petits nouveaux. Mais Ken et Ryu eux-mêmes ont soubi de telles transformations qu'ils peuvent être cisimilés à de nouveaux personnages!

### **ALFX**

Tout d'oit sorti de Manhatten, Alex est un gros baleze rapide et puissunt. Ses parents ont été tués alors qu'il était enfant. Il a été élevé par le meilleur ami de son piez, lam, qué l'a entinité aux sports de condant Recemment, un incours préset meuré à la ji. battus, puis a débaur aux simptériessement qu'il était apparu. Alex part à sa recherche, bien décidé à prendre sa revanche.

### IIIN & YAN

Les deux jumeaux chinois, séparés de leurs parents très jeunes, ont été élevés par leurs grands-parents, des épiciers de Shanghuï. (eux-ci leur ant enseigné le Kempo, un art martial proche du Karate-da. Ils sont actuellement les leaders de leur quartier et protègent les commerçants contre les racketteurs.

### DUDLEY

**LUDILCY**Ce boxeur noir semble avoir des marteaux-pilons à la place des poings. Son père étai un fameux athléte britannique qui l'a poussé à développer sa force physique durant son adolescence.

### RIIHI

Ubuki est une "ninjette". Lycéenne d'un village retiré du Japon, elle a suivi, comme ses camarades, l'enseignement des techniques ancestrales des ninjas.

Les quatre autres combattants sont encore un peu mystérieux. Voilà cependant les quelques informations que Capcom a fournies :

### RENA

Fille d'un chef de tribu africain, elle est diplômée d'une grande école française. Elle a des jambes interminables, et un style de combat tout en grâce et en finesse.

### **IECRO**

D'origine russe, Necro a été le cobaye d'expériences génétiques. Lersque l'URSS s'est écroulée, il a quitté son village et a été embouché par l'organisotion de Guile. Son corps est quosiment élastique et ses tactiques de combat, conques par l'intelligence artificiéle d'un des ordinateurs du Kremlin, ont été programmées dans son ADN.

### OHO

One est un nouveau... Très vieux : îl a cent aparante ans, et vient de la jungle omazoniame. Selon artivines rumeus, il seratid de de sendante japonoise. Il combat à l'aide de sortièges, et partouri le monde dans l'expair de trouver un combattant diagne de lai succéder.

### FAN

de brésilien de père nippon, venu s'établir en Amérique latine avant la Seconde Guerre mondiale, est l'élève-disciple de Ken. Il se fait battre régulièrement par Ken, mais commeil est tenace, il continue à apprendre et progresse chaque jour dans l'art de mettre des mandales à



# TOBAL

SquareSoft récidive !
Après un premier essai
dans le monde de la baston
baptisé Tobal n°1, voici que
l'éditeur nippon nous gratifie
d'un second épisode. Fans
d'aventures et de coups dans
la tronche, bienvenue au

Paradis.



Le bâtiment ne fait que deux étages en apparence. Entrez donc y faire un tour, et vous découvrirez s'il s'agit de l'accès à un donjon sous-terrain ou à un magasin pour faire des emplettes.



Désormais, lorsque vous vous déplacez autour d'un adversaire, c'est tout votre corps qui se tourne vers lui, et pas seulement votre tête.

obal n°1 avait été un événement pour plusieurs raisons. Tout d'abord, il s'agissait du premier jeu de Sauare sur PlauStation, marquant ainsi la fin d'une époque où l'éditeur ne développait que sur consoles Nintendo. Square passalt d'un extrême à l'autre : après avoir été un des deux pillers, avec Enix, de Nintendo, il reniait ses liens avec le monde de Mario. D'autre part. Tobal n°1 était une petite révolution car Square, spécialiste du jeu de rôles, réalisait un jeu de baston. Enfin, les personnages du jeu avaient été concus par son excellence Toriuama, manga-ka (entre autres) de Dragon Ball. Pour ces différentes raisons, Tobal était devenu un jeu culte. Et qui dit jeu cutte, dit suite : place à Tobal 2, le fils de la revanche du retour de la suite

Tobal 2 est une suite classique. Elle comprend une grande part d'éléments repris tels quels de la version précédente, ainsi qu'un cortège de nouveautés corrigeant les défauts ou les insuffisances du premier opus.

Au chapitre des éléments repris, on retrouve le principe même du jeu : locate tournois, les protagonistes s'affrontent à mains nues afin de remporter la ortatoire. Nous en sommes désormais au 99e tournoi. Deux cents jours se sont écoulés depuis cetui du Tobat m'il, remporté par d'eren de la Mais ce

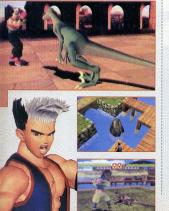
### Chair fraîche l

Toriyama s'est remis au travail, el trois nouveaux personnages fant leur apparition. Square diffusant aux comple gouttes les informations sur son "bébé", on ne connaît l'apparence que d'un seul de cos nouveaux veaus pour la moment. Bo nignor i justif s'on nom !! Dans son design, ce personnage ne marque pos, à première vue, une rupture majoure par rapont deux invanisé dans le version recédente.

demier n'a pas réussi à battre "Empereur". Tous les combattants du jeu précédent reprennent du service, toujours en 3D potygonate. Le mode Quest est également au menu. Rappelons qu'il s'agli de déplacer votre personnage entre les différents combats dans des donjons, suivant un vague scénario.

### Quoi de neuf, docteur ?

Passons à quelque chose de plus intéressant : les nouveautés du jeu. Les combattants sont désormais texturés, ce qui les rend visuellement beaucoup plus attrayants et réalistes. Ils ont perdu ainsi un peu de l'aspect zen et dépouillé











sic Parc, qui a la facheuse manie de vous tourner autour avant de vous sauter au visage !





Un dragon, tout feu, tout flammes! désormais le "360° Real Battle System".

Le mode Ouesl

Le mode Quest, toujours disponible, a subi quelques changements. Il est désormais possible de monter ou descendre les escaliers dans des donions plus variés et plus vastes. On peut sortir d'un bâtiment pour en gagner un autre, et, lors des séquences en extérieur, il faudra sauter, courir... Un peu comme dans un jeu de plates-formes, mais toujours en 3D. Enfin de nombreuses énigmes et casse-tête vous seront proposés. Les adversaires que vous rencontrerez sont des animaux : loups, chiens, petits dinosaures, Greg, dragon...

qui caractérisait le premier Tobal et que Takara a cru bon de reprendre pour son Toshinden 3. Les changements concernent aussi les attaques des protagonistes. Les attaques spéciales sont très dynamiques et visuelles. Elles demandent un certain

temps avant de se déclencher (le combattant se concentre quelques secondes pour rassembler son énergie). mais une fois

lancées, elles brisent sans peine la garde de l'adversaire. Celui-ci peut toutefois les éviter, soit en sautant, soit (et c'est nouveau) en falsant un pas sur le côté.

> La gestion des personnages dans l'espace 3D a été également retravaillée. Sauare l'appelle

Dans le premier Tobal, si l'adversaire sautait, par exemple, pour se retrouver derrière vous, seule votre tête se tournait vers lui. Désormais, c'est tout votre corps qui se déplace. On peut parier que ce titre n'arrivera en France qu'en décembre 97, voire janvier 98. En effet, Sony France aura déjà fort à faire avec Final Fantasy VII et Tekken 3, qui sont tous deux prévus pour la fin d'année sur PlauStation.

Banana San

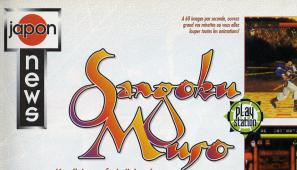
**EDITEUR: SQUARESOFT SORTIE: PRINTEMPS 97** DISPONIBILITÉ EUROPE : N. C.

### Analog premiere Pour la première fois sur la PlayStation, il est

ble de diriger les héros d'un jeu de combat plutât des contrôleurs analogiques, car il en existe deux maintenant, même si seul un d'entre eux est disponible en France. Grâce à eux, on ettre à son adversaire!



Dans Tobal2, les corps à corps sont beaucoup plus dangereux que précédemment, car les possibilités de combat à courte distance ont été très nettement améliorées.



Koeï, le spécialiste des simulations et des ieux de stratégie - notamment historiques - commercialise un jeu de baston en 3D! L'éditeur est-il gagné par la contagion ambiante, qui veut que tous les éditeurs proposent un ieu de combat en trois dimensions sur la 32-bits de Sony?





Le plus dur, c'est de s'approcher !





Les combattants jouent les acrobates pour échapner aux attaques de lours advorsaires.

n fait, pas tout à fait. Koei a certes cédé à la tentation de commercialiser un genre qui est actuellement un des plus populaires : la baston pure. Mais l'héritage culturel de cet éditeur est tel qu'il n'a pas pu se résoudre à faire de la baston comme tout le monde. Mössieur Koei fait dans l'historique et le coup de poing culturel!

### Sanqoku is back!

Non, il ne s'agit pas du même. Mais Toriyama a puisé le nom de Sangoku dans les légendes chinoises, très connues au Japon, qui ont inspiré le jeu. Sangoku Muső met en scène des duels entre des personnages légendaires qui auraient réellement existé dans l'Empire du milieu. Brigands devenus rois ou princes devenus voleurs, ils se tapent joyeusement sur la figure. Chine ancienne oblige, ils se tranchent surtout en rondelles. En effet, chacun d'eux est armé, qui d'un sabre recourbé, qui d'une lance, qui d'une espèce de machette... Les armes étant assez différentes, les facons de combattre le sont également, Ainsi, lorsqu'on se retrouve face à un gaillard avec une lance de deux mètres de long, la tactique la plus intéressante consiste à essayer de passer sa garde et de rechercher le corps à corps. Empêtré par son pique-saucisse démesuré, il est glors à votre merci. Les combats sont spectaculaires. Comme dans un film de kuna-fu, les combattants ne restent pas un instant en place. Une lauge placée au bas de l'écran leur permet de se lancer dans des attaques spéciales, où les coupechoux volent généralement dans tous les sens. Le jeu comporte aussi les désormais traditionnelles séquences animées en images de synthèse, illustrant les différents personnages. Encore un titre dont on attend beaucoup. Banana San

**EDITEUR: KOEI SORTIE: FÉVRIER 97 AU JAPON DISPONIBILITÉ EUROPE: COURANT 1997** 





# Shinôken

Les jeux de combat se suivent et ne se ressemblent pas. Saurus, qui a déjà une bonne expérience en la matière, propose un jeu où tous les protagonistes sont des... dieux. Ce qui ne les empêche pas de se battre comme des chiffonniers.

Shinôken semble très inspiré du Samurai Spirits de SNK.





Un sort de protection bien pratique pour se mettre à l'abri pendant quelques secondes.



A votre appel, des enfers surgit l'hydre de Lerne.

> La jauge au bas de l'écran permet d'effectuer des attaques spéciales plus impressionnantes les unes que les autres.

es jeux de combat sur PlayStation doivent foire preuve d'originalité pour avoir une chance de percer face à la concurrence. Surtout après la saga des Tekken de Namco et la sortile fracessante d'autres produits comme Soul Blade (Soul Edge). Les jouveur sont de plus en plus exigents, et in e suffit ab plus en plus exigents, et in es suffit ab plus de plus en plus colorés de polugenes en pulamos colorés

pour faire vendre.

Dans ce jeu les combattants sont au nombre de huit, sons compler les trois boss supplémentaires. Tous sont des divinités : dieu du vent, du tonnerre, des bolles de petite jois extra-fins...

Bref, il s' agri d'un colloque de dieur, qui ont décide de divinement se cosser un trette l'entre l'orgure. Le Dieu des dieux, Arc Orion, a pris la résolution to beau matin de créer un nouveau monde. Les concurrents au poste de "gouverneur" de cet univers se présentent. Le vainqueur remportera le iob. Super cadeaux.

## Divine baston

Bien sür, chaque combattant dispose d'attaques standards, plus des attaques spéciales. Chaque dieu maitrise certains éléments essentiels (terre, tonnerre, feu, vent ou eau), et en combinant trois de ces éléments, il est possible de lancer une attaque spéciale, selon un système déjà utilisé par d'autres éditeurs.

D'ailleurs, côté baston, Saurus a fait le plein d'à peu près tout ce que l'on peut trouver comme raffinements dans les jeux d'arcade, et spécialement ceux de Capcom : combos (et affichage à l'écran du nombre de coups portés), Counter Attack, mode Auto Guard... Il est possible d'exploser la garde d'un adversaire qui se crouait à l'abri en lançant certaines combos. Et j'ai gardé le meilleur pour la fin, on peut choisir dès le début du jeu, de se battre en incarnant un des boss! Toutefois, compte tenu de la qualité des productions qui défertent en Europe, ce titre n'a que peu de chance de franchir nos frontières, aussi ouvertes soient-elles.

EDITEUR : SAURUS SORTIE : MARS 97 AU JAPON DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.









dire, mais voici quelques éléments qui vous donneront une petite idée de ce que sera ce jeu tant attendu.



## Dernière minute ! Bio Hazard 2 renoussé en Juin ?

Selon certains de niformateure, il semblerait que la sortie japonaise de Bio Hazard 2 soit repoussée à l'été prochain ! Impossible de confirmer ou infirmer cette runneur pour l'instant, ni même d'expliquer les raisons d'un tel retard. On vous en dit alus le mois racchain.



pincipe est identique a celui de l'épisode précédent : dans un univers en 3D, vous dirige; votre héros d'în de le tier du pétrin dans lequeil li s'est fouré. On pensait en avoir jini avec les morts-vivants et autres créatures à l'ADN modifié... Et bien, non 1 Des hordes de zombies ont surgi dans la ville de Raccon. A première vue, on dirait que quelque chose a foiré... Raccon fait desormais office de salle des fétes pour le Symposium annuel de l'Amciacel des Zombies I

# De plus en plus gore !

Le jeu est toujours résoument orienté action : daté d'une puissance de feu de plus en plus considérable au fur et à mesure que vous expiorez les leux et découvez de nouvelles ames, vous éliminez les zombles. On peut même noter que le jeu est un tantinet plus volent et sanglant que précédement. Le moindre bris ou crâne que vous visez à l'alde de votre (suit à pompe explose dans une gerbe d'hémogiobine. Ambiance boucherie garantle cent pour sons ...

### Hazard 1 cur Caburn

Alors que (apoun's appréte à commercialer libre Heraut 2 sur Physician, une version Solum du premier velet est officiallement amonoche. Pour la moment, aucune ploto n'e dé communique. La pressa, el les informations sont assez mines: I fluitoire de libi Hozard sur Solum sera désentique à calde de la vession Physician. En remondre, la vesion Solum devrait remportre qualques "surprise". Il mesua cachie; Effets sources supplementes (apourn ne-wer inte dile pour l'instant. A solvre.

Le réalisme est aussi plus pousse. A titre d'exemple, i consque vous changer d'arme pour vous munir d'un true plus costaud, genre lonce-roquettes ou lance-flammes, la tenue de votre héros se modifie en conséquence (ceinture potre-roquettes à vos reins, sangies du lance-flammes sur vos habits...) Désormais, les combats laissent des traces (voire des séquelles), et vous n'arriverze plus au bout d'un niveau infesté de zombies aussi fais et plem pant qu'en début de jeu. Lacérations et diverses blessures maculant vos jolis vetements...





Poursuivie par une meute de chiens que vous avez, il est vrai, lâchement provoqué, votre seul recours est désormais la fuite. Il faut d'ailleurs voir l'animation pour être en admiration totale !

# Et en plus, faut réfléchir!

Il vous faudra ici gamberger encore davantage que dans l'épisode précédent! Les niveaux sont remplis d'éléments variés, que vous n'êtes pas toujours obligé d'utiliser, mais qui vous simplifieront la vie... ou, disons, la survie. Ainsi, dans le commissariat, it y a une porte coulissante à volets métalliques. Pensez à déclencher l'interrupteur après votre passage, cela vous évitera de vous retrouver quelques minutes plus tard avec une horde de petits copains morts-vivants aux basques ! De même, on croise de nombreux ordinateurs dans les bureaux. Il se peut qu'on y trouve des informations intéressantes, voire même au'on puisse communiquer avec quelqu'un on-line..

# Essaims de zomhies

 à travers une muraille de feu que vous aurze pris le soin d'allumer. Ils sont également beaucoup plus corices voire collants. Si d'aventure, pour en taquiner un, vous luiter dessus au niveau du bas-vous luiter dessus au ritora de ses jambes, le bougre se met à ramper et se traine vers vous sur les restes de sa colonne vertébrale ! Quelle outreculdance!

# La magie des grands espaces...

Alors que Bio Hazard 1 se dérouloit, à quelques rares exceptions près, dans un espace
clos, le nouveur voiet est
plus ambitieux. L'histoire
commence dans le commissoriat, et se poursuit en différents points
de la ville. Les endroits
a visiter sont cinsi beaucoup plus variés, et plus nombreux. Des scènes en extérieur
sont même incluses. Mais l'exploration de chaque lieu risque de

It vous faudra explorer le stand de lir, les bureaux, la morgue et l'armurerle. Pour changer de quartier. l'héroine se déplacera sans doute en moto à travers les rues de Racoon. Quant au moyen de transport du héros, mystère et boules de gomme... à pied, en voiture, en ski

rien que dans le poste de police,

nautique ou en tapis volant ?

Banana Sar

EDITEUR : CAPCOM SORTIE : MARS 97... OU CET ÉTÉ ! DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.



Les zombies explosent littéralement lors de la rencontre inopinée de leur crâne avec une balle perdue. Ca on aime !



N'oubliez pas que vous étes dans un commissariat de police... Le stand de fir local n'a pas non plus été épargné par les divers monstres. Heureusement, vous vous étiez entraînés l





Les Bara-Bara Zombies aiment bien ramper, même larsqu'ils sont littéralement disloqués l Préservez vos jambes, vous en aurez encore besoin...



d'arcade sorti il y a quelques mois au Japon sous le nom de Crypt Killer. Ce concentré d'action pure, auquel on s'adonne avec un flingue et en vue subjective, vous propose d'annihiler diverses créatures zombiesques. Konami, dans son infinie bonté, nous livre son doom-like sur les deux 32 bits.

Une armada de zombies vous prend en chasse? Pas de panique, le Dynamite Switch liquide Switch liquide tobles qui encombrent l'écran



# Ça zigoville à gogo !

Chemins qui, d'ailleurs, sont divers et variés. Divers, car au beau milieu des niveaux, il n'est pas rare d'avoir à choisir entre tet ou tet embranchement. Et variés parce que Henry Explorers vous invite à retever des défis de tous genres. Si, la plupart du temps (et grosso-modo



tement et vous écrabouille sous sa masse.

tout le temps), il s'agit d'avancer alors que les zombies surgissent de tous les côtes (y compris d'en haut ou de deriréa). Il qu'aut à certains entre de derirèa de la qu'aut à certains entre de derirèa de la court à certains entre de de la companie de la compa

# Virtua Blaster

de jouer à deux : d'une part c'est plus marrant, mais surtout ca permet aux fabricants de vendre deux flinques et de gagner plus d'argent! "Pistolet", dis-je? Comme vous pouvez vous en douter, les programmeurs de Konami ont mis à profit les flingues qui existent sur les deux consoles. Les possesseurs de PlauStation s'armeront donc de l'Huper Blaster-de-la-mortqui-tue-et-estropie, tandis que les adeptes de la Saturn lui préféreront le Virtua Gun-over-killing-shooter. Enfin. tant sur la 32 bits du compère Sony que sur celle du copain Sega, il est possible d'utiliser une souris, pour les amateurs



Au Japon, le jeu s'appelle Crypt Killer, et ce n'est pas pour rien : même si certains passages se déroulent en plein air, vous passerez le plus clair de votre temps dans les catacombes et autres souterrains.



# Petits meurtres entre zombies

Les ennemis ont été (fort bien) digitalisés à partir d'acteurs grimés. Du moins, on ose espérer qu'il s'agissait de maquillage! Et il y en a pour tous les goûts, du zombie rampant au zombie aquatique, en passant par le zombie volant et le zombie-la-mouche. Il u en a d'ailleurs beaucoup : on se croirait chez Tati un jour de soldes. Ca se bouscule, ca déborde, et ca jaillit sans cesse! Bref, un vrai cauchemard pour un héros. Mais heureusement, le saint patron des jeux vidéo vous a donné, à vous - Henry sans peur et sans cartouche - le fabuleux "Dynamite Swith". S'il advenait que vous succombiez sous le nombre, vous déclencheriez l'équivalent du "Dynamite Switch" de la version arcade en appuyant sur le bouton de votre flingue. Tous les zombles présents à l'écran disparaissent alors... mais pas pour longtemps. Évidemment, il est recommander d'user de ce aadaet avec parcimonie, la dunamité étant chichement fournie,

**EDITEUR: KONAMI SORTIE: MARS 97 AU JAPON** DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.



Le rond rouge au centre fait office de viseur.

# Echangeriez-vous votre yahourt PlayStation contre mon bifi-

e vous pouvez le constater. la version ation et la version Saturn sont auasi ment identiques. En effet, Henry Explorers ne fait pas appel à la 3D polygonale de façon sive, ce qui aurait obligé les program meurs à concocter deux versions distinctes du jou. Soules quelques minimes différences dans les indications en haut de l'écran (couleur et tailles des caractères) permettent de distin guer les deux moutures





# DOCK GAMES

### Jeux Vidéo Neufs et Occasions INS

### 78

and the second s
AGEN - 101, crs Victor Hugo
AIX en PROVENCE - 2, r Lacépède
AJACCIO - Galerie crs Napoléon
ALBI - 64, r de la Croix Verte
AMIENS - 2, r Lamarq
ANGERS - 3, r de la Roë
ANGOULEME - 16, r Chabrely
ANGUOLEME - 16, r Chabrery
ANNECY - 3, r de la Paix ANNEMASSE - 11, r Adrien Ligué AUBERVILLIERS - 28, r du Moutier AVIGNON - 29, r des Fourbisseurs
ANNEMASSE - 11, r Adrien Ligué
AUBERVILLIERS - 28, r du Moutier
AVIGNON - 29, r des Fourbisseurs
ARLES - 21, r du 4 Septembre
AUXERRE - 19, Bd du 11 Novembre
BAYONNE - 28, r Pannecau
BLOIS - 108, r du Bourg Neuf
BORDEAUX - 4, r du Pas St Georges
BOULOGNE sur MER - 77, r Victor Hugo
BOURGES - 13, Pl Planchat
BRIGNOLES - 21, Avenue Dréo
BRIVE - 4, r Charles Teyssier
CHALON S/SAONE - 44, r aux Fèvres
CHOLET - 11, r G. Clémenceau
CLERMONT-FERRAND - 114, Bd G. Flaubert
CREIL - 7, r de la République
DRAGUIGNAN - 3, Bd Gabriel Péri
DIEPPE - 4, r St Rémy
DIJON - 16, r Devoges
DUNKERQUE - 12, r Royer
EVREUX - 9, r des Lombards
FECAMP - 2, Place Bigot
FORT de France - 10, r J. Compère
63.12.13
FREJUS - 1526, Avenue de Lattre de Tassigny
GRASSE - 29, r Paul Goby
GRENOBLE - 17, Avenue Félix Viallet
HAGUENAU - 2, r des Dominicains
GRENOBLE - 17, Avenue Félix Viallet HAGUENAU - 2, r des Dominicains LA ROCHELLE - 12, r Gargoulleau LA VARENNE St HILAIRE - 72, Avenue du Bac
LA VARENNE St HILAIRE - 72, Avenue du Bac
LE HAVRE - 100, Avenue Foch LE PUY en VELAY - 16, Bd St Louis
LE PUY en VELAY - 16 Bd St Louis
LE TAMPON (Réunion) - 199, r H. Delisle
LILLE - 41 r do la Cló
LILLE - 41, r de la Clé LYON - 7, crs Gambetta
LTON - 7, dis Gambella
MARSEILLE - 37, Avenue Cantini MELUN - 14, r du Gle De Gaulle
MELUN - 14, r du Gle De Gaulle
METZ - 12, r Sainte Marie
MONT de MARSAN - 15, r des Cordeliers
MONT de MARSAN - 15, r des Cordeliers MONTLUÇON - 9, r des Rémouleurs
MONT de MARSAN - 15, r des Cordeliers MONTLUÇON - 9, r des Rémouleurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle
MONT de MARSAN - 15, r des Cordeliers MONTLUÇON - 9, r des Rémouleurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLIER - 27, r Saint Guilhem
MONT de MARSAN - 15, r des Cordeliers MONTLUÇON - 9, r des Rémouleurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLIER - 27, r Saint Guilhem
MONT de MARSAN - 15, r des Cordeliers MONTLUÇON - 9, r des Rémouleurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLIER - 27, r Saint Guilhem
MONT de MARSAN - 15, r des Cordeliers MONTLUÇON - 9, r des Rémouleurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLIER - 27, r Saint Guilhem
MONT de MARSAN - 15, r des Cordeliers  MONTLUÇON - 9, r des Rémouleurs  MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle  MONTPELLIER - 27, r Saint Guilhem  MOULINS - 48, r des outelliers  NANTES - 9, r des Halles  NARBONNE - 18, R de 10 Dr Ferroul
MONT de MARSAN - 15, r des Cordeliers  MONTLUÇON - 9, r des Rémouleurs  MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle  MONTPELLIER - 27, r Saint Guilhem  MOULINS - 48, r des outelliers  NANTES - 9, r des Halles  NARBONNE - 18, R de 10 Dr Ferroul
MONT de MARSAN - 15, r dos Cordeliers MONTLUÇON - 9, r des Afmouleurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MOULINS - 48, r des couteillers NANTES - 9, r des Halles NANTES - 9, r des Halles NAREONNE - 15, Ed du Dr Ferroul NIMES - 1, r l'Echleius
MONT de MARSAN - 15, r dos Cordeliers MONTLUÇON - 9, r des Afmouleurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MOULINS - 48, r des couteillers NANTES - 9, r des Halles NANTES - 9, r des Halles NAREONNE - 15, Ed du Dr Ferroul NIMES - 1, r l'Echleius
MONT de MARSAN - 15, r dos Condeliers MONTLUÇON - 9, r des Afmouleurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MOULINS - 48, r des couteillers MANTES - 9, r des Halles NANTES - 9, r des Halles NARBONNE - 15, Bd du Dr Ferroul NIMES - 1, r Richelies MARBONNE - 15, Bd du Dr Ferroul NIMES - 1, r Richelier ORLEANS Sainte Martine ORLEANS Sainte Martine PARIS - 15, - 2, r Green Managespart
MONT de MARSAN - 15, r dos Condeliers MONTLUÇON - 9, r des Afmouleurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MOULINS - 48, r des couteillers MANTES - 9, r des Halles NANTES - 9, r des Halles NARBONNE - 15, Bd du Dr Ferroul NIMES - 1, r Richelies MARBONNE - 15, Bd du Dr Ferroul NIMES - 1, r Richelier ORLEANS Sainte Martine ORLEANS Sainte Martine PARIS - 15, - 2, r Green Managespart
MONT de MARSAN - 15, r dos Condellers MONTLUÇON - 9, r des Afmouleurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacepelle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MOULINS - 48, r des coutelliers NANTES - 9, r des Halles NARES - 9, r des Halles NARES - 1, r lèchelles ORLEANS - 103, r Barnier PARIS - 15 - 3, r Guy de Maupassant PERIGUEUX - 16, r Equillerie PERIGUEUX - 16, r Equillerie PERIGUEUX - 16, r Equillerie
MONT de MARSAN - 15, r dos Condellers MONTLUÇON - 9, r des Afmouleurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacepelle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MOULINS - 48, r des coutelliers NANTES - 9, r des Halles NARES - 9, r des Halles NARES - 1, r lèchelles ORLEANS - 103, r Barnier PARIS - 15 - 3, r Guy de Maupassant PERIGUEUX - 16, r Equillerie PERIGUEUX - 16, r Equillerie PERIGUEUX - 16, r Equillerie
MONT de MARSAN - 15, r dos Cordellers MONTLUÇON - 9, r dos Afmonideurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, Fastin Guilhern MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, Fastin Guilhern NANTES - 9, r dos Halles NARBONNE - 15, B dot Dr Ferroul NIMES - 1, r Richelleu NIORT - Gal Sainte Marie O'RLEANS - 103, r Barnier PRIS - 18 - 3, r Guy de Maupassant PRIS - 18 - 3, r Guy de Maupassant PRIS - 18 - 3, r Guy de Maupassant PRIS - 40, Fastin - 10, r Guy de Maupassant PRIS - 10, r Guy de Maupassant PRIS - 10, r Guy de Maupassant PRIS - 10, r Guy de Maupassant PRIP - 10, r Guy de Maupassant PRIS - 103, r Guy de Maupassant PRIS - 10, r Guy
MONT de MARSAN - 15, r dos Condellers MONTLUÇON - 9, r des Afmouleurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MOULINS - 48, r des couteillers MANTES - 9, r des Halles NANTES - 9, r des Halles NARBONNE - 15, Bd du Dr Ferroul NIMES - 1, r Richelles NARBONNE - 15, Bd du Dr Ferroul NIMES - 1, r Richelleu NORD - 15, Bd du Dr Ferroul NIMES - 1, r Richelleu NORD - 15, Bd du Dr Ferroul NORD - 15, Bd du
MONT de MARSAN - 15, r dos Cordellers MONTLUÇON - 9, r des Afmouleurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacepelle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MOULING - 46, r des couleilers MORT - 62, f du Dr Ferroul MIMES - 1, r Richelleu NIORT - 62, l Saint Marie ORLEANS - 103, r Bannier ORLEANS - 103, r Bannier PERIGUEUX, f b - 3, r Gluy de Maupassant PERIGUEUX, f c - 7, r des Mouras de Couleire PERIGUEUX - 16, r Egulierier PERIS - 17, r de Bourg Neuf
MONT de MARSAN - 15, r dos Condeliers MONTLUÇON - 9, r des Afmouleurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MOULINS - 48, r dos couteillers MANTES - 9, r des Halles NANTES - 9, r des Halles NARES - 1, r Richelieu NORT - Gal Sainte Mario NORT - Gal Sainte Mario NORTS - 103, r Barnid Marjonasant PERIOLEUX - 15, r Equillerie PERIOLEUX - 15, r Equillerie PERIOLEUX - 16, r Equillerie PERIOLE - 10, r Equillerie PERIOLE
MONT de MARSAN - 15, r dos Condellers MONTLUÇON - 9, r des Afmouleurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MOULHS - 48, r des couteillers MANTES - 9, r des Halle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MOULHS - 48, r des couteillers MANTES - 9, r des Halle MARS - 1, r Richellou NIORT - Call Sainte Marie ORLEANS - 103, r Bannier PARIS - 15 - 3, r Guy de Mapassant PERIGUEUX - 16, r Eguillerie PERPIGNAN - 35, r du Marchall Foch POINTE à PTIRE - Angle r A Grégorie et J.Jaures REIMS - Call du Lun D'O'R RODEZ - 24, r du Burg MARSAN - 18, r des Conraine
MONT de MARSAN - 15, r dos Condellers MONTLUÇON - 9, r des Afmouleurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MOULHS - 48, r des couteillers MANTES - 9, r des Halle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MOULHS - 48, r des couteillers MANTES - 9, r des Halle MARS - 1, r Richellou NIORT - Call Sainte Marie ORLEANS - 103, r Bannier PARIS - 15 - 3, r Guy de Mapassant PERIGUEUX - 16, r Eguillerie PERPIGNAN - 35, r du Marchall Foch POINTE à PTIRE - Angle r A Grégorie et J.Jaures REIMS - Call du Lun D'O'R RODEZ - 24, r du Burg MARSAN - 18, r des Conraine
MONT de MARSAN - 15, r dos Condellers MONTLUÇON - 9, r des Afmonuleurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MOULHS - 48, r des couteillers MANTES - 9, r des Heller MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MOULHS - 48, r des couteillers NANTES - 9, r des Heller NANTES - 9, r des Heller NIMES - 1, r Richelleu NIORT - Call Sainte Marie ORLEANS - 103, r Barnier PARIS - 16 - 3, r Guy de Maupassant PERIGUEUX - 16 - 1, F Eguillerie PERIGUEUX - 16, r L Gourg Nord ROANNE - 19, r du Bourg Nord ROANNE - 19, r du Bourg Nord ROUEN - 18, r Adisoco Lorraine SALON DE PROVENCE - 76, r M. Joffre SARREGUEMINES - 29, r de France
MONT de MARSAN - 15, r dos Condellers MONTLUÇON - 9, r dos Afmonuleurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MONTS - 15, f del du Dr Ferroul MIMES - 1, r Richelleu NIORT - Gal Sainte Marie ORLEANS - 103, r Bannier ORLEANS - 103, r Bannier PRISS - 15 - 3, r Guy de Maupassant PRISS - 15 - 3, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 3, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 3, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 3, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 3, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 16, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 16, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 16, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 16, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 16, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 1, r Guy
MONT de MARSAN - 15, r dos Condellers MONTLUÇON - 9, r dos Afmonuleurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MONTS - 15, f del du Dr Ferroul MIMES - 1, r Richelleu NIORT - Gal Sainte Marie ORLEANS - 103, r Bannier ORLEANS - 103, r Bannier PRISS - 15 - 3, r Guy de Maupassant PRISS - 15 - 3, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 3, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 3, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 3, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 3, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 16, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 16, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 16, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 16, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 16, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 16 - 1, r Guy de Maupassant PRISS - 1, r Guy
MONT de MARSAN - 15, r dos Condellers MONTLUÇON - 9, r des Afmondeurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MOULINS - 48, r des couteillers MOULINS - 48, r des couteillers MOULINS - 48, r des couteillers MORT - 63, Bard ou D' Ferroul NIMES - 1, r Richelieu NIORT - 63 Sainte Marie ORLEANS - 103, r Bannier ORLEANS - 103, r Bannier PARIS - 15 - 3, r Guy de Maupassant PERIGUEUX - 16, r Eguillerie PERIGUEUX - 16, r Eguillerie PERIGUEUX - 18, r Egy de Maurchall Foch PERIGUEUX - 19, r Egy de Maurchall Foch PERIGUEUX - 19, r de Maurchall Foch PERIGUEUX - 19, r de Maurchall Foch PERIGUEUX - 19, r de Maurchall Foch PERIGUEUX - 18, r de Marchall Foch PERIGUEUX - 18, r de Marchall Foch ROANNE - 19, r du Bourg Neuf RODEZ - 24, r du Bal ROUEN - 18, r désace Lorraine SALON DE PROVENCE - 79, r M. Joffre SARREGUEMINES - 29, r de France SETE - 6, r Max Dormoy ST BRIEUC - 13, r de Fontaneire
MONT de MARSAN - 15, r dos Condellers MONTLUÇON - 9, r des Afmondeurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MOULINS - 48, r des couteillers MOULINS - 48, r des couteillers MOULINS - 48, r des couteillers MORT - 63, Bard ou D' Ferroul NIMES - 1, r Richelieu NIORT - 63 Sainte Marie ORLEANS - 103, r Bannier ORLEANS - 103, r Bannier PARIS - 15 - 3, r Guy de Maupassant PERIGUEUX - 16, r Eguillerie PERIGUEUX - 16, r Eguillerie PERIGUEUX - 18, r Egy de Maurchall Foch PERIGUEUX - 19, r Egy de Maurchall Foch PERIGUEUX - 19, r de Maurchall Foch PERIGUEUX - 19, r de Maurchall Foch PERIGUEUX - 19, r de Maurchall Foch PERIGUEUX - 18, r de Marchall Foch PERIGUEUX - 18, r de Marchall Foch ROANNE - 19, r du Bourg Neuf RODEZ - 24, r du Bal ROUEN - 18, r désace Lorraine SALON DE PROVENCE - 79, r M. Joffre SARREGUEMINES - 29, r de France SETE - 6, r Max Dormoy ST BRIEUC - 13, r de Fontaneire
MONT de MARSAN - 15, r dos Condellers MONTLUÇON - 9, r des Afmondeurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MOULINS - 48, r des couteillers MOULINS - 48, r des couteillers MOULINS - 48, r des couteillers MORT - 63, Bard ou D' Ferroul NIMES - 1, r Richelieu NIORT - 63 Sainte Marie ORLEANS - 103, r Bannier ORLEANS - 103, r Bannier PARIS - 15 - 3, r Guy de Maupassant PERIGUEUX - 16, r Eguillerie PERIGUEUX - 16, r Eguillerie PERIGUEUX - 18, r Egy de Maurchall Foch PERIGUEUX - 19, r Egy de Maurchall Foch PERIGUEUX - 19, r de Maurchall Foch PERIGUEUX - 19, r de Maurchall Foch PERIGUEUX - 19, r de Maurchall Foch PERIGUEUX - 18, r de Marchall Foch PERIGUEUX - 18, r de Marchall Foch ROANNE - 19, r du Bourg Neuf RODEZ - 24, r du Bal ROUEN - 18, r désace Lorraine SALON DE PROVENCE - 79, r M. Joffre SARREGUEMINES - 29, r de France SETE - 6, r Max Dormoy ST BRIEUC - 13, r de Fontaneire
MONT de MARSAN - 15, r dos Condellers MONTLUÇON - 9, r des Afmondeurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MOULINS - 48, r des couteillers MOULINS - 48, r des couteillers MOULINS - 48, r des couteillers MORT - 63, Bard ou D' Ferroul NIMES - 1, r Richelieu NIORT - 63 Sainte Marie ORLEANS - 103, r Bannier ORLEANS - 103, r Bannier PARIS - 15 - 3, r Guy de Maupassant PERIGUEUX - 16, r Eguillerie PERIGUEUX - 16, r Eguillerie PERIGUEUX - 18, r Egy de Maurchall Foch PERIGUEUX - 19, r Egy de Maurchall Foch PERIGUEUX - 19, r de Maurchall Foch PERIGUEUX - 19, r de Maurchall Foch PERIGUEUX - 19, r de Maurchall Foch PERIGUEUX - 18, r de Marchall Foch PERIGUEUX - 18, r de Marchall Foch ROANNE - 19, r du Bourg Neuf RODEZ - 24, r du Bal ROUEN - 18, r désace Lorraine SALON DE PROVENCE - 79, r M. Joffre SARREGUEMINES - 29, r de France SETE - 6, r Max Dormoy ST BRIEUC - 13, r de Fontaneire
MONT de MARSAN - 15, r dos Condellers MONTLUÇON - 9, r dos Affencideurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, Fastin Guilhern MONTPELLER - 27, Fastin Guilhern MARS - 15, f dos Halles NARBONNE - 15, Bd du Dr Ferroul NIMES - 1, r Richelleu NIORT - Gal Sainte Marie O'RLEANS - 103, r Barnier PERFIGUEUX - 16, r Equaluptions PERFIGUEUX - 17, r Equaluptions R - 17, r Equaluptions PERFIGUEUX - 1
MONT de MARSAN - 15, r dos Cordellers MONTLUÇON - 9, r des Afmouleurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MOULINS - 48, r des couteillers MANTES - 5, r des Falles MANTES - 5, r des Falles MANTES - 5, r des Falles MANTES - 1, r Richelleu NIORT - Cal Sainte Marie ORLEANS - 103, r Bannier ORLEANS - 103, r Bannier PARIS - 15 - 3, r Guy de Maupassant PERIGUEUX - 15, r Eguillerie PERPIGNAN - 35, r du Marchall Foch POINTE a PITER - Angle r A Grégorie et J.Jaures ROANNE - 18, r das Denny Neuf RODEZ - 24, r du Bal ROUEN - 18, r d'Assoc Lorraine SALON DE PROVENCE - 76, r M. Joffre SARREGUEMINES - 29, r de France SETE - 6, r Max Dormoy ST BRIEUC - 13, r de Rohan ST ETIENNE - 4, r Geoges Tessier STRASBOUNG - 5, P (Cidment TARDES - 6, et Barder TARDES - Gal Circ Cid Mammouth
MONT de MARSAN - 15, r dos Condellers MONTLUÇON - 9, r dos Affencideurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, Fastin Guilhern MONTPELLER - 27, Fastin Guilhern MONTPELLER - 27, Fastin Guilhern MONTS - 15, det du Dr Ferroul NIMES - 1, r filchelleu NIORT - Gal Sainte Marie O'RLEANS - 103, r Barnier O'RLEANS - 103, r Barnier PRIS - 16 - 3, r Guy de Maupassant PRIS - 16 - 3, r Guy de Maupassant PRIS - 16 - 3, r Guy de Maupassant PRIS - 16 - 3, r Guy de Maupassant PRIS - 16 - 3, r Guy de Maupassant PRIS - 16 - 3, r Guy de Maupassant PRIS - 16 - 3, r Guy de Maupassant PRIS - 16 - 3, r Guy de Maupassant PRIS - 16 - 3, r Guy de Maupassant PRIS - 16 - 3, r Guy de Maupassant PRIS - 16 - 3, r Guy de Maupassant PRIS - 16 - 3, r Guy de Maupassant PRIS - 6, a 17, de Montre - 16, r Guy de Maupassant ROBEZ - 24, r du Ball ROBEZ - 25, r du France SARREGUENINES - 29, r du France SARREGUENINES - 29, r du France STET - 6, r Max Domoy STERIEUG - 13, r de Roban STETTENNE - 4, r Geogen Essier ST QUENTIN - 69, r d'Isle STARGES - 6, r BS Barrée TARIOS - 7, r BS TAR
MONT de MARSAN - 15, r dos Condellers MONTLUÇON - 9, r des Afmouleurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MOULHS - 48, r des couteillers MANTES - 9, r des Falles MANTES - 1, r Richellou NIORT - Call Sainte Marie ORLEANS - 103, r Bannier ORLEANS - 103, r Bannier PARIS - 15 - 3, r Guy de Maupassant PERIGUEUX - 15 - 2, r Guy de Maupassant PERIGUEUX - 15 - 2, r Guy de Maupassant PERIGUEUX - 16 - 7, r Gentle Fach POINTE à PTIRE - Angle r A Grégorie et J Jaures REIMS - Gal du Lun D'Ore du RODEZ - 24, r r du Blurge - 10, r des PTIRE - 10, r de Roban STETEINNE - 4, r Geopes Tessier ST OLETINN - 69, r d'Ende ent TARIOS - Gal Circ Glat Mammouth THONON les Balna'S - Gal l'Etole II TOULON - 20, r Vincent Courdouan
MONT de MARSAN - 15, r dos Cordellers MONTLUÇON - 9, r dos Afmoniduers MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MARS - 16, r dos couldiers MARS - 16, r dos dos r
MONT de MARSAN - 15, r dos Condellers MONTLUÇON - 9, r des Afmouleurs MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle MONTPELLER - 27, r Saint Guilhern MOULHS - 48, r des couteillers MANTES - 9, r des Falles MANTES - 1, r Richellou NIORT - Call Sainte Marie ORLEANS - 103, r Bannier ORLEANS - 103, r Bannier PARIS - 15 - 3, r Guy de Maupassant PERIGUEUX - 15 - 2, r Guy de Maupassant PERIGUEUX - 15 - 2, r Guy de Maupassant PERIGUEUX - 16 - 7, r Gentle Fach POINTE à PTIRE - Angle r A Grégorie et J Jaures REIMS - Gal du Lun D'Ore du RODEZ - 24, r r du Blurge - 10, r des PTIRE - 10, r de Roban STETEINNE - 4, r Geopes Tessier ST OLETINN - 69, r d'Ende ent TARIOS - Gal Circ Glat Mammouth THONON les Balna'S - Gal l'Etole II TOULON - 20, r Vincent Courdouan

N	MAGASINS
^	Tel: 05.53.87.92.5  Tel: 04.92.93.60.10  Tel: 04.95.21.91.05  Tel: 05.95.21.91.05  Tel: 05.95.21.91.05  Tel: 05.95.21.91.05  Tel: 05.41.97.91.15  Tel: 05.95.91.91.91  Tel: 05.95.91.91  Tel: 05.95.91.91
	Tél: 03.28.66.73.73 Tél: 02.32.62.54.72 Tél: 08.36.68,22.06 Tél: 05.96.
	Tel: 04.94.53.64.18 Tel: 04.93.63.34.45 Tel: 04.93.63.34.45 Tel: 03.88.75.83.35 Tel: 03.88.75.83.35 Tel: 05.88.75.83.35 Tel: 02.36.22.75.75 Tel: 02.36.22.75.75 Tel: 04.78.60.35 Tel: 04.78.60.35 Tel: 04.78.60.35 Tel: 04.78.60.35 Tel: 04.78.60.35 Tel: 05.65.65.73 Tel: 05.65.65.73 Tel: 05.65.65.73
	Tél: 04.70.34.09.95 Tél: 02.40.35.57.93 Tél: 04.68.32.07.60 Tél: 04.66.21.81.33 Tél: 05.49.77.05.13 Tél: 02.38.77.98.30 Tél: 01.45.04.13.10 Tél: 05.53.09.84.00
S	Tél: 04.68.34.05.11 Tél: 05.90.26.95.26 Tél: 03.26.77.96.76 Tél: 04.77.78.09.20 Tél: 05.65.68.94.58 Tél: 02.35.89.60.33 Tél: 04.90.56.61.21 Tél: 08.36.68.22.06

Tél: 04.67.74.81.46

Tél: 02.96.62.33.13

Tél: 04.77.41.84.79

Tél: 03.23.64.15.07

Tél: 03.88.22.54.81

Tél: 05.62.44.92.92 Tél: 05.59.64.18.66

Tél: 04.50.71.69.02

Tél: 04.94.91.39.69 Tél: 02.47.20.42.30 Tél: 03.25.73.11.28 Tél: 04.75.56.72.90





Jeu d'aventure/RPG ambitieux qui rompt avec les actions au'il faut habituellement accomplir dans les ieux de rôles. Karvû Diô semble véritablement vouloir innover.

ments et les actions du héros. Si les personnages sont formés de polugones qui ne sont pas lissés à l'écran, ils évoluent dans des univers détaillés, avec une gestion des ombres et lumières qui se fait en temps réel. Le comportement des acteurs

du jeu varie suivant les données que rentre le joueur au début de la partie, en répondant à une série de questions. Il u a ainsi plus de deux cents combinaisons de caractères différents par personnage ! Suivant les décisions que

l'on prend, les arbitrages que

Banana San

l'on effectue... le jeu évoluera

différemment. Les programmeurs ont ainsi prévu cinq façons distinctes de terminer le jeu. La clé de la réussite dans Karyû n'est pas de mettre la main sur un maximum d'items, il s'agit plutôt de communiquer avec diplomatie et cela dans un temps limité. L'action n'est cependant pas absente, puisque le héros devra prendre le plus rapidement possible certaines décisions (aider cette personne plutôt que celle-là, par exemple). L'originalité sera-t-elle récompensée ?

**EDITEUR: GUST** SORTIE: COURANT 1997 DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.

ちしておりま! La multitude des dialogues en japonais n'arrange pas la compréhension pour les français! 仏にはやっぱり自信がありませんよ て務められる自信は。

Les déplacements se font en temps réel, mais parfois des actions s'enchaînent automatiquement.

neur en ce moment au Japon ! En effet, Karyū Djō est un jeu qui a pour cadre la Chine médiévale. Le héros, Teishi Ryu, est un hogan, c'est-à-dire une sorte de fonctionnaire de l'Empire du Milleu (à la fois juge, policier et bourreau), qui circulait de ville en ville afin de régler les problèmes et de rendre la justice. Teishi, lors de ses pérégringtions, rencontre un jour Karyů Djō, qui a recu ce nom qui signifie "la fille du dragon de feu\* en raison de son fort caractère. Il en tombe amoureux. Mais il doit bientôt arbi trer une série de conflits entre la famille de Karyû et une famille de marchands de la ville. Saura-t-il faire passer sa conscience professionnelle avant ses inclinaisons personnelles? Va-t-il réussir à conter fleurette à Karuû? Mangera-t-il

écidément la Chine, dans le

domaine du jeu vidéo, est à l'hon-

# du pudding à la vache folle pour quatre Entièrement en 30 l

heures?...

Le jeu est entièrement en 3D, animé de facon interactive suivant les déplace-



# DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions





ARLES - 21, rue du 4 septembre AUXERRE - 19, Bd du 11 novembre BOULOGNE S/MER - 77, rue Victor Hugo BRIGNOLES - 21, Avenue Dréo DRAGUIGNAN - 3, Bd Gabriel Péri FECAMP - 2, Place Bigot ROANNE - 19, rue du Bourg Neuf SALON DE PROVENCE - 76, rue M. Joffre SARREGUEMINES - 29, rue de France

NOUVEAUX MAGASINS

POUR TOUT SAVOIR SUR DOCK GAMES COMPOSE SUR TON TÉL. LE 08-36-68-22-06

otre Enseigne

n et entrenôt sur 500 m2

### Avec DOCK GAMES Vos intérêts sont en jeux 1992 - 1996.

73 magasins en France. Notre objectif 97

110 magasins Peut-être avec vous !...

Si vous avez un projet dans notre Créneau
Si vous êtes sur une zone
de chalandise,
d'environs 50000 habitants Si vous disposez
'un apport personnel de 150 KF,
ALORS ECRIVEZ NOUS,

nous allons peut-être aire la prochaine Partie ensemble...!
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES

Siège Social et Entrepôt : ZI N° 3 Espace V. Hugo BP. 39 - 16340 L'Isle d'Espianac







DOCK GAMES PAIE COMPTANT **AUX MEILLEURES CONDITIONS VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO** 

(voir conditions argus dans votre magasin le plus proche)





console SATURN & un Pad + 1 CD de Démo

1490.00 Frs

Les nouveautés Saturn

Fifa 97 - Die Hard Trilogy Soviet Strike - Sonic 3D Blast Toshinden Ura - Die Hard Arcade Dark Savior - NBA Live 97

> REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE et DE VOS JEUX.



Console PLAYSTATION & un Pad + 1 CD de demo

1490.00 Frs

Les nouveautés Play Station

Micromachine 3V - Twisted Metal II Iss Deluxe - Cool Boarders NBA in the Zone II - Crime Wave Total N°1 - Legac of Kain

> REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE et DE VOS JEUX.

### DOCK GAMES S'ENGAGE!

- A VOUS RACHETER CASH' VOS JEUX ET VOS CONSOLES.

Nos tarifs sont clairement définis par notre graus du jeu vidéo.

A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES\*\* AVEC LA CARTE DOC-KID.

A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.

Chaque magasin présente plus de 1 000 jeux d'occasion.

- A VOUS PRÉSENTER LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.

Dock Games traite en direct avec tous les grands éditeurs.

A VOUS INFORMER 24H SUR 24 ET 7 JOURS SUR 7 AU 08-36-68-22-06, sur les magasins, les promotions, les astuces sur les ieux, etc...

Nous recherchons des partenaires pour l'ouverture de magasins dans les villes suivantes con - St Malo - Ales - Cherbourg - Annonay Lisieux - Beauvais - Brest rlaix - Quimper - Rennes - Bourg en Bresse - Lorient - St Nazaire La Roche S/Yon - Poitiers - Chartres Rochefort - Saintes - Gap ourne - Bergerac - Marmande - Le Mans Lons le Saulnier - Vannes Bergerac Cahors - Aurillac - Hinniville Linnages - Nanny - Chateauroux Beziers - Auch - Pau - Carcassonne Verdun - Castres - Orange Montelimar - Aubenas - Autun - Chaumont Bar le Duc - Charleville Mulhouse - Belfort - Colmart - Besanton...

Pour les apels en 36-68-...: la taxation est de 2,23 F TTC / min. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier sur la Corse et l'Outre mar - Prix T.E.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL



# METAL

Dans la lignée de Contra, mais avec de l'humour en plus, SNK avait sorti en avril 1996 un jeu de plate-forme/action appelé Metal Slug. Un an après environ, l'éditeur propose aux possesseurs de Saturn de revivre la folle épopée de Marco et de Tarma.



Si vous voulez avoir une chance de démolir le mur d'acier qui vous barre la route, occupez-vous d'abord de la batterie qui le surplombe.

NK a décidé de se contenter de reprendre le mode original du jeu d'arcade, plutôt que de proposer une version Alpha, avec des fortifures ou un mode exotique qui tue, genre "le même, mois en 3D Réaltile Virtuelle, dans le noir, sans éclairage et sans les mains".

Dans Metal Slug, yous incarnez un militaire, Marco pour les (ennemis) intimes. rangers aux pieds et aros flinaue à la main. En cas de partie à deux, son copain Tarma vient lui donner un coup de main. Et ils ont fort à faire pour renverser le régime militaire de l'infame Général Modern, qui vient de faire un coup d'Etat. En soixante-dix heures, il s'est emparé du paus. Les forces armées rebelles ont formé un mouvement de résistance. Leurs espoirs reposent sur un nouveau modèle de char, le Metal Slug, une machine de querre miraculeuse qui devrait leur permettre de reprendre le pouvoir... Mais l'usine clandestine dans laquelle cet engin est construit tombe sous le contrôle de l'armée.

FULL METAL SLUG

Il vous revient donc la tâche de vous frayer un chemin à travers les lignes ennemies pour récupérer l'arme secrète. En délivrant les otages (des camarades retenus prisonniers), nos deux gaillards récupèrent divers items (essentiellement des trousses de secours ou de nouvelles armes). Lorsque vous croisez un Metal Slug en chemin, vous pouvez sauter dedans. Votre force de frappe en sera accrue d'autant. Au bout d'un certain nombre de tirs ennemis encaissés par le blindage du tank, celui-ci est hors-service. Il faut alors revenir à la marche à pied. Et vu que le ieu comprend six missions assez longues. vous avez intérêt à profiter le plus longtemps possible de ce moyen de locomotion !

Les graphismes du jeu sont très réussis : mignons, colorés, foisonnant de détails et d'animations bourrées d'humour, ils montrent bien que les programmeurs ne se prennent pas au sérieux. Hetal Slug est avant tout une paracile des jeux à base de "Rambo", comme SNK lui-même en a pondu il y a quelques années.

Banana San

EDITEUR : SNK
he de vous
SORTIE : COURANT 1997
s les lignes
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.















Cyberbots est originellement un jeu d'arcade de Capcom, qui n'a rencontré qu'un succès très mitigé. L'éditeur japonais compte bien lui offrir une nouvelle jeunesse, en convertissant sur Saturn une version qui apporte quelques améliorations par rapport à l'original.

En maintenant la pression assez longtemps sur le bouton Attack, on peut disposer d'une "Max Charge". Votre cyberbot se met alors à s'illuminer de partout, signe qu'il est prêt à lancer une attaque spéciale.







ncarnant un pilote de robot. vous affrontez en duel une série de "Méchas" plus ou moins proches de votre modèle. En effet, si le ieu vous permet de choisir votre "cuberbot" parmi une dizaine. Il n'en existe en fait que quatre tupes. auxquels s'ajoutent différents éléments (membres inférieurs ou supérieurs). En tant que joueur, vous choisissez non seulement votre machine, mais également son pilote. En fonction du choix de ce dernier, le scénario et les aires de combat seront différents. Et si, en mode 2 joueurs, on peut choisir les mêmes robots, on ne peut pas prendre les mêmes pilotes.

# DES PLAIES ET DES "BOTS"

Au XXIe siècle, la plupart des humains se sont installés dans des colonies spatiales. Peu à peu, ces populations s'émancipent, puis revendiquent bruyamment leur lindépendance vis-à-vis de la Terre. Forcément, comme d'habitue, dans ce genre d'histoire, ca tourne mot. Et ça dégènère en combat "gundamesque".

Les commandes du jeu sont assez

Au corps à corps, il est possible de s'emparer d'un membre de l'adversaire (un bras équipé d'un lanceflammes, par exemple) pour l'ajouter à son arsenal. Tactiquement, on peut donc essayer soit de détruire son adversaire, soit de le dépouiller de ses morceaux.



simples: un bouton Attack et un bouton Weepon. It est en flet possible d'attaquer avec ses pieds ou ses poings of (attaque forte ou (pitale). Mois on peut également sélectionner une arme, ce qui simplifie le trovail. Le bouton Boost permet d'effectuer des Dabh Attacks, de s'élever dans les oils requieus insitants ou de faire un bond de géant. L'écran, un peu encombré, comparte donc les jauges des Weapons, de vaite billindage et des "boosters".

Le jeu rovira sans nul doute les amateurs de destruction massive. L'action est trépidante et ca lire de tous les cotéts l'Effe, c'est ce qu'on appelle un jeu dynamique. D'autre part, le design des différents robots est magnifique. C'est là un des points forts du jeu. mais c'est aussi une de ses faiblesses, puisque la totale absence de personnages humains explique, en portie. L'échec relatif de Cyberbots lors de sa sottle au Japon.

Banana San
EDITEUR: CAPCOM
SORTIE: MARS 97
DISPONIBILITÉ EUROPE: N.C.





# HARMFUL



PARK

Le syndrome Parodius, dû parait-il à une espèce de sushi hallucinogène, a encore frappé! Cette fois, c'est aux programmeurs de Sky Think System d'être touchés par ce virus malin, qui les pousse à créer des shootthem-up aux personnages et décors délirants...



Une escadrille de vaches folles britanniques sillonnent les cieux...





En récupérant un maximum d'items (sur les cadavres encore tièdes de vos ennemis), vous disposerez d'une puissance de feu apocalyptique.

armful Park est un parfait exemple de ce que peut donner, dans le style nippon. le délire de l'artiste poussé à son paroxusme. Un scénario-aag est le prétexte à animer à l'écran des centaines de sprites colorés et désopilants. Des canards, flanqués de bouée blanche à pois rouges et de grosses pétoires, canardent à tout va. tandis que des vaches folles volent au fond de l'écran et que sifflent des locomotives aux pelages et à la tête de bovinés, montées par des gorilles menacants et opiniatres... On se croirait à Joypad, formidable!

# Sous les gags, le shoot

Mais derrière les mutiples clins d'œil et digressions de cet humour potache desez proche de celui des premiers Dragon Balli, se dissimule un shootthem-up tout ce qu'il y a de plus sérieux. Jeu à deux, items à collecter, etc. On trouve même des mini-jeux à l'inférieur des niveaux. Harmful Park est un shoot classique au in es ed listinaue des





par son humour ravagé.

Le jeu Comprend six
niveaux, tous basés sur une
attraction particulière. Six niveaux,
me direz-vous, c'est assez peu. Certes,
mais qu'importe : l'important est de
s'amuser. Mème si, à 250 francs de
l'heure, ça risque de faire cher. De
toute façon, quand an alme, on ne
compte pas. Toutefois, le titre n'a que
très peu de chances (pour ne pas dire
"aucune") d'arriver dans nos vertes
contrées.

Banana San

EDITEUR: SKY THINK SYSTEM SORTIE: 14 FÉV 97 AU JAPON DISPO, EUROPE: COURANT 97





# news

# Dracula



Konami va sortir son nouveau jeu de plate-forme/action : Dracula X s'annonce comme un morceau de choix sur lequel on revient en mettant en avant les écrans de jeu.







Je ne sais pas ce que te bass vous veut, mais il est temps de bouget I fleureussement cette version de Dracula a introduir une nouveute : les items de protection. Bouclier, manteaux magiques, crucifix . . Avancez précouliannousement de peur de rote un possage sexte o une cache suscapitible de contenir l'un de ces précieux artefacts.

Sanglant, vous avez dit sanglant?



Si le célèbre fouet a disparu au profit d'un sabre, un petit peu de magie ne peut pas faire de mal.

ous vous Tavions présenté en exclusité mondiale il u a queiques mois, dans un petit bout de apoge. Konani présentait son jeu au Japon alors qu'on élati en plein bouclage. Pour les mathereureux qui n'ant pas eu la chance de lire le numéro d'octobre, je résume l'històre; Alador repart traquer le Pince de la Nuit, qui est son père et qu'il pensait avoir claube à jamaid dans t'épisode précédent. Il est accompagné d'un dessendant de la famille Betimont, qu'i chasse le vampire comme d'autres chassent à cour, de générations en générations. Dans la lignée des jeux de plates-formes/action d'amhologie, Drocut & d'evartil marquer le genre.

EDITEUR: KONAMI MACHINE: PLAYSTATION SORTIE: MARS 1997 AU JAPON DISP. EUROPE: COURANT 1997



De nouveaux adversaires ant fait leur apparition, comme ces squelettes armés de pétoire. Les plus dangereux sont cependant les squelettes rouges.







# Bananarama

## Virtua Fighter 3 sur Saturn

La conversion est actuellement en cours. Evidemment, lorsque l'on voit la qualité du jeu en arcade, on peut se demander comment les programmeurs vont atteindre un tel niveau... Pour que les graphismes soit à peu près à la hauteur, le jeu sera vendu avec un "booster" graphique, une cartouche qui se glissera dans le slot de la Memory Card, comme cela s'est dějá fait pour les jeux SNK. Cette cartouche permet d'ajouter de la mémoire vidéo, et d'accroître ainsi les capacités graphiques de la console. Le prix de vente de VF3 devrait avoisiner les 10 000 uens (soit environ 500 francs).



## Double Window

Toshiba vient de commercialiser au Japon une télé écran plat, coins carrés, de 101 cm avec tous les perfectionnements du moment : son, tuner satellite... Sa particularité vient du fait qu'elle possède un système d'image dans l'image spécialement conçu pour les sources vidéo externes. Autrement dit, on peut faire

une petite partie de FFVII tout en regardant son émission de télé favorite. Sur la télécommande, un bouton "Game" permet d'afficher ctement l'écran de votre console. Le prix ? 420 000



# • Dernière minute : Enix développera sur PlayStation!

Après Square, l'autre géant nippon du RPG, Enix, annonce un Dragon Quest sur la PlayStation de Sony pour cette année au Japon ! Nintendo doit commencer à sérieusemement s'inquiéter de ce subit "désamour" des leaders du jeu de rôle.

# Nintendo part en campagne



Nintendo a lancé au Japon une grande campagne à l'occasion de la sortie de son jeu Mario Kart 64. Dans certains magasins, on peut concourir dans le Mario Circuit Course. Si l'on arrive à faire moins de une minute trente, on reçoit une Licence Card, une carte avec la face réjoule du petit père Mario. Plus intéressant : un pad spécial, de couleur dorée est offert à 10 000 candidats tirés au sort. Les joueurs qui auront effectué les dix meilleurs temps participeront à une émission de télévision, avec des tas de lots à aganer.



# Sony annonce un nouveau RPG: Alundra

Prévu pour 1997, Alundra aura la rude táche de succéder à FFVII. Le point fort de ce jeu, réalisé en 2D. est la qualité de ses animations (plus de 400 étapes pour mouvoir les personnages principaux). Les personnages de Alundra sont dús au même chara-designer (concepteur de persos) que ceux du Feda de Yanoman



# Rill vent aussi devenir maître du monde des Manoa!

Bill Gates, l'homme le plus riche de la Terre - patron de Microsoft et spécialiste des logiciels bourrés de buas viendrait de racheter pour une somme faramineuse les "droits digitaux" des Manga et Animés de la Shogakukan. La Shogakukan est la société qui édite entre autres Pat Labor 2 The Movie. Ranma 1/2. Doraemon... Verra-t-on bientôt le monde entier inondé de CD-Rom à l'effigie des héros célèbres de la Shoaakukan? En tout cas, une chose est sûre : la culture manaa a définitivement acquis ses lettres de noblesse.

# • Des jeux dans l'infrarouge

Sony vient de commercialiser un petit gadget qui permet de jouer à distance sur sa PlauStation. Yous connectez un bidule en forme de boule à l'entrée vidéo de la télé, et un truc en forme de... enfin... de bâton à la sortie vidéo de votre PlauStation, Les images et les sons sont convoyés par un faisceau infrarouge. Vous pouvez ainsi jouer à cina mêtres de distance, pourvu qu'il n'y ait pas d'obstacle entre les deux éléments et que vous voyiez encore votre télé... Cela s'appelle AV Cordless Sustem. et ca coûte 12 000 uens (600 francs

environ).

# The Hof'96 Neo Geo Collection



SNK sort le 14 février un CD-Rom qui n'est autre qu'une espèce d'encyclopédie des héros de KoF. Pour chacun des personnages, il est possible de lire son histoire (en japonais), visionner l'opening demo. consulter la liste de ses attaques et coups spéciaux, les sons et diaitalisations qui lui sont associés dans le jeu, et certains dessins et croquis réalisés par les designers de SNK. Prix: 3 800 yens (200 francs

# Samurai Spirits Pack

SNK mettra en vente au mois de mars un CD-Rom spécial pour PlauStation. comprenant deux épisodes de Samurai Spirits : le premier, sorti en arcade en 1993 et le suivant un an après. Comme d'habitude, on a droit à une petite gaterie : SNK a ajouté des modes originaux comme le Training Mode ou le Class Match Mode. On peut également sélectionner sa musique préférée et sauvegarder sur Memory Card.





Un réseau de magasins hyper pro, sympa, efficace! Des preuves?

Les News ? Ici, c'est avant tout le monde, autrement c'est plus des news... Les Prix ? C'est carrément les meilleurs de France, autrement c'est pas des bons prix... Le Stock ? C'est toujours dispo, autrement c'est pas du stock...

> Bref, on ne vous prendra pas pour des touristes, et ca c'est Cool!

LE TEMPLE DE LA VIDEO TOULOUSE 03 89 64 45 85 POWER PLUS 04 94 16 23 70 VIDEOCAS 04 73 92 58 50 CONSOL PLUS GAME 04 92 02 06 04 CONSOL PLUS GAMES 04 93 92 92 73





neso

Après les jeux à l'eau de rose, les simulations de sport, les Mah-Jong, voici venu le temps du gore et du méchant! Turok sera aussi l'un des premiers titres dispo sur la console française. Premières impressions après des heures de jeu!





sonné pour la N64 ! Turok. L'un des jeux les plus attendus de la machine, pointe le bout de ses fusils ! Entièrement réalisé en 3D, persos

realise en 3D, pers compris, avec des techniques aux noms barbares (anti-aliasing, mip-mapping...), comme seule sait le faire la N64, le premier doom-tike de la machine sera sans doute l'un des événements majeurs de notre petit monde.

Incarnant Turok - le héros Indien Kaiowa de la BD de Truman - vous allez vous balader à travers 8 niveaux d'une profondeur et d'une étendue renversantes! Les animations sont criantes de vérité, les armes nombreuses, et les décors - aux multiples textures - superbes. Grâce

au paddle analogique et à une telle débauche de techniques, Turok se présente comme le summum de l'interactif en matière de killer 3D. Reste à savoir s'il sera aussi intéressant à jouer qu'il est beau a regarder I La réponse pour bientôt dans un test complet... Vivement les giboulées

de mars!

EDITEUR : ACCLAIM

DISPO EUROPE : MARS 97





Alors que le succès de la N64 se confirme dans le monde, cette console reste très discrète en France. Chez Nintendo, c'est le silence radio ou presque, tandis que les rumeurs d'un nouveau retard commencent à se répandre.

Joypad fait le point.

## La Nintendo 64 oui, mais à quel prix:

Howard biscolo fut, less de son entretien avec les journaistes de CTM peu proliux. Répondant à la question de sonsi s'il a machine scenti commercialisée à moins de 24% lens (soit à question de sonsi s'il a machine scenti commercialisée à moins de 24% lens (soit à questi 100 filoson), alori des cetament de proposible. Se place de la commercialisée au cetament de la commercialisée au cetament que de la commercialisée au cetament de la commercialisée au cetament de l'Atlantice de l'Atlantice de l'acceptant de l'acce



Le très alléchant Turok 64 devrait faire partie de la première fournée de softs sur la N64 européenne.



Mario Kart, l'un des jeux les plus drôles de la création sera l'un des premiers titres dispo en Europe

e monde submergé par un raz de marée N64? Les chiffres fournis par Nintendo sont en tout cas éloquents : 1.85 millions de machines vendues au Japon en 1996 et pas moins de 2,14 millions d'unités dans la nature aux Etats-Unis en trois mois (soit plus que le parc total de Saturn installées aux States). Bien qu'émanant de Nintendo, ces chiffres sont tout à fait plausibles : à en croire notre correspondant en Californie, trouver une N64 là-bas relève de l'exploit puisque la machine est réaulièrement en rupture de stock. Quant à Mario Kart 64. 1.4 millions de cartouches sont parties dans les fouers nippons en l'espace de 15 jours, un record ! Autant dire que Nintendo réussit un véritable tour de force, malgré la concurrence achamée de Sony qui continue à vendre des PlayStation comme des petits pains (le constructeur annonce désormais une base installée de 4.2 millions de machines au Japon et 3.5 millions aux States). Howard Lincoln, président de Nintendo of America confiait à ce propos dans une récente interview accordée au journal anglais CTW qu'en Europe "cela prendrait un certain temps à Nintendo pour égaler la base installée de PlayStation". Afin de satisfaire à la demande sans cesse croissante. Nintendo a poussé sa capacité de production de 500 000 à 700 000 machines par mois. Bref. il devrait u en avoir pour tout le monde... aux Etats-Unis.

# La Nintendo 64 en retard en France?

Car des zones de doute subsistent en ce qui concerne la sortie française, officiellement prévue pour mars 97. Ainsi, cream set a une present seupe a rouge, c'est les illence radio chez Nintendo France. A un mois de la sortie d'une nachine aussi importante pour la société, on peut s'en étonner. Alor, que l'arrivée est imminent les fautra-t-il pas annoncer l'événement? Faire 'monter la souce?' Chez Nintendo France, on se borne à confirmer l'arrivée pour le mois de mars. Le Japon n'a en effet pas fait l'annonce d'un éventuel retard. On se veut donc confiant. Pourtant.

Pourtant, après une rapide enquête auprès des chaînes de distribution. peu d'entre elles espèrent encore voir la machine en mars. On parle d'un retard variant de un à plusieurs mois. De toutes façons, il est très probable que la machine, si elle arrivait en mars, ne serait présente qu'en petite quantité. Comme le configit Howard Lincoln, visiblement peu désireux de s'étendre sur le volume disponible en Europe en mars prochain : "Oui, (la machine sera là en mars), mais je n'ai pas dit en quelle quantité". Certaines rumeurs parlent même d'une distribution limitée à une ou deux chaînes de magasins seulement. En d'autres termes, on ne la trouverait pas par-

Bref, à Joypad, bien que nous attendions avec une impatience grandissante cette machine, nous sommes prudents. Ici, on espère très fort mars, mais on table piutot sur une sortie décatée à mai-juin, voire a septembre. Et quand bien même la N64 arriverait en mars, une chose est sore it in yen aura pas pour tout le monde. Bref, rongez votre frein, et rèves sur les images de ce Turok Nintendo 64.



Sony deale avec Porsche, Electronic Arts avec... tous les plus grands constructeurs concurrents, de Lotus à McLaren en passant par Ferrari! Le résultat s'appelle Need For Speed 2, un hit très attendu si l'on en croit le nombre d'appels et de lettres de lecteurs que nous recevons depuis près d'un mois.



# Un concurrent sérieux pour Porsche Challenge?

ans la forme, Need 2 et Porsche Challenge sont relativement dissemblables. Si le titre d'Electronic Arts propulse le joueur aux commandes de bolides traversant des paysages variés, celui de Sony propose des circuits en boucle. Dans le fond, l'objectif avoué des joueurs n'est pas non plus le même : Need 2 est un one-on-one mécanique, alors que "Porsche" est une course contre bon nombre de concurrents au comportement élaboré. Bref, autant comparer l'incomparable! Et pourtant... Un point commun subsiste : dans les deux cas, les développeurs se sont amusés à modéliser sur petit écran des voitures de rêve. A l'abri des regards - des nôtres surtout -, les développeurs d'Electronic Arts ont eu la possibilité d'améliorer le rendu de Need For Speed premier du nom.

# Au volant de la voiture de tourisme la plus chère de monde l

Forts du succès mondial de ce hit sur PlayStation, ils ont bénéficié de moyens techniques et financiers ahurissants pour une suite qui ne l'est pas moins.



si Ton en Juge par les premières images (en live et en jusée). Quetques veinands ont même eu le droit de tester certaines des bombes même coniques. Imaginezvous au votant de la toute demière Hotaren Fil l'Cert désormals possible à désormals possible à désormals possible à moindre coût. Pas besoin d'assurance contre la casse, un paddle sujfit. Choisisses l'une ou l'autre des huit valtures de lieux mythiques... si vous œur le temps de regarder le pausges, cert le temps de regarder le pausges, cert le temps de régarder le pausges, ces si vous œur le temps de regarder le pausges, ces si vous dever la vieux des défient très vite (et encore plus si vous desse un ve intérieure J). Seut



contre l'ordinateur, contre la montre ou un adversaire de chair et de sang (écran splitté), The Need For Speed 2 va vous faire parcourir : le circuit d'essai de Pioneer en Norvège, Vancouver et la station balnéaire de Whistler (circuit Pacifica), une île somptueuse au large des côtes mexicaines (circuit Mexicana). l'Europe du Nord (circuit Nordica), le Népal (circuit Himalaua), la Grèce (circuit Méditerranée), l'Australie (circuit Desertica) et les USA (circuit Hollywood). Gare aux dérapages incontrôlés en mode arcade! Attention au crash dans le brouillard par temps humide! A 300 km/h, ça fait toujours des gros bobos pas beaux... Un jeu dont on vous reparlera assurément très prochainement!

MACHINE: PLAYSTATION EDITEUR: ELECTRONIC ARTS DISPONIBILITÉ EUROPE: MARS 1997





## Des voitures et des hommes

Ouelanes caractéristiques techniques des monstres mécaniques prévus dans NFS 2 :

Middren F1 - Paissance : 627 chrowa: Accidentato do 0 o 100 km/h : 3.2 secondes - Vinesa maxi. : 378 km/h.
Farrari F30 - Paissance : 520 chrowa: Accidentato do 0 o 100 km/h : 3.3 secondes - Vinesa maxi. : 325 km/h.
Latus Elise G1 - Paissance : 5.40 chrom: Accidentato do 0 o 100 km/h : 3.8 secondes - Vinesa maxi. : 348 km/h.
Latus Elise G1 - Paissance : 5.00 chrom: Accidentato do 0 o 100 km/h : n.c. - Vinesa maxi. : 740 km/h.
Latus Elise G1 - Paissance : 3.50 chrom: Accidentato do 0 o 100 km/h : n.c. - Vinesa maxi. : 721 km/h.
Latus Elise G1 - Paissance : 350 chroma: Accidentato do 0 o 100 km/h : n.c. - Vinesa maxi. : 375 km/h.
Inti Disajor Calo: - Paissance : 300 chroma: Accidentato do 0 o 100 km/h : n.c. - Vinesa maxi. : 275 km/h.
Inti Disajor Calo: - Paissance : 300 chroma: Accidentato do 0 o 100 km/h : n.c. - Vinesa maxi. : 278 km/h.





# FIGHTERS MEGAMIN





Nous vous en parlions déjà le mois dernier dans nos news Japon (N°60, p. 44). Cette fois, Fighter Megamix arrive en Europe. Après des heures passées sur la béta-version du jeu tout juste arrivée du Japon, nous vous livrons nos premières impressions sur ce jeu de combat qui regroupe les principaux protagonistes des hits made in Sega. Alors, ce Megamix, what's new?









ienvenue dans le monde des ieux vidéo ! Bienvenue dans l'univers des remix! Bienvenue dans la galaxie des jeux de baston melting-potés! Sega a décidément des idées plein sa hotte. Non content d'avoir sorti les jeux de combat les plus célèbres qui soient en arcade (qui furent ensuite déclinés systématiquement sur Saturn). l'éditeur nippon en vient maintenant à proposer un mélange détonnant pour ce début d'année 1997, Mélange de Virtua Fighter 1 et 2, de Fighting Vipers, de Virtua Fighter Kids, de Sonic Arcade et d'autres surprises encore... Vous allez en effet retrouver tous les personnages (enfin presque tous) des précédents jeux, ceux-là même qui ont fait la richesse et la célébrité de la firme. On vous en dit plus un peu plus bas...

# De Sarah Bryant à la voiture de Daytona USA !

Bien que le jeu ne sorte que le mois prochain, on ne peut s'empêcher de dévoiler quelques personnages cachés que vous y trouverez. Il faut bien vous informer tout de même!



Outre les personnages de Sonic Arcade - vous les reconnaîtrez facilement, ils sont absurdes! - vous aurez l'immense plaisir de revoir, du moins pour les plus vieux d'entre vous, le fameux Siba de Arabian Night, un jeu d'arcade jamais converti sur console. Ou encore Renta Hero, un autre perso bizarre. Mais le fin du fin, c'est bel et bien - attention, attachez votre ceinture, c'est le cas de le dire - la voiture de Daytona USA en boulons et en tôle! Eh oui, pour la première fois au monde et aussi absurde que cela puisse paraître. un jeu de combat va vous permettre de jouer avec une voiture! A essayer avant de l'envoyer à la casse. La voiture, pas le jeu. Techniquement, on est certes loin de la beauté graphique de Soul Blade, c'est clair. Reconnaissons que la présentation est plus fine dans l'ensemble, bien que beaucoup moins longue et surtout beaucoup moins fouillée et moins bien agencée que chez le concurrent PlauStation. Quant au jeu luimême, il est beaucoup plus rapide que les jeux de baston précédents signés Sega, et somme toute plus amusant. Mais ça, vous le verrez lors

du test le mois prochain! **EDITEUR: SEGA** MACHINE: SATURN DISP. EUROPE: MARS 1997



# 32 personnages pour relancer la Saturn!





# Y'a koi en plus?

- 32 personnages en tout.
  Des options cachées.
  Des arènes de gladiateurs.
  Un nouveau mode de jeu solo.

- Des personnages à battre classés selon un
- type précis.

   Un mode "practice" avec tous les coups donnés.
- Des armures qui "sautent" !





PRESS START TO OPTION













# 

Alors que Tobal n°1 est à peine sorti et Tekken 3 en préparation dans les labos de Namco, Sony remet ça. Soul Blade vous relance dans la mêlée 3D, mais cette fois-ci, c'est à coups d'armes blanches que vous règlerez votre affaire. La baston n'a pas fini de nous blaster sur nos sièges. Rangez mamie dans le placard, le chat dans le frigo, les choses sérieuses commencent.





ue je vous explique, docteur... D'abord, il y eut Tekken, une baffe. A peine remis que · paf! - Tekken 2, une giga baffe. Histoire de changer le concept Namco. Squaresoft s'y met et nous colle un Tobal nº1 ahurissant et franchement novateur (voir Joupad 60). Et puis, non content du succès colossal de Tekken 2, Namco recommence. On attend déjà Tekken 3 (voir nos photos dans les pages de News du Paus du

Soleil Levant)



et volià que débarque Sout Edge, qui pour les besoins de la Cause's s'appelle désormais Sout Blade. Alors que Fighter Hegamix éctate tout sur Satum et que I on attend tes premiers jeux N64 dans le domaine, il va g avoir de quoi faire. Psychologiquement pariant, à tant extérioriser notre agressivité, on va finir par se transformer en llance. Faut pas se leurrer, c'est le danger, Mais encore une fois, c'est pour la Cause alors... Bref, qu'en est-li de Sout Blade à





10 personnages et un 11ème caché! Un mode Quête pour découvrir des dizaines d'armes nouvelles

# 10 combattants en armes

Après une séquence d'introduction comme vous n'en avez jamais vue, le jeu va pouvoir commencer. Alors que l'on se souvient de l'intro de Tekken 2 qui paraissait inégalable, les programmeurs et graphistes de chez Namco parviennent une fois encore à nous surprendre. On la met, une fois, deux fois, trois fois, dix fois puis on se dit auand même au'il faudrait u jouer à ce jeu, au lieu de rester bêtement devant l'écran à faire bayer les copains. Si vous attirez autant de gensichez vous lors de cette séquence que chez nous à Joypad (14 personnes dans la pièce pour la "première" !), vous avez intérêt à prévoir des stocks de bouffe pour le soir. Bref, le ieu propose 10 combattants : Sophitia de la Grèce Antique (épée courte), Siegfreid le chevalier (épée longue, très longue), Cervantes le corsaire aux deux épées - de loin le plus fort des combattants - Rock le barbare à la hache, Hwang le spécia-



l'épée courte, la délicieuse Seung Mina (et sa lance), la ninja Taki (et sa dague), Li Long le maître es Nunchaku. Voldo le petit frère de Freddu Krugger (griffes à l'appui) et Mitsuruai, le héros du jeu, samurai dans l'âme et plaubou à ses heures perdues. Voilà tout ce petit monde qui, pour des raisons à chaque fois très personnelles, va affronter le vilain Soul Edge (qui changera peut-être de nom chez nous pour des raisons de Cause), un squelette translucide plutôt costaud

# Matte Hudasaï\*\*

Soul Edge en version originale est d'ores et déjà disponible ou Japon. Vous le trouverez donc en magazin d'import de maintenant. Toutlefais, tous les textes dant en japonais, vous ne pourrez pas apprécier comme d' convient le mode Duts einsi que de fetal de loss les couys donnés dons le mode Proctice (similaire à Tekken 2). Mieux vous citatendre le sortie officielle dans à peine deux mois.





"La Cause est encore mai définie. On sait juste qu'elle sert à justifier tout plain de choses bizarres. Tenez, les retards de la Nintendo 64, c'est pour la Cause, les changements étranges de noms sur PlayStation pareil, la hausse des impôts, Idem, les victoires du PSG, pille-poil pareil, etc.



Die Hard Artade

Il aura fallu attendre près de deux ans pour enfin voir débarquer sur la 32 bits de Sega un jeu de ce genre. Issu de la version Arcade - d'où le

> nom - Die Hard Arcade se veut résolument violent et sanglant.





japonaise, coups de boule bien ajustés, karaté bushido, mitraillette, bombe lacrymogène, lance-flammes et même lance-roquettes! Si vous voulez jouer les flics bien "clean" et intègres, vous pourrez même passer les menottes aux méchants, na ! Voilà un autre titre qui devrait remettre du baume au coeur de la Saturn! Du moins, espérons-le...

**EDITEUR:** FOX INTERACTIVE/ SEGA DISPONIBILITE EUROPE : FÉVRIER 1997





# De plus en plus fort!

Contrairement au muthique Double Dragon sur 8 et 16-Bits, Die Hard Arcade est ici totalement en 3D mappée. Le personnage principal est vu de 3/4 haut selon l'angle que la caméra aura choisi. Bien sûr, vous pouvez évoluer sur le terrain entier (en général dans des buildings très bien gérés), mais le personnage dirigé ne pourra pas frapper ou tirer en profondeur. Son champs d'action se limitera uniquement à "droite ou aauche". Heureusement les coups et "ustensiles" utilisables sont légion : planchette



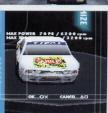






Namco semble vouloir laisser sa maraue sur la PlayStation! Il faut dire que ses produits (Tekken 1 et 2. Soul Edge, la série des Ridge Racer, etc.), tous convertis de l'Arcade, sont d'excellente facture sur la 32-bits de Sonv. Qu'en est-il donc du troisième volet des "Ridge"? Réponse définitive le mois prochain. En attendant, voici les images ainsi que les premières sensations éprouvées. Attachez vos ceintures. ça risque d'être chanmaille®!





12/12



a série des Ridae Racer fait partie de ces jeux cultes que l'on n'est pas près d'oublier. Premier choc technologique et visuel au sein de la rédaction (en même temps que TohShinDen), Ridge Racer restera sans aucun doute dans les annales du jeu vidéo. Puis vint Ridae Racer Revolution, qui était loin d'en être une d'ailleurs (à moins que le rétroviseur ait été inventé il u a 6 mois?), et maintenant Rage Racer. la suite de la suite donc. Inutile de vous présenter la bête, vous savez de quoi on parle, depuis le temps. Bon, ben alors pour les touristes seulement : un jeu de course de voitures très "arcade", toujours doté

de deux vues - celle en externe est une fois encore injouable ! - à la vitesse d'animation remarquable. Peut-on alors redouter la suite d'une suite? Bonne question.

# Ouf, la sequel 2 est la meilleure des trois!

Bien que nous n'ayons pas trop l'habitude de donner un avis dans les colonnes des previews, cette fois on peut pas s'en empêcher. Rage



Racer est, à mon sens, la plus belle réussite des trois "Ridge", Graphiquement d'abord, l'intro cinématique est d'une rare beauté. Mais le jeu lui-même n'est pas oublié, puisque les programmeurs n'ont pas lésiné sur la dose de mappings et de décors différents. Le jour et la nuit ont encore droit de cité, je vous rassure. Outre le fait que le jeu présente deux nouveaux circuits (divisés en trois troncons distincts), il vous sera désormais possible d'acheter d'autres véhicules ou de "customiser" votre propre machine. Ce sont les principales nouveautés de ce Rage Racer. Si cela vous chante, vous pourrez même la décorer vousmême, aux couleurs et au logo de votre choix. On ne vous dira pas ce gu'on a fait... Ca rendait bien pourtant ! Pour en revenir aux parcours. sachez que le relief est tellement accentué que la boîte de vitesse a parfois du mal à suivre. En fait, le rétrogradage est vivement conseillé, sous peine de se faire doubler sans coup férir!

# Et l'ambiance ?

Là encore, les musiciens recrutés par Namco ont fait un excellent travail. Três axé "Jungle", les musiques 
collent bien au style et au coté arcade 
de Rage. Yous risquez de sautiller 
sur place durant les courses I Yous 
pourrez d'ailleurs faire votre sélection avant chacune d'entre elles. 
Le speaker, une femme cette fois, 
est certes mains présent durant votre 
parcours mais on ne perd pas au 
change... Et puis c'est letiement 
beau qu'on a du mat à prêter une 
roeille attentive aux conseils. Il y a 
creille attentive aux conseils. Il y a

des cascades, des montées et des descentes vertigineuses, des virages incroyablement tournoyants, bref, ça a changé en bien et c'est tant mieux I On vous en dit beaucoup plus durant le test.... Le mois prochain.

### EDITEUR : NAMCO DISPONIBILITÉ EUROPE : FÉVRIER 1997



# Customisez votre bolide ou achefez-en un autre!

Contrairement aux deux premiers vollets de Rédge.
Roter, "Roige" permettre aux meilleurs d'ambiers les capacités de leur véhicule, en achetent, après avoir emmagassis deuque argent
durant les causes, «Valles catencies mécnaigues.
5 la volture ne vous plait plus, vous pourres.
5 la volture ne vous plait plus, vous pourres
cominent en chefer une autre 1 Oue faire pour
romassor du coch? Gegner le plus de courses
possibles poud il Les différentes sourmes cilouises
aux tois premières piones varient selas la dosse
dans loquelle vous évoluezez. Ensuité, à vous
les turbo bédides e les mochisis eff volve qui
permettront de booster le mochine... et d'amblitore les sourses.







# Rage against the machine!





# LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS

Marc Caro soumis à la question

MACHINE : PLAYSTATION EDITEUR : PSYGNOSIS DISPONIBILITÉ EUROPE : FIN FÉVRIER 1997



**t**elex

Capcom en veut toujours plus. Il souhaite en effet orienter! univers du jeu vidéo dans une "nouvelle direction". Ainsi le géniteur des Street Fightsubmerser le

submerger le joueur de jeux simples (certains aurait une durée de vie de 4 heures!) et bon marché. Aucun titre précis n'est annoncé et seul le futur prix de vente est fixé: 30\$

(150 Francs).

A t'origine du projet se trouve Marc Caro, t'un des deux réalisateurs du fitm.
Assisté d'une équipe fren-

chie - c'est à solligner . Il a vi naître en l'espace de quelques mois une version pour le moins étonnante de "son bébé". Une adaptation interactive, plus proche du scénario original, qui est une grande aventure dans l'esprit des Chevallers de Baphomet, au cours de laquelle le joueur incarne Hiette, jeune héroine pleine de tempérament. Au fait, monsieur Caro, comment avezvous vécu ce passage du grand au petit écran?

### QUE PENSEZ-VOUS DE LA CONVERSION DE LA CITÉ EN JEU VIDÉO?

Cette adaptation constitue un prolongement très intéressant du film. Inventer - pour un film - tout un univers dont je ne peux montrer qu'une partie à l'écran m'a toujours profondément frustré. Ce jeu m'a donné l'opportunité de repousser les limites du cinéma.

### ETES-VOUS SATISFAIT DU RÉSULTAT?

Oui, vraiment. L'ambiance du film a été strictement retranscrite dans le jeu. Mon seul regret a trait aux personnages : j'aurais aimé que le joueur puisse choisir entre Miette et One. Hélas, ça n'a pas été possible pour des raisons techniques.

### QUELLES SONT LES PRINCIPALES DIFFÉRENCES, SELON VOUS, ENTRE LE TOURNAGE D'UN FILM ET LA CONCEPTION D'UN JEU VIDÉO?

Les contraintes ne sont pas du tout les nêmes. Lorsqu'en tourne un film, on prépare les scènes à l'avance, la caméra entrejistre et on monte l'ensemble. Dans la création a'un jeu vidéo, on se trouve confronté à l'inconnu. Prévoir avec exactitude comment une séquence va être fealisée tient du miracte. Les programmeurs passent leur lemps à essagre de nouvelles techniques pour améliorer le rendu.

### LE COTÉ INTERACTIF DES JEUX VIDÉO VOUS ATTIRE-T-IL?

Indéniablement, mais je ne renterais pas pour autorat le cinéma. Un jeu vidéo permet de raconter une même historie d'une autre manière. Il enter de plus, beaucoup plus de liberté à son concepteur. Le plaisir que plus et le liberté à son concepteur. Le plaisir que proprie satisfaction. Mais je penseral fortement à une adaptation sous forme de la une adaptation sous forme de la uvidéo lorsque je commenceral mon prochain projeie.







# V-Rally

**MACHINE: PLAYSTATION EDITEUR: INFOGRAMES DISPONIBILITE EUROPE: AVRIL 97** 

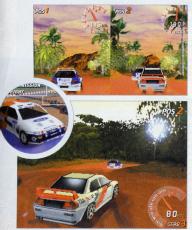
# bombe

d'Infogrames est là



Il est rare d'avoir des surprises de dernière minute de ce genre, mais lorsque ca nous arrive sur le coin de la figure, croyez-nous, on en reste aussi baba que vous ! Ce qui nous fait dire, sans trop prendre de risques, que Y-Rally

pourrait être LE jeu de l'année en matière de course automobile (sauf surprise, of course). Si l'on en croit le dossier de presse envoyé à la rédaction (dans lequel les comparaisons avec Sega Rally donnaient un net avantage au jeu d'Infogrames dans tous les domaines), on pourrait être en présence d'un véritable chef-d'œuvre. Au programme, on nous promet 45 circuits (plus un éditeur de circuits), des graphismes en 256 couleurs, jusqu'à quatre joueurs avec deux télés (écran splitté horizontalement ou verticalement), plusieurs vues, onze voitures en tout (et d'autres à construire), neuf rallues différents (dix-huit en mode Arcade), du brouillard, de la pluie, de la poussière, le jour, la nuit, le crépuscule, l'aube, un Replay Mode interactif et tant d'autres choses encore... Les rallyes suivent les véritables parcours du championnat du monde (à savoir le RAC Rallye, le rallye de Suède, de Corse, de Monte-Carlo, etc.), et les voitures (sauf indication contraire) seront également empruntées à la réalité, puisque les Ford Escort, Maxi Megane et autres Nissan Sunnu GTI et Seat Ibiza sont de la partie. Un titre que l'on attend avec une très grande impatience à la rédaction. On vous en dit plus très prochainement...



# Contra, Legacy of War

EDITEUR : KONAMI DISPONIBILITE EUROPE : MARS 97



Juste un petit mot pour vous dire qu'on a essayé Contra avec les lunettes 3D fournies avec le jeu (vous savez, le genre de machin qui donne un ceil bleu et un ceil rouge). L'effet est réussi, et c'est très sympa à jouer, même

si on perd des couleurs... Une bonne idée.



# t elex

Sega a décidé d'investir millions de dollars dans Appa-Loosa Interactive, anciennement Novotrade International (Ecco le dauphin, les 101 dalmatiens, Power Rangers). Appaloosa vient en effet de lancer son site inter-(www.bonus.

com), ce qui tombe bien puisque Sega lance juste ment son kit de connection. Le monde est bien fait, quand même..

VOS JEUX SUR CONSOLES CASSER LES OKAZ

Sur la PLUS GRANDE BASE DE DONNE

10 JEUX de ton choix à gagner avec le QUIZZ C'est aussi des SOLUCES chaque jour

La sélection CD DEAL parmi plus de 1000 annonces chaque mois

















# **e≥s**

# Herc's Adventures

MACHINES : PLAYSTATION ET SATURN EDITEUR : LUCASARTS DISPONIBILITE EUROPE : AVRIL 97





t elex

C'est offiiel, Enix va bientôt développer des eux pour la PlayStation. Les créateurs d'Ogre Battle n'ont cependant pas annoncé de titres précis. Wait and see, donc. Tout ce que l'on

and see,
donc. Tout ce
que l'on
sait, c'est
qu'une close
du contrat
spécifie
pourra continuer à développer des
titres sur la
N64. Pour le
moins fairplay, les
p'tits gars
de chez Sony.

# telex

cains

devront encore attendre jouer à Final Fantasy VII. Profitant de l'annonce de leur déménagement en Californie, Square Soft vient de glacer le cœur de mil-Lions de ioueurs en déclarant que FFVII ne sortira pas avant fin 97. Ne

parlons même

pas de l'Europe...



Moi aussieuuu, alors camembert!



Les possesseurs de Saturn pourront blentôt titer la langue à leurs petits camandes adepties de la PlayStation, car Capcom a annoncé la sortie prochaine, en mai 97 au Japon, d'une version Saturn de Resident Evil. Cette mouture devrait en outre bénéficier de nouveaux lieux et de nouvelles séquences. Je me demande si on y verra Bernard Menez en zomble, itens. LucasArts vous propose de réviser vos classiques grâce à ce jeu d'action/aventure basé sur la mythologie grecque. Avec plus de 40 mondes à décourir et la possibilité d'incarrer au choix Hercule. Jason ou Atlanta, gageons que les péripéties de Herc's Adventures seront trépidantes et de longue

hateline. Un soft annoncé comme hillarant, paradiant les créatures et les situations de la mythologie hetlénique, et entièrement en français, s'il vous plait l

# Star Trek: Starfleet Academy

MACHINE: PLAYSTATION EDITEUR: INTERPLAY DISPONIBILITE EUROPE: AVRIL



Ce simulateur de vol/jeu d'aventure qui vous mènera aux frontières de l'infini pourrait bien mar-

quer une étape importante dans le genre, que l'on n'a pas pour hobblude de voir sur consoles. À bord de l'USS Enterprise, guidé por le Captaine Rifu, vous alliet voir foire - lors des 27 missions du jeu - pour gravir les échelons de la hiérarchie. Vous affronterez les redoutables Klingons et autres Romutans lors de combats en temps réet à bord d'engins entiérement en 3D. Des sequences video avec les véritables acteurs de la série cutte agrémentent t'aventrue. A suivre, et de près.

NB: Images issues de la version PC.



# Tenka

**MACHINE: PLAYSTATION EDITEUR: PSYGNOSIS DISPONIBILITE EUROPE: MARS 97** 



C'est quand même pas de chance, le monde est encore dans la mouise... et, comme par hasard, c'est encore à vous de le sauver. Allez, faites pas la tronche, c'est juste un prétexte pour vous envoyer vous battre contre des monstres horribles. Dans des souterrains puants. Et

c'est pas payé. Vous voyez, y a pas de quoi s'énerver, c'est un boulot en or ! Psygnosis vous prépare un p'tit Killer-3D rien que pour vous, avec une vingtaine de missions, neuf armes à collectionner, des Powerup... Le tout en 3D, bien entendu, mais monstres compris, contrairement à Doom. On espère que ça va cartonner sec. Parce ave nous, on n'aime pas les monstres.









# TEPRE ≈01 43 57 96 27

MIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

	OF POUR LIEU D			150 <sup>5</sup> .189	
SATURN	occ	cas (geroni	e 6 mois)		1190
O STALLOP O STALLOP O STALLOP O STALLOP O STALLOP O MATERIALOP O MATERIALOP O SALLOP O STALLOP O STALLO	149 F SILESSID DAY OTHER SHEED WAY FIRE SHEED WAY FIRE SHEED WAY FIRE SHEED WAY FIRE SHEED WAY HIS COURT SHEED WAY HIS COURT SHEED WAY WANDERS SHEET REWRINGS WITH MARKET WITH	190 F 180 GOLDER SLAW (US) 000000000000000000000000000000000000	190 F DESTROOM IN FUSE OF TO SELECTION OF TO SELECTION OF TO SELECTION OF TURS INFORMATION OF TURS INFORMA	249 F DRACES MALE TO LINE DRACES MALE TO LINE DRACES MALE DRACES DRACES MALE DRACES	O THEE RING OF
ALIEN TRILOGY  ATLETE KING  BLAZING DRAGON  CASPER  COMMAND & CONQU	DAYTONA RE DIE HARD DOOM EXHUMED ER FIFA 97	JEUX	NEUFS MA	N XTT A TOUR 97 NIC EXTREME	STREET FIGHTER ALPHA II TOMB RAIDER VIRTUA CUP II VIRTUA ON
PSX	occ	as (geren	tie 6 mais) FR	1190 F	MP 1390
149 F O AUR COMMAT OF O AUR COMMAT OF O AUGUST FISH O AUGUST FISH O COMME CAMORIS O COMME CAMORIS O COMME CAMORIS O COMME THE O DESTRUCTION DESTY OF O DECOMMENT OF O GOAL STROM OF O GOAL STR	149 F  RESET HAS VE  RESET HAS VE  LIVE SCURE? (VT)  AMOST CREPT I VT  BELLANTE IF  BELLANTE IF  BELLANTE IF  BOULDTEN VE  ROSE RELCOO VET  ROSE RAIZE VE  STRIKE? 46 VE  DEMONDOR VET  MOULD STRIKE? IF	190 F  ALES TRUDOY (R)  O BESTET (R)  O BOWN F  O ETHISM PRIBALL OF  FREE TO BLACK  O MANY BLACK  O	190 F SATURE N (N) PRIVE SERVE AND S	249 F ADDS FORM SUEED ST DESCRIPTION FINAL DOON RESERVE STEEL RESERVE ST	300 F AMERIT BANKS BLAND GOLGON BERNE GOLGON GOSPE (N) GOSPE (N) GOSPE (N) GOSPE (N) FORMAL OR AMORDE TO (F) MODEL TO (F) FORMAL OR FOR AMORDE (N) FOR AMORD

O JUPTEL STRIE (IG)  D BLAZING DRAGON  D BURNING ROAD  CASPER  COOL SPOT  CRASH BANDICO	O DIE HARD O FIFA 97 O FORMULA	JEUX PLAYS	TATION	NBA LIVES 97 NHL 97 PANDEMONIUM PETE SAMPRAS	O MPE OUT 2017 (ME O SOVIET STRIKE O STAR GLADIATO O TEXXEN II O TOMB RAIDER O X-COM II
MEGADRI	VE OC	cas (garantie	6 mois)	MARKET CO.	349
75 F  O ALESA DRAGON  O RANCIO PALMER  O BROCOL DRAGO  O GROON  O CHER MALL  O FAILL LEBRANTE  O FAILL RESINIO	75 F GROCETEN WORLD GROCETEN GROCETE GROUNS GROCETE GROUNS JOHN MADERN JOHN MADERN GROCETEN KO CAMELEON	75 F O LAST BATTLE O SHADOWN THE BRAST O SPACE HARRIER II O STROET O STROET O MAETER O WRITER SCHOOLS O WORDS OF TREAS	AUDK II  AUDK II  BOOM REMNER  BOOD SHOT  BOO  BREST  BULL BLATER  DRAGULA	100 F ECCO DOLPHIN F22 GRIND SUM JURISSOC PURK MICHAEL DRAWN MEALDMANN NESS JURI	TOO F STATES HOUSE ( SONC 1 SONC 1 SONC 1 SONC 1 SONC SONC SONC SONC SONC SONC SONC SONC
150 F ALIZON ALEN SOLDER ALEN SOLDER ASSOC SHOT DOWNERN II DOWNERN II FINANCE RUSSHACC RUSSHACC	150 F  HUTTING  JAMES PRIND III  MODERS PI  MODERS PI  METAL  METAL  PLEE MASTER  PI FILL  PE	150 F O SHALPU O SONC SPREALL O STREET REAFTE II O STREET OF MARE II O SUPERSONN O THE GOSS ARRE O THROSE FROST IV O TORKINE FROST IV	200 F  AP  BORKERS  DAFFF DOCK  DAGGON FLINT  FER 45  MORTENUS  JUNGAL STRIKE  JU	200 F  LES SOFROUMPS  MINUS PS  ROBOTO IN TRIMINATION  SOME IN  PRE SAMPAS  PRIMAL MAGE  TATAMANA I  X ARREL	250 F  DELANS DIGHT CRUSSER MILLIES N  HE SAMPRIS N  KES ZONE DIGHT CRUSSER  SCIENCE SCIENCES SUBJECT URBAN STREE

O ROOD DOLPHIN II O REA SOCCEN O RASHBACK	O PREMISER O PERU O PS	O TOXTOC FIGHTER  O TOXTOC FIGHTER	O HIGHERME O HIGHERME O HIGHERME	O MINAL BASE O TARMAN O XAISH	O STEMARIS O STUEL O URBAN STRIKE
ORDINATEU PERIPHERIQUI LOGICIELS - JE	ACHETE AU PTANT: RS-CONSOLES ES-CARTOUCHES EUX-UTILITAIRES	SUPER NIN TOO F O BARRIET SHIT A LAW O DIAMILA O JURASSICI PARK O SCAL O	TENDO OCO  150 F  ADARS RAMLY II  O GETELIARIA IV  D BRACON  O LEST VICING  MONAEL JORGINI  O STREET I TI JUBBO  THINBEE	150 F O BERTY O ME GENERY O MAND ALL STAR O EGNERO O STORE I O NORRO GET STO	150 F 1610 RES
SUR CARTOUC	RMULES D'ECHANGE HES MEGADRIVE, GEO, ETC.	200 F O ACRASSR II O 80 KD O BOMBER MAN II	200 F  DASTRO GOGO  DONGET KENG  EARTH WORM JAN  SETTLE GORGON	250 F  DEACK THORNS  FUNGSTONE  DEACK DREED	300 F O DOOR CO D THE HODDER CO D THE HODDER CO

OS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX!	O SUPER WETROOD O YOUNG COOKES	O STARSTER O HERBERES	O PAC IN TIME O PACKY ROCKY II O SOCCER SHOOT OUT	OH
A RETOURNER	RA LAMIE VP			
ne.		○ Fachine Bointeac ● ○ Fischange Bointeac ● Nettre une colo - Il pear le jusque	le jeu que vous désirez le jeu que vous désirez vous donnez. Déssuper este lide	



# Road Rage

MACHINE: PLAYSTATION EDITEUR : KONAMI **DISPONIBILITE EUROPE: MARS 97** 



En poster dans ce numéro (regardez-le bien, il est superbe !). Road Rage · issu de la version arcade du même nom · semble vouloir faire concurrence à un autre jeu de course de vaisseaux célèbre sur la PlayStation, j'ai nommé WipEout. Doté de quatre circuits et

de huit vaisseaux au choix, il propose en outre trois vues différentes, dont une



# of Ame-

rica a récemment lancé une nouvelle chaîne spéialement dédiée à la Saturn. L'abonnement d'environ 40\$ (dans les 200 francs) permettra à l'utilisateur d'accéder à de multiples services, comme la météo, le programme sports, bien sûr l'indispensable Inter net. Le kit de connexion

coûte 200\$ (environ 1000 francs) et fournira l'heureux acheteur un modem 28,800 bauds. A quand pour la France



# Résident Evil, le film

Après "Street Fighter: The Movie", voici venu le temps de "Resident Evil : The Movie" ! La Constantine Films. la boîte de prod' germanique qui avait acquis les droits de Street Fighter pour l'adapter au cinéma, vient de signer un juteux contrat avec Capcom... Avec un budget de 100 millions de francs, y a de quoi faire. La sortie est prévue fin 1997 aux States. mais on ne sait rien du casting... Van Damme dans le rôle de Chris, Kylie Minogue dans celui de Jill, et... Bernard Menez dans celui du zombie, peut-être ?





# Mech Warrior 2

EDITEUR : ACTIVISION
DISPONIBILITE EUROPE : AVRIL 97



Allez, un peu de mégalomanie n'a jamais fait de mai à personne, alors autant piloter des robots sura més de 30 mètres de haut, et tout casser... C'est à ce genre d'exercice que vous pourrez

vous adonner dans l'ambiance post-opocalgiptique du 3ie siècle. Adopté des PC. Hech Warrior 2 met à votre disposisiècle. Adopté des PC. Hech Warrior 2 met à votre disposition 16 nouvelles missions en plus des 32 de la version originale, et plus d'une dizaine de robots différents. Vous pourrez les équiper selon vatre bon vouloir de missiles, lasers, galtings et autres gâteries pour vos adversaires. Espérons que la manifabilité sera au rendez-vous, parce que pour plioter ce genre de trucs, moi, j oil pas le permis, alors...



Le rouleau compresseur du capitalisme vidéoludique est en marche

# Nanotek

MACHINE: PLAYSTATION EDITEUR: VIRGIN I.E. DISPONIBILITE EUROPE: MARS 97



# Warrior



Ce shoot' em up en 3D, signé des développeurs Tetragon® pour Virgin, fait plutôt dans le style origi-

nat. A bord d'un valsseau qui peut lirer en biais, valer audessus des obstactes et avancer ou reculer dans des espaces restreints, vous survolez une espèce de 'tronc d'arbier' géant sur lequel des tas d'ennemis ont élu danicile. Blen sur, les décors changent, mais, dans sa conception, c'est encore du jamais vu. En fait, on a un peu l'impresion de se trouver avec un l'empest X3 à piat 1 Ca va ville, les effets de lumière sont superbes et..., la sulte blentôt !







# The Lost Vikings 2



**MACHINE: PLAYSTATION EDITEUR: INTERPLAY DISPONIBILITE EUROPE: MARS 97** 



Jeu de réflexion à part entière, la version 32 bits de The Lost Vikings 2 est totale-

ment différente du premier épisode sorti sur SN et PC. Les persos sont entièrement en 3D, des voix ont fait leur apparition et de fort jolies images de synthèse font office d'intro ou de séquences intermédiaires.

le temps (une fois de plus), nos compères vont devoir s'entraider en utilisant les capacités de chacun (certaines sont nou-

velles) pour enfin retrouver leur terre natale... 31 niveaux en tout dans cinq mondes comprenant la Transylvanie, la jungle,

etc. Enfin, deux nouveaux personnages ont fait leur apparition : Fang le loup-garou et Scorch le dragon. Pas mai de nuits



elex

Si vous avez la possibilité de surfer sur Internet, allez donc faire un petit plongeon sur le site officiel de la

PlayStation (www.sepc.sony .com/SCEA/finde x.html). Vous y trouverez

un jeu d'aventure mettant en scène ce bon vieux Crash, dans lequel vous devrez l'aider à

mettre fin aux activités de L'infâme docteur Cortex.

Le jeu reprend bien évidemment des images du ieu de plates-formes original, et semble plutôt sympa à jouer. Surveillez votre

facture de

téléphone

egaman

**MACHINE: PLAYSTATION** EDITEUR : CAPCOM/VIRGIN I.E. **DISPONIBILITE EUROPE: MARS 97** 

Alors que Rockman 8 est

présenté en Zoom dans ce numéro, Virgin décide quant à lui de sortir la troisième version des aventures plates-for-

miennes de Megaman X (c'est son nom en Europe). Dans la peau de ce héros, vous allez devoir blaster, à l'aide



plus en plus puissantes. des monstres et des streumons de plus en plus vils. Voilà. Le test prochai-

nement.



C'est sans doute ce qu'a constaté Sega, puisque après Sega Rally, Virtua Cop 1 & 2, Daytona et j'en passe, c'est au tour de Manx TT, Touring Car et Sky Target de passer de l'arcade à la Saturn. Ils devraient installer des monnayeurs sur les prochaines Saturn, au moins je me ferais du pognon, moi aussi. Et sur le dos de mes potes, en plus!



TATION ET SATURN **EDITEUR: ELECTRONIC ARTS DISPONIBILITE EUROPE: MARS 97** 

En voilà une license qu'elle est belle ! EA frappe fort avec ce shoot'em up adapté du film du même nom, vous savez, avec les vilains z'aliens et les gentils z'américains. Aux commandes d'un chasseur, vous devez remplir différentes missions contre l'envahisseur, détruire des objectifs et des vaisseaux ennemis. En bref, un jeu intello inspiré d'un film intello... On attend de voir, le mois prochain, comme d'habitude...









# Maintenant 💽 et ailleurs o

# Le mois des RPG



Rarement jeu de football aura été aussi beau, aussi jouable et aussi prenant! Le must dans le domaine, toutes machines confon-

dues! (pages 70-71).
2/ Wild Arms (PlayStation Jap')
Sony sait aussi faire des jeux de rôle qui tiennent la route! Vivement la version française! (page 72-73).

3/ Terra Fantastica (Saturn Jap') Encore un RPG! Décidément, la Saturn est la console des jeux de rôle. Les passionnés du genre devraient apprécier. (page 74). 4/ Shining the Holy Ark (Saturn Jap')

Tiens, quelle surprise, encore un RPG! Ben oui, allez donc voir si notre spécialiste le trouve de bon niveau... (page 77).



omme nous vous l'annoncions dans le dernier numéro, 1997 pourrait bien être l'année des RPG! Pas moins de cinq titres (dont le fameux Final Fantasy VII !) sont passés au crible par nos impitoyables spécialistes. Avouez que, en un mois, c'est très fort! Du reste, il semblerait que Sony (qui prépare encore d'autres titres dans le même registre), ait enfin trouvé la recette miracle pour nous mitonner de superbes jeux de rôle! Du côté des autres produits disponibles en import. pas grand-chose à se mettre sous la dent en février. Le mois prochain, on vous promet, entre autres, les tests de Shadow of the Empire sur N64 US et Far East of Eden sur Saturn. Ah, quand même!

LA RÉDACTION, QUI VOUS SOUHAITE DE JOYEUSES PAOUES.





sur 16 et maintenant 32-bits. ISS Deluxe. La ressemblance s'arrête aux menus, car le jeu est totalement différent sur le terrain.

# Un réalisme à couper le souffle

La différence réside d'une part dans le nombre de combinaisons permis par la manette (ben oui, forcément),



vient de marquer un but! apprécier les actions sous tous les anales et à différents dearés

qui est beaucoup plus élevé que la moyenne. En se référant à la notice (très bien faite soit dit en passant même si tout est en japonais), on en compte facilement plus d'une trentaine! Ne vous inquiétez pas. elles marchent toutes, même si certaines sont assez difficiles à réaliser : il faut se trouver dans des conditions particulières pour réussir des feintes ou accomplir un coup très spécial. D'autre part, utilisation de la motion capture oblige, les attitudes des joueurs sont ultra réalistes. Il ne manque pas une seule étape dans les animations! Les plongeons de gardien, les tirs, les passes et même les rouspétances des joueurs face à l'arbitre sont intégrés de manière judicieuse.

# Un jeu qui a du

Perfect Striker intègre vraiment tout du jeu de foot supra-intéressant. Pour tout dire, c'est le plus complet qui ait vu le jour depuis Moïse (Ndlr : Moïse... il jouait dans quelle équipe?). On choisit la météo (beau temps, pluie ou neige), un terrain parmi les 16 proposés, le mode exhibition, le mode championnat (avec ses 30 journées), le mode Coupe, l'entraînement ou bien carrément l'un des 16 scénarios disponibles dans la cartouche! Même si un temps d'adaptation est nécessaire pour s'u retrou-



passement de jambe. Inédit.

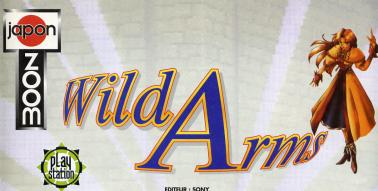
ver dans ce labyrinthe d'idéogrammes (merci Greg!) et bien maîtriser les différents coups du jeu, la passion prend vite le dessus sur ce côté laborieux. On s'accroche parce que c'est extrêmement jouable, et on s'amuse comme un fou à centrer, feinter, faire des "1-2", etc. Et ce, seul ou jusqu'à 4! On oublie vite les quelques ralentissements qui surviennent subrepticement ca et là (sur une 64-bits, c'est plutôt honteux). Le plus intéressant et le plus surprenant peutêtre, c'est le côté intelligence artificielle poussé à son paroxysme. Par exemple: 1/ Si le gardien sort de ses buts, le porteur du ballon tire directement ou presque dans les caisses. 2/ Si le score est défavorable à une équipe et qu'elle vient à marquer un but, le joueur va prendre la balle dans les filets au lieu de manifester sa jole! 3/ S'il y a une action chaude entre deux joueurs, les deux personnes peuvent, une fois l'action passée, se dire des politesses "hors antenne"! Un jeu indispensable sur N64, un point c'est tout. Vivement la version officielle!

# Très complet, agréable à jouer, Perfect Striker est un petit bijou!



DE JOUEURS : 1 OU 4





DISPONIBILITE EUROPE : N.C./VERSION US, JUIN 97

Wild Arms est-il le jeu qui fera oublier oublier FFVII ?





Une des nombreuses options agréables pour le joueur : pouvoir redessiner les icônes de tout ce que vous utiliserez durant la partie. Vous pourrez aussi renommer intégralement vos personnages, vos objets et vos sorts.



ild Arms.
un nom
que peu
de joueurs connaissent et qui n'était
finalement pas très

sent et qui n'était finalement pas très attendu, entre les sorties bruyantes de Final Fantasy VII et Far East Of Eden... Quelle erreur! Car Sony nous a livré là un petit bijou

cul est, avec Art The Lod 2, un des titres qui prouvent que la Playjstation aussi peut posséder de bons jeux de rôle. Aux commandes de trois personnages différents, vosa altez pouvoir passer de l'un à l'autre au gré de vos envies, avant que - miracte du scénario - les trois se rejoignent et décident de s'allier pour combattre "aborber, Cate force mustér I e u s e risque en effet de se réveiller et de faire subir

cu monde une appcalupse pire encore que celte promise
par Saint-lean... Wild Arms se déroule
comme un RP6 bastque, evec le classique trinóme village-monstreo-trésor,
mais li profite de totutes les possibilités de la console Sony. Le résultat donne un jeu aux animations
soignées et três défaillées, ass
graphismes fins et colories, et
une raprietté de temps de
characement vue-

à ce que l'on pourrait croire au premier

Les combats - en 3D - sont

très clairs, contrairement



abord. Evidemment, pas de bonne 3D sans des angles de vues audacleux avec travelinas durant les actions, ou des effets de lumière et de transparences impressionnants lors des attaques magiques!

## Une ergonomie soignée

Les menus sont très sympas, et le joueur a même la possibilité de renommer intégralement ses sorts et items, ginsi que de redessiner ses icônes. Un vrai régal! Pour accompagner le tout, nous avons évidemment une musique très prenante, qui aurait pu être signée par Enio Morricone, avec ses sifflements et son ambiance un peu Far-West. Toutefois, et c'est là le seul défaut du jeu, la difficulté est assez élevée : très simple pour une personne comprenant le japonais, il sera par contre assez difficile pour un néophute. Pourquoi? Tout simplement parce que le jeu est concu comme beaucoup de ces vieux RPG ou les énigmes écrites étaient légions. Yous aurez donc à lire le japonais pour savoir qu'il faut bouger telle

dalle ou ouvrir tel coffre. C'est dommage, mais cela n'empêchera personne d'acheter ce ieu qui, j'en suis sûr, vous fera oublier pour quelques semaines le tant attendu FFVII. A voir absolument!

us de la fête foraine, un homme a perdu on fils. Il va falloir le retrouver pour que scénario suive son cours. Le petit gars a m maillot jaune et un petit ballon rouge.



Wild Arms est de facture assez classique pour un habitué. Il peut en revanche sembler plus ardu à un joueur qui ne comprend pas le japonais, vu que l'intitulé des missions et les dialogues avec les habi-tants des villages... sont en VO. Voici quelques indices pour vous aider. Remerciements à Annie et Sylvio.



ボクのお母さん、どこだよう・ あぁッ、風船が・

porter secours.

Les monstres attaquent! La ville est en feu et, dans la petite fenêtre en haut d gauche, vous apercevez votre amie Cecilia aux prises avec les monstres, Grâce à quelques indices, il faut deviner où elle se trouve et lui

et épuisant. Armé d'un fléau à longue

sonnages d'un coup d'un seul !

chaîne, il est capable de blesser vos trois

## Une ambiance tripante

DE JOUEURS : 1 GENRE : KPG SAUVEGARDES, BLOC: 1 NIVEAUX DE DIFFICULTE : AUCUN





sont des adversaires dont il faut se méfier. Ce sont des fantômes de femmes qui crient pour pétrifier leurs adversaires. Ici, leurs cris ne vous feront que des dommages corporels, mais quels dommages!



## Sega se lance dans le RPG facon "Louvre"



## Le Musée du Louvre envoie ses troupes contre le démon!





ous êtes déjà allés au Louvre, non? Mais si, ce grand musée, cette fierté nationale qui impressionne tous les iaponais avec ses arands tableaux époque Louis XIV-XV-XVI, avec ses personnages portant perruques, toilettes et autres habits luminescents. Et bien ce sont ces gens-là que Sega a voulu faire rêver en commercialisant Terra Fantastica, présenté comme un produit extraordinaire par toutes les coupures de presses nippones. Le testeur en joie de se repaître de son jeu favori, plonge la galette dans la console et attend... Au bout d'un moment, le désarroi le agane, car ce ieu est d'un classicisme total. Du bla-bla, de la revue de troupe, du déplacement sur carte et des terrains de combats à partager avec les armées ennemies. C'est en relisant bien la notice et en faisant un peu plus attention à la musique et aux tronches de mes hommes, que j'ai remarqué le caractère "exceptionnel" de ce jeu : l'ambiance ! Point d'ennemis comus aux pupilles rougeoyantes, point de héros aux grands yeux et aux cheveux verts : ici, votre personnage principal est une jeune fille bien ronde, vos principaux hommes de main sont Gérard et Claude, et le seigneur à qui vous devez rendre des comptes a directement été pompé sur le jeune Louis XVI. Quant aux rares hybrides hommes-animaux, its font plus



Les endroits visités seront nombreux : cam champs, forêts, marais, bords de mers. Et les cond. tions climatiques seront, elles aussi, de la partie : pluie, neige, vent, soleil tapant, etc. Dommage que tout cela ne donne que de jolis effets graphiques.



quelles vous choisissez entre attaquer, fuir, vous proté ger ou changer votre formation. La nouveauté vient de l'utilisation de points d' "Elan", qui vous sont nécessaires pour mener vos actions à bien

penser aux arayures du Mouen-Age au'à des planches de comics. Pour le reste, le jeu est bon sans être excellent et ne risque pas de se démarquer de la production habituelle. Il n'est pas mauvais en lui-même, mais s'il peut faire exotique pour un joueur japonais et toucher son goût pour la "belle France", l'aspect des personnages sera un petit peu bateau pour ne pas dire ringard - auprès des ioueurs français.

**EDITEUR: SEGA DISPONIBILITÉ EUROPE:** NON PRÉVUE



Voici Tomlin, notre brave homme-grenouille de se vice. Mais plutôt que de saboter les galères de l'adversaire, il préfère porter l'armure et l'épée, comme un vrai chevalier. N'oublions pas qu'à la cour du roi, le ridicule ne tue pas.





Les frais de port : c'est nul ! 3675

les frais de port : c'est nul ! 3675

petits extra peri graiult

Les moins chers de France

\*\*Appetit de 100 France of Appetit control of Portines of France of Portines of France of Portines of France of Portines of France of Portines of Portines of France of Portines of France of Portines of France of Portines of

Lépante - 06000

COORDONNÉES
Nom:
Prénom:
adresse:

CHEQU CARTE Expire 1

CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :

CARTE BANCAIRE

Expire fin

CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

TOTAL

REGLEMENT

jP 02/97

14 93 92 92 73 04-FBX 04 93 20 97 03 Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles



# 



Vous vous prendrez la tête à affron une horde de personnages armés de trucs plus débiles les uns que les autres pour vous apercevoir que finalement, le der-nier bass est un bête karatéka l Quelle classe, en plus il s'appelle Abel



Le jeu qui enterre Soul Edge, euh non je rigole...

**EDITEUR: TAKARA DISPONIBILITÉ EUROPE : COURANT 1997** 



"Dites-donc, vos effets de lumières, y'viendraient pas de Star Gladiator par hasard? Oh, ben non, vous pensez, on n'est pas assez bon en progran mation pour pouvois leur donner un effet de transparence...



1 À 2 (LES PAUVRES

l'époque où la PlayStation arrivait en France, que ce soit de manière officielle en sentembre 95 ou en import en décembre 94 deux ieux étaient complètement indissociables de la console de Sony : Ridge Racer et Toshinden. Ce dernier avait fait rêver énormément de joueurs, tant il était révolutionnaire, beau et jouable. A l'inverse. Toshinden 2 avait décu tout plein ses joueurs parce qu'il était délà moins beau. et un petit peu moins jouable aussi. Nous arrivons finalement aujourd'hui avec un Toshinden 3 qui est, n'ayons pas peur des mots, un jeu minable, ridicule, laid et ennuyeux au possible. Mais restons professionnels et objectifs, et voyons les nouveautés que ce (dernier?) titre une action laide et peu efficace Seconde nouveauté, un total de 28 personnages, Malheureusement, la moitié de ces 28 personnages sont totalement identiques dans leurs coups et leurs attitudes aux 14 autres, ce qui est, finalement, un peu ridicule. Et enfin troisième nouveauté, le jeu propose au joueur deux modes de jeu : le mode à 30 images par seconde, et celui à 60 images par seconde. Le premier mode permet de jouer à un Toshinden avec plein de textures, et le second avec un Toshinden tout lisse. Bonne idée, mais aucune des deux versions n'est intéressante. La version 30 images/sec. est assez buggée. et trop surchargée en textures. La ver-

sion 60 images/sec. est par contre nickel

## Après la régression mentale, voici la régression technologico-ludique!

de Takara apporte. Premièrement, les combats se déroulent en rina fermé. avec des murs et un plafond. Les Rina Out sont donc désormais impossibles. et on peut, comme dans Flahting Vipers. coller l'adversaire au mur ou l'u envouer violemment. Premièrement, ca ne sert à rien, et deuxièmement les collisions sont tellement mal gérées que rebondir contre un mur et frapper l'adversaire donne



op, voici en exclusivité les nouveaux persos de Tobal 2 ! Mais bon, la version n'en est qu'a 10% de son développement... Blague à part, c'était la version au niveau de la gestion des polygones mais vraiment trop rapide et trop laide (genre Virtua Fighter 1). Si vous aimez les jeux de combat où il faut appuyer sur trois boutons pour aganer, où la moitié des personnages ne sert à rien, alors vous aimerez Toshinden 3. Les autres se tourneront vers l'évolution, c'est-àdire Soul Edge (Soul Blade en français)



L'adversaire de Rungo est Judgement, un pauvre type portant un masque de hockey qui est armé d'une tronçonneuse. Dans Toshinden 4, on aura "Joe la ruse" armé d'un camion 38 tonnes peut-être?





## Shining the Holu

DISPONIBILITÉ EUROPE : PRÉVUE, DATE NON FIXÉE

Dans la continuité de la saga Megadrive

'est encore arrosé de champaane et de foie gras que la suite de Shining In The Darkness nous est parvenue! Et quelle suite! Comme dans le volet précédent, vous dirigez une équipe de braves gens bien décidés à combattre les forces du Mal dans un univers en 3D avec vue subjective (principe archi-connu chez les possesseurs de micro, qui se souviennent encore de Dungeon Master), Alternant les visites dans les villes et les explorations de laburinthes divers, vous allez devoir répondre à des énigmes de plus en plus tordues. Car contrairement à Shining In The Darkness, Holy Ark ne se déroule pas bêtement sur un seul labyrinthe qui s'étend au fur et à mesure, mais sur un continent entier où les donions présenteront effectivement des décors très différents. Forêts, maisons hantées, caves, sanctuaires, égouts, tout sera bon pour vous faire avaler des kilomètres de dédales remplis de monstres. Et qui dit monstre, dit combat. Dans Holy Ark, on dira plutôt "Ouah, pas mal!" à la Robert Redford, vu la qualité de ces derniers. Bien sûr, ils se déroulent "bêtement", avec les actions habituelles à programmer, mais leur représentation ainsi que celle des divers sorts sont de bonne facture. La réalisation, par contre, n'est pas extraordinaire. Il arrive que la console ait du mal à faire avancer les personnages lorsque trop de détails se trouvent à

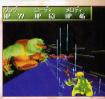


Malgré ces scènes où le scénario avancera en jap nais, le jeu reste jouable pour les non-jap grâce à des menus très visuels à base d'icônes. Les nes, elles, sont relativement faciles



fêter ses réussites critiques : il crache le feu sur ses ennemis. Succès garanti !

l'écran. Graphiquement assez inégal, les lieux explorés ne plongent pas toujours dans une extase post-acidienne Un jeu que certaines personnes apprécieront pour son côté rétro, mais qui présente trop de défauts pour ne pas avoir de détracteurs. Heureusement, ie ne suis pas de ces mécréants, puisque l'u retourne. Un jeu à l'ambiance très







Voici la carte sur laquelle vous allez établir votre voyage. Au début, peu de choix s'ofriront à vous, mais par la suite vous serez libre comme le terroriste Corse d'aller où bon vous semble



Malheureusement pour vous, les ennemis non plus ne sont pas dispensés de l'usage de la magie. Ici, une attaque à base de glace et de feu, ou dans le jargon magicien "eau chaude eau fraide = eau mitiade !"

Une ambiance excellente pour un jeu long et haletant









Air Grave

Grave. L'adjectif est dans le titre : ce jeu est grave, indiscutablement. Sintos. une société certainement très bien cotée dans les milieux de "loosers", nous offre là une perle de shoot them up. Hum. Après avoir choisi son vais-



joueur se lance dans des niveaux en scrolling vertical où il s'agit d'abattre des cibles aériennes ou terrestres. Le jeu ne propose pas de mode "deux joueurs", n'exploite pas les capacités de la machine et accumule les ralentissements au fil de niveaux véritablement très courts. Bref, un futur hit au Paradis des jeux manqués. Dans le même genre, sans être plus original. The Raiden Project reste bien meilleur.





EDITEUR : SINTOS SORTIE EUROPEENNE :



## Adventure

Dans la peau d'un condamné à mort. vous allez être mustérieusement aracié par une châtelaine qui va se servir de vous pour de mustérieux desseins. Un jeu de rôles très étrange qui, bien que très attendu (il est dessiné par un grand nom du manga), se révèle finalement décevant. Battant des records de laideur, il a de plus le toupet d'être inintéressant au possible. On le zappe sans remords aucun...

SORTIE EUROPÉENNE :

## Bastard!!



Encore une déception. C'était un jeu que l'on espérait et dont on attendalt beaucoup. Malheureusement, autant les scènes de dessin animé sont les plus belles



jamais vues sur la PlayStation, autant le jeu en lui-même est nul. C'est dommage, car le scénario est vraiment TRES bon. Mais que voulez-vous. lorsqu'on se balade dans un univers 3D laid, buggé et lent, et au'en plus on vous assène des combats tout aussi laids et lents, vous n'avez pas vraiment envie de jouer. Préferez-lui Wild Arms (en zoom dans ce numéro) ou Final Fantasy VII.

EDITEUR : SETA STUDIO SORTIE EUROPÉENNE :

## Can Can Bunny

## Premiere



Jeune garcon en mal d'amour, vous êtes en chasse comme un animal Jusqu'au jour où vous

voyez un gros oeuf tomber du ciel. Vous le cassez, pensant faire un festin. mais vous vous retrouvez, stupéfait. avec une super nana comme c'est pas permis, aussi naïve que belle! Il va donc falloir lui apprendre la vie et tout ce que cela sous-entend... Un jeu très drôle, bien débile, mais totalement injouable si vous ne comprenez pas le japonais.



EDITEUR : KID SORTIE EUROPÉENNE

Choro Ver

Plus connu sous nos lati-

tudes sous le nom de

Penny Racers, Choro-Q

est aujourd'hui au Japon



nosoft nous propose deux versions sur un même CD : le jeu d'arcade tel quel, et une version remaniée pour la Saturn. C'est sympa, et on obtient au finish un excellent shoot'em up jouable à deux simultanément. Un achat non pas indispensable, mais conseillé pour





Speed, voici Nissan GT. Au programme, un jeu quasi identique au titre que l'on connaît,

à la différence près que les prestigieuses voltures de sport (Lamborghini, Ferrari, Mazda...) ont été remplacées par des Nissan en tout genre





EDITEUR : SORTIE EUROPÉENNE :





## Jikkyô Oshaberi Parodius -Forever with me-



Contrairement au Sexu Parodius de la Playstation, ce Oshaberi Parodius n'est pas une adaptation d'un quelconque hit

d'arcade, mais une création originale pour Saturn. Toujours plus débile, il profite en plus de l'apellation "Oshaberi". ce qui signifie "qui parle" en japonais. Yous avez donc tout un tas de commentaires désopilants et surréalistes lorsque vous jouez. Pour le reste, le CD offre trois jeux différents (un seul à 2 simultanément) et reste très classique Un produit intéressant au Japon puisque c'est un «budget». Mais en France son prix reste discutable. Un bon shoot blen débile dont l'achat sera réfléchi.



## EDITEUR : KONAMI SORTIE EUROPÉENNE :









doté d'une suite baptisée Choro-Q

version 1.2. Une fois encore, il s'agit

de suivre les petits bolides aux allures

de mini-Austin dans des courses déli-



## Hyper-Duel

Technosoft est connu comme l'éditeur de ThunderForce et sa transposition minable sur Saturn. Ici, "l'exploit" aurait pu se reproduire avec HyperDuel, un jeu d'arcade plus ou moins beau. Mais cette fois Tech-





## Z O O M

## Zapping

## Super Football <u>Ch</u>amp





fallait quand même le faire. Jamais tranage ne fut aussi flagrant. Les personnages semblent avoir un grave défaut de circulation sanguine et un chirurgien esthétique aussi doué qu'un boucher. C'est lent, injouable, inintéressant au possible... Bieré, passez votre chemin, il n'y a absolument rien à voir.

EDITEUR : TATO SORTIE EUROPÉENNE :







## Tactics Ogre

Le scandale Ogre Battle continue I Plutôt que de nous proposer une nouvelte version reprogrammée du jeu exploitant les capacités de la Satum. Riveritill Soft nous ressort la version Super Famicom avec en plus des musiques lues sur le CD. Blen súr, le jeu est passionnant et intéressant, mais sans évolution autant tourner la page et regarder les nouveaux titres.

EDITEUR : RIVERHILL SOFT SORTIE EUROPÉENNE :

## Wonder Project J2



Wonder Project J fut l'un des plus curieux jeux jamais sortis sur Super Famicom, il y a bientôt

trols ans. Yous device, dans le role d'un cuber-Gepetto, former un petit garçon à la vie, lui apprendre tout du début à la fin. Icl. le but est le même souf que vous étes cette fois-ci le tuteur d'une petite fille - Josette - qui foit beaucoup de bétiess. Lui apprendre à lire, et lui interdire de manger les chaussures seront, entre manger les chaussures seront, entre



autres, les buts de ce jeu.
Un produit extraordinaire,
fantastique, mais intéressaire
uniquement pour qui connait
le japonais. De plus, la réalisation ne fait pas tellement honneur à
ta console.

EDITEUR : ENIX SORTIE EUROPÉENNE :

## Yuna Remix

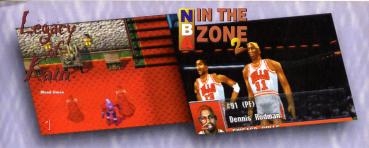


Yuna, l'héroïne superstar de la console Nec revient en force sur la console Saturn avec un packaging d'enfer (un classeur

et un calendrier offerts avec le jeu) et une remise à niveau pour les capacités de la 32 bits. Que dire, sinon que c'est un jeu d'aventure extrémement plaisant, où faction et l'humour sont omniprésents. Un seut problème : en en japonals. Et cela n'intéres sear à peu près aucun joueur. Dommage, car dans son genre II est excellent.

> EDITEUR : HUDSON SOFT SORTIE EUROPÉENNE :





## **DU SANG POUR MONSEIGNEUR MENEZ!**

l/ <mark>Legacy of Kain (PlayStation)</mark> Ah ! Fini, les jeux gnangnan où l'on s'étouffe de bons sentiments. Le satanisme est la mode, paraît-il. Alors, foncez sur Legacy, vous en aurez pour votre argent. A se damner... (pages 84 à 87).

2/ NBA in the Zone 2 (PlayStation)
Passage obligé par NBA in the Zone 2 pour les grands sportifs dans l'âme. Si vous voulez bien commencer 1997, jetez au moins un œil sur ce titre grâce auquel Joypad a failli ne jamais boucler! (pages 88-89).

Un RPG, tout beau, tout neuf... sur PlayStation. Tiens, Final Fantasy VII en début de mag, et puis Suikoden. On vous l'avez bien dit dans notre dernier numéro : 97 sera l'année du RPG. (pages 90 à 92).

4/ Soviet Strike (Saturn) De l'action, de l'hélico, de l'action, encore de l'hélico et puis un peu d'action aussi. Vous trouviez vos jeux trop faciles ? Vous n'aviez pas essayé Soviet Strike. Un peu de cran, camarade ! (pages 96-97)

iens, voilà un mois sans aucune (carrément pas une seule) sortie de jeu 16 bits. Décidément, c'est fini, terminé, bon à ranger entre deux cassettes vidéo de Bernard Menez, Tiens, je regarderais bien "Le Chêne d'Allouville". ce soir... Enfin, l'heure n'est pas à la nostalgie car ce mois-ci, Crystal Dynamix ne joue pas les enfants de chœur et nous injecte du sang de vampire dans les veines. Blurps ! C'est pas mauvais! D'autant que le ieu est gigantesque. Bref, enfin de l'aventure, de la vraie, pas pour les héros blondinets vêtues de blanches armures. Une fois lancé. il ne vous restera plus qu'à passer sur Suikoden... C'est un peu plus gentil, mais tout aussi passionnant. Et puis, la Saturn brille aussi de mille feux, avec Soviet Strike et un Bug Too vraiment délirant. On va s'amuser. Ce qui nous rappellera le bon temps des films de Bernard Menez. Tiens, au fait, où est le chêne d'Allouville?

LA RÉDACTION ET LE CHENE D'ALLOUVILLE



Ce mois-ci, force est de constater que les sorties ne sont pas légion... Pas grand chose à se mettre sous la dent... Même du côté des zappinas. C'est presaue un scandale! Normal me direz-vous puisqu'au regard de l'année 96, les éditeurs se sont apercus que vous aviez du discernement. En effet, rares sont les acheteurs de mauvais jeux. Conclusion, rares sont les mauvais ieux. C'est mathématique. Bref, histoire de limiter la "casse" comme qui dirait, les éditeurs préfèrent mettre en avant un ou deux titres de qualité afin d'oublier les jeux médiocres voire franchement mauvais, Dommage, on s'marrait bien. Alors sivouplaît messieurs les éditeurs, faites des mauvais jeux.



## RAHAN

Rahan ne collectionne rien, mis à part la nourriture, Malheureusement, ça ne se conserve pas toujours bien, ce qui fait que sa demeure n'est pas très recommandable. Mais il refuse obstinément de se séparer de ses boîtes de paté qui, depuis quelques semaines, se déplacent toutes seules. Il aura compris lorsqu'elles l'auront bouffé, sans doute,



MACHINE: PLAYSTATION EDITEUR: ELECTRONIC ARTS

iens, ben alors en voilà un jeu d'aventure qui casse la baraque! Incarnez un personnage bien de notre époque, casqué d'une banane et combattez d'horribles monstres déguisés en quilles. Une idée révolutionnaire, du jamais vu sur PlayStation : armé de destructrices boules à trois trous, faites la peau à ces curieux aliens blancs, le long de couloirs en bois très sombres, dans



chaque instant. Mais attention. peuvent se retourner contre vous ! Elles vous retombent parfois sur le coin de la tronche, et ce, complètement par hasard... Drrrrrriiiiiing

! "Allo, oui ?... Ah bon ?... flûte... OK, c'est noté." Excusez-moi. info de dernière minute : 10 Pin Valley est une simulation de bowling. Ils m'ont cassé mon trip, ces nazes.



### TRAZOM

Trazom collectionne les baffes. Il en a déjà pas mal, grâce à une tactique d'abordage hors paire. Lorsqu'il rencontre une personne qui lui plaît, il la questionne illico: "Salut, grosse truie! Tu aimes les noyaux d'olives ?". Et il gagne rapidement un nouvel élement de collection.

## EXTREME



### **MACHINE: PLAYSTATION** EDITEUR : SONY C.E.

l y avait eu Extreme Sports, voici 2 Extreme, la suite! Tout se fait sur une paire de rollers, un VTT, un skate-board ou bien un surf des neiges. On grimpe dessus et c'est parti pour des courses de tarés où l'on peut frapper ses concurrents (facon Road Rash). On reprochait

au premier d'être lent, eh bien, cette fois, on se croirait accroché à un missile! Outre ce détail, les courses, bien qu'amusantes au début, se ressemblent trop et, de Las Vegas au Japon en passant par le Kenya et ses éléphants, on cherche la variété sans la trouver. Sans doute se cache-telle quelque part. Road Rash reste plus sympa, même si 2 Extreme propose un mode deux joueurs particulièrement amusant où l'on peut s'en mettre plein les dents (et le reste aussi). Les habitués des jeux à deux devraient y trouver leur compte...





## Batman Forever The Arcade Game

AACHINE : SATURN

e volet des aventures de l'homme chauve-souris éta blit au moins un record indéniable sur Saturn : celui de la laideur. C'est sombre, peu coloré, super-fouillis, grossier, etc. Pour pousser l'examen à fond. ajoutons que les combats sont linéaires, malgré un système de bonus intéressant, et que les enne-



mis ne sont pas variés du tout. Ce beat'em up me pousse au raisonnement suivant : un jeu doit être amusant, c'est le propre du jeu. Batman Forever n'est pas amusant. Donc, par syllogisme, Batman Forever n'est pas un jeu. Cela me rassure... l'espace d'un instant, j'al vraiment cru que j'aurais pu l'acheter et y jouer sur ma Saturn. Que nenni, cela n'arrivera pas, c'est sûr, désormais. Ouf. J'ai flippé





## ISS Deluxe

**80%** 

MACHINE : PLAYSTATION EDITEUR : KONAMI

fip risk les versions (6 bits Hegadrive et Super Nintendo, voici venu le 185 Detuxe made in Plag\()\text{stato}, inuttle de vous preciser (vous le voyez bien avec les photos ci-contre) que, mis à part 
les musiques, les voix digitatises du commentateur (en anglais 1), 
et les menus rehaussés de quelques effets visuels. TOUT est icl 
exactement identique à 185 Deluxe Mb et \$1 N Bien s\()\text{u}, lej ur reste

sympa, mais franchement préférez-lui sans hésiter Adidas Power Soccer ou encore Fifa97, plus dignes de toumer sur une machine de cette technologie. Dommage. on aurait pu avoir beaucoup mieux...

pu avoir beaucoup mieux... Tra



### **KENDY**

Kendy collectionne les photos de cendrier. C'est assez minable, mais au moins ça ne coûte pas cher, et cela permet d'avoir un petei triérieur bien cossu. "Ah, ce qu'on est bien chez soi avec ses photos de cendriers. Ah oui, vraiiment l', nous dit souvent Kendy. Kendy n'a pas d'ami, juste des photos de cendrier.

## Dragon Ball Z



MACHINE : SATURN EDITEUR : BANDAI

BZ nous invite à diriger Son Gokuh et ses amis pour revivre la totalité des aventures diffusées sur votre petit écran de télé. Mais contrairement aux jeux de baston "normaux", nous avons droit id à un "Real Time Battle".

une équipe contre une autre équipe, mais que vos déplacements ne seront pas gérés comme à l'accoutumée. Dans un environnement entièrement en 3D, vous pourrez vous appro-

cher ou vous éloigner de votre adversaire, lui lancer des attaques ou l'affronter au corps-à-corps, le tout en changeant continuellement de personnage si vous le souhaitez. Un jeu très spécial et non dénué d'intérêt, mais à réserver aux fans de la série...





### **TSR**

TSR collectionne les médailles. Bon, c'est pas génial, mais oquand on est militaire, il est difficile de collectionner autre chose. Pour l'instant, il en a une fausse pour lui donner envie de rester dans cette grande famille qu'est la Marine. TSR envisage maintenant une collection de vies civiles.



peluches. Mais attention, pas n'importe quelles peluches. Celles qui sont bleues et qui font des bulles avec leur nez en gei-gnant "grui" quand on leur appule sur le ventre. Greg n'en possède pour l'instant pas une seule. Mais il ne désespère pas d'étoffer un jour sa collection, nulle.

## The Incredible Hulk

MACHINE: PLAYSTATION EDITEUR: EIDOS INTERACTIVE

nutile de s'attarder sur un titre qui n'a pas grand chose à faire sur une machine 32 bits. Certes, les aficionados de Marvel y retrouveront enfin un personnage de Comic's.

Mais le jeu, qui n'est pas aidé du tout par des graphismes très pauvres et des animations ultra saccadées, est loin d'être fabuleux. Bref, même si le genre ne court pas les rues sur cette console, évitez-le tout de même, vous ne vous en porterez que mieux.





60%



SPECIAL: SANGLANT! **NIVEAUX DE DIFFICULTE : I CONTINUE: MEMORY CARD** DIFFICULTÉ : MOYENNE **EXISTE SUR: RIEN D'AUTRE!** 

GENRE: AVENTURE/ACTION NOMBRE DE JOUEURS : I

arre de iouer les blondinets torse nu qui ont fait de leur vie une croisade contre le mal qui envahit le pays? Marre de sauver les princesses sans rien toucher en retour? Marre de devoir vous battre honorablement avec un adversaire qui. lui, est un fourbe fini? Alors Blood Omen: Legacy Of Kain est fait pour vous! Ce jeu, que l'on surveille depuis longtemps, vous permettra enfin de vous laisser aller à vos instincts pervers, dans la peau d'un vampire de

### "Eh. toi! Rapplique! J'ai les crocs !"

la pire espèce...

A la base, le scénario de Legacy est assez classique : la contrée de Nosgoth, régie par 9 personnages de haut-rang, traverse une mauvaise passe, comme beaucoup de merveilleux pays dans les jeux vidéo. Passée une intro gore à souhait, vous commencez le jeu sans trop savoir ce que vous faites là. Face au bar, l'aubergiste refuse de vous servir. Vous sortez de cet établissement si peu accueillant... pour vous faire tuer, comme ca. Heureusement, un nécromant va vous proposer un marché que vous ne sauriez refuser. Et vous voilà vampire, avec un sérieux désir de vengeance. Vous allez vite apprendre à vous nourrir de savoureux innocents, et découvrir toutes

sortes de sortilèges. objets et transformations qui vous aideront tout au long de votre quête de pouvoir. Car cette fois, c'est pour devenir le maître du monde que vous allez vous donner tant de mal. Tout en vous vengeant des 9, qui sont sûrement responsables de votre mésaventure, parce que faut pas pousser quand même.

## Plus c'est long plus c'est bon!

Un long périple, avec tout plein de gens à griller, vider, faire pourrir, où même à contrôler! Seul reproche, la technique pêche un peu dans certains passages (cf. ciaprès). Mais ces petites laideurs n'enlèvent rien au plaisir d'incarner un salopard aux pouvoirs grandissant à toute vitesse! Les possibilités sont vastes, et Legacy Of Kain devient vite un must de cruauté. Tous ceux qui l'ont essavé sont devenus d'infâmes monstres sanguinaires. Même TSR, modèle de gentillesse et de savoir-vivre envers les dames, affichait un sourire sadique jusqu'aux oreilles en s'abreuvant sur une jeune paysanne qui passait par là ! Réveillez donc le démon qui est en vous... Legacy of Kain demeure, par le nombre de ses cinématiques, par sa durée de vie et sa profondeur de ieu, un soft



un monde médiéval !







Vous affronterez ces deux boss d'un coup, parce qu'il fout quand même leur laisser une petite chance à ces deux boss ridicules. Une femme, et un druide ami de la nature... Ils ne feront pos un pli, c'est, sūr !



Voilà une petite partie de la carte, les zones claires sont celles qui ont été explorées. Ça ne représente qu'une dizaine d'heures de jeu à peine... Bonne chance, Jim!

### TIPS . TIPS . TIPS . TIPS

Lorsque vous revenez dans des endroits où vous avez exterminé tout le monde, vos victimes réur paraissent sous forme de spectres. N'hésitez pas à les saigner à nouveau : le sang - bleu vous redonne de la mana à la place de la vie.



TIPS . TIPS . TIPS . TIPS







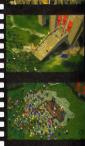
Hop! Tout fandu le gars. C'est moi qui l'ai fait pourrir sur place! On fait moins le malin maintenant, forcément. La plupart de ces sortilèges sont des armes redoutables explosion dans une gerbe de sang, pourriture accèlèrée et autres financies genne fireball. Limités en nombre, ces sortilèges ont tous leur utilité, et ne sont pas tous offensifs, comme en témoignent le "Slow Time" (pour ralentir le temps), ou le "Heart of Darkness" (pour récupèrer de la vie). Mais avouons que les plus savoureux sont ceux qui cassent tout...

Les sortilèges qui tâchent











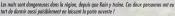






Pouvoirs nombreux et variés, transformations et dons des ténèbres à foison, Legacy vous place dans la peau d'un VRAI vampire !





## Un peu de subtilité

Autre type de magie utilisée par Káin, ces sortléges consomment de la "mans". Dans leur majorité, ce sont des sorts vicieux: protection qui retoume les projectiles à leur envoyeur, debilité mentale, etc. Le fin du fin., ca reste quand même d'envoyer un plouc quelconque se faire tuer à votre place pour désamorcer un piège!



ns, ioi, ia, ii va alier appoyer sor ce aduran poor moi. I a la tremme de me déplacer (baillement satisfait).



## Les transformations



La bébéte avec plein de poils, qui bave partout, c'est vous. Transformé en loupgarou-sauteur-tout-gris. C'est pas top pour draguer, mais vous pouvez sauter ouand même... les obstacles. De couty ou vanjuiré cuit pare en armiten noire, c'était déjà sympa. Mais invesu discrétion, ça ne vant pose beaucoup misor qui in Trac qui par pas beaucoup misor qui in Trac qui con hexigiant; "GLIHAAAAIU Kiesé fall 'passe?" Auss fain va pouvrie se transformér en humain et tailler le bout de grave voce les gentils gener avent de conchire; "Fort him. dirsemoi, y'ai le dalle. beus. faites voir votre jugnalier?" Mais ce n'est pas cou. Il poura recéti quatré crimes, qui consomment toutes un peu de mana. Mate pas tro, la classe qui



Une des nombreuses fontaines du "Sang des Ages". Ce sont des lieux très utiles à visiter : les fontaines rendent plus fort, permettent de regagner sa mana plus vite, etc. Elles font le café, quoi.

## Le matos à friter du paysan



Aidé de ces deux haches, vous allez friter sec. Par exemple, hein, parce que si vous préférez raser les arbres, vous pouvez aussi...

unde d'utiliser une tondeuse à gascon pour tailler les roisers 9 Stitement que non. Bah là, C'est le même principe. faut pas glocher des proies fraiches. Alors pour qu. on utilise des épées, lanches et autres armes, qui devisariont de plas em plas puisantes, ant qui d'ânte Pa. Denne batte, a la companie de la contraction de la companie de la companie de la companie d'autre, par exemple. Cuitte à faire co métier, autant être bien écupio.

Un meurtre, une résurrection, une vengeance et une vampirisation mémorables!





Les faques de l'exprir
se proposent de vous
ventre des sonfleges
en échange de votre
sang, lu qu'il y a toujours un village plein
de honne bouffe a
proxximité, C'est une
bonne affaire.



LoK est définitivement une excellente surprise. Attendu avec un scepticisme commun à toute la rédac, c'est finalement une acquisition que vous ne sauriez regretter, bande de petits pervers... On ne nous la fait pas, hein, vous êtes aussi vaches que nous, c'est sûr! Alors oubliez les quelques défauts de LoK, et laissez vous aller au plaisir de la saignée!



C'est sûr, on en a pour son argent, sa thune, son flouze. Son grishi aussi. Une quête fabuleuse, un scénario digne d'un film et une durée de vie aussi longue que celle d'un vrai vampire, Legacy Of Kain fait vraiment partie de ces jeux qui donnent envié de se procurer une PlayStation. Le jeu est une telle réussite (musiques et ambiance sont fabuleuses I), qu'on pardonner aisément les quelques petites errances techniques.





Très variés, mais souvent décevants, exception faite des scènes cinématiques.



A part quelques ralentissements face à trop d'adversaires, l'animation est fluide et réaliste.



cablement, mais certains temps de chargement pour accéder à la configuration des pouvoirs sont un peu rébarbatifs.



Les musiques, les cris et les bruits de succion apportent à LoK une bonne part de son ambiance unique.



- Une jouissive ambiance ténébreuse.
  Une durée de vie
- exceptionnelle.

   Des dizaines de sorts, originaux et destructeurs à souhait.
- La gestion du temps (succession nuit/jour).



- Des graphismes parfois décevants.
   Quelques ralentisse-
- ments.

   J'ai tué 1 362 gens depuis que j'y joue.
  C'est pas cool.

QA.1

**GENRE: BASKET-BALL** NOMBRE DE JOUEURS : I À 8

SPECIAL: "PLUS MIEUX!" **NIVEAUX DE DIFFICULTE: 3 NOMBRE DE MATCHES: UNE** SAISON NBA COMPLETE! **CONTINUE: SAUVEGARDES** 

près l'échec relatif de NBA in the Zone premier du nom en Europe (Total NBA'96 de Sony en est certainement la cause principale), Konami ne s'est pas laissé abattre. Mettant tous les atouts de son côté. l'éditeur nippon a voulu prouver qu'avec la création de son département "XXL Sports Series", il était capable de développer des titres réussis de A à Z ! De l'introduction (musique et graphismes "high-tech") jusqu'à la fin des matchs en saison régulière (exhibition ou play offs), tout est superbe. Il n'y avait pas de reflets sur le parquet dans le premier volet ? Ou'à cela ne tienne. on a ciré le parquet! Pas de crissements de baskets non plus ? Pas grave : cette fois, les oreilles des puristes pourront se régaler de ce doux bruitage. Et ce n'est pas tout. A ces quelques ajouts d'ambiance sont venues se greffer des dizaines d'autres petites choses forts sympathiques. En effet, 4 vues de caméra sont cette fois de mise. En "live" (la caméra suit l'action), "normal" (de face), "quarter" (3/4 côté) ou "side" (de profil), toutes sont jouables et agréables, même si celle que l'on utilise le plus volontiers est la "live". Avant les matchs, outre la présentation de chacun des joueurs, vous pourrez, si vous le désirez, écouter l'hymne américain (ou canadien) entonné a capella par une femme ou un homme! Incroyable!

## Une optimisation du jeu et des

Je vous ferai grâce des milliards de statisques que contient le jeu (et dont les américains et quelques "pros" bien de chez nous se délecteront sans doute) pour passer directement à la grosse nouveauté de ce "Zone 2" : la création de ioueurs. A partir de 39 modèles

différents, vous pourrez en effet créer vos propres joueurs, puis les intégrer à l'équipe de votre choix. Le jeu propose désormais 3 niveaux de difficulté (Rookie, Starter et All-Star) et non plus 5. et un quart-temps peut s'échelonner de 1 à 12 minutes. Sur le terrain, les joueurs sont beaucoup plus faciles à diriger : un bouton "passe"... pour passer, "shoote et dunk"... pour marquer,

"action" pour les feintes, accélérations et autres surprises. Les boutons de flanc permettent quant à eux de changer de tactique ou de courir plus vite. Enfin, sachez également que chaque panier peut être revu en "replay" ou non, que chaque joueur a son propre style et que tout le calendrier de la saison NBA peut être consulté à l'avance! Nous y avons joué jusqu'au bout de la nuit et nous avons été emballés. Alors maintenant, à vous de vous essayer à ce superbe titre. Vous ne le

regretterez pas.

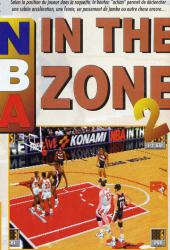




On a retrouvé Jordan, mais il faut changer le numéro de son maillot. "Eh! Attend, tu fais quoi, là ? C'est le 23 ou le 45, pas le 29 !".



Selon la position du joueur dans la raquette, le bouton "action" permet de déclencher



Un mouvement que l'on ne voit qu'en NBA!

## Des dunks comme s'il en pleuvait!









es et des images très "chics" des joueurs de la NBA.

Créez vos propres joueurs, changez leurs noms, les numéros des maillots, bref faites votre NBA maison!

## COMPARATIF . COMPARATIF

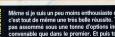
## NBA in the Zone 2 contre NBA in the Zone

ians le Joypad n° 50 (pages 48, pour les otal NBA'96. Même si le jeu reste globalement ême (on shoote dans un panier), ce second volet marque une évolution notoire. Graphiquement d'abord, c'est beaucoup plus fin et épuré. Les vues de caméra, au nombre de trois, n'étaient pensées pour satisfaire les plus exigeants. En outre, les "replays" sont de vrais "replays" et le mapping est plus beau encore. On n'oubliera pas lité qui est cette fois exemplaire.

Konami n'a pas fait



d'un grand calibre.



Même și je suis un peu moins enthousiaste que Traz - quoique... -, force m'est de constater que c'est tout de même une très belle réussite. Tous les modes de jeu sont présents, le joueur n'est pas assommé sous une tonne d'options inutiles, et l'ensemble de la réalisation est bien plus convenable que dans le premier. Et puis tout fan de la NBA s'y retrouvera sans mal! Un bon achat, sans aucun doute, mais je suis sûr qu'on peut faire encore mieux!

## De 1 à 8 joueurs humains simultanément sur le parquet de la NBA!



Le lancer franc fait appa raître une flèche rouge qui bougera plus ou moins vite selon l'adresse du ioueur à cet exercice





Une autre vue de caméra et un smash en prime. Franchement, préférez-lui la vue "live".





dans le premier volet graphismes de "Zone 2 ont augsi irréproch



Toujours aussi fluide, voire ois encore) d'excellente facture. Rapide comme er



sent encore moins que dans le "1"! Les différents coups à exécuter sont facilement réalisables.



ns chantés a capello des crissements de basket sur le parquet, un speaker ... Que dema



- Une jouabilité exemplaire.

  • Une ambiance
- sonore exception nelle!
- De nouvelles options intéres-



- Toujours pas de ralentis à la Total NBA'96!
  Difficile d'arrêter
- une saison en cours !







SPECIAL: QUE POUIC NIVEAUX DE DIFFICULTE: AUCUN NOMBRE DE PERSONNAGES: 108 CONTINUE: SAUVEGARDES SUR MEMORY CARD

ans la belle contrée des runes, le jeune Greg (oui, on peut mettre son nom au personnage, donc je l'ai - narcissisme sous-jacent - appelé Greg) est le fils du grand général Téo. Jeune. il est insouciant, drague les meufs et se la joue pas mal en règle générale. Mais un jour, son père lui dit "Halte-là, fini la rigolade! Tu va prendre tes responsabilités mon garçon !". Et voilà donc le jeune Greg promu chef d'un petit bataillon d'hommes au service de l'Empire. Malheureusement, les tâches qui seront confiées à lui et à ses hommes ressembleront plus à des pécadilles qu'à de véritables faits d'armes. Mais la situation va bientôt se retourner lorsque nos héros se rendront compte qu'ils ne ser-

vent pas le bon coté des choses, et que les valeurs qu'ils de jeu est assez austère. Ceci permettra toutefois aux novices de se mettre dans le bain. Pour la réalisation technique, le jeu est correct, avec des décors movens cependant rattrapés par des effets graphiques assez impressionnants lors de l'invocation de certains sorts. Les combats ont le mérite d'être rapides - au même titre que les temps de chargements - et peu compliqués, comme les menus permettant les diverses actions en combat. Pour le reste, l'ambiance du jeu est suffisamment mise en avant par de superbes musiques, la durée de vie est très acceptable, les personnages sont attachants (certains sont cachés, pourrez-vous trouver les 108?) et le tout dans une langue enfin accessible à plus de 10% des joueurs. On plaisante... Assurément un grand ieu. et une très bonne initiative de la part de Konami France, A acheter à tout prix!



Pour tout ceux qui doutaient de l'existence du lapin-tueur de Jacques Pradel, voici une nouvelle info : le lapin-tueur n'était pas seul...



## UIKODEN

croyaient défendre se révèlent être infâmes! La petite troupe va donc se retourner contre l'empire et rejoindre les rebelles, afin d'empècher que soient mal utilisées les toutes-puissantes ressources des runes.

## Donjons, monstres, trésor. La vie quoi !

Suikoden est, dans le style, assez classique. Le scénario, déjà vu par les joueurs aguérris, pourra cependant surprendre les petits nouveaux. De même, le système



Ne perdez pas les bonnes habitudes ! Etonnez vas amis ! Ouvrez les caffres !



Les effets de certains sorts sont assez impres-



Leoun Heh heh heh. Everyone's asleep. Thanks to the drugged tea of Mt. Tigerwolf.

La gourmandise ainsi que la paresse sont de vilains défauts. A avoir voulu vous reposer dans cette auberge, vous vailà tous drogués et délestés de vos biens. Heureusement, cela ne durera pas grâce à la grande réputation de l'un de vos compagnons.



## Une ambiance mystique et des sorts grandioses!

Un classique du jeu de rôle : le sort de flammes, qui transforme tout adversaire vêtu d'armure en vulgaire cassoulet en boîte au bain-marie.



Lors des combats, il est possible que la console zoome sur une action précise. Il est aussi inversement



Lorsque les escargots géants attaquent, ils étendent leur cou jusqu'à ce que sa longueur soit suffisant pour pouvoir toucher l'adversaire.



PlayStation est

aussi la console des RPG!

amusants en le nommant "Shut up !" par exemple...



Souvent, vous aurez à faire des choix lors de dialoques où l'on demandera votre avis. Mais ce qui semble être un modèle d'interactivité ne l'est pas trop, puisque généralement la situation reste bloquée jusqu'à ce que vous donniez la réponse voulue par le ieu

Suikoden est un jeu de rôle qui peut se targuer d'être le premier entièrement en anglais à débarquer en France sur 32-bits. Il est aussi à mon avis l'un des meilleurs jeux tout court jamais sortis sur la PlayStation. Les habitués comme les nouveaux venus dans le RPG sauront apprécier ce titre à sa juste valeur. Une initiative qui devrait être couronnée de succès.



On peut dire qu'on l'a attendu, ce premier jeu de rôle en France sur PlayStation ! Et on a bien fait, parce qu'il est à la hauteur de nos espérances. Long, varié grâce aux 108 personnages qui vous rejoindront au court de l'aventure, Suikoden est un achat indispensable pour tous les mordus de RPG, frustrés de l'absence de ce genre sur leur machine préférée !



pour un jeu 32 bits. Par contre es personnages sont réussis.



La console n'est pas très exploi tée à ce niveau-là, même si les attitudes des divers personnages lors des combats donnent des mouvements très décomposés



Suikoden est irréprochable sans être cependant exceptionnel. Les menus sont dairs, simples, mais la configura-tion des boutons n'est pas toujours très pratique



sies avec beaucoup de style Elles plongent le joueur dans l'état d'esprit voulu par le scénario grâce à leur mél



- Le premier du genre en France sur PlayStation!
- Un jeu assez long
   Des temps d'accès remarquables



Un certain classi-

cisme du scénario Un peu vieux

92%

## ( )DEN PETIT GUIDE DU GUERRIER

oici une toute petite partie du ieu expliquée et commentée pour vous aider à vous y retrouver dans cette aventure et la découvrir sans mourir hêtement à chaque coin de labyrinthe. L'aide de jeu débute au moment où nos amis explorent la tour qui deviendra ensuite leur quartier général.



L'accès aux quartiers généraux où se trouve Lepant est bloqué. Un mystérieux bossu vous propose son aide à l'hôtel du village. Suivez attentive



Matthui vous a demande

cette ville pour retrouver

Legant, un de ses amis. Courez-y prestement

après avoir choisi vos

coéquipiers.

de vous rendre dans

ment ses instructions.



Une fois dans les lieux, prenez garde aux ennemis, ils sont costauds! Dans cette salle, veillez à ne passer devant aucun soldat, sinon il vous met dehors! Pour passer, il faut se faufiler derrière le soldat le plus bas, puis



Cette roulette permet de gagner ou de perdre des points d'expérience, de récolter des trésors ou des ennuis. Mais surtout de passer ! Jouez bien avec le bouton Croix pour passer sans encombres.



Une fois l'épée en votre possession, vous retournez à l'auberge, et Lepant rapplique immédiatement. Il vous apprend que sa femme a été enlevée. Sus au traître!



Le méchant n'est autre que Kraze, le type qui vous a déjà trahi au début du jeu! Mais bien heureusement pour vous, votre compagnon Pahn se pointe à temps pour secourir la femme du pauvre Lepant.



Il ne reste plus qu'à engager Lepant et Pahn dans votre équipe. Trainez aussi dans les villages afin de parler aux individus dont les habits sont un peu plus voyants que les autres. Il s'agit très certaine ment de braves gens à recruter pour votre armée.



Et, comme dans Astérix, tout se termine par un banquet... pour l'instant ! Car, bien sûr, les méchants ont la vie dure... et l'aventure est loin d'être finie ! Bonne route, ami lecteur !



cher sur tout le groupe en même temps. Assurez-vous qu'un de vos hommes possède la rune du feu pour faire ariller ce monstre. Attaquez-le avec les personnages forts, et prodiquez des soins aux querriers dont la frappe est plus faible.



Une fois le dragon occis, la brume se dissipe et le château est à vous I Donnez-lui un nom. Un nom classieux si possible, car il le gardera tout au long du ieu!



Leknaat vient alors vous rendre visite pour vous faire don de son apprenti, Luc, qui vous sera utile pour consulter la tenue de vos troupes. Allez ensuite prendre connaissance de votre mission chez Matthiu.





Né(e) le

et PlayStation

















ark Savior, exemple de la révolution industrielle. met en scène un ieune russe qui en a assez de l'exploitation des masses par le grand capital. Non, j'plaisante... En fait, il s'agit d'un scénario beaucoup plus fantaisiste. Vous êtes Garian, un chasseur de prime très en vogue dans le milieu. A bord d'un bateau au début du ieu, vous devez escorter Billan, un affreux monstre gluant, jusqu'à l'île carcérale la plus proche. Malheureusement pour vous, le voyage ne se déroule pas comme prévu et Billan s'échappe. Dès lors, l'aventure commence. Vous allez devoir parcourir tout le bateau pour arrêter Billan dans sa frénésie meurtrière. Et, selon le temps que vous mettrez pour traverser le bateau. trouver Billan puis le tuer, le scénario sera complètement différent. Pourquoi? Tout simplement parce que l'idée de ce ieu, c'est de vous faire refaire cinq fois la même chose, mais avec une histoire et un parcours différents. Une idée en or !

Histoire parallèle

en 3D

Le jeu reprend un peu (et même pas mal) le concept de Landstalker, en mettant à l'écran un perso qui doit traverser un univers semilabyrinthique en 3D isométrique. Le scénario vous confronte

à des situations que vous ne pourrez faire évoluer qu'en avançant dans ces univers en 3D. Il faudra alors porter un message, trouver un personnage ou encore transporter un prisonnier injuste-

ment accusé vers la sortie. Première surprise : le ieu est beaucoup plus porté sur le défi plates-formes que sur l'aspect purement aventure. Cela amène donc une succession de passages

à franchir, plus délicats les uns que les autres, faisant appel à l'adresse des joueurs. Seconde surprise : le ieu accepte le pad analogique, et permet de faire tourner l'angle de vue avec ce dernier, ce qui peut aider lorsque l'on connaît la difficulté de certains passages. Musicalement, le jeu est parfait. Les seuls reproches qu'on peut lui faire, ce sont les quelques bugs d'affichage ainsi que les combats, un peu trop simplistes à mon goût, malgré leur originalité. Un jeu à réserver aux bons joueurs : les mauvais perdront, s'énerveront, et prétendront que le jeu est nul. Les autres prendront un pied rarement atteint.



Dans la pure tradition du "plateforming"<sup>TM\*</sup>, Dark Savior propose des passages plus ou moins stressant où il vous faut, par exemple, traverser un espace TRES élevé sur des plates-formes qui s'écroulent au fur et à mesure sous votre poids.









Un peu d'astuce, d'espièglerie, c'est la vie de... oup's ! Un peu d'astuce donc, pour venir à bou de passages plus ou moins difficiles. Ici, votre principal problème, c'est un mur de pointes qui avance vers vous. Réfugiez-vous dans cette cavité, là, avant la mort !



Sauver une princesse, c'est plutôt la classe. Mais sauver une copine ninja, c'est déjà un peu plus cheap. Ce qui l'est moins, par contre, c'est de devoir la porter vraiment jusqu'à la sortie de sa prison. Un obstacle à votre évasion. assurément. L'humour n'a pas été oublié lors de la traduction du ieu, et vous aurez droit à quelques vannes (parfois bonnes) tout au long des divers dialogues du jeu.

Tout ce qu'on vous demande, c'est de la réflexion et de l'adresse.

## CINQ HISTOIRES DIFFÉRENTES

Au début du jeu, lorsque vous allez devoir traverser tout le bateau pour retrouver Billan, vous verrez un petit chrotemps que vous mettrez pour accomplir votre première mission, vous aurez un destin et une histoire différents. Il en existe cinq en tout. Serez-vous assez courageux pour



Bi...Bilan...is going to eat me alive! Please! Help!

, cette masse informe était un sympathique petit lézard. Après être tombé dans un mys-iquide, il est devenu ce que l'on appelle giga-monstrueux. Glup, comme dirait l'autre l



Le coté jeu d'aventure est présent grâce à une partie où Jack, votre oiseau, cumule les points d'expérience, et gère le stock d'items récupérés durant votre périple. Outre les indispensables clés pour ouvrir les portes, vous avez en plus quelques livres ou journaux qui vous donne ront des indices sur le jeu.



Un jeu parfait pour l'amateur de plates-formes en manque de vrais défis. Le challenge proposé ici est très tentant, et l'univers 3D offre de nouvelles épreuves à un genre qui semblait oublié. Une partie aventure pour mettre un peu de sel, et le produit est emballé!



ongeront le joueur d biance. On notern au ne quelques bugs d'affi



superbe, et d'autres où le jeu rame vraiment. Que voulez-vous, une ville entière à modéliser, c'est fatio



Courir, sauter, frapper, et même enchaîner les trois, tout est possible. L'entraînement est obligatoire



Des bruitages quelconques, mais d'excellentes musiques. Des thèmes efficaces alliés à une orchestration parfaite.



- L'univers 3D. Long, difficile et
- original. Les parallèles scénaristiques.



- Pixellise parfois
- un peu trop.
   Quelques bugs dans la gestion.

95%

## SATURI

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS GENRE : SHOOT THEM UP NOMBRE DE JOUEURS : I SPECIAL : TRÈS DUR NIVEAUX DE DIFFICULTE : I NOMBRE DE MISSIONS : 5 CONTINUE : MOTS DE PASSE DIFFICULTÉ : TRES BALEZE

près la version PlayStation testée dans notre numéro 58, c'est au tour de Soviet Strike Saturn de débarquer, Dans la froideur du mois de février, ce grand ieu d'action, dernier-né de la saga des Strike, arrive à point nommé pour les possesseurs de la console Sega. Il faut dire qu'après le razde-marée PlayStation à Noël, ils avaient de quoi être inquiets. Soviet Strike est là pour nous prouver que la Saturn n'a pas fini de nous

surprendre agréablement. Soviet Strike, c'est un concept un peu novateur dans le monde de la guerre : empêcher les guerres d'éclater en faisant... la guerre. C'est une logique toute américaine, me direz-vous. Le truc, c'est qu'il faut ici envoyer un seul et unique hélicoptère dans cinq régions sensibles du globe. Tout commence en Crimée pour se terminer dans les rues de Moscou. Entre temps. quelques excursions en Tchétchénie et dans les environs de Tchernobyl sont au programme. Bref. le décor est planté : l'ex-URSS. Et les missions qui vous v attendent risquent de vous retenir un bon moment.

### C'est la guerre, Camarade

Le principe des Strike reste inchangé : pilotage d'hélicoptère et missions à foison. Vos obiectifs peuvent consister à détruire certaines cibles, à libérer des prisonniers ou bien à escorter des convois. Mais les situations de ieu évoluent dans le temps. Aussi, si vous ne sauvez pas à temps un prisonnier, il sera exécuté. Si vous ne partez pas à la rescousse de bâtiments alors que vous êtes en pleine mission, ils seront détruits, et ainsi de suite... Les rebondissements sont multiples et on prend goût à être dérangé en pleine mission par des impératifs imprévus. Génial, d'autant plus que le doublage en français est excellent. On y croit tellement que l'on serait tenté ensuite de raconter ses aventures comme s'il s'agissait d'un film. De plus, on ne vient pas à bout de ces missions en un clin d'œil. Vous en aurez pour votre argent. Ce n'est pas pour rien que tout le monde investit à l'est...

Bref, si vous ne l'avez pas encore compris, Soviet Strike Saturn n'a absolument rien à envier à la version PlayStation. C'est du tout bon, camarade.

Ce n'est que la debut, mais vous valu dejà aux prises ence un camp de prisoniles

Ce n'est que le début, mais vous voilà déjà aux prises avec un camp de prisonniers pour sauver Nick Arnold ! Faites fissa, car si vous tardez de trop, vous ne pourrez pas récupèrer votre co-pilate ! Sans lui, pas la peine d'espérer finir la mission.

Votre pote Hick Arnold s'empare du chosse-neige pour enfoncer le camps adverse. Dans les niveaux suivants, vous rencontrerez d'autres alliés dans des groupes de résistants.

A vous de les aider

SOVIE



Voilà une mission qui surgit à l'improviste. Il s'agit ici de détruire une usine électrique et de «voir le résultat» selon votre co-pilote. Bref, faites un carton sur tout ce qui bouge et songez que Bernard Menez vous regarde... peut-être.





C'est du 100 % dur, 100 % stress COMPARATIF . COMPARATIF . COMPARATIF

## VERSION PLAYSTATION **CONTRE VERSION SATURN**

n° 60) et une version Saturn de Command & Conquer in tol) et une version saturi de Command d'Ou-proposant de deux fois moins de niveaux que son homo-logue Son, on s'inquietait drôlement pour Soviet Strike. Heureusement, hormis des séquences vidéos qui pixeldifférentes palettes et des codages informatiques. Bref, cette fois, le plaisir est intact.













Les séquences vidéo ne sont pas parfaites, mais le jeu reste très bien réalisé.



De rares ralentissements viennent gêner le joueur. Sinon, c'est impec.



Il faut le temps de s'y faire Les différents boutons de la manette sont exploités comme il faut.



Une mention toute particulière pour les doublages excellents (c'est chose rare dans un jeu vidéo). Bravo à ces voix hélas inconnues.



- La variété des missions. Les excellents
- doublages en français.
- Les passwords indispensables.



- Passwords en fin de région seule-
- ment. Parfois vraiment trop difficile.

93%

en perspective, hommes mariés s'abstenir.



Soviet Strike est un des meilleurs titres de ce début d'année sur Saturn. Après Virtua Cop 2 et en attendant Fighter Megamix, il est bon d'avoir du soft de qualité à se mettre sous la dent. Soviet en fait partie, et vu la difficulté, on en a pour ses sous. Nuits blanches

## RSION : FRANÇAISE NOMBRE DE JOUEURS : I

**GENRE: PLATE-FORME 3D NIVEAUX DE DIFFICULTE : I** CONTINUE : OUAIP DIFFICULTE : ELEVÉE **EXISTE SUR: RIEN D'AUTRE** 

ug, la star du cinoche la plus débile qui soit, est de retour. Et elle est en pleine forme, plus ridicule que jamais ! A notre grande joie, elle ramène avec elle deux nouvelles stars : Freak Bug, stylé pattes d'ef et pompes rouges à semelles expansées, et une sorte de clébard larvaire à la langue pendante... Mais le ridicule ne tue pas. A ce qu'il paraît.

On regrettera cependant de ne pouvoir changer d'angle de vue, car par moment le héros disparaît derrière un mur, et il devient du coup difficile d'éviter d'éventuels obstacles. Mais mis à part ce menu problème de jouabilité, Bug Too est un jeu réussi, qui plaira sans aucun doute aux amateurs de plate-forme. A condition qu'ils n'aient pas honte d'incarner une créature aussi lamentablement ridicule qu'un Bug ou qu'un clébard larvaire à la langue pendante...



Cette espèce de molécule verte est un bonus qui va permettre de cracher sur les adversaires. J'aime bien cracher sur les gens,

### Le grand spectacle hollywoodien

Vous allez donc diriger l'un de ces trois remarquables losers dans des dédales de plates-formes entièrement réalisés en 3D. Reprenant le même principe que le premier épisode. Bug Too vous permet de participer au remake de films cultes, tels que Weevil Dead 2, Lawrence Of Arachnia, ou encore Cicada Night Fever! Chacun de ces films représente un monde à explorer. Vous choisissez l'ordre dans lequel seront tournées les scènes, et passerez au film suivant lorsqu'elles auront toutes été un succès. Sachant que votre contrat prévoit le tournage de 6 films, et que le deuxième comprend déià à lui seul 5 scènes (donc 5 niveaux), vous comprendrez à quel point Bug Too est vaste! En plus, et c'est ce qui fait le charme de ce métier, chaque scène apporte son lot de nouveautés, avec de nouveaux monstres et de nouveaux pièges. Techniquement, c'est très satisfaisant, la 3D étant bien gérée et les graphismes variés...









verez des stages bonus dans chaque scène Ils sont tous différents, et souvent très niais. comme cette simple loterie.















Bug Too, sans être le hit du siècle, est un jeu bien construit, varié, et qui pro-

pose un challenge éprouvant. L'exploitation de la 3D, héritée du premier épisode, est correcte, et permet une variété de pièges agréable. Voilà un bon jeu, ma foi... Pourvu que vous vous accrochiez, car Bug Too est assez long et difficile. Remarquez, on en a pour son argent.



Les graphismes 3D sont glo-balement très réussis, même si quelques sprites sont un peu brouillons.



C'est super fluide et souvent drôle... Il n'y a qu'à voir Bug courir avec son sourire débile pour s'en convaincre.



Quelques passages sont dif-ficiles à appréhender en 3D, mais sinon, c'est bien sorcier.



quoiqu'un peu répétitives (il y en a peu), et des brui-tages super débiles. Chouette, quoi! Des musiques sympa,

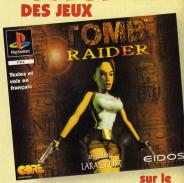


J'AIME

- Une durée de vie mâousse kosto!
- · Les scènes cinématiques sont un véritable régal. • La débilité pro-
- fonde de ce jeu, si savoureuse...



- Une difficulté assez mal dosée. Les trois persos se ressemblent
- trop. On ne peut pas changer de vue, c'est souvent gênant.





Tails est votre

ami de tou-

iours... Ca ne

l'empêchera

rous arnaquer

de 50 an-

vous filer

l'accès au

bonus stage !

neaux pour

pas pour autant de Exactement les mêmes que ceux de la version MD, en plus colorés. Style épuré, couleurs flashy, peut-être... mais résultat décevant !



Ouais. Rien d'extraordinaire non plus.

MANNOBILIE 13

Les tests de collisions ne sont pas très fiables. C'est très énervant. D'ailleurs, Grrr !

Das musiques fabulaus

Des musiques fabuleuses, et des bruitages piteux. Va comprendre, Charles. . .

J'AIME

 Le côté exploration.

Sonic de retour.
Le bœuf au curry de ma Môman.

J'AIME PAS

 Rien de neuf par rapport à la version MD, stage bonus mis à

part.
• Trop facile.
Même sans les

 Les tomates farcies de mon



RAHAN RAHAN

même très décu!

vous, môssieu Sega, je suis quand

Sonic 3D Blast en lui-même est sympa, parce qu'il se differencie radicalement des autres sonic. Mais dire que c'est sur Saturn que ça tourne, là non! Autant ressortir ma Megadrive! A côté de perles comme Nights, on frise le ridicule. Enfin, soyons objectifs, il plaira sans doute aux plus jeunes (les vraiment très jeunes). Les autres, oubliez, c'est trop niais et trop facile!

épisodes précédents.

aurez réellement terminé le ieu, comme dans les

## COMPLETEL VOTRE COLLECTION

## Commandez les anciens numéros de Joypad!



- Newpoint (PS), Phantay Star N (ND)...

  Sol + Tips : Disovoid (PS), Panter aroon (Sat), Earthworm lim (MCD). Dossiers : Eartwern Jim 2 sar 32 bits
- Anim'Paad : fast Annaton, com
- ga marche ?, Bladspads, Cobra, Middeer. Poster : Loaded + lovpad International
- Tests: Seps Ruly (Sat), Virtua Fighter 1
- (Sat), Vintua Cop (sat), Galactic Attack (Sat)...

  Soil + Tilos other (PS/sat), Vintua Fielder 2 Sari, Noshi's bland (SW), MICS (PS), Virtua Cop (Sat) Dossiers: les de prenien jeur de fillen 64
- · Anim'Paad : Glez In The Stel, Virtua
- Fighter, Cohra, Lodoss...

  Poster: Sega RahyVirtus Fighter 2 +Joypad International



- Tests : lichinden 2 (P), Anna Sozze (P),
  FRSS (P), D (PSSR), Doxley Song County 2
  (N), End MRN's (P), MRA in The Jone (PS),
  Sol + Tipps: "rean righter 2 (cd), Door (PS), Hyo (SoPS) in suite, Sonet Eighter Jone
  (PS), Dolley King County 2 (N)
  Dossier's 1 is provine mage in the hone 2!
- Anim'Paad: Dragen Bal Gl, les prenières images, Jesle, Tagen Balta.
- Poster: Jest / Booky Son Susta.
   Poster: Jest / Booky Son Sounty 1
   Hovpad International



- Fire 2 (SN), Descent (PS), Sm City 2000 (Sat). Sol + Tips : Myst (sat/FS) is fin, Sega Rally (Sat), Teshinden S (Sat), NSA Jam T.E. (Sat) Gex (PS), Street Fighter Zero (PS). Dossiers: les box plats de focasie
- Le retour de Oragon Ball sur Phylicaion · Anim'Paad : fanishrie, fatal fury,
- . Poster : Read Rath Serve Of Evernors + Joypad International



(MD/SN), Maric Carpet (PS/Sat). Sol + T : Street Fighter Jero (Sat), Ridge Room Revolution (PS), Testinden 2 (PS), Virtua Cop (Sat)... • Dossiers : Imgia %, faeir et rista Les stars au centre Sego Pete Sampras Entreme sur 32 bits !

· Anim'Paad : Mother Sarah, Kanui, Hirovski Krazume (Moldiver) Enteniew. • Poster : Far East Of Eden Jen/Teshinde + Joypad International



- Heroes (Sat), Street Fighter Alpha (PS/Sat), Nidge cer Revolution (PS) • Sol + T : X-Men (Sat), Guardians Heroes Sat), Toy Story (MD), DK Country 2 (SN).
- . Dossier : formula One Playlor prodige de Psygnosis · Anim'Paad : 087 k noveau film, etho Toda links heed
- Poster : Hother Sarah / Yagen Kirkla + Joypad International



- . Tests: Fade to Black (PS), Euro 96 (Sat), Baku Animal (Sat)
- . Sol + Tips : fef95 (fat), litan Wan (Sat). Alien Trilogy (PS), Kileak the Slood (PS), Dragon Roll 7 (60) Anim'Paad : Not int Ohn Port
  - Rose Ghost in the Shell of Embryony de Harun Poster: 3rd Eyes / Ridge Rear Revolution



- Tests : Formula 1(PS), Olympic Games,
- intern. Track & Field (PS), Resident Evil (PS), Samin'Jam'96 (PS-Sat.), Sampras Extrême (PS)
- Sol + Tips: Need for Speed (PS), Azzait
   Nigs (PS), Tekken 2 (PS), Addas Power Soczer IPS), Starblade Alpha (PS), The Horde (Saturn). · Anim'Paad : Dozer Camp, City Hunter,
- y, Lamu, Noku-Nuku, Be Bop., · Poster : Reiden Evil El Hazard



4

- Tests : Blazing Dragons (PS), Time
- Commando (PS), Nighto (Sat), DB2 (PS), Davis Cup (PS), Return Fire (PS), The Story of Thor 2 (Sat)... Sol + Tips: Decent (F), Napy Carpet
   (F), Lane Solder (F), Tool MAYN (F), DB2
   (F), Ger (ac), Virsua Fighter Kdr. (fat).
- · Anim'Paad : Dosser Masamune Shirow
- 313 Eyes, Kideo Girl Ai, Manga Mania, Takeru...
- . Poster: Time (ommands/ Gunsmith Carl.



- Tests: Wpfout 2097 (PS), Die Hard Trilogs (PS), Tunnel B1 (PS), Burning Boad (PS),
- · Sol + Tips : Mario 64 (N64), Total N°1 (PS), The Need For Speed (PS), King of 95 (PS), Romberman (Sat)
- · Anim'Paad : 062 le film, Batted et un desier complet sur Exangelian. • Poster : Turok / Tekkes 2





- s et l'autocolant Bedam. (PS), Star Gladiator (PS), Fighting Kipers (Sar), Street Racer (PS), 32 (PS), Soviet Strike (PS), Sol + Tips: Total n°1 (PS), Seven Fighten Jero 2 (Sat), Guardian Heroes (Sat), Fighing Anim'Paad : Toute l'actulité du marga
- et de l'animation ainsi qu'un dossier sur Kenichi Soroda (Gursmith Cats) · Poster: (rath Bandeset / Pare Wars
- Deby 2 (PS), Virtua Cop 2 (Sat), Ffa'97 (PS)... Sol + Tips : Neter Tool CP 2 (PS), Time Commando (PS), Residen Evil (PS), WipEcut 1097 (PS), Virtua Fighter Kids (Sat), Tunnel 81 (PS)...
- · Anim'Paad : Tote factalité de margi et de l'animation +un dossier sur Evangelion shopping Exangelion
- City 2000 (PS), Samurai Shodown IV (Neo Geo)... . Sol + Tips: Wefout 2097 (PS), Time
- · Poster: Padenceum! / Nice in Orlestand Poster : Tobal N°1 / Daytona USA CCE.
- Commando (PS), Formula One (PS), Destruction Derby (Sart. Crash Bandicrost (PS). · Anim'Paad : Toute l'actolité du marga et de l'animation +un dooier sur Black Jack +

□ N°54 □ N°58 □ N°59

□ N°49

□ N°48

□N°53

□N°55 □N°60

□N°50

□N°56 □ N°57

□N°51

□ N°52

**EDITEUR: PSYGNOSIS GENRE: SPORT FUTURISTE** RE DE JOUEURS : I OU 8 EN LINK

**NIVEAUX DE DIFFICULTE: I** NOMBRE D'ÉQUIPES : 16 ÉQUIPES INTERNATIONALES CONTINUE: MEMORY CARD DIFFICULTÉ : MOYENNE



repense également, la larme à l'œil. au nombre incalculable de manettes qui n'ont pas tenu le choc, à l'époque. Mimant un rapide signe de croix pour mon paddle PlayStation, i'insère Riot dans le parallélépipède aux mille

vertus, et prie pour retrouver enfin les sensations grisantes du vénérable ancêtre... remises au goût du jour, bien entendu, hein, nous sommes en 97, tout de même. Le jeu propose trois modes: League, Tournament et Friendly, le tout avec pas moins de 16 équipes internationales. Chouette! Un bon point, il est possible entre chaque match

de changer les caractéristiques des joueurs, au nombre de 4 : résistance. puissance, précision et vitesse. On peut même modifier leur état civil. pour jouer avec des noms qui ont de la classe, comme "Mr. Zlu" par exemple, Ca. i'aime! Bref, passons aux quelques règles de ce "sport" dont le concept est simple : il faut s'approprier la balle, la "charger" dans son camp, et revenir marquer au centre du terrain. Suivant la distance de tir, on marque 1, 2 ou 3 points. La foule balance des bonus dans l'arène, qui boostent momentanément une des caractéristiques d'un joueur, et il est bien entendu possible (même conseillé) de se taper dessus. Bref, l'ensemble est fort attravant, mais après une dizaine de matchs, l'enthousiasme commence à disparaître. Rien de bien impressionnant techniquement. en plus. Finalement, c'est un peu creux, tout ca. Dommage, l'idée était bonne, mais ie me demande si ie ne vais pas ressortir mon ST, moi...



Le schmürz violet, au premier plan, c'est un bonus envoyé par la foule. Y'a pas grand monde d'intéressé, apparemment.



"Bah auoi? Ca fait mal? T'avais au'à pas m'empêcher de charger ma balle de plasma !". Moi, i'aime les replay, ca flatte mon ego.



Vu d'ensemble de l'arène, avec les zones de marquage à 1, 2, et 3 points. C'est juste pour vous montrer, cette vue est quasi-injouable...





"GLUHAHU I Foutons le camp ! Trop de monde ici! Kâssez-vous i'ai un but à marquer !... AgaAArgH" -Trazom, joueur



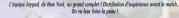














Riot est un jeu sympathique qui permet de vite oublier l'erreur "Pitball". Malheureusement, c'est un peu répétitif et le managing d'équipe, s'il a le mérite d'exister, n'est pas assez fouillé. Les bonus sont assez peu variés et le jeu présente plein de petits détails gênants. Je suis décu, Riot est assez moyen. Adaptez-moi Speedball 2, m'sieurs les programmeurs, siouplait!





Des effets de lumière sympa, mais c'est assez sombre, quand même. Les arènes auraient pu être plus variées.



On aurait aimé des parties un peu plus rapides, et des joueurs plus dynamiques.



Quand il shoote, le porteu de la balle semble pa oublier où se trouve le but. Sinon, c'est impec



Pourquoi n'y a-t-il pas de musiques pendant le jeu? Pour quoi les commentateurs ne connaissent que trois phrases? Pourquoi j'aime pas les huîtres?



- Le concept sport futuriste violent à la
- Speedball Le Managing de l'équipe (expérience gagnée à chaque
- Les musiques (y'en a pas pendant les rencontres!).



- Une foule pas très enthousiaste, des com mentateurs qui ont
- autant de conversa-tion que Pamela A. ! Certaines caméras bien inutiles.
- Il manque décidément kekchose...



## PLAYSTATION

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : VIOLENCE AU VOLANT
NOMBRE DE JOUEURS : I OU 2

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3 NOMBRE DE NIVEAUX : 7 CONTINUE : AUCUN DIFFICULTÉ : MOYENNE EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE







C'est fluide, suffisamment rapide... Rien à redire.



Tout dépend du véhicule, mais c'est quand même difficile de coller à la route, même sans se prendre de missiles.





 La variété des véhicules et des

armes spéciales.

• Le jeu à deux.

• Balancer des missiles sur la tour Eiffel



Des textures
 super pixellisées

On en a vite fait le tour... du monde.

83%



donnez-le moi : merci d'avance !



Rahan

Twisted 2 est à réserver en priorité aux plus fortunés d'entre vous, qui collectionnent les jeux comme moi la butife ou l'Ezz les baffes... Parce qu'il à besu être amusant, c'est loin d'être un inconformable, excepté sans doute pour ceux qui ne jurent que par la brutaité (ce en quoi Tiff gasure I). Techniquement très classique, et un peu court tout de même, cette nouvelle édition "World Tou" avait sans doute mérité plus d'attention, car l'idée reste excellente. J'al bon espoir, va, ils y arriveront, un jour...



## LES SECRETS DE L'ARCADE

PAR BANANA SAN

L'hiver est revenu, le froid, la neige. Seule bonne nouvelle en attendant la fin des températures polaires : on va pouvoir aller se manger des sapins en ski ! Et crac ! C'est là qu'intervient l'ami Sega : dans sa hotte, il nous apporte une simulation de ski, histoire de travailler son "planté de bâton" en 3D !



GENRE : ARCADE
DISPONIBILITE : COURANT 97
AU JAPON ET EN EUROPE

es améliorations portent principalement sur l'espèce de planche-savonnette sur laquelle vous venez de poser vos augustes petons. En glissant horizontalement, elle simule les sensations que l'on a avec une paire de skis. Dans cette nouvelle version, la savonnette en question a été améliorée pour donner un retour au joueur afin que celui-ci ait l'impression de vraiment glisser sur les pentes en sentant l'équivalent de la résistance de la neige. Autre modification : elle retransmet l'impact du saut quand vous "glissez" sur une bosse. La représentation graphique en 3D polygonale a été encore améliorée : le paysage est très réaliste, et défile très rapidement. Mais vous avez d'autres ours polaires à fouetter que d'admirer la beauté sauvage des forêts enneigées que vous traver-sez à deux cents kilomètres à l'heure...



Les ronds rouges au loin, vous indiquent les portes à passer.

## SKI-LLER

Deux modes à bord : le Time Attack vous demande de fermer la bouche pour vieux demande de fermer la bouche pour vieux d'avaler de la neige, et, accessoirement, de descendre les pistes le plus rapidement possible. Cest la que vous travaillers voire technique, en affrant la façon dittaquer les viages et d'eviter les pièges pour citadins, tels que bosses, crevasses et yétis embusqués I Le mode World Sories vous permet de frier étalege de vos talents en vous mesurant aux meilleurs sièleurs.





Option Technical, Standard ou High Speed : choisissez votre descente parmi trois. Mais sachez qu'elles ont toutes leurs pièges et difficultés.





Comme dans les récents jeux de baston de SNK ou de Capcom, une jauge en bas de l'écran sert pour les attaques spéciales ou les super combos.

L'arène des jeux de combat est déjà pleine de candidats, mais certains éditeurs continuent de penser qu'ils peuvent apporter leur pierre à l'édifice et aller plus loin dans l'art et la manière de tabasser son prochain. L'éditeur Visco est de ceux-là, et il le prouve en sortant Breaker's, un

DITEUR : VISCO DISPONIBILITE : DISPO AU JAPON DISPONIBILITE EUROPE : N.C.

> isco n'en est pourtant pas à son coup d'essai. Cette société, relativement petite comparée aux géants que sont Namco, Sega et autre Capcom, est spécialisée dans les jeux d'arcade, même s'il lui est arrivé par le passé de faire quelques incursions sur console. Le scénario de Breaker's est sans sur-

prise : un tournoi est organisé chaque année. Baptisé FIST (Fighting Instinct Severe Tournament), il a pour particularité de proposer une série de combats où tous les coups sont permis. Sa réputation vient également du fait que les vainqueurs sont grassement récompensés, et que chaque édition se solde par quelques cadavres. Au gagnant revient en outre l'insigne honneur de se mesurer à Monsieur Hoan, l'organisateur du tournoi. Mais personne n'est jusqu'à présent sorti vivant de ce dernier duel, qui d'ailleurs se déroule

possession du corps de Mr Hoan et se nourrit de l'énergie des combattants venus participer au FIST... La particularité de ce jeu, outre qu'il va à contre-courant de la vague 3D, vient du fait qu'il ne contient ni attaques secrètes, ni personnages cachés! Cela permet au débutant de ne pas trop s'y perdre. Mais il faut cependant être capable d'examiner les tactiques

de combat de chaque protagoniste, et d'en tirer les conséquences... pour gagner!

à huis-clos. En fait, un esprit puissant a pris

# jeu de baston... en 2D!



Entre autres qualités, Breaker's bénéficie de décors soignés et colorés.



Chaque coup (kick ou punch) peut être administré à différentes intensités (faible ou fort). En appuyant sur une combinaison de deux boutons, on déclenche une attaque spéciale.



Les coups sont assez variés, mais les combats se déroulent toujours à mains nues.





ESPACES DE SIMULATEURS VIDÉO INTERACTIFS Ouverts 7 jours sur 7



- 5, Bd des Italiens Paris 2 • Place d'Italie - Grand Écran - ITALIE 2 - Paris 13 ème
- Centre Commercial ROSNY 2 Porte 2 93 Rosny sous
   Centre Commercial EURALILLE 59 Euralille





Ce mois-ci, Animepad vous emmène en Asie découvrir des manga, qui ne sont pas réellement des manga car ce sont des BD, au style "manga", mais qui ne viennent pas du Japon! J'espère que vous avez tout suivi, sinon la suite est là pour ça. Hous nous arrêterons une fois encore sur le film Ghost in the shell qui débarque dans les salles de cinéma en France. Une chance supplémentaire de relancer la japanimation en lui donnant enfin ses lettres de noblesse. Bref, toute l'actu, comme d'hab.

## Ghost in the shell

L'actualité de ce début d'année 97, c'est la sortie d'un grand film d'animation japonais au cinéma. Le demier événement de la sorte detait délà d'un per at demi c'étril bruro Posso

film d'animation japonais au cinéma. Le dernier événemen de la sorte datait déjà d'un an et demi, c'était Porco Rosso. Cette fois-ci, changement de style avec l'adaptation d'un des nombreux manga de Masamune

Shirow (Appleseed, Dominion...).
Ghost in the shell raconte les démêlés d'un
major de police avec un inconnu qui parvient
à pirater petit à petit tous les circuits et ordinateus dans un Hong Kong du XXIe siècle.

Jusque-là, rien d'extraordinaire, si ce n'est que le major en question est un cyborg (féminin) très perfectionné qui n'a d'humain que quelques misérables cellules de son cerveau. Une course va alons s'engager entre Kusanagi (c'est son nom) et le Puppet Moster (c'est ainsi qu'on surnomme l'intrus), dont l'ambition ne se limite pas à la ville. Magouilles politiques, corruption, immu-

nités diplomatiques ne font rien pour aider la police à le traquer, d'autant plus que l'enquête vise rapidement une manufacture de cyborg plutôt douteuse...

Le film est assez bien réalisé. S'il n'atteint pas quand même la qualité d'animation

## Réincarnations en UF

Neuf mois après la sortie de la première caseste en VO, sous-titrée, Réincanations revient cette fois-ci pour une version doublée. Une bonne occasion de découvrir ou redécouvrir, ce petit chef d'oeuvre en trois parties. A Joypad on aime beaucoup en tous cas i







Réincarnations : © S. Hivatari / Hakusensha / JVC



### Les nouveaux manga

Au rayon des nouveaux tilres, c'est Manga Player Collection qui ouvre le jeu avec la sortie de Magic Kinght Rayearth, de Rampou et de Wingman (courant février), premier succès de Masakazu Katsura (Video Girt A). Chez Tonkam, Video Girt Len vient prendre la relève de Ai, le lemps de deux volumes. Quant au manga X de Clamp. Il est attendu (enfin 1) pour ce mois-cl. Dargaud sort de son côté l'anime comics du film Ghost in the shelt, qui reprend le desein animé comme une BD en couleur. Enfin. J'al Lu reprend la parution de City Hunter et Fly qui atteignent déjá 10 numéros.

Hagic Knight Rayearth : © Clamp / Ködansha







carnations: 0 S. Hiwatari / Hakusensha / JVC

d'Akira ou d'un Miyazaki, il a quand même bénéficié d'un budget conséquent, qui le piace les qu'dessus d'une banale série d'OAV. Les décors sont fabuleux et les dessins sojanés, bien qu'exdifférents du style du manga (difficile à retranscrire en animation de foules façons). La réolisation est signée Hamaru Oshil à qui on doit déjà les films de Patlaton, L'ambinance qui en resson le suurs rès proche de Patlabor 2 (une bonne partie du ultil sur ce étin). Cest mai-thère son défault sons

d'ailleurs très proche de Patlabor 2 (une bonne partie du staff ayant travaillé sur ce film). C'est peut-être son défaut : non pas que Oshii soit un mauvais réalisateur, au contraire, mois parce que le spectateur ne doit pas s'attendre à trouver là un film rempli de



poursultes et de combats. L'atmosphère est plutôl calme, presque zen et, l'intérêt ne repose pas uniquement sur la creberche du Puppet Master, mais sur des remises en quese tion de la société et de son avenir dans un monde entiférement informatisé. Cet individu, qui parvient à s'infiltrer dans n'importe quel endroit où it y a une, connexton, est présent partout, y comptis dans le corps même de Kysanag.

Pour résumer, fans de DBZ's closter iet fans de Shirow ne vous attendez pas à retrouver exactement le manga, car le réalisateur en a fait, son film à lui, Les autres, profiter de cette occasion, trop rare, de découvrir un dessin anime comme cetul-ci sur grand écran. Croyez-mol, c'est autre chose que de le voir sur sa délévision, même en 16/9ème !



### annn

 C'est le 25 mars que sortira en vidéo et Laser Disc au Japon le très attendu film «X» du manga de Clamo.

 Sortie de Burning Blood, un somptueux art-book rassemblant les plus beltes illustrations couleur des manga de Hasami Kurumada : Saint Seiya en passant par Kojiro et sa dernière BD, BTX.

 Alice in cyberland est le nom pour le moins original d'une nouvelle série futuriste qui débutera bientôt à la TV au Japon.

- Pos de film de Dragon Ball OT cette année lors du prochain Toei Anime Fair de mars, qui fit jadis les beaux jours de DBZ au cinêma au Japon.
- Santol Stars sera la demière série de Saloi Moon à la TV. Elle devrait prendre fin ce mois-ci et sera remplacée par Cutey Honey que l'on n'avait pas vu à la télévision dequis plus de 20 ans.

### rance

Outre Yu Yu Hakushi et Les chératiers du Zodiaque. Dargoud devrait s'attequer en manga à Cosni, une histoire de détective très syinpa de Gostra Augunt.
- La cassette vidéo du jém Les Héros de la galacie. Yu au Cycle inhiemanga.
contiendra à la fois la version sous-titrée et la version doublée du dessin aniné.
les deux étant à la sulte.

Les prochaines cassettes de Manga Vidéo n'arriveront pas avant le mois d'avril.
 Titte prévus: AD Police (du manga de Tony Takezaki) et Anget Cop (du cyber-punk par le dessinateur de Lodoss). Et Macross Plus Vol. 4 ? Pas prévu avant longtemps...

 C'est début mars que sortira City Hunter (chez AK Vidéo) en version sous-titrée et doublée. Un épisode inédit de 90 minutes.





# L'Asie des manga

Si le mot manga a une origine japonaise, il a su sortir de ses frontières depuis plusieurs années, principalement dans beaucoup de pays d'Asie. Mais après les avoir importé, une nouvelle génération de dessinateurs s'est formée et a créé ses propres manga, dans son style, et pour son pays. Ce mois-ci, nous vous proposons un petit voyage à travers deux d'entre eux (Hong Kong et la Corée) pour découvrir ces manga pas tout à fait japonais.



### Des manga tout en couleur à Hong Kong

Hang Kong, d'est la piaque tournonte de Tale. Tout passe par la, même leis marque. Ils ont commendo par être importate puis levi établissement pridés (par des traducitions souvrages et sons autorisation). Depuis, les choses se sont arrangées ét la plupard des manga (planonais traduits en chinale le sont de manière (égale, Mais la petite lie n'a pas empéché les talenis de ses développer et de faire rescorit toute cette cutture paragée entre la China tradition anglaise. Hong Kong compte de nois jours de très bans déssinateurs dont certains sont même publiés ou Jacon (chose asser arrangée).

En France, ce sont les éditions Tonkam qui nous ant fait connaîtée les mangs chinois avec comme premier titre. Il y au na . Cuber Wespon 7 de Antal 986 lu (fout nois avec comme premier titre. Il y au na . Cuber Wespon 7 de Antal 986 lu (fout dire qu'à Hong Kong, les très faibles coûts de production font qu'un dessinateur peut se premier le lux de réalisser des mangs alor le nouleur, ce qu'un el painche en noir et bianc. Avec les publications récentes de La mem. Le fureur du Tragon ou Cella, nous allans finir par rorier que fous fest services de la cous allans en la finir par rorier que fous fest services de la cous allans en la finir par rorier que fous fest services de la cous allans en la finir par rorier que fous fest services de la cous alla service de la cous alla service de la cous allans en la finir par rorier que fous fest four de la cous alla service de la cous alla serv



Cyber Weapo n Z : 0 Andy Seto / Chris

### Cyber Weapon Z

Cyber Weapon Z est Couvre d'Andi, Seto pour les dessins et Chris. Lau pour l'històler. Andi géé ao toujours été un passionne de manga et son maître spirituel n'est autre que Yoshikazu Yaşurhiko (auteur et réclisateur de Venus Wars et Aiñon). Li Seri inspire d'alleurs beaucoup dans sa manière de dessiner et Pank to, le hérice, est le portatir craché du héris de Venus Wars! Les mauvailes langues diont aussi que les autres personnages s'inspirent tes largiement de Drogon Balt. Fatal Furju. Et alors Z Le foit est que l'ensemble est très réussi graphe. Et alors Z Le foit est que l'ensemble est très réussi graphe Et alors Z Le foit est que l'ensemble est très réussi graphe. La proposition de l'ensemble est très réussi graphic chinois, ce qui permet d'arvoir avacchement la même qualité d'Impression que l'édition originale.

"Les manga chinois s'inspirent souvent de personnages japonais»



L'histoire quant a elle se déroule dans un étrange monastère. Perché dans L'histoire quant le les plus grands champlions d'arts matriux de l'unéres qui suiseis dis l'abite les plus grands champlions d'arts matriux de l'unéres qui suivent l'al un entrainement spécial qui leur permettra de natitiser toutes les techriques de combat possibles. Deux nouveaux élèves élement d'arrier : l'augustiques de combat que l'une et para l'une plus et le l'entre l'une plus et l'entre l'une plus et l'entre l'une de l'entre l'une et l'entre l'en

### L'art-book de Cyber Weapon 2

Impossible I C'est le nom de cet art-book chinois rassemblant les plus belles lilustrations couleur d'Andy Selo Impossible de ne pos Tavoir, surtout si on a apprécie le manga, car il est variament magnifique I On y apprend même que le dessinateur est aussi un (not de Madoka, L'héroine d'Orange Road, Ind. d'a d'alleurs pas pu résister au platisir de glisser à la fin quelquesunes des illustations qu'il a récessiné à potrit de photos bien convues unes des illustations qu'il a récessiné à potrit de photos bien convues.

### Cyber Weapon Z en 3D

L'année demière, le succès de la BD a donné l'envié à l'éditeur Freema de produire un dession animé. Pour sortin de l'OAV traditionnelle il flut décidé d'en faire un dessin animé en quatre épisodes entièrement créé par ordinateur. Le résultat ne fut que meyamement résus a co finat on avait plus l'impression de voir une introduction de jeu vidéo qu'une séquence de film. De plus, les techniques dans ce domaine évoluent letiement vite que d'île un au deux ans, an en gipotera comme lorsqu'on revoit les premières intros en 30 des vieux, jeux. Ceta dit, la première cassette était présentée dans un superbe coffret collector, accompagnée de tois limi air arbook qui vidalent le coup.

### Célia

Les éditions Tonkam viennent de sortir une autre BD aux dessins au moins equivalents à ceux de Lyber Veopon Z. Célàu. Ce manga dessiné par Patrick, 10 (qui édit récemment en France pour des séances de dédicaces) est barés sur un scénario de Christ Lau. Nous voil plongé en plein cœuer d'un dér d'heroic fantasy. On y retrouve les créatures habituelles de ce genre d'histoires (dragons, sobelins, chevaliers et hemé un centuraly, sans oublier la princesse du royaume. Céla. Cette demière vit dans un château et pour soirt au grand dir. elle n'héstle pas à Shabiller comme une sevantre pour passer incognito. Lors d'une escapade en ville, elle va s'embarquer malgré elle dans une blen périlleuse verenture.

Un sujet assez classique, mais des dessins une fois de plus très jolls, bien que certains d'entre eux rappellent d'autres classiques de l'heroic fantasy, principalement Lodoss.

### Ennemi

Ennemi est un autre manga chinois entièrement en coulur qui prarti chaque mois en losque (hest migglios) dans un petit fascelule d'une trentaine de pages, un peu commé les comics américains. Comme pour Cupier Weapon Z. les dessins sont magnifiques blen qui les insignente beaucuap of ceutres nippones, notamment Ken le survivant. L'histoire nous plange dans le futur de notre pouvre Terre, un futur l'éte not depuis qu'un immers adistricies et entré en achte autour, créant ainst uins seconde une dis fois plus grande que ceite que nous aroissi pusque les. Cet éveniment a projondement modifier l'Homme, un les propries de la comme de l'est plus grande que ceite que nous aroissi pusque les. Cet éveniment à projondement modifier l'Homme, vific. Depuis, la plumête est deveniue un virai chaos soi des bandes soffranten pour une survie expérimére. Pourtain une légande raccinet qu'il existe quelque port un endroit de poix et d'amour où fout est encore possible. Wenju et sa sour Walsu parcourant le monde à la recherche de ce pradis. En chemit sour Walsu parcourant le monde à la recherche de ce pradis. En chemit sour Walsu parcourant le monde à la recherche de ce pradis. En chemit sour Walsu parcourant le monde à la recherche de ce pradis. En chemit sour Walsu parcourant le monde à la recherche de ce pradis. En chemit sour Walsu parcourant le monde à la recherche de ce pradis. En chemit sour Walsu parcourant le monde à la recherche de ce pradis. En chemit sour de pradis en chemit source source de se pradis En chemit source de la comme source de la comme de la comme de la comme de la comme source de la comme source de la comme source de la comme de





vont croiser d'autres guerriers qui les rejoindront. Hais il devront surtout affronter le Triangle d'Or, une organisation sans pitté qui dément formellement l'existence de ce lieu. Mensong ? Il est fort possible qu'ils evuillent en fait se le préserver. Une histoire sans grande originalité, mais qu'on lit quand même agréablement et resear vite.

### Bruce Lee en manga

Les éditions imagika ne s'arrêtent pas là, en lançant prochainement en klosque une autre Bb toute en couleur et en 3D: La fureur du Dragon mettra en scène Bruce Lee dans un manga dont les personnages font beaucoup penser aux dessins de l'intro de Tekken I

### La Corée, plus réservée

La Carée a aussi commencé à s'intéresser aux manga en les important du Japon, mais en plus petit nombre. Le prénomène ne s'és pourtant pas autont développé qu'à Hong (Au Carée vit une pue la même situation que la france, dans le sens oil se manga sont event perçus comme violents et froitques, et subissent une forme de blocus pour les empécher d'être trop diffuses. Ce prisement une forme de blocus pour les empécher d'être trop diffuses. Ce prisement es la comment des de la comment de la page n'and pas toujours été très le historiquement Anns. à la télévision coréenne, les rares productions que mont diffusées sont des séries gentifies et douces (comme les productions de Nippon Animation : Hugar Carbelle, Le petit Lord...). Hetime nos des ettrés pouvre et les dessins animés sont souvent calqués s'ard ses nodibles anérticains, avec un graphisme un peu japonals et une animation réduite ur minimum.

Pour les manga, quelques auteurs ont cependant réussi à se faire un nom en dosplant ma tiple manga à la fois djunnalique (abnordant des thémes qui intértes en les jeunes comme le fantastique, la science fection ou theraic parties, mais tout en restant dans le codifie de svaleurs straices de la société corrièrem. Les œuvres les plus populaites sont connues en France, puisque ce sont Armaredand net Huan Se Lee et Ret Allous de 13 Sons de 10 services de 10 société.

### Armagedon

Le premier pas à franchir pour se plonger dans ce manga. C'est les clessins. Ils ont fupiquement coréen de célui, qui est trop hobitud su style japonatio aura bien du mai à ne pas les trouver offerux. Une fois cette étape franchie, thiatoire prend un mai à ne pas les trouver offerux. Une fois cette étape franchie, thiatoire prend lons d'années dans l'espace. Nous assistons à la naissance de notre planéte. Le frere, en présence d'une chilistialont riès avancée, Puis d'un coup, nous voici projetés dans le futur en 1250, La Terre est devenue un vaste choos au sembient 50ffenter deux forces, dont l'une est visiblement supérieure. Enfin, un troisième changement d'époque nous amène cétte fois ci de nos jours, en Corée l'un vision du futur n'étal q'un offerux réve de Hjeson, un l'unéen banal et pas trop bosseur. Peu à peu on découvre son entourage, sa petite amie, ses copains qui le tourment et une nouvelle élève. Han, qui vient d'arriver dans sa classe. Jusqu'au jour où pendant un cour de gym, on lui tire dessus l'Pourquol ? Ca vous le découvritez vous mêmes.

Armagedon est édité en français depuis peu chez Dargaud et compte déjà quatre volumes sur les 13 prévus.

Le manga a récemment fait l'objet d'un long métrage d'animation.

### Red Hawk

Red Howk est un des grands succès des manga coréens en 1994/1995, à le ploint qu'un lang métrage a d'initiont light fedite il qui a deux ons. Ce fut i dars la consecration pour cette 8D très appréciée. Red Howk est un peu la Dragon Balt coréen. Son héros, dont les cheveux changent de couleur et se dressent sur sa fète lorsqu'il combat, n'est pas sans rappeter notre bon vieux Son Gokiù 1 Aputez à calc des combats sur font de calcon sinigia et légendes castidiques et le four est joue 1 l'oublais. Red Howk (L'algie rouge, c'est le nom du héros) a aussi un bâton Impalaux 91.

Malgré tout, les dessins sont plus proches du style japonais que ceux des BD de Hyun Se Lee.

Shoma : © Hwang Yong Sopp / Yang Kyung II / Dai Wong Publi-















**POUR 239F** SEULEMENT de réduction

### D'ABO

PRENOM: .

ADRESSE: CODE POSTAL: /\_/\_//\_/

Oui, je m'abonne à Joypad pour 1 an(11nº) et je reçevrai le coffret des super saïajin DRAGON BALL Z pour 239F seulement au lieu de 421F soit plus de 40% de réduction!

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

Chèque bancaire ou postal Mandat-lettre

Carte bancaire

Expire le /\_/\_ / Signature : (parents pour les mineurs)

n° ערררו ררררו ררררו

Ma console:

▼ Je note ici mon adresse (en majuscule)▼

(à créer sur 3615 JOYPAD avant de renvoyer ton bulletin pour profiter de 120 min de connexion gratuites sur le 3614 JOYPAD.)

.. NOM: .....

de tan coffret super salajin. 4 semánes environ après réception de ton premier numéro.
Conformément à la la informatique et L'iberté du 0801/18 et 21"), voe adopses d'un indict d'accès et de rectification des dronnées vous concernant. Par notre intermédiaire, votre adresse peut être transmise à des tests. Vous pouvez ains recevoir des propositions d'audres entreprises. Si vous ne le southaitez pais, écrinez-rous.



Co mois-ci, des révélations fracassantes sur Spider-Man, l'arrivée d'une nouvelle héroïne et aussi de mauvaises nouvelles ....

### Passé Présent





pider-Man comme vous l'avez rarement vu. Alors que les dif férents crossover avec les clones de l'homme Arajanée s'achèvent et que l'on sait désormals que Peter Parker est un clone, et que le véritable Spider-Man s'appelle Ben Reilly, voici un magnifique album qui relate les premiers exploits de notre tisseur de toile préféré. Dans

cet album, dont le dessin à la peinture est signé Paul Lee, Peter Parker vient juste d'être piqué par une arai gnée radioactive et découvre peu à peu l'étendue de ses pouvoirs. On y volt même apparaître Jonah Jameson; et vous comprendrez d'où lui vient sa haine pour Spider-Man. Un excellent comics. Semic - 30F

Géants

'accord la saga Thoragi est très éloianée de l'univers du comics. Mais cette série comporte tellement d'éléments





fantastiques proches de l'heroic-fantasu, que chaque album est un événement et fait hurler de joie ses fans (dont TSR fait partie) les nuits de pleine lune. Rappelons que Thorgal est un extraterrestre qui, bébé, a été trouvé et adopté par un chef viking. Marié à Aaricia, la fille d'un autre puissant Viking, Thorgal a eu deux enfants : Jolan (qui possède d'étranges pouvoirs) et Louve. Au cours des vingt et une premières aventures de la vie de Thoraal, la plupart des différents événements se sont déroulés sur fond d'elfes, de sorcellerie et de magle. Bref. comme le vin. Thorgal se bonifie en vieillissant (ce qui n'est pas le cas de Trazom qui, en ce moment, cherche une femme pour connaître autre chose que les jeux vidéo et les courses de Formule 1). On retrouve donc Thorgal, amnésique depuis trois ans et connu désormais sous le nom de Shaigan-Sans-Merci. Un de ses anciens amis le reconnaît et lui révêle sa véritable identité. Pour retrouver ses souvenirs. Thorgal doit se rendre dans le Pays des géants et ramener un anneau sacré au dieu Odin. Comme d'habitude, une fois avalées les 48 pages, on se dit : "Vivement le prochain !" ; et on relit à la suite la saga dans son intégralité. Éditions Le Lombard - 59 F

### **Bad news**

ne triste nouvelle pour finir: Titans, Strange, Nova. Special Strange et toutes les Versions intégrales comme les X-Men, Cable ou Facteur X, c'est FI-NI I Eh oui, même vos larmes n'y changeront rien, le contrat entre Marvel et Semic n'étant pas renouvelé. ces publications cessent sous ce nom·là. Les reverrat-on, et quand ? Mystère... En attendant, Semic garde les publications Image (Spawn, Gen 13, Savage Dragon...), qui demeurent ce qui se

fait de mieux dans le domaine du comics. En plus, Semic nous annonce un méga crossover intitulé "DC versus Marvel" qui va mettre scène, sur une dizaine d'albums. une confrontotion entre les super-héros Marvel (X-Men. Hulk, Spider-Man...) et ceux de chez DC (Superman, Batman, Flash...). Comme dirait la Chose des Quatre Fantastiques, "ça va chauffer"!



### Witchblade

ara Croft a trouvé une héroine plus belle à "tomber raide" qu'elle : Sara Pezzini. Cette femme-flic, aux formes plus que généreuses, se fait descendre un jour pour sauver son collègue ; elle "renaît" grace à un gant magique extraterrestre, le "witchblade". Elle devient alors une sorte d'ange de la





mort aux pouvoirs dévastateurs. La dernière publication Image est excellente, avec des dessins signés Michael Turner, dont le style se situe à mi-chemin entre le comics et le

manaa. Semic - 23 F



# À la carte

Par Serge Février

### Dark Age: Feudal Lords (en français)



Votre truc, c'est chef de gang ? Les banlieues n'ont plus de secret pour vous, et les roits noctumes contre les gangs acheress étectrisent votre corps tout entier ? Alors Dank Age : Feudal Lords est fait pour vous. En effet, vous incarnez un chef de gang dans un univers guber-punk, dans fequel la sunvivance de votre clan passera par l'anéantessement des advissaliers.

Et une fois de plus, Descartes nous gratifie d'un chef-d'œuvre. Très belle présentation, livret de règle d'une grande beauté et des cartes à nouveau très très belles.

Le livret de règlie est clair et précis, et après quelques pellites parties vous allex apprécier l'étendue de ses possibilités. Vous vous rendrez vite compte qui l'iguation alles toute à feriesse des votre éféciers, pour bien gérer un système de points de commandement et de logistique ; ceci vous permettra d'enrôter les combattants dans votre équipe aux fins d'une tactique sons faite pour valorier votre adversacire. De plus, l'utilisation très soromment dosée de des dynamise le jeu et apporte une petite touche de faitalité qui primerte le jeu.

Des heures de plaisir en perspective.

Éditeur : Descartes

### Wildstorms (en anglais)



Tile des comics américains de chez Image. Wildstoms est un jeu d'ans lequel vous ellez devoir faire mordre la poussière à votre adversaire pour gagner. Constituez une équipe de super-heros et allez chroînet d'autres gos fill andre des combats titunesques. Le jeu est soigné, et on s'y laisse factlement prendre. De plus i, introduit une nouvelle variante d'urrègles de ce tupe de jeu : la possibilité de jouer une campagne, ce qui donne à vos parties plus d'ampleur. Un jeu bien sumpethique.

Éditeur : Wildstorms productions

### Ani-Mayhem (en anglais)

Jusqu'à aujourd'hui, la fivatriation vous accobieit vous voire toujours révé de jone du desen armin, mads vous freu deux pour desener. Dur, med itter vous fi Le scope de Jouppad ce mois-ci. Cest un diagnostique reasurant vous éte test un diagnostique reasurant vous éte voir et l'expression d'autorité de jour s'explique ; Anhimulphem va vous permêtre de jour s'explique ; Anhimulphem d'etre dans un dessin animie japonals et de vraiment vous écriters. De plus, sommencer très vite et de blen s'amuser. Éditieur ; Plonneer



### The X Files (en anglais)



Le jeu de carte tant attendu arrive enfin. Il n'y a pas à dire, c'est du travall soigné, tant dans sa présentation que dans le rendu de l'ambiance. Un vrai plaisir !

Starter sobre, scellé comme it so doit par un «». À l'intérieur, deux livrats indépendants pour chaque système de règle, le jeu de base et les règles avancées (pas béte et protique), ainsi qu'une cheéchist qui permet, tout au long du jeu, de pointer et au bout du compte de découvrir la carte cachée de votre adversalie. Hein ? Hois quelle carte cachée ?

Mais si, dans la série, Scully et Mulder cherchent à résoudre une énigme à chaque épisode. Dans ce jeu, vous diligar une équipe de quatre agents du FBI pour élucider du l'énigme de votre adversaire. À tour de rôle, vous jouez

soit votre équipe, soit les conspirateurs afin de protéger votre «petit secret».

Un bon jeu d'investigation. Les fans de la série adoreront, les autres apprécieront l'ambiance et les possibilités offertes par ce jeu. À ne pas manquer.

avec des dés. Une

À ne pas manquer. Éditeur : USPC Games



### Killer Instinct (en anglais)

J'ose, j'ose pas... J'ose, j'ose pas... Allez, j'ose... Le jeu de cartes Killer Instinct est en fait une erreur, l'en suis sûr quiourd'hui ! Il était censé restituer les sensations du jeu sur console, mais non, rien, flop! En fait, les joueurs de leux vidéo préféreront leur console, et ceux qui jouent aux cartes économiseront pour acheter une console afin d'apprécier ce jeu à sa juste valeur. Éditeur : Topps Card Games





Kendy ("i'en ai pour plus d'un hors-série d'astuces sur ouame !").

Non, je ne suis pas un vendu à la cause de la PlayStation, ce n'est pas de ma faute si il n'y a presque rien à se mettre sous la dent sur Saturn! Mais bon, quoi qu'il en soit (et vous n'y pourrez rien, na!), vous trouverez tout de même les astuces les plus fraîches sur le robotissime Virtual On, ainsi que le tip pour jouer avec le boss de fin de niveau de Samurai Shodown 3 ! Sur PlayStation, pour le coup, c'est une avalanche d'astuces qui va déferler sur votre console. Si vous vous posez encore des questions sur Tomb Raider.

### **NOUVELLES OPTIONS**

Pendant une course, faites Pause puis placez le cur-seur sur l'option "Race Statistique". Pressez simultanément sur les boutons L1+L2+R1+R2+X++++Select et un nouveau menu

opparaît.



cette rubrique vous réservera de grandes surprises!

Faites Pause puis placez votre curseur sur cette option.



Pandemonium! et autres, vous serez satisfaits d'apprendre que la suite de

Le menu inëdit, tout beau tout neuf.

### PASSWORD

Voici le password du dernier niveau : V?U5MK 4N6LUL OHW5CB.

PLAYSTATION

LES CODES DES CIRCUITS Mot de passe : "TRAFIK".

Mot de passe : "NEJATI".



POUR AVOIR LE LAPIN ET L'ACCÈS À TOUS LES CIRCUITS

Vous avez droit à tous les circuits...



Mot de passe : "DOUGAL"



### CE HUL PLAYSTATION

### POUR ACCÉDER AU MENU SECRET

Au début du jeu, à l'écran où il y a deux portes, faites L1+X, relâchez. Appuyez ensuite sur X tandis que vous laissez le bou-ton L1 enfoncé jusqu'à la fin de la manipulation. Faites ensuite ■, Droite, ×, ▲, ×, Bas, ×, ■, Droite, ¥. Le menu secret apparaîtra alors et vous propose-ra plein de choses intéressantes.



Les manipulations se font sur cet écran



### POUR SÉLECTIONNER LES NIVEAUX

Sur l'écran "Loading", maintenez simultanèment les boutons Haut-L1+R2+\* enfoncés. Le menu de sélection des niveaux apparaît juste après.

PLAYSTATION



Haut+L1+R2+ sur cet écran.

Faites

Un nouveau menu

STAGE 18

Voici le menu secret.

### POUR AVOIR DES GROSSES TÊTES

Sur l'écran de sélection des joueurs, faites L2+▲+●. Il suffira ensuite de maintenir les mêmes boutons enfoncés pendant le jeu pour obtenir des joueurs à grosse tête.



Effectuez la manipulation sur cet écran.

### TRALL CHAMP

PLAYSTATION



### PLAYSTATION

Placez le curseur sur "Option" à l'écran principal, puis faites R2, R1, L1, L2. Sélectionnez ensuite le meau des Options. Une fois à l'inté-

rieur, vous verrez qu'une nouvelle icone sera apparue. Elle s'intitule "TRICHE".



Sélectionnez "TRICHE".

CODE DES NIVEAUX Back Alleys: MOOMIN Back Street: MOONPIG Back Street B: MOONPIGEON Back Roofs: SNUFFKIN Main Street : LITTLE MI Main Street B : LITTLE MO Vinnie's Scrap Yard : SOUP DRAGON Vinnie's Scrap Yard B : SUPER DRAGON ICU Chemical Plant : HEMULEN

Pier 13 Docks : CHARLTON

Johnnie's Warehouse : TROLLKIN Central Park : SNORK Central Ice Rink : IRON CHICKEN Subway on Main : MAMOOLA Subway on Main B : MOMOOLA Station on 6th : KAPYBARA Station on 6th B : CAPYBARA The Boss's Mansion: BODGER B'n'R's Building Site : SLINKY Beers Bar : CORBRILLION Pasta La Vista: CROBATRON



Choisissez "Level" puis entrez les codes donnés selon votre choix.

### ASTUCES

### POUR AVOIR TOUTES LES ARMES ET LES MUNITIONS

Commonice une portie pais presses les debutes felet pour efficier ves items. Sur cet écon, faites 11. A. 12. R2, R2, L2, D. 11. Lang pousse dois un souple faites ensuite fies, pair, fluit Vaux ouver toutes les onnes et les maintions sous la main et, ce, des le début du jou. C'est quand même fort, ca 1.



Pressez Select, puis faites les monipulations sur cet écran.

Faites Bas puis Haut



### POUR JOUER DANS L'OBS-CURITÉ

Sur l'écran de sélection des per-sonnages, après avoir validé votre combattant, mointenez enfoncés simultanément les boutons R2+L2+Bas.

### GLADIAT DIAVSTATIO

Et voila le travail





tanément les boutons R2+L2+Bas enfoncés.

Maintenez simul-

Dans le noir. vous pourrez admirer les effets de lumiè-



### POUR FAIRE APPARAÎTRE DES MURS INVISIBLES

ll faut terminer le jeu une fois, puis revenir à l'écran principal afin de sélectionner le menu des options. Le mode "Wall" est apparu dans le menu. Cette option permet de ne pas sortir du ting, puisque vous rébondirez contre un mur invisible.

VEACTER SELECT



### POUR JOUER AVEC LES PERSOS CACHÉS **BII STFIN**

Choisissez le mode Arcade. Sur l'écran de sélection des personnages. maintenez enfoncé le bouton Select, puis placez le curs<u>eur sur la case de</u> Gore. Ensuite, faites X, .



X, O E, E, E, A, A, A, \*+•. Lorsque le tip est enclenché, des flèches apparaissent à droite de la case



### BLOOD

Attention, pour pouvoir sélectionner ce personnage, il fout suivre rigoureusement les manipulations sui-vantes. Maintenez le bouton Select enfoncé puis allez sur Bilstein sans faire de détour. Là, faites \*. anez sar onisvem sin care ue actout. Co, rones »,

" X, " X, " L. Le bouton Select l'oujours enfonté, ollez sur Kappah sans faire de détour pois faites

" A, " A, " A, " A, L1+R1. Relâchez Select. Un léger sifflement vous informéra alors que

Blood fait partie des personnages disponibles.



Bilstein est arrivé!

### POUR JOUER AVEC DES GROSSES TÊTES

Sur l'écran "Vs", c'est-à-dire l'écran juste après la sélection des person-nages, maintenez enfoncés les boutons Droite+■+©+Start jusqu'à ce que le jeu commence.





Soyez les premiers! Game's vous proposent de gagner intendo Française Fur acres + Mario 64 **GAME'S** 

### 

RE-LOADED

TYSTATIO

### PANDEMONIUM

### 

### LES CHEAT-CODES

Entrez ces codes dans le menu des passwords pour bénéficier des différents tips !

TWISTEYE. Pendant le jev, maigtener simultunément enfoncés les boutons L1+L2, puis bouger la croix de direction afin de changer de vue. Faites Bas pout recentrer l'écran.



THETHING. Maintenez enfoncé le bou ENTER PASSWORD ton L2, puis pressez Rond pour vous changer. Faites L2+% pour revenir à l'ètat normal.



CAN'T TOUCH THIS!

### THETHING MUTANT MANIA/

HARDBODY. Ce cheat per met d'être invincible.

se placer sur la première case.

Un ballon rouge vient



L'affreux Fwank!

POUR JOUER AVEC FWANK

Sur l'écran de sélection des personnages, allez sur Mama puis pessez les boutons suivants : L1,

R1. Bas. Bas. R1. ■ L1. L1.

Un ballon apparaît et se rend sur la première case de sélection. Il suffit alors de sélectionner cette

case pour jouer avec l'affreux

Fwank!

LES CODES Niveau 6 : AFACBAIN iveau 7 : FFAIAKDI

Nivedu 14 : AKACBAJO

que vous ter-Niveau 8 : PIIAIBCA Niveau 9 : AHACBAJC Niveau 10 : ELIIAKBC minez un niveau, vous pouvez jouer au flipper l Niveau 12 : AlICFAJG Niveau 12 : AlICBAJI Niveau 13 : FDIJAKDC

Et qui s'y cache ?

ENTER PASSWORD TOMMYBOY

Faites la manip' sur cet écran.

FULL TILT!

CASHDASH, Chaque fois que vous terminez un niveau, vous avez droit à un écran bonus.



ENTER PASSWORD

OTTOFIRE. Les armes sont permanentes.

VITAMINS. Vous bénéfi

ciez de 31

vies.

ENTER PASSWORD

CASHDASH

BODYSWAP. Pressex A pour changer de personnage durant une partie



ENTER PASSWORD

WORLD'S YOUR OYSTER! BORNFREE. Tous les mondes sont acces-

SPEED GREED!

CORONA-RY. Vaus voilă avec des tas de 'cœurs" en rabe.

ENTER PASSWORD CORONARY HEARTS APLENTY!

der Harrist House a ver v

TOMMYBOY

Chaque fois

ENTER PASSWORD VITAMINS

LIFE OF THE PARTY!

### Extrait du Journal Intime de M. 210

Super! Regard Pas besoin PlayStation. vif et de compler pleun de harque pā jes d'; stuces cest 1 wai et ue solutions Les diamants sont Nombrid éternels, pas vos nerfo Songer Tomb Evil, Les Chevaliers de à 16 The Need for Speed, Dragon Boll Jon.
The Need for Speed, Dragon Boll Jon.
Street Fighter Airpha 2, NBA Jon.
Extremels Formula 1, WipEout 2997...
Extremels Formula 1, WipEout 2997...
Extremels Formula 1, WipEout 2097... Baphomet, Blazing prévenur Michelin du fulon Les asluces de plus

Lapin

Les asluces de plus de 50 jeux... y z'ont vraiment rien d'autre à faire...

### 

### POUR OBTENIR TROIS VUES DIFFÉRENTES

Pendant le jeu, pressez simultanément sur les boutans X+Y+Z.



POUR JOUER AVEC JAGUARANDI

Jaguarandi.

SATURN

Cette vue sera pour certains bien plus maniable.





Vous aurez aussi droit à une vue "de profil"





male.3







puis pressez simultanément les boutons L+R

A l'éccon-titre du jeu qui affiche "Press Start Button", maintenez la direction vers le bas, puis pressez simultanément les boutans L+R. Si la manipulation est correctement réalisée (elle est dure, hein ?), vous entendrez un son d'explosion. Rendez-vous ensuite à l'écran de sélection des méchas, vous verrez qu'au fond vers la droite se cache ce caquin de



Ovh, le grand mechant boss.



A l'écran-titre du jeu qui affiche "Press Start Button", maintenez la direction vers le haut puis pressez simultanêment les boutons L+R. Si l'as-tuce est reussie (bravo, vous êtes trop fort !], vous entendrez un son d'explosion. Sur l'écran de sélection des méchas, Temjin et Raiden sont maintenant tout pâlots.



White Raiden.



### POUR JOUER AVEC LE BOSS

Chaisissez le mode Versus puis, une fois sur l'écran de Chaisssez le made versus pur, une fois sur l'ectan de selection des personnages, placez votre curseur sur la case de Haomaru. Taites ensuite Gauche, Gauche, Bas, Droite, Droite, Haut, Droite, Bas, Droite, Droite, Haut, Gauche, Gauche. En validant ensuite votre personnage lorsque le chronomètre est à "Time 03", vous obtiendrez le boss du jeu !



SATURN

### LES COUPS DE ZANKURO Avant, Arrière+A.

Ras+C

Bas, Diagonale avant-bas, Avant+un des boutons. Bas, Diagonale arrière-bas, Arrière, Avant+un des boutons.

Avant, Bas, Diagonale avant-bas+un des boutons. Arrière, Diagonale arrière-bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant+Z.

Arrière, Diagonale arrière-bas, Bas+AB. Fatalitè : Bas, Bas, Bas, Diagonale avant-bas, Avant+AB.



Faites les manipulations sur cet ecran.



POUR JOUER AVEC UN Nouveau Personnage A l'écran de sélection des personnages, faites Haut trois fois, Bas trois fois, et Haut sept fois.

### POUR PASSER LES NIVEAUX

Pendant le jeu, quel que soit le mode dioisi, pressez et maintenez un à un les boutons L1, R1, Diagonale haut-gauche, 🛦 , 🕒 Start, Select. Vous 



PLAYSTATION



La manipulation est à effectuer sur cet

### POUR AVOIR DES VIES INFI-

Dans le menu général des options, faites ■, Gauche, ■, Droite , ●, Bas, O, Haut. Si tout va bien, le curseur retombé sur l'option "Games". Selectionnec alors ce menu en pressant sur le bouton \*\*, puis choisissez le mode "Solo Survivor" avant de commencer une partie que vous





sur cet écran.



Choisissez dans ce menu le mode "Solo Survivor" Si vous avez fait l'astuce correcte-ment, le décompte de vos vies ne s'apère



### POUR ÊTRE INVINCIBLE

Commencez une partie, puis actionnez la pause en pressant le bouton Start. Ensuite, allez sur l'option "Sound FX" et faites la mo tion suivante : X, A, A, O, X, A, A, ●, ■, ■, ×. Si l'astuce a fonctionné, vous entendez un bruit.

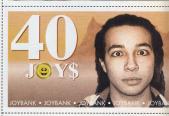
PLAYSTATION

DES TONNES D'ASTUCES DISPONIBLES 3615 JOYPAD





















### \$

\$

Zlu sait qu'ils sont parmi nous...C'était après les fêtes. Il faut dire que M. Zlu, Raymond pour les intimes, avait beaucoup bu, mais quand même. Il revenait chez lui, à bord de sa 4L aux couleurs de la voiture de Starsky et Hutch. M. Ogl, du temps où il pouvait encore parler, lui avait dit dans son langage si pittoresque : "Wouah, la caisse! Ça jette, les couleurs!". Il faut dire que Paul Michael Glaser lui-même avait envoyé un télégramme de félicitations que M. Zlu avait accroché aussitôt au-dessus de sa cheminée entre le portrait de M. Bernard Menez ("l'un de nos grands artistes nationaux", pour reprendre les termes de Mme Bli) et la photo du supermarché G30 avant sa disparition en juin 63. Bref, M. Zlu revenait chez lui lorsque soudain devant lui, surgie de la nuit, atterrit une soucoupe volante! Vrai de vrai, et malgré les quatre portos, les quelques bières, le vin de pays et les trois cognac, M. Zlu en était sûr, pas de doute. Ils ne ces-saient de répéter : "Vopapiésivousplém'sieur, Vopapiésivousplém'sieur, Vopapiésivousplém'sieur...". Complètement incroyable ! Après quelques tentatives de communication maladroites ("Moi, Raymond. Toi, qui ?"), M. Zlu décida qu'il fallait faire de ce jour un jour férié en l'honneur des ET. C'est ainsi, après être revenu chez lui sans trop savoir comment, qu'il commença sa collection Evangelion. Mais pour les lecteurs de Joypad, et après s'être vu à Videogag lors de ce soir fatidique, il fait cadeau de ces perles vraiment rares... Alors que le jeu vidéo arrive (cf. Joypad 60, page 45), ces objets-là pourraient bien devenir des collectors...

### Lot n°1: 1 jeu "Crash Bandicoot" sur

PlayStation
- 31 710 JoyS: Boucherat Marianne
- 25 000 JoyS: Perreira Florent
- 20 000 JoyS: Marius Carine
- 18 900 JoyS: Fabregue Régis
- 15 980 JoyS: Lecoanet Nicolas

Lot n°2 : 1 jeu "Wipeout 2097" sur PlayStatio - 46 897 Joy5 : Crochard Samuel - 25 000 Joy5 : Ricardo Alain - 23 800 Joy5 : Pollack Thierry - 10 890 Joy5 : Coiffier Martin

### Lot n°3: 1 jeu "Gex" sur Saturn et 1 T-shirt

- 63 840 Joy\$ : Van De Velde Gerda - 6 203 Joy\$ : Bernard Jérôme - 5 500 Joy\$ : Berteaux Cyrille - 5 420 Joy\$ : Bourgeois Gaël - 5 142 Joy\$ : Nique Bruno

### Lot n°4: 1 jeu "Ninja Warriors" sur Super

Nintendo - 7 162 JoyS : Sauer Olivier - 6 969 JoyS : Pourtier Mickaël - 6 934 JoyS : Juliento Franck - 6 772 JoyS : Jouhand Christophe - 6 500 JoyS : Zigrossi Nicolas

### LE RÈGLEMENT

1. Les aliens étant sans pitié, les mises envoyées ne seront jamais retournées. Seule la ou les

2. Le bon de participation doit être dûment rempli. Vos nom, prénoms et adresse doivent impérativement y figurer sous peine d'élimina-tion. Comme dans Independance Day.

3. Les membres organisateurs de la Joybank, ainsi que leur famille sur sept générations, ne

n'indiquez sur le bulletin réponse qu'un seul nom. Rencontrez donc un troisième type pour que l'enchère soit plus élevée. Les aliens n'ont cependant pas le droit de participer, la Joybank étant réservée aux habitants de la Terre

les faux billets soient détruits. David Vincent

 Les mises et les bons de participation devront être envoyés à Joypad - 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy, Planète Terre, afin qu'on ne confonde pas avec le même endroit sur une autre planète

8. Si vous jouez sur plusieurs lots, songez à mise globale.

10. Le règlement est fait pour être lu et pour être utile. Songez à l'encre de sèche qu'il a fallu puiser et aux arbres qu'il a fallu abattre pour le faire. Par respect pour la nature, lisez-le. Et puis, Mc Coy l'a bien dit, "il est mort, Jim."

# \$

\$

LOT N°I

7 GARAGE KITS **EVANGELION INÉDITS** 

**EN EUROPE!** I SEUL GAGNANT MISE A PRIX 4000 IOYS

OFFERTS PAR M. ZLU Les garage Kits, ce sont ces figurines à monter soi-même, ces maquettes très prisées au

lapon. Vous connaissez sans doute d'ores et déjà celles d'Alien ou de Predator, de Terminator et de Freddy

Kruegger. Eh bien voici les modèles Evangelion. Inutile de vous

dire qu'ils valent une petite fortune, d'où la mise à prix. Avis aux amateurs de maquettes et de collection. Pour savoir comment ça marche demandez

à Greg sur le 3615 JOYPAD.



LOT N°2 7 MANGA EVANGELION EN VO I SEUL GAGNANT MISE À PRIX 1000 JOYS OFFERTS PAR M. ZLU

On ne comprend pas toujours tout, mais il faut dire que c'est du collector... sept Manga Evangelion en japonais pour les fous de Japon et de M. Zlu. Enfin, surtout du Japon car, par manque de temps, M. Zlu n'a pu dédicacer ces ouvrages. Et puis, comme il rédige actuellement une biographie de Bernard Menez, M. Zlu est très occupé. Alors...



LOT N°3 LES GOODIES EVANGELION I SEUL GAGNANT MISE A PRIX 1000 JOYS OFFERTS PAR M. ZLU

Incroyable ce qu'ils sont capables de faire au pays du Soleil-Levant. Vous trouverez dans ces véritables pochettes-surprises une serviette de bain Evangelion, des disques de la série, des autocollants, une trousse à stylos, les livres résumés de la série, des cartes de collection... Il ne manque que la 4L Evangelion, Ah? l'apprends à l'instant que Bernard Menez pourrait bien incarner l'un des héros de la série dans une prochaine adaptation cinématographique. A suivre...



LE CD CHRISTMAS NIGHTS **15 GAGNANTS** MISE A PRIX 200 JOYS OFFERT PAR SEGA FRANCE

Après l'événement de fin d'année sur Saturn, Sega offre aux lecteurs de Joypad le CD de Christmas Nights, afin qu'ils découvrent les nouveaux niveaux de jeu. Comme vous l'aviez remarqué dans le Joypad n° 60, une erreur s'était glissée dans nos lignes, le texte ayant été tronqué par des petits lutins. Rassurez-vous,



ils ont été pendus. Bref, voilà, pour vous, un CD pour des heures de découverte et de

### IOYPAD 6

(BON À DÉCOUPER ET A REMPLIR EN LETTRES MAJUSCULES • DATE LIMITE D'ENVOI : 31 janvier 1997) à renvoyer à JOYPAD 6 bis, rue Fournier 92 588 Clichy cedex

NOM :	PRÉNOM :
ADRESSE :	
MISE À PRIX LOT N° I : MISE À PRIX LOT N°	°2 : MISE À PRIX LOT N°3 : MISE À PRIX LOT N°4 :

TOTAL DES MISES : ... ... VOTRE CONSOLE : ...

# JOYPAD ACHAT S les bous plans pour acheter intelligent

Jouer à Final Fantasy VII, Fighters Megamix ou encore Dark Forces avant tout le monde, et sans avoir le moindre pote à l'AM#2 ou au QG de Sonu c'est possible. Le remède miracle se nomme import. Plus tolérée au'encouragée par les éditeurs et constructeurs. cette industrie parallèle n'est pas sans pièges et c'est pourquoi, en tant que défenseurs de la veuve et de l'orphelin, nous allons vous expliquer les pièges à déjouer. Parce que si on vous laissait faire...

### UN BUNDLE HEUREUX!



Sean vient de mettre sur le marché auration Saturn fort heuse. Pour le prix de 1590 francs, nelleur ieu Saturn) inclus dans la boîte. Ce qui fait en gros le jeu à 200 francs... Une excellente opporité pour découvrir le monde des

### LES FICELLES DE L'IMPORT C

es français, u'a rien à faire. Faut qu'ils trainent, se fassent attendre, voire prier, pour sortir un jeu. Pendant ce temps, les japonais ou les américains l'ont déjà depuis six mois dans les rayons de leurs magasins. Parfois, on tombe carrément dans le surnaturel, avec d'excellents jeux comme Mario RPG, qui ne sortent pas du tout en Europe. Et pourtant, le jeu étant sorti aux États-Unis, une version anglaise, donc commercialisable en France, existe, La raison est plutôt obscure (le géant Nintendo, ou exgéant, met un point d'honneur à sortir tous ses jeux en français). Comme dirait l'autre, Nintendo a ses raisons que la raison ignore. Mais pour jouer à cet excellent titre, il reste l'import. Et là, il existe quelques trucs à connaître.

Prendre une longueur d'avance sur le commun des mortels, c'est facilement réalisable avec l'import. Encore faut-il avoir la bonne console. En effet, pour des raisons commerciales évidentes, les constructeurs ont fait en sorte que les ieux japonais ne marchent pas sur les consoles françaises, pas plus que les jeux américains sur les consoles analaises. On appelle ca «préserver les ventes» dans les milieux branchés thunes. Il existe alors deux solutions. La première, c'est d'avoir une



Il existe de nombreux adaptateurs, mais le constructeur Datel est un des plus fiables

console japonaise ou américaine, qui peut être achetée à l'occasion d'un voyage ou dans un magasin spécialisé dans l'import. Cela implique aussi d'avoir le transformateur pour passer le courant de 220V à 110V, sous peine de voir la petite merveille partir en volutes grisatres. L'autre possibilité, c'est de se débrouiller avec un adaptateur dit «universel». Il en existe pour la Megadrive, pour la Super Nintendo, pour la Saturn, et pour la PlauStation. Ah ben non, tiens, pas pour la PlauStation... Mais ca, nous le verrons dans quelques lignes...

### · AVOIR LE BON TÉLÉVISEUR.

Comme vous le savez peut-être, chers lecteurs, toutes les TV n'acceptent pas tous les appareils. Aux États-Unis et au Japon, le sustème utilisé pour les consoles et les téléviseurs est le NTSC, un format 60 Hz qui tourne à 30 images/secondes. En France, le format utilisé est le PAL/SECAM, qui tourne lui à 25 images/secondes et à une fréquence de 50 Hz. D'où incompatibilité. Il se trouve toutefois que certains téléviseurs vendus en France l'acceptent (le haut de gamme en règle générale). Donc, avant de vous acheter une console en import, qu'elle soit Sony, Sega ou Nintendo, vérifiez bien que votre téléviseur soit compatible NTSC. Si ce n'est pas le cas, il existe une solution. Les télévisions, du moment qu'elles n'ont pas dix ans d'age, acceptent toutes le RGB sans problèmes. Or, il se trouve que chaque console, qu'elle

### LA NAÏVETÉ DES PREMIÈRES PLAYSTATION



Il existe un autre moyen, lorsque l'on possède une PlayStation PAL (européenne donc), de lire des CD américains ou japonais. Il suffit de placer un CD PAL, d'attendre la fin du logo PlayStation, le temps que la console identifie l'origine du CD, et de mettre le CD NTSC. Hélas, la manipulation n'est possible que sur la première série de PlayStation vendues en France (à peu près 30 000 exemplaires). Comment savoir si la vôtre accepte l'astuce ? Simplement en regardant au dos si le numéro de série est le SCPH-1002. Si c'est le cas : jack-pot ! La manipulation marche aussi sur les américaines (SCPH-1001) et sur les labonaises (séries SCPH-1000, SCPH-3000, et SCPH-3500). Si vous n'avez aucune de ces consoles, il vous reste toujours le marché de l'occasion pour essayer d'en dégotter une l

soit ougandaise, malienne, japonaise ou américaine, possède une sortie RGB (à l'exception de la N64, ce qui nous importe peu, vu qu'officiellement, elle n'existe pas en import). Pour la PlayStation, le problème est simple puisqu'il. suffit de se procurer le câble RGB, pour que tout roule. Par contre, les autres consoles nécessitent une magouille qui doit être exécutée par quelau'un au fait des bidouillages électroniques. Les magasins de ieux sont en principe capables de le faire.

### · AVOIR LE BON ADAPTATEUR...

Si les Game Gear et Game Bou ne nécessitent pas d'adaptateur, il n'en va pas de même des consoles dites de salon. La Megadrive, la Saturn et la Super Nintendo ont en effet à leur disposition des adaptateurs pour faire tourner les jeux américains ou japonais sur les consoles françaises. S'il existe une multitude d'adaptateurs de tous poils, peu sont vraiment fiables. Il existe des marques de confiance comme Datel, une boite anglaise à qui l'on doit l'Action Replau. Ce dernier, justement, fait partie de ces appareils. Car en plus de vous aider à tricher dans vos jeux, les menus de cette cartouche vous proposent de lire les jeux japonais, américains ou européens. Sachez tout de même que ce petit joujou coûte la bagatelle de 350 F environ. L'autre cartouche est sobrement baptisé «Adaptateur Universel», et. s'il en existe de plusieurs marques, celle de Datel reste la plus fiable. Le prix peut aller de 50 à 100 francs pour les 16-bits, et va tourner aux alentours des 150 francs pour la Saturn. Quant à la PlayStation, elle est conçue de telle manière qu'aucun adaptateur n'est parvenu à percer ses mystères. Tout n'est cependant pas perdu...

greffer un «chip» - une puce - sur chaque console, de manière à leur faire accepter tous les formats de leu, c'est-à-dire européens iaponais et américains. Cette manipulation coûte aux environs de 300 francs, et que ce soit à Paris ou en pro-

vince, il est assez facile de procéder à cette mini-opération chirurgicale, Je dois toutefois vous préciser qu'il existe deux générations de puces. Tandis que la seconde ne pose aucun problème, on a décelé parfois sur les PlayS-

tations switchées de la première génération des dusfonctionnements. Aussi, avant d'envisager une modification, réfléchissez-u à deux fois.

Du côté de Taïwan, on est très fort. On surveille la sortie d'un jeu, et dès qu'il est en magasin, on l'achète, on copie le jeu, on imite la boîte, et on inonde le marché. Le tout sans garantie de qualité ou de quoi que ce soit. Le fait est que certains magasins distribuent, parfois à leur insu, des jeux piratés. Quoi qu'il en soit, made in Hong Kong, Taïwan ou France, si vous achetez un jeu piraté, et qu'il se révèle défectueux, ou inutilisable sur votre console, vous n'aurez que vos ueux pour pleurer. Le seul hic, c'est qu'il est très difficile de faire la différence entre une copie et un vrai jeu. Seule une anomalie technique ou une jaquette de jeu mal imitée (ou parfois photocopiée!) pourront vous mettre la puce à l'oreille.

### · AVOIR UN PORTE-MONNAIE GARNI.

Les jeux, qu'ils soient sur cartouche ou sur CD ROM, ne sont pas particulièrement donnés. Mais dès que l'on achète en import, il faut s'attendre à des coûts encore

### L'IMPORT, PLUS TOLÉRÉ QU'AUTORISÉ PAR LES ÉDITEURS ET CONSTRUCTEURS, PERMET AUX FANS DE JEUX DE DÉCOURIR DE GRANDS TITRES EN AVANT PREMIÈRE

### · AVOIR LE SENS DU BRICOLAGE

Si vous possédez une console PAL française, mais que vous vous refusez à acheter un adaptateur, il existe toujours un mouen de bricoler les consoles pour leur faire accepter n'importe quel format. C'est surtout la PlauStation et la Saturn qui sont concernées. En effet, de nombreux magasins ont maintenant la possibilité de plus élevés, que ce soit pour une console ou un ieu. Pour un jeu mouen en import, comptez 400 francs minimum, et pour un bon jeu, certaines boutiques ont une imagination sans limites. Reste le cas de la Nintendo 64 (Cf. encadré).

### · AVOIR DU BON SENS... Il est une évidence qui doit être précisée, au cas où...

Si yous ne pigez pas un mot d'anglais ou de japonais. certains ieux ne poseront pas ou peu de problèmes lieux de course, de tir ou de sport, par exemple). Par contre. les jeux de rôles ou d'aventure sont beaucoup plus difficiles, puisque les dialoques et les informations écrites sont essentielles pour le jeu. Alors posez-vous la question avant de vous précipiter sur Final Fantasy VII en japonais... Mais ça, nombre d'entre vous étaient déjà au courant...

Inspecteur Gadget



de la Nintendo 64, la console qui n'en finit plus de se faire attendre. Japon le 23 juin 1996 et aux États-Unis le 30 septembre 1996, le vieur continent est à la traine. La mise en vente de la N64 en Europe est pro grammée pour le ter mars 1997. C'est pourquoi, connaissant la rapidité avec laquelle les magasins de leux décidé de mettre en garde quiconque oserait importer les jeux et/ou les consoles en France. Pour ce faire Nintendo France a fait parvenir qui tite lettre, en date du 12 juin 1996 tout à fait claire et précise. Hormis







sbires de Yamauchi San , on y trouve une phrase essentielle : 4(...) Nintendo Co, Ltd. déter trice des droits de propriété intellectuelle sur les produits sus-visés (jeux et consoles Nintendo), nous (NDLR ; Nintendo France) a expressément et instamment demandi de veiller pour son compte à préserver ces droits et à lutter contre toutes les violations qui y seraient portées. (...) Il convient de remarquer qu'aux termes des dispositions du Code de la Propriété Intellectuelle, en parti culier des articles L. 716-1, L. 713-4 et L. 713-2 dudit Code l'importation et la mise sur le marché en France de pro autorisation préalable du titulaire de la marque, consti tuent des actes de contrefaçon, même si les produits serait situé en dehors de l'Union Européenne.» On ne peut être plus clair... Aussi, n'avez-vous igmais vu, sauf chez quelques très rares téméraires qui ont vite corrigé eur erreur, de Nintendo 64 américaine ou japonaisi dans les magasins. Pourtant, sous le manteau, ces consoles se trouvent. Les prix pratiqués à sa sortie, en juin, étaient même exorbitants : 4000 ou 5000 francs la console, 900 ou 1000 francs le jeu... Bien sûr, tout ceci est archi illégal I Et si, par hasard, vous vous rendiez aux USA ou au Japon, que vous achetiez une console làbas, et que vous vous fassiez attraper à la douane, votre console serait illico confisquée.







# JOYPAD ACHAT \$ les bons plans pour acheter intelligent



Les
menaces n'ayant eu
aucun effet sur nous, c'est
la fleur au fusil que nous avons
poursuivi nos investigations dans
les boutiques françaises. Comme le
mois dernier, nous avons testé sans
concession des magasins, ce qui
nous vaudra à n'en pas douter
quelques inimitiés... Mais que ne
ferait-on pour vous informer

des meilleurs (ou des

pires) plans?

### LES MAGASINS



### SUR LE GRILL

### DOCK GAMES 9, RUE RÉMOULEURS, 03100 MONTLUÇON



Au noins, vous ne seret pas harcelé par les vendeurs dans ce magasin i Après plusieurs minutes à tourner, vierr et regarder partout, acucn membre de la boutique ne m'avait dit le moindie mat. Tattends toujours mon «Bonjour» et mon «A bientot is. Cest donc par téléphone que j'al pu juger leurs conseils, qui sont bien dispensés. On ne vous prend pas pour un pigenn. Coté leu, le choix est public limit, puisque des grands titres incontourables n'étatent pas en rayons, comme Formula One ou Crash Bandiccot par exemple. Pas brillant sur ce point, car on ressent vraiment en que retanta le grand fisson qu'a connu Amidisen quand it a mis se pied sur la banquise. Et en import, c'est du domaine de la quotrième dimension... Les prix, ce sont caux de Dock Games, c'est-d-viel pos vraiement les melleurs du marche, que ce solt en reprise ou en vente de jeux d'occasion, et en jeux neufs. Seut point positif du magasin; cies exemplaires de manadrises de leux doccasion, et en jeux neufs. Seut point positif du magasin; cies exemplaires de manadrises de leux sont à la disposition des visiteurs.

### SCORE GAMES 46, RUE DU FOSSÉ ST BERNARD, 75005 PARIS

Si les prix de Socie Games no sont pas les plus merellitaux du mataria (que a cei al na niqui en accasia o un emiporti), liss a plocent faute-(sis dans les nomes, et proposent indime quelques bonnes novieculés des pris interesants (299 fancs). Lisis i gens "jaus" de ce magrasin se troure dans le choix proposé : des portables (Game Geor et Game Boy) en passant poir les téchis ou les 52-bits, sotul y est disponible. El cherchand bison, no peut même trouvret se demiers titres les 60 éeu o de jeux laguer. Bey; c'est un vériable peut l'evur vous guider dans ce magra interes structure, les vendeurs semifient fout indiqués puisque leur conseils sont plutôt judicieux. Ils sovent de quoi lis parient, que ce so pour les anchers littres ou les der

niers en date. Pas faciles à prendre en défaut. En somme, s'il n'y avait les prix, Score Games pourrait être le meilleur magasin de la place de Paris ACCUEIL : 3/5 QUALITÉ DU CONSEIL : 4/5 , PRIX : 3/5 CHOIX : 5/5

## WARP ZONE 31, RUE PIERRE BROSSOLETTE, 92300 LEVALLOIS-PERRET

En fonction des arrivages de jeux, ce magasin peut être fort sympathique. L'accueil et les conseils prodigués y sont toutefois meilleurs que les prix ou





le choix, qui sont corrects, sans être démoniaques (150 F pour une nouveauté Puglistation). Cets le gene de magasin dans lequel on peut discuter les demières nouveautés avec l'équipe et faire son choix en toute connaissance de cause sans risquer d'avair été bené. Comme la plupart de ses confréte su magasin prolique les reprises de jeux anciens. Toutéples, les jeux étibles nes nitpus achétés cach par la boutique : ils peuvent juste faire l'objet d'un échange majorid és 50 francs fun jeu ancien + 50 francs un jeu d'accosion offiert). Heme système pour les 32-bits, si ce n'est que dans ce cas, vous pouvez également échanger vas jeux contre des espèces sonnaires et trébuchantes. Sachez toutefois que les prix de reprise ne sont par extraordinaires (environ 130 ou 40 francs pour un bon jeu), et que l'échange y est donc conseillé. Enfin, quelques magazines de la presse spécialisée peuvent être consultante.







# JOYPAD ACHAT S & box plans pour acheter intelligent





### POUR VOS JEUX D'OCCASION?

encore, nous avons abusé de notre téléphone - qui était toutefois consentant - pour vous concocter un argus des jeux vidéo d'occasion. L'objectif avoué est de vous donner un ordre d'idée précis de ce que vaut un jeu en occasion. Évidemment, si vous vous pointez dans une boutique avec le magazine sous le bras et en demandant une baisse de 50 balles de leurs prix, vous risquez de connaître les joies du vol plané. En fait, certains magasins vendent leur jeux en occasion plus cher, mais les achètent à des prix plus intéressants pour le joueur. Ces magasins ne sont donc à conseiller que si vous souhaitez faire de l'échange, et non

acheter cash. Une petite précision qui a son

SEGA EN BAISSE...

Il est de plus en plus fréquent, dans les magasins, de constater que Sega n'a pas la côte. D'abord avec sa Megadrive, dont les jeux ne trouvent pas toujours preneurs. Certaines boutiques ont en effet des stocks de leux sur les bras, et décident d'arrêter la Megadrive une fois ces jeux écoulés. Pire même : Il se trouve des magasins qui ont cessé la vente de jeux Saturn d'occasion, puisque le rendement était trop faible. Autrement dit, les jeux Saturn étant peu nombreux et peu demandés, les magasins ont stoppé les reprises de jeux pour la 32-bits de Sega. Ils continuent cependant le neuf. Cela dit, cette désaffection ne touche pas uniquement Sega, puisque la Super Nintendo est elle aussi en disgrace auprès de certains magasins (de plus en plus nombreux), qui ont pris

la décision de ne plus reprendre ni vendre de jeux d'occasion SNIN. Et quand on sait que les jeux neufs sur Super Nintendo sont aussi rares que les neurones dans le cerveau de Briaitte Bargeot...

importance...

d'occasion 16-bits et 32-bits

Megadrive avec deux manettes et un jeu (Sonic en règle générale) : 250 F Super Nintendo avec une manette : 300 F

Saturn avec une manette: 1000 F PlauStation avec une manette et le CD de démo 1000 F

		NAME OF TAXABLE PARTY.
	PRIX 1*	PRIX 2*
SUPER NINTENDO		
Zelda 3	145	149
Earthworm Jim 2	187	199*
ISS Deluxe	268	249
Street Racer	165	149
Tintin au Tibet	183	149
MEGADRNE		
Aladdin	128	100
Light Crusader	182	149
Sonic 3D	254	249
Pinocchio	245	249
Flashback	130	129
The second second second second second		

Formula One Worms The Need for Speed	266 188 206	249 190" 200
SATURN		
Exhumed	252	249
Panzer Dragoon 2	232	249*
The Story of Thor	248	249
Nights (avec paddle 3D)	285	290

Nights (sans Paddle 3D) Prix 1 : Prix moyen constaté \* Priv 2 : Priv maximum conseillé

Magic Carpet

MOITATZVAIG

Tekken 2

\* Pour ces ieux, les magasins proposent dans leur ensemble le même prix. It se trouve toutefois quelques magasins pour les vendre moins chers, d'où une moyenne inférieur à notre estimation

210

200

100

N'aubliez pas que Worms existe dans la compil' pour PlauStation Ocean-Infogrames-NRJ, qui contient : Worms, True Pinball et Jack is Back (vendue uniquement chez Carrefour avec un prix indicatif de 400 francs). De même, les Duos Ocean-NRJ, pour Saturn et PlayStation, contiennent Worms et True Pinball (prix indicatif: 350 F)

Le coloui des prix a été effectué sur une base de 20 magasins spécialisés répartis sur toute le France (Paris, Marseille, Bordeaux, Tours, Lyon, Lille, Nantes, Strasbourg, Limoges, Montpe Chateauroux, Bastia, Dijon, Clermont-Ferrand, Rennes, Rouen et Grenoble). Le prix moye été calculé sur la base des prix communiqués, dont on a défalqué le plus élevé et le plus b Quant aux prix conseillés, ils correspondent à un prix généralement constaté, et vous qu'à ce prix là ou à un prix inférieur, vous pouvez trouver ces titres d'occasion

N.B. 1 : Merci à tous les magasins qui ont collaboré à cet argus N.B. 2 : Ces prix correspondent aux versions françaises officielles des ieux





### Saute dans l'univers magique de



- · Présentation en 3D isométrique.
- Grande variété d'énigmes dans chaque monde. · Graphismes et effets sonores très originaux.
- · Grande jouabilité et variété de jeu.
- Multiples bonus et environnements cachés.
- · Aventure contre la montre à vous couper le souffle !



310 avenue Daniel Perdrigé 93370 Montfermeil - France Tél.: 01 43 32 10 92

hizz est un jeu de plate-forme en 3D isométrique

débordant d'humour. Effets spéciaux et imagination sans limite en font un jeu d'exception.

Déplacez d'une manière omnidirectionnelle Whizz,

le lapin apprentis magicien, tout au long de niveaux remplis

de gags, de pièces cachées et d'énigmes.

Attention! Le temps est limité!

Pour finir les nombreux stages déjouez les pièges

et trouvez le chemin le plus rapide. Un concept tout à fait original, une réalisation en 3D isométrique superbe et une jouabilité qui font de Whizz un jeu unique à posséder absolument!

Egalement disponible .....













MEGA DRIVE



Sony Game Line: 08 36 68 22 02\*

actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.









NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES