

**POSTER
GEANT**

Ridge Racer
Révolution
3x3 Eyes

le mag des **consoles**

JOYPAD

N° 54 • 32 FRANCS

J U I N 1 9 9 6

**LE CONCOURS
DU SIECLE**
Gagnez
5 Nintendo 64
japonaises



Banana San
est dans Joypad !
En direct du Japon et des USA
70 PAGES
de **NEWS brûlantes**

Cadeau!
supplément
32 pages
mangas

Salon E3 Los Angeles
Découvrez
les hits de Noël
Destruction Derby 2,
Dark Forces, WipEout 2...

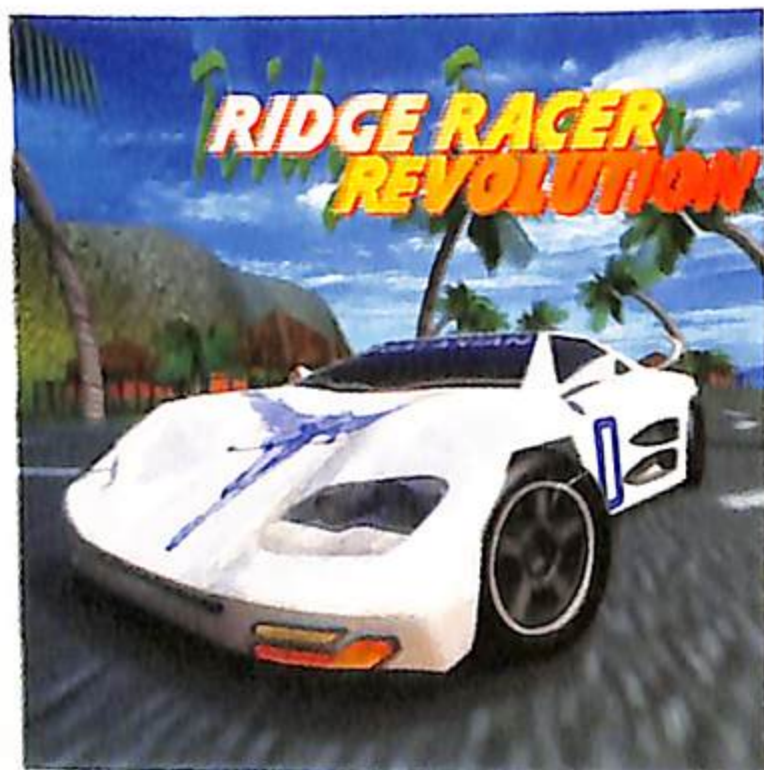


TOBAL n°1
Un jeu de baston
chez Square
par le créateur de
**DRAGON
BALLZ**

T 4161 - 54 - 32,00 F



*Tout s'est passé très vite,
un virage, un coup de frein
et puis
une grande lumière.*



namco

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

SONY GAME LINE : 36 68 22 02*
L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

*"D" et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.  marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation.
™ & © 1996 NAMCO Ltd. Tous droits réservés. *2,23 F/mn TTC.



COURRIER DES LECTEURS



Copyright Takara.

Lui, il vient de Battle Arena Toshinden 2 sur PlayStation. Pour répondre à l'une des vos questions - la plus souvent posée en tout cas - le jeu sortira en France dans le courant du mois de juin. Patience !

Au secours, Joypad !

Je t'écris car j'ai un problème. Je viens d'acheter une PlayStation avec Tekken. Autrefois, quand je terminais le jeu, on me demandait d'inscrire mon nom, mais depuis quelques temps, cette demande a disparu. Plus rien, Nada. Impossible d'écrire mon nom. S'il te plaît, aide-moi vite. **Bon ben vite, alors, nous allons t'aider. C'est juste super-tout-simple : au début, quand tu jouais et que tu finissais ton jeu, tu battais un record, et donc tu entrais ton nom dans le tableau des hi-scores. Mais maintenant que tu te complais dans tes banales joutes sans excitation, tu ne parviens plus à franchir la barre de tes exploits passés. C'est pour ça que tu n'as plus la possibilité d'entrer ton nom.**

J'ai aussi une autre question : est-ce que SNK va sortir une console 32 bits ou plus ? **Rien n'a été annoncé pour le moment.**

Juju

Joypad,

Si je vous écris, c'est pour exprimer ma profonde indignation. Comme vous l'avez remarqué sans doute, je suis un grand fan de Comics. **Oui, enfin la, les lecteurs peuvent pas comprendre, parce qu'ils n'ont pas la lettre sous les yeux. Mais en fait, oui, ça se voit, puisqu'il y a une super-héroïne**

Ce mois-ci, comme tous les mois, il y a des lecteurs plus actifs que d'autres. C'est-à-dire que certains écrivent et d'autres non. Parmi ces derniers, citons deux catégories : ceux qui ont des trucs intéressants à dire, et ceux qui ont des trucs très intéressants à dire. Bien entendu, on n'a pas toujours la place de mettre toutes les lettres que l'on reçoit, tout comme nous n'avons pas non plus le temps de répondre aux enveloppes timbrées. Donc arrêtez de nous envoyer des enveloppes timbrées avec votre adresse, parce qu'on n'a pas le temps de s'en occuper. Donc voilà. Sinon vous avez complètement le droit de nous écrire. Beaucoup de lettres...

dessinée sur la lettre. Et là est le problème : vous n'en parlez jamais ou presque, des Comics ; et lorsque vous le faites, c'est du point de vue des jeux vidéo (cf. dossier X-Men du n° 40). **Oui, mais Joypad, c'est un magazine de... ? C'est normal, mais dommage.** Je pense qu'il existe un grand nombre d'amateurs de Comics en France. De plus, la publication en version française des titres Image (superbes !) fait grossir ce nombre, grâce à leur qualité. Et pour ne pas provoquer la colère de certains lecteurs, je ne suis pas anti-mangas. D'ailleurs je les apprécie assez. Je lance donc un appel aux lecteurs : réclamez comme moi un Comics'Paaaad ! **Oui lecteurs, écoutez ce confrère, écrivez en masse si vous avez envie d'une rubrique "Comics'paaaad". On se fera une joie, à Joypad, de répondre à votre envie.**

Jean-Marcvador

Au meilleur magazine de tous les temps

Une question me tracasse sans cesse. Est-ce qu'un jour Resident Evil et Tekken (voire Tekken 2) sortiront sur Saturn ? **Malheureusement non. Le seul jeu de Namco prévu sur Saturn sera Cyber Sled, et ce uniquement pour le marché américain, en plus. En bref, peu de chance, quoi.** Est-ce qu'Electronic Arts et Delphine programmeront un jour sur Saturn ? **Electronic Arts, c'est déjà fait. Delphine Software, c'est déjà moins sûr. Si Fade to Black n'est pas prévu, il faut savoir que LBA II, développé par Adeline Software - la petite sœur de Delphine - sortira sur Saturn. Parce que justement j'ai une Saturn, et Fade to Black a l'air pas mal du tout.**

Que penses-tu d'Adidas Power Soccer sur PlayStation et de Victory Goal 96 sur Saturn ? **Ce sont les meilleurs jeux de football sur leurs consoles respectives.**

Sais-tu si un jour, un jour... Adidas Power Soccer sortira sur Saturn ??? **Après WipEout et Destruction Derby, il se pourrait bien que Psygnosis décide d'adapter son titre sur Saturn. On peut sérieusement y compter.**

Dans le dernier numéro de mai, j'ai lu le test de Guardian Heroes sur Saturn, mais, pourtant je ne sais tou-

jours pas de quel style de jeu il s'agit. Serait-ce un jeu du genre Shining Force 2 ? **Ahhhhhhhh oui, mais il faut lire un petit peu. C'est expliqué partout que c'est un jeu de combat. Et puis tu regardes aussi les photos, et tu lis la fiche technique... Enfin tu lis, quoi !**

Lascar B

Salut à toute l'équipe de Joypad

1) À quand Raven, Heart Of Darkness, Dark Forces et Magic Carpet sur PSX (mais qu'est-ce que je dis), sur PlayStation ? **Tous ces jeux sont prévus mais n'ont pas de date de sortie, sauf Magic Carpet qui est d'ores et déjà sorti. Pour Dark Forces, tu peux jeter un coup d'œil à notre reportage chez Lucas Arts. En effet, l'éditeur américain nous a ouvert ses portes, il y a quelques temps, afin de nous dévoiler ses secrets.**

2) Saviez-vous qu'il y avait une deuxième démo à Tekken ? Pour l'admirer, il suffit de n'appuyer sur aucun bouton après la démo présentant les personnages du jeu. Apparaîtra alors un match opposant la console contre la console (c'est magique !). Une fois le match terminé, le menu des records apparaît, et peu après la démo montrera le bout de son nez. **Oh, ben dis donc, c'est un super truc, ça. Mais tu sais, je pense que pas mal de gens le savaient déjà. Un jour, toi aussi ton heure de gloire viendra. Ceci dit c'est déjà pas mal.**

3) J'ai la vague impression que la PlayStation (et non pas PSX pour ceux qui dorment) a une petite baisse de régime en ce moment, tandis que la Saturn enclenche le turbo avec Sega Rally, Vf2 et Virtua Cop. **Au Japon, les deux consoles sont actuellement plus ou moins à égalité. Il est vrai qu'après ses trois gros titres du début 96, Sega est très vite remonté. En France, bien que les ventes de Saturn soient en très nette hausse, la PlayStation reste le leader incontesté des machines 32 bits. En parc installé, le ratio est environ de trois PlayStation pour une Saturn. Mais avec Nights, Sega ne compte pas en rester là. La lutte sera belle.**

4) Est-ce que Wave Racer sera mieux que Sega Rally ? Il aura du mal, puisque ce jeu n'existe

COURRIER DES LECTEURS

juste pas du tout. Tu dois vouloir parler de Rave Racer, prévu sur PC-FX ? Eh bien, ma foi, pour le moment nous n'en savons rien. Il faudrait avoir le jeu fini chez soi pour pouvoir comparer.

5) À quand un bon RPG sur PlayStation ? Il suffit d'attendre Wild Arms de Sony, ou encore final Fantasy 7 de Square. Donc, la situation devrait devenir plus sympathique vers le mois d'octobre. Arc the Lad 2 arrive, ainsi qu'un jeu appelé Broken Sword.

6) Rock'n'roll Racing et WipEout 2 sont-ils prévus sur PlayStation ? WipEout 2 est en route ! Le jeu était d'ailleurs présenté à Los Angeles (voir notre compte-rendu). Quant à Rock and Roll racing 2, il devrait sortir d'ici le mois de septembre chez Interplay pour PlayStation et Saturn.

The Undertaker

Joypad est un excellent magazine. Bon, passons aux questions.

1) X-Men et Vampire Hunter sortiront-ils un jour sur PlayStation ? Oui, et non. Si oui, quand ? Puisque c'est "oui" pour X-Men, je vais te répondre que la date est septembre en France et juin au Japon.

2) Dans Vampire sur PlayStation existe-t-il un code pour avoir les persos du 2 ? Non, pas à notre connaissance. S'il existe, on vous le fera connaître, mais personnellement je n'y crois pas trop. Ceci dit, si le mois prochain vous voyez que l'on s'est trompé, vous serez dans votre droit pour nous allumer.

3) Les jeux que vous testez sont-ils disponibles à la vente ou les avez-vous avant ? Ça dépend. Il arrive souvent que les éditeurs nous fournissent des versions "Béta" des jeux, donc des versions pas toujours finalisées, ou qui ne sont pas dans une belle boîte. Parfois, nous recevons un jeu vachement beau, fini avec une super-boîte et une méga-notice. Cela dépend des dates à laquelle nous devons critiquer le jeu par rapport à sa mise en vente.

4) À quand la soluce de Bio Hazard-Resident Evil ? Olivier tente de le finir en moins de deux heures pour obtenir le lance-roquettes. Un début de solution devrait accompagner le test du jeu dans notre prochain numéro.

David

Salut à toute l'équipe de pad !

Mes amis et moi-même avons inventé un concept de jeu qui serait susceptible d'intéresser des éditeurs. C'est merveilleux, et tu as beaucoup de chance, car nombre d'éditeurs lisent le courrier. Et tu sais pourquoi ? Parce qu'avant, les éditeurs ne lisaient que les tests pour savoir si l'on avait mis une bonne note à leurs produits. Mais ensuite, ils ont lu le courrier, car dans le courrier, généralement, les gens demandent : "Que faut-il choisir entre Zglub et Shlpo ?" Donc tu as des chances d'être lu par un éditeur. Voilà en deux mots le truc : on a imaginé un jeu d'échecs, mais pas avec les pions normaux. Avec les personnages de MK3, DBZ, et vous pouvez même y mettre la bande de Street Fighter. Bon, jusque-là c'est pas super-méga-top-délice, mais c'est pas fini ! Là où c'est vraiment bien, c'est de les faire combattre comme dans un jeu normal. À ce moment-

là, s'il est fait comme on l'espère, le jeu ferait un méga-carton et mériterait 22/20. Les règles du jeu d'échec seraient alors légèrement modifiées, puisqu'on ne connaîtrait pas l'issue d'un combat. Mais c'est ça, la vraie nouveauté : la combinaison échec-combat enfin ! Y a intérêt à ce qu'une agence s'y intéresse, sinon on va faire une descente dans le bureau de toutes les agences, et là ça va saigner. J'espère que le message est passé. En espérant être publié, bonne continuation !
Sub-0

Salut !

Je ne vous ferai pas de compliments. Non pas que je sois déçu, mais plutôt parce que c'est fatigant à écrire et à lire (sauf pour vous, quoique...). Oui, sauf pour nous. M'enfin ceci dit, c'est vite énervant d'être le meilleur. On finit par grossir, vautré dans la paresse engendrée par le manque de challenge, manque lui-même engendré par notre position de types super-biens. Je suis un fan de RPG et Action-RPG, alors je me demande quand vous ferez un méga-dossier avec photos et résumés des histoires de tous ceux sortis ? C'est long à préparer, c'est vrai. Mais s'il est réussi... Oh, quelle bonne idée ! En fait, cela fait des mois – voire même des années – que cette idée germe, mais on attend, on attend. Et puis finalement les années passent. Et les occasions passent surtout, bouh snif, j'ai raté ma vie, à trop attendre... Secret Of Mana est-il plus dur que Zelda3 ? Quand j'ai acheté ma Super Nintendo, je m'attendais à un jeu super balèze. Et quelle ne fut pas ma surprise en le finissant à peine un mois plus tard. Eh bien oui, il est beaucoup plus long que Zelda 3 qui, malgré sa longueur apparente, est complètement "finissable" en l'espace d'une petite semaine. C'est un peu dommage, tout de même... Je trouve que les prix des jeux ne sont pas justifiés si c'est pour les finir en quelques semaines. Voilà pourquoi je n'achète jamais de jeux neufs (de toute façon, je n'en ai pas les moyens). Je les achète d'occasion ou alors des potes à moi m'en prêtent. Ce que beaucoup doivent faire. Tu sais, les prix des jeux qui se finissent vite arrangent les vendeurs. En effet, plus tu finis un jeu rapidement, plus tu es susceptible d'en acheter un autre. C'est ça, le commerce ! Les prix baisseront-ils avec l'arrivée de la Nintendo 64 en plus de la Saturn et de la PlayStation ? Eh bien c'est fort possible. En tout cas, la valeur des jeux 16 bits va encore prendre un sacré coup, et les jeux d'occasion devraient être très abordables, encore plus qu'avant. Un lecteur (courrier du n° 42) parlait d'une mascotte PlayStation. Qu'en est-il ? Il n'en est rien. Sony estime que le logo "PS" est suffisant. Revenons aux RPG. Qui écrit les scénarii ? Des gens que l'on appelle "équipe de développement", qui s'occupent de la partie background du jeu. Y a-t-il une adresse pour en envoyer ? Oui, tu peux toujours envoyer tes idées de jeux aux sociétés dont la maison-mère se situe aussi bien en France qu'en Europe. Les adresses sont généralement citées dans les publicités. Lisez-vous toutes les lettres, et vous arrive-t-il de répondre personnellement si on met une adresse et que l'on n'a pas l'air trop c... Ça fait beaucoup de questions, mais bon... Eh bien non, ça fait un nombre correct de questions. Mais si tu veux tout savoir, oui, nous lisons toutes les lettres. Mais nous ne répondons pas du tout personnellement. Parce qu'on n'a pas le temps, c'est juste ça.
Lilian Huige

Tout d'abord,

je tiens à vous féliciter pour votre dernier numéro de Joypad, aussi génial que le Joypad du mois d'avril était... (comment dire ?) nul. Enfin une vraie rubrique "courrier" aussi drôle qu'intéressante, de bons et vrais tests

drôles et complets. Bon, je vais peut-être m'arrêter là pour les éloges. Après tout, un Joypad de très bonne qualité est fréquent contrairement aux autres titres de la presse des jeux (...). Sinon, ce qui serait bien, c'est que lorsque vous testez un RPG, vous donniez une appréciation (en heures) du temps qu'il faut pour le finir. C'est difficile, chaque joueur finit le jeu à sa propre vitesse. Imagine que Greg termine un jeu en 15 heures et que tu le fasses en 5, tu risques d'être déçu.

-Il serait bien que tu fasses un dossier spécial "Yuyu Hakusho". En effet, j'ai acheté l'excellent film édité par Tonkam, et je suis assez frustré de ne pas connaître l'histoire et le passé des protagonistes. Le message est passé.

Il serait bon que vous refassiez le "top 20" de la rédaction, car il permettrait de distinguer les "hits de la mort qui tuent et qui fouettent à grands coups de batte de baseball cloutée dans la face déjà amochée par de l'acide sulfurique" des jeux bons mais lassants. C'est noté !
The Yec

Soyons brefs !

C'est vrai des fois, j'ai envie d'être bref, de passer à l'essentiel, d'aller directement à l'important. Combien de lettres sont trop longues, avec trop de blabla !

Dragon Force sortira-t-il officiellement en Europe et donc en France ? J'ai besoin d'une réponse, sinon je cours sur la version import. Mais au fait, est-il accessible à un français moyen comme moi qui ne comprends pas le japonais, si ce n'est quelques mots ? Tu peux courir sur la version import, puisqu'il n'est pas actuellement sur les plannings de Sega. Mais il n'est pas non plus 100 % accessible pour un joueur qui ne comprend pas le japonais, malheureusement.

J'ai une question qui n'a aucun rapport. A-t-on le droit d'organiser un concours compétition de jeux vidéo avec une participation payante (je parle pour moi, petit gringalet de 16 ans) ? Pour toute information légale de ce type, mieux vaut se renseigner à l'Agence administrative représentante de l'ordre établie la plus proche de chez toi. Un truc genre mairie, quoi.
Emmanuel N.

Salut à toute l'équipe de Joypad !

Cela fait plus de trois ans que je lis votre magazine, et depuis je n'en démords plus !

1) Tout d'abord, je voudrais savoir s'il n'y a plus d'espoir pour Final Fantasy 7 sur Nintendo 64, car ce serait vraiment une grosse perte pour Nintendo. Malheureusement non, désormais, Square c'est du Sony, du Sony, et encore du Sony. L'argent domine le monde mon pauvre ami, et Sony a été plus alléchant que Nintendo sur ce coup-là.

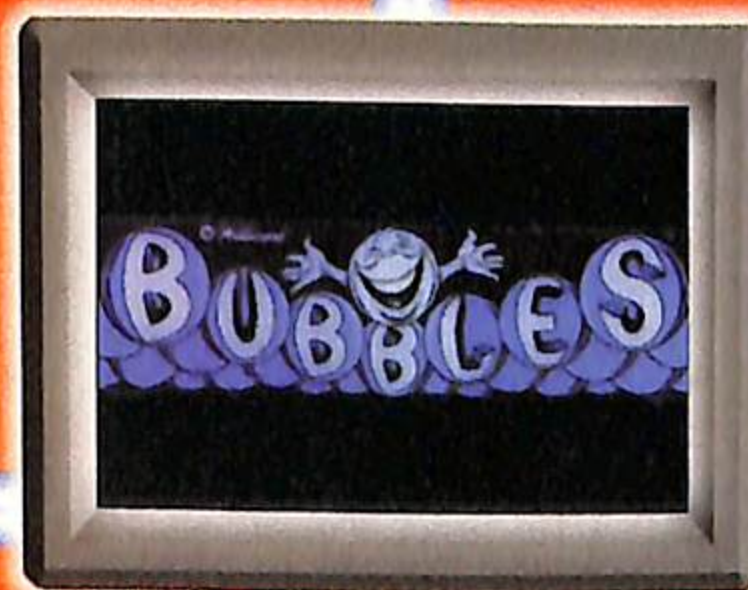
2) Est-ce que Kendy a l'intention de faire la soluce de Breath Of Fire 2 ? Non, je ne crois pas. En effet, peu de lecteurs demandent cette soluce, et Kendy se concentre sur les jeux les plus demandés.
Lacatus

Les meilleurs du mois !

Ce mois-ci, comme tous les mois, voici les deux meilleurs titres. C'est-à-dire le meilleur titre qui nous ait fait super-bien rigoler à mort, et l'autre, celui qui nous a fait dire : "Ouah, dites-donc tout de même, c'est que c'est beau les jeux vidéo alors, hein ? Ça avance, le progrès, hou la la !". Alors voilà, le jeu le plus rigolo du mois, c'est Baku Baku Animal sur Saturn ; et le jeu le plus joli du mois, c'est Fade To Black sur PlayStation.

Williams®

ARCADES GREATEST HITS



SOUVENEZ-VOUS

**Retrouvez six monuments de l'histoire des jeux vidéos
ainsi que les interviews exclusives de leurs créateurs**



Disponible sur Playstation™



L'année de tous les changements

On le remarque dès la prise en main. Ce Joypad-là n'est pas un Joypad comme les autres. Comme Joypad s'agrandit, Joypad change, évolue, pour pouvoir vous proposer le meilleur du jeu vidéo chaque mois. Tout d'abord, notre Joypad International n'est plus là. En effet, avec Banana San parmi nous, la crème des crèmes des correspondants au Japon, il nous a semblé nécessaire de donner une plus large place à l'information du Japon, la news comme nulle part ailleurs. De cette façon, vous ne perdrez pas de précieuses heures à tenter de découper le cahier sans démonter votre magazine. De plus, taille des pages oblige, vous trouverez plus d'info. ! Vous remarquerez à ce propos que Joypad vous donne désormais des news brûlantes sur les jeux en développement aux quatre coins du monde. C'est d'ailleurs pour cette raison que nous avons voulu clarifier la présentation de nos pages de news. Le contenu change, la présentation aussi afin d'être plus clair et surtout vous procurer un max. de plaisir. Les previews cèdent désormais la place aux news. La distinction entre une news et une preview nous ayant pendant longtemps laissés sceptiques, nous avons préféré réunir tous les jeux en devenir sous l'appellation de "news". Après tout, c'est du pareil au même, à la différence près que c'est beaucoup plus malin. Les développeurs du monde entier nous ouvrent leurs portes afin que nous puissions vous faire partager les secrets du jeu. Joypad, c'est l'info comme nulle part ailleurs.

Notre poster suivant aussi la même tendance, vous ne pourrez désormais plus le déchirer. Plus la peine d'étaler des charpies aux murs ! Le poster se baladera désormais, libre comme l'air, à l'intérieur du magazine. Un soulagement pour tous ceux qui ne rêvent que d'une chose : avoir une chambre/antre jeux vidéo.

Afin de consacrer un nombre de pages maximum aux jeux vidéo, notre Docpad national est parti en vacances. De son côté, Internet vous livrera chaque mois les scoops du Net. Une façon habile d'être aussi à la pointe de l'actualité. On ne se doute pas parfois de la quantité d'informations que l'on peut trouver sur les réseaux.

Enfin, vous remarquerez que les tests ne sont pas légion ce mois-ci ; et pour cause : certains éditeurs (la majorité, en fait) se réservent pour la seconde partie de l'année. En attendant de prochaines sorties, nos nombreuses news des quatre coins du monde devraient suffire à vous ouvrir l'appétit. Et puis, si ça ne vous plaît, il vous reste votre plume et le courrier. On se fera une joie de vous répondre et de vous expliquer tout en détails. Bonne lecture, rendez-vous en vacances.

T.S.R.

somm

J O Y P A D

3

LE COURRIER DES LECTEURS

Un courrier qui change pour répondre à vos questions ainsi qu'à vos exigences. Allez donc jeter un œil par là.

10

CONCOURS

Gagnez 5 Nintendo 64 ! Incroyable, un concours unique au monde pour remporter en exclusivité la prochaine console de Nintendo.

12

REPORTAGE

L'E3 : le plus grand salon du monde consacré aux jeux vidéo.

18

LUCAS ARTS

La Guerre des étoiles sur console. Du grand Art.

26

CRYSTAL DYNAMIX

Les secrets de la plate-forme 3D.

34

PSYGNOSIS

Monster Truck, un hit de fin d'année ? A découvrir...

40

NEWS

Le Japon en ébullition avec Banana San. Du côté de Tokyo, on ne s'ennuie pas, et Banana San vous fait faire le tour des dernières nouveautés made in Japan.

74

LES SORTIES EUROPÉENNES EN APPROCHE

LBA II et les autres jeux qui sortiront d'ici peu dans vos boutiques.

84

REPORTAGE

Bullfrog : les meilleurs jeux du siècle.

94

LE ZAPPING DES TESTS

Des tests, pareil, mais en plus petit. Et puis, tout ce qui est petit est mignon alors...

106

LES SCOOPS D'INTERNET

La première image de Sonic pour Saturn est sur le Net et dans Joypad !

108

ANIM'PAAD

La saga manga ne s'arrête plus. Toutes les dernières nouveautés sont dans Joypad.

116

VIDEO

Batman Forever, après le jeu signé Acclaim.

118

LES ASTUCES

Une fois encore, Kendy se déchaîne et vous livre tous les secrets sur les meilleurs jeux du moment. À ne pas manquer.



maine

5 4 J U I N 1 9 9 6

126

LA JOYBANK

Découpez, jouez et gagnez ! Chaque mois, la Joybank vous offre des lots incroyables. Faites votre choix et envoyez vos billets.

128

LES PETITES ANNONCES

On y trouve toutes les consoles et tous les jeux du moment. Allez-y pour faire vos courses.



JOYPAD est édité par la société HACHETTE- DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Tél. : (1) 41 34 85 00 Fax : (1) 41 34 87 99
Redaction : 6 bis rue Fournier 92110 Clichy
Gérants : Christian Leveueur, Pierre Sissmann.
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann.
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps.
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse (TSR)
Direction Artistique : Alain Langlois
Maquette : Linos, Djima Merah, Marie-Noëlle Hedon, Marie Legrand, Chris. Gourdin
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Corrections photographiques : Stéphane Leclercq
Publicité : Claudine Lefebvre
ONT PARTICIPÉ A CE NUMÉRO :
Olivier Prézeau, Grégoire Hellot (GREG), Nourdine Nini (TRAZOM),
Kendy Ty (KENDY), Eric Pavon, Olivier Fallaix, Sébastien Hamon, Frédéric Garcia (Fredo),
Laurent Sarfaty, Stéphane Hébert
Trucs & astuces : Kendy
Correspondant permanent aux États-Unis : Morgan Ferroyd
Correspondant permanent au Japon et conseiller auprès de la rédaction : François Hermelin (Banana San)
Abonnement : (1) 44 89 41 14
Ventes : EDIVENTE, n° vert : 05 38 40 10.
Télématique : 3615 JOYPAD
Rédacteur/Concepteur : Mic Dax - Animateur : El Fredo
Photogravure : SLJ, Champa, Compo Imprim.
Imprimé par Brodard Graphique, La Gallote-Prenant
Distribution : Transport Presse.
Ce numéro comporte un cahier spécial de 32 pages jeté et mis sous film sur le magazine, un poster jeté dans le magazine ainsi qu'un encart broché à l'intérieur du magazine.
Tous droits de reproduction réservés.
Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Abonnement Belgique voir page III
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 Chaussée Romaine - 1800 Koningslo/Vilvoorde - Belgique
N° Bancaire : 210-0980879-67
JOYPAD : 1 an (11 n°) : 1490 FB
Illustration de couv. : TOBAL N° 1 © TORIYAMA/SQUARE SOFT 1996 et NINTENDO 64 © NINTENDO



TESTS DU MOIS

PLAYSTATION	
FADE TO BLACK	96
EXTREME PINBALL	94
PO'ED	94
SATURN	
BAKU BAKU ANIMAL	100
EURO 96	102
SUPER NINTENDO	
SPIROU	94
DIRT TRAX FX	94

Telstar sur la planète Mars

La leçon du mois pourrait être la suivante : on peut être éditeur et manquer de tact. La preuve en est avec Telstar (souvenez-vous de Lone Soldier), éditeur d'un shoot-them-up du nom de Starfighter 3000. Une fois le produit reçu à la rédaction, voilà que l'éditeur nous fait parvenir une lettre au contenu sibyllin. Après plusieurs relectures, ce dernier semblait vouloir dire : "Nous ne vous autorisons pas à tester nos produits, si vous ne nous faites pas parvenir la preuve en images que vous êtes allés au-delà du 10e niveau". Y en a comme qui dirait, qui s'inquiètent pour leur jeu. Et ils ont raison. Avec des graphismes très approximatifs, une vitesse d'animation qui transforme le vaisseau en soupière volante et un intérêt au ras des pâquerettes, Starfighter 3000 est bien parti pour décrocher une palme. Cela dit, avant de vouloir apprendre aux autres à faire leur métier, il serait bon de savoir faire le sien, et de savoir programmer de bons jeux par exemple. Juste par exemple.

**Si vous demandez à
Marcel Desailly
comment
il fait**

**pour avoir
autant de talent**

Il ne pourra pas vous répondre



**Si vous nous demandez
pourquoi
adidas power soccer
est le**

**meilleur jeu de foot
jamais créé...**

***Nous ne pourrions pas non plus
vous l'expliquer***

il y a des choses comme ça...



LE TALENT NE S'EXPLIQUE PAS

**Avec Joypad, tentez votre chance
et gagnez la version japonaise
console 64 bits de Nintendo
accompagnée de son jeu vedette.**

INGERO

**Gagnez 5 N
avec M**

Ça y est ! La Nintendo 64 est annoncée pour le 23 juin 1996 au Japon. Et il n'y en aura pas pour tout le monde. On chuchote qu'au Japon, le nombre de machines initialement prévues à 500 000 ne seraient que de 100 000, la production des chips par Nec pour Nintendo n'étant pas aussi rapide qu'escompté. Autant dire qu'on n'en trouvera pas des milliards en France, même dans les boutiques d'import les plus branchées.

Et pourtant, Joypad fête l'événement en vous offrant cinq de ses consoles de rêve. Si, si, vous avez bien lu : une vraie console avec sa manette. Et comme on ne fait pas les choses à moitié, on vous offre en bonus Mario 64, LE jeu de la bécane.



LES QUESTIONS

- 1 - Dans quel jeu vidéo est apparu Mario pour la première fois ?
- 2 - En quelle année sortit au Japon le premier Mario sur console Nes ?
- 3 - Combien de volets comporte la saga des Mario, Game Boy, Nes et Super Nintendo confondus (jeux de plates-formes seulement) ?
- 4 - Quel fut le premier jeu vendu avec la Super Nintendo en France ?
- 5 - Lucas Arts développe, à l'heure actuelle, un jeu pour Nintendo 64. Donnez son titre.

REGLEMENT

Le règlement du concours est disponible sur simple demande à Joypad, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. Timbre remboursé au tarif lent en vigueur. Vos réponses doivent être retournées avec le coupon-réponse ou sa photocopie, une seule photocopie par participant, au plus tard le 20 juin 1995 à minuit (le cachet de la Poste faisant foi) à l'adresse suivante : Joypad - Concours Nintendo 64 - 21, rue Gambetta - 10578 Marigny Le Châtel Cedex. Vous pourrez ainsi gagner une des cinq Nintendo 64 du concours.



YABLE!

Pour gagner une de ces consoles, il vous suffit de répondre aux cinq questions sur le coupon-réponse détachable ou sur papier libre, et de nous le renvoyer avant le 20 juin. Un tirage au sort départagera les bonnes réponses. **Bonne chance !**

intendo 64

ario 64



**JOYPAD
VOUS EN OFFRE
CINQ
COMME ÇA !**

COUPON-RÉPONSE

Vous devez envoyer ce coupon (ou répondre sur papier libre) à l'adresse suivante avant le 20 juin 1996 : **Joypad - Concours Nintendo 64**
21, rue Gambetta - 10578 Marigny Le Châtel Cedex

Réponse n°1 :

Réponse n°2 :

Réponse n°3 :

Réponse n°4 :

Réponse n°5 :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville :

Code Postal :



Pour cette seconde édition, l'E3 (traduisez "Electronic Entertainment Expo") avait vu les choses en grand. Des dizaines de sociétés représentées avec, en tête de liste, les trois géants de l'industrie des jeux vidéo, Nintendo, Sega et Sony. Trois jours complètement fous à découvrir en exclusivité mondiale quels seront les hits de demain. Car l'E3, c'est avant tout les jeux de Noël ainsi que les futurs hits de l'année 97 !

Mais qu'importe, l'important reste de voir qui sortira vainqueur de cette mêlée pugnace opposant les trois monstres sacrés. Alors que la fin de l'année devrait être placée sous le signe des jeux de plates-formes 3D - avec Mario 64, Nights et Crash Bandicoot - les Nintendo, Sega et Sony affichaient aussi avec détermination leurs ambitions pour les années à venir. Quels seront les hits et les machines de demain ?

Joypad répond à vos angoisses existentielles et vous invite à un voyage en plein Los Angeles, capitale mondiale du jeu vidéo en mai dernier.

Par TSR

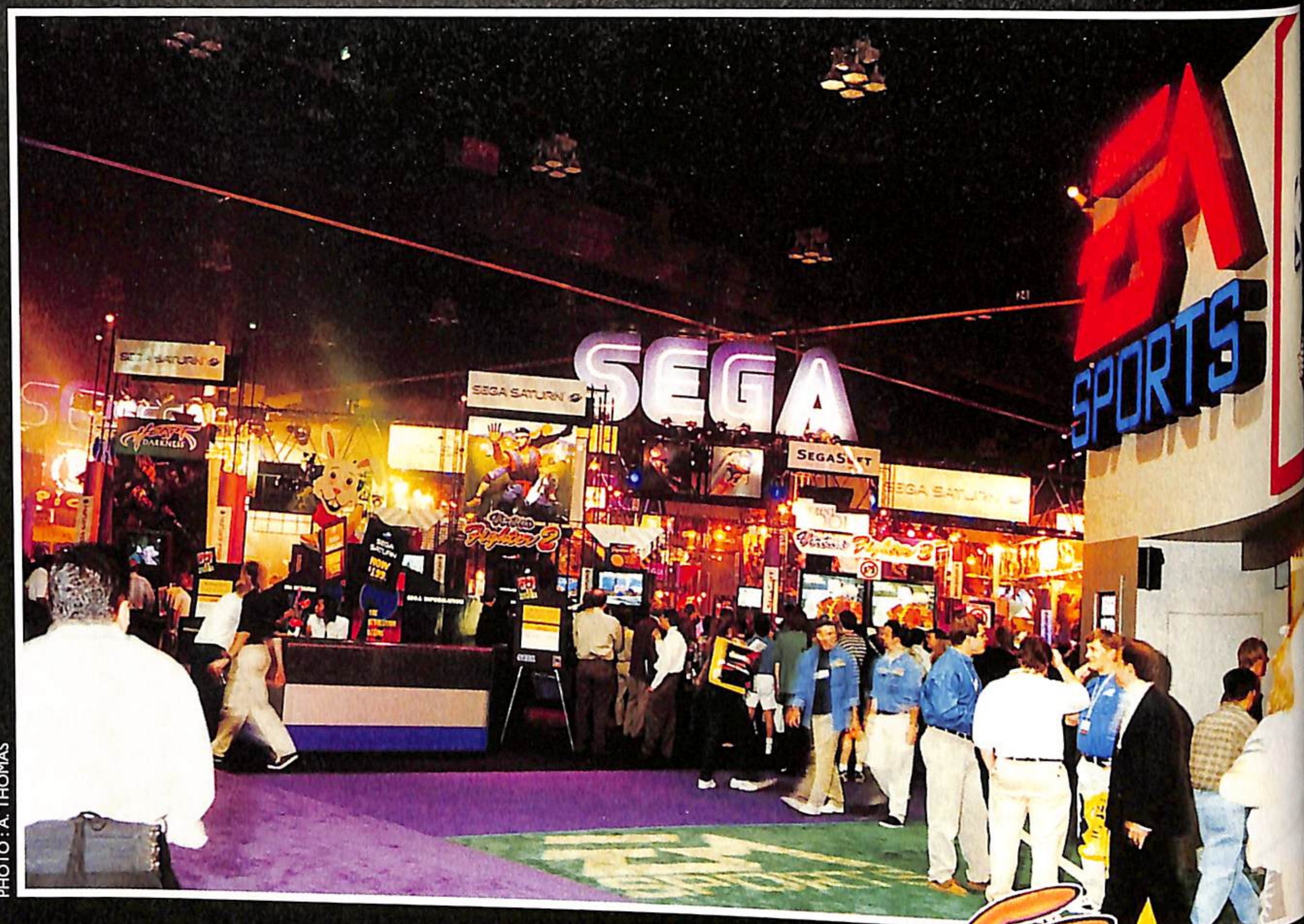
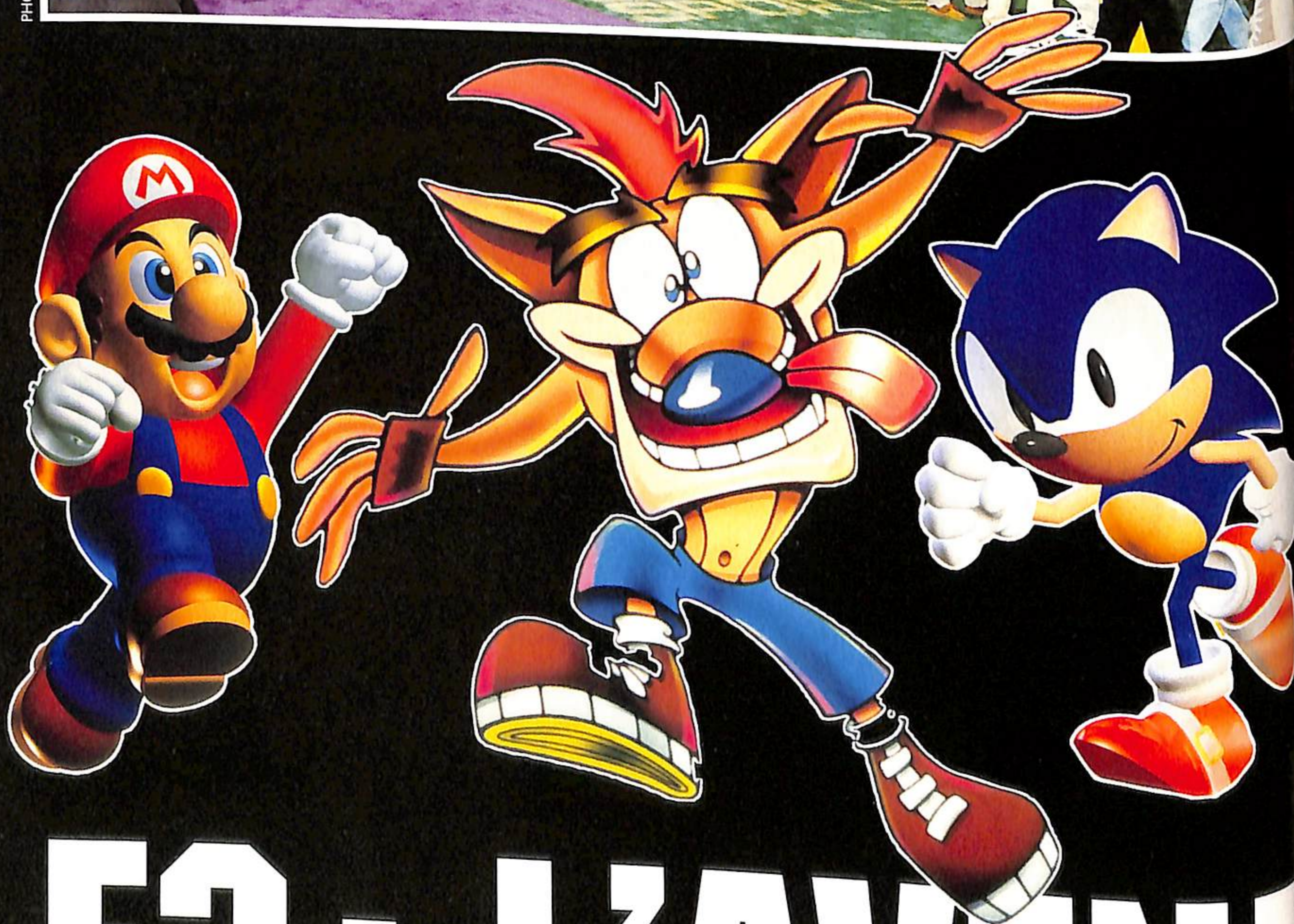


PHOTO : A. THOMAS



E3 : L'AVENIR

NINTENDO

De son côté, Nintendo présentait en force, pour la première fois en Occident, sa nouvelle console Nintendo 64. Au milieu des Cruis'n USA, Killer Instinct, Mario 64 ou Pilot Wings 64, on ne trouvait que de rares titres d'éditeurs autres que Nintendo. N'oublions toutefois pas Turoc d'Acclaim. Mais il semble qu'en dehors de quelques produits très forts sur lesquels Nintendo base toute sa campagne, le reste ne soit guère à la hauteur. Notons par exemple le décevant Shadow of the Empire ou bien encore un Mortal Kombat n'ayant rien à faire sur une telle machine. Autant dire que la console ne sera pas accompagnée, à sa sortie, de nombreux titres de qualité. Nintendo joue en effet la carte de la qualité avant celle de la quantité, mais il est étonnant de noter que seuls les titres développés par Nintendo "itself" comblent nos espérances. Toutefois, Mario 64 à lui seul ne suffit-il pas amplement comme entrée au menu Nintendo ?

SEGA

Il en va un peu de même chez Sega qui, tout en relançant une gamme de produits 16 bits, joue la carte de la qualité sur Saturn. Il faut dire que de nombreux développeurs abandonnent la Saturn au profit de la PlayStation. Alors, l'avenir de la Saturn ? Sega veille au grain et propose, avec des développements internes exceptionnels, une alternative plus qu'intéressante à sa rivale de chez Sony. Nights, Sonic X-Treme, Virtua Cop 2 ou bien encore Fighting Vipers ne manqueront pas de faire un carton. Cependant, au regard des nombreux développeurs de jeux, Sega paraît esseulé. Il est vrai qu'en Europe, Sony mène le jeu, et ce même si les ventes de Saturn suivent une courbe croissante régulière depuis le début de l'année. Néanmoins, une chose est sûre, la nouvelle baisse de prix de la PlaySta-

tion à 1 490 F ne devrait pas simplifier les affaires de Sega. Pourtant, et bien que le prix de la console baisse de façon significative, Sony pourrait bien être victime de son succès.

SONY

Avec plus de 5 millions de consoles vendues dans le monde (de source Sony), la PlayStation offre aux développeurs un parc de joueurs plus que suffisant. En conséquence, les développements se multiplient et l'effervescence donne très vite naissance au "n'importe quoi". Bien que quelques éditeurs comme Psygnosis ou bien encore Sony (Crash Bandicoot) affichent des produits de qualité, de nombreux autres tentent leur chance en alignant des produits médiocres. Le nombre des développements sur PlayStation semble inversement proportionnel à leur qualité. Il est vrai qu'un produit, aussi mauvais soit-il, même s'il n'intéresse que 1 % des possesseurs de PlayStation, pourra se vendre à 50 000 exemplaires. Une belle performance. Aux joueurs de savoir être vigilants car les jeux d'exception, ceux qu'il ne faudra pas manquer, existent, et Joypad vous les présente dans les pages qui suivent.

QUEL PRIX POUR LA SATURN ET LA PLAYSTATION ?

Le prix d'une machine reste bien souvent le critère d'achat déterminant. Alors que Nintendo annonçait que le prix de la Nintendo 64 ne pourrait souffrir aucune comparaison (moins de 250 \$ (soit en Europe, moins de 1 500 F), voilà que Sega et Sony se lancent dans une guerre des prix effrénée. Le jeudi 16 mai à environ 10 h, Sony annonçait une nouvelle baisse de prix de sa console PlayStation : 199 \$. Vous ne rêvez pas. Si l'on convertit directement, cela nous donne plus ou moins 1 000 F. Le prix français de la PlayStation change lui aussi et passe ainsi à 1 490 F ! Vous pourrez dès aujourd'hui trouver la console à ce prix dans vos magasins. Et Sega, alors ? Il n'en fallait pas plus pour faire réagir le puissant géniteur de Sonic qui, dès le lendemain - le vendredi 17 mai - annonçait que la Saturn passerait elle aussi à 199 \$. Mais attention, en ce qui concerne l'Europe, aucune nouvelle baisse de prix n'est à l'heure actuelle prévue. Cependant, il se pourrait que la Saturn, même si elle ne change pas de prix, soit accompagnée d'un jeu supplémentaire à la vente. Une façon de rééquilibrer le marché. Néanmoins, on peut s'interroger sur le positionnement futur de la Nintendo 64. À quel prix ? Sachant que l'on peut espérer une nouvelle baisse des prix d'ici la fin de l'année chez les constructeurs de machine 32 bits... Les logiciels made in Nintendo suffiront-ils à faire la différence ? Ce sont les joueurs qui décideront, et eux seuls.

À CHACUN SA POLITIQUE, À CHACUN SON AVENIR

Nintendo 64, PlayStation, Saturn mais aussi Megadrive et Super Nintendo, les nouveautés tous formats ne manquaient pas à l'appel. À chaque machine son prodige, son jeu événement. Difficile, et surtout très déplacé, de trancher en faveur d'un constructeur plutôt qu'un autre. Pourtant, et malgré les quelques produits de qualité, les politiques de ces mêmes constructeurs semblent bien loin d'être idéales.

A QUAND LA NINTENDO 64 EN FRANCE ?

Une fois encore, il est fort peu probable de voir arriver en 1996 la Nintendo 64 en France. Sans doute faudra-t-il attendre le début 97. En effet, les marchés japonais et américains étant prioritaires, l'Europe ne récupérera que les miettes... En attendant, il vous reste toujours l'import, ou bien notre concours.

felex

Capcom se lance dans le jeu de baston 3D avec Star Gladiator. Dix combattants s'affrontent dans ce jeu, chacun d'entre eux armé jusqu'aux dents ! Le jeu est d'ores et déjà prévu pour PlayStation.

R EN 3D

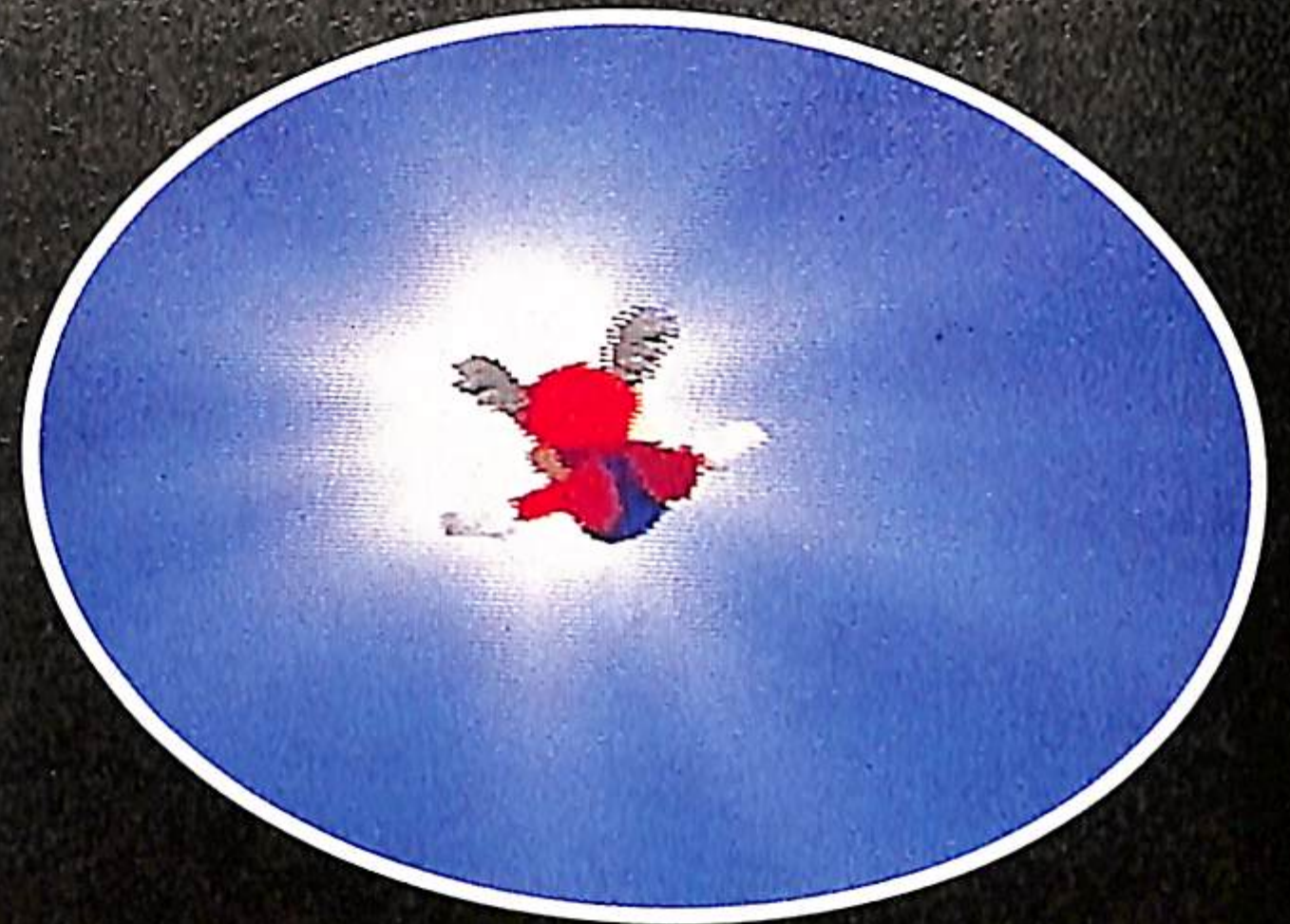


E3



SALON E3 - LOS ANGELES - MAI 1996 • SALON E3 - LOS ANGELES - MAI 1996 • SALON E3 - LOS ANGELES - MAI 1996

La Nintendo 64, présentée pour la première fois en Occident a recueilli un bien beau succès. En quelques mots et quelques images, les titres qui ont retenu toute notre attention. Nous vous en reparlerons dans un prochain numéro en détail afin que vous ne manquiez rien de la nouvelle Nintendo.



NINTE LA N64

MARIO 64

On ne le présente désormais plus, mais on ne peut s'empêcher de vous dévoiler quelques nouveaux clichés de ce jeu extraordinaire. C'était, il faut le souligner, une première pour les États-Unis. La première démonstration de Mario 64 qui n'a pas manqué d'enthousiasmer les foules. Imaginez donc, des dizaines de postes de jeu pour essayer et découvrir un univers 3D d'une richesse incroyable. Le créateur de Mario en personne, Shigeru Miyamoto, s'était déplacé pour faire la démonstration de son chef-d'œuvre - on peut facilement risquer le mot. Autant dire que Mario 64 aura séduit la totalité des visiteurs du salon. En effet, contrairement à Nights ou bien Crash Bandicoot, ses deux principaux rivaux - bien que Nintendo puisse songer que le produit n'en possède pas - Mario



offre une totale liberté de mouvements. Certains joueurs trouveront peut-être ça déboussolant au début, mais il faut bien le dire, grâce à la manette de jeu très pratique de la Nintendo 64, on se retrouve très vite à l'aise dans ce monde gigantesque. En attendant de remporter l'une des cinq consoles Nintendo 64 que vous offre Joypad dans ce numéro, vous pouvez toujours découvrir les nouvelles photos.

POUR NINTENDO 64
EDITEUR : NINTENDO

PILOT WINGS 64



Autre jeu à se partager la vedette avec Mario, Pilot Wings. Dans ce jeu, il s'agit de piloter un deltaplane, un ULM ou bien encore un homme-canon (véridique !) dans des paysages naturels tout simplement superbes. Le joueur doit atteindre des cibles au sol, ou attraper des bonus en l'air pour pouvoir passer au niveau suivant et ainsi découvrir un nouveau décor. Pilot Wings 64 sera l'un des tous premiers jeux disponibles avec la console.

POUR NINTENDO 64
EDITEUR : NINTENDO

SUPER MARIO KART R

Mario Kart nouvelle version est sans aucun doute l'un des titres les plus attendus sur la Nintendo. Avec Mario Kart, Mario 64 est ici, chez nous à Joypad, le jeu que tout le monde guette. Si une version jouable n'était pas présente sur le salon, une vidéo montrait toutefois des nouveaux passages du jeu. Et comme nous tenons à tout vous faire partager, voici quelques nouvelles images du jeu.

POUR NINTENDO 64
EDITEUR : NINTENDO



telex

Un Virtua Fighter sur Megadrive ? L'annonce est tout à fait sérieuse. Seulement, il ne s'agira là que d'un jeu en rapport avec le dessin animé. Pas d'un jeu de combat 3D. Il ne fallait pas rêver !

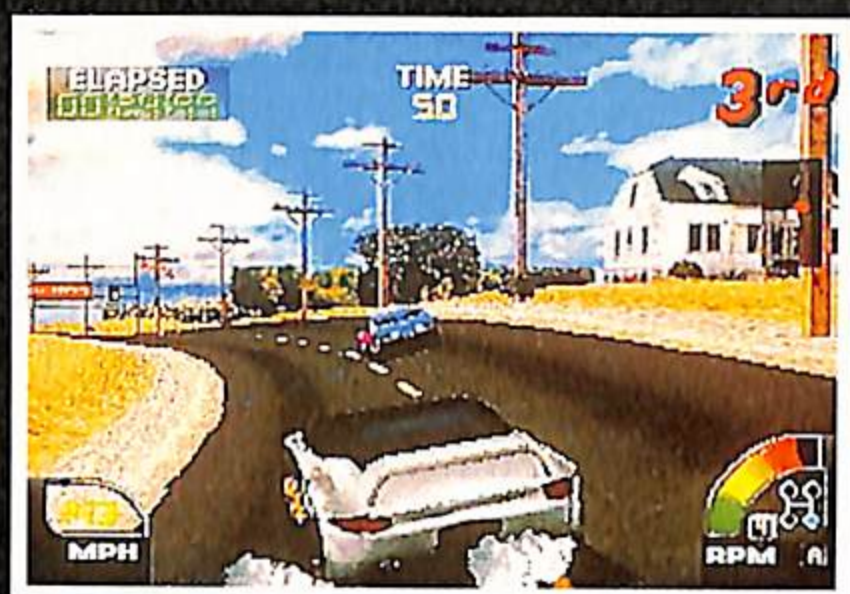
Interplay se lance dans la simulation sportive avec une nouvelle gamme baptisée "VR Sports" pour PlayStation et Saturn. Au menu, un base-ball, un golf et une simulation de football qui n'est en fait qu'Actua Soccer.

NANDO PASSE À L'OUEST



CRUIS' N USA

POUR NINTENDO 64
EDITEUR : WILLIAMS

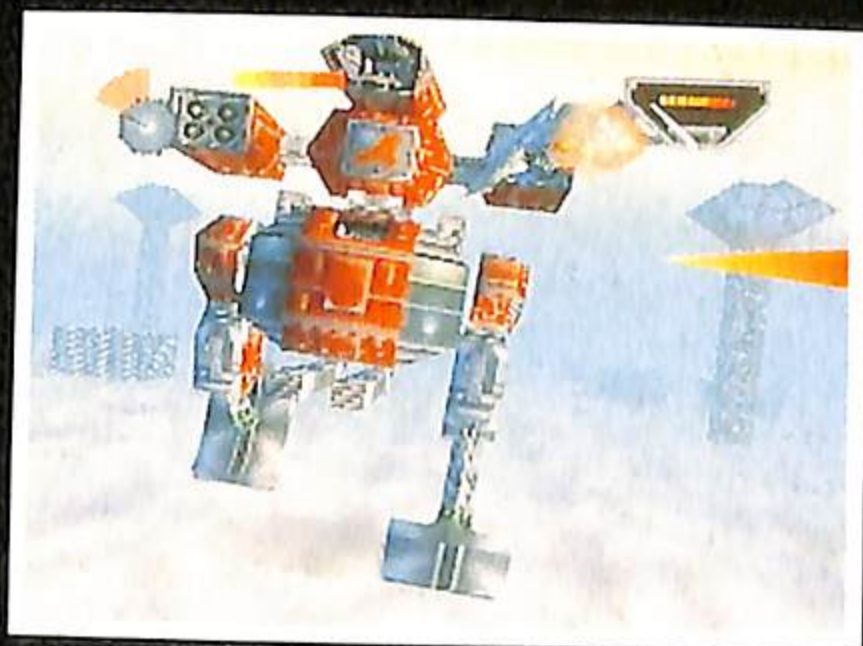


Depuis le temps que l'on parlait de Cruise'n USA pour Nintendo (Ultra à l'époque) 64, il fallait bien qu'il montre le bout de son nez. Voilà qui est chose faite, puisque l'on pouvait s'essayer à quelques courses sur les routes des États-Unis. Autant vous dire que nous ne nous sommes pas privés ! Bien que le jeu ne soit pas très spectaculaire, il n'en demeure pas moins amusant, les divers véhicules à essayer y étant pour beaucoup. Bonne route !

STAR FOX 64

POUR NINTENDO 64
EDITEUR : NINTENDO

Star Fox fait de nouveau une apparition. Pas de mise en avant particulière pour ce titre qui ressemble vraiment beaucoup à son prédécesseur sur 16 bits. Fox est de retour, et avec lui un jeu où l'on peut maintenant évoluer où l'on veut ou presque. Les graphismes de cette version bien loin d'être définitive semblent chaque mois s'améliorer. Si le résultat semble jusqu'ici décevant, il convient d'attendre avant de se prononcer.



KIRBY'S AIR RIDE

POUR NINTENDO 64
EDITEUR : NINTENDO

Kirby faisait lui aussi un discret retour sur les écrans de l'E3. L'occasion de voir que ce jeu n'est «rien d'autre» qu'un soft de vitesse dans lequel Kirby, monté sur une espèce de planche de surf, descend des collines en fonçant. À noter



aussi que le jeu peut se découvrir à deux simultanément grâce à l'écran splitté.

DOOM 64

POUR NINTENDO 64
EDITEUR : ID SOFTWARE

Ça-y-est, il est là ou presque. Supérieur aux autres versions consoles ou PC, ce Doom ne passera ps inaperçu soyez-en sûr. Un in-con-tour-nable.



TUROK DINOSAUR HUNTER

POUR NINTENDO 64
EDITEUR : ACCLAIM

Parmi les productions Nintendo 64 surprenantes, notons Turok Dinosaur Hunter. Turok est un personnage de Comics. Perdu en pleine jungle hostile, Turok n'aura ici d'autre choix que de chasser tous les dinosaures du coin qui en veulent à sa peau. Dans l'esprit d'un Doom, Turok se déplace dans un monde

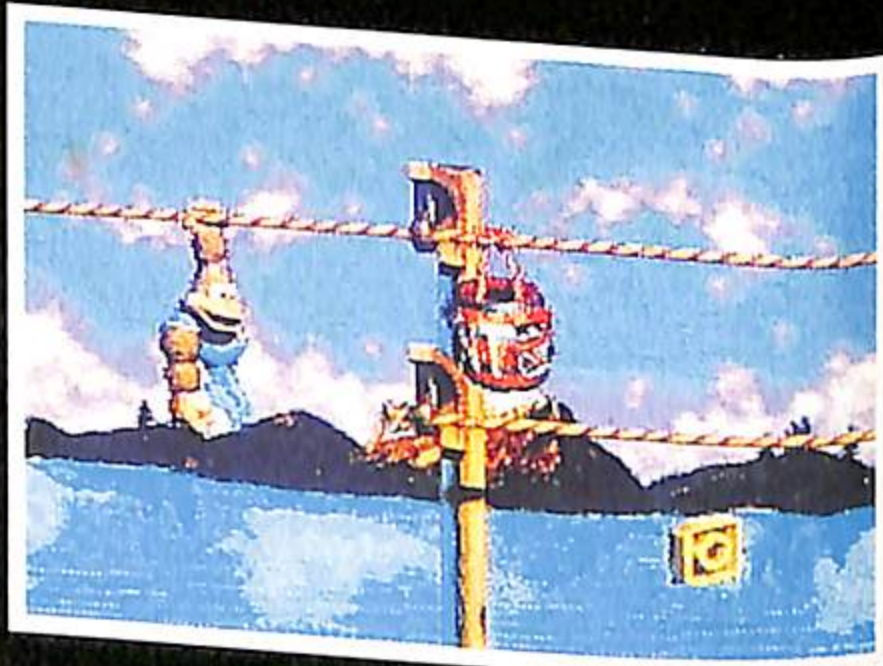
en 3D temps réel à la recherche de ses proies - à moins qu'il ne s'agisse du contraire. Lâché en pleine jungle, Turok peut aller n'importe où et découvrir ainsi des villages ou bien encore des monstres gigantesques qu'il faudra abattre à l'aide de diverses armes. Bien que le concept ne soit pas aussi original que l'on aurait voulu, il n'empêche que Turok est un jeu techniquement réussi qui bénéficie d'une atmosphère unique et vraiment prenante. Imaginez-vous un instant perdu dans la brume et entouré de dinosaures. Du vrai Jurassic Park, sur Nintendo 64.



DONKEY KONG 3

POUR SUPER NINTENDO

Peu d'éléments à l'heure actuelle sur le troisième (et dernier ?) volet des Donkey Kong. Cette fois, c'est Dixie qui mènera l'aventure. Côté graphismes, les programmeurs de Rare ont assuré comme à l'habitude, et on nous promet encore un jeu plus gigantesque qu'avant. En attendant de vous en montrer plus, vous pourrez toujours regarder ces photos.



UNE NOUVELLE GAME BOY À L.A.

Connue par le biais de rumeurs sur Internet, la Game Boy Pocket est enfin devenue une réalité sur le salon. D'un design beaucoup plus moderne, la Game Boy Pocket ne se différencie de la traditionnelle Game Boy que par sa taille. Si l'on pouvait prendre la Game Boy partout avec soi, la version Pocket peut, elle, entrer n'importe où. Bien entendu, ce nouveau modèle est entièrement compatible avec l'incroyable collection de jeux Game Boy. Une bonne nouvelle pour tous les fans de cette console la plus vendue dans le monde entier.



telex

Magic : The Gathering (l'Assemblée), le célèbre jeu de cartes/jeu de rôles, sortira aussi en jeu vidéo chez Acclaim aux États-Unis. Une version PlayStation et Saturn est en préparation. Reste à savoir si le jeu arrivera en Europe.



Descent et Loaded arrivent sur Saturn après les versions PlayStation. C'est chez Interplay que les deux jeux seront dispo. aux États-Unis. Pour l'Europe, aucune info



ne nous est parvenue. Toujours dans la licence, Acclaim présentait aussi à Los Angeles un jeu de combat inspiré de la campagne Ravenloft d'AD&D. N'ayant rien d'exceptionnel, le titre devrait a priori ne satisfaire que les fans.

Donkey Kong Land 2 sera le prochain titre fort sur Game Boy.

Mechwarrior 2 arrive sur console. Ce jeu de combat entre robots géants sera disponible d'ici la fin de l'année sur PlayStation et Saturn grâce à Interplay.

Chez Sega, les développements internes caronnent dur. Avec une démonstration de Virtua Fighter 3 et de Virtua Cop 2, Sega alignait sa nouvelle gamme Sonic. Impossible de passer outre. Et puis, n'oubliez pas Nights du côté des actus japonaises avec Banana San.



SONIC X-TREME

MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA

Apparu en 1991, Sonic est devenu en l'espace de quelques mois la mascotte de Sega, l'alter-ego du célèbre plombier de Nintendo. Après de multiples aventures sous diverses formes sur Megadrive - du jeu de plates-formes au flipper - Sonic avait quitté le devant de la scène, laissant sans doute la vedette à la Saturn et ses titres issus de l'arcade. Alors que des rumeurs voulaient que Sonic disparaisse, voilà que ce dernier revient en force. Il est vrai que l'info traînait depuis un certain temps sur les réseaux (voir notre rubrique "Internet"). Sega fait ici d'une pierre deux coups en proposant non pas un mais deux nouveaux épisodes de Sonic. Le premier, Sonic X-Treme, n'est rien d'autre que la première apparition de Sonic sur Saturn, cinq ans après son arrivée dans l'univers vidéoludique.

SONIC SATURN, UN AUTRE NIGHTS ?

On se pose alors de multiples questions. Tout d'abord, alors que Sega annonce Nights, Sonic n'arrive-t-il pas à un moment inopportun ? Une chose est sûre Sonic occupera cette fois-ci la seconde place, derrière son fantastique rival Nights. Yuji Naka, créateur de Sonic, va-t-il directement concurrencer sa première création ? C'est bien possible. Après avoir vendu plus de 20 millions d'unités de Sonic à travers le monde, Yuji Naka reprend du ser-

vice et tente d'imposer Nights comme l'événement ludique de l'année 96. Je vous renvoie à nos six pages sur Nights pour de plus amples informations sur ce titre qui était, lui aussi, l'un des événements majeurs du salon.

SONIC SATURN : QUOI DE NEUF ?

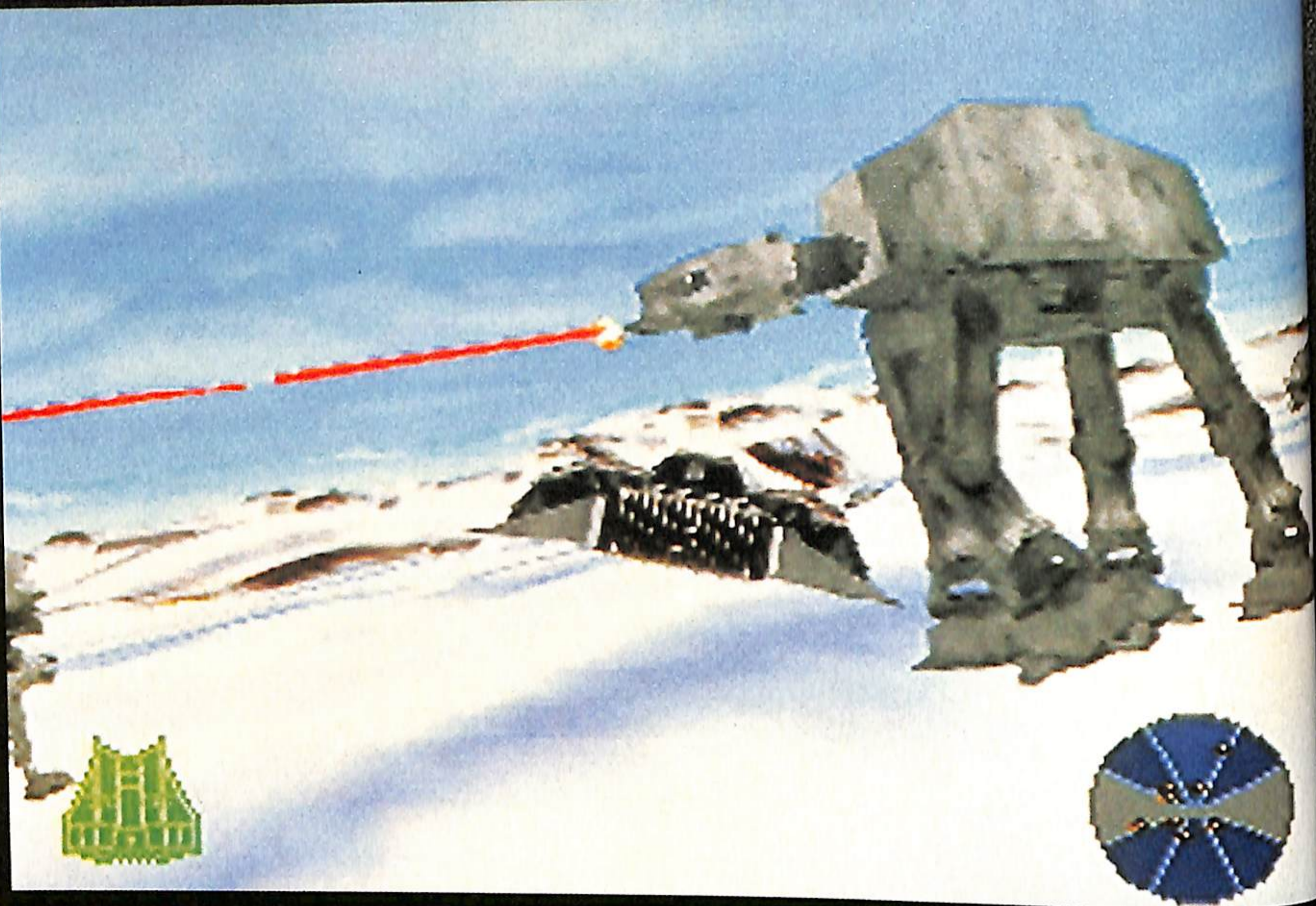
Qu'apporte cette nouvelle mouture de Sonic ? Alors que la version Megadrive du nouveau Sonic nous propose un jeu en 3D isométrique, Sonic X-Treme joue quant à lui la carte de la 3D temps réel. Le Dr Robotnik - à croire qu'il ne peut y avoir d'autre ennemi - a dérobé les six anneaux de l'ordre. Aidé par des personnages inédits, Maître Ring Smith et le professeur Booboski, Sonic va alors repartir à l'assaut afin de déjouer les plans du docteur. Seulement, en cours de route, les deux acolytes de Sonic se feront kidnapper. Un moyen habile de relancer l'action qui va vite, pour ne pas dire X-trêmement vite ! Afin de passer les nombreux niveaux de jeu, Sonic utilisera de tout nouveaux coups baptisés le «Spinslash» et le «Sonic Streak». Autant dire qu'il y a vraiment du neuf !
À noter pour finir que le jeu utilise deux processeurs vidéo (VDP-1 et VDP-2) travaillant en tandem afin de donner un résultat graphique époustoufflant. Une première qui devrait permettre à ce Sonic X-Treme de tirer habilement son épingle du jeu, même face à Nights.



SUITE PAGE 23

Seul aux Etats-Unis, je traverse les états à la recherche des meilleurs softs pour vos consoles. Mon objectif : vous faire profiter des merveilles que ces petits gars de Ricains "fat free" et "no cholesterol" préparent ici. La crème, le meilleur, les hits en puissance seront mon seul credo. Et puisque l'E3 nous a ouvert ses portes, j'en ai profité pour aller faire un tour chez les éditeurs les plus chauds du moment dont LucasArts. Bien sûr, il va sans dire que les mois prochains seront aussi riches en infos. D'ici là, portez-vous bien et vous pouvez attendre avec impatience les prochaines news sur Shadow of the Empire qui seront, vous pouvez en être sûr, croustillantes.

Par Morgan



LUCASARTS LA FORCE SUR C

SHADOWS OF THE EMPIRE

MACHINE : NINTENDO 64
 ÉDITEUR : NINTENDO
 SORTIE PRÉVUE :
 30 SEPTEMBRE 1996

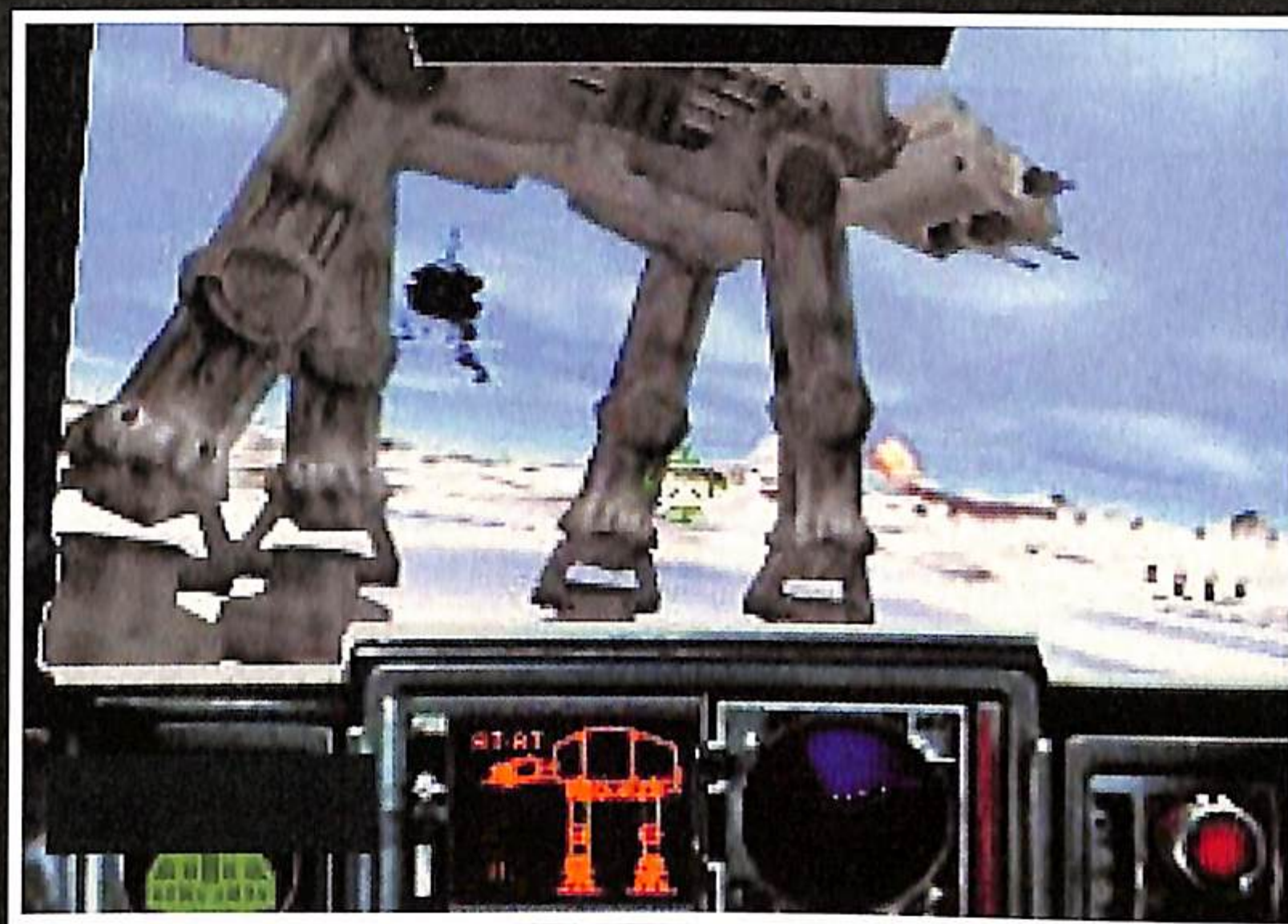
Et voilà, la Nintendo 64 a enfin montré le bout de son nez. Et quel nez ! Parmi les trois produits mis en valeur, Shadows of the Empire est le jeu d'action qui exploite convenablement les capacités de la machine. Vous vous souvenez de l'attaque de l'étoile noire à bord d'un X-Wing ? On en a tous rêvé, on s'est vu aux commandes d'un tel vaisseau. Et ben là, paf c'est nous le pilote. Bing, les graphismes sont ceux du film. Les sons, schboink, sont ceux de la bande originale réalisée par John Williams. Bref, claqué après claqué, on réalise que ce jeu est tout bonnement stupéfiant et va nous permettre de réaliser ce rêve. Aux commandes d'un vaisseau ou à pied en combat rapproché, l'action est au rendez-vous.

DES ANIMATIONS ARCHI-RAPIDES

Les animations archi-rapides de la bécane nous collent au siège. Une vraie dynamite, ce jeu ! La programmation a été réalisée par Nintendo, alors que le scénario original a été créé par LucasFilm. Au final, ça nous donne un jeu LucasArts sous licence Nintendo, ou l'inverse... Enfin, on s'en fout, le plus important est qu'il soit réussi (bon gameplay, longévité, difficulté des missions, etc.). Sur ce point précis, il est bien sûr un peu tôt pour se prononcer, mais cela semble vraiment bien parti. L'histoire se déroule pendant la quête bien connue de Luke, Han et Leia, et plus précisément au début de l'"Empire contre-attaque" jusqu'au début du "Retour du Jedi".

UN SCÉNARIO ORIGINAL DE STAR WARS

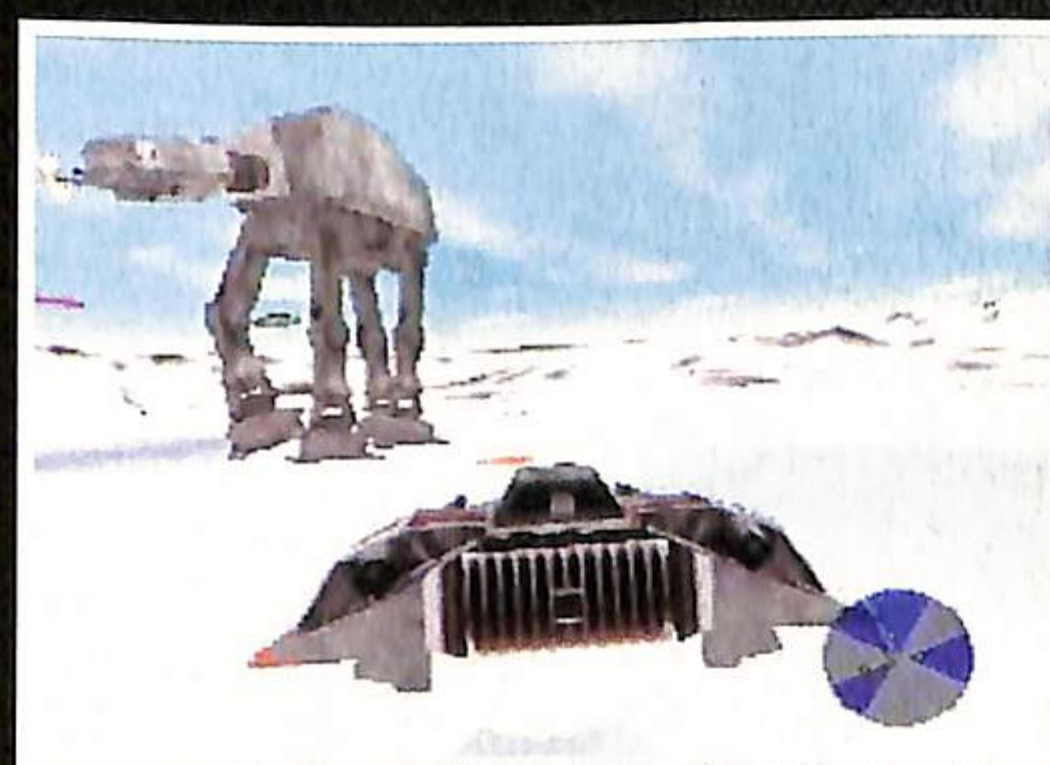
Dans le jeu, vous incarnerez Dash Rendar et lutterez pour déstabiliser l'Empire. Étant donné que l'histoire se déroule simultanément avec la saga originale, LucasFilm a créé un scénario complètement original permettant de mener une nouvelle quête contre l'Empire, Dark Vader et le côté obscur de la Force, mais surtout le milieu obscur des chasseurs de prime de Mos



Eisley. C'est en effet contre le chef du Syndicat intergalactique (Black Sun), que vous devrez lutter : j'ai nommé le terrible Xizor. Étant donné que vous êtes plutôt très pote avec Han Solo, vous tenterez de le sortir des griffes de Jabba the Hut et de sa prison de kryptonite. Pour y parvenir, vous combattrez sur Hoth, la planète des glaces, durant la grande bataille de l'"Empire contre-attaque", participerez à une course poursuite dans les rues de Mos Eisley, ou bien encore ferez un face-à-face sur une moto-jet dans les forêts d'Endor. Tout se déroule en 3D temps réel, et votre liberté d'action est totale. On ne peut s'empêcher de comparer Shadows of the Empire à Rebel Assault, le jeu d'action pré-calculé de LucasArts pour PC.

UNE TOTALE LIBERTÉ D'ACTION

L'intérêt de ce dernier était en effet limité : à part le fait de vous intégrer dans l'univers de Star Wars, il faut reconnaître qu'il était plutôt limité. La similitude s'arrête au fait qu'il s'agit d'un jeu d'action avec de nombreuses séquences vidéo. Car dans Shadows of the Empire, cette fois, le joueur est vraiment libre de ses mouvements ! Bien que les graphismes ne tirent pas toujours profit des capacités de la N64, certains éléments comme les explosions, la fumée ou les zooms très propres sur les vaisseaux ennemis sont en revanche vraiment réussis. Est-ce que cela suffira à démontrer que la N64 fera mieux que la PlayStation dans ce domaine ? Cela reste à démontrer. Mais au final, Shadows of the Empire promet des heures d'action acharnées, pour le plus grand bonheur de tous les fans que nous sommes !

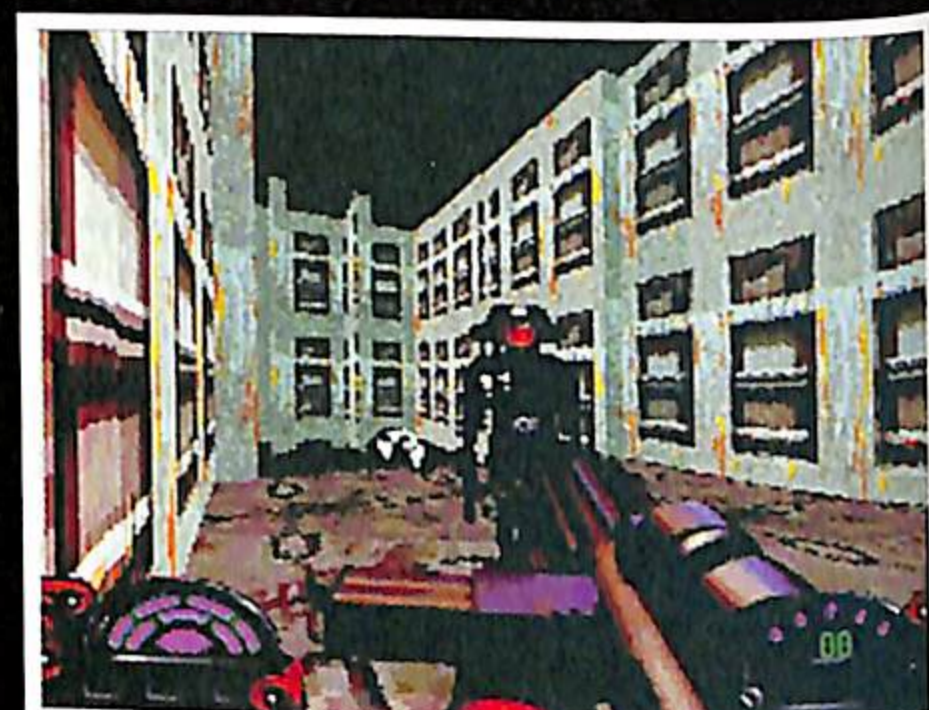


ONSOLE



LUCASARTS, LA FORCE SUR CONSOLE

SALON E3 - LOS ANGELES - MAI 1996 - SALON E3 - LOS ANGELES - MAI 1996 - SALON E3 - LOS ANGELES - MAI 1996



telex

Mario RPG que nous vous présentions dans notre Joypad International du no 54 ne sortira hélas jamais en Europe. Cependant, une version US devrait prochainement être dispo.

"Eraser", le prochain film mettant en scène Scharzenegger, sera aussi un jeu vidéo. Une adaptation signée Ocean.

Shining Wisdom sortira en Europe sur Saturn. Que les fans de jeux de rôles et d'aventure ouvrent l'œil.

DARK FORCES

L'adaptation console du célèbre Dark Forces débarque bientôt sur nos machines ! Ce jeu d'aventure/action était une petite révolution sur PC, il y a quelques mois de cela. Les bons p'tits gars de LucasArts avaient eu l'idée de combiner un jeu 3D à la Doom, dans l'univers de Star Wars. Du coup, ils ont créé un moteur 3D très performant, y ont greffé un scénario excellent, et à propos de greffe en ont profité pour mettre un cerveau au héros (parce que dans Doom, il faut bien reconnaître que...) ! Vous incarnez un jeune membre des troupes de la rébellion, et allez réaliser plusieurs missions contre l'Empire. Au cours de votre quête, vous allez décou-

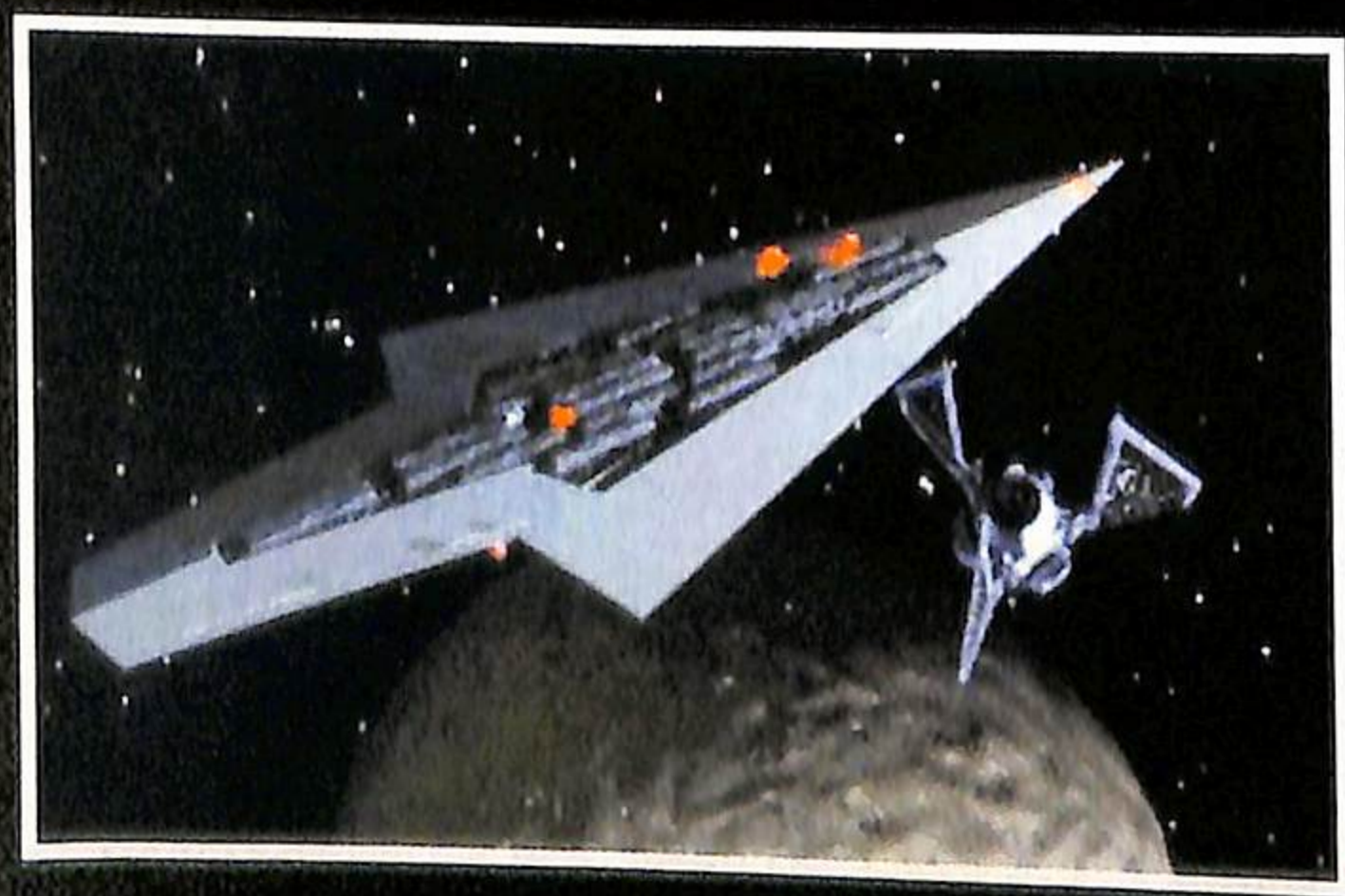
vrir qu'une nouvelle sorte de storm-troopers va bientôt sortir des usines : les Darktroopers. Il va de soi que vous devrez donc tout faire pour contrecarrer les plans de l'Empereur et empêcher que ses soldats d'élite puissent s'attaquer un jour à l'Alliance.

LE MEILLEUR JEU DE SA CATÉGORIE

L'adaptation console du jeu se présente plutôt bien. Les graphismes sont assez beaux (même s'ils ne sont pas très fins), et le déplacement est un peu lent pour le moment, mais fluide. Le scénario reste inchangé, ce qui est plutôt

bon signe vu qu'il était excellent au départ ! Le gameplay nous a paru assez critiquable pour le moment, mais il faut reconnaître qu'il est peut-être un peu trop tôt pour juger de cela. Restons quand même optimiste : il faut bien reconnaître que Dark Forces est un jeu de grande envergure, sans aucun doute le meilleur de sa catégorie.

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : LUCASARTS
SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 96



REBEL ASSAULT II

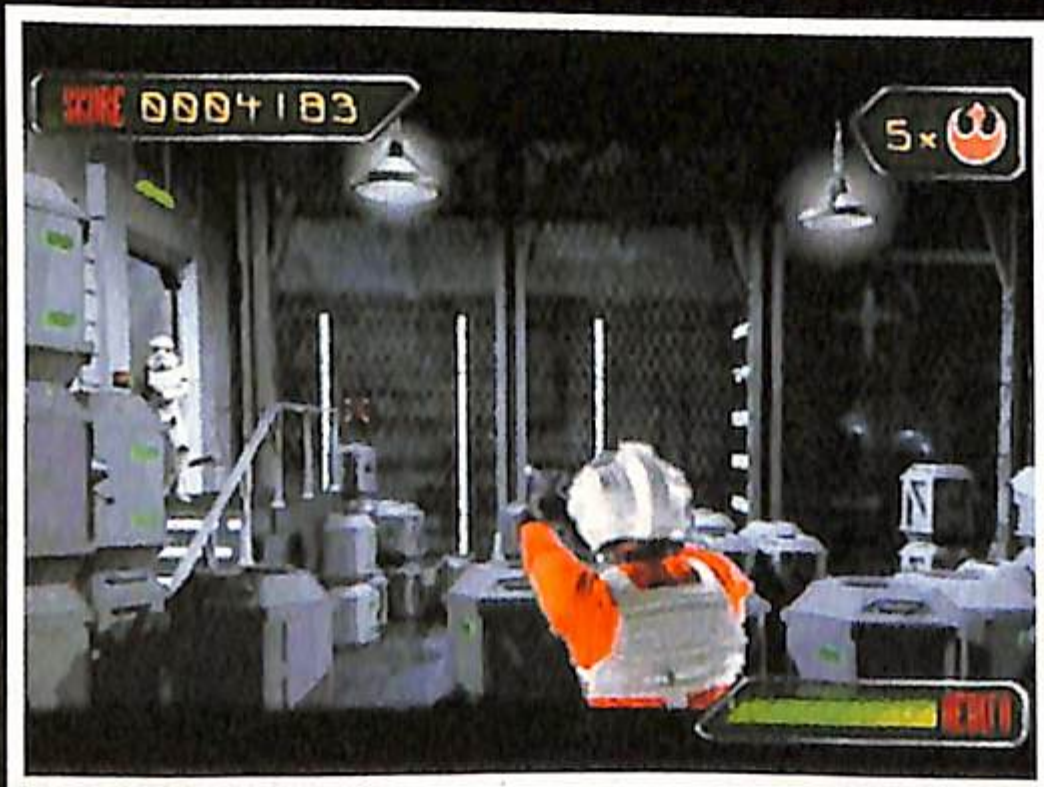
Une fois de plus, la PlayStation démontre sa supériorité sur le PC ! Il est vrai que les adaptations PC vers PlayStation (ou inversement) sont de plus en plus courantes et que les résultats sont parfois décevants. Il faut admettre aussi que certains jeux s'adaptent plus à une

console qu'à un PC. Et c'est clairement le cas de Rebel Assault II. Ce jeu d'action en 3D précalculée a de nombreux avantages. Tout d'abord, les décors sont en général très beaux. Dans le cas de RA2, c'est on ne peut plus probant ! Les vidéos sont sublimes (qualité LaserDisc), la vidéo est excessivement fluide et les nouveaux effets spéciaux très réussis (fumée, explo-

sions, etc.). Le gameplay est lui aussi au rendez-vous car l'utilisation du pad est bien gérée. En revanche, beaucoup de joueurs n'accrochent pas, car la limitation de mouvement (on n'évolue que dans le décor prévu et il est impossible de ralentir l'action) crée un manque d'interactivité assez prononcé.

UNE ADAPTATION PLAYSTATION TRES RÉUSSIE

Quoi qu'il en soit, les joueurs qui veulent s'amuser dans un univers splendide sans trop se casser la tête (genre shoot'em all) devraient adorer RA2 : l'adaptation PlayStation est en effet une vraie réussite. Sans oublier que les programmeurs de Lucas prévoient le jeu avec un pistolet pour remplacer l'utilisation du pad.



MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : LUCASARTS
SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 96

ET L'AVENIR DE LA NINTENDO 64 DANS TOUT CELA ?

Interview de Jack Sorensen P-DG de LucasArts

Joypad : Comment s'est organisée la réalisation de Shadows of the Empire en collaboration avec Nintendo ?

Jack Sorensen : En fait, Shadows est une exception pour LucasArts. Nous avons négocié la réalisation de ce titre pour la Nintendo 64 il y a plusieurs années. À l'époque, nous n'avions aucune idée de ce que serait cette machine. Le choix de ne pas intégrer de lecteur de CD-Rom serait-il compensé par la puissance de la machine et les processeurs spécifiques ? Je n'en étais pas convaincu. Nous avons donc pris la décision de vendre la licence du produit à Nintendo.

Joypad : Est-ce que cela signifie que Nintendo possède les droits exclusifs sur le jeu et ne vous a pas demandé votre avis sur sa réalisation ?

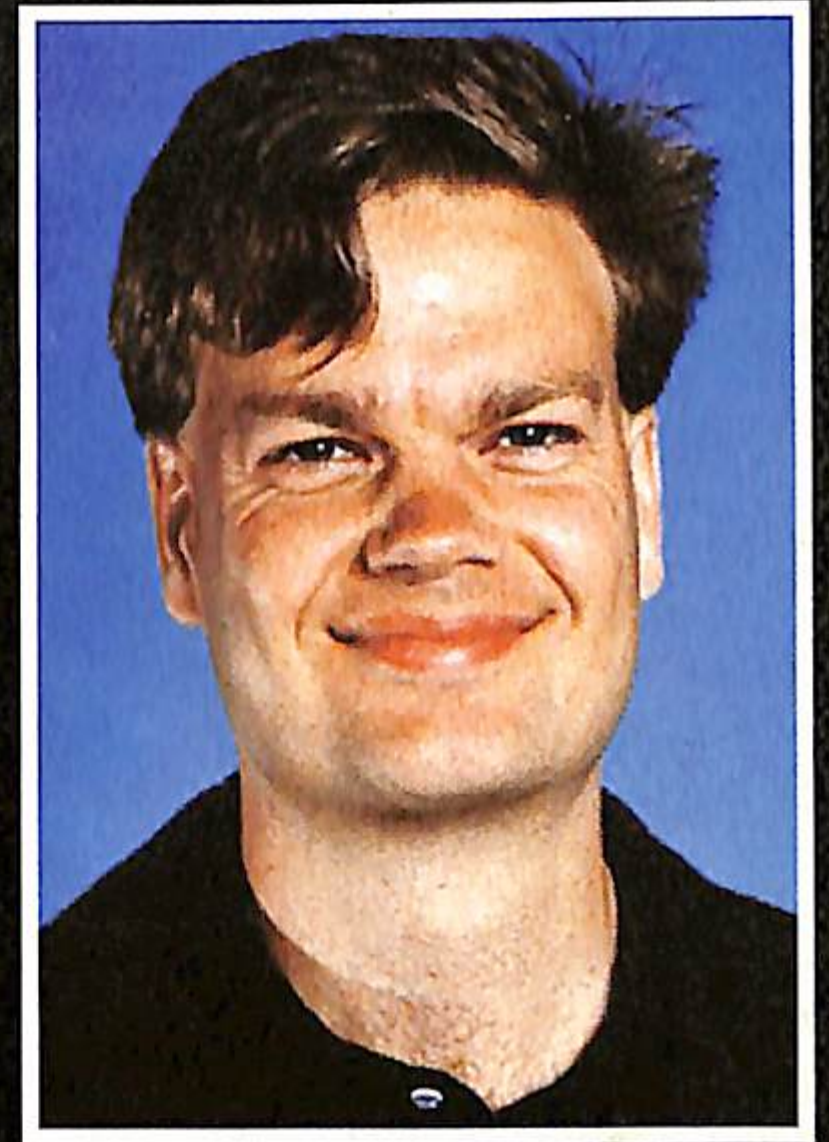
J.S. : En fait, c'est un peu plus compliqué que cela... LucasFilm s'est chargé de la réalisation du scénario, de la cohérence avec l'univers original de Star Wars, etc. Nintendo s'est mis ensuite à développer le produit. Ils nous ont montré l'évolution du jeu au fur et mesure. Puis certaines personnes de LucasArts ont donné quelques conseils, des coups de main pour la réalisation. Nintendo en a parfois tenu compte... Au final, LucasFilm possède les droits exclusifs du script, de l'univers et du merchandising de Shadows. Et Nintendo est maître à bord en ce qui concerne le jeu spécifiquement.

Joypad : Est-ce que vous serez amené à renouveler ce type de collaboration à l'avenir avec Nintendo ou avec d'autres ?

J.S. : Difficile à dire. Ce projet nous a permis de participer au lancement d'un nouveau marché, d'une nouvelle console, sans toutefois nous y investir trop... En soi, c'est donc une opération intéressante. Toutefois le label LucasArts est quelque chose de vraiment essentiel pour nous, et nous aimons beaucoup suivre de près la qualité de nos produits. Je resterai donc ouvert à toute éventualité, mais je pense quand même que nous préférerons réaliser nos jeux d'une façon interne.

Joypad : Et que pensez-vous de l'arrivée de la Nintendo 64 dans ce marché ?

J.S. : Difficile à dire. Actuellement, nous faisons beaucoup d'efforts de développement pour la PlayStation. Nous lançons aussi quelques titres Saturn. En ce qui concerne la N64, je ne sais pas encore comment le marché va réagir aux États-Unis, au Japon et en Europe. Il semble en tout cas qu'un nombre important d'éditeurs accentuent leur politique de développement pour PlayStation et ralentissent leur activité, voire arrêtent définitivement le développement des jeux Saturn. La N64, avec toutes les différences d'approche de marché qui caractérisent Nintendo, peut nous surprendre... dans les deux sens. J'imagine que cela sera lié intimement aux jeux proposés et au prix de vente de la machine. Je serai donc très attentif à la manière dont le public et les acheteurs réagiront face à cette machine.



« Beaucoup d'éditeurs arrêtent le développement de jeux pour Saturn ».

« Nous avons donc pris la décision de vendre la licence du produit à Nintendo ».



LUCASARTS, LA FORCE SUR CONSOLE

SALON E3 - LOS ANGELES - MAI 1995 - SALON E3 - LOS ANGELES - MAI 1995 - SALON E3 - LOS ANGELES - MAI 1995

BALLBLAZER

C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes." BallBlazer est en effet un vieux jeu de sport futuriste sorti initialement en 85. Le concept est une sorte de handball. La balle y est une météorite enflammée, et les joueurs sont immergés dans des robots à la BattleTech. L'objectif est simple : prendre la balle et la placer dans le but adverse. L'idée a été de recréer un nouveau BallBlazer, en gardant le même principe mais entièrement relooké et adapté aux consoles d'aujourd'hui.



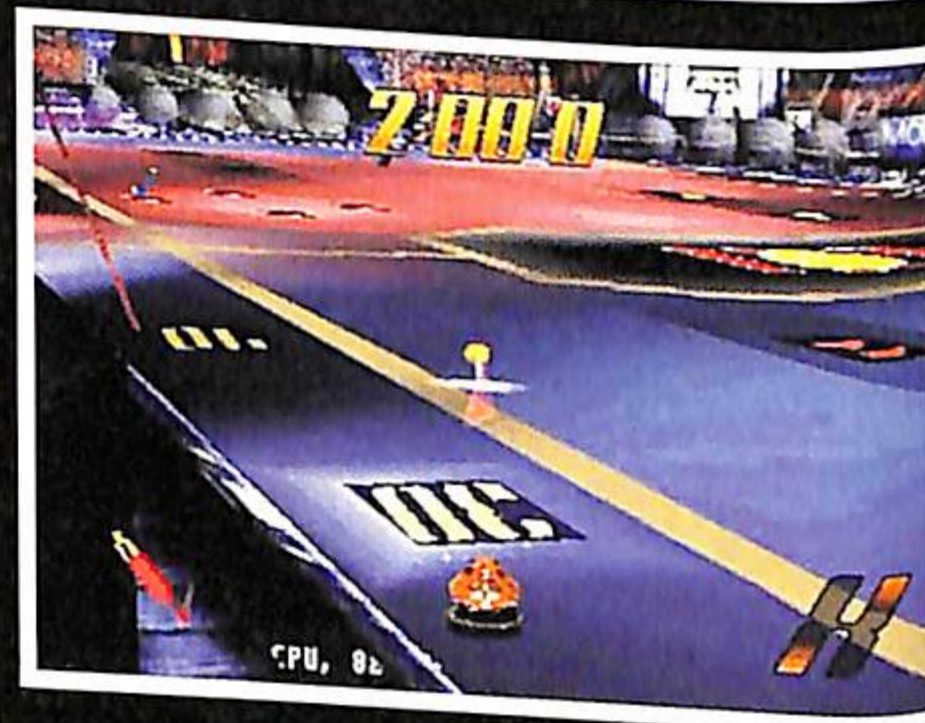
FUN AVANT TOUT

Les nombreuses options de jeu (armes, amélioration du vaisseau et argent), la possibilité de modifier son vaisseau après chaque partie — ainsi que les décors épurés du terrain — privilégient le gameplay avant tout. Il est jouable à un

MACHINE :
PLAYSTATION
ÉDITEUR :
LUCASARTS
SORTIE PRÉVUE :
AUTOMNE 96



contre un en divisant l'écran en deux, ou avec deux PlayStation (et deux TV). C'est ce qui permet de le considérer comme un jeu très fun et très rythmé. Les 12 niveaux différents, les 4 angles de vue ainsi que les mélanges de dessins 2D et des décors 3D contribuent à garder la philosophie originale du jeu et de lui offrir une cure de rajeunissement efficace (comme quoi certaines fonctionnent... Il faudrait en parler à Line Renaud !).



MACHINE :
PLAYSTATION
SATURN
ÉDITEUR :
LUCASARTS
SORTIE PRÉVUE :
FIN 96

Vous vous souvenez des "Douze travaux d'Astérix" et de l'"Odyssée" d'Homère ? Herc's Adventure est un jeu d'aventure "à la Zelda" réunissant un peu ces deux univers. Autant dire que les auteurs de LucasArts ont une fois de plus tapé dans l'humour plein pot ! Pour vous résumer la situation,

HERC'S ADVENTURE

Persiphanie, déesse du printemps, a été kidnappée par Hades, dieu des souterrains. Du coup, l'hiver tarde à se retirer et les champs de la Grèce antique restent couverts de neige. Vous allez donc incarner trois mortels qui devront trouver le chemin à emprunter pour aller délivrer cette déesse, afin qu'elle puisse enfin faire son boulot car il faut bien reconnaître qu'on se les gèle ici !

UN SCÉNARIO DÉLIRANT

Chacun des trois personnages incarnés a des caractéristiques particulières. Hercule est très fort, Atlanta très rapide, et Jason possède un glaive magique. Ils devront parcourir de nombreux niveaux et combattre des Boss de la mythologie grecque (Hydre à sept têtes, Cyclope, armée de squelettes, etc.) avant de pouvoir enfin affronter

Hades en duel. Vous pourrez à tout moment passer d'un personnage à l'autre et acquérir de l'expérience pour améliorer vos caractéristiques. Précisons aussi qu'il sera possible de jouer à deux simultanément. Herc's Adventure, avec ses animations très "cartoon", se présente comme un jeu d'aventure assez vaste (40 mondes différents) et définitivement axé très humour. Un produit à suivre donc...



SEGA : UN RETOUR FRACASSANT (SUITE DE LA PAGE 17)

SONIC BLAST

THE ULTIMATE 3D EXPERIENCE

MACHINE : MEGADRIVE - GAME GEAR
EDITEUR : SEGA

Un nouveau Sonic Megadrive ! Espérons que cette nouvelle séquelle, visiblement très originale, permettra aux possesseurs de Megadrive de retrouver des jeux de qualité. Une fois encore, Sonic a pour mission de secourir les animaux de South Island retenus prisonniers par le Dr Robotnik. Dans un jeu en 3D isométrique qui n'est pas sans rappeler le jeu d'arcade, Sonic force à éviter les pièges et délivrer ses compagnons. Le design est nouveau, les graphismes

somptueux et les jeux promettent d'être amusants. Ce Sonic-là devrait faire date dans l'histoire des Sonic Megadrive, soyez-en sûr !

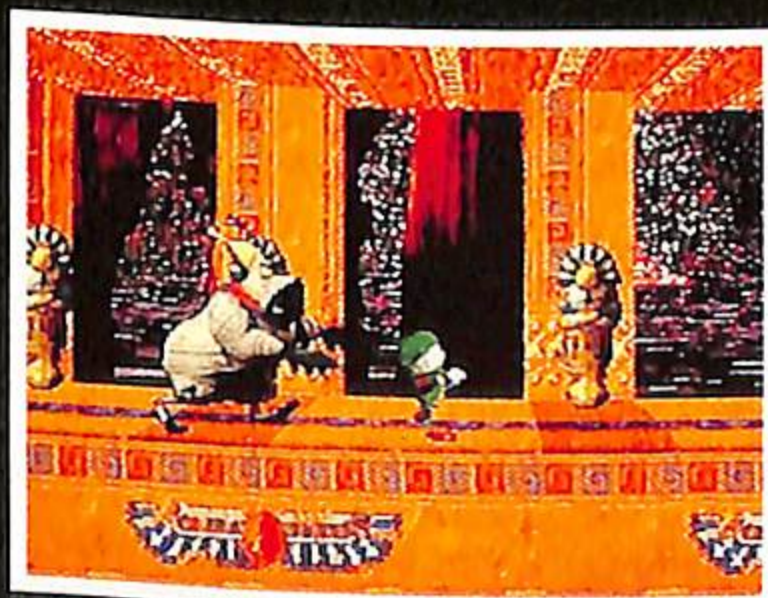


BUG TOO !

MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA

Bug est de retour ! Une fois encore, l'insecte le plus sympa de la planète va faire du remue-ménage. Tout d'abord, force est de reconnaître que les graphismes de ce second épisode sont

largement supérieurs à ce que proposait le premier. Des efforts très importants ont été faits dans ce sens. Pour cette nouvelle aventure, Bug va affronter des dizaines de nouveaux adversaires, dont des Boss de fin de niveau particulièrement impressionnants. Notre pauvre insecte va vraiment avoir de quoi faire.



HEART OF DARKNESS

MACHINE : SATURN
EDITEUR : VIRGIN I.E.

Un contrat d'exclusivité qui aurait coûté à Sega la modique somme de 3 millions de dollars. Voilà la rumeur, que ni Virgin ni Sega n'ont confirmée. Heart of Darkness, c'est avant tout, avant ces histoires d'exclusivité, un jeu. Une création française, qui plus est grâce à l'équipe d'Amazing Studios, au cœur de laquelle on trouve Éric Chahi, le créateur du mythique

Another World. Il faut dire que ce nouveau jeu se sera fait attendre, mais quel jeu ! Heart of Darkness invite le joueur à découvrir et à vivre une aventure aux dimensions hollywoodiennes. Andy, jeune garçon étourdi et rêveur, va tout faire pour tenter de récupérer son chien Whisky, aspiré par les ténèbres. À l'aide d'une machine à voyager dans les dimensions, Andy va se retrouver dans un univers sordide et dangereux dont il ne sera pas aisé de sortir. Si la trame semble bien loin d'être originale - méfiez-vous des apparences - la réalisation d'Heart of Darkness s'annonce somptueuse et inégalée. Si le jeu en lui-même s'inscrit dans le genre "plates-formes", ce dernier est ponctué de scènes cinématiques de toute beauté. Chaque action-clé est accompagnée d'une séquence qui vient faire de ce jeu un véritable film interactif dans lequel le joueur vit tous les instants de l'action. Imaginez donc : un monstre surgit soudain devant vous, voilà une séquence superbe qui vous le présente. Un véritable film en images de synthèse, il n'y a pas d'autres mots. D'autant plus que cette partie "passive" développe et approfondit une histoire passionnante dans laquelle le joueur se sent véritablement impliqué. Le Maître des Ténèbres a du souci à se faire car Andy arrive sur Saturn. Sur Saturn et non pas sur PlayStation, du moins, pas tout de suite. En effet, l'exclusivité signée par Sega permet d'obtenir plusieurs mois d'avance





SONY UN DELUGE DE NOUVEAUTÉS

Une chose est sûre, les softs ne manquaient pas chez Sony qui alignait une quantité extraordinaire de jeux. Possesseurs de PlayStation n'ayez crainte, vous aurez de quoi faire cet hiver. Dommage néanmoins que la qualité ne soit pas systématiquement au rendez-vous. Toutefois, les quelques très bons jeux ne manqueront pas de vous éclater.

WIPEOUT 2097

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : PSYGNOSIS

Attention, top jeu, monument vidéoludique en vue ! Ne laissez pas passer la bête. WipeOut premier du nom était splendide, l'édition 2097 est mieux, WipeOut était rapide, en 2097, tout va plus vite... Je pourrais continuer encore long-

temps comme ça, mais WipeOut 2097 (ou XL dans son titre US) est vraiment une pure merveille. Tout d'abord, les graphismes ont été retravaillés. Les décors sont désormais plus beaux, les vaisseaux aussi. Seules les explosions sont, sur la pré-version présentée, assez médiocres. Mais le jeu se rattrape vite. On trouvait le premier pas assez maniable, le second est parfait. Il n'y avait pas assez d'adversaires ? Il y en a douze. Pas assez d'options ? On peut désormais cumuler les bonus pour les utiliser en série. Pas assez "réalistes" ? Votre vaisseau possède désormais une barre d'énergie qui se vide jusqu'à l'explosion fatale. Autant dire que les défauts du premier semblent être corrigés. Ajoutez à cela des vaisseaux, des circuits et des bonus inédits, et vous obtiendrez un jeu dispo pour Noël, qui ne vous laissera pas indemne.



CRASH BANDICOOT

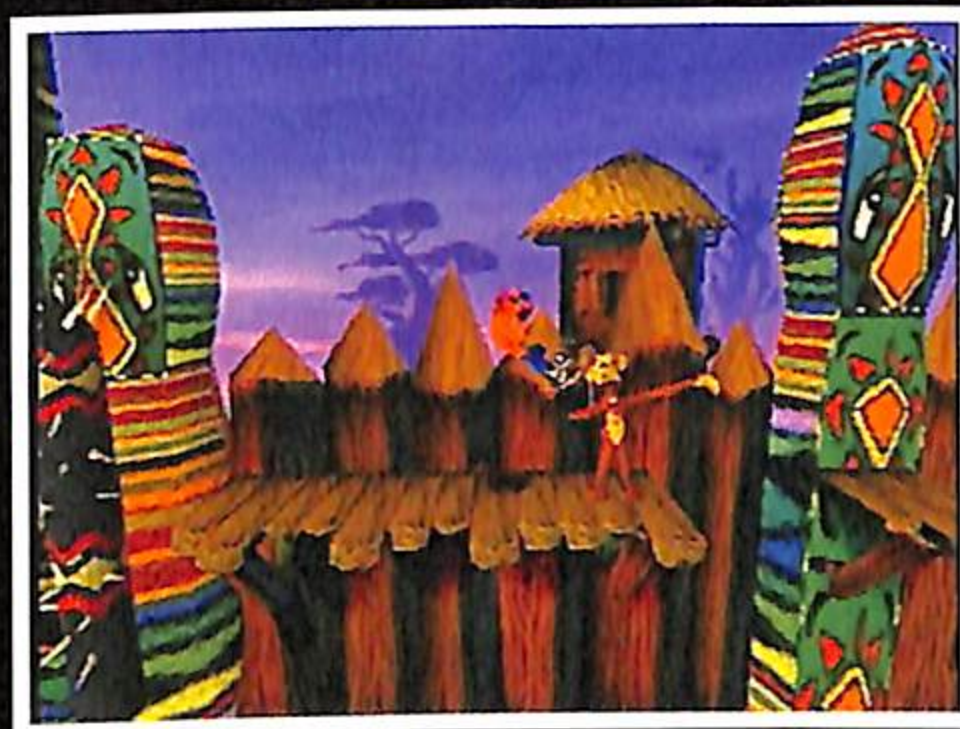
MACHINE : PLAYSTATION
 EDITEUR : SONY IS

Crash Bandicoot ? Quel drôle de nom ! On parlerait d'un enfant, on dirait de ses parents qu'ils sont ingrats, mais il s'agit d'un jeu qui marquera l'année et dont les programmeurs sont de véritables génies. Un Bandicoot est un petit rongeur australien. Un animal que l'on ne trouve pas chez nous, du moins, pas tant que Sony ne l'aura pas introduit dans nos PlayStation. Pourquoi Crash ? Parce que ce Bandicoot-là n'est pas comme les autres. Il saute, tourne court et explose (crash) les caisses qu'il croise sur son chemin. Bien entendu, ces fameuses caisses contiennent de précieux bonus qui permettront à Crash de traverser les quelque 40 niveaux de ce jeu répartis sur trois îles.

QU'ALLAIT-IL FAIRE DANS CETTE GALERE ?

Judicieuse question. Crash est un Bandicoot de cœur. Il part sauver le monde et sa belle, à moins qu'il ne s'agisse de l'inverse. Quoi qu'il en soit, après avoir été rendu intelligent par un savant fou, Crash part explorer des contrées lointaines et dangereuses. Côté réalisation, le jeu utilise la 3D temps réel tellement à la mode ces derniers temps. Mais contrairement à un Mario, on ne peut ici suivre

qu'un seul chemin, ce qui est largement suffisant. L'accent a en effet été volontairement mis sur la jouabilité et le plaisir, et non pas sur la recherche. On joue à Crash pour s'amuser, et ça marche ! Comme lors de cet épisode où Crash, à dos de cochon géant, traverse un village. Fou ! D'autant que les graphismes sont particulièrement soignés. Il faut avoir des réflexes pour espérer sortir indemne de ces 40 niveaux aussi variés dans le fond que dans la forme. En effet, la 3D est ici utilisée sous toutes ses formes. Voilà un niveau où Crash est vu de dos, un autre de face, un autre de côté. Les angles de vue ne changent pas au cours d'un même niveau, mais entre les niveaux, ce qui apporte une variété supplémentaire. Le but des programmeurs de Naughty Dogs était d'amuser le joueur, et force est de constater, après y avoir passé un certain temps, qu'ils ont réussi leur pari. À vous de le constater en décembre, date de la sortie du jeu.



Attention, car contrairement à ce que vous pourriez croire et ce que vous auriez pu lire ailleurs, Crash n'est pas la mascotte de Sony tout comme Sonic ou Mario peuvent être celles de Sega et Nintendo. Crash, malgré toutes ses qualités, n'est qu'un héros de jeu vidéo comme Heihachi ou bien encore Michelle Tchang. Oui, surtout Michelle.

SOVIET STRIKE

MACHINE : PLAYSTATION
 EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

La célèbre série des Strike sur Megadrive et Super Nintendo ne pouvait pas se terminer comme ça. Voici l'ultime épisode qui succède ainsi à Desert Strike et Jungle Strike - Urban Strike restant un peu à part. Le but est une fois encore très simple, mais toujours aussi passionnant. À bord d'un hélicoptère de combat, il faudra parvenir à détruire les multiples installations ennemies. Ce n'est ni une surprise ni même un mystère : les graphismes de cette version 32 bits sont superbes. L'hélico file dans des paysages d'une finesse encore rarement vue. À noter aussi que l'intelligence artificielle du jeu a particulièrement été soignée, afin de rendre les actions des ennemis à la fois cohérentes et réalistes. De plus - une fois n'est pas coutume dans la saga des Strike -

il est possible d'obtenir plusieurs angles de vue du jeu. Une façon habile de mieux voir les diverses parties d'une même base ou d'une même mission.



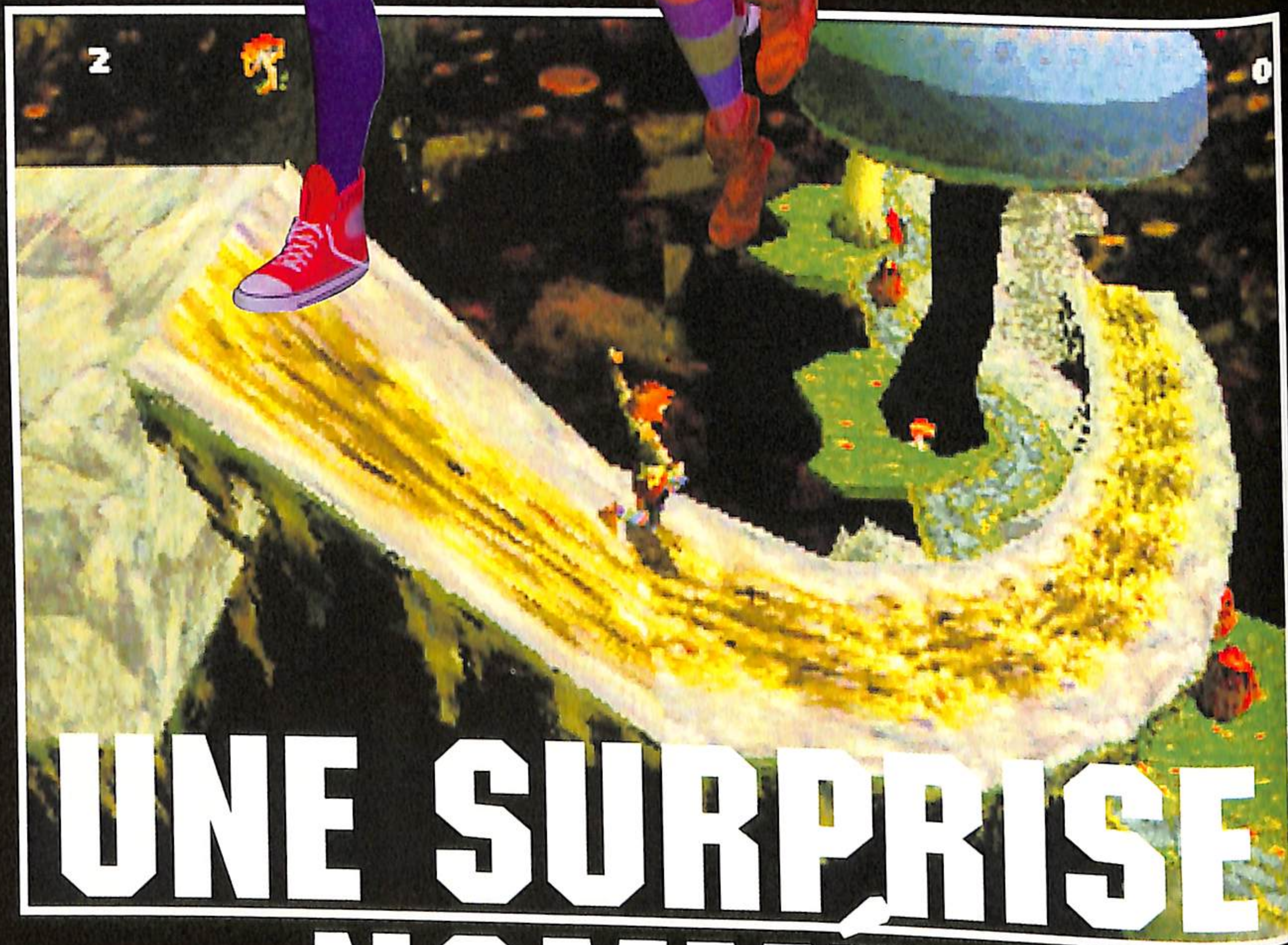
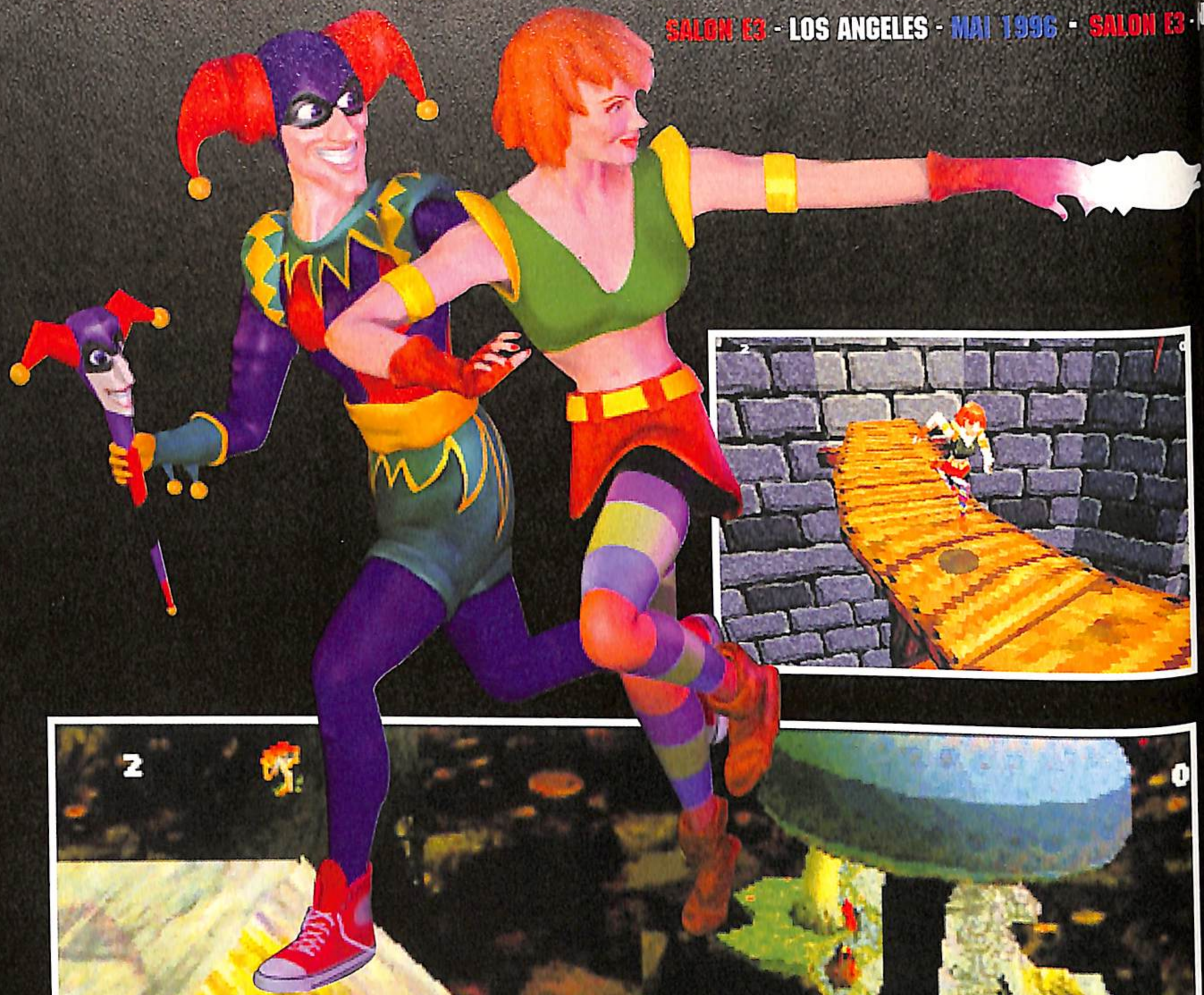
SUITE PAGE 29

E3

Z
O
O
M



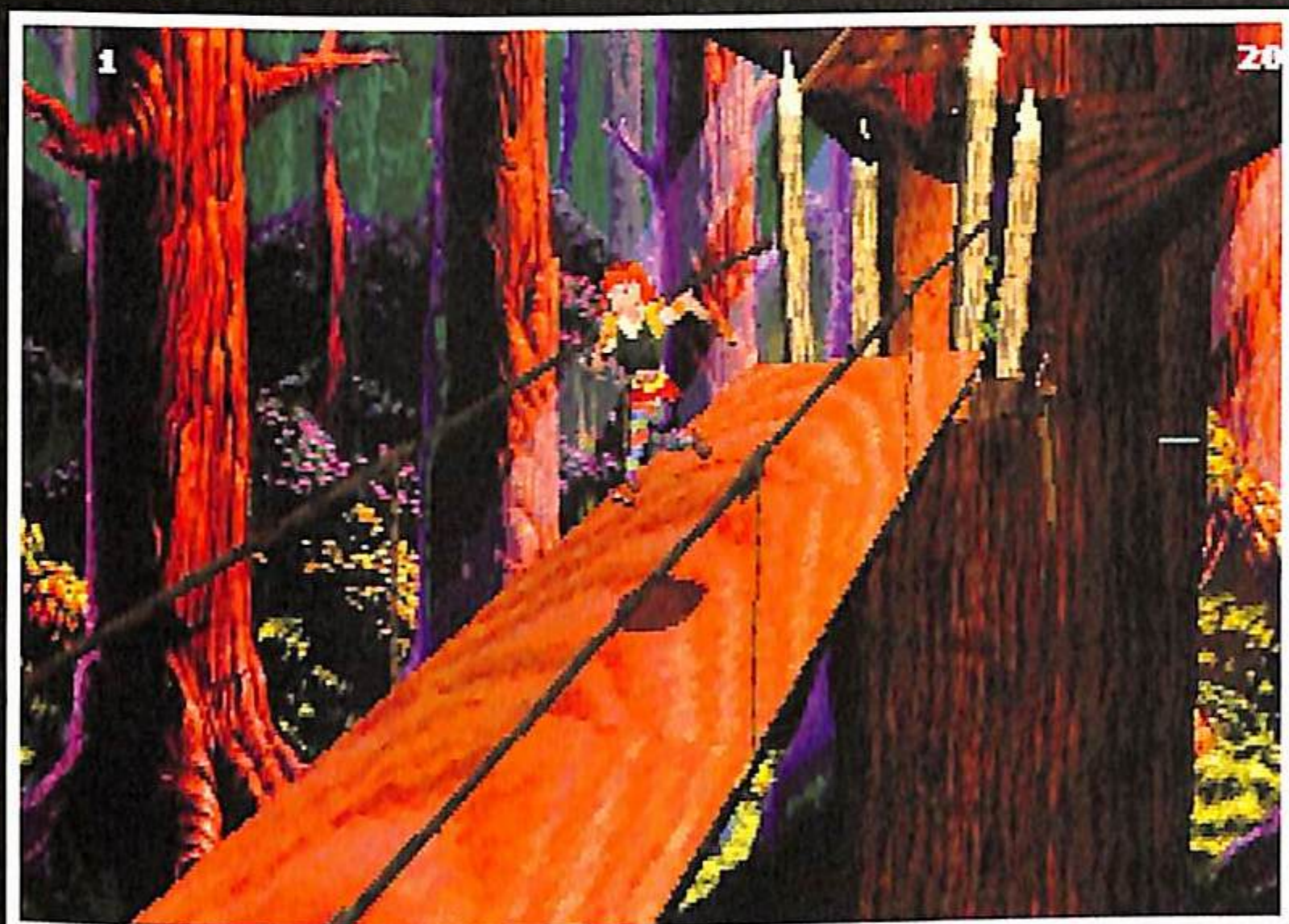
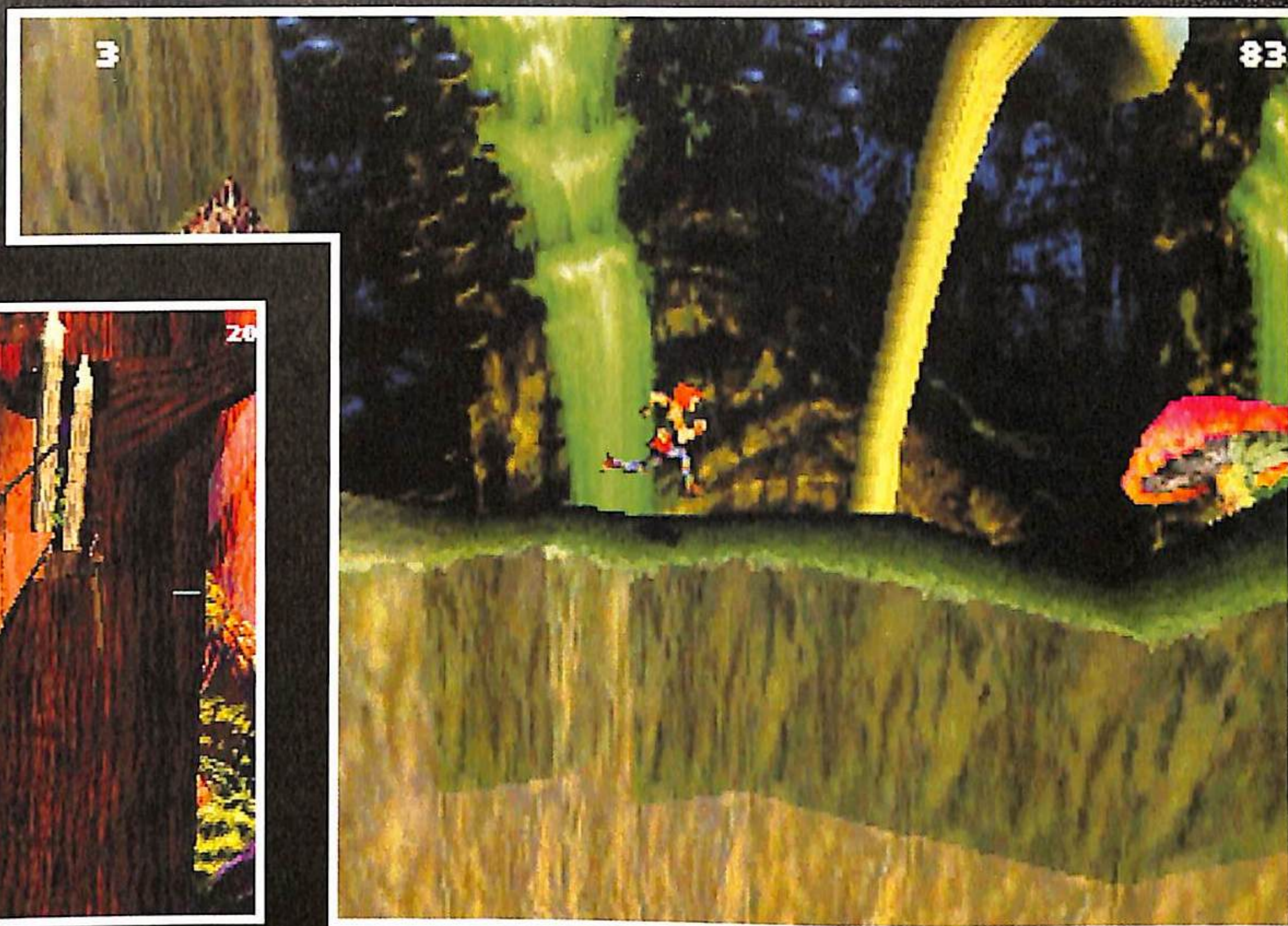
SALON E3 - LOS ANGELES - MAI 1996 - SALON E3 - LOS ANGELES



UNE SURPRISE NOMMÉE CRYSTAL

Lors de mes différentes visites chez les éditeurs avant l'E3, j'en ai profité pour aller voir Crystal Dynamics. Cette société créatrice de Gex, The Horde, Total Eclipse, et bien d'autres, est assez révélatrice des tendances du marché actuel. Objectif numéro un : concentrons nos efforts sur quelques produits PlayStation de qualité. Le principe est donc de réaliser moins de jeux par an, mais de les peaufiner pour en faire des hits. Et la Saturn, dans tout ça ? La politique est mitigée concernant la machine (c'est le cas de beaucoup d'autres éditeurs d'ailleurs). En fait, sans annoncer un arrêt définitif du développement pour cette machine, ils commencent par le ralentir, puis en fonction de la reprise du marché prendront une décision définitive. Rappelons qu'aux États-Unis le marché PlayStation/Saturn est divisé entre 60 % pour la première et 40 % pour la seconde. Toutefois, la Saturn n'est plus très appréciée par les développeurs, et la tendance la fait descendre dans le classement des perdants et le duel titanesque de Sony et de Sega. En tout cas, au vu des jeux présents chez eux, leur politique semble excellente. Il est vrai que Pandemonium, ça décoiffe !

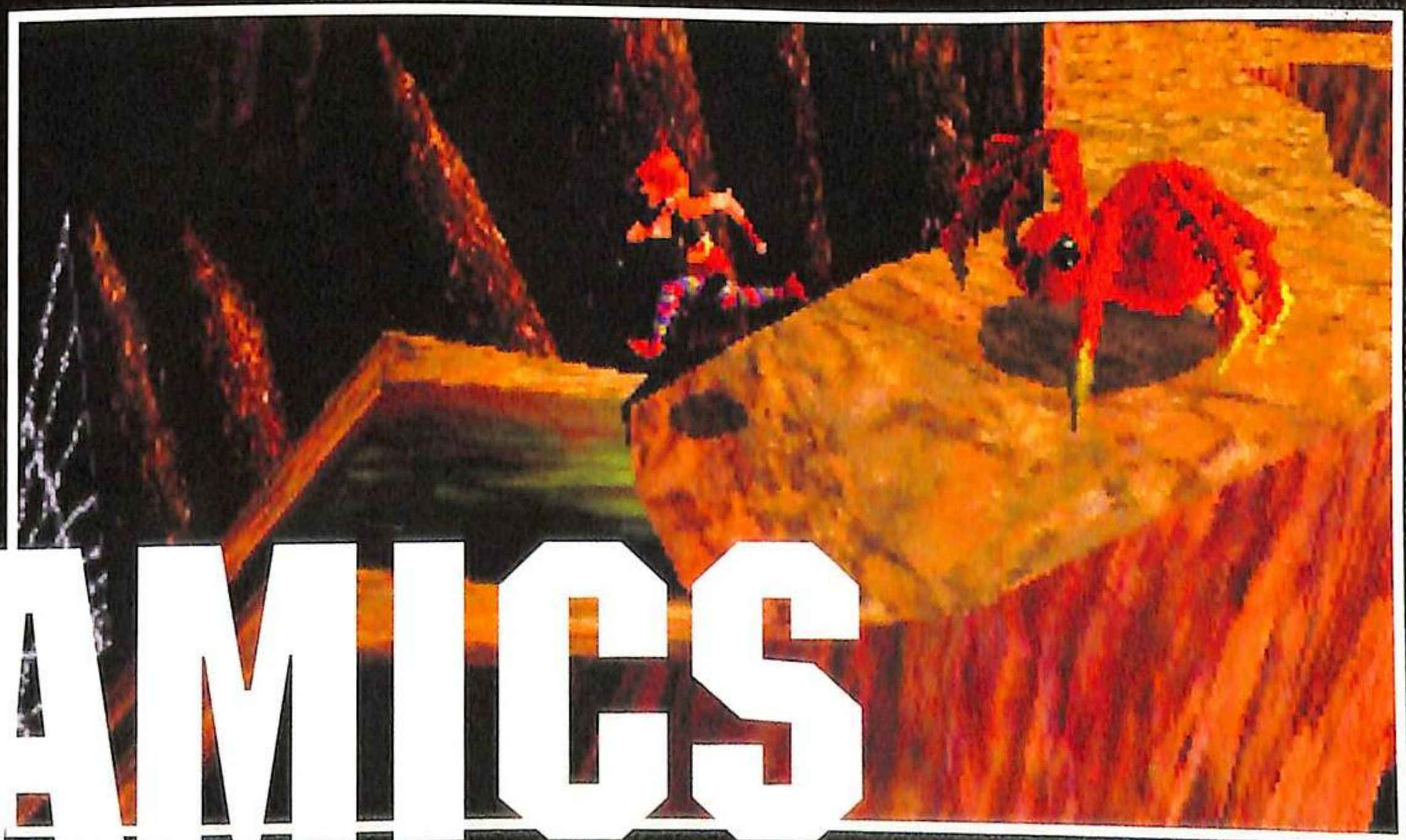
MACHINE : PLAYSTATION/SATURN
ÉDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 96



PANDEMONIUM !

Avec ce jeu d'aventure, Crystal Dynamics va frapper très fort ! Construit autour d'un moteur 3D réellement incroyable, il tire pleinement profit des capacités de la PlayStation. Les angles de caméras très similaires à Mario 64, sont calculés automatiquement par le jeu. Cela donne une impression ultra-dynamique lors des déplacements de vos personnages. À ce propos, vous pouvez incarner deux : Nikki, une jeune magicienne ou Fergus un bouffon complètement schizophrène. Et pour vous aider dans votre quête, Sid la marionnette parlera régulièrement avec vos personnages. Attention toutefois, car sa légère tendance à la pyromanie vous nuira souvent. À travers des décors très variés (la citadelle magique, la caverne des araignées, les forêts de champignons, etc.), vos personnages pourront se transformer en différents animaux tels qu'un rhinocéros, un crapaud ou

une tortue en kevlar. Les mondes sont réalisés en polygones 3D et légèrement mappés. Je dis légèrement, car pour le moment ils semblent un peu trop épurés pour être réellement impressionnants. Quoi qu'il en soit, Pandemonium! est un jeu très prometteur qui devrait nous surprendre.



DYNAMICS

LEGACY OF KAIN

felex

Le nouveau Daytona de la Saturn pourrait bien être doté d'un éditeur de circuit. Aucune certitude, mais le jeu devrait être absolument exceptionnel.

Y en a marre de jouer des héros sauvant des princesses sur un cheval blanc ! C'est en tout cas ce qu'ont pensé les programmeurs de Crystal Dynamics en créant Legacy of Kain. Ce jeu d'aventure/action en vue du dessus vous met dans la peau de Kain, un vampire avide de sang. Mortanius le nécromancien vous a ressuscité d'entre les morts, mais comme le dit le dicton : "Il y a toujours deux faces sur une même pièce". Alors hop, vous êtes en vie mais vous êtes devenu vampire. Votre seule obsession dorénavant est de lever cette malédiction et surtout de laver cet affront dans le sang.

"REVENGE !"

Kain est un personnage plutôt sombre et peu enclin à la discussion. Il va parcourir le monde, et à grands coups d'épée magique (avec des animations géniales du style tournoiement au-dessus de la tête) et d'une vingtaine de sorts, il balaira sur son passage

tous ceux qu'il rencontrera. Vous aurez aussi la possibilité, entre autres, de vous métamorphoser en chauve-souris pour voir de nuit et chercher vos proies, ou en loup pour vous déplacer rapidement sur le terrain. Avec les voix digitalisées, plus de 20 minutes de séquences animées 3D et 160 000 écrans de jeu, a priori plus de 100 heures seront nécessaires pour finir ce jeu. Ça met le sang à la bouche, tout ça !

MACHINE :
PLAYSTATION/SATURN
ÉDITEUR :
CRYSTAL DYNAMICS
SORTIE PRÉVUE :
OCTOBRE 96

BLAZING DRAGONS

Vous connaissez sans aucun doute les Monty Python... Terry Jones est l'un d'entre eux et aussi le réalisateur du jeu Blazing Dragons. Il va sans dire que ce jeu d'aventure est placé sous le signe de l'humour anglais, qui fit la réputation des Python. De par le choix des graphismes excessivement "cartoon", ce jeu sera certainement destiné aux plus jeunes.



LES MONTY PYTHON FRAPPENT ENCORE !

Les nombreux puzzles disséminés dans le jeu représentent différentes étapes à franchir pour progresser dans ce jeu, où la légende des Chevaliers de la Table ronde est allègrement réadaptée. Précisons qu'aux États-Unis, à part la voix de Terry Jones, plusieurs personnages sont interprétés par Harry Shearer, le comédien qui réalise de nombreuses voix des Simpsons (dont Mr Burnes, par exemple). Espérons donc que l'adaptation française du produit sera aussi réussie et intéressante.

MACHINE :
PLAYSTATION/SATURN
ÉDITEUR :
CRYSTAL DYNAMICS
SORTIE PRÉVUE :
JUIN ET JUILLET 96



SLAM'N JAM

À propos de Slam'n Jam pour Saturn et PlayStation, le joueur Magic Johnson a déclaré qu'il trouvait absolument honteux qu'avec son expérience du basket professionnel américain, son propre fils passe son temps à l'éclater avec ce jeu vidéo. À sa connaissance, c'est la première fois que cela se produit depuis qu'il joue. Comme quoi les jeux vidéo font prendre du recul, même aux meilleurs.

SONY : UN DELUGE DE NOUVEAUTÉS (SUITE DE LA PAGE 25)

DESTRUCTION

DERBY 2

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : PSYGNOSIS

Destruction Derby revient lui aussi avec un tout nouvel épisode. Au menu, de nouvelles voitures, de nouveaux circuits et la présence de reliefs. Côtes et pentes vous donneront désormais du fil à retordre, dans cette nouvelle édition techniquement encore plus réussie. Long-temps sacré meilleure vente PlayStation, Destruction Derby 2 devrait une fois encore combler les fans.



RAYMAN II

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : UBI SOFT

Les nouvelles aventures de Rayman sont sur PlayStation, mais aussi sur Saturn. Bien que la version présente sur le salon ne soit pas si différente de Rayman premier du nom, il semblerait que le jeu propose désormais de nombreuses originalités comme la possibilité de jouer sur un second plan en fond d'écran. De plus, dans cet épisode les joueurs seront amenés à incarner d'autres personnages que Rayman lui-même.



TOMB RAIDER

MACHINE : PLAYSTATION & SATURN
EDITEUR : CORE DESIGN

Tomb Raider sera aussi un titre PlayStation et Saturn. Néanmoins, nous avons tenu à le sortir du lot des autres titres du salon parce qu'il se situe bien au-dessus de la moyenne (euphémisme pour dire qu'il est génial). Dans Tomb Raider, le joueur incarne une jeune fille nommée Lara Croft. Celle-ci, telle une Indiana Jones du MLF, va alors partir à la recherche de la mythique Scion. Animé en 3D temps réel, texturé avec beaucoup de réussite, Tomb Raider vous invite à explorer des paysages sauvages, à résoudre des énigmes et à vous battre contre des animaux sauvages (ours, loups...). Un jeu superbe qu'il faudra guetter du coin de l'œil.



K O N C I

Jeux video, Cd-Rom, Cd-audio, Video-Cd
Janimation, S.A.V console

123 Bd Voltaire 75011 Paris
Tel : (1).44.93.51.30

MODIFICATION P.S.X

New !!! faites kitter votre console psx. Plus de manipulation de Cd et de problème de music dans les jeux. La vraie Modif composant C.M.S 80 pattes plus sûre !!! en moins de 24 H

POUR 320 Frs

Revendeurs contactez-nous pour les KITS

Nouveautés: D.B.Z II, X-men,
K.O.F 95, Samourai 3
TEL

SATURNE

Modif 50-60 Hz plein écran !! 20 % de vitesse en + ,plus besoin d'adaptateur.

seulement 200 Frs

- news et disponibilités Tel

consoles:

-SaturneJap new design 1990 Frs
- P.S.X version Jap 1990 Frs
- Modif S-Nin 50-60 Hz 98 Frs
-Réparations toutes consoles devis gratuit et rapide

NINTENDO 64

Dispo le 23 juin 1996

pour plus d'info téléphonez-nous

Nouveautés

Video-CD M-peg grand Choix de film érotique .pour Saturne et PC
99 Frs

CD-AUDIO

ex : City-hunter dernier OAV,ST
Seya,Bubble Gum Crisis etc ...
99 Frs

Frais de port retour pour console modifiée 50 Fttc en 24h . nom. Prenom. Adr et Telephone

TENKA POUR PLAYSTATION EDITEUR : PSYGNOSIS



Doom n'en finit plus de faire des émules ! Voici Tenka, un jeu en 3D futuriste sombre et violent. Le World Government semble tramer des choses bien étranges dans son immeuble de New York. On parle de recherches génétiques... À vous, en tant que membre de la résistance Twisted Freaks, de parcourir les cinq niveaux de ce jeu dans lequel il faudra tout détruire à l'aide de multiples armes. Un classique du genre qui bénéficie ici d'une très bonne animation et de graphismes particulièrement soignés.

SPIDER POUR PLAYSTATION EDITEUR : BMG



Dans le monde du jeu vidéo, les héros n'ont pas toujours bonne mine. On se souvient tous d'Earthworm qui, quoique héroïque, n'était cependant pas le sex symbol des années 90. Voilà que BMG nous propose un jeu dans lequel on incarne les pires créatures de la Terre, de la mygale au serpent en

passant par l'iguane. En effet, un savant un peu fou a doté ces créatures d'une intelligence peu commune. S'en suit alors une aventure sous forme de jeu de plates-formes dans laquelle le joueur est amené à défaire des adversaires aussi peu ragoûtants que le héros lui-même.

BURNING ROAD POUR PLAYSTATION EDITEUR : TOKA



Développé par une équipe 100 % française baptisée Toka, à laquelle on devait le jeu Legend pour Super Nintendo, Burning Road vous invite à foncer sur le bitume à bord de 4 véhicules déments. Trois circuits vous seront ici proposés ainsi que plusieurs vues de jeu (intérieur, extérieure, subjective...). Ce jeu ressemble à s'y méprendre à un Daytona. Ça tombe plutôt bien, la PlayStation n'avait pas encore goûté à ce type de jeu. À noter la possibilité d'y jouer à deux grâce au link PlayStation. On a essayé sur le salon, et on peut vous dire que c'est géniiiiial !

HANNA BARBERA POUR PLAYSTATION EDITEUR : OCEAN

Scoobidoo, Sammy, les Flintstones et tous ces héros d'un autre temps et de la



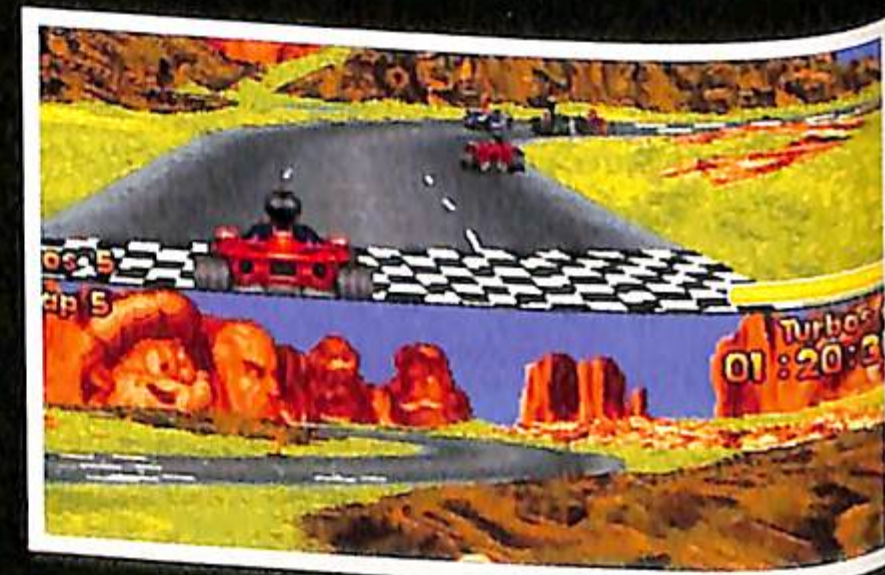
Hanna Barbera en jeu vidéo. Un jeu d'aventure qui ressemble à s'y méprendre à un véritable dessin animé. Satanus s'est emparé des voix des habitants du monde d'Hanna Barbera. Incarnant Fred Flintone, il va vous falloir mener l'enquête. Nostalgique de ces séries, l'aventure vous appelle. Scoobidoo bidoo oooooh !

DAWN OF DARKNESS POUR PLAYSTATION



Le monde entier est menacé de tomber dans les ténèbres éternelles... Des zombies ont recouvert la majeure partie de la planète. C'est dans cette ambiance, qui n'aurait pas déplu à George Romero, que vous vous lancerez dans un carnage dans la plus pure tradition du genre. Accompagné de coéquipiers joués par l'ordinateur, il vous faudra faire le nettoyage en grand. Amusant et très sanglant, Dawn of Darkness pourra-t-il cependant renouveler le genre ?

STREET RACER DELUXE POUR PLAYSTATION EDITEUR : UBI SOFT / VIVID





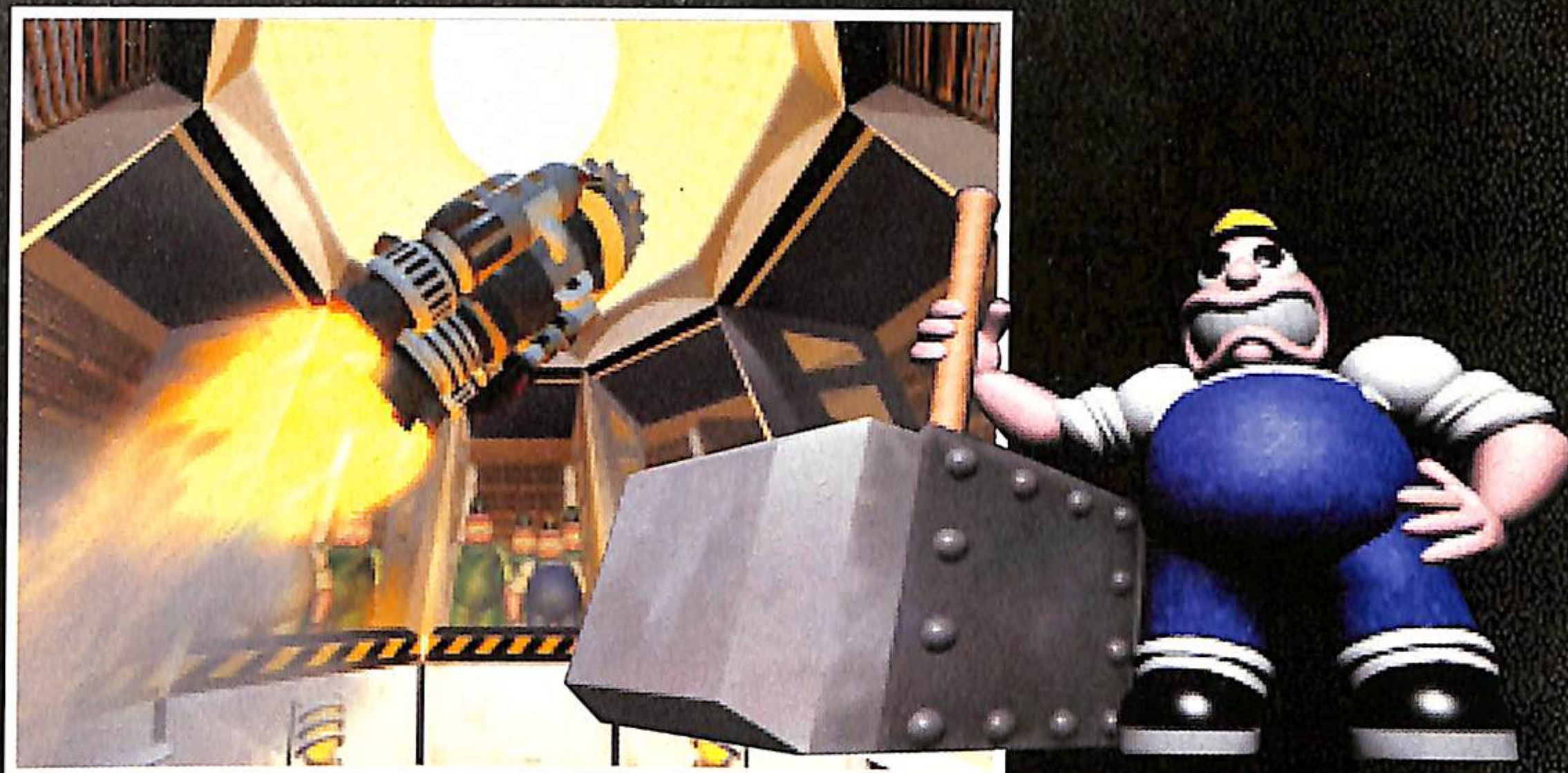
Après une version Super Nintendo foncièrement amusante, Ubi Soft récidive avec ce jeu de courses loufoque. On retrouve sur cette version 32 bits les mêmes personnages que sur 16, ainsi que des pouvoirs étonnants. Seulement, cette fois, on peut jouer à 8 simultanément ! L'animation est rapide, les graphismes fins, même si les décors ne semblent a priori pas très riches. Mais le fun est au rendez-vous.

ANDRETTI RACING 97
POUR PLAYSTATION
 EDITEUR : ELECTRONIC ART



EA Sports signe un accord avec la famille Andretti (Mario, Michael et Jeff) afin de faire des jeux portant les noms de ces pilotes. On parle ici de course de Nascar, 16 circuits au total et une animation ainsi qu'une réalisation du meilleur cru. Le jeu peut être attendu impatiemment par tous les fans de courses.

TRASH IT
POUR PLAYSTATION ET SATURN
 EDITEUR : WARNER INTERACTIVE



Voilà bien un jeu comme on les aime. Le but ici est de tout détruire. Ça tombe plutôt bien, on avait envie de tout casser. Incarnant Jack Hammer, le joueur doit défaire le Dr Moon-Beam. Plongé dans plus de 100 niveaux différents, il vous faudra faire un carnage. Il paraît même que l'on peut démonter la tour Eiffel. Bref, un jeu idéal pour se défouler.

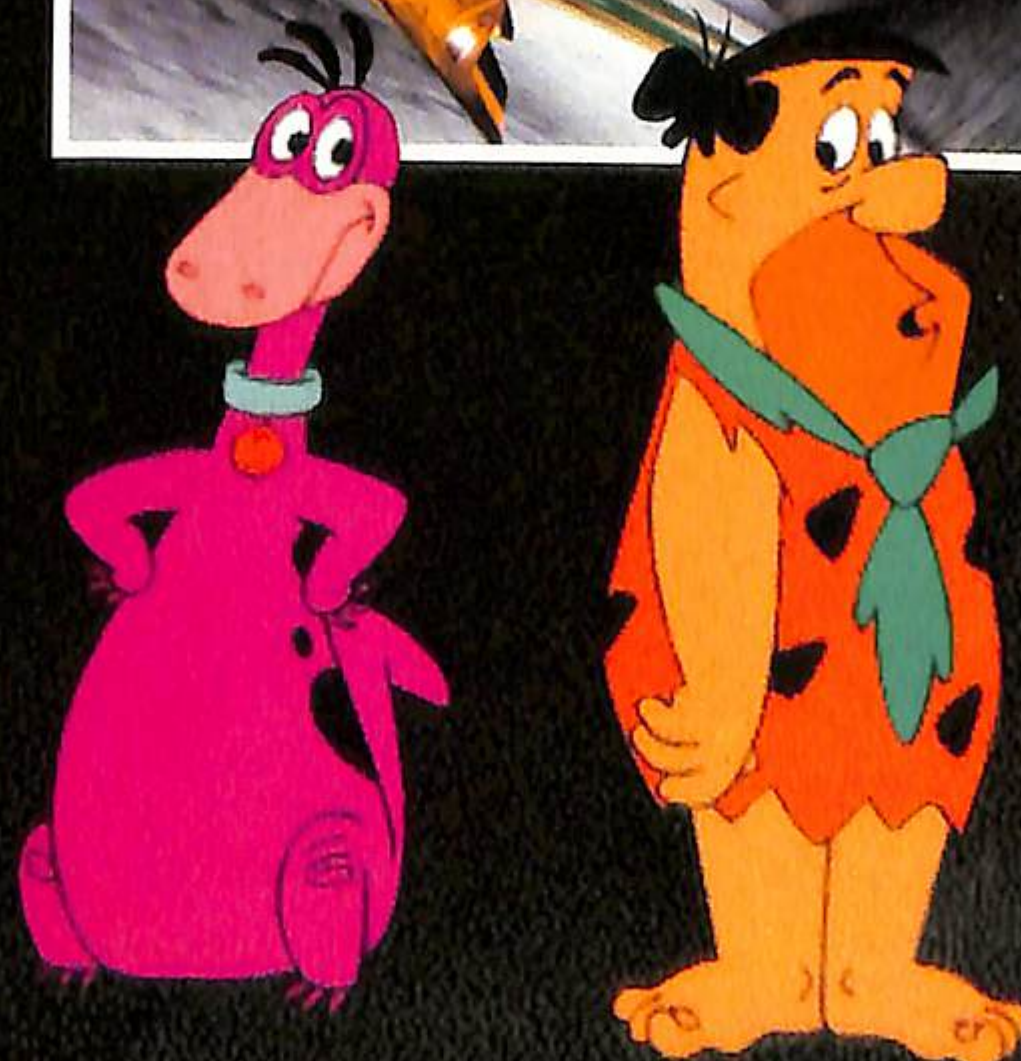
HARD BOILED
POUR PLAYSTATION
 EDITEUR : GTE



Inspiré d'une BD ultra-violente de Dark Horses, Hard Boiled emmène le joueur dans un futur glauque. Incarnant l'androïde Nixon, il vous faudra survivre 24 heures pour vaincre. Se présentant sous la forme d'une course de vaisseaux, Hard Boiled aura fort à faire face à WipeOut 2097. Un titre que l'on n'est pas sûr de voir en Europe.



HARD
Boiled



LE DETAIL



L'E3 DANS LE DETAIL

SALON E3 - LOS ANGELES - MAI 1996 - SALON E3 - LOS ANGELES - MAI 1996 - SALON E3 - LOS ANGELES - MAI 1996

VECTORMAN 2 POUR MEGADRIVE EDITEUR : SEGA

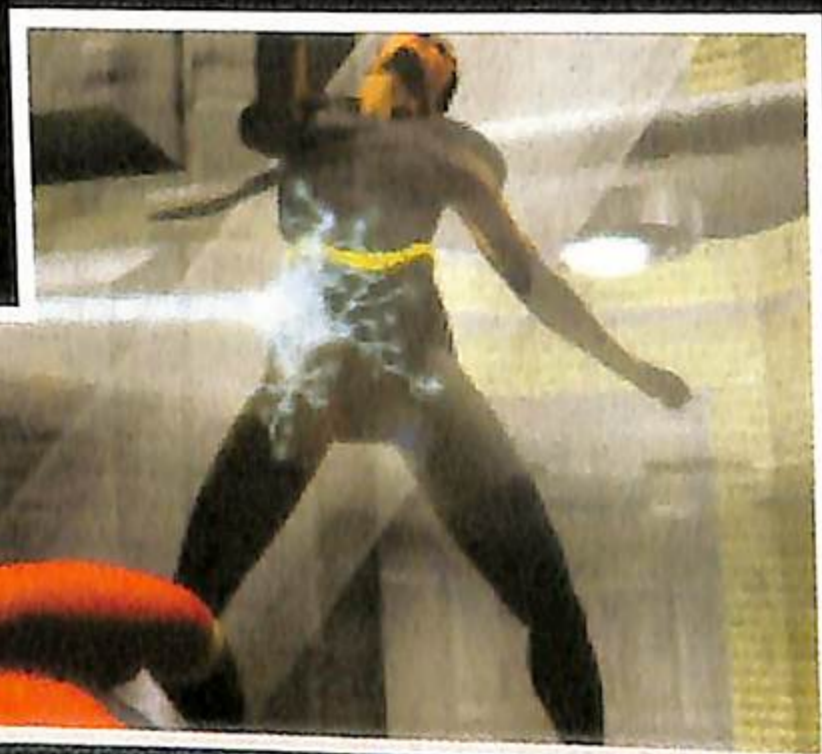
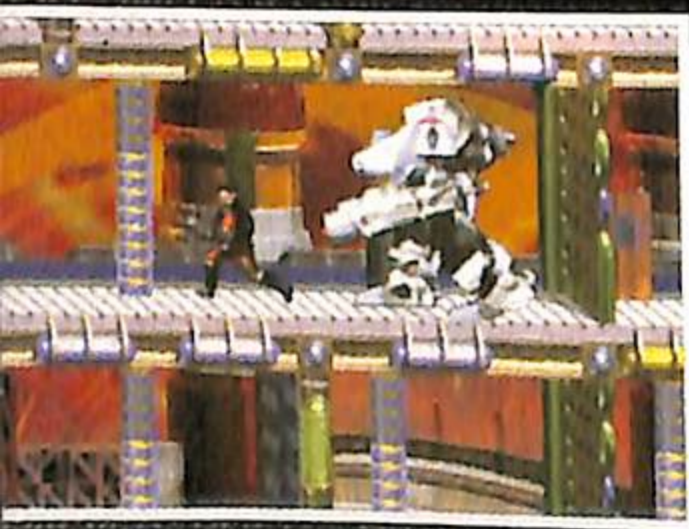
Jeu d'action et de plates-formes, Vectorman revient sur Megadrive pour éliminer



La société US Gold change de nom et devient Eidos. On ne vous parlera donc plus de US Gold à qui l'on devait les Hulk 16 bits ou bien encore Olympic Gold.

les insectes mutants. Vectorman se transforme pour progresser toujours plus loin et toujours plus vite dans un jeu ultrarapide et graphiquement très réussi.

ARMED POUR PLAYSTATION ET SATURN EDITEUR : INTERPLAY



En l'an 2495, la Terre n'est plus qu'un monceau de ruines où quelques cités ayant résisté à l'Holocauste cherchent à se détruire. Neurosoft apprend alors que Omega Central veut faire disparaître la ville de Seatac. Incarnant Vic, le joueur part alors en guerre contre cet ultime ennemi. Armed, shoot-them-up comme il y en a encore peu sur PlayStation et Saturn, promet d'être un jeu riche en action.

ROCK'N ROLL RACING II POUR PLAYSTATION EDITEUR : INTERPLAY



Après les superbes images montrées il y a un an, Interplay dévoilait une version plus avancée de Rock'n Roll Racing II. Courses de voitures et shoot-them-up sont ici au programme dans un jeu qui déçoit. En effet, on se souvenait de graphismes plus fins. Néanmoins, avec 32 niveaux et 6 voitures différentes à armer jusqu'aux dents, le jeu devrait au moins être un minimum amusant.

BLACK DAWN POUR PLAYSTATION EDITEUR : VIRGIN I.E.



Après Firestorm d'US Gold, voici Black Dawn, une nouvelle simulation d'hélicoptère. Un total de 28 missions pour voler au-dessus des rues de New York. Bien que graphiquement moyen, Black Dawn a l'avantage d'être l'une des rares simulations de vol présentées sur

le salon (en dehors des productions Microprose dont nous vous reparlerons).

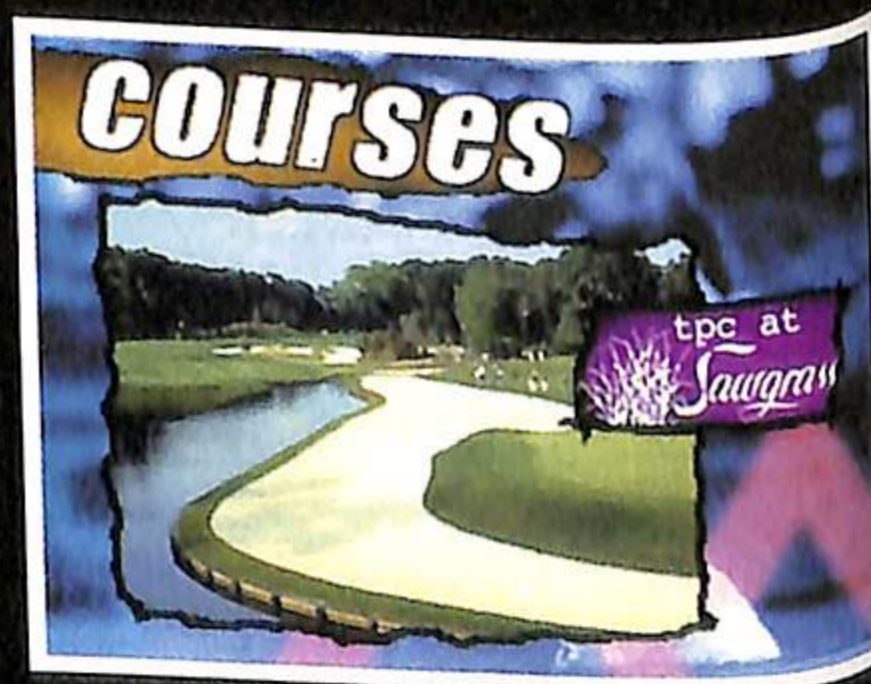
GRID RUNNER POUR PLAYSTATION ET SATURN EDITEUR : VIRGIN I.E.



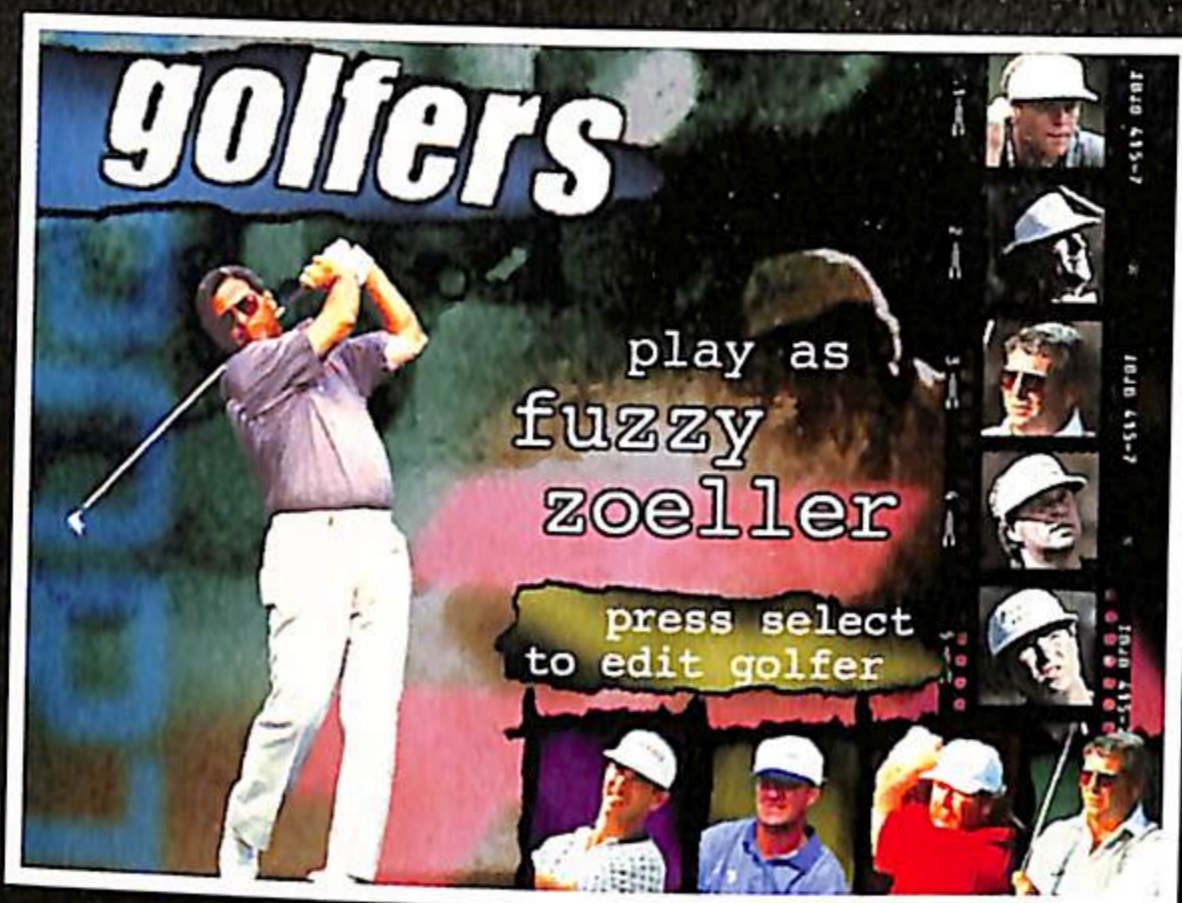
«Chat, tu y es !». Il fallait oser, ils l'ont fait. Un jeu de chat. Ici, il faut toucher son adversaire et ensuite attraper le plus de drapeaux possible disposés sur l'aire de jeu. Si votre concurrent vous touche, c'est à lui d'accumuler les drapeaux. Rapide, original et truffé de coups spéciaux très «S.-F.», Grid Runner nous rappellera les moments de récré d'il y a quelques années.



PGA TOUR 97 POUR PLAYSTATION ET SATURN EDITEUR : E.A. SPORTS



Electronic Arts n'en finit plus avec ses simulations de sport. Cette fois-ci, c'est la toute nouvelle mouture du PGA sur PlayStation. Avec le TPC Sawgrass, the



Links at Spanish Bay et Spyglass Hill (ce dernier pour Saturn uniquement), il y aura de quoi faire. Quatorze nouveaux golfeurs ont été ajoutés à la liste des champions, afin d'accroître un réalisme déjà bien présent.

TWISTED METAL 2 : WORLD TOUR

POUR PLAYSTATION
EDITEUR : SONY I.S.



Twisted Metal quitte les rues sordides de Los Angeles pour explorer New York, Paris (et sa tour Eiffel) Moscou et Tokyo. Ce n'est pas pour rien que ce jeu est baptisé "Tour du monde". De nouveaux véhicules ont été ajoutés à cette suite, dont un bulldozer, un homme géant à roues (!) ainsi qu'un bolide de course. Côté réalisation, le jeu reste semblable au premier, et les amateurs s'y retrouveront.



JET MOTO

POUR PLAYSTATION
EDITEUR : SONY C.E.

Dans ce jeu de jet moto, on est amené à conduire une moto jet, une moto cross ou bien encore une roquette. Dans un environnement en 3D temps réel, il faudra foncer et guider son bolide sur 12 pistes variées. Les amateurs de vitesse devraient trouver là leur compte.



DIE HARD TRILOGY

POUR PLAYSTATION ET SATURN
EDITEUR : FOX INTERACTIVE



Mc Lane n'en finit plus de nous étonner ! Le fameux flic de "Piège de cristal" dans un jeu vidéo en trois épisodes décapant, ça fait mal. Die Hard Trilogy était présenté sous toutes ses coutures lors de cet E3. L'occasion de s'apercevoir que le jeu devrait faire un carton à sa sortie.

MAJOR DAMAGE

POUR SATURN ET PLAYSTATION
EDITEUR : CAPCOM



Major Damage, c'est le héros de Retro City, un héros commando comme Capcom les affectionne. Contre Lord Fugus, il faudra traverser 16 niveaux répartis sur 5 mondes. Jeu de plates-formes/action, Major Damage s'adresse aux fans d'arcade avides d'action à 100 %.

CF3

Z
O
O
M



La pub pour les PTT avec Catherine Jacob et Michel Boujenah, vous vous en souvenez ? Imaginez maintenant que les termes "traveller" et "cheques" soient remplacés par : "Monster" et "Truck".

Cela donnerait :

Michel : «Bon, pour m'éclater, je voudrais un Monster Truck. Monster = monstre. Truck = camion.

Vous me suivez ?»

Catherine : «Moi j'veux bien, patron, mais, à la banque, ils me répondront : "Il n'y pas marqué Psygnosis !"»

Difficile à suivre ? Non, car vous l'aurez compris,

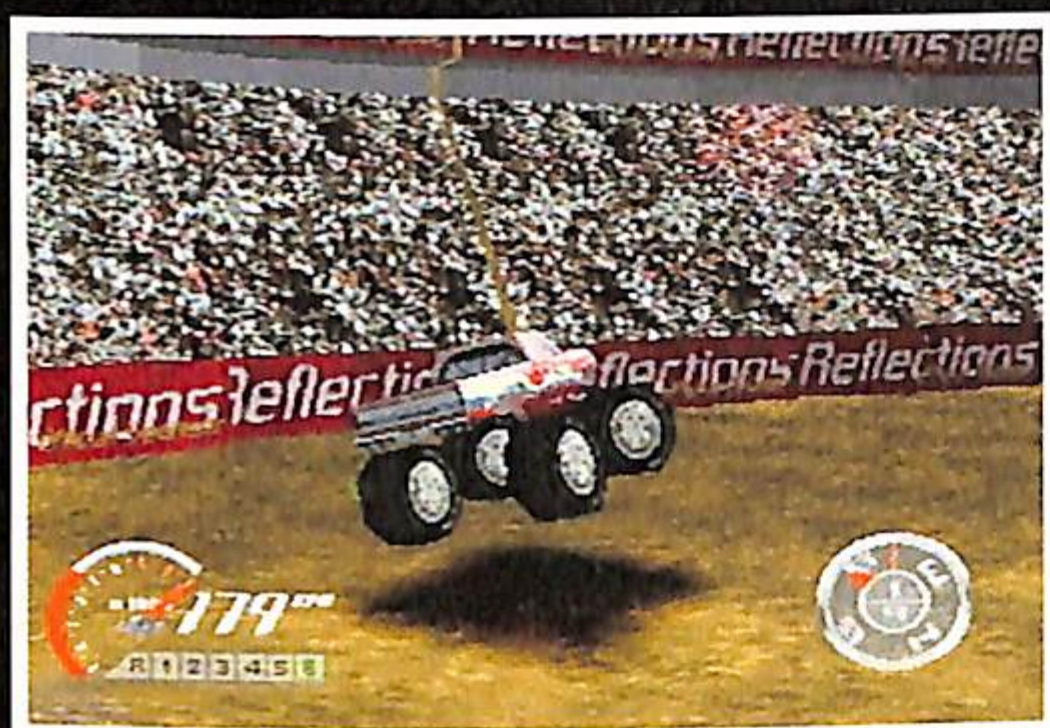
l'éditeur anglais Psygnosis, le plus prolifique sur PlayStation (ou presque), dévoile — et c'est un scoop !!! — sa toute dernière merveille sur console Sony appelée "Monster Truck". Un jeu de camions dans lequel il vaut mieux être un as du Mécano.

Par Benji



MONSTER

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : PSYGNOSIS



Q u'est-ce qu'un "Monster Truck" ? La mode de ces énormes machines sur quatre roues est originaire des États-Unis. À l'époque où Jacques Martin présentait "Incroyable mais vrai", émission phare du dimanche après-midi, les inventeurs du Ketchup et du Big Mac s'amusaient de diverses façons : en se prenant pour le catcheur Hulk Hogan et ses cheveux lavés chaque jour avec de l'eau oxygénée, en se goinfrant de popcorn devant J.R. et L'Homme de l'Atlantide ou encore en rigolant devant les cascades effectuées par les "Monster Trucks".

COMBATS DE CHEFS

Placés au cœur d'une arène, les conducteurs sont en fait des gladiateurs des temps modernes, des mecs, des vrais, qui fument le cigare et s'habillent comme des cow-boys. Leurs montures, des Chevrolet le plus souvent, sont pourvues de roues énormes achetées chez le quincaillier du quartier. Si bien que les chambres à air feraient rougir d'envie le plus fervent amateur de l'Aquaboulevard parisien. Bref, un monster

truck, c'est l'illustration de toute la démesure américaine, démesure transposée - brillamment - sur console par Psygnosis.

BONJOUR, LA MEUH-MEUH !

Dans "Monster Truck", vous conduisez un... monster truck. Nous n'avons pu juger que du tout premier niveau, mais les images nous ont suffisamment impressionnés pour nous permettre d'affirmer : "Ça, c'est un jeu qui promet, les p'tits gars !" Après "Destruction Derby" et "WipEout", Psygnosis remet le couvert et conçoit un nouveau jeu de bagnoles. Votre objectif : retrouver puis suivre les autres pour leur mettre la taulée. Pour ce faire, une boussole visible à l'écran vous aide à les repérer dans le paysage, très vaste, qui vous entoure. Et ouais, vous n'êtes pas sur un circuit ! Le jeu propose de la 3D en temps réel qui vous permet d'aller - et venir - où bon vous semble. Vos limites ne sont pas celles d'une route tracée comme dans "Ridge Racer" ou "Destruction Derby". Vous souhaitez aller sur la gauche,



TRUCKEZ-VOUS !



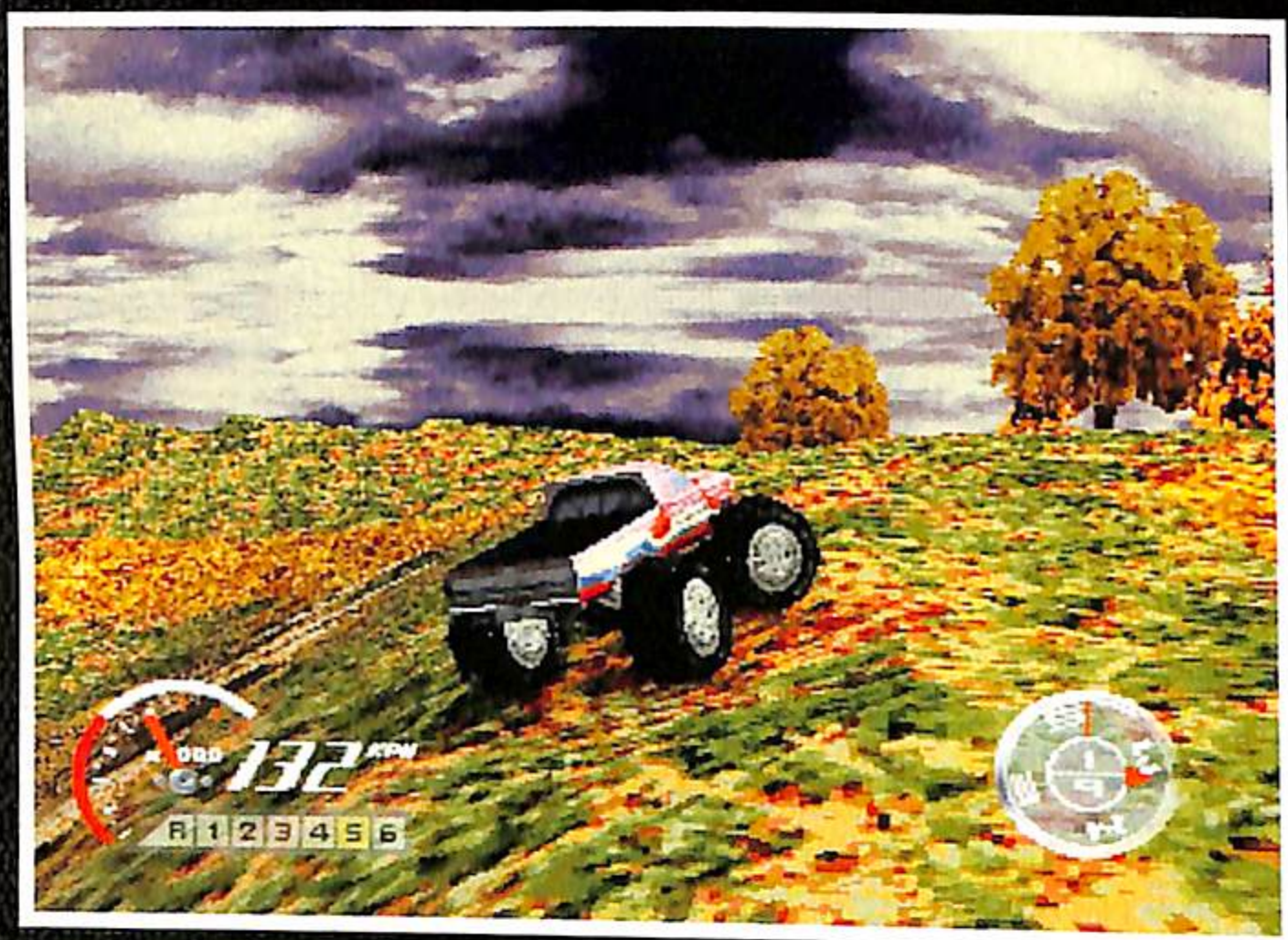
MONSTER TRUCKS

SALON E3 - LOS ANGELES - MAI 1996 - SALON E3 - LOS ANGELES - MAI 1996 - SALON E3 - LOS ANGELES - MAI 1996

près du troupeau de vaches que vous apercevez au loin ? Un simple coup de volant suivi d'une brusque accélération vous y amènent.

REVOIR MA NORMANDIE...

Les terres escarpées de l'Irlande (ou de la Normandie profonde, avec ses hautes falaises) vous tendent les bras. Grâce à des suspensions Midas puissance 10 et des roues aussi gigantesques qu'incroyables, le véhicule que vous conduisez obéit à tous vos désirs... ou presque, n'exagérons rien. Il n'est pas amphibie. Ne le laissez pas prendre l'eau, même si vous croyez avoir vu le monstre du Loch Ness ! Le niveau sur lequel nous nous sommes exercés s'est avéré être une suite de collines plus ou moins hautes,



d'un vert luisant sous un soleil de plomb. On commence avec une vue au sol pour se retrouver subitement (après une petite pression sur un bouton de tranche), avec une vue extérieure. Quatre types de vue au total qui sont autant de façons de voir et d'apprécier le jeu. Le plus surprenant : la vue de dessous. Deux roues s'imposent à gauche et à droite de l'écran (les deux roues avant du monster truck) et vous vous mettez à manger l'herbe des paysages comme une vache folle. Une vue à vous donner un mal de cœur pas possible, surtout lors des vols planés, des tête-à-queue et des sauts dans les airs.

QUE C'EST BEAU !

Outre les vues, ce qui nous a également frappés dans "Monster Truck", ce sont les effets visuels et la fluidité de l'action. Contrairement aux jeux en 3D temps réel comme "Magic Carpet", le clipping — cet effet désagréable qui vous fait découvrir trop tardivement les lieux dans lesquels vous planez — est absent. Les montagnes abruptes sont visibles de loin, et la percée dans le paysage n'est pas du tout saccadée. Au contraire, tout va très vite, ce qui rajoute du fun au jeu. Quant aux effets de caméra, ils sont tout aussi étonnants. Quelle que soit la vue, le joueur s'y croit, littéralement. Suivant votre position, le soleil dont la position ne change pas peut éventuellement venir taper dans l'œil de la caméra et vous aveugler temporairement. Seuls



regrets : la présence de sprites. Les éléments du décor comme les animaux, les arbres et les maisons, sont en 2D. Peut-être était-ce trop dur à gérer ?

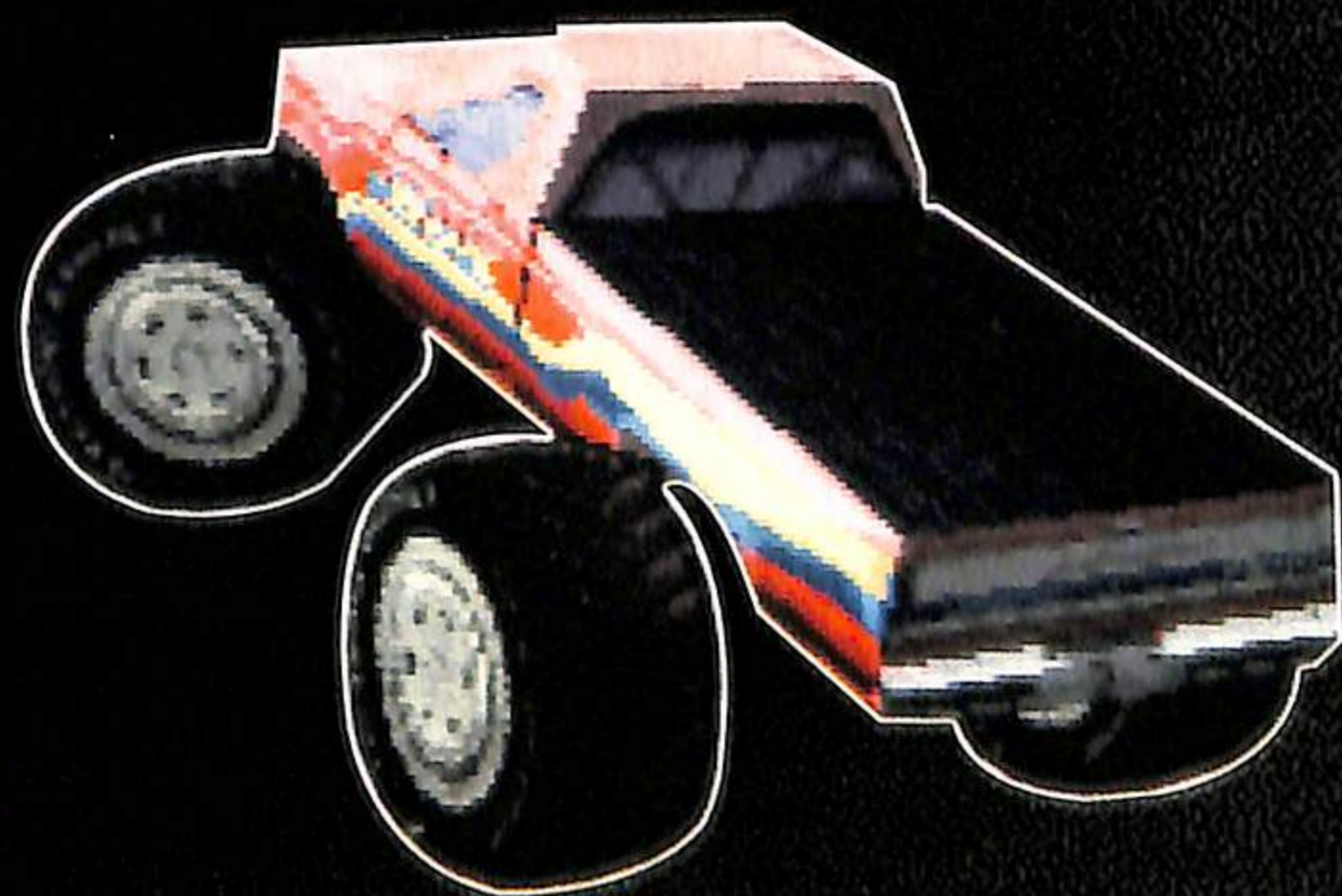
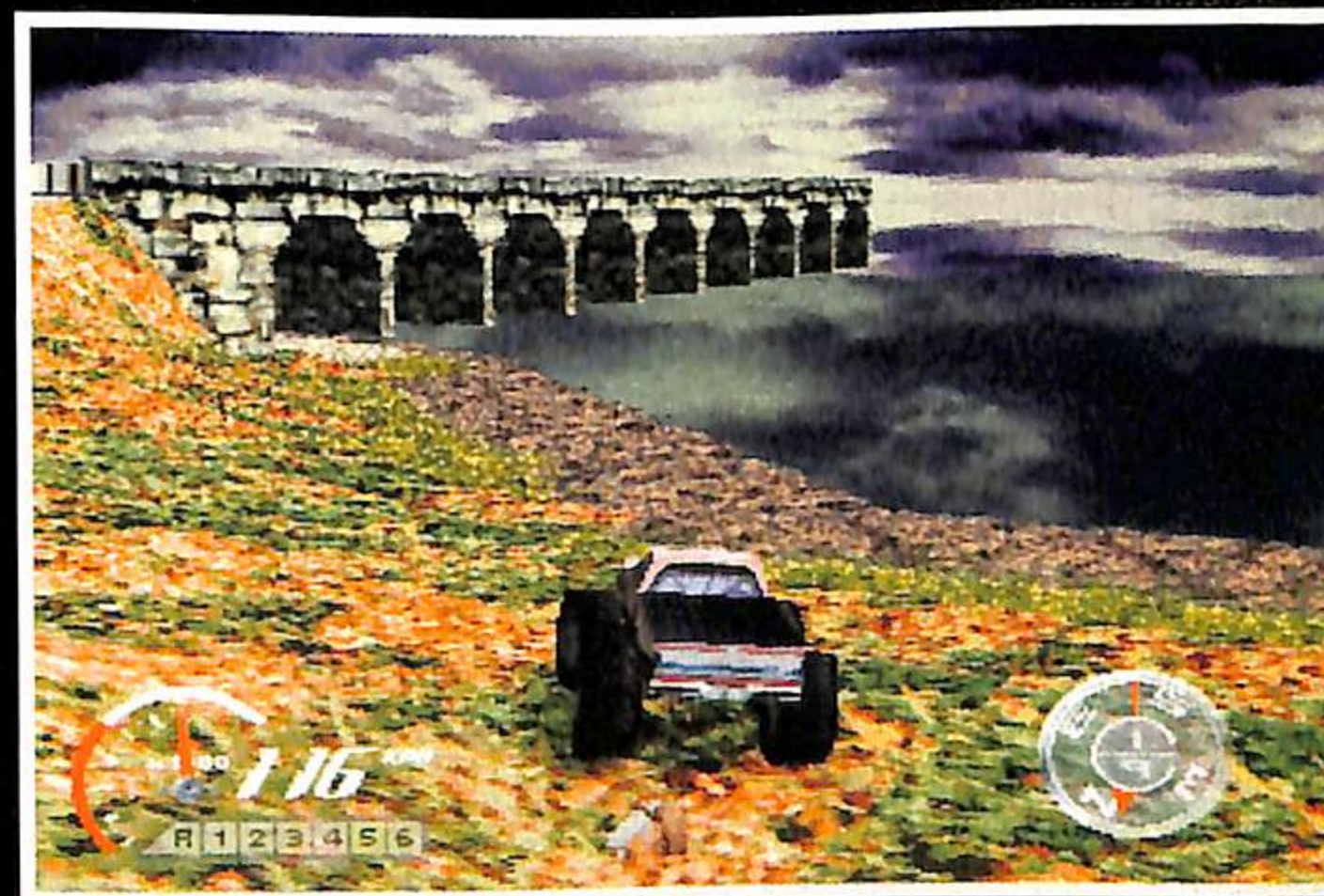
EN PLEIN DANS LE MILLE !

Avec "Formula One" prochainement sur vos écrans suivi de "Monster Truck" et des séquelles attendues de "Destruction Derby" et "WipEout", Psygnosis U.K. se montre particulièrement gourmand. L'éditeur avale des parts de marché en Europe et aux States, renforçant ainsi sa position de développeur figurant parmi les meilleurs au monde. La France n'est pas en reste puisque, bientôt espérons-le, des jeux comme "La cité des enfants perdus" verront le jour. À ce rythme, la PlayStation n'a pas fini de faire des heureux...



PSYGNOSIS : LA BOMBE MADE IN U.K. !

WipEout, Destruction Derby, Krazy Ivan, Assault Rigs... Des jeux sur PlayStation et Saturn qui ne laissent personne indifférent. Autant de titres signés Psygnosis alias Sony Interactive. Cela fait plus de dix ans (depuis 1984) que le logo, tantôt un corps, tantôt une tête de chouette (ou de hibou, regardez dans le Quid !), de cet éditeur-développeur anime nos consoles chéries. Au début des années 80, ils n'étaient qu'une vingtaine à s'acharner entre vingt-six et trente heures par jour pour donner vie à leurs rêves. Aujourd'hui, les équipes, multiples, totalisent trois cents personnes dans le monde. La filiale française, responsable du génial Adidas Power Soccer, en compte à elle seule une centaine. Back in U.K., Psygnosis a élu domicile à Manchester dans un blockhaus qui ressemble à s'y méprendre au home, sweet home de Bill Gates, le PDG de Microsoft. C'est grand, beau, tout blanc et fortement gardé. Comme chez Billou, il faut une carte magnétique verte pour accéder au premier étage de l'aile droite du bâtiment et une carte rouge à pois bleus pour aller se soulager dans le sous-sol de l'aile gauche. Les agissements du personnel dépendent de leurs activités respectives. Étonnant ? Pas tant que ça. Si vous étiez à la place du boss de Psygnosis, laisseriez-vous un inconnu, dans le genre du "petit journaliste curieux du magazine Joypad", pénétrer en toute impunité dans la salle de développement de "WipEout 2" et "Destruction Derby 2" ? La logique (financière surtout, au regard des investissements en jeu) veut que l'on réponde par la négative à la question. Et cependant, les informations filtrent, parfois. Au point de décrocher la Lune, un astre qui revêt pour l'heure les apparences du jeu "Monster Truck" dont vous pouvez apprécier les images en exclusivité.



GAGNER VOTRE CONSOLE PRÉFÉRÉE

SATURN ou PLAYSTATION ?

Venez participer au [MEGA] concours de Joypad et gagnez une Saturn ou une Playstation [PLUS] vos 3 jeux préférés**.

3615 JOYPAD
globalement, c'est mieux

** parmi les 10 proposés pour chaque console

n

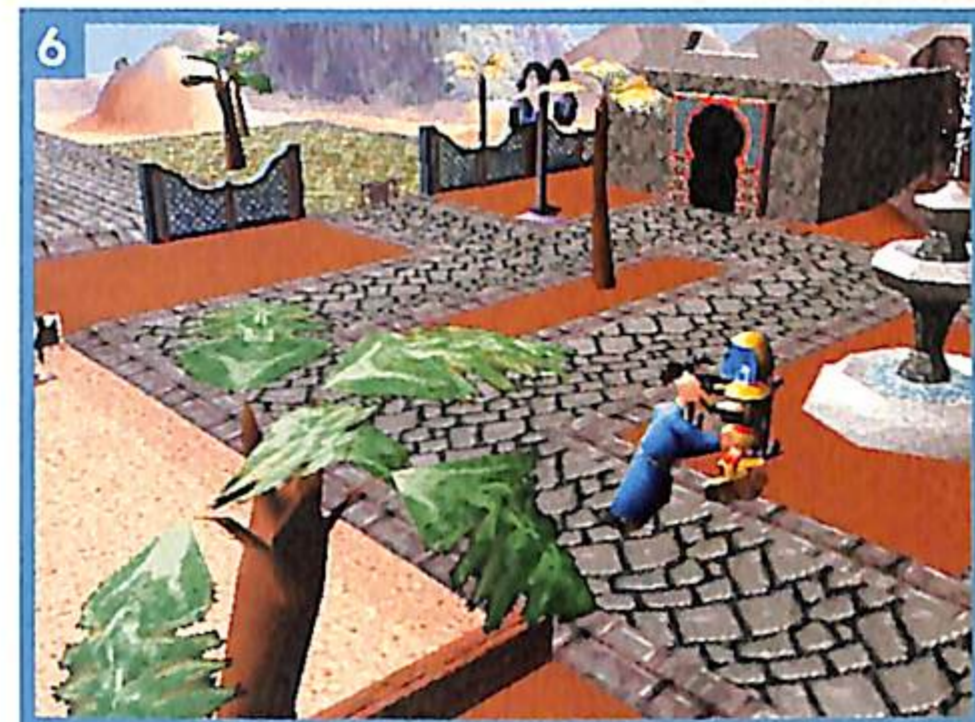
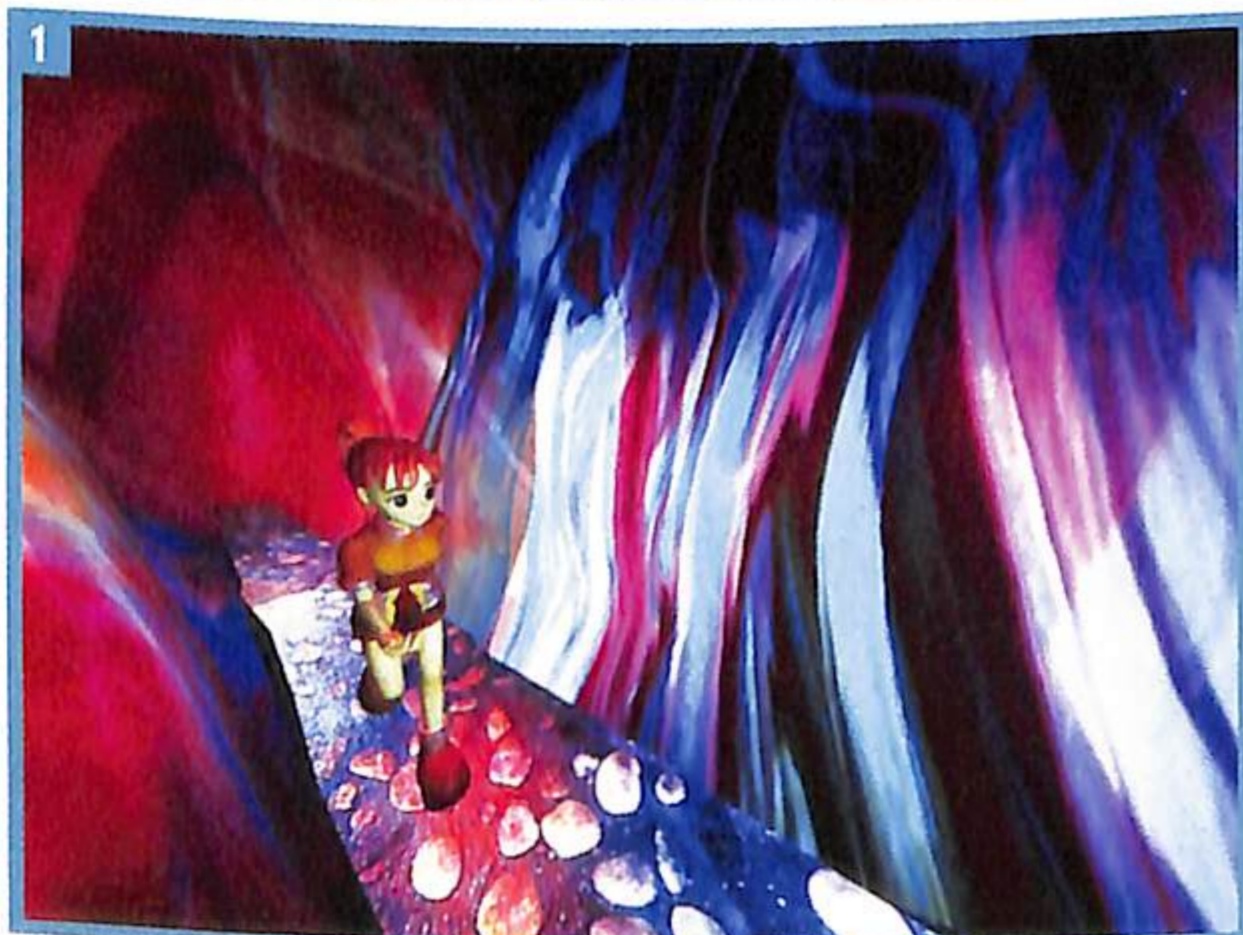
ews

L'avalanche!

Ce mois-ci, et comme chaque mois désormais, Banana San nous gâte ! Ce ne sont en effet pas moins de 30 pages de news complètement nipponnes qui nous tombent sur le coin de la figure. La claque ! Du futur chef-d'œuvre de Sega, dont le nom "Nights" laisse rêveur, en passant par "Tobal n°1", un premier jeu de combat signé... Square Soft, vous allez en prendre plein les mirettes ! Du côté européen,

ça bouge également pas mal, notamment avec LBA II, un futur hit en puissance de Adeline Software sur PlayStation, où la beauté des décors n'a d'égal que l'intérêt du jeu. Mais, sans plus attendre, nous vous laissons découvrir et déguster le reste de ces belles pages, qui ne sont qu'un avant-goût de ce que seront les prochains jeux auxquels vous pourrez bientôt jouer chez vous. Bonne lecture !

La rédaction en effervescence



1 - NIGHTS : De la plate-forme 3D signée Sega : un doux songe vous envahit... (pages 40 à 45)

2 - TOBAL N°1 : Le futur n°1 en matière de baston ? (pages 66-67)

Et aussi...

3 - THE KING OF FIGHTERS'95 (PlayStation) : page 72

4 - COBRA (PlayStation/Saturn) : pages 60-61

5 - VIRTUA FIGHTER 3 (Arcade) : pages 68-69

6 - LBA II (PlayStation) : page 74...



n**e
w
s**

De la 3D à pleine vitesse
comme vous n'en avez
jamais vu

Nights

MACHINE :
SATURN
ÉDITEUR :
SEGA
SORTIE : ETE 96



Sega passe à l'attaque ! Récemment, la guerre des 32 bits paraissait tourner à l'avantage de Sony. Après avoir concocté une série de mégahits tels que VF 2, Virtua Cop ou Sega Rally, à la fin de l'année dernière, Sega avait ralenti le rythme de ses sorties, laissant un peu le champ libre au camp PlayStation. Mais l'annonce de Nights - l'arme secrète de Sega - risque de lui redonner l'avantage pour ce qui est de l'innovation et de la faculté à créer des univers ludiques prenants qui vous scotchent à l'écran.

même si, d'après certaines rumeurs, Sega est en train de travailler sur un nouveau Sonic, le Sonic Team, l'équipe japonaise de développeurs qui avait créé le mythe Sonic originel vient de finir le développement d'un CD-Rom, qui s'annonce grandiose et qui introduit de nouveaux héros. Nights, la nouvelle "baffe dans la tronche", de Sega !

L'arme secrète de Sega

Si la PlayStation semble posséder un avantage certain côté "hardware" grâce à son polygoniseur - ce chip qui lui permet d'exceller dans les jeux en 3D



temps réel - la Saturn résiste bien, et continue de proposer des jeux séduisants et novateurs. Sega semble compenser l'absence d'une puce dédiée à la 3D par des CD-Rom programmés par des développeurs qui ont des années d'expérience et savent parfaitement ce que le mot "jouabilité" signifie. Aujourd'hui, Sega nous invite à découvrir un univers onirique complètement fou avec Nights, preuve éclatante que l'éditeur nippon n'a rien perdu ni de sa magie - de celle que l'on pouvait découvrir dans Sonic - ni de son talent à nous faire rêver ! L'innovation est une autre caractéristique, que Sega semble avoir développée pour résister au rouleau-compresseur Sony. Ainsi, il ne faut pas oublier que c'est Sega qui a ouvert la voie royale des jeux de baston en 3D temps réel à la Tekken avec Virtua Fighter. Et ce savoir-faire ludique s'accompagne également de prouesses tech-



niques. Tout le jeu est en 3D. Alors qu'on a l'habitude de voir de la 3D "en veux-tu, en voilà !" sur la Play Station, et que cela n'étonne plus personne, la Saturn reste plus discrète sur l'utilisation de cette technique, qui demande plus de travail aux programmeurs. Mais des jeux comme VF II ou Gun Griffon - et désormais Nights - sont la preuve éclatante que la 3D ne reste pas l'apanage de la seule 32 bits de Sony.



n

ews



De la 3D pleine vitesse

Les décors (pièces de la maison, "verts paysages des amours enfantines" pour le monde des rêves avec ses collines, ses bois et ses cours d'eau, mondes des cauchemars avec ses cavernes, ses lacs de lave en fusion et ses déserts stériles...), dans lesquels vous vous déplacez et que vous survolez, sont animés en temps réel, et à une vitesse qui va vous clouer au fond de votre siège. C'est une prouesse, vu le nombre de détails qu'ils comportent. Le système d'attaque qui va vous permettre de vous battre est incorporé au système de vol de façon intuitive. Plus besoin d'apprendre de nouvelles commandes à employer en cas de baston : le système de déplacement est également le système de combat. La prise en main est ultra-simple et immédiate. Lorsque Nights fait un cercle complet, il ouvre une espèce de "trou noir" dans le ciel. Une attaque spéciale lui permet de se déplacer en "vrille", son corps étant alors entouré d'étincelles. Il peut aussi changer de formes pour s'adapter à n'importe quelle situation, et aller ainsi où il le souhaite ! Pas de problème : question déplacements, Nights est un concentré de liberté totale et de jouabilité extrême !

Sega, un incomparable savoir-faire

Mais la cerise sur la crème chantilly, c'est sans hésitation le système de déplacement. Imaginez-vous petit zoziau en plein ciel, astronaute en apesanteur ou plongeur dans le "grand bleu", lorsque tout est bleu autour de vous, que la lumière diffuse arrive avec la même intensité de tous les côtés à tel point que vous

ne savez plus où se trouve le haut du bas, et la droite de la gauche... Vous vous déplacez alors dans toutes les dimensions : la liberté totale ! À vous les loopings, les virages serrés vers la droite suivis de vrilles sans fin vers le bas... Dans Nights, le joueur se déplace dans toutes les directions avec une fluidité et une liberté jamais vues jusque-là dans aucun jeu vidéo. Le même ébahissement éprouvé il y a quelques années devant l'impression de vitesse des déplacements de Sonic, nous envahit à nouveau devant la liberté de mouvements et la fluidité de Nights.

L'invitation au voyage

Sega nous convie à une fabuleuse balade au pays des songes. Contrairement aux jeux précédents basés sur ce thème somme toute classique, les programmeurs de Sega ont construit

Le monde des rêves enfin à portée de main

un univers réaliste parce que complet et détaillé, et basé sur une tentative d'explication théorique du fonctionnement de nos rêves.

Le jeu mêle des éléments que tout un chacun a pu constater, des théories psy et une pointe de poésie pour transformer le tout en un méga-hit ! Tout d'abord, la réminiscence des souvenirs de la journée passée que l'on retrouve dans les rêves. Ainsi, la frustration d'Eliot qui s'est fait piquer son ballon de basket-ball, où la timidité de Claris qui n'arrive pas à affronter la tension d'un examen, provoquent leur rencontre avec Nights. L'idée de base est simple et repose sur la théorie d'un psychopathologiste allemand, le docteur Friedrich Holtz et un endroit, la Night Dimension, située en dehors de notre monde. Lors de notre sommeil, ou plus précisément pendant la phase REM, notre conscience réussit à rejoindre la Night Dimension. La Night Dimension n'existe que lorsque et parce que une "conscience" s'y trouve. La Night Dimension n'a pas de formes ou d'apparence en elle-même. Son aspect dépend de la conscience qui y pénètre, et donc des événements survenus dans le monde réel au possesseur de ladite "conscience". Elle varie également suivant les consciences présentes au même moment.

Un jeu psychanalytique

Ainsi l'aventure d'Eliot et de Claris qui apparaît dans le jeu Nights n'est-elle que l'un des innombrables scénarios se déroulant chaque nuit dans la Night Dimension. Toute les nuits, chaque humain, même s'il n'en garde pas le souvenir, voit sa conscience rejoindre la Night Dimension, et suivant sa personnalité et son expérience personnelle, découvre à chaque voyage un nouvel univers. Sega rivalise avec "le doc" de Fun Radio ou le divan de Freud !

Le Sonic Team a ajouté à cette théorie, pour les besoins du jeu, la présence de cinq entités, les Ideya. Ce sont les Ideya qui créent aussi bien le merveilleux monde de Nighttopia, et son opposé, Nightmare (c'est-à-dire Cauchemars). Nighttopia et Nightmare sont donc les deux mondes qui constituent la Night Dimension, où se déroule le jeu. Les

Ideya prennent l'apparence de boules de lumière qui orbitent autour de la conscience du joueur lorsqu'il pénètre dans la Night Dimension.

Nighttopia et Nightmare sont dans un bateau...

L'ideya blanche représente la pureté, et la bleue, l'intelligence. La verte symbolise le développement, et la jaune, l'espoir. L'ideya rouge est celle du courage. Les visiteurs possédant les cinq Ideya sont très rares. Ceux qui possèdent l'ideya rouge notamment ont disparu depuis des lustres.

Nighttopia est un monde idéal. Parce qu'il est créé par les Ideya à partir de notre conscience, il peut nous paraître familier. On y retrouve des endroits, des personnes, des situations que l'on a déjà connus ou rencontrés. Les habitants s'appellent les Nighttopians, et ce sont eux qui créent nos rêves. Ils y apparaissent sous l'apparence de personnes rencontrées dans la vie réelle. Les Nighttopians ne vivent que pour une seule et unique chose : s'amuser. Ils chantent, dansent et pêchent à la ligne. Et parce qu'ils sont incapables de faire quelque chose d'autre, ils ne peuvent travailler ensemble et œuvrer pour un but commun. Ils ne possèdent ni dirigeant, ni langage. Rien de rien. Ils ne lisent même pas "Joypad", c'est vous dire ! Quand les visiteurs (les rêveurs) arrivent, les Nighttopians peuvent voir leur conscience à travers leurs Ideyas. Ils peuvent recréer alors le monde idéal caché dans la conscience des visiteurs.

Surréaliste et profond

Nightmare ressemble plus aux sept cercles de l'enfer de Dante

Le Sonic Team

On n'avait pas de nouvelles depuis de long mois du Sonic Team - l'équipe de Sega Japon qui a conçu et développé la saga "Sonic" - et tout le monde pensait qu'ils dormaient ! On était loin de la vérité : ils révalent en fait ! Et Nights est le résultat de leurs songes...

Si les petits génies du Sonic Team apparaissent jusqu'alors comme des codeurs de talent (plus de dix millions de cartouches Sonic commercialisées...), on pouvait se demander si ce coup de génie n'était pas un "one shot". Avec Nights, l'essai a été transformé, et de façon magistrale !

Le Sonic Team (Naka San, Tizuka San et Oshima San) a longuement mûri son projet. C'est Nakana San qui a eu l'idée du côté "simulateur de vol". Plus précisément, c'est dans un avion au décollage, en revenant des États-Unis vers le Japon, que lui est venue cette certitude : le prochain jeu du Sonic Team permettrait de voler librement en plein ciel ! C'est à Oshima San que l'on doit l'idée d'avoir basé la trame du jeu sur le monde des rêves. Passionné par le sujet, il s'est documenté en étudiant nombre de livres sur le rêve, la psychanalyse... Puis une fois les recherches accomplies et le scénario ficelé, il ne restait plus à l'équipe qu'à s'atteler à la programmation proprement dite du CD-Rom. Mais comme vous pouvez le constater, il a fallu de longs mois pour écrire le code, peaufiner la jouabilité, dessiner l'univers... Alors, Nights, bientôt plus célèbre que Sonic ? Même si je n'ai pas encore pu jouer à une version définitive et complète de Nights, cela paraît du domaine du possible.

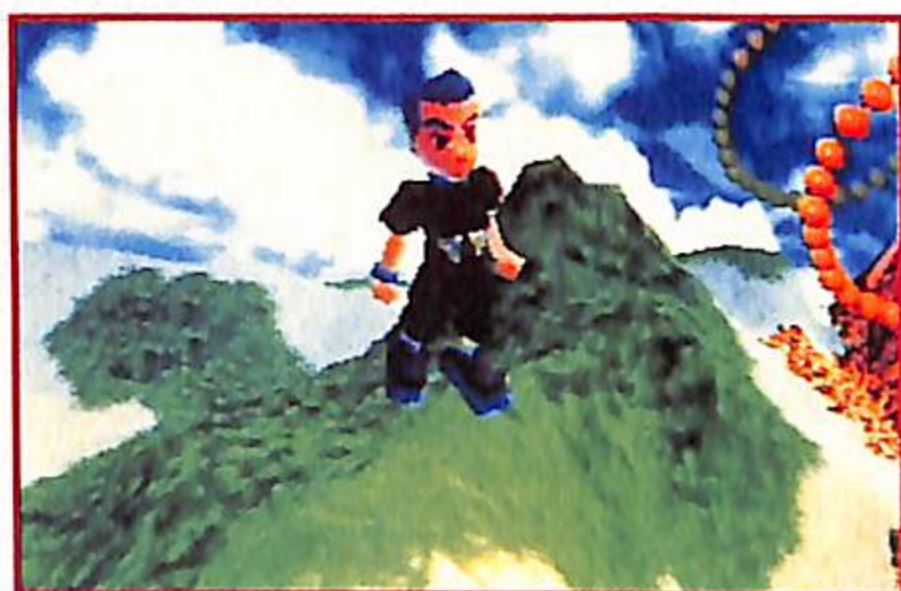
Entre Freud et Dolto



n

ews

Nights, Le prochain jeu événement de Sega, sera un hit de fin d'année



qu'à autre chose. Royaume de Wiseman, il reflète nos consciences pour recréer nos plus grandes peurs et phobies. Le but de Wiseman, le bad Boss du jeu, est de détruire Nighttopia. Mais paradoxe ultime, Nightmare n'est pas toujours une mauvaise chose. En effet, il peut permettre aux consciences de révéler leur courage, durant les épreuves et les moments de peur et de tension auxquelles elles sont confrontées. Ses créatures, les Nightmareans, sont chargées de pourchasser et d'effrayer les malheureuses consciences égarées dans ce royaume des cauchemars. À la différence des Nighttopians qui sont tous semblables, il existe des tas de sortes de Nightmareans. Wiseman en a créé trois "classes", correspondant à trois niveaux d'intelligence. Le niveau "trois" est composé des créatures les plus bêtes, mais également les plus violentes. Les créatures du niveau "deux" sont plus intelligentes, et elles ont la capacité de créer leurs propres mondes. Les Nightmareans du niveau "un" sont les plus intelligents, mais sont également très peu nombreux. Ils ont leurs propres désirs autonomes. Enfin, d'après certaines rumeurs, Greg serait un Nightmarean infiltré à "Joypad". Dès qu'on en aura la preuve formelle, et qu'on aura fini de le disséquer, on vous en dira un peu plus sur l'aspect précis de ces étranges créatures sur lesquelles nous n'avons pas encore beaucoup d'informations.

Alone in the Nights ?

Nighttopia et Nightmare sont peuplés tous les deux de créatures. Une série

d'algorithmes, de programmes contenus dans le jeu Nights, et que Sega appelle un peu pompeusement "Intelligence Artificielle" ou "A-LIFE", gère les habitants de la Night Dimension de façon réaliste. Ils vivent et se multiplient comme s'ils étaient vivants, avec leur propre existence et évolution. En plus de la grande variété de bestioles que comprend le jeu, le joueur, en participant à l'écosystème, peut créer de nouvelles formes de vie. Aussi lui est-il conseillé d'effectuer de fréquentes visites.

Et l'histoire dans tout ça ?

Il était une fois, dans la bonne ville de Twin Seeds (les "Graines Jumelles"),

NIGHTS EN MUSIQUE

L'environnement sonore est très varié. Les genres musicaux, suivant les niveaux, vont de la House à l'Ethnic Music, en passant par la Symphonie orchestrale, le Jazz ou le Rock ! Cette diversité musicale correspond à l'extrême variété des niveaux du jeu. De plus, ce dernier est conçu pour que les différents morceaux musicaux ne soient pas joués toujours au même moment.



deux adolescents de quinze ans, Elliot et Claris. Elliot est un fana de basket-ball et Claris est une "pure jeune fille" qui rêve de chanter dans une comédie musicale. Elliot et Claris ne se connaissent pas, et ont même des personnalités assez éloignées l'une de l'autre. Mais tous deux ont caché au plus profond de leur âme, une petite étincelle : celle du courage à l'état pur. Elliot et Claris, comme nous, sont des visiteurs de Nighttopia. Mais ils ont une particularité, même s'ils n'en sont pas encore conscients : ils possèdent cette Ideya rouge du courage. Une tentative de Wiseman, le Boss du Nightmare, de détruire Nighttopia va entraîner Elliot et Claris dans la bataille. Wiseman crée les Nightmareans qu'il envoie razzier Nighttopia. Il se met à voler les Ideya des visiteurs de la Night Dimension, et Nighttopia est plongé dans le chaos. Face aux attaques des Nightmareans, les Nighttopians et les visiteurs ne peuvent rien. Un par un, les visiteurs se voient déposséder de leurs quatre Ideyas, leurs rêves se transformant en cauchemars lors de la destruction de leur Nighttopia.

Au cours de leur visite dans la Night Dimension, Elliot aussi bien que Claris vont subir les attaques des Nightmareans qui s'emparent de leurs quatre Ideya. Mais leur Nighttopia ne disparaît pas pour autant, car ils vont combattre ces créatures malsaines, et au même moment leur boule de lumière rouge se met à briller au-dessus de leur tête.

En quête de courage...

Enfermé dans une sorte de temple, Nights a vu précédemment l'Ideya rouge au-dessus de la tête de Claris. Nights était un Nightmarean de premier niveau. Mais il aimait trop la liberté et a refusé de servir Wiseman, qui l'a alors emprisonné.

Alors que Nights se remémorait la visite de Claris de la nuit dernière, il voit se reproduire à peu près la même chose devant ses yeux : un jeune garçon répond aux attaques des Nightmareans, et l'Ideya rouge se manifeste au-dessus de sa tête. Nights/Elliot va devoir récupérer les quatre Ideyas volés, avant de pouvoir s'aventurer aux pays des Cauchemars.

Et psychologiquement parlant ?

Elliot était en train de jouer au basket, quand un groupe de lycéens plus âgés s'est emparé de son ballon et lui a dit de dégager. Sachant pertinemment qu'il n'aurait pas le dessus face à eux, il ravale son humiliation et quitte la cour. Durant la nuit, il est assailli de cauchemars dans lesquels il revit l'humiliation de la journée.

Le système de jeu est assez simple. Le joueur incarne Elliot ou Claris. Lorsqu'il rencontre Nights, il se transforme alors en nights. Cette transformation ne dure pas, et le joueur doit alors collecter des items, selon le même principe que les anneaux de Sonic. S'il redevient humain, c'est-à-dire s'il reprend l'apparence d'Elliot ou de Claris, le joueur perd la possibilité de voler dans les airs. Il parcourt le paysage à pied à la recherche de Nights, qui pourra à nouveau lui donner la possibilité de voler. Lorsque le joueur a la forme d'un humain, il peut marcher, courir, sauter... Il peut même escalader les montagnes, quitte à grimper péniblement les pentes les plus raides. Enfin, il se déplace dans les cours d'eau et saute par-dessus les obstacles. Le but est double : le joueur doit rechercher les différentes Ideya qui lui ont été volées par les Nightmareans et les apporter à un point précis.

Free and Fun



Il doit également – cela va lui simplifier très nettement les déplacements car certaines zones ne sont pas accessibles à pied – partir à la recherche de Nights. Une fois qu'il aura récupéré les cinq Ideya, il peut alors visiter le Nightmare.

C'est innovant et séduisant. C'est beau et poétique. C'est rapide et hyper-jouable. Bienvenu dans le premier simulateur de rêves ! J'en ai rêvé, Sega l'a fait !





Seule Saturn
 a autant
 d'influence
 sur vous.



Les effets de Saturn sur l'être humain sont multiples : augmentation du taux d'adrénaline, déformation du visage par la vitesse, sueurs froides, écarquillement des yeux... Il n'y a que sur Saturn que l'on trouve autant d'expériences marquantes. Elles ont pour noms Virtua Cop, Sega Rally, Virtua Fighter II, Panzer Dragoon II, Euro 96, Wipe Out, Toshinden... La console Saturn a également une formidable capacité multimédia : elle peut lire les CD audio, les CD photo et les CD video (avec une carte MPEG). Ne sentez-vous pas déjà le pouvoir d'attraction de Saturn ? Console Saturn : 1990 F (prix TTC généralement constaté).

Astuces, infos, cadeaux : la ligne Sega 36 68 01 10* et sur minitel 36 15 Sega**.

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

SEGA SATURN™ PEUT-ÊTRE UN PEU TROP REEL.

n

ews

Vandalhearts

EDITEUR :
KONAMI
MACHINE :
PLAYSTATION
SORTIE : AOUT
AU JAPON

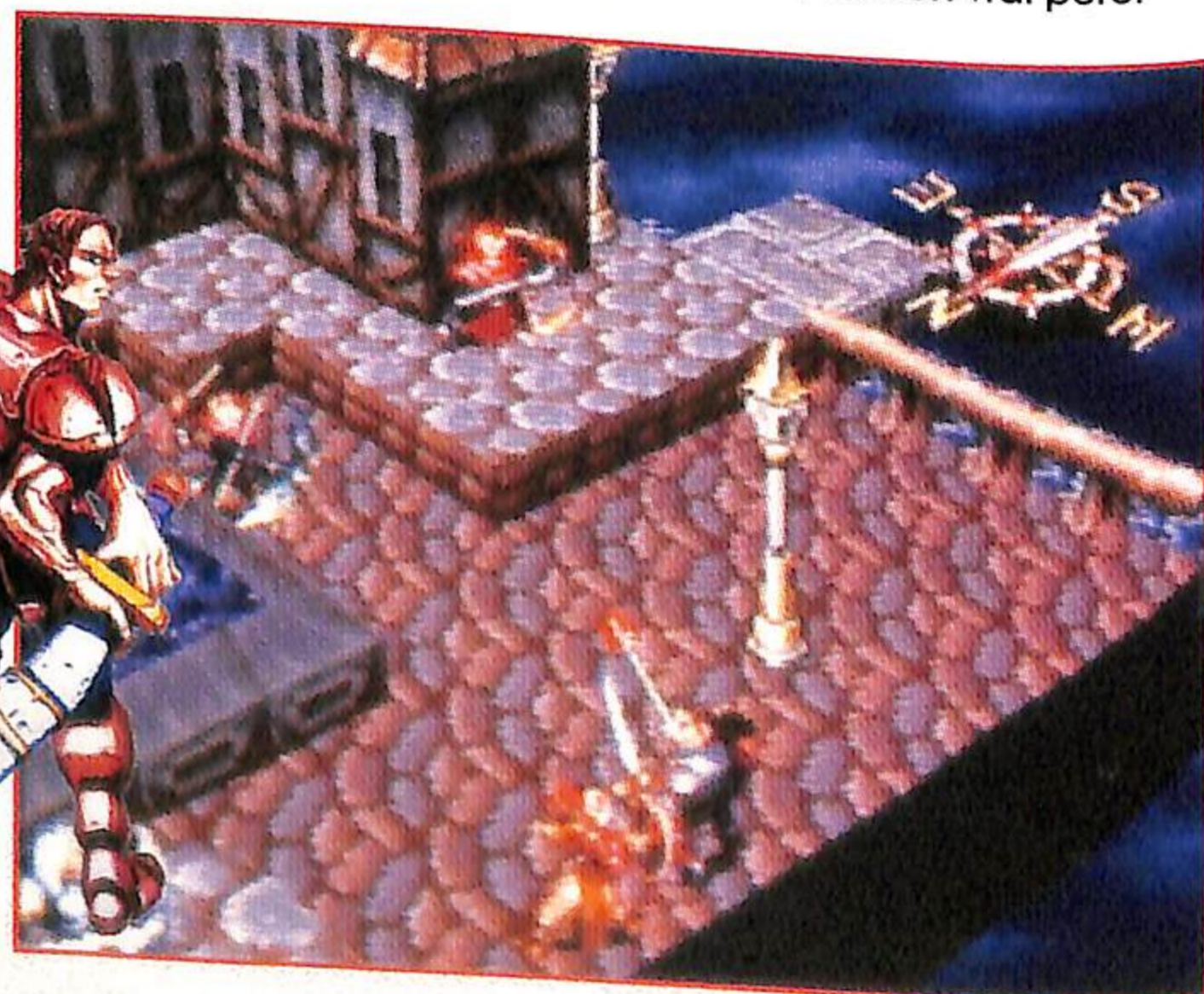
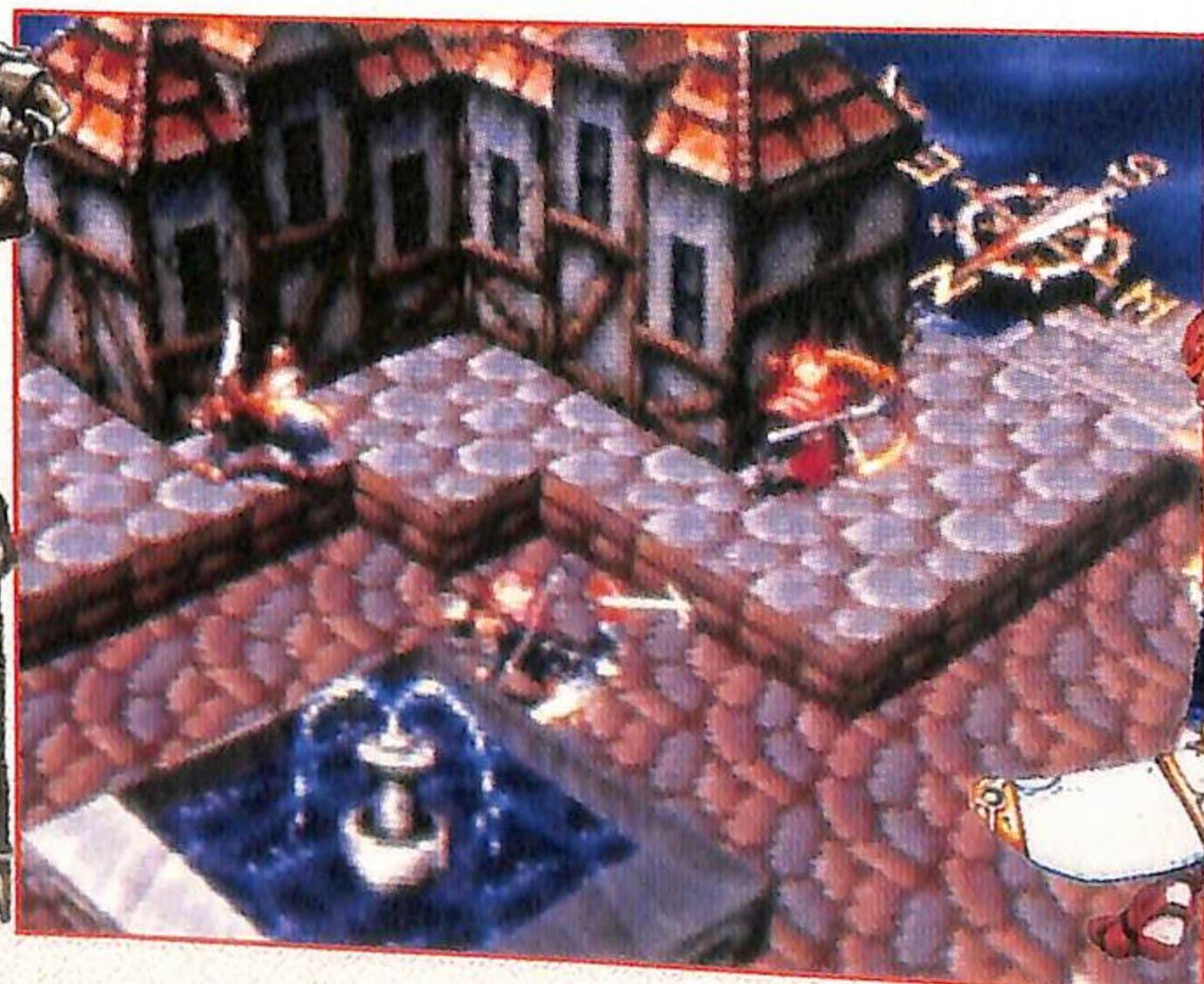


après Suikoenbu, un jeu de rôles sorti au début de l'année au Japon - et qui sera peut-être distribué officiellement en Europe cette année - Konami annonce un nouveau RPG destiné à la PlayStation : Vandalhearts.

La principale originalité de celui-ci est d'avoir été conçu entièrement en 3D. Contrairement aux concurrents du genre qui privilégient la représentation en pseudo 3D isométrique, Vandalhearts offre un environnement où le joueur

peut faire varier le point de vue afin de visualiser la scène sous tous les angles. On peut ainsi examiner le décor en le faisant tourner de 0 à 360° ! Le programme choisit de toute façon le meilleur angle de vue automatiquement, notamment lorsqu'il y a des déplacements et des obstacles qui gênent la visualisation. Le scénario ne surprendra pas les habitués du genre heroic-fantasy. En Ichetalia, un fabuleux trésor attire toutes les convoitises. Le héros que vous incarnez, et ses complices, vont être entraî-

nés dans un complot... Vous représentez Ash Lambert, la "bourrasque noire". À 24 ans, vous êtes officier de l'armée d'Ichetalia, et expert dans le combat à l'arme blanche. Elina Sone se joindra à vous et se révélera être une aide précieuse. Son père ayant été porté disparu lors d'une guerre, elle a été adoptée et élevée par le général Velasco. C'est une initiée qui connaît magie et sortilèges. Elle s'est jointe à vous, car elle compte bien profiter de cette expédition pour retrouver son vrai père.



SEGA



Il n'y a que
sur Saturn
que l'action prend une telle
envergure.



Panzer dragoon II La suite des aventures de Kail dans son univers féérique à dos de dragon. Ce dernier a changé : en plus de voler, il peut marcher et courir dans des décors 3 D encore plus fabuleux. Seule ombre au tableau : la présence de nombreuses créatures malfaisantes annonciatrices de boss particulièrement imposants. Heureusement, vous avez des atouts : une grande puissance de feu, un destrier ultra-rapide avec des rotations à 360° et le choix des angles de vue. Vous n'avez pas le mal de l'air au moins ?

Astuces, infos, cadeaux : la ligne Sega 36 68 01 10* et sur minitel 36 15 Sega**. * 2,23 F/min ** 1,29F/min

 **SEGA SATURN PEUT-ÊTRE UN PEU TROP REEL.**

n**ews**

Zero divide 2



MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : ZOOM
SORTIE : NC

Zoom, la compagnie sortie de nulle part l'année dernière avec un titre PlayStation, distribué sous nos latitudes par Ocean, a remis ça. Pas de changements majeurs par rapport à la version originelle (bâton + 3D), mais une série d'améliorations censées peaufiner la qualité des graphismes, booster la jouabilité et la précision des animations ; et de façon plus générale, rendre bonheur et joie de vivre à tous ceux qui ont terminé Tekken deux-trois fois, les yeux bandés, sans les mains et la tête dans le congélo... et qui se demandent ce qu'ils vont bien pouvoir se mettre sous le pad !

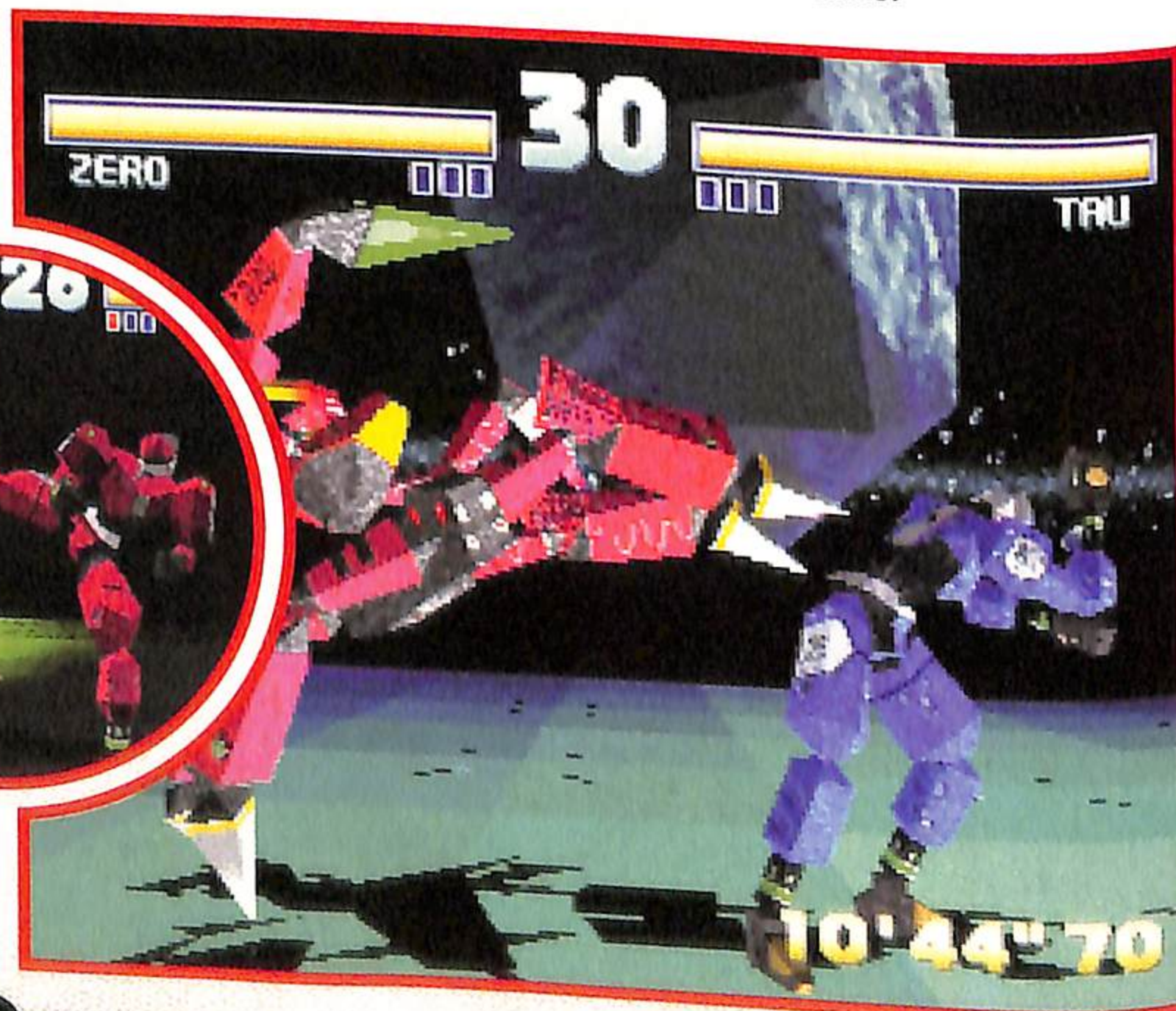
Le combat se déroule toujours dans

les réseaux informatiques, qui sont représentés sous la forme d'aires de combat et qui composent un espace virtuel appelé XTAL Tower. De même, comme précédemment, vos adversaires et vous-même êtes des bouts de codes, des programmes informatiques, visualisés sous l'apparence de robots de combat.

Les programmes pirates que les hackers avaient introduits dans les systèmes informatiques n'ont pas disparu avec l'arrestation de leurs auteurs. Ils ont même acquis une espèce d'existence autonome, une auto-évolution. Ils deviennent des copies d'êtres organiques vivants : le stade ultime des virus.

Les combattants ont bénéficié d'une série d'améliorations. Les robots sont désormais des espèces d'êtres vivants, représentés par un squelette et pro-

tégés par des armures. Une armure détruite ne veut pas dire la fin du combat : son possesseur peut encore rendre coup pour coup. Les combats donnent plus de liberté aux joueurs, notamment pour les déplacements qui sont beaucoup mieux intégrés à l'univers 3D. Tout d'abord, le rendu de la lumière sur les surfaces est beaucoup plus réaliste. De plus, les jeux de lumière sont plus travaillés. Un petit peu comme le niveau de Toh Shin Den 2 qui se déroule dans une discothèque, une aire de combat est éclairée de spots de lumière qui se déplacent et dont les couleurs varient. La jauge qui mesure les coups que vous vous êtes pris dans les gencives a été redessinée pour être plus visible. Enfin, les mouvements de l'animation ont été retravaillés et exagérés afin d'être plus spectaculaires.



SEGA



Les vrais terrains



Toutes les équipes



Les vrais joueurs



© 1996 Gremlin Interactive Ltd
© 1994 UEFA TM

Sur Saturn L'Euro 96 est retransmis 24h sur 24 7 jours sur 7.



Commentaires
de Thierry Roland



Euro 96 est le jeu officiel du championnat d'Europe. On y retrouve les 16 équipes européennes qualifiées et tous les points forts du championnat avec une animation en temps réel. On peut y jouer à 4, et choisir ses propres tactiques de jeu. Et quand vous verrez votre équipe en action à l'écran, vous aurez droit en plus aux commentaires de Thierry Roland. Ça va sûrement faire de l'audimat.

Astuces, infos, cadeaux : la ligne Sega 36 68 01 10* et sur minitel 36 15 Sega**. * 2,23 F/min ** 1,29F/min

SEGA SATURN PEUT-ÊTRE UN PEU TROP REEL.

McCANN

n

ews

Un jeu à la Doom,
des énigmes en plus.

Enemy Zero

EDITEUR :
WARPS
MACHINE :
SATURN
DISPONIBILITÉ :
ÉTÉ 96



Warps, l'éditeur nippon à qui l'on doit "D", qui a été distribué en Europe par Acclaim, récidive dans un projet encore plus ambitieux. Ambitieux à tel point qu'il a été au centre d'une controverse avec Sony.

Le petit bidule vous avertit de la présence des indésirables.



La tonalité des notes diffère suivant l'endroit où se trouve le (ou les) "pas beaux". Et lorsqu'on est cerné, cela fait un concerto particulièrement stressant.



C'est par cette porte que les Aliens vont s'infiltrer. Le choc provoqué par leur attaque du vaisseau renverse des objets.

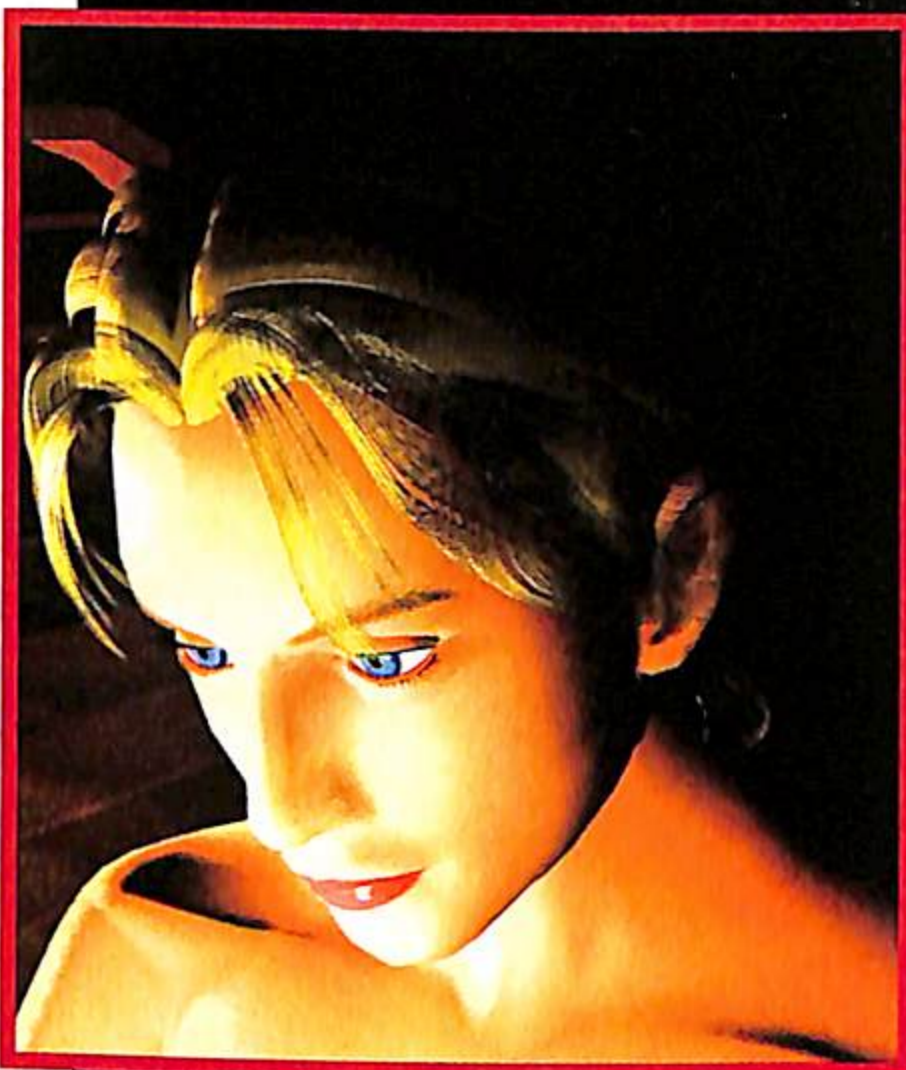


Le jeu se déroule dans un vaisseau, l'Ark, qui file dans l'espace. Ses occupants sont plongés dans un sommeil artificiel pendant le voyage. Un choc sur le vaisseau, suivi de l'intrusion de créatures, oblige l'ordinateur de bord à déclencher l'alarme et à provoquer le réveil des passagers. Le héroïne, Laura, va devoir se lancer à la chasse aux aliens. Elle est équipée d'une arme et d'un détecteur de présence. Celui-ci lui permet de localiser l'endroit où se trouvent les sales bêtes. Par rapport aux autres jeux du genre, il ne s'agit pas d'une espèce de radar qui donne des indications graphiques. Le système est

entièrement sonore, et nettement plus stressant. Un "bip-bip" avertit le joueur de la présence des indésirables. Plus le rythme est rapide, plus l'adversaire est proche. Le son change si la cible se trouve à droite ou bien à gauche du joueur. Dernier détail : les aliens sont invisibles. On ne les voit que lorsqu'on les touche avec son arme. Warps a réussi à trouver l'équation parfaite : le fait de ne pas avoir de repère visuel pour le détecteur et pour les aliens force le joueur à se concentrer sur l'environnement sonore. Résultat garanti : l'ambiance est dix fois plus stressante que tous les Doom, Duke Nuke-ta-mère et autres Alien Trilogy.



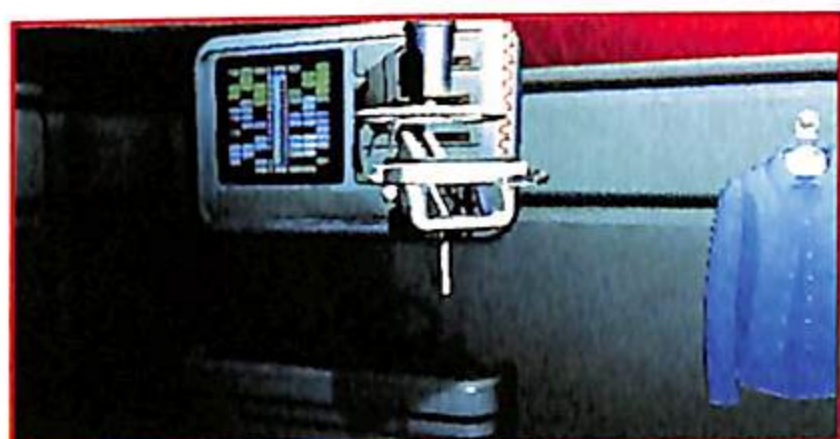
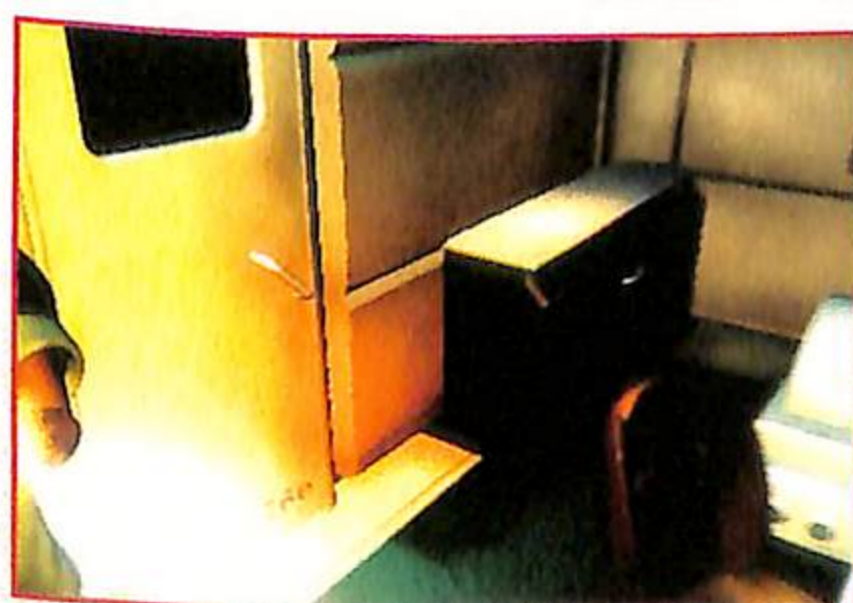
Laura, actrice virtuelle



Warps a inventé le concept de l'actrice virtuelle. Dans tous les prochains jeux, ils comptent "réutiliser" Laura, l'héroïne de leur jeu précédent, "D". Puisqu'ils se sont enquis à la modéliser sous-toutes les coutures, autant rentabiliser la chose !



La vidéoconférence a permis à Laura de suivre en direct l'assassinat d'un de ses collègues. Ne vous étonnez pas si vous avez l'impression qu'il tire dans le vide : puisqu'on vous dit que les aliens sont invisibles !



Non seulement le jeu fait largement appel aux images de synthèse, mais en plus, elles sont animées en temps réel. Bien sûr, on ne peut pas aller partout ou faire tout ce que l'on veut avec cette qualité d'images. Mais c'est suffisamment bien foutu pour ne pas être frustrant. Avant de quitter votre chambre où l'aventure commence, je vous conseille de jeter un coup d'œil aux tiroirs de votre armoire.



Enemy Zero ne se cantonne pas à un simple shoot-&-égorge-them-up à la Doom. Une grande partie du jeu invite le joueur à résoudre des énigmes, à s'emparer d'objets ou à explorer différentes parties du vaisseau gigantesque. Les scènes cinématiques en images de synthèse sont la force de ce jeu. Jusqu'à présent, on avait l'impression d'en avoir

E0, le jeu par qui le scandale arrive

Warps a commencé sa production de jeux avec la 3DO et D. Puis D a été adapté sur console 32 bits. Les ventes de logiciels sur 3DO étant pour le moins... décevantes, c'est vers la PlayStation et la Saturn que s'est orienté naturellement l'éditeur. La première version terminée a été sur la PlayStation. Mais les relations entre Sony Japon et Warps se sont envenimées, et Warps a finalement annoncé que Eo ne sortirait pas sur PlayStation. Lors de la PlayStation Expo, Warps annonçait avec fracas son nouveau jeu : Enemy Zero. Parallèlement, une campagne publicitaire dans les magazines de jeux vidéo nippons annonçait la sortie du jeu sur la console 32 bits de Sony. Durant le salon, Warps tenait une conférence de presse où il laissait entendre l'existence de dissensions entre eux et Sony. Coup de tonnerre également au cours du salon dédié à la PlayStation : Kenji Eno, le président très médiatique de Warps, annonçait l'existence d'une version Saturn, à l'aide d'une vidéo où l'on voyait un logo PlayStation se transformer peu à peu en celui de la Saturn. Depuis, les choses ne se sont pas arrangées. Malgré les centaines de milliers de francs dépensés dans la première campagne de publicité, Warps en lançait une seconde annonçant que, finalement, il n'y aurait pas de version PlayStation ! Depuis, il semble que Warps ait pris la décision de ne pas sortir Eo au Japon. En revanche, une série de tractations aurait lieu, pour éventuellement distribuer la version PlayStation en dehors de l'archipel japonais.

Les raisons qui ont causé le conflit entre Warps et Sony semblent venir de la volonté de Sony d'exercer un contrôle très strict sur les éditeurs de jeux. Ainsi, Warps a-t-il réalisé le jeu en 4 CD-Rom. Sony, pensant que ce nombre était trop élevé pour un jeu, a menacé de ne pas donner son approbation et d'interdire la distribution sur PlayStation. Au-delà de cette simple histoire de CD-Rom, c'est la volonté de tout régler de Sony qui semble vouloir s'imposer. Déjà, il y a quelques mois, face à la grogne des éditeurs mécontents, Sony avait été obligé d'assouplir son système de distribution au Japon.

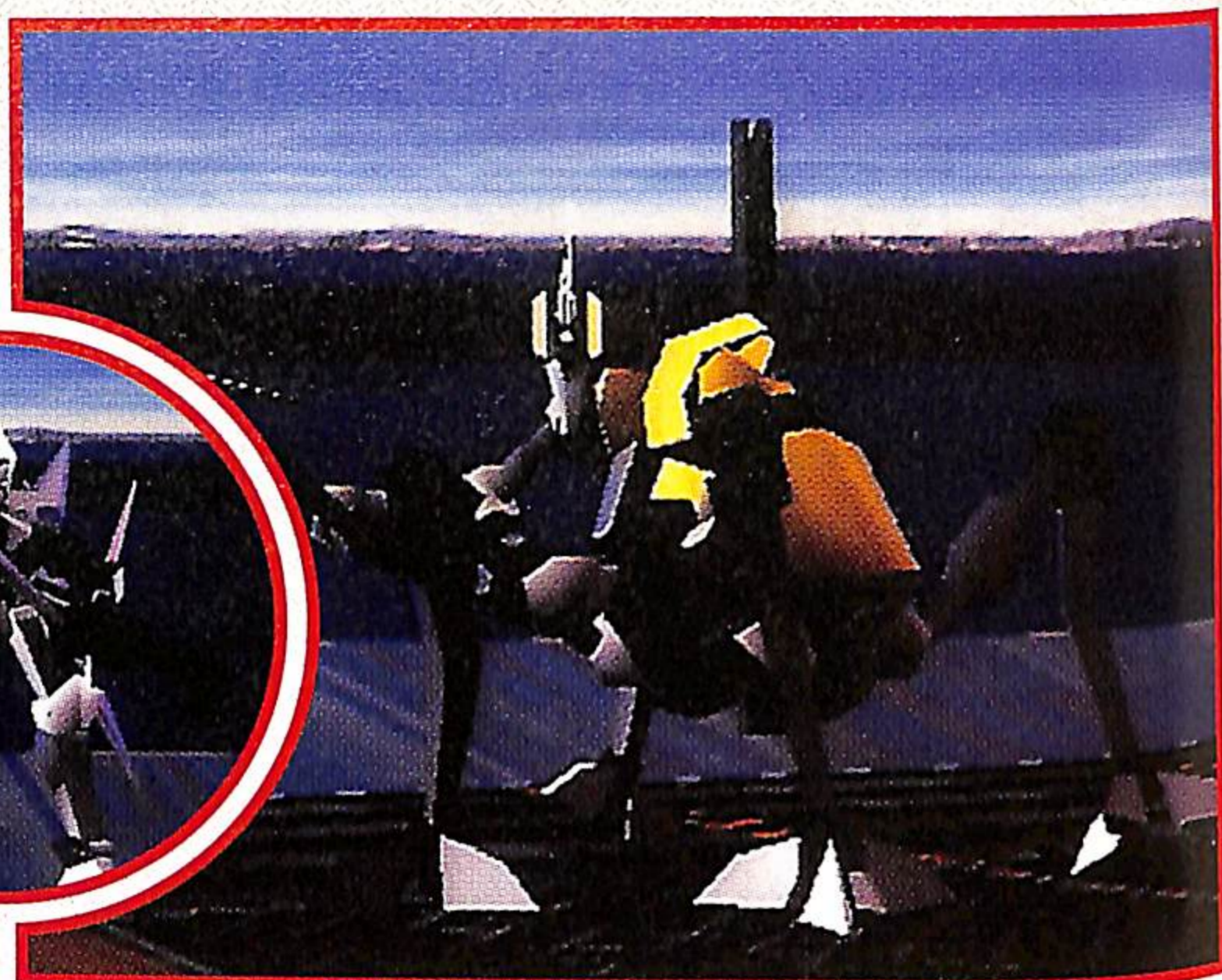
au début et à la fin. Avec Enemy Zero c'est l'explosion ! Ça bouge dans tous les sens, ça "s'anime" toutes les trois minutes, ça "palpite" dans tous les recoins.

Un système de vidéoconférence permet de voir ce qui se passe ailleurs dans le vaisseau, ou d'entrer en communication avec les autres membres d'équipage.



n

e
w
s



Megatudo 2096

EDITEUR : BANPRESTO
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : AOUT AU JAPON

Megatudo 2096, contrairement aux apparences, ne succède pas à Megatudo 2095. Il s'agit tout simplement d'un jeu de baston en 3D temps réel... gnan gnan gnan... dans lequel vous incarnez, en l'an de grâce 2096, un beau robot tout gros et tout rigolo avec des missiles maousse costo.

Les Megatudo sont de grosses brutes d'acier et de titane d'une dizaine de mètres de haut. Après deux ou trois petites embrouilles dans la galaxie entre la Terre et les colonies qui ont essaimé dans l'espace, tout le monde a décidé de se réconcilier autour d'une chope de Cacolac, en regardant les combats qui opposent les équipes de Megatudo.

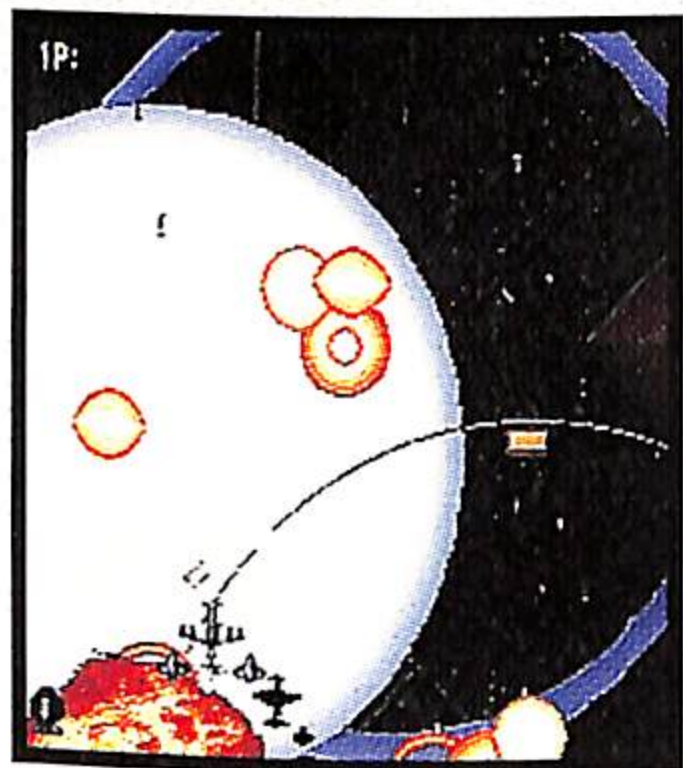
Devenus l'activité la plus populaire du moment, ces jeux du cirque modernes ne font pas de cadeau à leurs participants. Ceux-ci sont armés d'un coupe-choux et d'un flingue, histoire de varier les façons de zigouiller son adversaire. Le CD-Rom vous donne le choix parmi les vingt "Manœuvre-ware", nom donné à ces robots géants qui ont fait leurs preuves et qui restent les derniers sélectionnés pour

l'affrontement final, qui sacrera le vainqueur de la galaxie jusqu'à l'année suivante. Il y a un "story mode" et un "combat mode", qui permet d'affronter l'ordinateur, un autre joueur ou de regarder tranquillement l'ordinateur essayer de mettre la pâtée à l'ordinateur.



Strikers

1945



Atlus, à la base une société conceptrice de jeux d'arcade, s'est lancée par la suite dans le développement sur console. Il n'est pas étonnant que l'éditeur profite des possibilités graphiques et sonores des consoles 32 bits pour réaliser les conversions des succès d'antan. Parmi eux, Strikers 1945 occupe une place de choix.

EDITEUR : ATLUS
MACHINES : PLAYSTATION
SATURN
SORTIE : JUIN/JUILLET AU JAPON



Shoot-them-down & kill-them & burn-them-up

Le jeu comporte huit stages. Les quatre premiers se déroulent au Japon, aux États-Unis, en Allemagne et en URSS. À chaque fois que vous jouez, le programme choisit l'ordre dans lequel vous allez affronter ces différents champs de bataille au hasard. Le CD-ROM permet de jouer avec une taille d'écran plus haute que large, qui respecte la version originelle, ou bien de choisir l'un des deux modes développés spécialement pour la version console, et enfin de consulter un index de référence des différents avions présents dans le jeu. Tora... Tora... Tora !

Une guerre
peut en cacher
une autre...



Messieurs

les pilotes,
choisissez
vos montures !

Le choix est vaste : américain (P-38 Lightning ou P-51 Mustang), britannique (Spitfire), allemand (Messerschmidt 109) ou japonais (Reishikikandjôsendoki ou Shinden J7). Tous ces appareils ont fait leurs preuves sur les champs de bataille de la seconde guerre mondiale, à part les deux zincs nippons qui contrairement aux Zéros, n'ont jamais dépassé le stade de prototype.

n

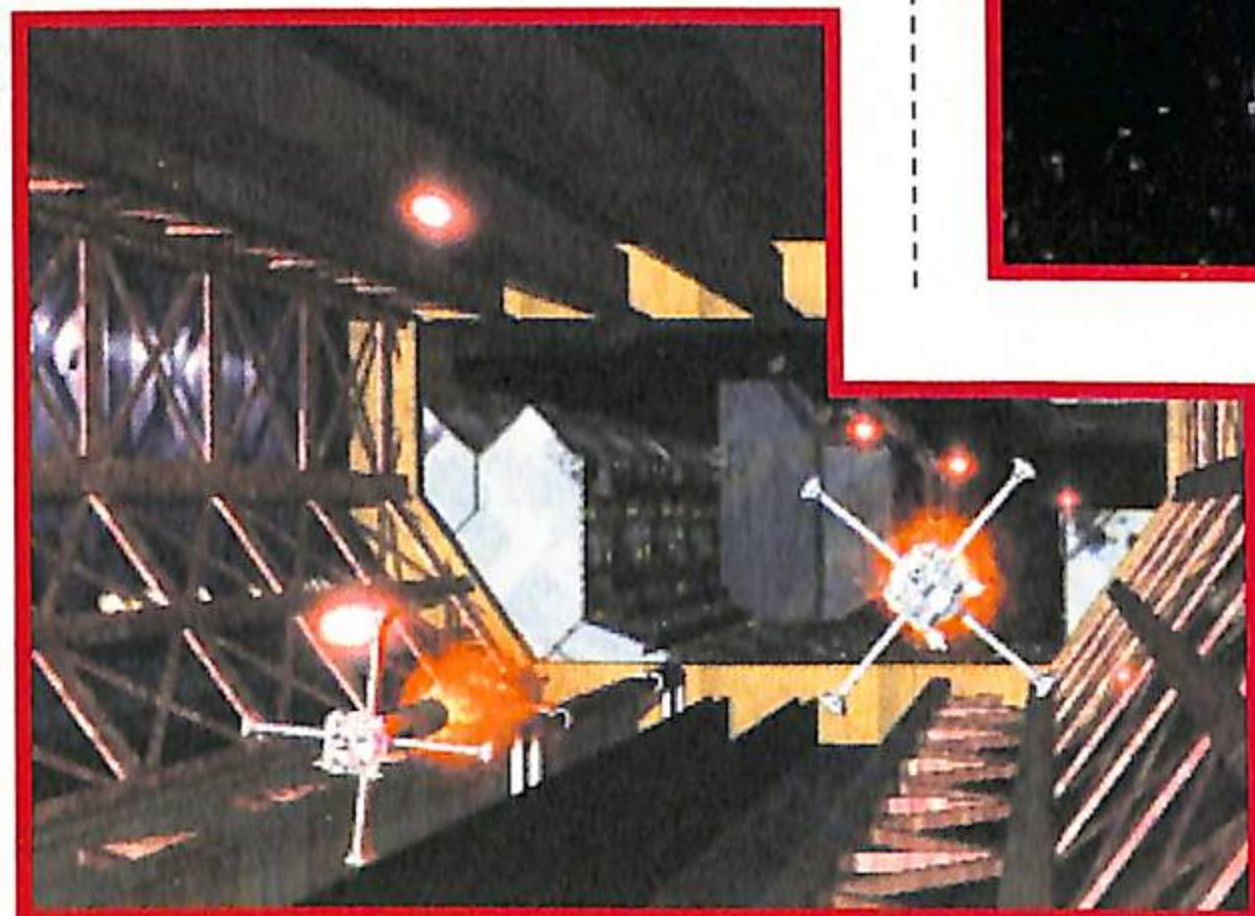
ews

Beltlogger 9

Genki s'est illustré en réalisant Kileak pour Sony Music Entertainment. Passé du statut de studio de développement à celui d'éditeur à part entière, Genki (ce qui signifie en japonais "avoir la pêche") présente un nouveau jeu sur PlayStation, dans lequel on retrouve pas mal d'influences de Kileak.

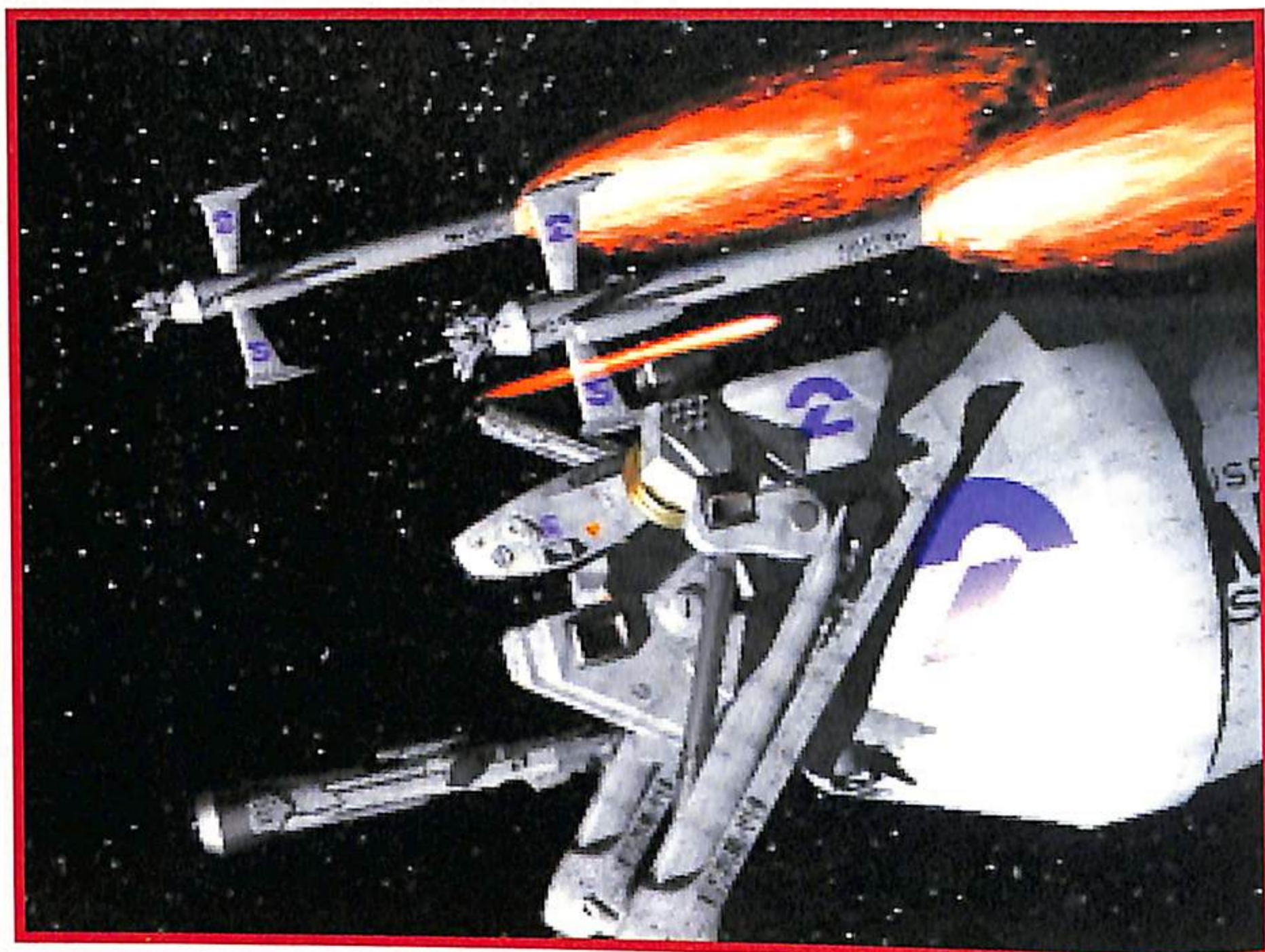
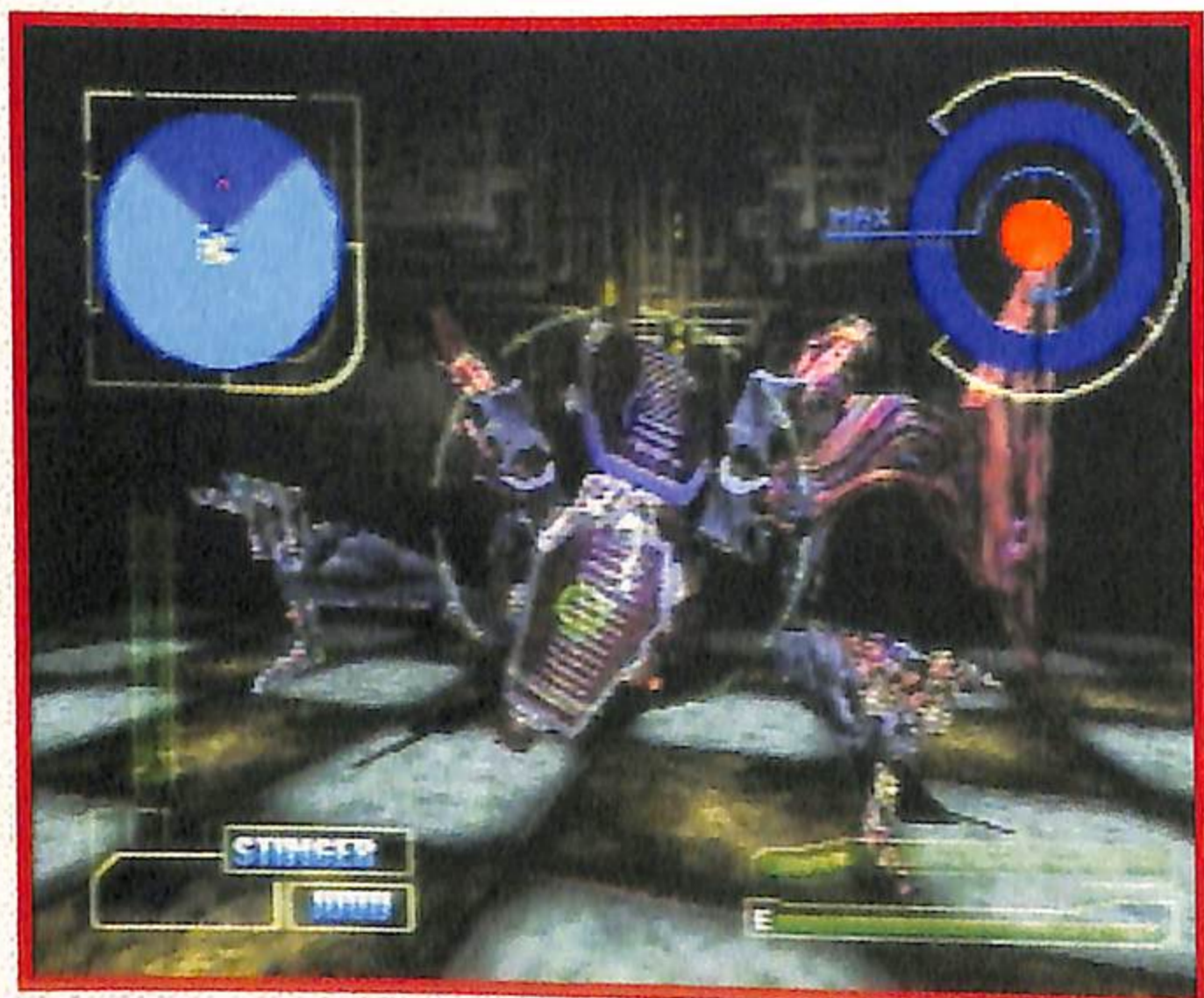
KILEAK 3?

Comme ce dernier, il s'agit d'un jeu où vous pilotez un robot. Vous vous déplacez dans une série de donjons-labyrinthe, et shootez l'ennemi quand il apparaît devant vous. Par rapport



EDITEUR :
GENKI
MACHINE :
PLAYSTATION
SORTIE :
COURANT
1996 AU
JAPON

à son prédécesseur, Beltlogger9 est moins orienté action, avec toute une partie de réflexion à travers des bidules à pousser qui déclenchent des machins, et qui permettent à des trucs d'apparaître (tout un programme !). Pour vous déplacer, vous vous trouverez souvent coincé. Et il faudra alors



actionner les bons mécanismes, pour faire apparaître les plateformes qui vous permettront d'atteindre des endroits inaccessibles jusqu'alors.

fiancée, quelques années auparavant, avait été atteinte par le syndrome et mis fin à ses jours, reçoit un SOS de Beltlogger9, une station minière située à proximité du Pickman's Hole...

Le syndrome Pickman

Durant la dernière moitié du XXI^e siècle, une maladie, le syndrome Pickman, décime une partie des humains installés dans des colonies spatiales. Une influence maléfique, émanant du Pickman's Hole, une sorte de trou noir apparu récemment, pousse les gens à commettre des crimes. Au bout de quelques années, le nombre de personnes atteintes par le syndrome de Pickman diminue, et le gouvernement annonce qu'officiellement le problème est réglé. Le capitaine Salou, dont la



Metal Slug



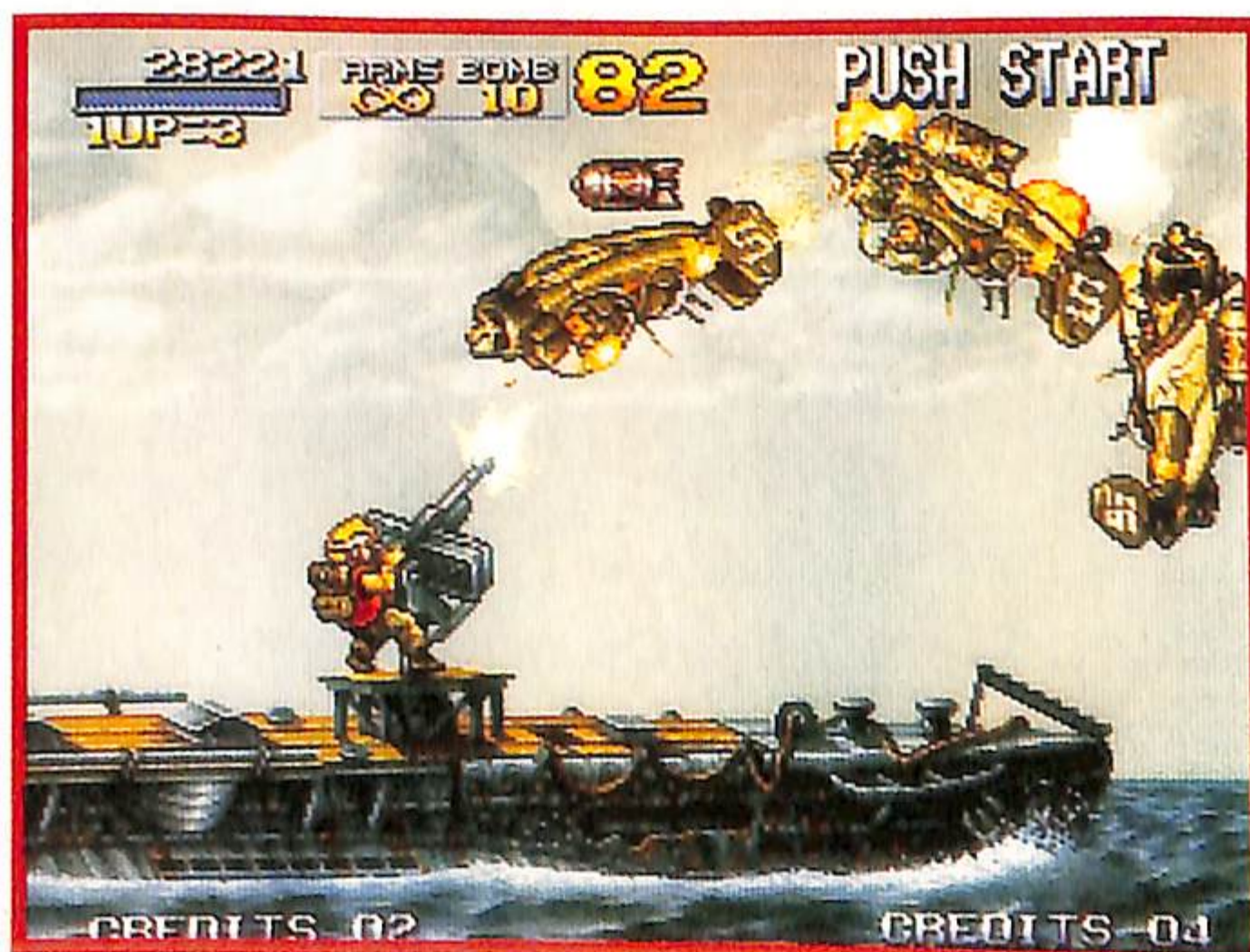
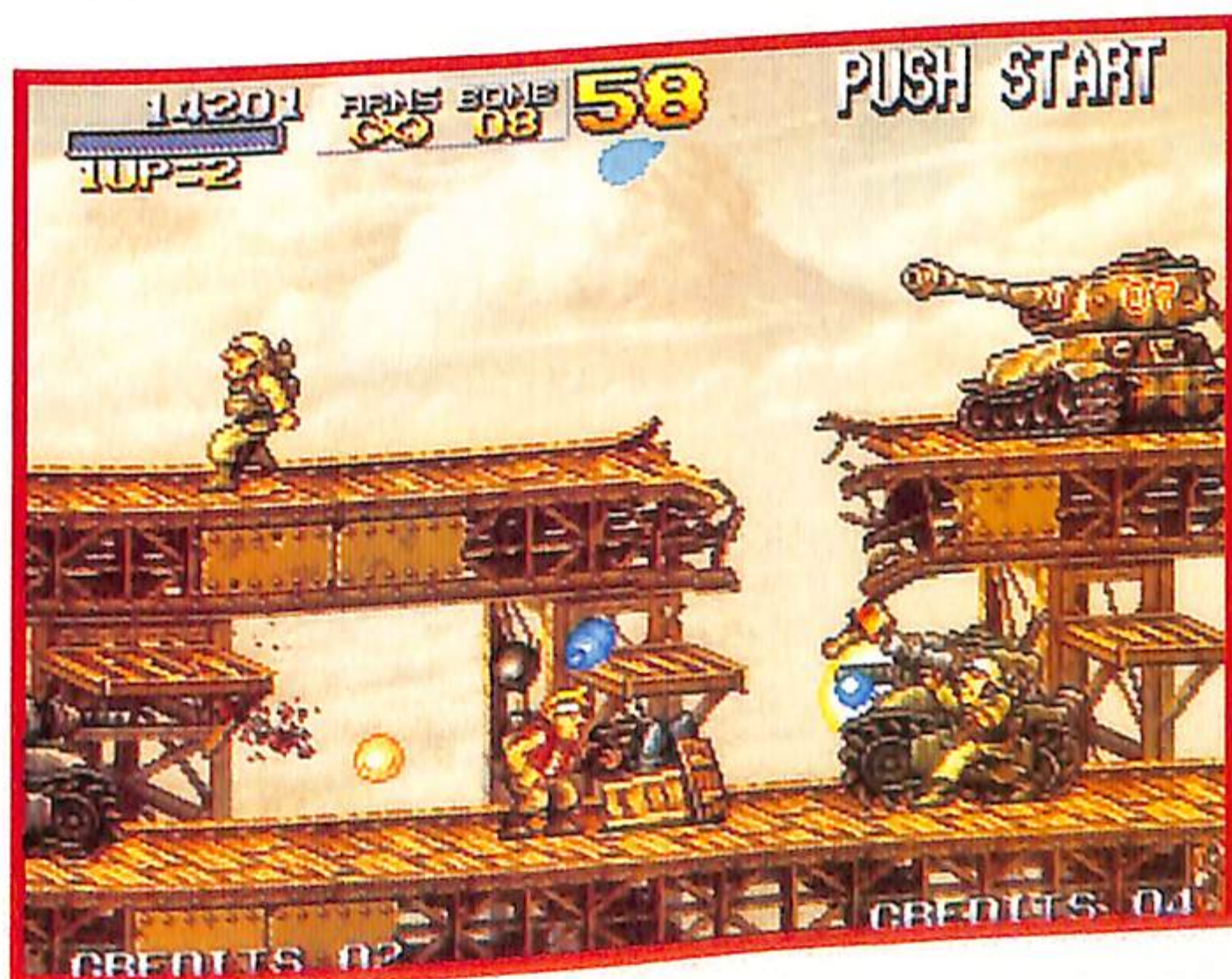
Le dernier jeu de S.N.K. renoue avec la tradition des jeux de plateformes, proches du "cartoon". Grimpez dans votre tank, et parcourez les différents niveaux en canardant tout ce qui bouge.



inégalées dans son Q.G. en grand secret. Mais l'infâme Morden, qui a eut vent du projet, lance une attaque sur le Q.G. et s'empare du Metal Slug. La Résistance envoie un commando de deux hommes, Marco et Tarma, se glisser dans le camp ennemi pour reprendre le Metal Slug, et en profiter pour aller exploser les gencives de cette crapule de Morden. Il vous faudra commencer le jeu à pied, et dès que vous aurez localisé le Metal Slug, vous pourrez continuer votre balade d'ange exterminateur bien au chaud à l'intérieur. Des prisonniers à libérer vous donnent des items (armement, essence, abonnement à Joypad...) pour vous remercier.

dans les années 20, le vil Général Morden lance un coup d'État. En moins d'une semaine, il réussit à battre l'armée régulière et à s'emparer du pouvoir. La Résistance, grâce à l'aide de quelques scientifiques de génie, construit un char aux performances

EDITEUR : S.N.K./NAZCA
MACHINE : NEO GEO
SORTIE : DISPONIBLE AU JAPON

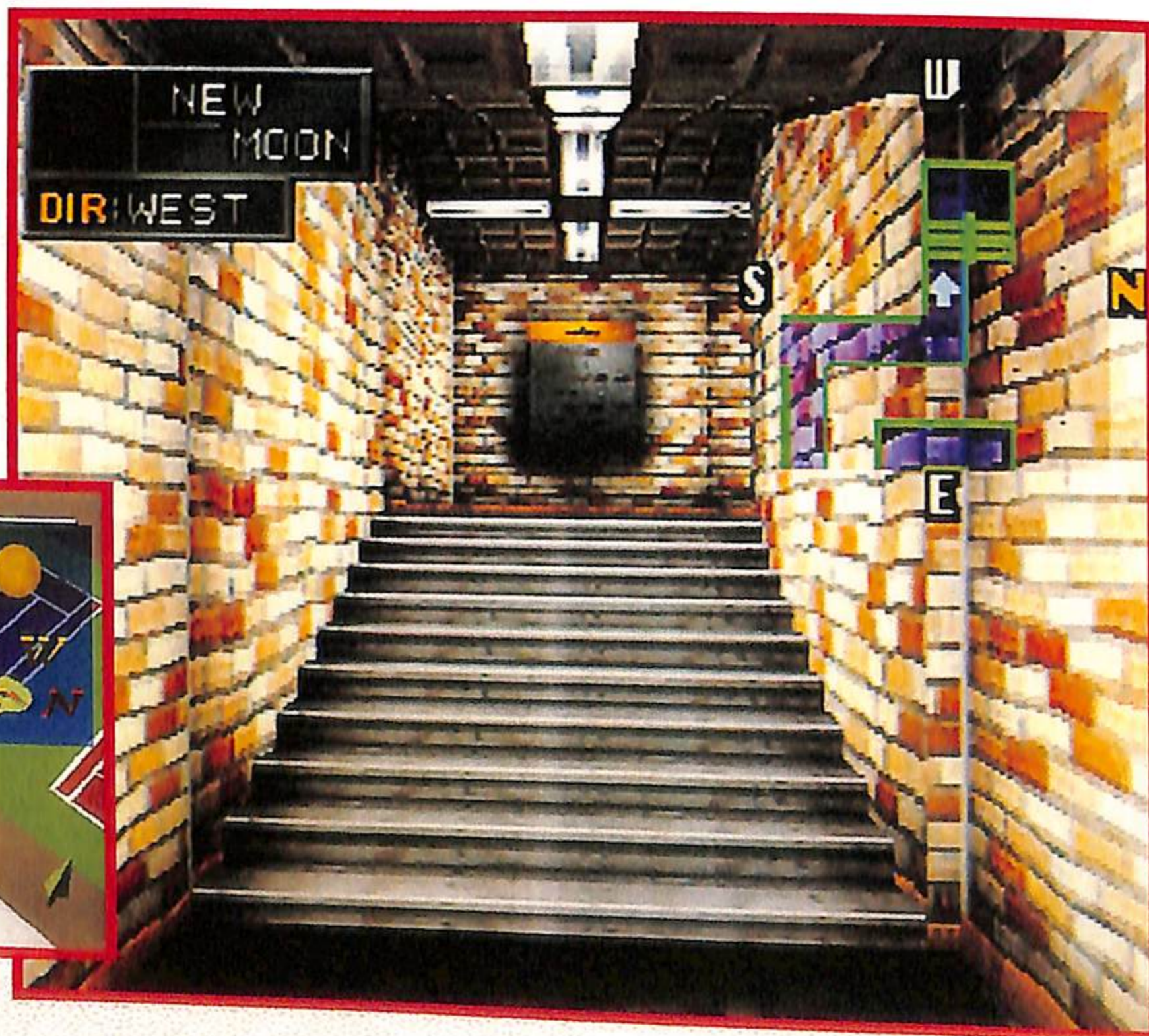


Persona

Ce jeu de rôle d'Atlus est représentatif d'un genre qui, depuis deux-trois ans, est très populaire au pays du Soleil rouge sang... Il s'agit d'animés, et surtout de mangas qui mettent en scène des lycéens affrontant des forces du mal du genre aliens, puissances maléfiques ou vaches folles, qui n'ont rien d'autre à faire de la journée qu'envoûter à tout-va vos condisciples ou des professeurs du bahut, et d'une façon plus générale, semer le désespoir et le virus de la varicelle.



EDITEUR : ATLUS
MACHINE :
PLAYSTATION
SORTIE :
SEPTEMBRE
AU JAPON



Le genre est généralement assez violent, voire gore, mythico-mystique et remporte un franc succès chez tous les ados japonais qui passent leur temps, à chaque interro un peu gratinée, à soupçonner leur prof de math d'avoir été envoûté pour être aussi vache que cela !

Le héros est donc un lycéen de dix-sept ans. Il est obsédé par un rêve étrange : un papillon noir. Son amie, Maki Sonomura, appartient au même établissement. C'est une fille étrange qui a été hospitalisée pendant longtemps. Elle fuit la réalité et a tendance à se réfugier dans son univers.

Le titre de ce CD-ROM vient du concept sur lequel repose le jeu : chaque individu a une "persona", une autre personnalité enfouie en lui. Seule une force mentale très forte peut révéler la Persona. Le "mind-mensur" est le nom donné aux individus qui peuvent la révéler, et

3D ...Routant !

L'environnement du jeu est en bonne partie en 3D, que cela soit la carte de la ville dans laquelle vous vous déplacez, ou les couloirs de votre lycée. Les combats se font en 3D isométrique, à la façon d'un Ogre Battle, avec un système de combat assez classique. Mais par rapport à la tendance actuelle des jeux de rôles tout en 3D à la Final Fantasy VII, ou à la VandalHearts (voir article dans ce numéro), Persona mélange les genres, mixant allègrement décor en 3D polygonale et personnages en bit-map, vraie-2D et pseudo-3D isométrique. Dans une partie du jeu, il s'agira d'explorer des donjons en vrai 3D, à la Doom. À un autre moment, vous combattrez les nuisibles, réduits à l'état de sprites de deux centimètres de hauteur. Dans une autre partie du jeu, la représentation 3D fait inévitablement songer à une maquette d'architecte urbain. Le bonheur n'est point dans le pré, malgré ce que prétendent certains, mais dans la diversité...

la combattre si nécessaire (eh oui, la Persona s'avère parfois diabolique). Ils le font grâce à des incantations magiques, qui jouent donc un rôle très important dans les combats, ainsi qu'à l'aide d'armes blanches. Le héros, c'est-à-dire le lycéen que vous incarnez, est un "mind-mensur". Accompagné de quelques amis, vous allez traquer et affronter les Persona maléfiques qui rôdent dans votre bahut.



Photo : Nicolas Hidroglou. Design : sakuradori

KDD.



Album "Opte pour le K." inclus "Big Bang KDD" et "Mon plus beau Polo"
Disponible le 7 mai en double LP, CD et K7 à prix spécial.

KDD.: Le "Kas de la Double Détente": la détente dans les deux sens du terme. Celle du "jump" pour l'élan positif, la puissance, le dynamisme, et celle, tranquille, qui évacue la pression et permet recul et réflexion.

Originaire de Toulouse, né en 1992, **KDD.** c'est deux rappers, deux choristes et un musicien-programmeur. Leur premier album fait souffler en 14 morceaux et 7 interludes un vent du sud dans le rap: des textes concernés ou l'humour sait enfin dépasser l'anecdote pour valoriser le sens de la formule, des expressions bien à eux. Un nouveau son est né, "Le son **KDD.**", qui confirme qu'il existe bien un autre groupe de rap au sud de la Loire.



KDD. sur scène:

25.05 SARCELLES Festival Hip Hop
28.05 MARSEILLE* L'Espace Julien
29.05 CANNES* Le Whisky à Gogo
30.05 ST JULIEN EN GENEVOIS* Le Macumba
14.07 LA ROCHELLE Hip Hop Folies

* Groupe support du Championnat de France de DJ DMC

La Fnac opte pour KDD.

KDD. opte pour la

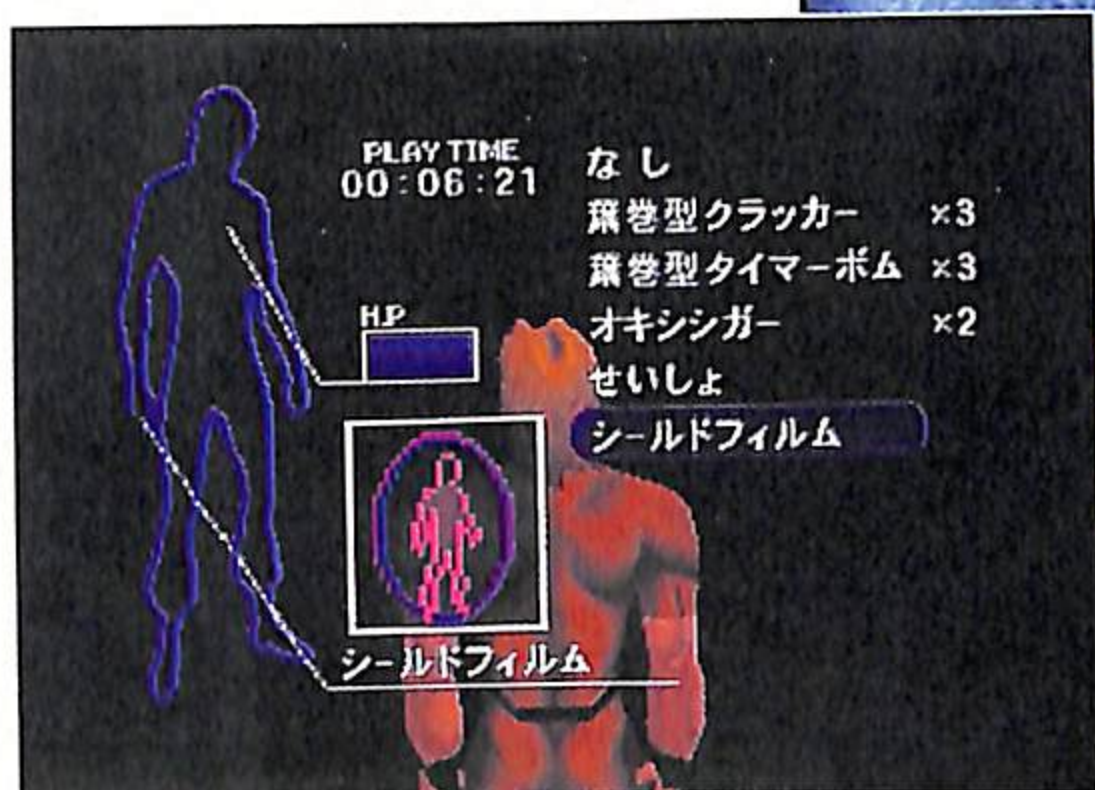


COLUMBIA



Jusqu'au 7 Juin

Il y a désormais un autre groupe de rap au Sud de la Loire.

n**ews**

Cobra

the psychogun

EDITEUR :
TAKARA
MACHINES :
PLAYSTATION
SATURN
SORTIE :
ÉTÉ 96

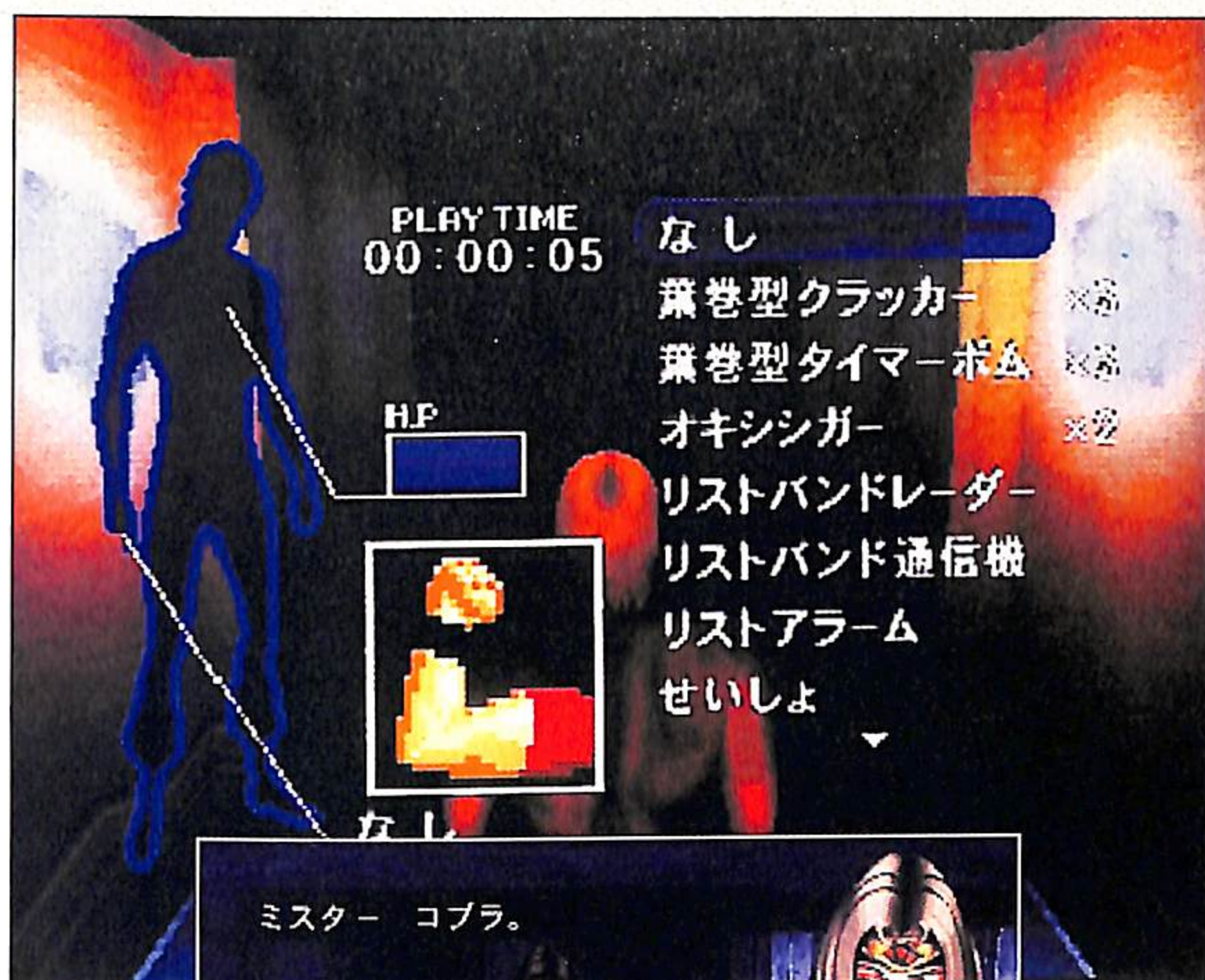
d écidément, Takara a du génie pour tout ce qui est licence ! Après avoir été, il y a quelques années, l'éditeur qui a su convaincre SNK d'accepter que les titres Néo Géo soient convertis sur consoles 16 bits,

Takara avait mis en veille son activité "licence" pour se lancer dans des productions originales, basées sur des héros originaux dans des habits originaux, des décors originaux et des musiques originales. Cette stratégie

avait été payante également avec le succès du méga-hit Toh Shin Den. Takara semble désormais décidé à retourner à une politique de licence. Mais il ne s'agit plus de profiter de l'engouement du public en réalisant la conversion d'un jeu existant sur une autre plate-forme. Cette fois-ci, Takara s'offre Cobra, le héros le plus célèbre du manga-Ka (auteur de mangas). Terasawa.

À tout seigneur, tout honneur : pour ce retour, Takara a décidé d'adapter son Cobra à la fois sur la 32 bits de Sony et sur celle de Sega. Cobra est un jeu d'action en 3D où, dans la plupart des niveaux, la scène est vue avec Cobra de dos au premier plan. Grâce au Psychogun qu'il cache dans son bras gauche, il ouvre le feu sur



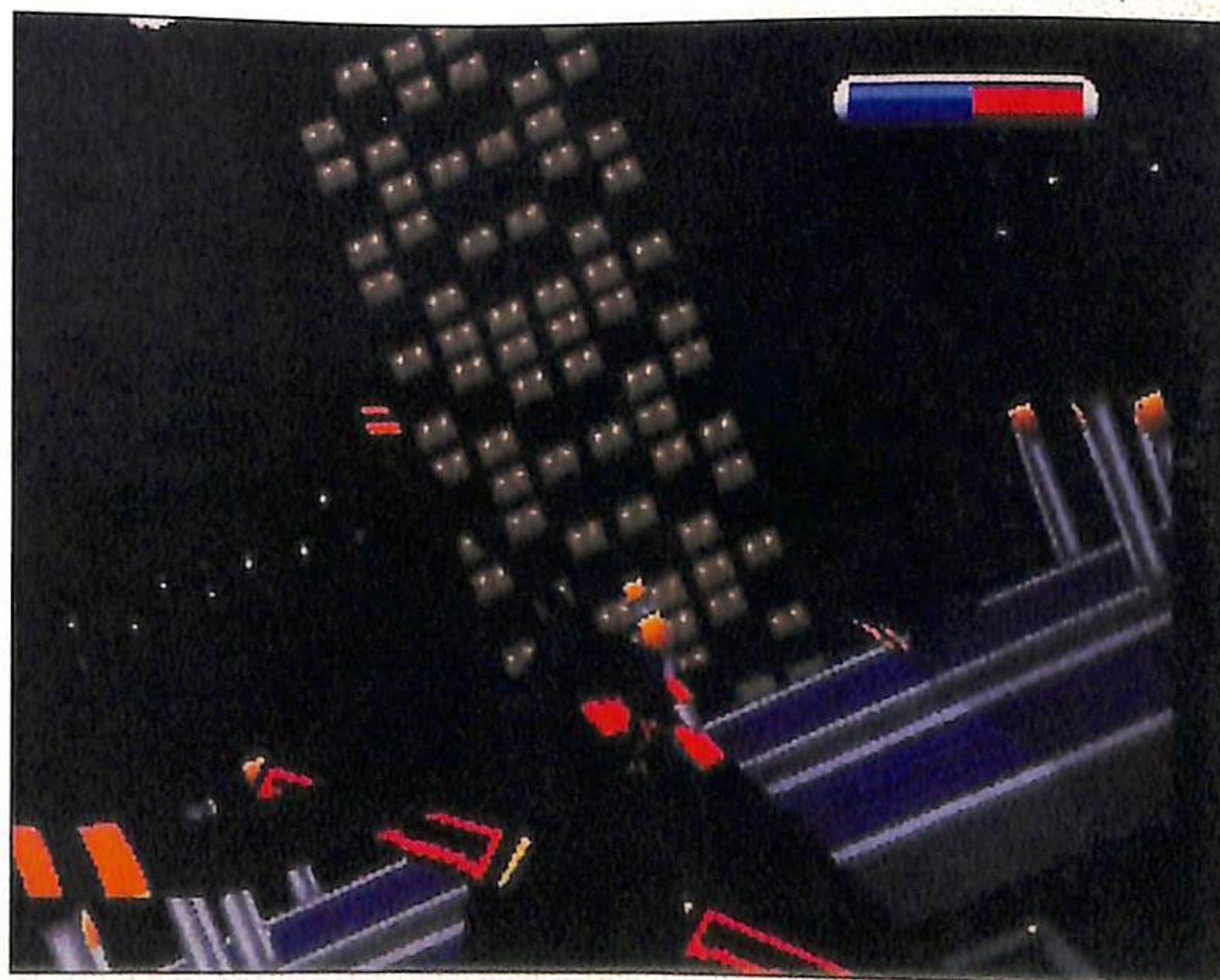


l'adversaire qui arrive du fond de l'écran. La plupart du temps, il parcourt un enchevêtrement de couloirs et de coursives. Le danger surgit aussi bien de devant lui, que des pièces ou couloirs secondaires qui se trouvent à sa droite et à sa gauche. Mais ruse ultime, Cobra peut diriger télépathiquement le rayon de son arme, et tirer ainsi dans les coins !

Certains niveaux changent de type de jeu, puisqu'il s'agit alors de piloter un hélico futuriste. Cobra dispose d'un champ protecteur, qui s'amenuise cependant au fur et à mesure que Cobra essuie les tirs de l'adversaire.

Au début du jeu, Cobra s'introduit subrepticement dans le musée de New York afin d'y dérober une pièce archéo-

logique, les "Larmes du Nil". Là, il va être confronté à son ennemi de toujours, le "Gypsy Doc". Puis il rencontre Utopia, une charmante scientifique spécialisée dans l'étude des fossiles des animaux de la planète Mars. La suite de l'aventure se déroule dans le château du comte Cliffbold, qui sauve la vie à Cobra. Après avoir combattu Saiver-wolf, Cobra affrontera dans un ultime combat, l'infâme Gypsy Doc. En attendant Capitaine Flamme et Albatôôr..., Candy Candy, la Vache qui Rit et Jo le Taxi, tous à vos Psycho-gun !



n

ews

Shinsetsu samourai spirits

À la suite de Capcom, SNK se lance dans les RPG (ou jeux de rôles au Japon) avec une place de choix réservée aux combats. En effet, au cours de l'aventure, vous allez être amené à rencontrer différents personnages. Beaucoup seront hostiles, et les rencontres se finiront alors en pugilat. Mais la baston, ça vous connaît !

MACHINE : NEO GEO CD
EDITEUR : S.N.K.
SORTIE : JUILLET AU JAPON

Contrairement aux autres RPG, le système de combat ne se fait pas directement dans le jeu, en 3D isométrique, avec un système à la Zelda ou à la Legend of Thor. Il ne s'agit pas non plus, pour SNK, de reprendre les systèmes classiques où l'on voit le groupe d'adversaires de face, et où chacun à son tour lance une attaque. SNK a inclus, tout bonnement et tout simplement, dans son RPG, le système de combat

de ces jeux de baston traditionnels, grâce au "Dual Command System".

Un RPG et de la belle baston : que demande le peuple ?

Les déplacements se déroulent donc traditionnellement en 3D isométriques, avec d'ailleurs un luxe de détails et une qualité graphique époustouflante. Lorsqu'un combat prend place, la scène est alors représentée de face, en 2D, avec chacun des adversaires représenté à l'aide de gros sprites, à l'un des bouts de l'écran. On dispose alors du système de combat qui a fait la renommée de SNK avec des titres comme Samurai Spirit (le jeu de combat) ou Ryukô no Ken. En un mot, le rêve pour tout joueur. Shinsetsu propose la richesse d'un RPG, avec un monde immense à explorer, combiné à un

système de combat similaire aux jeux de baston spécialisés.

Si à l'origine, ce CD-Rom devait disposer de trois scénarios, SNK a décidé finalement de n'en proposer que deux (Amakusa et Mitsugui), le troisième ne tenant pas sur le CD vu la quantité de données. Le principe pour les deux scénarios est identique : vous choisissez un héros parmi les six personnages vedettes de la série "Samourai spirits", de Nicolulu à Galleford en passant par Haomaru ou Chamechame. Le reste des personnages se joint à vous, et suit votre héros au long de ses pérégrinations.



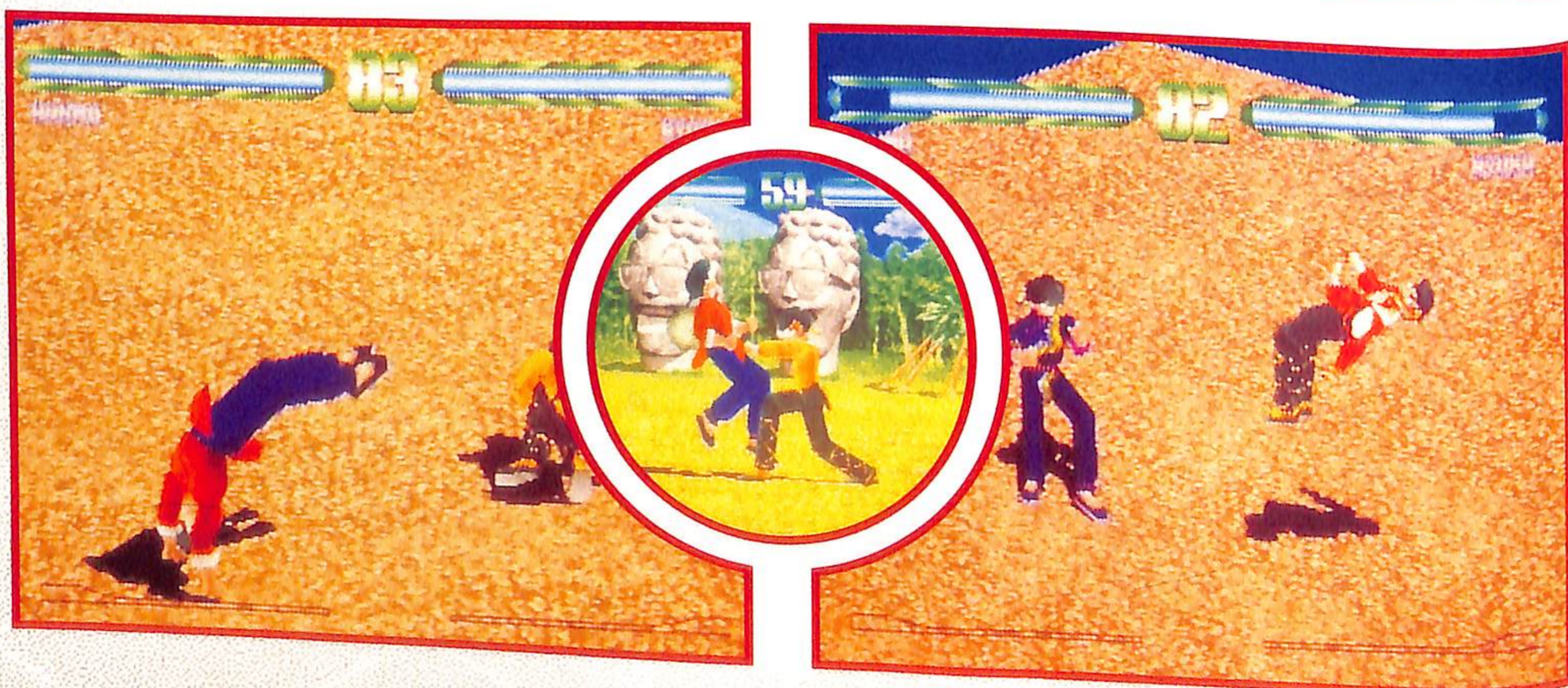
n

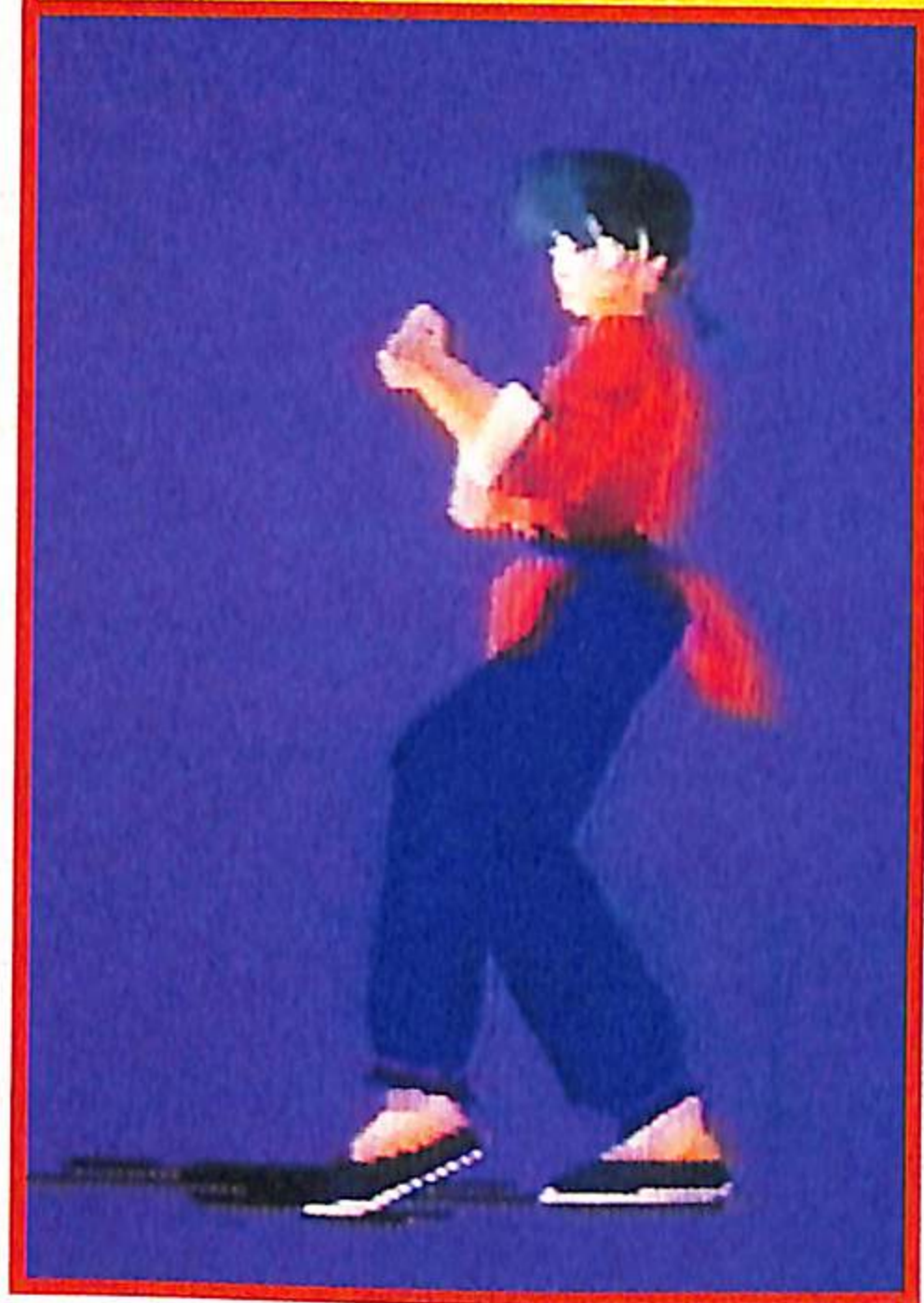
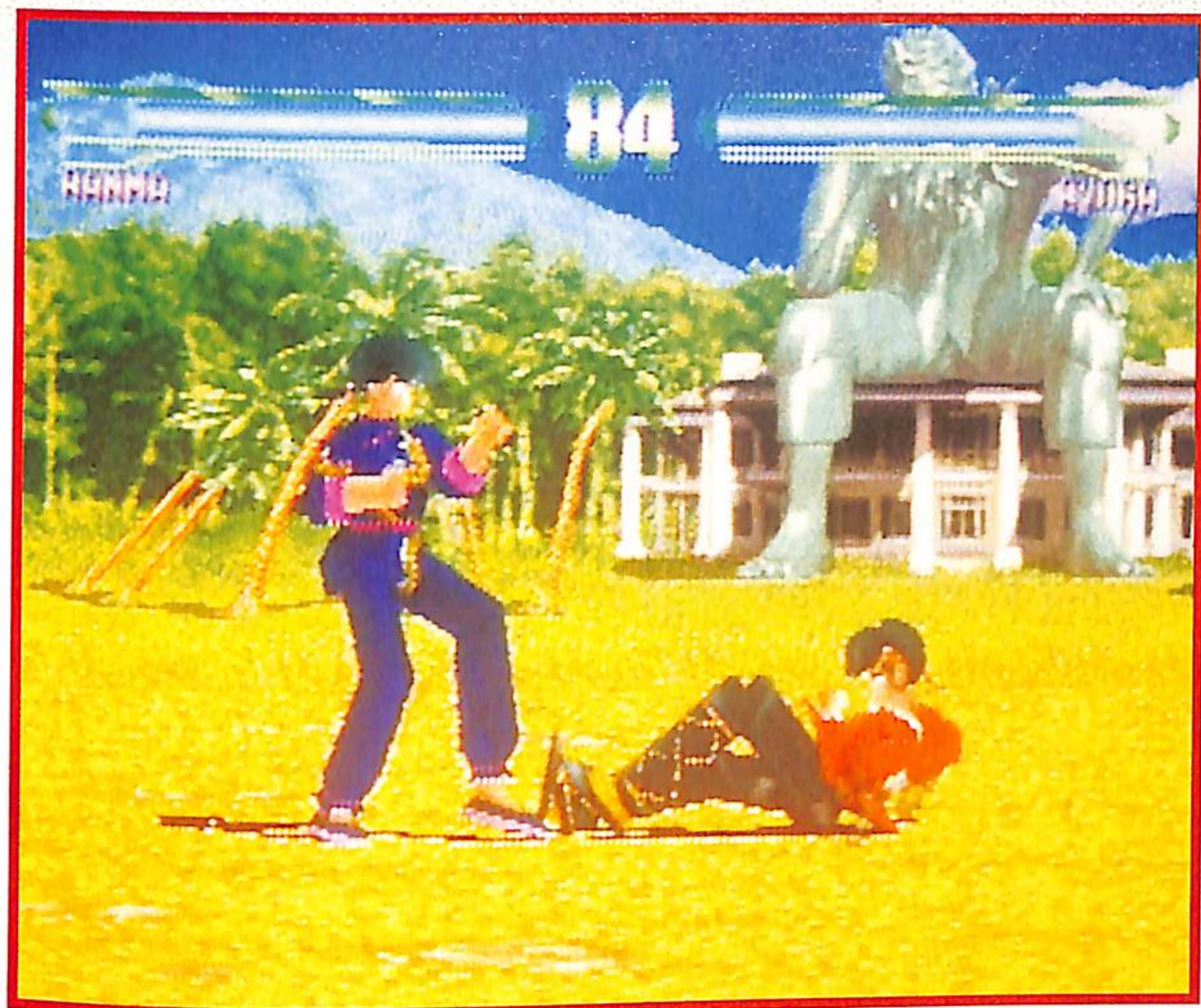
ews

Ranma 1/2

Battle renaissance

Shogakukan est l'un des éditeurs de mangas les plus importants au Japon. Depuis quelques années, il a créé un département "jeux vidéo", qui met en scène les héros des mangas de la Shogakukan les plus connus. Pour son premier titre 32 bits, l'éditeur n'a pas choisi un manga mineur, genre "Les aventures de Tanaka San contre Goldo-Gundam", puisque c'est Ranma 1/2 qui a les honneurs de la rampe !

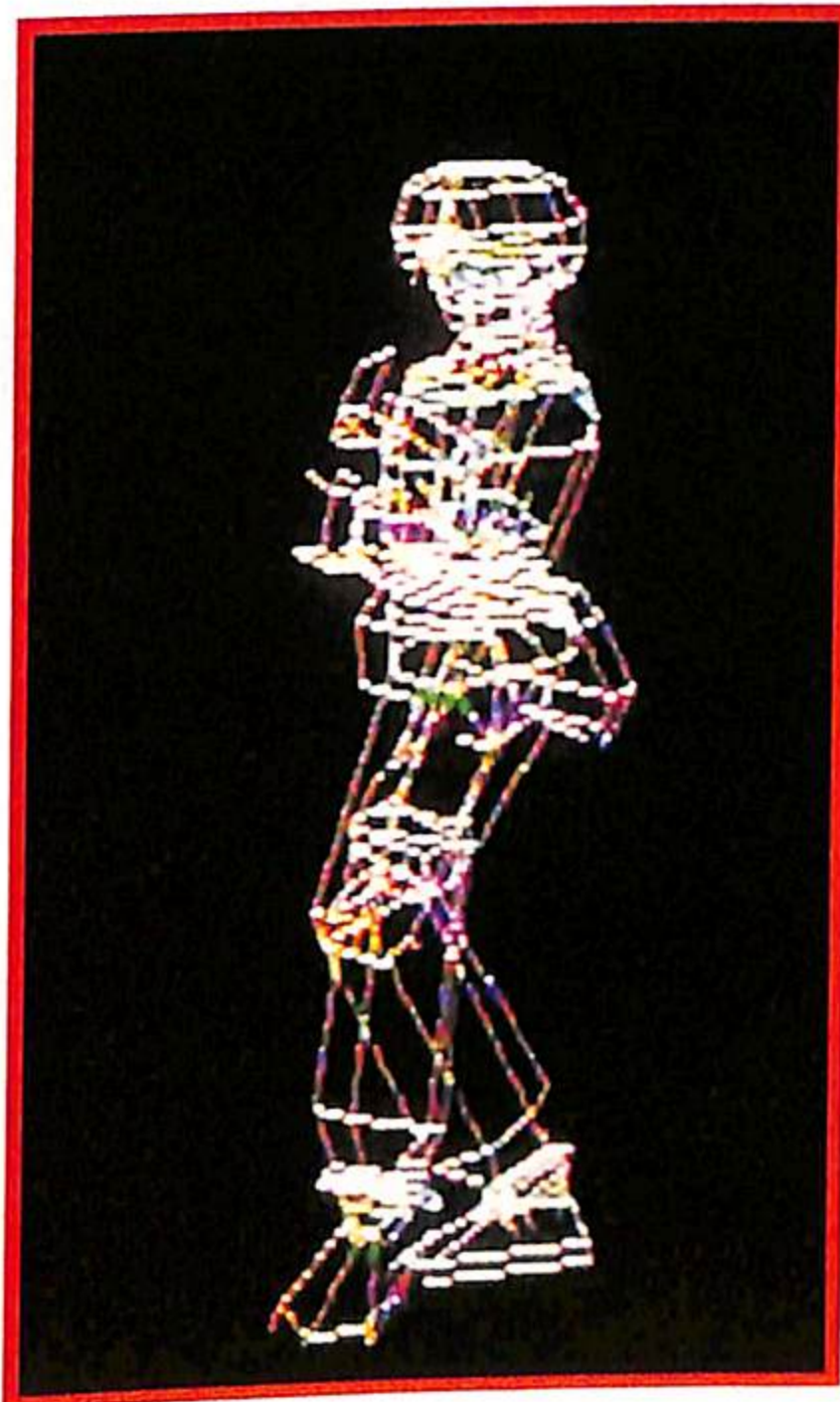




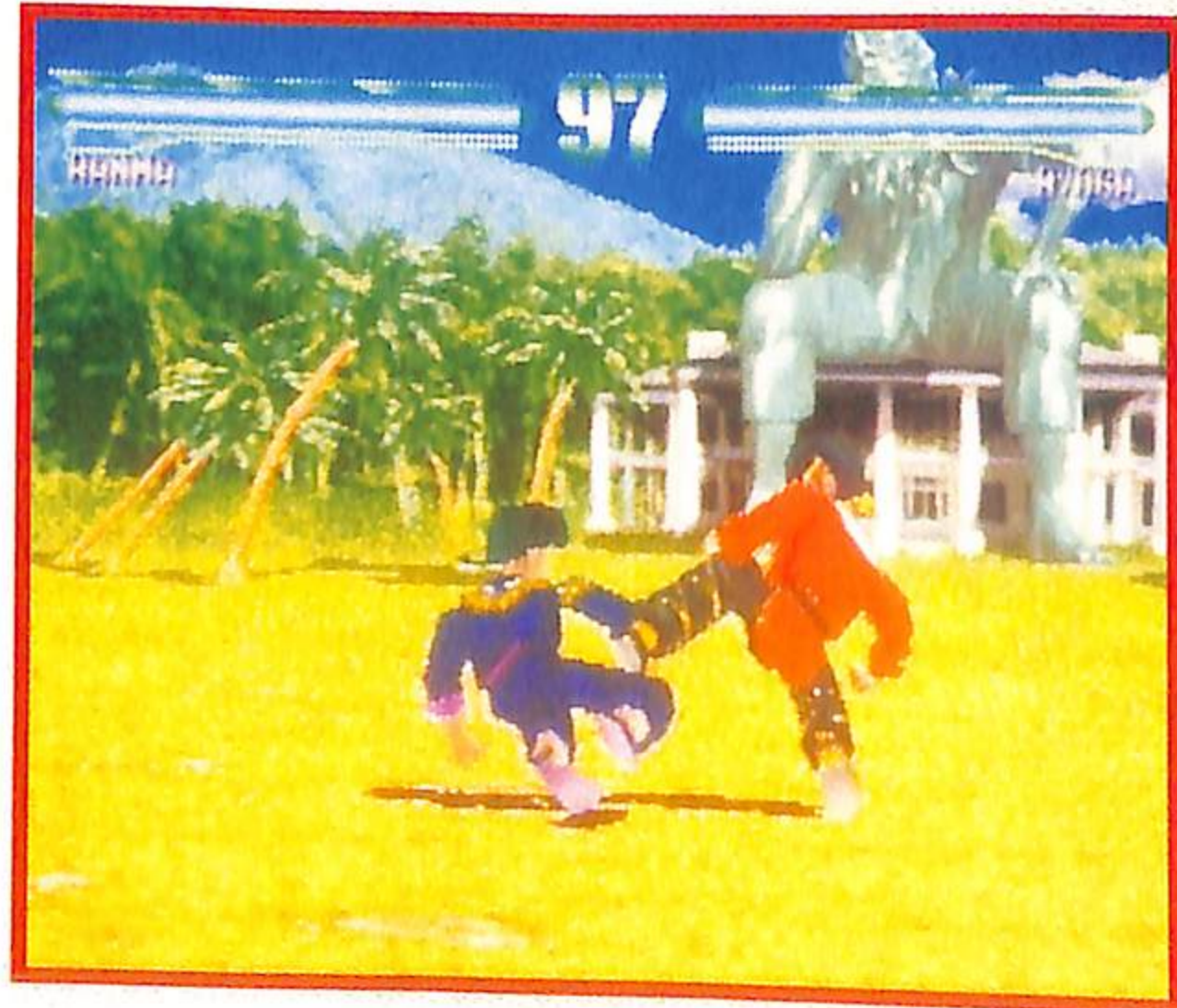
EDITEUR :
SHOGAKU-
KAN
MACHINE :
PLAYSTATION
SORTIE :
ETÉ 96

pour ceux dont on vient de repêcher le caisson d'hibernation qui gisait au fond des cales du Titanic depuis quelques décennies, et qui ignorent jusqu'à l'existence de Ranma, je vais résumer la situation. Le gars Ranma a un problème de base : comme Obélix, il est tombé dedans quand il était petit ! Depuis une immersion accidentelle dans une source magique de l'Empire du milieu, un petit coup d'eau plus ou moins froide, et il change de sexe comme d'autres changent d'avis. Autre caractéristique dudit Ranma : il étudie les arts martiaux dans un dojo, et passe son temps à s'entraîner pour devenir un Street Fighter, ou un Virtua Fighter.

"Mais c'est bien sûr !", se sont écriés les Shogakukaniens, "On va être original, on va faire un truc jamais vu, un jeu de baston en 3D sur PlayStation !". Aussitôt dit, aussitôt fait : Ranma 1/2 Battle Renaissance a vu le jour. Oniga Shima, l'île du diable, est une île solitaire. Des légendes disent que le diable y a vécu il y a plusieurs centaines d'années. Les vieilles légendes (comme vous l'aurez sans doute remarqué, la vieillesse est une des caractéristiques des légendes. On ne fait plus de légendes neuves. On ne trouve que des légendes d'antan. Il faut dire que, de nos jours, avec leur temps ils détraquent la bombe et empêchent qu'on fasse des légendes actuelles. Tout se perd, rien ne se crée et rien ne se transforme)... Les vieilles légendes, écrivais-je donc, parlent même de la présence de huit pierres



maléfiques, incarnation du démon Shingōki. Le Shingōki a trop lu DBZ quand il était jeune, et a décidé d'apparaître et de donner sa force à toute personne, créature ou Greg qui réunirait les huit cailloux. Depuis, il attend en relisant ses vieux épisodes de DBZ, et en matant toutes les semaines DBZ GT à la télé. Par le plus grand des zazards, c'est évidemment cette île que Kunō, un des amis de Ranma, a décidé d'acheter ! Il y invite tous ses petits camarades, qui vont se crêper le chignon, chercher les pierres et se les piquer les uns les autres pour pouvoir appeler Shingōki.

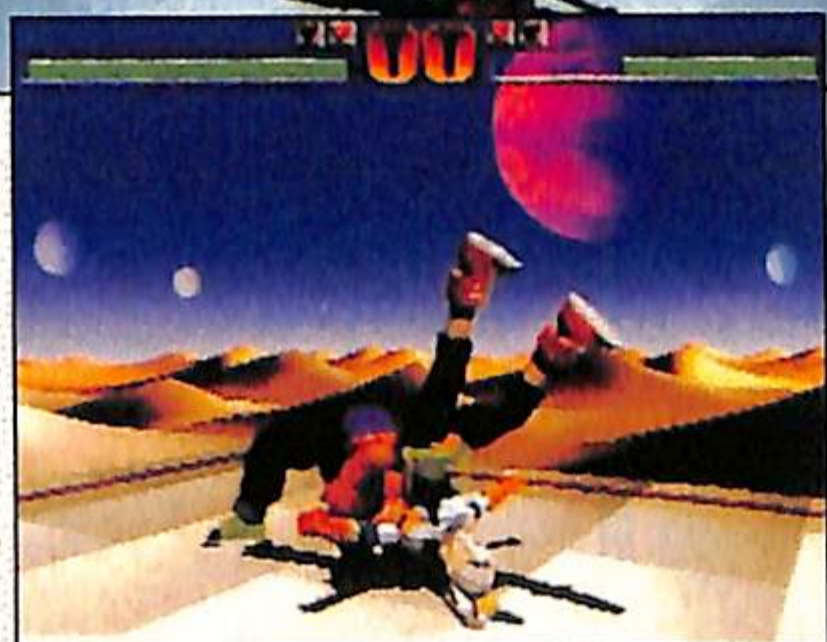


n**ews**

TOTOBAL



Pour les possesseurs de PlayStation nippons, la formule gagnante de l'été risque d'être la suivante : Square + Baston en 3D + Toriyama = Méga hit en puissance.



Le retour de Toriyama

EDITEUR :
SQUARE
MACHINE :
PLAYSTATION
SORTIE :
JUILLET
AU JAPON

toriyama, connu pour ses superbes gribouillis dragon ballesques, avait annoncé qu'il arrêterait la série, trouvant que plus de dix ans de DBZ, ça commençait à bien faire ! La Toei, qui

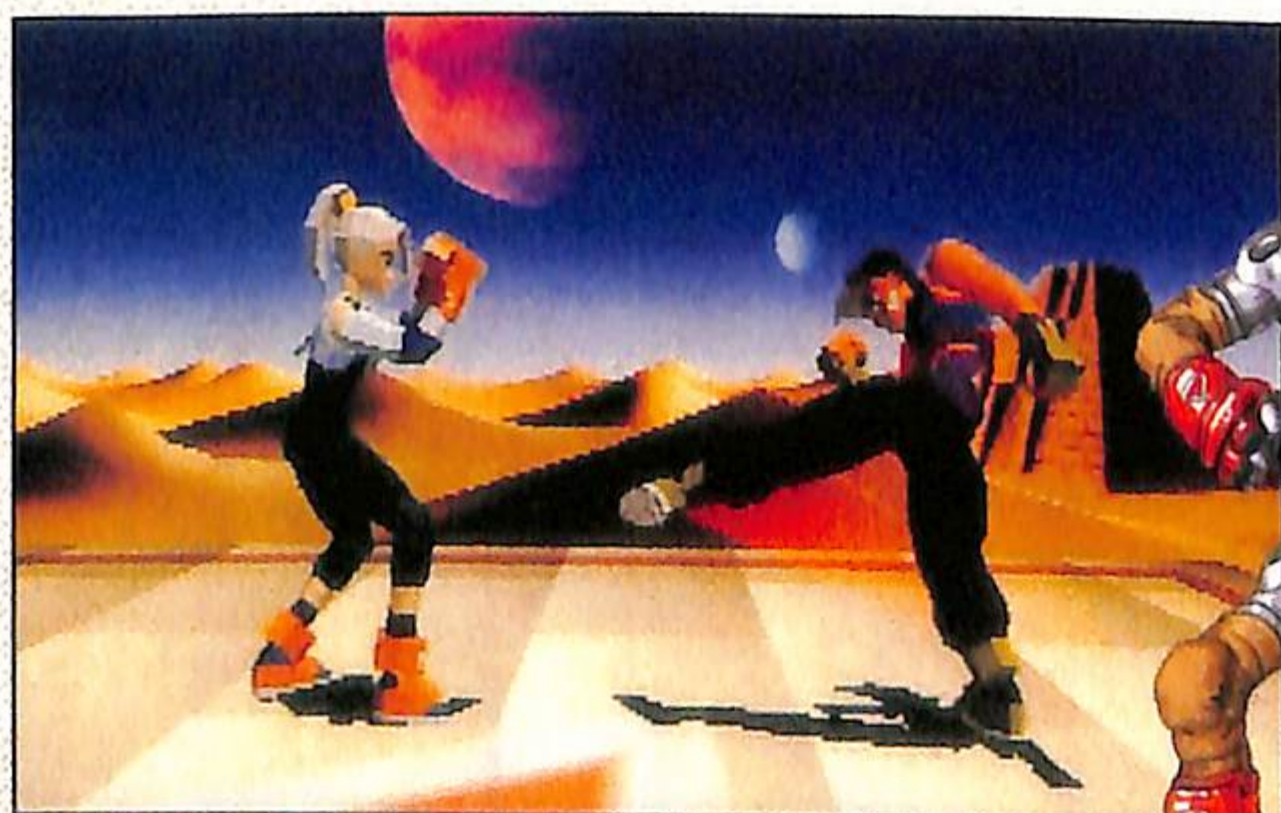
réalisait les animés plus ou moins inspirés des mangas, Bandai qui jusqu'à adaptait lesdits animés en jeux vidéo, et les millions de fans du père Toriyama à travers le vaste monde, versèrent à ce moment-là une larme.

Mais sonnez tambours et roulez trompettes ! Toriyama-Senseï s'est remis à l'ouvrage. En attendant son prochain manga, il a accepté dans sa grande mansuétude, et en échange de quelques millions de yens, de créer le scénario et le design des personnages du premier jeu de Square sur PlayStation.

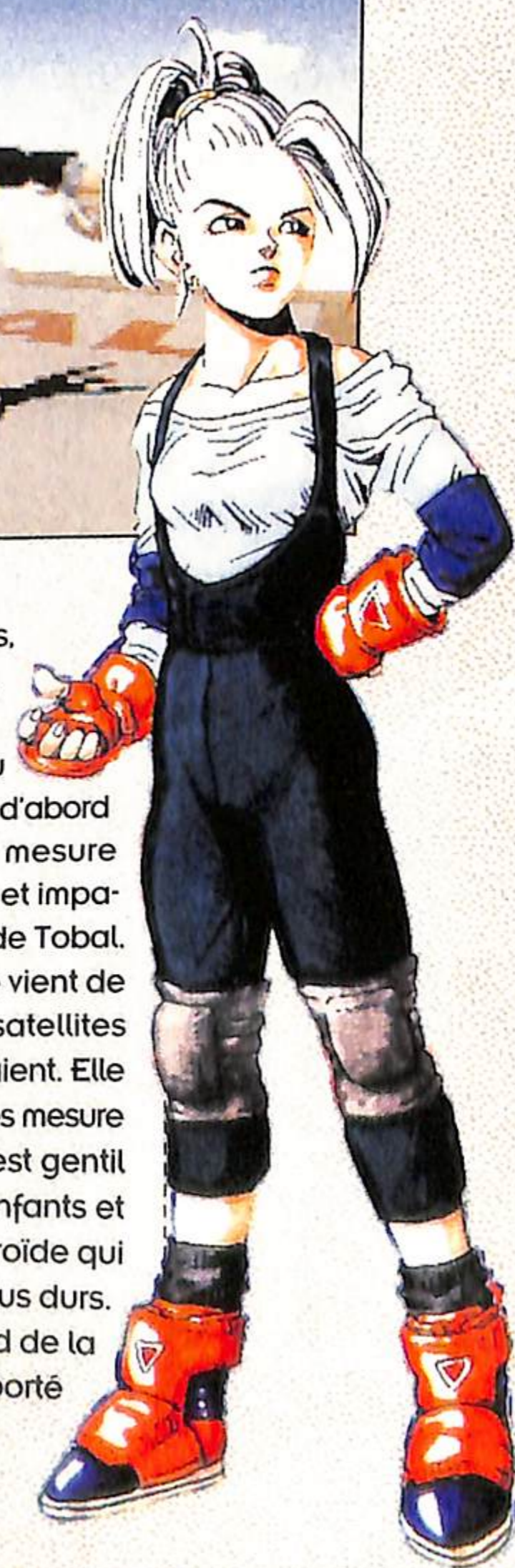
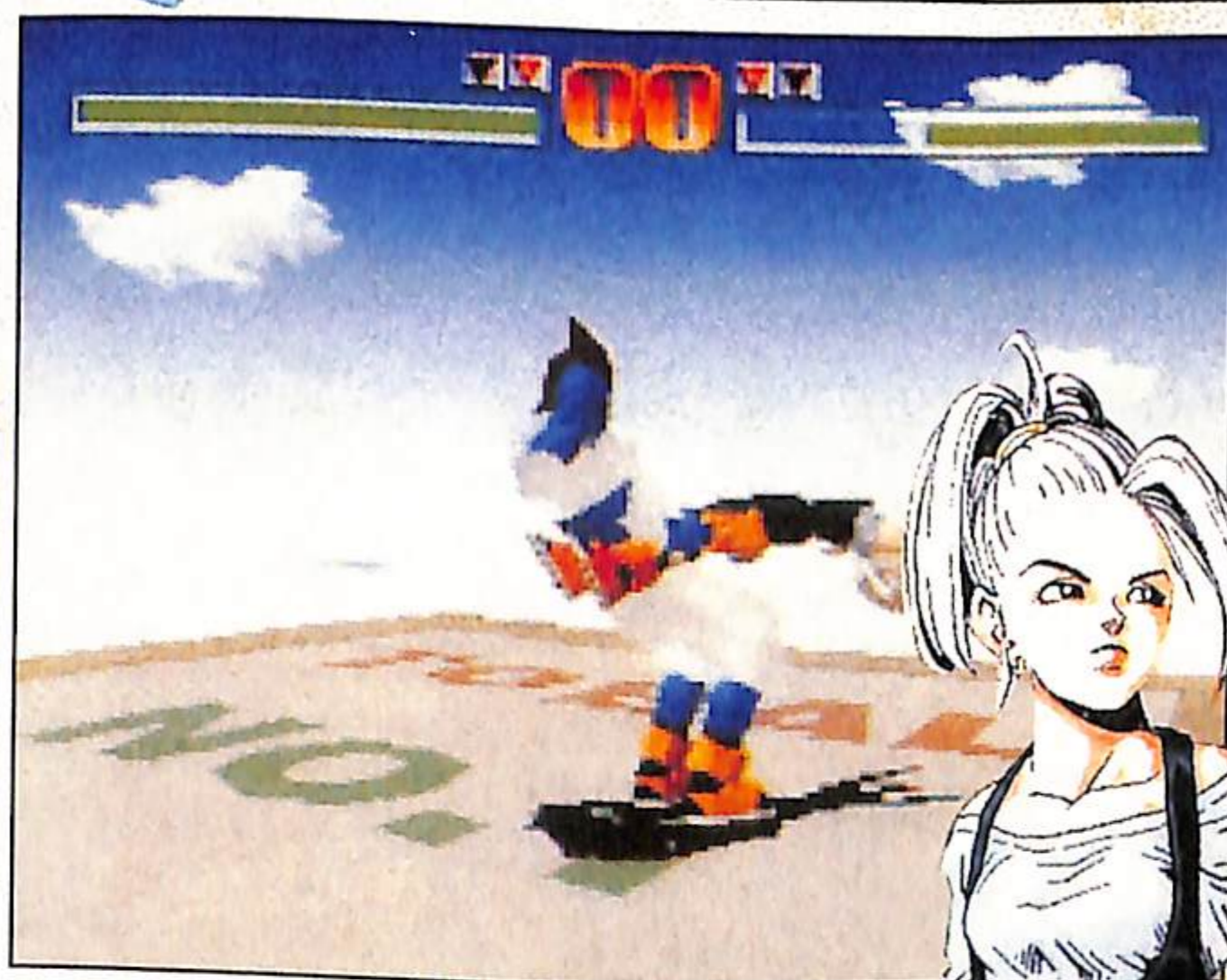
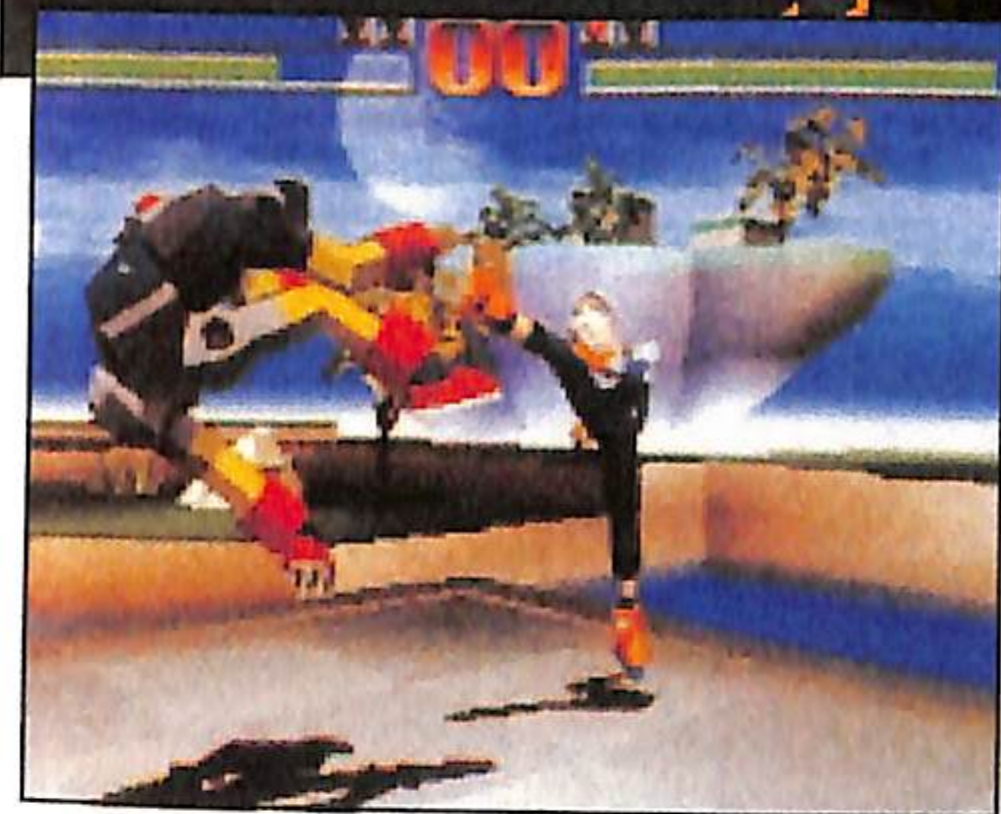
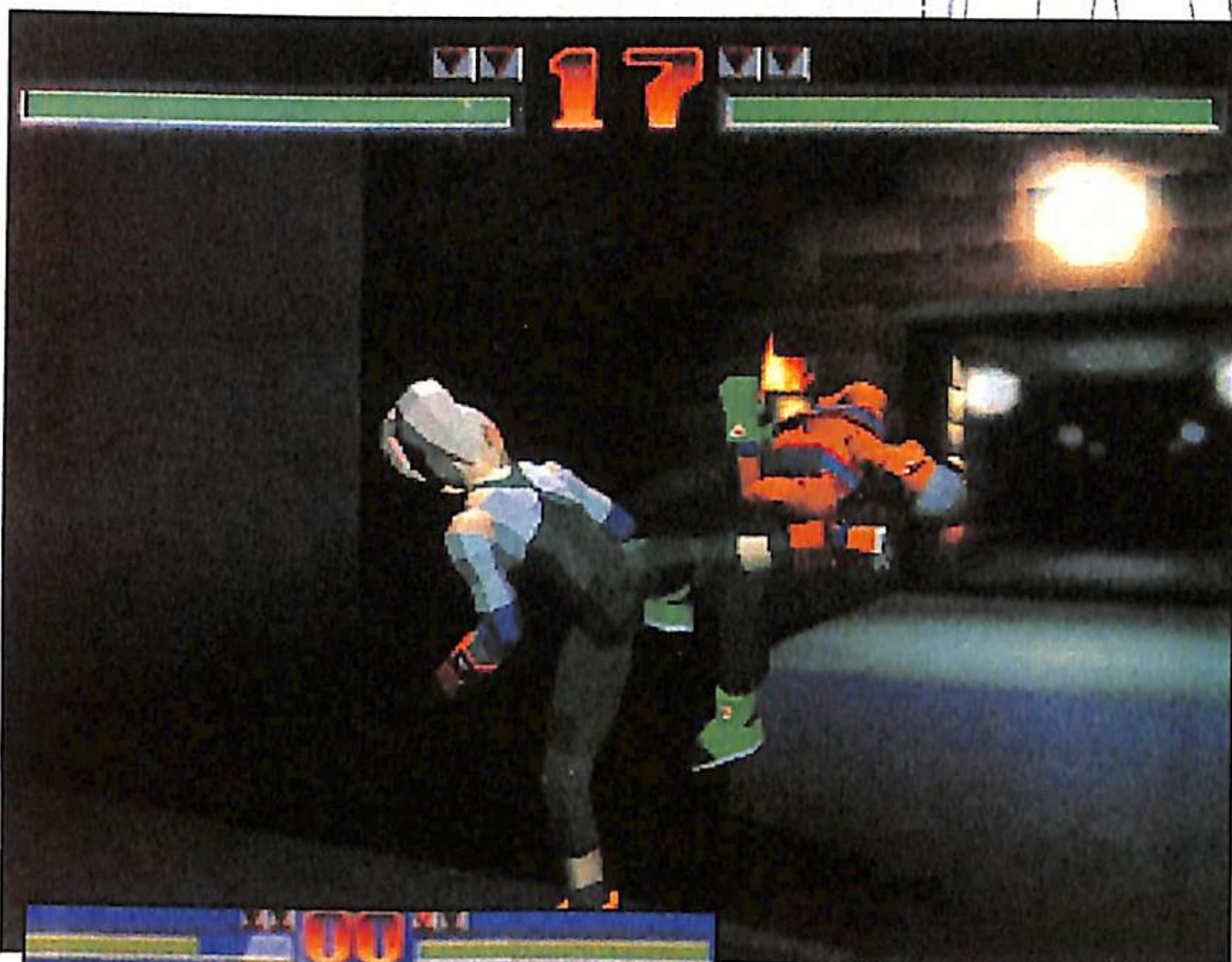
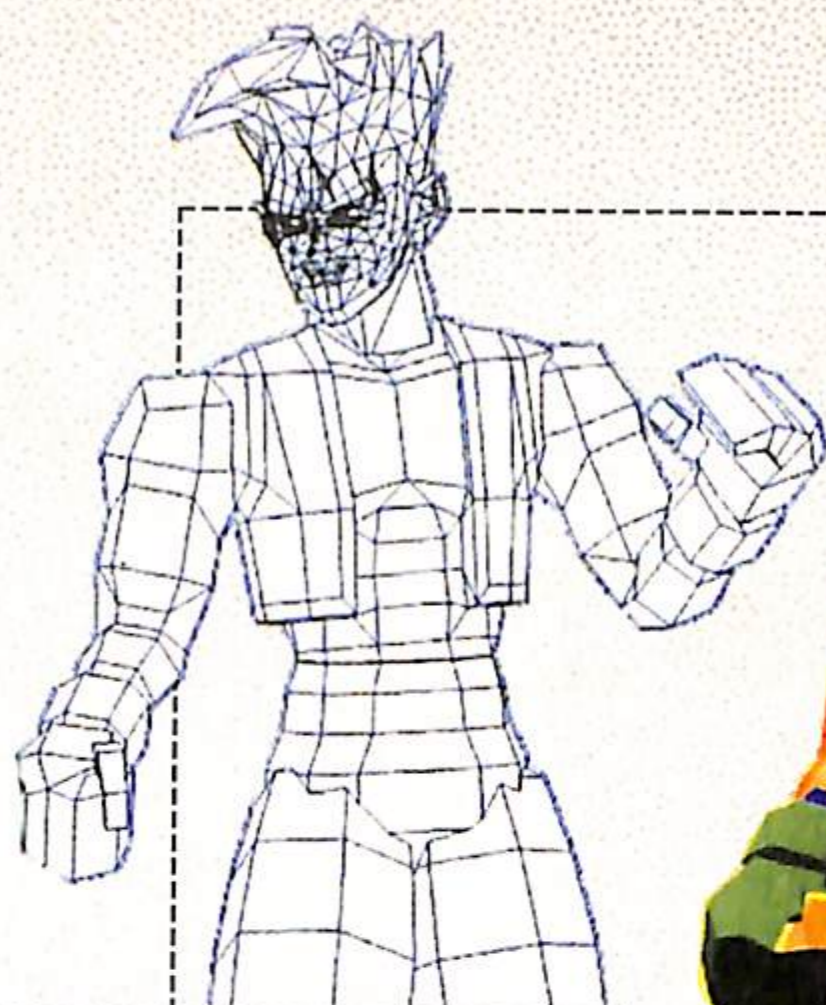
La quadrature du cercle

Les relations entre Square et Nintendo se sont récemment tendues : Square, qui adaptait son hit Final Fantasy VI pour la Nintendo64, a décidé de renvoyer les kits de développement à Nintendo, et a cessé tout développement pour cette console, sous le prétexte qu'ils étaient buggés, et que travailler avec Nintendo, c'était la prise de tête. Dans la foulée, Square a annoncé qu'il développerait FF VI sur PlayStation, qu'il cessait de ne développer que pour les consoles de Nintendo, et qu'il travaillerait probablement la Saturn.

On attendait donc FF VI comme pre-



N° 1



mier titre PlayStation. Surprise, et de taille ! C'est Tobal n°1 qui va être le premier titre console non Nintendo de Square ! Square est désormais la société qui monte au Japon. Si l'année dernière, Enix et Square étaient à peu près au même niveau, en 1996 Square est passé à la vitesse supérieure...

Le scénario d'Akira

Akira Toriyama nous a pondu un scénario aussi plat qu'une feuille de manga. Enfin, Square distille les informations avec une parcimonie calculée, et si l'on connaît la (mince) trame de base, on

aura sans doute plus d'info. prochainement. Le jeu se passe en 2027, sur la planète Tobal. Sous les auspices du roi de Tobal, se déroulent tous les deux cent jours, un tournoi dans lequel s'affrontent les champions de Tobal afin de déterminer quel est le Tobal n°1, le meilleur combattant de Tobal.

Techniquement, le jeu a l'air d'assurer. Les mouvements des combattants, par exemple, sont animés à la cadence de 60 images par seconde. Un dessin animé l'est généralement à 25 images par seconde. Un peu comme Toh Shin Den, le jeu a été conçu pour permettre de tourner autour de son adversaire, et ainsi de combattre réellement à 360°. Par rapport aux autres jeux de baston en 3D concurrents, les programmeurs de chez Square

ont mis l'accent sur les projections, les balayages, les croche-pieds, et les tirages de nattes.

Les personnages sont au nombre de pas-beaucoup ! Il y a d'abord Chuji, un terrien de 17 ans, qui mesure 1,75 m. Il est d'un naturel joyeux et impatient, et travaille dans les mines de Tobal. Epon est une fille de 18 ans. Elle vient de la planète de Kittaiku, un des satellites de Tobal pour ceux qui l'ignoraient. Elle est calme, mais énergique. Olaimes mesure 1,98 m. Son âge est inconnu. Il est gentil et intelligent. Il possède deux enfants et un œuf. Enfin, Home est un androïde qui est utilisé pour les labeurs les plus durs. Il pousse des wagonnets au fond de la mine. Il mesure 1,80 m et a remporté le dernier tournoi.

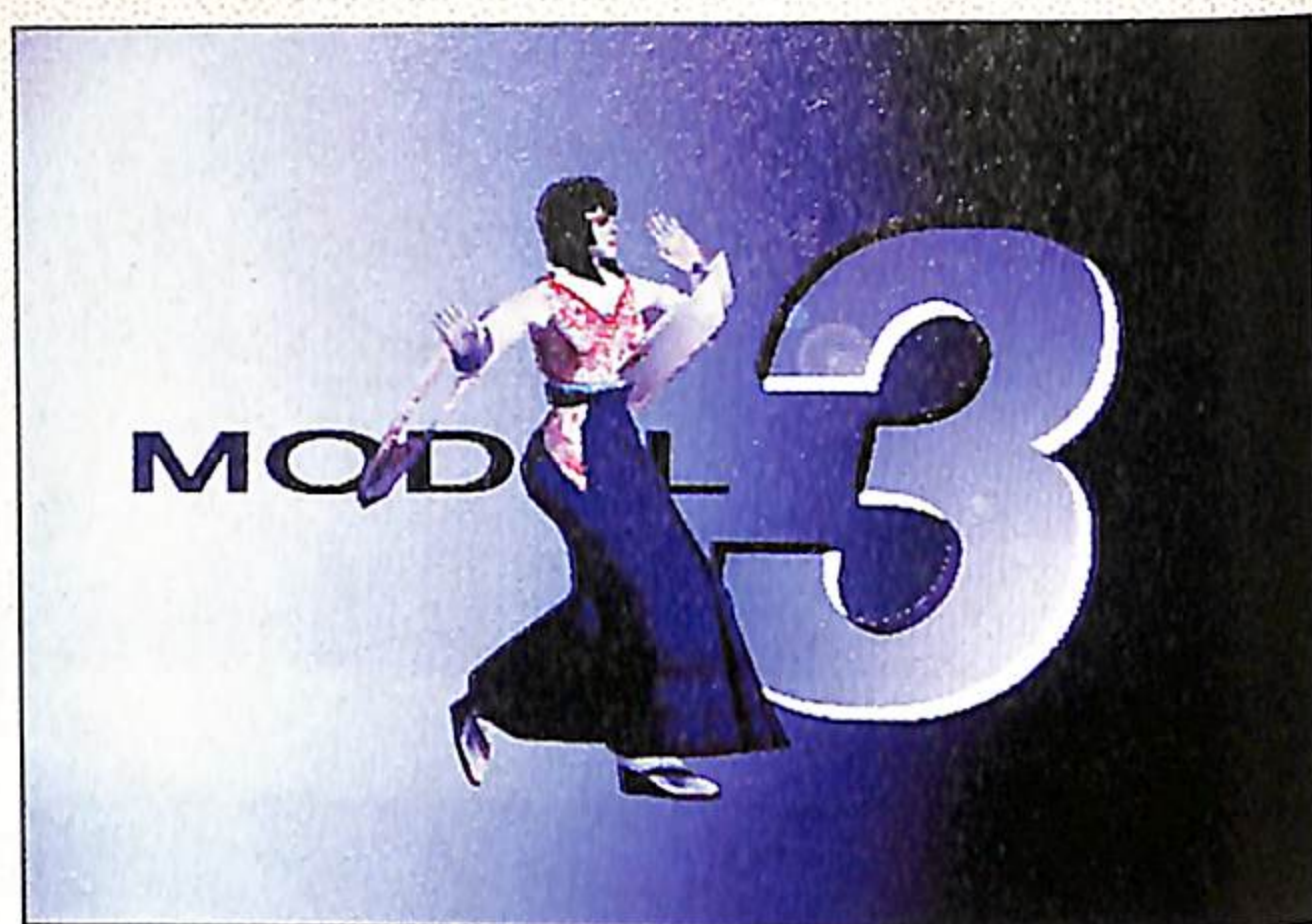
n

ews

Virtua

Fighter

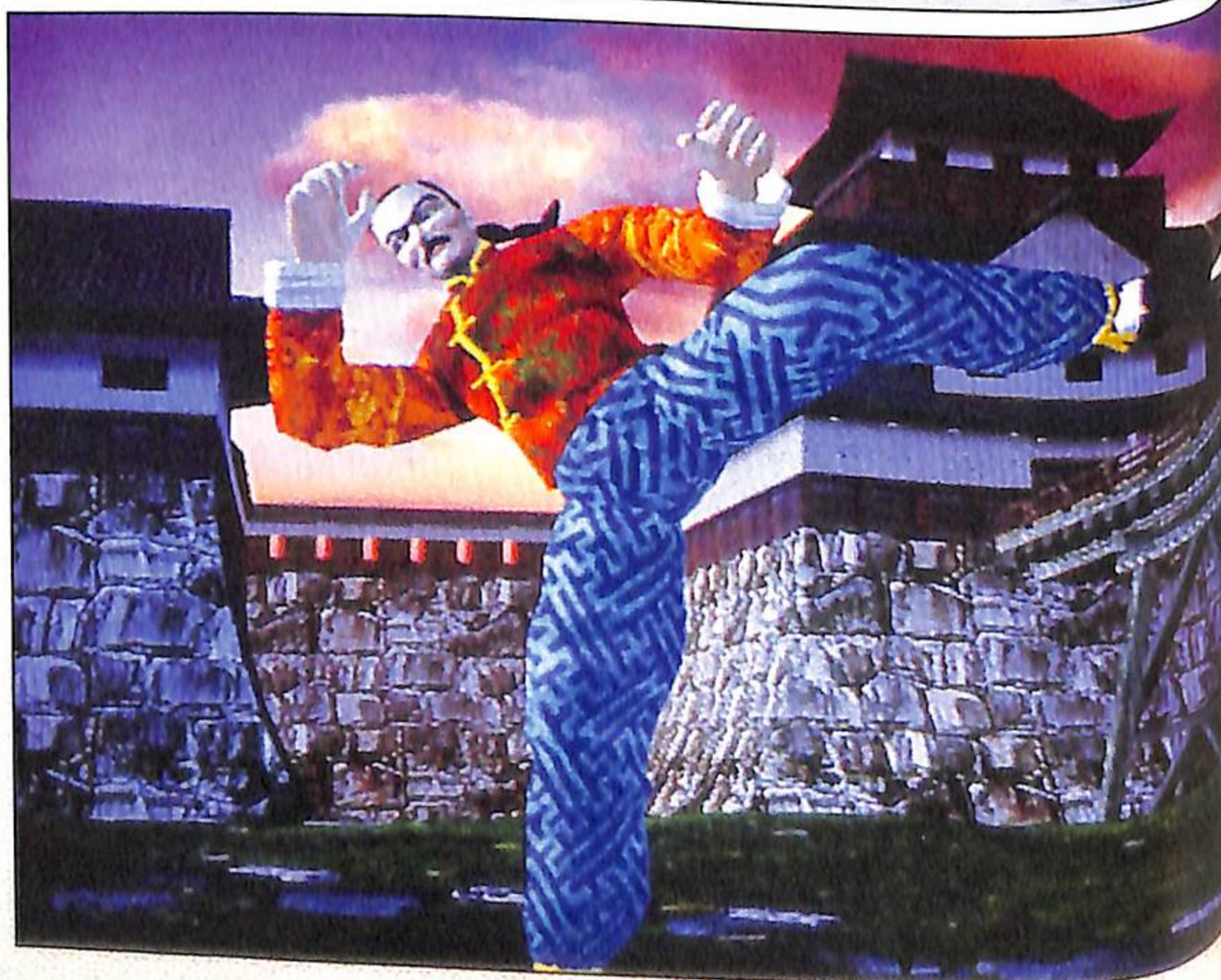
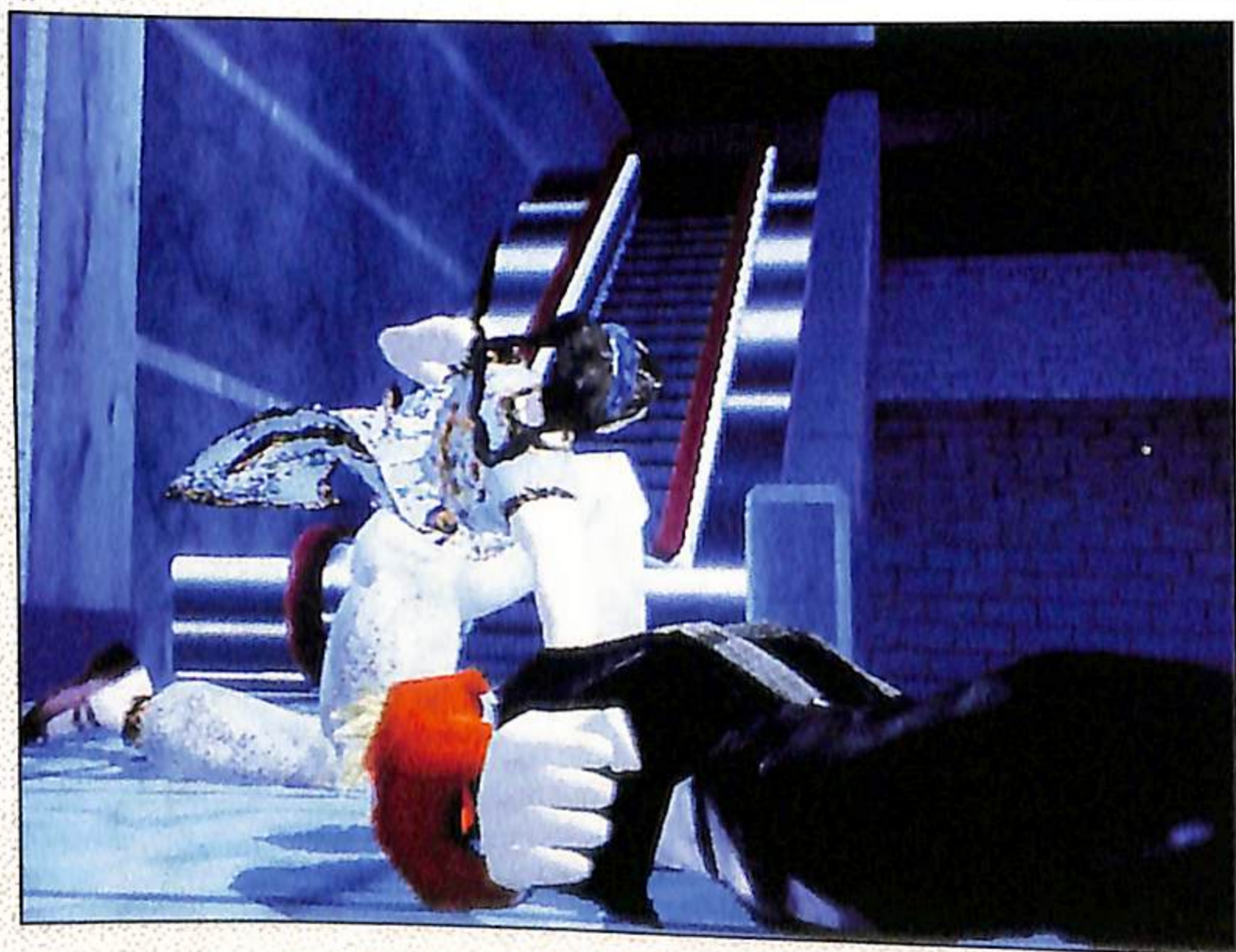
3

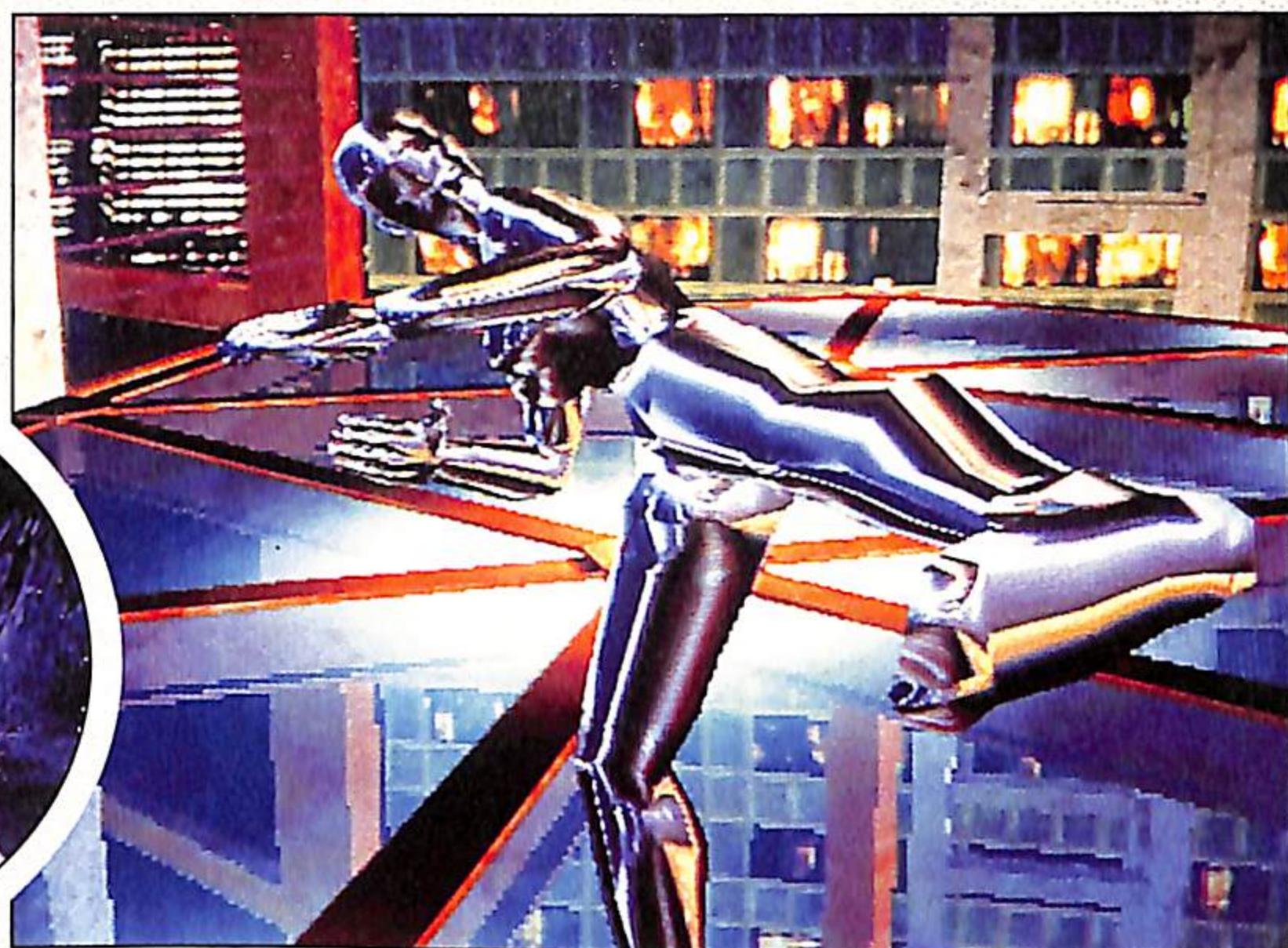
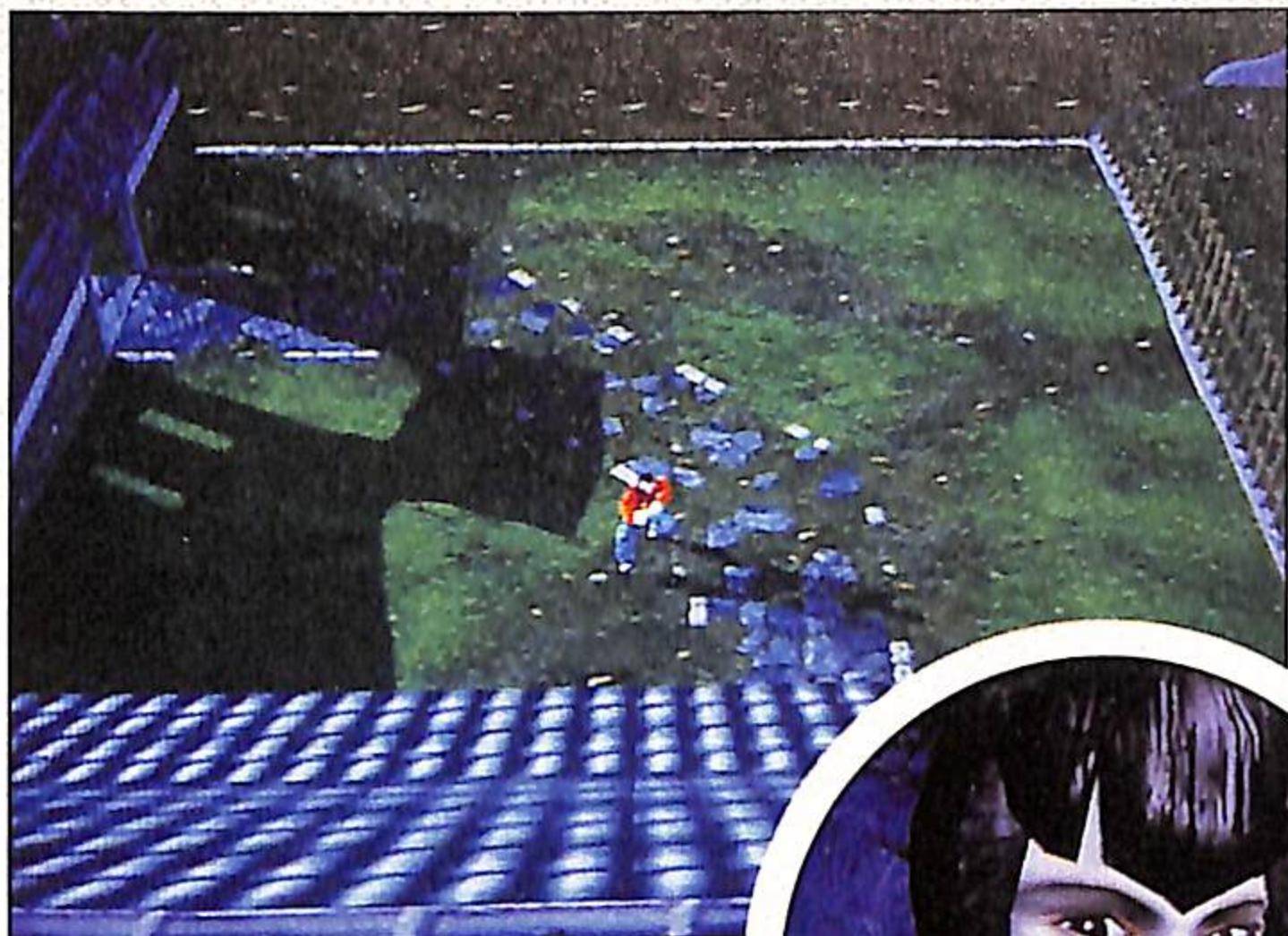


EDITEUR : SEGA
MACHINE : ARCADE
SORTIE : AUTOMNE AU JAPON

a ttendu par des dizaines de milliers de fans, Virtua Fighter 3, avant même sa sortie prévue pour le moment pour l'automne prochain, est quasiment sûr d'être l'événement arcade de l'année. Si jusqu'à présent Sega et Namco paraissent être au coude à coude pour le titre de "roi de l'arcade", la nouvelle carte-mère sur laquelle est basé VF 3, le Modèle 3, devrait faire la différence et permettre à Sega de reprendre la tête du peloton.

Le jeu n'est pas encore terminé, mais il est déjà acclamé par tous ceux qui





ont pu en voir quelques pixels. Au programme, pas de changements révolutionnaires, mais une puissance des polygoniseurs qui permettent d'animer un nombre incroyable de polygones (plus d'un million par seconde !). Au final, on obtient un souci du détail qu'on n'avait jamais vu dans aucun jeu vidéo jusque-là, à part dans les démos en images de synthèse. Mais la différence, c'est que cette fois-ci c'est animé en temps réel !

D'après Sega, il a moins de polygones composant le corps d'un des personnages de Virtua Fighter 2 que dans la seule tête d'un combattant de Virtua Fighter 3 ! On voit les personnages grimacer, leur torse monter et descendre suivant le rythme de leur respiration... On voit les cheveux s'envoler, les manches des vêtements flotter, la neige tomber et changer de direction sous l'effet d'un coup de vent... Le jeu comprend douze personnages, dont deux nouveaux (Umenokō Jiao, une nippone avec une prédilection pour l'Aïkido) et un gros plein de soupe. Une quantité de nouveaux décors ont fait leur apparition : immeubles en construction au plancher translucide, île déserte, montagnes sous la neige...



Sous le jeu, le chip

Le Modèle 3, la carte logique qui permet ces prouesses technico-ludiques, est bâti autour d'un Power PC de Motorola/Apple/IBM, et deux processeurs graphiques signés Lockheed Martin.

CPU

- Power PC 603 e ou ev RISC 32 bits

Coprocresseurs graphiques

- R3D/PRO-1000 de Lockheed Martin x 2
- Résolution : 496 x 384 ou 640 x 480 en 16,7 millions de couleurs
- 1 million de polygones calculés par seconde
- 60 millions de polygones rendus par seconde
- Textures 24 bits Gouraud Shading, Z-Buffer Anti-aliasing

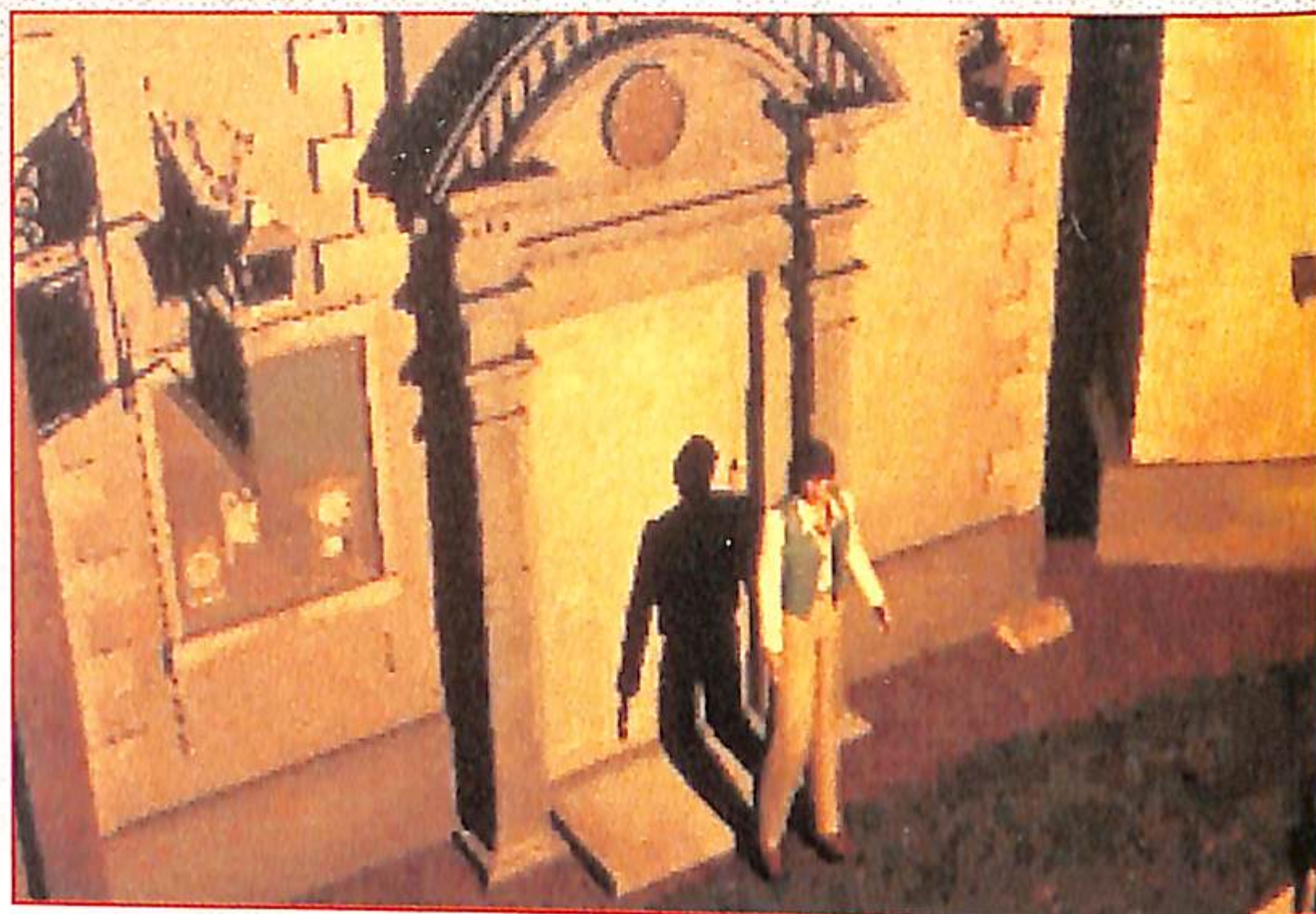
Son

- 68000 à 44,7 MHz
- SCSP (le chip de la Saturn) x 2
- 16 bits, 64 voies Interface Midi



n**ews**

Sega n'a pas fini de nous surprendre ! Entre la sortie de Nights et celle de Virtua Fighters 3, Torico semble être une nouvelle très bonne surprise pour tous les amateurs de jeux vidéo. Une atmosphère



surréaliste et irréelle (le titre exact du jeu est "L'histoire de l'illusion du brouillard des fleurs de la Lune" : c'est pas cool comme titre, ca !), des graphismes de folie à se damner et un scénario qui nous change des inévitables "tournois d'experts en arts martiaux" et autres "invasions d'aliens pustuleux et bavants"... J'en connais qui risquent de regretter d'avoir acheté une PlayStation !

Torico

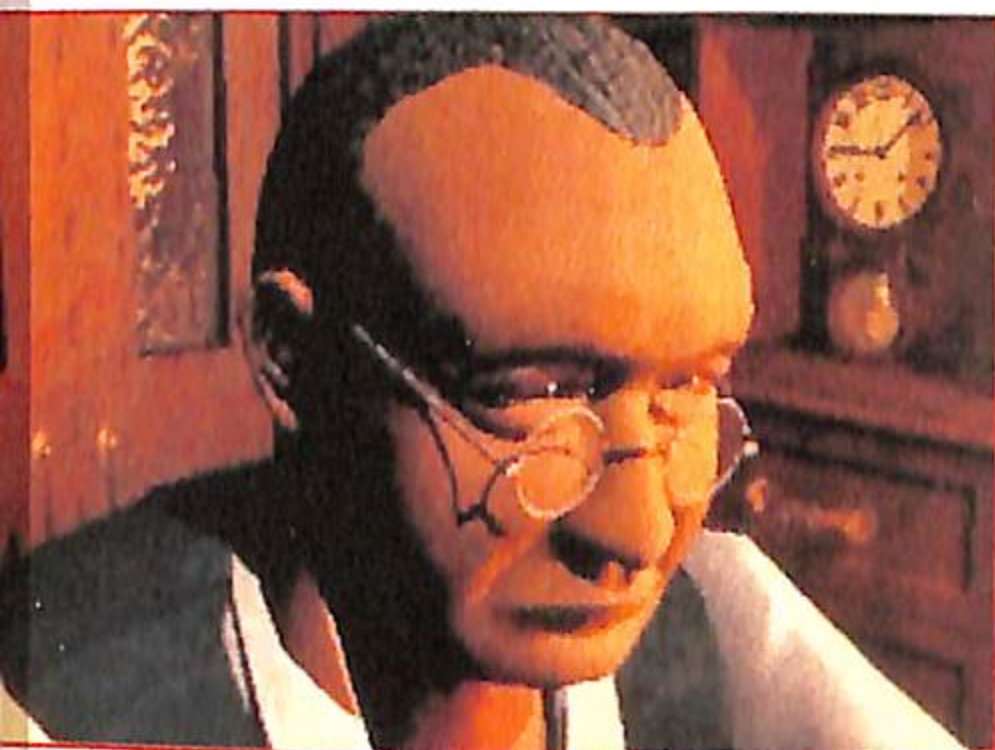
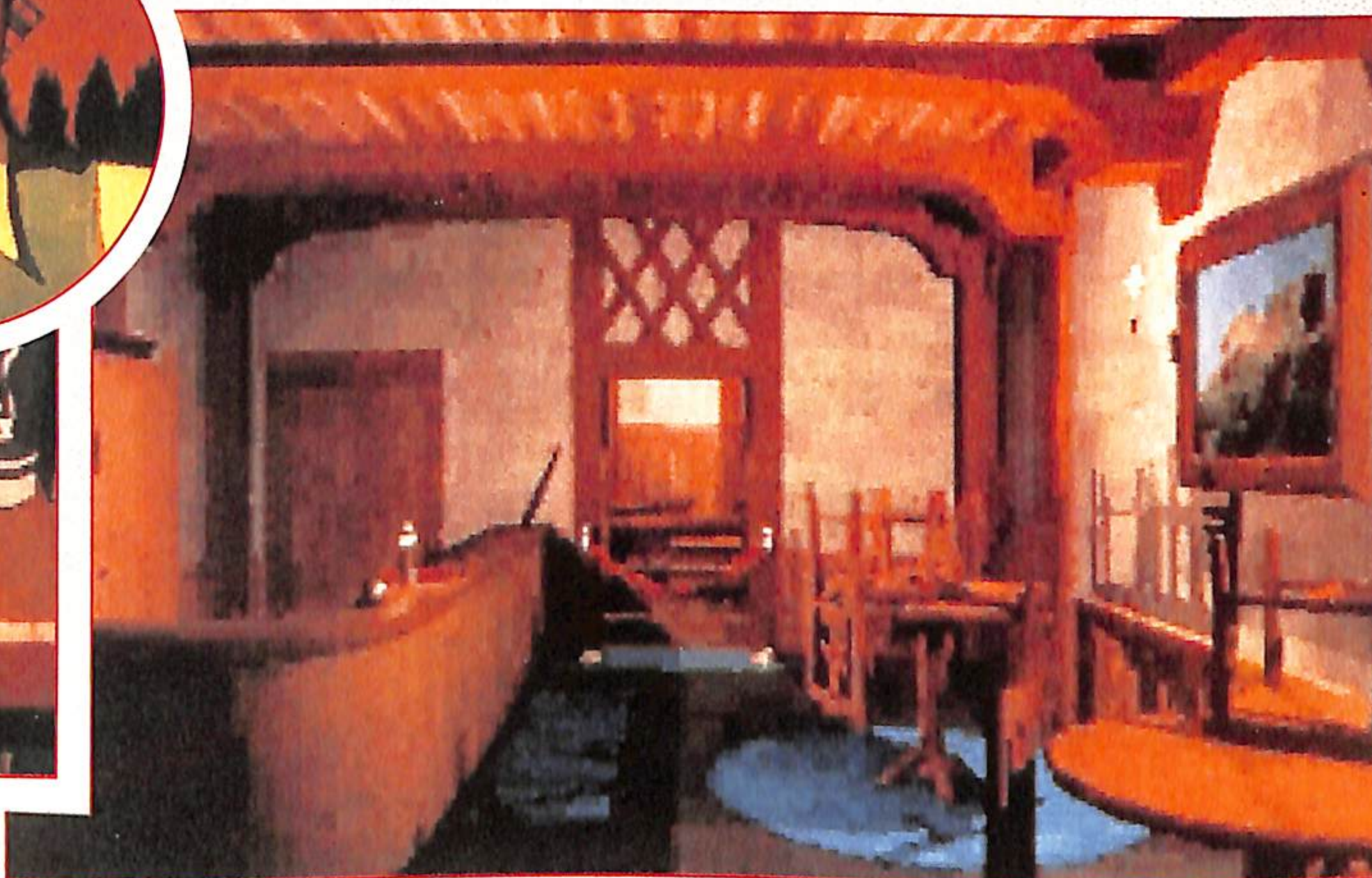
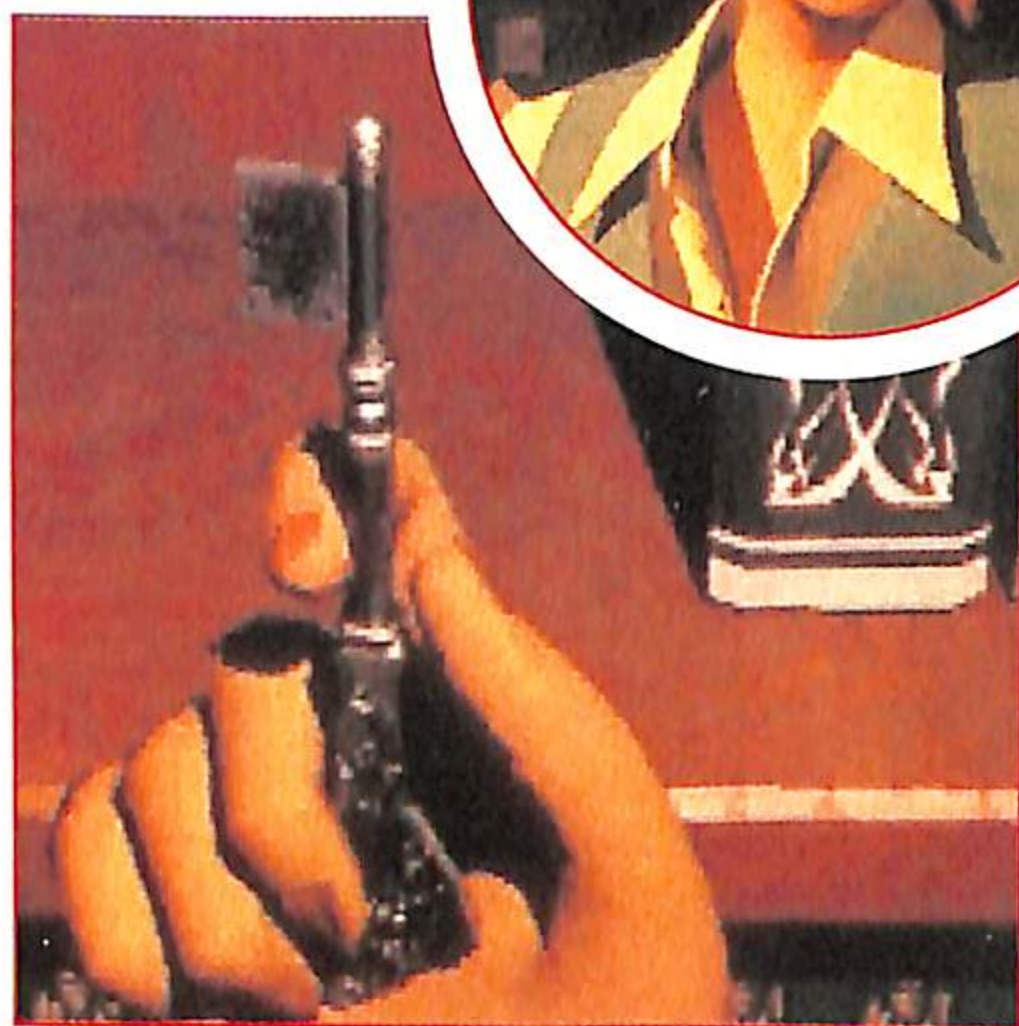
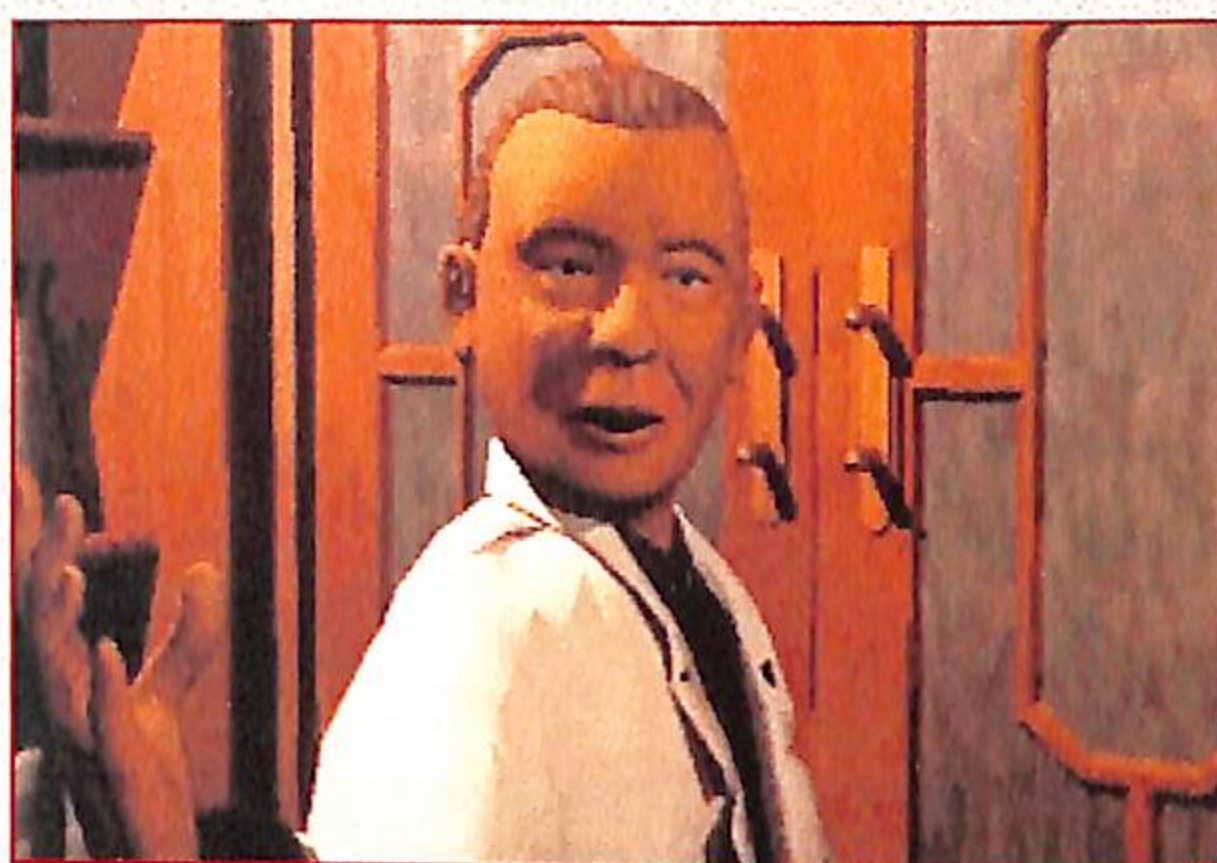
Demandez-nous La Lune...



MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA
SORTIE : JUIN AU JAPON

i l était une fois une Lune. Et sur la Lune, apparaît tous les quatre ans une cité fabuleuse, la Cité de Torico, où tous les habitants bénéficient d'un privilège sans prix : ils peuvent réaliser n'importe lequel de leur désir, et cela se traduit souvent par l'immortalité. Ils peuvent se permettre des trucs pas possible. Ils sont capables de traverser la rue en dehors des passages piétons, et sans tourner la tête. En cas de collision avec un véhicule, ils sont même pas morts ! Plus de problème pour passer ses vacances dans la plaine de la Bekaa ou en Irlande du Nord !

Une vieille légende précise que les habitants de cette Cité mystérieuse portent tous sur le front un signe. Ces immortels ont intérêt à être contents de pouvoir être immortels, et se balader sans avoir à regarder avant de traverser. En effet, s'ils quittent Torico, ils perdent la mémoire. Cette amnésie totale protège le secret bien gardé de l'emplacement de la ville. Le héros de l'histoire s'appelle Fred. Bizarrement, il est amnésique et a une sorte de tatouage, avec un blason étrange sur le front... Le prince de la ville où il réside, et qui répond au doux patronyme de Godôt, est persuadé qu'il a été sur la Lune, et qu'il est immortel. Sous un prétexte fallacieux, du genre "Fred a traversé en dehors des passages piétons et sans tourner la tête",

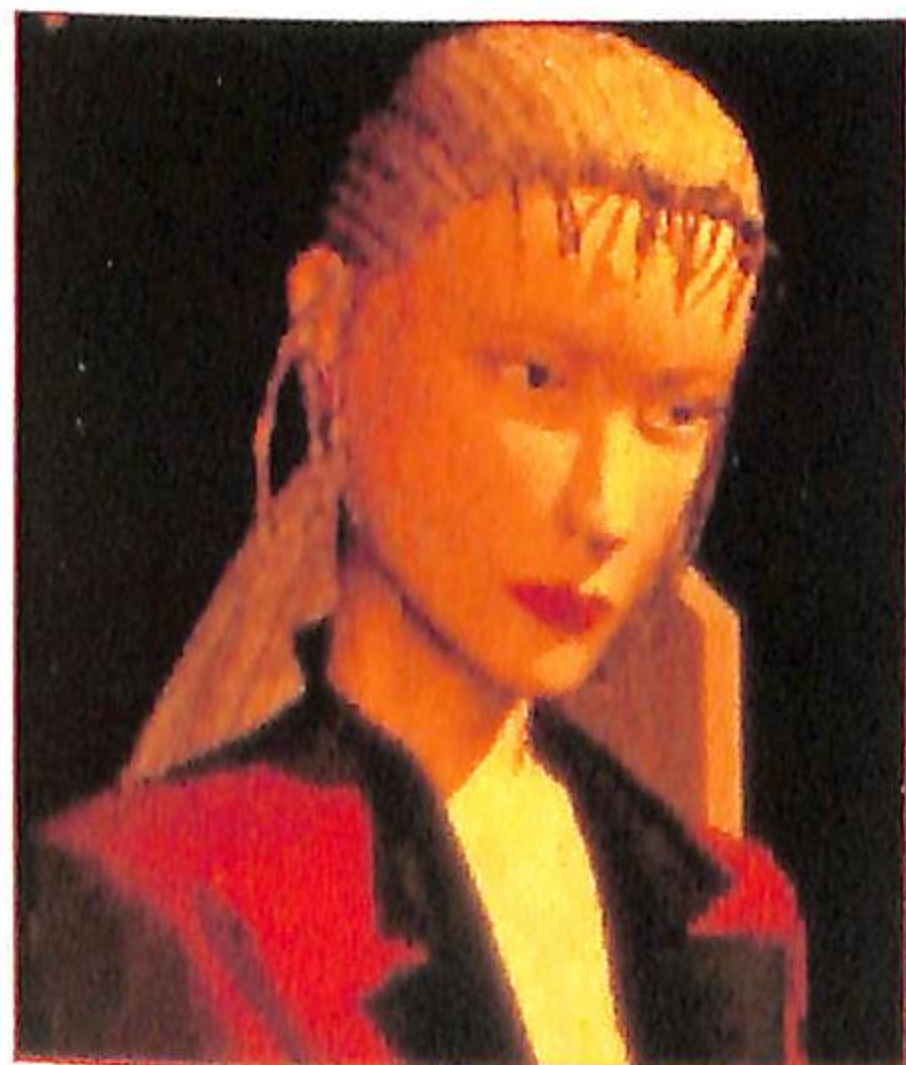


il le fait arrêter et le fait mettre au secret. Il lui propose alors un marché très simple : soit Fred se débrouille pour retrouver comment on accède à la cité, soit Godôt ne le tue pas (il est immortel ! Suivez un peu l'histoire !) mais le torture en poussant des petits cris de contentement et en trépignant de joie. Bref, Fred, qui n'a pas le choix et qui n'aime pas entendre des petits cris, surtout quand on lui arrache les ongles avec des tenailles, se met en route...

L'escalade

En ce moment, chez les éditeurs, c'est l'escalade ! C'est à celui qui mettra le plus de CD-Rom dans son jeu. Kowloon's Gate était bien parti avec 2 CD-Rom, mais Enemy Zero l'a ridiculisé avec quatre galettes. Du côté des éditeurs développant sur Saturn, ça commence. Sega a annoncé que le jeu comprendrait deux CD-Rom (pour un prix inchangé par rapport aux autres jeux Saturn n'en comportant qu'un seul). Et qu'est-ce qu'on va trouver dans ces deux CD-Rom ?

Des photos d'Ophélie Winter en galante compagnie dans les bras de Greg. Mais c'est pas encore complètement officiel ! En revanche, ce qui est officiel, c'est qu'il va y avoir des tonnes de zolis dessins en 3D, avec des décors de rêves dans des positions avantageuses... Il y a ainsi plus de 200 scènes d'animation en images de synthèse. Il y a même des trucs complètement fous, jamais vus et qui affolent complètement. Ainsi, lors des scènes en images de synthèse, la "caméra" se focalise sur un objet au premier plan, alors que le reste du décor est flou. Puis c'est le premier plan qui devient plus flou, alors que les détails à l'arrière-plan sont révélés. Du grand art, qui permet de donner une impression de perspective contrairement aux images "plates" des CD-Rom actuels, ou bien qui sert à rendre l'état d'esprit des personnages ! Parmi les autres points forts du jeu, on peut noter la présence de plusieurs fins possibles, et celle de synthèse de parole.



n

ews

The king of Fighters '95

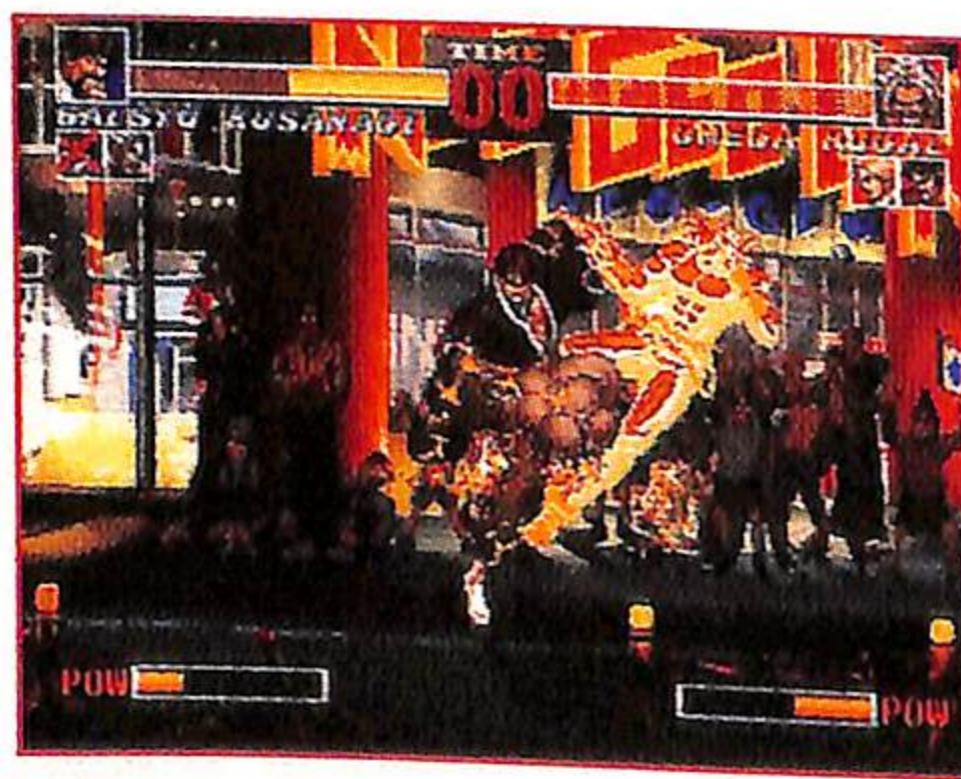
EDITEUR :
S.N.K.
MACHINE :
PLAYSTATION
SORTIE : MAI
AU JAPON



Après la version Néo Géo et Néo Géo CD qui est sortie au Japon au mois de septembre de l'année dernière, et de la version Saturn disponible depuis mars 1996, S.N.K. vient d'adapter son King of Fighters '95 sur la 32 bits de Sony.

Le scénario est d'une platitude totale, mais qui s'en soucie dans ce genre de jeu de baston? En 1995, les vétérans du tournoi de l'année précédente, reçoivent une invitation pour une nouvelle confrontation d'un mystérieux R. Seul l'équipe qui aura la chance de vaincre tous ses adversaires aura le privilège de découvrir qui se cache derrière le sobriquet de "R". Celui-ci s'inscrit dans la droite lignée des King of Fighters que l'on

retrouve en arcade depuis trois ans. La version 95 prend donc la suite de celle de 94. Elle reprend le système des combats par équipe de trois. On peut créer son équipe en combinant les joueurs venant des différentes équipes proposées par le jeu. Il y a ainsi plus de 2 000 combinaisons possibles! Lors d'un combat, si votre joueur est saisi par son adversaire ou s'il est pris de faiblesses, un autre membre de l'équipe peut alors entrer en scène.



Monster Farm



EDITEUR : TECMO
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : AUTOMNE 96 AU JAPON

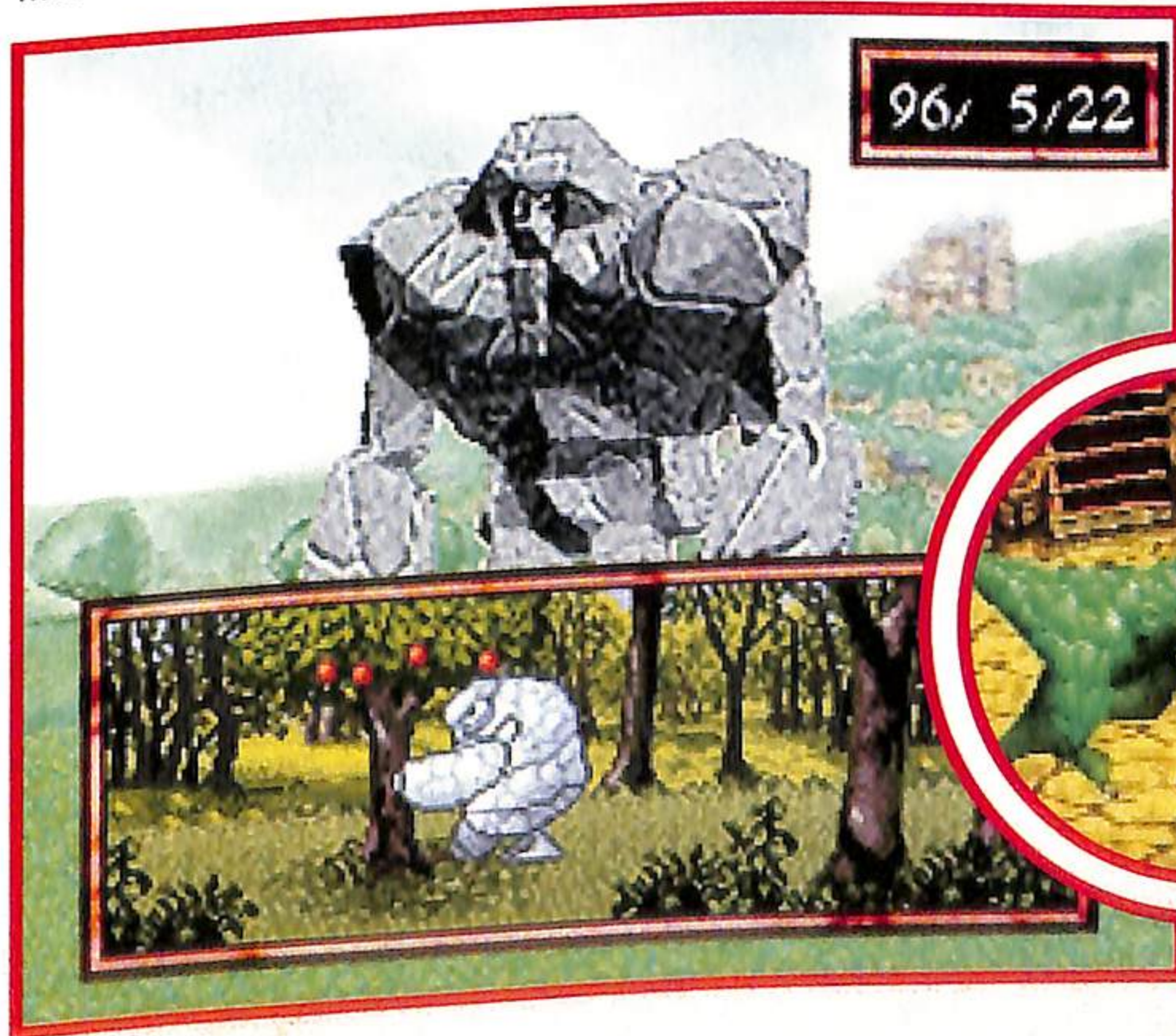


Les jeux de baston en 3D sont à la mode au Japon. Mais plutôt que de nous offrir un énième clone de Toh Shin Den et autre Tekken, Tecmo a décidé de flatter l'instinct paternel qui sommeille au fond de chacun de nous.

Monster Farm est avant tout un jeu de combat en 3D temps réel. Il recourt non pas à des experts en arts martiaux aux muscles saillants et au regard de vache folle en phase terminale, mais à de grosses bestioles qu'on croirait réchappées d'un Jurassic Park, des golems de pierre ou autres créatures issues tout droit d'un bestiaire. Avant de pouvoir incarner un de ces mastodontes et affronter un adversaire similaire, il va falloir les élever. Il vous faudra tout d'abord agir en tant que responsable d'une ferme génétique, qui crée et élève ce genre de charmantes bêtes... avant de les envoyer au massacre dans l'arène. Vous devez sélectionner l'espèce que vous voulez créer. Vous disposez de huit espèces de base. Si besoin est, vous pouvez vous lancer dans des croisements génétiques afin de créer de nouvelles races, plus combatives

ou plus intelligentes. Il vous faut également nourrir vos bestiaux, les éduquer, leur apprendre à se battre... Vous constituez ainsi votre équipe de monstres. Lorsque ceux-ci ont atteint un an, ils peuvent combattre dans l'arène. Le joueur abandonne alors son rôle de responsable de la ferme pour prendre les commandes de son monstre lors des combats.

Créer et élever
des charmantes
bêtes... **avant**
de les
envoyer au
massacre.



LBA III

Jeu événement sur PC, LBA - traduisez Little Big Adventure - ne pouvait rester à jamais l'apanage des micro-ordinateurs. Plutôt que de convertir un jeu déjà ancien sur consoles 32 bits, les développeurs d'Adeline Software proposeront aux joueurs du monde entier un LBA II pour la fin de l'année. Accrochez-vous !

MACHINE :
PLAYSTATION/
SATURN
ÉDITEUR :
DELPHINE
SOFTWARE
SORTIE : FIN 96



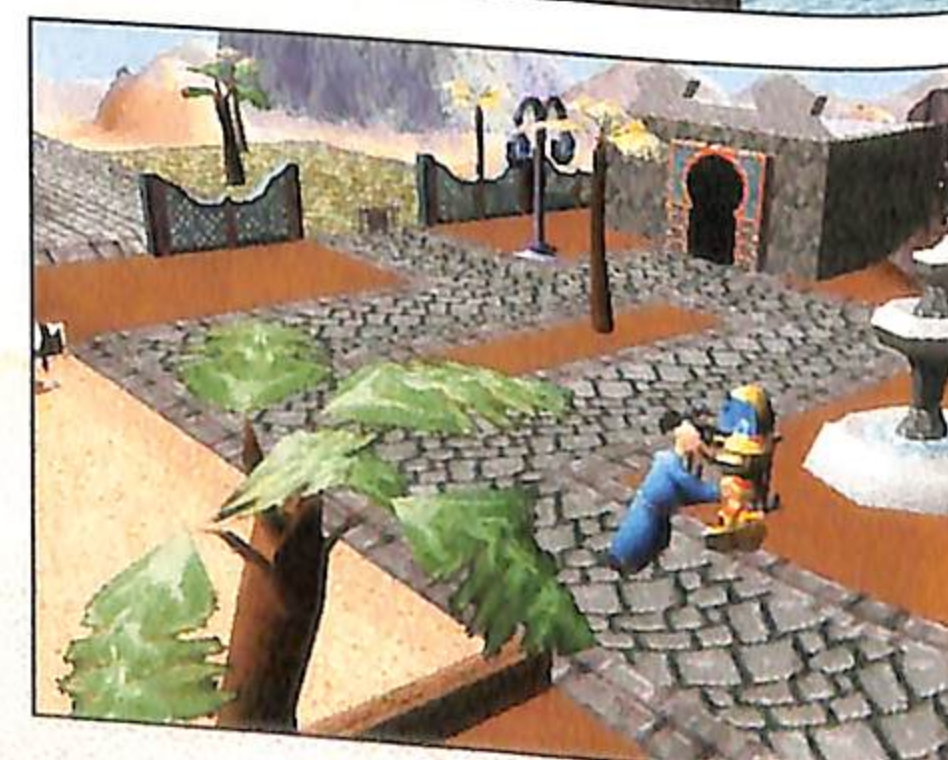
L'histoire de LBA premier du nom était épique. Dans ce jeu aux graphismes "tape à l'œil" remarquables, il s'agissait de guider le jeune Twinsen, héros en devenir de la planète Twinsun. L'histoire se présentait sous la forme d'un savant cocktail entre recherche, action et phases de plates-formes. Autant dire qu'on ne s'ennuyait pas. Original et techniquement proche de la perfection, LBA avait su séduire en son temps les possesseurs de PC. Et les consoles ? Difficile à l'époque d'adapter le titre sur 16 bits. Avec l'avènement des consoles 32 bits, les rêves des joueurs consoles pouvaient enfin prendre corps. L'équipe française d'Adeline Software pouvait enfin combler la totalité des joueurs en



proposant un LBA II pour consoles et micro-ordinateurs. Notons toutefois que LBA II est prévu pour l'instant pour PlayStation et Saturn. Il faudra que les possesseurs de Saturn patientent.

Twinsen repart à l'aventure

LBA 2 nous plonge, au premier regard, dans un univers graphiquement superbe. Il n'y a pas d'autres mots. On plonge alors dans une aventure aux multiples rebondissements. Tout commence lorsque Twinsen décide de partir à la recherche d'un mage guérisseur. Ce dernier doit en effet soigner le Dino-Fly, dragon ami de Twinsen. Seulement voilà, un monstre mystérieux créateur de tempêtes



Adeline Software : qui sont-ils ?

À la tête d'Adeline Software, on trouve un certain Frédéric Raynal, programmeur de talent et créateur d'Alone In The Dark, et des titres parmi lesquels LBA ou Time Commando (voir plus loin). Créée en 1993, Adeline Software International est aujourd'hui en France l'un des pôles de développement les plus actifs et les plus appréciés. Autour de Frédéric Raynal, vice-président et directeur, on rencontre toute une jeune équipe bourrée de talent : Yaël Barroz, Laurent Salmeron, Didier Chanfray, Serge Plagnol ou encore Philippe Vachey (la liste est loin d'être exhaustive !). Autant de noms qui restent bien souvent méconnus, mais grâce auxquels les joueurs du monde entier passent des heures et des heures de plaisir de jeu.

LBA II sera à n'en pas douter **le jeu le plus beau** de la fin de cette année.

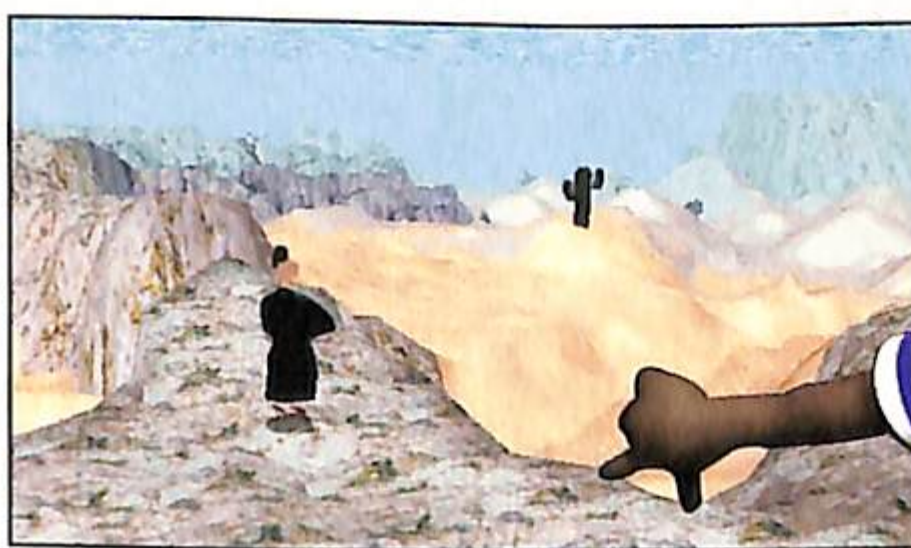
empêche Twinsen de partir à l'aventure... Ennuyeux contretemps météorologique, qui ne cessera qu'avec la défaite du monstre. Celui-ci vaincu, le ciel retrouvera sa teinte d'azur. Mais surgira alors une race d'extraterrestres, les Esmers. Ceux-ci arrivent sur la planète Twinsun pour y partager leur immense savoir avec la population locale. On se doute que les choses ne tourneront pas rond et que les ennuis ne tarderont pas à se profiler à l'horizon.



Twinsen Vincent sait qu'ils sont là !

Les Esmers jouent, dans ce nouvel épisode, un rôle primordial. Ces extra-twinsuliens - si l'on veut être exact - vénèrent une obscure divinité baptisée Dark Monk. Le but de cette divinité est en fait - on vous dévoile le pot aux roses - de prendre

l'énergie magique des Sendells qui se trouvent au cœur de la planète Twinsun. Vous imaginez sans peine que, privée de cette énergie, la planète ne serait plus elle-même. L'holocauste est proche, mais Twinsen veille dans un jeu qui tiendra le joueur en haleine durant des dizaines et des dizaines d'heures. À signaler la qualité exceptionnelle des musiques composées par Philippe Vachey, qui pourraient bien en envoûter plus d'un. Laissez-vous bercer par cette Little mais Big Adventure.



Photos de la version actuellement en développement

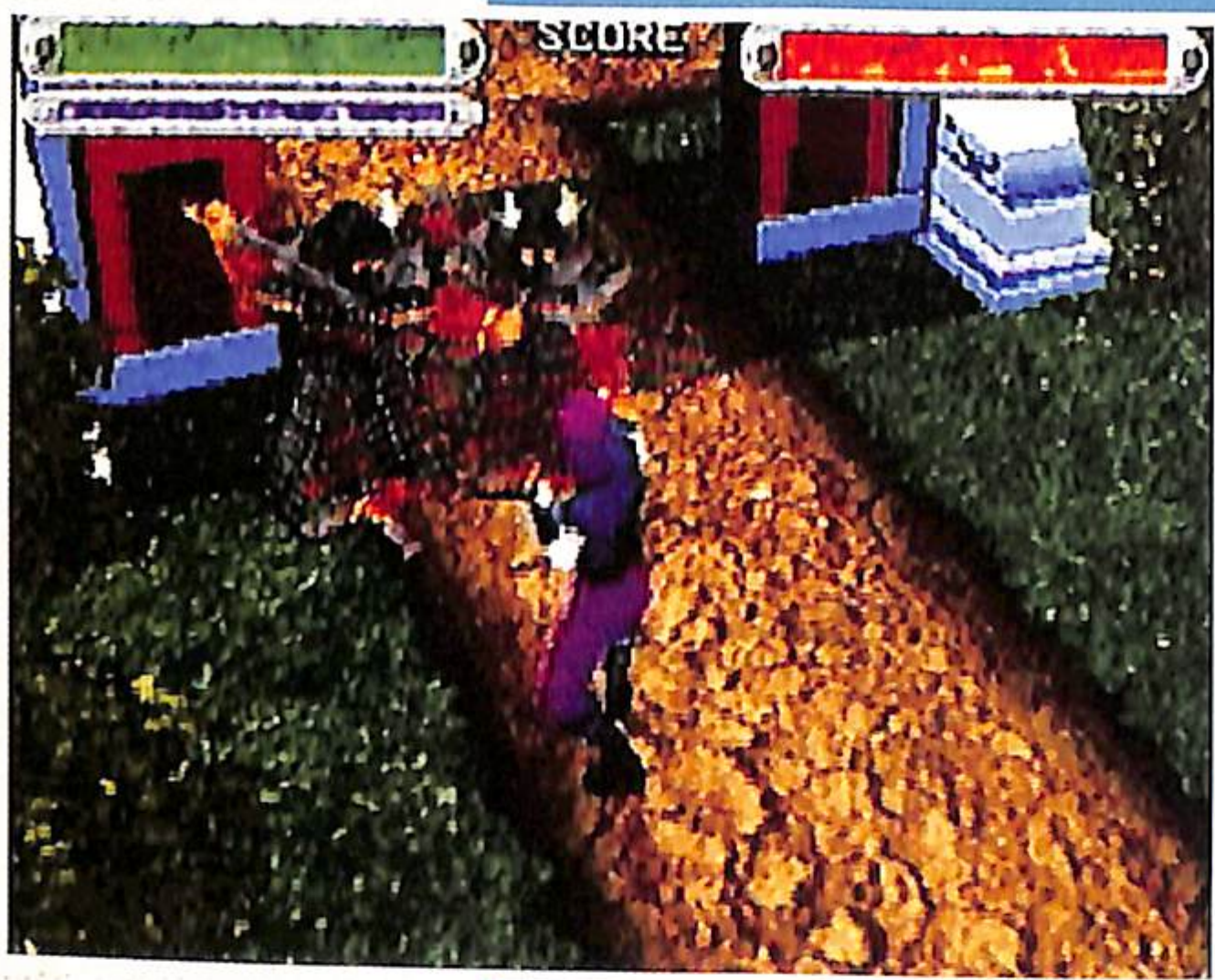
n

e
w
s

Ninja

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : CORE
SORTIE : OCTOBRE 96

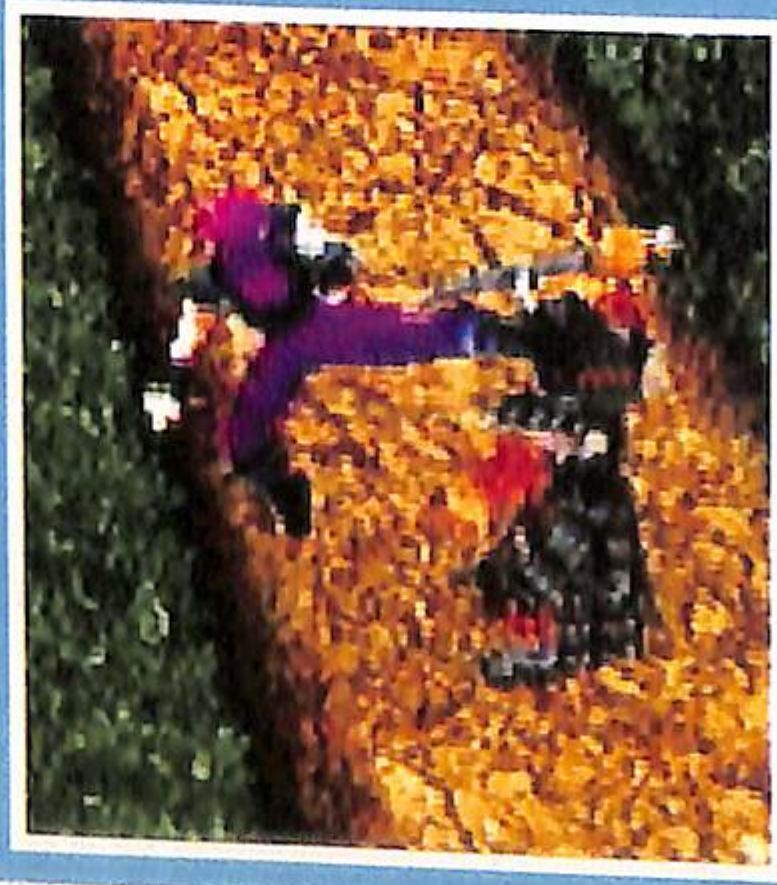
Les gens de Core Design sont très inspirés en matière de titres de jeux vidéo : voilà Ninja ! Un titre opportuniste qui permet d'attirer les foules d'Otakus en mal de héros nippons. Sur PlayStation, le jeu s'annonce plutôt intéressant, puisqu'il met en scène un... lapin-garou, pardon un ninja bien sûr mais d'une manière peu habituelle. Ce dernier est en effet modélisé en 3D polygonale et se déplace dans des décors eux aussi 3D que l'on découvre en vue de dessus. La progression se



telex

Ridge Racer Revolution PlayStation est sorti le 17 mai dernier. Un léger retard bien indépendant de la volonté de Sony. Quant à Toshinden 2, il sortira fin juin. Tekken 2, attendez-le pour octobre !

déroule à la manière d'un Fade To Black, mais est davantage axée sur les combats. Ce titre n'est pas sans faire penser au Time Commando d'Adeline Software... Une affaire à suivre.

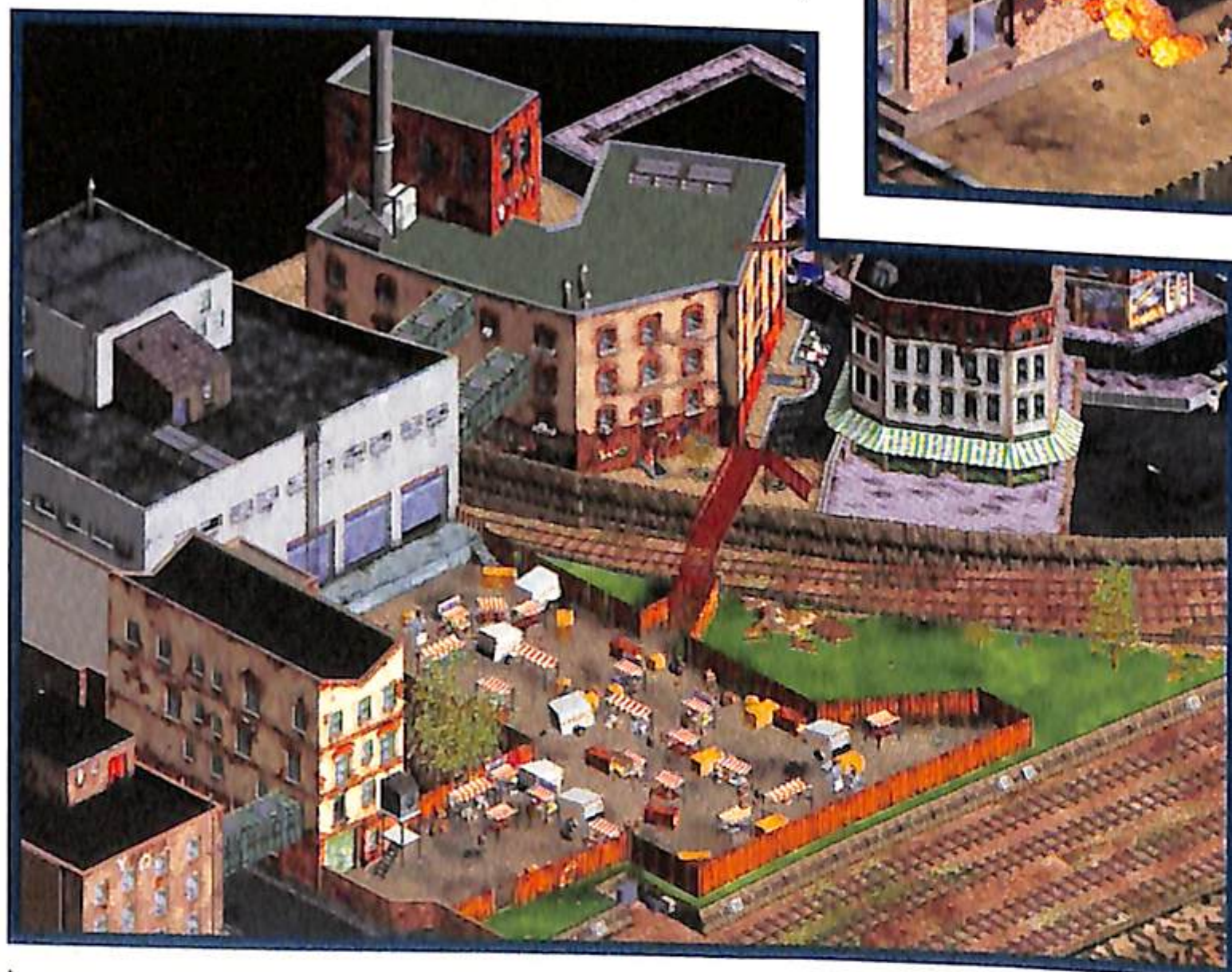


Des singes qui cartoonnent!

Firo & Klawd

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : BMG • SORTIE : OCT. 96

Vous connaissez Dizzy, l'œuf qui a déjà fait des siennes sur Megadrive et sur micro ? Ses auteurs en ont eu un peu ras le bol et se sont tournés vers d'autres personnages : des singes... Cette fois, 32 bits oblige, le casting est digne d'un Tex Avery avec plus d'une trentaine de personnages de cartoons en 3D polygonale. Toute la marmaille batifole dans des décors en 3D isométrique. On ne compte pas moins de 16 niveaux regroupés en 8 mondes et plus d'une demi-heure de FMV, traduisez de Full Motion Vidéo. Firo & Klwad est annoncé comme de l'Arcade/Aventure, mais l'action est davantage au rendez-vous que les énigmes. Le déroulement du jeu n'étant pas linéaire, on peut s'attendre à un produit ma foi bien ficelé qui n'est pas sans rappeler certaines productions sur Amstrad CPC (Ah ! nostalgie...).



Ça sent le sang !

Project Overkill

MACHINE : PLAYSTATION
 EDITEUR : KONAMI
 SORTIE : SEPTEMBRE 96

Project Overkill est un jeu qui se situe dans la lignée des titres bien gore, tels que Doom, Loaded ou encore Resident Evil, le dernier rejeton de Capcom. L'une des différences se situe au niveau de la vue, qui est essentiellement en 3D isométrique. Vous choisissez donc votre



héros, parmi 4 personnages (femme, robot ou autre humain), et vous avancez... Inlassablement, mais avec la peur au ventre... Car n'importe quoi peut surgir de n'importe où... Armé de votre mitraillette ou de tout autre ustensile servant à éliminer vos adversaires, vous vous débarrasserez de vos ennemis à coups de crosse ou en leur tirant dessus pour faire éclater leur cervelle. Vous verrez alors du sang se répandre partout... Entre deux massacres, vous devrez tout de même vous prendre la tête pour savoir où se trouve la sortie...



Pitball



MACHINE : PLAYSTATION
 EDITEUR : TIME WARNER
 INTERACTIVE
 SORTIE : SEPTEMBRE 96

Le moins que l'on puisse dire à propos de Pitball, c'est qu'il s'agit d'un jeu original. Par les temps qui courent, c'est assez rare sur PlayStation, on a plutôt le droit à de trop nombreuses adaptations de jeux micro du côté anglo-saxon. Dans cette simulation de sport collectif futuriste, vous pourrez gérer des joueurs tout en 3D polygonale. Ces derniers se lanceront dans des matches assez violents d'une espèce de handball. Ils se baladeront dans de gigantesques arènes toutes modélisées en 3D texturée. Ce jeu d'action s'annonce plutôt bien avec des personnages hauts en couleur et présentés grâce à de longues séquences d'introductions luxueuses.

Duke Nukem 3D, actuel hit sur PC, sera développé sur PlayStation d'ici la fin de l'année. Avis aux amateurs de Killer 3D.

CyberSled sera le seul jeu de Namco à être adapté sur Saturn... Un bien sale coup, mais on se rassure, le jeu ne sortira qu'aux États-Unis. Un sacré cadeau pour les Ricains !



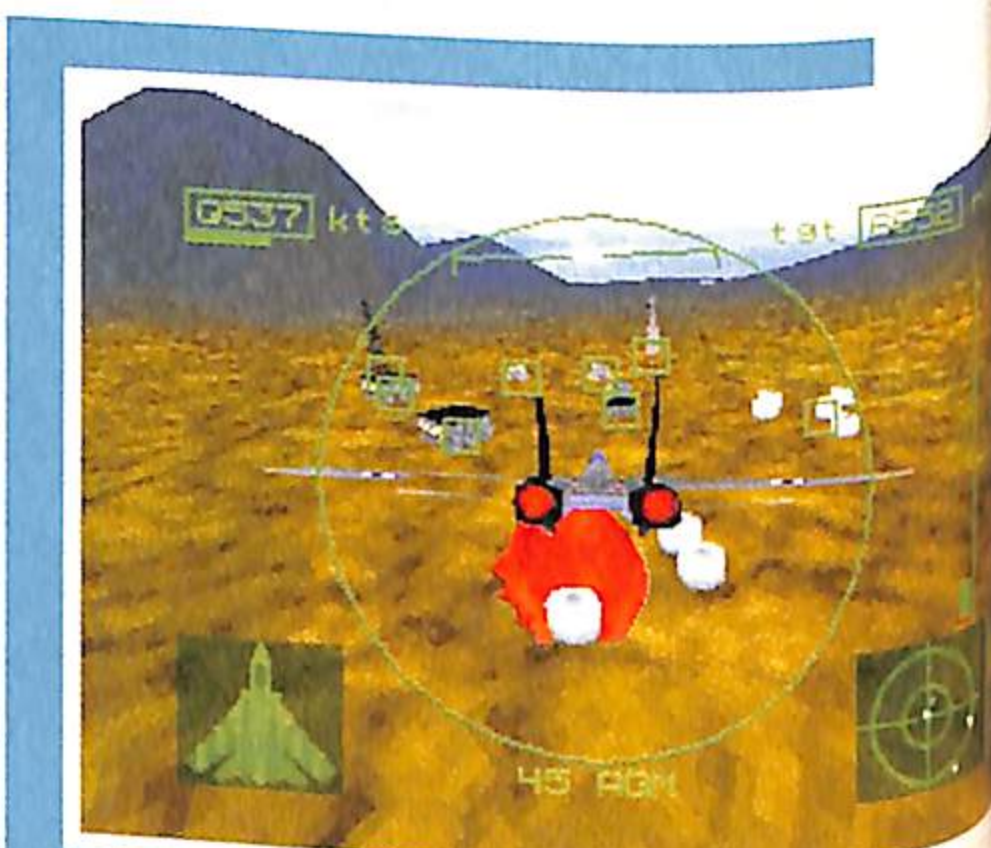
Des souris et des joueurs Cheesy

MACHINE :
PLAYSTATION
EDITEUR : ETA
SORTIE :
JUILLET 96



nos PlayStation vont bientôt sentir le fromage. ETA est en train de développer, en ce moment, un jeu de plates-formes plutôt original : Cheesy, qui sera édité par Ocean. Ce jeu sort joyeusement des sentiers battus par ses prédécesseurs du genre, et n'est pas sans rappeler ce que Nintendo prépare pour la Nintendo 64 avec son Mario 64, à savoir un jeu de plates-formes entièrement en 3D texturée et compagnie. Dans Cheesy, vous incarnerez une souris à la recherche de parts de

fromage. Bon. Mais pas n'importe quel souris, puisque celle-ci dispose notamment d'un bras bionique et mitrailleur. Heureusement, car les décors que notre copine la souris va traverser sont infestés de monstres en tous genres mais tous méchants et hargneux. Ça bouge déjà bien, et ce n'est pourtant qu'une pré-version, les effets de 3D sont très impressionnants. À suivre de près.



escadrille Top Gun. Son arme : le F14. Son style : moi vois, moi tire... Vous n'aurez donc aucun mal à vous retrouver dans une suite ininterrompue de combats aériens. Les armes sont sélectionnées automatiquement, dès qu'un ennemi est à bonne distance, le viseur "locke" et il ne vous reste qu'à appuyer sur le bouton. Côté réalisation, on attend la

Top Gun Fire at will

EDITEUR : MICROPROSE
MACHINE : PLAYSTATION • **SORTIE :** JUILLET/AOUT 96

Issu de l'univers PC, Top Gun est un simulateur de vol qui a été spécialement adapté à un public console, puisque les 30 missions proposées sont orientées "action pure et dure". Du coup, on prend le jeu en main très rapidement. Maverick, interprété par Tom Cruise dans le film du même nom, est issu de la célèbre

telex

Doom arrive sur Saturn en septembre prochain, soit deux mois avant la version Nintendo 64. Chez Williams et GT Interactive, on ne chôme pas, et la fin d'année risque d'être très "Doom".

Choro Q pour PlayStation, présenté le mois dernier dans "Joypad International", sortira aussi avant la fin de l'année sur vos PlayStation européennes sous le doux nom de Pani Racer. Un jeu de Takara.

Aux frontières de la mode

etre fan de X-Files ne vous suffit pas, vous voulez que tout le monde connaisse votre passion, que cela saute aux yeux ? Paf, Ciné Store débarque pour rendre votre vie fantastique en proposant, en vente par correspondance, tout un tas de gadgets et de fringues marqués de la touche "X-Files, Aux Frontières du Réel". Des T-shirts, des casquettes, des posters, des montres, bref, la totale.

Les extraterrestres n'ont qu'à bien se tenir, nous sommes de plus en plus nombreux à savoir qu'ils sont parmi nous : Ciné Store, 55 rue des Épinettes, 75017 Paris, tél. : (1) 42 63 17 96. Ou sur minitel, tiens, au 3615 CINESTORE.



Exhumed

MACHINE : PLAYSTATION/SATURN
EDITEUR : BMG • SORTIE : SEPT. 96

Encore un Doom, chouette alors ! Quelle est l'originalité, cette fois ? L'univers choisi, qui vous transporte dans les pyramides d'Égypte, à une époque où les dieux ont décidé de se venger du genre humain. Voilà ce qui arrive, quand on passe son temps à profaner des tombes pour y emmener des hordes de touristes allemands en short. C'est bien fait ! Si le ton de cette présentation d'Exhumed peut paraître ironique quant aux similitudes avec Doom, ne croyez pas qu'il s'agisse d'un jeu de la trempe d'un Po'Ed. Les originalités sont plutôt nombreuses, et les graphismes vraiment impressionnants. On passe de la machette au Magnum 357, en passant par le M-60, et tout ça pour quoi ? Pour lutter contre des Égyptiens en caleçon, mais aussi des monstres issus de l'imagination fertile du dieu

Râ. Si vous n'avez pas compris, cherchez dans le dictionnaire des noms propres, et rendez-vous au mois prochain.



Motor Toon

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : SONY C.E.
SORTIE : SEPTEMBRE 96

2



Bien que la version européenne de Motor Toon premier du nom ne soit jamais sortie dans

notre beau pays, il était quasiment indispensable, voire vital, que la suite tant attendue par nombre d'aficionados de jeux de courses complètement délirants, pointât enfin le bout de ses cylindres. Rassurez-vous, ce sera chose faite dès la rentrée prochaine ! Et ce ne sera pas n'importe quoi, puisque les programmeurs ont, semble-t-il, revu et corrigé leur copie. Après le très beau mais très plat Motor Toon 1, on aura droit cette fois à 5 circuits supplémentaires, une loterie avec icônes sur le bitume (façon Super Mario Kart sur SN), ainsi que 3 nouveaux personnages encore plus bizarroïdes ! Je ne vous raconte pas les combats effrénés que cela risque de générer au sein des familles (jeu à deux oblige)... On va juste vous demander d'attendre le mois de septembre, afin que vous puissiez vous délecter des graphismes et des sons complètement "toon" de ce soft made in Sony !





ews

Jumping Flash 2

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : SONY C.E. • SORTIE : SEPTEMBRE 96

C'est bien connu, on ne change pas un concept qui gagne. Après Jumping 1, voici la suite de l'un des jeux les plus "oufs" de la galaxie. Je vous rappelle que vous êtes dans la peau d'un lapin de métal géant, dont le but non avoué (au départ, il était en vacances) est de détruire les Forces du Mal incarnées par un professeur fou qui veut s'accaparer la planète bleue et le reste de l'univers... Tant qu'à faire... Dans un monde tout en 3D, vous allez diriger Roger le lapin sur de très nombreux niveaux encore plus délirés que jamais. De nouvelles armes ont évidemment été incluses dans ce second volet. Roger pourra ainsi sauter encore plus haut (normal pour un lapin nourri aux grains), aller dans l'eau, déclencher des cataclysmes nucléaires (ou presque), ou encore marcher sur les pattes arrières... Nul besoin de préciser que tout est encore plus fluide... Sortie prévue début septembre.



telex

Acclaim arrête sa production de jeux cartouches afin de se consacrer exclusivement aux produits CD. Il est vrai que les derniers titres de l'éditeur américain en cartouche n'étaient pas des pures merveilles : Cutthroat Island, Dirt Trax FX... Sur le dernier exercice, Acclaim aurait perdu quelque 55,8 millions de dollars. Une preuve, s'il en était besoin, que le marché s'oriente désormais exclusivement vers le support optique.

Gunship 2000

EDITEUR : MICROPROSE
MACHINE : PLAYSTATION • SORTIE : JUILLET 96

L'Apache et le Comanche n'auront plus de secrets pour vous puisque vous pourrez piloter ces deux hélicoptères de luxe dans une simulation qui a déjà fait parler d'elle depuis fort longtemps sur micro. Sur PlayStation, les textures ont été retravaillées. Deux modes seront disponibles : "Arcade" et "Campagne" pour les stratèges en herbe. Le mode "Campagne" vous fera voyager dans le monde où deux théâtres d'opérations vous sont proposés : le Golfe Persique et l'Europe Centrale. Alors que le premier scénario rappelle la réalité avec l'Irak, le deuxième est un peu plus libre puisqu'il s'agit de libérer l'Allemagne et la Pologne d'une invasion russe... Quelle imagination ! Une simulation d'hélicoptère que les fans attendront avec impatience.



Lemmings Plates-formes

EDITEUR : PSYGNOSIS
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : SEPTEMBRE 96

Les Lemmings, on les avait connus plutôt bêtes... même franchement débiles. Cette fois, ils reviennent, mais dans un jeu de plates-formes/stratégie qui ressemble fortement (d'un point de vue graphique) au fameux "Flink" sorti il y a de cela quelques temps sur Megadrive et Mega CD. Vous incarnez (je sais, c'est difficile à admettre...) une de ces charmantes créatures, qui vient d'échapper à un lavage de cerveau fait par un sorcier surpuissant. Vous seul pouvez désormais sauver vos congénères du trou noir intellectuel, en allant illico presto à leur rescousse. Il y aura bien évidemment des tas de passages étranges à aller visiter, des énigmes à résoudre, le tout avec des effets de rotation, de zoom (PlayStation oblige), etc., ainsi qu'un mode "deux joueurs" inédit. Sortie prévue cet automne en France. Enfin, on espère...



Time Commando

**MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : ADELIN SOFTWARE**

Voici un des softs les plus attendus du moment, que ce soit sur PC ou sur console. C'est le dernier bébé de Adeline Software, programmé par le génial concepteur d'Alone In The Dark et LBA. On sait, on vous en a déjà parlé le mois dernier, mais comme on a de nouvelles images, on s'est dit que vous ne voudriez pas manquer ça.

Pour ceux qui on manqué l'épisode du mois précédent, rappelons l'histoire : Stanley appartient à un commando d'élite. Pour s'entraîner à toutes les formes de combat existantes, il se connecte



chaque jour à une console de simulation. Mais voilà, y a un malaise : un virus introduit par l'ennemi s'est immiscé dans le système, et la console a décidé de buter Stanley pour de vrai...

De la pure action, non stop, en 3D calculée en temps réel, une dizaine d'univers, 50 armes différentes : Time Commando s'annonce comme une pure prouesse technique. Mais méfiance, les exploits techniques ne donnent pas forcément de bons jeux, on attendra de tester la bestiole pour se prononcer.



Pro Pinball The Web

**MACHINE : PLAYSTATION / SATURN
EDITEUR : EMPIRE INTERACTIVE**

La meilleure simulation de flipper sur PC est annoncée sur Saturn et sur PlayStation. Après des temps plutôt difficiles sur 32 bits, on va enfin pouvoir jouer à quelque chose de décent qui se rapproche du flipper de nos rêves, sans pour autant avoir besoin de se taper les dernières brèves de comptoir au café du coin. Même si The Web ne propose qu'un seul flipper, il promet de valoir le détour. Et ce ne sont pas les 20 musiques et les dizaines de digits sonores, les différents mode de jeux bonus (Space Station Frenzy), les petites animations sur écran LCD, les deux rampes, la possibilité de jouer avec 6 billes simultanément qui nous font penser cela, non ! C'est tout simplement la jouabilité qui est, pour une fois, excellente. Quand la bille vient frapper les flippers, on a vraiment l'impression d'y être... Rendez-vous pour un test, le mois prochain.



telex

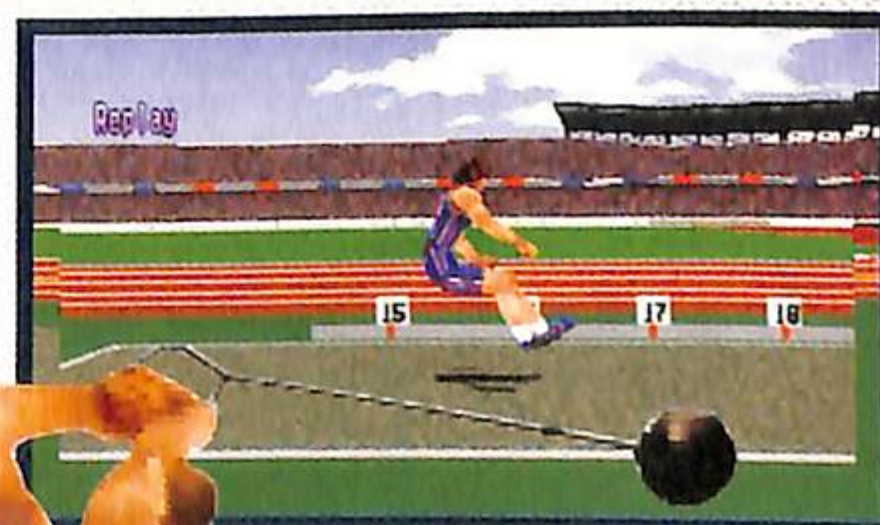
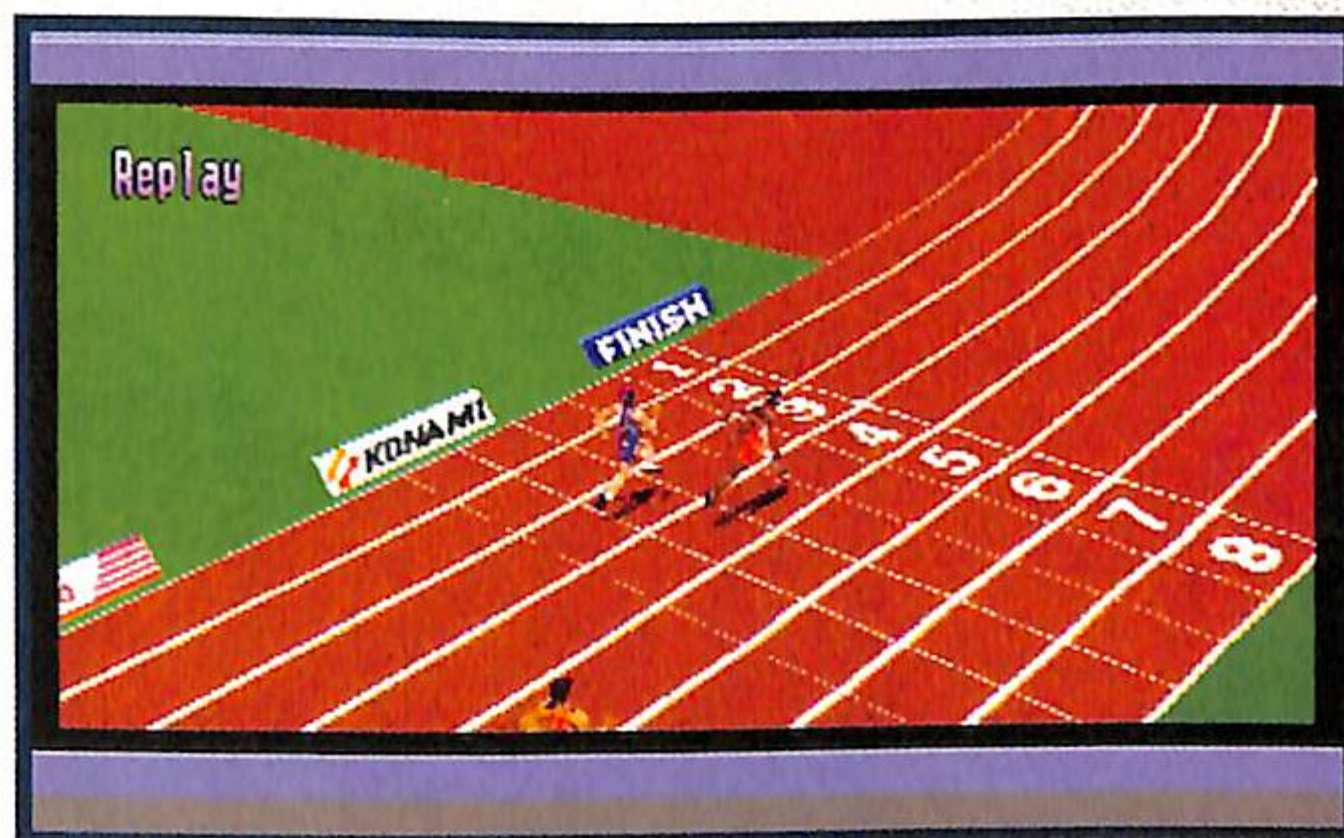
Il semblerait que l'E3 cuvée 96 soit le dernier de la série à Los Angeles. Pour l'an prochain, le show devrait se dérouler à Atlanta (Géorgie).

Track & Field

**International
MACHINE : PLAYSTATION • EDITEUR : KONAMI**

Multijoueur pour Konami

On dira ce que l'on voudra, mais les jeux à caractère "pluridisciplinaire" (l'expression est un peu bizarre, il est vrai) sont, d'un point de vue convivialité et durée de vie, ceux dont on se souvient le plus finalement. Pour tout vous dire, il nous arrive encore à la rédaction de nous remémorer les belles parties d'antan sur Coleco Vision ou sur NES... Snif... C'est exactement ce que Konami, l'un des "inventeurs" de ce type de jeux, a dû se dire en sortant son nouveau soft qui renferme pas moins de 11 épreuves en tout, et qui fleure bon l'éclate à plusieurs. Du 100 m plat, en passant par le 110 m haies, la natation, le lancer du disque, du marteau, le saut en longueur et en hauteur, etc. les nombreuses compétitions prévues au programme ne vous laisseront pas indifférent(e)s. D'autant plus que 8 joueurs simultanément pourront se déchaîner, à l'ancienne (en appuyant frénétiquement sur les boutons) sur les pauvres manettes PlayStation ! Résultats garantis. Chaque athlète est en 3D polygonée, texturée, et le tout graphiquement très sympa. Les soirées risquent d'être chaudes... Et la concurrence avec Olympic Games de US Gold aussi...





ews

Swagman

ÉDITEUR : CORE DESIGN
MACHINE : PLAYSTATION
ET SATURN



C'est beau, et ça rappelle fichtrement cet absolu chef-d'œuvre qu'était "Zombies Ate My Neighbors" sur Super Nintendo : Swagman sera un jeu d'action en 3D isométrique, dans lequel vous incarnerez Zac et Hannah aux prises avec le fameux Swagman, un affreux méchant horrible qui a emprisonné des fées qu'il faudra bien sûr sauver, parce que ça commence à bien faire hein ! Vous aurez donc à explorer les 17 mondes bizarres qui se sont formés dans l'esprit de l'ignoble Swagman, et à y résoudre bien des énigmes alambiquées et biscornues. Ça se jouera à deux, et ça, c'est tant mieux !



telex

L'éditeur américain Williams, spécialiste de l'arcade, aborde avec énergie le monde de la console. Au menu : Doom 64, MK3 Plus, NBA Hangtime, Area 51 pour N64, MK Trilogy, NHL Open Ice et Robotron 3D pour PlayStation, et trois titres dont Ultimate MK3 pour les consoles 16 bits. Il va y avoir de l'animation.

X-Men Children of the Atom

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

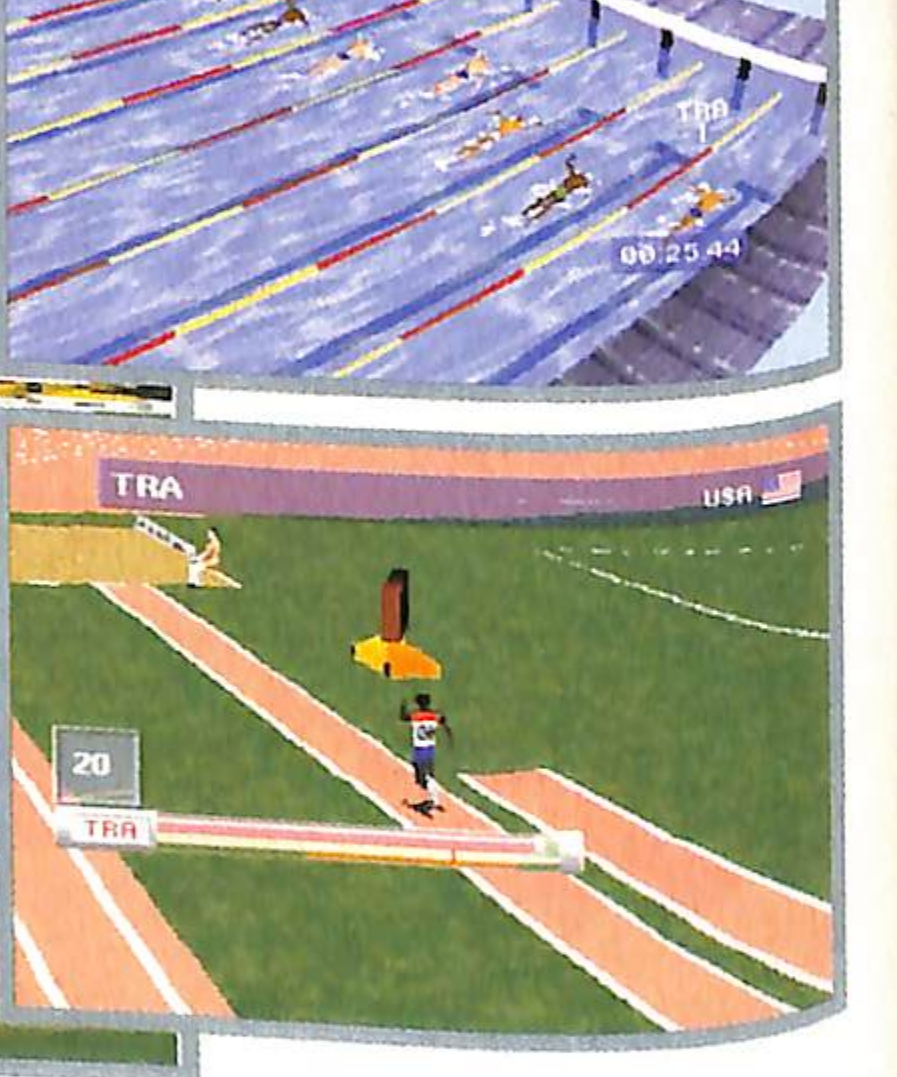
MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : US GOLD



Olympic Games

US Gold nous présente ses meilleurs jeux

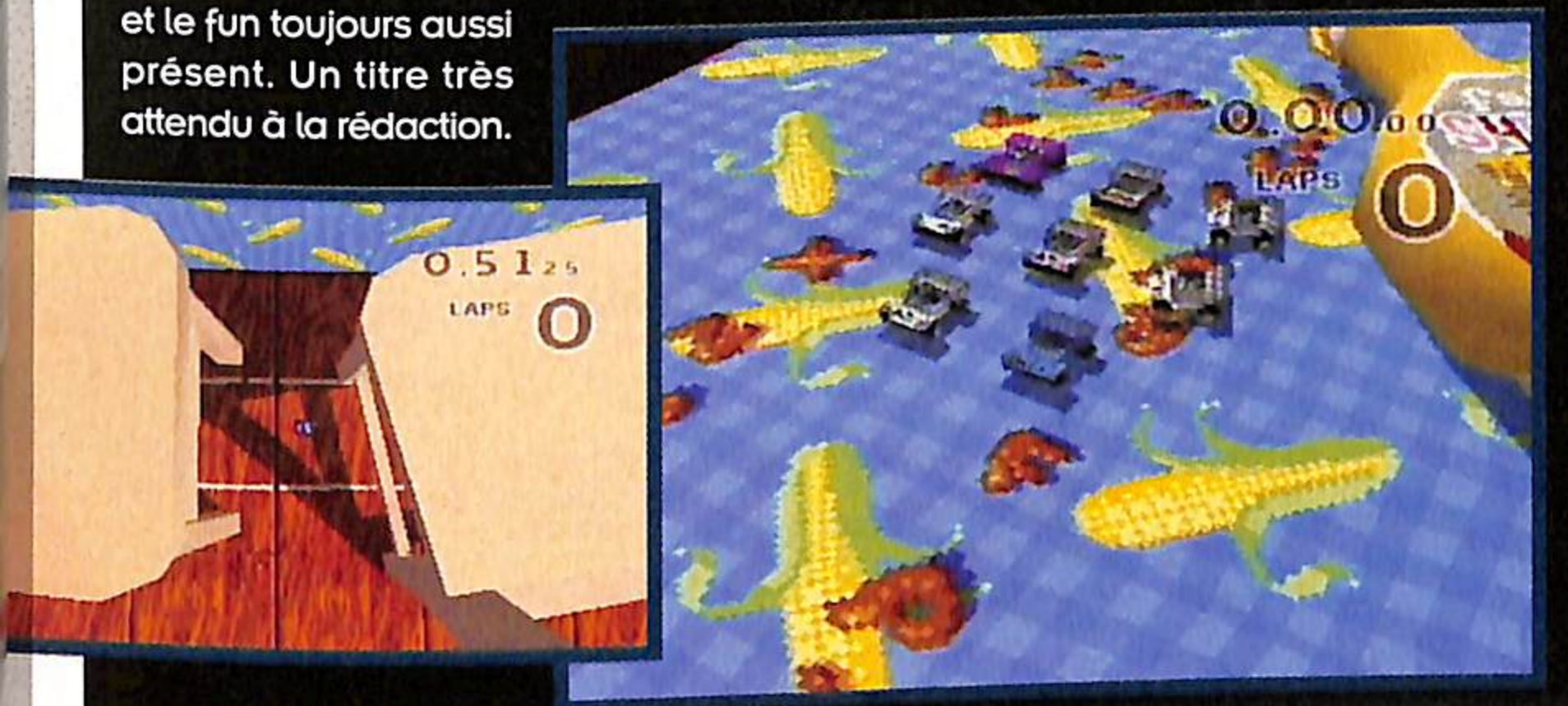
Oubliez d'ores et déjà tout ce que vous avez pu voir en matière de jeux multi-épreuves sur console. Certes, les produits d'antan nous avaient bien amusés, souvenez-vous (pour certains !), mais cette fois US Gold a semble-t-il mis les bouchées doubles à l'approche des J.O. Jugez plutôt : pas moins de 15 épreuves olympiques sont au programme, du mythique 100 m au saut en longueur, en passant par le lancer du disque ou encore le tir à la carabine ! Bien sûr, la sacro-sainte technique "d'appuyage de bouton à donf" sera de mise. Et croyez-moi, ce ne sera pas simple d'établir des records, l'étalement de ceux-ci étant apparemment bien faits. Un bon point pour le réalisme. Comme si cela ne suffisait pas, une introduction toute en images de synthèse ainsi que la possibilité de jouer à 8 en même temps sont offertes aux joueur(s) qui ne manqueront pas de toute façon les Jeux du centenaire, quoi qu'il arrive ! Un soft très attendu au sein de la rédaction, qui ne fait que jouer à ce jeu depuis qu'il est arrivé...



Micro Machines 3V

EDITEUR : CODEMASTERS
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : SEPTEMBRE / OCTOBRE 96

Alors que l'équipe originale des programmeurs de Micro Machines a récemment quitté Codemasters pour développer chez Mindscape, l'éditeur britannique adapte l'un de ses meilleurs titres sur PlayStation avec Micro Machines 3V. Bien sûr, c'est une toute nouvelle équipe que l'on trouve à la tête de ce développement. Fidèle à lui-même, le jeu vous propose des courses sur mini-bolides pour quatre joueurs en simultané. Cette fois, 32 bits oblige, les graphismes sont splendides, les effets de profondeur incroyables et le fun toujours aussi présent. Un titre très attendu à la rédaction.



Tomb Raider

ÉDITEUR : CORE DESIGN
MACHINE :
PLAYSTATION/SATURN

Time Commando promet, mais n'est pas seul en course. Voici Tomb Raider, un soft basé exactement sur le même principe : un jeu d'action/plates-formes totalement conçu en 3D. Vous jouerez Lara Croft, une rude aventurière à la recherche des secrets d'une civilisation perdue...

teleX

Heart of Darkness, hit en perspective développée par Amazing Studio, aura pour premiers supports le PC et la Saturn. Sega aurait en effet payé une coquette somme (en million de francs) afin de décrocher l'exclusivité du produit face à Sony.



La Saturn prend la route

Bah mince, c'est qu'elle va finir par rouler, la Saturn, à force de lui coller des roues comme ça. Tenez, ce mois-ci nous avons jeté un coup d'œil à deux news motorisées : Road Rash et Need for Speed. Deux jeux d'Electronic Arts, deux titres qui ont déjà fait un bon bout de chemin sur d'autres bécanes.

Bon, c'est-à-dire que les versions que nous avons reçues sur Saturn étaient encore loin d'être terminées, du coup il est difficile de vraiment donner un avis. Road Rash vous colle sur une moto, dans des courses tout ce qu'il y a de plus illicites, et surtout bien violentes.

Des concurrents qui se lancent sur les routes de l'Ouest américain, des courses où tout est permis, y compris, et surtout taper sur ses adversaires pour leur faire perdre l'équilibre. Need for Speed vous met au volant de voitures de luxe, Porsche, Lamborghini, Ferrari et compagnie. On en reparle plus longuement quand on reçoit des versions finales, tiens.

Nouvelles manettes PlayStation et Saturn



distribuées par Guillemot, les nouvelles manettes pour les deux consoles phares 32 bits du moment promettent pas mal. Toutes munies de boutons "Turbo", "Slow" et autres gadgets fort intéressants pour le joueur averti, elles se révéleront très efficaces dans tous les styles de jeu. De surcroît, non seulement elles ont une belle ligne, mais en plus elles ont l'air très robuste. Prix public des manettes PlayStation : 258 F et 198 F. Prix public des manettes Saturn : 176 F et 118 F. En vente là où on vend des manettes... et des jeux vidéo aussi.

REPORTAGE

SEB

C'est pas compliqué, en faisant un saut chez les coyotes de Bullfrog, en Angleterre, j'ai tout simplement vu les jeux du siècle. Rarement jeux vidéo m'avaient autant fait tomber de mon siège, la tête la première, genre je bouffe la moquette et tout. Bref, dans les quelques pages qui suivent, nous allons avec joie vous présenter des titres qui vont vous brûler la cervelle dans les mois à venir : Dungeon Keeper, Syndicate Wars et Creation. Des jeux qui sentent bon le génie et le savoir-faire inégalable de Bullfrog, et que Joypad vous présente dans un reportage tout simplement exclusif.



Bullfrog, les



j

jeux

du siècle !



Syndicate Wars



Creation



Dungeon Keeper



Syndicate Wars

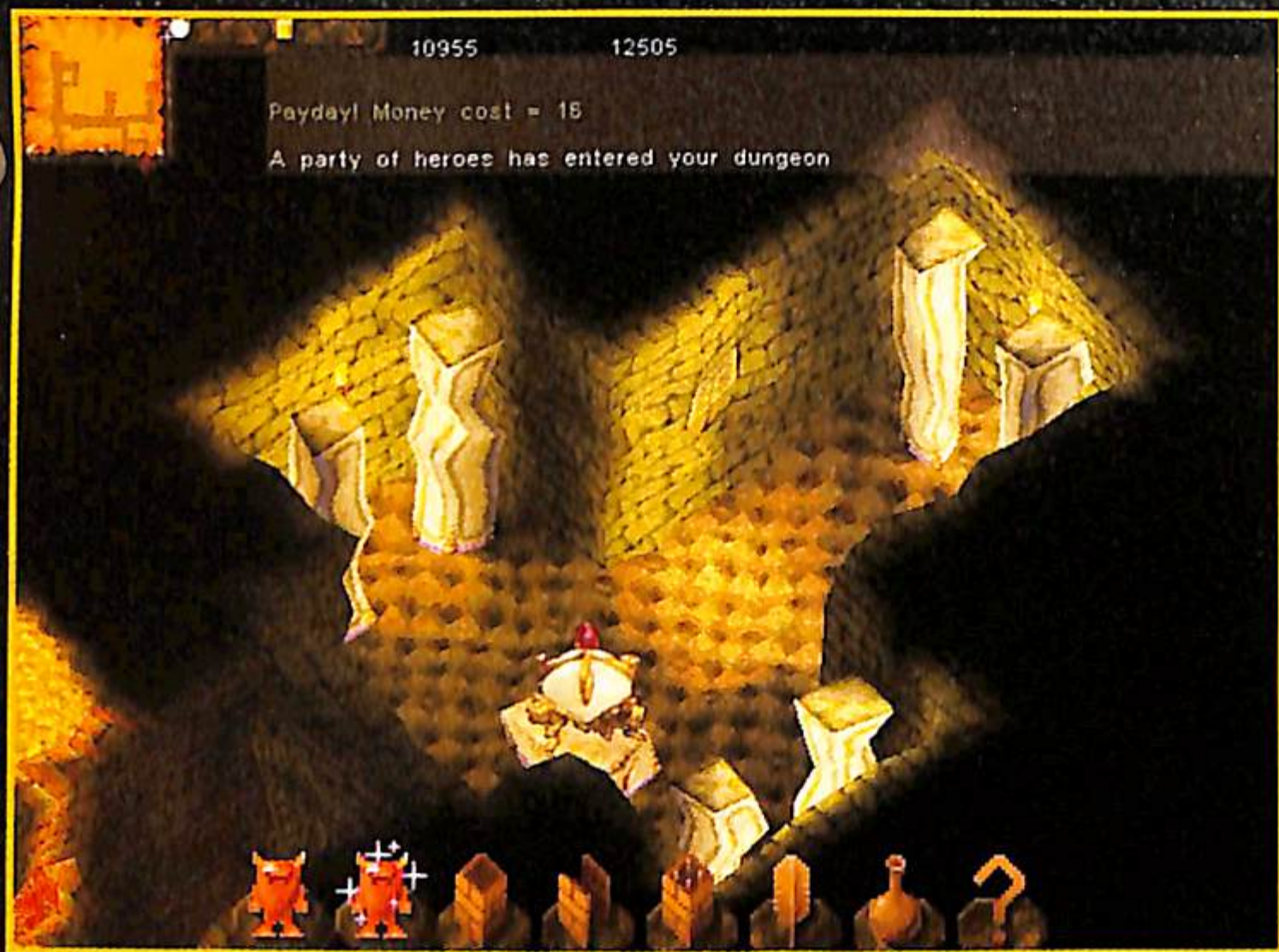


Dungeon Keeper



Creation

Toutes les photos de ce dossier sont issues de la version PC, très proche pour ne pas dire identique des versions PlayStation et Saturn.



Je ne vous décris pas ce que vous voyez sur la photo, vous constaterez vous-même que Dungeon Keeper est magnifique. En revanche, vous ne pouvez entendre les bruitages et les musiques. Sachez qu'autant d'efforts, de génie et de perfectionnisme ont été développés pour les créer : ambiance flippante garantie.



Quand les têtes pensantes de Bullfrog se sont réunies la première fois pour discuter de Dungeon Keeper, nul doute qu'ils avaient joué la veille au soir à l'un des innombrables jeux de rôles qui traînent sur consoles et sur PC. Nul doute également qu'ils étaient quelque peu lassés de toujours incarner les héros, les gentils chevaliers en armure brillante qui risquent leur belle tronche pour combattre les méchants et sauver les opprimés. C'est en grande partie ainsi que le concept de base de Dungeon Keeper est né, avec l'ardent désir de faire un jeu où le joueur devra être méchant, ignoble, bref la pire ordure qu'il ait jamais croisée dans un jeu vidéo.

“Bientôt vous ferez le mal. Que dis-je, vous incarnerez le Mal”

Dans un bon jeu de Donjons & Dragons, il y a des donjons, donc, “dédaleux”, dangereux et remplis de trésors et de sales bestioles ; et des héros qui débarquent tout souriants pour piller tout ce qui leur tombe sous la main. Dégoûtant ! Sans oublier que lesdits héros passeront également le plus

“Un jeu dans lequel il faut construire un donjon et y piéger des aventuriers.”

Dungeon Keeper

Le bonheur d'être méchant, très méchant.

clair de leur temps à égorger les monstres qui tentaient, tant bien que mal, de protéger les jolis trésors. Les pauvres ! Dans Dungeon Keeper, vous incarnerez une entité maléfique, le Mal avec un grand M qui vient de s'installer dans une région calme et paisible. Un pays où tout est vert et fleuri, où les gens sont heureux, souriants, les rues pleines de bardes qui ne parlent qu'en rimes et déclament leur flamme à tout ce qui vit, y compris les fleurs. Ça vous dégoûte. Vous, ce sont les ténèbres qui vous attirent, et bientôt vous commencerez à construire votre repaire en plein cœur de ce pays trop heureux, vous le trufferez de pièges machiavéliques, vous installerez des araignées géantes, des trolls, des fantômes, des sorciers et autres dragons dans tous les coins ; et bien sûr, vous cacherez vos trésors, mais pas trop pour que les rapaces de la région soient attirés dans votre repaire. Vous aurez alors la joie de voir débarquer tous les vaillants du coin, tout sourire. Vous aurez le bonheur inégalable d'admirer vos chères bestioles leur mettre sur la tronche et les dépecer, tandis que leurs cris d'effrois se perdent dans les dédales de votre sombre demeure. Si par bonheur un véritable héros venait à se perdre de par chez vous, que vos gentilles créatures le faisaient prisonnier en ayant la bonne idée de le garder vivant, alors, joie ô joie, bonheur quasi insoutenable, vous le feriez mener

dans votre salle des tortures, et là, lentement, sur son beau visage et son corps d'athlète, vous vous la joueriez médiévale.





“ Plus qu'intelligent, Dungeon Keeper est machiavélique ! ”



“Tuer des gentils ne suffit pas, vous en viendrez bientôt à les torturer”

Dungeon Keeper est donc une sorte de croisement génial entre plusieurs styles de jeu, façon Bullfrog en plus. Tout d'abord l'aspect Sim, puisque vous allez créer vous-même vos donjons, en creusant les couloirs, en installant des salles, des pièges, en indiquant quel monstre se trouve où, qu'est-ce qu'il fait, en cachant vos trésors. Puis vous verrez les héros vraiment, et donnerez des ordres à vos créatures, qui, de toute façon savent déjà ce qu'elles doivent faire : massacrer tout ce qui bouge. Mais Dungeon Keeper est également un jeu à la Doom, ou plus précisément, à la Ultima Underworld pour ceux qui connaissent un peu le monde du PC; puisque vous pourrez incarner vos bestioles. Vous vous plongerez alors dans un jeu en

3D, en vue subjective, avec sans doute le meilleur moteur jamais réalisé pour ce genre de jeu: des textures incroyables de beauté, et surtout des murs qui, enfin, ne ressemblent plus à un charmant alignement de bouts de carton bien plats.

Tout est renversant dans ce jeu, et la finition et la perfection apportées à Dungeon Keeper sont tout bonnement incroyables. Nous n'avons fait ici que survoler les possibilités offertes par le prochain titre Bullfrog, en commençant, tout doucement, à vous donner l'eau à la bouche.

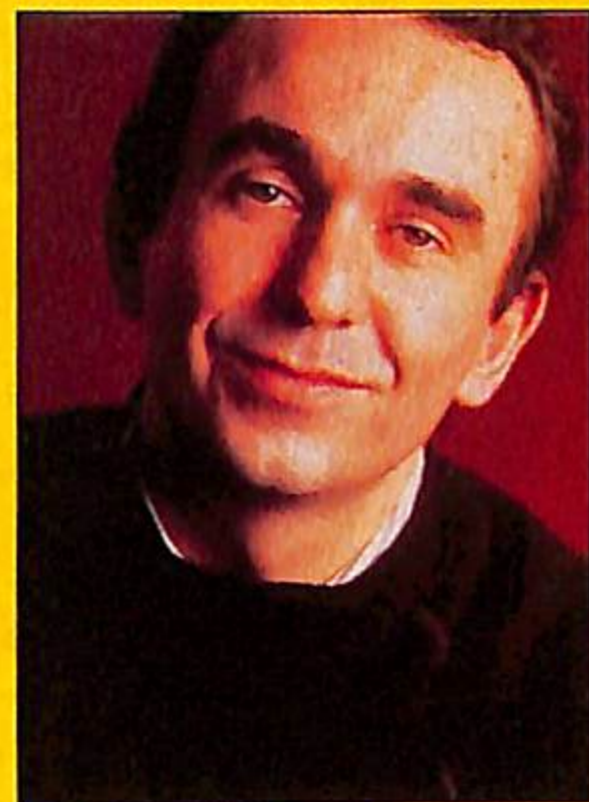
**SUR SONY PLAYSTATION ET SEGA SATURN
- SORTIE PRÉVUE EN NOVEMBRE - ÉDITÉ
PAR ELECTRONIC ARTS**

Le design des monstres est absolument excellent. Il allie la tradition du genre et le délire créatif, marque incontestable des graphistes de Bullfrog.



Entretien Flash avec Peter Molyneux

Derrière la création de Bullfrog se cache un homme, Peter Molyneux. Génie visionnaire et programmeur hors-pair, il est souvent la pierre angulaire de tout développement sorti de chez Bullfrog. Dungeon Keeper est son bébé préféré à ce jour, son projet le plus ambitieux également. Nous avons rencontré Peter Molyneux, chez lui, alors qu'il était plongé dans la programmation finale du jeu, depuis deux jours, sans dormir.



Peter Molyneux : “Je pense que Dungeon Keeper est le meilleur jeu sur lequel j'aie travaillé. Au départ, j'ai commencé avec l'idée de base de diriger les méchants, puis quand j'ai vu l'excellente qualité du travail effectué par l'équipe ici, j'ai eu envie de m'investir beaucoup plus. Surtout qu'il est difficile parfois de décrire à quelqu'un exactement ce que l'on désire, et là mieux vaut le faire soi-même.”

Joypad : Quand savez-vous, et quand décidez-vous qu'un jeu est terminé, qu'il est bon pour partir à la duplication ?

Peter Molyneux : Développer un jeu, c'est un peu comme réaliser une peinture, tu commences avec les contours, tu les finis, puis tu remplis tous les creux ; puis tu retouches sans cesse les personnages, le fond. C'est exactement ce qui se passe avec un jeu, tu ajoutes des éléments, tiens je peux faire ça, et je peux faire ça...

Je suis à la recherche d'indices pour savoir quand un jeu est prêt : quand je vois quelqu'un jouer à ce jeu et commencer à parler à son écran, aux créatures, je sais qu'on touche au but.

Joypad : Les jeux vidéo traitant de Donjons & Dragons ont commencé à tourner en rond, à se répéter...

Peter Molyneux : C'est précisément pour ça que nous avons décidé de faire Dungeon Keeper. Les meilleurs méchants possibles sont tirés de Donjons & Dragons, et il n'y a rien eu de nouveau dans le domaine depuis des années et des années. Quand je commence le design d'un jeu, j'aime partir de thèmes ou de genres que les gens connaissent déjà.

Nous avons contacté Richard Garyott d'Origin, parce qu'il a créé le Gentil ultime dans la série Ultima. Et moi je débarque avec le Méchant ultime. Je lui ai demandé s'il voulait bien que j'utilise son héros dans mon jeu. Il a dit oui. Je lui ai demandé : “Même s'il finit grillé sur un barbecue ?”. Il m'a dit oui. Je pense qu'il croyait que je plaisantais, mais je ne plaisantais pas. Son héros aurait déjà dû mourir, il y a plus de 500 ans.

Joypad : De quoi traitera votre prochain jeu ?

Je vais essayer de vous donner un indice sans trop en dire... Le thème parle de quelque chose que tout le monde dans le monde connaît, et qu'aucun jeu n'a jamais abordé (NDLR : en voilà, un indice qui en dit long...).



Syndicate Wars

Le monde va très mal, pour votre plus grand bonheur.



Pas folichon le monde de Syndicate Wars, on n'irait pas y passer ses vacances au mois d'août. Tout est sombre, dangereux et macabre.

Si vous avez eu la chance de jouer à Syndicate, premier épisode faisant de Syndicate Wars une suite, vous savez à quel point le monde a mal tourné. Ravagé par les guerres des Syndicats, les villes ne sont qu'explosions incessantes, meurtres, enlèvements, et cris de douleurs dans tous les coins. Les immeubles sont noirs, les rues battues par des pluies incessantes, le ciel est gris, le soleil semble avoir disparu à



Une attention toute particulière a été apportée à l'élaboration des éclairages. L'ambiance du jeu n'en est que renforcée.



jamais, ça va mal nom de Dieu ça va mal. Vous n'avez encore rien vu, Syndicate Wars arrive et fera passer son prédécesseur pour un simulateur de "L'île aux enfants" et Blade Runner pour une usine de bonbons Haribo.

"Oooh, rien d'important, ce qui est important c'est que vous allez tous mourir..."

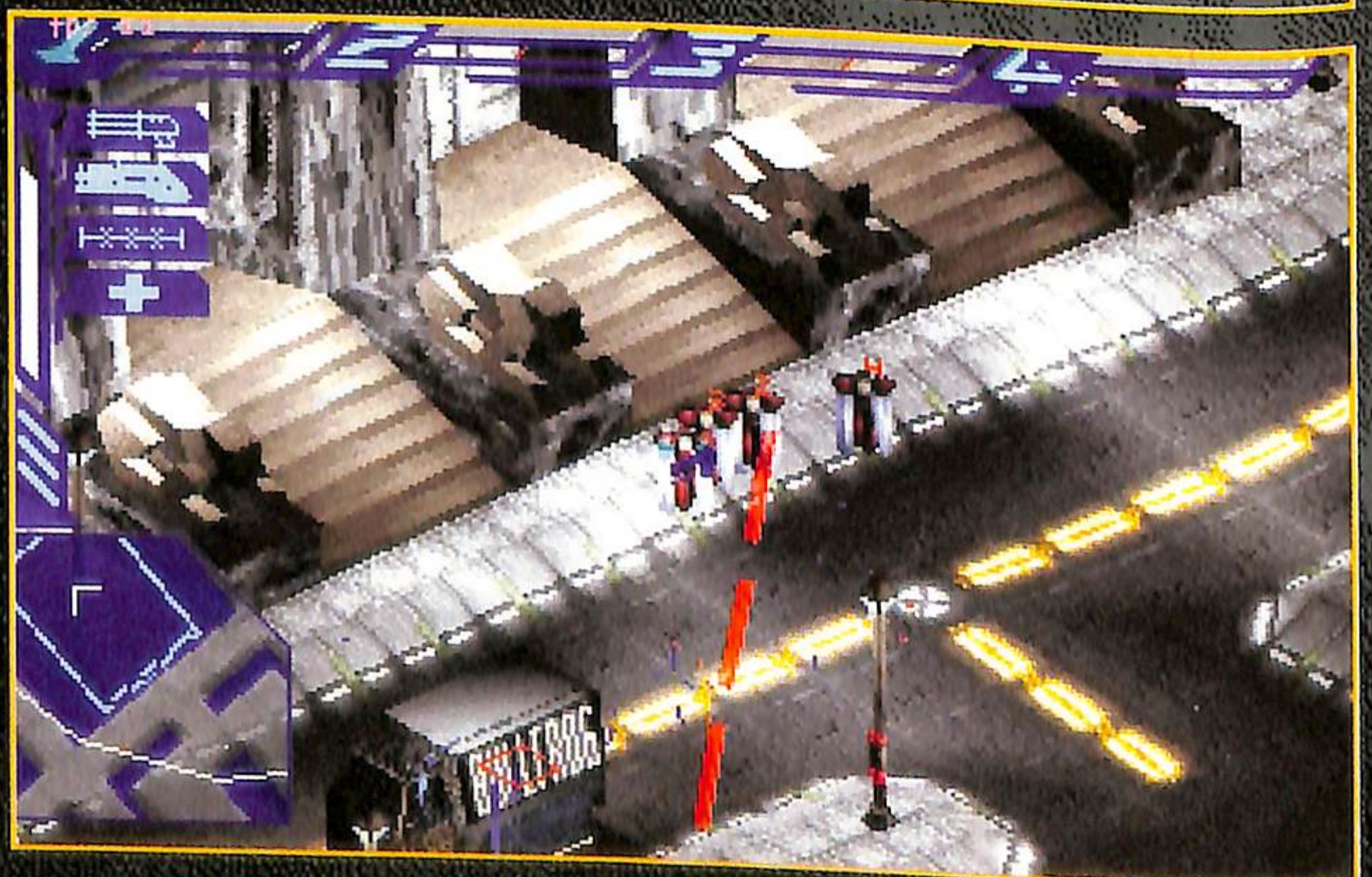
Dans le monde décrit par Syndicate, et donc par Syndicate Wars, les gens comme vous et moi se triment avec un petit circuit électronique planté à l'arrière de la nuque. Un micro-chip qui contrôle en permanence leurs moindres pensées et qui modifie tout ce que leurs sens peuvent leur dire. Ainsi, le monde semble merveilleux, tout est beau, tout va bien, la vie est magnifique. En réalité, autour d'eux, tout n'est que mort et désolation. Dans Syndicate Wars, vous n'incarnez pas l'un de ces "pantins", mais ceux qui voient la réalité, et qui, avec joie, contribuent à ce que le monde soit encore plus pourri : vous êtes un tueur ultra-entraîné du plus puissant des Syndicats. Accompagné de trois autres hommes-machines-à-tuer, vous irez de mission en mission, dans de nombreuses villes de la planète, pour tuer, enlever ou détruire. Vous ne décidez pas, mais vous

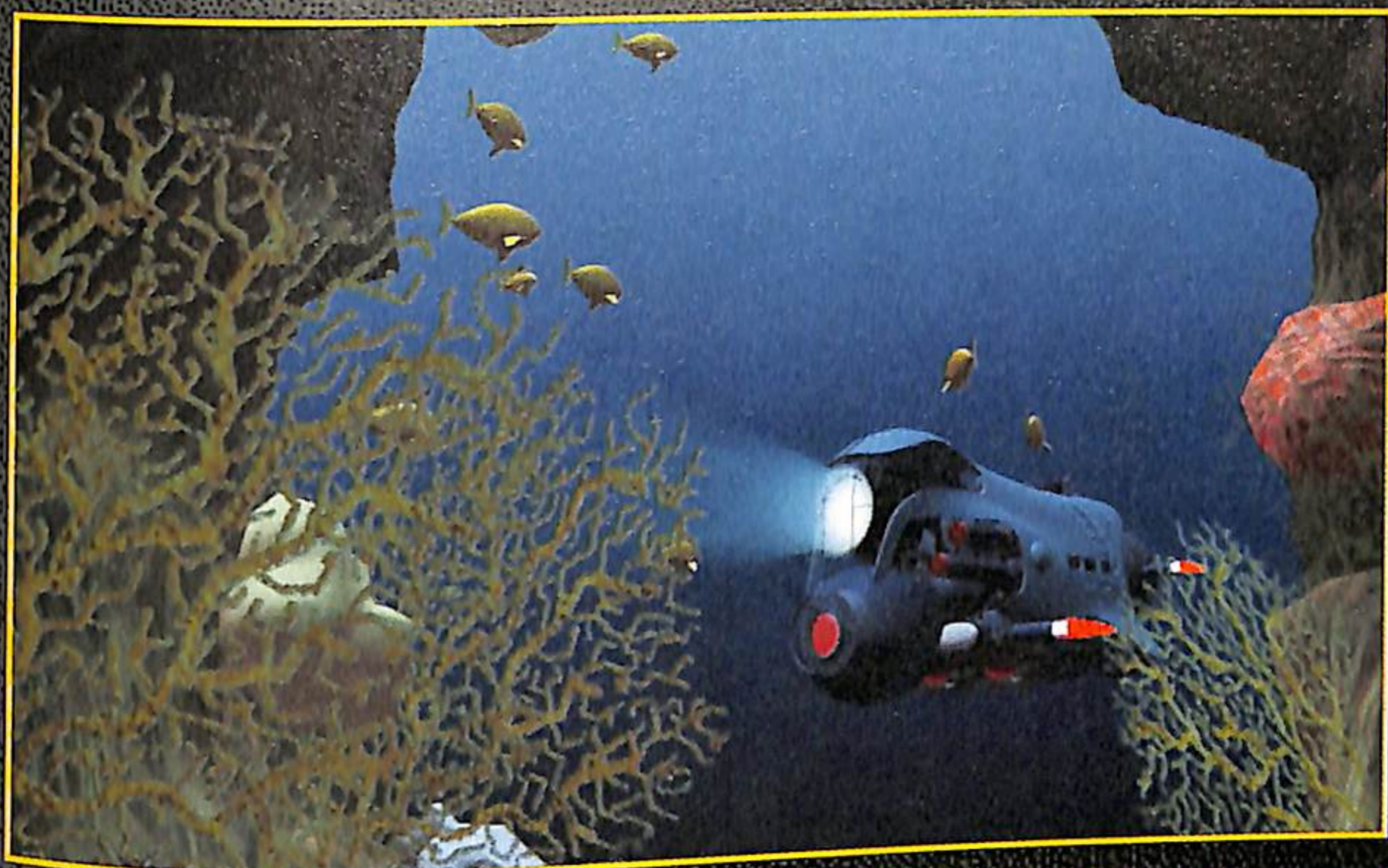
exécutez avec une joie froide et glaçante. Si Syndicate nous paraissait violent à l'époque de sa sortie, ce n'est rien comparé à ce que sera Syndicate Wars. Dès que les combats urbains démarrent, tout se transforme bientôt en véritable feu d'artifices apocalyptique. Ça pète et explose de partout. Les immeubles s'écroulent dans un vacarme assourdissant, les pauvres civils crient et s'enfuient en tous sens, un autre bâtiment explose alors, réaction en chaîne oblige, et bientôt les forces de l'ordre ou des membres d'autres Syndicats viennent s'en mêler.

Dans Syndicate, les graphismes sont affichés en 3D isométrique. Ici, il s'agit de véritable 3D, avec liberté totale de zoom et de rotation. Un moteur à la Magic Carpet, mais largement amélioré. Les éclairages sont étonnants, et les impressions de volume parfaitement réussies.

Côté armement, vous aurez le choix, très largement. On retrouve les ô combien spectaculaires lance-flammes, les uzis, les fusils à longue portée, plus toute une gamme de roquettes, de mines, de lasers et de gaz hilarants. De quoi varier les plaisirs. Syndicate Wars semble avoir tout du jeu génial, la version finale qui tombera à la fin de l'été nous en donnera le cœur net.

**SUR SONY PLAYSTATION ET SEGA SATURN
- SORTIE PRÉVUE EN SEPTEMBRE - ÉDITÉ
PAR ELECTRONIC ARTS**





Creation

Des fonds marins au fin fond de l'espace

De tous les projets Bullfrog en préparation, Creation est sans doute le plus calme, du moins en apparence. Le calme des fonds marins, la quiétude d'un banc de poissons qui passe, les algues qui dansent lentement et les dauphins qui s'approchent tout souriants : voilà Creation. On va pouvoir se détendre. Nous voilà dans le futur, à la même époque installée par Syndicate et Syndicate Wars, sur la Terre. La négligence des hommes a rendu les fonds marins absolument invivables pour la faune et la flore, toutes les espèces disparaissent les unes après les autres. Votre cœur d'écolo se sert et se tort. Heureusement, une planète inhabitée et recouverte d'eau vient d'être découverte, la planète Creation. Votre mission pacifique est de recréer, à partir des données ADN que nous possédons sur les espèces marines terrestres, la vie disparue sur notre planète, sur cette planète de rêve...

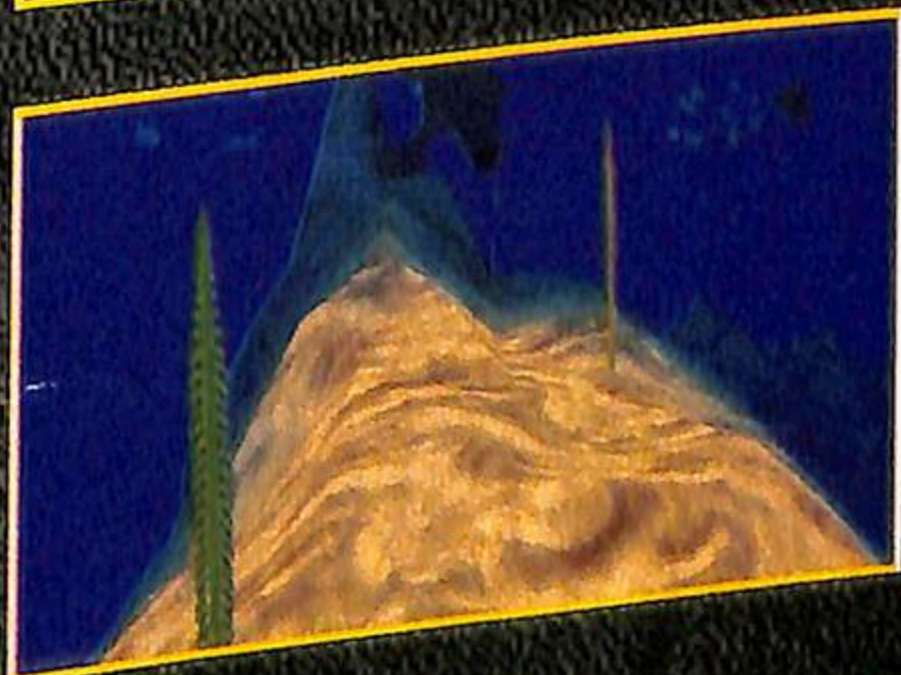
"Le bonheur écologique tourne bientôt en cauchemar"

Creation est d'abord un jeu d'exploration, où vous découvrirez les merveilles des fonds marins de la planète Creation. Les graphismes 3D sont brillants, affichés avec flui-

dité et rapidité. Les mouvements de l'eau, des bulles et des bestiaux sont superbes et extrêmement réalistes, ainsi que les effets d'éclairage. On s'y croirait. Les programmeurs de Bullfrog ont d'ailleurs travaillé en étroite collaboration avec des universitaires spécialisés dans la faune et la flore marine. Creation devient bientôt un jeu de stratégie et de combat, puisque, sans tout dévoiler, les puissants Syndicats qui sévissaient déjà sur terre, viennent bientôt mettre des bâtons dans les roues de votre projet écologique.

Un jeu original, superbe, à la très forte ambiance, qui semble lui aussi très prometteur même si nous n'avons vu pour l'instant qu'une pré-version, le jeu ne sortant qu'en début d'année prochaine.

**SUR SONY PLAYSTATION ET SEGA SATURN
- SORTIE PRÉVUE EN JANVIER 97 - ÉDITÉ
PAR ELECTRONIC ARTS**



Bullfrog:

DES MAÎTRES ES SIMULATIONS

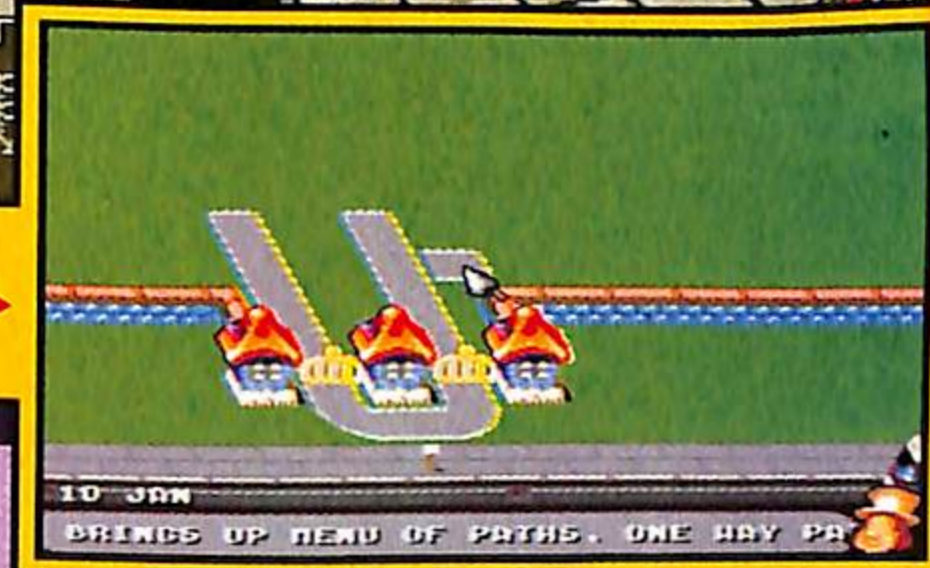
Bullfrog, les possesseurs de consoles les connaissent d'ores et déjà. On leur doit en effet des jeux de stratégie ou des simulations qui ont fait date dans l'histoire du jeu vidéo. Souvenez-vous de Power Monger (Megadrive et Mega CD), de Populous (Megadrive, Super Nintendo), Theme Park (Super Nintendo, Megadrive, PlayStation et Saturn), Syndicate (Super Nintendo, Megadrive) ou plus récemment Magic Carpet pour PlayStation et Saturn. Autant dire qu'Outre-Manche, dans les locaux de Bullfrog, on s'y connaît en jeu vidéo. Pourtant, Bullfrog reste un spécialiste des titres sur PC. Avec les 32 bits, les conversions vont pleuvoir !



Powermonger ▲

Theme Park ▶

Syndicate ▼



Les déplacements dans les mondes marins de Creation se voient à travers cockpit ou en vue extérieure. Toujours superbes, quel que soit l'option choisie. Vous serez aidé, dans votre quête écologique, par des dauphins extrêmement intelligents et capables de manier des machines adaptées à leur morphologie.

n**ews**

étoiles des tests...

Vous l'aurez certainement constaté, ou alors vous le faites vraiment exprès, les tests version import du Joypad que vous tenez entre les mains, sont plutôt maigrichons. Et pour cause ! Nous avons voulu avant tout mettre l'accent (très nippon) sur les news chaudes du moment, mais également sur le salon E3 qui s'est tenu à Los Angeles du 16 au 18 mai dernier. Et comme les pages ne sont pas extensibles...

Ce n'est pas pour autant que nous n'avons pas parlé des sorties japonaises, comme vous le constatez avec ces tests. Réduits, certes, mais tests tout de même. Nous leur avons de surcroît donné une seule note "Fun", dont le barème va de 0 à 5 étoiles. Le "Fun" étant l'indice subjectif qui montre que le testeur a apprécié ou non, de façon globale, le jeu chroniqué. De toute façon, vous retrouverez de "vrais" tests de jeux japonais dès le mois prochain.

En attendant...
La rédaction agonisante.

Rudora no Hihô

MACHINE : SUPER FAMICOM
EDITEUR : SQUARE

Voici ce qui sera certainement l'un des derniers jeux dignes de ce nom disponibles sur la Super Famicom. Et comme par hasard, il est signé Square Soft, l'un des éditeurs les plus prolifiques en matière de RPG sur cette bécane. Ça tombe bien, c'est de nouveau d'un jeu de rôles qu'il s'agit. Mais pas n'importe lequel ! Sa caractéristique principale réside dans le fait que vous pourrez créer vous-même vos sorts. Oui, vous avez bien lu ! Pour cela, il vous faudra tout de même composer avec 6 signes de cette langue, et créer ainsi vos propres magies. Quelques notions de japonais sont donc nécessaires... Basé sur un multi-scénario à base d'Apocalypse qui doit survenir au terme du 16e jour, Rudora permet de diriger non pas un, mais bel et bien 3 personnages que vous rencontrerez lors de votre aventure. Doté en outre d'une réalisation sublime, aussi bien sonore que graphique, le dernier titre en date de Square sur SFC est un chef-d'œuvre à ne pas manquer.



レックスエア

**NOTE : ★★★★★**

Virtual Volley-Ball

bon, il est clair qu'on ne va pas épiloguer des lignes et des lignes sur ce pseudo-jeu qui ne tire aucunement parti de la puissance de la 32 bits de Sega. Ça démarre fort... Les perso-joueurs sont mal foutus, les coups quasiment impossibles à réaliser, et le jeu en lui-même injouable ! À éviter d'urgence.

MACHINE : SATURN • EDITEUR : SEGA

**NOTE : ★**

Rockman X3

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : CAPCOM



Rockman X3 sur PlayStation et Saturn est la réplique exacte de la version Super Famicom, les dessins animés en plus... Vous voyez le topo : Capcom a tout simplement adapté les mêmes niveaux et les mêmes graphismes de la Super Famicom à la PlayStation, sans modifier le moindre pixel... On retrouve ainsi notre héros secondé par Zero dans une lutte acharnée contre les boss mécaniques qui ponctuent chacun des niveaux. La série Rockman X étant davantage basée sur la baston et le tir, on termine le jeu toujours aussi rapidement sur 32 bits que sur 16 bits. De plus, les capacités de la PlayStation et de la Saturn ne sont pas utilisées. Seules les démos en dessins animés valent le détour, et c'est bien maigre vu les prix des jeux en import. Pour finir, sachez qu'un Rockman 8 est prévu sur 32 bits...



NOTE : ★★

Nous voulions aussi vous parler de Double Dragon sur PlayStation et de Gradius Deluxe Pack sur PlayStation et Saturn. Mais ce moi-ci, nous avons décidé d'être clément, il vaut mieux d'ailleurs, car nous aurions eu du mal à dire quelque chose de gentil.



Gulliver Boy

MACHINE: SATURN
EDITEUR: HUDSON

Connu des joueurs Nec, Gulliver Boy est tiré d'un dessin animé japonais terminé là-bas il y a de cela quelques mois. Tenant sur deux CD, plus parce que le jeu est entrecoupé de beaucoup de scènes animées que parce qu'il est long, Gulliver Boy a le mérite d'être prenant, attachant et assez vaste. Malheureusement, la réalisation est à peine meilleure que ce que l'on trouvait sur Nec ; et face à Dragon Force, le choix ira à Gulliver uniquement pour ceux qui préfèrent le simple et le classique. Gulliver Boy est un jeu sympathique, mais qui n'est pas un hit comme le seront certainement Lunar et TengaiMakyô.

NOTE : ★★

Tenchi 0 Kurau 2

Connu en France sous le nom de "Dynastic Wars II", ce jeu est un classique des salles d'arcade. Aux commandes d'un samouraï (5 différents au choix), vous allez pouvoir avec un collègue traverser tout le Japon du XVIIe siècle en pleine guerre civile au nom de votre Shogun, qui se bat pour la réunification du pays. Autant vous le dire franco, ce jeu est un Final Fight antique, où vous avancez tout en frappant d'autres gens. Le genre a été un peu oublié ces temps-ci, et il est toujours agréable de retrouver ce type de jeu, même s'il semble simpliste et qu'il est facile de le terminer en une petite journée. Voire moins. Un bon jeu bien fun, mais à réserver aux fans.



MACHINE: PLAYSTATION
EDITEUR: CAPCOM

NOTE : ★★

Drift King Battle

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : BPS

Cela faisait bien longtemps que BPS annonçait l'adaptation de son Drift King Super Nintendo sur PlayStation, une course automobile. Le résultat n'est pas vraiment probant, puisque l'on retrouve l'ennui de la version 16 bits. Le jeu est en effet fortement orienté simulation avec la possibilité d'évoluer avec son pilote en gagnant des points qui serviront à customiser la voiture. Comme le jeu est en japonais, on a du mal à bien comprendre le déroulement et on s'emmêle les pinces. Côté réalisation, le progrès est énorme puisque l'on passe à de la 3D polygonale façon Ridge Racer. Les trois circuits sont plutôt beaux et permettent de découvrir les périphériques de Tokyo, piètre consolation face à une impression de vitesse mal rendue et cet ennui qui ne permet pas de jouer plus de dix minutes d'affilée.



NOTE : ★

ANCIENS NUMÉROS

Complétez votre collection
Commandez les anciens numéros de Joypad !!

2040



Numéro spécial X-Men

- Tests : la Légende de Thor (MD), Shining Force CD (MCD)...
- Sol + Tips : Soleil (MD) et Dragon's Lair (MCD)
- Dossiers : X-Men, La saga Tétris
- Anim'Paad : Borgman 2058, SlowStep You're Under Arrest...

+ Joypad International

142



- Tests : Fatal Fury Special (MCD), Hagane (SN), Galaxy Fight (NG)...
- Sol + Tips : La Légende de Thor (MD) Tohshinden (PS), les coups
- Dossiers : 30 stars vous parlent des jeux vidéo. La saga Fatal Fury
- Anim'Paad : Gunnm, Ray Earth, la Quête du Dragon...
- Poster : Donkey Kong Country/Dragon Ball Z

+ Joypad International

242



- Exclu mondiale : Doom sur Super Nintendo
- Tests : Sega Rally (Arc), Super Sidekicks 3 (NG), Fatal Fury 3 (NG)...
- Sol + T : Chrono Trigger (SFC) et Killer Instinct (Arc)
- Dossiers : John Woo, le maître du shoot-them-up. Les jeux du futur en images
- Anim'Paad : Les Arts Book, Ranma, Le grand prix de l'animation...
- Poster : Judge Dredd/Les Chroniques de la guerre de Lodoss

+ Joypad International

342



- Tests : Super Turrican 2 (SN), Chaotix (32X)...
- Sol + Tips : Pitfall (MD/MCD), Donkey Kong (SN)
- Dossiers : l'E3, le plus grand salon du jeu vidéo au monde. WipEout, le reportage exclusif
- Anim'Paad : Porco Rosso, Chirality, l'interview de Shingo Araki (créateur de Saint Seiya)
- Poster : Virtua Fighter/Porco Rosso

+ Joypad International

442



- Tests : Savage Reign (NG), Rayman (PS), Judge Dredd (MD/SN), Pete Sampras '96 (MD)
- Sol + Tips : Fatal Fury 3 (NG), NFL Quarterback Club (SN)
- Dossiers : Saturn et PlayStation, une nouvelle génération de jeux. Ocean, les projets de l'éditeur
- Anim'Paad : Ken le survivant, Saint Seiya, La Légende de la Pomme d'or, Macross
- Poster : Double poster Dragon Ball Z

+ Joypad International

2045



- Tests : Prehistorik Man (SN), Batman Forever (SN), Light Crusader (MD), Donkey Kong Land (GB)...
- Sol + Tips : Les personnages cadés de Dragon Ball Z (PS)
- Dossiers : EA Sports, le reportage au Canada. Les jeux en réseaux, link, série...
- Anim'Paad : Moldiver, Cobra, Ah! Ma Belldandy...
- Poster : Weapon Lord (poster géant !)

+ Joypad International

642



- Cadeau : les Caps DBZ !
- Tests : Killer Instinct (SN), Doom (SN), Destruction Derby (PS), WipEout (PS)...
- Sol + Tips : Batman et Robin (SN), Toughman Contest (MD), X Men (SFC)...
- Dossiers : Reboot, de l'image de synthèse à gogo Dreamworks, Steven Spielberg à l'assaut du jeu vidéo
- Anim'Paad : DBZ, le film, RayEarth 2, Slow Step, Plastic Little
- Poster : Ridge Racer

+ Joypad International

742



- Cadeau : la cassette vidéo catalogue d'Ocean avec Doom sur Super Nintendo
- Tests : Mortal Kombat 3 (SN/MD), Earthworm Jim 2 (SN), Street Fighter 2 (GB), International Super star Soccer Deluxe (SN)...
- Sol + T : Doom (SN), les meilleurs passages
- Dossiers : Johnny Mnemonic dans tous ses états Incroyable : des combats de robots Anim'Paad : The Cockpit, Crying Freeman, Appleseed... Poster : Dragon Ball Z, le film

+ Joypad International

842



- Tests : Yoshi's Island (SN), Doom (PS), Viewpoint (PS), Phantasy Star IV (MD)...
- Sol + Tips : Discworld (PS), Panzer Dragoon (Sat), Earthworm Jim (MCD)...
- Dossiers : Earthworm Jim 2 sur 32 bits Internet et les consoles de jeux
- Anim'Paad : Kaze Animation, comment ça marche ?, Blackjack, Cobra, Moldiver...
- Poster : Loaded

+ Joypad International

942



- Tests : Sega Rally (Sat), Virtua Fighter 2 (Sat), Virtua Cop (Sat), Galactic Attack (Sat)...
- Sol + Tips : Myst (PS/Sat), Virtua Fighter 2 (Sat), Yoshi's Island (SN), MK3 (PS), Virtua Cop (Sat)...
- Dossiers : Les dix premiers jeux de Ultra 64 Disney Interactive, premiers pas d'un géant
- Anim'Paad : Ghost In The Shell, Virtua Fighter, Cobra, Lodoss...
- Poster : Sega Rally/Virtua Fighter 2

+ Joypad International

2050



Priorité aux jeux !

- Tests : Tohshinden 2 (PS), Actua Soccer (PS), FIFA '96 (PS), D (PS/Sat), Donkey Kong Country 2 (SN), Total NBA '96 (PS), NBA In The Zone (PS)...
- Sol + Tips : Virtua Fighter 2 (Sat), Doom (PS), Myst (Sat/PS) la suite, Street Fighter Zero (PS), Donkey Kong Country 2 (SN)...
- Dossiers : Les premières images de Killer Instinct 2 ! Les 50 numéros de Pad, l'anniversaire
- Anim'Paad : Dragon Ball GT, les premières images, Zenki, Yugen Kaisha...
- Poster : Zenki / Donkey Kong Country 2

+ Joypad International

152



- Tests : Secret of Evermore (SN), Breath of Fire 2 (SN), Descent (PS), Sim City 2000 (Sat)...
- Sol + Tips : Myst (sat/PS) la fin, Sega Rally (Sat), Tohshinden S (Sat), NBA Jam T.E. (Sat), Gex (PS), Street Fighter Zero (PS)...
- Dossiers : Les bons plans de l'occasion Le retour de Dragon Ball sur PlayStation
- Anim'Paad : Fam&Hrthie, Fatal Fury, Final Fantasy...
- Poster : Road Rash/Secret Of Evermore

+ Joypad International

252



- Tests : WipEout (Sat), The Need For Speed (PS), Wing Commander 3 (PS), Toy Story (MD/SN), Magic Carpet (PS/Sat)...
- Sol + T : Street Fighter Zero (Sat), Ridge Racer Revolution (PS), Tohshinden 2 (PS), Virtua Cop (Sat)...
- Dossiers : Imagina '96, l'avenir en réseau Les stars au centre Sega Pete Sampras Extreme sur 32 bits !
- Anim'Paad : Mother Sarah, Kamui, Hiroyuki Kitazume (Moldiver) l'interview...
- Poster : Far East Of Eden Zero/Tohshinden

+ Joypad International

Pour recevoir chez vous les numéros de Joypad présentés ci-dessus, (mais aussi les n° 35 à 39) rien de plus facile. En fait, il y a plus facile, comme éternuer, mais c'est nettement moins marrant. Il vous suffit donc d'envoyer un chèque de 39 francs par numéro (32 francs + 7 francs de frais de port) à l'ordre de Joypad, en précisant le ou les numéros que vous désirez commander. L'adresse pour envoyer tout ça :

JOYPAD SERVICE VPC
BP21
1355 MARNIGNY LE CHATEL CEDEX

Nomprénom

Adresse

.....

.....

N°40 N°41 N°42 N°43 N°44

N°45 N°46 N°47 N°48 N°49

N°50 N°51 N°52

FADE TO BLACK

EURO 96

VUE ISOMETRIQUE

REZ CARTE BOUCLEUR NORMAL
L2E3 6 MONTRE
L2E3 MESSAGE 2

ROUMANIE 2-0 FRANCE

TESTS

Et chavirer de plaisir...

Il n'est pas inutile de se le cacher, ce mois de juin est plutôt pauvre en sorties de jeux sur notre continent. Après le flux de nouveautés auquel nous étions habitués ces derniers temps, force est de constater que nous sommes actuellement dans le creux de la vague. Ou plus exactement, c'est le calme avant la tempête. Néanmoins, de rares softs ont réussi à émerger de l'eau. Parmi ceux-ci se trouve le dernier titre en date de Delphine software : Fade to Black teste page 96. Réussi à tout point de vue, ce soft devrait vous procurer également des heures interminables de jeu. N'oublions pas pour autant Baku Baku Animal sur Saturn test page 100, un Tétris animalier qui fait le bonheur des testeurs ! C'est quand vous voulez pour arrêter d'y jouer, les gars ! En attendant des tonnes de tests le mois prochain (c'est la période qui veut ça), savourez donc ces quelques pages de tests. À défaut de quantité...



LE ZAZAPPING

des TESTS

RARES SONT LES SORTIES...

Le mois de juin, c'est le mois de la news. Vous le remarquerez très vite en tournant les pages qui suivent, il n'y a ici pas de grands tests. On ne peut pas dire que l'on croule sous un déluge de nouveautés, et cela même si deux jeux sortent du lot (Fade to Black et Baku Baku Animal). Bref, autant dire qu'on l'on va pouvoir potasser pour le BEPC ou le Bac. De toute façon, il n'y a semble-t-il rien de mieux à faire. Cependant, côté news il y a vraiment de la matière. Pensez donc, la fin de l'année, toujours aussi riche, se profile à l'horizon. Quels seront les hits de demain ? Joypad vous donne la réponse à cette angoissante question. Cependant, en attendant, il n'y a pas de quoi fouetter un chat - heureusement - côté sorties de soft. On va pouvoir faire des économies. Ne vous jetez pas sur n'importe quoi. Certains titres vont essayer de profiter de cette période creuse pour se mettre en avant alors qu'ils ne le méritent pas. Je pense à un certain Starfighter 3000 qui, même après 10 niveaux, restent toujours aussi plat et techniquement manqué. Ce n'est là qu'un exemple parmi tant d'autres. Soyez vigilants, rêvez aux hits de demain en feuilletant les nouvelles sorties au Japon que nous a dégotées Banana San ou bien encore notre compte-rendu d'E3 où Morgan, notre correspondant permanent aux Etats-Unis est allé vous trouver les dernières info made in Lucas Arts ou Crystal Dynamix. Et puis, si le jeu vous manque, songez donc à Fade to Black ou à Baku Baku selon que vous soyez PlayStation-fan ou Saturn-fan.

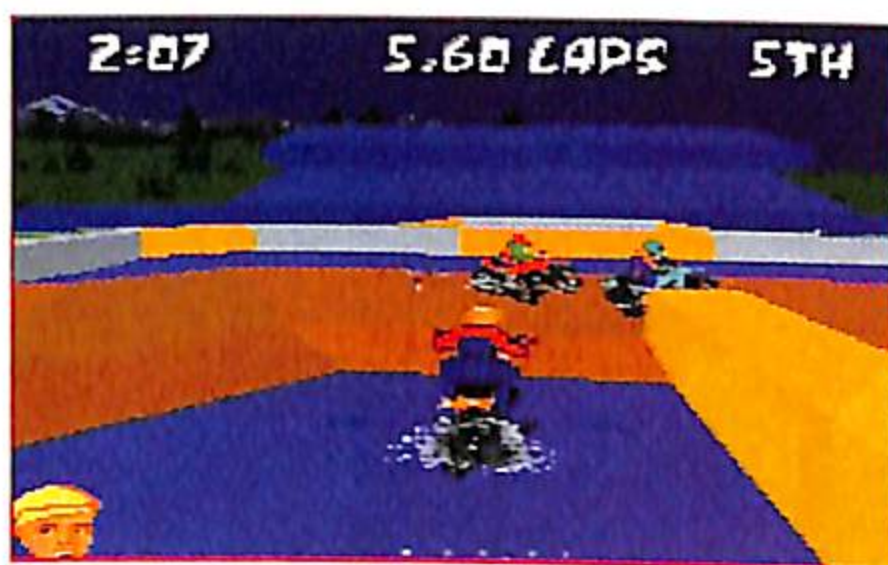
La rédaction à l'affût des nouveautés dans le monde entier.

DIRT TRAX FX

MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : ACCLAIM



Depuis FX Trax et Starwing, aucun autre jeu n'avait utilisé cette fameuse puce appelée "FX", censée accélérer les animations de graphisme en 3D. Aucun, mis à part le Dirt Trax FX de Acclaim, qui vient d'arriver tout beau tout chaud dans nos locaux... Et, ma foi, on ne peut pas dire que ce soit une réussite. Loin de là ! L'originalité du titre n'est absolument pas appuyée par les piètres animations et les graphismes beaucoup trop sommaires de ce jeu de motocross. En fait, mis à part un jeu à deux avec écran splitté, il n'y a quasiment rien à dire sur ce produit, qui ne faisait en fait que passer... D'ailleurs, on ne s'en est même pas aperçu. On parlait de quoi déjà, là ?



Trazom

EXTREME PINBALL

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS



Les simulations de flipper ne sont pas légion sur PlayStation, mais ce n'est pas une raison pour en profiter. C'est pourtant ce que semble avoir fait Electronic Arts, qui propose quatre flippers sur le même CD, mais de qualité très moyenne. Un possesseur de PlayStation est en droit d'attendre des titres de qualité supérieure à ce que l'on trouvait sur console 16 bits. Les graphismes sont approximatifs, bâclés, et surtout peu délicats dans ce genre de simulation, et les rebonds de la boule manquent de réalisme. On contrôle mal le déroulement d'une partie, et les bonus ne sont pas originaux. Bref, il m'est impossible de vous conseiller de vous procurer ce flipper sur PlayStation, vous m'en voudriez le mois prochain. Autant lui préférer le True Pinball (PlayStation et/ou Saturn) d'Ocean.



Olivier

PO'ED

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE



Je préfère vous prévenir tout de suite, ce clone de Doom n'apporte rien au genre, au contraire, il fait régresser tout le monde... Son seul point positif est la possibilité d'utiliser une poêle qui fait "bong" quand on frappe un ennemi. Ah j'oubliais, il y a aussi un hachoir à viande qui repeint les murs en couleur. À part ces deux nouveautés, les autres armes étant conventionnelles, on ne trouve rien de bien passionnant dans Po'Ed. Et comme le manque d'inspiration, qui semble avoir frappé les créateurs de ce jeu, s'est vu doublé d'une sérieuse paresse en matière de performances graphiques, on découvre un jeu en trois couleurs et dont les murs font penser à des feuilles de carton, le truc très réaliste quoi ! Comment peut-on oser adapter un tel jeu, issu du monde 3DO, sur PlayStation...

Olivier



SPIROU

MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : INFOGRADES

90%

Avec Spirou sur Super Nintendo, on est tout de suite plongé dans la bande dessinée! On y retrouve en effet tous les personnages. Spirou est rigolo, et il se fait aider de son compagnon Spip, un animal assez bizarre qui a plein de poils! Au début, c'est difficile de maîtriser le héros, mais à force d'y jouer, on arrive quand même à faire ce que l'on veut. Spirou peut sauter, marcher, courir, plonger, tirer... Il peut presque tout faire. Les niveaux sont très nombreux et changent tout le temps. Une fois, on se retrouve dans les rues de New York, une autre fois dans une jungle, et encore une autre fois dans une maison de jouets. Et il y en a encore plein comme ça! Même si le jeu est avant tout de la plates-formes, il y a des moments où il faut réfléchir un peu pour, par exemple, ouvrir des portes ou sauter un ravin. Heureusement, il y a des mots de passe après chaque phase passée. La diabolique Cyanure n'aura pas le dernier mot et je retrouverai le Compte de Champagnac qu'elle a enlevé! Spirou sur Super Nintendo est un jeu que je conseille à tout le monde.

Morgan, 7 ans.



Le trombinoscope



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

Cet été, Trazom partira tout nu en Alaska pour les vacances. Et puis on n'entendra plus jamais parler de lui. Il crèvera congelé. Tant mieux ! Une fois, je lui ai prêté un disque et il ne me l'a jamais rendu. Qu'il meure !



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

Quelle ordure, celui-là ! Une fois, je lui ai filé rencard et il est arrivé en retard. Cet été, il va au Sahara. Il errera des jours et des jours, pour enfin crever de soif dans le désert. Il trouvera même un distributeur de Coca... vide, et en mourra de dépit.



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

Greg, lui, partira en Amazonie, enduit de miel de la tête aux pieds. Il se fera dévorer par les fourmis et les mouches. Tant mieux ! Une fois, je lui ai dit "Coucou, Greg !", et il m'a répondu "Ah, c'est toi grosse tache ?". Qu'il pourrisse lentement !



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

Cet été, Olivier ne partira pas en vacances. Non. J'veis l'enfermer dans ma cave et le nourrir pendant deux mois de cailloux pointus exclusivement. Une fois, je l'ai surpris à parler de moi dans mon dos. Il disait : "Quel naze celui-là, et méchant avec ça !". Alors, il va morfler.



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

Seb partira, lui, en Bretagne. Il y mangera des moules avariées et sera tellement malade qu'il se retournera comme une chaussette en vomissant. Ce sera un spectacle horrible. Tant mieux ! Hier, il m'a cassé mon Bic quatre couleurs.



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

Cet été, TSR partira en vacance à Meulévach, dans la Creuse. Il y sera rejoint par mon pote Raymond, que j'ai invité en secret. Comme Raymond est un psychopathe dangereux, il ne manquera pas de lui ouvrir le bide avec son gros canif. Bien fait ! Cette année, TSR a oublié de me souhaiter mon anniversaire. Il doit mourir.

PLAYSTATION

EDITEUR : DELPHINE SOFTWARE
 GENRE : ARCADE/AVENTURE
 NOMBRE DE JOUEURS : 1

SPECIAL : TRÈS LONG !
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
 CONTINUE : SAUVEGARDES RAM + MEMORY CARD
 DIFFICULTÉ : MOYENNE
 EXISTE SUR : PC CD-ROM

Nouveau jeu-phare de l'équipe "Delphine Software", Fade To Black est la suite très attendue de Flashback, titre célèbre s'il en est, puisque vendu à plus d'un million d'exemplaires à travers le monde, tous supports confondus ! Alors, la relève sur la 32 bits de Sony a-t-elle été assurée ? Il semblerait bien que oui. Démonstration.

Vous allez morpher !

Vous incarnez donc ce bon vieux Conrad B. Hart qui, souvenez-vous, avait échappé miraculeusement aux Morphs - des créatures extraterrestres capables de prendre l'apparence humaine - dans sa précédente aventure. Ayant réussi à leur échapper in extremis, le justicier de l'espace en fut réduit à s'introduire dans un caisson spécial qui le plongea en hypersommeil durant... 50 ans ! C'est cela, oui... C'est donc un demi siècle plus tard, en 2190, que l'on retrouve notre héros, errant dans l'infini intersidéral en direction de la Terre, toujours en état de léthargie artificielle. Et que croyez-vous qu'il arriva ? Gagné ! Bon sang, c'est dingue, même au repos à des millions de kilomètres de la Terre, on n'est pas tranquille ! Eh oui, il est de nouveau fait prisonnier par les Morphs, qui le retiennent désormais dans une cellule de leur vaisseau. Là, vous aurez droit à l'aide précieuse de John O'Connors, un allié que vous rencontrerez dans votre cage et qui vous confiera par la même occasion vos missions pour le compte de la "Mandrégore", une organisation rebelle fondée dans ces murs...

Moitié Action et moitié Aventure, tout en 3D temps réel, avec vue du personnage de dos, Fade To Black (F2B) propose au joueur une interactivité totale. À travers lui, vous allez pouvoir sauter,

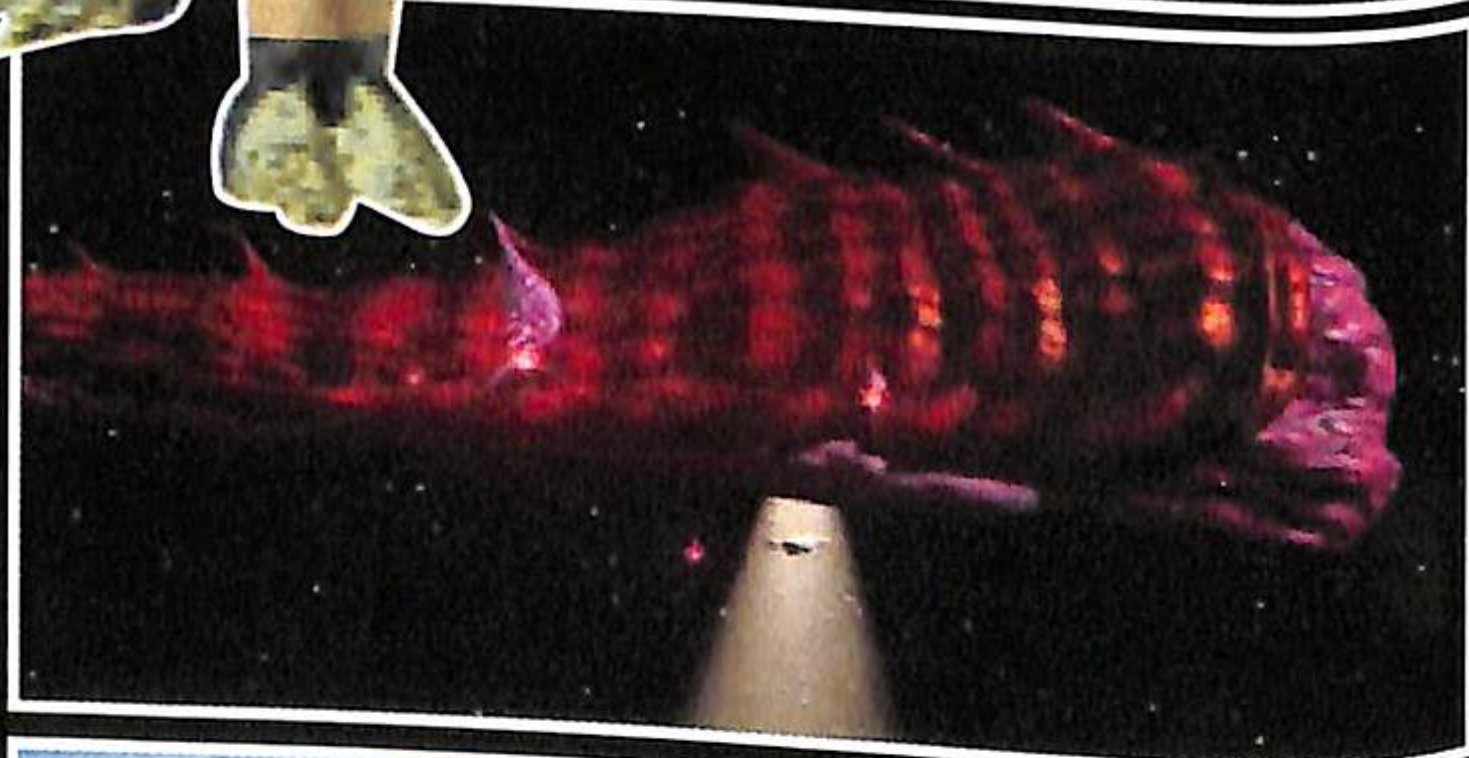
courir, tirer, etc. Bref, tout ce qu'il faut pour éviter les nombreux pièges tendus. Un système de caméras, à la manière d'un Alone In The Dark, qui permet de suivre judicieusement les différentes actions de Conrad. Techniquement impressionnant !

Action, aventure et... réflexion !

Pourtant, vous n'aurez pas la partie facile. Très souvent, pour ne pas dire tout le temps, vous allez devoir vous triturer les méninges pour trouver ici ou là, la clé ou le contact qui vous permettra d'avancer plus avant et de démêler un à un les fils de la trame. Les phases d'arcade succédant allègrement à celles de réflexion. C'est pour cette raison que quatre sauvegardes en tout vous seront accessibles à n'importe quel moment du jeu (voir encadré). Pratique ! Pour ce qui est de l'ambiance sonore, là encore il semble qu'on ait mis les bouchées doubles chez Delphine. Des musiques sublimes (60 en tout), et des voix françaises connues, puisque ce sont celles qui doublent habituellement Sharon Stone ou encore Sandra Bullock et Kevin Costner... De plus, entre chaque partie du jeu, des séquences cinématiques d'une beauté affolante vous convieront à passer à l'étape suivante. Grâce à la méthode de Motion Capture, le réalisme est là encore poussé à son comble. Avec ses nombreux clins d'oeil aux films fantastiques cultes (La Guerre des Etoiles, Star Trek, etc.), le joueur de F2B sera véritablement plongé dans un tourbillon cybernétique, où l'interactivité vous laissera enfin maître de votre destin ! Un soft que les amateurs du genre ne devront pas louper ! Alors, vous craquez ?

TRAZOM

FAD BLV



LE TO VICK

"13 niveaux où l'Aventure et l'Action forment un duo de choc !"



Une intro qui tue

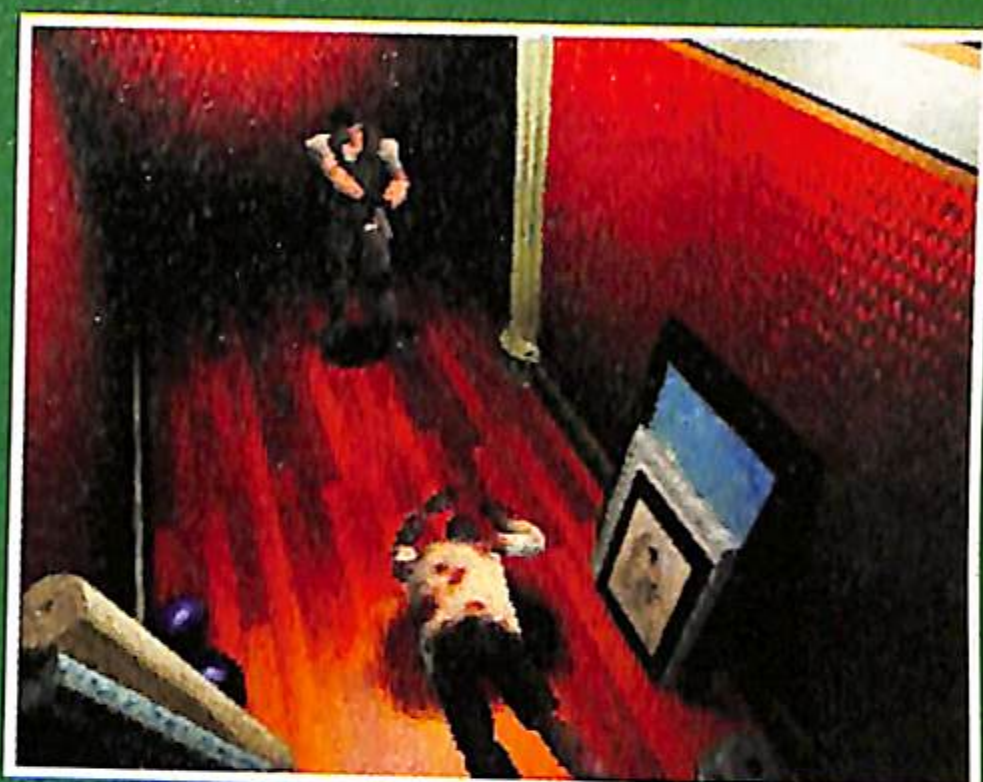
Dès le début, on vous met dans le bain en vous rafraîchissant la mémoire...



COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

FADE TO BLACK OU RESIDENT EVIL ?

Décidément, les jeux à la Doom ont bien évolué. Le concept de pan-pan-boum-boum bien connu des possesseurs de PlayStation s'est subitement axé sur de l'arcade-stratégie-réflexion avec Fade To Black (F2B) et maintenant Resident Evil (RE) prévu pour le mois prochain. F2B se passe dans un univers spatial, rempli d'extraterrestres belliqueux, tandis que la trame de RE, elle, se déroule exclusivement dans une habitation complètement glauque (genre Amityville), infestée de zombies et autres horreurs en tout genre. Dans les deux cas, il faudra utiliser ses neurones et jouer de la gâchette pour s'en sortir vivant et avancer avec assurance. Beaucoup plus facile à dire qu'à faire ! Ces deux jeux ont en effet pour principal point commun leur durée de vie (longue, très longue) et leur relative difficulté. Idem pour la prise en main qui demande au joueur de l'habileté et du doigté. En attendant Resident Evil et sa violence morbide, F2B et ses animations d'enfer vont faire chauffer votre console. Tous les deux sont indispensables.

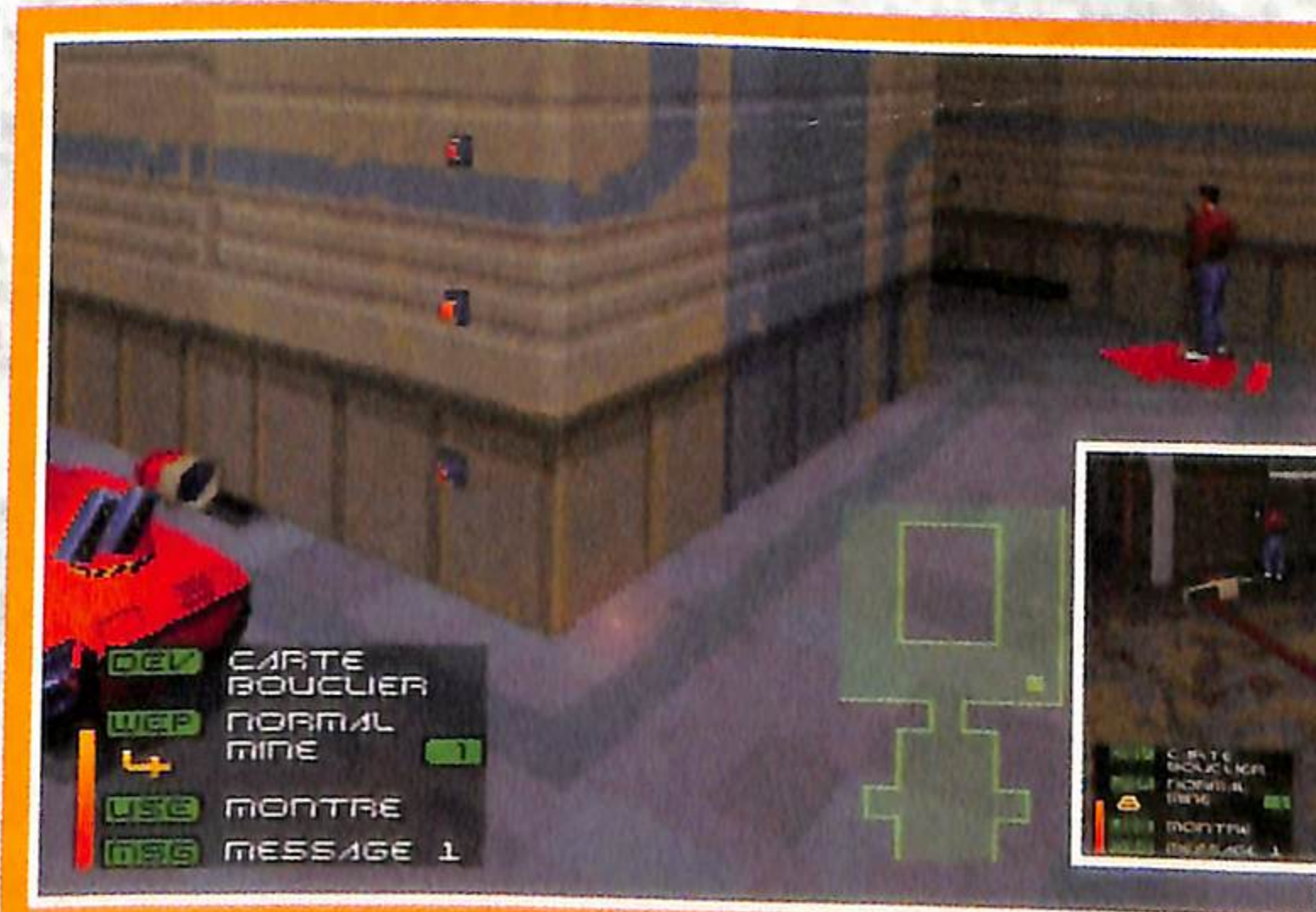


COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF



L'une des nombreuses phases d'action qui devraient vous dégourdir les doigts ! Évitez-vous les plaques électriques et les faisceaux lumineux ?

Ce cuistot de pacotille n'est qu'une larve "morphante". Faites-en de la bouille pour Mémé !



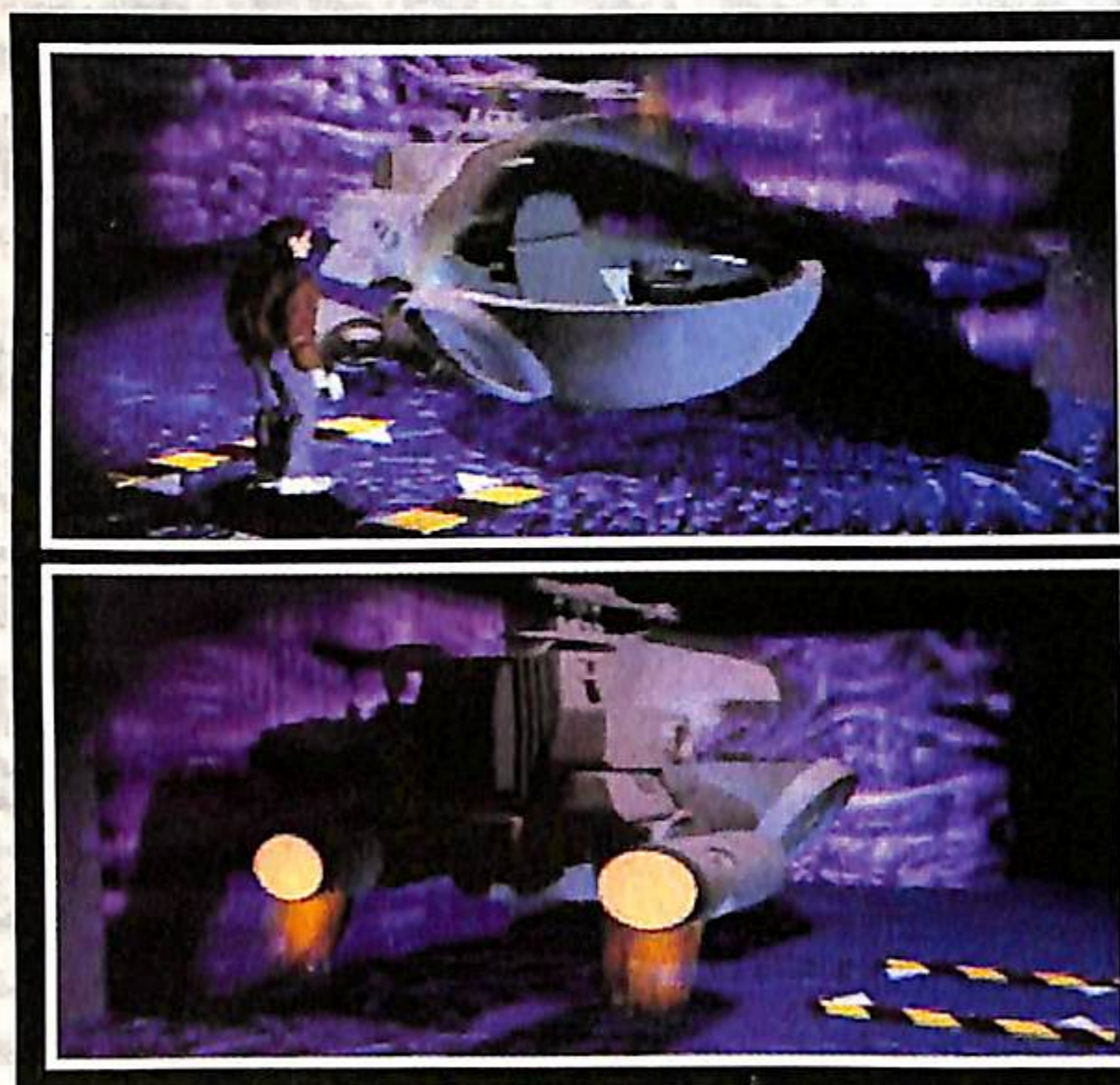
Séquence réflexion !

Ici, il faudra manipuler des machines afin d'ouvrir certaines portes ou couper des faisceaux laser gênants.



FADE TO BLACK

"Une production européenne qui laisse rêveurs les Japonais".



Un vaisseau à prendre, vu sous l'angle d'une animation fascinante.

Scènes intermédiaires

Le contact avec Sarah va vous permettre de récupérer une mini-bombe destinée à détruire un réacteur.



Au niveau 8, les Morphs seront toujours aussi coriaces, les fourbes !

- DEV CARTE REACTEUR
- WEB NORMAL
- USE MONTE
- MSG

CHOOSE AN AREA TO SAVE

- 1 LEVEL 3 NEW FILE
- X EMPTY
- X EMPTY
- X EMPTY

BACK SELECT

Comment tenir tête face à un monstre métallique de cet acabit ? Drôle d'histoire...

DEV CARTE REACTEUR

- 1
- USE
- MSG

PROFITE SECRET, IL Y A ENCORE DE LA GÈRE.

- DEV CARTE REACTEUR
- WEB NORMAL
- USE
- MSG

De nombreux renseignements vous seront donnés tout au long de cette aventure. Utilisez-les donc !

L'une des nombreuses machines de téléportation. Attention à l'arrivée, qui risque d'être très mouvementée.

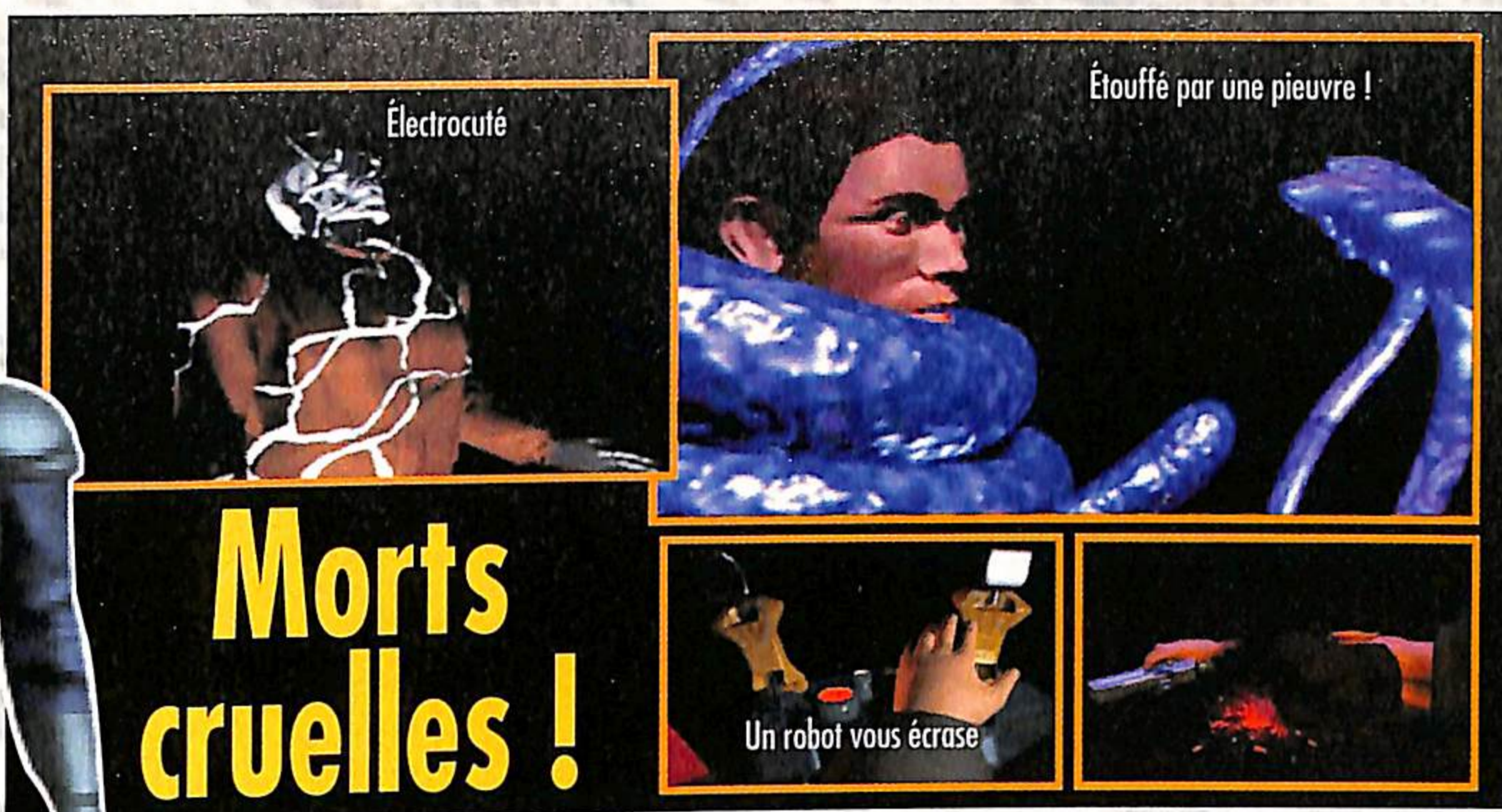
- DEV MAP SHIELD
- WEB NORMAL
- USE WATCH
- MSG MESSAGE 1

Conrad, la pieuvre !

Conrad est plutôt multitâche dans F2B. Jugez plutôt :



Courir Marcher Pas de côté Petit pas Recharger le flingue Regarder à droite Regarder à gauche Sauter 1 Sauter 2



Morts cruelles !



Les ET n'hésiteront pas à vous tirer dans le dos !

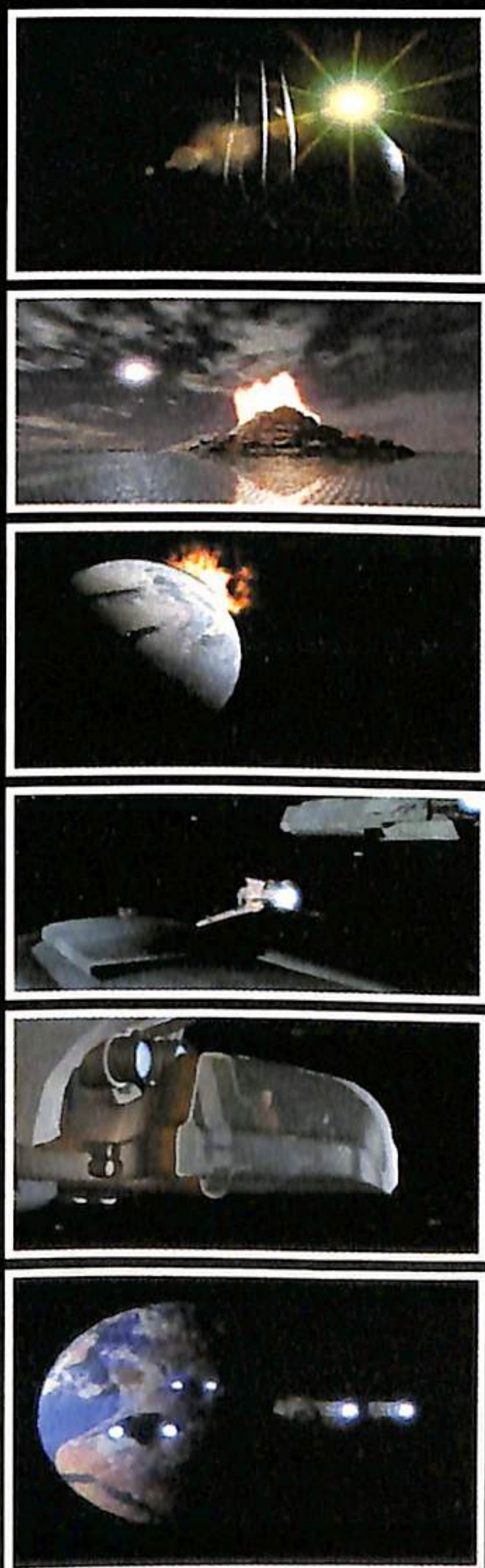


Ce guichetier minable, il faudra que vous l'abattiez impérativement, mais après avoir eu ce que vous vouliez...



Aidez ce pauvre rebelle, et vous récolterez une clé importante.

Vers l'infini et au-delà...



Après une dernière phase en vaisseau spatial, la récompense est enfin au bout du tunnel...

GRAPHISMES

16

GRAPHISMES

Ils sont sobres, fins et bien pensés, se fondant parfaitement dans l'ambiance Alien, retranscrite ici avec délice.

ANIMATION

17

ANIMATION

Ce sont ici les meilleures animations jamais vues. Mais dommage qu'elles soient un peu lentes.

MANIABILITÉ

16

MANIABILITÉ

Délicate au départ, mais on se fait assez vite aux commandes pour enfin découvrir la grande utilité de chacune d'entre elles.

SON/BRUITAGE

19

SON/BRUITAGE

Une superbe ambiance d'ensemble, tout en français (voix et textes), et des musiques qui plongent le joueur dans une transe intersidérale.



J'AIME

- De l'action, de l'aventure !
- Une difficulté bien dosée.
- De belles animations.
- Intérêt du jeu.
- Une très longue durée de vie.



J'AIME PAS

- Manipuler Conrad au départ...
- La choucroute chez René le midi...



EN RÉSUMÉ

Fade To Black est véritablement construit comme une superproduction hollywoodienne. Suspense, angoisse, aventure et durée de vie forment une mixture détonante qui comblera les plus avides d'entre vous. Du grand Art signé par le père de Flashback.



SATURN

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
SIMULTANÉMENT
GENRE : TÉTRIS-PUYOPUYO

EDITEUR : SEGA
SPECIAL : LE MEILLEUR JEU DU
GENRE DEPUIS...
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTINUE : ILLIMITÉS

C'est l'histoire de quatre animaux qui décident un jour, comme ça, de révolutionner l'univers du jeu à la Tétris.

Alors du coup, nos amis les animaux sont allés voir Sega, qui leur a rétorqué : "Facile, on va vous faire chuter du haut de l'écran avec vos plats favoris. Et lorsque vous aurez consommé vos aliments, vous disparaîtrez de l'écran. Bien évidemment, plus vous consommerez et plus l'adversaire recevra d'éléments à gérer sur son écran." Ainsi fut fait, et Baku Baku Animal devint le tout meilleur jeu d'action-réflexion de sa génération.

À la base, le panda mange des bambous, le lapin des carottes, le chien des os, et le singe des bananes. Facile ! Mais que faire lorsqu'un singe est entouré d'une dizaine de carottes, et qu'aucun lapin ou qu'aucune banane ne veut se pointer ? Eh bien, on patiente ou alors on abandonne la partie. Ce récit simpliste pourrait ressembler à un dépliant touristique du type "Visitez l'Afrique et ses trafiquants". Malheureusement non, c'est la description d'une partie de Baku Baku Animal, jeu fabuleux s'il en est. Le principe en est simplissime, puisque vous avez quatre animaux et quatre aliments. Sachant qu'au contact de l'aliment qui lui convient, l'animal le dévore et disparaît ensuite, vous aurez très vite compris que le principe du jeu, tout comme pour Tétris, est de ne pas se laisser enfermer. Donc faire dispa-

raître le plus possible de pièces-animaux et de pièces-nourriture. Mieux, il faut en faire disparaître le plus possible d'un seul coup, et même créer des effets de cascade car cela envoie des handicaps à l'adversaire.

Un jeu à deux délirant

Autant vous dire que le jeu propose un challenge difficilement refusable, et que l'amusement est toujours au rendez-vous. Un produit à acheter obligatoirement, puisqu'il amuse tout le monde. On oublie aussi trop souvent de le dire, c'est qu'un jeu doit être amusant. Et justement, celui-ci est amusant et rigolo. Amusant parce qu'y souffle un esprit de compétition avec des animaux qui font "Grouik, Ilk, Ouaf et Glourb" ; mais aussi parce que "Slurp Miam Gloup Miam Bafr", c'est amusant, et rigolo. Le seul problème reste qu'au niveau technique, on se demande pourquoi un jeu aussi "simple" coûte tout de même la somme de 350 francs, presque le prix d'un Sega Rally. Parce que oui, un jeu n'est pas obligatoirement beau et poussé techniquement pour être amusant. Mais les programmeurs se sont certainement plus défoués sur Sega Rally que sur Baku Baku Animal. Donc je le crie haut et fort : "Achetez ce jeu dans l'immédiateté même du propos !", mais je dis tout bas "Z'auraient pu le mettre en package avec Puyo Puyo...pour le prix".



Voici deux joueurs bien rangés. On observe sur la partie de gauche que le singe dévore toutes les bananes qui se suivent. C'est une bonne chose, mais qui ne gêne que peu l'adversaire.



Le garde du château est l'un des adversaires les plus redoutables que vous aurez à combattre. Prenez garde, il enchaîne très vite ses attaques. Le mieux à faire est de lui envoyer beaucoup de pièces encombrantes : même si elles sont peu nombreuses, elles l'empêcheront de construire son jeu.



Le joueur de gauche est juste en train de perdre. Pourtant il n'a pas tout perdu, car sa prochaine pièce sera un chien, qui va manger les deux os qui se trouvent juste en dessous de lui. Ceci dit, cela ne le sauvera qu'une petite dizaine de secondes.



Les pièces d'or sont des objets bénis des dieux. Pour la simple et bonne raison que lorsqu'ils touchent un objet, tous les objets identiques à l'écran disparaissent. Et comme elles tombent deux par deux, vous pouvez faire disparaître deux éléments différents. Un objet qui retourne les situations les plus désespérées.



...mière fait manger son chien. Elle se fait surtout manger la tête, vu la photo. L'un des adversaires les plus médiocres du jeu.



Lorsque vous jouez en mode "scénario", les adversaires que la console vous impose ont des mimiques. Et ces mimiques vous indiquent l'état d'avancement de la partie. S'ils exultent, c'est qu'ils préparent un sale coup ou que vous-même êtes dans de beaux draps. En revanche, s'ils pleurent comme sur le cliché, c'est qu'ils sont en train de perdre.

EN RÉSUMÉ
Il faut vous le dire comment ? En panda, en chien, en lapin ou en singe ? De toute façon, que je vous dise "Groumf", "Ouaf", "Snif", "Iiiiiik" ou "achetez-le", ce sera pareil. Surtout si vous êtes un singe, un panda, un chien ou un lapin. Ou un humain qui parle le lapin. Ou un singe qui parle le panda. Ou un chien qui lit le humain. Ou un panda humain. Ou un humain qui parle panda. Ou un singe qui parle chien. Ou...

GRAPHISMES



Rien de bien grandiose, à part les tronches des animaux naïfs qui sont tordantes à souhait.

ANIMATION



Les animaux ouvrent la gueule, avalent comme des gloutons ; mais à part cela, rien de sublissime.

MANIABILITÉ



Que voulez-vous que je vous dise ? N'importe qui comprend le principe en deux minutes et étale un joueur chevronné en trois !

SON/BRUITAGE



Je suis mitigé, car les musiques tapent pas mal sur le système. En revanche, les bruitages sont fabuleux.

J'AIME

- On a réussi à renouveler le concept de Tétris !
- Des heures durant, toute la rédac s'est amusé sur ce jeu.

J'AIME PAS

- Le jeu reste un peu cher pour ce qu'il est, techniquement.
- Joystick et Joypad ne seront pas en retard, mais on a dû sauter une nuit...



AMIE LE PRO. 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ACHETEZ 500 F de jeux d'occasion

GAGNEZ 1 JEU GRATUIT dans la colonne 100 F

ECHANGEZ ajouter 50 F pour 1 jeu de même valeur

OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION

SATURN	occas	(garantie 6 mois)	FR 1700 F	JAP 1900 F
190 F	190 F	249 F	249 F	290 F
○ ASTAL	○ ROMANCE IV	○ BASE BALL SERIES (VF)	○ MYST (VF)	○ COLLEGE SLAM
○ BATTLE MONSTER	○ SHINOBI X (VF)	○ BLUE SEED	○ NBA JAM TE (VF)	○ DARUIS GAIDEN
○ DARK LEGEND	○ SLAM DUNK	○ BUG (VF)	○ NHL HOCKEY (VF)	○ F 1 LIVES
○ DAYTONA (VF)	○ STREET F II MOVIES	○ CLOCKWORK KNIGHT II (VF)	○ OFF WORLD INTERCEPTOR (VF)	○ GUNDAM
○ GALE RACER	○ VICTORY BOXING (VF)	○ CYBER SPEED WAY (VF)	○ PARODIUS (VF)	○ HANG ON GP 96 (VF)
○ GOHA	○ VICTORY GOAL (VF)	○ FIFA 96 (VF)	○ SEGA RALLY	○ IN THE HUNT
○ GRAND CHASER	○ VIRTUAL HYDLIDE (VF)	○ GALAXY FIGHT	○ SHINNING WISDOM	○ JONNY BAZOOKATOONE (VF)
○ PANZER DRAGON	○ VIRTUA RACING	○ GOLDEN AXE	○ STAM GEAR NASH	○ MAGIC NIGHT RAYEARTH
○ RIGLOR SAGA	○ VIRTUA REMIX	○ HI OCTANE (VF)	○ THEME PARK (VF)	○ MYSTERIA II (VF)
○ ROBOTICA (VF)	○ VIRTUA VOLLEY BALL	○ LAYER SECTION (VF)	○ VIRTUA FIGHTER II	○ RAYMAN (VF)

PSX	occas	(garantie 6 mois)	FR 1700 F	JAP 1900 F
149 F	190 F	190 F	249 F	290 F
○ BOXER ROAD	○ AIR COMBAT (VF)	○ GOAL STORM (VF)	○ 3X3 EYE	○ DRAGON BALL Z
○ COSMIC RACE	○ DESTRUCTION DERBY (VF)	○ GROUND STROKE	○ ARC THE LAD	○ IN THE ZONE (US)
○ CYBER BLEED	○ DISC WORLD (VF)	○ JONNY BAZOOKATOONE (VF)	○ ASSAULT RIGS (VF)	○ REVERSION
○ GUNNER HEAVEN	○ JUMPING FLASH	○ KRAZY IVAN	○ DEFOON V (VF)	○ REVOLUTION X
○ HI OCTANE	○ LEMMINGS 3D (VF)	○ LOADED (VF)	○ DOOM (VF)	○ SHOCK WAVE II (VF)
○ KILKAX THE BLOOD	○ LONE SOLDIER (VF)	○ OFF WORLD (VF)	○ DOOM (VF)	○ THE D (VF)
○ MAGIC BEAST WARRIOR	○ MORTAL KOMBAT III (VF)	○ PARODIUS	○ EXTREME GAMES (VF)	○ THEME PARK (VF)
○ METAL JACKET	○ NBA JAM TE (VF)	○ PHILOSOPHA	○ FIFA 96 (VF)	○ THUNDER HAWK II (VF)
○ NOVA STORM (VF)	○ RIDGE RACER (VF)	○ RAIDEN PROJECT	○ JUPITER STRIKE (VF)	○ TOUNKON RESHODEN
○ PRIME GOAL EX	○ STARBLADE	○ TEKKEN (VF)	○ KING FIELD II	○ TWINBEE SHOOT
○ RIDGE RACER	○ STREET F II MOVIES (VF)	○ TOTAL ECLIPSE (VF)	○ PARODIUS (VF)	○ TWISTED METAL (VF)
○ SPACE CRIFTON	○ TOSHINDEN (VF)	○ TWINBEE / TETRIS	○ POWER SERVE (VF)	○ VIEWPOINT
○ STRIKER (VF)	○ WIPE OUT (VF)	○ WARHAWK (VF)	○ RAIDEN II (VF)	○ WORM'S (VF)
○ TAMA	○ WWF (VF)	○ WINNING ELEVEN	○ RAYMAN (VF)	○ X-COM (VF)
○ TOTAL ECLIPSE	○ ZEITGEIST	○ ZERO DIVIDE	○ STARBLADE (VF)	○ ZERO DIVIDE (VF)

NEO GEO CD	occas	(garantie 6 mois)	FR 1690 F
149 F	149 F	190 F	190 F
○ AERO FIGHTER II	○ KING OF FIGHTER 94	○ FATAL FURY III	○ SAMOURAI II
○ ART OF FIGHTING II	○ SAMOURAI SHADOWDOWN	○ GALAXY FIGHT	○ SIDE KICK III
○ FATAL FURY SPECIAL	○ SIDE KICK II	○ LAST RESORT	○ VIEW POINT

NEO GEO	occas	(garantie 6 mois)	FR 690 F
190 F	190 F	249 F	290 F
○ ART OF FIGHTING	○ FATAL FURY	○ 3 COUNT BOUT	○ FATAL FURY SPECIAL
○ BLUE JOURNEY	○ KING OF MONSTER	○ BASE BALL 2020	○ ROBO ARM /
○ BURNING FIGHT	○ MAGICIAN LORD	○ FATAL FURY II	○ SAMOURAI
○ CROSSED SWORD	○ NAM 1975	○ SIDE KICK	○ SPIN MASTER
○ CYBER LIPS	○ RIDING HERO	○ WORLD HEROES II	○ TRASH RALLY

MEGADRIVE	occas	(garantie 6 mois)	FR 390 F
75 F	75 F	75 F	100 F
○ ALISA DRAGON	○ FORGOTTEN WORLD	○ LAST BATTLE	○ ALIEN III
○ CHAKAN	○ GHOU'L'S N GHOST	○ SHADOW THE BEAST	○ ANOTHER WORLD
○ CYBER BALL	○ GYNOUGS	○ SPACE HARRIER II	○ ATOMIC RUNNER
○ DAVID ROBINSON	○ JAME POND II	○ STRIDER	○ BOB
○ E-SWAT	○ JOHN MADDEN II	○ TALESPIR	○ BUBSY
○ EA HOCKEY	○ JORDAN & BIRD	○ VIRTUA SLYDLIDE	○ BULL BLAZER
○ FATAL LABYRINTHE	○ KID CAMELEON	○ WORLD CUP ITALIA	○ COOL SPOT
150 F	150 F	150 F	200 F
○ ALADDIN	○ JAMES POND III	○ ROCKET KNIGHT	○ ALIEN SOLDIER
○ ASTERIX	○ MADDEN 94	○ SHAQ FU	○ ATP
○ BLOOD SHOT	○ MR. NUTZ	○ SONIC SPINBALL	○ BONKER'S
○ DUNGEON & DRAGON	○ MUTANT LEAGUE FOOTBALL	○ STREET FIGHTER II	○ DAFFY DUCK
○ DYNAMITE HEADY	○ NBA JAM	○ STREET OF RAGE II	○ ECCO DOLPHIN II
○ FIFA SOCCER	○ PAGE MASTER	○ SUBTERRANIA	○ FIFA 95
○ FLASHBACK	○ PIT FALL	○ THUNDER FORCE IV	○ IMG TENNIS
○ HAUNTING	○ PSG	○ TORTUE FIGHTER	○ LES SCHTROUMPFS
200 F	200 F	200 F	250 F
○ NBA ACTION 95	○ NBA JAM TE	○ NBA LIVES 95	○ FIFA 96
○ SONIC IV	○ PETE SAMPRAS	○ PRIMAL RAGE	○ LIGHT CRUSADER
○ TAZMANIA II	○ X-MEN	○ YOSHI ISLAND	○ PETE SAMPRAS 96
○ DONKEY KONG II			
○ DOOM			
○ EARTH WORM JIM II			
○ FIFA 96			
○ FINAL FANTASY II			
○ MORTAL KOMBAT II			
○ YOSHI ISLAND			

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES
PERIPHERIQUES - CARTOUCHES
LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'EGCHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC. RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

SUPER NINTENDO occas (garantie 6 mois) 390 F

100 F	150 F	150 F	200 F
○ MAGIC SWORD	○ ADAMS FAMILY II	○ BUSBY	○ BO KID
○ NCAA	○ CASTELVANIA IV	○ GHOU'L'S N GHOST	○ FIFA SOCCER
○ OUT OF THIS WORLD	○ DRAGON	○ LEGNED	○ FLASHBACK
○ R-TYPE	○ EQUINOX	○ SHO FU	○ PUNCH OUT
○ STARWING	○ MICHAEL JORDAN	○ WARLOCK	○ STREET RACER
○ SUPER SOCCER	○ STREET F I TURBO	○ WORLD CUP 94	○ SUPER METROID
○ TECHNO NBA	○ TWINBEE	○ YOUNG MERLIN	○ YOSHI COOKIES
200 F	250 F	300 F	350 F
○ DONKEY KONG	○ BLACK THORNE	○ ASTERIX II	○ DONKEY KONG II
○ EARTH WORM JIM	○ FLINGSTONE	○ DRAGON BALLE Z II	○ DOOM
○ FATAL FURY SPECIAL	○ JUDGE DREED	○ MEGAMAN X II	○ EARTH WORM JIM II
○ HEBEREK'S	○ KILLER INSTINCT	○ SECRET ON MANA	○ FIFA 96
○ NBA LIVES 95	○ PAC IN TIME	○ TINTIN	○ FINAL FANTASY II
○ SAMOURAI SHODDOWN	○ PUCKY ROCKY II	○ TURBO TOONS	○ MORTAL KOMBAT II
○ WARIO WOOD	○ SOCCER SHOOT OUT	○ X-MEN	○ YOSHI ISLAND

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____

Ville _____

Ma console _____

Tous nos prix sont TTC

les promotions ne sont pas cumulables.

J'achète Noircissez le jeu que vous désirez
 J'échange Noircissez le jeu que vous désirez
 Mettre une croix ☞ pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F

CHEQUE CCP CARTE BLEUE Date d'expiration 1 1 1 1

..... Date Signature

SATURN

EDITEUR : SEGA
 NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
 SPECIAL : Rien

NIVEAUX DE DIFFICULTE : I
 CONTINUE : SAUVEGARDE
 DIFFICULTE : DIFFICILE
 EXISTE SUR : PLAYSTATION
 (Actua Soccer)

Et hop ! Un nouveau jeu 32 bits et encore un nouveau jeu de football ! Les amateurs doivent être comblés, ces derniers temps. Et particulièrement les possesseurs de Saturn ET de PlayStation. Après Adidas Power Soccer sur la console Sony, voici donc Euro'96 (le Actua Soccer de la PlayStation en somme), jeu officiel de la prochaine compétition européenne de football qui se tiendra incessamment sous peu en Angleterre, et exclusivement adapté pour l'occasion sur Saturn. Ce qui n'est pas rien. D'emblée on constate les très beaux menus mis en place, et qui permettront de choisir parmi trois types de jeu : "amical", "entraînement" ou "championnat d'Europe". À noter que les groupes définis sont les vrais de vrais, mais que vous pourrez toujours chambouler le tout en mélangeant aléatoirement l'ensemble des formations qualifiées. Vous faites votre salade, quoi ! Vous voulez consulter le palmarès de chaque équipe engagée ainsi que la carte d'identité footballistique de chacun des joueurs engagés ? Aucun problème : un simple clic au bon endroit, et vous voilà devant des tableaux simples et complets, qui vous dévoilent succinctement l'historique de chaque joueur présent dans le CD. Les vrais, en plus. La classe ! À ce propos, Papin est encore en équipe de France ? Tiens, tiens !

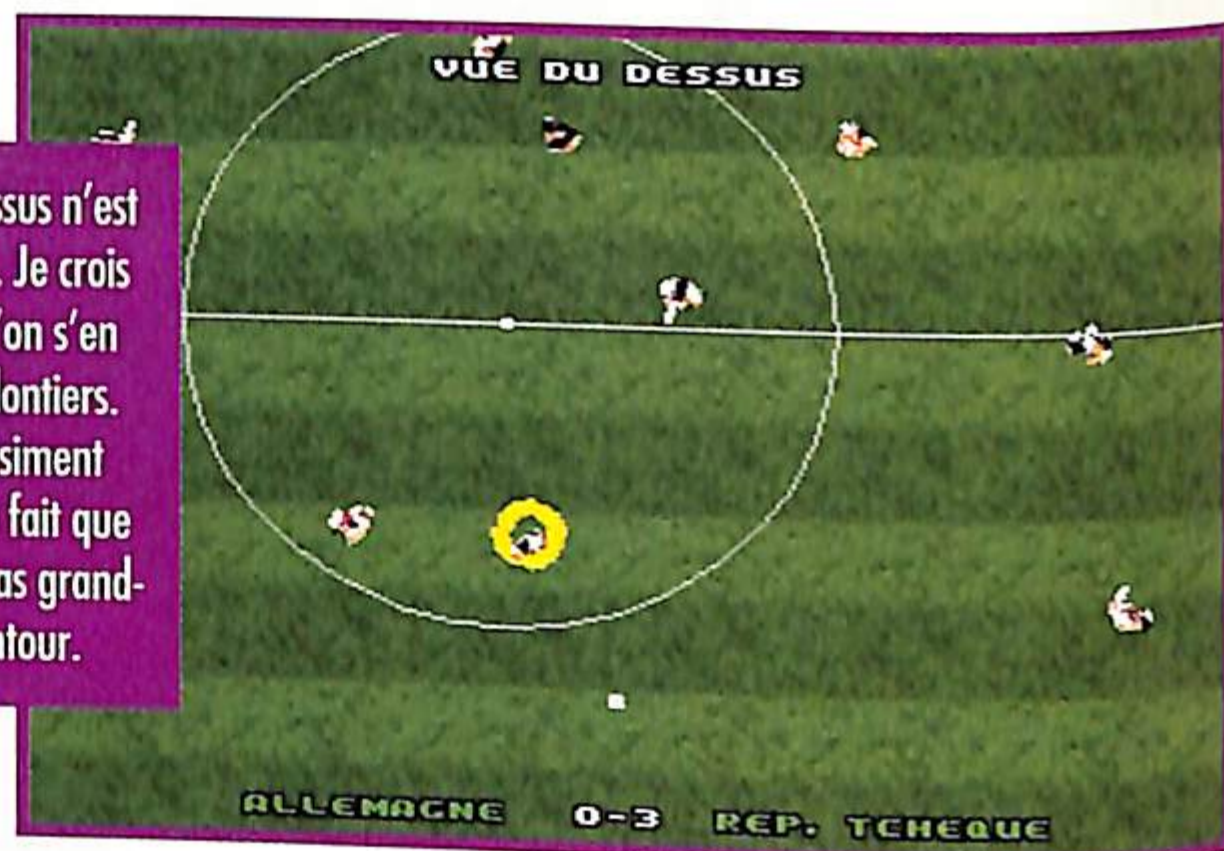
Thierry Roland en live !

Il n'y a pourtant pas que les joueurs qui soient vrais dans le jeu. Même le commentateur - vous en avez certainement entendu parler, puisqu'il s'agit ni plus ni moins que de Thierry Roland himself - est présent. Il ne se fait d'ailleurs pas prier pour déployer toute son éloquence et nous gratifier de ses commentaires pertinents dont il a le

secret. Et pour une fois, ils correspondent à 95 % à l'action qui est en cause ! Sacrée prouesse. Avec 6 vues en tout au programme, interchangeables en cours de jeu à l'aide des boutons "L" et "R", on pouvait penser que l'on aurait que l'embaras du choix. Pourtant, j'avoue ne pas en avoir trouvé une seule qui me convienne parfaitement. Tantôt, on est trop loin, tantôt trop près, bref, jamais comme il faudrait. De ce strict point de vue, c'est le problème majeur du jeu. Dommage car Euro'96, au vu des ralentis exceptionnels et autres options de ce genre



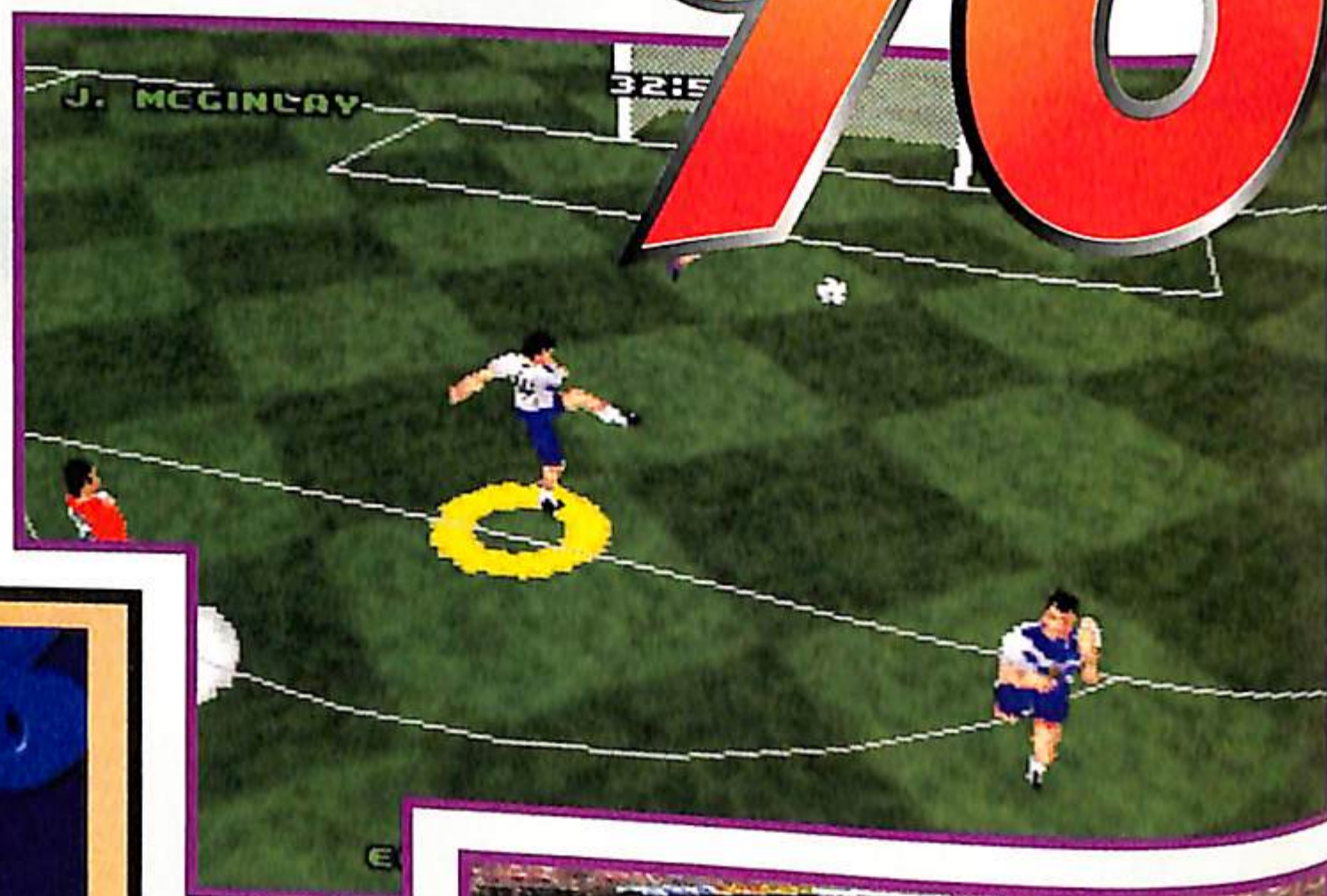
Chaque geste est extrêmement détaillé dans Euro'96. Cette passe au millimètre près le montre bien... pour peu qu'on ait l'image !



La vue du dessus n'est pas très utile. Je crois même que l'on s'en passerait volontiers. Elle est quasiment injouable, du fait que l'on ne voit pas grand-chose alentour.

EURO 96

par ailleurs très complètes, aurait pu être un beau produit. Il ne devrait malheureusement intéresser que les fans de ballon rond, et ceux qui ont épuisé jusqu'à la corde "International Victory Goal", moins réaliste il est vrai que son nouvel homologue. Alors, faites votre choix !



À l'aide de cette vue isométrique (c'est écrit au-dessus), on peut s'attendre à un joli coup-franc brossé et tout et tout...

SELECTIONNER LE LIEU

Londres	Birmingham
Leeds	Newcastle
Manchester	Liverpool
Sheffield	Nottingham

Aperçu du stade Au hasard OK

Les 8 stades de la compétition officielle sont évidemment dans le CD, avec la possibilité - ô joie suprême - de les visualiser via une rotation 3D assez sympa.

SELECTIONNER LE LIEU
 MANCHESTER

CARACTERISTIQUES DU STADE
 Capacité du stade: 55.500
 Dimensions du Terrain: 106 x 69 mètres

OK



La touche, comme en vrai, peut se jouer longue ou courte.

Un tacle appuyé, comme on aimerait en voir moins souvent sur les terrains de France et de Navarre.



Le ralenti, qui possède 5 vitesses de défilement, est certainement ce qui se fait de mieux dans le domaine sur console.

GRAPHISMES

14

GRAPHISMES

Les protagonistes sur le terrain auraient pu bénéficier d'un meilleur mapping et d'un meilleur graphisme tout simplement.

ANIMATION

15

ANIMATION

Elle est assez fluide dans l'ensemble, malgré de minuscules ralentissements. Mais rien de bien méchant.

MANIABILITÉ

13

MANIABILITÉ

C'est le défaut majeur du soft. On ne sait pas trop par quel bout prendre le jeu, les vues n'étant pas vraiment la panacée. Dommage !

SON/BRUITAGE

17

SON/BRUITAGE

Des bruitages excellents (la foule réagit intelligemment) et une musique techno-dance assez sympathique. Thierry Roland est aussi très bon. Je trouve.

J'AI ME

- Un certain réalisme footballistique.
- Thierry Roland en commentateur.
- Des options bien faites.
- Tous les vrais joueurs de l'Euro 96 !

J'AI ME PAS

- Graphiquement, ce n'est pas très beau.
- Aucune vue ne semble convenir parfaitement.
- Assez difficile à prendre en mains.

83%



STATISTIQUES DES JOUEURS

David GNOLA

VITESSE	80
PASSE	75
TR	70
PT FOOT	70
FORME	80

STATISTIQUES DE L'EQUIPE

FRANCE

RECORD CHAMPIONNAT EUROPEEN	1960	Quatrième
	1964	Quart de finaliste
	1968	Quart de finaliste
	1972	Éliminé lors des qualifications
	1976	Éliminé lors des qualifications
	1980	Éliminé lors des qualifications
	1984	Champion
	1988	Éliminé lors des qualifications
	1992	Éliminé en phase finale

VEGETES: Christian BARRINETS, Eric CARTONA, Marcel DESAILLY

PRESIDENT: Claude SIMONE

ENTRAINEUR: Aimé JACQUET

Les statistiques des joueurs ainsi que de l'équipe sélectionnée sont également accessibles dans les menus de départ. Instructif !



L'un des boutons vous servira à courir (ce n'est pas très bien rendu...), comme sur cette image.

MATCH SUIVANT

LOUEUR 1 Londres

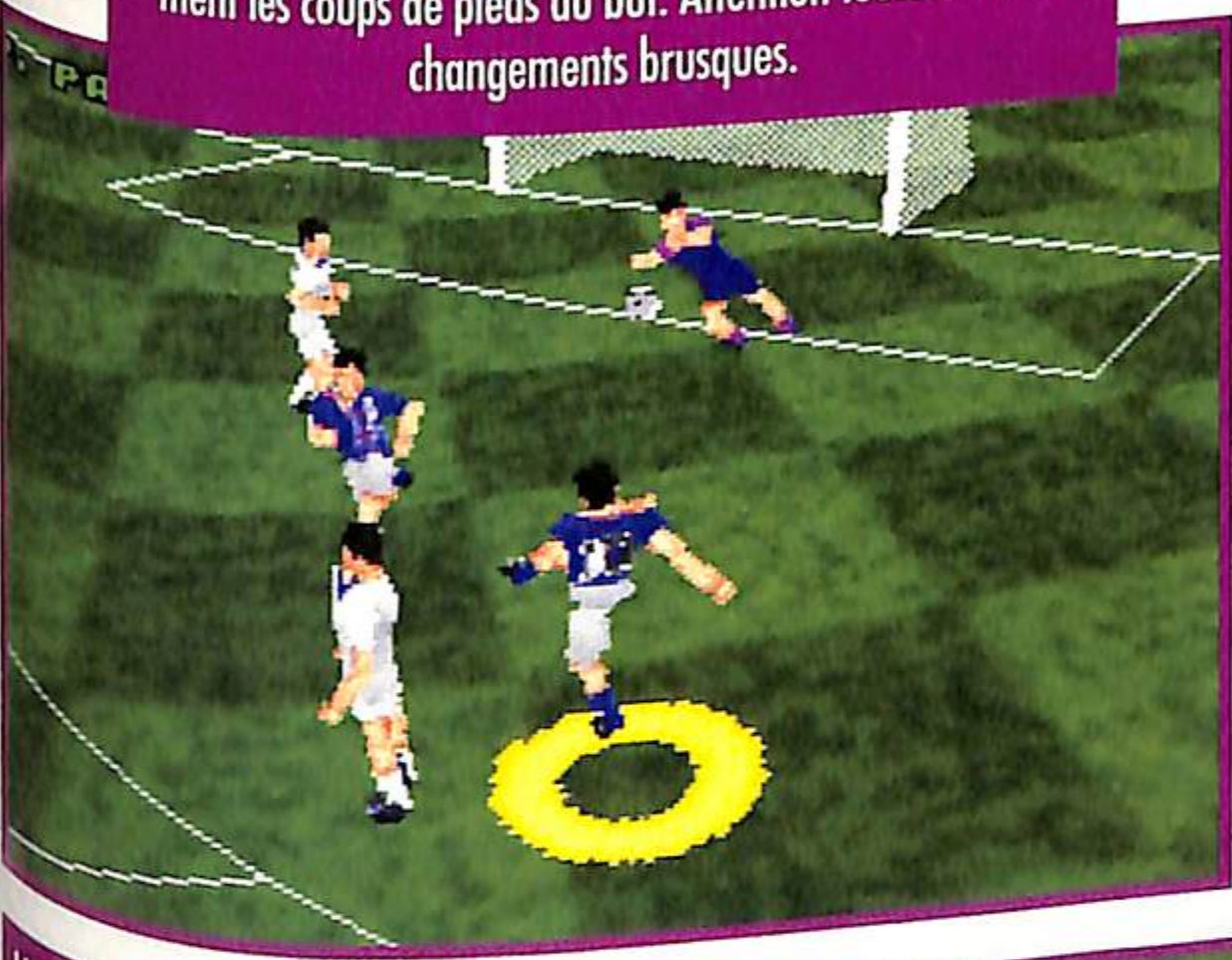
ESPAGNE JOUEUR 1

BULGARIE JOUEUR 2

- Sélect. Equipes
- Commandes
- Charg
- Confli
- Confli
- OK

La mascotte du championnat d'Europe n'a pas été oubliée non plus. Le Lion est bel et bien là.

Avec la caméra sur l'action, on peut suivre assez facilement les coups de pieds au but. Attention toutefois aux changements brusques.



Hassler, le joueur allemand, va-t-il pouvoir marquer ce fameux but libérateur ? Surtout, n'insistez pas trop sur les effets de balle ou vous risquez de l'envoyer dans les étoiles.

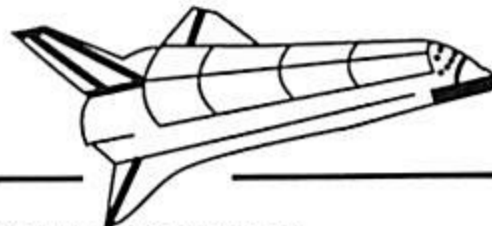
TRAZOM

EN RÉSUMÉ

Le jeu en lui-même n'est peut-être pas aussi réussi qu'on l'aurait souhaité, surtout pour ce qui concerne la prise en mains. Il se rattrape néanmoins avec des options complètes et un réalisme finalement assez présent. Cela dit, énormément d'entraînement sera nécessaire avant de pouvoir s'attaquer à la compétition proprement dite.

Super Nintendo

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

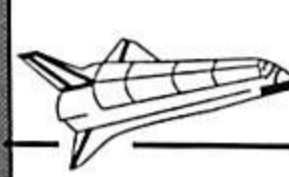


Promos

BATMAN FOR EVER	199,00	PAC MAN 2	199,00
CHOPLIFTER 3	199,00	PAGE MASTER	169,00
CLAYMATE	99,00	PLOK	129,00
EQUINOX	149,00	SAILOR MOON	99,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	SEPARATION ANXIETY	199,00
G FOREMAN KO BOXING	129,00	SHAQ FU	169,00
HAGANE	169,00	STARGATE	199,00
JUDGE DREDD	199,00	STARWING	99,00
JUNGLE STRIKE	199,00	STUNT RACE FX	199,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	SUPER BC KID	169,00
LEMMINGS 2	199,00	SUPER METROID + GUIDE	199,00
LORD OF THE RING	199,00	SUPER PUNCH OUT	199,00
MARIO IS MISSING	99,00	SYNDICATE	149,00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	99,00	UNI RALLY	149,00
MEGAMAN X	199,00	URBAN STRIGE	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00	VORTEX	99,00
MICKEYMANIA	169,00	WARRIOR WOOD	149,00
MYSTIC QUEST	199,00	WARLOCK	149,00
NBA JAM TE	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	129,00
PACK ATTACK	199,00		

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	349,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	299,00	NHL 96 (EUR)	369,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	199,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	399,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	249,00	SPIROU (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	299,00	STREET RACER (EUR)	349,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00	THEME PARK (EUR)	399,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	299,00	THOMAS BIG HURT (EUR)	299,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00	TINTIN AU TIBET (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	399,00	TOYS STORY (EUR)	299,00
NBA JAM T.E (EUR)	199,00	WRESTLEMANIA (EUR)	299,00
NBA LIVE 96 (EUR)	369,00		



Promos

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

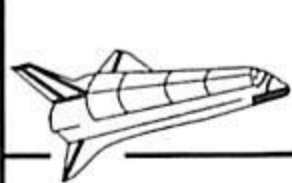
Articles DBZ

LISTE SUR DEMANDE

Super NES USA

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

CHRONO TIGGER	499,00
EARTH BOUND + GUIDE	349,00
FINAL FANTASY 3	499,00
ROBOTREK	299,00
SECRET OF EVERMORE	399,00
SECRET OF THE STAR	399,00
SUPER MARIO RPG	499,00



Promos

KING ARTHUR THE KNIGHTS	199,00
SUPER TURRICAN	99,00
WARIO WOODS	129,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	149,00

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

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR
MULTIJEUX 1490 F

Super Famicom

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

Genial !!!

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

Virtual Boy

VIRTUAL BOY

+ 1 JEU 799,00

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

Sega 32 X

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

JEUX À 199 F TITRES SUR DEMANDE

Jaguar

→ JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH 490 F

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

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO
+ 2 JEUX + 1 FILM 2990 F
TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX,
LISTE SUR DEMANDE

Nec

→ PAD PC FX 199 F
→ MEMORY CARD 199 F
→ DUO + 1 JEU 1 490 F
CD LISTE DES JEUX
DISPONIBLE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

PARIS

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

PARIS

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

NOUVELLE ADRESSE

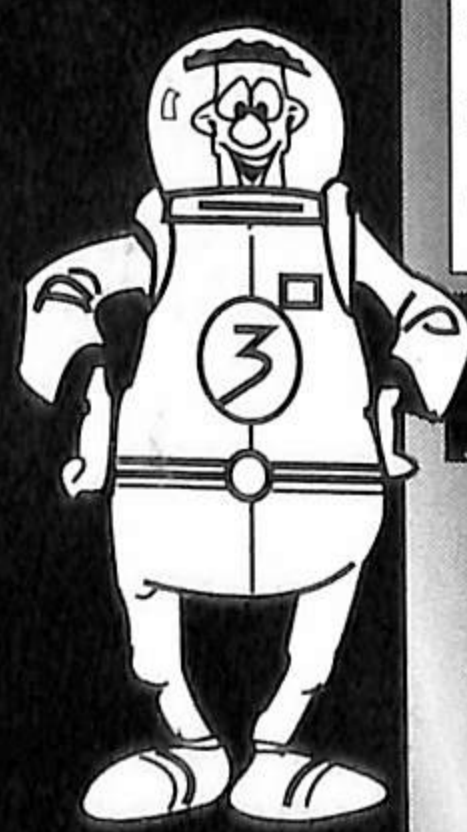
LILLE

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

DOUAI

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

ESPACE 3 Games



PARIS

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

PARIS

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

**NOUVELLE
ADRESSE**

LILLE

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

DOUAI

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

3DO

→ **3DO PAL FZ1 + STARBLADE 990 F**

→ **3DO PAL GOLDSTAR + FIFA (français) 990 F**

3D ATLAS	99,00	FIFA SOCCER	199,00
MAGAZINE + DEMO	50,00	FLIGHT STICK (SIMULATION)	390,00
ALONE IN THE DARK (VF)	199,00	FOES OF ALI	369,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	299,00	GAME GOURU	249,00
BATTLE SPORT	299,00	GEX	199,00
BURNING SOLDIER	199,00	GRIDDERS	99,00
CAPTAIN QUAZAR	369,00	IMMERCENARY	99,00
CASPER	369,00	IRON ANGEL OF	
CORPSE KILLER	99,00	THE APOCALYPSE	99,00
CYBERIA	369,00	JOYPAD PANASONIC	199,00
"D"	375,00	KING DOM : THE FAR REACHES	199,00
DAEDALUS ENCOUNTER	199,00	MICROCOSM	149,00
DECATHLON	369,00	MINTEASER (ADULT)	199,00
DEMOLITION MAN	199,00	MYST	199,00
DOOM	299,00	PATANK	199,00
DRAGON LORE	375,00	PEEBLE BEACH GOLF	99,00

PGA GOLF 96	369,00
QUARANTINE	99,00
RETURN FIRE	199,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
ROAD RASH	199,00
SAMPLER 2 10 DEMOS	
+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
SEAL OF PHARON	149,00
SHOCKWAVE 2	369,00
SNOW JOB	369,00
SPACE HULK	199,00
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
SUPER STREET FIGHTER 2	199,00
SYNDICATE	199,00
THEME PARK	99,00
TOTAL ECLIPSE	99,00
TWISTED	99,00
WAY OF THE WARRIOR	99,00
WING COMMANDER 3	199,00

Saturn version PAL

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE 1990 F
→ VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F
Liste des films disponible sur demande

• ARCADE RACER (VOLANT) 449 F
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 349 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 199 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 149 F

CLOCK WORK 2 (EUR)	299,00
D (EUR)	369,00
DEADLY SKY (EUR)	369,00
DESCENT (EUR)	349,00
DESTRUCTION DERBY (EUR)	349,00
DISCWORLD (EUR)	349,00
DRAGON BALL Z (JAP)	399,00
DRAGON BALL Z 2 (JAP)	399,00
DRAGON FORCE (JAP)	399,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	369,00
FATAL FURY 3 (JAP)	449,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	249,00
FORMULA 1 CHAMPIONSHIP (EUR)	389,00
GALATIC ATTACK (EUR)	299,00
GEX (EUR)	369,00
GOLDEN AXE THE DUEL (EUR)	349,00
GRAN CHASER (JAP)	199,00
GUARDIAN HEROES (JAP)	449,00
IMPACT RACING (EUR)	369,00
IN THE HUNT (JAP)	249,00
JACK IS BACK	369,00
JOHNNY BAZOOKATONE (EUR)	349,00
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	449,00
KING OF SPIRIT (JAP)	299,00
MAGIC CARPET (EUR)	369,00
MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR)	199,00
MEGAMAN X3 (JAP)	399,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	299,00
MYST (USA)	199,00
MYSTERIA (EUR)	389,00
NBA JAM TE (EUR)	199,00
NEED FOR SPEED (EUR)	369,00
NFL QUATTERBACK 96 (EUR)	369,00
NHL HOCKEY (EUR)	369,00
NIGHT WARRIOR (EUR)	369,00
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR)	369,00
PANZER DRAGON 2 (EUR)	399,00
RAYMAN (EUR)	349,00
RAW PURSUIT (EUR)	369,00
REVOLUTION X (EUR)	369,00
SEGA RALLY (EUR)	349,00
SHELL SHOCK (EUR)	349,00
SHINOBI X (EUR)	349,00
SIM CITY 2000 (EUR)	389,00
SKELETON WARRIOR (EUR)	369,00
SLAM DUNK (JAP)	199,00
STORY OF THOR (JAP)	399,00
STREET FIGHTER (EUR)	199,00
STREET FIGHTER ALPHA (EUR)	369,00
THE HORDE (EUR)	369,00
THEME PARK (EUR)	369,00
THUNDER HAWK 2 (EUR)	349,00
TILT (EUR)	369,00
TITAN WARS (EUR)	369,00
TOSHIDEN (JAP)	249,00
TOSHIDEN REMIX (EUR)	349,00
TRUE PINBALL (EUR)	369,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	349,00
VALORA VALLEY GOLF (EUR)	349,00
VAMPIRE HUNTER (JAP)	299,00
VARUNA FORCE (EUR)	369,00
VICTORY BOXING (EUR)	299,00
VICTORY GOAL 96 (JAP)	399,00
VIRTUA COP + GUN (EUR)	449,00
VIRTUA FIGHTER 2 (EUR)	399,00
VIRTUA FIGHTER 2 (USA)	249,00
VIRTUA GUN	199,00
VIRTUA HYDLIDE (USA)	199,00
VIRTUA RACING (EUR)	249,00
WING ARMS (EUR)	369,00
WIPE OUT (EUR)	349,00
WORLD CUP GOLF (EUR)	349,00
WORMS (EUR)	369,00
X MEN (EUR)	369,00

Neo Geo

→ JOYSTICK ARCADE 490 F
→ JOYPAD 249 F

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

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD 2 + FATAL FURY 4 3290 F
→ NEO GEO + FATAL FURY 4 2490 F

3 COUNT BOUT	299,00
AERO FIGHTER 2	299,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	299,00
ALPHA MISSION 2	299,00
ART OF FIGHTING 2	299,00
ART OF FIGHTING 3	449,00
BASEBALL STAR 2	299,00
BURNING FIGHT	299,00
FATAL FURY 3	349,00
FATAL FURY REAL BOUT	449,00
FOOTBALL FRENZY	299,00
GALAXY FIGHT	299,00
KABUKI KLASH	399,00
KARNOV'S REVENGE	299,00
KING OF FIGHTER 94	349,00
KING OF FIGHTER 95	449,00
KING OF MONSTER 2	299,00
MUTATION NATION	299,00
POWER SPIKES	349,00
PULSTAR	449,00
SAMOURAI SHODOWN 2	349,00
SAMOURAI SHODOWN 3	449,00
SENGOKU 2	299,00
SONIC WING 3 (AEROFIGHTER 3)	449,00
STREET HOOP	299,00
TOP HUNTER	299,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	299,00
VIEW POINT	299,00
WIND JAMMER	299,00
WORLD HEROES PERFECT	299,00

Playstation

→ PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE 1990 F

→ PLAYSTATION MULTISTANDARD + 1 JEU AU CHOIX 2990 F

Fonctionne avec jeux US, EUR, JAP
→ VOLANT + PEDALIER 499 F

• PRO ACTION REPLAY 369,00
• CABLE DE LIAISON 169,00
• JOYSTICK 399,00
• MANETTE 149,00
• MANETTE ASCII 249,00
• RALLONGE MANETTE 89,00
• MEMORY CARD 169,00
• PRISE PERITEL RGB 199,00

ACE COMBAT	399,00	JEUX EUROPEENS	
BIOHAZARD	499,00	ACTUA GOLF	369,00
BOXER ROAD	199,00	ACTUA SOCCER	369,00
CHORO Q	449,00	ADIDAS POWER SOCCER	369,00
COBRA	499,00	AIR COMBAT	349,00
COSMIC RACE	199,00	ALIEN TRILOGY	349,00
CRIME CRACKER	199,00	CHESSMASTER	349,00
DESTRUCTION DERBY	499,00	CHRONICLE OF THE SWORD	349,00
DRAGON BALL Z	399,00	CRITICOM	349,00
DRAGON BALL Z 2	499,00	CYBERSLED	349,00
EARTHWORM JIM 2	349,00	D	349,00
EXTREME GOLF	349,00	DEADLY SKY	349,00
FADE TO BACK	369,00	DESCENT	369,00
FORMATION SOCCER	499,00	DESTRUCTION DERBY	369,00
GOEMON WARRIOR	499,00	DISWORLD	349,00
GROUND STROKE	199,00	DOOM	349,00
J LEAGUE PRIME GOAL	199,00	DRAGON BALL Z	399,00
JUMPING FLASH 2	499,00	EXTREME PINBALL	369,00
KILEAK THE BLOOD 2	499,00	EXTREME SPORT	349,00
KING FIGHTER 95	495,00	F117 AGILE WARRIOR	299,00
MAGIC BEAST WARRIOR	199,00	FIFA SOCCER 96	249,00
MEGAMAN X3	499,00	GEX	349,00
MOTOR TOON 2	499,00	HI OCTANE	299,00
NAMCO MUSEUM	499,00	JACK IS BACK	349,00
NAMCO MUSEUM 2	499,00	JOHN MADDEN 96	369,00
NBA POWER DUNKER	499,00	JOHNNY BAZOOKATONE	349,00
NIGHT STRIKER	199,00	JUMPING FLASH	299,00
RAYMAN	499,00	JUPITER STRIKE	299,00
RIDGE RACER 2	499,00	LOADED	299,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	149,00	MAGIC CARPET	369,00
TEKKEN 2	499,00	MICKEY WILD ADVENTURE	349,00
TETRIS X	499,00	MORTAL KOMBAT 3	299,00
TOSHIDEN 2	499,00	MYST	349,00
VAMPIRE	499,00	NBA : IN THE ZONE	369,00
V TENNIS	299,00	NBA JAM TE	299,00
WINNER ELEVEN	199,00	NBA LIVE 96	369,00
WIPE OUT	499,00	NEED FOR SPEED	369,00
		NFL QUATTERBACK 96	349,00
		NHL FACE OFF	349,00

OLYMPIC SOCCER	349,00
PANZER GENERAL	349,00
PGA TOUR GOLF 96	369,00
POWER SERVE	349,00
PSYCHIC DETECTIVE	369,00
RAIDEN PROJECT	349,00
RAW PURSUIT	349,00
RAYMAN	369,00
RESIDENCE EVIL	349,00
RETURN OF FIRE	369,00
REVOLUTION X	299,00
RIDGE RACER REVOLUTION	369,00
ROAD RASH	369,00
SAMPRAS EXTREME TENNIS	369,00
SHELLSHOCK	349,00
SHOCK WAVE ASSAULT	369,00
SKELETON WARRIOR	349,00
SPACE HULK 2	369,00
STREET FIGHTER ALPHA	369,00
STREET FIGHTER, THE MOVIE	199,00
STRIKER 96	299,00
TEKKEN	399,00
THEME PARK	369,00
THUNDER HAWK 2	349,00
TILT	369,00
TOSHIDEN 2	369,00
TOTAL ECLIPSE TURBO	299,00
TOTAL NBA'96	369,00
TRUE PINBALL	369,00
TWISTED METAL	349,00
VIEW POINT	369,00
WAR HAWK	349,00
WING COMMANDER 3	369,00
WIPE OUT	349,00
WORLD CUP GOLF	369,00
WORMS	369,00
WRESTLEMANIA	249,00
X COM	369,00
ZERO DIVIDE	369,00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22	
CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port* (jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Age : Téléphone : Signature (signature des parents pour les mineurs) :

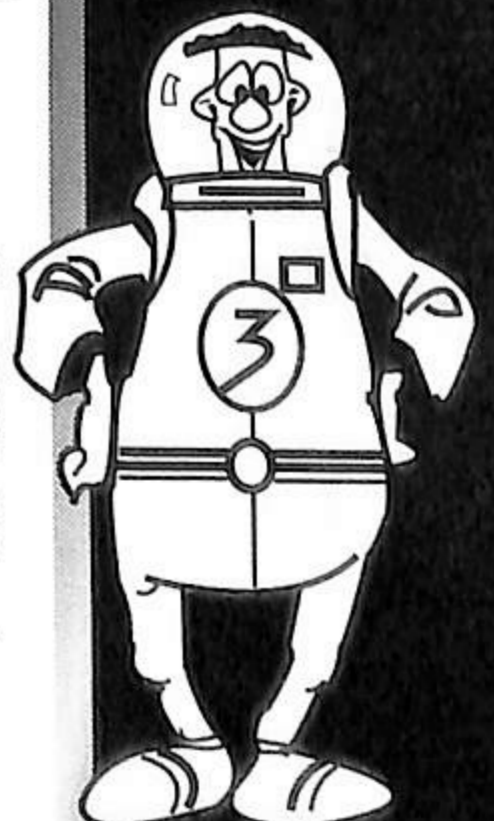
Je joue sur : MEGADRIVE GAME GEAR PLAYSTATION
 SUPER NINTENDO MEGA CD 3 DO SATURN
 SUPER NES NEO GEO CDI NEC
 SUPER FAMICOM GAME BOY JAGUAR

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Mode de paiement : Chèque bancaire Contre Remboursement + 35 Frs Carte Bleue N°

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -

Date de validité :/...../..... Signature :



ESPACE 3 Jammers

SCOOPS SUR

On n'y voyait qu'une mode passagère, mais il semble que vous tous qui nous lisez, pourriez un jour ou l'autre être amenés à utiliser le Web d'Internet chez vous. Ce n'est qu'une question de statistiques... Sur ordinateur et même sur console (sur Saturn et sur la Pippin d'Apple), vous serez bientôt des fondus d'Internet. Afin de mettre l'eau à la bouche aux non-initiés et de guider les heureux possesseurs de kits de téléchargement, nous poursuivons notre quête vidéo-ludique sur Internet... Cette version revue de votre rubrique internet mensuelle vous proposera désormais de retrouver le coin technique qui vous expliquera tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le Web, les secrets et les rumeurs du moment, le meilleur site amateur, le meilleur site japonais et l'image du mois. On commence par du chaud : Sonic X-Treme sur Saturn...

PAR OLIVIER

L'image du mois



S'il existe une image que tous les net-surfers amateurs de jeux vidéo rêvaient de découvrir avant tout le monde, c'est bien

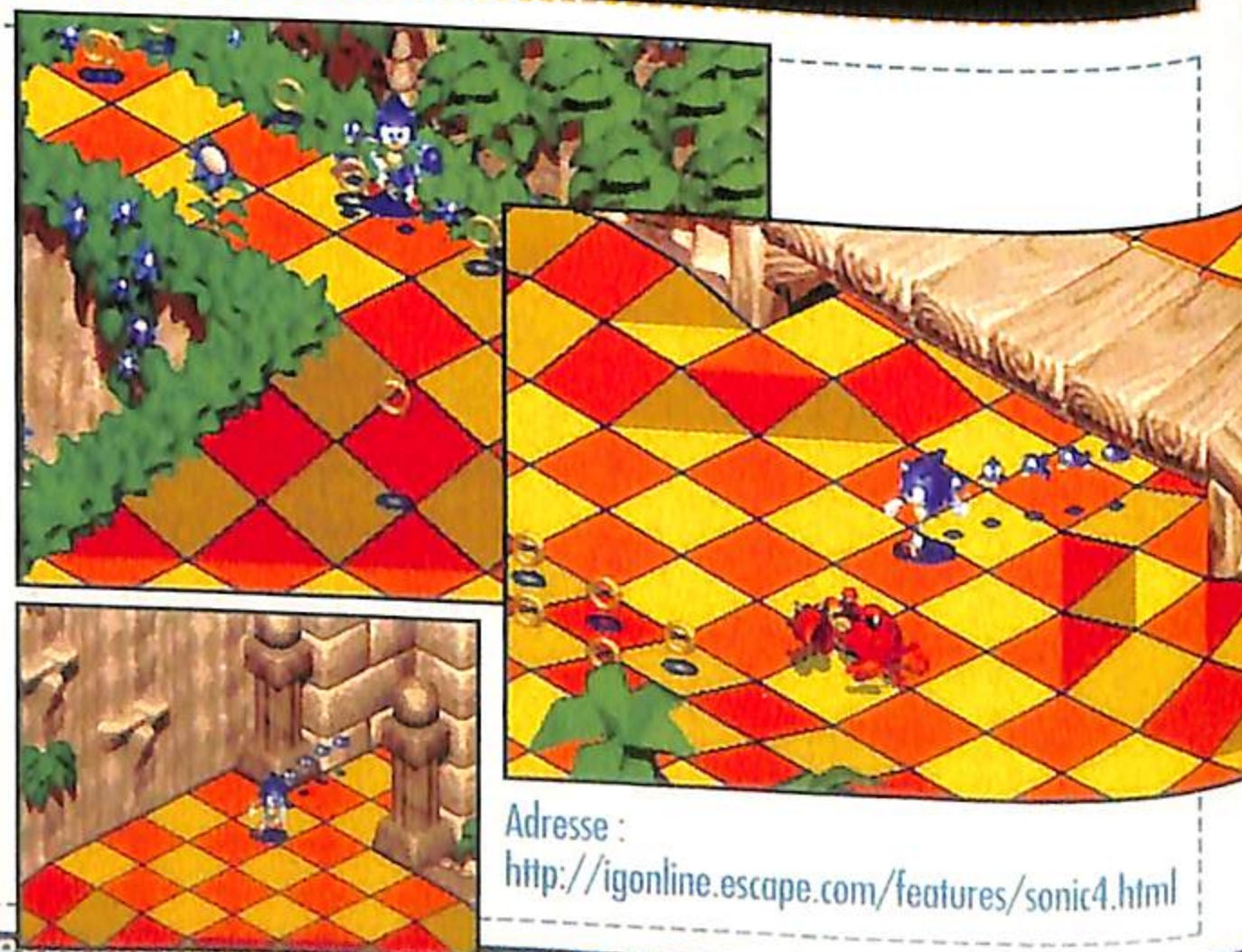
celle de Sonic sur Saturn, un jeu tout en 3D. Ce petit événement planétaire s'est déroulé le 2 mai 1996 sur le site "Intelligent Gamer On Line". Ce serveur est un

magazine On Line sur les jeux vidéo. Il présente des news, des previews et des tests de jeux exactement comme le fait "Joypad", mais sur le Web.

Adresse : <http://igonline.escape.com/features/sonic4.html>

Les petites sœurs de l'image du mois

En plus de l'image de Sonic X-Treme sur Saturn, on a pu aussi découvrir trois images du prochain Sonic sur Megadrive développé par l'équipe de Traverler's Tales. Sonic 4 (titre provisoire) ressemble beaucoup au jeu d'arcade en 3D isométrique sorti il y a deux ans.



Adresse : <http://igonline.escape.com/features/sonic4.html>



LE NET

Des pages secrètes sur le site de Nintendo of America

Je vous parlerai, le mois prochain, de la récente remise à neuf du site de NOA (Nintendo of America) qui propose maintenant un gros service de trucs et astuces et aussi une visite guidée de Mario RPG en anglais, ce jeu sortant début mai aux États-Unis. Enfin, on y trouve une foule de nouveaux clichés sur les premiers jeux Nintendo 64. Sur ce site, il existe des pages secrètes où on ne peut accéder que si l'on possède l'adresse. Par exemple, deux clichés inédits et exclusifs de Shadow of the Empire, le Star Wars de la Nintendo 64, ont été déposés sur la page Secret96 dont vous avez l'adresse ci-dessous. À vous d'essayer d'autres codes... Merci qui ?

Adresse : <http://www.nintendo.com/secret96/index.html>



Le site amateur du mois : Vive la PlayStation !

Le site «Hoppe's PSX News And Updates» est purement amateur. C'est un Américain qui fait tout ça dans sa cuisine avec ses petits doigts musclés. Alors je ne sais pas comment il fait le gars, mais il a quand même réussi à dénicher un cliché de Tobal N°1, le jeu de baston 3D de Square avant tous les autres sites... C'était le 24 avril, et notre amateur plutôt professionnel s'est posé la question suivante : "Ce jeu va-t-il surpasser Tekken 2 ?" La réponse en juillet... En attendant, vous pouvez aussi lire les news réactualisées chaque jour par Hoppe : elles ne sont pas toutes fiables à 100 %, mais il suffit de les recouper avec celles d'IG On Line par exemple pour tout savoir sur les sorties aux États-Unis et les dernières rumeurs sur la PlayStation.

Adresse : <http://kite.ois.com.au/~hoppe/news.htm>

Le meilleur site non-officiel sur la Nintendo 64 est là !

Les sites non-officiels sont de deux types sur le Web : il y a les vrais sites amateurs fabriqués par tout un chacun, et ceux réalisés par des pros venus de la presse vidéo ludique et de magazines On Line mais non reconnus par Nintendo. En fait, tous les autres sites, à part celui de Nintendo of America (<http://www.nintendo.com>) sont dits non-officiels... En ce qui concerne la Nintendo 64 – le meilleur et de loin – existe le Unofficial Nintendo 64 HQ dont je vous donne l'adresse ci-dessous. C'est le plus complet et le mieux réactualisé. En fait, les p'tits gars d'IG On Line se cachent derrière ce serveur... Vous y trouvez les dernières news officielles, officieuses, les rumeurs, les fiches techniques, l'historique de la machine, les communiqués de presse, les jeux annoncés, des édits, des previews, des tonnes de clichés, de sons et même des extraits animés de vidéos, des "faq" (frequently asked questions) et les liens Internet relatifs aux autres sites dédiés à la Nintendo 64. Un site à ne pas manquer. Adresse : http://www.nauticom.net/www/capscott/enhanced/n64_hq.htm



Le site japonais du mois : Sega Japon On Line

Pour cette rubrique qui reviendra chaque mois, sachez que lorsque vous vous connectez aux serveurs japonais, vous pouvez avoir les caractères nippons à l'écran et non cette bouillie de lettres bizarres... Même si vous ne comprenez pas davantage, avouez qu'il est quand même plus agréable et magique de voir les kanjis et hiragana japonais à l'écran... Vous pouvez d'ailleurs déchiffrer vous-même la plupart des titres de jeux et de rubriques avec un petit dictionnaire japonais. Pour pouvoir lire les caractères japonais sous Windows (sur Internet mais aussi sous Word par exemple), il suffit de télécharger un programme appelé NJWIN Multilingual Support System v1.0 distribué par la firme Hongbo Data Systems. Vous allez à l'adresse « <http://www.njstar.com.au/> » et vous téléchargez le fichier sur lequel vous n'aurez qu'à cliquer sous Windows pour qu'il se décompacte et s'installe tout seul... Adresse : <http://www.sega.co.jp/home.html> et <http://www.njstar.com.au/>

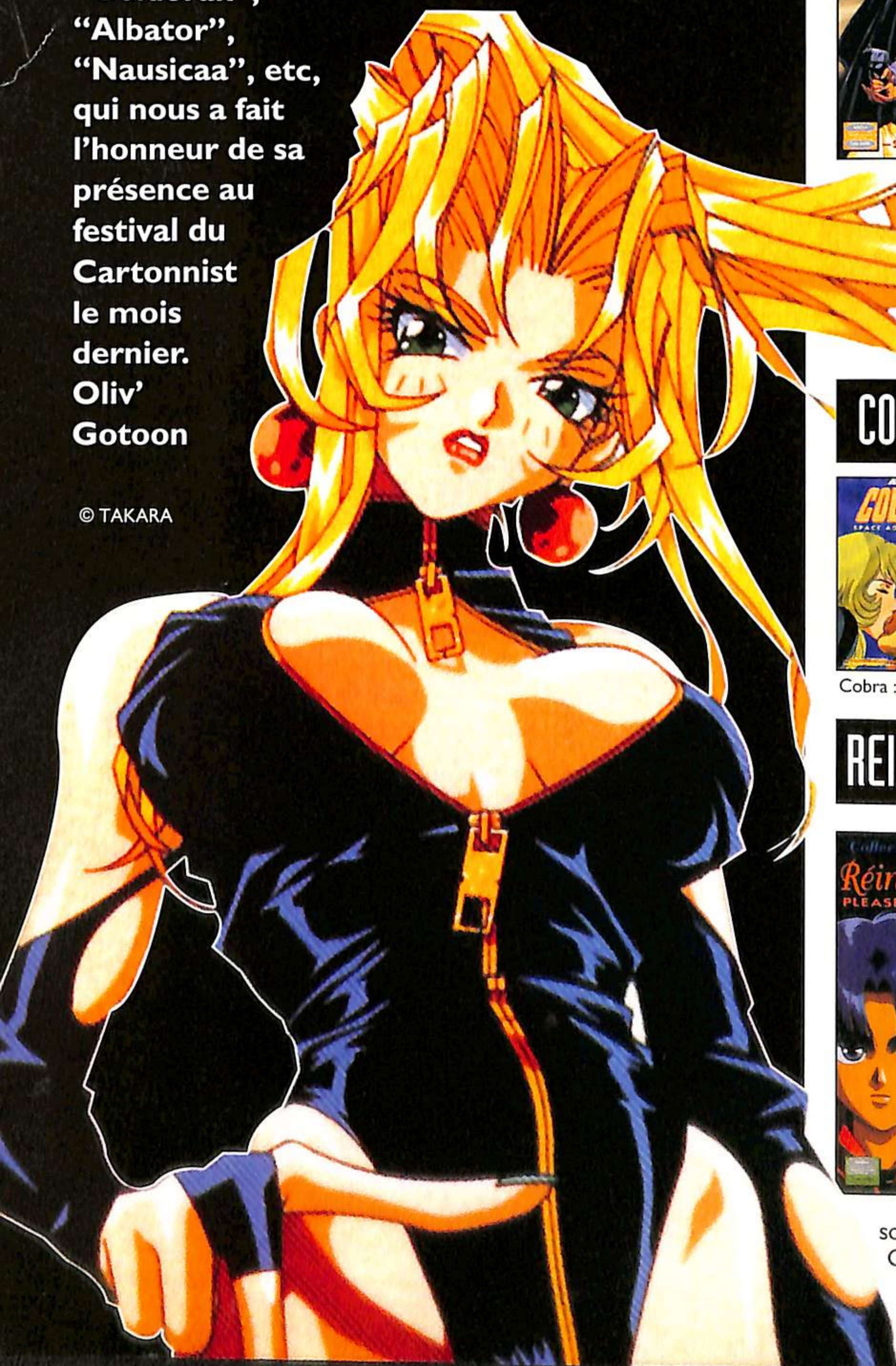


animaparc

Hum... bonjour Sophia ! Vous aurez tous reconnu le personnage du célèbre jeu Tohshinden qui va prochainement devenir un dessin animé au Japon. Nous aurons l'occasion d'y revenir prochainement. En attendant, voici notre petite sélection des vidéos sorties récemment, les petites news de France et du Japon, ainsi qu'une de

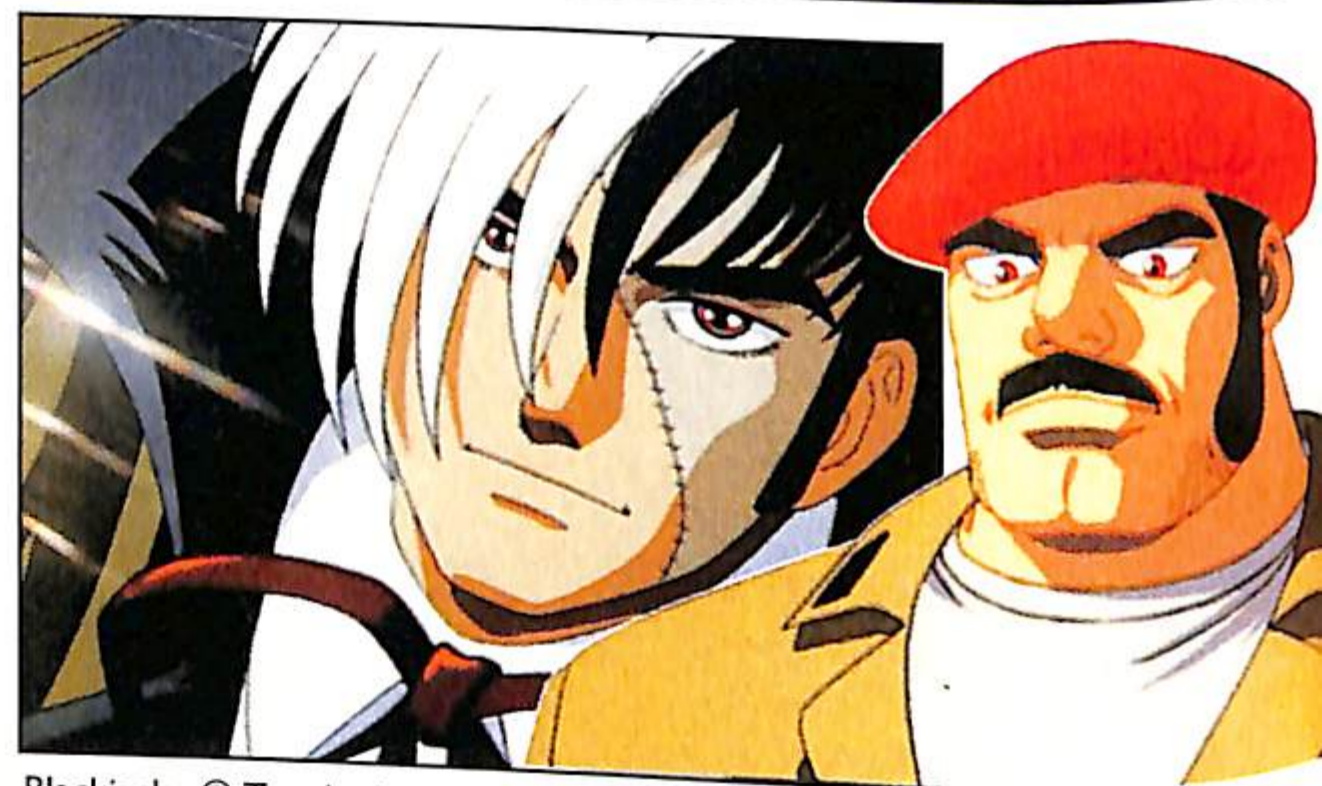
M. Komatsubara, le dessinateur de "Goldorak", "Albator", "Nausicaa", etc, qui nous a fait l'honneur de sa présence au festival du Cartoonist le mois dernier. Oliv' Gotoon

© TAKARA



VIDEO A LA UNE

BLACK JACK VOL.3 AK VIDEO/50 MIN./SOUS-TITRE



Blackjack : © Tezuka Production

« Les décorations de Maria ». Toujours aussi sombres et spectaculaires, les interventions du médecin Black Jack nous emmènent cette fois-ci en Amérique du Sud, où il devra opérer un dictateur en fuite. Du moins c'est ce qu'on lui fait croire. Il devra opérer le patient en pleine nature et en pleine guérilla.

COBRA VOL.9 ET 10 AK VIDEO/65 MIN./DOUBLE



Cobra : © B. Terasawa / TMS

Suite et fin de la grande saga avec les derniers épisodes. Une fin pas très drôle, où Cobra déploie toute sa puissance et retrouve ses vieux amis. À noter qu'à la fin de la dernière cassette, on peut découvrir les génériques japonais originaux de Cobra. Et pour compléter sa collection, sachez que le CD album contenant les musiques du dessin animé devrait sortir sous peu.

REINCARNATIONS VOL.1 AK VIDEO/55 MIN./S.TITRE



Attention, petit chef-d'œuvre ! Cette série en 6 épisodes fut la révélation de l'année 94 au Japon en vidéo. Tirée d'un long manga, elle raconte la vie d'un groupe d'adolescents qui vivent sur la Lune et observent la Terre. Mais une mystérieuse maladie les décime et apparemment ils se seraient réincarnés sur la Terre. Pourquoi ? Que faisaient-ils sur la Lune ? D'où venaient-ils ? Combien étaient-ils ? Voici les questions qu'ils se posent et pour lesquelles ils trouveront les réponses au fil des épisodes. Le tout est très bien dessiné, très bien raconté. On s'attache en effet très vite aux protagonistes.

Réincarnations : © S. Hiwatari / Hakusensha / Victor



RAN LA LEGENDE VERTE VOL.3



Dernier volume de cette histoire. Quel est le secret d'Aïla ? Ran et ses amis parviendront-ils à chasser définitivement les *Rodoïstes* ? La paix et l'eau reviendront-elles sur la Terre ? Le cochon masqué viendra-t-il nous sauver (heu... non je m'é gare...). Un volume à se procurer au plus vite si vous avez suivi le début de cette série passionnante.



Ran : © Pioneer

YUGEN KAISHA VOL.3 HAZE ANIMATION / 30MN / DOUBLE



Troisième volet et troisième enquête pour cette agence de détectives spécialisée dans le paranormal et la chasse aux esprits. Ayaka est chargé de surveiller une exposition sur l'Égypte qui serait soi-disant hantée par un fantôme... N'ayez pas peur, on rigole plutôt dans cette série toujours sympathique.

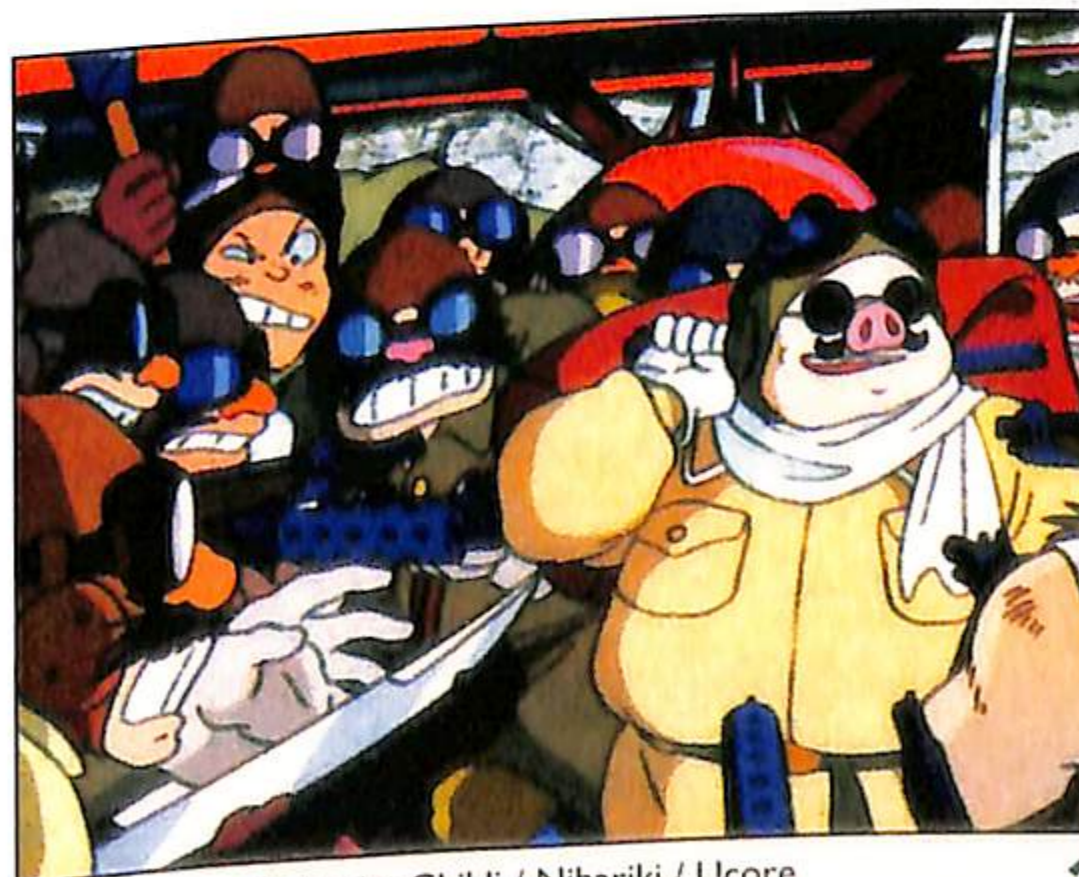


Yûgen Kaisha : © Pioneer

PORCO ROSSO PFC VIDEO / 90 MIN / DOUBLE



Un peu moins d'un an après sa sortie en salles, le splendide dessin animé de Hayao Miyazaki nous arrive enfin en vidéo. Porco Rosso, c'est la poésie de ce pilote d'avion de l'entre-deux guerres qui, en échappant à un accident, s'est vu transformé en cochon. Toute une symbolique... Depuis, il vient en aide aux navires attaqués par les pirates de l'air. Jusqu'au jour où le jeune Curtis lui lance un défi et réduit son avion en miettes. Porco s'en va alors sur la pointe des pieds, le temps de réparer son avion et de faire la connaissance de la petite Fio. Il reviendra



Porco Rosso : © Studio Ghibli / Nibariki / Ucore

ORANGE ROAD

VOL. 2



Haze Animation / 55 min / Doublé-Second volume de la série d'OAV (des épisodes spéciaux inédits réservés à la vidéo) d'Orange Road connu aussi sous le nom de Max et Compagnie. Ces deux épisodes se suivent. Comme il l'avait fait dans la série TV, Kyosuke/Maxime va entrer en collision avec une autre personne et ainsi changer de corps avec elle. Ce sera en l'occurrence le nouveau chanteur à la mode Mitsuru Ayaka. Imaginez sa tête lorsqu'il est poursuivi par des filles en furie, lui qui d'habitude est si timide...

ANIMELAND EN HIOSQUE



On ne présente plus le doyen des fanzines consacré aux mangas et à l'animation japonaise. Cependant, il faudra changer de terme en parlant maintenant d'"Ani-land" qui devient un vrai magazine mensuel, tout en couleur et distribué en kiosque (au prix de 28 F). Nous leur souhaitons bonne chance et longue vie !

SAILORMOON AU CINEMA



Après Dragon Ball Z, Sailor Moon débarque au cinéma avec la sortie du premier film de Sailor Moon R. Durant à peine une heure, les fans seront heureux de retrouver les cinq guerrières dans une histoire inédite plutôt rythmée en action, humour et sentiments. Les autres ne verront là qu'une histoire banale, parfois presque loufoque dont une simple sortie vidéo aurait pu suffire. Tout commence lorsque Bourdu va retrouver un vieil ami d'enfance à qui il avait offert une rose, mais ce dernier est très jaloux de son amour pour Bunny et très vite il va s'en prendre à elle. Le combat pour sauver la Terre commence...



Dragon Ball : © Bird Studio / Shueisha /

par amour pour une certaine Gina et pour montrer qu'il sait encore se battre. Superbement réalisé, Porco Rosso est un dessin animé spécial, très loin des DBZ, Cobra et Lodoss. C'est sans doute parce qu'il s'adresse à un public presque adulte qu'il n'a que moyennement marché au cinéma. Il reste cependant un classique que tout fan de grands dessins animés se doit d'avoir dans sa vidéothèque

BUBBLEGUM CRISIS VOL.3



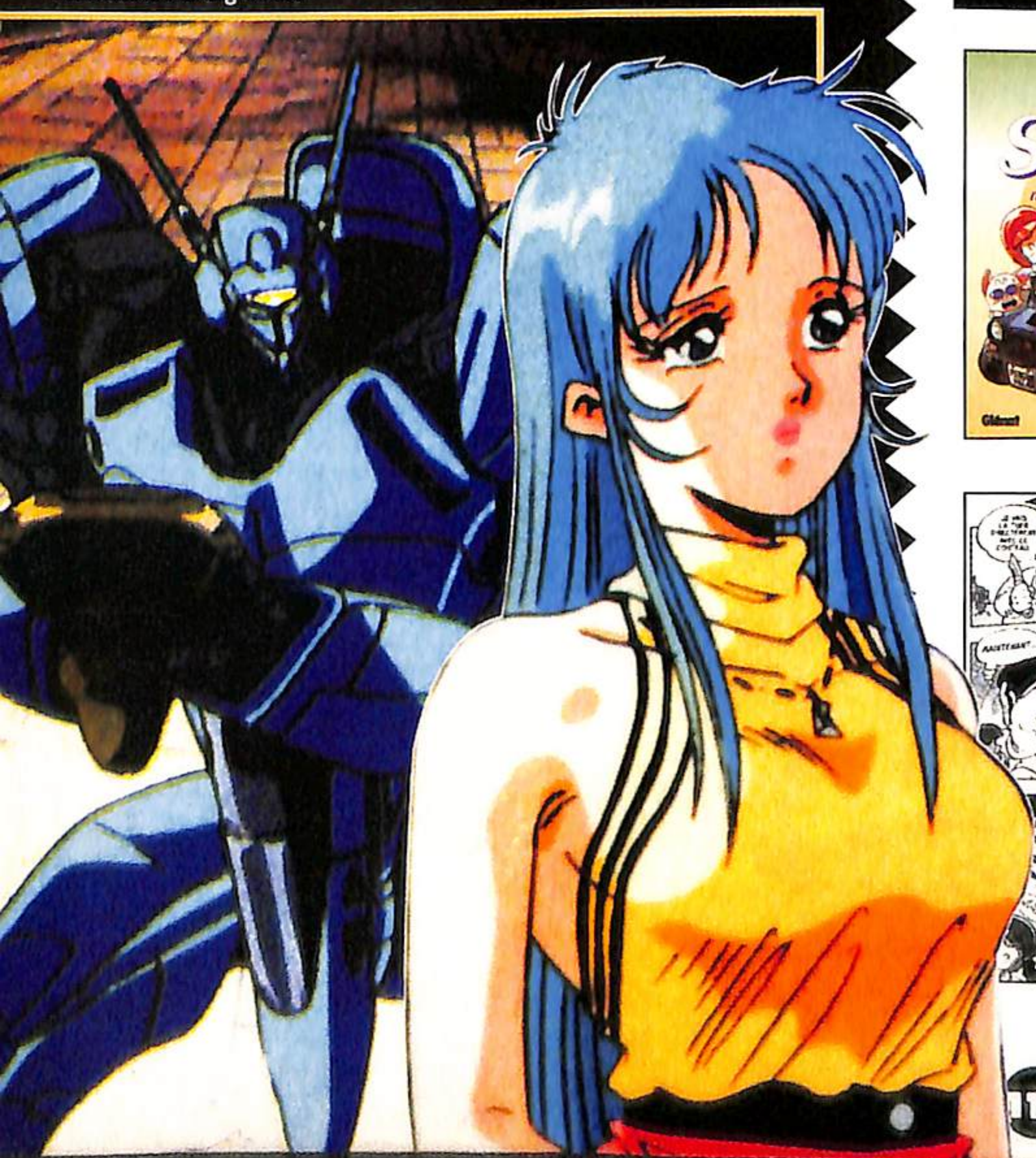
Haze Animation / 30 min / Sous-titré. Fin de la première partie et de la saga des Boomers. Les épisodes suivants seront des petites histoires indépendantes. Classique du genre, Bubblegum Crisis a souvent été copié par la suite au Japon. C'est de cette série que sont nées toutes ces séries où les héroïnes sont des jeunes filles sexy dotées de belles armures moulantes... Quant à la bande-son, elle est toujours aussi entraînante.

MACROSS II VOL.1

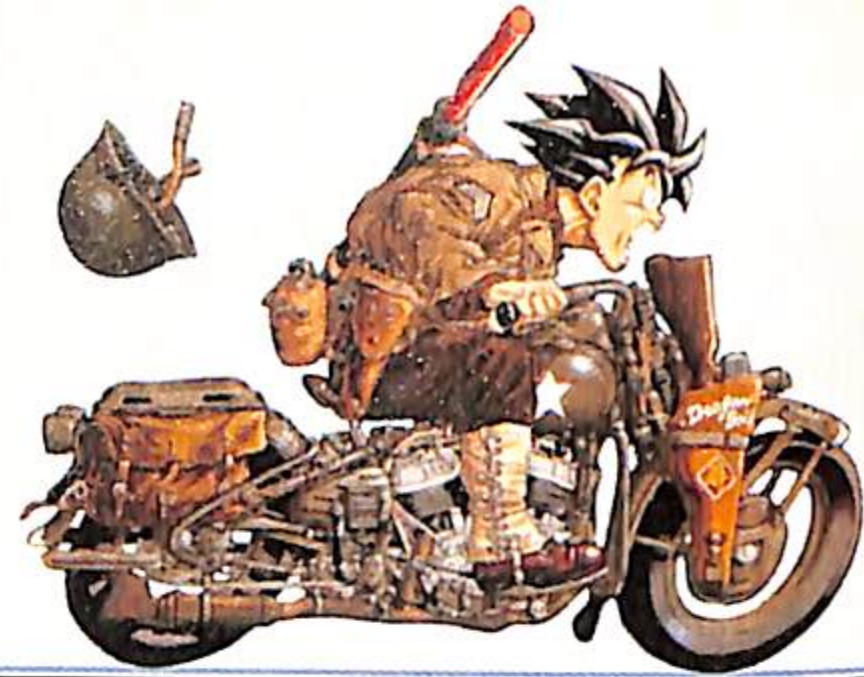


Haze Animation / 55 min / Doublé. Alors que Manga Vidéo nous sort le génial Macross Plus, Kaze Animation se met aussi à l'heure Macross avec cette série de 6 épisodes sortie au Japon en 1992 pour les 10 ans du dessin animé. L'histoire se déroule 80 ans après, et nos bons vieux amis Rick Hunter, Lynn Minmay et autres ont bien entendu disparu. Le héros s'appelle Hikari Hibiki et il est journaliste. Il va découvrir dans l'espace un étrange vaisseau dans lequel repose une femme. Qui est-elle ? Une zentradienne ? Mystère... Nettement moins bien réalisée que le film de Macross ou que la série Macross Plus, cette suite bénéficie quand même des jolis dessins de Mikimoto (créateur de Lynn Minmay).

Macross II : © Big West



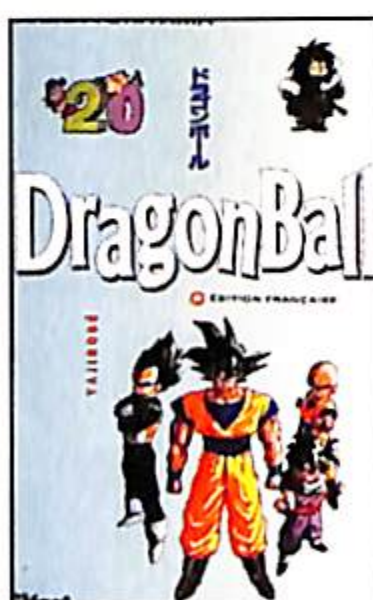
MANGAPAD



Une avalanche de nouveautés en version française sorties le mois dernier. Faites le plein, c'est rempli de bonnes choses ! Je dirais même mieux, je ne vois aucun titre à jeter. Heureusement, les nouveaux venus sont bon marché !

GLENAT

DRAGON BALL TOME 20

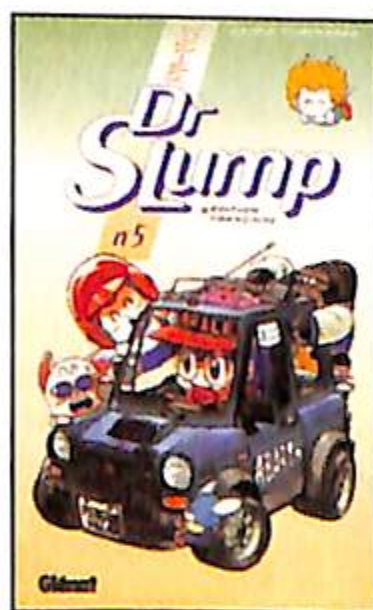


Pour résumer en deux mots l'histoire de ce volume, ça bastonne ! Le combat entre Végéta et Son Gokû bat son plein, et chaque adversaire atteint presque ses limites pour avoir l'autre. Mais c'est sans compter sur le petit Son Gohan, qui surprendra tout le monde en décuplant sa force incroyable.



GLENAT

DR SLUMP TOME 5



Toujours aussi délirant, le génial inventeur et concepteur du petit robot Aralé nous emmène dans des histoires bien loufoques. Dans ce volume, Aralé passe une visite médicale, trouve un bébé chien, accueille Skop alias Spock dans son école, et fait encore mille bêtises. À noter aussi une séquence très réussie intitulée «Au revoir Gatchan», bref, un cinquième volume in-dis-pen-sable et à dévorer au plus vite.



GLENAT

SAILORMOON TOME 7

Ce septième volume intitulé «Black Lady» est celui qui raconte la fin de la série télé Sailor-moon R. Mini-Bunny (Camille) s'est transformée en Black Lady mais grâce à l'intervention de Sailor Pluton, elle sera sauvée. Ce n'est pas tout : dans ce volume commence Sailor-moon S avec l'arrivée de Frédérique (qui garde son nom français) et Mylène. Toujours dans un style très «shôjo» (manga pour filles), à conseiller aux inconditionnels de la série.



GLENAT

GHOST IN THE SHELL TOME 1

Atendu depuis longtemps, voici enfin en édition reliée librairie, le premier tome de la fameuse BD de Masamune Shirow. Il se présente de la même façon que les BD Applesed et Orion du même auteur (même format, couverture cartonnée, 190 pages). L'histoire se déroule comme d'habitude dans un futur relativement proche. Les ordinateurs et la haute technologie gèrent et régulent tout, des appareils ménagers usuels aux systèmes informatiques les plus importants. Même les cyborg créés depuis peu



n'échappent pas à leur contrôle, et tout ceci communique grâce à un gigantesque réseau d'interconnexions. Imaginez un peu ce qui pourrait se passer si quelqu'un mettait la main sur ce formidable réseau. Au milieu d'une situation politique délicate, c'est ce qui se produira ; et le lieutenant Kusanagi, un cyborg féminin ultra-perfectionné qui travaille pour la police, va tenter de maîtriser ce danger. Une histoire remplie d'actions, de détails comme sait si bien le faire Shirow (avec des petites annotations dans tous les coins pour expliquer tel ou tel fonctionnement), qui pose le très actuel problème du contrôle de l'ordinateurs et des autoroutes de l'information. Côté présentation, si vous avez déjà lu cette BD en français dans le magazine "Manga Player", sachez qu'il s'agit d'une nouvelle adaptation, propre à Glénat. Fort heureusement, toutes les planches sont en couleur. En revanche, il s'agit encore une fois d'une version censurée. En effet, certaines scènes particulièrement chaudes entre des cyborg ont été supprimées (avec l'approbation de Shirow qui a quand même redessiné quelques planches).



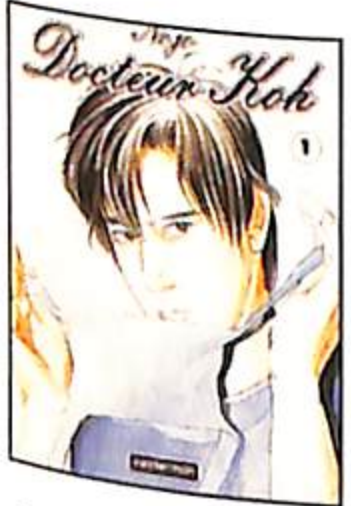
CASTERMAN

DOCTEUR KOH TOME 1

Casterman nous étonne une fois de plus en sortant quelques titres totalement inconnus du public, mais néanmoins très intéressants. Le premier, Docteur Koh, nous fait découvrir

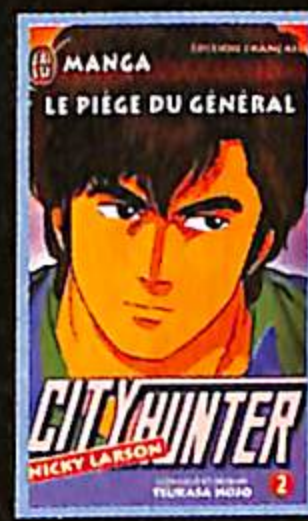
un étrange médecin qui apparaît les jours de pluie pour sauver les gens ou simplement leurs âmes,

quand ils sont dans des cas désespérés. Un ministre à sauver coûte que coûte, une femme atteinte d'un cancer qui n'en peut plus de souffrir, un riche industriel qu'on a empoisonné : vous êtes d'emblée plongé dans un ambiance plutôt sombre et un suspense étonnant pour un manga qui s'est visiblement beaucoup inspiré du ténébreux Blackjack de Osamu Tezuka.



J'AI LU

CITY HUNTER



Les mangas de la nouvelle collection "J'ai lu" sont parus. Point positif, ils ne sont pas chers (25 F), ils sortent tous les mois, se trouvent dans toutes les librairies et se lisent dans le sens de lecture original. Point négatif, la qualité d'impression n'est pas terrible et la traduction des onomatopées est simplement imprimée sur les

signes japonais ce qui surcharge l'image et n'est pas toujours très lisible. Néanmoins, quel plaisir de découvrir enfin en français et sans aucune censure les tumultueuses aventures de Ryô Saeba alias Nicky Larson ! Trois volumes sont déjà disponibles, et le quatrième sort en juin. Ici, on adore !

J'AI LU

FLY



Mêmes qualités et mêmes défauts que City Hunter ! Ce manga s'inspire du célèbre jeu vidéo Dragon Quest, et il a déjà fait l'objet d'une série TV dont la diffusion vient de s'achever aux dernières vacances sur TFI (la série ne reprend que les premiers volumes). Fly est le seul humain d'une île peuplée d'étranges créatures.

Voulant devenir un brave guerrier, il délaissera l'apprentissage de la magie pour parcourir le monde et venger la mort d'Aban, son maître. Une série sympathique bien que remplie de clichés souvent prévisibles. Courez vite à la Joybank, vous pourrez peut-être remporter les deux premiers volumes !



KRAKEN LES ELEMENTALISTES T.2



Ce qu'on peut déjà conseiller avant d'entamer ce second tome, c'est de se replonger dans le premier sorti depuis tellement longtemps qu'on a bien du mal à se retrouver dans cette histoire plutôt complexe. Les élémentalistes, ce sont des jeunes gens dotés

de pouvoirs qui puisent leur force dans les éléments fondamentaux de notre planète. Une guerre les divise et à la fin du premier tome, le héros Kagura le plus puissant de tous vient de découvrir ses possibilités... Assez bien dessiné, ce récit fantastique n'est pas sans rappeler Clamp, et pour cause, son auteur Takeshi Okazaki est un grand ami des dessinatrices. Espérons simplement que le troisième et dernier tome se fera un peu moins attendre.



TONKAM TOKYO BABYLON T.2



Toujours aussi étrange, Tokyo Babylon raconte les aventures surnaturelles de Saburo, un jeune exorciste que sa sœur pousse à sortir avec... Seishiro (un mec !). Toujours aussi rigoureusement imprimé comme l'est la version japonaise, cette BD n'est vraiment à conseiller qu'aux fans de Clamp. Les autres devront attendre la fin du manga (7 volumes) pour enfin comprendre le pourquoi de ces relations souvent douteuses.



CASTERMAN



Un manga qui ne paye pas de mine, qui ferait presque penser à une BD européenne s'il n'était pas dans ce format et en noir et blanc. Et pourtant, il vous tient en haleine pendant plus de 260 pages. Blanco est un chien hors du commun. Résultat d'expériences génétiques réalisées par un laboratoire russe, il s'est malheureusement échappé et court sans s'arrêter dans l'Alaska. À ses trousses, des militaires, des braconniers et des chasseurs recrutés. Mais Blanco n'est vraiment pas un chien ordinaire. Il élimine un à un ses adversaires. Jusqu'où le mènera cette course ? Un premier volume d'une courte série, très bien dessiné et qui change de ce qu'on a l'habitude de voir en manga.



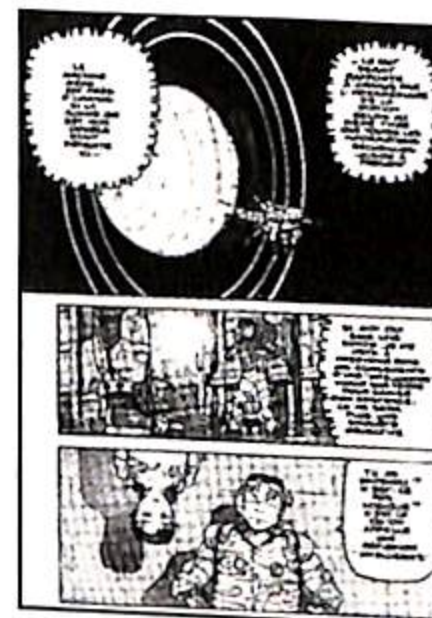
CASTERMAN

LE ROBOT DE L'ESPACE



Un titre pas très évocateur pour un autre manga en un seul volume très bien ficelé. L'histoire se déroule de nos jours à Tokyo. Tout un quartier de la ville est paniqué : un satellite fou risque de s'écraser sur elle. Au même moment, un inspecteur poursuit un homme suspecté de crime. Ce dernier s'enfuit dans une zone évacuée après avoir pris en otage une jeune femme. Puis le satellite s'écrase non loin d'eux. Tout va basculer pour ces trois personnes qui vont faire la connaissance d'une entité qui tente d'entrer en

communication avec eux. Celle-ci a un rythme de vie 100 000 fois plus rapide que celui de l'Homme. Pour communiquer, le temps va donc s'écouler 100 000 fois plus doucement pour les trois personnes.



LES SORTIES DU MOIS

Titre.....	Volume.....	Éditeur.....
Akira.....	14.....	Glénat
Angel.....	4.....	Tonkam
City Hunter.....	4.....	J'ai Lu
Dr Slump.....	6.....	Glénat
Dragon Ball.....	21.....	Glénat
Fly.....	4.....	J'ai Lu
Gunnm.....	6.....	Glénat
Mother Sarah.....	2.....	Delcourt
Noritaka.....	2.....	Glénat
RG Veda.....	3.....	Tonkam
Sanctuary.....	1.....	Glénat
Version.....	1.....	Glénat
Video Girl Ai.....	12.....	Tonkam

FORUM



cartoonist 96

Du 26 au 28 avril 1996, s'est tenu le Cinquième forum Cartoonist à Toulon au Palais Neptune. Entre convention et festival, Cartoonist a réussi à devenir le rendez-vous obligé de la fin avril, réunissant les fans d'animation et de manga bien sûr, des boutiques bien entendu, mais aussi les professionnels du dessin animé de tous pays.

Au milieu des télévisions qui diffusaient sans discontinuer des titres en français ou en V.O., de nombreuses boutiques proposaient moult mangas, art book, CD, mais aussi Comics, posters, jouets en tout genre. Plus de 4 000 visiteurs pendant trois jours ont foulé les étages luxueux du palais toulonnais. Une grande salle tout aussi impressionnante diffusait les titres «cinéma», et servait également à annoncer les prix du concours de dessin (Aurore Demilly en est l'heureuse gagnante). L'année dernière, Cartoonist accueillait Shingo Araki (chara designer sur la fin de "Goldorak", pour certains personnage secondaires comme Phénicia, surtout connu pour son travail sur "Saint Seiya") dans le superbe palais Neptune. Cette année, c'est une autre grosse pointure de l'animation japonaise qui a reçu une ovation digne d'un roi : Kazuo Komatsubara. Son nom ne vous dit peut-être rien mais si je vous dis Albator, Galaxy Express 999, Goldorak, Vas-y julie, je suis sûr que vous restituez beaucoup mieux le «personnage». Et puisque "Joypad" l'a rencontré, autant vous en faire profiter.



JOYPAD

HAZUO KOMATSUBARA

Joypad : Monsieur Komatsubara, pourriez-vous vous présenter aux lecteurs de "Joypad" ?

Eh bien, je suis né en 1943 dans la région de Yokohama. Je suis entré à la Toei Animation à l'âge de vingt ans en tant qu'animateur et intervaliste sur Okami Shonen Ken, travail sur lequel je collaborais avec le désormais célèbre Hayao Miyazaki (NDA : Nausicaä, Porco Rosso, Totoro, ça vous dit quelque chose, j'espère ?). Je me suis trouvé dans l'animation parce que j'ai toujours été très impressionné par les travaux d'Osamu Tezuka, comme nombre de gens qui travaillent dans ce domaine.

NOUVEAU !

SUR 36 15 JOYPAD

Les infos

exclusives de

Banana San

en direct du Japon

36 15

JOYPAD

interview

- N'avez-vous jamais travaillé que dans l'animation ?

Je dessine depuis l'âge de cinq ans, et je n'ai jamais rien fait d'autre que des dessins animés dans ma vie professionnelle, mis à part quelques illustrations pour des posters liées à mes productions.

- Avez-vous travaillé sur des jeux vidéo ?

Non, jamais. Mon fils y joue souvent, mais moi je me contente de jeux faciles comme les jeux de tennis.

- Que pensez vous de votre réputation au Japon et en France ?

Autrefois, mon nom – comme celui de Shingo Araki, Akio Sugino – apparaissait dans les journaux japonais. Désormais, ce sont les doubleuses célèbres qui apparaissent et nous volent la vedette. Je ne m'attendais pas en revanche à un tel succès en France. Je suis vraiment ravi de cet accueil.

- Quelles sont les spécificités de "Grendizer" ("Goldorak") ? A-t-il eu du succès au Japon ? Que pensez-vous de son succès en France ?

Grendizer n'a pas eu de succès au Japon, sans doute parce que c'est la série la moins représentative des nombreux titres de "Go Nagai", trop gentille, pas assez violente contrairement à "Mazinger" et "Devilman". Le public japonais n'a pas non plus apprécié que Koji Kabuto (Alcor) soit second rôle face à Duke Fleed (Actarus). Toutes ces raisons, malgré la qualité de la série, ont certainement contribué à l'insuccès de la série en 1975. Et puis, je me demande encore comment «Goldorak» (en français dans le texte) a pu avoir autant de succès en France.

- Quel est le travail qui vous a donné le plus de satisfaction ?

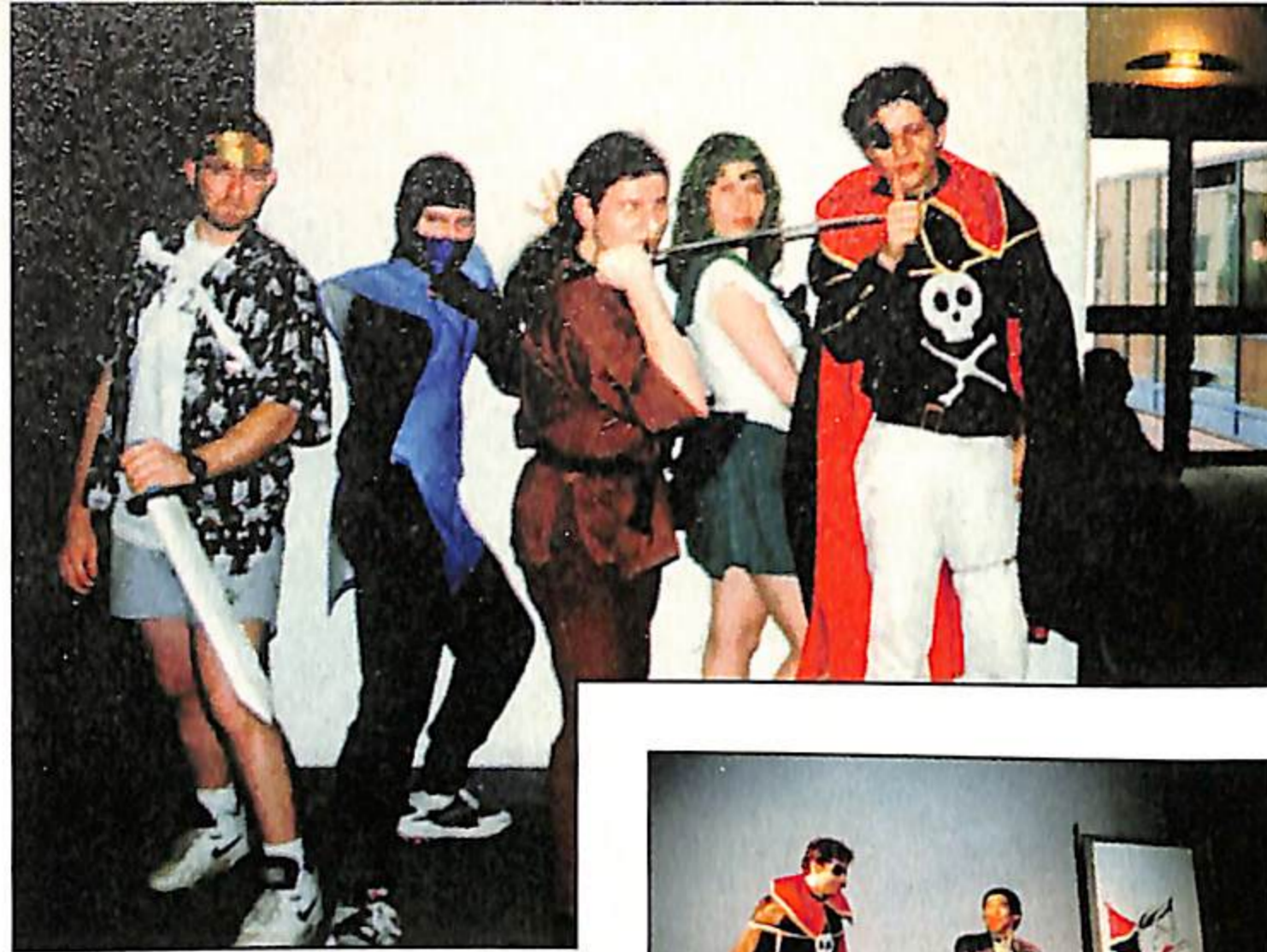
J'ai travaillé sur de nombreuses séries telles que Tiger Mask, Captain Harlock, Grendizer, Galaxy express, Devilman, mais le personnage que je préfère le plus est sans hésitation Harlock (Albator).

- Avez-vous travaillé sur un titre original qui ne soit pas une adaptation d'un manga ?

J'ai développé le personnage du chien de Yunkers come here.

- Sur quoi travaillez-vous actuellement ? Quels sont vos projets d'avenir ?

Je travaille sur une série adaptée des films «Chinese Ghost Story» en tant que chara designer et animateur... D'ailleurs, pendant que je vous parle, je devrais être en train de travailler dessus car sa sortie est prévue pour septembre.



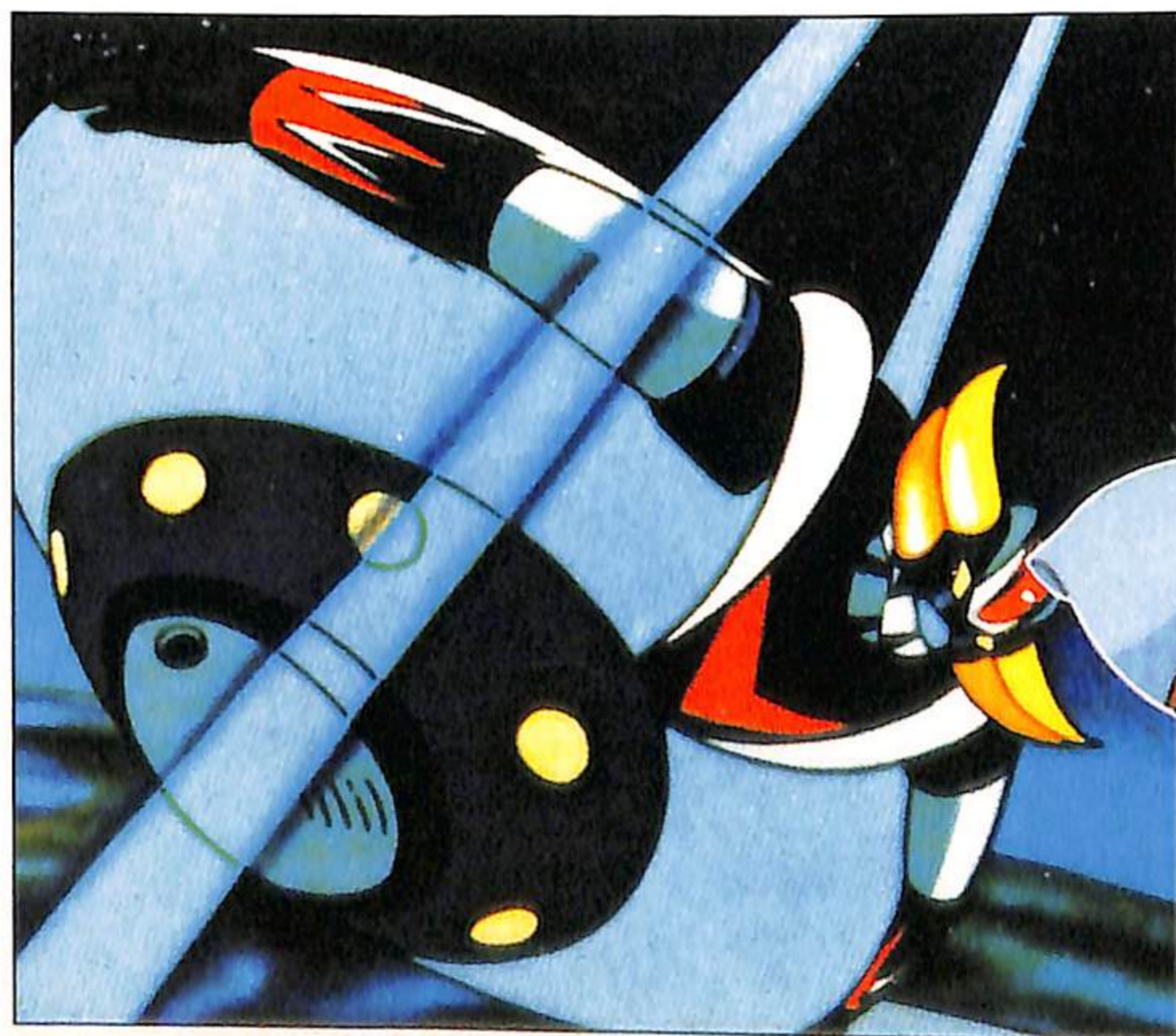
Albator : © L. Matsumoto / Toei Animation

- Pensez-vous avoir mis un peu de vous dans le personnage d'Harlock (Albator) que tout le monde connaît ?

J'ai essayé d'être le plus fidèle possible au modèle de Matsumoto. Sans doute ma collaboration directe et notre travail en commun ont-ils contribué à créer un caractère homogène et fidèle au manga.

Interview réalisée par Yvan West Laurence et traduite par M. Pierre Giner.

Remerciements à Olivier Gilbert et aux organisateur du Forum Cartoonist pour leur accueil.



Goldorak : © G. Nagai / Toei Animation



Nausicaa : © Nibarikki / Tokuma shoten

FLASH

au Japon

- Evangelion, la nouvelle production des auteurs de "Nadia, le secret de l'eau" consacré meilleur dessin animé de l'année 95 au Japon.
- Une nouvelle série de Virtua Fighter vient de commencer au Japon. La précédente avait fait plutôt un bide...
- Confirmées ce mois-ci, les deux OAV de Tohshinden. Chacune fera 30 mn, et on devrait y retrouver tous les personnages du jeu (Eiji, Kayin, Sophia, Ellis, Mondo, etc.).
- Masamune Shirow a créé les personnages de Land Lock, un jeu sur Saturn. Celui-ci deviendra un animé en deux OAV de 50 minutes.
- Sanctuary, la célèbre BD de Ryoichi Ikegami (auteur de Crying Freeman) vient de devenir un dessin animé de 60 mn.
- Burn-Up, une OAV sympathique du genre Bubblegum Crisis va avoir une suite avec Burn-Up W. C'est rempli de jolies filles...
- Deux OAV du manga Tatoon Master viennent de sortir.
- Une sixième histoire de Blackjack sort ce mois-ci au Japon. En France, la quatrième ne sortira pas avant septembre.

et en France

- C'est ce mois-ci que se termine en France, sur TF1, Sailor Moon S avec la fin tragique de Sailor Saturne. On devrait enchaîner ensuite avec Sailor Moon Super S.
- C'est le 12 juin que sort en France la tombe des lucioles, le chef-d'œuvre de Isao Takahata.
- Et fin de l'année sortiront les fameux films 10 et 11 de DBZ mettant en scène Broly.
- Gigi est de retour chaque dimanche dans "Récré Kids" sur TMC.
- Après Cobra, AK Vidéo s'attaque à un autre classique, "Les mystérieuses cités d'or" qui sortira intégralement en vidéo en 10 volumes. Le premier est prévu en septembre.
- Dragon Vidéo sortira le film animé de Red Hawk, tiré de la BD coréenne du même nom.
- El Hazard, dessin animé fait par l'équipe de Tenchi Muyo, tout aussi délirant, devrait sortir ce mois-ci chez Kaze Animation. Il y aura 4 volumes.
- La saga 3x3 Eyes commence ce mois-ci en dessin animé chez Manga Vidéo.



El Hazard : © Pioneer



Evangelion : © Gainax / TV Tokyo



tombeau des lucioles : © Studio Ghibli



Sanctuary : © R. Ikegami / Toho



Land Lock : © Sega Ent.

Laisse tomber les Pogs et connecte toi vite, deux mangas achetés = un manga offert

3615 Japonim

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

TOUTES LES VHS V

YUGEN KAISHA 1, 2, 3 & 4	la cassette 99F + OF	BLUE SEED 1	la cassette 129F + OF
CYBERCITY 1,2,3 & 4	la cassette 109F + OF	D CHASSEUR DE VAMPIRE	la cassette 129F + OF
MEGALOPOLIS 1,2,3,4	la cassette 109F + OF	CRYING FREEMAN vol 1	la cassette 129F + OF
LODOSS VOL 1, 2, 3, 4, 5 & 6	la cassette 119F + OF	ICZELION 1, 2 & 3	la cassette 129F + OF
GOLGO 13	la cassette 119F + OF	MIGHTY SPACE MINERS 1, 2 & 3	la cassette 129F + OF
MOLDDIVER 1,2 & 3	la cassette 119F + OF	ART OF FIGHTING	la cassette 129F + OF
B.G CRISIS 1, 2, 3 & 4	la cassette 119F + OF	FATAL FURY 1, 2, & 3	la cassette 129F + OF
PLASTIC LITTLE	la cassette 119F + OF	SAMURAI SHODOWN	la cassette 129F + OF
ROUJIN Z	la cassette 119F + OF	ARMITTAGE III vol 1, 2, 3 & 4	la cassette 129F + OF
LA CITE INTERDITE	la cassette 119F + OF	KISHIN HEDAN vol 1	la cassette 129F + OF
LEMNEAR	la cassette 119F + OF	COBRA Vol. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 & 10	la cassette 139F + OF
DOMINION 1 & 2	la cassette 119F + OF	SPACE ADVENTURE COBRA (le film)	la cassette 139F + OF
MAPS 1 & 2	la cassette 119F + OF	PATLABOR 1, 2	la cassette 139F + OF
IRIA 1 & 2 & 3	la cassette 119F + OF	SAILORMOON LE FILM	la cassette 139F + OF
KEN le survivant	la cassette 119F + OF	STREET FIGHTER THE MOVIE	la cassette 149F + OF
TWIN DOLLS (SEX) 1 & 2	la cassette 129F + OF	DRAGONBALL Z	du volume 1 à 11 139F + OF
RANMA 1/2 VOST 1, 2 & 3	la cassette 129F + OF		ou les 4 au choix 449F + OF
MACROSS	la cassette 129F + OF	NIKI LARSSON TV	les 4 volumes 299F + OF
ANGE DES TENEBRES (SEX) vol 1 & 2	la cassette 129F + OF	SAILORMOON TV	ou la cassette 89F + OF
TENCHI MUYO 1, 2, 3 & 4	la cassette 129F + OF		les 4 volumes 299F + OF
THE COCKPIT	la cassette 129F + OF	RANMA 1/2 TV	ou la cassette 89F + OF
UNDER ARREST 1 & 2	la cassette 129F + OF	KEN TV	les 4 volumes 299F + OF
ANGEL 1, 2, 3 & 4	la cassette 129F + OF		ou la cassette 89F + OF
MISS METEO 1 & 2	la cassette 129F + OF	PORCOROSSO	la cassette 129F + OF
SLOW STEP 1, 2 & 3	la cassette 129F + OF	HUMMING BIRD	la cassette 129F + OF
APPLESEED	la cassette 129F + OF	MACROSS PLUS 1 & 2	la cassette 119F + OF
OGENKI CLINIC	la cassette 129F + OF	HONEAMISE	la cassette 129F + OF
BORGMAN 2058 VOL 1 & 2	la cassette 129F + OF	EIGHTMAN VOL 1 & 2	la cassette 129F + OF
SAINT SEYA Vol. 1, 2, 3 & 4	la cassette 129F + OF	BABEL 2 VOL 1 & 2	la cassette 129F + OF
KOJIRO Vol. 1, 2, 3 & 4	la cassette 129F + OF	MACROSS 2 VOL 1 & 2	la cassette 129F + OF
UROTSUKIDOJI VOL 1 & 2	la cassette 129F + OF	MAX & CIE OAV	la cassette 129F + OF
UROTSUKIDOJI 3 VOL 1, 2 & 3	la cassette 129F + OF	MAX & CIE LE FILM	la cassette 129F + OF
GUYVER 1, 2, 3 & 4	la cassette 129F + OF	MAGICAL TWILIGHT	la cassette 129F + OF
RG VEDA	la cassette 129F + OF	GOLDEN BOY	la cassette 119F + OF
RAN LA LEGENDE VERTE 1,2, 3 & 4	la cassette 129F + OF	YOMA LES TENEBRES	la cassette 129F + OF
BLACKJACK 1,2, 3 & 4	la cassette 129F + OF	KAMUI	la cassette 139F + OF
NINJA SCROLL	la cassette 129F + OF	REINCARNATION	la cassette 129F + OF
VAMPIRE MIYU	la cassette 129F + OF	MA SORCIERE REI REI 1 & 2	la cassette 129F + OF
LIVEMAN	la cassette 129F + OF	NOM DE CODE : LOVE CITY	la cassette 129F + OF
ORANGE ROAD 1 & 2	la cassette 129F + OF	MONSTER CITY	la cassette 129F + OF
THE HARD	la cassette 129F + OF	3X3 EYES VOL 1	la cassette 119F + OF
		FINAL FANTASY 1 & 2	la cassette 129F + OF

3615 JAPAN l'Actualité Décortiquée et Critiquée Dossiers/Rumeurs/Tests VHS ... 1,29 F la mn



* Interdit aux - 18 ans

Exemples de prix

TRADING CARD Z COLLECTION (le sachet)	20 Frs
PP CARDS 27 (la carte)	2 Frs
PP CARDS 27 (le paquet de 35)	70 Frs
PP CARDS 28 (la carte)	3 Frs
PP CARDS 28 (le paquet de 35)	70 Frs
STICKERS LONGS (la carte)	2 Frs
HERO COLLEC 3 (le sachet)	14 Frs
HERO COLLEC 4 (le sachet)	18 Frs
DP 23 CARDASS (le sachet de 10)	30 Frs
DP 26 CARDASS (le sachet de 10)	30 Frs
DP 27 CARDASS (le sachet de 10)	30 Frs
STICKERS LONGS (le sachet de 35)	70 Frs
POWER LEVEL 16 (le sachet de 10)	30 Frs
POWER LEVEL 17 (le sachet de 10)	30 Frs
GOMME	10 Frs
POGS DBZ (par 6) (la pochette)	10 Frs
PP CARD DBZ GT (la carte)	2 Frs
PP CARD DBZ GT (le sachet de 35)	70 Frs

Mais aussi : Cd musicaux • laser discs • ramcards • poster tissus • mangas • gommes • stylos etc

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

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

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

COORDONNÉES	REGLEMENT
Nom :	<input type="checkbox"/> CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
Prénom :	<input type="checkbox"/> CARTE BANCAIRE
adresse :	Expire fin
	<input type="checkbox"/> CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)
Ville :	Tél :
Code Postal	Mai 96

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

Vidéo

TOUS A VOS SCOPES ! *par Frédo*



Batman Forever



**WARNER HOME VIDEO
À LA VENTE LE 15 MAI**

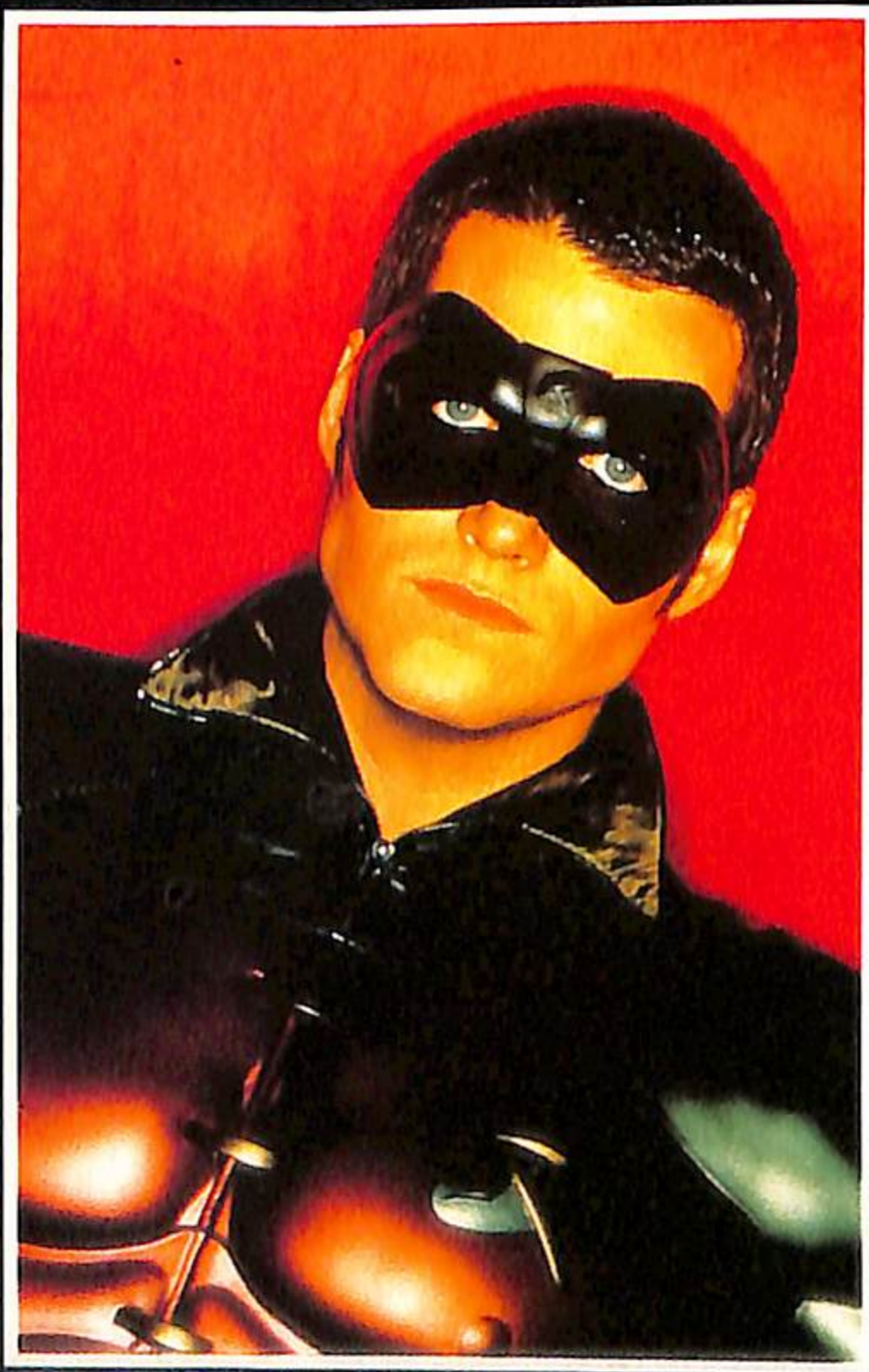
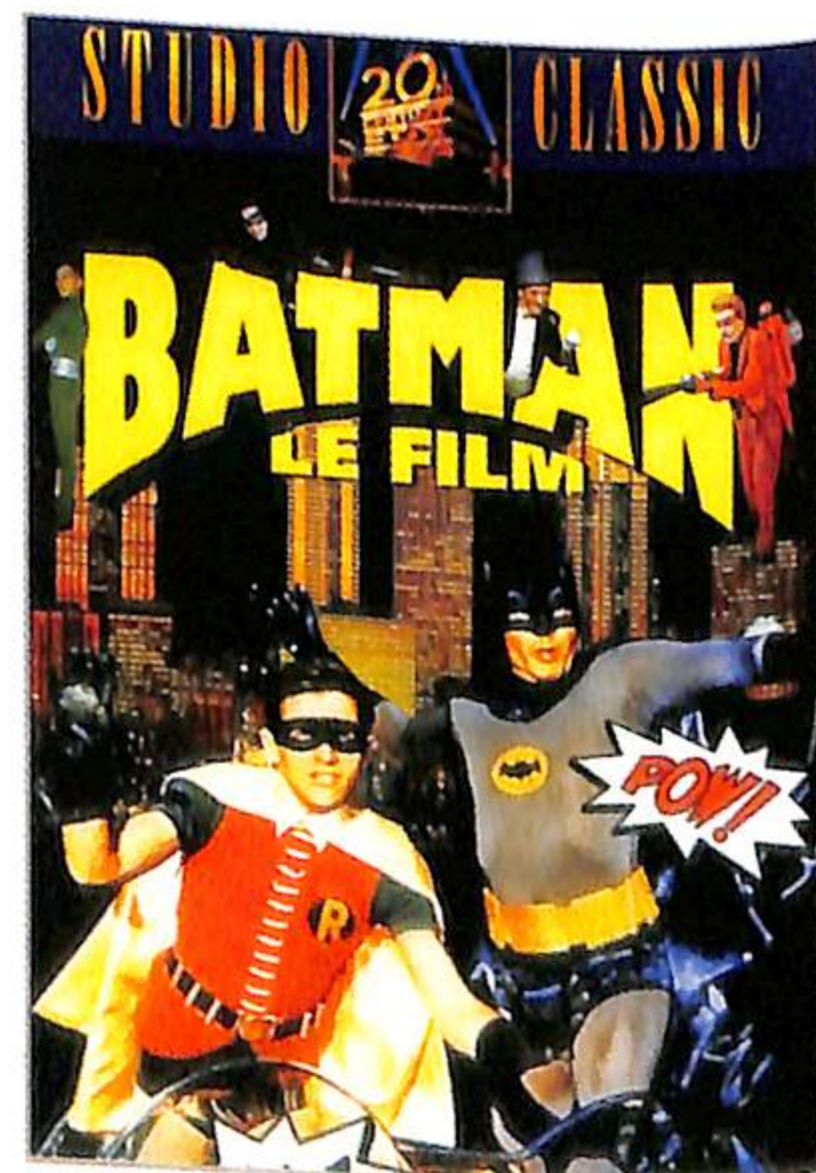
Pour ce troisième volet des aventures cinématographiques de "Batman", Tim Burton passe à la production et cède la caméra à Joel Schumacher, qui n'est pas un débutant, loin s'en faut ("Chute libre", "Génération perdue", "L'expérience interdite"). Je ne sais si c'est dû au changement de réalisateur, mais "Batman Forever" est un tantinet en-deçà de ses prédécesseurs, contrairement à ce que tend à montrer le montant des recettes. La dose d'effets spéciaux est présente,

les maquillages plaisants, et Nicole Kidman délicieusement belle, mais ça ne décolle pas. Paradoxal pour un Val Kilmer incarnant un Batman sans trop de conviction... On a l'impression qu'il se demande ce qu'il fait ici, lui qui avoue n'avoir jamais été un fan de Batman étant enfant ! On est loin, très loin du héros mad-pas outre mesure, le film n'est pas un nanar mais se cantonne peut-être un petit peu trop à une image stricte et sans concession du mythe de l'homme-mammifère insectivore volant de l'ordre des chiroptères plus aux fans purs et durs, au détriment des amis de la fantaisie. Ça plait sûrement gérons rien, l'action est là, parfois confuse, mais il s'en passe des choses dans la "sombritude" de Gotham City. Et les méchants là-dedans, me direz-vous ? À ma droite Double-Face, campé par Tommy Lee Jones, aussi bon que d'habitude, et Jim Carrey alias l'Homme Mystère, un rien énervant et fatigant. Ah oui, autre qui n'est autre que Drew Barrymore. Eh bien moi, je vous dis que si E.T. l'avait vue dans cette tenue, Oups ! j'ai failli oublier Robin... Euh... ben non, je ne l'ai pas oublié.

Batman le film

20TH CENTURY DISTRIBUTION PFC VIDEO

La bonne idée que voilà de rééditer ce film de 1966; les fans de Batman vont être comblés! On y retrouve les acteurs qui incarnent Batman et Robin dans la série TV. Ils sont opposés aux quatre plus grands criminels de Gotham City, à savoir Cat Woman, le Joker, le Pingouin et le Sphynx, associés pour une meilleure réalisation du mal. Les costumes sont d'époque, les effets spéciaux et les gadgets aussi. Le film est en plein dans le ton BD, c'est kitsch à donf et on se régale.



Heureux possesseurs de PlayStation !.. PRÉPAREZ-VOUS À LA DESCENTE AUX ENFERS !!



Accrochez très sérieusement vos ceintures car vous allez faire une descente infernale à bord de votre vaisseau dans les profondeurs abyssales de Pluton, pour récupérer des otages ; et, avant de fermer la porte du gouffre, n'oubliez pas de faire sauter les réacteurs nucléaires... Si vous arrivez à vous en sortir, faites-nous signe • Le seul jeu d'action en environnement 3D à 360° sur PlayStation • 30 niveaux d'action à grande vitesse,

peuplés de redoutables robots, de pièges mortels et d'une multitude de passages secrets • Intelligence artificielle hyper sophistiquée • Peut se jouer à plusieurs joueurs • Effets sonores multidirectionnels 3D explosifs • Bande son "rock industriel" inédite (Type O Negative, Ogre de SKinny Puppies).



"Un chef-d'œuvre, un des hits de la PlayStation 95 %" CONSOLES +

"Incontestablement une réussite. On s'y perd avec un bonheur incommensurable... 94 %" PLAYER ONE

"Ce jeu va vous enivrer comme jamais un jeu ne l'avait fait jusqu'ici. 93 %" JOYPAD



DESCENT

Le premier jeu d'action à 360° sur PlayStation

Distribué par CIC - BP 13 - 78142 VÉLIZY Cedex - Fax (1) 40 94 10 04

Copyright © 1996 Parallax Software. All rights reserved. Descent and Interplay logos are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.

Astucees

Par Kendy Les Bons Plans

Ce mois-ci, la baston est à l'honneur avec un mini-dossier sur les super-coups de Dragon Ball Z Hyper Dimension et des Boss de King of Fighters 95'. Le gun-fight n'aura plus de secret pour vous avec un cheat final pour Alien Trilogy – sans transition – et les vers de terre fourbes de Worms pourront s'éclater (c'est le cas de le dire !) en s'envoyant des Bananas bombes dans la tronche et des moutons explosifs. Et si avec ça on vous dit que les Astuces de Pad ne sont pas surréalistes, c'est que Dali est un concepteur de jeux vidéo !!!

THE KING OF FIGHTERS 95'

SATURN

POUR JOUER AVEC RUGAL ET KUSANAGI

Il faut terminer le jeu en n'importe quel mode, que ce soit en "Team Play" ou en "Single Play".



POUR JOUER CONTRE L'ORDINATEUR AVEC UNE ÉQUIPE ALÉATOIRE

Au choix des trois persos, à la question en japonais, répondez "No" et appuyez sur L + C ou R + C pour une création aléatoire d'équipe.



LES COUPS DE RUGAL

Bas, Diagonale avant bas, Avant + Poing.

Avant, Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant + Poing.

Bas, Diagonale arrière bas, Arrière, Diagonale arrière haut + Pied.

Avant, Diagonale avant bas, Bas, Diagonale arrière bas, Arrière + Poing.

Bas, Diagonale avant bas, Avant + Pied.
COUP FINAL : Avant, Diagonale avant bas, Bas, Diagonale arrière bas, Arrière, Avant, Diagonale avant bas, Bas, Diagonale arrière bas, Arrière + Poing + Pied.



GAME SELECT

SINGLE PLAY
TEAM PLAY
SINGLE VS
TEAM VS
SINGLE ALL

Allez en "Team Play".



Choisissez "No".



LES COUPS DE KUSANAGI

Bas, Diagonale avant bas, Avant + Poing.

Avant, Bas, Diagonale avant bas + Poing.

Avant, Diagonale avant bas, Bas, Diagonale arrière bas, Arrière + Poing.

COUP FINAL : Bas, Diagonale arrière bas, Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant + Poing.

WORMS

SATURN

POUR JOUER AVEC DES BANANA BOMBES, DES MOUTONS EXPLOSIFS ET LE MINIGUN

Allez dans le menu des Options, ensuite mettez-vous sur "Weapon Options". Une fois dans ce menu, mettez votre curseur sur du vide, c'est-à-dire sur aucune option. Maintenant, faites la manipulation suivante : C, Z, Z, C, Z, Z, C, Z, Z. Les nouvelles options apparaîtront.

Allez dans "Worm Options" et choisissez "Weapon Option".



Mettez votre curseur sur aucune option et faites la manip.



GUNGRIFFON

SATURN

Attention, toutes les manipulations sont à effectuer sur l'écran "Game Start".

POUR ENLEVER LE LOCK DE VOTRE VISEUR

À la page de présentation, faites Gauche Droite, C, A et Start.



POUR NE PLUS RIPÉRER LES ENNEMIS AU RADAR

À la page de présentation, faites B, B, B, Bas, C, et Start.

POUR FAIRE DE GROSSES EXPLOSIONS

POUR COMBATTRE DES ENNEMIS PLUS CÔRIACES

À la page de présentation, faites Bas, C, C, A, et Start.



POUR SAUTER N'IMPORTE OÙ ET N'IMPORTE QUAND
À la page de présentation, faites Haut, Droite, Bas, Gauche, et Start.



TITAN WARS

SATURN



Faites les manipulations sur cet écran de Pause.

POUR JOUER CONTRE LES GUEULES DES PROGRAMMEURS

Pendant le jeu, faites Pause puis Droite, Bas, Bas, Gauche, C, Droite, A, Z, Y. Décoincez ensuite la Pause, et là vous aurez une surprise de taille !



Le jeu est plus sérieux ainsi !

POUR ETRE INVINCIBLE

Pendant le jeu, faites Pause puis Droite, Bas, Bas, Gauche, B, Haut, Gauche, Gauche, Y.

POUR JOUER AU LEVEL "THE TRENCH"



POUR ETRE TRANSPARENT

Pendant le jeu, faites Pause puis Droite, Bas, Bas, Gauche, Bas, Droite, A, C, Haut, Gauche, A.



Le vaisseau est désormais transparent.

POUR JOUER AU LEVEL "FADE TO BLACK"



Pendant le jeu, faites Pause puis Droite, Bas, Bas, Gauche, X, Y, Z, Z, Y.

POUR AVOIR 9 VIES

Pendant le jeu, faites Pause puis Droite, Bas, Bas, Gauche, B, Haut, Bas, Bas, Y.

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES

Pendant le jeu, faites Pause puis Droite, Bas, Bas, Gauche, A, Gauche, Gauche.



POUR JOUER AU LEVEL "HOUSE HUNT"

Pendant le jeu, faites Pause puis Droite, Bas, Bas, Gauche, Y, A, Droite, Bas.

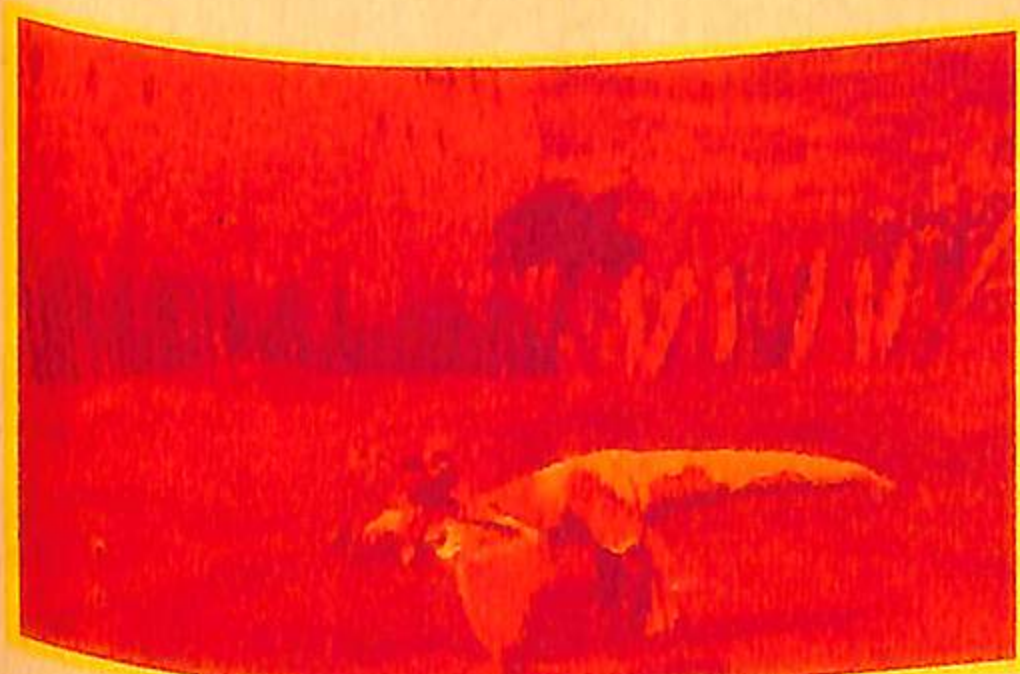


PANZER DRAGOON 2

SATURN

POUR S'AUTO-DÉTRUIRE

Pendant le jeu, pressez simultanément les boutons A, B, C, L et R. L'écran deviendra rouge, et vous mourrez avec votre monture.



EARTHWORM JIM 2

SUPER NINTENDO



POUR AVOIR TROIS HOMMING MISSILES

Pendant le jeu faites Pause, ensuite pressez X, X, X, X, A, A, B, et Select.

Attention, cette arme ne fonctionne pas dans certains niveaux.

POUR AVOIR DEUX TIRS DE PLASMA

Pendant le jeu faites Pause, ensuite pressez X, X, X, X, A, A, A, et Select.



POUR SAUTER LES NIVEAUX

Pendant le jeu faites Pause, ensuite pressez Select, B, X, A, A, X, B, et Select. Lorsque vous décoincez la Pause, vous aurez progressé d'un niveau.

Bien bourrin !

POUR VOUS REMETTRE DE L'AMMO

Pendant le jeu faites Pause, pressez ensuite successivement les boutons Select, X, X, X, X, X, X, et Select.

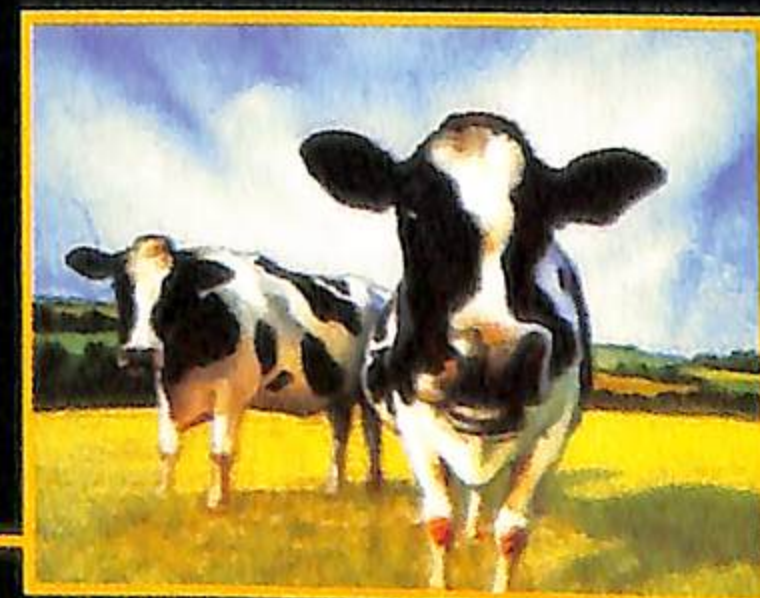
POUR AVOIR TROIS SHOT GUN

Pendant le jeu faites Pause, ensuite pressez X, X, X, X, A, A, X, et Select.



Efficace pour balayer toute la hauteur de l'écran.

Des images viendront égayer le jeu.



Astuces

WORMS

PLAYSTATION

POUR JOUER AVEC DES BANANA BOMBES, DES MOUTONS EXPLOSIFS ET LE MINIGUN

Allez dans le menu des Options, ensuite mettez-vous sur "Weapon Options". Une fois dans ce menu, mettez votre curseur sur du vide, c'est-à-dire sur aucune option. Maintenant, faites la manipulation suivante : Croix, Carré, Carré, Croix, Carré, Carré, Croix, Carré, Carré. Les nouvelles options apparaîtront.



Allez dans le menu "Weapon option".



Mettez votre curseur sur aucune option et faites la manip.

STREET FIGHTERS ZERO

SATURN

MODE SELECT
ARCADE MODE
VERSUS MODE
TRAINING MODE

OPTION
BACKUP

Allez en mode "Arcade".



Une fois le second joueur enclenché, faites la manipulation.

Vega est un dur à cuir !

LE "DRAMATIC BATTLE"

Cette astuce, je vous le rappelle, vous permet de combattre à deux contre Vega. Pour cela, allez en "Arcade Mode" avec un deuxième joueur. Le premier joueur se mettra dans la case de Ken, et le second dans la case de Ryu. Ensuite, le player 1 et le player 2 doivent effectuer la manipulation suivante : Maintenir L enfoncé et faire Haut, Haut, relâcher L et faire haut, Haut. Ensuite, le player 1 doit maintenir enfoncé le bouton Croix et le player 2, le bouton Z. Maintenir les boutons enfoncés jusqu'à ce que le jeu commence. Vega se manifestera alors.



JOHNNY BAZOOKATONE

SATURN

LES CODES DES NIVEAUX

Niveau 2 (Hotel) : WALKER

Niveau 4 (Hospital) : VILLA

Niveau 3 (Kitchen) : OVERTIME

Niveau 5 (Penthouse) : ENDBOSS

POUR OBTENIR DES VIES INFINIES ET LA SÉLECTION DES STAGES

Il suffit d'entrer dans le menu des mots de passe : TAEHC (CHEAT à l'envers, en fait !).

Ensuite commencez une partie, vous verrez qu'en haut de l'écran vous aurez 24 vies, en fait ce sont des vies infinies ! Pour sauter les stages, il suffit de faire Pause pendant le jeu et de presser le bouton X pour progresser d'un niveau.



Entrez TAEHC

Pour sauter un niveau, faites Pause et pressez X.



ALIEN TRILOGY

PLAYSTATION

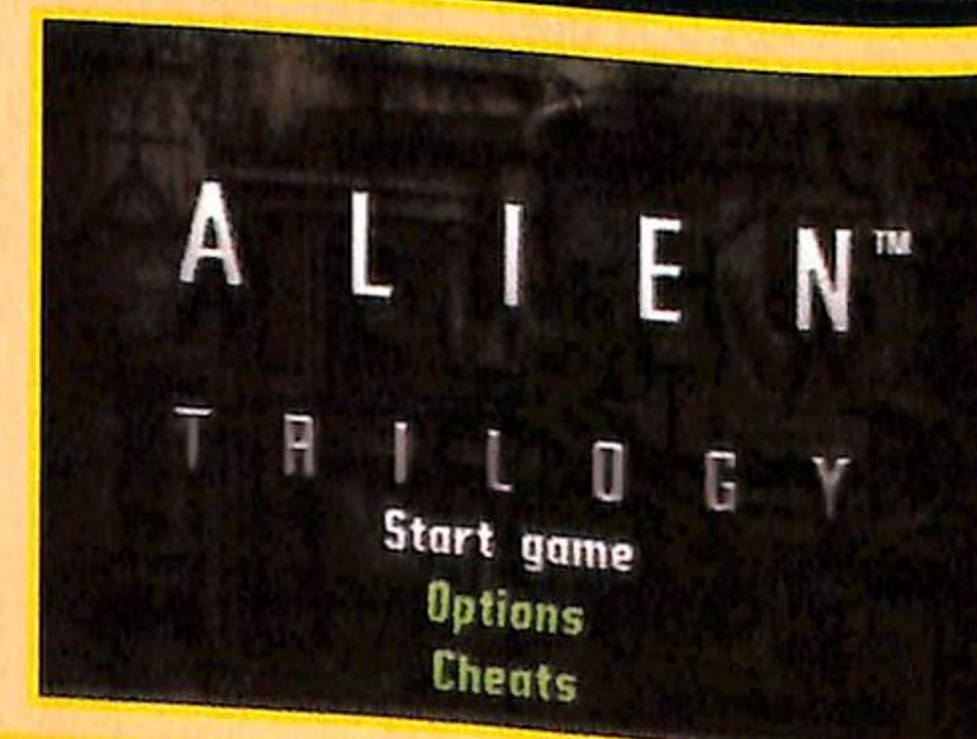
LE CODE FINAL

En effet, ce code vous permettra d'obtenir d'emblée toutes les armes, une barre d'énergie infinie ainsi que des munitions infinies ! Allez dans le menu des Passwords, et entrez le code suivant : IGOT-PINK&CIDBOOTSON. Ensuite, lorsque vous reviendrez à la page de présentation, vous verrez qu'une nouvelle option est apparue ; elle se somme "Cheat". Cette option vous permettra d'être invincible, d'avoir toutes les armes et de sauter les niveaux.



Entrez ces codes dans le menu des Passwords.

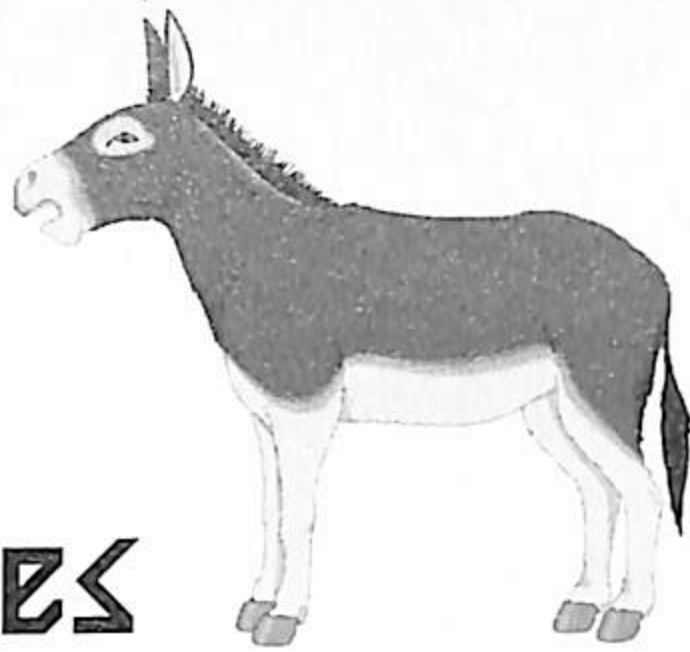
L'option "Cheats" apparaîtra au bas des autres options.



Level: 391 Queens lair
Player indestructible: ON
Unlimited ammunition: ON
Video Mode: NTSC
Gimme weapons: ON
Exit

Vous avez la totale !

COMME NOUS
NE SOMMES



PAS DES

NOUS NE VOUS PRENNONS

PAS POUR DES

3615

* 2,23 F la mn



TOUTES LES CONSOLES
D'OCCASION
(garantie 3 mois)
A DES PRIX DELIRE !!!

PLAYSTATION Jap et US + 1 JEU
1590 F + 0F

PLAYSTATION Euro + CD démo
1590 F + 0F

SATURN EURO + 1 JEU
1690 F + 0F

MEGADRIVE + 1 jeu + 1 pad
(à partir de) **249 F + 0F**

S. NINTENDO + 1 pad
(à partir de) **299 F + 0F**

PLAYSTATION

STREET FIGHTER ALPHA	349 F + 0F	NFL GAMEDAY	349 F + 0F
ALONE IN THE DARK 2	349 F + 0F	WING COMMANDER 3 (VF)	369 F + 0F
SHELLSHOCK	299 F + 0F	TOTAL NBA 96	369 F + 0F
RIDGE RACER REVOLUTION	369 F + 0F	ROAD RASH	349 F + 0F
NBA LIVE 96	369 F + 0F	ACTUA SOCCER	299 F + 0F
NEED FOR SPEED	369 F + 0F	TRUE PINBALL	349 F + 0F
CYBERIA	349 F + 0F	MAGIC CARPET	369 F + 0F
DESCENT	349 F + 0F	SPACE HULK	369 F + 0F
VIEWPOINT	369 F + 0F	X-MEN	369 F + 0F
NBA IN THE ZONE	349 F + 0F	WARHAMMER	349 F + 0F
ALIEN TRILOGY	349 F + 0F	DARKSTALKERS	369 F + 0F
NHL FACE OFF	349 F + 0F	A TRAIN	349 F + 0F
MYST	349 F + 0F		
FORMULA 1 (F.I.A.)	369 F + 0F	RESIDENT EVIL	349 F + 0F
FADE TO BLACK	369 F + 0F	SAMPRAS TENNIS	349 F + 0F
TOSHINDEN 2	369 F + 0F	OLYMPIC GAMES	349 F + 0F
DRAGONBALL Z	369 F + 0F	RAGING SKIES	349 F + 0F
CHRONICLE OF SWORD	369 F + 0F		

+ TOUS LES AUTRES A DECOUVRIR
SUR 3615 CONSOLPLUS

SATURN

ALIEN TRILOGY	349 F + 0F
GUARDIAN HERO	349 F + 0F
VIRTUAL TENNIS	349 F + 0F
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	349 F + 0F
STREET FIGHTER ALPHA	369 F + 0F
NIGHT WARRIOR	369 F + 0F
TRUE PINBALL	349 F + 0F
ALONE 2 (VF)	299 F + 0F
SHELLSHOCK	349 F + 0F
DISCWORLD	349 F + 0F
DESTRUCTION DERBY	369 F + 0F
EURO 96	369 F + 0F
NEED FOR SPEED	369 F + 0F
NIGHT WARRIORS	369 F + 0F
ROAD RASH	369 F + 0F
SPACE HULK	349 F + 0F
TUNNEL B1	369 F + 0F

CONSOLES NEUVES

PLAYSTATION PAL + CD Démo	1990 F + 0F
PLAYSTATION PAL + ACTUA SOCCER	2190 F + 0F
PLAYSTATION US + Kit Multi-Jeu	2590 F + 0F
SATURN PAL + 1 PAD	1990 F + 0F
SATURN JAP + 3 Jeux + 1 PAD	2290 F + 0F

MATERIELS GARANTIS 1 AN

MATERIEL ET ACCESSOIRES SATURN

CARTE MEMOIRE SEGA	349 F + 0F
ACTION REPLAY (ADAPT+MEM+ARP)	369 F + 0F
CARTE VIDEO SATURN (FILMS CDI)	1190 F + 0F
ARCAD RACER (VOLANT)	449 F + 0F
CARTE PHOTO CD (PHOTO EN CD)	169 F + 0F
ADAPT JEUX ETRANGERS	199 F + 0F
MANETTE TURBO ET SLOW	99 F + 0F

MATERIEL ET ACCESSOIRES PLAYSTATION

CORDON PERITEL	149 F + 0F
MEMORY CARD SONY (15 BLOCS)	169 F + 0F
MEMORY CARD (120 BLOCS)	279 F + 0F
ARCADE STICK SONY	399 F + 0F
ARCADE STICK FIRE	299 F + 0F
PAD TURBO/VALENTI	129 F + 0F
VOLANT + PEDALE + BOITE VIT	499 F + 0F
MULTIPLAYER SONY	199 F + 0F

NOUVEAU ET UNIQUE !!! REVEND CASH (CONTRE UN CHEQUE)

Rachat : Jeux Playstation : 100/130/150/190 Francs
 Jeux Saturn : 100/130/150/190 Francs
 Jeux S. Nintendo : 50/100/190 Francs
 Jeux Megadrive : 50/70/130/150 Francs

GARANTIE DE PAIEMENT DELAI MAXIMUM : UNE SEMAINE

**LE PLUS GROS CATALOGUE DE
JEUX NEUFS & D'OCCASIONS
DISPONIBLE 24 H /24 ET 7J/7
TÉL. 92 02 06 04**

Les frais de port : c'est nul!
3615 Consolplus
 Les moins chers de France * à partir de 100 Francs d'achat

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX
FRAIS DE PORT GRATUITS* - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F			TOTAL

COORDONNÉES
 Nom :
 Prénom :
 adresse :
 Ville :
 Code Postal :

REGLEMENT
 CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
 CARTE BANCAIRE :
 Expire fin :
 CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)
 Juin 96

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

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

KILEAK THE BLOOD 2

PLAYSTATION

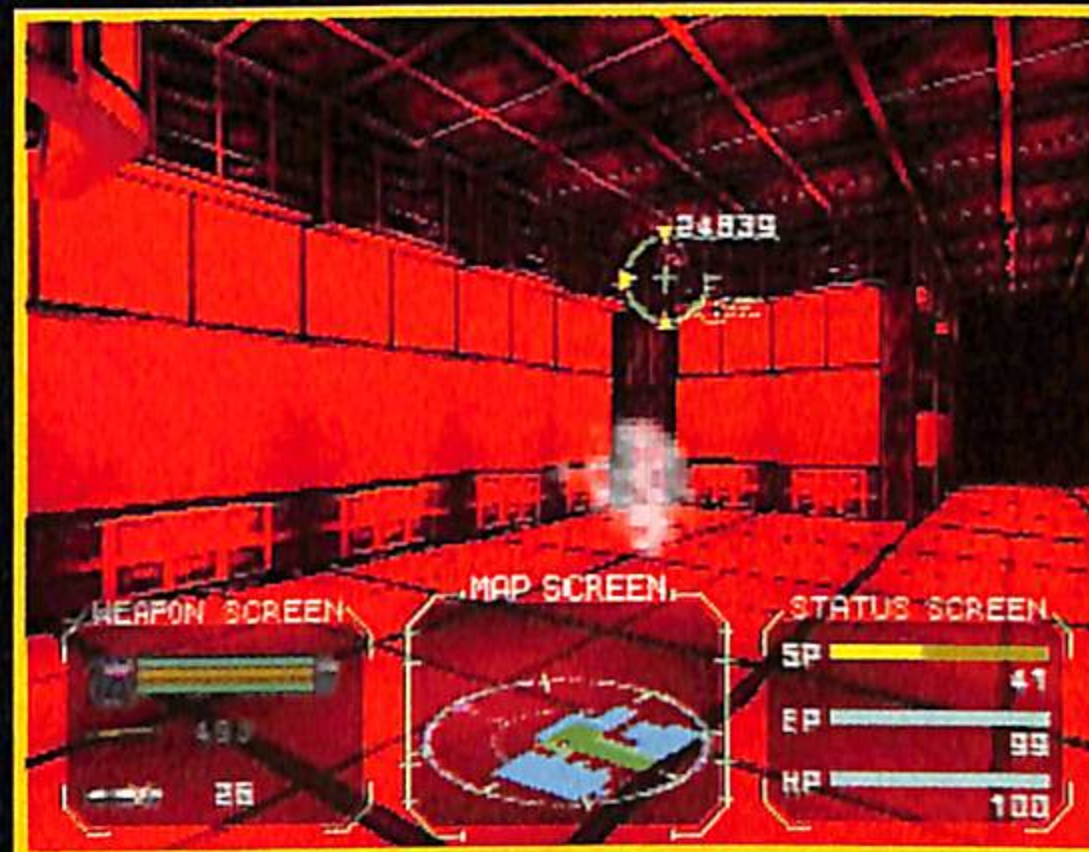
POUR VOIR L'ÉCRAN DE FIN ET REMETTRE DE LA VIE ET DU BOUCLIER

Avant le chargement du jeu, c'est-à-dire au logo "PlayStation" de la console, maintenez enfoncés les boutons L1, L2, R1, R2, Carré, Rond, Croix, et Triangle de la seconde manette. Vous aurez alors droit au défilement du staff et à l'écran de fin du jeu. Attendez de pouvoir revenir à une nouvelle partie ; cette fois-ci, pendant le jeu, il suffira de presser le bouton Start de la seconde manette pour pouvoir récupérer du bouclier et de la vie.

Total Art Direction

Kow Yokoyama

Voici l'écran de fin du jeu.



C'est dans ces cas-là qu'il faudra presser Start sur la seconde manette !

Et voilà le travail !



ESPN EXTREME GAMES

PLAYSTATION

Voici d'autres Passwords qui faciliteront votre vie de sportif extrême ! À l'écran "Choose Setting", allez sur "Exhibition" et faites Droite afin qu'apparaisse l'option "Continue Season". Lorsqu'il vous est demandé d'utiliser la Memory Card, choisissez "No" et entrez les mots de passe suivants :

POUR AVOIR 1 000\$ APRES AVOIR TERMINÉ LA COURSE DE L'UTAH AVEC PAUL DILLON
Entrez : 229, 013, 066, 016, 000, 000, 000, 013.

PLUS QU'UNE COURSE POUR TERMINER LE JEU (SAN FRANCISCO)
Entrez : 254, 071, 216, 094, 085, 085, 177, 113, 104.

WARHAWK PLAYSTATION

LES CODES DES NIVEAUX

CANYON : Carré, Carré, Rond, Croix, Triangle, Croix, Rond, Triangle.



AIRSHIP : Croix, Triangle, Triangle, Croix, Croix, Rond, Rond, Carré.



GAUNTLET : Carré, Croix, Croix, Rond, Carré, Rond, Triangle, Croix.



VULCAN : Rond, Carré, Carré, Rond, Rond, Croix, Triangle, Rond.



STORMLAND : Carré, Rond, Triangle, carré, Rond, Croix, Croix, Triangle.



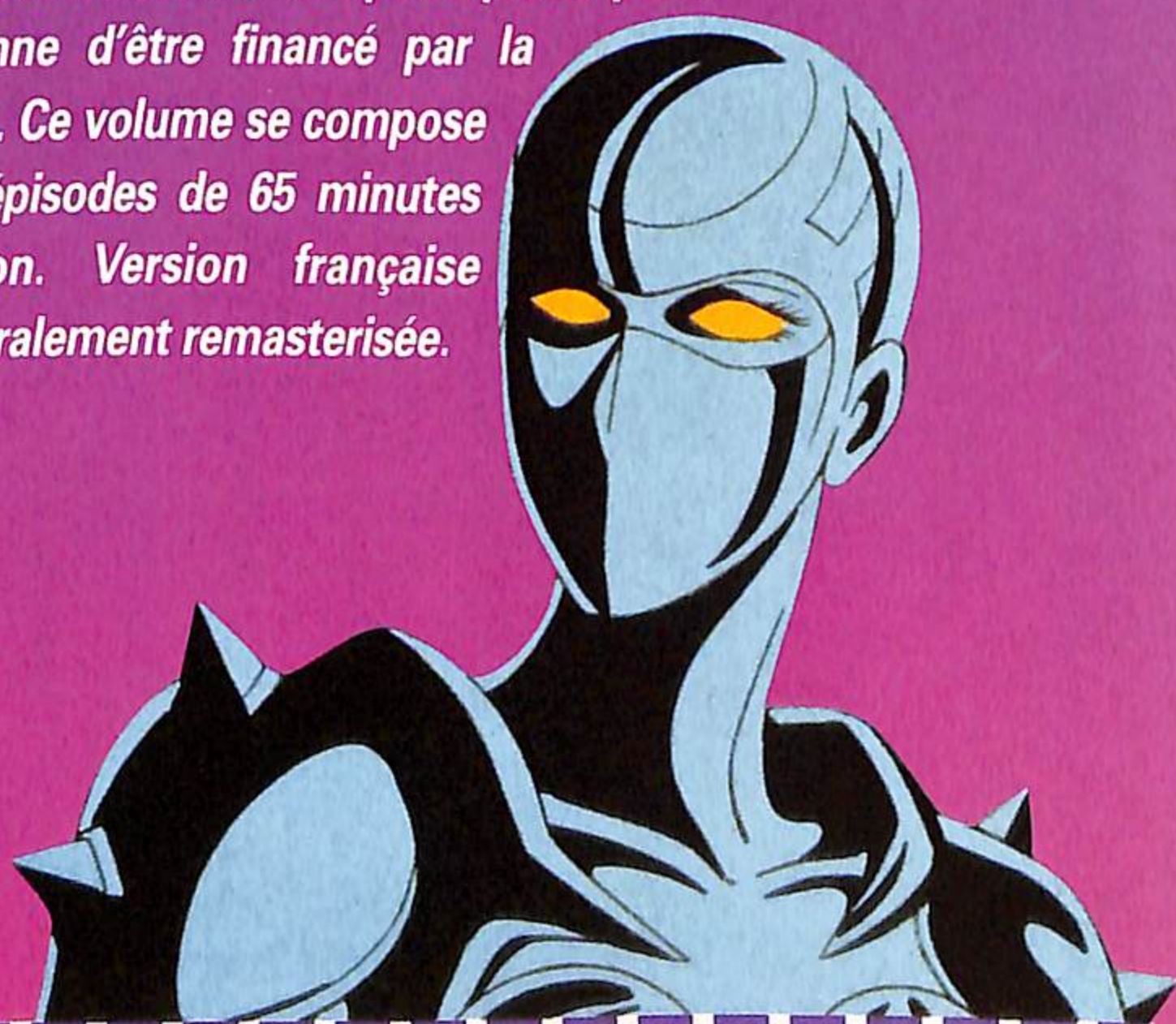
**Pour toi, fan de Japanimation :
cette vidéo de COBRA avec ton abonnement !**



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

SOIT PLUS DE 45 % DE RÉDUCTION

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



BULLETIN D'ABONNEMENT

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

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

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

- Chèque bancaire ou postal
- Mandat-lettre

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

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

DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION

SUPER FAMICOM

LES COUPS SECRETS DES PERSONNAGES FREEZER

Avant + X
 Avant, Bas, Diagonale avant bas + Y.
 Avant, Diagonale avant bas, Bas, Diagonale arrière bas, Arrière + Y.
 Bas, Diagonale arrière bas, Arrière + B.
 Bas, Diagonale arrière bas, Arrière + Y.
 Avant, Bas + B.
 Avant, Bas, Diagonale avant bas + A.



R+B ou L+B.
 Arrière, Diagonale arrière bas,
 Bas, Diagonale avant bas,
 Avant + A.
 Bas, Diagonale arrière bas,
 Arrière, Avant + A.
SUPER-ATTAQUE : Bas, Diagonale arrière bas, Arrière + Y + B.

CELL

Avant + X.
 Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant + Y.
 Avant, Arrière, Avant + B.
 Avant, Diagonale avant bas, Bas, Diagonale arrière bas, Arrière + B.
 Bas, Diagonale avant bas, Avant + Y.
 Avant, Diagonale avant bas, Bas, Diagonale arrière bas, Arrière + Y.
 Avant, Bas + Y.



Avant, Arrière, Avant + A.
 R + Y ou L + Y.
 Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant + A.
 Bas, Diagonale arrière bas, Arrière, Avant + A.
 Avant, Arrière, Avant, Arrière, Avant + Y.
SUPER-ATTAQUE : Bas, Diagonale arrière bas, Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant + Y.

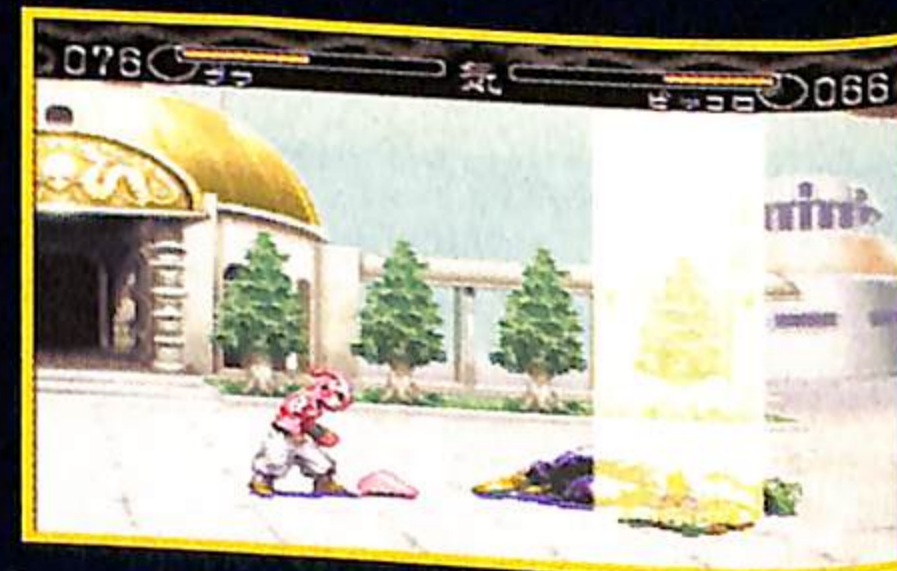
MISTER BOO

Avant + X.
 Bas + B.
 Bas un moment puis Haut + B.
 Arrière un moment puis Avant + Y.
 Bas, Diagonale avant bas, Avant + Y.
 Bas un moment puis Haut + Y.
 Arrière un moment puis Avant + B.
 Bas, Diagonale arrière bas, Arrière + A.
 R + B ou L + B.
 Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant + A.
 Bas, Diagonale arrière bas, Arrière, Avant + A.
SUPER-ATTAQUE : Bas, Diagonale avant bas, Avant + Y + B.



BOO

Avant + X.
 Avant, Diagonale avant bas, Bas, Diagonale arrière bas, Arrière + Y.
 Avant + Y.
 Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant + Y.
 Avant, Diagonale avant bas, Bas + Y.
 Avant, Diagonale avant bas, Bas + B.
 Avant, Diagonale avant bas, Bas + A.
 Bas, Diagonale avant bas, Avant + Y.
 Avant, Arrière, Avant + A.
 R + Y ou L + Y.
 Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant + A.
 Bas, Diagonale arrière bas, Arrière, Avant + A.
SUPER-ATTAQUE : Arrière, Avant, Bas, Haut + Y.



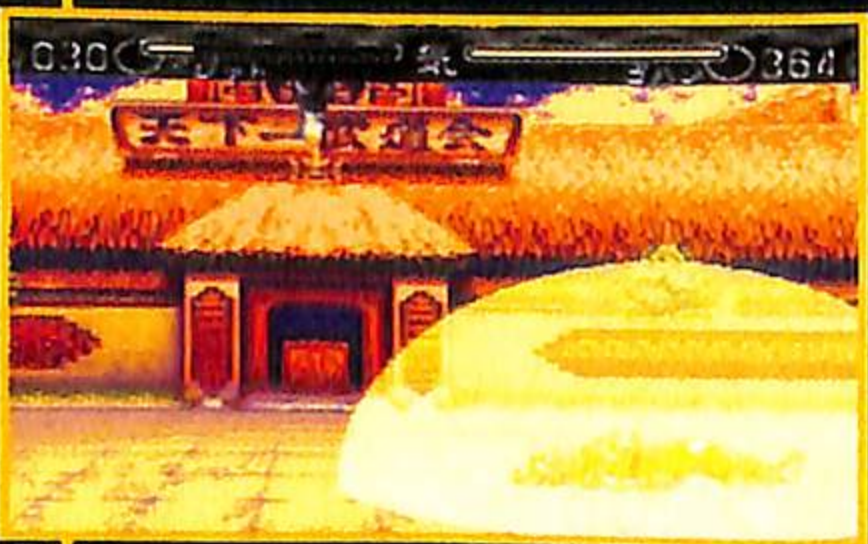
SON GOHAN

Avant + X.
 Arrière un moment puis Avant + B.
 Bas un moment puis Haut + B.
 Arrière un moment puis Avant + Y.
 Avant + Y.
 Avant, Bas + B.
 Bas, Diagonale avant bas, Avant + A.
 R + B ou L+B.
 Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant + A.
 Bas, Diagonale arrière bas, Arrière, Avant + A.
SUPER-ATTAQUE : Avant, Diagonale avant bas, Bas, Diagonale arrière bas, Arrière, Avant + B.



GOGETA (FUSION ENTRE VEGETA ET GOKU)

Avant + X.
 Diagonale arrière bas + B.
 Avant + B.
 Avant, Diagonale avant bas, Bas, Diagonale arrière bas, Arrière + B.
 Diagonale arrière bas, Diagonale avant bas + B.
 Bas, Diagonale avant bas, Avant + Y.
 Avant, Bas + B.
 Bas, Diagonale arrière bas, Arrière + A.



R + B ou L + B.
 Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant + A.
 Bas, Diagonale arrière bas, Arrière, Avant + A.
SUPER-ATTAQUE : Bas, Diagonale arrière bas, Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant + Y.

GOTENKS

Avant + X.
 Diagonale avant bas + Y.
 Avant, Diagonale avant bas, Bas, Diagonale arrière bas, Arrière + Y.
 Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant + Y.



Bas, Diagonale avant bas, Avant + Y.
 Bas, Diagonale avant bas, Avant, Bas, Diagonale avant bas, Avant + A.
 Avant, Arrière, Avant + A.
 R + Y ou L + Y.
 Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant + A.
 Bas, Diagonale arrière bas, Arrière, Avant + A.
SUPER-ATTAQUE : Avant, Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant + Y.

PICCOLO

Avant + X.

Avant, Bas, Diagonale avant bas + Y.

Avant, Bas, Diagonale avant bas + B.

Avant, Diagonale avant bas, Bas, Diagonale arrière bas, Arrière + Y.

Avant, Diagonale avant bas, Bas, Diagonale arrière bas, Arrière + B.

Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant + Y.

Avant, Bas + B.

Avant, Bas, Diagonale avant bas + A.

Arrière, Diagonale arrière bas, Bas + A.

R + B ou L + B.

Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant + A.

Bas, Diagonale arrière bas, Arrière, Avant + A.

SUPER-ATTAQUE : Avant, Arrière, Bas, Haut + Y.



VEGETA

Avant + X.

Bas, Diagonale avant bas, Avant + B.

Avant, Bas, Diagonale avant bas + B.

Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant + Y.

Diagonale arrière bas, Diagonale avant haut + Y.

Bas, Haut + Y.

Bas, Diagonale arrière bas, Arrière + Y.



Bas, Diagonale avant bas, Avant + A.

Bas, Diagonale arrière bas, Arrière + A.

R + Y ou L + Y.

Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant + A.

Bas, Diagonale arrière bas, Arrière, Avant + A.

SUPER-ATTAQUE : Haut, Bas + Y.

SON GOKU

Avant + X.

Avant, Bas, Diagonale avant bas + B.

Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant + B.

Bas, Diagonale arrière bas, Arrière + B.

Avant + B.

Bas, Diagonale avant bas, Avant + Y.

Avant, Arrière, Avant + A.

Arrière, Bas, Diagonale arrière bas + Y.

Arrière, Bas, Diagonale arrière bas + B.

Avant, Bas + B.

R + B ou L + B.

Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant + A.

Bas, Diagonale arrière bas, Arrière, Avant + A.

SUPER-ATTAQUE : Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant, Diagonale avant haut + Y.



GEBOCKERS

SATURN

Si vous êtes assez habile, "Boss Select" apparaîtra au bas de l'écran.

POUR JOUER AVEC LE BOSS

Sur l'écran "Mode Select", faites Gauche, Droite, Gauche, Droite, X, Y, Z. Si l'astuce fonctionne, l'option "Boss Select" apparaîtra au bas de l'écran. Vous pourrez maintenant jouer avec Big Eyes !

Mode Select

- STORY MODE
- VS MODE
- OPTION
- BOSS SELECT



Bigeye est désormais sélectionnable.

JOYB

Faites sauter

Une fois de plus, c'est reparti pour une nouvelle Joybank, toujours aussi dynamique, toujours aussi intéressante, toujours aussi fun, toujours aussi sympathique. Bref, on s'est encore une fois démené pour vous donner la possibilité de gagner des lots toujours mieux. De la musique, des livres, des jeux, il y a tout ce qu'il faut pour être pleinement satisfait. Comme on dit à la rédac, il n'y a que l'embarras du choix. Le tout est de miser juste, et si possible le plus haut possible si l'objet de vos désirs en vaut la peine. De prier bien fort aussi que personne n'ait eu la même idée que vous. Auquel cas, vous en seriez réduit à recommencer le mois d'après. C'est aussi ça, la Joybank, on ne gagne pas à tous les coups ! Bonne chance tout de même !

LES RÉSULTATS DE LA JOYBANK 52

LOT N°1 : LA CASSETTE VIDÉO DOSSIER 2 DES "X-FILES" (AUX FRONTIÈRES DU RÉEL), APPELÉE "TOOMS".

7 170 Joy\$: Simon Sandra
7 106 Joy\$: Tisserand Jean-Baptiste
6 574 Joy\$: Dubois Christophe
6 300 Joy\$: Ledent Xavier
5 004 Joy\$: Claire Denis
5 000 Joy\$: Natty Christophe

LOT N°2 : UN JEU "TOTAL NBA'96" SUR PLAYSTATION

16 800 Joy\$: Fabrègue Régis
14 020 Joy\$: Richard Katia
13 000 Joy\$: Bréguet Laurent
12 338 Joy\$: Muscat Christophe

LOT N°3 : UNE CASSETTE VIDÉO DU VOLUME 2 DE "BLACKJACK, LE JEU DE LA PROCESSION FUNÉRAIRE"

8 110 Joy\$: Vothelin Myriam
7 522 Joy\$: Canchy Nicolas
4 290 Joy\$: Allard Olivier
4 091 Joy\$: Inns Simon

LOT N°4 : LOT DE 2 CASSETTES VIDÉO "IRIA" VOLUME 1 ET 2

9 830 Joy\$: Vothelin Myriam
7 042 Joy\$: Lam Dan Khanh

Avec cette nouvelle "Joybank", c'est un nouveau règlement qui voit le jour. Essentiellement destiné à mieux vous aider à comprendre et à respecter cette superbe vente aux enchères vidéo-ludique, unique en son genre dans la presse spécialisée... Let's go !

1 - Pour jouer, il conviendra d'utiliser le bulletin de participation ci-joint, de le remplir de vos nom et prénom, sans le plier ni le tacher de café, d'indiquer le montant de votre mise à prix (important !) et d'envoyer le tout accompagné de vos billets. Attention à la date limite !

2 - Un seul nom doit être indiqué sur ce bulletin. Et ce, même si vous jouez à plusieurs. Ce qui, après tout est votre droit le plus strict. Pourtant, je n'aimerais pas être à la place du cadeau remporté...

3 - Les membres de la rédaction de Joypad, ainsi que les partenaires n'ont absolument pas le droit de jouer à la "Joybank", sous peine de sanction grave prévue par l'article n° 10 du règlement.

4 - Vous pouvez, en revanche, miser sur plusieurs lots à la fois, à condition de le faire très clairement. Sachez juste que l'enchère doit être égale ou supérieure à la mise à prix de départ indiquée par nos soins.

5 - Chaque billet, appelé aussi Joy\$, doit être original. Il n'est valable que dans le cadre de la "Joybank". Les fraudes diverses seront immédiatement repérées et réprimandées selon l'article n°10. Trouvez autre chose que des photocopies couleur, SVP !

6 - Chaque billet reçu à la rédaction de Joypad est perdu pour son expéditeur. C'est un certain Picsou qui sera chargé de les recycler à sa manière. J'ai entendu parler d'une baignoire géante... N'espérez donc pas les récupérer.

7 - Toutes les mises à prix, que vous écriviez de Navarre ou de Tombouctou, sont à adresser à : Joypad, "Joybank", 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex, avant le 30 juin 1996, le cachet de la Poste faisant foi.

8 - Les noms des futurs gagnants paraîtront dans le Joypad n°56 de septembre. Les lots leur seront envoyés très peu de temps après. Enfin, normalement...

9 - Bon sang, c'était quoi l'article n°9 déjà ? Vous vous rappelez, vous ? Non plus ?! Eh ben, tant pis, on passe directement au n°10 alors...

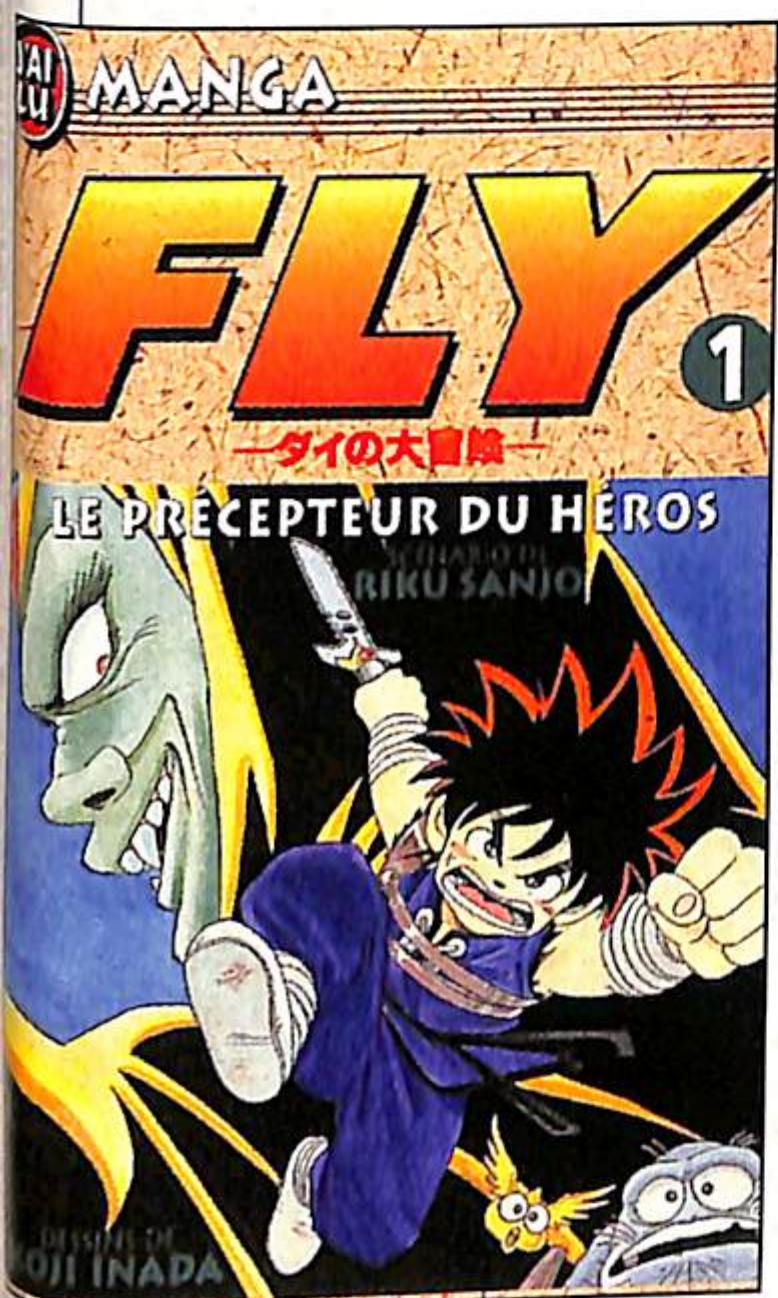
10 - Toute fraude sera sévèrement punie par une arrivée massive des gars de Joypad chez les fraudeurs en question, déguisés en policier et en huissiers de justice. Y aura même un chien policier dans le tas... faudra trouver qui. Bonne chance à tous !

ANK

la Joybank!

LOT N°2 : UN CD DU GROUPE FFF - 4 GAGNANTS - MISE À PRIX DE 250 JOY\$ - (DES CD OFFERTS PAR FFF)

Le groupe de Fusion-Funk-Rock le plus connu de France pourrait bien trouver une petite place sur votre platine laser, au cas où vous miseriez sur lui. FFF, qui signifie Fédération Française de Funk, pour ceux qui ne le savaient pas encore, vous allez certainement aimer. Leur dernier album est sorti il y a un mois. Alors, en avant la musique !

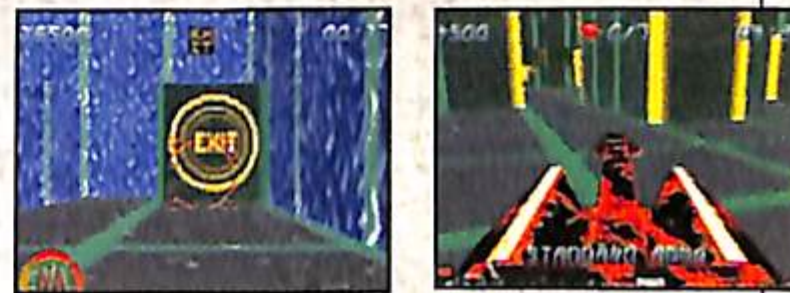


LOT N°1 : LES VOLUMES 1 ET 2 DU MANGA "FLY" - 5 GAGNANTS - MISE À PRIX DE 100 JOY\$ - (DES LIVRES OFFERTS PAR LA COLLECTION "J'AI LU MANGA")

Fly, qui ne s'intéresse pas du tout à la magie, au grand dam de son grand-père adoptif, coule des jours heureux sur l'île de Demurin... Jusqu'au jour où des démons venus d'on ne sait où viennent troubler sa quiétude... Grand classique des mangas, Fly vous emportera au pays de l'esprit chevaleresque et de l'amitié. Joypad et "J'ai Lu Manga" vont vous permettre de découvrir cette saga, tout en français et à lire dans le sens de lecture original.

LOT N°3 : UN JEU ASSAULT RIGS POUR PLAYSTATION - 4 GAGNANTS - MISE À PRIX 500 JOY\$ - (DES JEUX OFFERTS PAR PSYGNOSIS)

Jeu de chars dans un monde de réalité virtuelle, Assault Rigs vous emmènera au bout de l'action. Des niveaux on ne peut plus nombreux, et des astuces à découvrir comme on en trouve rarement. Cette fois, pas besoin d'aller en magasin, le jeu se trouve dans notre Joybank. À vous d'envoyer la monnaie, votre Play Station vous attend.



LOT N°4 : UN JEU SURPRISE SATURN - 4 GAGNANTS - MISE À PRIX 500 JOY\$ - (DES JEUX OFFERTS PAR SEGA)

Que diriez-vous d'un Myst, d'un WipEout, d'un Panzer Dragoon ou bien encore d'un Hang On GP'96 ? Sega vous offre la possibilité de remporter l'un de ces jeux en participant à la Joybank. Lequel ? C'est une surprise ! Les gagnants remporteront l'un des quatre jeux tirés au hasard avant expédition. Une façon plutôt sympa de commencer les grandes vacances.



Ne manquez surtout pas notre prochaine Joybank ! Comme à chaque numéro d'été, la Joybank va se décarcasser pour vous offrir des lots incroyables. Ne manquez surtout pas le prochain épisode de Joypad.

VENTE AUX ENCHÈRES JOYPAD 54
 (BON À DÉCOUPER, ET À REMPLIR EN LETTRES MAJUSCULES • DATE LIMITE D'ENVOI : 30 Juin 1996)
 à renvoyer à JOYPAD 6 bis, rue Fournier 92 588 Clichy cedex

NOM : PRÉNOM :

ADRESSE :

MISE À PRIX LOT N°1 : MISE À PRIX LOT N°2 : MISE À PRIX LOT N°3 : MISE À PRIX LOT N°4 :

TOTAL DES MISES : VOTRE CONSOLE :

PETITES ANNONCES

Nintendo

Contact

Département 85
Echange T. Bee 2, Art of Fighting, C. Spot, Mario All Stars, Joystick Capcom, SF2, Axelay, SF2 Turbo contre Actraiser 2, Final Fight 3, Ardy Light Foot, J & M 3... Tel à Christophe au 51 58 84 28.

Vente

Département 13
Vends jeux SNIN : Claymate 120 Frs, Tintin 250 Frs, Power Ranger 170 Frs, DK 250 Frs, Mr Nutz 170 Frs, Ultraman 100 Frs et Pro Action Replay 170 Frs. Tel au 90 53 01 72.

Département 16
Vends Killer Instinct 250 Frs, Wolfenstein 3D 150 Frs, Legend 100 Frs, Warspeed 50 Frs, Pilotwings 50 Frs ou échange contre F1 Pole Position 2. Tel au 16 45 78 71 52 à Nicolas le week-end.

Département 19
Vends sur SNIN : Mario Kart, Mario World, Pilotwings, DKC, Tiny Toon, Aladdin, SF2, EWJ de 50 à 200 Frs. Tel à Julien au 55 85 66 85.

Département 26
Vends SNIN avec Street Fighter 2, Nigel Mansell's World Championship, Fifa Soccer : 600 Frs. Tel au 75 51 32 18.

Département 30
Vends SNIN + 2 pads + 3 jeux, tbe entre 500 et 600 Frs (Joe et Mac, MK, SFII Turbo). Tel à Fabrice au 66 70 01 10.

Département 41
Vends jeux SNIN : Street Racer 130 Frs, Rock'n Roll Racing 130 Frs, SWIV 90 Frs ou 290 Frs les 3, vends Air Combat sur Playstation 200 Frs. Tel au 54 80 38 27.

Département 42
Vends jeux GB : Bugs Bunny, Mario 2, Mario Yoshies, Power Rangers. Tel à Florian au 77 41 98 81.

Département 44
Vends SNIN + 2 pads + 7 jeux : 1000 Frs avec AR, DKC 1, Street Turbo, Super Street, F-Zero, Sonic Blastman, Adams Family et Tortue Ninja 4. Tel au 16 40 63 29 83 vers 19 h.

Département 59
Vends SNIN + 2 pads + AD29 + 8 jeux : 1200 Frs. Tel à Greg au 20 84 90 17.

Département 59
Vends GB + 8 jeux (Mario 2, EWJ...) + accessoires (Sac banane, loupe éclairante...) + SGB uniquement dans le 59. Tel à Sylvain au 20 80 82 33 après 18 h.

Département 59
Vends RPG : FF3, Chrono Trigger à bon prix, vends jeux NES à 50 Frs, cherche RPG (Bahamut Lagoon, SM3...) et cherche Lodoss 4, 5, 6. Tel au 28 61 92 64 le soir.

Département 69
Vends jeux SNIN entre 100 et 200 Frs : Le Roi Lion, SFII Turbo, Desert Strike... Tel à Stéphane au 78 03 53 30 à partir de 17 h.

Département 69
Vends jeux SNES : NBA Live 95, Fifa Soccer 95 : 250 Frs le tout, vend K7 DBZ vol 5 80 Frs + San Seya vol 4 110 Frs + anime Comics... Cyril Remy 34 Rue Diviard 69004 Lyon.

Département 71
Vends SNIN + 11 jeux + adaptateur 5 joueurs + 2 manettes + adaptateur jeux Jap/Us : 2200 Frs. Tel à Tristan au 85 93 24 66 après 19 h.

Département 75
Vends jeux SNIN à prix intéressants dont DKC, Aladdin, Secret of Mana, Asterix, Final Fantasy 3 (US). Tel à Cédric au 53 41 01 47.

Département 76
Vends SNES sous garantie + 6 jeux (DBZ1 et 3, Micro Machines...) + adaptateur 1500 Frs, valeur 2000 Frs, vends aussi cassettes DBZ vol 2, 3, 4, 5, 7, 11 à 100 Frs pièce. Tel au 35 30 80 66.

Département 77
Vends SNES + 10 jeux + 2 pads : 1100 Frs + un support jeux. Tel après 19 h au 64 39 32 03 après 19 h ou le week-end.

Département 78
Vends GB avec 3 jeux (Tetris, Mario is Yoshi et Gauthlet 2) : 200 Frs. Tel au 34 81 16 92.

Département 85
Vends 7th Saga et DBZ 3 (US, Jap) : 160 Frs pièce ou échange contre autre bon RPG (BOF, Ludia, FF5...). Tel le soir à Sylvain au 51 67 14 92.

Département 87
Vends sur SNIN : Bulls vs Blazers (neuf) : 150 Frs et AR 2 : 250 Frs. Tel au 55 37 10 07 à partir de 17 h 30.

Département 87
Vends SNES + nbx jeux + 2 pads (1 super) 1600 Frs ou 200 Frs le jeu. Tel au 55 37 10 07 après 17 h.

Département 93
Vends SNIN + nbx jeux : 500 Frs, Playstation 1500 Frs, Saturn 1500 Frs, possibilité d'échange du samedi au lundi au 48 97 11 97 ou au 09 48 47 24 à Fred.

Département 93
Vends jeux SNIN et MD pas cher, échange possible. Tel au 49 31 05 57.

Playstation

Achat

Département 67
Achète jeux Playstation à prix intéressant VF : Myst, Road Rash, Wing Commander et vends ou échange nbx jeux. Tel au 88 84 93 57.

Département 84
Achète Playstation VF avec ou sans jeu. Faire offre au 90 07 45 57.

Département 91
Achète sur Playstation : DBZ Ultimate Battle 22, vends SN + 8 jeux + 2 pads + GB + 4 jeux + accessoires, le tout pour 850 Frs. Tel à Rémy au 64 90 27 11.

Contact

Département 20
Echange nbx jeux sur Playstation, recherche Theme Park, Extreme Games, Road Rash, Gex, Ridge Racer Revolution, Actua Soccer... Tel au 95 28 45 64.

Département 22
Echange ou prête jeux Playstation : Doom, Thunderhawk 2 contre Krazy Ivan, Philosoma. Tel au 96 30 04 60.

Département 40
Echange sur Playstation : MK3, recherche Rayman, intéressé par autres jeux. Dupont Frédéric Résidence des Sables Bat B Apt 130 40600 Biscarosse Plage.

Département 80
Echange jeux Playstation VF : Ridge Racer, Toshinden, Twisted Metal contre jeux VF. Tel au 23 36 38 38.

Vente

Département 6
Vends sur Playstation Fifa 96 : 200 Frs ou échange contre Need for Speed. Tel au 93 48 07 47.

Département 7
Vends jeux Playstation : Tekken 250 Frs, Krazy Ivan 250 Frs, D : 300 Frs et vends vidéo DBZ (Broly 1,2,3, Gogeta, SFII, Trunks et Cardass (HC3 PP27)). Tel au 75 35 01 10.

Département 10
Vends, échange, achète à bas prix : jeux Playstation et SNIN, possède sur SN : Doom, F-Zero, sur Playstation : D, WipEout... Tel à Claude au 25 80 68 83.

Département 15
Vends WipEout et Firestorm (Thunderhawk 2) sur Playstation 270 Frs ou 500 Frs les 2, échange possible WipEout contre Discworld. Tel au 71 60 12 19 à Yannick.

Département 20
Vends jeux Playstation à 250 Frs : Alien Trilogy, Toshinden, Rayman, Raiden Project, MK3 US. Tel au 95 30 65 00.

Département 28
Vends jeux sur Playstation : Toshinden 150 Frs. Tel au 37 82 09 13 après 18 h sauf le mardi à Guillaume.

Département 38
Vends ou échange sur Playstation : Fifa 96, MK3, Destruction Derby, Firestorm : 280 Frs port compris. Tel à Denis au 72 49 05 90.

Département 42
Vends jeux Playstation VF : Tekken, Destruction Derby 200 Frs, WWF 150 Frs, achète The D ou échange. Tel au 77 75 02 69 le week-end.

Département 57
Vends ou échange jeux sur Playstation : Thunderhawk 2, Rayman, MK3, vends NES + 2 pads + Game Genie + pistolet + 11 jeux : Mario 1, 2, 3... Tel à Stephan au 87 86 60 57.

Département 69
Vends jeux Playstation : Firestorm Thunderhawk 2 : 200 Frs. Tel au 78 05 41 61 le soir.

Département 76
Vends Doom Playstation 250 Frs, SF Zero jap 350 Frs, Bio Hazard 250 Frs. Tel au 16 35 80 38 95.

Département 78
Vends Playstation + 2 pads + Fifa 96 + Tekken 2500 Frs. Tel à Steven au 34 62 22 84 vers 18 h.

Département 90
Vends Playstation VF + 2 manettes + MC + 2 CD démos, tbe : 1600 Frs, vends 3DO + 3 jeux + pistolet + adaptateur pour pad SNIN : 1000 Frs. Tel à Emmanuel 84 54 09 28.

Département 92
Vends pour Playstation : Tekken, NBA in the Zone, Mickey, pour Saturn : Virtua Fighter 2, Daytona USA. Tel au 47 68 54 34.

Département 92
Vends Tekken et Firestorm 2 (jeux d'hélico) 250 Frs à débattre ou échange, faire proposition. Tel à Rafaël au 47 08 47 72.

Département 92
Vends jeux Playstation : Doom, Destruction Derby, D, achète Rayman, Fifa, Actua, Parodius, View Point, WC3, Pinball, Mickey et LD japanimation. Tel à Bruno au 47 73 65 14.

Département 92
Vends Tekken 250 Frs à débattre. Tel à Raphaël au 47 08 47 72.

Département 92
Vends Playstation jap + 2 pads + MC + 3 jeux (DBZ, Street Zero, Ridge Racer) : 2500 Frs. Tel à Christophe au 49 11 13 76.

Département 92
Vends Playstation VF + 2 pads + Destruction Derby, ENSPN, Doom : 2000 Frs. Tel à Nicolas au 47 80 47 77.

Département 92
Vends sur Playstation VF : Need for Speed 200 Frs, D : 200 Frs. Tel au 46 09 94 06.

Département 93
Vends Playstation + 2 pads + MC et Tekken, Ridge Racer, le tout sous garantie + 2 CD de démos + nbx mags : 2800 Frs à débattre. Tel après 17 h au 43 00 60 12.

Joyypad

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

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

229^F
au lieu de 352^F

Tes Avantages Abonnés :

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

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

Nom : _____ Prénom : _____

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

Adresse : _____

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

Console : _____ Pseudo* : _____

* Pour bénéficier du 3614 JOYPAD, après l'avoir créé sur 3615. CT 244 CC 54

Abonnements Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté, 11, 1070 Bruxelles. 1 an (11 N°) : 1630 FB. N° bancaire : 210-0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire. Autres tarifs étranger : sur demande au 44 89 44 84.

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

CADEAU !
un paquet de
10 cartes DBZ
par tranche de
150F d'achat !
*valable jusqu'au 30 juin 96



SCORE GAMES

MAGIC

CADEAU !
(ou au choix)
un paquet de cartes
MAGIC (Terre Natale) par
tranche de 150F d'achat !

VENEZ FETER LE 4ème ANNIVERSAIRE !

PARIS / CONSOLES PARIS / CD-ROM PARIS 6ème PARIS 16ème AMIENS (80) ANTONY (92) ST DENIS (93) CRETEIL (94) COMPIEGNE (60) POITIERS (86) VERSAILLES (78) TOULOUSE (31)

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
TELEPHONE DE 10 A 19H : (1) 43 290 290

NOUVEAU !
OUVERT
MI-JUIN

CHELLES (77)
Centre Commercial
CHELLES 2
Nationale 34
77508 CHELLES
36 685 686

SEGA 16 BITS

NINTENDO

3DO GOLDSTAR

ATARI JAGUAR

Table listing Sega 16 bits, Nintendo, 3DO Goldstar, and Atari Jaguar games with prices.

Table listing Atari Jaguar games with prices.

SEGA SATURN

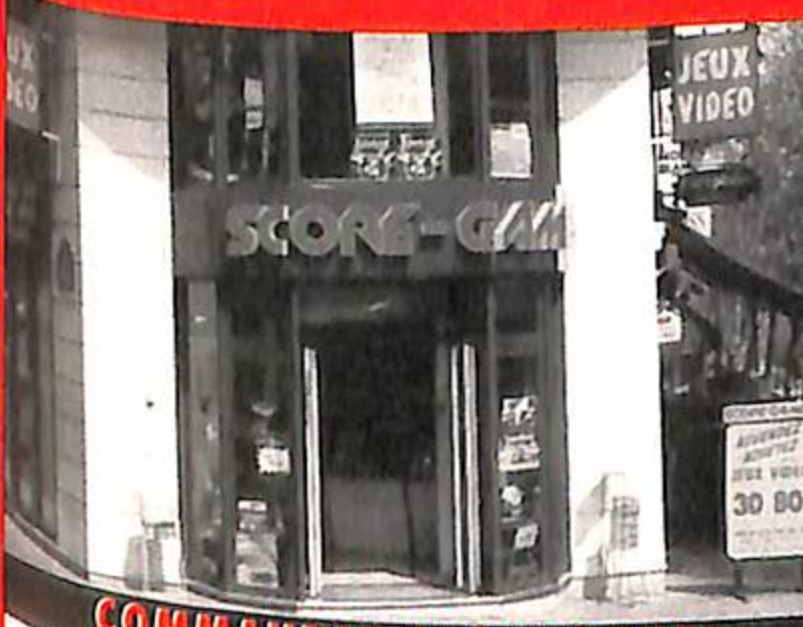
Table listing Sega Saturn games with prices.



EXCEPTIONNEL
JAGUAR ATARI 64 BITS
499F

PLAYSTATION

Table listing PlayStation games with prices.



TELEPHONE 3615 SCORE GAMES
36 685 686

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
COTE ARGUS DE VOS JEUX
OU DE VOTRE CONSOLE
NOUVEAUTES & PROMOTIONS
COMMANDES 24/24H...

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

Order form with fields for name, address, phone, date of birth, and payment options.

COMMANDEZ FACILEMENT
3615 SCORE GAMES
46 Rue des Fossés St Bernard
75005 Paris
FAX (1) 43 290 290

**LA VIE AUCHAN. ELLE A
QUELQUE CHOSE DE PLUS DYNAMISANT.**

 **SEGA SATURN™**

**Fêtez le championnat
d'Europe des Nations 96**



**Pour tout achat du jeu
"Euro 96" sur saturn,
une casquette Sega
Sports* vous sera
offerte !**

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles et pendant toute la durée du catalogue Auchan "US" du 03 au 18 juin 1996.

Auchan



C'est Réel

Il revient pour vous donner votre plus grande leçon de Tennis. Protégez votre écran car son retour est 32 fois plus puissant.



"Une excellente simulation probablement la meilleure de la catégorie"

JOYPAD



Sortie le 24 Juin

SAMPTRAS EXTREME TENNIS™

