

# Joypad

N° 74. Avril 1998

PlayStation Saturn Arcade

## Metal Gear Solid

La bombe de Konami

Attention  
chef-d'oeuvre

1080°  
Snowboarding  
Nintendo 64

## Quake 64

De la 3D très gore !

Démo jouable  
exclusive!

Newman Haas  
de Psygnosis  
avec

**SKYROCK**  
PREMIER SUR LE RAP





Le jeu de plate-forme 3D le plus ambitieux sur Playstation!

# RASCAL

Disponible  
exclusivement  
sur Playstation  
Sortie nationale le  
27 mars 98



psygnoline  
08 36 68 99 20  
20145 TTC inc.  
UNE LANGUE EXCLUSIVE POUR LES MAÎTRES DE LA NOUVELLE GÉNÉRATION

SKYROCK  
PREMIER SUR LE 447

- moteur 3D à la pointe de la technologie • 50 images par seconde • 232 000 couleurs sur écran • 18 niveaux uniques •
- temps de chargement très courts • choix des angles de vues sur 360° • jeux de lumière en temps réel •

Une étonnante qualité graphique qui n'a rien à envier à une 64 bits, et une animation incroyablement fluide ! Rascal semble bien parti pour s'imposer comme l'un des meilleurs jeux de plate-forme sur Playstation. CD Consoles

Dans cette 3D temps réel, on se laisserait tenter à caresser le bois, le marbre, les mosaïques, le feu dans l'âtre, l'eau, etc. On peut dire que Rascal s'apparente à une sorte de Mario 64. Total Play

la version à laquelle il m'a été donné de jouer est tout simplement hallucinante. Entièrement en 3D, c'est actuellement le clone le plus abouti de Mario 64, et Rascal n'a pas à rougir face au petit père Mario. Consoles news

Psygnosis montre donc une fois de plus le génie de ses équipes de développement Crazy games  
Rascal bénéficie d'une réalisation top, qui n'est pas sans rappeler un certain Mario 64... Rien que ça !  
Player One

Un jeu somptueux d'un point de vue tant technique qu'esthétique. Il devrait, vraisemblablement, se positionner comme le meilleur de sa catégorie.. Un Mario 64 à la sauce des 32 bits de la Playstation. Playmag



accélérateurs de sensations





# La chasse aux CD

Les débuts furent difficiles, comme enrayés par le gel de ce début d'année 98. Pas de jeux ou si peu. L'Histoire est cyclique paraît-il et celle du jeu vidéo n'échappe pas à la règle. Les joueurs se sont faits une raison. Reste alors à attendre. Au moment où vous lirez ces lignes, Tekken 3 sera arrivé dans les boutiques spécialisées dans l'import. Zelda 64 et Metal Gear Solid ne devraient maintenant plus tarder alors que la sortie française de Resident Evil 2 est imminente. Difficile de jouer lorsqu'il n'y a pas de jeux ! Tournez-vous alors vers les démos jouables pour jouer, si possible à des inédits. Les possesseurs de Nintendo 64 et de Saturn souligneront rageusement et légitimement l'exclusivité PlayStation de cette démo (mais c'est parce qu'il n'existe actuellement pas d'autres formats). Joypad s'essaie au genre avec Newman Haas (Psygnosis) alors que celui-ci n'est pas encore en magasin. Nous n'en resterons pas là. Mais alors que tous les magazines de presse spécialisée cherchent à négocier des CD PlayStation, bien souvent à n'importe quel prix, fut-ce celui de la crédibilité, nous n'en oublions pas pour autant les joueurs dans leur globalité, dans leur variété ainsi que notre vocation première, celle qui veut que nous soyons là pour vous donner de l'information, sur tous les formats, avec objectivité, et pas autre chose.



# COLIN MCRAE - LE M

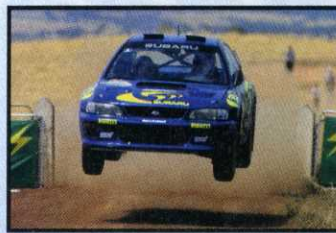
Publi-information

Colin McRae a défié toutes les espérances. Pendant des années personne ne croyait à une éventuelle victoire d'un pilote de rallye britannique. Cependant, il a pu participer au Championnat du monde de rallye dès l'âge de 24 ans, et seulement 3 ans plus tard, en 1995, il est devenu le plus jeune Champion du monde de Rallye - et son nom est connu du plus grand nombre. Aux quatre



coins du monde, il est reconnu instantanément par des millions de fans qui reconnaissent en lui un champion né.

Dix ans après ses débuts, une foule impatiente borde la ligne d'arrivée de la spéciale au coeur d'une plantation étouffante près de Bagerpang, au nord de Sumatra. Entre des talus élevés, sur un circuit boueux et glissant, chassant à droite et à gauche vers un final à fond de train, puis redressant sur 90 mètres, le bolide enchaîna sur un virage à 90° pour s'engouffrer sur un pont. Le rugissement éloigné du moteur 4 cylindres à plat d'une Subaru résonna à travers les arbres, et soudain la voiture jaune et bleue fit irruption. **Aucune pause, aucun temps mort dans les accélérations pour anticiper un passage que la voiture de Monsieur tout le monde ne passerait pas à plus de 30 km/h.**



La va-et-vient de l'accélérateur au frein a été aussi décisif que sur du bitume complètement sec. Il y eût des rétrogradages saccadés, un braquage momentané de la direction et la Subaru coupa le virage en S à une vitesse incroyable, puis freina sauvagement, puis en douceur pour le 90 à droite.

Un frémissement de gratitude et de rires nerveux parcouru la foule. Qu'il s'agisse de la première fois qu'il voyait un rallye ou de la 1000e, il était impossible pour le public de croire qu'une berline 4 portes de 300 CV pesant plus d'une tonne

puisse être conduite aussi rapidement.

Devenir le plus jeune Champion du monde de rallye était seulement le dernier but que s'était fixé McRae pour couronner une carrière déjà jalonnée de succès et de records, objectif qui l'a amené aux rallyes de véhicules d'usine à 20 ans à peine. Sa vitesse débridée est à l'origine de prodiges - de ses familières forêts d'Ecosse aux plantations d'Indonésie - mais son aptitude à gagner des rallyes a été accompagnée d'assez d'accidents pour remplir une casse. Même ses plus fervents défenseurs se sont demandés si il avait trop de talent, si conduire si



Codemasters, le créateur de TOCA Touring Car Championship, présente Colin McRae Rally qui sera lancé sur PlayStation et PC en juin prochain. Ce jeu vidéo de sport mécanique ultra-réaliste résume exhaustivement l'esprit du sport associé à l'un de ses concurrents les plus talentueux, Colin McRae.

Colin McRae Rally permet aux joueurs de conduire les célèbres voitures de rallye à des vitesses atteignant les 260 km/h, et de prendre le volant pour le meilleur et pour le pire. En participant à

l'épuisant Championnat du monde de rallye et en luttant contre les éléments, les joueurs doivent réaliser des temps records pour parcourir chacune des 48 étapes individuelles à travers 8 pays différents.

Colin McRae Rally est le seul jeu officiel du pilote, champion de rallye, et Colin est très impliqué dans l'élaboration du jeu : il s'est assuré que le jeu reproduit le comportement routier éprouvant des voitures de rallye - y compris de sa célèbre Subaru Impreza 555. Les

joueurs peuvent conduire à travers des décors tels que les forêts boisées d'Angleterre, les routes montagneuses de Corse, les paysages enneigés et glacés de Suède et les circuits secs et poussiéreux d'Australie. Heureusement, les joueurs pourront choisir différents types de pneumatiques, de suspensions et l'équilibrage du freinage à partir d'un écran de sélection au début de la course.

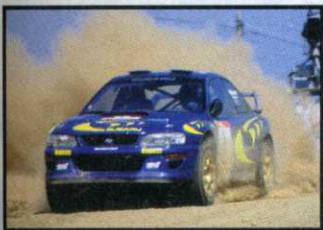
Afin d'assurer l'équilibre parfait entre authenticité et jouabilité, les tracés de tous

les niveaux ont été conçus individuellement pour maximiser le plaisir de jouer. Ces étapes délimitées offrent aux joueurs des courses totalement grisantes et stimulantes.





# NAÏTRE DES RALLYES



rapidement était un don inné qui lui rendait si difficile, voire impossible de modérer sa vitesse dans des conditions défavorables.

McRae n'est pas seulement le plus talentueux pilote britannique de tous les temps, mais aussi le plus grand pilote de rallye au plan mondial. Ses formidables capacités sont devenues impossibles à dominer. Il a un don pour tout contrôler avec un accélérateur, mais également pour se compliquer la vie et en baver. Aucun pilote ayant de telles compétences n'a été autant condamné : le triomphe du public a trop souvent été suivi de ses railleries. Il y a eu des confrontations avec

les coéquipiers et les managers, et même une comparution à un tribunal exceptionnel convoqué par les instances sportives.

La manière douce est parfois trompeuse ; Colin McRae n'est pas seulement explosivement rapide et anormalement déterminé, mais par tempérament incapable de l'ordinaire, du plus simple. Il ne laisse pas de place à la neutralité. Les années qui suivirent la victoire de Colin McRae en 1995 ont vu naître l'exaltation mêlée à l'angoisse, des victoires à vous couper le souffle mêlées à des erreurs exaspérantes, mais elles ont confirmé sa réputation de pilote de rallye le plus récompensé de son temps et un des plus rapides de tous les temps.

Extrait de COLIN McRAE : RALLYING'S FAST MASTER de David Williams, publié par Haynes Publishing, Sparkford, Yeovil, Somerset, BA22 7JJ.



## COLIN McRAE

### VICTOIRES en 1997:

Rallye du RAC / Network Q, Tour de Corse, Rallye Safari, Rallye de San Remo, Rallye d'Australie.



### EVENEMENTS PRINCIPAUX 1989 - 1996:

1996: Vice-Champion du monde de Rallye  
 1995: Champion du monde de Rallye  
 1994: 1er au Rallye du RAC / Network Q  
 1993: 1er au Rallye de Nouvelle-Zélande  
 1992: Champion de Grande-Bretagne  
 1991: Champion de Grande-Bretagne  
 1990: Second au British Open Rally  
 1989: 1er du Championnat catégorie British Open Rally

- La voix du copilote vous annonce les virages et les dangers et vous permet ainsi de traverser des surfaces et des obstacles à des vitesses difficiles à envisager sans aide - identique aux courses de rallye
- Les épreuves de rallye sont variées : Contre la Montre, Etape Spéciale, et la toute première Super Etape Spéciale - inédite dans un jeu de rallye
- 48 étapes internationales réalisées sur des circuits uniques traversant 8 pays contrastés. Ces environnements ont été composés grâce à des graphismes en 3D élaborés et texturés de

- manière extrêmement détaillée
- 12 véhicules WRC (World Rally Cars) modélisés d'après les vraies voitures, comportement routier impressionnant : dérapages, sauts,... La carrosserie des bolides se déforme en cas d'impacts qui affectent les performances de votre voiture
- Conditions climatiques allant du soleil à la neige en passant par la pluie, qui modifient les surfaces empruntées (boue glissante, verglas,...). Pilotez au coeur d'une luminosité variable : du grand jour à la nuit noire.



Comprend une «Vue du pilote» dynamique : une vue depuis les yeux du pilote unique, avec des angles de vue mobiles



La mondialement célèbre Subaru Impreza WRC de McRae a été finement modélisée en 3D et agrémentée de détails de collisions et d'impacts



Sortie prévue en Juin 98



Codemasters 

www.codemasters.com



# Sommaire

## Des jeux ! Des jeux !

Ils reviennent et ils ne sont pas contents ! Raz-de-marée PlayStation ce mois-ci, de toutes parts. De son côté, la Saturn se fait discrète. Peu de titres et pas toujours de francs chefs-d'oeuvre. La Nintendo 64 continue, quant à elle, sa politique du pas beaucoup mais de qualité (1080° ou Quake), si l'on veut toutefois bien oublier le désastreux Cruis'n U.S.A. Bref, il serait temps que Nintendo comme Sega réagissent, avant que le retard accumulé ces derniers mois soit irrattrapable.



### NEWS

Zelda frappe encore ! Joypad suit pas à pas la création de ce futur hit made in Nintendo.

21



### LES ZOOMS

La Nintendo 64, encore elle, est à l'honneur avec la sortie au Japon de 1080° Snowboarding !

53



### II TESTS

La PlayStation domine le marché de l'officiel grâce, en particulier, à l'éditeur Electronic Arts.

79



### ARCADE

L'AOU, le plus grand salon d'arcade au monde examiné par Banana Fan. Les temps forts en images.

114



### PLAYSTATION 2

Commandez votre PlayStation 2 en avant première grâce à notre bon et découvrez les premiers jeux !

12



## Une démo jouable de Newman Haas !

JOYPAD est édité par la société HACHETTE-DISNEY-PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B3934526. Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex. Tél. : 01 41 34 87 75 - Fax : 01 41 34 87 99. Rédaction : 6 bis rue Fournier 9280 Clichy. Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent. Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA). Directeur de la publication : Fabrice Plaquevent. Directeur de la rédaction : Olivier Scamps. Rédacteur en chef : Jean-François Morisse (TSR). Rédacteur en chef adjoint : Nouridine Nini (Trazom). Conception et réalisation graphique : Marie Hedon. Maquette : Sonia Caron et, Jah la Spirale, Hervé Drouadène et Joseba Urtula. Secrétaire de rédaction : Cécile Lando. Correctrice : Viviane Pitas. Illustrateur : PIX. Corrections photographiques : Stéphane Leclercq. Secrétaire : Laurence Geoffroy. Publicité : Claudine Lefebvre, Antoine Tomas. Assistante de publicité : Cécile-Marie Reyé. ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Grégoire Hellot (Greg), Kendy Ty (Kendy), Olivier Falalaix, Benjamin Janssens (Benji), Gregory Stritzgiser

(Rahan), Serge Février, Jean Santoni (Willow), Christophe Delpierre (Chris) et Julien Chizé (Gollum). Correspondant permanent aux États-Unis : Morgan. Correspondant permanent au Japon et conseiller auprès de la rédaction : François Hermelin (Banana Fan). Ventes : EDIVENTE, n° vert : 08 00 38 10 10. Centre interactif : Nudge Interactive. Télémétrique : 3615 JOYPAD. Concepteur : Mic Dax - Rédacteur-Animateur : El Fredo. Centre serveur : Nudge Interactive. Photogravure : Champs, Compo Imprim. Imprimé par Brodard Graphique, La Galotte-Prenant. Distribution : Transport Presse. Tous droits de reproduction réservés. Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution. Abonnements, TSA 20215, 92887 NANTERRE CEDEX 9. Tél : 01 44 89 41 14. Tarifs 1 an (I.L.N°) : France (259 F), étranger (339 F). Tarifs avion sur demande. Illustrations de couv. : Metal Gear Solid © Konami. Tous droits réservés. Ce numéro comprend, jeté en couverture sur tout le tirage, un CD de démo gratuit.

Vous trouverez, avec ce numéro, la première démo jouable PlayStation offerte dans Joypad. L'occasion de découvrir en exclusivité la prochaine course de Psygnosis. Attendez-vous à des surprises pour les numéros à venir.





# JoyPad

J O Y P A D 7 4 A V R I L 1 9 9 8

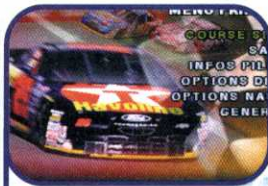
## Tests et Zooms



### COMIC 5

Spawn est de retour et il n'est pas content. Evidemment. Découvrez aussi les dernières sorties.

128



### LES ASTUCES

Une fois encore les meilleures astuces sont ici. Un bon moyen de voir ce que vous n'avez jamais vu dans vos jeux.

130



### JOYBANK

Personnages made in Sega font de la résistance dans la Joybank. Un volontaire pour l'adopter ?

138



### JOYPAD ACHATS

Les prochains accessoires Game Boy et le détail des dernières sorties Platinum PlayStation sont ici.

142



**Hot ! Hot !  
Hot ! Hot !**

Du nouveau sur Metal Gear Solid Snake !  
Précipitez-vous tout de suite à la page 10 pour tout savoir sur la future bombe de Konami !



### Nintendo 64

CRUISIN USA (ZAPPING OFFICIEL)	111
QUAKE 64 (TEST OFFICIEL)	80
1080° SNOWBOARDING (ZOOM JAPON)	54
TAMAGOTCHI WORLD (ZAPPING JAPON)	78
TETRISPHERE (ZAPPING OFFICIEL)	112

### Saturn

BATTLE GERAGGA (ZAPPING JAPON)	76
J-LEAGUE HONONO STRIKER (ZAPPING JAPON)	77
SHIROKI MAJO (ZOOM JAPON)	74
TAMAGOTCHI PARK (ZAPPING JAPON)	78

### PlayStation

BRAHMA FORCE (TEST OFFICIEL)	108
BUST A MOVE DANCE (ZOOM JAPON)	70
BUTA GAME DE LI JANAIL (ZAPPING JAPON)	77
CHILL (ZAPPING OFFICIEL)	110
CHORO Q 3 (ZAPPING JAPON)	76
CHORO Q JET (ZAPPING JAPON)	78
DARK OMEN (TEST OFFICIEL)	84
DEATHTRAP DUNGEON (TEST OFFICIEL)	102
DIABLO (TEST OFFICIEL)	98
JET RIDER 2 (ZAPPING OFFICIEL)	111
MISA NO MAHO MONOGATARI (ZAPPING JAPON)	77
NEED FOR SPEED 3 (TEST OFFICIEL)	100
NEWMAN HAAS (TEST OFFICIEL)	92
NOEL LA NEIGE (ZAPPING JAPON)	78
PITFALL 3D (TEST OFFICIEL)	104
RASCAL (TEST OFFICIEL)	106
REBOOT (ZAPPING OFFICIEL)	110
ROCK'N ROLL RACING 2 (ZAPPING OFFICIEL)	112
R-TYPES (ZAPPING JAPON)	76
SNOW RACER'98 (TEST OFFICIEL)	88
TAMAGOTCHI (ZAPPING JAPON)	76
TENCHU (ZOOM JAPON)	66
XENOGears (ZOOM JAPON)	60
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM (TEST OFFICIEL)	96
X-MEN VS STREET FIGHTER (ZOOM JAPON)	72

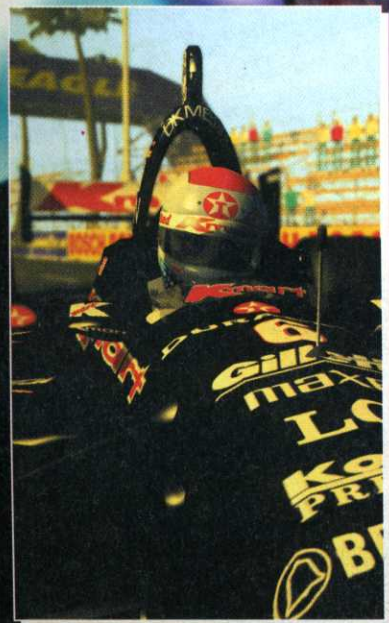
### Neo Geo

THE LAST BLADE (ZOOM JAPON)	64
-----------------------------	----



Découvrez en exclusivité le prochain

# Newman





titre de Psygnosis

# Haas

Vous nous l'aviez demandé à cors et à cris, le voici : le premier CD de démo PlayStation de Joypad. Et mieux que tout, pas question de faire dans le médiocre en proposant un titre sorti il y a deux mois ou un jeu quelconque, nous avons choisi Newman Haas, un jeu de course made in Psygnosis. Un gage de qualité lorsqu'on sait que Psygnosis a réalisé Formula One'97 ! Vous pourrez ainsi, avant même la sortie en magasin, vous faire la main sur ce jeu de formule Indy, une autre première dans le genre puisque la PlayStation se contentait pour le moment des courses de F1, de Rally et d'arcade du type Ridge Racer. Bien entendu, ce CD n'est que le premier d'une longue série qui cédera aussi de temps en temps la place à notre collection de CD audio qui remporte aussi un vif succès ! Et puis, à 39 francs, ça serait dommage de se priver ! Alors vous savez ce qu'il vous reste à faire. N'hésitez pas à nous écrire pour nous faire part de vos envies qu'il s'agisse de CD de démos ou de CD musicaux.





EDITEUR : KONAMI . MACHINE : PLAYSTATION

SORTIE : AUTOMNE- HIVER 98

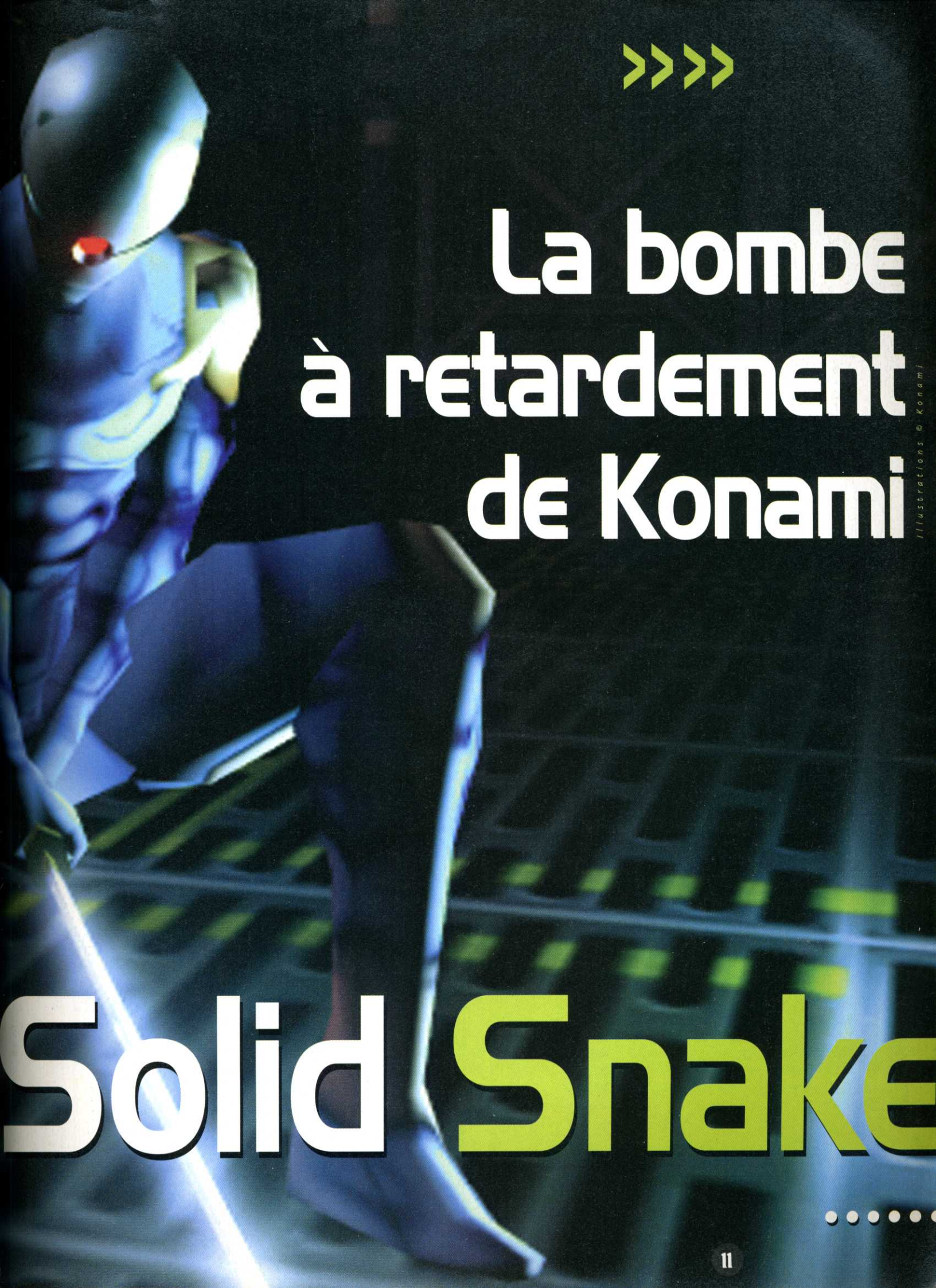
DISPONIBILITÉ EUROPE : PROBABLEMENT 99

*Metal Gear risque de devenir le titre le plus attendu de l'année 98 pour les possesseurs de PlayStation, au même titre que l'a été Bio Hazard 2. Cela dit, il faudra probablement attendre 99 pour le voir arriver en Europe.*

# Metal Gear

Par Banana San





# La bombe à retardement de Konami

Illustrations © Konami

# Solid Snake







## La surprise

Ici, l'adversaire se demande si quelque chose ne cloche pas. Il est sur ses gardes, mais ne sait pas encore s'il s'agit d'un rat qu'il a entendu courir ou de la silhouette qu'il a surpris en train de se faufiler dans l'ombre.



## La détermination

Lorsque c'est un point d'exclamation qui apparaît au-dessus d'un des terroristes, cela veut dire que vous êtes repéré. Il n'y a plus d'hésitation à avoir : l'ennemi sait que vous êtes là, généralement parce qu'il vous a vu.

## Intelligentsia Konamia

Metal Gear ce n'est pas seulement un jeu mais aussi une ambiance. Cette atmosphère doit beaucoup au stress dans lequel vous allez baigner pendant l'accomplissement de votre mission. Mais la surprise et le suspens peuvent également se retourner contre l'adversaire.

Des décors en 3D et en haute résolution bourrés de détails. Des effets de lumière et de pyrotechnie lors des explosions. Des impressions de transparence pour les vitres de la tour de garde. En bref, du grand spectacle !



Lorsque les projecteurs commencent à vous accrocher, il est très difficile de leur échapper. Et, une fois en pleine lumière, les tirs de l'adversaire vous touchent très rapidement.

Une balade en char, ça vous dirait ?



des premiers adversaires. L'infiltration de la base de Fox Hound demandera du doigté. Une fois repéré, il ne sera pas évident de tenir tête à toute une armada de terroristes ! Et ce n'est pas votre pauvre fusil d'assaut made in France (Famas pour les incultes) qui vous permettra de sortir de ce pétrin. Autant dire donc, que Metal Gear présente une dimension tactique vraiment originale. On se demande d'ailleurs si le Tenchu développé par Sony n'est pas partiellement inspiré du titre de Konami... Les bonnes idées n'ont pas de prix.

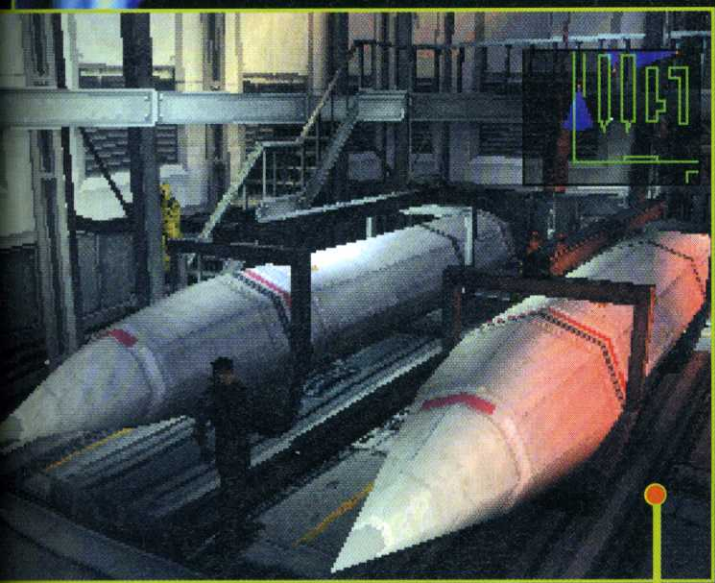
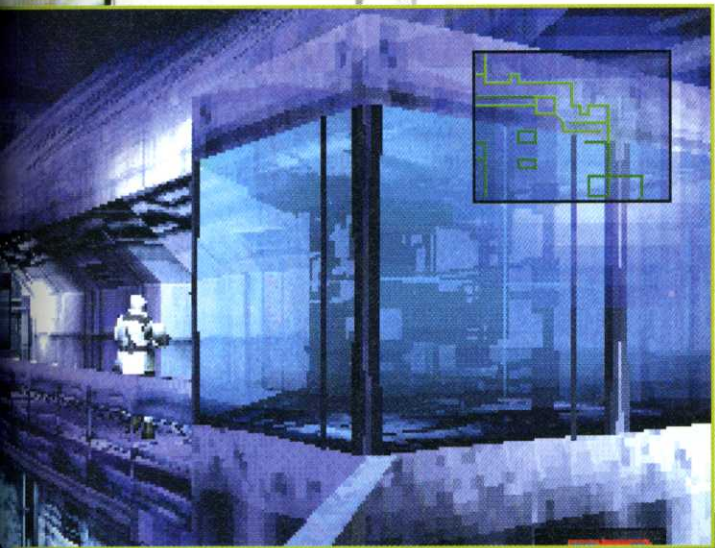
## L'intelligence artificielle

Pour rendre le tout crédible, Konami a énormément travaillé l'intelligence artificielle du programme. Il fallait en effet que les situations soient réalistes pour que le joueur ait une véritable impression d'immersion. Afin de rendre compte de

## Petit guide de l'assassin

Tout comme Tenchu, testé dans ce numéro, Metal Gear inclut des éléments tactiques importants. Il faut ainsi passer sans se faire repérer, en rampant au besoin, et ensuite se débarrasser discrètement





Le but principal du jeu consiste à avancer, éviter l'adversaire, se cacher pour laisser passer une ronde et attendre que la voie soit dégagée...

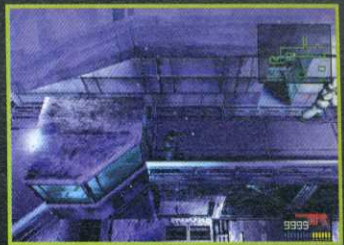


Vous pouvez sortir de la base, mais attention aux traces de pas que vous allez laisser dans la neige



### Mode subjectif

On voit la scène à travers les yeux de Solid. Il est possible de modifier la caméra avec le curseur du pad, afin de regarder vers la droite ou la gauche, en bas ou en haut. Mais, il n'est pas possible de se déplacer lorsqu'on est dans ce mode.



### Mode de vue cavalier

Il s'agit du mode normal de visualisation de l'action dans le jeu. Celui que vous allez utiliser à 90 %.



### Mode de vue "Behind"

On ne peut pas l'utiliser partout, il faut qu'il y ait à l'écran un endroit sombre, un mur ou un élément du décor pour se cacher derrière. L'angle de vue de la caméra change alors et, au lieu d'être fixée légèrement en haut, derrière l'action, elle vient se placer plus bas, à la hauteur de Solid et devant lui, le montrant au premier plan.

## Trois angles de vue

Metal Gear ne vous propose pas moins de quatre angles de vue différents. Certains sont sélectionnables à tout instant, alors que d'autres ne seront utilisables qu'à certains moments du jeu.



l'état d'esprit dans lequel se trouve vos adversaires, des signaux symboliques apparaissent au-dessus de leur tête (voir encadré Intelligentsia Konamia) et vous permettent ainsi de réagir en conséquence. Il faudra alors profiter de l'état de surprise de certains ennemis afin de les faire passer de vie à trépas en quelques secondes (belle expression pour dire qu'il faut leur faire sauter la tronche). D'autant plus que le joueur aura à sa disposition tout un arsenal d'armes, jusqu'au lance-roquettes, pour faire le ménage ! De quoi mettre de l'ambiance !

### De la 3D temps réel

Contrairement à Resident Evil 2 et ses décors précalculés, Metal Gear est entièrement en temps réel, ce qui autorise une interaction totale avec le décor. De ce fait, il y aura aussi différents angles de vue pour mieux appré-





## Cours d'infiltration

Après avoir inspecté les alentours de l'embarcadère, l'eau à mi-corps, vous finissez par découvrir un endroit sombre, parfait pour sortir de la baille et vous infiltrer dans la place. Mais voilà qu'un des terroristes qui faisait une ronde dans le coin tombe sur vous. Pas le temps de faire dans la dentelle !

Metal Gear est un jeu en temps réel : le joueur reçoit des informations en permanence suivant ses actions.



Avant que le terroriste n'ait eu le temps de vous descendre, ou d'appeler ses camarades, vous lui sautez dessus.



Vous surgissez derrière lui. N'hésitez pas à l'étrangler rapidement.



Il glisse lentement à terre.



Un dernier rôle, et son corps se détend, inerte. Au suivant !



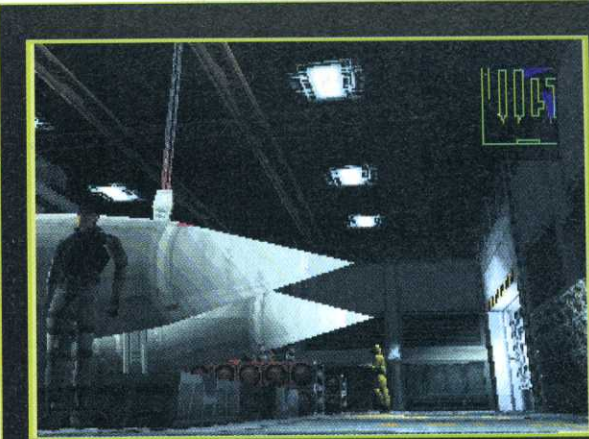
Un petit tour dans le camion, histoire de voir s'il n'y a pas quelque chose d'intéressant à récupérer.

En bas de l'écran, se trouve la jauge de vie qu'il faudra surveiller.



cier l'action, dont une vue subjective ! Metal Gear entend bien ainsi se rapprocher d'un véritable film interactif. Tout comme Resident Evil 2, Konami nous promet là un jeu qui suscitera de réelles émotions chez le joueur. Peu de titres peuvent se vanter de passer à cette étape supérieure qui, pourtant, constitue l'avenir du jeu. Tout comme dans Tomb Raider ou Resident Evil où l'on vit de véritables moments d'émotion (souvent de peur et de surprise), on devrait avec Metal Gear ressentir le stress de ces Swat Team, ces équipes d'intervention prêtes à tout pour mener à bien leur mission. Actions, émotions, sensations et réflexions seront les quatre mots d'ordre de Metal Gear. Autant de bonnes raisons pour être convaincu que ce titre ne passera pas inaperçu.





Il semblerait que vous ayez découvert une partie de ce que vous cherchiez, les missiles nucléaires grâce auxquels Fox Hound veut faire chanter les U.S.A.

## A la recherche des bombes perdues



Pour des raisons de sécurité, il faut deux éléments pour que ces missiles soient réellement une menace... tout est à recommencer ou presque.



## Métal Gear Solid Snake sera le plus gros titre Konami de l'année 98



Parmi les items vous utiliserez des passes, de l'explosif Plastic C4 avec la possibilité de télécommander l'explosion à distance ainsi que des lunettes infrarouges !







Planqué le long de la paroi attenante au monte-charge, vous priez pour qu'il arrive le plus vite possible.



Il est enfin arrivé, mais le bruit qu'il fait à attirer deux ennemis. Vous vous précipitez dedans.



Ouf, vous voilà à l'intérieur.

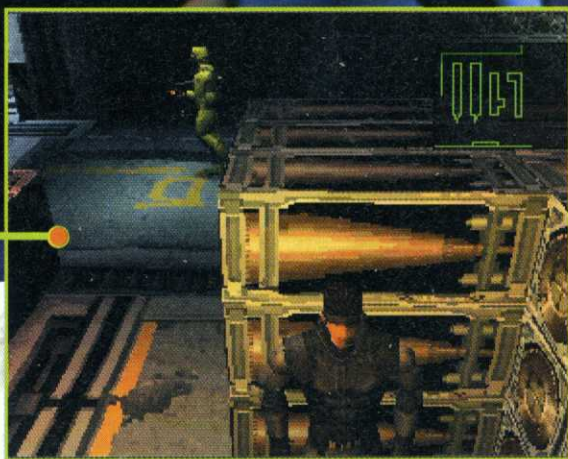
## Un véritable film !

Alors que l'alerte a été déclenchée et que les terroristes vous recherchent dans le coin. Vous cherchez un moyen de quitter votre planque, et le seul accès est une espèce de monte-charge.



C'est fou le nombre d'endroits où l'on peut se cacher dans ce jeu !

Voilà un endroit où l'on a pas trop envie de se battre avec des armes à feu.









ESPACE 3 games

## Super Nintendo

ASTERIX	149,00	PLOK	129,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	REVOLUTION X	99,00
BATMAN FOR EVER	149,00	SUPER BC KID	149,00
CASPER	299,00	<b>SCHTROUMPFS 2</b>	<b>249,00</b>
CHAMPION WORLD CLASS		SECRET OF EVERMORE	
SOCCER		+ GUIDE	349,00
DONKEY KONG 1	249,00	SIM CITY 2000	349,00
<b>FIFA 98</b>	<b>299,00</b>	SPIROU	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	STARTRECK DEEP	149,00
F ZERO	149,00	<b>STREET FIGHTER 2</b>	<b>299,00</b>
HAGANE	99,00	SUPER MARIO ALL STAR	249,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SUPER SOCCER	149,00
<b>INTERNATIONAL SUPER STAR</b>		SUPER TENNIS	149,00
<b>SOCCER DE LUXE</b>	<b>299,00</b>	<b>TERRANIGMA + GUIDE</b>	<b>399,00</b>
IZZY'S QUEST OF		TETRIS ATTACK	349,00
OLYMPIC GAMES	149,00	TETRIS + DR MARIO	249,00
JUDGE DREDD	149,00	TINTIN AU TIBET	199,00
KILLER INSTINCT	99,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	249,00
LE ROI LION	299,00	<b>ULTIMATE MORTAL KOMBAT</b>	<b>199,00</b>
LES SCHTROUMFS	169,00	WARLOCK	129,00
LOST VIKING 2	299,00	WORLD MASTER GOLF	149,00
LUCKY LUCKE	249,00	WRESTLEMANIA	149,00
<b>MARIO KART</b>	<b>199,00</b>	<b>ZELDA 3</b>	<b>199,00</b>
MORTAL KOMBAT	99,00	ZOOP	99,00
MORTAL KOMBAT 2	169,00		
MYSTIC QUEST	129,00		
<b>NBA LIVE 97</b>	<b>199,00</b>		
NHL 96	129,00		
PACK ATTACK	149,00		

- MANETTE ASCII 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR 159,00
- PRISE PERITEL 149,00

## Megadrive

<b>ALIEN 3 (EUR)</b>	<b>99,00</b>	NBA LIVE 96 (EUR)	129,00
BATMAN FOREVER (EUR)	129,00	NBA LIVE 97 (EUR)	169,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
+ ADAPTATEUR	199,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	129,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00	NHL 96 (EUR)	149,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	149,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	REVOLUTION X (EUR)	99,00
<b>FIFA 98</b>	<b>299,00</b>	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 97 (EUR)	169,00	SCHTROUMPS 2 (EUR)	149,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00	<b>SOLEIL (EUR)</b>	<b>149,00</b>
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	SPOT GOES TO	
<b>INTERNATIONAL SOCCER</b>		HOLLYWOOD (EUR)	99,00
<b>DE LUXE</b>	<b>199,00</b>	<b>TINTIN AU TIBET</b>	<b>169,00</b>
J. MADDEN 96 (EUR)	129,00	ULTIMATE MORTAL	
J. MADDEN 97	199,00	KOMBAT 3	199,00
<b>MICRO MACHINE 97</b>	<b>199,00</b>	WORMS	199,00
NBA JAM	99,00	ZOOP (EUR)	99,00
NBA JAM TE (EUR)	99,00		

• MANETTE 6 BOUTONS 69,00

## Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 999 F

## 3DO

ALONE IN THE DARK 2 (VF) 99,00	OLYMPIC GAMES 299,00	SPACE HULK	99,00
ALONE IN THE DARK (VF) 69,00	PEEPLER BEACH GOLF 99,00	SPACE PIRATE	99,00
BATTLE SPORT 99,00	PGA 96 69,00	STAR BLADE	99,00
CASPER (NTSC) 99,00	PSYCHIC DETECTIVE 69,00	STATION INVASION	99,00
ORPSE KILLER 69,00	QUARANTINE 99,00	STELLA 7	69,00
CRIME PATROL 99,00	RETURN FIRE 99,00	STRIKER	99,00
DOOM 99,00	RISE OF THE ROBOT 99,00	SYNDICATE	99,00
FIFA SOCCER 99,00	SAMPLER 2 10 DEMOS	TOTAL ECLIPSE	69,00
FLIGHT STICK (SIMULATION) 199,00	+TEST MEMOIRE 15 mn 79,00	VIRTUOSO	69,00
FLYING NIGHTMARE 99,00	SHOCK WAVE 1 69,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
HELL 99,00	SHOCK WAVE 2 99,00	WING COMMANDER 3	99,00
IMMERCENARY 69,00	SNOW JOB 99,00	ZNADNOST	99,00
INCREDIBLE MACHINE 69,00			
IRON ANGEL 99,00			
JOYPAD PANASONIC 99,00			
KING DOM :			
THE FAR REACHES 99,00			
LAST BOUNTY HUNTER 99,00			

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

## Neo Geo

ART OF FIGHTING	249,00	WORLD HEROES II	199,00
FATAL FURY II	199,00		

## Neo Geo CD

→ NEO GEO CD + 1 jeu au choix 2490 F

AERO FIGHTER 2	199,00	NINJA MASTER	199,00
AGRESSOR OF THE DARK		POWER SPIKES	149,00
COMBAT	199,00	PULSTAR	199,00
ALFA MISSION 2	199,00	RAGNAGARD	249,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00	<b>SAMOURAI SHODOWN 4</b>	<b>399,00</b>
FOOTBALL FRENZY	199,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	399,00
GALAXY FIGHT	199,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
GHOST PILOT	199,00	TWINKLE STAR SPRITES	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00	VIEW POINT	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	199,00	WIND JAMMER	199,00
<b>KING OF FIGHTER 97</b>	<b>399,00</b>	WORLD HEROES PERFECT	199,00
LAST BLADE	399,00		

## Game Boy

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR 349 F

ALIEN 3	99,00	MARIO PICROSS	169,00
ASTERIX	149,00	MEGAMAN WORLD	129,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	MORTAL KOMBAT 1 et 2	199,00
<b>BRAIN DRAIN</b>	<b>199,00</b>	NBA JAM	99,00
<b>BUST A MOVE 2</b>	<b>249,00</b>	NFL QUATERBACK	99,00
CASPER	199,00	PINOCCHIO	249,00
CUTHEROAT ISLAND	99,00	POP UP	99,00
DAFFY DUCK	199,00	PRIMAL RAGE	99,00
DONKEY KONG LAND	199,00	SCHTROUMPFS AU TOUR DU MONDE	249,00
DONKEY KONG LAND 2	229,00	SPIROU	99,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	STREET FIGHTER 2	199,00
DRAGON HEART	99,00	TAMAGOSHI	199,00
EARTH WORM JIM 2	129,00	TARZAN	149,00
F1 RACE	129,00	TAZ MANIA	199,00
FERRARI	129,00	TENNIS	129,00
<b>FIFA 98</b>	<b>249,00</b>	TETRIS ATTACK	199,00
GOLF	129,00	TETRIS PLUS	169,00
HERCULE	249,00	TINTIN AU TIBET	169,00
JUDGE DREDD	99,00	TRACK N FIELD	169,00
<b>JURASSIK PARK 2</b>	<b>249,00</b>	<b>TUROK</b>	<b>199,00</b>
KILLER INSTINCT	249,00	WARIO LAND	199,00
<b>LE BOSSU DE NOTRE DAME</b>	<b>249,00</b>	WAVE RACE	129,00
LE ROI LION	199,00	WWF RAW	149,00
LES SCHTROUMPS	169,00	ZELDA	99,00
<b>LUCKY LUCKE</b>	<b>199,00</b>		
MARIO ET YOSHI	129,00		
MARIO LAND	169,00		
MARIO LAND 2	199,00		

- ECRAN GB 35,00
- LOUPE AVEC LUMIERE 79,00
- BATTERY PACK (GB POCKET) 99,00

## CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM 990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

## Nec

CD CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

## Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

## Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 299,00

### PARIS

128, bd Voltaire  
75011 PARIS - M° Voltaire  
Lundi : 13h-19h  
Mardi au Samedi : 10h-19h

### PARIS

36, rue de Rivoli  
75004 PARIS  
M° Hotel de Ville ou St Paul  
Lundi au Samedi : 10h-19h

### LILLE

2, rue Faidherbe  
Lundi au Samedi : 10h-19h  
44, rue de Béthune  
Lundi : 13h-19h  
Mardi au Jeudi : 10h30-19h30  
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

### DOUAI

39, rue Saint Jacques  
Lundi au Samedi : 9h30-12h / 14h-19h  
**VANNES**  
30, rue Thiers  
Lundi au Vendredi : 9h-19h  
Samedi : 9h-18h30





**PARIS**

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

**PARIS**

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

**LILLE**

2, rue Faidherbe  
Tél : 03 20 55 67 43  
44, rue de Béthune  
Tél : 03 20 57 84 82

**DOUAI**

39, rue Saint Jacques  
Tél : 03 27 97 07 71  
**VANNES**  
30, rue Thiers  
Tél : 02 97 42 66 91

**Playstation**

→ **PLAYSTATION + 1 MANETTE**

+ 100 F de bon d'achat\* **990 F**  
→ Volant + Pédalier **449 F**  
→ Psychopad **299 F**  
→ Pistolet **199 F**

- SOURIS 169,00
- PRO ACTION REPLAY 349,00
- CABLE DE LIAISON 169,00
- MANETTE 99,00
- MANETTE ASCII 149,00
- RALLONGE MANETTE 89,00
- MEMORY CARD 99,00
- MEMORY CARD 120 BLOCS 199,00
- PRISE PERITEL RGB 149,00
- ADAPTEUR MULTI JOUEUR 269,00

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	269,00	PRO PINBALL TIME SHOCK	299,00	<b>STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE</b>	<b>349,00</b>
MOTO RACER	369,00	RAPID RACER	349,00	<b>SUPER PANG COLLECTION</b>	<b>299,00</b>
NBA PRO	369,00	RASCAL	349,00	SWAGMAN	249,00
NAGANO	369,00	REBOOT	349,00	TENNIS ARENA	349,00
NASCAR 98	369,00	RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT	299,00	TEST DRIVE 4	349,00
NHL 98	369,00	RISK	299,00	<b>THEME HOSPITAL</b>	<b>369,00</b>
NEED FOR SPEED 3	<b>369,00</b>	RIVEN	369,00	TIME CRISIS + GUN	149,00
NHL 98	369,00	ROAD RASH 3D	<b>369,00</b>	TOCA TOURING CAR	369,00
NHL BREAKAWAY 98	329,00	ROCK N'ROLL RACING 2	299,00	TOKYO HIGHWAY BATTLE	349,00
NIGHTMARE CREATURE	349,00	SHADOW MASTER	349,00	+ MANETTE + MEMORY CARD	299,00
ODD WORLD + PAD	<b>349,00</b>	SIM CITY 2000	349,00	<b>TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE</b>	<b>349,00</b>
ONE	<b>369,00</b>	SKULL MONKEY	369,00	TRANSPORT TYCOON	299,00
OVER BOARD	349,00	<b>SNOW RACERS 98</b>	<b>369,00</b>	VANDAL HEART	249,00
PANDEMONIUM 2	349,00	SPAWN	299,00	VERSAILLES	349,00
PANZER GENERAL II	369,00	<b>STAR WARS : MASTER OF TERAS KASI</b>	<b>349,00</b>	V RALLY	349,00
PERFECT ASSASSIN	349,00	STEL REIGN	299,00	<b>WARHAMMER 2 X MEN</b>	<b>369,00</b>
PGA TOUR 98	349,00	STREET FIGHTER COLLECTION	349,00	Z	329,00
POWER BALL RACING	349,00				
POWER RANGER ZEO	299,00				
POWER SOCCER 2	349,00				

**JEUX USA**

ALUNDRA 399,00  
ANDRETTI RACING 99,00  
FINAL FANTASY VII 199,00  
FINAL FANTASY TACTIC 399,00  
**PARASITE EVE** 399,00  
RESIDENT EVIL 2 449,00

AIR RACE 349,00  
ALERTE ROUGE 349,00  
ALLUNDRA TEL 349,00  
AYRTON SENNA KART 2 349,00  
BATMAN ET ROBIN 349,00  
BLACK DOWN 249,00  
**BLOODY ROAR** 349,00  
BRAMHA FORCE 349,00  
BROKEN HELIX 349,00  
**BUSHIDO BLADE** 349,00  
BUST A MOVE 3 249,00  
CAESAR PALACE 349,00  
CASTLE VANIA 369,00  
**CHILL** 349,00  
CIRCUIT BREAKERS 349,00  
CLOCK TOWER 349,00  
COLONY WARS 369,00  
COOL BOARDERS 2 349,00  
COURIER CRISIS 299,00  
CRASH BANDICOOT 2 349,00  
CROC 369,00  
CRYPT KILLER 249,00  
DEVIL DECEPTION 299,00  
**DIABLO** 399,00  
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN 349,00  
DISCWORLD 2 299,00  
DRAGON BALL FINAL BOUT 299,00  
EXTREME SNOW BREAK 349,00  
FELONY 349,00  
DEATH TRAP DUNGEON 369,00  
DUKE NUKEM 3D 349,00  
DYNASTY WARRIORS 349,00

EXPLOSIVE RACING 349,00  
FANTASTIC FOUR 299,00  
FIFA 98 349,00  
FIGHTING FORCE 369,00  
FINAL FANTASY 7 369,00  
FORMULA KART 349,00  
FORMULA ONE 97 369,00  
G POLICE 369,00  
**GEX 3D** 369,00  
GTA 349,00  
HERCULES 349,00  
HERK'S ADVENTURA 369,00  
**INDY JOO** 349,00  
ISS PRO 369,00  
J. MADDEN 98 369,00  
JERSEY DEVIL 349,00  
**JET RIDER 2** 299,00  
JHONA LOMU RUGBY 369,00  
LAST DYNASTY 349,00  
LAST REPORT 349,00  
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2 349,00  
LITTLE BIG ADVENTURE 349,00  
**LUCKY LUCKE** 349,00  
MAGIC THE GATHERING 299,00  
MARVEL SUPER HEROES 349,00  
MATCH DAY 3 299,00  
MDK 249,00  
MEGAMAN 8 349,00  
MEGAMAN BATTLE AND CHASE 349,00  
M6 TURBO RACING 349,00  
MIDNIGHT RUN 349,00  
MONOPLY 299,00

**JEUX JAP**

BOMBERMAN WORLD 489,00  
BREATH OF FIRE 3 449,00  
BUSHIDO BLADE 2 489,00  
DEAD OR ALIVE 489,00  
DRAGON BALL Z GT 199,00  
EIN HANDER 499,00  
FRONT MISSION 2 499,00  
GRAN TOURISMO 469,00  
MARVEL HEROES 199,00  
NINJA TENCHU 489,00  
RESIDENT EVIL 2 499,00  
SAGA FRONTIER 449,00  
**TEKKEN 3** 449,00  
XENO GEAR 489,00  
XMEN VS STREET FIGHTER 489,00

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE 299,00  
ACE COMBAT 2 349,00  
**ACTUA ICE HOCKEY** 369,00  
ACTUA SOCCER 2 349,00  
ADDIDAS POWER SOCCER 2 299,00  
AGENT AMSTRONG 299,00

BASTARD 199,00  
FINAL FANTASY 7 199,00  
MARVEL S. HEROES 199,00  
ROCKMAN BATTLE CHASE 149,00

**JEUX EUROPEENS**

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE 299,00  
ACE COMBAT 2 349,00  
**ACTUA ICE HOCKEY** 369,00  
ACTUA SOCCER 2 349,00  
ADDIDAS POWER SOCCER 2 299,00  
AGENT AMSTRONG 299,00

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE 299,00  
ACE COMBAT 2 349,00  
**ACTUA ICE HOCKEY** 369,00  
ACTUA SOCCER 2 349,00  
ADDIDAS POWER SOCCER 2 299,00  
AGENT AMSTRONG 299,00

ALLEN TRILOGY 149,00  
BATMAN FOREVER 149,00  
BATTLE SPORT 99,00  
BLACK DOWN 149,00  
BREAK POINT TENNIS 199,00  
BURNING ROAD 149,00  
**BUST A MOVE 2** 149,00  
CASPER 199,00  
**COMMAND AND CONQUER** 169,00  
CRUSADER NO REMORSE 99,00  
CRYPT KILLER 199,00  
**DESTRUCTION DERBY 2** 169,00  
DIE HARD TRILOGY 169,00



**Promos ... Promos ... Promos**

**JEUX JAP**

BASTARD 199,00  
FINAL FANTASY 7 199,00  
MARVEL S. HEROES 199,00  
ROCKMAN BATTLE CHASE 149,00

**JEUX EUROPEENS**

ALLEN TRILOGY 149,00  
BATMAN FOREVER 149,00  
BATTLE SPORT 99,00  
BLACK DOWN 149,00  
BREAK POINT TENNIS 199,00  
BURNING ROAD 149,00  
**BUST A MOVE 2** 149,00  
CASPER 199,00  
**COMMAND AND CONQUER** 169,00  
CRUSADER NO REMORSE 99,00  
CRYPT KILLER 199,00  
**DESTRUCTION DERBY 2** 169,00  
DIE HARD TRILOGY 169,00

**FADE TO BLACK**

FIFA 97 199,00  
**GRID RUN** 149,00  
HEXEN 99,00  
HI OCTANE 99,00  
IRON AND BLOOD 99,00  
IRON MAN 129,00  
INTERNATIONAL SOCCER DX 199,00  
**JURASSIC PARK 2** 199,00  
KILLING ZONE 99,00  
LEGACY OF KAIN 199,00  
MAGIC CARPET 149,00  
**MICROMACHINE 3V** 169,00  
NBA IN THE ZONE 169,00  
NBA IN THE ZONE 2 199,00  
NBA JAM EXTREME 99,00  
NBA LIVE 97 199,00  
**NEED FOR SPEED 2** 199,00  
NHL POWER PLAY 199,00  
NUCLEAR STRIKE 199,00  
OLYMPIC SOCCER 199,00

**PERFECT WEAPON**

PERFECT WEAPON 149,00  
PROJECT X2 149,00  
RAVEN PROJECT 149,00  
RAYMAN 169,00  
RETURN FIRE 149,00  
REVOLUTION X 129,00  
RISE 2 RESURRECTION 99,00  
ROAD RASH 169,00  
SHOCKWAVE 99,00  
SLAM AND JAM 96 99,00  
**SOVIET STRIKE** 169,00  
THUNDER HAWK 2 169,00  
**TOMB RAIDER** 169,00  
TOTAL NBA'96 149,00  
TRACKIN' FIELD 169,00  
TUNEL 169,00  
VIEW POINT 149,00  
VIRTUA OPEN TENNIS 99,00  
WARCRAFT 2 199,00  
**WIPE OUT 2097** 169,00  
WWF IN YOUR HOUSE 99,00

**Saturn** version PAL

version PAL

→ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + TOMB RAIDER + 100 F DE BON D'ACHAT\* 990 F**

- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTEUR 249 F
- MEMORY CARD 3 en 1 199 F
- PAD ANALOGIQUE 259 F
- ADAPTEUR 6 JOUEURS

- ADAPTEUR POUR JEUX JAPONAIS SI VOUS ACHETEZ UN 149 F
- MEMORY CARD 8 MEG 199 F

**JEUX JAP**

BURNING RANGER 399,00  
DEAD OR ALIVE 399,00  
DRAGON FORCE 2 399,00  
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL + RAM 449,00  
GRANDIA 399,00  
HOUSE OF DEATH 399,00  
HOUSE OF DEATH + GUN 499,00  
KING OF FIGHTER 96 199,00  
KING OF FIGHTER 97 + CARTOUCHE 469,00  
LAST BRONX 199,00  
PANZER DRAGON RPG 399,00  
PRINCESS CROWN 399,00  
SAMOURAI RPG 299,00  
SHINNING FORCE 3 399,00  
STREET FIGHTER VS X MEN 449,00

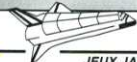
ENEMY ZERO 369,00  
**FIFA 98** 349,00  
**FIGHTER MEGAMIX** 269,00  
FORMULA KART 369,00  
FRANKENSTEIN 299,00  
JHONA LOMU RUGBY 369,00  
JURASSIC PARK : LOST WORLD 299,00  
LAST BRONX 329,00  
**MORTAL KOMBAT TRILOGY** 299,00  
NASCAR 98 369,00  
NBA ACTION 98 369,00  
NBA LIVE 98 369,00  
NHL 98 329,00  
QUAKE 369,00  
**RESIDENT EVIL** 369,00  
SEGA TOURING CAR 369,00  
SONIC R 369,00  
SUPER PUZZLE FIGHTER 299,00  
TETRIS PLUS 299,00  
WARCRAFT 2 369,00  
**WINTER HEAT** 369,00  
WIPE OUT 2097 329,00  
**WORLD WIDE SOCCER 98** 369,00  
**WORLD WIDE SOCCER 97** 199,00

BATMAN FOR EVER 149,00  
BLACK FIRE 99,00  
BUBBLE BUBBLE 169,00  
BUG TOY 129,00  
BUST A MOVE 2 169,00  
CHAS CONTROL 99,00  
CRUSADER NO REMORSE 149,00  
DARK STALKER 129,00

**JEUX EUROPEENS**

ATLANTIS 369,00  
BUST A MOVE 3 249,00  
CROC 369,00  
DIE HARD TRILOGY 299,00  
DISCWORLD II 299,00  
DUKE NUKEM 3D 369,00

ATLANTIS 369,00  
BUST A MOVE 3 249,00  
CROC 369,00  
DIE HARD TRILOGY 299,00  
DISCWORLD II 299,00  
DUKE NUKEM 3D 369,00



**Promos ... Promos ... Promos**

**JEUX JAP**

FATAL FURY 2 99,00  
**FATAL FURY REAL BOUT + RAM** 199,00  
SAMOURAI 3 + RAM 199,00  
TOSHIDE 99,00

**JEUX EUROPEENS**

BATMAN FOR EVER 149,00  
BLACK FIRE 99,00  
BUBBLE BUBBLE 169,00  
BUG TOY 129,00  
BUST A MOVE 2 169,00  
CHAS CONTROL 99,00  
CRUSADER NO REMORSE 149,00  
DARK STALKER 129,00

**DAYTONA USA CC**

DAYTONA USA CC 99,00  
DEFCON 5 99,00  
DOOM 149,00  
DRAGON HEART 99,00  
FIFA 96 129,00  
FIGHTING VIPERS 99,00  
FRANK THOMAS BIG HURT 99,00  
**GEN WAR** 99,00  
GRID RUN 99,00  
HEXEN 169,00  
IRON MAN 129,00  
JACK IS BACK 149,00  
MAGIC CARPET 169,00  
NBA JAM EXTREME 99,00  
NBA LIVE 97 169,00  
NHL POWERPLAY 99,00

**NIGHT**

NIGHT 99,00  
PGA TOUR GOLF 97 129,00  
REVOLUTION X 99,00  
SCORCHER 99,00  
SEGA AGES 99,00  
SHELL SHOCK 99,00  
SKELTON WARRIOR 99,00  
**SOVIET STRIKE** 169,00  
THEME PARK 149,00  
TOSHIDA URA 99,00  
TRASH IT 99,00  
VIRTUA FIGHTER 99,00  
VIRTUA FIGHTER KID 99,00  
WWF IN YOUR HOUSE 99,00

**NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat\* 999 F**

**Nintendo 64**

BLAST CORPS 449,00  
BOMBERMAN 399,00  
CHAMELEON TWIST 499,00  
CLAYFIGHTER 63 1/2 499,00  
CRUIS N USA 399,00  
DIDDY KONG RACING 399,00  
DOOM 499,00  
DUKE NUKEM 64 469,00  
EXTREME G 349,00  
F1 POLE POSITION 449,00  
FIFA 98 499,00  
FIGHTER DESTINY 469,00  
**GOEMAN MYSTICAL NINJA** 529,00  
**GOLDEN EYE 007** 399,00  
**GOLDEN EYE 007 + FORCE PACK** 499,00  
HEXEN 399,00  
ISS 64 499,00  
KILLER INSTINCT GOLD 499,00  
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS 499,00  
MACE 499,00  
MISCHIEF MAKER 399,00  
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES 469,00  
MORTAL KOMBAT TRILOGY 399,00

NAGANO 449,00  
NBA HANGTIME 399,00  
NBA PRO 469,00  
**NCW VS NWO** 469,00  
NFL QUATERBACK 98 449,00  
**NHL BREAKAWAY 98** 499,00  
PILOT WINGS 64 449,00  
SAN FRANCISCO RUSH 449,00  
**SNOW BOARD KID** 499,00  
STARWARS 499,00  
SUPER MARIO 64 399,00  
SUPER MARIO KART 64 399,00  
TOP GEAR RALLY 499,00  
**TETRISPERE** 399,00  
TUROK 349,00  
WAVE RACE 64 399,00  
WAYNE GRETZKY HOCKEY 399,00  
**YOSHIES STORY** 429,00

FORCE PACK 129 F  
VOLANT + PEDALIER 49 F  
RALLONGE MANETTE 69 F  
MANETTE 199 F

MEMORY CARD 99 F  
MEMORY CARD 149 F  
ACTION REPLAY 399 F  
SHOCK WAVE 299 F

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél. : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port (jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronoport : 65 F (paiement hors CF))	
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... Prénom : .....  
N° client : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : ..... Ville : .....  
Age : ..... Téléphone : ..... Signature  
(signature des parents pour les mineurs)  
Je joue sur :  SUPER FAMICOM  3 DO  SATURN  
 SUPER NINTENDO  MEGADRIVE  JAGUAR  
 SUPER NES  NEO GEO  PLAYSTATION

**PASSE TES COMMANDES SUR**

**3615**

**ESPACE 3**

(2,23 F/m) 8670 Over/OT



\*CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs  
Mode de paiement :  Chèque postaux  Chèque bancaire  Contre Remboursement + 35 Frs  Mandat Cash  
 Carte Bancaire N° .....  
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -  
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.  
Date de validité : ...../...../.....  
Signature : .....

ESPACE 3 Games

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, nous exprimons à un titre distinct et de rectification sur copie, nos personnelles vous concernant.



IZB PRÉSENTE



# TOUR 98



**AVRIL**

**7/04 VITROLLES - 9/04 BREST - 10/04 ANGERS**

**11/04 REIMS - 15/04 ZURICH - 17/04 GENÈVE**

**18/04 GRENOBLE - 19/04 BOURGES**

**21 & 22/04 PARIS**

**23/04 BRUXELLES - 25/04 TOULOUSE**

**26/04 TOULON - 28/04 PAU**





# TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS

Titres Nintendo 64 et PlayStation mêlés ce mois-ci au grand dam des jeux Saturn qui se font plus que discrets. Quoi qu'il en soit, ce mois d'avril est pour nous l'occasion de revenir sur Zelda 64 avec de tous nouveaux détails. C'est une saga à suivre, Nintendo fournissant chaque mois de nouveaux éléments. Attendez-vous à revoir Link et tous les autres dès le mois prochain ! Lui aussi, c'est un fidèle.

Air Boarders (Nintendo 64)	25
Batman et Robin (PlayStation)	46
Bomberman Hero (Nintendo 64)	26
Dead or Alive (PlayStation)	44
Fifa la Coupe du Monde 64 (Nintendo 64)	52
Looney Tunes (Nintendo 64)	47
MGM à l'assaut du jeu vidéo	40
Musachi Den (PlayStation)	30
Mystical Ninja (Nintendo 64)	50
Néo Tokyo	36
PDA Sony	32
Pocket Fighters (PlayStation)	28
Riven (PlayStation)	42
Tail Concerto (PlayStation)	34
Virtual Chess 64 (Nintendo 64)	51
Zelda no Densetsu (Nintendo 64)	22







**Impossible de ne pas revenir chaque mois sur ce titre. Nintendo distille les informations et Joypad vous invite à découvrir pas à pas ce titre hors du commun.**

### ZELDA NO DENSETSU



EDITEUR..... NINTENDO  
 MACHINE..... NINTENDO 64  
 SORTIE..... FIN AVRIL AU JAPON  
 DISP. EUR..... OCTOBRE EN FRANCE



# ZELDA NO DENSETSU



**Les décors sont exceptionnellement détaillés. Et Nintendo nous annonce que chaque ville, chaque village aura sa personnalité propre !**



Quoi de neuf, ce mois-ci ? Nintendo a donné un peu plus d'informations concernant le monde de Link. Dans l'ensemble, les innovations apportées s'avèrent être en réalité des reprises d'éléments des versions 8 et 10 bits précédentes remises au goût du jour. On peut d'ailleurs s'étonner que Nintendo n'ait pas cherché à apporter plus de nouveautés. Cela dit, la formule fonctionnait parfaitement sur Nes et sur Super Nintendo alors pourquoi changer ? Link pourra ainsi se servir de différentes armes parmi lesquelles un boomerang, un lance-pierres, un bâton et, bien entendu, une épée voire plusieurs puisqu'on s'en doute, il

sera possible d'augmenter la puissance de ces armes au fur et à mesure de l'avancée dans le jeu.

dévoile de nouveaux lieux, de nouveaux personnages ainsi que de nouvelles capacités pour Link. Ce mois-ci, nous vous présentons

## Un univers extrêmement vaste

Vous le voyez depuis plusieurs mois déjà, à chaque fois que nous vous donnons de nouvelles informations, le monde de Link est étonnamment vaste. Après avoir joué quelques instants, on s'aperçoit que Nintendo mise beaucoup sur la durée de vie du produit. La possibilité d'aller à peu près partout dans un univers aussi vaste décuple le temps passé sur le jeu ! De plus, chaque mois, Nintendo

les armes mais aussi quelques nouveaux belligérants afin que vous puissiez commencer à faire véritablement connaissance avec ce Zelda qui, dans sa version française, n'arrivera pas avant le mois d'octobre prochain. L'attente va être longue ! Et dire que le 1080° Snowboarding déjà disponible au Japon n'arrivera qu'en novembre !!!



# Les armes dans Zelda 64

## Le boomerang

Le boomerang est, tout d'abord, un précieux item. Il vous permettra d'ailleurs, suivant la même ruse que dans la version SFC, de récupérer d'autres objets dans des lieux bien précis.



1 - Link est gaucher et va donc l'envoyer du bras gauche. On vise tout en reculant le bras.



2 - On projette le boomerang fortement...



3 - ...il file et décrit une trajectoire courbe visible...



4 - ...avant de revenir vers vous.



5 - Automatiquement, Link s'en empare.

## Une attaque très spéciale

Link dispose toujours de son attaque spéciale qui avait fait les beaux jours des joueurs de la version SFC. Baptisé Kaitengiri (ce qui signifie "Couper en se tournant"), elle permet à Link de pivoter sur lui-même, pour prendre de la vitesse, avant de finir son mouvement en donnant à son adversaire un redoutable coup d'épée, généralement suffisant pour l'envoyer ad patres...



1 - Link passe à l'attaque contre les statues Amos.



2 - il se concentre, pivote sur lui-même...



3 - ...et son bras vient frapper l'adversaire...



4 - ...qui chancelle !

## Le lance-pierres

On savait que le jeu comporterait un lance-pierres ("pachinko", en japonais, comme les jeux assourdissants du même nom). On sait désormais comment il va être représenté à l'écran.



Une arme d'enfant, mais qui se montre redoutablement précise pour qui sait s'en servir convenablement.

## le bâton

Là encore, pas de révélation fulgurante. Vous saviez depuis quelques mois déjà que Link manierait le bâton (appelé "Tek no Bô"). Apprenez maintenant que cette arme est plus fragile que certaines autres puisqu'il arrive qu'elle se brise.



Lorsque votre bâton est brisé, l'inscription "1/2" apparaît juste en dessous de l'icône du bâton, pour vous rappeler que vous avez perdu l'allonge qui le rendait si redoutable.





## Les Amos, de nouvelles créatures...

Les Amos sont une sale engeance ! En fait, il s'agit de statues créées, il y a très longtemps, par les Golons, afin d'éloigner de leurs montagnes les voleurs et les brigands. Mais les âmes des aventuriers plus ou moins douteux qui sont morts en explorant les donjons ont, peu à peu, pris possession des statues, les transformant en créatures malfaisantes.



1 - Dans une grotte, les statues Amos encerclent peu à peu Link.



2 - Le lance-pierre est une arme puissante...



3 - ... mais devant ces statues diaboliques,



4 - ...il n'a pas l'air d'être très efficace....



La source aux Licomes vous permettra de retrouver votre vitalité.



Heureusement, Link connaît leur point faible : leur œil unique et rouge. Avec l'Arc, c'est encore plus facile de les éliminer.

## LES TEKTAITO ATTAQUENT !

Les Tektaito sont des créatures très solides qui habitent dans les montagnes rocheuses. Dotées d'un unique œil rouge, elles disposent de quatre pattes puissantes avec lesquelles elles bondissent dans les airs, avant de se laisser retomber. Elles sont très rapides et attaquent généralement en groupe. Il en existait deux sortes dans la version SFC, les bleues et les rouges, plus dangereuses.



Link est attaqué par une horde de Tektaito dans la Death Mountain.



Il prend ses jambes à son cou... Mais ces créatures attaquent en groupe.



Et bientôt, elles l'encerclent.



Elles ont la particularité de sauter très haut,...



...avant de s'abattre de tout leur poids sur leurs proies.



Link tente de les éliminer avec son bâton.



Mais celui-ci se brise rapidement sous les assauts de l'adversaire.



Heureusement, Link connaît leur point faible : leur œil unique et rouge. Avec l'Arc, c'est encore plus facile de les éliminer.



Human est connu pour ses simulations sportives, et principalement celles de courses de voitures. Cette fois-ci, c'est une course de snowboard un peu spéciale qu'il nous propose.

## AIR BOARDERS 64

NINTENDO 64



EDITEUR..... HUMAN  
 MACHINE..... NINTENDO 64  
 SORTIE..... FIN MARS AU JAPON  
 DISP. EUR..... AUCUNE DATE ANNONCÉE



Tout au long du parcours, vous trouverez des tremplins qui vous permettront d'effectuer des figures acrobatiques, et de ramasser des points

En 2064, on surfe sur des espèces de planches similaires aux antiques snowboards du siècle précédent, sauf qu'elles sont équipées d'un système qui leur permet de glisser au-dessus du sol, à la manière des aéroglisseurs. Le jeu comporte quatre modes. Street Work est une sorte de mode arcade : vous devez finir le niveau en un temps limité. Le mode Time Attack vous demandera d'aller le plus loin possible, en un temps limité. Dans le mode Coin, il vous faudra ramasser les pièces de monnaie qui parsèment le niveau. Enfin, le Free Run vous permettra de vous exprimer librement, et sans contrainte de temps, de parcours ou de pièces à collecter.

# AIR BOARDERS 64



## Du free style cosmique

Dans Air Boarders 64, arriver le premier semble primordial. Mais ce qui est encore plus décisif, ce sont les figures que vous exécuterez avec votre planche et les points qu'elles vous rapporteront. Elles sont très nombreuses et peuvent être cumulées les unes avec les autres. Il est même possible d'effectuer des combos. Les niveaux comportent une série de tremplins, de half pipe, d'escaliers ou même de murs verticaux, qui vous permettront de prendre votre élan pour placer une ou deux petites acrobaties aériennes. Les amateurs de 1080° Snowboarding auront de quoi faire, même si Air Boarders aura bien du mal à le concurrencer...



Air Boarders 64 ressemble plus à une simulation de skateboard que de snowboard, car il n'y a pas ou peu de pentes.





**P**our ce nouvel épisode, Hudson a repris le genre plate-forme 3D de la précédente version N64, en accentuant toutefois le côté action pure. Ce n'est pas plus mal car la dernière mouture hésitait entre le jeu puzzle du Bomberman original - mais la 3D ne facilitait pas toujours la jouabilité - et un style davantage tourné vers l'action. Pour ses nouvelles aventures, Bomberman dispose désormais de capacités inédites. Ainsi, il peut sauter, pousser des blocs afin d'accéder à des endroits auparavant hors de portée, escalader des corniches à la Tomb Raider, donner un coup de pied dans une bombe pour l'envoyer au loin, etc. Autant dire que le père Bomberman se démène dans tous les sens ! Et tout cela lui est bien utile pour franchir les cinq niveaux correspondant aux cinq planètes. Dans chacune d'elles, il lui faudra non seulement se frayer un passage en "explosant" les différents ennemis qui appartiennent aux troupes de l'Empire mais il devra aussi parvenir jusqu'au boss de la planète.

### De nouvelles capacités

Grâce au Power Gear, certains items vous transformeront. Ainsi, vous pourrez incarner un Bomber-Marin, espèce de sous-marin tirant des torpilles et capable d'avancer ou de reculer afin d'éviter les obstacles, un Bomber-Copter balançant ses bombinnettes à l'aide de son rotor, un Bomber-Surf vous permettant en surf/aéroglesseur de vous déplacer très rapidement sur la terre ferme, ou encore un Bomber-Jet, espèce d'avion à réaction disposant de missiles à têtes chercheuses... Bref, de Bomberman il ne reste que le nom... Espérons que le jeu sera à la hauteur des espérances des amateurs d'action et de plate-forme.

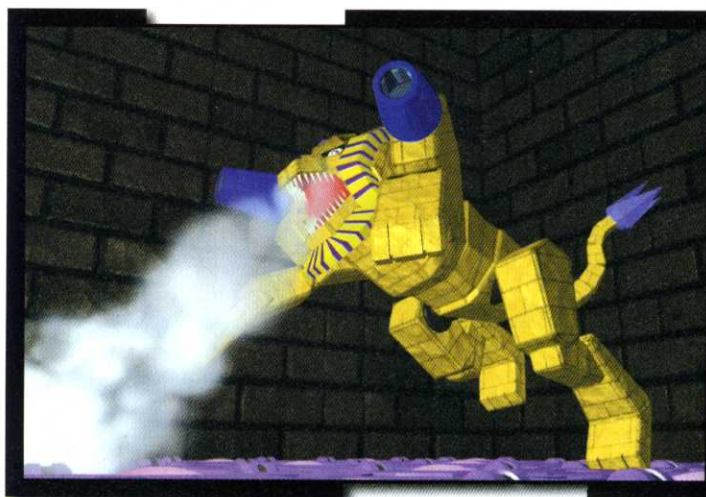
Après le premier et décevant Bomberman pour la N64, Hudson nous propose une nouvelle version. Cette fois encore, il s'agit plus d'un jeu d'action/plate-forme en 3D temps réel que d'un traditionnel Bomberman. Un curieux parti pris.

## BOMBERMAN HERO

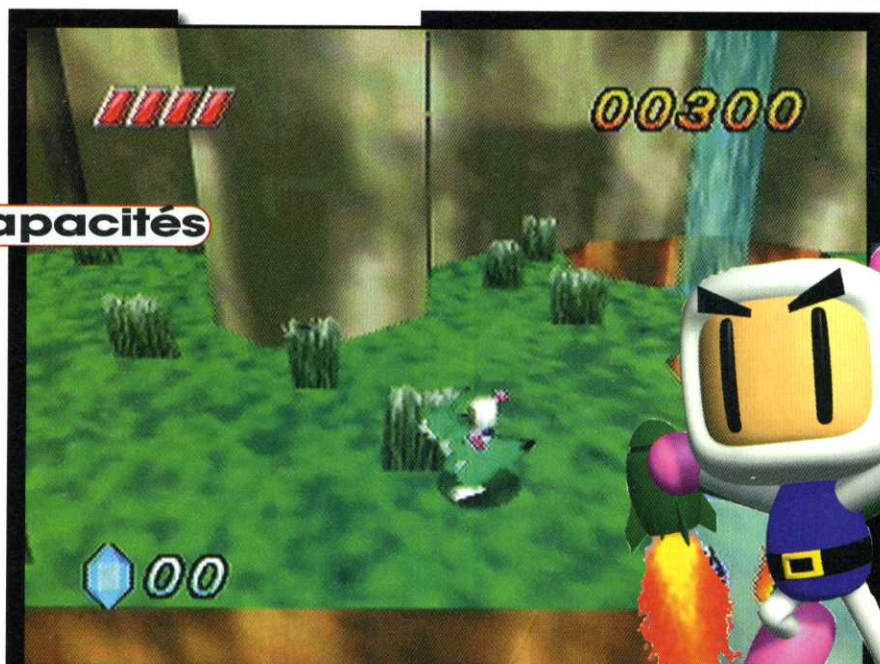
NINTENDO 64



EDITEUR ..... HUDSON SOFT  
 MACHINE ..... NINTENDO 64  
 SORTIE ..... DISPONIBLE AU JAPON  
 DISP. EUR. .... AUCUNE DATE AVANCÉE



# BOMBERMAN HERO



Loui, votre fidèle monture, vous sera d'une aide efficace pour vous déplacer mais aussi pour affronter l'ennemi.

Un nouveau items vous transforme Bomberman-Surf





Un petit tour en surf au pays de la neige ! Ce Bomberman là n'a pas fini de vous surprendre !



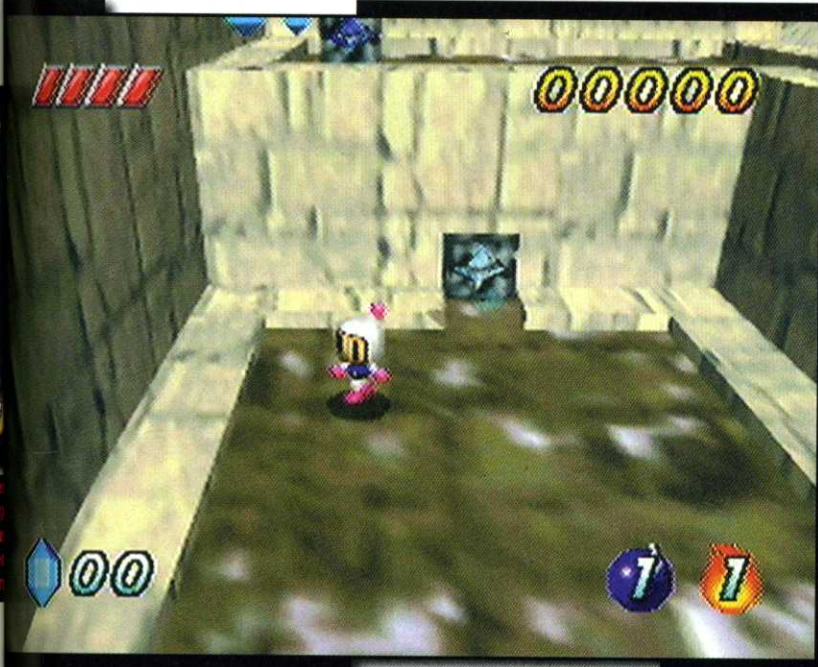
Un petit tour de montagnes russes ?

Un Bomberman résolument orienté action - Un Bomberman résolument orienté action - Un Bomberman résolument orienté action - Un Bomberman résolument orienté action - Un Bomberman résolument orienté action

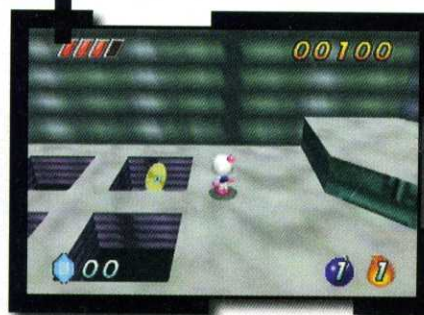
# Un Bomberman résolument orienté action



Pour résoudre certaines énigmes, il vous faudra déplacer intelligemment certains blocs.



Dans la pièce 06, il est possible d'effectuer de super sauts.







### Les éditeurs

convertissent de plus en plus rapidement leurs titres d'arcade sur console. Avec Pocket Fighter, Capcom fait très fort, puisqu'il y a à peine huit mois qu'il est sorti en salles d'arcade.

## POCKET FIGHTERS



EDITEUR ..... CAPCOM  
 MACHINE ..... PLAYSTATION  
 SORTIE ..... JUIN AU JAPON  
 DISP. EUR. .... AUCUNE DATE ANNONCÉE



La principale originalité de ce jeu de combat, est incontestablement la mise en scène de personnages tirés de la série Street Fighters, et d'autres hits de Capcom, mais en SD (Super Deformed). Capcom ne s'est heureusement pas contenté de relooker ses personnages et propose quelques innovations intéressantes. Outre des commandes plus simples, le jeu comporte un système d'items qui n'existe pas dans la série SF. Appelées gemmes, ces items apparaissent lorsqu'on bat un adversaire. On peut aussi les récupérer lors des combats, car un coup bien asséné peut faire

# POCKET FIGHTERS



### Des items à ramasser

tomber au sol quelques gemmes de l'opposant. Grâce à ces gemmes, il est possible d'effectuer des combos plus dévastatrices. Il y a aussi dans Pocket Fighters des techniques qui n'existent pas dans SF, et vice versa, comme les Mighty Combos ou les Flash Combos. Le mode Entry Battle permet des combats automatiques. Le mode Learning Battle correspond à un Time Attack. Vous vous mesurez à des adversaires, les uns après les autres, sans interruption, et devez parvenir le plus loin possible avant d'être vaincu. Plutôt que de se contenter de réaliser une conversion fidèle à la version arcade du jeu, les développeurs de Capcom ont ajouté quelques options spécifiques à la version PlayStation. Il y a d'abord, un mode Training, qui permet de se familiariser avec les commandes, avant de se mesurer à un adversaire.



De même que les personnages, les décors de fond sont tous originaux.

Tabasa se rue sur une gemme verte qui lui permettra d'en mettre plein la tête de Morigan, lors de sa prochaine combo.



Le Free Battle est une option qui permet de choisir soi-même la quantité de jauge qu'on veut utiliser pour le combat choisi.

## Des "plus" PlayStation

Enfin, le Tsukete Fighter correspond un peu à un edit mode. Mais Capcom n'a pas voulu faire un mode traditionnel où l'on peut changer l'apparence physique d'un perso. Avec cette option, c'est carrément la mentalité du combattant qu'on modifie. A travers une série de questions (il y en a plus de 100 !), du style QCM, le joueur va "forger" son combattant. Les questions sont du style : "Si vous étiez Président de la République, quel moyen choisiriez-vous pour fortifier votre pays ? Pouvoir militaire, diplomatique, économique...". Une véritable nouveauté dans le monde des Street Fighters !

## Tout vient à point à qui sait attendre

La version Saturn sortira un peu plus tard, le 7 juillet. Elle sera compatible avec la cartouche Ram supplémentaire utilisée précédemment par Capcom. Mais il semblerait qu'on puisse quand même jouer sans elle, dans une version du jeu qui disposera de moins d'animations et de séquences animées gourmandes en mémoire.



Répondez aux questions et forgez votre combattant  
 Répondez aux questions et forgez votre combattant  
 Répondez aux questions et forgez votre combattant

## Flash Combo

Les animations de Pocket Fighters sont d'une qualité incroyable. Elles sont aussi fluides et détaillées, qu'originales et pleines d'humour. Un seul exemple suffira à vous convaincre : admirez cette Flash Combo exécutée par Dan. Si vous poussez un bouton durant la Flash Combo, votre personnage change de vêtement, tout en faisant des pitreries.







EDITEUR ..... SQUARE  
MACHINE ..... PLAYSTATION  
SORTIE ..... ETÉ AU JAPON  
DISP. EUR. .... AUCUNE DATE ANNONCÉE

Décidément, Square est un éditeur pour le moins prolifique ! Après Xenogears voici Musashi Den. Square va-t-il encore battre des records de ventes ?

# BRAVE FENCER



Musashi est un héros que tous les Japonais connaissent, il pourrait être comparé à notre Du Guesclin.

Musashi au pays des géants, ou bien est-il devenu Lilliputien...



# MUSASHI DEN

## Naissance d'une nouvelle série

D'après Square, Musashi Den est le premier épisode d'une série qui devrait, comme les FF, Bushido Blade ou Tobal, donner naissance à plein de petits... La plupart des développeurs de ce jeu auraient travaillé sur la série du RPG Sekken Densetsu, qui a connu trois épisodes sur SFC.



Malgré son côté RPG, Musashi Den comporte de nombreuses séquences d'action, voire de plateforme...

**B**rave Fencer Musashi Den, ou la légende du courageux escrimeur Musashi, reprend les caractéristiques communes des dernières productions de Square : jeu de rôles avec une forte orientation jeu d'aventure, décors et personnages en 3D. Ces deux derniers points reflètent indéniablement un mélange d'influences nippones (le héros est quand même résolument japonais avec ces deux katanas !) et d'influences européennes (avec ses villages invariablement constitués de chaumières proprettes, ses églises, ses châteaux-forts...) Les paysages ne sont donc pas en images de synthèse pré-calculées à la FF VII ou Parasite Eve. Cependant, les décors sont superbes avec des effets de brouillard et des mouvements de caméra bien conçus. L'aventure vous appelle donc une fois de plus grâce à Square, espérons seulement que l'éditeur aura la décence de ne pas bâcler ce titre.

Banana San





# Mettez un max de personnes au lit




**theme HOSPITAL™**



**BULLFROG**  
PRODUCTIONS LTD

™ Une bonne dose de stratégie, un peu d'économie et beaucoup d'humour : résultat garanti. Tout est question de gestion, de potions et de pognon. Le jeu le plus contagieux depuis Theme Park.™

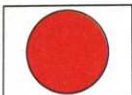
© 1998 Bullfrog Productions Ltd. Theme Park, Theme Hospital, Bullfrog et le logo Bullfrog sont des marques commerciales ou des marques déposées de Bullfrog Productions Ltd aux Etats-Unis et/ou dans les autres pays. "PlayStation" et  sont des marques de Sony Entertainment Inc. Tous droits réservés.



[www.bullfrog.co.uk](http://www.bullfrog.co.uk)







Sony lance

une nouvelle  
machine !

De quoi s'agit-il ?

La PlayStation 2

aurait-elle des allures

de Memory Card ?

# POUR

# UNE NOUVELLE

# PLAYSTATION !

On se demandait si Sony allait un beau jour, tenter de chasser sur le territoire de Nintendo avec une console portable concurrente de la Game Boy. Une partie de la réponse vient d'être apportée avec l'annonce, par le géant de l'électronique, d'un curieux appareil, appelé pour l'instant PDA (Personal Digital Assistant). Mais plutôt que de faire un clone de la GB et de lutter sur le même terrain que le petit père Mario, Sony a présenté un appareil qui répond à autant de questions qu'il en soulève de nouvelles !

## Un add-on PlayStation

Une chose est sûre, le PDA de Sony n'est pas, ou n'est pas uniquement, une console de jeu. Le but des ingénieurs a été de réaliser quelque chose qui soit un croisement de Tamagotchi et de Game Boy, et qui se connecte sur une PlayStation. Le PDA est relativement puissant puisqu'il dispose d'un processeur 32 bits (le Tamagotchi - pour mémoire - possède une puce 4 bits, et la Game Boy, un microprocesseur 8 bits). Il disposera d'une montre et d'un calendrier, ce qui permettra de réaliser des jeux basés sur le temps, comme le Tamagotchi.



## Une console 32 bits

L'appareil est un peu plus épais qu'une Memory Card. Et ce n'est pas dû au hasard. La moitié inférieure de l'appareil se soulève. Il ne reste plus alors qu'à introduire le PDA dans le port Memory Card d'une PlayStation et le tour est joué. Et quel est son intérêt ? Pour le moment, la réponse de Sony n'est pas très claire, et les développements viennent juste de commencer. On peut cependant imaginer une possibilité de prolonger le jeu grâce au PDA. Les prochains jeux PlayStation comporteront certainement des données spécifiques. Par exemple, un RPG qui vous ferait explorer un nouveau donjon, et vous permettrait de télécharger ce donjon sur le PDA. Il serait alors possible de poursuivre l'exploration du donjon sur le PDA, pendant un trajet en métro par exemple. De retour chez soi, on brancherait son PDA sur le port Memory Card de sa PlayStation. Cool !



Le PDA de Sony est vraiment minuscule. Léger et tenant dans le creux de la main, ses dimensions et son poids seront certainement des atouts.

## A l'intérieur du PDA

Processeur RISC 32 bits ARM7  
FlashRAM 128 ko (15 fois plus qu'une  
Memory Card actuelle de PS)  
SRAM 2 ko  
Ecran 32 x 32 pixels monochrome

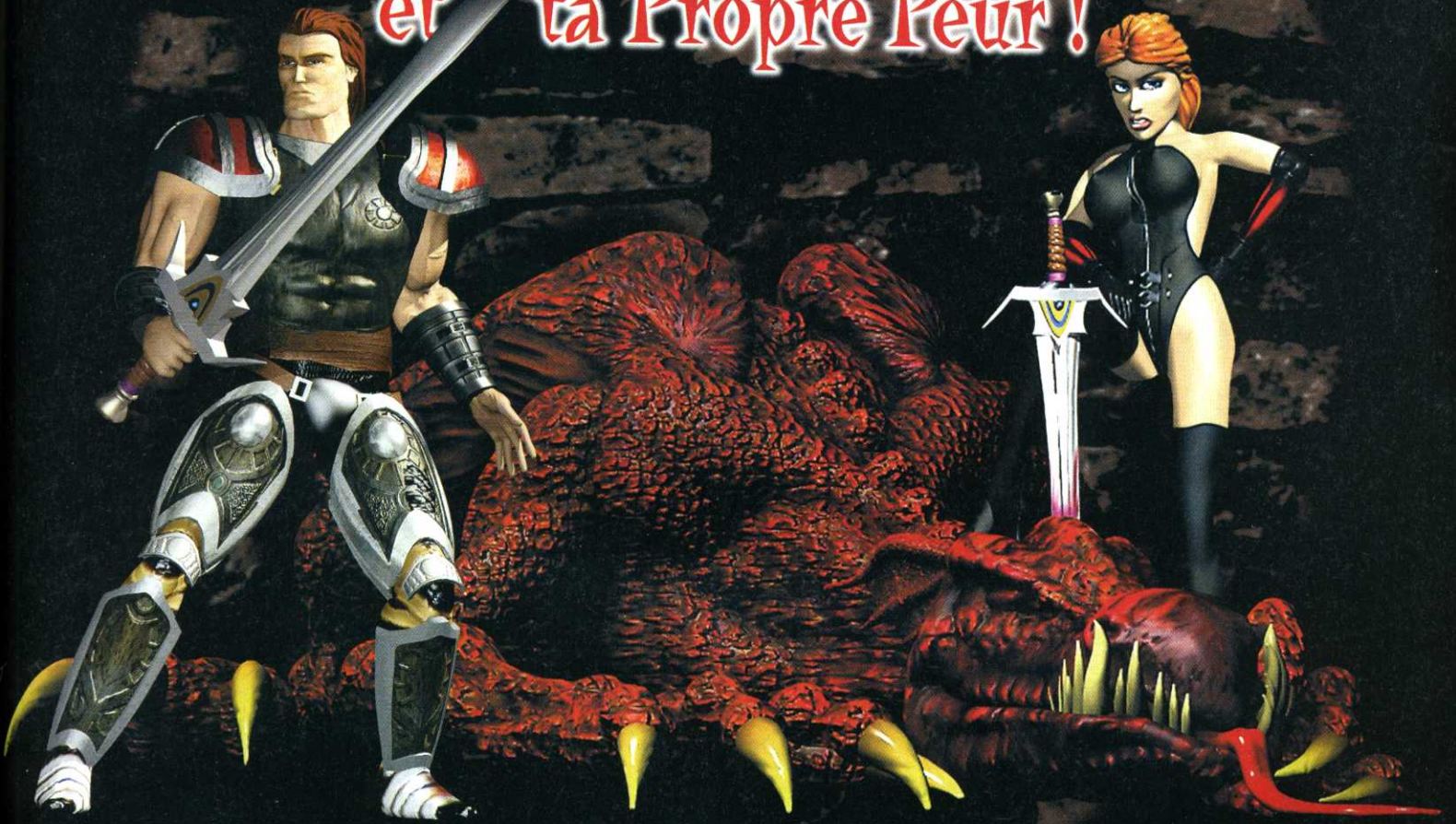


IAN LIVINGSTONE'S

# DEATHTRAP

# Dungeon

Pour Survivre, il te faudra Vaincre  
les Pièges, les Monstres, les Dragons...  
et ta Propre Peur !



Tu vas avoir besoin de ta cervelle... et de tes tripes !



ASYLUM STUDIOS EIDOS INTERACTIVE

Conseils, Astuces et Solutions  
Support Technique  
08 36 68 19 22\*  
3615 EIDOS\*  
www.eidos-france.fr



© EIDOS INTERACTIVE LIMITED. DEATHTRAP DUNGEON™ est une marque déposée, propriété de Ian Livingstone, utilisée avec sa permission.



**Bandai joue la**

**carte de**

**l'originalité avec un jeu d'aventure dans lequel l'action est omniprésente. Bref, Tail Concerto sort des sentiers**

**battus...**

**TAIL CONCERTO**



EDITEUR ..... BANDAI  
 MACHINE ..... PLAYSTATION  
 SORTIE ..... AVRIL AU JAPON  
 DISP. EUR. .... AUCUNE DATE ANNONCÉE



**T** **TAIL**

**C** **CONCERTO**

**F**orce est de constater que les différences entre Tail Concerto et les jeux de rôles japonais plus classiques sont nombreuses. Tout d'abord, ce soft est en 3D temps réel. Certes, on n'a pas la finesse des décors de la 3D pré-calculée, mais le monde est plus vivant et l'on bénéficie de changements d'angles de caméra plus nombreux et plus fréquents. Bien qu'en 3D, Tail Concerto n'en reste pas moins plus axé sur l'aventure que sur les combats. Il s'agit avant tout plus de découvrir et de parcourir un monde, afin de résoudre les énigmes qui vont se présenter à vous, que de passer par le fil de l'épée (ou du revolver) la moitié de la Galaxie. Mais les scènes de combats sont à l'évidence plus amusantes que le système dépassé et prise de tête de la plupart des RPG nippons. Par rapport à un jeu de rôles,

**De la 3D temps réel**

Tail Concerto est aussi plus rapide, pour les déplacements du héros, mais également dans l'avancée de l'histoire, avec une succession de niveaux très variés et des rebondissements, dans le scénario du jeu. La 3D apporte énormément au genre et Waffle, le jeune policier que vous incarnez, peut exécuter de nombreuses actions. Il peut ainsi relancer la bombe qu'un adversaire lui a jeté au visage, poursuivre ses adversaires, monter dans un wagonnet de la mine cachée ou se déplacer dans les airs avec le véhicule adéquat. Mais le plus intéressant reste l'espèce d'exo-squelette, appelée "Machine Police Robot", qui lui offre la possibilité de se déplacer dans tous les sens et de s'emparer d'items ou d'objets aisément. Avec celui-ci, il lutte dans les phases d'action contre les membres du gang du Chat Noir. Ces derniers, d'habitude, lui jettent des projectiles (boules de neige, bombes à retardement, blocs de pierre...). Waffle doit les éviter et attraper ses adversaires avec les deux bras géants de son robot. On se rend compte que Tail Concerto se distingue de tous les genres connus. Espérons maintenant qu'il ne ressemblera pas à n'importe quoi.



Utilisez diverses montures pour explorer le monde très vaste de Tail Concerto.



Une fois dans les bâtiments l'action se poursuit les graphismes n'ont à rien voir avec ceux de FFVII

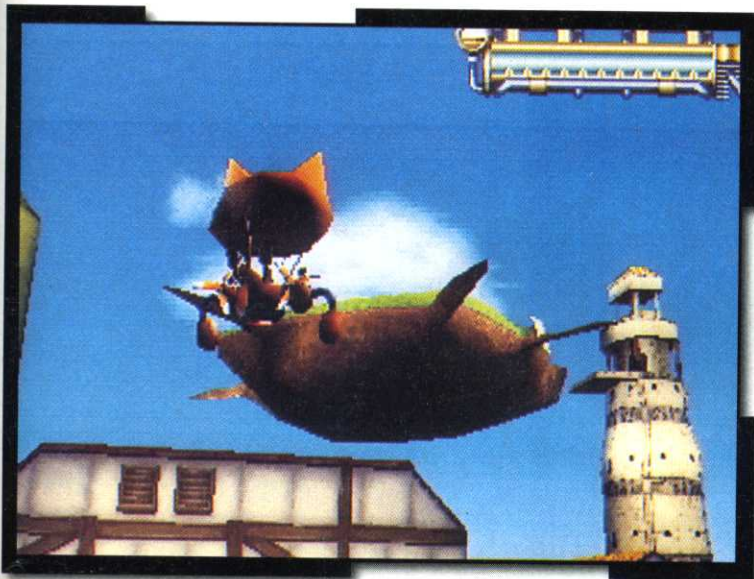




## Entre chiens et chats

Le nom du jeu vient tout simplement du fait que, sur la planète Prairie, la population est composée de deux races anthropomorphes : les chiens et les chats. Vous incarnez Waffle, un policier qui va se lancer à la poursuite du gang du Chat Noir. Entre vous et ces malfrats, s'engage une course-poursuite dont le vainqueur mettra le premier la main sur les cinq gemmes dispersées dans des sites de ruines.

Un RPG/Action  
100% originalité



BLOQUÉ DANS  
UN JEU ?

36 15  
JOYPAD

LE REMÈDE !

ASTUCES INÉDITES ET  
SOLUCES COMPLÈTES 24H/24



## Gran Turismo le carton !

Sony a annoncé que Gran Turismo avait dépassé les 1,5 million d'exemplaires. Ce qui en fait le jeu de courses de voitures le plus vendu au monde, dépassant les précédents records (Ridge Racer de Namco et Sega Rally Championship). L'équipe de développement de Gran Turismo serait déjà en train de préparer Gran Turismo 2...

## Neg Con suite

Vous vous souvenez du Neg Con, l'espèce de joystick-machin-truc-chouette qui était sorti au moment de Ridge Racer, c'est-à-dire il y a quelques siècles ? Et bien, Namco va essayer de relancer les ventes de cette manette au Japon en sortant une version noire et surtout moins chère (environ 150 francs).



## Traitement de texte PlayStation

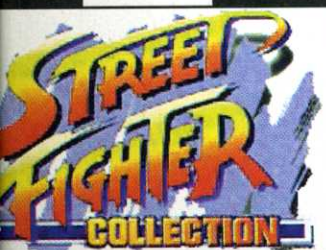
Il y en a qui n'ont pas remarqué le "Play" dans le mot "PlayStation". Koei, par exemple, aurait l'intention de proposer un kit baptisé EG Word 2.0. Il s'agit d'un traitement de texte commercialisé avec une imprimante à jet d'encre couleur Lexmark ainsi qu'une connectique adéquate. Ainsi, vous pouvez transformer votre PlayStation en ordinateur dédié au traitement de texte. Une fonction intéressante, reste la possibilité de capturer n'importe quelle image de jeux ou autres sources vidéo (télé, camscope, magnétoscope...).



## Street la compilation la suite !

La compilation SF de Capcom pour PS et Saturn ayant plutôt bien marché, rebelote ! Street Fighter Collection

Vol 2 sortirait cette année et comprendrait cinq jeux dont SF 1, SF 2, SF 2 : CE et SF 2 Turbo.



## A 100 millions, on fait une pause

Pour rester dans les records, Sony a déclaré avoir vendu, dans le monde, plus de 30 millions de PlayStation à la fin du mois de janvier. En France, il en serait à 1,6 million. Qu'attendent les autres pour réagir ?

## La pétition Katana

Quarante développeurs auraient signé avec Sega pour réaliser des jeux sur la future 128 bits de Sega. Parmi eux, on peut retenir les noms de Capcom, Konami, Namco, Taito, Enix ou Hudson. Les premiers kits de développement auraient été livrés et les programmeurs seraient en train de préparer fébrilement de petites merveilles.

## Les secrets de Tekken 3

La version PS du très attendu Tekken 3 devrait comporter un nouveau mode : le Tekken Force mode. Il s'agit en fait d'une séquence de beat-them-up à scrolling horizontal, à la Final Fight, qui trouve sa place juste avant de rencontrer le boss final.



## Une nouvelle Saturn

Sega va commercialiser en avril au Japon, une "skeleton" Saturn, c'est-à-dire une console avec la carcasse semi-transparente laissant voir les entrailles électroniques de celle-ci. Sega ne compte en produire que 30 000 unités, et son prix de vente sera de 20 000 yens (environ 1 000 francs).



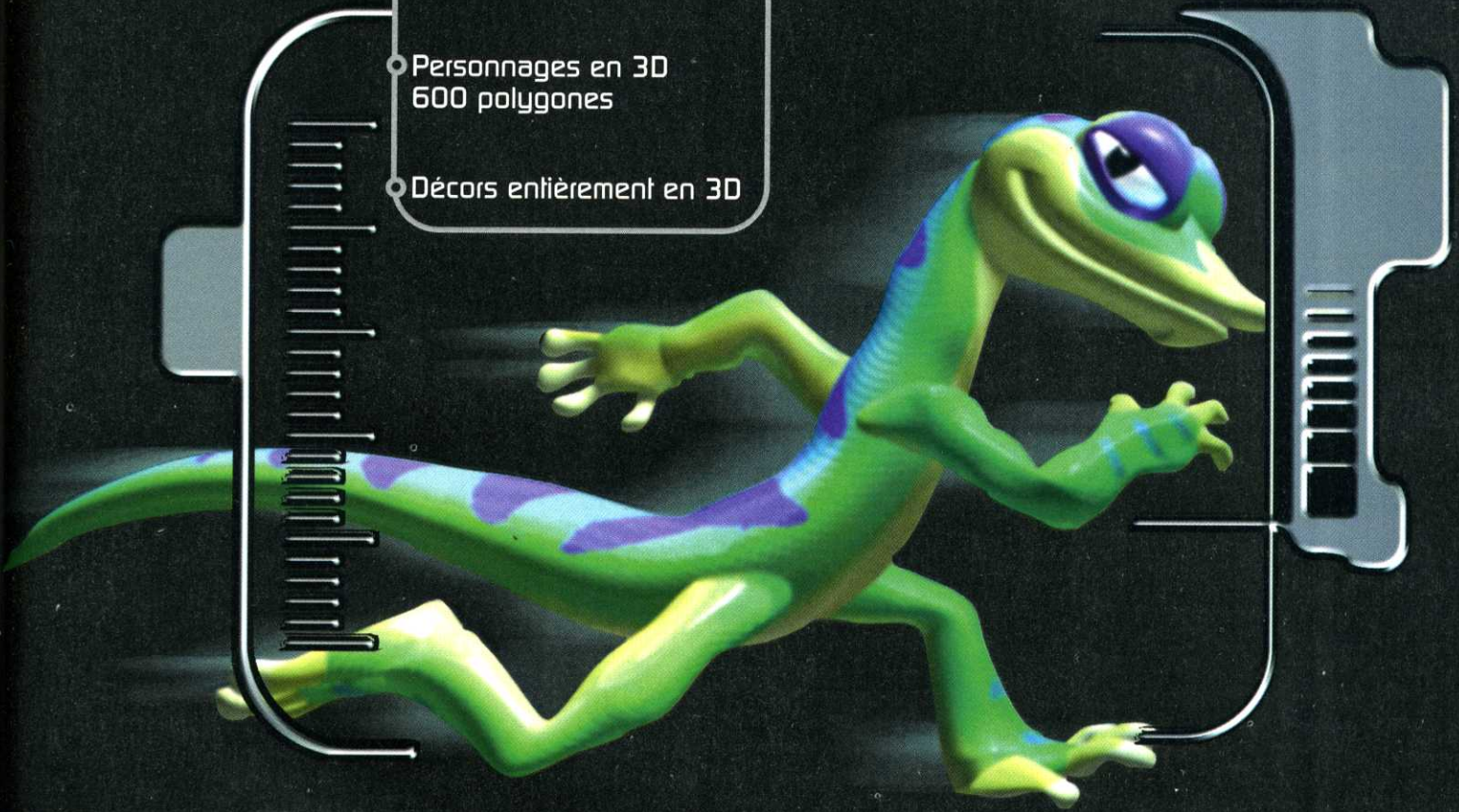
## Une carte d'arcade Sega

Sega prévoit de proposer, à partir de cet été, une carte-mère pour jeu d'arcade très bon marché. Elle serait basée sur les mêmes processeurs que la Katana et animerait un million de polygones par seconde. Elle offrirait des capacités supérieures de 20 à 30% par rapport au modèle existant, et tout cela pour un prix inférieur de 50%. Et bien évidemment, les jeux d'arcade développés avec cette carte pourront être convertis très facilement sur Katana... Pour rester avec la Katana, Sega envisagerait de dépenser cent millions de dollars pour le lancement de leur 128 bits aux U. S.A., et la même somme pour l'Europe.

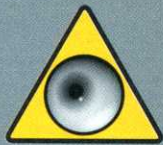


# Gex 3D

- Le top de la plateforme 3D
- Déplacement en temps réel 360°
- Fluidité exceptionnelle : 20 images/seconde
- 125 possibilités de mouvements
- Personnages en 3D 600 polygones
- Décors entièrement en 3D



pas de poitrine mais une longue queue



ATTENTION !  
PURE 3D



Disponible dès mars 98.

**BMG**  
INTERACTIVE



Infos au 3615 BMGI\* et au 08 36 68 90 89\* <http://www.bmginteractive.com> \*2,23 TTC la minute  
et PlayStation, marque déposée, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.



# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions



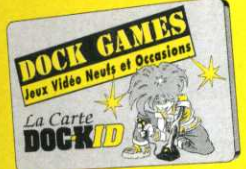
Superbe jeu de plateforme en 3D



Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.

### DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH\* VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente plus de 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTES A UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



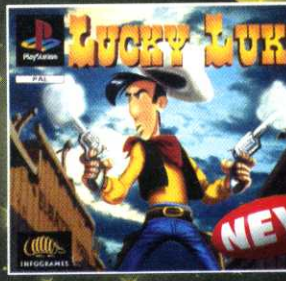
DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT\*\*



Les 29 équipes officielles de la NBA, 350 vrais joueurs, tous avec leur propres look : le Basket à son top !



Plongez dans les profondeurs terrifiantes des donjons peuplés de monstres cauchemardesques.



Retrouvez votre héros à cheval avec cette nouvelle adaptation.



De la vitesse, et en plus dans ce 3<sup>e</sup> épisode, l'apparition de la Police.

# NOUVEAUX MAGASINS

## FRANCE - SUISSE - DOM TOM

**CLUSES**  
15, rue de la Grenette  
(voir minitel)

**CHARLEVILLE-MEZIERES**  
39-41 passage de la République  
03.24.57.43.19

**MONTAUBAN**  
(NOUVELLE ADRESSE)  
8, rue Fraiche  
05.63.66.57.33

**CHATELLERAULT**  
11, rue Kennedy  
(voir minitel)

**CHAMBERY**  
120, rue Croix d'Or  
04.79.60.03.81

**THONVILLE**  
21, rue de l'ancien Hôpital  
03.82.53.51.11

**MORLAIX**  
11, rue de Paris  
02.98.46.11.46

**NEUCHATEL**  
rue Seyon 32  
032.724.12.55

**BOURG-EN-BRESSE**  
6, rue Charles Robin  
04.78.60.33.60

**ST NAZAIRE**  
28, av. de la République  
02.40.22.60.15

**BREST CENTER 120m<sup>2</sup>**  
(NOUVELLE ADRESSE)  
19, rue Louis Pasteur  
02.98.46.11.46

**CREIL CENTER**  
(NOUVELLE ADRESSE)  
75-77, rue de la République  
03.44.25.56.64

## LES CORNERS

**PAT'VIDÉO NOUVEAU CLIP CLAP**  
7, avenue Jules Ravat 38500 VOIRON  
Tél. 04.76.65.96.27

5 place du Piloni 53000 Château-Gontier  
Tél. 02.43.70.37.45



FRANCE	
AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO	Tél : 04.95.21.19.05
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
AVONNE	Tél : 05.59.59.41.61
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BOURDEAUX CENTER	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.78.60.33.60
BREST CENTER	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CAMBRAI	(consulter le Minitel)
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT	(consulter le Minitel)
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
CLUSES	(consulter le Minitel)
COGNAC	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.64

DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN	Tél : 04.94.50.89.50
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.64.37.03.17
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LYON CENTRE	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
METZ	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN	Tél : 05.58.06.39.51
MONTAUBAN	Tél : 05.63.66.57.33
MONTLUÇON	Tél : 04.70.05.94.82
MONTPELLIER	Tél : 04.67.60.42.57
MORLAIX	Tél : 02.98.46.11.46
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NARBONNE	Tél : 04.68.32.07.60
NIMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.64.29.15
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26

RODEZ	Tél : 05.65.68.94.5
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.2
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.0
SETE	Tél : 04.67.74.81.4
ST ETIENNE	Tél : 04.77.41.84.7
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.1
STRASBOURG	Tél : 03.88.22.54.8
TARBES	Tél : 05.62.44.92.9
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.6
THONVILLE	Tél : 03.82.53.51.1
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.0
TROYES	Tél : 03.25.73.11.2
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.9
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.6

## SUISSE

GENEVE 1	Tél : 022.940.03.4
GENEVE 2	Tél : 022.800.30.5
GENEVE 3	Tél : 022.700.83.8
GENEVE 4	Tél : 022.980.07.8
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.1
NEUCHATEL	Tél : 032.724.12.5
SIGNY	Tél : 022.363.03.0
SION	Tél : 027.323.83.5
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.0

**NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE**  
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

## DOM TOM

FORTE de France	Tél : 05.96.63.12.1
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.6
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.2



# 92 SNOW RACER 98

Un jeu de snowboard et de ski qui associe compétition et plaisir.



# Rascal



Jeu de plates-formes. Envoyer les tous dans une autre dimension.



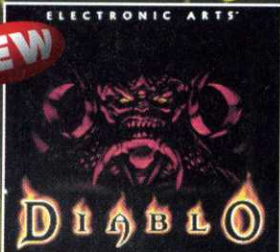
CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD  
**990FRS**



NEW

## BUSHIDO BLADE

L'art du combat japonais à l'arme blanche où l'observation de son adversaire est primordiale.



Diablo vous invite à vous plonger dans un monde médiéval fantastique. Incarne un valeureux guerrier, une archère ou un mystérieux magicien.

# UN TEE-SHIRT OFFERT POUR L'ACHAT DE



Attention de ne pas tiler votre Playstation avec ce nouveau jeu de flipper

# YSHI'S STORY

Le plus adorable des jeux de plates-formes. Il possède des graphismes à vous couper le souffle.



## QUAKE

Vous incarnez un Space Marine perdu dans les failles temporelles. Pas d'état d'âme et tirez sur tout ce qui bouge.



## MARIO KART 64



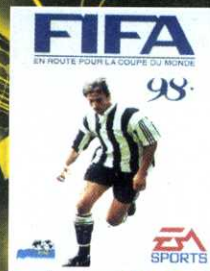
Mario et ses bolides tout en 3D. De 1 à 4 joueurs, avec ses 20 circuits.



Mettez vous dans la peau de 007, dans cette adaptation très réussie.



Nés pour Frapper ! Combats sur un ring en hauteur



Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.

# WCW



Les Superstars du catch américain déboulent sur N64. Ça va cogner, voltiger, bastonner et tricher !



CONSOLE NINTENDO64  
(Distributeur Officiel Nintendo France)  
**999FRS**



Retrouvez les disciplines des J.O. 98 d'hiver de Nagano.

Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.

**DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions



Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 90 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :  
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

\* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - \*\* La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES DÉPOSÉES



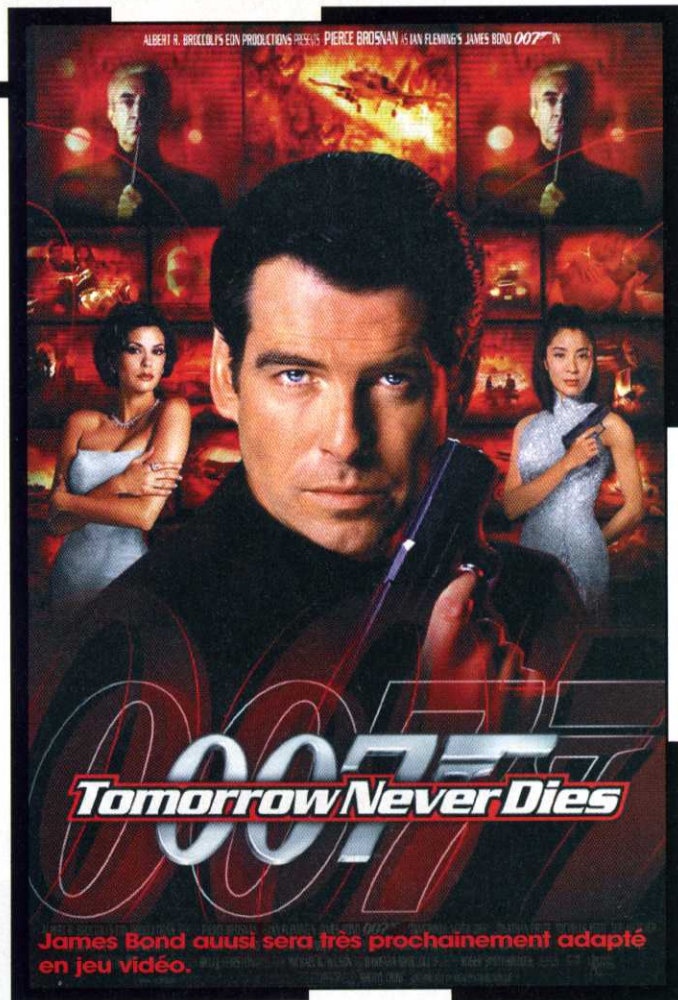


**Wargames, Rollerball,**

**Tomorrow Never Dies.**

Ces trois films appartiennent aux studios de cinéma MGM. Quel rapport avec la choucroute et les jeux vidéo ? C'est qu'ils font l'objet d'adaptations sur PlayStation et Nintendo 64.

**En coulisses.**



# MGM

## le lion sort ses griffes

**S**i l'on vous dit MGM ou Metro Goldwyn Mayer, vous pensez forcément au lion rugissant entouré de pélicules cinématographiques. Studios américains de renommée internationale, MGM s'offre aujourd'hui une petite incursion dans le monde tourmenté des jeux vidéo. Sont prévues des adaptations de films et de titres inédits sur PlayStation et Nintendo 64. Développés par des sociétés externes, ces jeux ont pour nom Wargames - Defcon I, Tomorrow Never Dies : The Mission Continues, Rollerball et Return Fire 2. Comme l'explique Ron Frankel, responsable du tout nouveau département interactif chez MGM à Los Angeles, «Notre objectif n'est pas de jouer les dilettantes dans un milieu que nous connaissons mal pour finalement nous faire croquer par la concurrence. Non, l'expérience désastreuse de Time Warner dans le domaine nous sert d'exemple au même titre que celle, beaucoup plus valorisante, des studios Fox à l'origine de Die Hard Trilogy sur PlayStation. Ce titre est par ailleurs le type même du jeu à succès inspiré d'un film que nous espérons commercialiser dans les deux ans...» Pour favoriser leur démarche, la trentaine de personnes que compte le département s'(inter) active depuis plusieurs mois.





Sachez que MGM dispose du plus important catalogue de films en vidéo au monde. Il s'étend des westerns avec John Wayne à la série des Rocky en passant par Le Silence des Agneaux, Danse avec les Loups,

## Le monde du ciné

Platoon, Rain Man, etc. Vous devinez où tout cela peut mener ? «Forts de ce catalogue, précise Ron, nous avons d'ores et déjà projeté d'éditer de nombreuses adaptations. Les titres que nous présentons aujourd'hui ne sont donc que les premiers d'une longue série.» Une version interactive de Stargate, la série télévisée - tirée du long métrage du même nom - qui cartonne actuellement Outre-Atlantique, serait en préparation. «Personnellement, confiait Ron lors de notre passage, j'aimerais que Bloodsport, le film d'action avec Jean-Claude Van Damme, fasse l'objet d'une adaptation. Je suis persuadé que cela ferait un excellent jeu de baston.» Moralité : MGM Interactive n'a peur de rien, l'aventure, la stratégie, la baston et la plateforme étant autant de genres qui l'intéressent. Imaginez Rocky et Van Damme en 3D ! Ça promet. Pour l'heure, profitez des images tirées de Wargames - Defcon 1 et de Return Fire 2 qui courent sur ces pages, en attendant de découvrir lors d'un prochain numéro quelques heureuses surprises supplémentaires...

# Wargames - Defcon 1

Aux origines de Wargames - Defcon 1, jeu de stratégie directement inspiré du film culte de 1983 avec Matthew Broderick pour héros, se trouvent deux programmeurs, les Oliver Twins. Ces jumeaux aussi farfelus que géniaux (y-a-t-il un lien de cause à effet ?) sont à la tête d'Interactive Studio Limited en Angleterre. Ils travaillent depuis des mois d'arrachepied sur ce titre Wargames qui se veut très accessible. Explications. L'action se situe juste après celle du film. Wargames mélange habilement arcade et stratégie. En cours de partie, le joueur ne dirige qu'une seule unité à la fois, qu'il soit dans le camp des humains ou dans celui du super ordinateur (qui se défend avec des quantités astronomiques de robots). Chaque unité (robots divers pour WOPR et véhicules plus conventionnels pour les humains) dispose d'armes spécifiques (grenades, lance-flammes, etc.) et le joueur s'efforce d'en faire le meilleur usage face à l'ennemi. Autant de raisons qui font qu'on peut espérer le meilleur.



EDITEUR ..... MGM INTERACTIVE  
MACHINE ..... PLAYSTATION  
DISP. EUR. .... JUN 98

“Les titres que nous présentons aujourd'hui ne sont donc que les premiers d'une longue série.”



## Return Fire 2

Suite de l'un des rares hits de la 3DO, console morte et enterée, Return Fire 2 est en fait un jeu d'échec militaire sur fond de musique classique. Le but du jeu consiste toujours à chercher le drapeau adverse ! Le hic : il se peut non seulement que le drapeau soit caché mais qu'en plus il soit ultra-protégé par des rangées de tours et des murs hauts de plusieurs mètres. Graphiquement soigné, RF2 comprend une cinquantaine de cartes d'une surface de plusieurs dizaines de kilomètres carrés, la plus grande mesurant 144 km<sup>2</sup>. Dans ce jeu où il est possible de presque tout détruire (bâtiments, forêts, etc.), les lieux changent énormément. Vous attendent des montagnes et des plaines enneigées, des dunes et des oasis, des forêts luxuriantes et des villes bétonnées. Seul, ou à deux via un écran séparé à la verticale voire à trois ou à quatre en mode link, cela risque d'être le pied !



EDITEUR ..... MGM INTERACTIVE  
MACHINE ..... PLAYSTATION/NINTENDO64  
DISP. EUR. .... OCTOBRE 98







Que les passionnés d'aventures extrêmes cessent d'hiberner : Riven, la suite du célèbre Myst, arrive sur PlayStation ! Beau à pleurer et prenant à tomber, ce jeu vous scotchera à l'écran.

### RIVEN



EDITEUR ..... ACCLAIM  
MACHINE ..... PLAYSTATION (SATURN EN JUIN)  
DISP. EUR..... AVRIL 98



# RIVEN

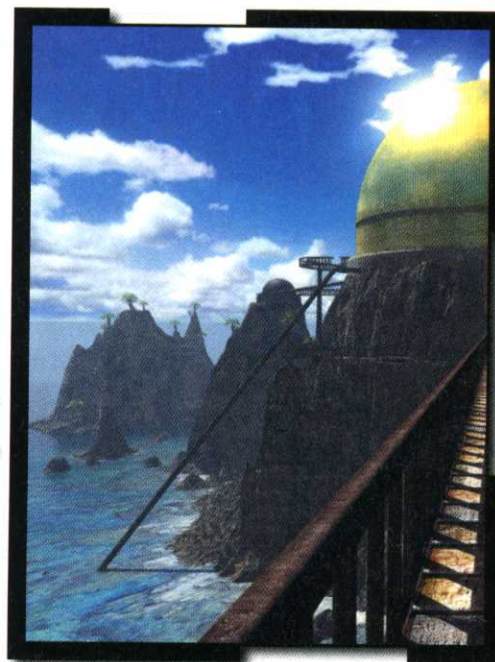
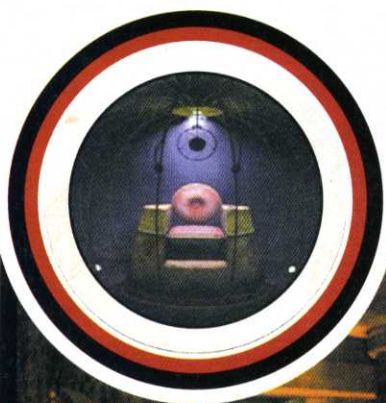
## TELEX

### La fin des ténèbres...

Heart of Darkness, le célèbre jeu d'Amazing Studio sortira bel et bien en juin prochain sur PlayStation. Y'en a qui croise les doigts. Quant à la version Saturn brillamment signée en exclusivité par Sega elle devrait être disponible pour la saint glin-glin. Tous à vos calendriers !

**V**oici quatre ans, sortait Myst sur PC. Jeu d'aventure à énigmes, révolutionnaire dans le concept, Myst a aujourd'hui satisfait près de cinq millions de joueurs ; un record. Dans Riven, comme dans Myst, vous jouez le rôle d'un intrus, un mec (une nana) auquel Atrus fait appel pour sauver son épouse Catherine. Gehn, père d'Atrus à l'esprit pervers, invente des mondes depuis qu'il a percé le secret de l'écriture D'ni. Pour schématiser, cette écriture donne vie, lorsqu'on s'en sert, à ce qui est couché sur papier. Dans les univers de Riven, les terres sont arides et les peuples tristes car soumis aux caprices de Gehn. Et, c'est pour faire du tort à son fils qu'il a emmené Catherine dans ce monde mystérieux... Désormais, c'est à vous de jouer, de cliquer sur un levier ou un tableau coloré pour avancer (la souris vous sera utile) et, qui sait, peut-être parviendrez-vous à générer un happy end ?

## Plus loin que Myst



## TELEX

### Pas de retard

Ici on parle toujours de retard, alors là on change. Ecoutez bien, ça va vous surprendre : Resident Evil 2 sortira belle et bien en mai, voire fin avril. C'est fort non ? Enfin, on attend de le voir en magasin...

## Plus fort que Myst

En quoi Riven surpasse-t-il Myst ? Selon l'un de ses illustres concepteurs, Rand Miller (voir encadré), «Riven est nettement plus beau. Les images sont plus grandes et les animations meilleures. D'ailleurs, dans cette suite, vous n'êtes plus seul : des créatures et des êtres humains aux mœurs étranges viendront vers vous...





Riven, c'est donc cela : un monde à part entière qui marche avec ses propres règles. Vous pouvez, au choix, le traverser en courant ou prendre le temps d'admirer le paysage. Tout en faisant bien attention car l'inconnu réserve parfois de mauvaises surprises.

## Gare à l'addiction

Devenir accro de Riven est plus simple qu'on ne croit. Pour cela, seules deux choses sont nécessaires : il faut aimer se creuser les méninges plusieurs heures sur une énigme et apprécier être manipulé par un marionnettiste génial. « Bien que créateur du monde de Riven, je ne me considère pas comme un "puppet master", précise Rand, car dans le jeu, vous êtes littéralement libre d'aller où bon vous semble, à quelque moment que ce soit. » Toujours est-il que, face aux graphismes somptueux tout droit sortis de Silicon Graphics, vous avez souvent l'impression qu'une puissance supérieure - pas forcément bienfaitrice - veille. Riven ou les vacances interactives ? Pourquoi pas. A condition d'apprécier le genre et de s'y jeter à corps perdu.

## 5 questions-clés à Rand Miller, créateur de Riven

Grand gaillard bâti comme un bûcheron, Rand Miller a récemment fait le déplacement à Paris en compagnie du responsable des graphismes de Riven, Joshua Staub. Nous avons évidemment sauté sur l'occasion pour le soumettre à la question.

**Qu'est-ce que ça fait d'être une « légende » ?**

**R.M. :** Je ne me considère pas comme tel. Malgré le succès de Myst, je suis resté le même gars, avec une femme et des enfants, dans un petit patelin de l'état de Washington (à Mead, ville qui abrite sa société de développement appelée Cyan, NDLR). En me voyant dans les magazines, j'ai souvent l'impression que c'est quelqu'un d'autre.

**Myst est sorti voici quatre ans. Pourquoi avoir attendu aussi longtemps pour faire une suite ?**

Nous ne voulions pas faire une suite pour profiter du succès de Myst. Riven ne devait pas être un prétexte pour faire de l'argent. Nous avons donc attendu pour proposer aux joueurs un soft totalement nouveau.

**Riven est-il une adaptation fidèle du roman ?**

Non, car un livre et un CD-Rom sont deux façons très différentes de raconter une histoire. Riven comporte des similitudes avec les bouquins, c'est tout.

**Pensez-vous faire une suite ?**

Nous pensons que Myst et Riven sont deux jeux uniques. La fin de Riven ne laisse donc pas présager d'une suite. Encore que...

**Pour conclure, une question qui nous turlupine tous à la rédaction depuis longtemps : lorsque vous jouez à un jeu d'aventure bourré d'énigmes, vous devez y arriver facilement, non ?**

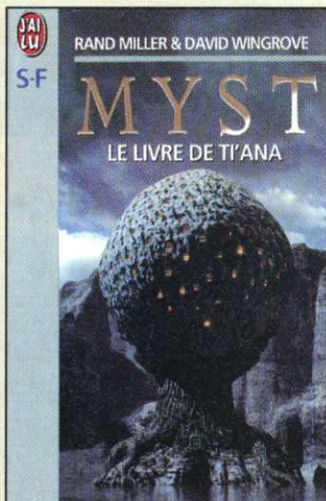
Non, car des jeux comme L'Odyssée d'Abe et Tomb Raider 2 demandent plus de maîtrise du paddle pour résoudre les énigmes que dans Riven... Personnellement, mon objectif est d'arriver à marier un jour Tomb Raider et Myst. Avec le temps et la prochaine génération de consoles, je suis persuadé que nous y arriverons.

**De gauche à droite : Richard Vander Wende (co-directeur), Rand Miller (producteur) et Robyn Miller (co-directeur).**



## Myst à lire et à écouter

Pour les fans, ceux qui aiment les mondes mystérieux et les musiques trippantes, il existe deux livres et un CD en vente partout. Les bouquins, écrits par Rand Miller, son frère Robin et un auteur du nom de David Wingrove, retracent les aventures d'Atrus. Le CD, lui (chez Virgin), reprend les thèmes musicaux des jeux composés par Robin Miller lui-même. Planant et envoûtant.



**Livres : Myst, Le livre d'Atrus et Myst 2, Le livre de Ti'anna.**

**CD : Riven, the soundtrack.**





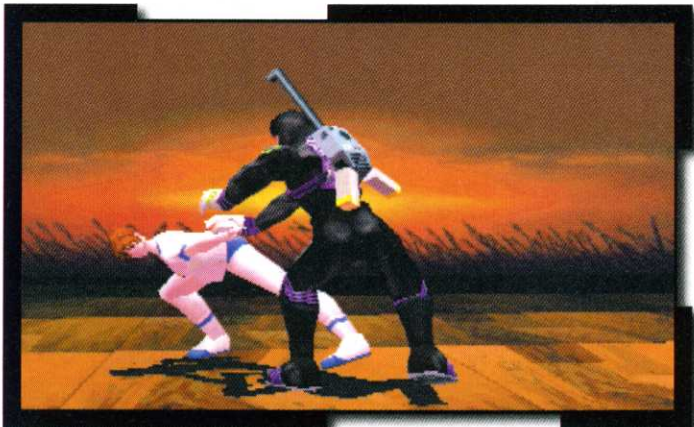


Lors de sa sortie sur Saturn, Dead or Alive avait créé la surprise. Annoncé pour juin sur PlayStation, le soft de Tecmo risque de se heurter de plein fouet à Tekken 3 à moins que...



### DEAD OR ALIVE

EDITEUR ..... TECMO  
MACHINE ..... PLAYSTATION  
DISP. EUR. .... JUN 98



### TELEX

#### La belle cinématique

Sony, Namco et Polygon Pictures ont annoncé qu'ils allaient préparer un film en CG (Computer Graphics) sur Tekken. Budget prévu : 60 millions de dollars, équipe : plus de 200 personnes, matos : Silicon Graphics de oufs'. C'est à priori prévu uniquement au Japon, mais ça va tuer grave !



Certains combattants pourront choisir parmi 12 tenues différentes !

Cet Américain moyen fait partie des personnages inédits.

### TELEX

#### Duke : le film

Larry Kazanov, big boss de Threshold, a annoncé que Duke Nukem, le héros de 3D Realms, allait faire un merveilleux sujet de film. Il sera réalisé par les mêmes gus qui nous ont pondu Les 2 Mortal Kombat (qui ont rapporté respectivement, sûrement grâce aux américains, 71 et 36 millions de dollars), mais ils travailleront cette fois en étroite collaboration avec l'éditeur. Sortie prévue fin 99 !



Gen Fu s'apprête à replacer une des vertèbres de Tina.



# DEAD OR ALIVE

Sorti en arcade il y a plus d'un an, Dead or Alive a toujours été considéré par les amateurs de gnons comme le Virtua Fighter 2 du pauvre. Bien que basé sur le fameux Modèle 2 de Sega, ce titre n'a eu qu'un accueil mitigé dans les salles. Au final, le titre de Tecmo ne se sera bâti une réelle réputation qu'après sa conversion sur Saturn.

Etonnés du succès remporté par leur titre sur cette machine, les développeurs ont donc pris la décision d'adapter leur hit sur PlayStation, conscients d'en faire le challenger direct du très attendu Tekken 3. Osons !

### Un jeu pour les détracteurs de Tekken

Bien évidemment, on retrouvera dans cette version PlayStation l'ensemble des éléments qui ont contribué au succès du titre sur Saturn, à savoir un système de jeu totalement différent de celui





de la série des Tekken et un gameplay conçu spécialement pour les techniciens du jeu de baston. Effectivement, Dead or Alive se joue plus comme un Virtua Fighter ou un Zero Divide bien que la garde au bouton ait disparu. L'autre grande originalité de ce soft est de proposer un système de contre unique qui permet de bloquer n'importe quelle attaque puis de riposter immédiatement par une combo ou en repoussant l'adversaire. Cette particularité autorise des affrontements très tactiques beaucoup plus rythmés ainsi que des enchaînements de mouvements très fluides et naturels. D'autre part, les aires de combat sont entourées d'explosifs, ce qui oblige les combattants à gérer de manière intelligente leur espace même si les déplacements ne se font pas, à l'instar d'un Tobal, en full 3D.

### Une difficulté de taille

Mais Dead or Alive c'est aussi 11 adeptes des arts martiaux ayant chacun un style et des techniques bien distincts. Cependant la plupart d'entre eux n'ont pas le charisme d'un Heiachi ou d'un Jacky et ce, malgré la présence de nanas court-vêtues aux poitrines bondissantes ! Cette version proposera également deux nouveaux combattants, des effets de lumière en temps réel, 7 modes de jeu dont un mode Kumite permettant d'affronter jusqu'à 90 adversaires mais aussi des sapes inédites en accord avec le bon goût des Japonais ! Côté réalisation, comme la version Saturn, DoA tourne en haute rez' et en 60 images par seconde. Enfin, l'animation demeure tout aussi réaliste et dynamique. Reste à savoir maintenant si ce soft fera le poids face à Tekken 3. Réponse en juin.



Des animations en 60 images par seconde d'un grand réalisme.

## TELEX

### Atari bouge encore ?

Et oui, et en plus, ils n'ont pas oublié leurs vieux hits. Gauntlet revient à la charge dans une nouvelle version, d'abord en arcade, puis plus tard (genre, pas avant 99), sur N64. Peu de détails pour le moment, mais nous ne manquerons pas d'en reparler.

Une jouabilité proche de celle de Virtua Fighter 2  
 Une jouabilité proche de celle de Virtua Fighter 2  
 Une jouabilité proche de celle de Virtua Fighter 2

## Flash Dance

## TELEX

### Et nous ?

Nintendo, après avoir procédé de même pour les US, a annoncé une baisse de prix majeure au Japon sur les titres N64 s'étant bien vendus. Les jeux concernés sont Super Mario Shindô (la version rumble pack de Mario 64), Starfox 64, Blastcorps et GoldenEye 007 ! Les nouveaux prix tournent autour de 200-250 Frs. Quand vous voulez, les gars, hein !



La grande force de Dead or Alive est de proposer un système de contres très instinctif excluant toute possibilité de "bourrage" sauvage. Les combats prennent alors une toute autre dimension et se transforment assez rapidement en de véritables chorégraphies. Ajoutez à cela des possibilités de ripostes assez vastes, et vous obtenez un soft qui devrait satisfaire les techniciens de jeux de combat.







### TELEX

#### Ça mûrit, ça mûrit

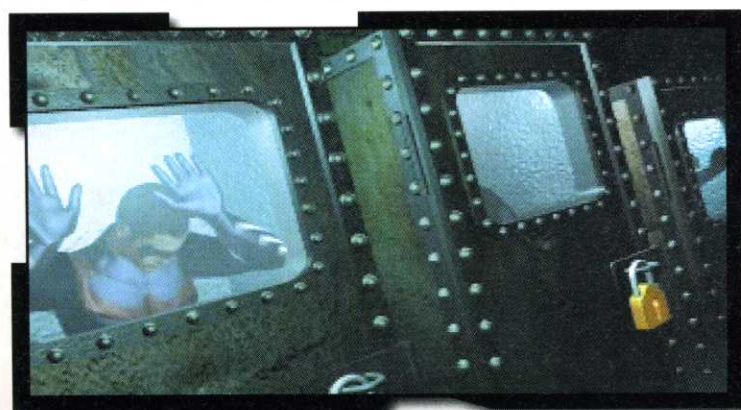
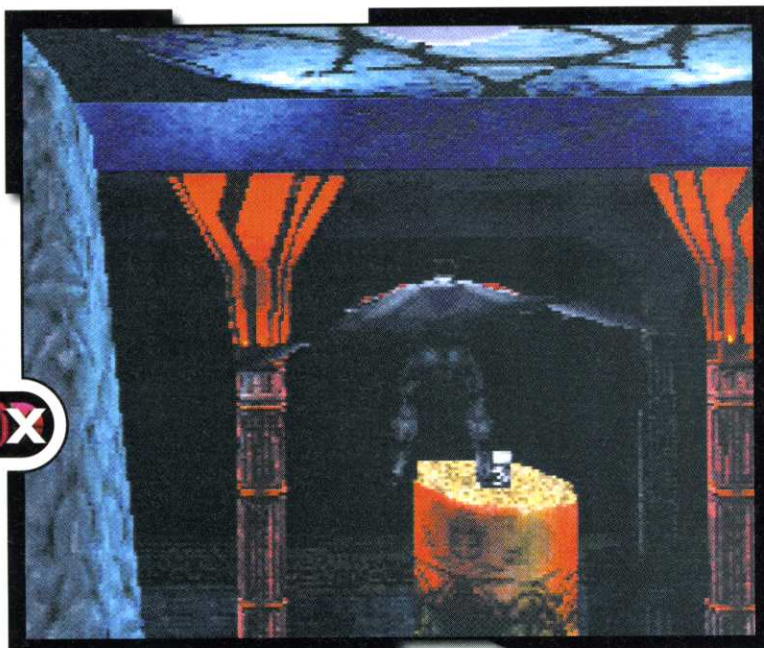
Mesdames et messieurs, applaudissements : Nintendo montre la séquence d'intro du DD64 ! C'est le "N" de Nintendo qui apparaît lorsqu'on allume le DD64, et avec lequel joue Mario. C'est plus compliqué qu'un "S" du logo PlayStation en haute résolution, mais bon.

### TELEX

#### Mieux vaut prévenir

Récemment, un gang de 12 japonais, âgés de 10 à 17 ans, ont commis plusieurs délits à Tokyo. La police a arrêté le 24 février dernier tous ceux de plus de 14 ans, car ils avaient dérobé près de 2 millions de yens (environ 100 000 Frs) pour les claquer... en arcade ! Alors, on vous informe avant que vous ne lisiez dans les médias "Les vols suscités par le contenu antisocial des jeux vidéo".

Si Batman se distingue au cinéma, il en est souvent autrement dans les jeux vidéo. Ce Batman & Robin va-t-il relever le niveau ?



## BATMAN & ROBIN



EDITEUR ..... ACCLAIM/PROBE  
MACHINE ..... PLAYSTATION  
DISP. EUROPE ..... MAI 98

# BATMAN & ROBIN



La cape, superbement animée, n'est pas là simplement pour faire joli. Elle aide aussi à planer...

# A

dapté du film du même nom avec Clooney, Silverstone, Schwarzy et les autres, Batman & Robin vous invite à nettoyer, dans la peau d'un des trois héros (Batman, Robin ou Batgirl), la ville de Gotham de ces deux engagances maléfiques que sont Mr Freeze et Poison Ivy. Vos missions se succèdent à un rythme effréné puisque, luttant contre la montre, vous allez d'un endroit à un autre pour éviter qu'un forfait ou un crime n'y soit commis. Les rues de la ville sont, bien entendu, infestées d'êtres maléfiques qui s'en prennent aux civils innocents, et il ne tient qu'à vous, justicier nocturne, de les éliminer afin de rendre les environs plus sûrs. Si le personnage semble, au premier abord, bien animé (le mouvement de la cape est particulièrement bien rendu), les choses se gâtent lorsqu'on le voit se battre. Les coups de poings et de pieds minables confinent au ridicule et les affrontements n'ont, au final, strictement aucun intérêt. Question réalisation, le jeu se révèle inégal, avec des passages réussis (les véhicules se déplacent avec fluidité en ville) mais aussi avec d'autres bien moins réjouissants (textures grossières, bugs d'affichage). Evidemment, nous nous trouvons devant une pré-version ; les choses peuvent donc changer. Espérons-le en tous cas. Un titre qui reste cependant très fidèle aux différentes scènes du film et à son ambiance.



# LOONEY TUNES SPACES RACE

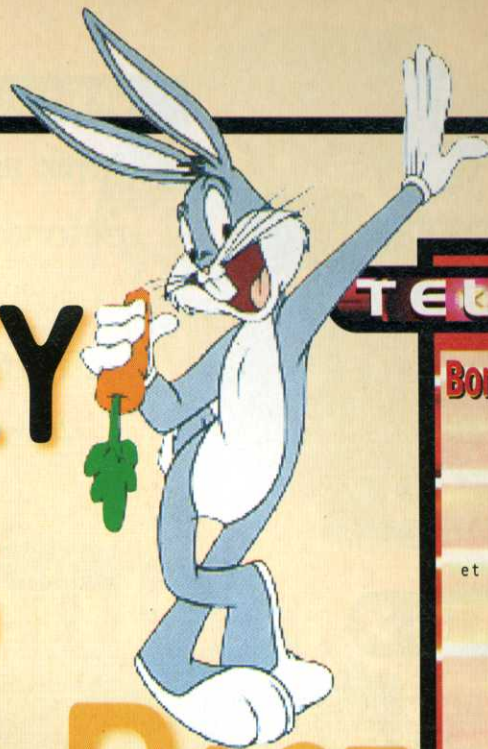
NINTENDO 64



EDITEUR ..... INFOGRAMES  
MACHINE ..... NINTENDO 64  
DISP. EUR ..... NOEL 98

**F**ruit de la licence accordée par Warner à Infogrames, ce jeu de course met en scène certains des personnages de dessins animés les plus connus. Meep meep ! Voici les premières images d'un jeu de course pas comme les autres où vous aurez autant l'impression de jouer que de mater un dessin animé. Résolument cartoon, ce Space Race vous propose d'incarner Bugs Bunny, Daffy Duck, Titi ou Vile Coyote. Les affrontements, sur les circuits, seront bien entendu agrémentés de gags et l'atmosphère bon enfant devrait surtout être appréciée par les plus jeunes. Le jeu à quatre est prévu. Un jeu mimi tout plein qu'on attend de voir tourner et qui devrait se trouver dans la prochaine hotte du père Noël.

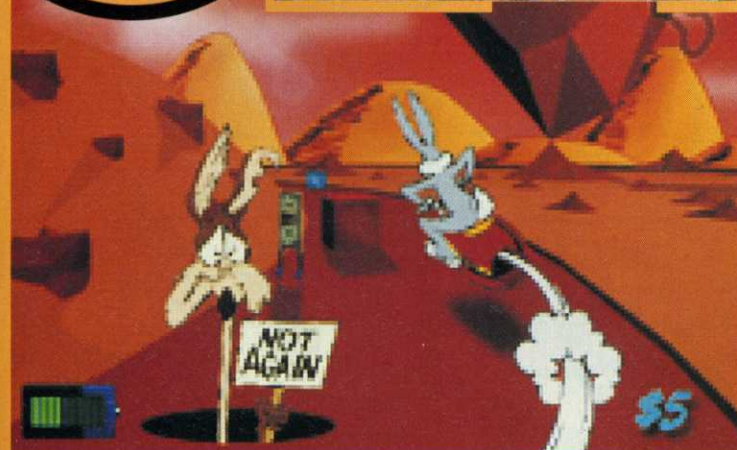
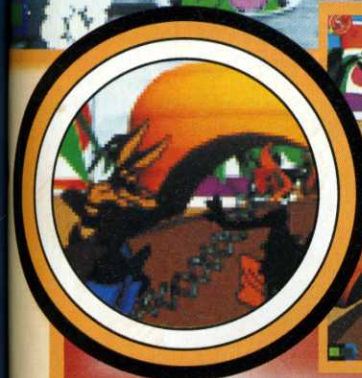
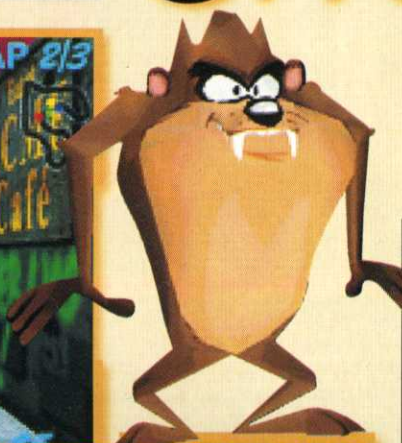
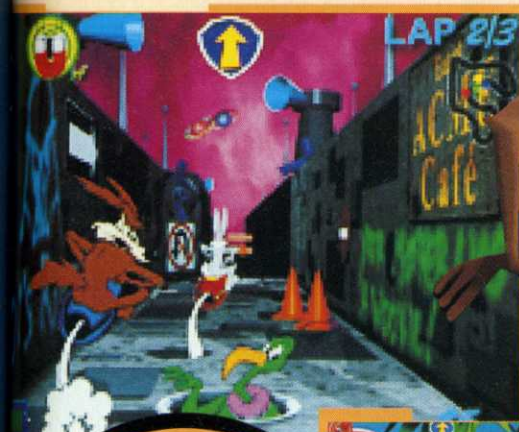
# LOONEY TUNES SPACE RACE



TELEX

**Bomberman Play**

Bomberman PlayStation, l'excellent et si classique Bomberman débarquera en version officielle en France pour l'été. Tous ceux qui ne connaissent pas encore ce jeu sont priés de s'y mettre. Depuis la Nec, Bomberman est un titre mythique et obligatoire. Allez zou, illico !



## ASTUCES INÉDITES



# 3615

# CHEAT





Vigilante 8 est un

mix agréable et

détonant de jeux

comme

Destruction Derby,

Auto Destruct

ou encore

Twisted Metal.

## VIGILANTE 8



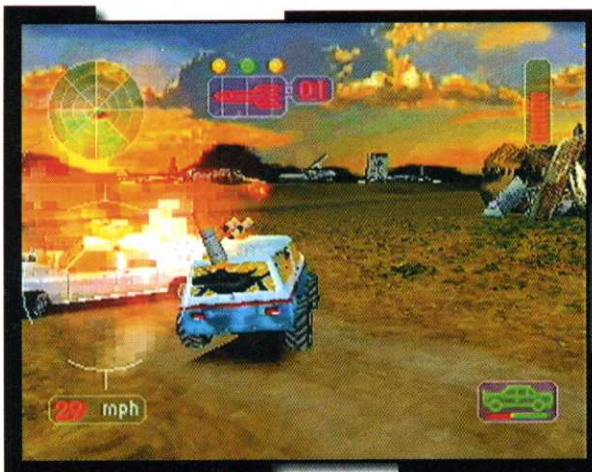
EDITEUR ..... ACTIVISION  
MACHINE ..... PLAYSTATION  
DISP. EUR ..... MAI 98

# VIGILANTE 8

## TELEX

### Sega la suite de la revanche

On parle beaucoup du devenir des Segafans. Dans une interview accordée à nos confrères japonais de Famitsu, le nouveau boss Iriko Shoichiro reconnaît la supériorité de la PlayStation (ses enfants jouent dessus) et les erreurs de Sega qui n'a pas su répondre à l'évolution de son public. Il avoue cependant que les meilleurs jeux Saturn sont encore à venir, même si leur axe principal s'oriente désormais sur la Katana.



Sous la violence des contacts, les explosions vont bon train et les vitres éclatent... Ambiance.



## TELEX

### Lara doublée par un zombi en caisse

Tomb Raider II, qui était jusqu'à janvier 98 premier des ventes au Japon, s'est fait doubler par Gran Turismo qui devient, avec 1 193 456 CD vendus depuis sa sortie, le jeu de voiture le plus vendu sur PlayStation au Japon, puis par Resident Evil 2 qui l'a grillé en 2 semaines pour arriver confortablement à 1 184 421 jeux vendus.



V

igilante 8, c'est le plaisir de détruire à l'état pur. Le jeu propose une douzaine de voitures différentes, autant de décors (on ne peut pas parler de circuits puisque vous pouvez vous déplacer n'importe où sans avoir à suivre un tracé), des reliefs tourmentés, un panel conséquent de bonus offensifs et défensifs pour mettre de l'ambiance, la possibilité de jouer à deux via écran splitté (l'un contre l'autre bien sûr, mais également

en équipe ; c'est en tous cas ce qui est prévu)... Bref, Vigilante 8, dans un genre où il est facile de se contenter du superficiel, se veut assez complet.

### destruction totale !

Chaque véhicule - de la petite voiture fragile mais rapide, au gros camion de bourrin - possède une super arme de prédilection. Cela va de l'arme relativement conventionnelle (un super laser qui découpe tout) à l'invention la plus débile (des abeilles mutantes qui pompent l'énergie). A côté de cela, les bonus de base : mines, missiles, boucliers, canons... permettent de constamment s'amuser et de ne pas seulement la jouer tôle froissée en rentrant comme un boeuf dans ses petits camarades (une technique marrante qui profite surtout aux plus gros, évidemment). Une particularité intéressante de Vigilante 8, est la possibilité qu'il offre de détruire tous les éléments du décor : bâtiment, arbres, installations de toutes sortes... Ce que vous voyez, vous pouvez l'atomiser. Très cool. Un jeu simple et défonnant qui, au stade de réalisation où nous l'avons vu, semblait tenir toutes ses bourrines promesses. De grands moments de conduite en perspective...





# achetez vendez CYNER J



## aux meilleurs prix

Des professionnels  
du jeu vidéo,  
neuf, occasion,  
tous supports ...  
Près de chez vous !

**NINTENDO64**  
TETRISPHERE →

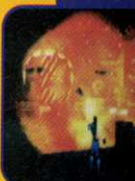


**PSX**  
← SNOW RACER

**PSX**  
TEKKEN 3 ↓



**PSX**  
↓ ONE



- Nouveau**
- AIX EN PROVENCE CYNER-J
  - ALBI .....> CYNER-J
  - CHERBOURG .....> CYNER-J
  - COUTANCES .....> CYNER-J
  - DRAVEIL .....> CYNER-J
  - ETAMPES .....> CYNER-J
  - LA ROCHELLE .....> CYNER-J
  - LESNEVEN .....> CYNER-J
  - LIMOGES .....> CYNER-J
  - LYON .....> CYNER-J
  - MARSEILLE .....> CALCULS ACTUELS
  - NICE .....> CYNER-J
  - ORLEANS .....> CYNER-J
  - POITIERS .....> CYNER-J
  - ROYAN .....> CYNER-J
  - ROCHEFORT .....> CYNER-J
  - SAINT CHAMOND .....> CYNER-J
  - ST FRANCOIS LA GUADELOUPE CYNER-J
  - VIENNE .....> CYNER-J
  - RABAT-MAROC .....> CYNER-J

- 36, rue Mignet - 13100 ☎ 04 42 23 27 66
- 3, rue Emile Grand - 81000 ☎ 05 63 54 74 77
- 49, rue Grande Rue - 50100 ☎ 02 33 53 35 17
- 5, place de la Poissonnerie - 50200 ☎ 02 33 45 68 95
- 296, av. H. Barbusse - 91210 ☎ 01 69 03 45 70
- 11, av. de la Libération - 91150 ☎ 01 60 80 17 47
- 24 bis, rue du Minage - 17000 ☎ 05 46 50 56 96
- 11, rue Notre Dame - 29260 ☎ 02 98 21 09 93
- 35 bis, av. Garibaldi - 87000 ☎ 05 55 10 97 97
- 3, quai Jules Courmont - 69002 ☎ 04 78 37 15 13
- 49, rue de Paradis - 13006 ☎ 04 91 33 33 44
- 256, av. de la Californie - 06200 ☎ 04 93 71 55 71
- 50, rue du Faubourg Bannier - 45000 ☎ 02 38 62 65 55
- 8, rue de l'Eperon - 86000 ☎ 05 49 41 77 45
- 15, rue Jules Verne - 17200 ☎ 05 46 38 81 00
- 127 bis, rue Thiers - 17300 ☎ 05 46 99 81 25
- 13, rue Victor Hugo - 42400 ☎ 04 77 29 10 23
- Rue Schoelcher - 97118 ☎ 05 90 88 42 63
- 25, rue Joseph Brenier - 38200 ☎ 04 74 53 55 63
- Galerie Kays Agdal ☎ 21 27 77 11 19

du jeu vidéo qui ne veut plus être seul,  
vous souhaitez rejoindre notre enseigne  
ou ouvrir un magasin dans votre ville

### REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service  
Développement au **05.46.99.81.25**



**CD ROM PC  
SATURN  
PLAYSTATION  
NINTENDO 64**

## VIVEZ VOTRE PASSION

**PSX**

PARASITE →



**PSX**

POWERBOAT



Tous vos jeux  
préférés sur  
tous supports

# CYNER





Après avoir envahi la Super Nintendo, le héros le plus débile de l'histoire du jeu vidéo continue sur sa lancée, en restant fidèle à sa réputation et à Nintendo.

## MYSTICAL NINJA

NINTENDO 64



EDITEUR ..... KONAMI

MACHINE..... NINTENDO 64

DISP. EUR..... AVRIL 98

# MYSTICAL NINJA



## TELEX

### La Katana, la suite

La Katana devrait arriver en Europe en septembre 1999. Non, ce n'est pas une faute de frappe, bien 1999, pas 1998. Pour l'occasion, la machine devrait bénéficier d'un budget colossal et être accompagnée d'une quinzaine de titres. Ben, voilà qui commence bien alors que chez Sega France, les réductions d'effectifs vont bon train.



Store Manager: What are you guys doing? Leave right now!

Un univers en full 3D et des dialogues en anglais.



Un jeu d'aventure-action typiquement nippon aux graphismes très stylisés.



## TELEX

### Le flipper flippe

Attention, contrairement à ce que nous vous avons annoncé le mois dernier, TimeShock sera vendu à 329 frs et non pas 349 frs. Le distributeur, pour qui un sou est un sou, tenait à ce que nous vous le précisions, c'est chose faite !



Derrière ce titre "très européen" se cache en fait l'un des héros mythiques de la Super Nintendo. Il s'agit bien sûr de Goemon, le célèbre petit ninja-poète de Konami. Plus connu en import sous le nom de Ganbare Goemon, ce jeu d'action-aventure, sorti il y a maintenant presque 6 mois, n'avait reçu qu'un accueil mitigé au pays du soleil levant, la durée de vie n'étant pas

tout à fait digne du ninja mystique. Comme tout bon Goemon qui se respecte, ce volet N64 va vous immerger dans un Japon médiéval délirant peuplé de créatures super débiles. La trame, quant à elle, reste classique. Vous devrez affronter la horde maléfique de Neo Momoyama Bakufu (à vos souhaits !) au cours d'une dizaine de missions qui vous amèneront à parfaire vos notions d'english ! Enfin, en fonction des énigmes

et des situations, vous alternerez entre plusieurs personnages (4 au total) disposant chacun d'aptitudes bien spécifiques. Techniquement, ce titre est entièrement en 3D et jouit d'une réalisation correcte mais se situe toutefois un cran en dessous de Mario 64. Une oeuvre mineure donc, typiquement nipponne, attendue pour avril et destinée avant tout aux fans de la série.









**La coupe du monde, c'est pour bientôt et EA prépare actuellement un FIFA spécialement dédié à cet événement.**

### FIFA WORLD CUP 98

NINTENDO 64



EDITEUR..... EA/SPORTS

MACHINE..... NINTENDO 64

DISP. EUR..... MAI 98

# FIFA

## world cup 98

### TELEX

#### Game Boy Couleur

C'est enfin officiel ! Une Game Boy couleur est en préparation chez Nintendo. Compatible avec les jeux en noir et blanc, développée en collaboration avec Sharp, elle devrait avoir 10 heures d'autonomie. Une machine disponible en 1998 ! Affaire à suivre.



### TELEX

#### La Saturn's still alive

Des jeux européens sur Saturn, c'est possible. Dès avril, arriveront Panzer Dragoon Saga, The House of Dead, suivis en mai de Burning Rangers et World League Soccer puis en juin de Riven et Shining Force 3. Que les Saturn fans ne désespèrent pas !



Un plus large éventail d'actions pour ce nouveau FIFA.

**C**e nouveau FIFA sera peut-être le moyen pour Electronic Arts de proposer aux joueurs N64 un titre à la hauteur du gameplay de la version PlayStation. En tout cas, cela semble bien parti puisque ce nouveau volet devrait corriger, en théorie, toutes les petites imperfections de la précédente mouture, l'ambition de l'éditeur étant clairement d'optimiser l'utilisation de la licence de la Coupe du Monde. Vous retrouverez donc les 10 stades officiels dont le

très coûteux Stade de France sans oublier, bien sûr, tout le folklore qui gravite autour de cet événement mythique (chants des supporters, cérémonies d'ouverture et de clôture, hymnes, remises des prix, etc.). Si le moteur 3D demeure identique, la jouabilité, elle, a été intégralement repensée. Les développeurs ont mis au point un nouveau procédé baptisé "Compression Touch" qui permet une réaction instantanée des commandes et l'IA (surtout celle des gardiens) a bénéficié d'une attention

toute particulière. Toutes les animations ont été retravaillées. Enfin, côté options, ce nouveau FIFA a de quoi faire trépigner d'impatience les amoureux du ballon rond : 40 équipes internationales, 16 équipes de légende, des données historiques à foison, bref, la totale ! Enfin, pour les possesseurs de PlayStation qui se seraient perdus dans ces lignes, sachez que tout ce qui a été dit plus haut sera valable pour votre version. Vivement le mois de mai !



# TOUTES LES SORTIES

## JAPONAISES ET AMERICAINES



**1080° SNOWBOARDING**  
L'un des jeux événement du mois et l'un des cinq meilleurs jeux de la Nintendo 64. Les sports d'hiver ne sont pas finis, la preuve !

54



**XENOGSARS**  
Square ne s'arrêtera donc jamais ! Le prolifique éditeur nippon nous propose son dernier RPG.

60

L'import ne faiblit pas avec des titres qui, toutes machines confondues valent le détour. Du ski, de la danse et des ninjas, voici le cocktail du mois. Ceci sans compter l'arrivée imminente de Tekken 3 et très prochainement de Zelda 64 ! Tous à vos boutiques, il y a de l'action !



**TENCHU**  
Une simulation de Ninja ? Indispensable pour tous les fans de Bushido Blade.

66



**SHIROKI MAJÔ**  
Un titre Saturn qui méritait qu'on s'y intéressât de près. L'aventure continue !

74



**BUST A MOVE**  
Le coup de cœur de la rédaction ce mois-ci. Un titre très "move" tu vois, très "dance music", très bizarre pour tout dire.

70



**LE ZAPPING DES ZOOMS**  
Une jolie brochette de titres de tous les genres pour tous les goûts. Cela dit, la qualité et l'accessibilité ne sont pas toujours au rendez-vous.

76



# Zoom

LES SORTIES  JAPON

## 1080° Snowboarding

NBRE DE JOUEURS : 1 à 2

GENRE : SIMULATION DE SNOWBOARD

SAUVEGARDES : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE

CONTINUE : 3

DIFFICULTÉ : DIFFICILE

SPECIAL : COMPATIBLE AVEC LE RUMBLE PACK

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

NINTENDO 64



# 1080° SNOWBOARDING



C'est devenu une triste réalité, actuellement les bons softs N64 se comptent sur les doigts d'une main et encore. C'est certain, il n'y a plus grand-chose à attendre de la part des éditeurs tiers, ces derniers nous ayant jusqu'à présent démontré avec une certaine maestria leur incapacité à produire des softs de qualité sur cette bécane. Heureusement, de temps à autre M. Nintendo pense à ses joueurs et réagit ; alors, ne vous séparez pas tout de suite de votre bécane, vous risqueriez de passer à côté de l'une des productions vidéo-ludiques majeures de ce début d'année. En effet, 1080° Snowboarding fait déjà partie de ces titres mythiques qui justifient à eux seuls l'achat de la console.

**Attention  
Nouvelle  
Notation**

### Un chef d'oeuvre difficile à maîtriser

La simulation ultime de

snowboard se nomme

1080° Snowboarding ! Un

soft magistral signé

Nintendo à posséder de

toute urgence si l'on a

une N64 jap uniquement !



Le squelette de votre rider n'est pas indestructible alors surveillez votre barre de vie et veillez à ne pas trop chuter.



Les attitudes du rider sont naturelles et les modèles de glisse d'une justesse incroyable. En plus l'ensemble est maniable et intuitif, comme le snow quoi !





avons senti ce fameux gouffre technologique dont nous parlait tant Nintendo, vous savez celui qui est sensé séparer la N64 des autres consoles 32 bits. Ici pas de clipping ni d'effet de brouillard involontaire mais des textures et une modélisation 3D d'une précision hallucinante, des jeux d'ombre et de lumière comme vous n'en avez encore jamais vus sur cette console, des modèles physiques à faire rougir de honte un PC et surtout des sensations totalement inédites grâce à une parfaite exploitation des possibilités offertes par le 3D stick et le Rumble pack. En effet, le comportement du board, les prises de carres et les appuis du rider sont vraiment surprenants de réalisme et relèguent au rang de petit joujou Snow Racer 98 sur PlayStation. Du fun et de l'extrême à l'état brut, voilà qui résume à merveille ce soft incontournable mais pas parfait. Car il subsiste deux ombres à ce tableau idyllique : si la plupart des grabs sont assez faciles à «envoyer», il est toutefois impossible de les combiner avec une rotation, d'autre part, le timing requis pour certaines rotations est vraiment aberrant et, franchement, étant donnée la complexité parfois abusive des commandes à effectuer, ça n'aide pas. Un défaut majeur (si, si) qui empêche 1080° d'atteindre le fatidique 9/10.

Jean Santoni

## Des sensations extrêmes mais un gameplay complexe

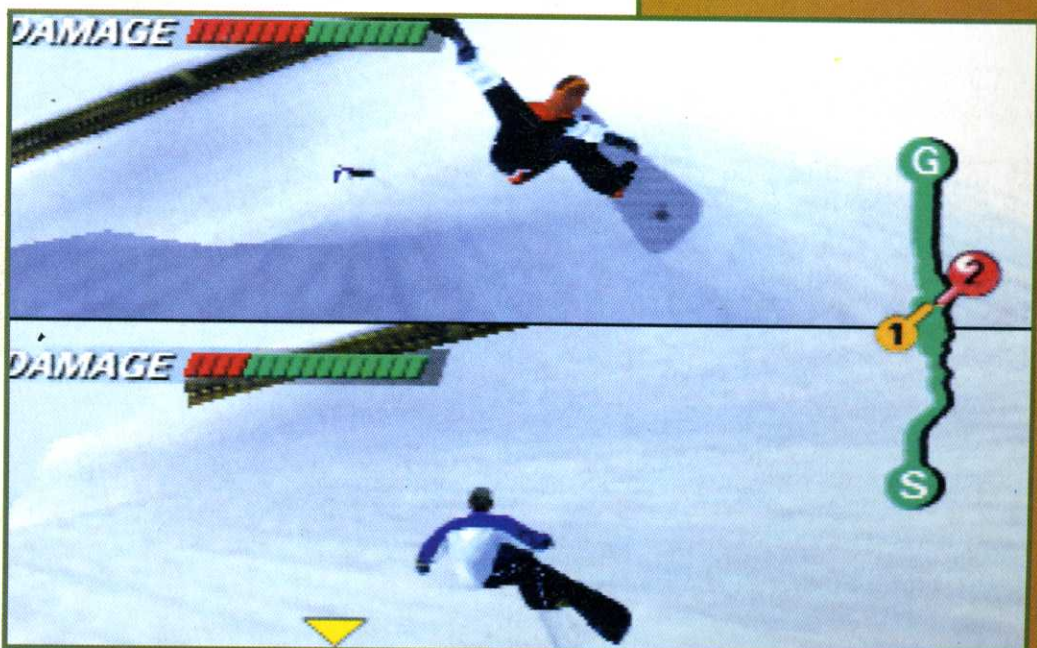
## Two Extreme !

Le mode deux joueurs ne vous décevra pas. La vitesse est au rendez-vous, même si de temps à autre ça rame un chouïa, le niveau de détail reste également assez élevé et l'on ne dénote aucun bug d'affichage. Comme dans tous les autres modes de jeu, vous aurez la possibilité d'opter pour trois vues pour un plus grand confort, lancer des tricks et vous bousculer histoire de mettre un peu de piment à la compétition.



## Le choix des armes

En tout 5 riders sont à votre disposition. Certains ont un profil de free-styler, d'autres de descendeur. Pour passer de bon tricks, choisissez Akari (la nénéte) ou Ricky (le canadien). Le râtelier propose également une bonne dizaine de boards, enfin vous pourrez choisir d'être en "goofy" ou en "regular". Notez au passage que le character design est tout à fait dans le ton de la discipline avec des riders cool en baggies bien large et tout et tout...





### Ce n'est pas sale

Le Half Pipe est l'une des épreuves les plus intéressantes du mode Trick Attack. Dans ce goulot de glace, vous pourrez "performer" les aeriels les plus complexes et effectuer des transitions de tricks assez poussées (jusqu'à quatre grabs sur un même jump). On regrettera juste que les rotations ne soient pas comptabilisées ainsi que la longueur du Pipe un peu trop court.



# 1080° est à la glisse ce que Gran Turismo est à la simulation automobile



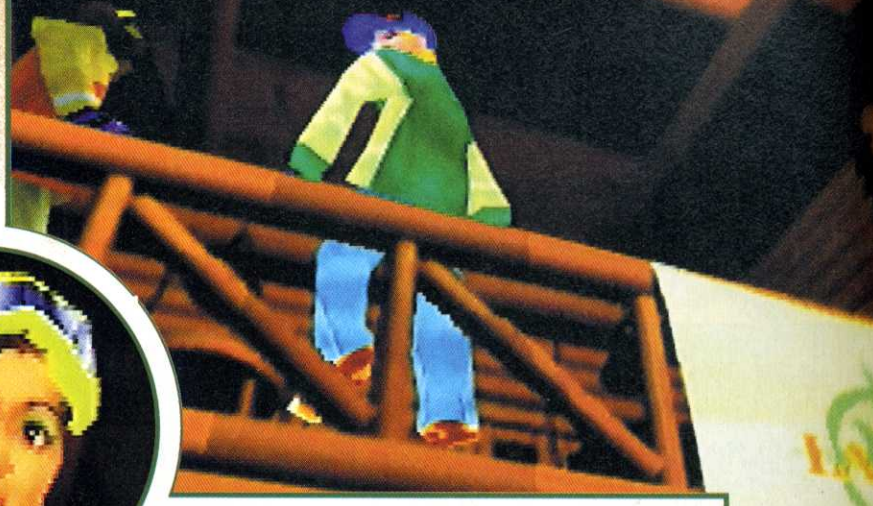
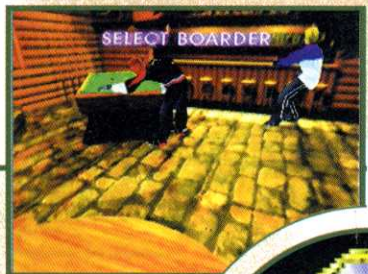
### La douche écossaise

La majorité d'entre vous ne pourront malheureusement pas jouer à ce petit bijoux. Cette version japonaise est super protégée et ne passe avec aucun adaptateur. Voilà, c'était la mauvaise nouvelle du mois, il ne vous reste plus qu'à pleurer en sucant votre pouce et vous armer de patience jusqu'au mois de novembre, date de sortie de la version officielle !

Le mode Training permet de se familiariser avec les tricks.







Il est possible de grinder mais c'est rare. Dommage.



La carte vous aide surtout à surveiller vos arrières.



Chaque piste offre plusieurs bifurcations. Choisissez bien car certains chemins sont particulièrement délicats à négocier.



# 6 modes de jeu complets pour un soft qui frôle la perfection.

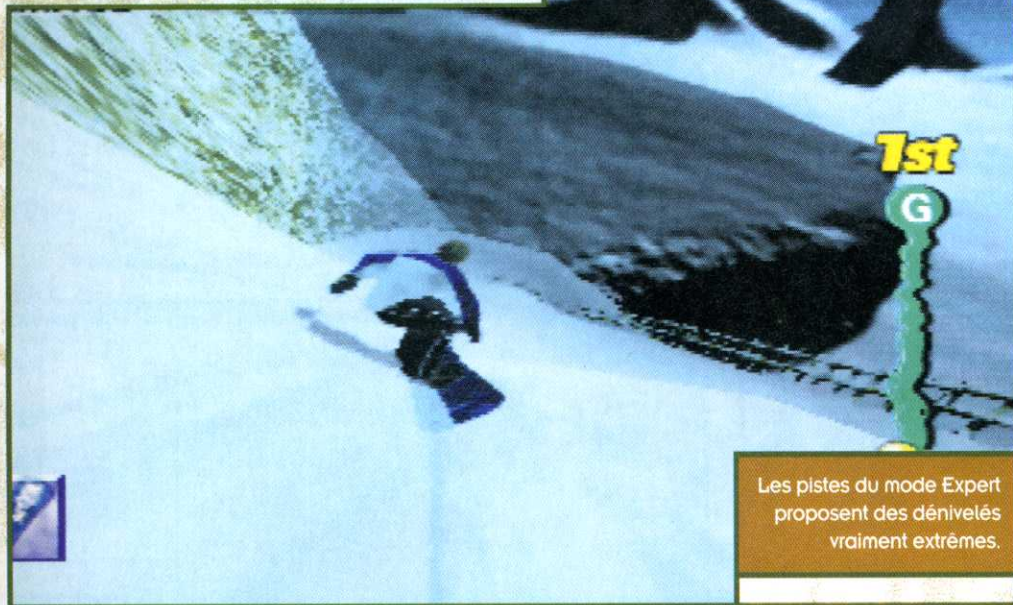


En mode Match Race, vous serez opposé à un unique concurrent particulièrement combatif. Le but est simple, finir premier pour accéder aux courses cachées.

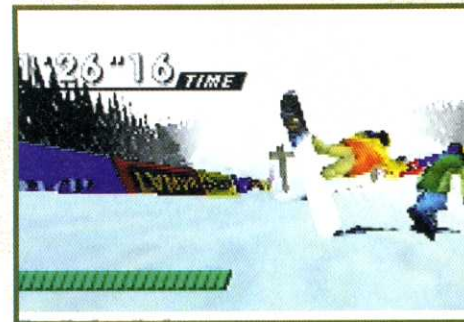




# Une cartouche Japonaise incompatible avec la N64 européenne.



Les pistes du mode Expert proposent des dénivelés vraiment extrêmes.



## Des tricks qui tuent... les doigts !

Dans 1080°, les tricks sont très nombreux et assez stylés. Comme toujours, ils se répartissent en trois catégories : les grabs (indy, tweak...), les rotations (360°, 540°...) et les figures qui font très mal quand on les rate (Mc Twist, Misty, Flip...). Par contre les commandes pour les rotations ne sont pas du tout instinctives. Par exemple, il vous faudra réaliser trois tours avec la manette tout en combinant des touches pour valider un 1080°, le timing est également assez space si bien que parfois on ne comprend pas pourquoi ça ne passe pas. Enfin, il est impossible de combiner rotation et grab et ça c'est vraiment dommage.







EDITEUR ..... NINTENDO  
DISPO. EUROPE ..... NOVEMBRE 98

8/10

# Un half pipe, un big air et 6 pistes extrêmes.

## Le pied !

**SELECT BOARDER**

*Akari Hayami* 🇯🇵

MAX SPEED  
TECHNIQUE  
BALANCE  
JUMP  
POWER

**SELECT BOARD**

*Stevie Alters*

MAX SPEED  
RESPONSE  
EDGE CONTROL  
FLEX  
STABILITY

Le comportement de votre board se modifie en fonction des surfaces sur lesquelles vous "ridez". Ici du verglas.

Les effets météo (brouillard, neige) sont réalistes et renforcent l'impression de vitesse.

1900 POINT 18'73 90 km/h

## Le combiné

Le mode Contest est une épreuve de slalom bâtarde durant laquelle vous devrez également lancer des tricks. Bien sûr, chaque porte passée et chaque figure effectuée vous rapporte de précieuses secondes, le délai qui vous est imparti pour finir la course étant particulièrement short. Un mode de jeu dynamique mais extrêmement difficile durant lequel la notion de prises de carres prend toute sa dimension.

SCORE 100 30'60 115 km

CHECK 200 +2 SECS

SCORE 11700 7'83 77 km/h

TRICK 26.1

STALEFISH



# Zoom

LES SORTIES  JAPON

## Xenogears

NBRE DE JOUEURS : 1  
GENRE : RPG  
SAUVEGARDES : Oui (1 BLOC)  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

CONTINUE : ILLIMITES  
DIFFICULTÉ : FACILE  
SPÉCIAL : PHASES DE COMBAT "ACTION"  
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE



# XENOGEARS



En mode de combat avec Gear, il faut frapper avec des coups faibles pour pouvoir, au round suivant, enchaîner des combos.

Scène classique des deux amoureux au coin du feu..

**F**ei est un jeune garçon de 18 ans très doué en arts martiaux qui passe ses journées à peindre. Amnésique, c'est le brave gars du village qui n'a jamais mis les pieds en dehors. Mais, un jour, l'armée de l'empire voisin attaque. C'est alors que Fei obtient, par un concours de circonstances étranges, le Gear Weltall. Robot géant surpuissant, il s'accorde parfaitement avec Fei qui perd les pédales et détruit tout. A son réveil, chassé par les habitants, le voilà obligé de fuir son village accompagné par le professeur Shitan qui semble en connaître un rayon sur les Gears. Au fil de l'aventure, Fei deviendra pote avec Bartholomey le prince-pirate des sables et l'accompagnera dans sa quête afin d'en savoir plus sur lui-même. Enfin, et surtout, il tombera sous le charme d'Elehayyn, lieutenant de l'armée adverse. Lors de sa quête, Fei sera le sujet de nombreux flash-backs où il se verra couvert de sang et commettant d'affreux massacres. Pourquoi le vieux sage l'appelle-t-il «Celui qui détruit les dieux»? Autant de questions qui ne seront éclaircies qu'avec l'avancée dans le scénario.

Voici enfin le jeu

qui a monopolisé

les concepteurs de

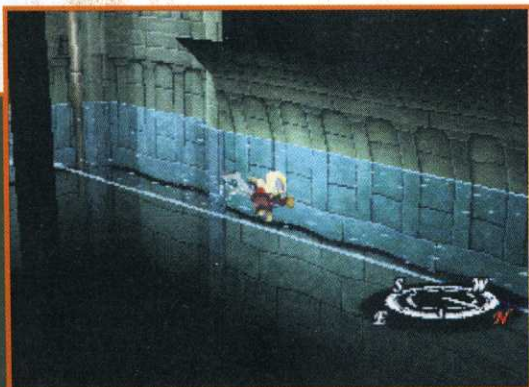
Secret Of Mana!



### Classique mais efficace

Malgré son mode de combat assez original où l'on construit des combos et qui permet de garder des actions pour plus tard, le jeu se révèle très classique. Mais attention! Classique, mais efficace. Car même si le scénario débute de manière assez peu originale avec ses robots et ses références à la religion (bonjour Evangelion!), le jeu se poursuit

Pendant que Fei combat au tournoi d'arts martiaux, Bartholomey devra passer par les égouts pour libérer son protégé, Mar.





EDITEUR ..... SQUARESOFT  
 DISPO. EUROPE ..... AUCUNE DATE ANNONCÉE

8/10

plutôt bien et on a sans cesse envie d'aller plus loin. Pour ce qui est des combats, ils se déroulent, en fait, de la manière suivante : votre personnage possède un capital de points d'attaque qui lui permet soit de mettre peu de coups forts soit plein de petits coups rapides. Et, au fur et à mesure de l'aventure, votre personnage gagnera des enchaînements spéciaux qui lui donneront la capacité, si vous avez appuyé correctement sur les boutons, de déclencher une super attaque. Par ailleurs, si on économise ses points, il est possible de les utiliser durant le round d'après pour enchaîner deux ou trois super attaques. Par contre, lorsqu'on combat en mode «Gear», il faut savoir gérer son fuel, sinon on tombe en panne ! D'une réalisation très bonne malgré parfois quelques zooms médiocres et des temps de chargements crispants, Xenogears est un très bon jeu de rôle. Un peu classique dans son déroulement mais il mérite qu'on s'y accroche, ne serait-ce que pour savoir enfin qu'elles sont les origines de Fei.

Greg

Pour battre ce boss, vous ne devrez le frapper qu'au moment où il a sa garde baissée, sinon il vous tuera en un coup !

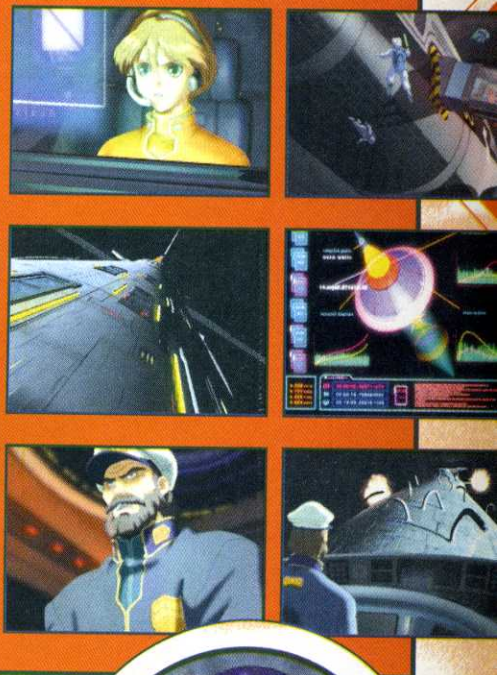


Faites bien attention à l'endroit où vous vous promenez sans votre Gear car vous risquez de tomber sur des ennemis trop gros pour vous.



## Démos !

Comme toujours, une intro fatale made in Squaresoft qui mêle, cette fois-ci, images de synthèse et images de dessins animés traditionnels. Durant le jeu, les séquences vidéo sont en pur dessin animé, ce qui tranche avec le style Squaresoft habituel.



# Un nouveau jeu de rôles signé Squaresoft

## Caméra

Comme dans Grandia, vous aurez droit, à chaque fois que vous arriverez pour la première fois, à une petite ballade dans la ville par voie de travellings et autres mouvements de caméra surpuissants.



Chu Chu est une grosse souris rose super mignonne et débile qui intégrera votre équipe. Point important : elle ne monte pas dans un Gear, mais grandit jusqu'à atteindre 20 mètres pour les besoins du combat.





Une fois arrivé dans la ville de sable, vous devrez vous rendre à l'auberge que vous indiquera un passant pour rencontrer le contact de Bartholomey.



Certains boss sont vraiment très impressionnants.



## Un scénario fouillé auquel on accroche



Les déplacements en extérieur se déroulent exactement comme dans FF7, avec le changement d'angle de vue en moins.



Une fois l'équipe de Bartholomey intégrée, vous pourrez traverser le désert avec l'Ugdrazil, son vaisseau des sables.



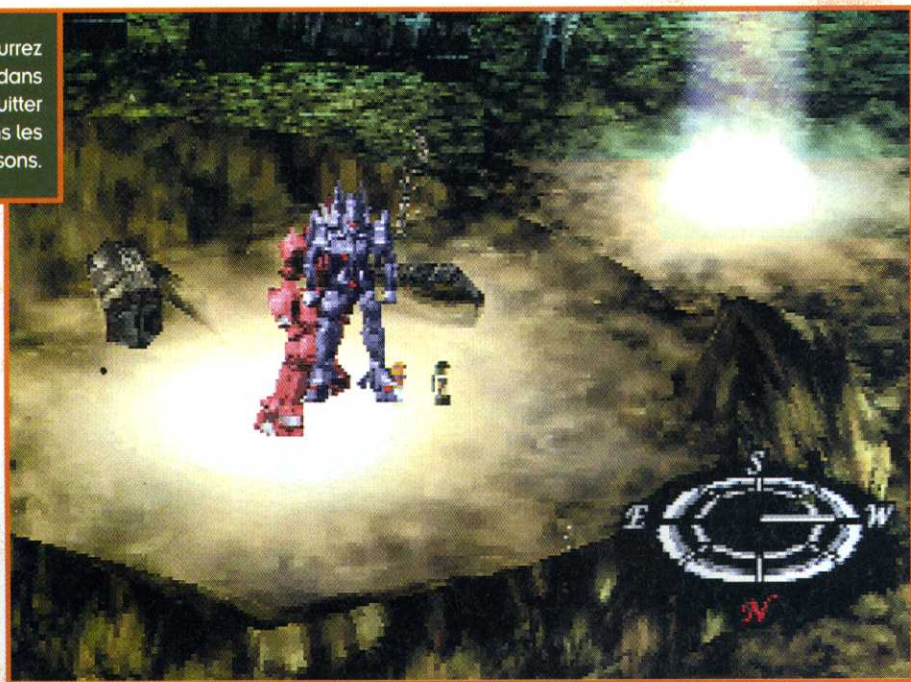
En mode combat avec les Gear, l'écran de sélection est un peu plus encombré et peut parfois déconcerter le joueur.

ひきびきの客人だな。 どうした、若いの？ 上から落ちてきたのかい？



Comme toujours, ce sont les vieux qui en savent le plus et qui vous en diront le moins !

Sur la carte, vous pourrez choisir de vous ballader dans vos Gear ou de les quitter pour pouvoir entrer dans les maisons.



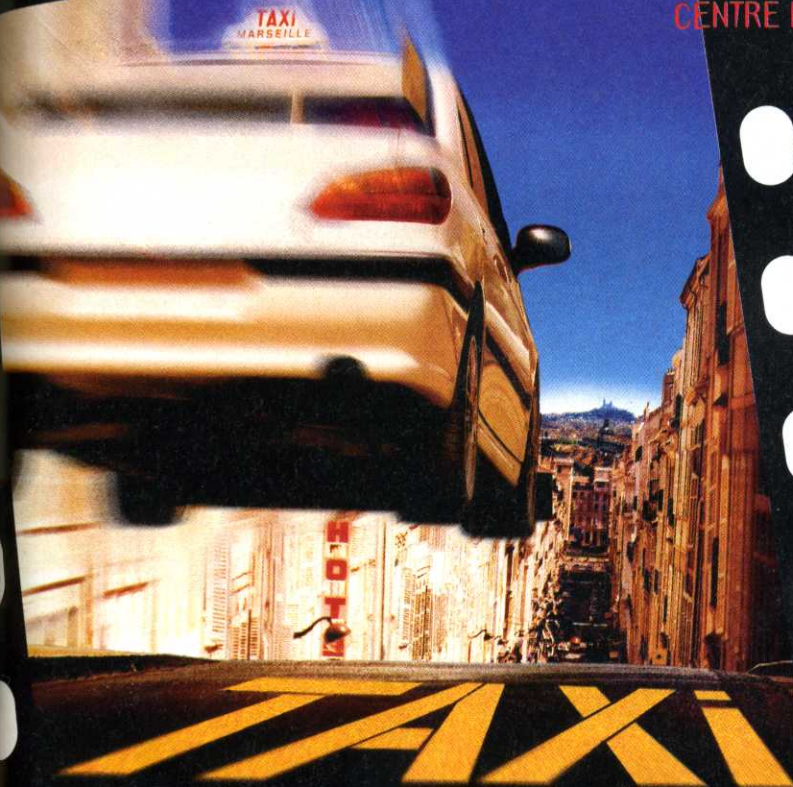


Avec  
**Taxi** et

LA TÊTE  
DANS LES  
NUAGES

CENTRE DE LOISIRS

le 8 avril,  
ÇA  
ROULE !



LUC BESSON PRÉSENTE UNE PRODUCTION ARP  
SAMY NACERI - FREDERIC DIEPENTHAL - TAXI - UN FILM DE GERARD PIRES  
MARION COTILLARD - MANUELA GOURARY - EMMA SJÖBERG - BERNARD FARCY SCÉNARIO LUC BESSON MUSIQUE IAM  
PHOTO JEAN-PIERRE SAUVAGE COSTUME JEAN-JACQUES GERMOLLE SON VINCENT TOULLE LÉVY VINCENT ARMANDO DIRECTEUR DE PRODUCTION BERNARD BRENET  
PRODUCTEURS LUC BESSON / LAURENT PISTON

A l'occasion de la sortie du film

**"Taxi"**

le 8 Avril 98

La Tête dans les Nuages

vous invite à participer à une  
grande course sur

**"Daytona"**

du 30 Mars au 8 Avril dans ses 23 centres  
partout en France.

Les meilleurs conducteurs seront  
récompensés par de nombreux lots :

invitations pour le film, Tee-shirts,  
tapis de souris, portes clés...



LA TÊTE  
DANS LES  
NUAGES

CENTRE DE LOISIRS

Adresses des centres  
La Tête dans les Nuages :  
3615 LTDN 1,29F/mn  
[www.ltdn.com](http://www.ltdn.com)



## The Last Blade

NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2  
 GENRE : BASTON ARMES BLANCHES  
 SAUVEGARDES : OUI  
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 8  
 CONTINUE : 3

DIFFICULTÉ : MOYENNE  
 SPÉCIAL : PAR LES DÉVELOPPEURS DE SAMURAI SHODOWN  
 EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE  
 COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE

NEO  
 ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM  
 GEO™

LES SORTIES  JAPON

# THE LAST BLADE



Zantetsu peut se rendre invisible d'un seul mouvement de sa cape.



**A** Alors que Samurai Spirits 64 sort dans les salles d'arcade, la bonne vieille 2D made in SNK continue sur cette super bécane qu'est la Néo. Vache ! C'est toujours aussi bien foutu ! Last Blade n'échappe donc pas à la règle et, même si on commence à voir le bout en matière de créativité chez SNK, la qualité est toujours là.

SNK nous offre

un nouveau soft

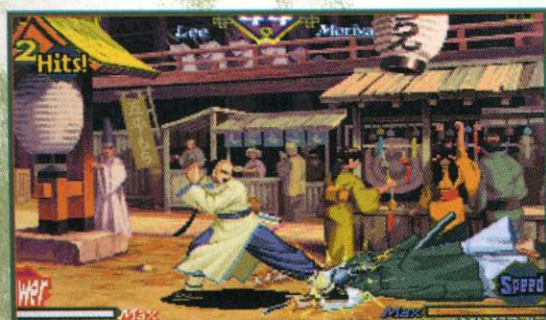
de baston 2D, c'est beau,

jouable et bien réglé !

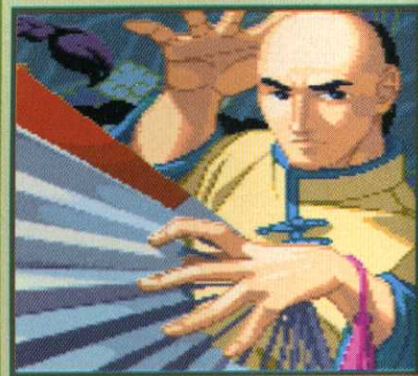
SNK : du travail de pro.



En Speed, lorsque votre jauge de vie clignote et que celle de rage est pleine, vous pourrez déclencher une accélération permettant des combos monstrueux.



Vous pourrez, avec le bouton C, projeter l'adversaire au sol et lui administrer un coup avant qu'il ne se relève.





EDITEUR ..... SNK  
DISPO. EUROPE ... CALENDES GRECQUES

8/10

vitesse, vous pourrez mieux enchaîner et déclencher un boost de vitesse à la place de la super furie. On trouve en outre des casse-garde, on peut frapper un adversaire au sol mais aussi contrer : c'est le "Repel" (cf encadré). Les personnages et leurs coups sont profondément réussis et originaux et, même si on est loin du choix d'un KoF 97, avec la manip pour avoir les boss, il y a de quoi faire. Des personnages comme Hyo, Genbu ou Akari sont assez humoristiques, tandis que les Moryia, Recca ou Zantetsu plairont aux amateurs de classe ! Un soft super complet qui ne peut que satisfaire les fans de Japon médiéval !

RaHaN



L'option Mask Mode permet de combattre sans aucune jauge à l'écran... Intéressant, non ?

## Un calcul simple : Samurai Spirits + un gameplay exceptionnel égale Last Blade !



Le choix entre les 2 techniques dépend essentiellement du personnage choisi.

Kaede peut, sous certaines conditions, "s'éveiller". Super-Sayajin.



## Caramba, encore raté !

Le bouton D sert à contrer. La maîtrise de cette technique, dite du Repel, permet des combats particulièrement visuels.



Alors que l'ennemi s'apprête à frapper, si vous appuyez sur D un peu avant que le coup ne parte et dans la bonne garde...

... l'adversaire n'a pas le temps de retenir son coup, à la vision de la traînée violette qui signale l'amorce d'un Repel...





## Tenchu

NBRE DE JOUEURS : 1

GENRE : ACTION

SAUVEGARDES : Oui (1 bloc)

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2

CONTINUE : ILLIMITES

DIFFICULTE : FACILE

SPECIAL : COMPATIBLE PADDLE ANALOGIQUE

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE



# TENCHU

Avec Tenchu, incarner un

ninja fourbe qui tue par

surprise et se cache

dans l'ombre, c'est

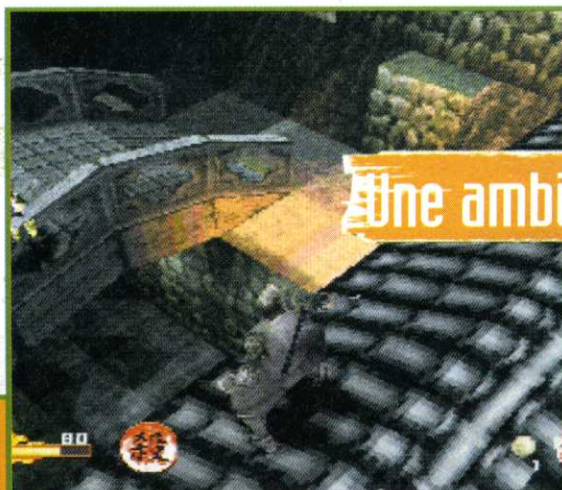
possible. Gros plan

sur un titre unique

en son genre...



Lorsque Rikimaru s'attache à passer inaperçu, le garde le plus proche ne se rend pas compte de sa présence...



## Une ambiance extraordinaire

**A**ttention, jeu hors du commun ! Tenchu fait partie de ces productions atypiques qui marquent. Si ce titre n'est pas exempt de défauts - nous aurons le temps d'y revenir, l'impression globale qu'il laisse, lorsqu'on s'y est essayé, est si forte qu'on a tendance à tout lui pardonner. Le principe de Tenchu est simple. Vous incarnez un ninja, Rikimaru ou Ayame, et vous devez remplir, à la suite, huit missions différentes qui consistent, la plupart du temps, à aller assassiner un personnage particulièrement vil et mauvais. En homme de l'ombre qui se respecte, vous avez à votre disposition tout un tas d'objets et d'armes bien fourbes : shurikens, bombes incendiaires, bombes de fumée, boulettes de viande empoisonnée (pour les chiens), gaz soporifique... A vous de faire votre marché avant de partir en mission. Une fois sur le terrain de jeu, l'ambiance de Tenchu vous saisit de façon frappante. L'action se déroule de nuit, vous êtes seul dans une rue, c'est alors que vous entendez des bruits de pas au loin. En tendant l'oreille, vous distinguez un grognement et vous avancez précautionneusement, vous cachant dans l'ombre dès qu'un garde semble se douter de quelque chose. Lorsque les doutes de ce dernier sont dissipés, vous continuez votre chemin... et vous l'égorgez proprement en l'attaquant par derrière. Le sang gicle sur les murs tandis que le cri de votre victime s'étouffe dans un gargouillis auquel vous ne prêtez déjà plus attention. L'ennemi est partout et vous êtes déjà habitué à l'odeur de la mort...

Se balader sur les toits permet d'avoir une bonne vue d'ensemble. Attention, ils sont parfois bien gardés...



quel élément en hauteur) apporte une impression de liberté immense et on évolue dans les différents décors sans jamais se sentir oppressé. Dans la pire des situations, on sait qu'on pourra fuir et trouver un endroit isolé pour échapper à la multitude. Une mission peut être accomplie sans qu'il y ait aucun mort, ou bien, au contraire, en faisant un véritable carnage. L'intelligence artificielle des adversaires se révèle moyenne car ils ne possèdent, en fait, que trois états de conscience 1) Ils ne vous ont pas vus, 2) Ils se doutent de quelque chose et regardent dans votre direction, ou bien, 3) Ils vous ont repérés et vous attaquent. De plus, le fait que les ennemis "n'apprennent pas" est regrettable. Ils vous attaquent, vous vous cachez et puis ils font comme si de rien n'était. Il n'y a pas d'émulation entre les gardes. Ils ne donnent pas l'alerte, agissent un peu comme des robots... On peut donc s'amuser à courir dans tous les sens pour explorer un stage - en évitant les coups de lance et les chiens, on se cache et le tour est joué. C'est comme si vous n'étiez jamais passé. C'est franchement dommage. Par ailleurs, Tenchu propose un challenge assez peu relevé et les habitués du pad auront tôt fait de terminer les huit missions qui le composent. Enfin, et pour en finir avec les défauts, signalons que la réalisation ne s'avère pas toujours à la hauteur. Les personnages ne sont pas vraiment très bien modélisés et il y a de nombreux bugs d'affichage. Toutefois, et parce que Tenchu m'a fait passer de super moments, je ne saurais terminer sur une note négative. Ce jeu possède une ambiance tout à fait hors du commun et on y joue et rejoue avec plaisir, tentant à chaque fois d'améliorer ses statistiques. Un titre à essayer absolument, en attendant un Metal Gear Solid qui, dans le même genre, devrait se révéler bien meilleur...

Greg

## Inventaire

Les armes et objets à votre disposition ne sont disponibles qu'en nombre limité. Il faut donc les gérer avec parcimonie et essayer de les utiliser le plus efficacement possible. Entre autres précisions et conseils, sachez donc que les bombes de fumée peuvent soit vous permettre de vous échapper soit vous autoriser à placer un enchaînement de coups sans que votre ennemi puisse agir, occupé qu'il est à tousser et à s'essuyer les yeux. Les mines incendiaires, elles, sont sans doute les armes les plus puissantes du jeu mais elles doivent être utilisées avec précaution. En plein coeur d'un combat, par exemple, il y a de fortes chances pour que vous n'ayez pas le temps de vous dégager, et l'ennemi qui viendra exploser sur la mine vous en fera également profiter. Les shurikens sont franchement utiles mais ils ne font pas très mal. N'oubliez pas de les récupérer par terre lorsqu'ils n'ont pas touché leur cible. Enfin, apprenez que les bouteilles de saké vous apportent le plein d'énergie. Comme quoi, il y a bien un dieu pour les ivrognes...



**Dans chaque recoin, la mort guette, et c'est vous qui l'incarnez**

Les combats de ce genre, sur une corniche étroite, sont extrêmement dangereux.





## Ni vu ni connu

# Tenchu : The real ninja simulator



Pour éliminer vos adversaires discrètement, il faut que vous les surpreniez. Attendez donc qu'ils vous tournent le dos pour vous précipitez sur eux et frappez-les au corps à corps. Selon votre position, vous leur ouvrirez la gorge, leur transpercerez le thorax ou bien encore leur briserez le cou. Un ninja ne suit pas le code de l'honneur des samourais. Sa voie est celle de l'efficacité...



## Monte-en-l'air



Le crochet qui vous permet de vous agripper est, sans aucun doute, l'objet le plus fun du jeu. Vous le balancez, vous accrochez fermement au filin et zzziiiiipp ! Vous voilà arrivé à destination. Dans la forêt, cela vous permet de passer d'arbre en arbre. En ville, vous pouvez atteindre les différents étages du temple... Les sensations que vous éprouvez alors sont géniales.





# Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème

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



## Jusqu'à 5 JEUX 129F TTC CHACUN + Frais d'envoi

### 5 AU CHOIX

**Et en plus... deux cadeaux de bienvenue!**

**Un Range CD-Audio + Un cadeau surprise**  
Si tu réponds dans les 8 jours.

Offre valable jusqu'au 06/98



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

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- Des CADEAUX, en accumulant des Points fidélité!
- Un Choix Exceptionnel constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains!
- Une Garantie d'Économie : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une Réduction Supplémentaire sur un second Jeu.
- Une livraison encore plus rapide (48 h par Colissimo) en commandant par Téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

**BON D'ESSAI GRATUIT** PS40

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

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>
N°	N°
3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>
N°	N°
5 <sup>e</sup>	
N°	

Attention : Certains titres comptent double

Pour mes jeux, je choisis une version  PSX  Saturn

Je possède également un ordinateur :  PC  MAC

Un Cadeau-Surprise si je réponds sous 8 jours

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

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

Je choisis 1 JEU (hors compte double) : je joins mon règlement de 168,90 F (129 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je choisis 2 JEUX (ou 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 297,90 F (258 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je choisis 3 JEUX (ou 1 JEU + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 426,90 F (387 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je choisis 4 JEUX (ou 2 JEUX compte double) : je joins mon règlement de 555,90 F (516 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je choisis 5 JEUX (ou 3 JEUX + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 684,90 F (645 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je règle par :  Chèque\*  Mandat-Lettre\* (\* Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia)

CB N° \_\_\_\_\_ Expire le \_\_\_\_\_

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F - Dom Tom : 60 F - Autres pays : nous consulter.

Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

Date \_\_\_\_\_

Signature obligatoire \_\_\_\_\_

(MAJUSCULES SVP)  M.  Mme.  Mlle.

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Né(e) le \_\_\_\_\_ Tél \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

**DISPONIBLES : Tous les jeux pour Playstation et Saturn**



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

**Chirdé ici**

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Enterprises, Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.



# Zoom

## Bust A Move Dance & Rythme Action

NBRE DE JOUEURS : 1 à 2

GENRE : PARAPPA-LIKE

SAUVEGARDES : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTINUE : INFINIS

DIFFICULTE : MOYENNE

SPECIAL : KITSH

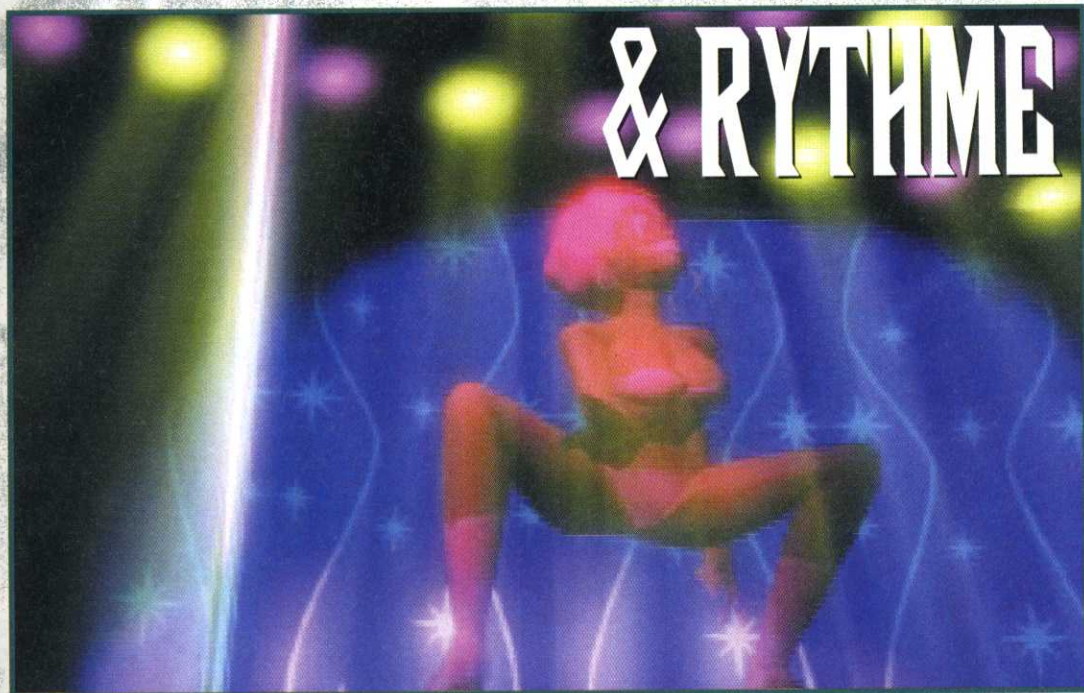
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE



LES SORTIES ● JAPON

# BUST A MOVE DANCE

# & RYTHME ACTION



**B**ien que le débit mitraillette du bestiaire de Parappa n'ait rien à envier à celui d'Anthony Kiedis, le chanteur des Red Hot Chili Peppers, la niaiserie dédagée par le titre fétiche de Sony n'est pas réellement parvenue à séduire le public européen. L'originalité du concept méritait décidément mieux que ce semi-échec. Mais tout n'est peut-être pas perdu pour les idées nouvelles. Bust A Move devrait vous réconcilier avec le genre et toucher une cible un peu plus large. En effet, Enix a choisi de jouer la carte du second degré et du spectacle... et ça fonctionne ! Un jeu dans la lignée de Parappa donc, mais plus adulte, bénéficiant d'une réalisation d'un tout autre niveau et surtout d'un gameplay plus élaboré axé sur la compétition et l'impro.

Il y a quelques mois

Parappa ouvrait la voie à

un nouveau genre. Bust A

Move en reprend le

concept tout en

l'améliorant.

Préparez-vous,

ça va groover !

Parappa battu sur tous les plans



Cette fois, il s'agit de laisser votre corps s'exprimer sur des musiques très différentes : disco, groove, new jack, funk, variété... Il y en a pour tous les goûts. Ces morceaux de 2 minutes vont servir de support à des joutes chorégraphiques durant lesquelles vous allez affronter successivement 12 "fashion victimes" prêtes à tout



Le style de Hiro ? Un mélange de MIA et de Travolta !



EDITEUR ..... ENIX  
DISPO. EUROPE .. UN JOUR PEUT-ÊTRE...

Attention  
Nouvelle  
Notation

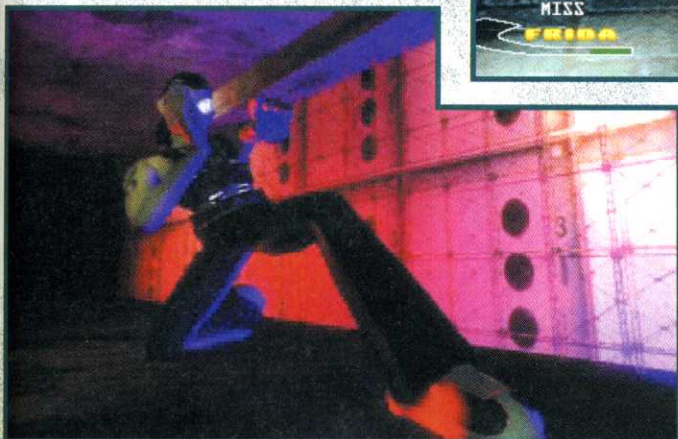
7/10

pour devenir le Travolta du troisième millénaire. Pour faire danser votre perso, il "suffit" de reproduire en rythme une série de commandes affichée à l'écran. Mieux vous dansez, plus les combinaisons deviennent complexes. Vous pourrez même choisir parmi deux séries de commandes et carrément improviser ! Pour finir en beauté, BAM jouit d'une réalisation exemplaire (merci la haute rez'), les personnages bougent comme de vrais danseurs avec des enchaînements de mouvements 100 % naturels et l'on retrouve la plupart des gestes du hip-hop, du modern jazz, du break dance et de l'électric boogie. Un bémol toutefois, la complexité des commandes et la précision du tempo font qu'au début on reste les yeux rivés sur la liste de manoeuvres à effectuer et, du coup on ne profite pas tellement de sa choré. Une production à part qui procure un plaisir et des sensations inédites sans qu'on ait besoin de tuer ou de frapper !

Jean Santoni

## La compé' avant tout !

Comme les héroïnes de Show Girls, le navet de Paul Verhoeven, vous pouvez agir en reine des pétasses et déclencher un petit coup spécial bien fourbe qui casse complètement la chorégraphie de votre adversaire. Pour éviter cette attaque, vous devrez simplement appuyer au bon moment sur la touche carré du pad. Pas évident quand on est bien concentré. Vous disposez d'une réserve de 2 coups mais il est conseillé de ne pas en abuser sous peine d'être éliminé en fin de set.



## Un jeu fun, original et techniquement réussi

### Let's dance !

Le mode Training permet de se familiariser un peu avec les tempos des différentes musiques du jeu et d'expérimenter bien sûr les nombreuses combinaisons qui représentent autant de mouvements de danse. Ces dernières se répartissent dans sept catégories en fonction de leur difficulté d'exécution. Bon courage ! Ce mode vous donne également la possibilité d'improviser. Pour cela, il suffit juste d'inventer une manip. Après ce n'est plus qu'une question de sens du rythme et de mise en place. C'est génial.

BAM est en haute résolution et offre un choix de 12 personnages attachants aux formes parfois insolentes ! Ça vous changera des chiens incontinents !



Plus la barre se remplit, plus la caméra se place sur vous et plus vos chances de devenir la reine de la nuit se concrétisent





# Zoom

LES SORTIES  JAPON

## X-Men vs Street Fighter

NBRE DE JOUEURS : 2  
GENRE : POT-POURRI BASTON  
SAUVEGARDES : OUI  
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 8

CONTINUE : INFINIS  
DIFFICULTE : FACILE  
SPÉCIAL : VERSION MODIFIÉE  
EXISTE SUR : ARCADE ET SATURN



# X-MEN VS STREET FIGHTER



Chun Li possède dans le jeu l'une des attaques les plus puissantes.



Capcom assure une fois

de plus sa réputation

d'éditeur increvable...



En cas de contre-attaque, votre équipier intervient.

Les X-Men, célèbres mutants musculeux en collant dirigés par le professeur Xavier, n'ont rien trouvé de mieux que de se frotter aux combattants de Street Fighter, dont les fringues beaucoup plus sobres font des jaloux au seins des héros amérloques. Bon sinon, vous êtes assez cultivés pour savoir qu'une version Saturn de ce jeu était sortie avant cette mouture PlayStation, d'où l'inévitable question suivante : est-elle mieux ? La réponse est non. En effet, à cause du manque de RAM de la PlayStation (la Saturn bénéficie d'un upgrade de RAM qui se présente sous la forme d'une cartouche), les programmeurs de Capcom ont préféré ôter la possibilité d'intervenir les combattants en cours de jeu afin de privilégier la qualité de la réalisation.

### Un système de jeu différent pour la PlayStation

De ce fait, de nombreux paramètres ont dû être modifiés par rapport à la version originale d'arcade pour rendre le soft plus attrayant. Ainsi, le second personnage n'apparaît qu'en cas de contre-attaque ou de super attaque à deux héros, ce qui explique pourquoi dans cette version PlayStation, la jauge des attaques se remplit particulièrement rapidement pour permettre un maximum de combos. De plus, la tactique de jeu s'en trouve bouleversée. Auparavant, le joueur choisissait ses combattants en fonction de leurs puissances (super pouvoir, maniabilité etc...) alors qu'ici vous sélectionnez votre héros fétiche



Wolverine a fait une croix sur Nash !



EDITEUR ..... CAPCOM  
DISPO. EUROPE ..... ÉTÉ 98



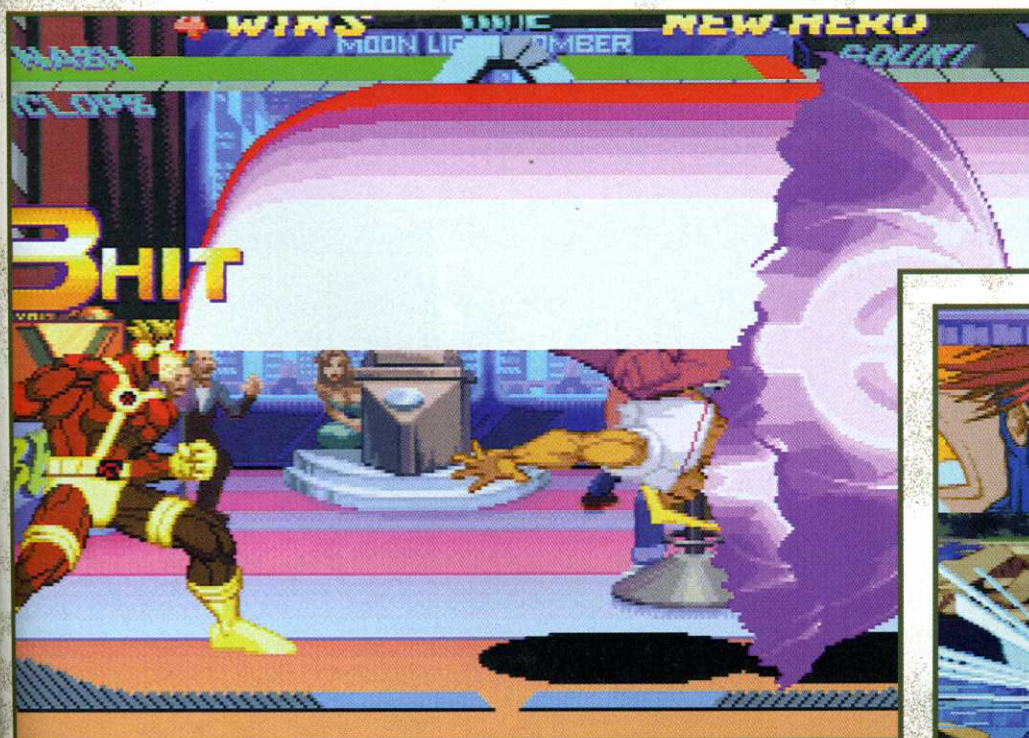
8/10

et opterez en second pour le personnage possédant la super attaque la plus dévastatrice. A part cette différence notable, il faut avouer que Capcom nous offre ici du très bon boulot avec des animations fluides et rapides (surtout en mode Turbo) et des options en sus pour pallier l'absence de changement de personnages. D'où la présence d'un mode d'entraînement (très pratique pour les manchots du paddle) et d'un Survival Mode (qui vous propose d'établir un record basé sur votre capacité à trancher un maximum d'adversaire avec votre unique barre de vie). Et puis, avec ses dix-sept persos, X-Men vs Street fata-lise allègrement Marvel Super Heroes, alors pourquoi s'en priver ?

Kendy



## Un second personnage fainéant pour cette version Play !



L'attaque de Cyclope est toujours aussi impressionnante !

Une barre apparaît en haut de l'écran pour illustrer le déclenchement de la furie.





## Shiroki Majô

NBRE DE JOUEURS : 1  
 GENRE : RPG  
 SAUVEGARDES : 49 BLOCS  
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : AUCUN

CONTINUE : ILLIMITES  
 DIFFICULTÉ : TRES FACILE  
 EXISTE SUR : PC JAPONAIS  
 COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE



# SHIROKI MAJÔ



Lors de passages importants du jeu, des séquences animées viennent s'intercaler pour donner plus de force au récit.

Si vous n'avez jamais

pratiqué le RPG,

voilà le jeu qui vous

apprendra tout !



Falcom, auteurs d'Ys et Hudson associés pour que les joueurs-console puissent profiter des produits phares de l'éditeur initialement programmés sur PC Engine, sans avoir à allumer un PC avec un paddle à 102 touches qu'on appelle généralement un clavier. Mais, ô surprise, ce ne sont pas les derniers grands succès de Falcom que voilà, mais un vieux jeu de 93 remis au goût du jour sur Saturn. 1993, bigre, ça nous ramène à l'époque de... FFVI, au moins ! Ce jeu qui constitue en fait une partie des séries "Eiyû Densetsu", aussi composées des Dragon Slayer et autres Xanadu, se démarque pourtant de la production RPG classique par un mode de jeu surprenant et un peu trop simple selon l'avis du vieux routard que je suis devenu. Dans la peau de deux jeunes gens, Kris et Julio, vous allez devoir vous balader dans des tas d'endroits imposés par le scénario. Mais contrairement à notre habitude de déplorer que les combats prennent le pas sur l'intrigue, ici c'est carrément le contraire ! Les scènes de recherche traînent en longueur, et si l'on a droit à trois combats par chapitre, c'est vraiment champagne !

Lorsqu'on vous demande votre avis, c'est à l'aide de ces petites bulles que vous devrez répondre.



## La chasse à la sorcière blanche



Même si les combats sont très rares, ils bénéficient de graphismes soignés et de détails à profusion.

Connu comme "Withe Witch" dans certains magasins d'imports, ce jeu sympathique s'avère quand même un peu en retard sur son époque car extrêmement basique et sans originalité





EDITEUR ..... HUDSON/FALCOM

DISPO. EUROPE ... IL SEMBLERAIT BIEN QUE NON !

6/10



Pour les combats, un menu d'icônes très simple. Kris peut lancer des sorts, et Julio uniquement se battre à l'épée ou utiliser des Items. Pas de fuite !



Greg

aucune dans ses options. Et pourtant, je ne parviens pas à casser ce titre. Peut-être est-ce à cause de ce petit souffle de vie que parvient à insuffler Falcom à chacune de ses productions ? Peut-être est-ce à cause de ce scénario complètement original de ces deux jeunes gens qui doivent effectuer un voyage en quittant leur village, comme ça, juste pour perpétuer la tradition ? Je ne sais pas. Mais c'est tellement mignon et peu guerrier que finalement je me rends à l'évidence : les filles autour de moi adorent ce jeu. C'est tout.

# Un RPG très classique mais avec trop peu de combats



鹿の爪号は、すでにラグーナ港に入港しています。もう棧橋に接岸しているでしょう。

Julio a perdu la relique du village dans ce port, et vous devrez la retrouver coûte que coûte si vous voulez poursuivre votre voyage.



それが頼みごとをする態度かね？ ▼



Lorsque vous sauvegarderez une partie, votre petit personnage s'empressera de tout noter consciencieusement sur un petit livre.

597 Pia  
12 Goa



カートリッジRAM



ナデル  
おにいちゃんたちも食べてみなよ。 ▼



Ce mois-ci le Japon fait dans l'hétéroclite. Accrochez-vous, ça va secouer entre une course de cochons, un oldies du shoot them up, un simulateur de jeune écôlière magicienne et la suite de l'inénarrable Choro Q (aïe !). Pas le temps de traîner, j'ai quelques pas de danse à apprendre à Willow sur Bust a Move.

Attention  
Nouvelle  
Notation



## Battle Garegga

Adapté de la borne d'arcade du même nom, Battle Garegga fait partie de ces shoot them up primaires d'apparence simples mais qui, amoureusement réalisés, font le bonheur des puristes du genre (qui mettraient sans doute un bon 7 sur 10 à ce jeu, eux). Les quelques écrans qui habillent ce zapping vous donnent une idée parfaite de l'ambiance qui vous attend ici. Ça tire et ça explose dans tous les sens et, malgré la foultitude, il n'y a quasiment jamais de ralentissements. Un titre à réserver aux fans qui pourront - ô bourrinissime exutoire - aller casser du vaisseau ennemi à deux.

EDITEUR : **EIGHTING/RAIZING**  
SORTIE EUROPÉENNE : **NON PRÉVUE**  
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : **INUTILE**

5/10



## Choro Q

Comme dans tous les Choro Q, vous conduisez des petites voitures ridicules. Dans l'absolu, ce n'est pas un gros défaut mais cela ne donne pas vraiment envie de s'y mettre. Plusieurs modes de jeu sont disponibles : time attack, course contre neuf autres concurrents, jeu à deux via écran splitté, petites épreuves de slalom, etc. Assez mignon, avec tous ses circuits originaux (intérieur d'un château, égouts, labyrinthe...), Choro Q laisse néanmoins un goût amer d'inachevé. Les raccords de textures laissent franchement à désirer, les textures elles-mêmes sont grossières, la jouabilité très...bof!.. Franchement, claquer plus de 400 balles en import pour ça, il faut le vouloir. Un super jeu net yaroze quand même...

est en tong ! Je me retrouve en fillette dans un univers en pseudo 3D. Je passe ensuite mon temps à faire du vélo et, lorsque je vois mon premier Tamagotchi, je lui fonce dessus pour l'expédier droit en enfer. Maintenant il faut choisir entre plusieurs indications en tong. Le hasard (au bout de deux minutes) veut que la crotte électronique se retrouve dans le panier de mon vélo. Le jeu bascule ensuite dans un mode incompréhensible dans lequel je n'arrive même pas à faire éclore mon œuf...



3/10

EDITEUR : **BANDAI**  
SORTIE EUROPÉENNE : **INCONNUE**  
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : **INDISPENSABLE**



3/10

EDITEUR : **TAKARA**  
SORTIE EUROPÉENNE : **PAS PRÉVUE, C'EST PAS GRAVE...**  
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : **INUTILE**



## R-Types

Bastion en son temps du shoot'em up en arcade et sur Nec, la série des R-Type, après de multiples adaptations, a fini par donner naissance à une compilation regroupant R-type et R-type 2. Ce CD nostalgique propose également une mini-banque de données intégralement en japonais, pour tout savoir du mythe (donc vous ne saurez rien !), ainsi qu'une petite vidéo fort mal compressée présentant R-Type delta qui sortira très prochainement sur cette console. Si ces deux

## Tamagotchi



La PlayStation a été choisie la première pour inaugurer le passage du Tamagotchi sur les consoles 32 bits. Après avoir eu droit au très assommant test de la version Game Boy (je branche la console et je zone) mon rédac' chef me convie à un second voyage dans l'univers de l'ennui et de l'insignifiant. Vidé de mon énergie vitale, j'enclenche le jeu : tout





# ies japonaises et US

softs sont la copie conforme des versions arcade d'antan, la réalisation et le gameplay ont toutefois pris un sacré coup de vieux. De plus, leur extrême difficulté demande un flegme des plus british. Bref, au prix où est l'import, seuls les collectionneurs pourront s'autoriser le luxe de claquer leurs deniers dans cette compit'.

**3/10** EDITEUR : IREM  
SORTIE EUROPÉENNE :  
**C'EST CELA, OUI**  
COMPRÉHENSION DE LA  
LANGUE : **INUTILE**



## Buta Game De Li Janail

En guise de jaquette, un gros plan sur la tête d'un cochon bien rose affublé de lunettes de surfer ! Avant même de mettre le CD dans la console, on ne peut s'empêcher d'avoir des a priori sur Buta Game De Li Janail. Ce mauvais pressentiment ne fait que se confirmer dès les premières secondes de jeu puisqu'il s'agit d'un jeu de tiercé dans lequel vous coachez non pas des chevaux racés mais de petits porcins grassouillets à souhait. Ce "Gruilik Manager" est bien sûr un produit typiquement nippon bourré d'options en japonais totalement incompréhensibles pour le commun des français. Bah, de toute manière vous ne loupez



pas grand-chose, c'est inintéressant et mal réalisé. Si vous voulez vous élever, achetez plutôt Bust A Move.

**1/10** EDITEUR : SHANGRI-LA  
SORTIE EUROPÉENNE :  
**PITIE PLUS JAMAIS CA !**  
COMPRÉHENSION DE LA  
LANGUE : **INDISPENSABLE**



## J-League Honôno Striker

Cette adaptation Saturn en témoigne, le hit de Konami a vraiment pris un sacré coup de vieux. Si la réalisation exploite honorablement les capacités de la machine, elle n'atteint cependant pas le niveau de World Wide



Soccer 98, ni celui de FIFA 98 d'ailleurs. D'autre part, contrairement à la version PlayStation, le gameplay est vraiment trop orienté arcade et surtout, l'IA se révèle catastrophique : on prend le ballon, on se dirige presque tout seul vers les cages adverses et on allume le pauvre gardien (qui a oublié d'enlever ses moufles) d'un boutet mollasson ! Bof, bof. Il y a bien les 25 équipes de la League japonaise, des options très complètes, mais bon, ça ne suffit plus, et puis les vrais fans de foot préféreront sûrement jouer avec le Brésil ou la Jamaïque ! Hé oui, la coupe du monde c'est pour bientôt.

**4/10** EDITEUR : KONAMI  
SORTIE EUROPÉENNE :  
**PAS UTILE EN FAIT**  
COMPRÉHENSION DE LA  
LANGUE : **APPRECIABLE**



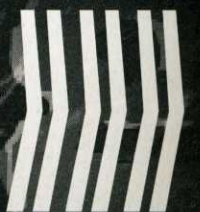
## Misa no Mahô Monogatari



Nous voici en présence d'un simulateur de bestiole magique illustré par Akemi Takada (Orange Road, etc.). Vous êtes une petite bête magique envoyée sur Terre pour apprendre à une jeune fille nommée Misa l'art de la magie et celui d'être une guerrière de la justice afin d'éradiquer de la planète les méchants démons qui sévissent. Gérez donc la mini Sailor Moon en lui apprenant à se battre, mais sans oublier de lui faire bosser ses devoirs, sinon elle se ramassera à ses examens. De temps en temps, un démon se pointera et vous devrez l'affronter dans un combat style RPG. Très drôle, mais tellement bizarre que seuls les fans de dessins animés japonais pour filles s'y retrouveront vraiment. L'un des meilleurs du genre.



**5/10** EDITEUR : SAMMY  
SORTIE EUROPÉENNE :  
**OU RS-TU MISA ?**  
COMPRÉHENSION DE LA  
LANGUE : **RECOMMANDEE**





# Zoom

Zapping Japon/USA

## Tamagotchi World



Si vous n'aimez pas le Monopoly, vous voilà mal parti pour profiter de ce titre. Aussi plaisant qu'un œil de rat dans une tasse de café, il vous propose un jeu de plateau dont les pions sont des Tamagotchis qui grandissent au cours du jeu. Vous jouez à 4 en même temps



(les joueurs manquants sont gérés par la console) et vous jetez les dés à tour de rôle. Certaines cases sont super cools et d'autres carrément poisseuses. Bien sûr, à chaque tour, il faut nourrir votre Tamagotchi. Si vous aimez vraiment le concept de vie artificielle,



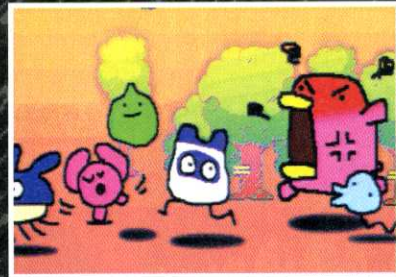
mieux vaut se tourner vers la version Saturn du jeu. Ici, rien qu'un minable "board game".

1/10

EDITEUR : **BANDAI**  
SORTIE EUROPÉENNE :  
**ÉVITEZ LA CASE DÉPART**  
COMPRÉHENSION DE LA  
LANGUE : **RECOMMANDÉE**



## Tamagotchi Park



Dans Tamagotchi Park, vous tenez un parc dans lequel évoluent, ô surprise, des tamagotchis ! Le but du jeu est simple : faire prospérer les braves bêtes. Au début, vous ne pourrez élever que trois tamagotchis mais, par la suite, le parc s'agrandissant naturellement, vous vous trouverez envahi et débordé par la dizaine de tamagotchis qui se baladera partout sans que vous ayez à agir. On leur apprend à faire caca dans les toilettes, à lire, à faire du sport et on cherche à découvrir les races cachées comme le Sonicchi. C'est rigolo et, pour une fois, même si c'est crétin, ce n'est pas trop abêtissant. Remarque importante : cela ne peut fonctionner qu'avec la cartouche fournie avec le jeu. Si vous la perdez ou si vous la formatez, vous êtes fichu !



6/10

EDITEUR : **BANDAI**  
SORTIE EUROPÉENNE :  
**HI ! HI ! J'AI PAIM !**  
COMPRÉHENSION DE LA  
LANGUE : **RECOMMANDÉE**



## Choro-Q Jet

Après Choro-Q 1, 2 et 3, Takara persiste et signe avec ce nouvel épisode qui met cette fois en scène huit petits avions bien mignons (avant, c'étaient des p'tites voitures...). Choro-Q Jet ne fera pas exception à la règle, il restera dans l'esprit de la série en nous habituant aux animations saccadées et à l'intérêt de jeu minable de ses prédécesseurs. En fait, seule la démo (un dessin animé manga) est de bonne facture mais, à ce prix, autant acheter une cassette vidéo manga qui coûtera moins chère !



4/10

EDITEUR : **TAKARA**  
SORTIE EUROPÉENNE : **PITIE**  
**JAMAIS !**  
COMPRÉHENSION DE LA  
LANGUE : **INUTILE**



## Noël La Neige

Très fort ! Après les jeux de drague, style Dōkyūsei, où l'on devait se balader et rencontrer les filles, Noël La Neige vous propose de plonger dans l'autisme le plus profond en draguant les filles par visiophone ! Quelle classe ! Bien sûr, le jeu est assez bien foutu techniquement puisqu'il est presque possible de croire un instant que la conversation se fait en temps réel avec sélection d'arguments ou de sujets de conversation. Super beau esthétiquement, mais tellement inintéressant et niais qu'on se demande bien ce qu'il peut y avoir sur 3 CD.

1/10

EDITEUR : **PIONEER**  
SORTIE EUROPÉENNE :  
**JOYEUX NOËL !**  
COMPRÉHENSION DE LA  
LANGUE : **INDISPENSABLE**





# Toutes les sorties du mois au crible



C'est un retour en demi-teinte des jeux. Une cohorte de titres PlayStation pour de très rares titres Nintendo 64 et d'évanescents jeux Saturn. Décidément, toutes les consoles ne sont pas logées à la même enseigne, ces derniers temps. Quoi qu'il en soit, il y a du bon partout, et ce n'est pas trop tôt. Reste la Saturn avec, ce mois-ci, la sortie d'Atlantis (jeu d'aventure de Cryo) que nous avons déjà testé et qui, finalement, avait été retardé chez Sega. Pour les sega maniacs, le temps du jeûne et de l'abstinence a commencé, espérons que le prochain salon E3 inversera cette tendance. Joypad veille !

- Brahma Force (PlayStation).....108
- Dark Omen (PlayStation) .....84
- Deathtrap Dungeon (PlayStation).....102
- Diablo (PlayStation) .....98
- Need for Speed 3 (PlayStation) .....100
- Newman Haas (PlayStation) .....92
- Pitfall 3D (PlayStation).....104
- Quake 64 (Nintendo 64).....80
- Rascal (PlayStation).....106
- Snow Racer'98 (PlayStation) .....88
- X-Men Children  
of the Atom (PlayStation).....96





# Quake 64

EDITEUR..... GT INTERACTIVE

GENRE..... DOOM-LIKE

Amateurs de pentacles, de massacres et de labyrinthes glauques, Quake est le Doom-like qu'il vous faut. Bien adapté sur N64, il se place aux cotés de Duke dans les classiques du genre.

NINTENDO 64

**P**our ceux d'entre vous qui ne connaissent pas encore Quake, sachez que les billets d'avion pour Perpette-Les-Olivettes sont encore en vente. Dépêchez-vous, allez découvrir autre chose que les jeux vidéo ! Bon, pour les gens normaux, le constat est simple : l'adaptation est réussie, même si on ne retrouve pas la qualité graphique de l'original PC (du moins pour ceux qui l'ont vu sur une bonne config). Pour ce qui est de l'ambiance, chère à ceux qui l'ont déjà expérimentée sur micro, elle est entièrement là, et même plus : les musiques, essentiellement composées de bruitages inquiétants, ont été revues à la hausse et renforcent grandement l'intégration du joueur dans les couloirs sombres des niveaux. Ceux-ci sont nombreux et fidèles à l'original, pensés par des esprits retors et travaillés dans leurs moindres



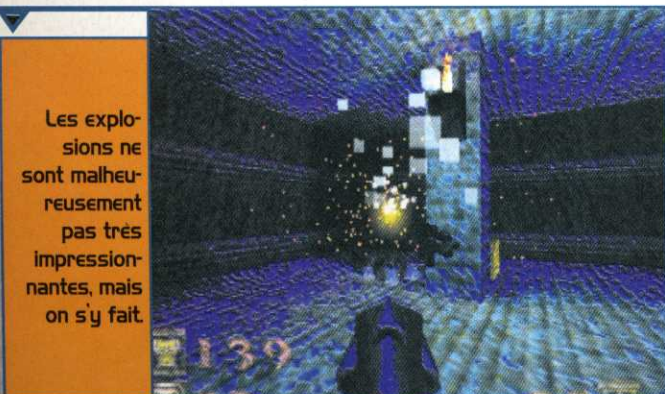
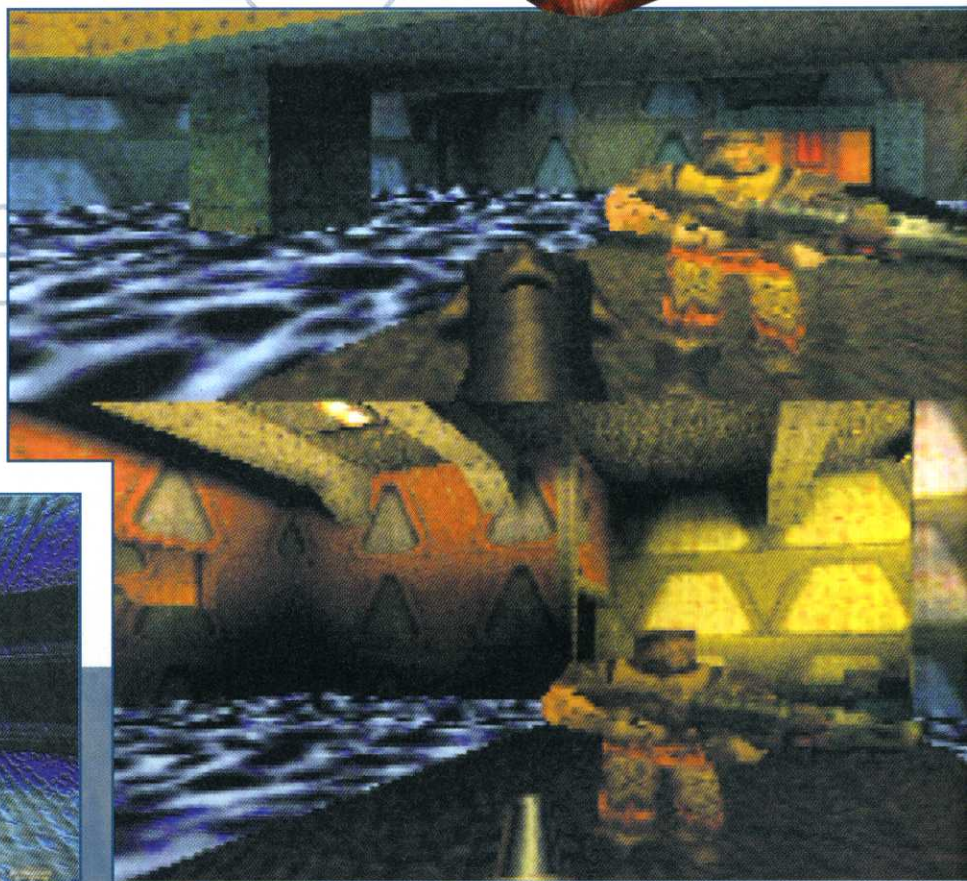
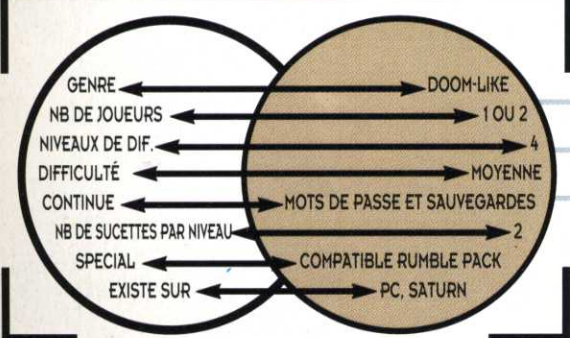
éclairages. Les monstres sont un poil moins bien modélisés, mais leurs animations restent sympas, et la compatibilité avec le Rumble Pack est particulièrement bien gérée. Tombez dans une flaque d'acide et, en plus des cris du personnage, les tremblements épileptiques de la manette vous stresseront à souhait. Enfin, le jeu à deux inclus 7 arènes différentes, et la lisibilité est au rendez-vous. Ne regrettez pas le mode 3/4 joueurs, on a rarement vu un soft de ce type en proposer un jouable. Niveau armes et bonus, tout y est : armures, lance-roquettes, canon scié ou même foudroyeur, et les nombreux passages secrets qui vous attendent de niveau en niveau satisferont les perfectionnistes. Bref, Quake 64 est un bon jeu pour les amateurs de killer 3D. Même s'il n'est plus très original aujourd'hui, et manque un peu de technicité par rapport aux jeux Nintendo, il s'impose comme un bon investissement.



# Quake 64



## fiche technique



Les explosions ne sont malheureusement pas très impressionnantes, mais on s'y fait.





N'hésitez jamais à plonger, vous trouverez parfois des passages bien cachés.

# Tips

Vous pourrez ainsi customiser l'ensemble des contrôles, puis sauvegarder, pour optimiser au maximum le jeu : c'est d'un grand secours.



CUSTOMIZE	
PLAYER 1	STYLE CUSTOM
L BUTTON	BUTTON LOOK
R BUTTON	BUTTON LOOK
A BUTTON	NEXT WEAPON
B BUTTON	PREVIOUS WEAPON
Z BUTTON	ATTACK
+ DAD UP	CENTER VIEW
+ DAD DOWN	JUMP
+ DAD LEFT	STEP LEFT
+ DAD RIGHT	STEP RIGHT
C BUTTON UP	CENTER VIEW
C BUTTON DOWN	JUMP
C BUTTON LEFT	STEP LEFT
C BUTTON RIGHT	STEP RIGHT
STICK UP	WALK FORWARD
STICK DOWN	BACKPEDAL
STICK LEFT	TURN LEFT
STICK RIGHT	TURN RIGHT

PRESS A TO CHANGE  
PRESS B TO EXIT

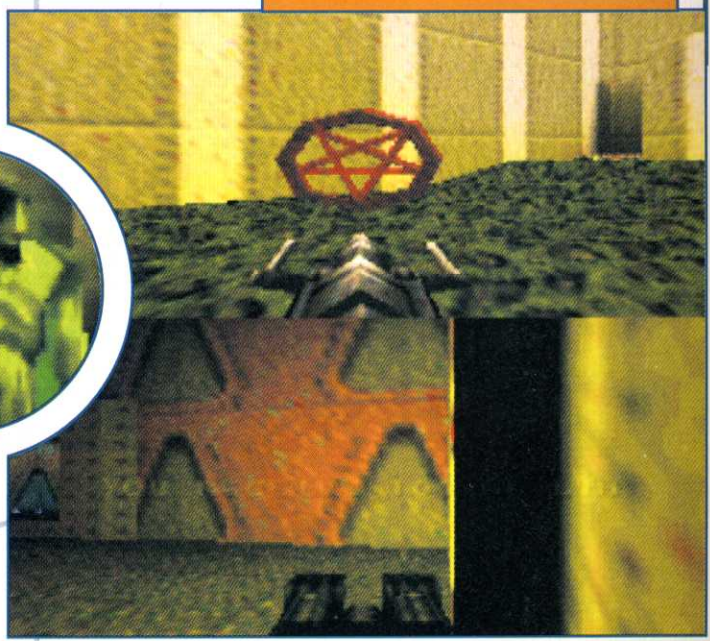
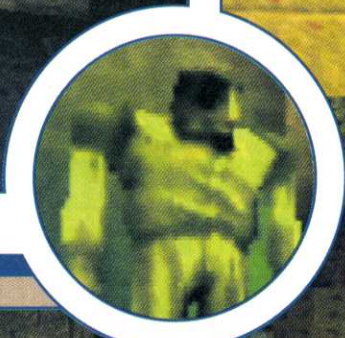
Dans les options de contrôle, appuyez sur player one.



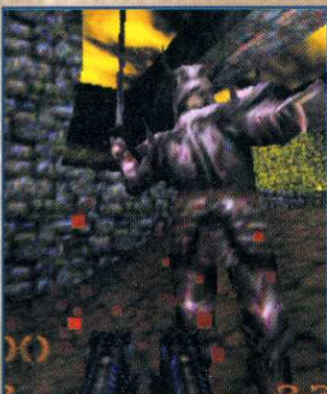
Le Quad Damage permet de quadrupler, pendant un certain temps, vos dégâts.



Le premier joueur vient de découvrir le pentacle d'invulnérabilité !

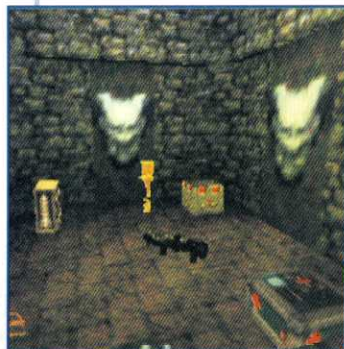
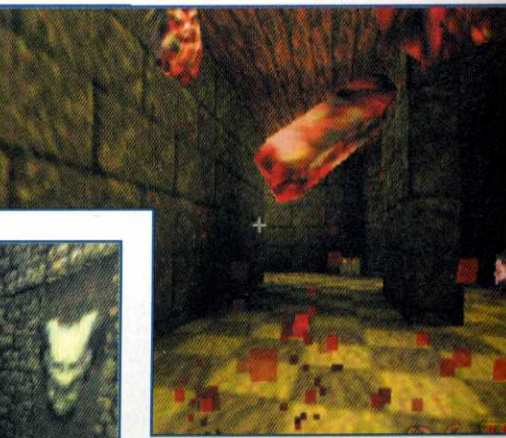


# Quake t'es toi ?



Une petite palette des monstres que vous rencontrerez dans Quake.

Au canon scié, à bout portant, les ennemis volent en éclat !



Une "salle-pactole" : clé, items... Il faut se méfier du piège !

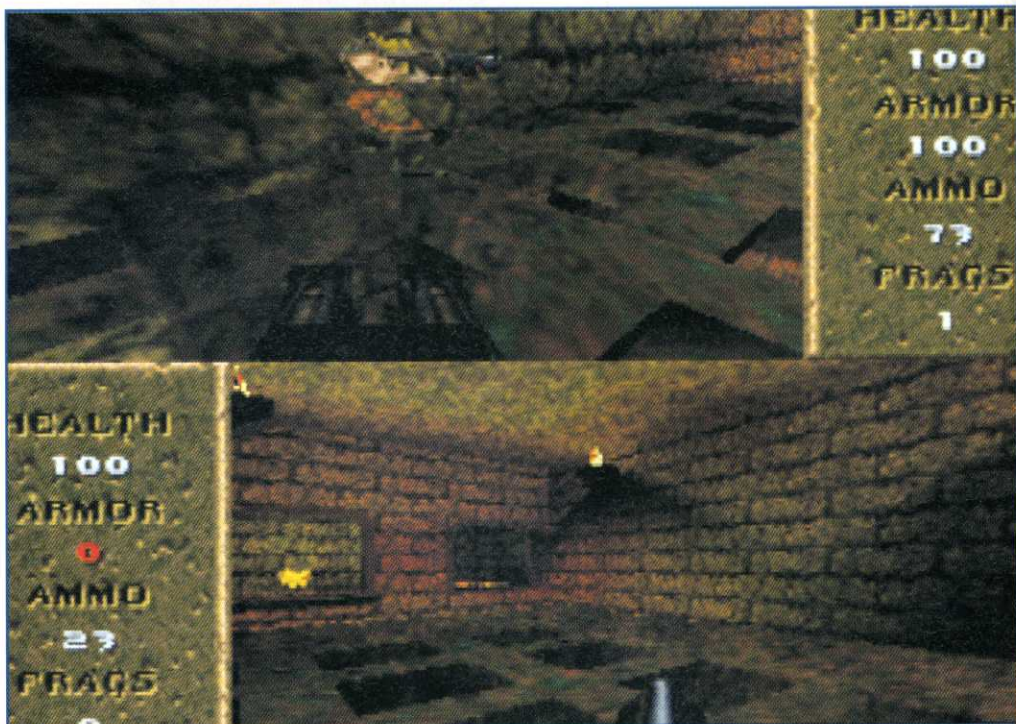


## Quake 64 contre Duke Nukem 64

Nous ne comparerons pas Quake à GoldenEye, qui joue sur un tableau assez différent. Duke reste son seul concurrent sur N64 et, là encore, les deux softs sont d'un même calibre technique. Quake est un peu plus répétitif peut-être, mais son ambiance glauque est irremplaçable. Si par contre vous préférez un peu de délire au détour des couloirs, Duke vous comblera plus. Quake se réserve pour les amateurs de flippette avant tout.



Duke Nukem 64



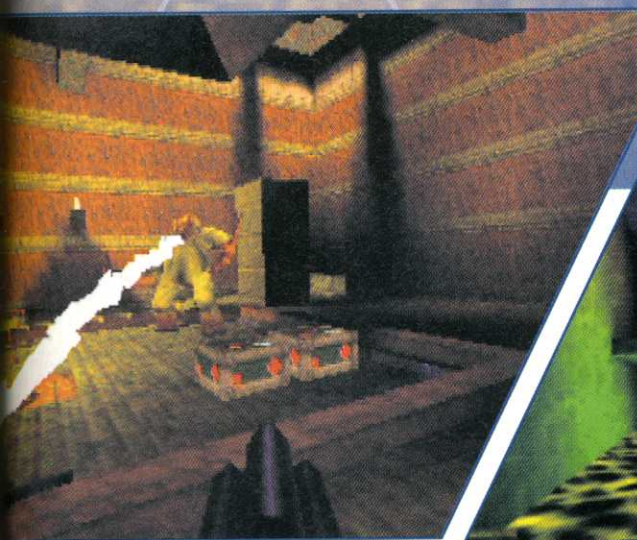
Vous pourrez choisir d'afficher ou non les stats des persos en mode 2 joueurs.



Cet interrupteur, scotché au plafond, commande une porte planquée au début du niveau.







Ce monstre peut lancer des éclairs particulièrement nocifs pour la santé.



La biosuit indispensable à toute trempette dans l'acide.

**Une ambiance incomparable qui vous tiendra en haleine**

## Chausse -Trappes

Quake est un jeu infesté de pièges les plus divers.



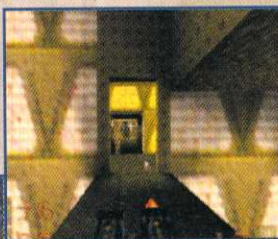
Lance-aiguilles...

Hachoir géant...



Je vous laisse deviner...

Après s'être emparé de l'arme, un monstre vous charge...



**NOTES**



15

**technique**

On est encore loin des bombes de la machine (Mario, 1080°...), mais c'est très honorable.

15

**esthétique**

Les graphismes sont moins beaux que l'original, mais l'ambiance sombre est bien rendue.

17

**animation**

Les personnages sont peu animés mais très bons. Le scrolling est fluide à souhait.

19

**maniabilité**

Le stick analogique est excellemment pris en charge, on peut tout customiser, et les tir sont très précis.

18

**sons**

Mention spéciale pour les musiques retravaillées à la perfection, les bruitages quant à eux sont juste bons.

17

**durée de vie**

Pour les habitués, commencez en normal ou hard. Les niveaux sont nombreux, bien pensés et s'enchaînent correctement.

+

**plus**

L'ambiance, le design des niveaux.. Le Rumble Pack bien exploité.

-

**moins**

On ne peut pas jouer à 2 en coopératif! Pas d'innovations majeures.

**Intérêt**

**7/10**

**AVIS**



Voilà Quake dans sa meilleure version console. Pour ceux qui aiment le genre, reste à accrocher à son ambiance noirâtre, ce qui ne risque pas d'être difficile vu l'effort fourni pour le son. Un bon soft,

**Rahan**

doté d'une bonne durée de vie et d'un gameplay qui a fait ses preuves. S'il avait été enrichi de quelques innovations et de graphismes plus fins, on tenait un hit !



La grande force de Quake réside dans son ambiance particulièrement étouffante. Bonne nouvelle, cette version N64 ne trahit pas l'esprit du doom-like le plus glauque de la planète. L'architecture des

**Willow**

niveaux est intéressante, les bruitages font froid dans le dos et le challenge est assez relevé. Un bon soft malgré une esthétique discutable.

**AVIS**





# Dark Omen

EDITEUR..... BUZZARD/ELECTRONIC ARTS    GENRE .....STRATÉGIE

**Autant Warhammer était limité, autant Dark Omen se présente comme une suite sacrément révisée. Technique, variété et stratégie médiévale au programme !**

PLAYSTATION

**S**ur le monde de Warhammer, après avoir combattu la menace Skaven (les hommes-rats) avec succès, une nouvelle guerre se prépare. Des armées de morts vivants levées à la suite d'une mystérieuse éclipse déferlent sur l'ensemble du monde, assaillant villages, places fortes et tout ce qui se dresse sur leur passage. A leur tête, de puissants nécromants parviennent à tenir en échec les mages impériaux. Commandant la cavalerie des Porte-Rancune, vous allez mener la bataille, tout en détournant la menace Orque, omniprésente elle aussi. Il vous faudra repousser les morts vivants de plus en plus nombreux et, si possible, identifier la source du mal pour l'anéantir à jamais. Le scénario de Dark Omen, non-linéaire, promet pas mal de sueurs aux fans de stratégie et de médiéval-fantastique. Le système utilisé lors du premier épisode est resté en grande



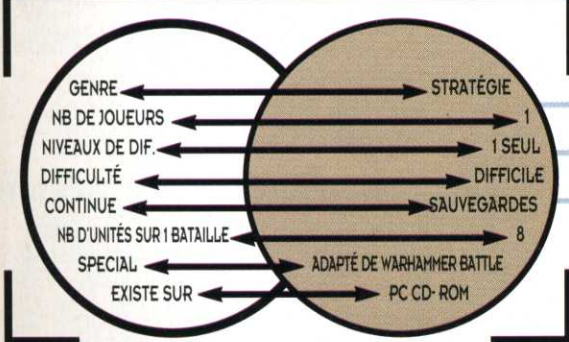
partie le même, reproduisant fidèlement les règles du jeu avec figurines. Les améliorations sont sidérantes : les problèmes d'argent semblent moins importants puisqu'il ne faut plus payer vos troupes, et il est enfin possible d'organiser les objets magiques qu'on trouve d'ailleurs plus facilement. Les choix scénaristiques ainsi que l'immense progrès technique du moteur 3D achèvent de faire de Dark Omen une digne suite de Warhammer, intégrant tous les éléments stratégiques désirés et des cinématiques d'ambiance de bonne qualité. Un titre que les fans du premier se doivent de posséder, et qui comblera à coup sûr tous les fans de stratégie, malgré quelques défauts, comme une difficulté un peu trop importante et l'impossibilité de choisir les sorts appris par les mages avant la bataille (ils les prennent toujours au hasard).



# Dark Omen



## fiche technique



Ce coffre, lâché par l'ennemi, contient de l'or. N'oubliez surtout pas de le récupérer, il rapporte entre 700 et 1500 pièces.





Régiment	Tués	Mort	Exp.
Cavalerie des Porte-Rancunes	6	2	42
Infanterie des Porte-Rancunes	12	2	96
Arbalétriers des Porte-Rancunes	18	3	126
Canon des Porte-Rancunes	5	0	40
Sorcier flamboyant	9	0	69

Le récapitulatif de fin de bataille annonce pour chacune des unités ce qu'elles ont tué, perdu, et leurs gains d'expérience.

### Tips



Ne soyez pas trop pressé de mettre fin à la bataille lorsque la console vous annonce la victoire : laissez vos troupes achever les survivants pour gagner le maximum de points d'expérience et récupérez surtout tous les objets qui traînent, car la machine ne les prendra pas pour vous !

## 1000 et une façons d'éradiquer l'infidèle



Flagellants 9/9 Argent 508po

Mortier impérial 4/4 Argent 4217po

Infanterie des Porte-Rancunes 20/20 Argent 89po

Guerriers Nains 19/19 Argent 145po



Ce grand couloir rocheux sent l'embuscade à plein nez...

Joueurs d'épée impériaux 15/15 Argent 508po

Tank à vapeur impérial 1/1 Argent 5242po

La variété des unités est un des plus gros points forts de Dark Omen. En voici une infime partie. Les crânes représentent leur force d'attaque, les boucliers leur résistance.

Cavalerie des Porte-Rancunes 16/16 Argent 1917po

Bannière de provocation

Informations objet

Enfin, on peut redistribuer des objets magiques aux unités. Cependant, celles-ci ne pourront pas en ramasser si elles sont déjà très chargées d'objets.

DEPLOIEMENT

Sorcier flamboyant 1/1

A L'ATTAQUE !

Déployer unité

Avant la bataille vous choisirez le régiment à emmener. Vous êtes limité à 8.



## Chef, on fonce ?

Dark Omen risque tout de même de rebuter les débutants en matière de stratégie. Il prend en compte beaucoup de facteurs comme la ligne de vue, le moral des troupes ou leurs craintes de la magie ou de certaines races, et bien d'autres choses encore. Quelques conseils pour débutants :



1/ La base : prendre des bataillons à revers. Ici la cavalerie s'apprête à dérouter l'infanterie Orque en la chargeant de l'arrière. C'est particulièrement efficace.



2/Les cibles à abattre en priorité : archers et mages. Ce sont des troupes que la machine aura tendance à laisser en retrait, pour démanteler vos bataillons de loin.



3/Le déploiement conditionne la victoire. Tâchez de mettre vos archers ou votre artillerie là où leur champ de tir sera le plus large, et préparez déjà les mouvements de vos autres troupes.



De nombreuses scènes présenteront le scénario au fur et à mesure. Le doublage français est malheureusement mauvais.



Un gros défaut : les mages choisissent leurs sorts au hasard. Apprenez bien leur utilité, la magie est votre meilleur allié.



4/Les archers, placés en hauteur, tireront plus loin mais surtout auront une meilleure vision du champ de bataille, et pourront ainsi voir certaines troupes à couvert derrière des rochers.



5/Exploitez la couverture autant que possible. L'ordinateur ne pourra jamais attaquer des unités qu'il ne voit pas, et vous pourrez ainsi le prendre à revers en l'appâtant avec une unité plus faible.



Les scorpions ne craignent pas beaucoup les boules de feu.



# NOTES



17

## technique

Le moteur 3D est particulièrement réussi, seules les troupes manquent de finesse.

18

## esthétique

Les troupes sont fidèles aux dessins originaux et les paysages sont superbes.

16

## animation

Parfait pour les décors, elle est assez limitée pour les combattants. C'est néanmoins suffisant.

16

## maniabilité

Au paddle, tout est bien pensé mais il faut du temps pour maîtriser. A la souris, c'est plus facile.

16

## sons

Des musiques réussies, mais des voix françaises ratées. Les bruitages de bataille sont bons.

19

## durée de vie

La difficulté est au rendez-vous, l'IA est assez développée pour ne jamais faire deux fois la même chose.

+

## plus

10 fois mieux pensé et réalisé que le premier.

-

## moins

On ne peut pas choisir les sorts avant la bataille !

Intérêt

7/10

Fans de batailles médiévales

8/10

Une seule araignée géante peut, en prenant à revers, faire fuir un bataillon entier.

à tout moment, vous pourrez consulter une mini carte du champ de bataille.

Cavalerie des Porte-Rancunes 11/16



De nombreuses améliorations, un plaisir renforcé

A de nombreuses reprises, il vous faudra faire un choix pour la continuité du scénario. A vous de voir, car toutes les batailles sont intéressantes.

Combattre les Morts-vivants  
Retourner à Altdorf



AVIS

R

Le premier ne m'avait pas trop convaincu en partie pour ses erreurs stratégiques et sa réalisation. Dark Omen est génial, amélioré sur quasiment tous les plans. Même s'il se révèle un peu trop

dur et que quelques défauts subsistent, je ne saurais trop vous conseiller de vous jeter dans ces batailles pleines de rage et d'hormones. Euh, d'hommes.

C

Dark Omen fait partie de ces titres qu'il serait dommage de laisser passer. Je parle en tous cas au nom des fans de stratégie. Si le jeu n'est pas particulièrement beau, il bénéficie d'une qualité d'animation,

lors des déplacements, tout à fait exceptionnelle. Une expérience tactique intéressante qui demande réflexion et habileté tant la difficulté du jeu est grande.

AVIS





# Snow Racer 98

EDITEUR..... OCEAN

GENRE..... SIMULATION DE SKI

Constamment repoussée, peaufinée avec l'aide des champions de snowboard Babs et Claude Chenal, la version def' de Snow Racer 98 a fini par arriver à la rédac'. Réjouissez-vous, c'est plutôt réussi.

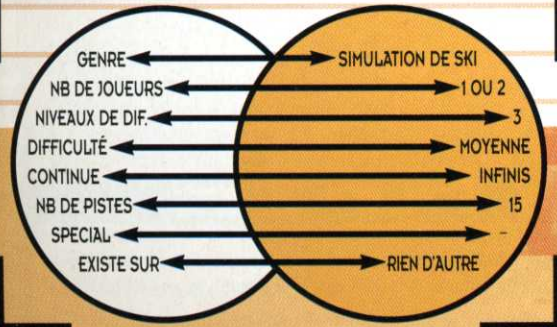
PLAYSTATION

# SNOW RACER 98

**Q**uelle misère. Cet hiver, vous n'avez pas pu fuir le foyer familial. Contrairement à votre meute de copains qui vous a abandonné sans remords en partant sur les pistes des grandes stations, vous avez été condamné à baver d'envie devant les performances des athlètes olympiques ou, pire encore, à voir au cinéma la suite des Visiteurs, histoire de tuer le temps. Bah ! Ne vous minez pas, Snow Racer 98 devrait vous consoler de cette petite contrariété. Oui, malgré quelques imperfections, le titre de PAM s'en sort plutôt bien. Pourtant, l'exercice était périlleux ; d'autres éditeurs s'y sont d'ailleurs cassés les dents. Les développeurs ont heureusement eu la démarche intelligente d'étudier la concurrence mais aussi de s'entourer de professionnels de la glisse. Le résultat est là. A l'inverse de Coolboarders 2 ou de Chill, les modèles de glisse, les attitudes de votre rider et les prises de carres sont, cette fois, vraiment très proches de la réalité et procurent au joueur de réelles sensations. Pour la première fois, on a le sentiment d'évoluer sur de la neige. L'autre grande force de ce titre est de s'adresser aux amateurs de glisse au sens large. Le jeu vous invite, en effet, à chausser, sans discrimination imbécile, ski, surf alpin et snowboard pour participer à de nombreuses épreuves (descente, slalom, combiné, big air, free ride) sur une quinzaine de tracés particulièrement bien conçus. Si toutes ces disciplines sont réussies (mention spéciale pour le ski), c'est, sans conteste, le snowboard qui aura bénéficié du plus grand travail. Les pistes sont immenses en longueur comme en largeur et colent parfaitement à l'esprit free ride de la discipline. On peut aller partout, les chemins sont multiples et la sensation de liberté éprouvée inédite. Ajoutez à cela la possibilité de lancer des tricks hyper stylé et vous obtenez un excellent jeu de glisse mais pas le soft ultime. On regrettera effectivement l'absence d'un snow-park et d'un half pipe, le manque de patate de l'ambiance sonore et l'impossibilité de "grinder" sur des hand-rails. Dommage.



## fiche technique



La descente vous oppose à six autres skieurs peu gênants.



## Blind air !

En mode big air, les tremplins sont énormes et permettent de réaliser des performances d'extra-terrestre. Malheureusement, il y a un tout petit défaut : le focus de la caméra est mal réglé ainsi, lorsque vous décollez du tremplin, vous ne voyez plus le sol. C'est assez gênant car il devient extrêmement difficile de juger de son altitude et de préparer sa réception, surtout lors des tricks difficiles (genre Crippler ou Johan Twist). Mais bon, après une dizaine de sauts à la Stevie Wonder, on finit, comme toujours, par s'adapter. Une épreuve fun mais qui ne vaut pas un bon vieux half pipe.



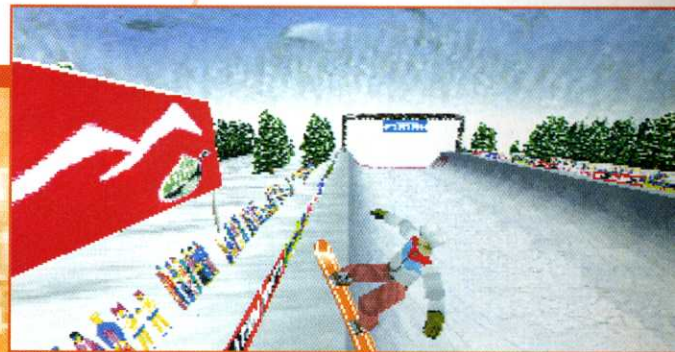
En surf alpin, vous devrez non seulement passer les portes mais aussi effectuer des figures en passant sur les tremplins de neige.



**L'esprit  
free ride  
enfin sur  
PlayStation !**

## Snow Racer 98 vs Coolboarder 2

Ça ne surprendra personne, le soft de PAM surclasse assez largement Coolboarders 2 : les modèles de glisse y sont plus réalistes, les attitudes du rider ont beaucoup de style, les commandes se révèlent nettement plus intuitives et confortables, enfin les pistes offrent une réelle sensation de liberté. Bien sûr, ça ne nous suffit pas et l'idéal eut été de mixer les modes de jeu de Coolboarders 2 (c'est bien la seule chose qui soit réussie dans ce jeu) et la réalisation de Snow Racer 98. Mais, bon, apparemment, les développeurs ont manqué de temps.







Comme dans la réalité, effectuer un 1080° tient de l'exploit.

## Attitudes !



Les tricks, certainement le point fort du jeu. Les possibilités sont nombreuses, on peut aisément réaliser des transitions assez complexes (jusqu'à 4 grabs) sans s'effacer les empreintes digitales sur la croix du pad. Tout est possible, grabs, back flip, front flip, misty, Mc Twist, rotations... De plus, chaque fois que vous lancez un tricks, le CPU adopte un angle de vue latéral pour que vous puissiez profiter pleinement du style de votre figure. Toutefois, quel dommage qu'on ne puisse pas effectuer des slides sur certains éléments du décor comme dans Steep Slope Sliders.







Le clipping est vraiment très prononcé.



**Un soft**

**qui aurait mérité quelques mois supplémentaires de développement**

**Bad luck !**

Âïe ! Âïe ! Âïe ! Le mode 2 joueurs est tout simplement catastrophique. En split horizontal ou vertical le champ de vision demeure vraiment trop restreint et ce, quel que soit l'angle de vue adopté. Pour schématiser, on ne voit pas à cinq mètres. Difficile dans ces conditions d'anticiper les bosses pour lancer ses tricks ou de préparer ses trajectoires en ski. Un mode bâclé que vous zapperez d'énervement au bout de deux petites minutes et encore...



**NOTES**



15	<b>technique</b> Un moteur 3D au-dessus de tout soupçon mais un affichage des décors tardif.
15	<b>esthétique</b> Les textures sont riches et assez réalistes. Le character design aurait mérité plus de soin.
16	<b>animation</b> Une motion capture qui a beaucoup de style et une impression de vitesse très convaincante.
17	<b>maniabilité</b> Une interface intelligente à la Steep Slope Sliders. Des commandes simples mais permettant tous les tricks imaginables.
12	<b>sons</b> Les musiques manquent de pêche et rendent parfois les descentes un peu molles.
16	<b>durée de vie</b> Du ski, du snowboard, des pistes immenses, de nombreuses options et un mode multi-joueurs pour s'éclater.
+	<b>plus</b> Ski et snowboard. Les pistes, la motion capture, la jouabilité.
-	<b>moins</b> Pas de half pipe ni de snow-park. Des riders peu charismatiques.

**Intérêt 7/10**

**AVIS**



On parvient enfin, sur PlayStation, à un jeu de glisse qui ressemble à quelque chose. Bien plus intéressant, plus beau et plus jouable qu'un Coolboarders 2 auquel, ici, on accroche décidément pas. Snow Racer 98 offre des pistes trippantes et un bon nombre de modes de jeu. Pas ultime, mais il reste le meilleur pour le moment. On se prend à refaire des descentes pour le plaisir, bref, pari rempli en grande partie pour PAM !



Pari réussi pour PAM qui parvient à faire mieux que le très controversé Coolboarders 2. Un soft de glisse intéressant, varié, bien réalisé mais auquel il manque encore un petit quelque chose pour s'imposer comme la référence ultime du genre. Une fois de plus, on sent que les développeurs ont manqué de temps. Un bon titre toutefois qui ne me fera pas oublier le fun de Steep Slope Sliders.

**AVIS**





# Newman Haas

EDITEUR ..... PSYGNOSIS

GENRE ..... COURSE D'INDY CAR

En attendant Gran Turismo, voici un petit en-cas dédié à l'Indy Car signé Psygnosis. Un soft académique assez réussi mais qui ne transcende pas tout à fait F1 '97.

PLAYSTATION

**C**a a la couleur de la Formule 1, ça a les sensations de la Formule 1 et pourtant ça nous vient des Etats-Unis. Messieurs les pilotes virtuels, vous voilà prêts à affronter 15 des meilleurs pilotes du championnat d'Indy Car américain sur 11 des plus prestigieux circuits d'une

compétition totalement inconnue dans nos contrées. En effet, l'ambition de Psygnosis se situe bien là, faire découvrir à nous, petits Européens, l'un des sports mécaniques les plus palpitants de la planète. Objectif atteint pour la chouette qui nous gratifie encore une fois d'un jeu de course automobile grand public de qualité, bien que certains défauts, nous le verrons plus loin, l'empêchent d'accéder au niveau de perfection de son big brother. Hé oui, dès la première partie, la comparaison avec Formula One 97 est inévitable. Normal, le moteur 3D est le même ! Prise de risque minimale donc pour l'éditeur puisqu'au point de vue strictement technique vous retrouverez

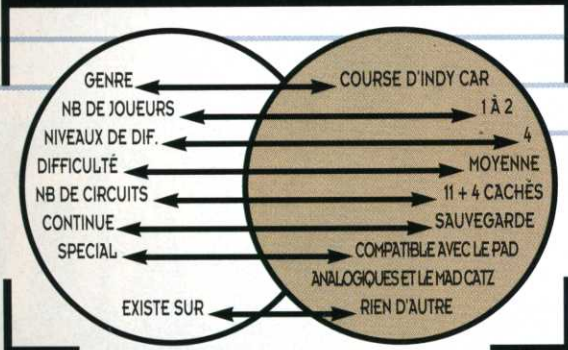
ici ce qui a contribué à faire la réputation du hit de Psygnosis, plus quelques améliorations indispensables comme une ligne d'horizon plus lisible, un clipping mieux géré, des ralentissements inexistant, de vrais arrêts aux stands avec cette fois un staff de mécanos tout de polygones vêtus et un mode 2 joueurs plus compétitif vous opposant à 5 autres pilotes ! Comme ça au moins on ne pourra pas accuser Psygnosis de nous avoir servi deux fois la même soupe. Mais la principale qualité de ce soft réside incontestablement dans son ambiance. Newman Haas a la pêche, les effets de caméra dynamique et l'environnement sonore y sont pour beaucoup donnant aux courses l'intensité qui faisait défaut à F1 97. Pourtant, ce titre ne surclasse pas son aîné en partie à cause des modèles physiques (adhérence, force centrifuge, poids de la voiture) nettement moins réalistes et d'un pilotage moins agréable. La direction étant un peu trop sensible, ça oblige à compenser ses trajectoires par des à-coups. Le gameplay en pâtit un peu.



Pour les nostalgiques du premier F1, Newman Haas propose un mode ralenti spectaculaire.

# Newman Haas

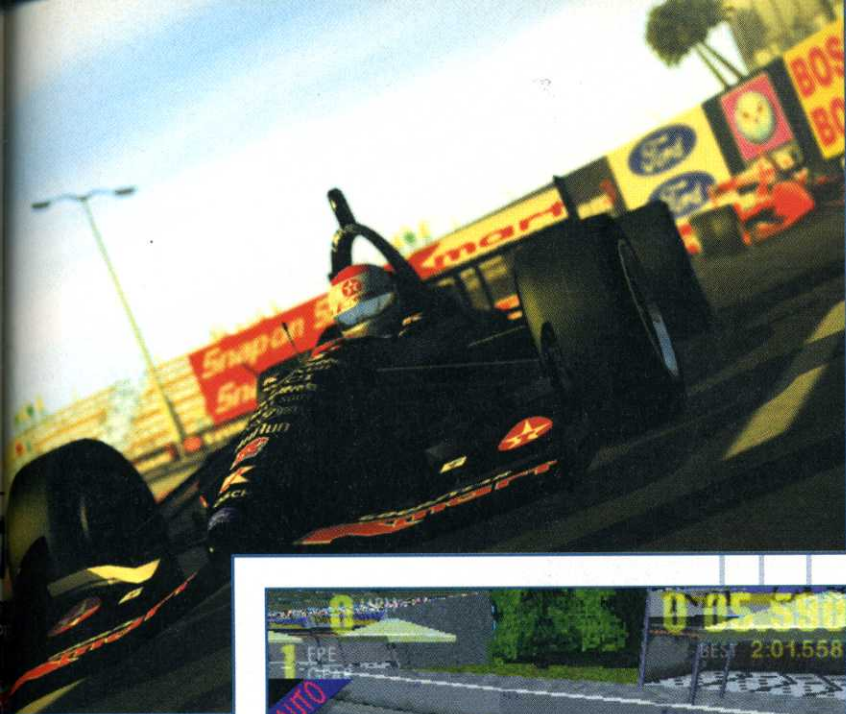
## fiche technique



Moins de clipping et peu de bugs. La plupart des défauts techniques de F1 97 ont ici disparu.







## ZOOMS

Contrairement à F1 97 les accidents ne sont pas gérés en 3D.

C'est bizarre, car Studio 33 a repris le moteur du jeu dans son intégralité. Mais rassurez-vous, malgré ce petit détail, vos crashes demeurent très spectaculaires. En effet, le moindre accrochage est accompagné d'un zoom arrière particulièrement efficace qui en plus a le mérite de ne pas pénaliser la jouabilité. Sympa.

4	GORDON	11	ZANARDI	-7.0
TO GO	LEADS BY 1.7	12	CARPENTIER	-7.6



Les arrêts aux stands ressemblent enfin à quelque chose. Vous pourrez également donner vos ordres avant chaque passage.



**PITSTOP**  
02.7

## Nous et les autres

Bonne nouvelle, le mode multi-joueurs est cette fois bien plus réussi que dans F1 97. Désormais, vous et votre petit camarade de jeu piloterez contre quatre autres concurrents. Il est possible dans ce mode de régler le niveau de réalisme, le nombre de tour, de passer aux stands, bref de faire une vraie course.



16 concurrents sur le circuit et aucun ralentissements.



Vous pourrez activer un turbo mais de manière limitée. A vous de l'utiliser intelligemment.



Les 11 circuits sont très techniques. Dommage que le réalisme du pilotage ne suive pas.



## L'Indy Car Kesako ?

Créé vers 1912, ce sport automobile proche de la Formule 1 comporte aujourd'hui deux types de championnats : le CART et l'IRL créé par Tony Georges, le proprio du circuit d'Indianapolis. Pour le CART, les pilotes sont de différentes nationalités et les circuits sont de 3 types (route, ville, ovale). Par contre en IRL, il s'agit exclusivement d'ovales et les participants sont tous américains. Dans Newman Haas vous disputerez le championnat de CART.



3 ANDRETTI LEADS BY 1.3 9. BLUNDEL 10. CARP

Il est possible d'afficher la carte du circuit pendant la course. C'est précis et utile.

Attention Nouvelle Notation

## Une profondeur de jeu

nettement moins aboutie

## que dans F1 '97



## Moins réaliste que le roi

Les puristes vont certainement couiner de rage car Newman Haas est loin d'être aussi réaliste que F1 '97. Les bolides sont particulièrement légers et ce quel que soit le niveau de carburant embarqué, la force centrifuge est également assez mal restituée. Les modèles d'adhérence quant à eux se révèlent bien fantaisistes et, à moins de jouer en mode Star, couper les chicanes en roulant dans le sable ou sur l'herbe n'aura que peu d'influence sur le comportement de votre engin et sur vos trajectoires.



## NOTES



### technique

15 Une réalisation légèrement supérieure à F1 97. Moins de clipping mais une conduite moins réaliste.

### esthétique

15 Des graphismes très détaillés et des bolides magnifiquement modélisés.

### animation

16 C'est rapide quel que soit l'angle de vue adopté. Les ralentissements sont quasi-imperceptibles.

### maniabilité

14 Moins agréable que celle de F1 97. La sensibilité des commandes est trop prononcée.

### sons

17 Le point fort du jeu : bruits de moteur impressionnants, commentaires et bruits dynamiques.

### durée de vie

15 14 circuits, des modes de jeu classiques mais un feeling nettement plus arcade que F1 97.

### plus

+ L'attrait de la nouveauté. Certains défauts de F1 97 corrigés.

### moins

- Des sensations de conduite peu réalistes. Injouable au pad analogique.

Intérêt

7/10

Pour les accros

Pour ceux qui ont F1 '97

6/10

AVIS

**W**illow

Newman Haas, c'est avant tout le plaisir de découvrir de nouveaux circuits très techniques ainsi que de nouveaux pilotes. Maintenant si vous me demandez si ce titre est aussi réaliste

que Formula One 97, je vous réponds, sans aucune hésitation, non. Newman Haas demeure malgré tout un bon jeu d'arcade assez amusant mais très loin du hit qu'on attendait. Pour les accros.

**T**razom

Psynosis est passé maître dans la conversion des jeux auto. Avec Newman Haas, les férus de sport auto vont découvrir un titre très complet, certes, mais encore en deçà de F1 '97 dans le domaine de la

simulation pure. La faute revient à une voiture beaucoup trop "légère", que l'on ne "sent" pas totalement au paddle. Un bon titre toutefois, mais pas révolutionnaire lorsque l'on possède déjà F1 '97. A vous de voir, les pilotes !

AVIS



# Tous les mardis soirs, les formidables soirées privées des centres de loisirs La Tête Dans Les Nuages

DANS LES NUAGES DANS LES NUAGES DANS LES NUAGES DANS LES NUAGES



**ENTRÉE GRATUITE**  
**POUR LES FILLES**

LA TÊTE DANS LES NUAGES LA TÊTE DANS LES NUAGES LA TÊTE DANS LES NUAGES

LA TÊTE DANS LES NUAGES LA TÊTE DANS LES NUAGES LA TÊTE DANS LES NUAGES

LA TÊTE DANS LES NUAGES LA TÊTE DANS LES NUAGES LA TÊTE DANS LES NUAGES

LA TÊTE DANS LES NUAGES LA TÊTE DANS LES NUAGES LA TÊTE DANS LES NUAGES

LA TÊTE DANS LES NUAGES LA TÊTE DANS LES NUAGES LA TÊTE DANS LES NUAGES



- Passage des Princes  
■ 120 Frs + 1 menu Mac Do  
5, bd des Italiens  
75002 Paris
- Le Cyrano ■ 80 Frs  
7, rue Rameau  
78000 Versailles
- Centre commercial  
Art de Vivre ■ 80 Frs  
RN 13  
78630 Orgeval
- Centre commercial  
les 4 Temps ■ 80 Frs  
Parvis de La Défense  
92800 Puteaux
- Centre commercial  
Belle Epine ■ 100 Frs  
94320 Thiais
- Complexe Cinématographique  
■ 80 Frs  
ZAC de La Valentine  
2, bd Léon Bancal  
13011 Marseille
- 4-6, cours de l'Intendance  
■ 80 Frs  
33000 Bordeaux

- ZAC du Centre Ville ■ 80 Frs  
av du 8 mai 1945  
38130 Echirolles
- UGC Ciné Cité ■ 80 Frs  
350, rue des Muzorais  
54170 Ludres
- UGC Ciné Cité ■ 80 Frs  
36-52, rue Esquermoise  
59000 Lille
- Centre commercial  
Cité Europe ■ 80 Frs  
62281 Coquelles
- Les Halles du Beffroi ■ 50 Frs  
22 bis, rue du Général Leclerc  
80000 Amiens
- Passage Malbuisson ■ 20,6 FF  
rue du Rhône 46  
1204 Genève
- Ghaisnée d'Ixelles 7-9 ■ 400 FB  
1050 Bruxelles
- Utopolis ■ 400 FL  
45, bd J-F Kennedy  
Luxembourg

Ces forfaits donnent l'accès libre à tous nos simulateurs et jeux vidéo sans exception et sans limite de temps



Annoncé il y a belle lurette par Capcom, X-Men arrive enfin sur PlayStation grâce à Probe, mais avec un an de retard...

PLAYSTATION

**C**apcom avait mis un terme au développement de la version PlayStation d'X-Men par manque de Ram dans la console. Depuis, le temps s'est écoulé et les méthodes de programmation se sont perfectionnées, offrant la possibilité de réaliser désormais des softs de baston en 2D très élaborés. D'ailleurs, il suffit de voir Marvel Super Heroes ou encore X-Men Vs Street (zyeutez du côté des tests import) pour s'en convaincre. C'est donc avec un énorme retard que nous accueillons enfin les aventures bastoniques des célèbres mutants sur la console de Sony, Probe ayant relevé le défi de nous proposer sa conversion du jeu original d'arcade. Premier constat : X-Men s'avère être un jeu de qualité bénéficiant d'animations légèrement moins fouillées que la version Jamma ou Saturn, mais là, je chipte vraiment beaucoup. Sinon, les actions des personnages ne ralentissent aucunement en cas de match entre gros sprites (Sentinel contre Colossus par exemple) et les



super pouvoirs fusent de toutes parts, sans nuire au bon déroulement des combats. On retrouve donc ici les dix mutants belliqueux de l'univers Comics des X-Men, à savoir le très séduisant Cyclop, l'énorme Sentinel, le très hargneux Omega Red, la sexy Psylocke, l'afro-américaine Storm, le fondant Iceman, le baraqué Colossus, la multimédia Spirale, le ringard Silver Samouraï et, pour finir, le très rasoir Wolverine. Si la réalisation du jeu est d'excellente facture, on pourra malgré tout être déçu par l'absence de l'option déterminant la rapidité des personnages, qui était disponible sur les versions des autres machines. Et puis, X-Men accuse un sacré coup de vieux comparé à Marvel Super Heroes ou X-Men Vs Street, ce qui nous oblige à réfléchir par deux fois avant de l'acquiescer. Donc, si vous êtes bourgeois (ce thème est vraiment récurrent chez moi !), ne réfléchissez pas, achetez-le pour compléter votre logithèque ! Quant aux pauvres, je ne pourrais que leur conseiller à la place X-Men Vs Street, même si le jeu de Probe demeure excellent.



Storm inonde l'écran d'éclairs dévastateurs.



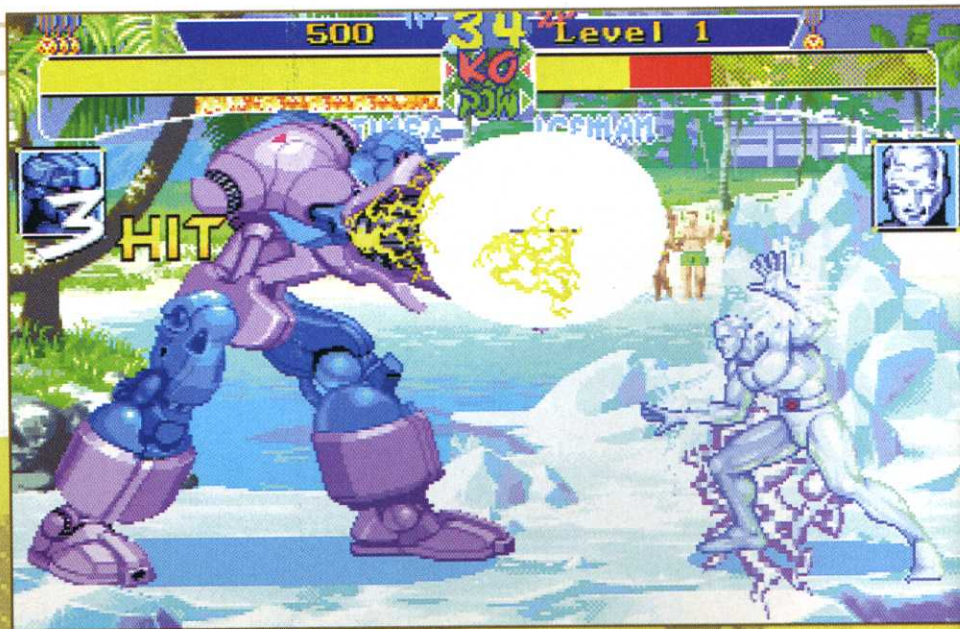
# X-Men Children of the Atom

## fiche technique

GENRE	BASTON ENTRE MUTANTS
NB DE JOUEURS	2
NIVEAUX DE DIF.	8
DIFFICULTÉ	MOYENNE
CONTINUE	INFINIS
NB DE PERSONNAGES	10
EXISTE SUR	SATURN ET ARCADE



Colossus s'entraîne pour le lancé du poids...





## Deux boss désormais célèbres

Cela ne devrait pas vous surprendre vu que Marvel Super Heroes et X-Men Vs Street nous offrent la possibilité de les utiliser. Vous pourrez donc admirer Magneto et Juggernaut dans leur prime jeunesse grâce à X-Men... C'est la classe.



**X-Men arrive sur PlayStation à une époque défavorable...**



Iceman lance une série de giboules assez meurtrière en guise de "Super".



Une attaque aérienne surprenante de la part du musculeux métallique de service...



Il fallait bien un Shuriken pour coller avec le Samourai...

## X-Men vs Marvel

Marvel jouit d'une animation plus aboutie qu'X-Men et propose un système de gemmes qui permet des possibilités tactiques plus intéressantes. C'est clair, X-Men débarque avec trop de retard. Donc Marvel gagne logiquement !



# NOTES



12

**technique**  
C'est de la 2D détaillée. Aucun effet particulier et les capacités de la machine ne sont pas exploitées.

16

**esthétique**  
Les graphismes sont aussi fouillés que dans la version d'arcade originale.

15

**animation**  
A part un léger manque dans les étapes d'animation des combattants, tout baigne.

17

**maniabilité**  
Les habitués de Street Fighters ne se sentiront pas dépayés en jouant à X-Men.

14

**sons**  
Si les musiques sont quelconques, les bruitages, eux, sont bien rendus.

14

**durée de vie**  
Seul, on fait vite le tour de tous les personnages. A deux, on en "prend pour un dollar".

+

**plus**  
• Une version proche de l'arcade.  
• Un slip archi-moultant pour Iceman.

-

**moins**  
• Un jeu qui a pris des rides.  
• Pas d'option pour régler la vitesse.

**Intérêt** **6/10**

**K**

X-Men est un jeu d'arcade très bien adapté sur console, il propose les personnages inédits des autres séries de Capcom comme Omega Red, Iceman ou Spirale. Mais il faut se rendre à

l'évidence : le soft aurait pu cartonner il y a un an, mais aujourd'hui il paraît un peu fade. De ce fait, seuls les bourgeois ne se sentiront pas lésés.

**C**

Grand amateur de jeux de baston devant l'Éternel, j'ai suivi l'évolution de ce genre avec intérêt. Cette nouvelle génération de jeux à la X-Men, avec ses super pouvoirs à gogo et ses super héros qui font

des bonds de douze mètres m'a amusée au début, mais l'euphorie est vite retombée. Et puis, cette version PlayStation manque, à mon goût, de finition au niveau des animations.





**Adapté du PC, Diablo est un titre qui a marqué son époque. Entre ceux qui passent leurs nuits dessus et ceux qui lui reprochent sa trop grande linéarité, deux écoles s'affrontent.**

P

our tous ceux qui ne connaîtraient pas encore les grandes lignes qui caractérisent Diablo, voici quelques précieuses informations. Le jeu vous invite à affronter une horde innombrable et bigarrée de créatures diaboliques. Pour ce faire, vous

pouvez incarner un guerrier, une archer ou un magicien. Ces trois classes ne mettent l'accent que sur les caractéristiques de base des personnages sans les restreindre à un style particulier. Ainsi, un magicien peut fort bien défoncer quelques crânes à l'aide d'un gourdin. Rien n'est, heureusement, exclu... L'aventure commence dans le village de Tristram où, en discutant avec les villageois, vous partez accomplir de nombreuses missions : purifier l'eau qui a été souillée, récupérer une pierre étrange qui servira à forger l'anneau d'infravision ou aller combattre Diablo (c'est le but principal)... En tout, une bonne vingtaine de quêtes de ce genre sont disponibles

aléatoirement à chaque partie. Toutes vous enverront combattre des hordes de monstres dans les profondeurs sombres de la Terre. Diablo fonctionne selon un principe désormais éprouvé. Vous cassez du monstre, gagnez de l'argent, récupérez des points d'expérience et devenez de plus en plus puissant. Les objets que vous ramassez peuvent être équipés ou revendus et, au final, vous passez votre temps à gérer votre inventaire et à réfléchir à la façon dont vous allez distribuer les points que vous avez gagnés dans vos compétences (force, dextérité, endurance et magie).

On se dit alors que c'est tout simple et tout bête, mais le jeu se révèle assez riche (il y a vraiment beaucoup d'objets, d'armes et de sorts différents) pour vous donner envie de devenir toujours plus puissant. Lorsqu'on entre dans l'engrenage, les heures défilent sans compter, c'est hallucinant. Un jeu superbement dangereux qui fera le bonheur des amateurs, surtout qu'ici, vous n'aurez pas besoin d'Internet pour vous y essayer à deux...

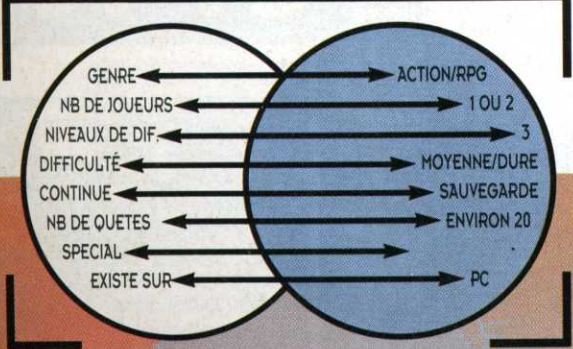


# Diablo



**Vous avez la possibilité, à tout moment, de sauvegarder votre partie (attention, 10 blocs nécessaires !) ou votre perso (1 bloc). Autrement dit, vous pouvez recommencer une partie avec un perso super boosté.**

## fiche technique





Attention  
Nouvelle  
Notation

NOTES 

# Pas si bourrin

Diablo est un jeu qui fourmille de détails. Ils sont évidemment trop nombreux pour être énumérés ici mais voici, pour vous donner une idée, quelques petits trucs à savoir : 1) attirez des monstres devant l'ouverture d'une porte vous permet de les allumer un par un, 2) les ennemis ne sont pas tous sensibles aux mêmes choses. Certains sont immunisés contre la magie par exemple, attention, 3) la dextérité est - en tout cas pour moi - l'attribut le plus important. En effet, plus vous êtes adroit et plus vous avez de chance de faire mouche, tout en évitant d'être touché vous-même, 4) le magicien est très intéressant à jouer mais il faut gérer sa palette de sorts avec discernement. A déconseiller aux débutants. Enfin, 5) soyez patient. Foncer dans le tas ça va bien pour les premiers niveaux (et encore), mais il faut vite jouer intelligemment, en évitant de se faire encercler et en nettoyant méthodiquement les labyrinthes. Voilà quelques conseils d'amli...



Un mode  
deux joueurs  
excellent



Dans le jeu à deux, essayez de prendre des persos qui se complètent. Le guerrier est souvent un bon complice pour un archer ou un magicien.

16

**technique**  
De petits sprites qui évoluent dans des décors fouillés, le tout avec une 3D isométrique bien maîtrisée.

14

**esthétique**  
Un jeu sombre et très détaillé où il faut souvent écarquiller les yeux pour voir quelque chose.

14

**animation**  
Personnages et ennemis possèdent assez peu d'animations mais les sprites étant petits, cela passe très bien.

15

**maniabilité**  
Il faut maîtriser le système de commandes, l'inventaire, etc. Mais une fois cela fait, il n'y a plus de problème.

17

**sons**  
Quelques superbes musiques et une ambiance sonore de circonstance. Voix off plutôt réussies.

16

**durée de vie**  
Monter le niveau de son perso est une activité de longue haleine.

+

**plus**  
Un concept simple mais diaboliquement prenant.

-

**moins**  
Une course à la puissance qui peut s'avérer fatigante.

Intérêt **7/10**

AVIS

**C**

Diablo fait partie des jeux super calmes. Genre : "Tiens, il est déjà sept heures du mat' ?". Alors on va au boutot, on pense à son magicien niveau douze qu'on voudrait booster un peu et, le soir venu, c'est le bouton power de la PlayStation qui vous nargue. A priori, si vous n'avez pas prêté votre console à un pote, vous craquez...

**R**

L'adaptation de Diablo s'en sort à merveille. La possibilité de sauver ses persos pour jouer ensuite à 2, en simultané, est particulièrement agréable, le principe prenant et la réalisation réussie. Un soft dont on finit par ne plus se défaire, tant le nombre d'objets à glaner et le gros billisme sans cesse grandissant de Diablo motivent les quêtes.

AVIS





# Need for Speed 3

EDITEUR..... ELECTRONIC ARTS

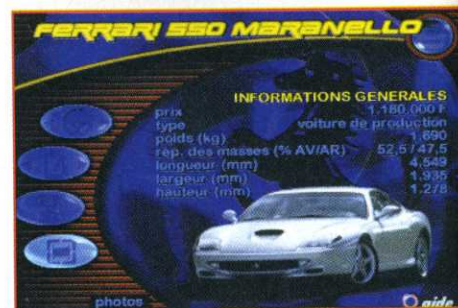
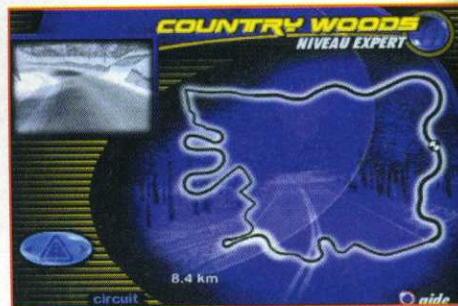
GENRE..... COURSE AUTOMOBILE

Le troisième volet de la série Need for Speed parviendra t-il à étancher votre soif de vitesse ? La réponse est yes ! Décidément, Electronic Arts est très en forme cette année.

PLAYSTATION

**E**n toute franchise la preview de NFS 3 laissait présager le pire. Pour comprendre, il faut revenir quelques temps en arrière. Un mois avant le test, on nous a présenté le jeu : il n'y avait pas grand-chose à en attendre ! C'était moche, mal animé, pas du tout vraisemblable... en gros, le deuxième volet en pire. En plus, nous avons tous passé des heures sur Gran Turismo, alors difficile dans ces conditions d'être optimistes. Pour résumer, ça fleurait bon le zapping, la retraite anticipée pour les programmeurs et le suicide marketing pour Electronic Arts. Puis la version test est arrivée à la rédaction et là il s'est produit ce qu'on appelle un miracle. Car nous avons entre nos mimines tremblotantes un jeu totalement différent. Un soft qui renoue (ouf !) avec le réalisme et la réalisation du premier épisode et qui rejette en bloc les extravagances du second, tout en apportant un ingrédient inédit à la série : le fun avec un grand "F". Oui, cette année, NFS est amusant à jouer.. Ça ne fait

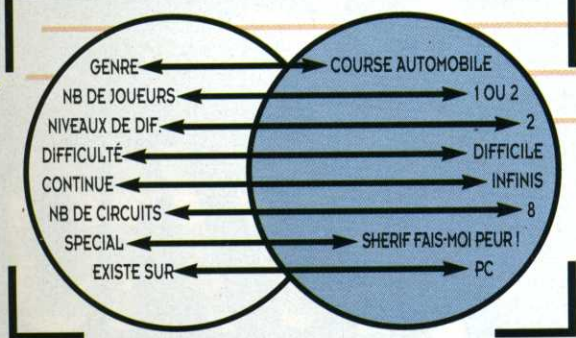
aucun doute, les développeurs ont utilisé le nouveau kit de développement de Sony, vous savez, celui qui a permis à Gran Turismo de voir le jour. Les graphismes sont en moyenne résolution (les circuits sont vraiment très beaux), le jeu tourne en 25 images par seconde avec une insolente fluidité, pas une once de clipping, aucun bug d'affichage et les décors se reflètent en temps réel sur la carrosserie de votre bolide ! Des signes qui ne trompent pas. Comme toutes les productions 98 de l'éditeur, le gameplay a radicalement changé et se décrit comme un mix parfait de simulation et d'arcade procurant d'excellentes sensations de conduite. Les circuits, eux, sont tous intéressants, proposent de multiples embranchements et sont configurés de façon réaliste avec des pièges bien vicieux. Quant aux originalités, cette année, vous aurez droit un mode qui justifie à lui seul l'achat du titre : une poursuite avec une armada de keufs à l'IA surprenante. Certes, NFS 3 n'est pas GT mais, tout de même, quelle réussite !



# Need For Speed 3

## Hot Pursuit

### fiche technique



Des effets météorologiques moyennement réussis.

Le stock car est vivement conseillé mais attention c'est une arme à double tranchant !





## Shérif fais-moi peur !

Le mode le plus trippant reste sans conteste le mode poursuite. Dans ce dernier, vous êtes pris en chasse par le shérif du comté et sa meute de flics en mal de contravention. Il faut dire que vous l'avez bien cherché puisque vous participez à une course illégale en roulant à contresens à plus de 300 km/h sur des routes très fréquentées. Les flics, pour une fois, font preuve d'une intelligence remarquable. Ils appellent des renforts pour vous stopper, jouent du pare-chocs pour vous faire sortir de la route et organisent des barrages sur le dernier tour !



Vous pourrez jouer à deux dans tous les modes de jeu.

Attention  
Nouvelle  
Notation

## Un troisième volet surprenant de qualité

## Crash en direct



Vos adversaires sont particulièrement malins et coriaces, ils n'hésiteront pas un seul instant à vous gêner : se classer dans les trois premiers vous demandera beaucoup de patience. Mais parfois, ils commettent eux aussi des erreurs et généralement ça donne lieu à des tête-à-queue et des accidents très spectaculaires. C'est l'un des nombreux charmes de ce titre.

# NOTES



### technique

17 Un moteur 3D supérieur à celui du deuxième volet. IA des concurrents intéressante et clipping inexistant.

### esthétique

17 Une qualité graphique proche de Grand Turismo (si ! si !) avec des textures variées et réalistes.

### animation

18 Ce titre devrait satisfaire votre soif de vitesse. Les sensations sont réellement grisantes. Fluide et sans ralentissement, comme on aime.

### maniabilité

17 Le parfait compromis entre l'arcade et la simulation. Les dérapages demandent un peu d'habitude c'est tout.

### sons

17 Les musiques changent selon la vitesse et les flics vous arrêtent dans le fracas des sirènes. Géant !

### durée de vie

17 8 circuits, des modes de jeu comme s'il en pleuvait, ce Need 4 Speed est l'un des softs les plus complets.

### plus

+ Les sensations, la réalisation.  
+ Des circuits longs et très techniques.

### moins

- Très difficile.  
- Plus de vidéo, effets météo ratés.

Intérêt **8/10**

AVIS

T

Il n'aura pas fallu longtemps à EA pour redresser la barre lamentablement tordue de l'indigeste NFS 2. La nouvelle mouture du jeu de course le plus déjanté de la PlayStation est à l'image des

autres produits EA de l'année : bien finis et intéressants. NFS 3 est le meilleur de la trilogie grâce à son fun, son animation et ses multiples options. Un régal pour les yeux !

W

Si je vous dis que je me suis autant éclaté en jouant à GT qu'à NFS 3, je vous choqe ? C'est un autre trip voilà tout. Moins réaliste mais tout aussi fun, et c'est là l'essentiel. En plus la réalisation et la durée de

vie sont au rendez-vous, alors pourquoi les joueurs devraient-ils se priver ?

AVIS





# Deathtrap Dungeon

EDITEUR ..... EIDOS

GENRE ..... ARCADE/AVENTURE

Inspiré du "Labyrinthe de la mort", le best-seller de Ian Livingstone (les "Livres dont vous êtes le héros", toute mon enfance...), **Deathtrap Dungeon** vous invite à affronter les mille et un dangers que renferment les sous-sols d'un château maléfique...

PLAYSTATION

**D**eathtrap Dungeon part d'un bon sentiment. De plus, il propose une intro des plus réjouissantes. Ces deux qualités ne suffisent néanmoins pas à rattraper la médiocrité ambiante dans laquelle il baigne. Explications. DD se présente comme un jeu d'aventure action somme toute assez classique, en 3D. La patte Eidos est reconnaissable puisque l'interface fait immédiatement penser à celle de Tomb Raider. En moins bien, toutefois. Ici, les vues caméra changent au point d'en devenir parfois gênantes. Quant à Chaindog et Red Lotus, respectivement le héros et l'héroïne du jeu, ils se déplacent avec une raideur toute militaire. Divisé en nombreux stages, DD propose un challenge difficile et haletant. De niveau en niveau, vous devrez vous débarrasser de toutes sortes d'ennemis (araignées géantes, orcs, femmes-serpents...) et comprendre la façon dont fonctionnent certains mécanismes. L'ambiance se révèle

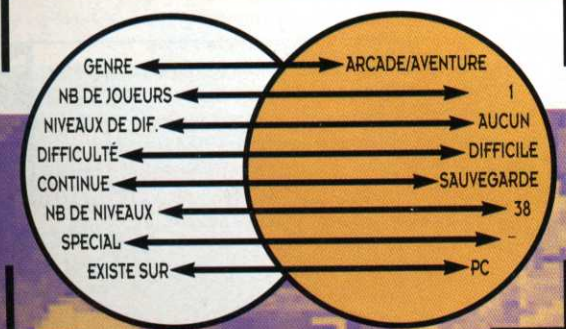


lant assez prenante, DD est un jeu auquel on s'essaye tout d'abord avec plaisir. De nombreux objets, sorts ou armes sont à récupérer (épée Venom, sort de boule de feu, lanceur de grenades...) et on se dit qu'il y a plutôt pas mal de choses à faire. Seulement voilà, la meilleure volonté du monde ne saurait effacer les trop gros et trop nombreux défauts du jeu. Ainsi, la réalisation ne pousse pas le joueur à aller de l'avant. Les ennemis qu'on doit affronter ne sont pas gérés de façon rationnelle. Ils apparaissent devant vous comme par magie, leur intelligence est très médiocre et les combats tournent toujours au bourinage stupide. Parade, coups d'épée échangés, on prend de mauvais coups, on meurt... Les pièges ne vous laissent souvent aucune chance et DD, à cet égard, se montre souvent frustrant. Enfin, la jouabilité, avec ses commandes raides et ses angles de caméra pas toujours très bien choisis, tourne au cauchemar. Un ratage tristement complet.



# Deathtrap Dungeon

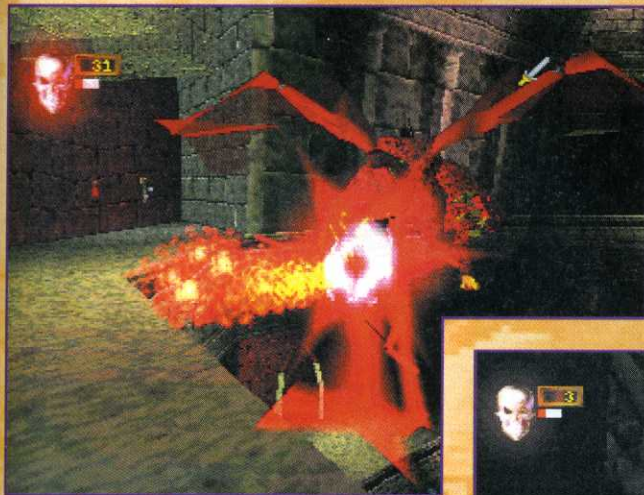
## fiche technique



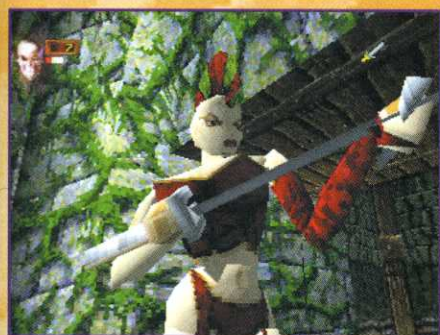
Les angles de caméra cachent souvent votre personnage. Embetant lors de certains déplacements ou durant les phases de combat.



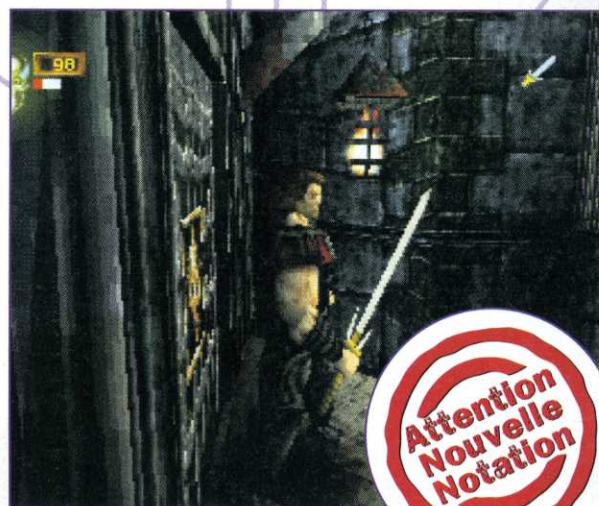
## La faune locale



Les ennemis rencontrés dans Deathtrap Dungeon ont, au moins, le mérite de la diversité : orcs, amazones, squelettes, rats géants, gobelins, dragons... Il y en a de toutes les couleurs, de toutes les formes et de toutes les tailles. Ils se retrouvent néanmoins tous sur un pied d'égalité lorsque, après vous être occupé d'eux, ils sont tous réduits à l'état de tas de chair sanguinolente...



Une énorme déception pour les fans de Livingstone



Attention Nouvelle Notation

# NOTES



11	technique	<b>technique</b> Une modélisation moyennement réussie, des déplacements saccadés...
10	esthétique	<b>esthétique</b> Atmosphère Heroic Fantasy sombre et glauque de circonstance. Persos modélisés à la va-vite.
10	animation	<b>animation</b> Les persos et les ennemis se déplacent et se battent tels de vrais robots.
09	maniabilité	<b>maniabilité</b> Des problèmes de vue caméra, des déplacements pas assez souples, des combats sans saveur... La cata.
14	sons	<b>sons</b> Quelques musiques tribales à souhait viennent mettre de l'ambiance. Sans plus.
13	durée de vie	<b>durée de vie</b> Le jeu est long et difficile, mais cette difficulté est due en partie à la mauvaise jouabilité. Dommage...
+	plus	<b>plus</b> Le concept. Les nombreux objets et sorts disponibles.
-	moins	<b>moins</b> Qualité de réalisation médiocre. Il faudrait revoir le sens du mot jouabilité...

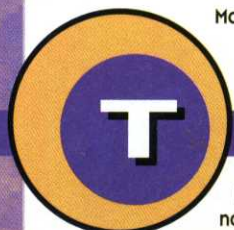
Intérêt **4/10**

AVIS



Je suis aigri et amer à la vue de ce titre qui, je le pensais, allait me captiver pendant des heures. Découvrir des trésors, ramasser des sorts, aller tuer des gobelins en "backstab" alors qu'ils

font leur tour de garde en ne se doutant de rien... À priori, le programme était grandiose. Classique mais grandiose. Mais le pseudo Tomb Raider à la sauce Heroic Fantasy n'aura pas pris...



Monsieur Ian Livingstone quel dommage ! Après nous avoir fait rêver des années entières, pourquoi prêter ainsi votre nom à ce triste jeu. Une réalisation technique très médiocre, une maniabilité (merci les

angles de caméra !) exaspérante et une intelligence artificielle quasi-inexistante suffisent à nous dégoûter de ce titre qu'on attendait avec impatience.

AVIS





# Pitfall 3D

EDITEUR ..... ACTIVISION

GENRE ..... PLATE-FORME

**Pitfall, héros antédiluvien de l'univers vidéo-ludique, nous revient dans une version venue puiser le renouveau aux sources de la 3D. Le résultat se révèle probant, sans toutefois être magistral.**

PLAYSTATION

**D**epuis qu'est sorti Pitfall premier du nom, sur Atari 2600, une quinzaine d'années se sont écoulées. Du petit jeu de plate-forme au sprite à douze pixels (version cachée quelque part dans Pitfall 3D), nous sommes passés fort heureusement à la vitesse supérieure. La 3D fait ici son apparition et on retrouve, sous un nouvel angle, certains des éléments de la version originale (sables mouvants, lianes, scorpions...) auxquels vient bien entendu s'ajouter tout un tas de nouveautés. L'aventure qui vous attend ici vous tiendra réellement en haleine une fois que vous vous serez lancé. Plates-formes qui s'effondrent, sauts au millimètre, ennemis de flamme qui s'élancent à votre poursuite, crochets tournoyants auxquels vous vous agrippez avec votre piolet, golems de pierre, mécanismes... Voici, en vrac, le genre de choses auxquelles vous serez confronté. Dans le

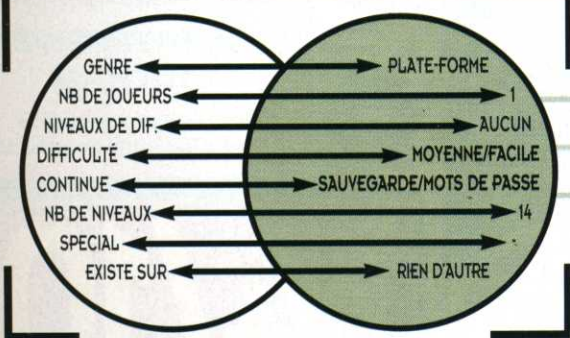
fond, Pitfall 3D est vraiment un jeu très sympa qui se révèle étonnamment jouable grâce à sa difficulté bien dosée et grâce aux nombreuses vies qu'il vous permet d'accumuler. Ceci n'est que justice car nombreux sont les passages où Harry décède lamentablement. Il faut un temps d'aptation pour s'habituer à un timing ou à une distance. Tout serait parfait si le jeu se révélait un peu plus varié et intéressant. En effet, si les niveaux ne se ressemblent pas tout à fait, vous passez tout de même votre temps à éviter de vous écraser pitoyablement sur le sol lorsque vous jouez les acrobates sur les plates-formes et vous assénez des coups de piolets aux différents ennemis qui vous barrent la route. Point. Cela pourrait encore passer si le jeu proposait 50 niveaux et un tas d'options délirantes, mais là ce n'est pas le cas. Un jeu éminemment sympathique qui ne va toutefois pas assez loin. Dommage.



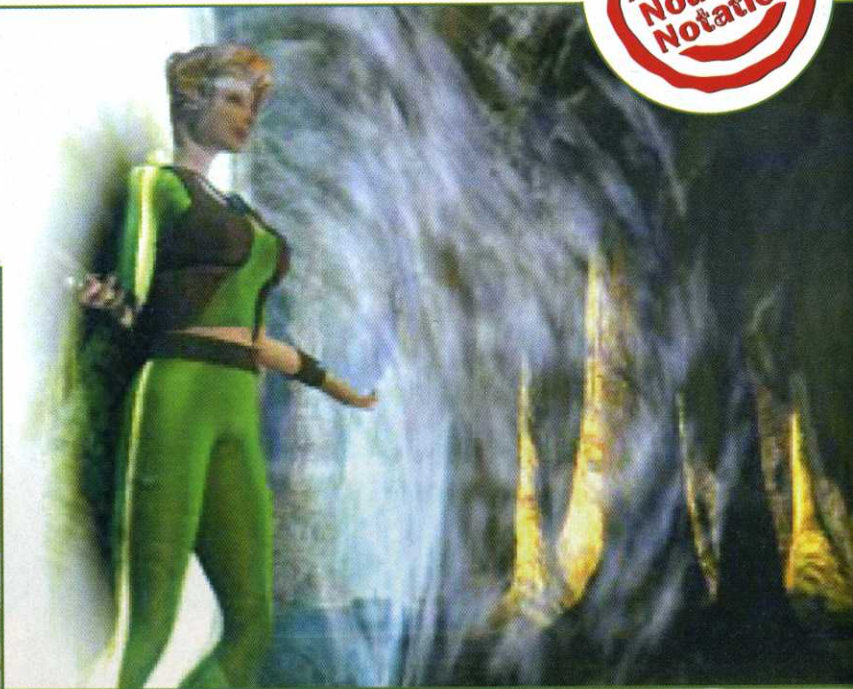
Ces espèces de golems qui sortent de terre possèdent une force terrifiante. Ils sont tous spécialisés dans le lancer de poids...

# Pitfall 3D

## fiche technique



Ces entités de feu - observez le profil du visage de celle de gauche - vous poursuivent inlassablement. Courir vite est votre seule solution.







On s'arrache à l'attraction terrestre pour passer derrière le mur. Facile.



**Un classique remis au goût du jour, mais qui n'innove pas assez**

### Gros plan sur les boss



Pitfall 3D ne vous fait pas affronter une foule de boss. Ils ne sont en fait que trois à vous barrer le passage : le Gladiator, le Kryll, Thular et Scrouge, le grand méchant du jeu. Vous avez ici les photos des deux premiers. Pour vaincre le Gladiator, il est nécessaire de le noyer. Pour le Kryll, il faut alimenter en énergie un canon qui vous sert d'arme fatale. Enfin, pour Scrouge, portez une attention toute particulière aux sons qui vous environnent...



La sortie du niveau est bien gardée. Et toutes ces plates-formes qui s'écroulent...

NOTES



15	technique	technique	Une 3D assez réussie, de jolis effets de rotation ou de lumière... Du bon travail.
14	esthétique	esthétique	Si Pitfall n'est pas particulièrement beau, il est graphiquement fouillé et possède un style.
15	animation	animation	Les mouvements paraissent brusques mais ce n'est pas gênant. Pas de ralentissements.
14	maniabilité	maniabilité	Les commandes répondent bien, mais il y a des problèmes pour évaluer les distances.
17	sons	sons	Les musiques sont curieuses mais excellentes. Les commentaires d'Harry - en anglais - sont bienvenus.
12	durée de vie	durée de vie	Le jeu est accrocheur mais il ne propose un challenge qu'assez moyennement difficile.
+	plus	plus	Une action haletante. La difficulté est très bien dosée.
-	moins	moins	Combats sans grand intérêt. Un jeu sympa mais répétitif.

Intérêt

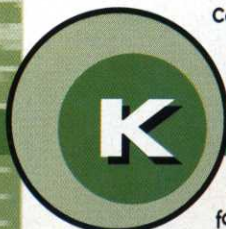
6/10

AVIS



Il y a deux façons de juger Pitfall 3D. Soit on aime bien la série et on se laisse porter par l'ambiance soit on s'y essaie sans conviction et on reste hermétique au plaisir qu'il procure. Personnelle

ment, j'avoue avoir été surpris d'accrocher autant à ce jeu. Il est toutefois indéniable qu'il lui manque pas mal de choses pour devenir un hit...



Cette nouvelle version de Pitfall est d'un cru excellent. Sa représentation en 3D, même si elle peut sembler un peu gênante au début, demeure très agréable. De plus, votre aventurier est très maniable et le

principe de jeu non "prise-de-tête". Cependant, son seul défaut est le niveau de difficulté un peu trop facile (à mon goût). De ce fait, Pitfall est juste un bon jeu, sans plus.

AVIS





# Rascal

EDITEUR ..... TRAVELLER'S TALE 5 GENRE ..... PLATE-FORME

Rascal, c'est un petit bonhomme blond à la casquette vissée à l'envers, armé d'un impressionnant pistolet à bulles. Parti sauver son savant de père des griffes de l'infâme Chronon, le maître du temps, notre jeune héros va en voir de toutes les couleurs...

PLAYSTATION

Le mode est au "Mario 64 like", et dans le genre, la PlayStation, sans égaler le maître, sort de sa manche de beaux atouts. Rascal est le dernier titre en date s'inspirant du genre plate-forme 3D, et il faut bien avouer que, techniquement, le résultat s'avère assez extraordinaire. Le jeu est graphiquement "beautiful" et se balader dans les différents univers ne se fait pas sans un plaisir certain. Chronon se promenant dans les replis du temps, vous visiterez les stages de l'Atlantide, des Incas, du Western, etc. dans trois époques différentes : passé, présent et futur. Si la disposition des décors reste à peu près la même à chaque fois, les ennemis changent et la disposition des pièges aussi. Un concept pas complètement novateur mais tout de même assez original et très intéressant. Votre quête, à chaque fois, consiste à réunir les six mor-

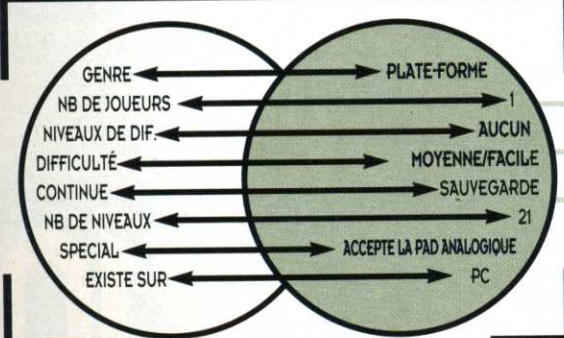
ceaux d'un sablier afin de revenir à la maison (point central de l'aventure) et d'accéder à un autre endroit ou une autre époque. Quelques passages secrets existent, souvent assez visibles (oh ! la grosse craquelure sur le mur !). Ils vous permettent la plupart du temps de récupérer des bonus et/ou une vie. Plutôt simple d'utilisation (seules deux touches servent vraiment : sauter et tirer), Rascal pêche toutefois par une jouabilité mal étudiée. Premier inconvénient, le perso a tendance à glisser ou à tourner avec trop d'amplitude. La touche L1, qui permet de s'arrêter net, corrige en partie ce défaut mais son utilisation est fastidieuse. Plus grave, le système de caméra se révèle parfois complètement aberrant. L'utilisation d'une touche "subjective", qui aurait permis de voir tout autour de vous (système qui existe dans Gex), aurait grandement amélioré le confort de jeu. Un bon jeu, sans plus, qui aurait toutefois mérité un traitement un peu plus poussé...



Attention Nouvelle Notation

# Rascal

## fiche technique



Apprendre à maîtriser Rascal sous l'eau réclame un tout petit peu d'habitude.

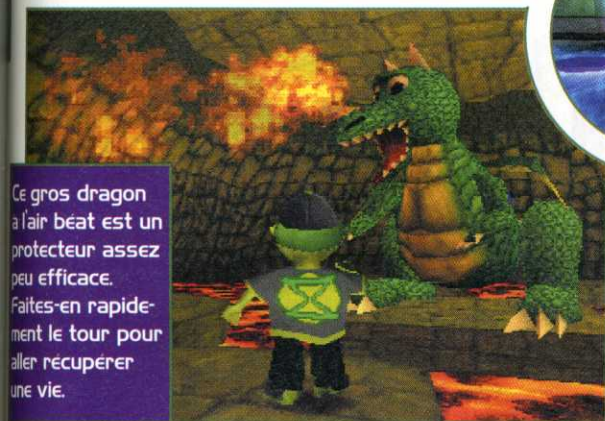


Cette cascade possède un rendu magnifique, avec l'eau qui se déverse de part et d'autre des plates-formes.





Chronon, le méchant du jeu, vous défie en combat à intervalles réguliers.



Ce gros dragon a l'air béat est un protecteur assez peu efficace. Faites-en rapidement le tour pour aller récupérer une vie.



## Face à Gex 3D

À mes yeux, le résultat de la confrontation Gex vs Rascal ne fait aucun doute : le lézard sort grand vainqueur. Deux bourre-pifs pour marmots et au lit... En effet, si les deux jeux se valent au niveau de la réalisation (ils tapent très haut tous les deux), Gex assure davantage par sa diversité, sa meilleure jouabilité et l'humour omniprésent qui le caractérise. De plus - mais là c'est délibérément subjectif, je trouve le lézard beaucoup plus attachant que ce petit blondinet court sur pattes. Seul avantage de Rascal : le jeu se révèle plus simple et accessible, ce qui le destine, répétons-le encore, en priorité à un public très jeune.



**Un jeu aux qualités techniques étonnantes... mais qui ne font pas tout**

## NOTES



15

### technique

De la haute résolution pour un rendu graphique impeccable en dépit des bugs d'affichage.

16

### esthétique

On baigne ici dans un univers enfantin. C'est réussi et assez mignon.

16

### animation

L'animation des persos est peu détaillée, mais le jeu bouge étonnamment bien. Fluidité optimale.

13

### maniabilité

Les commandes sont OK mais l'absence de vue subjective constitue un défaut majeur.

9

### sons

Les musiques vont de "vaguement écoutables" à "carrément insupportables". Sons moyens.

12

### durée de vie

Hormis des problèmes de maniabilité, Rascal est facile à terminer. Idéal pour les moins de 12 ans.

+

### plus

Une qualité de réalisation globale étonnante.

-

### moins

La jouabilité souffre de défauts très gênants.

Intérêt

6/10

Pour les plus jeunes

7/10

AVIS



Après Gex 2, Rascal vient jouer dans le même registre que Mario 64. Si graphiquement le résultat se montre bluffant, il n'est pas exempt de défauts. Après avoir admiré les décors, on finit par se lasser de revenir

**C**hris douze fois au même endroit pour se rendre compte que l'élément qui manquait était dans un coin caché à cause d'un mauvais système de caméra. Cela dit, c'est le jeu idéal pour focaliser pendant quelques heures l'attention d'un petit frère un peu trop envahissant...



D'un point de vue technique, Rascal se défend plutôt bien. L'animation est fluide et la modélisation honnête. Malheureusement, l'aventure est un peu vide. Autre défaut majeur, les angles de caméra pas tou-

**G**olum jours judicieux en irriteront bon nombre. Un titre qui devrait convaincre les plus jeunes d'entre vous, quant aux autres, prudence.

AVIS





# Brahma Force

EDITEUR..... JALECO      GENRE..... SHOOT/PLATE-FORME 3D

Genki, les développeurs de Kileak 1 & 2 reviennent à la charge. Brahma Force détourne un peu les principes connus du Doom-like et se présente comme une alternative sympa.

PLAYSTATION

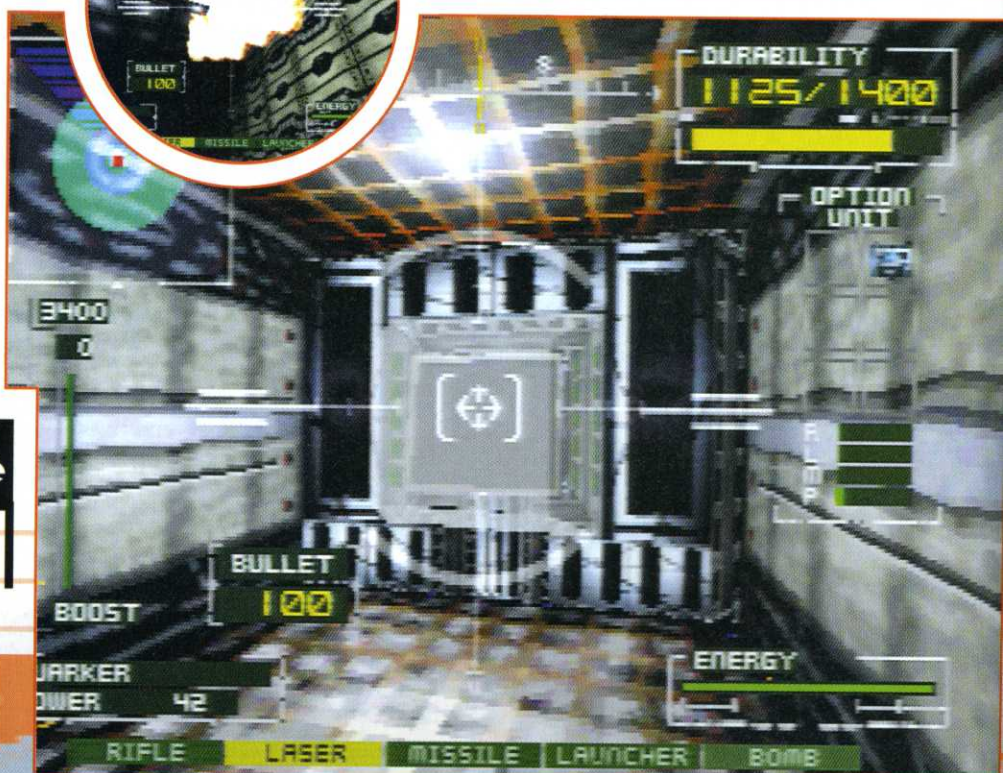
# Brahma Force



**V**ous vous souvenez sans doute, il y a plus de deux ans, des premiers titres PlayStation. La claque de l'époque, devant des Ridge Racer pixellisés et des Kileak The Blood lents à mourir... Chez Genki, on est resté très fidèle aux idées d'origine. Brahma Force, même s'il n'est pas sous-titré Kileak 3, reste dans la veine des deux premiers. Cependant son gameplay et sa technique tout de même plus évolués en font un bon petit jeu de shoot. Vous incarnez le leader des Brahma Force, des commandos d'élite et pilotes de Mobile Suit. En plein vol, à destination de Beltlogger 9, une base minière où votre squad avait pour mission de rechercher et d'éliminer Dionidio Vega, une embuscade réduit votre équipe à néant. Vous serez alors le seul et dernier à pouvoir éliminer l'ennemi... Votre robot est bien sûr équipé pour cela, avec 4 types d'armes différents : laser, mitrailleuse, lance grenade et méga bombe. Ces 4 armes sont customisables et vous pourrez, au gré de votre chemin, trouver d'autres modèles. En pressant start, vous accédez à un menu qui vous permet de configurer tout votre Mech et d'utiliser tous les items. On se sent proche de la machine et les nombreuses options sont très confortables. En plus de ses capacités militaires, votre Mech peut aussi faire des sauts. Les niveaux, désignés en aires de combat plutôt qu'en couloirs successifs comme dans les autres jeux de ce type, sont plaisants à explorer ; le sentiment prononcé de liberté y est pour beaucoup. Si le reste est classique, avec des clés, des passages secrets et des successions de portes à ouvrir, l'ambiance, très réussie grâce aux communications radio d'autres personnages et aux bruitages du robot, rend Brahma Force original. Son gameplay est solide et s'il avait été techniquement plus réussi, c'eût été, à n'en pas douter, un hit !

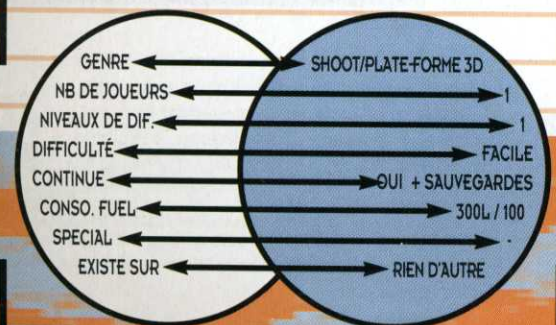


Le premier boss s'est fait attendre pendant 9 niveaux...



Les terminaux répartis dans la base vous offriront de précieux renseignements sur votre progression et donnent lieu à une petite séquence animée.

## fiche technique







# NOTES

14

**technique**  
C'est bien mieux que les premiers Kileak, mais pas à la page niveau 3D.

14

**esthétique**  
Le Mech est toujours lourdeau. La base assez bien pensée mais un peu répétitive graphiquement.

17

**animation**  
Elle aurait gagné à être un peu plus rapide, mais sa fluidité est bien réglée.

18

**maniabilité**  
Le Mobile Suit répond parfaitement. On navigue facilement dans les niveaux, c'est un régal.

16

**sons**  
La musique est répétitive mais réussie. Les sons du mech sont excellents et les bips du radars stressants à sou-hait.

16

**durée de vie**  
Les niveaux s'enchainent un peu vite, mais, à partir du 8<sup>e</sup>, certains puzzles vous retiendront suffisamment.

+

**plus**  
les bruitages du Mobile Suit. Les options !

-

**moins**  
Un peu faible techniquement. Des premiers niveaux trop petits.

**Intérêt**  
**6/10**

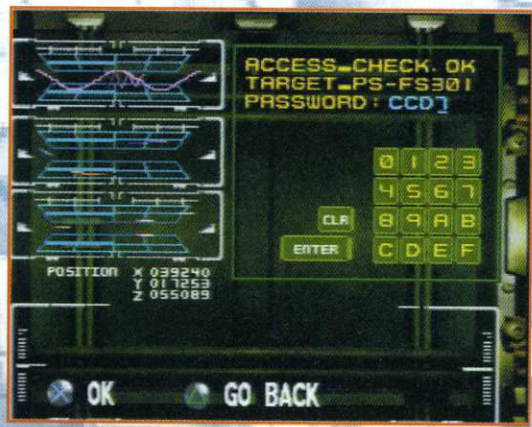
Il sera rare que votre Mech soit en réelle difficulté. Cependant, certains ennemis peuvent vous tuer très vite.



## Brahma Force surprend et accroche malgré une technique faiblarde

### Des options complètes

Non seulement vous pourrez paramétrer un peu tout dans votre Mech, mais la possibilité de réécouter toutes les communications reçues, d'avoir des détails techniques sur les armes et de customiser l'ensemble renforcent l'ambiance de Brahma Force et rapprochent le joueur de sa machine. Une leçon de savoir vivre...



Vous pourrez notamment décider quelles données seront affichées à l'écran, pour éviter la surcharge.

Pensez à réécouter les communications reçues, elles détient parfois des informations primordiales comme ce code.



Certains items permettent d'augmenter la puissance de vos armes, de vos boucliers ainsi que les caractéristiques de votre Mech.

Epidemic, dernier épisode de la série, était raté. Brahma Force surprend. Les fans de shoots subjectifs et de Mech y trouveront leur compte grâce à un gameplay sans faille et une ambiance



**Rahan**

solide. Malheureusement, les graphismes peu travaillés gâchent un peu le plaisir. Un bon jeu tout de même.



**Willow**

Brahma Force est un bon choix malgré des faiblesses esthétiques. L'aspect exploration est parfaitement exploité, l'ambiance assez soignée. Les pros du Doom-like regretteront le ridicule des ennemis peu impressionnants et la facilité du jeu. Un soft agréable à jouer, plein de bonnes idées mais qui, techniquement, un peu vieilli.

AVIS

AVIS





**TSR**

Son jeu du mois : Bust A Move Dance (PlayStation)  
 Il faut apprendre à ne pas faire chier TSR et à baisser les yeux quand on le croise, car il est nerveux l'animal. Spécialiste de la mornifle (baffe du 18e siècle), il ne rate jamais une occasion de se battre. Pour le souffe p'tit gars! Et puis au moins, après je sais où ça fait mal !"

Ce mois-ci, Greg grand maître de la Game Boy, nous revient tout fraîchement du Japon où nous l'avions envoyé prospecter. Conclusion, le voilà de retour avec une Game Boy, sa caméra et son imprimante. C'est l'occasion de vous faire une démonstration de cet accessoire pas comme les autres manié par des mains expertes et perverses ! Il vous faudra attendre juillet 98 pour faire la même chose en Europe.



**GOLLUM**

Son jeu du mois : 1080° Snowboarding (N64)  
 Séducteur bien connu du grand public et des couvertures de Paris-Match, il nous montre ici la manière de draguer les filles avec classe grâce au pepsodent.



## Chill

Argh ! Mon dieu, quelle horreur ! Qu'est ce qu'Eidos est venu faire dans cette galère. Au moment où nous aspirons tous au jeu de snowboard ultime sur PlayStation, l'éditeur nous sert un simple ersatz truffé de défauts techniques et ludiques. Tout y est : no man's land graphique digne d'une bêta version, maniabilité douteuse, sensations de glisse fantomatiques, retard dans les commandes... Un vrai



plaisir. Ne comptez pas non plus sur l'animation ou le style des différentes figures pour vous faire frissonner, ni sur la configuration des pistes (peu nombreuses) dont les reliefs témoignent d'une platitude ahurissante. Un soft à la jouabilité et à la réalisation brouillonne qui, n'ayons pas peur des mots, frise le scandale.

Willow



## Reboot



Tiré de la série en images de synthèse que vous avez peut-être déjà vue sur Canal +, Reboot est un jeu hors-normes. Bob, l'un des personnages principaux, traverse, en équilibre sur une espèce de skate board anti-gravité, les différents niveaux du jeu. La maniabilité très aléatoire de cet engin (on passe son temps à compenser ses écarts dans une direction ou dans une autre) rend Reboot excessivement énervant à la longue. C'est une question d'habitude, certes, mais quand même. Par ailleurs, vos missions se limitent à la destruction d'engins explosifs qu'il faut liquider dans un temps limité ; ces derniers étant, bien sûr, protégés par différents dispositifs. Bref, si Reboot se révèle assez réussi techniquement parlant (c'est fluide et il n'y a pas trop de bugs), il pêche toutefois beaucoup par son manque d'intérêt et sa jouabilité par trop délicate. C'est dommage, car effectuer des "mute" en l'air avec un skate comme celui là, c'est quand même la classe...

Chris



**TRAZOM**

Son jeu du mois : Bust A Move Dance (PlayStation)  
 Ami des Pocket Monsters qui sentent mauvais, Trazom se montre toujours très aimable avec nos lecteurs (trices) qui appellent pour nous demander aide, avis ou conseils.



2/10 EDITEUR : EIDOS MACHINE : PLAYSTATION

4/10 EDITEUR : ELECTRONIC ARTS MACHINE : PLAYSTATION



# es européennes

## PlayStation Jet Rider 2

Si Jet Rider 2 se révèle graphiquement un peu moins fouillis que son aîné, cette suite a toutefois hérité de deux énormes tares : un moteur 3D d'une fluidité très discutable et surtout une jouabilité pour le moins délicate. En effet, l'angle de vue utilisé empêche de distinguer correctement les aléas des circuits. De ce fait, anticiper le moindre virage se transforme très rapidement en un véritable chemin de croix d'autant que le balisage des pistes est particulièrement confus. Plutôt gênant pour un jeu de course n'est-ce pas ? Le premier Jet Rider n'avait pas laissé un souvenir impérisable dans l'esprit des joueurs, cette suite ne dérogera malheureusement pas à la règle malgré ses nombreux tracés et son mode multi-joueurs.

A oublier sur le linéaire poussiéreux de votre magasin préféré.

Willow



3/10

EDITEUR : SONY  
COMPUTER OF AMERICA  
MACHINE : PLAYSTATION



## Cruis'n in USA

Vu la nullité de ce titre vieux maintenant de plus d'un an, on peut s'interroger sur le bien fondé de cette sortie. En fait cet "événement" n'est que le triste reflet de la situation délicate dans laquelle se trouve actuellement le géant nippon. La pénurie de jeu N64 est telle que Nintendo n'a plus comme recours que de servir ce genre de jeux aux pauvres possesseurs de la console en attente de produits de qualité. Ersatz de jeu de voitures : graphismes, sensations, intérêt, tout ici



atteint le zéro absolu. A l'heure où la PlayStation propose des titres aussi prestigieux que Gran Turismo, comment ne pas avoir envie de troquer sa N64 et surtout comment ne pas comprendre la colère de ces joueurs dont semble totalement se désintéresser Nintendo ? Franchement, la N64 prend de plus en plus des allures Jaguar et il serait grand temps pour ces messieurs du marketing et les éditeurs de brainstormer un peu plus fort...

Willow



0/10

EDITEUR : WILLIAMS  
MACHINE : NINTENDO 64



KENDY

Son jeu du mois :  
X-Men Vs  
Street Fighter EX  
(PlayStation)  
Face à la Pocket  
Camera, Kendy s'est  
montré dubitatif,  
insensible au  
charme que peut  
exercer cet objet.  
Vous constaterez  
qu'il ne me fut pas  
aisé de le  
convaincre de poser  
pour nous.



RAHAN

Son jeu du mois :  
1080° Snowboarding  
(N64)  
Pour écrire, il a  
besoin d'être  
réveillé. Couché le  
matin et levé l'après-  
midi, il a la chance  
de travailler dans un  
monde où les simu-  
lateurs de jeunes  
filles virtuelles exis-  
tent pour combler sa  
vie dissolue.



GREG

Son jeu du mois :  
Bust A Move Dance  
(PlayStation)  
Ami du Pikachu (la  
bestiole jaune de  
Nintendo), il a insisté  
pour poser avec. Le  
problème c'est qu'il  
veut toujours en faire  
plus, d'où les acces-  
soires débilés. Heu-  
reusement, avec la  
Pocket Camera, c'est  
possible.



### Rock'n Roll Racing 2



**CHRIS**

Son jeu du mois : Tenchu (PlayStation) Quelqu'un de pas très drôle m'a dit : "Ouais, ce sera rigolo si tu mets en légende - Chris, on sait jamais ce qui lui passe par la tête - C'est drôle non ?" Je ne vous dis pas que c'est RoHaN qui m'a soufflé cette phrase stupide, sinon il passe pour un crétin.



Nous sommes en présence ici d'un produit particulièrement apprécié des joueurs américains. Prenez des mecs cyber-sudistes balaises qui aiment la WWF et le NASCAR, transposez le tout dans le futur (après la guerre nucléaire of course) et vous obtenez un soft de course-castagne bien bourrin. Le principe est simple : au fur et à mesure que vous progresserez dans les courses, vous pourrez customiser votre véhicule en armes et autres gadgets, pour pouvoir dégommer vos potes. Techniquement, R&R 2 jouit d'une animation très rapide et fluide et de graphismes glauques. Cependant, Rock & Roll Racing 2 risque de ne pas accrocher les joueurs européens de base, du fait qu'ils sont largement plus intelligents que leurs compatriotes américains, donc plus exigeants.

Kendy



**WILLOW**

Son jeu du mois : 1080° Snowboarding (N64) La Pocket Camera nous dévoile sa vraie facette : un journaliste prêt à tout pour gagner plus d'argent, qui ne se repose jamais afin de calculer ses gains et tout imaginer pour échapper aux contraintes fiscales.



5/10

EDITEUR : INTERPLAY  
MACHINE : PLAYSTATION



### Tetrisphere

Reprenant le principe mondialement connu d'empiler des pièces pour en faire disparaître d'autres, ce jeu apporte un léger plus, à savoir jouer en 3D (Nintendo 64 oblige dira-t-on). Les niveaux à faire disparaître sont ici représentés par des couches sur une sphère tournante qu'il faudra réduire à sa plus simple expression. Comme nous le disions déjà lors du test import, voilà bien un petit jeu amusant un moment mais qui ne dépassera pas le cap des 150frs, si l'éditeur est honnête. Malheureusement, c'est plutôt aux alen-



tours de 450 que se négociera le jeu avec votre vendeur favori, et même si le principe est amusant, l'addition restera salée. Un jeu qu'il faut se faire prêter le temps d'un week-end, mais dont l'intérêt disparaît très vite face à un Tetris traditionnel car force est d'admettre que depuis on n'a rien inventé de mieux.

Greg



5/10

EDITEUR : NINTENDO  
MACHINE : NINTENDO 64



C'est l'histoire d'un "mech"...

En test dans  
ce numéro !

# BRAHMA FORCE™

À l'assaut de Beltlogger 9



GAGNEZ  
DES JEUX  
BRAHMA FORCE  
SUR LE

3615

1.29 F/min

JOYPAD

JALECO™





Comme tous les ans, en février, a lieu l'AOU. Ce salon dédié à l'arcade présente les jeux qui devraient vous ruiner dans quelques mois.

PAR BANANA SAN



Sur le stand de SNK, pas grand-chose de nouveau, à part Metal Slug 2 et Real Bout 2, la principale attraction du stand.

# AOU

# salon de l'arcade



La nouvelle version Beat Mania, un jeu d'arcade dans lequel le joueur doit frapper les commandes au rythme de la musique !



Où sont les jeunes japonaises d'antan, dans leur kimono de soie, en train d'admirer les cerisiers fleuris à la lueur de la Lune ?

**L**e cru 98 aura été de bonnes factures, sans être toutefois exceptionnel. Et d'ailleurs, beaucoup des jeux d'arcade présentés pour la première fois lors du salon vous ont été commentés dans Joypad le mois dernier. Cependant, il n'est pas aisé de dégager des tendances. A la vue des jeux apportés par les différents éditeurs lors du salon, on peut toutefois tirer quelques conclusions. Tout d'abord, le classement des meilleurs fabricants de jeux vidéo n'a guère changé. Ils sont toujours à 99,9 % nippons. Et l'on retrouve en tête Sega, suivi de très près par Namco, Capcom, Konami et SNK. Taito reste un cas à part. En matière de jeu vidéo "classique", Taito n'a pas présenté beaucoup de nouveautés, à part la nouvelle version de son jeu de combat en 3D, Psychic Force 2012. Mais sa simulation de train, Densha De Go ! est un énorme hit au Japon. Et la deuxième version qui permet de piloter des trains sur de nouvelles lignes, avec le célèbre Shinkansen, l'équivalent du TGV, s'annonce comme un autre hit... du moins au Japon.

## Les outsiders de l'arcade

Si la concurrence ne vient toujours pas de constructeurs étrangers, de nouveaux participants sont entrés dans l'arène. Il s'agit principalement de studios de développement japonais qui ont ouvert une division arcade afin de s'emparer de cette énorme part du gâteau que cela constitue au Japon. Ces sociétés ne sont jamais éditrices, car les ressources pour développer le hardware pour les bornes d'arcade, un réseau de distribution et contrôler une série de salles d'arcade sont considérables. Une fois les jeux terminés, elles passent des accords de distribution avec des poids lourds tels que Sega, Namco ou Capcom qui distribuent ces jeux sous leur nom. Parmi ces "petits nouveaux", on peut citer Treasure, bien connus des possesseurs de Saturn ou Dream Factory, la nouvelle société de Square.

Cette année encore, la part belle est faite aux suites : de Time Crisis 2 à Real Bout 2 (sur lequel nous reviendrons en détail le mois prochain), en passant par une nouvelle version de Wu Shu ou de Virtual On... L'originalité n'est peut-être pas le credo de l'arcade, dommage, surtout lorsqu'on sait que de nombreux jeux console viennent de là. Espérons que les éditeurs sauront réagir et inverser cette tendance qui veut qu'on cède à la facilité.



Ce n'est pas la première fois que Namco nous assoit sur une selle et nous demande de pédaler ! Mais cette fois-ci, les développeurs de Namco renoncent aux côtés délirants des jeux précédents au profit du réalisme pour cette simulation de VTT.

PAR BANANA SAN

# Downhill Bikers



**D**ownhill Bikers (DB) vous place sur une bicyclette tout-terrain, un "VTT" (Vélo Tout Terrain) et pas question de musarder à travers le paysage en 3D : lancez-vous dans cette série de courses dont le but est d'arriver le premier en bas. Et entier.

## Un truc pour casse-cou

Le jeu comporte deux sortes de parcours. Mais, dans les deux cas, vous affronterez des pentes extrêmes, des ravines de boue casse-gueule et des petits sentiers de montagne étroits. Les compétitions réunissent quatre concurrents, et il est possible de jouer réellement à quatre joueurs, pour peu que quatre bornes soient reliées entre elles. Chacun des protagonistes possède ses caractéristiques (adresse lors des sauts, rapidité lors des sprints, puissance lors des montées...). Il s'agit de descendre des pistes de montagne, le plus rapidement possible, mais en prêtant attention aux éventuels raccourcis. Rassurez-vous, vous n'aurez pas à jouer les Poulidor pendant tout le jeu. DB alterne en effet les montées (où il faudra "jouer" du mollet) et les descentes où le défi vient plus de la capacité à éviter les obstacles naturels qui se présentent sous vos roues et à négocier au mieux les virages en épingle à cheveux.

## Lâchez-vous !

Descendre vite au bas de la pente vous apportera des points. Mais il existe une autre façon d'augmenter votre résultat. A certains endroits du parcours, vous trouverez des "Jump spots", c'est-à-dire des tremplins. En les empruntant et en faisant des sauts acrobatiques dans les airs, vous augmenterez alors vos points de façon considérable. Vous pourrez jouer les kamikazes en agitant le guidon, en penchant votre bicyclette ou encore en moulinant des deux bras pendant un saut... Tout cela se déclenche à l'aide des seules commandes à votre disposition (freins, mouvements du guidon et pédales) et il est même possible de faire des espèces de combos. Chaque parcours dispose de "check point". A chaque fois que vous les franchissez, du temps supplémentaire vous est attribué. Si, avec le temps qui vous est imparti, vous ne réussissez pas à gagner le check point suivant : Game Over. Basé sur le Système 23, c'est-à-dire ce qu'il y a de plus puissant chez Namco actuellement en matière d'arcade, Downhill Bikers vous propose ces petites promenades, dans un décor étonnamment réaliste. A vous les joies du tout terrain, les crottes de vaches et les chutes au milieu des pissenlits !



Pendant qu'un groupe de spectateurs vous regarde avec admiration, vous réalisez un "Air Trick", histoire d'épater la galerie.

Après un raccourci un peu ardu, vous rejoignez la piste normale.

EDITEUR : NAMCO  
MACHINE : ARCADE  
SORTIE : MARS AU JAPON  
DISP. EUROPE : NON PRÉVUE



# Arcade

Joypolis

Dans la grande tradition des jeux de baston 2D à la SNK/Capcom, Fuuki a réalisé un jeu baptisé Asura Blade qui met en scène une série de duels dans un univers d'Héroïc Fantasy.

PAR BANANA SAN

# ASURA BLADE



Alice la gamine n'a l'air de rien, mais elle est du même tonneau que Bullefa, le petit chapeau rouge du Vampire Saviour de Capcom !



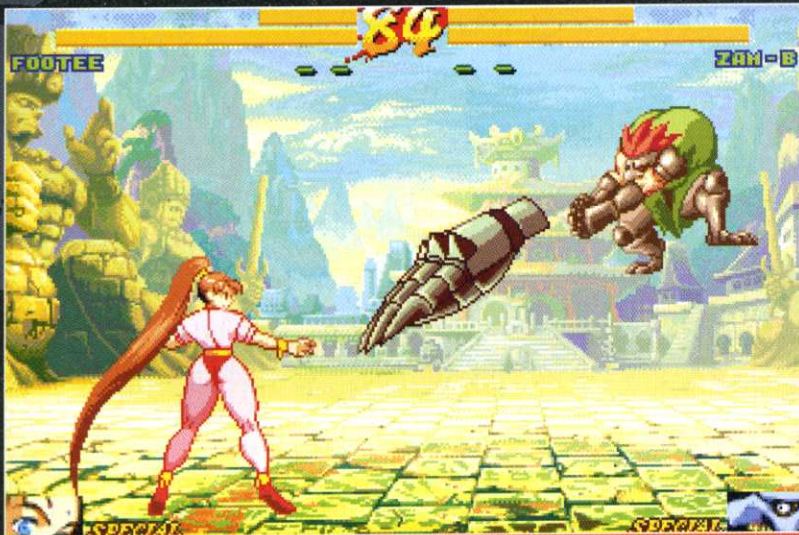
Asura Blade vous propose, après avoir choisi votre héros parmi huit combattants haut en couleur, d'affronter votre adversaire pendant plus de dix niveaux. Le jeu s'est inspiré de tous les jeux de baston qui ont marqué ces dernières années, empruntant par-ci par-là ce qui paraissait digne d'intérêt. On retrouve ainsi un "Counter" et une "Max Attack" qui rappelle furieusement certains jeux de Capcom... Et, comme chez cet éditeur, les "Hits" sont visibles à l'écran lors de chaque attaque.

## Un sacré mélange !

La plupart des attaques se font à main nue. Tous les combattants sont également armés, et cela va du fusil d'assaut au classique sabre. Lors des attaques, on peut aussi faire appel aux sortilèges. Il existe même un "Magi Boost" qui permet de multiplier ses capacités offensives pendant un temps limité. Le jeu semble plus simple à utiliser que certains jeux concurrents. On dispose de trois boutons d'attaque et on peut réaliser des attaques continues, sortes de combos. Atlus ne fait pas dans l'original, mais qui s'en plaindrait si la réalisation globale est au top ?

EDITEUR : ATLUS  
MACHINE : ARCADE  
SORTIE : AUCUNE DATE ANNONCÉE  
DISP. EUROPE : AUCUNE DATE ANNONCÉE





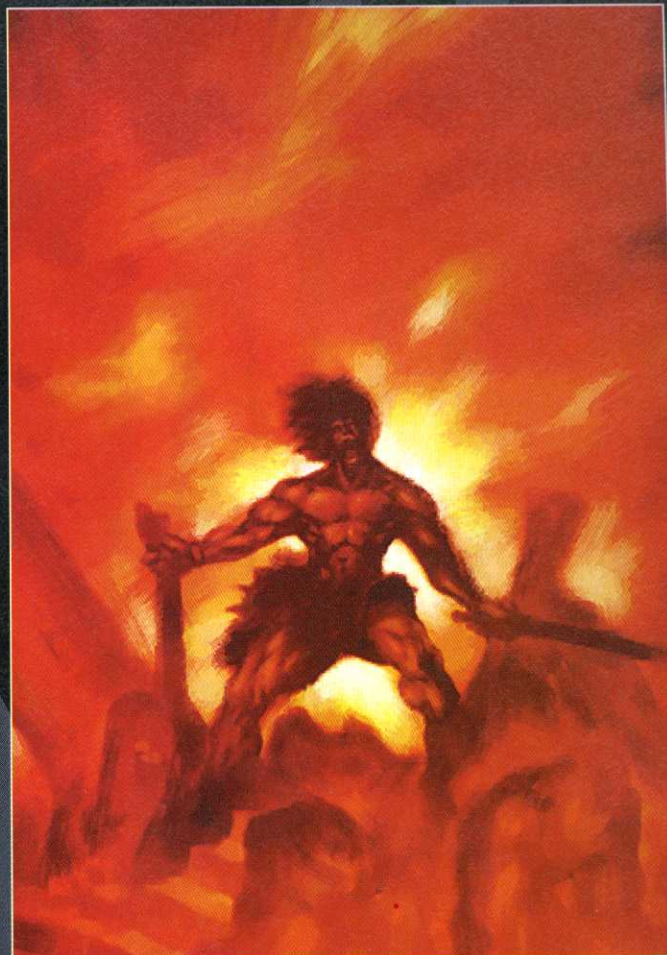
Certains combattants peuvent projeter des armes de jet...



Le petit démon vert est une attaque magique de Rosemary.



Zam-B, le quasimodo local, va se prendre une grosse migraine sur le crâne.



Abonnez-vous vite avant la prochaine augmentation !

# Joypad

## BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à Joypad, TSA 20215, 92887 NANTERRE CEDEX 9

**Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE !**

**259F**  
au lieu de **385F**

+ de 30 % de réduction

**OUI**, je m'abonne pour 1 an (11 N°) à JOYPAD, pour **259F** au lieu de **385F**, soit une économie de **126F**. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par :

Chèque bancaire ou postal     Mandat-lettre

JP 232

Carte bancaire n° \_\_\_\_\_

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

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Date de naissance : \_\_\_\_\_ 19\_\_\_\_ Sexe :  M  F

Console : \_\_\_\_\_ Pseudo\* : \_\_\_\_\_

\* A créer sur 3615 Joypad avant de renvoyer ton bulletin pour profiter du 3614 Joypad.

Abonnements Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté, 11 - 1070 Bruxelles, 1 an (11N°) : 1990 FB. N° bancaire : 210.0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire. Tarifs étrangers: sur demande au 01 44 89 41 14.

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.



Les Jeux Olympiques d'hiver de Nagano à peine terminés, Konami lance une simulation de ski. Après les modèles de Sega et de Namco, il se devait de proposer quelque chose de plutôt original.

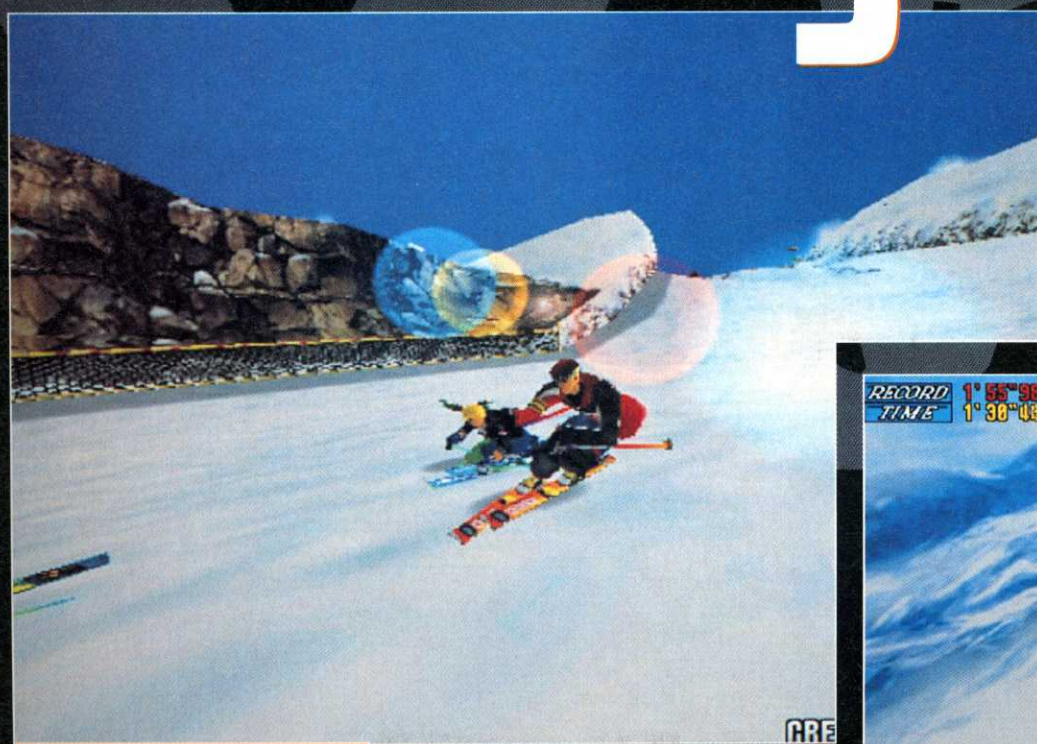
PAR BANANA SAN



# Skier's High



Le jeu vous recadre automatiquement au centre de l'écran, lorsque vous effectuez votre saut.



Les sauts vous permettent d'atteindre des endroits normalement inaccessibles.

Il faut éviter de sauter trop tôt, ou alors trop tard, juste avant la fin du tremplin.

Contrairement à certains modèles concurrents, qui tentent de coller à la mode des sports de glisse en proposant des simulations des derniers sports comme le Snowboard, ou le lancer de boules de neige dans l'oreille, Skier's High reste fidèle au ski, le vrai, le pur avec ses deux planches et ses gamelles mémorables !

## Deux modes à la mode

Skier's High vous propose deux modes. Le premier, le Time Attack va vous demander d'atteindre l'arrivée le plus rapidement possible. Il se joue jusqu'à quatre joueurs en même temps avec quatre bornes reliées en réseau. La difficulté de ce mode vient du fait qu'il faut trouver instantanément le passage le plus court. Durant la descente, vous pourrez apercevoir un embranchement qui conduit vers un chemin secondaire, et vous déciderez, en une fraction de seconde, de rester sur la piste que vous suivez ou de tenter l'aventure. De même, vous évaluerez en permanence s'il vaut mieux rester au centre de la piste ou au contraire serrer la corde lors d'un tournant, sachant que la neige est de qualité différente suivant les endroits... Vous devrez avant tout foncer, mais il vous faudra également de temps en temps éviter des obstacles grâce à des sauts. Lors du mode Point Attack, le joueur doit profiter des multiples tremplins naturels ou artificiels qu'il trouvera tout au long du parcours pour sauter







Il arrivera que lors d'une descente, vous soyez prévenu d'un danger possible...



...celui-ci se matérialisant assez rapidement, vous devrez user de vos talents de skieur pour le contourner.



Un des pieds seulement du joueur se lève pour déclencher un saut comme le montre les deux icônes en bas de l'écran. En variant le moment et le bouton de saut relâché, il est possible d'effectuer des sauts plus ou moins compliqués et rapportant plus ou moins de points.



A la fin de ce niveau, vous skiez sur une route de montagne enneigée. Si la pente n'est pas trop rude, les véhicules qui circulent, eux, posent quelques problèmes.

et s'emparer de pièces. Dans ce mode, il n'est pas possible de jouer à plusieurs et c'est le CPU qu'on affronte. Suivant l'endroit du tremplin où l'on déclenche le saut, la couleur des pièces qu'on peut récupérer est différente. Suivant la couleur, le joueur recevra un nombre de points et de bonus de temps supplémentaire différent.

## Des courses variées

Le jeu comprend quatre personnages et trois parcours différents. Il ne s'agit pas de simples pistes de ski, mais d'une série d'endroits assez divers que vous allez parcourir à ski. Wacky Mountain correspond au mode débutant. Vous commencerez votre descente à travers les montagnes enneigées, pour rejoindre une piste de ski traditionnelle, avant de terminer sur une route enneigée de montagne. Skier's High est le nom du niveau intermédiaire. Il s'agit d'une course qui se déroule au début du printemps, alors que la neige commence à laisser place à l'herbe. La fin du parcours a lieu sur des pentes vertigineuses.

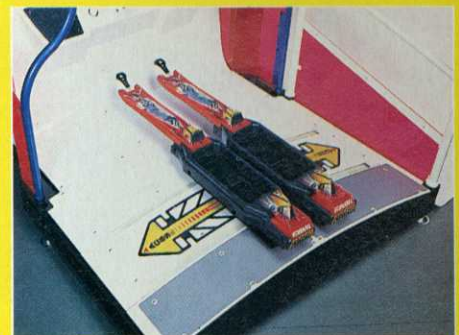
EDITEUR : KONAMI  
MACHINE : ARCADE

SORTIE : PRINTEMPS 98 AU JAPON

DISPONIBILITE EUROPE : NON COMMUNIQUEE

## Skier's High creuse les carres !

Dans les simulations de ski concurrentes, il est possible de tourner en déplaçant ses pieds selon l'axe horizontal. Par contre, jusqu'ici pas question de jouer sur l'inclinaison du ski par rapport à la pente afin d'obtenir des sensations plus proches de celles qu'on ressent sur une vraie paire de skis. Mais Konami arrive avec son nouveau système révolutionnaire : l'A.C.S.S (ACTIVE SLIDE SYSTEM). On peut non seulement se déplacer horizontalement, comme avec des skis qui glisseraient sur la piste, mais également pivoter sur les axes, selon la portée du poids sur le côté intérieur ou extérieur des skis. Cela permet, comme dans la réalité, de faire des virages serrés, ou carrément un demi-tour ! Mais ce n'est pas fini. Konami a rajouté dans les skis où le joueur place ses pieds, une commande de saut. Plutôt que de déclencher les sauts en appuyant sur un bouton ou de les effectuer automatiquement après une bosse ou le passage sur un tremplin, comme dans certains jeux concurrents, Skier's High utilise une solution originale : sous les pieds du joueur se trouve un bouton. En temps normal, le pied est posé dessus, enfonçant ledit bouton. Lorsque le joueur se trouve en conditions nécessaires (sur un monticule ou sur la pente d'un tremplin) et décide de faire un saut, il n'a qu'à relever légèrement l'arrière du pied, comme s'il donnait l'impulsion du saut, pour relâcher le bouton. Celui-ci déclenche alors, à l'écran, l'animation du saut.



Les deux icônes au bas de l'écran apparaissent lorsque vous avez relâché un de vos pieds, et déclenché un saut.





Après les Virtua Cop made in Sega et les Time Crisis de Namco, c'est au tour de Konami de s'essayer au genre du jeu de tirs. Un essai qui semble réussi.

PAR BANANA SAN

# Teraburst

**Konami vise à concurrencer Namco et Sega**



On ne peut pas verrouiller plus de cinq cibles dans le même écran.

Malheureusement, votre flingue ne peut verrouiller que des cibles mécaniques...

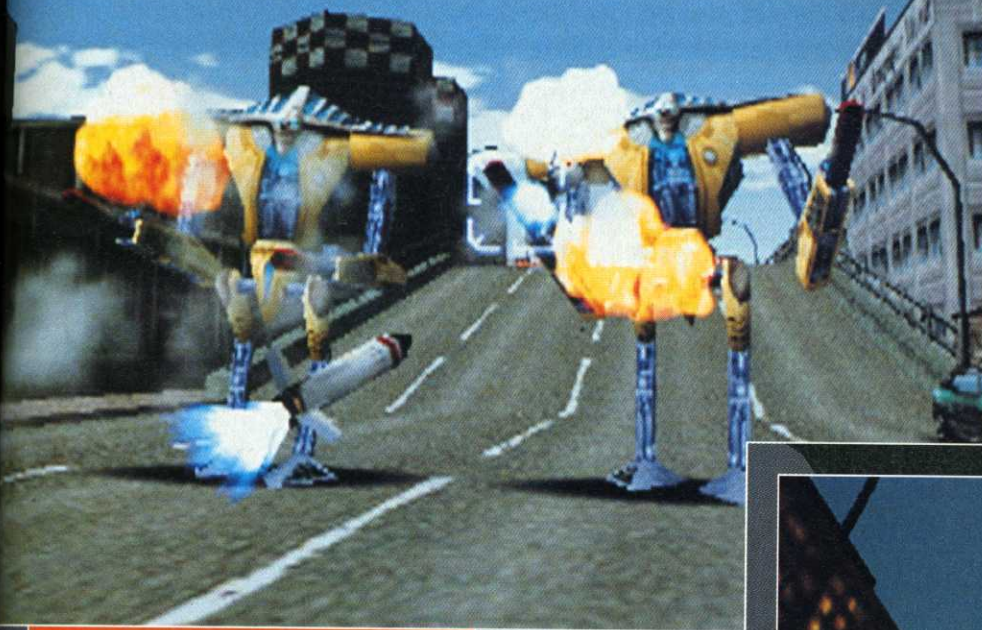
**A**mateurs de jeux de tirs et de pistolets automatiques, Konami a pensé à vous. En effet, Teraburst met entre vos mains une espèce de mitraillette ou lance-missiles qui, comparée au pistolet des Virtua Cop et des Time Crisis, donne l'impression d'avoir une véritable arme lourde entre les mains. Dans votre panoplie d'armes de guerre, le P-017 (P comme Prototype) ressemble quelque peu aux flingues des Marines d'Aliens et dispose de deux caractéristiques originales. Ainsi, il est muni d'un bouton rond qui vous permet, dans un premier temps, de "verrouiller" votre adversaire puis, en relâchant ledit bouton rond, de lancer une bordée de missiles autoguidés. L'autre petite subtilité est que P-017 n'est pas un simple morceau de plastique bleu (histoire que vous n'alliez pas braquer une confiserie après avoir "emprunté" un P-017) puisqu'il dispose d'un effet de retour de force. Il s'agit, en fait, tout simplement de la vibration produite par le P-017 qui donne ainsi au joueur une impression de réalisme.

## Un véritable carnage

Konami l'a bien compris : dans ce type de jeu, un des plaisirs favoris des joueurs consiste à péter le décor avec son flingue. Les caisses explosent, les vitrines se brisent... Chez la concurrence, cela sert surtout à récupérer des bonus ou des items. Dans Teraburst, c'est de la défoule gratuite ! On peut ouvrir le feu sur quasiment tous les éléments du décor rien que pour le plaisir de tout fracasser. Par ailleurs, ce décor est très bien rendu, avec des paysages plus réels que nature dans lesquels évoluent des Aliens diaboliques. Teraburst vous permettra même, parfois, de prendre les commandes des véhicules tels qu'une jeep ou un hélico-futuriste afin de pouvoir vous lancer, dans le dernier niveau, à l'assaut de la soucoupe volante amirale. On peut faire confiance à Konami pour que la technique soit au rendez-vous même si, ces derniers temps (Nagano...), l'éditeur nippon ne fait pas que du bon. Un jeu très attendu au même titre que Time Crisis 2.



SCORE 004100



Une escadrille d'E.T. joue à la patrouille de France. Attendez de mettre la main sur votre P-017 et ils ne feront plus les malins très longtemps.

Ça me rappelle vaguement un film...

Comme par hasard, un camion-citerne gît dans le fond du décor. De là à ce qu'il y est un maladroit armé d'un flingue qui le transforme en chaleur et lumière...

## David Vincent Les a vus !

C'est l'histoire d'une bande d'Aliens qui viennent ruiner la Terre en cette bonne année 2017. Ils ont, bien évidemment, une avance scientifique sur les Terriens... Heureusement, un petit groupe de ricains (dont vous et, à la rigueur, un autre allié si un deuxième joueur se joint au carnage), les "Sentinel Angels", dispose d'instinct suicidaire et d'une nouvelle arme hyper-efficace. La chasse aux extra-terrestres est ouverte !

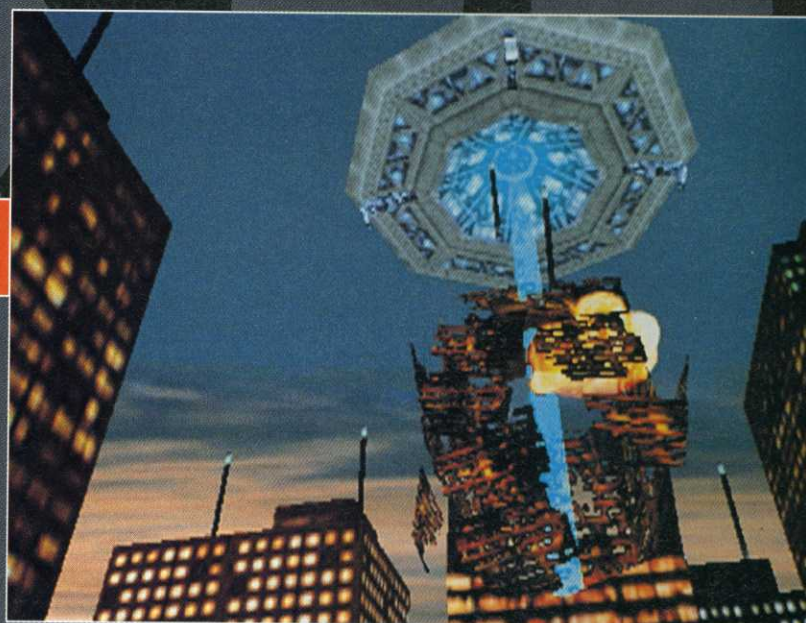


Voici le flingue et les preuves réunies par David Vincent qui, lui, Les a vus.

SCORE 026076



Chaque Boss dispose d'un point faible sur lequel il est conseillé de vous concentrer.



SCORE 007500



# Un pistolet qui exploite le retour de force : 100 % sensations !



C'est décidément le retour des jeux avec gros flingues. Après le petit nouveau de Konami, Teraburst, c'est au tour de Namco de lancer un pavé dans la mare des jeux de tirs en 3D précalculée, avec le second volet de son célèbre Time Crisis. **PAR BANANA SAN**

# Time Crisis II

C'est dans ce train que se trouve le satellite militaire. Le niveau n'est pas évident car le train ne cesse de bouger.



**T**ime Crisis II conserve le système de jeu qui a fait l'originalité de l'épisode précédent. En effet, on arrête pas une affaire qui roule, cependant on cherche à l'enrichir et ici la nouveauté consiste en une pédale placée au bas de la borne et qui offre au joueur la possibilité de se cacher derrière un mur, une caisse, etc. lorsque le feu de l'adversaire devient un peu trop précis. Cette action permet également au joueur de recharger automatiquement son arme sans qu'il y ait besoin de tirer en dehors de l'écran, comme dans Virtua Cop. Si l'épisode précédent avait l'avantage de pouvoir être adapté rapidement sur PlayStation (car la version originale arcade avait été développée sur Système II, version améliorée du hardware de la console 32 bits de Sony), cette fois-ci, la conversion devrait donner un peu plus de mal aux programmeurs de Namco car le jeu est désormais basé sur le Système 23, le nec plus ultra de Namco pour l'arcade. Les graphismes de Time Crisis II sont

L'éditeur japonais Namco shoot again dans le mille !

Ici, vous devez poursuivre votre ennemi qui a embarqué sur un hydroglisseur. Bientôt, une flottille de canots pneumatiques vous prendra en chasse.







C'est le big boss. On lui a greffé une mitrailleuse à la place de l'avant-bras. Ce n'est pas très esthétique mais c'est très utile pour aller cueillir les fraises des bois.



## AFFLICTION

Comme d'hab', le scénario du jeu en serait presque génial d'humour au troisième degré... Résumons-le : la société Eodyne Industries a présenté son système de réseau de télécommunication par satellite. Elle s'apprête à mettre le dernier satellite en orbite basse pour compléter son réseau de 64 engins, quand un service secret, le VSSE, apprend que ce satellite est, en fait, un appareil militaire et qu'Eodyne compte l'utiliser pour s'emparer du pouvoir. Un agent, Christy Ryan, infiltre Eodyne. Elle réussit à trouver certaines informations sur le projet et à les communiquer mais son rôle est découvert. Keith Martin et Robert Baxter sont alors envoyés pour neutraliser le satellite et délivrer Christy.

Une dimension  
stratégique mais  
un scénario  
toujours aussi  
affligeant



les premiers à profiter de la puissance de cette carte. En effet, comparé à l'épisode précédent, ils ont nettement été améliorés. Les décors sont plus fins et détaillés, avec des ombres et des effets de transparence. Les textures sont également plus nombreuses et nuancées. Par ailleurs, notons que le jeu gère désormais les deux joueurs de façon intelligente. Dans les jeux précédents, en mode deux joueurs, les deux agents restent l'un à côté de l'autre et ouvrent le feu sur un seul et même écran qu'ils se partagent. Time Crisis II propose un écran par joueur. De ce fait, les deux agents peuvent se séparer, prendre l'ennemi sous deux tirs croisés. Chacun voit alors la scène de son côté, l'agent A voyant, au premier plan, l'ennemi et, dans le fond, son comparse B. Alors que pour l'agent B, c'est A qu'il verra présent au deuxième plan. Cela donne un dynamisme certain au jeu et ouvre la porte à des variations intéressantes dans le scénario.

**EDITEUR :** NAMCO  
**MACHINE :** ARCADE  
**SORTIE :** 1998  
**DISP. EUROPE :** COURANT 1998



Grosse nouveauté : les Pas-Beaux ont désormais des yeux. Les yeux étant très difficiles à reproduire de façon réaliste, on se retrouvait, jusqu'à présent, dans la plupart des jeux, à combattre une armée sponsorisée par Ray Ban.



Treasure est un studio de développement fondé, il y a quelques années de cela, par des transfuges de Konami. Pour la première fois, il se lance dans l'arcade à travers un shoot them up ambitieux, **Radiant Silvergun**, qui sera distribué par Sega.

PAR BANANA SAN



# Radiant Silvergun



**R**adiant Silvergun est un shoot them up à scrolling vertical mais réalisé dans des décors 3D. Plutôt que de proposer le simple défilement d'un décor toujours vu sous le même angle et à la même altitude, il utilise des mouvements de caméra prédéfinis mais assez impressionnants.

## La tendance baston/RPG

Radiant Silvergun dispose de combos comparables à celles des jeux de baston. A l'aide des trois boutons A, B et C, il est possible de sélectionner des attaques spéciales. Certes, appuyer continuellement sur le bouton de tir comme le proposent les shoot them up concurrents est nettement plus pratique. Toutefois, le plaisir de lâcher une belle combo et les effets visuels qui accompagnent sa réalisation valent bien le temps passé à maîtriser la manœuvre. D'autre part, selon le même principe que les jeux de rôles, on acquiert des points d'expérience en combattant l'ennemi. Cependant, notons qu'il n'y a pas d'items à collecter pour obtenir des armes plus puissantes, comme dans les shoot them up traditionnels, mais des sortes de level-up automatiques. Ainsi, plus le combat dure, plus on acquiert de points d'expérience et plus l'arme gagne en puissance. Autant d'innovations qui font de Radiant Silvergun un jeu très attendu par les fans de shoot them up au Japon.



Des boss gigantesques et des explosions non moins énormes !



Un scrolling vertical, rien de plus classique.



EDITEUR : SEGA

MACHINE : ARCADE

SORTIE : AUCUNE DATE ANNONCÉE

DISP. EUROPE : AUCUNE DATE ANNONCÉE

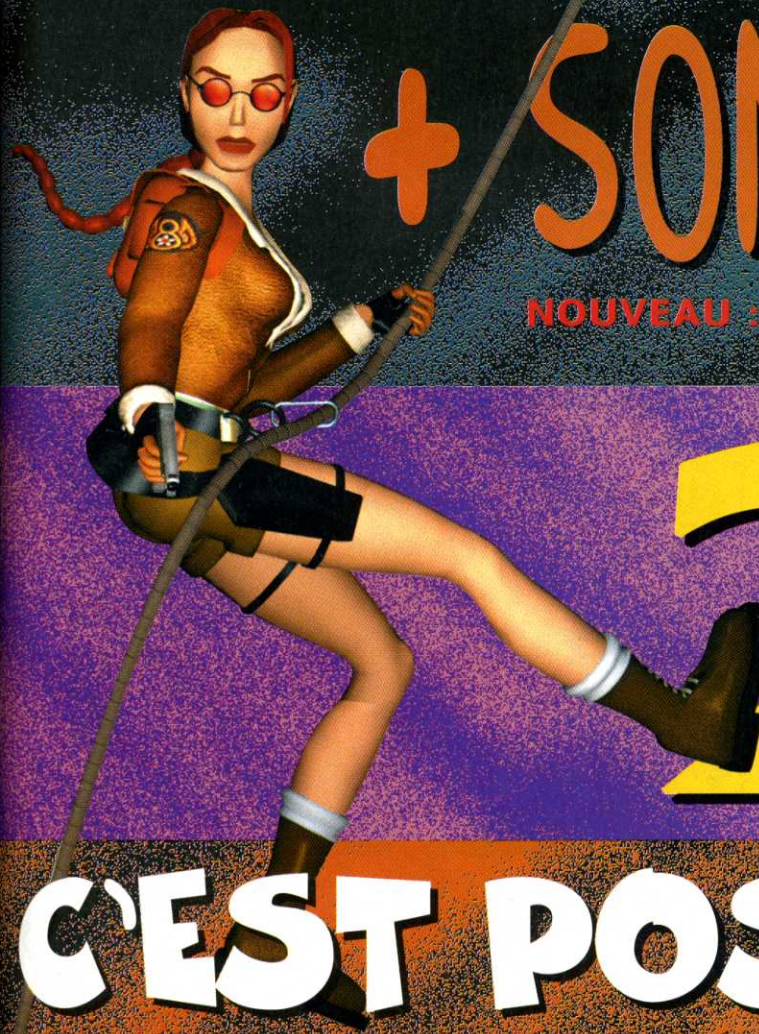


# joypad



## + SON CD POUR

**NOUVEAU** : Les abonnés reçoivent tous les cadeaux (CD de démos, CD audio, les soluces...)



# 24 F

## C'EST POSSIBLE !



**1 an de lecture Joypad  
11 numéros + 11 CD  
pour 259 F seulement  
soit plus de 32 % de réduction !**

### BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Service Abonnements Joypad - TSA 20215 - 92887 NANTERRE CEDEX

OUI, JE PROFITE DE VOTRE OFFRE :

1 an de Joypad (11 numéros + 11 CD) = 259 F  
au lieu de 385 F, soit 126 F d'économie !

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

Chèque bancaire ou postal  Mandat-lettre

Carte bancaire n° .....

NOM .....

Expire le .....

PRENOM .....

Date de naissance ..... Pseudo .....

ADRESSE .....

Console .....  
(à créer sur le 3615 Joypad avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du 3614 Joypad)

CODE POSTAL ..... VILLE .....

Signature : \_\_\_\_\_

Abonnement Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté, 11 - 1070 Bruxelles. 1 an (11Nos) : 1990 FB. N° bancaire : 210.0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire.  
Tarifs étrangers : sur demande au 01 44 89 41 14.  
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 externes.



# ANIM'PAAD

Après le succès de la série TV, le manga Evangelion débarque en France. L'occasion de revenir sur cette

œuvre plus qu'excellente...

## EVANGELION LE MANGA



© Gainax / Kadokawa shoten

Pour ceux qui ne sont pas trop branchés "manga", sachez qu'Evangelion est l'une des meilleures séries télévisées produites au Japon de ces dernières années. Sortie tout droit des studios Gainax, producteurs de trois autres grands hits, Nadia le Secret de l'Eau Bleue, les Ailes d'Honnéamisé et Gunbuster, la série a remporté un énorme succès grâce à sa réalisation soignée et à un scénario original. Le manga que vient de sortir Glénat en version française n'a pas inspiré le dessin animé car il fut édité après le début de la série TV au Japon. Réalisé par Yoshiyuki Sadamoto, le dessinateur du dessin animé, il reprend le début de l'intrigue avec un rythme plus soutenu. Petit rappel : en l'an 2015, un élément inconnu arrive sur Terre. Il s'agit d'un Ange, une étrange créa-

ture aux objectifs destructeurs. Qui est-elle ? D'où vient-elle ? Pendant que l'armée tente de l'affronter, Shinji, un adolescent est sur le point de rencontrer son père, un éminent scientifique qui l'a abandonné 10 ans auparavant. Shinji va se retrouver au cœur d'une bataille presque surnaturelle, dont

l'issue décidera du sort de l'humanité. Le manga Evangelion est un bon moyen de découvrir cette formidable série. Néanmoins, sachez que, par la suite, l'histoire s'éloigne de celle du dessin animé. Actuellement, seulement 4 volumes sont sortis au Japon, mais il continue d'être publié.



## A.N.G.A

### ZETMAN

### ZETMAN



© Masakazu Katsura / Shueisha

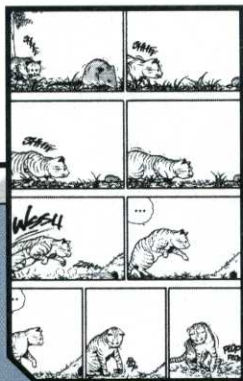
Vous connaissez tous Masakazu Katsura, l'auteur de nombreux mangas tels que Video Girl Ai, DNA2, Wing-Man ou Shadow Lady. Les éditions Tonkam qui sont déjà à l'origine de ces parutions en France, nous proposent Zetman, un manga en un seul tome qui regroupe des histoires courtes imaginées par l'auteur vers 1994. Nous y découvrons un jeune homme créateur de jeux vidéo qui se retrouve dans la peau de son propre héros, un implacable justicier qui fait un peu trop de zèle, puis nous remontons le temps avec un savant aigri qui veut modifier le passé pour influencer son avenir, nous suivons l'étrange histoire d'un garçon timide qui échange son corps avec celui de son amie d'enfance et enfin, nous découvrons le pilote de ce qui deviendra plus tard le manga de Shadow Lady. Ces quatre histoires sont sympathiques et toujours aussi bien dessinées. Les plus exigeants trouveront cependant que l'auteur a vraiment du mal à se renouveler, en nous présentant toujours les mêmes types de personnages et de situations.





# MICKAEL ?!

Mickael, c'est un peu le Garfield japonais : un gros matou, peut-être un peu moins paresseux, mais tout aussi grassouillet. Ce manga se compose d'une vingtaine d'histoires très courtes relatant la vie quotidienne et les diverses situations comiques dans lesquelles se retrouve ce chat plongé dans le monde des humains. Mickael est un manga assez original qui change des éternels BD d'action ou de SF. A la limite, on pourrait presque croire que ce n'est pas japonais ! En tous cas, c'est très drôle si vous aimez les chats et le comique de situation. La série comptera 8 volumes.



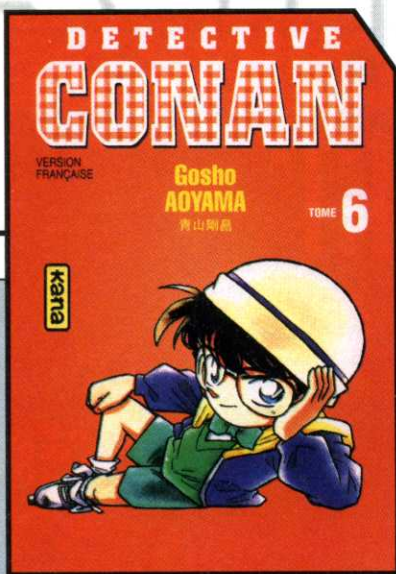
© Hajime Kobayashi / Kodansha

# CARTOONIST '98

Pour la sixième année se tiendra à Toulon au mois d'avril le festival du Cartoonist. Tous les fans de mangas et de dessins animés ont rendez-vous là-bas d'autant plus que cette manifestation prend, d'année en année, de plus en plus d'importance. Vous retrouverez sur place des boutiques, des magazines et fanzines, des projections, des concours de dessins et de maquettes et un super cosplay. Venez déguisé ! Cette année, la dessinatrice Akemi Takada nous fera l'honneur de sa présence. Cette femme a réalisé de nombreuses séries très connues comme Creamy, Patlabor, Orange Road (Max et compagnie), Maison Ikkoku (Juliette je t'aime), etc. Le Festival du Cartoonist, du 24 au 26 avril, au Palais Neptune (Palais des Congrès) à Toulon. Entrée 30 F.



A. Takada ©



# COLLECTION KANA

Dans le volume 6 de Détective Conan chez Kana, notre petit détective retrouve ses parents qui pour l'occasion lui ont concocté une petite mise en scène surprise ! Mais notre ami résout aussi quelques énigmes extérieures à sa famille, notamment le mystérieux meurtre d'un riche patron. Toujours aussi passionnantes, ces enquêtes à la Sherlock Holmes raviront les amateurs d'histoires policières. Dans un tout autre registre, Kana propose la suite des

Chevaliers du Zodiaque (volume 5) où nos vaillants héros réalisent enfin que Saori est la réincarnation d'Athéna, ainsi que la suite de Yū Yū Hakusho (Tome 6) qui voit débiter un tournoi d'arts martiaux au royaume des morts (merci Dragon Ball !).

# Flash Flash Flash

## Japon

- Le manga **Sprigan** sorti en France chez Glénat sous le nom de **Striker** va faire l'objet d'un film d'animations cinéma auquel participe Katsuhiro Ōtomo (Akira). Sortie prévue à la fin de l'année.
- Un nouveau film de Galaxy Express 999 vient de sortir au cinéma. D'autre part, le personnage d'Emeraldas (d'**Albator 84**) du même auteur fera l'objet d'une série d'OAV (dessin animé prévu pour la vidéo) au mois de juin.



© Sprigan Project



© R. Mizuno / Group SNE / Kadokawa

- **Lodoss** revient à l'honneur. Un film parodique où tous les personnages sont en SD (Super Deformed) vient de sortir tandis qu'une série TV racontant la suite de l'histoire va commencer ce mois-ci sur les écrans très tard le soir.

## France

- C'est fin avril que Canal + diffusera le film **Ghost in the shell** tiré du manga de Masamune Shirow. Un must à voir absolument si vous ne le connaissez pas encore !
- Le manga d'**Olive et Tom** (Captain Tsubasa en VO) devrait sortir cette année en France aux éditions Tonkam.
- Grand retour sur TMC de **Cynthia ou le Rythme de la Vie**, l'histoire d'une jeune gymnaste vue jadis sur La Cinq.
- Après quelques aléas de distribution, les cassettes 6 et 7 d'**Evangelion** sont enfin disponibles. On approche du dénouement de cette grande série.
- AK Vidéo édite des cassettes compil' regroupant trois films d'animations sur un même thème et sur une même cassette d'une durée de plus de 3 heures. Un volume "cyberpunk" et un autre "heroic fantasy" sont déjà disponibles.



© Y. Takahashi / Shoelisha



# COMICS



Une bien belle brochette ce mois-ci pour l'actualité des Comics. Une fois encore, notre chouchou aux méthodes si pures, Spawn, revient mettre de l'ambiance. Attention, spectacle !

Par Serge Février

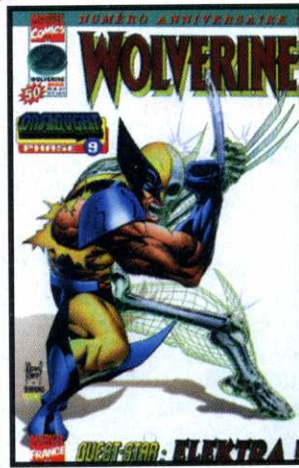
## SPAWN N° 22

Après s'être fait réduire en morceaux par Curse, notre héros à tous, Spawn, qui nous manquait déjà, tente de se refaire une santé en prenant un repos monastique loin de la foule. Mais non ! Le sort en a décidé autrement. Le Violator intrigue dans son dos pour le faire tomber dans un piège en s'en prenant à Wanda, l'ex-femme de l'ex-être humain, ex-tueur du gouvernement. Un ange ambitieux a décidé de lui faire la peau de façon à succéder à Angela...

C'est pas une vie ça ! De plus, dans ce numéro, trois pages sont consacrées à la venue de Todd Mc Farlane (le créateur de Spawn en personne) à Paris et vous mettront l'eau à la bouche en attendant son interview programmée dans le prochain numéro. Indispensable pour les vrais fans.



## WOLVERINE N° 50



Superbe numéro anniversaire avec, en prime, une magnifique couverture en Adamantium. Deux événements majeurs vont ponctuer cet épisode. Tout d'abord, nous apprenons ce qui s'est passé lors de l'affrontement psychique entre le professeur Xavier et Magneto. Ensuite, nous verrons le prix qu'il en coûte à Wolverine de redevenir un homme à part entière après sa régression à l'état d'animal. Et, en invité exceptionnel, nous avons Elektra et son Sensei, le "maître des purs". Vous avez là le dernier numéro avant la refonte de ce mensuel et l'intégration de Cable

dans ces pages. Onslaught aura redonné un nouveau souffle à toutes les parutions Marvel. A ne pas manquer.

## MARVEL CROSSOVER N° 7

Quel est le point commun entre les 2 histoires de ce comics ? Elles sont géniales ! Mais ça, on le sait, sinon on ne vous en parlerait pas... Aller, un indice : de Super héros s'allient pour affronter de Super vilains belliqueux... Super original. Dans la première partie, on retrouve Spider-Man allié à Badrock (un habitué de cette parution) livrant une lutte sans merci à Mys-

terio qui, pour parvenir à ses fins, les submerge d'hologrammes. Pour ce qui est de la seconde partie, Cable va s'associer à Jonathan Taylor Prophet pour libérer la belle Domino. Les coupables de cette félonie, Crypt et Kang le Conquérant, sont planqués dans une citadelle à la fin des temps. Un reproche toutefois, ces deux histoires sont trop courtes, menées à un train d'enfer, les 128 pages passent trop vite.



## EN BREF

- Chez Semic, l'arrivée fracassante du crossover **Batman/Aliens** en 2 volumes (mars et mai) qui opposera le justicier masqué (pas Zorro... Batman !) aux redoutables extra-terrestres.

- Toujours chez Semic, Spawn HS N°2 avec "La Malédiction de Spawn" (Curse of Spawn) enfin en Français, où on se retrouve en l'an 500 avec la "naissance" d'un nouveau Spawn.

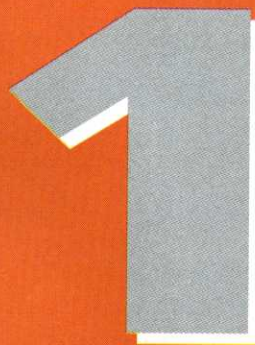
- Chez Marvel France, suite aux succès monstres des 2 comics à couverture en tirage limité, on remet ça avec **X-men Saga N°5**. Ruez-vous chez votre revendeur spécialisé pour faire partie des élus.





**INCROYABLE !**

**choisissez et gagnez**



**N64**

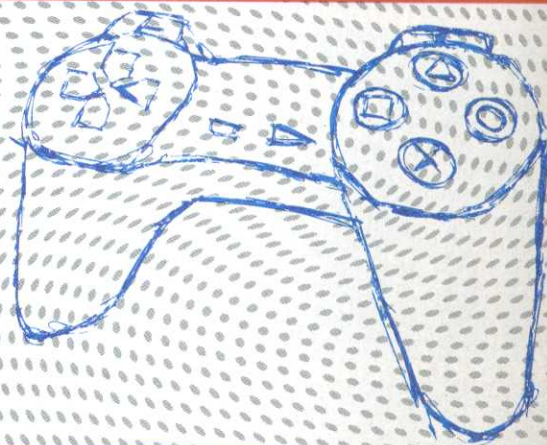
**+ 5 jeux**

**OU**



**PlayStation**

**+ 5 jeux**



**OU**



**Saturn**

**+ 5 jeux**

**sur**

**3615 JOYPAD**

Des solutions complètes de jeux et des astuces inédites 24h/24



# Astuces

K e n d y

La blague vache

du mois :

A quel endroit

trouve-t-on

généralement un

tétraplégique ?

A l'endroit où

on l'a laissé.

Mmmmmhhhhhh...

Que les

tétraplégiques

choqués

m'envoient une

lettre de

mécontentement,

s'ils le peuvent...

## Rock & Roll Racing 2



◆ Machine PlayStation

◆ Version Européenne

### Changer de couleur

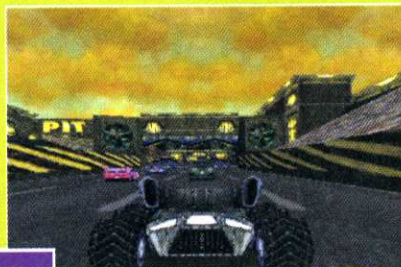
Sur l'écran des menus généraux (avec le cube), maintenez enfoncé le bouton R1 puis faites □ ou △ ou ○ pour avoir trois couleurs en plus pour votre véhicule.

### Voitures larges

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L2 + R2 puis faites ▲, ▲, ▲, □, □. Un son vous indiquera que l'astuce est enclenchée.



Faites les manipulations sur cet écran.



Votre prototype est plus écrasé.

### Voitures minuscules

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 puis effectuez les manipulations suivantes : ▼, ▼, ▼, ○, ○. Un son vous avertira que l'astuce fonctionne.

### Voitures secrètes

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncé le bouton L2 puis faites ◀, ▶, ▼, ▲, □, ○, ×, △. Un bruit vous signalera que vous avez été habile de vos doigts. Ensuite choisissez l'option "Race", l'écran suivant vous donnera la possibilité de choisir parmi les nouvelles voitures.



La limousine est à votre portée.

### Argent infini

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L2 + R2 puis faites ◀, ▶, ▶, ▶, □, □, ○, ○. Idem, un son retentira en cas de validation de l'astuce. Vous pourrez maintenant acheter et customiser à loisir votre machine



Vous possédez maintenant, grâce à cette astuce, le véhicule le plus onéreux !

### Nitro infinie

Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les combinaisons suivantes : maintenez enfoncés les boutons R1 + R2 et pressez sur ▼, ▼, ▼, ○, ○, ○. Un bruit prouvera la validité du tip. Si vous commencez sans nitro, il suffira d'en prendre une pour la conserver indéfiniment.



Faites Pause avant d'effectuer les bidouilles.

### Invulnérabilité

Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les combinaisons suivantes : maintenez enfoncés les boutons R1 + R2 et pressez sur ▲, ◀, ▶, ▼, △, □, ○, ×. Les tirs ennemis ne vous causeront plus de soucis.

### Armes illimitées

Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les combinaisons suivantes : maintenez enfoncés les boutons R1 + R2 et pressez sur ◀, ▲, ▶, ▼, □, △, ○, ×.



### Mode Total Chaos

Ce mode vous propose d'accéder à tous les circuits et à toutes les voitures. Sur l'écran-titre maintenez enfoncés les boutons L2 + R2 puis faites  $\blacktriangledown, \blacktriangleright, \blacktriangledown, \blacktriangleright, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc$ . Un son vous avertira que l'astuce est validée. Après la démo du jeu, vous accéderez à un écran secret, ensuite, à vous de jouer !



(C) 1997 Interplay Productions. All Rights Reserved. Red Asphalt and Interplay are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved.

Sur cet écran, faites vos bidouilles.

### Mode Showroom

Sur l'écran-titre maintenez enfoncés les boutons L2 + R1 puis faites  $\blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangleright, \blacktriangleright, \times, \times$ . Un écran noir de sélection apparaîtra vous permettant de regarder sous toutes les coutures le prototype que vous allez choisir.



Un écran vous propose de choisir ce que vous désirez admirer.

## Sonic R



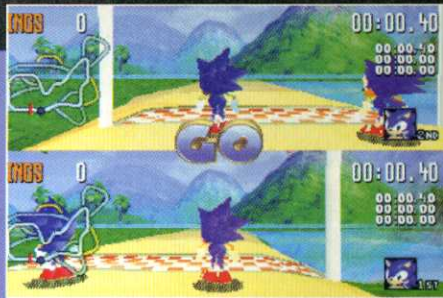
◆ Machine Saturn  
◆ Version Européenne

Jouer avec le même personnage en mode deux joueurs

Sélectionnez le mode deux joueurs. Une fois que le personnage est choisi à l'aide de la manette 1, avec la manette 2, mettez-vous sur le même personnage puis maintenez enfoncés simultanément les boutons X + Y + Z en le validant. Le tour est joué !



Faites lescombines sur cet écran.



Le second Sonic bénéficiera d'une teinte légèrement différente.

Jouer avec le logo de l'écran-titre

Utilisez la croix de direction pour bouger le "R". Pressez le bouton B pour faire apparaître une texture métallique. Les boutons Y et X servent à rajouter des ombres. Le bouton A réinstaura la configuration initiale.

Effectuer des zooms sur les icônes

Pressez L ou R pour zoomer ou dézoomer les icônes des écrans de sélection.



O.K, ça sert à rien mais votre grand-mère peut aimer !

## Nascar 98



◆ Machine Saturn  
◆ Version Européenne

Conduire un camion

Dans l'écran de sélection des voitures, choisissez la caisse de Bobby Labonte ou celle de Kenny Wallace puis maintenez enfoncé le bouton C. Ensuite faites  $\blacktriangle, \blacktriangledown$ . Un camion jaune genre Bonux apparaîtra à la place de votre auto.



Faites les manipulations sur cet écran.



Et voilà !

Voiture large

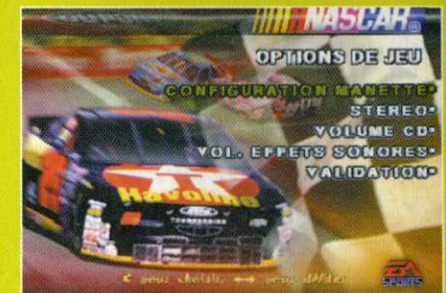
Allez dans le menu des options puis placez votre curseur sur "Stéréo". Maintenez enfoncé le bouton Z puis faites les manipulations suivantes : B, X, Y, A + B. Une voix vous confirmera que l'astuce est enclenchée. Commencez une partie puis faites Reset en faisant A + B + C + Start. Recommencez une partie, les voitures seront désormais larges.



Mettez en évidence l'option "Stéréo".

Circuit en fil de fer

Dans le menu des options, placez votre curseur sur "Configuration Manette". Maintenez enfoncé le bouton Z puis faites les manipulations suivantes : A, B, X, A + Y. Commencez ensuite une course, la piste sera en fil de fer.



Avant de faire les bidouilles, mettez-vous sur l'option adéquate.



Vous pourrez cumuler les astuces !

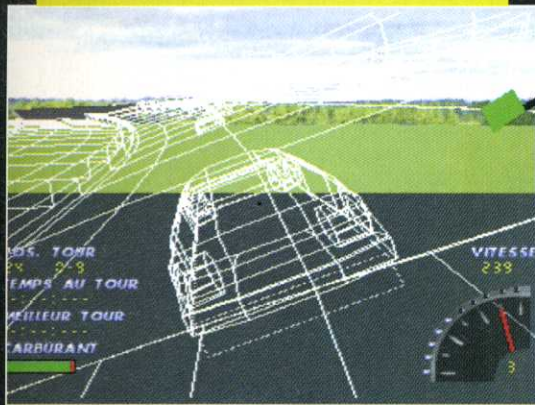


# Astuces

K e n d y

## Voitures en fil de fer

Faites d'abord le code des circuits en fil de fer puis commencez une course. Pendant le jeu, faites **Reset** en faisant **A + B + C + Start** puis recommencez une course. Lors de cette dernière, les voitures seront toutes en fil de fer.



Finis les problèmes de pixellisation sur Saturn !

## Top Gear Rally



- ◆ Machine N64
- ◆ Version Européenne

### Accéder à toutes les voitures

Sur l'écran de sélection des options, mettez-vous en mode "Arcade" puis faites **A**, **◀**, **◀**, **C-▼**, **A**, **▶**, **Z**. Allez dans le menu de sélection des voitures, vous y trouverez même un ballon de plage roulant !

### TOP GEAR RALLY



Soyez sur cet écran en mode "Arcade" pour effectuer les manipulations.



Ici, une voiture gonflante à conduire !

## Décoincer tous les circuits

Sur l'écran de sélection des options, mettez-vous en mode "Arcade" puis faites **A**, **◀**, **◀**, **▶**, **▶**, **▼**, **Z**.



## Voiture en forme de casque

Sur l'écran de sélection des options, mettez-vous en mode "Arcade" puis faites **▲**, **▲**, **Z**, **B**, **A**, **◀**, **◀**.



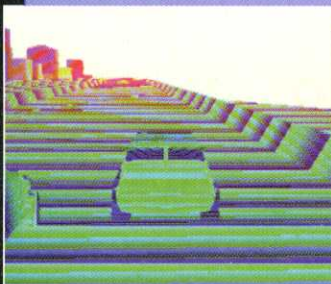
## Rendre les graphismes moins flous

Pendant le jeu, sans faire la Pause, faites **B**, **◀**, **▶**, **▲**, **◀**, **Z**, **▶**.



## Mode arc-en-ciel

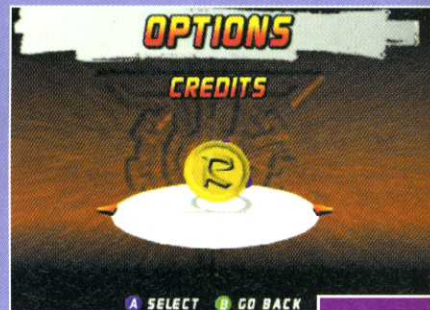
Pendant le jeu, sans faire la Pause, faites **C-▼**, **Z**, **B**, **▲**, **▲**, **▶**.



Non, ceci n'est pas une erreur due à l'imprimeur !

## Démo cachée

Allez dans le menu des options puis placez votre curseur sur "Credits". Ensuite faites **◀**, **C-▼**, **▶**, **▶**, **Z**.



Choisissez "Credits" dans le menu des options.

## TOCA Touring Cars



- ◆ Machine PlayStation
- ◆ Version Européenne

### Accéder à tous les circuits

Entrez le code suivant dans le menu des noms : **JHAMMO**



## Fifa 98



- ◆ Machine N64
- ◆ Version Européenne

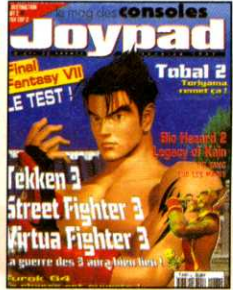
### Admirer la fin du jeu

Allez dans "Customize Squad" puis choisissez "Player Edit". Ensuite, sélectionnez l'équipe du Japon puis entrez le nouveau nom suivant : **NORIE**. Retournez dans le menu des options générales puis entrez dans l'écran "Road To World Cup 98". Dans cet écran, faites **Z** + **C-▲** + **C-◀**, vous verrez ensuite la fin du jeu !



# COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joypad !



- **Final Fantasy VII : le Test !** La totale en arcade avec Tekken 3, Street Fighter 3, Virtua Fighter 3 mais aussi The Need for Speed 2 et Turok pour Nintendo 64.
- **Tests :** Legacy of Kain (PS), Suikoden (PS), Dark Savior (Sat), Soviet Strike (Sat)...
- **Sol + Tips :** Star Gladiator (PS), Street Racer (PS), Firo and Klawd (PS), Pandemonium ! (PS), Virtual On (Sat)...
- **Anim'paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation + un dossier sur les mangas chinois.
- **Poster :** Legacy of Kain/Road Rage.



- **V-Rally, le Sega Rally de la PlayStation :** Un reportage sur le dernier-né des studios Infogrames.
- **Tests :** Turok (N64), La Cité des Enfants perdus (PS), Die Hard Arcade (Sat), The Lost Viking 2 (PS)...
- **Sol + Tips :** Command and Conquer (Sat/PS), Theme Park (Sat), Doom (Sat), Destruction Derby 2 (PS), Pandemonium ! (PS)...
- **Anim'paad :** Ghost in the Shell et les déboires de Dragon Ball GT au Japon.
- **Poster :** Fighters Megamix/La Cité des Enfants perdus.



- **L'apocalypse mécanique :** Porsche Challenge, Micro Machines V3 et Marx TT.
- **Tests :** Total NBA97 (PS), LBA (PS), Exhumed (Sat), Mass Destruction (Sat), Excaltur 2555 AD (PS)...
- **Sol + Tips :** Virtua Cop 2 (Sat), Amok (Sat), Street Racer (Sat), Alien Trilogy (Sat), Legacy of Kain (PS), Project Overkill (PS)...
- **Anim'paad :** Tout ce qu'il faut savoir sur City Hunter alias Nicky Larson.
- **Poster :** Porsche Challenge/Marx TT.



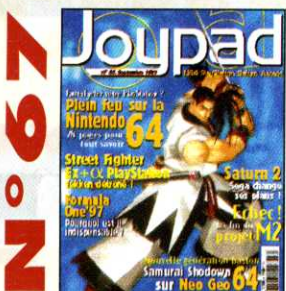
- **Wargames :** Syndicate Wars, Command and Conquer, Warcraft 2.
- **Tests :** Soul Blade (PS) et tous les coups secrets du jeu, Vandal Hears (PS), Need For Speed 2 (PS), Bombeman (Sat)...
- **Sol + Tips :** C&C (Sat), Dark Forces (PS), Soviet Strike (Sat), Fifa 97 (PS), Disruptor (PS)...
- **Anim'paad :** Toshinden et les autres jeux vidéo en vidéo ! Tout ce qu'il faut savoir.
- **Poster :** Tekken 3/Soul Blade.



- **Rapid Racer :** Reportage exclusif sur le dernier-né des créateurs de Porsche Challenge.
- **Tests :** V-Rally (PS), ISS Pro (PS), Fighters Megamix (Sat), Pandemonium ! (Sat)...
- **Sol + Tips :** Marx TT (Sat), Fighters Megamix (Sat), Turok (N64), Porsche Challenge (PS), Die Hard Trilogy (PS)...
- **Anim'paad :** L'actualité du manga et l'interview de Masami Suda, créateur de Ken le survivant.
- **Poster :** V-Rally/Soud Race.



- **Cadeau :** Un CD audio avec les meilleures musiques des jeux de Psygnosis.
- **Spécial E3 :** 32 pages sur le plus grand salon de jeux vidéo du monde.
- **Tests :** ISS 64 (N64), Kof95 (Sat), Rage Racer (PS), Syndicate Wars (PS)...
- **Sol + Tips :** Micro Machines V3 (PS), Mechwarrior 2 (PS), War Gods (N64), Hexen (Sat), C&C (Sat)...
- **Anim'paad :** Le petit détective, Kurorgane et Possession Tracer.
- **Poster :** Porsche Challenge/Ace combat 2.



- **Spécial Nintendo 64 :** 28 pages d'infos, de tests et de news sur la console 64 bits.
- **Tests :** Street Fighter ex + alpha (PS), Formula One 97 (PS), Wipeout 2097 (Sat), Resident Evil (Sat), Warcraft 2 (PS/Sat), Super Mario 64 (N64), Mario Kart (N64)...
- **Sol + Tips :** Doom 64 (N64), ISS 64 (N64), Rage Racer (PS), Descent 2 (N64)...
- **Anim'paad :** X, le manga de Clamp et le retour d'Albator.
- **Joypad achats :** Les volants et comment monter sa boutique.



- **Le match des plates-formes :** Crash Bandicoot 2 contre Pandemonium 2, lequel acheter ?
- **Tests :** L'Odyssée d'Abe (PS), Rapid Racer (PS), Extreme G (N64), BlastCorps (N64), Duke Nukem 3D (Sat), Dragon Force (Sat)...
- **Sol + Tips :** Hexen (N64 et PS), V-Rally (PS), Blazing Dragons (Sat), Shadows of the Empire (N64), Street Fighter ex + alpha (PS)...
- **Anim'paad :** Ghost in The Shell et Robotech en vidéo.
- **Joypad achats :** Panorama des pistolets pour consoles et des adaptateurs pour N64.



- **Cadeau :** Les musiques de Tomb Raider II.
- **Tests :** Final Fantasy VII (PS), Castlevania (PS), Sega Touring Car (Sat), Quake (Sat), Duke Nukem 64 (N64)...
- **Sol + Tips :** Formula One97 (PS), V-rally (PS), Lost World (PS), Marvel Super Heroes (Sat), Grid Runner (Sat)...
- **Anim'paad :** Le tombeau des lucioles, Dragon Ball news...
- **Joypad achats :** Les nouvelles manettes N64 et le point sur les accessoires.



- **Cadeau 1 :** Le CD audio de L'Odyssée d'Abe
- **Cadeau 2 :** La solution complète de FF VII
- **Tests :** Tomb Raider II (PS), FIFA 98 (PS), GoldenEye 007 (N64), Top Gear Rally (N64), WW Soccer 98 (Sat)...
- **Sol + Tips :** Formula One97 (PS), Tetrishère (N64), Mace : The Dark Age (N64), Dynasty Warriors (PS), Street Fighter ex+a (PS)...
- **Anim'paad :** Manga Zen, Shadow Lay, et Iria (en vidéo).
- **Joypad achats :** Le bilan des accessoires pour consoles.



- **Cadeau :** Le CD audio de MediEvil
- **Tests :** Marvel (PS), NFL Quarterback (N64), Tennis Arena (Sat), NHL 98 (PS), Diddy Kong Racing (N64), Bomberman 64 (N64)...
- **Sol :** Diddy Kong Racing (N64), Rapid Racer (PS), G-Police (PS), Overboard ! (PS), Croc (PS), L'Odyssée d'Abe (PS)...
- **Anim'paad :** Captain Flam, Dragon Ball GT, Slayers, Saint Seiya (en vidéo).
- **Joypad achats :** Les accessoires du mois.



- **Cadeau :** Le CD audio des meilleures musiques Psygnosis.
- **Tests :** NBA Pro 98 (N64), FIFA 98 (N64), Bloody Roar (PS), Skull Monkeys (PS), Winter Heat (Sat), The Clock Tower (PS)...
- **Sol :** Duke Nukem 3D (Sat), The Lost World (Sat), Alerta Rouge (PS), Colony Wars (PS), Tomb Raider II (PS), Toxa Touring Car (PS)...
- **Anim'paad :** RG Veda, Titans, Advanced Dungeons & Dragons, Nova, Coffret AK (en vidéo)...
- **Joypad achats :** Les anciennes consoles.



- **Cadeau :** Le CD audio collector Snow Racer98, Lucky Luke, M6 Turbo Racing.
- **Tests :** Bushido Blade (PS), One (PS), Theme Hospital (PS), NHL Breakaway 98 (N64), Gex 3D (PS)...
- **Sol :** Pandemonium 2 (PS), Nuclear Strike (PS), Bloody Roar (PS), One (PS), San Francisco Rush (N64), FIFA 98 (N64)...
- **Anim'paad :** Interview de Katsushiro Otomo, Memories (film), Tekken Chinimi (manga), Gunsmith Cats (manga)...
- **Joypad achats :** Bilan 97 Nintendo et Sony.

Pour recevoir chez vous les numéros de Joypad présentés ci-dessus, (mais aussi les n° 35 à 60) rien de plus facile. Il vous suffit d'envoyer un chèque de 39 francs ou 42 francs pour les numéros à 35 francs (32 francs + 7 francs de frais de port) à l'ordre de Joypad, en précisant le ou les numéros que vous désirez recevoir. L'adresse où envoyer tout ça :

**JOYPAD SERVICE VPC BP21 10355 MARNIGNY-LE-CHATEL CEDEX**

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

N°61  N°62  N°63  N°64  N°65

N°66  N°67  N°68  N°69  N°70

N°71  N°72  N°73  AUTRES :





Choisissez l'option.



Entrez dans "Player Edit".



Changez le nom d'un des joueurs de l'équipe japonaise.



Dans cet écran, faites Z + C-▲ + C-◀.



Voici la fin du jeu !

## Nightmare Creatures



◆ Machine PlayStation  
◆ Version Européenne

Vous trouverez ici les codes pour la version européenne totalement différents de la mouture U.S.

### Choisir son niveau

Sur l'écran du menu principal, faites L1, L1, L2, R1, R1, R2, Select. Un son vous indiquera que la manipulation a bien été enregistrée. L'écran suivant vous permettra de choisir votre niveau. Attention, sans l'activation de ce code, les astuces suivantes ne pourront fonctionner. Pensez donc à entrer en premier ce tip avant d'effectuer ceux qui suivent.



Effectuez les combinaisons sur cet écran.



Dans le menu, sélectionnez votre niveau.

### Les ennemis sont des nains andalous !

Sur l'écran du menu principal, faites L2, L2, R1, R1, L1, R2, Select. Un bruit vous avertira que l'astuce a bien fonctionné.

Vous pourrez activer ou désactiver les astuces, grâce à ce menu.



Les monstres sont maintenant insignifiants !



### Couper les monstres d'un seul coup

Sur l'écran du menu principal, faites L1, R1, L2, R2, Select.



"Cut Body" apparaît en cas de réussite. Un unique coup suffira pour fendre les streumons.

### Incarner les monstres

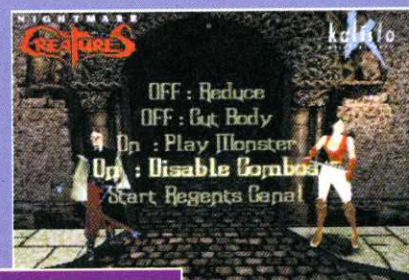
Sur l'écran du menu principal, faites L2, R1, L1, R2, L1, R1, Select.

L'incarnation du monstre est aléatoire. Ici, vous êtes une sorte de clodo belliqueux.



### Afficher les formules des combos

Sur l'écran du menu principal, faites L1, R1, L2, R2, L1, L1, R2, Select.



L'indication "Disable Combos" vous indique que le tip fonctionne.

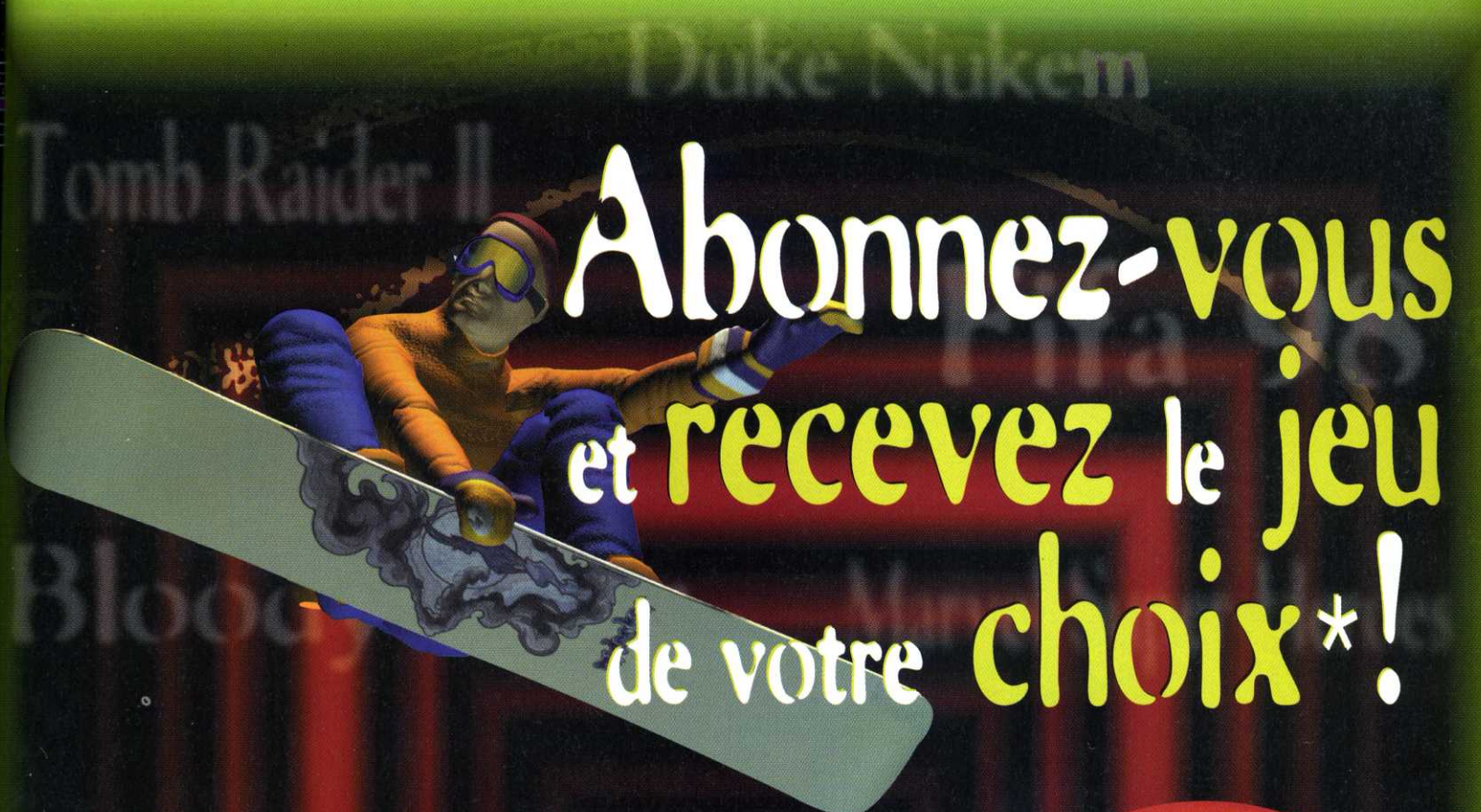
### Afficher la barre de vie des monstres

Sur l'écran du menu principal, faites L1, L1, L1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, L2, L2, L2, Select.

"Debug" s'affiche à l'écran.







# Abonnez-vous et recevez le jeu de votre choix\*!

**579 F** pour 1 an d'abonnement \*  
Joypad + 1 jeu PlayStation  
ou Saturn au choix

**659 F** pour 1 an d'abonnement \*  
Joypad + 1 jeu Nintendo au choix

**Nouveau!**  
Les abonnés  
reçoivent  
tous les cadeaux!  
(CD Démon, CD Audio etc.)

\* à choisir dans la liste ci-dessous

## BULLETIN D'ABONNEMENT

JP227

à renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Service Abonnements Joypad - TSA 20215 - 92887 NANTERRE CEDEX 9

### PlayStation

- 01 Tomb Raider II
- 02 Bloody Roar
- 03 L'Odyssée d'Abe
- 04 Duke Nukem
- 05 Marvel Super Heroes
- 06 FIFA 98
- 07 Snow Racer 98
- 08 Alerfe Rouge
- 09 NBA Pro 98
- 10 Overboard!
- 11 Bushido Blade
- 12 Diablo
- 13 Final Fantasy VII
- 14 Dark Omen

### Saturn

- 15 Panzer Dragoon Saga
- 16 WW Soccer 98
- 17 The House of the Dead

### Nintendo 64

- 18 GoldenEye 007
- 19 Bomberman 64
- 20 Mario 64

**Merci de cocher  
la case de  
votre choix**

OUI, JE M'ABONNE À JOYPAD POUR :

1 an (11n°) + un jeu PlayStation ou Saturn (que je choisis parmi la liste ci-jointe) au prix de 579 F seulement !

1 an (11n°) + un jeu Nintendo (que je choisis parmi la liste ci-jointe) au prix de 659 F seulement !

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL .....VILLE .....

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

Chèque bancaire ou postal  Mandat-lettre

Carte bancaire n° .....

Expire le .....

Date de naissance .....Pseudo .....

Console .....

(à créer sur le 3615 Joypad avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du 3614 Joypad).

Signature :

Offre valable 2 mois, dans la limite des stocks disponibles, et réservées à la France Métropolitaine. Délai de réception du jeu : 3 à 4 semaines après réception du 1er numéro de votre abonnement. Vous pouvez acquérir séparément les 11 numéros de Joypad au prix unitaire de 35 F et le jeu PlayStation ou Saturn pour 369 F, ou le jeu Nintendo pour 449 F.



# Astuces

K e n d y

## Choisir sa musique

Sur l'écran du menu principal, faites LI, LI, LI, LI, RI, RI, RI, Select.



L'option "Play Track" vous permettra d'accéder à toutes les musiques du jeu.

## Vies illimitées

Sur l'écran du menu principal, faites LI, R2, RI, L2, Select.

## FIFA 98



### ◆Machine PlayStation ◆Version Européenne

Toutes les capacités des joueurs à 99

Entrez dans le menu intitulé "Personnaliser" puis sélectionnez l'option "Modifier Joueur". Sur cet écran, faites assez vite les manipulations suivantes : LI, L2, X, □, X. Vos capacités seront désormais décuplées. Bien sûr, à vous de faire les bons réglages ensuite.



Choisissez "Modifier Joueur".

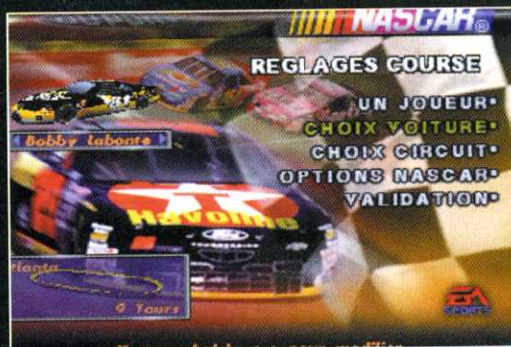
## NASCAR Racing '98



### ◆Machine PlayStation ◆Version Européenne

#### Voiture cachée

Sélectionnez le mode "Course Simple" puis, dans l'écran de sélection des voitures, placez votre curseur sur celui de Bobby Labonte. Ensuite, maintenez enfoncé le bouton X puis faites ▲, ▼.



La caisse deviendra noire en cas de réussite du tip.

#### Voiture EA

Sélectionnez le mode "Exhibition" puis, dans l'écran de sélection des voitures, placez votre curseur sur celui de Kenny Wallace. Ensuite, maintenez enfoncé le bouton X puis faites ▲, ▼.

## Peak Performance

### ◆Machine PlayStation ◆Version Européenne

#### Jouer avec des voitures cachées

Placez votre curseur sur le «Garage A», puis maintenez LI et pressez sur Δ. Tout en maintenant enfoncé le bouton LI, faites ▼ afin de mettre votre curseur sur le «Garage B» puis, une nouvelle fois, appuyez sur la touche Δ. Gardez toujours le bouton LI enfoncé et placez votre curseur sur le «Garage C» en faisant ▼, puis maintenez enfoncés LI + RI. Ensuite faites Δ, cela aura pour effet de vous faire sortir de l'écran. Revenez dans le menu de sélection des voitures, «Spécial» apparaît alors. Inutile de vous préciser que vous trouverez votre bonheur dans cette option.



Voici l'un des nouveaux véhicules.

## NBA Live 98

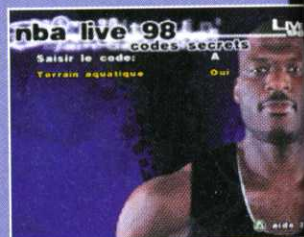


### ◆Machine PlayStation ◆Version Européenne

Pour faire apparaître l'écran d'entrée des tips

Allez dans l'écran "Config Perso" puis remplacez "Joueur 1" par "Nouveau" en faisant ▼ ou ▲. Une fois cela effectué, pressez sur X puis entrez le nom suivant en respectant les majuscules et les minuscules : Secrets. Ensuite confirmez le nom en pressant sur le bouton Start, une nouvelle option s'intitulant "Codes Secrets" apparaîtra au bas de l'écran. De là, pressez sur le bouton O pour activer le menu secret. Attention, à chaque fois que vous entrerez l'un des codes donnés plus loin, pensez à respecter les majuscules et les minuscules. Pour entrer un nouveau code, placez le curseur sur "Enter Secret Code" puis faites X, vous n'aurez ensuite qu'à taper le nouveau nom.

Vous pourrez activer ou désactiver vos astuces grâce à l'écran suivant.



#### Les codes des astuces

Description : entrez Easter Egg  
Terrain aquatique : entrez Seaweed

Le match se déroulera sous l'eau !



Equipe d'Halloween : entrez Scary





Equipe d'Halloween 2 : entrez Freaky



Home Team invisible : entrez Cloak home  
 Les joueurs sont invisibles : entrez Cloak away  
 Créer un joueur zarbi : entrez Eyepatch  
 Créer un joueur cyclope : entrez Monocle

Joueur E. A. spécial : entrez Toque  
 Le marqueur est libre : entrez Prisoners  
 Home Chameleon : entrez Lizard  
 Autre équipe Chameleon : entrez Reptile  
 Réponses aux questions : entrez Pin rocks

Jouer avec les programmeurs du jeu

Sur l'écran des menus généraux, faites **O** .  
 Allez dans "Effectifs" puis pressez sur **X** .  
 Choisissez ensuite "Equipes spéciales" puis entrez l'un des noms suivants en respectant les minuscules et les majuscules.

Ville : EA, Equipe : Europals  
 Ville : Hitmen, Equipe : Coders  
 Ville : Hitmen, Equipe : Earplugs  
 Ville : Hitmen, Equipe : Ilders  
 Ville : Hitmen, Equipe : Pixels  
 Ville : QA, Equipe : Campers  
 Ville : QA, Equipe : Testtubes  
 Ville : TNT, Equipe : Blasters

# Darklight Conflict



◆Machine PlayStation  
 ◆Version Européenne

Les codes des niveaux

Niveau 2 : KXCSSDSC  
 Niveau 3 : PHPPXDDJH  
 Niveau 4 : PJVQXHDJH  
 Niveau 5 : MHMGTWLWB  
 Niveau 6 : HHMTVCMPD  
 Niveau 7 : WVCHDWVCK  
 Niveau 8 : HKMBVXMPD  
 Niveau 9 : QJCSLDDV  
 Niveau 10 : GDQLPPVHT  
 Niveau 11 : QLLTSHDDV  
 Niveau 12 : LVCVLHDMQ



Niveau 13 : QCTJSBDDV  
 Niveau 14 : QVMXJCLTM  
 Niveau 15 : PMLPWCDJH  
 Niveau 16 : XKVPBWMGJ  
 Niveau 17 : GVJHQDDV  
 Niveau 18 : CVHBSSVVB  
 Niveau 19 : LPMCGWVCK  
 Niveau 20 : KQPKBBMGJ  
 Niveau 21 : GHDMJTLTM  
 Niveau 22 : LSMJPSDSC  
 Niveau 23 : XVJKBSVCK  
 Niveau 24 : LHHBXSVMX  
 Niveau 25 : CSDWHMVQP  
 Niveau 26 : PQHBHPVQP  
 Niveau 27 : MTHLVQDJH  
 Niveau 28 : MVXTVSDJH  
 Niveau 29 : GCBBPDDDV  
 Niveau 30 : LKPJBLVCK  
 Niveau 31 : HKTTSKLS  
 Niveau 32 : WKVSDXMGJ  
 Niveau 33 : KWCTBBDWL  
 Niveau 34 : PDCQVCVLG  
 Niveau 35 : QDSJTLBW  
 Niveau 36 : HVLLMDDSC  
 Niveau 37 : DHHMXXBLW  
 Niveau 38 : HKXLWLVVX  
 Niveau 39 : TMQPXSDDSC  
 Niveau 40 : WPGLLCDWL  
 Niveau 41 : VVKTGXDMQ  
 Niveau 42 : VBKMJJMGJ  
 Niveau 43 : VGVLDJMGJ  
 Niveau 44 : MSQVCCCLTM  
 Niveau 45 : SQDVQHDJH  
 Niveau 46 : HGTJWGDSC  
 Niveau 47 : HJPGLKVKC  
 Niveau 48 : DGGPTXVVB  
 Niveau 49 : XCWCSDMPD  
 Niveau 50 : SDQTBVQP

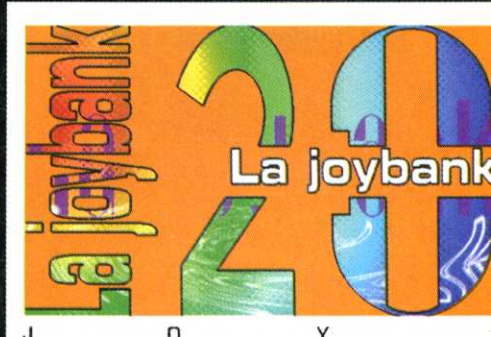
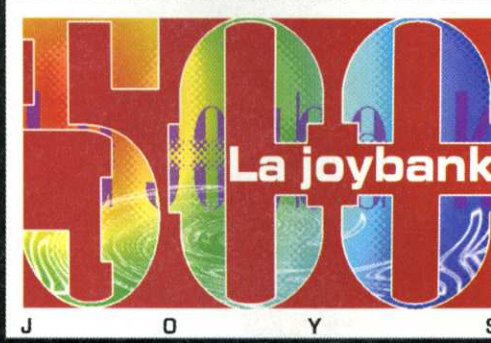
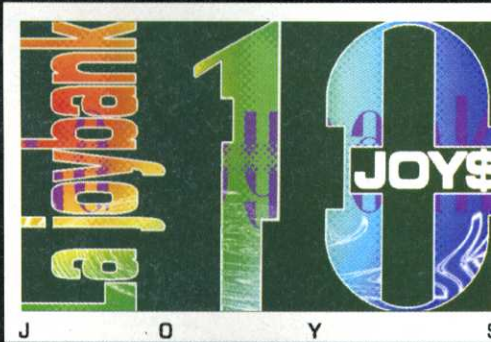
# Fighting Force



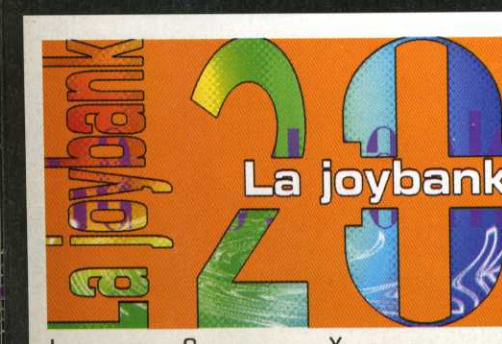
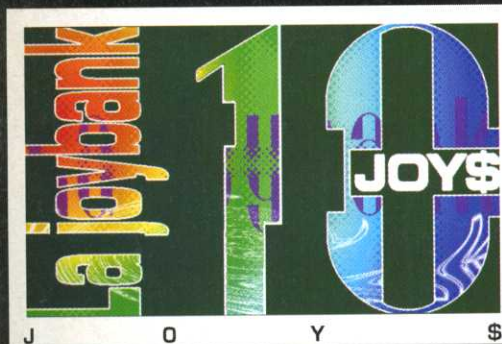
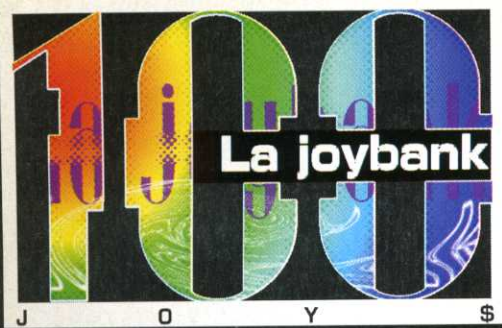
◆Machine PlayStation  
 ◆Version Européenne

Le Combo le plus puissant du jeu

Avec Hawk, attrapez un truand puis faites **X, X, X, O, O, O, Δ** . Cette combo est la plus puissante du jeu et tue n'importe quel ennemi !







# JOY\$

PAS DE POISSON D'AVRIL POUR M. ZLU CETTE ANNÉE. ON LUI REPROCHE TROP SOUVENT D'ÊTRE DÉBILE ET DE GAFFER TOUT LE TEMPS. ALORS MAINTENANT, IL S'AGIT D'ÊTRE SÉRIeux, DANS LA VIE COMME AU TRAVAIL. ÇA VA ÊTRE DUR, IL VA DEVOIR SE PASSER DE SON BOITIER "36 BRUITAGES DE CINÉMA" QUI PONCTUAIENT AGRÉABLEMENT LES SOIRÉES ENTRE AMIS, CESSER DE REGARDER BIZARREMENT LES GENS POUR LEUR FAIRE PEUR (D'AILLEURS ÇA NE MARCHE JAMAIS), TACHER DE COMPRENDRE SA VOISINE OGL QUI EST UNE FEMME, ET SURTOUT MIEUX TRAVAILLER AVEC KZA QUI EST UN CLAVIER. LE TOUT EN MEME TEMPS, DU PREMIER COUP ET AVEC PLAISIR : VA FALLOIR ASSURER. M. ZLU A D'AILLEURS ÉCRIT LA LETTRE QUE VOICI, POUR PROUVER SA BONNE FOI : "COMME PUISQUE J'AS TROP FAIT L'ANDOUILLE, JE DÉSIRE AU PLUS CHER DE MON CŒUR QUE LE TOUBIB IL M'ENLEVE LE NEURONE EN MOINS QUI ME FAIT DÉBILE. JE LEGUE MON NEURONE POUR 2 JOY\$. SIGNÉ : M. ZLU". HEUREUSEMENT, IL A EU LE TEMPS DE CONCOCTER UNE NOUVELLE JOYBANK AVANT DE NOUS ÉCRIRE.

LOT N°1

3 vidéos "réincarnations" vol.1

3 gagnants

Offertes par : AK Vidéo  
Mise à Prix : 500 Joy\$



Une vidéo sérieuse sur une hypothèse qu'il ne faut pas prendre à la légère : la possibilité que nous soyons des réincarnations de créatures ayant vécu sur la Lune. Enfin, quelque chose comme ça. Cet animé en V.O sous-titré comprend trois volumes dont voici le premier. Vous en aurez pour 55 minutes d'une histoire onirique, dans le plus pur style fantastique tel que les Japonais savent le traiter. Ce n'est malheureusement pas aussi sérieux qu'un documentaire sur les mœurs alimentaires des lapins bleus à Roissy-Charles de Gaulle, mais autant commencer doucement.



# ANK

## 4 Peluches Tails

4 gagnants

Offertes par : Sega  
Mise à Prix : 600 Joy\$

LOT  
N° 2

74



Admettons-le, à première vue, le Tails en peluche ne semble pas être un animal très sérieux. Mais détrompez-vous : l'amitié entre l'homme et les peluches à forte coloration orange n'est pas une blague. Pour tout dire, c'est même très sérieux. Vous vous apercevrez que, dans certains cas, les peluches à forte coloration orange, dites PFCO, sont de merveilleuses compagnes qui peuvent bien souvent solutionner une éventuelle régression schizo-phrénique chez leur maître.

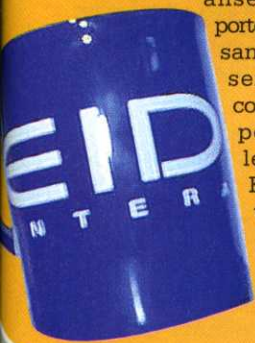
## 3 Mugs Eidos

3 gagnants

Offertes par : Eidos  
Mise à Prix : 300 Joy\$

Mug ? Mug ? Qu'est-ce donc que ce nom ridicule ? Sérieusement, ça permet entre autres de travailler tout en sirotant un café ou un thé pour éviter de s'endormir. Car s'endormir, bien sûr, ce n'est pas bien. Surtout au travail. Ces mugs Eidos, en plus d'être la base d'un exercice des plus sérieux, sont sobres, bleus, imperméables et muni d'une

anse pour les porter à la bouche sans en renverser partout, comme M. Zlu peut parfois le faire sur Kza, son clavier, ce qui, avouez-le, ne fait pas sérieux...



LOT  
N° 3

## Le règlement

- 1 Une fois que tes Joy\$ nous seront parvenus, ce ne serait pas sérieux de vouloir les revoir un jour : ils sont définitivement perdus.
- 2 Sur le bulletin, n'oublie surtout pas tes coordonnées complètes. Un peu de sérieux, pas de fausse adresse ou autre crétineries.
- 3 Personne touchant de près ou de loin la Joybank n'a le droit d'y participer. Et c'est très sérieux, à tel point qu'on se réserve le droit de savoir qui la touche.
- 4 Tout en gardant votre sérieux, vous pouvez parfaitement participer à plusieurs et mettre ainsi vos mises en commun. Mais un seul nom sur le bulletin SVP.
- 5 Penser nous arnaquer avec de faux Joy\$ est un manque de sérieux certain

qui sera vite découvert et jamais toléré.

- 6 Envoyez vos Joy\$ à : Joypad Joybank - 6 bis, rue Fournier, 92110 Clichy. Pour les neurones de débilité, sérieusement, gardez-les, on n'est pas en manque.
- 7 Les résultats de cette Joybank paraîtront dans le numéro 76 de Joypad.
- 8 Evidemment, le sérieux le plus élémentaire serait de l'acheter pour avoir les résultats.
- 9 Il nous faut absolument les Joy\$, tous, originaux, et découpés dans l'enveloppe avec ton bulletin, si tu veux qu'on te prenne au sérieux.

Soyons un peu sérieux... Après autant d'éditions de la Joybank, tu ne penses tout de même pas trouver un véritable article 9, non ?

## RESULTATS JOYBANK 72

### LOT N°1 : JEU "NIGHTMARE CREATURES" SUR PLAYSTATION

- 25 520 Joy\$ : BOURCY Emmanuelle
- 21 230 Joy\$ : CLUTH Olivier
- 19 920 Joy\$ : DESCAMPS Claude

### LOT N°2 : VIDÉO DU "MAKING OF DE COLONY WARS"

- 11 540 Joy\$ : DELPARTE Patrice
- 9 680 Joy\$ : JACQUES Richard
- 5 280 Joy\$ : TACONNAT Alexandre
- 3 520 Joy\$ : PANG Kin-Yan
- 1 970 Joy\$ : DUPUY David
- 1 760 Joy\$ : CIRICA Richard

### LOT N°3 : I POLAIRE ET I T-SHIRT EIDOS

- 12 240 Joy\$ : TREZEL Vincent

## Ventes aux enchères Joypad

74

Nom

PRENOM

ADRESSE

VOTRE CONSOLE

VOTRE MISE :

LOT N° 1

LOT N°2

LOT N°3

MISE TOTALE

Bon à découper et à remplir en lettres majuscules, date limite d'envoi : 30/04/98  
à renvoyer à Joypad-La Joybank  
6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex



Un heureux heureux, un malheureux forcément pas heureux, un couple d'anxieux et un maniac-eux. Le message est clair : pour vivre bien et gagner plein de super cadeaux, écoutez la radio et lisez Joypad, ça aide. Parcourez la première lettre pour vous en convaincre. Pour vivre encore mieux, vous pouvez aussi faire l'école buissonnière, partir en vacances, jouer à Resident Evil 2 (ah ! ah !, elle est bonne celle-là) ou lire les réponses du courrier de ce mois. À vos paddles et à vos crayons, nous attendons vos réactions.

### Super heureux !

Cher Joypad,  
Mercredi 25 février 16h15 : Je vais chez mon marchand de journaux et ne vois que Joypad qui m'intéresse parmi tous les autres magazines de jeux du mois. Je donne donc 35 francs à la vendeuse.  
16h30 : Je rentre chez moi et je devore Joypad.  
20h45 : Je lis le test de Bushido Blade. Cool !  
Jeudi 26 : rien de spécial excepté le "bahut". Beurk !  
Vendredi 27 6h20 : J'écoute Fun Radio. Lorsque l'animateur, Lorenzo, pose une question au sujet de Bushido Blade, me rappelant le test paru dans le mag., j'appelle Illico. Au standardiste, je communique la réponse et mes coordonnées... J'AI GAGNÉ BUSHIDO BLADE !!!  
Vollà ! Bonne continuation, les mecs.  
JULIEN TURRIN DE NANTUA (01)

La chance ! A notre humble avis, tu as fait des jaloux. Merci de nous avoir accordé ta confiance ! Tes propos nous ont fait très plaisir dans la mesure où ils apportent la preuve que nos écrits et nos appréciations servent à quelque chose. A vous informer d'une part afin d'éviter de vous faire perdre et du temps et de l'argent en achetant un mauvais jeu ou un titre qui ne vous plaît pas. A vous faire gagner des jeux, d'autre part, en répondant aux questions perverses d'animateurs radio (que nous saluons au passage). Encore merci.

### Zéro pointé

Je prends ma plume pour manifester mon mécontentement. Depuis le changement de notation, "l'excellent" Joypad est tout bonnement devenu le "bon" Joypad. Je trouve le nouveau sys-

tème de notation beaucoup moins clair, moins précis, moins explicite, moins tout. Je suis à 100 % - bon d'accord, à 10/10 - pour le retour aux notes sous forme de pourcentage. Car comment allez-vous faire pour différencier des jeux comme Top Gear Rally (92 %) et V-Rally (96 %), si vous les affublez chacun d'un 9/10 ? Comment saurons-nous lequel choisir ?  
YO ALIAS JUBEI DE SAINT-GERVAIS (74)

La nouvelle notation permettra aux bons jeux de sortir du lot.



Nous avons opté pour ce système de notation d'un commun accord, chaque rédacteur/testeur - étant conscient de l'éventuel problème d'un système de notes sur 10. Nous l'avons choisi pour une raison simple. En reprenant ton exemple, si nous avions à noter Top Gear Rally et V-Rally aujourd'hui, le meilleur des deux obtiendrait la note de 9/10 alors que le concurrent, inférieur en qualité, n'héritait que d'un 8/10 voire d'un 7/10. En clair, cela signifie qu'au travers de cette notation, nous allons être plus précis, à l'inverse de ce que toi et d'autres pouvez supposer. Nous avons promis de trancher, de tailler dans le vif et, ainsi, de vous permettre de mieux choi-

sir le jeu à acquérir. Car, a contrario, sais-tu faire la différence entre deux jeux notés respectivement 87 % et 84 % ? Désormais, un jeu moyen aura une note moyenne, c'est-à-dire 5. Contrairement à certains de nos concurrents qui ne notent qu'entre 80 et 100% voire entre 90% et 100%, Joypad entend bien donner de façon très claire des notes précises, d'où le passage sur 10.

### Code rouge

Dans Joypad numéro 71, vous avez sensiblement augmenté la note de Red Alert sur PlayStation sous prétexte que ce jeu se joue en mode link. Or, seulement 15 000 personnes possèdent ce câble. Comparé aux millions de possesseurs de PlayStation dans le monde, ça fait un peu ridicule voire contradictoire, non ?  
JEREMY ZEEGERS DE BRUXELLES EN BELGIQUE

Au risque de te surprendre, nul ici ne pense qu'ajouter 4 % à la note d'Alerte Rouge sur PlayStation était une mauvaise chose, bien au contraire. Ce wargame est formidable... Encore plus lorsqu'on y joue à deux l'un contre l'autre via le link. Le succès de ce titre sur PC est en grande partie lié au succès du mode multi-joueurs. Il nous semblait par conséquent naturel de le souligner dans le test (ou après le test comme cela a été le cas) d'une quelconque façon. Nous comprenons tes réticences à l'égard du link mais nous savons aussi que, parmi les lec-

## Les "quand sortiront-ils ?"

### TEKKEN 3

### PLAYSTATION

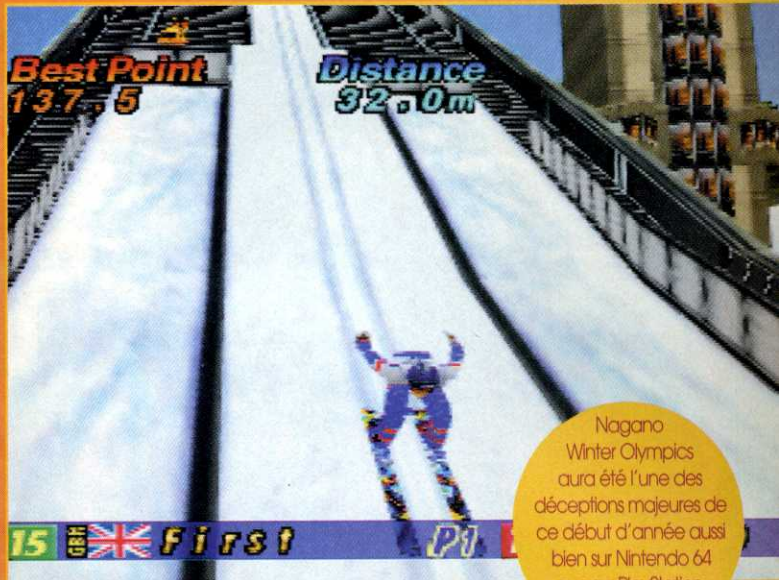
Le jeu de baston le plus attendu de l'année ne sortira pas comme prévu à la rentrée prochaine. La sortie de Tekken 3 a effectivement été repoussée au mois de novembre 1998. Pourquoi nous font-ils autant souffrir ?



# Les "quand sortiront-ils ?"

## X-MEN VS STREET FIGHTER PLAYSTATION

Développé par Capcom et distribué par Virgin I.E. en France, ce titre également très attendu sortira probablement après l'été. Pour opposer Cyclope à Ryu et Ken, il faudra, hélas, patienter un peu, mais vous commencez à en avoir l'habitude.



Nagano Winter Olympics aura été l'une des déceptions majeures de ce début d'année aussi bien sur Nintendo 64 que sur PlayStation.

## N64 maniac

J'attendais avec impatience Nagano Winter Olympics 98 comme le jeu ultime et je m'étais même préparé côté porte-monnaie... Si bien qu'en découvrant le test, j'ai été écœuré ! 65 % !?! Comment s'est débrouillé Konami pour pondre un si mauvais jeu, eux qui sont à l'origine du giga-mega-bien ISS 64 ? J'ai du mal à croire qu'il s'agisse du même éditeur. Et ce n'est pas tout. J'ai lu que NBA Pro 98 et Fifa 98 étaient moins bien sur N64 que sur PlayStation... Nous sommes bien sur une console 64 bits, oui ou non ? Cela ne m'empêche pas d'être convaincu du potentiel de la console de Nintendo, n'en déplaise à certains qui affirment, je cite : "Attention, les softs de qualité se font dangereusement rares sur N64. (...) Il en va dorénavant de la survie de la console." Ne vendons pas la peau de l'ours avant de l'avoir tué, la Nintendo 64 a encore de beaux jours devant elle...  
UN ANONYME EN COLERE

Brothers and sisters, prions ensemble...

Ta déception concernant Nagano Winter Olympics 98 rejoint, bien évidemment, la nôtre. Nous avons énormément misé sur ce titre. Un jeu de ski ou, plus largement, une simulation réussie de sports d'hiver aurait été une aubaine pour nous comme pour les possesseurs de la N64. Konami a malheureusement raté le coche et c'est avec pas mal d'amertume que nous avons conclu que, sans bons softs, cette console courait à la cata... Cela dit, 1080° Snowboarding, testé dans ce numéro, prouve sans mal que la Nintendo 64 peut creuser l'écart de façon significative. Aucun jeu de glisse ne lui arrive à la cheville. S'il faut en choisir un, c'est celui-là ! Nous avons à peine exagéré. Souviens-toi de l'expérience Jaguar ! Tâche de prendre les choses du bon côté, comme nous ici. Le message que nous avons souhaité communiquer est le suivant : "Nintendo et éditeurs tiers, remuez-vous car nous comptons sur vous !" Un optimisme de rigueur car nous ne sommes pas convaincus que la suprématie de Sony et de la PlayStation sur le marché soit une bonne chose pour les jeux vidéo et par extension pour les joueurs. D'un système concurrentiel découle de bons jeux, c'est une certitude...



L'option link d'Alerte Rouge est incontestablement un plus pour le jeu d'où une note plus élevée. Les jeux en link sont de plus en plus rares sur le marché.

tasy VII de la Saturn. Si nous avons craqué pour FFFVII, c'est que le jeu de Squaresoft est 'plus cinématographique' dans sa conception.

On dirait un grand film !

À l'inverse, Grandia ressemble davantage à un dessin animé de Miyazaki. On aime ou pas. Personnellement, Grandia me fait penser à Laputa en RPG... Sans compter que le jeu de Gamearts (développeur à l'origine de Lunar) est moins recherché, plus facile et un peu plus linéaire que son concurrent sur PlayStation. En revanche, le fait de pouvoir faire évoluer ses personnages en fonction des armes qu'ils transportent est une idée très intéressante... Pour résumer, Grandia est un excellent RPG que je conseille à tous les possesseurs de Saturn qui parlent japonais, car le jeu ne sera hélas jamais traduit en français, reste la future version américaine pour ceux qui comprennent l'anglais... L'avis de ce professionnel averti te convient-il ?

teurs, certains en sont équipés. Il serait dommage de les pénaliser en omettant de dire : "Alerte Rouge est génial seul, fabuleux à deux." Toutes les minorités ont droit à la parole et le fait d'avoir songer à intégrer le mode link est indéniablement un plus apporté au jeu (ça ne peut pas être un moins en tout cas, non ?).

## Le FFFVII de la Saturn !

Au sujet de Grandia : ne méritait-il pas autant de soutien que Final Fantasy VII ?  
VINCENT DIT NONO

Selon Greg, notre spécialiste permanent en matière de Role Playing Games, "Grandia est indéniablement le Final Fan-

Grandia ne sera hélas probablement jamais traduit en français. Il n'est d'ailleurs pas encore prévu en Europe !



# Les "quand sortiront-ils ?"

## THUNDER FORCE V

## PLAYSTATION

"Aucune chance en Europe !" Cette exclamation assassine émane de TSR. Hé oui, ce mythique shoot them up ne figure sur aucun planning. C'est d'autant plus regrettable que le genre est actuellement en perdition sur PlayStation en Europe. Ils sont nombreux ceux qui espèrent voir un jour débarquer un bon shoot...



A

A

banquer sans casquer

JOYPAD

# chats

Malgré une relative baisse des prix depuis l'apparition du CD comme support, les jeux restent chers. Heureusement, quelques éditeurs ont, de temps à autre, la bonne idée de proposer d'anciens best-sellers à petits prix : c'est la gamme Platinum de la PlayStation.



## Le grand retour des Platinum !

Heureux qui comme un possesseur de PlayStation peut accéder à la gamme Platinum ! Instaurée et initiée par Sony il y a déjà plusieurs mois (on trouvait alors *Tekken*, *Destruction Derby* et *Air Combat*, entre autres titres), cette gamme Platinum s'adresse, en effet, exclusivement aux utilisateurs de PlayStation. Il n'existe chez Nintendo comme chez Sega aucun équivalent ce qui, soit dit en passant, est plus que regrettable. Cette gamme de produits que certains connaissent d'ores et déjà très bien a pour vocation de faire découvrir à un maximum de joueurs les titres phares de la PlayStation au prix unique de 169 francs. L'occasion de voir véritablement ce que cette machine a dans le ventre.

### Une collec de hits

Il faut aussi savoir que seuls les titres ayant franchi un certain niveau de ventes sont habilités à intégrer la gamme Platinum. Impossible donc pour les éditeurs de se débarrasser de leurs produits les plus minables en les sortant ainsi à petit prix. Il ne s'agit pas d'écouter les stocks de produits médiocres mais bel et bien de prolonger la durée de vie des jeux de qualité et de permettre, à tous ceux qui ne les



connaissent pas encore, de les découvrir.

De plus, force est de reconnaître que certains titres Platinum restent des références en leur domaine. Pour ne citer que des sorties Platinum récentes, retenez *Micro Machines V3*, *Tekken 2*, *Command and Conquer*, *Destruction Derby 2*, *Crash Bandicoot*, *Tomb Raider* ou bien encore *Die Hard Trilogy* et vous obtiendrez un éventail varié de titres presque indémodables. Comme quoi un petit prix peut parfois cacher un hit en puissance ! Et puis, en ce moment, il n'y a que l'embarras du choix puisqu'une douzaine de titres différents sortent simultanément ces prochaines

semaines. Enfin, des jeux importants ne devraient pas tarder à faire leur apparition en Platinum et un certain jeu d'horreur et d'action ne devrait pas être étranger à l'affaire si l'on en croit nos confrères britanniques de CTW. A bon entendre.



Une douzaine de nouveaux titres à 169 francs !

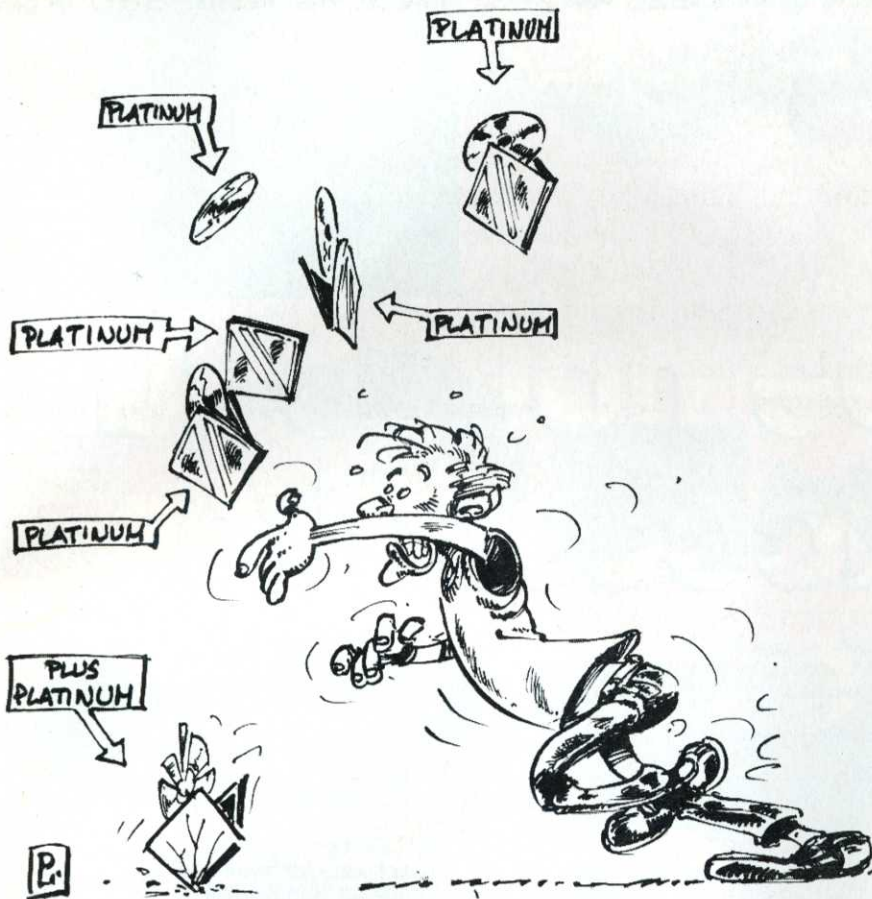
A

A

A

A





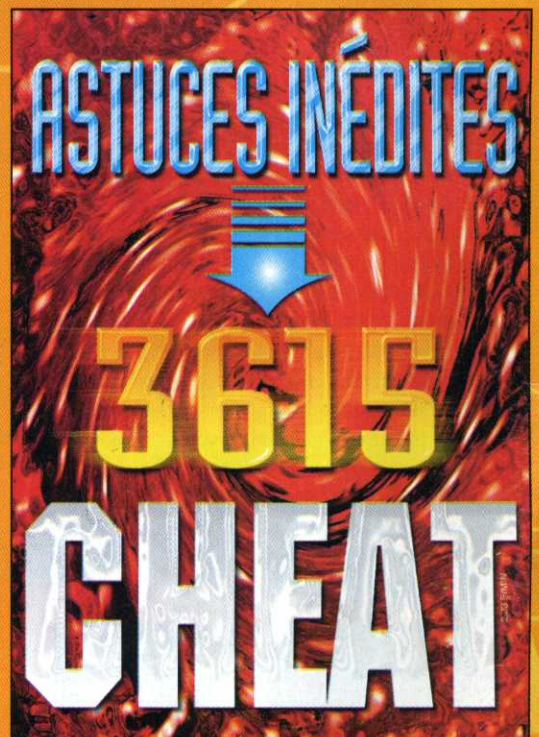
## LA GAMME PLATINUM POUR PLAYSTATION

Air Combat  
 Command and Conquer  
 Crash Bandicoot  
 Destruction Derby  
 Destruction Derby 2  
 Die Hard Trilogy  
 Micro Machines V3  
 Porsche Challenge  
 Ridge Racer Revolution  
 Soul Blade  
 Soviet Strike  
 Tekken  
 Tekken 2  
 Tomb Raider  
 WipEout  
 WipEout 2087

### Un concurrent à l'occaz

Révisez donc vos classiques car le marché de l'occasion, face à la gamme Platinum, n'est pas toujours intéressant. Certains titres Platinum neufs sont parfois moins chers que des jeux d'occaz dont l'état n'est pas systématiquement impeccable. Soyez donc vigilants. Reste que pour les possesseurs de Nintendo 64 et de Saturn, le marché de l'occasion demeure encore le meilleur moyen de se procurer des jeux pas chers. D'autant plus que les cartouches Nintendo 64, étonnamment résistantes, ne se détériorent pratiquement jamais, contrairement aux CD qui s'avèrent des moyens

de stockages fragiles. Enfin, et puisqu'il est illusoire d'espérer une baisse significative du prix des jeux pour les prochains mois (on se demande d'ailleurs bien pourquoi, au regard du prix de fabrication d'un jeu PlayStation ou Saturn), la gamme Platinum reste le moyen le plus intelligent de s'offrir du bon temps vidéo-ludique pas cher. Une raison suffisante pour se laisser tenter.



La gamme Platinum peut se targuer d'être la seule gamme de produits à bas prix sur consoles





# l'argus des jeux vidéo

## JOYPAD **chats**

Ce mois-ci, nous vous présentons l'accessoire de Hong-Kong qui permet de lire des Vidéo-CD sur PlayStation mais aussi la Pocket Camera et la méga-star japonaise qui a fait fureur, le mois dernier, au Japon.

### Gamars Movie Card

Conçue à Hong-Kong, la Movie Card est un accessoire impressionnant qui se fixe à l'arrière de la PlayStation et qui permet de lire des films sur un format nommé Vidéo-CD. De grande taille, elle se présente comme une baguette grise sur laquelle sont alignées des sorties audio et vidéo. Elle se branche à la fois dans le port externe de droite et dans la prise RGB de gauche. L'interrupteur, au sommet de l'appareil, permet de basculer en mode jeu ou en mode film. Cependant, la Movie Card ne fonctionne pas aussi facilement que cela et, contrairement à la version Saturn, il faut ici user de ruses diverses pour parvenir à lire un film correctement. Ainsi, pour commencer, placez le petit ressort (fourni avec l'appareil) dans le capot afin de leurrer la machine et lui faire croire que le capot est fermé. Ensuite, allumez la console qui boote sur le CD de jeu, le signal est alors intercepté par la Movie Card qui affiche un menu demandant de remplacer le CD de jeu par le CD vidéo. Et après ? Ben, on peut enfin commencer à regarder le film.



Le gros problème de la Movie Card : fabriquée à Hong-Kong, elle ne propose que des sorties en Pal par Cinch ou S-Vidéo

Ce mois-ci, c'est un spécial visuel, avec de gauche à droite: la Pocket Printer, la Gamars Movie Card, la Saturn Movie Card et la Pocket Camera.

# De nouveaux accessoires



Accessoire non-officiel oblige, l'installation du Movie Card s'avère laborieuse face à la petite carte vidéo de Sega toute compacte. Mais bon, le résultat est là, donc on va pas trop se plaindre...

### Un bon film ?

Contrairement à la carte vidéo qui était sortie sur Saturn, celle-ci n'est pas un accessoire officiel licencié par Sony. On pouvait donc s'inquiéter quant aux capacités de la machine. Et pourtant, le résultat est surprenant puisqu'il est meilleur que le rendu Saturn. Un grain plus fin, une pixellisation moindre et une meilleure décompression sont les principaux atouts de cet appareil. Soulignons toutefois que, contrairement à la carte Saturn qui, une fois enfoncée dans la console, y reste, la Movie Card est fragilisée par toutes les manipulations demandées. Enfin bon, cela dit, ce n'est pas un lecteur de DVD non plus, et pour trouver des films sur support Vidéo-CD, mieux vaut habiter Paris, Hong-Kong ou la Hollande. Pourquoi ? Tout simplement, parce que ce support, qui était utilisé par Philips pour son très décédé CDI, n'existe désormais plus en France. Pour vous procurer les 90 films occidentaux (Danse avec les Loups, Blade Runner, etc.) qui existent dans ce format, vous devrez faire les bacs à soldes chez Score Games ou Micro Mania voire écrire à Philips en Hollande. Bref, au regard de son utilité peu flagrante, l'accessoire est destiné avant tout aux collectionneurs !



### La Pocket Camera avec Pocket Printer



Sortie au Japon le 21 février dernier, la Pocket Camera a connu un succès immédiat ! Se présentant comme une cartouche Game Boy surmontée d'un œil, la "Pokékamé" est un appareil extraordinaire pour Game Boy qui digitalise en temps réel les images perçues par l'objectif. Ce n'est qu'en niveaux de gris, mais pour 250 francs, il y a de quoi grimper au plafond ! Elle permet de prendre 30 photos et de les modifier à loisir, comme vous pouvez le voir dans notre magnifique trombinoscope. Il est aussi possible de réaliser des montages photos et même de capturer des séquences animées pour un slide-show de folie. La Pocket Printer, qui coûte 300 francs, se connecte à la Game Boy par le câble Link et permet d'imprimer les photos de la Camera sur un petit papier adhésif, pour coller votre tronche partout ! Sortie en France de cette merveille en juillet prochain.





**NOS ADRESSES**

**ST LAZARE**  
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS  
(Face au métro St Lazare)  
Tél : 01 53 320 320

**JUSSIEU**  
46 rue des Fossés St Bernard  
75005 PARIS - (M° Jussieu)  
Tél : 01 43 29 59 59

**ST MICHEL**  
56 boulevard St Michel  
75006 PARIS - (RER Luxembourg)  
Tél : 01 43 25 85 55

**VICTOR HUGO**  
137 avenue Victor Hugo  
75116 PARIS - (M° V. Hugo)  
Tél : 01 44 05 00 55

**VAUGIRARD**  
365 rue de Vaugirard  
75015 PARIS - (M° Convention)  
Tél : 01 53 688 688

**CHELLES (77)**  
C.ial Chelles 2 Nat.34  
77508 CHELLES  
Tél : 01 64 26 70 10

**VERSAILLES (78)**  
16 rue de la Paroisse  
78000 VERSAILLES  
Tél : 01 39 50 51 51

**ORGEVAL (78)**  
C.ial Art de Vivre Niv.1  
78630 ORGEVAL  
Tél : 01 39 08 11 60

**CORBEIL (91)**  
C.ial VILLABE - 91813 VILLABE  
Tél : 01 60 86 28 28

**LA DEFENSE (92)**  
C.ial Les Quatres Temps  
Rue des Arcades Est - Niv. 2  
Tél : 01 47 73 00 13

**BOULOGNE (92)**  
60, av. du Général Leclerc - Nat. 10  
92100 BOULOGNE - (M° Billancourt)  
Tél : 01 41 31 08 08

**ANTONY (92)**  
25 av. de la Division Leclerc N.20  
92160 ANTONY - (RER B)  
Tél : 01 46 665 666

**AULNAY (93)**  
C.ial Parinar - Niv. 1  
93606 AULNAY SOUS BOIS  
Tél : 01 48 67 39 39

**PANTIN (93)**  
63 av. Jean Lohive Nat. 3  
93500 PANTIN  
Tél : 01 48 441 321

**ST DENIS (93)**  
C.ial St Denis Basilique  
6 pas. des Arboletiers  
93200 ST DENIS  
Tél : 01 42 43 01 01

**CRÉTEIL (94)**  
5 r. du G. Leclerc - 94000 CRÉTEIL  
(r. piétonne, Créteil Village)  
Tél : 01 49 81 93 93

**KREMLIN BICETRE (94)**  
30 bis av. de Fontainebleau  
94270 KREMLIN BICETRE  
Tél : 01 43 901 901

**FONTENAY SOUS BOIS (94)**  
C.ial Val de Fontenay  
94120 FONTENAY SOUS BOIS  
(A côté de Toys r' us)  
Tél : 01 48 76 6000

**CHENNEVIERES (94)**  
C.ial PINCE-VENT  
Nationale 4  
94490 ORMESSON  
Tél : 01 45 939 939

**CERGY PONTOISE (95)**  
C.ial Cergy 3 Fontaines  
(face à la "tête dans les nuages")  
95000 CERGY  
Tél : 01 34 24 98 98

**TOULOUSE (31)**  
14 rue Temponnières  
31000 TOULOUSE  
(Angle r. St Rome)  
Tél : 05 61 216 216

**REIMS (51)**  
44, rue de Talleyrand  
51100 REIMS  
Tél : 03 26 91 04 04

**LILLE (59)**  
52 Rue Esquermoise  
(la Tête dans les Nuages)  
59000 LILLE  
Tél. : 03 20 519 559

**COMPIEGNE (60)**  
37 cours Guynemer  
60200 COMPIEGNE  
Tél : 03 44 20 52 52

**LE MANS (72)**  
44, 48 av. du Gén. De Gaulle  
72000 LE MANS  
Tél : 02 43 23 4004

**AMIENS (80)**  
19 rue des Jacobins  
(Galerie des Jacobins)  
80000 AMIENS  
Tél : 03 22 97 88 88

**POITIERS (86)**  
12 rue Gaston Hulin  
86000 POITIERS  
Tél : 05 49 50 58 58

# SCOREGAMES

MULTIMEDIA

## NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

\*VOIR MODALITES EN MAGASIN



**790F**  
OCCASION + 80F  
DE BONS D'ACHAT  
CADEAU

**VOLANT MAD CATZ**



PlayStation  
**449F**

**MANETTE EDGE**



**99F**

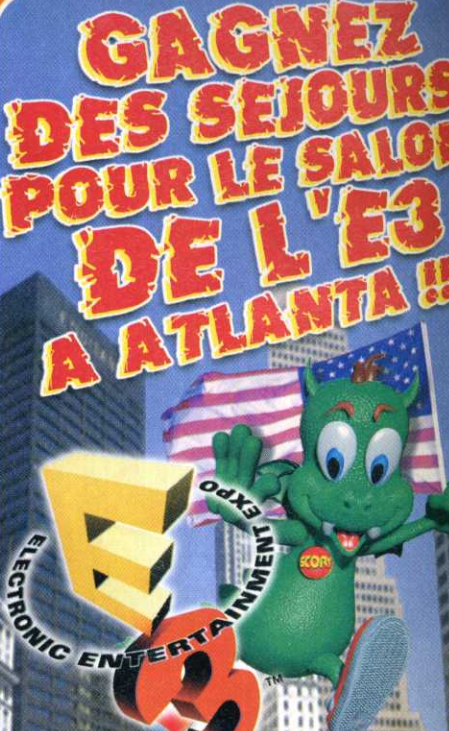
**CARTI MEMOIRE EDGE 15 BLOC**



**99F**

<p>RASCAL</p>  <p><b>269F</b></p>	<p>DEATHTRAP DUNGEON</p>  <p><b>349F</b></p>	<p>NEED FOR SPEED III</p>  <p><b>349F</b></p>	<p>POWER BOAT</p>  <p><b>HIT</b></p>
<p>RESIDENT EVIL II (28 AVRIL)</p>  <p><b>369F</b></p>	<p>SNOW RACER 98</p>  <p><b>349F</b></p>	<p>CHILL</p>  <p><b>269F</b></p>	<p>GEX 3D</p>  <p><b>349F</b></p>
<p>ONE</p>  <p><b>349F</b></p>	<p>RIVEN</p>  <p><b>NEW</b></p>	<p>ROAD RASH 3D</p>  <p><b>349F</b></p>	<p>LUCKY LUKE</p>  <p><b>349F</b></p>
<p>BURNING RANGERS</p>  <p><b>369F</b></p>	<p>PANZER DRAGON SAGA</p>  <p><b>369F</b></p>	<p>TETRISPHERE</p>  <p><b>369F</b></p>	<p>YOSHI'S STORY</p>  <p><b>429F</b></p>
<p>SATURN</p>  <p><b>369F</b></p>	<p>SATURN</p>  <p><b>369F</b></p>	<p>NINTENDO 64</p>  <p><b>499F</b></p>	<p>NINTENDO 64</p>  <p><b>469F</b></p>

# GAGNEZ DES SEJOURS POUR LE SALON DE L'E3 A ATLANTA !!!



## ET 20 000 EN BONS D'ACHAT EN PARTICIPANT AU GRAND CONCOURS ORGANISE PAR SCORE-GAMES

BULLETIN DE PARTICIPATION DISPONIBLES DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES.

EXTRAIT DU REGLEMENT : CONCOURS DU 01/04/98 AU 30/04/98, PARTICIPATION SANS OBLIGATION D'ACHAT. DEUX VOYAGES D'UNE VALEUR DE 11000F AINSI QUE 20000F EN BONS D'ACHAT SERONT DISTRIBUES APRES TIRAGE AU SORT. REGLEMENT DISPONIBLE DANS NOS MAGASINS ET DEPOSE AUPRES DE : ETUDE ALVEQUE, 20 SEBASTOPOLE, 75004 PARIS.

# 3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE  
**08 36 685 686**

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

**MISE A JOUR QUOTIDIENNE !**

- ▶ PRIX DE VENTE DES JEUX
- ▶ LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- ▶ TRUCS ET ASTUCES
- ▶ COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- ▶ DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

**GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !**

2.23F/m

## BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDICQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Nom ..... Prénom ..... Code client .....

Adresse ..... Ville : .....

Code Postal..... Date de Naissance...../...../..... N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Ocasion	PRIX

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F .....F

FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F .....F

**TOTAL A PAYER** .....

Chèque  Mandat

Carte bancaire

Expire le ...../...../.....

Signature : .....

LIVRAISON 24H CHRONO

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

RC B 385215603 JOYRAD AVRIL 98

\*Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.



## Special Thanks

Joypad tient à remercier pour leur collaboration les magasins suivants :

Alliance Games (Blois),  
Amie (Paris),  
Console et Vous (Grenoble),  
Cyner J (La Rochelle),  
Fantasy Games (Lyon),  
Game Station (Paris),  
Loisirs Occasion (Lyon),  
Promo Games (Dijon),  
Maxxi Games (Paris),  
Score Games (Paris),  
Score Mania (St Germain),  
Stock Games (Nice),  
Top Games (Montpellier),  
Videocaz' (Clermont).



PLAYSTATION			SATURN			N64		
	Prix 1*	Prix 2*		Prix 1*	Prix 2*		Prix 1*	Prix 2*
Final Fantasy VII	265	270	Winter Heat	245	250	Lylat Wars		
Colony Wars	255	270	Sega Touring Car	225	225	(avec kit vibration)	340	350
Alerte Rouge	245	250	Steep Slope Sliders	250	250	FIFA 98	355	350
Tomb Raider II	270	270	World Wide Soccer 98	245	250	GoldenEye 007	335	350
G-Police	245	250	Resident Evil	200	225	Nagano		
Bloody Roar	255	270				Winter Olympic's 98	360	349
Formula One'97	250	250				John Madden 98	360	370
FIFA 98	270	290						
Cool Boarders 2	255	270						
Crash Bandicoot 2	255	270						
Bushido Blade	255	270						
Marvel Super Heroes	225	250						
Tennis Arena	245	270						

\* Prix 1 : Le prix 1 n'a rien à voir avec le premier prix. Il s'agit juste d'une moyenne entre les prix que nous avons eu grâce à notre ami le téléphone, desquels nous avons le plus balaise et le plus faible. Pas de jaloux.  
\* Prix 2 : Le prix 2 n'a rien à voir avec un deuxième prix. Il s'agit d'un conseil de vous à moi, ou de moi à vous, enfin, bref, un prix qu'il serait sage de considérer comme plafond à moins, bien sûr, que votre loisir favori soit de jeter des thunes par les fenêtres.

**Avec les magasins ScoreGames, les tops de l'okaz**

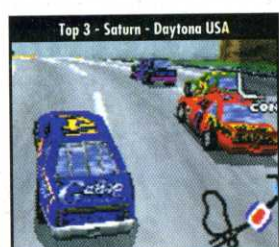
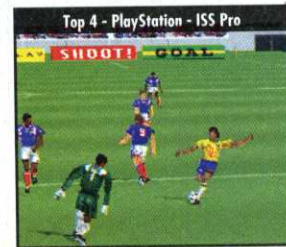
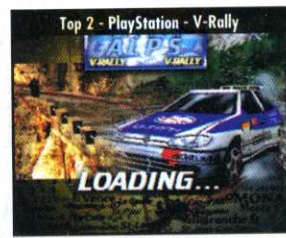


### Top Okaz PlayStation

- 1 Tomb Raider II
- 2 V-Rally
- 3 Final Fantasy VII
- 4 ISS Pro
- 5 Oddworld : L'Odysée d'Abe
- 6 Formula One'97
- 7 Les Boucliers de Quetzacoatl
- 8 Resident Evil
- 9 Formula One
- 10 Tomb Raider

### Top Okaz Saturn

- 1 Sega Rally
- 2 Tomb Raider
- 3 Daytona USA
- 4 World Wide Soccer 97
- 5 Fighting Vipers
- 6 Command & Conquer
- 7 Rayman
- 8 Nights
- 9 Virtua Fighters
- 10 Street Racer





PEUGEOT  
**TREKKER**  
*Off Road*

Seul un Trekker  
 peut suivre  
 la trace  
 d'un Trekker.

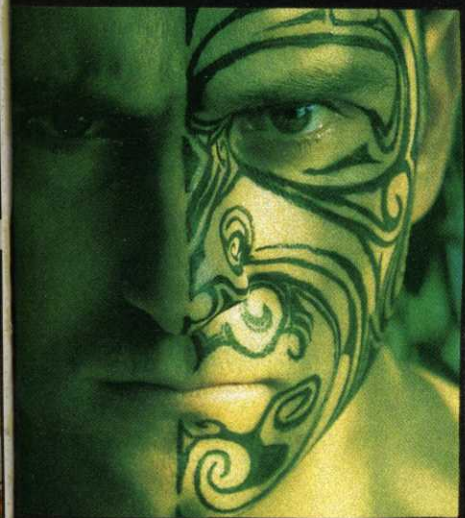


**PEUGEOT**

Peugeot Motocycles-Mandeure 25706 Valentigney Cedex



Avec le Trekker Off Road, le bitume n'est plus  
 qu'un vieux souvenir. Le monde est un jardin  
 où toutes les destinations sont possibles...  
 Et toutes les rencontres aussi. Aucun obstacle  
 ne peut se mettre en travers. Les compagnons  
 de route, eux, ont bien du mal à suivre.



36 15  
 PEUGEOT  
 Scooters



PEUGEOT MOTOCYCLES  
 SYSTEME QUALITE  
 CERTIFIE ISO 9001

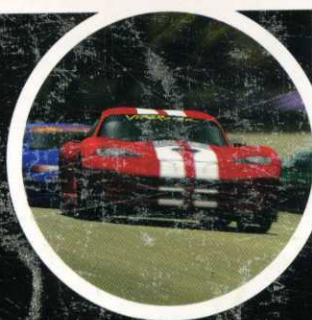




CONCOURS GRAN TURISMO™

CE N'EST PAS  
PARCE QUE  
LE JEU S'APPELLE  
GRAN TURISMO™  
QU'ON VA VOUS  
FAIRE GAGNER  
UNE CARAVANE.

Rendez-vous sur la Powerline ou le 3615 PlayStation



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



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

