

CADEAU !
Un bon de réduction
pour l'Aventure
TOY STORY

le mag des **consoles**

JOYPAD

N° 53 • 32 FRANCS

M A I 1 9 9 6

+ **Cahier import 32 pages**

Resident Evil
Evil
Du jamais vu sur PlayStation

DBZ
Des adieux mythiques

Le dernier volet sur 16 bits
Le dernier DA en images

Faut-il acheter
PANZER DRAGOON 2 ?



Tekken 2

Tout sur la version Sony
Les tips ultimes :
les persos cachés
les modes SD

EXCLUSIF

COULTHARD 24.732 BERGER 19.0

FORMULA ONE
Les secrets du prochain hit PlayStation

NIGHT WARRIORS
Saturn
Les stages secrets



C'est Réel

Il revient pour vous donner votre plus grande leçon de Tennis. Protégez votre écran car son retour est 32 fois plus puissant.



"Une excellente simulation probablement la meilleure de la catégorie"

JOYPAD



Sortie le 24 Juin

SAMPTRAS EXTREME TENNIS™



COURRIER DE LA HAINÉ!

Juste quelques questions pour Greg :

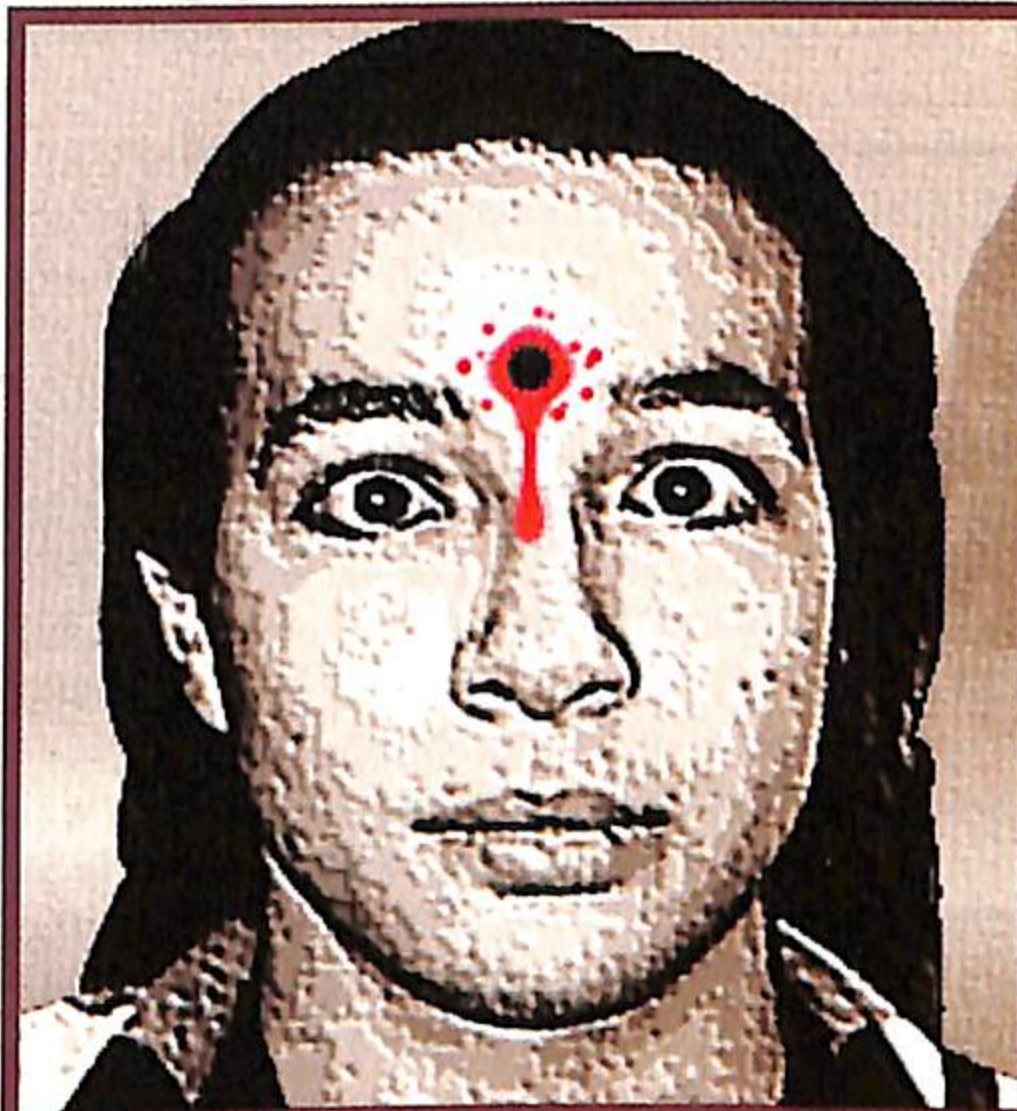
Tous les vendeurs me disent que ma Jaguar, c'est fini. Est-ce vrai ? *Ce n'est peut-être pas vrai à 100 %, mais disons que la Megadrive et la Super Nintendo connaissent encore plus de succès.* Quels jeux vont sortir prochainement sur la Jaguar ? *Aucun jeu d'éditeur tiers n'est désormais prévu sur cette console. Le dernier à être sorti est Fever Pitch Soccer, et désormais la plupart des jeux d'Atari sont retardés.* Personnellement, aimes-tu la Jaguar ? *Euh, hum... non, pas vraiment. Je ne me suis jamais amusé sur cette console, vraiment jamais. Je n'y ai jamais trouvé de plaisir.*

Benoît Blaszczyk

Greg, roi de la provoc !

1. Quel est le meilleur jeu : Need For Speed ou Ridge Racer Revolution ? *Ma foi, c'est simple, il suffit de choisir entre promenade et course en circuit fermé.*
2. J'aimerais savoir si Myst est mieux que Die Hard Trilogy ou inversement ? *Oh non, Myst n'est pas vraiment le même style de jeu que Die Hard Trilogy. Je pense que Myst est vachement plus statique, donc vachement moins amusant que Die Hard. Parce que dans Die Hard, on tue des gens. (Je continue dans ma petite lancée provoc, parce que je sais que "Télérama" a adoré Myst, alors avec un peu de chance ils vont lire ce courrier...)*
3. Quand seront disponibles Tekken 2 Wing Commander 3 et DBZ 2 ? *Tekken 2 est édité en import, et sortira en octobre en "officiel" ; Wing Commander 3 est dispo, mais DBZ 2 ne sort qu'entre avril et mai en import.*
4. Que penses-tu du flingue et du volant sur PlayStation et de TohShinDen 2 ? *Le flingue, je n'ai pas encore eu la super-chance de l'essayer. En revanche, le volant est top-génial. Y a pas à dire, c'est juste obligatoire comme accessoire ! Quant à TohShinDen 2, je le trouve très joli, mais pas super-intéressant.*
5. À quand Destruction Derby 2, Wipeout 2 et Rave Racer ? *Pour DD2 et WO2, aucune information n'est encore disponible à ce sujet. Il faudra attendre notre numéro de juin, après l'E3, pour avoir des renseignements. Mais il y a du nouveau pour Rave Racer dans le cahier "Import" de Joypad de ce mois-ci.*

Anne Onyme



vingt raisons essentielles de détester notre Greg à nous.

1. Greg n'a qu'un sujet de conversation : lui.
2. Quand Greg parle des autres, c'est pour dire du mal.
3. Greg aime les personnages de mangas.
4. Greg est un personnage de mangas, il ne quitte pas ses gants de cuir.
5. Greg mange souvent des tripes à la mode de Caen, même qu'après il parle tout près de votre bouche. Et des choux de Bruxelles aussi. Tout près de la bouche aussi.
6. Greg est méchant, surtout avec les enfants.
7. Avec les nains, aussi. Et les vieilles dames.
8. Greg est menteur. Il ment tout le temps, ouhahaha, c'est incroyable de mentir comme ça. Il ment, quoi. Comme une sorte de menteur, en plus menteur.
9. Greg connaît toutes les vanes des "Grosses Têtes" par cœur.
10. Quand Greg est pris la main dans le sac genre "j'ai dit une grosse débilerie", il prétend qu'il blaguait (voir ce courrier, en plusieurs endroits).
11. Greg est un flambeur ; au lieu de commander des pizzas pendant les bouclages, il ramène des barquettes de Sushis-Maguro de chez Carrefour et prétend les ramener d'un fameux traiteur Japonais.
12. Greg dort avec ses gants en cuir. Des mitaines, en plus. Genre avec une phalange en moins et tout.
13. Greg a vu tous les films de Bernard Menez. Tous, j'vous dis.
14. Greg est méchant avec les animaux. Il achète des hamsters et les fait absorber par son aspirateur. Méchant, méchant.
15. Greg aime beaucoup les émissions de Maurice. Greg aime Maurice. "Quel est ton nom, Greg ?" "Heu, bah Greg".
16. Greg trouve que Jean-Luc Delarue "est plutôt sympa".
17. Greg ne perd pas une occasion de vous faire remarquer qu'il lit le jap. Et qu'il pratique les arts martiaux, aussi.
18. D'ailleurs, il va au Japon tous les étés. Et après, il nous raconte ses vacances pitoyables pendant un an. Greg est lourd.
19. Greg s'appelle Grégoire (ou Grégory, peu importe).
20. Greg aurait pu aller bosser dans un autre canard, c'est tombé sur nous, on n'a pas de pot.

Salut à Greg et à toute l'équipe de Joypad !

1. Pensez-vous que Takara va sortir des jeux sur Nintendo 64 ? *Non, pour l'instant ils ne font pas partie de la liste des dix éditeurs qui développent sur la machine.*
2. Que pensez-vous de la Néo-CDZ ? *C'est très bien, mais vu les capacités et le prix, bof... Surtout que maintenant les jeux SNK sortent sur Saturn et PlayStation avec qualité équivalente...*
3. DBZ est-il prévu sur Nintendo 64 ? *Pas pour le moment, non. Mais pourquoi négliger ne serait-ce qu'un peu de thunes potentielles ? Il a bien failli sortir sur 3DO, alors qui sait...*
4. J'ai entendu dire que les jeux sur Nintendo 64 allaient coûter entre 700 et 900 balles, est-ce vrai ? *Oui, c'est probable. La technologie de la cartouche est une technologie qui coûte cher. Sans répéter ce que j'ai dit il y a deux mois, je résume vite fait en te disant qu'au Japon les jeux CD coûtent deux fois moins cher que les jeux en cartouche. Cependant, aucune annonce n'a été faite en France sur le prix des cartouches. On peut s'attendre à des surprises.*
5. Savez-vous quelle est la date à laquelle est prévu le lancement du mini-disc ? *Il devait sortir en décembre, mais vu que la N64 est retardée, son lecteur devrait l'être aussi...*
6. Aura-t-on droit, pour une fois, à des accessoires du genre "volant" ou joystick analogique avec manette des gaz pour Nintendo 64 ? *Rien n'a encore été communiqué à cet effet.*
Merci pour toutes les réponses que vous pourrez m'apporter.

Jonathan Debache

Greg pas comprendre

Attention, je n'invente rien, voici TEXTO une lettre que j'ai reçu de Termoli (en Italie je crois). Je n'ai RIEN compris. La voici :
Bonjour mon-Pad
Mon Magazin Joypad, je veux remerci les ames de cette magazain plusieurs de merci, parce que Joypad une livre de citeime démmonsion. Il parle de les jeux seperbe comme "Sega-SepererN-Pana-Sonic-game boys...etc" Mon-Pad, je veux un jeux de cent francs (100f) Par ce que ma fammille n'est pas d'argent "n'est pas très riche" Sil-veux plait Mon-Pad, je choisi un jeux comme "Game Boy" de trois cassettes par ce que mes amis jouer

COURRIER DE LA HAINE

dans le Game Boy et moi n'est Rien un jeux. En fin je remerci de tout les ames de Mon-Pad. Merci **Le truc le plus invraisemblable, dans cette lettre, c'est qu'il n'y a ni l'adresse, ni même le nom de son expéditeur ! Juste un petit lion qui dit "Joypad" et qui tend le majeur sans être agressif.**

Player Greg

Déguisés en éléphants, moi et mes amis, on s'est infiltrés dans les égouts où siège "Player One" et son équipe de gugus. On a pu entrer dans un vieux métro, ce lieu même où vivent les Slayer One, on a pu les écouter et c'est ainsi que je vous transmets ce que j'y ai entendu :

Microbe : T'as vu les bonnes feintes que j'ai écrites sur les gars de Joypad, on va les publier, hein hein, allez dis oui !

Rosco : Calme-toi, c'est bientôt l'heure de la photo, va chercher la kalachnikov et dit à Taïti Bob de sortir la grosse artillerie (une matraque en caoutchouc provenant d'une panoplie de parfait policier pour enfant).

Taïti Bob : Salut les gars, regardez comme je suis beau avec ma chemise à palmiers et mon gilet en jean (veste en jean dont on a amputé les manches) !
Rosco : Finie la plaisanterie, les amis, faut qu'on pose pour la photo, allez, on y va.

Le Chacal mutant, qui s'appelle aussi Blaireau et Joni Jumper.

Greg est super-génial

Votre Mag est super-génial, c'est pourquoi j'y suis abonné. Tout de même, une seule chose me dérange, ou plutôt une seule personne : Seb ! Je savais que vous recrutiez à Pad, mais quand même, employer un pauvre mec qui dit sans arrêt "nom de Dieu" pour faire jeune, c'est inacceptable et ça pourrait choquer bon nombre de personnes, père ou mère de famille (vous savez, ceux qui achètent Joypad pour leurs enfants...). À moins que cette personne ait été pistonnée, ce qui expliquerait tout.

En plus, je soulignerai son style littéraire, proche du petit nègre ! En espérant que Seb se ressaisira, je te demande de me publier car j'aimerais connaître ton avis, à moins que Seb ne veuille le faire lui-même !

Robby

Seb va le faire lui-même...

Ouais, tiens, je vais le faire moi-même, tiens. Je ne vais pas revenir sur mon "style littéraire proche du petit nègre", vieux, après tout je n'ai pas la prétention d'avoir vraiment du style, et t'as super le droit de pas aimer. Tout ça. Et puis arrête de te mettre à la place des autres, si les pères ou mères de famille sont choqués, qu'ils écrivent, et franchement, être choqué par "nom de Dieu", ça sent un peu la vieille France scoutiste, surtout dans un canard rempli de persos de mangas et de jeux où on s'étripe à tout-va.

Pour le coup du pistonné, en revanche, t'as un peu tout faux, vu que je bossais ici avant même la création du premier numéro de Pad, que j'ai vu arriver mes collègues d'aujourd'hui les uns après les autres, même si ces dernières années j'ai passé plus de temps chez Joystick.

Allez, mon gars Robby, à la super prochaine, malgré tout.

Greg d'avril

Eh bien, quel numéro de m... que celui d'avril, j'ai eu l'impression de lire "Console+" tellement c'était mauvais. **Merci, ça fait toujours plaisir...** Tout d'abord en couv. : VF3 les premières images j'ai beau tourner votre euh... mag dans tous les sens, je n'ai pas vu le moindre pixel. Vos ventes sont si mauvaises que ça, que vous êtes obligés de faire des accroches bidons ? **Oh lui, mais enfin c'est un poisson d'avril, il s'agissait du jeu Virtua Fighter Mini sur Game Gear. Si on ne peut plus rire...** Et la rubrique "courrier" qui est censée être une des plus agréables à lire (ah ?) se retrouve transformée en un truc nul. Ce n'était pas X-Files, mais plutôt un grand jeu Joypad : trouver les questions et les réponses, enfin bref ! Voilà, j'ai dit ce que j'avais à dire, et je pense que je ne dois pas être le seul à vous envoyer des lettres de ce genre. **Pourtant c'était pas dur, les réponses se trouvaient après la lettre. Enfin, c'est peut-être un peu compliqué, je l'avoue, de répondre après une question.** Peut-être serait-il temps pour vous de vous remettre en question (ou de relire vos premiers numéros) pour nous proposer à nouveau un vrai mag de jeux vidéo. **Soit, parlons de Batman sur Nes ! Moi, personnellement, je suis pour, mais le patron...** Etre originaux et ne pas faire du manga (dont beaucoup se tapent royalement) et d'autres trucs, tout ça parce que "Player Ouane" et Cons de plus le font. Vous êtes si débiles que vous devez tous vous copier dessus ? **Non, pas trop. On se contente juste de satisfaire les lecteurs qui sont très contents lorsqu'on leur met une rubrique manga. Est-ce de notre faute si ça plaît aux gens ?** Ou alors inspirez-vous des excellents mags US qui eux ne parlent vraiment que de jeux vidéo, car de ce côté-là, la presse française a vraiment des progrès à faire et vous les premiers. **Peut-être. Mais moi je me permettrais juste de te répondre que les magazines US ont, de leur côté, un sacré progrès à faire en matière de mise en page. C'est juste laid et illisible. Mais chacun son avis.**

T.S.

P.S.: J'ai pas demandé de supprimer Manga et cie, mais de réduire les pages de ces rubriques et de développer l'Arcade.

Détestez Greg ! Le pour et le contre...

Greg, tu aimes toutes les consoles et particulièrement la Nec, alors comment te détester, tu es humaniste et respectueux des valeurs. Ceux qui te détestent sont des jaloux de ton succès auprès des filles. De pauvres mecs, en quelque sorte !

Le poète en pleurs, Johann

Mr Saturnfan plaide en faveur de Greg : le pauvre testeur a eu une enfance malheureuse, il a reçu en septembre une console, la meilleure, j'ai nommé la PlayStation. La, il ré-entend la voix de son maître au Tibet : "L'enveloppe n'est rien, c'est ton esprit qui te fera vaincre".

Bref, il tourne la tête, et là, c'est le choc : sur la meilleure des consoles, il avait les plus mauvais des jeux. Greg trouvant la voie, se rappela des grandes paroles du prophète E-Tooms du numéro d'avril : "Quand est-ce que les imbéciles comprendront que le plaisir du joueur est plus important que les graphismes ?". Greg comprit en même temps les quatorze personnes qui jettent leur Play dans la rubrique "Petites annonces" de Joypad. Et depuis, Greg Préfère la Saturn. **Attention, je préfère la Saturn, mais cela ne veut pas forcément dire que je n'aime pas la PlayStation, allons. Une console qui accueille en son sein Bio Hazard et Final Fantasy 7 n'est pas fondamentalement mauvaise...**

Mr Saturnfan

Greg, roi de la rumeur

(...) Greg, qui ose se moquer des docs traduites, ose traduire Gunsmith Cats par Pistolet Dupond Chat, Agrrr nyaaa à mort, reuh. Je te signale, pauvre traducteur, que Gunsmith signifie armurier, et que traduire ce titre, ben c'est pas une bonne idée. Honte à toi, Greg (...) **C'était pour rire oh... On a mis ça parce que "Smith" est l'équivalent de "Dupond" en France, c'est tout. D'ailleurs "GunSmith" signifie à la base "Le Smith les flingues". Parce que Smith était un nom courant aux États-Unis vers 1800, comme "Jo la carotte" pour l'épicier. Et puis c'est resté dans le vocabulaire. Mais c'était pour rire... vous me croyez assez bête pour traduire Yuyu Hakusho par "Robert contre les fantômes" ? Le pire, c'est qu'il paraît que des gens y ont vraiment cru... Je pensais pas lancer une telle rumeur...**

Guillaume Estival

Arrrrrrgregh ! (cri de rage contre Greg !)

Ah, je suis énervé, oh là là que je suis énervé. Greg, je vais te faire bouffer 6 kilos de camemberts puants tout en t'enchaînant sur ton lit avec du fil barbelé rouillé, puis je t'obligerai à regarder pour le restant de tes jours "Salut les musclés". **Je tiens à dire que j'aime bien "Salut les musclés". Mais je préfère "La philo selon Philippe".** N'empêche, je suis vraiment pas content :

1. Ça va faire deux mois que "Consoles+" a testé Guardian Heroes. Mais qu'est-ce que vous attendez pour le tester, qu'il sorte chez Carrefour ? Greg = Nul. **Non pas trop, car le jeu sortait sous peu en officiel. Pourquoi utiliser plusieurs pages pour le même usage ? Le jeu a certes été retardé en France, mais lors de sa sortie japonaise, il était prévu le mois suivant en France.**

2. Le courrier de Joypad d'avril était NUL ! On n'y comprenait strictement rien ! Pourquoi ne pas revenir à la bonne vieille formule : questions puis réponses ? Greg = incompetent. **Tout est redevenu comme avant. Que demande le peuple ?**

3. Mais qu'est-ce que c'est que ces photos de Virtua Fighter 3 ? On dirait de la Nes ! Vous vous foutez de nous, ou quoi ? Greg = nul, incompetent et il se fout de notre g... **Oui, oh, je trouve cela plus rigolo que quand Jean-Pierre Coffe lance une saucisse, hein...**

4. Ça va faire deux mois que j'ai Vampire Hunter (en japonais), et il n'y a toujours pas eu de test. Greg = nul, incompetent, se fout de notre g... et renul. **Je ne veux pas invoquer les mêmes raisons que pour Guardian Heroes, ce serait gâcher de la ligne...**

5. Mais dites à Psygnogis de ne pas confier la conversion de ses hits à Tantalus : ah ben oui, la version Saturn de WipEout est moins bonne que sur PlayStation... Mince alors. Ben oui, les jeux Saturn, y se programment pas comme sur PlayStation, donc y fallait reprogrammer entièrement WipEout pour qui soit bon à la fin (ben oui !). Greg = nul, incompetent, se fout de notre g..., renul et planqué. **On leur a dit, mais comme personne ne nous écoute, ben ça ne sert à rien. Ceci dit, c'est vrai qu'il est moche sur Saturn, WipEout. Beuh...**

6. Combien de Saturn se sont vendues au total dans le monde ? Et de PlayStation ? Greg = nul, incompetent, se fout de notre g..., renul, planqué et sent le camembert. **Oh là, pas mal. Je connais pas le chiffre exact, mais si tu veux savoir, il y a plus de PlayStation que de Saturn dans le monde.**

7. Mais quand est-ce qu'E.Arts va développer sur Saturn ??? Greg = nul... Oh, j'en ai marre ! **Oh là là, pour l'instant ils se trouvent très bien sur PlayStation, alors...**

8. Mais ou est passé le top 20 de la rédaction ? **Pour tout te dire, on a un peu eu tous la flemme de le continuer... Donc on s'en excuse, mais il n'y a plus de top 20.**

9. Il paraît que Namco va développer sur Saturn, info ou intox ? **Info à vérifier. Mais moi, je parie pour Intox.**

Daniel Clausse

Mon pauvre Greg, je ne te salue pas.

Et puisqu'il m'est permis, sur une heureuse initiative de Seb et Linos, de te haïr publiquement, sache que je vais en profiter pleinement !

Je te hais parce que tu es payé par Sega pour massacrer Sony dans tes articles.

Je te hais parce que tu es payé par Sony pour détruire Sega dans tes articles. Je te hais parce que tu as à tes pieds toutes les lectrices de Joypad qui se damneraient corps et âme pour obtenir une console ou un jeu gratuits. **Lesquelles ? Noms, adresses, âges, comptes en banque ?**

Je te hais parce que tu es drôle. **Mes ex me disent plutôt que je suis super-ennuyeux, m'enfin pas-sons.**

Je te hais parce que tu passes tes journées à jouer et à écrire les délires que tu veux dans tes articles. **Mwouai presque...**

Je te hais parce qu'en plus on te paye pour ça. **Pas assez !**

Je te hais parce que tu comprends mieux le japonais que moi. **C'est pas dur !**

Je te hais parce que tu as un catogan comme Duncan McLeod. **J'avais aussi entendu "Robert Garcia".**

Je te hais parce que tu imites bien Batman et les Schtroumpfs au téléphone. **Oh, les Schtroumpfs, comme tu y vas ! J'imite juste le Schtroumpf Maladroit et le Grand Schtroumpf.**

Je te hais parce que tu as le minitel gratuit chez Joypad. **Oui, ben en ce moment j'ai pas le temps**

d'y aller. Je m'excuse d'ailleurs auprès des connectés envers qui j'ai 1 milliard de messages en retard.

Je te hais parce que tu ne publies jamais mes sublimes lettres, tout ça parce qu'elles font au minimum quarante pages. **Tiens, regarde celle-là, elle est courte et elle passe ! Ceci dit, c'est vrai que tes lettres sont vachement biens.**

Je te hais parce que tu joueras sur Nintendo 64 bien avant moi. **Pas sûr...**

Je te hais parce que tu es une star. **Ça me rappelle une anecdote amusante à "Dance Machine". Je me baladais avec Ophélie Winter, et les gens dans la foule disaient : "Mais qui est cette blonde qui traîne avec Greg ?"**

Je te hais parce que tu testes tous les super-RPG nippons dès qu'ils sortent. **Oui, mais je ne dors pas la nuit, en contrepartie ! En plus, je peux jamais les finir parce qu'il faut que je les enchaîne les uns après les autres.**

Je te hais parce que tu as un an de plus que moi. **Tu n'as que 20 ans ? Je t'envie...**

Je te hais parce que tout le monde t'aime. **Non, y a des gens qui m'aiment pas. Mes ex, le fan-club de Yuriko à Reims, Linos, Seb et la plupart des possesseurs de PlayStation.**

Je te hais parce que tu me nargues depuis le tout début de Joypad. **???**

Je te hais parce que tu bosses dans des locaux climatisés avec MTV sur une 16/9e pour l'ambiance.

Non, plus maintenant, et j'en profite pour lancer un appel désespéré. Depuis qu'on a déménagé, la télé est toute seule, sans le Câble ! Bientôt un mois et demi d'épisodes de San Ku Kai que je rate ! C'est inadmissible ! Bref, je te hais, je t'abhorre, je t'exècre et je te maudis car tu es petit laid et méprisable. D'ailleurs, écarte-toi des fenêtres, ne monte plus en voiture ou en métro, et analyse toute ta nourriture !

Petite devinette : quelle différence y a-t-il entre un chien écrasé et Greg écrasé ?
R : Devant le chien écrasé, il y a des traces de freinage.

Mortal Thomas

Greg, vendu à Sega et à Coeur de Lion !

Seb et Linos ont bien raison de monter ce courrier contre toi, car ils doivent en avoir ras-le-bol de sentir le camembert toute la journée, sans compter que tu as été vendu à Sega et que tu ne peux t'empêcher de dire du mal des jeux PlayStation ; et quand ce n'est pas le cas, tu le compares à un jeu Saturn qui est automatiquement meilleur, alors on préfère lire un test de quelqu'un d'autre ou pire encore, acheter un autre magazine. Ce qui hélas n'énerve pas que toi, mais les autres qui bossent à Joypad ; ceux qui se frottent les mains (les seuls), ce sont ceux de Sega car Joypad est le journal de consoles le plus vendu de France, donc les naïfs (il y en a) vont s'acheter une Saturn. Heureusement, la majorité des Français n'est pas si bête que ça, et la PlayStation a eu plus de succès finalement. En plus, tu as osé te moquer de "X-Files", ma série préférée. Si tu ne me publies pas, je te harcèlerai jour et nuit (je connais ton numéro, ton adresse, celle de tes proches).

Pierre-Marie Payet

Bon, ça devrait aller, alors.

Ze baiste offe ze monffe

Voici une nouvelle rubrique qui va désormais apparaître dans le courrier tous les mois, et qui vous donne les meilleurs jeux du mois. Il y en a deux suivant chaque catégorie. Le premier, c'est celui que le patron nous confisque, sinon on arrêterait jamais de jouer, donc le jeu le plus amusant du mois. Le second, c'est celui qui ramène tout le monde dans la salle, parce que tout ceux de la redac. de Joystick, de la maquette, etc., viennent pour dire "Ouah, c'est super-beau, bon sang !". Ce mois-ci, le plus fun c'est King Of Fighters '95, et le plus beau, c'est Tekken 2.



Le coin du Greg masqué

-Si vous êtes fan de X-Files, voici un petit fanzine dédié fort sympathique, X-Philes. Le petit père fait 24 pages et coûtera 15 francs ; en plus, c'est un mensuel. Si cela vous intéresse, vous pouvez écrire à : Stéphane Séverin X-Phile, 24 rue Diderot, 77140 Nemours.

-Comme nous sommes bientôt au mois de mai, je ne saurais que trop vous conseiller d'observer attentivement la nature ; que c'est beau, tout ces bourgeons qui deviennent en fleurs, tous ces insectes qui volent, bref, c'est beau la vie. Allez courir dans un bois !

-On ne l'a pas testé par manque de place, mais je peux déjà vous dire en prévision du mois prochain : Dragon Force est une BOMBE à s'acheter de toute urgence sur Saturn. Jamais un jeu ne m'avait autant botté depuis FF6. Enfin ceci dit, c'est vraiment TRES compliqué si vous ne parlez pas le japonais.

-Euh, c'est tout... Ah si, Bio Hazard c'est vraiment génial.

Banana San, bientôt chez vous !

Anciennement correspondant permanent au Japon pour nos confrères de "Consoles +", Banana San vient grossir les rangs de l'équipe de "Joypad". Dès le mois prochain, vous retrouverez Banana le globe-trotter reporter ès jeux vidéo dans les colonnes de "Joypad". Vous retrouverez donc, grâce à votre magazine, toute l'information du Japon, des scoops exclusifs sur les produits à venir ainsi que des reportages sur les plus prestigieuses sociétés du pays du Soleil levant. Bref, "Joypad" compte ainsi vous offrir les meilleures info. Si vous êtes un accro, vous ne serez certainement pas déçu du voyage !

Le temps passe, et l'E3, le plus grand salon du monde consacré au jeu vidéo, s'approche aussi. Vous retrouverez très prochainement un compte-rendu exhaustif de ce salon afin de tout savoir des jeux comme Destruction Derby 2 pour PlayStation ou bien encore Mario 64 ou Shadows of the Empire pour la Nintendo 64.

En attendant, vous pourrez toujours découvrir les dernières nouveautés qui, ce mois-ci, valent le coup d'œil. Avec Panzer Dragoon 2 ou Adidas Power Soccer, les possesseurs de consoles 32 bits auront de quoi faire. Quant aux autres, ceux qui ne se séparent pas de leurs 16 bits, Nintendo pense encore à eux alors que Sega n'a pas encore brûlé ses dernières cartouches (voir notre interview de Bruno Charpentier). Don't worry. Les jeux reviennent en force, et ce malgré les dires des mauvaises langues.

Foncez sur votre console, la seconde partie de l'année s'annonce riche en événements à ne pas manquer.

Bon jeu, bon "fun" !
T.S.R.



soomm

J O Y P A D 5 3

3

LE COURRIER DES LECTEURS

Greg pris à son propre piège dans un courrier de la Haine qui redevient fidèle à lui-même. Des questions et des réponses comme s'il en pleuvait.

8

REPORTAGE EXCLUSIF FORMULA ONE

Robert aime le sport et la Formule 1 en particulier. Avec Formula One, la Formule 1 en jeu vidéo acquiert ses lettres de noblesse. Joypad vous présente le reportage exclusif dans les locaux de Psygnosis, à Liverpool.

14

NEWS VIDÉO-LUDIQUES

L'interview de Monsieur Sega, un petit point sur Toy Story Megadrive, la présentation d'une nouvelle machine baptisée Pippin et tout plein d'autres News. Y va être content, Robert.

48

LE ZAPPING DES TESTS

Robert, il aime bien les petits textes et les petites photos. Alors, Robert il lit le zapping, parce que là, on fait vite fait bien fait le tour de plein de titres.

78

JOYPOLIS

Robert, il aime le sang et les sensations. Il aime aussi TFI, mais ça n'a rien à voir, oh que non. Alors Robert, il voudrait jouer à Killer Instinct 2, et ça tombe plutôt bien, parce que c'est dans Joypad.

80

DOCPAD

Parfois, il est bon de s'instruire. Et dans Joypad, Robert apprend comment fonctionne les jeux vidéo. Comme ça, il frime et il se sent moins bête.

84

INTERNET

Robert en short et en chemise à fleurs s' imagine en surfeur du Net. Et puis, comme il est là, il en profite pour faire un tour sur les sites consacrés à l'animation.

86

ANIM'PAAD

Coup de poing, de pied, histoire sentimentale... Robert aime aussi la jap'animation et les mangas. D'ailleurs, Robert se délecte désormais chaque mois de Manga'Paad.

mainie

M A I 1 9 9 6

94

CINÉMA, CINÉMA, TCHIBIDI BIBI TCHOU WAH !

Comme y diraient chez Canal+. Et Robert, il aime aussi le cinéma. Ce mois-ci, monsieur Van Damme, ancien Street Fighter Guile, revient pour un film sur le hockey sur glace pas comme les autres.

98

S.O.S. SCOPES EN DÉTRESSE

"Et la vidéo, dans tout ça ?", se demande Robert. Alors Joypad vous présente quelques nouveautés qui valent le coup.

100

LES ASTUCES, TIPS, TRUCS, BIDOUILLES AND CO.

Robert est bloqué dans Night Warriors ? Pas de problème, Kendy va débloquent notre Robert national ! Robert va enfin pouvoir faire le tour de tous les jeux du monde.

108

LA JOYBANK

Tous les Robert de France vont pouvoir remporter de superbes cadeaux grâce à la Joybank et ses billets magiques.

LES P.A.

LES P.A.

"Allo, Robert ? Oui, achetez, vendez, achetez, troquez... oui j'ai bien dit troquez, vendez, vendez et achetez la totale !"

C'est aussi ça, les P.A.



JOYPAD est éditée par la société HACHETTE-DISNEY-PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Tél. : (1) 41 34 85 00 Fax : (1) 41 34 87 99
Redaction : 6 bis rue Fournier 92110 Clichy
Gérants: Christian Leveueur, Pierre Sissmann.
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann.
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps.
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse (TSR)
Direction Artistique : Alain Langlois
Maquette : Linos, Djima Merah, Marie-Noëlle Hedon, Marie Legrand, Christ. Gourdin
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Corrections photographiques : Stéphane Leclercq
Publicité : Claudine Lefebvre
ONT PARTICIPE A CE NUMÉRO :
Olivier Prezeau, Grégoire Hellot (GREG), Nouridine Nini (TRAZOM),
Kendy Ty (KENDY), Eric Pavon, Olivier Fallaix, Sébastien Hamon, Stéphane Audegond,
Yuriko Kagotani, Frédéric Garcia (Fredo), Laurent Sarfati, Stéphane Hebert
Trucs & astuces : Kendy
Abonnement : (1) 44 89 44 89
Ventes : EDIVENTE, n° vert : 05 38 40 10.
Télématique : 3615 JOYPAD
Rédacteur/Concepteur : Mic Dax - Animateur : El Fredo
Photogravure : SLJ, Champa, Compo Imprim.
Imprimeur par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse.
Ce numéro comporte un encart d'abonnement jete à l'intérieur du magazine, un cahier special, ainsi qu'un poster.
Tous droits de reproduction réservés.
Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Abonnement Belgique voir page III
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 Chaussée Romaine - 1800 Koningslo/Vilvoorde - Belgique
N° Bancaire : 210-0980379-67
JOYPAD : 1 an (11 n°) : 1490 FB
Illustration de couv. : DBZ + TEKKEN 2 NAMCO
Illustration de couv. Import : TEKKEN 2 NAMCO



TESTS ET PREVIEWES

PLAYSTATION	
ADIDAS POWER SOCCER	54
CRITICOM	48
FADE TO BLACK	42
IMPACT RACING	44
JACK IS BACK	60
OLYMPIC SOCCER	40
PO'ED	45
RESIDENT EVIL	32
RETURN FIRE	37
RIDGE RACER REVOLUTION	70
STREET FIGHTER ALPHA	58
WILLIAM'S ARCADE'S GREATEST HITS	50
SATURNE	
DEFCON V	50
EARTHWORM JIM 2	45
GOLDEN AXE THE DUEL	64
GUARDIAN HEROES	72
JACK IS BACK	60
NIGHT WARRIORS	56
PANZER DRAGON 2	66
SHELLSHOCK	49
SKELETON WARRIORS	36
STREET FIGHTER ALPHA	58
ULTIMATE MK3	74
VALORA VALLEY GOLF	50
SUPER NINTENDO	
KIRBY'S AVALANCHE	62
KIRBY'S DREAMCOURSE	76
GAME BOY	
ADVENTURES OF LOLO	49
MEGADRIVE	
TINTIN AU TIBET	48

Le CD de PlayStation



Des démos PlayStation en veux-tu en voilà !

Le 3 mai prochain sortira, dans tous les kiosques, le n° 3 de "PlayStation Magazine". Sur le CD de démos vendu avec le mag, vous trouverez les démos jouables de Total NBA '96, Assault Rigs, Thunderhawk 2, Mickey's Wild Adventure et Lone Soldier. De quoi vous éclater de longues heures

durant. Et en plus, le magazine vous présentera les dernières news, histoire de voir, de tout savoir. Dépêchez-vous, il n'y en aura pas pour tout le monde.

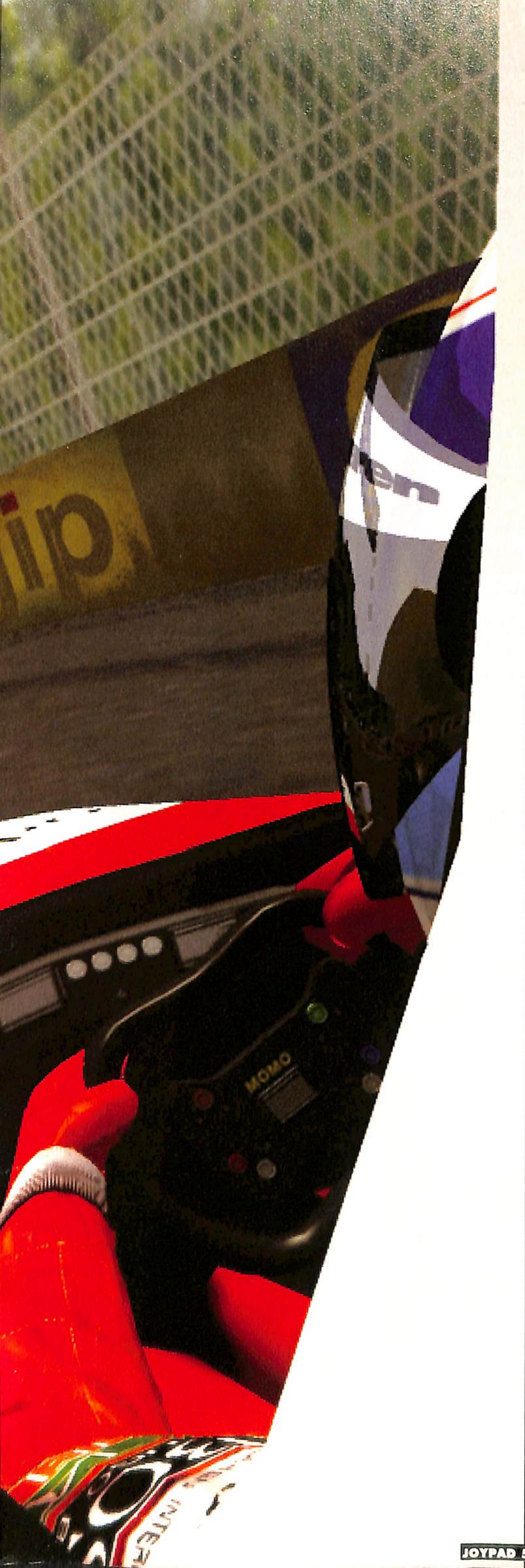
REPORTAGE

BENJI



Bizarre, vous avez dit Bizarre ? Au-delà de la série TV britannique du même nom autrefois diffusée le dimanche soir à 20h (à croire que Benny Hill ne faisait plus recette en ces temps reculés), une demi-heure de contes à dormir debout, à manger par terre et à sauter sur le lit,

Bizarre Creations est également le nom choisi par l'équipe de programmation de l'exceptionnel Formula One. À vrai dire, avant de s'appeler Bizarre Creations, la F1 Dream Team avait opté pour Raising Hell (traduisez, "l'enfer bientôt chez vous"). Un côté secte, et la présence du terme "enfer" qui n'ont pas du tout plu à Sega et à Sony par la suite, à l'heure où le jeu sur Megadrive avec sorcières et lapins à la clef intitulé "Wiz'n Liz" voyait le jour. Plus ou moins forcé de rebaptiser la société il y a de cela deux ans, Raising Hell se transforma alors en Bizarre Creations.



Formula One

l'ultime simulation

Portrait de génies pas comme les autres

et cependant, Formula One sur PlayStation est loin, très loin même d'être aussi bizarre que l'équipe déjà rencontrée. Une dizaine de taupes (attention, ça n'est pas péjoratif) qui n'ont pas vu la lumière du soleil depuis près de douze mois. Normal, ils se sont

farci chacun des tomates (les bêtes souterraines adorent ça) et une centaine d'heures de vidéo sur les grands prix de Formule Un du monde entier. Leur but : transposer le plus fidèlement possible ce qu'ils voyaient sur les cassettes longue durée Sony, sur un disque optique de surface noire. Mission accomplie. Trazom ne dort plus comme une chauve-souris, et la rédaction a été forcée d'acquiescer un coffre-fort pour y planquer le jeu.

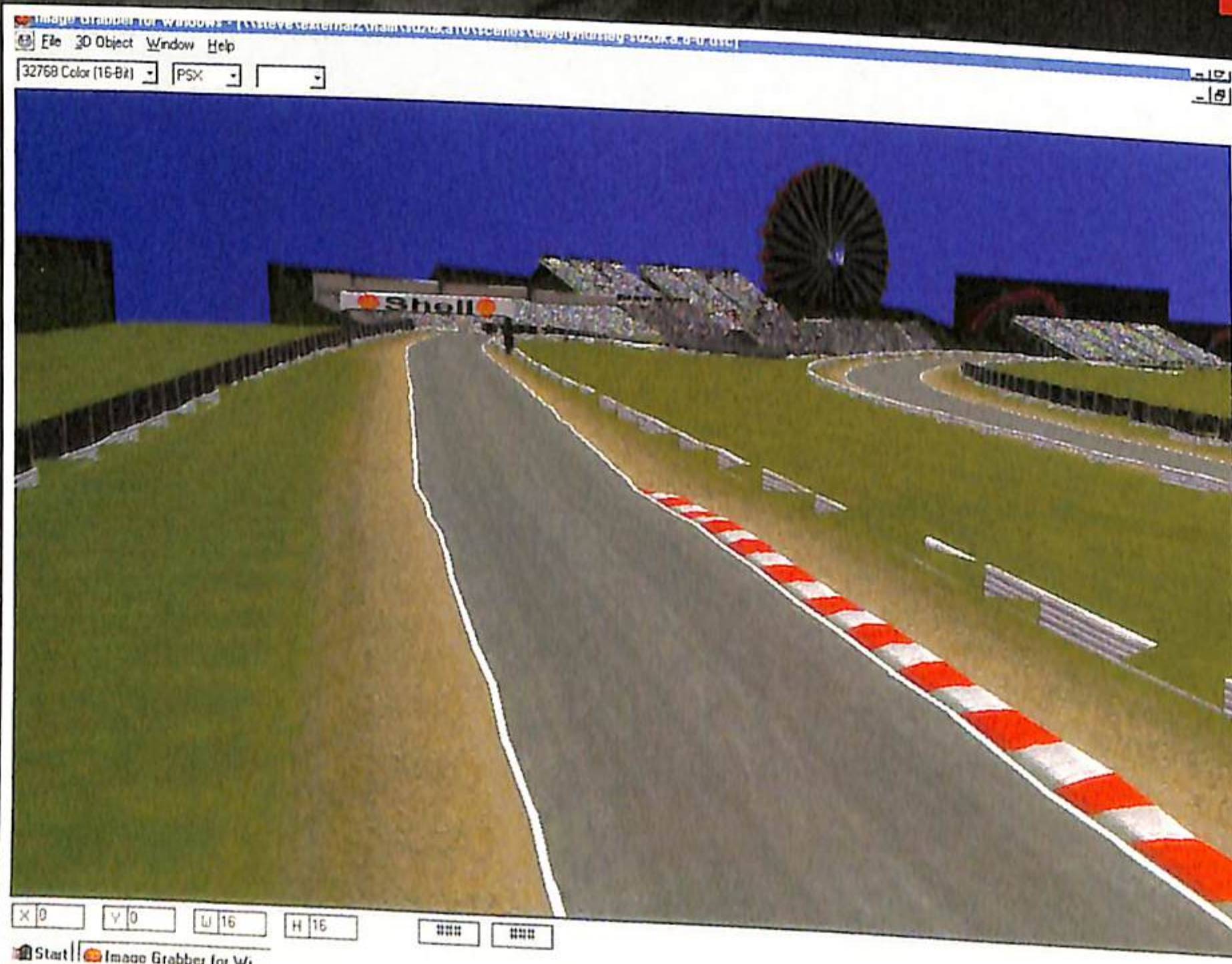


La licence officielle 1995 de la FIA

Si Formula One paraît aussi réaliste, c'est qu'un accord entre Sony et la FIA a été signé, permettant d'utiliser les plans des 17 circuits, les 35 noms des pilotes, des répliques exactes des voitures et bien d'autres choses encore dans la simulation. Car Formula One est avant tout une simulation, bien qu'après tout, le quidam qui apprécie Ridge Racer puisse y jouer sans s'emmêler les pinceaux dans les commandes. Les Bizarre Creations men ne se sont pas exclusivement concentrés sur l'aspect simulation de Formula One. Le soft comprend deux modes, Arcade et Simulation. Le mode Arcade fait effectivement penser à Ridge Racer. Nul besoin de connaître la F1 par cœur, encore moins d'étudier des heures durant la configuration des circuits pour prendre son pied. "Pour preuve, des enfants en bas âge ont fait des essais dans le studio, avec et sans le volant. Malgré leur inexpérience, ils pouvaient piloter la voiture de leur choix et s'amuser." Formula One s'adresse par conséquent à un public plus large que les fanatiques du genre.

Les 17 circuits, les 35 pilotes et leurs voitures, les vraies !

Dix-sept circuits aux configurations très différentes les unes des autres, et dont la longueur varie entre 3,3 et 7 km. Le fait de bénéficier de la licence officielle permet aux développeurs de récupérer les plans exacts dans les moindres détails de chaque grand prix. Sur quel circuit irez-vous brûler de la gomme en premier ? Au Brésil, en Argentine, en Espagne, à Monaco, ou en France ?



Six ou sept vues sont d'ores et déjà prévues. Entre la vue intérieure et le tableau de bord en 3D et la vue de dessus, la vue de côté voire la vue de face, inutile de dire que la conduite change radicalement.



Aux commandes d'une F1

Pour rendre le jeu accessible, nous avons prévu de simplifier les commandes au maximum. Si vous vous rendez dans le menu des options, vous verrez aussi qu'il est possible de choisir "l'autobreaking" (si la voiture arrive dans un virage à une vitesse trop importante, l'intelligence artificielle réduit automatiquement la vitesse pour éviter l'accident). Une autre option pousse même la voiture à anticiper les virages pour ceux qui ne connaissent rien des circuits. "Étonnant... et fort pratique pour le novice comme pour l'accro de ce type de jeu qui souhaite mémoriser les formes des circuits".

L'avis de Trazom, maître-ès F1.

La Formule 1, sans vouloir me vanter, ça me connaît. Alors écoutez-moi bien, les enfants : ce jeu-là est une véritable bombe, qui va vous exploser à la tronche dès cet été ! Si vous n'en retenez pas un dès aujourd'hui chez votre fournisseur habituel, vous allez passer à côté de la crème des crèmes en matière de simulation de F1. Rapidité, fun, réalisme, finition, tout est impeccable !



Les caméras disposées autour des circuits se situent précisément là où elles sont habituellement. Les instants replay sont, par conséquent, d'un réalisme accru.



Du bruit, des machines et beaucoup de rivalité... Nos amis de Bizarre ont voulu vérifier sur place en se rendant à Silverstone l'an passé. Trazom, lui, a préféré aller au Salon de l'Auto, d'où sont tirées ces photos. De quoi faire rêver les mecs qui passent leur temps à taper des textes pour faire rêver les lecteurs qui eux-mêmes se mettent à rêver, non ?

Un jeu à deux en link époustouflant

Pas de film sur le CD

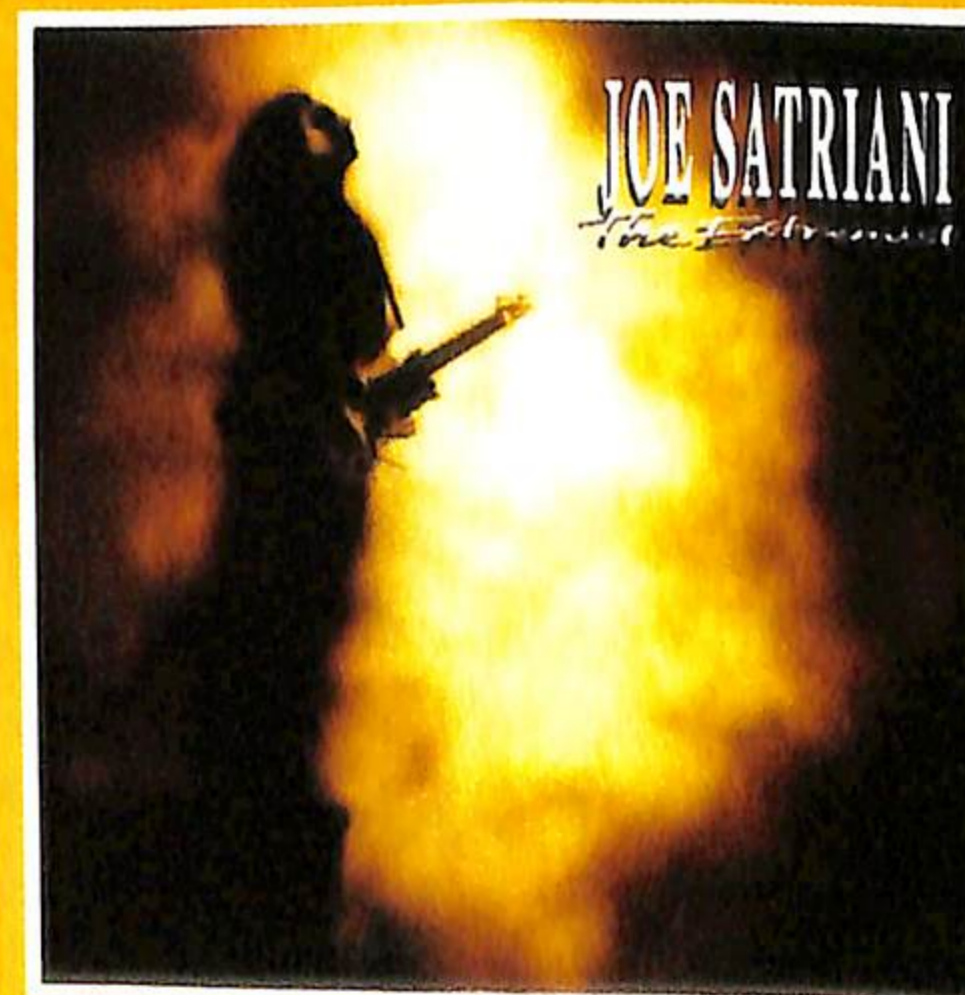
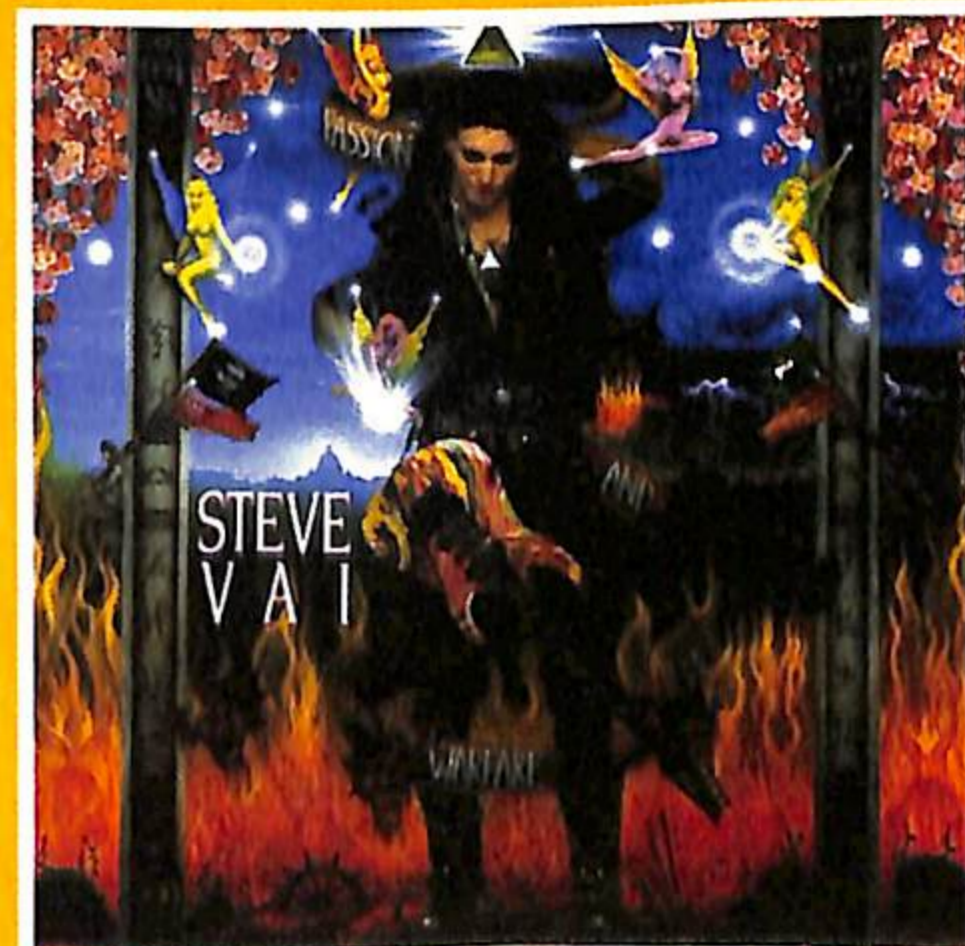
Est-ce la Full Motion Video ? Pourquoi qu'y a pas de FMV dans le jeu ? "Pour la bonne et simple raison qu'avoir des séquences vidéo tirées d'un ou de plusieurs grands prix aurait nécessité un nouvel accord de la FIA pour une nouvelle licence", confie Martyn. "Et puis, entre nous, je préfère, comme l'ensemble de mes confrères ayant travaillé sur le jeu, des replays fabuleux à de la vulgaire FMV." C'est qu'il n'a pas tort, le bougre, bien au contraire. Chaque circuit présent dans la simulation s'est vu attribuer une dizaine de caméras placées exactement aux mêmes endroits que dans la réalité. Ce qui donne, à l'écran, des instants replay de toute beauté du fait des capacités de zoom, notamment, de la PlayStation. Un réalisme en grande partie dû aux bruitages. En ce qui concerne les bruits de moteur, une partie de l'équipe s'est rendue sur les lieux du drame, l'un des 17 grands prix de la saison. Vous avez cinq minutes pour deviner de quel circuit il s'agit. Les indices sont les suivants : les programmeurs sont anglais et ils aiment la FI... Eh oui, c'est effectivement et tout naturellement à Silverstone qu'ils sont allés faire leur shopping l'an passé, équipés d'un magnétophone chargé de récupérer un max de bruits. Le résultat est saisissant, dans la mesure où les bruits de foule paraissent plus vrais que nature, et, plus important peut-être, ceux des moteurs varient en fonction de l'angle de vue choisi (5 samplers différents pour un son atténué en vue aérienne et nettement plus assourdissant en vue rapprochée).

Culturez-vous ! Joypadez-vous !

Steve Vai et Joe Satriani accordent leur guitare pour Formula One."

De notre envoyé spécial Pascal du Gang des Chiens Maudits (illustre gratteur).

Steve Vai (guitariste mystique et végétarien), au même titre que Kirk Hammet du groupe Metallica, furent autrefois des élèves de Joe Satriani (au look grunge BC-BG). Depuis, ils ont grandi en développant chacun leur sens inné de jouer de la gratte. Steve Vai se montra même en compagnie de Frank Zappa, Whitesnake et David Lee Roth ! Le style de zique : du hard mélodique. Techniquement parlant, c'est ce qui a contribué à faire connaître le "tapping" (jouer avec les doigts sur le manche). Quant à Satriani, il a un son personnel reconnaissable à la première écoute. Une façon de jouer qui le rend capable de passer de morceaux classiques à des morceaux très hard core, comme certains accords présents dans le jeu ("Summer Song", une musique de Satriani, s'y trouve).

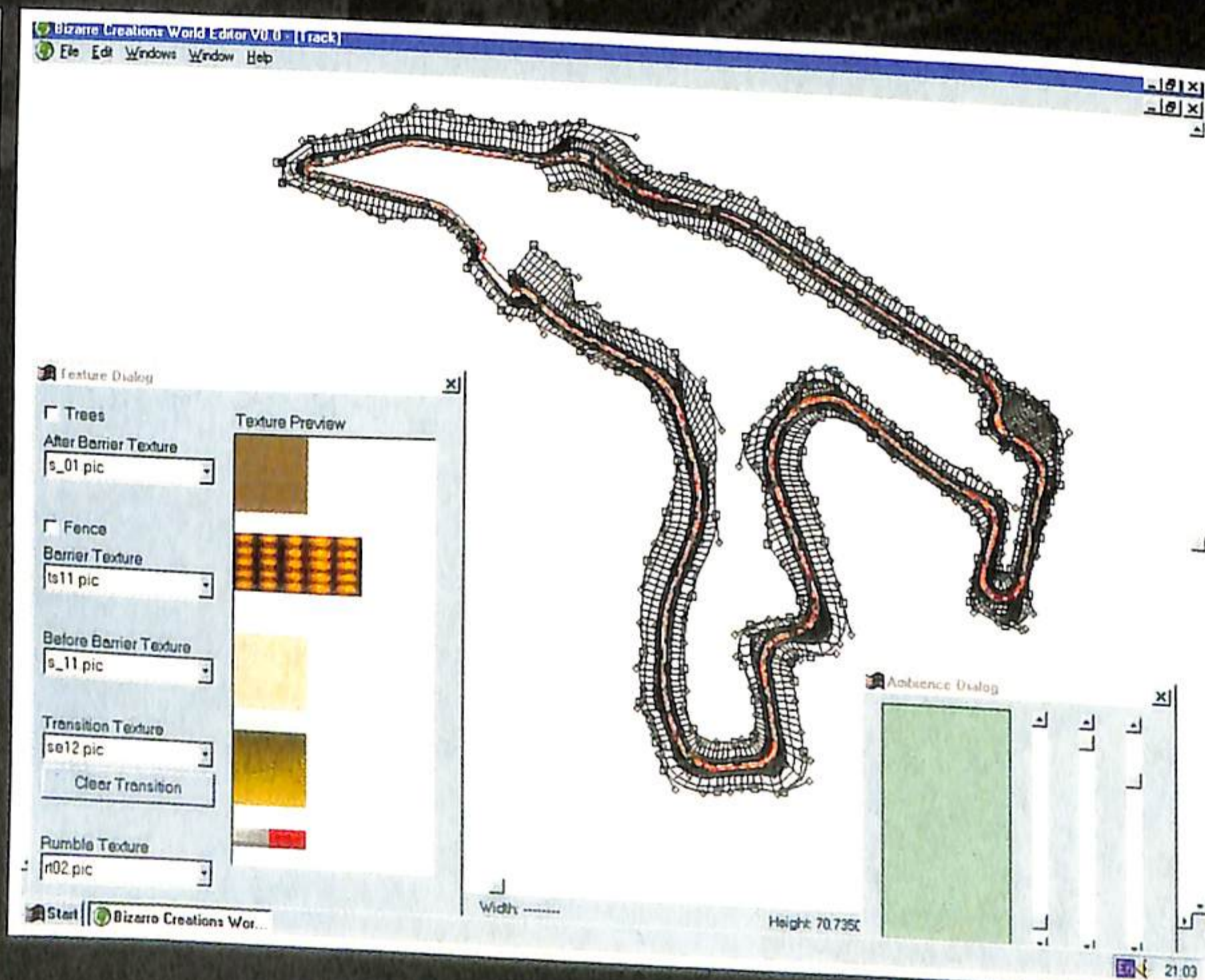


Des chiffres et des lettres

2 5 images par seconde dans la version PAL contre 30 pour la version NTSC. Pourquoi une telle différence ? "Le kit de développement utilise le standard américain NTSC. La conversion en PAL, qui sous-entend un passage de 60 Hz à 50 Hz, ne se fait pas sans perte, hélas." Des Européens brimés, pour ne pas changer. Pour l'heure, nous n'avons pas encore pu juger si la différence se voit à l'écran. Probablement sera-t-elle minime (la phrase passe en boucles dans mon walkman 24/24 heures depuis mon retour de Liverpool !). En dépit de cet écart de cinq images par seconde, le moteur 3D développé pour le jeu prodigue de surprenantes doses de pixels. Exit les sprites, plus de 90 % du jeu sont en 3D, le tableau de bord, vrai cockpit, y compris. "Les graphismes et la sensation de vitesse dans un univers généré en 3D sont forcément ce dont nous sommes le plus fiers", déclare Martyn, un immense sourire aux lèvres malgré sa grande timidité. Le volant relié à la PlayStation entre les mains, le pied au plancher, la combinaison sponsorisée (les marques de cigarettes ne figurent pas dans le jeu contrairement aux marques d'alcool) sur le dos, toutes les conditions sont réunies pour découvrir les 13 écuries, les 35 pilotes, les 17 circuits officiels et toujours plus de polygones. "Je n'aime pas trop dire que Formula One comporte 5 000 polygones par image, ça n'est pas toujours vrai. Je préfère me baser sur une moyenne de 120 000 polygones par seconde, un chiffre plus proche de la réalité."

Un réalisme jamais vu dans un jeu

Des circuits à go-go... et éventuellement un circuit caché délivré par l'équipe, brillante, de WipEout. Imaginez un peu si cela se fait ! (Cela dépend du temps qui restera aux programmeurs avant de donner la version définitive du jeu).



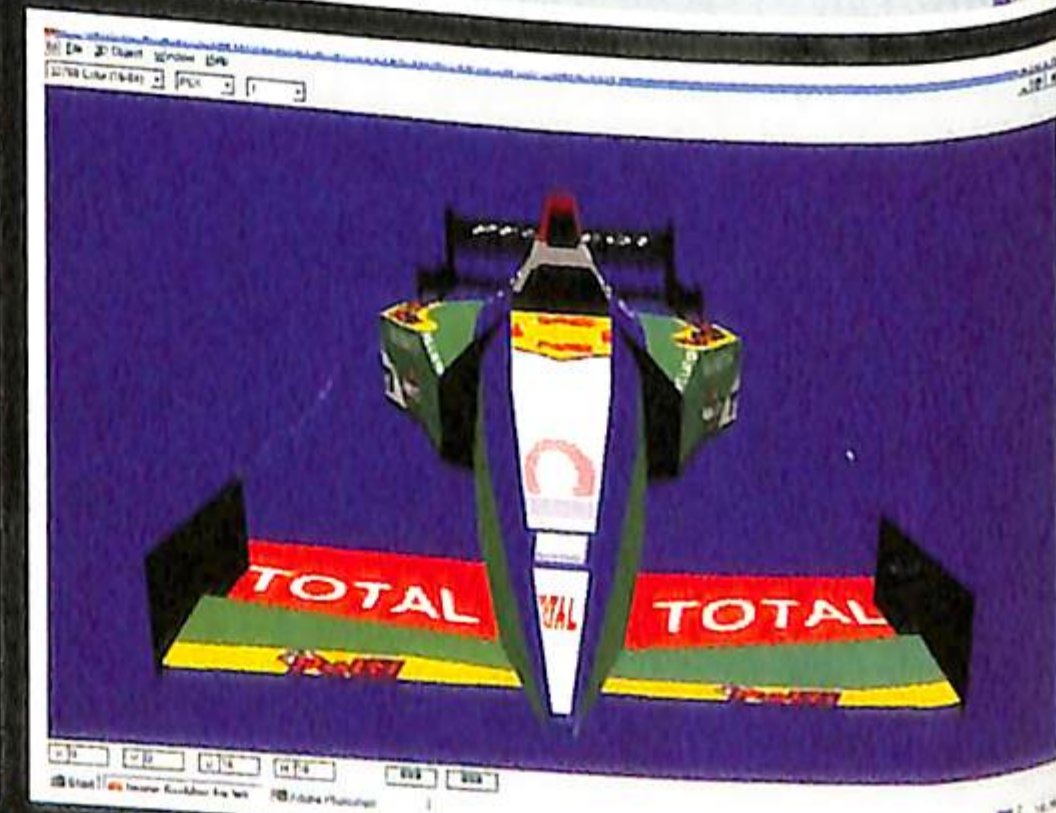
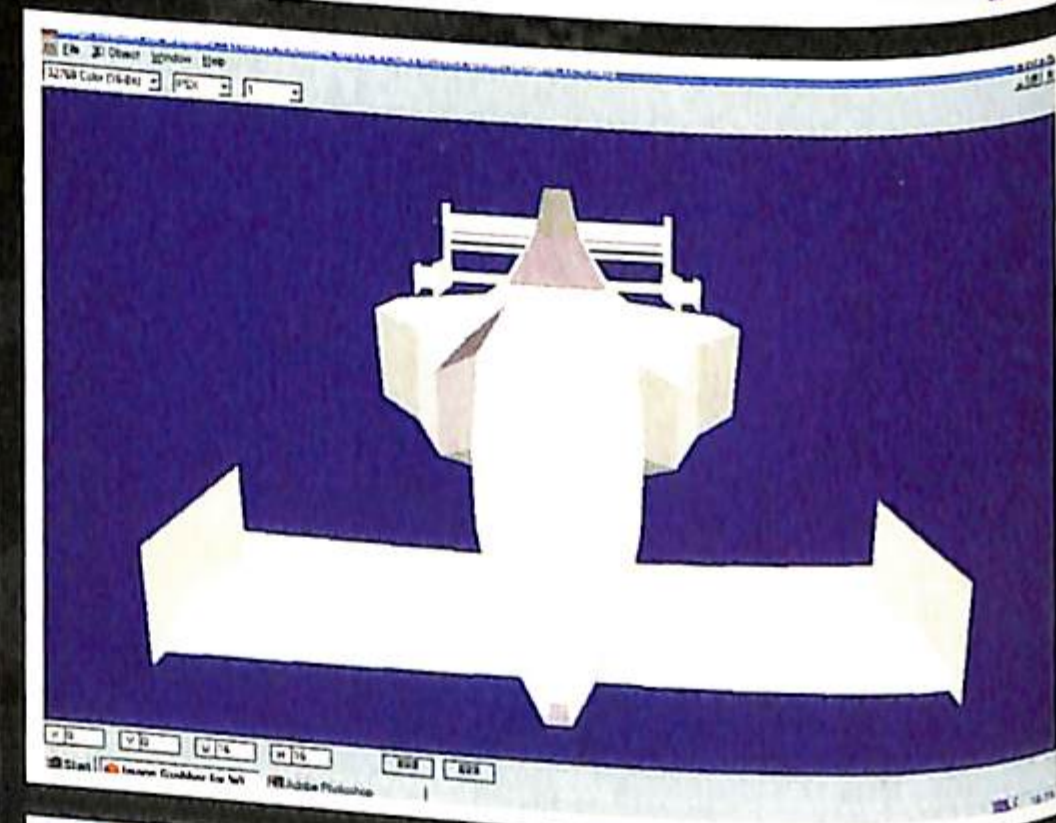
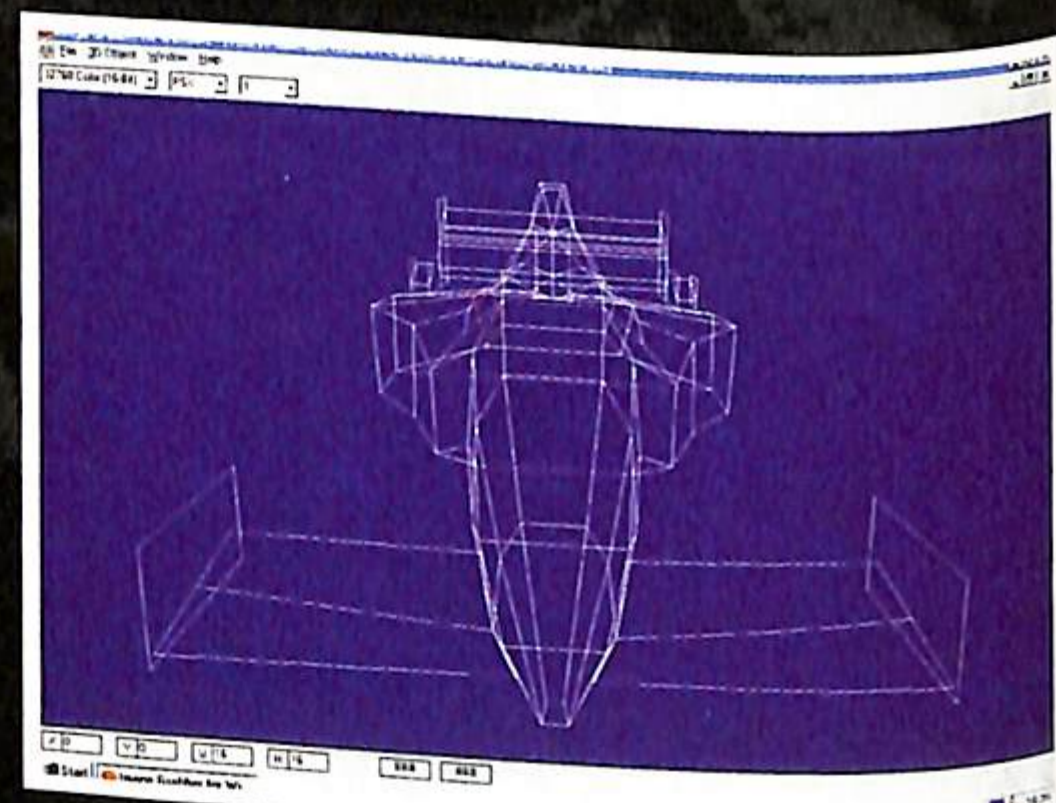
Cardiaques s'abstenir

S i vous faites une erreur, la faute vous incombe. Le jeu n'y est pour rien." Une citation signée à nouveau du jeune et émérite chef de projet Martyn Chudley, qui résume parfaitement le mode simulation de Formula One. Sauf que ! Il semble oublier un détail qui a son importance : l'A.I. ou intelligence artificielle. Elle est si poussée, que les pilotes qui courent contre vous et votre partenaire (jeu à deux en link) adoptent des comportements identiques dans Formula One et la réalité. Alesi jouera les fous du volant, et Schumacher sera très difficile à dépasser par exemple. Quelqu'un qui suit assidûment la saison de F1 ne pouvait décemment espérer mieux en terme de simulation pure et dure. Tout, dans les moindres détails, est destiné aux joueurs invétérés, ces véritables professionnels du pilotage. Une élite qui comporte peu de membres... pour l'instant seulement. Car après un certain nombre d'heures passées à s'entraîner sur les circuits, à s'habituer à l'une ou l'autre des voitures présentes qui répondent "comme en vrai", avec leurs caractéristiques propres, et enfin à apprendre les techniques nécessaires pour dépasser ou éviter de se faire doubler, il ne fait aucun doute que vous viendrez gonfler les rangs des meilleurs. Formula One ou L'Étoffe des héros version Bizarre Creations !

Une équipe assez bizarre



D es Anglais sobres, certes, mais nous ne pouvons leur en vouloir. Ils ont dû se farcir plus d'une centaine d'heures de vidéo pour chaque circuit et n'ont pratiquement pas dormi ces douze derniers mois.



AMIE LE PRO. 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ACHETEZ 500 F
de jeux d'occasion



GAGNEZ 1 JEU GRATUIT
dans la colonne 100 F

ECHANGEZ 50 F
ajouter pour 1 jeu de même valeur

OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION

SATURN occas (garantie 6 mois) 1700 F

190 F	190 F	249 F	249 F	290 F	290 F
○ ASTAL ○ BATTLE MONSTER ○ DARK LEGEND ○ DAYTONA (VF) ○ GALE RACER ○ GOTH ○ GRAND CHASER ○ PANZER DRAGON ○ RIGLOR SAGA ○ ROBOTICA (VF)	○ ROMANCE IV ○ SHINOBI X (VF) ○ SLAM DUNK ○ STREET F II MOVIES ○ VICTORY BOXING (VF) ○ VICTORY GOAL (VF) ○ VIRTUAL HYDLIDE (VF) ○ VIRTUA RACING ○ VIRTUA REMIX ○ VIRTUA VOLLEY BALL	○ BASE BALL SERIES (VF) ○ BLUE SEED ○ BUG (VF) ○ CLOCKWORK KNIGHT II (VF) ○ CYBER SPEED WAY (VF) ○ FIFA 96 (VF) ○ GALAXY FIGHT ○ GOLDEN AXE ○ HI OCTANE (VF) ○ LAYER SECTION (VF)	○ MYST (VF) ○ NBA JAM TE (VF) ○ NHL HOCKEY (VF) ○ OFF WORLD INTERCEPTOR (VF) ○ PARODIUS (VF) ○ SEGA RALLY ○ SHINING WISDOM ○ STAM GEAR NASH ○ THEME PARK (VF) ○ VIRTUA FIGHTER II	○ COLLEGE SLAM ○ DARUIS GAIDEN ○ F 1 LIVES ○ GUNDAM ○ HANG ON GP 96 (VF) ○ IN THE HUNT ○ JONNY BAZOOKATOONE (VF) ○ MAGIC NIGHT RAYEARTH ○ MYSTERIA (VF) ○ RAYMAN (VF)	○ SEGA RALLY (VF) ○ SM CITY 2000 (VF) ○ STREET F II ZERO ○ THE D ○ TOSHINDENS ○ VIRTUA FIGHTER II (VF) ○ WINGS ARMS (VF) ○ WORLD CUP GOLF (VF) ○ WORMS (VF) ○ X-MEN

PSX occas (garantie 6 mois) FR 1700 F JAP 1900 F

190 F	190 F	190 F	249 F	249 F	290 F
○ 3D LEMMINGS ○ AIR COMBAT ○ BOXER ROAD ○ COSMIC RACE ○ CRIME CRACKER ○ CRITCOM ○ CYBER SLEED (VF) ○ CYBER SPEED (VF) ○ DESTRUCTION DERBY ○ DISC WORLD (VF) ○ EXECUTOR ○ FALCATA ○ GROUND STROKE ○ GUN DAM ○ GUNNER HEAVEN	○ HI OCTANE (VF) ○ JUMPING FLASH ○ KILBEAK THE BLOOD (VF) ○ KING FIELD ○ LONE SOLDIER ○ MAGIC BEAST WARRIOR ○ METAL JACKET ○ MORTAL KOMBAT III ○ MOTOR TOONS ○ NBA JAM TE (VF) ○ NIGHT STRIKER ○ NOVA STORM (VF) ○ PARODIUS ○ PRIME GOAL EX ○ RAIDEN PROJECT	○ RIDGE RACER ○ SPACE GRIFFON ○ STARBLADE ○ STREET FIGHTER II MOVIES ○ STRIKER 96 (VF) ○ TOSHINDEN (VF) ○ TOTAL ECLIPSE ○ TWINBEE PUZZLE ○ TWIN GODNESSES ○ Y-TENNIS ○ WAR HAWK (VF) ○ WINNING ELEVEN ○ WIPE OUT ○ WWF (VF) ○ ZEITGEIST	○ 3 X 3 EYE ○ ARC THE LAD ○ ASSAULT RIGS (VF) ○ DEFCON V (VF) ○ DOOM (VF) ○ EXTREMES GAMES (VF) ○ FIFA 96 (VF) ○ GOAL STORM (VF) ○ HYPER SOCCER ○ JOHNNY BAZOOKA (VF) ○ JUPITER STRIKE (VF) ○ KING FIELD II ○ KRAZY IVAN (VF) ○ LOADED (VF) ○ OFF WORLD	○ PARODIUS (VF) ○ PHILOSONA ○ POWER SERVE (VF) ○ RAIDEN II (VF) ○ RAYMAN (VF) ○ REVOLUTION X ○ RIDGE RACER (VF) ○ SHOCK WAVE II (VF) ○ STARBLADE (VF) ○ TEKREN (VF) ○ THEME PARK (VF) ○ THUNDER HAWK II (VF) ○ TOUNKON RESUDEN (VF) ○ TWISTED METAL (VF) ○ ZERO DIVIDE	○ ACTUA SOCCER (VF) ○ DRAGON BALL Z ○ MAGIC CARPET (VF) ○ MIKEY MANIA (VF) ○ NBA IN THE ZONE (VF) ○ PGA TOUR 96 (VF) ○ PHILOSONA (VF) ○ REVENTION ○ ROAD RASH (VF) ○ THE D (VF) ○ TOTAL NBA 96 (VF) ○ VIEW POINT ○ WORMS (VF) ○ X-COM (VF) ○ ZERO DIVIDE (VF)

NEO GEO CD occas (garantie 6 mois) 1690 F

149 F	149 F	190 F	190 F	249 F	290 F
○ AERO FIGHTER II ○ ART OF FIGHTING II ○ FATAL FURY SPECIAL	○ KING OF FIGHTER 94 ○ SAMOURAI SHADOWN ○ SIDE KICK II	○ FATAL FURY III ○ GALAXY FIGHT ○ LAST RESORT	○ SAMOURAI II ○ SIDE KICK III ○ VIEW POINT	○ BASE BALL STAR II ○ SAVAGE REIGN ○ WORLD HEROES JET	○ KING OF 95 ○ PULSTAR ○ SAMOURAI III

NEO GEO occas (garantie 6 mois) 690 F

190 F	190 F	249 F	290 F	390 F	449 F
○ ART OF FIGHTING ○ BLUE JOURNEY ○ BURNING FIGHT ○ CROSSED SWORD ○ CYBER LIPS	○ FATAL FURY ○ KING OF MONSTER ○ MAGICIAN LORD ○ NAM 1975 ○ RIDING HERO	○ 3 COUNT BOUT ○ BASE BALL 2020 ○ FATAL FURY II ○ SIDE KICK ○ WORLD HEROES II	○ FATAL FURY SPECIAL ○ ROBO ARM ○ SAMOURAI ○ SPIN MASTER ○ TRASH RALLY	○ AGRASSOR OF DARK ○ KARNOV RE VENGE ○ MUTATION NATION ○ TOP HUNTER ○ WIND JAMMER	○ ART OF II ○ LAST RESORT ○ SAMOURAI II ○ SIDE KICK II ○ VIEW POINT

MEGADRIVE occas (garantie 6 mois) 390 F

75 F	75 F	75 F	100 F	100 F	100 F
○ ALUSIA DRAGON ○ CHAKAN ○ CYBER BALL ○ DAVID ROBINSON ○ E-SWAT ○ EA HOCKEY ○ FATAL LABYRINTHE	○ FORGOTTEN WORLD ○ GHOU'L'S N GHOST ○ GYNUGS ○ JAME POND II ○ JOHN MADDEN II ○ JORDAN & BIRD ○ KID CAMELEON	○ LAST BATTLE ○ SHADOWN THE BEAST ○ SPACE HARRIER II ○ STRIDER ○ TALESPIIN ○ VIRTUA SLIDYSLIDE ○ WORLD CUP ITALIA	○ ALIEN III ○ ANOTHER WORLD ○ ATOMIC RUNNER ○ BOB ○ BUSBY ○ BULL BLAZER ○ COOL SPOT	○ DINO DINY SOCCER ○ ECCO DOLPHIN ○ EX MUTANT ○ GALAHAD ○ GODS ○ GRAND SLAM ○ JURASSICK PARK	○ MEGALOMANIA ○ MERC ○ SPEEDBALL II ○ SPLATTER HOUSE II ○ TEAM USA ○ TWIN HAWK ○ ULTIMATE SOCCER
150 F	150 F	150 F	200 F	200 F	250 F
○ ALADDIN ○ ASTERIX ○ BLOOD SHOT ○ DUNGEON & DRAGON ○ DYNAMITE HEADY ○ FIFA SOCCER ○ FLASHBACK ○ HAUNTING	○ JAMES POND III ○ MADDEN 94 ○ MR NUTZ ○ MUTANT LEAGUE FOOTBALL ○ NBA JAM ○ PAGE MASTER ○ PIT FALL ○ PSG	○ ROCKET KNIGHT ○ SHAO FU ○ SONIC SPINBALL ○ STREET FIGHTER II ○ STREET OF RAGE II ○ SUBTERRANIA ○ THUNDER FORCE IV ○ TORTUE FIGHTER	○ ALIEN SOLDIER ○ ATP ○ BONKER'S ○ DAFFY DUCK ○ ECCO DOLPHIN II ○ FIFA 95 ○ IMG TENNIS ○ LES SCHTROUMPFS	○ NBA ACTION 95 ○ NBA JAM TE ○ NBA LIVES 95 ○ SONIC IV ○ PETE SAMPRAS ○ PRIMAL RAGE ○ TAZMANIA II ○ X-MEN	○ FIFA 96 ○ LIGHT CRUSADER ○ PETE SAMPRAS 96 ○ PROBOTECTOR ○ RED ZONE ○ SKIDMARKS ○ SOLEIL ○ STORY OF THOR

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

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

SUPER NINTENDO occas (garantie 6 mois) 390 F

100 F	150 F	150 F	200 F
○ BILL LAMBER'S BASKET ○ CLAYMATES ○ MAGIC SWORD ○ NCAA ○ OUT OF THIS WORLD ○ R-TYPE ○ STARWING ○ SUPER SOCCER ○ TECHNIO NBA	○ ADAM'S FAMILY II ○ CASTLEVANIA IV ○ COOL SPOT ○ DINO DINY SOCCER ○ KID CLOWN ○ MICHAEL JORDAN ○ PAGE MASTER ○ STREET FIGHTER II TURBO ○ SUPER TURRICAN	○ DRAGON ○ MARIO ALL STAR ○ MR NUTZ ○ RISE OF THE ROBOT ○ ROGER RABBIT ○ SENSIBLE SOCCER ○ SHAO FU ○ SKYBLAZER ○ SYNDICATE ○ WARLOCK	○ ALADDIN ○ BC KID ○ FIFA SOCCER ○ FLASHBACK ○ PUNCH OUT ○ ROI LION ○ STREET RACER ○ WOLVERINE ○ YOSHIES COOKIES ○ ZELDA 3
250 F	250 F	300 F	350 F
○ ADAM'S VALUES ○ BL ACK THORNE ○ CHRONO TIGGER ○ FLINGSTONE ○ PRIMAL RAGE ○ GEOMON FIGHT II ○ HEBEREKES ○ INTERNATIONAL SOCCER ○ JELLY BOY ○ JUNGLE STRIKE ○ KICK OFF III	○ DONKEY KONG ○ EARTHWORM JIM ○ FATAL FURY SPECIAL ○ JUDGE DREED ○ MORTAL KOMBAT II ○ PAC IN TIME ○ POCKY ROCKY II ○ SOCCER SHOOT OUT ○ SPARSTER ○ SUPER STREET F II ○ WARIO WOOD	○ BATMAN ROBIN ○ DRAGON BALL Z III ○ ILLUSION OF TIME ○ KILLER INSTINCT ○ MEGAMAN X II ○ MIGHT & MAGIC III ○ SECRET OF MANA ○ SUPER TURRICANE II ○ TINTIN ○ TURBO TOONS ○ X-MEN	○ ASTERIX II ○ DOOM ○ DONKEY KONG ○ EARTH WORM JIM II ○ FIFA 96 ○ FINAL FANTASY III ○ ILLUSION OF TIME ○ MORTAL KOMBAT III ○ FRESHSTORIC ○ YOSHI ISLAND ○ X-MEN

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code postal _____
Ville _____
Ma console _____
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

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

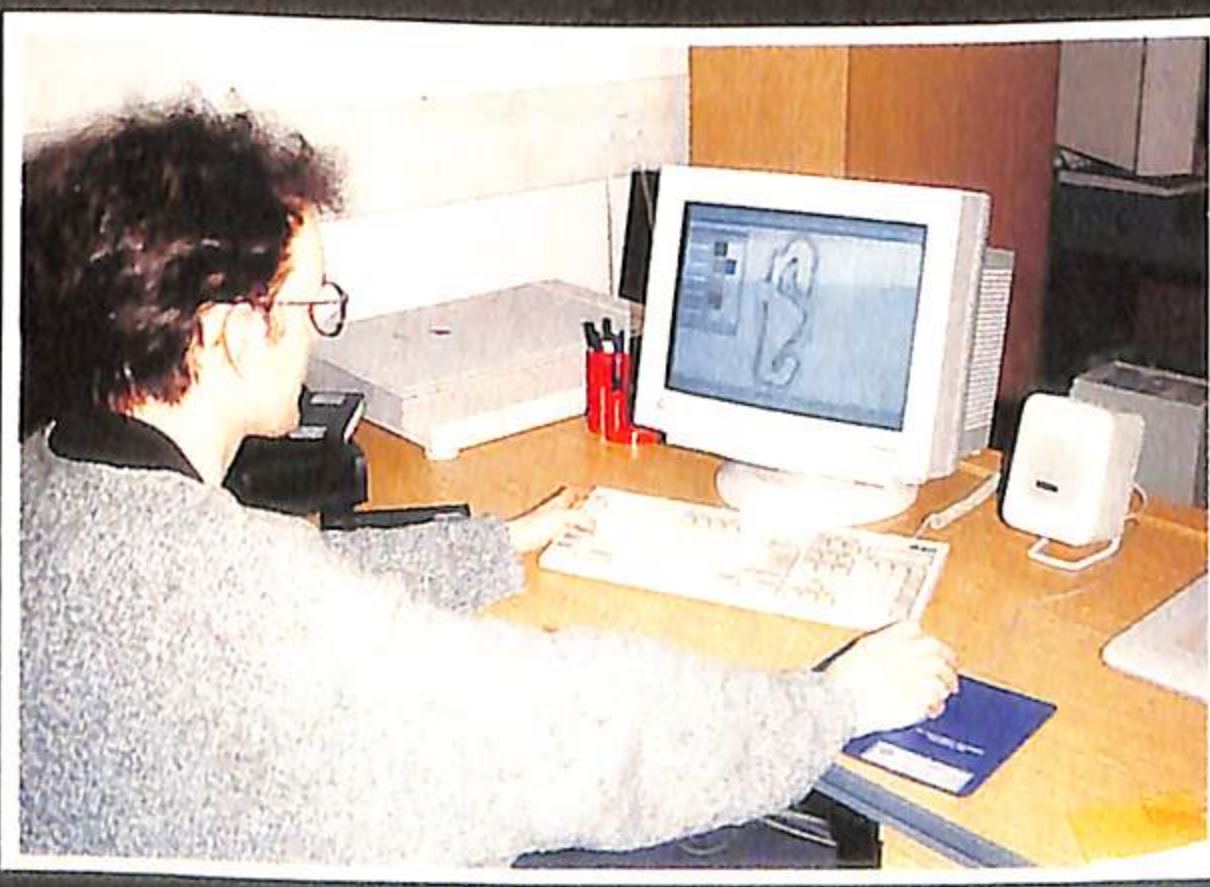
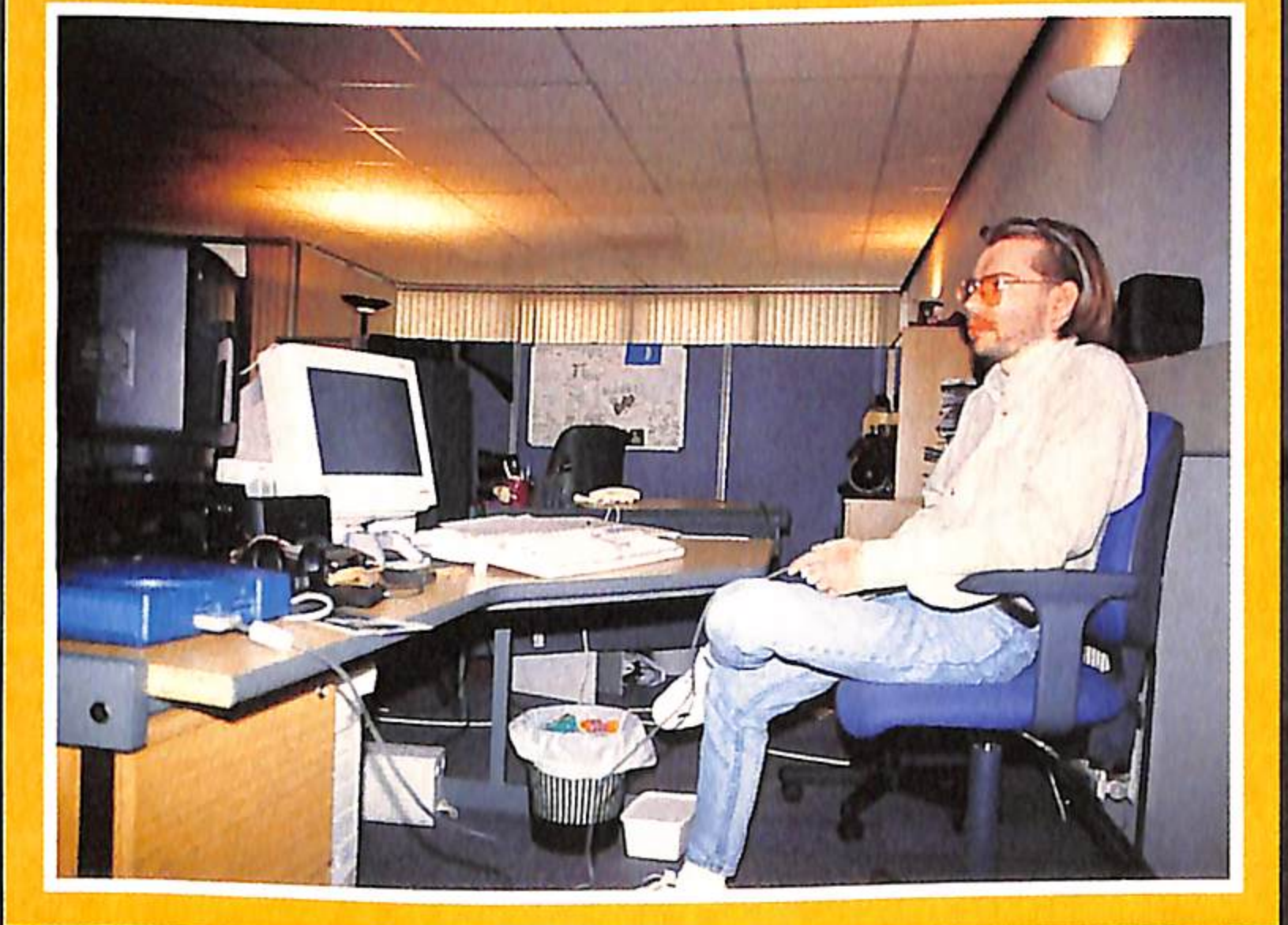
Jeux 30 F Console 60 F Centre remboursement 80 F
 CHEQUE CCP CARTE BLEUE Date d'expiration 1 1 1 1
Date _____ Signature _____



Une salle d'arcade à domicile, c'est désormais possible avec ces accessoires qui viennent se greffer à la PlayStation. Lors de notre visite, les programmeurs s'efforçaient d'améliorer le retour dans le volant (sensations vraies comme les yaourts au bifidus) et les nuances dans l'accélération à partir des pédales (douces ou fortes ?).

L'effet Surround

Émentiel, le son ! Depuis Silverstone, il faut s'adresser à Martyn muni d'un haut-parleur (Trazom préfère le karaoké, plus efficace selon lui). De fait, Formula One sera en surround (cinq enceintes reliées à un ampli pourront fonctionner). Un rendu très différent du très moyen Road Rash sur PlayStation, également en son surround (c'est du moins ce que dit l'intro).



"Il nous reste à optimiser le circuit de Monaco !" Pour ce faire, une cassette vidéo que l'on passe et repasse sans arrêt au ralenti et un - voire trois ou quatre - Indigo Silicon Graphics sont nécessaires. Une transposition graphique en direct grâce à de gros calculateurs.

Canal+ numérique et C:

dès le 27 avril

1996



Le décodeur Médiasat et sa télécommande infrarouge, pour aller naviguer sur les canaux de CanalSatellite Numérique. Ce décodeur comprend un emplacement pour une carte à puce CanalSatellite Numérique et un deuxième emplacement pour votre carte bancaire.

Vous en avez forcément entendu parler dans les médias. Canal+ a lancé, le 27 avril, un bouquet de chaînes numériques via le satellite Astra et CanalSatellite.

Deux émissions consacrées aux jeux vidéo

Le numérique, contrairement à l'analogique, permet de compresser les informations (son, images et textes) et de les restituer à partir d'un décodeur relié à la télévision avec un son et une image meilleurs. À condition d'être équipé d'une antenne parabolique et d'être abonné à CanalSatellite Numérique (abonnement de base de 98 F par mois + 45 F par mois de location de décodeur), vous aurez accès chez vous à une quinzaine de chaînes (CNN international, Paris Première, MCM, etc.) dont la «vitrine audiovisuelle» C: créée par Canal+.

Téléchargez des jeux et des démos pour 50 F par mois

«Un canal vidéo», comme le précise Nathalie Coste-Cerdan, «qui s'adresse à un public large, des passionnés comme des visiteurs de passage». Nathalie Coste-Cerdan, directeur général de C: répond à nos angoisses existentielles.



COMMENT DÉFINIRIEZ-VOUS C : au sein du bouquet CanalSatellite Numérique ?

C : est un canal vidéo et non pas une chaîne à proprement parler. Il s'organise,

autour de deux axes, d'un côté de la vidéo basique avec des émissions, de l'autre du téléchargement avec l'option C : Direct.

QUE PEUVENT EN ATTENDRE DES ABONNÉS FONDUS DE JEUX VIDÉO ?

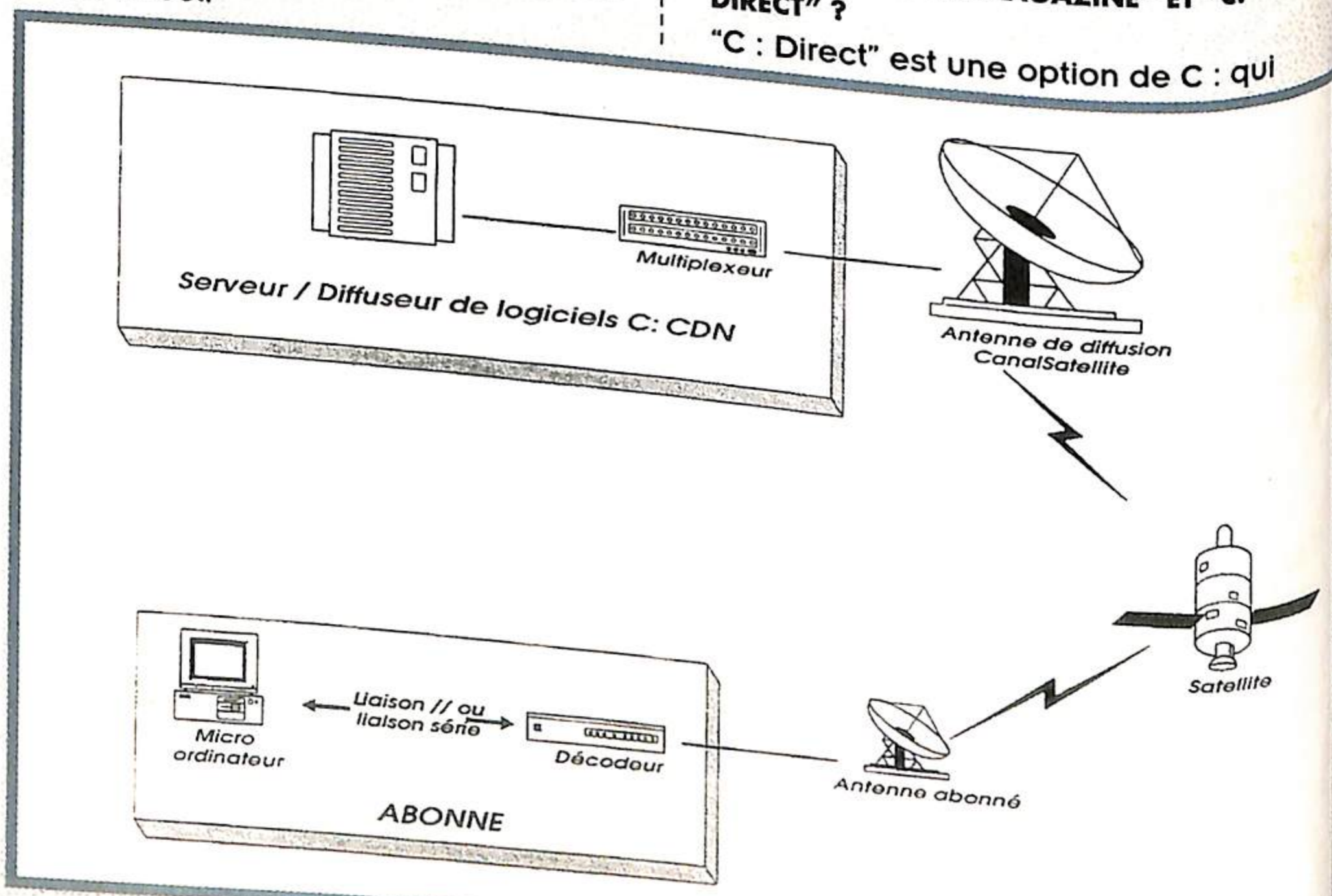
Deux heures d'émissions par semaine intitulées «C : Le Magazine» rediffusées chaque jour plusieurs fois à des horaires variables, entre 8h et minuit. Ce magazine hebdomadaire comporte des tests de jeux, des documentaires, des portraits de personnes, célèbres et moins célèbres, en rapport avec l'univers qui nous intéresse et bien d'autres choses encore.

QUELLE EST LA DIFFÉRENCE FONDAMENTALE ENTRE «C : LE MAGAZINE» ET «C : DIRECT» ?

«C : Direct» est une option de C : qui

telex

La Saturn à la baisse ! À compter du 1er avril 1996, la Saturn change de prix. Les Segamaniacs et les autres la trouveront donc au prix de 1990 francs dans le commerce. La PlayStation s'aligment-elle ? Nous ne le savons pas encore. Quoi qu'il en soit, Sega se montre une fois de plus très dynamique, pour le plus grand bonheur des joueurs. Bravo !



vient s'ajouter au bouquet basique de chaînes numériques. Pour 50 F par mois, elle offre aux possesseurs de PC (486 minimum) de pouvoir télécharger des jeux, des démos jouables, des utilitaires, voire de petites applications sur leur ordinateur relié au décodeur.

EN CE QUI CONCERNE LA PARTIE VIDÉO DE C, COMMENT LES DEUX HEURES D'ÉMISSIONS SONT-ELLES RÉPARTIES ?
D'une façon générale, une heure est consacrée aux jeux, et l'heure restante est dédiée au reste, à savoir de l'information destinée à un public moins spécialisé sur le multimédia, l'Internet, des logiciels culturels, éducatifs, etc. Certains documentaires évoquant l'histoire de la micro-informatique ou la violence dans les jeux vidéo, par exemple, sont achetés à l'étranger. D'autres programmes comme "Microscan", un mensuel qui «tient au courant» les gens, "DJ'it", émission qui traite de l'actualité musicale sur CD-Rom, ou "Magnet" qui parle de l'Internet sont réalisés intra-muros.

COMMENT C : ABORDE-T-IL L'UNIVERS DES JEUX SUR CONSOLES ?
Il y a un test de jeu sur consoles par mois d'une durée de 4 minutes. Cela n'a jamais été fait auparavant. Sont également prévus des trucs et astuces. Sans oublier "Cybernet", un magazine hebdomadaire de 26 minutes qui présente l'actualité vidéo-ludique sur consoles et micro-ordinateurs.

QUEL TYPE DE PUBLIC VISE C ?
C : est un tout. Ce canal vidéo - thématique il est vrai - n'est pas exclusivement réservé aux joueurs invétérés. Notre objectif est principalement de former et d'informer les mordus du jeu comme les néophytes, les pères ou les mères de famille qui souhaitent s'intéresser et comprendre cette culture informatique.

QUE RÉSERVE L'AVENIR ?
L'évolution des émissions et des tests de jeux - plus longs pourquoi pas - se fera en fonction de la demande qui devrait être très forte à partir de la rentrée prochaine. Dans l'immédiat, nous voulons que les gens découvrent, lentement mais sûrement, ce que peut leur apporter le numérique. C : et "C: Direct" apportent simplement leur contribution au bouquet numérique de Canal+.

Propos recueillis par Benjamin Janssens

Le kangourou dans Tekken 2 !

Au moment où nous mettons sous presse, nous venons de découvrir comment obtenir des Super S.D. Afin d'y parvenir, il faut faire la manipulation suivante, après avoir fini le jeu avec tous les personnages. Au moment de choisir votre personnage sur l'écran de sélection, appuyez sur "Select", appuyez sur les quatre boutons "Rond", "Triangle", "Carré", "Croix" en même temps.

Eh non, les astuces de Tekken 2, ce n'est pas fini. Après les "super deformed" et les "super super deformed", voici donc l'astuce pour avoir Roger le kangourou et Alex le dinosaure : après avoir fini le jeu avec tous les persos et récolté les Boss,

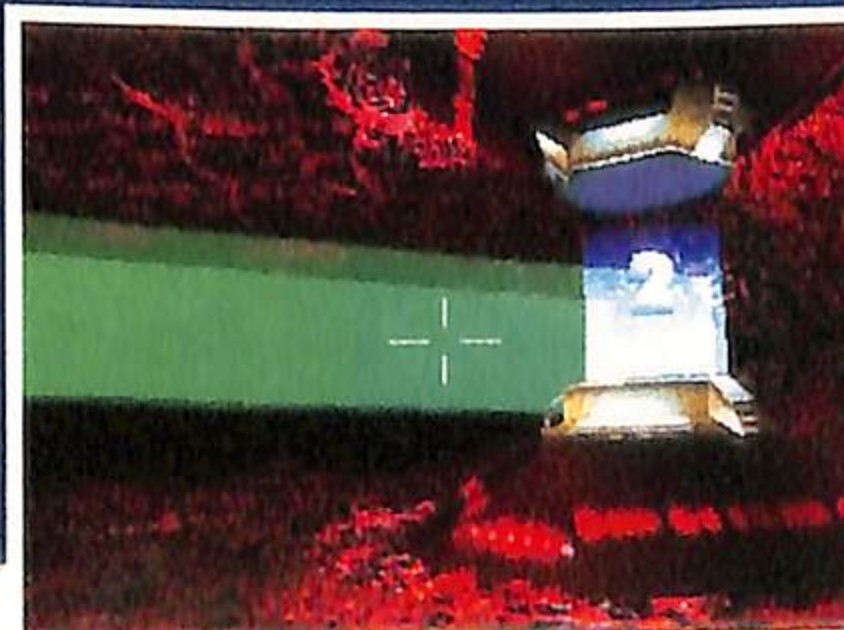
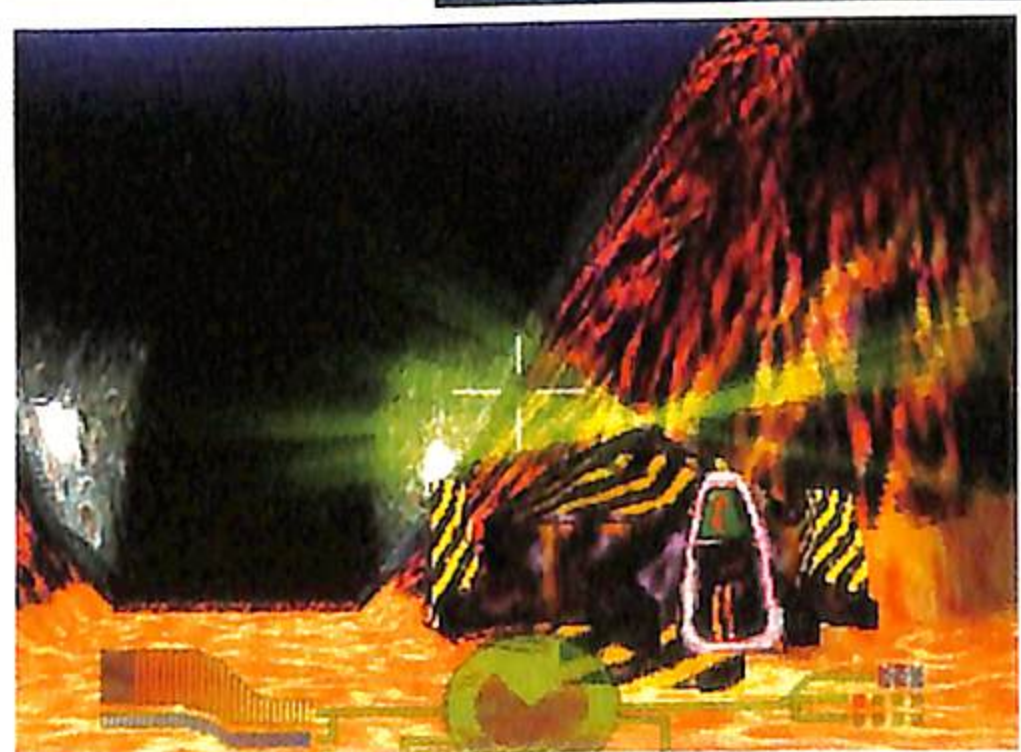


refaites les fins des 8 premiers persos en haut de la "pyramide", et regardez chaque démo de fin. Après l'ultime, Ganryu, vous devriez voir apparaître l'icône des gants de boxe! Et donc de Roger et d'Alex, nos amis pour la vie! Amusez-vous bien !

Blam : machinehead

MACHINES : PLAYSTATION/SATURN
ÉDITEUR : CORE DESIGN

Un terrible virus a frappé la Terre, et la majeure partie du globe est infestée. Seul un petit village d'irréductibles chercheurs biologistes résiste. Leur idée est d'utiliser un missile pour détruire le virus. Malheureusement, un traître se cache dans le groupe et détourne l'affaire. À vous de jouer donc pour tout remettre dans l'ordre. Ce scénario cache en fait un shoot-them-up 3D de toute beauté, qui promet, avec des tunnels sans fin, des espaces à 360° de liberté, de la 3D mappée et la possibilité de se balader un peu partout même si l'on n'a pas forcément progressé très loin. Dans un univers de série B, vous aurez aussi à réfléchir avec quelques passages de stratégie et de puzzle games. On vous en reparle le mois prochain pour une preview complète.



telex

Des problèmes dans D PlayStation ? Il se pourrait que certains d'entre vous, possesseurs de D sur PlayStation, aient quelques problèmes à partir du second disque. Pour éviter ce problème de démarrage de disque, il faut appuyer sur le bouton "0" au moment où celui-ci part. En cas de problème, tentez la manip. plusieurs fois en ouvrant à chaque fois le capot de la PlayStation, et tout devrait rentrer dans l'ordre...

telex

Un peu de culture grâce à Franck Zgroya qui a remporté notre mini-concours du sommaire. La question était : "Dans quel film avec Gérard Depardieu voit-on une affiche de Joypad ?". Et la réponse était "Élisa". Vous voilà tous plus intelligents, et Franck remporte une cassette vidéo Art Of Fighting.

La Pippin

une nouvelle
console
de jeux

64 bits?

Quand Les Power Rangers mangent des pommes



console.» La plaquette de présentation se fait le porte-parole d'une stratégie commerciale pour le moment très floue puisque, selon ses termes, «elle (la bécane) s'adresse à une cible grand public. (...) Elle se situe sur un marché intermédiaire encore inexistant.» Messieurs Apple et Bandai, en êtes-vous si sûrs ? Ce lecteur ne fait-il pas étrangement penser au CD-I de Philips positionné autrefois (actuellement Philips abandonne son bébé) sur un créneau identique ?

AMÉLIORÉ, MODULABLE ET ÉVOLUTIF

Ne vendons pas, toutefois, la peau de ma grand-maman avant de l'avoir vu s'éteindre ! Une Power Player accompagnée de logiciels réussis (on nous informe que plus de 500 sociétés ont signé avec le fruit arc-en-ciel pour développer dessus) pourrait mériter toute notre attention, et celle d'encre plus de pères et de mères de famille désireux de satisfaire leurs besoins et ceux de leurs enfants qui passent décidément trop de temps sur leur PlayStation. Cependant, force est de reconnaître les capacités

telex

Du 23 au 27 octobre prochain se tiendra à Disneyland Paris le "Cybermagic Expo", salon du multimédia, de l'informatique, d'Internet et des jeux vidéo. Seulement, on vous prévient, les organisateurs de ce salon comptent bien filtrer les entrées afin que les "jeunes turbulents" des banlieues restent dans leurs cités. Bref, un salon pour Neuilly, Vincennes et Saint-Germain-en-Laye.

Ce n'est plus un secret pour personne, depuis décembre 1994, Bandai et Apple prévoient de lancer sur le marché une bécane susceptible de se brancher sur un téléviseur et utilisant la technologie Power PC aux capacités multiples. Son nom : la Pippin Atmark alias la Power Player. Le sobriquet varie suivant le lieu géographique. Sur l'île des yakuzas, depuis le 28 mars dernier, 200 000 pommes électroniques, le terme "Pippin" désignant une variété de pommes (d'Adam, d'Api ou de terre ?) aux États-Unis, se trouvent dans les rayons des échoppes spécialisées. En France, la Power Player (qui est plus un nom provisoire) est annoncée pour octobre de cette année.



L'HISTOIRE DE LA PIPPIN

Bandai, l'un des cinq premiers fabricants mondiaux de jouets, associé à la société de Steven Jobs, l'un des fondateurs de l'Apple Corporation, se lance sur le créneau des machines polyvalentes dont nul ne sait s'il s'agit plus d'une console de jeux que d'un ordinateur multimédia relié par prise péritélévision à un tube cathodique ou l'inverse. Peut-être est-ce même tout cela simultanément. C'est du moins ce qu'essayent de nous faire gober les deux participants au projet. «La Power Player bénéficie de tous les avantages d'un ordinateur personnel et de la facilité d'utilisation d'une

théoriques du produit. Du lecteur de CD quadruple vitesse au dérivé du système d'exploitation Mac, sans oublier le microprocesseur PowerPC (encore plus rapide), le port imprimante ou encore la possibilité de connecter un clavier, de rajouter un disque dur et de recevoir Internet via un modem en plus, rien ne manque. Ah, ouais, au fait, le prix, quel est-il ? Au Japon, il est de 600 dollars (3 000 francs environ). Pour ce tarif préférentiel, nos lointains amis ont droit en sus de l'unité de base, d'une manette munie d'un track ball, de 7 CD, d'un modem et d'un accès Internet. Révolutionnaire ? Non, pas tant que cela. Malgré l'ironie de ce papier, justifiée à 100 % (c'est notre expérience de petits joueurs qui veut ça), nous mourons d'impatience de pouvoir tester prochainement la Pippin. Très sincèrement.



Erratum toy story

Dans le dernier numéro de Joypad, lors du test de Toy Story, une erreur s'est malencontreusement glissée dans l'encart comparatif des versions Super Nintendo et Megadrive. La photo de la version Megadrive a subi un traitement non intentionnel, qui a eu pour conséquence un rendu qui ne reflète pas du tout la réalité. Vous avez ainsi pu remarquer que la photo était d'un jaune pâle peu avantageux. En fait, si la palette de la Megadrive supporte moins de couleurs que celle de la Super Nintendo - ce qui est un fait connu de vous tous - elle ne méritait pas une telle erreur. Voilà la raison de cet erratum, qui nous permet de nous excuser et de vous présenter l'encart tel

version megadrive



qu'il aurait dû apparaître dans le numéro précédent. En bonus, quelques images d'autres passages de la version Megadrive avec les bonnes couleurs, notamment le niveau supplémentaire introuvable sur Super Nintendo. Mea Culpa !



VERSION SUPER NINTENDO

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



VERSION MEGADRIVE

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

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

3615 JAPANIM

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

TOUTES LES VHS VF

YUGEN KEISHA	la cassette 99F + OF	BLUE SEED 1	la cassette 129F + OF
CYBERCITY 1,2 & 3	la cassette 109F + OF	D CHASSEUR DE VAMPIRE	la cassette 129F + OF
MEGALOPOUS 1,2,3,4	la cassette 109F + OF	CRYING FREEMAN vol 1	la cassette 129F + OF
LODOSS VOL 1, 2, 3, 4, 5 & 6	la cassette 119F + OF	ICEZEUN 1 & 2	la cassette 129F + OF
GOLGO 13	la cassette 119F + OF	MIGHTY SPACE MINORS 1 & 2	la cassette 129F + OF
MOLIVER 1,2 & 3	la cassette 119F + OF	ART OF FIGHTING	la cassette 129F + OF
B.G CRISIS 1 ET 2	la cassette 119F + OF	FATAL FURY 1, 2, & 3	la cassette 129F + OF
PLASTIC LITTLE	la cassette 119F + OF	SAMURAI SHODOWN	la cassette 129F + OF
ROUJIN Z	la cassette 119F + OF	ARMITAGE vol 1 & 2	la cassette 129F + OF
LA CITE INTERDITE	la cassette 119F + OF	KISHIN HEDAN vol 1	la cassette 129F + OF
LEMNAR	la cassette 119F + OF	COBRA Vol. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 & 10	la cassette 139F + OF
DOMINION 1 & 2	la cassette 119F + OF	SPACE ADVENTURE COBRA (le film)	la cassette 139F + OF
MAPS 1, 2	la cassette 119F + OF	PATLABOR 1, 2	la cassette 139F + OF
IRIA 1 & 2 & 3	la cassette 119F + OF	SAILORMOON LE FILM	la cassette 139F + OF
KEN le survivant	la cassette 119F + OF	STREET FIGHTER THE MOVIE	la cassette 149F + OF
TWIN DOLLS (SEX) 1 & 2	la cassette 129F + OF	DRAGONBALL Z	du volume 1 à 11 139F + OF
RANMA 1/2 VOST 1, 2 & 3	la cassette 129F + OF		ou les 4 au choix 449F + OF
MACROSS	la cassette 129F + OF	NIKI LARSSON TV	les 4 volumes 299F + OF
ANGE DES TENEBRES (SEX) vol 1 & 2	la cassette 129F + OF	SAILORMOON TV	ou la cassette 89F + OF
TENCHI MUYO 1, 2 & 3	la cassette 129F + OF		les 4 volumes 299F + OF
THE COCKPIT	la cassette 129F + OF	RANMA 1/2 TV	ou la cassette 89F + OF
UNDER ARREST	la cassette 129F + OF		les 4 volumes 299F + OF
ANGEL 1, 2, 3 & 4	la cassette 129F + OF	KEN TV	ou la cassette 89F + OF
MISS METEO 1 & 2	la cassette 129F + OF		les 4 volumes 299F + OF
SLOW STEP 1, 2 & 3	la cassette 129F + OF	PORCOROSSO	la cassette 129F + OF
APPLESEED	la cassette 129F + OF	HUMMING BIRD	la cassette 129F + OF
OGENKI CLINIC	la cassette 129F + OF	MACROSS PLUS	la cassette 129F + OF
BORGMAN 2058 VOL 1 & 2	la cassette 129F + OF	HONEAMISE	la cassette 129F + OF
SAINT SEYA Vol. 1, 2, 3 & 4	la cassette 129F + OF	EIGHTMAN VOL 1 & 2	la cassette 129F + OF
KOJIRO Vol. 1, 2, 3 & 4	la cassette 129F + OF	BABEL 2 VOL 1 & 2	la cassette 129F + OF
UROTSUKIDOJI VOL 1 & 2	la cassette 129F + OF	MACROSS 2 VOL 01	la cassette 129F + OF
UROTSUKIDOJI 3 vol 1 & 2	la cassette 129F + OF	MAX & CIE OAV	la cassette 129F + OF
GUYVER 1, 2, 3	la cassette 129F + OF	MAX & CIE LE FILM	la cassette 129F + OF
RG VEDA	la cassette 129F + OF	MAGICAL TWILIGHT	la cassette 129F + OF
RAN LA LEGENDE VERTE 1,2 & 3	la cassette 129F + OF		
BLACKJACK 1, 2 & 3	la cassette 129F + OF		
NINJA SCROLL	la cassette 129F + OF		
VAMPIRE MIYU	la cassette 129F + OF		
LIVEMAN	la cassette 129F + OF		
ORANGE ROAD 1 & 2	la cassette 129F + OF		
THE HARD	la cassette 129F + OF		

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



Exemples de prix

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

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

ON SOLDE A PRIX FRACAS

TOUS LES MANGAS DU MONDE A PARTIR DE 20 FRANCS POUR LES COMMANDER : 3615 JAPANIM (FRAIS DE PORT OFFERTS si supérieur à 100 F)

A RETOURNER A JAPANIM - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX		
PRODUITS	QUANTITE	PRIX
Si commande inférieure à 100 Frs :		+ 20 Frs
FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F		TOTAL
COORDONNÉES		REGLEMENT
Nom :	<input type="checkbox"/> CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :	
Prénom :	<input type="checkbox"/> CARTE BANCAIRE	
adresse :	Expire fin	
Ville :	<input type="checkbox"/> CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)	
Code Postal	Tél :	Mai 96
TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES AU		
MAGASIN GAMES 7 Bd Kennedy - 06800		
CAGNES/MER - Tél. 92 02 06 04 - FAX 93 20 97 03		

La première console 16 bits portable : **La Nomad**

Imaginez un instant que votre Megadrive et toute sa collection de jeux puisse se transformer en une Game Gear plus puissante. Le rêve rejoint aujourd'hui la réalité, du moins aux États-Unis. La Nomad est en fait ni plus ni moins qu'une Megadrive portable. Munie d'un écran LCD couleur, la Nomad peut se trimbaler partout, où vous voulez. Ça tombe plutôt bien, l'été approche et les vacances aussi ! Emmener sa Megadrive sur la plage... la grande classe ! Bien sûr, côté piles, l'autonomie n'est pas géniale. Il est préférable de se munir de la batterie rechargeable. Hélas, celle-ci ne se trouve pas n'importe où en France. À vous de chercher.



Les dimensions de la Nomad

- Épaisseur : 51 mm
- Longueur : 190 mm
- Largeur : 108 mm
- Fonctionne avec 6 piles type R6.
- La Nomad ne fonctionne pas avec la Megadrive 32X ni avec le Mega CD.

Et même sur la télé

Mais la Nomad fait aussi office de Megadrive "normale". On peut la brancher sur la télévision (avec le câble adéquat, ce qui n'est pas une mince affaire lorsqu'on ne possède pas de téléviseur NTSC), on peut aussi lui adjoindre de véritables manettes de jeu ou bien encore la brancher sur l'allume cigare de la voiture histoire de jouer tout en roulant... burps ! Pour ce qui est des jeux, la Nomad accepte toute votre gamme Megadrive, pourvu que vous vous soyez muni d'un adaptateur permettant de passer des jeux européens sur une console US. Bref, vous le voyez, la Nomad est une petite merveille qui nous fait dire qu'une sortie en France serait la bienvenue. Partir en vacances avec ses meilleurs jeux Megadrive... le pied !

telex

"I'm going down, down, down..." Springsteen aurait pu reprendre l'une de ses célèbres chansons pour célébrer la nouvelle baisse du prix de la console Jaguar aux États-Unis. La Jaguar passe ainsi de 99\$ (500 francs !) à 49 dollars (250 francs). Si ça continue, Atari va vous payer pour adopter une Jaguar. Et puis, c'est vrai, ça ne fait pas du tout genre "on se débarrasse de nos stocks encombrants", oh là là pas du tout. Alors, tenté ? (CTW)

Karting et Ocean

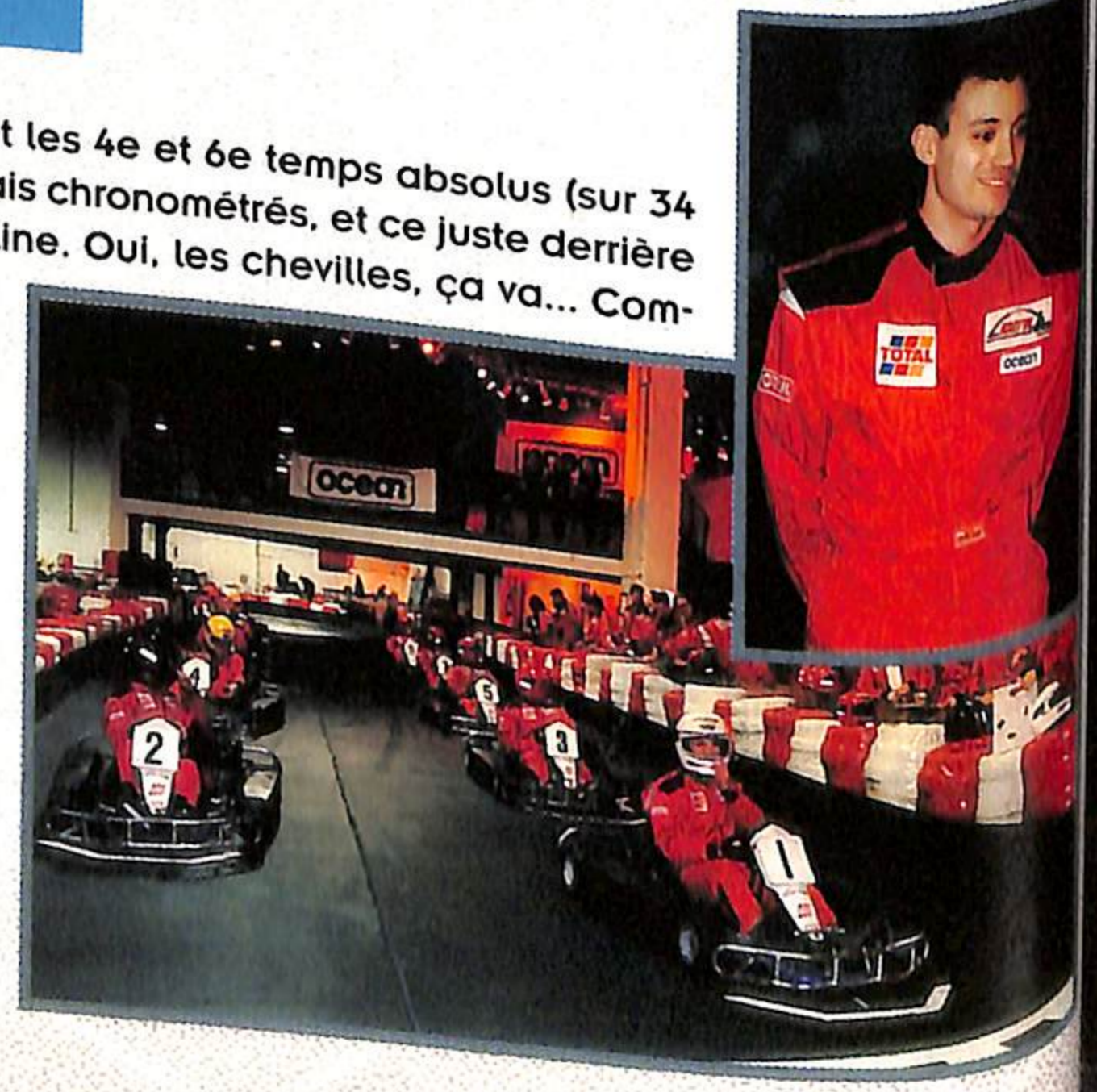
pour la présentation d'un jeu de buggy sur PC CD-Rom ("Rallye Fever" pour ne pas le nommer), Ocean, l'éditeur du jeu susnommé, avait organisé une superbe manifestation au complexe de karting à Aubervilliers. Revêtant leurs habits de lumière, Trazom et TSR ont donc dignement représenté la rédaction,

en signant respectivement les 4e et 6e temps absolus (sur 34 participants), lors des essais chronométrés, et ce juste derrière menciée à 20 h, la réunion s'est ensuite terminée en apothéose vers 1 h du matin après une course-relais épuisante ! Si vous voulez, comme nombre d'entre nous, faire ou refaire du kart dans ce magnifique endroit, voici l'adresse exacte : Kart'in, 55 Bvd Félix Faure, 93300 Aubervilliers. Tél : 48 11 14 14.



Sniper tire toujours deux fois !

appelez-vous, dans Joypad n° 43, on vous parlait déjà de ces fameuses "manettes" qui facilitaient grandement la vie des joueurs invétérés sur Game Boy et sur Super Nintendo. Désormais, toujours grâce à Marc Manzo Bodrone, cela sera possible également sur PlayStation. Composé de trois parties (une coquette, un support et une manette) Sniper n'a pas d'éléments électroniques. De plus, il se démonte facilement et est d'une extrême maniabilité, sans pour autant abîmer votre petit pouce adoré. Pour en savoir plus, adressez-vous à : Mr Marc Manzo Bodrone, 484 Chemin de la Tullière, 06580 Pegomas. Tél : (16) 93.42.86.43. Fax : (16) 93.40.70.46.



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



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

peuplés de redoutables robots, de pièges mortels et d'une multitude de passages secrets • Intelligence artificielle hyper

sophistiquée • Peut se jouer à plusieurs joueurs • Effets sonores multidirectionnels 3D explosifs • Bande son "rock industriel" inédite (Type O Negative, Ogre de SKinny Puppies).



"Un chef-d'œuvre, un des hits de la PlayStation 95 %" CONSOLES +
"Incontestablement une réussite. On s'y perd avec un bonheur incommensurable... 94 %" PLAYER ONE
"Ce jeu va vous enivrer comme jamais un jeu ne l'avait fait jusqu'ici. 93 %" JOYPAD



DESCENT

Le premier jeu d'action à 360° sur PlayStation

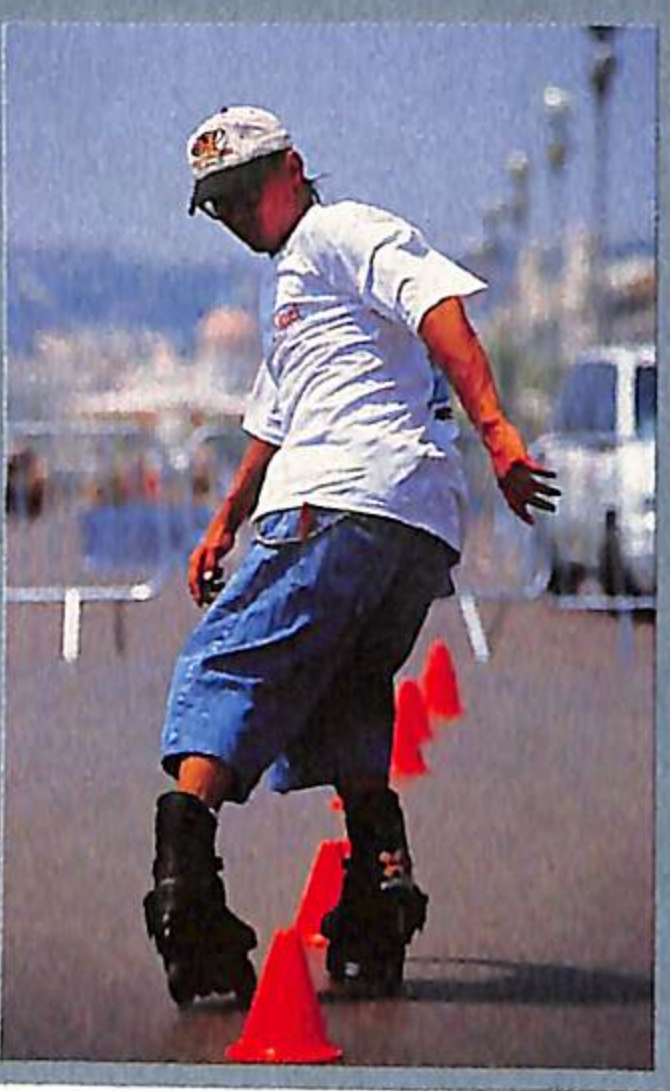
Distribué par CIC - BP 13 - 78142 VÉLIZY Cedex - Fax (1) 40 94 10 04

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

Roller In-Line à Bercy

Le samedi 27 avril, au POPB à Paris, se dérouleront des championnats de Roller In-Line. Au programme, des sauts acrobatiques, des slaloms et du hockey comme vous n'en avez peut-être jamais vu. À noter que l'épreuve de slalom sera supportée par Sony et sa PlayStation. Le jeu vidéo se retrouve partout !

Crédit C. Pedrotti.



Crédit C. Pedrotti.

telex

Des extraits de "video manga" sur un CD playStation ? C'est ce que proposera l'éditeur Bullfrog avec le jeu Syndicate Wars (sortie juin 96). Les inconditionnels retrouveront donc Ghost In The Shell en démo sur le CD. On trouvera d'ailleurs aussi une bande annonce des jeux Bullfrog. À quand les pubs sur le CD ? Mamie Nova sera de la partie !

Héros dans l'âme et reporter sans frontière

Grâce aux petites mains des programmeurs d'Infogrames, vous allez pouvoir retrouver deux grands noms de la bande dessinée belge sur Game Boy. Mon premier parcourt la Terre entière en compagnie de son chien fidèle, pendant que mon second est habillé en groom et ne se sépare jamais de son écureuil. Vous l'aurez deviné, il s'agit de "Spirou" et "Tintin". Leurs aventures mouvementées vous transporteront (quel lyrisme, quelle envolée d'un coup, d'un seul !) dans de lointaines contrées peuplées de monstres en tout genre, du yéti au bulldog mangeur de yaourts en passant par le clown des opilants. "Spirou" et "Tintin au Tibet" sur Game Boy, deux jeux prévus pour cet été.



Merci Dragon's Games !

Il existait déjà des manettes avec carte mémoire sur les consoles 16 bits...

Désormais, grâce à l'initiative de Dragon's Games, il en existera sur les consoles 32 bits. Baptisées "Explorer +" sur Saturn et "Commander +" sur PlayStation, elles vont permettre aux fans de jeu de baston de mémoriser jusqu'à 32 combinaisons de coups spéciaux, grâce à la cartouche Ram fournie avec la manette. Muni d'un écran LCD, vous pourrez suivre les opérations de "programmation" avec facilité. De plus, une fonction "Turbo", "slow motion" ainsi qu'un mode "miroir" pour utiliser les combinaisons selon que votre personnage se trouve à gauche ou à droite de l'écran, sont disponibles d'entrée de jeu ! Merci qui ? Pour plus d'informations, appelez le (16) 69 10 14 50.



SuperMario et les surprises...

Si vous voyez, dans les rayons alimentation de votre supermarché, des boîtes de petite taille, plutôt rectangulaires, contenant trois œufs en chocolat et une surprise dans chacun d'entre eux, ne cherchez pas plus : vous venez de tomber sur des Kind... oups !, des SuperMario au lait et au cacao... Eh oui, Nintendo est plutôt content de son coup pour Pâques 1996. Une occasion de découvrir ce qu'il peut bien y avoir à l'intérieur des œufs qu'a pondus Yoshi...





Il n'y a que sur Saturn

que l'on ressent

autant de sensations

de pilotaaaaah...



SEGA SATURN™

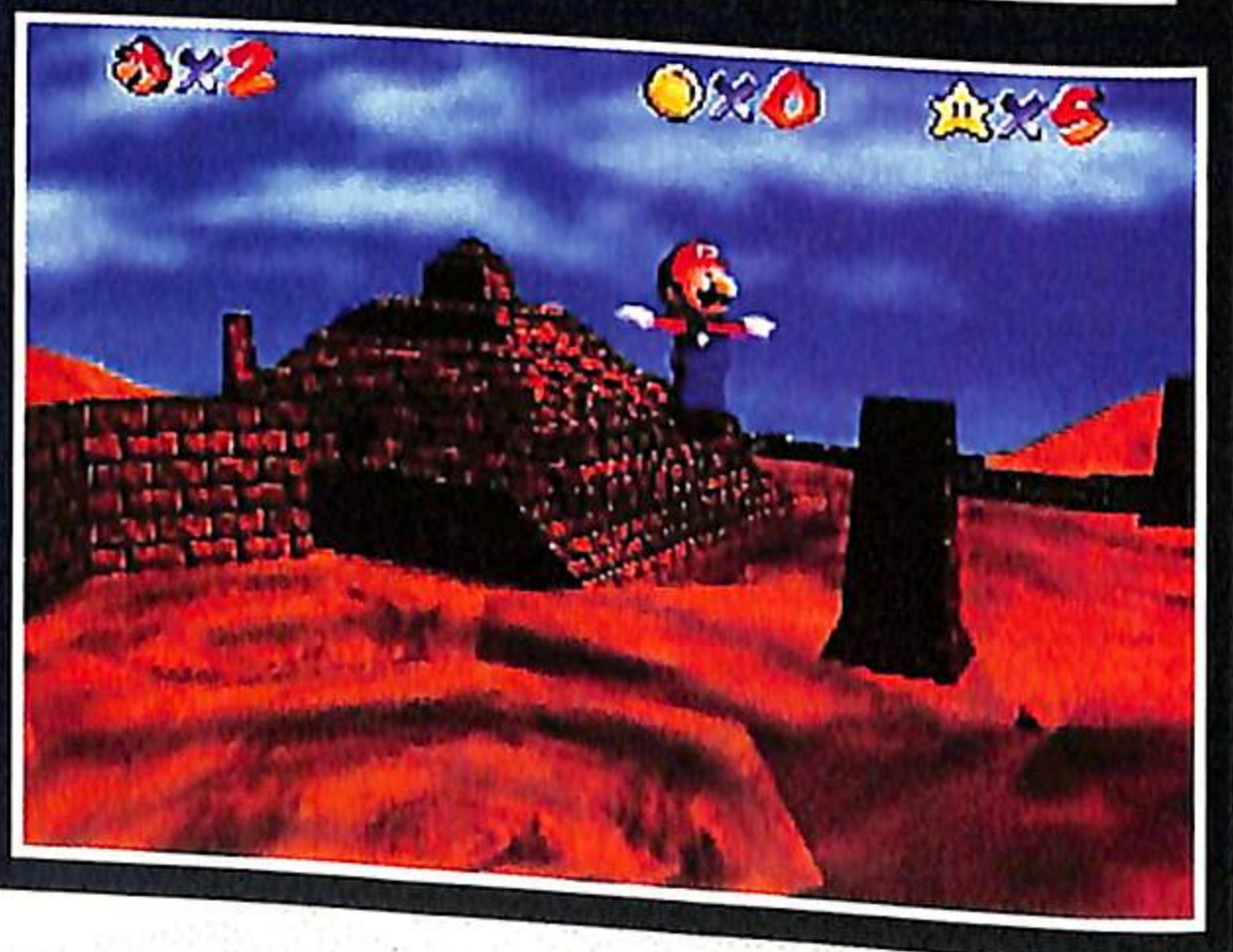
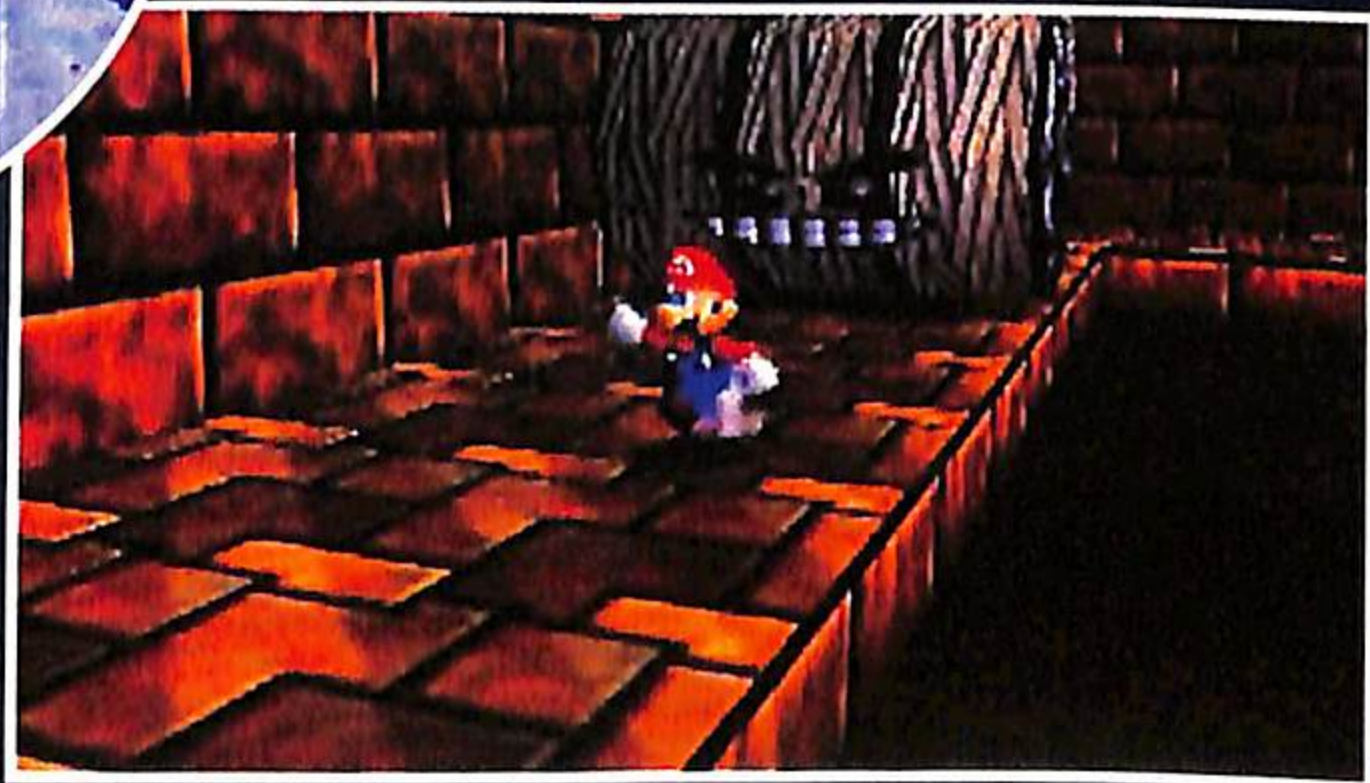
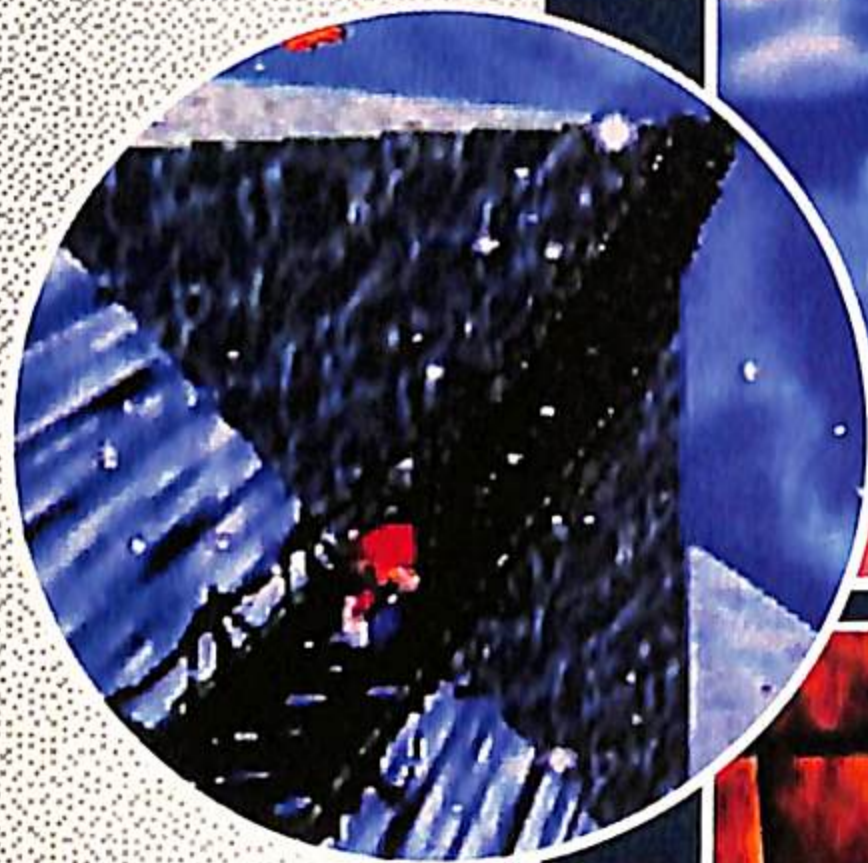
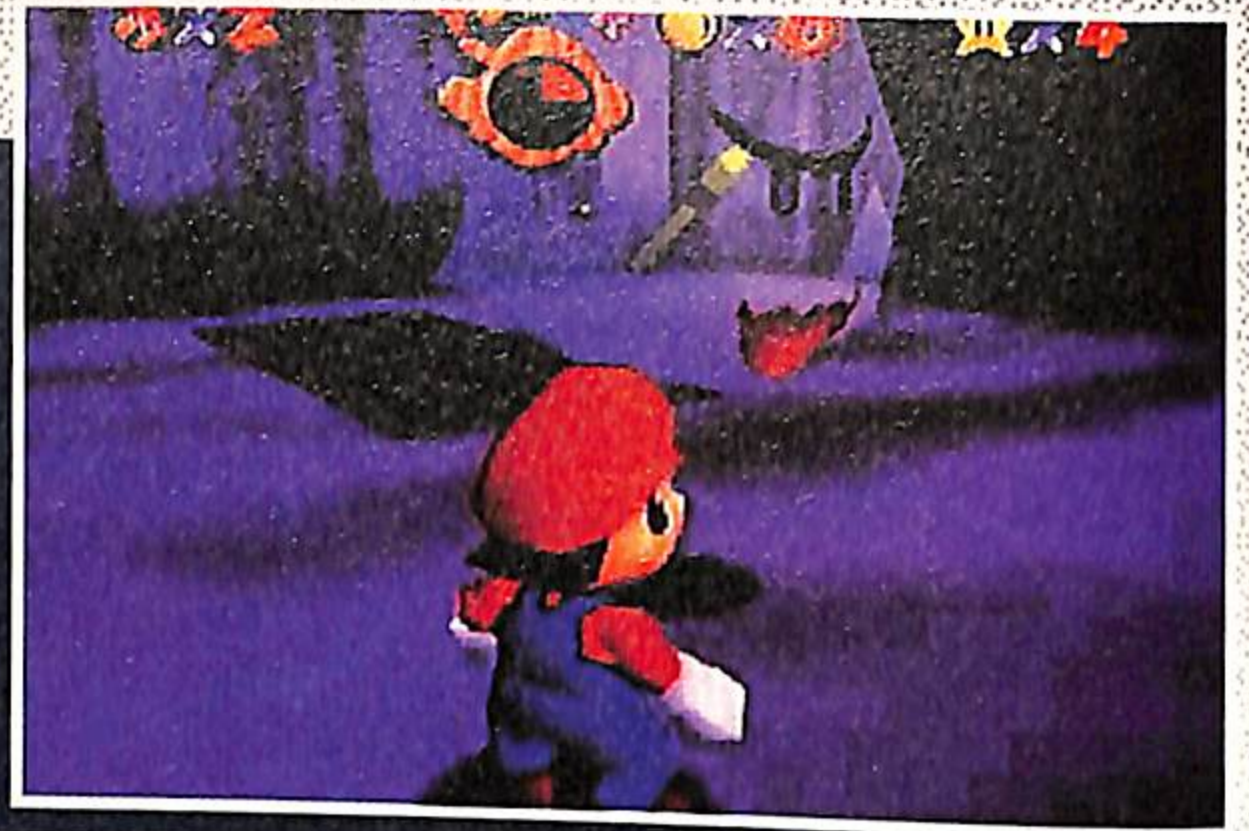
Considéré comme la référence du jeu de conduite en arcade, Sega Rally est une expérience unique qui se vit exclusivement sur Saturn. Et si ton cœur est toujours bien accroché après ça, tu pourras penser aux nouveautés Sega Saturn : Virtua Cop, Virtua Fighter II, Wipe Out, Destruction Derby, Panzer Dragoon II... Grand est le pouvoir de Saturn !
Astuces, infos, cadeaux : La ligne Sega 36 68 01 10* ou sur minitel 36 15 Sega.**

SEGA

Mario 64

MACHINE : NINTENDO 64
EDITEUR : NINTENDO

Chaud devant. Voici les nouvelles images de Mario 64 qui est toujours prévu pour la même date que la sortie de la Nintendo 64, c'est-à-dire... le 23 juin (1996 je précise). Génial, c'est le premier numéro dans lequel on ne change pas la date de sortie de la Nintendo 64 par rapport à celle annoncée le mois d'avant. Le jeu s'annonce toujours aussi effarant avec Mario qui jongle avec des boss énormes, Mario qui court sur un arc-en-ciel etc...



telex

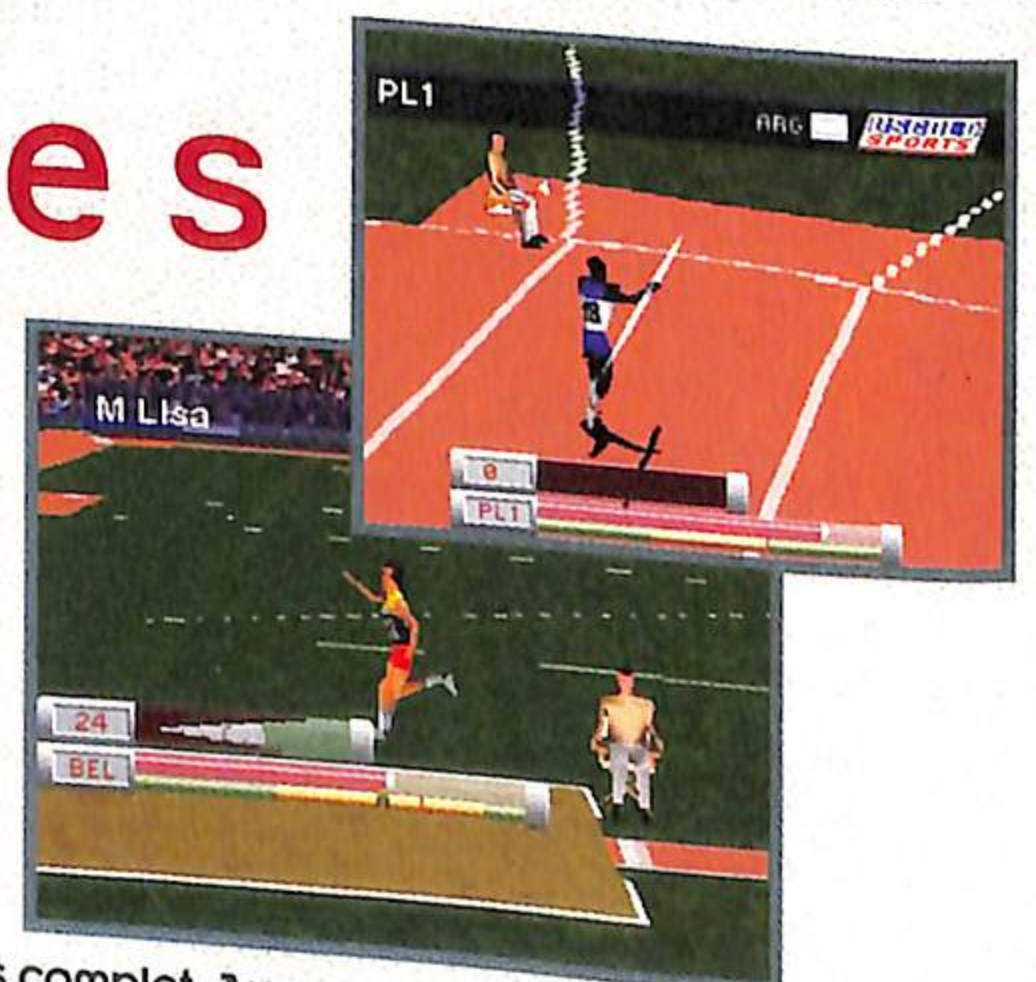
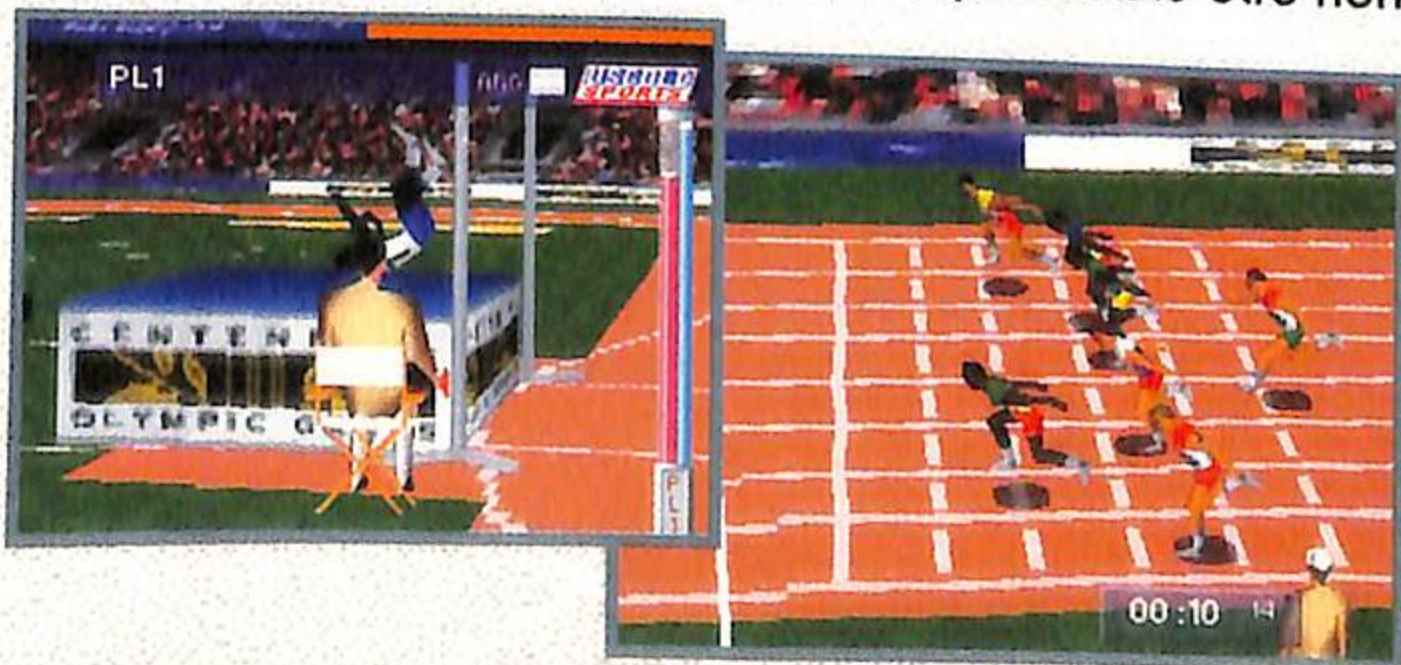
Funsoft, distributeur des jeux Gremlin Int. (Actua Soccer, par exemple) vient de signer un contrat avec SACIS. "Qu'est-ce que c'est ?", se demande l'intrépide lecteur que vous êtes ? Facile. Il s'agit du premier distributeur italien de films, filiale de la RAI (rien à voir avec Khaled). Funsoft compte pouvoir utiliser les capacités de ce partenaire en terme de distribution et de création de produits multimédia.

Olympic Games

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : US GOLD

Des J.O. en or

presque en même temps que son "Olympic Soccer" (voir preview dans ce n°), US Gold, qui a obtenu la licence exclusive des Jeux Olympiques d'Atlanta (début le 19 juillet prochain), récidive de plus belle sur PlayStation, avec un jeu multisport qui semble être non seulement de



qualité, mais également très complet. Au programme, un nombre incroyable d'épreuves telles que le 100 m, la natation, l'escrime ou encore le javelot ou le triple saut. Bref, 15 épreuves des J.O. sont présentes, et bien présentes ! Les athlètes, quant à eux, sont tout en 3D et lissés en "Gouraud", ce qui donne un très bon rendu graphique. Espérons que ce jeu, qui permettra à plusieurs personnes de se défouler, sera également jouable et surtout rapide. Suite très prochainement.

GENERATION TINTIN

DU JEUDI 2 AU VENDREDI 31 MAI 96

TINTIN AU
TIBET
MEGA DRIVE
SEGA



Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous,
composez le 36 68 42 68 (2,23 F la minute).

 **Géant, j'ai envie**

Si vous avez lu avec attention notre dernier numéro, sans doute n'avez-vous pas manqué notre sulfureux article baptisé "Sega brûle-t-il?". Afin de faire le point sur toute cette affaire, et surtout afin de faire un bilan de santé clair de la firme nipponne (et de sa filiale française), nous sommes allés interviewer Bruno Charpentier, directeur général de Sega France.



Sega

vous parle !

Notre objectif est de reprendre le leadership face à Sony
La Saturn à moins de 2 000 francs

Joypad : Tout le monde parle du fameux plan social de Sega. Pouvez-vous nous donner quelques explications ?

Bruno Charpentier : Nous nous y attendions. Le marché a connu une croissance extraordinaire, et Sega a très bien géré cette montée en flèche. Nous avons investi dans les locaux et dans le matériel. Puis il y a eu un désintérêt du public et l'apparition de la concurrence. La distribution ne s'est plus faite par les constructeurs mais par des éditeurs tiers. En conséquence, la marge du constructeur a diminué. D'autres causes mineures, comme la prolifération du marché de l'occasion, ont joué un rôle. C'est pour toutes ces raisons que la maison mère de Sega, au Japon, a décidé d'adapter ses filiales européennes au nouveau marché.

J. : Le succès de la PlayStation face à la Saturn a-t-il influé sur cette restructuration ?

B. C. : Ce plan social est dû au fond. Et même si Sony a gagné la première bataille, cette victoire n'en a pas été la cause. Il aurait eu lieu de toute manière.

J. : Comment expliquez-vous la victoire de Sony ?

B. C. : Je crois qu'il faut faire un diagnostic de nos erreurs. Il y a eu un décalage au moment de la sortie ; la PlayStation a été mieux reçue par le public, et ce pour plusieurs raisons : une différence de prix injustifiée, de meilleurs jeux proposés à la sortie et une campagne publicitaire énorme. À la fin de l'année 1995, Sega avait

30 % du marché des 32 bits et Sony 70 %. Mais l'investissement de Sony a été cinq fois plus grand.

J. : Quelles sont les perspectives pour l'avenir ?

B. C. : Nous allons entamer la deuxième bataille contre Sony, notre objectif étant de reprendre le leadership au niveau européen. Pour cela, nous prévoyons divers angles d'attaque. La priorité est l'amélioration de la qualité des softs. Avec des titres tirés de l'arcade comme Virtua Fighter 2 ou Sega Rally et avec l'arrivée des produits Psygnosis (qui ont fait la force de Sony) sur notre console, nous pensons attirer les joueurs vers la Saturn. Par ailleurs, nous allons combattre les prix en amenant la Saturn à moins de 2 000 francs. Certes notre équipe est désormais plus petite, mais cela va améliorer la communication ; soudés et déterminés comme nous le sommes, je suis certain que le vent va tourner en notre faveur.

J. : Quelle est votre stratégie en ce qui concerne la Megadrive ?

B. C. : Nous voulons soutenir la Megadrive en 1996 beaucoup plus que nous ne l'avons fait au cours des derniers mois. Nous allons élaborer une stratégie d'accompagnement de baisse de marché. C'est pour cela que nous sortons Toy Story et que nous prévoyons un nouveau Sonic. Le problème majeur

est que certains éditeurs et développeurs abandonnent la 16 bits, mais pas Sega.

J. : Craignez-vous l'arrivée de la Nintendo 64 ?

B. C. : La sortie de la Nintendo 64 risque certainement de diviser les parts de marché. Mais d'ici à ce qu'elle soit en vente, de l'eau aura coulé sous les ponts. Nous avons encore un an devant nous pour nous imposer.

J. : Pourquoi vous engagez-vous sur le marché du PC ?

B. C. : Nous avons un savoir-faire dans les jeux, et nous allons insister sur la marque Sega qui représente un nom. Nous voulons faire des produits grand public sur le marché PC, car il constitue un parc installé qui représente plusieurs centaines de milliers de machines. Pourquoi ne pas en profiter ? Pour le moment, nous ne proposons pas de titres révolutionnaires, nous tenons simplement à nous implanter avant de sortir de plus gros jeux.

J. : La Pico est rarement au centre du débat. Où en êtes-vous avec cette console, et pourquoi la communication est-elle si peu fréquente ?

B. C. : La Pico s'est vendue à 5 000 exemplaires. Je pense qu'il s'agit là d'un excellent produit, mais il revient très cher à la production. Nous avons des difficultés à communiquer sur cette console car notre entreprise est dans le jeu, pas dans le jouet.



Attention ! Les p'tits gars de Samourai ne sont pas en prison ! La descente de police dont on vous parlait la dernière fois ne visait que les éventuels articles "pirates" sur Dragon Ball. Une enquête de routine. D'autre part, sachez que même l'import de jeux Dragon Ball Z ne peut être autorisé. La chasse aux sorcières commence. Les articles en provenance du Japon font d'ailleurs l'objet d'une étroite surveillance. Les mangas en VO pourraient même être refoulés aux frontières. Fou ! Quoi qu'il en soit, et malgré les "brimades" qu'ils supportent ces derniers temps, les gars de Samourai continuent à satisfaire les inconditionnels de l'import.



le mag des consoles
Joyypad

**VOUS OFFRENT
10F DE RÉDUCTION SUR PRESENTATION
DE CE COUPON A**

**L'AVENTURE
TOY
STORY**

**UN LIEU UNIQUE
AU CŒUR DE PARIS**

PLACE BLANCHE - PARIS 18^e M^o BLANCHE

**OUVERT TOUS LES JOURS
DU 27 MARS AU 30 JUIN 1996**

**RENSEIGNEMENTS ET RESERVATION AU 46 06 60 00,
FNAC, VIRGIN ET POINTS DE VENTE HABITUELS**



Les Schtroumpfs 2

EDITEUR : INFOGRAMES
MACHINE : GAME BOY/GAME GEAR

De quoi virer au bleu !

1.4 million de jeux Schtroumpfs vendus en Europe tous formats confondus ! Un record signé Infogrames qui espère toucher encore plus de people en lançant les versions Game Gear et Game Boy du second épisode du jeu schtroumpfissime (elle est facile, je sais !). Mais que fait Gargamel ? Comment peut-il être aussi nul dans la chasse au Schtroumpf, sport national très prisé par Trazom et Kendy ? Dans ce nouveau volet où l'on voit la vie en bleu, le schtroumpf curieux et sa meuf la schtroumpfette se trouvent contraints de voyager dans le temps, suite à un cristal magique qui se brise dans le labo



du grand schtroumpf. Un jeu de plates-formes qui ne manquera pas de satisfaire les petits et leurs parents.

telex

Capri, c'est fini ! Fini les rumeurs concernant une hypothétique alliance entre Matsushita et Sega. La fameuse technologie M2 soi-disant révolutionnaire ne profitera donc pas à Sega, les négociations n'ayant a priori mené à rien. La technologie M2 restera un produit Matsushita et 3DO.

telex

C'est Electronic Arts qui distribuera les produits de la Fox Interactive. Au programme, Die Hard Trilogy mais aussi le jeu inspiré des X-Files ("Aux frontières du réel"), un Planète des singes, un Independence Day (nouveau film de la Fox), un Simpson's ainsi qu'un Alien vs Predator. Des jeux prévus pour PlayStation et Saturn.

Ubi, ciné, jeunesse...

Ubi Soft s'associe au 12e Grand Prix de la Jeunesse organisé par l'ISC (Institut Supérieur de Commerce), l'événement cinéma depuis dix ans, qui réunit tous les jeunes de 15 à 25 ans autour d'un objectif : l'élection du meilleur film français de l'année. Les longs métrages en lice pour la victoire sont (on se croirait aux "Césars") : "Gazon maudit", "Elisa", "Les Apprentis", "Le bonheur est dans le pré" et "La Haine". En tout, ce sont plus de 8 000 lots qui seront mis en jeu par les différents partenaires, dont 1 Pentium 100, et une Sega Saturn offerts (entre autres) par Ubi Soft. Vous pouvez voter par téléphone au 40 30 20 10. Bonne chance !



International



Motocross

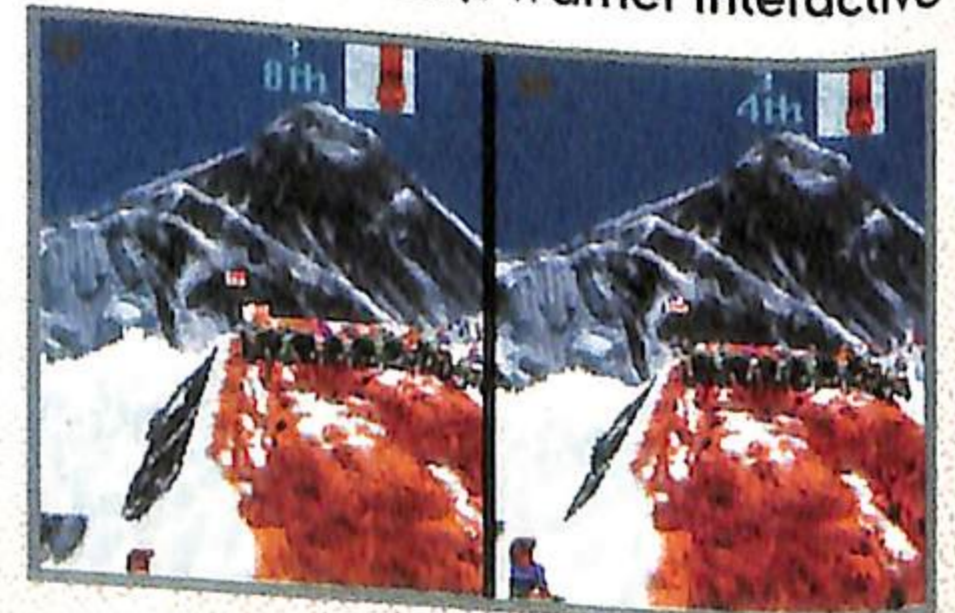
MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Boue et dérapages sur PlayStation

Ies jeux de motocross sont loin d'être légion sur nos chères consoles (hormis la Megadrive 32X). Warner Interactive semble avoir pallié à ce petit manque, en proposant ni plus ni moins que le premier titre du genre, et sur une console 32 bits de surcroît ! International Motocross va en effet vous emmener sur les pistes boueuses et torturées des highlands écossais, en passant par les déserts brûlés du Middle West ou les glaces de l'Arctique. En tout, ce sera 32 pistes et un éditeur de circuit qui vous accompagneront dans votre chevauchée fantastique. On nous promet une impression de vitesse excellente (caméra placée à des endroits judicieux) et différents modes de jeu, tels que entraînement et autres. Enfin, deux joueurs simultanément pourront s'affronter sur la piste en écran "splitté". Voilà !

Un volant et ses pédales pour PlayStation

C'est une première sur PlayStation : un volant pour jouer à Ridge Racer Revolution, Formula One ou bien encore The Need for Speed ! Et avec le volant, le pédaler pour freiner ou accélérer. Ajoutez à cela le levier de vitesse près du volant, et vous obtiendrez une super-manette, baptisée Mad Catz, pour jeu de bagnoles comme vous n'en avez jamais vu. C'est une société anglaise, Analog True, qui fabrique la chose que vous ne trouverez hélas que dans les boutiques spécialisées pour moins de 500 francs. À Joypad, on l'a essayé, et on peut vous dire que ça vaut franchement le coup/coût !



Powerplay Hockey

ÉDITEUR : VIRGIN I.E.

MACHINE : PLAYSTATION/SATURN

Alors que NHL96 ne sortira vraisemblablement pas sur 32 bits (peut-être sur 3DO), NHL Powerplay Hockey est le second jeu de hockey à faire son apparition sur Saturn et PlayStation. Comme c'est souvent le cas, on trouve la NHL avec toutes les équipes du championnat nord-américain, et un mode "world tournament" sera disponible afin de jouer avec les équipes nationales pour changer.

Plusieurs vues seront disponibles - 3D oblige - et l'éditeur annonce une intelligence artificielle très poussée appelée Smart Technologie. NHL Powerplay sortira d'abord sur Saturn, la version PlayStation suivra peu après. Ce jeu devrait s'imposer comme la référence en matière de hockey sur glace sur 32 bits, puisque EA Sports ne sortira pas son Hit, sa sortie est prévue pour le mois de juin.

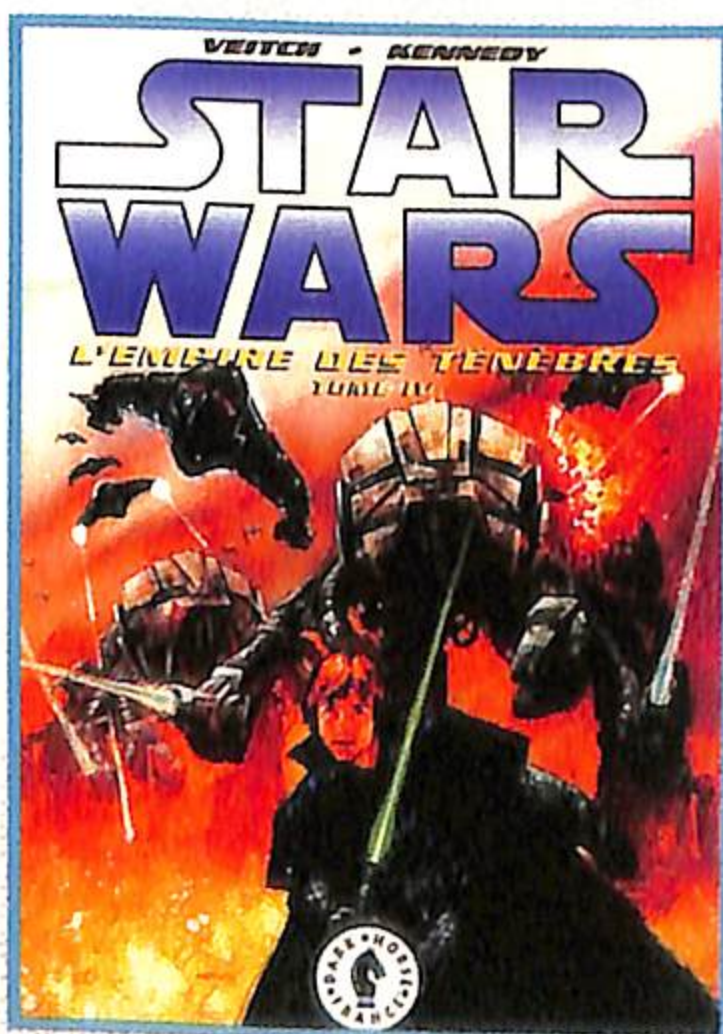


Dark Horse France Strikes Back

dark Horse France est connu pour ses superbes traductions des BD "Star Wars" et "James Bond". Lorsque vous lirez ces lignes, vous pourrez trouver les deux dernières BD du moment : "Grendel Tales, l'ultime sacrifice" et "Star Wars, l'empire des ténèbres" Tome IV. Grendel est l'archétype du guerrier parfait, et ses aventures continuent depuis dix ans. Créé par Matt Wagner, il est repris dans cette dernière aventure par deux auteurs yougoslaves, Darco Macan et Edvin Blukovic. Cette BD est la quatrième traduite en français, et vous y retrouverez un univers post-apocalyptique bien sombre. Quant à "Star Wars",



le quatrième épisode vous plonge dans des rebondissements à la Dallas puisque Han et Leia attendent un troisième enfant, chouette ! Alors que Luke et Kam Solusar sont partis à la recherche d'une bibliothèque secrète Jedi, ils font la connaissance d'un nouveau peuple vivant selon la philosophie Jedi. Pendant ce temps-là, l'Empire contre-attaque à nouveau, une sorte de contre-contre-attaque en fait ! L'empereur Palpatine a en effet décidé d'envoyer sept Jedi noirs pour détruire l'Alliance. Une BD pour les fadas de la trilogie, qui sera bientôt pourvue de trois épisodes supplémentaires au cinéma.



Gagnez 50 BD Mother Sarah sur le 3615 Joypad !

Joypad et les éditions Delcourt vous proposent de gagner 25 volumes de Mother Sarah premier tome et 25 volumes du second tome.

Comment faire ?

Facile ! Répondez simplement, et à partir du 1er mai prochain, aux trois questions ci-dessous en composant le 3615 code Joypad.

Les 25 premiers d'entre vous à répondre correctement recevront chez eux directement les deux premiers volumes de la BD. Une façon habile et peu coûteuse de s'initier au manga en général, et aux mangas de qualité en particulier.



Questions

- 1/ Que recherche Sarah ?
- 2/ Qui est le scénariste de Mother Sarah ?
- 3/ Sur quelle planète se déroule l'action de Mother Sarah ?

Fin du concours : 31 mai 1996

n

ews
S

DRAGON BALL Z

Hyper Dimension

L'ultime combat de la Super Famicom



Les personnages

pourquoi s'encombrer du superflu ? Ici, ce sont uniquement les plus grands noms de la saga qui se présentent à un nouveau tournoi, l'ultime sur Super Famicom ! Nous nous retrouvons donc du côté des Sayens Son Gokuh, Son Gohan, Vegeta, Vegito (fusion Gokuh+Vegeta), Gotenks (fusion Goten+Trunks), Freeza, Boo, Mister Boo et enfin Cell. Cela fait peut-être peu de personnages, mais quels personnages !



Le système de base

Cette fois-ci, le jeu ressemble plus à un jeu de combat traditionnel, avec des combos, des "guard cancel", et surtout la suppression de la possibilité de "splitter" l'écran en deux lorsqu'un adversaire part pour un autre espace de jeu. Désormais, on reste tous les deux sur le même écran. Mais ceci dit, on peut toujours voler allègrement dans les stages où le combat se déroule dans les airs. Dans ce cas, attention à la précision des coups !

Les fatalités

Voici, en exclusivité pour les lecteurs de Joypad, la liste des diverses fatalités des personnages de ce jeu.

- Goku:** arrière-bas-avant-haut+y
- Gotenks:** quart de tour arrière, demi-tour avant+y
- Cell:** avant-arrière-avant +y ou demi-tour arrière demi-tour avant +y
- Boo:** arrière-avant-bas-haut y
- Mr Boo:** quart de tour arrière avant +yb
- Piccolo:** avant-arrière-bas-haut +y
- Freezer:** demi-tour arrière +yb
- Bejito:** quart de tour arrière, demi-tour avant +y
- Gohan:** demi-tour arrière, avant + b.

Les plans

Tout comme dans Fatal Fury, le jeu se déroule sur deux plans d'action. Très pratique pour éviter une boule d'énergie, ou encore faire une attaque surprise sur son adversaire en lui fonçant dessus en partant du fond de l'écran ! Bien entendu, vous pouvez aussi réaliser vos super-attaques d'un plan à l'autre, donnant ainsi une profondeur supplémentaire au jeu !



Je vole à 15 mètres

Nouveau ! Tout comme dans Mortal Kombat 3, vous bénéficiez d'attaques très violentes qui vous permettent d'éjecter votre adversaire du niveau où vous vous trouvez. Résultat, votre adversaire traverse l'écran et se retrouve en un autre lieu, là où votre puissant coup l'a envoyé balader, en fait. Il vous est possible de visiter ainsi six mondes différents lors d'un seul combat !



Le «story mode»

Victoire, un story mode ! Moins complet que celui de Dragon Ball Z 2 sur cette même console, il permet cependant au joueur de revivre les plus grands moments de la série, reprenant ainsi dans l'ordre chronologique les combats contre Freezer, Cell, Boo et les autres méchants. Bien sûr, contre chacun de ces personnages, ce sera un adversaire en concordance avec ce qui s'était passé à la télévision, qui se présentera. Vous ne vous en souvenez peut-être pas, mais dans la série, le premier adversaire sérieux de Freezer fut... Piccolo.



Les continues

Pas de "continues" infinis ici-bas, mon brave monsieur. Krillin, qui vous suit partout, possède en tout et pour tout trois haricots magiques. Une fois que vous les aurez tous consommés, vous aurez droit à un magnifique "Game Over".



Le tournoi

Dragon Ball Z ne serait rien sans les tournois d'arts martiaux, qui en parsèment l'histoire comme les trous parsèment le gruyère. Ici, vous aurez encore droit à cette magnifique option qui permet à huit joueurs de s'affronter afin de tester leur grande suprématie. Et ça simplifie grandement la vie en cas de tournoi lors d'une soirée chez des amis.



Une petite astuce

Pour faire les trois derniers combats finaux et ainsi finir réellement le jeu, il vous suffit de ne pas perdre de crédit pendant votre partie.

telex

Denis Friedman, directeur général des opérations françaises de Psygnosis, a annoncé qu'il partait "pour se consacrer à d'autres activités". Comme à Joypad on l'aime bien, on voulait lui dire au revoir, et à très bientôt, ailleurs.

telex

Olympic Soccer la précision. Quelle précision ? Simple-ment pour vous dire que le jeu d'US Gold sera disponible sur PlayStation ainsi que sur Saturn.



La guard cancel

Lorsqu'un adversaire vous frappe alors que vous êtes en garde, vous pouvez, pendant que le coup adverse est en train de finir de se réaliser, préparer une manipulation qui surprendra l'adversaire et l'enverra au tapis. C'est une contre-attaque qui a en fait été préparée lors de l'assaut de l'adversaire, et qui est inévitable pour ce dernier. Messieurs, à vos fatalités !



DBZ en Art Book

Qu'est-ce qu'un Art book ? Excellente question à laquelle je vais rapidement répondre. Un Art Book, c'est simplement un livre d'illustrations et de textes ayant un rapport avec un thème précis. Ici, on parle de DBZ. Les textes sont en japonais (manque de bol !), mais les illustrations valent vraiment le coup d'oeil. On vous déconseille le volume 4, mais les quatre autres valent vraiment le coup d'oeil pour tous ceux qui vibrent au son des Kameha.



Les décors

Beaucoup plus colorés qu'avant, les décors sont plus travaillés que dans les autres épisodes de la saga DBZ sur Super Nintendo. De plus, ils sont dotés d'un peu plus d'interaction, comme vous le constaterez plus loin dans ces pages. Désormais, le style des graphismes change totalement ! Vous pourrez, dans cet épisode, jouer dans des décors de jour, de nuit, ou d'après-midi. Encore une grande preuve des talents graphiques cachés de la Super Famicom.



Disponibilité

Au moment où vous lirez ces lignes, le jeu sera disponible en version japonaise dans vos magasins d'import favoris. Malheureusement – et nous avons pourtant tout essayé – il est impossible de faire fonctionner ce jeu sur une console autre que purement japonaise. Une console française switchée ou munie d'un adaptateur ne permet pas de jouer à ce jeu. C'est la seconde fois, après Super Mario RPG, qu'une cartouche de jeu est aussi résistante contre toutes formes d'adaptateurs. Soyez donc vigilants et surtout patients, car la version française pointera peut-être le bout de son nez plus tôt qu'on ne l'attend !



GRAND JEU CONCOURS

CRYING FREEMAN



**UN MANGA FABULEUX,
UN FILM SURPRENANT
ET... DES LOTS COMME
S'IL EN PLEUVAIT.**

À l'occasion de la sortie du film "Crying Freeman" dans les salles, Joypad vous propose de répondre à quatre questions, cinq pour les plus perspicaces, ayant un rapport direct avec l'histoire. Les plus rapides d'entre vous recevront une sélection de prix dont la liste figure ci-dessous.

LES QUESTIONS :

Question 1 : Dans quelle grande ville de la côte Ouest des États-Unis commence l'histoire de "Crying Freeman" ?

Question 2 : Quel est le nom de l'acteur français que l'on a pu voir dans "L'Ours et Nikita" et qui joue aussi dans "Crying Freeman" ?

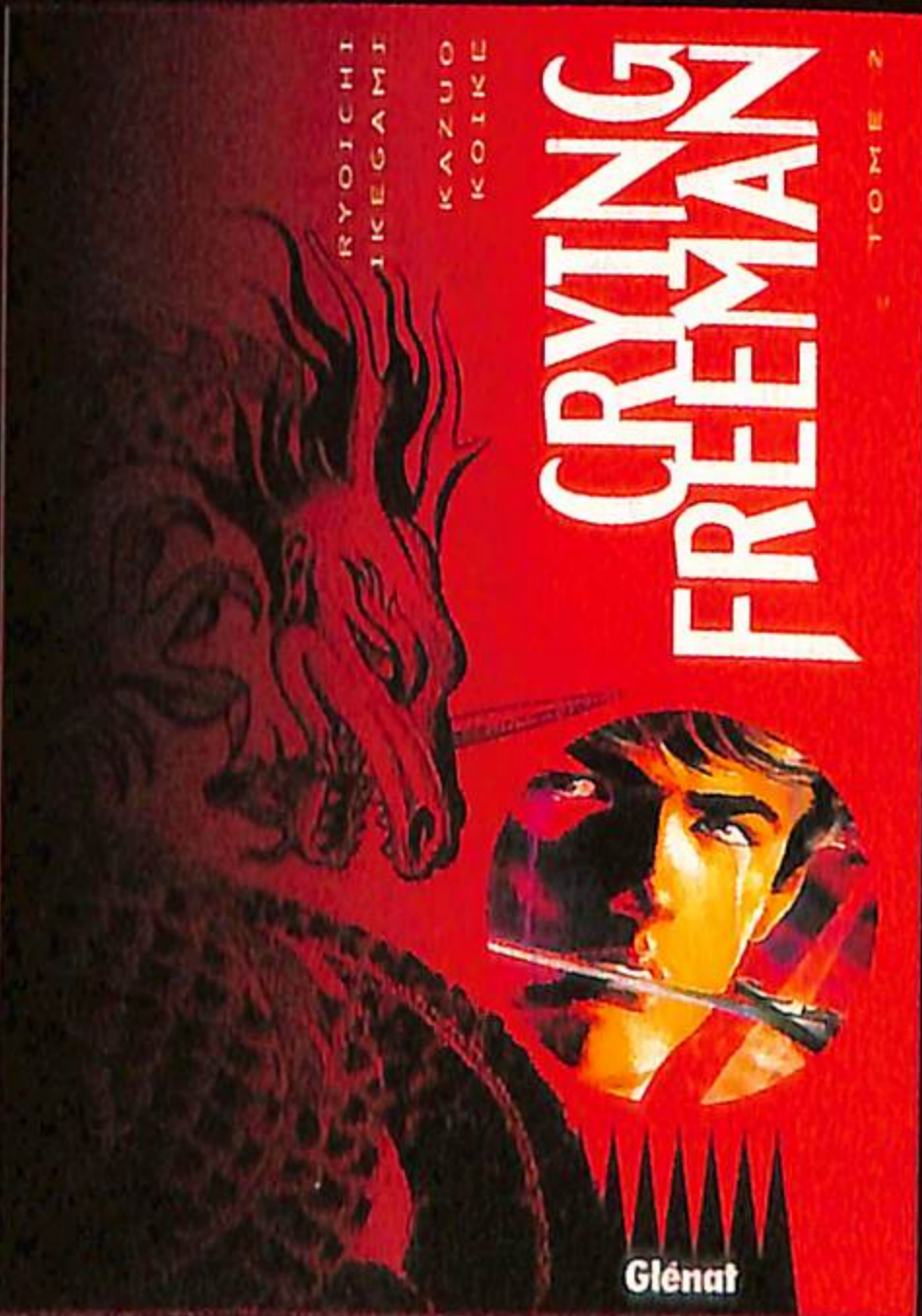
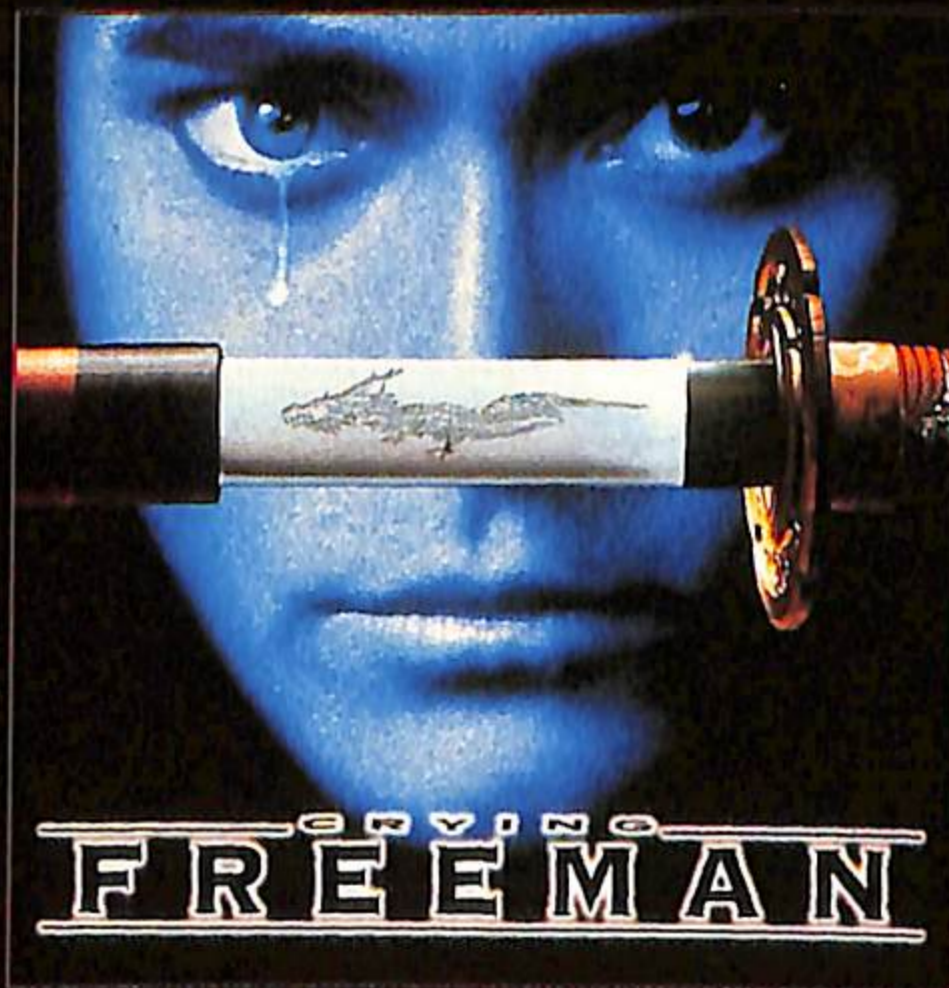
Question 3 : Quelle sorte d'animal est tatoué sur le dos du Crying Freeman ?

Question 4 : Quel est le métier de Crying Freeman ?

Question subsidiaire :

Le réalisateur de "Crying Freeman", Christophe Gans, a autrefois créé, en France, un magazine de cinéma.

Quel est le nom du magazine ?



Le règlement du concours est disponible sur simple demande à Joypad, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. Timbre remboursé au tarif lent en vigueur.

Vos réponses doivent être retournées sur papier libre au plus tard le 20 mai 1995 minuit (le cachet de la Poste faisant foi) à l'adresse suivante :

JEU-CONCOURS JOYPAD • 2 Rue Gambetta
10576 MARIGNY-LE-CHATEL

Vous pourrez ainsi gagner une sélection de cadeaux Crying Freeman parmi :

- 50 livres de collection du film (Édition Rivages).
- 50 CD audio de la bande originale du film (BMG Ariola)
- 20 bandes dessinées (tome 1 du manga édité en français).
- 20 bandes dessinées (tome 2 du manga édité en français).
- 20 livres sur le "making of" du film (Édition Glénat).
- 50 CD-Rom.

BONNE CHANCE !

PLAYSTATION

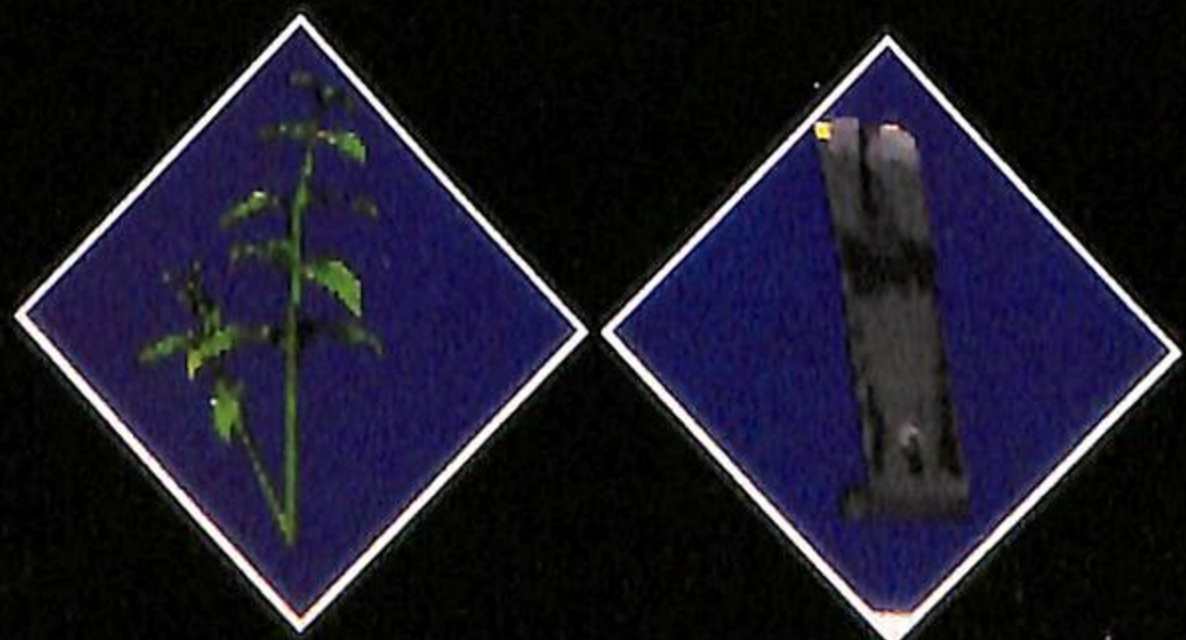
Il y a des jours où on se lève sans savoir si on se recouchera le soir-même ! C'est vrai, la police, c'est le job rêvé. Rien à faire, juste à manger des chips tout en répondant au téléphone aux civils affolés. Malheureusement, votre vie ne pouvait continuer ainsi. Ayant remarqué vos brillantes aptitudes, votre supérieur vous a finalement, après mûre réflexion, dépêché au service "super spécial" dont vous ne savez rien. Mais alors rien du tout. Vous même, d'un œil distrait, avez déjà aperçu vaguement, entre deux tartines, que le journal de la région parlait d'une espèce de tueur en série qui sévit dans la forêt voisine, Raccoon. Vos nouveaux collègues, pas tellement plus avancés que vous, parlent vaguement d'une "vague de meurtres" qui viendrait d'une "maison isolée dans la forêt". Pas de quoi fouetter un chat, ce sera une randonnée payée par l'État. En plus, vous allez pouvoir cueillir des fleurs pour votre fiancée...

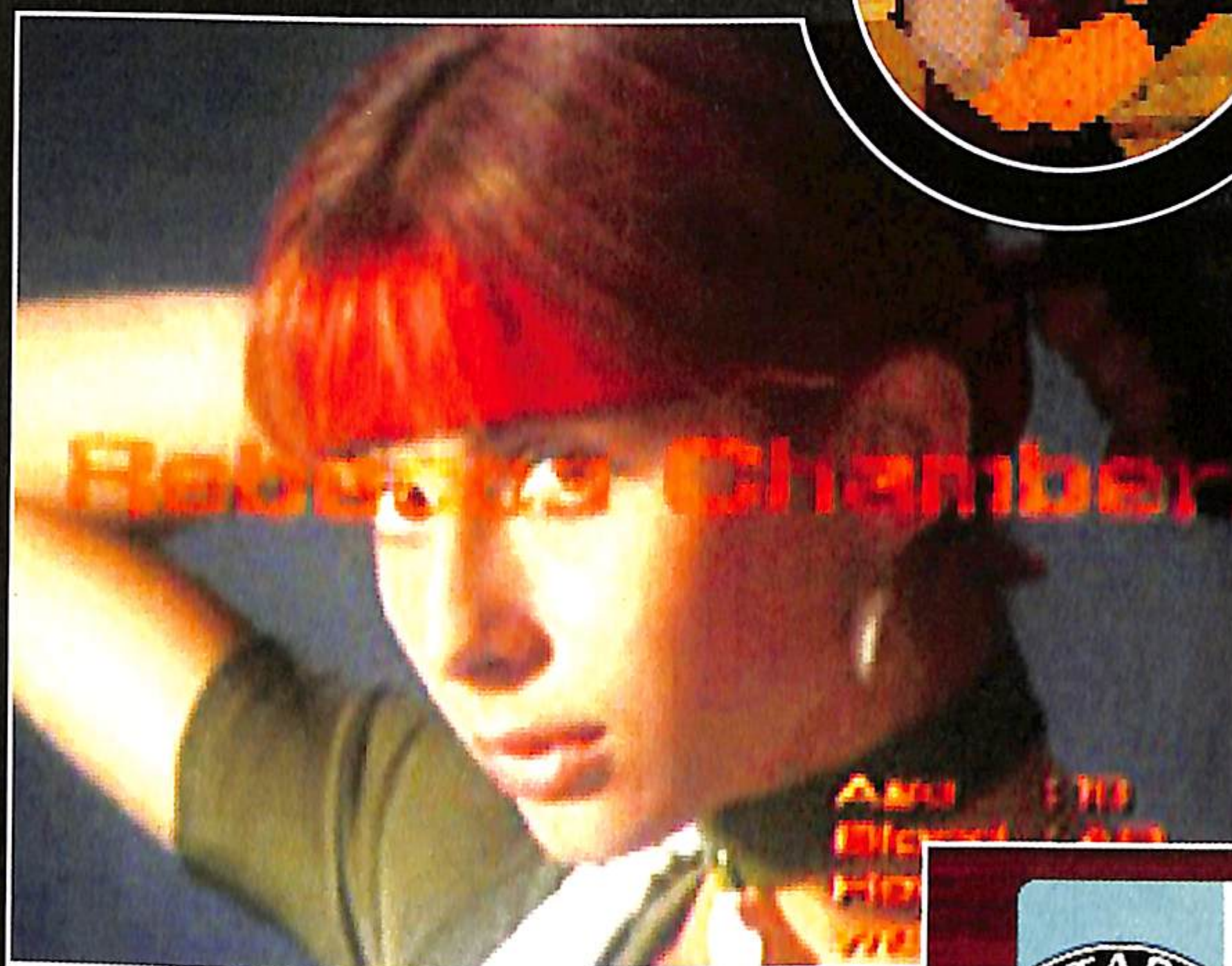
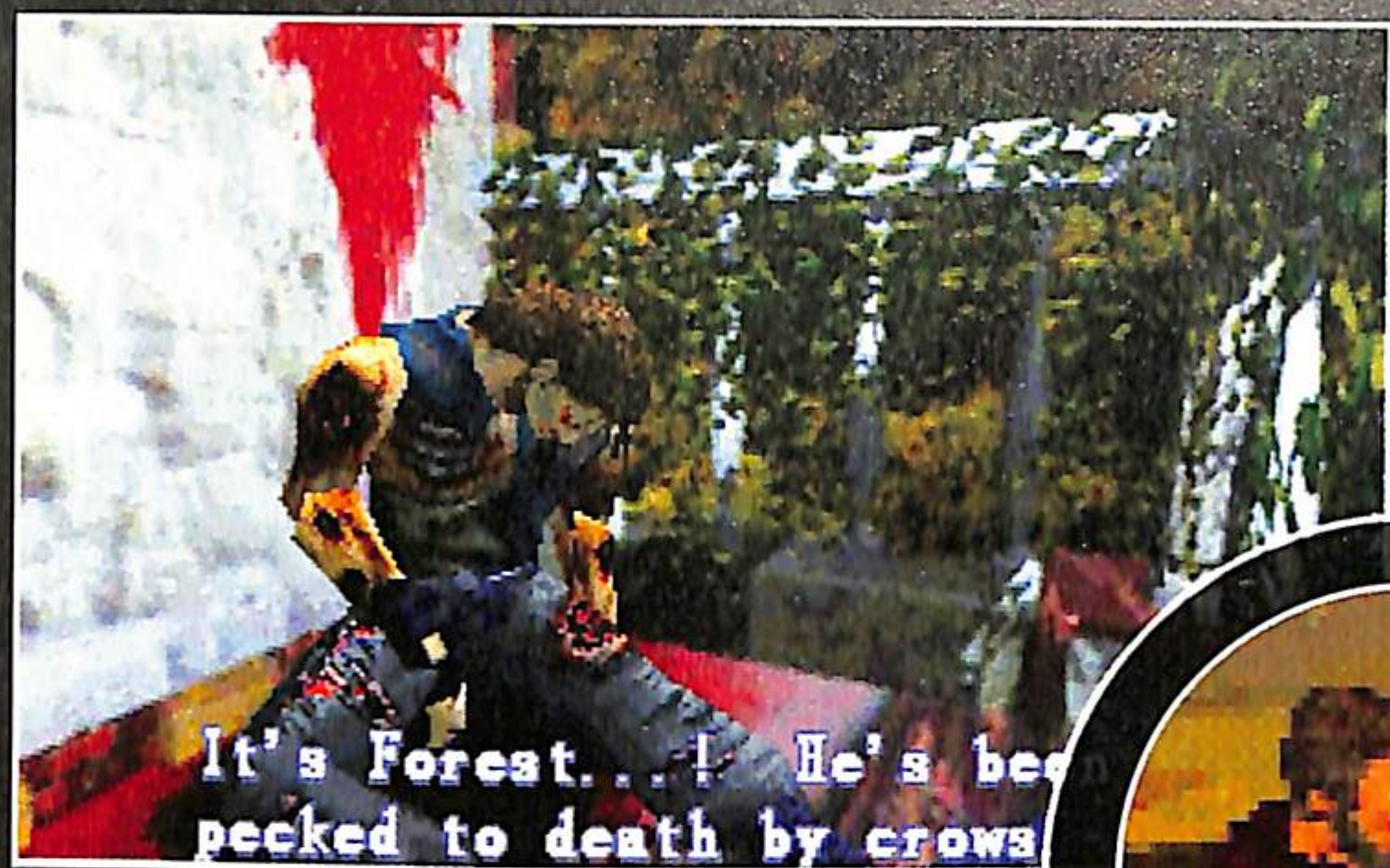
La petite boucherie dans la prairie...

Mais pourquoi diable cet hélicoptère vous dépose-t-il dans le champ voisin de la maison, refusant de vous déposer plus près ? Très certainement à cause de la chose qui vient d'égorger votre coéquipier. C'est noir, gluant, et ça semble déjà être à l'origine du morceau de bras dans lequel vous venez de trébucher, en plein milieu d'un joyeux champ de blé. Vous et vos supérieurs ne vous attardez donc pas, et fuyez directement dans la demeure qui vous accueille comme une planche de salut. Bien évidemment, il est hors de question de ressortir, car le "brave toutou" vous attend toujours derrière la porte, prêt à vous dévorer. Et puis après tout, ce bâtiment n'est-

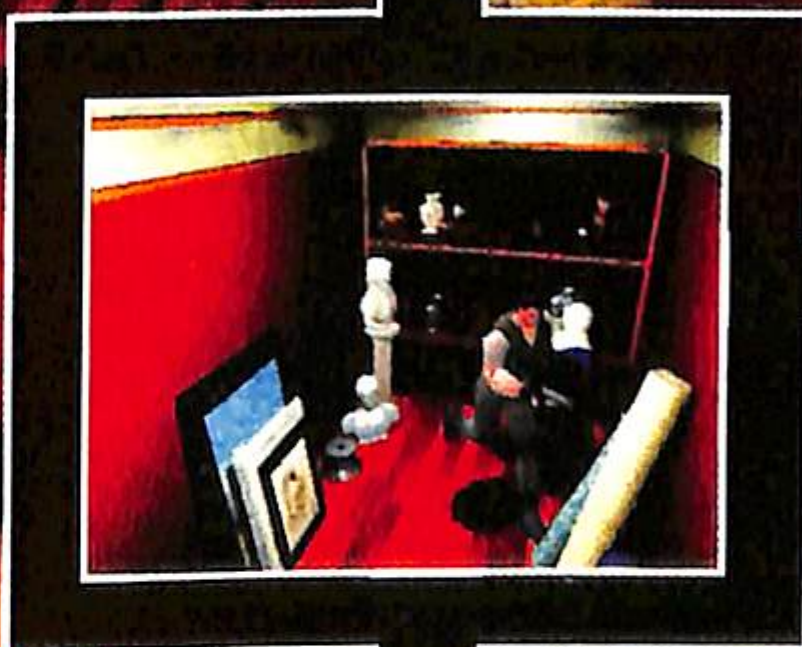
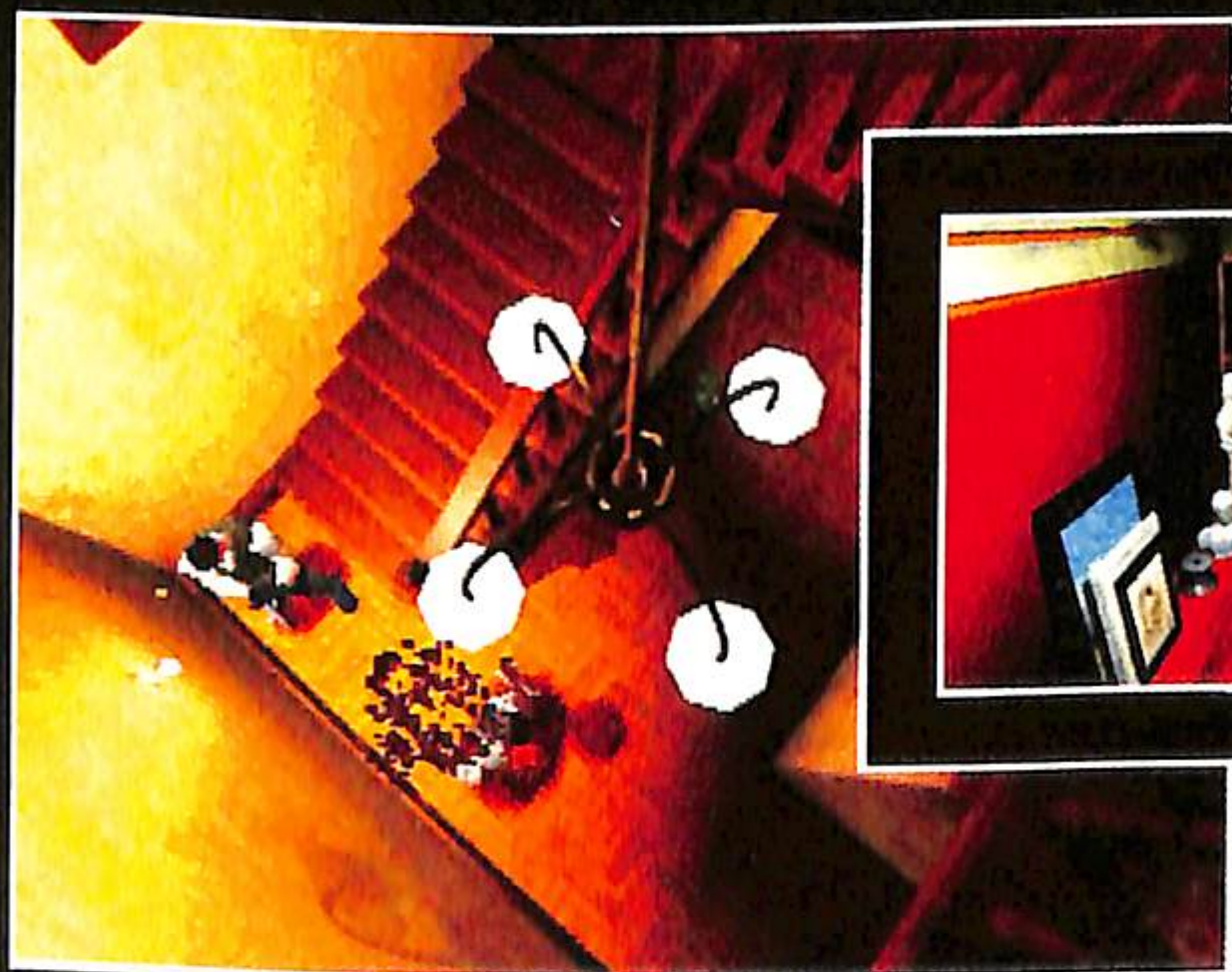
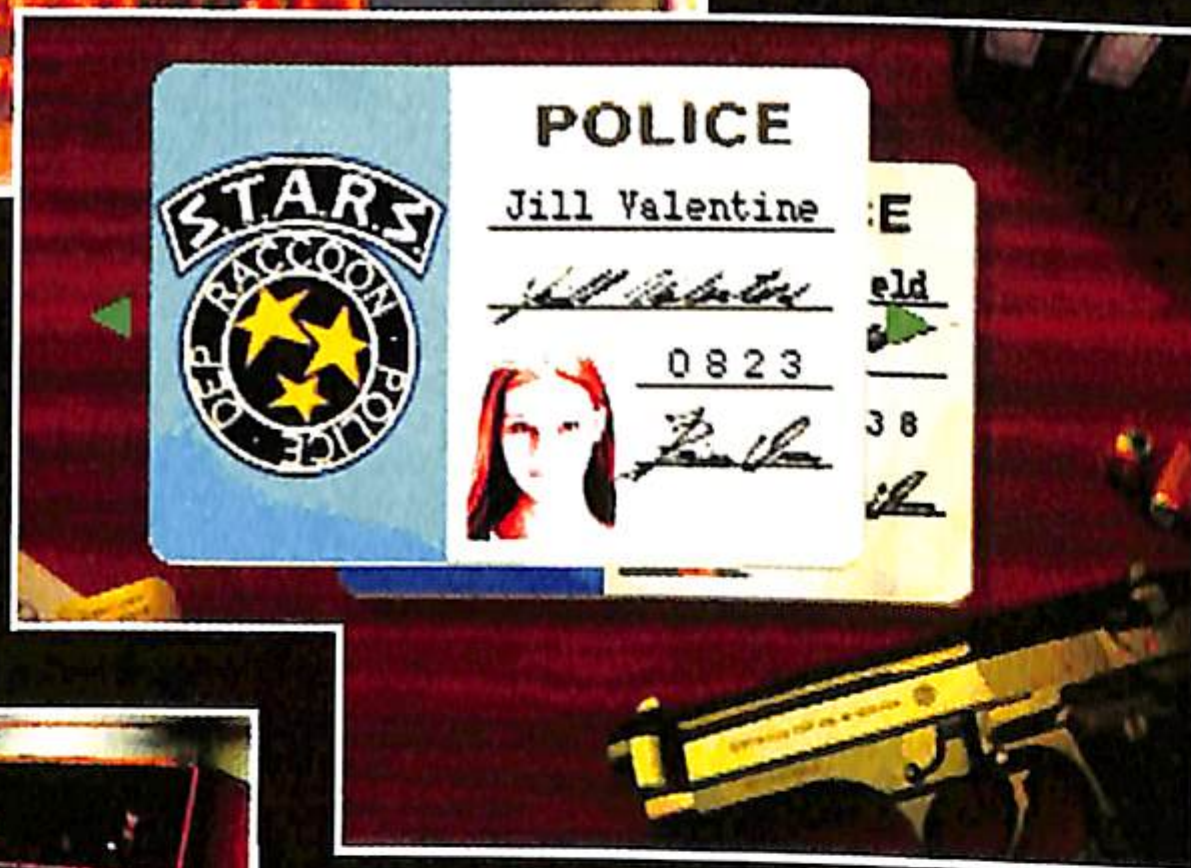


Resident Evil

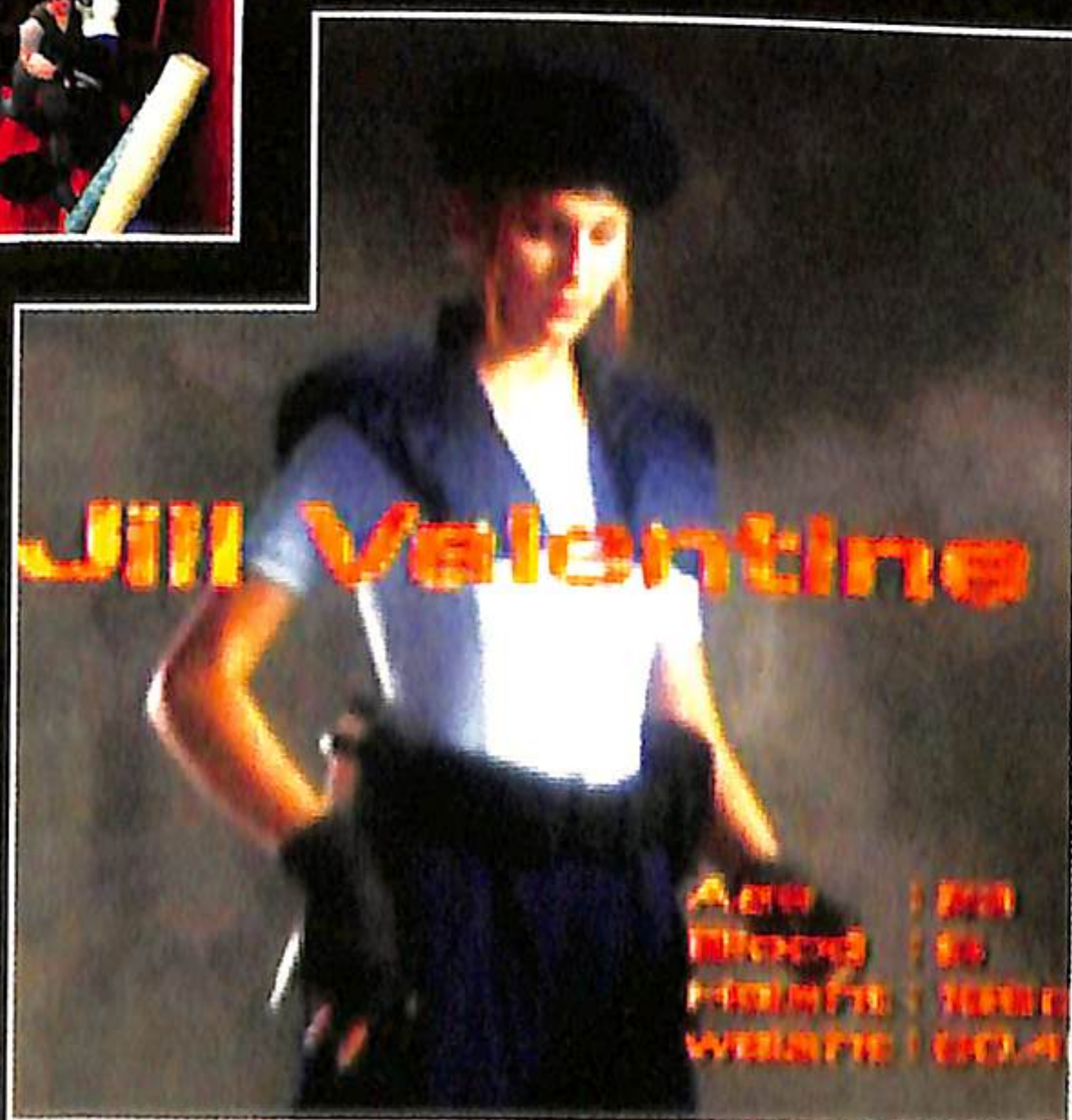




De véritables acteurs ont tourné certaines séquences cinématographiques du jeu. Ce n'est pas aussi ridicule que dans *TohShinDen2*, mais on y arrive.



Pour vous assurer de la mort des ennemis qui vous attaquent, attendez de les voir s'écrouler baignant dans leur sang ; s'il en est autrement, c'est qu'ils font semblant.

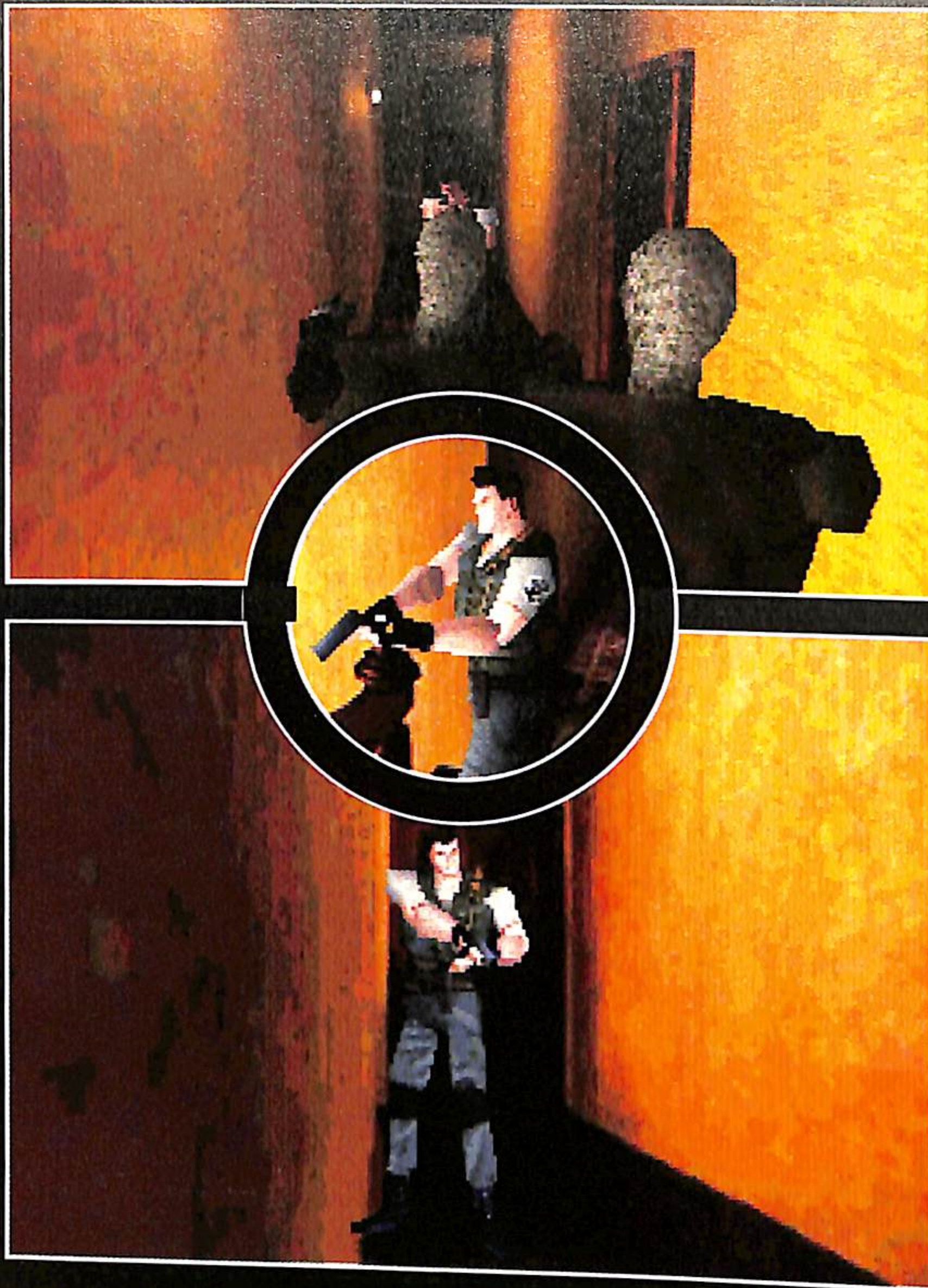


il pas le but principal de votre mission ? Quelle joie ! Un grand manoir vide de plus en plus lugubre, où vous allez disparaître les uns après les autres. Car tel est en fait le but de ce merveilleux jeu d'action-horreur-aventure : vous faire TRES TRES peur. Al-léché par de superbes graphismes, vous allez, au fur et à mesure du jeu, commencer par vous diriger un peu à l'aveuglette dans cette inhospitalière maison. Vous allez très vite comprendre les commandes, finalement bien adaptées à ce style de jeu. Votre personnage est capable d'avancer, de reculer, de courir, d'utiliser diverses armes et objets, ainsi que d'inspecter les divers éléments de décor qui semblent un peu louches, et même d'achever des ennemis au sol (ce qui s'avère parfois fort pratique lorsqu'un cadavre allongé entreprend de vous manucurer les pieds avec ses dents pourries). Au fil de votre évolution, vous allez aussi découvrir des passages de plus en plus glauques, comportant des couloirs de plus en plus sombres, des peintures de mauvais goût avec des énigmes dedans, et surtout, des traces de sang ! Suivant naïvement ces traces, vous allez trouver divers cadavres, ceux de vos ex-coéquipiers. Le plus gênant, c'est qu'il y a des gens un peu moisis en haillons qui se repaissent desdits-coéquipiers. Il va falloir vous battre, mourir, ou courir...

Guide de survie des maisons glauques

Pour vivre et survivre, vous aurez à votre disposition différentes manières de faire face aux ennemis. La première sera la fuite. Rapide, claire et efficace, son taux de réussite est cependant très limité lorsque les couloirs sont étroits et que vous devez slalomer entre deux zombies peu véloces, certes mais affamés. La seconde possibilité de vous en sortir, c'est de manier le couteau. Comme le zy-av de base, vous allez sor-



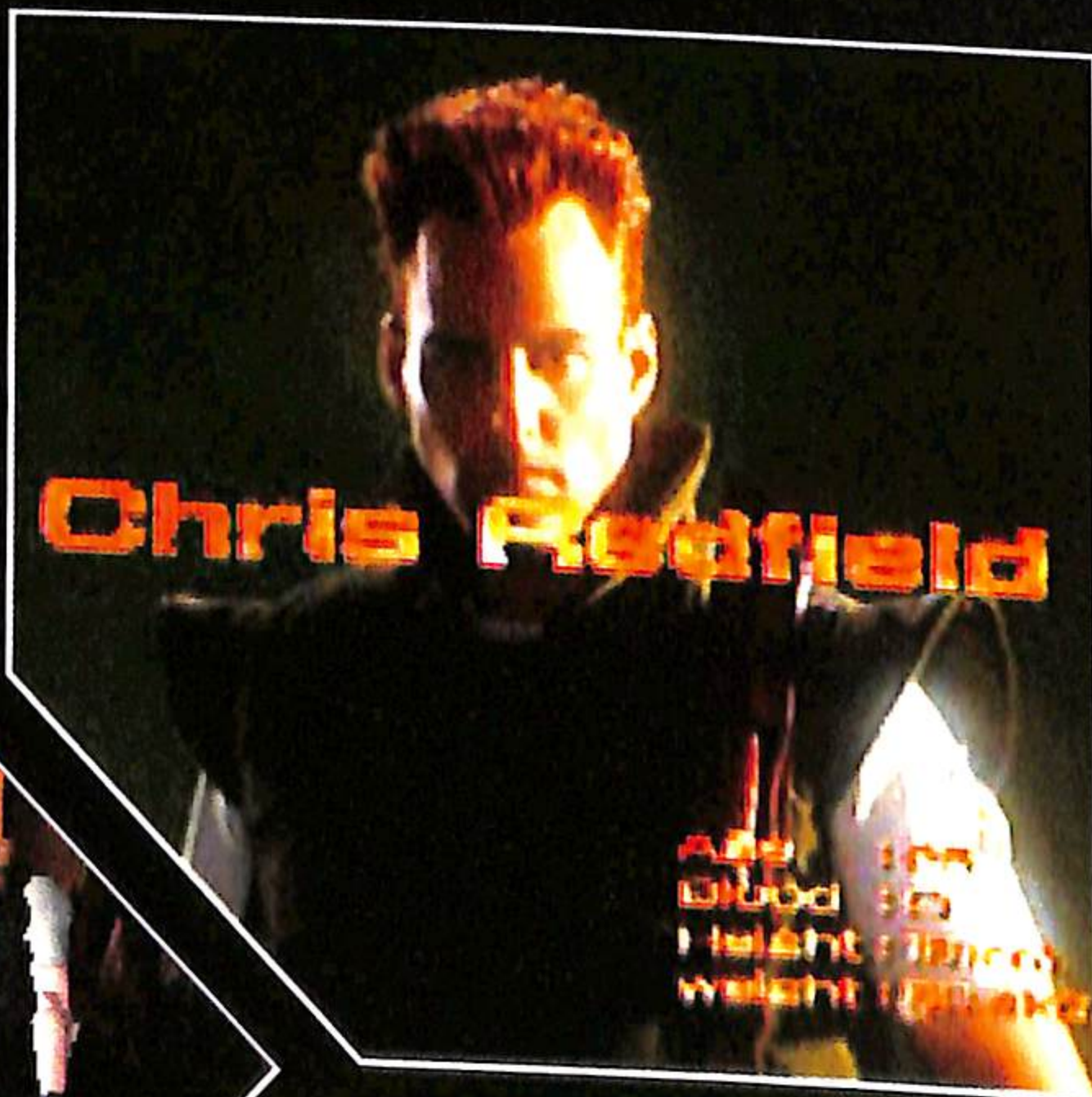
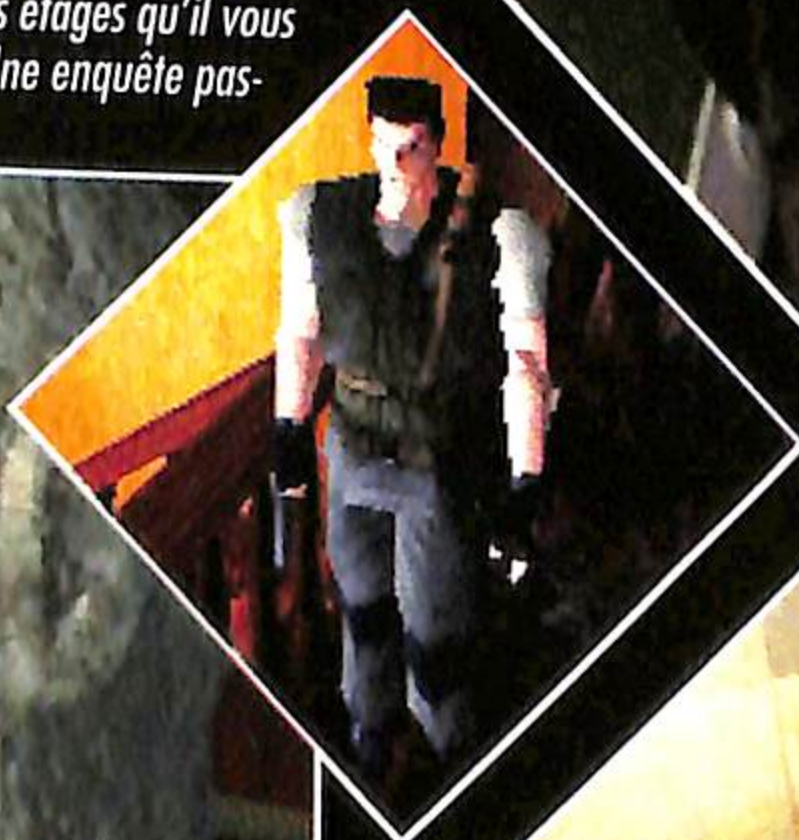


Des plans de folie !

Dans Resident Evil, les angles de vue changent selon votre position dans la pièce. Bien entendu, ces angles ne sont pas au choix : ils changent selon votre positionnement dans la pièce, et donnent du relief à votre action. Le choix des éclairages est en accord parfait avec ce que voudrait nous faire passer la console dans le sang (la peur de mourir !). Alors que demander de plus, sinon ce jeu chez soi, là, immédiatement, tout de suite ?



Le manoir comporte bien entendu plusieurs étages qu'il vous faudra explorer les uns après les autres. Une enquête passionnante.



tir l'Opinel pour larder ces macchabées dans leurs chairs putrides. Le pistolet vous serait bien utile mais les cartouches partent très vite. Enfin, c'est déjà bien de pouvoir dégommer les ennemis sans s'en approcher. Mais le "best of the best", l'arme ultime, c'est le fusil à pompe, et ça, tous les chasseurs de monstres et autres "gens-qui-un-jour-se-sont-retrouvés-par-mégarde-dans-une-maison-pleine-de-morts-vivants" vous le diront. Une seule cartouche par tête de pipe.

Le meilleur jeu de l'année ?

C'est ce qui vient immédiatement à l'idée de tous les gens – dont moi – qui ont essayé le jeu. Que ce soit bien clair : évoluant dans un décor en 3D fixe, vous déplacez votre personnage dans diverses pièces selon un angle de caméra approprié à votre position dans ladite pièce. Ce principe est bien évidemment emprunté au très célèbre Alone In The Dark. L'action y est plus facile à gérer, et la réalisation est supérieure au produit français pourtant déjà extraordinairement beau. Et puis surtout, on se sent vraiment perdu dans cette grande maison où les événements s'enchaînent de manière "naturelle". Dans ce jeu, tout est fait pour que vous soyez constamment sur les nerfs, avec cadavres frais et vitres qui éclatent. Et c'est plutôt réussi à en croire le "sursau-mètre" placé dans la rédaction, et testé sur les diverses personnes ayant joué au jeu. C'est réellement une ambiance du tonnerre. C'est clair, plus personne ne m'approche désormais en me touchant l'épaule, de peur de se recevoir un giga pain sur le coin du visage.

À noter que le jeu est sorti en version japonaise sous le nom "Bio Hazard". Vous savez, ce jeu dont on vous parle déjà depuis de nombreux mois ?

Greg

ÉDITEUR :
CAPCOM
DISTRIBUTEUR :
VIRGIN I.E.
SORTIE PREVUE :
FIN JUIN 1996



FREEMAN

EN 10 ANS, **SKYROCK** VOUS A FAIT PARTAGER SES COUPS DE CŒUR :
LUC BESSON "LE GRAND BLEU", QUENTIN TARANTINO "RESERVOIR DOGS",
JOHN WOO "THE KILLER", BRYAN SINGER "USUAL SUSPECTS",
ALEX PROYAS "THE CROW"...

EN 1996, **SKYROCK** VOUS FAIT PARTAGER SON NOUVEAU COUP DE CŒUR :
CHRISTOPHE GANS
LE RÉALISATEUR FRANÇAIS DU FILM ÉVÉNEMENT

FREEMAN SUR INTERNET : [http : // www.pixtel.fr/freeman](http://www.pixtel.fr/freeman)



Livre adapté du film, publié aux Éditions Rivages

Bande originale et livre de tournage chez Glénat

Bande originale du film disponible en CD/DVD chez...

Commandez des cadeaux au 36.65.77.88



ACTUELLEMENT



preview

SATURN

Skeleton Warriors n'est pas une simulation d'osselets en mal de baston, mais le dernier beat-them-all de nos amis de chez Virgin. Nos super-potes sont effectivement les sympathiques distributeurs d'un jeu d'action à la sauce héroïco-anticipo-fantaisie. Prenant place loin, mais alors vraiment loin dans le futur, l'histoire de Skeleton va vous précipiter dans un monde au bord de l'apocalypse. En gros, après qu'un cristal magique ait été détruit lors d'un combat entre deux prétendants au pouvoir, des guerriers en os et en os sont revenus du royaume des morts pour faire la fête aux vivants. Comme vous êtes plus ou moins à l'origine de tout ce fatras (vous étiez l'un des deux protagonistes du combat), c'est donc vous qui allez une fois de plus enfiler votre déguisement de sauveur de l'humanité. Vous savez, celui avec le gros nez rouge... Armé de votre épée, vous allez donc vous spécialiser dans la destruction de squelettes en masse. À chaque fois que vous en dégommez un, une étoile bleutée apparaît à sa place. Il vous faudra alors la récupérer le plus vite possible, sinon le "bestiau" se reformera et vous devrez à nouveau l'éliminer. Vous pourrez également récupérer des items magiques qui vous permettront d'augmenter le pouvoir de votre arme, d'être invincible pendant quelques secondes, enfin bref, vous connaissez la musique, hein. Les niveaux alternent des séquences 2D et 3D, à l'instar de celui où vous piloterez une moto à travers des bâtiments, tout en détruisant d'autres appareils. On vous en dit plus next month, promis.

FISHBONE

ÉDITEUR :
INTERPLAY
SORTIE PREVUE :
JUIN 1996

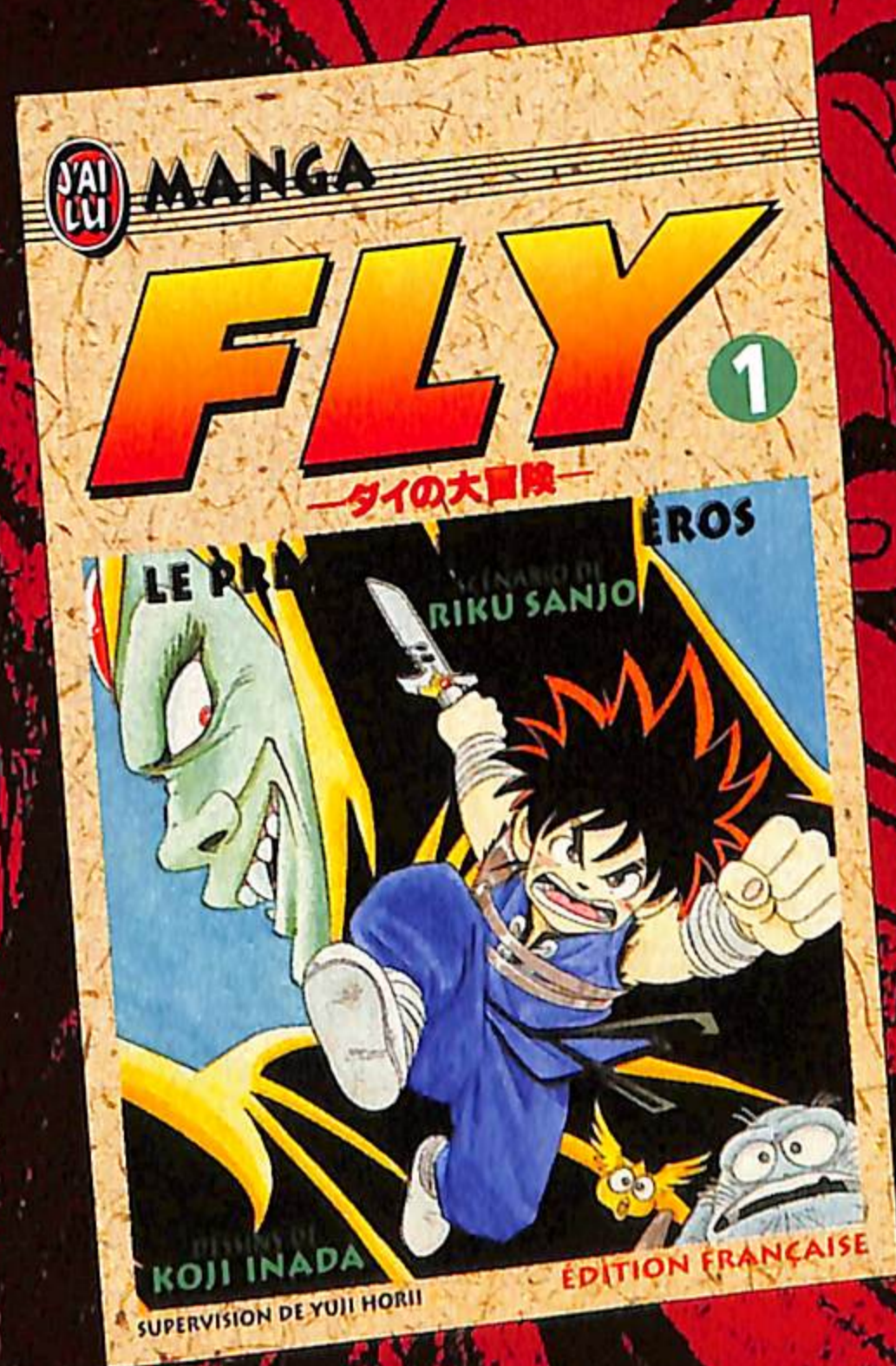


Skeleton warriors



RETROUVE TES HEROS TV FAVORIS DANS J'AI LU MANGA

SENS DE LECTURE À LA JAPONAISE:
LES IMAGES ET LES BULLES
SE LISENT DE GAUCHE À DROITE.



TITRES DISPONIBLES :

City Hunter 1 - La poudre d'ange de la peur - n° 4227

City Hunter 2 - Le piège du général - n° 4228

City Hunter 3 - L'actrice aux pieds nus - n° 4231 (15 mai 1996)

Fly 1 - Le précepteur du héros - n°4229

Fly 2 - La confrontation !! Hadora contre Aban - n°4230

Fly 3 - Disciples d'Aban : tous unis !! - n°4232 (15 mai 1996)

2 NOUVEAUTÉS CHAQUE MOIS.

NOUVELLE
COLLECTION

25F
SEULEMENT



Return Fire est un jeu d'action bien connu des possesseurs de 3DO, car ce titre est déjà sorti depuis plus d'un an sur cette console. Tout se passe sur un groupe d'îles situé au large de l'Australie, sur lesquelles vous allez pouvoir faire la guéguerre comme les grands. Vous disposez de quatre véhicules différents (char, jeep, hélico et blindé), et le but du jeu est d'aller voler le drapeau de l'adversaire. Ce dernier essaiera de faire de même avec le vôtre, comme de bien entendu. Un peu comme au "paintball", pour ceux qui connaissent. Chaque appareil possédant un maniement, des aptitudes, et une résistance particulière, ce sera à vous de faire le bon choix au bon moment.

Le barbecue grandeur nature

Les grosses brutes seront heureuses d'apprendre que tout, absolument tout, est destructible sur ces îles. Cela va des hôpitaux aux tentes des fantassins, que vous vous ferez une joie d'écraser pour faire apparaître de jolies traces de sang sur le bitume. Le jeu est entièrement en 3D, ce qui signifie que vous aurez constamment droit à des changements d'angles et autres zooms en temps réel. Pour finir, sachez que la version PlayStation comportera une centaine de niveaux différents, et pourra se jouer à deux en même temps sur l'écran...

FISHBONE

ÉDITEUR :
TIME WARNER
INTERACTIVE
SORTIE PREVUE :
JUN 1996

Nota : les photos sont issues de la version PC, la version PlayStation ne nous étant pas parvenue à temps.



Vous pourrez détruire absolument tous les éléments du décor.



Vous disposerez de quatre véhicules différents pour éclater le facial de l'adversaire.

Return Fire



preview

PLAYSTATION

On nous l'annonçait depuis déjà pas mal de temps, mais cette fois-ci, ça y est; le "Vampire", ainsi nommé en version arcade, débarque sur PlayStation pour le mois de juillet prochain. Ce jeu de baston entièrement en 2D, comme à la bonne époque, et dont le graphisme rappelle celui de bandes dessinées, vous propose d'incarner pas moins de dix personnages tous aussi glauques les uns que les autres. Entre un Frankenstein, un loup-garou et un vampire, vous aurez droit également aux superbes mimiques d'un "sasquatch" (yéti si vous préférez) ou encore d'une femme-chat aux animations très félines. Encore du grand art signé par un maître du genre, Capcom. On attend le test avec impatience...

TRAZOM



Darkstalker



ÉDITEUR :
CAPCOM
SORTIE PREVUE :
JUILLET 1996

Participez au
concours
**MOTHER
SARAH**
sur le

36 15
JOYPAD

Et gagnez des
BD
pour partir au
pays des
MANGAS

PlayStation

Saturn

Après avoir testé, dans ce numéro, le meilleur jeu de foot jamais sorti sur console, voilà donc encore un autre programme mettant en scène des gens bizarres courant en short derrière un ballon... Cette fois, le titre est signé US Gold, et il propose ni plus ni moins que d'incarner les footballeurs qui vont évoluer durant les prochains jeux d'Atlanta, en juillet prochain, aux États-Unis. L'éditeur anglais a en effet une fois de plus obtenu la licence officielle des 26e Jeux Olympiques d'été. Et comme dans tout bon jeu de foot qui se respecte, à l'heure actuelle c'est la "3D temps réel" qui est au programme, avec moult effets de caméras zoomant sur l'action en cours.

Toute une gamme de coups

Olympic Soccer'96 propose toute une panoplie de coups, mais ces derniers, ou en tout cas la majorité d'entre eux – contrairement à ce que l'on pourrait penser – sont en fait des enchaînements spectaculaires : amorti de la poitrine, jongle, dribble, etc. Du grand art. Les angles de vues sont au nombre de quatre au total (terrain de profil, de biais...) avec des effets de zoom allant jusqu'à six et qui pourront être changés à loisir durant les parties. Ajoutez à cela des voix qui commentent l'action en direct (plus de 1 700 phrases au total, paraît-il) dont un sous-titrage pour la version française, et aussi une bande sonore enregistrée en live sur les stades du monde entier, et vous aurez peut-être là un sérieux client pour Adidas Power Soccer. À suivre...

TRAZOM

EDITEUR :
US GOLD
SORTIE PREVUE :
JUIN 1996



Tous les coups du football sont évidemment intégrés dans le jeu. Admirez cette superbe tête plongeante!



Olympic Soccer'96



12. H Sullivan	1. G Windsor
13. D Seitz	2. S Kundaker
14. C Hannif	3. R Parkin
15. F Pomper	4. B Capek
	5. F Camara
	6. H Berry
	7. W Rodgers
	8. D Biggers
	9. F Loose
	10. H Toure
	11. R Dundee



Même les tacles et autres tés propres à ce fabuleux font partie de Olympic Soccer'96.

**LA CONCURRENCE
EST IMPITOYABLE
C'EST VRAI ...**

3615

* 2,23 F la mn



... NOUS SOMMES IMPITOYABLES !

**TOUTES LES CONSOLES
D'OCCASION
(garantie 3 mois)
A DES PRIX DELIRE !!!**

PLAYSTATION Jap et US + 1 JEU
1590 F + 0F

PLAYSTATION Euro + CD démo
1590 F + 0F

SATURN EURO + 1 JEU
1690 F + 0F

MEGADRIVE + 1 jeu + 1 pad
(à partir de) **249 F + 0F**

S. NINTENDO + 1 pad
(à partir de) **299 F + 0F**

3 D.O + 1 JEU **990 F + 0F**

PLAYSTATION

STREET FIGHTER ALPHA	369 F + 0F	CHRONICLE OF THE SWORD	369 F + 0F
ADIDAS POWER SOCCER	349 F + 0F	DRAGONBALL Z (sous reserve)	369 F + 0F
JACK IS BACK (ALONE 2 EN VF)	349 F + 0F	VIEWPOINT	369 F + 0F
FADE TO BLACK	369 F + 0F	NBA IN THE ZONE	349 F + 0F
SHELLSHOCK	349 F + 0F	ALIEN TRILOGY	349 F + 0F
SPACE HULK	369 F + 0F	NHL FACE OFF	349 F + 0F
RIDGE RACER REVOLUTION	369 F + 0F	MYST	349 F + 0F
TOSHINDEN 2	369 F + 0F	NFL GAMEDAY	349 F + 0F
NBA LIVE 96	369 F + 0F	WING COMMANDER 3 (VF)	369 F + 0F
NEED FOR SPEED	369 F + 0F	TOTAL NBA 96	369 F + 0F
IN THE HUNT	349 F + 0F	ROAD RASH	369 F + 0F
PANZER GENERAL	349 F + 0F	MADDEN 96	369 F + 0F
CYBERIA (VF)	349 F + 0F	DESCENT	349 F + 0F
DARKSTALKERS	369 F + 0F	ERO DIVIDE	299 F + 0F
		ACTUA SOCCER	299 F + 0F
		TRUE PINBALL	349 F + 0F

SATURN

GOLDEN AXE	369 F + 0F
GEX	349 F + 0F
ALIEN TRILOGY	369 F + 0F
GUARDIAN HERO	369 F + 0F
THE HORDE	369 F + 0F
VIRTUAL TENNIS	369 F + 0F
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	369 F + 0F
X-MEN	369 F + 0F
STREET FIGHTER ALPHA	399 F + 0F
VAMPIRE HUNTER (NIGHT WARRIOR)	399 F + 0F
TRUE PINBALL	349 F + 0F
STRIKER 96	369 F + 0F
ALONE 2 (JACK IS BACK)	349 F + 0F
RETURN FIRE	369 F + 0F
PROJECT OVERKILL	369 F + 0F
SHELLSHOCK	349 F + 0F
DISCWORLD	369 F + 0F
DESTRUCTION DERBY	369 F + 0F
PANZER DRAGOON 2	369 F + 0F
EURO 96 (ACTUA SOCCER)	369 F + 0F

+ TOUS LES AUTRES A DECOUVRIR SUR 3615 CONSOLPLUS

CONSOLES NEUVES

PLAYSTATION PAL + CD Démo	1990 F + 0F
PLAYSTATION PAL + ACTUA SOCCER	2190 F + 0F
PLAYSTATION Us + Kit Multi-Jeu	2590 F + 0F
SATURN PAL + 1 PAD	1990 F + 0F
SATURN JAP + 1 PAD	2290 F + 0F

MATERIELS GARANTIS 1 AN

**NOUVEAU ET UNIQUE !!!
REVEND CASH (CONTRE UN CHEQUE)**

Rachat : Jeux Playstation : 100/130/150/190 Francs
Jeux Saturn : 100/130/150/190 Francs
Jeux S. Nintendo : 50/100/190 Francs
Jeux Megadrive : 50/70/130/150 Francs

**GARANTIE DE PAIEMENT
DELAI MAXIMUM : UNE SEMAINE**

MATERIEL ET ACCESSOIRES SATURN

CARTE MEMOIRE SEGA	349 F + 0F
ACTION REPLAY (ADAPT+MEM+ARP)	369 F + 0F
CARTE VIDEO SATURN (FILMS CDI)	1190 F + 0F
ARCAD RACER (VOLANT)	449 F + 0F
CARTE PHOTO CD (PHOTO EN CD)	169 F + 0F
ADAPT JEUX ETRANGERS	199 F + 0F
MANETTE TURBO ET SLOW	99 F + 0F

MATERIEL ET ACCESSOIRES PLAYSTATION

CORDON PERITEL	169 F + 0F
MEMORY CARD	169 F + 0F
CABLE LINK	99 F + 0F
SOURIS	199 F + 0F
PAD TURBO/RALENTI	129 F + 0F
VOLANT + PEDALE + BOITE VIT	529 F + 0F

**LE PLUS GROS CATALOGUE DE
JEUX NEUFS & D'OCCASIONS
DISPONIBLE 24 H / 24 ET 7J/7
TEL. 92 02 06 04**

Les frais de port : c'est nul!

3615
Consolplus

O Francs* Depuis 5 ans déjà...
partie plus de 1000 produits gratuits

Les moins chers de France
* à partir de 100 Francs d'achat

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX
FRAIS DE PORT GRATUITS* - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F			TOTAL

COORDONNÉES

Nom :
Prénom :
adresse :
.....
Ville :
Code Postal :

REGLEMENT

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

Mai 96

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

frs de port offerts pour un achat supérieur à 100 Frs sinon + 20 frs

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

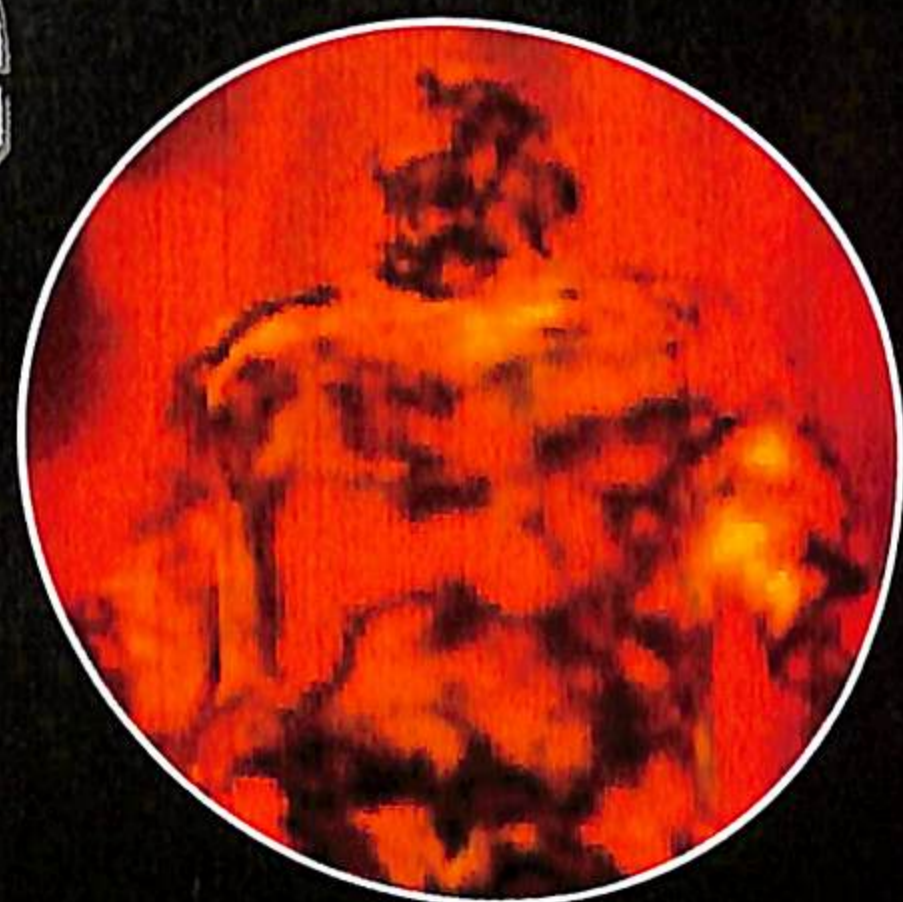
Inutile de le nier, tout comme beaucoup d'entre nous, vous avez frémi rien qu'à l'évocation du nom de "Delphine Software". Désormais connu comme étant l'un des éditeurs français les plus prolifiques et les plus doués de cette fin de siècle (Les voyageurs du temps, Flashback, Another World...), ce nom est devenu au fil du temps un véritable gage de qualité. On ne peut alors que se réjouir de retrouver un soft signé de leur part sur PlayStation, qui, décidément, devient la console de tous les défis.

Des Aliens en veux-tu, en voilà !

Fade To Black, leur dernier titre en date sur PC CD-Rom et PlayStation donc, n'est rien moins que la suite du très célèbre Flashback. Le type de jeu est certes resté le même, à savoir de l'action-aventure, mais sans le côté plates-formes qui a purement et simplement disparu dans cette version 32 bits ; la 3D temps réel ayant remplacé semble-t-il définitivement la 2D de profil qui faisait les beaux jours de la Megadrive ou de la Super Nintendo... Le scénario de leur nouveau produit reste, quant à lui, dans la lignée du premier titre mettant en scène le fameux Mister Conrad Hart, chercheur surdoué et passionné de physique atomique. En 2190, après avoir échappé aux "Morphs" cinq ans plus tôt et s'être réfugié dans une capsule de survie dite cryogénique qui fut propulsée dans l'espace infini, se produit l'impensable. Un vaisseau récupère finalement le radeau de l'espace qui errait depuis déjà près de 2 000 jours terrestres. Et je vous le donne en mille Émile, que croyez-vous qu'il se passa ? Gagné ! Ce sont encore les "Morphs" qui ré-



Fade To Black



cupèrent le malheureux Conrad ! Quelle chance, non ?

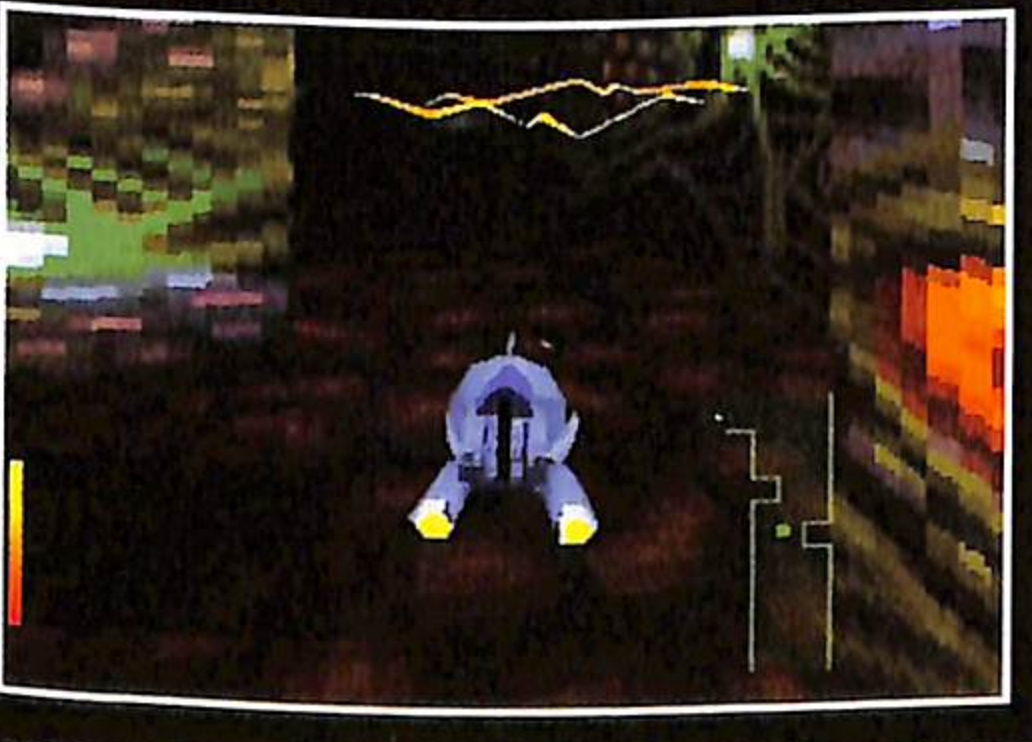
À nouveau prisonnier, malgré lui, de leur gigantesque vaisseau, Conrad trouve un allié de poids en la personne d'un autre mutin, John O'Connor... Faisant désormais partie de la rébellion entamée au sein même de cette prison, Conrad devra s'acquitter des tâches les plus délicates qui soient, pour arriver à démasquer le ou les cerveaux qui dirigent toute cette masse gluante d'Aliens anamorphosés. Fade To Black vous met dans la peau d'un homme que vous verrez presque tout le temps de dos. Vous disposerez de différentes armes que vous récolterez au fil des niveaux. Notez que la prise en mains s'avère d'emblée très bonne. C'est un bon signe ! Inutile de dire que l'univers tout en 3D est énorme, et que divers monstres ainsi que pas mal d'originalités (piloter un vaisseau par exemple) ont été inclus dans le jeu.

Un hit en perspective

Même si on ne peut encore préjuger de rien, il semble bien que Fade To Black soit réellement un titre dans la lignée des produits Delphine, c'est-à-dire exceptionnel. Dans ce titre, le côté aventure aussi bien que le côté arcade sont présents, ce qui devrait non seulement lui procurer une longue durée de vie, mais aussi et surtout plaire à ceux que les jeux traditionnels rebutent par-dessus tout. Nous l'attendons donc avec une certaine impatience pour un prochain test...

TRAZOM

ÉDITEUR :
ELECTRONIC ARTS
& DELPHINE S. I.
SORTIE PREVUE :
JUN 1996



PLAYSTATION

Impact Racing est une course de voitures que l'on n'attendait pas sur PlayStation et qui nous arrive pourtant dès le mois prochain. Il s'agit d'un simulateur de poursuites urbaines avec des belles voitures que vous et moi aurons bien du mal à nous acheter un jour. Mais peu importe, grâce à ce jeu, vous aurez la possibilité de conduire des modèles grand luxe sans risque. Les graphistes d'Impact semblent s'être donné beaucoup de mal pour créer des circuits à la 3D performante. On pourrait même comparer la vitesse d'animation et d'affichage à celle de jeux comme Ridge Racer si rien n'est ajouté dans la version finale.

Seek and destroy !

Le but de chaque course est de finir dans les temps, mais aussi de se débarrasser de ses adversaires en utilisant un laser. C'est un peu comme dans Road Rash, mais dans une voiture surarmée façon "Mad Max" et aussi dotée d'armes supplémentaires que vous pouvez trouver sur la route. Les mines, par exemple, sont assez utiles pour semer les ennemis qui vous suivent. Je n'ai pas encore vraiment compris l'intérêt de chercher à doubler des voitures, car le but est de se placer derrière elles pour mieux pouvoir les détruire. Quand vous avez réussi le double but de détruire les autres et de terminer à temps, vous passez au circuit suivant. On teste la version définitive le mois prochain, et on vous explique si ça vaut vraiment le coup de l'acheter : la beauté des graphismes et la fluidité de l'animation, ce n'est pas tout dans un jeu...

OLIVER

ÉDITEUR :
JVC
SORTIE PREVUE :
JUIN 1996

Ce jeu s'annonce de toute beauté. Les décors s'affichent à grande vitesse et sont variés. L'intérêt ludique tiendra-t-il la route ?



Impact racing



preview

Playstation

PO'ED est un Doom-like bien connu des possesseurs de 3DO. En gros, vous êtes un cuisinier crado plongé dans un «univers futuriste très étrange» (sic), dans lequel vous devrez mettre à mal une bonne tripotée d'êtres non terriens. Pour ce faire, vous utiliserez des objets aussi dangereux que des perceuses, des poêles ou autres hachoirs, mais les armes classiques sont cependant présentes. Ainsi vous n'échapperez pas au traditionnel lance-roquettes, ou bien au missile-caméra. Une chose est sûre, cela va sentir la friture...

FISHBONE

ÉDITEUR :
WARNER
INTERACTIVE
SORTIE PREVUE :
JUN 1996



Po'ed



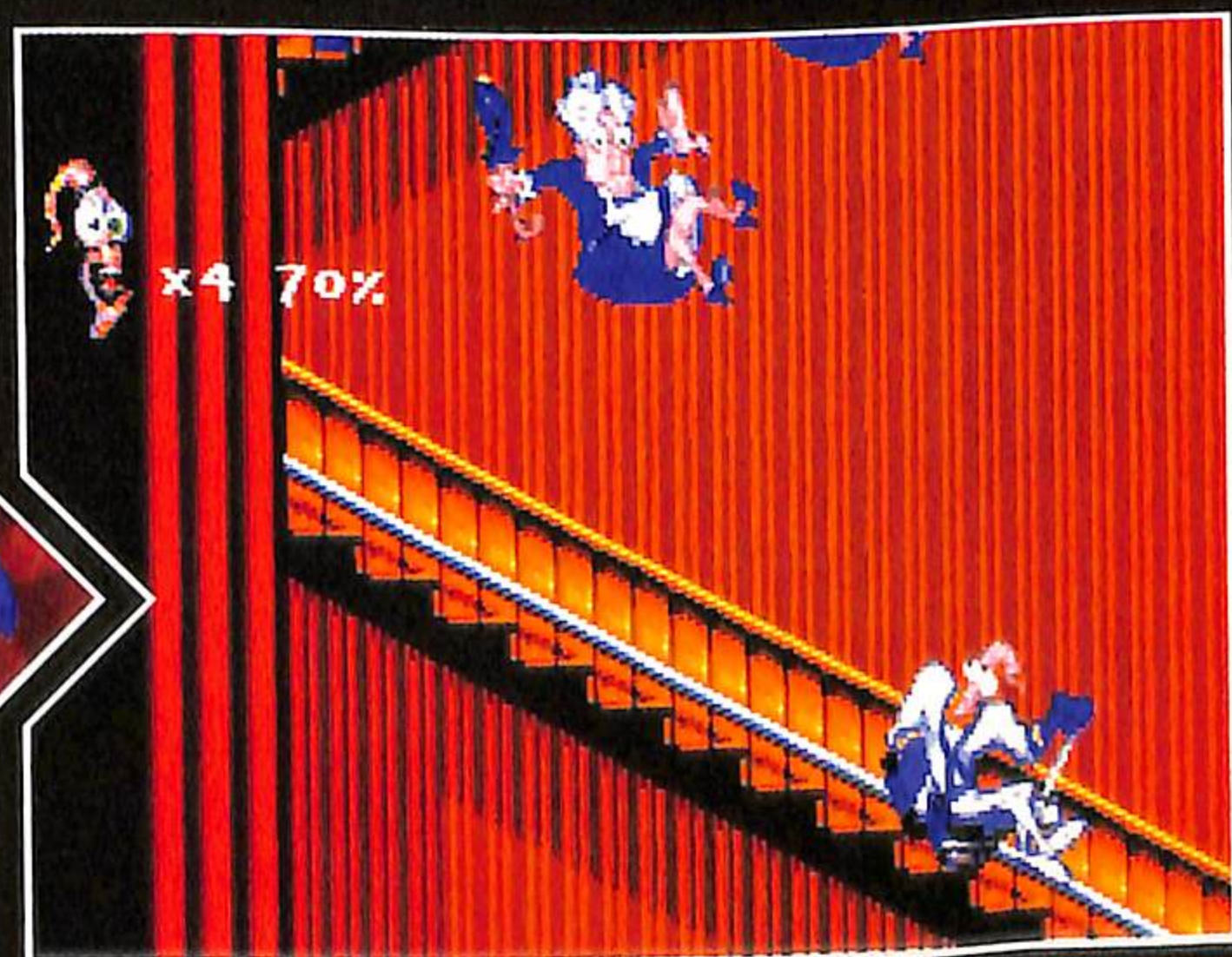
Saturn

Le ver mutant le plus frappé de la terre vient faire des trous sur votre Saturn. Alors qu'il avait délivré sa dulcinée lors du premier épisode, figurez-vous que cette sotte a de nouveau trouvé le moyen de se faire enlever. C'est donc reparti pour un jeu de plates-formes possédant moult niveaux tous plus délirants les uns que les autres, à l'image du passage où vous devrez transporter un porc. Certains stages se dérouleront en 3D isométrique, ou bien vous rappelleront vos parties sur Game & Watch. A première vue, le jeu a l'air de ressembler ÉNORMÉMENT aux versions 16 bits...

FISHBONE

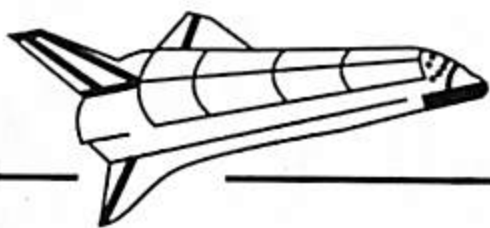
ÉDITEUR :
VIRGINE I.E.
SORTIE PREVUE :
JUN 1996

Earthworm Jim 2



Super Nintendo

BATMAN FOR EVER	249,00	MORTAL KOMBAT 3	449,00
BREATH OF FIRE 2	449,00	NBA GIVE N GO	399,00
DIRT RACER	249,00	NBA LIVE 96	399,00
DIRT TRAX FX	249,00	NHL 96	399,00
DONKEY KONG II	499,00	PGA TOUR GOLF 96	449,00
DOOM	349,00	NHL QUARTERBACK 96	399,00
EARTHWORM JIM II	299,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	449,00
FIFA SOCCER 96	399,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
FINAL FIGHT 3	449,00	SUPER MARIO WORLD II	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	THEME PARK	399,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		THOMAS BIG HURT	299,00
SOCCER DE LUXE	449,00	TINTIN AU TIBET	449,00
KILLER INTINCT	249,00	TOYS STORY	449,00
MEGAMAN X2	399,00	WEADONLORD	299,00
MEGAMAN X3	449,00	WRESTLEMANIA	399,00
MICKEY ET MINNIE	199,00		



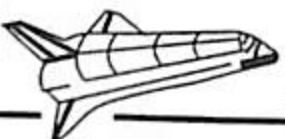
Promos

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

Super NES Usa

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

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



Promos

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

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

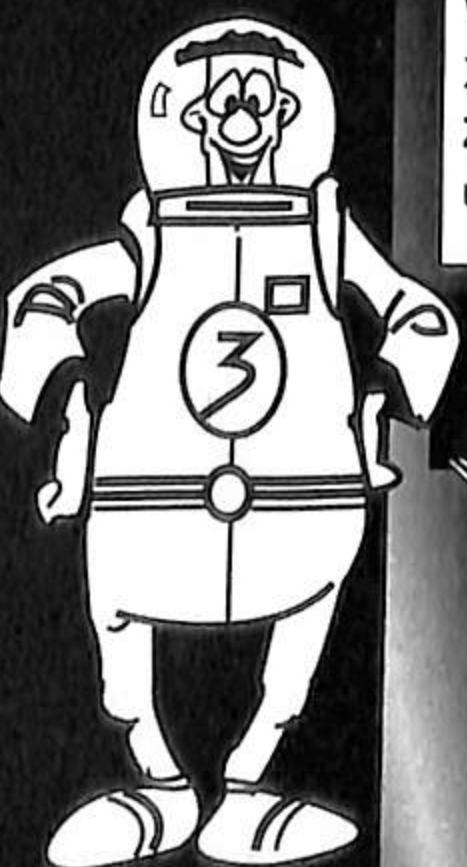
Super Famicom

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

Genial !!!

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

Game
SPACE 3



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

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

Megadrive

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

Promos

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

Virtual Boy

VIRTUAL BOY
+ 1 JEU 799,00

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

Sega 32 X

→ 32X + 1 JEU 690 F
→ 32X + VIRTUA FIGHTER 890 F
JEUX À 199 F TITRES SUR DEMANDE

→ JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH 490 F

BRUTAL SPORT FOOTBALL		KASUMI NINJA	199,00
BUBSY	199,00	RAYMAN	299,00
CANNON FODDER	199,00	SENSIBLE SOCCER	199,00
CHECKERED FLAG II	199,00	SYNDICATE	199,00
CLUB DRIVE	199,00	TEMPEST 2000	199,00
DOUBLE DRAGON 5	99,00	THEME PARK	199,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	199,00	ULTRA VORTEX	199,00
FLASH BACK	199,00	VAL D'ISERE	199,00
FLIP OUT	199,00	ZOOL 2	199,00
HOVER STRIKE	199,00	MANETTE	
IRON SOLDIER	199,00		

Articles DBZ

LISTE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEU 1490 F

Jaguar

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

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

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

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

LE ZAZAPPING

TESTS

LE GRAND NETTOYAGE DE PRINTEMPS

Pour un mois d'avril riche en événements, ce fut un grand mois ! Tout d'abord, du côté de nos previews, l'arrivée fracassante de Resident Evil (Bop Hazard pour le nom japonais). Greg, notre chasseur de têtes national ne s'arrête plus. Preuve que les jeux vidéos ne sont pas dangereux, il explique à qui veut l'entendre qu'il faut être prudent et qu'ils (on ne sait pas encore vraiment qui) arrivent pour nous voler nos âmes. Bien sûr, ici, on sait le rassurer, et Seb ne manque jamais de lui expliquer qu'on peut toujours considérer que le décès n'est pas toujours une tragédie : "Tiens, regarde Spielberg !", l'entend-on crier. Les plus perspicaces d'entre vous auront alors judicieusement remarqué que Spielberg n'est pas mort ! Juste ! Mais Seb, entre deux parties de Jack In The Dark ou de Mortal Kombat 3, ne sait plus trop où il en est. On peut même carrément me dire : il perd les pédales. Raoul - point de transition douteuse avec ce que je viens d'écrire à l'instant - essaie alors de calmer les esprits en expliquant que les jeux reviennent et que l'été devrait être chaud. Regardez donc cet Adidas Power Soccer ou ce Panzer Dragoon germano deux. Trazom l'a d'ailleurs bien compris et entame, avec Olivier, un régime amaigrissant à base d'intenses parties. Résultat, ils peuvent voir l'été venir avec assurance : nos deux compères pourront tranquillement aller à la plage en sirotant des cocktails et en pensant aux nombreuses nouveautés qui ne devraient pas tarder à arriver. Ils pourront se préparer à Tekken 2 qui fera très mal, oui, très mal. Tellement mal, que TSR médite dans son coin pour se préparer. Mais silencieux et blanc comme il est, il prend des risques. En effet, Greg, après Resident Evil, n'aime pas les zombies et est persuadé que notre rédac chef en est un... Alors Seb lui explique...

La rédaction qui joue trop (?)

CRITICOM

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : VIRGIN I.E.

Les réactions sont mitigées à la rédac. Ce jeu de baston en 3D polygonale ne fait pas vraiment l'unanimité quand on le compare à des jeux comme Toshinden, Tekken et même Zero Divide, quoique dans ce dernier cas, Trazom ne soit pas d'accord avec moi. Après avoir longuement joué à Criticom, je ne peux pas nier l'effort fourni par les développeurs pour insérer les combats dans un univers intéressant et superbement représenté, de très nombreuses démos expliquant le déroulement de l'histoire selon les résultats des combats. Mais je ne peux pas non plus vous cacher que je me suis fermement ennuyé, les coups spéciaux n'étant pas assez variés. Comparé à Tekken et Zero Divide récemment, on est loin de leur originalité. Car c'est

cela qui manque à Criticom, l'originalité dans les combats. Il lui manque un petit quelque chose qui fait d'un jeu de baston 3D un grand jeu que tout le monde doit posséder.

Olivier

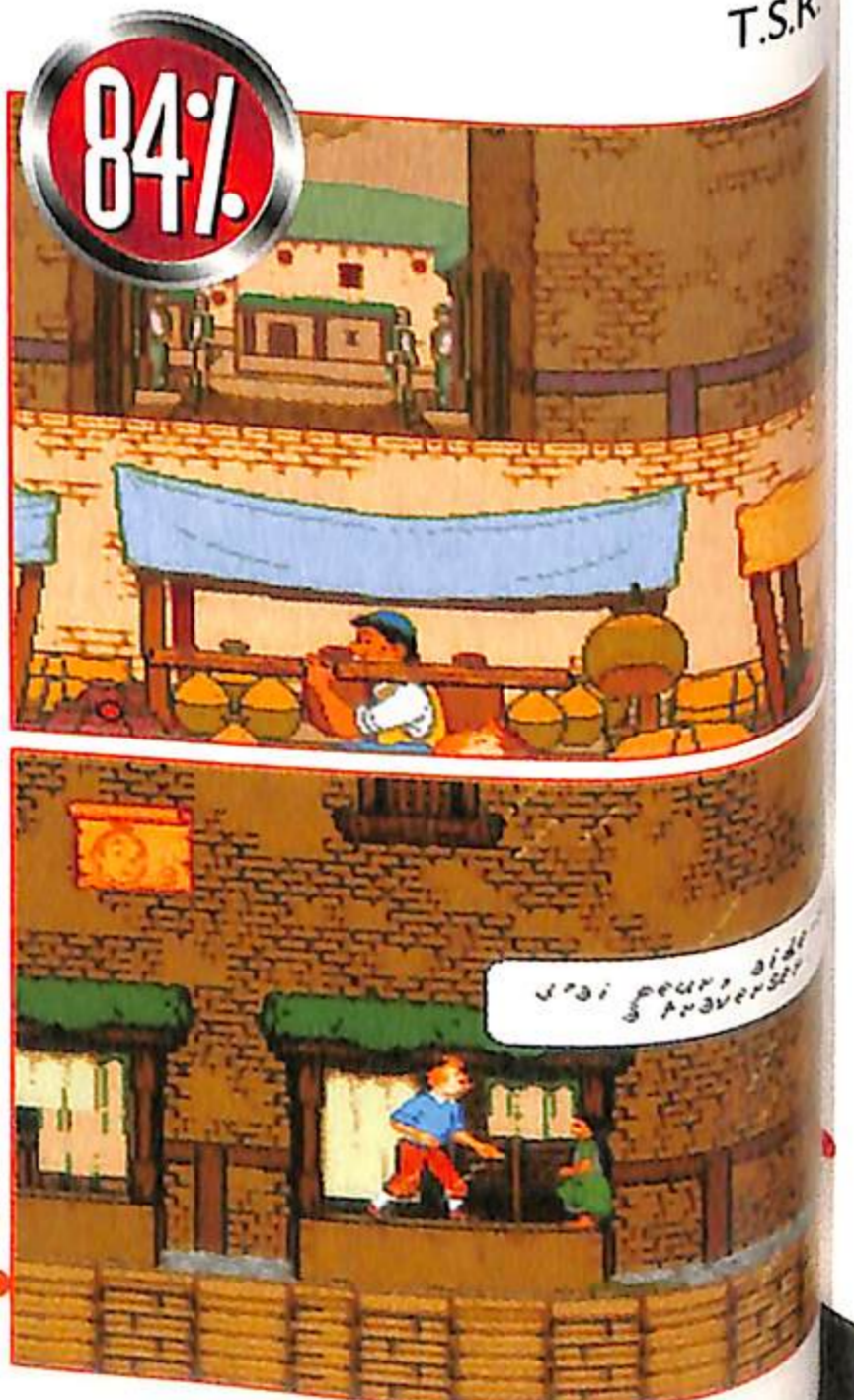


TINTIN AU TIBET

ÉDITEUR : INFOGRAMES
MACHINE : MEGADRIVE

Tintin au Tibet, le retour. Après avoir été l'une des meilleures ventes de cartouches 16 bits (et de cartouches tout court) en fin d'année 1995, Tintin refait des siennes. Tintin, tout le monde connaît. C'est d'ailleurs pour cela qu'Infogrames nous concocte le jeu ! Le même jeu, identique en tous points à Riffi la pomme de terre, aurait sans doute eu moins de succès. Allez comprendre ! Sans doute s'agit-il là de la magie des licences. Quoi qu'il en soit, Tintin au Tibet est loin d'être dénué de mérite. Tout d'abord, vu le peu de jeux Megadrive disponibles à l'heure actuelle, il vaut mieux ne pas être difficile. D'autre part, Tintin est un titre de plates-formes varié, original et techniquement supérieur à nombre de titres Megadrive du même acabit. Les "tintinophiles" trouveront leur bonheur dans ce jeu que les joueurs amateurs d'Earthworm Jim trouveront un brin mou. Quoi qu'il en soit, Tintin au Tibet est un bon jeu qui saura faire la joie des joueurs qui débutent.

T.S.R.



SHELLSHOCK

MACHINE : SATURN
EDITEUR : CORE DESIGN

83%

Après la version PlayStation testée le mois dernier, voici que Shellshock, le simulateur de tank des rappeurs, revient sur Saturn. Si l'on passe outre une pixellisation accrue, le jeu est identique en tout point à la version pour console Sony. A bord de votre char d'assaut, vous parcourrez différents niveaux dans lesquels il ne faudra pas laisser de survivants. Ce n'est pas original, c'est assez répétitif, pourtant le challenge est là. On passe de longues heures à découvrir tous les niveaux du jeu. De la même trempe qu'un Thunderhawk 2 (même éditeur, Shellshock s'accompagne aussi de phases de dialogues entre les personnages. Les textes sont intégralement en français, ce qui n'est pas monnaie courante il faut bien l'admettre. On comprend au moins ce qui se dit, même si ce n'est pas toujours passionnant. Bref, Shellshock comblera les fans d'action pure et dure alors que les autres, ceux qui cherchent la subtilité dans les softs, passeront outre.



Trazom

ADVENTURES OF LOLO

MACHINE : GAME BOY
EDITEUR : NINTENDO

90%

Les jeux Game Boy qui font réfléchir ne sont pas légion depuis les temps héroïques, ceux des premières années de la machine. Je pense à Puzzle Boy (Kwirk), Puznik et autre Q-Billion. Ces casse-têtes étaient vraiment des produits de rêve pour les joueurs sur Game Boy, des jeux qu'on ne trouve plus sauf chez Nintendo. Après Mario's Picross, c'est au tour de Lolo de venir vous prendre la tête avec cette aventure qui est la suite des deux premiers jeux sortis sur NES. Bien qu'un peu enfantin dans ses graphismes et son univers, il ne l'est pas du tout quand on dépasse les dix premiers niveaux. Je peux même vous dire qu'on peut passer des heures entières à résoudre les problèmes de certains niveaux. Le jeu est super-maniable et propose même un mode "pédagogique" qui permettra à tout le monde de jouer rapidement sans lire la doc. Message aux accros de l'arcade et aux lobotomisés de service : laissez tomber, ce jeu est destiné aux amateurs de réflexion ! Et dans ce cas, c'est une cartouche à ne rater sous aucun prétexte...



Olivier

Le trombinoscope



GÉNIAL ! WOUAH ! BOF... PITIÉ PAS ÇA !
Le plus gros défaut de Trazom est sans conteste le fait qu'il n'en ait pas. En tout cas, il n'a pas de gros défauts. Des petits défauts, peut-être, je vous l'accorde. Un ou deux, tout au plus. Bon, une dizaine, maxi. Mais des petits défauts. Pas des défauts qui font de lui votre pire ennemi, non. Vraiment. Juste un ennemi, sans plus.



GÉNIAL ! WOUAH ! BOF... PITIÉ PAS ÇA !
Ça, le père Raoul, on ne peut pas dire qu'il n'ait pas de défauts. On peut pas. Mais ça n'empêche pas qu'on l'aime beaucoup, non non. Malgré TOUS ses défauts. On fait avec, quoi, c'est un copain après tout. Enfin, s'il n'avait pas tous ces défauts, ça serait un copain. C'est presque un copain. Presque.



GÉNIAL ! WOUAH ! BOF... PITIÉ PAS ÇA !
Greg, lui, il est sympa. C'est pas comme les deux autres, là, Trazom et Raoul, avec tous leurs défauts insupportables. Greg, lui, ça va. Il a bien un petit défaut, mais on s'habitue. On oublie. On fait semblant qu'on ne le remarque plus, son défaut. Le truc, là, rapport à son problème, quoi.



GÉNIAL ! WOUAH ! BOF... PITIÉ PAS ÇA !
Pour un chouette type, cet Olivier, c'est un chouette type. Extra, le mec. Vraiment un type génial. Enfin, c'est ce qu'on m'a dit. Moi, je sais pas, hein. J'aime pas trop ce genre de gars, rapport à ses défauts, là. Remarquez, j'ai rien contre, mais quand même, je trouve que c'est un peu abuser. Si c'était moi, j'oserais pas.



GÉNIAL ! WOUAH ! BOF... PITIÉ PAS ÇA !
Si lui c'est pas un mec bourré de défauts, alors là je veux bien être pendu par les oreilles. C'est une honte. Hier encore, il vient me voir, hop, il me dit deux trois trucs... Incroyable, je vous dis. Il est sympa, sinon. Mais c'est genre Mr Défaut Plage 96 ou son dauphin, un vrai champion. C'est insupportable.



GÉNIAL ! WOUAH ! BOF... PITIÉ PAS ÇA !
Je préfère pas en parler, de ce Fishbone-là. Remarquez, je l'aime bien, on s'adore, genre copain-copain tout ça. Vraiment, sans rire, ça m'arrive de le croiser dans le couloir, hop, petit signe de la main, voire de tête, vous voyez. Il doit être sympa... S'il n'avait pas ce gros... ce truc-là qui...



GÉNIAL ! WOUAH ! BOF... PITIÉ PAS ÇA !
Déjà, au départ, TSR c'est le chef. Inutile de vous faire un dessin, vous êtes pas idiot, si être chef c'est pas un défaut, alors là, hop, y a plus de défaut. Sinon, il est plutôt sympa. Parfois. Ça lui arrive. Remarquez, même quand il fait pas le chef, il lui reste des défauts, des autres défauts. Des défauts de pas chef. En plus.

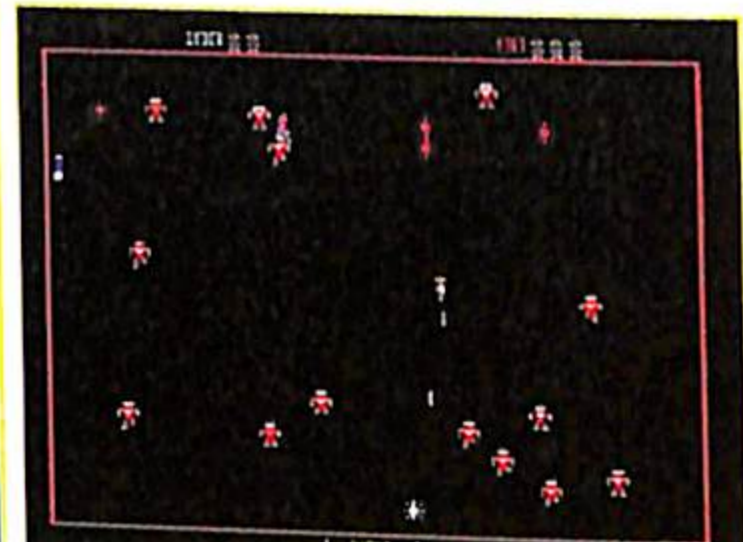
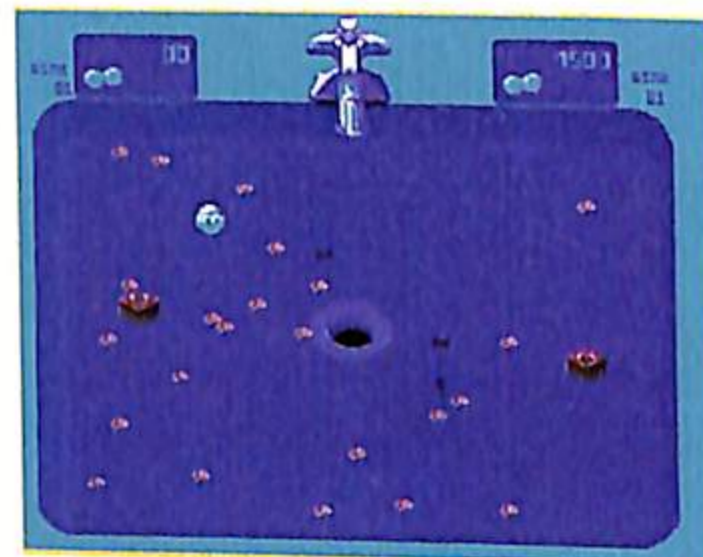
90%
POUR LES AUTRES : 15 %

WILLIAMS ARCADE'S GREATEST HITS

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : GT INTERACTIVE

Après les "Namco Museum" volumes 1 et 2 arrivés récemment sur PlayStation, et le futur "Sega Ages" (en import) où seront répertoriés les "oldies but goodies" de la firme du hérisson bleu, un nouvel arrivant débarque dans le chapitre "nostalgie du jeu vidéo, quand tu nous tiens"... Williams nous a effectivement

pondu quelques jeux qui feront certainement verser une larme aux plus âgés et/ou aux plus attachés aux choses du bon vieux temps qui passe trop vite... Joust, Defender 1 et 2, Robotron et d'autres antiquités des consoles d'antan sont de retour parmi les vivants ! Attention, les jeux sont véritablement ceux auxquels vous avez peut-être eu le loisir de jouer un jour. Fidèles à tous points de vue. Pourtant, seuls les fanatiques ou les curieux seront ravis. Sur PlayStation, je (= cela n'engage que moi) n'ai absolument aucun plaisir à retrouver des produits de ce genre, et je préfère vivre au temps présent avec un bon Adidas Soccer ou un Wipeout...



75%

DEFCON 5

MACHINE: SATURN
EDITEUR: GT INTERACTIVE

Pas de doute, ce genre de jeu est encore plutôt rare sur consoles, aussi 32 bits soient-elles. Defcon 5 est déjà sorti sur PlayStation, le voilà qui débarque sur Saturn, normal. Les deux versions sont sacrément comparables, tant pour leurs qualités que pour leurs défauts. Les défauts, donc. Les graphismes de Defcon 5 sont loin des performances auxquelles la Saturn nous avait habituées. C'est moche et ça sent le vieux. Les fanas d'action reprocheront également la monotonie des déplacements dans les couloirs du jeu. En revanche, pour sa défense, Defcon 5 est entièrement en français, voix comprises, et une fois qu'on passe la déception du look du jeu, l'aventure s'avère plutôt prenante voire même un peu flippante. Servi par des musiques d'ambiance assez chouettes.



Seb

VALORA VALLEY GOLF

MACHINE : SATURN
EDITEUR : VIC TOKAI

80%

Les simulations de golf arrivent en troupeaux sur 32 bits ! Mais s'il s'agit de troupeaux, voici sans doute la "bête folle" du lot (c'est à la mode !), celle qui se distingue des autres. Cette distinction n'est pas due aux graphismes superbes, aux animations incroyables ou au grand nombre de circuits. Non. Valora Valley Golf se distingue par son caractère fou, loufoque, peu orthodoxe. Des terrains en pente, montagneux, sur des pitons rocheux, près de la lave des volcans... Ce golf-là n'est pas un golf sérieux. Ajoutez à cela quelques super-coups comme la balle qui s'enflamme ou qui atterrit automatiquement sur le green, et vous obtenez un jeu très fun. Techniquement, rien d'exceptionnel (le futur Actua Golf de Gremlin Interactive sera pour cela la référence), mais Valora Valley Golf s'avère être suffisamment original pour satisfaire les vieux de la vieille, cette simulation de golf.



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



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



SOIT PLUS DE **45 %** DE RÉDUCTION

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



BULLETIN D'ABONNEMENT

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

JP126

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

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

- Chèque bancaire ou postal
- Mandat-lettre

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

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

PLAYSTATION

ÉDITEUR : PSYGNOSIS
 GENRE : FOOTBALL
 DIFFICULTÉ : MOYENNE

SPECIAL : LE MODE ARCADE
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
 NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
 CONTINUES : SAUVEGARDES
 EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

Il aura fallu un peu plus de deux ans pour que le rêve, né dans un bureau des locaux de Psygnosis France, devienne enfin réalité. Adidas Power Soccer, même s'il n'est aux yeux de certains, qu'un énième jeu de football sur la PlayStation, n'en demeure pas moins le meilleur. Tout simplement...

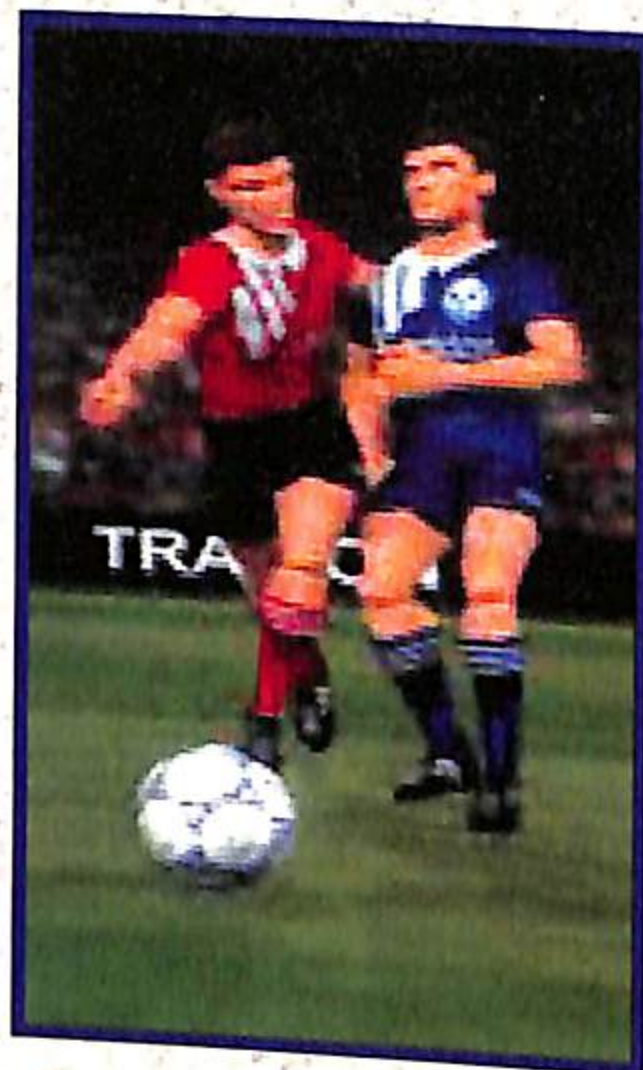
Ça peut paraître bizarre à certains que je commence un article avec une aussi grande sûreté dans le ton, mais si vous pouviez faire l'effort de me croire, ça me ferait un immense plaisir : je viens juste de passer un nombre incroyable d'heures dessus (une nuit blanche, même, disons-le carrément) et il est juste 7 h du matin... En plus, on vient de passer à l'heure d'été (31 mars), et je n'ai toujours pas dormi. Bref, ce n'est pas le sujet, de toute façon. Parlons plutôt d'Adidas Power Soccer... Encore une fois, Psygnosis a fait parler la poudre. Rien qu'en regardant l'intro du jeu, l'une des plus belles jamais réalisées sur un support vidéo-ludique, on comprend qu'on va jouer dans la cour des grands. Ceux qui ont pensé ce mini-film, qui pourrait aisément devenir le générique de "Télé-Foot", connaissent le football. C'est certain. Les attitudes des protagonistes sont telles qu'elles semblent réellement tirées d'un vrai match ! Par la suite, les menus qui vous accueillent sont également très bien pensés : c'est beau, ergonomique, compréhensible, etc.

"Ce gardien est un véritable mur !"

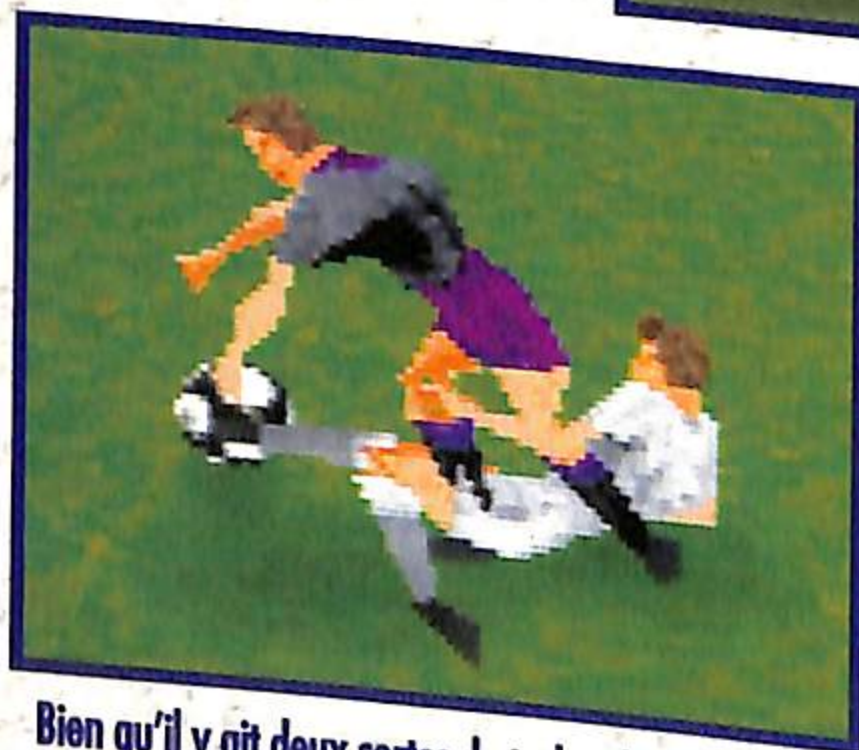
On en arrive vite aux nombreuses options proposées : un choix de 76 équipes en tout des lres divisions française, anglaise et allemande, et une partie des 2e divisions française et anglaise, vous attendent vous et trois de vos ami(e)s joueurs, puisque le jeu accepte aussi le quadrupleur Sony. Quatre terrains différents sont également au programme, déclinés comme les quatre saisons de l'année. L'arbitre peut également être paramétré selon quatre critères précis, du jugement "très gentil" à celui de "très sévère". La durée des mi-temps sera de 2, 5, 10 ou 15 minutes, et il y a un mode "exhibition", "tournoi" et un championnat entier que l'on peut sauvegarder. Le plus important, c'est que vous fassiez la différence entre la "simulation" et l'"arcade", deux types de jeux complètement opposés dans "Adidas". Dans le second mode, en effet, tous les coups sont permis : tacle à la hauteur des gencives, tir boulet de canon, retourné fulgurant, etc. Que dire des commentaires en trois langues (des voix féminines sont même cachées !), qui sont tout bonnement excellents, même s'ils peuvent être un peu lourds au bout d'un certain temps de jeu. Bref, voilà un produit réellement digne d'intérêt, que je conseille vivement à tous les fans du ballon rond... et aux autres !

TRAZOM

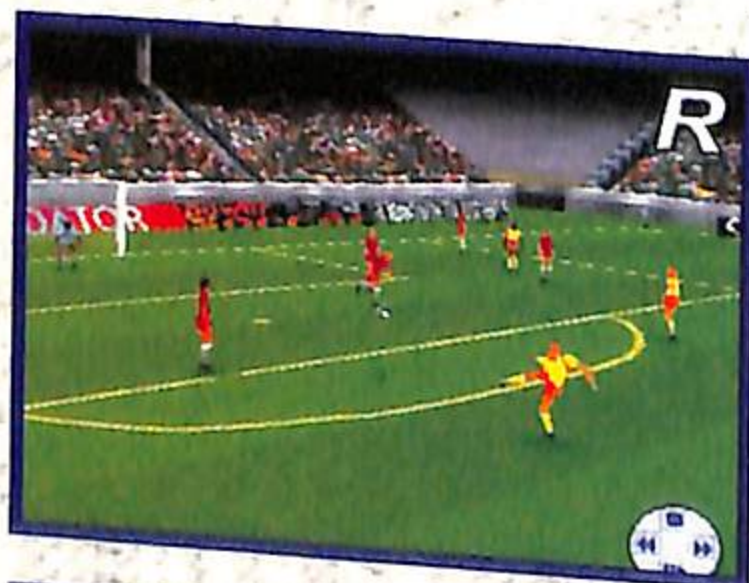
adidas **PO**
SOC



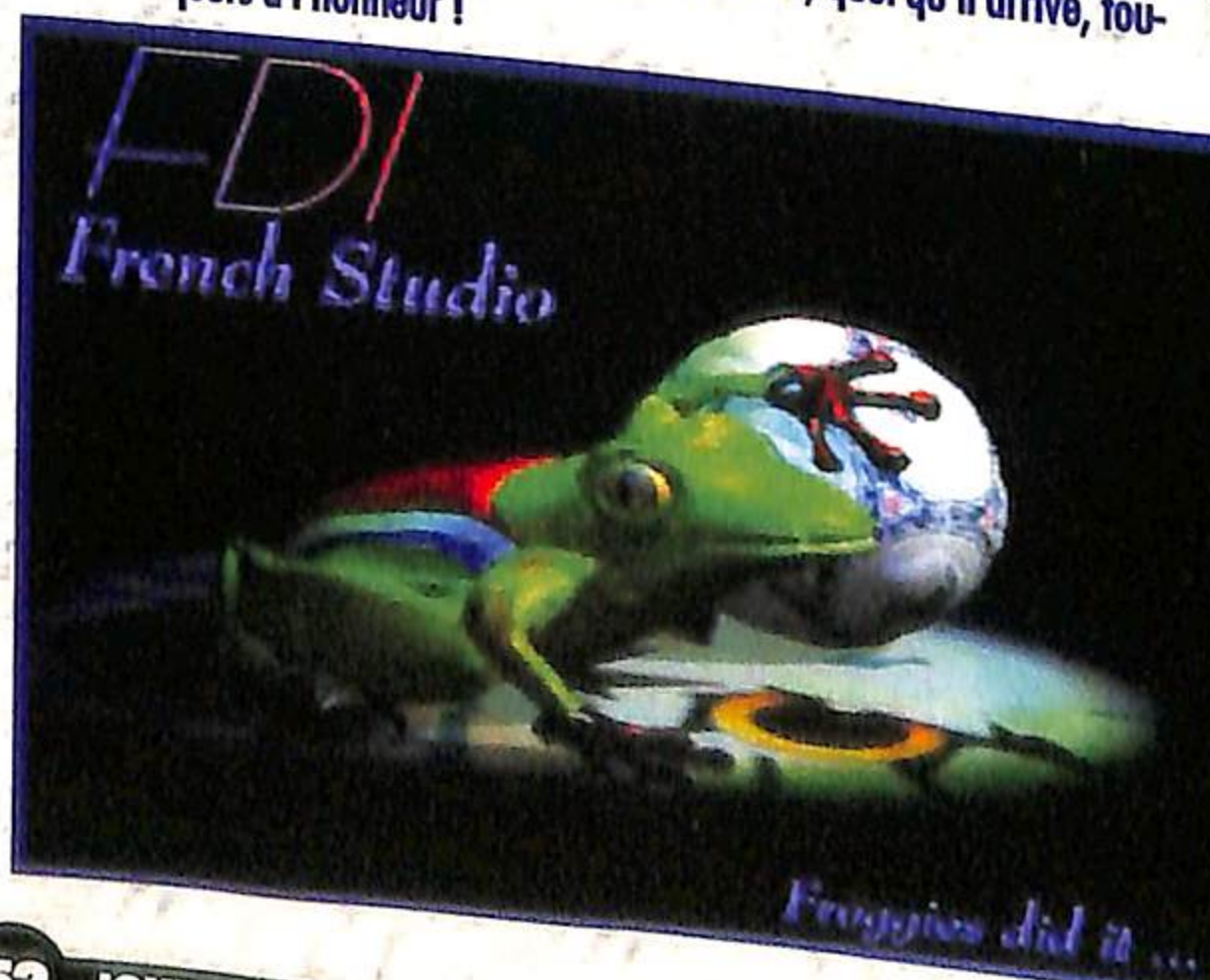
C'est simple : techniquement parlant, avec WipeOut, c'est la plus belle intro jamais réalisée sur une machine. Ils sont forts, chez "Psygnosis" !



Bien qu'il y ait deux sortes de tacles (l'un étant plus "meurtrier" que l'autre), le spectacle est, quoi qu'il arrive, toujours à l'honneur !



Voici une preuve du très grand réalisme et de la cohérence footballistique de Adidas Power Soccer (non, je n'ai pas été acheté !) : une phase de jeu en trois étapes qui s'enchaînent miraculeusement bien.



Clin d'œil sympa des p'tis "Frenchies" à leurs homologues de chez Psygnosis Angleterre : une grenouille emmaillotée aux couleurs nationales. Il fallait oser ! Comme quoi, fierté et humour peuvent très bien se marier !

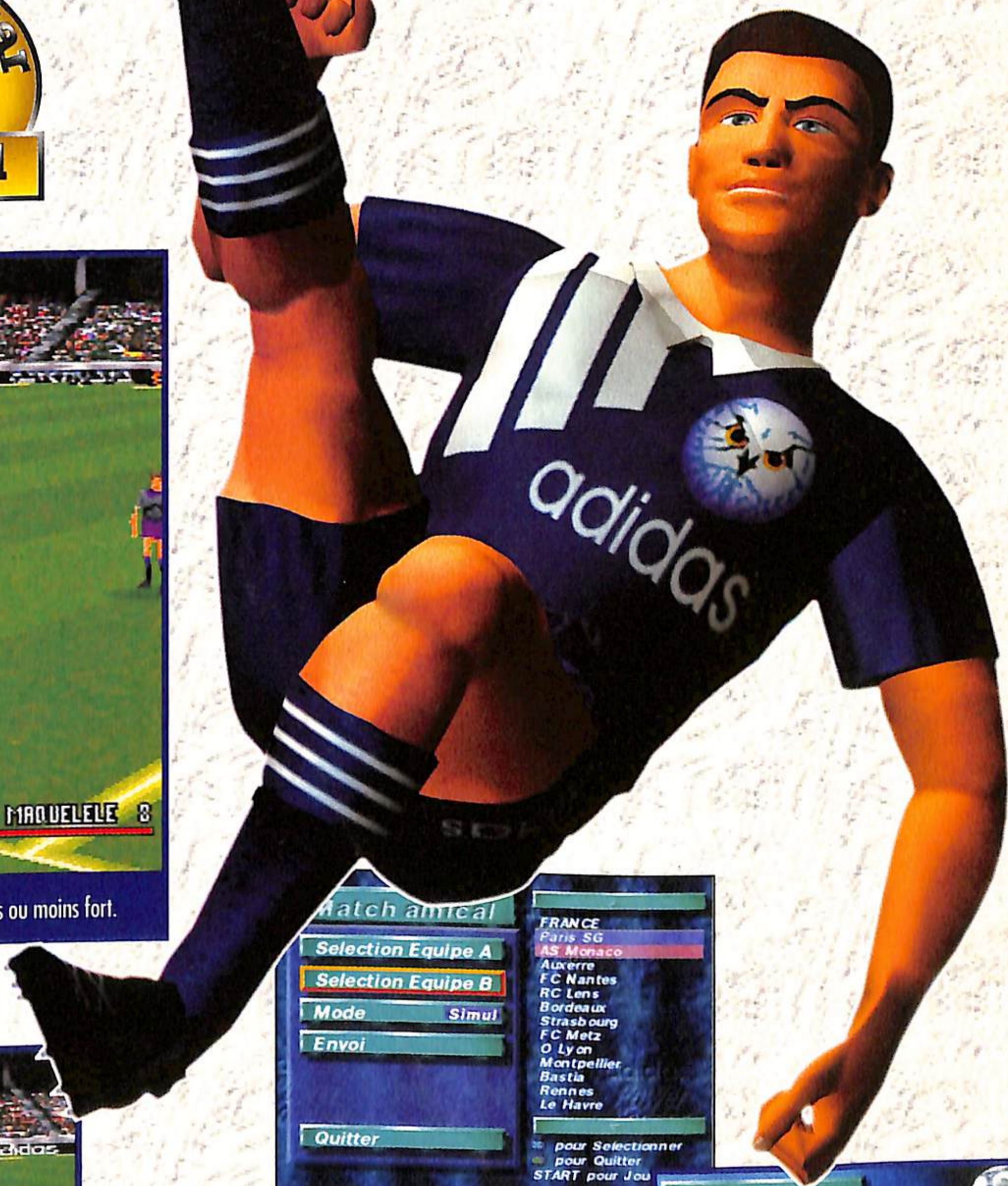
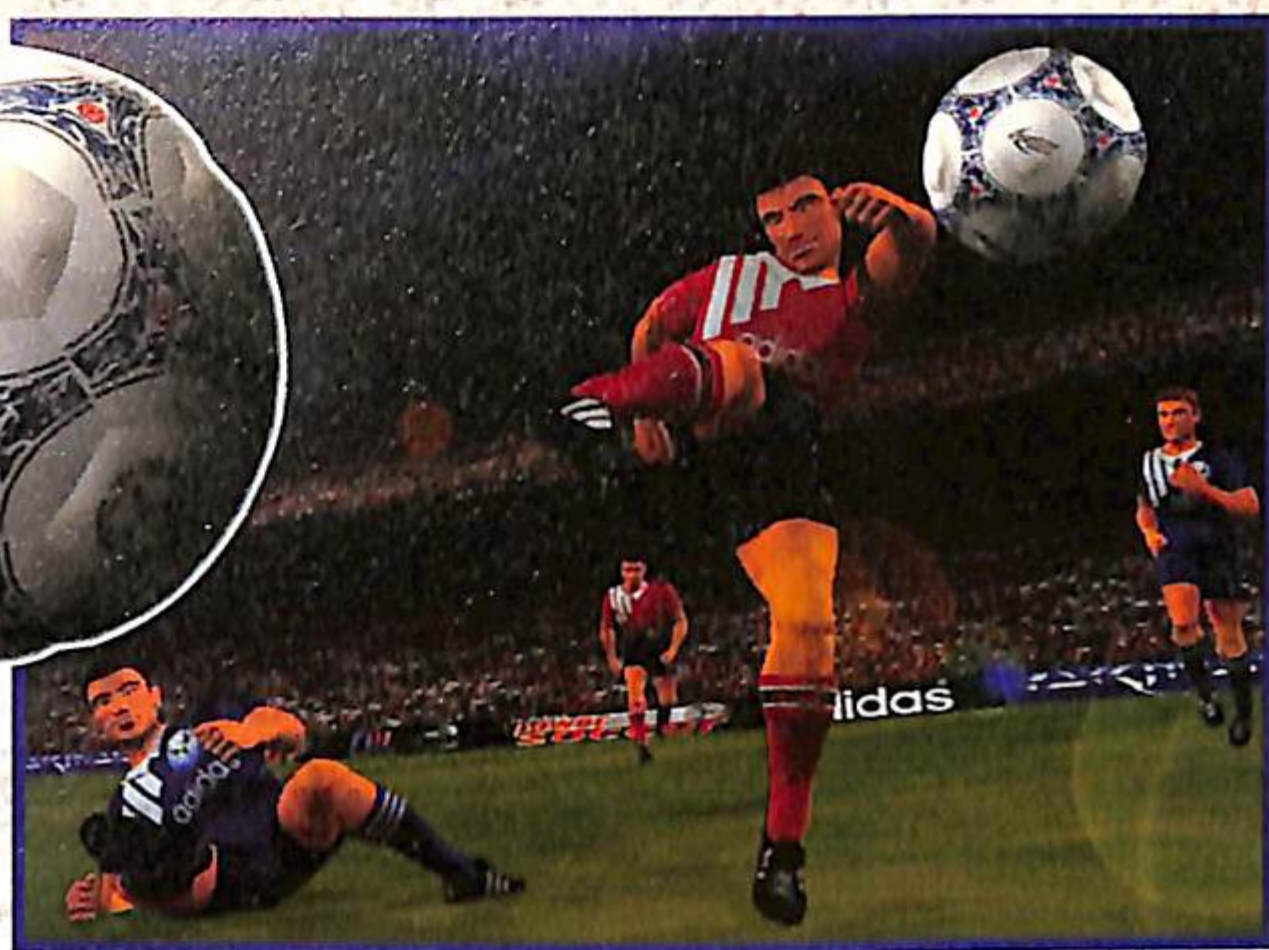
Over Soccer



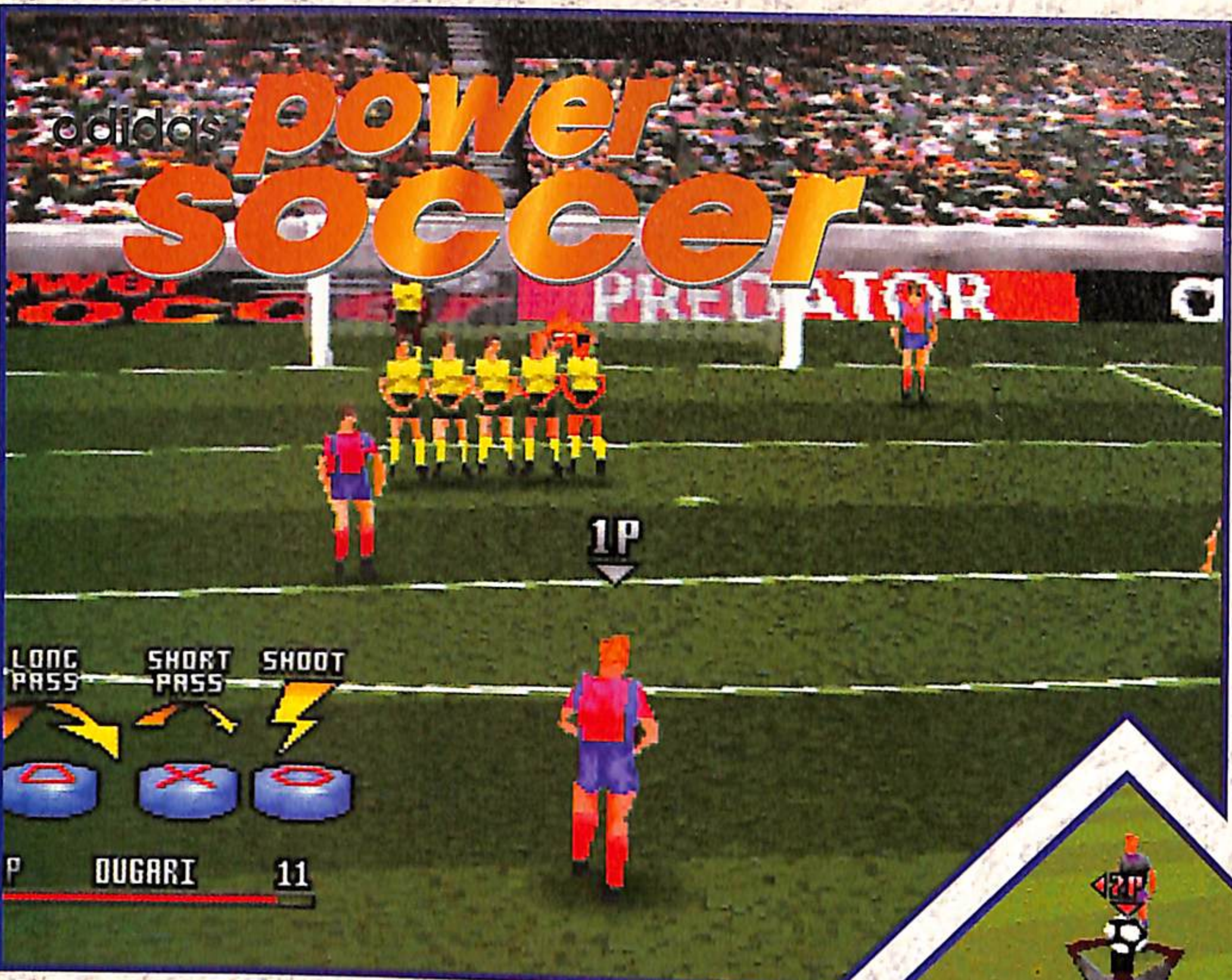
Lors des touches, on peut bouger vers la droite ou la gauche et choisir de lancer plus ou moins fort.



Les corners se passent de la même manière que les dégagements des gardiens, à l'aide d'une jauge de puissance sur la droite.



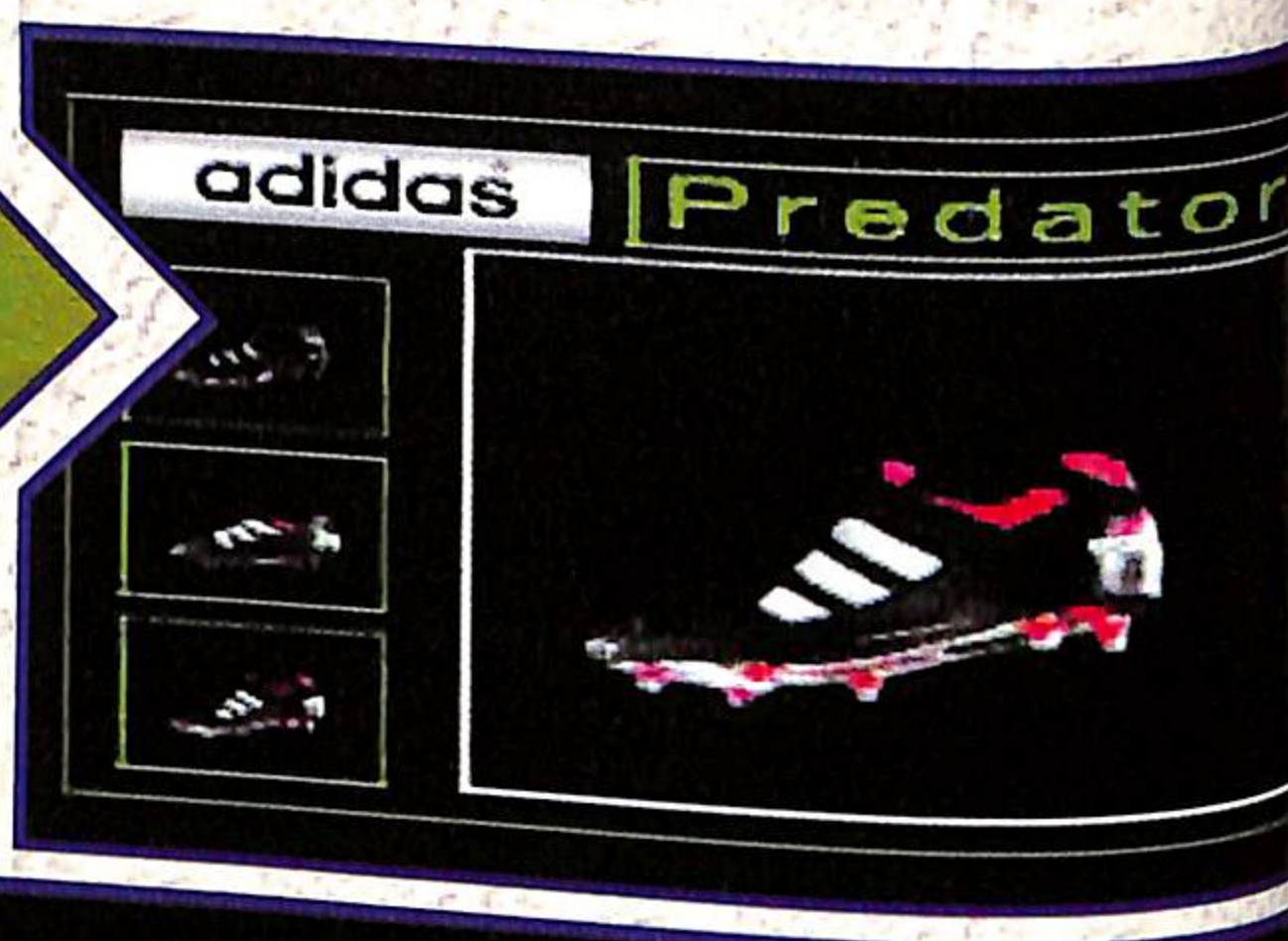
Rarement menu aura été aussi complet et agréable à consulter ! Il vous présente en effet tous les coups (ou presque), sous forme de vidéo explicative. Chapeau pour l'idée et la réalisation !



Trois boutons sont proposés pour frapper le coup-franc.

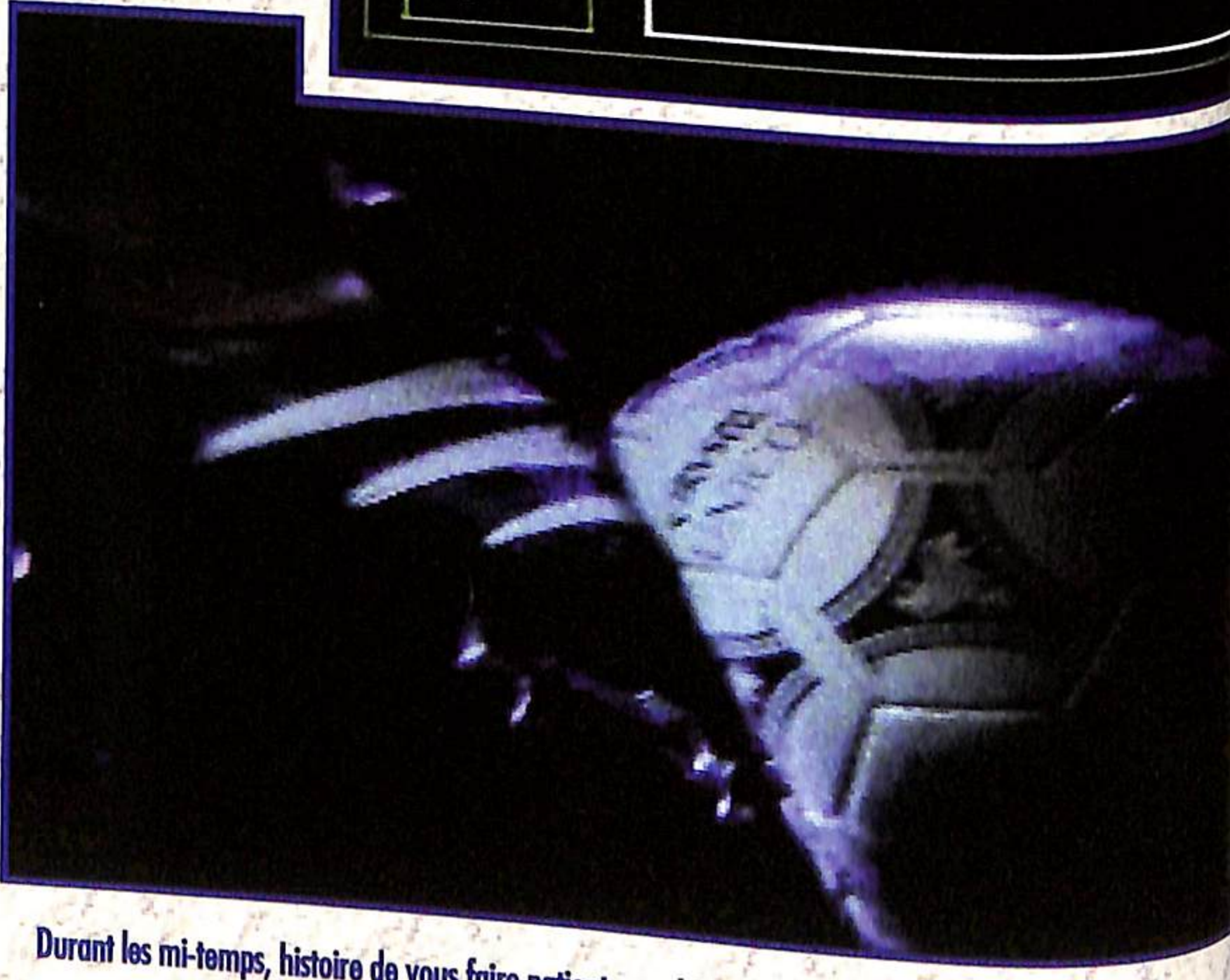


Le terrain sous la neige (il y en a quatre en tout) est assez plaisant à jouer.

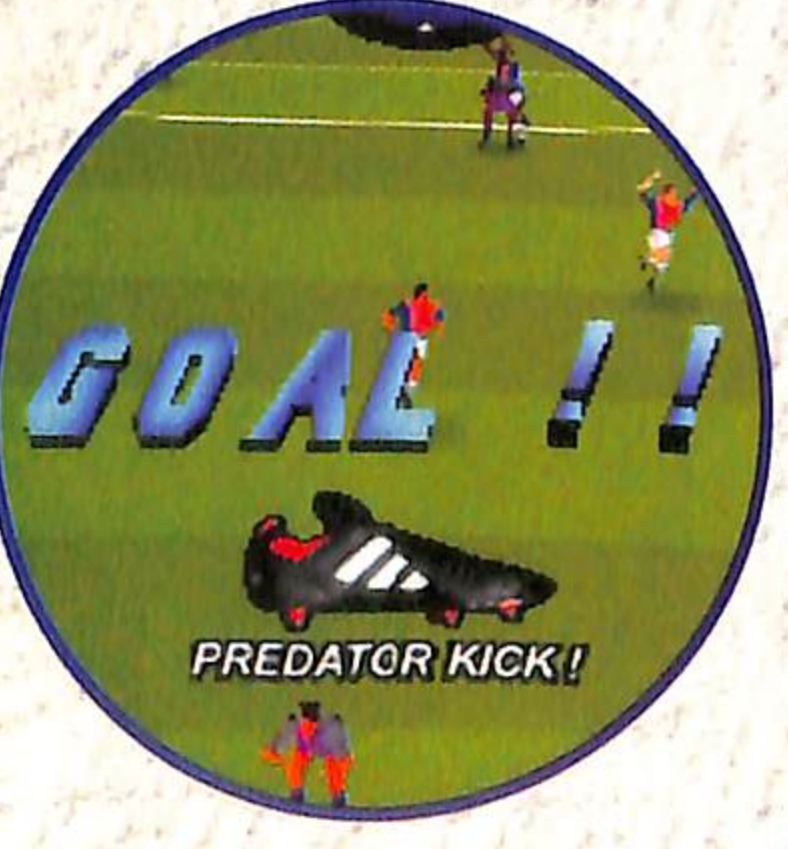


Son, Motion et Vidéo

Il en faut du temps et du talent (et de l'argent aussi !) pour sortir un jeu de cette qualité. C'est pourquoi, que ce soit pour l'étape sonore ou technique, rien n'a été laissé au hasard. Des vrais professionnels dans chaque domaine ont été appelés pour enregistrer les bruitages, ou pour jouer les "cobayes" bardés de capteurs électroniques. Le jeu en valait la chandelle !



Durant les mi-temps, histoire de vous faire patienter et de parfaire votre "culture footballistique", comme dirait Fabrice Collaro, vous verrez de jolies publicités "Adidas"...



Malgré les quatre vues proposées (panoramique, virtuelle, vue du ciel et de côté), seule la dernière a véritablement sa place dans le soft. Je veux dire par là qu'elle est d'évidence la plus jouable. Les autres sont trop inhabituelles pour qu'on les apprécie vraiment.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

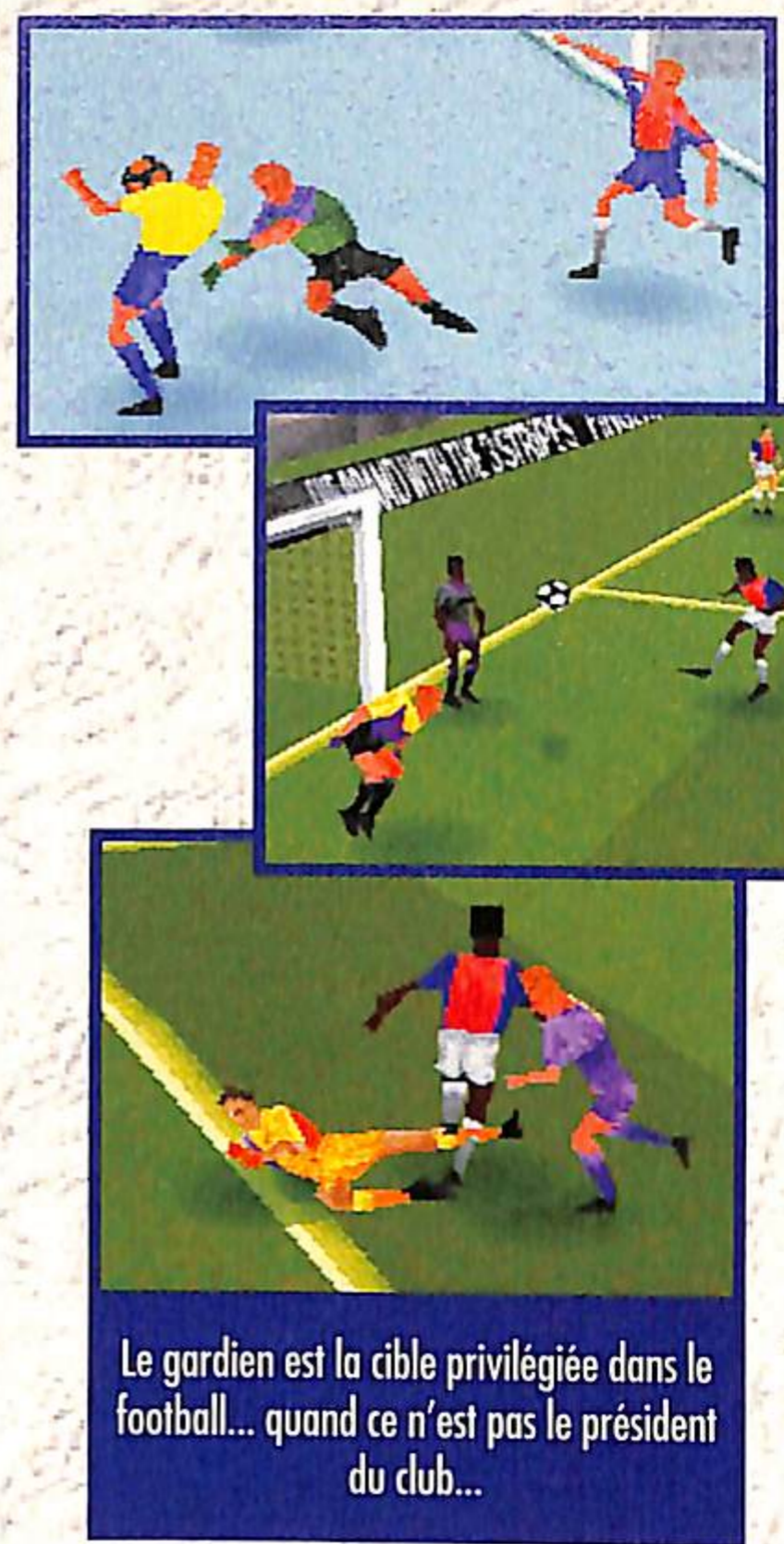
Tous les coups spéciaux dévoilés ! (ou presque).

Comme tous les coups ne sont pas dévoilés dans le jeu, voici une liste quasi-complète (cherchez ce qui reste !) de ce que vous y trouverez, surtout en mode "arcade". Encore faut-il que votre jauge soit remplie :



La talonnade : Carré + Croix	La Roulette : Triangle + Rond	Pousser l'adversaire : Triangle et Croix	Coup dangereux : Carré + Croix
La course : Carré + Rond	La bicyclette : Triangle + Croix (avant réception d'un centre)	Marquer de la main : Triangle + Rond (avant réception d'un centre)	"Predator Megatir" : Triangle + Croix

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS



Le gardien est la cible privilégiée dans le football... quand ce n'est pas le président du club...



Les ralentis permettent de mieux apprécier les tirs et les arrêts souvent spectaculaires des gardiens. Zooms et rotation sont à l'honneur.



Mi temps Stat		Pressez X pour continuer	
Paris SG	3 - 2	AS Monaco	
OG Turam 0'42"	Marqueurs	Medar 1'57"	
DelValdes 6'39"		Sifo 2'56"	
DelValdes 7'11"			
10 Tirs au but		9	
10 Tirs cadres		7	
1 Corners		2	
1 Fautes		2	
Cartons			
51/100	Possession de balle		49/100

Les statistiques à la mi-temps vous renseignent vraiment sur tout !



Alors eux, ils viennent de marquer un but où je ne m'y connais pas...

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

Adidas Power Soccer face... à tous les jeux de foot! Décidément, il commence à y avoir une foule de jeux de football sur PlayStation ! Après les Striker, Fifa Soccer'96 et autre Actua Soccer, arrive enfin celui qui mettra (je préfère vous le dire d'emblée) tout le monde d'accord, en reléguant ces derniers loin, très loin derrière : Adidas Power Soccer - puisque vous avez tous compris que l'on parlait de lui - est à n'en pas douter l'un des meilleurs jeux de foot jamais sortis sur une console de jeu. Fun et réalisme sont les deux mots qui le caractérisent le mieux. "fun" pour l'ambiance, les commentaires, le mode "arcade", et "réalisme" pour les options, le championnat, toutes les équipes nationales et les actions sur le terrain. Sur la 32 bits de Sony, je me demande comment un fan de foot pourrait passer à côté de ce chef-d'œuvre !

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF



EN RÉSUMÉ

Après des heures de jeu, le verdict est limpide : on a touché là à l'un des tous meilleurs jeux de foot de l'histoire des jeux vidéos. Son fun, son humour, sa finition, caractéristique de la "french touch", et son grand réalisme plaident largement en sa faveur. D'ailleurs, plutôt que de lire cet avis, vous feriez bien mieux d'aller acquérir ce chef-d'œuvre dont on n'a pas fini de parler...

GRAPHISMES **15** GRAPHISMES

La démo est fabuleusement sublime, et le jeu, également d'un très bon niveau dans ce domaine, aurait pu être un tantinet meilleur...

ANIMATION **18** ANIMATION

Rarement jeu aura eu une animation aussi détaillée et aussi fluide que celle de Adidas Power Soccer : du grand art !

MANIABILITÉ **16** MANIABILITÉ

Domage que certains coups spéciaux demandent par moment une agilité certaine des doigts ! Autrement, c'est du tout bon.

SON/BRUITAGE **18** SON/BRUITAGE

Les bruitages, et de manière générale l'ambiance du jeu, sont d'un niveau excellent. Sans parler des commentaires, très drôles !

J'AIME

- La Motion Capture au top !
- Un mode "arcade" spectaculaire.
- Quatre joueurs simultanément.
- Des commentaires hilarants.
- Les coups spéciaux : pas banals !

J'AIME PAS

- Toutes les vues ne sont pas jouables.
- La difficulté pour exécuter certains coups. C'est tout !



SATURN

EDITEUR : CAPCOM
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
GENRE : PARODIE DE COMBAT

SPECIAL : SUPER ASTUCES INCLUES
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 8
CONTINUE : ILLIMITÉS
EXISTE SUR : ARCADE, PLAY-
STATION (1^{ER} VOLET SEULEMENT)

Connu sous le nom de Vampire Hunter par tous les joueurs fans de jeux de combat, Night Warriors arrive enfin en France sur Saturn. Personnellement, je me réjouis. Vous, je sais pas, mais moi je trouve cette histoire fort intéressante. C'est vrai, voyez Capcom : ces types ont inventé le jeu de combat avec Street Fighter, et depuis n'en sortent que des "séquelles". Tout le monde, bien évidemment, les taxe d'incompétents et leur parle de leur manque de créativité. C'est pour leur démontrer le contraire que Capcom a produit donc Vampire, puis Vampire Hunter, la suite. Dans ce jeu, vous allez pouvoir incarner l'une des pires créatures du cinéma fantastique, parmi douze. Au choix donc : Demitri le vampire, Felicia la femme-chat, Gallon le loup-garou, Bishamon l'armure-fantôme, Lei-Lei le fantôme chinois, Donovan l'exorciste, Victor la créature de Frankenstein, Sasquatch le yéti, Morrigan la sorcière, Zabel le mort-vivant, Phobos le robot-statue style Aniwa, et enfin Pyron, l'élémental de feu.

Un véritable cartoon à jouer

La réalisation est tout simplement fabuleuse, avec une animation à couper le souffle. Chaque personnage possède près de 2 400 mouvements et attitudes différents. Parsemé de gags, le jeu propose vraiment beaucoup d'animations à la Tex Avery. Plutôt que de souffrir vraiment de leurs coups, les personnages prennent des attitudes délirantes. Un personnage qui subira une attaque de feu finira cramé façon cartoon avec cheveux frisés et tronche noire. Une attaque de foudre, et le voici exposé façon rayons X. Un plaisir ! Comme dans la plupart des jeux de combat,

vous avez une jauge d'énergie qui se remplit au fur et à mesure que vous frappez votre adversaire. Une fois cette jauge remplie, vous avez accès à de nouveaux coups, des furies. Mais ce n'est pas tout. Grâce à cette énergie, vous pouvez aussi utiliser vos attaques normales, mais amplifiées par ladite énergie, ce qui vous donne un panel vraiment large d'attaques à votre disposition. Comme de bien entendu, les graphismes de ce jeu sont identiques à l'arcade, et le style



très fin et coloré utilisant des tons sombres pour certains décors les rend superbes. Plutôt que de nous proposer des musiques bibliques ou super-ténébreuses comme dans Castlevania, nous avons de la techno-soupe au style très gothique. C'est sympa, mais on a déjà eu mieux comme mise en ambiance.

Beau, complet, amusant, complexe, Night Warriors est un jeu qu'il faut obligatoirement posséder. Plus que Street Fighter Zero, dont il est la réplique avec l'humour et la qualité "cartoon" en plus.

GREG



NIGHT WARRIORS

Etre le pote de Zeus, ça peut toujours être utile. Surtout en plein combat, mais il faut attendre que l'ennemi soit à la place adéquate, c'est-à-dire sous l'endroit d'apparition du pied. La petite forme rouge que vous distinguez sous le pied se nomme Bishamon, une armure japonaise hantée.



L'une des furies de Lei-Lei consiste à faire surgir du sol une rangée de lames qui forme une vague inexorable vers l'adversaire. Impressionnant mais pas toujours très efficace, Lei-Lei est un personnage difficile à maîtriser.





LES MIMIKES DES PERSONNAGES

Nous avons ici Sasquatch et Morrigan qui se proposent d'illustrer les différentes poses principales que tout bon personnage de Night Warriors est tenu d'avoir devant les attaques correspondantes. La première pose correspond à une attaque de feu. Après passage de la boule de feu, le personnage est — comment dire ? — un peu cramé. Suit l'attaque à base de froid, qui laisse de la glace. Contre une attaque de foudre, le personnage est nimbé d'éclairs, tandis que son squelette est exposé à la vue de tous, et particulièrement les fans d'anatomie. Et pour terminer, une attaque à base de poison, qui a la particularité de faire sombrer nos amis dans un état maladif légèrement comateux.



EN RÉSUMÉ

Night Warriors est, avec King Of Fighters 95 (testé en import), l'un des deux jeux de combat à acheter absolument, car ils représentent deux styles opposés, le sérieux et le fun total. Oui, Night Warriors est fun, et chaque partie du jeu offre un plaisir incroyable. Mais attention, il ne faut pas le jouer debout dans une boutique. Non, il faut le jouer tranquillement assis, chez soi, pour bien en admirer tous les détails. Il y a tellement plus à regarder ici que sur Street Fighter Zero.

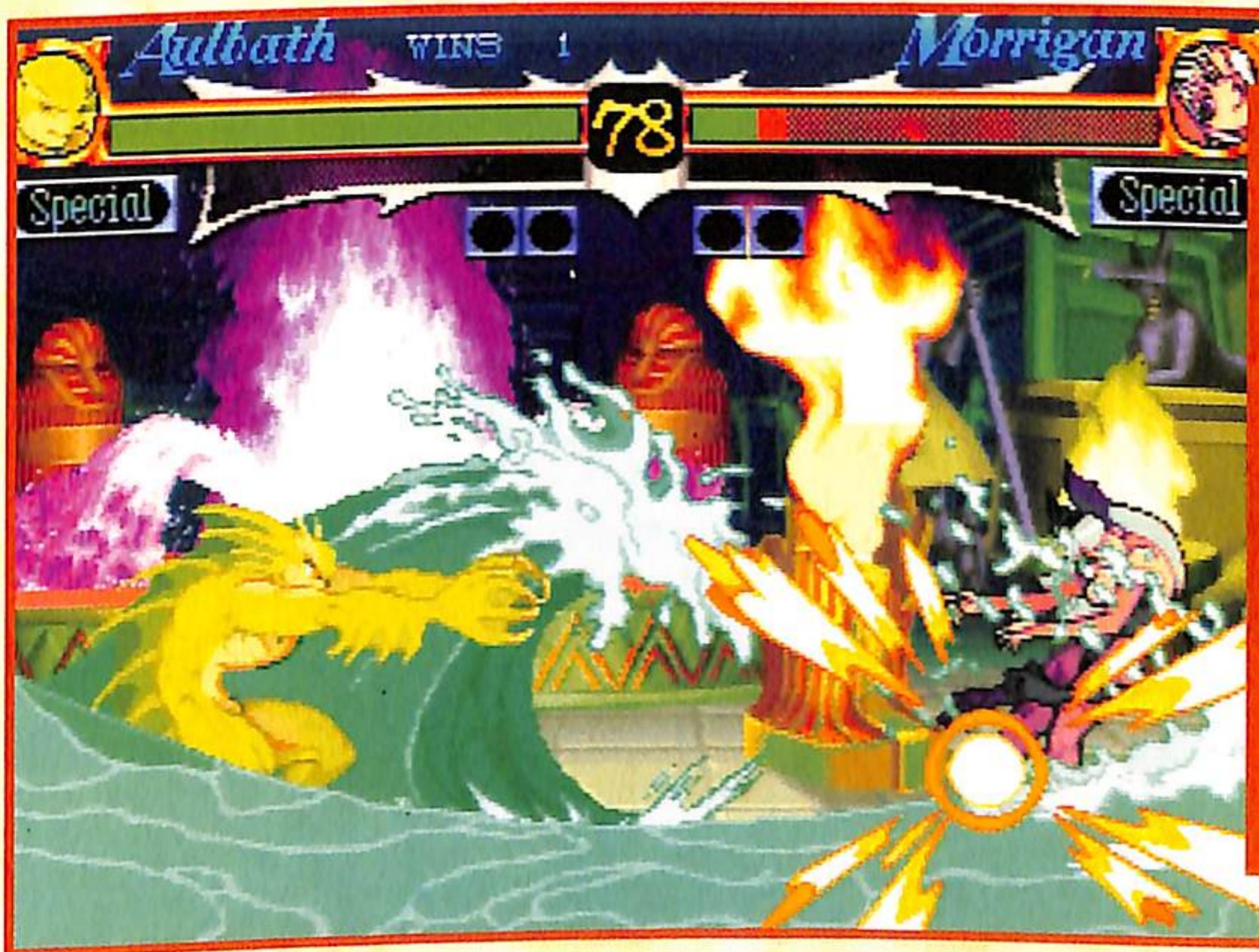


Lorsqu'elle est en danger, Felicia n'y va pas par quatre chemins, elle appelle les copines. Cette furie a la particularité d'être très drôle, très visuelle et très efficace. Malheureusement, elle reste difficile à placer.

Le brave Sasquatch vous explique la différence fondamentale qu'il existe entre une attaque spéciale et une attaque spéciale réalisée avec la jauge d'énergie qui sert habituellement à déclencher les furies. Pour vous en servir, il suffit de faire la manipulation normale, mais en pressant deux boutons simultanément.



Victor est une créature qui a été réveillée aux électrochocs. Et lorsqu'il frappe ses ennemis, on s'en rend compte. Selon le temps de pression effectué sur les boutons d'attaque, ses coups sont plus ou moins survoltés.



Aulbath l'homme-poisson sait appeler son élément à la rescousse lorsqu'il est en danger. Dans un raz-de-marée miniature, l'ennemi est complètement emporté par les flots et perd un grand nombre de points de vie.

GRAPHISMES

19

GRAPHISMES

Équivalents à l'arcade, ils sont peut-être un petit peu sombres malgré tout. Ils foisonnent de détails, ce qui est très plaisant.

ANIMATION

19

ANIMATION

C'est ce qu'il y a de plus réussi dans le jeu, avec les graphismes. Il en manque cependant encore un petit peu face à l'arcade.

MANIABILITÉ

19

MANIABILITÉ

La seule opération qui requiert un minimum d'entraînement est la technique qui consiste à achever au sol.

SON/BRUITAGE

16

SON/BRUITAGE

Seuls la musique d'introduction et les thèmes de Demitri, Zabel et Lei-Lei valent le coup. Au niveau des bruitages, ils sont parfaits.



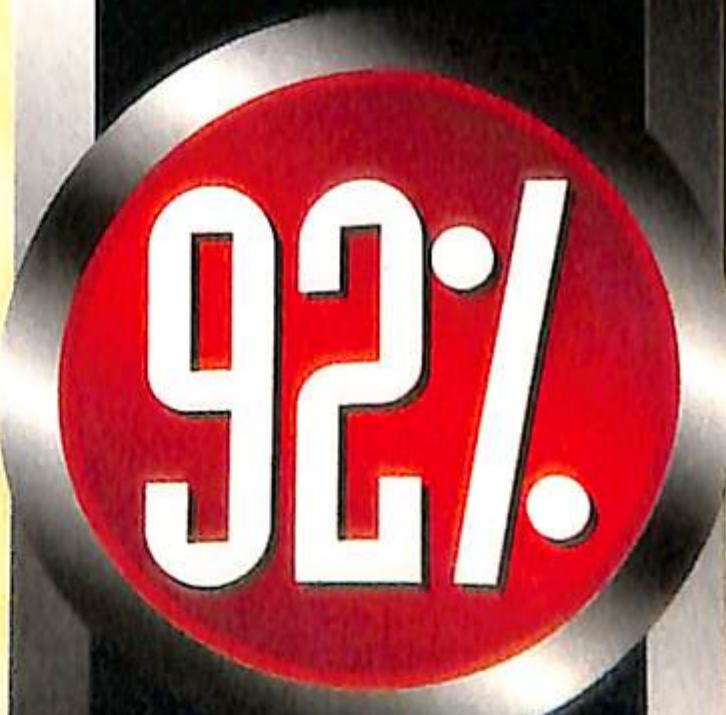
J'AIME

- Des graphismes à tomber
- Une animation irréprochable
- Plein de coups
- Des personnages attachants



J'AIME PAS

- Y aura toujours des gens pour dire que Street Fighter est meilleur
- Un jeu de combat 2D traditionnel



PLAYSTATION-SATURN

EDITEUR: CAPCOM
 NOMBRE DE JOUEURS: 1 À 2
 JOUEURS SIMULTANÉMENT

NIVEAUX DE DIFFICULTE: 8
 CONTINUE: ILLIMITÉS
 DIFFICULTÉ: VARIABLE

Guy est un petit peu le personnage rapide du jeu. Il enchaîne les combos rapidement, possède une bonne frappe et en plus possède un design sympathique.



Gouki a la possibilité de lancer ses projectiles en plein vol ; du grand art, surtout pour l'adversaire désespéré. Rassurez-vous, au bout de quelques bonnes défaites face à Gouki, on devient vraiment très méfiant.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

VERSION SATURN VS VERSION PLAYSTATION

Comme on le voit sur cette photo, la version Saturn est meilleure tant au niveau graphique que de l'animation (ce qui se voit moins sur la photo). En effet, sur Saturn, les détails graphiques sont un poil plus nombreux avec entre autres de la couleur sur les doubles des personnages, qui restent bleus dans la version PlayStation. Au niveau de l'animation, c'est pareil, la version Saturn a quelques petits avantages, et possède quelques étapes d'animation en plus par personnage. En revanche, au niveau des voix, la version PlayStation est bien supérieure à la Saturn, qui grésille dans les aigus.

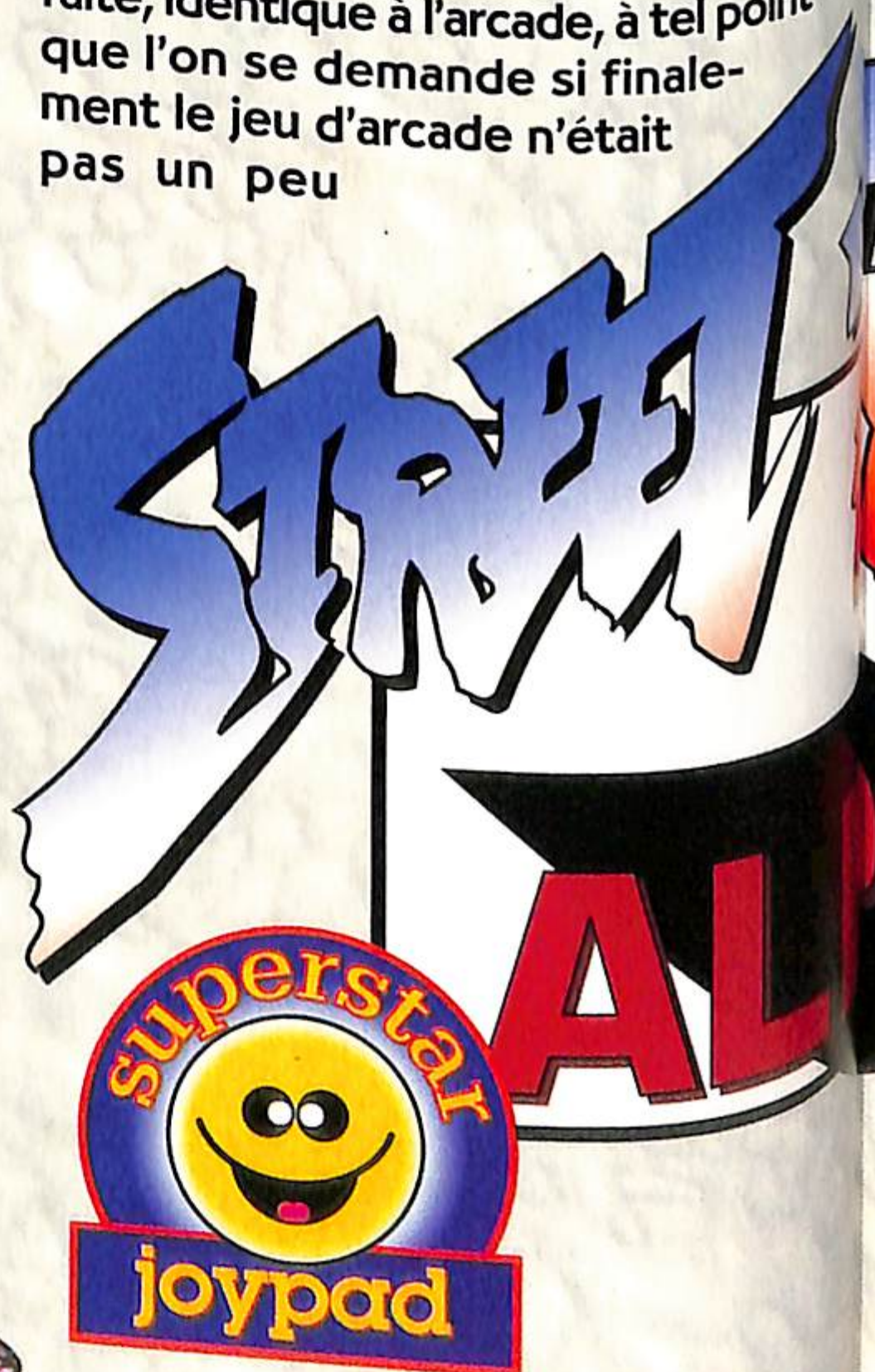


TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Je ne sais même plus quoi dire sur Street Fighter Alpha. Tout a déjà été dit dans les tests importants qui renvoyaient eux-mêmes à l'histoire de Super Street Fighter 2, qui lui-même bla bla Street Fighter 2 Turbo, qui bla bla Street Fighter 2, qui bla bla Street Fighter. J'ai déjà peur de l'éventuel test de Street Fighter Alpha 2 où je n'aurai rien à dire en fait. Il va pourtant bien falloir que je trouve. Alors je vais me dire : "Je n'ai qu'à parler des nouveaux personnages !". Oui, bonne idée. Je remonte donc dans le temps, et je commence mon test de Street Alpha par : "Laissez-moi donc vous présenter les personnages de ce jeu !". C'est facile, parmi ceux que l'on connaît, citons Ryu, Ken, Chun-Lee, Sagat Gouki et Vega. Ensuite, pour ceux que l'on ne connaît pas mais que l'on a déjà aperçus dans d'autres jeux, citons Guy et Sodom de Final Fight, Adon et Birdie de Street Fighter I. Les deux nouveaux sont Nash et Rose. Enfin, pas vraiment nouveaux, puisque Nash est une copie conforme de Guile, et les rumeurs disent que Rose serait la petite fille qui court derrière Donovan dans Vampire Hunter. Enfin moi, c'que j'en dis, c'est que ces lascars qui lancent des boules de feu, ils sont pas comme nous.

Le nouveau Street est arrivé

Street Fighter Alpha est donc enfin disponible chez nous. Pour ce qui est des deux versions, la conversion est parfaite, identique à l'arcade, à tel point que l'on se demande si finalement le jeu d'arcade n'était pas un peu

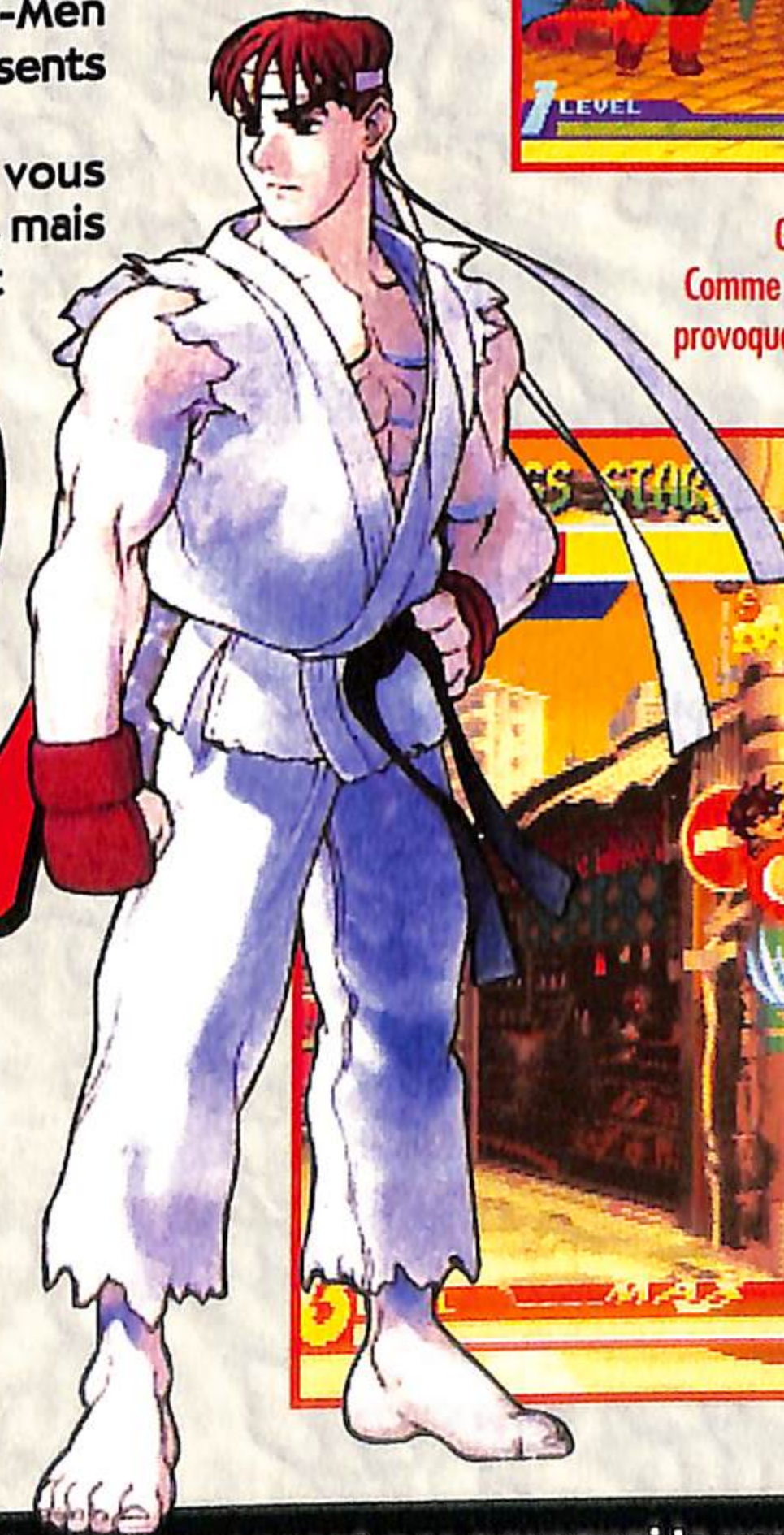


faiblard lui-même. La grande nouveauté de ce jeu réside dans ce que l'on appelle le "zero counter". Ce "zero counter" est une contre-attaque imparable qui s'utilise avec la fameuse barre d'énergie habituellement réservée aux super-attaques. Utile lorsqu'on se fait coller dans un coin de l'écran.

Les personnages variés sont vraiment très bien animés, et leur style graphique, plaisant à l'œil, donne une ambiance générale très Comics. Pour ce qui est de la musique, les joueurs reconnaîtront certains grands thèmes remixés de la saga de Street Fighter. Pour le reste, mes impressions sont mitigées. Autant le jeu mérite vraiment d'être acheté sur une console, autant sur l'autre il ne le mérite pas. Explication rapide : sur PlayStation, Street Fighter Alpha est le meilleur jeu de combat en 2D que l'on connaisse, et même le futur Vampire (sorti en import) ne le dépasse pas par manque de personnages. Ne parlons même pas de la façon dont il enterre Mortal Kombat 3. En revanche, sur Saturn, le jeu est très amusant mais d'une grande fadeur par rapport à l'illustrissime Night Warriors testé dans ce même numéro. En effet, pourquoi hésiter entre deux jeux dont l'un est indéniablement beaucoup plus beau, amusant et varié au niveau des coups ? Sans compter que X-Men et King Of Fighters sont aussi présents sur Saturn.

Donc si vous avez tout compris, vous achèterez ce jeu sur PlayStation, mais pas sur Saturn. Non pas qu'il soit mauvais, mais parce qu'il y a mieux.

STREET FIGHTER ALPHA



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Pour jouer avec Vega Dan ou Gouki, il vous suffit de vous mettre sur la roulette et d'avoir un peu de chance. Si vous n'êtes pas du genre à avoir de la chance, allez donc consulter les Joypad n° 51 et 52 où Kandy vous indique comment prendre ces trois personnages.



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS



Gouki est là avec sa frappe de bœuf et son irrésistible air méchant. Pour le sélectionner, il vous suffit d'aller voir les astuces de Kandy dans Joypad n° 51 (PlayStation) et 52 (Saturn). Bien sûr, le combat est largement en faveur du joueur qui le choisit, mais cela peut parfois motiver...

Un autre grand classique des méchants de Street Fighter, Vega. Ici, Vega fait légèrement "bibendum", genre j'ai beaucoup mangé de trucs mous et sucrés. Cela n'enlève malheureusement rien à son caractère impitoyable.



Guy fait les frais d'un Zero Counter exécuté par Adon. Comme vous ne le voyez pas sur cette photo, le Zero Counter provoque une mini-tornade qui fait tournoyer l'adversaire sur lui-même, sous la violence du coup reçu.



EN RÉSUMÉ

Pour ceux qui ne comprennent pas pourquoi la version Saturn a une moins bonne note que la version PlayStation – bien qu'elle soit meilleure – c'est très simple, la note est donnée par rapport à ce qui existe déjà sur ladite console. Street Fighter Alpha est le meilleur de sa catégorie sur PlayStation, alors que sur Saturn, il est enterré par Night Warriors ou X-Men. Ce n'est pas trop difficile à comprendre ?

GRAPHISMES

18

GRAPHISMES

Comme dans un dessin animé, les graphismes sont fins et colorés. De superbes personnages, très ronds et vivants.

ANIMATION

18

ANIMATION

Tout est parfait. La fluidité des mouvements se conjugue avec un défilement d'écran tout en douceur. De la sensualité, quoi !

MANIABILITÉ

PlayStation 15 Saturn 18

MANIABILITÉ

Testé avec une manette de base, ce jeu se révèle parfois catastrophique sur PlayStation (angles). Pour la Saturn, rien à signaler.

SON/BRUITAGE

PlayStation 18 Saturn 17

SON/BRUITAGE

C'est en stéréo, et en plus on a droit au Q Sound. Les digitalisations vocales des personnages sont juste parfaites sur PlayStation.



J'AIME

- Quelle classe, enfin de la bonne 2D sur PlayStation !
- C'est Street Fighter, quoi !



J'AIME PAS

- Très très peu de décors (pauvres, en plus)
- Il faut vraiment très bien maîtriser pour s'amuser (Saturn)
- Maniabilité parfois douteuse (PlayStation)

PlayStation

Saturn

92%

90%

PLAYSTATION-SATURN

EDITEUR : INFOGRAMES
 NOMBRE DE JOUEURS : 1
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

CONTINUE : SAUVEGARDES
 DIFFICULTÉ : MOYEN-DIFFICILE
 EXISTE SUR : PC

Vous n'êtes pas prêt de prendre votre retraite, c'est clair. Après avoir joyeusement démêlé l'intrigue d'Alone In

The Dark premier du nom, voilà qu'on fait à nouveau appel à vous pour une histoire d'enlèvement de petite fille. Rien ne vous fend plus le cœur que le malheur des enfants, vous êtes un tendre. Vous voilà donc parti en direction de cette demeure inquiétante, au bord de la côte, où l'ami qui vous prête main-forte prétend avoir repéré la pauvre petite.

Après quelques minutes dans les environs, le décor est planté : bienvenue chez les fous. Pire, vous constaterez très rapidement que ce qui se passe dans cette demeure n'a rien de très normal ; le lieu étant rempli de zombies, de fantômes et de monstres en tous genres. Pas joyeux !

Alone In The Dark 2, comme son prédécesseur, est entièrement en 3D, texturée cette fois. L'action est filmée sous différents angles, comme si des milliers de caméras étaient plantées dans tous les coins. Avancez dans un couloir, vous êtes vu de loin, paf au milieu de votre course on passe en gros plan en vue de dessus, paf quelques secondes plus tard on passe en vue à ras de terre ; c'est assez tri-pant et bien foutu. Les graphismes eux-mêmes sont assez jolis, quoiqu'un peu vieillots maintenant. L'aventure en elle-même mêle quête d'indices et d'objets classique, et action puisque vous aurez à frapper et tuer de nombreux ennemis. Rassurez-vous, l'humanisme qui vous caractérise est sauvé, il s'agit de méchants zombies et de créatures non humaines. Alone In The Dark 2 n'est pas un jeu renversant, des petits défauts techniques comme les temps de chargement gâchent un peu le plaisir, ainsi qu'une redondance de l'action toujours identique : j'entre quelque part, je tue tout ce qui bouge, je ramasse les objets, je les utilise plus loin. Un concept qui doit évoluer pour ne pas sombrer dans les oubliettes.



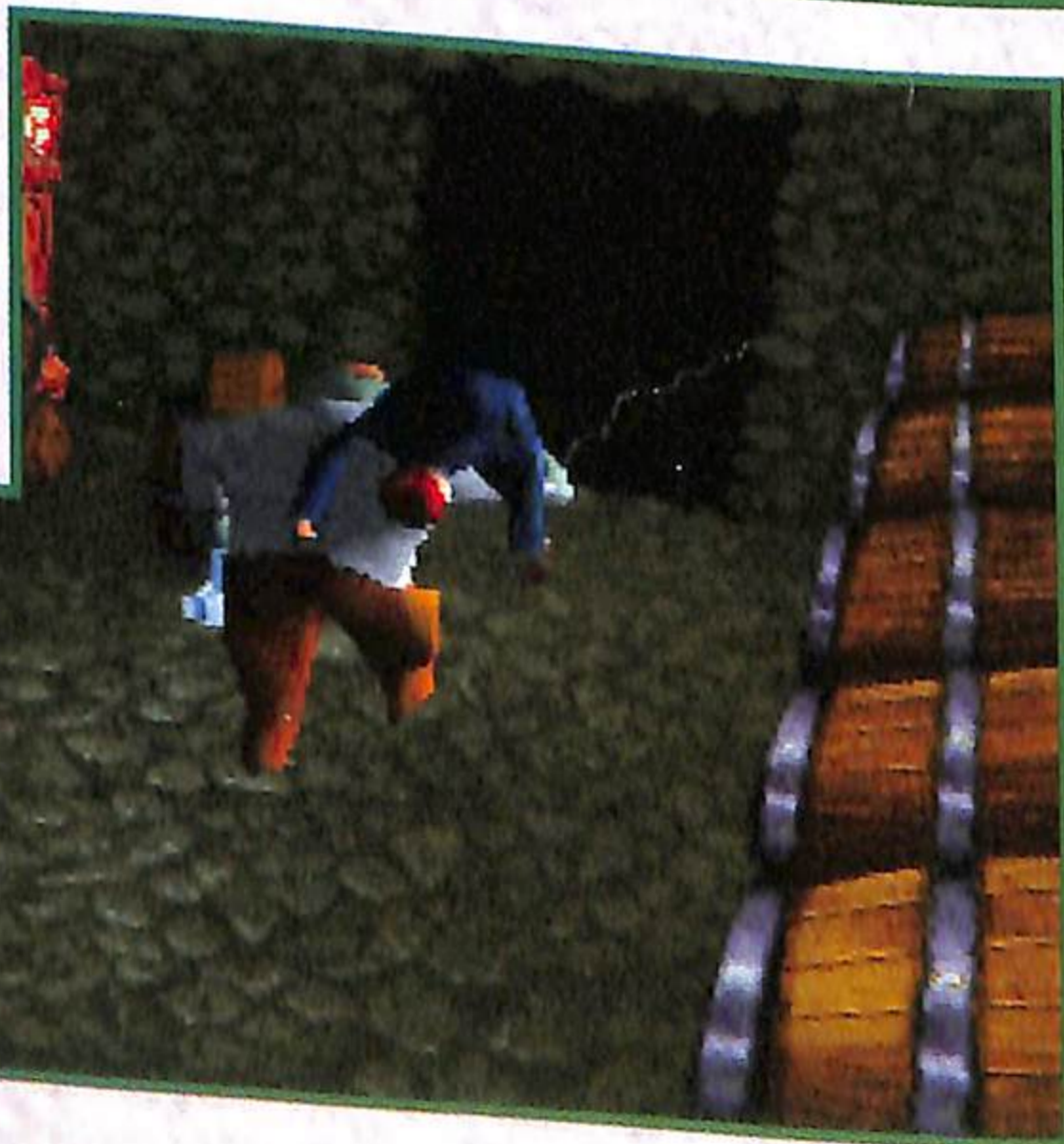
Rapidement, peu après le début de l'aventure, vous serez plongé dans un labyrinthe façon "jardin à la française". On se calme, on respire à fond pour pas devenir fou et tourner en rond.



ALONE IN THE DARK



D'une simple pression sur un bouton du joystick, vous accédez à notre copain le chouette menu. C'est ici que vous gérez vos objets et vos points de vie, ainsi que les actions que vous souhaitez faire.



La scène de mort est assez amusante : un coyote vous embarque sur son épaule et vous balance du haut d'une falaise. Malheureusement, petite incohérence pendant le jeu vous serez amené à détruire ce personnage, tandis que la scène de mort restera la même par la suite. Dommage !

SUPER NINTENDO

EDITEUR : NINTENDO
 NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4

CONTINUE : INFINIS
 DIFFICULTÉ : MOYENNE
 EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE



Q

uand Alexey Pajitnov inventa Tetris, il ne se doutait pas du nombre de clones qui sortiraient sur tous les formats. Et sur-

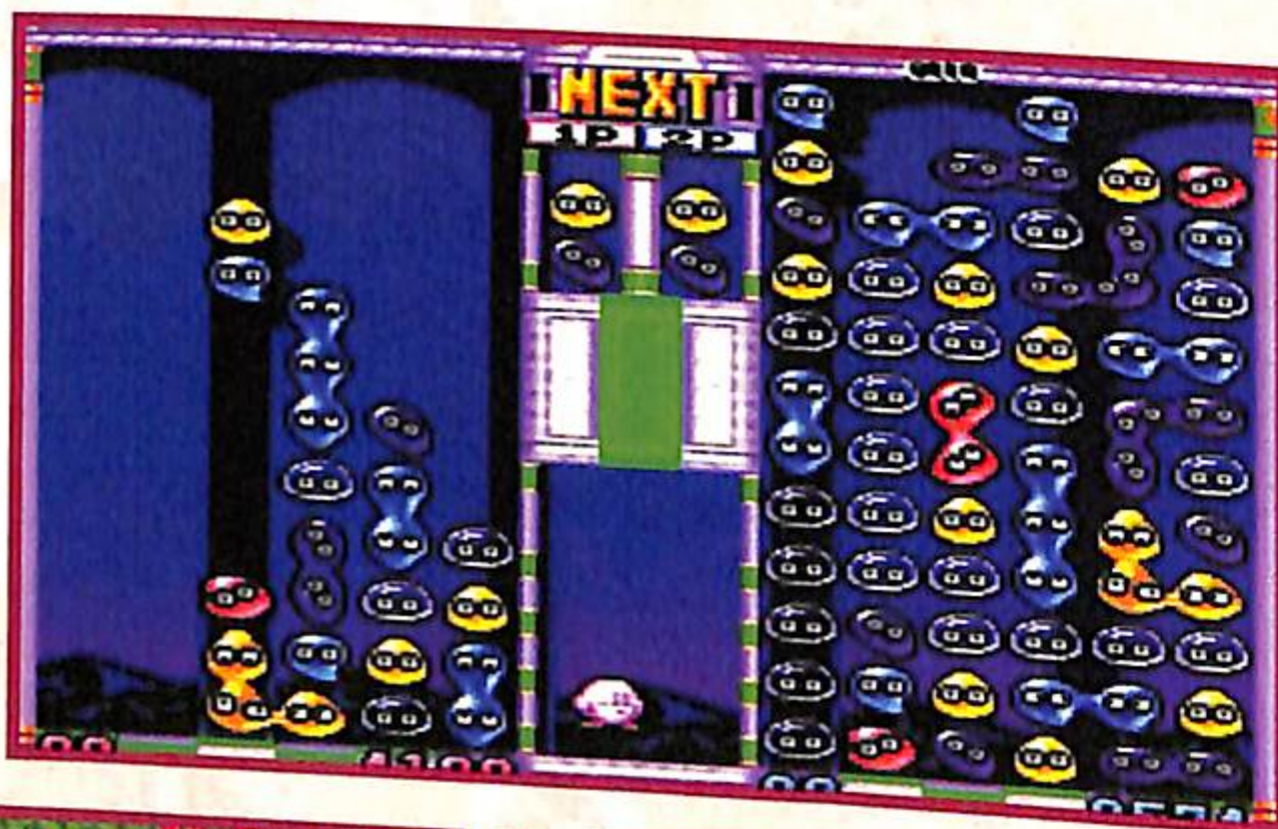
tout, il était loin d'imaginer que son jeu inspirerait nombre d'autres jeux géniaux dont Puyo Puyo fait partie. Ce jeu au drôle de nom (le nom japonais a déjà été adapté sur Mega-drive sous le nom de Dr Robotnik. Avec Kirby's Ghost Trap, le voilà qui débarque sur Nintendo. Et n'allez pas croire, si vous possédez Tetris & Dr Mario ou Wario's Woods, que cette cartouche soit obsolète car le principe de ce jeu est vraiment innovant, surtout à deux. Les tactiques utilisées dans Tetris ne peuvent pas être reproduites ici. On gère en effet beaucoup plus d'inconnues : il ne s'agit plus de faire disparaître des lignes entières, mais des groupes de quatre bulles contiguës (ou plus). Évidemment, lorsque vous en faites disparaître, votre adversaire a le droit au double effet Kiss Cool puisqu'il se mange des bulles invisibles en nombre. Les éléments qui tombent du haut de l'écran et que vous pouvez déplacer dans leur chute grâce aux curseurs, sont donc des bulles gélatineuses au look microbien toutes munies d'une paire d'yeux pour mieux voir ! On apparie ces dernières selon la couleur : des vertes avec des vertes, et ainsi de suite... C'est bien là la force de ce jeu qui bénéficie d'une prise en main ultra-rapide. À deux joueurs, impossible de partir avant d'avoir terminé 2 500 parties minimum ! Associer un petit héros comme Kirby à un jeu à la Puyo Puyo est une bonne idée qui plaira aux plus jeunes, un public qui saura apprécier son aspect non-violent. Pour les autres, une seule raison les poussera à se procurer ce jeu : avoir la possibilité de jouer à deux, et dans ce cas, ils ne pourront plus s'arrêter.

OLIVIER



KIRBY'S GHOST TRAP

Le déroulement se fait à la Tetris, avec des petites bulles qui tombent du haut de l'écran. Quand un des deux joueurs voit son écran se remplir, il sait que la fin est proche (cf. à droite).



Un peu de tactique, que diable ! Pour réussir, il faut monter sur les côtés et anticiper sur les empilements de couleurs.



GRAPHISMES

13

GRAPHISMES

Les décors sont colorés et les éléments mignons. De toute façon, on ne joue pas à ce jeu pour les graphismes...

ANIMATION

12

ANIMATION

Ne vous attendez pas à une note d'enfer, car le principe de ce genre de jeu ne demande pas d'animations du tonnerre !

MANIABILITÉ

18

MANIABILITÉ

Prise en main immédiate, contrôle agréable des mouvements des bulles et difficulté progressive, que demande le peuple ?

SON/BRUITAGE

17

SON/BRUITAGE

Des thèmes entraînants à la Nintendo. De plus, le jeu est bourré de bruitages mignons et de digits vocales de bonne qualité.



J'AIME

- Concept génial à deux
- Un univers graphique mignon
- Le premier Puyo Puyo sur la console



J'AIME PAS

- Peu d'intérêt en mode "un joueur"
- Pourquoi ne pas avoir gardé les personnages originaux ?
- Pas assez de variantes dans le jeu



EN RÉSUMÉ

Premier jeu à la Puyo Puyo sur Super Nintendo, ce Kirby ne manquera pas de vous faire vous coucher tard si vous y jouez à deux. Si vous n'êtes pas trop en indigestion de jeux à la Tetris, vous ne regretterez pas cet achat. Après de nombreuses parties, vous commencerez à élaborer de superbes tactiques empreintes de géométrie et de réflexion métaphysique. Ça change, sur console !

Tout seul 85% A deux 92%

SHELLSHOCK



GAGNEZ UNE PLAYSTATION AVEC LE JEU SHELLSHOCK !

Core Design/US Gold et Joypad vous invitent à participer à notre concours qui verra le gagnant, tiré au sort parmi les bonnes réponses, remporter une PlayStation ainsi que le jeu ShellShock de Core Design.

Pour participer, comment faire ?

Facile, il suffit de répondre aux questions ci dessous et d'envoyer, sur papier libre, le résultat de vos cogitations, et ce avant le 20 mai prochain minuit, le cachet de la Poste faisant foi, à l'adresse suivante :

JEU-CONCOURS JOYPAD
2 RUE GAMBETTA
10576 MARGNY-LE-CHATEL

ALLEZ-Y ET BONNE CHANCE !

QUESTIONS :

QUEL GENRE DE MUSIQUE RETROUVE-T-ON DANS SHELLSHOCK ?

- RAP
- TECHNO
- ROCK

COMBIEN DE MISSIONS DEVEZ-VOUS EFFECTUER ?

- 18
- 23
- 25

SHELLSHOCK EST LA SUITE DE QUEL AUTRE JEU ?

- THUNDERHAWK
- FIRESTORM
- NIGHT STORM

QUELLE EST LA NATIONALITE DE L'EDITEUR CORE DESIGN ?

- ANGLAIS
- AMERICAIN
- FRANCAIS

LES LOTS :

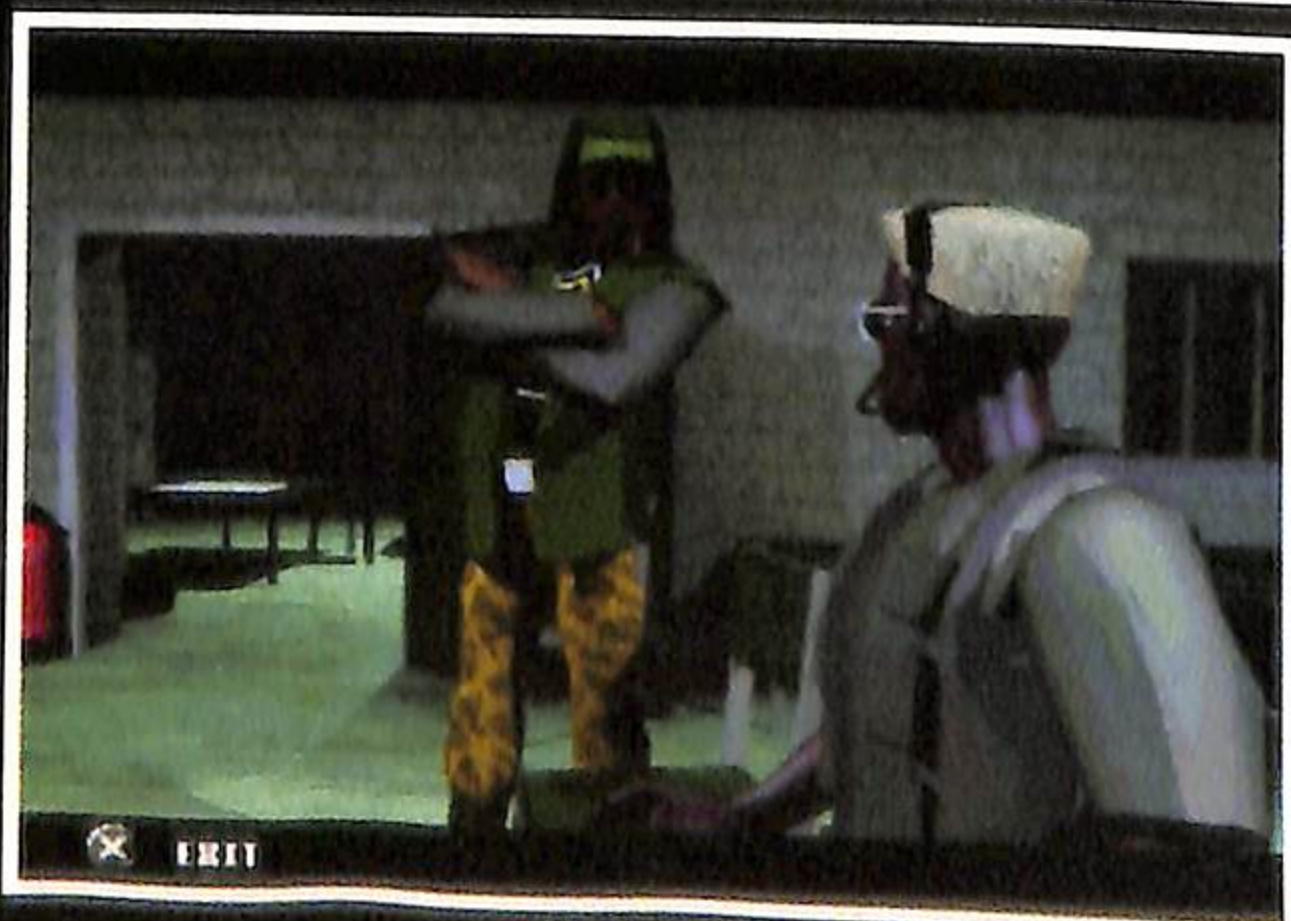
1ER PRIX : 1 Console PlayStation, le jeu ShellShock + le jeu Firestorm + 1 T-Shirt ShellShock + le portefeuille ShellShock

DU 2E AU 5E PRIX : Le jeu Firestorm pour PlayStation + 1 T-Shirt ShellShock + 1 portefeuille ShellShock

DU 6E AU 10E PRIX : 1 T-Shirt ShellShock et le portefeuille

DU 11E AU 25E PRIX : 1 plaque d'identité ShellShock pour les vrais rappers yo !

Le règlement du concours est disponible sur simple demande à Joypad, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. Timbre remboursé au tarif lent en vigueur.



SATURN

EDITEUR : SEGA
 GENRE : BASTON
 NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

SPECIAL : EN 2D!
 NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
 CONTINUE : OUI
 DIFFICULTE : MOYENNE
 EXISTE SUR : ARCADE

Golden Axe premier du nom (rappelez-vous, c'était un jeu d'action à scrolling multi-directionnel sur Megadrive), avait été l'un des premiers titres vraiment impressionnants sur la 16 bits de Sega. Désormais, avec les consoles nouvelle génération, il est normal que l'on voie fleurir des titres de ce genre dont la suite du premier nommé fait évidemment partie. La boucle semble bouclée... Mais attention cependant, puisque cette fois la nuance est de taille : vous n'aurez plus affaire là à un jeu à progression classique, mais bel et bien à un jeu de baston pur et dur. À "un contre un", si vous préférez. Ou alors à un "duel", comme il est précisé dans le titre. Franchement, là, vous ne pouvez pas vous tromper, ou alors vous le faites exprès, c'est pas possible ! Garni de 10 combattants tous aussi différents que puissants, Golden Axe The Duel a gardé -

chose assez rare pour le signaler - toute l'hémoglobine de la version japonaise. Le jeu conserve ainsi son côté très "pêche". Pourtant, force est de constater que Golden Axe version française arrive un peu tard. Arriver au même moment qu'un Night Warriors ou qu'un Street Fighter Alpha n'était pas la meilleure idée du siècle. Alors bien sûr, les combattants sont sympa, certains coups spéciaux sont superbes, le coup des gnomes porteurs de bonus est amusant, mais côté réalisation on reste sur sa faim. Et cela malgré les zooms incessants, selon que les adversaires s'éloignent ou se rapprochent. Cette technique du zoom n'est d'ailleurs pas sans rappeler le Samurai Shodown de la Néo Géo.

Bref, Golden Axe the Duel satisfera tous les fans d'heroic-fantasy, alors que les accros de la baston pure et dure préféreront se rabattre sur les excellents titres signés Capcom.

TRAZOM



GOLDEN AXE

THE

DUEL

Durant les combats, des petits lutins de couleurs différentes vous donneront soit des fioles pour votre magie, soit de la bonne bouffe pour vous refaire une santé.



Lorsque votre "power" est au maximum, il n'y a plus "qu'à" exécuter le coup ultime de votre personnage pour avoir à peu près ça ! Impressionnant, non ?



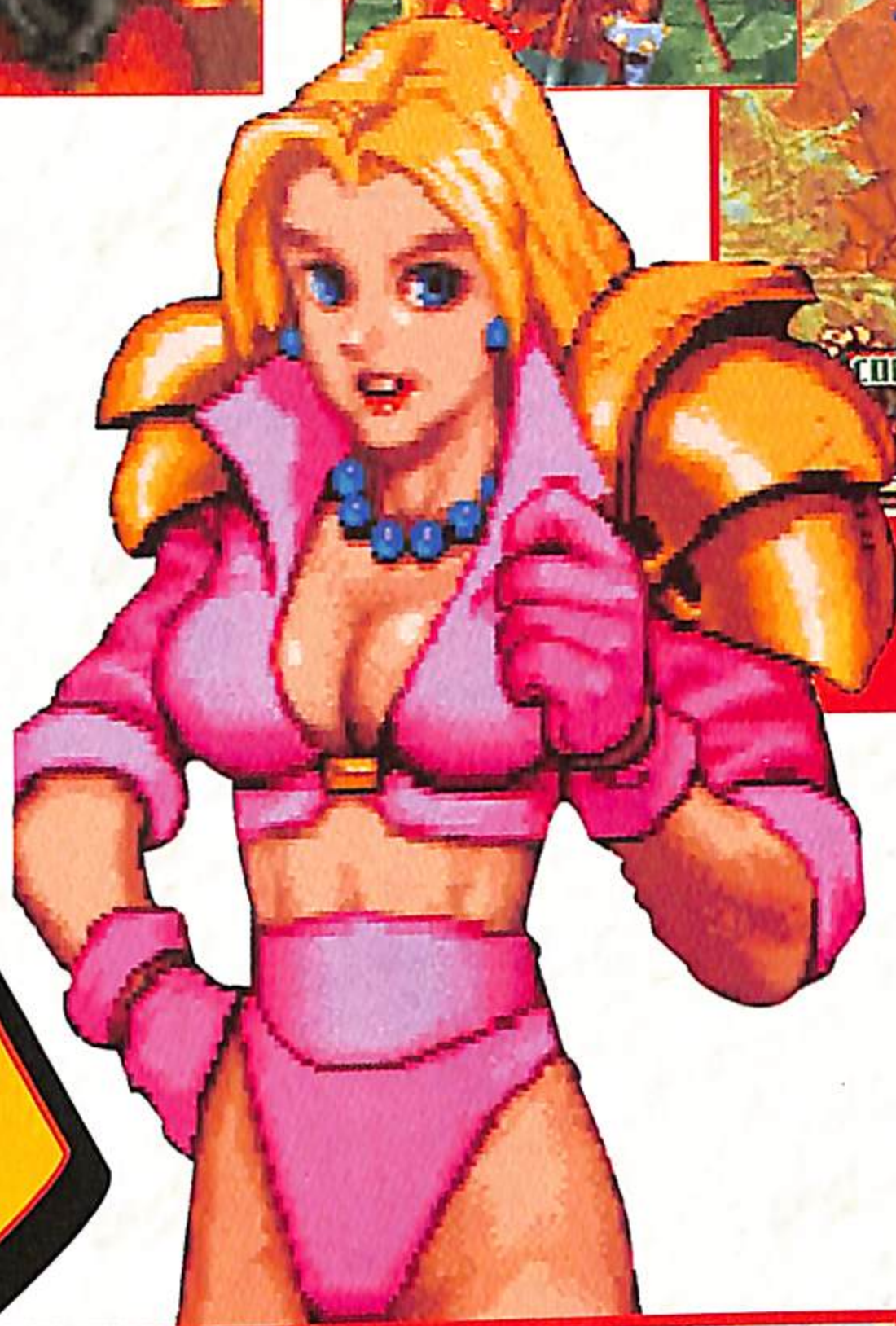
"At last... The Golden Axe is here! I can feel the power flowing through it! My people will be overjoyed!"



The night was full of celebration and storytelling. Rain Blade, the warrior of the tribe, brought to them the weapon of legend.

Ça y est, c'est la fin, vous avez vaincu les forces du mal et battu celui qui détenait la fameuse Hache Sacrée. Désormais, votre peuple peut vivre en paix dans la joie et la bonne humeur...





En tout, pas moins de 10 personnages peuvent être utilisés dans Golden Axe The Duel. Vous n'avez que l'embaras du choix, comme l'on dit !



Outre les coups traditionnels, des prises au sol assez spectaculaires sont également disponibles. Jugez-en par vous-même !



Les coups sont assez classiques dans leur genre, comme ce "hurricane punch" avec épée. Sympathique aussi.



Death=Adder (ce nom me fera toujours rire) possède lui aussi des pouvoirs particulièrement dévastateurs. Mieux vaut s'en méfier comme de la peste rouge.



GRAPHISMES

16

GRAPHISMES

Depuis l'arrivée des jeux de baston en 2D, il semble tout de même que Golden Axe Duel soit le moins beau d'entre eux.

ANIMATION

16

ANIMATION

On aurait aimé avoir une plus grande fluidité dans les mouvements et surtout un petit peu plus de rapidité dans les combats.

MANIABILITÉ

15

MANIABILITÉ

Globalement, les coups sont très faciles à exécuter. On ne se prend pas la tête pendant des heures, sauf peut-être pour les fatalités. Et encore !

SON/BRUITAGE

15

SON/BRUITAGE

Ils n'ont rien d'exceptionnel, mais ont au moins le mérite d'être clairs et distincts. On s'y retrouve, quoi !



J'AIME

- Des "perso" sympa
- Une conversion réussie
- Les coups spéciaux



J'AIME PAS

- Quelques "saccades"
- Quid face à la concurrence ?

85%



EN RÉSUMÉ

Avec l'arrivée des nombreux jeux de combat en 2D sur Saturn - dont Golden Axe - la logithèque Sega fait un sacré bond dans ce créneau. Le problème c'est que, malgré sa bonne conversion, les Street Fighter Zero et autre Vampire Hunter le surclassent largement. À ne prendre qu'en cas de fanatisme ultra ou de manque gravissime de jeu. Et encore !

SATURN

EDITEUR : SEGA
 GENRE : SHOOT'EM UP
 NOMBRE DE JOUEURS : 1
 SPECIAL : OPTIONS CACHÉES

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5
 (FINIR LE JEU AVANT)
 CONTINUE : SAUVEGARDES
 DIFFICULTÉ : FACILE À FINIR
 DANS LE 1ER MODE
 EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

Sur Saturn, s'il est un jeu qui avait véritablement bluffé tout le monde à la rédaction de Joypad, c'était bien celui-là.

Quasiment un an jour pour jour après Panzer number one, la suite tant annoncée est enfin arrivée. Sous un nom pour le moins "germanisé" (on se demande ce que "Zwei", deux en allemand, vient faire ici !), les aventures du Dragon Ailé ne font que (re)commencer...

En effet, après le terrible combat qui vous avait mené droit à la victoire finale face au terrible et redouté Dragon Noir, les Forces du Mal sont de retour pour un affrontement qui s'annonce encore plus féroce que le précédent. Ça peut paraître paradoxal, vu qu'il était déjà pas mal violent à l'époque... Bref, vous voilà plongé presque malgré vous dans les difficultés d'une nouvelle guerre fratricide. Votre seul souci étant, je le rappelle, de préserver la race humaine, menacée de destruction par ces êtres maléfiques venus de nulle part...

De la 3D à couper le souffle !

Chevauchant, comme à l'accoutumée, un fidèle Dragon que vous aurez pris soin cette fois de sauver de façon in extremis d'une mort certaine (ces animaux mythiques sont en effet devenus interdits pour certaines personnes), vous partez en quête, une fois de plus, contre cet ennemi héréditaire qui vous assaille depuis si longtemps... Comme dans le premier volet, vous allez évoluer dans un monde entièrement en 3D, dont vous serez le principal acteur. Veinard ! Monde d'une grande beauté en général, soit dit en passant, sur les 7 niveaux que comporte le programme. Vos armes ? Elles sont classiques par rapport au premier Panzer Dragoon : un fusil

que vous porterez à bout de bras, et les boules de feu de votre précieux destrier.

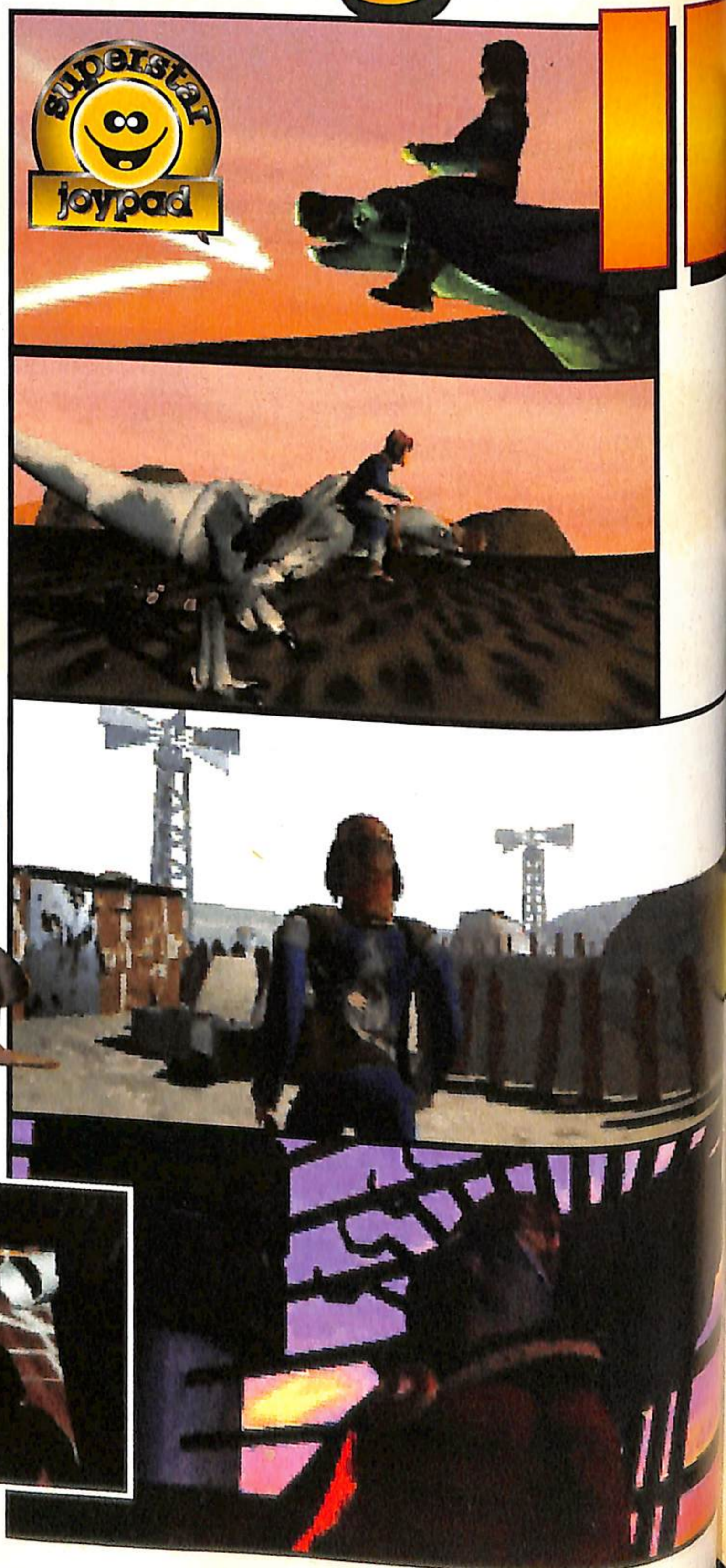
Petit dragon deviendra grand...

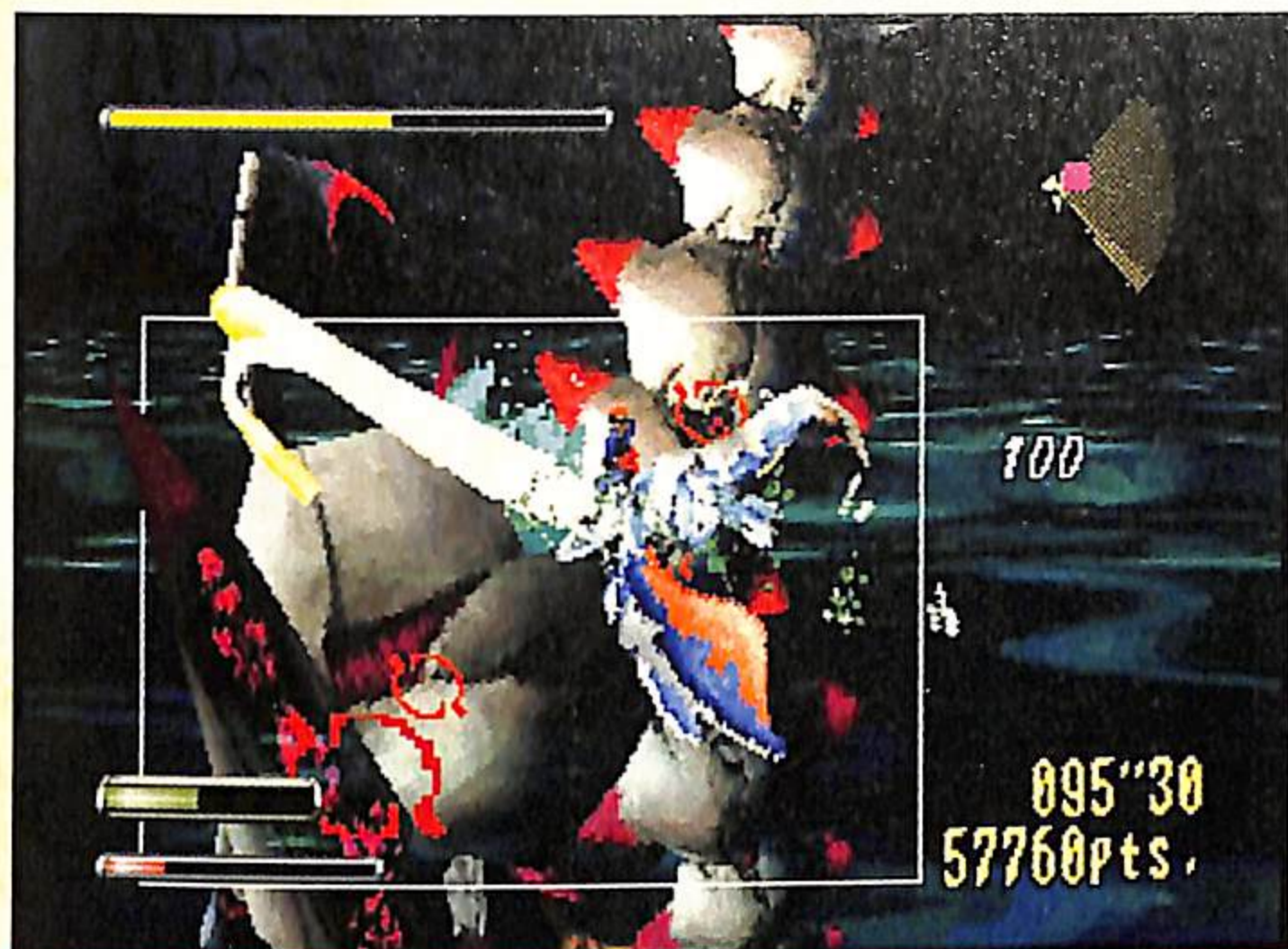
Au fur et à mesure de votre avancée, ce dernier grandira jusqu'à pouvoir voler et acquérir des armes encore plus destructrices. Bien que la difficulté ne soit pas le souci principal du jeu lorsque l'on débute une partie (pas de niveau de difficulté disponible au démarrage), il n'en demeure pas moins délicat une fois que l'on a acquis et sauvegardé le fameux "Pandora's Box" et les multiples options qu'il renferme. Je serais d'ailleurs presque tenté de dire de ce bonus de dernière minute (ils ont pensé à tout, les bougres !) qu'il apporte un certain regain d'intérêt. Pour ne pas dire un regain certain. Vous le découvrirez bien assez tôt, une fois que vous l'aurez en mains. Alors, allez-vous craquer pour Panzer Zwei ? Cela dépend en fait de votre degré d'affinité avec le premier du nom. En tant que fan absolu, vous ne pouvez passer à côté de ce superbe titre. Si vous en êtes blasé, alors passez votre chemin. Si, au contraire, vous ne connaissez pas du tout, c'est le moment ou jamais de faire la découverte de votre vie !

TRAZOM



Zwei Panzer Dragoon

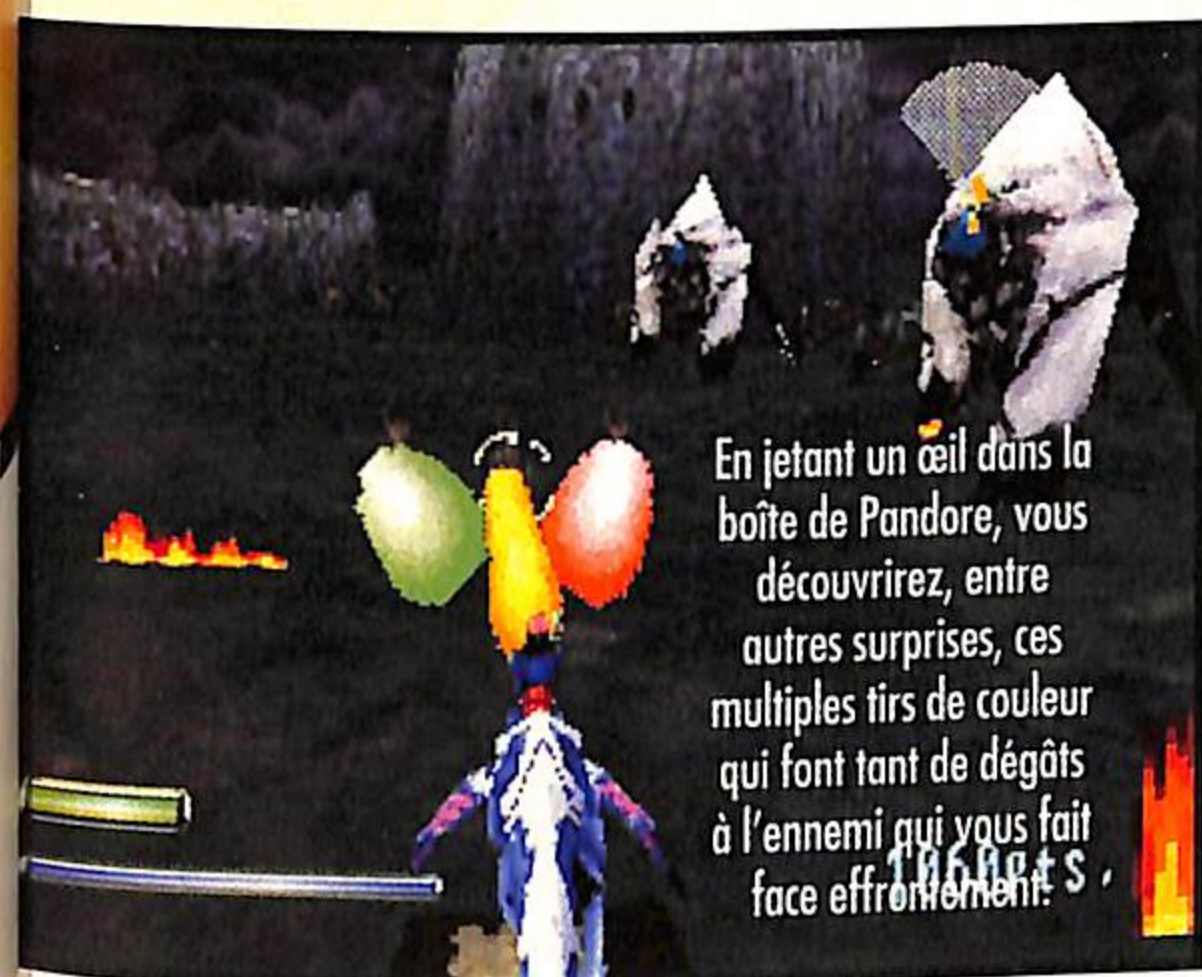




Encore un Boss de fin de niveau à se farcir ! Celui-ci est assez coriace, dans la mesure où il plonge dans l'eau sans arrêt, pour vous attaquer en fourbe de l'autre côté de la passerelle.



Ici, il vous faut, en position stationnaire (merci, le dragon !), tirer sur les ailes de ce vaisseau géant tout en évitant les canons à droite.



En jetant un œil dans la boîte de Pandore, vous découvrirez, entre autres surprises, ces multiples tirs de couleur qui font tant de dégâts à l'ennemi qui vous fait face effrontément !



Dans Panzer II, il vous sera possible de suivre une route différente à un moment précis. Comme dans ce niveau où le trajet emprunté est loin d'être le plus facile à négocier.

Du plus petit au plus grand



Voici une nouveauté intéressante à signaler au passage : votre Dragon favori va grandir au fil des niveaux pour devenir de plus en plus imposant et puissant. Jugez donc la progression.



60pts.



80pts.



80pts.



80pts.

Un univers en 3D et à 360°

Comme vous le voyez, il est encore plus aisé que dans Panzer I de jeter un œil autour de soi. C'est fluide, pratique et beau !

Zwei Panzer Dragoon II



COMPARATIF • COMPARATIF •

PANZER DRAGON CONTRE PANZER DRAGON ZWEI

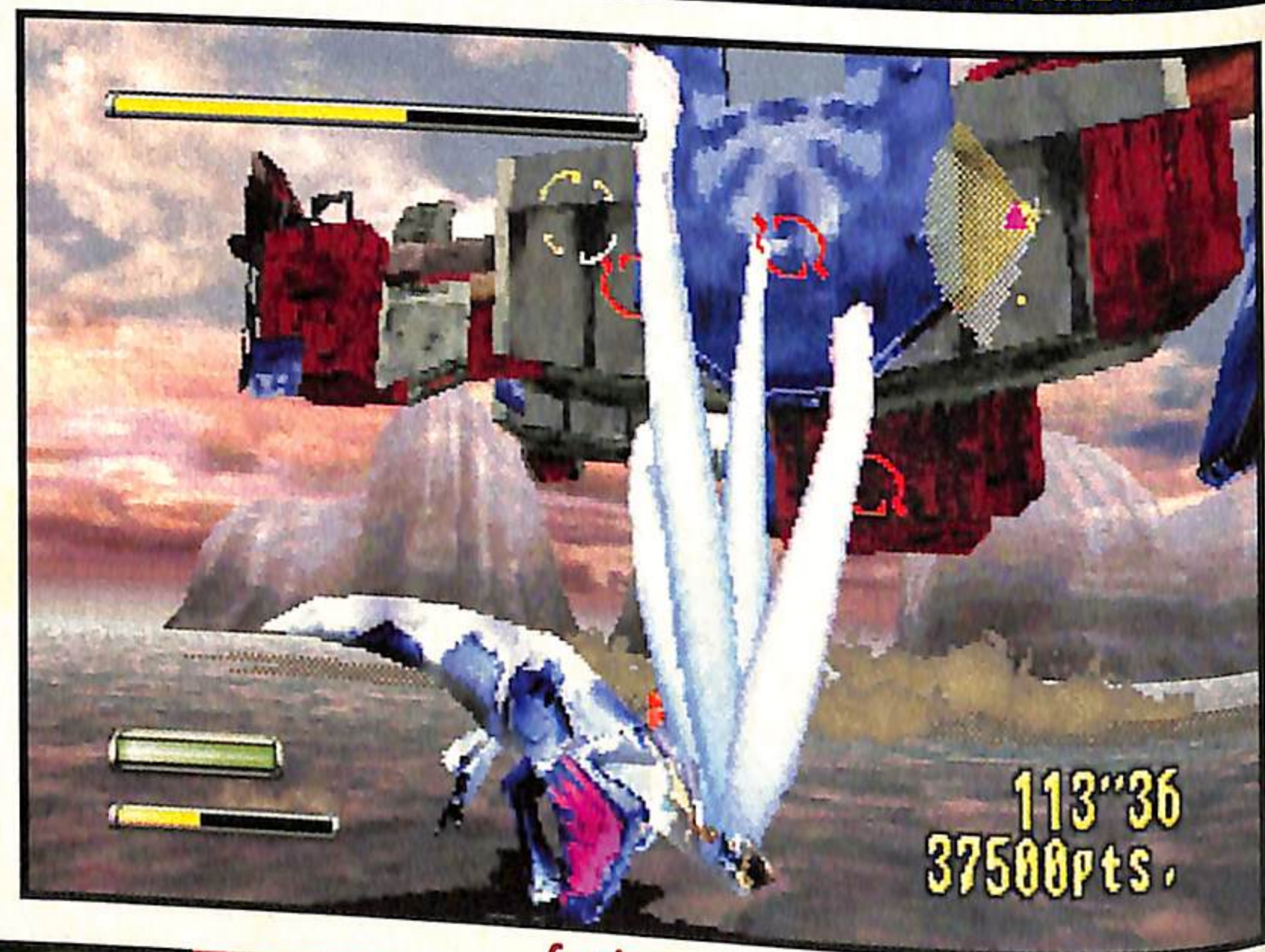
Si l'on ne regarde que l'aspect purement technique du soft, le deuxième volet des aventures du Dragon Ailé est largement au-dessus de son prédécesseur. On le voit notamment dans les vues beaucoup plus élargies que peut avoir le cavalier : elles sont effectivement autrement plus fluides et tirent mieux parti de la puissance de la Saturn. Le problème, c'est que le déroulement est quasi identique à ce que l'on connaissait sur Panzer 1 : on tire sur tout ce qui bouge, un point c'est tout ! Ce qui n'empêche pas Panzer Zwei de remporter la palme face à son grand frère.



COMPARATIF • COMPARATIF •



La technique idéale et désormais connue, dans Panzer : elle consiste à "locker" ses ennemis, c'est-à-dire à les accrocher à l'aide du viseur (7 à 8 cibles possibles), puis à relâcher le bouton pour le feu d'artifice final. Résultat garanti !



Ce vaisseau géant qui va tourner autour de vous, n'est autre que l'un des nombreux Boss peuplant ce monde. Impressionnant, n'est-ce pas ?



Ce monstre-crabe possède des pinces pour le moins terrifiantes. Un conseil : évitez de vous mettre trop souvent face à lui, et "lockez-le" sans relâche.



Au début, vous allez devoir marcher pas mal...

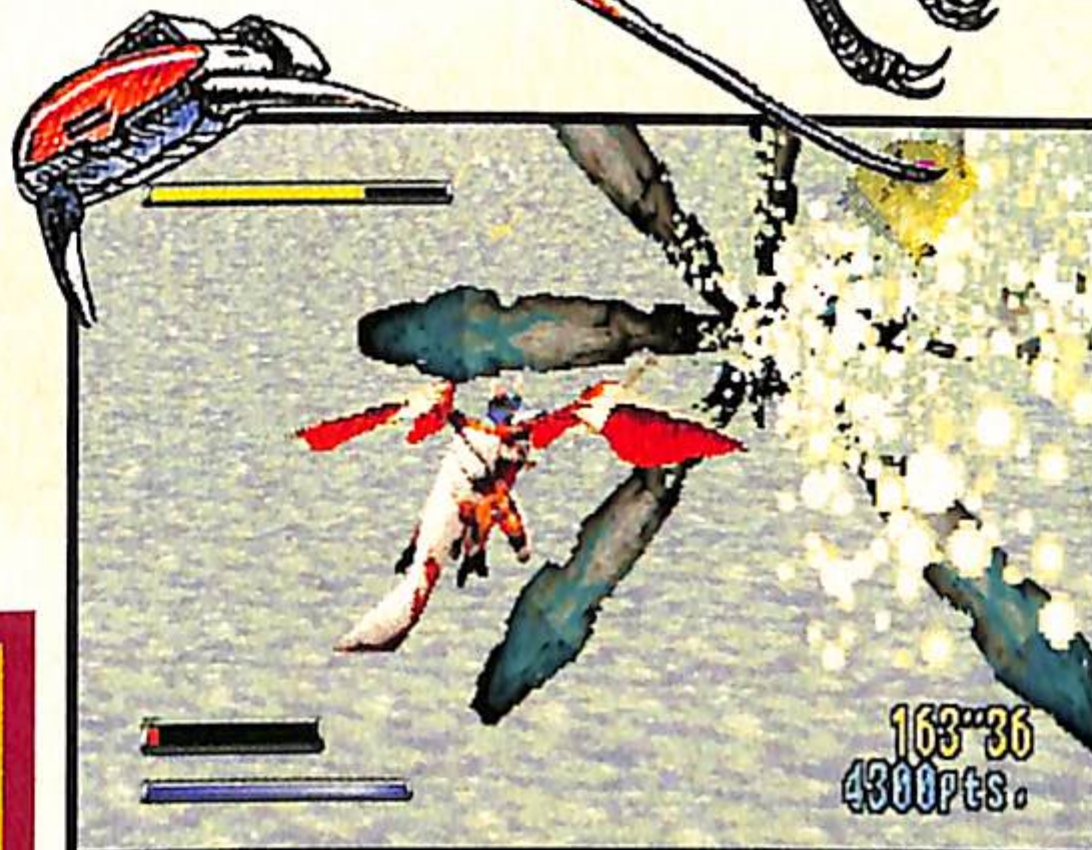
Voici votre arme suprême : la méga-bombe qui explose tout à l'écran. Attention cependant, il vous faut impérativement disposer d'une certaine dose de "magie" que vous gagnerez en tirant comme un forcené sur vos adversaires.



Dans ce tunnel, on ne vous entendra pas crier...

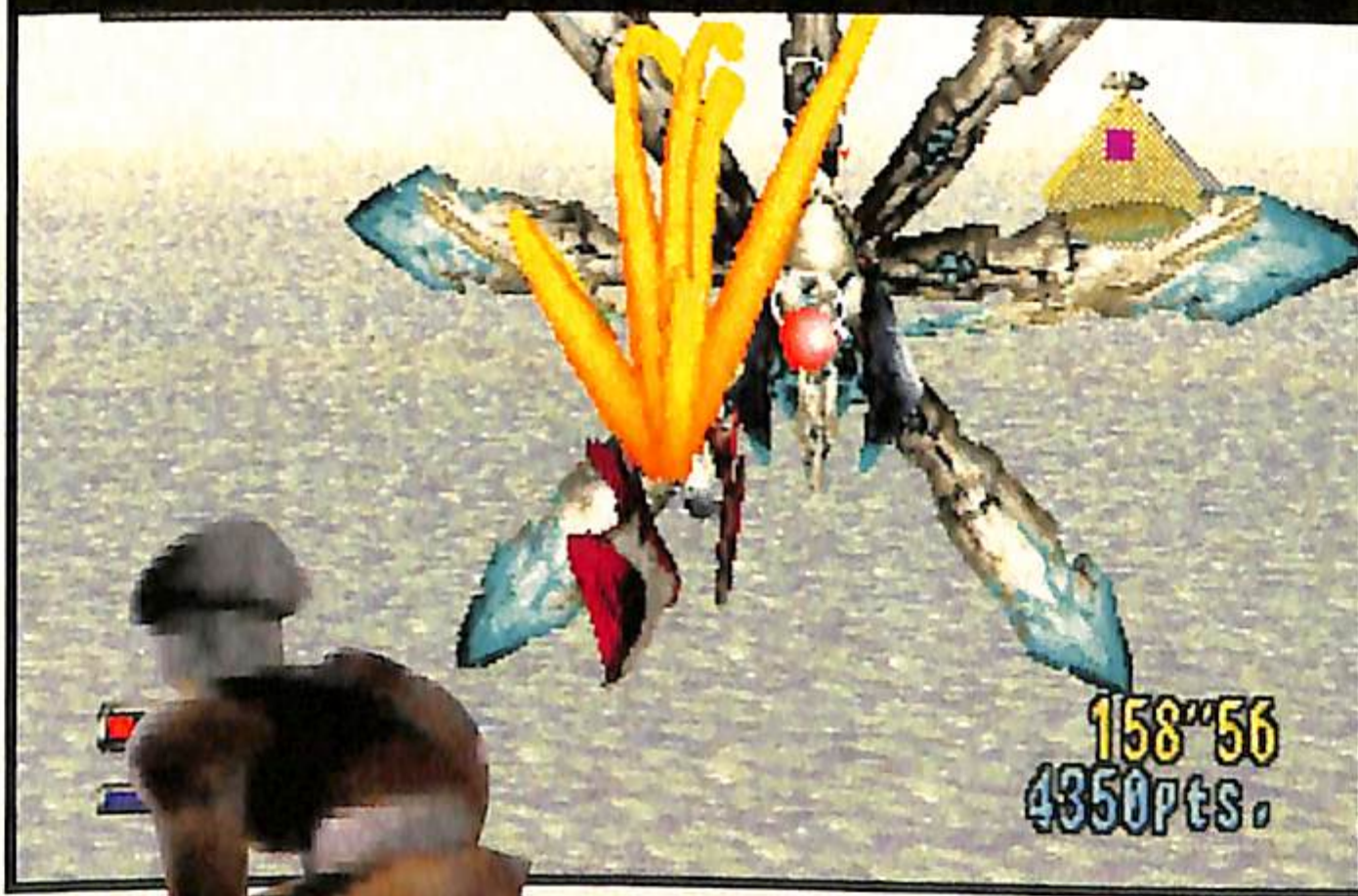


Le voilà, le superbe niveau sous la neige que tout le monde attendait avec impatience.



Et voici la grosse bête ! Pour la vaincre, évitez son "pollen" radioactif et esquiviez-la de temps en temps, vous parviendrez finalement à avoir raison d'elle.

Le Boss de fin



Séquence de fin



EN RÉSUMÉ

Il est clair que ceux qui ne connaissent pas du tout Panzer Dagoon, n'auront aucun remord bien au contraire à se procurer ce jeu. Ce dernier s'avère être d'une grande beauté et surtout très original. A contrario, les autres y regarderont plutôt à deux fois avant de se lancer dans son achat. Néanmoins, les amateurs du genre et autres fans passeront outre cette considération.

GRAPHISMES

17

GRAPHISMES

Bien que certains passages soient quelque peu "justes" pour un second volet, l'ensemble demeure toutefois très beau à regarder.

ANIMATION

18

ANIMATION

Encore meilleure que dans le premier volet ! Imaginez-vous en train de tourner la tête dans tous les sens sans attraper de torticolis !

MANIABILITÉ

17

MANIABILITÉ

On ne connaît quasiment pas de difficulté pour diriger le dragon. Une fois que l'on est dessus, on ne s'arrête plus !

SON/BRUITAGE

18

SON/BRUITAGE

Tout comme dans Panzer premier du nom, ils sont excellents à tous points de vue : on plane, on plane, on plane...



J'AIME

- Une grande fluidité dans l'action.
- Les options cachées qui relancent l'intérêt.
- La 3D : superbe !



J'AIME PAS

- Seulement 7 petits niveaux...
- Ça manque de couleurs.
- Où sont les grandes innovations ?

Pour les néophytes

93%

Pour les autres

87%

PLAYSTATION

EDITEUR : NAMCO/SCE
 NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
 NOMBRE DE CIRCUITS : 6 (3 DÉBUT)

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :
 SELON CIRCUIT
 CONTINUE : SAUVEGARDE
 MEMORY CARD
 DIFFICULTÉ : DIFFICILE

Après un Ridge Racer qui a longtemps tenu le haut du pavé en matière de course de voitures sur 32 bits, Namco nous propose Ridge Racer Revolution. Le jeu qui reprend le principe du premier épisode, n'est ni une adaptation de Rave Racer en Arcade, ni Ridge Racer 2, il s'agit d'un jeu original que vous ne trouverez que sur PlayStation.

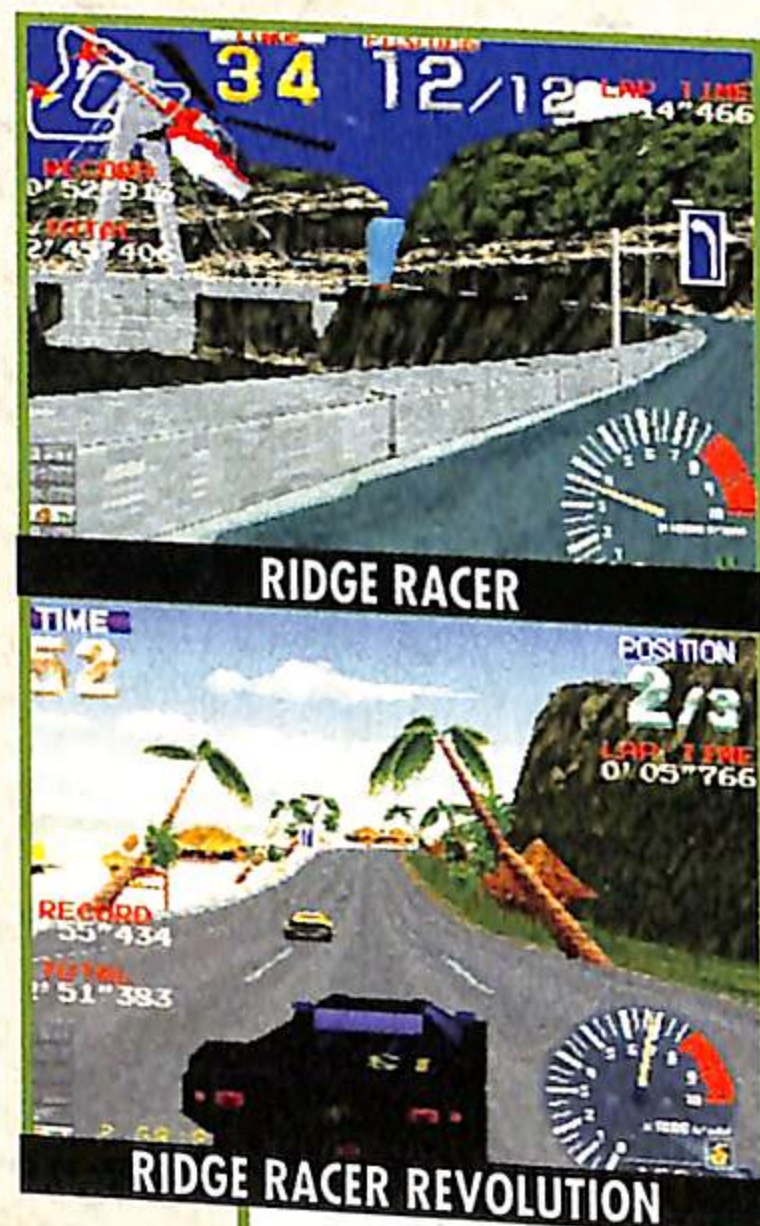
Tout possesseur de PlayStation possède Ridge Racer, ce sont les statistiques qui le disent ! La conversion de Namco était un petit chef-d'œuvre, mais qui ne manquait malheureusement pas d'afficher quelques bugs d'écran et qui lasait avec son unique circuit. Avec Ridge Racer Revolution, les bugs ont disparu et les graphismes sont plus fins. N'allez pas y regarder de trop près car il s'agit de détails, la technique utilisée n'ayant pas vraiment évolué entre les deux jeux. On retrouve ainsi les détails réalistes des bas-côtés et des décors. Question détails graphiques, montrez les couchers de soleil à des non-adeptes de jeux vidéo, ils s'achèteront une PlayStation le lendemain même... La jouabilité reste elle aussi globalement identique au premier épisode, et il vous faudra bien vous entraîner avant de contrôler parfaitement votre

bolide. L'apprentissage des dérapages n'est pas toujours chose aisée au volant d'une pseudo-Lamborghini... Les deux vues intérieure et extérieure sont toujours présentes. Faites le compte : graphismes, jouabilité, vues du jeu, autant de points communs avec le premier épisode qui nous forcent à nous poser la question suivante : qu'apporte Ridge Racer Revolution de vraiment nouveau ? Trois circuits au lieu d'un seul, bien que les deux derniers soient des extensions du premier, des extensions longues et variées quand même. Ne vous inquiétez pas outre mesure, les circuits "advanced" et "expert" sont en effet bourrés de passages bien difficiles à appréhender, vous en aurez pour votre argent ! Autre nouveauté : la possibilité de jouer à deux simultanément avec un link en reliant deux PlayStation, imaginez les folles poursuites. Enfin, la présence d'un rétroviseur, absent dans Ridge Racer, vous permettra de mieux bloquer vos adversaires quand ceux-ci essaieront de vous doubler. Alors, alors, on se l'achète ce data-disk ? Si vous ne possédez pas Ridge Racer, oui car c'est un incontournable. Dans le cas contraire, à vous de décider selon votre degré de passion pour les simulations de courses. Moi, je fonce tête baissée, j'adore ça !

Olivier

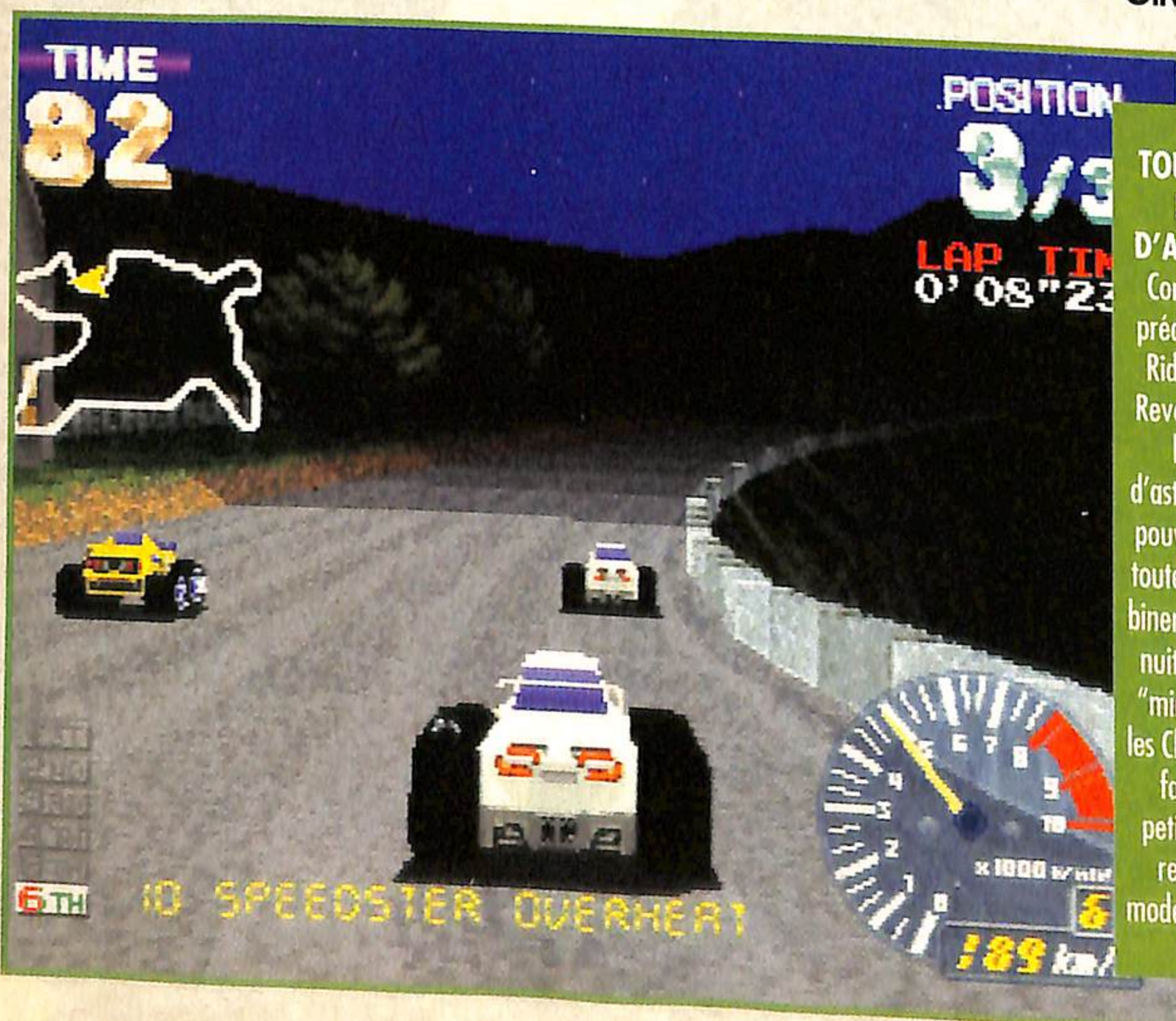


RIDGE RACER REVOLUTION



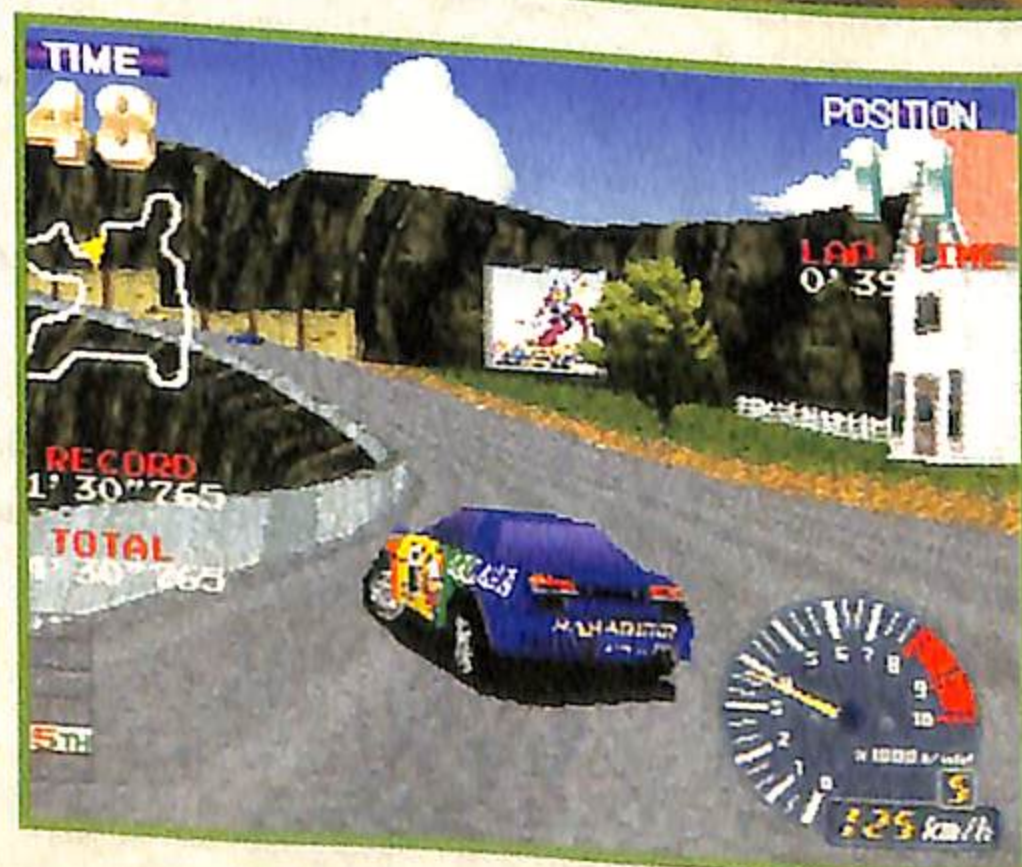
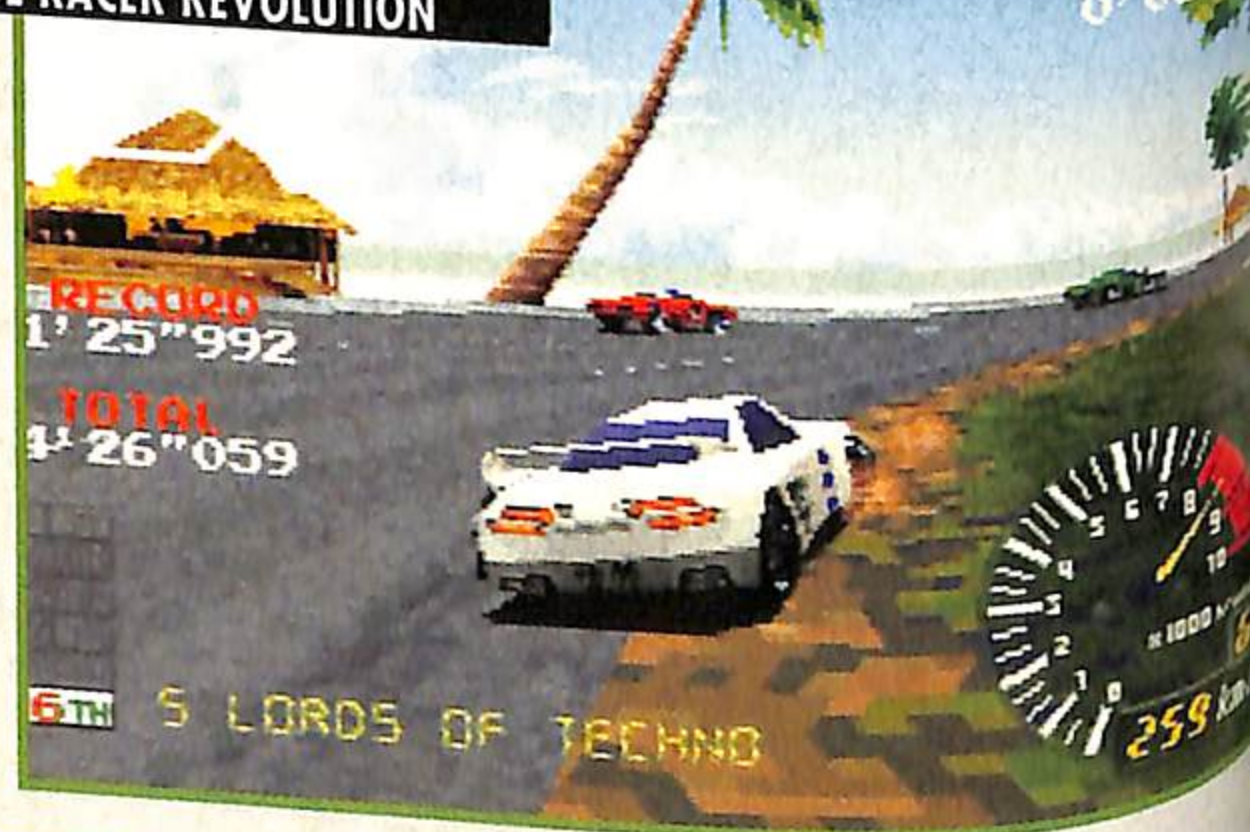
Il était difficile de faire mieux mais Ridge Racer Revolution propose des graphismes encore plus fins que précédemment. Sachez apprécier...

Les capacités de la PlayStation permettent un réalisme extrême, jugez-en par vous-même avec ces dégradés dans le ciel et les effets de lumière qui en résultent.



TOUJOURS PLUS D'ASTUCES.

Comme son prédécesseur, Ridge Racer Revolution est bourré d'astuces. Vous pouvez même toutes les combiner : rouler la nuit en mode "mirror" avec les Choro-Q, ces fameuses petites majorettes à la mode au Japon.



DES DÉRAPAGES ENCORE PLUS RÉALISTES.

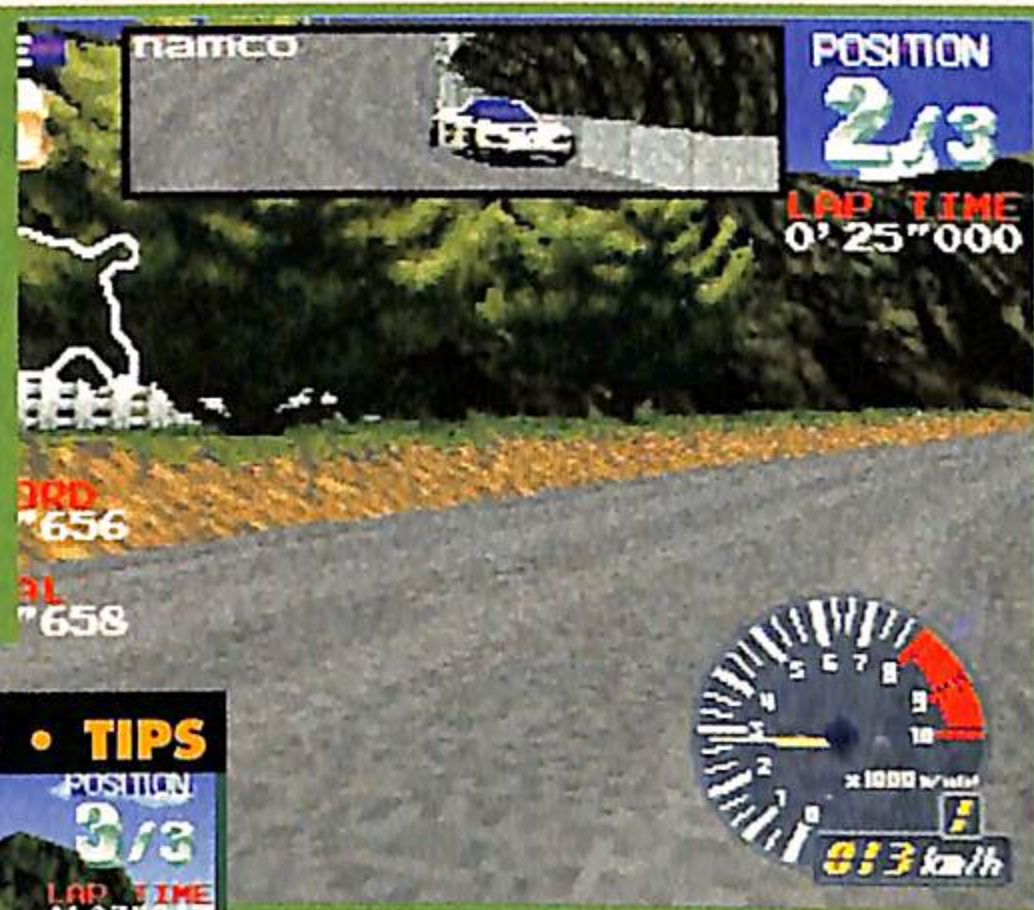
La jouabilité est restée identique à celle de Ridge Racer avec une prise en main laborieuse, surtout pour les dérapages qui sont encore plus réalistes !

GENERATION EVOLUTION



Le jeu a gommé les bugs d'affichage du premier épisode, mais les graphismes n'ont pas vraiment évolué. On retrouve à nouveau une foule de détails avec les publicités Namco.

UN RÉTRO POUR GAGNER LA TROISIÈME VOITURE CACHÉE.
La présence d'un rétroviseur, absent dans Ridge Racer, vous permettra de mieux bloquer vos adversaires quand ceux-ci essaieront de vous doubler, notamment lorsque la deuxième voiture blanche vous poursuit (pour gagner la Racing Kid).



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Si vous jetez un coup d'œil aux Astuces de Kedy dans les numéros 50, 51 et 52 de Pad, vous trouverez un nombre incroyable de trucs pour votre Ridge Racer Revolution. Mais j'en ai trouvé un inédit qui ne manquera pas de vous intéresser : ce truc permet de retirer le rétroviseur en mode "vue intérieure", mais aussi de zoomer pour choisir plusieurs vues extérieures possibles, contrairement à Ridge Racer dans lequel il n'en existait qu'une. Pour accéder à ces vues, vous devez être en "vue extérieure" pendant le jeu et faire "Pause". Appuyez ensuite sur "R1" et "Triangle" ou "L1" et "Triangle" pour zoomer et changer ainsi la vue. Pour enlever le rétro, ce sont les mêmes manipulations, mais mettez-vous cette fois-ci en "vue intérieure", faites "Pause" puis "L1" et "Triangle" ou "R1" et "Triangle" pour enlever et remettre le rétroviseur. Voilà !



La grande nouveauté dans Ridge Revolution, c'est la possibilité de jouer à deux simultanément avec un link en reliant deux PlayStation : imaginez les folles poursuites !

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS



Contrairement à Ridge Racer et son circuit unique, vous trouverez trois courses différentes... Bon, il est vrai qu'il s'agit encore d'un circuit modulable, mais les tronçons ajoutés sont assez longs pour faire varier les plaisirs.



EN RÉSUMÉ

Même si ce Ridge Revolution est plus une évolution qu'une révolution, l'esprit du premier épisode a été conservé, et la qualité technique exceptionnelle est toujours au rendez-vous. Il était de toutes façons difficile de faire mieux tant le premier Ridge était puissant. Bref, vous ne serez pas perdu dans ce jeu proposant plus de circuits et la possibilité de jouer à deux en link.

GRAPHISMES **18** GRAPHISMES

C'est toujours aussi beau et réaliste. Pas d'améliorations, d'où une très bonne note mais pas une note maximale, voilà...

ANIMATION **18** ANIMATION

Des améliorations légères en ce qui concerne les bugs, mais pas de grosses évolutions. Le jeu original a quand même un an et demi.

MANIABILITÉ **17** MANIABILITÉ

Il faut vraiment s'habituer, car le moindre choc contre les bas-côtés est fatal, ce qui arrive trop souvent au début.

SON/BRAUITAGE **17** SON/BRAUITAGE

Curieusement, on retrouve les thèmes du premier jeu mais en versions remixées. La qualité est toujours aussi excellente.

J'AIME

- Le jeu à deux en link.
- Les nombreux modes et astuces.
- Les nouveaux circuits.

J'AIME PAS

- Les voitures sont les mêmes (sauf la blanche et la Kid).
- Toujours difficile à prendre en main.

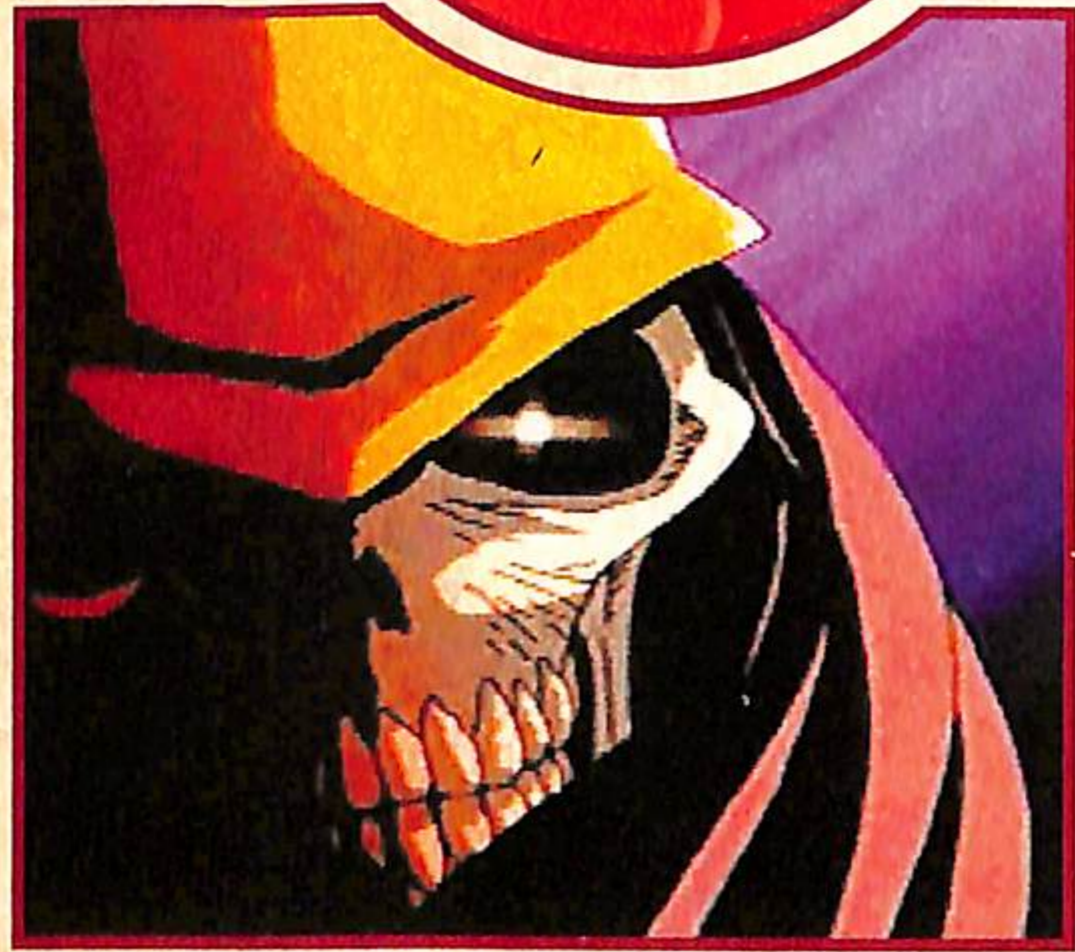
Détenteurs du 1er Pour les autres

85% **94%**

SATURN

EDITEUR: SEGA-TREASURE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 À 6
SIMULTANÉMENT

NOMBRE DE NIVEAUX: 30
GENRE : MÉLANGE DE GENRES
SPECIAL: SCÉNARIOS MULTIPLES
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: ILL. + SAUVEGARDES



Le Boss du niveau du cimetière vous accueille par un encourageant rayon laser. N'ayez aucune inquiétude, ce n'est pas vous qui aurez à vous charger de ce monstre. ▼



▲ Nos amis sont bloqués par cette barrière bleue qui les empêche de passer. La seule solution, pour qu'ils s'en sortent, est de tuer le grand cyclope bleu du fond de l'écran.

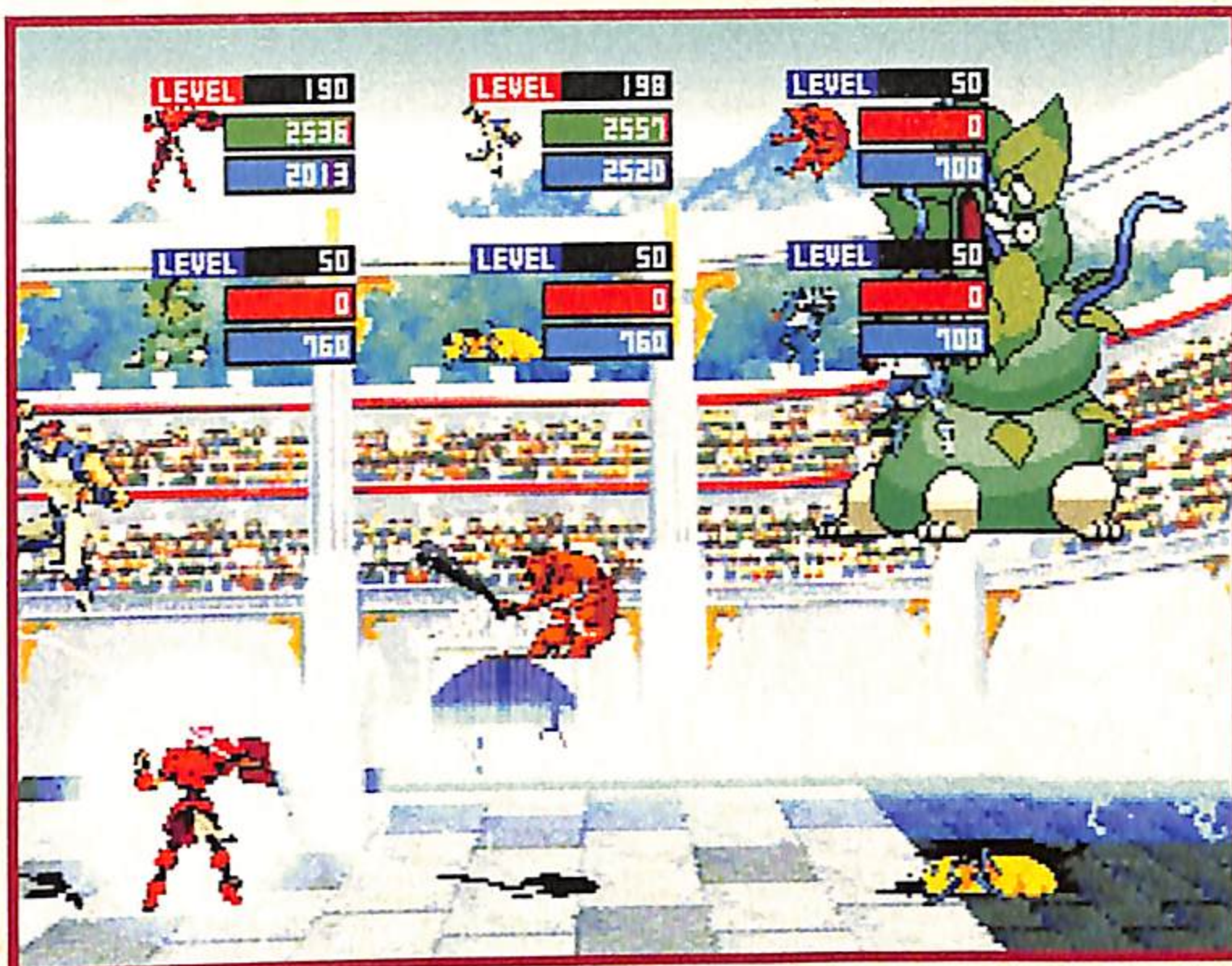


Treasure est une branche interne de Sega, qui ne produit que très peu de jeux par an, mais toujours d'excellente qualité. Le dernier en date (et le premier sur Saturn) se nomme Guardian Heroes et, tout comme ses prédécesseurs, il fait la démonstration de l'incroyable maîtrise de la machine par les programmeurs de Treasure. Alors voilà, je suis désolé de vous le dire, mais Guardian Heroes est un excellent jeu. Prenons un monde médiéval quelconque, et mettons-y une bonne dizaine

GUARDIAN

d'amis sortis d'une partie de Donjons et Dragons. Nous avons le guerrier, le ninja, la prêtresse et le magicien, plus l'amazone. Ces braves gens vont faire halte dans une auberge, au milieu d'un putsch que des tas de démons, qui viennent de se réveiller, ont fomenté contre le Trône. Comme de bien entendu, beaucoup de gens y trouvent leur compte ou s'y essayent. Résultat, vous allez avoir une somme d'ennemis impressionnante à affronter, surtout si vous le voulez bien ! En effet, Guardian Heroes propose 30 stages différents, mais pas enchaînés. Lorsque vous finirez un niveau, vous aurez des choix scénaristiques à faire, du style "Fuyons dans la forêt", ou bien "Allons vers le village". Ce qui vous donne finalement un jeu long à finir complètement, puisqu'il y a plusieurs manières de sauver le monde, et donc plusieurs séquences finales à admirer. Le jeu se divise en deux jeux distincts, pour la grande joie des fans. Le premier style de jeu est un bête jeu de combat à progression style Final Fight, mais avec des coups en plus à la Street Fighter. Et le second type de jeu

est en fait un jeu 100 % à la Street Fighter. En mode "Final Fight", vous avez 4 ou 5 personnages au choix (suivant les options) et pouvez jouer à deux simultanément. En mode "Street Fighter", vous pouvez jouer jusqu'à 6 simultanément, en ayant le choix entre 45 personnages. Mais hélas, les avantages de ce jeu représentent aussi ses défauts. En effet, un jeu de combat à 6 simultanément oblige de gros efforts de la part de la Saturn, et l'affichage de tout ce beau monde se fait au détriment de la lisibilité, la console actionnant ses fonctions de



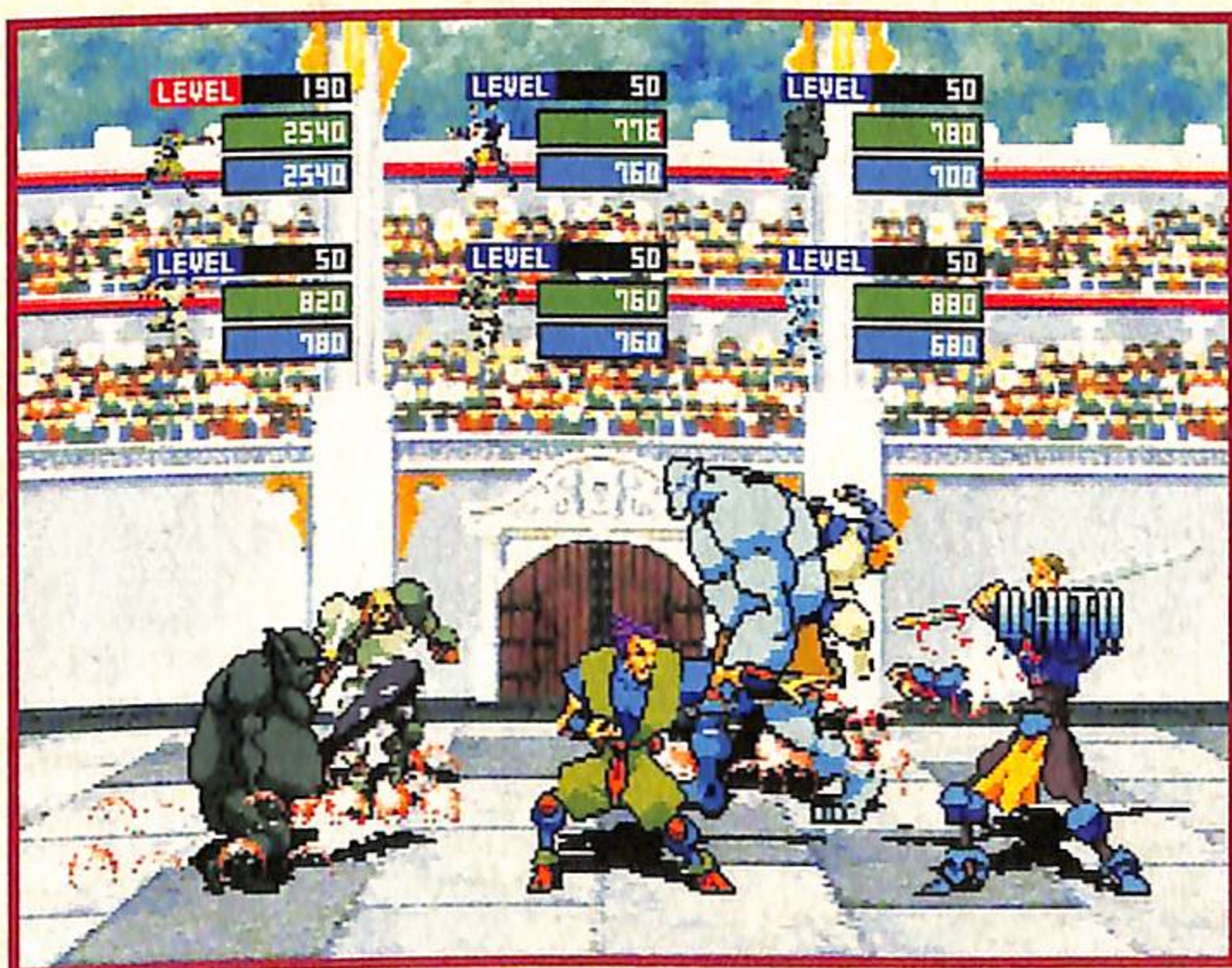
En mode combat à 6, plusieurs options s'offriront à vous. Vous aurez le choix entre jouer à 3 contre 3, à 4 contre 2, à 5 contre 1, ou même chacun pour sa peau. Ce dernier mode était le plus jouissif dans Yuyu Hakusho sur Megadrive. Ici aussi, je vous rassure...

HEROES



zooms pour permettre à chacun de s'apercevoir à l'écran. Résultat, les personnages sont rikiki et pas toujours très repérables. Et puis, le second problème vient aussi du fait que le jeu est assez "bourrin" et qu'il est, malgré le grand nombre de personnages et de coups disponibles, assez limité. En fait, le jeu à la "Final Fight" est excellent, alors que le jeu à la "Street Fighter" n'est agréable qu'à 1 ou 2 humains contre quelques créatures manipulées par l'ordinateur. A 6 joueurs humains, le jeu devient un petit peu trop fouillis pour que tous y trouvent leur plaisir. Pourquoi diable ne pas s'être contenté d'adapter sur Saturn l'excellentissime Yuyu Hakusho de la Megadrive, toujours de Treasure, dont le principe de combat à 4 était merveilleux et faisait de lui l'un des trois meilleurs jeux de combat de tous les temps?

Dans le mode de jeu "combat à 6", la console s'autorise des zooms avant ou arrière. Sur cette photo, les six joueurs sont réunis presque au même endroit, donc la console n'a pas à zoomer en arrière pour tous les recouvrir.



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Allez donc jeter un coup d'œil à la rubrique "Trucs et astuces" de Kendy, vous y découvrirez comment mieux profiter de votre jeu, et surtout pourrez sélectionner tout le monde d'un seul coup. Cela dit, n'y allez pas trop vite non plus, cela gâcherait votre plaisir.



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

EN RÉSUMÉ

Que l'on joue seul ou à deux en mode "scénario", le jeu est un excellent divertissement long et intéressant. Que l'on joue à deux en mode "combat" est aussi un excellent divertissement. Mais si l'on tente de jouer à six simultanément, on est vite exaspéré par le fait de ne pas toujours savoir où on est : un handicap indéniable, notamment si on est simple débutant. Ce très bon produit présente donc quelques tares minimes, et il faut le savoir.



GREG

GRAPHISMES

17

GRAPHISMES

ANIMATION

18

ANIMATION

MANIABILITÉ

18

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

18

SON/BRUITAGE

Des décors fouillis et colorés, des personnages fins, aux couleurs certes un peu pastel, mais tellement beaux.

Question 2D, la Saturn enfonce vraiment tout le monde. Sans oublier les rotations, transparences et autres effets mortels à la clé.

Les coups sont simples à réaliser, et leur efficacité n'est pas à mettre en doute. La précision des sauts de chaque personnage est parfaite.

Les sons, même aigus, ne grésillent pas ! Une grande nouveauté pour les amateurs de Saturn. Les musiques, quant à elles, sont excellentes.



J'AI ME

- 45 personnages différents.
- Une phase de jeu de combat à progression.
- 6 joueurs : quel pied !



J'AI ME PAS

- Moins magique que Yuyu Hakusho sur MD.
- L'écran est parfois un peu confus.
- Night Warriors est là aussi...

88%

SATURN

EDITEUR : WILLIAMS
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8

CONTINUE : 5
DIFFICULTE : VARIABLE SELON NIVEAUX
EXISTE SUR : ARCADE

Ya rien à faire, rien. Impossible de les calmer tous ces coyotes de Mortal Kombat ; au moindre prétexte, ils se réunissent pour se foutre sur la tronche. Du coup, après Mortal Kombat, après le deux, après le 3, voici une sorte de 3 bis : Ultimate Mortal Kombat 3.

Que ce jeu sorte sur Saturn sent un peu l'arrangement magouilleux. En effet, on se souvient que Sony avait obtenu l'exclusivité sur MK3, monsieur Sega et les joueurs Saturn fans de la série étaient donc un peu verts. Williams répare le mécontentement aujourd'hui avec cet Ultimate. Si vous connaissez la version arcade, vous savez déjà qu'il n'y a rien de révolutionnaire dans ce jeu. Dix-neuf personnages sont à votre disposition, des combattants qui viennent des épisodes précédents, des rescapés qu'on n'avait pas vus dans MK3, vont avoir la joie de faire couler à nouveau le sang de leurs adversaires. Ainsi, notons le retour de Kitana, de Reptile, de Jade ainsi que de Scorpion. Ils sont énervés d'avoir manqué un épisode, je vous dis pas.

Autre petite nouveauté sous forme de détail, la présence de quatre nouveaux décors. Rien de bien renversant. Côté combat lui-même, paf, c'est toujours la

même chose, et vous retrouverez avec bonheur les Fatality, Babality et autrea Animality. Ainsi que les morts liées aux stages dans lesquels vous vous trouvez.

En revanche, Ultimate MK3 propose deux nouveaux modes multi-joueur : deux équipes de 2 qui s'affrontent en duels successifs, et un tournoi de 8 joueurs par match à élimination directe. Cette dernière option étant, si vous avez 7 potes sous la main, vraiment excellente.

Bref, la question est de savoir si ce titre était vraiment nécessaire, et surtout s'il a encore sa place au milieu de tous ces nouveaux jeux de combats en 3D. Un titre à réserver aux mordus de Mortal Kombat, frustrés de ne pas avoir vu le troisième volet sur Saturn. **SEB**

Les retours de Reptile, Scorpion, Kitana et Jade ne seront pas sous le signe du bonheur, du calme et de la sérénité. Alors vas-y que je reviens pour assassiner machin, et que bidule il m'aide ; mais notre ennemi est aussi assisté par truc-bidule. Et tout le monde s'engueule, et ça crie dans tous les sens, bref c'est le souk. Ils sont insupportables ces gens, toujours à chercher l'embrouille.

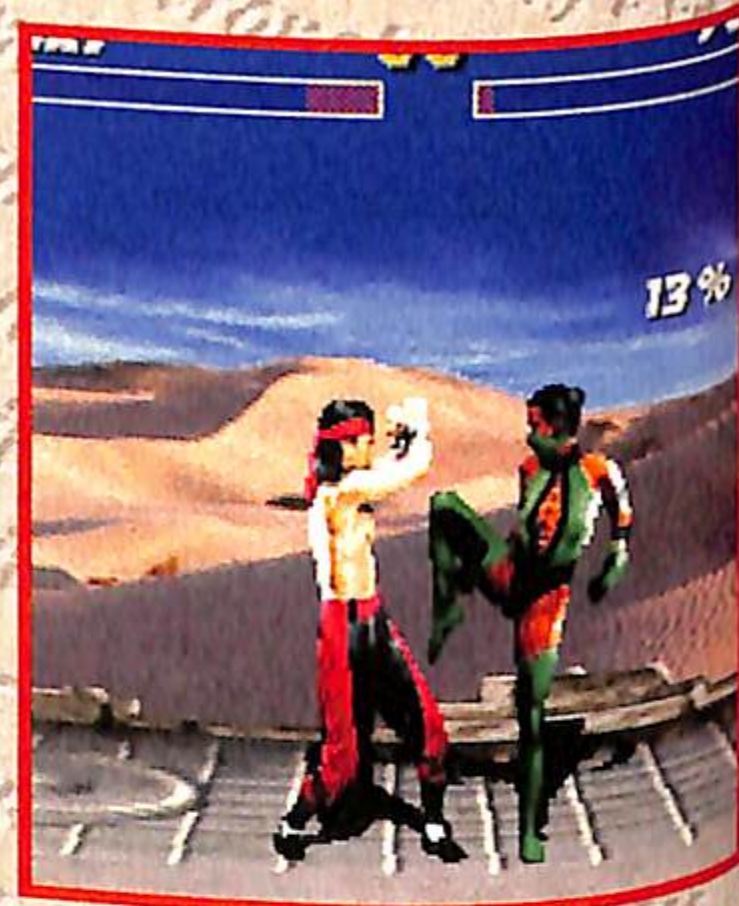


KITANA
KITANA IS ACCUSED OF TREASON BY THE HIGH COURTS OF THE OUTWORLD AFTER MURDERING HER EVIL TWIN MILEENA. SHAO KAHN APPOINTS A GROUP OF WARRIORS SPECIFICALLY TO CATCH HIS DAUGHTER AND BRING HER BACK ALIVE, BUT KITANA MUST FIND A WAY TO REACH THE NEWLY CROWNED QUEEN SINDEL FIRST AND WARN HER OF THEIR TRUE PAST.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3



Toujours aussi sanglant, ce Mortal Kombat. Ici, Jade remodèle la mâchoire inférieure de ce pauvre Kung Lao.



La chaleur du désert n'empêche pas nos potes Jade et Liu Kang de se battre à tour de bras. Incroyables ces deux là, incroyables.

Y A-T-IL UN AVENIR POUR LES JEUX EN 2D ?

Après quelques minutes de jeu sur Ultimate Mortal Kombat 3, on ne peut s'empêcher de se poser cette question : ne suis-je pas plongé en plein anachronisme ? À l'heure où pleuvent les jeux de combats en 3D excellents, aussi bien sur Saturn que sur PlayStation, Virtua Fighter 2, Tekken 2 et compagnie, on est en droit de se demander si les jeux de combats en 2D ne sont pas morts et enterrés.

Mortal Kombat, à ses débuts, épatait pour sa réalisation technique, avec ses digitalisations à tout-va. Ce temps est révolu, et on le trouve même un peu vieux jeu. Sa violence faisait peur aux médias grand public : une bonne blague maintenant, face à des jeux tels que Tekken 2 vraiment plus violents. Et surtout, MK a perdu son charme et son fun même face à ses adversaires de la même catégorie, les autres jeux de combat en 2D. Voir Street Fighter 2 alpha, Night Warriors ou encore X-Men.

Indéniablement, ce titre s'adresse aux fans mordus accros qui ne dorment plus sans penser aux personnages de la série.



Voici les deux vraies nouveautés, les modes "4 joueurs" et "8 joueurs", avec les petits tableaux montrant les progressions des combats.

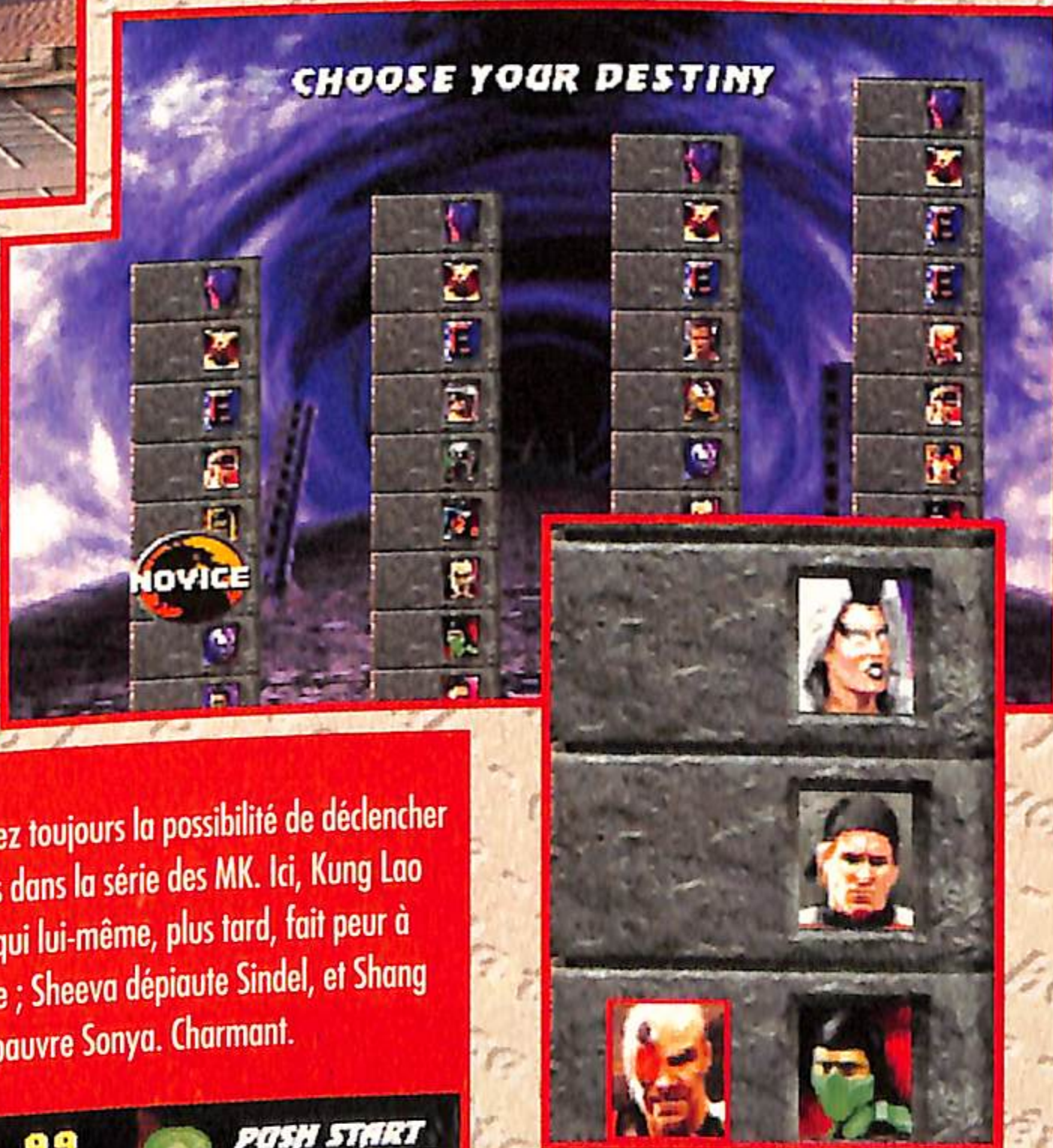
MATE MK3 TOURNAMENT	
3- KITANA	?????
4- SCORPION	?????
5- KITANA	?????
6- SCORPION	?????
7- KITANA	?????
8- KANO	?????

SELECT YOUR FIGHTER



Les "Babality" stupides et humiliantes sont toujours là, ainsi que les "Friendship", plus amicales, et les "Animality". Et toujours dans le but de ridiculiser votre adversaire déjà passablement énervé en fin de match.

CHOOSE YOUR DESTINY



Après avoir décidé de votre "destiny", vous commencerez enfin à vous battre. Les différents niveaux n'offrent pas le même nombre d'adversaires. Le niveau du jeu lui-même se règle plus tôt, dans un menu "option".

FATALITY

Avec bonheur, vous aurez toujours la possibilité de déclencher les Fatality, si précieuses dans la série des MK. Ici, Kung Lao coupe la tête de Kabal, qui lui-même, plus tard, fait peur à Stryker façon Beetlejuice ; Sheeva dépiaute Sindel, et Shang Tsung nous momifie la pauvre Sonya. Charmant.

Voici l'écran de sélection des combattants, au début du jeu. Notez la présence de 3 persos cachés. Certains d'entre eux vous rappelleront des souvenirs.

C'est pas malin, ça. Scorpion provoque Cyrax qui, tout content, le prend dans son beau filet vert. Tu vas voir ce que tu vas prendre maintenant.



EN RÉSUMÉ

Ça y est, je crois que le concept Mortal Kombat s'essoufle. Du moins sous cette forme, en jeu 2D classique. Le quatrième volet, s'il veut voir le jour, devra à mon avis passer en 3D, ou apporter un lot de nouveautés et de concepts originaux assez hallucinant. Cet Ultimate MK3 est le dernier épisode supportable et encore un peu amusant.

GRAPHISMES

13

GRAPHISMES

Le look de Mortal Kombat commence à prendre un coup de vieux, surtout sur les bécanes 32 bits.

ANIMATION

12

ANIMATION

Là aussi, ça commence à sentir le moisi face aux nombreux jeux en 3D sur Saturn ou PlayStation.

MANIABILITÉ

15

MANIABILITÉ

Rien à redire, on s'habitue rapidement au maniement des personnages.

SON/BRUITAGE

13

SON/BRUITAGE

Rien de bien spécial, seuls quelques bruitages de coups dans la tronche sont réussis.



J'AI ME

- Les deux nouveaux modes "4" et "8 joueurs".
- La présence de tous les personnages de la série.
- Les nombreuses astuces cachées.



J'AI ME PAS

- Le peu d'innovations et de nouveautés.
- Pas d'intro époustouflante à se mettre sous la dent.
- L'exploitation à outrance de la mode Mortal Kombat.

80%

SUPER NINTENDO

EDITEUR : NINTENDO
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : I
CONTINUE : INFINIS
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

Nintendo n'en finit pas de nous faire languir avec la Nintendo 64, mais ne désarme pas sur le front des 16 bits pour faire patienter les fanatiques. Après deux titres comme DKC2 et Yoshi's Island, il va falloir assurer. Kirby's Dream Course est-il à la hauteur de ce challenge, alors qu'un jeu de plates-formes, Kirby, sorte de compilation de six jeux Nes et Game Boy, sort sur Super Famicom au même moment au Japon ? Suivez le guide ! Kirby est une petite boule à mi-chemin entre le poussin et le totoro bébé, disons une sorte de shamalow avec deux yeux ! Promue au rang de mascotte n° 2 après Mario par Nintendo au Japon, elle est connue des amateurs de jeux de plates-formes sur Game Boy. Sur Super Nintendo, elle joue le rôle ingrat de balle de mini-golf dans ce jeu délirant que l'on attendait en version officielle. Dans le mode "un joueur", vous devez passer des parcours en utilisant les méthodes habituelles des simulations de golf avec la trajectoire en pointillés, que vous dirigez avec les curseurs et la jauge de force ainsi que l'endroit où vous allez taper Kirby. Selon ces trois paramètres, la boule vivante ira à l'endroit où vous rêvez qu'elle aille, ce qui est plutôt rare au début. Il faut en

effet une bonne dose de patience et une bonne imagination pour bien viser dans ce jeu aux décors délirants. Car si Kirby's Dream Course est une simulation de mini-golf, c'est aussi un concentré de délire made in Nintendo avec des parcours tordus, des précipices qui bordent les greens, des pièges à n'en plus pouvoir et des ennemis qui vous apporteront soit des bonus, soit des ennuis, c'est selon ! Les bonus vous permettent d'utiliser plus d'une vingtaine de pouvoirs spéciaux pour vous sortir des mauvais pas. En mode "deux joueurs", le but est le même, à savoir rejoindre le tour libérateur, mais avec deux boules-Kirby sur le green et la possibilité de pousser l'autre, les deux jouant chacun leur tour. Un mode "pédagogique" permet aux déçérérés ou aux plus petits de bien comprendre le fonctionnement du jeu ; et je signale aux tricheurs que l'on peut accéder à tous les parcours sans cheat mode.

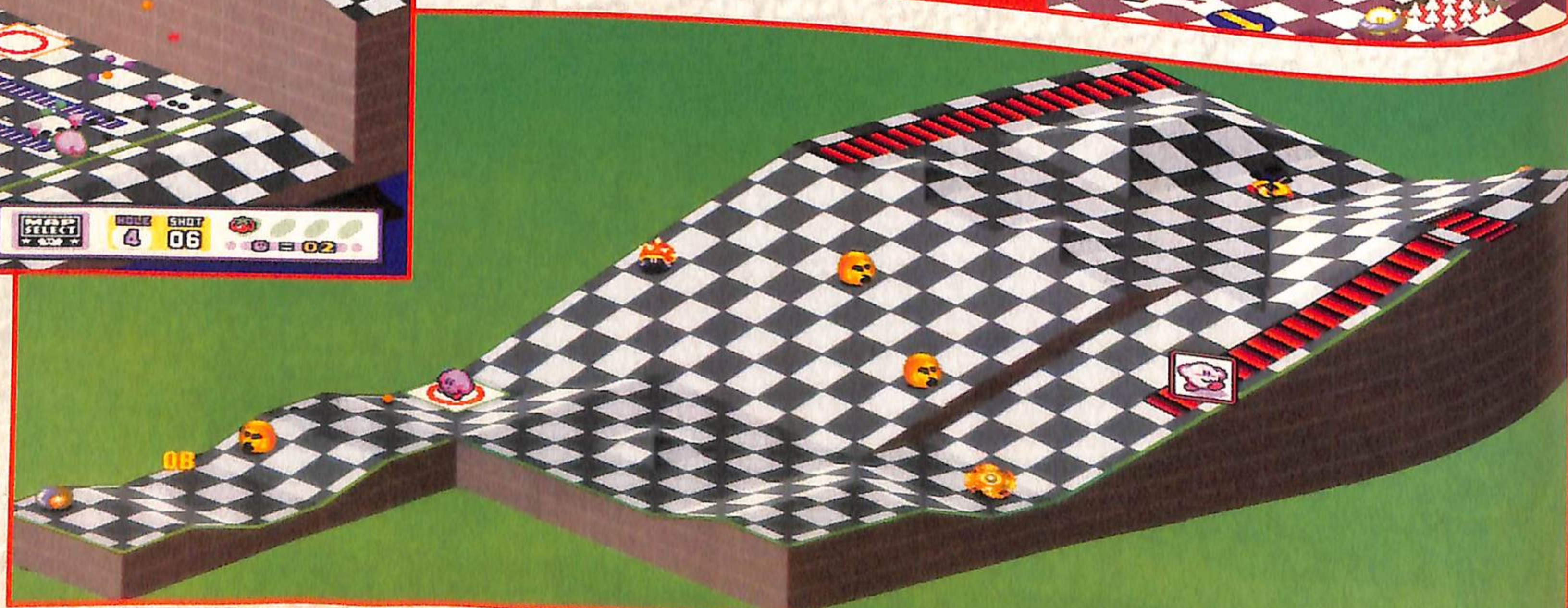
Kirby's Dream Course est un jeu complet qu'il est difficile d'ignorer quand on aime les jeux vidéos : même s'il ne tombe pas dans les schémas actuels classiques de baston, course de voitures ou simulation de sport-co, il a le mérite d'amuser tous les joueurs de 7 à 77 ans qui auront du mal à s'arrêter de jouer.

OLIVIER



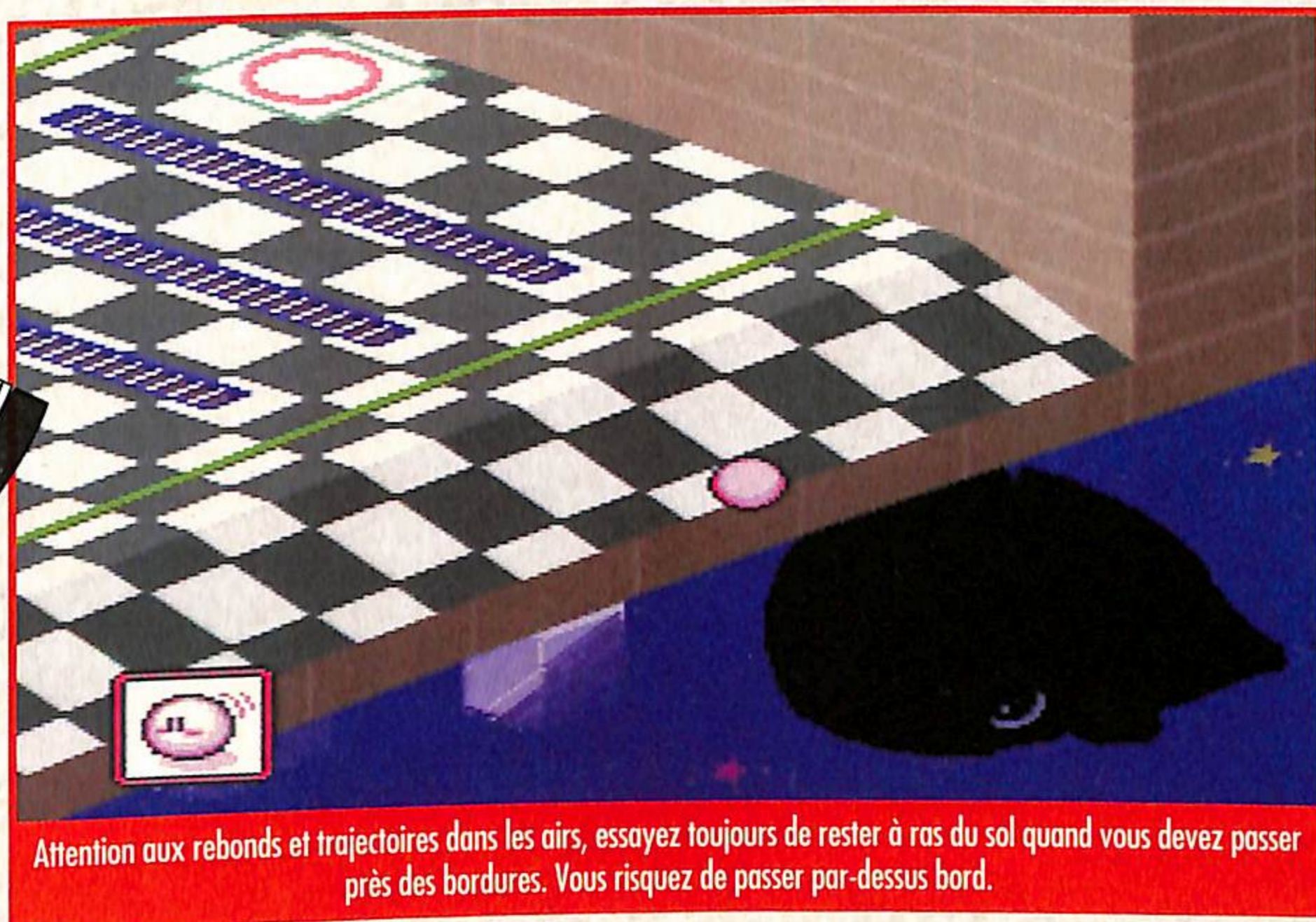
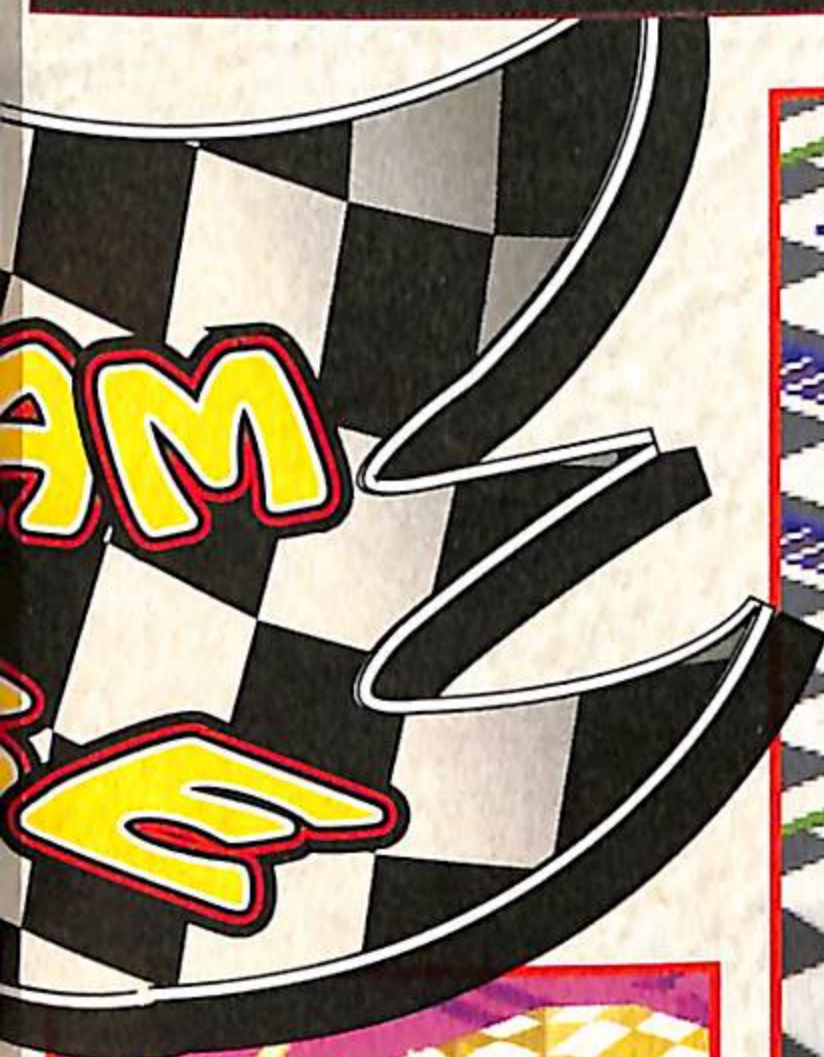
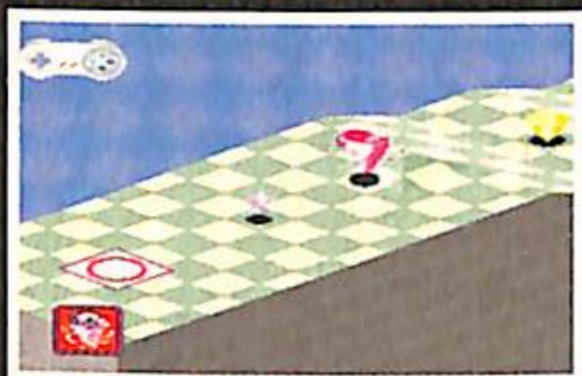
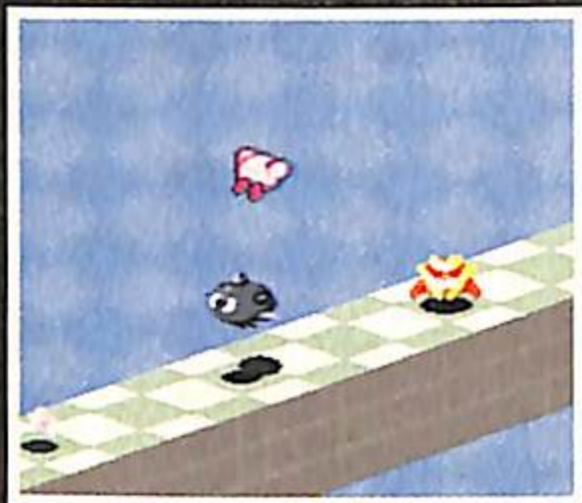
KIRBY'S DREAM COURSE

Les trajectoires suivies par Kirby sont toujours matérialisées par des pointillés, et vous pouvez changer ces trajectoires avec les curseurs.



Vingt techniques spéciales

Outre les coups classiques du mini-golf, Kirby peut aussi réaliser quelques coups spéciaux et techniques lui permettant de passer plus facilement les obstacles.



Attention aux rebonds et trajectoires dans les airs, essayez toujours de rester à ras du sol quand vous devez passer près des bordures. Vous risquez de passer par-dessus bord.



A UN JOUEUR

Le but de chaque parcours est d'amener son petit Kirby jusqu'au trou situé en général assez loin de l'endroit de départ.



Fidèle à sa tradition, Nintendo a bourré le jeu de "warp zone" qui permettent de rejoindre un autre endroit du green directement.



À DEUX JOUEURS

Il est aussi possible de choisir un mode "deux joueurs" dans lequel le principe reste le même. En revanche, on joue chacun son tour, et il est possible de pousser l'autre.



EN RÉSUMÉ

Kirby's Dream Course est vraiment un jeu attachant, le type même de produit Nintendo qui peut encore marcher sur une 16 bits. C'est une bonne vieille cartouche bourrée de graphismes mignons et colorés. Le mini-golf est une valeur sûre sur console, car on peut jouer sans se prendre la tête. Et quand il est adapté avec autant d'originalité par Nintendo, on ne peut que vouloir y jouer.



OLIVIER

GRAPHISMES

15

GRAPHISMES

ANIMATION

15

ANIMATION

MANIABILITÉ

16

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

17

SON/BRUITAGE

De belles couleurs et des niveaux variés, c'est ça la magie Nintendo ! C'est en 3D isométrique, et la finesse des décors est vraiment remarquable.

Pas de quoi exulter, car le mini-golf ne se prête pas à des effets spéciaux grandiloquents.

Prise en main ultra-rapide et visualisation en pointillés des trajectoires, mais un bémol lorsqu'il s'agit d'utiliser les rebonds, ce n'est pas très pratique...

Des thèmes rigolos et sympa, qui suivent Kirby dans tous ses jeux. Les bruitages eux aussi sont agréables, mais pas assez nombreux.



J'AIME

- Un mini-golf délectant et original.
- Jeu à deux passionnant.
- Bonne durée de vie.



J'AIME PAS

- Maniabilité douteuse pour certains tirs.
- Un jeu qui peut lasser à un joueur.
- Plutôt pour les plus jeunes.

88%

joypolis

LES SECRETS DE L'ARCADE

PAR STÉPHANE

KILLER INSTINCT 2



EDITEUR : MIDWAY

GENRE : BASTON

DISPONIBILITE : DISPO

CHALLENGE : DIFFICILE

Développé par Rareware pour Nintendo et distribué par Midway, Killer Instinct 2 est de retour en arcade et demeure l'un des rares titres programmés sur la fameuse Nintendo 64 auquel il est possible de jouer actuellement. La console se faisant toujours attendre, le plaisir en est d'autant plus grand.

Le principe de Killer Instinct 2 est identique au premier épisode, des combats en 2D avec des dizaines de coups spéciaux pour chaque perso. N'allez cependant pas croire que cette nouvelle version n'apporte pas son lot de nouveautés.

Les personnages sont toujours au nombre de 10, Chief Thunder, Riptor, et Cinder disparaissent, remplacés par 3 petits nouveaux qui ne manquent pas de punch. D'ailleurs chacun d'entre eux a la particularité de posséder une arme. Autant dire qu'on risque de ne pas s'ennuyer.

Tusk est un barbare armé d'une énorme épée à la Excalibur, Maya est une guerrière aztèque munie de deux couteaux, et enfin Kim Wu une spécialiste des arts martiaux avec son nunchaku.

Il est à noter qu'avec Kim Wu, Maya et Orchid, les perso féminins sont maintenant au nombre de 3 ce qui n'est pas pour nous déplaire. En effet, les guerrières féminines de ce jeu ont un charme indéniable.

Pour ce qui est du jeu en lui-même, une barre d'énergie



TJ combo a perdu ses gants de boxe ainsi qu'un oeil.



Couteaux contre nunchaku, attention les petits nouveaux sont armés.



Tusk le barbare gonflé aux stéroïdes.

supplémentaire fait son apparition. Plus vous vous faites frapper plus elle se remplit. Une fois pleine vous avez la possibilité d'enchaîner un "special moves" assez facilement histoire de revenir un peu dans le coup. Pendant les combats il est possible d'interagir sur certains éléments du décors en frappant dessus, ce qui accentue encore un peu plus le réalisme de Killer Instinct 2. Les animations des «suprême victory» (2 victoires consécutives) sont encore plus belles que dans la première version tout comme les graphismes encore plus détaillés. Ajoutez à cela des centaines de nouveaux combos et autres «finish moves» et vous obtenez un jeu de baston très riche en possibilité et surtout très spectaculaire. Les accros de l'arcade devraient apprécier ce titre complexe d'approche, mais véritablement impressionnant une fois que l'on maîtrise la bête. Holà crin blanc ! Bonne baston.

joypolis TOP 5

LA TÊTE DANS LES NUAGES

Retrouvez, chaque mois, les classements des plus grands succès d'arcade dans les centres Sega, "La Tête dans les Nuages". Un moyen sûr pour ne pas se tromper une fois sur place.

TOP 5

- 1 Manx TT Superbike **SEGA**
- 2 SEGA Rally **SEGA**
- 3 Alpine Racer **NAMCO**
- 4 Virtual On **SEGA**
- 5 Virtua Cop 2 **SEGA**

TOP 5 JAMMA

- 1 Fighting Vipers **SEGA**
- 2 Marvel Super Heroes **CAPCOM**
- 3 Tekken 2B **NAMCO**
- 4 Puzzle Bobble 2 **TAITO**
- 5 Night Warriors **CAPCOM**

CHRONO

Retrouvez les meilleurs temps réalisés sur les hits d'arcade, dans les centres Sega.

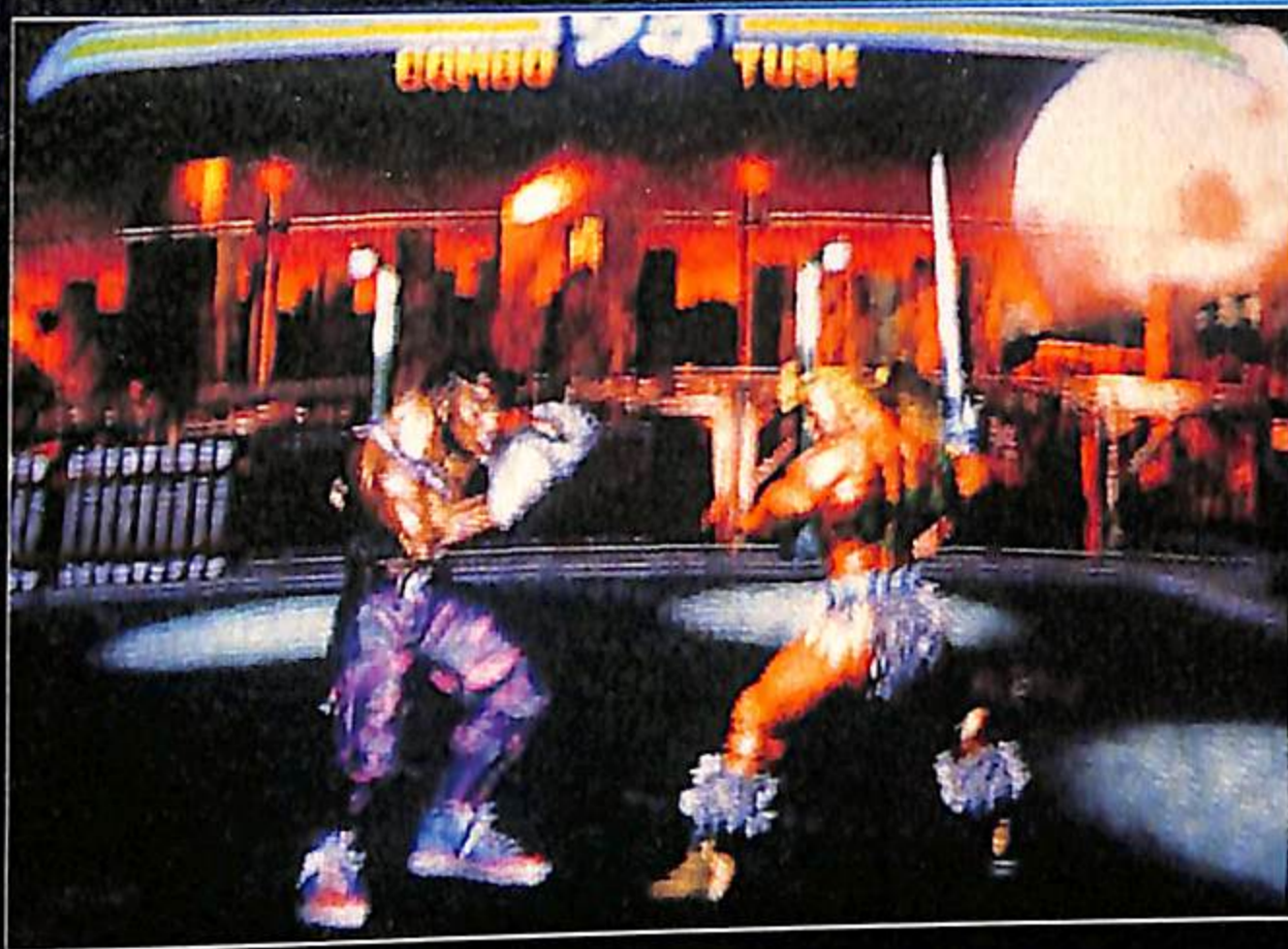
Daytona USA : Sega

Beginner: 2'19"67

Advanced : 2'55"84
Expert : 3'15"45

Alpine Racer : Namco

Novice : 1'26"531
Intermédiaire : 1'27"609
Expert : 1'53"619



Admirez les détails du visage d'ORCHID; on se croirait dans VF3.



News :

Un nouveau centre Sega a ouvert ses portes dans le centre commercial Rosny2 près de Paris, il est petit (environ 150m2) mais toutes les nouveautés y sont présentes. C'est le quatrième centre La Tête dans les Nuages après Amiens, Paris (2^e) et Paris (13^e).



Glacius relooké mis au tapis par TJ combo.



Amis des échecs, bonjour, c'est votre fête ce mois-ci dans Docpad. On poursuit notre grand débat cognitif sur l'intel-

Échecs &

ligence des ordinateurs et des machines de jeu. Après les jeux d'action, je me suis tout particulièrement intéressé aux simulateurs d'échecs. J'ai fait, l'espace d'un numéro, des infidélités à Pierre Adane et son équipe pour retrouver Titus et son patron, Eric Caen, un fanatique des échecs que sa passion a tout naturellement poussé à éditer une simulation appelée Virtual Chess. Pour tout savoir sur les échecs électroniques sur micros consoles et gros ordinateurs...

Olivier

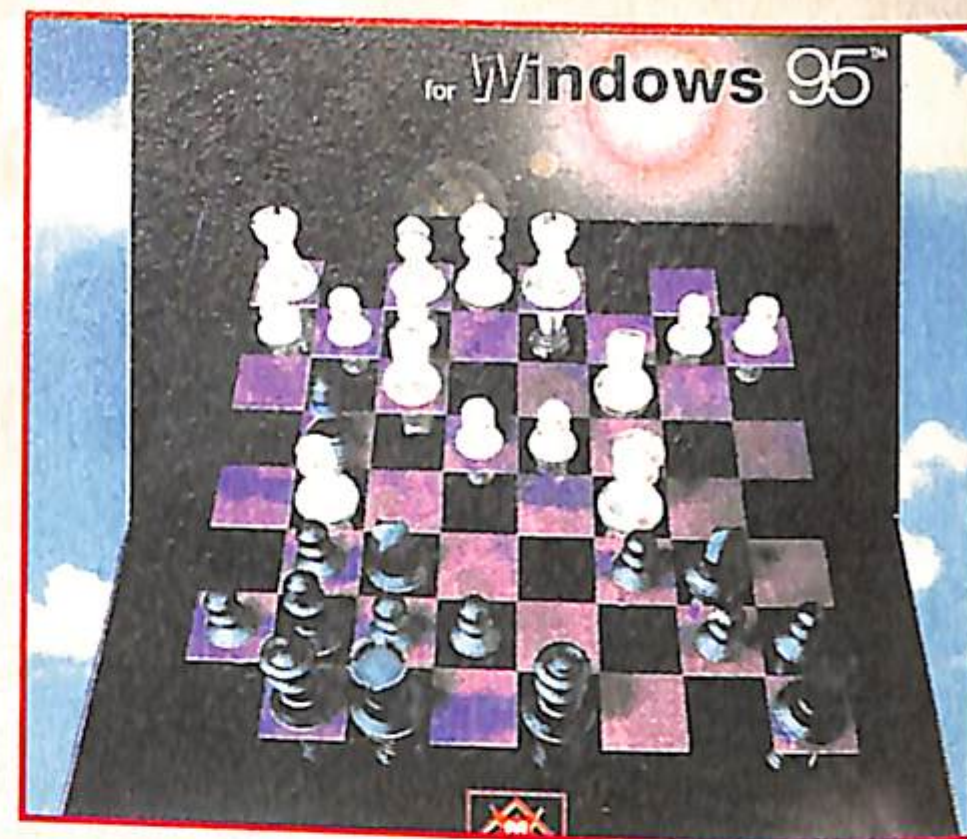


Les chercheurs en intelligence artificielle se sont souvent intéressés au domaine du jeu, car ce dernier se prête admirablement aux tests de programmes dits «intelligents». Un jeu a toujours un nombre limité de règles qu'on entre assez facilement dans un ordinateur. Si on veut que la machine gagne sur l'homme, il est nécessaire d'utiliser des méthodes d'intelligence artificielle pour y arriver. Prenons un exemple simple pour des humains : le jeu du morpion. Deux joueurs placent alternativement des croix ou des ronds sur une grille de trois cases sur trois. Le gagnant est celui qui aligne le premier trois croix (ou ronds) verticalement, horizontalement ou en diagonale. Si l'on veut créer un programme permettant à un ordinateur de jouer et gagner contre un humain, on peut penser créer une base de données contenant toutes les combinaisons possibles pour chaque coup et notamment les meilleurs coups pour gagner. C'est possible, mais long et fastidieux. Il est alors plus judicieux de développer d'autres méthodes permettant à l'ordinateur de jouer intelligemment. On peut aiguiller la machine en incluant des tests évitant les coups aberrants : on appelle cela l'heuristique. On peut aussi intégrer des séries de limites évitant les coups inutiles, etc. On arrive ensuite mieux à appréhender des problèmes et des énigmes mathématiques pré-

LA SOCIÉTÉ FRANCAISE TITUS...

La société française
Titus édite des jeux
vidéo depuis bien long-
temps sur tous les for-
mats, et c'est son boss
que j'ai rencontré afin
qu'il présente aux lec-
teurs de Joypad sa pas-
sion pour les échecs,
une passion qui l'a tout
naturellement amené à
éditer un programme
très puissant appelé Vir-
tual Chess. Ce simula-
teur de jeu d'échecs est
déjà sorti sur micro, et
est en préparation pour
une console 64 bits que
la discrétion m'empêche
de nommer ici et qui n'a
rien à voir avec Atari, je
précise quand même !

TITUS



Comment fait un éditeur de jeux vidéo pour trouver un bon programme de simulation d'échecs ? C'est la question que j'ai posée à Éric Caen qui dirige Titus. C'est vrai, trouver des graphistes et des programmeurs n'est pas aujourd'hui trop difficile, mais les bons développeurs de programmes d'échecs sont rares, très rares... Car il ne faut pas se méprendre : un bon jeu d'échecs sur micro ou console se juge à sa force, que l'on mesure selon un classement mondial (classement ELO). Rien à voir donc avec des fioritures graphiques comme l'on peut voir dans des produits comme BattleChess. Le classement ELO est basé sur le nombre de matchs officiels qu'un joueur d'échecs a joués. Pour être officiel, un match doit être accompagné d'une feuille signée par les deux joueurs, ces deux joueurs étant déjà classés ELO. Les logiciels et ordinateurs d'échecs sont

eux aussi classés ELO. Pour l'anecdote, sachez qu'Éric Caen possède un classement de 1 680 points ELO, un enfant qui se débrouille bien arrive rapidement à 800 et Kasparov est accroché à ses 2 775 points actuellement. Pour calculer ce total, on divise le pourcentage de réussite par la moyenne des autres, grosso modo, je n'entre pas dans les détails. C'est en 1993 qu'Éric Caen rencontre deux programmeurs de simulation d'échecs lors d'un tournoi à Aubervilliers. Intéressé, le boss de Titus propose à Marc-François Baudot, un centralien, et Jean-Christophe Veill, docteur en IA, un contrat pour éditer son simulateur. Ces derniers travaillent déjà depuis 1989 sur le moteur de ce « jeu ». Je mets des guillemets, car le produit n'est alors qu'au stade de moteur et affiche les coups sur un écran, point final. Mais les deux programmeurs refusent la proposition d'Éric Caen en stipulant qu'ils ne sont pas intéressés par Windows et ses loufoqueries, par la 3D et les animations à la Star Wars, non merci ! Titus leur propose de s'occuper de tout en cessant d'optimiser le moteur (je schématise un peu). Résultat : sans être admirablement bien adapté par Titus à Windows 3.1 et 95. Ce programme possède un classement de 2 680 points ELO en partie rapide et 2 375 en partie lente. Il est arrivé troisième au championnat du monde des machines, rencontre annuelle des programmes de tous les pays.

AU FAIT, VOUS JOUEZ AUX ÉCHECS ?

Parce que moi, je vous parle de simulateurs d'échecs basés sur l'intelligence artificielle, mais je considère que vous connaissez les règles. Alors pour ceux qui ne les connaissent pas vraiment, je suis bon et je vous en livre la substantifique moelle.

Le but du jeu d'échecs est de menacer le roi adverse en le plaçant en "échec et mat", c'est-à-dire afin qu'il ne puisse trouver une case dans laquelle il serait en sécurité.

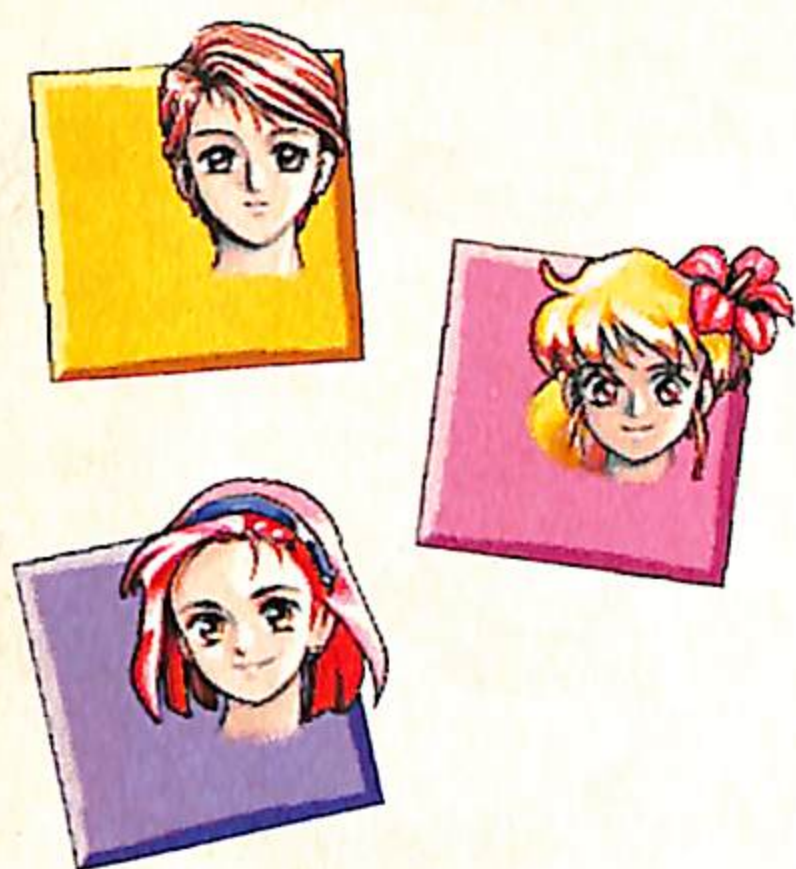
LE JEU SE DÉROULE sur un échiquier (ça c'est drôlement fort !) de 8 cases sur 8 alternativement blanches et noires.

AU DÉBUT DU JEU, les 16 pièces blanches sont placées sur les rangées 1 et 2, et les 16 noires sur les rangées 7 et 8 comme sur le cliché.

Le joueur ayant les blancs commence, et l'on joue à tour de rôle.

IL EXISTE UNE VALEUR pour chaque pièce (aussi utilisée dans les programmes de simulation) : 1 point pour un pion, 3 pour le fou ou le cavalier, 5 pour la tour et 9 ou 10 pour la reine. Le roi n'a pas de valeur concrète (sauf protégé coûte que coûte. Lorsque ce dernier est en échec, c'est-à-dire en danger par une pièce adverse, il faut le bouger ou le protéger. Quand il ne peut plus s'échapper, il est coincé et se trouve en "échec et mat", vous avez alors perdu ! Une pièce peut prendre une pièce adverse en se plaçant sur sa case. Le déplacement du pion est de une case en avant (deux pour le premier déplacement). Le fou se déplace en diagonale sans limitation de case. La tour se déplace sur une ligne verticale ou horizontale sans limitation. Le cavalier saute par-dessus d'autres pièces en faisant une case en avant et une case en diagonale. La dame combine les déplacements du fou et de la tour. Le roi ne se déplace que d'une seule case à la fois dans toutes les directions. Voilà brièvement les règles de





INTERNET

Si Dragon Ball (Z) est un phénomène en soi sur le Net, l'animation nippone en général, celle de Shirow, Otomo ou encore Miyazaki, fascine encore plus d'internautes. Dans les réseaux, du World Wide Web aux newsgroups, les héros - et les héroïnes - de Ranma 1/2, Macross et Sailor Moon se côtoient sans complexe dans la langue de Shakespeare, Beaudelaire, voire parfois dans celle de Kurosawa.

PAR BENJI



Si vous saviez... Une recherche sur Internet ne se fait jamais sans surprises. On s'enquiert de la santé de Pamela Anderson et les newsgroups érotiques vous font le coup du chant des sirènes : "Vous voulez voir des photos du sex symbol en tenue d'Eve - et éventuellement en compagnie d'un Adam ? Alors cliquez ici, ou là". Pour l'animation japonaise, c'est à peu près la même chose. Vous rentrez les termes anglais "japanese animation" au tout début de l'enquête, et l'ordinateur se substitue au docteur Watson le temps de trouver la liste d'adresses correspondant aux attentes de cyber - vous - Sherlock. De quoi constater qu'il y en a pour tous les goûts et avec beaucoup de couleurs - normal puisque les uns et les autres sont dans la nature. La première trouvaille se nomme "#anime". Contrairement aux apparences, souvent trompeuses, il s'agit d'une IRC, autrement dit, d'une Internet Relay Chat, du verbe anglais

"to chat" qui signifie discutaitler.

Eh oui, il est possible de tailler la bavette avec plusieurs connectés simultanément en direct (contrairement à l'E-mail ou courrier électronique qui propose des dialogues en différé) sur un sujet précis. Dans le cas présent, les discussions tournent autour du

monde en général (la pluie, le beau temps et tout le tralala) et de l'animation japonaise en particulier. Pour connaître le point de vue d'un Américain, d'un Coréen ou d'un Japonais sur tel ou tel animé, il suffit de s'arrêter un moment à cette adresse. Un "Anime Purity Test" y est même soumis aux éventuels participants, composé de questions souvent bizarres, de "Vous pensez que les poitrines des personnages imaginés par Masamune Shirow sont de taille courante ?" à "Vous avez déjà fait un gros câlin en regardant un animé ?", en passant par "Vous possédez l'artbook de Cream Lemon ?" (cochez la case le cas échéant). Un sondage dont le résultat est, comment dire, à la démesure d'Internet : un mélange de tout et... de n'importe quoi. Autres lieux virtuels, dix minutes plus tard : les sites dédiés (corps et âmes) à Sailor Moon. La célèbre réplique "Par le pouvoir du prisme lunaire" a visiblement plus que charmé de nombreux connectés. Andrew Fors, l'un d'eux, décrit la série en ces termes élogieux : "Cet animé est littéralement HILARANT ! Si vous avez la Fox

(adresse : <http://www.tcp.com:8000/pub/anime-manga/sorted>)

Cette adresse est en fait une gigantesque banque de données en tout genre avec les titres des séries ou des longs métrages classés par ordre alphabétique. Concernant Les Chroniques de la Guerre de Lodoss, une traduction des dialogues en anglais est à imprimer ou télécharger sur son disque dur. Cela peut s'avérer utile.



S'ANIME

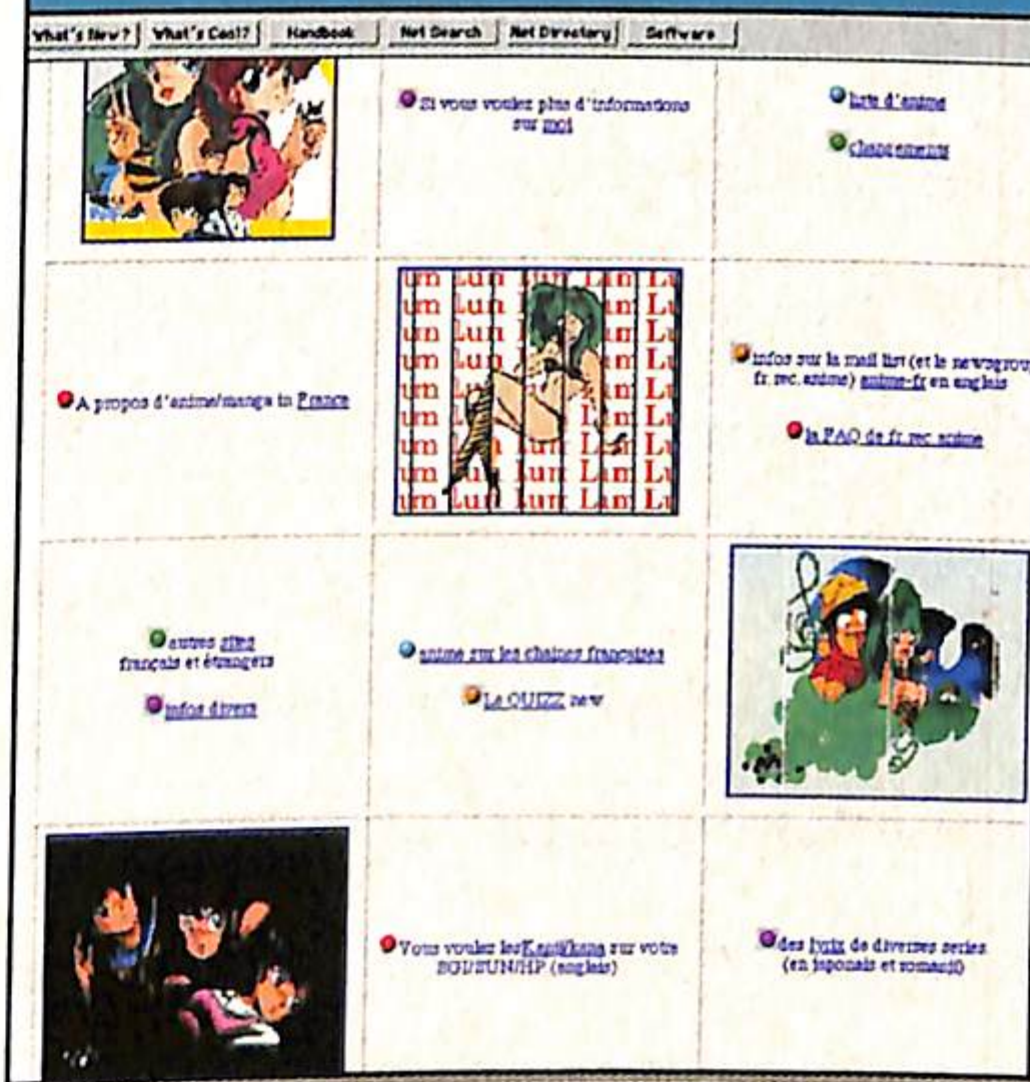


(chaîne du câble US), ne le ratez sous aucun prétexte, tous les jours de la semaine sauf le week-end à 8 heures du matin. Et si les premiers épisodes ne vous convainquent pas, attendez que cela fasse effet. Après quelques jours, vous resterez scotché à l'écran."

À quand la censure sur Internet ? Le Decency Act voté par Bill Clinton ("loi sur la décence" qui prévoit d'éliminer tout ce qui est jugé choquant sur le Net) début février pourra-t-il empêcher de telles aberrations ?

Plus intéressant - pour les vrais mecs, cela s'entend - est le site consacré à Gundam. Très coloré, il propose tout ce qu'un admirateur de l'art pictural du Mechanical Designer Oogawara peut espérer trouver. Y compris des informations précieuses sur l'histoire et ses protagonistes. Enfin, en cherchant bien, on se rend compte que la France n'est pas en reste en ce qui concerne l'animation nippone dans le réseau des réseaux. Un newsgroup et des sites Web en français sont effectivement consultables. L'un de ces sites, créé par un étudiant de l'université d'Orléans, mérite que l'on s'y attarde, non seulement pour le test des connaissances, mais aussi pour les anecdotes qu'il recèle. L'animation japonaise : du simple fanzinat aux pages graphiques du Net, un phénomène d'une ampleur sans précédent.

(adresse : <http://ataru.univ-orleans.fr/~lum/indexfr.html>)
 À nouveau des photos, des infos et... un questionnaire amusant pour tester ses connaissances en matière d'animation japonaise, le tout en anglais ou en... français, au choix. Un site créé par un étudiant de l'université d'Orléans. Un newsgroup en français intitulé "fr.rec.anime" est éventuellement consultable.

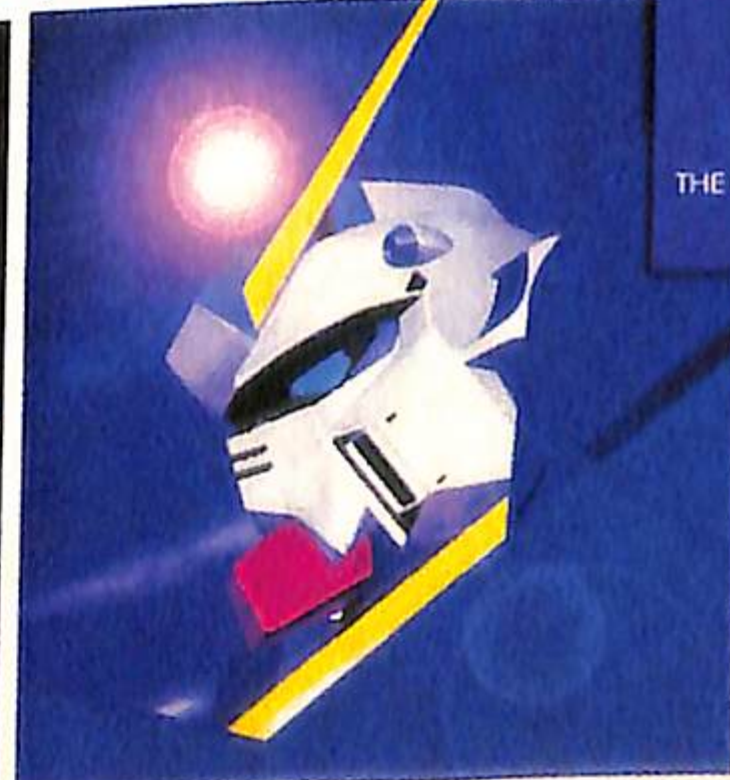
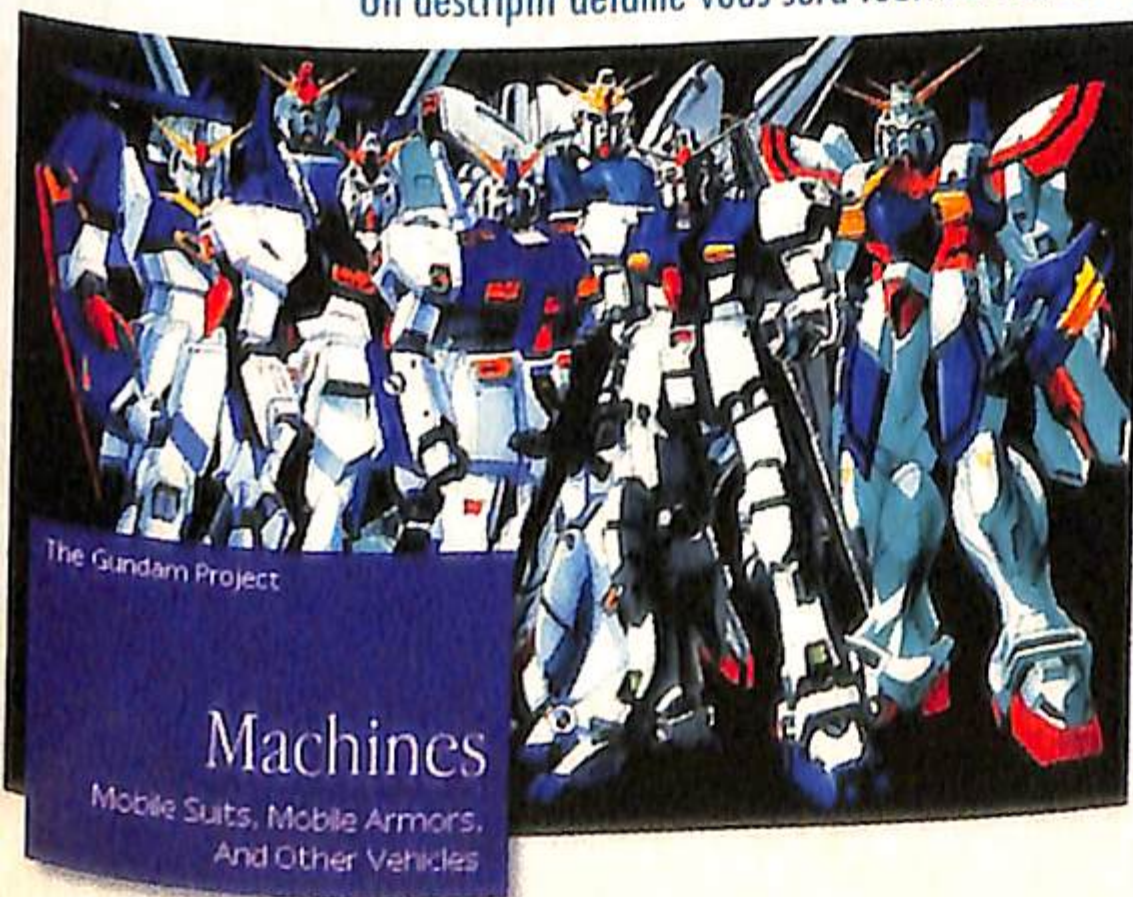


INTERNET, OUI, MAIS COMMENT ?

Pour vous connecter, vous avez besoin d'un ordinateur, Mac ou PC, et d'un modem, interne ou externe, point de liaison entre ce même ordinateur et le réseau téléphonique. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à vous abonner à un opérateur comme FranceNet ou Club Internet (l'abonnement varie entre 77 et 300 francs par mois suivant l'opérateur). Le prix de la connexion est celui d'une communication téléphonique entre votre domicile et l'opérateur. Vous pourrez aussi attendre les modules Saturn, Pippin ou CD-I qui, dans un proche avenir vous permettront de vous connecter sur Internet.

(adresse : <http://gundam.anime.net/>)

Pour tout savoir sur Gundam, ses personnages, ses méchas, etc., tapez l'adresse du site Web ci-dessus. Un descriptif détaillé vous sera fourni en sus d'images à télécharger.



- G**
THE GUNDAM PROJECT
- Introduction
- Story
- Characters
- Machines
- Technology
- Illustrations
- Q&A
- Credits



(adresse : <http://www.stud.unit.no/~gef/anime>)
 Bienvenue sur l'IRC Channel, un endroit dans les réseaux où il fait bon vivre et où chacun peut discuter librement et en direct de ce qui le passionne : l'animation.



(adresse : <http://pages.prodigy.com/NCHT29C/sgallery.html>)
 Destiné aux fans de Sailor Moon, ce site comprend une multitude de photos tirées de la série et du merchandising qui en découle.

anim'pa

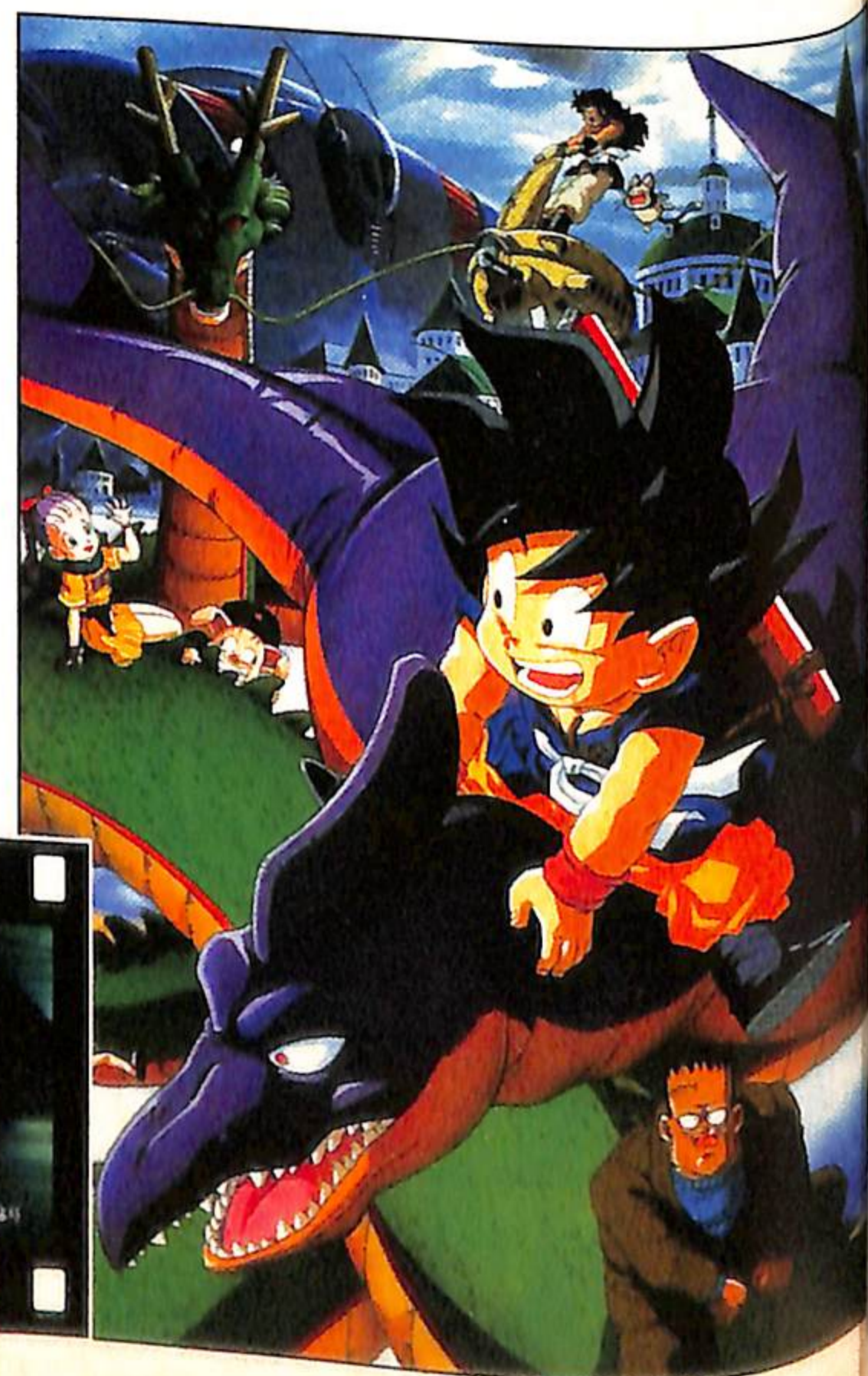
Côté animation, c'est une actualité plutôt riche qui nous attend ce mois-ci, principalement en vidéo avec un nombre de sorties assez impressionnant ! Voici notre petite sélection, c'est-à-dire les vidéos qui nous ont paru les plus intéressantes. Mais pour commencer, voici tout ce qu'il y a à savoir sur le dernier épisode de DBZ et le nouveau film cinéma sorti fin mars au Japon !
Oliv'Gotoon



DRAGON BALL

le nouveau film

Le 2 mars dernier, il aurait été bon de faire un petit tour au Japon. En effet, c'est ce jour-là que pour la seizième fois, Son Gokû repartait à l'assaut des salles de cinéma. Mais cette fois-ci, c'était différent... Notre héros se paye pour la première fois le luxe de rester plus d'une heure à l'écran (d'habitude, ses aventures n'excèdent pas les 50/55 minutes), dans un grand film de 80 minutes intitulé «Dragon Ball - Saikyô e no michi». Vous le savez, pour une fois on oublie DBZ, et même DB GT, la nouvelle série, pour revenir aux sources, le début de Dragon Ball. Il faut bien l'avouer, au niveau scénario, ce film ne surprend pas car il reprend tout bonnement les premiers volumes du manga ! Nous allons donc revoir comment le jeune Son Gokû va faire la connaissance de Bulma, Oolon, Yamcha et revivre toutes les péripéties qui l'amèneront à affronter la grande Armée du Ruban Rouge. D'ailleurs, les personnages du Ruban Rouge Red et le colonel Black qui ont beaucoup changé par rapport à la série TV. Finalement, la principale qualité du film est son animation. Rien à voir avec les précédents films à peine meilleurs qu'un épisode TV. Toei Animation a investi le gros paquet pour nous pondre un film gros budget. Résultat, les images de synthèse, plans tournants autour de Gokû lançant un "kaméhaméha", décors soignés, bref, voici un film qui devrait réconcilier tous les fans de Dragon Ball et tous les amateurs de bons films cinéma bien travaillés. Il nous tarde de découvrir tout ceci en France. Je n'entrevois pour cela que deux solutions : attendre une sortie vidéo ou LD japonaise (pas avant la rentrée de septembre), ou croiser les doigts pour que AB Film nous le programme en salles à la fin de l'année...



DBZ

THE END

Ce mois-ci, nous avons décidé de revenir une dernière fois sur la fin de DBZ. Voici quelques images extraites du tout dernier épisode, le 291 ! Il raconte la fin du manga 42, principalement le match qui oppose Gokû à Oob. Dans la première partie de l'épisode, Gokû a bien du mal face à ce mystérieux adversaire, jusqu'au moment où il comprend qui il est : la réincarnation du vilain Boo. Il décidera finalement d'arrêter le combat et de proposer à Oob de l'éduquer, pour qu'il soit à jamais du côté des gentils. Toujours fidèle à la BD, cet épisode ne réserve pas beaucoup de surprises, si ce n'est quelques rajouts dans le combat entre Gokû et Oob, et dans les réactions de M. Satan, Krilin, Gohan, etc. On voit aussi, après le départ de Gokû, la fin du tournoi et comment la petite Pan battra finalement son oncle Son Goten !

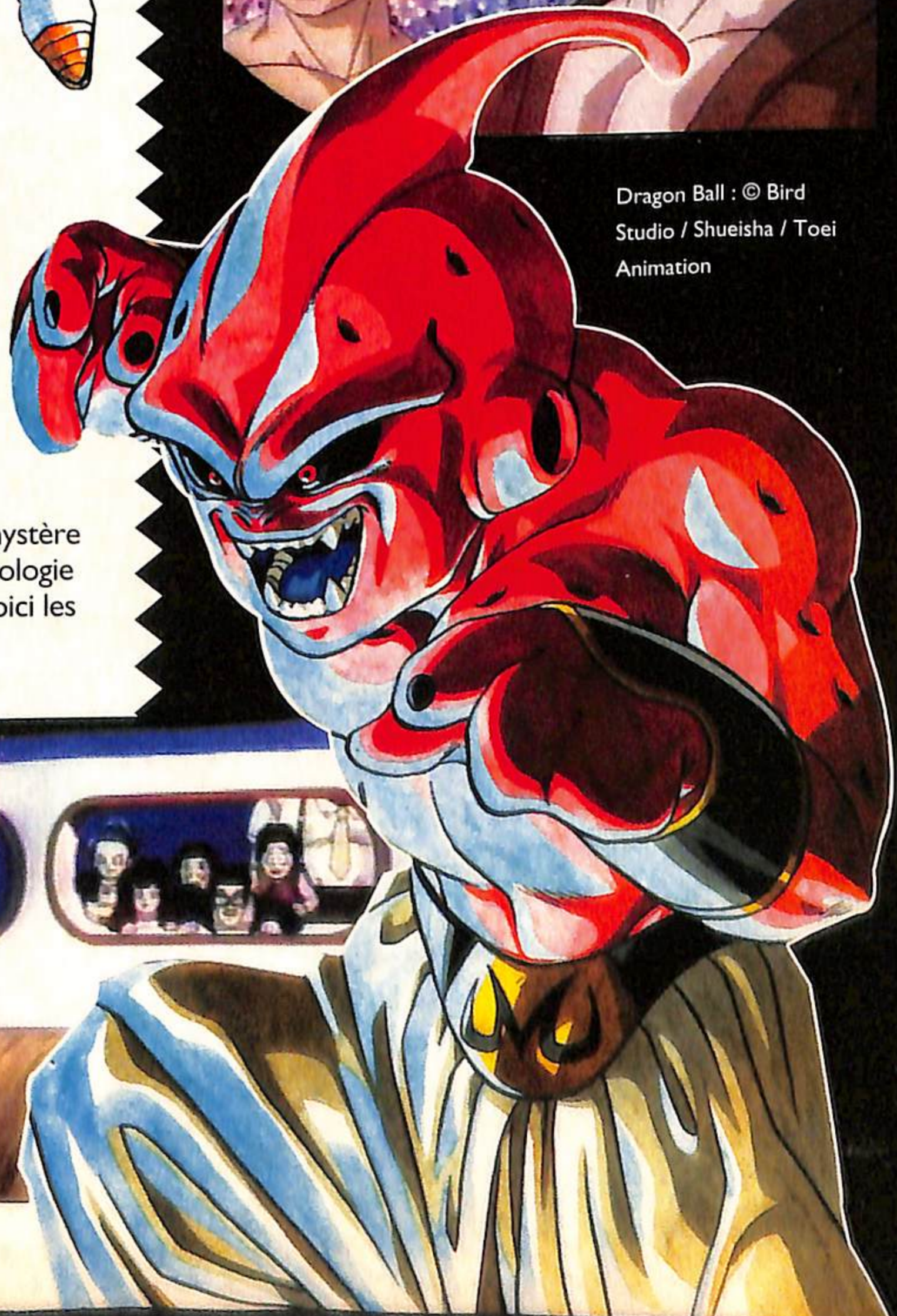


DBZ

LES AGES

On se demande souvent quel âge ont les différents personnages de la série. Ce grand mystère est enfin révélé dans l'art-book japonais n° 7 qui nous présente une magnifique chronologie des événements de toute l'histoire de Dragon Ball (malheureusement en japonais). Voici les âges de nos amis à la fin du manga 42, lors du 28e tournoi d'Arts Martiaux :

- âges de nos amis à la fin du manga 42, lors du 28e tournoi d'Arts Martiaux :
 - Son Gokû47 ans
 - Son Gohan27 ans
 - Son Goten17 ans
 - Végéta52 ans
 - Trunks.....18 ans
 - Bulma.....51 ans
 - Krilin48 ans
 - Piccolo31 ans
 - Videl.....28 ans
 - Pan5 ans
 - Maron13 ans
 - Tortue Géniale354 ans
- Sachant que Dragon Ball GT se déroule encore dix ans plus tard, on comprend aisément pourquoi ils ont tous un air de vieux !



Dragon Ball : © Bird Studio / Shueisha / Toei Animation

YÛ YÛ HAKUSHO LE FILM

Yû Yû Hakusho : le film Tonkam Vidéo / 93 min / Sous-titré
Yû Yû Hakusho fut une série et un manga très populaires il y a encore moins d'un an au Japon. Harmonieux mélange de Saint Seiya et DBZ, cette série raconte les aventures de quatre garçons au service du royaume des morts. Si en France, ni le manga, ni la série TV n'ont encore été traduits, Yû Yû Hakusho est tout de même assez connu et plutôt attendu par les fans. Ceux-ci vont donc être ravis, puisque Tonkam Vidéo offre d'emblée le meilleur du dessin animé avec ce film qui était sorti en 1994 au cinéma, au Japon. Même si vous ne connaissez pas toute l'histoire et la background des personnages, ce film constitue un excellent divertissement : la réalisation et l'animation sont très bonnes, ce qui prouve qu'un film dit de «baston» peut rimer avec qualité. Durant 1 heure 30, le jeune Yûsuke et ses amis devront livrer un combat sans merci contre Yakumo qui veut contrôler le royaume des morts en le noyant dans les eaux.

Yû Yû Hakusho : © Shueisha / Studio Pierrot / Movie / Toho



L'AVALANCHE



Manga VIDEO

Ce mois-ci, Manga Vidéo met le gros paquet en sortant d'un coup trois gros morceaux de la japanimation...

LES AILES D'HONNÉAMISE Manga video/121mn/doublé



Gainax est un tout petit studio d'animation, mais qui a produit des merveilles comme Nadia. En 1987, ils réalisent ce film qui raconte la vie de Shiro, un homme ordinaire dont le rêve est de devenir pilote. Il va se retrouver au cœur d'un projet visant à lancer le premier homme dans l'espace. Rien d'extraordinaire si ce n'est que les auteurs ont recréé un monde entier, ressemblant à la terre, mais vivant différemment. Ils ont tout réinventé : l'électricité, la façon de se déplacer, de manger, de vivre... Le film fourmille ainsi de détails, et est bercé par une musique signée Ryuichi Sakamoto ("Le dernier empereur", "Talons Aiguille") et suivi d'une animation digne de rivaliser avec celles de Disney. Malgré quelques longueurs (deux heures, c'est long !), il s'impose dans les classiques à avoir absolument dans sa vidéothèque. Seul regret, le doublage, correct sans plus, aurait mérité des voix un peu plus variées.



Ailes d'Honneur : © bandai / Gainax

NINJA SCROLL Manga video/94min/doublé



Les détracteurs du dessin animé japonais vont être contents, voilà un film comme ils les aiment avec un peu de charme et énormément de violence ! Pourtant, il n'est pas inintéressant, et cette violence omniprésente donne toute sa force au film. Dirigé de main de maître par Yoshiaki Kawajiri ("Cyber City", "La cité interdite"), il vous plonge en plein cœur d'un Japon traditionnel malmené par les guerres entre les clans ninja. Autant vous dire qu'à l'époque, ils n'étaient pas tendres, et les cinq premières minutes vous mettent dans l'ambiance avec le massacre d'une vingtaine de guerriers. Seule rescapée, la belle Kagero se joindra au mystérieux Jubei, ninja solitaire, pour vaincre un tyran immortel qui veut régner en maître sur tout le pays.

MACROSS PLUS VOL 1 Manga video/40mn/doublé



La voici enfin ! Fans de mecha, de robots, de belles machines, jetez-vous sur ce premier volume racontant la suite de la fameuse série Macross alias Robotech. À vrai dire, peu de points communs avec la vieille série, puisqu'on n'y verra aucun des anciens personnages, mais peu importe ; l'histoire, la réalisation, l'animation, la musique, de superbes images de synthèse parfaitement intégrées, bref, tout est génial dans Macross Plus. L'histoire se déroule sur la planète Eden, où se préparent des tests sur deux nouveaux modèles d'avions transformables. L'un, zen-tradien, pilote le YF-19 ; l'autre, terrien et un peu rebelle, pilote l'avion concurrent. Ils ont une amie commune : Myung, productrice de la chanteuse virtuelle Sharon Apple. Le second volume est annoncé en juin.



Macross Plus : © Big West

M6 se manganise!

M6 s'associe à AK Vidéo en sortant deux séries de deux cassettes à un prix sympa : 99 francs la cassette de deux épisodes.

BABEL II

AK Video/M6/55mm/ doublé



Babel II est tiré d'un manga de Mitsuteru Yokoyama (pas connu chez nous mais très connu au Japon). Ce qui tape immédiatement à l'œil, ce sont les dessins de nos vieux amis Shingo Araki et Michi Himeno (vous savez, ceux qui ont dessiné Saint Seiya, Kojirô, Lady Oscar...). Nous voici donc partis pour quatre épisodes, où un jeune garçon rappelant étrangement Seyar mais se prénommant ici Ken'ichi, se révèle être le descendant du constructeur de la mythique tour de Babel.

Cette tour avait été construite par un voyageur venu d'une lointaine galaxie qui avait échoué malencontreusement chez nous. Depuis, il est mort, mais voilà, un grand barbu répondant au nom de Yomi, veut s'emparer de Babel pour faire régner sa loi. Ken'ichi fera tout pour l'en empêcher... Une série pleine d'action, qui laisse tout de même un petit goût de déjà vu, mais qui devrait plaire à tous les fans du style «Araki» dont Babel est la série préférée (dixit lui-même l'année dernière au Cartoonist à Toulon).



Babel II : © M. Yokoyama / Hikari Prod. / TEEUP

EIGHT-MAN

AK Video/M6/55mm/ doublé



Cette série de quatre épisodes également, date de 1993. Eight-Man est un cyborg qui lutte à sa façon contre le crime dans une ville pas très calme. Autrefois conçu à partir du corps d'un policier et petit ami de Sachiko,

Eight-Man vit maintenant grâce à Hazama, un détective bougon qui est ressorti à moitié mort d'un combat contre un autre cyborg. Malheureusement pour lui, sa soif de vengeance ne le sert pas toujours et l'amène à

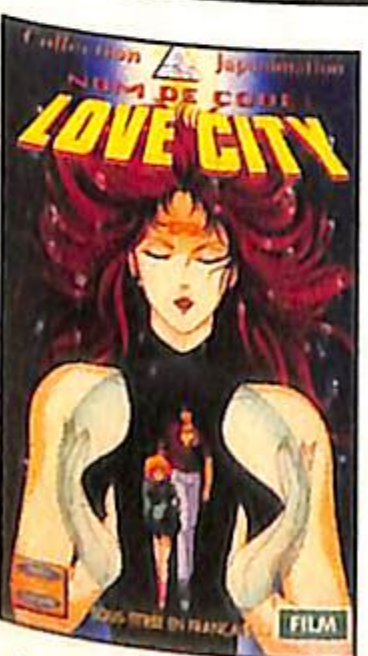
ne pas être maître de tous ses actes. Une série correctement réalisée, qui ne manque pas d'action mais qui fait beaucoup penser à Robocop ! Il paraît que les Américains se seraient inspirés du manga (ancien) qui est à l'origine du dessin animé.



Eight Man : © K. Hirai / J. Kuwata / Act Co., LTD

NOM DE CODE : LOVE CITY

AK Video/80mm/ sous titré



Ce dessin animé assez long est sorti au Japon au cinéma en 1986. On remarque assez vite qu'il a donc dix ans, car les dessins font un peu vieillots. Cela dit, comme d'autres dessins animés, une fois pris dans l'histoire, on oublie ce défaut. Love City (cela n'a rien de sexuel), est juste le nom de code qui déclen-

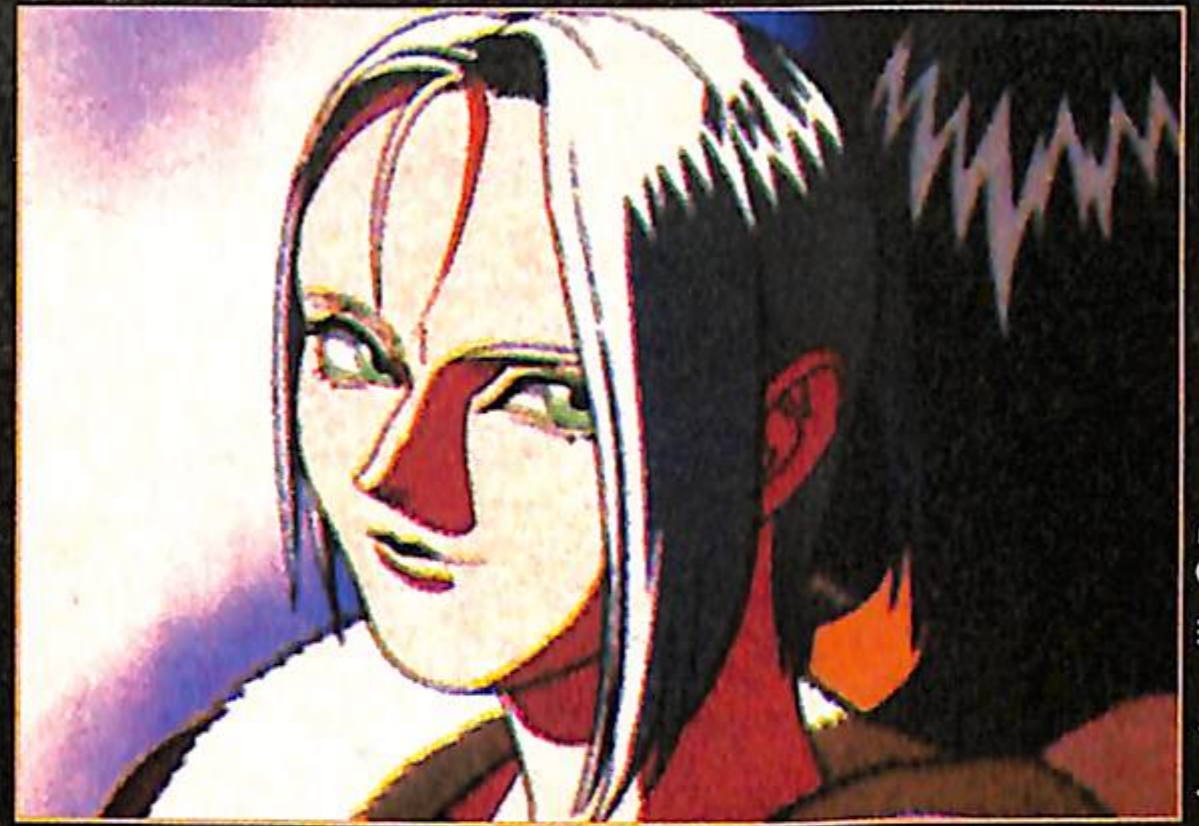


Love City : © S. Itabashi / Movie / Ashi Prod. / Toho

chera une arme suprême, le fruit de manipulations génétiques d'une équipe de scientifiques. On nous prévient sur la jaquette que ce film, assez violent, ne s'adresse pas aux plus jeunes !

ARMITAGE III

VOL 2



Armitage III : © Pioneer



Haze Animation / 30 min. / Doublé
Armitage a déserté la police pour retrouver d'autres cyborgs de troisième génération comme elle, afin de les protéger du danger qui les menace. Malgré l'arrestation du meurtrier présumé, les massacres continuent. Du coup, Armitage est suspectée, et la police lance un avis de recherche...De

l'action, des dessins sympa, Armitage III se laisse regarder. On peut juste regretter que ce second épisode ne dure pas aussi longtemps que le premier. Heureusement, il est vendu moins cher !

KISHIN HEIDAN

VOL 2



Kishin Heidan : © Pioneer

Haze Animation / 60 min. / Doublé
Taishi s'est fait voler le module que lui avait confié son père. Mais ses nouveaux amis l'ont localisé dans un des trains de l'armée de Kanto. Taishi va découvrir la véritable puissance des robots Kishin et tenter de récupérer son bien. Si vous avez suivi jusqu'au bout le premier volume de cette série, c'est que les dessins assez spéciaux ne vous ont pas rebuté, et c'est tant mieux ! Vous dévorerez celui-ci tout aussi vite !

KOJIRÔ

VOL 4



Haze Animation / 80 min. / Doublé
Cette cassette contient, non-stop, les trois derniers épisodes de la seconde série de Kojirô, La légende des dix épées. Nos héros devront affronter les chevaliers du Chaos pour revenir sur la Terre. Allez, courage, après il ne restera plus qu'un volume, et ce sera fini. Les comédiens pourront prendre des vacances bien méritées...

FLASH

au Japon

- Ça y est ! Le nouveau manga *Beat'X* de Masami Kurumada (auteur de *Saint Seiya*) qui compte déjà quatre volumes, va faire l'objet d'une série TV produite par TMS. Seule déception, le designer ne sera pas Shingo Araki mais Hideyuki Motoshi, son ancien élève.
- Masami Obari (dessinateur et réalisateur des animés de *Fatal Fury*) travaillerait actuellement sur une adaptation du célèbre jeu vidéo... **TOHSHINDEN** ! On vous tient au courant.
- C'est le 23 mars qu'est sorti en vidéo et LD au Japon le fameux film *Legend of Crystania* tiré d'un roman de l'auteur de *Lodoss*. Un conseil, évitez, c'est pas génial !
- *Gundam X* sera la nouvelle série télé du plus célèbre des robots japonais. Elle remplacera *Gundam-W* qui se termine bientôt.
- *Sailormoon Super S*, c'est fini ! Place à une cinquième série, *Sailor Stars*, qui marquera le retour de *Sailor Uranus* et *Neptune* (absentes dans *Sailormoon Super S*). De nouvelles guerrières sont annoncées, on parle de *Sailor Sun*... *Usagi/Bunny*, quant à elle, se transforme en *Eternal Sailormoon*.
- Fin de *Evangélicon*, la nouvelle production des auteurs de *Nadia*, au bout de seulement 26 épisodes.
- Fin également de *Slam Dunk*. La série sur le basket comptera 101 épisodes.
- *Armitage III* fera l'objet d'un film d'animation cinéma de 86 minutes déjà sorti fin avril.

et en France

- *Ghost In The Shell* ne sortira pas en mai, en vidéo, en France. Motif de ce retard : une sortie du film en salle serait finalement à l'étude.
- En attendant, devinez ce qui sort le 15 mai, dans toutes les salles de France ? *Sailormoon* le film !!! Il s'agit du premier film de *Sailormoon R*...
- *Porco Rosso* sortira en vidéo version française le 22 mai chez PFC Vidéo.
- *Spiderman* arrive sur TF1. Cette toute nouvelle série de 65 épisodes bénéficie de sympathiques effets en 3D. C'est chaque mercredi, vers 9h00.
- *Yamete Vidéo* est un nouveau label de *Dragon Vidéo*. Le premier titre de cette collection est *Fobia*, tiré d'un manga de U-Jin !
- *Golden Boy* et *Gunsmith Cats* seront les prochains gros titres de chez *Kaze Animation*.
- Une OAV inédite de *Dancougar* sortira prochainement chez *Kaze Animation*. Les premiers épisodes de cette série ont été diffusés sur TF1, il y a de cela quelques années.
- *AK Vidéo* vient d'acheter les droits du nouveau *City Hunter/Nicky Larson* sorti en janvier 96, *The Secret Service*, un spécial complètement inédit de 95 minutes. Sortie prévue avant la fin de l'année.
- Mais quelle sera donc la prochaine grande série qu'éditera *AK Vidéo*, une fois les deux derniers volumes de *Cobra* sortis ? « C'est également un classique, qui n'est jamais sorti en vidéo. C'est très connu, et très apprécié », nous dit-on. Les paris sont faits...
- C'est en juin que *Manga Vidéo* sortira *Monster City* de *Kawajiri* et le premier volume de *3x3 Eyes*.



Gundam X : © Sunrise



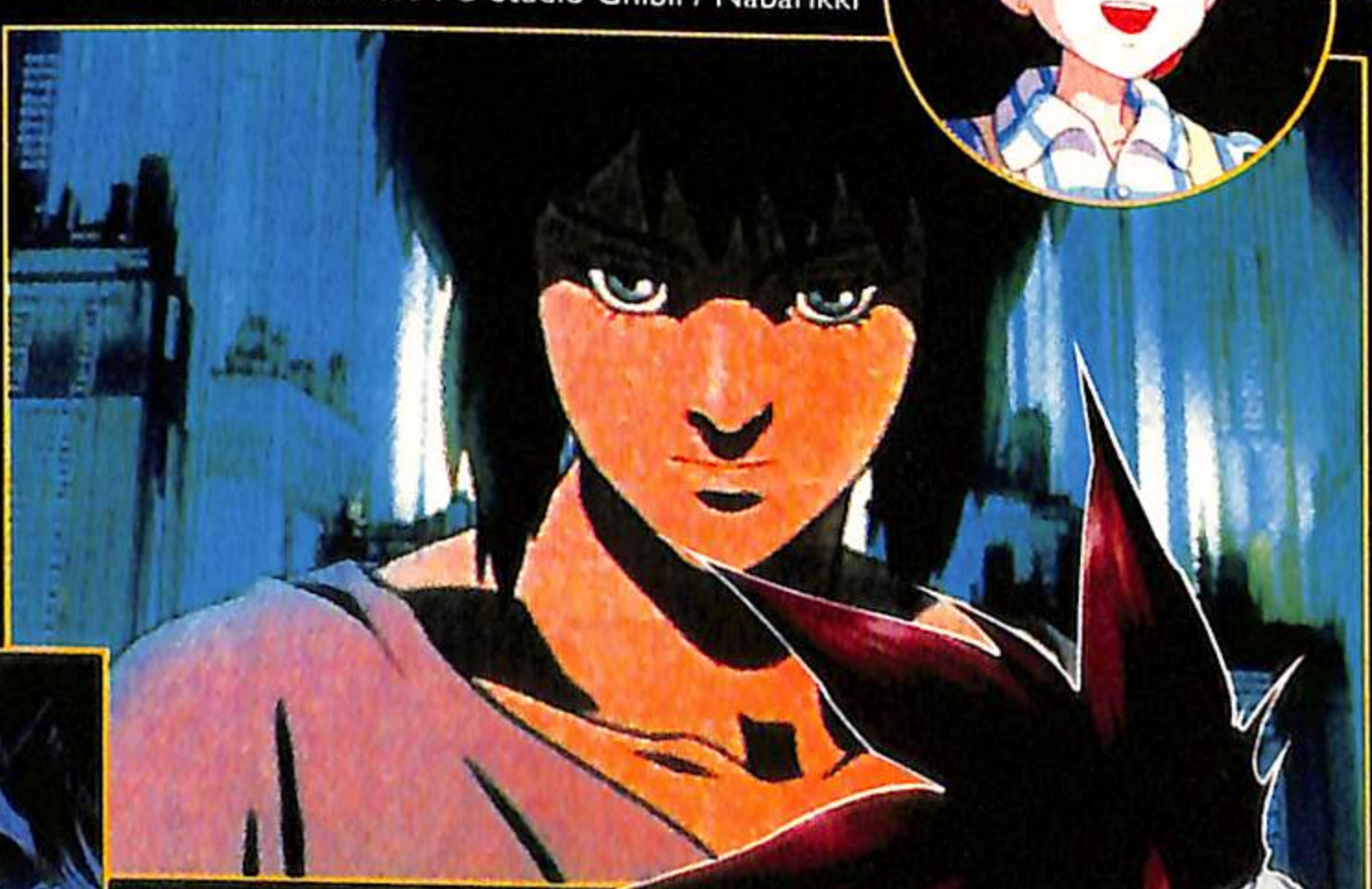
Crystania : © Marubeni / Kadokawa



Dancougar : © Ashi Production



Evangelion : © Gainax



Porco Rosso : © Studio Ghibli / Nabarikki



Golden Boy : © T. Egawa / Shueisha / KSS



Fobia : © Gag Communications



Sailor Stars : © N. Takeuchi / Kodansha / Toei Animation



City Hunter : © T. Hojo / Shueisha / Sunrise



Ghost In The Shell : © Kodansha / Manga Ent.

Tohshinden : © Takara

Beat'X : © M. Kurumada / Kadokawa / TMS

GLENAT

GUNNM 5

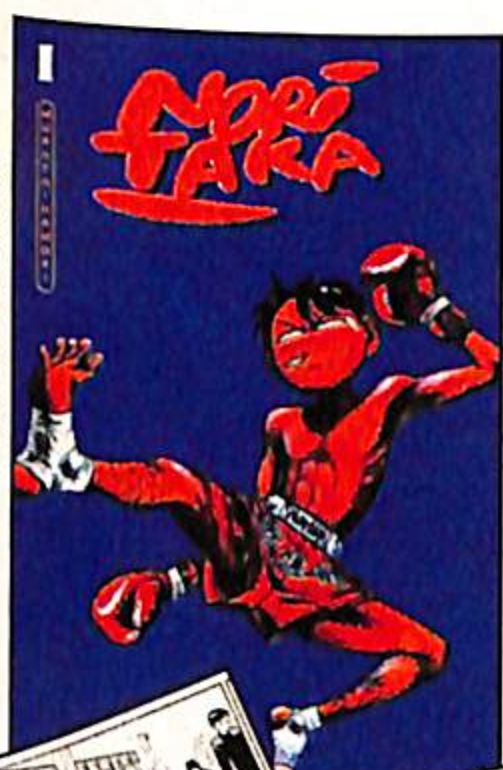
On ne présente plus la petite Gally, ce cyborg surpuissant construit par le docteur Ido. Cinquième volume déjà (la série complète en comptera neuf), qui se dévore toujours aussi vite ! Après ses déboires mouvementés lors des matchs de motorball, Gally goûte à un peu de tranquillité bien méritée. Elle s'est même prise de passion pour la chanson et la musique, et elle anime ainsi les soirées du New Kansas Bar. Pas pour longtemps ! Le terrible Zapan est de retour... Depuis qu'il a tué par erreur la fille qu'il aimait, il est plus fou que jamais ; et la seule façon pour lui de retrouver son calme serait de tuer Gally. Mais le pire se prépare. Un mystérieux docteur a récupéré l'ancien corps de Berserker de Gally, et il compte bien utiliser pleinement ses capacités cachées.



© Y. Kishiro / Shueisha

GLENAT

NORITAKA TOME 1



Premier volume d'un tout nouvel auteur japonais pas encore très connu, cette BD semblé prometteuse ! Les dessins ne sont pas ce qu'il y a de plus beau, mais peu importe, l'histoire est entraînante. Noritaka est un lycéen de 15 ans qui vient d'arriver dans une nouvelle école. Plein d'ambition, il espère prendre un nouveau départ et oublier les brimades et les taquineries que lui infligeaient ses anciens camarades. Tout commence pour le mieux, et il se lie même d'amitié avec la plus jolie fille de la classe. Mais à la suite d'un mauvais jeu au cours d'une partie de base-ball, voilà qu'à cause de lui, cette ravissante créature se prend une balle en pleine figure. Depuis ce jour, elle lui fait la tête, le trouvant trop lâche, et Noritaka n'a plus qu'un seul but : devenir le plus balaise. Malheureusement, aucun club de sport ne veut de lui... Il finira pas se retrouver dans un minable petit club de Kick Boxing. La suite ? À vous de la découvrir, vous ne serez pas déçu car ça se lit très facilement, et c'est souvent rempli d'humour par des petites notes ou des explications ridicules cachées dans les dessins !



© Glénat

SAMOURAI

KAORI PARADISE TOME 1



© Samourai

Que dire sur ce manga ? Certains le trouveront très drôle, d'autres très banal. Il est vrai qu'on y retrouve bon nombre de clichés, de situations prévisibles, pourtant le mélange semble sympathique. Jugez plutôt : notre héros, Shô ne se doute pas qu'en donnant son premier baiser à sa petite amie, il va vivre une folle aventure en se retrouvant... enceint ! Eh oui, il attend un bébé ! Dingue, non ? Les jours passent, le bébé naît mais grandit très vite ; et en quelques jours, le bébé est devenu une ravissante jeune fille qui ne le quitte plus, rendant ainsi jalouse son ancienne petite amie. Ce n'est pas un rêve, car tout ceci est l'œuvre d'un peuple extraterrestre qui s'est servi de Shô pour mettre au monde la créature parfaite. Drôle d'histoire, vous en conviendrez, un mix entre Video Girl Ai, Tenchi Muyo, Ah ! My Goddess, Maison Ikkoku... Les dessins sont tout de même sympa pour l'instant, un seul volume existe au Japon, et une suite est prévue.

On ne le dira jamais assez, un "manga", ce n'est pas un dessin animé, c'est uniquement de la BD sur papier. Comme il y a de plus en plus de mangas et de plus en plus de vidéos qui sortent en version française, nous avons cru bon de distinguer l'une de l'autre de ces catégories en les intégrant dans deux rubriques différentes. "Animepaad" traitera donc de l'actualité animée (vidéo, film ou télé) et "Mangapaad" de l'actualité livres (BD, art-book). Ce mois-ci, peu de choses en raison du petit nombre de sorties le mois dernier.

GLENAT PROCHAINES SORTIES

24/04	Docteur Slump	Tome 5
24/04	Dragon Ball	Tome 20
24/04	Sailormoon	Tome 7
24/04	Ghost in the shell	Tome 1
06/05	Akira	Tome 14
06/05	Bastard	Tome 1
06/05	Noritaka	Tome 2
06/05	Version	Tome 1
03/06	Docteur Slump	Tome 6
03/06	Dragon Ball	Tome 21
03/06	Gunnm	Tome 6
03/06	Sanctuary	Tome 1

GHOST IN THE SHELL



© M. Shirow / Kodansha

Comment sera Ghost In The Shell chez Glénat ? La BD de Masamune Shirow est actuellement prépubliée dans Manga Player. Il n'est pas sûr que Glénat, qui sortira en mai prochain. Une version reliée pour les librairies, ressorte la même version. D'après nos sources, ils travailleraient sur leur propre traduction, et on parle même d'une version non censurée... Rendez-vous le mois prochain pour vérifier tout ça !

CASTERMAN

Une flopée de nouveaux mangas sont sortis en avril. Totalement inconnus en France, nous n'avons pas encore pu juger de la qualité, mais en voici déjà les titres :

- Docteur Koh est un médecin qui rappelle un peu le Blackjack de Tezuka car il ne soigne que les cas désespérés !
- Le chien Blanco est une autre BD de Taniguchi (L'homme qui marche). Blanco est un chien surpuissant à cause de mauvaises manipulations génétiques. Il essaye d'échapper à des militaires.
- Mission temporelle raconte la vie de trois personnes à Tokyo qui subissent l'effet d'une sonde arrivée sur la Terre, et qui fait défiler le temps 10 000 fois plus vite que la normale.
- Elie est, comme L'autoroute du soleil, une BD française publiée au Japon. C'est l'histoire d'un jeune garçon vivant seul avec sa mère dans la montagne, et qui va rencontrer une étrange fille prénommée Juliette.

CARTOONIST'96

Pour la quatrième année déjà, le festival du Cartoonist se déroulera à Toulon du vendredi 26 au dimanche 28 avril.

Comme d'habitude, projections de dessins animés, stands de boutiques, de fanzines sont au programme de cette grande manifestation du Sud de la France.

Comme l'année dernière, un dessinateur japonais sera là pour faire des dédicaces. Il s'agit de Kazuo Komatsubara, le dessinateur des dessins animés de Goldorak, Albator, Nausicaa, Galaxy Express 999 ! Rendez-vous au palais Neptune (Palais des Congrès) à Toulon de 10h00 à 19h00.



TONKAM

Video Girl Aï Tome 11



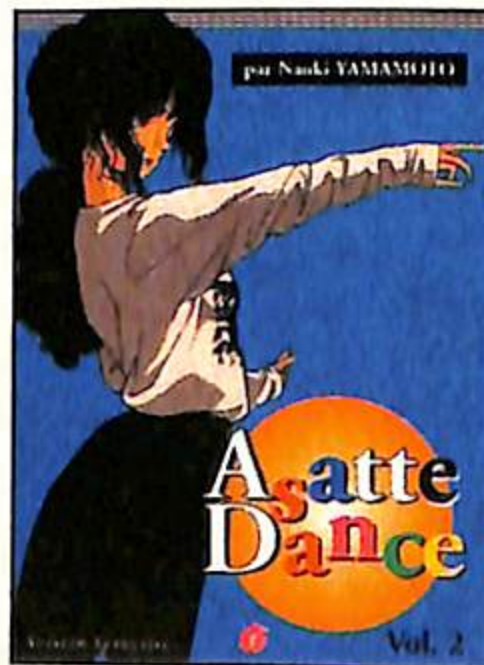
Bouuhhh ! Qu'il est triste, ce volume de Video Girl ! Pourtant, il s'intitule "Vitalité", et je dois bien dire qu'on n'en a plus guère une fois qu'on l'a fini. Nobuko est de plus en plus malade et Aï va tout faire pour retrouver son petit ami Kôji Shimizu. Ce dernier travaille dans une boîte de nuit afin de gagner assez d'argent pour la sauver. Pendant ce temps-là, Yota ne sait vraiment plus où il en est entre Aï et Moemi. Il sait que le temps de vie de Aï est compté, mais il ne peut pas se résoudre à faire de la peine à Moemi... c'est dur, la vie de héros de manga !

On approche bientôt de la fin (prévue au n° 14). En attendant, ce volume est à engloutir au plus vite !



TONKAM

Asatte Dance Tome 2



Avec Asatte Dance, les éditions Tonkam nous prouvent qu'une BD n'a pas forcément besoin d'être connue pour avoir du succès. Ce second volume nous réserve bien des surprises, et nous allons enfin en savoir un peu plus sur Aya, cette fille qui a débarqué un jour dans la vie d'un étudiant banal. Pourquoi vit-elle chez lui ? Bon, il est vrai qu'il va bientôt toucher un énorme héritage, alors la coïncidence est évidente, et pourtant... Asatte Dance rappelle un peu Maison Ikkoku/Juliette je t'aime. Mais ce manga est beaucoup plus torride dans les relations amoureuses des protagonistes, principalement ce volume. À réserver donc aux plus âgés d'entre vous.



IMPORT

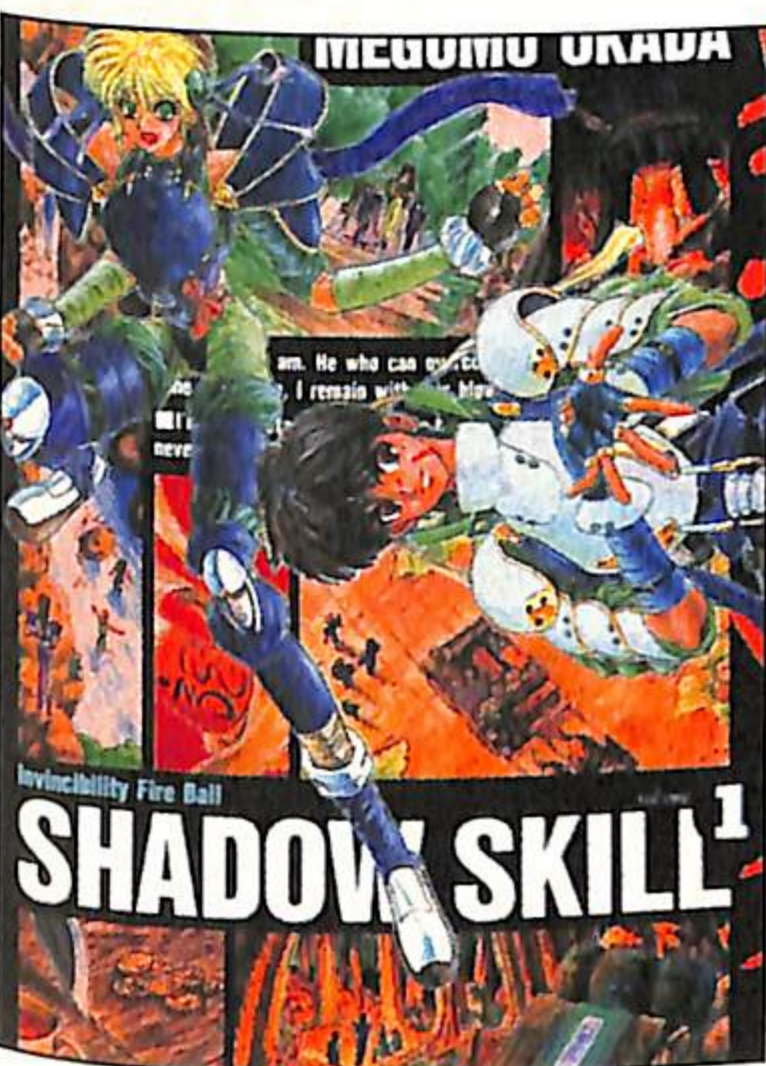
Tekken



Le procédé est bien connu : quand un produit marche au Japon, on exploite tous les filons. Il n'existe peut-être pas encore de dessin animé, mais voici déjà le manga tiré du célèbre jeu vidéo. Ce manga est très inégal, car c'est en fait un recueil de plusieurs histoires (mettant chacune en scène un personnage du jeu) dessinées par des dessinateurs différents. On passe donc de séquences très moyennes à d'autres mieux dessinées, voire complètement délirantes. Ça vaut tout de même le coup d'œil. Tekken se trouve dans les bonnes boutiques d'import de manga. Il coûte environ 80 F (le format est moyen, comme Crying Freeman).



© Namco



IMPORT

Shadow Skill

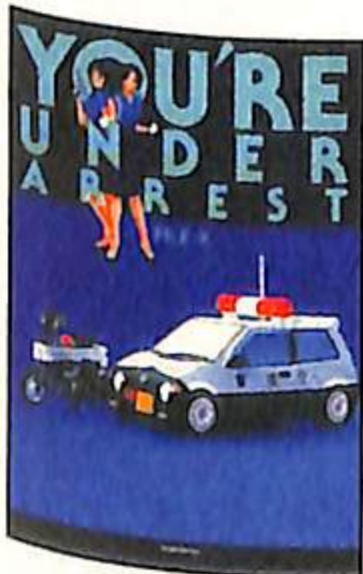
Voici un tout nouveau manga qui fait un malheur, ces derniers temps, au Japon. Megumu Okada, le dessinateur, a un très joli style graphique qui rappelle un peu celui de Masamune Shirow. Ce manga 100 % baston raconte les aventures de deux jeunes gens qui tentent de maîtriser une technique de combat particulièrement difficile, celle du Shadow Skill. Bien dessiné, bien rythmé, bourré de détails, il pourrait être une bonne idée de sortie française. En noir et blanc, nous avons la joie de trouver quelques pages couleur à l'intérieur. Trois volumes sont déjà parus et se trouvent à 80 F environ à l'import.



© Kodansha

IMPORT

You're Under Arrest



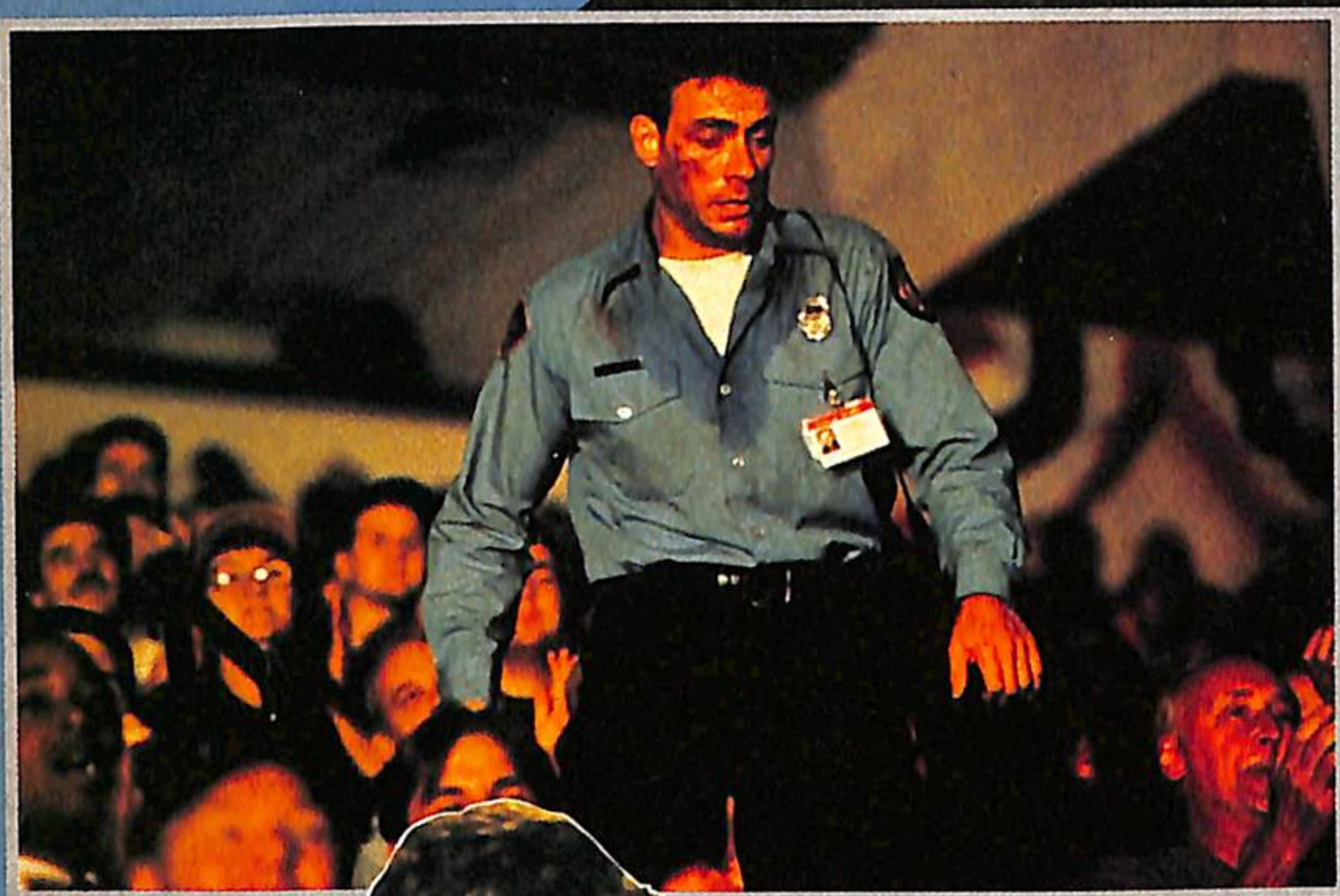
Pour les fans de You're Under Arrest, voici un art-book particulièrement complet qui contient à la fois les plus belles illustrations couleur du manga, et les dessins des OAV (posters, images des jaquettes originales,



Photos des quatre épisodes, etc.). On y trouve même un dessin-parodie de Naoko Takeuchi, l'auteur de Sailormoon, qui a déguisé Bunny et Camille en Natsumi et Miyuki ! Seul défaut, quelques pages de texte en japonais pas très intéressantes si on ne les comprend pas, et quelques photos "live" assez ridicules où deux Japonaises tentent vaguement de ressembler aux héroïnes de la série. Et c'est pas gagné !

Cinéma

par Eric Pavon



© DISNEY

JCVD, le retour ! Le comédien belge le plus célèbre de la galaxie revient casser du terroriste dans "Mort Subite" de Peter Hyams. Ce qui est bien avec Jean-Claude, c'est qu'il est spontané. Ses réponses à l'interview qu'il nous a accordée sont parfois étonnantes, déroutantes mais toujours sincères. Le monde selon Van Damme, c'est dans Joypad et nulle part ailleurs !



Van Damme met le feu sur la glace!



© DISNEY

MORT SUBITE, LE TOURNAGE

Les confidences de Van Damme : "J'ai été séduit par les relations entre le père et ses deux enfants. Le héros, marqué par son passé, redevient encore plus fort qu'avant lorsque ses enfants se trouvent en danger. Ce film d'action est différent de ceux que j'ai déjà tournés. La production est plus grande, il y a plus d'explosions, de cascades, de figurants. Ça change des films de karaté, où mon frère part en Thaïlande et meurt là-bas. Après, j'y vais, je deviens comme lui, et je le venge ! Toutes les conneries comme ça, quoi ! "Mort Subite" va toucher un public plus large."

VAN DAMME HOCKEYEUR

"Je me suis entraîné pendant trois mois avec des pros. Tu as l'impression que je fais un super arrêt dans les buts, mais le gars en face met le palet où il veut dans mon gant. J'avais surtout peur de me péter la gueule sur la glace devant tout le monde ! "L'acting" avec les enfants a été beaucoup plus difficile. Faire passer les émotions, c'est demander beaucoup à soi-même. Quand on réussit une belle scène, on est très content de soi. Mais ça épuise complètement mentalement et physiquement. C'est plus dur que de passer trois heures dans une salle de gym à se faire les muscles."



© DISNEY

THE QUEST, SA PREMIÈRE RÉALISATION

"L'action se situe, dans les années 30, à New York, en Chine et en Thaïlande. Il s'agit de la vie d'un émigrant venu de France, qui veut construire un orphelinat. Pour faire une comparaison, c'est l'histoire d'un jeune Mike Tyson blanc. Au début, je suis un peu escroc, voleur, puis doucement je change pour devenir honorable. Je joue aux côtés de Roger Moore et plein de têtes nouvelles. J'ai passé trois ans à trouver les combattants du film. C'est un peu le "Ben-Hur" des arts martiaux, un "Bloodsport" classe ! Le film sort en avril aux États-Unis."

SES PROJETS CINÉMATOGRAPHIQUES

"Je finis le tournage de "L'échange". C'est l'histoire d'un homme qui prend la place de son jumeau assassiné et se retrouve à New York au milieu de la mafia russe. Je joue avec Natasha Henstridge ("La Mutante") et Jean-Hugues Anglade. C'est un gars très sympa et un très bon comédien. Le tournage a lieu en France, à New York et au Canada. J'ai d'autres bons scripts qui arrivent. Je vais tourner "The Colony", une sorte de jeu géant qui réunit tous les espions du monde entier. J'ai signé pour un autre film sur la légion étrangère. Celui-là peut aller très loin et changer beaucoup de choses pour moi. Enfin, je compte tourner dans une nouvelle version de "Alexandre le Grand"."

SON PASSÉ ET SA CARRIÈRE

"J'ai beaucoup appris de mes erreurs. Et j'en ai fait beaucoup ! La différence, c'est qu'avant, j'avais de nombreux contrats à honorer. Aujourd'hui, j'ai fini de tourner dans tous ces films à petits budgets que j'étais obligé de faire. Mais c'est dur d'être un acteur. Surtout aux États-Unis. Et surtout quand tu as la culture et le romantisme d'un Européen."

VAN DAMME ET LA FRANCE

"C'est très différent des États-Unis. Ici, il y a une bonne ambiance, les gens sont plus relax, mangent sur le plateau, ne sont pas en retard, sont très concentrés dans leur travail. Du coup, on finit de travailler tôt, et ça permet d'aller à la salle de gym et de prendre mes leçons d'"acting". Maintenant que j'ai acquis une certaine notoriété, je crois que je vais revenir habiter en France. Les gens respectent les stars du cinéma. Aux États-Unis, on adore te monter ou te descendre. On te compare toujours à quelqu'un d'autre. Au début, c'était Bruce Lee, puis Chuck Norris, Arnold. Un jour, ce sera Gza-Gza Gabor !"

Traumatisé par la mort d'une petite fille qu'il n'a pu sauver, le pompier kamikaze Darren McCord a troqué sa lance à incendie contre un bleu de technicien de maintenance chargé de la lutte anti-incendie dans un immense complexe sportif. Venu avec ses deux enfants assister à la finale de la saison de hockey, l'ex-pompier va voir rouge lorsqu'une bande de terroristes prend en otage le vice-président des États-Unis... et sa fille qui passait par là ! Darren se métamorphose alors en un John McClane arrosé à la sauce McGyver pour sauver sa progéniture et désamorcer les bombes installées par le commando de bad Guys. Soyons honnêtes : "Mort Subite" ne révolutionne pas le film d'action. Mais ce n'est pas non plus un sous-"Piège de Cristal". Van Damme est plutôt mieux qu'à l'accoutumée, et certains combats sont vraiment efficaces. On peut citer notamment celui qui a lieu dans une cuisine : là, JCVD utilise des friteuses, des steaks gelés et des os de poulets pour tuer ses adversaires ! Bien plus excitant que de voir Jean-Pierre Coffe s'éclater en parlant de cochonnailles !

"MORT SUBITE" : UN FILM DE PETER HYAMS AVEC JCVD ET POWER BOOTHE. DURÉE: 1H50. SORTIE LE 17 AVRIL.

GAGNEZ 100 réveils de voyage et 10 maillots de hockey

MORT SUBITE!

Comment faire pour gagner ? Facile ! Il suffit de répondre sur papier libre aux questions suivantes, et d'envoyer vos réponses à l'adresse qui figure ci-dessous. Bon jeu, et bon film !

Questions

Dans "Mort subite", Jean-Claude Van Damme incarne un pompier. Quel est le nom de ce personnage ?

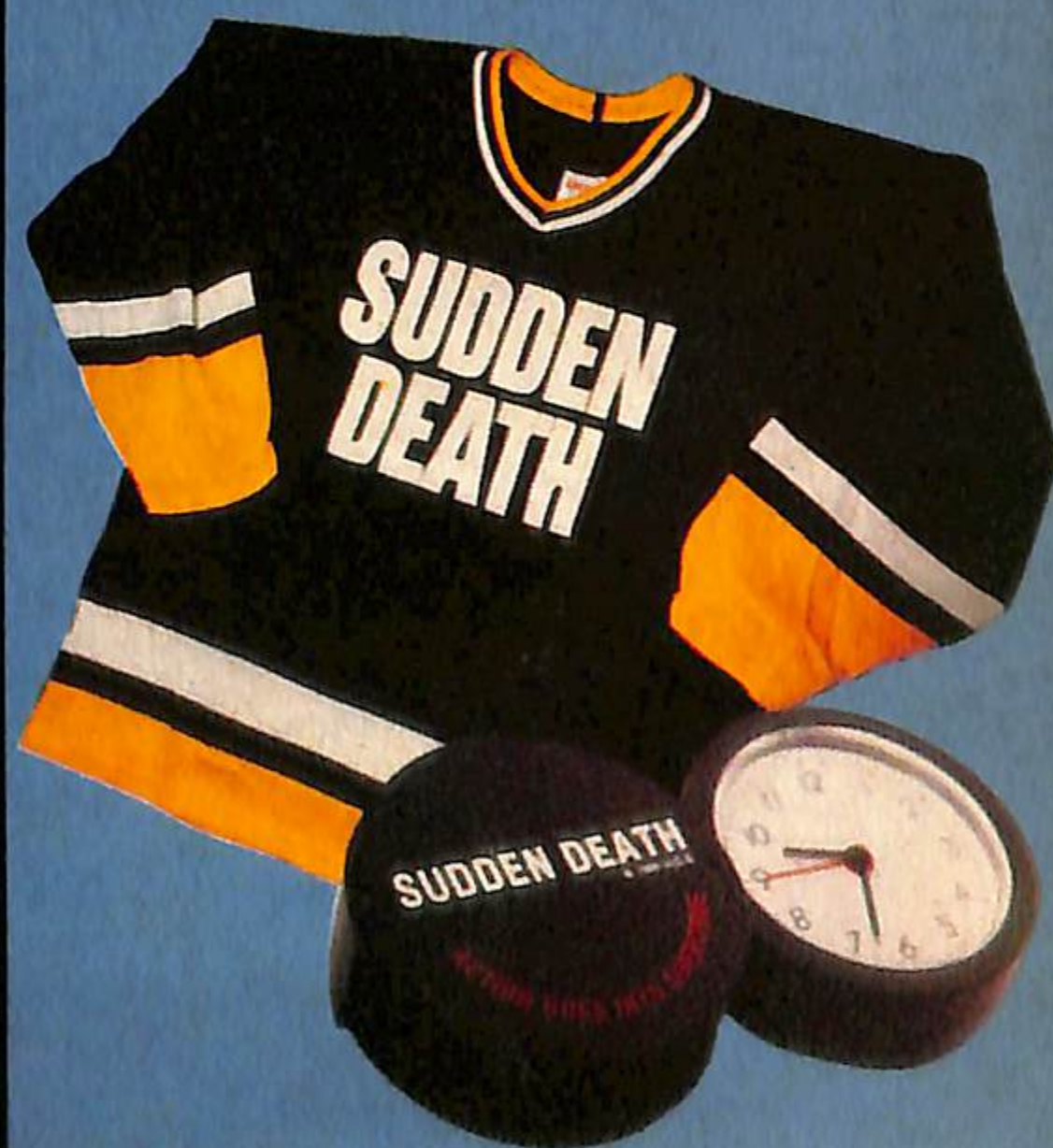
Quelle est la durée exacte du film "Mort subite" ?

Quel film a réuni Jean-Claude Van Damme et le réalisateur John Woo ?

La Mort subite (Sudden Death), c'est aussi le nom d'une boisson alcoolisée. De quel genre de boisson s'agit-il ?

Tous à vos crayons !

Vos réponses sont à envoyer avant le 10 mai 1996, minuit (le cachet de la Poste faisant foi) à :
JEU-CONCOURS JOYPAD
2, Rue Gambetta
10576 Marigny-le-Châtel



Le règlement du concours est disponible sur simple demande à Joypad, 6 bis rue Fournier, 92100 Clichy. Timbre remboursé au tarif lent en vigueur.

Cinéma

par **Éric Pavon**

COPYCAT



"SERIAL KILLER", LA SÉRIE CONTINUE !

Alors que John Doe, le tueur sadique de "Seven", continue à traumatiser des milliers de gens dans les salles, voici que pointe à l'horizon un autre mec dérangé.

Il s'appelle Peter Foley, mais ne tue pas, lui, selon les "sept péchés capitaux". Son truc, c'est d'imiter les grands crimes du XXe siècle. Un sale copieur, mais bigrement dangereux !

Il existerait, à l'heure actuelle, 35 tueurs en série encore en activité aux États-Unis. Brrr ! D'après les statistiques, 9 "serial killers" sur 10 sont blancs, ont entre 20 et 35 ans, sont sympa avec leur voisin et très serviables avec leur entourage. La seule chose rassurante est que cela élimine d'office notre petit scarabée Kendi, Trazom l'anti-"Babe" et Greg le mineur. Reste TSR qui est très blanc, très serviable et dans la bonne tranche d'âge. Mais comme il est cloué à sa chaise pour assurer les bouclages de Joypad, y a bien que les blattes de Clichy-sur-Mer qui subissent ses pulsions meurtrières. Pour revenir au film, le Docteur Helen Hudson connaît bien les "serial killers". Elle les a étudiés, a écrit des livres sur eux, a donné des



conférences sur le sujet. Jusqu'au jour où un de ces déséquilibrés la chope dans les toilettes d'une salle de conférence et lui passe la corde au cou. Histoire de la marier avec la mort. Sauvée de justesse, la belle devient agoraphobe : elle ne peut plus sortir de chez elle, excepté via le réseau Internet. Et c'est justement par ce biais qu'un nouveau tueur entre en contact avec elle. Un tueur spécial qui reproduit les pires meurtres des grands "serial killers" de ce siècle. Avec lui, chaque tuerie est différente : il étrangle, viole, torture, découpe en rendant hommage aux pires monstres que les États-Unis aient connus. D'ailleurs, sur ce point-là, le film vous en apprendra beaucoup, mais moins que le dossier de presse richement documenté. Helen va alors aider deux flics – une femme et un homme – à piéger le tueur en question... Sur un scénario qui a un air de déjà vu, "Copycat" réussit tout de même à entretenir un certain suspense et donnera quelques frissons à tous les amateurs de thrillers.





Interview: Sigourney Weaver, une psy sur le canapé

JOYPAD : Etes-vous fascinée par les "serial killers" ?

Sigourney Weaver : "Pas du tout. Mais aux États-Unis, les gens sont attirés par les choses sordides. Ils sont fascinés par les gens qui leur ressemblent extérieurement, mais sont des monstres à l'intérieur."

JOYPAD : Comment avez-vous préparé votre rôle ?

S.W. : "Au début, je ne voulais pas faire de recherches et j'avais peur de lire des livres. Puis j'ai rencontré le docteur Park Dietz, un grand psychiatre qui a interrogé les grands "serial killers" de ces dernières années. Il m'a expliqué que ces gens-là ne sont pas fous. Tuer est un choix, qui leur donne du plaisir, un orgasme. Il possède d'ailleurs des enregistrements horribles de leurs conversations. Il a réussi à m'attirer peu à peu dans cet univers sans que je m'en aperçoive."

JOYPAD : Et pour le côté agoraphobe ?

S.W. : "Il a été très difficile de rencontrer des gens qui en souffrent. J'ai juste fait des recherches, et je me suis inspirée de ma claustrophobie naturelle pour imaginer ce que pouvaient ressentir les gens souffrant d'agoraphobie. Helen était un personnage très difficile à jouer car pleine de contradictions : elle est à la fois lucide, courageuse et terrifiée !"

JOYPAD : Le tournage a-t-il été difficile ?

S.W. : "Nous avons beaucoup ri, au contraire ! On se racontait beaucoup de blagues... morbides !"

JOYPAD : Vous vivez à New York. Avez-vous peur des "serial killers" ?

S.W. : "On ne peut pas vivre à New York si on a tout le temps peur. Là-bas, tout le monde est un "serial killer" en puissance ! Sauf les femmes. Nous sommes trop supérieures aux hommes !"

JOYPAD : Et "Alien 4", où en est-il ?

S.W. : "Le scénario est en cours d'écriture. Ils ont trouvé une solution pour me ramener à la vie (rappelons, pour les nazes qui n'ont jamais vu le troisième film de la série, réalisé par David "Seven" Fincher, que Ripley meurt en tombant dans le feu). Les scénaristes sont partis de l'idée que, dans le futur, on peut ramener à la vie les gens morts depuis longtemps. Cette fois, ce sera vraiment le chapitre final de la série des "Aliens". Contrairement aux rumeurs publiées dans la presse, le réalisateur ne sera pas Danny Boyle ("Petits meurtres entre amis") qui est en désaccord avec le studio."



© PROD

Les nouvelles aventures de Wallace et Gromit

Durée: 1h13. Sortie le 10 avril.

Cette compilation de 7 films des studios anglais Aardman prouve que des œuvres en pâte à modeler donnent autant de plaisir aux spectateurs, qu'un film en images de synthèse avec des jouets pour héros. La palme revient bien entendu à l'épisode "A close Shave", qui met en scène le célèbre chien anglais Gromit et son maître Wallace enquêtant sur la disparition de moutons. C'est vraiment une demi-heure de rires non-stop et de bonheur absolu.



© PROD

Mary Reilly

Un film de Stephen Frears, avec Julia Roberts et John Malkovich. Durée: 1h48. Sortie le 17 avril.



© PROD

Le Docteur Jekyll et Mister Hyde sont de retour ! Mais

cette nouvelle version est avant tout une histoire d'amour. Ceux qui s'attendent à des torrents d'hémoglobine ou des milliers d'effets spéciaux seront déçus. Les autres se laisseront prendre au rythme très lent du film et au suspense qui intervient surtout dans la dernière partie de l'histoire.

Les deux papas et la maman

Un film de Smaïn et Jean-Marc Longval avec Antoine de Caunes, Smaïn...



© PROD

Au rayon des comédies, "Les deux papas et la maman" (le 24 avril), où Antoine de Caunes incarne un homme stérile qui demande à Smaïn de donner un peu de son sperme pour procéder à une insémination artificielle. Une demande inattendue qui débouche, vous vous en doutez, sur une série de gags. Un film attachant qui plus est touche au milieu du jeu vidéo : en effet, Smaïn joue le rôle d'un créateur de jeux vidéo !

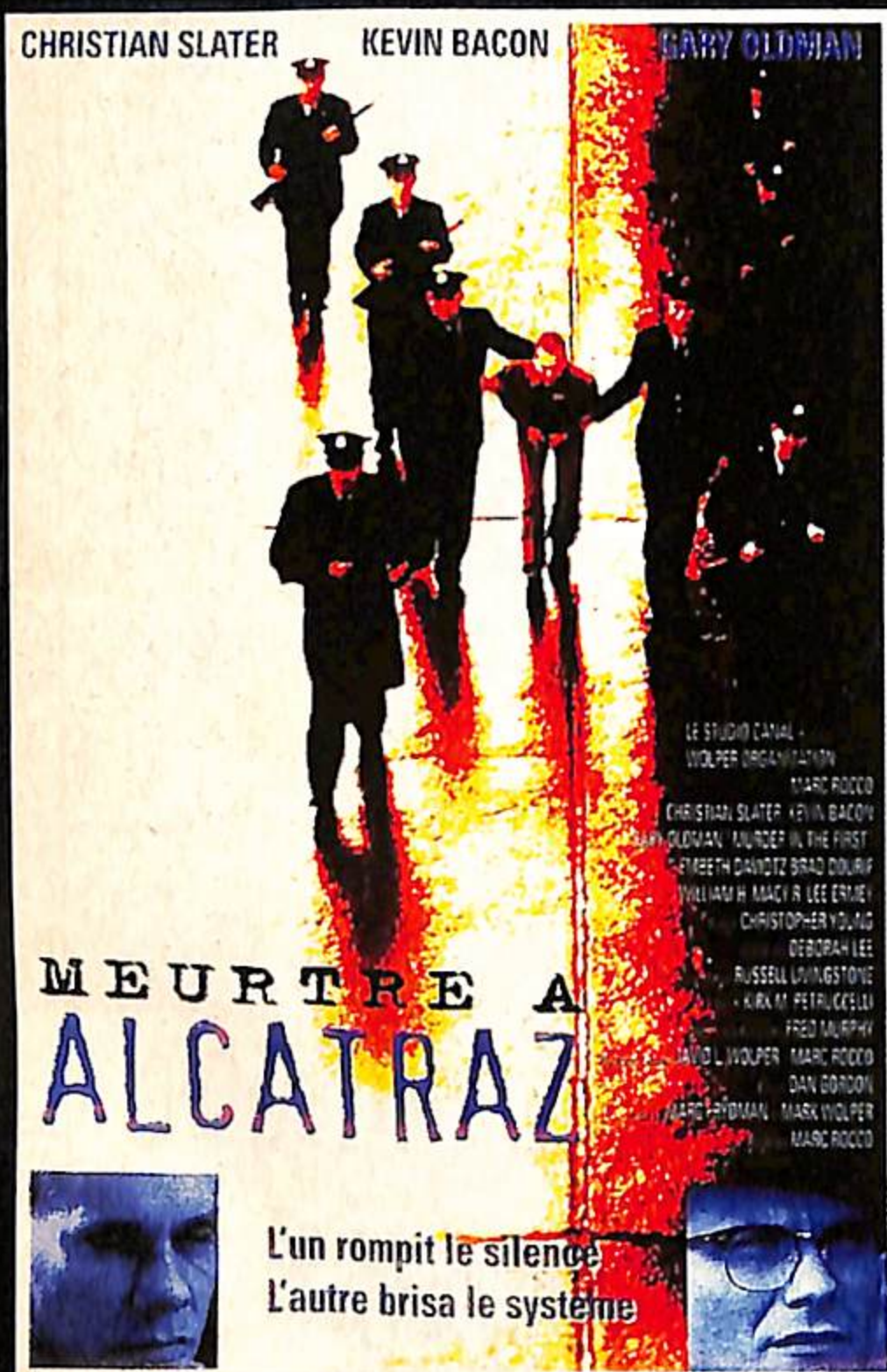
STARS À L'AFFICHE ET JEUX VIDÉO

Ce mois-ci, trois stars nous ont parlé jeux vidéo.

- Robin Williams, rencontré lors de la promo à Paris de "Jumanji" : "Avec mon fils, on adore s'éclater en jouant à Doom".
- Antoine de Caunes, joint au téléphone : "Je suis très mauvais, et mon fils me met toujours la pâtée quand on joue à Tekken et Destruction Derby."
- Smaïn, qui joue le rôle d'un concepteur de jeux vidéo dans "Les deux papas et la maman", avoue "ne jouer qu'au Tétris sur Game Boy".

VIDEO

TOUS A VOS SCOPES ! *par Frédo*



Meurtre à Alcatraz

LE STUDIO CANAL+
DISTRIBUTION PFC VIDÉO

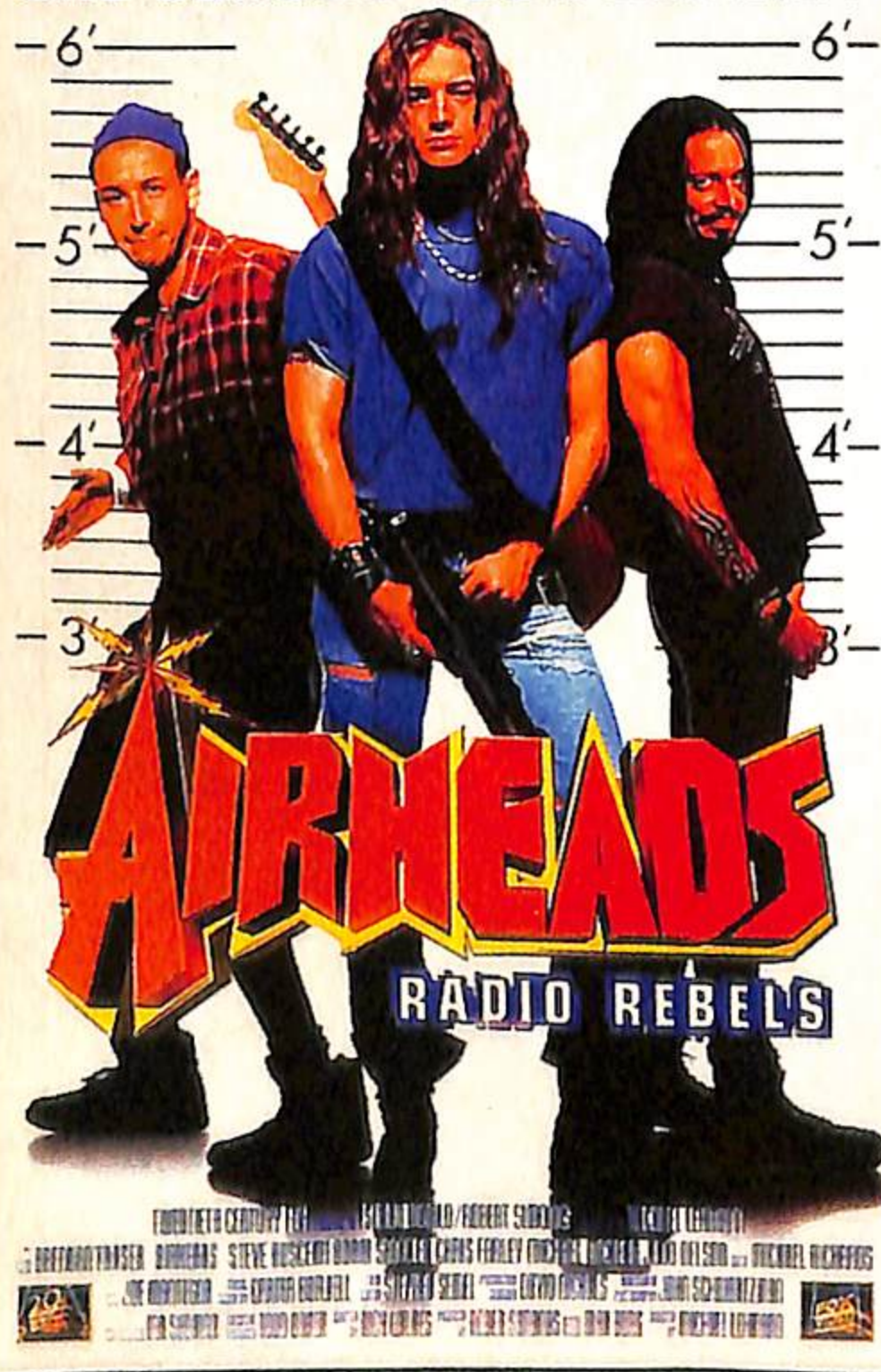
À la suite d'une tentative d'évasion manquée, Henry Young subira une punition où humiliations, tortures physiques et morales seront son quotidien. Il passera ainsi trois ans au mitard, une cellule d'isolement dans les sous-sols insalubres de la prison d'Alcatraz. Au sortir de ce cachot, en proie à la démence, il tuera en pleine cantine pénitentiaire un de ses compagnons d'évasion qui n'hésita pas à le trahir. Des images très fortes, une réalisation au poil qui nous met derrière les barreaux, nous aussi, avec un trio d'acteurs qui nous délivrent un grand numéro. Christian Slater est l'avocat désigné

d'office de Kevin Bacon alias Henry Young. Pour le juriste, c'est sa toute première plaidoirie ; vous



parlez d'un cadeau, le détenu est déjà condamné, le procès est pour la forme ! Pourtant il se battra, en s'appuyant sur les mauvais traitements infligés aux prisonniers, sévices perpétrés par Gary Oldman, qui campe un beau pourri 5 étoiles abusant de sa qualité de sous-directeur de la prison. Mine de rien, le film vous saisit avec émotion, on vit les tortures en direct, bref on souffre, on a envie de gueuler et de friter la tête au corpus administratif de la prison. Est-ce parce que ce récit est tiré d'une histoire vraie ? En tout cas, on espère bien que ce procès ne sera pas qu'une farce...

UNE COMEDIE 100% DESTROY



FOX VIDEO
DISTRIBUTION PFC VIDEO
À LA VENTE LE 17 AVRIL

Un morceau de hard rock de 3 minutes 31 secondes, composé par un combo de trois musicos estropiés du bulbe, qui n'ont rien trouvé de mieux, pour faire écouter leur musique, que de prendre en otage une station de radio, armés de pistolets à eau : voici le sujet de "Airheads". Ces trois mecs-là, c'est une catastrophe, des diplômés en débilite profonde. D'ailleurs, on se demande qui est pleinement sain d'esprit dans ce film, sûrement pas la délicieuse petite amie du grêtu qui passe son temps à lui mettre des coups de boule et son genou dans les "ralaouettes". Un plaisir ! Le batteur, lui, quand la police demande de libérer un otage, il se propose. On a aussi un type qui s'est engouffré de trouille dans les gaines d'aération, y passera tout le film en parlant par téléphone à un flic qui lui racontera ses déboires avec sa femme. Sinon, à part ça, tout va bien, tout le monde est profondément atteint, du premier otage au dernier "terroriste", c'est bourré de petites choses, de petites phrases à se tordre de rire, le tout saupoudré d'un hard rock malheureusement pas toujours de bonne qualité (à noter la présence de Motorhead, White

Zombie et Ice-T). Ce film, c'est un souk pas possible, il serait dommage de passer à côté. C'est beaucoup plus terre à terre que du Wayne's World, et bien des jeunes musiciens y trouveront des similitudes avec leurs propres galères.

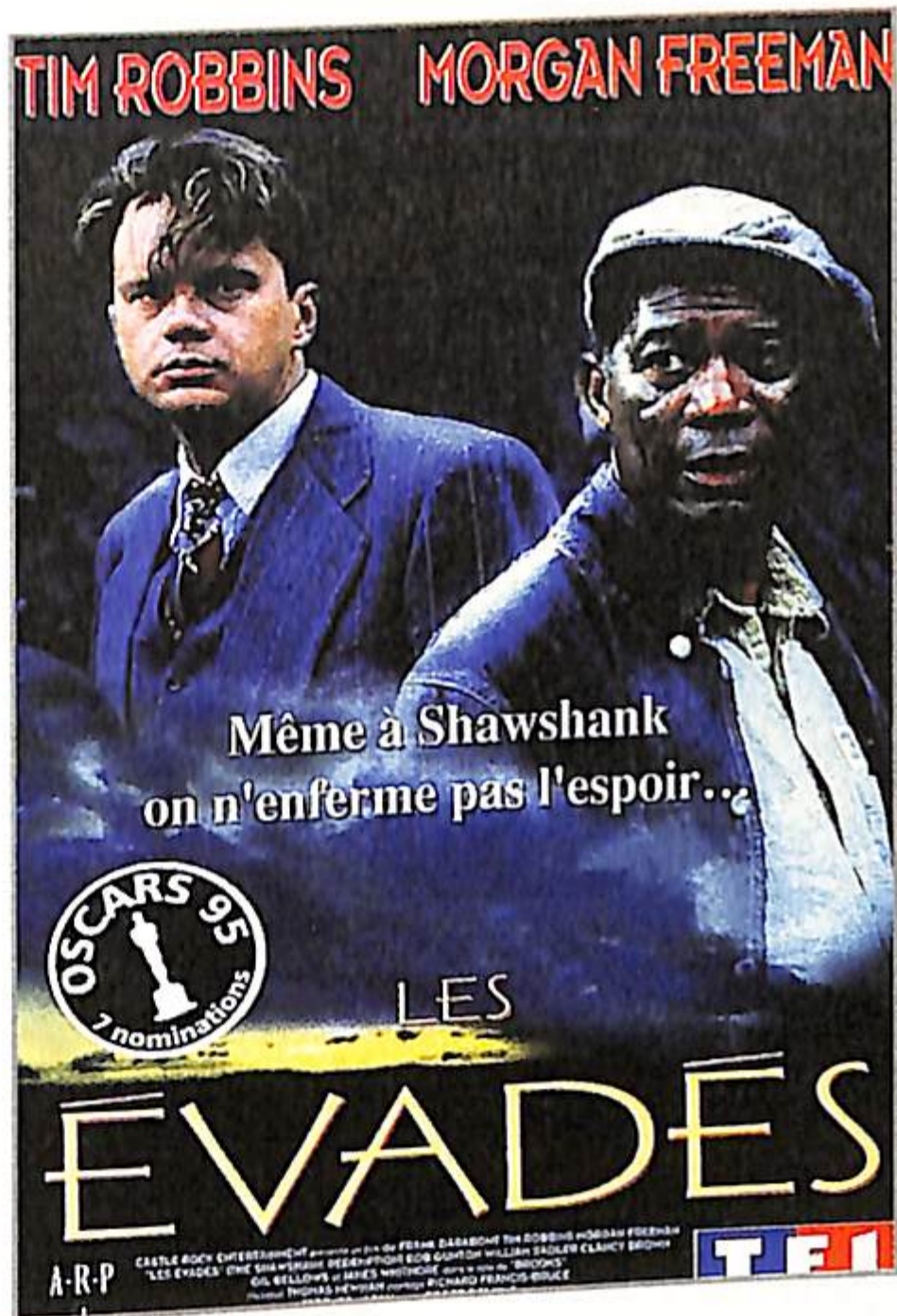
Airheads



Les évadés

TFI VIDÉO
À LA VENTE

Andy Dufresne (Tim Robbins) est emprisonné à vie dans le complexe carcéral de Shawshank pour le double crime de sa femme et de son amant, crimes dont il se dit innocent. Il se liera d'amitié avec un groupe de détenus, et plus particulièrement avec Red (Morgan Freeman) condamné à perpétuité lui aussi pour meurtre. Loin de nous montrer inexorablement un univers pénitentiaire impitoyable, le réalisateur Frank Darabont nous offre une grande page de la vie de ses deux hommes, leurs relations et démêlés avec les autres prisonniers, les gardiens, le directeur, et surtout les rapports amicaux qui vont les unir et que nous attendons dès le



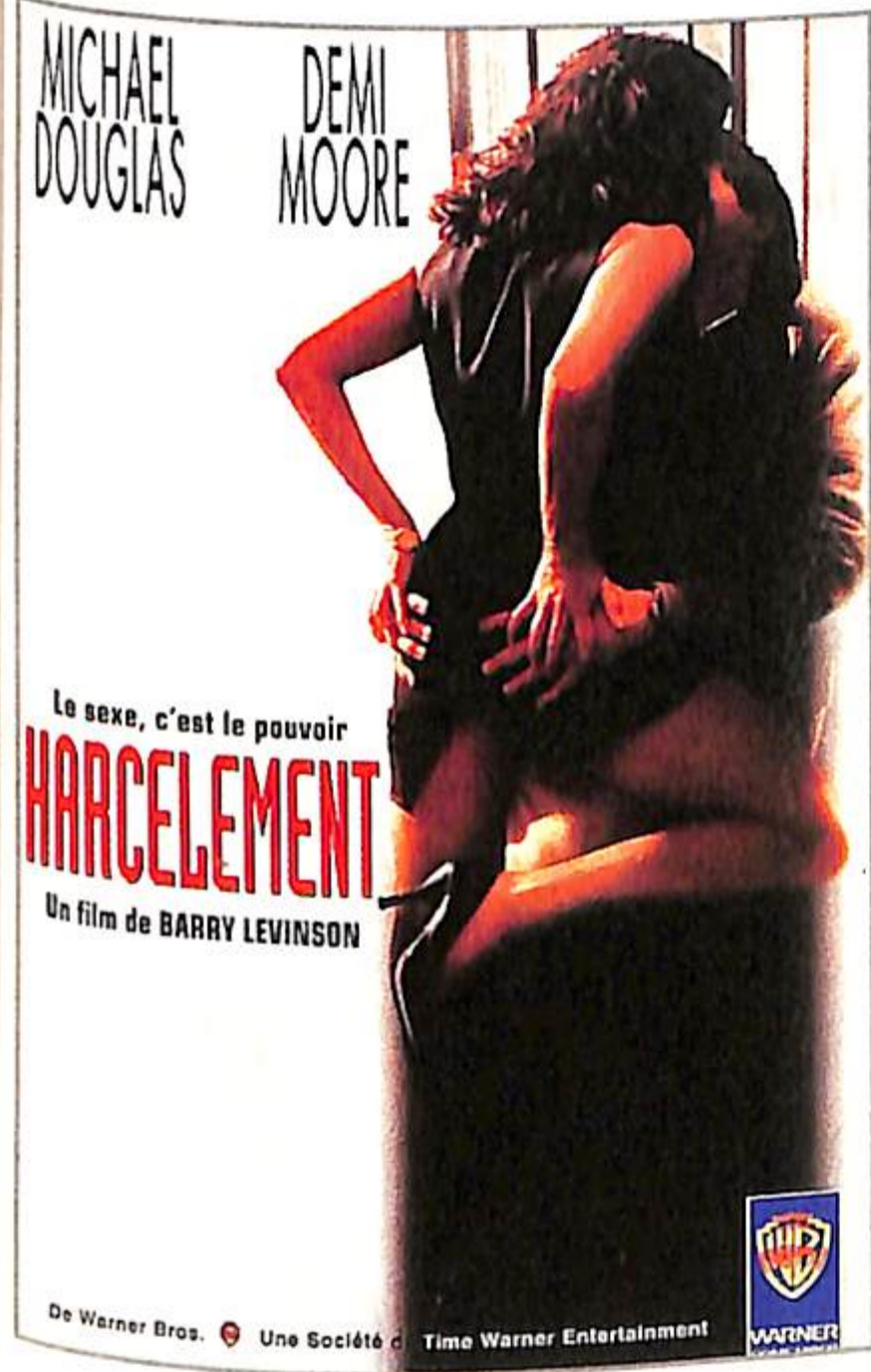
début du film. C'est superbe à tous points de vue, on prend du plaisir à passer vingt ans en taule avec ces deux grands comédiens. Tous les ingrédients d'un bon film, avec des coups de théâtre qui font qu'à aucun moment on ne s'ennuie. Adapté d'une nouvelle de Stephen King, "Les évadés" est bien plus intense que ce que le résumé de la jaquette veut bien nous faire croire. Ses 7 nominations aux Oscars me confortent dans cette opinion. Deux grands acteurs pour deux grandes prestations pendant 2 heures 20 minutes, le compte est tout bon !



LE P'TIT COIN DU CDV

Seven

Encore dans les salles obscures de France et de Navarre, "Seven" est désormais déjà disponible en CDV. Réalisé par David Fincher à qui l'on doit le très critiqué "Alien 3", "Seven" est un thriller glauque et mystique. Un mec que l'on peut qualifier de "serial killer", massacre des gens en s'inspirant des sept péchés capitaux. Raconté ainsi, on pourrait croire que l'on est en face d'un énième navet, mais non en fait. "Seven" est magistralement filmé, et même s'il n'apporte rien de spirituel, il demeure un excellent film dans la lignée du "Silences des Agneaux". On y retrouve Brad Pitt dans le rôle du flic blaireau de base, et Morgan Freeman dans celui du flic patriarcale. Bien sûr, le petit jeune apprendra beaucoup du vieux routier. Il existe une version "criterion" avec des scènes inédites. Ce CDV est en NTSC et possède un son THX. Disponible chez Ciné Laser. Tél. : (16 1) 43 44 01 71.



WARNER HOME VIDEO
À LA VENTE LE 3 AVRIL

Harcèlement

Décidément, Michael Douglas n'a pas de chance avec les femmes qu'il rencontre dans les différents scénarios qui lui sont proposés. On se souvient tous de la flippée (Glenn Close) de "Liaison fatale". Eh bien, ce coup-ci, il est confronté à la vampirique Demi Moore. Pour commencer, elle lui gratte la place haut-perchée qu'il convoitait au sein de son entreprise d'informatique, et devient son supérieur hiérarchique (au passage, on notera que les processeurs d'architecture RISC sont au centre du débat avec en prime une séance de réalité virtuelle avec casque, gants, et tout le toutim), et ensuite elle lui fait des propositions TRES poussées. Propositions que le

beau Michael déclinera (marié, deux enfants). Autant vous dire que ça ne plaira pas du tout à Super-Demi. Elle retournera habilement la situation contre lui, l'accusant de harcèlement pour enfin essayer de ruiner sa carrière et sa vie. Un bon suspense "industriel" tiré d'un roman de Michael Crichton ("Jurassic Park", "Congo"), où la bonne morale en prend plein la tronche mais finit par triompher, comme dans la plupart des productions américaines.



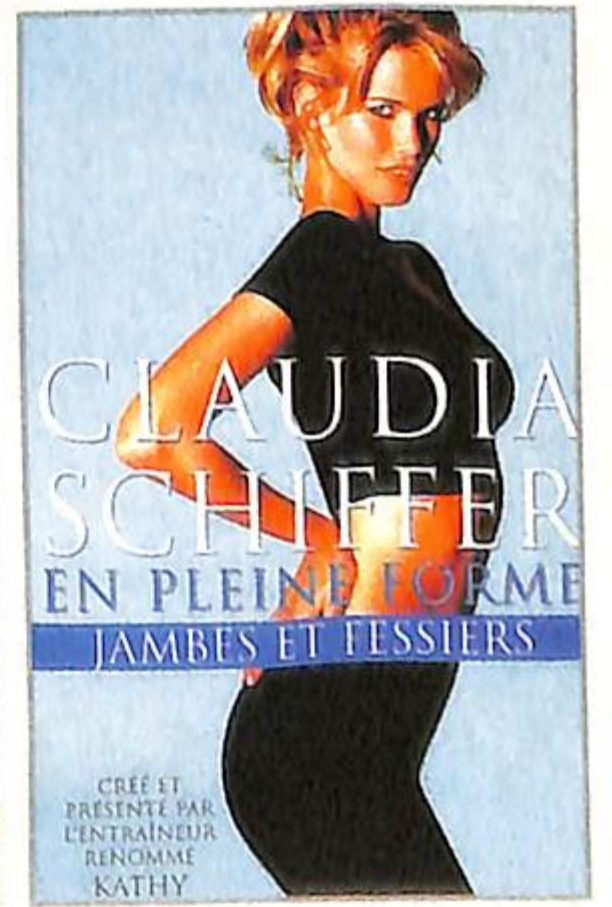
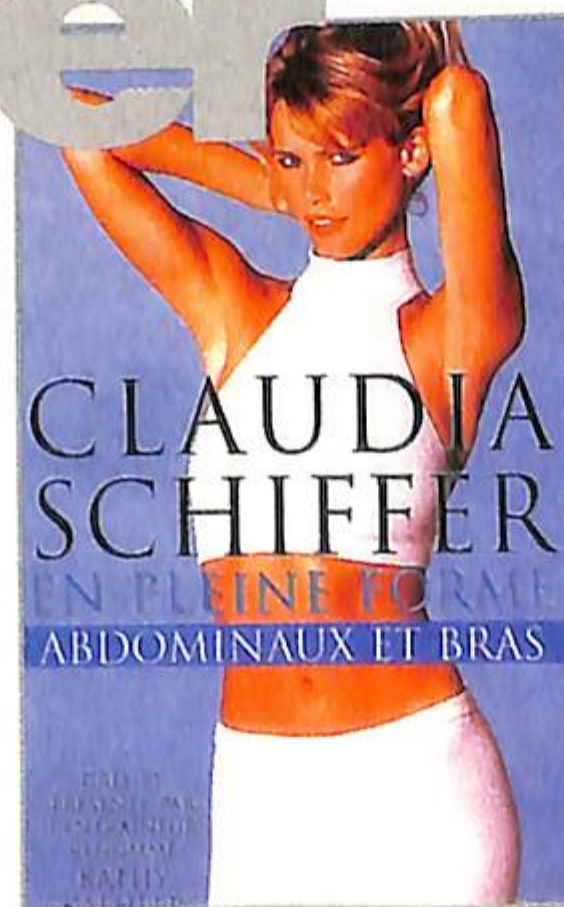
Claudia Schiffer

en pleine forme !

20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT
DISTRIBUTION PFC VIDEO • À LA VENTE LE 4 AVRIL

Encore un de ces matins où je me réveille la tête dans le seau aux côtés d'un top model, après une nuit passée dans une des boîtes les plus branchées de Paname. La semaine dernière Linda Evangelista, et cette nuit... Claudia made in Germany. En observant la belle endormie, je ne peux m'empêcher d'admirer son époustouflante plastique. Comment

fait-elle ? A-t-elle un secret particulier ? Eh bien, oui : le Fitness. Dans ces deux vidéos "Abdominaux et bras" et "Jambes et fessiers", Claudia vous dévoile les exercices de mise en forme qui lui permettent de demeurer la délicieuse créature que nous connaissons. Il fallait le dire, c'est hyper-important. Bon, faut te lever maintenant Claudia, David t'attend !



Astuces

Par Kendy Les Bons Plans

Vous n'avez pas arrêté de téléphoner à la rédaction pour nous demander des astuces sur Toshinden2, et c'est pourquoi nous avons fait la totale sur ce jeu (avec l'aide d'un ami suisse !). Nous avons aussi du nouveau pour les serial-gunners, avec entre autres une astuce spéciale pour choisir son gun à Virtua Cop, la folie !

Afin de n'oublier personne, nous avons même dégotté pour vous des astuces sur Megadrive afin de rendre hommage à cette brave machine... Les street fighturs partisans de la Saturn pourront aussi s'éclater la tronche en jouant avec les persos cachés, comme quoi le monde est zoli !

BLACKFIRE

SATURN

POUR ACCÉDER AUX DÉMOS

Sur la page de présentation "Press Start", faites Z, A, Z, A, B, A, B, Y, C, A, C, A.

PRESS START BUTTON



©1995 SEGA. All rights reserved

C'est sur cet écran qu'il faut commencer la manipulation.

Voici une des images des démos du jeu, et je vous assure qu'il y en a beaucoup !



POUR SE REMETTRE DES MUNITIONS ET DU FUEL À VOLONTÉ

Sur le même écran de présentation "Press Start", faites L, A, Z, Y, A, S, S. Pour recharger vos munitions et votre niveau de fuel, il suffira, pendant une partie, de faire Pause en appuyant sur le bouton Start, et de retirer la Pause ensuite.

PRESS START BUTTON



©1995 SEGA. All rights reserved

Sur cet écran, faites L, A, Z, Y, A, S, S.

Faites Pause pour recharger le fuel et les munitions de votre hélicoptère.



POUR JOUER EN MODE GOD (LA TOTALE)

Sur l'écran-titre, pressez et maintenez le bouton A, pressez et maintenez le bouton B, pressez et maintenez le bouton C. Relâchez ensuite C, relâchez B, relâchez A. Une fois cela effectué, faites B, A, B, Y, pressez et maintenez X, pressez Haut, maintenez Bas, relâchez X, relâchez enfin Bas. Une voix dira : "You are on the wrong Team". Cette astuce vous permettra d'être invincible.



Vous ne craignez plus rien ainsi !

À l'écran-titre toujours, pressez et maintenez le bouton C, pressez et maintenez le bouton B, pressez et maintenez le bouton A, pressez et maintenez Haut, pressez et maintenez le bouton L. Une fois que vous avez fait cela, relâchez A, relâchez C, relâchez L, relâchez Haut. Si vous êtes habile, vous entendrez une voix dire : "Blackhole Engaged". Pour sauter les niveaux, il suffira alors, pendant une partie, de presser les boutons A, B, C, Haut et L simultanément. Si vous désirez revenir en arrière, pressez les boutons X, Y, Z, Haut et L simultanément.

POUR SAUTER LES NIVEAUX

PRESS START BUTTON



©1995 SEGA. All rights reserved

Faites la bidouille sur cet écran.



En pleine partie, faites ABC, Haut et L pour sauter les niveaux.

EARTHWORM JIM 2

MEGADRIVE

POUR SE REMETTRE DE LA VIE À N'IMPORTE QUEL MOMENT DU JEU

Durant une partie, lorsque vous jugerez que votre pourcentage de vie est trop médiocre, faites Pause puis A, B, C, A, B, C, A, B, C. Quand la Pause sera retirée, vous remonterez à 100 % de niveau de vie.



Faites Pause puis A, B, C, A, B, C, A, B, C.

Vous voilà de nouveau frais !

CYBER SLED

PLAYSTATION

POUR JOUER AVEC DE NOUVEAUX SLEDS

Sur la page de présentation où est inscrit "Push Start Button", faites Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Triangle, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Rond. Ensuite, allez dans le menu de sélection des Sleds, et faites droite à fond, de nouvelles machines seront alors disponibles.

Voilà le travail !



PUSH START BUTTON

TM&© 1993 1994 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED namco®

Sur cet écran, commencez la manipulation.



X-MEN, CHILDREN OF THE ATOM

SATURN

POUR JOUER AVEC JUGGERNAUT

Branchez deux manettes et mettez-vous en "Versus Mode". Avec la première manette, allez sur Spiral et restez trois secondes. Allez ensuite sur Silver Samourai, Psylocke, Colossus, Iceman, revenez sur Colossus, Cyclope, Wolverine, Omega Red, enfin descendez sur Silver Samourai et au bout de trois secondes pressez simultanément les boutons A, Z et C. Normalement, si la manipulation est bonne, sur la case de votre personnage, il n'y aura rien. Le deuxième joueur doit ensuite valider son personnage. Lorsque vous commencerez la partie, vous jouerez avec Gouki. Il faut à tout prix effectuer un

match avec ce personnage, quel que soit le verdict (victoire ou défaite). Revenez sur l'écran de sélection des personnages, et là concentrez-vous bien : faites Diagonale Haut vers la gauche deux fois. Si tout roule, la tête de Juggernaut apparaîtra ! Attention, cette astuce est particulièrement ardue à faire. Alors, courage !



Faites une partie avec Gouki.



Mettez-vous en "Versus Mode".



Après avoir fait la manip., du côté de votre personnage il y aura du vide (pas d'image).



Après la partie avec Gouki, revenez sur l'écran de sélection des personnages.



Faites ensuite Diagonale Haut vers la gauche deux fois, la tête de Juggernaut apparaîtra.

LES COUPS DE JUGGERNAUT

- Arrière, Diagonale arrière bas, Bas + Poing.
- Bas, Diagonale avant bas, Avant + Poing.
- Bas deux fois + Poing.
- Bas, Diagonale avant bas, Avant + Trois poings.



Vous pourrez ramasser les deux barres de fer en faisant deux fois Bas et en pressant le bouton poing.

VAMPIRE HUNTER

SATURN

POUR FAIRE APPARAÎTRE DE NOUVELLES OPTIONS

À la page de présentation, allez dans le menu des options. Une fois à l'intérieur, mettez-vous sur "Configuration Press A or C" puis faites la manip. suivante : B, X, Bas, A, Y. Si tout roule, le menu "Appendix" apparaît.



Allez dans le menu des options.

OPTION MODE

- DIFFICULTY ****
- TIME LIMIT ON
- TURBO SPEED **
- SHORT CUT OFF
- SCREEN SIZE SATURN
- SOUND MODE STEREO
- DEFAULT PRESS A+B+C
- DATA RESET PRESS A+B+C
- CONFIGURATION PRESS A OR C
- APPENDIX PRESS A OR C

Mettez-vous sur "Configuration Press A or C" puis faites la manipulation. Appendix apparaît au bas de l'écran si tout se déroule sans accro.

APPENDIX

- TURBO FREE SELECT
- AUTO GUARD FREE SELECT
- MAX ROUND 3 ROUNDS
- BGM HUNTER
- SCENERY HUNTER
- CEU COLOR HUNTER
- ANIMATION CUT
- BGM TEST NO. 0
- RIGHT OR LEFT TO SELECT A OR C TO START H TO STOP
- PRESS START TO EXIT

La nouvelle option vous permettra entre autres de jouer avec les décors du premier épisode de Vampire, ou encore de changer les musiques et le nombre de rounds.

LES DIFFÉRENCES ENTRE LE MODE "HUNTER" ET LE MODE "CLASSIQUE".



En mode Hunter



Le stage en mode hunter.



En mode Hunter.



En mode Classique.



Le stage en mode Classique est plus bleuté.

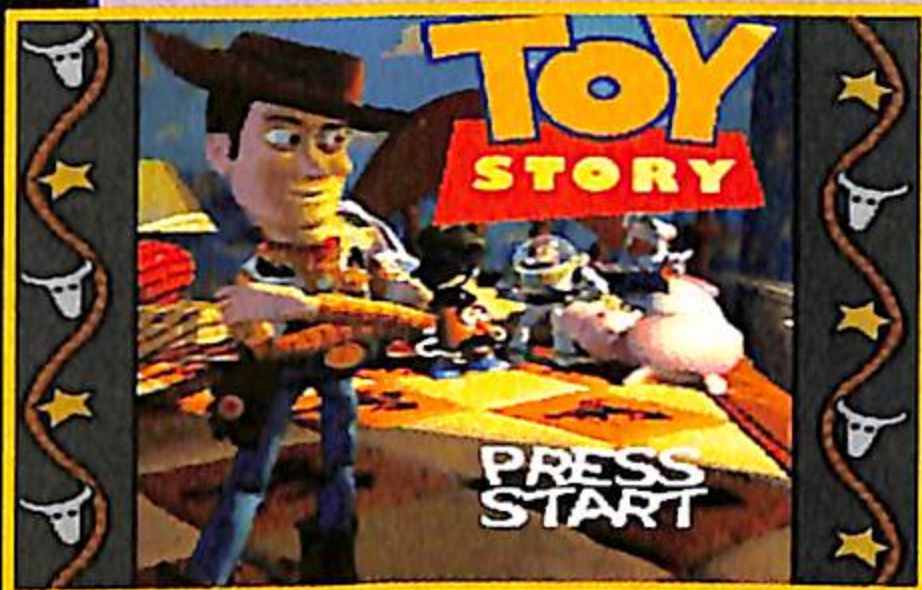


En mode Classique.

TOY STORY MEGA DRIVE

Pour sauter les niveaux

À la page de présentation, faites : A, B, Droite, A, C, A, Bas, A, B, Droite, A. Un rire de tapette vous garantira que le tips fonctionne.



Ensuite, pendant une partie, faites Pause puis pressez le bouton A pour sauter les niveaux.

C'est sur cet écran qu'il faudra faire la manip.

Pour être invincible

Allez au second niveau, il faudra que vous ayez au moins sept étoiles. Une fois que vous avez vos étoiles, revenez au début du même niveau puis entrez dans la caisse et restez 15 secondes à l'intérieur. Lorsque vous en ressortez, vous serez invincible.



C'est dans la caisse à gauche de l'écran qu'il faudra entrer pour devenir invincible. N'oubliez pas de récolter vos sept étoiles avant.

Pendant le jeu, faite Pause puis pressez le bouton A pour sauter les niveaux.

GUARDIAN HEROES SATURN

POUR ACTIVER LE "DEBUG MODE"

Le Debug Mode permet de modifier des paramètres du jeu, comme par exemple le niveau de difficulté. Pour ce faire, il suffit d'aller dans le menu des options et de se placer sur la première indication. Pressez simultanément les boutons A, C et Y. Si vous réussissez, une nouvelle option apparaîtra. Mettez l'option "Debug" sur



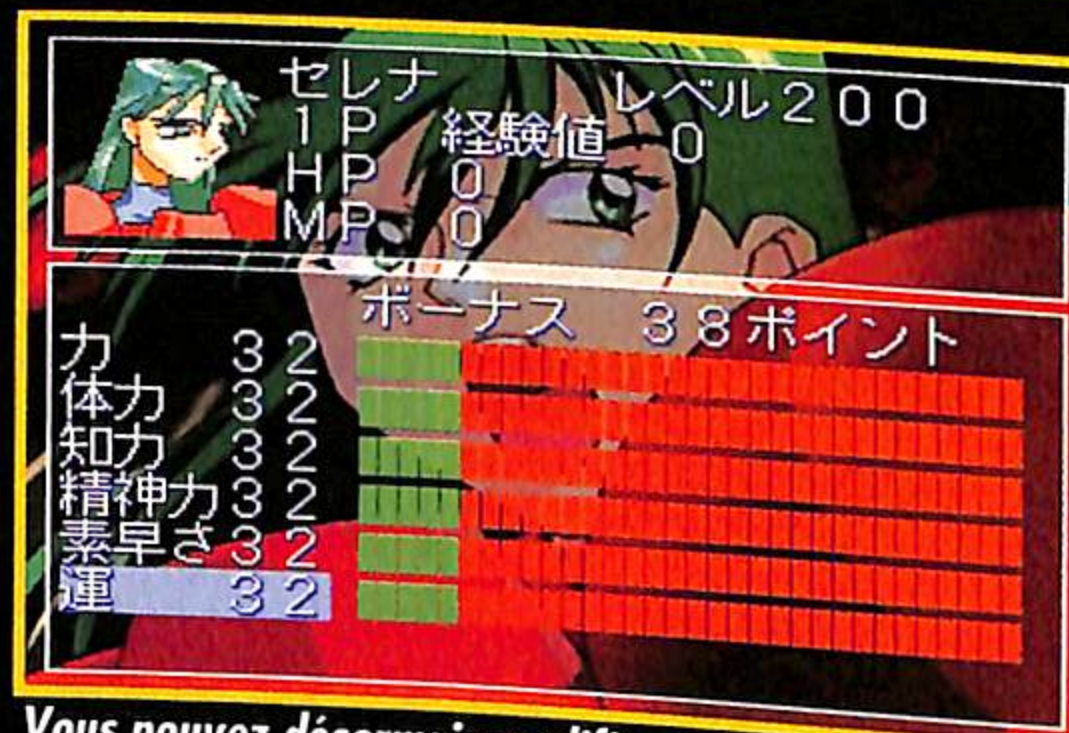
Allez dans le menu des options.



Faites la bidouille sur cet écran.

POUR JOUER AVEC TOUS LES PERSONNAGES DU JEU EN MODE "VERSUS"

Il suffit de mettre sur "On" le Debug Mode. Allez ensuite en "Versus Mode", vous verrez un écran avec un chiffre à modifier sur la droite. Mettez-le à 30. Vous aurez ainsi le plaisir de jouer avec tous les personnages du jeu.



Vous pouvez désormais modifier vos caractéristiques.

Pour optimiser son personnage

Une fois le Debug Mode activé, retournez à la page de présentation et allez en "Story Mode", après avoir sélectionné votre personnage. Vous pourrez remplir vos jauges de capacités en pressant la croix de direction.



Voici la fameuse page d'options cachées

**POUR SAUTER LES NIVEAUX ET LES SCENES
POUR PASSER UNE SCENE**

Pendant une partie, pressez simultanément les boutons R et Start.

POUR PASSER DEUX SCENES

Pendant une partie, pressez simultanément les boutons R, A et Start.

POUR PASSER TROIS SCENES

Pendant une partie, pressez simultanément les boutons R, B et Start.

POUR PASSER QUATRE SCENES

Pendant une partie, pressez simultanément les boutons R, C et Start.

POUR PASSER UN NIVEAU

Pendant une partie, pressez simultanément les boutons L, R et Start.



Réglez le menu sur 30.



Voici le portrait de famille !

POUR PASSER DEUX NIVEAUX

Pendant une partie, pressez simultanément les boutons L, R, A et Start.

POUR PASSER TROIS NIVEAUX

Pendant une partie, pressez simultanément les boutons L, R, B et Start.

POUR PASSER QUATRE NIVEAUX

Pendant une partie, pressez simultanément les boutons L, R, C et Start.

POUR SE REMETTRE DE LA VIE

Pendant une partie, pressez simultanément les boutons X, Y, Z et Haut.

POUR SE SUICIDER

Pendant une partie, pressez simultanément les boutons X, Y, Z et Bas.

Abonne-toi vite à

JOYPAD

et reçois une mallette pour console portable !



OFFRE EXCEPTIONNELLE

- 11 N^{os} de JOYPAD 352 F
- 1 Mallette 139 F

Total ~~491 F~~

Pour toi **299 F**

SOIT 6 NUMÉROS GRATUITS

La mallette pour console portable **CASE LOGIC**

Super-pratique : la mallette pour console portable Game Boy, Game Gear, Lynx et TurboExpress. Plusieurs poches intérieures ainsi qu'une sangle réglable te permettront de transporter tes jeux vidéo et accessoires avec une protection maximale. Coloris noir, en nylon.



BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner à : JOYPAD Abonnements - 90, rue de Flandre - TSA 2 1005 - 75947 Paris Cedex 19. JP 073

OUI, je saute sur mon stylo et renvoie dès aujourd'hui ce bulletin d'abonnement, pour recevoir chez moi 1 an d'abonnement à Joypad (11 N^{os}) ainsi qu'une super mallette pour console portable. Le prix ? **299 F** au lieu de 491 F, soit **6 numéros gratuits**.

Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par :
 chèque bancaire ou postal
 mandat

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

Mon pseudo* : _____
 *à créer sur 3615 JOYPAD avant de renvoyer ton bulletin pour profiter du 3614 JOYPAD. Offre valable 2 mois dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France métropolitaine. Tu peux acquérir chaque numéro de JOYPAD au prix de 32 F et la mallette au prix de 139 F. Ta mallette te parviendra sous pli séparé, 5 à 6 semaines après réception de ton premier numéro.

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



DONKEY KONG COUNTRY 2

SUPER NINTENDO

POUR ACCÉDER AU SOUND TEST

Descendez sur l'option "Two Players Contest", puis faites cinq fois Bas. L'option cachée "Music Test" apparaîtra.



Faites cinq fois Bas sur cet écran.



"Music Test" apparaît au bas de l'écran.

POUR AVOIR 50 VIES

Placez-vous sur l'option "Music Test", puis faites cinq fois Bas. L'option "Cheat Mode" apparaît au bas de l'écran. Faites Y, A, Select, A, Bas, Gauche, A, Bas. Un son vous indiquera que vous avez réussi la manipulation.

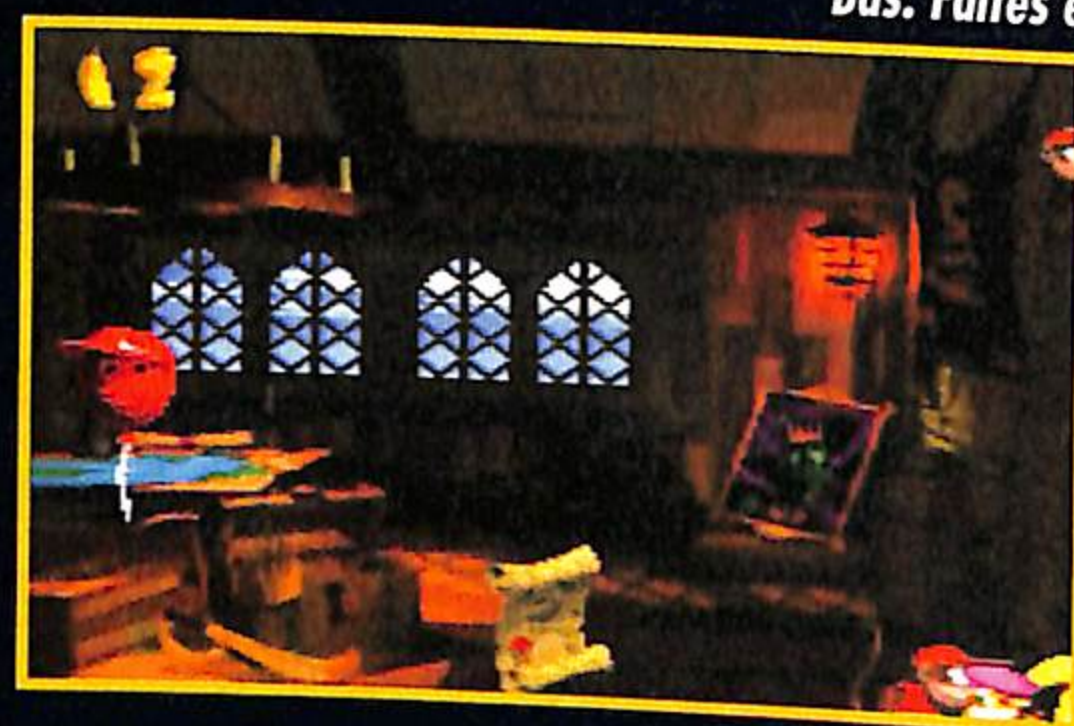


Faites apparaître cette option en vous mettant sur "Music Test" et en pressant cinq fois Bas. Faites ensuite la manip.

POUR COMMENCER UN NIVEAU AVEC D'EMBLÉE DIXIE ET DIDDY

Sur l'option "Cheat Mode", faites B, A, Droite, Droite, A, Gauche, A, X. Un son annoncera que le tips est enclenché.

Vous commencerez le niveau avec Dixie sans à avoir briser un seul tonneau.



Vous aurez 50 vies.

CODES ACTION REPLAY

Invincibilité : 7E0E-709E

Sauvegarder les pièces : 7E08-CAxx (xx étant le nombre de pièces)

Pièces Kremes : 7E08-CCxx (xx étant le nombre de pièces Kremes)

40 DK : 7E08-CE28

SEGA RALLY

SATURN

POUR JOUER SANS LES JAUGES

Sur la page de sélection des voitures, maintenez enfoncés les boutons X et A. Si vous désirez valider une option pendant que vous maintenez les boutons enfoncés, utilisez le bouton Start. Lorsque la partie commencera vous verrez qu'il n'y aura plus de jauge de vitesse ou de score.



Maintenez enfoncés les boutons X et A.



Les scores ainsi que les autres indications ont disparu.

DARIUS GAIDEN

SATURN

POUR ACCÉDER À DE NOUVEAUX NIVEAUX DE DIFFICULTÉS

À l'écran Game Start/Option, maintenez le bouton X enfoncé puis faites Z, C, L, B, Gauche, R, L. Une détonation confirmera que le code est déclenché. Allez ensuite dans le menu

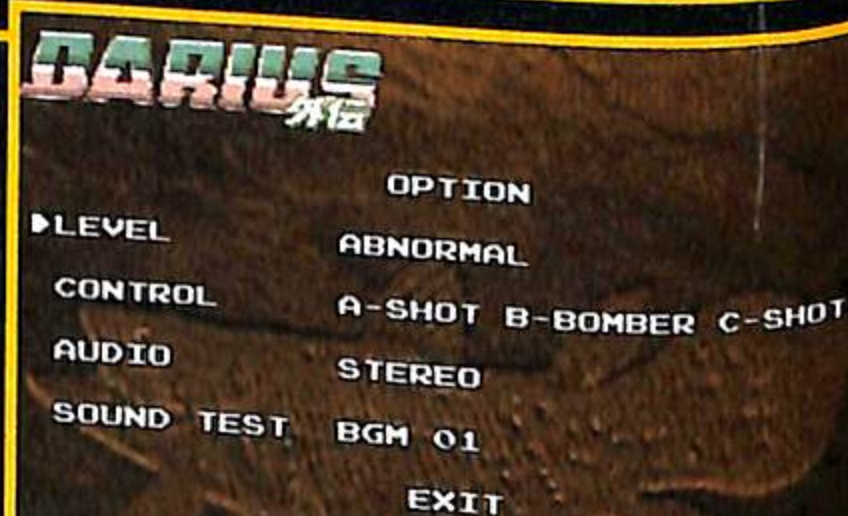
des options pour bénéficier des nouveaux niveaux de difficulté.



Sur cet écran, faites la bidouille.

POUR AVOIR LE TIR AUTOMATIQUE

Au même écran Game Start/Option, maintenez le bouton B enfoncé, puis faites Y, Droite, Gauche, X, Z, L, R. Un son d'explosion confirmera le tips.



Allez ensuite dans le menu des options, vous pourrez sélectionner de nouveaux niveaux de difficulté.



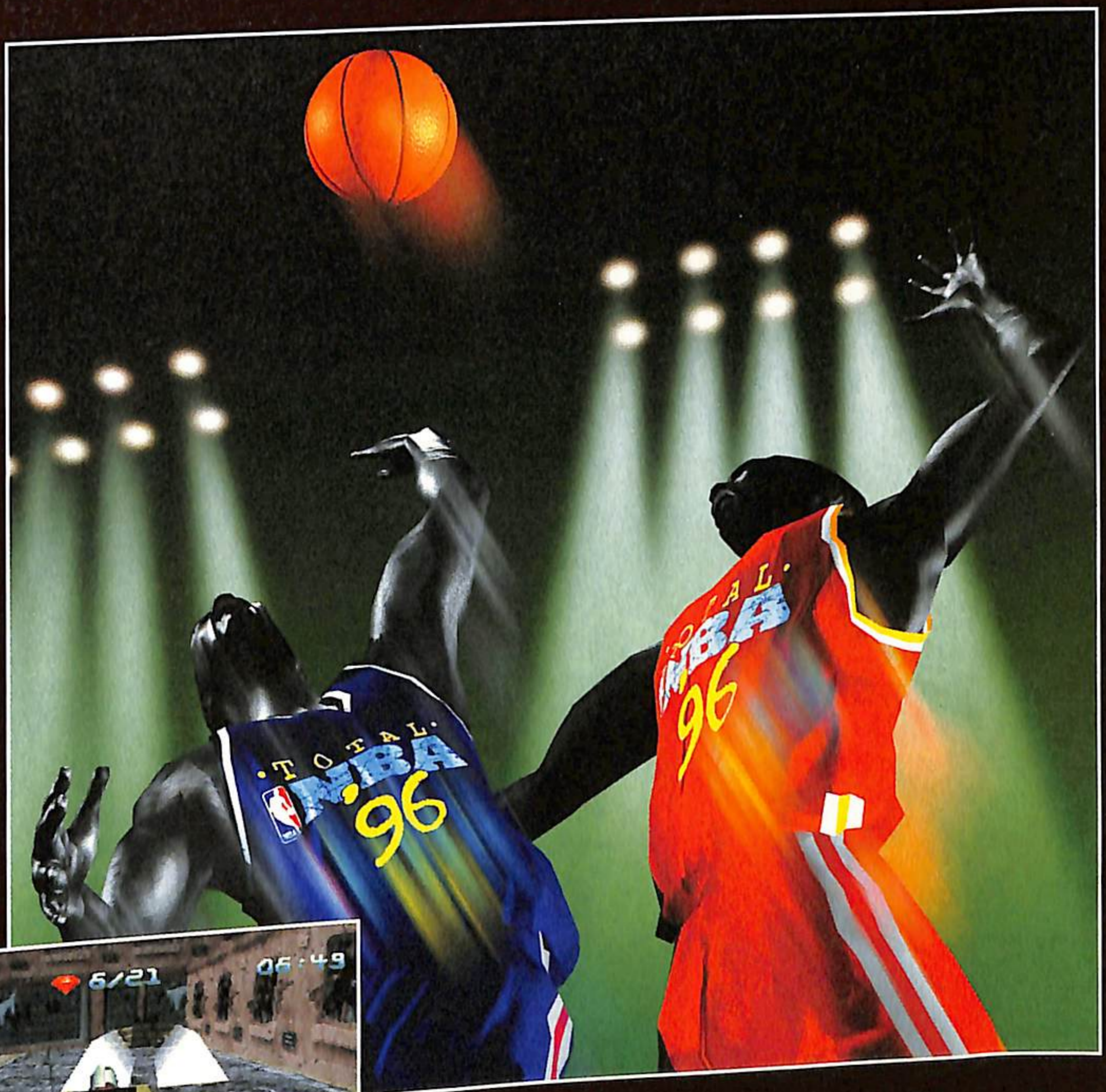
Dans des niveaux où se trouvent de nombreux sprites à l'écran, cette option s'avère très utile.

PlayStation™

M A G A Z I N E

Pas une,
pas deux, mais...

5 démos
jouables
jouez à :



**GOAL STORM
PLAYSTATION**



les manipula-
tions sont à ef-
fectuer à la page
présentation.



Camera Mode
Encore à la page de présentation, faites : Haut,
Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite,
Triangle, Triangle. Des cris de foule confirmeront
que le tips est enclenché.

**Pour jouer avec des têtes
genre "îles de Pâques"**
À la page de présentation,
faites la manipulation suivan-
te : Haut, Haut, Bas, Bas,
Gauche, Droite, Gauche, Droite,
Carré, Rond.

TOTAL NBA '96
ONE SOLDIER
SAULT RIGS
UNDERHAWK 2
HOCKEY'S WILD
ADVENTURE

LES • DATE LIM
92 588 Clichy
avec
\$ \$ \$ \$ \$

**En vente
le 3 mai
en kiosque
au prix
de 49 F**

Astuces

DIGITAL PINBALL

SATURN

POUR JOUER SUR LE FLIPPER VICTOR

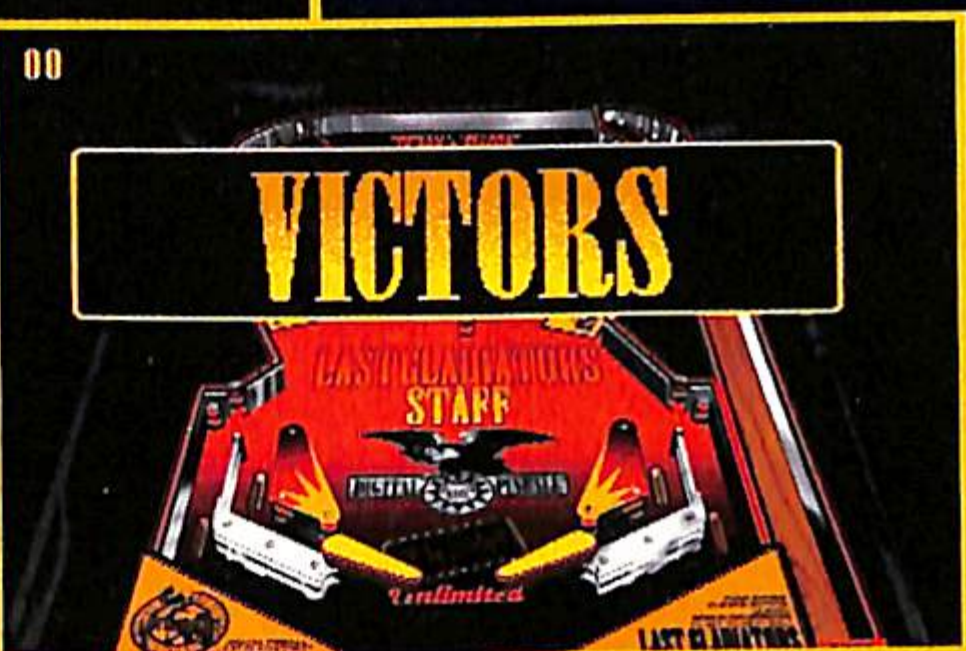
À la page de présentation "Press start Button", faites X, Y, Z, X, Y, Z, C, B, A, Haut, Haut, Start. Lorsque vous commencerez une partie, vous jouerez directement avec le flipper Victor.

DIGITAL PINBALL™

© SEGA ENTERPRISES, LTD. / KAZE CO., LTD., 1995



Attention, toutes les astuces sont à effectuer sur cet écran !



Voici le flipper Victor.

POUR ACTIVER LE MODE "CHEAT"

Sur l'écran de présentation, faites Haut, Haut, Haut, Haut, A, B, C, Bas, Bas, X, Y, Z, Start. Maintenant, lorsque vous commencerez une partie, vous pourrez activer des cheat modes en maintenant le bouton X enfoncé et en faisant Haut. Des chiffres apparaîtront en Bas à gauche de votre écran. Pour changer les chiffres, faites Haut ou Bas ; pour activer un cheat, pressez le bouton Z. Par exemple, sur le flipper Gladiator, vous pourrez obtenir les effets suivants :

- | | | |
|------------------------------|------------------------------|---------------------|
| 00 : Multiball | 04 : Chariot Race (3 boules) | 08 : Thracians |
| 01 : Roman Triumph | 05 : Extra Ball Lit | 09 : Empire |
| 02 : Retarius | 06 : Senator Mystery Lit | 10 : Gladiator Show |
| 03 : Bloody Arena (2 Boules) | 07 : SPQR | |

Ces cheat codes fonctionnent aussi pour les autres flippers, à vous de constater leurs effets !

Les chiffres en bas à droite de l'écran sont modifiables, chacun d'eux permettant d'obtenir un effet particulier au cours du jeu.

DRAGON BALL Z

SATURN

POUR JOUER AVEC LA DÉMO

À la page de présentation où les montagnes scrollent, maintenez enfoncés les boutons L et R. Si vous désirez voler vite, pressez X. Si vous désirez voler plus vite, pressez Y. Pour voler encore plus vite, pressez Z. Pour speeder totalement, maintenez L, R, Z sur le second paddle.



C'est cet écran qui est jouable.



foncés les boutons X et A.

cores que les indicateurs sont dis-

DIGITAL PINBALL



PROGRAM WIZARD KUNIHITO HIRAMATSU

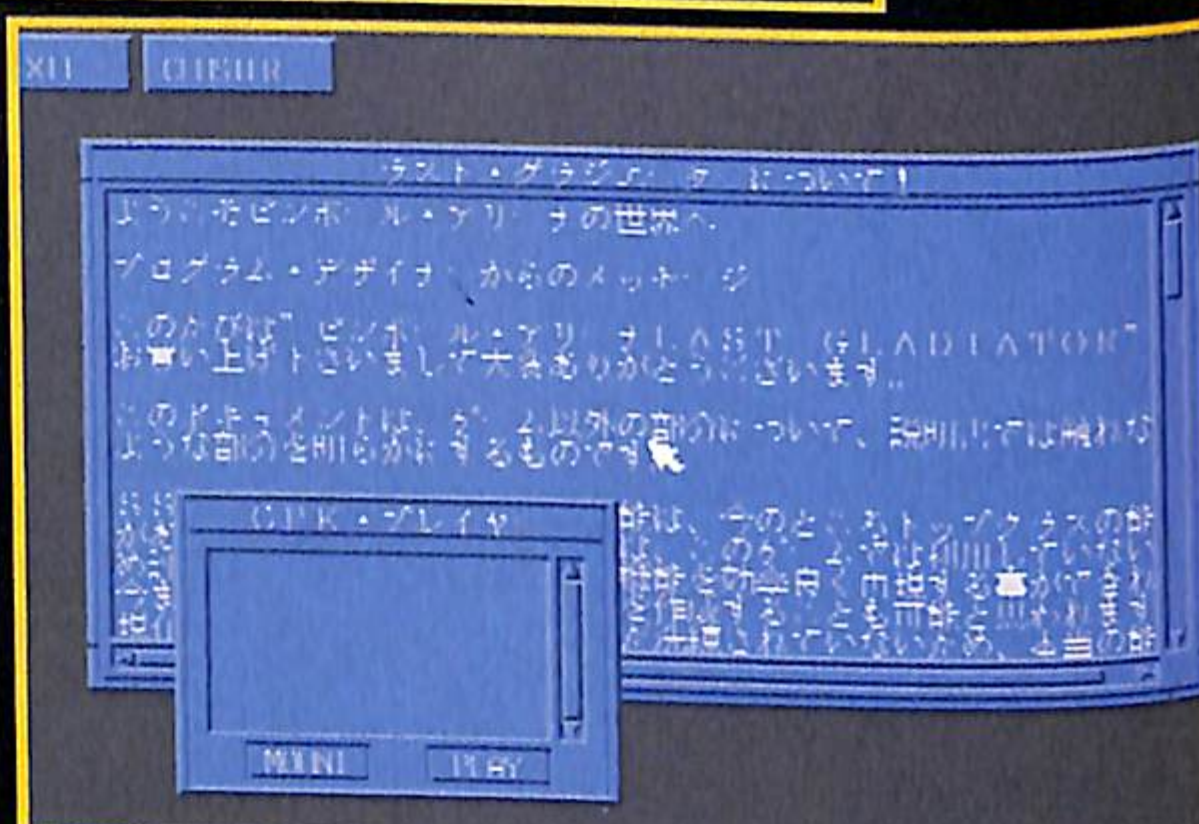
GAME DESIGN ARTWORK TAKASHI KOBAYASHI

POUR VOIR LA FIN DU JEU
Faites, à la page de présentation, C, B, A, A, B, C, Y, Z, X, Bas, Bas, Start.

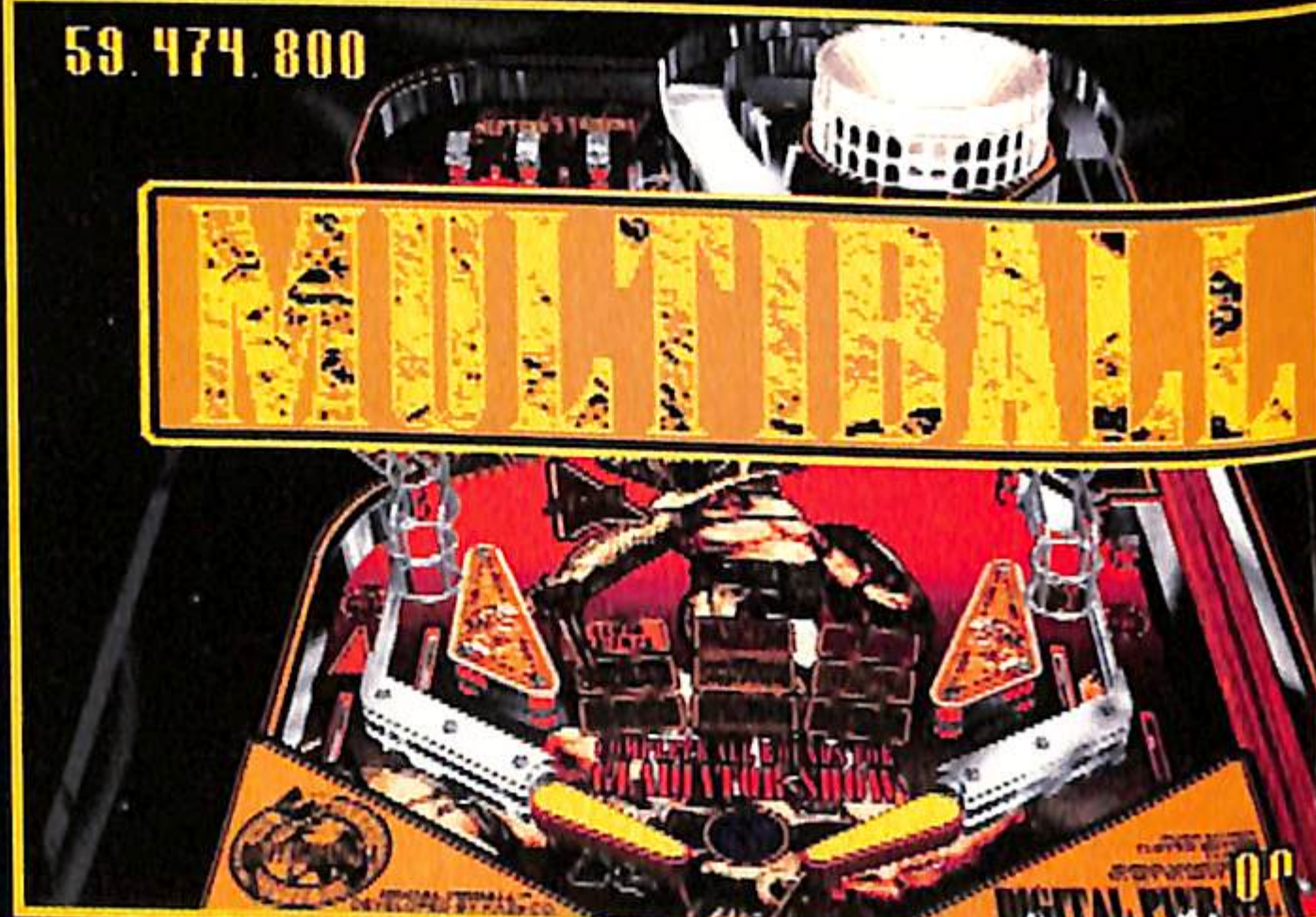
LE DEBUG MODE

Encore à l'écran de présentation, faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, X, B, Z, R, Start.

J'espère que vous savez lire le japonais, parce que moi pas !



59.474.800



POUR ACCÉDER À DE NOUVEAUX NIVEAUX DE DIFFICULTÉS

À l'écran Game Start/Option, maintenez le bouton X enfoncé puis faites Z, C, L, B, Gauche, R, L. Une détonation confirmera que le code est déclenché. Allez ensuite dans le menu des options pour bénéficier des nouveaux niveaux de difficulté.



Sur cet écran, faites la bidouille.

POUR AVOIR LE TIR AUTOMATIQUE

Au même écran Game Start/Option, maintenez le bouton B enfoncé, puis faites Y, Droite, Gauche, X, Z, L, R. Un son d'explosion confirmera le tips.

SOUND TEST BGM 01
EXIT

Allez ensuite dans le menu des options, vous pourrez sélectionner de nouveaux niveaux de difficulté.



Dans des niveaux où se trouvent de nombreux sprites à l'écran, cette option s'avère très utile.

FIFA SOCCER 96

SATURN

POUR FAIRE APPARAÎTRE DE NOUVELLES OPTIONS

Pendant le jeu, faites Pause puis allez sur Option. Validez le menu Option, et une fois à l'intérieur, faites les manipulations suivantes pour obtenir les effets voulus.



Faites Pause puis allez sur Option.

- Invisible Walls :** B, B, B, Z, A, A, A, Z.
- Curve Ball :** Z, A, B, Z, B, B.
- Super Power :** Z, A, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z.
- Super Goalie :** A, A, A, A, A, Z, Z, Z, Z, Z.
- Super Offense :** A, A, A, A, A, Z, B.
- Super Defense :** Z, Z, Z, Z, Z, B, Z.
- Shoot Out :** A, Z, A, B, A, Z.
- Dream Team :** A, A, Z, Z, B, B, A, A.
- Stupid Team :** A, Z, B, A, Z, B.

OPTIONS



Validez le menu Option, vous verrez alors ce menu. C'est ici qu'il faudra faire les manip.

POUR ACCÉDER AU MENU SECRET

Il suffit de presser le bouton A. Sinon, vous pouvez revenir au début du jeu et aller directement dans le menu des Options pour pouvoir déclencher les tips.

OPTIONS



Lorsque vous presserez le bouton A, un menu caché apparaîtra avec les nouvelles options.

GAME SELECT



Sinon, vous pouvez aussi revenir à la page de présentation et aller dans les Options.

OPTIONS

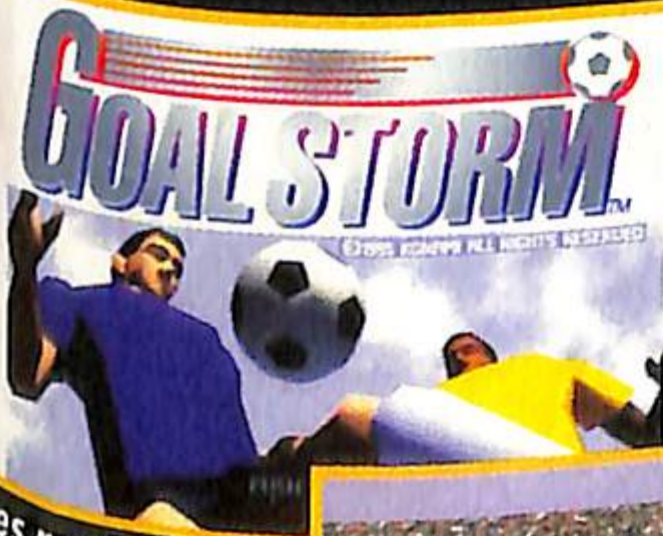


Et voilà le travail !

GOAL STORM PLAYSTATION



Encore à la page de présentation, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Triangle, Triangle. Des cris de foule confirmeront que le tips est enclenché.



Les manipulations sont à effectuer à la page de présentation.



Pour jouer avec des têtes genre "îles de Pâques" À la page de présentation, faites la manipulation suivante : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Carré, Rond.

JOYB

Choisis ton Des

Vous êtes toujours de plus en plus nombreux à tenter votre chance chaque mois, pour gagner les précieux lots que nous mettons en jeu dans la Joybank. C'est très banal comme introduction, mais tellement vrai... Une fois encore, les aficionados de cette rubrique vont pouvoir s'en donner à cœur joie. Ça va fuser les billets, les grosses mises et autres paris d'enfer, c'est moi qui vous le dis... Alors, comment elle est cette fois-ci la Joybank ? Hein ? Oh, ben y a pas mal de jolies choses, ma foi. Jugez plutôt : des T-Shirt "D", de superbes posters "VF2" et "Sega Rally" ainsi que des cassettes vidéo "Fatal Fury" ! Si avec tout ça, vous n'êtes pas contents, c'est à n'y rien comprendre. Enfin, bref, vous constaterez une fois encore que les amateurs de jeux vidéo purs seront récompensés s'ils négocient correctement le virage de la mise à prix. Attention toutefois au dérapage, les concurrents sont nombreux à vouloir franchir en tête la ligne droite... Bonne chance !

LES RÉSULTATS DE LA JOYBANK 51

LOT N°1 : Le CD audio WipeOut

6 477 Joy\$: Stable François
4 983 Joy\$: Chapsal Sébastien
4 341 Joy\$: Ferger David
4 080 Joy\$: Duhar François

LOT N°2 : Le T-Shirt COBRA

3 990 Joy\$: Durand Véronique
3 787 Joy\$: Saillofest Jean-Baptiste
2 121 Joy\$: Coquet Sébastien
1 940 Joy\$: Jardy Benjamin
1 000 Joy\$: Van Goethem Sébastien

LOT N°3 : Les 3 premiers volumes GUNNM

4 343 Joy\$: Aziez Anthony
4 315 Joy\$: Zorza Olivier
4 300 Joy\$: Peyrelong Adrien

Voilà à nouveau ce bon vieux règlement qui n'est pas sans rappeler la Sainte Table des Lois de Moïse. Respectez la Parole de Dieu, frères et sœurs...

1 - Le bulletin de participation ci-joint vous utiliserez. Sans le découper en rondelles ni le plier façon "origami", vous l'enverrez. À l'adresse indiquée sur ce même coupon, vous vous exécuterez. Le lot ainsi que le montant de votre mise, vous indiquerez. La date limite d'envoi vous respecterez.

2 - Un seul et unique patronyme sur le bulletin vous indiquerez. Vous partagerez le fruit de votre labeur avec vos frères et sœurs, si cela plaît à votre conscience, entre vous, un peu plus tard.

3 - Les ouailles de la rédaction de Joypad ainsi que celles des entreprises concernées par les dons gracieux des lots, ne pourront pas jouir de leur position privilégiée dans cette Sainte Joybank. Le Grand Ordonnateur veille au grain...

4 - Il n'est pas interdit de miser sur plusieurs chevaux à la fois, à condition de le faire de manière claire et non ambiguë. L'enchère doit être égale ou supérieure à la mise à prix initiale indiquée ci-contre. Toute fraude sera suivie d'une rude bastonnade sur la place publique.

5 - Chaque Joy\$ est valable uniquement dans le cadre de la Joybank. Les miracles de multiplication de billets ou de clonages ne seront en aucun cas pris en compte. On a déjà quelqu'un pour ce Saint Labeur.

6 - Les billets que vous aurez gagnés à la sueur de votre porte-monnaie, seront irrémédiablement perdus une fois arrivés à la rédaction. Toutes les tentatives pour les récupérer seront non avenues et surtout vaines. Elles deviennent automatiquement la propriété de Dieu Tout Puissant.

7 - La Sainte Paroisse "Joybank" accueille vos dons universels en Joy\$ jour et nuit, à l'adresse suivante : Joypad, Joybank, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex, avant le 31 mai 1996, le cachet de la Poste faisant... Foi.

8 - Les noms des futurs Élus paraîtront dans le Joypad n° 55 de juillet-août. Chacun d'entre eux recevra la Sainte Bénédiction, en plus de sa juste récompense. Les Voies de Dieu sont impénétrables.

9 - "Nous, nous ne sommes pas de ceux qui se retirent pour se perdre, mais de ceux qui ont la foi pour sauver leur âme". C'est par la Foi en Joypad que vous allez jouer avec nous à cette superbe roue du destin qui va désigner les vainqueurs... Que les Astres vous soient favorables !

ANCIENS NUMÉROS

Complétez votre collection
Commandez les anciens numéros de Joypad !!!



Numéro spécial X-Men

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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



Priorité aux jeux !

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



- **Tests** : Secret of Evermore (SN), Breath of Fire 2 (SN), Descent (PS), Sim City 2000 (Sat)...
- **Sol + Tips** : Myst (sat/PS) la fin, Sega Rally (Sat), Tohshinden 5 (Sat), NBA Jam T.E. (Sat), Gex (PS), Street Fighter Zero (PS)...
- **Dossiers** : Les bons plans de l'occasion Le retour de Dragon Ball sur PlayStation
- **Anim'Paad** : Fam&Hrfr, Fatal Fury, Final Fantasy...
- **Poster** : Road Rash/Secret Of Evermore + Joypad International



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

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

JOYPAD SERVICE VPC BP21 1355 MARGNÉY LE CHATEL CEDEX

Nom prénom
 Adresse
 N°40 N°41 N°42 N°43 N°44
 N°45 N°46 N°47 N°48 N°49
 N°50 N°51 N°52

PETITES ANNONCES

Nintendo

Achat

Département 61
Achète NBA JAM 2 ou Rock'n Roll Racing à bas prix ou échange contre nbx jeux, vends jeux sur SNIN. Tel à Kevin au 33 35 19 28 le week-end.

Département 75
Achète DBZ 3 sur SNIN, pas plus de 250 Frs, vends aussi cartes DBZ DP Collection 1 à 4. David Szayer 7 Rue Lacharrière 75011 Paris ou tel au 48 05 34 35.

Département 94
Achète sur SNIN : International Super Star Soccer Deluxe à débattre. Tel à Gregory au 46 76 48 77.

Département 99
Achète DBZ5 ou échange contre Mario All Star ou Zelda... Michael Treckels Kerselaarstraat 16 - 3320 Meldert Belgique.

Contact

Département 28
Echange ou vends SNIN + 2 jeux (Street Fighter 2 Turbo, Punch Out) + 2 pads : 800 Frs. Tel de 17 à 18 h à Salim au 37 46 97 79.

Département 44
Echange jeux GB : MK3 contre MK2 ou Primal Rage, Mr Nutz, The Simpson... Tel à Michaël au 40 02 24 30 de 17 h 30 au 21 h.

Département 67
Echange jeux SNIN, liste sur demande à Mario au 88 09 35 14 après 18 h.

Département 76
Echange SNIN + 16 jeux (ISS Deluxe, Secret of Mana...) + 2 pads (1 turbo) + AR2 + quadrupleur contre Saturn + 2 manettes + jeux ou vends 3000 Frs. Tel au 35 36 53 60 le soir à François.

Département 78
Echange SNIN + 2 pads + AR + 15 jeux contre Playstation VF + 1 pad + 1 jeu : Twisted Metal, Destruction Derby, Doom, Need for Speed. Tel à Michaël au 39 79 33 42 tous les soirs après 19 h.

Département 85
Echange 7th Saga (US) contre autre RPG (Final Fantasy 5...) ou vends 200 Frs. Tel au 51 67 14 92 à Sylvain le soir.

Département 85
Recherche correspondant pour SWC sur SNIN et échange jeux SNIN (SFII Turbo, DKC, Primal...) contre jeux Jaguar (Doom...). Tel à Manu au 51 51 02 92.

Département 91
Echange ou vends SNES avec Sim City, MK II, NBA Live, Street Racer (9 jeux) contre jeux Playstation ou pour 1500 Frs. Tel à Guillaume au 69 21 54 26.

Département 92
Echange SNES + 9 jeux contre Playstation, jeux SNES : Killer Instinct, Urban Strike, Zelda 3... Tel à Julien au 47 60 92 29.

Vente

Département 13
Vends SNIN + 2 pads + AD 60 Hz + sextupleur + MK2 + 6 jeux : 1100 Frs. Tel au 91 06 23 14.

Département 21
Vends SNIN + JP2, SF2, SF2 Turbo, SSF2, S. Mario All Stars + SGB + 1 pad turbo : 750 Frs ou vente séparée, Rayman 250 Frs, Myst 200 Frs, Hydlide 250 Frs sur Saturn à débattre. Tel après 18 h au 80 41 14 55.

Département 21
Vends SNIN + 7 jeux + 3 pads : 1500 Frs. Tel à Julien au 80 46 50 66.

Département 22
Vends jeux SNIN : Illusion of Time : 250 Frs, World League Basket : 50 Frs, Equinox 100 Frs, échange NBA JAM 2, Super Metroid, Killer Instinct. Tel après 18 h au 96 70 22 37.

Département 26
Vends SNIN + SF + Nigel Mansell World Championship : 450 Frs. Tel au 75 51 32 18.

Département 29
Vends ou échange jeux SNIN (Chronotrigger, Lufia...) recherche BOF2, ISS 2, Fatal Fury, Alcahest, NHL 94, 95, 96, Paladin' Squest, Dungeon Master, Soul Blazer, Adams Values ou achète. Tel au 98 95 51 78.

Département 30
Vends SN + 2 pads + 9 jeux (Zelda 3, ISS, EWJ, NBA Live 95, Sim City, Shaq Fu...) pour 1300 Frs, vends aussi séparément, vends MD + 3 pads + adaptateur 4 wayplay + 10 jeux (PGA II, Aladdin, John Madden 93, Rugby Forgotten Worlds) pour 1200 Frs, vends séparément, achète jeux Playstation : D, Tekken, Total NBA 96 et autres ente 200 et 300 Frs maxi. Tel au 66 23 63 29 à Joris à 18 h.

Département 34
Vends SN + 3 jeux + 1 pad entre 700 et 800 Frs ou MD2 + 2 pads + MK3 : 900 Frs ou échange contre Sega Saturn. Tel à Martial au 67 70 92 04.

Département 35
Vends SNIN + 2 pads + 7 jeux (Killer Instinct, DKC, Illusion of Time, Theme Park...) : 1500 Frs. Tel au 99 66 81 63 à Pascal.

Département 37
Vends NES + pistolet + 17 jeux + boîte de rangement pour 18 jeux + 2 pads, le tout pour 2090 Frs ou séparément. Tel au 47 63 13 91.

Département 44
Vends SNIN + 10 jeux dont DKC, Megaman X, Bomberman, Zelda 3 + 1 pad + manette arcade + AD29 : 1300 Frs à débattre. Tel le soir au 40 36 62 85 ou par fax au 40 36 39 95.

Département 45
Vends SNIN + 6 jeux (DKC, Secret of Mana avec livre...) le tout de 1500 à 2000 Frs + 1 pad. Tel au 38 39 88 81 à Rodolphe.

Département 51
Vends GB + 5 jeux (Super Kick Off, Probotector, Chase HQ, Mystic Quest, Tetris) + protection + adaptateur + rechargeur : 630 Frs. Tel à Julien au 26 50 04 46.

Département 56
Vends nbx jeux sur SNIN : DBZ2, Ranma 1/2, Mario All Star, DKC... ou échange 2 ou 3 jeux contre un jeu Playstation. Tel à Thibault au 97 74 23 40.

Département 57
Vends SNIN + 12 jeux dont MK2, DBZ 3, Mario All Stars, Megaman X, Mario Kart, Tiny Toons... + 2 pads + AD29 : 1500 Frs ou échange contre Playstation + 1 jeu. Tel au 87 65 52 67.

Département 57
Vends lot de 5 jeux pour SNIN : 500 Frs ou 100 Frs le jeu, achète Playstation. Tel à Michael au 87 25 91 23.

Département 59
Vends nbx jeux SNES à prix sympas (maxi 150 Frs) dont Mr Nutz, Bastard, SFII Turbo, Valken... et cherche jeux Playstation maxi 250 Frs. Tel après 19 h au 20 39 83 24.

Département 59
Vends 2 pads + adaptateur pour SNIN 200 Frs + jeux (Micro Machine, Sim City, Starwing, Flashback, Mario All Stars...) entre 100 et 150 Frs. Tel à Christophe au 28 62 12 65.

Département 59
Vends 4 jeux GB à 100 Frs pièce : Mario Land 2, F1 Race, Tetris, Pang et SGB : 200 Frs. Tel à Sylvain au 20 80 82 33 uniquement dans le 59.

Département 60
Vends SN + AD29 Turbo + AD 5 joueurs + 6 jeux (Bomberman 2, DBZ 3, Secret of Mana 1 et 2...) ou échange contre DKC 2 ou Yoshi's Island : 1550 Frs. Tel à Anthony au 44 54 90 25.

Département 60
Vends SNES + 2 pads + 9 jeux (SFII, F-Zero, Kick Off, Roi Lion, Tiny Toon, Punch Out, Street Racer, Jurassic Park, Winter Olympic) : 1200 Frs. Tel au 44 21 56 16.

Département 62
Vends SNIN + 3 pads + 7 jeux (DBZ 3, FF2, Street Racer...) + AD29, en tbe : 1600 Frs + tips. Tel au 21 55 82 34 après 19 h.

Département 67
Vends SNES US + 2 pads et 11 jeux (Secret of Mana, Demon's Crest, MK2...) : 2000 Frs à débattre. Tel à Seb après 18 h 15 au 88 98 19 93.

Département 72
Vends SNIN + 2 pads + 4 jeux (Killer Instinct 310 Frs, Sailor-moon 100 Frs, Ghaulpatrol 170 Frs, MK1 : 100 Frs) : 1030 Frs ou la console seule à 350 Frs. Tel à Vincent au 16 43 80 72 16 après 18 h.

Département 73
Vends 3 jeux Nintendo : Picsou,

Mario 2, Tic et Tac, achète jeux Playstation à 150-200 Frs. Tel à Christian au 79 70 25 12.

Département 74
Vends SNIN + 2 pads + AD29 + Megaman X et Mario Kart, le tout pour 700 Frs. Tel à Cyril au 50 35 94 29.

Département 75
Vends SNIN + 13 jeux (dont Dyddy Quest) + 2 pads et SGB à 2600 Frs. Tel à Félix au 43 38 46 65 avant 19 h.

Département 75
Vends SNIN + 2 pads + Universal Adaptateur + 9 jeux : 1000 Frs. Tel au 45 31 91 86.

Département 75
Vends SNIN + 6 jeux : DBZ 3, Killer Instinct, DKC + 2 manettes + SGB + GB + 7 jeux : 2500 Frs, vente séparée possible. Tel au 42 26 03 69.

Département 75
Vends SNIN + 2 pads + AD29 + SGB + 10 jeux (DKC, Int. Super Star Soccer, Indiana Jones, Super Metroid, Star Wars...), prix à débattre. Tel à Julien après 20 h au 45 22 00 55.

Département 75
Vends SNES + 2 pads + jeux (F-Zero, Jurassic Park, Mario All Stars, Street Fighter 2) avec notices : 750 Frs. Tel au 42 24 47 60.

Département 77
Vends sur SNIN : Super Metroid, Zelda : 150 Frs le jeu, vends sur MD : Light Crusader 200 Frs. Tel à Stéphane au 64 67 74 91.

Département 77
Vends Mortal Kombat 3 sur SNIN : 300 Frs à débattre. Tel au 60 17 99 92 après 18 h.

Département 86
Vends jeux SNES : Pitfall 100 Frs, Bubsy 150 Frs ou échange le tout contre Theme Park sur MD. Tel à Steph au 49 42 62 64 après 18 h.

Département 91
Vends SN + 8 jeux + adaptateur + manettes (1 programmable + 1 turbo) : 1600 Frs. Tel au 69 92 97 41.

Département 91
Vends SN + 2 pads + 6 jeux (DKC, MK, Street Fighter 2 Turbo, Le Roi Lion...) : 950 Frs et vends GB + housse + AD + 4 jeux (Robocop, Tortue Ninja...) : 370 Frs. Tel au 64 90 27 11.

Département 91
Vends SNIN + 3 pads + 10 jeux (Killer Instinct, DKC, Le Roi Lion, Illusion of Time...) : 1700 Frs ou échange contre Playstation. Tel à Julien au 60 13 30 91 avant 20 h.

Département 91
Vends SNIN + 2 pads + 2 AD + 18 jeux (Yoshi's Island, Mario Kart, F-Zero, Secret of Mana, S. Evermore, C. Trigger, SSFII, DBZ 3, DKC, Sim City) : 2900 Frs à débattre, vente séparée possible. Tel à Alex au 60 79 22 71.

Département 92
Vends SNIN + 2 pads + 13 jeux (KI, DBZ 2 et 3, EWJ 1 et 2, DKC 1 et 2, Megaman X, MK 3, SF2 Turbo, le Roi Lion, Mario World, Nigel Mansell, Indycar) : 2500 Frs. Tel au 47 32 94 15.

Département 93
Vends jeux SNES : DKC, Street Racer, EWJ, F1 Pole Position, Zombies, Starwing, Soccer Shootout, Lost Vikings : 1300 Frs les 8 jeux. Tel au 48 57 18 47.

Département 93
Vends SNES US neuve + 1 manette : prix à débattre. Tel au 48 66 66 42.

Département 93
Vends SNIN + 2 pads (dont 1 turbo) + 6 jeux + adaptateur jap/US : 600 Frs. Tel au 40 10 80 44.

Département 93
Vends SNIN + 3 jeux : 650 Frs + AD29. Tel au 48 37 11 71 après 18 h.

Département 93
Vends SNES + 5 pads + adapta-

Joyypad

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

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

229^F
au lieu de 352^F

Tes Avantages Abonnés :

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

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

Nom : _____ Prénom : _____
Date de naissance : [] [] [] [] 19 [] [] Sexe : M F
Adresse : _____
Code postal : [] [] [] [] [] [] Ville : _____
Console : _____ Pseudo* : _____
* Pour bénéficier du 3614 JOYPAD, après l'avoir créé sur 3615.

Abonnements Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté, 11, 1070 Bruxelles. 1 an (11 N°) : 1630 FB, N° bancaire : 210-0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire. Autres tarifs étranger : sur demande au 44 89 44 84.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

CT 244 CC 53

PETITES ANNONCES

teur US/Jap + multipad + 22 jeux : 2500 Frs, vendis Discworld sur Playstation : 300 Frs. Tel à Steeve au 43 04 61 68 entre 19 et 21 h.

Département 93
Vends jeux SNIN : EWJ, Skyblaser VF, le tout pour 250 Frs. Tel à Rémi au 48 20 57 20.

Département 94
Vends DBZ 2 SNIN : 200 Frs. Tel au 45 99 44 07.

Département 94
Vends jeux GB : Kirby 50 Frs, Radar Mission 50 Frs, Dr Franken 70 Frs, Jurassic 100 Frs. Tel au 46 87 23 66 à Romain.

Département 95
Vends SNIN switchée 50/60 Hz + 1 pad + 3 jeux (DKC, Starwing, SFII) : 550 Frs, vendis Toshinden VF sur Playstation : 190 Frs. Tel à Carlos au 39 83 29 13.

Département 99
Vends SNES + 2 pads (1 turbo) + 6 jeux (M Kart, Bubsy, Addams...) + AD, le tout en bon état : 900/1500 Frs ou échange contre Playstation. Tel à Samuel au 19 32 67 63 73 49 en Belgique.

Playstation

Achat

Département 17
Achète sur Playstation VF : NBA JAM : 170 Frs, Novastorm, Parodius 210 Frs, Philosoma 230 Frs, Alien Trilogy 270 Frs. Tel le week-end à Sébastien au 46 56 28 08.

Département 31
Achète Playstation VF + 2 manettes + jeux, faire offre au 61 41 53 50 dans le dép. 31 uniquement.

Département 40
Achète sur Playstation VF : Total 96, Need for Speed 250 Frs, Firestorm 200 Frs et câble RVB à 100 Frs, vendis ou échange Fifa 250 Frs, Destruction Derby 200 Frs, Ridge Racer 150 Frs. Tel au 58 41 62 21.

Département 59
Achète Playstation : 1100 Frs ou 1200 Frs avec jeu, vendis jeux SNIN : Killer Instinct, DBZ 3..., vendis SNES US + pad : 400 Frs. Tel au 20 02 69 16.

Département 59
Achète accessoire Playstation VF, jeux, MC... Tel à Bruno au 20 56 96 85.

Département 92
Achète Playstation à prix intéressant et jeu à 100 Frs. Tel au 09 48 44 96.

Département 93
Achète jeux Playstation d'occasion, faire offre au 40 10 21 40.

Contact

Département 42
Echange Lemmings 3D contre Destruction Derby ou Rayman. Tel au 77 52 38 76.

Département 62
Echange Zero Divide, Toshinden sur Playstation, Cyber Speedway, Victory Goal, Panzer Dragon sur Saturn contre autres jeux. Tel au 21 32 90 19.

Département 67
Echange jeux Playstation : NBA JAM, Discworld, Jumping Flash, Kileak The Blood. Tel à Grégory au 88 64 32 81 après 19 h.

Département 76
Echange jeux Playstation : Doom, Fifa Soccer 96, jeux SNIN : DKC 2, Addams Family Values, Illusion of Time, Samurai Shodown. Tel à Mathieu au 16 32 08 03 46.

Département 77
Echange jeux Playstation : Thunderhawk 2, Air Combat, Raiden Project contre Zero Divide, Road Rash, Need for Speed. Tel à Sébastien au 60 60 35 00.

Département 82
Echange sur Playstation VF : Wipeout, Rayman contre Extreme Games ou PGA Golf. Tel au 63 93 15 51 l'après-midi ou le week-end.

Département 84
Echange contre Playstation ou Saturn, A1200, DD 120 Mo avec jeux et utils, manettes ou vendis 1800 Frs. Tel au 90 07 45 57.

Département 91
Echange jeux Playstation (VF, US, Jap) sur la région parisienne. Tel à Pascal au 69 42 46 99.

Vente

Département 4
Vends Playstation + 2 pads + 1 MC + Rayman, Air Combat, Tekken, Arc the Lad..., vendis, achète, échange jeux, accessoires NEC. Tel à Yannick au 92 62 69 10.

Département 6
Vends Playstation japonaise + Tekken + MC + 3 jeux + 2 pads : 2500 Frs, achète tout jeu sur Saturn. Tel au 93 93 24 50 après 18 h.

Département 15
Vends Playstation multistandard + 2 pads + rallonge pad + Motor Toon GP (jap) + Destruction Derby (VF) : 2100 Frs port compris. Tel à Johann au 71 67 33 18.

Département 20
Vends jeux Playstation : Ridge Racer, Destruction Derby, Wipeout, Fifa 96, Krazy Ivan : 250 Frs pièce port compris ou échange possible. Tel au 95 28 45 64.

Département 25
Vends jeux Playstation Pal : Tekken, Rayman, Wipeout 250 Frs pièce. Tel à Sylvain au 81 80 79 90.

Département 31
Vends jeux sur Playstation entre 220 et 250 Frs. Lamata Fabrice Place du Village Bat C 31130 Fonsgrives ou tel au 61 24 55 71.

Département 34
Vends ou échange sur Playsta-

tion VF : Doom, Discworld, Wipeout, D à 250 Frs pièce. Tel au 67 04 59 46 vers 20 h.

Département 35
Vends Playstation + MC + Ridge Racer, Wipeout, Destruction Derby, Doom, le tout ou séparé, faire offre au 99 05 15 28.

Département 53
Vends sur Playstation : Doom, Destruction Derby : 250 Frs. Tel au 43 56 81 24.

Département 59
Vends Playstation (déc 95) avec 1 manette + MK3 + Tekken : 2500 Frs. Bruno Cabras 16 Allée Pierre Semard 59620 Leval.

Département 59
Vends Playstation avec 5 jeux et 2 CD de démo : Doom, Toshinden, Tekken, Destruction Derby, vendu 3290 Frs. Tel au 20 81 21 59 ou au 20 75 91 70.

Département 59
Vends Playstation + 2 pads dont 1 special + MC + péritel RGB + 6 jeux : Doom, D, Discworld... le tout neuf et garantie pour 3800 Frs. Tel au 27 89 53 48 à Johan.

Département 60
Vends Playstation japonaise avec câble RGB Sony + manettes + MC + Tekken, et nbx jeux, le tout en tbe. Tel au 44 56 58 11 le week-end.

Département 67
Vends jeux Playstation VF : D, Toshinden, Jumping Flash et vendis jeux SNIN : Secret of Mana, Illusion of Time, EWJ. Tel au 88 84 93 57.

Département 67
Vends jeux Playstation : Lone Soldier 250 Frs, Road Rash 250 Frs, Power Serve jap 150 Frs, vendis MD + 1 jeu + 3 pads : 350 Frs. Tel à Hervé au 88 91 68 58.

Département 69
Vends jeux Playstation entre 180 et 250 Frs : Doom, Lemmings 3D, Warhawk, Toshinden... Tel à Sylvain au 72 65 06 40 après 20 h.

Département 72
Vends ou échange jeux Playstation VF : Rayman, NBA JAM, Raiden Project, Extreme Games, Zero Divide... Tel à Christian au 16 43 45 94 63.

Département 75
Vends sur Playstation : Doom, Discworld. Tel à Fabrice au 42 54 08 94 entre 18 et 20 h.

Département 75
Vends jeux Playstation : Wipeout, Destruction Derby, Tekken, ESPN, Rayman, Thunderhawk, Doom. Tel au 48 04 54 76 à Dimitri après 20 h.

Département 75
Vends sur Playstation : Destruction Derby, Krazy Ivan, Firestorm 250 Frs, achète nouveautés ou autres. Tel à Christophe au 46 45 15 58.

Département 75
Vends sur Playstation : Dragon Ball Z Ultimate Battle 22 en japonais à 150 Frs. Tel au 43 20 19 58 après 18 h.

Département 75
Vends sur Playstation : Doom 150 Frs, Alien Trilogy 150 Frs, Bio Hazard 150 Frs, Tekken 2 : 150 Frs. Tel à Fabrice au 42 54 08 94 avant 20 h.

Département 75
Vends sur Playstation : Firestorm, Thunderhawk 2, état neuf : 200 Frs. Tel à Sam au 46 87 05 15.

Département 75
Vends Playstation française sous garantie + 2 pads + 3 jeux + MC + câble Jap/US + revues et astuces : 2600 Frs. Tel à Daniel au 42 05 59 41.

Département 77
Vends Playstation + 3 jeux + rallonges de manettes + options : 4000 Frs ou échange contre PC. Tel à Pierre au 64 06 64 98.

Département 77
Vends sur Playstation : Toshinden, Ridge Racer, Rayman entre 250 et 280 Frs. Tel à David au 60 07 04 76 ou à Ulrich au 60 07 50 67.

Département 77
Vends ou échange sur Playstation : Destruction Derby 250 Frs ou contre Rayman By 250 Frs ou contre Rayman. Tel au 60 07 06 60 après 18 h 30.

Département 78
Vends Playstation VF garantie 9 mois + MC + 3 jeux : Destruction Derby, Loaded, Tekken : 2500 Frs à débattre. Tel au 39 50 71 52 à Guillaume.

Département 78
Vends ou échange jeux Playstation 200 Frs : Jumping Flash, Doom, Worms, Destruction Derby, Johnny Bazo, Rayman, SF Zero (jap), Theme Park, Rapid Reload, recherche Krazy. Tel au 30 53 71 38.

Département 78
Vends Playstation (garantie 6 mois) + 2 pads + Actua Soccer + Firestorm 2 : 2000 Frs. Tel à Fred au 34 61 73 05.

Département 82
Vends jeux Playstation : Thunderhawk 2 contre Dragon Ball Z ou Wing Commander 3 ou un jeu de voiture. Tel au 63 66 61 38 à Jonathan.

Département 84
Vends Fifa Soccer 96 sur Playstation de 250 à 300 Frs. Tel à Cyril au 90 62 15 72.

Département 85
Vends jeux Playstation : Doom, Ridge Racer, Destruction Derby, Rayman, Wrestlemania, Theme Park 250 Frs pièce ou échange contre Worms ou SNIN + 2 manettes. Tel au 51 21 46 18.

Département 91
Vends nbx jeux Playstation, tbe. Tel à Kevin au 60 15 43 65.

Département 91
Vends sur Playstation : Wipeout, Power Serve, Tennis et Warhawk : 190 Frs chacun. Tel à Fred au 64 48 43 23.

Département 92
Vends pour Playstation : Mickey's Wild Adventure VF 250 Frs, état neuf. Tel à Jean-Claude au 47 68 54 34.

Département 92
Vends jeux Playstation, état neuf : Jumping Flash, Destruction Derby, Theme Park : 225 Frs pièce. Tel au 47 84 30 10.

Département 93
Vends Playstation jap + 2 pads + 1 manette + 1 prise link + MC + 2 AR + 15 jeux : 5000 Frs. Tel à Stéphane au 48 47 42 52 après 16 h.

Département 93
Vends Playstation japonaise avec 20 jeux (Doom, Loaded, Wipeout, Twisted Metal, Tekken, Ridge Racer...) + 1 MC : 5500 Frs. Tel à Stéphane au 48 29 70 44.

Département 94
Vends Playstation neuve + MC + câble péritel + Ridge Racer 2 + Philosoma : 2300 Frs. Tel au 43 82 10 84.

Département 94
Vends Playstation + 2 pads + MC + 8 jeux dont Destruction Derby, Ridge Racer, Tekken... 3200 Frs à débattre. Tel à Johan au 48 94 53 96.

Département 94
Vends sur Playstation : Zero Divide, SF 0, Firestorm 2, Krazy Ivan, Worms 200 Frs le jeu ou le tout 800 Frs. Tel à Martin au 43 75 62 75.

Département 94
Vends jeux sur Playstation VF : Ext. Games, Destruction Derby : 300 Frs. Tel au 49 73 90 51.

Département 95
Vends Playstation japonaise + 3 jeux : Tekken, Rayman, Winning Eleven : 2500 Frs, vendis Néo Géo + 1 manette + MC + 3 jeux : Magician Lord, Nam 75, Alpha Mission 2 : 1000 Frs. Tel à Benoît au 39 93 20 97.

Département 95
Vends Playstation + 2 pads + CD démo + 2 MC + 18 jeux, le tout pour 4000 Frs. Tel au 34 12 72 29 à Philippe.

Sega

Achat

Département 30
Achète sur Saturn : Wing Arms, F1 Live, Bug, D, NBA JAM VF : 200 Frs pièce, vendis Thunder Hawk 2 : 220 Frs, Daytona 160 Frs. Tel au 66 29 17 76.

Département 77
Achète Sega Rally à 250 Frs maxi. Tel au 60 07 16 09.

Département 93
Achète Sword of Vermillion sur MD. Tel à Bruno au 43 84 56 52.

Département 94
Achète Saturn VF avec une manette et 1 ou 2 jeux entre 1500 et 1900 Frs. Tel au 43 89 86 27.

Contact

Département 13
Echange Street of Rage 2 et Sonic 1 sur Game Gear contre MK 2 sur SNES. Tel à Julien au 91 66 61 80.

Département 25
Echange 16 jeux contre SNES + 2 pads + 8 jeux. Tel au 81 52 64 38 après 18 h.

Département 28
Echange ou vendis Daytona sur Saturn et sur MD : Dune, MK, Landstalker, Ecco, EWJ... Tel au 37 24 00 64 le soir.

Département 40
Echange sur MD : Another World contre Street Fighter 2. Tel à Julien au 58 45 84 56 entre 12 h et 13 h 45 ou de 17 h 30 à 19 h.

Département 54
Echange MD + 13 jeux (SK, Jungle Strike, Street of Rage 2...) + MS + 8 jeux (Moonwalker, Shinobi...) contre Playstation + jeux. Tel au 83 81 61 48 à Cédric.

Département 59
Echange jeux MD contre jeux SN pour 3 jeux (Ecco, JP, W. Olympic) + 1 livret : DK2, Toy Story, Mario 2 pour 2 jeux : Kl. Pinocchio, Tintin. Tel au 27 31 42 50.

Département 63
Echange sur Saturn : Mystaria, F, Firestorm, Clockwork Knight, Virtua Hydlide, recherche D, Sim City 2000, Virtua Fighter 2, Wings Arms. Tel au 73 91 67 88 après 18 h.

Département 86
Echange sur MD2 : Quackshot, Moonwalker. Tel à David au 16 49 46 35 12.

Vente

Département 2
Vends MD + 2 pads (3 et 6 boutons) + 14 jeux (Légende de Thor, Fifa, SSFII...) : 1500 Frs. Tel au 23 52 36 70.

Département 2
Vends jeux MD + MS : 75 Frs. Tel à Yannick au 23 73 26 38.

Département 9
Vends jeux sur Saturn. Tel au 61 01 61 50 à Hugues à partir de 19 h.

Département 13
Vends MD + 3 pads + quadrupleur EA + 20 jeux (MK2, Virtua Racing, NHL 96, Fifa 95, Flashback, Dune 2...) : 2200 Frs. Tel à Olivier au 91 45 08 93.

Département 13
Vends MD + AD + 1 pad infrarouge + 2 pads + 6 jeux (Genesis) : 1000 Frs. Tel au 91 67 21 66.

**GAGNER
VOTRE
CONSOLE
PREFEREE**

SATURN ou PLAYSTATION ?

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

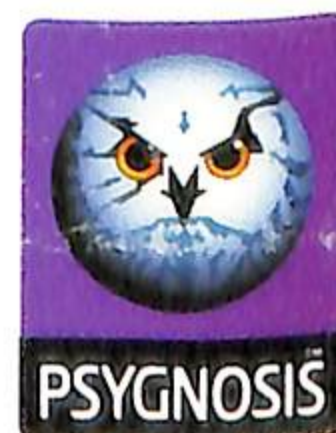
3615 JOYPAD
globalement, c'est mieux

** parmi les 10 proposés pour chaque console

PSI
Si vous vous demandez
pourquoi
adidas
Power Soccer
est le
meilleur
jeu de
foot jamais créé

Réponse dans ce magazine page 54

adidas®
power
soccer



Le 1er jeu de foot sur PlayStation 100% français