

**CONCOURS**

Gagnez des places pour  
le Grand Prix de  
Magny-Cours

le mag des **consoles**

# Joyypad

N 59 • 35 FRANCS

D E C E M B R E 1 9 9 6

**50 frs**  
**de réduction**  
**sur les jeux de votre choix**  
Un bon de réduction Espace 3 à l'intérieur

SNES, Megadrive, Saturn, PlayStation, Gameboy

**Les jeux qu'il  
faut acheter  
pour Noël**

JAPON

## Mario Kart 64

et toute l'actualité  
Nintendo 64

## SOUL BLADE

La PlayStation  
cogne plus fort

T 4161 - 59 - 35,00 F



Lequel détrônera

## Doom

Tous les Doom-like  
sur le grill

## Cadeau!

Décorez vos  
baskets avec les  
bampers  
Street Racers



JOYPAD 59 • DECEMBRE 1996 • 35 F

**PSYCHO TEST**

(résultats de la page 12)

# QUEL ACCRO DE LA PLAYSTATION ETES-VOUS ?

Les nombreux jeux de la PlayStation ont déjà fait craquer les français. Et vous, quel allumé du Joystick êtes-vous ?

## Majorité de A

Vous êtes plutôt du genre à cogner sur tout ce qui bouge. Restez chez vous et défoulez-vous avec Tekken 2.



## Majorité de B

Vous aimez gambader dans la nature, sauter, bondir, pas facile dans un F2. Votre style c'est plutôt Crash Bandicoot.



## Majorité de C

Amateur de vitesse et de sensations fortes, on vient de vous retirer votre permis. Ne perdez pas la main avec Formula 1.



## Majorité de D

Vous rêvez de remonter les Champs-Élysées avec la patrouille de France mais vous avez le mal de l'air. Décollez avec Raging Skies.



### TEST SUBSIDIAIRE

Vous croyez échapper au phénomène PlayStation? Fixez attentivement ces taches de couleurs. Si vous distinguez deux moutons en train de paître, tout va bien. Si vous voyez autre chose il est déjà trop tard. Appelez d'urgence la Sony Game Line.



Sony Game Line : 08 36 68 22 02\* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

# NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.



# COUrrrier

**L'autre jour (oui, parce que j'aime bien "l'autre jour", cette expression vague qui fait référence à un passé plutôt flou. Les gens restent un peu dans le mystère, ils sont captivés. Ça fait un peu penser à un "brouillard poético-lyrico-nostalgique", vous savez, comme une espèce de chape de brume qui entoure les pensées d'un auteur qui replonge dans le passé. Ce passé insouciant, ou le présent qui était futur dont on ne se préoccupait plus et qui, aujourd'hui, par sa présence oppressante et irrémédiable enfonce le clou dans la chair de la jeunesse éphémère, contenant toute une charge émotionnelle que seuls les enfants sont capables de vivre pleinement sans soucis et sans questions métaphysiques. Donc oui, j'aime beaucoup cette expression "l'autre jour"), j'ai vu la case de votre courrier. Et elle était pleine. Il était temps d'y répondre.**

## Idylle made in Joypad

L'air était piquant et vif par cette matinée d'hiver 1993. Sagement assise sur un banc au milieu de la cour, je profitais de ma récréation pour lire Joypad et discuter avec une amie. J'étais plongée dans ma lecture, lorsque soudain un bruit de voix me tira de ma lecture : une bande de garçons se trouvait devant moi et désirait lire le magazine que j'avais en main. Je le prêtais à l'un d'eux, me séparant avec moult regrets de ma sacro-sainte bible... C'est ainsi que je fis la connaissance d'un jeune garçon qui allait compter pour moi. Nous nous revîmes. La confiance s'installa entre nous : nous nous prêtâmes nos Joypad. Puis, nous nous prêtâmes des jeux. Et ce qui devait arriver arriva : nous échangeâmes nos consoles. Nous étions amoureux. Durant une année, nous fûmes amis, notre passion des jeux vidéo nous avait réunis. Malheureusement, nous étions timides et (un peu) innocents... J'en garde toutefois un merveilleux souvenir, indélébile. Grâce à Joypad, et aux jeux vidéo. Thanks. **Ouaaaaah, c'est vraiment trop beau comme histoire ! Dire que Joypad est au cœur de tout ça ! Ouiiiin, trop beau.**

Magic Girl

## L'inconsistante légèreté de la Saturn

J'aimerais exprimer la sourde colère qui m'habite, et qui peut se résumer en une question : qu'est-ce qu'ils foutent, les développeurs sur Saturn ? À croire que ce sont tous des ramiers professionnels. Il n'y a guère que Sega, Capcom, BMG Interactive et d'autres (rares) boîtes qui sortent des jeux dignes de ce nom, ces derniers temps. **Tu oublies quand même Hudson, SNK, Game Arts, et**

**Konami.** Et les autres alors ? Rien, que dalle, zéro. Ils se contentent de faire des adaptations à la va-vite, qui valent même pas le prix du papier pour faire la notice. Et qu'on vienne pas me lancer que cela est dû aux capacités de la machine, sinon, c'est mon poing que je leur lance. La Saturn est tout aussi capable que la PlayStation (qui soit dit en passant est une très bonne console) d'avoir des très bons jeux. Il suffit de prendre Exhumed pour voir que la machine de Sega peut elle aussi avoir des effets de lumière. Pourquoi ce désintérêt vis-à-vis de la Saturn ? Tout simplement pour des histoires d'argent, de thunes, de fric, de flouze : normal, il y a plus de PlayStation sur le marché, donc plus d'argent à se faire. C'est mathématique. **Oui, tout simplement parce que Sony a réussi à gagner la guerre du marketing grâce à une campagne de pub monumentale, plus ciblée sur les ados-adultes, la marque "Sony" aidant à tout cela. Donc oui, vu que Sony a gagné la guerre, la plupart des gens se rangent du côté des vainqueurs. On ne peut pas le leur reprocher...**

C'est pourquoi je tiens à remercier et à encourager tous ceux qui continuent à développer de très bons jeux sur Saturn. Et par la même occasion, je dis mon plus grand mépris à tous ces éditeurs qui nous refilent des adaptations, juste histoire de dire qu'ils produisent sur les deux formats. Hypocrites ! Waaah, y a pas à dire, ça fait du bien de lâcher la pression. Bon sinon, une petite question en passant. Est-il exact que Resident Evil 2 va sortir sur Saturn ? Si c'est oui, j'espère que ce ne sera pas une adaptation à 2 francs.

**Non, le Resident Evil qui sortira sur Saturn ne sera ni le 1 ni le 2. Ce n'est pour le moment qu'un simple**

**projet d'étude de la part de Capcom, qui pense créer un volet de Resident Evil exclusif sur Saturn. Une histoire inédite que l'on ne retrouvera ni dans le 1 ni dans le 2, voilà.**

Longue vie à Joypad !

Arnaud

## Foin de machisme !

Hello, l'équipe ! Je dois vous dire que j'adore Joypad que je ne manque pas d'acheter tous les mois. Le dernier numéro était particulièrement réussi, et si je devais lui attribuer une note, ce serait 19/20. Pourquoi ? Oui, pourquoi vous avoir retiré un malheureux petit point ? Eh bien, c'est à cause de votre p'tit Cyber Raoul national. Alors que je lisais tranquillement le test de Jumping Flash 2, horreur ! Je tombe sur l'expression "je suis indécorable, presque aussi nul qu'une gonze". En tant que fidèle lectrice de Joypad, je ne peux m'empêcher de me poser quelques questions :

- Cyber Raoul serait-il quelque peu macho ? **Non, mais il a peur des filles, ce qui explique que dans ses tests, il se lâche un peu. C'est vrai, on ne peut pas dire que les filles soit ses copines. Elles aiment lui griffer le visage pendant de longues heures.**

- Pense-t-il que seuls les garçons s'intéressent aux jeux vidéo et lisent Joypad ? **Cyber Raoul ne pense pas, donc il ne sait pas.**

- Aurait-il été martyrisé par une fille étant plus jeune ? **Il est CONSTAMMENT martyrisé par les filles.**

- Serait-ce un procédé afin de prouver à Greg que lui aussi, il peut recevoir des lettres de lectrices ne parlant que de lui ? **Alors là, le doute plane. D'ailleurs,**

**qu'est-ce que c'est que cette histoire de lettres de filles pour Greg ?**

- Serait-ce un complot du gouvernement ?

**Oui, refrain connu, on nous cache des choses, etc. D'ailleurs, le gouvernement nie, comme d'hab'.**

Quoi qu'il en soit, il est clair qu'il serait essentiel, voire vital, qu'il cesse ce genre de plaisanteries, sinon je me sentirais obligée de rappliquer à la rédac' et de me la jouer à la Street Fighter ou à la Doom. **Quand tu veux, on est bien équipé (en consoles)... Allez les gars, même si les lectrices ne sont qu'en minorité, faites un petit effort ! Oui, enfin en minorité... on a reçu pas mal de lettres de filles, ce mois-ci. C'est plutôt agréable.**

Devaud Isabelle

## Quelques questions : Salut, Joypad et toute l'équipe !

1) Est-ce que Warcraft 2 et Command & Conquer (deux super jeux PC) verront le jour sur PlayStation ? **Warcraft 2 n'est pas prévu pour le moment, mais Command & Conquer (testé sur Saturn dans ce numéro) sortira sur PlayStation au mois de janvier prochain, sur nos consoles françaises.**

2) Est-ce que Final Fantasy 7 sortira en version européenne ? **Oui.**

Si oui, quand ? **Aucune idée. Sony nous avait promis un Beyond The Beyond en français pour juillet, et on l'attend toujours. Donc comme il nous promet aussi un Final Fantasy 7 en français pour une date "proche de la sortie japonaise", je ne préfère pas m'avancer plus que cela.**

3) Quand sortira Bio Hazard 2 au Japon ?

**Bio Hazard 2 est prévu au Japon pour le mois de mars 1997, donc pas beaucoup plus tard pour la version française je pense.**

Voilà c'est tout. Merci et longue vie à Joypad.

Emmanuelle

## Encore un jamais-content

Salut Joypad, je voudrais poser quelques questions à propos du magazine :

- Pourquoi ne pas faire la rubrique Tests en deux parties : une partie Tests officiels et une partie Tests import comme dans le regretté Joypad International ? **Il me semble que c'est actuellement le cas, non (la rubrique Zoom présente les jeux disponibles en import parallèle) ?**

- Pourriez-vous améliorer les Zooms import en notant les graphismes, l'animation, la jouabilité et la musique sur les jeux ? **Ce n'est malheureusement plus possible, car plutôt que de tester les jeux en import, nous avons plutôt décidé de vous les "présenter" pour vous aider à faire votre choix, préférant plutôt détailler les tests officiels.**

- Pourriez-vous faire des posters aussi beaux que celui de Joypad n° 57 ? **Tout dépend des images de jeux disponibles. C'est différent chaque mois.**

- Une question, plus particulièrement pour Greg : quels sont les trois meilleurs RPG sur SFC, sur Nec, et sur toutes les consoles en général ? **Sur SFC, nous avons Final Fantasy 6, Far East Of Eden Zero, et Super Robot Taisen. Sur la Nec, nous avons Far East of Eden 2, Emerald Dragon et Burai 2.**

- Qui s'occupe de la rubrique Courrier ? **En général Greg, mais toute l'équipe y met aussi la patte. (Nd Traz : la preuve...).**

Tony le toons

## Une fan d'Amnesty International

Cher Joypad, vous êtes le meilleur journal de jeux vidéo, et je vous lis depuis le mois de juin avec l'intention de continuer. Le seul inconvénient est qu'il n'y a pas beaucoup de rubriques Super Nintendo. Bouhou ! Je n'ai qu'une Super Nintendo comme console et

souhaite m'acheter une N64, mais vous ne parlez pas assez des jeux SN. Bouhou ! **Nous ne pouvons plus parler de la Super Nintendo puisqu'il n'y a pratiquement plus d'actualité sur Super Nintendo. C'est aussi simple que cela. Si vous êtes en masse à écrire, peut-être fera-t-on une rubrique "Vieux jeux que l'on a bien aimés" ; sinon, tout dépend de l'actualité.** Et puis il y a beaucoup d'articles PlayStation, ça m'énerve ! Sinon le journal est carrément génial, dément, super... Mais Nintendo sortira-t-il de nouveaux jeux SN ?

**Malheureusement, mis à part Donkey Kong Country 3 et Street Fighter Alpha 2 en janvier, et si tout va bien, rien à l'horizon sur cette machine...**

- À quel prix s'élève exactement la N64 française ? **Elle sera distribuée pour 1 500 Francs avec Mario 64.**

**Normalement. Début mars 1997. Normalement encore.**

- La N64 tiendra-t-elle le coup face à la PlayStation ? **Tout dépend de l'angle marketing qu'utilisera Nintendo. Car il sera vraiment très difficile de déloger la PlayStation sur son terrain.**

- Y aura-t-il de nouveaux DBZ sur SN ? **Non, c'est terminé.**

- Pensez-vous que la SN va "mourir" ? **Comme pour toutes les machines condamnées à être dépassées par les nouvelles machines plus performantes. Donc oui, la Super Nintendo va mourir, mais c'est dans l'ordre des choses. That's the way it is...**

- Quelle est, en France, la marque la plus aimée ? Nintendo, Sega ou Sony ? **Il faudrait faire une enquête pour véritablement le savoir. Les données ont changé depuis l'avènement de Sony.**

Bon allez, je crois que c'est tout. Ah oui, pourquoi n'acceptez-vous pas que les personnes qui ne vivent pas en France puisse s'abonner ? Car je vis en Côte d'Ivoire et j'aimerais bien m'abonner. **RACISTES ! Chanceuse !**

Sinon, continuez comme ça, car Joypad est le meilleur magazine !

Émilie

## Top Model du MLF

Salut à toi ! Après avoir relu le courrier de septembre et ton indignation concernant le

faible nombre de filles qui t'écrivaient, j'ai décidé de prendre ma plus belle plume pour te faire quelques remarques. Pour être à armes égales, je vais me présenter : j'ai 22 ans, je suis une brune aux yeux verts (1,63 m, 52 kg, 88-60-88), je possède une PlayStation et une Saturn et je suis fan de RPG. **Bon, et bien voilà. Nous prévenons les lecteurs que nous ne possédons PAS les coordonnées de cette jeune fille. On les garde pour nous, tiens ! (NDTraz : tu me les refileras, Greg ??).**

Je voudrais tout d'abord vous faire remarquer l'incohérence de l'organisation des tests. Certains vont s'étaler sur huit pages (4 en import, 4 en officiel) alors que d'autres et pas des moindres (Dragon Force) n'ont droit qu'à 5 lignes. Dans le numéro d'été, vous accordez une page complète à Feda Remake (2/5) et 5 lignes à Albert Odissey et Dragon Force (4/5). Bizarre, bizarre. Greg, tu vas me dire "ça dépend de l'actu". Je dis "faux !". Dans les numéros d'octobre, 2 pages à MKT (75 %) et autant pour project Overkill, Lomax (zapping ?) que pour World Wide Soccer 97, déjà peu développé en import. Incohérence ?

**Non, pas incohérence. Plutôt "offre et demande". Pourquoi ? Tout simplement parce que les jeux de baston sont plus populaires que les jeux de rôles, malheureusement. Et le mois où nous avons testé Feda, il n'y avait pas de place pour mettre Feda en une page. Alors que lorsque Dragon Force est arrivé, c'était la catastrophe, il n'y avait plus de place. Comme tu pourras le constater ce mois-ci, Riglord Saga 2, qui est arrivé de la cargaison des RPG de ce mois-ci, se retrouve au Zapping, alors que Vandal Hearts est en deux pages. Je pense que les jeux bien développés en import devraient passer au Zapping en officiel, pour accorder la même place à tous les jeux cultes (Dragon Force, 5 lignes pour les tests, j'ai eu du mal à m'en remettre). **Malheureusement, ce n'est pas possible car certains lecteurs ne lisent même pas la partie Import. Ils n'achètent leurs jeux qu'en version française. Il faut donc leur représenter les jeux en version française, sinon ils n'en entendent pas parler. Penses-tu que des RPG vont enfin débarquer en France ? On espère.****

Ce mois-ci, vous auriez dû avoir les plans pour vous construire un méga-meuble de FI, mais il semblerait qu'un pauvre type ait visité la case du courrier où était entreposé ledit plan, causant la disparition de ce dernier. **Donc voilà, pas de plan pour ce mois-ci. Désolés, chers lecteurs-trices ! (ND Traz : c'est moi qui l'ai piqué, y a un problème là?).**

**Mystaria 2 et Dark Savior sont prévus pour la fin de l'année, et Beyond the Beyond est annoncé depuis pas mal de temps, toujours retardé puis finalement oublié.** À quand en version française ou au moins en US, Dragon Force, Sakura Wars, FF7, Lunar, Tactics Ogre et Ogre Battle ? **Dans ces jeux, seuls FF7 et Lunar sont prévus en traduction anglaise. Pour les autres, c'est le no answer's land.** Ce que j'apprécie chez vous, c'est le ton et le style d'écriture, très bon, de vos articles avec des rédacteurs qui ont un humour drôle. C'est si rare de nos jours. **Merci, merci, c'est trop gentil. Cela dit, si les autres canards pouvaient éviter de repomper nos vannes (faux programmes télé, faux journaux à scandale) pour leur trombinoscope, cela nous arrangerait beaucoup. C'est vrai, non seulement ils font les mêmes choses que nous avec un an de décalage, mais en plus c'est super-pas drôle. Donc si les gens apprennent qu'ils ont copié sur nous, on va se taper une super mauvaise réputation, et tout ça parce qu'ils manquent d'imagination. C'est gênant. Voilà, j'ai fini, c'est un peu long, mais j'espère que tu me répondras par une publication.**

Anne Martini

## Les meilleurs du mois

*Ce mois-ci, le jeu le plus impressionnant fut sans conteste Destruction Derby 2, même si Pandemonium est lui aussi sublime. Grâce au nombre incroyable de véhicules à l'écran qui volent simultanément en éclat, le réalisme non-réaliste des accidents et les divers détails graphiques de casse, ce jeu est le plus beau du mois. Celui auquel nous avons le plus joué, Bust-a-Move 2, est assez surprenant. Sorti il y a cependant quelques mois sur Saturn et PlayStation, il vient de semer un vent de folie dans la rédaction ; au point que tout le monde se retrouve le soir dans la grande salle pour y jouer. Un principe de jeu simple et clair avec des petits animaux rigolos, juste ce qu'il faut pour que tout le monde s'amuse.*



# COMMAND & CONQUER



**ENFIN !**

**SUR PLAYSTATION ET SUR SATURN**

**Westwood  
STUDIOS  
CD-ROM**



Command & Conquer is a trademark of Westwood Studios, Inc. © 1996 Westwood Studios, Inc. All rights reserved. Sony Computer Entertainment, Inc. PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Sega Saturn and the Sega Saturn logo are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. Virgin Interactive is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. © 1996 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.

**INTERACTIVE  
entertainment**



# soom

J O Y P A D 5 9

## Effervescence

**L**e dernier mois de l'année reste une période particulièrement effervescente où les mesquineries se mêlent inextricablement aux coups de génie. Pas la peine de s'étendre sur les premières, les seconds valent quant à eux quelques lignes ici afin d'en féliciter leurs auteurs. Ainsi, l'éditeur Ocean, allié pour l'occasion à NRJ, proposera pour Noël des compilations de jeux pour PlayStation et Saturn. De son côté, Sega et Nintendo songent encore aux possesseurs de 16 bits en proposant quelques titres Megadrive et Super Nintendo. Ils sont bien les seuls, et la démarche comblera on s'en doute ceux qui ne sont pas encore passés à la génération des 32 voire 64 bits. Enfin, alors qu'on redoutait que l'avalanche de titres PlayStation n'occulte les sorties Saturn, Sega et Electronic Arts proposent une flopée de titres. Entre Virtua Cop 2 (un top !) et les titres sports de la gamme EA, les possesseurs de Sega Saturn passeront eux aussi un bon Noël.

Autant d'initiatives qui dynamisent le marché du jeu vidéo qui reprend, après une période difficile, une croissance régulière. La sortie en 1997 de la Nintendo 64 lancera Sega, Sony et Nintendo dans une concurrence acharnée qui devrait être prolifique en terme de jeux. Alors que l'année 96 était particulièrement riche (Resident Evil, Mario 64, Tomb Raider...), l'année 97 promet d'être riche en sensations vidéo-ludiques, et ce quelle que soit la machine, puisque les trois grands ne manquent toujours pas de satisfaire les joueurs. Bref, il y a du jeu sur la planche, et ce nouveau numéro de Joypad vous en fera voir de toutes les couleurs. Et puisque la couleur on aime ça, nous avons aussi joint dans les éditions françaises de ce numéro une cassette vidéo qui vous permettra de découvrir la saga Evangelion, le DA culte au Japon actuellement. Rendez-vous l'année prochaine, et que la force soit avec vous.

T.S.R.

Adeptes du Chevalier Bayard

PS : Toutes nos excuses à nos abonnés. Le tarif préférentiel dont ils bénéficient ne nous a pas permis d'ajouter une cassette gratuitement. Néanmoins, ils peuvent se la procurer contre 3 francs plus sept francs de frais d'envoi.



3

### LE COURRIER DES LECTEURS

Joypad répond à ses lecteurs. Vous vous posez des questions sur la date de disponibilité d'un jeu, sur la compatibilité de certains périphériques, sur la taille de Jacky de VF ? Allez-y, c'est là que ça se passe.

10

### LE TOP JOYPAD 1996

Un seul moyen pour être sûr de ne pas se tromper à Noël. Vous avez une Saturn, une PlayStation, une Super Nintendo, une Megadrive... Joypad vous donne les incontournables, ceux qui ont fait vibrer la rédaction durant les douze derniers mois. Et comme si ça ne suffisait pas, on vous donne aussi nos coups de cœur et quelques bons plans pour Noël.

16

### UNE ENVIE DE DOOM-LIKE

Plus qu'une mode, un phénomène. Joypad vous invite à faire le point sur un genre de jeu de plus en plus répandu et dont le succès ne semble pas prêt de cesser.

29

### NEWS JAPONAISES ET EUROPÉENNES

Un E3 japonais, un PlayStation Show et une Europe qui travaille pour les fêtes de Noël... cela nous donne des dizaines de jeux, peut-être certains tops de l'année 97 ?

90

### LE ZAPPING DES TESTS

L'habituel zapping de Joypad vous attend et vous présente les arrivées de dernière minute ainsi que les titres qu'il vous faudra éviter soigneusement pour vivre heureux.

118

### JOYPOLIS, L'ARCADE À LA MAISON

Plus besoin de vous déplacer ou presque. Les dernières news d'arcade sont ici.

122

### ANIM'PAAD

Un Anim'Paad consacré spécialement à Evangelion. Un petit shopping dans les rues de Tokyo nous a permis de déguster ce qu'il y a de plus à la mode au pays du Soleil levant.

130

### COMIC'S PAAD

Le point sur l'actu. des BD US.

132

### À LA CARTE

Guardian, une nouvelle série à l'honneur dans le monde impitoyable des cartes de collection et de jeu.

# mai

D É C E M B R E I 9 9 6

134

## ASTUCES

Pour la fin de l'année, les astuces prennent un air de fête. Kendy se déchaîne et vous propose des tips d'une qualité digne du calibre d'un WipEout 2097.

142

## LA JOYBANK

Une Joybank de Noël qui vous offre des jeux comme s'il en pleuvait. Monsieur Zlu ne peut plus cacher sa joie !

144

## LES PETITES ANNONCES

Laissez vos messages et profitez de l'occasion pour vous faire des collections incroyables de jeux !

JOYPAD est édité par la société HACHETTE- DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.

Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex

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

Rédaction : 6 bis rue Fournier 92110 Clichy

Gérants : Christian Leveuve, Pierre Sissmann

Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE,

THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)

Directeur de la publication : Pierre Sissmann

Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédacteur en chef : Jean-François Morisse (TSR)

Rédacteur : Nouridine Nini (Trazom)

Direction Artistique : Alain Langlois

Maquette : Linos, Marie-Noëlle Hedon, Christophe Gourdin,

Isabelle Lacombe, Stéphanie Brunelle, Emmanuel Le Coze

Coordination technique : Edwige Nicot

Correcteur-réviseur : Simone Audissou

Corrections photographiques : Stéphane Leclercq

Secrétaire : Laurence Geuffroy

Publicité : Claudine Lefebvre, Antoine Tomas

ONT PARTICIPE A CE NUMERO :

Laurent Cotillon (Chewie) Olivier Prézeau, Grégoire Hellot

(GREG), Kendy Ty (KENDY), Eric Pavon, Olivier Fallaix, Sébastien

Hamon, Laurent Sarfati, Benjamin Janssens, Stéphane Audegond

et Serge Février.

(Bon courage à Stéphane Hébert !)

Trucs & astuces : Kendy

Correspondant permanent aux États-Unis : Morgan

Correspondant permanent au Japon et conseiller

auprès de la rédaction : François Hermellin (Banana San)

Abonnement : TSA 20215/ 92892 Nanterre Cedex 9

Ventes : EDIVENTE, n° vert : 08 00 38 40 10

Télématique : 3615 JOYPAD

Rédacteur/Concepteur : Mic Dax - Animateur : El Fredo

Photogravure : Champa, Compo Imprim

Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant

Distribution : Transport Presse

Ce numéro comporte une K7 vidéo Evangelion jetée sur la

couverture, non livrée aux abonnés ni à l'export, ainsi qu'un

bamper Street Racer jeté sur la couverture et un encart

abonnement jeté dans le magazine.

Tous droits de reproduction réservés.

Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.

Abonnement Belgique : voir page 144

Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243

Chaussée

Romaine - 1800 Koningslo/Vilvoorde - Belgique

N° Bancaire : 210-0980879-67

JOYPAD : 1 an (11 n°) : 1490 FB

Illustrations de couv. : Soul Edge Namco 1996.



*Economisez 50 f  
sur vos jeux grâce à  
Espace 3 et Joypad*

*Pour plus de renseigne-  
ments, précipitez-vous,  
sans glisser faites gaffe, à  
la page 121 de ce  
nouveau numéro  
de Joypad.*



© Interplay 1996/97

## TESTS ET ZOOMS DU MOIS

### SATURN

AMOK	90
BATSUGUN	86
BREAK POINT TENNIS	93
COMMAND AND CONQUER	104
DAYTONA USA C.E.	110
HARDCORE 4x4	92
JEWELS OF THE ORACLE	86
LANGRISSER	82
(THE) LAST DYNASTY	93
MADDEN'97	90
MASTER OF MONSTERS	86
MIGHTY HITS	90
NHL'97	91
OGRE BATTLE	88
RIG LORD SAGA 2	88
SEGA AGES	91
SMASH COURT TENNIS	114
STREET FIGHTER ALPHA 2	106
STREET RACER	93
SAMURAI SHODOWN 3	80
VIRTUA COP 2	98

### PLAYSTATION

ARC THE LAD 2	82
BLACK DAWN	92
BREAK POINT TENNIS	93
(LES) CHEVALIERS DE BAPHOMET	94
DESTRUCTION DERBY 2	100
FIFA'97	102
FIRO AND KLAWD	100
KYUIN	88
(THE) LAST DYNASTY	93
MEGATUDO	86
NI-TOSHINDEN	86
PANDEMONIUM	108
SEXY PARODIUS	86
SOTSUGYO CROSSWORLD	86
STREET FIGHTER ALPHA 2	106
SUPER SONIC RACERS	92
VANDAL HEARTS	78

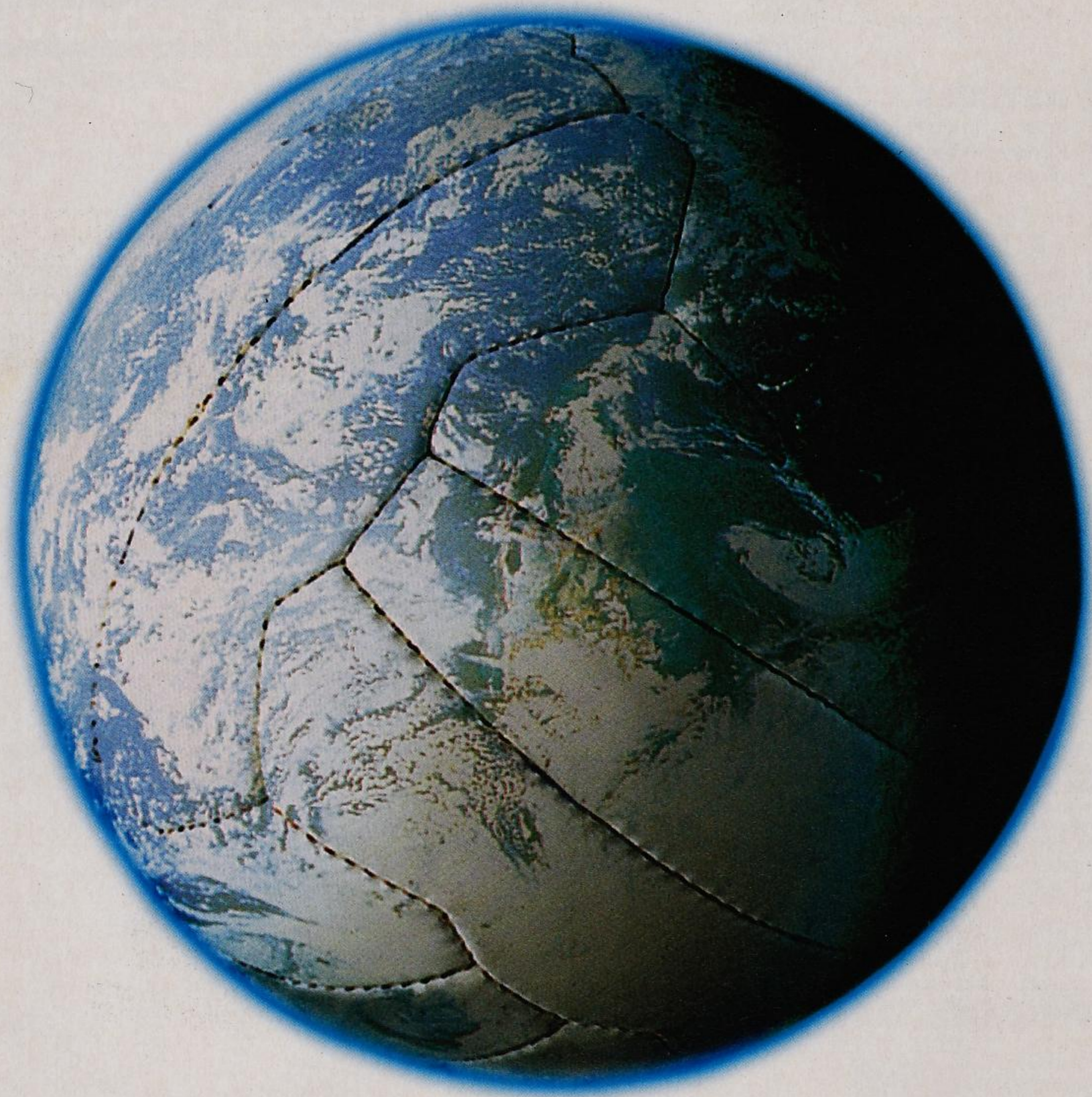
### MEGADRIVE

ISS DELUXE	97
VIRTUA FIGHTER 2	92

### GAME BOY

DONKEY KONG LAND 2	91
--------------------	----

**Certains affirment que le  
football est le sport le plus  
spectaculaire au monde...**



**[www.easports.com](http://www.easports.com)**





Vous avez attendu ce moment là toute votre vie. Le monde entier vous regarde. Vous êtes à quelques mètres de la cage où le gardien, anxieux, prépare sa détente. Autour de vous, les défenseurs font le pressing. Il ne vous reste plus beaucoup de temps avant le coup de sifflet final. Vos supporters, placés derrière le but, scandent votre nom. Personne en soutien, vous devez marquer maintenant sinon adieu la coupe. Votre cœur bat à 100 à l'heure. Un premier crochet vous permet de vous libérer du marquage, petit passément de jambes pour placer le ballon sur votre pied gauche, vous placez une superbe frappe enveloppée, le gardien tente une parade mais le ballon vient se loger en pleine lucarne. Le stade est debout, vos supporters vous acclament. Toute l'équipe vient vous sauter dans les bras et faire avec vous le petit pas de danse synonyme de victoire.

FIFA 97 c'est le meilleur du football.

Des joueurs en 3D réalisés par capture de mouvements permettant la création de graphismes très fluides. Grâce à la technique du MotionBlending™, le jeu est d'un réalisme impressionnant.

Le nouveau moteur 32 bits permet une rapidité de jeu encore jamais atteinte, une jouabilité et une gestion de l'intelligence artificielle sophistiquée. De plus, vous avez maintenant le choix entre des matchs en extérieur ou en salle.

Enfin, en direct du stade, retrouvez Thierry GILARDI et David GINOLA pour les commentaires des matchs.

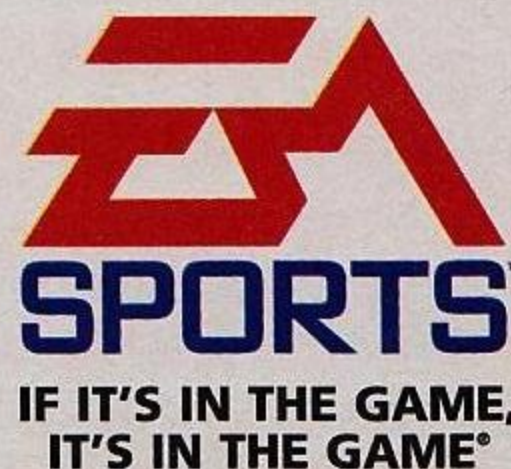
Chaussez vos crampons et rejoignez les stars du foot dans le seul jeu capable de vous placer là où se trouve l'action : sur le terrain.



FIFA 97. L'Emotion intacte.

*En voici la*  
**Preuve.**

**FIFA97**



**WINDOWS 95 • PC CD • PlayStation™ • Saturn™ • Mega Drive™ • Super NES™**

Pour obtenir de plus amples informations sur FIFA 97 téléphonez au 04 72 53 25 00 ou écrivez à Electronic Arts, Centre d'affaires Télébase 3, rue Claude Chappe 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex.

# Les TOPS de

## Ohlalalala !

## LES 3 MEILLEURS

**Q**ue de bons jeux cette année encore ! Il faut bien que vous vous décidiez pour Noël ! C'est vrai quoi, le choix est plutôt difficile en cette fin de siècle bénie des dieux. C'est pourquoi la rédaction tout entière de Joypad s'est mobilisée et a cogité ferme pour vous donner, selon elle, quelques éléments de réponse sur les jeux qui valent réellement le coup. Ceux dont on est sûr de ne pas regretter l'achat. Certes, tout dépend également de vos goûts à vous, mais nous ne pensons pas être trop loin de la vérité pour certains titres. Ce Top 3 sur chaque machine officiellement distribuée en France pourra éclairer votre lanterne de lutin(e) et ainsi vous permettre de vous amuser comme des dingues durant ces festivités. C'est bien là l'essentiel, non ? Alors, bons jeux et à l'année prochaine !

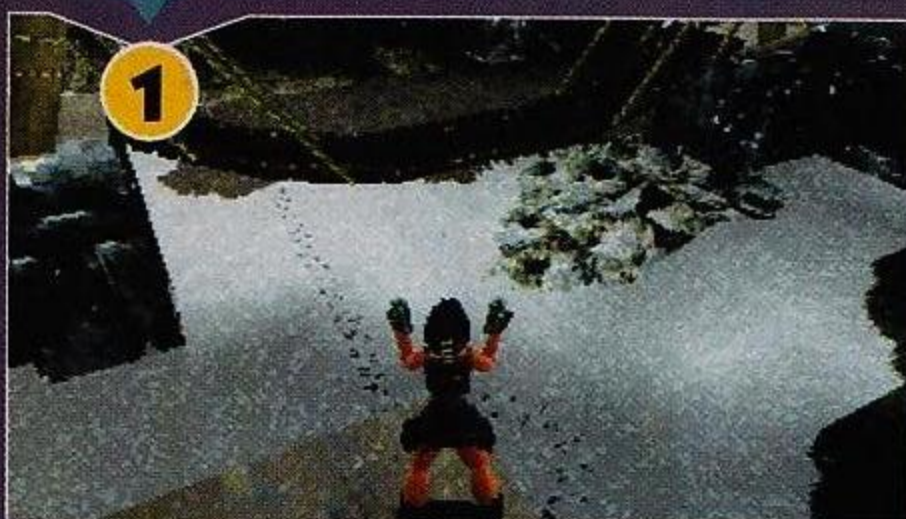
La rédaction  
habillée en Papa Noël

### Et la Nintendo 64 dans tout ça ?

On aurait bien pu vous parler de Mario 64 et de Mario Kart 64, mais autant attendre la venue officielle de la machine en mars 97. En effet, comme la machine est introuvable en France, autant ne pas vous faire baver pour rien. Votre Noël 96 sera 16 et 32 bits, pas plus pour le moment. Alors, on se retrouve l'année prochaine pour un top Nintendo 64 qui, on peut en être certain (à quand Zelda 64 ?), sera d'enfer.



### SATURN



1. Tomb Raider **Eidos**
2. Sega Rally **Sega**
3. Virtua Fighter 2 **Sega**

**Mais aussi...** Exhumed, Nights, The Story of Thor, Bust-a-Move 2, Worms, Baku Baku Animal, Panzer Dragoon II, World Wide Soccer 97, Command & Conquer, Street Fighter Alpha 2, Destruction Derby et The Need For Speed.



### PLAYSTATION



1. Resident Evil **Capcom**
2. Tomb Raider **Eidos**
3. Tekken 2 **Namco**

**Mais aussi...** NHL'97, FIFA'97, Formula One, Adidas Power Soccer, Track & Field, Olympic Games, WipEout 2097, Destruction Derby 2, Fade to Black, Pandemonium, Worms, Bust-a-Move 2, Die Hard Trilogy, Les Chevaliers de Baphomet, Crash Bandicoot, Street Racer et Soviet Strike.

# L'année 96

## JEUX PAR CONSOLE



### SUPER NINTENDO



1



2



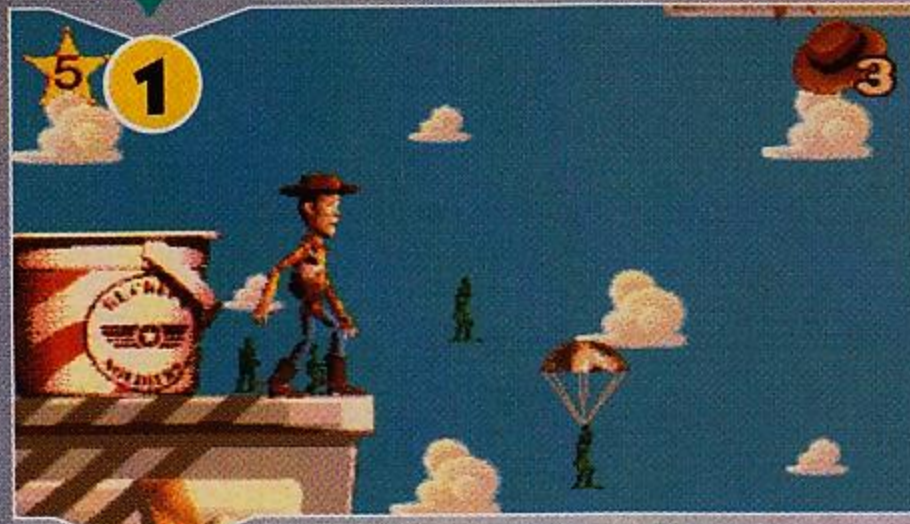
3

1. Donkey Kong Country 2  
Nintendo
2. Yoshi's Island Nintendo
3. ISS Deluxe Konami

**Mais aussi...** on attend pour le début de l'année un nouveau volet des aventures de Donkey Kong Country (le 3), sans oublier Street Fighter Alpha en version 16 bits ou encore Prince de Perse 2 de Titus.



### MEGADRIVE



1



2



3

1. Toy Story  
Disney Interactive / Sega
2. ISS Deluxe Konami
3. Sonic 3D Sega

**Mais aussi...** alors là, ça sent le roussi pour les possesseurs de Megadrive. Le virage 32 bits semble carrément achevé, et les titres 16 bits valables se comptent sur les doigts d'une seule main. Pocahontas à la rigueur...



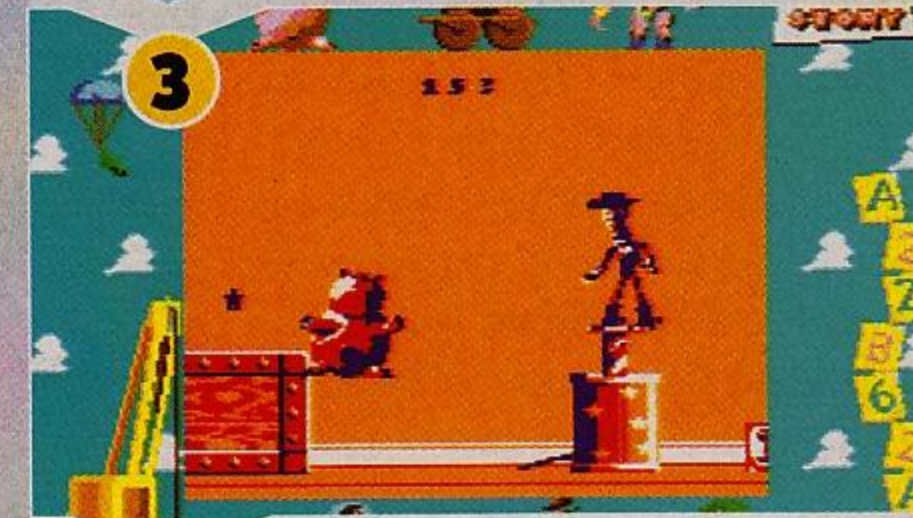
### GAME BOY



1



2



3

1. Donkey Kong Land 2  
Nintendo
2. Tintin au Tibet  
Infogrames
3. Toy Story  
Disney Interactive

**Mais aussi...** Choix très difficile, ne trouvez-vous pas ? Allez, il y a bien un petit Pocahontas quelque part dans le fond de ce tiroir là-bas...

# Les coups de

Les jeux vidéo, c'est bien c'est sûr, mais comme cadeaux, on aimerait bien avoir autre chose en plus à Noël ! Rien de plus facile grâce à Joypad... Entre les éditeurs qui font des compilations de jeux (ben oui, c'est fête !), et les différents autres produits, il y a vraiment de quoi trouver son bonheur. Jetez donc un œil du côté des produits sélectionnés par nos soins et qui, cette année, nous ont tout simplement fait craquer. Du film Braveheart au volant analogique/numérique pour Saturn et PlayStation, en passant par les manga de tous poils, rien de plus simple pour faire son choix ! Alors, bons jeux, joyeux Noël et, selon la formule consacrée, rendez-vous l'année prochaine...  
La rédaction en plein boum !

## Les jeux Vidéo

### "The Disney Collection" sur Megadrive

Deux jeux en un sur Megadrive, c'est plutôt rare ! "Castle of Illusion" et "Quackshot", des valeurs sûres de la console (jeux de plates-formes/aventure), sont les deux titres que Sega et Disney proposent sur une seule et même cartouche. Cette compil. à petit prix va permettre à pas mal de personnes de rentabiliser une machine actuellement en manque cruel de softs. D'ailleurs, ces jeux ont bien vieilli finalement. Pour ceux qui ne connaissent pas ou qui veulent redécouvrir les titres d'antan, l'occasion est excellente. Encore bravo pour l'initiative !

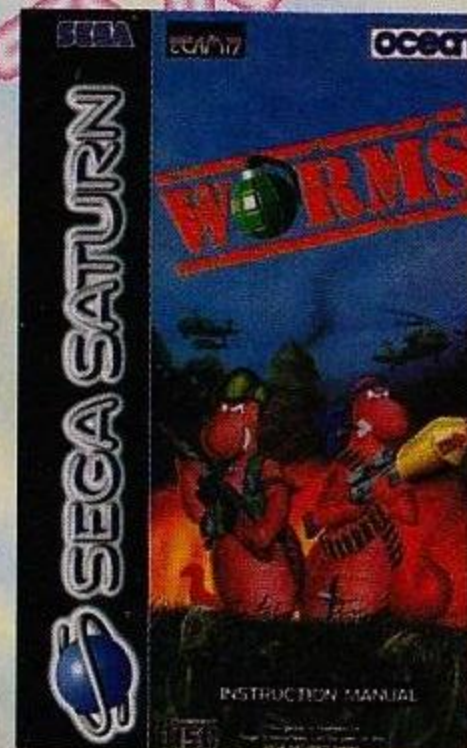
Editeur : Disney Interactive/ Sega.  
Prix indicatif : 349 F environ.



### "Compil Ocean-NRJ" sur PlayStation et Saturn

Sur PlayStation aussi, les compil. existent. Dans celles que propose Ocean-Infogrames et NRJ, vous en trouverez une qui regroupera à la fois Worms + True Pinball + Jack is Back pour la PlayStation (uniquement vendue chez Carrefour), soit trois jeux en tout ! Et les "duos" NRJ-PlayStation et Saturn qui regrouperont quant à eux Worms + True Pinball. Vous voyez, il y a de quoi faire. Et puis, lorsqu'on voit le prix, on ne peut que se réjouir d'une telle offre. À ne pas louper !

Editeur : Ocean.  
Prix indicatif de la "compil." : 400 F environ.  
Prix indicatif des "Duos" : 350 F environ.



# Cœur de Noël

## Les Manga

### "Gunnm"

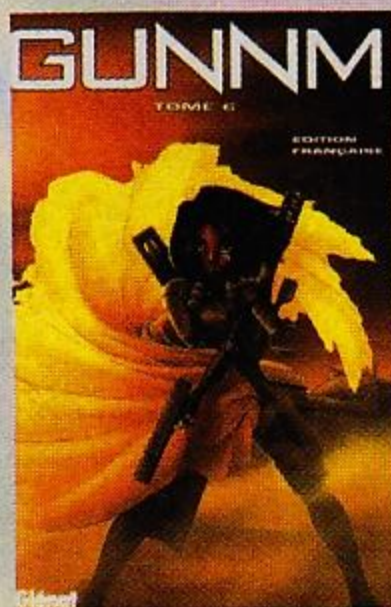
Chez Glénat, on ne chôme pas et Gunnm est sans doute la meilleure série sortie ces derniers temps dans le domaine du manga. Suivez les aventures de la petite Gally, une fille bien sous tous



rappports qui tranche des têtes, pulvérise des abdomens et broie des jambes... euh, uniquement si on n'est pas gentil avec elle. Alors ?

**Prix indicatif : 50 F environ.**  
**Editeur : Glénat.**

**En vente dans toutes les boutiques spécialisées, Fnac et grandes surfaces.**



### "Ruroni Kenshin" Vol. 1 et 2"

L'histoire de Himura Kenshin, un jeune samouraï qui explore le Japon de 1810 en rônin (samouraï errant) et qui rencontre beaucoup d'autres hommes d'épée. Certains le défieront, d'autres deviendront ses amis, et ensemble ils feront voyager le lecteur dans un univers esthétiquement parfait, recréant avec détails et humour la vie quotidienne du Japon de l'époque Meiji. Une des révélations de cette année ; mais attention, en japonais.

**Prix indicatif : 39 F environ.**  
**Editeur: Shueisha.**

**En vente dans toutes les boutiques spécialisées.**



## Et aussi...

### "Neon Genesis Evangelion"

La série culte du Japon qui arrive enfin en France par le biais de Dynamic Visions. Entre les CD, les porte-clés, les maquettes, les laser-discs et les accessoires de bureau, il s'écoulera de l'eau sous les ponts avant que vous ne possédiez tous les produits dérivés ! Nous avons sélectionné pour vous les CD de la bande originale (avec une préférence pour le volume 3). Ils sont disponibles dans la plupart des magasins d'import de Paris et de Province.



© Gainax/ Eva 1996

**Prix Indicatif : 149 F environ.**  
**En vente dans toutes les boutiques spécialisées.**

### La cassette vidéo de "Braveheart"

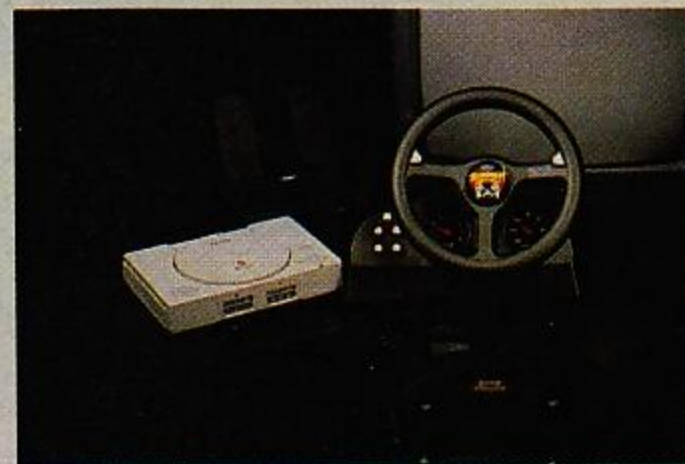
Impossible de passer à côté de ce hit en puissance de la vidéo. Récompensé par quatre Oscars®, le film, réalisé par Mel Gibson, n'a peut-être rien à voir avec les jeux vidéo, mais nous on adore, alors on vous le dit. Ne manquez pas ça, c'est ce qu'il y a de mieux pour commencer l'année. Attention toutefois, les scènes sont parfois très violentes...



**Prix indicatif : 205 F environ.**  
**Editeur : Twentieth Century Fox.**  
**En vente dans les FNAC, grandes surfaces et magasins spécialisés.**

### Le volant et pédalier Per4Mer

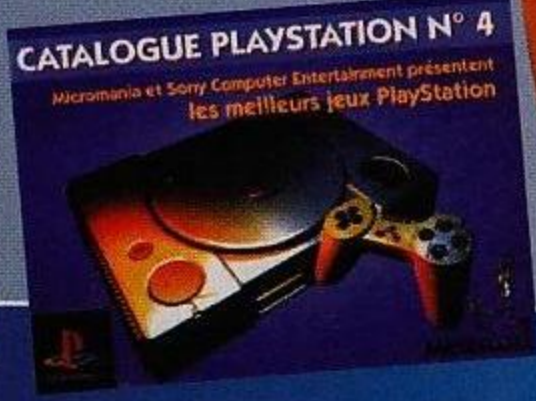
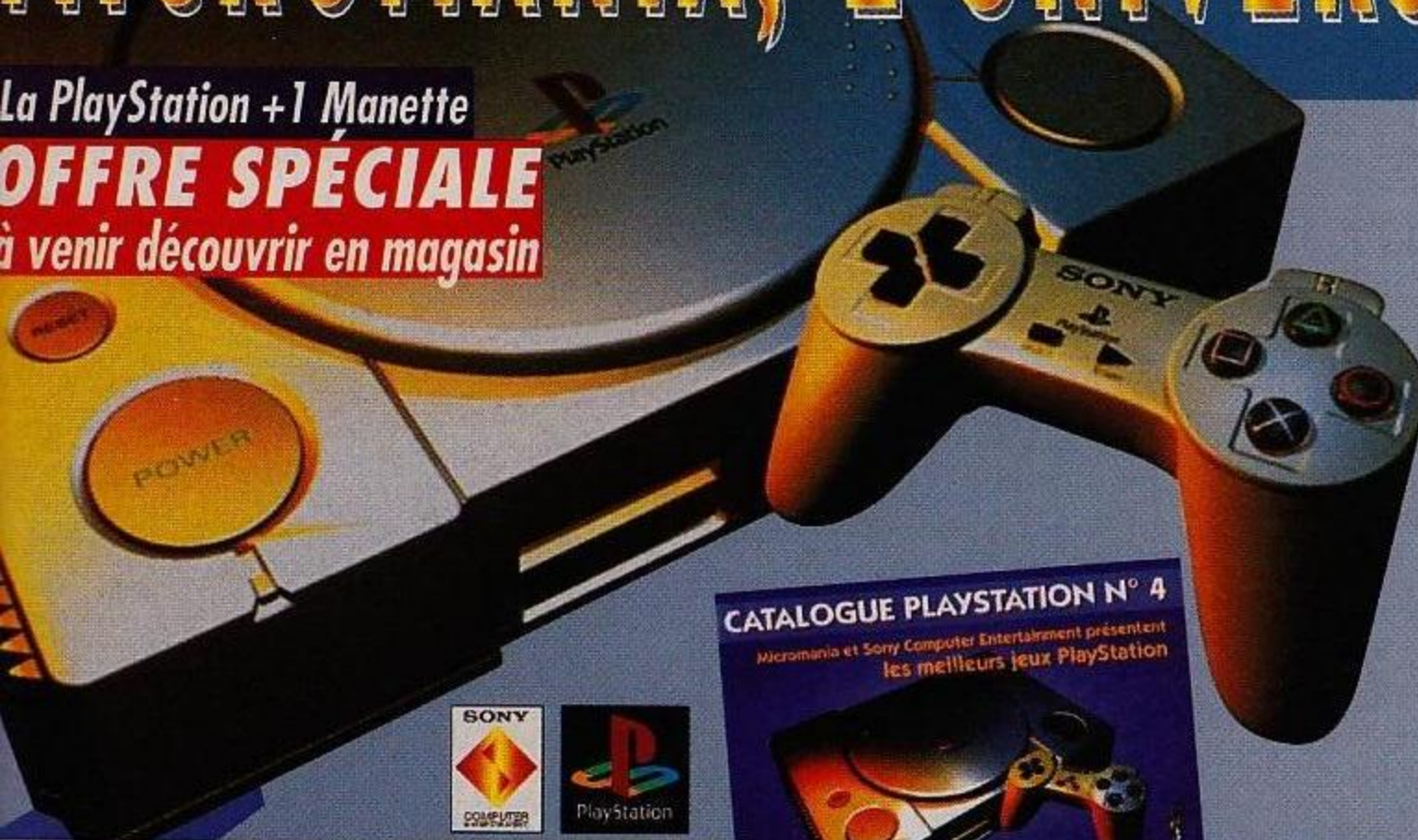
Équipez votre PlayStation ou bien votre Saturn d'un volant et de son pédalier. L'ustensile marche plutôt bien avec un jeu comme Destruction Derby 2, pour ce qui est de la version Playstation. Accélérateur et frein au pied, volant entre les mains, à vous de devenir un as de la route.



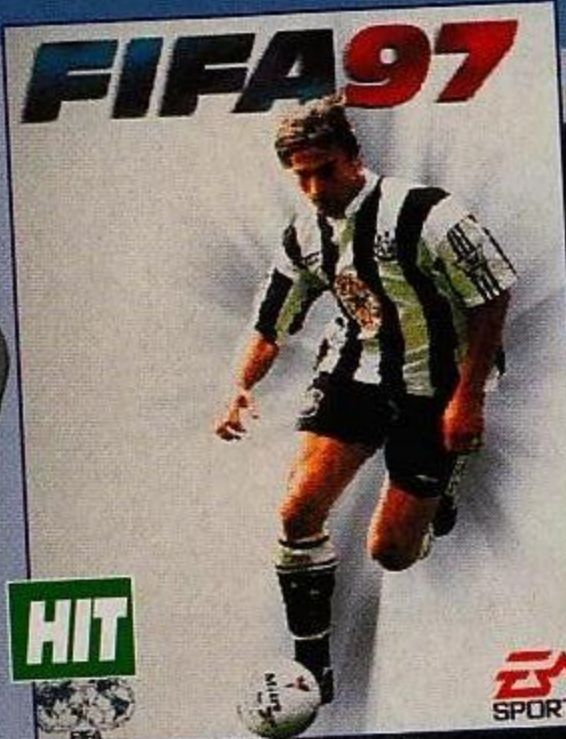
**Prix indicatif : 499 F environ pour PlayStation et Saturn.**  
**Distributeur : Innelec.**  
**En vente dans les boutiques spécialisées, FNAC et grandes surfaces.**

# MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

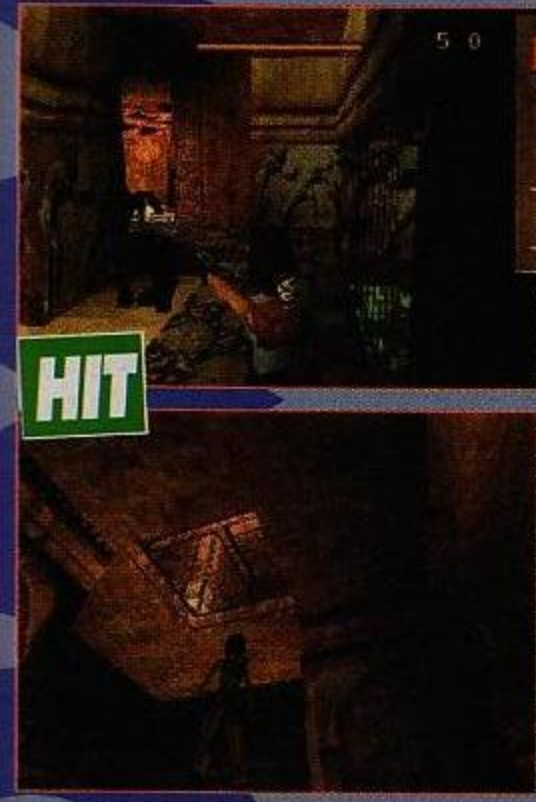
La PlayStation + 1 Manette  
**OFFRE SPÉCIALE**  
 à venir découvrir en magasin



Le catalogue PlayStation n°4  
 28 pages tout en couleurs, disponible chez Micromania !!



**FIFA fait peau neuve !!** La nouvelle mouture du plus célèbre des jeux de football débarque sur PlayStation. Entièrement remis à jour, FIFA 97 introduit une **nouvelle technique d'animation** mise au point spécialement pour ce jeu.



## TOMB RAIDER

Dans ce jeu vous dirigez LARA CROFT dans un monde entièrement en 3D, aux quatre coins du monde à la recherche d'Atlantis. Avec elle vous pourrez courir, sauter, nager, et bien plus !! Ce jeu d'action aventure aux graphismes exceptionnels vous fera vivre à 1000 à l'heure.



## CRASH BANDICOOT

La dernière merveille de l'équipe Naughty Dog ! Un animal délirant, entre un renard et un diable de Tazmanie vous fera oublier tout ce que vous avez déjà vu ! Parcourez 3 îles aux décors fabuleux, dans une aventure époustouflante ! Accrochez-vous, voici **CRASH BANDICOOT, la «Révolution» !!!**



**NEW** Dans ce jeu de simulation, basé sur la gestion des ressources, vous incarnez un chef de mercenaires qui devra tout faire pour s'approprier le contrôle du tiberium.



**HIT** Des graphismes 3D hallucinants et une action époustouflante : une bombe sur PSX : 3 jeux en 1 reprenant les 3 sujets des 3 films. Que demander de mieux !!



Mettez-vous aux commandes de l'un des 10 vaisseaux et éprouvez les sensations de l'extrême ! Combataz jusqu'à 15 concurrents avec une multitude d'armes explosives et terminez premier des 8 gigantesques circuits !



**HIT** L'URSS s'est soudain effondrée. Tout ce qu'elle laisse, c'est une multitude de conflits ethniques ainsi que des milliers d'armes nucléaires et chimiques. Quelque part dans l'ombre, un fou cupide et impitoyable s'apprête à mélanger ces ingrédients mortels.



**HIT** Avec ses 24 combattants plus féroces que jamais, une grande fluidité et des enchaînements d'une rare violence, Namco signe le meilleur jeu de baston 3D de l'année !

## FORMULA 1



Faites votre choix parmi les 35 meilleurs pilotes mondiaux et tentez de prendre la pole position des 16 «Grand Prix» d'une saison de F1 pour devenir le Schumacher 96 !

# 4 NOUVEAUX MICROMANIA !!

**MICROMANIA CERGY OUVERT !**

**MICROMANIA CRÉTEIL OUVERT !**

**MICROMANIA BELLE ÉPINE OUVERT !**

**MICROMANIA ST-QUENTIN-EN-YVELINES OUVERT !**

# 4 NOUVEAUX MICROMANIA !!

**MICROMANIA CERGY**  
**OUVERT !**

**MICROMANIA BELLE ÉPINE**  
**OUVERT !**

**MICROMANIA CRÉTEIL**  
**OUVERT !**

**MICROMANIA ST-QUENTIN-EN-YVELINE**  
**OUVERT !**

**HIT World Wide Soccer 97**

A ce jour la simulation ultime, désormais **LA RÉFÉRENCE** de football sur console. Animation et jouabilité parfaites, options «àgogo»... Des heures de plaisir, **seulement sur SATURN !!**



**HIT NIGHTS**

Avec une totale liberté de mouvement dans un univers tout en 3D aux graphismes féériques, Sega révolutionne le jeu de plateforme dans cette conquête du pays des rêves.



**1 JEU CHRISTMAS NIGHT**

**OFFERT\*** avec l'achat de la Saturn ou pour l'achat de 2 jeux Saturn

\* Offre valable dans la limite des stocks disponibles

**Génial !**



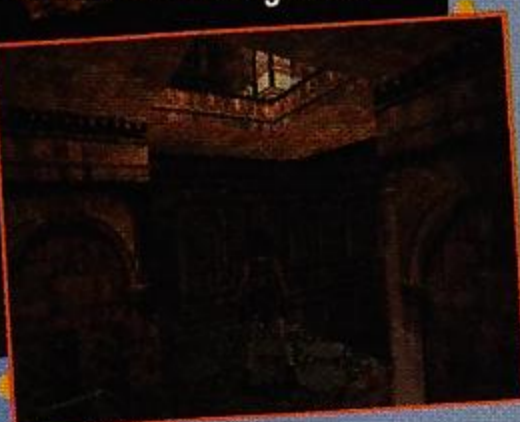
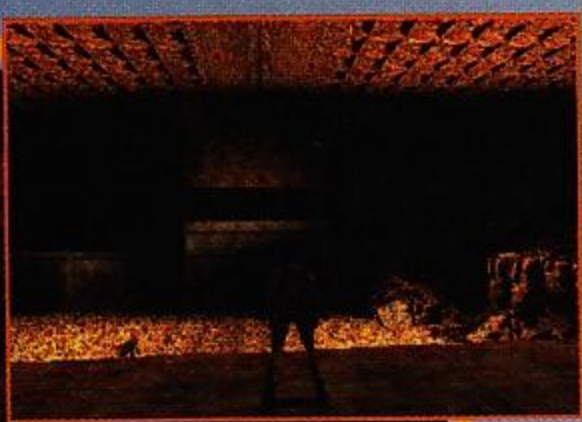
Manette analogique 360% pour contrôler tous les mouvements de votre héros !



**TOMB RAIDER**



Vivez les aventures de la célèbre aventurière **LARA CROFT** dans son périple tumultueux à la quête du Scion. Un mélange d'aventure et d'action dans un monde entièrement en 3D. Proposant la perspective d'une tierce personne, **TOMB RAIDER** dispose d'un système de caméras intelligentes qui se déplacent en fonction des mouvements de Lara. Son personnage prend vie grâce aux effets de lumière et aux nombreuses animations : plus de 4000 au total !



**HIT**

# MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

## LES MICROMANIA

**MICROMANIA CERGY**  
Centre Ccial Créteil des 3 Fontaines  
Niveau Bas - Face Go Sport  
95000 CERGY **NEW**

**MICROMANIA CRÉTEIL**  
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut  
Entrée Métro - 94000 CRÉTEIL **NEW**  
Tél. 01 43 77 24 11  
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308

**MICROMANIA BELLE ÉPINE**  
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas - 94320 Thiais  
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy  
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71 **NEW**

**MICROMANIA ST-QUENTIN**  
Centre Ccial St-Quentin-en-Yveline  
Face Carrefour **NEW**  
78000 St-Quentin-en-Yvelines

**MICROMANIA ROSNY 2**  
Centre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny  
Tél. 01 48 54 73 07

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
5, rue des Pirouettes - Niveau -2  
Métro & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut  
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

**MICROMANIA VÉLIZY 2**  
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy  
Tél. 01 34 65 32 91

**MICROMANIA GRAND-VAR**  
Centre Commercial Grand-Var Sud  
83160 La Valette-du-Var  
Tél. 04 94 75 32 30

**MICROMANIA PARINOR**  
Centre Commercial Parinor - Niveau 1  
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

**MICROMANIA LA DÉFENSE**  
Centre Commercial Les 4 Temps  
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs  
Métro & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

**MICROMANIA STRASBOURG**  
Centre Commercial Place des Halles  
Niveau Haut (Face entrée BHV)  
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

**MICROMANIA NICE-ÉTOILE**  
Centre Ccial Nice-Étoile - Niveau -1  
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

**MICROMANIA ÉVRY 2**  
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

**MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**  
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Élysées  
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile  
Tél. 01 42 56 04 13 **Ouvert tous les dimanches**

**MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU**  
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1  
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

**MICROMANIA MONTPELLIER**  
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut  
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14

**MICROMANIA LES ULIS 2**  
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

**MICROMANIA MONTPARNASSE**  
126, rue de Rennes - 75006 Paris  
Métro Montparnasse ou Saint-Placide  
Tél. 01 45 49 07 07

**MICROMANIA EURAILLE**  
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée  
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

**MICROMANIA CAP 3000**  
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée  
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61

**MICROMANIA BVD DES ITALIENS**  
Passage des Princes  
5, bvd des Italiens - 75002 Paris  
Métro Richelieu Drouot et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10 **Ouvert tous les dimanches**

**3615 MICROMANIA**  
Tout le catalogue des jeux  
(1,29 F. la minute)

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !  
**GRATUITE** avec le 1<sup>er</sup> achat !  
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise\* sur des prix canons !

THOMAS JORDAN  
100901  
**MICROMANIA**

**BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CE**

Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	ATTENTION ! Consoles 60 F + 29 F
Précisez CD <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/>	Total à payer = F

Nom .....  
Adresse .....  
Code postal .....  
Tél. ....  
Ville .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration .....  
Signature : .....

Règlement: Je joins  Chèque Bancaire  CCP  Mandat-lettre  
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif) .....

Entourez votre ordinateur de jeux:  Megadrive  Super Nintendo  Playstation  Saturn

Commandez par tél. 92 94 30  
**OUVERT DE 9H à 18H**

\* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F  
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 31 janvier 97.

Doom-Like

# Killer 3D



***Ils ont envahi nos foyers, nos vies, nous-poussant aux dernières extrémités. On leur avait dit "Impossible de s'en sortir sans bain de sang". Bingo ! Ce fut un carnage. De toutes les couleurs, depuis le mythique Doom, les killer 3D vous invitent à survivre, c'est-à-dire à vivre des aventures trépidantes. Les psychos et sociologues ont du boulot sur la planche, nous aussi. Bienvenue dans l'enfer des "Doom-like".***

Impossible de parler des Doom-like sans parler de Doom et de la société désormais célébrissime et responsable de ce titre ô combien apprécié : Id Software. Pour connaître le passé d'Id Software, il nous faut remonter dans le temps, à la fin des années 80. C'est à cette période que la société Softdisk, éditrice de petits jeux sur disquettes, est contactée par Scott Miller, le grand patron d'Apogee Software, éditeur de jeux vidéo pour PC. Pour info, on doit à Apogee des

titres comme Duke Nukem II, Death Rally, Hocus Pocus, Rise of the Triad ou bien encore - ou plus récemment - Duke Nukem 3D développé par 3D Realms, branche de développement de la société. George Romero, alors chez Softdisk, développa pour Apogee, avec John et Adiran Carmack, le jeu Commander Queen. Devant le succès colossal du titre, les trois larrons décidèrent de créer une structure de développement indépendante dans laquelle ils pourraient alors réaliser tous leurs

**Quand l'enfer  
des Killers  
devient le paradis  
des joueurs**

## DÉFINITION

Killer 3D (n. m. inv.) : catégorie de jeux dans laquelle le joueur, en vue dite subjective, doit faire un carton sur tout ce qui bouge. Contrairement au Rwanda, au Zaïre ou à l'ex-Yougoslavie (voir génocide aux yeux et à la barbe du monde entier), les "meurtres" ainsi perpétrés sont factices (voir "pour de faux") et souvent grotesques (voir rire, humour, second degré). Il peut donc arriver de voir le joueur rire (voir détente, relaxation, passe-temps) devant un "total carnage", ce que l'on ne fait que rarement en regardant CNN ou LCI (voir boîte à déprime, violence gratuite, voyeurisme).

rêves. Et des rêves, ils en avaient ! Des tout bizarres même, pleins de couleurs.

## Naissance d'Id, les clés du succès

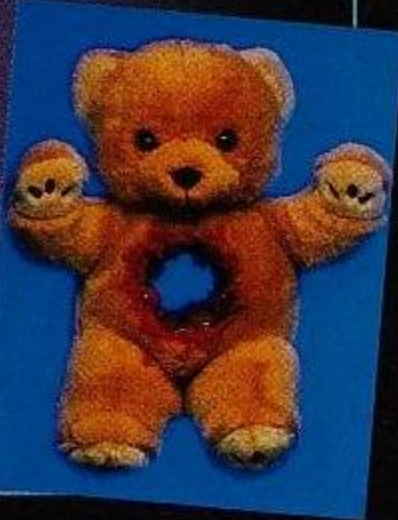
Pourquoi Id Software ? Sachez qu'il y eut d'abord IFD Software - traduisez "Ideas from the Deep Software" - lequel fut très vite réduit à Id. Il y aurait là un obscur rapport à la psy-



## DES KILLERS TRÈS DESTROY

La communication faite sur certains titres de killer 3D est parfois étrange. On se souvient des publicités anglaises de chez Virgin, lors de la sortie d'un nouvel épisode de Doom (une double page de tripes, d'abats et de viandes diverses... beurk !). Cette fois, c'est Interplay, pour le jeu Disruptor qui joue la carte du "décalé" avec ce nounours qui n'est pas sans rappeler la publicité de Handicap International.

Il faut bien trouver son inspiration quelque part ! Le pire dans toute cette histoire, c'est qu'il a certainement fallu sacrifier un ours en peluche ! Espérons qu'il s'agisse d'un trucage avant que la Ligue de Défense des Peluches n'intervienne.



## DOOM-DOOM SUR N64...

Alors qu'elle n'est pas encore arrivée de par chez nous, la Nintendo 64 inspire les développeurs de Doom-like. Pour preuve, deux titres killer 3D sont en préparation actuellement. Chez Williams tout d'abord, une nouvelle version de Doom qui, soyez-en certain, vous en mettra plein les yeux. Ensuite, chez Acclaim, on travaille activement à l'adaptation de la bande dessinée *Turok le chasseur de dinosaures*. Là, il faudra courir en pleine nature pour y abattre des dinosaures qui, on se l'imagine sans peine, devraient être pour certains tout simplement monstrueux. D'autre part, Williams a aussi annoncé la conversion des titres Id sur N64. A suivre...



## Telex

*Doom au cinéma. La société ID Software serait en train de négocier la cession de la licence Doom dans le but d'en faire une adaptation cinématographique.*

## Telex

*La Jaguar avait aussi senti le filon. Ce ne fut pas suffisant pour sauver la première machine 64 bits, mais tout de même : Alien vs Predator, Doom et Wolfenstein 3D figurent sans aucun doute parmi les meilleurs titres de la machine.*

chanalyse freudienne. Pourquoi pas, au regard des titres sortis des neurones de Romero, il fallait bien un peu de Freud là-dedans. Wolfenstein 3D sera le premier titre de la nouvelle société (titre édité par Apogee). Un concept nouveau : un jeu en 3D dans lequel il fallait trouver, au milieu d'une forteresse nazi, le méchant du lieu (au look d'Adolf) pour lui faire la peau. Le jeu pour PC connut un succès fantastique. Quelques années plus tard, Id Soft adapte son jeu pour Nintendo sur la console 16 bits. Une expérience difficile (le jeu avait été épuré : plus de bergers allemands, plus de symbole nazi, plus de portrait d'un goût douteux...) qui, à l'époque, avait fait dire à la petite société texane qu'elle ne retravaillerait plus avec Nintendo. Et dire qu'en 1997 on attend Doom 64 ! Comme quoi, tant qu'il y a des sous à se faire...

## Doom, une famille nombreuse

Fort de leur succès, l'équipe, qui entre-temps avait recruté des gens comme Jay Wilbur, Kevin Cloud et Tom Hall, pouvait s'attaquer au gros morceau : Doom. En 1993, la doom-mania pouvait commencer. Dans le monde du PC, les clones apparurent nombreux, alors que le genre tentait une timide entrée sur le marché des consoles 16 bits. Mais si le cœur y était, la puissance n'y était pas. Faire un Doom sur 16 bits, c'est optimiste. Pourtant, certains s'y sont essayés avec succès : Accolade avec Zero Tolerance, seul et unique jeu Megadrive à se jouer en link, ou bien encore Ocean qui, en France, proposait Doom Super

Nintendo, dopé au processeur FX de Nintendo. Il aura fallu attendre l'avènement d'une nouvelle technologie pour enfin voir des "Doom-like" de qualité. Et regardez les pages qui suivent, il y a le choix ! La mode du PC est passée à celle des consoles. Un virus qui inquiète de nombreuses personnes et en amuse une infinité d'autres. C'est ce qu'on appelle le second degré.

## Un jeu de fin de siècle

Nos amis sociologues auraient certainement de nombreuses choses à dire concernant la vague du Doom-like. Nous avons d'ailleurs à ce propos tenté de contacter certains éminents membres de la profession qui, par "manque de temps", n'ont pu satisfaire à notre demande. Dommage, on aurait aimé entendre parler de la crise, de ce besoin de victoire et de revanche (syndrome Dragon Ball z-dien), de ce surplus d'énergie négative dont il est bon de se débarrasser. Dommage. En attendant des discours plus cérébraux, vous pourrez toujours vous initier à l'un des Doom-like. Préférez à ce propos les titres qui se jouent en link, ou bien mettez la main sur un réseau de PC (certaines sociétés nouvellement implantées proposent, pour des prix modestes, des heures de connexion sur des PC branchés en réseau). Vous comprendrez alors pourquoi Doom fut un monument, une petite révolution du jeu vidéo, un micro-bouleversement qui aura rapporté des centaines de millions de francs.

## ET LA 16 BITS DANS TOUT ÇA

2-2. Égalité entre la Super Nintendo et la Megadrive. Les 16 bits eurent aussi en leur temps les honneurs du killer 3D. À croire que c'est une mode cosmique ! On se souvient avec une lame d'émotion des deux titres Megadrive que furent Bloodshot (qui se jouait à deux sur écran splitté) et Zero Tolerance, le seul et unique produit Megadrive à se jouer en link ! Une performance et une première qui n'aura hélas pas été suivie. Pour ce qui est de la Super Nintendo, après le très décevant et épuré façon "L'île aux enfants" Wolfenstein 3D, il y eut le fantastique Doom (souvenez-vous de notre Joypad n° 47 et de sa cassette vidéo). Une très bonne version qui reste, même plus d'un an après sa sortie, une valeur sûre de la Super Nintendo.



## UN "TROMPAGE" PUISSANCE 32

Parfois, on se trompe. C'est un peu la vie. Ainsi, la traduction du texte de présentation se trouvant au dos de la boîte de Final Doom n'était-elle pas exacte du tout. En effet, on ne trouve dans le jeu que 32 des 64 niveaux annoncés ! Sglourps ! Sans doute un petit lutin est-il passé par là. Étrange, d'autant plus que la notice (à l'intérieur de la boîte, si vous me suivez), indique qu'il n'y en a que 32 des niveaux. Il paraît que chez Assimil, ils ont des méthodes d'anglais vraiment géniales. Si, si...

# Doom-Like

## Alien Trilogy

**MACHINE : SATURN ET PLAYSTATION**  
**EDITEUR : ACCLAIM / FOX INT.**  
**ASTUCES : JOYPAD 54 TEST : JOYPAD 52 ET 57**

Inspiré de la célèbre saga hollywoodienne, Alien Trilogy est le premier Doom-like à faire appel à une licence de film. Une atmosphère oppressante à souhait pour 33 niveaux répartis en 3 mondes reprenant chacun l'un des volets du film. On se souviendra à ce propos de la reine alien de la fin du premier monde, qui reprenait Aliens (second épisode de la saga). Un grand moment d'émotion. A posteriori, le jeu s'adresse en priorité à ceux qui veulent s'initier au genre, les autres venant à bout trop facilement de ces niveaux. Le jeu ne proposait à notre goût pas un challenge suffisamment difficile et novateur.



## Doom

**MACHINE : PLAYSTATION (SATURN À VENIR)**  
**EDITEUR : WILLIAMS / GTI**  
**ASTUCES : JOYPAD 50 ET 53**  
**TEST : JOYPAD 48**

Tout a commencé par là... Une version PlayStation extraordinaire, graphiquement supérieure à ce que l'on trouve sur PC par exemple. Des effets de lumière somptueux, des graphismes très fins et une animation d'une fluidité exemplaire (si l'on oublie un ou deux ralentissements). Une base, et toujours une référence du genre sur la console de Sony. Espérons que la version Saturn, qui ne devrait pas tarder à arriver, s'imposera elle aussi comme une référence dans le genre. Avec plus de 50 niveaux, Doom PlayStation ne pouvait que combler les joueurs les plus exigeants. On retrouvait en effet les meilleurs niveaux des Doom 1 et 2 (PC), plus quelques inédits dont nous vous donnons les codes dans les Joypad n° 50 et 53.



## Exhumed

**MACHINE : SATURN (PLAYSTATION MARS 97)**  
**EDITEUR : BMG INT.**  
**TEST : JOYPAD 57**

On ne s'attendait certainement pas à une telle réussite. Exhumed est un des meilleurs Doom-like jamais sortis sur console. Dans des décors inspirés de l'Égypte ancienne, le joueur trouve la sortie d'un vaste dédale. Une animation remarquable, des armes originales, des niveaux relativement complexes font de ce jeu l'un des titres forts de la Saturn. Dommage que le système de sauvegarde soit vraiment manqué (les impatientes risquent de s'énerver). Toutefois, Exhumed, on y revient. À noter que la version PlayStation n'arrivera pas avant la fin du premier trimestre 97.



# Le petit catalogue du killer 3D illustré

## Final Doom

**MACHINE : PLAYSTATION**  
**EDITEUR : WILLIAMS**  
**TEST : JOYPAD 57**

Tiens, revoilà du Doom, du bon vieux Doom. Au menu, 32 niveaux qui n'apportent aucune véritable nouveauté, mais qui sont indispensables pour tous ceux d'entre vous en manque de sensations "doomiennes". Une fois le premier Doom bouclé, il y a comme une impression de manque, c'est normal... Pas d'inquiétude. Au fait, si vous ne voulez pas vous prendre la tête avant d'éclater celle des autres, sachez que les passwords du premier volet fonctionnent sur le second. C'est bête, mais personne n'a jamais prétendu qu'il fallait être supérieurement intelligent pour faire un Doom...



## Descent

**MACHINE : PLAYSTATION**  
**EDITEUR : INTERPLAY**  
**ASTUCES : JOYPAD 56 ET 57**  
**TEST : JOYPAD 51**

Avec Descent, les Doom-like gagnent une dimension de plus. S'il était avant possible de partir à gauche ou à droite, de reculer et d'avancer, on peut désormais descendre et monter dans ce vaisseau qui vous transporte dans des dédales particulièrement tordus. Il ne faut pas avoir le mal de mer ! D'un maniement parfois complexe, le jeu s'avère être difficile (parfois trop), mais aussi original et varié. Deux atouts, lorsqu'il s'agit d'un jeu de ce genre.



# VOUS AVEZ 120 SECONDES POUR DÉCOUVRIR UN NOUVEAU SPORT EN CHAMBRE !

Blast Chamber est un jeu d'action et de stratégie, une course contre la montre spécialement optimisée pour un mode multi-joueurs. Affrontez jusqu'à trois adversaires dans un cube rotatif et rusez pour récupérer le cristal qui accroît votre temps de vie et réduit celui de vos adversaires. En effet, vous disposez tous de 120 secondes dans plus de 60 chambres différentes, avant que la bombe à retardement que vous transportez n'explose !



## BLAST CHAMBER

Un concept de jeu unique en 3D de 1 à 4 joueurs.

DISPONIBLE FIN NOVEMBRE

Paris Porte de Versailles du 27 novembre au 1er décembre de 9h30 à 20h

MULTIMEDIA WORLD SHOW  
SUPERGAMES



ACTIVISION



Infos Trucs  
et Astuces



Ubi Soft  
28 rue Armand Carrel  
93108 MONTREUIL CEDEX

www.ubisoft.com

# Doom-Like

## Robotica Cybernation Revolt

**MACHINE : SATURN**  
**EDITEUR : SEGA**  
**TEST : JOYPAD 48**

En l'an 2877, suite à une étrange contamination, les robots se sont révoltés. Comme vous ne faisiez rien de particulier ce jour-là, les forces gouvernementales décident de vous envoyer régler ce léger problème. Seulement, vous ne vous battez pas ici contre des boll mixer ou des grille-pain, puisque les ennemis sont des cyborgs (huit modèles différents au total) dernier cri, prêts à vous transformer en tarte aux pruneaux. Cependant, l'aspect recherche (de clés principalement) reste primordial dans ce titre qui manque parfois cruellement de pêche. Pour un peu, on s'endormirait.



## Kileak the Blood

**MACHINE : PLAYSTATION**  
**EDITEUR : SONY**

L'une des premières sorties de la PlayStation, et pas vraiment une réussite. Alors que le second volet est d'ores et déjà sorti au Japon, on se souvient avec une larme d'attendrissement de ce jeu. Une fois encore, à bord d'un robot, il va vous falloir explorer tout un complexe. L'animation est lente (quelle que soit la transformation de votre robot), les ennemis, des robots grotesques, se traînent et vous arrosent copieusement de projectiles. Difficile de vraiment apprécier ce titre qui, lors de sa sortie, pouvait encore prétendre à nos faveurs, mais qui fait vraiment dépassé aujourd'hui.



## Hexen

**MACHINE : SATURN ET PLAYSTATION**  
**EDITEUR : WILLIAMS**

Après Doom, il y eut Heretic. Un remake heroic-fantasy qui, il faut bien l'avouer, n'apportait rien de bien neuf. ID Software avait sous-traité le produit, le confiant à la société Raven. Hexen devait quant à lui arriver plus tard, faisant figure de seconde partie de Heretic. Seulement, hormis l'univers heroic-fantasy et le genre de jeu, plus rien à voir. Cette fois, le joueur incarne un mage, un prêtre ou un guerrier ayant des caractéristiques propres. Alors que le guerrier tape fort, le magicien peut envoyer des sorts d'une terrible puissance. Les niveaux sont complexes, et il arrive même que l'on revienne sur ses pas afin de résoudre certaines énigmes. Tant qu'à faire, autant ne pas s'ennuyer. Espérons que le jeu pourra se découvrir à deux simultanément (au moins sur PlayStation), car il n'y a rien de plus drôle au monde que de transformer son adversaire en porc et d'invoquer un minotaure dans la foulée, histoire de rire.

## Krazy Ivan

**MACHINE : PLAYSTATION**  
**EDITEUR : PSYGNOSIS**  
**TEST : JOYPAD 50**

Les robots, les éditeurs, ils aiment. Krazy Ivan vous projette donc dans la Sibérie orientale afin d'y faire le ménage. D'autres robots menacent en effet la paix de votre territoire.

Ce n'est pas la Tchétchénie, mais ça y ressemble. De gros robots qui s'en mettent plein les dents. L'animation est rapide, mais le jeu monotone se résume à des combats dans des sortes d'arènes. Pas de côté "recherche" qui vienne vous plonger dans une quelconque ambiance. Plus qu'un killer 3D, il s'agit ni plus ni moins d'un shoot-them-up. Heureusement, celui-ci peut se jouer en link, à deux joueurs.



## Po'Ed

**MACHINE : PLAYSTATION**  
**EDITEUR : TWI**  
**ASTUCES : JOYPAD 57**  
**TEST : JOYPAD N°54**

Au royaume des boucheries, les cuisines sont reines. C'est un peu la devise à tirer de ce Po'Ed, surprenant Doom-like dans lequel il s'agit de courir, hachoir à la main, après de simili-poulets. Passé cet humour douteux et cette atmosphère atypique, on se retrouve avec un Doom-like quelconque, l'originalité et l'intérêt en moins. Voilà notre lanterne rouge du Doom-like !



Si "Pandemonium" signifie également "tohu-bohu",  
ce n'est certainement pas par hasard...



# PANDEMONIUM!

Le jeu qui va "tohu-bohuter"  
votre console !



"Une véritable perle, un petit bijou" (Consoles +)

CRYSTAL  
DYNAMICS™

BMG  
INTERACTIVE

# Doom-Like

## Quake

MACHINE : SATURN, PLAYSTATION ET N64  
EDITEUR : WILLIAMS



sortie  
1997

Présenté en détail dans sa version PC dans le n° 74 du magazine Joystick, Quake était le jeu événement d'Id Software pour l'année 96. Un événement qui aura affronté le terrible Duke 3D. Finis les ennemis en sprite, Quake lance la mode des ennemis en 3D polygonale ! Conclusion, les graphismes n'ont plus rien

à voir avec ce qui se faisait avant. À noter que le point fort du jeu était le mode multi-joueur en réseau ; ce qui ne sera pas facile à adapter dans le monde des consoles, à moins que Sony ne développe l'usage de son câble link ou que Sega sorte à temps son extension Internet et son kit de jeu en réseau. Quake est actuellement prévu sur toutes les consoles de la nouvelle génération, de la Saturn à la Nintendo 64 en passant par la PlayStation pour le milieu de l'année 97.

## Tunnel B1

MACHINE : SATURN  
ET PLAYSTATION  
EDITEUR : OCEAN  
TEST : JOYPAD 57

Alors que la version Saturn sort tout juste (identique à la version PlayStation, si l'on omet les graphismes beaucoup moins fins), Tunnel B1 est déjà disponible depuis quelques semaines sur PlayStation. Là, il s'agit, à bord d'un vaisseau, de parcourir une douzaine de niveaux (ce qui fait assez peu) d'une beauté renversante. Le vaisseau fonce et tire sur tout ce qui bouge ! Il faut être rapide et vif pour éviter et détruire les nombreux adversaires qui bloquent les corridors. De l'action à l'état pur.



## Tenka

MACHINE : PLAYSTATION  
EDITEUR : PSYGNOSIS

Psygnosis (auteur de Formula One, WipEout et autre Destruction Derby) se met aussi au Killer 3D. Tenka, jeu furtivement présenté lors du dernier E3 en mai dernier à Los Angeles, s'annonce comme

étant un jeu aussi beau que violent qui pourrait bien renouveler le genre. On ne connaît du jeu que l'histoire : le World Government serait en train de faire des expériences génétiques pas très catholiques. À vous d'infiltrer les locaux et de découvrir le fin mot de l'histoire. Contrairement à Doom, il devrait cette fois être possible de sauter, de glisser, de ramper ou bien encore de regarder aux alentours. Un total de cinq missions vous attend : elles devraient toutes combiner action et aventure.

## Duke Nukem 3D

MACHINE : PLAYSTATION  
EDITEUR : WILLIAMS ENT.

Véritable jeu événement sur micro, Duke arrive sur console pour le début de l'année 97. Dans ce Doom-like, une trentaine de niveaux attendent le killer en herbe que vous êtes maintenant devenu. Mais attention, il s'agit ici d'un killer comique (drôle d'expression).

Duke chante *Born to be wild*, insulte ses adversaires, patauge dans l'hémoglobine et laisse derrière lui des traces de pas... autant de détails qui font la richesse de ce jeu où l'action reste omniprésente. Considéré par beaucoup comme étant le meilleur Doom-like ayant jamais existé, Duke bénéficiera d'ici quelque temps d'une suite sur PC qui, espérons-le, sera directement adaptée sur console.



sortie  
1997

## Dark Forces

MACHINE :  
PLAYSTATION  
EDITEUR :  
LUCASARTS

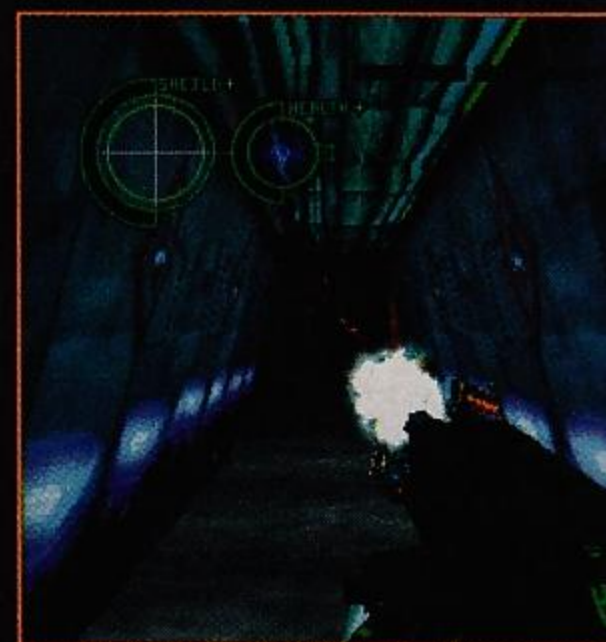
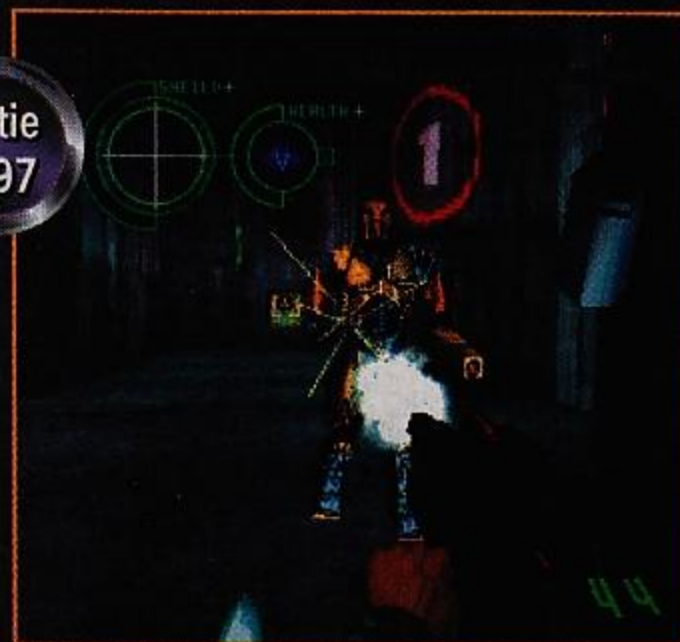
La force Luke dans ce "Doom-like" qui décroche sans aucun doute la palme du jeu le plus difficile de sa catégorie. Plongé dans l'univers de la Guerre des Étoiles, le joueur n'aura ici d'autre but que de devenir un héros de la cause Rebelle. De l'action, bien entendu, dans des décors dignes de la saga cinématographique, au milieu d'ennemis tout droit tirés du grand écran. Mais le jeu propose aussi une bonne dose de réflexion, car il faut parfois être très doué pour trouver le moment pour se sortir de niveaux particulièrement vastes.



sortie  
1997



sortie  
1997



# MORTAL KOMBAT TRILOGY



UN FABULEUX CONCENTRÉ DE TOUTE LA SAGA MORTAL KOMBAT :  
RETROUVEZ LES TROIS PREMIERS ÉPISODES REMASTERISÉS  
AVEC DE NOUVEAUX DÉCORS ET COUPS SPÉCIAUX



34 PERSONNAGES À DÉFIER

Williams   
Williams Entertainment Inc.



CD-ROM PC



PlayStation

GT

# PlayStation

ÉDITEUR : INTERPLAY

NOMBRE DE JOUEURS : 1 (HÉLAS !)

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2

DIFFICULTÉ : ÉLEVÉE

CONTINUES : MOTS DE PASSE ET SAUVEGARDES MEMORY CARD

NOMBRE DE NIVEAUX : 13

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

**G**uy Roux serait tueur, il friserait l'apoplexie. Car Disruptor est un gâchis. Ce titre développé par la deuxième équipe de Universal Interactive Studios (la première s'étant chargé de Crash Bandicoot) avait toutes les cartes en main pour se hisser sur la plus haute marche du podium. Elle n'a pas su en profiter. La faute à qui ? À la durée de vie...

## Radins sur toute la ligne

L'habitude des Killer 3D dans le genre de Disruptor est de lâcher le joueur dans le premier niveau, sans aucune explication, sans aucun scénario. Si on aime plutôt ça, il faut tout de même avouer que c'est du bourrinage bête et méchant. Disruptor rompt donc la tradition des jeux pour lobotomisés en proposant un vrai scénario, au travers de séquences vidéo clean à souhait. Il ira même, ô bonté suprême, jusqu'à vous expliquer ce que vous faites dans ce borbier. Les niveaux sont assez vastes (à l'exception des premiers). Ils fourmillent d'ennemis qui, s'ils ne sont pas les plus originaux du monde, ni même les plus intelligents (loin s'en faut), offrent une résistance héroïque. Pour les avoir, plusieurs solutions s'offriront à vous. Les armes de Disruptor sont un bel exemple de modernité, d'originalité, d'efficacité et de beauté. Malheureusement pour vous, les changements d'armes ne sont pas des plus rapides, ce qui peut vous valoir quelques déconvenues dans les moments chauds. Et puis pour tirer, il faut des munitions. Et elles se font rares les bougresses, même trop dans certains niveaux. Et la possibilité d'utiliser des pouvoirs psioniques n'y change rien. L'un dans l'autre, cela ajoute de la difficulté (et donc un peu de durée de vie) à un jeu qui n'en manque pas. Cela permet au moins de profiter des 13 niveaux... Niveaux de toute beauté d'ailleurs : chacun d'entre eux a un caractère graphique particulier, avec comme points com-

muns la beauté des couleurs, la variété du design, la finesse des textures, et l'originalité. Seule ombre, qui n'en est peut-être pas une : le brouillard, que l'on trouve dans certains niveaux. À l'accoutumée, ce type de brouillard sert à masquer le clipping. Une gruge comme une autre, me direz-vous. Seulement, il me semble que dans le cas de Disruptor, cette brume est plus là pour l'ambiance que pour gommer un affichage défectueux. Simple supposition de ma part... Quoi qu'il en soit, ce Disruptor est une belle réussite technique, d'autant plus que la fluidité et la vitesse de l'animation ne sont pas à mettre en doute. C'est tellement fluide, que certains d'entre vous pourront s'attraper une nausée. Mais une bonne technique ne suffit pas. L'absence de passages secrets, des vrais, des tortueux à la Doom, ajoutée à celle d'un mode Link, à des ennemis quelconques et stupides de surcroît, à une durée de vie très courte (pour les pros du genre, c'est l'histoire d'une bonne journée), fait de ce titre un jeu correct mais sans plus. On y frôle l'extase sans jamais l'atteindre.



Le jeu vous proposera une vidéo, qui vous expliquera le scénario. On sait que c'est un prétexte au jeu ; mais pour une fois, il y en a un.



La brume, quant à elle, est là pour l'ambiance ou pour masquer le clipping et les problèmes d'affichage. That's the question...

Pour se farcir un ennemi au corps à corps, certaines armes sont plus indiquées que d'autres.



Le Plasma Gun ne ressemble pas vraiment à celui de Doom, mais est bougrement efficace. Seul hic : vous ne le trouverez que dans un niveau ; et encore, il faut aller le chercher.





Voilà l'un des pouvoirs psioniques. En plus de gaiement détruire vos ennemis, certains pouvoirs psiotruics vous guériront ou formeront autour de vous un bouclier.



Pour franchir ce ruisseau de lave, utilisez le saut.



Les décors ne sont interactifs qu'à ce seul moment. Où est le plaisir des tonneaux explosifs de Doom ?

### COMPARATIF • COMPARATIF

## Disruptor contre Doom

Comparé à Doom, que ce soit le premier ou le Final, Disruptor perd la bagarre. Le premier Doom comptait presque 60 niveaux, le deuxième 32, et Disruptor n'en a que 13. Qui se parcourent beaucoup plus vite, d'ailleurs. Et puis Doom se joue en Link. Et puis Doom est bourré de passages secrets. Et puis Doom, c'est une ambiance, une ribambelle de monstres originaux et rusés pour certains, ... c'est Doom.



### COMPARATIF • COMPARATIF



Certains ennemis vous colleront comme un chewing-gum à une semelle. Ils sont les rois du gaspillage de munitions, qui sont déjà rares.



Les armes apparaîtront dans une liste, ce qui n'est pas vraiment idéal au cours des échauffourées. Difficile de sélectionner l'arme, d'éviter les tirs ennemis et d'attendre le chargement de celle-ci sans se faire trouver la peau.



Cette arme lockera automatiquement votre adversaire et lui enverra une mine.



### EN RÉSUMÉ

Disruptor se classe parmi les titres qui épatent techniquement, mais qui n'amuse pas. Ou pas assez longtemps... Les quelques originalités dont il dispose (mode Practice, armes psioniques...) ne font pas oublier une durée de vie trop courte, une intelligence artificielle sous-développée et des niveaux qui ne demandent pas de recherche, ou si peu. On pensait tenir un successeur à la Doom. Finalement, on n'a affaire qu'à un énième clone.

GRAPHISMES

17

GRAPHISMES

Le design des niveaux et leur réalisation sont magnifiques, mais les sprites ennemis laissent à désirer.

ANIMATION

19

ANIMATION

Ça bouge fabuleusement vite et bien. Même trop, ce qui pourra provoquer quelques haut-le-cœur.

MANIABILITÉ

15

MANIABILITÉ

À l'exception des changements d'armes, qu'elles soient psioniques ou normales, il n'y a pas à se plaindre. Malheureusement, dans un Doom-like, les armes sont primordiales.

SON/BRUITAGE

18

SON/BRUITAGE

Ce n'est plus un jeu mais un film : les musiques collent à l'action, les bruitages sont pile-poil. Bref, c'est du John Barry.



J'AIME

- Une ambiance fantastique.
- Des armes psioniques originales.
- Des musiques hollywoodiennes.



J'AIME PAS

- Des ennemis neutres.
- Des changements d'armes trop lents.
- TROP COURT !!!

87%

# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

### NOUVEAUX MAGASINS

AIX EN PROVENCE - 2, rue Lacépède - Haut Crs Mirabeau  
ARLES - 21, rue du 4 septembre  
BOULOGNE S/MER - 3, Place Charpentier  
MOULIN - 48, rue des Coutelliers  
THONON LES BAINS - Galerie l'Étoile  
PERPIGNAN - 35, rue du Maréchal Foch  
TARBES - 6, rue B. Barrère  
REIMS - Place Drouet d'Erlon - Galerie du Lion d'Or  
ROANNE - 19, rue du Bourgneuf  
HAGUENAU - 2, rue des Dominicains - Galerie St Jacques

### LISTE DES MAGASINS

AGEN - 101 crs Victor Hugo	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE - 2, r Lacépède	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO - Galerie crs Napoléon	Tél : 04.95.21.19.05
ALBI - 64 r de la Croix Verte	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS - 2 r Lamarq	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS - 3 r de la Roë	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME - 16 r Chabrefy	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY - 3 r de la Paix	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE - 11 r Adrien Ligué	Tél : 04.50.87.16.75
AUBERVILLIERS - 28 r du Moutier	Tél : 01.43.52.70.23
AVIGNON - 29, r des Fourbisseurs	Tél : 04.90.82.22.61
ARLES - 21, r du 4 Septembre	Tél : 08.36.68.22.06
BAYONNE - 28 r Pannecau	Tél : 05.59.59.41.61
BLOIS - 108 r du Bourg Neuf	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX - 4 r du Pas St Georges	Tél : 05.56.01.13.19
BOULOGNE sur MER - 3, place Charpentier	Tél : 08.36.68.22.06
BOURGES - 13 pl Planchat	Tél : 02.48.24.92.62
BRIVE - 4 r Charles Teyssier	Tél : 05.55.17.92.30
CHALON S/S - 44 r aux Fèvres	Tél : 03.85.42.98.58
CHOLET - 11 r G. Clémenceau	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT - F - 114 Bld G. Flaubert	Tél : 04.73.28.93.37
CREIL - 7 r de la République	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE - 4 r St Rémy	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON - 16 r Devoges	Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE - 12 r Royer	Tél : 03.28.66.73.73
EVREUX - 9 r des Lombards	Tél : 02.32.62.54.72
FORT de France - 10 r J. Compère	Tél : 0596. 63.12.13
FREJUS - 1526 Av de Lattre de Tassigny	Tél : 04.94.53.64.18
GRASSE - 29 r Paul Goby	Tél : 04.93.36.34.45
GRENOBLE - 17 Av Felix Viallet	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU - 2 r des Dominicains	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE - 36 r Albert 1er	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE - 72 Av du Bac	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE - 100 Av Foch	Tél : 02.35.22.72.55
LE PUY en VELAY - 16 Bd St Louis	Tél : 04.71.09.37.17
LE TAMPON (Réunion) - 199 rH. Delisle	Tél : 0262.27.87.76
LILLE - 41 r de la Clé	Tél : 03.20.51.44.75
LYON - 7 crs Gambetta	Tél :
04.78.60.33.60	
MARSEILLE - r 37 Av Cantini	Tél : 04.91.78.96.75
MELUN - 14, r du Gle De Gaulle	Tél : 01.64.37.41.98
METZ - 12 r Sainte Marie	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN - 15, r des Cordeliers	Tél : 05.58.06.39.51
MONTLUÇON - 9 r des Rémoiseurs	Tél : 04.70.05.94.82
MONTAUBAN - 107 Frq Lacapelle	Tél : 05.63.66.57.33
MONTPELLIER - 27 r Saint Guilhem	Tél : 04.67.60.42.57
MOULINS - 48 r des coutelliers	Tél : 04.70.34.09.95
NANTES - 9 r des Halles	Tél : 02.40.35.57.93
NARBONNE - 15 Bd du Dr Ferroul	Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES - 1 r Richelieu	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT - Gal Sainte Marie	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS - 103 r Banner	Tél : 02.38.77.98.30
PARIS - 16 - 3 r Guy de Maupassant	Tél : 01.45.04.13.10
PERIGUEUX - 16 r Eguillerie	Tél : 05.53.09.84.00
PERPIGNAN - 35 r du Maréchal Foch	Tél : 04.68.34.05.11
POINTE à PITRE - Angle r A.Grégoire et J.Jaures	Tél : 0590-26-95-26
REIMS - Gal du Lion D'Or	Tél : 03.26.77.96.76
ROANNE - 19 r du Bourgneuf	Tél : 08.36.68.22.06
RODEZ - 24 r du Bal	Tél : 05.65.68.94.58
ROUEN - 18 r Alsace Lorraine	Tél : 02.35.89.60.33
SETE - 6, r Max Dormoy	Tél : 04.67.74.81.46
ST BRIEUC - 13 r de Rohan	Tél : 02.96.62.33.13
ST ETIENNE - 4 r Geoges Tessier	Tél : 04.77.41.84.79
ST QUENTIN - 69 r d'Isle	Tél : 03.23.64.15.07
STRASBOURG - 5 pl Clément	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES - 6, r B. Barrère	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS - Gal Ctre Cial Mammouth	Tél : 05.59.64.18.66
THONON les BAINS - Gal l'Étoile II	Tél : 04.50.71.69.02
TOULON - 20 r Vincent Courdouan	Tél : 04.94.91.39.69
TOURS - 5 r Auguste Comte	Tél : 02.47.20.42.30
TROYES - 34 r du Général Saussier	Tél : 03.25.73.11.28



Console PLAYSTATION & un Pad  
+ 1 CD de demo

**1490,00 Frs**

console Française distribuée et garantie par SONY France

**Les nouveautés Play Station**

Tomb Raider - FIFA 97 - NBA Jam Extreme

Disruptor - NBA Live 97 - Reloaded

Street Racer - ISS Deluxe - Magic : The Gathering

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS  
CONDITION ARGUS



console SATURN et un pad  
et 1 CD de Démo

**1490,00 Frs**

**Les nouveautés Saturn**

Tunnel B1 - Project X2

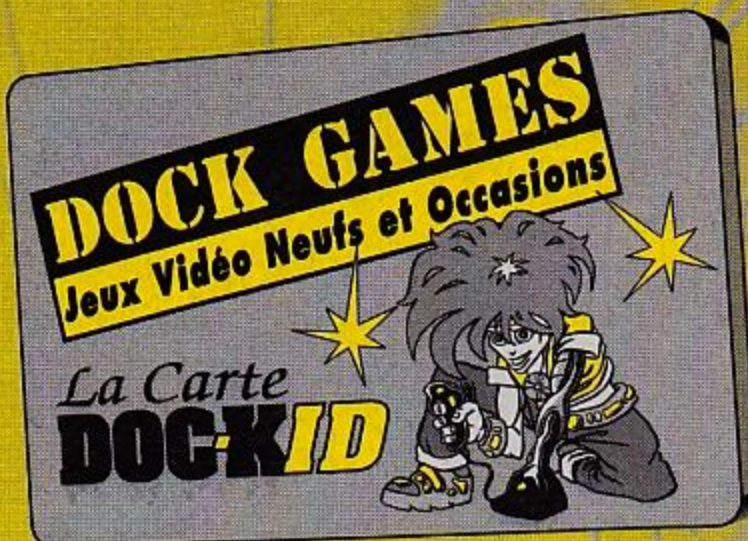
Street Racer - Reloaded

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS  
CONDITION ARGUS



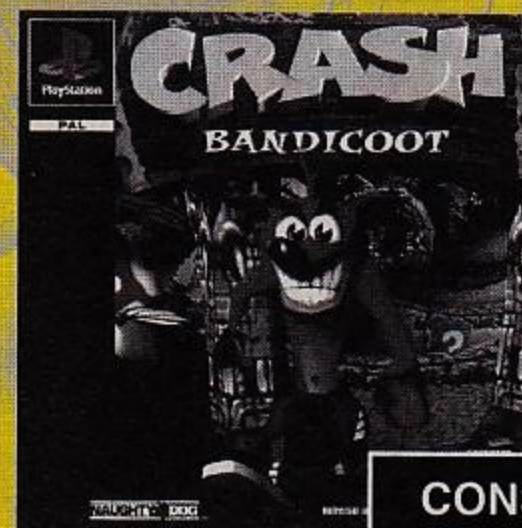
## TUNNEL B1

Au bout du tunnel, l'enfer en 3D. Bienvenue dans le jeu le plus speed de l'année.



## CRASH BANDICOOT

Entrez dans le monde délirant de ce jeu de plateformes en 3D le plus innovant et évitez les pièges afin de retrouver votre fiancée.

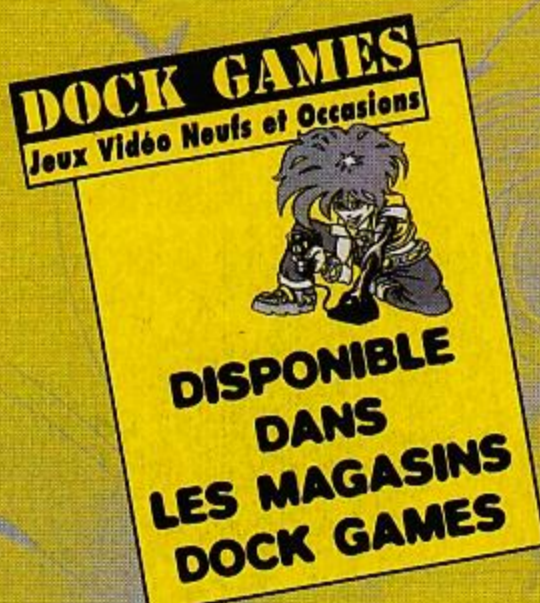


CONSOLES + 96%  
CD CONSOLES \*\*\*\*\*

## FIGHTING VIPERS

Un combat passionnant va pouvoir commencer. Tous les coups sont permis dans ce nouveau jeu de combat où les défis se déroulent sur un ring clos !

CONSOLES + 96%  
CD CONSOLES \*\*\*\*\*



## TOMB RAIDER

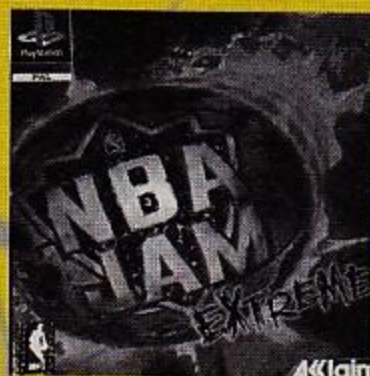
La plus grande aventure de cette fin d'année a un visage : Lara Croft. Tomb Raider est un cocktail détonnant qui mêle actions, aventures, et énigmes.



CONSOLES + 97%  
CD CONSOLES \*\*\*\*\*

## NBA JAM EXTREME

Avec NBA JAM Extreme, vous allez en prendre plein la vue! Incroyable, des centaines de slams et de dunks délirants!



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

**DOCK GAMES PAIE COMPTANT AUX MEILLEURES CONDITIONS VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO (voir conditions argus dans votre magasin le plus proche)**

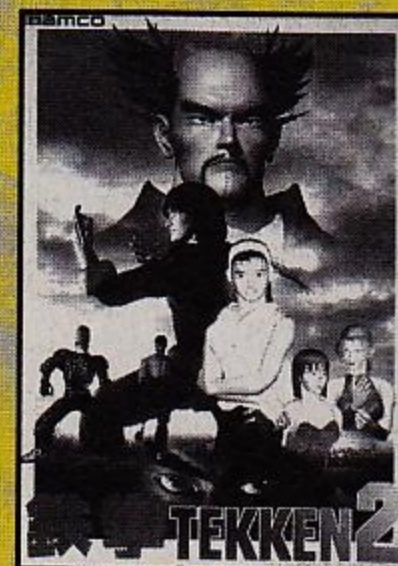
Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96, notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

**Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale**  
**Une vraie Centrale d'Achat, plateforme et entrepot**

Renseignements 24H sur 24 au **08 36 68 22 06**

## TEKKEN 2

La seconde manche du tournoi le plus convoité va avoir lieu. Retrouvez les combattants les plus célèbres pour une confrontation ultime. Que le combat commence !



## VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX ! L'Engagement des DOCKS

• **Vous racheter CASH\* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie**  
Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle

• **Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs**  
Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...

• **Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news**  
cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..

• **Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France**  
sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

**LE SERVEUR DOCK GAMES 08 36 68 22 06**  
**À VOTRE SERVICE**

## SOVIET STRIKE

STRIKE est le nom d'une force secrète créée pour empêcher les guerres avant qu'elles ne commencent. Shadowman sera votre cauchemar...



CONSOLES + 94%  
CD CONSOLES \*\*\*\*\*

## FORMULA 1

Grand Prix de France de F1, nouveau record du monde! Formula 1 vous permet enfin de vous mesurer aux meilleurs pilotes de course.



\* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68... : la taxation est de 2,23 F TTC / min.  
\*\* La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre-mer - Prix TTC - DOCK GAMES LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES DÉPOSÉES

# CENTRES SEGA

## VENEZ DÉCOUVRIR LE LOISIR DU TROISIÈME MILLÉNAIRE!

Si vous ne connaissez pas encore ces parcs d'attractions, c'est que vous n'êtes pas au faite de l'actualité du jeu vidéo. Désormais au nombre de 7 en France, ils regroupent tous les jeux forts du moment. Simulateurs de ski, de Formule 1, de moto, jeux de réflexion, de sport et autres machines virtuelles qui vous emmènent dans l'espace ou à la pêche au gros ! L'interactivité, la convivialité et la détente sont ici au rendez-vous pour toute personne désirant passer d'agréables moments, et entrer de plain-pied dans le troisième millénaire !



### Dans chaque centre, vous trouverez :

- ◆ Des hôtes pour vous accueillir et vous guider.
- ◆ Près de 100 postes de jeu (en moyenne) pour vous divertir !
- ◆ Un restaurant McDonald's pour vous remettre de vos émotions.
- ◆ Des postes de jeu à plusieurs (Daytona USA, Sega Rally, Manx TT, etc.).
- ◆ Un cadre sain, aéré et sécurisé.
- ◆ Une ambiance chaleureuse et des sensations très fortes !

### Ouvert 7 jours sur 7 !

Non, vous ne rêvez pas ! Les centres Sega sont effectivement ouverts tous les jours de la semaine, sans exception !

ESPACE DE SIMULATEURS VIDÉO INTERACTIFS

LA TÊTE DANS LES NUAGES

SEGA

PLUS DE 150 stations interactives

VENEZ VOUS MESURER AU TROISIÈME MILLÉNAIRE

Venez vivre des sensations extrêmes aux commandes des simulateurs les plus perfectionnés au monde !

Ouvert 7 jours sur 7



### Les adresses de tous les centres en France :

- 5 Bd des Italiens 75002 Paris.  
Tél : 01 42 44 19 19  
Métro : Richelieu-Drouot.
- Centre commercial Euralille  
59777 Euralille  
Tél : 03 20 55 96 00
- Place d'Italie - Grand écran  
Italie 2 - 75013 Paris  
Tél : 01 44 16 95 35  
Métro : Place d'Italie
- Centre commercial "Les 4 Temps"  
Paris - La Défense  
Niveau 2 - Porte Boieldieu  
Tél : 01 49 01 06 86
- Les Halles du Beffroi  
22 bis, rue du Général Leclerc  
80000 Amiens  
Tél : 03 22 92 79 65
- Centre commercial Usine Center  
Route André Citroën  
Villacoublay - Vélizy  
Tél : 01 30 70 08 94
- Centre Commercial Rosny 2  
Porte 2  
93117 Rosny-sous-Bois  
Tél : 01 45 28 92 80

### NOUVEAU !

### Le 8<sup>e</sup> Centre Sega est en Suisse !

C'est tout nouveau, ça vient de sortir ! Nos amis suisses n'ont pas été oubliés non plus, puisque un 8<sup>e</sup> centre vient de faire son apparition, au cœur même de Genève. Pourvu de 90 postes de jeu, sur une surface de 1 000 m<sup>2</sup>, le loisir familial enfin à portée de tous a ouvert le 25 novembre 1996. Bons jeux !

Adresse du Centre Sega à Genève :  
• 36, rue du Rhône  
Passage Malbuisson

# Joyypad





# News

La PlayStation entre show et chaud !



**C**e mois-ci, la tendance est très nette : la PlayStation prend véritablement son envol aussi bien avec la quantité de produits en préparation, qu'avec la quantité de produits testés ! En effet, dans les news de ce numéro, énormément de bonnes choses venues du pays du Soleil levant (merci le PlayStation Show !), avec notamment la conversion du jeu d'Arcade, enfin dévoilé, Time Crisis, ou encore la suite de l'excellent Ace Combat : Ace Combat 2. Mais la Saturn et la N64 ne sont pas non plus oubliées comme Banana San nous le prouve chaque mois, avec pas mal de titres également prévus sur ces machines. Le scoop étant sans doute la première image exclusive du jeu proprement dit, de Dual Heroes de Konami ! Killer Instinct et Cruisin' USA sur N64 promettent quant à eux énormément. Sans oublier le dernier David Perry : Wild 9's. Ne le loupez pas !

LA RÉDACTION QUI NE FAIT PAS LE PONT...

## 1/ Killer Instinct Gold (N64 US) :

Ça y est ! Voici des photos de la conversion (fort réussie) du jeu de baston venu de l'arcade pour la N64. (page 72).

## 2/ Wild 9's (PlayStation Euro) :

Le dernier bijou en date de David Perry, créateur entre autres de Aladdin, Earthworm Jim etc. (page 70).

## 3/ Soul Blade (PlayStation Euro) :

Baptisé Soul Edge en arcade, voici enfin la conversion de ce jeu de combat éblouissant sur la PlayStation. (page 75).

## 4/ Nights Christmas (Saturn Jap') :

Et la voilà, la surprise de Sega pour Noël : un Nights spécial pour les fêtes ! (page 65).

## 5/ Mario Kart 64 (N64 Jap') :

De nouvelles images et des explications complètes du prochain hit de Nintendo sur la N64 (pages 54 à 56).

## 6/ Tobal N°1 (PlayStation Euro) :

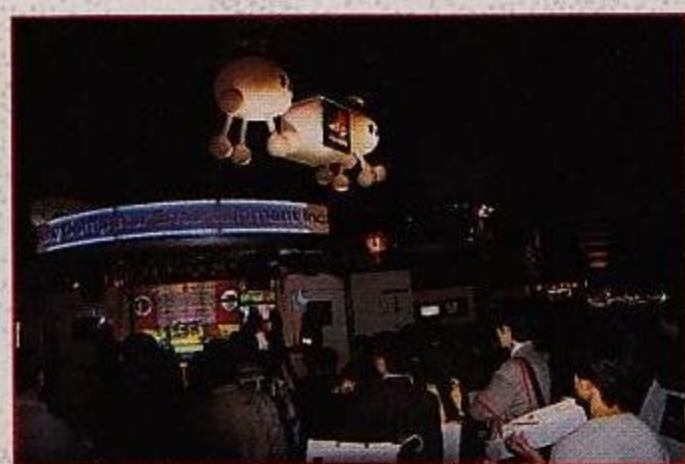
Akira Toriyama pour le design character, des animations ultrafluides, Tobal est une réussite totale ! (page 74).



# L'E3 version

*Pour la première fois, se tenait au Japon l'E3.*

*Ce salon est traditionnellement, aux USA, LE rendez-vous des professionnels du jeu vidéo et du multimédia. Le rachat récent de la société qui l'organisait par SoftBank, une boîte japonaise, a entraîné son apparition de l'autre côté du Pacifique. Las, si en Amérique, E3 est synonyme de salon aux dimensions monstrueuses, au Japon, on a eu droit à un truc riquiqui, ou trois pelés et deux tondu croupissaient dans une salle aux stands clairsemés. Fort heureusement, au même moment et dans le même hall d'exposition, se tenait le PlayStation Expo.*



*La foule se bousculait pour découvrir les dernières nouveautés.*



*Sur le stand BPS, on pouvait voir les dernières nouveautés de Lucas Arts sur PlayStation.*



## ● Paraparapa (SCE)

**Sortie : Décembre au Japon**

Ce jeu est non seulement d'une laideur qui frise le crime contre l'humanité, mais de plus il est niais ! Sur du bruit musical comme seuls les groupes de Rap japonais peuvent en produire, défilent à l'écran les symboles des boutons du contrôleur (croix, carré, triangle...). Il est temps de prendre des vacances pour certains...



## ● Topolo (Art Dink)

**Sortie : Décembre au Japon**

Ce logo virtuel vous permet, une fois que vous avez choisi un environnement, de construire des "machins" plus ou moins autonomes : avions qui volent, humain qui marche, oiseau ou poisson qui se déplace... les possibilités sont innombrables.



## ● Community No B (Fill-in-café)

**Sortie : N.C.**

Ce jeu d'action, avec quelques relents de jeu de rôles, vous met dans la peau d'une petite magicienne qui part à la recherche de pommes.



## ● Cyber Marionnette J (Victor)

**Sortie : Janvier 97 au Japon**

À partir d'un animé populaire situé dans un monde peuplé uniquement d'hommes, dont les seuls éléments féminins sont des cyborgs, JVC a réalisé un jeu de baston en 3D, dans lequel trois "marionnettes" s'affrontent pour le cœur de mamya Kotaru, un jeune garçon.



## ● Running High (Rex Entertain.)

**Sortie : N.C.**

Dans un univers futuriste, courez pour sauver votre peau. Original, non ?



# nipponne

E X P O  
**E3**  
TOKYO '96

En cherchant bien...

## Tendance : la vague des jeux à l'eau de rose

C'est le dernier truc qui marche au Japon ! Les utilisateurs de PS étant principalement des individus de sexe masculin, dans les 12-16 ans, les jeux à base d'adolescentes énamourées, genre "dragage virtuelle", se vendent comme des petits pains.



Noell (Pioneer LDC)



M (Nexuw Interact)



Dôkyusai 2 (Banpresto)

## Une ambiance très très chaude !...



## • Blast Wind (Technosoft)

Sortie : Janvier 97 au Japon

Par les auteurs du meilleur shoot-them-up (en son temps) sur Megadrive, Blast Wind était l'un des quelques titres que l'on pouvait découvrir dans la partie E3.



## • Extra Bright (ASCII)

Sortie : Décembre 96 au Japon

Jeu de courses 3D, avec ses graphismes un peu trop dépouillés, Extra Bright aura du mal à soutenir la comparaison face aux WipEout 2097 et autre Speed King.



## • Formula Circus (Nihon Bussan)

Sortie : Janvier 97 au Japon

L'éditeur n'en est pas à sa première course de F1, et celle-ci est dotée d'un nombre impressionnant d'options originales, comme la possibilité de jouer avec de vieilles F1, avec des modèles actuels ou bien des F1 futuristes.



## • Hyper Duel (Technosoft)

Sortie : Novembre 96 au Japon

Évidemment, les possesseurs de Saturn qui avaient fait le trajet pour venir à l'E3 ont dû en avoir gros sur la patate (le salon se tenait dans la proche banlieue de Tokyo, soit à une heure et demie du centre). Mais en cherchant bien, on pouvait dénicher un ou deux jeux sur Saturn.



## • Gundam The Battle Master (Bandai)

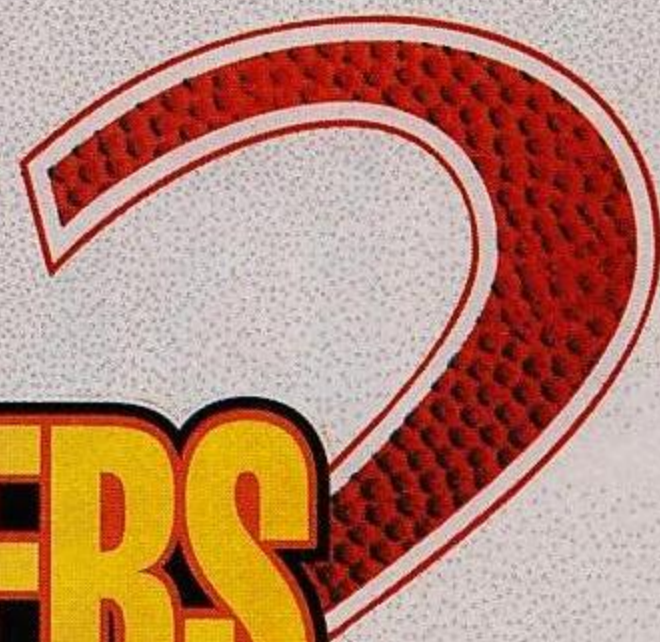
Sortie : Février 97 au Japon

Bandai nous propose un jeu de combat dans lequel s'affrontent les colosses de métal de l'univers de Gundam.





**NBA**

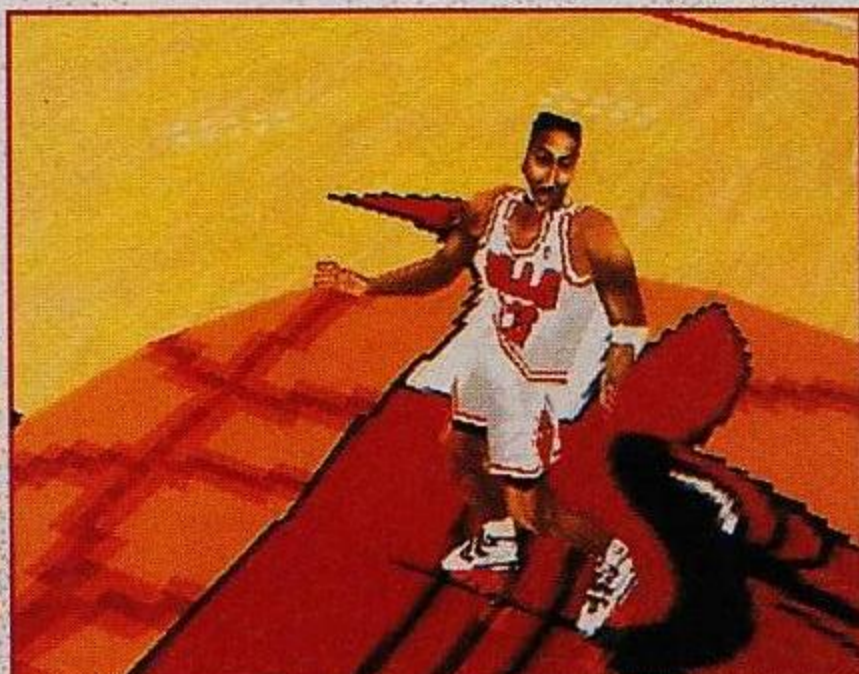


**POWERDUNKERS**

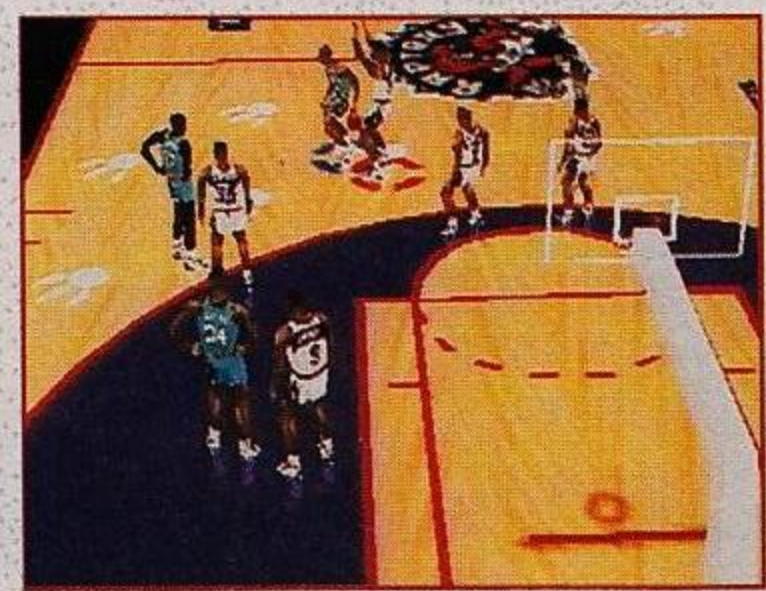
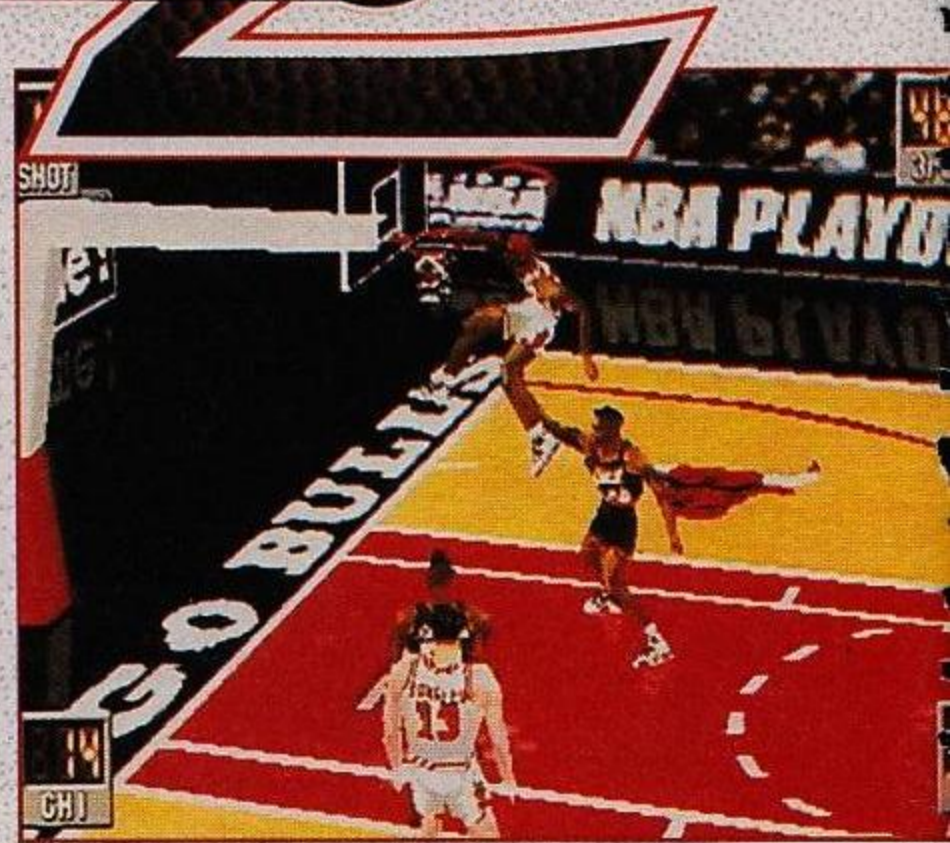
TM

*Petit ballon de basket deviendra grand... Nous voici à la version 2 de la simulation de ce sport de Konami. Quoi de neuf, docteur ?*

*Licence NBA oblige, toutes les équipes de la ligue de basket américaine sont présentes une fois de plus dans cette deuxième version.*



*Chaque dunk spectaculaire que vous enverrez au fond du panier, pourra être revu grâce au mode «replay».*



joueurs présents sur le terrain. Le milieu des simulations de basket est jusqu'à présent la chasse-gardée des éditeurs anglo-saxons (Acclaim, EA ...). Et le NBA Power Dunkers 2 aura sans doute besoin de tous les talents des programmeurs de Konami pour réussir à s'imposer en dehors du Japon. À noter que le jeu sortira fin janvier - début février en France - et sera comme le premier, distribué par Ludi Games. Il aura pour nom NBA in the Zone 2.

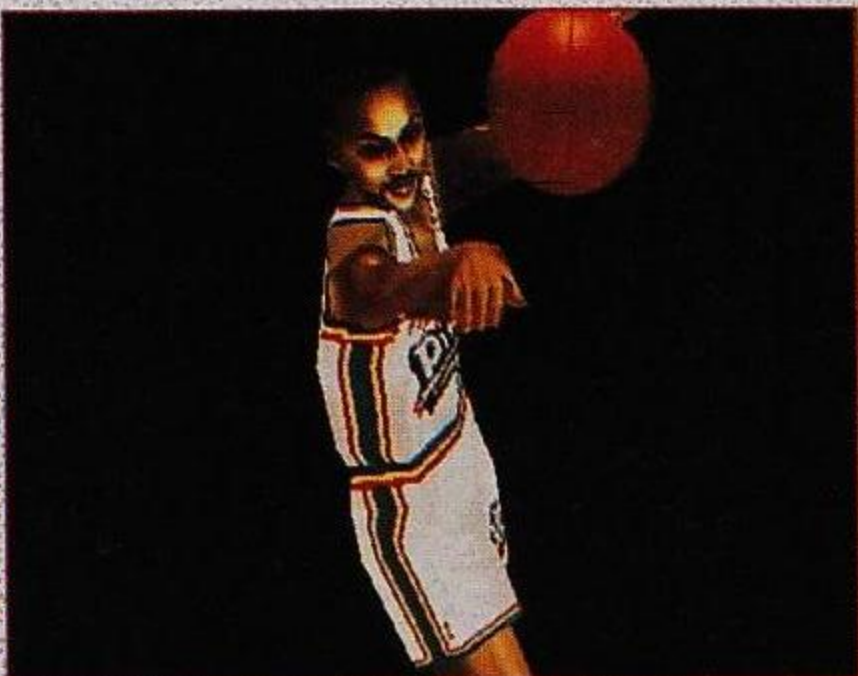
Banana San

**Banana boit !**

Le pauvre Banana San, ravagé par l'alcool et les sushis à l'eucalyptus, a mélangé deux éditeurs nippons dans le Joypad du mois dernier. Road Rage (course de véhicules futuriste se déroulant dans un Néo-Kabé cyberpunk) sur PlayStation, adapté d'un jeu d'arcade, est bien sûr un titre développé par Konami, et non pas par Taito.



*C'est donc bien Konami qui a fait ce jeu. Dont acte !*

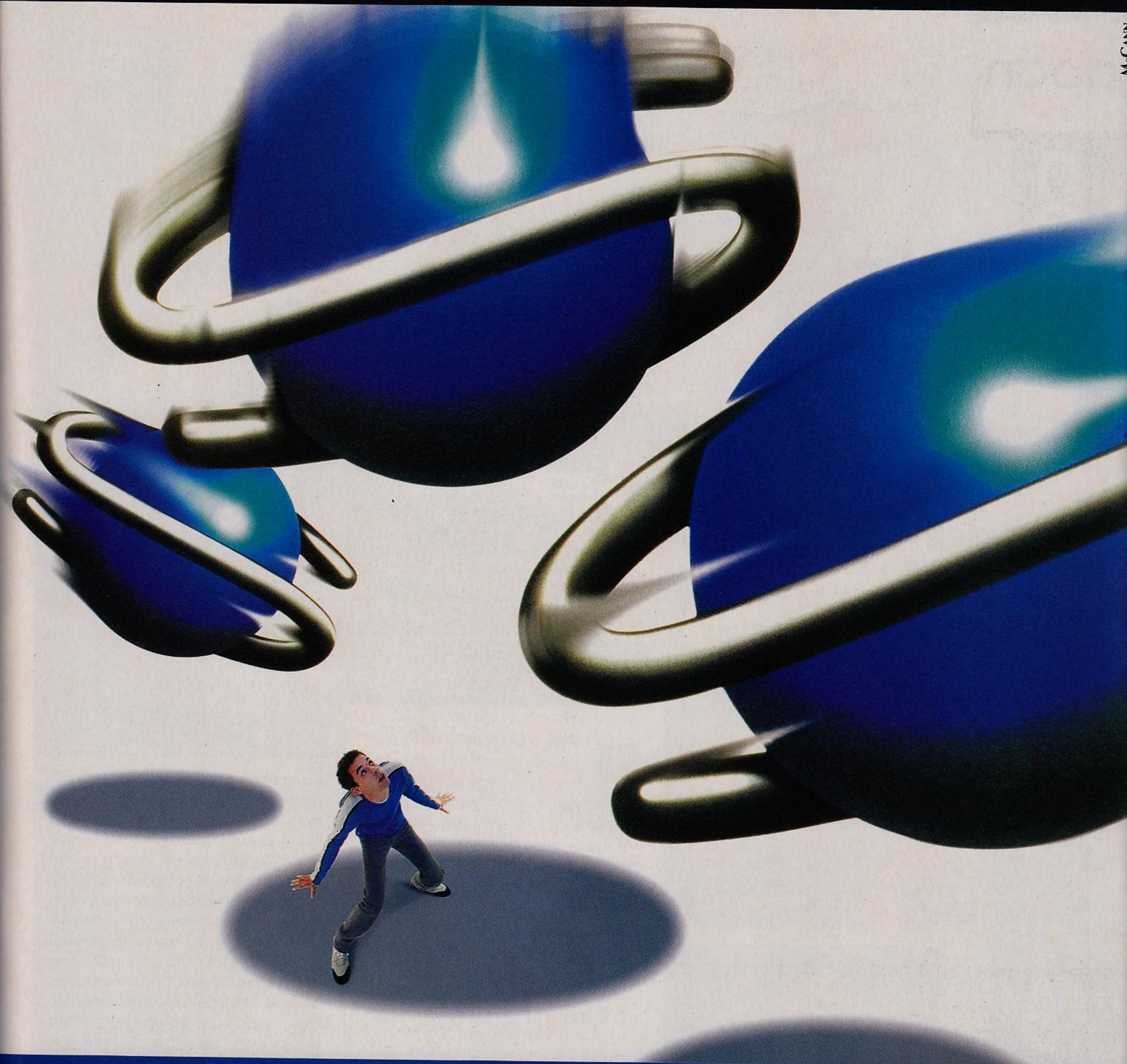


*Des graphismes plus fins, et toujours autant de vues de caméra pour ce deuxième volet.*

**C**omme dans la version précédente, la priorité est donnée à l'action. Ça va dans tous les sens, et l'on a l'impression de passer son temps à cavaler en permanence entre les deux extrémités du terrain. Au niveau graphique, le jeu est irréprochable : personnages en 3D qui bénéficient d'un zoom automatique lors des actions, mouvements réalistes des joueurs tant pour la défense que pour les attaquants, reflets réalistes des projecteurs sur le parquet ciré, alizé qui ondule la chevelure des athlètes... Les mouvements de caméra rapide et efficace qui avaient contribué au succès de la première version sont toujours aussi impressionnants. Le principal changement est celui qui n'apparaît pas à l'écran. Ainsi, une des critiques que l'on avait pu faire à l'époque concernant la version précédente a été corrigée : la défense du CPU a été renforcée. On peut désormais choisir ses joueurs parmi vingt modèles, puis les configurer comme bon nous semble en choisissant des détails aussi capitaux que la couleur de la peau ou le numéro sur chaque maillot. Il est possible dorénavant d'opérer des changements de joueurs en cours de partie. En effet, votre équipe n'est plus limitée aux seuls

**EDITEUR : KONAMI**  
**SORTIE : 29 NOVEMBRE**  
**AU JAPON**  
**DISPONIBILITÉ EUROPE :**  
**JANVIER/ FÉVRIER 97**





La pression augmente  
**sur Saturn :**  
Sega lance 3 nouveaux jeux.



# FEDA 2



**Yanoman, fier du succès de Feda avec plus de 200 000 exemplaires vendus, commercialisera au début de l'année prochaine une version pour PlayStation de ce jeu de rôles/simulation.**



Même lors des combats, il est possible de sauvegarder une partie.

**EDITEUR : YANOMAN**  
**MACHINE : PLAYSTATION**  
**SORTIE : FÉVRIER 97 AU JAPON**  
**DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.**

## Real Battle System

Ce système de combat offre des animations aussi réalistes que rapides. Chaque personnage n'a pas uniquement des attaques : comme dans beaucoup de jeux de rôles, il dispose de protections et peut changer d'armes, avec bien sûr des animations différentes pour chaque arme. Feda, avec plus de 200 000 exemplaires vendus, commercialisera au début de l'année prochaine une version pour PlayStation de ce jeu de rôles/simulation.

Jusqu'à présent, le jeu n'était apparu que sur SFC avec la version originale de Feda, ainsi que sur Saturn avec l'épisode "Feda Remake". La PlayStation devenant indéniablement la console la plus vendue au Japon, Yanoman ne pouvait se permettre de l'ignorer plus longtemps. C'est désormais chose faite.

## Histoire d'un désastre militaire

Dans Feda 1, le héros était Bryan. Huit ans se sont écoulés depuis les événements au cours desquels Bryan et ses compagnons avaient aidé la république d'Alcadia à acquérir son indépendance. Mais le monde de Mil Drass Gals est désormais plongé dans une sombre guerre civile, causée par des disputes entre les différentes races qui cohabitent. La république d'Alcadia est également touchée par le conflit, et est bientôt séparée en deux camps. Au cours de ce conflit, l'armée du camp de l'Est d'Alcadia baptisé "White Surge" reçoit l'ordre de gagner les ruines d'une cité antique qui contient un objet magique dont le pouvoir représente un danger majeur. White Surge reçoit l'ordre de détruire le site, et donc la menace. Mais le chemin du retour vers sa base

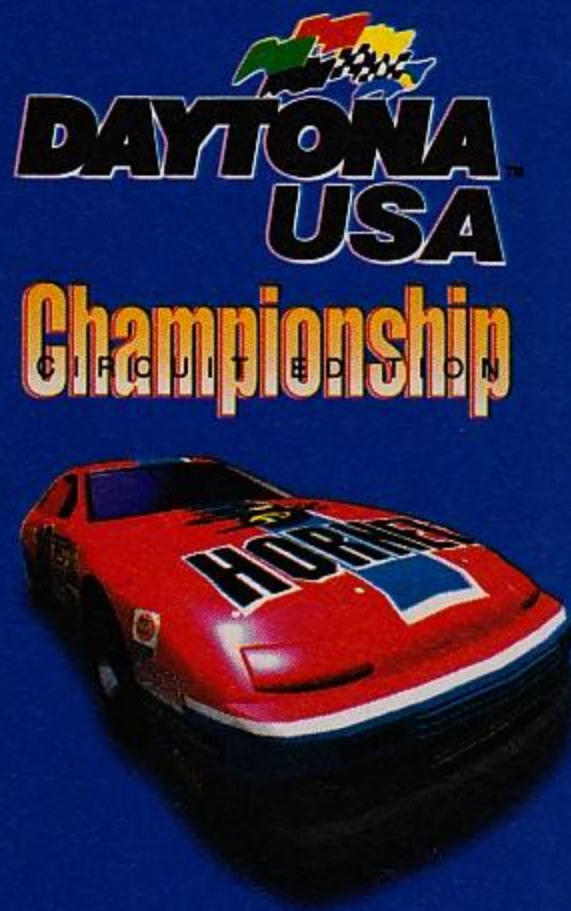
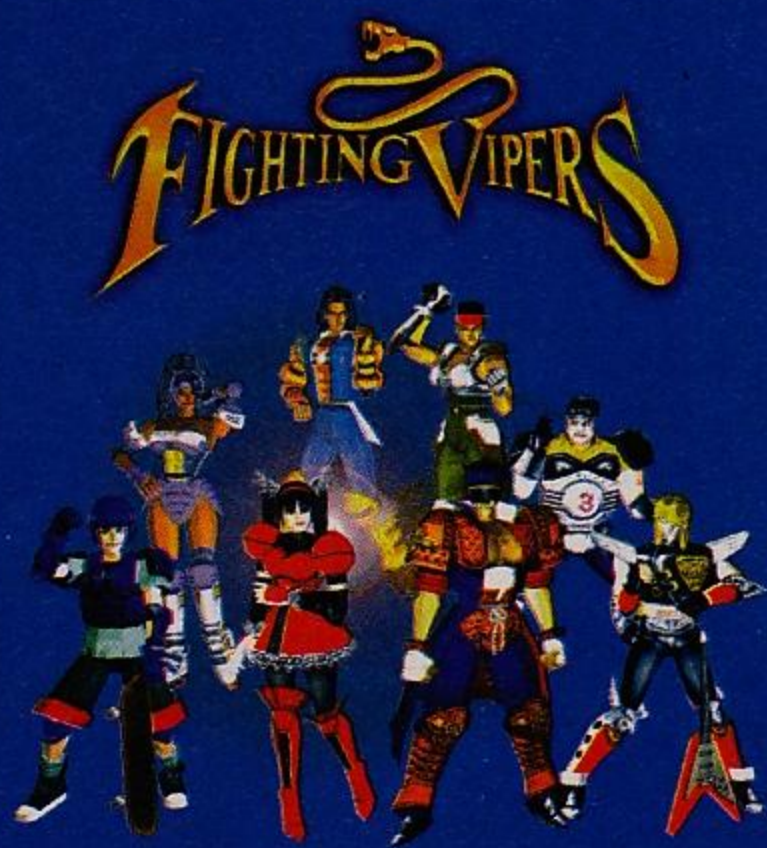
est coupé par l'ennemi... Vous incarnez Habey Winston, le général qui commande White Surge. En compagnie de quatre officiers loyaux, vous allez devoir regagner votre liberté et recréer une force capable de combattre l'ennemi. Par rapport à l'épisode précédent, Feda 2 comporte nettement moins de personnages. Un des reproches qui avait été fait au jeu, à l'époque, venait de la trop grande richesse des personnages, et de la difficulté à tous les contrôler. Désormais, votre équipe ne compte plus que cinq personnes. Sinon le système de combat (Real Battle System), qui a subi quelques améliorations, est sensiblement le même ainsi que le principe du jeu.

Banana San



Les camps sont très importants. Ils permettent de se faire une idée de la force de l'ennemi, ainsi que de la topologie du terrain.

# Prépare-toi à réagir.



Pas question de se défiler avec Fighting Vipers : c'est un combat sur un ring clos. Les combattants, dans des tenues complètement extravagantes, ne plaisantent pas : épée, roller blade ou skate board, chacun a son arme de prédilection. A chaque coup porté, les pièces d'armures des combattants volent en éclats dans tous les sens. Grâce à sa vitesse, sa fluidité d'animation et ses graphismes exceptionnels, Fighting Vipers ne te laisse qu'un seul choix : devenir le meilleur combattant.



Daytona USA Championship Circuit Edition est un jeu sans équivalent qui te transporte au cœur de la course. Vis les sensations de vitesse, de crash avec la même intensité que dans le jeu d'arcade. Avant de prendre le départ, tu auras à choisir parmi 5 circuits et 8 voitures. Et surtout travaille tes réflexes car un deuxième joueur peut rentrer dans la course et rendre la compétition parfois insupportable.



Etre superflic à Virtua City n'est pas de tout repos mais la mission en vaut la peine : nettoyer la ville de tous ses malfrats. Virtua Cop 2 ne lésine pas sur les moyens. Tu as à ta disposition des guns interchangeable et des stocks de munitions. Dans les trois stages du jeu, tu participes à une poursuite en voiture ou à un siège dans un métro lancé à toute allure. Virtua Cop 2 : pour les nerveux de la gâchette. Alors, prêt à réagir ?



SITE WEB : <http://www.sega-europe.com>

DECouvrez LES DERNIERES NOUVEAUTES SEGA  
AU SALON DU MULTIMEDIA,  
PARIS PORTE DE VERSAILLES  
DU 27 NOVEMBRE AU 1er DECEMBRE 1996

C'est plus fort que toi.

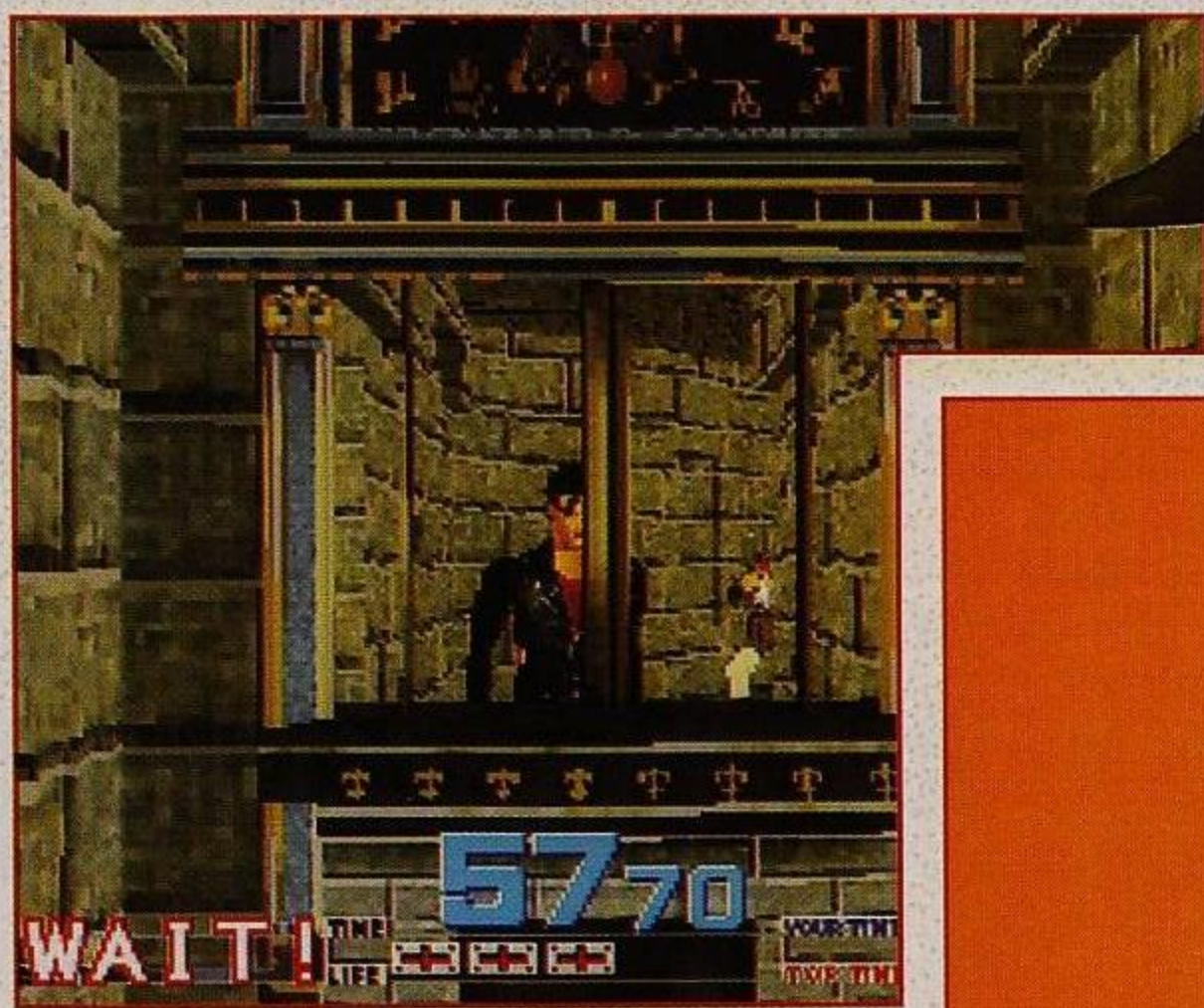


# TIME CRISIS

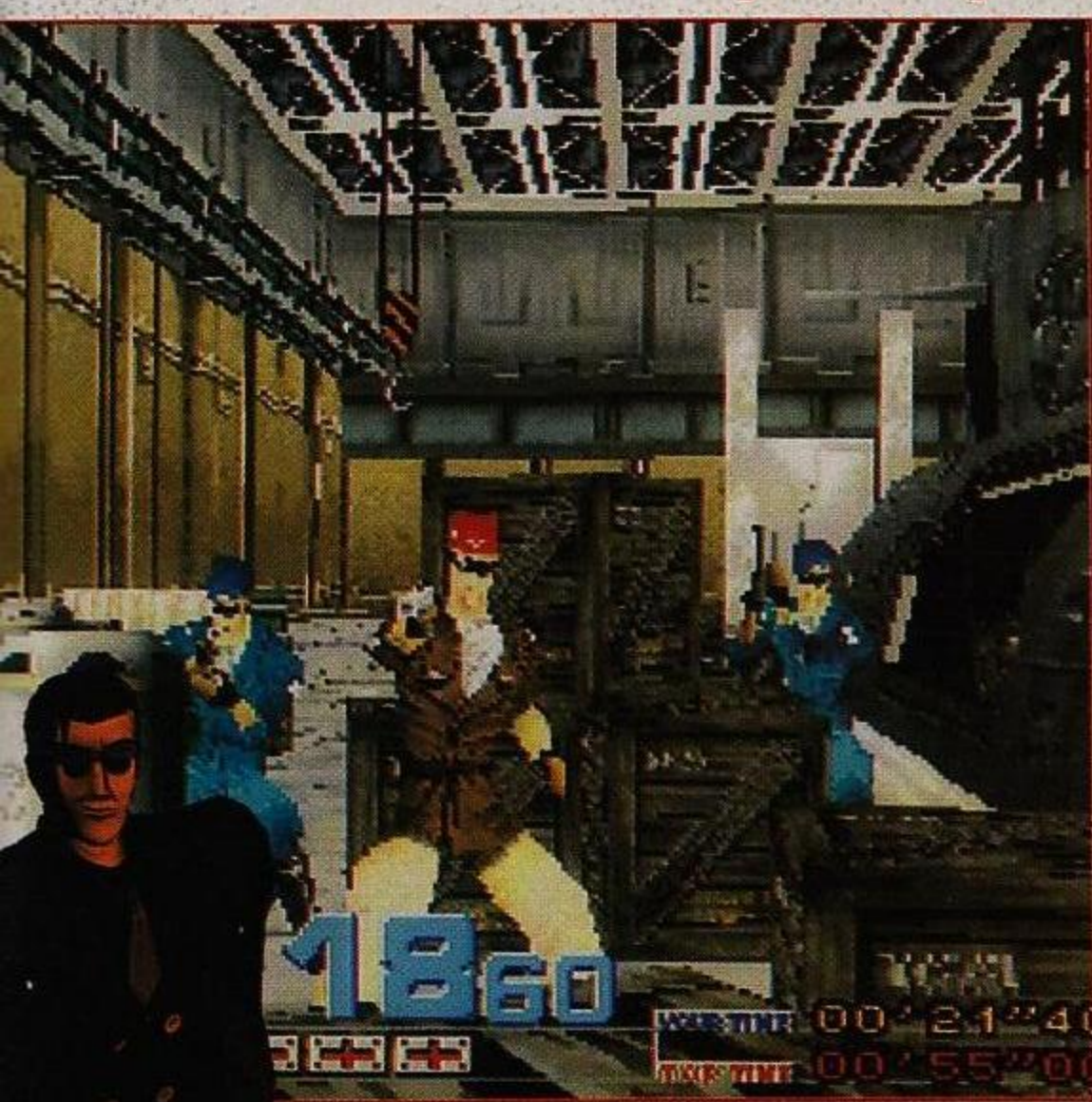


EDITEUR : NAMCO  
 SORTIE : PRINTEMPS 97 AU JAPON  
 DISPONIBILITÉ EUROPE : COURANT 97

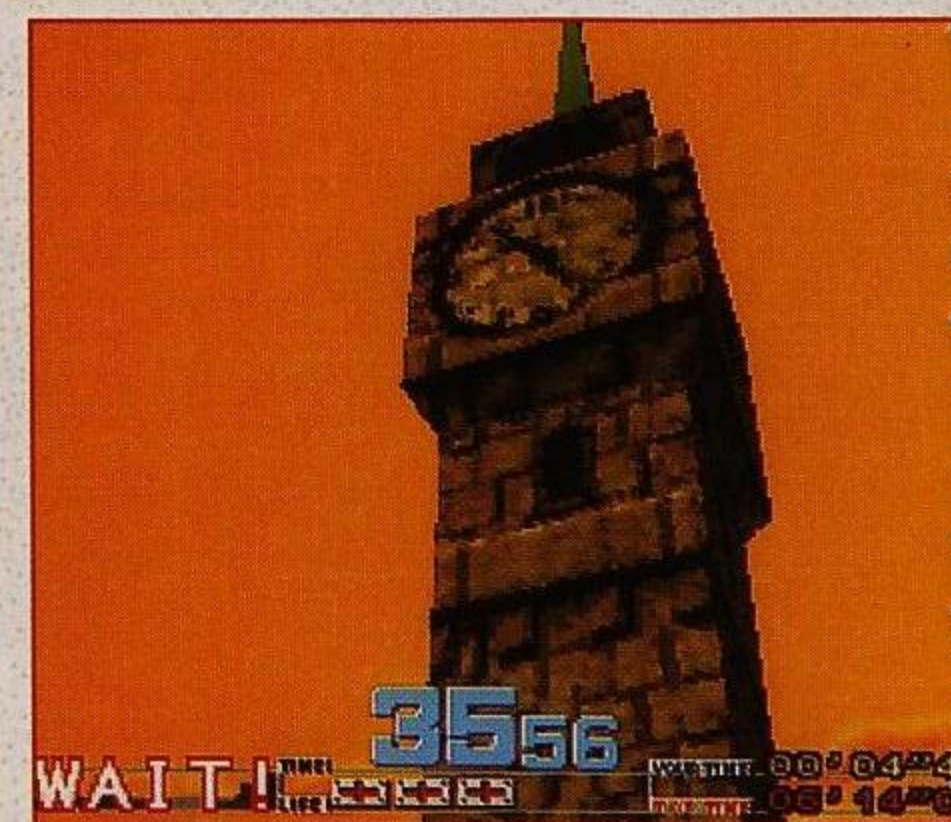
*Conversion d'un jeu d'arcade qui a connu une belle carrière en salles d'arcade, Time Crisis rappelle un peu le concept de Virtua Cop, en plus sophistiqué.*



*Dans le miroir, vous pouvez surveiller l'arrivée de vos adversaires.*



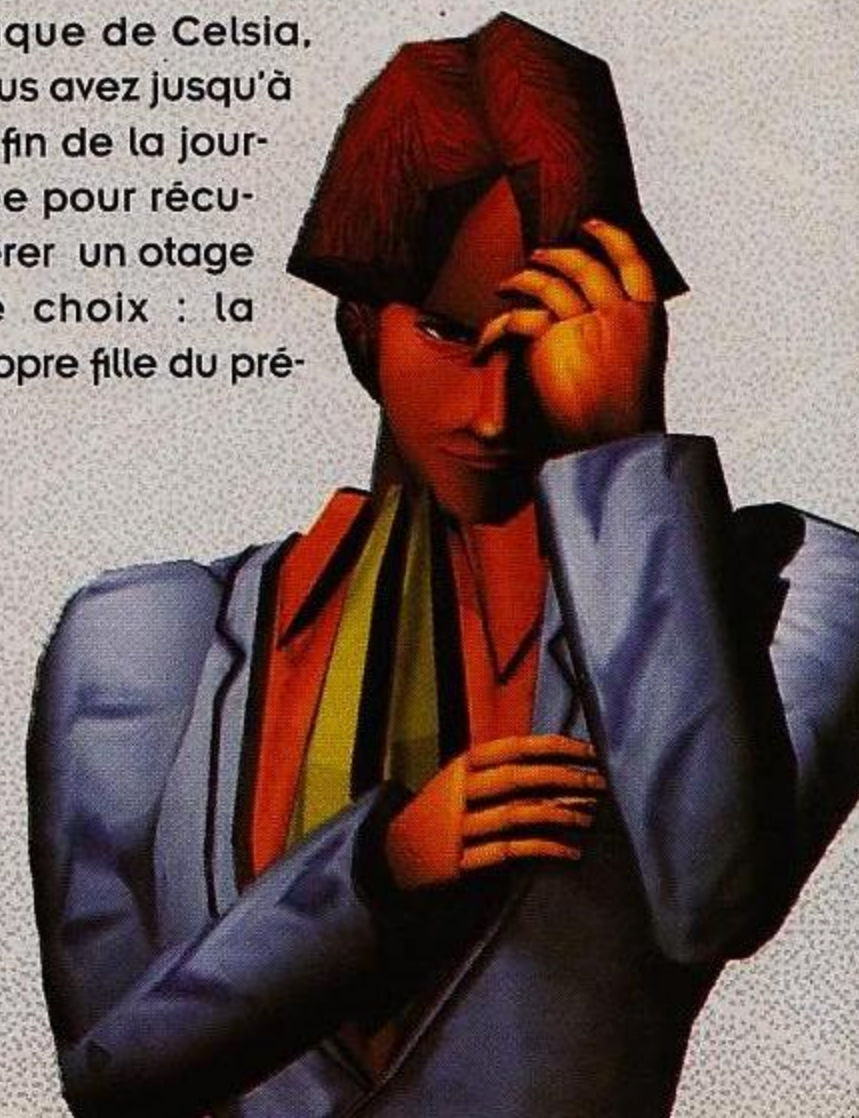
**d**ans la guéguerre que Namco et Sega se livrent en arcade, Time Crisis est souvent comparé à Virtua Cop. En effet, tous deux sont des jeux de tir, utilisant un contrôleur en forme de pistolet. Tous deux offrent des environnements pré-calculés en images de synthèse. Mais le gros avantage de Times Crisis sur Virtua Cop vient de la possibilité qu'il offre de se cacher der-



rière un élément du décor (porte, colonne, caisse...) en appuyant sur une pédale à chaque fois que le danger se présente. Pourquoi se cacher ? Tout simplement parce que vous êtes seul contre des légions d'adversaires, et que les balles sifflent à vos oreilles, sans compter les grenades. Agent-secret de la république de Celsia, vous avez jusqu'à la fin de la journée pour récupérer un otage de choix : la propre fille du pré-



*L'homme avec des ongles de fer apparaît au cours du jeu à partir de cet endroit. Il attaque sans sommation, et c'est en fait un boss que vous retrouverez plus tard.*



sident de la République. Récemment, les habitants ont chassé le roi-despote qui régnait sur Celsia, et ont établi une république. Le fils du Roy ne l'entend pas de cette oreille, et prépare son retour au trône. Afin d'obtenir un mystérieux dossier de l'armée, il enlève Rachel MacPherson, la fille du président MacPherson, et menace de la découper en morceaux si on ne lui remet pas ce qu'il demande...

dans lequel il faut essayer de "nettoyer" en un temps record chaque niveau. Dans ce mode, il est possible de choisir le niveau désiré. Si le nombre de vies n'est pas limité, le temps l'est, lui. L'Arcade Mode reprend le jeu tel qu'on pouvait y jouer sur les bornes d'arcade. Le Story Mode est parsemé de séquences cinématiques.

Banana San

## XEVIOUS 3D

Namco dévoilait aussi, lors de l'exposition, une version 3D de son titre antédiluvien, Xevious.



*Vous venez de faire exploser le sous-marin, et rendre ainsi impossible la fuite de l'adversaire.*

## État d'urgence

Le jeu comporte trois niveaux, qui comprennent chacun trois parties, plus la confrontation avec le boss du niveau. Par rapport à l'arcade, la version PS comporte des niveaux supplémentaires. Time Crisis propose au joueur un Time Attack Mode



*À tout moment, vous pouvez disparaître derrière une caisse, un mur ou une porte.*



*Lorsque vous aurez liquidé les gardes, vous pourrez toujours vous amuser à exploser les vitrines des galeries du château à coups de balles.*

## GunCon : un flingue avec le jeu !

Le GunCon, dans la même lignée que le NeGcon, est à ce point indispensable à Time Crisis que Namco a décidé de l'inclure avec le jeu. Par la suite, d'autres jeux devraient l'utiliser et Namco le commercialisera alors à part.

Le GunCon vous permet, bien sûr, de dégommer l'adversaire, mais intègre aussi l'équivalent de la "pédale" de la version arcade, qui permet au joueur de se cacher instantanément. Enfin, un bouton placé au bout du flingue permet de recharger votre arme.



*En tirant sur la caisse que transporte l'engin, vous vous débarrasserez d'un seul coup de tout ce petit monde.*



**ESPACE 3**  
 & **Games**

# Super Nintendo

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE		499 F	
DBZ HYPER DIMENSION (fin déc.)	489,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
DONKEY KONG 3	499,00	SOCCER SHOOT OUT	299,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	449,00	<b>SPIROU</b>	<b>299,00</b>
FIFA 97	369,00	STREET FIGHTER ALPHA 2	499,00
FINAL FIGHT 3	449,00	SUPER MARIO ALL STAR	249,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	<b>SUPER MARIO WORLD II</b>	<b>449,00</b>
<b>INTERNATIONAL SUPERSTAR</b>		TETRIS ET DR MARIO	249,00
<b>SOCCER DE LUXE</b>	<b>449,00</b>	TINTIN AU TIBET	299,00
<b>MEGAMAN X3</b>	<b>449,00</b>	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	449,00
NBA GIVE N GO	299,00	<b>TOYS STORY</b>	<b>399,00</b>
NBA LIVE 97	369,00	ULTIME MORTAL KOMBAT 3	399,00
OLYMPIC SUMMER GAMES	399,00	WORMS	399,00
PINOCCHIO	449,00	<b>WRESTLEMANIA</b>	<b>299,00</b>
<b>SCHTROUMPFS 2</b>	<b>449,00</b>	• MANETTE ASCII	99,00
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00	• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
		• PRISE PERITEL	149,00



## Promos

<b>BATMAN FOR EVER</b>	<b>169,00</b>	PGA TOUR GOLF 96	199,00
CLAYMATE	99,00	PLOK	129,00
<b>EARTHWORM JIM 2</b>	<b>199,00</b>	<b>PREHISTORIC MAN</b>	<b>99,00</b>
EQUINOX	149,00	REVOLUTION X	99,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
<b>HAGANE</b>	<b>149,00</b>	SHAQ FU	129,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00	SPIDERMAN X MAN	199,00
<b>JUDGE DREDD</b>	<b>169,00</b>	STARWING	99,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	<b>SUPER BC KID</b>	<b>149,00</b>
<b>KILLER INSTINCT</b>	<b>99,00</b>	SUPER MARIO KART	199,00
<b>LE LIVRE DE LA JUNGLE</b>	<b>199,00</b>	<b>SUPER METROID + GUIDE</b>	<b>199,00</b>
<b>MARIO IS MISSING</b>	<b>99,00</b>	SUPER PUNCH OUT	199,00
MEGAMAN X	199,00	SYNDICATE	149,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	129,00	TERMINATOR 2	149,00
MYSTIC QUEST	169,00	THOMAS BIG HURT	199,00
<b>NBA JAM TE</b>	<b>199,00</b>	<b>URBAN STRIKE</b>	<b>199,00</b>
NFL QUARTERBACK 96	199,00	WARIO WOOD	149,00
NHL 96	169,00	WARLOCK	149,00
PAC MAN 2	199,00	WORLD MASTER GOLF	149,00
PAGE MASTER	169,00		

# Megadrive

ACTION REPLAY	99,00	NBA LIVE 97	329,00
MANETTE DE BASE	69,00	NHL 97 (EUR)	349,00
ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	299,00	OLYMPIC SUMMER GAMES (EUR)	349,00
FIFA 97	329,00	PINOCCHIO (EUR)	369,00
<b>FIFA SOCCER 96 (EUR)</b>	<b>199,00</b>	SONIC 3D (EUR)	349,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	349,00	ULTIME MORTAL KOMBAT 3	349,00
J. MADDEN 97	349,00	VIRTUA FIGHTER	369,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	299,00	WORMS (EUR)	349,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00	<b>WRESTLEMANIA (EUR)</b>	<b>299,00</b>
<b>MORTAL KOMBAT 3 (EUR)</b>	<b>299,00</b>		



## Promos

<b>AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE</b>	<b>149,00</b>	MR NUTZ (EUR)	129,00
BATTLE MONSTER (EUR)	99,00	NBA JAM (EUR)	149,00
BATMAN FOREVER (EUR)	169,00	<b>NBA JAM TE (EUR)</b>	<b>169,00</b>
BUBSY 2 (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	169,00
CUTHROAT ISLAND (EUR)	99,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	129,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00	NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	199,00
DINO BINIS SOCCER	99,00	NHL 96 (EUR)	149,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	149,00	<b>PETE SAMPRAS (EUR)</b>	<b>99,00</b>
<b>DONALD MAU MALLARD</b>	<b>169,00</b>	<b>PETE SAMPRAS 96 (EUR)</b>	<b>199,00</b>
<b>DRAGON BALL Z (JAP)</b>		PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
<b>+ ADAPTATEUR</b>	<b>249,00</b>	PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	<b>POWER RANGERS 2</b>	<b>149,00</b>
<b>ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)</b>	<b>129,00</b>	REVOLUTION X (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00	ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
<b>EARTHWORM JIM 2 (EUR)</b>	<b>199,00</b>	RISE OF THE ROBOT	99,00
EXO SQUAD (EUR)	99,00	RISTAR (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	199,00	<b>SHINNING FORCE (EUR)</b>	<b>129,00</b>
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00	<b>SOLEIL (EUR)</b>	<b>169,00</b>
<b>GENERAL CHAOS (EUR)</b>	<b>129,00</b>	SONIC & KNUCKLES (EUR)	169,00
IZZY QUEST FOR OLYMPIC GAMES (EUR)	99,00	<b>SONIC SPINBALL</b>	<b>169,00</b>
J. MADDEN 96	149,00	SPARKSTER (EUR)	149,00
JUDGE DREDD (EUR)	149,00	<b>SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)</b>	<b>149,00</b>
JUSTICE LEAGUE (EUR)	129,00	STARGATE (EUR)	129,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00	STAR STREK (EUR)	129,00
<b>LE LIVRE DE LA JUNGLE</b>	<b>199,00</b>	TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
<b>LOTUS TURBO (EUR)</b>	<b>129,00</b>	THOMAS BIG HURT (EUR)	199,00
<b>MARSUPILAMI</b>	<b>169,00</b>	ZOOL (EUR)	99,00
<b>MORTAL KOMBAT 2 (EUR)</b>	<b>199,00</b>	ZOOP (EUR)	99,00

## Virtual Boy

**VIRTUAL BOY + 1 JEU 690,00**

## Nomad

**NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1290 F**

## CDI

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

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX. LISTE SUR DEMANDE

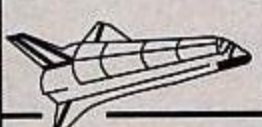
## Articles DBZ

LISTE SUR DEMANDE

## Super NES USA

CHRONO TIGGER	499,00
EARTH BOUND + GUIDE	299,00
LUFIA 2	499,00
SUPER MARIO RPG	499,00
ROBOTREK	299,00

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACES



## Promos

SUPER TURRICAN	99,00
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	129,00

## Nec

→ MEMORY CARD 199 F  
→ DUO + 1 JEU 1 490 F

**CD** LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

## Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

## Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

## Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	490,00
DRAGON QUEST 6	690,00
EMERALD DRAGON	399,00
FEDA	199,00
FINAL FANTASY 5	490,00
GUNHAZZARD (FRONT MISSION 2)	490,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00
STAR OCEAN	690,00
YS 5	399,00

*Genial !!!*

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

## Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Tous les magasins

ESPACE 3 vous souhaitent de bonnes fêtes de fin d'année.

## PARIS

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

## PARIS

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

## LILLE

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

## DOUAI

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



**PARIS**

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

**PARIS**

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

**LILLE**

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

**DOUAI**

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

**3DO**

→ **3DO PAL GOLDSTAR + FIFA (fr) 690 F**  
MAGAZINE + DEMO 50,00  
ALONE IN THE DARK (VF) 99,00  
ALONE IN THE DARK 2 (VF) 149,00  
BATTLE SPORT 199,00  
BLADE FORCE 99,00  
CAPTAIN QUAZAR 149,00  
CASPER (NTSC) 369,00  
DAEDALUS ENCOUNTER 199,00  
DEMOLITION MAN 149,00  
DOOM 199,00  
DRAGON LORE 299,00  
FIFA SOCCER 99,00  
FLIGHT STICK (SIMULATION) 299,00  
FLYING NIGHTWARE 99,00  
FOES OF ALI 149,00  
GEX 149,00

GRIDDERS	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
HELL	99,00	ROAD RASH	199,00
IMMERCENARY	99,00	<b>SAMPLER 2 10 DEMOS</b>	
IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE	99,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
JOHN MADDEN	99,00	SHADOW WAR	99,00
JOYPAD PANASONIC	199,00	SHOCK WAVE 1	99,00
KING DOM : THE FAR REACHES	99,00	SHOCK WAVE 2	149,00
MAD DOG MC CREE	149,00	SNOW JOB	199,00
MYST	99,00	<b>SPACE HULK</b>	99,00
OFF WORLD INTERCEPTOR	99,00	SPACE PIRATE	99,00
<b>OLYMPIC GAMES</b>	369,00	STAR BLADE	99,00
PATANK	99,00	STAR FIGHTER	99,00
PGA 96	99,00	SYNDICATE	99,00
PHOENIX 3	99,00	THEME PARK	99,00
QUARANTINE	99,00	TOTAL ECLIPSE	99,00
RETURN FIRE	99,00	TWISTED	99,00
		<b>WING COMMANDER 3</b>	99,00
		ZNADNOST	99,00

**Playstation**

→ **PLAYSTATION + 1 MANETTE 1490 F**  
→ **VOLANT + PEDALIER 499 F**  
→ Joystick simulateur de vol 499 F  
→ Psychopad 399 F  
→ Pistolet 199 F

• PRO ACTION REPLAY	369,00
• CABLE DE LIAISON	169,00
• JOYSTICK	369,00
• MANETTE	149,00
• MANETTE ASCII	249,00
• RALLONGE MANETTE	89,00
• MEMORY CARD	169,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	299,00
• PRISE PERITEL RGB	199,00

**JEUX JAP**

BASTARD	499,00	DAVIDS CUP TENNIS	349,00
BOXER ROAD	149,00	DESCENT	299,00
<b>CHORO Q</b>	199,00	<b>DESTRUCTION</b>	
COSMIC RACE	99,00	<b>DERBY 2</b>	369,00
CRIME CRACKER	99,00	<b>DIE HARD</b>	
DESTRUCTION DERBY	199,00	<b>TRILOGY</b>	369,00
DRAGON BALL Z	249,00	<b>DISRUPTOR</b>	349,00
<b>DRAGON BALL Z 2</b>	499,00	DOOM	299,00
FORMATION SOCCER	199,00	<b>DRAGON BALL Z</b>	299,00
GOEMON WARRIOR	399,00	DRAGON HEART	349,00
GROUND STROKE	99,00	EARTHWORM JIM 2	349,00
KING FIGHTER 95	499,00	EXTREME PINBALL	199,00
<b>MEGAMAN X3</b>	199,00	F117 AGILE WARRIOR	299,00
NAMCO MUSEUM 2	199,00	<b>FADE TO BLACK</b>	369,00
NBA POWER DUNKER	199,00	<b>FIFA 96</b>	199,00
NIGHT STRIKER	99,00	FIFA SOCCER 97	369,00
OLIVE ET TOM	399,00	<b>FINAL DOOM</b>	349,00
OVERBLOOD	399,00	FIRO AND KLAWD	349,00
<b>SAMOURAI SHODOWNS 3</b>	399,00	<b>FORMULA 1</b>	369,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	99,00	FRANK THOMAS BIG HURT	369,00
<b>STREET FIGHTER ZERO 2</b>	349,00	GRID RUN	369,00
<b>TEKKEN 2</b>	349,00	GUNSHIP	369,00
<b>TOBAL 1</b>	399,00	HYPER TENNIS	369,00
V TENNIS	99,00	<b>INTERNATIONAL SOC-CER DE LUXE</b>	349,00
<b>VAMPIRE</b>	249,00	IRON AND BLOOD	349,00
WINNER ELEVEN	99,00	IRON MAN	349,00
<b>JEUX EUROPEENS</b>		J. MADDEN 97	369,00
<b>ADIDAS POWER SOCCER</b>	369,00	JUMPING FLASH 2	299,00
ANDRETTI RACING	369,00	JUPITER STRIKE	199,00
<b>ALIEN TRILOGY</b>	299,00	<b>LES CHEVALIERS DE BAPHOMET</b>	349,00
BEDLAM	349,00	LOMAX	349,00
BLACK DOWN	369,00	<b>MAGIC CARPET</b>	169,00
BLAM MACHINEHEAD	349,00	MAGIC :	
BLAZING DRAGONS	349,00	THE GATHERING	349,00
BUBBLE BOBBLE+ RAINBOW ISLAND	299,00	MICROMACHINE 3V	369,00
BUST A MOVE 2	299,00	MORTAL KOMBAT TRILOGY	349,00
<b>CASPER + POGS</b>	369,00	<b>MOTOCROSS</b>	369,00
<b>COMMAND &amp; CONQUER</b>	369,00	MOTOR TOON 2	349,00
CRUSADER NO REMORSE	369,00	MYST	349,00
<b>DAYTONA USA CE</b>	389,00	NBA : IN THE ZONE	299,00
<b>DESTRUCTION DERBY</b>	349,00	<b>NBA JAM TE</b>	199,00
DISCOWORLD	349,00	NBA LIVE 96	199,00
DRAGON HEART	369,00	<b>NBA JAM EXTREME</b>	349,00
<b>DOOM</b>	349,00	NBA LIVE 97	369,00
EARTHWORM JIM 2	369,00	NEED FOR SPEED	369,00
EXHUMED	369,00	NFL QUATERBACK 97	349,00
<b>FIFA 96</b>	199,00	NHL FACE OFF	349,00
FIGHTING VIPERS	369,00	NHL HOCKEY 97	369,00
FRANK THOMAS BIG HURT	369,00		
GOLDEN AXE THE DUEL	299,00		
GRID RUN	369,00		
HIGHWAY 2000	369,00		
IRON AND BLOOD	349,00		
IRON MAN	369,00		
JACK IS BACK (ALONE IN THE DARK 2)	369,00		
JOHN MADDEN 97	369,00		

<b>OLYMPIC GAMES</b>	199,00
OLYMPIC SOCCER	199,00
<b>PANDEMONIUM</b>	349,00
PGA TOUR GOLF 97	369,00
PITBALL	349,00
<b>PROJECT X2</b>	369,00
PRO PINBALL	
THE WEB	369,00
RACING SKIES	369,00
RAYMAN	299,00
<b>RESIDENT EVIL</b>	349,00
RETURN OF FIRE	369,00
REVOLUTION X	199,00
RIDGE RACER	
REVOLUTION	369,00
ROAD RASH	369,00
ROBOTRON X	349,00
<b>SAMPTRAS TENNIS EXTREME</b>	369,00
SHELLSHOCK	299,00
SIM CITY 2000	349,00
SKELETON WARRIOR	349,00
<b>SLAM AND JAM 96</b>	149,00
<b>SOVIET STRIKE</b>	369,00
SPACE HULK 2	369,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	369,00
STARFIGHTER 3000	349,00
<b>STAR GLADIATOR</b>	369,00
STREET FIGHTER ALPHA	
ALPHA	299,00
<b>STREET FIGHTER ALPHA 2</b>	369,00
<b>STREET RACER</b>	349,00
<b>TEKKEN 2</b>	399,00
<b>THEME PARK</b>	199,00
THUNDER HAWK 2	299,00
TILT	349,00
<b>TIME COMMANDO</b>	369,00
<b>TOMB RAIDER + MONTRE</b>	369,00
TOP GUN	369,00
<b>TOSHIDEN 2</b>	199,00
<b>TOTAL NBA'96</b>	349,00
TRACK AND FIELD	349,00
TRANSPORT TYCOON	369,00
<b>TUNEL B1</b>	369,00
<b>VIEW POINT</b>	149,00
VIRTUA GOLF	349,00
<b>WIPE OUT 2097</b>	369,00
<b>WRESTLEMANIA</b>	199,00
WWF IN YOUR HOUSE	349,00
X COM 2	369,00
X MEN	349,00

**Saturn** version PAL

→ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE 1490 F** → **VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F**  
Liste des films disponible sur demande

• VOLANT + PEDALIER	499 F	• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	149 F
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	299 F	• SI VOUS ACHETEZ UN JEU	99 F
• VIRTUA GUN	199 F	• PAD ANALOGIQUE	199 F
		• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259 F
		• MANETTE TURBO	149 F

<b>JEUX JAP</b>		<b>KEIO 2</b>	369,00
<b>DRAGON BALL Z 2</b>	399,00	LOADED	349,00
FATAL FURY 3	299,00	MAGIC CARPET	169,00
FATAL FURY REAL BOUT	499,00	MAGIC THE GATHERING	369,00
<b>FIGHTING VIPERS</b>	349,00	MANSION OF HIDDEN SOULS	199,00
GRAN CHASER	99,00	MICROMACHINE 3V	369,00
IN THE HUNT	99,00	MORTAL KOMBAT 2	199,00
<b>KING OF FIGHTER 95</b>	299,00	NBA JAM EXTREME	369,00
MEGAMAN X3	199,00	<b>NBA JAM TE</b>	199,00
NIGHTS	199,00	<b>NEED FOR SPEED</b>	369,00
PANZER DRAGON 2	199,00	NFL QUATERBACK 96	299,00
SAMOURAI SHODOWN 3	449,00	NFL QUATERBACK 97	369,00
<b>SPACE HARRIER + JOYSTICK ANALO</b>	499,00	NHL HOCKEY	199,00
<b>STREET FIGHTER ZERO 2</b>	299,00	NHL HOCKEY 97	369,00
<b>TENCHI O KURAU 2</b>	199,00	NIGHT + PAD	499,00
TOSHIDEN	199,00	NIGHT WARRIOR	369,00
TOSHIDEN 2	399,00	OLYMPIC SOCCER	299,00
VAMPIRE HUNTER	199,00	PGA TOUR GOLF 97	369,00
VIRTUA FIGHTER KID	199,00	PROJECT X2	369,00
VIRTUA GOAL 96	199,00	RETURN OF FIRE	369,00
<b>JEUX USA</b>		ROAD RASH	369,00
MYST	199,00	<b>SEGA RALLY</b>	349,00
OFF WORLD EXTREM	199,00	SHELL SHOCK	299,00
VIRTUA HYDLIDE	199,00	SKELETON WARRIOR	369,00
<b>JEUX EUROPEENS</b>		SLAM AND JAM 96	149,00
ALIEN TRILOGY	369,00	SPACE HULK 2	369,00
ATHLETE KING	349,00	STARFIGHTER 3000	369,00
BAKU BAKU	299,00	STREET RACER	349,00
BLAM MACHINE HEAD	349,00	<b>STORY OF THOR 2</b>	349,00
BLAZING DRAGONS	349,00	STREET FIGHTER	169,00
BUBBLE BOBBLE+ RAINBOW ISLAND	299,00	<b>STREET FIGHTER ALPHA</b>	299,00
BUST A MOVE 2	299,00	<b>STREET FIGHTER ALPHA 2</b>	369,00
<b>CASPER + POGS</b>	369,00	THE HORDE	299,00
<b>COMMAND &amp; CONQUER</b>	369,00	<b>THEME PARK</b>	199,00
CRUSADER NO REMORSE	369,00	THREE DIRTY DWARVES	349,00
<b>DAYTONA USA CE</b>	389,00	TILT	349,00
<b>DESTRUCTION DERBY</b>	349,00	TITAN WARS	369,00
DISCOWORLD	349,00	<b>TOMBRAIDER</b>	349,00
DRAGON HEART	369,00	TOSHIDEN REMIX	299,00
<b>DOOM</b>	349,00	TRUE PINBALL	349,00
EARTHWORM JIM 2	369,00	TUNNEL B1	349,00
EXHUMED	369,00	<b>ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3</b>	299,00
<b>FIFA 96</b>	199,00	<b>VIRTUA COP 2</b>	389,00
FIGHTING VIPERS	369,00	VIRTUA COP 2 + GUN	489,00
FRANK THOMAS BIG HURT	369,00	<b>VIRTUA FIGHTER 2</b>	299,00
GOLDEN AXE THE DUEL	299,00	VIRTUA FIGHTER KID	349,00
GRID RUN	369,00	VIRTUA RACING	199,00
HIGHWAY 2000	369,00	VIRTUAL GOLF	349,00
IRON AND BLOOD	349,00	VIRTUAL ON	369,00
IRON MAN	369,00	<b>WIPE OUT</b>	349,00
JACK IS BACK (ALONE IN THE DARK 2)	369,00	<b>WORLD WIDE SOCCER 97</b>	369,00
JOHN MADDEN 97	369,00	<b>WWF WRESTLEMANIA X MEN</b>	199,00

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

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
<b>TOTAL A PAYER</b>	

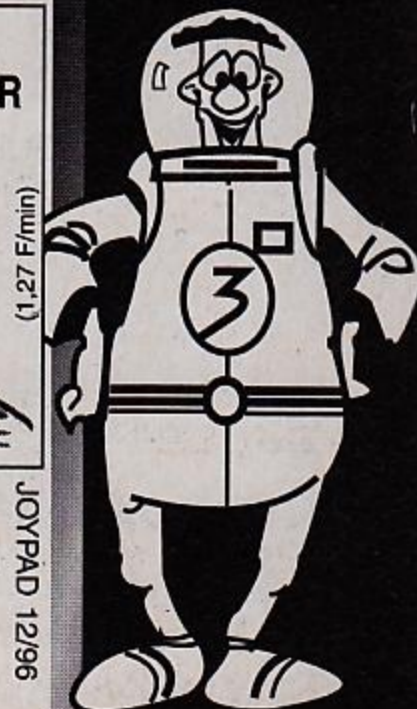
\* CEE, DOM-TOM :  
cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Mode de paiement :  Chèque bancaire  Contre Remboursement + 35 Frs  Carte Bleue N° .....  
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../...../..... Signature : .....

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

PASSES TES COMMANDES SUR



JOYPAD 12/96

# レイストーム RAYSTORM™

Taito poursuit sa politique de conversion de ses succès d'arcade. Après le récent *Psychic Force*, c'est au tour de *Ray Storm* d'être enfin disponible pour les possesseurs de PlayStation.

*Trois cibles viennent d'être verrouillées. Allez-vous essayer de les verrouiller toutes pour les détruire d'un seul coup, au risque de voir certaines ouvrir le feu les premières, ou bien vous contenterez-vous, dans un premier temps, de cette cible incomplète ?*



La version PlayStation du jeu comporte un Extra Mode que l'on ne trouve pas sur la version arcade originale.



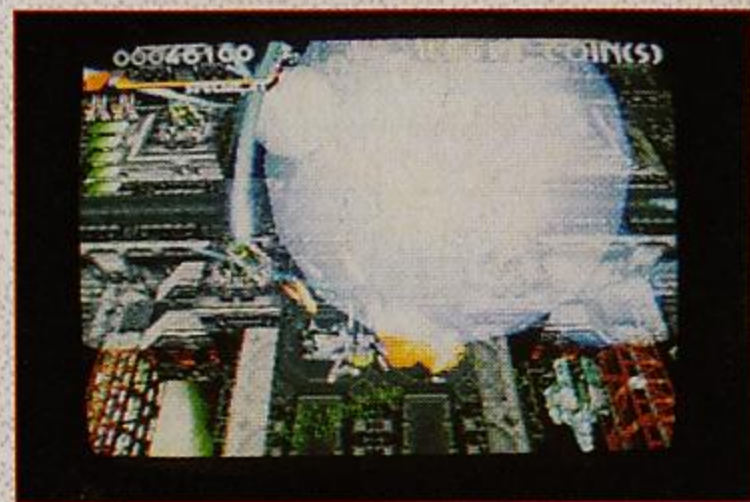
Passage en phase "surmultiplié" pour un temps limité indiqué par votre jauge spéciale en haut de l'écran.



*Selon le même principe que les épisodes précédents, les cibles que vous balayez avec votre curseur sont "lockés". Il ne vous reste plus qu'à lancer vos missiles. Mais la nouveauté de cette version vient du fait qu'on peut verrouiller jusqu'à seize cibles simultanément.*

**R**ay Storm est le second épisode de la série des Ray Force. Comme dans le premier épisode, l'originalité de ce jeu vient principalement de deux éléments. D'une part, le jeu graphiquement est superbe. Il mélange habilement les éléments en 2D et en 3D. La plupart des décors, par exemple, sont rendus en 3D images de synthèse, donnant ainsi au jeu un cachet original et d'un réalisme impressionnant. L'autre force du jeu, c'est bien sûr son système de combat. Votre appareil est équipé d'un canon à plasma classique. Mais la plupart des affrontements vont se faire à longue distance par missiles-laser. L'avantage premier est de permettre de détruire en un seul coup tous les appareils d'une formation adverse par exemple. Pour ce qui est du scénario, il tient en

trois mots : les forces de la planète Cecilia qui avaient déjà essayé de venir vous envahir précédemment remettent ça. Vous décidez que trop, c'est trop et on vous charge d'une mission comme vous les aimez : il suffit d'aller franchir, au cours de huit niveaux, des millions de kilomètres,



*Plutôt que de vous laisser déborder par le nombre des assaillants, utilisez vos méga-bombes. Mais n'oubliez pas qu'elles vous seront quasiment indispensables pour affronter les boss qui vous attendent à la fin des huit niveaux.*





*Vous venez de lancer des missiles qui se sont verrouillés automatiquement sur les points névralgiques de ce boss de fin de niveau. Le temps qu'ils arrivent à destination, vous continuez à l'arroser au canon.*

d'abattre des myriades de vaisseaux ennemis, de vous frayer un passage à travers les défenses de l'adversaire, pour aller détruire le centre de la planète !

Pour cela vous disposez de deux vaisseaux au choix. Le R-Gray 1 est plutôt à conseiller aux débutants qui ne sont pas habitués au système des laser-missiles, car son champ d'attaque est plus large. Le R-Gray 2 est plus pointu, mais les dommages qu'il porte sont plus importants. Très agréable à jouer, et très visuelle, la version arcade de Ray Storm avait fait un malheur dans les salles d'arcade nippones. Et Taito compte bien réitérer cela chez les possesseurs de PlayStation.

Banana San

**EDITEUR : TAITO**  
**SORTIE : JANVIER 97 AU JAPON**  
**DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.**



*Vous disposez de trois armes différentes. Tout d'abord votre canon à plasma, peu puissant mais à tir rapide. Puis vos laser-missiles. On peut verrouiller simultanément beaucoup plus de cibles que dans le premier Ray Force. Et enfin, la méga-bombe qui nettoie tout à l'écran.*



*Votre jauge "Special Attack" est pleine : c'est le moment de vous en servir !*

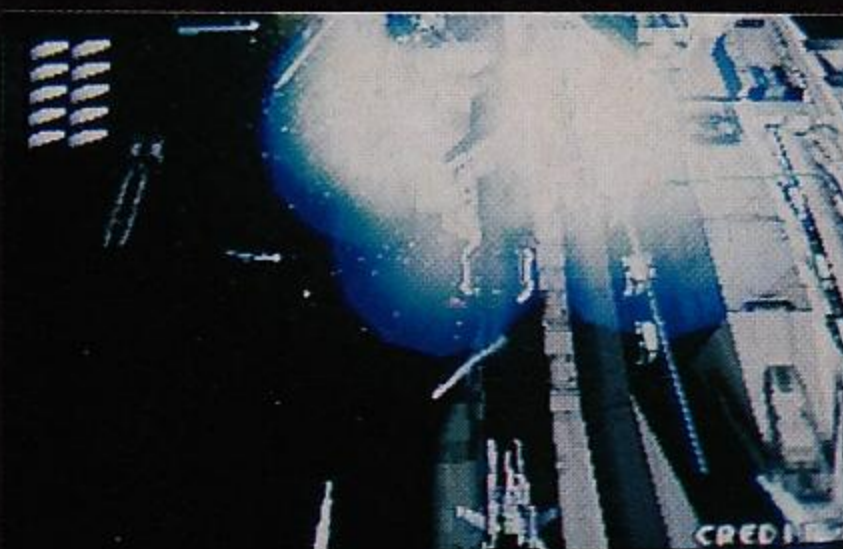
## Une attaque réussie



*Les rectangles blancs indiquent une cible potentielle accrochée par votre radar de tir. Il ne vous reste plus qu'à verrouiller la cible et à lancer une bordée de missiles sur ce super-croiseur de l'espace.*



*Quelques tirs avec votre arme principale...*



*... Et voilà le résultat!*



*Lorsque ce boss ouvre le feu, mieux vaut ne pas se trouver dans sa ligne de mire !*

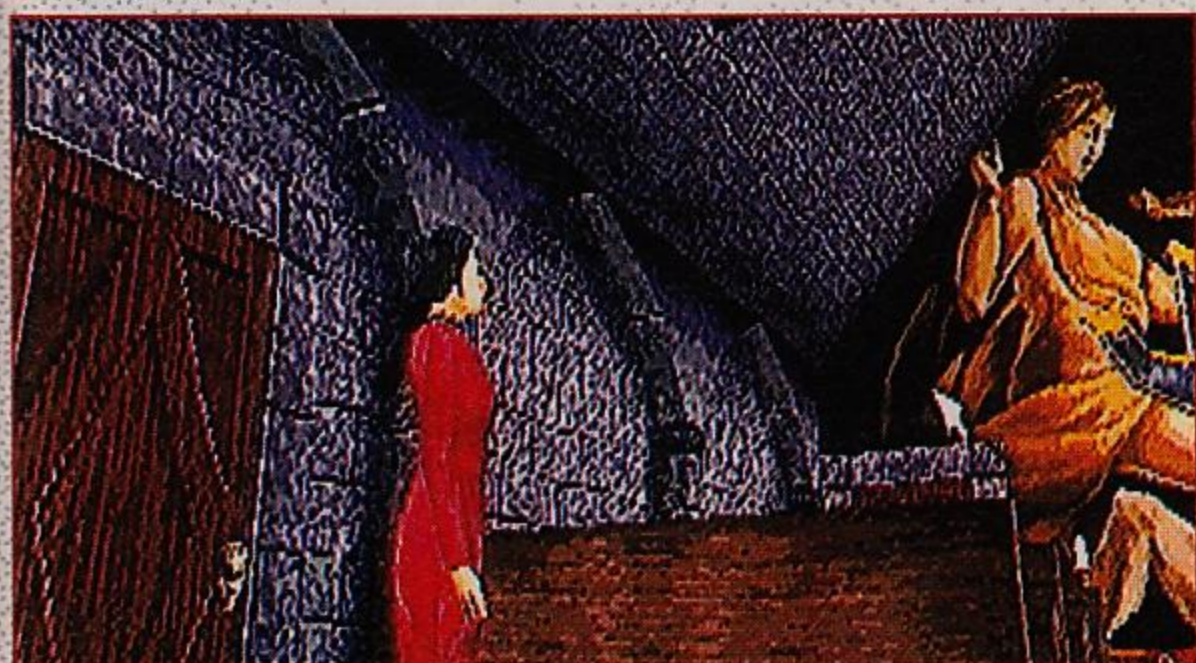


*Après avoir récupéré quelques items, votre puissance de feu commence à devenir impressionnante.*

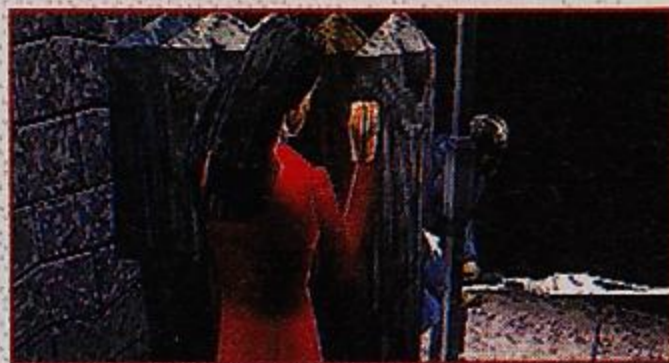
# Clock Tower 2



*Il y a quelque temps, Human avait sorti un jeu basé sur un scénario digne d'un film d'horreur sur Super Famicom. Voici la suite - en 3D s'il vous plaît ! - sur PlayStation.*



*Le jeu comprend plus de trente personnages différents, tous en 3D avec une histoire et des mobiles différents.*



*Le jeu comprend plusieurs fins possibles. De même, il ne s'agit pas d'un scénario que le joueur découvre du début jusqu'à la fin. Il combine des sous-scénarios, qui s'enchaînent sans que le joueur s'aperçoive de rien, suivant les choix stratégiques que ce dernier prend.*

**L**es jeux basés sur une ambiance "gore" ou du moins angoissante, voire paranormale, sont de plus en plus à la mode au Japon. Et ce jeu de Human s'inscrit en droite ligne, commençant comme le scénario d'un mauvais film de série B...

Dans les montagnes de Norvège, la famille Barross possède une bâtisse avec une tour et une horloge, d'où le titre Clock Tower. Dans l'épisode précédent, on avait appris comment le couple Barross avait mis au monde deux jumeaux, qui dès leur naissance s'étaient montrés d'une violence effrayante. Plus tard, l'un d'eux, Bobby surnommé Cissor Man, s'était illustré en essayant de découper une frêle jeune orpheline, Jennifer, coincée dans la Clock Towers. C'était la trame de l'épisode 1, dans lequel Jennifer était censée avoir éliminé le tueur psychopathe.

## C'est reparti comme en 40!

Mais il semblerait que la mauvaise graine ait la vie dure... Jennifer a été recueillie par Helen, une psychologue qui s'est occupée des événements récents. Or, ne voilà-t-il pas que, youp la boum ! Ciseaux Man réapparaît devant elle, bien décidé à en faire de la dentelle... Le jeu possède plusieurs aspects intéressants. Tout d'abord, bien que le héros soit enfermé en un huis clos, avec le danger planant en permanence autour de lui, Clock Tower a choisi une autre voie. Contrairement à des jeux comme Bio Hazard (Resident Evil) ou E0, on ne lui met pas en main un gros flingue, et il allume tout ce qui se meut autour de lui. Non, la pauvre Jennifer est sans arme (à part des fioles de produits chimiques, si elle arrive à mettre la main dessus). Sa meilleure arme reste la fuite. Quand



*Les manipulations sont extrêmement faciles : deux boutons du contrôleur seulement sont utilisés. Un mauvais film de série B...*

elle lutte contre Cissor Man, c'est grâce à des éléments du décor : table renversée pour gêner son poursuivant, mobilier lancé contre lui...

Autre innovation remarquable, Clock Tower 2 ne vous met pas dans la peau d'un seul personnage. Même si Jennifer est l'héroïne principale, au cours du jeu, et suivant les choix que vous faites, vous devrez incarner d'autres personnages, et notamment Hellen.

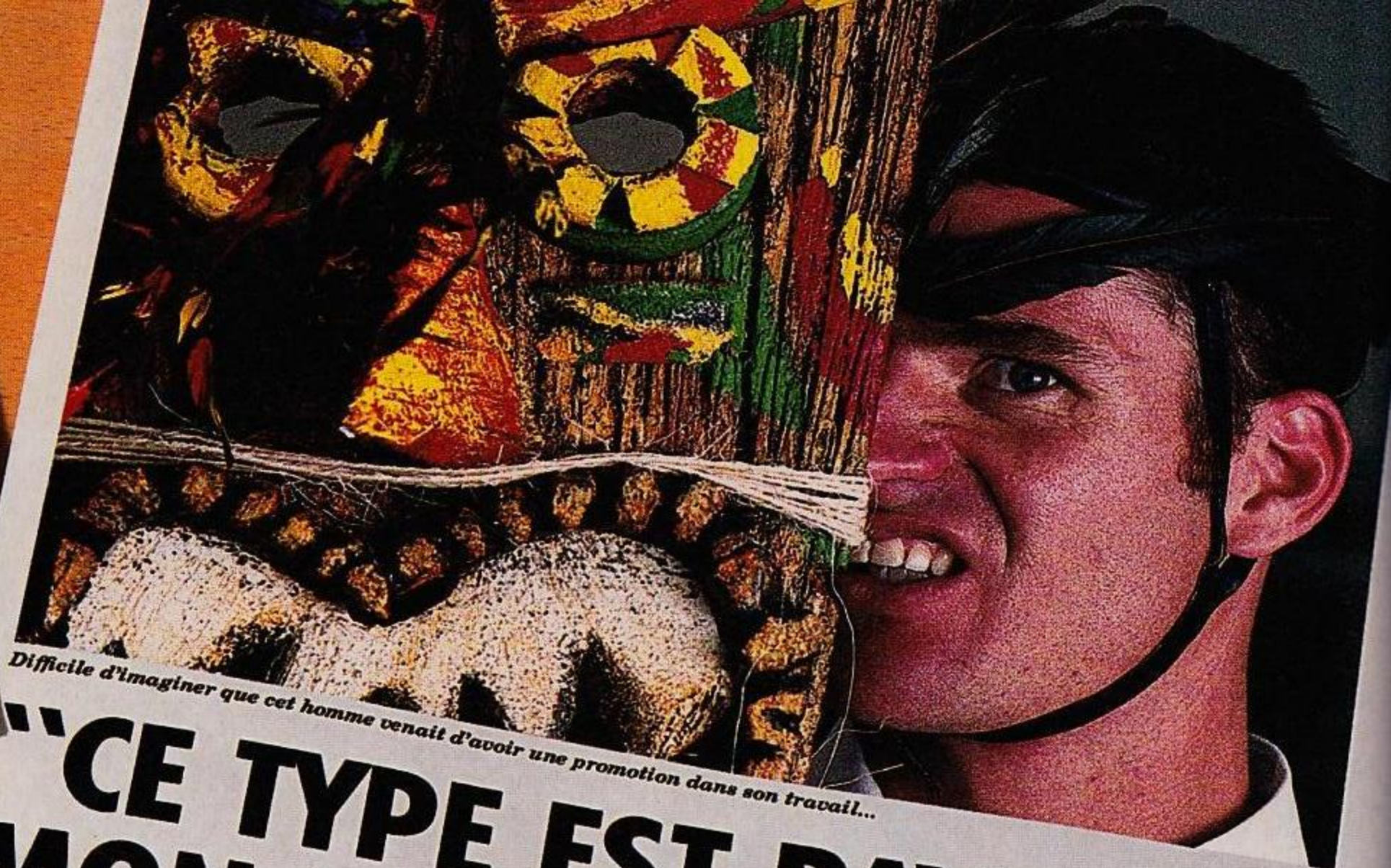
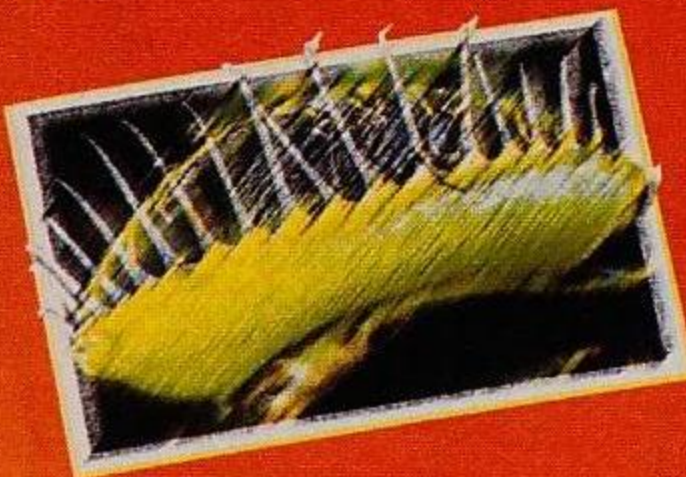
Clock Tower 2 donne la chance à des personnages plus faibles et plus intellectuels, et moins "Rambo", de percer. Ce style saura-t-il accrocher les joueurs ? Human nous le dira peut-être dans un éventuel Clock Tower 3.

Banana San

**EDITEUR : HUMAN**  
**DISPONIBILITÉ JAPON : JANVIER 97**  
**DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.**



**L'art  
de parler  
aux  
plantes.**



*Difficile d'imaginer que cet homme venait d'avoir une promotion dans son travail...*

# "CE TYPE EST RAVAGÉ! MON MAGASIN AUSSI!"

Après avoir joué au jeu Crash Bandicoot, un père de famille ravage un hypermarché. On croyait que ce genre de faits divers était l'apanage des Etats-Unis. Malheureusement, ce qui suit s'est passé chez nous. La personne en question est peut-être votre voisin. Vendredi soir, 19h30, Jean T., père

de famille, apprécié de ses collègues, embrasse sa femme et part faire les courses. Une fois sur place, c'est le drame. "C'est quand il a jeté une pomme sur Mme Lepic, notre plus fidèle client, que nous avons eu peur". André Saitouverre, directeur du magasin est formel : "on le voit bien

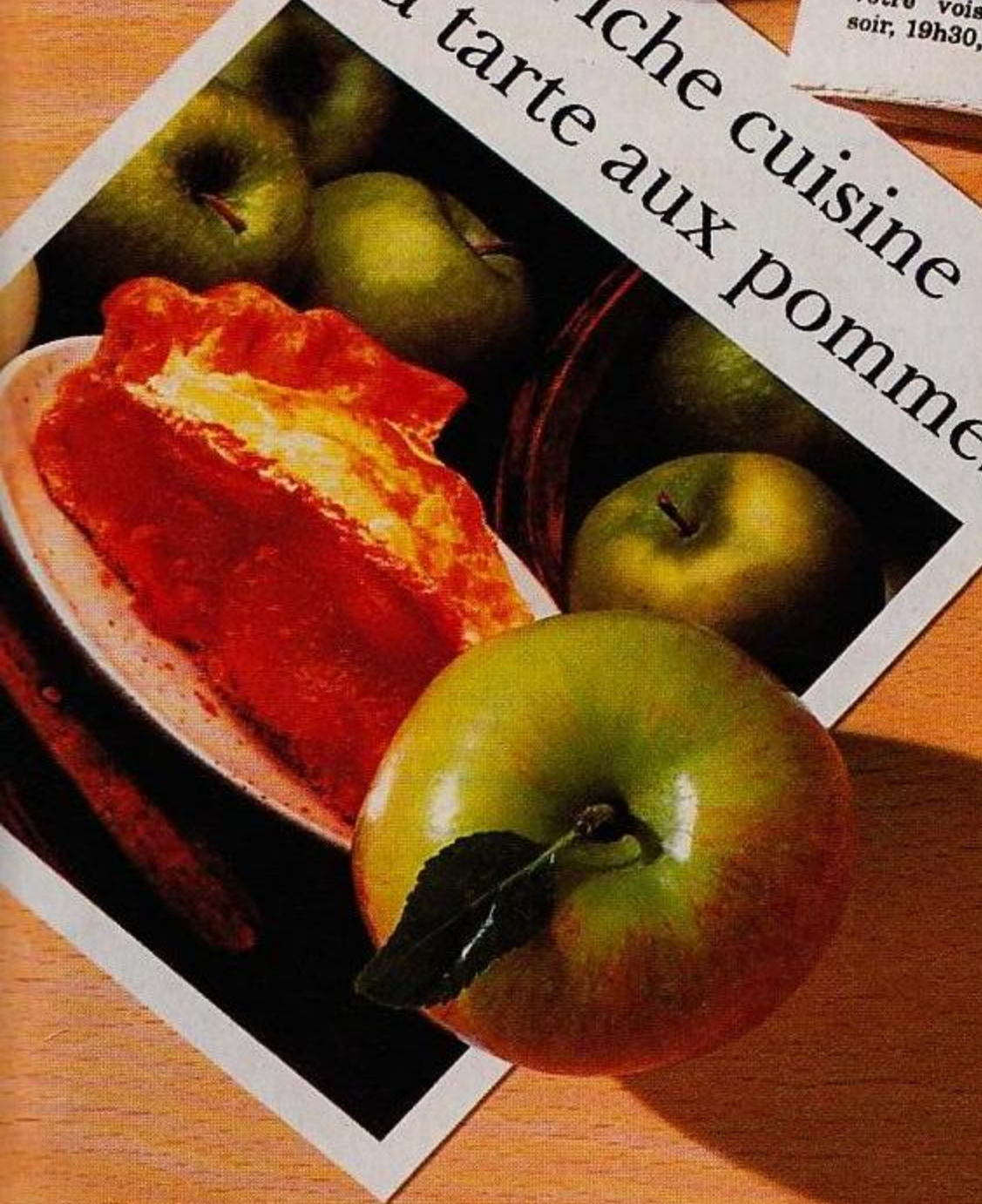


*Le Directeur du magasin d'Audelle-en-Archois.*

sur les caméras de sécurité, c'est en passant près du rayon jeux déclenché. Il y avait "Crash Bandicoot" en démo, c'était comme un saut à pieds joints bondir de caisses en caisses, à jeter des pommes partout. Les vigiles l'ont

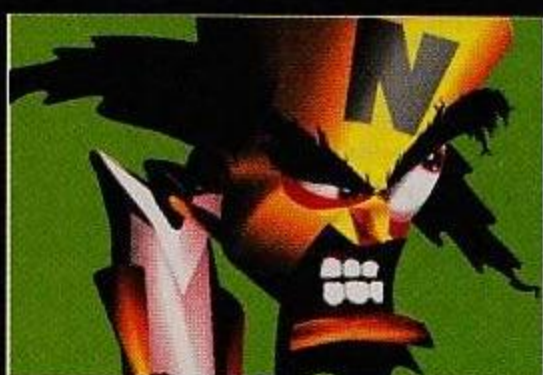
maîtrisé alors qu'il se battait contre les plantes d'appartement". Interrogée, sa femme est effondrée mais pas surprise. Elle avait réussi à cacher le jeu Crash Bandicoot de son mari. La malheureuse ne pouvait pas imaginer qu'il serait confronté de nouveau au jeu en faisant les courses.

Fiche cuisine  
**La tarte aux pommes**



**NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.**

Sony Game Line : 36 68 22 02\* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.



# ARMORED CORE



S'inspirant un peu - côté "duel" en moins - du Virtual On de Sega, Armored Core nous offre de la 3D en réseau et sous stéroïdes !

**V**ous incarnez un colosse de métal et allez devoir remplir une série de missions. Évidemment, les coins ne sont pas sûrs. À chaque mission, une dizaine de robots dans votre genre ne rêve que de faire un carton sur votre carcasse de titane. Les scénarios sont variés : ils contiennent, en plus des adversaires, une série de pièges. Ces derniers sont gérés par le CPU, ou bien par un opposant humain, car il est possible de jouer en réseau en reliant deux PlayStation par un câble spécial.

éditer l'emblème de votre machine. Un jeu que les fans de beaux robots japonais devraient apprécier...  
Banana San

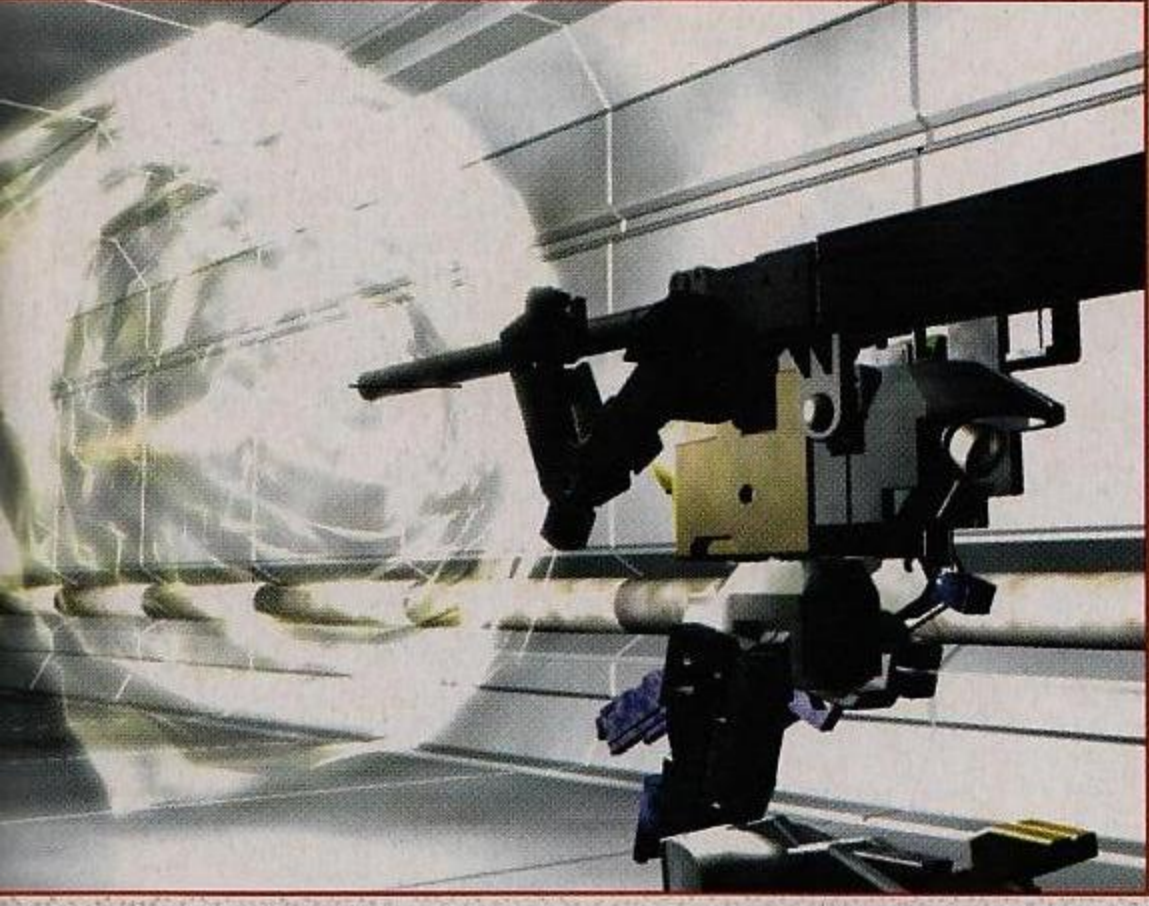
**EDITEUR : FROM SOFTWARE**  
**SORTIE : ETÉ 97**  
**DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.**

## Plus d'un milliard de combinaisons possibles !

Vous pouvez changer entièrement la configuration de votre robot. En comptant les différentes parties que vous pouvez modifier, les combinaisons possibles se montent à plus d'un milliard ! Vous pouvez même



Vous pouvez prendre de la hauteur, comme dans Virtua On.

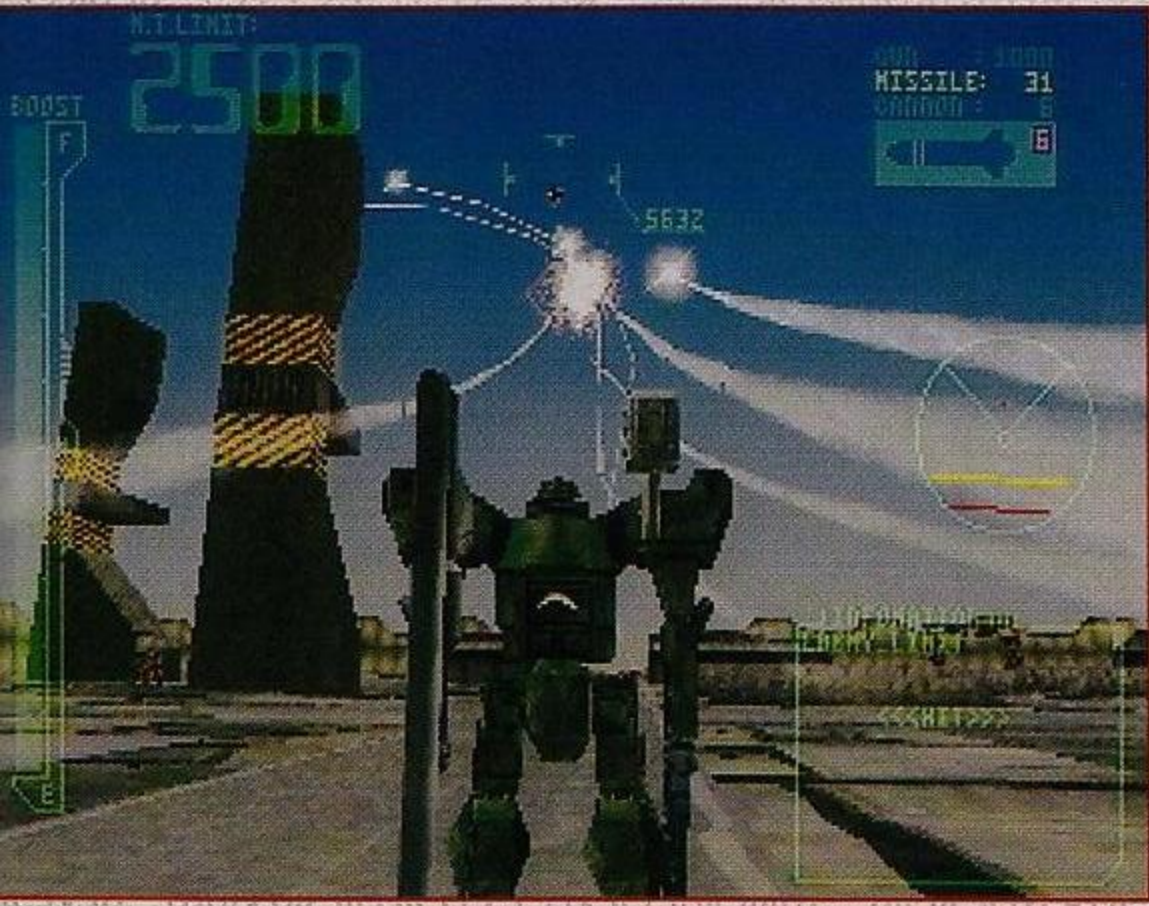


Vous pouvez customiser votre mecca.

Moment de bonheur ! Vous venez de lâcher vos missiles auto-directeurs qui se dirigent vers leur cible.

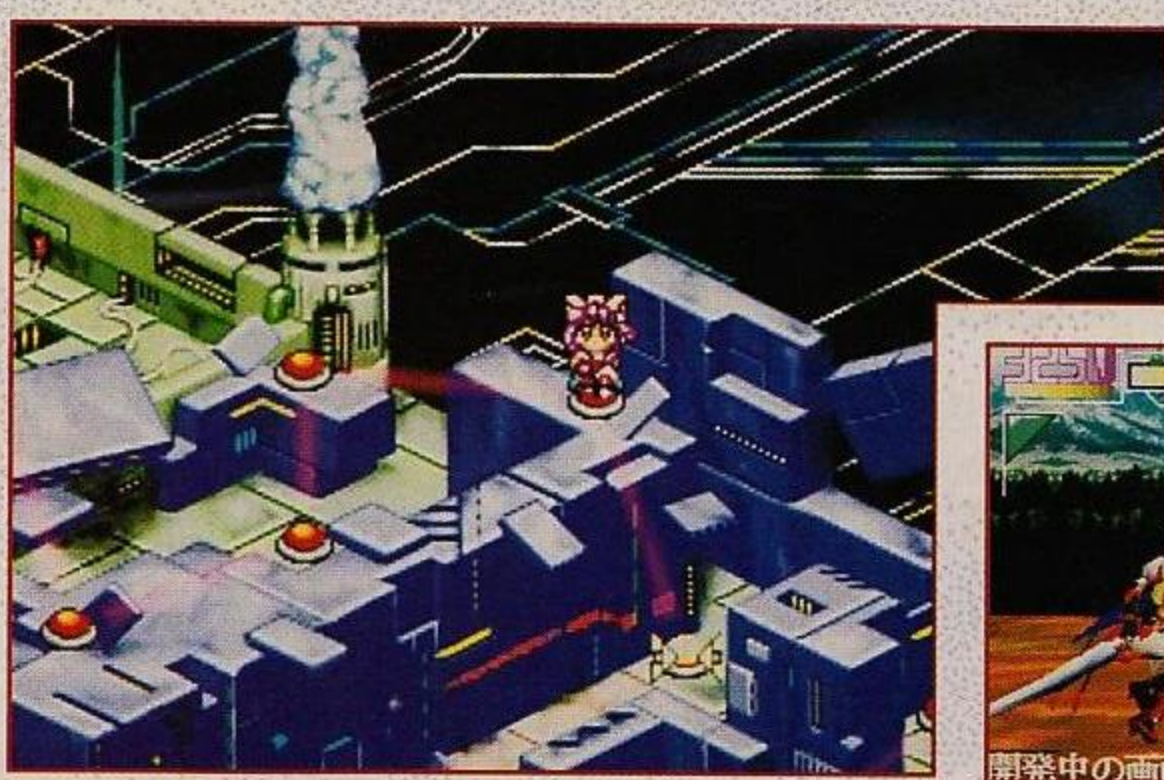


La puissance de feu de votre canon, perché sur votre épaule gauche, est surprenante.



Y'a un empaffé qui est train de m'allumer...

# ALICE IN CYBERLAND



Mélangeant deux thèmes à la mode au Japon, les jeux mettant en scène des écolières et les réseaux genre Internet, Glams a mis toutes les chances de son côté pour faire de son jeu aventure/baston un succès dans l'empire du Soleil levant.



**a**lice Minazuki est une écolière de 14 ans. C'est une NetDiver, passant son temps à plonger dans le Net, avec son amie Lena, pour l'explorer. Elle utilise Lucia, un programme permettant de plonger au plus profond du réseau. Un jour qu'elle se promenait avec des amis à Shibuya, un quartier de Tokyo, elle aperçoit une petite annonce sur un mur. Quelqu'un offre une récompense à celui qui réussira à lui ramener Woki, son SimPet, un chien virtuel qui s'est échappé de l'ordinateur de son propriétaire et s'est réfugié dans le Net. Elle décide, avec ses amis, de partir à la recherche de Woki, qui se trouve dans une contrée virtuelle bizarre pleine de dangers, où errent tous les SimPet en fuite. Mélangeant le jeu d'aventure, notamment pour les scènes dans le mode réel, et les scènes de combats purs en 3D polygonale, Alice s'annonce comme un jeu original.

**EDITEUR : GLAMS**  
**MACHINE : PLAYSTATION**  
**SORTIE : FIN 96 AU JAPON**  
**DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.**



## L'Avatar

BP 18 - 68570 OSENBACH  
 COMMANDER PAR COURRIER, TELEPHONE OU FAX  
 tel : 03 89 47 61 94 - Fax 03 89 47 63 15  
 Bureau ouvert du lundi au samedi  
 de 9h à 12h et de 13h à 19h

POUR D'AUTRES TITRES PC OU CONSOLES, NOUS CONTACTER.

PLAYSTATION EUR.		SATURN EUR.	
BLAZING DRAGON	339,-	BLAZING DRAGON	339,-
COMMAND & CONQUER	NC*	COMMAND & CONQUER	NC
CRASH BANDICOOT	349,-	DIE HARD TRILOGY	NC
DESTRUCTION DERBY 2	349,-	FIFA 97	NC
DIE HARD TRILOGY	NC	FINAL DOOM	329,-
FIFA 97	NC	FORMULA ONE	339,-
FINAL DOOM	329,-	MOTOR TOON 2	NC
FORMULA ONE	339,-	NBA LIVE 97	NC
MOTOR TOON 2	NC	PANDEMONIUM	NC
NBA LIVE 97	NC	POWER SOCCER	389,-
PANDEMONIUM	NC	STAR GLADIATOR	339,-
POWER SOCCER	389,-	STREET RACER	359,-
STAR GLADIATOR	339,-	TEKKEN 2	349,-
STREET RACER	359,-	TIME COMMANDO	349,-
		TOMB RAIDER	309,-
		WIPEOUT 2097	349,-

\*NC : NOUS CONSULTER.  
 PRIX TTC - SAUF ERREUR TYPOGRAPHIQUE. DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

TITRE	PRIX	Règlement :
		mandat-lettre <input type="checkbox"/>
		contre remboursement + 30 F <input type="checkbox"/>
		CB. No. .... <input type="checkbox"/>
Frais de port (CEE+30F)	32 F	Date d'expiration .....
Total à payer	F	

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....  
 CP ..... Ville .....

Machine : SATURN  PLAYSTATION

Signature : .....

# Consoles nouvelle génération

*Ce n'est pas pour demain, mais plutôt pour après-demain !*

## • La Neo Geo II

Elle aussi n'en finit plus de se faire attendre... Les rumeurs vont bon train, mais pour le moment rien de précis n'est connu, à part des spéculations aussi diverses que contradictoires. Ceci est sans doute dû au fait que chez SNK, tout est fait en interne, puisque l'éditeur possède ses propres équipes de développement, et réalise cette machine avant tout pour l'arcade. Les "indiscrétions" viennent généralement des développeurs externes qui travaillent sur les prototypes de nouvelles machines. Mais une chose est sûre, SNK est en retard, et reste le seul éditeur de jeux d'arcade d'importance relégué dans le camp 2D ; alors que tous ses concurrents, de Capcom à Taito, en passant par Namco, Sega ou Konami, ont fait le pas 3D. Une fois que la technologie 3D de SNK sera commercialisée sous forme de borne d'arcade, il faudra sans doute attendre un petit moment avant qu'elle n'apparaisse sous la forme d'une Néo Géo II. Bref, il n'est même pas encore nécessaire de commencer à économiser!

## • Nouveau joystick analogique de Sony

Sony joue les Monsieur Plus. Nintendo avec son contrôleur avait créé la surprise avec son 3D Stick analogique ? Qu'à cela ne tienne, Sony vous en propose un avec l'équivalent de deux 3D Stick. Baptisé "Analog Controller" en plus des deux 3D Stick analogiques, il dispose d'une touche pour basculer en mode "analog", et éviter ainsi les fausses manœuvres.



Trois couleurs sont au programme pour le moment : du blanc au noir, en passant par le beige.



Sony vous en met deux fois plus pour le même prix, avec deux stick analogiques. Quant au prix, il n'est pas encore annoncé.

**P**our différentes raisons, il semble qu'il faille patienter un peu avant de pouvoir mettre la main sur la nouvelle génération des consoles, celle de l'après N64. Retard de développement, changement de cible, conditions du marché ayant évolué... il est peu probable qu'un constructeur sorte une nouvelle machine avant la seconde moitié de l'année 1997. En fait, la période la plus probable semble être la fin de l'année 1997. Faisons le point.

Banana San

## • La PlayStation II

Elle serait, quant à elle, terminée. Disposant de plus de mémoire vidéo, d'un polygoniseur plus puissant et d'un lecteur de CD-Rom plus rapide, elle resterait compatible avec la console actuelle, tout en permettant au programmeur de dépasser les limites actuelles de la PlayStation. Alors pourquoi Sony ne la met-elle pas sur le marché ? Les raisons seraient de deux ordres :

- Une raison économique. Plus Sony construit de PlayStation, plus le prix de revient de chaque console baisse. C'est ce qu'on appelle des économies d'échelle. Or, Sony jusqu'à présent gagnait des cacahuètes, et même, d'après certains analystes, perdait de l'argent sur chaque PS vendue. Mais Sony en gagnait sur la fabrication des jeux, sur les licences, sur la distribution des jeux... Sony commencerait seulement à gagner de l'argent sur les consoles, avec leur prix de production qui baisse sans arrêt ; et il n'est pas prêt à lancer une nouvelle console, qui demanderait à nouveau deux à trois ans avant que le nombre de machines fabriquées fasse baisser les prix de revient.
- Une raison politique. Sony pensait un moment qu'avec la supériorité technologique de la N64, il lui faudrait sortir une PS plus puissante pour contrer le raz de marée Nintendo. Las, la PS se vend hyper bien et Nintendo n'est plus perçu comme un danger principal. L'arrivée de Square dans le camp PlayStation garantit virtuellement à Sony des ventes à renvoyer celles de Tekken 2 au rang de plaisanterie commerciale. Il est d'ores et déjà acquis que le nombre de PS vendu au Japon va faire un bond prodigieux lors de la mise en vente de FF VII. Bref, tout baigne pour Sony, qui n'a vraiment aucune raison cruciale de sortir l'artillerie lourde. Celle-ci ne verra sans doute pas le jour avant décembre 1997 au mieux, ou au milieu 1998.

## • Un joystick Arcade pour la PlayStation

Namco a décidé qu'il était temps de prendre les choses en main, et de passer aux choses sérieuses. C'est chose faite avec ce joystick qui reprend le design et la solidité des jeux d'Arcade. (20 décembre au Japon pour 300 F environ).



Le joystick-arcade de Namco.

## • Le M2 :

Las, il est retardé. Il ne devrait pas sortir avant, au mieux, le milieu de l'année prochaine ; d'une façon plus réaliste, sans doute pas avant la fin de l'année 1997. Pourquoi ce retard ? Panasonic Wondersound, la filiale de Matsushita qui veille plus particulièrement aux destinées de la bête, est assez discrète sur ce point. Elle évoque des "raisons politiques". Il semble que Panasonic W. soit prêt à le sortir. Par rapport au dossier M2 du mois dernier, seul le design de la console elle-même a légèrement été modifié. Le contrôleur définitif est tel qu'il a été décrit, mis à part les six boutons qui seront, finalement, digitaux comme chez les autres constructeurs, et non pas analogiques. Parmi les raisons qui peuvent pousser Matsushita à patienter encore, on peut en isoler deux :

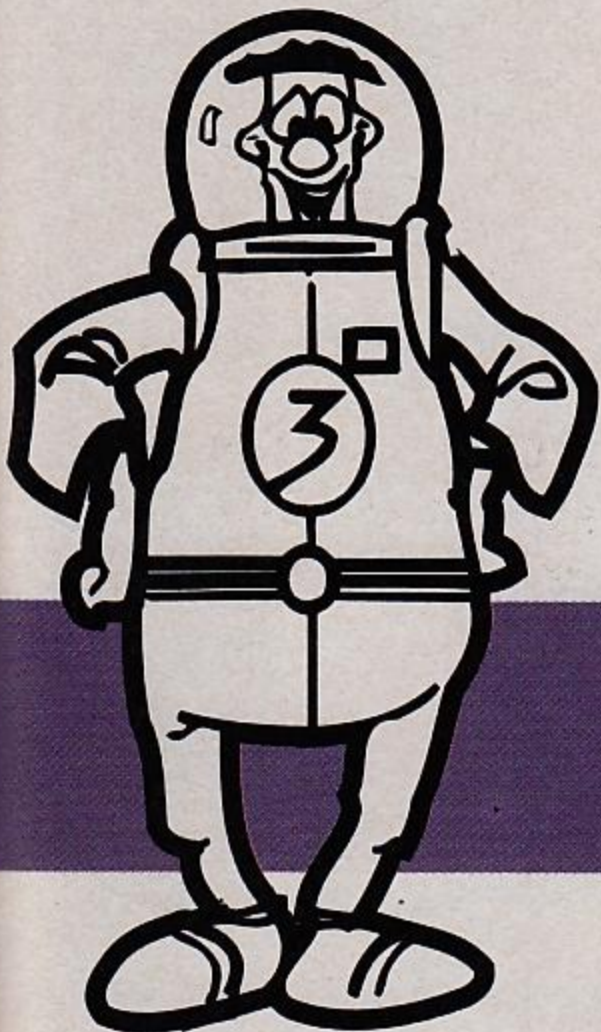
- Le fait de passer à la vitesse supérieure, en proposant une version DVD en version de base, sans passer par la case CD-Rom ! Le premier constructeur à mettre sur le marché une console DVD passera, aux yeux du grand public, pour le plus high-tech de tous. Mais le prix des lecteurs est encore prohibitif, et ce n'est qu'après avoir produit quelques centaines de milliers de lecteurs, que les prix chuteront.
- La volonté de la part de Matsushita, parallèlement à sa console de jeu, de profiter de la puissance de la machine pour réaliser un micro-ordinateur ; une sorte de PC qui utiliserait comme carte graphique la technologie M2, et serait compatible avec les jeux de la console. Enfin, on peut toujours se dire pour se consoler, que plus le M2 sortira tardivement, plus il aura des chances d'incorporer les dernières technologies disponibles (processeurs plus rapides, plus de Ram, etc.).

# POUR

# ESPACE 3 *games*

# &

le mag des consoles  
**Joyypad**



## c'est déjà Noël...

**Nous sommes désolés mais on a eu du mal à faire rentrer le Père Noël avec son traîneau dans le magazine ! Néanmoins nous avons pensé à vous...**

**Trente francs de réduction pour tout achat supérieur à 300 francs, ou cinquante francs de réduction pour tout achat supérieur à 500 francs.**

### ESPACE 3 *games*

Valable jusqu'au 31 / 12 / 96

# 30 F

**Ce chèque de réduction est valable dans tous les magasins ESPACE 3, ainsi que pour la vente par correspondance. Offre non cumulable, un seul chèque suffit pour bénéficier d'une réduction de 30 F. pour tout achat supérieur à 300 F\*.**

\* Sur présentation de ce bon

le mag des consoles  
**Joyypad**

### ESPACE 3 *games*

Valable jusqu'au 31 / 12 / 96

# 50 F

**Ce chèque de réduction est valable dans tous les magasins ESPACE 3, ainsi que pour la vente par correspondance. Offre non cumulable, un seul chèque suffit pour bénéficier d'une réduction de 50 F. pour tout achat supérieur à 500 F\*.**

\* Sur présentation de ce bon

le mag des consoles  
**Joyypad**

# Néorude

**Technosoft a la pêche en ce moment ! Cet éditeur s'apprête à mettre sur le marché un bon nombre de nouveaux titres. Parmi ceux-ci, un qui a attiré notre attention : Néorude, le premier "Cinematic RPG" !**



Mixant décor 2D et personnages 3D, Néorude est indéniablement une réussite graphique.



Le jeu comprend treize parties en tout.

Les jeux de rôles au Japon continuent à être à la mode : il en sort un nouveau tous les trois jours, un peu comme les escargots après la pluie ou les jeux nullissimes au moment de Noël. Pour qu'on les différencie les uns des autres, les concepteurs doivent désormais se livrer à des prouesses intellectuelles.

## L'aventure automatique

C'est sans doute la raison pour laquelle Technosoft nous a concocté le premier jeu de rôles "cinematic" : entendez par là que le jeu s'inscrit dans une trame plus ou moins automatique, qui accorde au joueur un contrôle momentané. Ce dernier ne manipule pas directement les héros, sauf bien sûr lors des séquences de combat. À part le choix des actions principales qui reviennent au joueur, le programme enchaîne des scènes cinématiques sans qu'il ait à intervenir. Le système de combat accorde éga-

lement une grande importance aux automatismes. Semi-automatique, le Real Time Battle System permet des combats très dynamiques, où les actions s'enchaînent sans temps mort. Pour chaque attaque, vous pouvez choisir entre un niveau de puissance (faible ou fort). De même, le système gère la garde, les projections et les contre-attaques.

Til, Rufrain Rosé et Alia sont trois apprentis-aventuriers. Un beau jour, ils font la connaissance d'un homme de guerre mystérieux, tout habillé de noir, Nolun Guest. Il leur demande d'aller dans une cité ancienne pour récupérer une arme antique. Le trio se méfie, mais l'aventure reste l'aventure. Ils se mettent en chemin et réussissent à échapper aux soldats qui gardaient les lieux pour empêcher quiconque d'y pénétrer. Arrivant au milieu du site, ils découvrent un grand sabre, et un bateau...

Banana San

**EDITEUR : TECHNOSOFT**  
**SORTIE : N.C.**  
**DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.**



# JEU DE BALLE MONSTRUEUSEMENT FATAL



## *Pitball*

"EXTRÊMEMENT COMPLET,  
SPECTACULAIRE, ET POUR TOUT DIRE ENDIABLÉ".

CD CONSOLES

- Jouez de 1 à 4 joueurs.
- Double système de jeu : action et management.
- Grande diversité de coups spéciaux.
- Vue panoramique à 360° et fonction zoom.

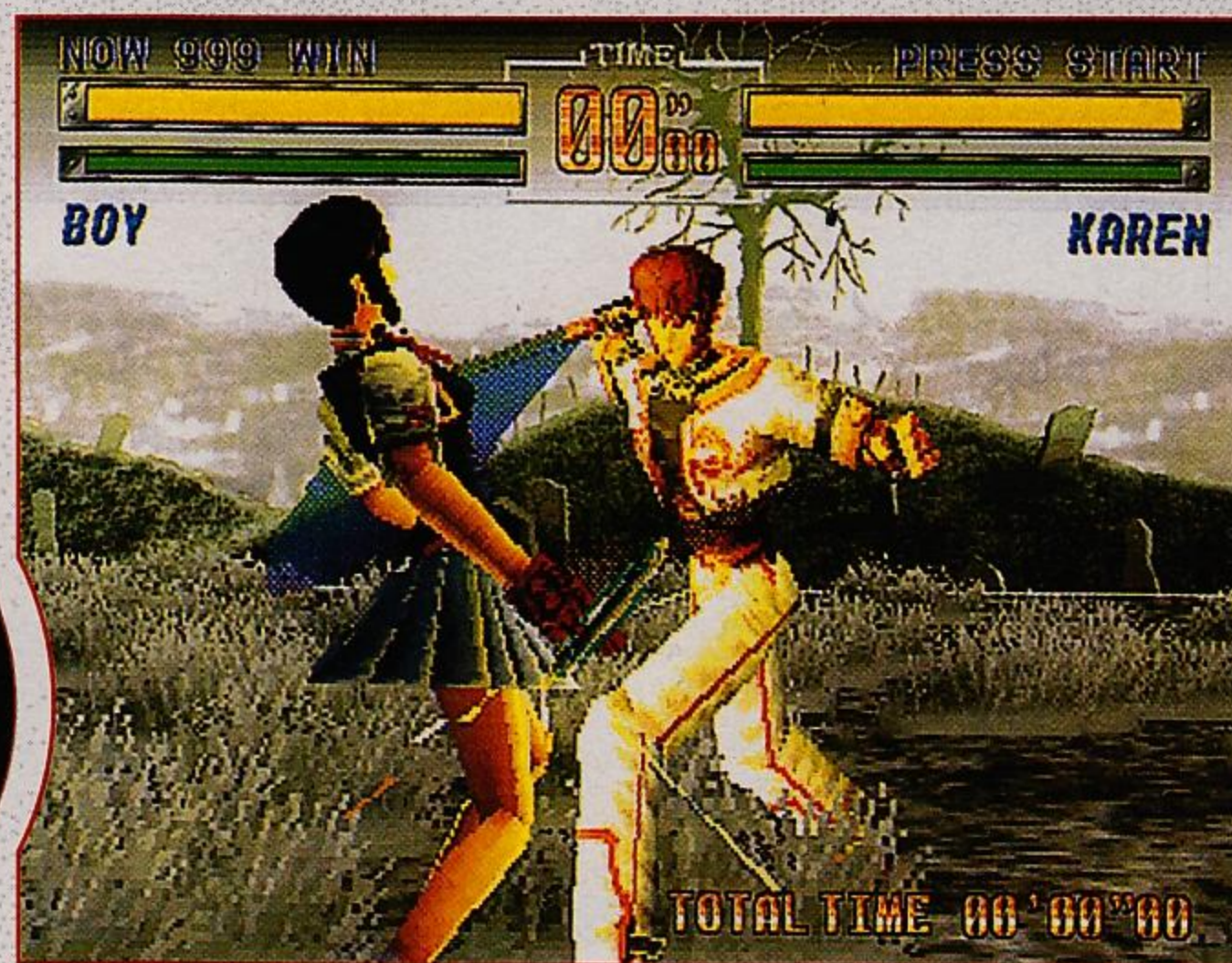


WARNER INTERACTIVE

# D-XHIRD



**Takara a décidé d'offrir aux possesseurs de Saturn le jeu de baston dont ils rêvaient.**

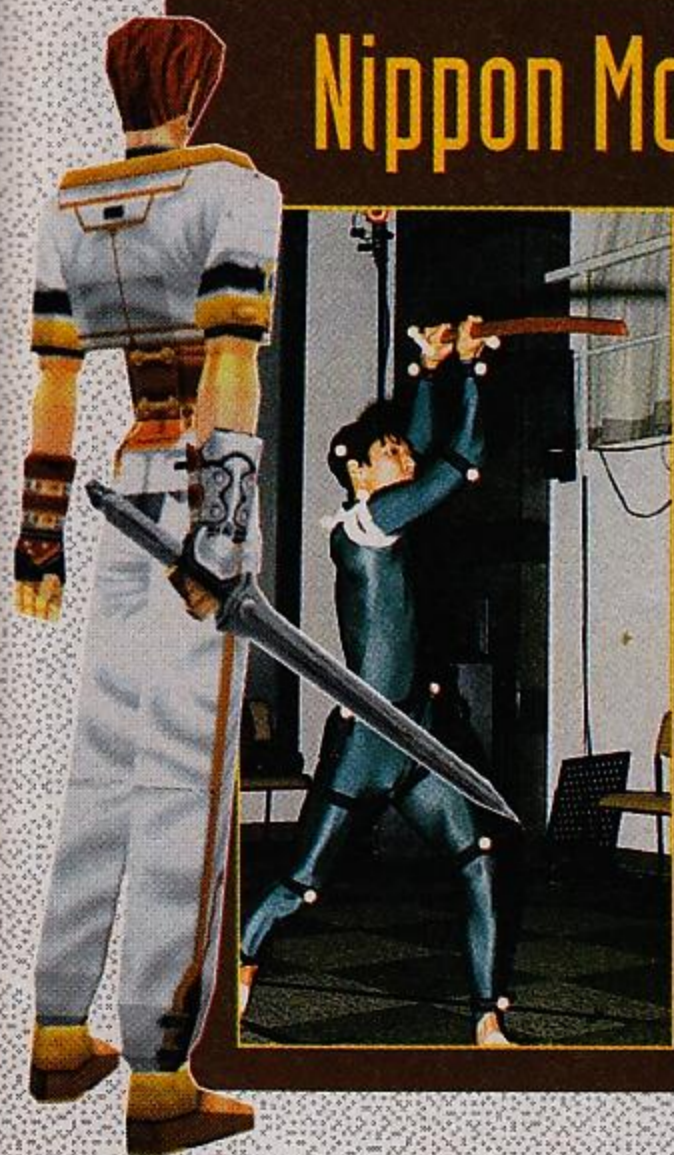


**d**e DDD, le nom du jeu a changé pour devenir D-Xhird. Le mois dernier, Joypad vous présentait le jeu et son scénario étrange et onirique. On revient maintenant sur le concept, original, du système de combat. Après avoir commercialisé son jeu de baston sur Saturn, Toshinden URA, Takara annonce un nouveau titre dans cette catégorie très prisée que sont les jeux de combat.

passionné de baston, qui généralement a acquis une Saturn (on peut en effet y jouer aux conversions d'arcade des derniers jeux de combat de l'éditeur). Ce public est fidèle, mais très exigeant : il veut avant tout des affrontements techniques et des attaques précises et pointues. Autrement dit, Takara veut faire cette fois-ci un jeu qui soit plus concurrent de Fighting Vipers que de Toshinden URA.

## Nippon Motion Capture

C'est le seul moyen d'avoir des mouvements naturels, et surtout des enchaînements de séquences.



Je vais te manger...

## Du Fighting Vipers plutôt que du Toshinden

Si Takara prend ce risque, c'est parce qu'il est persuadé de la nouveauté et de l'originalité de son titre. Le public visé est différent de celui à qui s'adressait la série des Toshinden sur PlayStation et sur Saturn. Il ne s'agit plus du joueur moyen, qui se satisfait de jeux de combat aux effets spectaculaires et pas trop difficiles, mais du

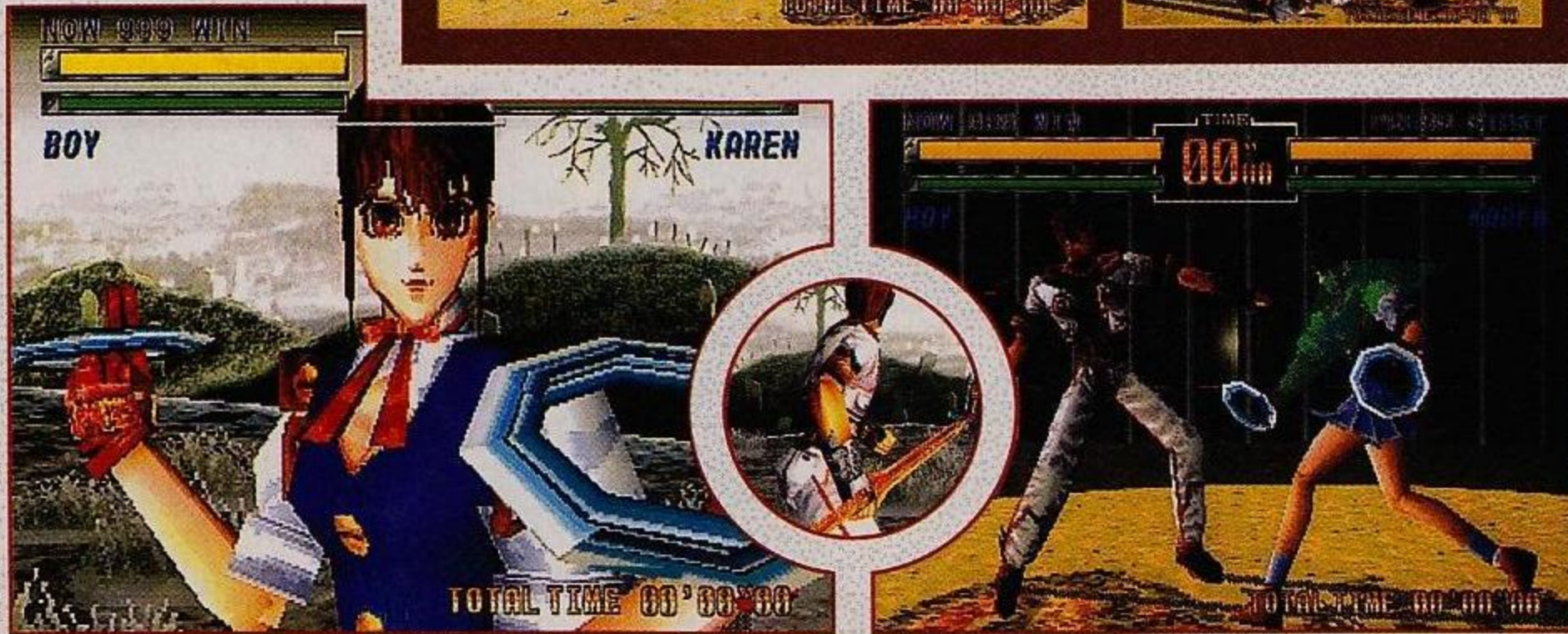
## Reculer pour mieux attaquer !

Le secret de D-Xhird, pour remporter les combats, consiste à attaquer sans cesse. Même lorsque vous reculez, faites-le uniquement pour préparer votre contre-attaque. D'autre part, ce CD-Rom est un jeu original, développé et optimisé spécialement pour la Saturn. La société Nex Tech, qui a développé le jeu pour le compte de Takara, a reçu la récente

et dernière version de la GL (Graphic Library) du kit de développement pour Saturn de Sega. Désormais, la vitesse des animations est accélérée, et il est possible de faire du Gouraud Shading sur les corps des personnages en temps réel, comme sur la concurrente de Sony. Certes le nombre de polygones disponibles par personnage est moins important que sur d'autres consoles. Mais Minoa San, Charachters Designer du jeu, qui a travaillé précédemment sur Lodoss War, estime qu'il s'agit là d'un challenge passionnant. Il a utilisé un nombre impressionnant d'accessoires pour chaque personnage, afin de les rendre plus réels.

Banana San

**EDITEUR :**  
**TAKARA**  
**SORTIE : N.C.**  
**DISPONIBILITÉ**  
**EUROPE : N.C.**



## Zooms fluides

Lorsque l'action se produit, comme ici Boy qui nous exécute une splendide "planchette japonaise", la "caméra" zoome sur l'action pour qu'on n'en perde pas un pixel.



Dans D-Xbird, les éléments du décor comme les murs sont d'une importance capitale.



## Espace vital

En rebondissant sur un élément du décor comme un mur pour mieux atteindre l'adversaire, il faut essayer de se réfugier sur une hauteur pour échapper aux ardeurs de l'ennemi : cette utilisation de l'espace donne une nouvelle dimension aux habituels combats en 3D. Ça bouge, ça saute de tous les côtés... C'est du combat-spectacle, mais ça donne un rythme d'enfer au jeu.



Les cercles d'acier, tranchants comme des rasoirs de Kaen, se révèlent être une arme très efficace.

**Plus fort**

**que les grandes surfaces !**

**Regarde la carte**

**près de chez toi il y a**

**un véritable stock disponible,**

**les news avant tout le monde,**

**et les meilleurs prix du marché !**

**Dès aujourd'hui**

**Consol**  
*plus*

**GAMES**

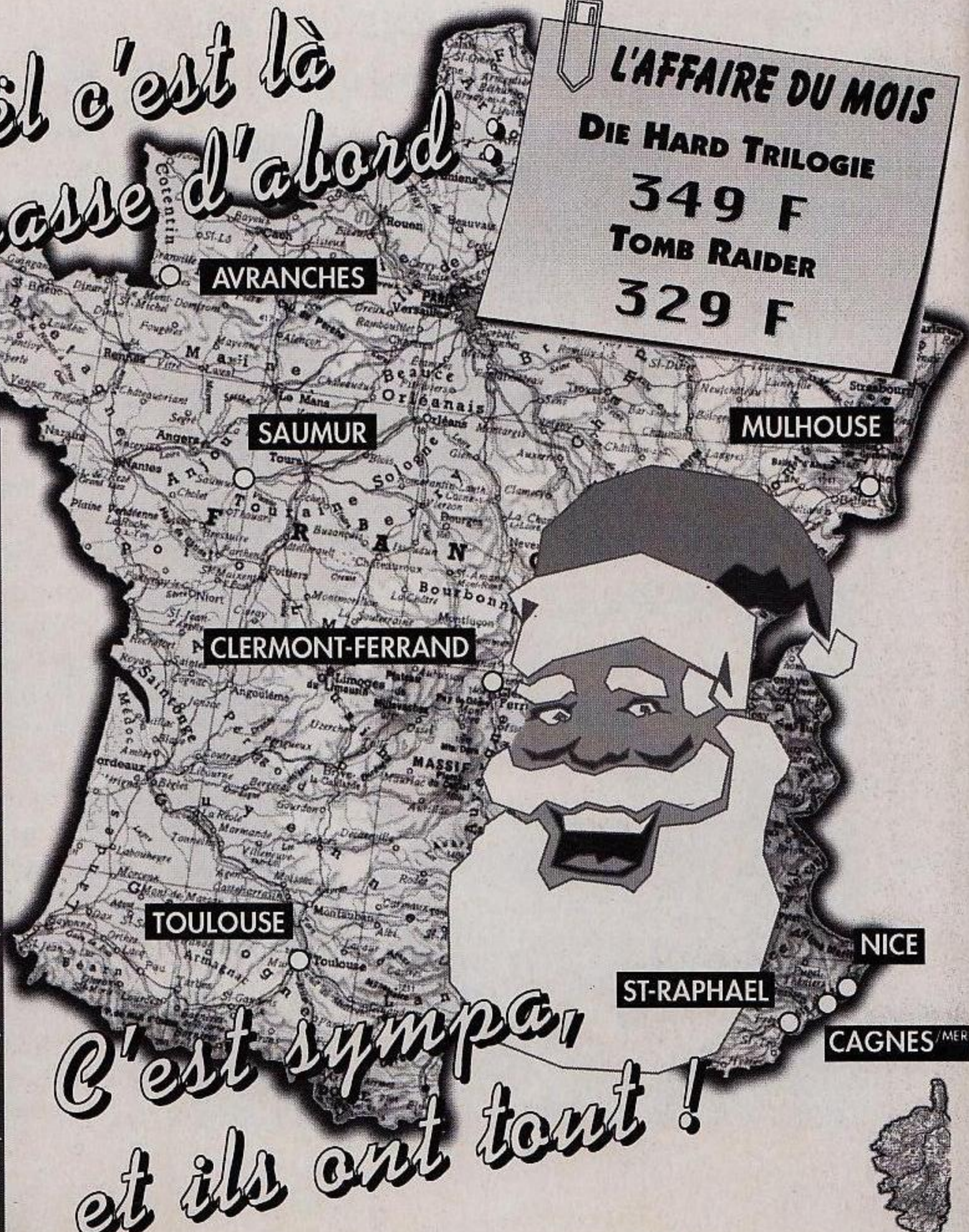
**Noël c'est près**

**de chez toi!**

*Pour Noël c'est là  
que je passe d'abord !*

**L'AFFAIRE DU MOIS**  
**DIE HARD TRILOGIE**  
**349 F**  
**TOMB RAIDER**  
**329 F**

- GAME DISCOUNT**  
1, Place Dupuy - 31000 TOULOUSE  
**05 61 62 55 66**
- MAD'GIK VIDEO**  
68, Rue St-Nicolas - 49400 SAUMUR  
**02 41 50 30 60**
- LE TEMPLE DE LA VIDEO**  
18, Rue de Mortain - 50300 AVRANCHES  
**02 33 68 11 77**
- ORDILAND**  
43, Rue du Nordfeld - 68100 MULHOUSE  
**03 89 64 45 85**
- POWER PLUS**  
133, Av de Valescure - 83700 ST-RAPHAEL  
**04 94 16 23 70**
- VIDEOCAS**  
40, Bd Lafayette - 63000 CLERMONT-FERRAND  
**04 73 92 58 50**
- CONSOL PLUS GAME'S**  
7, Bd Kennedy - 06800 CAGNES SUR MER  
**04 92 02 06 04**
- CONSOL PLUS GAME'S**  
9, Rue Léopante - 06000 NICE  
**04 93 92 92 73**



*C'est sympa  
et ils ont tout !*

# Lightning Legend



Konami, depuis quelques mois, se lance dans une politique de diversification vers des titres de qualité, dans des genres un peu différents de sa spécialité de toujours : les shoot-them-up. Après s'être essayé au style RPG avec VandalHearts (testé dans ce numéro), c'est au tour des jeux de combat en 3D.



Le jeu comprend huit combattants, réalistes ou au contraire "kawai" (mignons).



Le jeu a été programmé par le studio de développement KCET pour Konami.



L'arène des jeux de combat en 3D au Japon est déjà pleine de concurrents, du très attendu Soul Edge en passant par D-Xhird. Mais Konami y vient, pensant avoir quelque chose de différent à proposer.

## La vitesse de l'éclair

Les combats sont très rapides et dynamiques : coups sautés, projections, corps repoussés... Les combattants ne tiennent pas en place. Ils disposent de trois niveaux de puissance d'attaque pour chaque coup. En appuyant un peu plus longtemps lors des attaques, les protagonistes de Lightning Legend effectuent des combos éblouissants. Lorsque la jauge est dans le rouge et commence à clignoter, il peut alors déclencher une attaque spéciale. Chaque adversaire vaincu laisse échapper un petit cadeau : ballon de football, photo d'anniversaire, sucrerie... Le jeu en contient plus de deux cent ! Vous pouvez les regarder sous tous leurs angles, et même les sauvegarder sur Memory Card. Une

fois ramassés, certains de ces cadeaux ont un effet spécial, comme par exemple de vous doter de nouveaux vêtements.

Le scénario du jeu ne laissera pas de traces dans le Panthéon du genre. Dans le pays de l'Est, le Japon (sic), un soldat célèbre a combattu et vaincu un démon, Dragulès. Son descendant, un jeune garçon de 14 ans appelé Daigo, décide de partir en voyage pour vérifier s'il est digne de son ancêtre...

Même si Lightning Legend a de sérieux atouts dans les manches de son kimono, la concurrence risque d'être féroce... Que le meilleur gagne !

Banana San

**EDITEUR : KONAMI**  
**SORTIE : 20 DÉCEMBRE 96 AU JAPON**  
**DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.**

**RETROUVEZ BANANA SAN ET PLEIN D'AUTRES NEWS JAPONAISES SUR 3615 JOYPAD**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**



# Micro Machines

★ MILITARY ★

LA VITESSE,  
VOUS ADOREZ.

VOS ADVERSAIRES,  
VOUS LES FLINGUEZ.

*Débarquement des Micro Machines armées jusqu'aux dents*

*Vous pouvez désormais massacrer vos concurrents en les mitraillant pour prendre la tête des 30 courses ou simplement les bombarder sur l'un des 30 terrains de bataille inédits. Jouable jusqu'à 8 simultanément, Micro Machines Military vous promet des heures de jeux canons.*



Missile Menace



Codemasters

pure gameplay

15.11.96

J-CART  
JOYPAD CARTRIDGE

MEGA DRIVE™

# Bounty Sword First



**Ce nouvel épisode de la série Bounty Sword Trilogy, intitulé Bounty Sword First, devrait réjouir les amateurs de jeux de rôles.**

**b**énéficiant de l'expérience des versions précédentes, Bounty Sword First offre un système de jeu désormais rodé, qui a fait ses preuves.

Le point fort de Bounty Sword réside dans ses combats en temps réel. Le programme simplifie la tâche du joueur en prenant en main une partie des choses : il s'occupe de vos unités, et permet même de gérer les combats à votre place.

Le jeu comprend une série de quêtes annexes (chercher un coffret à bijoux avant l'adversaire, garder une princesse, réussir à quitter un endroit

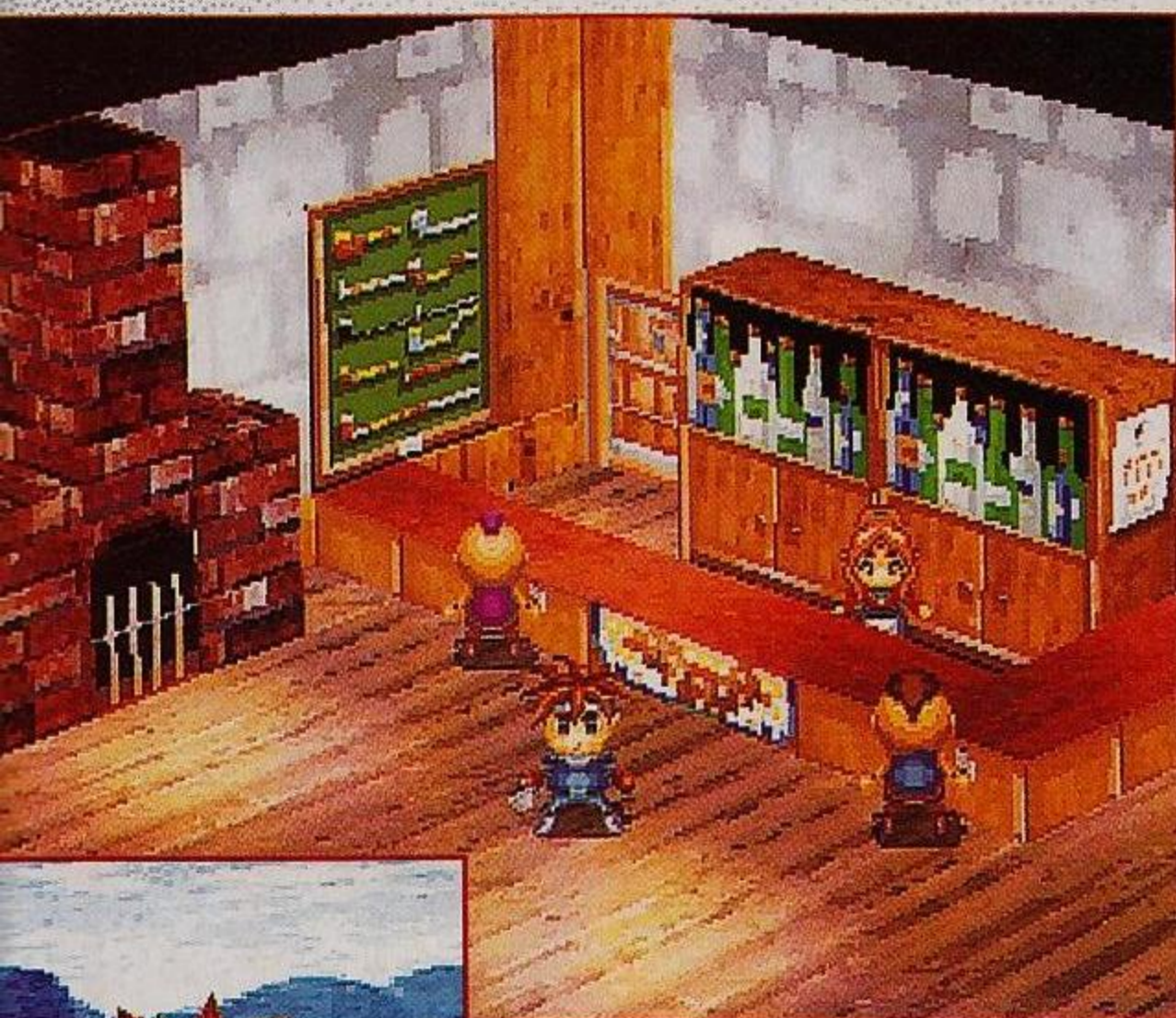


en moins de 3'). Si vous réussissez à terminer un niveau, le jeu vous rajoute des points de bonus et des scénarios.

Banana San

**EDITEUR : PIONEER LDC**  
**SORTIE : PRINTEMPS AU JAPON**  
**DIPONIBILITÉ EUROPE : N.C.**

# SEIKON NO JOKA

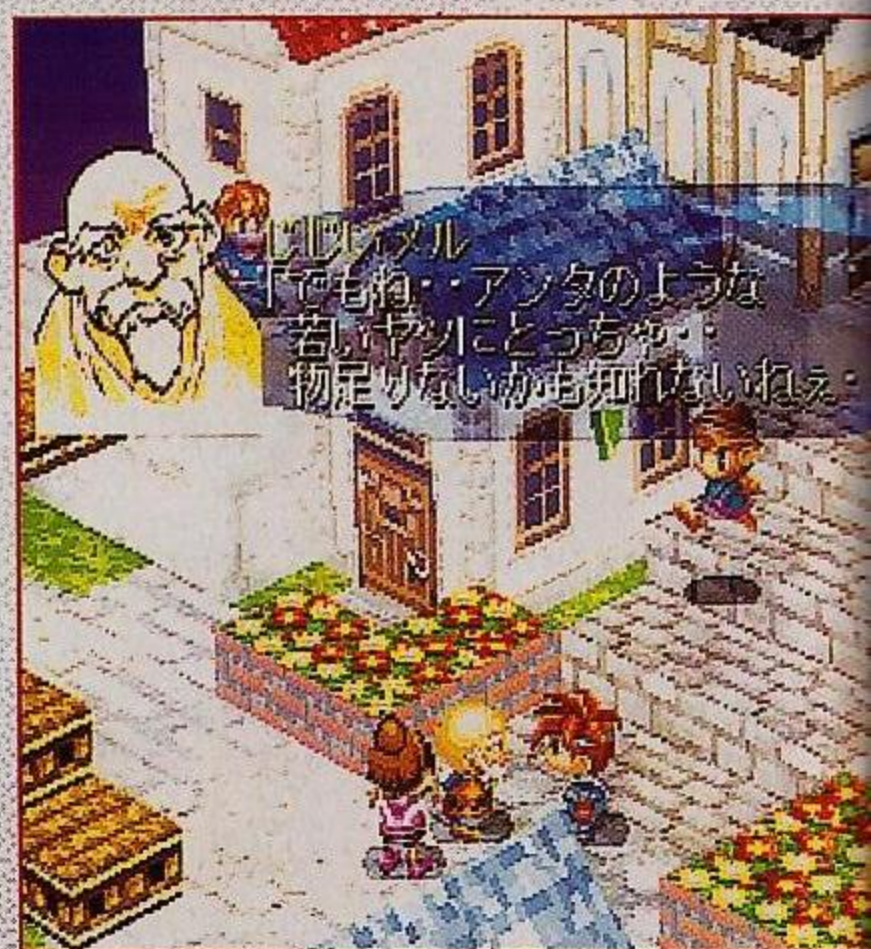


**Après la série des Tohshinden, Takara se lance dans les jeux de rôle. Saurez-vous relever le défi ?**

**l**a Seikon (vengeance sacrée) qui avait été enfermée précieusement, a été libérée. Un cataclysme s'abat alors, qui ravage le continent de Caludia. Le Ciel décide de faire renaître Joka qui avait réussi à enfermer la Seikon cinq ans auparavant. Mais l'ange Toplka commet une erreur, et Joka renaît sous la forme de deux sœurs jumelles, la Joka de Lumière et la Joka de l'ombre. Le joueur peut incarner l'une ou l'autre. La course s'engage entre les deux sœurs, afin de récupérer la Seikon, qui s'est divisée en 24 pièces.

À chaque fois que vous récupérez une partie de la Seikon, vous la confiez à l'un de vos hommes. Mais la Seikon modifie les caractères des personnes qui la portent, compliquant un peu plus votre tâche.

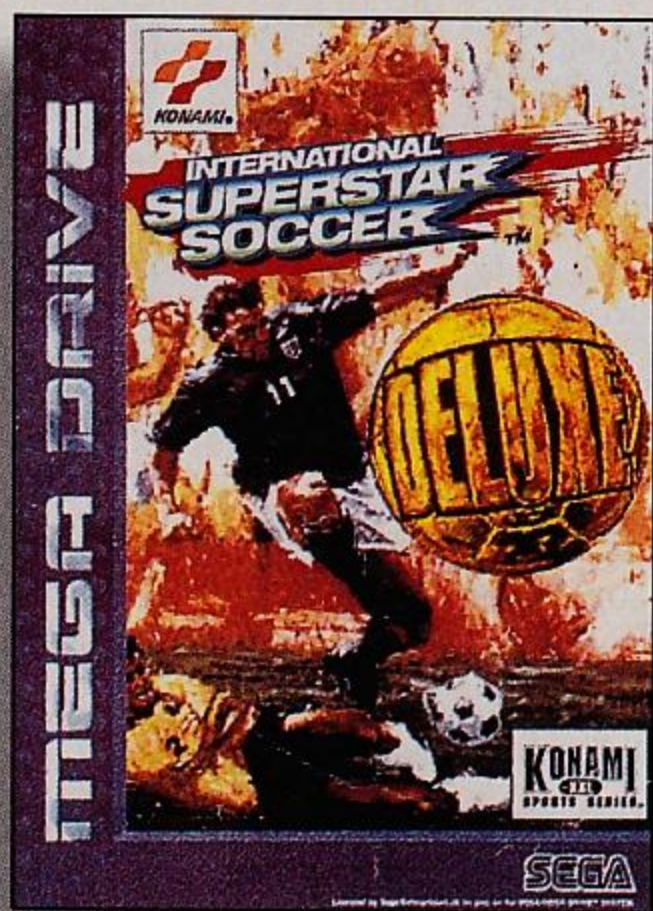
**EDITEUR : TAKARA**  
**SORTIE JAPON : N.C.**  
**DIPONIBILITÉ EUROPE : N.C.**



# KONAMI XXL SPORTS SERIES



Vous connaissez déjà vos classiques,



De 1 à 8 Joueurs

- 95% CONSOLES+
- 95% PLAYER ONE
- 94% JOYPAD



De 1 à 4 Joueurs

Après le succès de International Superstar Soccer Deluxe sur Super Nintendo, retrouvez toutes les caractéristiques de ce hit sur PlayStation et Mega Drive... et les nombreuses améliorations techniques apportées : possibilité de jouer à 8 sur Mega Drive, graphismes du menu, son et commentaires améliorés, nouvelles couleurs...

Découvrez ceux qui le deviendront.



Photos d'écran Mega Drive.

Disponible Décembre 96 sur Mega Drive  
Disponible Janvier 97 sur PlayStation



Paris Porte de Versailles du 27 novembre au 1er décembre de 9h30 à 20h  
MULTIMEDIA WORLD SHOW  
SUPERGAMES

"International Superstar Soccer Deluxe" est une marque déposée de Konami Co., Ltd  
© 1996 KONAMI. Tous droits réservés. "PS" et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Mega Drive est une marque déposée de SEGA Enterprises Ltd. Super Nintendo est une marque déposée de NINTENDO Co. Ltd.

Distribué par



Infos, Trucs et Astuces

**KONAMI**  
XXL  
SPORTS SERIES™



# DUAL HEROES

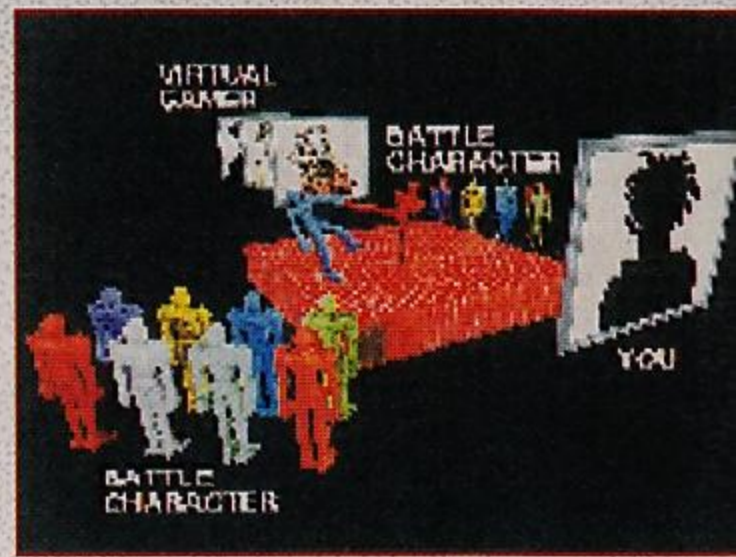
*On vous avait montré, il y a quelques mois, les premières photos tirées de la démo de Dual Heroes, premier jeu de Hudson pour la N64. En exclusivité galactique, Joypad vous dévoile la première photo du JEU !*



*Zen, le Dirty Hero, est un ancien lieutenant de Zol. En fait, c'est un cyborg créé par Zol, et qui s'est retourné contre son créateur, éceuré par sa cruauté.*

## DE LA FLUIDITE DANS L'AIR

La séquence d'intro en images de synthèse est impressionnante. Comment Hudson vat-il faire tenir tout ça sur une cartouche? Dual Heroes sortira-t-il sur DD64?!



*Le système de combat.*



*Non ce n'est pas le nouveau costard d'un certain hérisson bleu.*



*Je connais un Zen qui va se prendre un pied dans les gencives dans incessamment sous pas grand-chose!*

**p**our la réalisation de ce titre, Hudson a fait appel à une personnalité du monde du cinéma nippon, apportant ainsi un peu de sang frais. Voici l'histoire : dans le futur, une catastrophe ravage la Terre. En fait, c'est carrément toute une partie de notre bon vieux globe qui est arrachée à l'attraction terrestre, et se met en orbite. Le Pacifique a disparu, et une espèce de lac géant, le Nouveau Pacifique, le remplace, avec en son centre un nouveau continent. Les hommes ont découvert un nouveau minéral, Gaiafist, qui s'avère être une source d'énergie fantastique. Mais bientôt, on découvre le point faible du Gaifist : il rend la gravité terrestre autour de lui peu stable, et devient la cause d'une série d'accidents destructeurs. On construit alors des combinaisons spéciales, qui permettent de rétablir cette attraction terrestre, sans savoir que

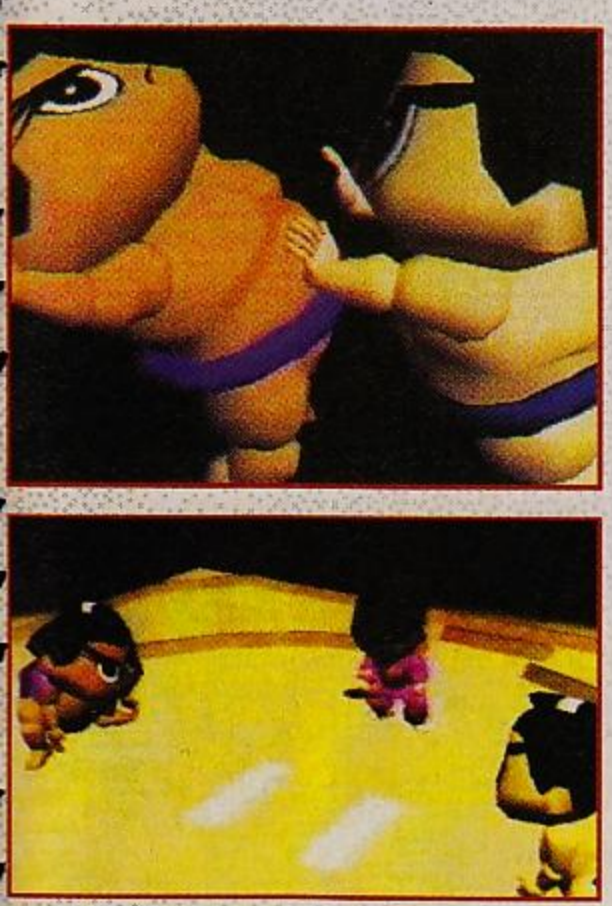
c'est justement le Gaiafist qui est à l'origine de la catastrophe... On ne trouve le Gaiafist que sur le nouveau continent. Les pays se battent pour mettre la main dessus. Les armes classiques ne fonctionnant pas autour du Gaiafist, les combattants, revêtus de combinaisons spéciales, s'affrontent à mains nues. Un beau jour, débarque Zol. Il conquiert les nations les unes après les autres. Il fonde l'empire de Zogyta, qu'il installe sur le nouveau continent, et se fait construire une tour géante, un vrai labyrinthe ! Un mouvement de révolte contre la dictature de Zolu apparaît. Il modifie des costumes et cherche à renverser le tyran.

Banana San

**EDITEUR : HUDSON**  
**SORTIE : COURANT 1997**  
**AU JAPON**  
**DISPONIBILITE EUROPE : N.C.**



# 64 OZUMÔ



**Vous vouliez de l'original, du peu commun et de l'inédit ? Vous voilà servi : la première simulation de Sumô des consoles nouvelle génération sera disponible sur N64!**

On peut bien sûr s'interroger sur l'intérêt de sortir une simulation de sumô, même au Japon, alors que la console de Nintendo manque à ce point de jeux. Mais pourquoi pas, l'un des premiers jeux à être commercialisé a bien été un jeu de Shogi, les échecs japonais. Mais si les ventes de ce dernier ont été décevantes, souhaitons plus de succès à 64 Ozumô. Surtout au Japon ! Incarnant un sumo-tori, vous allez vous entraîner puis affronter les meilleurs lutteurs, progressant peu à peu jusqu'à arriver au rang de Yokozuna, le grade le plus élevé. Le jeu vous propose de reconstituer le rituel qui a lieu avant

chaque combat, "l'échauffement", la purification de l'aire de combat... Les combattants, en 3D temps réel, peuvent appliquer les différentes techniques de combat du Sumô : tirer son adversaire, le pousser, le soulever de terre, le projeter ou le faire basculer.

Banana San

**EDITEUR : BOTTOM UP  
MACHINE : N64  
SORTIE : 1997 AU JAPON  
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.**

## ESPACE LOISIRS

JEUX VIDEOS-INFORMATIQUE

Tél: 02-98-96-15-27

4 bis rue Leuriou  
29300 QUIMPERLE (Haute ville )

Fax: 02-98-96-29-83

PLAYSTATION EURO	
Volant PSX+Formula one	849 F
CRASH BANDICOOT	399 F
DESTRUCTION DERBY 2	379 F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	399 F
MYST	379 F
SOVIET STRIKE	379 F
TEKKEN 2	399 F
TILT	379 F

JEUX SNES  
A PARTIR  
DE 99 F

CONSOLE SATURN OU PSX  
+ 1 JEU AU CHOIX 1839 F

SATURN EURO	
DAYTONA USA	389 F
DOOM	369 F
EARTHWORM JIM 2	369 F
SOVIET STRIKE	369 F
TILT	369 F
TOMB RAIDER	379 F

**COUPON DE REDUCTION VALEUR 40 F  
POUR TOUT ACHAT > 349 F\*  
Offre non cumulable\***

(Plus de 50 titres disponibles )

Tous nos prix et nos offres sont révisables sans préavis. Offre dans la limite des stocks disponible.

BON DE COMMANDE A ENVOYER A ESPACE LOISIRS VPC 4 bis rue Leuriou 29300 QUIMPERLE Tél: 02-98-96-15-27

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port + 35 F	
<b>TOTAL A PAYER</b>	

Nom : ----- Prénom : -----  
 Adresse : -----  
 -----  
 Code postal : ----- Ville : -----  
 Signature : (Des parents pour les mineurs )

Mode de paiement :  Chèque  Contre-remboursement(+ 35F )  Carte bleue N°-----

Livraison sous 24/ 48H en colissimo

Date de validité: ----- Porteur -----

# Ace COMBAT 2



Inspiré de l'un de ses jeux d'arcade, Namco édite la suite de Ace Combat, après lui avoir fait subir quelques nettes améliorations.



Une fois encore le canyon. Namco aime nous faire profiter de ses bonnes idées.

Attaque d'une plate-forme pétrolière. Une mission explosive.



**r**ésolument orienté action, Ace Combat 2 reprend la recette qui avait fait le succès de la version précédente. Une série de missions (le plus souvent des objectifs militaires ou stratégiques à réduire en chaleur et en lumière) est confiée au joueur. La chasse de l'adversaire l'obligera à livrer une série de combats aériens.

## Tout nouveau, tout beau !

Les graphismes, et notamment ceux des décors, ont été retravaillés. Ils incorporent en fait plus de détails. Il est désormais possible de voler au-dessus des nuages, parties enfin visibles. Les missions sont également plus nombreuses. La version précédente en comportait dix-sept. Ace Combat 2 en a plus de trente. Celles-ci se déroulent en temps limité. La topologie du terrain varie, apportant diversité et changements. Autre nouveauté, il est désormais possible d'effectuer des attaques



à l'aide de plusieurs sortes de missiles. Enfin, il est possible de décoller et d'atterrir. Il n'y avait précédemment que seize types d'avions. Ace Combat 2 en comporte beaucoup plus. D'autre part, les déplacements et leurs apparences sont beaucoup plus réalistes. Enfin, les scénarios sont divisés en plusieurs parties, ce qui permet des fins différentes.

Banana San



Un avion gigantesque touché par vos tirs de missiles. Une fois encore, les protagonistes sont gigantesques, pour le plaisir des yeux.

**EDITEUR : NAMCO**  
**MACHINE : PLAYSTATION**  
**SORTIE : PRINTEMPS 97 AU JAPON**  
**DISPONIBILITE EUROPE : COURANT 97**

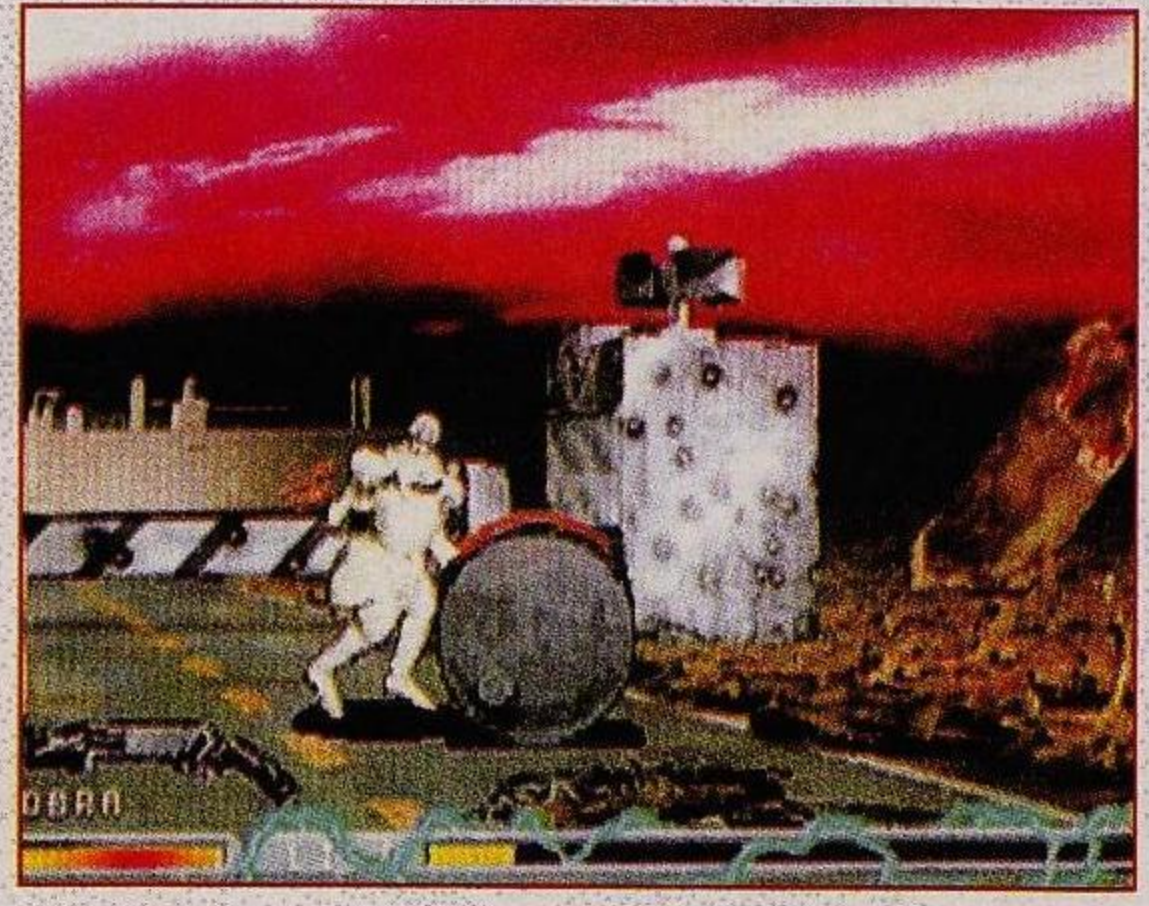


# Hakaider



**1** 1972 a été l'année de l'apparition sur les petits écrans d'un nouveau héros au Japon : Hakaider. Il se bat contre les cyborgs, lutte du côté obscur de la Force et offre la particularité d'être le premier "méchant", héros d'une série populaire. En 1995, retour au cinéma après plus de dix ans d'absence dans un film assez violent. Le jeu comprend deux genres. D'un côté, il s'agit d'un shoot-them-up pur et dur : votre flingue en main, vous abattez tous les inconscients qui ont le malheur de pointer le moindre boulon à l'écran. D'autre part, le jeu comprend un côté jeu d'aventure, dans lequel vous devez récupérer votre bras qui a été enlevé par Guil, lors d'un combat précédent que vous avez perdu.

**EDITEUR : SEGA**  
**MACHINE : SATURN**  
**SORTIE : DÉBUT 1997**  
**DISPO EUROPE : N.C.**



Banana San

Après Virtua Cop, le prochain jeu de tir sur Saturn sera Hakaider. Si ce nom ne vous dit rien, il est cependant assez connu au Japon.

**379,00 F**

**Réf. XF30**

Horloge X-FILES à quartz  
Lumineuse  
Garantie 1 an • Bracelet cuir  
Livré dans sa boîte métal

Le calendrier X-FILES 1997 est arrivé !

**89,00 F**

**Réf. XF50**

**NOUVEAU !**

**Réf. XF31**  
**229,00 F**

Horloge X-FILES  
Lumineuse • 2 aiguilles  
Livrée sans piles • Garantie 1 an

**ATTENTION !**  
Le logo X-FILES sur le sac n'est pas contractuel. Il sera remplacé par le NOUVEAU logo X-FILES.

**Réf. XF60**  
**229,00 F**

Sac X-FILES "DJ Bag"  
Multi-poches • Brodé sur le devant

**THE X-FILES™**

**Réf. XF10**

**Réf. XF11**

Posters X-FILES  
Format 92 x 64 cm  
Livrés dans un tube

**Réf. XF12**

**59,00 F**  
le poster

**Réf. XF13**

**SATISFAIT  
OU  
REMBOURSÉ**

**POUR COMMANDER**  
MINITEL : 3615 CINESTORE\* (\*1,29 FF/min) • FAX : 01 44 40 24 20 • TEL. : 01 44 40 24 40  
COURRIER : CINESTORE - 5, rue Meissonier - 75017 PARIS • INTERNET : [http:// www.imagnet . fr/fcm](http://www.imagnet.fr/fcm)

**BON DE COMMANDE** à découper ou à recopier et à retourner à CINESTORE - 5, rue Meissonier - 75017 Paris

Oui, je désire recevoir les produits officiels suivants :

RÉF.	DÉSIGNATION	TAILLES	Prix Unité	Qté	Total

Nom..... Prénom.....  
Adresse.....  
Code Postal..... Ville.....  
Tél..... Né(e) le.....  
Date de commande..... Signature.....

UN CADEAU CINEMA POUR 300F D'ACHATS\*  
\*Hors frais de port  
LIVRAISON sous 8 jours.

Frais de port + 30 Frs

**TOTAL A PAYER** .....

Je joins mon règlement à l'ordre de SANS INTERDIT

Chèque  C. Remboursement + 28 Frs  Mandat  
 CB N°..... Expire fin.....

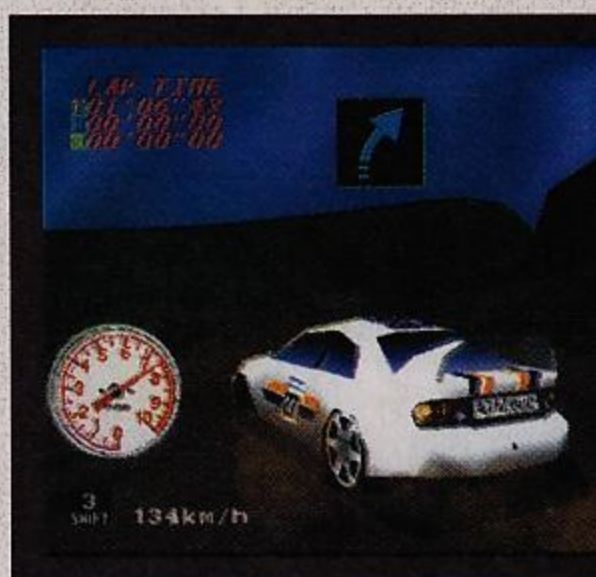
# Banana Rama

telex

Dans la série "Je retourne ma veste", Squaresoft, après avoir rompu avec Nintendo pour développer exclusivement sur PlayStation, pourrait bien développer quelques titres N64.

telex

"Zoomé" dans le dernier numéro, Ayrton Senna Kart Duel sortira en version française sur PlayStation vers la fin 96. Ce jeu sera distribué en France par EcuDis.



• Aques : Concentré de sport

Square lance une nouvelle ligne de softs de jeux pour la Playstation. Aques ne commercialisera que des simulations de sport, et les trois premiers jeux en cours de développement seront un jeu de Base Ball, un Mah-jong et une course de voitures de Rally. Ces jeux seront commercialisés dans le courant de l'année prochaine.

• Matsushita Suite

Le mois dernier, dans le tableau qui comparait le poids des différents constructeurs de consoles nippons (article sur le M2), j'avais indiqué que Sony et Matsushita étaient d'une taille comparable. Les données que j'ai utilisées pour Matsushita ne concernaient que la division du géant japonais qui s'occupe de tout ce qui est électrique/électronique. Or, Matsushita, contrairement à Sony qui regroupe toutes ses activités dans une seule société, a trois compagnies distinctes. Pour comparer ces constructeurs de façon équitable, il faut donc additionner les trois compagnies Matsushita. Et le résultat, c'est une société qui est deux fois plus grosse que Sony. Bref, quand Matsushita va vraiment vouloir mettre le paquet, ça va faire mal ! D'autre part, toujours dans le même article, la photo de la carte-mère de la page 18 n'est pas exactement à sa place. Il s'agit de celle d'un Modèle 3, et elle aurait dû se trouver page 22.

À l'école des jeux vidéo :

Trois lycéens ont attaqué un homme d'affaires de 59 ans, le rouant de coups à Omiya, dans la préfecture de Saitama. Arrêtés quelques jours après par des policiers, ils ont déclaré qu'ils voulaient juste faire une "chasse au vieux", et que les techniques d'arts martiaux qu'ils avaient utilisées (et qui leur avaient permis de casser plusieurs côtes !), ils les avaient apprises en jouant aux jeux vidéo...

• Resident Evil 2 : deux fois plus violent !

Capcom a décidé de mettre le paquet comme l'illustre cette photo issue de l'intro du jeu en cours de développement, et dans laquelle vous vous faites exploser la tête, avant de vous faire dévorer par la meute des zombies. Avec le nouveau Resident Evil, ça va saigner !



• Nouveau contrôleur Browser pour la N64

Le 14 décembre, lors de la sortie de Mario Kart 64 (voir article dans ce numéro), Nintendo mettra en vente un contrôleur à la fonction identique du modèle précédent, mais au design légèrement changé. En achetant le jeu (environ 500 francs), on recevra un Contrôleur Browser. Il sera également possible d'acheter juste le contrôleur pour 150 francs environ.



• Top 5 Japon du mois de septembre

PLAYSTATION :

1. Persona (Atlus)
2. Smash Court (Namco)
3. Street Fighter Zero 2 (Capcom)
4. Cool Boarders (Wep System)
5. World Stadium EX (Namco)

SATURN :

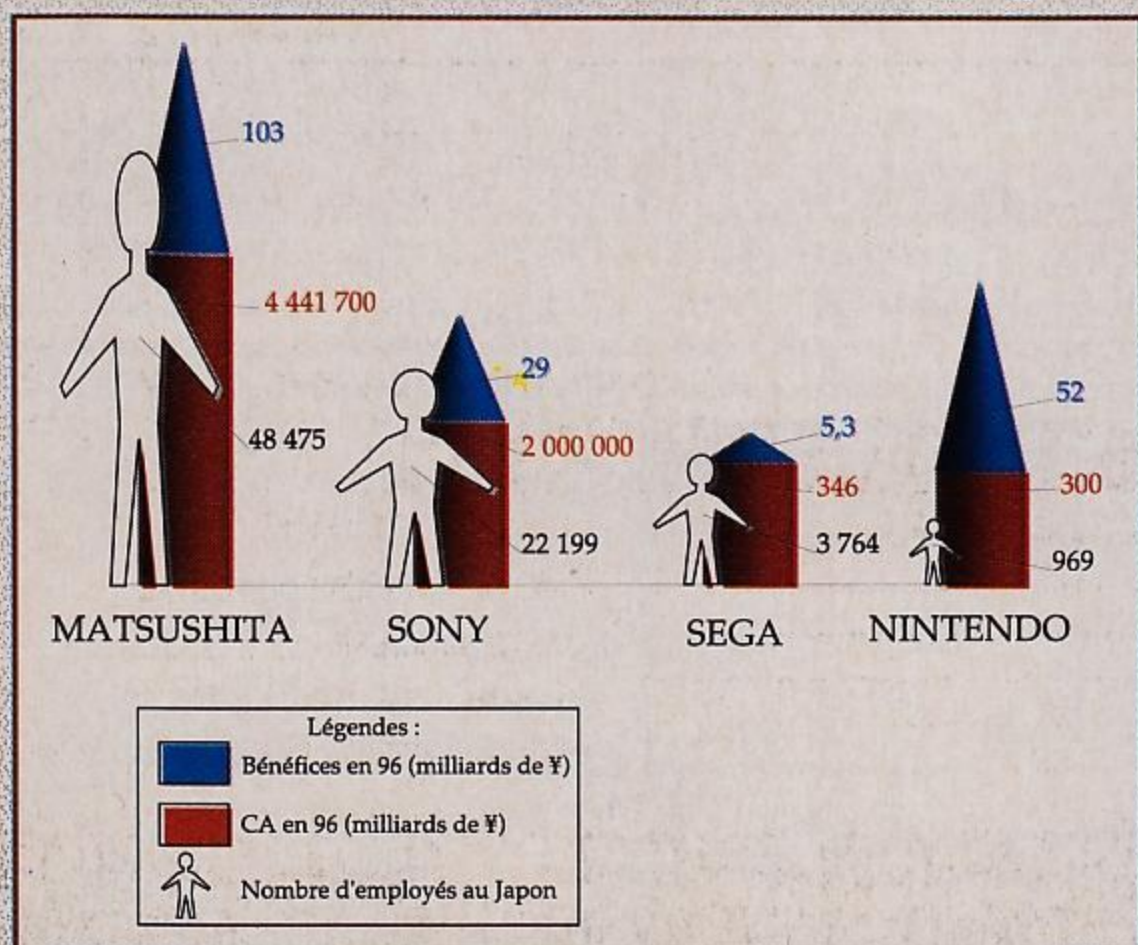
1. Sakura Wars (Sega/Red)
2. Street Fighters Zero 2 (Capcom)
3. Gundam (Bandai)
4. Fighting Vipers (Sega)
5. Policenauts (Konbami)

NG4 :

1. Wave Race 64 (Nintendo)
2. Super Mario 64 (Nintendo)
3. Pilot Wings (Nintendo)

ARCADE :

1. Virtua Fighter 3 (Sega)
2. Alpine Surfer (Namco)
3. Prop Circle (Namco)
4. Side by Side (Taito)
5. Gun Blade (Sega)





japon

news



# Christmas Nights

**C'est Noël ! Sega, dans sa grande bonté et sa très profonde miséricorde, propose d'acquérir pour une bouchée de pain, un CD-Rom de Nights, édition spéciale.**

**L**e CD-Rom comprend une version de Noël du niveau Spring Valley. Lorsque l'on choisit le mode Winter Nights, les décors et les habits des personnages sont modifiés. Sega a poussé le vice jusqu'à prévoir une Happy New Year Nights, dans laquelle les héros portent robe de soirée et smoking !

Lorsqu'on a nettoyé le Dream Stage, Christmas Nights propose un jeu qui donne droit à un petit "cadeau de Noël". Cela peut être la possibilité de modifier la mélodie du niveau, une version karaoke du thème de Nights, la possibilité de voir des images de synthèse des héros, des images des différentes goodies, des informations sur les Nightopians, des modes spéciaux (Time Attack et Link Attack), etc. Une initiative qui ne semble malheureusement pas suivie en France...

Banana San

**EDITEUR : SEGA**  
**SORTIE: NOVEMBRE 96**  
**AU JAPON**  
**DISPONIBILITÉ EUROPE :**  
**NON PRÉVU**



Nights joue les pères Noël, mais ce CD-Rom ne sera pas commercialisé dans les magasins. Il est disponible uniquement en passant commande directement auprès de Sega, qui l'envoie à domicile pour la modique somme de 75 francs environ.



Vous aurez peut-être le loisir d'incarner... Sonic himself.

# 3615 JAPANIM

+ 2,23 F la minute

"LES V...  
LES MOI...  
CHÈRES  
DE FRANCO...  
SUR LE 3615...  
JAPANIM"

**TOUJOURS PLUS DE TITRES, PLUS DE NEWS AU MEILLEUR PRIX**

**Spécial promo**

les 4 VHS NIKI LARSON TV  
229 F (au lieu de 299F)

les 4 VHS SAILOR MOON TV  
229 F (au lieu de 299F)

**3615 JAPAN** l'Actualité  
Décortiquée et Critiquée  
Dossiers/Rumeurs/Tests VHS  
2,23 F la mn

TOUTES LES VHS

YUGEN KAISHA 1, 2, 3, 4 & 5	la cassette	99F + OF	POUPÉE DU VICE (charme)	la cassette	129F
STAINLESS NIGHT	la cassette	109F + OF	MISSION EXTREME (charme)	la cassette	129F
LODOSS VOL 1, 2, 3, 4, 5 & 6	la cassette	119F + OF	DEUS	la cassette	129F
IMMAYOJO 1&2	la cassette	99F + OF	SALAMANDERS	la cassette	129F
LODOSS VOL 1, version française	la cassette	119F + OF	URUSEI YATSURA	la cassette	129F
LODOSS VOL 2, 3 & 4 version française	la cassette	99F + OF	YU YU HAKUSHO	la cassette	129F
LODOSS VOL 3 version française	la cassette	139F + OF	VIDEO GIRL AI 1 & 2	la cassette	129F
BURN UP W	la cassette	119F + OF	NUKU NUKU	la cassette	129F
MOLDDIVER 1,2 & 3	la cassette	119F + OF	MIGHTY SPACE MINERS 1, 2 & 3	la cassette	129F
B.G CRISIS 1, 2, 3 & 4	la cassette	119F + OF	ART OF FIGHTING	la cassette	129F
PLASTIC LITTLE	la cassette	119F + OF	FATAL FURY 1, 2, & 3	la cassette	129F
LEMNEAR	la cassette	119F + OF	SAMURAI SHODOWN	la cassette	129F
MAPS 1 & 2	la cassette	119F + OF	ARMITTAGE III vol 1, 2, 3 & 4	la cassette	129F
IRIA 1 & 2 & 3	la cassette	119F + OF	KISHIN HEDAN vol 1, 2, 3 & 4	la cassette	129F
KEN le survivant	la cassette	119F + OF	COBRA Vol. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 & 10	la cassette	99F
TWIN DOLLS (SEX) 1, 2 & 3	la cassette	129F + OF	COBRA LE FILM	la cassette	99F
MOONLIGHT	la cassette	129F + OF	DRAGONBALL Z	du volume 1 à 11	99F
EL HAZARD 2	la cassette	129F + OF	DRAGONBALL Z LE FILM		139F
CUTTEY HONEY	la cassette	129F + OF	DRAGONBALL Z LE FILM 2		99F
TWIN ANGELS 1 & 2	la cassette	129F + OF	RANMA 1/2 TV	les 4 volumes	299F
GUNSMITH CATS VOL 1 & 2	la cassette	129F + OF		ou la cassette	89F
RANMA 1/2 VOST 1, 2 & 3	la cassette	129F + OF	KEN TV	les 4 volumes	299F
DARKSIDE BLUES	la cassette	119F + OF		ou la cassette	89F
MACROSS PLUS 3	la cassette	99F + OF	PORCOROSSO	la cassette	129F
ANGE DES TENEBRES (SEX) vol 1, 2 & 3	la cassette	99F + OF	HUMMING BIRD	la cassette	129F
TENCHI MUYO 1, 2, 3 & 4	la cassette	129F + OF	MACROSS PLUS 1, 2	la cassette	119F
LES CITÉS D'OR 1, 2, 3 & 4	la cassette	89F + OF	HONEAMISE	la cassette	129F
THE COCKPIT	la cassette	129F + OF	EIGHTMAN VOL 1 & 2	la cassette	129F
UNDER ARREST 1 & 2	la cassette	129F + OF	BABEL 2 VOL 1 & 2	la cassette	129F
ANGEL 1, 2, 3, 4 & 5	la cassette	129F + OF	MACROSS 2 VOL 1, 2 & 3	la cassette	129F
MISS METEO 1 & 2	la cassette	129F + OF	MAX & CIE OAV	la cassette	129F
OGENKI CLINIC	la cassette	129F + OF	MAX & CIE LE FILM	la cassette	129F
BORGMAN 2058 VOL 1 & 2	la cassette	129F + OF	MAGICAL TWILIGHT 1, 2 & 3	la cassette	129F
SAINT SEYA Vol. 1, 2, 3 & 4	la cassette	129F + OF	GOLDEN BOY 1 & 2	la cassette	119F
KOJIRO Vol. 1, 2, 3 & 4	la cassette	129F + OF	YOMA LES TENEBRES	la cassette	129F
UROTSUKIDOJI 3 VOL 1, 2, 3 & 4	la cassette	99 + OF	KAMUI	la cassette	139F
GUYVER 1, 2, 3, 4 & 5	la cassette	129F + OF	REINCARNATION 1 & 2	la cassette	129F
GUYVER 6	la cassette	99F + OF	MA SORCIERE REI REI 1 & 2	la cassette	129F
RAN LA LEGENDE VERTE 1, 2, 3 & 4	la cassette	129F + OF	NOM DE CODE : LOVE CITY	la cassette	129F
BLACKJACK 1, 2, 3 & 4	la cassette	129F + OF	MONSTER CITY	la cassette	129F
ORANGE ROAD 1 & 2	la cassette	129F + OF	3X3 EYES VOL 1 & 2	la cassette	119F
THE HARD	la cassette	129F + OF	FINAL FANTASY 1 & 2	la cassette	129F
BLUE SEED 1	la cassette	129F + OF	DIEU BENISSE DANCOUGAR	la cassette	149F
D CHASSEUR DE VAMPIRE	la cassette	129F + OF	KOJIRO LE FILM	la cassette	149F
CRYING FREEMAN vol 1, 2, 3 & 4	la cassette	89F + OF	TOKYO BABYLONE	la cassette	129F
	les 4 volumes	449F + OF	TOKYO BABYLONE 2	la cassette	99F
	la cassette	129F + OF	GENO CYBER 1	la cassette	129F
			GENO CYBER 2	la cassette	99F
			CHATEAU DE CAGLIOSTRO	la cassette	139F

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

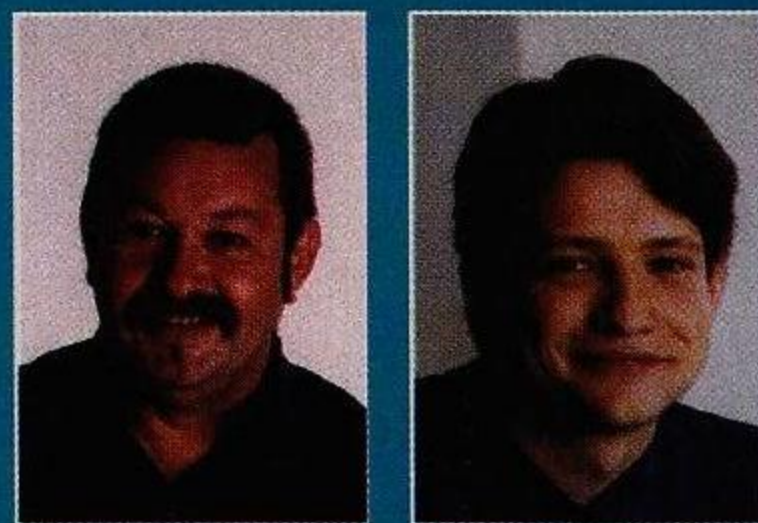
PRODUITS	QUANTITE	PR
Si commande inférieure à 100 Frs :		+ 20 F

FRAIS DE PORT GRATUITS \* - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F

COORDONNÉES	REGLEMENT
Nom : .....	<input type="checkbox"/> CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
Prénom : .....	<input type="checkbox"/> CARTE BANCAIRE
adresse : .....	Expire fin
	<input type="checkbox"/> CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)
Ville : .....	Tél : .....
Code Postal	07/08 9

**TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES AUX MAGASINS CONSOLPLUS GAMES**  
9 Rue Lépanthe - 06000 NICE - Tél. 04 93 92 92 7  
et 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER - Tél. 04 92 02 06 04 - FAX 04 93 20 97 0

# Arnaud, radio et jeux vidéo



Il fallait bien que ça arrive un jour, c'est désormais chose faite. Une émission consacrée aux jeux vidéo et au multimédia en général, existe depuis quelques temps déjà sur RTL (104.3 FM en région parisienne). Animée par le célèbre Arnaud Chaudron et l'inconnu Francis Zegut, les auditeurs peuvent soit laisser des questions sur un répondeur (tél : 08 36 67 22 11), soit composer ce même numéro et passer en direct live à l'antenne entre 21h et 22h, tranche horaire de ladite émission, du lundi au vendredi. On y parle de nouvelles consoles, des nouveaux jeux, d'internet etc. Allez-y, appelez et parlez dans le poste, Arnaud est paraît-il incollable, on va bien voir ! Héhéhé...

telex

Il se dit ici et là qu'une version de Virtua Fighter 3 serait prête pour l'année prochaine sur Saturn...

telex

## Reloaded



alors que la version Saturn sort, c'est au deuxième épisode que l'on aura le droit sur PlayStation afin d'extérioriser ses sentiments ! Mais si cette version s'annonce encore plus complète, la violence y sera davantage, disons... contenue. D'abord, on ne shootera pas forcément des humains mais des humanoïdes, vous voyez la différence ? Les héros eux aussi seront plus pacifistes avec des babygro, des oreilles de lapins ou des strings rouges. Le délire sera donc au rendez-vous. Question gore, le sang est toujours rouge et il coule à flot, rassurez-vous ! À signaler la possibilité de jouer à deux simultanément sur deux écrans.

**MACHINE : PLAYSTATION**  
**EDITEUR : GREMLIN**  
**DISPONIBILITÉ EUROPE : JANVIER 97**

**Mr Bones**  
**MACHINE : SATURN**  
**EDITEUR : SEGA**  
**DISPONIBILITÉ EUROPE : JANVIER 97**

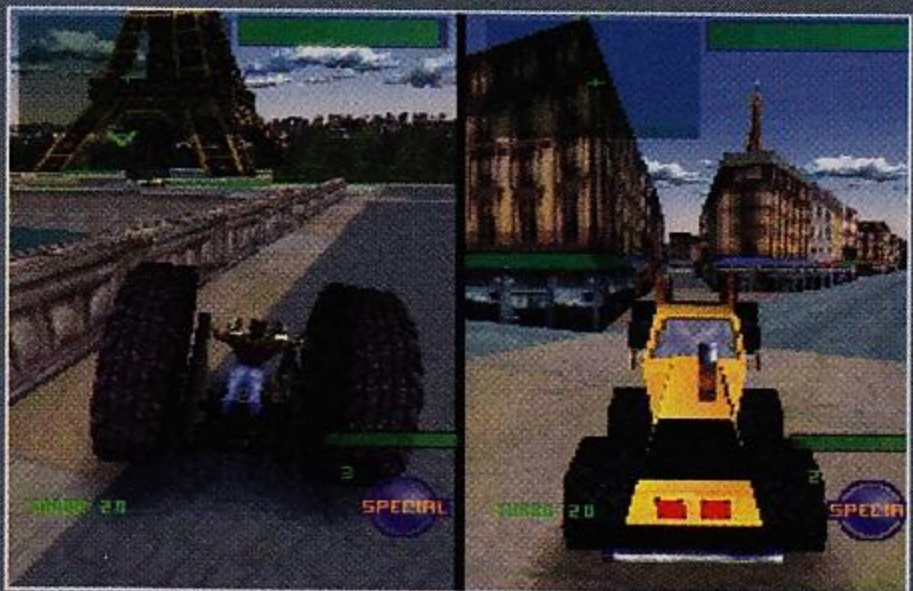
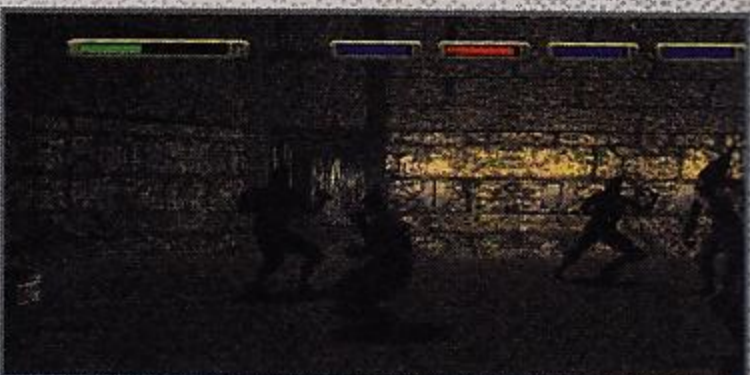
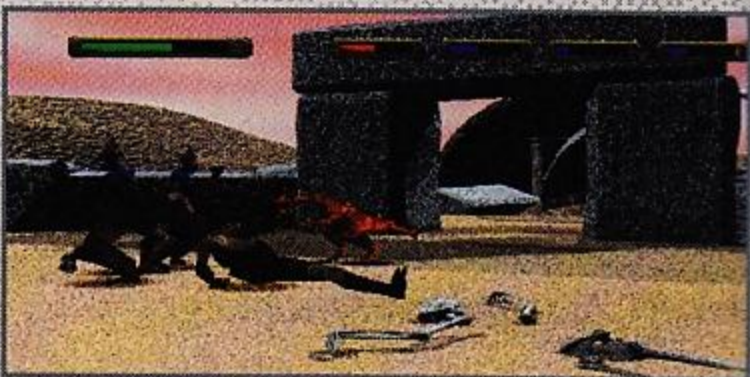
Ce jeu de plates-formes/action développé par la branche Sega Soft, innove avec des stages vraiment différents et bourrés de nouveautés. Le héros est un squelette à qui il arrive à peu près toutes les mésaventures possibles. Un exemple avec ce niveau où vous courez droit devant, poursuivi par d'autres squelettes qui vous bombardent et vous font perdre vos os un à un. À la fin, le héros progresse en sautant sur sa colonne vertébrale, ultime relique du squelette de départ. Fun, non ?



telex

Perfect Weapon  
MACHINE : PLAYSTATION  
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS  
DISPONIBILITE EUROPE : MARS 1997

À vrai dire, mis à part ces quelques images ici présentes, on ne sait pas grand-chose sur ce titre. Cela semble être un jeu de baston à progression. D'après l'éditeur le jeu devrait être génial. On vous en reparle très prochainement, promis !



# Twisted Metal 2

MACHINE : PLAYSTATION  
EDITEUR : SONY CE  
DISPONIBILITE EUROPE : JANVIER 97



Twisted Metal 2 se différencie du premier par le nom, et surtout par le cadre de l'action : le jeu traversera les principales villes mondiales, comme Paris, Moscou ou Los Angeles. De nouveaux véhicules fort originaux, comme le Bulldozer, ainsi que de nouveaux armements feront leur apparition. Voili voilou !



# Toshinden



MACHINE : SATURN  
EDITEUR : SEGA  
DISPONIBILITE EUROPE : JANVIER 97

# Ura

La suite des aventures des enfants de Toshinden arrive bientôt sur les Saturn européennes ! On y retrouve Eiji, Fo, Kayin, Duke, Tracy, Rungo, Ellis, Sofa, Mondo, Ripper jouable, Ronron une nouvelle avec des lunettes, Wolf un nouveau boss et Replicant un nouveau boss aussi. Ah, j'avais oublié, il y a aussi Sho qui est jouable au moyen d'un tips qu'on vous donnera dans pas longtemps ! Les combats se déroulent exactement comme dans Toshinden S, et aucune amélioration graphique n'a été apportée. Quant au concept, vous voyez.



telex

Programmez sur PlayStation !

Une PlayStation programmable pour 1997? Selon notre confrère anglais CTW, Sony lancerait au mois de février prochain en Angleterre une PlayStation noire baptisée "Yaroze". Se branchant directement sur un PC, elle permettrait aux cracks de créer des titres pour cette machine, pour 599£ (4800 FF environ) ! Plus de détails le mois prochain...



# Grand Prix Formula One



## 1er PRIX

2 places à Magny Cours  
lors du Grand Prix  
de France 1997

pour 3 jours avec visite  
des stands et parking incluant  
l'hébergement sur place

(acheminement vers le circuit non compris)

## 2ème PRIX

- 1 Télévision portable  
16/9 SONY
- + 1 Console  
PlayStation
- + 1 jeu Formula One
- + 1 Volant MadKatz



# Concours Formula One / Joypad

**3ème AU 5ème PRIX**  
1 Console PlayStation  
+ 1 jeu Formula One  
+ 1 Volant MadKatz



**6ème AU 10ème PRIX**  
1 jeu Formula One + 1 Volant

**11ème AU 20ème PRIX**  
1 Blouson exclusif  
Formula One

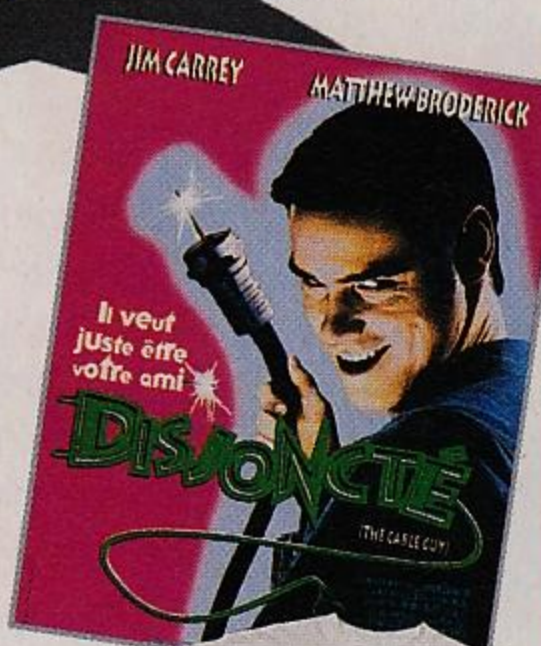
**21ème AU 25ème PRIX**  
1 Modèle réduit de  
Formule 1 Burago

**26ème AU 30ème PRIX**  
1 Polo-shirt exclusif Formula One  
«La Victoire»

**31ème AU 40ème PRIX**  
1 T-Shirt exclusif Formula One

**41ème AU 70ème PRIX**  
1 place de cinéma pour « Disjoncté »  
le nouveau film avec Jim Carey

**71ème AU 100ème PRIX**  
1 T-Shirt exclusif « Disjoncté »



**QUESTION N°1**  
Formula One est sans doute la meilleure simulation de F1 sur console. Elle regroupe tous les championnats de la ... au fait, de quelle saison ?  
- a / 1994  
- b / 1995  
- c / 1996

**QUESTION N°2**  
Formula One vous permet de concourir pour les plus grandes écuries de F1. Combien sont-elles en jeu ?  
- a / 10  
- b / 13  
- c / 15

**QUESTION N°3**  
Formula One vous propose les 17 circuits de la saison. Dans le jeu, sur quel célèbre circuit se court le Grand Prix de France ?  
- a / Castellet  
- b / Le Mans  
- c / Magny-Cours

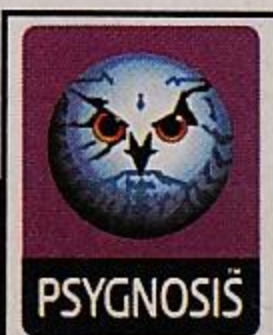
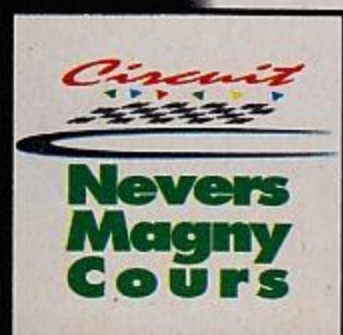
**QUESTION N°4**  
Qui a prêté sa voix pour assurer les commentaires de Formula One dans la version française ?  
- a / Philippe Alliot  
- b / Jean-Louis Moncet  
- c / Thierry Roland

**QUESTION N°5**  
Formula One vous offre la possibilité de choisir entre 2 de modes de jeu. Quels sont-ils ?  
- a / Arcade et Grand Prix  
- b / Arcade et Total Destruction  
- c / Grand Prix et Contre la Montre



Envoyez vos réponses sur carte postale uniquement à : Concours Formula one Joypad, 2 rue Magenta, 10578 Marigny-le-Chatel cedex. Avant le 31 décembre 1996, le cachet de la poste faisant foi. (Remboursement du timbre sur simple demande).

Ultima Games, c'est 40 magasins en France spécialisés dans les jeux neufs et occasions. Demander notre catalogue gratuit au 01 43 38 96 31.

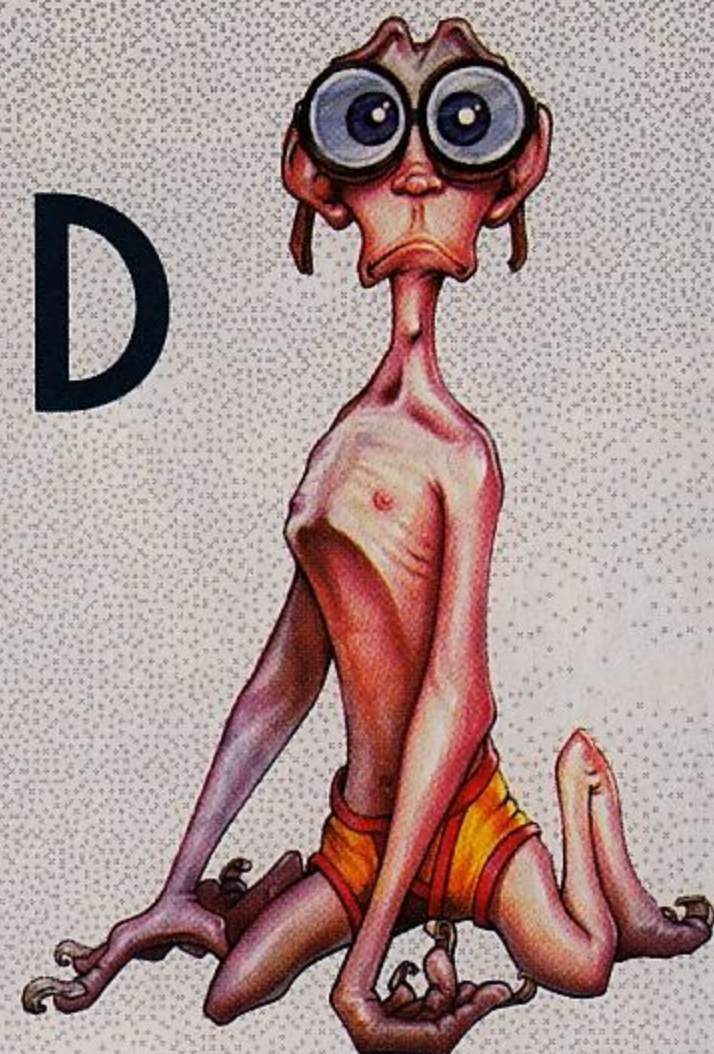




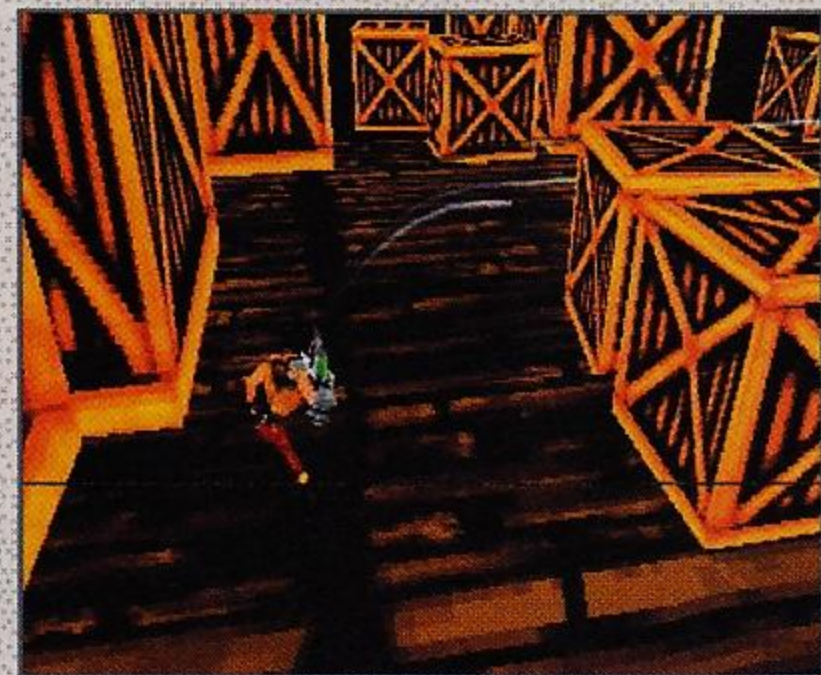
news



# WILD 9'S



À l'instar de Pandemonium, vous dirigerez votre personnage sur un plan 2D mais dans un univers en 3D.



Wex est le leader des Wild 9's, et vous représentera à l'écran.

**V**oilà enfin le premier vrai jeu 32 bits du maître David Perry, à qui l'on doit entre autres Cool Spot, Aladdin (Megadrive), ou encore le génial Earthworm Jim. Avec Wild 9's, Perry signe son retour, et quel retour. Vous incarnez Wex, et vous allez traverser neuf mondes, reliés entre eux par des tubes qui composent ainsi Annapolis Cluster, système comptant six soleils. Wex est un jeune orphelin, qui, associé à huit autres ados, va déclarer la guerre à Karn, une créature ignoble et "Jaba-the-hutesque", qui a placé Annapolis Cluster sous son joug. Même le dernier des Inuits le sait : on ne part pas en guerre les mains dans les poches. Aussi Wex est-il affublé d'un gant aux pouvoirs étranges : celui-ci se transformera en une redoutable arme dont les effets varieront en fonction de la position de la main. Enfin, Wex aura pour compagnon B'Angus, une créature pitoyable mais néanmoins fidèle et utile. Derrière un scénario étoffé se cache en fait un jeu de plates-formes et d'action. Si le principe est loin d'être original, l'univers de Wild 9's (du nom du groupe d'adolescents dirigé par Wex) devrait toutefois être remarquable. Techniquement, on semble s'approcher d'un jeu proche de Pandemonium, dans le sens où on dirige Wex dans un univers en 3D ; mais sans avoir la possibilité de s'écarter des sentiers battus. À ce jour, les informations sont plutôt distribuées au compte-gouttes. C'est pourquoi, si ce titre semble alléchant, il ne faut pas tirer de conclusion trop hâtives. Surtout que le jeu n'est pas prévu en sortie mondiale avant le 9 avril prochain, et que vous savez comme moi que les sorties retardées sont aussi courantes que les neurones dans le crâne de B.B. sont rares.

**MACHINES : PLAYSTATION / SATURN**  
**ÉDITEUR : INTERPLAY**  
**DISPONIBILITÉ : PRÉVUE POUR AVRIL 97**



Toutes les photos Wild 9's © 1996 Shiny Entertainment, Inc. Tous droits réservés.

Le 21 décembre prochain sera lancé au Japon Fighter's Megamix sur Saturn. Ce titre-surprise regroupera des personnages de Fighting Vipers et de Virtua Fighter, plus quelques autres cachés ! Joyeux Noël !

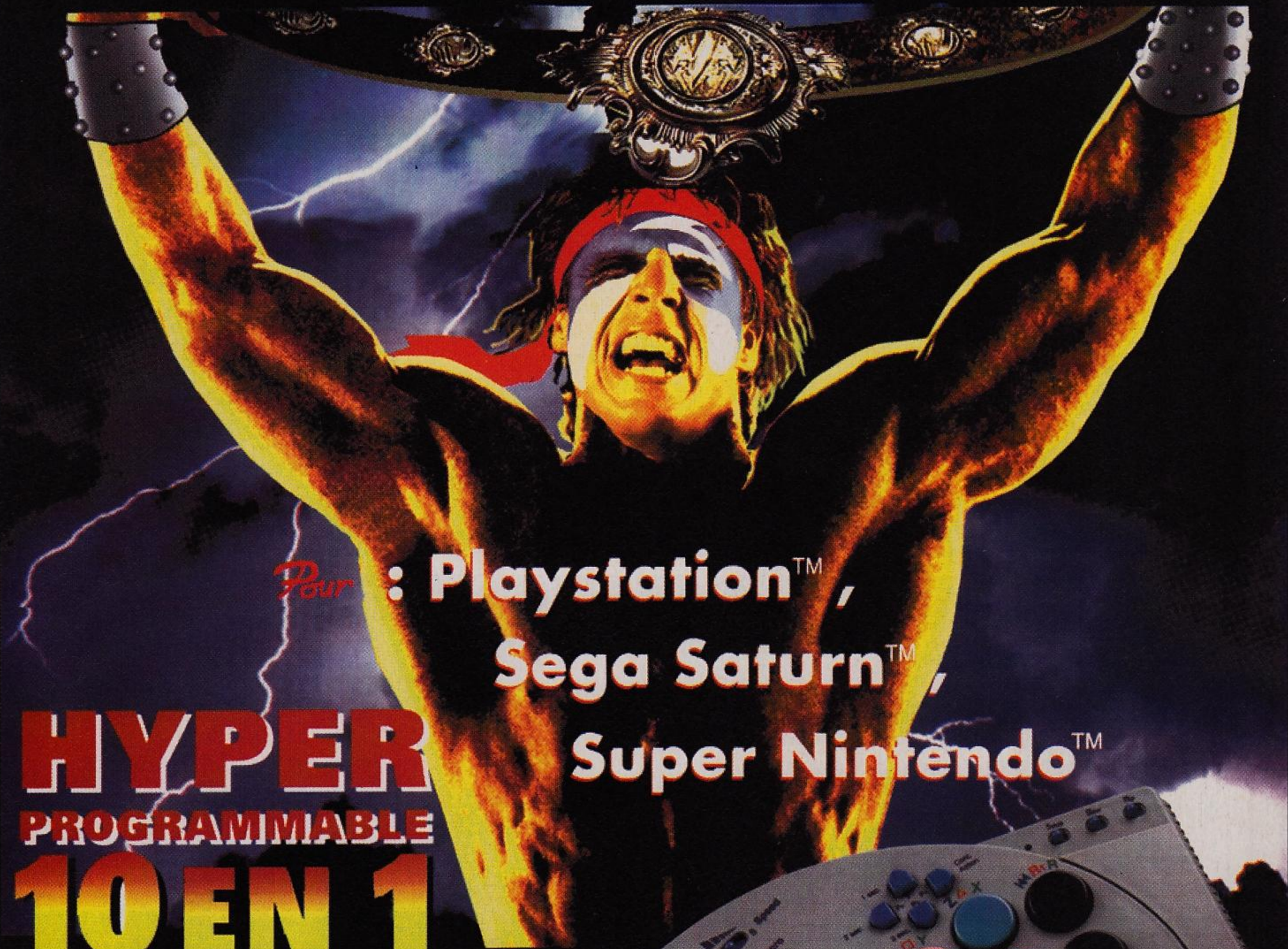
Sega Touring Car (cf. Joypad n° 58) pourrait bien, au vu des logos "Saturn" présents sur la borne d'arcade, être adapté sur la 32 bits de Sega. Wait and see...

La société Seta serait en train de fabriquer une cartouche/modem pour N64. Les joueurs pourraient ainsi jouer à distance et ensemble sur des jeux... de Seta bien sûr !

telex

# ENFIN!!!!

# Psychopad K.O.™



*Four* : Playstation™,  
Sega Saturn™,  
Super Nintendo™

**HYPHER**  
PROGRAMMABLE  
**10 EN 1**  
GAMEPAD

12 Hyper  
boutons programmables



PLAYSTATION est une marque déposée par SONY  
SATURN est une marque déposée par SEGA  
SUPER NINTENDO est un marque déposée par NINTENDO

distribué par  
**BIGBEN**  
Rue de la Voyette  
Centre de Gros N°1  
59818 Lesquin cedex  
FAX: 03.20.87.57.99

telex

Capcom n'exclut pas la possibilité d'adapter Resident Evil sur Saturn (le 2?). En attendant, Resident Evil 2 est en préparation pour PlayStation, ainsi qu'un Resident Evil Dash dont on ne sait actuellement pas grand-chose.

telex

Zelda 64 bientôt dévoilé ? La rumeur circule. En effet, l'un des titres les plus attendus de la N64, initialement prévu sur le support numérique DD64, pourrait bien débarquer sur une cartouche de 12 Mo. De plus, le jeu pourrait bien être montré au prochain Shoshinkai, au moment où vous lirez ces lignes.



**MACHINE : PLAYSTATION**  
**EDITEUR : SONY C.E.**  
**DISPONIBILITE EUROPE : JANVIER 97**



# Jet Moto

C'est la grande foire au Jet Ski sur notre belle planète des jeux vidéo ! Après Sega en arcade, Nintendo sur sa console du même nom flanqué d'un 64, c'est au tour de Sony de lever le voile sur sa production aquatique. Jet Moto, présenté lors du dernier E3 de Los Angeles, est plus axé arcade/action que ses deux concurrents, puisque les courses qu'il vous propose ne se jouent pas uniquement sur la qualité du pilotage. Les courses de Jet Moto vous entraîneront sur des circuits parsemés d'embûches et de tremplins, et vous feront passer indifféremment du sable à l'eau, ou de la terre au goudron. Non content de devoir maîtriser la conduite, vous devrez aussi passer maître dans l'art d'esquiver les pièges et les coups bas de vos adversaires, qui seront une bonne vingtaine en course. C'est pourquoi, avant de vous lancer dans une guerre sans pitié, vous devrez bien choisir votre pilote et son engin parmi les quatre équipes proposées. Vous savez donc l'essentiel, et il nous reste à patienter jusqu'au test, pour savoir si Jet Moto est vraiment aussi enivrant et fun qu'il le paraît. En tout cas, son premier bon point se trouvera sûrement dans son mode deux joueurs avec écran splité.



# Killer Instinct

**MACHINE : NINTENDO 64**  
**EDITEUR : NINTENDO OF AMERICA**  
**DISPONIBILITE EUROPE : COURANT 1997**



## Gold

### De l'or chez Nintendo

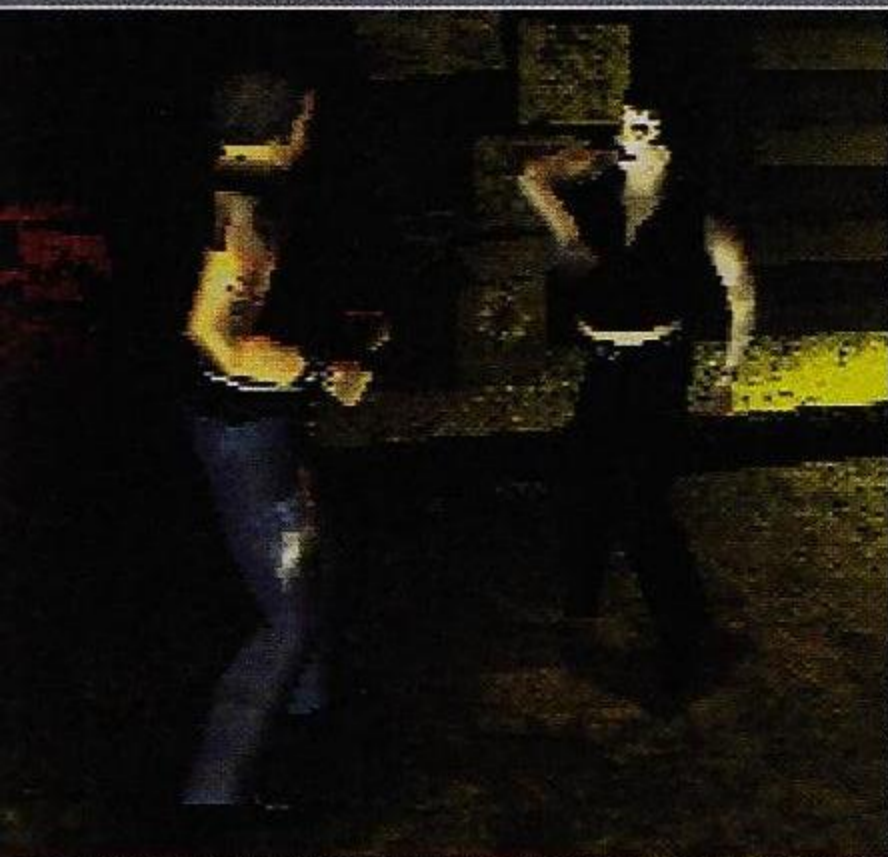
Depuis le temps que l'on vous en parle, voici enfin les premières images de Killer Instinct sur N64, baptisé pour l'occasion "Gold". Ce titre regroupe en fait les personnages de Killer Instinct 2 de la version arcade. Inutile de vous dire que la qualité sera certainement au rendez-vous, au vu de ces photos. Plus d'infos très prochainement...







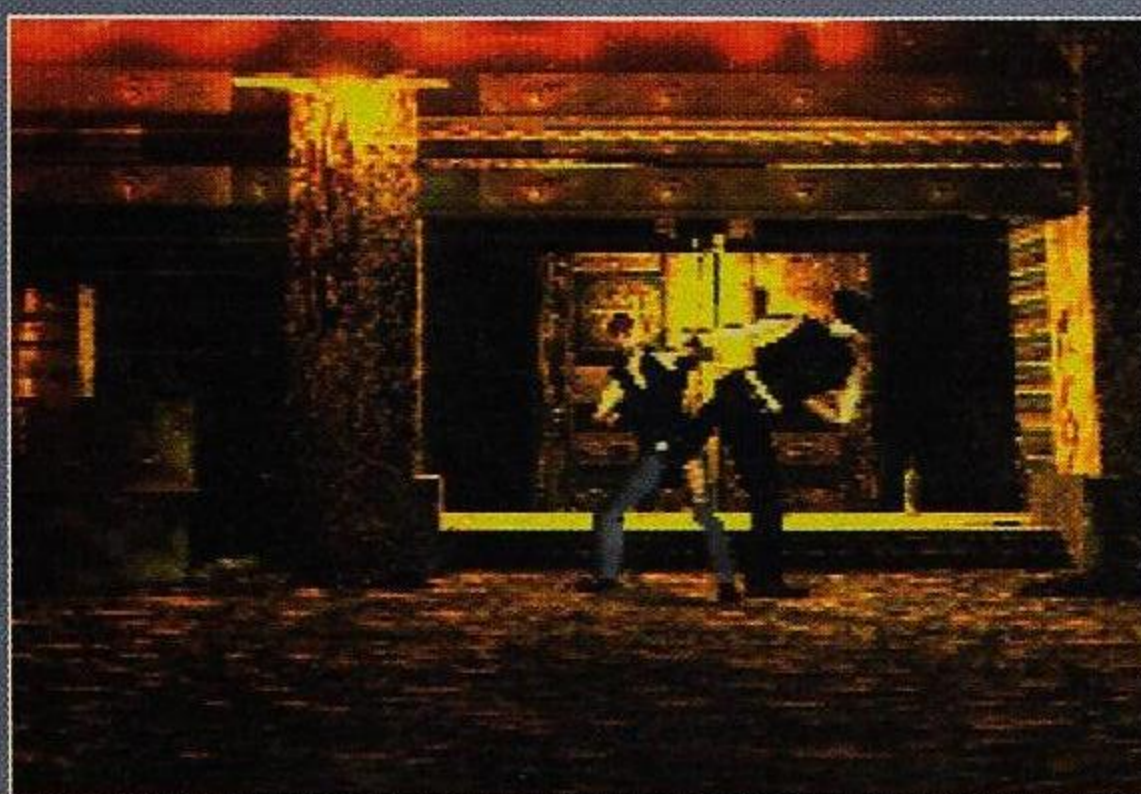
**MACHINE : PLAYSTATION**  
**EDITEUR : ACCLAIM**  
**DISPONIBILITE EUROPE : JANVIER 1997**



# The Crow



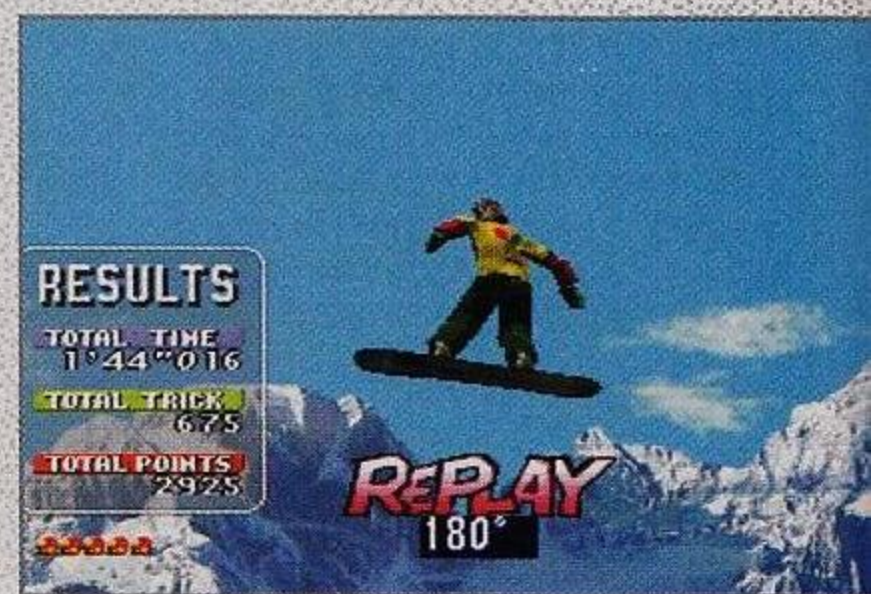
Celui qui est entré dans la légende du cinéma, voire dans la légende tout court, j'ai nommé Brandon Lee, n'a pas fini de faire parler de lui. Avec ce titre en jeu vidéo de son dernier film où il joue le rôle d'un vengeur revenu d'outre-tombe, c'est à de la baston pure que vous vous livrez. Motion Capture oblige, tous les gestes sont très réalistes. À mains nues ou à l'aide d'ustensiles (barre à mine, masse, etc.), les coups vont pleuvoir ! Un jeu qui, espérons-le, ne nous décevra pas.



# CoolBoarder

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

Ce jeu développé par les Japonais d'UEP Systems vous proposera, dans un premier temps, trois pistes à la difficulté progressive, sur lesquelles vous devrez vous livrer à des courses chronométrées. Au cours de ces descentes, il faudra en plus, pour récolter des points, exécuter des figures acrobatiques. Vous pourrez, of course, choisir votre planche, et même votre joueur. Coolboarders est un titre sans grandes prétentions, mais qui devrait trouver un public à sa sortie en janvier.



# NINTENDO

Toutes les consoles !!! Tous les jeux !!!

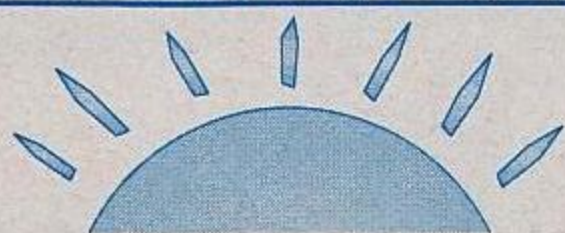
DISPONIBLE AU 05.59.27.35.46

## PLAYSTATION



Crash Bandicoot 249  
 Tekken 2 249  
 Tomb Raider 299  
 etc ...

**NEWS 249** FRS  
 à partir de



DENSETSU

☎ 05-58-71-68-68

☎ 05-58-71-77-66

## SATURN



Tomb Raider 249  
 World Wide Soccer 97 299  
 Fighting Vipers 299  
 etc ...

### SECURITE

Paiement à la livraison  
 en contre-remboursement

### RAPIDITE

24 H - Chronopost  
 48 H - Colissimo

# Baston à gogo

1997, année de tous les excès ? Pour Sony Computer et ses partenaires de choc Namco et Squaresoft, cette nouvelle année se présente sous les meilleurs auspices. Enfin pour eux, oui, car pour nous, ça va faire vraiment mal aux dents...

telex

Incroyable ! Huit jours seulement après avoir mis sa console 64 bits sur le marché américain, Nintendo était en rupture de stock. Ces difficultés d'approvisionnement pourraient bien lui être préjudiciables à moyen terme outre-Atlantique, face aux autres "grands", Sega et Sony.

telex

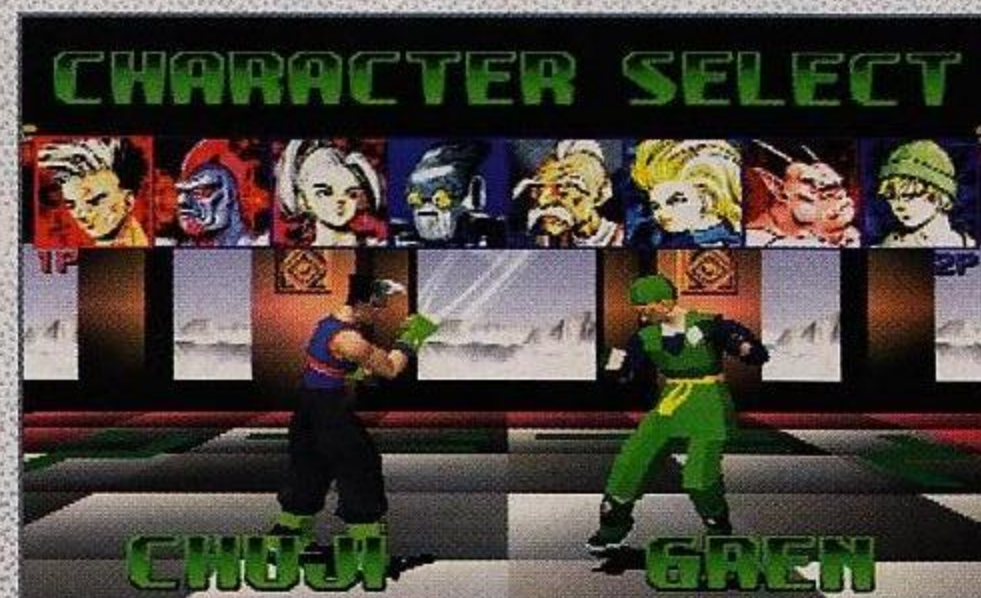
En raison des "bugs" décelés récemment sur ses jeux, Bandai a repoussé la sortie de DBZ La Légende sur Saturn et PlayStation. DBZ Hyper Dimension sur Super Nintendo est aussi dans ce cas. D'autre part, la Pippin@world est repoussée à avril 97 aux USA. En France, encore plus loin...

## TOBAL N°1



**MACHINE : PLAYSTATION**  
**ÉDITEUR : SQUARESOFT**  
**DISPONIBILITE EUROPE : JANVIER 97**

Tobal N°1 est amené à devenir un jeu mythique. La première raison, c'est qu'il est édité par Squaresoft, grande équipe à qui l'on doit la saga des Final Fantasy sur SN (et bientôt sur PlayStation avec le septième volet). La deuxième raison, c'est que les développeurs, Dream Factory, sont ceux à l'origine de Tekken, et de Virtua Fighter. Autrement dit, Squaresoft a su s'entourer. La troisième raison, c'est que Tobal n'est pas uniquement un jeu de combat. L'éditeur a ajouté à son bijou un mode Quest, à savoir un mini-jeu d'aventure. La quatrième raison tient en un mot : Toriyama. Ce maître du manga, géniteur de Dragon Ball, a en effet prêté sa plume aux designers du jeu. Enfin, la dernière raison réside dans l'animation des joueurs et la jouabilité, qui s'annoncent révolutionnaires. Comme tous les jeux du genre, Tobal vous proposera un mode Tournament, un mode Versus, un mode Quest, et même un mode Practice. Tobal N°1 est un titre à suivre absolument...



# SOUL BLADE



**t**elex

Selon le quotidien japonais Nihon Keizai Shimbun, les parts de marché de Nintendo au Japon sont passées de 75 % en 1994 à 33 % en 1995. Dans le même temps, Sega passait de 12 % à 32 %, et Sony de rien du tout à 30 % !!!

**t**elex

Final Fantasy VII retardé. Le jeu de Squaresoft arrivera fin janvier au Japon et tiendra sur trois CD, pas moins. De plus, il ne sera plus exclusivement vendu dans les Convenience Store (similaires à des Shopi ou des G20), mais sera distribué aussi sur les réseaux traditionnels.

**t**elex

Après le film de James Cameron, "Abyss", le jeu Return to the Abyss. Le titre serait actuellement en préparation chez Sound Source Interactive en collaboration avec la 20th Century Fox.



**MACHINE : PLAYSTATION**  
**ÉDITEUR : NAMCO**  
**DISPONIBILITÉ EUROPE : MARS 1997**



**t**rois mois après la Saint Sylvestre, Namco et Sony ont décidé de frapper un grand coup en sortant un must du nom de Soul Blade sur PlayStation (Soul Edge version 32 bits). Une sombre histoire d'hommes et de femmes armés jusqu'aux dents qui se battent dans des décors de folie, en 3-D temps réel. Ne serait-ce pas là le digne successeur de Tekken 2 (plus d'un million d'exemplaires vendus au Japon à ce jour) ? Pourquoi pas ! Hit incontesté des salles d'arcade, Soul Edge est un astucieux mélange de Toshinden et de Tekken. Une recette épicée dont les ingrédients sont 10 personnages farfelus, féroces et folichons (cherchez l'erreur), de leurs coutelas aiguisés (lame droite ou incurvée au choix), de quatre modes de jeu pour une plus grande durée de vie et du fameux System 11 de la troisième génération (technologie permettant d'adapter facilement - « no problem, dude », ils nous ont dit au téléphone - un jeu d'arcade sur PlayStation). Alors, 1997, année baston ? Entre Tobal et Soul Blade, notre cœur balance. Plus besoin de visionner en boucle les nanars de Van Damme pour prendre son pied - dans la figure. Une manette bien huilée et celle d'un pote suffiront. Reste à attendre la fin de l'hiver pour s'en rendre compte.



## Les gros + de Soul Blade :

- 4 modes de jeu dont un extraordinaire Time Attack Mode.
- Une intro de deux minutes en images de synthèse.
- Une fin inédite qui prend en compte le parcours du combattant.
- Des combats au corps à corps et des coups spéciaux d'une rare intensité (vous connaissez le jeu : « Pierre, feuille, ciseaux » ?) **1**
- Appuyez sur la touche pause en plein fight et... vous verrez bien !

**1** En plein combat au corps à corps, les joueurs s'essayent au jeu mythique « Pierre, feuille, ciseaux » à l'aide des boutons carré, cercle et triangle pour déterminer le gagnant. Fun, non ?

**Ils sont 10 et tous prêts à s'en prendre plein la poire :**

- Mitsurugi Heishiro
- Song Mina
- Taki
- Lee Ron
- Voldo
- Sophita Alexander
- Ziegrfried Schtaufen
- Rock
- Fan Son Kyong
- Cervandes De Leon

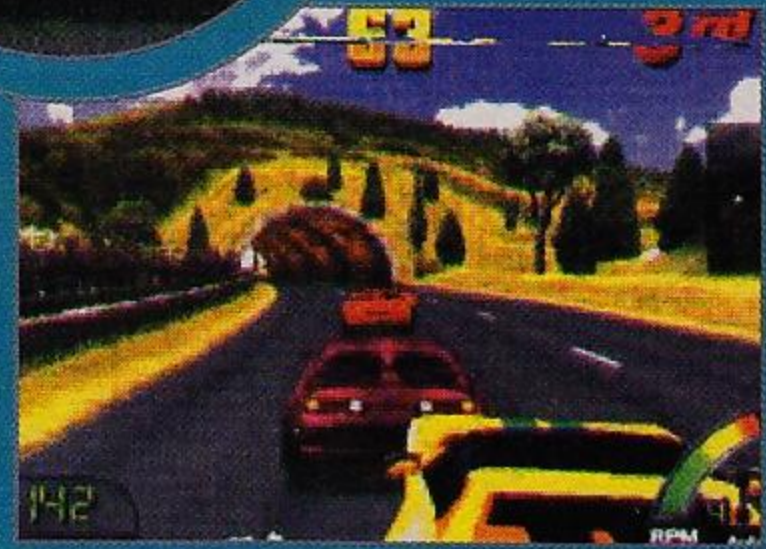
# Cruisn' World



MACHINE : NINTENDO 64  
 EDITEUR : NINTENDO OF AMERICA  
 DISPONIBILITE EUROPE : COURANT 1997

La croisière s'amuse !

C'est finalement la suite de Cruisn' USA qui sera adaptée sur la N64 au cours de l'année prochaine. Peu de temps après la version arcade d'ailleurs. Ce jeu de course auto vous permettra de vous balader à travers le monde entier, comme son nom l'indique. Admirez donc les photos !



telex

La PlayStation représente déjà 5 % du chiffre d'affaires global de Sony. Un succès industriel d'ores et déjà comparable à celui du lancement du walkman en 1979 !



# D2

MACHINE : PLAYSTATION  
 EDITEUR : ACCLAIM  
 DISPONIBILITE EUROPE : FÉVRIER 1997

telex

Area 51  
 MACHINE : PLAYSTATION  
 EDITEUR : WILLIAMS  
 DISPONIBILITE EUROPE : FÉVRIER 1997



Hitchcock est de retour !

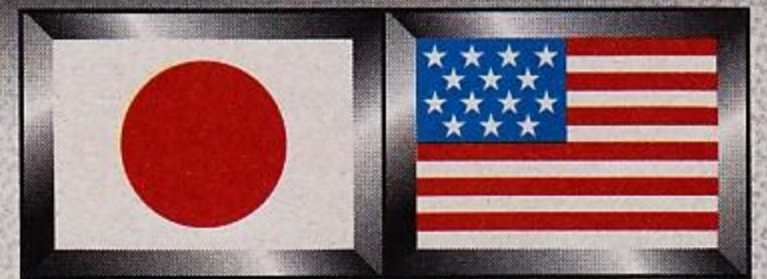
Voici les premières images sur PlayStation de la suite de "D", chef-d'œuvre de suspense s'il en est. Toujours dans la peau de Laura, qui a subi un lifting notoire ainsi qu'une cure d'amaigrissement tout aussi évidente, vous devrez cette fois élucider des mystères sur une station spatiale... Au côté aventure s'ajoutera désormais un jeu à la "Doom", toutes proportions gardées bien sûr, puisque des couloirs gigantesques vous attendent également. Attention aux aliens... Les déplacements sont rapides et les décors beaucoup plus beaux que dans le premier volet. Reste à savoir si le côté linéaire du premier aura laissé la place à quelque chose de plus consistant...





# Maintenant et ailleurs

## Zoom sur les sorties au Japon et aux USA



**i** l'était dit, en cette fin d'année, qu'une quinzaine de jeux dit "import" seraient zoomés dans nos colonnes. C'est désormais chose faite. Au programme, le mythique Arc the Lad 2 que tout le monde attendait depuis maintenant près de deux ans ! D'après Greg, notre spécialiste es-RPG, c'est un très bon cru ! Tant mieux, l'attente n'aura pas été vaine. Également disponible dans les boutiques d'import, le dernier Samurai Shodown sur Saturn : une fois n'est pas coutume, cette version surclasse largement son homologue PlayStation, à tous points de vue. Régalez-vous donc de tous ces RPG et de tous ces jeux assez bizarres que l'on traite en zapping... Le spectacle et le fou rire sont garantis ! Ahaha, j'en ris d'avance, tiens !

La rédaction qui aime bien frapper Greg dans les couloirs

### 1/ Vandal Hearts (PlayStation Jap') :

Konami se lance dans la bataille des RPG en 3D ! (pages 78 - 79).

### 2/ Arc the Lad 2 (PlayStation Jap') :

La suite tant attendue est enfin arrivée. Ouf ! (page 82).

### 3/ Samurai Shodown 3 (Saturn Jap') :

La version Saturn de ce jeu est meilleure que la version PlayStation (page 80).

### 4/ Langrisser 3 (Saturn Jap') :

Un RPG long et technique pour les purs et durs... (page 84).



japon

MOON

# VANDAL



# VANDAL

**Konami se lance  
enfin dans le  
vandalisme de  
simulation !**



EDITEUR : KONAMI  
DISPONIBILITE EUROPE : NON PRÉVU



## Beauté des décors et intérêt de jeu : le retour de Konami !



onami, un nom qui, depuis quelque temps, ne faisait plus rêver comme avant. Konami, un vieux lion assoupi qui semble enfin se réveiller, pour le bonheur de tous les fans de la vague Msx, Nec ou Super Nintendo. Son produit présenté ici est un Tactical-RPG. Pour vous simplifier la tâche, il me suffit de vous dire que ce jeu est une copie quasi-conforme de Shining Force, si ce n'est le nouvel élément qu'amène une console de la puissance de la PlayStation : la 3D ! Vous êtes donc en présence d'un jeu de stratégie de type "plateau", mais avec la notion de relief. Vos personnages et leurs ennemis sont donc en hauteur ou en contrebas les uns des autres selon leur placement, et surtout les dénivellations du terrain. Cela peut rappeler le premier Rigid Lord Saga

*Au moment de l'abordage par des pirates, votre espace vital est considérablement restreint par la relative étroitesse de la passerelle des ennemis. Comme toujours, le gros devant et les archers derrière !*

connu en France sous le nom de Mystaria, sauf qu'ici, la réalisation est exemplaire, rien à redire. Nombreux sont donc les avantages que vous aurez à modifier le relief avec des sorts ou des jets de caisse, de rochers, etc. Les personnages sont comme d'habitude, les archétypes de l'aventurier sont tous représentés. Ici, le guerrier, l'archer, le mage et le prêtre. Aux niveaux 10 et 20, vous avez la possibilité de donner à votre personnage de nouvelles classes, comme moine-guerrier ou paladin. Vous pouvez donc tri-classer vos personnages pour leur donner de nouvelles capacités, ce qui est assez motivant. Le jeu, princi-

Au niveau 10, n'oubliez pas d'aller au temple (il y en a un dans chaque ville) pour changer la classe-profession de vos personnages, afin de les rendre plus efficaces au combat.





L'ennemi est ici un monstre multi-tentaculaire qui attaque nos personnages avec ses extrémités nombreuses et dangereuses. Mais le pire vient du fait que la bête est souterraine, et qu'elle modifie le relief à volonté.

palement composé de batailles, est pourtant suffisamment aéré pour ne pas en avoir tout de suite assez. Les séquences stratégiques sont entrecoupées de balades dans les villes pour faire le shopping et glaner des renseignements. Cependant, ces phases ne sont pas importantes, et permettront à tout joueur ne parlant pas japonais de ne jamais rester bloqué dans le jeu. Plus d'excuses !

cieux d'éviter les conflits, on vous envoie avec votre unité au fin fond du pays. En chemin, vous vous apercevrez qu'il y a quelque chose de pourri dans l'armée d'Ishtar (la vôtre). Et pour vous simplifier la tâche, un guerrier à la force mystérieuse transforme en zombies tous les habitants du pays voisin. Pour le reste, ce sera à vous de le découvrir, en plus des diverses options du jeu, qui permettent de se jeter sur ce titre sans réfléchir. Oui, on peut encore acheter des jeux sous l'impulsion de l'envie. Vandal Hearts en est la preuve.

## Un peu d'histoire

Incarnant le fringant Ash Lambert (rien à voir avec Christophe), vous êtes connu dans le beau monde de l'armée sous le nom de l'Ouragan noir. Le jeu commence alors que vous êtes chargé, avec votre unité, d'arrêter des terroristes. Vous serez, à ce moment-là, confronté à votre supérieur aux méthodes plutôt expéditives. Sou-



## Un produit parfait pour initiés mais aussi pour novices !



Pour pouvoir passer, il faudra abattre cette écluse afin d'assécher le cours d'eau.

Pour passer ici, il aura d'abord fallu que le personnage à l'extrême droite du cliché appuie sur un interrupteur pour faire descendre le pont-levis que les autres s'apprêtent à traverser.



NOMBRE DE JOUEURS : 1  
 GENRE : **TACTICAL-RPG**  
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : **AUCUN**  
 DIFFICULTÉ : **MOYENNE**  
 SAUVEGARDES, BLOCS : 2  
 CONTINUES : **ILLIMITÉS, SAUVEGARDES**



japon

ZOOM

Avant le combat, vous aurez droit à de superbes graphismes vous présentant les combattants du jeu.



# Samurai SHODOWN 3

EDITEUR : SNK  
DISPONIBILITE EUROPE : NON PREVUE



*SNK nous sert là un jeu de combat sombre et technique. Le jeu culte des amateurs de sabre et d'ambiance noire et morbide.*



**ATTENTION • ATTENTION • ATTENTION**  
La cartouche de Ram qu'il vous faut pour jouer de ce titre n'est pas forcément incluse avec le jeu ! Pour l'obtenir, il vous faut obligatoirement posséder le jeu "Fatal Fury Real Bout", si bien sûr votre package ne contient pas cette fameuse cartouche.

*La grande nouveauté de ce volet, c'est que vous pouvez choisir entre un personnage "bon" ou "mauvais". Dans le cas où vous prenez le "mauvais", vous aurez des coups nouveaux et s'effectuant avec une manip' différente. Ils doublent ainsi virtuellement le nombre de personnages disponibles.*



▲ Kibagami Genjurō est l'un des combattants les plus redoutables et les plus "cultes" du jeu. Son aspect d'invincibilité froide ainsi que ses coups vifs et précis en font l'un des personnages favoris des joueurs.



**Z**ankurō est un tueur de la pire espèce. Et vu qu'il s'estime être le plus grand homme d'armes du Japon, forcément, beaucoup de bretteurs vont vouloir se mesurer à lui. Certains par orgueil, et d'autres par soif de justice, voire de revanche. Vous devinez aisément que parmi ces gens se trouvent les plus Japonais des protagonistes de Samurai Shodown 2. Pour commencer, sachez que le jeu est devenu très technique : les attaques sont maintenant terriblement sèches et destructrices. Certains trouveront les animations plus saccadées. Ce qui n'est pas le cas. Le jeu est simplement conçu comme un film de sabre japonais où l'on peut s'observer longtemps avant que ne se déverse sur l'écran une violence continue. Techniquement, le jeu est bien supérieur à ce qui avait été fait sur PlayStation (sauf au niveau

des sons), mais on n'est pas encore tout à fait au niveau de la Néo-Géo ! C'est un peu dommage, mais le jeu reste ce qu'il est : une excellente simulation-arcade de combat à l'épée, avec une ambiance extraordinaire et un principe de jeu qui plaira aux puristes de combats "chevaleresques". Les autres tenteront de suivre ou resteront à la traîne, comme toujours avec les jeux SNK. Une dernière chose à noter : le jeu utilise une cartouche de Ram, comme le faisait Fatal Fury Real Bout. Malheureusement, certains magasins d'import l'ignorent, et proposent le jeu sous deux pack : avec ou sans cartouche. Si vous avez acheté le jeu sans cette cartouche, le seul moyen pour vous d'obtenir ladite cartouche, sera d'acheter Fatal Fury Real Bout qui comprend la même cartouche dans son pack. Faites attention !

GENRE : **COMBAT AU SABRE**  
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 2**  
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **5**  
DIFFICULTE : **DIFFICILE**  
SAUVEGARDES, BLOCS : **2**  
CONTINUES : **ILLIMITEES**  
EXISTE SUR : **NEO-GEO, PLAYSTATION**

**Z**  
**4/5**



**VIRTUA RACHÈTE CASH  
VOS JEUX VIDÉO  
SANS OBLIGATION  
DE RACHAT !!**

TOUTES LES NOUVEAUTÉS  
EN AVANT-PREMIÈRE  
DES JEUX D'OCCASION  
JUSQU'À 70% MOINS CHER !

# VIRTUA®

**DES MILLIERS DE JEUX VIDÉO EN LIBRE SERVICE !**

## VIRTUA

**TOULOUSE**

C. C<sup>ial</sup> St Georges  
31000 TOULOUSE  
Tél. 05 61 21 03 54

125 m<sup>2</sup> de jeux !

## VIRTUA

**CANNES**

141, Rue d'Antibes  
06400 CANNES  
Tél. 04 93 38 01 13

## VIRTUA

**LEVALLOIS**

19, Rue du P<sup>th</sup> Wilson  
92300 LEVALLOIS  
Tél. 01 47 37 07 88

## VIRTUA

**FRÉJUS**

C. C<sup>ial</sup> Continent  
83480 PUGET/ARGENS

NOUVEAU  
EN DÉCEMBRE

## VIRTUA

**RENNES**

NOUVEAU  
EN FÉVRIER

## VIRTUA

**VPC**

141, Rue d'Antibes  
06400 CANNES  
Tél. 04 93 38 01 13

**VIRTUA® DES PROMOS TOUTE L'ANNÉE !!**

## PLAYSTATION

CONSOLE PLAYSTATION Tél VOLANT 499 F MANETTE ARCADE Tél SAC POUR CONSOLE + MANETTE + MEMORY CARD 449 F SOURIS 249 F



**JEUX D'OCCASION à partir de 99 F !**  
**CONSOLES D'OCCASION à partir de 990 F !**

ANDRETTI RACING	369 F	RAGING SKIES	379 F	MORTAL KOMBAT TRILOGY	Tél.
ADIDAS POWER SOCCER	369 F	RAIDEN	299 F	MYST	Tél.
BLAM MACHINE HEAD	349 F	RAYMAN	369 F	NBA HANG TIME	Tél.
BLAZING DRAGON	369 F	RESIDENT EVIL	349 F	NFL QUARTERBACK CLUB 97	Tél.
BIG HURT	369 F	RETURN FIRE	369 F	NHL POWERPLAY	Tél.
BUST A MOVE	269 F	RIDGE RACER REVOLUTION	369 F	OFFENSIVE	Tél.
CHESSMASTER	369 F	ROAD RASH	369 F	SIM CITY 2000	Tél.
CASPER	349 F	SHELL SHOCK	299 F	STAR GLADIATOR	Tél.
CYBERIA	389 F	SKELETON WARRIOR	349 F	TOMB RAIDER	Tél.
DAVIS CUP	369 F	SPACE HULK	369 F	DRAGONHEART	Tél.
DESCENT	369 F	TEKKEN 2	369 F	WARHAMMER	Tél.
DRAGON BALL Z	379 F	THEME PARK	369 F	BURNING ROAD	Tél.
FADE TO BLACK	369 F	TIME COMMANDO	369 F	SOVIET STRIKE	Tél.
FINAL DOOM	349 F	TOP GUN	369 F	DIE HARD TRILOGY	Tél.
FORMULA 1	349 F	TRACK'N FIELD	369 F	NHL 97	Tél.
GUNSHIP	349 F	TUNNEL B1	369 F	FIFA 97	Tél.
JOHN MADDEN 97	369 F	VIRTUAL GOLF	349 F	SYNDICATE WARS	Tél.
JUMPING FLASH 2	369 F	WILLIAMS ARCADE	299 F	DESTRUCTION DERBY 2	Tél.
MICKEY'S WILD ADVENTURE	369 F	WIPE OUT 2097	349 F	PANDEMONIUM	Tél.
NAMCO MUSEUM	349 F	WORMS	369 F	DISRUPTOR	Tél.
NEED FOR SPEED	369 F	X COM	349 F	STREET RACER	Tél.
NFL GAME DAY	369 F	LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	Tél.	PITBALL	Tél.
OLYMPIC GAMES	349 F	CHEESY	Tél.	STREET FIGHTER ZERO 2	Tél.
OLYMPIC SOCCER	349 F	CHRONICLES OF THE SWORD	Tél.	SUPERSONIC RACERS	Tél.
PANZER GENERAL	379 F	CRASH BANDICOOT	Tél.		
PENNY RACER	369 F	DUKE MUKEM	Tél.		
PGA 97	369 F	HEXENS	Tél.		
PRO PINBALL	369 F				

Les prix peuvent varier d'un magasin à l'autre

**VIRTUA® DES MILLIERS DE JEUX VIDÉO À PRIX DISCOUNT !**

## SATURN

CONSOLE SATURN Tél VOLANT 449 F MANETTE ARCADE Tél



**JEUX D'OCCASION à partir de 79 F !**  
**CONSOLES D'OCCASION à partir de 990 F !**

ALIEN TRILOGY	349 F	ROAD RASH	369 F	NHL 97	Tél.
BUST A MOVE	299 F	SHELL SHOCK	299 F	FIFA 97	Tél.
CASPER	369 F	TOMB RAIDER	349 F	DARK SAVIOUR	Tél.
DISCWORLD	369 F	SKELETON WARRIOR	349 F	FIGHTING VIPERS	Tél.
EXHUMED	399 F	SPACE HULK	369 F	DIE HARD TRILOGY	Tél.
GUARDIAN HEROES	369 F	STORY OF THOR 2	369 F	JOHN MADDEN 97	Tél.
HANG ON GP 96	399 F	STRIKER 96	349 F	PGA 97	Tél.
KEIO 2	369 F	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	349 F	CRUSADER NO REMORSE	Tél.
LEMMINGS 3D	349 F	VIRTUA FIGHTER 2	399 F	FIFA 97	Tél.
LOADED	369 F	VIRTUA FIGHTER KID	369 F	SYNDICATE WARS	Tél.
MYST	379 F	WORLD WIDE SOCCER 97	369 F	AREA 51	Tél.
NEED FOR SPEED	369 F	X MEN	299 F	THREE DIRTY DWARVES	Tél.
NIGHT AVEC MANETTE	499 F	DOOM	Tél.	SPOT DOES TO HOLLYWOOD	Tél.
NIGHT WARRIOR	349 F	ACTUA GOLF	Tél.	IRON MAN	Tél.
NFL 97	349 F	NBA LIVE 97	Tél.		

Les prix peuvent varier d'un magasin à l'autre

**CARTE  
DE  
FIDÉLITÉ  
20%\***

**VIRTUA® UN VÉRITABLE CONCEPT QUI A FAIT SES PREUVES.**

Si vous désirez ouvrir un magasin VIRTUA, contactez-nous au 04 93 38 01 13, nous vous enverrons notre brochure complète

**BON DE COMMANDE EXPRESS à retourner à VIRTUA VPC - 141, Rue d'Antibes - 06400 CANNES**

NOM ..... TITRE ..... PRIX .....

Prénom .....  
Adresse .....  
Code Postal ..... Ville .....

Tél. ....

Carte bancaire .....  Chèque .....  
Date d'expiration ...../.....

NP ..... Signature .....

Frais de port et d'emballage de 1 à 5 jeux (consoles 60 F) 30 F

**LIVRAISON COLISSIMO** **TOTAL À PAYER**

**Tél. 04 93 38 01 13**

**NOUS RACHETONS VOS JEUX COMPTANT PAR CORRESPONDANCE**

japon

zoom

# ARC

*"Il faut envoyer des sioux, à l'Arc"  
(Les Nuls)*



Comme vous le voyez sur ces clichés, les ennemis dans Arc 2 c'est... la Mafia ! Oui, la Mafia qui mène des expériences sur les humains pour en faire des soldats surpuissants. D'ailleurs, vous êtes l'un d'entre eux...

**Sony se relance encore dans le RPG avec plus de succès que précédemment.**



Lors de certains coups critiques, des effets de flammes accompagnent l'impact de votre attaque.

GENRE : **RPG**  
NOMBRE DE JOUEURS : **1**  
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **1**  
DIFFICULTE : **FACILE**  
SAUVEGARDES, BLOCS : **2**  
CONTINUES : **ILLIMITES**  
SPECIAL : **UTILISE LES SAUVEGARDES D'ARC 1**

4/5

Les effets visuels des sorts pendant les combats sont toujours aussi impressionnants. Malheureusement, les décors, eux, ne suivent pas toujours.



# THE LAD 2

EDITEUR : **SONY**  
DISPONIBILITE EUROPE : **PREVUE, DATE N.C.**



Vous remercerez chaleureusement ce grand-père d'avoir réparé votre appareil volant. Ceci dit, il vous devait bien ça, vu que vous avez sauvé sa petite-fille (classique, je vous dis...).

**t** op ! Je suis un RPG sorti sur PlayStation en 1995, je suis beau, je suis plein d'effets de couleurs, je suis super court, je me finis en huit heures de jeu, je suis, je suis...

- Euh, Arc The Lad !  
- Bravo, vous repartez avec une encyclopédie Larousse !

C'est avec fébrilité que l'on lance Arc The Lad 2, surtout lorsque l'on connaît la (mauvaise) réputation du 1 qui était une bourde de jouabilité et d'intérêt de jeu. Heureusement, le 2 commence mieux. Déjà, on ne se limite plus à des parlotes suivies de combats pseudo-stratégiques, puisque l'on a ENFIN une carte sur laquelle on peut faire bouger ses personnages. Ensuite, le jeu propose des tas de petites options intéressantes, comme vos objets qui augmentent eux aussi de niveau selon le degré d'usage que vous en faites. Mais le plus fort vient du fait que, pendant le

jeu, vous allez être confronté à Arc, héros du premier jeu du même nom. Et que va-t-il se passer, si vous possédez des sauvegardes venant d'Arc 1 ? Eh bien, tout simplement au démarrage d'Arc 2, si vous introduisez vos sauvegardes d'Arc 1, vous pourrez par la suite récupérer certains personnages d'Arc 1 au niveau auquel vous les aviez menés. Plutôt intéressant, surtout si vous aviez une équipe de tueurs dans Arc 1. Attrayant au début, Arc 2 devient assez vite répétitif, et accuse la lenteur de ses temps d'accès. Un bon jeu, mais auquel vous préférerez sans hésiter le magnifique Vandal Hearts.



# Planète jeux



Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 36 68 42 68 (2F23 1a minute).

 **Géant.** J'ai envie

PRINTER - CASINO FRANCE Société par actions simplifiées 24, rue de la Montre 42008 SAINT-ETIENNE Cedex 2. RCS St-Etienne B 380 236 695.

japon

ZOOM



# LANGRISSER 3

EDITEUR : MASAYA DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.



Les grandes heures stratégiques de la Megadrive revivent !



Tandis que les fourbes ennemis préparent, dans de longs discours en jap', le vol de votre gemme magique, le joueur se délecte des graphismes fins et colorés.



Un passage obligé du côté des ennemis où leurs complots les plus machiavéliques vont de pair avec leurs attitudes tout aussi manichéennes.

NOMBRE DE JOUEURS : 1  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : AUCUN  
DIFFICULTÉ : MOYEN-DIFFICILE  
SAUVEGARDES, BLOCS : 48+206  
CONTINUES : SAUVEGARDES  
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE  
GENRE : STRATÉGIE/DRAMA

3 4/5

**L**angrissier. Un nom que beaucoup de joueurs connaissent pour l'avoir entendu, mais que peu ont pratiqué. Faisant partie des grands jeux de stratégie de la Megadrive, il fut traduit en anglais et commercialisé dans cette langue sous le nom de "Warsong", connaissant chez nous aussi un petit succès. Vint ensuite une adaptation du jeu sur PC Engine, sur SFC, après un second volet sur Megadrive, lui aussi. Voici donc le troisième volet, toujours dessiné par Satoshi Uru-shibara (Legend of Lemnear, Plastic Little, et tout un tas d'illustrations... coquines), qui remet en scène des chevaliers luttant contre le mal. Au début du jeu, une déesse vous fait un petit quizz pour savoir à peu près quel genre de personnage vous êtes. Et comme dans "OK-Podium", selon vos résultats, vous obtenez une analyse de votre personnalité, qui se présente sous



la forme du portrait d'un personnage vous convenant. Personnellement, j'ai répondu bêtement que je pensais que Dieu était au ciel et que je me battais pour les gens que j'aime. Résultat : je me retrouve à la tête d'une escadrille de harpies. Comme quoi... Le jeu, entrecoupé de passages scénaristiques réussis, allie un excellent scénario avec des batailles réellement stratégiques, aux objectifs multiples et aux zones de batailles gigantesques (parfois 12 écrans !). Malheureusement, si les graphismes des décors ont été très soignés, ceux des combats sont assez ridicules, et le joueur a l'impression d'assister à un catch de fourmis. Heureusement, ces phases peuvent être zappées, ce qui permet de profiter de Langrissier 3 comme d'un bon produit. Moins beau et amusant que Sakura Wars, il est cependant plus technique, long et difficile. À vous de faire votre choix.



## Batsugun

EDITEUR : ALTRON  
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.



Tiré du jeu d'arcade du même nom, ce shoot-them-up sur Saturn n'est pas un shoot de plus, c'est le jeu qu'il faut posséder si vous voulez voir comment a évolué le genre aujourd'hui. Certes, c'est encore et toujours du scrolling vertical, mais quelle débauche de boss de fins et d'armes incroyables ! Quand on joue à deux simultanément, je vous laisse imaginer... Trois vaisseaux sont disponibles, et on retrouve la possibilité de jouer avec plusieurs modes d'écran. Cela dit, ne vous amusez pas trop à jouer en mode arcade et à retourner votre téléviseur de 90°, c'est mauvais pour le tube !



FUN 4/5



## Master of Monsters

EDITEUR : TOSHIBA EMI  
DISPONIBILITÉ EUROPE : NON PRÉVUE

Connu des joueurs Nec comme étant l'un des plus grands jeux de stratégie-réflexion mis sur le marché, Master of Monsters revient sur le devant de la scène avec cette "suite" sur Saturn. Toujours aussi rébarbatif dans son interface (le jeu a pris au moins cinq ans esthétiquement), le jeu passionnera les joueurs les plus acharnés, et eux uniquement. Le japonais est nécessaire, ainsi que de très solides bases en jeux de plateau de stratégie. Un excellent titre, mais inabordable pour 90 % des joueurs.



FUN 4/5

## Jewel of the Oracle

EDITEUR : SUNSOFT  
DISPONIBILITÉ EUROPE : DÉC. 96



Dans la lignée de D et Torico, Jewel of the Oracle propose un jeu d'aventure proche de ce que l'on connaît sur micro, à savoir un jeu dans lequel on progresse en cliquant sur un endroit de l'écran. Soit on choisit une direction, soit on prend un objet, soit on enclenche un mécanisme : voilà les actions possibles dans ce jeu qui se détache quand même de D par son univers mystique et zen. Ne vous attendez pas en effet à du super concret, car on baigne dans une ambiance mystérieuse et surtout on commence le jeu sans but précis. Heureusement et rapidement, on découvre l'énigme et on se laisse guider par son instinct. En cela, Jewel est novateur et intéressant. D'autant que Sunsoft Europe compte sortir le jeu en officiel sous peu.



FUN 3/5

## Kyuin



EDITEUR : MEDIA ENTERTAINMENT  
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.



Vous commencez, juché sur le dernier cri d'un aspirateur 700 Watt, et vous aspirez des poussins ! Oh, vous tirez aussi sur des poulets blancs ; et puis, il y a les gre-



nouilles et les cochons... Kyuin n'est donc pas un shoot-them-up académique avec des vaisseaux. Son côté délirant rappelle même les meilleurs titres sur NEC. Malheureusement, le jeu est carrément en dessous d'un jeu NEC techniquement parlant. Les graphismes sont grossiers, les sprites super moches, et on se demande sur quelle console on joue, je veux dire, combien de bits... C'est dommage, pour une fois qu'on changeait un peu d'univers !

FUN 2/5



## Lunar Silver Star Story

EDITEUR : KADOKAWA  
DISPONIBILITÉ EUROPE : NON PRÉVUE

Connu des joueurs sur Mega-CD, Lunar fait ici l'objet d'un remake sur console Saturn. Non content de profiter des grandes capacités de la machine pour nous servir quelque chose de superbement mignon, le jeu profite en plus du côté "remake" pour supprimer les passages inintéressants de la version Mega-CD en les remplaçant par des épreuves plus haletantes, ce qui a pour effet de grandement rallonger la durée de vie du jeu tout en apportant nombre de petites options supplémentaires. Un indispensable sur Saturn pour les amateurs du genre.

FUN 5/5



ふ〜ん メリビアになら  
アレを買ってくれる お店が  
ありそうだな……

LE LEADER DU JEU VIDÉO

# GAMMY

8 RUE JEAN-PIERRE  
TIMBAUD - 75011 PARIS

TÉL : 01 48 06 69 23

FAX : 01 48 06 69 10

**TOUTES LES  
NOUVEAUTÉS EN  
DIRECT DU JAPON  
72 HEURES  
APRÈS LEURS  
SORTIES TÉL !!!**

**OUVERT TOUS LES JOURS**

**DE 10H à 19H30**

 **PlayStation**

CONSOLE PLAYSTATION	1490F
CONSOLE	
PSX MULTISTANDARD	1790F
GOEMON FIGHT-JAP	179F
ROKMAN X3 -JAP	179F
NAMCOT VOL2-JAP	99F
BOXER ROAD-JAP	99F
LONE SOLDIER	99F
PANDEMONIUM	329F
VICTORY BOXING 97	339F
BREAK POINT	349F
COMMAND AND CONQUER	349F
HYPER TENNIS	349F
FIRO AND KLAWD	329F
DESTRUCTION DERBY 2	349F
SYNDICATE WARS	349F
HEXEN	349F
NBA LIVE 97	349F
FIFA 97	349F
BLACK DAWN	349F
TOMB RIDER	349F
CRASH BANDICOT	349F
IRON AND BLOOD	349F
BURNING ROAD	349F
NBA JAM EXTREME	349F
FORMULA 1	319F
RESIDENT EVIL	319F
WIPE OUT 2097	339F
TEKKEN 2	349F
STAR GLADIATOR	TÉL
DIE HARD TRILOGY	349F
X2	349F
SOVIET STRIKE	339F
STREET RACER	349F
PROJECT OVERKILL	349F
ARC THE LAD2-JAP	499F
TALES OF DESTINY-JAP	499F
HEAVEN'S GATE-JAP	499F
SOUL EDGE-JAP	499F
RAGE RACER -JAP	499F
TOSHINDEN 3-JAP	499F
SEXY PARODIUS-JAP	499F
REAL BOUT-JAP	499F
REBEL ASSAULT2-JAP	499F
COBRA-JAP	499F
BUSHIDO BLADE-JAP	499F
WILD ARMS-JAP	499F
RANMA1/2-JAP	499F
BASTARD-JAP	499F
VIRTUAL HIRYU NO KEN	499F
DRAGON KNIGHT 4	499F



## RAGE RACER

レイジレーサー

**MODIFIEZ VOUS MÊME VOTRE  
PLAYSTATION OU VOTRE SATURN  
DE MANIÈRE A LA RENDRE  
COMPATIBLE AVEC TOUS LES  
JEUX D'IMPORT GRÂCE AU KIT  
QUI VOUS SERA FOURNI POUR  
LA MODIQUE SOMME DE**

**99FRS\***

**OU 149FRS PAR NOTRE TECHNICIEN**



*Accessoires*

CABLE PERITEL PSX	69F
MEMORY CARD	109F
MEMORY CARD 120	199F
MANETTE PSX	99F
MANETTE PSX SONY	199F
ALIM 110/220V	149F
CABLE LINK	69F
ADAPT SAT.	199F
MANETTE SAT.	99F
MEMORY CARD SAT.	TÉL
QUINTUPLEUR SAT.	299F
VOLANT PSX+PEDAL.	399F
VOLANT PSX	319F
VOLANT SATURN	TÉL
GUN COBRA SAT/PSX	349F
GUN PSX	199F



CONSOLE SATURN	1490F
CONSOLE SAT.MULTI.	1790F
COMMAND AND CONQUER	349 F
DAYTONA USA 2	349F
TOMB RIDER	349F
W WIDE SOCCER 97	349F
FIGHTIN VIPERS	TÉL
REAL BOUT-JAP	449F
LUNAR-JAP	399F
OGRE BATTLE-JAP	399F
RIGLORD SAGA 2-JAP	399F
SAMOURAI SPIRIT 3-JAP	399F
VITUA COP 2-JAP	TÉL
VIRTUAL ON-JAP	399F
TACTICS OGRE-JAP	399F
SHINNING HOLY ARK-JAP	399F
DIE HARD TRILOGY-JAP	399F
STREET FIGHTER ZERO 2	TÉL
LANGRISAR 3	TEL
ATHLETE KING	TEL
REVOLUTION X	129F
VIRTUA RACING	129F
JOHNNY BAZOOKA	129F
GUN GRIFFON	199F
STREET FIGHTER ZERO-JAP	129F
DARIUS GAIDEN-JAP	179F
VAMPIRE-JAP	129F
SHOCK WAVE	149F

*K7 vidéo*

**79 Frs**

**l'une ou**

**199 Frs**

**les trois au**

**choix**

SAINT SEIYA VOL 1 A 3
COBRA VOL 1 A 10
BABEL 2 VOL 1 ET 2
MACROSS LE FILM
8 MAN VOL 1 ET 2
MAX ET COMPANIE
DRAGON BALL Z VOL 1 A 12
GOLDEN BOY VOL 1 ET 2
DAN COUGUAR
SLOWSTEP VOL1

TOUS NOS PRIX SONT RÉVISABLES SANS PRÉAVIS - OFFRE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

**BON DE COMMANDE À RETOURNER À  
GAMMY - 8 RUE JEAN -PIERRE TIMBAUD - 75011 PARIS**

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX

TOTAL À PAYER + 30FRS DE FRAIS DE PORT

NOM : \_\_\_\_\_ PRÉNOM : \_\_\_\_\_ TÉL : \_\_\_\_\_  
 ADRESSE : \_\_\_\_\_ CP : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_  
 PAIEMENT : CHÉQUE : \_\_\_\_\_  
 CARTE BLEUE : \_\_\_\_\_ EXP : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_  
 POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 FRs SIGNATURE

**DE NOMBREUX JEUX D'OCCASION SUR PLAYSTATION -  
SATURN - NÉO-GÉO - SUPER NINTENDO - NEC- MÉGA DRIVE...**

**autres titres: nous contacter !!!**

ZOOM

## Megatudo 2096



EDITEUR : BANPRESTO  
DISPO EUROPE : N.C.

Les beat-them-up avec des robots engendrent des histoires pas possibles au Japon. Figurez-vous qu'une partie des développeurs de Zero Divide a fait sécession et a quitté le groupe initial en plein développement de Zero Divide 2. Le résultat s'appelle Megatudo 2096, et il s'agit évidemment de combats de robots armés. Le problème est que les programmeurs qui sont partis n'étaient pas les meilleurs du groupe. Le jeu est donc très moyen, sans aucune innovation par rapport à Zero Divide, et il est surtout moins beau. Les robots sont pourtant énormes, mais leur modélisation en polygone est brouillon. Un jeu à éviter sur PlayStation.



FUN 1/5



## Ni Toshinden

EDITEUR : TAKARA DISPO EUROPE : 97



FUN 2/5

Attention, ne confondez pas les persos mighty de Tekken 2 ou les grosses têtes de Virtua Fighter Kids avec ce Ni Toshinden. Par contre, comme dans Virtua Fighter Kids, les coups spéciaux sont faciles à placer et le jeu est plutôt destiné à un public très jeune. On trouve même des séquences pédagogiques présentées par une actrice nipponne. Il faut dire que les héros (quatre anciens et quatre nouveaux) sont tous des enfants, et que l'action se déroule dans une école. L'intérêt de Ni Toshinden est donc très limité, sauf pour ceux qui collectionnent les titres Toshinden sur Play...



## Ogre Battle

EDITEUR : RIVERHILL SOFT  
DISPONIBILITÉ EUROPE : NON PRÉVUE



Sorti il y a bientôt trois ou quatre ans sur console SFC, ce jeu est tout simplement l'un des meilleurs jamais réalisés dans la catégorie stratégie, tous supports confondus. Malheureusement, ce qui aurait pu être un hit absolu pour la Saturn n'est qu'un très bon jeu. En effet, plutôt que de se fouler, les programmeurs ont juste repris la version Super Famicom et l'ont reprogrammée sur la console de Sega. Seules les musiques, d'une extraordinaire qualité, font comprendre au joueur qu'il est sur Saturn.

N 4/5

## Riglord Saga 2

EDITEUR : SEGA-MICROCABIN  
DISPO EUROPE : PRÉVUE, DATE N.C.

Si ce jeu vous rappelle un peu Mystaria, c'est normal, puisque Mystaria est le nom européen de Riglord Saga. Nous voilà donc devant la suite ! Quoi de neuf ? Eh bien, pas grand-chose. Les graphismes ont été améliorés (ce qui n'était vraiment pas difficile), mais malheureusement l'animation cafouille toujours autant. Les musiques, superbes, ne parviennent cependant pas à accrocher le joueur, affligé par la banalité du scénario. Seuls restent les menus offrant un grand nombre



d'options différentes durant les batailles et les merveilleuses musiques. Pour le reste, le jeu est plutôt moyen.

N 3/5

## Sexy Parodius

EDITEUR : KONAMI  
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.



Les shoots se suivent et se ressemblent sur PlayStation : c'est toujours de la 2D et c'est désespérant ! Mais ne crachons pas non plus dans la soupe : le produit vient de chez Konami et quand on s'attaque à une légende comme Parodius, on peut faire fi de nos a priori... Faisons fi donc et jouons à ce nouveau Parodius dans lequel il faut shooter sur des épis de maïs géants et des vagues de petits moutons qui bêlent ! La qualité graphique est bonne avec une véritable profusion de sprites et d'arrière-plans aux jolies couleurs. Si vous aimez ce genre, vous ne serez pas déçu en tout cas.

N 3/5



## Sotsugyô Crossworld

EDITEUR : XING  
DISPONIBILITÉ EUROPE : NON PRÉVUE



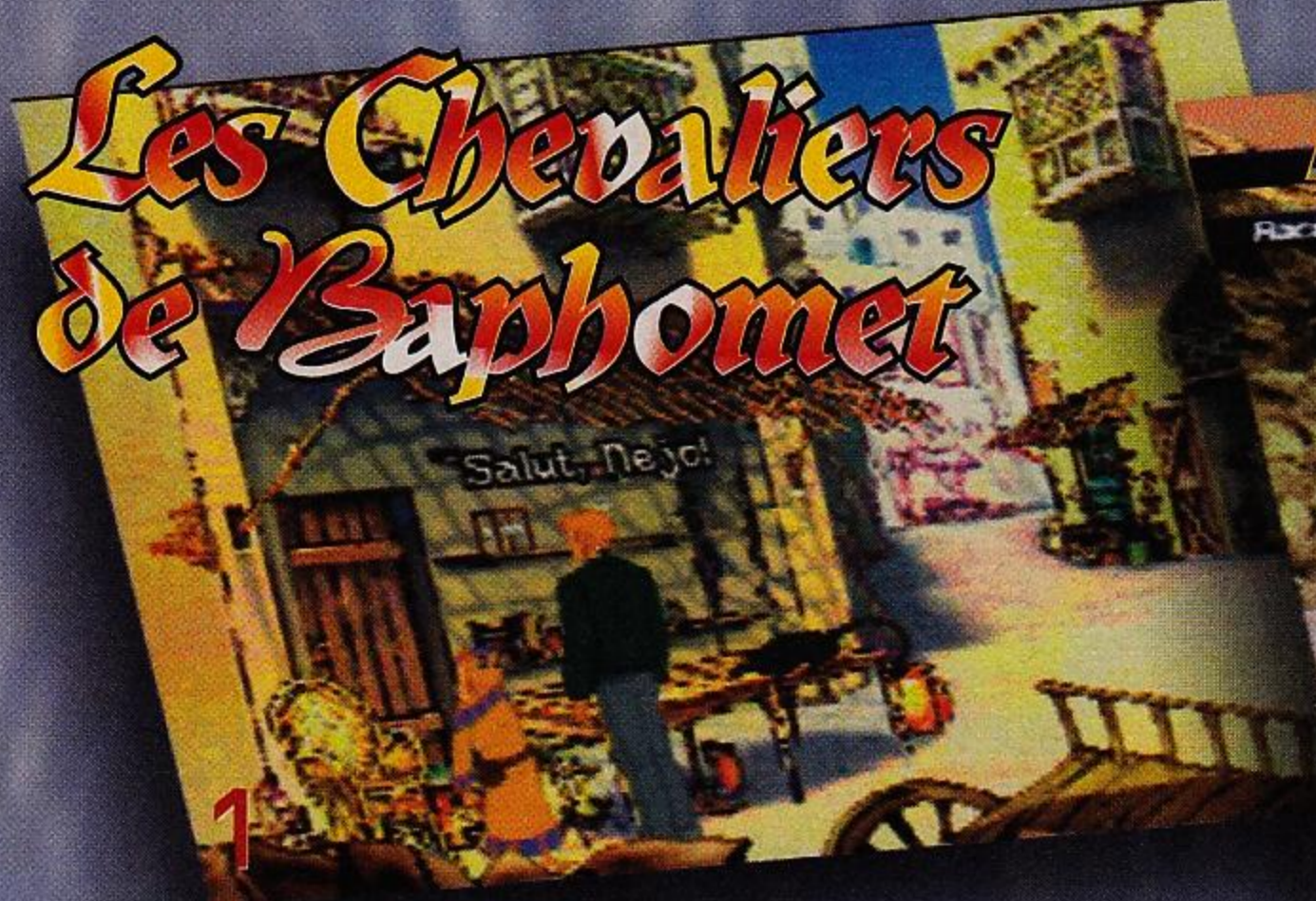
Encore un jeu japonais d'aventure où vous allez rencontrer des tas de filles sympathiques qu'il va falloir séduire plus ou moins. Je dis plus ou moins, car ici, il faudra plutôt les aider à gérer leur année scolaire, pour que chacune d'entre elles puisse réussir à enfin réaliser son rêve. Plutôt gnan gnan dans le fond. Peu d'intérêt en réalité.



N 1/5

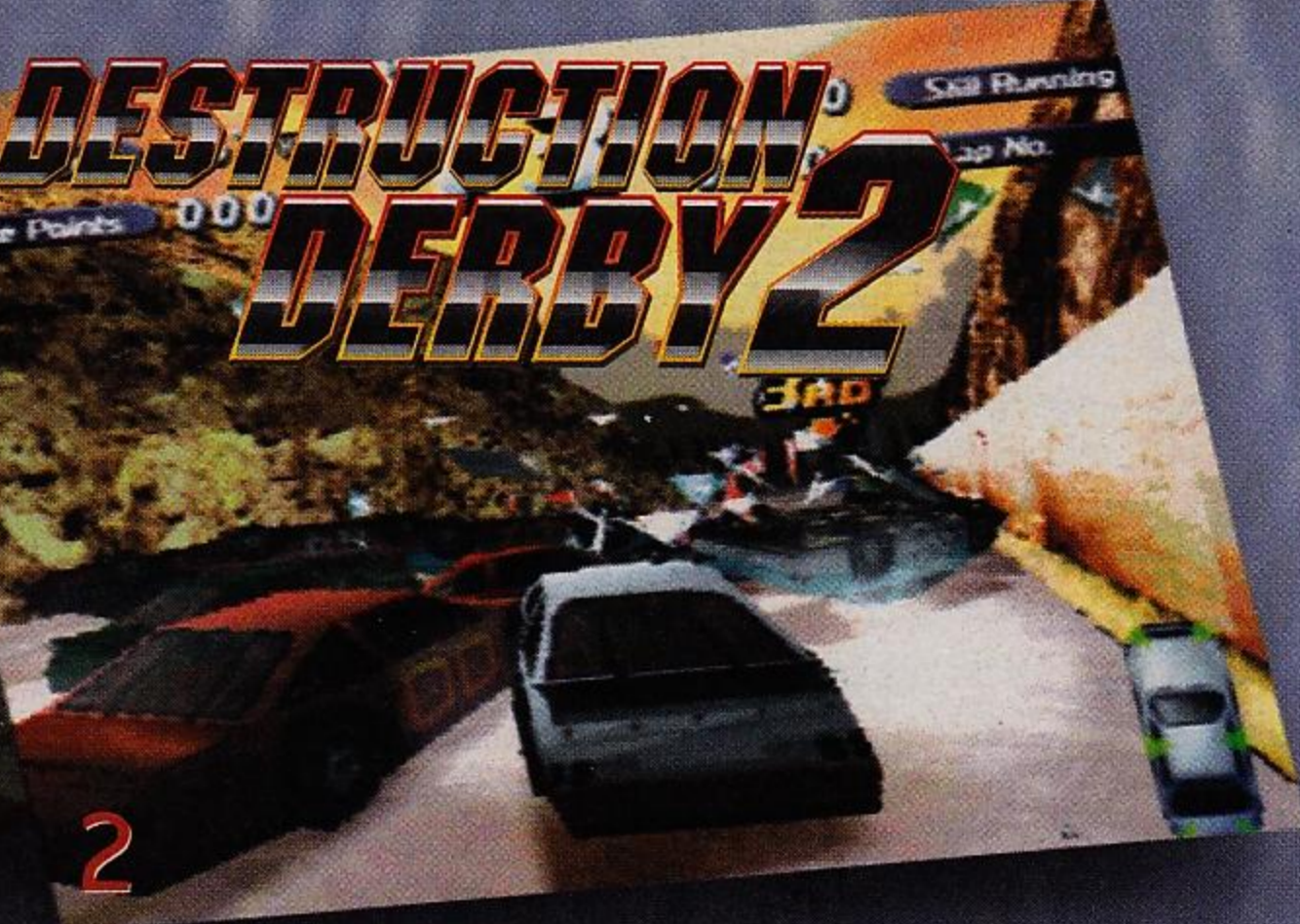


# Les Chevaliers de Baphomet



1

# DESTRUCTION DERBY 2



2

# TESTS

## Super joyeux Noël !

- 1/ Les Chevaliers de Baphomet (PlayStation - pages 94 à 96).**  
Le jeu d'aventure le plus complet et le plus prenant sur PlayStation : impossible à rater !
- 2/ Destruction Derby 2 (PlayStation - pages 100-101).**  
Le jeu le plus hallucinant de ces dernières années ! Il faut le voir pour le croire !
- 3/ Command and Conquer (Saturn - pages 104-105) :**  
Issu du jeu PC du même nom, ce titre plaira aux amateurs du genre, c'est sûr !
- 4/ Pandemonium ! (PlayStation - pages 108-109).**  
Chez Crystal Dynamics, ils aiment vraiment les jolies choses et la plate-forme de grande qualité !

Ouf ! On a failli passer à côté de tous ces jeux pour les fêtes de fin d'année ! C'eut été une véritable hérésie. Comment en effet avoir l'air joyeux le 31 décembre sans préalablement avoir découvert dans sa cheminée encrassée le fabuleux Chevaliers de Baphomet ? Percer le secret des Templiers, enfin ! Ou encore le sublime Destruction Derby 2 ? Idéal pour s'initier aux joies de la conduite accompagnée en zone urbaine. On n'oubliera pas non plus le superbe Command and Conquer sur Saturn, qui est ma foi une franche réussite. Par contre, on oubliera bien vite le Daytona USA CCE... Mais bon, y a tellement plein d'autres choses, que je n'ose même pas vous en parler plus en longueur. Compulsez donc ces quelques pages, elles sont riches en vitamines Z !

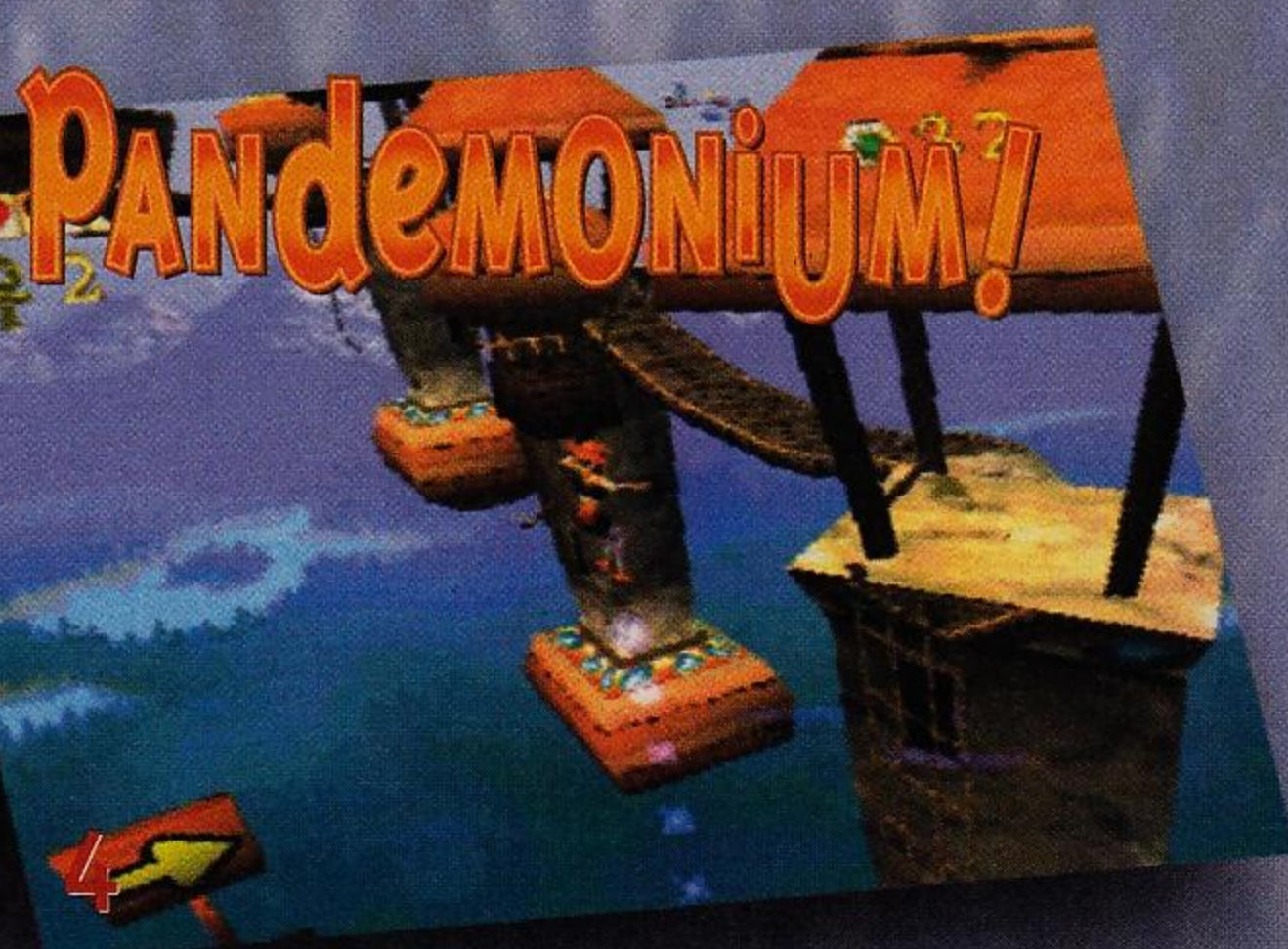
La rédaction qui veut partir en vacances !

# Command & Conquer



3

# Pandemonium!



4



Ce mois-ci - et bien que les meilleurs softs aient plutôt fait leur apparition dans le dernier numéro - nous avons toujours autant de titres à découvrir et à s'offrir pour cette fin d'année, décidément riche en émotions vidéo-ludiques ! Des Chevaliers de Baphomet en passant par tous les produits Electronic Arts (les séquelles bien connues désormais) ou le sublime Street Racer sur Saturn, sans oublier l'excellent Donkey Kong Land 2 (enfin un titre sur Game Boy !), vous n'aurez pas de mal à faire votre choix pour les cadeaux ! On ne vous laissera pas sans avoir également plébiscité Destruction Derby 2 sur PlayStation ainsi que Command & Conquer sur Saturn, deux titres à posséder d'urgence sur ces machines respectives ! Alors, joyeux Noël à tous et à toutes et à l'année prochaine !!!

# Zap

## Mighty Hits

### Tintin et le Temple du Soleil

**EDITEUR : INFOGRAMES**  
**MACHINE : SUPER NINTENDO**

**T**intin revient sur Super Nintendo. Tout comme dans le premier volet, il s'agit ici de guider Tintin et de lui permettre de traverser des niveaux bourrés d'embûches. Tintin toutefois ne cogne pas, il esquive ! Il faut donc être rapide pour éviter les nombreux obstacles. Une fois encore, les graphismes sont superbes et l'animation très "dessin animé". dommage toutefois qu'il ressemble tant au premier épisode. Si vous ne connaissez pas encore Tintin et ses aventures, ce jeu-là a néanmoins toutes les chances de vous plaire.



Si vous avez le 1<sup>er</sup> **75%**  
**85%**

Morgan (9 ans)

**EDITEUR : ALTRON**  
**MACHINE : SATURN**



**L**es jeux utilisant le pistolet infrarouge de la Saturn ne sont pas nombreux, mis à part Virtua Cop 2 testé dans ce numéro ! Dans cette simulation de tir de foire, on participe à un tournoi,

seul, à deux ou même jusqu'à huit joueurs. On ajuste le tir avec une cible, puis c'est parti pour une vingtaine d'épreuves avec des ballons, des jouets, des animaux qui courent partout, un vrai plaisir ! Malheureusement, si le jeu est sympa à plusieurs, il est trop orienté jeune public. Une précision : on peut aussi jouer avec la manette ou la souris.

**82%**

Olivier

### Amok

**MACHINE : SATURN**  
**EDITEUR : GT INTERACTIVE**



**79%**

**P**erdu dans la foule des jeux à la Doom qui sortent pour cette fin d'année, Amok n'arrive malheureusement pas à se détacher du lot. Pourtant, l'idée de placer le joueur dans un exosquelette

était la bienvenue. De même que le mode de déplacement, assez lent certes puisqu'il se fait avec des petites hélices, mais cependant original. Pourtant, cela ne suffit pas à rendre Amok intéressant plus d'une demi-heure. On attend désespérément le côté recherche/aventure qui n'arrive jamais... Alors, le jeu devient lassant : on tire, on fait toujours les mêmes gestes et les ennemis, variés, n'arrivent même plus à nous divertir. La musique techno de bonne qualité et l'univers choisi possèdent pourtant une âme de mort qui glace le sang la première fois que l'on joue. La première et la dernière... Préférez-lui Exhumed sans discussion possible !

Olivier

### John Madden NFL 97

**MACHINE : SATURN**  
**EDITEUR : ELECTRONIC ARTS**

**E**t on commence par une "la paliçade" en vous disant que ce Madden 97 est la meilleure version de la série ! Loin d'être un simple data disk avec les nouvelles équipes et les nouveaux joueurs, cette version utilise bien les nouvelles possibilités de la console. Certes, la mode veut que l'on ait des polygones, mais dans le cas des



**91%**

Madden, on s'est toujours éclaté en sprite, je ne vois pas pourquoi cela changerait ! Donc sur Saturn, les choix de tactiques, les actions, les replay, tout va beaucoup plus vite et l'on gère l'ensemble avec une grande souplesse. Du coup, les débutants peuvent vraiment apprendre sans le côté rébarbatif propre aux simulations. Ici, on entre directement dans le vif du sujet. On peut tout décortiquer si l'on en a envie, à l'aide de séquences vidéo et photo ! Et on peut même y jouer à deux, c'est encore plus sympa. Un très bon jeu, vraiment !

Olivier

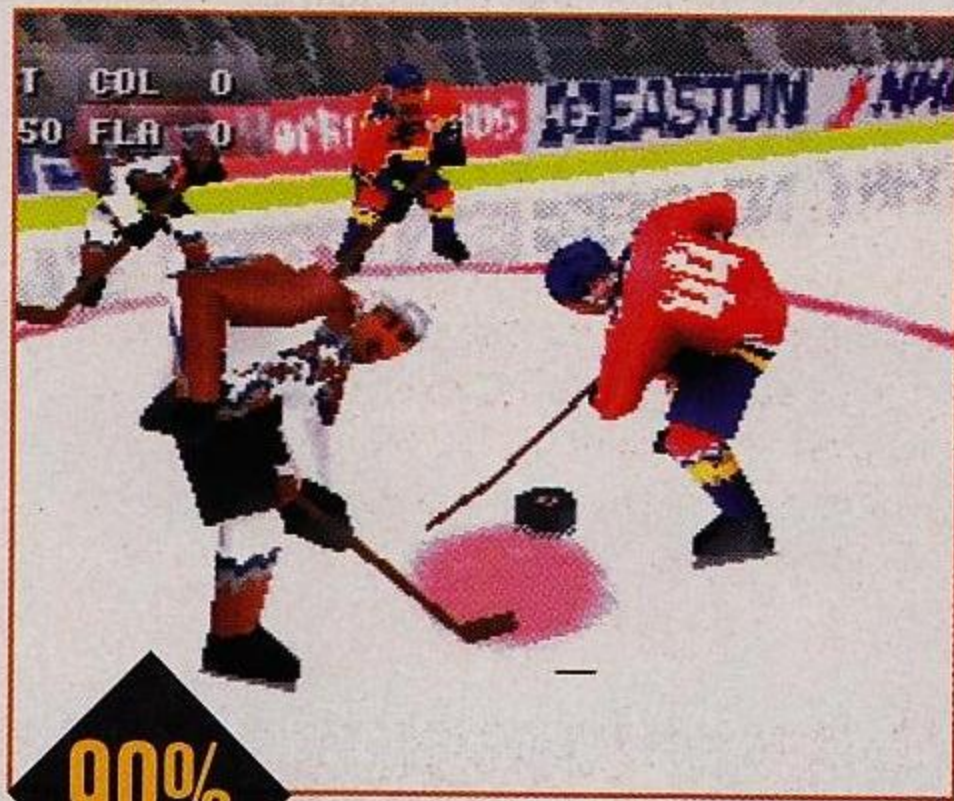


#### OLIVIER

À l'hôpital, Olivier ne sait pas bien se tenir. À peine arrivé, il s'est mis à soulever les blouses des infirmières pour voir si, comme dans les films, elles sont nues en dessous. Et comme les infirmières ne sont pas celles que l'on croit, elles n'ont pas aimé ça. Pour se venger, elles l'ont anesthésié pour qu'il se fasse faire un lavement...

# ping

des tests



## NHL 97

**MACHINE :**  
**SATURN**  
**EDITEUR :**  
**ELECTRONIC ARTS**

**O**n le sait depuis les premières versions 16 bits, c'est toujours EA qui a gagné en ce

90%

qui concerne les simulations de hockey sur glace. Sur 32 bits et particulièrement sur Saturn, on continue sur la lancée avec une innovation de taille : la 3D polygonale. Tout comme sur PlayStation, on retrouve ainsi toutes les équipes officielles (ainsi que la possibilité de se créer ses propres staffs) avec des joueurs en 3D. C'est le réalisme qui marque un point cette fois : les mouvements, les passes, les tirs, tout est beaucoup plus précis qu'avec des sprites. Autre amélioration de cette version : une tonne d'animations en Full Motion Video sont stockées sur le CD. Par contre, on garde les bonnes vieilles habitudes comme les bagarres qui sont toujours présentes. Pour une première fois en polygones, ce NHL d'EA est un must impossible à ignorer sur Saturn. Je m'adresse évidemment à ceux qui aiment le hockey...

Olivier

## PGA Tour 97

85%

**MACHINE :**  
**SATURN**  
**EDITEUR :**  
**ELECTRONIC ARTS**

**P**GA 97 est le plus beau golf sur Saturn. Malheureusement, c'est bien là son seul atout. Les personnages sont digitalisés grâce à la technique de la Motion Capture, et les décors sont imaginés à partir de décors réels. Deux critiques viennent en effet ternir le tableau : on ne voit pas



de réelles différences entre PGA 96 et PGA 97. À part les trois premiers mondiaux, je ne vois pas qui sera capable d'arriver à bien jouer avec cette simulation qui demande beaucoup trop de paramètres avant de taper convenablement dans la petite balle blanche. Mis à part ces problèmes de perfectionnisme, cette simulation est complète, remplie des options habituelles. Vous en aurez assurément pour votre argent si vous aimez le golf. Il faut juste être vraiment doué...

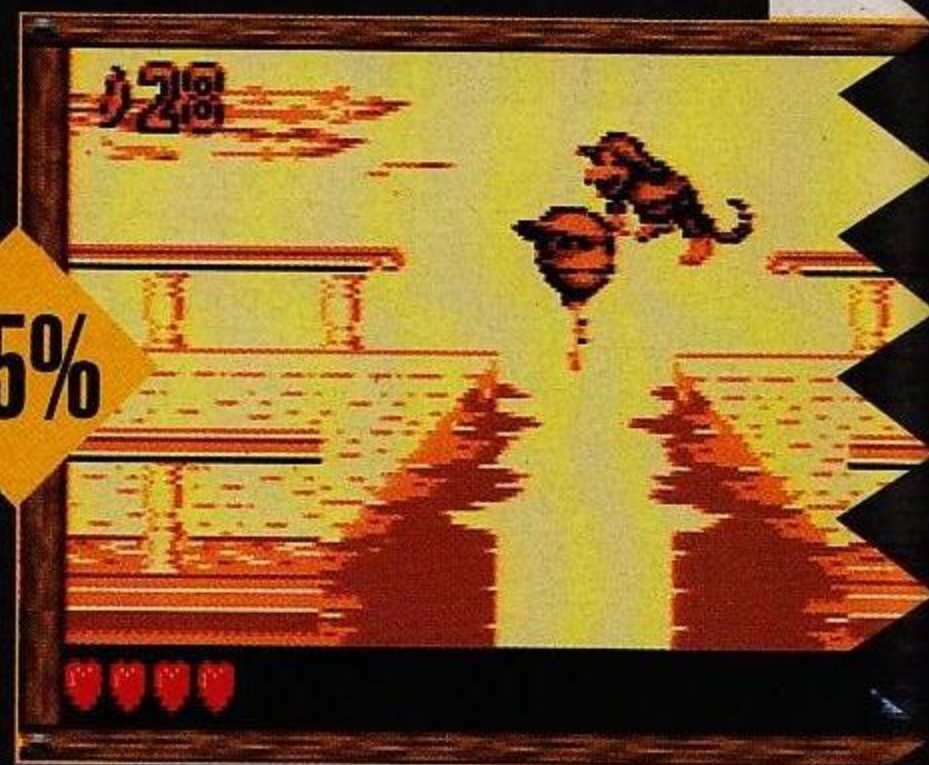
Olivier

## Donkey Kong Land 2

**MACHINE :**  
**GAME BOY**  
**EDITEUR :**  
**NINTENDO**

**N**e cherchez pas de réelles innovations, car seules quelques surprises viennent changer le quotidien des fanatiques de plates-formes Nintendo. Il est vrai que les programmeurs n'avaient pas besoin d'inventer, mais plutôt d'adapter des stages existant déjà dans la version 2 sur Super Nintendo. Par contre – et c'est un point capital – le jeu est beaucoup plus lisible que dans le premier épisode. Sur Donkey Kong Land, il était impossible de rester concentré plus de vingt minutes sur un jeu passionnant mais destructeur pour les yeux. Dans cette suite, c'est le nirvana visuel : on distingue les détails sans avoir besoin d'utiliser un Super Game Boy. Du coup, tous les points positifs ressortent au grand jour et font de Donkey 2 un must impossible à louper sur Game Boy.

95%



Olivier

## Sega Ages

**MACHINE :**  
**SATURN**  
**EDITEUR :**  
**SEGA**

**A**utant la version japonaise du titre était d'un intérêt discutable du fait de sa disparité, autant ici son achat devient indispensable. En effet, comment résister à trois grands classiques de Sega, identiques à l'arcade, dont la jouabilité et le statut de jeu culte n'ont pas disparu. Contrairement aux Namco Museum qui vous proposent des carrés et des boules, vous avez là enfin des jeux, certes vieux, mais consistants. Space Harrier, Outrun et Afterburner, le grand rêve de chaque joueur d'arcade, un tant soit peu nostalgique. LA meilleure compilation mise sur le marché à ce jour, toutes consoles 32 bits confondues !

Greg



### GREG

Greg s'annonçait comme un type solide, au cœur bien accroché. C'est pourquoi il s'est déguisé en aide-soignante et a assisté à une opération. Malheureusement, lorsque le médecin a ouvert l'abdomen purulent du patient, Greg a tout vomi. Sur le patient. Ou plutôt DANS le patient. Du coup, Greg et le patient sont partis se faire faire un lavement, l'un par punition et l'autre par nécessité.



Pour les nostalgiques

95%



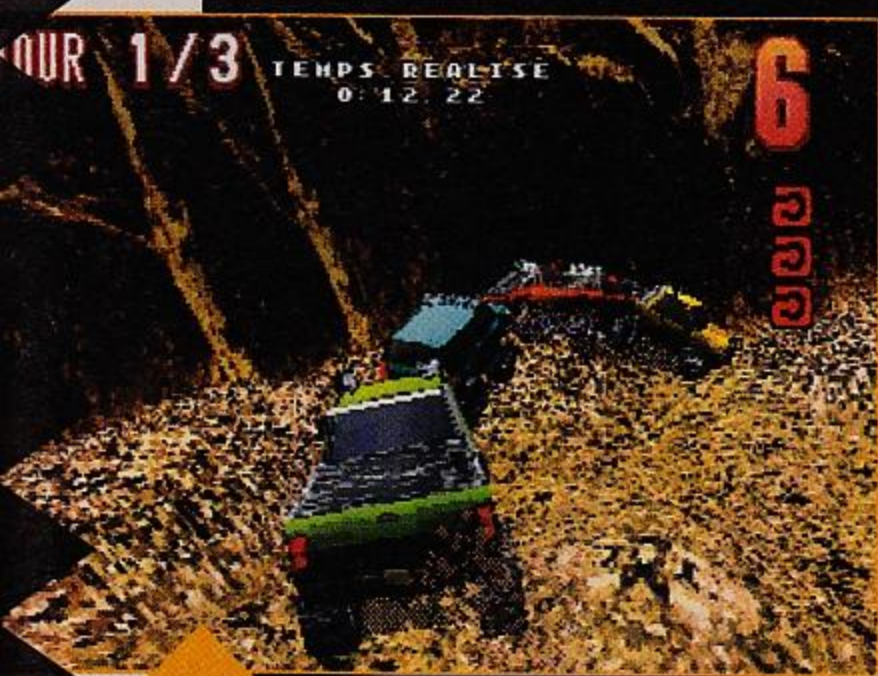
85%

Pour les autres



# Zapping

## Hardcore 4x4



**MACHINES : PLAYSTATION  
SATURN  
ÉDITEUR : GREMLIN**

**L**es courses Off-Road marchent bien aux États-Unis et inspirent de nombreux jeux vidéo. Ces courses mettent des buggys aux roues énormes au beau milieu de circuits boueux et tourmentés. Sur 32 bits, on n'avait jamais vraiment pu jouer à des simulations de courses Off-Road. Hardcore

4 x 4 vient réparer ce manque avec une série de courses se déroulant dans six environnements allant de la boue classique à la boue gelée en passant par la boue volcanique ! Vous luttez contre cinq autres concurrents dans des courses en 3D de bonne qualité. Quatre vues sont possibles, mais seules les vues extérieures sont jouables. Techniquement très réussi, Hardcore peut lasser à la longue. Il reste, au final, un bon simulateur dans son genre.

84%

Olivier.

## Supersonic Racers

**MACHINE : PLAYSTATION  
ÉDITEUR : MINDSCAPE**

**L**es programmeurs de chez Codemasters sont, en partie, venus chez Mindscape. Comme ils avaient beaucoup d'imagination, ils se sont alors dit que ce serait bien de faire un MicroMachines qui n'en serait pas un. Voilà Supersonic Racers. Seulement, le MicroMachines PlayStation arrive aussi en février, désormais. Au regard des premières versions que nous avons eues en main, le titre made in Codemasters devrait vraiment assurer. De son côté, SuperSonic Racers s'avère être sympa, sans plus ; et même si les circuits sont variés, que l'on peut y jouer à plusieurs, on ne parvient pas à accrocher. Peut-être est-ce le



manque de nouveautés par rapport aux versions 16 bits ? Quoi qu'il en soit, et au regard de l'avenir proche, Supersonic Racers s'avère être un titre moyen qui pourra néanmoins satisfaire ceux qui désirent jouer à tout prix à un "MicroMachines".

T.S.R.

### TSR

T.S.R., lui, ne s'est pas pris la tête, il est allé directement voir notre ami Fishbone. La rigueur militaire, ça aide. Mais par solidarité pour ses petits camarades, TSR a décidé de sortir de l'hôpital en marchant en canard, pour faire comme les autres. C'est ça l'armée, de nos jours...



### FISHBONE

Vous ne trouverez pas de test de Fishbone dans ce numéro, car il a eu un accident de moto, en ayant voulu faire un comparatif Road Rash avec la vraie vie. Et comme Fishbone est notre grand ami à tous, nous sommes allés lui rendre visite à l'hôpital. Si vous avez un mot gentil à lui envoyer, nous lui ferons parvenir.



## BLACK DAWN

**MACHINE : PLAYSTATION  
ÉDITEUR : VIRGIN I.E.**

**L**a plus belle performance de Black Dawn réside sûrement dans sa séquence d'intro, petit bijou du genre, bien que courte. Ne comptez pas sur le jeu en lui-même pour vous fournir l'extase. C'est du déjà vu, du déjà joué, du déjà oublié. Construit sur le principe d'un Thunderhawk 2 ou d'un Soviet Strike, ce titre de Virgin ne parvient pas à convaincre le joueur, tant le manque d'originalité est flagrant, et tant les missions qui vous sont confiées sont insipides. Cela fait qu'il est plutôt réservé aux accros du genre, qui devront surmonter une maniabilité pour le moins pénible. Techniquement correct, Black Dawn fait partie de ces titres qui vous immergent dans un brouillard suffocant, histoire de cacher le clipping ; ce qui, je ne vous le cache pas, est assez énervant. En bref, comparé à Soviet Strike, infiniment plus prenant et innovateur, Black Dawn ne vaut pas un kopeck. Enfin, pas beaucoup...

Chewie



### SEB

Pour rigoler, Seb a avalé une roue de bagnole. Pour rire plus encore, Seb a avalé un mulot vivant. Les médecins n'ont pas compris, jusqu'au moment où le mulot a commencé à grignoter le pneu. Là, les médecins ont cru détecter des jumeaux cannibales. Césarienne impossible sur un homme... il a fini vous devinez où ?

## Virtua Fighter 2 MD

**MACHINE : MEGADRIVE  
ÉDITEUR : SEGA**

**V**irtua Fighter 2 sur Megadrive aurait pu être un événement. "Aurait pu" seulement, car on est loin du hit qui sévit en arcade ou sur Saturn. La première des surprises, mauvaise bien sûr, est que ce Virtua Fighter 2 ne contient que les personnages du premier. C'est-à-dire que Shun et Lion sont absents. Pourquoi donc avoir appelé ce jeu VF 2 ? Si on reconnaît bien les personnages qui composent la saga des VF, et ce malgré l'absence de la 3D, on ne reconnaît pas l'excellente maniabilité, ni même l'animation fluide des autres versions. Le scrolling saccade, les quelques décors de VF 2 (les vrais cette fois) sont pauvres, et la maniabilité est pour le moins surprenante. Et je vous passe les phénomènes paranormaux lors de certaines collisions... Bref, en dehors des véritables coups des huit combattants et du boss Dural, ce Virtua Fighter 2 16 bits n'a rien de comparable avec ses illustres ancêtres en termes de plaisir ou d'intérêt.



72%

Chewie

# The Last Dynasty

**MACHINES : SATURN  
PLAYSTATION  
ÉDITEUR : SIERRA**

**B**ien connu des joueurs sur PC, l'éditeur Sierra tente une percée dans le monde de la console en adaptant certains de ses titres sur Saturn et PlayStation. On se demande bien pourquoi cet éditeur – brillant il faut le souligner – a choisi un titre comme The Last Dynasty. Tout comme dans un Wing Commander, les moyens en moins,

il s'agit de suivre une histoire ponctuée par des scènes d'action. Alors que la qualité des vidéos est plus que médiocre, les doublages en français sont quant à eux ridicules. Difficile d'accrocher à l'histoire, dans ces conditions. Côté action, il s'agit de piloter un vaisseau dans l'espace et de faire feu sur tout ce qui bouge. Techniquement quelconque, cette partie du jeu ne fait pas le poids face à Wing Commander III (alors que le IV arrive sur Saturn et PlayStation). On attendait mieux de Sierra. Espérons qu'ils sauront rapidement faire oublier ce Last Dynasty.

T.S.R.

50%



## CYBER RAOUL

Raoul est arrivé en catastrophe à l'hôpital. Direction la salle d'opération, avec tous les symptômes de l'appendicite. Une fois opéré, les médecins ont compris que s'il était ballonné, c'est tout simplement parce qu'il adore gober des petits bouts d'éponge. Du coup, lui aussi a été en salle d'urgence pour un lavement.



# Street Racer

**MACHINE : SATURN  
ÉDITEUR : UBI SOFT**

**U**n mois après la sortie du jeu sur PlayStation, on pouvait se demander ce qu'apporterait une version Saturn... Eh bien, outre la possibilité toujours présente de pouvoir s'éclater jusqu'à huit joueurs, cette mouture propose une animation encore plus fluide et des graphismes plus fins. Il fallait le faire ! Rappelons que l'on participe dans Street Racer à des courses endiablées de petits bolides, au cours desquelles on peut ramasser des bonus d'arme ou de nitro pour aller plus vite. Rappelons aussi que l'on peut taper sur ses adversaires et que lorsque l'on utilise ce genre d'argument dans une partie à huit, ça finit toujours très mal. Bref, toujours aussi drôle, convivial et prenant, Street est même plus réussi techniquement sur Saturn. Comme quoi, quand on veut, on peut !..

Olivier

93%



## CHEWIE

Et voici le petit dernier ! Tout frais émoulu d'un laboratoire cybernétique du nord-est de la Suède, ce Cyborg est une véritable machine à jouer. Les hôpitaux, il ne connaît pas. Jamais. Puisqu'il n'a aucune défaillance. D'ailleurs, en ce moment même, il vient de terminer trois jeux en dix minutes ! Executor, on l'appelle. Bienvenue à bord, mister Laurent !



## TRAZOM

Pour vérifier que l'hôpital est vraiment comme dans "Urgences", Trazom a fait successivement venir une petite fille battue et un alcoolique au grand cœur pour demander le chirurgien-chef en mariage pendant qu'il effectuait un pontage coronarien. Trazom a été viré à coups de pompe de l'hôpital après s'être fait faire un lavement lui aussi.

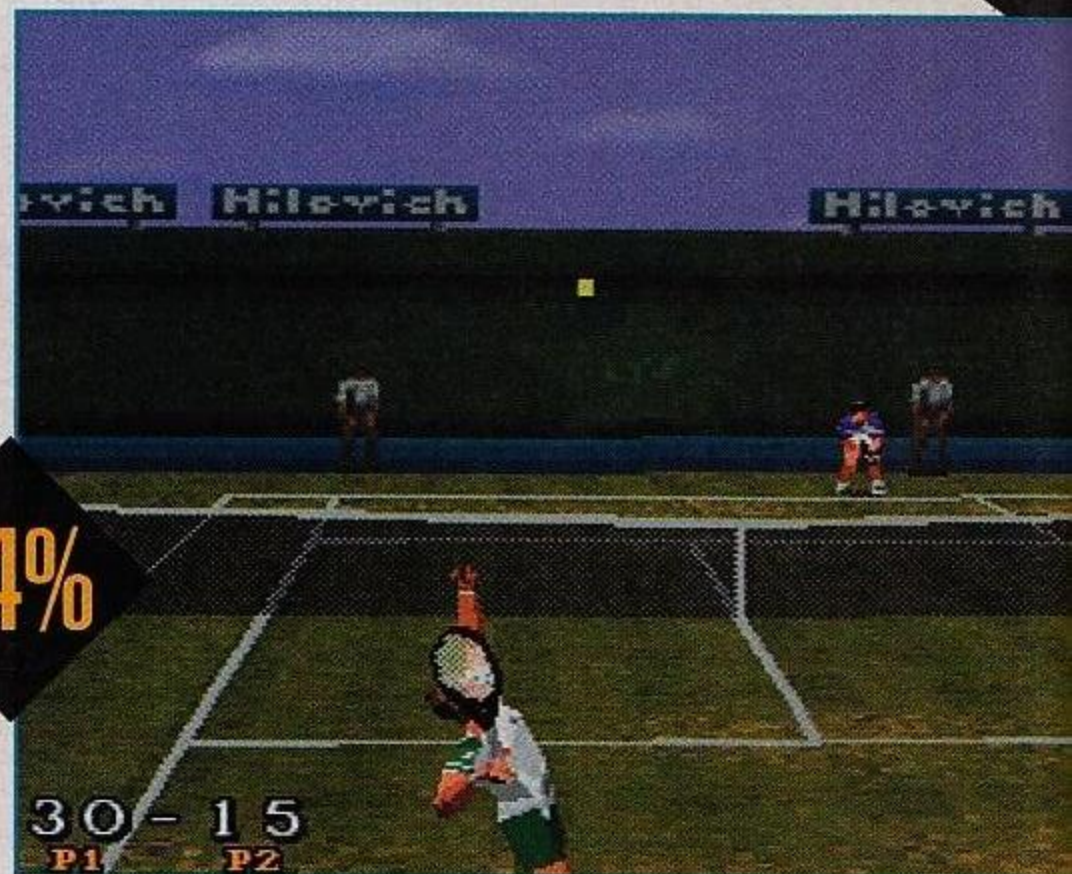
# Breakpoint Tennis

**MACHINES : SATURN  
PLAYSTATION  
ÉDITEUR : OCEAN**

**L'**extase du tennis vidéoludique n'est pas pour aujourd'hui, Breakpoint Tennis n'étant pas la plus grande des réussites. Et pourtant, ce titre d'Ocean possède des atouts. L'animation des joueurs, par exemple, est d'un réalisme rare, et leurs possibilités, en matières de coups, sont nombreuses.

Résultat : le joueur dispose d'un éventail très large de techniques, mais qui hélas ne sont pas épaulées par la réalisation. Le jeu manque de nerf, et même si les échanges durent, ils sont mous : il devient alors difficile, malgré une bonne maniabilité, de surprendre l'adversaire par une accélération subite ou un changement de direction. En outre, la réalisation ne dépasse pas les limites du correct, et ce sur les deux consoles, notamment sur le plan de la fluidité. Les puristes se surprendront peut-être à y jouer, mais pas les joueurs du dimanche.

84%



Chewie

## LARGUÉS DANS UN JEU?

LIMITE À VOUS ARRACHER LES CHEVEUX DE LA TÊTE?

# 3615 JOYPAD\*

MET FIN À VOS ANGOISSES

## FINIES LES CRISES D'HYSTÉRIE !

3615 JOYPAD\* MET À VOTRE DISPOSITION DES MILLIERS D'ASTUCES EN TOUS GENRE. ET SI CELA NE SUFFIT PAS, LES SOS, PARTAGÉS PAR DES CENTAINES D'AUTRES JOUEURS, SOLUTIONNERONT VOS PROBLÈMES! AVEC 3615 JOYPAD\* ET SES RUBRIQUES "SOS" ET "ASTUCES", C'EST LA FIN DU CAUCHEMARI!

\*1,29F/Minute

## PLAYSTATION

ÉDITEUR : REVOLUTION SOFTWARE  
GENRE : AVENTURE  
NOMBRE DE JOUEURS : 1

SPÉCIAL : COMPATIBLE SOURIS  
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1  
DIFFICULTÉ : ASSEZ DIFFICILE  
CONTINUES : SAUVEGARDES  
EXISTE SUR : PC CD

**D**ans la lignée des jeux de légende, Les Chevaliers de Baphomet risque de vous ôter le sommeil durant pas mal de nuits...

«Y a vraiment rien à faire. Quand on s'imagine goûter à un repos bien mérité après une année harassante d'études aux States, il faut toujours que les événements viennent se mêler de ce qui ne les regarde pas ! C'est vrai quoi : que venait faire ce fichu clown (prononcez : clown) à la terrasse de ce café tranquille, par ce beau matin d'été, ici même dans la belle ville de Paris ?... Clown ? J'ai bien dit clown, hein ? Alors là, ça ne va plus du tout ! Soit le soleil tape trop fort, soit j'ai la berluie... Peut-être les deux après tout ! J'en suis encore tout retourné. Il est vrai que la déflagration a provoqué quelques secousses ici ! Rapport à la bombe que l'homme grimé a «malencontreusement» oubliée dans ce lieu public. Et qui a fait pas mal de dégâts. Et surtout une victime. Un inconnu apparemment. La jeune fille reporter qui prenait des photos de l'endroit juste après le «badaboum», avait rendez-vous avec lui. Le clown a semblé-t-il volé un précieux parchemin au vieux bonhomme... Va savoir pourquoi. D'ailleurs, je m'en moque. Après tout, je suis en vacances, non ?».

### Non omnis moriar

Pas si sûr, Georges Stobart ! Car ceci n'est que le début d'une gigantesque aventure qui vous mènera tout droit sur les traces des Saints Templiers. Finies les vacances et le farniente. Désormais, vous êtes en danger de mort ! Et vous devez à tout prix savoir qui se cache derrière tout ça... Bonne chance ! Les Chevaliers de Baphomet vous permettra de goûter enfin à un jeu d'aventure «sérieux» dont l'intrigue est tellement bien ficelée, qu'elle pourrait aisément servir pour un film du genre «Indiana Jones». Dirigeant comme il se doit le héros, ici un étu-

diant en vacances à Paris, dans le début des années 30, vous avancerez en questionnant toutes les personnes se trouvant alentour. Non seulement vous visiterez la capitale, mais en plus vous irez voir du pays. Neuf exactement, de l'Irlande à la Syrie en passant par la Grèce ou encore l'Espagne. Eh oui, les Templiers ont laissé des traces un peu partout. Les animations du jeu sont très réussies, des phases dessins animés venant très souvent se mêler aux images classiques. Pour les dialogues, entièrement en français, ils sont en très grand nombre, mais tellement intéressants qu'on ne s'en rend même plus compte. La difficulté est très bien dosée, mais c'est sûr, vous allez en baver !

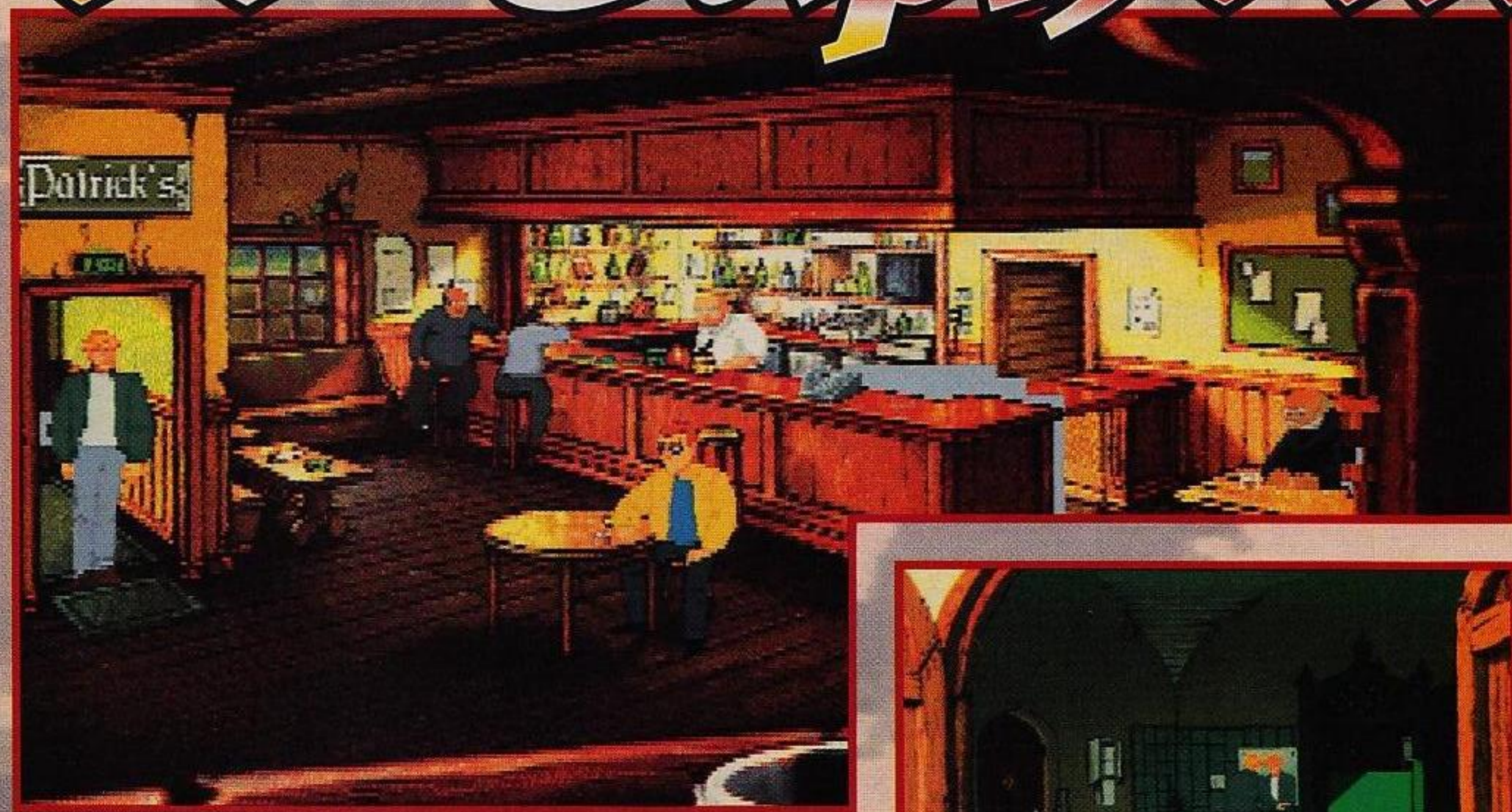
Un titre que tous les amoureux du genre se doivent de posséder, avec une souris de préférence pour véritablement apprécier.

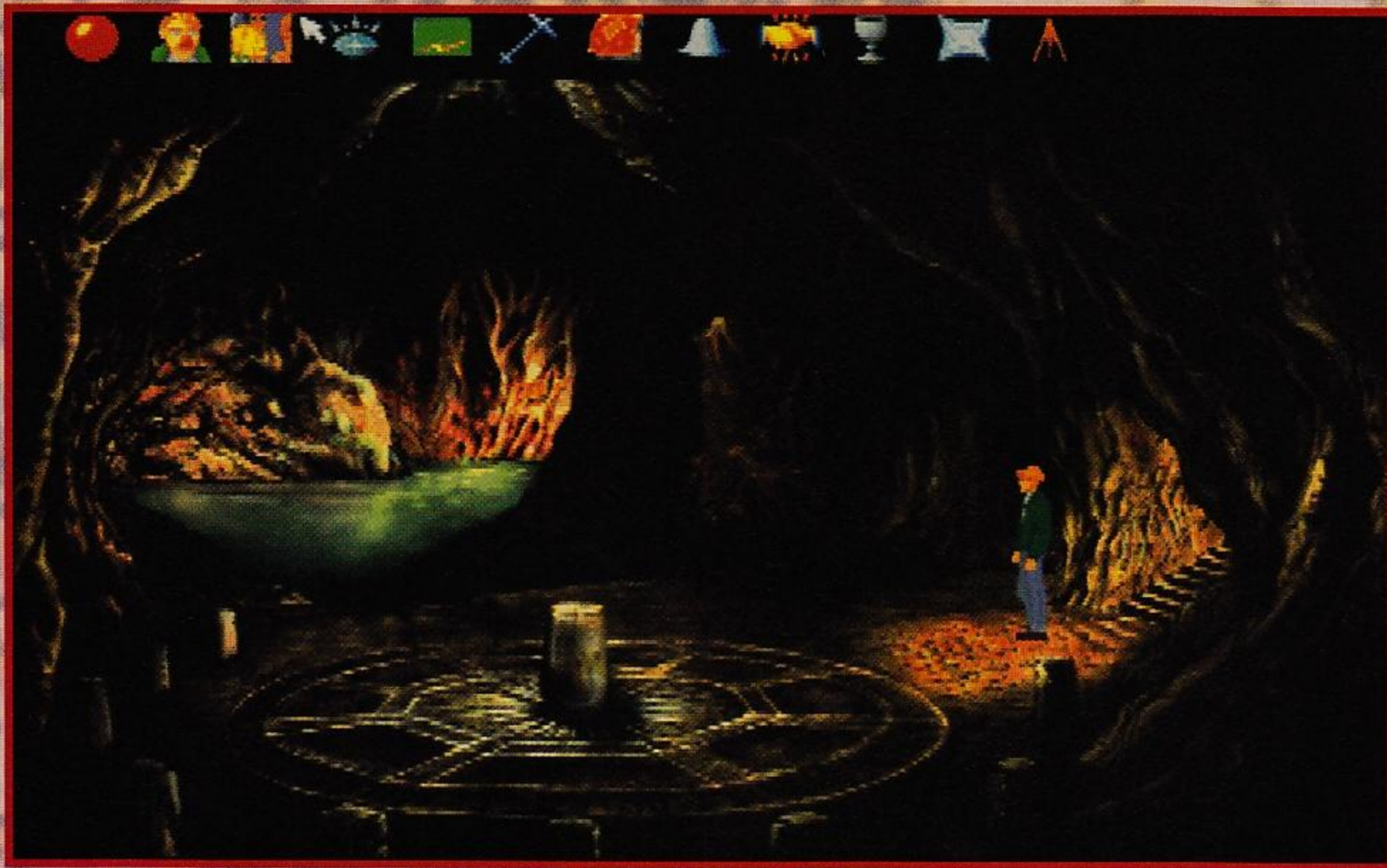


Tout commence dans ce café, où vous vous décidez enfin à travailler un peu...

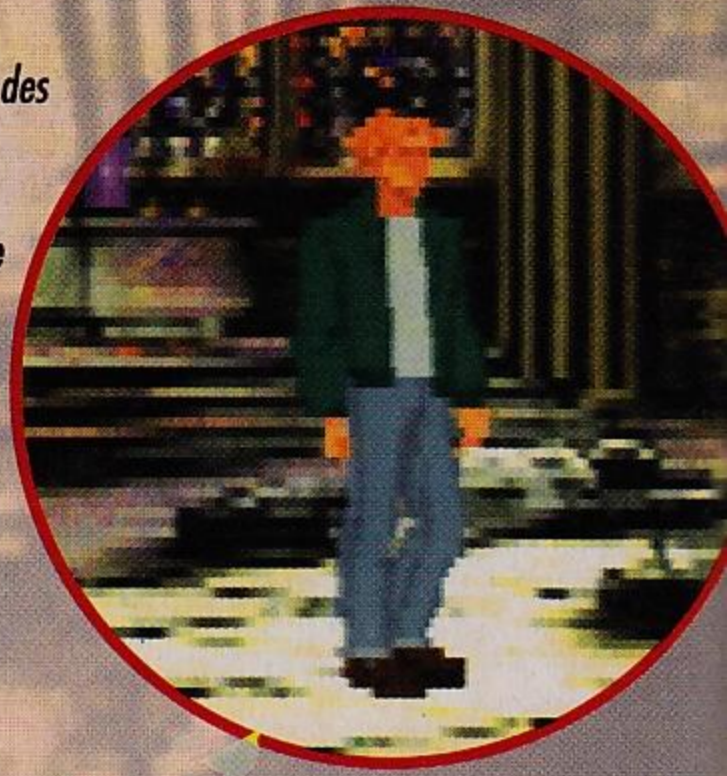


# Les Chevaliers de Baphomet



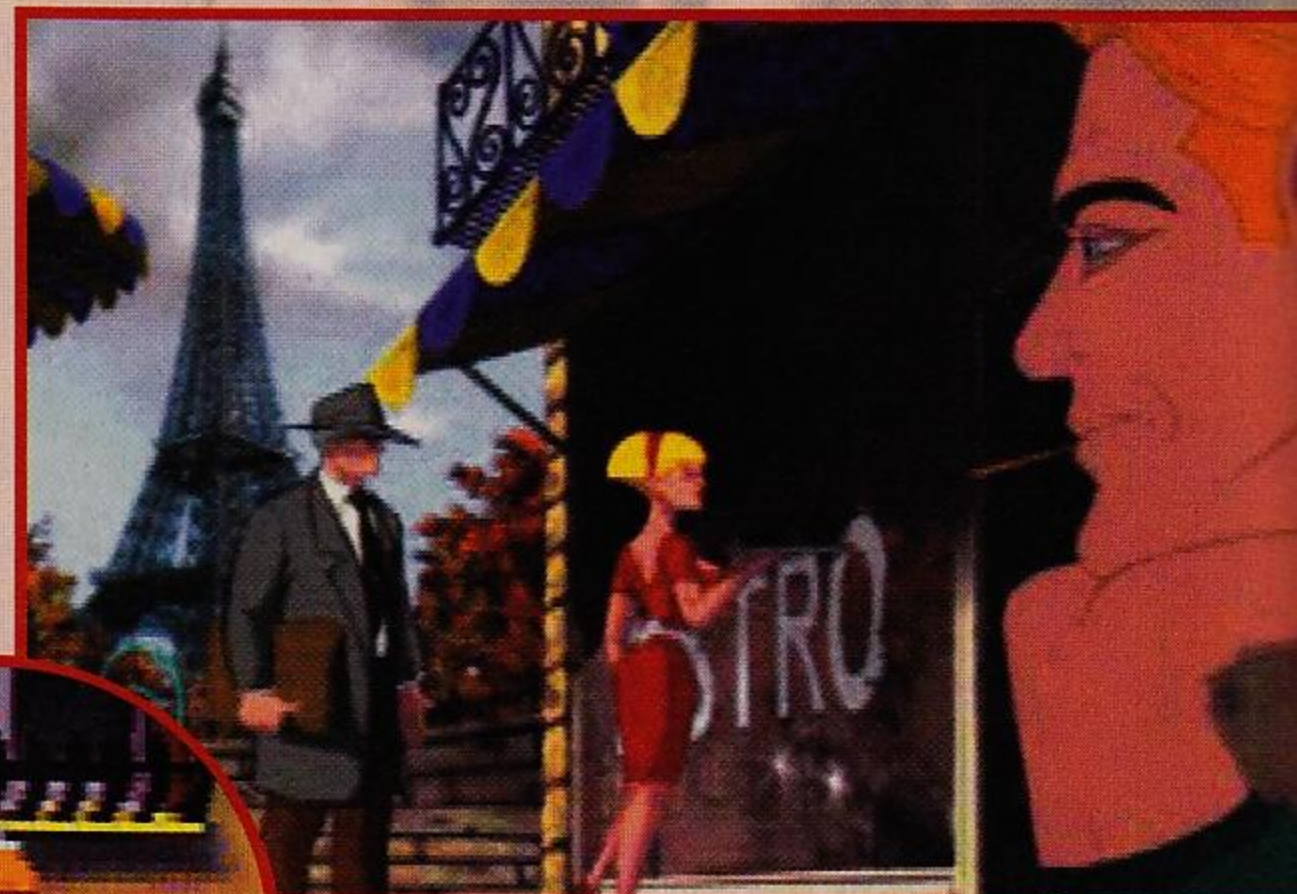


Il semblerait que des sortes de messes noires se soient déroulées dans ce lieu... Au passage, jetez un œil aux icônes du haut qui sont vos objets amassés.



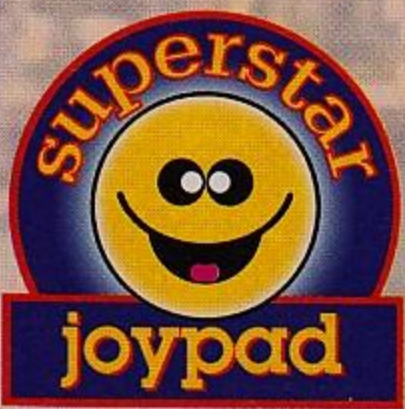
**Une quarantaine d'heures de jeu en perspective !**

Voici la carte de Paris où de nouveaux lieux apparaîtront au fur et à mesure de votre avancée dans l'"enquête". Y a du chemin à faire !

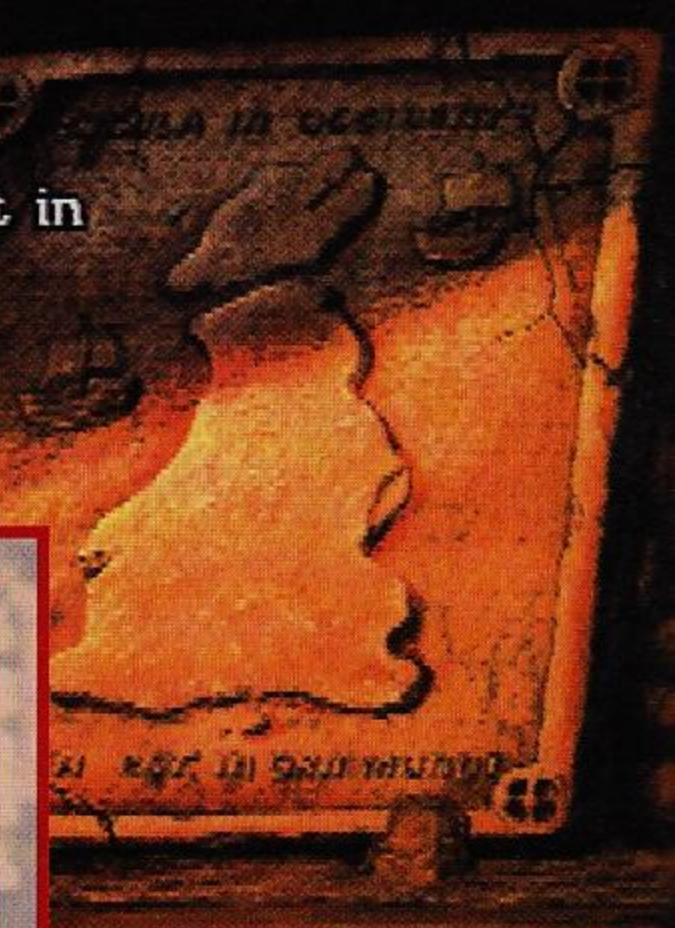


**RS**

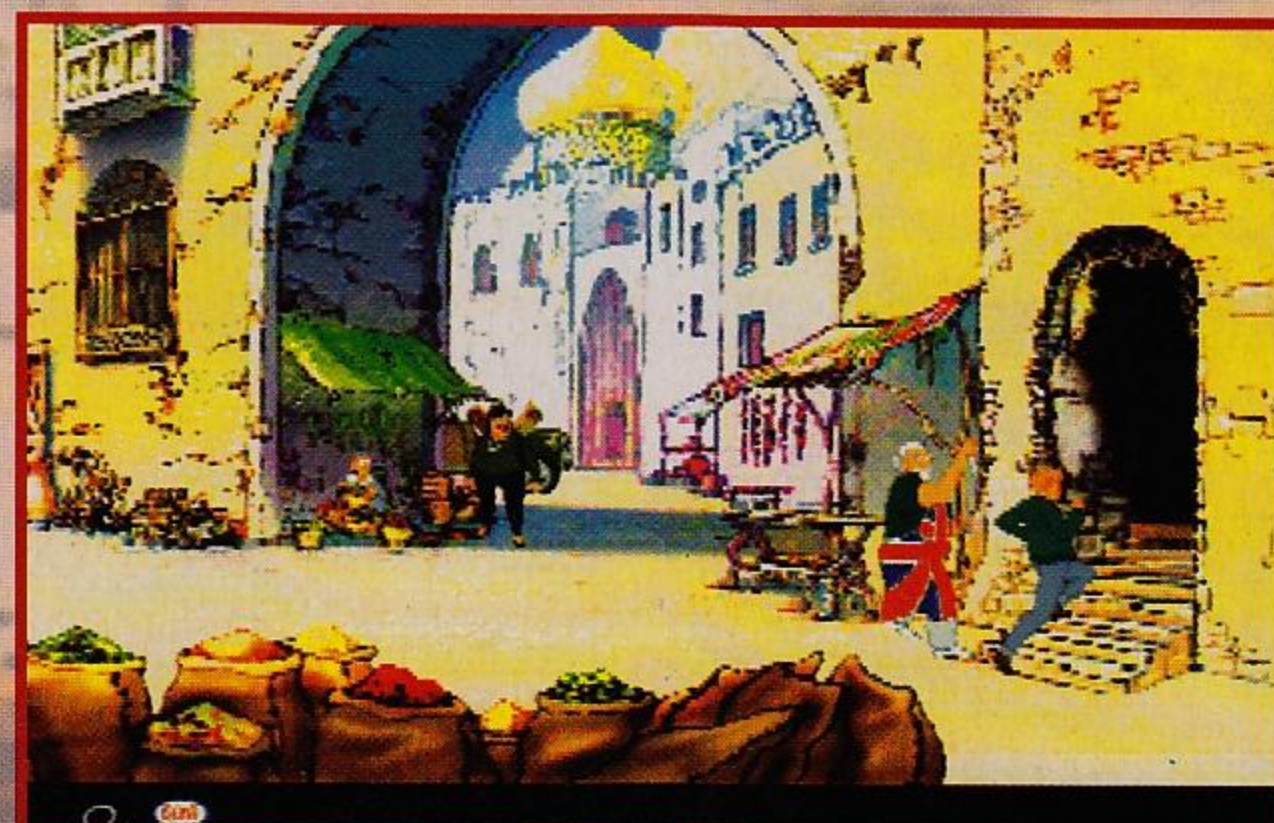
**ET**



"In occidenta sita est in ora mundi". Bon...

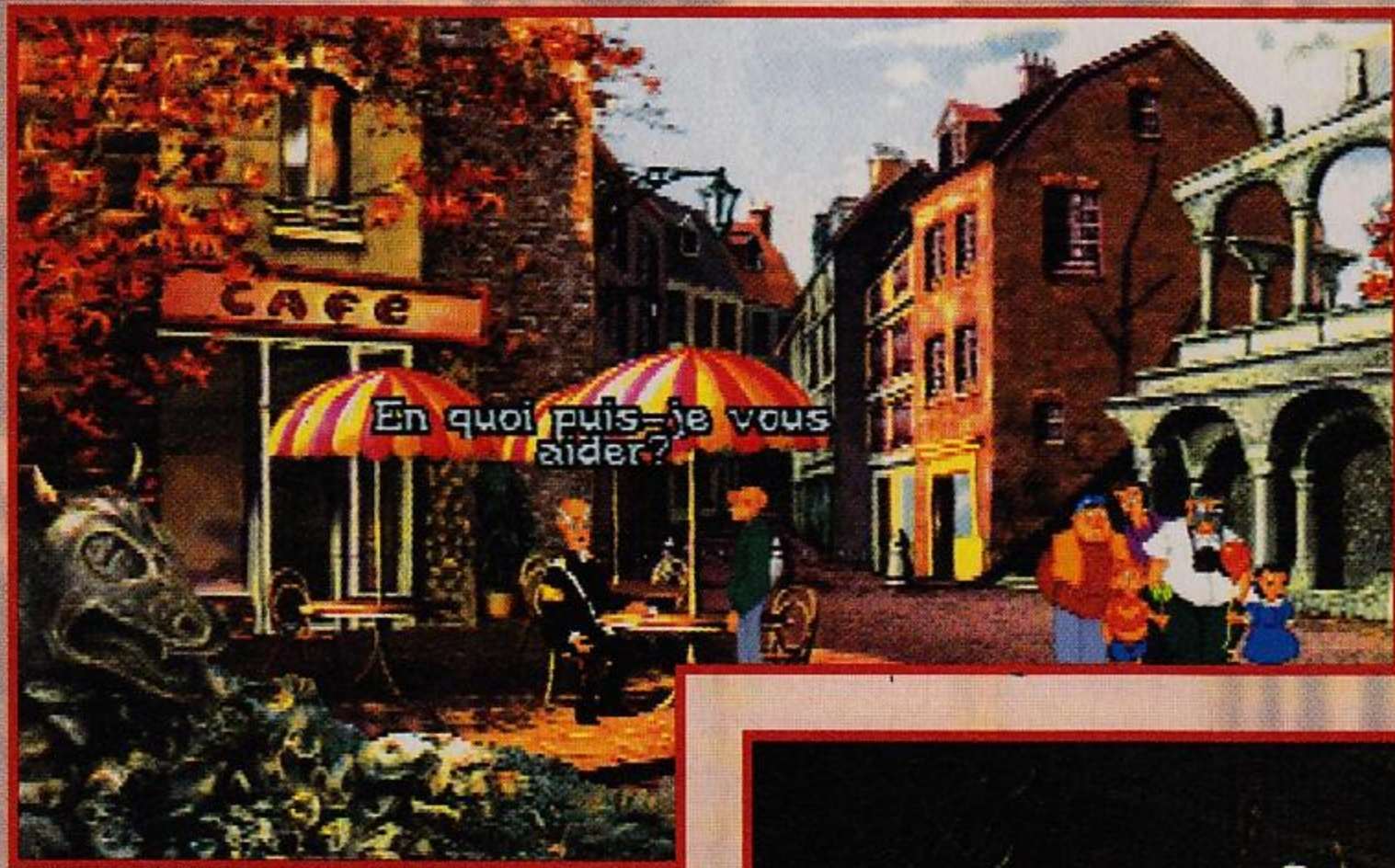


Une carte secrète ?

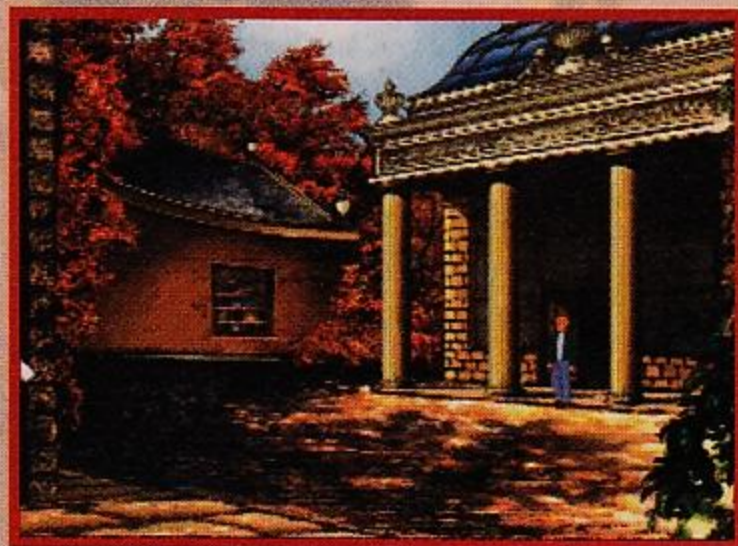


Ce marchand de kebabs n'est pas près de vous servir à manger : sans le vouloir, vous venez de gravement l'insulter !

# Les Chevaliers de Baphomet



Vous n'avez pas honte de déranger un joyeux fonctionnaire en plein exercice ?



À chaque fois que vous verrez ce rouage en action, c'est que vous pourrez vous-même agir sur quelque chose.

Ne faites aucun mouvement brusque, je vous prie! Je n'ai aucune envie de vous estropier.



Retrouvez la trace des Templiers et leur fameux secret...

Vous êtes comme qui dirait dans de beaux draps...



TRAZOM

EN RÉSUMÉ

Rien à dire sur la qualité même de ce superbe jeu d'aventure. On y trouve de tout : suspense, histoire, rebondissements, action, réflexion ; bref, tout ce qu'il faut pour intéresser le joueur exigeant. Malgré quelques petites longueurs que l'on pardonnera aisément, Les Chevaliers de Baphomet est sans problème le meilleur jeu d'aventure sur PlayStation. Allez-y sans risques, vous serez sûr de ne pas vous tromper sur la marchandise !

GRAPHISMES

18

GRAPHISMES

C'est fin et c'est très beau de A à Z. Du grand travail de vrais professionnels !

ANIMATION

18

ANIMATION

Chacune d'entre elles relève plus du style Walt Disney que d'un jeu ordinaire sur console. Superbe !

MANIABILITÉ

17

MANIABILITÉ

Rien de plus simple, mais il est clair que la souris apporte un plus grand confort encore.

SON/BRAUITAGE

16

SON/BRAUITAGE

Une ambiance qui colle parfaitement à chaque événement du jeu. Des musiques et des dialogues en français de bonne qualité.



J'AIME

- Les fans d'aventure ne doivent pas rater ça !
- Des animations superbes.
- Une intrigue bien ficelée.
- Pas mal de réflexion.
- On en a pour son argent !



J'AIME PAS

- Quelques petites lenteurs parfois...
- Beaucoup (trop ?) de dialogues !
- Souris indispensable !

95%



# MEGADRIVE

EDITEUR : KONAMI  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5  
CONTINUES : MOTS DE PASSE  
DIFFICULTÉ : MOYENNE  
EXISTE SUR : SUPER NINTENDO



Il aura fallu attendre six ans, six énormes années, pour que vienne à la Megadrive un jeu de football quasi parfait (le quasi étant relatif aux musiques et aux passwords, dignes du sanscrit). Tout comme sur Super Nintendo, ce titre de Konami (développé par Factor 5 en Allemagne) surclasse tous ses concurrents, à commencer par FIFA, qu'il soit 97 ou 93. L'une des plus grandes forces d'ISS Deluxe réside assurément dans la richesse des matchs, et leur intensité. Animation aidant, les joueurs vous procurent un spectacle digne des meilleurs jeux 32 bits, avec une ribambelle d'équipes (36 formations internationales), et surtout des possibilités tactiques et techniques. Sur le terrain, tout vous sera permis : lobs, retournés acrobatiques, têtes plongeantes, têtes piquées, tirs en puissance... Et puis c'est un tel plaisir de contrôler les joueurs, que vous vous laissez aller à tenter des tactiques : centres en retrait, transversales, passes dans les espaces... Bref, si un jeu de football procure du plaisir, c'est bien ISS Deluxe. D'autant plus qu'il est très complet, et propose même des modes de jeu inédits (entraînement à différents exercices sous forme de concours chronométrés, scénarios vous plaçant dans des positions délicates, et dont vous n'avez que quelques secondes pour vous sortir...). Seul regret : l'impossibilité de sélectionner les joueurs sur le terrain. Mais cela n'empêche pas ISS Deluxe, doté en plus de graphismes majestueux, d'être la bible du football sur Megadrive. Oubliez donc les autres...



# ISS



L'animation des joueurs est extrêmement détaillée, comme le prouve cette photo. Vous ne mettriez tout de même pas notre parole en doute, non ?

Un entraînement aux pénalités sera possible avant de débiter un match. Vous dirigerez en alternance le tireur et le gardien.



## EN RÉSUMÉ

On aura attendu très longtemps avant d'avoir droit à un jeu de football d'exception sur Megadrive. ISS Deluxe réunit tout ce qu'un joueur peut attendre d'un tel jeu : jouabilité, beauté, et surtout richesse. Le jeu laissera libre cours à votre imagination en matière de tactiques, de gestes techniques, et c'est de loin celui qui procure le plus de plaisir. À posséder sans plus tarder.

GRAPHISMES **18** GRAPHISMES

Fins, détaillés, hauts en couleurs et variés, les graphismes sont enchanteurs. En un mot : magnifiques.

ANIMATION **16** ANIMATION

À l'exception de quelques heurts dans le scrolling, l'ensemble du jeu est d'un bon niveau.

MANIABILITÉ **18** MANIABILITÉ

Après quelques minutes, on parvient sans peine à exécuter tous les gestes techniques. Seul problème : l'impossibilité de sélectionner un joueur précis.

SON/BRUITAGE **14** SON/BRUITAGE

Heureusement pour ISS, les bruitages (y compris les commentaires), compensent la médiocrité des musiques, vite stressantes et inaudibles.

J'AIME

- La richesse des modes de jeu et des options.
- La jouabilité précise et "réaliste"
- Des graphismes détaillés et complets.

J'AIME PAS

- Des musiques horripilantes.
- Pas de sélection du joueur.

**92%**

# SATURN

EDITEUR : SEGA  
GENRE : KILL THEM'ALL  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

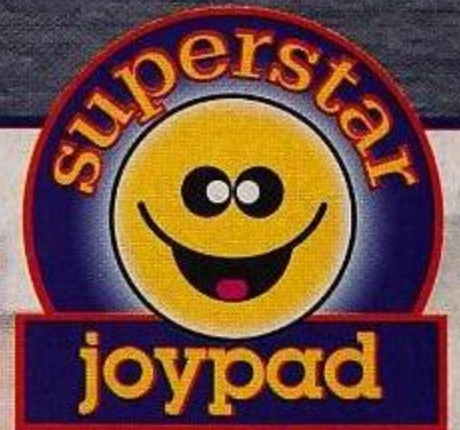
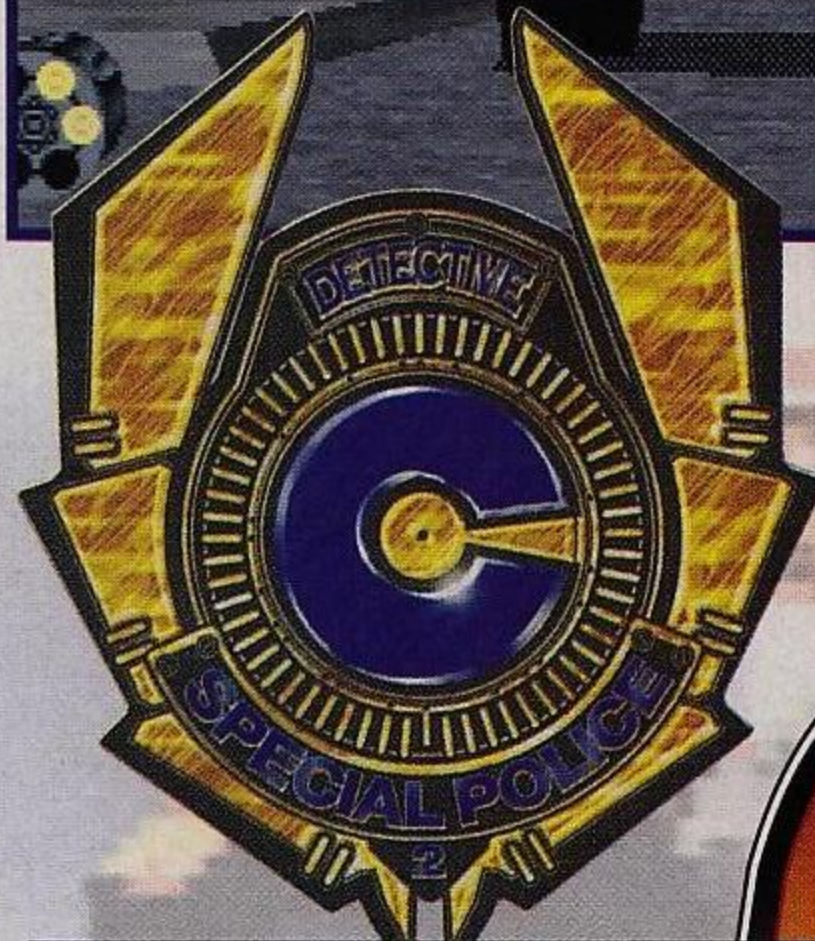
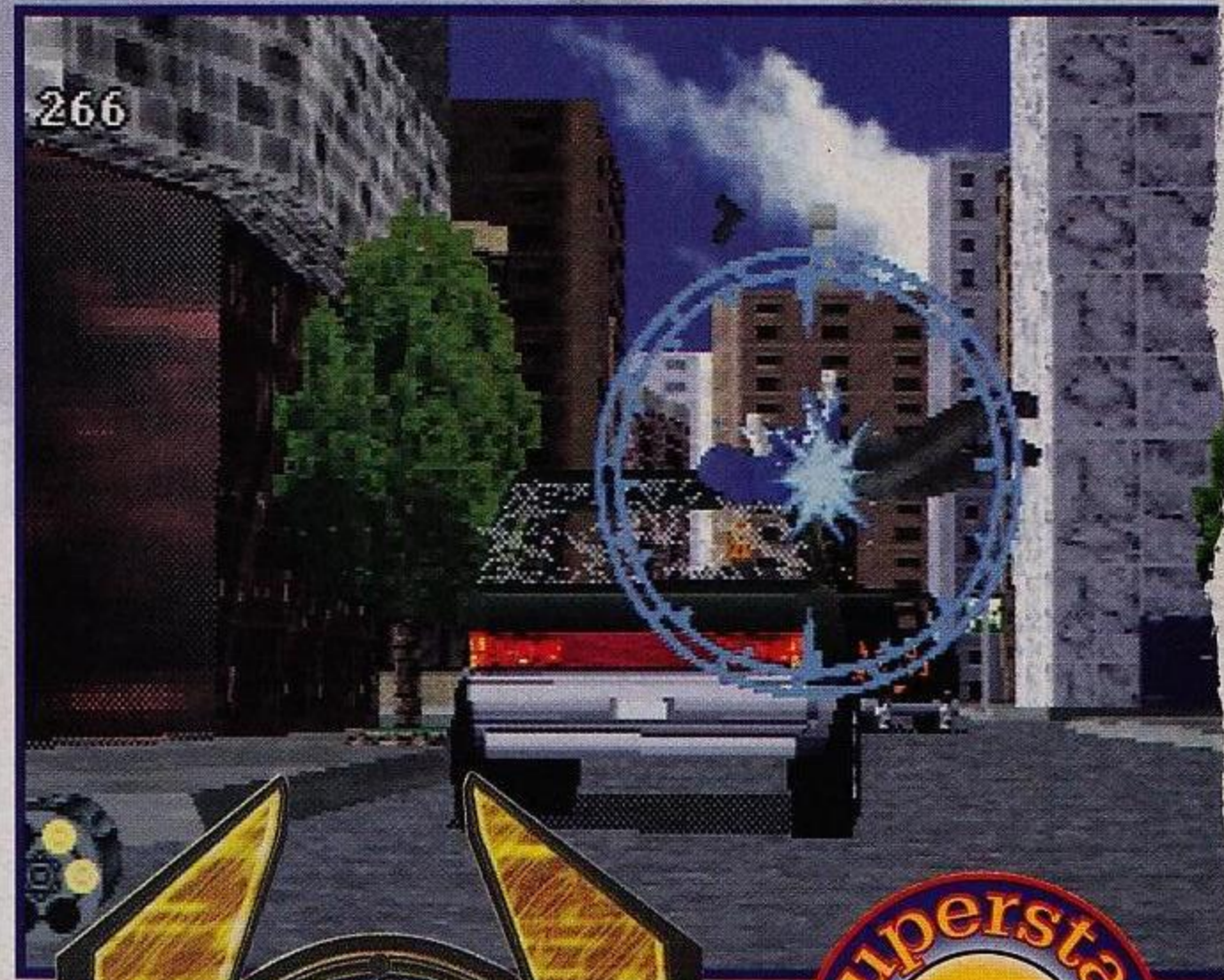
SPECIAL : PISTOLET SEGA  
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3  
CONTINUE : 9  
DIFFICULTÉ : MOYENNE  
EXISTE SUR : ARCADE

**Q**ui n'a jamais rêvé de se prendre pour Starsky et Hutch ou bien Paul Kersey, l'architecte guerrier de la série des "Justicier de New York" ? Grâce à cette conversion du jeu d'arcade du même nom, qui continue de faire fureur dans les salles, Sega va vous permettre de libérer vos pulsions les plus guerrières ! Il ne faut pas sortir de Saint-Cyr pour remarquer que Virtua Cop2 (VC2) est un jeu qui ne suscite aucune réflexion leibnizienne : son but est d'arroser le plus copieusement possible les ennemis truands qui se présentent à l'écran. Ce jeu nécessitant des réflexes de moines Shaolin ! En effet, VC2 est bien plus ardu que sa première version, les ennemis étant bien plus fourbes et plus rapides. Comme d'habitude, ce genre de jeu vous propose plusieurs armes différentes. Ça va de la pétoire de base à la mitraillette de Charles Bronson, qui ne sont accessibles, bien entendu, qu'en explosant des caisses ou des éléments du décor.

## I am the law !

Ce second volet se distingue par les petites nouveautés sympathiques, comme la possibilité de tirer dans les pneus des voitures et de les faire se scratcher (chose qui n'existe pas en arcade...). De plus, une quantité plus importante d'éléments du décor peut être bousillée par vos balles : des bornes d'arcade, des téléviseurs ou encore des lustres, pour ne citer que ceux-ci. Le système de jeu a lui aussi subi quelques modifications par rapport au 1, puisqu'il est désormais possible de choisir son chemin au cours du jeu en tirant sur des panneaux d'indication. Ce qui vous laisse en fait une relative liberté de choix, chose assez rare pour un jeu dont les animations sont précalculées. On ne peut pas dire que VC2 soit gra-

phiquement merveilleux, le jeu étant programmé en basse résolution (les arêtes en dents de scie en témoignent). Mais la chose reste encore acceptable lorsque l'on connaît le fossé de puissance qui sépare une carte d'arcade AM2 et une modeste console 32 bits. Le son et les musiques sont de bonne facture et reprennent les thèmes de la version originale. Autant vous dire que la "musique de stade" a encore de beaux jours devant elle ! Malgré ces défauts, le jeu, toujours aussi maniable au pistolet, demeure prenant et possède un fun indéniable. Ce soft s'adressera avant tout aux amateurs de justice sommaire, qui ne veulent pas se prendre la tête outre mesure.

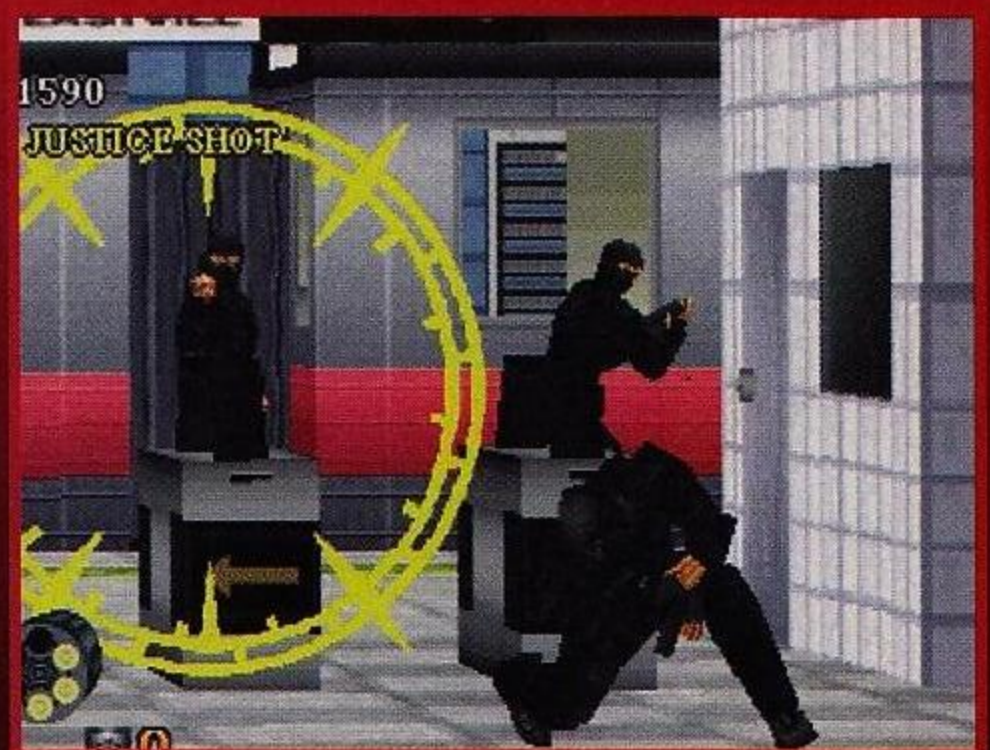


# VIRTUA COP 2



L'action se passe dans le centre-ville avec un casse "discret" à la bijouterie.

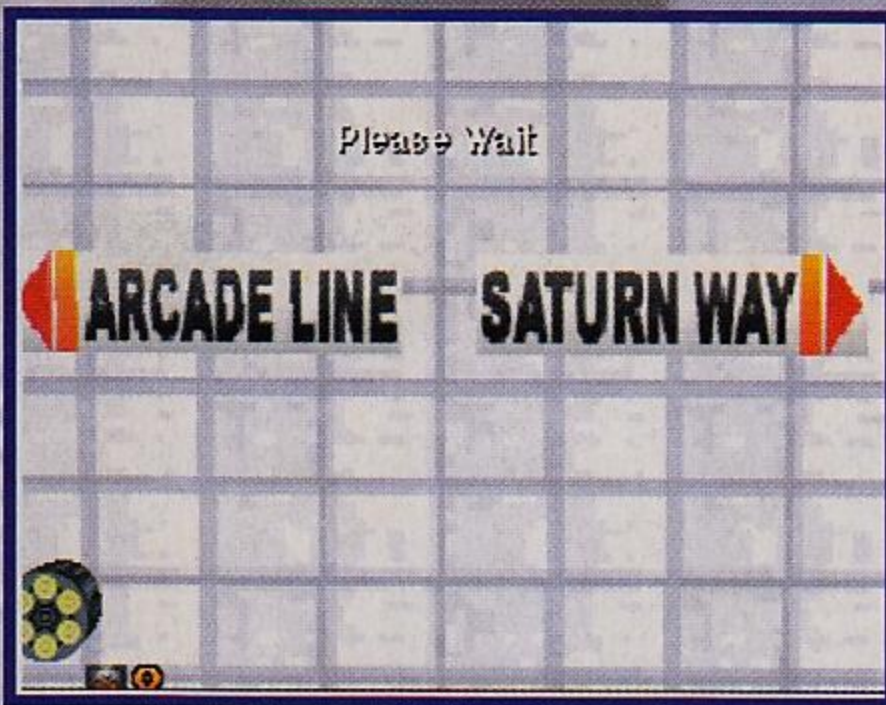
Le carnage se déroule dans un hôtel plutôt bourgeois !



Le dernier acte débute dans le métro.

## TROIS NIVEAUX QUI DÉPOTENT !

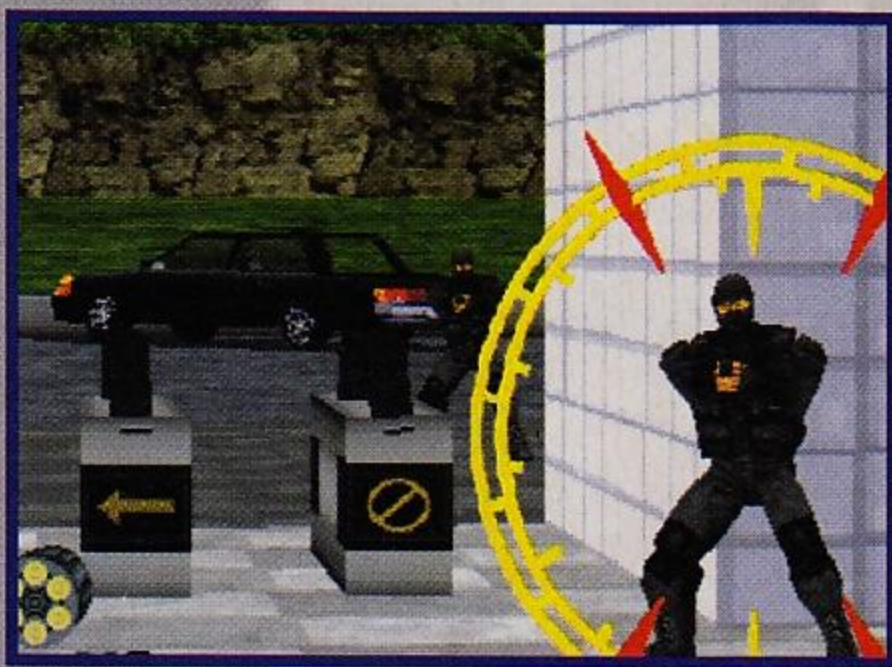
Tout comme dans l'ancienne version de VC, vous aurez droit à trois niveaux de difficulté qui correspondront à trois stages différents.



À la fin du troisième stage, vous pourrez choisir entre le chemin classique de la version arcade, ou bien celui de la version Saturn. Attention, car celle-ci s'avère hyper meurtrière !

Vous sortirez du métro afin de pouvoir vous frotter au fin du fin de la racaille !

**UN SOUS NIVEAU INÉDIT RIEN QUE POUR LA SATURN !**



Dans votre bagnole, un gars fringué en noir vous prendra la tête, comme dans "Mad Max".



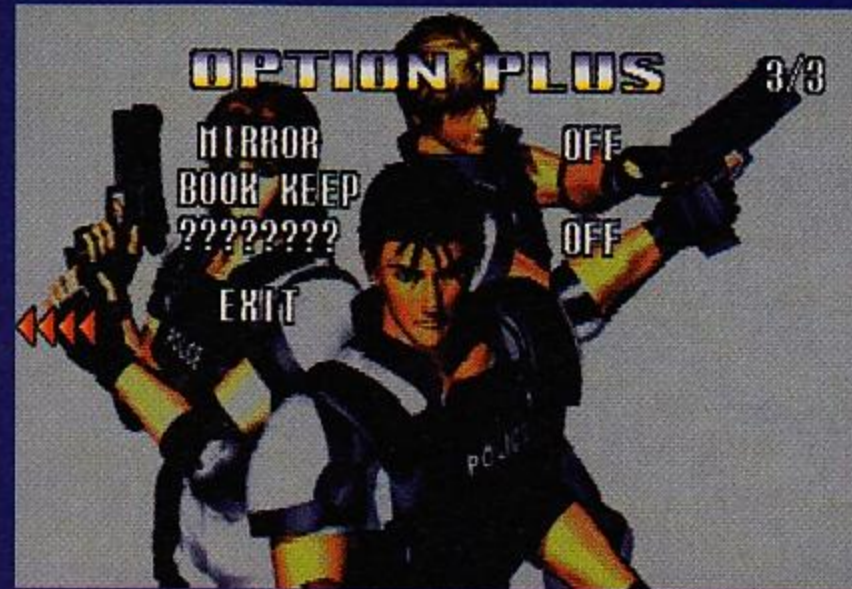
**TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS**

### POUR AVOIR "L'OPTION PLUS"

Il suffit de terminer le jeu une fois et d'aller dans le menu des options. Ensuite, mettez le curseur sur les trois petites flèches situées en bas à droite de l'écran, puis validez !



Ce menu inédit vous permettra de jouer en mode "Mirror" et de sauvegarder vos meilleures performances au tir.



**TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS**

**COMPARATIF • COMPARATIF**

### VIRTUA COP 2 CONTRE VIRTUA COP 1

Virtua Cop2 écrase aisément son prédécesseur par une durée de vie plus longue et par des petites nouveautés. Par exemple le fait de choisir son chemin au cours du jeu ou encore d'assister à des rodéos de bagnoles ! VC2 envoie VC1 à la cave !



Tirez dans les barils afin de tuer un maximum de racaille !



**EN RÉSUMÉ**

Même si la réalisation pêche par son manque de qualité, le fun est bel et bien au rendez-vous. Un "Virtua Cop" reste ce qu'il est, c'est-à-dire jouissif, ce qui fait de lui un must du genre. Je vous conseille donc fortement de le posséder, faute de pouvoir changer le monde !

GRAPHISMES

15

GRAPHISMES

ANIMATION

16

ANIMATION

MANIABILITÉ

18

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

16

SON/BRUITAGE

Les thèmes de la version arcade sont repris - c'est donc très soporifique - mais la qualité du son est excellente.



**J'AIME**

- C'est presque comme en arcade !
- Un sous-niveau inédit.
- L'esprit sacré du gunfight !



**J'AIME PAS**

- Le graphisme n'est pas très fin.
- Difficile de jouer avec une manette !

**94%**

# PLAYSTATION

EDITEUR : REFLECTIONS/  
PSYGNOSIS

GENRE : BASTON DE CAISSES !

NOMBRE DE JOUEURS : 1/2 (LINK)  
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3  
NOMBRE DE CIRCUITS : 7+ 4 = 11  
CONTINUE : SAUVEGARDES  
DIFFICULTÉ : MOYENNE

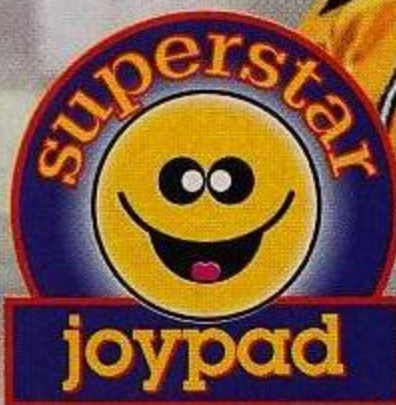
Il est des suites qui ne laissent vraiment pas indifférent ! Après Destruction Derby (DD1), voici donc la séquelle qui écrase de tout son poids son prédécesseur !

Lorsque DD1 fit ses premiers tours de roues à la rédaction, nous étions impressionnés par la rapidité de l'animation, les chocs que les véhicules effectuaient avec une facilité déconcertante et surtout le plaisir qu'il procurait. Nous étions alors sous le charme irrésistible de ce jeu surréaliste, qui bouleversait le genre... Quelques longs mois plus tard, le deuxième "épisode" fait un peu le même effet à vrai dire ! Tout ou presque a été refait à neuf dans DD2. Véhicules plus épurés, vitesse d'animation accrue, cent fois plus de cascades (on peut rouler sur deux roues, se

tête ; et enfin le "Destruction Derby" où là tout doit être détruit, broyé, mâché, digéré ! Ce qui était déjà impressionnant dans DD1 l'est plus encore dans DD2. C'est peu de le dire ! Des sauts gigantesques, des effets de lumière sublimes, de la tôle allègrement pulvérisée, et surtout un plaisir de jouer beaucoup plus développé. Cette fois, on a droit à de vrais circuits avec des bosses qui font office de véritables tremplins ! Savoir piloter ces bolides est donc ici primordial. Et puis la difficulté de l'ensemble a vraiment été revue à la hausse ! Il faudra vous accrocher cette fois pour en venir à bout. Encore un dernier mot pour dire que la 3D est encore mieux maîtrisée que dans DD1 et que le mode "link" donne encore plus de relief à ce jeu d'enfer ! C'est incontestable : Psygnosis vient de réussir son pari. Une fois de plus !



Selon les situations, il se peut très bien, comme l'indique cette image, que vous soyez contraint de rebrousser chemin pour pouvoir passer en force !



# DESTRUCTION DERBY 2

retrouver sur le capot ou littéralement s'envoler !), des circuits dignes de ce nom et en plus grand nombre, les stands pour réparer, etc. Bref, tous les reproches que les joueurs faisaient à la première mouture ont été revus et corrigés. Comme quoi, Psygnosis sait encore écouter les joueurs. Une excellente chose, malheureusement encore trop rare.

## Plus violent et beaucoup plus fun !

Dans DD2, il y a toujours les trois modes de jeu au programme, à savoir le "Wrecking racing" où il faut marquer des points en détruisant les autres voitures ; le "Stock car" où le but est de se faufiler parmi les débris (!) pour arriver en



Cette fois, des sauts très spectaculaires ont été intégrés au jeu. Originalité : on ne sait jamais dans quelle position on va retomber.



Si vous jouez contre le temps, il vous faudra faire face à toutes les éventualités. Si vous voyez ce que je veux dire...

Plus rapide,  
plus fun, plus  
violent !

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

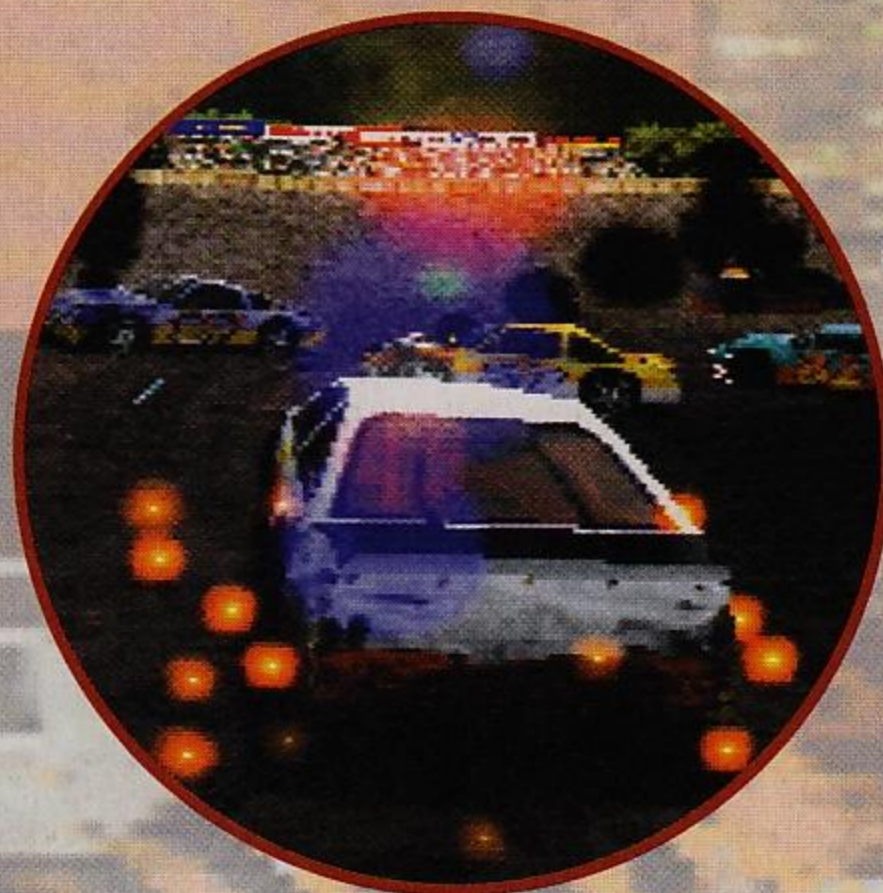
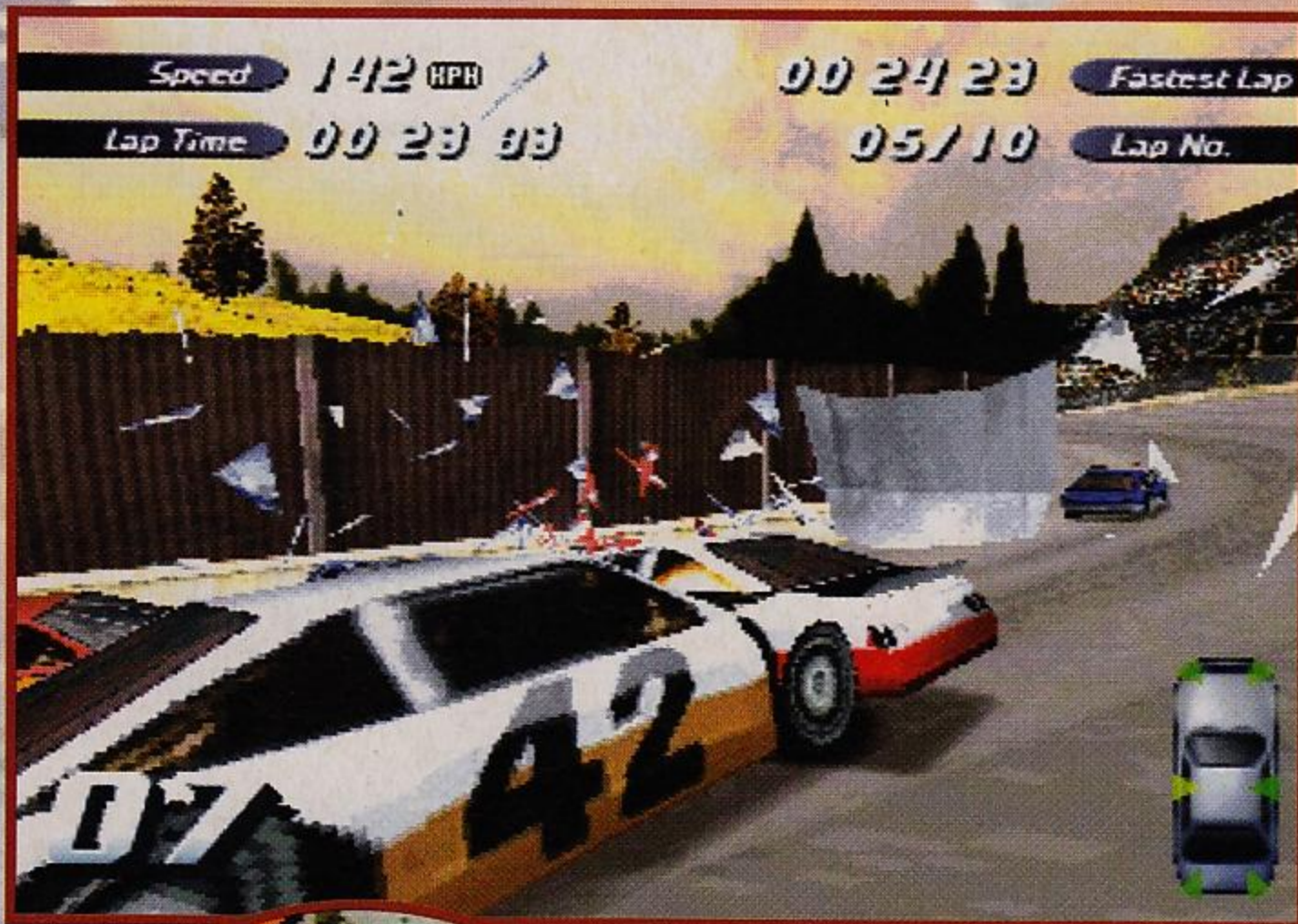
## Destruction Derby 2 contre Destruction Derby

Ce comparatif me fait presque honte! DD1 n'arrive même pas à la cheville de son petit frère, dans lequel tout est mieux fait de A à Z. Menus, graphismes des décors et des voitures, gestion de la 3D



temps réel, etc. Et surtout, l'amusement y est beaucoup plus grand. On ne range pas le jeu au bout de quelques heures, on continue encore et encore jusqu'à obtenir la victoire finale ! Définitivement mieux, c'est clair !

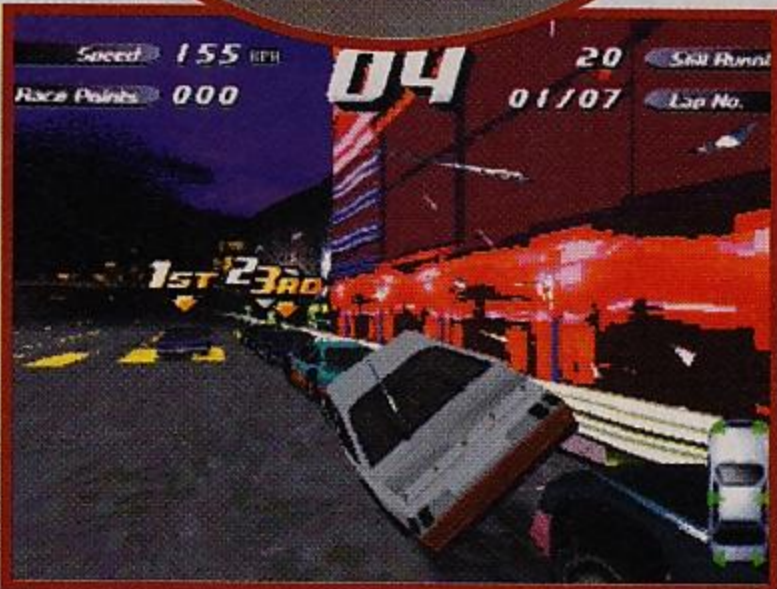
COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF



Sur l'ovale de base, les crashes sont monnaie courante. Non, c'est vrai ?!



Sur les 7 circuits que compte le jeu, celui-ci est particulièrement spectaculaire.



EN RÉSUMÉ

Même s'il garde le même concept, DD 2 est une énorme satisfaction ! Plus rapide, plus beau et plus complet, c'est le jeu de course d'auto-destruction le plus amusant de la Terre. Même si vous aviez été un peu déçu par le premier volet, jetez-vous sur celui-là : ça n'a plus rien à voir !

GRAPHISMES

17

GRAPHISMES

Des effets de lumière grandioses, des décors superbes et des voitures pleines de jolis mappings !

ANIMATION

18

ANIMATION

Aucun ralentissement, même lorsque tous les véhicules sont entassés les uns sur les autres !

MANIABILITÉ

17

MANIABILITÉ

Ça glisse un peu, mais une fois bien pris en mains, ce jeu est fa-bu-leux !

SON/BRUITAGE

17

SON/BRUITAGE

Des bruitages de moteur très réussis. Des musiques genre Nirvana...

### DERNIERE MINUTE !

Bien que testé dans ce numéro, DD2 ne sera disponible en boutique que vers la mi-janvier 1997.



J'AIME

- Des carambolages spectaculaires !
- De superbes graphismes.
- Une animation d'enfer.
- Beaucoup d'améliorations.
- Le jeu en link.



J'AIME PAS

- Lassant à la longue ?
- Seulement trois véhicules au choix.

96%

# PLAYSTATION

EDITEUR : EA SPORTS  
GENRE : SIMULATION DE FOOT  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3  
NOMBRE D'ÉQUIPES : 265  
CONTINUE : SAUVEGARDES  
MEMORY CARD  
DIFFICULTÉ : MOYENNE

**F**IFA'97 remet le pied à l'étrier au vieux conflit pro-FIFA contre anti-FIFA, qui dure depuis 1993. On avait pu espérer une accalmie des affrontements, mais EA Sports, qui a entièrement repensé cette nouvelle mouture, met de l'huile sur le feu. La preuve, la voilà...

## Scène du quotidien

**Anti** : "Encore une version de FIFA ? Ça fait six ans qu'ils nous ressortent le même refrain, ça commence à gonfler !"

**Pro** : "Mais t'as rien compris, cette année, ils ont tout refait : moteur 3D, joueurs 3D, nouvelle maniabilité... Même les visages des joueurs ont été modélisés ! Finis les sprites !"

**Anti** : "... Euh... J'peux essayer ?"

**Pro** : "Vasy ! T'auras même les commentaires de Thierry Gilardi de Canal+ et de David Ginola, avec en prime Jean-Luc Reichman, tu sais celui qui fait les voix off à la télé."

**Anti** : "Ah là, faut avouer que c'est quand même plus beau que les vieilles versions. Y a pas photo... Et puis question ambiance, c'est soigné, même si les commentaires sont parfois à côté de la plaque. Surtout le beau David. Par contre, côté jeu, c'est toujours aussi plat."

**Pro** : "T'es chtarbe ? C'est comme Adidas, quand t'appuies sur plusieurs boutons, tu peux faire des coups spéciaux : tacle puissant, coup du sombrero, talonade... Et puis tu peux faire des reprises de volée, des retournés, des têtes... Ça se fait tout seul..."

**Anti** : "J'avoue qu'on sort tout ça sans peine... Remarque, on a le temps de s'appliquer... C'est tellement lent, comme jeu..."

**Pro** : "Tu charries... C'est pas plus lent qu'Adidas



Power Soccer, et c'est même plus rapide que Worldwide Soccer'97 sur Saturn. Et puis, t'arrives vraiment à construire le jeu, à faire des one-deux, des centres, des passes en profondeur, des transversales. Tu peux même marquer sur coup-franc ! C'est vraiment l'éclate. Tiens regarde, même toi tu viens de faire un centre avec une reprise de volée dans la lucarne. Et pourtant..."

**Anti** : "C'est vrai qu'on s'éclate beaucoup plus qu'avant, même si question maniabilité, ça ne répond pas

# FIFA'97

toujours dans les temps. On s'y fait, mais ça peut en agacer certains. Et puis y a d'autres bricoles qui me chiffonnent : pas d'arbitre, N'Gotty qui a perdu son beau teint ébène, des collisions ballon/joueur pas toujours fabuleuses..."

**Pro** : "Ok, ok. Mais avoue quand même que le jeu est bourré de détails qui tuent : les ombres qui collent aux mouvements des joueurs, la possibilité de jouer en salle, 265 équipes de clubs et nationales. Et puis tu peux tout paramétrer : tactique, position des joueurs, formation, météo... Tu peux même transférer des joueurs ! C'est vraiment complet et spectaculaire !"

**Anti** : "J'avoue que ce FIFA'97 est plutôt surprenant. J'en viendrais presque à l'aimer. Le plus agréable, c'est le fun et les possibilités qu'il offre. Dommage quand même qu'il lui manque un peu de rapidité et de fluidité..."

**Moralité** : Qu'on aime ou pas FIFA, force est d'admettre que voilà la meilleure de ses moutures, et qu'il est infiniment plus jouissif que la version 96. Agréable à jouer, varié, complet, beau, seule la rapidité lui manque.

Propos recueillis par Chewie



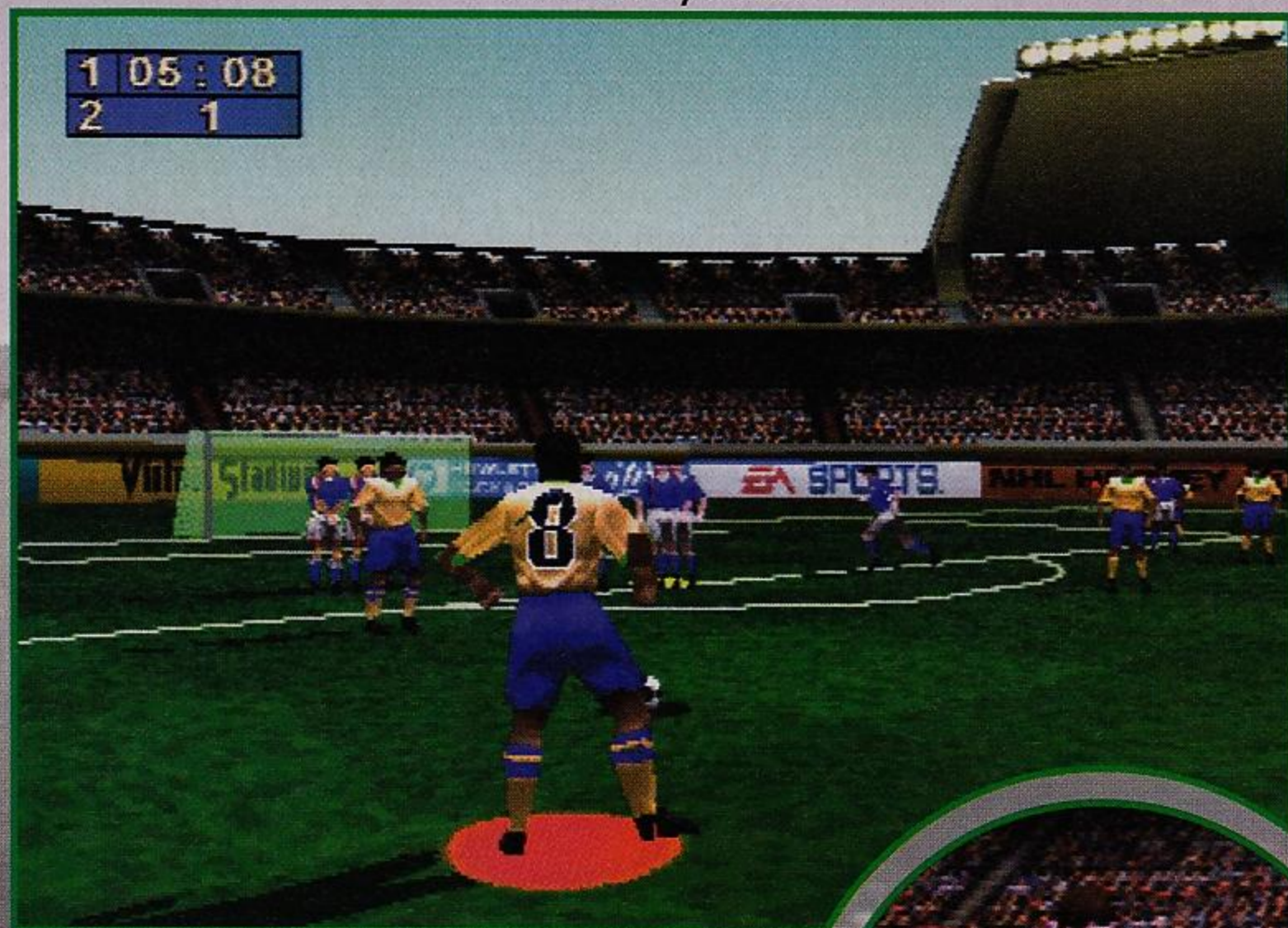
Pour les coups de pied arrêtés (coups-francs, corners), pour les touches et les dégagements de gardiens, vous aurez le choix entre plusieurs vues.

Le vice de FIFA est parfois effrayant. Vous pourrez faire des fautes sur des joueurs qui n'ont même pas le ballon... Mais le problème des arbitres virtuels, c'est qu'ils voient tout et sanctionnent facilement d'un carton jaune ou rouge.



Les graphistes ont effectué un gros travail, notamment sur les visages des joueurs. C'est complètement inutile, mais tellement beau...

Sur coup-franc, si vous dosez bien votre tir et que vous ajoutez de l'effet, vous allez pouvoir suivre les traces de N'Gotty et Platini.



Sur les coups de pied arrêtés, vous pouvez établir des stratégies en appuyant sur le L2.



Le jeu n'est pas radin en matière de gestes spectaculaires.

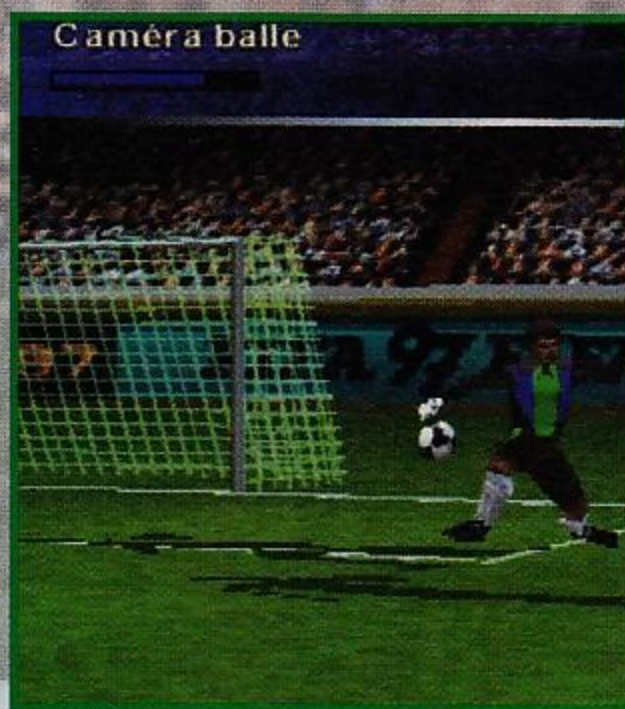


En remodelant complètement son FIFA'97, EA Sports s'évite une sérieuse déconvenue.

COMPARATIF • COMPARATIF

FIFA'97 VS ADIDAS POWER SOCCER

Malgré une bonne remontée de Fifa, Adidas Power Soccer reste indétrôné. Les raisons sont nombreuses... Si le travail d'animation de Fifa'97 est très fort, celui d'Adidas lui est supérieur en rapidité et en fluidité. Idem pour les joueurs qui disposent dans Adidas de plus de combinaisons et de plus de mouvements. Et puis au global, même si les deux jeux donnent du plaisir, celui de Psygnosis est le plus généreux et le plus innovateur.



Pour marquer face au gardien, plusieurs solutions se proposeront à vous : le dribble, le petit lob ou encore le tir en puissance.



Les gardiens ont subi des greffes de neurones depuis FIFA'96. Dans cette nouvelle version, ils sortent au devant de l'attaquant, dégagent au pied sur les passes de leurs arrières... En bref, ils sont plus intelligents.



EN RÉSUMÉ

Beaucoup plus jouable qu'auparavant, ce FIFA nouvelle génération est une agréable surprise. Beau, bien animé à l'exception de quelques saccades dans le scrolling, FIFA'97 offre un jeu complet, simple de prise en main, et surtout fun. Ce qui n'a pas toujours été son habitude.

GRAPHISMES

18

GRAPHISMES

Splendide de A à Z, FIFA'97 se place comme le plus beau jeu de sa catégorie sur PlayStation.

ANIMATION

15

ANIMATION

Si les joueurs sont animés à la perfection, il reste quand même quelques défauts, notamment dans le scrolling, pas toujours fluide.

MANIABILITÉ

16

MANIABILITÉ

Simple de prise en main, FIFA se laisse jouer sans problème. On note juste quelques retards dans le déclenchement des coups.

SON/BRUITAGE

16

SON/BRUITAGE

Les spectateurs du stade mettent une ambiance digne du Vélodrome, alors que Ginola prouve qu'il est mieux sur le terrain que derrière un micro.



J'AIME

- L'animation des joueurs
- 265 équipes, pas moins que ça !
- Le foot en salle



J'AIME PAS

- La lenteur
- Une maniabilité inégale
- Les commentaires de Ginola

91%

# SATURN

EDITEUR : WESTWOOD STUDIO  
GENRE : STRATÉGIE/ACTION  
NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1  
NOMBRE DE MISSIONS : 2 X 15  
CONTINUE : MOTS DE PASSE  
DIFFICULTÉ : ÉLEVÉE  
EXISTE SUR : PC, PLAYSTATION

**C**ommand & Conquer n'est pas a priori un titre séducteur pour les joueurs consoles. Issu du monde PC, dans lequel il a longtemps culminé en tête des ventes, ce titre de Westwood Studio est pourtant amené à connaître un succès monstrueux. C'est bien simple, il est la deuxième bonne raison après Sega Rally de posséder une Saturn. Voici pourquoi...

## Le mix parfait

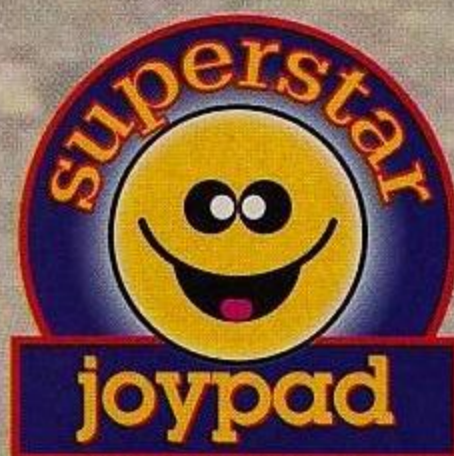
Command & Conquer est un mélange savamment dosé de stratégie et d'action qui vous propose - et c'est là une riche idée - d'incarner le GDI (le Global Defense Initiative, mandaté par les Nations Unies) ou la Confrérie du NOD, un groupement terroriste surpuissant. L'enjeu de la bataille est le Tibérium, un minerai étrange, qui par ses qualités a placé le pétrole au rang du silex. Après avoir choisi votre camp, vous allez donc partir pour des missions aussi intéressantes que variées : cela peut aller de l'escorte d'un convoi à la libération d'un village si vous incarnez le GDI, et de la libération de prisonniers à l'installation et la protection d'une base aérienne si vous êtes le NOD. Mais pour réussir ces missions, qui peuvent prendre plusieurs heures, vous devrez gérer vos hommes, surveiller vos récoltes de Tibérium (qui financent vos campagnes), installer votre base (centrale électrique, raffinerie de Tibérium, caserne, centre de télécommunications...) et la protéger, et user de stratégie pour prendre ou détruire les installations ennemies, le tout en temps réel. Ne vous effrayez pas : la stratégie de Command & Conquer n'est pas rébarbative. Bien au contraire, les développeurs sont parvenus à la rendre passionnante et simple d'accès. C'est un jeu d'enfant de comprendre son système, d'autant plus que les interfaces, la maniabilité et les textes et voix en français apportent leur efficace contribution. Et puis, Command & Conquer, c'est aussi de l'action :

envoyez vos hommes à l'assaut des bases ennemies, infiltrez les installations adverses avec vos ingénieurs, envoyez un homme d'élite saboter la centrale électrique du NOD... C'est un plaisir incommensurable de mener les troupes, d'autant plus que le jeu est servi par des graphismes ultra détaillés et fins, et des séquences cinématiques de toute beauté. En moins de deux minutes, on est pris par le jeu, et il est impossible de s'en défaire. Cela tourne vite à l'obsession, même si tout n'est pas absolument parfait, puisque quelques incohérences

se sont glissées dans le jeu : un mitrailleur seul peut tenir tête voire détruire deux blindés légers, les mines explosent juste après avoir été posées, blessant ainsi votre commando... Des détails qui peuvent agacer, mais en aucun cas lasser le joueur. Ce qui semble impossible avec ce jeu à la durée de vie phénoménale, à l'intérêt gigantesque et à l'originalité débordante. Command & Conquer s'impose comme un investissement obligatoire. D'autant plus que vous en aurez pour votre argent, tant les missions sont nombreuses, longues et palpitantes. Nuits blanches en vue...

*Lorsque les combats s'intensifient, il faut de la dextérité pour déplacer les unités, et les diriger sans erreurs. Surtout pour les débutants. C'est pourquoi vous pourrez régler la vitesse du jeu et même du pointeur.*

Nombreuses seront les séquences cinématiques en images de synthèse et en vidéo qui entrecouperont les missions. Elles sont non seulement instructives, mais en plus très belles.

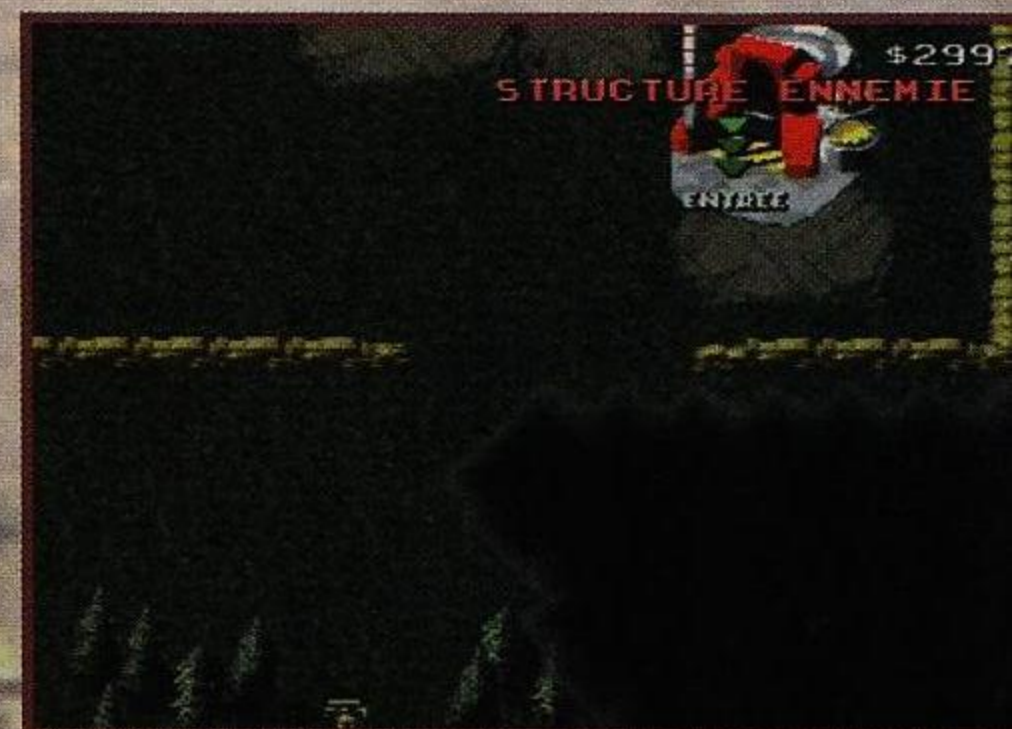


Après y avoir joué, la vie de para vous semblera un havre de paix

# Command & Conquer



La confrérie du NOD n'hésitera pas à détruire les villages et ses civils pour vaincre. Immoral à souhait, mais tellement drôle.





## Command & Conquer en réseau : rêve ou réalité ?

Parlez de Command & Conquer à un joueur PC : il vous dira sans ambages qu'en réseau, ce jeu est encore plus démoniaque. S'il est vrai que le câble Link Saturn n'est toujours pas sorti en France, et que le jeu n'est pas prévu pour, tout n'est pourtant pas perdu. Westwood a en effet signé avec Sega pour créer des jeux Saturn en réseau. Il est alors quasi certain que Command & Conquer sera de ceux-là. L'inverse tiendrait de l'hérésie.

Pour sélectionner des hommes, rien de plus facile : il suffit de déplacer le curseur en maintenant le bouton A enfoncé. Ensuite, pour plus de facilité, vous pourrez les regrouper en une ou plusieurs unités, ce qui sera beaucoup plus simple et rapide.



Lorsque vous débutez, vous aurez plusieurs possibilités d'attaque : en fonction de votre choix, les missions changeront. Ainsi, si vous finissez le jeu une première fois, vous serez bon pour recommencer, histoire de connaître les autres missions. Tout ça sans se lasser une seule seconde. Quand on vous dit que la durée de vie est énorme...

# CONQUER



Que vous soyez NOD ou GDI, vous pourrez essayer des bombardements aériens, ou bien y faire appel. Pour parer à ces attaques, prévoyez des rampes de missiles SAM.

## Les clés de la victoire

Pour gagner, il faut des hommes, des véhicules et des dollars. Voici en gros comment y parvenir.

- 1- Construisez le cœur de la base.
- 2- Élevez une centrale électrique. Si votre base est importante, vous pouvez même en construire une deuxième pour subvenir aux besoins d'énergie. Plus vous aurez d'énergie, plus les constructions de bâtiments et d'hommes seront rapides.

3- Installez une raffinerie de Tibérium (A), et envoyez votre récolteur (B) chercher du Tibérium. Protégez-le des attaques ennemies. Si les ressources sont importantes, construisez en deux.

4- Construisez une caserne, qui produira des mitrailleurs, des grenadiers, des porteurs de bazookas et de lance-flammes, des ingénieurs...

5- Pour entreposer votre Tibérium, établissez des silos. Et même plusieurs...

6- Pour surveiller les progressions ennemies, n'oubliez pas de construire un centre

de télécommunications.

7- Vous aurez parfois besoin de construire une piste d'aviation, idéale pour les renforts.

8 - Pour protéger votre base des attaques aériennes, implantez des lanceurs de missiles.

9- N'oubliez pas les sacs de sable. Ça ne coûte pas grand-chose, et c'est bien utile. **Dernier conseil :** en cas d'attaque, n'oubliez pas de réparer vos installations, et en cas de problème financier, vendez celles qui sont superflues.



EN RÉSUMÉ

Command & Conquer est inévitable. Il procure tant d'heures (ou plutôt de jours et de nuits) de plaisir, qu'il vous le faut. Beau, passionnant, riche, original, long, maniable, simple d'accès, Command & Conquer est plus qu'un jeu : c'est une douce drogue.

GRAPHISMES

17

GRAPHISMES

Beaux, détaillés, clairs, réalistes : les soldats tout comme les décors sont magnifiquement réussis. Et quelles séquences cinématiques !

ANIMATION

17

ANIMATION

Malgré tous les sprites à animer et à gérer (plusieurs dizaines parfois), le scrolling reste fluide et rapide.

MANIABILITÉ

18

MANIABILITÉ

Même sans souris, le jeu reste maniable, pratique et simple. Il suffit juste de se familiariser avec les commandes.

SON/BRUITAGE

18

SON/BRUITAGE

Les voix, parfaites sur tous les plans, et les musiques collent idéalement à l'action et au genre du jeu.



J'AIME

- Choisir son camp (NOD ou GDI)
- Une bande-son démoniaque
- Une durée de vie gigantesque



J'AIME PAS

- Quelques légères incohérences
- Pas de sauvegardes en cours de mission !

95%

## PlayStation/Saturn

EDITEUR : CAPCOM

GENRE : COMBAT

NB DE JOUEURS : 1 À 2 SIMULTANÉMENT

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 8

CONTINUE : ILLIMITÉS

DIFFICULTÉ : FACILE

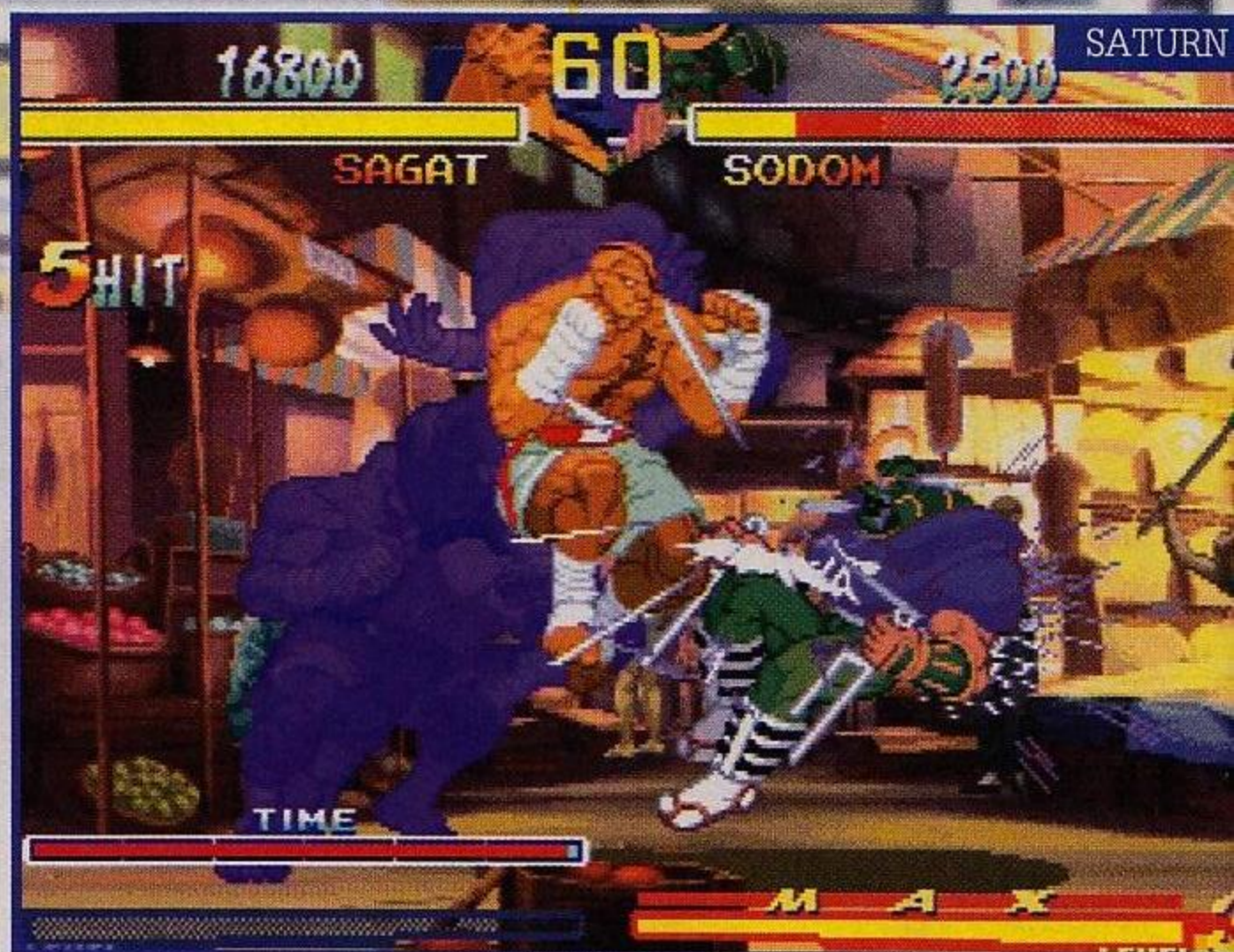
EXISTE SUR : SATURN

**D**ans Street Fighter, il y a des gens. Des tas de gens. Chacun avec sa motivation profonde qui le pousse à s'entraîner pour devenir le meilleur, et ainsi combattre d'autres gens aux mêmes objectifs, afin de leur prouver qu'il est le meilleur. Dans Street Fighter Zero 2, c'est comme dans les autres, donc on y retrouve ces mêmes gens. Cette fois-ci, ils sont 17 et ne se rencontreront pas tous, malgré tout. Pourquoi ? Tout simplement parce que les concepteurs de Street Fighter Zero 2 ont conçu le jeu de manière scénaristique. Le dernier boss de l'un des personnages ne sera pas le même que celui d'un autre, car leurs motivations et histoires ne sont pas les mêmes. Autre fait intéressant, mais qui est plus du niveau du gameplay, c'est le principe de l'original combo. Chaque personnage possède une jauge de puissance qu'il remplit en portant ou en prenant des coups. À partir d'un certain niveau de remplissage, la jauge vous permet de déclencher vos habituels "super-combos", ou de lancer votre "Original Combo". Si vous choisissez de lancer ce dernier, vous aurez la possibilité d'enchaîner vos coups sans interruption pendant un temps donné, généralement 10 à 15 secondes.

### On renouvelle une légende...

Les divers personnages de cet épisode sont les mêmes que ceux de Street Alpha premier du nom. Auxquels il faut ajouter Gen, un vieil homme issu de Street Fighter 1, Rolento le militaire mal dégrossi de Final Fight, Sakura l'écolière amoureuse de Ryu, et enfin Dhalsim et Zangief, que l'on ne présente plus depuis

Street Fighter 2. Chacun d'entre eux possède ses propres coups, et surtout son Zero Counter. Le Zero counter, déjà présent dans le précédent volet, est ici accessible par deux boutons différents. Vous pouvez donc désormais contrer avec le Zero Counter des attaques aériennes ou faciales. Pour ceux qui ne se souviendraient pas de ce qu'est le Zero Counter, je vous rappelle qu'il s'agit d'une contre-attaque que l'on déclenche pendant la parade. Pour le reste, Street Fighter Zero 2 est juste le meilleur jeu de combat en 2D disponible à ce jour en Europe sur PlayStation, et il serait vraiment dommage de ne pas se le procurer, tant il est identique à l'arcade.



Lorsque votre jauge est à son maximum, vous pourrez exécuter une série de coups plus spectaculaires les uns que les autres. N'attendez pas que l'on vous ai mis KO pour réagir!

# STREET FIGHTER

## ALPHA

### 2



### COMPARATIF • COMPARATIF

#### VERSION SATURN CONTRE VERSION PLAYSTATION

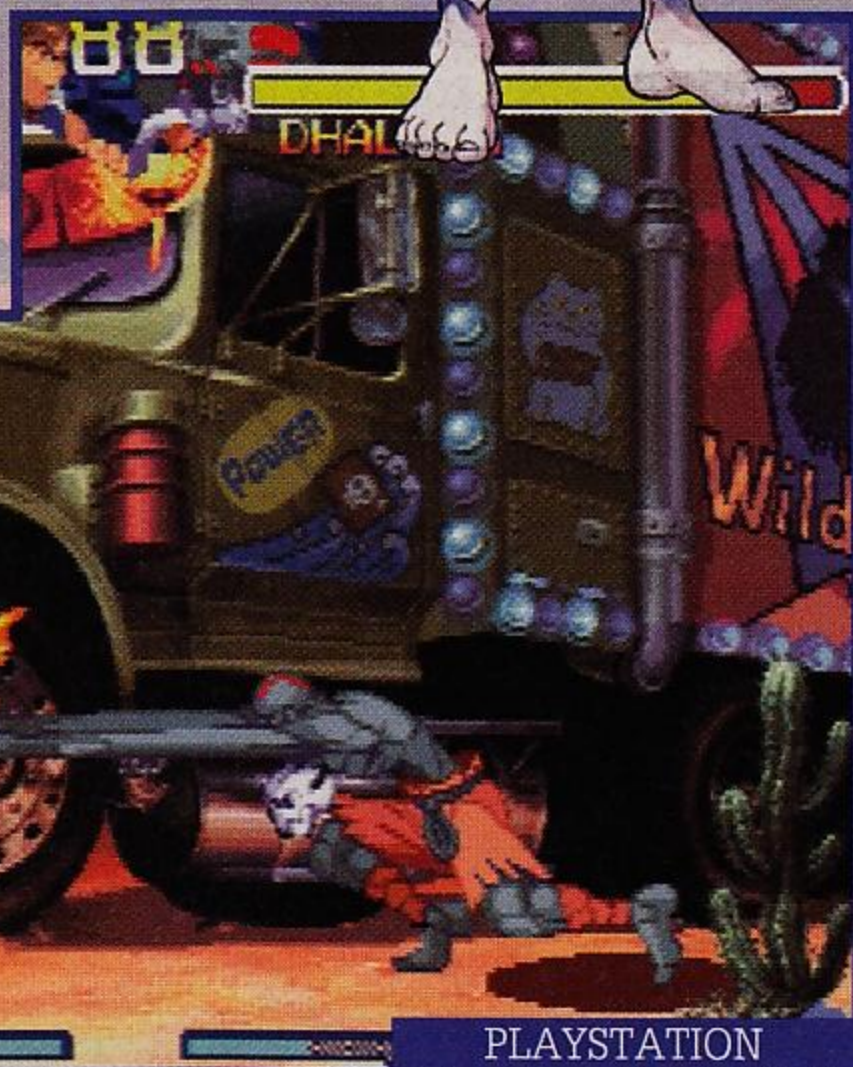
- Sur Saturn :
- + les couleurs
  - + l'animation
  - + le temps de chargement
- Sur PlayStation :
- + la finesse graphique
  - + les effets sonores

En résumé :  
La version Saturn est certes un poil meilleure que la version PlayStation, mais les différences sont suffisamment minimes pour permettre à chacun de s'amuser avec sa version sans baver sur celle du voisin. Un achat de toute façon indispensable.

### COMPARATIF • COMPARATIF



Dhalsim est toujours aussi souple dans ses propos et dans ses combats. Capable d'atteindre les ennemis sur une longue distance grâce à ses bras élastiques, il est cependant dépourvu de défense vraiment efficace dans ces moments-là.



## Ryu, Chun-Lee, Zangieff, la légende repart...

### COMPARATIF • COMPARATIF

#### STREET FIGHTER ALPHA CONTRE STREET FIGHTER ALPHA 2

- Les "plus" de Street Fighter Alpha 2 :
- + plus de personnages
  - + plus de décors
  - + les "original combos"
  - + une jouabilité améliorée
  - + des décors beaucoup plus beaux et soignés
  - + beaucoup plus d'effets graphiques

#### En résumé :

Si vous possédez déjà la première version, les changements présents ici sont surtout de la poudre aux yeux, mais valent quand même le coup d'être essayés. Ceci dit, personne ne vous interdit de revendre l'ancienne. Par contre, si vous ne possédez pas une seule version de Street, celle-ci est indispensable !



### PLAYSTATION

Lorsque vous réalisez un "Perfect", votre personnage exécute un petit démo de fin très sympathique. Ici, nous avons Rose qui se présente en robe de bal.



### EN RÉSUMÉ

Un achat indispensable pour les gens qui jouent encore aux jeux de combat en 2D, et qui n'ont pas encore acheté Street Fighter Alpha premier du nom. Et certainement la meilleure façon de découvrir une saga légendaire s'ils n'y avaient pas déjà goûté.

GRAPHISMES

17

GRAPHISMES

De superbes graphismes dans un ton très dessin animé avec des couleurs chatoyantes et des détails marrants à tout bout de champ.

ANIMATION

17

ANIMATION

Les sprites se déplacent de manière très souple et aisée, ce qui me fait écrire qu'une fois de plus on se croirait dans un dessin animé. Une merveille...

MANIABILITÉ

16

MANIABILITÉ

Comme d'hab, les manettes de la PlayStation ne sont pas toujours très bien adaptées à ce genre de jeu. De ce fait, elle est un peu meilleure sur Saturn.

SON/BRUITAGE

18

SON/BRUITAGE

Les musiques valent ce qu'elles valent, mais une fois les consoles branchées sur une chaîne, ça décoiffe. Les sons ne sont pas en reste puisqu'ils sont tout simplement parfaits.



J'AIME

- Le meilleur jeu de combat en 2D sur ces machines.
- Le système des Original Combo
- 17 personnages



J'AIME PAS

- Encore un Street...
- Il y en a qui n'aiment plus la 2D

92%

# PLAYSTATION

EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS  
NOMBRE DE JOUEURS : 1  
NOMBRE DE NIVEAUX : 18

GENRE : PLATES-FORMES  
NIVEAUX DE DIFFICULTE : I  
CONTINUE : MOTS DE PASSE  
DIFFICULTÉ : FACILE  
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE !

**C**rystal Dynamics, la Terre entière connaît. Enfin presque... On se souvient, non sans une certaine émotion, de Total Eclipse, de Off World Interceptor, de... On ne va pas continuer comme ça. Crystal Dynamics, on se souviendra désormais de Pandemonium, la capitale de l'Enfer, là où il serait bon d'envoyer nos hommes politiques en club de vacances. Nikki l'acrobate et Fargus le bouffon sont deux apprentis-sorciers. Comme tout apprenti-sorcier qui se respecte, leur intelligence est inversement proportionnelle à leur curiosité. Voilà alors que nos deux amis (si, si, nous sommes intimes) invoquent un super démon (Yungo) qui va tout dégommer dans le coin. Super marrant. Un seul moyen pour éviter que le pire n'advienne : retrouver le livre des souhaits. À vous de jouer dès ce moment. Choisissez entre le bouffon et la Nikki, et découvrez 18 niveaux d'un jeu de plates-formes extrêmement riche.

**18 niveaux et 3 boss à 100 à l'heure**

De la plate-forme comme vous n'en avez certainement encore jamais vue. Bien sûr, il y a Crash Bandicoot. Mais Pandemonium, sans toutefois l'égaliser pour de multiples raisons, sait se démarquer. Bien qu'on ne contrôle ici aucunement les vues de caméra, il faut bien admettre qu'il y a une franche variété. Voici les héros, de près, de loin, de dos, de "dessus"... dans tous les sens. Cette technique, baptisée Free-style 3D Camera Technology,

donne au jeu une véritable dynamique, d'autant plus que tout va très, très vite. L'animation, si l'on excepte quelques légers "bugs" ici ou là, est parfaite. On passe ainsi des grottes au monde des champignons, pour ensuite filer dans la forêt, la fabrique ou la cité des nuages. À chaque fois, il s'agit de traverser le niveau tout en ramassant diverses pièces. Le but ultime étant évidemment de tout collecter. Pourtant, on peut aussi traverser le niveau sans se soucier de ces pièces et ainsi tout découvrir du jeu. Les spécialistes du jeu de plates-formes n'auront alors aucun mal à terminer Pandemonium : le titre s'adresse avant tout à ceux qui veulent découvrir un jeu très beau, très amusant et très difficile. Si les jeux de plates-formes ne sont habituellement pas votre tasse de thé, Pandemonium pourrait bien vous faire changer d'avis.



*Pandemonium, c'est un jeu de plates-formes dans lequel on peut aussi trouver des armes pour tirer. Pour se débarrasser d'un adversaire, on peut aussi plus classiquement lui sauter sur la tête...*



*Un moment pour souffler et se reposer près de l'âtre. Trazom, qui guette du coin de l'œil, sait apprécier ce charme pittoresque.*



*Une tortue au milieu des scies circulaires... Chaque animal ayant ses propres atouts, songez à votre carapace. C'était l'énigme du jour !*

# PANDEMONION



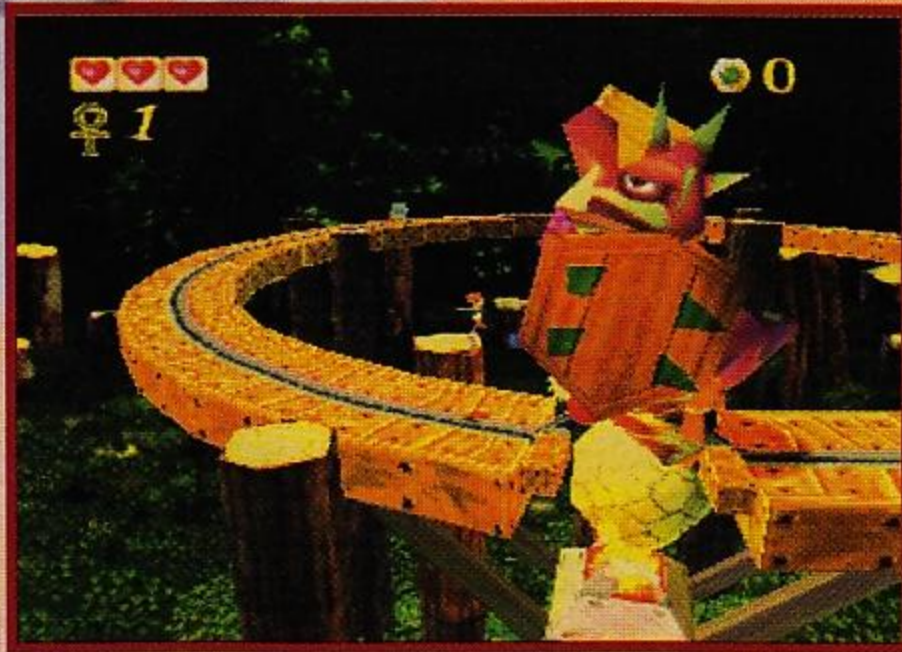
COMPARATIF • COMPARATIF

## Pandemonium face à Crash Bandicoot

Deux jeux très beaux (même si Pandemonium s'en tire mieux en terme de couleurs), très jouables, très bien animés et surtout très fun. Une seule véritable différence : le public auquel est destiné le produit. Si Crash sait satisfaire les aficionados du jeu de plates-formes, les purs et durs, il rebuttera certainement ceux qui ne sont pas nés avec un paddle dans les mains. Pandemonium quant à lui séduira ceux qui n'aiment pas "se prendre la tête" ; alors que les pros du genre en feront le tour en 24 heures.



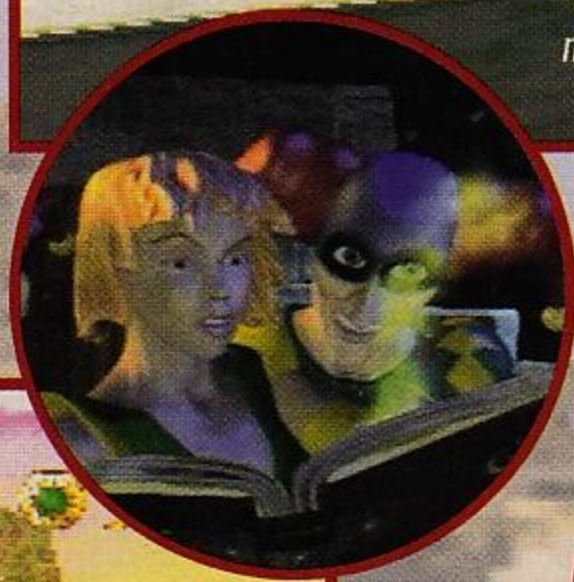
COMPARATIF • COMPARATIF



Le jeu comporte en tout et pour tout 3 boss. Voici le second. Pour le vaincre, un seul moyen : lui sauter sur la tête. Plus facile à dire qu'à faire.



L'une des dernières transformations après la grenouille, la tortue et le rhino : le dragon ! À vous de voler partout dans les niveaux !



# Un total de 18 niveaux pour s'initier à la plate-forme



En rhino, foncez tête baissée pour éliminer vos adversaires.

# ium!



EN RÉSUMÉ

Superbe, varié et surtout très original, Pandemonium possède tous les atouts d'un très bon jeu. Les créatifs de chez Crystal Dynamics ont un talent fou. Certains diraient qu'ils sont "trop forts". Reste qu'il faut savoir que le jeu ne s'adresse pas aux pros de plates-formes qui le finiront en 24 heures (encore que pour avoir 100 % d'un niveau, il faut être doué). Du très bon.

GRAPHISMES

19

GRAPHISMES

Des milliers de couleurs, des dizaines de décors.

ANIMATION

18

ANIMATION

Des vues de caméra variées mais hélas, qu'on ne peut contrôler.

MANIABILITÉ

14

MANIABILITÉ

Certaines manœuvres, genre double saut, sont parfois délicates à faire.

SON/BRUITAGE

16

SON/BRUITAGE

Des musiques variées selon les niveaux et qui ne souffrent pas à la longue.



J'AIME

- Des graphismes superbes
- 18 niveaux variés et originaux
- Un jeu accessible

J'AIME PAS

- Trop facile pour les "pros"
- Assez linéaire

Pour les pros 89% Pour les autres 93%

# SATURN

EDITEUR : SEGA  
GENRE : COURSE AUTO  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

SPECIAL : LA DÉCEPTION !  
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3  
NOMBRE DE CIRCUITS : 5  
CONTINUE : NON  
DIFFICULTÉ : MOYENNE

**A**près Daytona USA testé il y a plus d'un an maintenant, on entendait un peu partout qu'une suite allait effectivement voir le jour. Cette funeste prédiction s'est malheureusement révélée exacte... Ce ton défaitiste est très compréhensible en réalité. Imaginez que l'on vous ait présenté, après un hors-d'œuvre succulent, un plat principal d'une rare médiocrité gastronomique ! Dayton USA fut excellent dans le genre. D'autant que l'on n'avait rien de solide à se mettre sous la dent dans le domaine des jeux de course sur Saturn. Depuis le chef-d'œuvre Sega Rally, la barre est montée encore plus haut. Il était donc certain, évident même, que la "suite" de Daytona

démarrent dans un bruit de tracteur qui aurait effectué 50 ans de bons et loyaux services dans les champs de maïs de Brie-Comte-Robert ! Malgré la présence d'un jeu à deux avec écran splitté façon Sega Rally, Daytona USA CCE ne possède pas d'éditeur de circuits comme on nous l'a annoncé à cor et à cri ! Le challenge est sympa 5 minutes, mais on se lasse plus vite que dans Sega Rally. De la part d'un géant comme Sega, il est clair que ce jeu est une déception. Si vous possédez Daytona premier du nom, laissez tomber. Dans le cas contraire, essayez-le toujours, vous verrez bien !



# DAYTONA USA

## CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION

USA allait nous en mettre plein la vue. Basé sur le nouveau système de programmation et sur le "style" Sega Rally, Daytona CCE serait à n'en pas douter beaucoup plus rapide (il l'est mais ce n'est pas flagrant), plus fluide (c'est vrai aussi), mais aussi et surtout beaucoup plus proche de l'arcade (alors là, pas du tout !). Alors, on a tout faux !?



En mode deux joueurs, l'écran est divisé... en deux ! À vous de choisir des handicaps de temps ou non.

### Très décevant !

En vérité je vous le dis, ce jeu est tout simplement raté ! Sur les 5 circuits présents, 3 sont exactement les mêmes que dans le n°1 ! D'autre part, les voitures au nombre de 8 sont inconduisibles. Autant dans Daytona USA ces dernières étaient faciles à prendre en main, car on sentait bien le côté arcade de la maniabilité, autant maintenant elles dérapent pour un oui ou pour un non ! En plus, elles

## Des voitures-tracteurs inconduisibles !

Un virage à angle droit, on aura tout vu... Bonjour les dérapages !



En vue intérieure, on peut constater l'état de la carlingue.

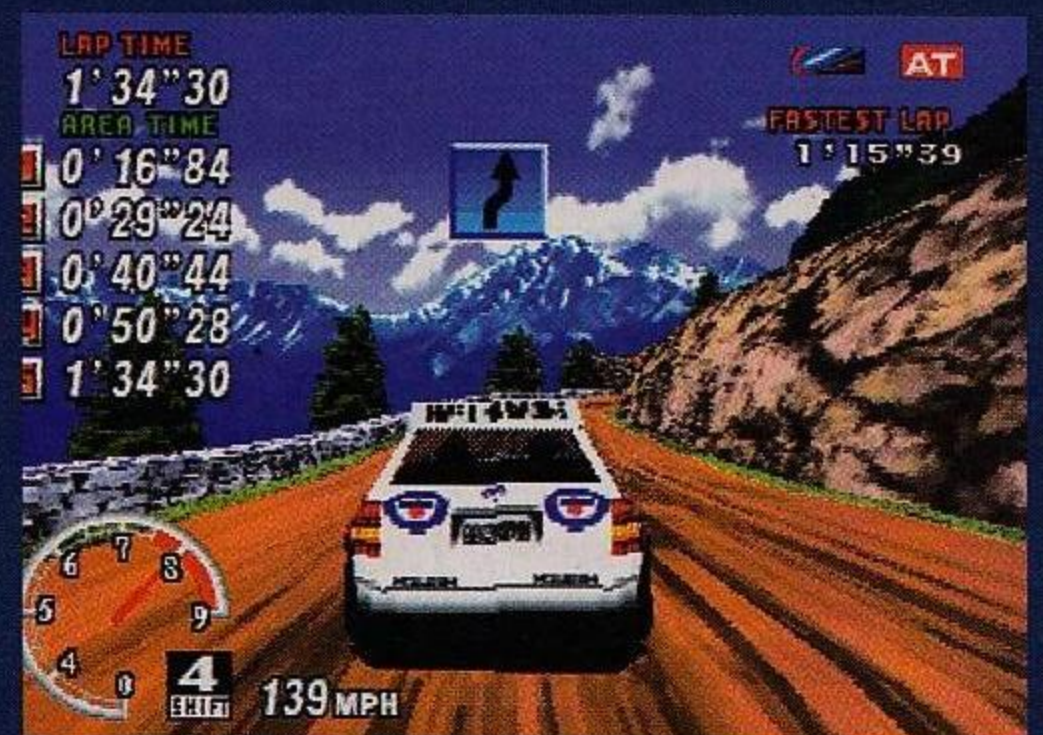
### Une jouabilité qui laisse à désirer

Le gros point faible du jeu, vous l'aviez deviné, c'est bel et bien la maniabilité des voitures. Et ce, quel que soit le véhicule choisi. En rejouant au premier volet puis en revenant à celui-là, la différence est flagrante : dans les virages, elles n'accrochent plus du tout ! Le plaisir de conduire s'est donc volatilisé avec cette version... Que voulez-vous que je vous dise d'autre ? Jouez-y et vous comprendrez mieux...

### COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

## Daytona USA CCE contre Sega Rally

Pourquoi un tel comparatif me direz-vous, entre une simulation de rallye fort réussie et un jeu de "stock-car" qui frise les limites de l'amaque ? Tout simplement parce que Sega Rally, une pure merveille, est sorti il y a un an maintenant. Il était donc normal d'attendre de cet ultime jeu de course de Sega qu'il soit au moins aussi bien que ce dernier. Eh bien, pas du tout ! Loin s'en faut même. À part le jeu à deux qui est leur seul point commun, tout les oppose. Plus de sensations sur Sega Rally qui propose un VRAI jeu de bagnoles et des tonnes d'options en plus. Les circuits sont superbes, et les réactions de voitures sont vraiment réalistes. Voilà, c'est clair non ?



### COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

**COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF**

Voici, de façon exhaustive, les "plus" et les "moins" de la nouvelle version de Daytona par rapport au premier :



**Daytona USA CCE :**

- + Le jeu est plein écran
- + L'animation est plus fluide
- + Le jeu à deux en même temps
- + Certaines options comme le "ghost mode"
- Le clipping toujours présent
- Tenue de route des véhicules
- Seulement 2 circuits supplémentaires
- C'est pas beau
- Pas d'éditeur de circuits
- Jouabilité limite
- Un an pour faire ça...

**Daytona USA :**

- + Un jeu très fun !
- + Chaque véhicule est différent
- + Les voitures tournent !
- + Plein d'options et de bonus
- + Aussi prenant que l'arcade
- Pas de plein écran
- Du clipping
- Pas de jeu à deux
- Une animation moins bonne

**COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF**



Les très beaux menus vous permettent de voir ce que ce Daytona possède comme options.



Dans le tunnel, vous verrez enfin des reflets de lumière sur la voiture.

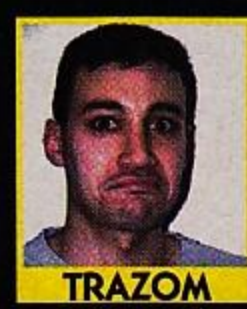


L'un des deux nouveaux circuits. C'est pas très beau et la voiture dérape beaucoup trop !



Même les crashes sont très mal rendus !

**Éditer des circuits ? Où ça ?**



**EN RÉSUMÉ**

Daytona CCE n'a pas dû être réalisé par les mêmes auteurs que le premier, mais certainement par des stagiaires débutants ! On ne retrouve absolument aucune des sensations éprouvées dans le premier volet. S'acheter ce titre alors que l'on a Sega Rally serait une pure hérésie. LA déception du mois, voire de l'année sur Saturn.



**EN RÉSUMÉ**

À force d'en parler, on s'attendait à un jeu grandiose reprenant le moteur 3D de Sega Rally et apportant de nombreuses améliorations. Au total, on se retrouve avec deux nouveaux circuits qui n'offrent pas grand intérêt et plusieurs véhicules dont la conduite est toujours aussi surréaliste. On a beau jouer, on n'y est pas. Impossible d'accrocher. Ce Daytona-là ne restera pas dans les annales, et heureusement pour tout le monde.

GRAPHISMES



GRAPHISMES

Allez voir du côté de Destruction Derby 2 pour voir ce que signifie le mot "beau" sur une 32 bits !

ANIMATION



ANIMATION

Elle est meilleure que dans Daytona USA, mais certains rares ralentissements subsistent encore !

MANIABILITÉ



MANIABILITÉ

Bien sûr, on arrive toujours à maintenir la voiture sur la piste, mais les dérapages sont limités !

SON/BRUITAGE



SON/BRUITAGE

Des bruitages passables et des musiques très américaines cette fois, signées par un certain Eric Martin...



**J'AIME**

- Une animation plus fluide.
- Le plein écran.
- Le mode 2 joueurs (et encore !).



**J'AIME PAS**

- Améliorations ridicules comparé au 1.
- Des voitures inconduisibles.
- Pas d'impression de vitesse !
- Des sons médiocres.

Ceux qui n'ont rien

85%

Ceux qui ont le 1

75%

## PLAYSTATION

EDITEUR : BMG INTERACTIVE  
GENRE : SHOOT'EM ALL  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

SPECIAL : 30 MINUTE DE VIDÉO !  
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2  
NOMBRE DE MONDES : 8  
CONTINUES : SAUVEGARDE  
DIFFICULTE : MOYENNE

**L**es jeux sur PlayStation sont de plus en plus axés sur le tir en vue subjective : preuve en est le dossier sur les jeux à la Doom sur console ce mois-ci. Mais cette course à la violence souvent gratuite ne se cantonne pas à la 3D polygonale : après Loaded qui a mis le feu au poudre et Project Overkill le mois dernier, c'est au tour de Firo and Klawd de défendre l'honneur des jeux en vue isométrique. Si son principe de jeu est identique aux titres précités – à savoir le pan-pan sur cible humaine qui court partout autour – son univers en est bien éloigné. Les deux héros sont des animaux, un flic orang-outan et un chat coursier qui se rencontrent dans une armurerie. On peut jouer à un ou deux joueurs simultanément, et le but est de progresser de niveau en niveau en arrachant des posters (dix posters donnent une vie supplémentaire), et en tirant sur tout ce qui bouge.

petits vieux ou des aveugles qui se transforment en dangereux snipers (forcément, un tireur d'élite aveugle, ça fait peur). Et ça fait bien rire le joueur de base habitué aux giclées de sang dans les couloirs sombres. De plus, l'alternance des niveaux en vue isométrique et des stages bonus où l'on tire à la Virtua Cop ne gâche rien. Bref, dans Firo and Klawd, on s'amuse pendant de longues heures avec un jeu totalement à contre-pied de l'ultra-violence propre aux jeux vidéo actuels ; et ce malgré le fait qu'il utilise tous les ingrédients de cette violence. Une bonne idée, non ?

### Un jeu où il faut se méfier des aveugles

*Eh oui, certains aveugles avancent la canne blanche en avant. Et n'allez pas les aider à traverser, ils sont dangereux...*

# Firo & Klawd

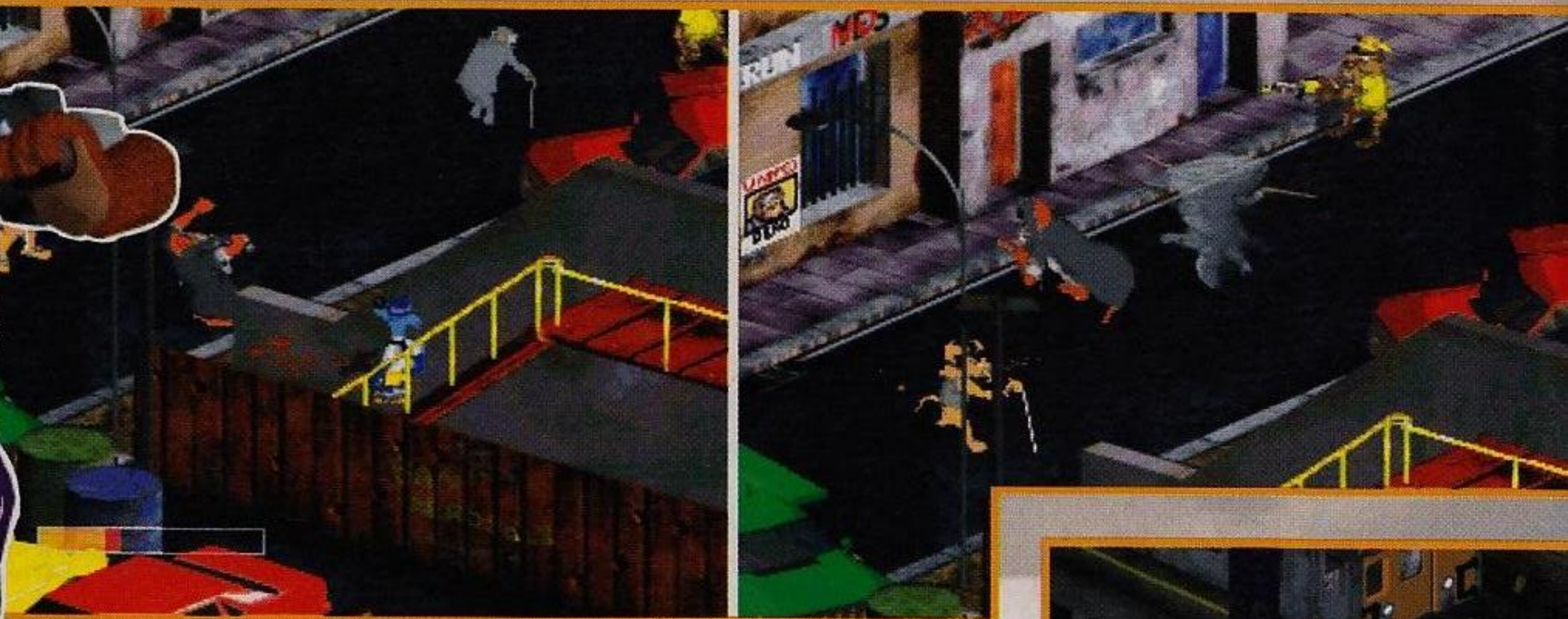
## Un Loaded en plein Toonland

L'univers dans lequel se déroule le jeu est une ville bourrée de toons qui n'en veulent qu'à la peau de Firo et Klawd. Ce qui fait l'intérêt de ce énième jeu kill kill ? Son humour grinçant tel celui des polars, et cet univers de cartoon merveilleusement bien rendu sur PlayStation. Les ennemis sont des



### Un jeu où il faut se méfier des petits vieux...

*L'originalité du jeu tient dans son humour et sa dérision, principalement en ce qui concerne les ennemis. Ces petits vieux, par exemple, dégagent un peu rapidement pour leur âge !*







## Mode 1 : Vue isométrique

C'est le mode principal du jeu, et vous y dirigez les deux petits héros dans une vue de dessus. Le but est de progresser en tirant sur tout ce qui bouge.

Les ennemis du jeu sont aussi farfelus que les deux héros (je rappelle : un chat et un orang-outan). On trouve par exemple des cochons qui travaillent dans un chantier.



## Mode 2 : Vue subjective

Entre les niveaux principaux, vous découvrez des bonus avec des jeux de tir en vue subjective avec écran fixe, comme dans Virtua Cop.



### COMPARATIF • COMPARATIF

## Project Overkill contre Firo & Klawd

Les deux jeux sont très proches techniquement avec leur vue isométrique, et en ce qui concerne le principe de jeu. Dans les deux, on progresse en effet en tirant sur tout ce qui bouge, on ramasse des trucs, et quand on termine un niveau, on passe à l'autre... Graphiquement, les deux jeux sont aussi soignés graphiquement et bourrés de détails. Alors, alors ? Eh bien, c'est Firo and Klawd qu'il faut acheter parce qu'il est plus maniable, plus drôle, plus varié et que l'on peut y jouer à deux simultanément.



### COMPARATIF • COMPARATIF



## Deux anti-héros sur le chemin de la gloire.

GRAPHISMES

17

GRAPHISMES

Vraiment superbes, ces graphismes en vue isométrique. Certains décors sont criants de réalisme.

ANIMATION

16

ANIMATION

Pas vraiment de performance, contrairement aux graphismes, car animer des éléments en vue isométrique était déjà possible sur 16 bits.

MANIABILITÉ

16

MANIABILITÉ

On dirige les héros assez facilement, mais viser dans toutes les directions est plus délicat. Il faudra s'entraîner un peu.

SON/BRAUORAGE

18

SON/BRAUORAGE

Des thèmes musicaux sympas. Mais ce sont surtout les digits vocales qui donnent du relief au jeu, des voix à la Colombo et autre Stallone. Génial !



J'AIME

- Des graphismes très fins.
- De l'humour et du cartoon.
- On peut jouer à deux.



J'AIME PAS

- C'est toujours pareil.
- Peu précis dans les tirs.
- Pas assez d'armes bonus.

85%



OLIVIER

EN RÉSUMÉ

Firo and Klawd est vraiment le genre de jeu que j'attendais depuis longtemps : on tire partout comme dans Loaded ou Project Overkill, mais dans un univers de cartoon peuplé de persos délirants. Bref, l'humour est bien là avec des dialogues et des séquences intermédiaires géniales. Les décors, d'une grande finesse, et le fait que l'on puisse jouer à deux simultanément représentent autant d'arguments en sa faveur. Dommage que le principe soit un peu répétitif.

## PLAYSTATION

EDITEUR : NAMCO

GENRE : TENNIS

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4

SPÉCIAL : SURFACES LOUFOQUES !

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 4

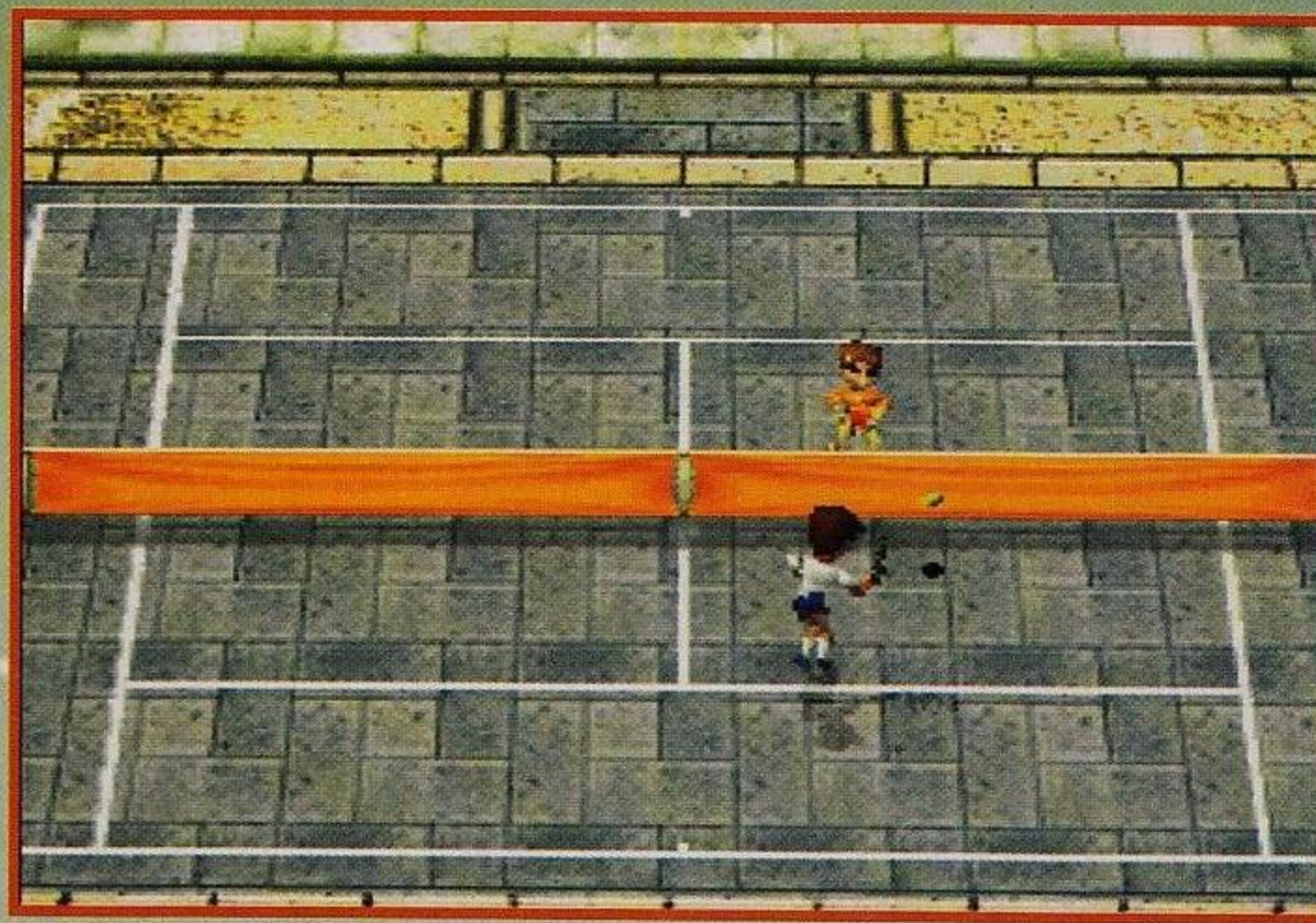
DIFFICULTÉ : MOYENNE

CONTINUES : SAUVEGARDES

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

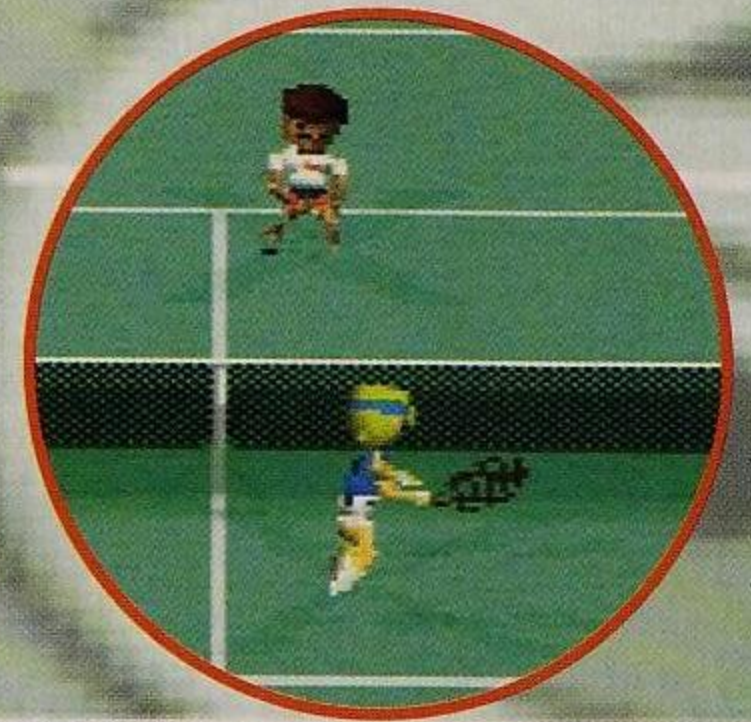
**A**près les jeux en 3D pure, voici enfin un titre de tennis "japonisant" sur PlayStation. Il était temps ! Ah, le tennis ! Si ce sport n'existait pas, il faudrait l'inventer. Ben oui, ça a déjà été fait... Dans le même genre que les Super Family Tennis sur Super Nintendo et autres Final match tennis sur PC Engine, Smash Court s'inscrit dans une logique foudroyante de titres dont les joueurs ont des yeux énormes. Entendez par là que, venu tout droit du pays du Soleil levant, ce jeu reprend le principe selon lequel on adopte des graphismes très typés, sans 3D excessive, dans le but d'apporter du fun avant tout.

cabane bleue... Ça fait toujours une motivation supplémentaire pour celui qui veut avancer plus loin dans le jeu. Mais ce n'est heureusement pas tout ce qui fait l'attrait de ce tennis. N'oublions pas que même sans 3D (les personnages sont tout de même construits en polygones), la vitesse de jeu et la jouabilité sont excellentes. À mon sens, c'est surtout parce qu'il y en a moins (de la 3D)... mais bon. Ici, il n'y a qu'une seule vue. Idéale d'ailleurs pour apprécier correctement les trajectoires. Énormément de coups sont disponibles, du simple coup droit à la volée de revers en passant par le smash de revers (superbe animation !) ou encore le super coup... qui met du temps à sortir ! Quoi qu'il en soit, impossible de



En Thaïlande, c'est bien connu, ils n'ont que des bâches en plastique pour faire des filets de tennis...

**Un tennis très très fun !**



# NAMCO TENNIS SMASH COURT

Et ça marche ! Neuf courts sont abordables d'entrée de jeu en mode "exhibition", que vous pourrez utiliser seul ou jusqu'à quatre joueurs en même temps. De même, vous aurez le choix entre le mode Championnat avec tous les titres à accumuler ; ou bien alors – et c'est la grosse nouveauté – le mode "je joue des matches pour gagner des coupons qui me permettront de choisir des ustensiles que je pourrai mettre sur un court que j'agencerais à ma manière si je veux d'abord"... Classe, non ?

## On construit ses propres terrains !

Oui, oui, vous avez bien lu : on peut soi-même créer son court en posant là un pot de fleurs, ici un arbre ou encore tout là-bas une

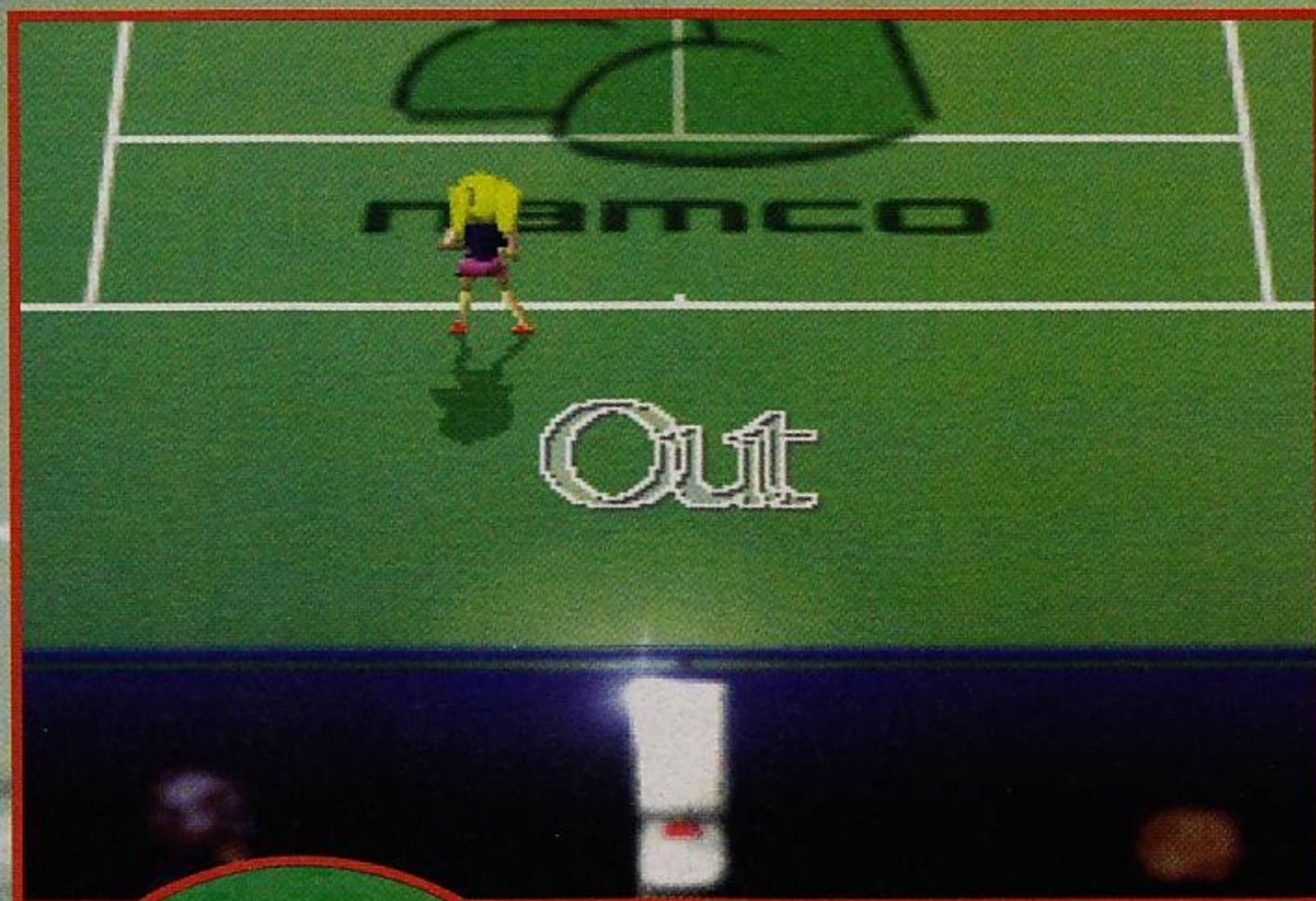
regretter un achat pareil, d'une part parce que vous saurez que vous achetez un jeu de tennis – donc vous aimez le genre – et d'autre part parce que ce jeu est beau, très jouable et bourré de "plus" sympathiques. Que demande le peuple ?



À Roland Garros, enfin sur le court en France, les voix de l'arbitre sont entièrement en français.

Seul sur le sable, les yeux dans l'eau...

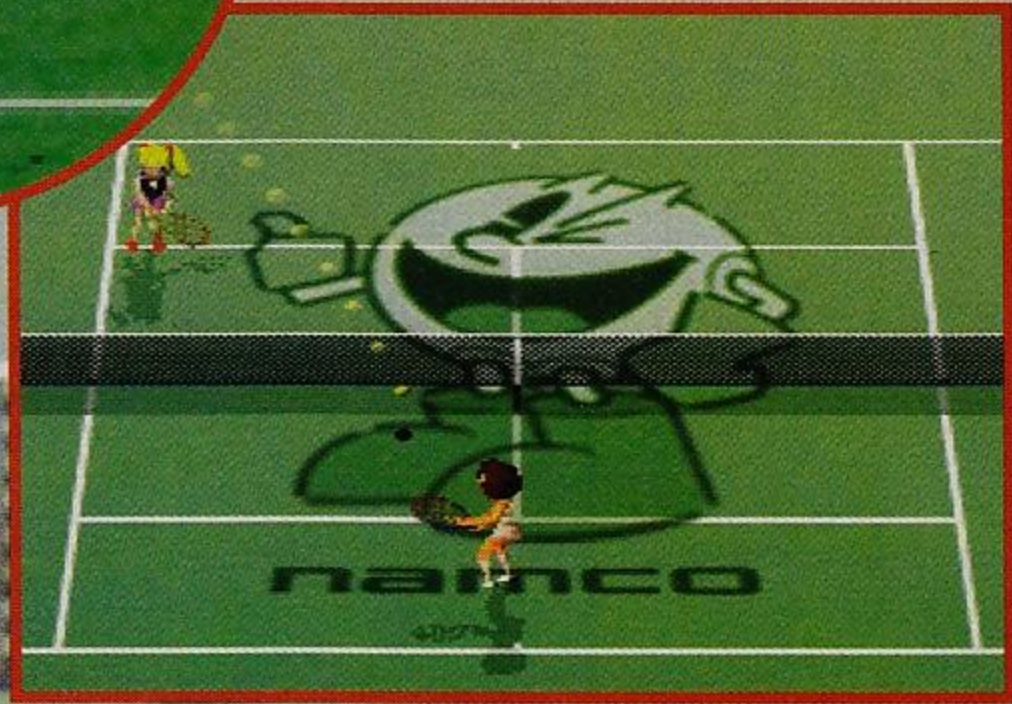
- ▼ PLEASE SELECT ▲
- Place 
  - Move 
  - Remove 
  - View 
  - EXIT 



On peut dire que les programmeurs se sont appliqués à créer ce superbe effet de flou du premier plan. Splendide !

Lors d'un smash bien appuyé, la trajectoire de la balle est stroboscopisée !

Des surfaces aussi loufoques qu'agréables !



Les Allemands aiment bien jouer sur un tapis dans leur château, ça fait moins mal aux pieds...



Dans le mode "club house", vous gagnez des coupons qui vous permettront d'aménager à votre guise votre propre terrain de tennis.



GRAPHISMES **13** GRAPHISMES

Ils sont mignons tout plein ! Et puis chapeau pour l'effet de flou du premier plan.

ANIMATION **16** ANIMATION

Bien que réalistes, elles sont un tantinet lentes à mon goût. C'est tout de même bon !

MANIABILITÉ **18** MANIABILITÉ

La raquette tient bien dans la main ! Et puis c'est jouable, au moins. Ensuite, à vous de voir...

SON/BRUITAGE **14** SON/BRUITAGE

Des voix dans la langue du pays, mais des musiques crispantes à la longue.

 J'AIME

- Une superbe jouabilité !
- La possibilité de construire ses terrains.
- Beaucoup de joueurs et de coups.
- Le fun à l'état pur !

 J'AIME PAS

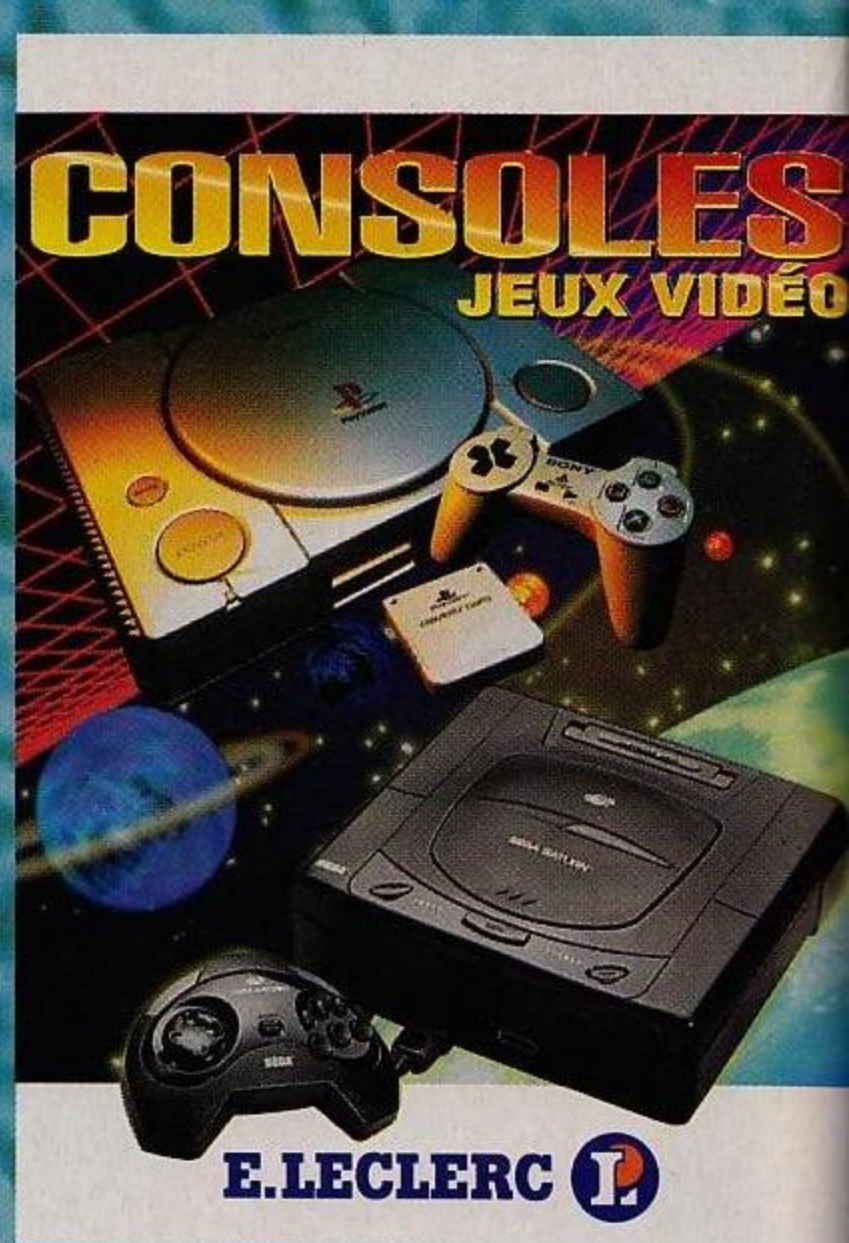
- Le "super coup" est assez hasardeux à réaliser.
- Des déplacements encore perfectibles.

**89%**



EN RÉSUMÉ

Nous rêvions d'avoir le jeu de tennis le plus jouable qui soit sur PlayStation. Eh bien voilà, c'est arrivé. Namco Tennis est certainement le meilleur compromis qui puisse exister sur cette console. Le réalisme des coups n'a d'égal que le fun qu'il procure à chaque joueur qui s'y colle. Ceux qui aiment le genre seront assurément comblés !

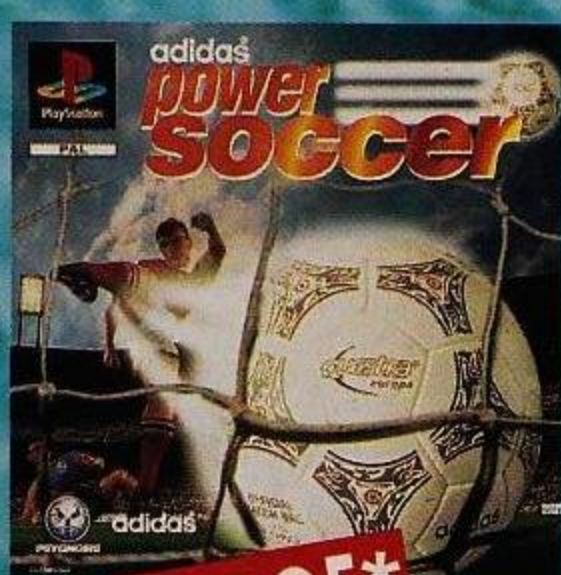


La Playstation et la Saturn, les accessoires indispensables, les classiques toujours in, et les nouveautés les plus attendues...

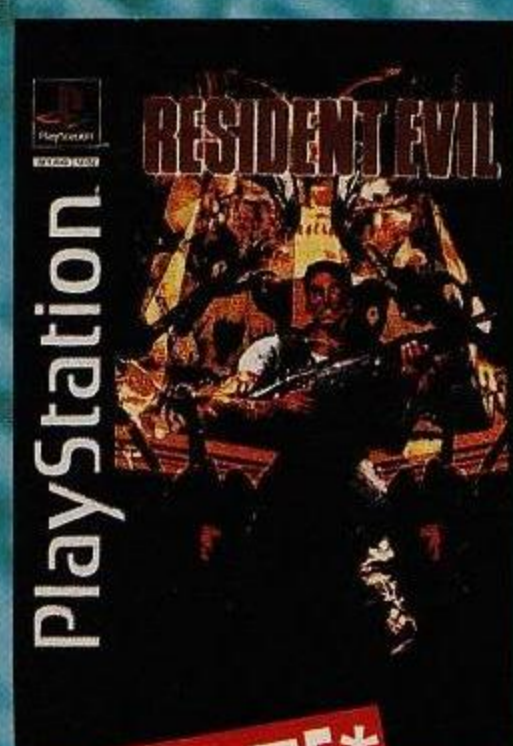
Tout est dans la sélection **E.LECLERC** 1996, décortiquée et commentée par les experts de **Joyypad** dans un catalogue entièrement consacré à la vidéo.



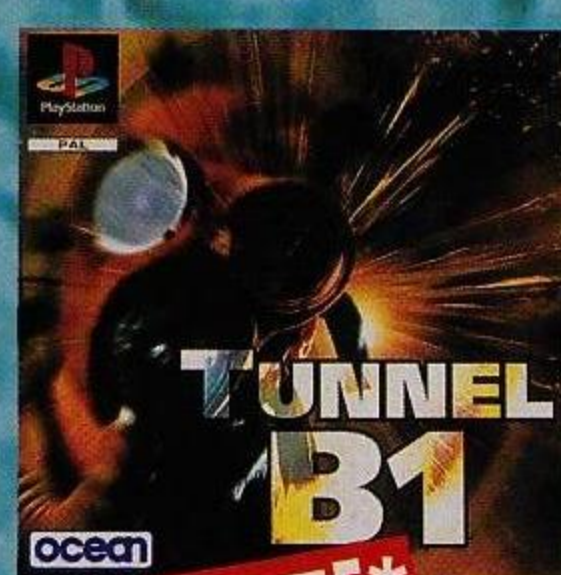
369F\*  
00



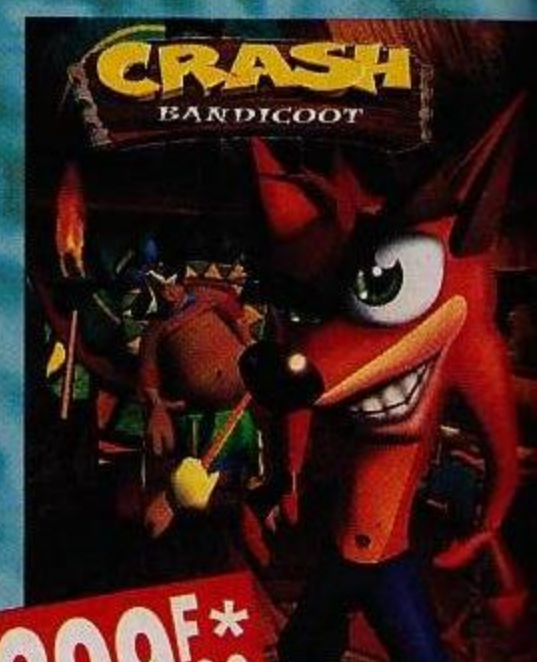
399F\*  
00



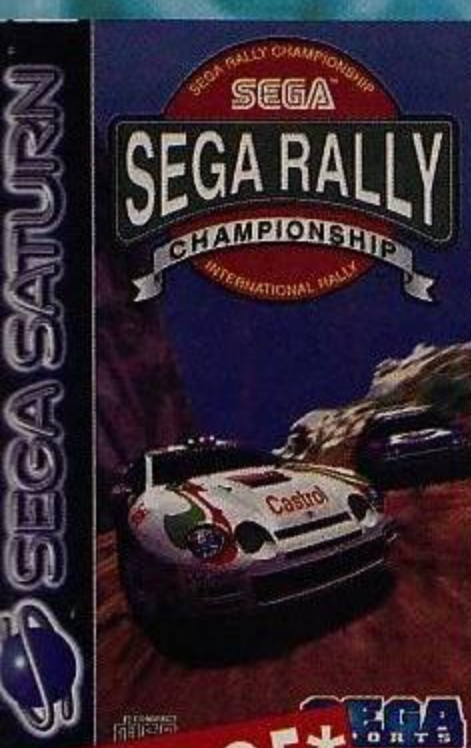
307F\*  
65



345F\*  
00



399F\*  
00  
Sur  
PlayStation



369F\*  
20



322F\*  
95



369F\*  
20



261F\*  
65  
DOOM Sur  
Saturn

A partir du 4 décembre, **Joyypad**

vous donne son avis sur la sélection des centres **E.LECLERC** dans le catalogue consoles et jeux vidéo. Alors pour en savoir plus et retrouver la sélection complète,

rendez-vous dans votre centre **E.LECLERC**



196F\*  
90

# LE MEILLEUR DES JEUX ET CONSOLES, C'EST DANS LE CATALOGUE SPÉCIAL VIDEO DES CENTRES E.LECLERC



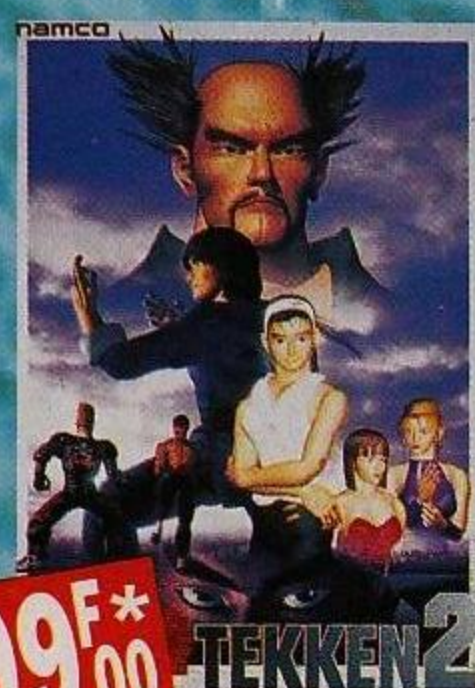
**220F\***  
70



**324F\***  
75



**281F\***  
90



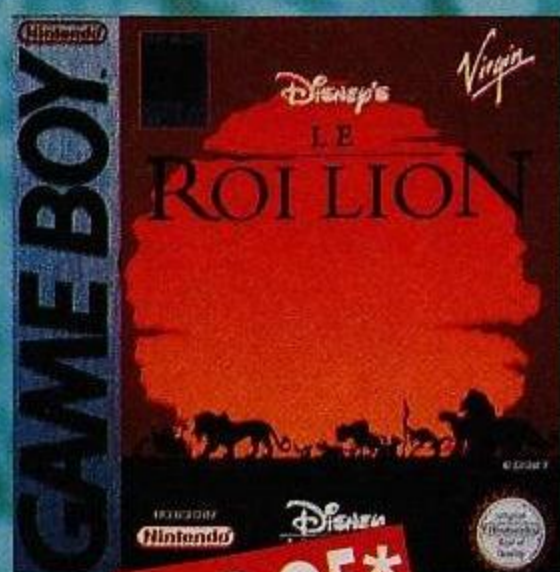
**399F\***  
00  
Sur PlayStation



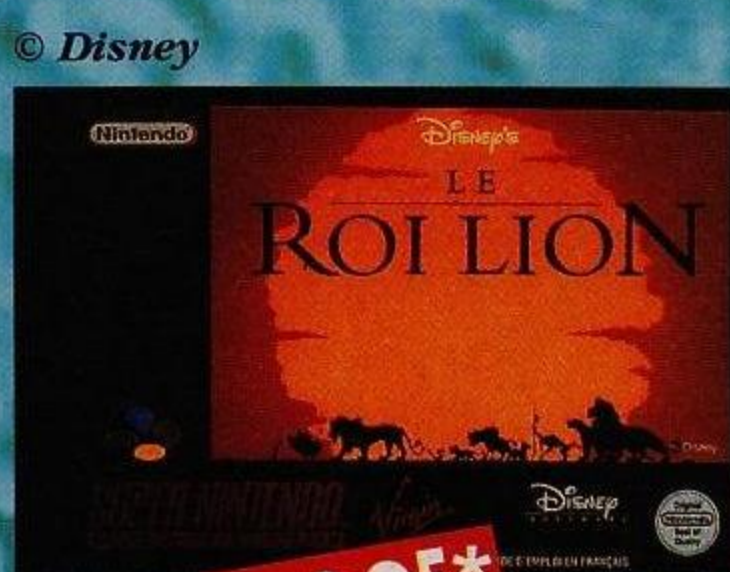
**369F\***  
20



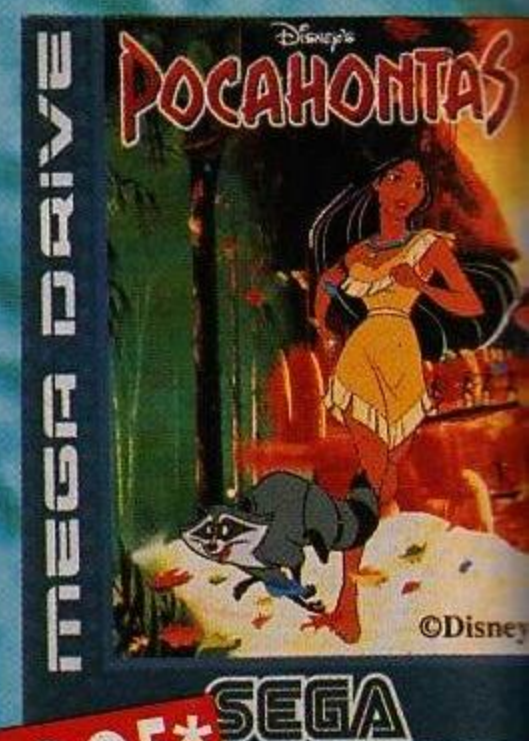
**369F\***  
20



**193F\***  
15



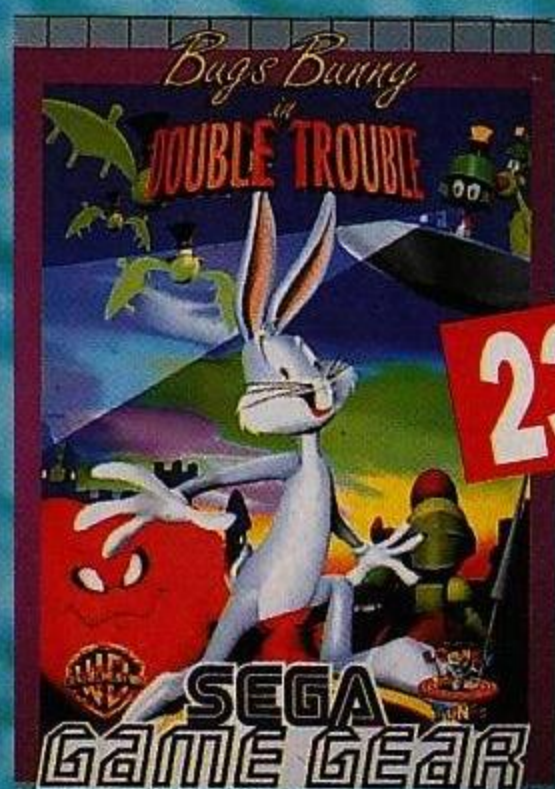
**308F\***  
55



**369F\***  
20



**199F\***  
00



**230F\***  
40

\* offre valable dans les magasins participant à l'opération à partir du 4 décembre 96 et jusqu'à la date indiquée sur le

# 3615 JOYPAD

1996 - IMEDIAS - Tél. 05 62 111 111 RC 83 B 730 - Les articles ont été commandés en quantité suffisante pour répondre à la demande. Si l'un d'eux venait à manquer, veuillez le commander à notre bureau d'information ; le produit ou un produit similaire vous sera fourni dans les meilleurs délais au même prix, sous réserve de disponibilité chez nos fournisseurs. Sauf erreur ou omission. Photos non contractuelles. Prix approximatifs. Indiqués.

# joypolis

## LES SECRETS DE L'ARCADE

PAR BANANA SAN

Sous le titre japonais de Samurai Spirits, SNK commercialise l'épisode numéro quatre d'une de ses séries fétiches de jeux de combat 2D.

# SAMURAI SHODOWN IV

## AMAKUSA'S REVENGE



### AMAKUSA

Amakusa a bel et bien existé. Il s'agit d'un seigneur de province du Sud du Japon, converti au christianisme, et qui est entré en rébellion contre le Daimyo (sorte de premier ministre qui avait réellement le pouvoir à l'époque) Tokugawa. La situation a mal tourné pour lui, et Tokugawa, voyant dans l'influence chrétienne au Japon la raison de la révolte, a fermé son pays à l'étranger, interdisant les échanges extérieurs, mettant à mort les quelques étrangers qui vivaient au Japon et pourchassant les chrétiens japonais.

À la lumière de l'histoire, le scénario de SNK (Amakusa = diables étrangers = malheur pour le Japon) a des relents malsains et xénophobes...

EDITEUR : SNK

GENRE : BASTON A L'ARME BLANCHE

DISPONIBILITE : N.C.

**E**n 1788, après que le pays ait été ravagé par le feu, les flots, la famine, le froid et les vaches folles, la vie reprend peu à peu son cours grâce à la mort d'Amakusa, le démon, tué par un samourai.

Durant l'automne de l'année huit de l'ère Tenmei, un orage se déchaîne et la foudre tombe sur le château qui se trouve au centre de la ville de Shimabara. Amakusa, cent cinquante ans après avoir été tué, est de retour. Et il tient à le faire savoir !

Pour l'aider dans sa tâche, il a invoqué l'âme d'un démon puissant, Minazuki Zankuro. Mais celui-ci se révèle plus fort qu'Amakusa, qui doit le renvoyer dans les Limbes. Pour disposer de l'énergie qui lui est nécessaire afin de maintenir Zankuro prisonnier des Enfers, et réaliser ses plans de conquêtes, Amakusa se sert du château maudit dont il a pris possession pour drainer l'âme des gens. Il repart en 1788, à la recherche du samourai qui, dans le temps, avait fait échec à ses projets...

### La version quatre lave plus blanc

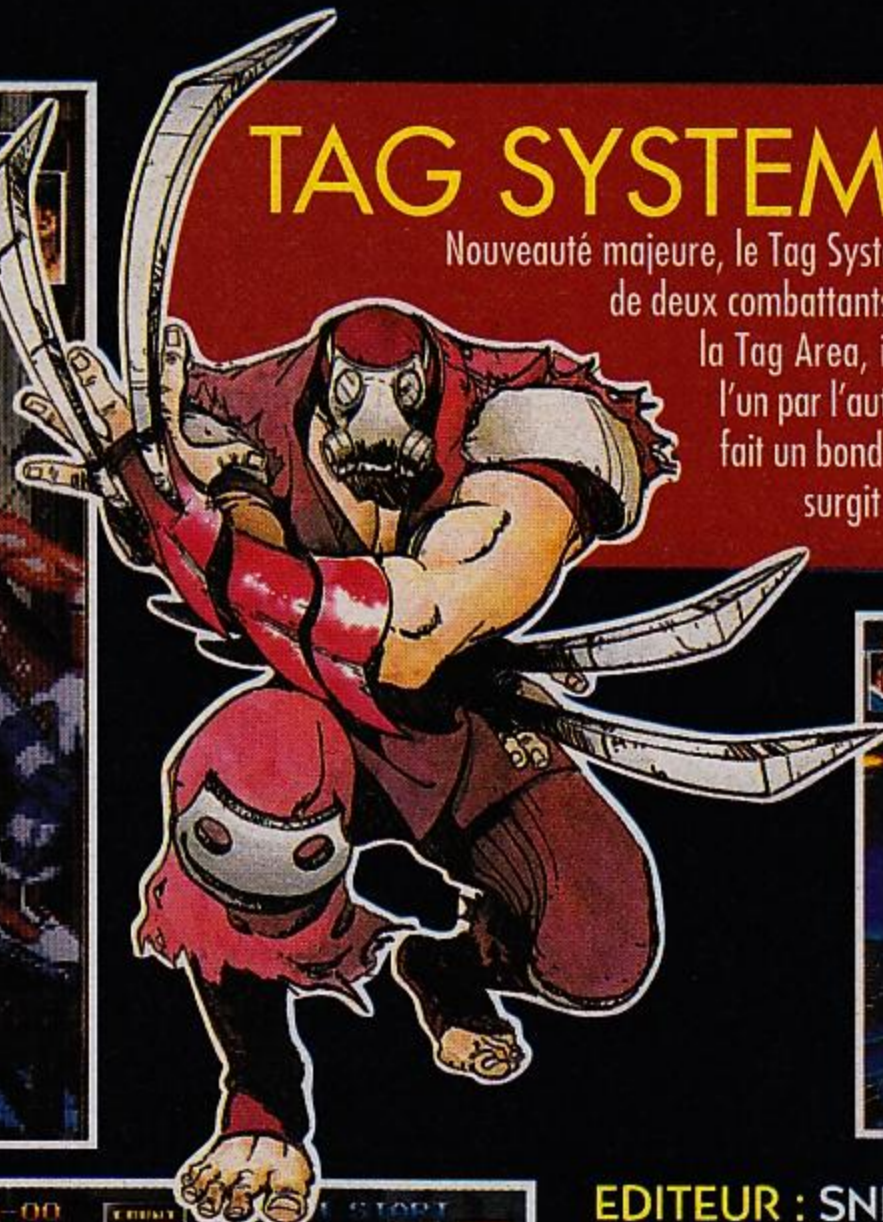
Le joueur a le choix entre trois niveaux différents : Kensei (pro) avec des attaques hyper-rapides et l'impossibilité de se mettre en garde, Kengo (standard) et Kenkyaku (débutant) avec des manipulations du joypad facilitées. Si le jeu ne comprend plus de mode Autoguard, ni de mode Samurai, il dispose d'un nouveau mode : l'Explosion de colère! Dernière trouvaille des laboratoires Esenka, elle donne une tension au jeu, en permettant à votre personnage de péter les plombs et de tomber dans une espèce de folie meurtrière.

*Le joueur choisit désormais la qualité de ses armes : Shura ou Rasetu. Les lames sont plus ou moins tranchantes, cassantes ou larges et épaisses, mais moins pénétrantes. Suivant le choix du joueur, les attaques du personnage changent.*



## TAG SYSTEM

Nouveauté majeure, le Tag System permet au joueur de sélectionner une équipe de deux combattants. Lorsqu'un des deux est dans un endroit spécial, la Tag Area, il peut, en appuyant sur le bouton D, remplacer l'un par l'autre. À l'écran, celui qui était engagé dans le combat fait un bond vers le fond de l'écran, tandis que son partenaire surgit au premier plan et reprend le combat à sa place.



SNK finit de rentabiliser ses séries avec d'énormes versions (KoF, Fatal Fury, Samurai Spirits...) et innove avec de nouveaux concepts. Super Tag Battle en est la parfaite illustration.

EDITEUR : SNK  
GENRE : BASTON  
DISPONIBLE : AU JAPON



Dans la cité cosmopolite de Jipang City, Chi Chi O, le Roi Lion, fait régner sa loi. Il veut conquérir le monde. Et à travers une série de tournois qu'il organise, il recrute et veille à ce qu'aucun adversaire plus fort que lui n'émerge. Son "Kagemusha" - nom donné à un personnage de l'histoire du Japon apparaissant en public à la place du haut personnage qu'il représente et à qui il permet d'éviter certains dangers (accident, meurtre, vengeance...) - se révolte. Chi Chi O est obligé de s'enfuir de Jipang. D'autres combats sont organisés un peu partout à travers le monde, mais les combattants ont la surprise de constater, en arrivant, que les règles ont changé. Désormais, les combats ont lieu à deux contre deux.

## La nouvelle série de SNK ?

En fait, ce titre est censé être la suite d'un jeu sorti au Japon en 1995, FuumMokushiroku. Mais cette nouvelle version le transforme complètement. L'écran n'est plus traditionnellement séparé en deux zones, deux "lignes" invisibles sur lesquelles peuvent se déplacer les combattants. Désormais, le joueur peut choisir deux personnages avec lesquels il combat à tour de rôle (voir encadré "Tag System").

Les combats se font donc en un seul round, à l'aide des deux héros, et le premier des joueurs qui voit sa jauge de vitalité parvenir à zéro a perdu. Le jeu comprend en plus une série de nouveautés : les Rushing Combinaisons, attaques en série avec des combos faciles à réaliser et toujours originaux ; les Surprises Attack, qui voient votre partenaire venir vous prêter main forte ; et enfin les Emergency Touch que l'on ne peut effectuer que si sa propre jauge est à moitié vide, alors que celle de l'adversaire est au moins à moitié pleine...



# KIZUNA ENCOUNTER SUPER TAG BATTLE



# the ULTIMATE II

SNK FOOTBALL CHAMPIONSHIP

**EDITEUR :** SNK  
**GENRE :** FOOTCHEBAULLE  
**DISPONIBLE :** AU JAPON

**T**okuten Ô ("le roi qui a marqué le plus de points") Ultimate II est le quatrième de la série du jeu sortie initialement en 1992 par SNK. L'éditeur/constructeur japonais, contre vents et marée, reste fidèle à la 2D, signant ainsi la dernière simulation de foot en salles d'arcade à ne pas être touchée par le virus 3D. Même si l'angle de vue en pseudo 3D fait un peu vieillot, il est d'une redoutable clarté d'autant plus que SNK a "rapproché" l'angle de vue du terrain. Précédemment, on voyait une portion un peu plus grande de l'aire de jeu, mais en contrepartie les joueurs était tout petits. Cette fois-ci, les sprites de joueurs sont plus gros à l'écran, et donc plus faciles à suivre. En outre, le système désormais classique des signaux de couleurs flottant au-dessus des joueurs qui participent à l'action, rend le jeu très jouable, même quand l'action s'accélère.

## Les caractéristiques de 80 équipes

Le jeu propose deux modes de Championnat différents (mondial et une coupe SNK). Le jeu comprend les caractéristiques de 80 équipes de footballeurs. Une caractéristique originale de cette nouvelle version est de faire évoluer la puissance de l'équipe suivant le jeu. Votre équipe est tout le temps sur la brèche au début du jeu : elle risque d'être fatiguée par la suite. Elle marque beaucoup de buts à la suite : l'enthousiasme peut doper les joueurs... Pour dynamiser le jeu, les programmeurs de SNK ont ajouté une jauge "d'excitation" qui traduit la tension nerveuse du jeu, et permet aux joueurs d'accomplir des prodiges dans certains cas avec des actions spectaculaires.

*Parmi les changements mineurs, SNK précise qu'il a introduit de nouvelles coupes de cheveux pour ses joueurs, afin que ce soit plus réaliste. Désormais, certains sportifs ont les cheveux très courts, ou même des Dreadlock de rastas !*

**Baptisé Super Side Kick 4 sous nos latitudes, Ultimate II est une valeur sûre pour SNK. Le jeu a fait ses preuves par le passé, chaque nouvelle version s'améliorant un peu plus. Et la popularité du foot, sport assez récent au pays du Soleil levant et des jeunes Japonais en particulier, ne se tarit pas.**



### LA TETE 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 Alpine Surfer **NAMCO**
- 2 Tokyo Wars **NAMCO**
- 3 Sega Touring Car **SEGA**
- 4 Time Crisis **NAMCO**
- 5 Sega Rally **SEGA**

### TOP 5 JAMMA

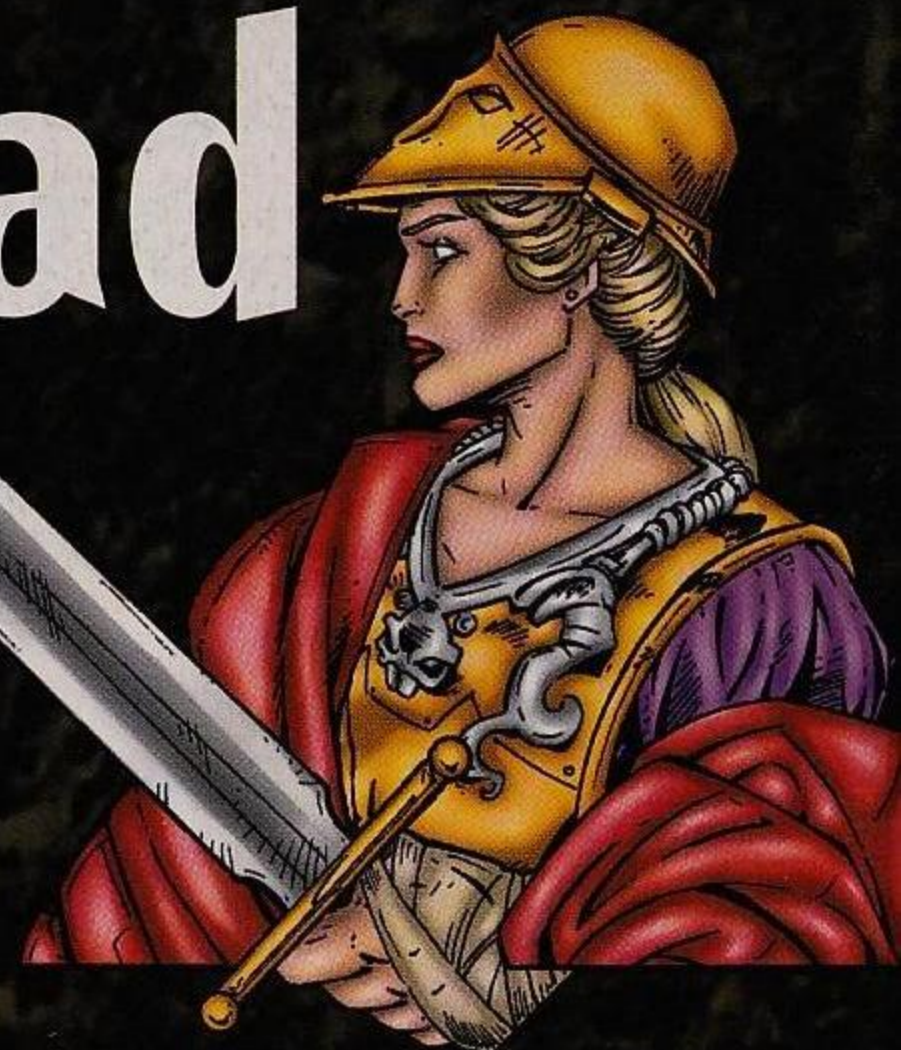
- 1 Virtua Fighter 3 **SEGA**
- 2 Decathlete **SEGA**
- 3 Last Bronx **SEGA**
- 4 King of fighters '96 **SNK**
- 5 Street Fighter Vs X-Men **CAPCOM**





CONCOURS

# Deus® - Joypad



## 1er Prix

Un dessin original  
 dédié par les dessinateurs  
 américains de DEUS®  
 dont la Star des « Comics »  
 Jimmy Lee  
 La collection complète  
 des Trad's DEUS®  
 1 Album Trad's® collector DEUS®  
 1 Porte-Trad's®  
 1 T-Shirt DEUS®  
 1 abonnement d'un an à Joypad.

Vos dessins ou créations  
 originaux devront nous  
 parvenir avant le 31/12/96  
 (cachet de la poste faisant foi).

NB : Vos envois devront être  
 accompagné d'une lettre  
 datée et signée autorisant la  
 reproduction de ceux-ci dans  
 le magazine Joypad. Pour les  
 participants mineurs cette  
 lettre devra porter la  
 signature du tuteur légal.  
 Aucun dessin ne sera ré-  
 expédié à son auteur.

## 2ème au 5ème Prix

1 Album Trad's® DEUS® collector  
 1 Porte-Trad's®  
 1 T-Shirt DEUS®  
 1 abonnement de six mois  
 à Joypad.

« Révélation de Joypad, que DEUS® lui a donné pour montrer à ses  
 joueurs les choses qui doivent arriver bientôt, et qu'il fait connaître  
 par l'envoi de son ange nommé magazine à ses lecteurs.

« C'est ainsi que commence, ou presque, l'Apocalypse  
 selon Saint Jean. Joypad, en prophète parmi les prophètes,  
 ne pouvait résister à l'appel! A quoi pourrait bien ressembler votre  
 Apocalypse selon Deus®, le jeu de Trad's® (dont vous avez trouvé de  
 précieux exemplaires dans le précédent numéro)? En d'autres  
 termes, car il convient d'être lors que l'on parle de révélation (on voit  
 comment ça à tourné lors de l'Inquisition!), nous vous invitons à  
 créer vos propres créatures divines dans un concours de dessins,  
 ayant pour thème les Dieux, et tout ce qui va avec avant le 31/12/96

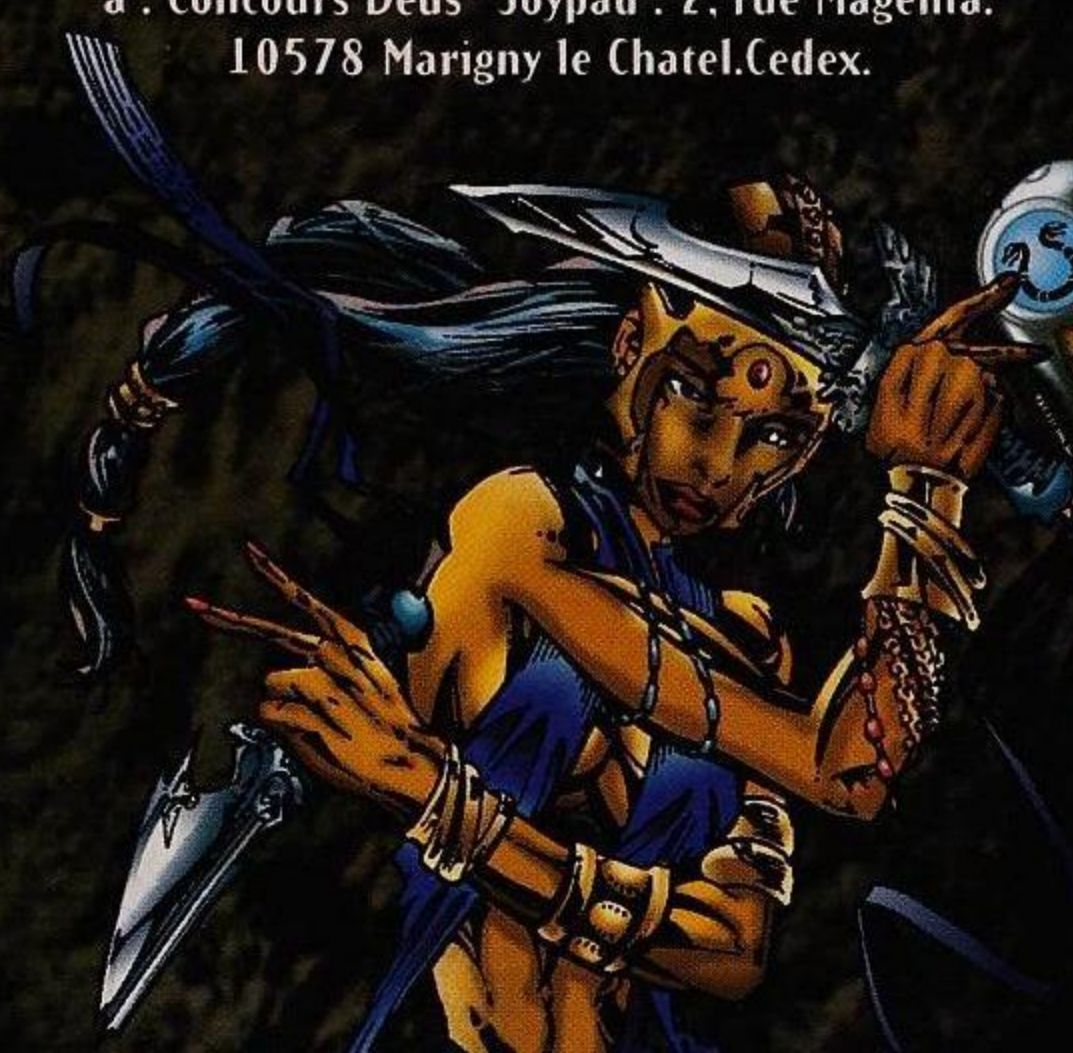
à : Concours Deus® Joypad . 2, rue Magenta,  
 10578 Marigny le Chatel.Cedex.

## 6ème au 30ème Prix

1 Album Trad's® collector DEUS®

## 31ème au 50ème Prix

1 Trad's® Power



# Anim'paad

Ce mois-ci dans Anim'paad, une sélection de vidéos et de manga à se faire offrir pour Noël, un petit zoom sur le manga et les vidéos de Lodoss ainsi qu'un shopping de notre Banana San national à Tokyo sur les milliards de produits de la série culte Evangelion.

## Les mangas du mois

### Du côté des manga

Côté manga, c'est un petit peu pareil : énormément de suites, mais quelques nouveautés chez Glénat avec la sortie imminente de trois grands titres de Osamu Tezuka, le père des manga (dont nous vous reparlerons prochainement). Chez Tonkam, c'est la fin de Video Girl ; mais la suite très attendue de RG Veda et Tôkyô Babylon. Quant aux éditions Delcourt, elles nous amènent deux titres déjà très connus !

### Nouveautés Delcourt

Après Mother Sarah, les éditions Delcourt nous proposent deux nouveaux titres déjà pré-publiés en kiosque dans Manga Collector. Le premier, c'est le manga de Lodoss (voir dossier pages plus loin). Le second, c'est Silent Mobius, un des manga les plus populaires de Kia Asamiya (Compiler). L'histoire raconte les aventures de six jeunes filles vivant dans un Tôkyô du futur en proie à des créatures surnaturelles. Elles sont à la tête d'une brigade spéciale surnommée l'A.M.P.D. Ce premier volume aux dessins parfois un peu simplistes n'est certes pas le meilleur, mais permet au moins de rentrer dans l'histoire. Nous n'y apprenons pas tout, et le passé assez mystérieux de nos six héroïnes semble ne se dévoiler que par morceaux. En fait, il nous fera patienter en attendant qu'un éditeur vidéo nous sorte un jour les deux grands films d'animation qui furent réalisés à partir de cette BD.



© Glénat/Toriyama

### Sorties mangas VF :

TITRE	VOL	ÉDITEUR
Asatte Dance	4	Tonkam
Astro Boy	1	Glénat
Bastard	2	Glénat
Blackjack	1	Glénat
City Hunter	9	J'ai Lu
Docteur Slump	8	Glénat
Eden's Bowy	1	Kraken
Fly	9	J'ai Lu
Ghost in the shell	2	Glénat
Le Roi Léo	1	Glénat
Lodoss	1	Delcourt
Noritaka	5	Glénat
Sailormoon	10	Glénat
Silent Mobius	1	Delcourt
RG Veda	5	Tonkam
Saber Cats	1	Kraken
Seraphic Feather	1	Manga Player
Tokyo Babylon	4	Tonkam

### Prévisions décembre :

TITRE	VOL	ÉDITEUR
Celia	1	Tonkam
City Hunter	10	J'ai Lu
Fly	10	J'ai Lu
Video Girl Len	14	Tonkam
X	1	Tonkam

### Fin de VGA

Video Girl Ai, c'est terminé ! Avec un treizième volume particulièrement émouvant. L'histoire finit-elle bien ? Pas bien ? Nous ne dévoilerons rien, dépêchez-vous de vous le procurer... Enfin, d'ici la fin de l'année sortiront très vite les deux volumes supplémentaires sur Video Girl Len, une petite histoire avec une autre video girl et d'autres personnages se déroulant quelques années plus tard. Mais que les fans de Masakazu Katsura se rassurent, Tonkam nous annonce pour janvier le premier volume de DNA2, autre série phare de l'auteur en cinq volumes.

# Le grand livre de Dragon Ball

Le grand livre de Dragon Ball est ce qu'on appelle plus communément au Japon un Art-book, c'est à dire un recueil d'illustrations ou de croquis d'un auteur ou d'un dessin animé. Celui-ci est consacré à Dragon Ball et contient les dessins en couleur réalisés par Toriyama pour des couvertures de manga, des posters ainsi que ses premières planches couleurs. Il s'agit en fait du premier Art-book de la série des huit sortis l'année dernière au Japon. Certes, il n'y avait pas grand-chose à traduire hormis une interview à la fin ; mais il a l'avantage d'être vendu moins cher et de respecter le format original. Par contre, Glénat ne compte pas sortir les sept autres volumes, soit trop compliqués à adapter étant donné que la BD n'est pas finie en France, soit parce qu'ils se rapportent au dessin animé sur lequel ils n'ont aucun droit.

## Sorties vidéo :

Titre	Vol.	ST/DB	Editeur
Blackjack	1	DB	AK Vidéo
Bubblegum Crisis	5	ST	Kaze
Cités d'Or	3	DB	AK Vidéo
Cités d'Or	4	DB	AK Vidéo
Galaxy Express	1	ST	Kaze
Gall Force	2	ST	Tonkam
Gunsmith Cats	3	DB	Kaze
Kishin Heidan	4	DB	Kaze
Lodoss	3	DB	Kaze
Macross II	3	DB	Kaze
Mermaid's scar	1	DB	AK Vidéo
Nuku-Nuku	2	ST	AK Vidéo
Reincarnations	3	ST	AK Vidéo
Salamandar	2	ST	Tonkam
Street Fighter II V	1	DB	Dynamic
Ushio & Tora	5	ST	Tonkam
Video Girl Ai	3	ST	Tonkam
You're Under Arrest 2	1	DB	AK Vidéo

## Prévisions décembre :

Titre	Vol.	ST/DB	Editeur
Bubblegum Crisis	6	ST	Kaze
El Hazard	3	DB	Kaze
Evangelion	1	ST	Dynamic
Genocyber	2	DB	Manga Vidéo
Golden Boy	3	DB	Kaze
Guyver	6	DB	Manga Vidéo
Héros de la galaxie	1	ST	Kaze
Macross Plus	3	DB	Manga Vidéo
Nuku-Nuku	3	ST	AK Vidéo
Tokyo Babylone	2	DB	Manga Vidéo

Parmi les nombreuses nouveautés de chez Manga Vidéo, nous avons retenu le second volume de Tokyo Babylone. Aussi bien réalisé que le premier, il vous entraînera dans une lutte contre le crime et le surnaturel à travers le médium Subaru et une étrange voyante qui l'aidera à identifier le coupable. À ne pas rater non plus : le troisième et avant-dernier volume de Macross Plus !

# Seraphic Feather

Seraphic Feather est la première BD d'une toute nouvelle collection lancée en librairie par le mensuel Manga Player. Quasi inconnue du public français, cette BD aux dessins sympathiques vous emmènera dans un récit de science-fiction. Un jeune garçon doté de pouvoirs psychiques devra s'opposer à quelqu'un voulant utiliser à son profit la technologie d'un vaisseau spatial extraterrestre découvert sur la Lune. Tout serait plus facile s'il n'était pas tombé amoureux de la sœur de son ennemi...

L'éditeur nous annonce par ailleurs quelques autres titres beaucoup plus connus comme Magic Knight Rayearth, la grand succès d'heroic-fantasy de Clamp (Tokyo Babylon, X, RG Veda) et Wingman, la première BD de Masakazu Katsura (Video Girl Ai). Ces deux titres sortiront en janvier avec Rampou, une histoire de génie à la Aladdin revue par les Japonais, le tout en librairie.

# Les vidéos du mois

Pas énormément de nouveautés en matière de vidéo pour cette fin d'année. Beaucoup de suites et de fins de série, ce qui devrait nous donner un prochain flux de nouveautés pour janvier. Kaze Animation termine Golden Boy, Gunsmith Cats et Kishin Heidan, Manga Vidéo sort enfin ses nouveautés (les dernières dataient de septembre), Tonkam poursuit Gall Force, Ushio & Tora et termine Video Girl Ai et AK Vidéo prévoit quelques versions doublées de titres qui ont bien marché en sous-titré comme Blackjack, You're Under Arrest 2 et Reincarnations. On attend aussi impatiemment le début d'Evangelion en fin d'année chez Dynamic Vision.



© Shueisha / KSS

## La sirène de Takahashi

Rumiko Takahashi est surtout connue en France pour avoir signé les manga de Lamu Maison Ikkoku/Juliette je t'aime et Ranma 1/2. Avec Mermaid's Scar qui sort chez AK Vidéo en version doublée, vous allez découvrir une autre facette de son talent. Tirée de petites histoires écrites sur le thème des sirènes, cette OAV aux dessins très soignés du studio Madhouse (Cyber City, Tokyo Babylon, X...) raconte la vie d'un couple de jeunes gens qui sont immortels depuis qu'ils ont mangé de la chair de cette créature mythique. Ils parcourent le Japon en vivant cette situation du mieux qu'ils le peuvent, jusqu'au jour où ils vont rencontrer un petit garçon qui est dans le même cas qu'eux. Je ne vous raconte pas ce qui va se passer, mais ce sera plutôt sanglant ; et croyez-moi, on est très loin des parties de rigolade ou des problèmes de cœur des BD de madame Takahashi !



© R. Takahashi / Shokukan / Victor

## Tokyo Babylone 2



## Galaxy Express 999

Voici enfin en vidéo chez Kaze Animation, un des grands succès du cycle Cinémanga. Le film de Galaxy Express 999 figure parmi les meilleures œuvres de Leiji Matsumoto, l'auteur d'Albator et Queen Millenium. On oublie vite sa durée (2 heures) et ses dessins parfois un peu kitsch lorsqu'on est plongé dans cette histoire aussi étrange qu'entraînante. Tetsurô, un jeune garçon dont la mère a été tuée sur Terre, n'a qu'un seul rêve : voyager à bord du Galaxy Express 999, un train unique qui traverse l'espace vers la planète qui lui donnera la vie éternelle grâce à un corps de métal. Mais voilà, il n'a pas assez d'argent pour se payer le billet... Jusqu'au jour où il rencontre Maetel, une belle jeune fille qui lui offre le billet à condition

qu'elle l'accompagne. Il accepte tout en sachant que cette proposition n'est certainement pas innocente... De nombreuses épreuves l'attendront, et nous aurons même la chance d'y retrouver Albator, Alfred (qui termine l'Arcadia /Atlantis) et Esmeralda.

Sachez enfin que le film sort à la fois en version doublée, et quelques semaines plus tard en version sous-titrée présentée dans un coffret.



# Lodoss

## Chronique d'un classique de l'heroic-fantasy

Deux ans après la sortie du premier volume du fameux dessin animé en version originale sous-titrée, Lodoss revient sur le devant de la scène avec, d'une part, la même série en version doublée pour séduire un public plus large, et d'autre part, la sortie du manga La dame de Falis chez Delcourt.

### Tout commence par un roman

Ryô Mizuno est l'auteur de Lodoss. Pour une fois, un dessin animé n'est pas tiré d'un manga mais d'un roman publié chaque mois dans Dragon Magazine, un mensuel japonais dédié à l'heroic-fantasy et tout ce qui s'y attache (les jeux de rôles notamment). Il est illustré par Yutaka Izubuchi, créateur des robots de Patlabor, qui réalise de magnifiques dessins des personnages mais aussi de l'univers de Lodoss (monde médiéval, dragons et autres créatures fantastiques).

Très vite, ce récit remporte un grand succès ; c'est en 1990 qu'il est adapté en 13 épisodes de 30 minutes destinés au marché de la vidéo, par le célèbre studio Madhouse. Nobuteru Yûki (Gunnm, X, Weathering Continent) est chargé d'animer et redessiner les personnages créés par Izubuchi. Ainsi malgré une animation parfois un peu statique, il en ressortira un véritable petit chef-d'œuvre qui deviendra un classique du genre, souvent copié par la suite.



### L'histoire

Elle réunit tous les éléments typiques des récits de Donjons et Dragons. Un groupe de six personnages va tenter de sauver l'île maudite de Lodoss en proie à des esprits maléfiques. Il y a Pam, le héros, un jeune chevalier plein d'espoir, Deedleet, l'elfe, Eto le moine, Ghim le nain, Woodchuck le brigand et Slayne le magicien. Chacun amènera son savoir et son expérience pour mener à bien sa mission. Si l'histoire n'a au fond rien de très original, son atout réside surtout dans la manière dont elle est traitée. Les personnages sont extrêmement bien développés et très vite attachants, tant du côté des gentils que du côté des méchants avec l'énigmatique Ashram dont la cause est aussi noble.

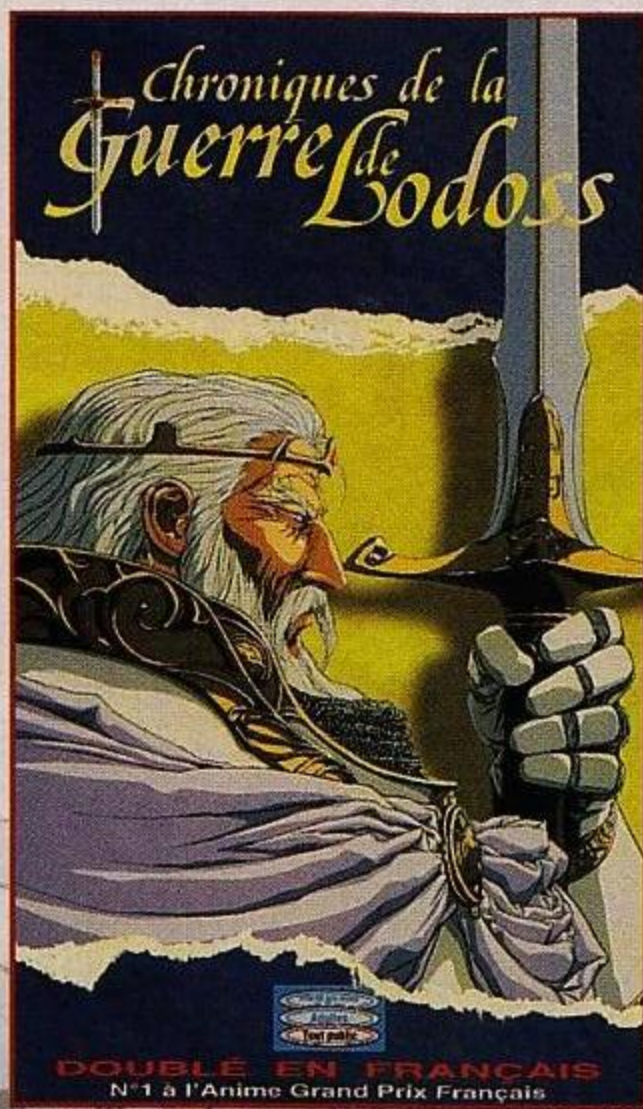
### Lodoss, le dessin animé !

Après avoir conquis les fans en version originale sous-titrée, Kaze Animation a donc décidé de ressortir Lodoss en version doublée. Le doublage a été plutôt soigné, bien qu'il n'arrive pas tout à fait à retranscrire toute la magie des voix japonaises ; mais le pari était presque impossible... Autre bonus, une version française des génériques de début et fin a été faite ; elle alterne, selon les épisodes, la chanson originale et la version karaoké ! Rappelons que la série compte 6 volumes, à raison de deux épisodes par cassette (excepté le premier qui en compte trois). Déjà deux volumes sont disponibles en doublé, le troisième sortira en décembre. Si vous préférez les V.O. sous-titrées, dépêchez-vous de vous les procurer car elles ne seront pas rééditées et deviendront vite des collectors !



© R. Mizuno / marubeni / Kadokawa / TBS

“Une version française pour que le grand public découvre Lodoss...”



## Lodoss, le manga !

Il existe au moins trois manga différents inspirés de Lodoss. Tous sont nés après le roman et après le dessin animé, et résultent un peu de son succès. Pour notre plus grand bonheur, Delcourt a choisi de publier La dame de Falis, le plus réussi et le plus joli graphiquement parlant. Ce premier volume rassemble l'intégrale de ce qui est paru à ce jour au Japon. Il s'agit par ailleurs de la même BD parue cet été dans le mensuel Manga Collector en kiosque, si ce n'est que l'impression et le papier sont ici de meilleure qualité.

Ce manga ne reprend pas du tout l'histoire du dessin animé. En fait, l'action se déroule bien des années avant. Elle développe un peu les origines de l'île de Lodoss et les premiers combats qui opposèrent jadis les forces maléfiques aux personnages comme le roi Beld ou Wort le magicien. On les retrouvera d'ailleurs plus tard dans les vidéos, mais en beaucoup plus âgés. Tout commence lorsqu'un duc du sud de l'île, pensant récupérer un certain pouvoir, offre sa propre fille en sacrifice et libère une armée de monstres qui sème la terreur sur l'île. Flaus, la grande prêtresse du dieu Falis, a pour mission de ramener l'ordre et la paix dans le royaume. Aidée de quelques mercenaires, elle devra mener un long et périlleux combat.



Comme la série en vidéo, ce manga devrait séduire les amateurs d'histoires de dragons, et autres créatures de ce genre. Il pourrait même séduire des fans de jeux de rôles qui ne sont pas spécialement branchés manga. De même, il est possible que tous les fans de manga n'y trouvent pas forcément leur compte, à cause d'une histoire où l'on est vite perdu si on n'en connaît pas les rouages.

# Flash

## AU PAYS DES SUSHI...

- Shingo Araki et Michi Himeno (dessinateurs de Saint Seiya, Kojirō, Babel II) terminent actuellement un film d'animation qui sortira en décembre au cinéma. Son titre : *Kindaichi shōnen no jikenbo* (Les enquêtes du jeune Kindaichi), est un manga très célèbre au Japon.
- Le nouveau film d'*Orange Road/Max* et compagnie vient de sortir au cinéma au Japon.
- Sortie également du film de *Blackjack* dont l'histoire commence à Atlanta lors des Jeux olympiques.
- Une nouvelle OAV de *Galaxie Fraulein Yuna* vient de sortir en vidéo.
- Akino Arai (Lodoss, Macross Plus) chante le générique de l'OAV tirée du jeu *Panzer Dragoon*.
- Une suite à *El Hazard* verra le jour au Japon en 97. Il s'agira de quatre nouvelles OAV.
- Sortie en vidéo de *Homa Hunter Lime*, une série d'OAV dessinée par Atsuko Nakajima (*Ranma 1/2*) qui était aussi un jeu sur PlayStation.

© Slayers Project



## AU PAYS DES ESCARGOTS...

- Le manga *Mai the psychic girl* de Ryoichi Ikegami (*Crying Freeman*, *Sanctuary*) vient de sortir en kiosque chez Semic, éditeur de comics. Également disponible, *Xenon* de Masaomi Kanzaki (auteur du manga de *Street Fighter II*).
- *Dragon Ball GT* devrait arriver, ces vacances-ci, sur TF1.
- Le film *Ghost in the shell* sortira bien au cinéma en France. Ce sera en janvier, sous l'œil expert de Christophe Gans (*Crying Freeman*).
- Le film drôle et populaire de *Slayers*, véritable parodie des dessins animés d'heroic-fantasy, devrait sortir vers avril chez AK Vidéo.
- C'est en décembre que sortira le premier volume de *Atoragon*, une série d'OAV dessinée par Yoshikazu Yasuhiko (*Venus wars*) chez Tonkam Vidéo.
- Dargaud qui vient de sortir des manga coréens, compte réaliser le manga très attendu de *Saint Seiya* (alias *Les chevaliers du zodiaque*).

© Kindaichi Project



# Evangelion

**Future série culte ? C'est à la fin de l'année que sortira, chez Dynamic Vision, la première cassette de la fameuse série dont tout le monde parle au Japon, Evangelion. Chaque cassette contiendra trois épisodes en version originale sous-titrée.**



Evangelion : © Gainax / Movie / TV Tokyo

## Souvenez-vous...

Comment ? Il y en a encore qui ne connaissent pas Evangelion ? Faut vous mettre à la page car il s'agit d'une des meilleures séries TV que le Japon ait produites depuis pas mal d'années. Bon, en France, elle ne sortira que directement en vidéo : en effet, plus aucune chaîne ne veut passer de série japonaise ; mais cela ne nous empêchera pas d'en profiter. Cette série est née dans les studios Gainax, la même équipe qui avait déjà réalisé trois grands classiques : la série Nadia le secret de l'eau bleue, le film Les ailes d'Honnéamisé et la série vidéo Gunbuster (inédites encore en France).

## Keskisspass ?

Dans le premier épisode, on fait la connaissance de Shinji, un jeune garçon de 14 ans contacté pour rejoindre la Nerv, un étrange institut scientifique près de Tokyo où il va retrouver son père qu'il n'a pas vu depuis trois ans. Les retrouvailles sont plutôt froides ; et très vite, on lui confie le pilotage d'un robot très spécial, à la forme humaine, baptisé Evangelion. En un rien de temps, il se retrouve à combattre une créature qu'on appelle un « Ange ». Que de mystères pour un premier jour... Qui sont des Anges ? D'où viennent-ils ? Pourquoi a-t-on construit des robots ? Pourquoi est-il le seul à

pouvoir le piloter avec Rei, une jeune fille au comportement très spécial qui était malade ? Une ribambelle de questions dont les auteurs ne nous dévoileront qu'une partie des réponses à travers 26 épisodes aux multiples rebondissements...

Sans pour autant tout vous dire, rappelons quelques faits pour situer l'action de cette histoire. En l'an 2015, une énorme météorite a provoqué de grands cataclysmes sur Terre en tombant en plein pôle Sud. Non seulement le niveau des mers est brusquement monté suite à une fonte des glaces, mais cette chute a aussi provoqué des changements de saisons, de climats qui ont profondément changé la vie sur la Terre. Heureusement, l'Homme a survécu et se remet lentement de cette tragédie. C'est apparemment dans le but d'étudier ces problèmes que fut créé l'institut où travaille le professeur Gendô, le père de Shinji. Mais ceci n'explique toujours pas l'apparition des Anges, une sorte de grands robots détruisant tout sur leur passage. Auraient-ils un lien avec la catastrophe ? C'est très possible et quasi sûr, mais lequel... ?

C'est un énorme succès au Japon, nous espérons qu'il en sera de même en France. Actuellement, deux films sont en préparation pour 1997. Le premier sera un remake des deux derniers épisodes, très controversés au Japon de par le peu de réponses qu'ils amènent aux nombreuses questions que pose la série. Le second sera une suite. Autant vous le dire maintenant, Evangelion n'est pas une série conventionnelle où à la fin les gentils gagnent ou perdent. C'est une véritable réflexion du réalisateur, Hideaki Anno, sur le monde, qui peut donner lieu à plusieurs interprétations ; mais nous n'en dirons pas plus, nous aurons l'occasion d'en reparler au moment de sa sortie en français...



Evangelion : © Gainax / Movie / TV Tokyo

# Evangelion : le shopping de Noël

C'est Noël ! Époque des batailles de boules de neige, des sapins nains kitsch qui perdent leurs épines, et des cadeaux. Justement, parlons-en des cadeaux ! J'ai voulu jouer les pères Noël, j'ai chaussé ma hotte et suis allé faire un petit tour dans les boutiques de Tokyo, afin de ramener le shopping de l'otaku nippon.

**A**u programme, Evangelion bien sûr ! C'est l'Animé qui cartonne le plus à Tokyo. Même si le grand public ne le connaît pas encore vraiment - il est sorti actuellement uniquement en série Animé à la télé, et en vidéo et LD, c'est-à-dire sur des supports pour fans d'Animé. La sortie prochaine en salles de cinéma devrait booster sa popularité. D'ailleurs, vous pouvez en avoir un petit aperçu dans la cassette qu'on vous offre dans ce numéro. Après avoir passé des journées à traîner dans toutes les boutiques et magasins spécialisés de la capitale de l'archipel nippon, voici le shopping le plus exhaustif du genre ! On peut diviser les objets en trois catégories. Il y a d'abord tout ce qui est manga. Je ne présenterai pas dans ces pages les cassettes vidéo, dont la version française est désormais en vente, et les LD, qui reprennent le dessin animé, mais plutôt les manga plus ou moins "exotiques" mais toujours étroitement liés à l'univers d'Evangelion. Puis il y a ce qu'on appelle les "Kito", ou Garage Kit. Il s'agit de modèles en plastique à monter soi-même, de maquettes ou encore de personnages tirés de l'Animé à décorer soi-même ou juste à collectionner. Enfin, on trouve la cohorte de gadgets divers et variés à l'effigie d'Evangelion.

## Les manga officiels

Il y en a deux sortes : ceux qui sont tirés du dessin animé, et qui sont donc illustrés par des images reprises de l'Animé. Et puis il y a un manga, dessiné par un des character designers de Gainax, Yoshiyuki Sadamoto.

### Le manga tiré de l'Animé

### Le manga officiel made in Gainax



Evangelion : © Gainax / Movie / TV Tokyo

## Le Film

Le film sortira au printemps 1997. Baptisé Evangelion Shito Sensei, jeu de mot que l'on peut traduire par Mort et Résurrection, il reprendra les épisodes de l'Animé, avec quelques variantes à partir de l'épisode 20. Ainsi, dans le volet 23, Rey ne meurt plus. Et bien sûr les épisodes 25 et 26, qui avaient causé un véritable scandale (voir plus bas), ont été refaits. Le film devrait durer deux heures environ.

Le spécialiste de la modification à Paris

Modif P.SX : 269 F  
cable R G B PSX 79F

Modif SATURNE : 200 F  
NEW modif sat accept tous formats saturne : 380 F

vous n' habitez pas paris ?  
evoyez votre console  
Konci vous offres les frais de port retour en CHRONOPOST  
delais 24 h !!!

Toutes nos modifications sont garantie 3 Mois les modifications sur place sont effectuée en 10 Minutes

reparation de toutes console devis gratuits

## KONCI

123 Bd Voltaire  
75011 Paris  
Tel: 01/ 44.93.51.30

### PLAYSTATION

FINAL FANTASY 7 V/JAP	TEL
SOULAGE V/JAP	499F
CHEVALIER BALFOMET VF	329F
DESTRUCTION D II VF	329F
TOMBE RAIDER VF	329F
DIE HARD VF	329F
FIFA 97 VF	329F
PANDEMONIUM VF	329F
STREET RACERS VF	329F
PROJECT X 2 VF	329F

### SATURN

MARVEL HEROES V/JAP	499F
DIE HARD TRILOGY	329F
DOOM	329F
HEART OF TARKNESS	329F
VIRTUA COP 2	329F
PROJECT X 2	329F
SOVIET STRIKE	329F

Revendeurs vous aussi modifier les consoles dans votre region les puces et schemas de modification sont au meilleurs prix chez nous Tel: 01/ 44.93.03.28 Fax: 01/ 44.93.51.34

## Les manga officiels

Ils sont très variés, autant dans leur style graphique que dans leur style littéraire. Ils regroupent généralement une série de courtes histoires, le plus souvent d'auteurs et de styles différents. Cela va des histoires d'horreur aux Shojo (scénarios romantiques). Mais la plupart sont en fait des manga humoristiques, qui reprennent les traits de caractère des personnages d'Evangelion, et les accentuent ou les déforment.



Evangelion : © Gainax / Movic / TV Tokyo



Evangelion : © Gainax / Movic / TV Tokyo

## Evangelion par un Otaku

Yasuhiro Yariga est ce qu'on peut appeler un Evangelion Otaku. Il possède toutes les cassettes vidéo de l'Animé, des tas de goodies ; et dès qu'une revue paraît avec un article consacré à Evangelion, il se rue chez le libraire pour en faire l'acquisition.



"Les fans d'Evangelion sont assez variés au Japon. Il y a tout d'abord les mordus d'Animé qui apprécient Evangelion pour la qualité des animations, la beauté des scènes, les héroïnes "kawai" et l'histoire. Il y a également un groupe plus âgé, composé de personnes attirées par le côté intellectuel du scénario, les métaphores qui parsèment l'Animé. Enfin, il y a les fans de science-fiction et de design de robots futuristes. Mais actuellement, les admirateurs de la série, très nombreux, sont surtout des otakus, et de sexe masculin en grande majorité. Les rapports entre les otakus et Gainax ne sont pas toujours roses. Gainax a commencé à diffuser son Animé à la télé à partir du mois d'octobre 1995 jusqu'en mars 1996. Les deux derniers épisodes (25 et 26) ont été "sabotés" : Gainax n'ayant plus assez de temps, s'est contenté de finir l'histoire d'Evangelion à l'aide de simples monologues. Les fans ont failli tout casser, et devant le tollé général, Gainax a promis de refaire les épisodes qui posent problème, pour la version cassette-vidéo/Laser Disc."

## Les goodies

Il y en a pour tous les goûts et toutes les bourses. Bien que destinés en priorité aux fans de la série, qui sont prêts à les acquérir à n'importe quel prix, ils ont tendance à être plutôt chers.



Un puzzle qui sert d'horloge une fois terminé.



Papier à lettres



Trousse

Porte-cartes

Cube en bois comportant des tampons qui reprennent les visages des personnages principaux.



Tapis de souris

Evangelion : © Gainax / Movic / TV Tokyo

## EVANGELION ET JEUX VIDÉO

Gainax a bien créé un jeu pour PC à partir d'Evangelion. D'autre part, Sega a commercialisé un "Interactive Movie" sur Saturn, basé sur l'Animé. Il est cependant probable qu'avec la sortie du film, et le succès grandissant au Japon, un éditeur se lance à nouveau dans la réalisation d'un jeu vidéo. Qui sait ?

## Les garages-kit

En plastique ou en résine, ils peuvent être montés ou juste peints et décorés. Il y en a de toutes les tailles, et de tous les genres.

Pour Evangelion, on peut les séparer en deux groupes : les mecha (anges, Eva...) et les personnages.



Evangelion : © Gainax / Movic / TV Tokyo





# Comics



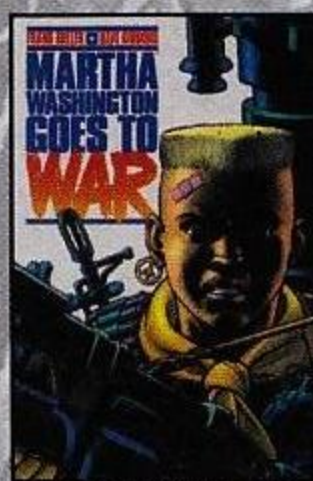
Noir c'est noir, ce mois-ci dans Comics News. Noir comme la couleur du corbeau de «The Crow», comme la peau de Martha Washington et comme les nouvelles de «Spaghetti Brothers». Sans oublier le côté obscur de la Force dans le nouveau cycle de «Star Wars».

## Spaghetti Brothers

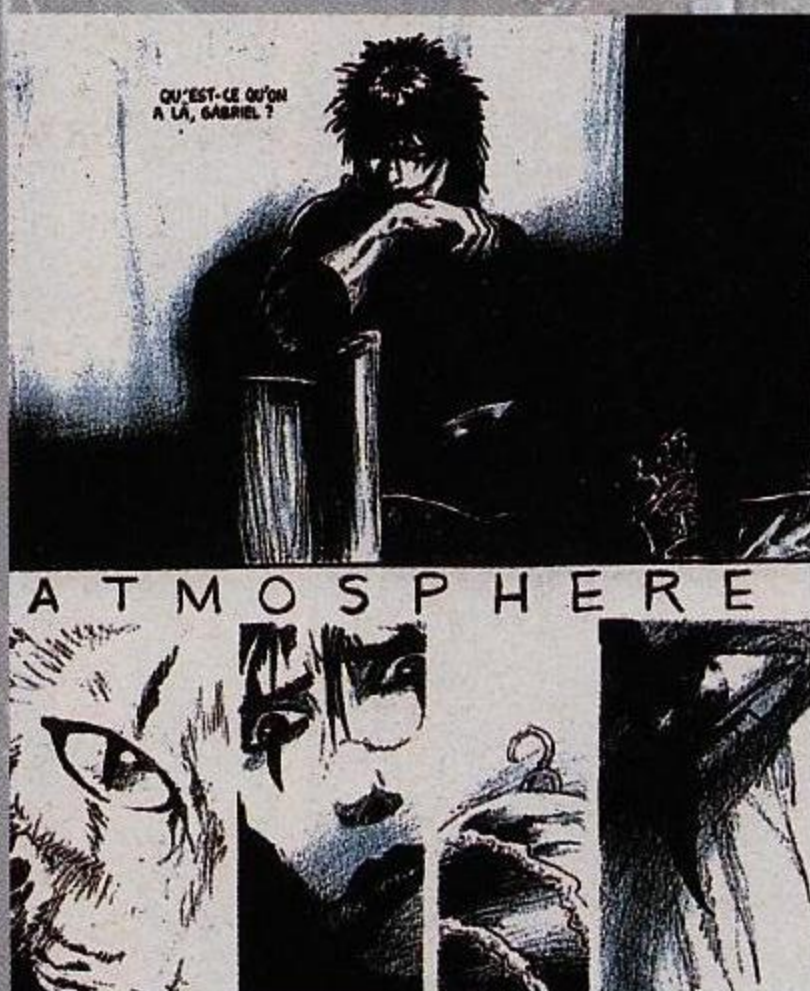
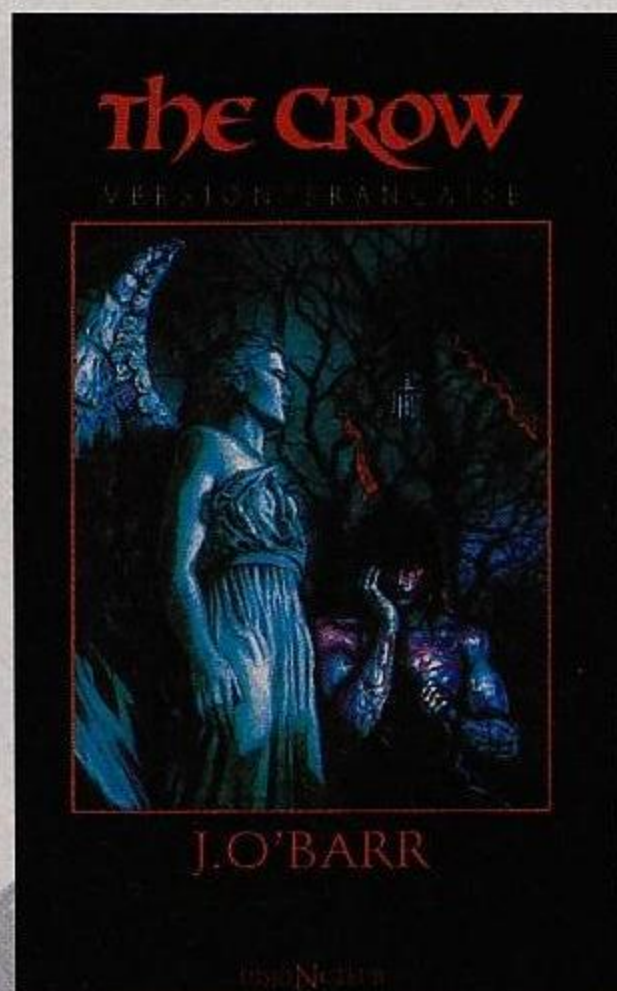


Un curé, une actrice, un flic, un gangster et une femme au foyer plutôt particulière : tels sont les membres de «Spaghetti Brothers» tome 4, qui regroupe 24 histoires courtes ayant pour dénominateur commun ... le meurtre ! Et sous toutes ses formes. C'est drôle, féroce, noir et plein d'action. (Éditions Vents d'Ouest-78 F)

## Martha Washington



Duo de choc pour ce chef-d'œuvre de la bande dessinée américaine. Au scénario, Frank Miller, dessinateur-scénariste qui a su donner une seconde vie à Batman dans «Dark Night» et relancer la carrière de certains super-héros comme Daredevil. Au dessin, Dave Gibbons, qui a illustré ce que beaucoup considèrent comme l'histoire la plus aboutie de super-héros : les Watchmen. Ensemble, ces deux créateurs de génie ont imaginé le personnage de Martha Washington, une femme soldat plongée dans le futur au cœur de la deuxième guerre de Sécession. Plus de 120 pages d'action, de suspense, de rebondissements pour ce formidable hymne à la vie. (Éditions Dark Horse-99 F)



## The Crow

The Crow : pour beaucoup d'entre vous, cette œuvre baroque, violente et romantique, est devenue un film culte. Réalisée par Alex Proyas, immortalisée par l'interprétation «habituée» de Brandon Lee (malheureusement décédé pendant le tournage), cette histoire est aujourd'hui disponible en bande dessinée. L'auteur, celui par qui tout a commencé, se nomme J. O'Barr et c'est l'inventeur d'Éric Draven, un jeune homme fou amoureux de sa femme, qui revient sur terre un an après sa mort pour se venger

de ceux qui l'ont tué lui et sa femme. Une œuvre forte, unique dans l'univers du comics. Au total, 244 pages de bonheur et une plongée dans les ténèbres qui vous poursuit pendant longtemps.

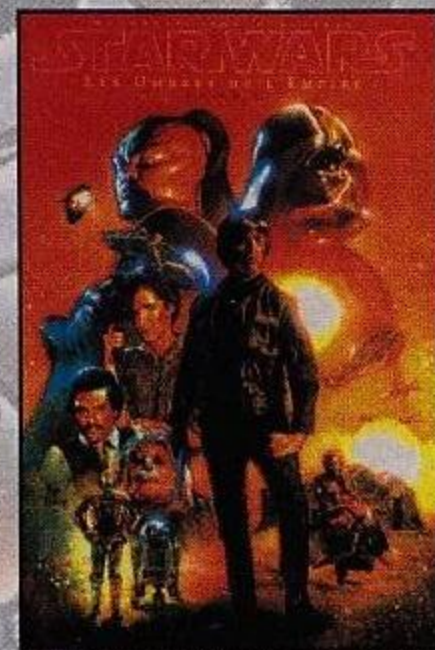
(Éditions Disjoncteur-99 F)



## Les Ombres de l'Empire

Ce premier volume d'une histoire prévue en deux tomes se déroule directement après l'«Empire Contre-Attaque». On y retrouve donc tous les personnages familiers de la série comme Luke Skywalker, Chewie, la princesse Leia, Darth Vader, Lando... et Han Solo toujours congelé dans un bloc de carbonite ! Ce dernier est possédé par Bobba Fett, un chasseur de primes qui veut livrer Solo à Jabba the Hutt (vous savez, la grosse grenouille hideuse). Une bonne manière de patienter en attendant le retour de «Star Wars» au cinéma, prévu au mois de mai prochain.

(Éditions Dark Horse-60 F)



Par Éric Pavon

MARCHÉ INTERNATIONAL DE L'ÉDITION ET DES NOUVEAUX MEDIA  
DU 9 AU 12 FÉVRIER 1997 - PALAIS DES FESTIVALS / CANNES - FRANCE

# milia'97

<http://www.reedmidem.milia.com>

# le courant interactif®

**N**aviguez dans le courant interactif au Milia'97, le premier marché international du contenu multimédia on-line et off-line. Près de 10.000 décisionnaires du monde entier viendront pour négocier des licences, former des alliances stratégiques, conclure des accords media multiples et de distribution. Carrefour de rencontre et d'innovation, temps fort dans la réflexion stratégique et l'information, le Milia'97 avec son programme des conférences, le Club des Jeunes Créateurs et les Milia d'Or est le rendez-vous incontournable de l'industrie multimédia.

POUR PLUS D'INFORMATIONS, CONTACTEZ : CHRISTOPHE BLUM, ANNE-MARIE PARENT, ANA VOGRIC  
REED MIDEM ORGANISATION - BP 572 - 11 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA 75726 PARIS  
CEDEX 15 - TEL : 33 (0) 1 41 90 44 60 - FAX : 33 (0) 1 41 90 44 70



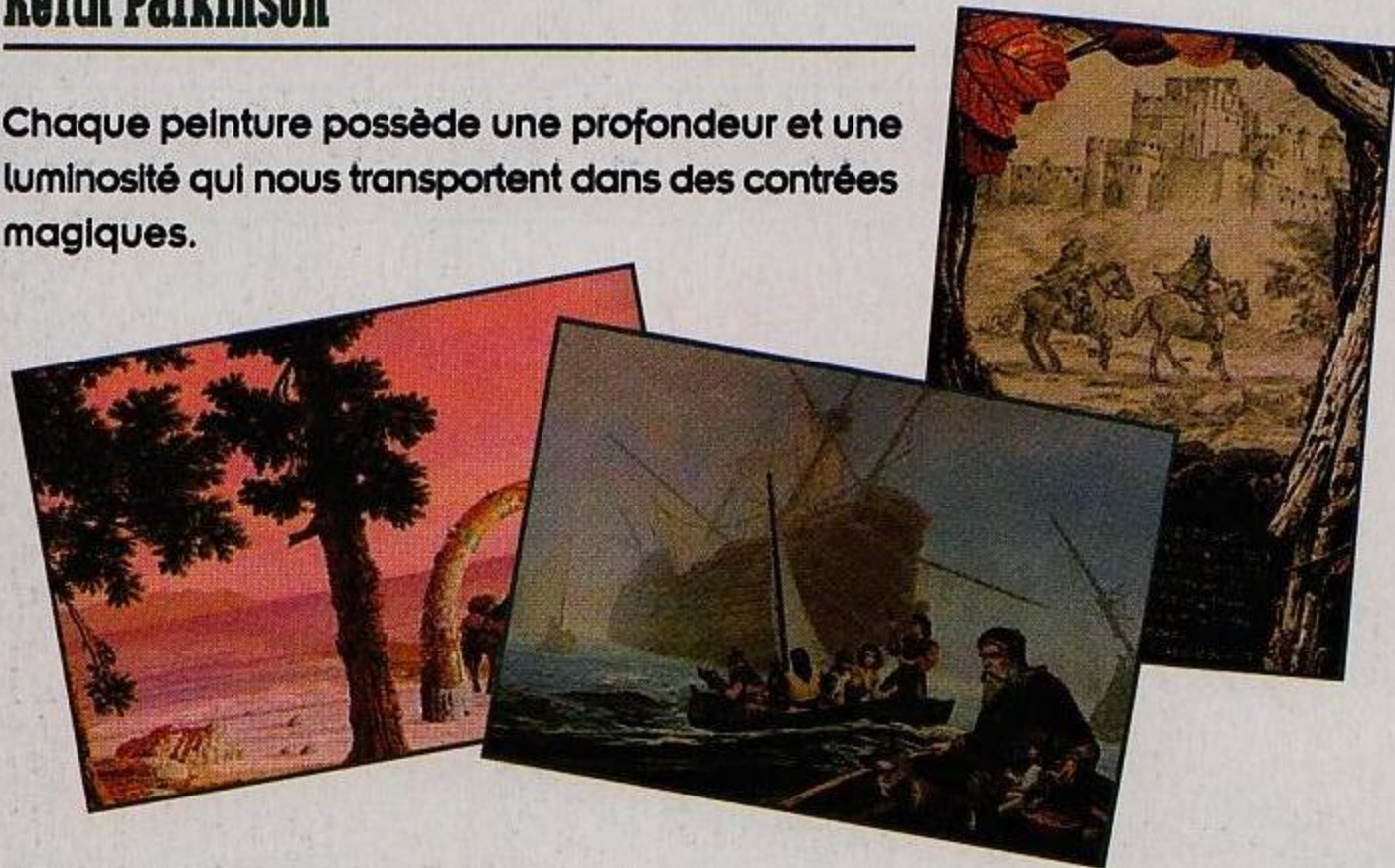
# À la carte

## Le complément illustrateurs

Joypad a fouillé dans ses archives de cartes pour trouver les meilleurs illustrateurs ayant collaboré à Guardians. Ces deux auteurs possèdent en effet leur propre collection de cartes (en import uniquement !). Tous les deux dans le genre heroic-fantasy, mais dans deux styles différents. Appréciez plutôt :

### Keith Parkinson

Chaque peinture possède une profondeur et une luminosité qui nous transportent dans des contrées magiques.



### Mike Ploog

Son trait caricatural nous plonge dans le fantastique le plus fou et donne vie aux rêves.



### L'île de la Dague

Premier supplément à Guardians (sorti en même temps que le jeu de base en français). Pour agrémenter vos armées de pirates et de trésors.

Éditeur : Descartes



## Guardians

Oyez ! Oyez ! Lecteurs de Joypad. Vous aimez les jeux de stratégie, vous aimez prendre plaisir à un jeu, et qui plus est vous êtes collectionneur de belles cartes... Guardians est fait pour vous.

Ce jeu a été créé pour être beau, amusant et intéressant : il l'est. Cinq artistes en vogue aux États-Unis l'ont illustré (Brom, Don Maltz, Keith Parkinson, Mike Ploog et James Warhola) et en ont fait un véritable plaisir pour les yeux. Il s'agit donc d'un jeu de carte de stratégie dont l'action se place dans "le passé véritable de notre Terre". Chaque joueur incarne un Vierkuns (un puissant mystique, quoi) protégé par un Guardian (sorte de Dieu). Chaque Vierkuns se sert des armées et des objets magiques contenus dans son paquet de base pour affronter l'adversaire. À part exécuter l'autre sur place, le but est de conquérir les six espaces disponibles sur l'aire de jeu (d'où la bonne dose de stratégie).

Les règles sont très complètes, illustrées et le système de jeu permet de jouer à deux ou à quatre. Autre point positif : un seul starter suffit pour commencer à jouer. À essayer absolument.

Éditeur : Descartes



## PREVIEW

### Battle Tech

Imaginez... XXXIe siècle, vous êtes aux commandes d'un robot de plus de 9 mètres de haut et de 100 tonnes, la bataille fait rage autour de vous... et bien sûr, la seule chose que vous ayez en tête, c'est d'exterminer l'armée adverse !

Ce n'est plus un rêve, c'est Battle Tech, le nouveau jeu de cartes de Wizard of the Coast. Ce jeu, riche de plus de 350 cartes, qui restitue l'ambiance du jeu de plateau distribué par FASA, devrait sortir courant novembre. Alors tenez-vous prêt à diriger votre armée de Battle Mechs.

Éditeur : Wizard of the Coast



Par Serge Février

# Si tu préfères payer plus cher, tourne la page...



**La solution pour acheter tes Jeux moins cher**



## Jusqu'à 3 JEUX 249F TTC AU CHOIX CHACUN + Frais d'envoi

Offre valable jusqu'au 31/03/97

### Et en plus... 2 Cadeaux de bienvenue!

**1<sup>er</sup> Cadeau**  
Une superbe K7 vidéo Cartoons

**2<sup>e</sup> Cadeau**  
Un cadeau surprise Si tu réponds dans les 8 jours.



**Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du CD-ROM**

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



**BON D'ESSAI GRATUIT** PS4

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM, 18 Rue d'Enghien BP 804, 75470 Paris Cédex 10

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1 <sup>er</sup> N°	2 <sup>e</sup> N°	3 <sup>e</sup> N°
--------------------	-------------------	-------------------

Je possède une  Saturn  PSX

Je possède également un ordinateur :  PC  MAC

Je choisis 1 JEU, je joins mon règlement de 278 F (249 F + 29 F de frais d'envoi)

Je choisis 2 JEUX, je joins mon règlement de 527 F (498 F + 29 F de frais d'envoi)

Je choisis 3 JEUX, je joins mon règlement de 776 F (747 F + 29 F de frais d'envoi)

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

CB N° \_\_\_\_\_ Expire le \_\_\_\_\_

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

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

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

(MAJUSCULES SVP)  M.  Mme.  Mlle.

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Né(e) le \_\_\_\_\_ Tél \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

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

Date \_\_\_\_\_

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

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur. Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse suivante: Club Européen du CD-ROM, 18 Rue d'Enghien, BP 804, 75470 Paris Cedex 10.

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

Le Club par Minitel et par Téléphone

08 36 67 05 05

3615 CECD

**Déchirez ici**

# ASTUCES

Précieusement vôtre, Kendy

## MOTOR TOON GP 2 PLAYSTATION

S'il est vrai que le trop-plein de nos astuces ait pu en agacer quelques-uns (la perfidie de certains est décidément sans limite), elle n'avait pour but que de susciter en vous des satisfactions légitimes de joueur assoiffé de bons conseils en tout genre. En ce mois précieux de décembre et de langueur monotone, la douceur réconfortante apportée par les astuces du mois en feront se pâmer plus d'un. Mais, suffit ! Coupons court à toutes ces élucubrations interminables et penchons-nous plutôt sur le menu concocté par nos soins : au programme des tips d'enfer pour WipEout 2097, Tunnel B1, Motor Toon GP 2, Shellshock...



"4e43" apparaîtra sur l'écran.

### POUR AVOIR LES GOODIES

Sur le menu principal, mettez le curseur sur "Goodies" puis validez-le. Une fois entré dans ce menu, faites les manipulations suivantes selon le goodie que vous désirez activer.

Pour avoir de nouveaux persos, maintenez L1 et pressez Select, maintenez L1+L2+R2 ; puis pressez Select, maintenez R1+R2 et pressez Select. L'indication "Extra Characters" apparaîtra alors.

### POUR AVOIR DE NOUVELLES PISTES

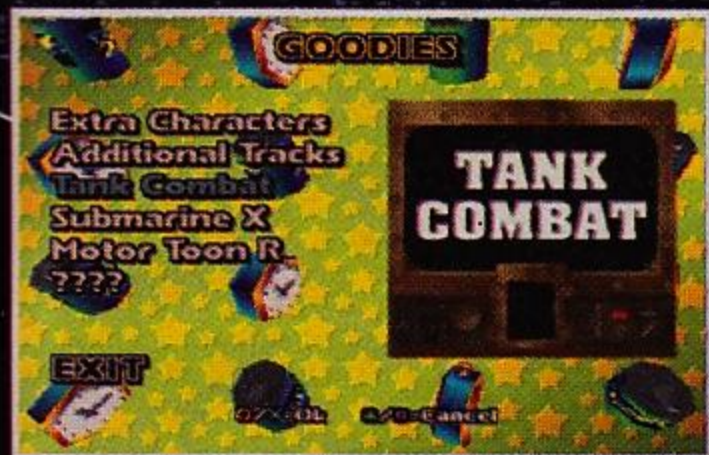
Une fois dans le menu "Goodies", maintenez L1 et pressez Select, maintenez R1 et pressez Select, maintenez L1+R1 et pressez Select, maintenez L1 puis pressez Select. L'indication "Additional Tracks" apparaît alors.



"4154" apparaîtra sur l'écran.

### TANK COMBAT

Une fois dans le menu "Goodies", maintenez L1+R1 puis pressez Select, maintenez L1 puis pressez Select, maintenez R1+R2 puis pressez Select. L'indication "Tank Combat" apparaîtra alors.



"5443" apparaîtra sur l'écran.

### POUR AVOIR DES OPTIONS INÉDITES

Sur le menu principal, mettez le curseur sur "Options" puis maintenez simultanément les boutons L1+L2+R1+R2, puis validez avec l'un des boutons du paddle. Une fois dans le menu des options, faites Bas pour faire défiler les nouvelles options.



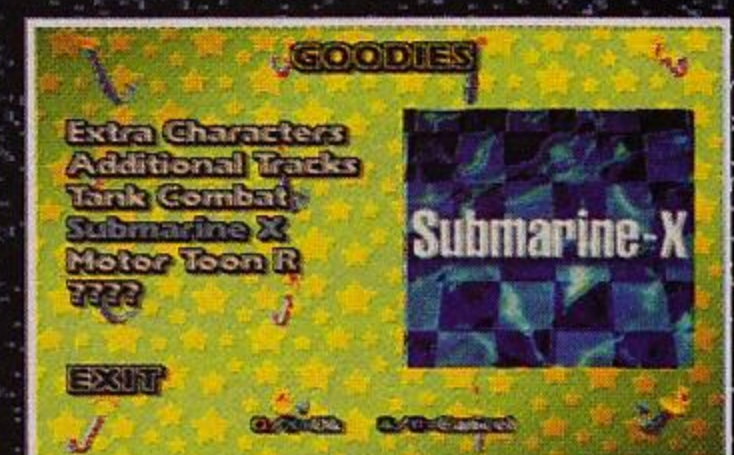
Faites L1+L2+R1+R2 puis validez avec l'un des boutons du paddle.



Vaici les nouvelles options.

### SUBMARINE-X

Une fois dans le menu "Goodies", maintenez L1+R1 et pressez Select, maintenez R1+R2 et maintenez Select, maintenez L1+R1 puis pressez Select, maintenez L2 et pressez Select. L'indication "Submarine X" apparaîtra alors.



"5358" apparaîtra sur l'écran.



"4631" apparaîtra sur l'écran.

### MOTOR TOON "R"

Une fois dans le menu "Goodies", maintenez L1 et pressez Select, maintenez L1+R2 et pressez Select, maintenez R1+R2 et pressez Select, maintenez R1 et pressez Select. L'indication "Motor Toon R" apparaîtra alors.

### LES CODES

DEPUQLDH  
KWAASDCQ  
QZHKWS-  
KR  
MJQUBLGR  
HQACDLDD  
BZDMJJJD  
TKSFATHN  
HWFRLXJD

## TIME COMMANDO PLAYSTATION

TIME COMMANDO  
JVZZRCBP  
KWAASDCQ  
LXBBTDDR

### POUR JOUER AVEC "DAISY THE COW"

Allez dans le menu des options et sélectionnez "Load". Une fois dans le menu des Passwords, entrez LLLLLLLLLLLL puis pressez le bouton Start. Vous commencerez alors la course avec ce nouveau vaisseau.

## CYBERSPEED PLAYSTATION

# FADE TO BLACK PLAYSTATION

Pour pouvoir activer les cheats suivants, vous devrez tout d'abord aller dans le menu des Passwords et entrer le code qui suit : ■, ▲, ●, ✕, ●, ▲. "INVALID CODE" s'affiche à l'écran. Une fois cela fait, vous pourrez entrer un second code selon le cheat mode que vous désirez activer.



## SÉLECTION DU STAGE

Entrez le code suivant : ●, ●, ▲, ✕, ■, ■. "INVALID CODE" s'affiche à l'écran. Ignorez cela et commencez une partie. Une fois cela effectué, faites Pause en pressant le bouton Start et mettez-vous sur l'option "Resume". Pressez sur le bouton ●, puis faites Droite avec la manette afin de choisir votre niveau ou Gauche pour redescendre dans les niveaux inférieurs.



Entrez ce code puis commencez une partie.



En pleine partie, faites Pause puis Rond.

## MOVIE PLAYER

Entrez le code suivant : ■, ✕, ●, ▲, ●, ✕. Cette option vous permettra de regarder toutes les démos du jeu ainsi que la demo inédite qui apparaît seulement si vous terminez le jeu avec ou sans la femme.



## BOUCLIER ILLIMITÉ

Entrez le code suivant : ■, ●, ●, ■, ▲, ✕. "INVALID CODE" s'affiche à l'écran. Ignorez cela et commencez une partie, vous ne pourrez plus mourir.



Vous êtes maintenant un highlander !

## NO DIE MODE

Entrez le code suivant : ▲, ✕, ▲, ▲, ■, ●. "INVALID CODE" s'affiche à l'écran. Ignorez cela et commencez une partie.



## POUR JOUER AVEC VITRIDI

A l'écran de sélection des personnages, faites Droite, Droite, Droite, Haut, Haut, Bas, Gauche, Gauche, Bas, Bas.

# RISE OF THE ROBOT 2 PLAYSTATION

## POUR ACCÉDER AU DEBUG MODE

Sur l'écran-titre, faites Haut, Bas, Gauche, Droite, Bas, Bas, Droite, Droite, ■. Si tout baigne, vous entendrez un petit son ! Cette option vous permettra de choisir les niveaux, de bidouiller les crédits...

# SHELLSHOCK PLAYSTATION

## POUR ÊTRE INVINCIBLE

Commencez une partie, puis pressez simultanément les boutons Start+Select pendant plus de trois secondes afin de revenir sur l'écran-titre. Ensuite, faites Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, ▲. Si tout baigne, vous entendrez un petit son !

LEVEL: 1  
INVULNERABILITY: OFF  
FULL UPGRADES: OFF

Faites la manip' sur cet écran.



Voici le menu du debug mode.



Commencez une partie, puis faites Start+Select.



Faites la manip'.

# ASTUCES

## SLAM 'N JAM 96 PLAYSTATION

ATTENTION, TOUTES LES MANIPULATIONS SONT A EFFECTUER SUR CET ECRAN !

SCOUTING REPORT		CRANK 'N LEADERS				
SHOOTING - Interior	3rd					
SHOOTING - Outside	1st					
SPEED	1st					
BALL HANDLING	1st					
DEFENSE	1st					
	OVERALL	1ST				
STARTERS						
	Pos	Shots	Spd	Stk	Def	
30	Wayne Lindsey	6'7"	70-45	70	60	70
42	Doug Williams	6'10"	64-70	68	68	63
33	K. Abdul-Jabbar	7'2"	93-95	97	86	98
31	Douglas Newton	6'7"	73-57	89	82	70
32	Magic Johnson	6'9"	93-95	97	86	98
CONTINUE		QUIT GAME				
HOME - ALL-STARS						

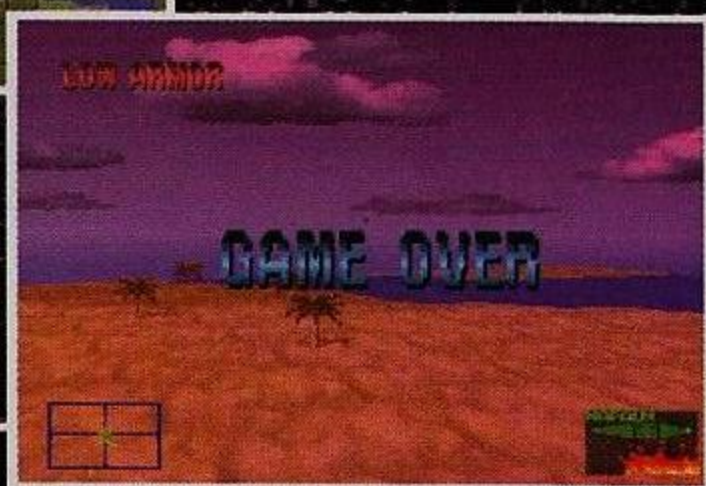
### POUR VOIR DANSER UNE BLONDE

Commencez une mission, puis en pleine partie faites Pause en pressant le bouton Start. Une fois cela fait, pressez successivement les boutons suivants : Gauche, ■, ■, ■, ■, Haut, ▲, ▲, ▲, Droite, ●, Bas, ✕, Bas, ✕, Bas, ✕, Bas, ✕, Bas, ✕. Si la manipulation est réussie, la Pause se décoincera toute seule. Maintenant, il faudra vous suicider en vous laissant flinguer par les ennemis. Après cela, lorsque vous recommencerez une nouvelle mission, lors du briefing, vous verrez un officier vous dire : "Well done !" tandis qu'une superbe blonde exécutera une danse un peu "hot" devant vos yeux de merlan frit !



Durant le jeu, faites Pause et exécutez la manip'.

Faites-vous abattre.



Voici le lot de consolation !



### POUR JOUER AVEC DES JOUEURS GRANDS ET MAIGRES

Choisissez votre équipe, puis allez sur l'écran intitulé "Scouting Report". Ensuite, pressez plusieurs fois simultanément les boutons ✕+R1, et ce, jusqu'à ce que la partie commence. Pressez ensuite deux fois le bouton Start pour activer le cheat.



### POUR JOUER AVEC DES TETES ENORMES

Choisissez votre équipe, puis allez sur l'écran intitulé "Scouting Report". Ensuite, pressez plusieurs fois simultanément les boutons ✕+L1, et ce, jusqu'à ce que la partie commence. Pressez ensuite deux fois le bouton Start pour activer le cheat.



### POUR ACCROITRE LE POURCENTAGE DE REUSSITE DES SHOTS !

Choisissez votre équipe, puis allez sur l'écran intitulé "Scouting Report". Ensuite, maintenez enfoncé le bouton L1, et ce jusqu'à ce que la partie commence. Pressez ensuite deux fois le bouton Start pour activer le cheat.

## AGILE WARRIOR F-111 PLAYSTATION

### POUR RENDRE LE JEU PLUS DIFFICILE

Allez sur l'écran de sélection des véhicules, puis maintenez enfoncés les boutons L1+L2+R1+R2. Cela aura pour effet de faire exploser tous les véhicules à l'exception d'un seul, ce qui vous rendra la tâche bien plus difficile !

Faites L1+L2+R1+R2.

## RETURN FIRE PLAYSTATION



## RESIDENT EVIL PLAYSTATION

### POUR FAIRE RESET UNE FOIS DANS LA PARTIE

En pleine partie, pressez le bouton Start pour faire apparaître le menu de sélection des objets, ensuite maintenez enfoncés plus de trois secondes les boutons Start et Select en même temps.



Faites Start+Select plus de trois secondes.



# COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

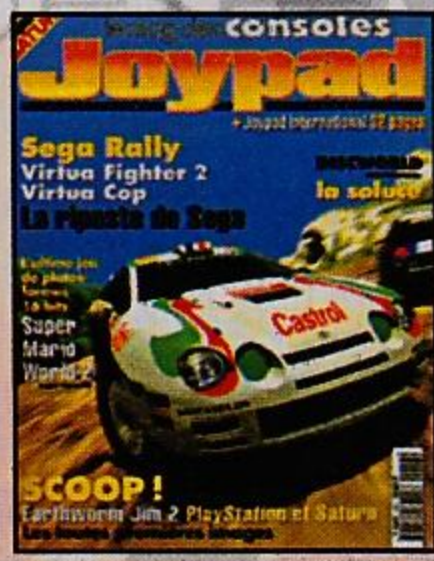
Commandez les anciens numéros de Joypad !



42



43



44



45



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

- **Cadeau :** la cassette vidéo catalogue d'Océan 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 Codopit, Crying Freeman, Applesed...  
Poster : Dragon Ball Z, le film
- + Joypad International

- **Tests :** Yoshi's Island (SN), Doom (PS), Viewpoint (PS), Phantasy Star IV (MD)...
- **Sol + Tips :** Myst (PS/Sat), Virtua Fighter 2 (Sat), Yoshi's Island (SN), MK3 (PS), Virtua Cop (Sat)...
- **Dossiers :** Earthworm Jim 2 sur 32 bits Internet et les consoles de jeux
- **Anim'Paad :** Raze 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 six 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

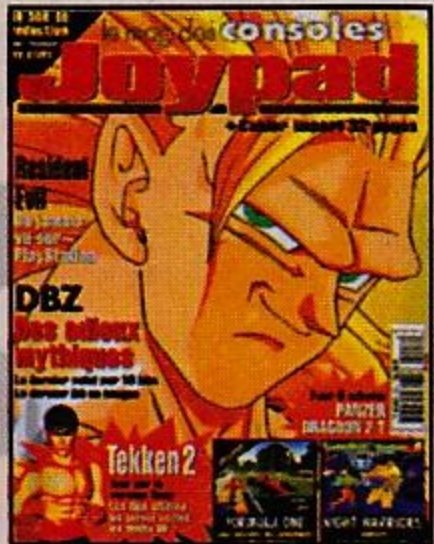
- **Priorité aux jeux !**
- **Tests :** Toshinden 2 (PS), Actua Soccer (PS), FIFA'96 (PS), D (PS/Sat), Donkey Kong Country 2 (SN), Total NBA'96 (PS), NBA In The Zone (PS)...
- **Sol + Tips :** Virtua Fighter 2 (Sat), Doom (PS), Myst (Sat/PS) la suite, Street Fighter Zero (PS), Donkey Kong Country 2 (SN)...
- **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



51



52



53



54



- **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), Toshinden S (Sat), NBA Jam T.E. (Sat), Gex (PS), Street Fighter Zero (PS)...
- **Dossiers :** Les bons plans de l'occasion Le retour de Dragon Ball sur PlayStation
- **Anim'Paad :** Fam&thrie, 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), Toshinden 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/Toshinden
- + Joypad International

- **Tests :** Adidas Power Soccer (PS) Guardians Heroes (Sat), Street Fighter Alpha (PS/Sat), Ridge Racer Revolution (PS)
- **Sol + T :** X-Men (Sat), Guardians Heroes (Sat), Toy Story (MD), DK Country 2 (SN)...
- **Dossier :** Formula One PlayStation, le prodige de Psygnosis
- **Anim'Paad :** DBZ le nouveau film, Noritaha, You're Under Arrest...
- **Poster :** Mother Sarah / Yugen Kaisha
- + Joypad International

- **Cadeau :** Supplément 32 pages sur tous les nouveaux mangas japonais.
- **Tests :** Fade to Black (PS), Euro 96 (Sat), baku Baku Animal (Sat)
- **Sol + Tips :** Kol'95 (Sat), Titan Wars (Sat), Alien Trilogy (PS), Kileak the Blood (PS), Dragon Ball Z (SFC)...
- **Anim'Paad :** Black Jack, Cobra, Porco Rosso, Ghost in the Shell, et l'interview de Hazuo Komatsubara.
- **Poster :** 3x3 Eyes / Ridge Racer Revolution

- **2 cadeaux :** Le manga Mother Sarah + une carte de collection X-Files.
- **Tests :** Formula 1 (PS), Olympic Games, Intern. Track & Field (PS), Resident Evil (PS), Slam'n'Jam'96 (PS-Sat), Sampras Extrême (PS)...
- **Sol + Tips :** Need For Speed (PS), Assault Rigs (PS), Tekken 2 (PS), Adidas Power Soccer (PS), Starblade Alpha (PS), The Horde (Saturn)...
- **Anim'Paad :** Dossier Clamp, City Hunter, Fly, Lamu, Nuku-Nuku, Be Bop...
- **Poster :** Resident Evil/ El Hazard.



56



57



58

- **Cadeau :** Planchette d'autocollants Memory Card pour Saturn et PlayStation.
- **Tests :** Blazing Dragons (PS), Time Commando (PS), Nights (Sat), DBZ (PS), Davis Cup (PS), Return Fire (PS), The Story of Thor 2 (Sat)...
- **Sol + Tips :** Descent (PS), Magic Carpet (PS), Lone Soldier (PS), Total NBA'96 (PS), DBZ (PS), Gex (Sat), Virtua Fighter Kids (Sat)...
- **Anim'Paad :** Dossier Masamune Shirow, 3X3 Eyes, Video Girl Ai, Manga Mania, Takeru...
- **Poster :** Time Commando/ Gunsmith Cats.

- **Cadeau :** Trois cartes de collection Tekken 2
- **Tests :** WipeOut 2097 (PS), Die Hard Trilogy (PS), Tunnel B1 (PS), Burning Road (PS), Exhumed (Sat), Darkstalkers (PS)...
- **Sol + Tips :** Mario 64 (N64), Tobal N°1 (PS), The Need For Speed (PS), King of 95 (PS), Bomberman (Sat)...
- **Anim'Paad :** DBZ le film, Bastard et un dossier complet sur Evangelion.
- **Poster :** Turok / Tekken 2

- **Cadeau :** Les Trads Deu, le tableau de scores et l'autocollant Beedam.
- **Tests :** Tomb Raider (PS), Crash Bandicoot (PS), Star Gladiator (PS), Fighting Vipers (Sat), Street Racer (PS), X2 (PS), Soviet Strike (PS)...
- **Sol + Tips :** Tobal n°1 (PS), Street Fighter Zero 2 (Sat), Guardian Heroes (Sat), Fighting Vipers (Sat)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation ainsi qu'un dossier sur Kenichi Sonoda (Gunsmith Cats).
- **Poster :** Crash Bandicoot / Paro Wars.

Pour recevoir chez vous les numéros de Joypad présentés ci-dessus, (mais aussi les n° 35 à 44) 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 (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  
10355 MARGNY LE CHATEL CEDEX**

Nom ..... prénom .....

Adresse .....

.....

N°46    N°47    N°48    N°49    N°50

N°51    N°52    N°53    N°54    N°55

N°56    N°57    N°58

# ASTUCES

## WIPEOUT 2097

PLAYSTATION

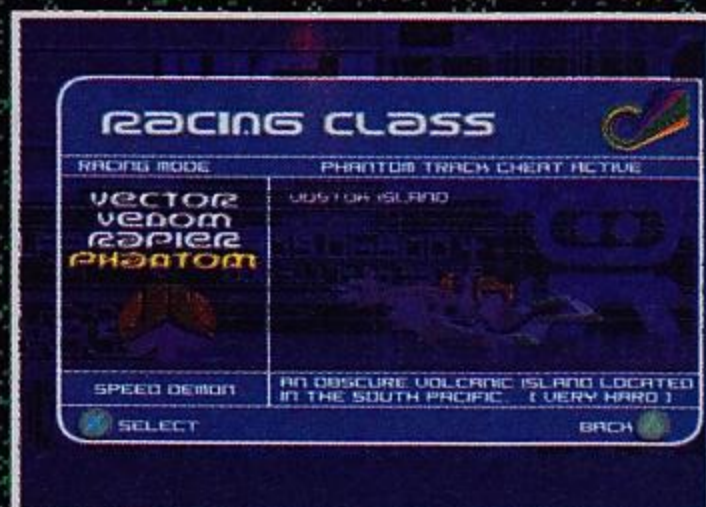
ATTENTION, LES ASTUCES QUI SUIVENT SONT A REALISER SUR CET ECRAN

### POUR JOUER AVEC LE VAISSEAU PIRANHA

Sur l'écran de sélection général, maintenez enfoncés les boutons L1+R1+Select puis faites X, X, X, X, O, A, B. Ensuite allez dans le menu de sélection des vaisseaux, vous remarquerez que "Piranha" est apparu.

### POUR JOUER SUR LA PISTE PHANTOM TRACK

Sur l'écran de sélection général, maintenez enfoncés les boutons L1+R1+Select puis faites A, A, A, O, O, O. Ensuite allez dans le menu de sélection des circuits, vous remarquerez que "Phantom" est apparu.



ATTENTION, TOUTES LES ASTUCES SUIVANTES SONT A EFFECTUER PENDANT LE JEU EN METTANT LA PAUSE

### POUR ETRE INDESTRUCTIBLE

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1+R1+Select et faites ensuite A, X, B, Rond, A, X, B, Rond. Si la manipulation est bonne, lorsque vous décrocherez la Pause, vous verrez un flash.

### POUR AVOIR LE MINI GUN

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1+R1+Select et faites ensuite B, O, X, B, O, X, A. Si la manipulation est bonne, lorsque vous décrocherez la Pause, vous verrez un flash.

### MUNITIONS INFINIES

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1+R1+Select et faites ensuite X, X, B, B, O, O, A. Si la manipulation est bonne, lorsque vous décrocherez la Pause, vous verrez un flash.

### TEMPS INFINI

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1+R1+Select et faites ensuite A, B, O, X, A, B, O, X. Si la manipulation est bonne, lorsque vous décrocherez la Pause, vous verrez un flash.

Après la manip, le temps se bloque automatiquement.



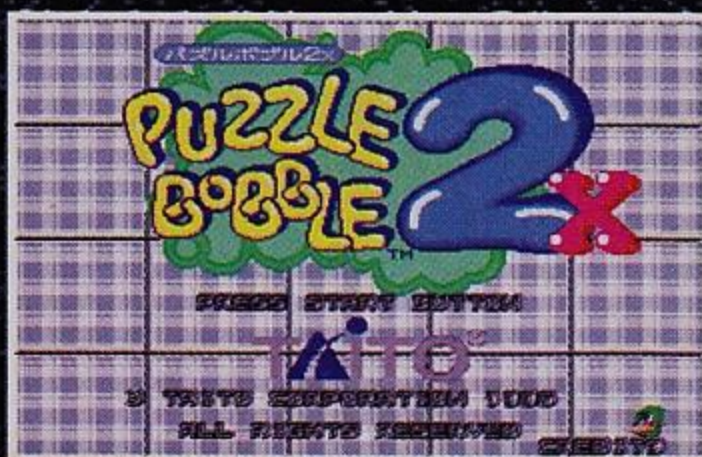
## BUST A MOVE 2

SATURN

### POUR JOUER DANS UN STAGE INEDIT

Sur l'écran-titre, faites X, Gauche, Droite, X. Un autre petit monstre bizarre apparaîtra au bas de l'écran.

Faites X, Gauche, Droite, X.



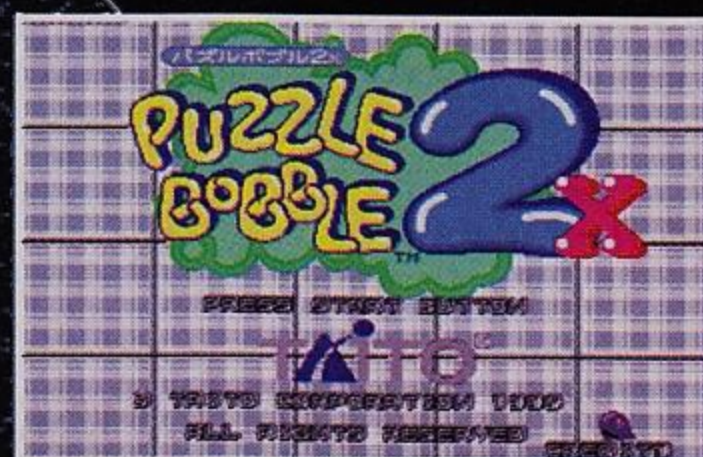
### POUR JOUER EN MODE "SUPER EXPLOSION"

Sur l'écran-titre, faites Bas, Z, Haut, Z. Un petit fantôme apparaît alors au bas de l'écran. Ce mode vous permet de déclencher des explosions lorsque vous faites des super-cartons au niveau des boules!

## TUNNEL B1

PLAYSTATION

Faites Bas, Z, Haut, Z.



### POUR VOUS REMETTRE DES MUNITIONS

Pendant le jeu, sans faire la pause, pressez simultanément les boutons R1+R2+L1+L2+B+A+O+X pour vous recharger en munitions. Vous pouvez exécuter cette astuce à volonté!



Faites R1+R2+L1+L2+B+A+O+X



# ASTUCES

## SKELETON WARRIORS SATURN

**ATTENTION, TOUTES LES MANIPULATIONS SONT A EFFECTUER PENDANT LE JEU APRES AVOIR ENCLENCHE LA PAUSE.**



### POUR AVOIR LE CIRCUIT CACHE "LOST VEGAS"

Choisissez le mode "Tournament" puis allez dans le menu des Passwords. Entrez le code suivant : CWCLJR. Lorsque vous irez dans le menu de sélection des circuits, vous verrez que la piste "Lost Vegas" sera désormais disponible.



Entrez le code suivant : CWCLJR.



Voici le fameux circuit caché.

### POUR JOUER AVEC LA "WARRIOR"

Choisissez le mode "Tournament" puis allez dans le menu des Passwords. Entrez le code suivant : CWCLJR. Une fois cela effectué, revenez sur l'écran de sélection principal puis choisissez un autre mode que "Tournament". Sur le menu de sélection des véhicules sera apparue la "Warrior".



### POUR ETRE INVINCIBLE

Commencez une partie puis faites Pause en pressant sur le bouton Start. Ensuite pressez successivement les boutons suivants : C, Droite, A, Z, Y, Gauche, A, Droite, Bas, B, A, B, Y. Votre personnage clignotera en cas de réussite et pourra même traverser ses ennemis.



Vous pourrez traverser vos ennemis.

### POUR AVOIR 99 VIES

Commencez une partie puis faites Pause en pressant sur le bouton Start. Ensuite pressez successivement les boutons suivants : B, A, Bas, B, A, Gauche, Bas, Droite, Y, Haut. Si tout baigne, à côté du symbole du masque, le chiffre "99" apparaîtra.



"99" apparaît en haut à gauche de l'écran.

### POUR AVOIR DU CRISTAL INFINI

Commencez une partie puis faites Pause en pressant sur le bouton Start. Ensuite pressez successivement les boutons suivants : Gauche, A, Z, Y, C, Droite, A, B, B, Y, Bas, A, Bas, Bas, Y.

## NEED FOR SPEED SATURN

### POUR JOUER EN MODE "RALLY"

Choisissez le mode "Tournament" puis allez dans le menu des Passwords. Entrez le code suivant : CWCLJR. Une fois cela effectué, revenez sur l'écran de sélection principal puis choisissez un autre mode que "Tournament". Sur le menu de sélection des circuits, il suffira de maintenir enfoncés les boutons L+R pour faire apparaître l'indication "Rally". Ce mode est applicable à tous les circuits du jeu.



Choisissez un autre mode que "Tournament" après avoir entré le code.



Faites L+R.

## VIRTUA FIGHTER KIDS SATURN

### POUR JOUER DE FACE CONTRE L'ADVERSAIRE

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez enfoncé le bouton L puis validez votre combattant. C'est simple !



Maintenez enfoncé le bouton L.



Vous êtes transparent et vous voyez votre adversaire de face.

POUR ETRE INVINCIBLE  
AVOIR TOUTES LES ARMES  
ET CHOISIR VOTRE NIVEAU

# SHELLSHOCK

**SATURN**

Allez dans le hangar, puis faites Bas, Haut, Bas, sept fois Haut, Bas, Bas, A, A, A. Un menu apparaîtra en cas de réussite.

LEVEL: 1  
INVULNERABILITY: OFF  
FULL UPGRADES: OFF

# BLAM MACHINEHEAD

**SATURN**

## LES CODES

Niveau 1.2 : Q58NM LDZCQ 4HWGE  
Niveau 1.3 : TDM75 UH80T XO6BE  
Niveau 1.4 : VO1PP JCP6V H4ULJ  
Niveau 2.1 : OF2OF OHX8Y OE95W  
Niveau 2.2 : 42W3T JGK-P 5K5H7  
Niveau 2.3 : VR4T2 6EZD5 SHCMM  
Niveau 2.4 : 1NBCX CXV6 PA3K1  
Niveau 2.5 : ZFOX D YSKXJ Q2NGZ

Niveau 3.1 : 2XVSD AHO3J S2MF-  
Niveau 3.2 : WOJ8H 3Y8-D -7FRU  
Niveau 3.3 : THYDH OMZDU 3CZFK  
Niveau 3.4 : ISOJ3 130BP V2MW8  
Niveau 4.1 : YCTS6 PUUKS 28SD1  
Niveau 4.2 : Q29LH UDUY4 21FSD  
Niveau 4.3 : WS7Y6 HOPIW BOFGK  
Niveau 4.4 : 2RHK4 RB9RU Z1IT2

# WIPEOUT

**SATURN**

## POUR JOUER EN "RAPIER CLASS"

Sur le menu principal "Start Race/Options", mettez le curseur sur "Start Race" puis pressez simultanément les boutons suivants A+B+C+Z+Gauche. Lorsque vous irez sur l'écran de sélection des modes, "Rapiér Class" sera apparu.



Faites A+B+C+Z+Gauche.



Et voilà !

# ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

POUR JOUER AVEC TROIS PERSONNAGES CACHÉS

Entrez les Kombat-Kodes suivants :

Normal Sub-Zero : 760 520

Mileena : 700 723

Ermac : 964 2400

**SATURN**

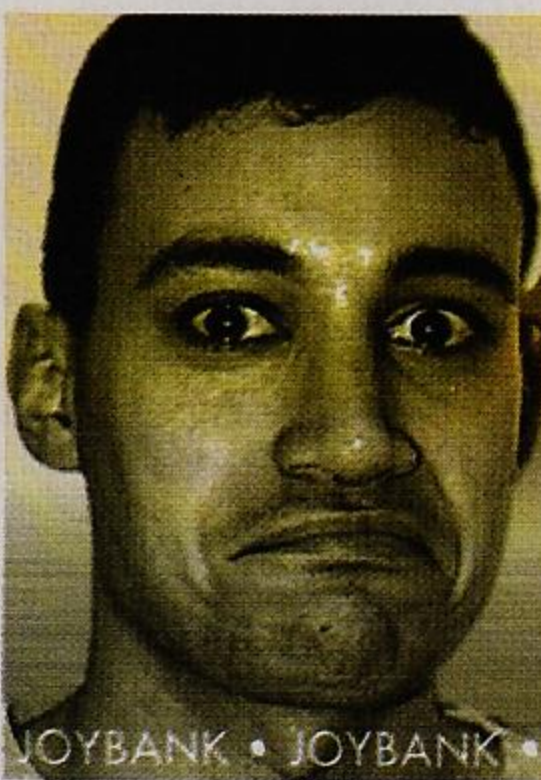
DES TONNES D'ASTUCES  
DISPONIBLES SUR  
**3615 JOYPAD**

# 100

JOYS\$



JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK



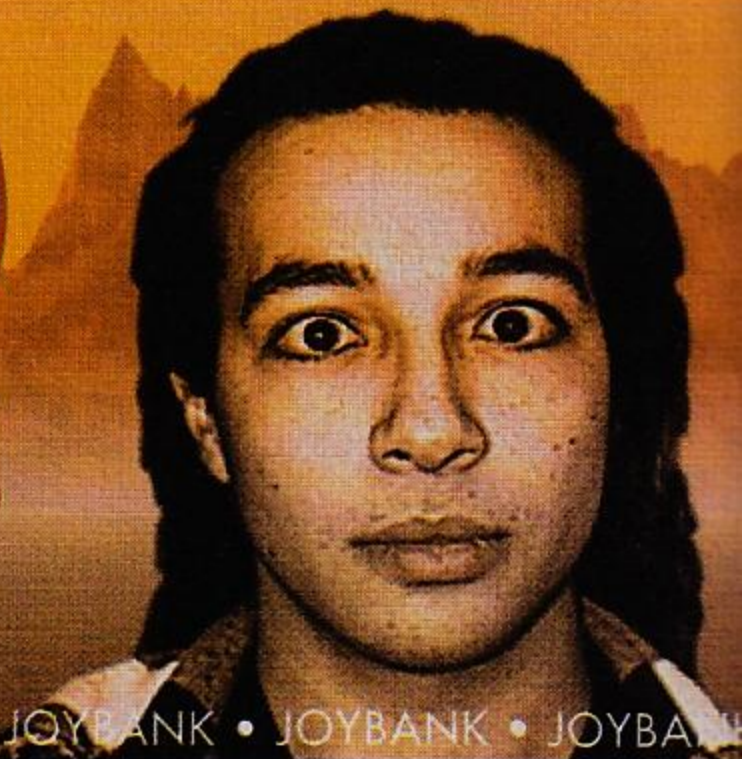
# 50

JOYS\$

JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

# 40

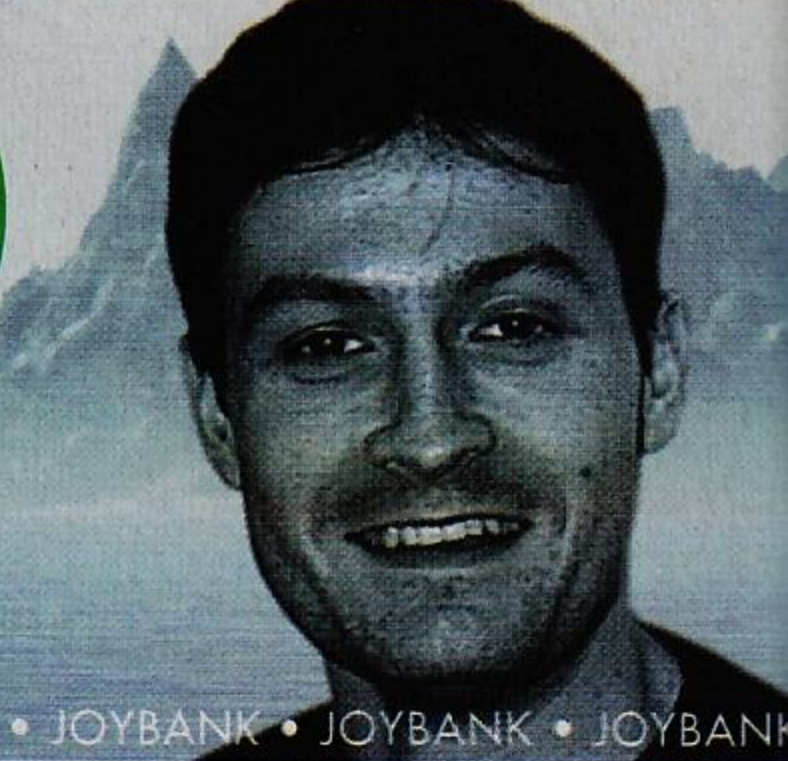
JOYS\$



JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

# 10

JOYS\$



JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

# 10

JOYS\$



JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK



# ANK

**LOT N°1  
LE JEU CRASH  
BANDICOOT POUR  
PLAYSTATION  
5 GAGNANTS  
2 000 JOY\$  
OFFERT PAR SONY  
C.E.**

Vous ne rêvez pas. C'est Noël, et à cette occasion Sony vous propose de remporter chez vous ce petit Bandicoot haut en couleurs. Alors, vous envoyez vos billets et zou, dans la foulée vous recevez un nouveau jeu pour votre PlayStation.



**LOT N°2  
LE JEU WIPEOUT 2097  
POUR PLAYSTATION  
4 GAGNANTS  
2 000 JOY\$**

**OFFERT PAR PSYGNOSIS**

On ne recule devant rien, à la Joybank ! M. Zlu va en perdre son petit déjeuner. Cette fois, on parle de vaisseaux, de vitesse et de sensations pour bien commencer l'année. À peine sorti, ce Wipeout-là peut déjà être chez vous. Dépêchez-vous, il n'y en aura pas pour tout le monde !

**LOT N°5  
LE CASQUE D'AYRTON SENNA SIGNÉ DE LA MAIN DU  
DIEU DE LA F1  
1 GAGNANT  
5 000 000 000 JOY\$  
OFFERT PAR TRAZOM**

Un casque d'Ayrton Senna authentique et dédié de la main même du pilote. Vous ne rêvez pas, c'est bel et bien dans la Joybank et vous pourrez (peut-être) le gagner. On y croit bien fort, tout comme au Père Noël. N d Trazom : Rêvez pas trop quand même !

**LOT N°3  
LE JEU GEX POUR  
SATURN ET LE T-SHIRT  
ASSORTI  
5 GAGNANTS  
2 000 JOY\$  
OFFERT PAR BMG  
FRANCE**

Possesseurs de Saturn, c'est à vous que nous nous adressons. Rempotez un jeu Gex comme ça, hop, facile. Précipitez-vous sur votre stock de Joy\$, vous avez bien fait de les conserver si longtemps.



**LOT N°4  
LE JEU NINJA WARRIORS POUR SUPER  
NINTENDO  
5 GAGNANTS  
750 JOY\$  
OFFERT PAR TITUS**



Et on ne les oublie pas, les possesseurs de Super Nintendo. Vous pensiez que Joypad vous avait oubliés ? Tout faux ! C'est aussi votre tour de gagner un jeu grâce à l'éditeur français Titus. Si vous vous sentez une âme de Ninja, foncez !



## VENTE AUX ENCHÈRES JOYPAD 59

(BON À DÉCOUPER ET A REMPLIR EN LETTRES MAJUSCULES • DATE LIMITE D'ENVOI : 31 décembre 1996)

à renvoyer à JOYPAD 6 bis, rue Fournier 92 588 Clichy cedex

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

MISE À PRIX LOT N°1 : ..... MISE À PRIX LOT N°2 : ..... MISE À PRIX LOT N°3 : ..... MISE À PRIX LOT N°4 : ..... MISE À PRIX LOT N°5 : .....

TOTAL DES MISES : ..... VOTRE CONSOLE : .....

# PETITES ANNONCES

## Nintendo

### Achat

**Département 29**  
Achète, échange, vends jeux SNIN, possède Secret of Mana, Evermore, recherche Alcahest, NHL 94, Mario RPG, Dungeon Master, Lufia 2, BOF, 7th Saga, Romancing Saga 2 et 3. Tel à Jérôme au 02 98 95 51 78.

**Département 38**  
Achète RPG et Action RPG sur tout support et toute version de la SNIN. Tel à Kevin au 04 74 58 11 72 après 18 h 30.

**Département 63**  
Achète sur SFC jeux : Capitaine Tsubasa : 500 Frs maxi ou échange contre les 3 RPG de DBZ. Tel à Franck au 04 73 96 91 49 entre 10 h et 20 h.

**Département 94**  
Achète Ultra 64 + Mario + PilotWings + câble NTSC : 2200 Frs. Tel au 01 47 06 82 11 le soir.

### Contact

**Département 38**  
Echange SNES + 16 jeux (Nintendoscope, MK 3, Secret of Mana...) + nbx accessoires contre Playstation + 2 pads + 2 jeux. Tel après 19 h au 04 74 94 45 60.

**Département 85**  
Echange EWJ, Breath of Fire 2, Lagoon, contre autre RPG, vends SN 50/60 Hz, Final Fantasy 3 : 650 Frs. Tel à Sylvain au 02 51 67 14 92 le week-end.

**Département 85**  
Echange T. Bee 2, Mario All Stars, Cool Spot, SF2 Turbo, Axelay, Actraiser 2 contre EWJ 2, F. Fight 3, Ardy Light Foot, échange ou vends jeux Saturn et GG. Tel à Christophe au 02 51 58 84 28.

**Département 91**  
Echange SNIN avec 2 pads + 2 jeux : Super Soccer et Eric Cantona contre Platine DCC enregistreuse. Tel à Philippe après 16 h au 01 64 48 11 54.

### Vente

**Département 7**  
Vends N64 + Mario, tbe : 2800 Frs à débattre. Tel à Jérémie au 04 75 37 43 96.

**Département 7**  
Vends jeux SFC : Final Fantasy 6 : 200 Frs, Tactics Ogre, 250 Frs, Fita 100 Frs, Kl 100 Frs, Soulblader jap 100 Frs. Tel à Philippe au 04 75 08 28 75 à partir de 19 h.

**Département 10**  
Vends SNIN + 2 pads + 5 jeux : 750 Frs, vente séparée possible, échange ou vends jeux Playstation VF (Resident Evil, Paradisus...). Tel à Claude 03 25 80 68 83.

**Département 10**  
Vends SNIN + 1 pad + Starwars + SF2 + Dragon Ball + R-Type + Mario All Stars : 700 Frs. Tel au 03 25 79 97 76 après 18 h.

**Département 13**  
Vends SNIN + 2 pads + adaptateur 60 Hz + Sextupleur + 7 jeux (MK2, Mario All Star) : 200 Frs ou jeux de 100 à 150 Frs. Tel au 04 91 06 23 14.

**Département 17**  
Vends NES + 2 manettes + pistolet + 8 jeux (Tiny Toon, Kick Off, Hogans Alley, Top Gun, Mario Bros 1, Duck Hunt, Gauntlet 2, Goal) bon état, le tout pour 750 Frs à débattre. Tel au 05 46 67 06 91.

**Département 25**  
Vends SNES avec deux pads et Super Mario Kart, All Stars et Mario Paint, le tout pour 500 Frs. Tel à Thierry après 18 h au 03 81 90 53 12.

**Département 25**  
Vends GB + 5 jeux (Zelda...) + quadrupleur + câble link 450 Frs. Tel au 03 81 57 96 03 à Emilien.

**Département 34**  
Vends SNIN + 2 pads + 9 jeux + AD29 : 1000 Frs. Tel au 04 67 70 76 05.

**Département 44**  
Vends SNIN + Bazoocatone + Action Replay + 10 jeux (Yoshi Island, Samourai Shodown...) + 2 pads dont 1 turbo, le tout pour 1500 Frs à débattre. Tel à Christophe au 02 40 75 05 91.

**Département 59**  
Vends sur SFC : RPG (Front Mission 2, Mother 2...) Cherche Star Ocean, cherche Playstation ou Saturn à bas prix. Tel entre 18 et 20 h au 03 28 61 92 64.

**Département 59**  
Vends SGB : 200 Frs ou échange contre Ridge Racer 1 ou 2 ou Tekken 2. Tel à Sylvain au 03 20 80 82 33 dans le 59.

**Département 60**  
Vends SNES + 2 pads + 9 jeux + adaptateur universel : 1000 Frs (pas de vente séparée possible). Tel au 03 44 21 56 16.

**Département 62**  
Vends NES + 2 pads + 2 jeux : 250 Frs et jeux MD de 50 à 100 Frs (Fifa Soccer 95, Alien 3, Mr Nutz...). Tel après 18 h au 03 21 81 59 16.

**Département 63**  
Vends jeux GB : Megaman 3, Addams Family et Jurassic Park de 50 à 100 Frs. Tel à Alexandre au 04 73 68 47 50 après 17 h.

**Département 68**  
Vends SNIN + 2 pads + 7 jeux (Doom, Secret of Mana, Killer Instinct, SF2 Turbo...) 1800 Frs, le tout. Tel à Jérôme au 03 89 68 26 78 après 18 h 30.

**Département 69**  
Vends SNIN + 9 jeux + quintupleur + Action Replay : 1000 Frs. Tel au 04 78 83 37 86.

**Département 74**  
Vends SNIN + 2 pads + 1 pad turbo + 5 jeux : le tout à 1200 Frs. Tel au 04 50 58 15 97 et Nintendoscope 6 + 1 cartouches de 6 jeux à 300 Frs.

**Département 74**  
Vends GB + câble de connexion + 6 jeux + malette de transport, le tout en très bon état à 500 Frs. Tel au 04 50 25 80 76.

**Département 75**  
Vends SN + 12 jeux (MK2, DKC, NBA 95) + Action Replay + 2 pads + switch 50/60 Hz + Adaptateur, le tout pour 850 Frs. Tel au 01 42 93 50 33 à Julien.

**Département 75**  
Vends SNIN + 2 pads + 3 jeux + GB 10 jeux, le tout pour d'une valeur de 3500 Frs, vendue pour 1400 Frs. Tel au 01 42 05 97 28 à Mike entre 19 et 20 h.

**Département 77**  
Vends Nintendo 64 modifiée + Mario 64 + Pilotwings 4 : 4000 Frs. Tel à Pierre au 01 60 72 58 15.

**Département 77**  
Vends manette NES avantage 100 Frs, 12 jeux NES 80 rs pièce. Tel au 01 60 03 96 77.

**Département 78**  
Vends SNES + 25 jeux (factures et emballage) : 3000 Frs à débattre. Tel au 01 34 60 22 64 à Jean-Marc ou Stéphanie.

**Département 86**  
Vends Nintendo NES avec 2 jeux : 250 Frs. Tel au 05 49 90 87 74 après 17 h.

**Département 87**  
Vends SNIN + 13 jeux (Mario Kart, Obelix, F1 Pole Position, NBA JAM...) + 2 pads dont 1 turbo : 1500 Frs. Tel au 05 55 30 55 54.

**Département 91**  
Vends ou échange Yoshi Island, achète Mario RPG, vends sur MD : Shining Force 2, vends ou échange sur Playstation : Destruction Derby, Kileak the Blood. Tel à David au 01 69 30 84 23.

**Département 94**  
Vends SNIN avec MK 3 et SSF + 2 pads : 650 Frs. Tel au 01 45 47 71 68 à Frédéric.

## Playstation

### Achat

**Département 13**  
Achète jeux récents, échanges, vends jeux Playstation (Fade to Black, Formula One, Resident Evil, Tekken 2...). Tel à Philippe au 04 42 59 58 55.

**Département 38**  
Achète sur Playstation : Tekken 2, DBZ, Casper, Worms, Crash Bandicoot, MK Trilogy, SF Zero 2 entre 100 Frs et 200 Frs. Tel à Thibault au 04 76 65 90 03 après 17 h.

**Département 59**  
Achète jeux Playstation et vends Saturn + 8 jeux (Paner Dragon 2, Nights, World Series Baseball, Vampire Hunter...). Tel à Jérôme au 03 20 31 71 97 ou au 03 27 83 91 17.

**Département 84**  
Achète jeux Playstation entre 150 et 250 Frs : Crash Bandicoot, Formula One, SF Alpha, Blazing Dragons, les Chevaliers de Baphomet, Pandemonium. Tel à François de 17 h 30 à 19 h au 04 90 83 26 23.

### Contact

**Département 49**  
Echange Time Commando contre Shellshock ou autre. Tel au 02 41 67 68 39

**Département 69**  
Echange sur Playstation : Strike 96, World Wrestling, Tshinden 2, Tekken, NHL Face Off, contre volant (possible 2 jeux) ou autres jeux. Tel au 04 72 50 49 19 à David.

**Département 86**  
Recherche sur Playstation : Time Commando, Tomb Raider, Wipeout 2097, Tunnel B1, Crash Bandicoot faire offre. Tel au 05 49 42 65 00 et achète jeux sur Saturn.

### Vente

**Département 13**  
Vends Time Commando + lot de Joypad. Tel au 04 42 59 17 06.

**Département 13**  
Vends Resident Evil ou Ridge Racer Revolution. Tel au 04 91 59 20 49 à Victor de 17 h 30 à 20 h 30.

**Département 33**  
Vends sur Playstation : Wipeout 150 Frs et sur MD : Samourai Shodown 170 Frs. William Pires 43 Route de la Poste 33370 Pompignac.

**Département 38**  
Vends jeux : Resident Evil 300 Frs, Adidas 280 Frs, Need for Speed 280 Frs, MK3 : 220 Frs, Firestorm 200 Frs, Total NBA 280 Frs, le tout en tbe, frais de port inclus. Tel au 04 72 49 05 90.

**Département 40**  
Vends jeux Playstation : Tekken, Destruction Derby, Discworld, Fade to Black, Resident Evil, Adidas Power Soccer, Formula One de 140 à 240 Frs. Tel au 05 58 77 07 07.

**Département 40**  
Vends jeux Playstation et Saturn à bas prix : KOF 95, SFO 2, Crash Bandicoot, Tobal... Tel à James au 05 58 71 68 68.

**Département 56**  
Vends jeux Playstation : Resident Evil 250 Frs, Tekken 150 Frs, frais de port inclus. Tel au 02 97 05 15 41 à Frédéric.

**Département 59**  
Vends jeux Playstation : Destruction Derby 180 Frs, Twisted Metal 200 Frs, Need for Speed 300 Frs. Tel à Denis au 03 28 49 04 73 entre 17 et 19 h.

**Département 59**  
Vends jeux Playstation : 150 Frs port compris : RRR, NBA in the Zone, Destruction Derby, Tekken, NFL Game Day. Tel au 03 20 55 10 12 le soir.

**Département 59**  
Vends Doom sur Playstation à 260 Frs et pour 260 Frs les 4 jeux GG (Kick Off, Street of Rage, Sonic et Mickey). Tel au 03 27 68 08 43 à Geoffroy.

**Département 60**  
Vends Vampire : 200 Frs, Wipeout 170 Frs, Thunderhawk 2 : 200 Frs. Tel à Ludovic au 03 44 44 22 54 après 18 h.

**Département 68**  
Vends jeux Playstation à prix sympas. Christophe Urbain 12 Rue de la Weiss 68125 Housen ou tel au 00 49 761 58 49 50 après 16 h.

**Département 75**  
Vends Tekken VF 200 Frs, Ridge Racer 250 Frs, Resident Evil, Adidas Power Soccer 270 Frs chacun + 20 Frs de port. Tel au 01 46 54 47 04 sauf le week-end.

**Département 75**  
Vends Playstation avec 2 pads + 1 Memory Card et 12 jeux : 3000 Frs. Tel au 01 43 57 05 48.

**Département 75**  
Vends Total NBA, Adidas Power Soccer, Doom, Air Combat, Olympic Soccer de 150 à 200 Frs, vends aussi X-Men, SF Zero sur Saturn. Tel à Fabrice au 01 45 31 07 84.

**Département 76**  
Vends jeux Playstation : Final Doom 250 Frs, Time Commando 150 Frs, Space Hulk 100 Frs, Vampire 100 Frs et Volant Playstation : 380 Frs port compris. Tel au 02 35 80 38 95 à Christophe.

**Département 77**  
Vends jeux Playstation à 150 Frs : Wipeout, Fita, Doom, NBA in the Zone, MK 3, Firestorm, Destruction Derby. Tel à Cédric au 01 60 04 40 70.

**Département 77**  
Vends Total NBA, Alien Trilogy, NBA in the Zone 150 Frs, Time Commando, Resident Evil : 230 Frs pièce. Tel à Christophe au 01 64 27 51 77.

**Département 77**  
Vends Alien Trilogy, Worms, Wipeout, Tekken, Fita, Firestorm, NBA in the Zone à 150 Frs, Time Commando 250 Frs. Tel à Christophe au 01 64 27 51 77.

**Département 77**  
Vends Tekken 130 Frs, Fita 96 110 Frs, Need for Speed 150 Frs, The Raiden Project 90 Frs, Track and Field 200 Frs. Tel à Christophe au 01 60 02 88 61.

**Département 77**  
Vends Playstation + AD jap/Us + 2 pads + volant + MC + 4 jeux (Tekken 2, Crash Bandicoot, RRR), CD démos : 2300 Frs à débattre. Tel après 19 h au 01 64 09 02 77.

**Département 78**  
Vends sur Playstation : Kileak the Blood, Doom, Total NBA, Tekken, Twisted Metal. Tel à Xavier au 01 34 60 22 33 le week-end ou au 01 64 76 48 61 en semaine.

**Département 78**  
Vends Playstation avec un CD démo + 2 manettes et 3 jeux : Tekken, Wipeout et «D» : 1600 Frs. Tel au 01 34 78 05 20 après 18 h.

# 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<sup>F</sup>**  
au lieu de 352<sup>F</sup>

### Tes Avantages Abonnés :

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

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

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

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

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : [ ] [ ] [ ] [ ] Ville : \_\_\_\_\_

Console : \_\_\_\_\_ Pseudo\* : \_\_\_\_\_

\* Pour bénéficier du 3614 JOYPAD, après l'avoir créé sur 3615. CT 244 CC 59

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.







**CHOISISSEZ  
ET GAGNEZ**

**Une console  
PLAYSTATION**

**8  
& 5 JEUX**



**OU**

**Une console  
SATURN**

**8  
& 5 JEUX**

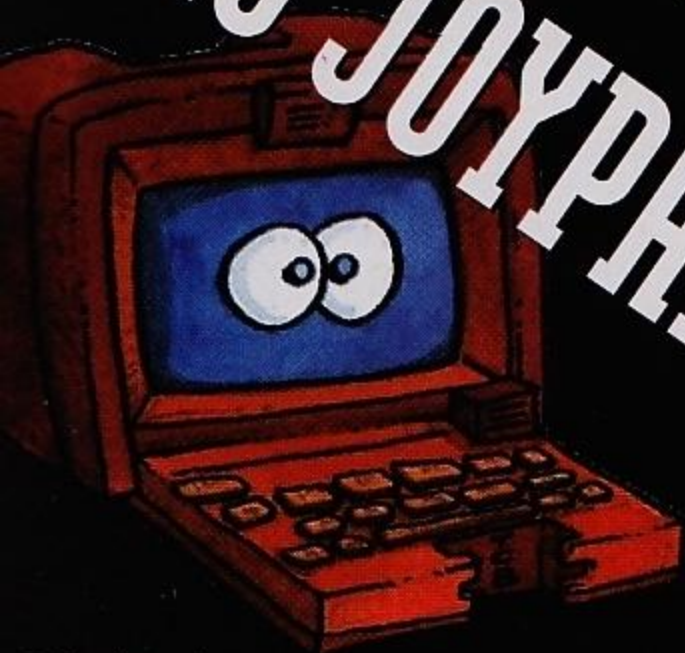


**TOMB RAIDER  
EXHUMED  
WORLDWIDE SOCCER 97  
FIGHTING VIPERS  
VIRTUA COP 2**

**TOMB RAIDER  
FORMULA 1  
CRASH BANDICOOT  
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET  
SOVIET STRIKE**

A cet empla-  
cement hyper-  
stratégique, il aurait  
été de bon ton de placer  
une intervention capitale  
pour le déroulement du  
concours où, je vous le rappelle,  
vous pouvez gagner la console  
PlayStation avec 5 méga-jeux, ou bien  
la Saturn avec également 5 méga-jeux.  
Au lieu de cela, voici un texte d'une platitude  
consternante qui n'a d'autre but que de  
combler un espace laissé vide par l'agencement  
de cette pseudo-publicité annonçant un concours où,  
je vous le rappelle, vous pouvez gagner la console  
PlayStation avec 5 méga-jeux, ou bien la Saturn avec 5 méga-  
jeux. Cela dit, même si vous n'arrivez pas en  
tête dudit concours, les suivants sont gratifiés d'une mul-  
titude de lois secondaires qu'il est superflu d'énumérer.  
Ici, sinon mes vacances se sont bien passées, je vous  
remercie, elles ont été agréables d'un excellent beau  
temps pour l'arrière-saison. Mais à peine les  
vacances terminées, il faut penser à Noël et tous ses  
cadeaux. C'est la raison pour laquelle nous vous  
proposons ce concours où, je vous le rappelle,  
vous pouvez gagner la console PlayStation avec  
5 méga-jeux, ou bien la Saturn avec 5 méga-  
jeux. J'arrête là car la place  
manque, je suis obligé de mettre un  
terme à ces divagations qui vous  
ont obligé à retourner JOYPAD  
de 180° afin de déchiffrer ces  
absurdités. A bientôt sur  
le 3615 JOYPAD.

**SUR LE  
3615 JOYPAD\***



# STREET RACER™



**8 JOUEURS... 3D... COUP DE Foudre ASSURÉ !**



un environnement 3 D...



une course endiablée !

Plus de 24 circuits...

8 joueurs en simultané...