

# Joypad

N° 75. Mai 1998

N64 PlayStation Saturn Arcade

Sur le CD  
**Forsaken**  
La démo jouable  
avec **SKYROCK**  
PREMIER SUR LE RAP

La Coupe  
du Monde **98**  
met le feu à la N64

**Heart of Darkness**  
Jouez en cinémascope

**Chauds les tests sur PlayStation !**

Bushido Blade 2 . Tekken 3 . Resident Evil 2 . Gran Turismo . Parasite Eve

**VOS 39 F  
REMBOURSÉS**  
pour l'achat de  
**Gran Turismo ou  
Resident Evil 2**  
dans les magasins  
Espace 3

T 4161 - 75 - 39,00 F



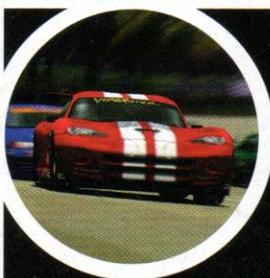
GAGNEZ UN PHYSIQUE DE RÊVE



CONCOURS GRAN TURISMO\*

1<sup>ER</sup> PRIX : UNE CHRYSLER VIPER GTS

POUR PROFITER AU MAXIMUM DES SENSATIONS SUR GRAN TURISMO,  
JOUÉZ AVEC LA NOUVELLE MANETTE VIBRANTE DUAL SHOCK.



<http://www.playstation-europe.com>



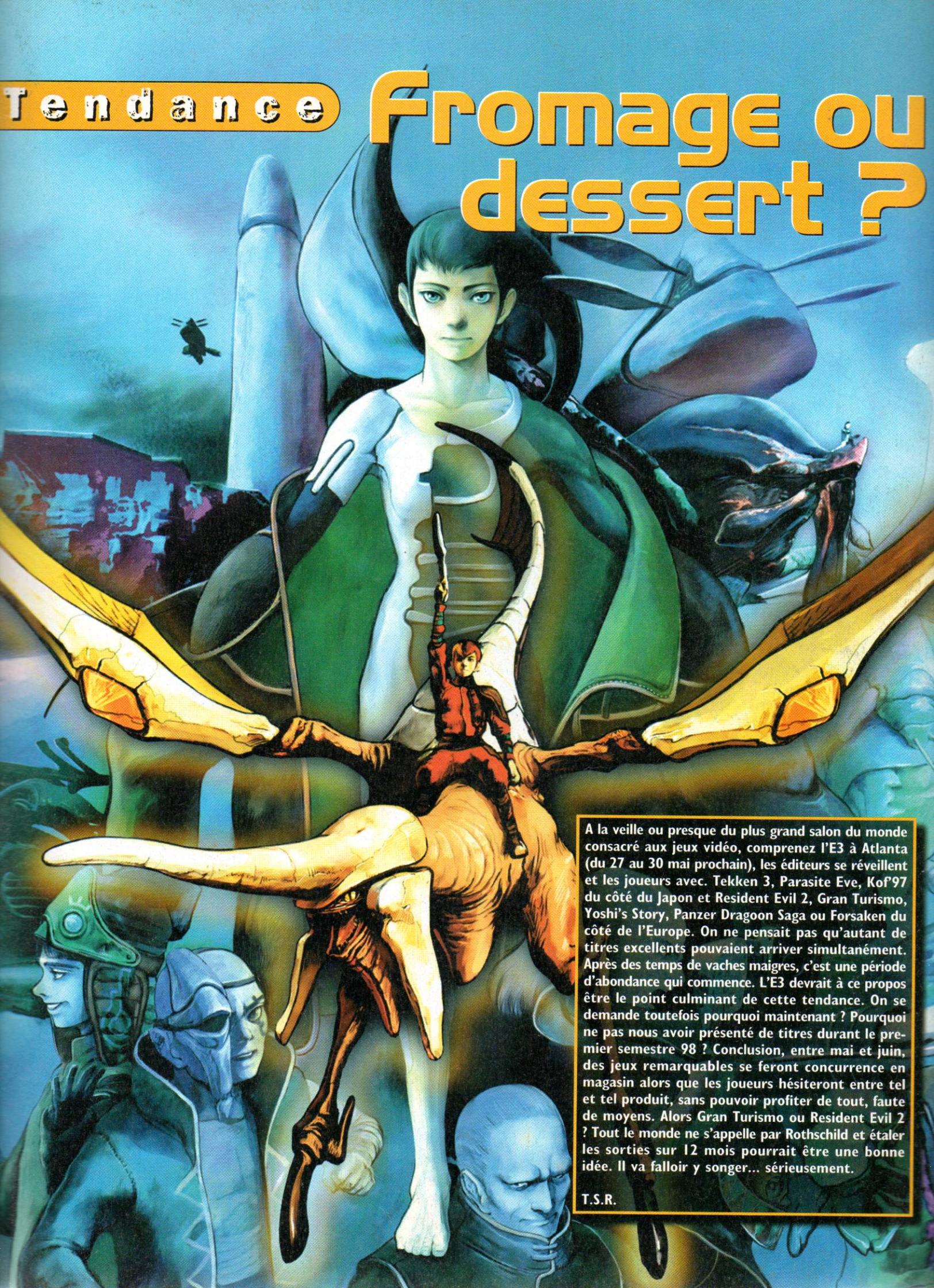
**P** POWERLINE  
08 36 68 22 02\*

L'ACTUALITÉ  
DE LA PLAYSTATION 24H/24  
ET LES CONSEILS DE  
SPÉCIALISTES EN DIRECT  
(2,23 F/MIN).

**P** 3615 PlayStation  
Le service Minitel officiel de la PlayStation\*



# Tendance Fromage ou dessert ?



A la veille ou presque du plus grand salon du monde consacré aux jeux vidéo, comprenez l'E3 à Atlanta (du 27 au 30 mai prochain), les éditeurs se réveillent et les joueurs avec. Tekken 3, Parasite Eve, Kof97 du côté du Japon et Resident Evil 2, Gran Turismo, Yoshi's Story, Panzer Dragoon Saga ou Forsaken du côté de l'Europe. On ne pensait pas qu'autant de titres excellents pouvaient arriver simultanément. Après des temps de vaches maigres, c'est une période d'abondance qui commence. L'E3 devrait à ce propos être le point culminant de cette tendance. On se demande toutefois pourquoi maintenant ? Pourquoi ne pas nous avoir présenté de titres durant le premier semestre 98 ? Conclusion, entre mai et juin, des jeux remarquables se feront concurrence en magasin alors que les joueurs hésiteront entre tel et tel produit, sans pouvoir profiter de tout, faute de moyens. Alors Gran Turismo ou Resident Evil 2 ? Tout le monde ne s'appelle par Rothschild et étaler les sorties sur 12 mois pourrait être une bonne idée. Il va falloir y songer... sérieusement.

T.S.R.

# Sommaire

**164 pages 100 % jeux**

Joypad au meilleur de sa forme : des bons de réduction sur les meilleurs jeux du moment, un CD de démo pour les autres et quelques 164 pages d'actualité avec un désossage en règle de Tekken 3. Côté Saturn, nous sommes allés vous dégoter toutes les dernières sorties et des news toutes chaudes sur Deep Fear, un titre que tous les segamaniacs se doivent d'attendre avec impatience. Keep the faith !



## ÉVÉNEMENT

Après un an, Mission Impossible repointe le bout de son nez ! La Nintendo 64 brille une fois encore !

**16**



## REPORTAGE

Ninja, le prochain jeu d'action de chez Core Design vous emmène au pays du soleil levant.

**20**



## NEWS

Vous ne voulez pas mourir inculte et désirez tout savoir sur Sony Japon ? Metal Gear a-t-il révélé tous ses secrets ? Une série de news "en veux-tu en voilà" !

**27**



## LES ZOOMS

C'est un scandale ! Il n'y a que des jeux surpuissants du côté de l'import japonais : Tekken3, Parasite Eve, Bushido Blade 2, KoF. 97... C'est une honte !

**65**



## II TESTÉ

C'est le nombre d'apôtres de Jésus et de tests ce mois-ci. Mes frères louez cette manne qui tombe du ciel : Gran Turismo, Resident Evil 2, Yoshi's Story, House of Dead... Amen !

**89**

## Un sacré poisson d'avril !

Oooh ! Si vous n'avez pas trouvé le bon pour commander la PlayStation 2, c'est parce qu'il n'y en avait pas assez pour en mettre dans tous les magazines. Du coup, on a préféré se les "récupérer pour les revendre à la sauvette ou les refiler à des amis ou des membres de notre famille. Bon, ne craquez pas, je plaisantais ! C'était le "Fish of April" comme dirait Van Damme, et vous avez été nombreux à mordre à l'hameçon. Sans rancunes hein ?



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 67 75 - Fax : 01 41 34 67 99. Rédaction : 6 bis rue Fournier 92100 Clichy. Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent. Associés : HACHETTE FLIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA). Directeur de la publication : Fabrice Plaquevent. Directeur de la rédaction : Olivier Scamps. Rédacteur en chef : Jean-François Morisse (TSR). Rédacteur en chef adjoint : Nouridine Nini (Trazom). Conception et réalisation graphique : Marie Hedon. Maquette : Sonia Caron, Hervé Drouadène, Joseba Uruela, Catherine Branchut et Christophe Gourdin. Secrétaire de rédaction : Cécile Lando. Correctrice : Viviane Fitas. Illustrateur : Pi XX. Corrections photographiques : Stéphane Leclercq. Secrétaire : Laurence Geoffroy. Publicité : Claudine Lefebvre, Antoine Tomas. Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé. ONT PARTICIPÉ A CE NUMÉRO : Grégoire Hellot (Greg), Kendy Ty (Kendy), Olivier Fallaix, Benjamin Janssens (Benji), Grégoire Szriftzgisier

(Rahan), Serge Février, Jean Santoni (Willow), Christophe Delpierré (Chris) et Julien Chizea (Gollum). Correspondant permanent aux États-Unis : Morgan. Correspondant permanent au Japon et conseiller auprès de la rédaction : François Hermelin (Banana San). Ventes : EDIVENTE, n° vert : 08 00 38 40 10. Centre interactif : Nudge Interactive. Télématicque : 3615 JOYPAD. Concepteur : Mic Dax - Rédacteur-Animateur : El Fredo. Centre serveur : Nudge Interactive. Photogravure : Champa, Compo Imprim. Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, La Galote-Prenant. Distribution : Transport Presse. Tous droits de reproduction réservés. Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution. Abonnements, TSA 20215, 92887 NANTERRE CEDEX 9. Tél. : 01 44 89 41 14. Tarifs 1 an (I n°) : France (259 F), étranger (339 F). Tarifs avion sur demande. Illustrations de couv. : Forsaken © Acclaim/Probe. Tous droits réservés. Ce numéro comprend, jeté en couverture sur tout le tirage, un CD de démo gratuit.

# Tests et Zooms



## ZAP. EUROPE

Jeux moyens ou softs daubiques confirmés, ne perdez plus inutilement votre temps et votre argent !

**132**



## ARCADE

Banana San vous invite dans les salles d'arcade au Japon. Sacrée balade !

**136**



## LES ASTUCES

Une entrée en matière à base de blague pourrie, vous ne pourrez rester de marbre devant autant de brio (les astuces bien sûr...).

**144**



## LA JOYBANK

"Hé Momo, ti veux sortir mais ti a toujours les mimes fringues !" Alors essaye de gagner le T-Shirt Adidas en nous payant cash !

**152**



## JOYPAD ACHATS

Faut-il encore craquer pour la Saturn ? Joypad a enquêté sur le sujet !

**156**

## NINTENDO 64

AEROFIGHTER ASSAULTS (ZAPPING EUROPE)	132
COUPE DU MONDE 98 (TEST OFFICIEL)	98
MYSTICAL NINJA (TEST OFFICIEL)	124
YOSHI'S STORY (TEST OFFICIEL)	102

## PLAYSTATION

BUSHIDO BLADE 2 (ZOOM JAPON)	80
CLOCK TOWER GHOST HEAD (ZAPPING JAPON)	87
DEIRYU IRAIRA-BO RETURNS (ZAPPING JAPON)	87
FINAL FANTASY V (ZAPPING JAPON)	86
GRAN TURISMO (TEST OFFICIEL)	90
INDY 500 (ZAPPING EUROPE)	132
KI THE ARENA FIGHTERS (ZAPPING EUROPE)	133
KONAMI ANTICS VOL 3 (ZAPPING JAPON)	87
LUCKY LUKE (TEST OFFICIEL)	126
PARASITE EVE (ZOOM JAPON)	76
POWER BOAT RACING (ZAPPING EUROPE)	133
POY POY (ZAPPING EUROPE)	134
PRO FOOT CONTEST (TEST OFFICIEL)	130
REBUS (ZAPPING JAPON)	88
RESIDENT EVIL 2 (TEST OFFICIEL)	106
RIVEN (TEST OFFICIEL)	128
SAGA FRONTIER (ZAPPING JAPON)	88
SPAWN THE ETERNAL (ZAPPING EUROPE)	134
STAR WARS : MASTER OF TERAS KA'S (ZAPPING EUROPE)	133
TEKKEN 3 (ZOOM JAPON)	66
WINNING POST 3 (ZAPPING JAPON)	86

## SATURN

EVANGELION KOTETSU NO GIRLFRIEND (ZAPPING JAPON)	86
EVE THE LOST ONE (ZAPPING JAPON)	87
HOUSE OF DEAD (TEST OFFICIEL)	120
KING OF FIGHTERS 97 (ZOOM JAPON)	84
PANZER DRAGON SAGA (TEST OFFICIEL)	116
PHANTASY STAR COLLECTION (ZAPPING JAPON)	88
YU NO (ZAPPING JAPON)	88

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

Heart of Darkness enfin là ou presque, à votre porte et entre vos mains. Un jeu grand spectacle pour l'été prochain.



**Le CD de démo**



**Découvrez avant sa sortie le renouveau**

Bon, le mois dernier, on se mettait doucement en jambe avec Newman Haas, cette fois, on ne rigole plus. Ce mois-ci, on a une bonne et une mauvaise nouvelle. Commençons par la bonne. Toujours soucieux de vous offrir les meilleures démos et non des jeux d'avant-guerre, nous vous proposons, à nouveau en exclusivité totale, la possibilité de vous perdre dans les dédales de Forsaken. Un soft d'une beauté rare que tous les amateurs de shoot, d'exploration et d'environnements 3D devraient apprécier. Encore une occasion en or pour vous faire une idée, avant même de découvrir la jaquette du jeu dans les boutiques, sur un des titres actuellement les plus aboutis techniquement. Un soft qu'on vous recommande, pour ses innovations techniques et son concept original. La mauvaise nouvelle ? Certains d'entre vous risquent une sacrée crise de mal de mer en y jouant, et on ne fournit pas le sac papier en cas d'accident. Au moins, comme ça, vous saurez si vous pouvez l'acheter sans risques pour votre processus digestif !

tu shoot 3D, forsaken



# SR

## SNOW RACER 98



“Snow Racer 98 se positionne  
comme le meilleur titre du genre sur Playstation.” **PLAYMAG 17/20**

“Snow Racer 98 est un petit bijou !...  
Son originalité et ses innovations le positionnent  
hors de toute concurrence.” **CD CONSOLES \*\*\*\***

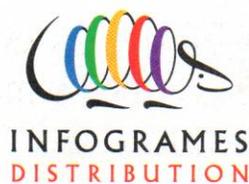
"Snow Racer 98 enfonce tous ses concurrents. Plus belle, plus réaliste, c'est LA simulation de glisse sur 32 bits. De la dynamite !" **CONSOLES + 94%**

"La meilleure simulation de glisse."

**PLAYSTATION MAGAZINE**

"Le V Rally de la glisse !"

**HORS SERIE MEGA FORCE \*\*\*\*\***



# L'évasion au bout du paddle

*Andy est le héros du jeu le plus attendu*

*de la décennie : Heart of Darkness.*

*Développé par Amazing Studio*

*et Eric Chahi, HoD mélange*

*astucieusement action et aventure à un*

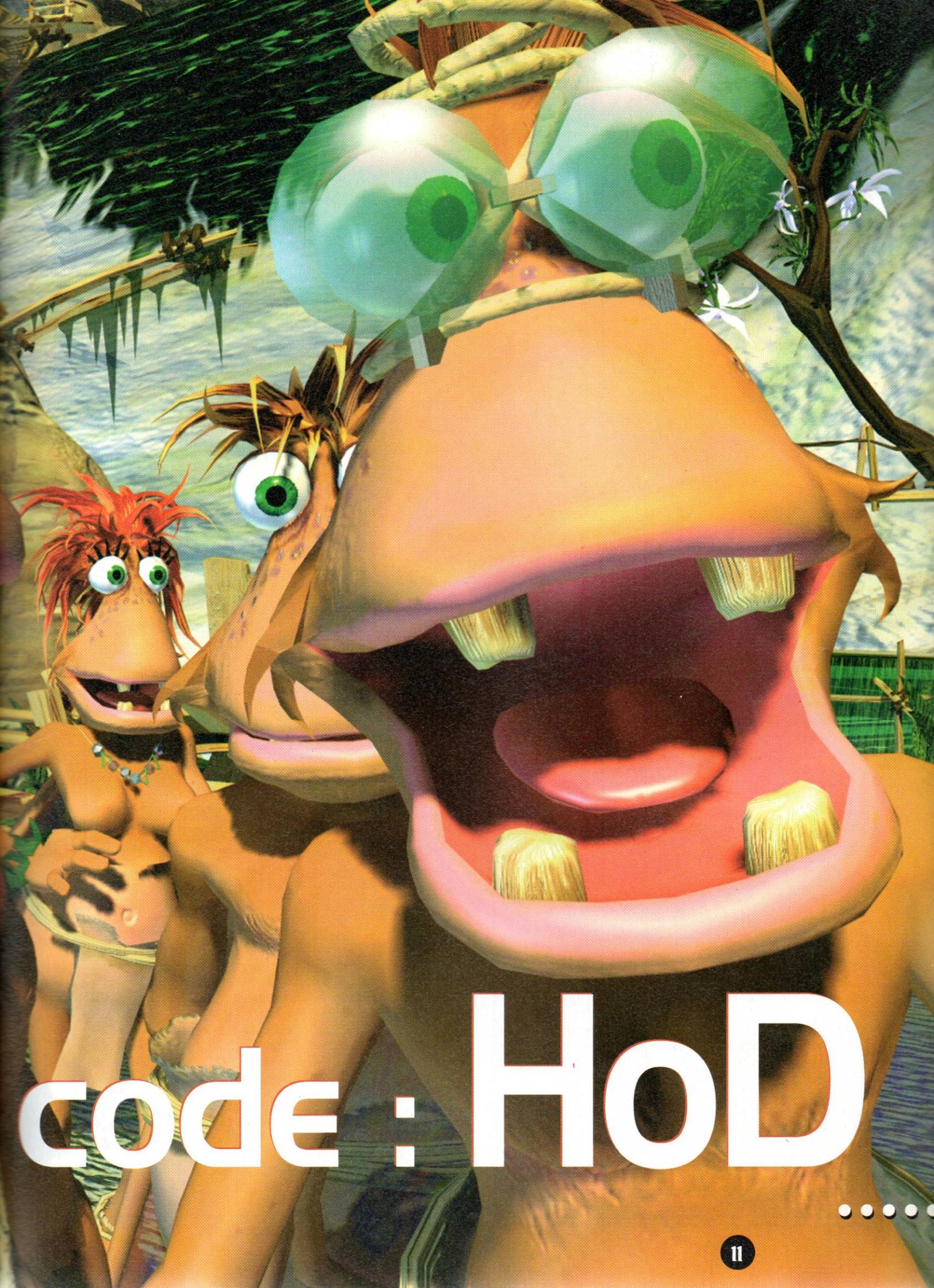
*rythme effréné. Nous sommes allés sur*

*place pour éliminer certains doutes de*

*notre esprit torturé. Et là...*

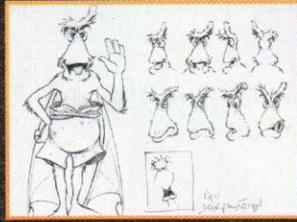
*Par Benji*

# Nom de

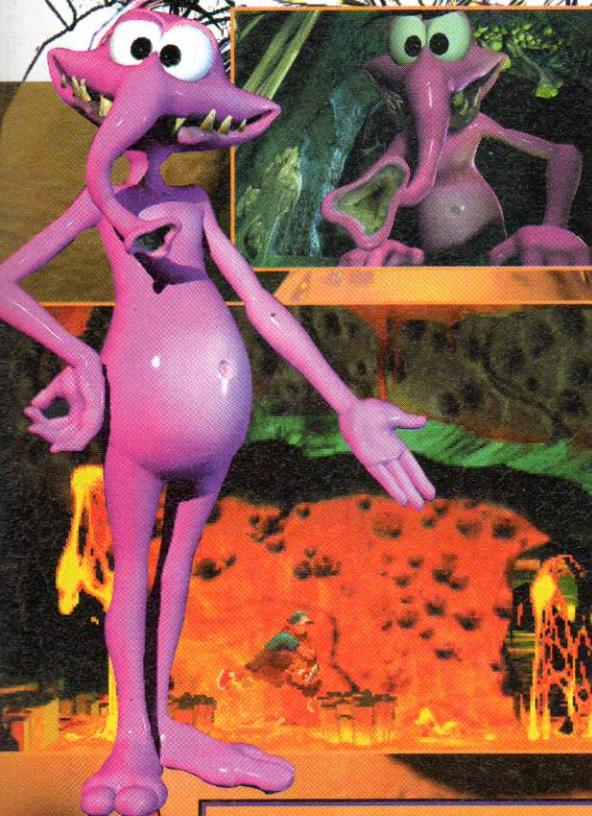
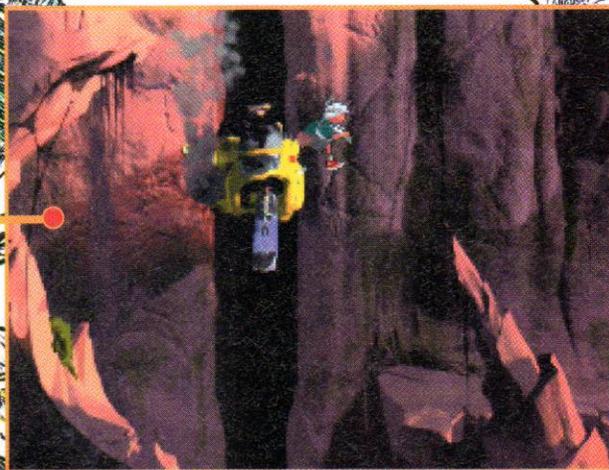


code : HoD

L'ami d'Andy dans HoD est un étrange personnage doté d'ailes qu'il a préalablement fallu dessiner en noir et blanc dans plusieurs positions.



L'engin volant non identifié piloté par Andy vient de s'écraser. L'aventure commence.



Dès le début du jeu, des ombres griffues, créatures du monde du Maître des Ténèbres, attaquent Andy. Heureusement, il sait se servir de son laser !



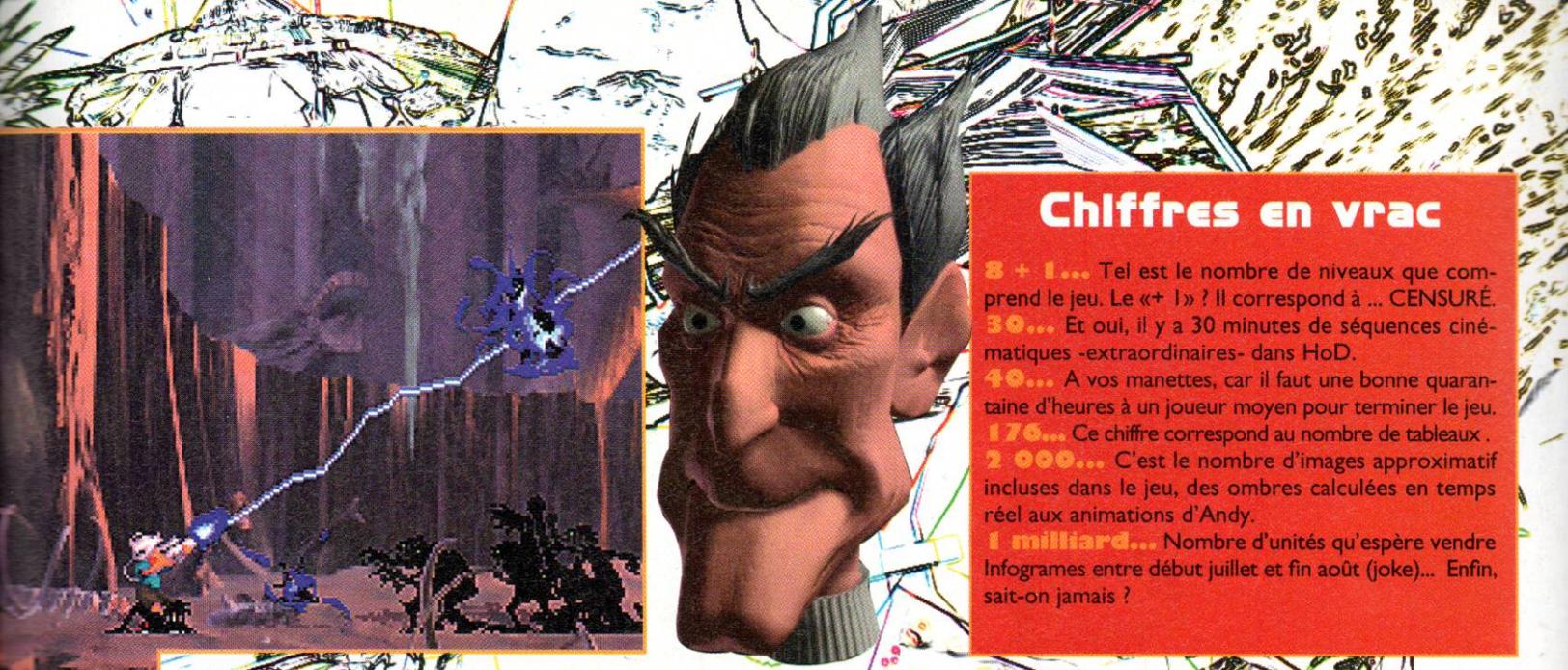
**A** la rédaction, nous débattons souvent autour d'idées et de concepts surprenants. Récemment, nous avons eu l'occasion de nous pencher sur le problème suivant : «Les sciences physiques, lorsqu'elles sont étudiées en classe, font-elles dormir ?» A l'unanimité, la réponse fut «oui !». Le hasard faisant bien les choses, comme pour nous

convaincre que nous étions dans le droit chemin, nous avons eu confirmation du résultat de nos délibérations en regardant avec délectation l'intro du jeu Heart of Darkness. Celle-ci vous propulse effectivement en plein cours de classe, alors qu'un affreux (de chez affreux !) endoctrine une vingtaine d'élèves lobotomisés. Le seul à ne pas s'être laissé aller se nomme Andy. Garçonnet au visage doux, Andy est un rêveur. Ce p'tit mec que l'école ennuie à mourir est malheureusement pris en flagrant délit de méditation transcendante par son instit. Oups ! Par chance, au moment où le vieil homme aigri cherche à le punir, la sonnerie retentit et Andy prend ses jambes à son cou. Sans perdre de temps, il rejoint son chien Whisky dans un jardin public ensoleillé pour voir en direct live une éclipse. C'est ce moment, celui où l'astre disparaît derrière la Lune, que choisit le Maître des Ténèbres pour enlever... Whisky. Aïe ! Comment va réagir Andy ? Sera-t-il assez courageux pour partir

à sa recherche ? Ou laissera-t-il son clébard se faire becqueter par des démons venus d'un autre monde ? Vous le saurez en lisant la suite.

## O rage, ô désespoir !

A ce stade, l'histoire se poursuit et le joueur n'a pas encore eu l'occasion de toucher au paddle... Où en étions-nous ? Ah, oui... Andy ayant vu Whisky se faire kidnapper, son sang se met à bouillir. Chaud devant ! Il court jusque chez lui, grimpe dans sa cabane et s'installe dans son vaisseau spatial composé de casseroles en téflon et autres cuillers en argent. Il appuie sur un bouton -clic !- et... En route pour l'aventure. En deux temps, trois mouvements, voici que notre Andy casqué et armé d'un laser puissant vole au-dessus d'un étrange canyon. Puis, c'est le crash -badaboum !- et le jeu commence. Mieux qu'un film, rivalisant allégrement avec Toy Story, l'intro de HoD est un bonheur. Visuellement extraordinaire (il nous a fallu deux semaines pour compter les 16 millions de couleurs !) et profitant de voix en français, l'intro a de plus le mérite de vous plonger dans un autre monde, en un mot : c'est l'évasion. La suite des événements est-elle à la hauteur ? Là encore, c'est la surprise. Les



## Chiffres en vrac

- 8 + 1...** Tel est le nombre de niveaux que comprend le jeu. Le «+ 1»? Il correspond à ... CENSURÉ.
- 30...** Et oui, il y a 30 minutes de séquences cinématiques -extraordinaires- dans HoD.
- 40...** A vos manettes, car il faut une bonne quarantaine d'heures à un joueur moyen pour terminer le jeu.
- 176...** Ce chiffre correspond au nombre de tableaux.
- 2 000...** C'est le nombre d'images approximatif incluses dans le jeu, des ombres calculées en temps réel aux animations d'Andy.
- 1 milliard...** Nombre d'unités qu'espère vendre Infogrames entre début juillet et fin août (joke)... Enfin, sait-on jamais ?



Dans les marais, protégez Andy des attaques des ombres volantes en plongeant la tête dans la vase.



George de la Jungle n'aurait pas fait mieux pour échapper aux horribles plantes carnivores.



En compagnie de Whisky, Andy regarde l'éclipse du soleil. Un moment que choisit le Maître des Ténèbres pour enlever le fidèle compagnon.

Alors que le prof d'Andy cherche à le punir, la cloche retentit et le garçon prend ses jambes à son cou. Direction : le square.



Ni une, ni deux, Andy monte dans son vaisseau spatial et part dans l'Autre Monde. Sauvera-t-il son animal de compagnie ?

Malheureusement, les vents du canyon font s'écraser le véhicule. L'aventure peut démarrer.



## L'intro qui tue I

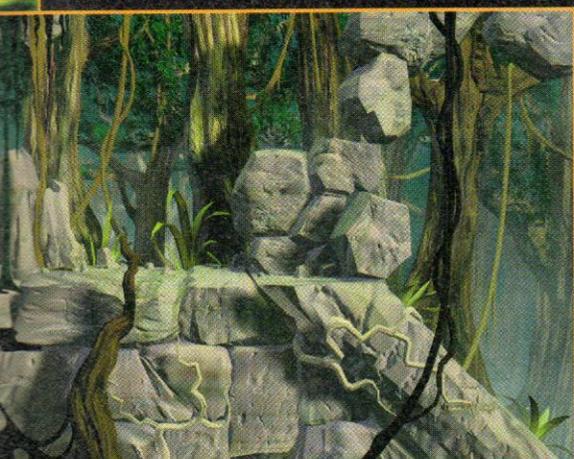
graphismes en 2D auraient pu être un handicap, il en va tout autrement. Ceux parmi vous qui ont été passionnés par Another World sur Super Nintendo comprendront où nous souhaitons en venir. La 2D n'empêche nullement de se faire plaisir, dans la peau d'Andy, jeune gars qui utilise son fusil laser à l'image de Clint Eastwood dans Le Bon, la Brute et le Truand. De fait, Andy est un Bon, un peu Brute mais certainement pas Truand..

## Du tout bon

HoD est un melting pot. En résumé, HoD mélange idées excellentes, dialogues et situations bourrés d'humour, graphismes aux textures (sur)réalistes, bande son digne d'une super pro-

# REPORTAGE SUITE...

HoD fourmille de très belles textures. Des milliers de dessins ont été réalisés en noir et blanc avant d'être colorés.



Les mouvements d'Andy sont excessivement nombreux. Il saute, rampe, s'agrippe, court, etc.

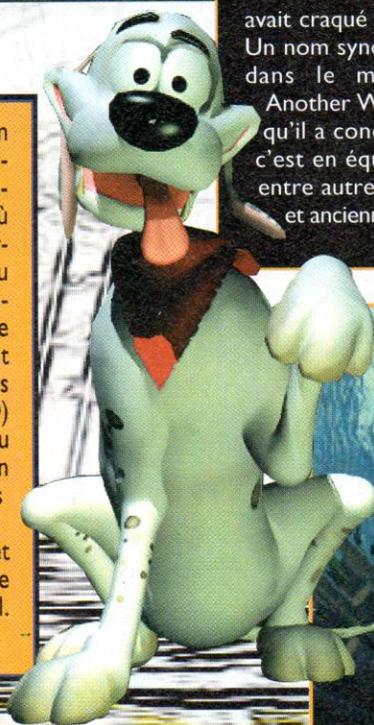


Indépendamment de son laser, Andy maîtrise un pouvoir surnaturel qu'il peut concentrer.

## Il révolt d'un autre monde...

Eric Chahi n'est certes pas le seul développeur à l'origine de Heart of Darkness mais il est sans conteste à l'initiative du projet. Cela fait plusieurs années qu'il mûrit l'idée de ce jeu sur lequel Spielberg lui-même avait craqué lors d'une présentation. Eric Chahi... Un nom synonyme de savoir-faire, une référence dans le monde des jeux vidéo grâce à Another World, titre phare sur Super Nintendo, qu'il a conçu. Aujourd'hui, via Amazing Studio, c'est en équipe qu'il a mis sur pied HoD, aidée entre autres de Frédéric Savoie, designer du jeu et anciennement de Flashback, hit sur Megadrive.

duction hollywoodienne, personnages attachants, scénario en béton... Stop ! C'est too much ! Pourtant, au regard des premières images, tout cela a l'air -diablement- vrai. A peine rescapé du crash de son véhicule, Andy traverse des niveaux où les monstres les plus terrifiants côtoient les êtres les plus charmants, dans des marais, des forêts, des canyons ou sous l'eau (si, si !). Les sbires du Maître des Ténèbres sont, pour la plupart, des ombres griffues qu'un coup de laser bien placé arrête net. A contrario, les potes d'Andy, surnommés « Amis », sont des bestioles volantes au regard pétillant d'inintelligence. Vous l'aurez compris, HoD comporte des créatures (conçues en 3D) au look et au comportement radicalement opposés. Face à -ou avec- elles, Andy le téméraire n'a qu'un objectif : sauver son chien. A l'image de L'Odyssée d'Abe, le jeu ne comprend pas de jauge de vie, pas plus qu'on ne doit cumuler de points. Ajoutez quelques pièges, saupoudrez le tout d'énigmes salées et chauffez à feu doux pendant plusieurs jours ; vous obtenez le must de l'été, où en tout cas ce qui s'annonce comme tel. L'été 98 sera-t-il le Heart of Darkness ? Sans doute.



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

# RASCAL

Disponible exclusivement sur Playstation  
Sortie nationale le 27 mars 98



psycholine  
06 36 68 99 20

SKYROCK  
PREMIER SUR LE RAP

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

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

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

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

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

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



accélérateurs de sensations





Par Benji

# Mission : Impossible



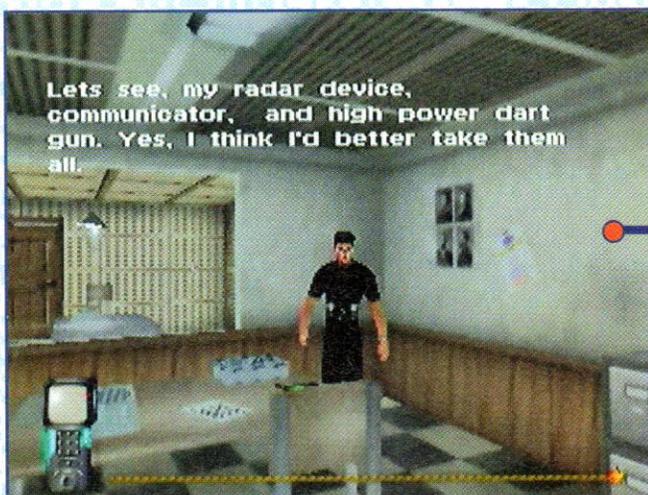
## Voyage chez les espions

**Enfin ! Mission : Impossible est de retour dans les plannings.**

**Au menu, action, aventure et espionnage. Synchronisez**

**votre montre et surveillez vos arrières, on ne sait jamais d'où**

**peut provenir le danger.**



Lets see, my radar device, communicator, and high power dart gun. Yes, I think I'd better take them all.

Les dialogues sont nombreux dans le jeu. Discutez pour avancer... Avant de frapper, cela va de soi.

**C**ontre toute attente, l'impossible mission d'Infogrames et d'Ocean, respectivement distributeur et éditeur du jeu en France, approche de sa phase finale. Développé en France à Villeurbanne, dans les immenses locaux du plus gros éditeur européen, Mission : Impossible sur N64 est le second titre mêlant aventure et espionnage. A l'inégalable James Bond de GoldenEye 007 succède Ethan Hunt, héros du film à succès de Brian De Palma sorti voici près de deux ans dans nos salles. Question : S'agit-il d'une «vulgaire» adaptation ? Non, à l'évidence.

### Ne pas vendre la mèche

«Le jeu ne reprend pas précisément le scénario écrit pour le film, précise un responsable. Dans cette version interactive, le joueur découvre de nouveaux lieux, des ambiances

inédites, effectue un réel travail d'équipe... Sans trop en dévoiler, il faut savoir que les différences sont multiples. Le jeu Mission : Impossible devrait autant satisfaire ceux qui ont aimé le long métrage que les autres, les passionnés d'aventure et d'espionnage.» Et là, tout est -presque- dit (pour reprendre une expression familière à la rédac') ! Les seul(e)s déçu(e)s seront les fans de Tom Cruise. M'sieur Top Gun et le reste de l'équipe de comédiens (Emmanuelle Béart, Jean Reno, etc.) n'ont pas participé à la conception du produit. Les visages n'ont par conséquent pas été modélisés... Contrairement à ce qui était initialement prévu. Et alors ? L'aventure et le suspense sont au rendez-vous et c'est bien là le plus important.

### Même les espions ont froid

Concrètement, comment se déroule Mission : Impossible ? Pour le pire et rarement pour le meilleur,



Un espion attend. Que réserve la suite de l'aventure ?



Une vue à la troisième personne qui permet de mieux apprécier l'action.

**Blockbuster avant tout**  
Ceux qui auraient raté Mission : Impossible en salle peuvent se rabattre sur la vidéo, d'excellente qualité visuelle et sonore (si on vous le dit !) en vente chez CIC Vidéo.



Aux commandes de mon char d'assaut, je casse la baraque !



Une vitre sans teint, mais à quoi cela peut-il bien servir à l'agent spécial Ethan Hunt ?



Dans le Grand Nord, il fait très froid, mais les espions n'ont pas... froid aux yeux, c'est de notoriété publique, non ?

vous entrez dans la peau d'Ethan Hunt (Tom Cruise dans le film). Pour débiter, en tout cas, car par la suite vous interprétez, à tour de rôle, différents agents membres de la team de choc du héros. Pas mal, non ? L'action, elle, prend place dans le Grand Nord, là où il fait froid (quatre niveaux), dans les locaux labyrinthiques de l'ambassade de Prague (sept niveaux), dans les salles hyper protégées du Pentagone (quatre niveaux) et enfin dans -et sur- l'Eurostar. Le bouquet final réserve donc des surprises ! « Contrairement à GoldenEye, Mission : Impossible s'apparente moins à un shoot them up, confirme le représentant d'Infogrames. La recherche est un élément essentiel du jeu. Les énigmes, par dizaines, donneront du fil à retordre aux joueurs les plus perspicaces. » Une mission impossible pour les amateurs ? À vous de voir.

**Des gadgets pour l'inspecteur**  
Dans tout film d'espionnage qui se respecte, les gadgets les plus divers sont au rendez-vous. Ainsi, dans le jeu d'Infogrames, l'arsenal le plus varié attend le féru de gun-fights « à la John Woo » (le réalisateur de Volte/Face) et, parallèlement, la liste de gadgets est longue. Chewing-gum explosif et face maker (maquillage ultra cool proche du morphing), entre autres, vous aideront dans vos démarches face à vos agresseurs.

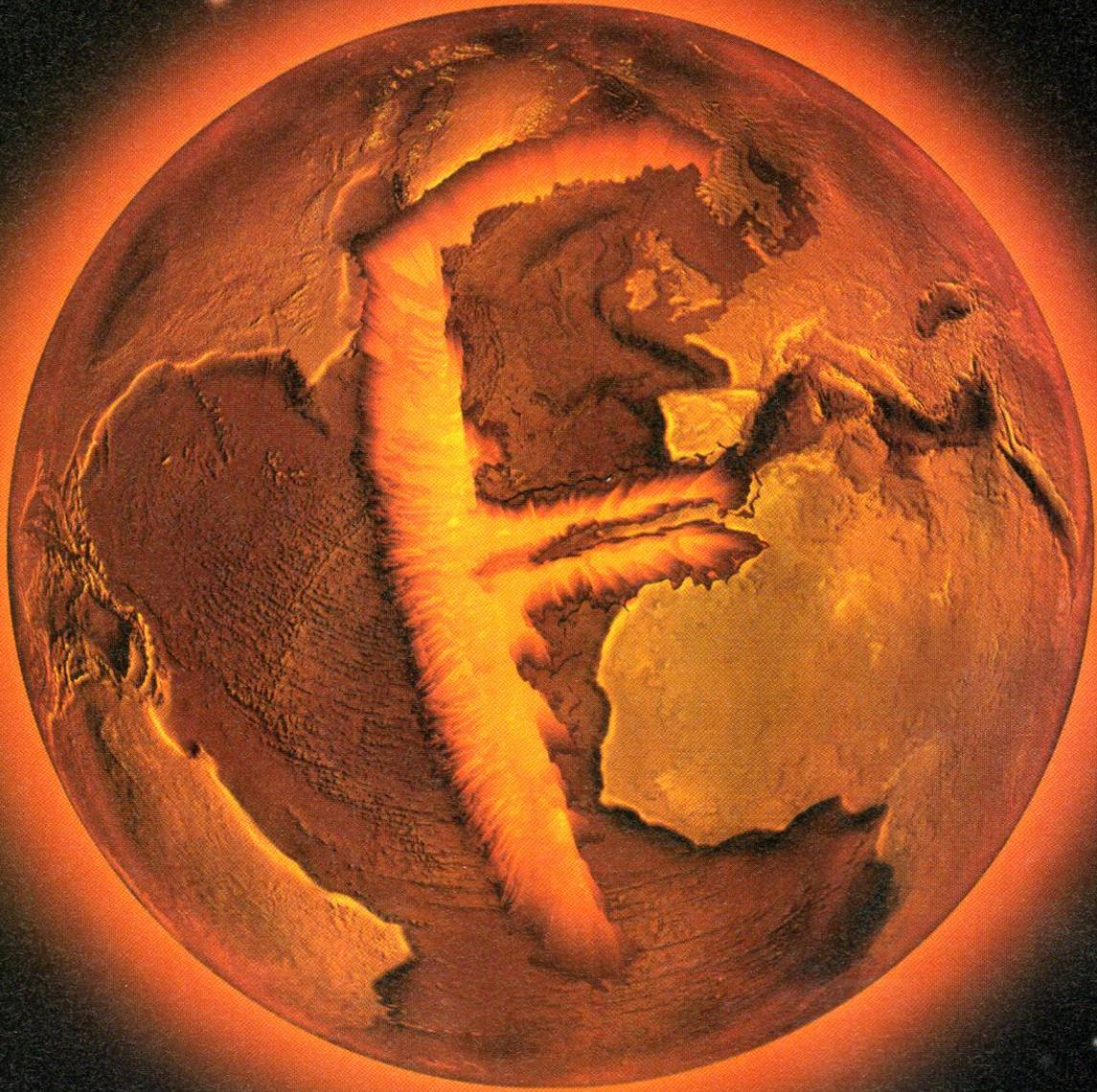


MAI 68



Sous les pavés la plage...

MAI 98



# FORSAKEN™

SOUS LA TERRE  
LE CARNAGE



Trucs et Astuces  
au 36 15 ACCLAIM\*  
ou au 08 36 68 24 68\*



# Ninja

*La première tentative d'Eidos, Fighting Force, se contentait d'annoncer la couleur. Ninja reprend le principe baston/exploration qui a fait le succès des Double Dragon et autres Shinobi, en y ajoutant la 3D PlayStation...*

Par RAHAN

# Eidos et la tradition de l'arcade



# REPORTAGE SUITE...



Les ennemis de Ninja sont tous doués de plusieurs techniques. La richesse de leur opposition permet d'éviter l'aspect répétitif dont souffrait Fighting Force. Certains sont même capables de magie...

Les coffres peuvent être piégés, mais ils renferment le plus souvent de l'argent qui servira en fin de niveau pour l'achat d'items.



Les niveaux ont été particulièrement travaillés. Les musiques parfaitement réussies ajoutent à l'atmosphère mythologique des différents décors.



**S**'il y a un genre qu'on a du mal à retrouver aujourd'hui, c'est bien celui du beat'em all linéaire. Que d'après-midi passées sur des Double Dragon, Final Fight, Shinobi... Ce que les concepteurs de Ninja ont cherché à reproduire sur PlayStation mais avec des technologies actuelles, c'est ce gameplay disparu, dont nous avons pu ressentir quelques soupçons déjà dans Fighting Force, sans en être pleinement satisfaits. Ninja s'annonce plus intéressant, plus profond, mieux réalisé... Saura-t-il nous redonner ces plaisirs d'antan ? C'est en tout cas son objectif.

## L'ère 3D

Quoique veuillent retranscrire les développeurs de Ninja, ils ne pouvaient nous livrer simplement un clone en 2D des anciens titres. Pour la majeure partie des membres de l'équipe, Ninja se révèle être leur premier projet sur PlayStation. Mais les quatre fans d'arcade qui sont derrière le titre ne sont pas pour autant des enfants de cœur.

## La tradition beat'em all

Ninja est moins linéaire que les autres jeux du même genre. Réalisé entièrement en 3D, il s'étale sur 11 environnements graphiques différents, et une quinzaine de niveaux. Tous les ingrédients classiques du genre s'y trouvent, avec des scènes en intérieur comme en extérieur, 49 types d'ennemis différents, 12 boss, des attaques



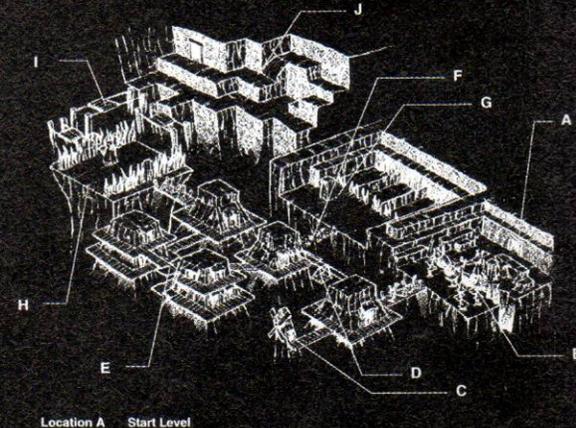
Pour ne pas couper le rythme, l'équipe a choisi des scènes animées en temps réel plutôt qu'en cinématiques.



En fonction de votre énergie magique, vous lancerez plus ou moins de couteaux.



Les nombreux effets de transparence et d'éclairages de Ninja sont très réussis.



Location A Start Level

## Partis de rien

Les développeurs ont tout construit de A à Z pour Ninja, à l'exception d'un des outils de modélisation. Le moteur ainsi que le design des niveaux ont nécessité 1 an et demi de travail. Tout a commencé sur papier, avec des plans précis des niveaux, des pièges et des monstres, avant l'utilisation de l'outil informatique.

magiques, des armes de jet ou de corps à corps comme un katana, des couteaux de lancer, un bâton, une hache... Le personnage peut sauter, courir, donner des coups de poing et de pied, choper ses adversaires et aussi lancer des sorts. Régulièrement ponctué de scènes animées en temps réel, le jeu tourne en 30 images par seconde, sans ralentir, avec un maximum de 6 ennemis à l'écran en simultané. Des pièges très variés vous attendront également aux 4 coins des niveaux, qu'ils soient répartis aléatoirement dans les coffres à bonus, ou bien à des passages clés des niveaux : lances, piques, pièges à loup, gaz toxiques ou explosifs... et ils toucheront aussi les ennemis ! Un soft intéressant qui se présente d'ores et déjà comme le meilleur du genre, tant celui-ci est mal représenté sur PlayStation.

DISPONIBLE DÈS  
MAINTENANT!

PlayStation 2  
PAL  
ELECTRONIC ARTS™  
**NEED FOR SPEED**  
POURSUITE INFERNALE  
PlayStation 2™



# III NEED FOR SPEED POURSUITE INFERNALE III



ELECTRONIC ARTS™

l'espace multimédia

**Maintenant,  
le vendredi c'est  
souris...**

**PLUG'IN : 20H - 22H**

**les INTERNAUTES prennent  
la PAROLE : 22H - 24H**

**et tous les jours,  
PLUG'IN EXPRESS : 20H**

**ARNAUD CHAUDRON  
FRANCIS ZEGUT**

**RTL**

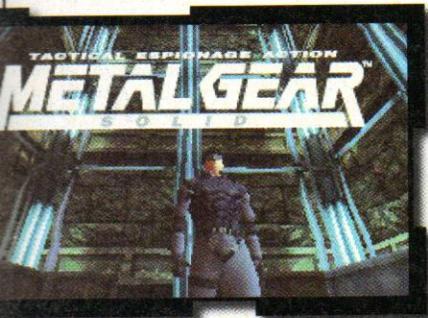
[www.rtl.fr](http://www.rtl.fr)

# TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS



Ce mois-ci, les News prennent enfin leur rythme de croisière après une longue période de sommeil. La N64 sort assez timidement de sa dangereuse torpeur avec notamment un Forsaken très prometteur. Les possesseurs de Saturn quant à eux, seront heureux d'apprendre la sortie prochaine de Shining Force 3 et de Burning Rangers. Comme d'habitude, la PlayStation tire son épingle du jeu avec une avalanche de titres ambitieux et en prime une interview exclusive des concepteurs de Metal Gear et des nouvelles fraîches du prochain Psygnosis !

B-Daman (N64) .....	34
Burning Rangers (Saturn) .....	56
Capcom génération (PlayStation) ..	50
Choro Q 64 (N64) .....	49
Colin McRae (PlayStation) .....	59
Deep Fear (Saturn) .....	36
Destrega (PlayStation) .....	32
FIFA Coupe du Monde 98 (PlayStation) .....	60
Forsaken (N64) .....	54
Great Pick (Saturn) .....	38
International Rally Championship (PlayStation) .....	58
Jeremy Mc Grath Supercross '98 (PlayStation) .....	57
Justice Gakuhen (PlayStation/Saturn) .....	40
Metal Gear Solid Snake (PlayStation) .....	28
Neo Tokyo .....	52
O.D.T. (PlayStation) .....	62
Shining Force 3 (Saturn) .....	57
Silhouette Mirage (PlayStation) ..	48
Sony à Tokyo (reportage) .....	44
World League	
Soccer 98 (Saturn) .....	61



**METAL GEAR SOLID SNAKE**



EDITEUR ..... KONAMI  
 MACHINE ..... PLAYSTATION  
 SORTIE ..... AUTOMNE 1998  
 DISP. EUR. .... PROBABLEMENT FIN 1998

Après avoir  
 longtemps surenchéri  
 sur le prochain  
 jeu de Konami,  
 nous sommes allés  
 voir sur place ce  
 qu'il en était  
 vraiment de ce  
 futur hit !



**METAL GEAR**  
**Solid Snake**

Hidéo Kojima, le créateur de Metal Gear Solid, a présenté aux journalistes les différents concepts sur lesquels est basé son jeu. Joypad en main, il a expliqué comment fonctionne Metal Gear et nous a dévoilé en détails les deux premiers niveaux.

**Les déplacements**

Le héros que vous incarnez, Snake, se déplace habituellement en courant. Mais il suffit de presser sur le bouton Cercle du pad, pour qu'il se mette à ramper. Une double pression lui permettra d'ailleurs de se relever. Pourquoi ramper ? Parce que cela vous donnera la possibilité d'une part d'accéder à des endroits jusque-là inaccessibles (vous cacher sous un bureau, vous glisser sous un char ou un réservoir d'eau pour échapper aux recherches, vous faufiler dans des conduits...), le second avantage de la reptation vient de sa discrétion. Lorsque vous vous déplacez, l'ennemi peut surprendre le bruit des pas. Lorsque vous rampez, vous êtes complètement silencieux.

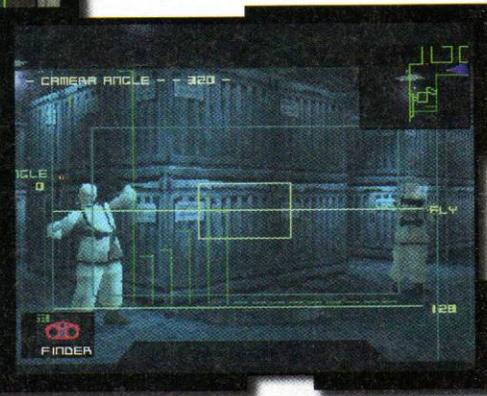


**Les combats**

Snake peut donner des coups de pied et des coups de poing. Il peut même effectuer des combos très simples. S'il commence l'aventure mains nues, il pourra cependant trouver des armes, en recevoir de la part d'amis ou encore s'emparer de celles d'adversaires éliminés. Le bouton Carré permet de se servir d'une arme, ou plus exactement de l'une des armes car, au cours du jeu Snake va se transformer en véritable arsenal ambulante. Le bouton L2 permet d'afficher la liste des items, dont les armes possédées. Le jeu en comporte d'ailleurs plus de vingt différentes.



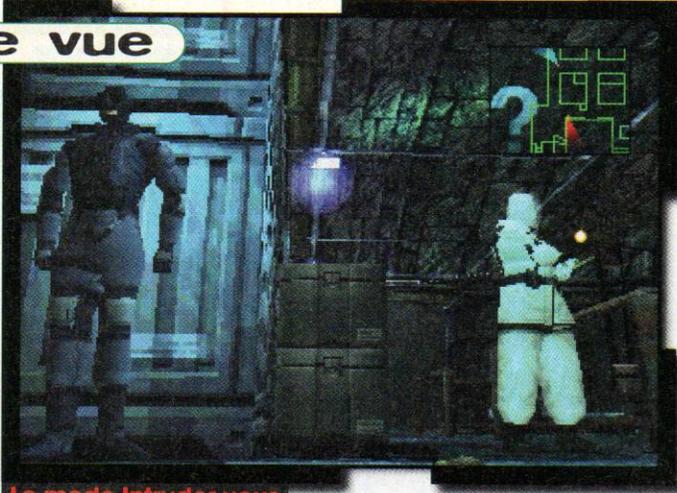
On dirait que les problèmes commencent ! Il y a entre cinquante et soixante ennemis qui vous attendent dans le niveau zéro.





## Les angles de vue

La vue normale du jeu place la caméra en hauteur, relativement éloignée de Snake et pas spécialement derrière lui. De ce fait, Snake apparaît relativement petit par rapport à certains personnages de jeux concurrents. La caméra ne suit pas les déplacements de Snake et reste plutôt fixe. Mais cela permet non seulement de voir une grande partie de la scène mais surtout de jouer au chat et à la souris avec les gardes qui sont indiqués sur une espèce de carte-radar en haut à droite de l'écran. Ainsi se faufiler derrière eux ou tourner au dernier moment dans un couloir pour échapper à leurs champs visuels est possible. Par ailleurs, une vision à 360°, à travers les yeux de Snake, existe. On peut alors regarder en haut, en bas, à droite ou gauche, comme si le héros tournait la tête pour examiner les recoins.



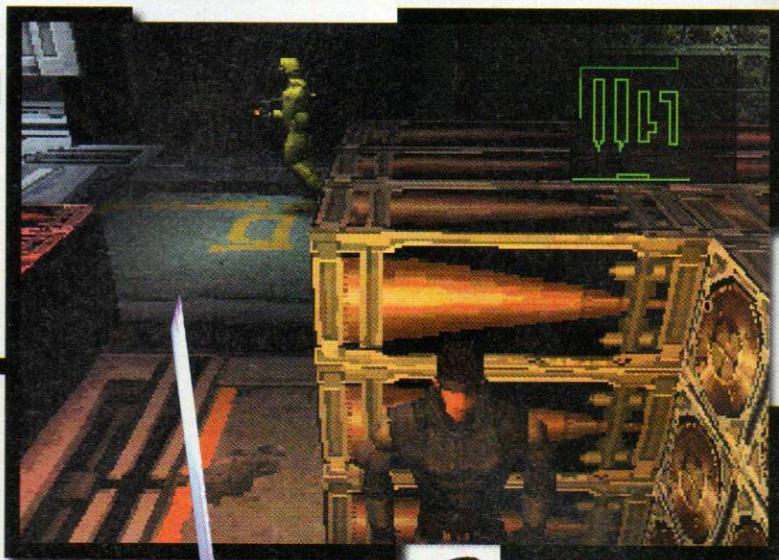
**Le mode Intruder vous permet de vous plaquer contre une paroi et de passer ainsi inaperçu aux yeux des terroristes, à moins que ceux-ci soient tout proche de vous.**

## Dual Shock

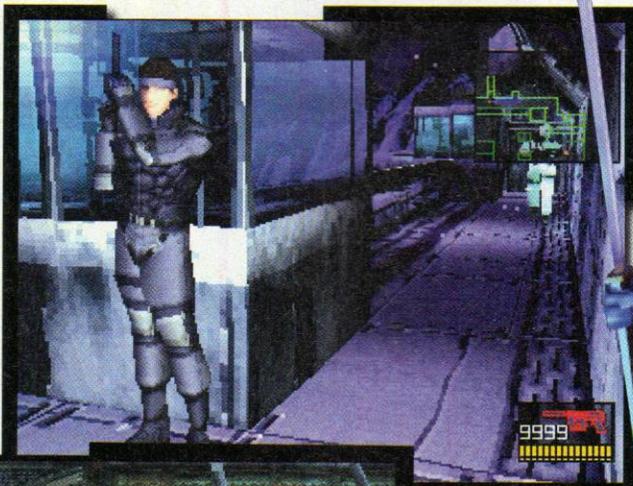
Metal Gear Solid est compatible avec le joypad Dual Shock de Sony. Mais cette compatibilité n'est pas totale. En effet, les vibrations sont bien prises en compte mais pas le mode analogique ce qui ne permet pas, par exemple, de courir plus ou moins vite suivant l'inclinaison du stick.

## L'infiltration

A tout moment, pourvu qu'il y ait dans les parages un quelconque objet (véhicule, bidon, paroi ou recoin...), Snake peut se plaquer tout contre ce dernier et utiliser le mode discret ou Intruder Mode. Il devient alors pratiquement impossible d'être repéré, à moins que l'adversaire tombe pile sur vous. Vous devrez quasiment en permanence faire appel à ce mode, car il s'agit pour vous avant tout d'être le plus discret possible. Pour s'infiltrer encore plus facilement, il faut tendre des pièges aux adversaires et les y attirer. Lorsqu'on est en mode Intruder et qu'on appuie sur la touche action, Snake donne quelques coups de poing dans l'objet auquel il est adossé afin d'attirer l'attention de l'ennemi. Une fois entraîné dans un coin sombre et isolé, vous pouvez l'éliminer sans risquer d'être aperçu par un autre terroriste menant sa ronde.

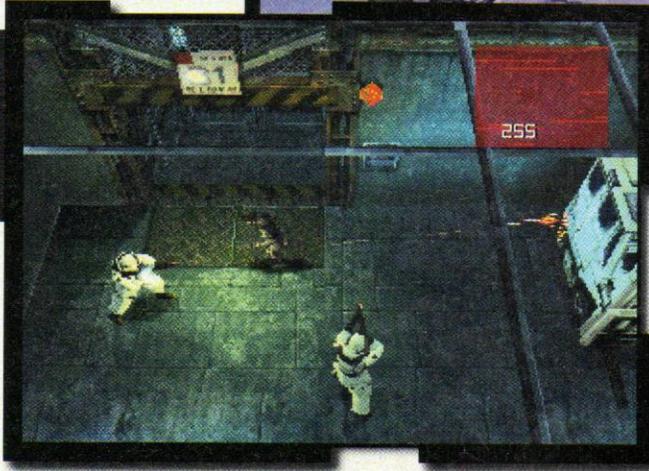


«Hmm... je crois qu'il est temps d'être super planqué...»



«Je me demande vraiment ce qui va encore me tomber dessus. Heureusement, je suis surpuissant !»

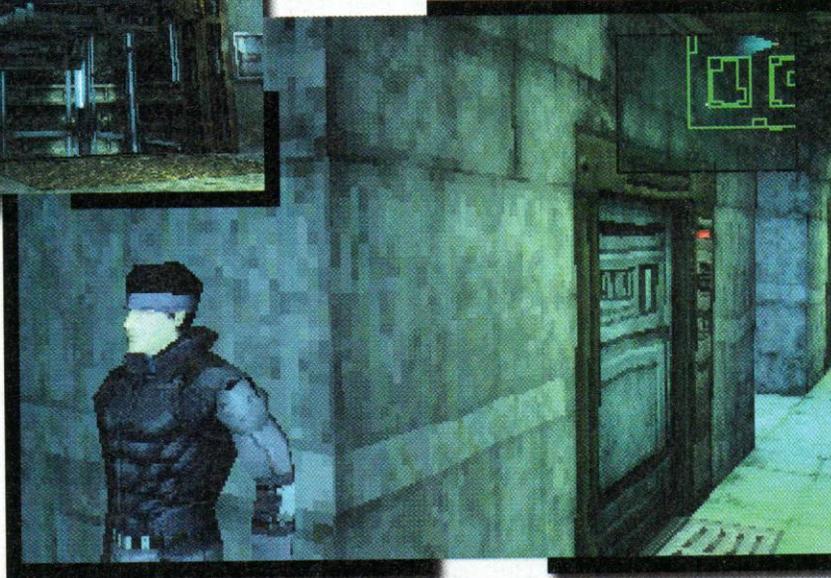
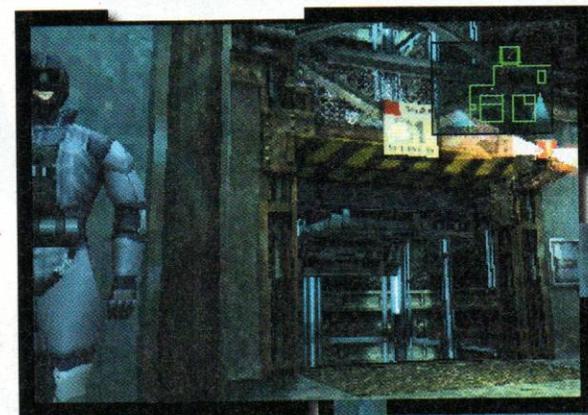
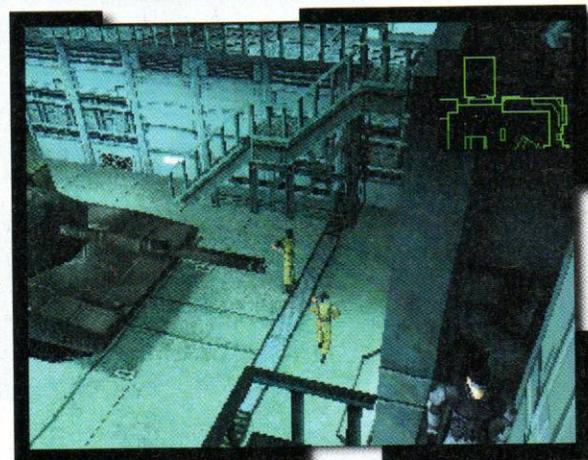
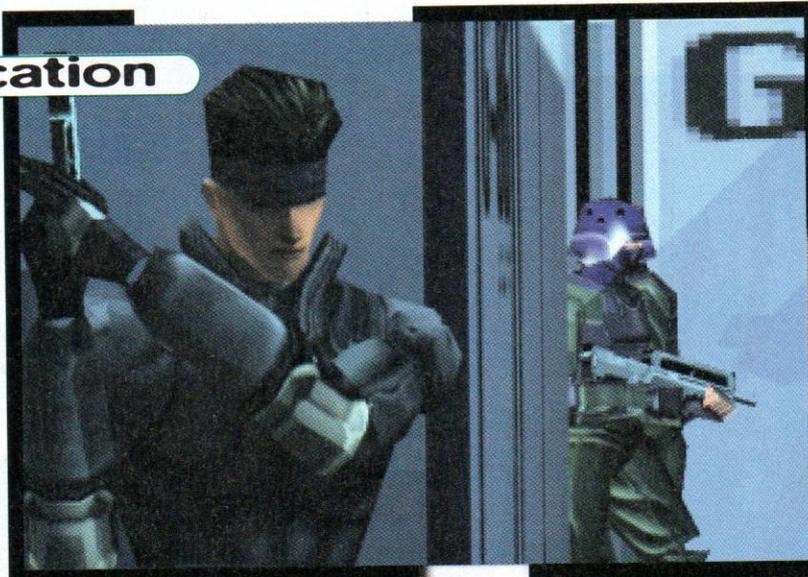
**Cette vue vous permet d'établir un plan d'attaque vraiment efficace**





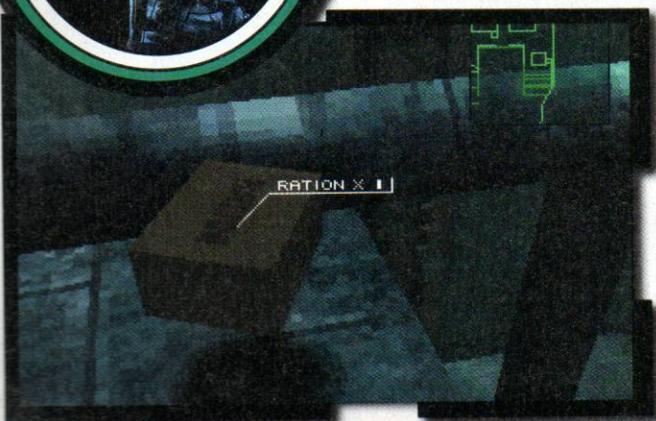
## La communication

Si Metal Gear Solid se joue à un seul joueur (l'équipe de développement a rapidement abandonné l'idée d'un mode deux joueurs devant les difficultés techniques), cela ne veut cependant pas dire que vous allez être seul pendant l'aventure. En plus des nombreuses rencontres et dialogues avec les boss, et les quelques amis que vous avez dans la place, vous pourrez entrer en communication à tout moment avec vos supérieurs et le reste de votre équipe qui vous fournit des informations. Pour cela, vous disposez d'un Transmetteur, une espèce de radio de poche. En appuyant sur le bouton Select, vous l'activez. A noter que la version française du jeu sera entièrement traduite. Au début, vous ne connaissez que la fréquence de votre supérieur qui vous donne des infos sur votre mission. Mais, peu à peu, des communications vont être établies et vous allez découvrir d'autres fréquences. Les dialogues sont pré-enregistrés, et il ne s'agit, pour vous, que de les écouter afin d'obtenir des informations sur les points faibles des boss, les lieux à visiter, les endroits où sont cachés certains items, les pièges à éviter... Autant de détails qui nous font dire que Metal Gear a toutes les chances d'être l'un des jeux, sinon le jeu, événement de l'année 1998. Une sortie prévue en septembre au Japon et peut-être en décembre en France. Espérons qu'elle ne "glisse" pas à l'année suivante !



## L'histoire de Snake

Le gars Solid Snake n'est en aucun cas un petit nouveau faisant son apparition avec la version PlayStation dans le monde des jeux vidéo. Konami a déjà réalisé deux jeux appartenant à la série. Le premier Metal Gear, l'original, était un jeu tournant sur console MSX, la console réalisée par une coalition regroupant Bill Gates (Microsoft) et des industriels nippons, et qui n'a pas connu le succès escompté. Une version pour Famicom (nom japonais de la console NES de Nintendo) a également été produite par la suite. Puis, Solid Snake a été mis en hibernation pendant les années 16 bits (SuperFamicom/SuperNintendo et Mega-drive) pour renaître avec la 32 bits de Sony, de longues années plus tard.



Lorsque vous êtes sous l'eau, une jauge supplémentaire apparaît : elle indique votre réserve d'air.

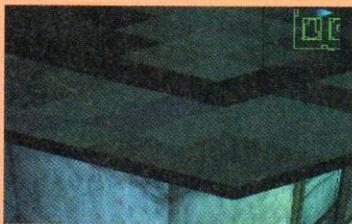
## LE MODE INTRUDER

Un objet du décor ou une simple paroi vous permet de vous dissimuler en y étant adossé. Le jeu modifie automatiquement l'angle de vue, afin de mieux rendre compte de l'action. Ici, l'angle permet de voir la patrouille ennemie qui ne vous a pas repéré et qui poursuit sa ronde.



## MOUVEMENTS DE CAMERA

Les caméras intelligentes changent automatiquement d'angle de vue, afin de rendre la scène plus compréhensible pour le joueur.



## VUE NORMALE ET VUE SUBJECTIVE

### SNAKE EN TRAIN DE RAMPER

Il est également possible de passer à tout moment de la vue normale à la vue subjective. Ici, Snake essaie de se mettre discrètement à l'abri sous un tank pour ne pas être vu des patrouilles.



## COMMENTAIRES DE KOJIMA SAN LE CRÉATEUR

Au cours de la conférence de presse, Hidéo Kojima a donné d'intéressantes informations.

**Joypad :** Qu'elle devrait être la durée de vie du jeu ?

**Hidéo Kojima :** La durée de jeu devrait tourner aux alentours de huit heures, pour celui qui sait précisément ce qu'il y a à faire et par où il faut passer. Pour un joueur moyen, qui découvre le jeu, c'est très difficile à évaluer car cela varie beaucoup selon les personnes.

**Joypad :** Le scénario est-il linéaire ?  
**H K :** Non. Il y a deux fins différentes. Donc deux raisons de jouer !

**Joypad :** Depuis combien de temps travaillez-vous sur Metal Gear ?

**H K :** On a commencé le projet avec une équipe de 10 personnes et maintenant nous sommes trente. Cinq personnes seulement ont une expérience des jeux vidéo. Cela fait deux ans qu'on travaille sur le projet, mais j'ai commencé à y penser dès 1993. En 1994, j'ai imaginé le scénario. Puis j'ai travaillé



sur un autre jeu, Policenauts, et ce n'est qu'en 1996 que la programmation a réellement débuté.

**Joypad :** N'y aura-t-il qu'une version PlayStation ?

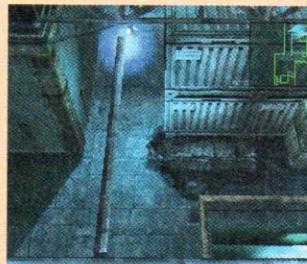
**H K :** Nous n'avons pas de plan pour le moment pour une version Nintendo 64.

**Joypad :** Et la PlayStation n'a-t-elle pas techniquement posé quelques problèmes ?

**H K :** Les programmeurs pensent avoir utilisé les capacités de la PlayStation à 120 %, mais il y a plein de choses qu'on n'a pas pu faire à cause des limitations du hardware de la 32 bits de Sony.

## VUE NORMALE ET VUE SUBJECTIVE

Voici une illustration des deux principales vues du jeu : une vue normale qu'on utilise habituellement car elle permet de mieux voir -et donc prévenir- les déplacements de l'adversaire, et une vue subjective qui permet de voir la scène à travers les yeux du héros.



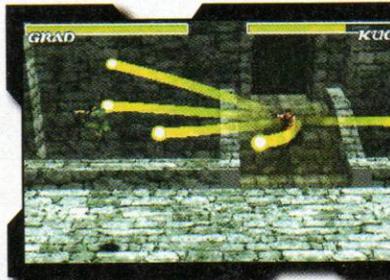
**Koei est une des célèbres sociétés spécialisées dans les jeux pour PC qui, avec Destrega, cherche à se faire un nom dans le milieu des consoles.**

**DESTREGA**



EDITEUR ..... KOEI  
 MACHINE ..... PLAYSTATION  
 SORTIE ..... AUTOMNE AU JAPON  
 DISP. EUROPE ..... AUCUNE DATE ANNONCÉE

**L'attaque des griffes du diable projette cinq ondes de choc qui dévastent tout sur leur passage.**



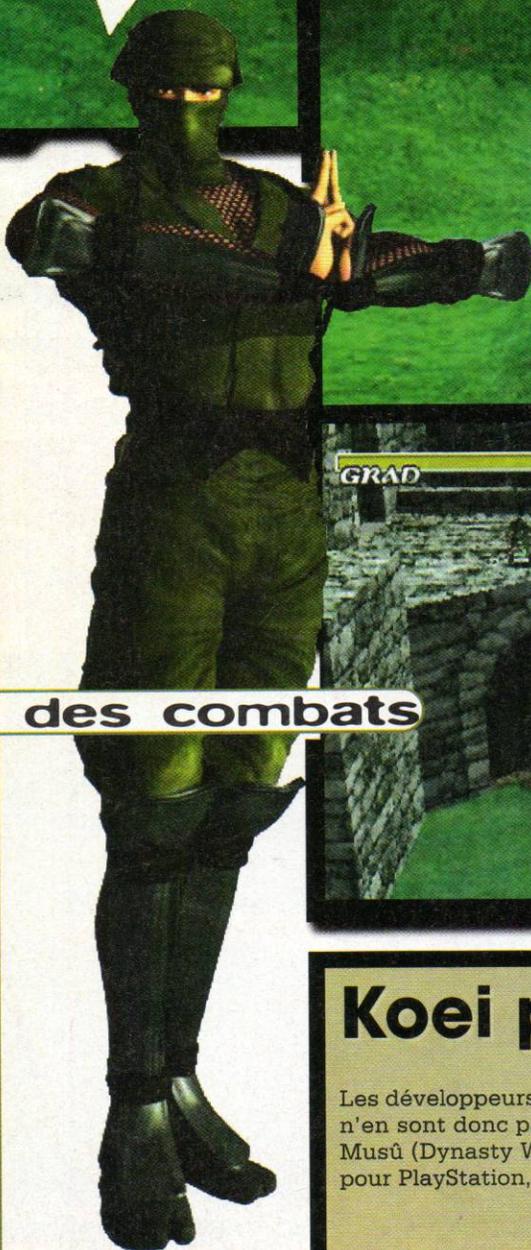
**Les combats à distance ont une petite ambiance de fin du monde.**



# DESTREGA



**D**estrega n'est pas sans faire penser à Bushido Blade 2. En effet, ce soft de chez Koei va vous emmener dans une série de duels. S'il vous propose douze personnages, seuls deux adversaires par écran peuvent s'affronter dans des champs de batailles ouverts. Par ailleurs, le joueur n'incarne pas le même héros d'un bout à l'autre du jeu. Ainsi, dans certaines scènes, il devra endosser la personnalité d'un ami dont les capacités martiales s'avèrent plus appropriées. Squaresoft a, semble-t-il, fait des émules !



## De la magie des combats

Toutefois, et contrairement à Bushido Blade 2, tous les protagonistes peuvent recourir à la magie. Chacun d'entre eux possède différentes attaques magiques qu'on effectue grâce à des combinaisons de commandes qui utilisent les trois boutons du pad. Des espèces de combos magiques en quelque sorte ! On peut, à raison, douter du fait que Destrega parvienne à se faire une place au milieu des Bushido Blade 2 ou Tekken 3. Espérons seulement que les développeurs auront à coeur de nous offrir quelques points originaux qui aideront ce titre à tirer son épingle du jeu !

**Au corps à corps, on retrouve les réflexes des jeux de bastons en 3D.**

**Les protagonistes se transforment en super guerriers !**

## Koei premier essai

Les développeurs de Destrega, Omega-Force, ont déjà travaillé pour Koei. Ils n'en sont donc pas à leur coup d'essai puisqu'ils ont déjà réalisé San Goku Musû (Dynasty Warriors en Europe !), un jeu de combats en 3D temps réel pour PlayStation, distribué précédemment par Koei.

Tu penses qu'il n'a pas su s'adapter et que depuis longtemps...

**IL EST MORT !**

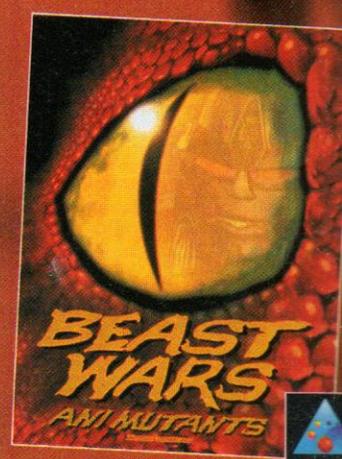
Il sait que tu n'as qu'une seconde pour te transformer, ou...

**TU VAS MOURIR !**



La nature a créé l'évolution.  
Les **ANIMUTANTS** ont inventé  
la transformation.  
Sur une planète inconnue  
saturée d'une substance toxique,  
deux clans de robots-tueurs  
s'affrontent.  
Se transformer régulièrement  
en bêtes sauvages est leur seul  
moyen de survie.  
À toi maintenant de choisir ton  
camp, d'utiliser au mieux tes  
armes et surtout d'apprendre à  
te transformer pour rester en vie.  
Attention, la paix intergalactique est  
entre tes mains alors reste calme  
et sauve notre univers !

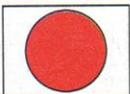
- 10 personnages possibles
- 4 univers en 3D
- 24 missions de choc
- ... et 1 seconde pour se transformer !



© 1999 Hasbro Interactive et Takara. Tous droits réservés. PlayStation et le logo PlayStation sont la propriété de Sony Computer Entertainment.

www.beastwars.com





A l'abri dans votre véhicule, vous jouez les canonniers pendant que le jeu défile.

En ce moment Hudson semble avoir deux passions : la Nintendo 64 et Bomberman. Voici donc un troisième jeu pour la console 64 bits de Nintendo !

### SUPER B-DAMAN 64

EDITEUR ..... HUDSON SOFT  
 MACHINE ..... NINTENDO 64  
 SORTIE ..... LE 10 JUILLET AU JAPON  
 DISP. EUROPE ..... AUCUNE DATE ANNONCÉE



Chacun des joueurs dispose de sa propre cible.



B-Daman est un jeu de tirs très différent des softs précédents sur cette console, basé sur l'univers de Bomberman. Super B-Daman 64 offre, d'une façon traditionnelle, différents modes. Le Mode B-Dama comportera plusieurs styles de jeu reposant tous sur le tir de balles. Le plus amusant vous fera parcourir plusieurs niveaux, (mal) fréquentés par diverses créatures hostiles et agressives. Heureusement, Dame Nature secondée par Dame Hudson, vous a doté d'un lance-patates situé au milieu de votre bide. Pour abattre une des méchantes bestioles, il vous suffit de centrer le curseur qui apparaît à l'écran et de faire feu. Deux joueurs peuvent entrer en compétition et chercher à obtenir le meilleur résultat ou, au contraire, s'entraider pour essayer d'aller le plus loin possible.

### Des jeux dans le jeu

On trouvera encore l'Air Ball Battle (dégommer la bille de l'adversaire avec la sienne), des variantes du billard, du golf et un jeu où il faut guider, et faire se combattre, deux robots en les frappant avec des billes. Un mode Item rendra même possible, grâce au Game Boy Pack qui permet de connecter une cartouche Game Boy sur le Pad de la N64, l'utilisation d'items acquis sur la version Game Boy de ce jeu ! Voilà un titre qui devrait être original et qui prouve que, si certains éditeurs délaissent un peu la N64, Hudson reste quant à lui fidèle au poste, tout en travaillant d'arrache-pied pour Sony (voir notre reportage dans ce numéro).

# SUPER B-DAMAN 64



Dans ce jeu, il faut réussir à lancer les billes dans la bouche des animaux.



### Doubidou man

Cette fois-ci, bien qu'appartenant toujours à la galaxie Bomberman, le héros est un peu différent. Il s'agit, en effet, de B-Daman, un jouet commercialisé par Hudson qui à l'apparence de Bomberman mais qui, dans un trou situé au niveau de son ventre, renferme une bille symbolisant une véritable bombe à retardement qu'il peut envoyer sur ses ennemis. En seulement quelques années, B-Daman est passé du statut de jouet à celui de vedette de jeu vidéo avec, notamment, un jeu de tirs qui porte son nom sur Game Boy.

Jeu d'adresse, il vous faudra ici, tout en vous déplaçant, réussir à abattre les cibles qui rapportent le plus de points.

# MAXXI-GAMES

181 RUE DE CRIMEE  
75019 PARIS  
TEL : 01 40 34 86 86  
FERMÉ LE LUNDI (M° CRIMÉE)

6 RUE D'ARRAS  
75005 PARIS  
TEL : 01 44 07 03 77  
(M° CARDINAL LEMOINE)

34 RUE DE MALTE  
75011 PARIS  
TEL : 01 48 05 88 05  
(M° OBERKAMPF)

120 BIS RUE DU VIEUX  
PONT DE SEVRES  
92100 BOULOGNE BILLANCOURT  
TEL : 01 41 41 00 36  
(M° MARCEL SAMBAT)

16 RUE PAUL BERT  
94130 NOGENT S/ MARNE  
TEL : 01 43 94 23 74  
(BUS : 120 ET 114)

80 BIS RUE DU GENERAL  
DE GAULLE  
77000 MELUN  
TEL : 01 64 52 85 85

19 AV FONTAINEBLEAU  
94270 KREMLIN BICETRE  
TEL : 01 49 58 89 89  
OUVERT TOUS LES JOURS

COURS MARIE  
50100 CHERBOURG  
TEL : 02 33 01 76 29

18, RUE DE JOUY  
75004 - PARIS  
TEL : 01 42 76 91 92  
M° : St. PAUL

113 AV. GALLIENI  
93170 BAGNOLET  
TEL : 01 48 97 11 97  
FERMÉ LE MARDI  
M° GALLIENI

25 AV. DU GENERAL  
BILLOTTE  
94000 CRETEIL  
TEL : 01 49 80 04 28  
(M° CRETEIL PREFECTURE BUS 281)



MODIFICATION PSX : EURO, US, JAP+ CABLE RGB : 99 FRS

## JEUX NEUFS PLAYSTATION

LE VALUE PACK EST DE RETOUR AU PRIX DE 1099 FRS  
KING 97 (JAP) 449 FRS  
GRAN TURISMO 329 FRS  
RESIDENT EVIL 2 329 FRS  
KLONOA 299 FRS  
VIGILANTE 8 299 FRS  
SPICE WORLD 299 FRS  
LUKY LUKE 329 FRS  
MOTORHEAD 329 FRS  
FORSAKEN 329 FRS  
ONE 329 FRS  
DIABLO 329 FRS  
THEME HOSPITAL 329 FRS  
SNOW RACER 98 299 FRS  
PITFALL 3D 299 FRS  
RIVEN 349 FRS  
NEED FOR SPEED 3 329 FRS  
ROAD ROASH 3D 329 FRS  
DEATHTRAP DUNGEON 329 FRS  
TEKKEN 3 VERSION JAP 449 FRS  
PARASITE EVE VERSION JAP 499 FRS  
TENCHU VERSION JAP 399 FRS  
DEAD OR ALIVE VERSION JAP 449 FRS  
MEMORY CARD OFFICIEL 129 FRS  
PAD ANALOGIQUE VIBRANT 349 FRS  
MEMORY CARD COULEUR 99 FRS  
CABLE RGB 59 FRS  
CABLE RGB + FICHE RCA 79 FRS  
CABLE LINK 49 FRS

### MAIS AUSSI LES REEDITIONS PLATINIUMS !!!

CRASH BANDICOOT 149 FRS  
TEKKEN 2 149 FRS  
BUST A MOVE 2 149 FRS  
WIPE OUT 2097 149 FRS  
TOMB RAIDER 149 FRS  
DESTRUCTION DERBY 2 149 FRS  
MICRO MACHINE U3 149 FRS  
PORSCHE CHALLENGE 149 FRS  
ISS PRO 149 FRS

Vous êtes franchisé, indépendant ou même particulier, rejoignez l'équipe la plus performante du marché !!!

Nous vous garantissons :

- nos prix d'achats grossistes.
- livraisons chronopost.
- un renouvellement permanent de votre stock d'okaz.
- Un important budget publicitaire.
- Contactez Mr Frontela au : 01 48 05 88 68.

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.  
OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

## JEUX OKAZ PLAYSTATION

MARVEL SUPER HEROES 269 FRS  
CASTLEVANIA 269 FRS  
CRASH BANDICOOT 2 269 FRS  
G-POLICE 269 FRS  
ODDWORLD 269 FRS  
TOCA TOURING CAR 269 FRS  
MOTO RACER 269 FRS  
TOMB RAIDER 2 269 FRS  
PANDEMONIUM 2 269 FRS  
COLONY WARS 269 FRS  
BLOODY ROAR 269 FRS  
COOLBOARDERS 2 269 FRS  
ALERT ROUGE 219 FRS  
DYNASTI WARRIOR 219 FRS  
STREET FIGHTER 3D 219 FRS  
FINAL FANTASY 219 FRS  
JERSEY DEVIL 219 FRS  
STREET FIGHTER 3D 219 FRS  
RAGE RACER 219 FRS  
RAPID RACER 219 FRS  
BOUCLIERS DE QUETZACOATL 219 FRS  
FIGHTING FORCE 219 FRS  
CHILL 219 FRS  
V-RALLY 219 FRS  
FORMULA ONE 97 219 FRS  
NBA 97 169 FRS  
NHL 97 169 FRS  
TUNNEL B-1 119 FRS

N'hésitez pas à nous contacter pour connaître la disponibilité des dernières News, Okaz et neufs

## JEUX OKAZ PLAYSTATION

M6 TURBO RACING 219 FRS  
TEST DRIVE 4 219 FRS  
NUCLEAR STRIKE 219 FRS  
HERCULE 219 FRS  
OVERBOARD 219 FRS  
RISK 219 FRS  
WARCRAFT 2 219 FRS  
MONOPOLY 219 FRS  
FATAL FURY REAL BOUT 219 FRS  
WING COMMANDER IV 219 FRS  
MORTAL KOMBAT TRILOGY 219 FRS  
CROC 219 FRS  
MDK 169 FRS  
LOST VIKINGS 2 169 FRS  
EXCALIBUR 169 FRS  
REBEL ASSAULT 2 169 FRS  
VANDAL HEARTS 169 FRS  
STARGLADIATOR 119 FRS  
X 2 119 FRS  
DOOM 119 FRS  
FORMULA ONE 119 FRS  
LEGACY OF KAIN 119 FRS  
PORSCHE CHALLENGE 119 FRS  
FADE TO BLACK 119 FRS  
IN THE ZONE 2 119 FRS  
NEED FOR SPEED 2 119 FRS  
DESCENT 119 FRS  
ALONE IN THE DARK 119 FRS  
RETURN FIRE 119 FRS  
TOBAL N° 1 119 FRS  
ASSAULT RIGGS 69 FRS  
MAGIC CARPET 69 FRS  
FIRESTORM 69 FRS

## A RETOURNER : 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITÉ	CONSOLE	PRIX
Nom, Prénom : .....		Avant tout envoi téléphoner pour connaître la disponibilité et les dernières nouveautés	
Adresse : .....			
Code Postal : .....	Ville : .....	Frais de Port : <b>35F</b>	
REGLEMENT : <input type="checkbox"/> Chèque bancaire Postal <input type="checkbox"/> Mandat			<b>TOTAL :</b>



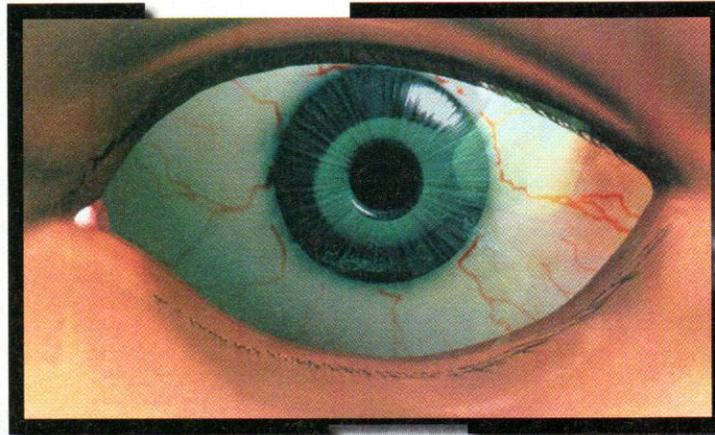
### Deep Fear semble

être le prochain gros titre de Sega pour la Saturn. Aventure épique, tout en images de synthèse, il est un croisement d'Abyss et d'Alien...

### DEEP FEAR



EDITEUR ..... SEGA  
 MACHINE ..... SATURN  
 SORTIE ..... ETE 98 AU JAPON  
 DISP. EUR. .... ETE 98 EN EUROPE

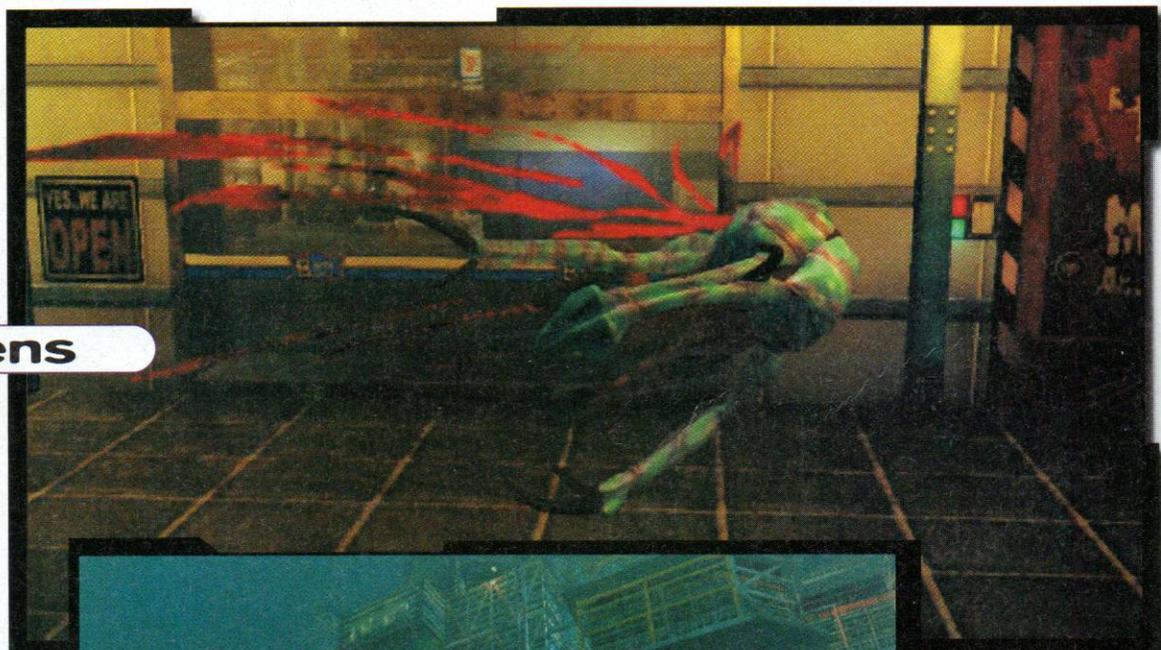


# DEEP FEAR

Les informations concernant Deep Fear sont encore limitées. Mais on sait déjà qu'il s'agira d'un jeu d'horreur/suspens, dans des décors absolument superbes. On ne pourra hélas que jouer seul ; pas question d'un mode deux joueurs ou plus. Ce soft reprend les ingrédients habituels qu'on retrouve dans les classiques du genre, de Enemy Zero de Warp au Bio Hazard de Capcom. Ainsi, tout se déroulera dans un endroit clos où le héros rencontrera une ou plusieurs créatures. Il s'agit dès lors d'un petit jeu de cache-cache entre les monstres et le héros, à recommander aux personnes aux nerfs solides. Tout comme Resident Evil, l'atmosphère est l'ingrédient clé. On peut faire confiance à Sega pour mettre en scène quelque chose d'exceptionnel.

### Relents d'Aliens

Et ça commence bien, car d'entrée de jeu, en vous aventurant dans la base où fourmillent les cadavres, vous rencontrez l'un des survivants du sous-marin qui vous supplie de... l'achever. Le dixième de seconde nécessaire afin que vous fassiez le rapprochement avec une scène célèbre d'un des films Aliens est à peine écoulée que l'ex-survivant se transforme en monstre et se jette sur vous ! Par ailleurs, vous vous apercevez que l'eau s'infiltre lentement dans la base qui n'est plus étanche depuis la collision. Les régénérateurs d'air étant hors service, le pourcentage de gaz carbonique augmente peu à peu et l'atmosphère devient de plus en plus lourde. Bref, le ton est donné ; bonne visite dans les bas fonds ! Deep Fear devrait très certainement arriver quasi simultanément en Europe et au Japon. Une bonne nouvelle pour tous les accros de jeux Saturn !



Un des monstres s'est pris un grand coup de spleen dans les gencives !

La station SSB-001 ressemble à une plate-forme pétrolière... mais qui se trouverait à trois cents mètres de profondeur !

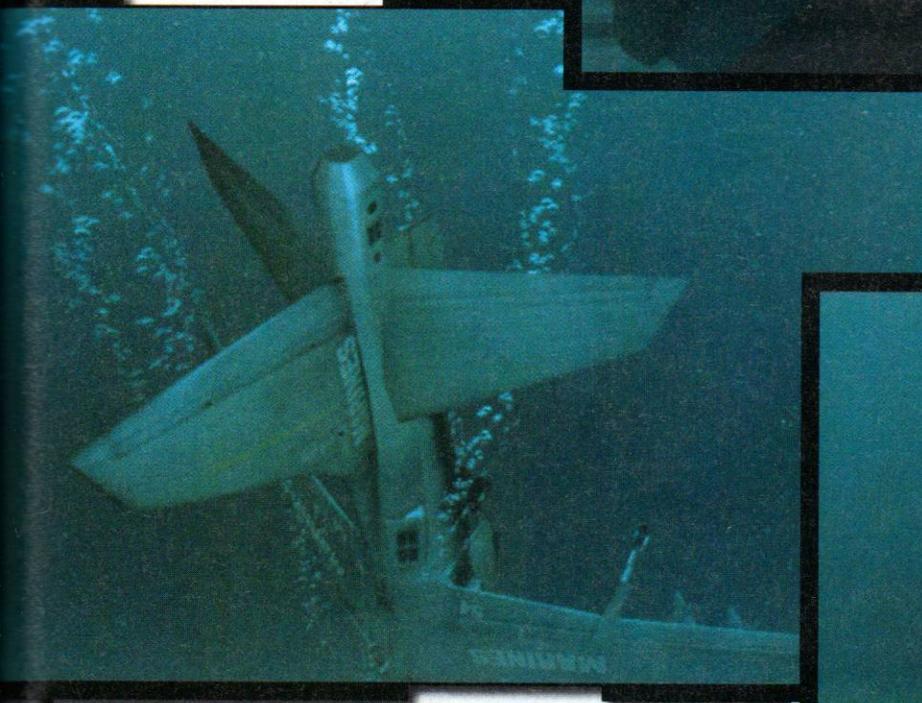
# BIG BLUE STORY

Il était une fois une base sous-marine, SSB-001, créée par la Navy à trois cents mètres de profondeur dans la fosse des Mariannes, soit l'endroit du globe le plus profond. Baptisée Big Table, elle sert de centre de ravitaillement, plus ou moins automatique, aux sous-marins nucléaires américains. Au début du XXI<sup>e</sup> siècle, les "grandes oreilles", autrement dit le centre d'écoute spatiale U.S. basé dans le Nevada, captent un écho étrange. Quelque chose se dirige à toute vitesse vers la Terre, et ne se désagrège pas en entrant dans l'atmosphère comme le font habituellement les météorites. Le centre calcule les coordonnées de la chute : c'est tombé en plein océan. Le Sea Fox, un sous-marin, est chargé d'aller jeter un coup d'œil. Revenant de cette mission ultra-secrète, il se ravitaille à Big Table. C'est alors qu'un accident se produit : le Sea Fox fait une erreur de manœuvre et entre en collision avec un quartier de la base appelé Navy Area. Durant l'accident, une torpille Mk-48 s'est détachée du sous-marin et est venue percuter et détruire les installations qui filtraient l'air de la base. Mr Clancy contacte une société privée, ESR, spécialisée dans les opérations de sauvetage et seule capable d'intervenir rapidement à une telle profondeur. La mission qu'il confie à Jean Meyer de l'ESR consiste à retrouver et à évacuer le Docteur Wiseberg qui a donné l'alerte.

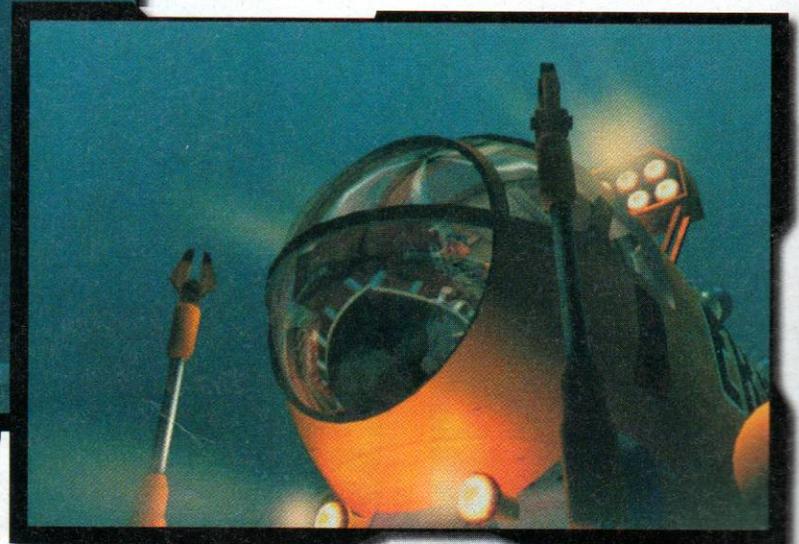
Tout à coup, un inconnu venu de plusieurs millions d'années-lumière de là, vous enroule une tentacule autour du bras : c'est l'effet Repulse !



Un des gardes de Big Table a l'air d'avoir eu un petit coup de fatigue. Il est plongé dans un sommeil qui a tendance à s'éterniser facilement !



Le Sea Fox a percuté la base. Accident ? Problèmes à bord ? A vous de le découvrir.





**Avec Great Pick,  
Sony va mettre sur le  
marché la première  
simulation  
d'escalade alpine de  
l'histoire des  
jeux sur  
consoles !**

### GREAT PICK



EDITEUR ..... SONY CE  
MACHINE ..... PLAYSTATION  
SORTIE ..... JUILLET 98 AU JAPON  
DISP. EUROPE ..... AUCUNE DATE ANNONCÉE



# GREAT PICK

**G**reat Pick est une simulation d'un genre qui rompt avec ce que l'on a l'habitude de voir sur console. Dans ce jeu, les réflexes et l'habileté ne jouent aucun rôle. La seule chose dont il faille se servir à profusion, c'est son cerveau. Incarnant le responsable d'une expédition alpine, vous êtes chargé de guider la cordée jusqu'au sommet d'une montagne. Pour prendre vos décisions, vous disposez d'une série de rapports radiodiffusés par les membres de votre équipe, ainsi que d'un certain nombre de données météorologiques et climatiques. Vous n'escaladez donc pas vous-même la montagne mais laissez plutôt les autres se geler les orteils, pendant que vous, au chaud, en sirotant une tasse de café, donnez vos ordres. C'est chouette la vie de chef !

### Nature hostile

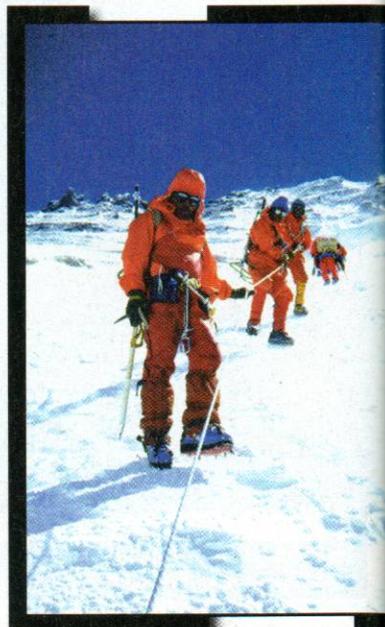
La difficulté du jeu réside dans la bonne appréhension des problèmes qui surgissent à chaque instant et la nécessité d'un choix correct des solutions à apporter. En cas de faille, c'est la tentative d'escalade qui échoue voire même parfois c'est l'accident qui peut s'avérer mortel. Les tempêtes de neige, le blizzard, les avalanches, le mal des montagnes causé par la raréfaction de l'air à ces très hautes altitudes... sont les incidents auxquels vous serez confrontés en permanence. On se trouve ici à des années lumière de ce qui se fait traditionnellement ! Le jeu restitue parfaitement l'ambiance d'une expédition alpine, avec tous ses dangers et sans oublier le côté excitant de toute tentative pour aller en un endroit où nul homme n'a jamais auparavant mis les pieds ! Les graphismes superbes du jeu contribuent beaucoup à rendre cette atmosphère : pentes enneigées d'une blancheur immaculée, nuit froide mais claire permettant de voir quantité d'étoiles, ciel d'un bleu irréel... Un titre qui a peu de chance d'arriver un jour en Europe et qui témoigne de la volonté de Sony de varier ses productions, quitte à réaliser des choses étranges.



**C'est le départ de l'aventure et l'euphorie règne.**



**Les conditions météo ne s'arrangent pas. Il va falloir prendre une décision : redescendre, attendre ou poursuivre la montée ?**







Alors que la version

d'arcade est sorti

au Japon

(décembre 97),

Capcom annonce pour

cet été la conversion

d'un nouveau

jeu de bastons 3D

sur PlayStation.

**JUSTICE GAKUEN**

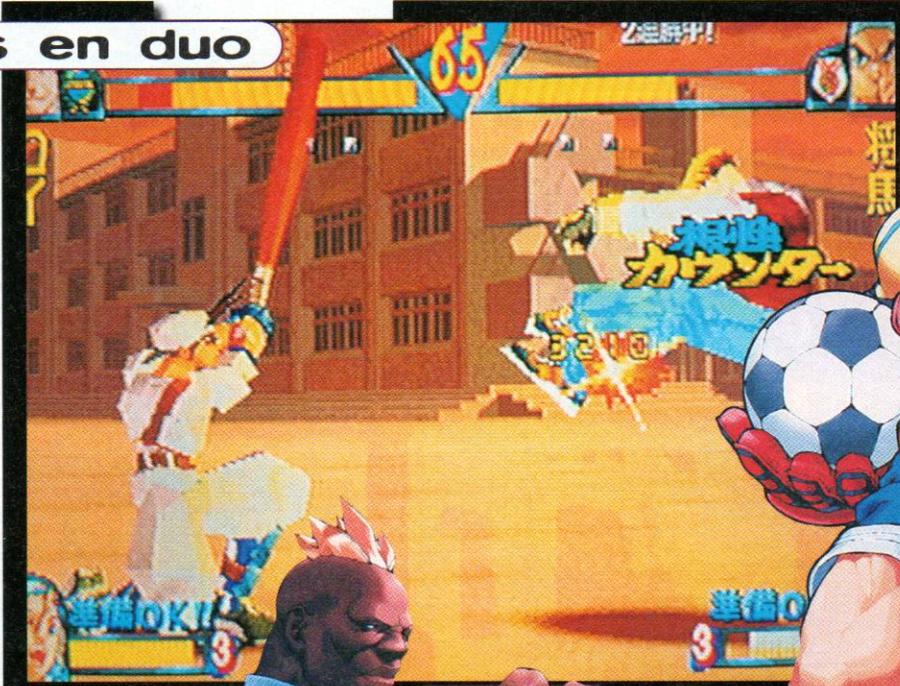


EDITEUR ..... CAPCOM  
MACHINE ..... PLAYSTATION  
SORTIE ..... JUILLET AU JAPON  
DISP. EUROPE ..... AUCUNE DATE ANNONCÉE

# JUSTICE GAKUEN

## Des combats en duo

Au début du jeu, le programme vous demandera de sélectionner le héros que vous souhaitez incarner, puis de choisir un "sub-character", un personnage supplémentaire qui pourra vous porter main-forte lors des combats. Dans le jeu, cinq lycées sont représentés. Chacun d'entre eux contient au moins trois personnages, profs ou élèves. Il n'est possible de choisir son personnage de soutien que parmi les camarades du même lycée que votre héros principal. Le "2 platoon" vous permet lors des affrontements d'appeler à la rescousse votre "sub character". Celui-ci vous rejoint alors sur l'aire de combat, et vous joignez vos forces pour écraser votre adversaire. On peut déclencher un "2 platoon" à tout moment du jeu, mais cette technique consomme deux unités de votre jauge Conjo située en bas de l'écran. Un classique ou presque puisque ce système est équivalent à celui des furies qu'on connaît depuis de longues années. Contrairement à beaucoup de jeux de Capcom, qui se contentent d'être une succession de duels entre différents personnages, plus ou moins justifiés par un vague scénario, Justice Gakuen va permettre aux joueurs de s'investir un peu plus. A certains moments, suivant votre capacité à gagner tel ou tel combat, la suite de l'histoire sera modifiée. Le soft dispose de plusieurs fins et de plusieurs histoires parallèles qui se déroulent simultanément. D'ailleurs, selon le personnage que vous allez choisir, l'histoire est plus ou moins courte, et le nombre de niveaux plus ou moins important. La version PlayStation devrait en outre apporter quelques plus par rapport à l'arcade comme un dessin animé en intro de jeu. Un énième jeu de combats made in Capcom qui, on l'espère, nous surprendra.



**Décidément, le sport est à l'honneur dans ce jeu.**



**À l'approche de la Coupe du Monde, ça le fait !**





Les attaques dans Justice Gakuen n'échappent pas au très classique Dragon Punch. Pour une fois, on s'en passerait...

Les super attaques qui tuent sont débiles. Non, mais regardez ça !



## Un semblant de scénario

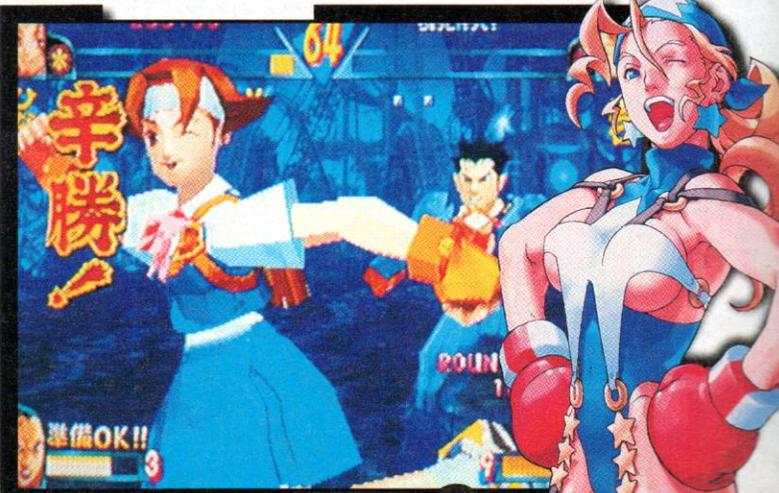
Dans les années 1990, de mystérieux enlèvements et agressions de lycéens se multiplient à travers le Japon. La police est incapable de trouver la moindre piste, et bientôt, les adolescents doivent compter sur eux-mêmes pour assurer leur protection. Laizo, un chercheur spécialisé dans l'étude des criminels, fonde un lycée nommé : Justice. La lutte peut alors commencer !



Le cadre on ne peut plus scolaire est l'endroit rêvé pour provoquer ses petits camarades...



Le prof et ses élèves. Lorsque différentes générations se bastonnent la tronche...



ESPACE 3 Games

## Super Nintendo

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

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

## Megadrive

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

- MANETTE 6 BOUTONS 69,00

## Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTJEU 999 F

## 3DO

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

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

## Game Boy

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR 349 F  
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR 329 F

ALIEN 3	99,00	MARIO LAND	169,00
ALLEWAY	169,00	MARIO LAND 2	199,00
ASTERIX	149,00	MARIO PICROSS	169,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	MEGAMAN WORLD	129,00
BATMAN FOR EVER	99,00	NBA JAM	99,00
BRAIN DRAIN	199,00	PINOCCHIO	249,00
BUST A MOVE 2	249,00	POP UP	99,00
CASPER	199,00	RETURN OF THE JEDY	199,00
CUTHEROAT ISLAND	99,00	SCHTROUMPS AU TOUR DU MONDE	249,00
DAFFY DUCK	199,00	SPIROU	99,00
DONKEY KONG LAND	199,00	STREET FIGHTER 2	199,00
DONKEY KONG LAND 2	229,00	STREET RACER	169,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	TAMAGOSHI	199,00
DRAGON HEART	99,00	TARZAN	149,00
DR MARIO	129,00	TAZ MANIA	199,00
EARTH WORM JIM 2	129,00	TENNIS	129,00
EMPIRE CONTRE ATTACK	169,00	TETRIS	199,00
F1 RACE	129,00	TETRIS ATTACK	199,00
FERRARI	129,00	TETRIS PLUS	169,00
<b>FIFA 98</b>	<b>249,00</b>	TINTIN AU TIBET	169,00
GOLF	129,00	TRACK N FIELD	169,00
INDIANA JONES	169,00	<b>TUROK</b>	<b>199,00</b>
JIMMY CONNORS	169,00	WARIO LAND	199,00
JUDGE DREDD	99,00	WAVE RACE	129,00
<b>JURASSIK PARK 2</b>	<b>249,00</b>	WWF RAW	149,00
KILLER INSTINCT	169,00	YOSHIES COOKIES	169,00
<b>LE BOSSU DE NOTRE DAME</b>	<b>249,00</b>	ZELDA	99,00
LE ROI LION	199,00		
LES SCHTROUMPS	169,00		
<b>LUCKY LUCKE</b>	<b>199,00</b>		
MARIO ET YOSHI	129,00		

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

## CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM 990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

## Nec

CD CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

## Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

### PARIS

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

## Virtual Boy

VIRTUAL BOY + MARIO TENNIS 299,00

### PARIS

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

## Neo Geo

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

## Neo Geo CD

→ NEO GEO CD + 1 jeu au choix 2490 F

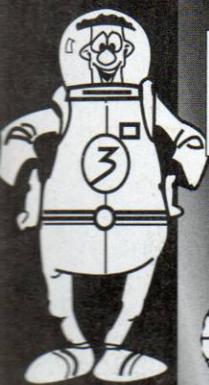
AERO FIGHTER 2	199,00	NINJA MASTER	199,00
AGRESSOR OF THE DARK		POWER SPIKES	149,00
COMBAT	199,00	PULSTAR	199,00
ALFA MISSION 2	199,00	RAGNAGARD	249,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00	<b>SAMOURAI SHODOWN 4</b>	<b>399,00</b>
FOOTBALL FRENZY	199,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	399,00
GALAXY FIGHT	199,00	SUPER SIDE KICK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

### LILLE

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

### DOUAI

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







Afin de mieux faire connaître ses produits, Sony C.E. proposait le mois dernier une visite de ses studios japonais et des centres de développements des éditeurs proches du géant nippon. L'occasion de faire un tour d'horizon sur les prochaines sorties en Europe.



# VOYAGE DANS LE MONDE DE SONY



Après une visite du Tokyo Game Show, Sony avait organisé, pour les journalistes européens, une rencontre avec les différents éditeurs qui ainsi faisaient connaître leurs jeux. La première entrevue a eu lieu avec Sony Japon. Ses équipes de développements sont très actives puisque ce n'est pas moins de cinq jeux qui nous ont été présentés. Le premier, **Pet in TV** dont les auteurs sont Ikeuchi, Yamamoto et Yoshida San a un concept rappelant celui du Tamagotchi. **Pet in TV** vous propose, en effet, d'éduquer un petit animal virtuel dans un univers en 3D. Au fur et à mesure que le temps s'écoule, votre animal évolue puis meurt (ainsi va la vie !). Certains joueurs japonais (dont d'ailleurs 40 % de filles) laissent leurs PlayStation branchées toute la journée et, en revenant le soir, regardent comment leur Pet a évolué ! D'après ses auteurs, la plus longue durée de vie d'un Pet a été de deux mois. Exploitant la veine intarissable des RPG, Sony nous a proposé **The Granstream Saga**, développé par l'équipe de Watashima San du studio Arc Entertainment. On doit déjà à cette équipe des hits tels que Soulblader, Act-Raiser ou Gaia (sur Super Nintendo). RPG on ne peut plus classique, Granstream est d'ores et déjà sorti au Japon. Cela dit, l'Europe devrait pouvoir bénéficier d'une version avant la fin de l'année. Une véritable aubaine pour tous les amateurs de RPG qui après FF VII sont restés sur leur faim. Sans doute est-ce aussi pour les satisfaire que Sony compte enchaîner avec **Wild Arms** (alors que Alundra arrive en France grâce à Psygnosis pour l'été prochain !). **Wild Arms** est un RPG présenté par Fukushima San, du studio de développement Media-Vision. Cette équipe de développement a déjà réalisé, par ailleurs, les jeux Crime Crackers I et II sur



10 ans en retard, le RPG semble enfin décidé à investir l'Europe. Le genre, habilement introduit par FFVII, sera suivi de titres comme Alundra, Wild Arms, ou encore Grand Stream Saga.

Rudy  
HP 75MP

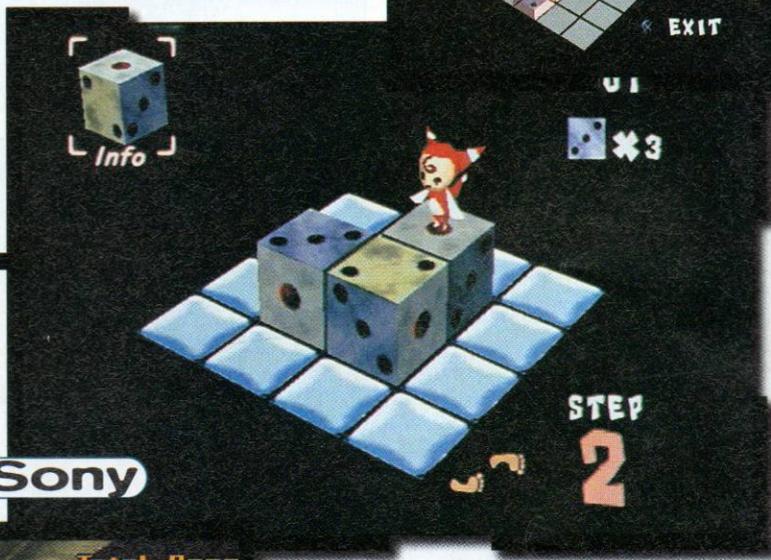
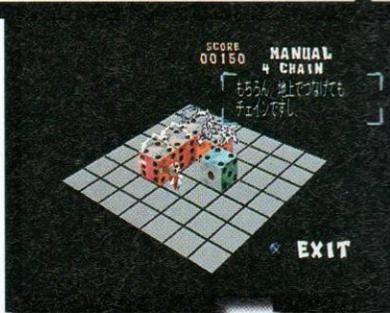
Goblin 1

We're calling it a day, kid!  
Thanks a lot.  
The barrels are all sorted.

PlayStation. L'Europe semble décidément se mettre au RPG ; plus de 10 ans après le Japon, il serait peut-être temps ! **XI** (prononcer "Sai") sort, lui, un peu du lot puisqu'il s'agit d'une espèce de puzzle, dans la droite ligne des Tetris. Vous y dirigez une espèce de petit lutin qui peut faire tourner des dés dans tous les sens, afin de modifier la face qui apparaît sur le dessus et sur laquelle il est perché. Le but du jeu est de faire disparaître les dés portant la même face en les regroupant selon le nombre de points indiqué sur cette dernière. Ainsi, par exemple, pour faire disparaître un dé portant le chiffre trois, il faut regrouper trois dés affichant un trois sur la face supérieure. Notons qu'une des caractéristiques de ce jeu vient du fait qu'il a été développé dans le cadre du projet Yaroze Japonais qui vise à permettre aux jeunes programmeurs de pouvoir montrer leurs talents. Enfin, le dernier titre n'était autre que **Gran Turismo**, la meilleure simulation de voitures sur PlayStation. Le jeu ayant été testé en long et en large dans les pages de Joypad, je ne reviendrai pas dessus, mais gageons tout de même qu'il constituera sans aucun doute l'une des futures meilleures ventes pour Sony !



Sai est un jeu de réflexion original, entre Kurushi et Tetris.

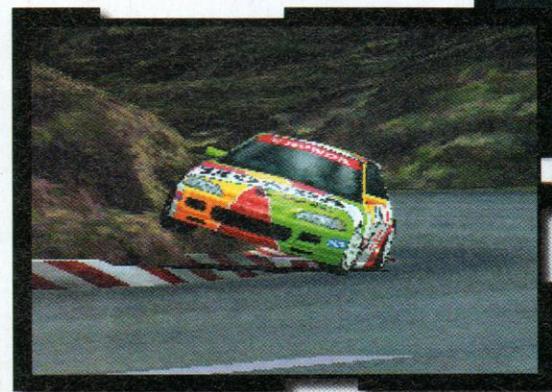


## Namco, le bras droit de Sony

Sony nous conviait ensuite chez Namco. Asada San, le responsable de la division console, ainsi que Yanagihara San et Kasahara San nous ont accueillis. Toyota San et Natori San sont eux à la tête de l'équipe de développement qui a réalisé **Tales of Destiny**, le premier jeu de rôles de Namco sur PlayStation et un RPG supplémentaire pour l'Europe ! Il s'agit encore d'une équipe qui a déjà fait ses preuves dans le passé, puisqu'on lui doit le **Tales of Phantasy** sur SFC. Une nouvelle tendance se précise sur PlayStation pour le plus grand plaisir des joueurs qui ont passé des



Lorsqu'on est chez Sony, présenter Gran Turismo semble être un véritable plaisir ! Mais être confiant avec un tel titre est un peu normal...



heures entières sur FF VII. **Libero Grande** est un jeu en cours de développement contrairement à Tales of Destiny qui est déjà sortie sur le marché japonais. Cette fois-ci, c'est une simulation de football que nous propose Namco. La principale originalité du jeu vient du fait qu'on n'y contrôle qu'un seul joueur. La même équipe, représentée par Mariwaki San et Yagi San, a travaillé à la fois sur la version PlayStation et sur la version arcade. On notera qu'il n'y a que peu de différences notables entre les deux versions et que cette simulation, bien que signée Namco, aura fort à faire pour se démarquer des titres d'EA Sports (Coupe du Monde 98) ou de Konami (ISS 98). Enfin, l'équipe de Tekken 3, au grand complet, était venue nous montrer son petit chef-d'œuvre. Nakatani San, le responsable du projet, était accompagné des principaux programmeurs (Yamada San et Ito San), du responsable des designs des personnages (Harada San), du responsable du design du jeu (Kimoto San), ainsi que de deux graphistes (Kubo San et Musashima San). Le jeu ayant été développé en arcade sur Système 13, une machine assez proche, sommes toutes, du hardware de la PlayStation, l'adaptation sur la console 32 bits de Sony a pu débiter dès le mois de juin 97. Je vous convie à lire le test de Tekken 3 dans ce numéro pour avoir le fin mot de l'histoire.



Un seul joueur à contrôler !



## Les outsiders de Sony

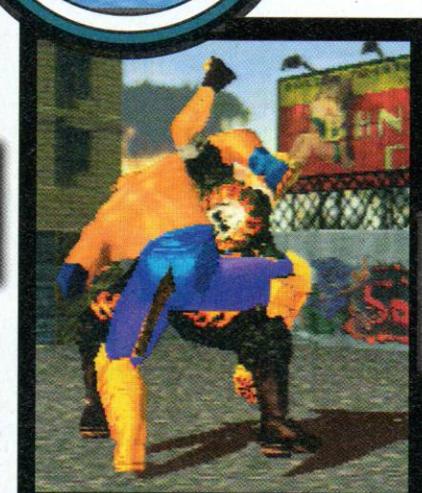
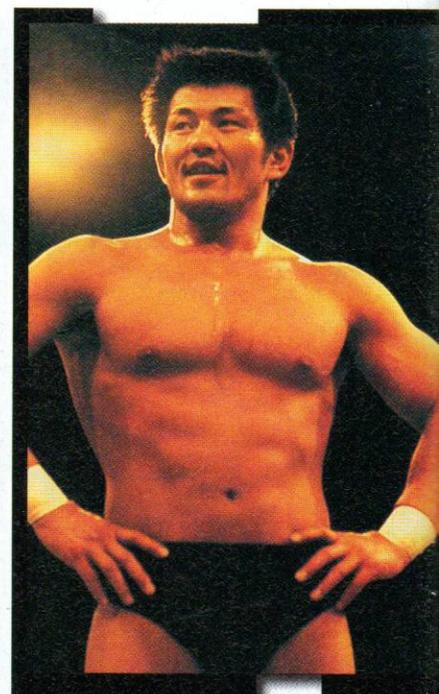
Est venu ensuite Gushiwara San de Hudson pour nous présenter **Bomberman World**. Rappelons que Hudson est la première société à avoir édité un jeu vidéo au Japon, alors que les consoles n'existaient pas encore. Puis, en 1983, alors que Nintendo sortait sa Famicom (NES), Hudson se lançait dans la production de jeux vidéo pour consoles. Bomberman est la série fétiche de cet éditeur puisque jusqu'à ce jour plus de vingt versions différentes ont été réalisées. Il est amusant de noter qu'à l'origine, Bomberman était un boss dans le jeu Road Runner ! Déjà testé dans nos zooms, Bomberman World arrivera cet été en Europe. L'occasion pour tous ceux qui ne connaissent pas encore ce jeu mythique de s'y initier. La visite suivante nous a conduit auprès du président de Woopy Camp, Fujiwara San. Ce dernier a une carte de visite assez impressionnante



Le Libero Grande de Namco, sera-t-il de taille face à une concurrence rude ?



Chez Namco, le futur succès de Tekken 3, bien mérité, est source de bonne humeur.



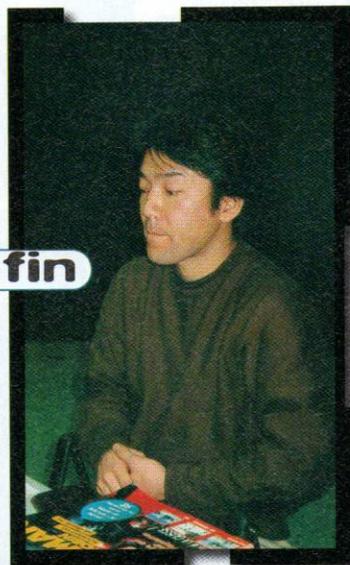
puisqu'il s'agit du créateur du méga-hit qu'a été Daimakaimura/ Ghouls'n Ghosts. On lui doit aussi Strider (version arcade et consoles) et il a travaillé sur Street Fighter 2. A l'époque, il était chez Capcom puis à fonder sa propre société de développement, Woopy Camp. Plutôt que de faire un jeu en 3D temps réel avec des images de synthèse dans tous les sens, Fujiwara San a décidé de se concentrer sur la jouabilité et de faire un produit spécifiquement destiné aux plus jeunes. Appelé Tomba au Japon, il sortira en Europe sous le nom de **Tombi** car le nom japonais identique à celui du fameux skieur pourrait poser des problèmes de copyright. Un effort particulier sera apporté à l'adaptation sur le marché européen, puisqu'en plus des cinq langues majeures (anglais, allemand, français, espagnol et italien), le jeu sera traduit en portugais et danois. Une série de modifications sera également réalisée pour la version européenne : graphismes encore plus fins, bande sonore de la séquence animée du début et de la fin modifiée... Enfin, Woopy Camp est un petit studio de développement dont on risque d'entendre parler à nouveau puisque son prochain projet, très différent, exploitera au maximum les capacités de la PlayStation !

## Le fin de la fin

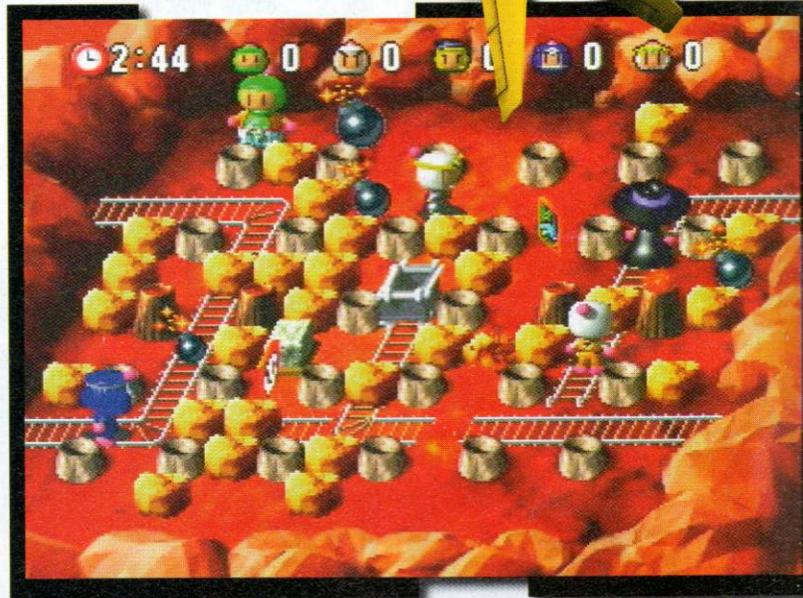
Pour finir, Tecmo nous dévoilait quelques-uns de ses titres tels **Monster's Farm** et **Kagero**, la suite de **Devil's Deception**, et surtout le très attendu **Dead or Alive**. Ce jeu de combat possède une esthétique bien à lui, ayant recours au gouraud shading plutôt qu'à la texture mappée privilégiée par les jeux de bastons 3D de Namco ou de Sega par exemple. Les points forts de ce jeu sont son originalité et sa vitesse (la version PAL, qui devrait sortir au mois de juillet sous nos latitudes, aura la même vitesse que l'original japonais). Non seulement, il y aura plus de deux mille mouvements différents dans le jeu mais les combattants pourront aussi revêtir un nombre impressionnant de vêtements différents ! En conclusion, ces quatre jours nous ont permis de voir que Sony Computer Entertainment Europe avait signé des accords de distribution avec des sociétés pas toujours bien connues en Europe mais dont les produits paraissent prometteurs. Il n'y pas de souci à se faire : Sony veille à ce que nous ne manquions pas de bons jeux à mettre dans notre PlayStation ! La quantité n'étant pas tout, espérons maintenant que la qualité sera au rendez-vous..



Chez Hudson, on mise toujours sur les valeurs sûres : Bomberman a été décliné dans une vingtaine de versions différentes !



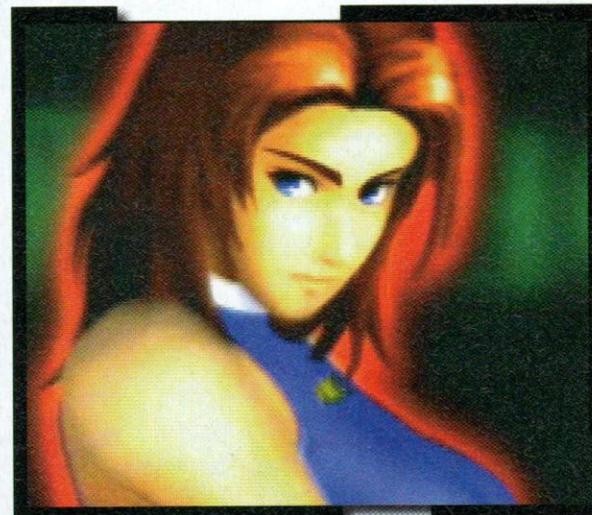
Fujiwara San, qui a collaboré à Ghouls & Ghosts et SF2 chez Capcom, présentait un titre original, Tombi.



Des titres connus du Japon, nouveaux pour l'Europe. Des titres connus du Japon, nouveaux pour l'Europe.

## Des titres connus du Japon, nouveaux pour l'Europe

Des titres connus du Japon, nouveaux pour l'Europe.



Difficile pour Tecmo d'imposer Dead or Alive, aussi bon soit-il, face à Tekken 3.



Treasure, à une époque, jurait ne plus retravailler sur PlayStation. Mais ne pouvant négliger ce marché, le discours change.

### SILHOUETTE MIRAGE



EDITEUR ..... TREASURE  
MACHINE ..... PLAYSTATION  
SORTIE ..... ETE AU JAPON  
DISP. EUROPE ..... AUCUNE DATE ANNONCÉE

L'univers des jeux de Treasure est généralement assez délirant. Silhouette Mirage nous le confirme une fois encore avec des adversaires et des boss qu'on croirait échappés de cauchemars.

Shaïna, l'héroïne de ce titre, est un personnage un peu particulier. En effet, elle est divisée en deux parties jointes... Chaque côté nommé respectivement Silhouette et Mirage, possède ses propres attaques et pouvoirs spéciaux. L'écran comporte deux jauges. La première représente la force spirituelle de Shaïna, c'est-à-dire la puissance de ses attaques. La seconde correspond à sa santé. Une fois ces données prises en compte le jeu peut alors commencer !

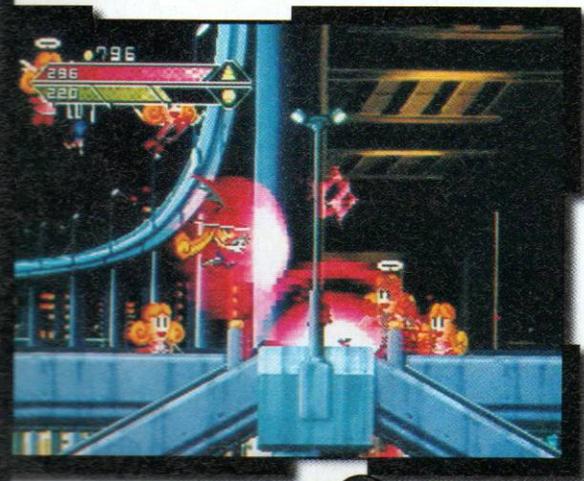
### Deux modes de combats

Dans ce jeu d'action, il y a deux sortes de combats qui correspondent bien entendu aux capacités que Shaïna use ! Suivant le côté que l'héroïne utilise pour entrer en action, les combats ne pourront être que différents ! Sinon, Treasure nous propose un jeu qui n'est pas sans faire songer au récent Mischief Makers de la Nintendo 64. On reconnaît la griffe et le savant dosage d'actions et de plates-formes propre à ces jeux. Espérons toutefois que Silhouette Mirage saura nous surprendre.

Shaïna utilise comme armes sept parasites différents.



Un jeu qui nous rappelle Mischief Makers Un jeu qui nous rappelle Mischief Makers Un jeu qui nous rappelle Mischief Makers



Après Gunstar Heroes, Dynamite Heady et Guardian Heroes, Treasure ajoute à son palmarès a conversion PlayStation de Silhouette Mirage.

# CHORO Q 64



EDITEUR ..... TAKARA  
 MACHINE ..... NINTENDO 64  
 SORTIE ..... JUILLET AU JAPON  
 DISP. EUROPE ..... AUCUNE DATE ANNONCÉE

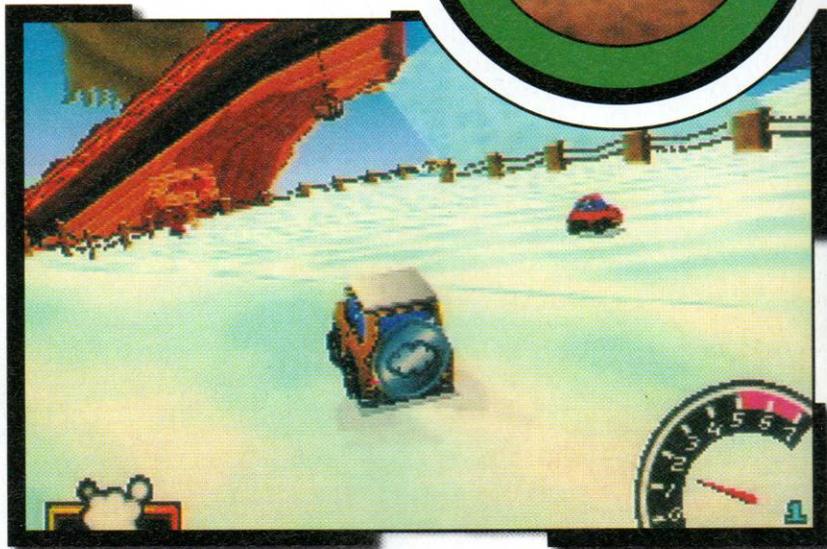


## Après avoir conquis

le marché PlayStation avec sa série de courses automobiles, Choro Q 64, Takara va tester le marché de la N64.



# CHORO Q 64

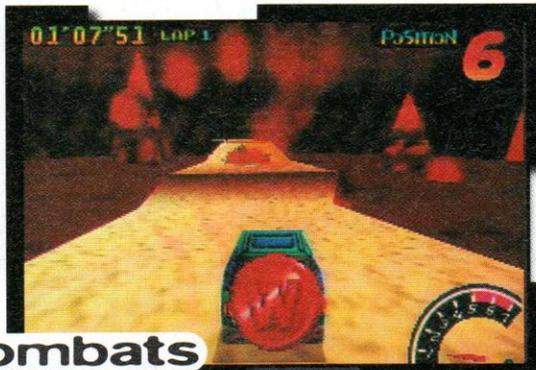


Un concurrent peu sérieux pour Mario Kart 64  
**Un concurrent peu sérieux pour Mario Kart 64**  
 Un concurrent peu sérieux pour Mario Kart 64  
 Un concurrent peu sérieux pour Mario Kart 64

Une version N64 de Choro Q comprendra plus de neuf parcours différents : trois types de trajets off-road, trois on-road et enfin, les trois derniers regrouperont toutes les conditions climatiques difficiles (neige, verglas...). Un mode Course Edit vous permettra de modifier certaines parties du parcours afin de créer des courses originales. On pourra ainsi faire varier le dénivelé de la course ou encore la quantité de virages, placer des éléments tels que des tremplins, des flaques d'eau, etc. Une fois votre circuit tracé, il vous sera possible de le sauvegarder dans le Memory Pack. Tout un programme !

## Courses de combats

Le Choro Q Race est une course standard : le but est de franchir le premier la ligne d'arrivée, et on peut jouer jusqu'à quatre en même temps. Un mode Time Attack donne un temps limité au(x) joueur(s), il faut donc essayer d'aller le plus loin possible. Enfin, le Race Combat correspond au Choro Q Race, mais en plus violent. Il y est, en effet, possible de s'emparer d'items qui permettront d'améliorer vos chances de succès, en boostant votre bolide ou en ralentissant vos adversaires. Une espèce de Mario Kart 64 en certainement moins réussi. Décidément, Takara semble être revenu à sa période 16 bits en alignant de façon continue et quelle que soit la machine des produits de piètre qualité.



L'item que vous avez sélectionné est un parpaing de béton. Posez-le sur le sol, et la course se terminera brutalement pour les concurrents qui sont derrière vous !



Et hop ! Un petit nuage de produit lubrifiant et votre concurrent s'en va voltinger sur le bas-côté !



Prendre les virages sur les chapeaux de roues alors que la piste est verglacée, n'est pas forcément le meilleur moyen de remporter la course.

Après Namco, Midway,

Atari, Konami et quelques autres, c'est au tour de Capcom de nous proposer une compilation de ses hits passés.

### CAPCOM GENERATION



EDITEUR ..... CAPCOM

MACHINE ..... PLAYSTATION/SATURN

SORTIE ..... 1998 AU JAPON

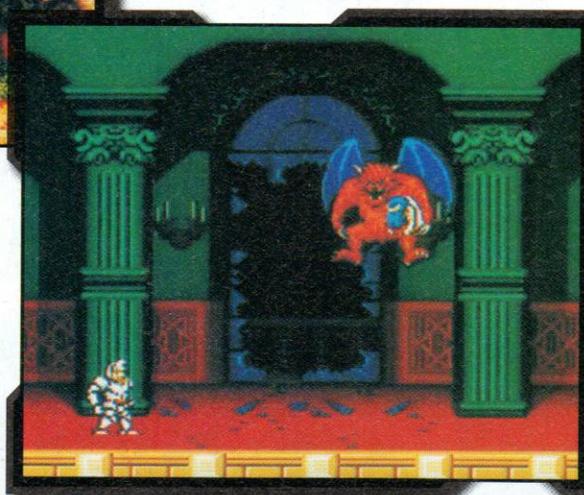
DISP. EUROPE ..... AUCUNE DATE ANNONCÉE

# CAPCOM GÉNÉRATION

1942/1942 : ©Capcom Co. Ltd. 1984, 1998 All Rights reserved  
 1943/1943 : ©Capcom Co. Ltd. 1987, 1998 All Rights reserved  
 1943 Kai : ©Capcom Co. Ltd. 1987, 1998 All Rights reserved  
 Ghosts'n Goblins : ©Capcom Co. Ltd. 1985, 1998 All Rights reserved  
 Ghouls'n Ghosts : ©Capcom Co. Ltd. 1988, 1998 All Rights reserved  
 Super Ghouls'n Ghosts : ©Capcom Co. Ltd. 1991, 1998 All Rights reserved



**DaiMakamura (PS) avec une palette de couleurs améliorée.**



**DaiMakamura PS reprend la version originale arcade.**

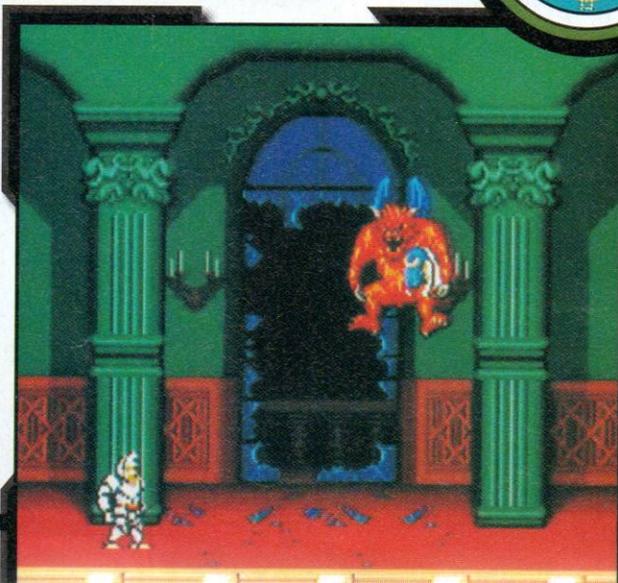
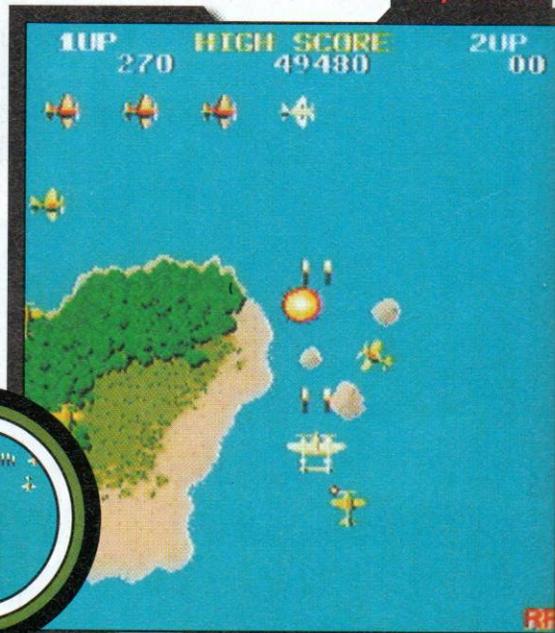
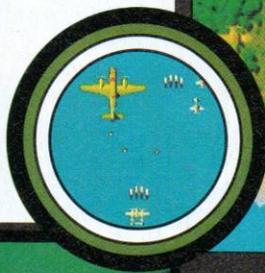
**Le 1942 original sur PlayStation.**

Si Capcom, qui décidément ne perd pas le nord, a d'ores et déjà annoncé ses deux premières compilations, l'éditeur compte en commercialiser trois autres. Chacune est basée sur une série mythique.

La première reprend les trois épisodes de la saga 1942, sortie en 1984. En 1987, dans les salles d'arcade apparaissait la suite : 1943. Enfin, en 1988, Capcom présentait le dernier épisode de la série, 1943 Kai. Le deuxième volume de la série Capcom Generation comprend les trois épisodes de la série des Makaimura. La série existe sur pratiquement toutes les consoles, de la Famicom/NES à la Super Famicom, en passant par la Megadrive et la PC Engine/Super FX. Malgré la difficulté du jeu, Makaimura devient rapidement une référence. En 1988, c'est la sortie de la suite, DaiMakaimura (Ghouls'n Ghosts) avec ses graphismes encore plus beaux. Et enfin, ChôMakaimura (Super Ghouls'n Ghosts) apparaît en 1991, uniquement sur Super Famicom, en rajoutant à la version précédente, quelques petites améliorations. Les amateurs d'antiquité sauront apprécier, d'autant plus que Capcom savait déjà, il y a dix ans, proposer les meilleurs titres.



**La version Saturn est identique à celle de PlayStation.**



## Ghouls' n' ghosts au goût du jour

Pour la série de Makaimura, l'un des plus gros succès de Capcom avec Street Fighter II, l'éditeur a décidé de fournir au joueur un petit bonus. Chacune des trois versions de cette série a été réalisée avec la palette des couleurs de la version originale, tout en ajoutant des couleurs supplémentaires. Avis aux amateurs.

# achetez



# vendez

## aux meilleurs prix

# CYNER J

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

**NINTENDO64**  
FORSKEN



**PSX**

BATMAN ET RO

**PSX**

GRAN TOURIS



**PSX**

RESIDENT



• AIX EN PROVENCE	CYNER-J	36, rue Mignet - 13100	☎ 04 42 23 27 66
• ALBI	CYNER-J	3, rue Emile Grand - 81000	☎ 05 63 54 74 77
• CHERBOURG	CYNER-J	49, rue Grande Rue - 50100	☎ 02 33 53 35 17
• COUTANCES	CYNER-J	5, place de la Poissonnerie - 50200	☎ 02 33 45 68 95
• DRAVEIL	CYNER-J	296, av. H. Barbusse - 91210	☎ 01 69 03 45 70
• ETAMPES	CYNER-J	11, av. de la Libération - 91150	☎ 01 60 80 17 47
• LA ROCHELLE	CYNER-J	24 bis, rue du Minage - 17000	☎ 05 46 50 56 96
• LESNEVEN	CYNER-J	11, rue Notre Dame - 29260	☎ 02 98 21 09 93
• LIMOGES	CYNER-J	35 bis, av. Garibaldi - 87000	☎ 05 55 10 97 97
• LYON	CYNER-J	3, quai Jules Courmont - 69002	☎ 04 78 37 15 13
• MARSEILLE	CALCULS ACTUELS	49, rue de Paradis - 13006	☎ 04 91 33 33 44
• MONTBELIARD	CYNER-J	43, rue Clémenceau - 25200	☎ 03 81 94 93 95
• NICE	CYNER-J	256, av. de la Californie - 06200	☎ 04 93 71 55 71
• ORLEANS	CYNER-J	50, rue du Faubourg Banner - 45000	☎ 02 38 62 65 55
• ROYAN	CYNER-J	15, rue Jules Verne - 17200	☎ 05 46 38 81 00
• ROCHEFORT	CYNER-J	127 bis, rue Thiers - 17300	☎ 05 46 99 81 25
• SAINT CHAMOND	CYNER-J	13, rue Victor Hugo - 42400	☎ 04 77 29 10 23
• ST FRANCOIS LA GUADELOUPE	CYNER-J	Rue Schoelcher - 97118	☎ 05 90 88 42 63
• VIENNE	CYNER-J	25, rue Joseph Brenier - 38200	☎ 04 74 53 55 63
• RABAT-MAROC	CYNER-J	Galerie Kays Agdal	☎ 21 27 77 11 19

Nouveau

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

**REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :**

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

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

**VIVEZ VOTRE PASSION**

**NINTENDO64**

YOSHI'S STORY ↓



**PSX**

SNOW RACER



**CD ROM PC  
SATURN  
PLAYSTATION  
NINTENDO 64**

Tous vos Jeux  
préférés sur  
tous supports

# CYNER







**Forsaken, ou le Descent du riche, s'annonce très réussi. Techniquement très soignée, cette version ne devrait rien avoir à envier à sa sœur PlayStation !**



**FORSAKEN 64**  
 EDITEUR ..... ACCLAIM  
 MACHINE ..... NINTENDO 64  
 DISP. EUROPE ..... JUIN 98

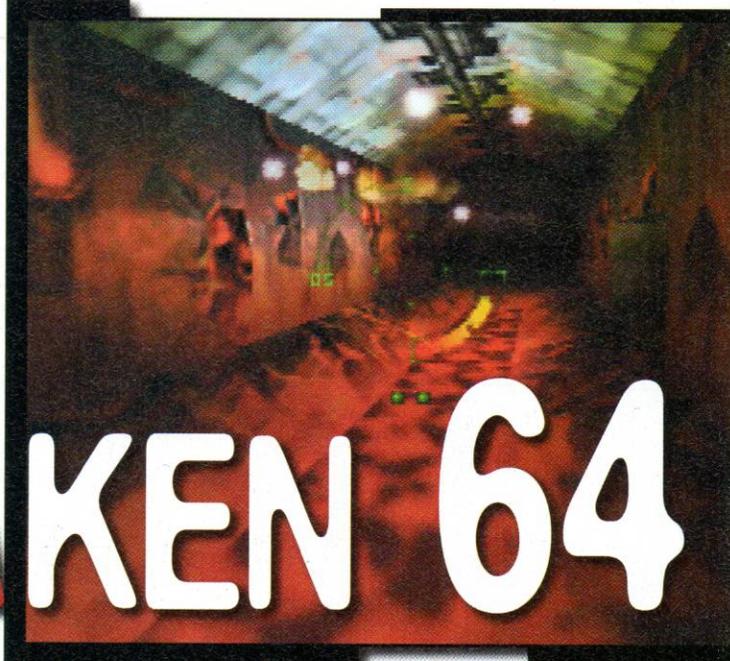
## TELEX

### Nintendo Stop ou encore ?

Nintendo a annoncé encore une fois que Zelda Ocarina of Time était repoussé. De même, Banjo et Kazooie n'arrivera pas avant le 15 juin. A croire qu'ils ont le temps de prendre des vacances, ou bien qu'ils jouent trop sur PlayStation.



# FORSAKEN 64



## TELEX

### News from From

From Software (à qui l'on doit la série King's Field et Armored Core), a annoncé un nouveau titre renouant avec ses premières amours : l'aventure. Nommé Echo Night, prévu pour juillet au Japon, il présentera essentiellement une atmosphère glauque d'un espace confiné.



esté sur PlayStation dans ce numéro, Forsaken arrive aussi en version N64. Technologie oblige, cette ultime version de la relève de Descent devrait être encore plus belle que sur la console Sony qui s'en tire déjà particulièrement bien. Forsaken sera-t-il pour autant le meilleur Doom-like (ou plutôt Descent-like) de la 64 bits ?

## Burps

Tous ceux d'entre nous qui ont joué sur la version PlayStation sont déjà passés à deux doigts de la catastrophe stomacale... C'est sûr, jouer à 360 degrés dans des dédales prévus pour se développer dans tous les sens, ce n'est pas de tout repos. Sachez que la pré-version N64 que nous avons pu essayer est encore plus rapide et, avec le stick analogique, la moindre pression a tôt fait de vous faire perdre tous vos repères ! Les niveaux sont totalement différents et, de surcroît, encore plus tordus que sur PlayStation. De plus, l'ensemble du jeu semble être, Dieu sait pourquoi, plus orienté action. Probe, à qui on devait le très rapide Extreme G, a cette fois-ci confié le développement de son bébé à Iguana Software (Turok). Le travail de ces deux équipes, regroupées sous la bannière d'Acclaim, nous livre un moteur d'une fluidité et d'une rapidité exemplaire, alliées à des effets spéciaux impressionnants. Pour ce qui est du principe, référez-vous au test PlayStation qui vous révèle de nombreux détails. Quant aux principales différences, elles se situent dans le domaine technique, dans le design des niveaux et surtout dans les modes de

## TELEX

### Resident Comic

Sorti en mars chez Wildstrom Prod, le comic book officiel de Resident Evil, avec une couverture du Dieu Jim Lee, inclut 4 histoires complètes avec les persos du 1 et du 2. Vous y trouverez aussi une interview de Shinji Mikami, le producteur du jeu, et un niveau graphique plutôt réussi. Avis aux amateurs.



Par rapport à des Quake 64 ou des Duke 64, les explosions ont été bien mieux travaillées.



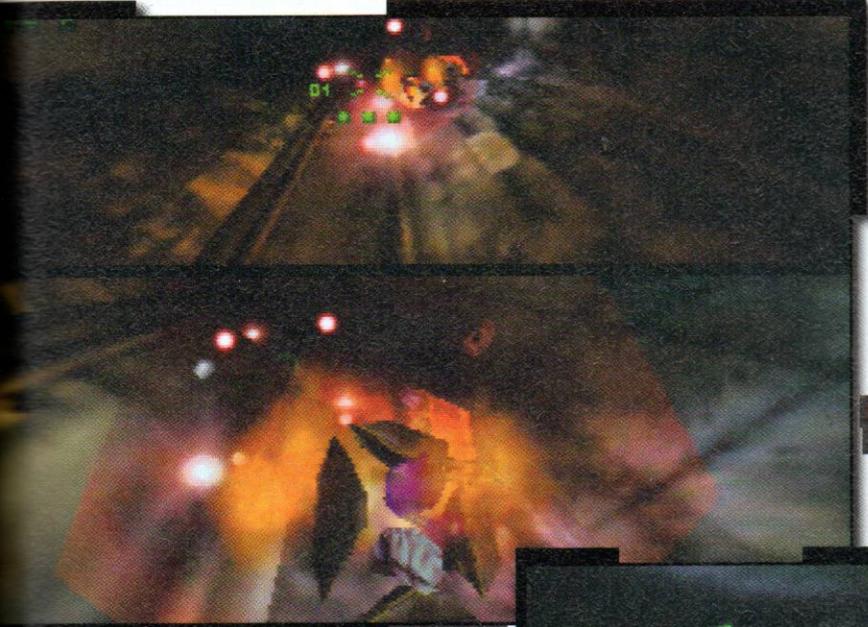
Le mode 4 joueurs risque d'être encore plus difficile à expérimenter que pour les Doom-like traditionnels.



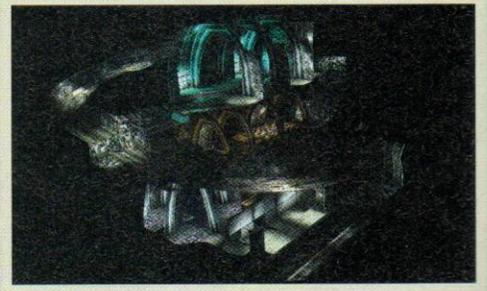
Sans doute un futur hit à venir après le succès de Forsaken !  
 Sans doute un futur hit à venir après le succès de Forsaken !  
 Sans doute un futur hit à venir après le succès de Forsaken !

## Des niveaux inédits

Les possesseurs de PlayStation et de N64 seront heureux d'apprendre que cette version de Forsaken possède des niveaux totalement différents, avec des courses plus nombreuses et partant encore davantage dans tous les sens. Pour vous donner une idée, voici 2 modèles de niveaux N64.



Les éclairages en temps réel sont tout bonnement magnifiques.



jeu. En effet, N64 oblige, vous pourrez vous éclater à 4, soit lors d'une bataille à mort, soit en jouant à une sorte de chat : un des joueurs part avec une mine fixée sur lui et devra, pour s'en débarrasser, la lancer sur un adversaire ! Compatible Rumble Pack, Forsaken 64 devrait avoir encore plus de pêche sur N64 que sur PlayStation !





Sega fait la chasse  
aux pyromanes avec  
Burning Rangers,  
un jeu d'action  
original.

**BURNING RANGERS**



EDITEUR ..... SEGA  
MACHINE ..... SATURN  
DISP. EUROPE ..... JUIN 98



# BURNING RANGERS



**TELEX**

**C'est dans la poche**

Pocket Fighter sortira sur Saturn le 9 juillet au Japon. En même temps que Jiritsu Justice Gakuen du même éditeur mais sur PlayStation. Utilisant la cartouche de Ram 4 Megs, ce jeu propose des graphismes qui tuent et une ambiance de mort. La réalisation sera bien meilleure que sur Play, mais la version pour Sony proposera des options inédites. Chacun son truc...



es Burning Rangers ne sont pas des catcheurs de la WWF mais des pompiers du futur au look manga. Le but du jeu est de collecter des gemmes en éteignant les flammes des incendies, puis de les utiliser pour téléporter les rescapés. Vous ferez une démonstration de votre bravoure sur un total de quatre niveaux et bénéficierez, au début du jeu, d'un stage de formation vous apprenant le B-A BA de l'univers hostile qu'est l'enfer. En

3D, avec une vue à la Mario 64, le soft accepte volontiers le très bourgeois paddle analogique. Quant aux différentes possibilités, les personnages pourront voler via leurs jet-packs et s'accrocher aux bordures des plates-formes pour se rattraper en cas de chute. Une option vous permettra même de converser avec vos collègues par liaison radio afin de mieux vous orienter. Un jeu curieux, prévu en France pour le mois de juin et déjà dispo du côté de certains magasins d'import.



# SHINING FORCE III



EDITEUR ..... SEGA  
 MACHINE ..... SATURN  
 DISP. EUROPE ..... JUIN 1998

# SHINING FORCE III

**S**hining Force III, le must du Tactical-RPG arrive enfin en France ! Il était temps, c'est vrai, que Sega se décide à sortir ses grands hits sur le marché français afin de prouver que la Saturn possède encore de bons jeux. Premier chapitre d'une série de trois, Shining Force III. Il est cependant un jeu complet à lui tout seul et vous tiendra éveillé plus d'une quarantaine d'heures avec son lot de combats et de rebondissements scénaristiques. Comme dans les deux volets précédents sur Megadrive, vous dirigez une petite équipe d'aventuriers ayant chacun leurs classes propres (magicien, guerrier) et qui combattent sur une aire ressemblant fort à un damier invisible. Chaque personnage possède une certaine mobilité et pourra se déplacer plus ou moins loin à chaque tour de jeu. Grand soft devant l'éternel, Shining Force III n'est plus un rêve inaccessible. La classe !



EUROPE



TELEX

## L'appât du gain

C'est super bien de développer sur Saturn, mais ça ne rapporte pas tant que ça. Du coup, pas mal de boîtes pensent adapter leurs jeux sur PlayStation, histoire d'arrondir leurs fins de mois. C'est ainsi que Technosoft sortira Thunder Force V le 21 mai et Game Arts est en train de voir pour sortir Grandia sur cette même machine...



# SUPERCROSS'98

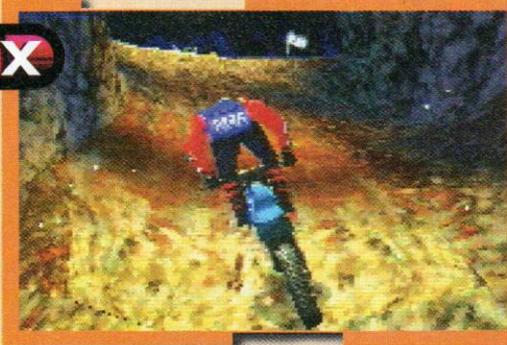


EDITEUR ..... ACCLAIM  
 MACHINE ..... PLAYSTATION  
 DISP. EUROPE ..... JUIN 1998

TELEX

## Tchou-Tchou sur Saturn aussi

Gloire aux gens de chez Nihon Flex. Ils vont adapter Densha De GO (simulateur de Train) de Taito pour la Saturn ! Bien entendu, la manette spéciale sera aussi produite pour la console. À ce propos, saviez-vous qu'au Japon ce jeu est un mini-phénomène de société ?

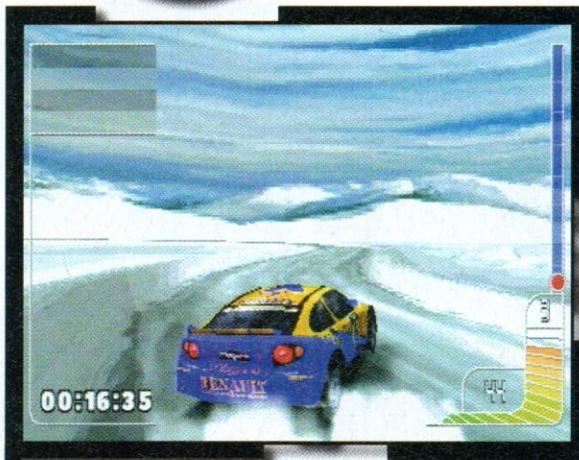


# JEREMY McGRATH SUPERCROSS'98

**A**vec ce titre dédié au supercross, Acclaim part sur les traces de Moto Racer qui demeure actuellement le meilleur jeu 2 roues sur 32 bits. Un challenge qui s'annonce difficile. Développé par Probe (Die Hard Trilogy, Forsaken) avec le concours de Jeremy McGrath, le champion du monde de la discipline, Supercross'98 proposera aux amoureux de sports mécaniques 7 circuits aux reliefs boueux et tourmentés, deux catégories de bécanes à dompter (125 et 250 CC), un mode multi-joueurs en écran plitté, un gameplay résolument arcade ainsi qu'un éditeur de circuit qui permettra de créer une trentaine de tracés. Mais, cela suffira t-il ?

Après s'être frotté

avec réussite au grand tourisme, Codemasters compte réitérer son exploit en proposant cette fois La simulation de Rally ultime.



Les dégâts affectent le comportement des véhicules.



## COLIN Mc RAE RALLY



EDITEUR ..... CODEMASTERS  
MACHINE ..... PLAYSTATION  
DISP. EUROPE ..... JUIN 98

# COLIN McRAE RALLY



L'incontournable mode 2 joueurs.

### TELEX

Z'avez vu ?  
Z'avez vu ?

Hasbro Interactive annonce en grande pompe son rachat d'Atari. Visiblement, c'est la période. Pour eux, "l'acquisition de ce célèbre pionnier (...) va permettre à Hasbro d'exploiter un exceptionnel portefeuille de titres". Ainsi, Hasbro Interactive prépare déjà une nouvelle version de Centipède sur PlayStation pour septembre 98.

### TELEX

Gran Turismo s'en va

L'équipe de développeurs jusque là chez Sony Computer Entertainment, à qui l'on doit Gran Turismo, vient de quitter sa mère pour fonder Polyphony Digital. Ils continueront bien sûr à travailler sur PlayStation, mais leur émancipation témoigne leur désir de développer éventuellement sur d'autres machines.

Développée par Codemasters (TOCA Touring Car) avec le précieux concours d'un consultant expérimenté pour l'ensemble des données techniques, celui de Colin McRae, triple champion du Network Q/RAC Rally et champion du monde de Rally, cette simulation de Rally très ambitieuse semble bien partie pour détrôner V-Rally et creuser un fossé entre elle et la concurrence. Lorsqu'on y regarde d'un peu plus près, on retrouve beaucoup de TOCA Touring Car dans ce soft, à savoir un réalisme du comportement des véhicules et une gestion des col-

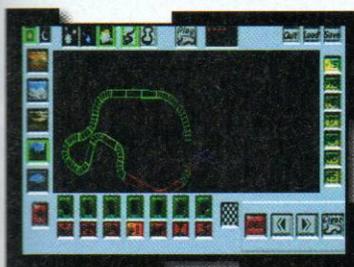
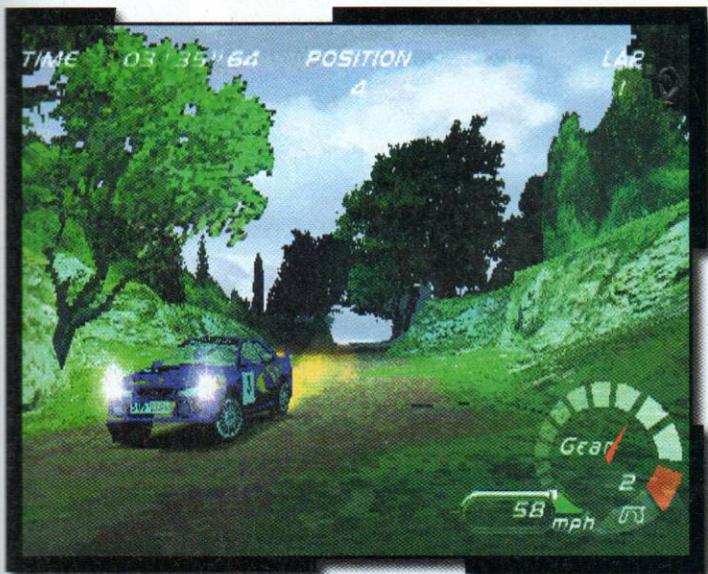
lisions et des déformations tout aussi élaborés. La modélisation des 12 bolides a quant à elle bénéficié d'un très grand soin et s'est faite à partir des vrais modèles officiels du championnat (Subaru, Renault, Ford, Skoda...); les textures sont nettes et le procédé d'Environnement Mapping utilisé par les développeurs donne l'illusion que les décors se reflètent sur les carrosseries des véhicules comme dans Gran Turismo. Enfin, toutes les données des constructeurs ont été scrupuleusement respectées pour un maximum de réalisme. En outre, Colin McRae proposera 48 étapes individuelles traversant 8 zones géographiques dont

la Corse, l'Angleterre, la Suède ou l'Australie, des épreuves variées (time trial, spéciale, course de nuit, super spéciale), un mode deux joueurs en split horizontal ou vertical et des conditions climatiques qui influenceront l'état des routes et l'adhérence des véhicules. Bref, vous l'aurez compris en lisant ces quelques lignes, Codemasters s'est vraiment donné les moyens de proposer aux fans de courses automobiles un soft qui puisse soutenir la comparaison avec le très attendu Gran Turismo, sans craindre le ridicule. Vivement le mois de juin pour un test complet.



EDITEUR ..... EUROPRESS  
MACHINE ..... PLAYSTATION  
DISP. EUROPE ..... JUIN 98

# INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

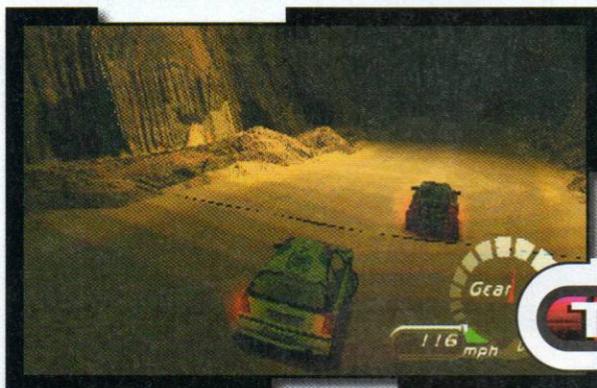
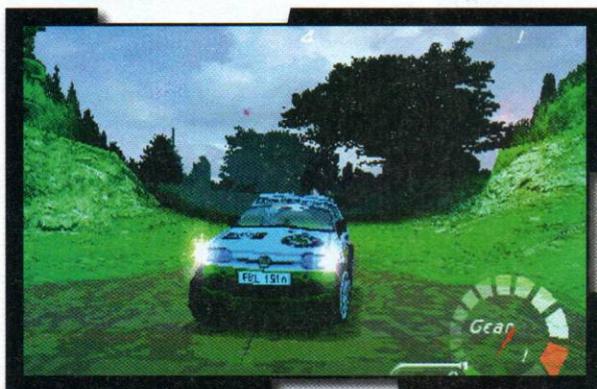


**L'éditeur de circuits gère tout : la météo, les dénivellés, les changements de revêtements, etc. De plus, l'accès est facile et vous pourrez sauvegarder sur une memory card pas moins de 100 circuits. Cool.**

**S**i vous vous intéressez un tant soit peu à l'actualité PC alors ce titre ne doit pas vous être totalement inconnu. Sorti il y a maintenant plus d'un an, International Rally Championship est encore considéré aujourd'hui comme une référence incontournable par les amateurs de simulation pure et dure. Développée par Europress, un studio british de la banlieue de Manchester, cette version PlayStation devrait en toute logique conserver l'ensemble des éléments qui ont contribué à faire la réputation de ce titre sur PC, à savoir des modèles de pilotage d'un réalisme encore jamais atteint. V-Rally n'a qu'à bien se tenir ! Plus concrètement, IRC proposera aux mordus de rally 9 voitures officielles (dont la Maxi Megane et la Subaru Impreza). Vous pourrez également affronter trois autres as du contre-braquage sur une soixantaine de

tracés (si, si) répartis sur 15 zones géographiques particulièrement variées, toutes les régions du globe ou presque étant représentées. Il sera bien sûr possible de jongler avec tout un tas d'options parmi lesquelles on trouve le paramétrage des conditions météorologiques, les courses de nuit, les réglages des bolides, un mode deux joueurs en écran splité, etc. Mais l'option la plus intéressante reste certainement l'éditeur de circuit qui permet de créer avec une facilité déconcertante des tracés complexes. Souhaitons qu'il ne disparaisse pas de la version définitive ! Pour le moment, il est évidemment encore trop tôt pour se prononcer sur le gameplay, sachez simplement que les graphismes sont en moyenne résolution et que la vitesse décoiffe. Gageons qu'Europress saura corriger les quelques défauts dont nous avons été témoins notamment la légèreté relative des bolides et de la direction. Un soft prometteur.

Après avoir fait ses preuves sur PC, International Rally Championship débarque sur PlayStation. Un soft qui s'inscrit comme le concurrent direct de V-Rally et de Colin McRae.



## TELEX

### 10 millions !

C'est le chiffre de PlayStation vendues aux U.S. Du coup, Sony organise là-bas un grand concours avec 100 PlayStation couleur "bleu minuit" à gagner, et 1000 manettes Dual Shock de la même teinte. Ce qui, par la même occasion, annonce la sortie officielle du Dual Shock aux U.S., donc ici bientôt sans aucun doute...

## TELEX

### Iron Maiden sur PlayStation

Synthetic Dimensions, un éditeur, a annoncé pour septembre 98 un nouveau shoot sur PlayStation nommé Ed Hunter. Vous y jouerez Eddie, la mascotte-zombi de Maiden, au cours de stages faisant référence aux couvertures du groupe, comme Somewhere in Time, Live After Death, Killers... Vous y trouverez bien sûr des musiques originales, et il se jouera au gun ainsi qu'à la souris !

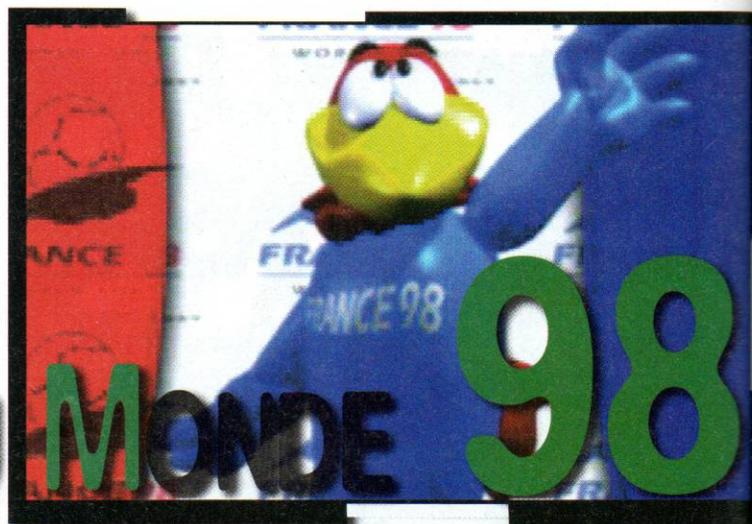




**Le jour J approche, les fans sont de plus en plus nerveux, les boissons alcoolisées coulent à flots, les pronostics affluent, ça sent la Coupe du Monde ! Voici enfin la version PlayStation...**



EDITEUR ..... ELECTRONIC ARTS  
MACHINE ..... PLAYSTATION  
DISP. EUROPE ..... 15 MAI 1998



### TELEX

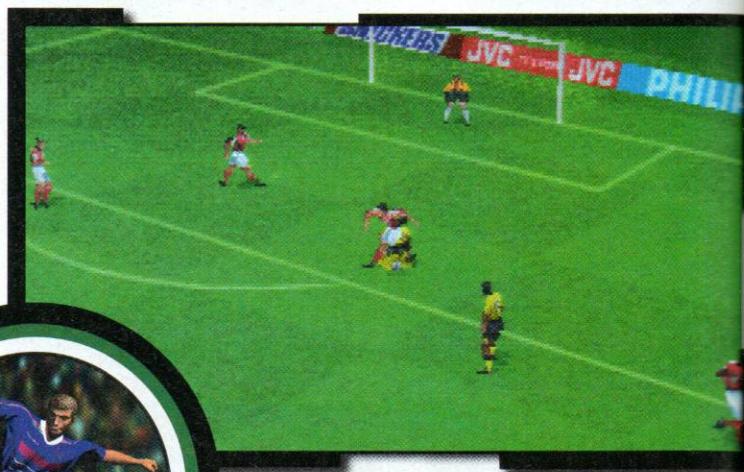
# COUPE DU MONDE 98

### Faut savoir ce qu'on veut

Selon une enquête japonaise sur les jeux les plus désirés, les joueurs Saturn répondaient vouloir voir Final Fantasy, Tales Of Destiny et Gran Turismo. De leur côté, les joueurs PlayStation aimeraient jouer à Sakura Taisen, Grandia et Super Robot Taisen F. Ils n'ont jamais pensé acheter les deux machines ?



Les nombreuses animations ont encore gagné en réalisme !



Le gardien n'a plus les handicaps du premier opus. Désormais il sort convenablement !

### TELEX

### Tekken 3 plein la bouche

Pour la sortie de son jeu, Namco s'est associé à un restaurant de nouilles japonaises. Dans ce resto nommé MandenKanden, on peut commander le "Tekken 3 Ramen" qui se compose d'un bol de nouilles (les ramen) avec de la viande et des algues spéciales. Le Sauf Bourguignon V-Rally pour bientôt ?

**N**ul besoin de vous décrire dans quel état de fébrilité certains membres de la rédaction se trouvaient au moment exact où le CD de preview était décrypté par la PlayStation. Une intro superbe dans laquelle se mêlent images de synthèse et vidéo façon EA Sports... Eh bien nous y avons enfin joué ! Nous sommes à peu près tous d'accord sur le fait que la vitesse du jeu sur le terrain (réglable) et des actions, sont le principal changement de cette version.

Ça va vraiment très vite, et les réactions des joueurs sont désormais quasi-instantanées. Comme la preview du mois dernier sur N64, Coupe du Monde 98 sur la console de Sony offre une version actualisée. Les 10 stades français qui accueilleront l'événement foot de cette fin de siècle sont superbement modélisés, comme convenu. Et il est effectivement possible de jouer avec les anciennes grandes équipes (Brésil 70, Italie 82, Angleterre 66...) et avec les grands joueurs qui ont fait la légende. La motion capture a éga-

lement été améliorée, ainsi que l'IA des gardiens, même s'il semble subsister encore quelques petits bugs... Nous ne détaillerons pas ici l'implémentation des nouvelles animations des joueurs (dribbles, tête plongeante, etc.) ni même toutes les options comme le changement de stratégie en cours de match, le quiz à la mi-temps ou encore l'habillage des menus, encore plus beau... nous n'en finirions pas. Rendez-vous le mois prochain pour le test le plus complet de toute la presse !



EDITEUR ..... SEGA  
 MACHINE ..... SATURN  
 DISP. EUROPE ..... JUIN 98

# WORLD LEAGUE SOCCER 98

Tiens ? Un soft officiel Sega à l'horizon ? Ça faisait longtemps. Coupe du Monde oblige, il s'agit bien évidemment d'une simulation de foot !



World League Soccer 98 réussira-t-il à détrôner World Wide Soccer 98 ?



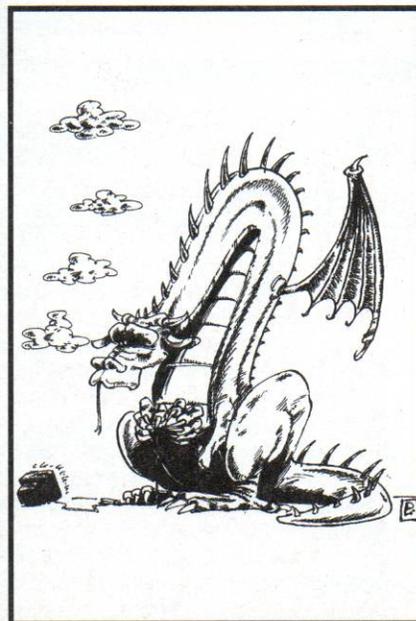
Nan ! La coupe du monde ne se fera pas sans Sega.

**TELEX**



riste réalité, les jeux Saturn sont de plus en plus rares, un jeu officiel par mois à tout casser et encore. Malgré tout, les irréductibles, les vrais de vrais, ceux qui ne veulent toujours pas se résigner et qui résistent encore à l'appel de la PlayStation, pourront tout de même fêter la Coupe du Monde cet été en compagnie de leur console préférée avec un titre développé par Sega, World League Soccer 98 qui n'a de commun avec le futur titre d'Eidos que le nom. Un soft truffé d'options et de modes de jeu en tout genre : plus de 150 équipes de clubs réparties dans 11 ligues, 45 équipes nationales, un mode Player Edit pour créer ses propres joueurs,

la possibilité de customiser ses tournois et ses championnats, des options de management assez complètes, bref la totale. Voilà qui devrait ravir les amateurs du ballon rond les plus exigeants. La version que nous avons vu bénéficiait d'une réalisation correcte sans toutefois concurrencer celle de World Wide Soccer 98, la référence du moment sur cette machine. Mais le moteur de jeu semblait prometteur et le travail de motion capture nous a laissé une bonne impression, comme quoi tout espoir n'est pas perdu. Quant au réel potentiel ludique et au réalisme de ce titre, il est bien sûr encore trop tôt pour nous prononcer. Comme d'hab', il faudra attendre le test...



## Les dragons fondent sur PlayStation

Si vous êtes fans de SF, vous connaissez sans doute Anne McCaffrey, écrivain à qui l'on doit la saga des Dragons de Pern. Grolier a annoncé un jeu d'aventure en 3D basé sur cette série, appelé Dragonflight - Chronicles of Pern, pour cette année.



Aventure, RPG,

Action. Telles sont les composantes du prochain titre de Psygnosis.

Un cocktail prometteur made in France prévu pour la fin de l'année 98.

O.D.T.

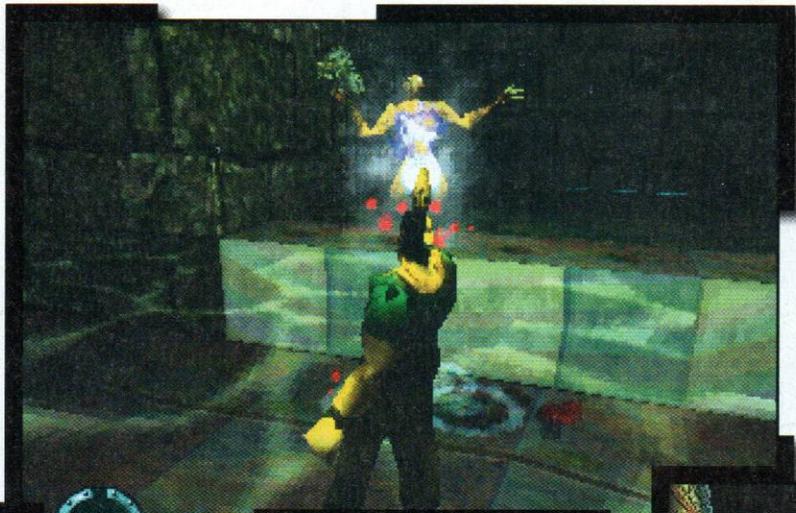


EDITEUR ..... PSYGNOSIS  
MACHINE ..... PLAYSTATION  
DISP. EUROPE ..... FIN 98

## TELEX

### 1 milliard de grenades

Macross VF-X 2 sortira cet été sur PlayStation. Disposant d'une meilleure programmation et de nouveaux appareils, les programmeurs de Bandai ont promis un jeu qui techniquement devrait autant tuer qu'Ace Combat 2. Au vu des photos, ça promet beaucoup, mais attendons de voir avant de crier au génie.



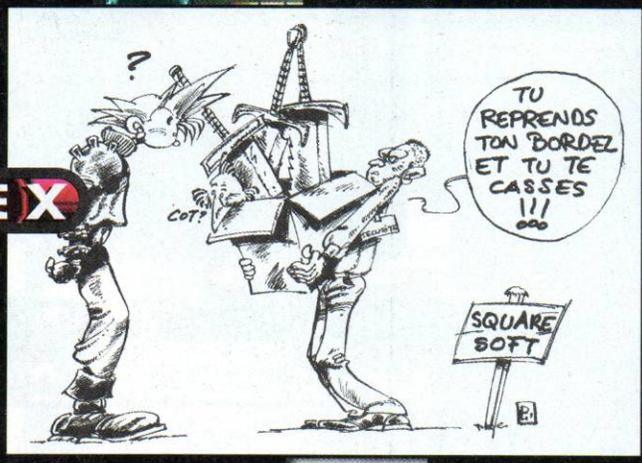
# O.D.T.



## TELEX

### Final Fantasyland n'est plus un paradis ?

Chez Square, de petits problèmes semblent poindre : dans leurs bureaux de LA, une partie du personnel n'est plus là. Certains appartenaient à l'équipe de développement de Parasite Eve. Mais à la question de savoir s'ils sont partis d'eux mêmes ou ont été licenciés, Square n'a pu répondre, et les rumeurs vont bon train.



O.D.T. (prononcez oditi, c'est plus classe)... Derrière ce titre pour le moins obscur, se cache un concept carrément original puisque ce jeu s'annonce comme un mix de jeu de rôles, d'actions et d'aventures. Les européens sur la trace des japonais ? On ne pourra que se réjouir de cette orientation, de toute façon du côté Outre-Atlantique, il n'y a rien à puiser (des jeux de catch peut-être ?). Un métissage des plus ambitieux réalisé par un équipe 100 % française dont la plupart des membres avait travaillé auparavant sur Adidas Power Soccer. Ce titre est aussi l'occasion pour nous de constater que le père Psygno est passé maître

dans l'art de la cachotterie. En effet, le soft est en développement depuis maintenant près de 2 ans ; bien joué les gars, pour une surprise, c'est une surprise ! Mais plus concrètement, O.D.T. de quoi cause ? D'une épidémie qui a décimé une bonne partie de la population de Calli, ce qui vous oblige à partir à la recherche d'un antidote sous le commandement du Capitaine Lamat, le Georges Clooney de l'équipe de baroudeurs dont vous faites partie. Malheureusement, suite à une terrible tempête votre dirigeable termine son périple en haut d'une tour, c'est en fait le point de départ de vos péripéties. O.D.T., qui se compose de 7 niveaux tout de 3D vêtus et graphiquement (divisés en

15 sous secteurs) très inspirés des oeuvres de Jules Verne, proposera aux joueurs une vue à la troisième personne, un choix de quatre personnages disposant chacun d'attributs, d'armes et de personnalité distincts et de motifs RPG indispensables. En effet, la puissance des personnages évoluera en cours d'aventure et il sera possible de répartir à sa guise les points d'expérience durement gagnés au cours des combats afin de donner un profil spécifique à son personnage. Enfin, nous promet-on, les monstres jouiront d'une IA hors du commun grâce à un procédé inédit baptisé Artificial Stupidity System ! Un soft à surveiller de près car la chouette ne nous a pas encore tout dit !



Une atmosphère graphique originale inspirée de Jules Verne



3615 <sup>\* 2,23 F la mn</sup>  
**Consolplus**

LA VPC SUR MINUTE

SANS PRENDAGE

TETE : FRAIS DE

PORT GRATOS \*

\* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

RACHAT CASH DE

JEUX D'OCCASE,

PAIEMENT EN 48

\* à compter de la date de reception

HEURES \*

**PLAYSTATION**

**BEST OF**

PITFALL 3D	329 F
THEME HOSPITAL	329 F
ONE	329 F
DIABLO	349 F
SNOW RACER 98	349 F
BATMAN ET ROBIN	349 F
NEED FOR SPEED 3	349 F
GRAN TURISMO	349 F
ROAD RASH 3D	349 F
RESIDENT EVIL 2	389 F

**NINTENDO 64**

**JEUX EUROPÉEN**

LES TOPS

YOSHI'S STORY	399
BANJO WAZOOIE	449
MYSTICAL NINJA	469

ON RACHETE CASH  
 PAIEMENT EN 48 H

**3615**  
**Consolplus** FRAIS DE PORT GRATOS

LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX SUR LE MINUTE  
 DISPONIBLE 24 H / 24 ET 7J/7

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

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT TOTAL

COORDONNÉES

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

REGLEMENT

CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :  
 CARTE BANCAIRE : .....  
 Expire fin .....  
 CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)  
 JP+ 05/98

TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES  
 AUX MAGASINS CONSOLPLUS GAMES  
 9 Rue Léopante - 06000 NICE ET 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER  
 Tél. 04 92 02 06 04 - FAX 04 93 20 97 03



Souvenez-vous de

Multi Racing

Championship. On

prend le même

éditeur et on fait un

autre jeu de caisses,

basé sur le Grand

Tourisme japonais.

GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION

NINTENDO 64



EDITEUR ..... IMAGINEER

MACHINE ..... NINTENDO 64

DISP. EUROPE ..... JUIN 98



TELEX

Nouveaux jeux Sega

Sega ne s'endort pas et annonce toujours de nouveaux projets pour la Saturn. Le dernier en date WachenRöder un Tactical-RPG de folie aux graphismes prometteurs, vous plonge dans la peau de 2 jeunes gens cyber dans un univers à la Blade Runner. Au design, c'est le très classe Range Murata qui s'y colle.

# GT 64

## Championship Edition



TELEX

Gorgée de sang, pas d'argent !

Dracula X dans sa version Saturn proposera des salles inédites ainsi qu'un scénario avec Maria. Déjà super bien. Mais en plus, le jeu sera vendu au Japon à un prix intéressant. Eh oui, 180 balles. La classe...



Pour son nouveau jeu de voitures, Imagineer a obtenu la licence officielle du championnat GT nippon. Il est donc normal que vous retrouviez les 14 réelles équipes de la ligue ainsi que ses pilotes. D'ailleurs, deux anciennes "gloires" de la FI, Eric Comas et Aguri Suzuki y figurent. Entre autres... GT 64 se veut le plus rapide et le plus réaliste des jeux de courses autos sur Nintendo 64. Il est vrai que dans ce domaine, la 64 bits accusait un sérieux retard

comparée à la PlayStation. Et notamment face à un certain Gran Turismo... Le jeu d'Imagineer, distribué en France par Infogrames, est à mi-chemin entre l'arcade et la simulation. Quant à la vitesse d'animation, elle se montre plus importante lorsqu'on est seul en piste, mais le fameux effet de fog est utilisé avec les autres concurrents. Il y a 8 circuits en tout (+ autant de modes reverse), des conditions météo changeantes et la possibilité de modifier certains paramètres de la voiture. Après les essais qualifs, c'est le départ

lancé parmi le peloton représenté par 7 autres bolides. Il est d'ailleurs vivement conseillé de s'arrêter au stand lors des courses de 24 tours ! Vous disposez de 5 vues toutes très jouables et d'un mode replay bichonné par 14 caméras ! Les premières impressions furent bonnes, malgré mon écran de contrôle beaucoup trop sombre... Bref, nous saurons dès le prochain numéro si GT 64 représente bel et bien la nouvelle référence des jeux de courses autos sur la console du père Mario.

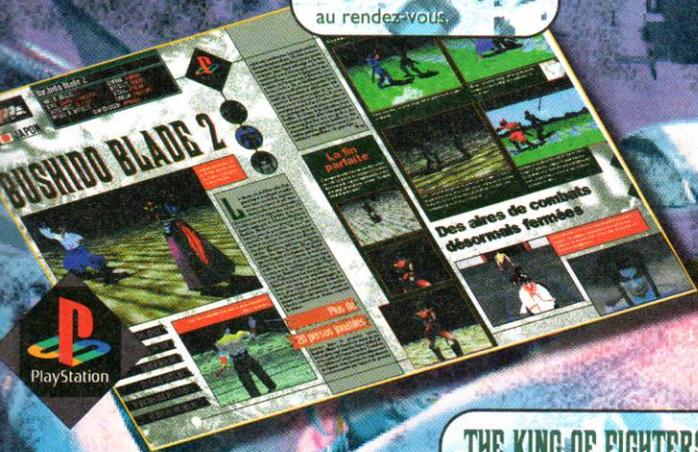
# TOUTES LES SORTIES

# JAPONAISES ET AMERICAINES

## BUSHIDO BLADE 2

Une suite orientée arcade et destinée à un public plus large, mais qualité et savoir-faire sont encore une fois au rendez-vous.

80



## THE KING OF FIGHTERS 97

Le hit SNK enfin sur Saturn. Un jeu incontournable pour les fans de la série des Kof.

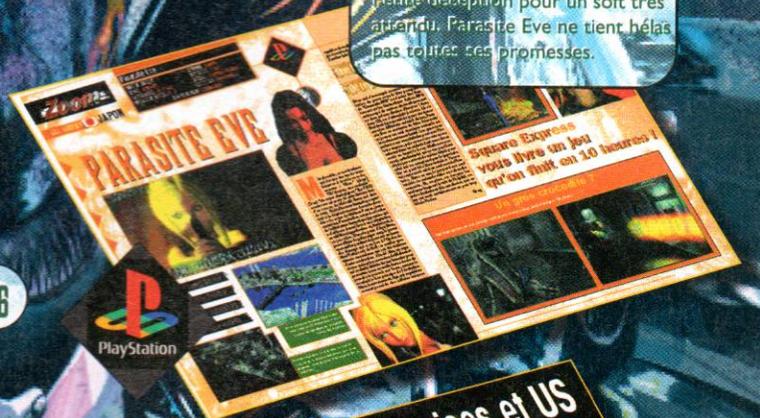
60



## PARASITE EVE

Prairie déception pour un soft très attendu. Parasite Eve ne tient hélas pas toutes ses promesses.

76



## TEKKEN 3

L'un des jeux événements de l'année décortiqué dans ses moindres détails. 10 pages de test rien que pour vos yeux.

66



## LE ZAPPING DES ZOOMS

Des titres bizarres, des daubes, des jeux moyens... on trouve vraiment de tout dans cette rubrique !

86

# Zoom

LES SORTIES  JAPON

## Tekken 3

NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

GENRE : COMBAT

SAUVEGARDES : Oui (1 bloc)

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTINUE : ILLIMITES

DIFFICULTE : VARIABLE

SPECIAL : COMPATIBLE DUAL SHOCK

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

COMPREHENSION DE LA LANGUE : INUTILE



# TEKKEN 3

Il est des titres qu'on

attend avec une

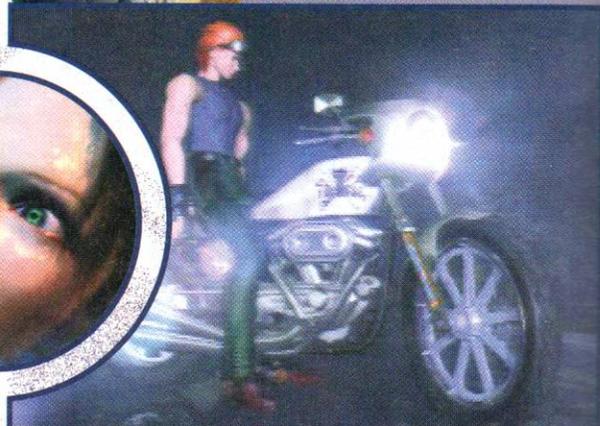
impatience toute

particulière. Tekken 3,

manifestement,

en fait partie.

**L**a bombe Namco a explosé au Japon le 26 mars, projetant les éclats d'une gloire annoncée un peu partout dans le monde. The king of Iron Fist Tournament : enter the Tekken... La question est alors de savoir si Tekken 3 tient toutes ses promesses ? La réponse est oui, dans une large mesure en tout cas. Maîtrisant de façon admirable son sujet, Namco nous fait profiter d'un jeu somme toute sans surprise mais dont la qualité intrinsèque ne fait aucun doute. Une chose est sûre : les habitués de Tekken 2 retrouveront ici leurs marques sans difficulté. En effet, les personnages de base conservent une grande partie de leur palette de mouvements et la jouabilité se révèle totalement similaire : du Tekken dans toute sa sauvage splendeur. Plusieurs aspects du jeu méritant d'être abordés, nous allons les décrire dans des paragraphes distincts, là, maintenant, tout de suite...



## Les personnages

On ne change pas une équipe qui gagne, c'est donc sans véritable étonnement qu'on retrouve la plupart des personnages de Tekken 2. En ce qui les concerne, les subtilités se situent au niveau de leur histoire : le "nouveau" King est un orphelin décidé à venger la mort de son mentor, Jin se trouve être le fils de Jun et de Kazuya (pratique pour mélanger les deux styles),

## L'avis de TSR

Pas question de faire la fine bouche mais tout de même... Tekken 3 est assurément bien, même très bien. Pourtant, force est de reconnaître qu'il ne révolutionne pas le genre Tekken. Toutefois, avant d'en faire le tour, il vous faudra de longues heures. Et puis, rien que pour ces graphismes uniques, Tekken 3 reste indéniablement LA référence du jeu de bastons.

Dans Tekken, les coups bas sont permis...



L'instant recovery (appuyez sur n'importe quel bouton dès que vous chutez) vous permet d'éviter de vous faire massacrer au sol.



Le passage par le mode practice est indispensable pour affiner sa technique. Vous devrez y passer des dizaines d'heures pour ensuite briller en combat !



## Un menu caché

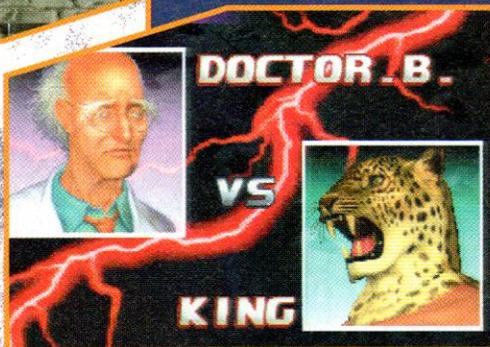


Le mode Theater regroupe toutes les fins auxquelles vous avez accédées en terminant le mode tournoi. Une fois que vous avez fait cela avec chaque perso, un menu spécial apparaît vous permettant de lire les différentes pistes audio du CD en les choisissant comme bon vous semble. Mieux, si vous possédez Tekken 1 et/ou 2, vous pouvez remplacer le CD de Tekken 3 et avoir exactement la même chose : sélection des pistes audio et des cinématiques. Plutôt sympa d'y avoir pensé...

### Tekken Force Mode

Ce mode de jeu assez curieux est représenté comme un beat'em up. Vous ne pouvez y jouer qu'en solitaire et devez traverser à la suite quatre stages. Tout au long de ces stages, vous êtes sans cesse attaqué par un nombre assez hallucinant d'ennemis (il doit y en avoir entre trente et cinquante par niveau). Chaque adversaire abattu vous rapporte des secondes ce qui est très important car vous vous battez autant pour votre intégrité physique que contre la montre. A la fin des stages, un personnage du jeu vous attend, le dernier étant toujours Heihachi. Une fois Heihachi défait, vous gagnez une clé. Après la première qui est en cuivre, pour récupérer celle en argent puis celle en or, il vous faudra refaire et reterminer à chaque fois ce mode. Ce n'est qu'à la quatrième partie qu'un niveau secret se révèle, vous poussant à affronter le Dr B. (pour Boskonovitch, c'est le docteur copain de Yoshimitsu). La particularité

de ce personnage est qu'il se bat en restant toujours au sol, sur le dos. C'est très énervant et déstabilisant, surtout lorsque le chrono défile. Mettez donc au point une technique de coups qui portent vers le bas sinon vous risquez fort d'avoir à tout recommencer plus tard. Une fois le Docteur vaincu, il vient grossir la palette des personnages disponibles. Pour terminer le mode Force, deux trois petits trucs en passant. 1) Choisissez un perso rapide, genre Hwoarang car, ici, il faut speeder. 2) Dirigez-vous souvent vers le bas de l'écran car parfois un bonus chicken qui vous redonne de l'énergie y est caché. 3) Privilégiez les chopes lorsque les adversaires sont trop près de vous. Avec de la chance, et selon la chope, vous pourrez même toucher deux ennemis en même temps. Enfin, 4) inutile d'enchaîner les ennemis de base pendant des heures. La plupart du temps, un seul gros coup suffit, passez ensuite vite au suivant.



Forest Law est le fils de Marshall... Seuls deux véritables petits nouveaux font leur apparition : Ling Xiaoyu, une petite chinoise virevoltante, et Eddy Gordo, un black à la rythmique endiablée adepte de Capoeira. Evidemment, personnages cachés et boss font également partie de la fête, ce qui nous amène à un total respectable de 21 personnages disponibles

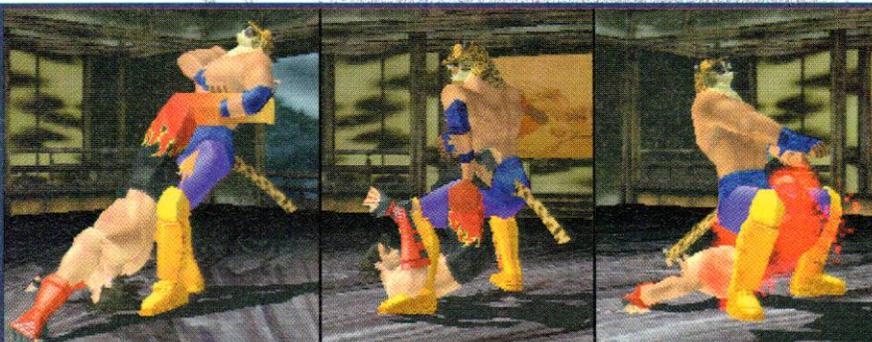
### Les modes de jeu

Fidèle à la tradition, Tekken 3 respecte les conventions et nous fait profiter de modes de jeux désormais bien connus : time attack, survival, team battle, training (indispensable), arcade mode et versus. Mais ont été aussi ajoutés deux modes inédits : le force mode et le ball mode. Ce dernier est assez euh... bizarre. En fait, on se trouve alors dans un mode très spécial où deux adversaires se faisant face sur une plage doivent se renvoyer un ballon énorme (!). Lorsque le ballon est frappé avec force, il s'enflamme et celui qui est prêt à le réceptionner doit le renvoyer avec un coup très puissant sans lequel il encaisserait d'importants dégâts. C'est super débile mais bon, ça en amusera sans doute certains... Le mode training, lui, vous propose, comme à l'accoutumée, de procéder à des réglages : visualisation des commandes à l'écran, replays manuels, 10 hits combos automatiques, affichage des dégâts, entraînement sur un adversaire allongé, accroupi, debout, etc. De plus, derrière le menu Freeze Signal se cache une nouveauté intéressante. Ainsi, lorsque vous le validez, il vous présente les personnages entourés d'une espèce d'aura verte. En donnant et en recevant certains coups, votre perso et votre adversaire deviennent plus ou moins vite rouges ce qui vous indique qu'ils ne peuvent plus agir et, par là même, vous fait savoir le temps de récupération nécessaire. C'est une option très utile pour voir à quel moment on peut réagir. Le mode training est donc assez complet même si, à mon sens, il manque encore une ou deux petites choses. Ainsi, par exemple, la liste des coups que vous avez la possibilité d'afficher n'est pas complète puisqu'elle n'en présente que vingt par perso alors que la totalité des coups, pour un des personnages de base, varie de la cinquantaine (Jin) à plus de cent (Eddy). Autrement dit, si vous ne possédez pas de liste toute faite, il faut aller au turbin pour trouver tous les mouvements. Et pour certains, c'est carrément mission impossible. Dernier regret : l'impossibilité d'obliger l'ordinateur à effectuer une action spécifique (pour s'entraîner à placer un contre par exemple). Un détail certes, mais bon, ça aurait pu servir.

### L'avis de Trazom

J'entends ici et là que Tekken 3 n'est pas le grand jeu de combat qu'on attendait. Il est vrai qu'après le deuxième opus, il aurait fallu nous en mettre 100 fois plus dans la vue pour nous faire complètement craquer. Eh bien, moi, je n'en reviens toujours pas ! Des cinématiques sublimes, des personnages nouveaux, des modes de jeu originaux,... Tekken 3 est et demeure LE jeu de baston de la PlayStation, point final !

Le roi de la chope nous fait de nouveau profiter de ses enchaînements de prédilection. Bras, jambes, cou... Tout ce qui peut se briser dans un corps humain y passe. Redoutable.



### New look

Les parties s'enchaînant et les personnages cachés venant grossir les rangs de votre liste, vous pourrez découvrir deux trois petites astuces supplémentaires. En fait, elles sont surtout d'ordre vestimentaire. En effet, si vous appuyez sur Start pour choisir Law, Ling ou Eddy, vous les verrez dans des tenues différentes : survêtement jaune de Tekken 2 pour Law, tenue d'écolière pour Ling, costume de ville pour Jin et transformation complète pour Eddy qui devient carrément un autre perso, Tiger. Ce dernier est un peu le Travolta black des seventies, avec sa coupe afro hilarante et ses bottines de faux danseur. Un perso à part qui possède la même palette de coups qu'Eddy mais qui a droit à une fin propre lorsque vous terminez le tournoi avec lui.



### La réalisation

L'esthétisme vidéo-ludique vouant désormais la mode du polygone apparent aux géométries, les angles se sont autorisés

quelques rondeurs, et les personnages n'en sont effectivement que plus réussis. Fin du fin, le jeu est en haute résolution, ce qui autorise un souci du détail certain. Les photos ne rendent d'ailleurs pas tout à fait hommage à cette finesse des graphismes. En ce qui concerne les musiques, préférez -et le fait n'est pas si commun- les versions arcade à celles réorchestrées. Le rendu est, en effet, bien meilleur, avec des sons plus clairs et une rythmique plus enlevée. Evidemment, les inévitables bugs de polygones répondent encore et toujours présents, mais ils sont loin d'être aberrants. Ils sont spécialement visibles lors de certaines chopes, et tout particulièrement lorsque ce sont de gros personnages qui les effectuent (genre la tête d'Ogre 2 qui passe au travers du corps de sa victime). Quant à l'animation, si la qualité des mouvements de certains combattants est hallucinante (Hwoarang, Law...), de petits ralentissements existent surtout quand les personnages s'éloignent un peu trop l'un de l'autre. Bref, si tout n'est pas parfait, la qualité d'ensemble de Tekken 3 reste exceptionnelle.

## La technique

Tekken 3 est excellent dans le sens où il vous fait profiter de nombreux styles de combats différents. De plus, il vous oblige à beaucoup jouer avec un personnage avant de parvenir à réellement le maîtriser tant la liste de coups par combattant est impressionnante. Tout le monde peut, en effet, en prenant Hwoarang donner des coups de pieds rapides et impressionnants mais il en va tout autrement quand il s'agit de maîtriser le changement de garde à droite ou à gauche, les feintes, etc. Ce qui fait donc le succès de Tekken est d'une part son aspect immédiatement accessible (un débutant fait de jolies choses -tout au moins à ses yeux- dès qu'il sait comment effectuer deux trois combos et les chopes de base) et, à la fois, sa véritable profondeur. Maîtriser King, par exemple, fait partie de ces chemins de croix qui réclament obstination et mémoire car se souvenir des enchaînements de chopes avec toutes leurs variantes, se révèle très difficile. Et il y a ces petites nouveau-

## L'avis de kendy

Tekken 3 est selon mon humble avis, le meilleur jeu de combats 3D toutes consoles confondues. Et là, vraiment, tout est dit. Je ne pourrais que m'élever face au très chevelu RaHaN qui déteste le jeu parce qu'il se fait lasser par tout le monde. Et puis, bon, les softs de bastons n'ont jamais été son fort... Tout est super dit.



Le dernier boss, évidemment plus fort que tous les autres (en théorie), est capable de voler et de cracher moult flammes.



Le petit Gon n'est pas particulièrement bien élevé. Cela dit, son pet est un contre très efficace.



Effectuez des 360° à la suite avec GunJack pour déclencher son super punch.

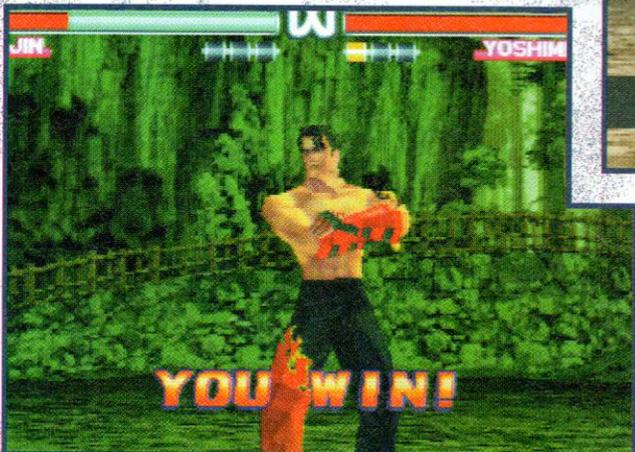


## L'avis de Willow

Tekken 3 est un excellent jeu de bastons pourtant il ne m'a pas autant soufflé que le deuxième volet. Le titre de Namco jouit d'une réalisation et d'une jouabilité exemptes de tout reproche mais il n'innove pas assez à mon sens, en tout cas pas autant qu'un Bushido ou qu'un Tobal. Bref, il manque un petit quelque chose. Pour moi c'est du déjà vu.

## L'avis de Chris

Contrairement à beaucoup d'autres joueurs, je n'attendais pas particulièrement ce nouvel épisode, n'ayant jamais vraiment accroché à la jouabilité Tekken. C'est donc sans à priori que je m'y suis essayé et il m'a plutôt surpris. On peut vraiment effectuer de belles choses. Maintenant -mais je m'y attendais un peu- il faut vraiment s'obliger à jouer technique pour ne pas tomber dans le piège du bourrage...





## L'avis de Greg

Bon, ben le voilà. Quelle déception. Ce jeu n'est qu'un super jeu de combats et non le hit interplanétaire qu'on attendait. Bien sûr, y'a toujours plein de persos, mais contrairement au 2, il y en a pas mal à jeter. Beaucoup de nouveaux coups, mais à quoi bon puisqu'il n'en faut que trois pour venir à bout d'un adversaire. J'adore, mais le fossé qui existait entre le 1 et le 2 n'apparaît pas entre le 2 et le 3.



tés, comme l'instant recovery ou le déga- gement sur le côté, qui apportent un réel plus... Les personnages se divisent, selon moi, en trois catégories : les puncheurs (terme générique regroupant Paul, Hwoarang, Law et Jin), les chopeurs (King, Nina) et les déstabilisants (Ling, Yoshimitsu, Lei et Eddy). A chacun, ensuite, de choisir son personnage préféré.

## Le verdict

Le verdict est sans surprise : Tekken 3 est un bon jeu. Un excellent jeu même. Il innove juste assez pour que les joueurs ne se sentent pas lésés et il montre tellement impressionnant qu'il vous tient en haleine des dizaines d'heures le temps que vous découvriez tout ce qu'il a dans le ventre. Evidemment, on peut éternellement regretter les persos débiles ou la qualité moyenne des cinématiques mais Namco a indéniablement réussi son pari. Ensuite, tout est question de feeling. Le côté rapide et souvent bourrin des combats en énerve encore beaucoup mais bon, on connaît le style et il faut faire avec. Les Tekken ont toujours mis l'accent sur l'aspect spectacle, avec leurs chopes monstrueuses, leurs coups habillés de grands éclats de lumière, etc. Mais la recette fonctionne. Namco nous fait profiter d'une nouvelle conversion superbe d'un de ses jeux d'arcade et, à n'en pas douter, ce nouvel épisode de Tekken va suivre le même chemin outrageusement marqué par le succès de ses illustres prédécesseurs.

## Différents types de joueurs



Voici deux membres de la rédaction en train de jouer à Tekken 3. A gauche, Kendy. A droite, Trazom. S'il fallait les classer dans une catégorie, on pourrait dire que Kendy est un maître (en précisant toutefois qu'il l'est surtout dans l'art d'effectuer toujours les mêmes coups), et que Trazom, avec son caractère naturel et son penchant à tout casser, se classe directement et irrémédiablement dans la catégorie bourrin. En tout cas, ces deux-là, manifestement, ne s'ennuient pas. Ambiance maximum délire à la redac'. de Joypad...

En me baladant sur le Net, j'ai découvert un essai très sympa sur la "Tekken psychologie" (qu'on doit à un certain Jake Catford, merci pour lui). Histoire de vous en faire profiter, voici un extrait concernant plus directement les types de joueurs de Tekken. Vous allez voir, c'est assez juste.

### 1) Le bourrin

Le bourrin peut être clairement identifié par ses réflexes surprenants et sa propension à appuyer sur tous les boutons comme un dingue (en arcade, il aurait presque tendance à appuyer sur vos boutons, attention). C'est la terreur des diagonales de joystick et, dans une moindre mesure, des croix de direction. Aucun talent, donc, et des victoires acquises un peu grâce à la chance et au hasard, surtout lorsqu'il prend Eddy Gordo.

### 2) Le joueur de Street ou de Virtua Fighter

Il y a des joueurs qui possèdent des connaissances dans le domaine des jeux de combats, mais ces dernières ne s'appliquent pas à Tekken. Ils bourrinent, à l'occasion, ne sachant par moment pas trop quoi faire d'autre. Mais en général, ils font

preuve de stratégie, essayant de bloquer, d'éviter, de contre-attaquer... Mais sans connaître les spécificités de Tekken, ils sont perdus.

### 3) Le joueur de Tekken moyen

Un type de joueur basique qui connaît plusieurs personnages et sait sortir quelques 10 hits combos. Il connaît les timings des coups les plus utilisés, sait quand contre-attaquer... Le genre de joueur assez dangereux, dans le fond, à qui il manque juste l'expérience et la ténacité nécessaires pour devenir un Tekken Master...

### 4) Le Pitbull

C'est le genre de gars qui vous force dessus dès que le mot "Fight !" a été prononcé. Sa tactique ? Ne pas vous laisser le temps de respirer. Expert du 10 hits combos, il vous oblige à connaître les rares moments où il y a une ouverture dans ses attaques

pour contre-attaquer. Il est conseillé de maîtriser les contres pour calmer ses ardeurs, sinon...

### 5) La tortue

Le contraire exact du Pitbull. Il va jouer un jeu d'attente, se baissant souvent pour éviter les coups hauts et les projections afin de mieux se relever en contre-attaquant. Il sait bloquer les coups avec précision et il faut varier la hauteur des attaques qu'on lui fait subir pour le surprendre. Le genre calme et dangereux.

### 6) Le maître

Le haut du panier. Le "Master of Tekken" sait tout faire : utiliser les 10 hits et les juggles les plus meurtriers, contre-attaquer à la moindre ouverture, bloquer toutes les attaques... Le genre imbattable, à moins que vos talents ne surpassent les siens. Il est conseillé de le respecter afin d'éviter de trop nombreux et humiliants perfects.

## L'avis de RaHaN

Tekken 3 en impose techniquement. Des modes et des persos nom-

breux, la totale. Mais ça reste du Tekken, pas des masses révolutionnaire. Les fans adoreront, mais on cède trop vite à la facilité, comme Kendy et sa technique "Je fais toujours la même chose". Mmmm... on fait un KoF 97, Kendy ?



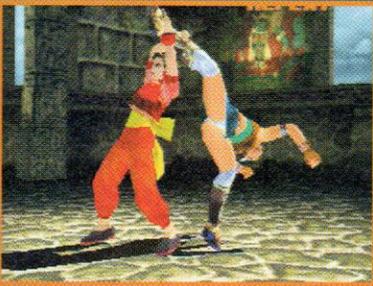
Apprenez à placer les contres pour calmer les ardeurs des adversaires trop entreprenants.

## Ling Xiaoyu

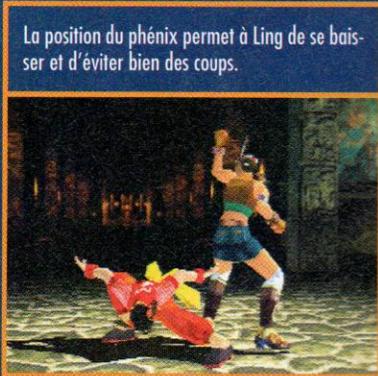


Ling est habile pour éviter les coups et surprendre avec quelques prises sournoises, mais son style n'est pas basé sur les enchaînements. Néanmoins, un four hit flurry (restez accroupi puis faites × △ □ puis ○) fait toujours son petit effet. Repêchez l'adversaire lorsqu'il tombe, avec un storming flower (▷ □), un coup puissant et rapide qui sert en de nombreuses circonstances. Il est possible d'exécuter un deuxième four hit flurry, mais le storming flower est bien plus simple à placer et fait davantage de dégâts...

Cette petite chinoise espiègle est un personnage hautement intéressant. Sa caractéristique principale réside dans le nombre hallucinant d'esquives qu'elle possède. Flips arrière, esquives sur les côtés, sauts magistraux vers l'avant ou l'arrière, roulades, roues... Rapide et majestueuse, elle surprend beaucoup. Sa position du phénix lui permet de préparer bien des attaques sournoises. Une de ses plus grandes armes s'avère être son vertical hook kick, qu'elle peut déclencher lorsqu'elle présente son dos à l'adversaire. Le coup surprend et il fait voler très haut, autorisant alors toutes sortes de juggles. Un personnage au final très charismatique qui possède un style vraiment plaisant.



Otakus amateurs de petites culottes, régalez-vous...



La position du phénix permet à Ling de se baisser et d'éviter bien des coups.



La roue, une des nombreuses esquives disponibles dans la panoplie de la petite chinoise.



Les sauts en cloche vous permettent de surprendre l'adversaire en passant dans son dos.

## King



Roi incontesté des chopes et projections, King est une vraie terreur entre des mains expertes. Son grand point fort, c'est qu'il est capable d'attraper un adversaire quelle que soit sa position : debout, accroupi ou carrément couché. Mieux -et c'est là que les choses deviennent vraiment intéressantes, il peut enchaîner des projections à la suite (on appelle ça les multi-throws). S'en dégager est possible mais il faut connaître les timings par cœur et savoir exactement sur quel(s) bouton(s) appuyer, ce qui n'est vraiment pas évident. De véritables arborescences de projections existent, vous montrant quelle chope peut s'enchaîner avec telle autre. Un personnage redoutable mais très difficile à maîtriser.

King est particulièrement fort lorsqu'il s'occupe de quelqu'un au corps à corps. Néanmoins, il est capable de quelques jolis coups, comme ici. On commence avec un saut en diagonale vers l'avant avec rond (coup de pied) puis on repêchez avec une palm attack (□ △) et un disgraceful kick (◁ ○). Il ne reste plus qu'à sauter sauvagement sur sa victime avec un moonsault body press (□ + ○) qui devrait faire mouche même si l'adversaire tente de se relever puisque c'est un coup imparable.



La manchette : un classique du bourrage.



Lorsque King s'accroche à vous de cette façon, ce n'est pas forcément une preuve d'affection...



Rester à terre n'est pas une bonne solution face à ce chopeur fou de King.

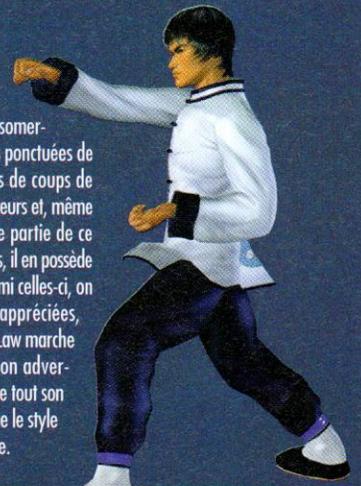


## Forest Law



Très à l'aise avec les juggles, Law est capable de vous repêcher bien des fois avant que vous ne retouchiez le sol. Démonstration ici avec ce huit hits exemplaire. On amorce l'enchaînement avec un dragon storm (◁ □ △ □), on repêche dans un premier temps avec un left-right combo (□ △) et on termine rapidement avec un Junkyard kick (◇ △ × ○). Pas évident mais faisable.

Digne fils de son père, Forest a hérité de celui-ci son amour du somersault et des attaques nerveuses ponctuées de petits cris. Ses enchaînements de coups de poing et de pied restent dévastateurs et, même s'il n'est pas prédestiné à faire partie de ce qu'on appelle les persos à chopos, il en possède tout de même une dizaine. Parmi celles-ci, on en retrouve d'anciennes très appréciées, comme la "Run up to drop" où Law marche littéralement sur le corps de son adversaire pour lui retomber dessus de tout son poids. Un personnage qui incarne le style Bruce Lee sans aucun complexe.



Le somersault kick est toujours très apprécié des membres de la famille Law...



## Eddy Gordo

Autant danseur que combattant, Eddy se sert de ses jambes d'une façon tout à fait inhabituelle. Ses coups sont parmi les plus surprenants et imprévisibles du jeu, et leurs variantes sont si nombreuses qu'il s'avère très difficile de les anticiper. En contrepartie, ses mouvements larges lui font souvent perdre l'avantage de l'initiative et il se trouve souvent pris de vitesse. Eddy se sert très peu de ses poings et mise tout sur sa technique de jambes complètement déstabilisante. Un personnage curieux qui n'a généralement que peu de succès auprès de la plupart des joueurs, allez savoir pourquoi...



Le Slide kick est un coup très surprenant qu'il ne faut pas hésiter à utiliser lorsqu'on sent une fin de combat proche.



Law possède des coups très nerveux qui font très mal lorsqu'ils portent.



Parmi les chopos les plus réjouissantes, le headlock kick (attrapez l'adversaire sur le côté gauche) se révèle très amusant...



L'inbloccable de notre sautillant brésilien est long à venir mais, lorsqu'il touche, il fait mal.



Contrairement à d'autres persos qui ont parfois des faiblesses au niveau des coups bas, Eddy se révèle redoutable dans ce domaine.

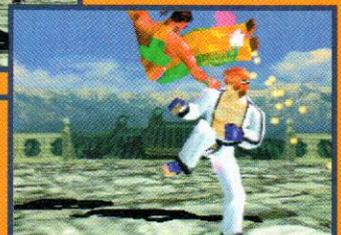


Que ce soit pour les chopos ou pour les coups qu'ils donnent, Eddy utilise presque exclusivement ses jambes.



Le juggle commence de façon spectaculaire avec un freak show (△ × + ○), qui envoie l'adversaire haut dans les airs. On repêche simplement dans un premier temps avec 1-2 elbows (□ △), puis, lorsque le malheureux touche terre, on le termine avec deux coups de pieds (△ × × avec un infime temps d'attente entre les deux). Le timing pour que l'enchaînement en entier passe est assez spécial, attention.

Les bonds impressionnants effectués par Eddy lui permettent de surprendre souvent ses adversaires.



# Jin Kazama

Fils de Jun et de Kazuya, Jin en a hérité la puissance et la rapidité. Sa palette de coups est l'une des plus réduites du jeu, mais il possède tout un tas de coups circulaires et de feintes qui lui assurent souvent des victoires rapides. Méfiez-vous tout particulièrement de ses rising et dragon uppercut qui lui permettent d'avancer rapidement vers l'adversaire en évitant les coups hauts. Tout cela sans compter ses contres et ses enchaînements de cinq, six, neuf, dix ou onze hits combos ! Un personnage sans grande originalité, dans le fond, mais qui reste efficace.



Sorti de l'inénarrable Roundhouse to triple spin kick (le ◁ puis ◊ quatre fois de suite) que Jin a reçu en héritage de son père, voici un petit juggle qui n'a l'air de rien comme ça, mais qui n'est pas si évident à sortir. Tout commence avec un rising uppercut (dragon punch avec △), histoire de soulever l'adversaire. Ensuite, il faut placer la lazer scraper, cette suite de trois coups de poing efficace mais à la manipulation délicate : ◁◊ (maintenir un court moment) △◊◊ (maintenir un court moment), △. Il faut vraiment s'habituer à ce mouvement pour l'effectuer naturellement. Achevez enfin votre adversaire avec un demon scissors (◊ ×) avant qu'il ne se relève.



Ah, pardon, j'avais oublié ce bras là, tout à l'heure...



Ça ne vous rappelle pas un des mouvements de Jun ?



Les contres de Jin lui permettent de procéder à des cassages de bras meurtriers. Le bone crushing dans toute sa splendeur.



Les uppercuts de Jin sont puissants. Peut-être même un peu trop.

# Yoshimitsu

Le ninja de l'espace est de retour, et ce pour notre plus grand plaisir. Cet alien féru d'arts martiaux est en effet un des personnages les plus originaux de la série des Tekken et quoiqu'assez inhumain quelque part, il n'en possède pas moins une forte personnalité. Vous faisant profiter d'une technique de combat toujours plus curieuse, Yoshimitsu joue ici avec son arme. Le katana tranche, perce, tournoie... Ce n'est pas une simple arme d'apparat. A côté de ça, ce combattant d'un autre monde

est également capable de récupérer, sous certaines conditions, un peu d'énergie... ou bien de vous en absorber. Un personnage très intéressant au style décidément inimitable.

En ce qui concerne les juggle combos, Yoshimitsu utilise surtout ses poings et sa vitesse foudroyante à tourner sur lui-même. Ici, tout commence avec une série de deux coups de poing back knuckle (◁ ◊ ◊) qui fait retourner l'adversaire suivie de deux uppercuts (◁ △ deux fois). On répète vite le back knuckle une deuxième fois en l'enchaînant tout de suite avec un slap-U-crazy (▷ (maintenir), △ plusieurs fois). Il faut enchaîner ces deux derniers mouvements particulièrement vite pour que le juggle soit complet.



Yoshimitsu ne quitte décidément pas sa lame. La technique est bizarre et surprend souvent.



Nouveau ! Désormais Yoshimitsu peut se faire seppuku puis tourner sur lui-même pour en faire profiter son adversaire. Trop fourbe...



En effectuant cette prise, le ninja de l'espace draine une partie de votre énergie pour l'ajouter à la sienne.



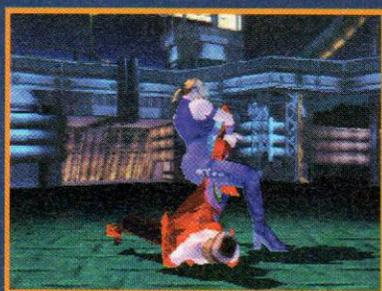
## LES SORTIES JAPON



L'amorce de juggle la plus commune, avec Nina, est le divine cannon (▷ ○ ×). Ce coup touche successivement en bas puis au milieu. Une fois en l'air, l'adversaire est à votre merci et les variantes de juggles sont nombreuses. Ici, on repêche une première fois avec un coup de pied simple (avec le ×) en sautant vers l'avant, puis on amorce un deuxième divine cannon. Vous pouvez essayer de tenter un écrasement au sol pour terminer en beauté (deux fois ▷ ○) mais si votre adversaire est rapide, il devrait avoir le temps de se protéger.



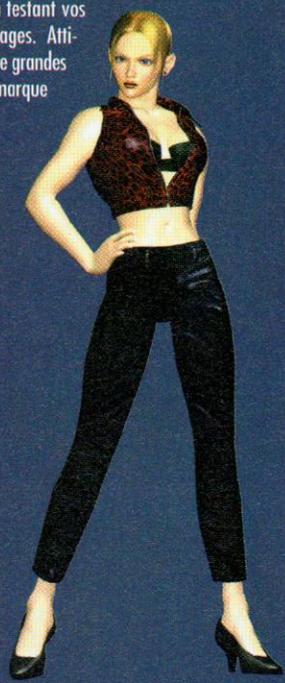
La figure est belle, mais ce n'est pas une invitation à danser.



Anna et Nina ne se sont jamais vraiment beaucoup aimées...



Nina possède une palette d'enchaînements de chopes moins large que celle de King, mais elle sait aussi nous faire profiter de prises excellentes.



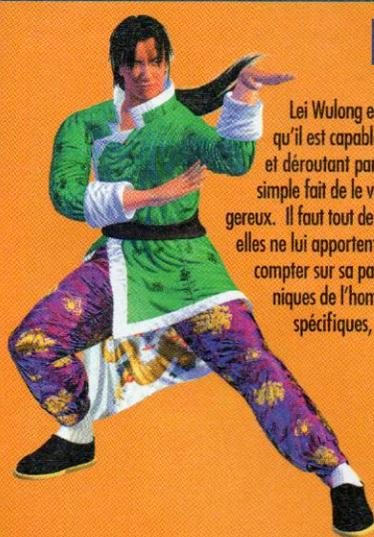
## Nina Williams

Nina fait sans conteste partie des personnages les plus forts du jeu. Sa large palette de combos -qu'il s'agisse des enchaînements de chopes ou de coups normaux-, ses contres, sa facilité à amorcer les juggles... tout fait d'elle une réelle prétendante au titre de meilleur combattant de Tekken 3. Sa soeur Anna, que vous trouverez sans difficulté en jouant un peu, dispose de la même palette de mouvements. Vous pourrez donc varier les plaisirs en testant vos talents avec les deux personnages. Attirante et manifestement dotée de grandes qualités pour le combat, Nina marque assurément des points...



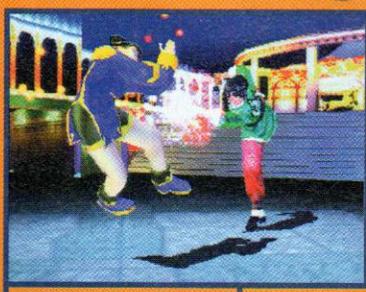
Le blonde bomb (une ou deux fois ▷ □ + △) est un coup classique qu'il faut bien garder en mémoire car il contredit de nombreuses attaques.

## Lei Wulong



Lei Wulong est un personnage complexe et déroutant. Complexe parce qu'il est capable d'adopter de nombreuses poses de combats différentes, et déroutant parce qu'il est capable d'une foule de choses déliantes. Le simple fait de le voir changer de garde représente un spectacle beau et dangereux. Il faut tout de même savoir que si ses gardes sont tellement nombreuses, elles ne lui apportent pas énormément de coups différents. Il lui faut d'abord compter sur sa panoplie de mouvements de base afin de n'utiliser les techniques de l'homme-ivre, du serpent ou de la grue qu'à des moments bien spécifiques, histoire de tout à coup prendre l'avantage...

Contrairement à toutes les autres présentations de personnages du jeu, cette séquence photos ne décrit pas un enchaînement mais vous présente les différentes techniques que peut adopter Lei. De gauche à droite : la grue, le phénix, l'homme-ivre, la panthère, le tigre, le serpent et enfin le dragon. Ce qu'il faut savoir, c'est que certaines poses (l'homme-ivre par exemple) n'autorisent que très peu de choses. Il n'y a jamais plus de dix nouveaux mouvements pour une technique. De plus, Lei a une fâcheuse tendance à revenir automatiquement à sa posture de base, dès qu'il utilise de façon spécifique une autre technique (ex : dans la position du phénix, dès que vous utilisez le hawk's claw kicks (× quatre fois de suite), vous revenez ensuite immédiatement à votre posture habituelle). Un personnage sublime d'originalité en tout cas.



Les différentes techniques de Lei lui permettent de varier mouvements lents et rapides, coups faibles et puissants... Là, l'homme-ivre a frappé.

Si cette chope semble encore assez normale...



... celle-ci semble l'être déjà moins...



... tout comme celle-là. Lei ne fait rien comme les autres, je vous l'ai dit.

# Hwoarang



Fils spirituel de Baek, Hwoarang fait partie de cette race de personnages qui peut faire des ravages entre les mains d'un débutant. Sa technique de jambes est si rapide et efficace qu'on peut perdre en quelques secondes contre lui, si on a le malheur de ne pas se protéger correctement. Maîtrisé, cet adepte de Tae Kwon Do se révèle évidemment encore plus redoutable. Sa façon de se battre est assez plaisante tant la qualité de ses mouvements est impressionnante. Utilisez les contres et apprenez ses séries d'enchaînements par coeur pour espérer avoir une chance de le vaincre.



Il existe plusieurs coups qui envoient l'adversaire en hauteur et permettent les juggles. De tous, c'est sans doute le bird hunter (▽ ○ ○) qui est le plus sûr et efficace. Il frappe d'abord en bas, puis en hauteur et vous permet des tas de variantes. Inutile de

chercher à faire compliqué, les enchaînements les plus simples sont les plus efficaces. Repêchez donc votre adversaire avec un simple uppercut (△ △) et placez un deuxième bird hunter avant que le malheureux ne touche définitivement le sol.



Les chopes de Hwoarang sont vraiment excellentes pour la plupart. Ici, le foot in face (faites un pas de côté à droite en effectuant une chope □ + ×) humilie l'adversaire.



Face à la technique du jeune coréen, peu d'adversaires font le poids.



Des effets de lumière accompagnent, la plupart du temps, les coups les plus puissants.

# Paul Phénix



Paul, c'est un peu le monsieur 100 000 Volts de Tekken. Homme d'expérience, il sait qu'il n'est point besoin de faire dans les fioritures et n'a qu'un but : l'efficacité maximale. Ses enchaînements sont peu nombreux et souvent assez courts car Paul privilégie un style : celui du gros coup placé de préférence en contre-attaque et qui fait bien mal. Ses attaques sont violentes et il les accompagne toujours d'un cri rauque comme s'il voulait, de cette manière, mieux les faire porter. Un personnage au style de jeu sans grâce mais au charisme qui perdure toujours depuis Tekken 1.

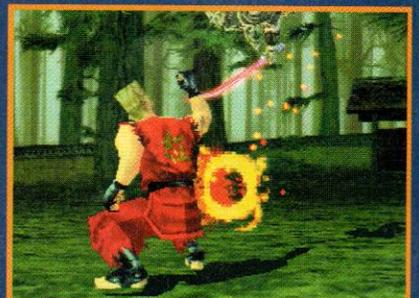


Le reverse neck kick (△ + ○) fait partie des chopes de base. Pourtant, il est très impressionnant.

Essayer de trouver des juggles n'est pas intéressant et pas trop dures à sortir n'est pas facile avec Paul. Voici donc un petit enchaînement sans prétention qui commence avec un elbow lift (quart de tour vers l'avant □), qui envoie d'abord l'adversaire en l'air. Accueillez-le avec un premier petit coup (□) puis, lorsque la pesanteur l'appelle de nouveau, effectuez un falling leaf combo (▽ ○ △), figure bien connue de tout ceux qui ont joué un tant soit peu avec Paul. Ça ne demande pas énormément d'énergie mais c'est assez joli à voir.

Que ce soit pour ses coups ou ses projections, un état brillant accompagne presque chacune des actions de Paul.

Suivant l'exemple de ses petits camarades, Paul se met aussi au bone crushing...



Voilà exactement le genre de coup que Paul sort tout le temps. Ça vous envoie voler sur des dizaines de mètres.



Bien qu'illumine, Paul effectue des coups fantastiques, la preuve...



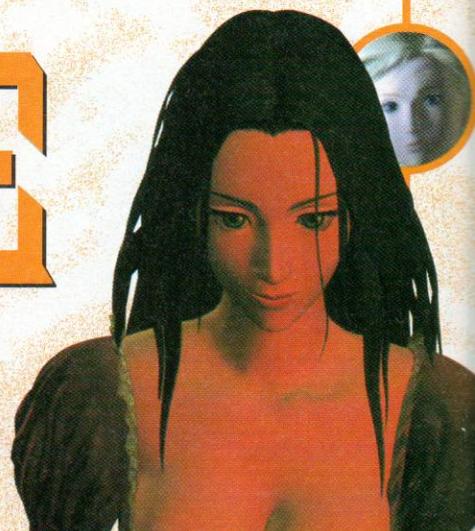
NBRE DE JOUEURS : 1  
 GENRE : ACTION-RPG  
 SAUVEGARDES : Oui (1 BLOC)  
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1  
 COMPREHENSION : RECOMMANDÉE

CONTINUE : ILLIMITES  
 DIFFICULTÉ : FACILE  
 SPECIAL : COMPATIBLE ANALOGIQUE  
 EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE



LES SORTIES  JAPON

# PARASITE EVE



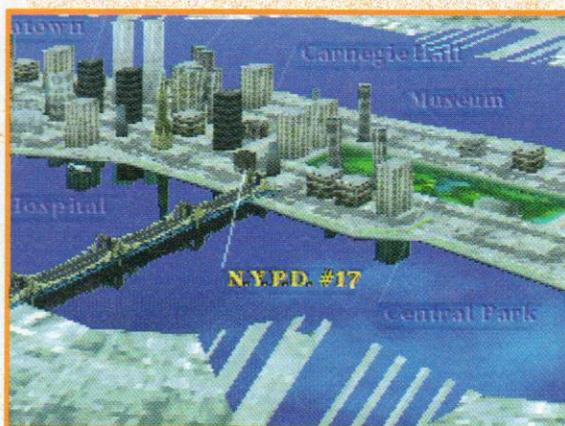
**M**itochondrie, ce mot barbare qui évoque des tas de trucs bizarres à tout le monde, comme : "Rien" (Jean) "Ch'ais pas, une maladie" (Traz) "Un super champignon" (Le PiXX) se retrouve au coeur de cette histoire tirée d'un roman de Hideaki Sena qui date de 1992. Récit d'horreur fantastique ayant trait à la dégénérescence des mitochondries du corps de Melissa Pearce, jeune cantatrice, Parasite Eve est un best-seller de la littérature fantastique japonaise qui a d'ailleurs donné lieu à une adaptation en téléfilm ringardissime et, finalement, à un jeu vidéo. Dans la peau d'Aya Brea, jeune officier de police super sexy, le joueur va enquêter pendant six jours sur un incendie étrange qui a eu lieu à l'Opéra de New York, le soir de Noël : ce sont les spectateurs eux-mêmes qui ont été victimes d'auto-combustion. A la clé : Eve, un organisme qui a pris possession de Melissa et qui souhaite détruire la race humaine pour permettre à une nouvelle forme de vie de prendre le pouvoir sur Terre, comme le voudrait le bon principe de l'évolution. Mais, heureusement, Aya qui mystérieusement possède des cellules uniques

Si vous ne savez pas ce

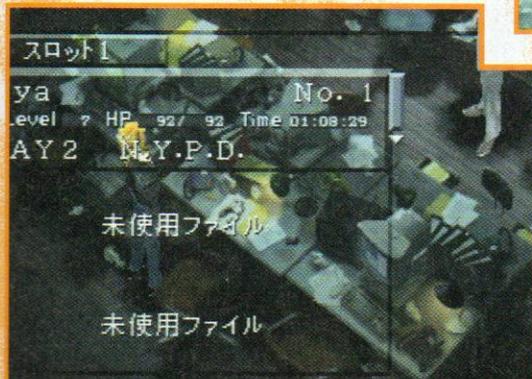
qu'est une mitochondrie,

vous ne connaîtrez

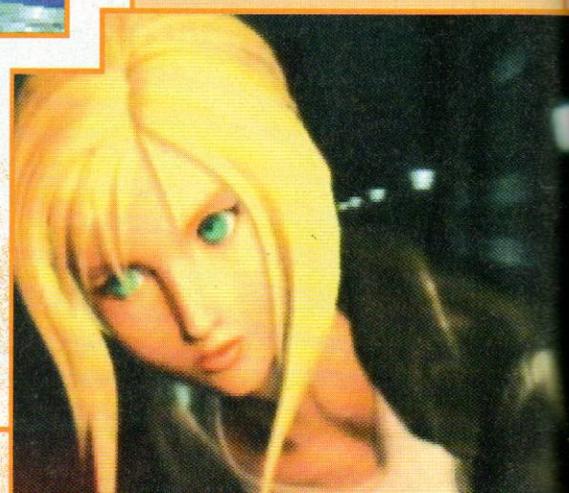
jamais votre ennemi...



Pour vos déplacements dans la ville, cette carte en 3D très pratique vous permet de visualiser en un instant votre point d'arrivée.

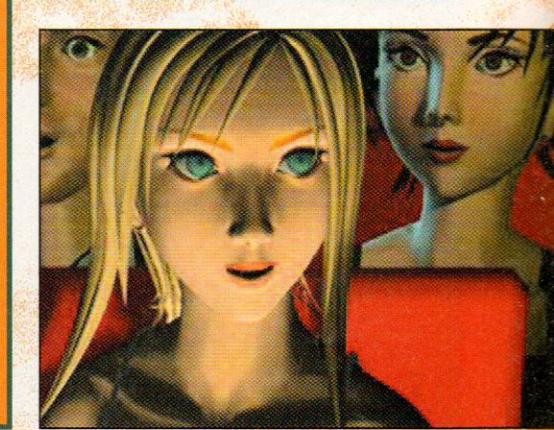
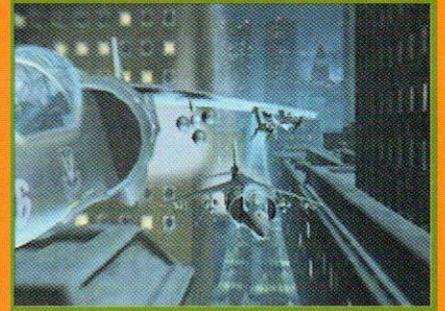


Pour sauvegarder, c'est simple comme un coup de fil : à chaque téléphone que vous croiserez, vous appelez "Sauvegarde 30" et c'est bon.



## Navy Seals : les mauvais

Partis en avion pour bombarder Eve, les pauvres pilotes ne sont bons qu'à exploser dans leur cockpit et à s'écraser sur le toit de l'hôpital où se trouve Aya.



capables de maîtriser et de canaliser l'énergie des mitochondries parasites, va tenter d'arrêter la folie meurtrière cet organisme.

## Une histoire

## de repos et de lauriers...

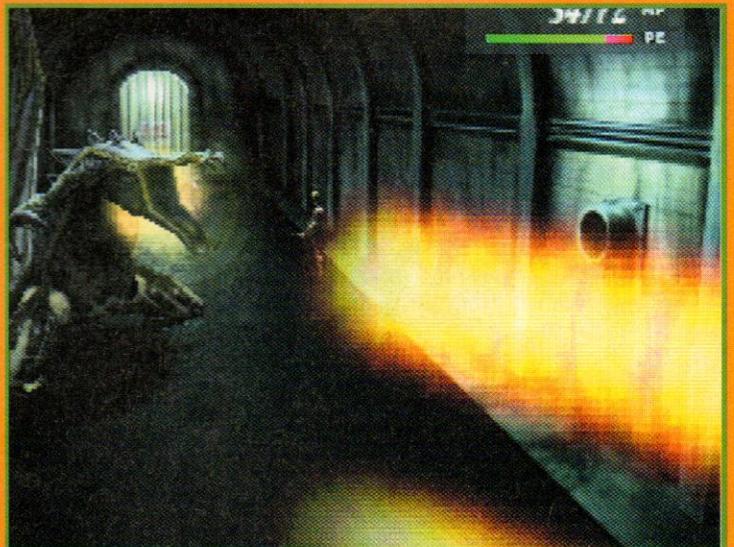
Et ce qui s'annonçait comme une révolution du genre sous le titre pompeux de "Cinematic RPG" ne s'avère être finalement qu'un fantastique Action-RPG entrecoupé de scènes cinématiques qui ne dure qu'une dizaine d'heures ! Avec deux CD, on s'attendait à mieux. Là où Resident 2 proposait de jouer et rejouer avec les différents scénarii du jeu, Parasite Eve se contente de faire découvrir au joueur un seul et unique scénario au déroulement assez limité. Les gens vous parlent, vous vous baladez pour que l'histoire avance, puis vous vous retrouvez enfermé dans un endroit dont vous devez sortir en tuant le boss. Malheureusement, cette linéarité qui ne tue pas l'intérêt du jeu est tout de même fatale pour celui qui ne comprend pas le japonais. Car on peut très bien terminer l'aventure sans avoir saisi un seul mot de l'histoire. Dans ce cas, le jeu perd son seul intérêt : le scénario riche en rebondissements. Si, en plus, on évoque les quelques bugs sur le toit de l'hôpital, on arrive finalement à la conclusion que ce jeu est sorti certainement un peu trop tôt de l'usine.

Greg

# Square Express vous livre un jeu qu'on finit en 10 heures !

## Un gros crocodile ?

Avant chaque gros boss, une scène cinématique vous le présente en long et en large, histoire d'avoir peur. Ouh, j'ai peur.



### On vous met le feu !

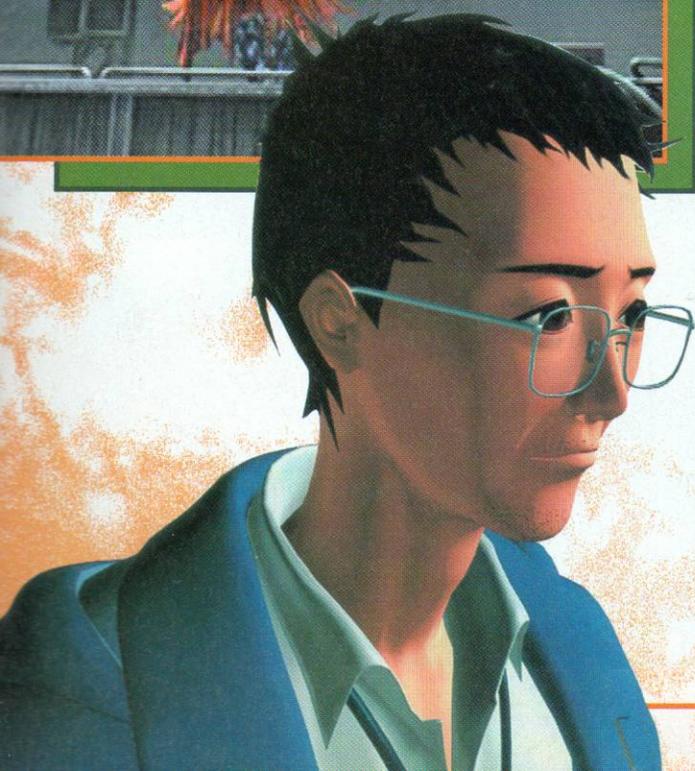
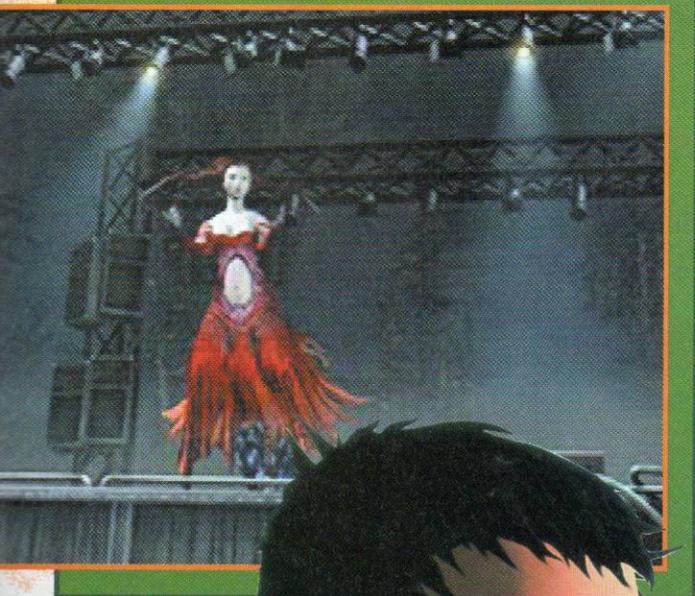
En plein concert à Central Parc, Eve arrive sur scène et déstructure les spectateurs avant d'assimiler leur masse à la sienne et devenir ainsi plus puissante !



Dans les égouts, certains crocodiles ont un faible pour les blondes.

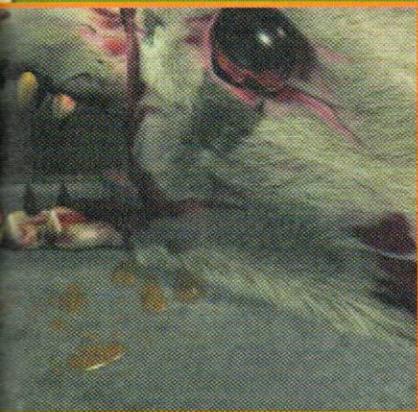
### Un peu de culture (en bouillon)

On parle beaucoup, mais est-ce que vous savez ce qu'est une mitochondrie ? Selon Robert (le petit), il s'agit de "chacun des granules du cytoplasme cellulaire appartenant au chondriosome et jouant un rôle fondamental dans la respiration et les réactions énergétiques de la cellule vivante." Dans le jeu, Eve se justifie par la théorie suivante : les mitochondries sont des micro-organismes qui fournissent de l'énergie aux cellules. En partant sur la base théorique qu'en déclenchant au même moment chaque mitochondrie d'un organisme, un corps peu se consumer, le soft met en fait Eve en scène en tant que mitochondrie mutante qui prône l'évolution. Eve explique d'ailleurs (à la fin du jeu) que les mitochondries sont des organismes supérieurs qui se servent du corps humain comme "transporteurs" avant de se développer dans le but de dominer la planète.



## Sale rat !

Eve n'a pas des effets vraiment bénéfiques sur les rongeurs. Aigreurs d'estomac, vomissements et croissance accélérée. Humm...



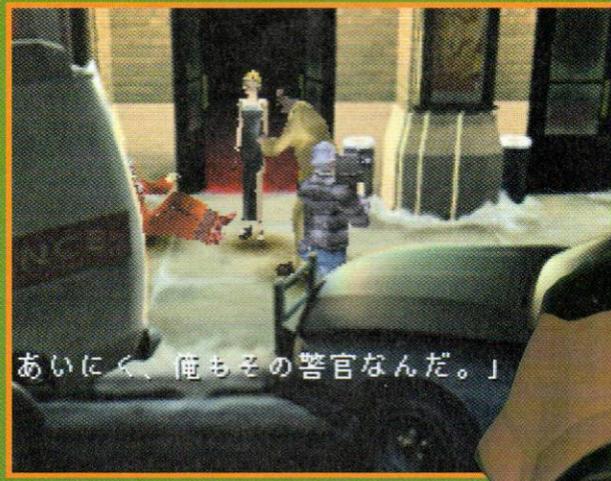
## Trois têtes valent mieux qu'une

On peut se passer de Pal et de Frolic et réussir à se faire tout de même une réputation dans le milieu canin, semble-t-il.

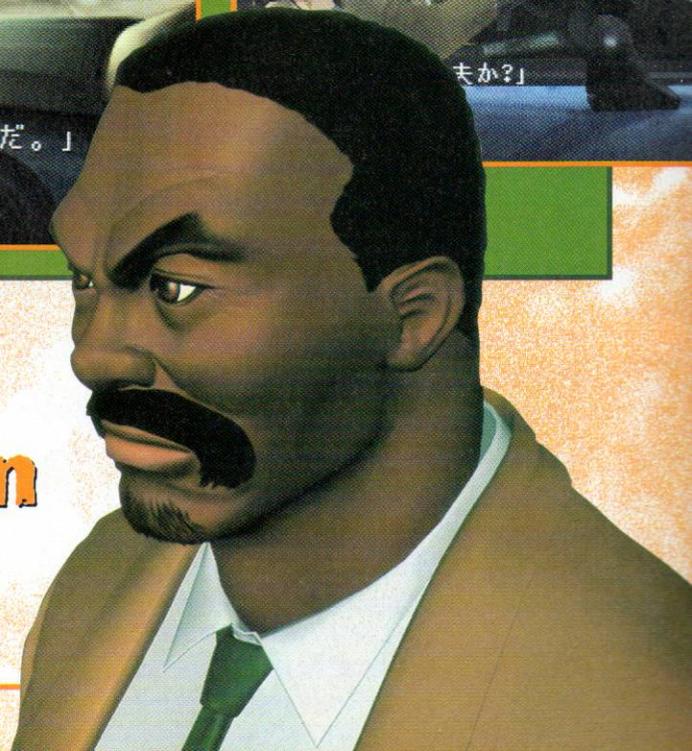


## Daniel, le bon flic black

Comme dans tout bon film d'action se déroulant à New York, le commissaire est noir. Ah pardon, il est "black", on est à New York. Et le flic "black", il est comme dans les films : il aide le héros mais ne lui pique pas son rôle. C'est un peu dommage, 2 persos c'est toujours mieux.



Deux CD pour un jeu d'aventure et d'action trop linéaire



# Zoom

LES SORTIES  JAPON

## Bushido Blade 2

NBRE DE JOUEURS : 1 A 2  
GENRE : COMBATS A L'ARME BLANCHE  
SAUVEGARDES : OUI (1 BLOC)  
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2

CONTINUE : ILLIMITES  
DIFFICULTE : MOYENNE  
SPECIAL : MODE LINK  
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

COMPREHENSION : APPRECIABLE

  
PlayStation

# BUSHIDO BLADE 2

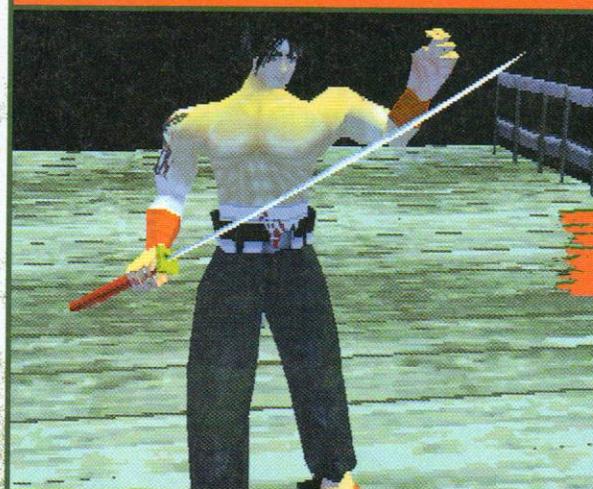


Le boss des Shaintô : il porte une armure, et ne peut être touché qu'au dos ou à la tête.

**L**a classe, c'est d'être vêtu d'un grand imper sous lequel se cache une lame mortelle, aiguisée comme un rasoir et qui tranchera la tête de vos adversaires (du moins on s'en approche, même s'il n'existe pas encore d'article de la sorte dans le catalogue de l'Homme Moderne). Bushido Blade 2 nous propose d'entrer dans la peau de gens très "classés" qui manient le sabre en virtuoses et qui permettent au joueur de revivre un épisode des plus grands moments des films de sabres. Meurtres, trahisons, complots, rivalités des clans, la totale ! D'un côté le clan des Kagami, et de l'autre le clan Shaintô. Entre les deux, une histoire de trahison vieille de 800 ans, et qui sera lavée dans le sang ce soir. Les Kagami ont décidé de voler aux Shaintô l'épée ancestrale Yûgiri et de l'utiliser pour tuer leur prêtresse. Les Shaintô doivent les en empêcher. Choisissez votre camp, avec 6 personnages de base, plus 14 autres que vous obtiendrez en finissant le jeu correctement ou en réussissant certaines épreuves. Le scénario se déroule, vous vous en doutez, empreint de drame.

"En un éclair, les deux serpents d'acier ont quitté leur lit. Ils fendront l'air, trancheront les chairs, et briseront les os."

Voici votre adversaire qui manie le sabre standard du Japon : le katana.



Plus de  
20 persos jouables

Comme dans le premier volet, Bushido Blade 2 s'assure le statut de jeu très réaliste reprenant les bases du Kendô et du combat à l'arme blanche. Toutefois, le réalisme n'est plus systématiquement de rigueur et les puristes le regretteront. Les nouveautés par rapport au premier

## Les différents styles de combats

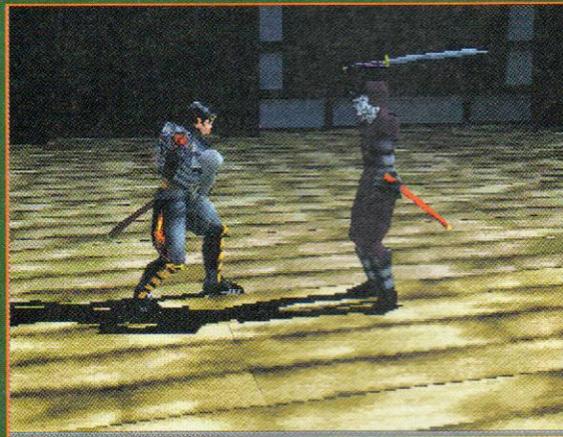
Voici en détails les quatre grandes écoles qu'on peut retrouver parmi les 18 personnages du jeu.



Garde normale. Le personnage est en garde haute, basse, ou latérale.



Nitōryō. Le personnage est en garde haute, basse, ou bien il utilise deux sabres pour combattre.



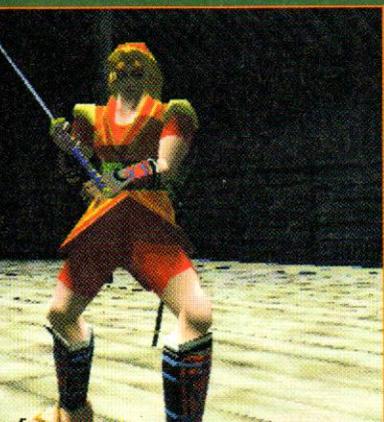
Iaidō. Le personnage est en garde haute, basse, ou bien il rengaine son arme. Il ne la sort que pour frapper et la rentre dès que le coup a été porté, même s'il est manqué. Une technique de combat pour les pros.



Kawagiri. Le personnage est en garde haute, basse ou latérale, mais peut aussi trancher l'adversaire en portant sa lame parallèlement à son avant-bras pour une coupe continue en pleine course.

## La fin parfaite

Si vous parvenez à finir le jeu sans vous faire toucher une seule fois (vous ou vos coéquipiers), vous aurez droit à une petite séquence supplémentaire où votre personnage fait un kata avec son arme. Un superbe travail de motion capture.



## Des aires de combats désormais fermées



Vous voilà enfin au bout de vos peines si vous êtes un Kagami. Choisissez maintenant de tuer cette jeune vierge ou de vous en aller. Selon votre choix, la fin est bien sûr très différente.



volet sont nombreuses. La parade est ainsi désormais automatique. Une fois les mouvements de base assimilés, le joueur pourra se lancer dans l'apprentissage de bottes secrètes (2 par personnage) ou de techniques ultimes, comme l'égorgeage sans préavis de l'ennemi qui, bêtement, vous tourne le dos. On se familiarisera aussi avec les nouvelles formes de gardes (4 au total) qui permettent de différencier vraiment les divers personnages du jeu. Les décors sont désormais fermés, et on ne peut plus passer de l'un à l'autre, même si en contrepartie ils sont plus nombreux et fouillés. Au niveau de la réalisation, le jeu surclasse le premier grâce à des graphismes beaucoup plus fins et à une gestion des éléments du décor moins fastidieuse. Animation parfaite, graphismes assez bons et ambiance magnifique. Un grand jeu...  
Greg

### Sang rouge sur lame grise

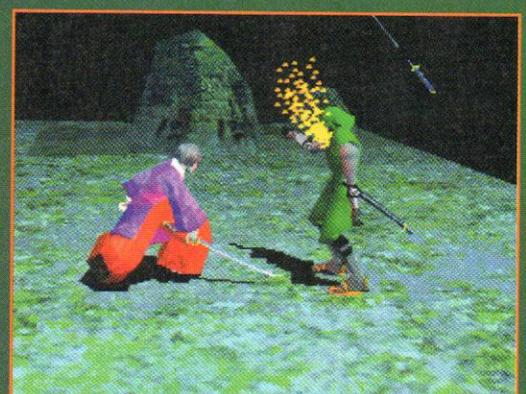
Dans ce volet de Bushido Blade, la couleur des éclats provoqués par vos combats vous renseigne sur ce qui vous arrive.



Eclair blanc : l'ennemi est destabilisé et vous pouvez enchaîner une frappe ou une contre-attaque.



Cercle rose : l'ennemi est blessé. Avec un peu de chance, il a perdu l'usage de son bras.



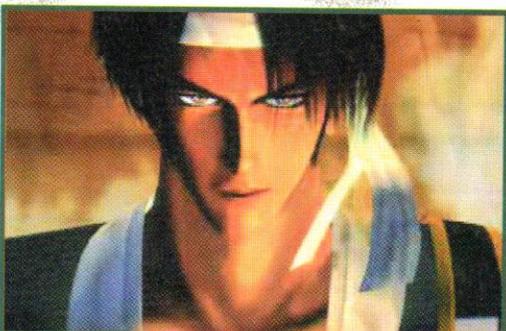
Gerbe de jaune puis de rouge : Hissatsugiri ! Coupe mortelle, l'ennemi vient de perdre la vie en même temps qu'un bon litre de sang.



Eclairs verts : l'ennemi a été protégé par sa garde, mais le coup que vous lui avez infligé l'a tout de même sonné. Ruez-vous sur lui !



La parade se fait désormais automatiquement selon la position dans laquelle vous postez votre sabre.



## Chambara, Hyakuningiri et autres tranches



Comme dans le premier volet, il y a un mode de jeu extraordinaire nommé Chambara (nom donné aux films de sabres exagérément gores du cinéma japonais) qui consiste en 100 combats à la suite sans répit. On traverse différents lieux, et 100 adversaires arrivent un par un. Tous les 10 ennemis un boss surgit, et au bout des 100 tués, on vous donne votre temps. Mon record perso est de 18 minutes. Et le vôtre ?



## Bushido Blade 2 est hélas davantage orienté arcade



En mode entraînement, les armes sont en bambou, et on ne tue pas son adversaire.



Pour plus de réalisme, vous pouvez jouer en vue subjective.

# Zoom

LES SORTIES  JAPON

## The King of Fighters 97

NBRE DE JOUEURS : 1 A 2

GENRE : BASTON

SAUVEGARDES : OUI (6 BLOCS)

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5

COMPREHENSION : INUTILE

CONTINUE : ILLIMITES

DIFFICULTE : MOYENNE

SPECIAL : CARTOUCHE RAM INDISPENSABLE

EXISTE SUR : NEO-Geo, PLAYSTATION (MA)



# THE KING OF FIGHTERS 97



Cette fois-ci, Billy Kane est doté d'une nouvelle furie.

Une fois de plus,

SNK réunit les plus

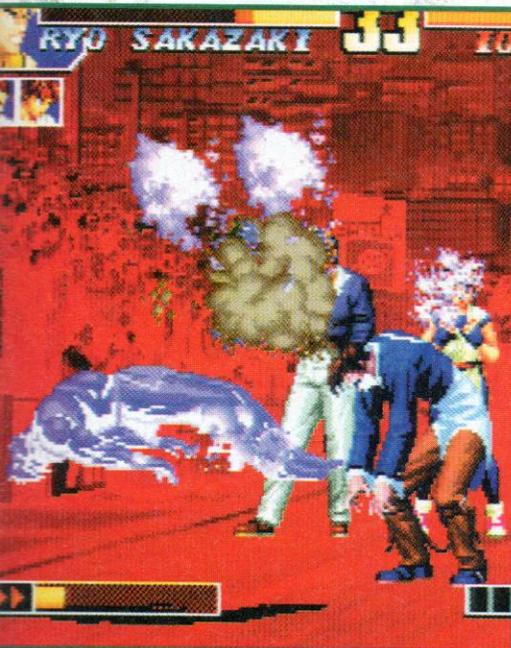
prestigieux de ses

lutteurs pour le plaisir

des joueurs.



Lori semble légèrement éprouvé par son service militaire et se transforme en bête sauvage.



## 29 personnages et des milliers de combinaisons

Après avoir choisi parmi les 29 persos, le joueur pourra s'entraîner dans un mode où la console affichera, sur les côtés de l'écran, les manipulations effectuées afin de découvrir les enchaînements les plus efficaces. Un mode entraînement utile, surtout lorsqu'on sait à quel point ce jeu est technique et permet d'élaborer nombre de stratégies complexes. Est-il aussi besoin de rappeler les nouveautés qu'offre cette version 97 à la série du genre ? On peut donc, comme dans la version Neo-Geo,

EDITEUR

SNK

DISPO. EUROPE

PAS PRÉVUE EN 98 !

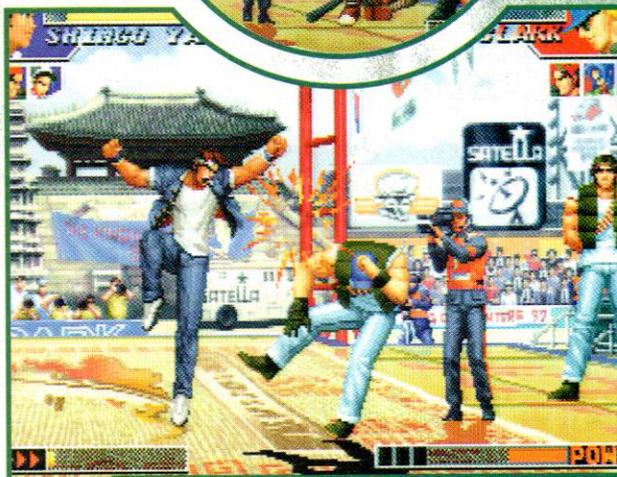
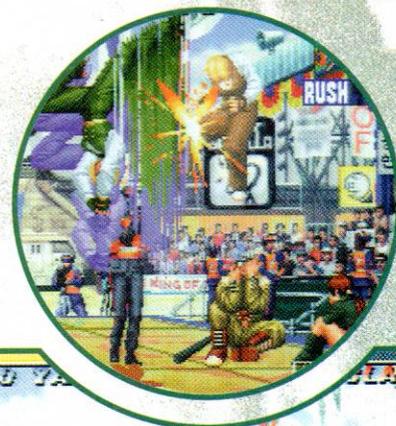
8/10

choisir son mode de jeu, entre Extra et Advanced. Ce dernier vous donne le droit de jouer à la manière du 96, c'est-à-dire d'esquiver avec une roulade mais ne permet pas de se concentrer afin d'emplir sa jauge. Extra vous permet de jouer comme dans le 95, à savoir esquiver les attaques ennemies sur place et pouvoir vous concentrer à volonté pour déclencher les furies de chaque personnage. C'est du bon, du SNK jouable et propre, même si on commence à connaître. Les possesseurs des précédentes versions baisseront la note d'un point.

Greg



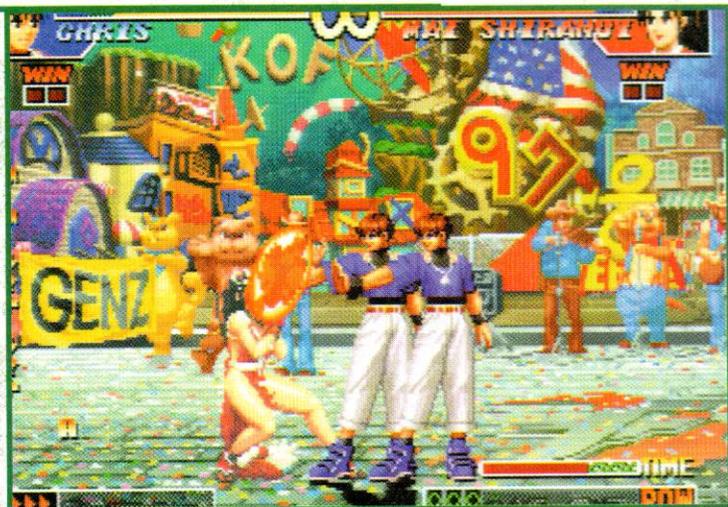
Blue Mary est une chopeuse experte en déplacements incongrus. C'est aussi le seul perso du jeu à effectuer des contres.



Shingo est un émule de Kyô dont il est le fan.

## Avez-vous encore des amis à défier ?

Chris est un personnage déroulant qui se dédouble lors de ses attaques.



Dans ce volet, une nouvelle furie pour tout le monde fait son apparition. Ici, Kim Kaphwan s'y colle avec cet enchaînement aérien directement tiré de Real Bout Special.

Nos amis japonais croulent sous les jeux eux aussi ! Alors que Tekken 3 et Parasite Eve se partagent la vedette, les autres éditeurs se disputent les miettes et proposent des titres souvent décalés, parfois étranges mais toujours amusants... quand on ne les paie pas ! La liste noire de Joypad c'est un peu ici.



## Winning Post 3

Au vu de la jaquette du jeu (une jeune japonaise avec un slip sur la tête, mais en fait le slip se révèle être un masque pour chevaux), on pouvait se dire que ce soft pourrait être débile et rigolo, mais pas du tout. C'est une simulation de tiercé. Et contrairement à Galop Racer, il n'y a aucune phase d'action. Vous avez plein de menus qui vous permettent d'acheter, de vendre ou de parier sur les chevaux. Il faut aussi les nommer, les accoupler etc. Rien, rien, rien du tout dans ce jeu ne peut amuser plus de 10 secondes un joueur français qui ne comprend rien au japonais. A moins que vous ne vouliez faire croire à un pote crétin que vous avez un traitement de texte sur votre PlayStation...

Greg

1/10

EDITEUR : **KOEI**  
SORTIE EUROPÉENNE :  
**7 CONTRE 1 SUR LES PARTANTS**  
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : **INDISPENSABLE**



## Final Fantasy V

L'enfant : "Papa, Papa, je veux cette voiture, elle est très belle et très chère !" Le papa : "Mais enfin mon garçon, elle est beaucoup trop chère, ce ne serait pas raisonnable, voyons !" L'enfant : "Siiii, je veux je veux je veux !" Le papa (patron de Square) : "Bon ok ! Allo, Sakaguchi ? Ouais, j'ai besoin de fric, tu voudrais pas me dire comment faire de l'argent facile et vite ? Sakaguchi : "Euh, ben c'est-à-dire, on pourrait ressortir Final Fantasy V sur Play déjà sorti en 1992 sur Super Nintendo sans le retravailler, comme ça c'est vite fait, bien fait et comme ça s'appelle FF, on va en vendre plein. Enfin, pour pas faire trop arnaque, je pense qu'on devrait faire une intro en images de synthèse" Le papa : "Ok, vendu ! Bon alors fiston, tu la veux rouge ou jaune, ta Lamborghini ?"

Greg



5/10

EDITEUR : **SQUARESOFT**  
SORTIE EUROPÉENNE :  
**EN CAS DE CRISE PÉTIOLIERE...**  
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : **INDISPENSABLE**



## Evangelion Kôketsu no Girlfriend

Fans d'Evangelion, ce jeu est indispensable ! Les autres, passez votre chemin. Hit sur PC au Japon l'an dernier, Kôketsu no Girlfriend est un jeu



d'aventure réalisé par la Gainax pour répondre aux désirs les plus secrets des fans de la série. Ce jeu d'aventure est en fait une sorte de gros roman (un peu) interactif qui raconte une histoire inédite de la série télé. Le jeu, qui coûte quand même 599 francs à l'import, ne dure pas plus de 2h30 et ne présente que des écrans statiques. Mais le scénario est tellement captivant que les fans ne pourront pas s'en passer. Un jeu au scénario fantastique et aux graphismes sublimes... mais inanimés. Pour les autres pas fans, le jeu mérite 2/10.

Greg



9/10

EDITEUR : **SEGA-GAINAX**  
SORTIE EUROPÉENNE :  
**VOUS AI-JE PARLÉ DE MON ONCLE WALDO ?**  
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : **RECOMMANDÉE**

# es japonaises et US



## Clock Tower Ghost Head

Vous incarnez une petite schizophrène japonaise du nom de Yū et vous allez devoir faire ce que ferait toute jeune fille de 17 ans normalement constituée dans un film d'horreur : fuir un invincible et mystérieux tueur. Ici, une jambe dans les toilettes, un corps à moitié fondu dans une baignoire et un bras sur la table de la cuisine sont les seuls éléments de bienvenue dans l'immense maison déserte. Puis, elle va être poursuivie par une armure hantée et une mystérieuse poupée qui rit. Soyons franc : la réalisation, bien meilleure que celle du premier volet n'en est pas moins moyenne, et le titre est du genre de ceux avec lesquels on s'éclate lors d'un prêt, et non d'un achat. Néanmoins, le fait que le soft reconnaisse le pad vibrant (qui bat au rythme du cœur de l'héroïne, sensations garanties !) est un sacré plus qui lui donne un statut de jeu culte. Surtout pour les Japonaises qui jouent seules dans le noir.

Greg



6/10

EDITEUR : **HUMAN**  
SORTIE EUROPÉENNE :  
**ARCHI ! Y'A UN PIED DANS LES TOILETTES !**  
COMPRÉHENSION DE LA  
LANGUE : **RECOMMANDÉE**



## Denryū Iraitai-Bo Returns

Au Japon, il existe une émission culte qui s'appelle Honō no Challenger qui propose chaque semaine des défis stupides aux concurrents. D'ailleurs, à l'heure où je vous écris, un de mes meilleurs potes passe à l'émission spéciale quiz sur les Sentais (Biomon, etc.). Bref, ce jeu met en scène une des épreuves de l'émission qui consiste à manipuler un bâton sans lui faire toucher les barres en fer qui passent rapidement. Sinon bzz, une décharge électrique ! Jeu de pure adresse qui aurait été un hit absolu s'il avait coûté 50 balles ou moins. Mais à 400 balles, voir des tubes gris et un bâton stupide en 3D, bof...

Greg

3/10

EDITEUR : **SAURUS**  
SORTIE EUROPÉENNE :  
**QUAND T'É SERA EN MANQUE D'IDÉES...**  
COMPRÉHENSION DE LA  
LANGUE : **INUTILE**



## Konami Antics Vol.3

Le voilà enfin, le volume 3 de la série des vieux jeux laids qui est, on peut le dire, la raison de vivre de cette rubrique qui parle des softs vite vus. Ceci dit, c'est comme d'hab' : je vous écris une ou deux vannes rigolotes (genre hahaha, c'est bien pourri les vieux jeux) et puis ensuite je vous les liste. Mais là, non, je serais super respectueux envers les jeux de mon enfance. Vous retrouverez donc sur cette nostalgique galette le

Konami Tennis (ah !), Konami Soccer (oh !), Konami Rally (snif !), Ponpokopan (yeah !), Pipols (cool !), Oke no Tani (fun !), Yūtairikū Adventure (brou !), Time Pilot (Zlu !), Parodius (la classe !), et Salamandar (à mort !). Mais c'est quand même laid et vieux. Beurk.

Greg

1/10

EDITEUR : **KONAMI**  
SORTIE EUROPÉENNE :  
**BLI ! GLU ! BIP ! BLOU !**  
COMPRÉHENSION DE LA  
LANGUE : **INUTILE**



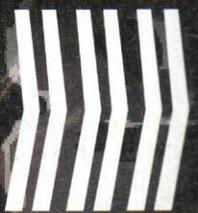
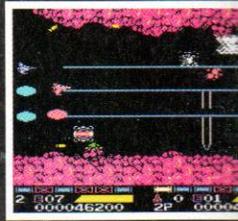
## Eve The Lost One

Bien connu pour ses adaptations de jeux d'aventure avec un petit côté érotique sur PC, Imadio adapté sur Saturn se lance dans la production pure avec ce produit qui est en fait une suite inédite d'Eve Burst Error. On retrouve donc les personnages de ce jeu, mais plutôt en guest-star, puisque cette fois vous êtes dans la peau de Ryoko, une jeune flic stagiaire victime d'un attentat. Toutefois si vous le souhaitez, vous pouvez aussi incarner le mystérieux super agent Snake, car le soft se compose de deux scénarii qui se coupent et se recourent. Pour être franc, le jeu est tellement linéaire que le finir sans parler le japonais est complètement faisable. Mais quel intérêt alors d'acheter 450 francs un jeu qui vous fait défiler un tas d'images même pas en plein écran ?

Greg

3/10

EDITEUR : **IMADYO**  
SORTIE EUROPÉENNE :  
**EVE, THE LOST DATE...**  
COMPRÉHENSION DE LA  
LANGUE : **RECOMMANDÉE**



# Zoom

Zapping Japon/USA



## Yu-No

Également connu des joueurs adultes sur PC japonais et autres fans de jeux où l'on drague des filles virtuelles, l'éditeur Elf nous offre ici une adaptation Saturn d'un de ses plus grands titres d'aventure. Un soft "graphique et textuel" avec très peu d'animations, mais un scénario bien ficelé et surtout de jolies filles à la pelle. Et même si le jeu est beaucoup plus soft que sa version PC, il n'en reste pas moins quelque peu coquin... Rébarbatif parce qu'à basé d'écrans fixes, mais quels écrans... pour public averti, comme ils disent dans Télé 7 Jours.

Greg



7/10

EDITEUR : **SQUARESOFT**  
SORTIE EUROPEENNE :  
**BLOQUE EN DOUANE ?**  
COMPREHENSION DE LA  
LANGUE :  
**RECOMMANDÉE**



## Rebus



Illustré par le célèbre Yoshitaka Amano (Final Fantasy), ce jeu de stratégie type Shining Force aux airs de Final Fantasy Tactics surprend agréablement par ses graphismes très soignés et son principe de combat. En effet, celui-ci consiste en l'invocation de sorts en alliant diverses composantes, comme feu+fort. Dans un monde où les mots sont des armes, vous allez incarner un garçon ou une fille (2 scénars) et profiter pleinement



de ce jeu grâce aux options qui permettent d'affronter l'équipe d'un copain grâce aux 2 ports Memory Card de la console, ou encore échanger avec vos amis des objets et autres monstres cachés. Un grand jeu mais bien trop complexe pour qui ne parle pas la langue.

Greg

7/10

EDITEUR : **ATLUS**  
SORTIE EUROPEENNE :  
**MON PREMIER N'EST PAS PREVU...**  
COMPREHENSION DE LA  
LANGUE : **INDISPENSABLE**



## Phantasy Star Collection

Pffff, que voulez-vous que je vous dise ? Voilà des années déjà que Sega aurait du sortir ce CD au statut culte. Comprenant sur un seul CD 4 des plus grands RPG de tous les temps, ce soft est un achat indispensable pour qui se proclame plus ou moins fan du style. On regrettera l'absence de séquences cinématiques bonus comme l'avait fait Square avec FF IV ou V, mais par contre on appréciera les illustrations et pubs TV de l'époque fournies en option. Une autre option Dash a été ajoutée pour qu'on ait moins l'impression de se traîner et puis... et puis rien, foutez-moi la paix avec mes jeux de vieux. C'est trop laid, mais c'est trop bon, voilà ! Et pour ceux qui se demandent pourquoi je casse les FF sur Play et j'applaudis PS sur Sat : Sega au moins a la correction de tous les sortir en une fois !

Greg



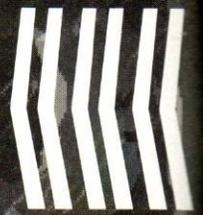
9/10

EDITEUR : **SEGA**  
SORTIE EUROPEENNE :  
**NEI' FOREVER !!!**  
COMPREHENSION DE LA  
LANGUE : **APPRECIABLE**



## Saga Frontier

Voici la version anglaise du troisième RPG de Squaresoft sur PlayStation. Contrairement à la dynastie des Final Fantasy, celle des Saga est moins populaire, car plus obscure et difficile à jouer. Un système de jeu assez étrange (HP qui reviennent après chaque affron-







# Gran Turismo

EDITEUR ..... SONY JAPON

GENRE ..... COURSE AUTO

Voici enfin la merveille ! Gran Turismo, attendu par tous comme le messie du sport automobile sur console, arrive avec son cortège de promesses presque toutes tenues...

PLAYSTATION

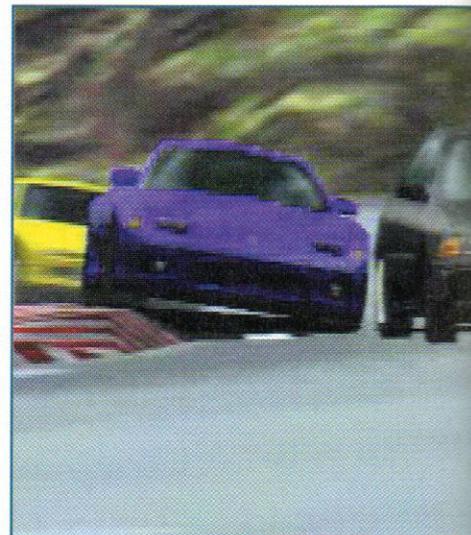
N

'avez crainte, vous qui, après avoir lu le chapeau, vous demandez avec anxiété ce qui a bien pu motiver l'écriture de cette phrase énigmatique, voire ambiguë. Rassurez-vous, rien de grave ! Gran Turismo est bel et bien, à tous les égards, LE jeu incroyable dont nous

vous parlons depuis plusieurs mois déjà. Après la version japonaise testée dans Joypad n°72, GT a été entièrement retraduit pour l'Europe (et donc pour la France) et a bénéficié de quelques améliorations notoires, notamment d'ordre technique. Le déroulement du jeu est tel que nous vous le détaillons, il y a maintenant trois numéros. A savoir : il faut passer ses permis (3 en tout), acheter une voiture à une somme déterminée et avec la monnaie locale, gagner des courses et de l'argent, gagner encore d'autres courses (et encore plus d'argent!), customiser sa voiture (pneus, moteur...), etc. Ça, c'est pour le mode Gran Turismo. Avant tout cela, pour



vous faire les dents, vous passerez par le mode Arcade et ses différents parcours à finir dans trois catégories ou plus exactement dans trois classes : A, B et C. Même si seules des voitures de base vous sont proposées, ces dernières détiennent toutes les caractéristiques nécessaires pour que vous puissiez vous faire la main et découvrir bien des choses... Alors certes, vous aurez le temps de contempler les beaux décors du jeu, mais concentrez-vous surtout sur le pilotage ! Car entre arcade et simulation, GT ne pardonne pas les écarts de conduite intempestifs. Heureusement, l'analogique est là ! Avec sa manette révolutionnaire, prévue en version officielle pour fin mai, Sony a fait coup double. Non seulement, grâce à celle-ci, il est plus aisé de piloter mais aussi et surtout les vibrations qu'elle produit changent la vie du joueur, en lui procurant des sensations inédites ! Pour tout cela, et pour tout ce qu'il m'est impossible de dire car la place manque, ne passez pas à côté de ce pur chef-d'oeuvre.

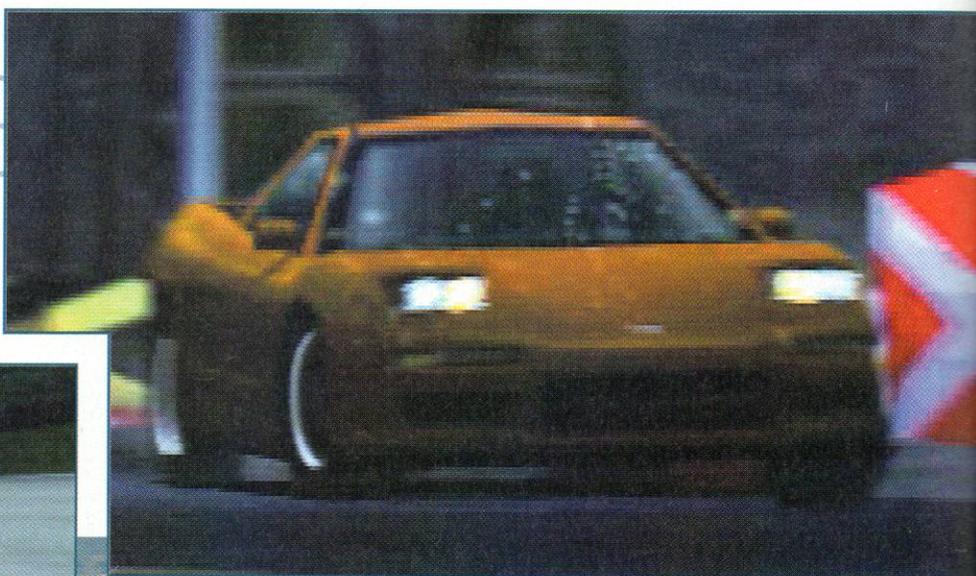
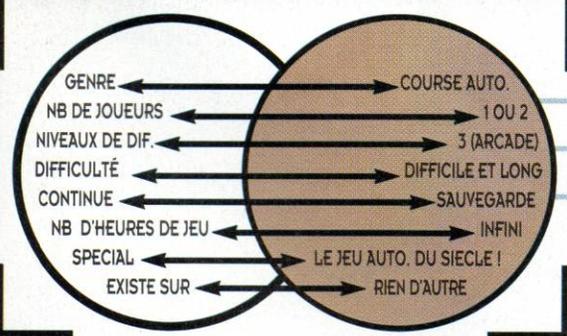


# Gran Turismo



## fiche technique

## The Real Driving Simulator



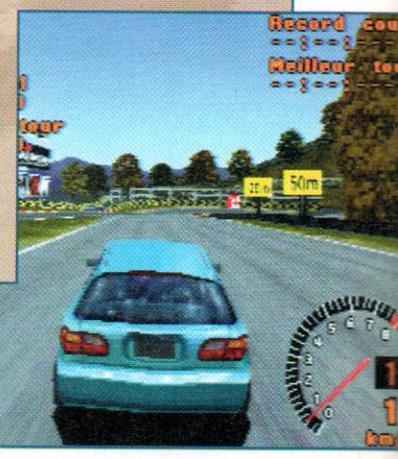
**Une intro dantesque !**  
Des voitures en tête-à-queue, des trajectoires tirées au cordeau, des bagarres en milieu de peloton, voilà, en très bref, ce à quoi vous assisterez dans la superbe intro tout en images de synthèse de GT. Accrochez votre ceinture, ça décoiffe sec !



Inutile de vous dire que les poursuites entre voitures GT surpuissantes sont les plus intenses à vivre !

## Une vue supplémentaire

Il existe trois vues jouables, soit une de plus que la version japonaise ! La plus "vivante" demeure la vue subjective, celle à l'intérieur de la voiture. Sans oublier la vue arrière, bien sûr... Admirez au passage la superbe modélisation des véhicules ! Dire qu'il y en a près de 200 en tout !



Sur le ralenti, on peut voir depuis n'importe quelle voiture en course ou depuis la caméra réalisateur.



## Quelques voitures

Voici les voitures neuves à acheter. Si elles sont trop chères pour vous, revendez des voitures gagnées ou bien allez voir du côté de l'okaze. Comme Joypad Achats.

VOITURE NEUVE	
<b>DISPONIBLE 0</b>	
EK Civic SiR4 1 728 000	EK Civic TYPE-R 1 998 000
EK Civic Ferio Si II 1 628 000	Accord Station SiR 2 354 000
CR-X Delsat SiR 1 873 000	Prelude TYPE-S 2 653 000
Prelude SiR 1 882 000	Accord Wagon SiR 2 698 000

VOITURE NEUVE	
<b>DISPONIBLE 0</b>	
180SX TypeX 2 498 000	R33 Skyline GT525t Type M 2 818 000
180SX TypeS 1 940 000	Fairlady Z Version S 2places 3 050 000
S14 Silvia K's 2 395 000	Fairlady Z Version S 2+2 3 250 000
Primera 2.0Te 2 402 000	

DISPONIBLE 0	
Starlet Gransha V 1 430 000	Corona Exive 200GT 2 229 000
Corolla Levin BZG 1 690 000	MR2 G-Limited 2 360 000
Sprinter Tureno BZG 1 690 000	MR2 GT-S 2 713 000
Celica 55-II 2 136 000	Chaser Tourer V 2 750 000

39e Jour **Gr** 3,74 EG CIVIC '93

**Dommage qu'il n'y ait aucune voiture européenne supplémentaire...**



## Le mode Arcade

Sur le menu principal, vous avez le choix entre visionner des "replay" inclus dans le jeu, lancer directement les sauvegardes de vos meilleures actions, aller dans le mode arcade et jouer au très éprouvant mais passionnant Gran Turismo. Dans le mode Arcade, une série de voitures classées par catégorie de puissance vous attend. Une fois que vous en aurez fini avec chacune d'elle, quatre nouvelles pistes s'offriront à vous ainsi que trois nouvelles caisses. Après cela, vous aurez encore droit à une belle surprise, puisqu'il s'agit d'une course en haute résolution !



**Mode Arcade**

- Course unique
- Contre la montre
- Duel
- Bonus
- Charger partie
- Enregistrer partie



Ça ne se voit peut-être pas, mais le jeu tourne ici en 50 images/s. et en haute rés' SVP !

## Gran Turismo . Gran Turismo . Gran Turismo .

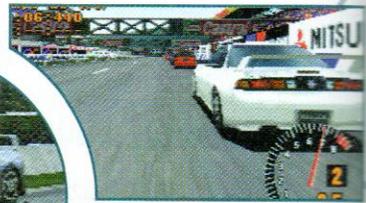
### Replay !

Le mode ralenti est proprement hallucinant. Il constitue certainement la prouesse de ce jeu.



### Course de déb' !

Vos débuts dans GT sont pour le moins misérables. Vous n'avez pas le sou en poche et devez vous contenter d'une modeste auto. Les premières courses seront rudes.



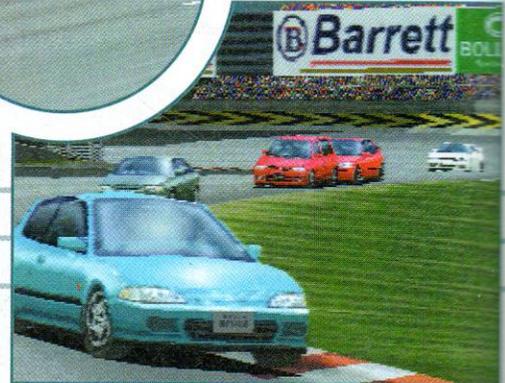
**ACHAT-VENTE**

lecture des données du garage sur la carte mémoire 2 en cours.

LOADING LOADING

Veuillez ne pas retirer la carte mémoire.

4e Jour 3.740 EG CIVIC '13



### Vendez, achetez !

Oui, vous pouvez faire de l'achat-vente entre différentes cartes mémoire ! Si vous avez peiné pour customiser votre voiture, eh bien le petit copain va devoir raquer ferme pour l'avoir ! Vous pouvez également charger vos voitures et vous affronter en mode 2 joueurs.





**GT est  
nettement  
plus rapide  
que son  
homologue  
nippon**

## LES COURSES

**GTF GRAN TURISMO FOUNDATION**

**GT LEAGUE**

**SPECIAL**

**INDIVIDUELLE**

**CONTRÉ LA MONTRE**

**DUÉL**

3.748 EG CIVIC '93

Entre les courses normales, les reverse, les tronçons, les spécial événement, etc., il y a plus de 25 pistes en tout ! Vous avez dit énorme ?

**EVENTEMENT SPECIAL**

MEGA, 300, Nocturne I, Nocturne II

Voitures série, Voitures réglées

3.748 EG CIVIC '93

**INDIVIDUELLE**

Aucun permis particulier exigé. Ces courses vous permettront d'apprendre, tout en vous amusant.

CIRCUIT GRANDE VITESSE, GRAND VALLEY - Section Est, MINICIRCUIT AUTUMN, DEEP FOREST, EPREUVE MONTAGNE

3.748 EG CIVIC '93

**EVENTEMENT SPECIAL**

AVIAR, AVIAR, 4x4, LEGERES

Voitures AVIAR, Voitures AVIAR, Voitures 4x4, Légères

EU - Japon, RU - Japon, RU - EU

3.748 EG CIVIC '93

**CONTRÉ LA MONTRE**

Battez le record !

CIRCUIT GRANDE VITESSE, MINICIRCUIT AUTUMN, GRAND VALLEY - Section Est, EPREUVE CLIMBING PARCOURS 5, EPREUVE MONTAGNE, CIRCUIT AUTUMN, DEEP FOREST, PARCOURS TEST, EPREUVE SPECIALE P5, GRAND VALLEY, EPREUVE SPECIALE P11

3.748 EG CIVIC '93

**CONTRÉ LA MONTRE - SENS INVERSE**

Allez-vous battre le record ?

CIRCUIT GRANDE VITESSE, MINICIRCUIT AUTUMN, GRAND VALLEY - Section Est, EPREUVE CLIMBING PARCOURS 5, EPREUVE MONTAGNE, CIRCUIT AUTUMN, DEEP FOREST, EPREUVE SPECIALE P5, GRAND VALLEY, EPREUVE SPECIALE P11

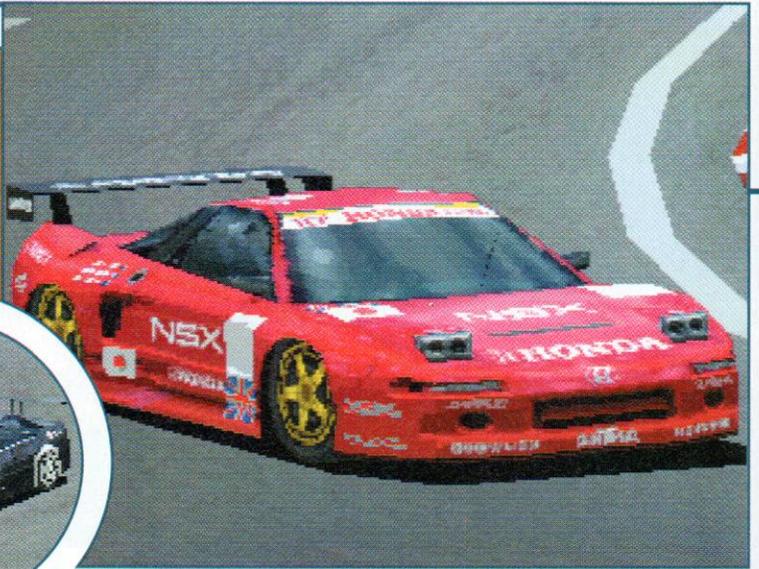
3.748 EG CIVIC '93



## Les musiques du jeu

Voici les groupes qui nous font entendre des choses pour nos oreilles :  
Manic Street Preachers (remix par les Chemical Brothers), Ash, Garbage, Dubstar, Feeder et Cubanate

Inutile de trop baver sur ces superbes purs-sang. Il vous faudra passer du temps avant de les acquérir toutes. Foncez !



## Les nouveautés de la version Pal

Attention, toutes les améliorations et/ou ajouts ci-après, ne sont pas forcément tous vérifiables à l'heure actuelle. Ce sont, en effet, des prévisions faites par Sony. Gageons que les programmeurs iront jusqu'au bout de leur pensée...

- Version 25 % plus rapide que le jeu japonais.
- De nouveaux points de saut ont été introduits sur les circuits Trial Mountain et Deep Forest.
- Deux nouvelles vues : une de dessus (NDLR pas vue !) et une vue extérieure.
- Les voitures européennes seront disponibles en mode Arcade.
- Une nouvelle voiture : la Corvette Stingray 1969.
- Nouveau coloris pour la TVR Griffith.
- Une meilleure tenue de route pour toutes les TVR.
- Mode fantôme configuré on/off.

## TEST MECANIQUE

Ce test permet d'évaluer la performance de votre véhicule. Ce test est gratuit.



Test 0-400

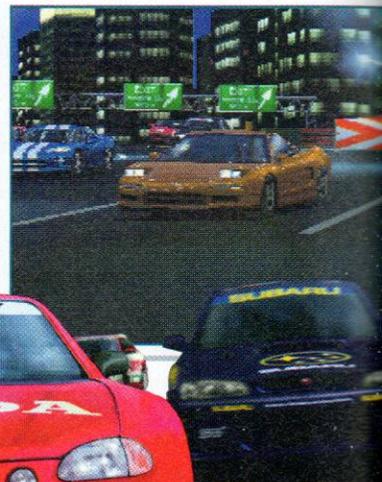


Test 0-1000



Test grande vitesse

Pour tester votre engin, rien de tel que les espaces libres, 400 m, 1000 m ou bien ovale ? Votre préférence ?



Plus d'une  
centaine d'heures  
de jeu  
en perspective !

39e Jour 3.740 EG CIVIC '93



## Modèles spéciaux

Ne rêvez pas trop ! Pour avoir ces petits bijoux, vous devrez déboursier pas moins de 500 000 francs ! Rien que ça. Il va falloir en gagner des courses, moi j'dis.

**YOTA** MODELE SPECIAL / INFORMATIONS

**CASTROL SUPRA GT**

PRICE: 500.000

TYPE FR  
674bhp  
1150kg

39e Jour 3.740 EG CIVIC '93

**MAZDA** MODELE SPECIAL / INFORMATIONS

**RX-7 LM**  
Edition

PRICE: 500.000

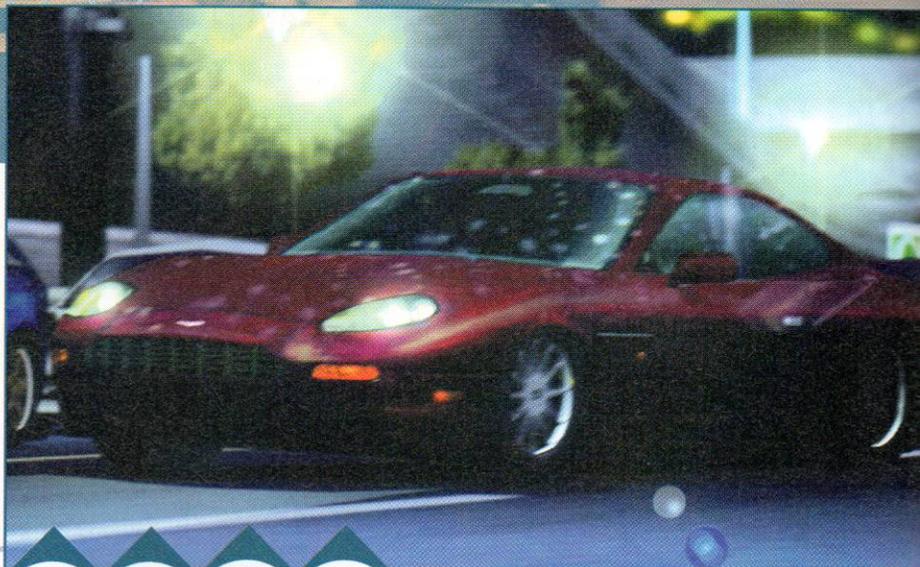
TYPE FR  
613bhp  
960kg

39e Jour 3.740 EG CIVIC '93

**NISMO** GT-R LM

PRICE: 500.000

TYPE FR  
679bhp  
1140kg



## Les permis

Pour pouvoir accéder ne serait-ce qu'aux courses de base, il vous faudra absolument passer les 24 épreuves des 3 permis (7 pour chaque, plus l'examen final !). Si vous êtes très fort, ou si vous n'avez pas dormi ces trois dernières semaines, peut-être arriverez-vous à obtenir toutes les coupes en or. Auquel cas, vous allez gagner des voitures exclusives. Il faudra parfois accélérer et s'arrêter pile dans la zone bleue ou bien, le plus souvent, négocier des virages et des chicanes perverses.

## Changement de pièces

CIVIC '93 SR11

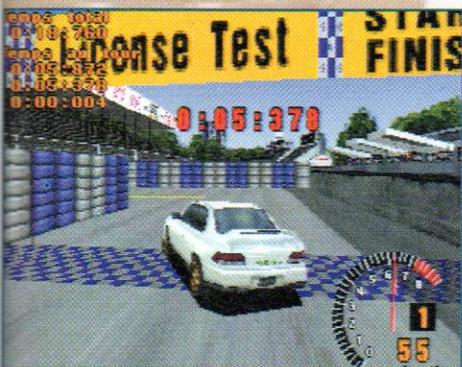
### SUSPENSION

Train de pneus	Normal
Kit de freinage	Normal
Repart. freinage	Normal
Kit suspension	Normal
Stabilisateur av.	Normal
Stabilisateur ar.	Normal

### Pneu

OK OK OK OK ANULE

Bien sûr, la customisation d'un véhicule s'avère plus intéressante en performances qu'une GT à 50 plaques. Mais, il faut un peu plus de patience...



## Permis/B-1 Examen de conduite

### Démarrage et freinage 1



- Ralenti
- Rejouer
- Session d'essai 1
- Démarrage et freinage 1
- Enregistrer le ralenti...
- Records...
- Quitter

## Permis/A-7 Examen de conduite

### Techniques spéciales



- Ralenti
- Rejouer
- Session d'essai <7>
- Techniques spéciales
- Enregistrer le ralenti...
- Records...
- Quitter

## ERMIS

## PERMIS B



Epreuves pour l'obtention du permis B

- Démarrage et freinage 1
- Démarrage et freinage 2
- Bases de la tenue de virage 1
- Bases de la tenue de virage 2
- Bases de la tenue de virage 3
- Maîtrise de virages successifs 1
- Maîtrise de virages successifs 2
- Examen pour le permis B

Des groupes de zik célèbres, un produit entièrement traduit en français et un jeu d'enfer !



© Sony C.E



La manette analogique vibrante officielle de Sony sortira enfin en France ! Quasiment en même temps que le jeu, le 15 mai prochain. Son prix ? 250 F environ ! Cool !

**1 860 000 GT vendus !**

C'est le chiffre que Sony CE France aimerait atteindre pour son jeu de l'année. Non, je plaisante. C'est bien le nombre de Gran Turismo vendus, mais au Japon, depuis sa sortie le 23 décembre 1997 soit, en à peine 4 mois ! Incroyable, comme dirait quelqu'un.

## Quelques voitures à gagner

Les trois voitures que le jeu met à votre disposition, après avoir réussi tous les permis en OR, les voici, les voilà ! Il s'agit des :

- Concept Car Chrysler
- Toyota TRD 3000 GT
- Nissan Nismo 400 R



Concept Car Chrysler



Toyota TRD 3000 GT



Nissan Nismo 400 R



Selon les parties du circuit, les caméras changent d'angle. Le résultat est toujours excellent !



**Des modes**

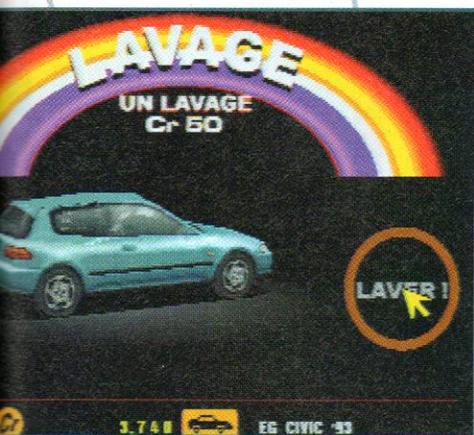
**replay et une intro à faire**

**pâler un**

**programmeur**

**de**

**Squaresoft**



## Concours Sony

Comme pour Porsche Challenge, Sony France organisera très bientôt un concours sur GT. Et, comme pour le jeu de Sony Europe, il n'y aura pas que des barres chocolatées à gagner. Si vous voyez ce que je veux dire... Alors, à votre place, confortablement installé, je me bougerais le popotin pour faire péter les temps. Car si je vous disais qu'il y a deux voitures à gagner, vous me croiriez ? Eh bien, vous auriez raison ! Tout d'abord la Mazda MX 5, que vous pourrez acquérir en grattant un carton distribué bientôt par Sony. Et puis, merveille des merveilles, la Dodge Viper ! Comme pour Porsche, seuls les meilleurs scores envoyés sur Memory Card seront sélectionnés, puis suivra la grande finale au Salon de l'Automobile en octobre. Mais nous en reparlerons...



**NOTES**



19

technique

**technique**

C'est ultra rapide, ultra fluide et certains circuits sont même en haute résolution !

18

esthétique

**esthétique**

Voitures sublimes et tracés superbes. Gran Turismo est ce qui se fait de plus réussi dans le genre.

19

animation

**animation**

Beaucoup plus rapide que la version japonaise, même les maigres ralentissements ont disparu.

18

maniabilité

**maniabilité**

Avec la manette analogique, les trajectoires sont encore plus précises.

18

sons

**sons**

Des musiques de groupes célèbres, des sons de moteurs aussi variés et réalistes qu'il y a de voitures.

18

durée de vie

**durée de vie**

2 ou 3 semaines ne seront pas de trop pour vous faire les dents. Ensuite, vous pourrez commencer à jouer...

+

plus

**plus**

Des tonnes d'options, de musiques, etc. Des modes "replay" époustouffants.

-

moins

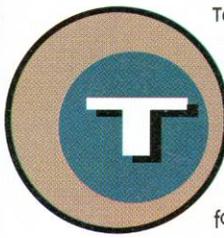
**moins**

Il est 4h du mat', je n'ai pas fini le test... Y'a pas de nouvelles voitures !!!

**Intérêt**

**10/10**

**AVIS**



Tout a été dit sur Gran Turismo. Pour ne pas mourir idiot, vous devez vous pencher au moins une cinquantaine d'heures sur ce jeu qui est l'un des plus réussis de ces dix dernières années. Car, la

version européenne n'est pas seulement plus rapide, elle est aussi plus jouable ! Et ça, c'est très fort !



Moi qui suis une véritable tache aux jeux de conduite, j'adore GT. Prise en main immédiate, maniabilité incroyable, sensations extraordinaires. Techniquement ça tue, les attitudes des bagnoles sont par

faites. Ajoutez à cela le mode "quête" où on peut obtenir son permis et surtout échanger ses bagnoles avec celles d'un pote via la Memory. Voilà le soft qui peut se targuer d'être le FFVII des jeux de bagnoles !

**AVIS**



# Coupe du Monde 98

EDITEUR..... EA SPORTS

GENRE..... SIMULATION DE FOOTBALL

**Avec Coupe du Monde 98, Electronic Arts rectifie un peu le tir mais ne parvient toujours pas à égaler le gameplay de FIFA 98 sur PlayStation. Explications...**

NINTENDO 64

**A**llez, encore un petit mois à patienter et vous pourrez enfermer mémère dans le placard (enfin !), vous approvisionner en chips, en packs de bière et inviter votre meute de potes à squatter chez vous pendant quatre bonnes semaines pour assister aux matchs de la Coupe du Monde. Mener la grande vie quoi ! Pour compléter cette parfaite panoplie du fanatique du ballon rond, Electronic Arts a pensé que sortir un jeu dédié à la Coupe du Monde serait une idée juteuse... heu, judicieuse. Et puis l'éditeur avait une petite revanche à prendre, le gameplay de FIFA 98 ne nous avait, à l'époque, pas totalement convaincu, rappelez-vous. Alors, ce nouveau cru tient-il toutes ses promesses ? Pas tout à fait, à vrai dire. Ce n'est pas tant le contenu du jeu qui est à remettre en cause car de ce côté là, EA a fait du bon boulot : le soft propose 56 équipes dont 40 internationales et 16 formations légendaires, des options de jeu toujours aussi fournies, un mode Coupe du

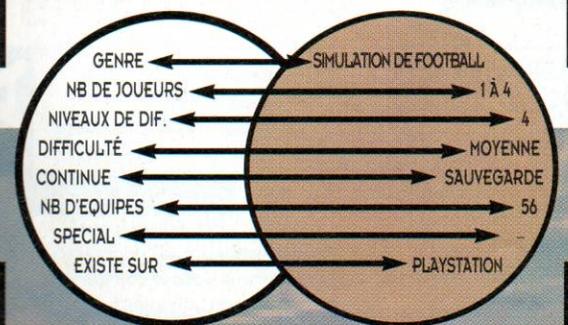
Monde parfaitement conçu et même des petits quiz sympathiques en guise d'interludes et histoire de vous faire patienter entre chaque période. Non, le problème est une fois de plus d'ordre technique. En fait, les défauts les plus marquants du précédent volet n'ont pas été corrigés. On retrouve les saccades du scrolling, les tirs et les accélérations manquent toujours autant de dynamisme même en mode rapide et l'inertie, un poil trop prononcée, rend les contrôles de balle délicats et moins instinctifs. Bref, si ce titre demeure globalement plus agréable que le précédent, on n'éprouve pas les mêmes sensations qu'en jouant à FIFA 98 PlayStation ou à ISS 64. C'est vraiment dommage car de nombreux autres aspects ont subi de très nettes améliorations, notamment la motion capture qui surclasse largement celle d'ISS et l'intelligence artificielle des équipes qui vous obligera à adopter un jeu beaucoup plus technique. Décidément, il ne manquait pas grand-chose à ce titre pour devenir un titre incontournable.



# COUPE DU MONDE 98



## fiche technique



Le mode Training permet de se familiariser avec les coups francs et les corners. Classique.

# Enlève tes moufles !

Si le gardien capte sans aucune difficulté les balles aériennes, parade de façon très spectaculaire et sort intelligemment de ses cages, il faut reconnaître qu'il a quand même un léger problème avec les tirs à ras de terre ! Le ballon lui passe un peu trop souvent entre les jambes. Snif, snif, vous ne sentez pas, il y a comme un parfum de bug dans l'air...

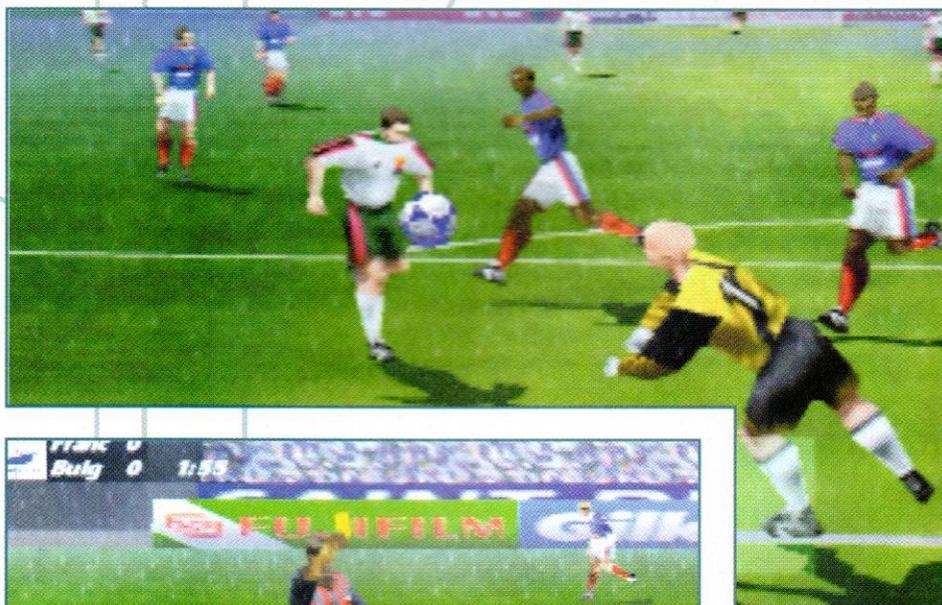


Un Ronaldo en accélération dans la surface de réparation, ce n'est jamais très bon pour le gardien...

**World Cup**  
First Round - Groupings

Group A	Croatia	Group E	Paraguay
	USA		South Africa
	Denmark		Iran
	Nigeria		Chile
Group B	Canada	Group F	Scotland
	Australia		Belgium
	Morocco		Austria
	Italy		Romania
Group C	Colombia	Group G	Saudi Arabia
	Japan		Brazil
	Spain		Netherlands
	Greece		Norway
Group D	Mexico	Group H	R Ireland
	Russia		Germany
	Tunisia		Argentina
	France		Cameroon

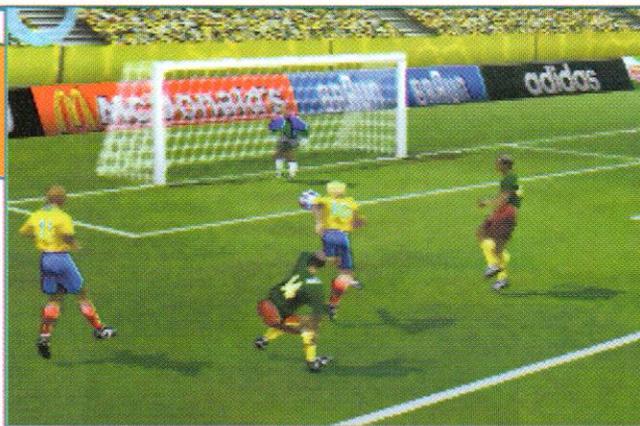
En mode Coupe du Monde, les résultats des matchs gérés par la console sont cohérents.



Dans cette version, l'arbitre est moins indulgent et n'hésitera pas à vous coller un carton jaune en cas de tacle agressif.



Après avoir tiré, il est possible de mettre un peu d'effet grâce au 3D stick. C'est assez efficace.



## Forces et faiblesses

### Pour

- Plus jouable que FIFA 98.
- 56 équipes internationales dont 16 formations historiques.
- Tous les joueurs et l'environnement de la Coupe du Monde.
- Une motion capture exceptionnelle.
- Une ambiance plus vivante.
- L'intelligence artificielle.
- Les options de management.

### Contre

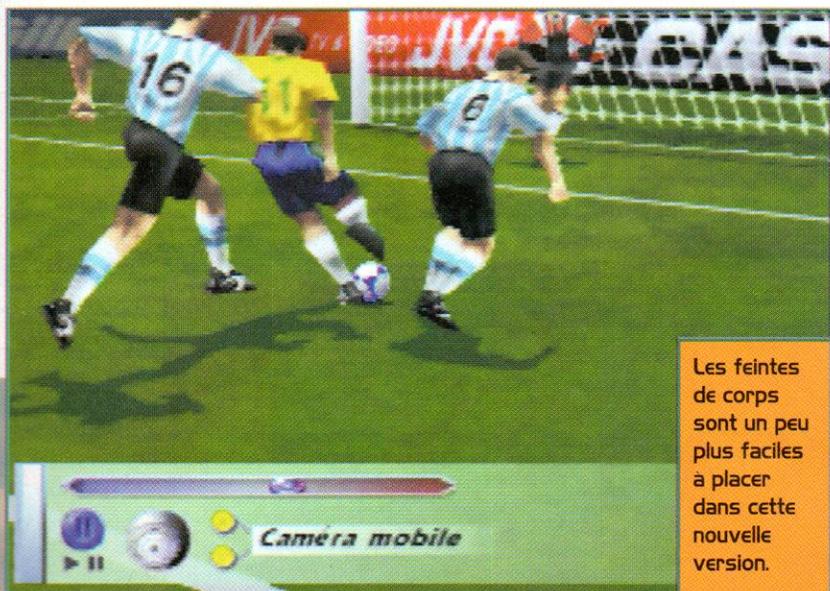
- Pas d'équipes de club !
- Un scrolling hyper saccadé.
- Des tirs un peu mous.
- Des accélérations peu convaincantes.
- Une inertie encore trop prononcée.
- Des effets météo bâclés.
- Un habillage un peu pauvre.



Une simulation complète mais des défauts techniques agaçants

## Une ambiance renforcée

Le stade est beaucoup plus vivant qu'auparavant. On voit les joueurs s'échauffer, exprimer leur joie de diverses manières ou encore consoler le gardien qui vient de se faire fataliser. Vous aurez même droit aux hymnes nationaux en début de match et à une petite cérémonie de clôture si vous remportez la Coupe du Monde. Cool.

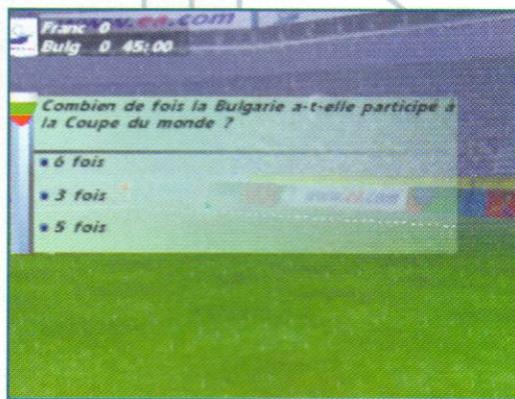


Les feintes de corps sont un peu plus faciles à placer dans cette nouvelle version.



# La même chose siou plaît !

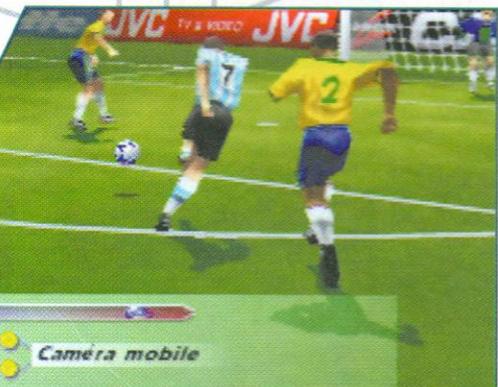
Ceux qui possèdent déjà FIFA 98 retrouveront, à quelques détails près, les mêmes options de management. Stratégies, formations, marquages défensifs, choix du niveau d'agressivité, choix des tireurs... Rien de véritablement révolutionnaire certes, néanmoins, les tacticiens du ballon rond sauront apprécier ce large éventail de choix.



A la mi-temps, vous pourrez jouer à question pour un champion !



Le système de coup franc reste inchangé. Il est toujours possible de doser l'effet ou d'opter pour plusieurs solutions de passe.



## NOTES



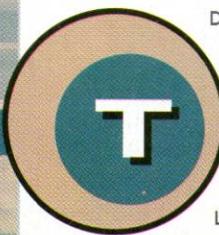
- 15** technique  
Le scrolling est toujours aussi saccadé. L'IA et la motion capture ont été améliorées. Peut mieux faire.
- 16** esthétique  
Un effet de flou encore trop prononcé mais une modélisation parfaite des joueurs et des stades.
- 15** animation  
Cette note sanctionne le scrolling parkinsonien. La motion capture est, elle, époustouflante de naturel.
- 16** maniabilité  
Ouf, c'est un petit peu plus maniable que FIFA 98 malgré une inertie encore trop prononcée.
- 16** sons  
Une ambiance sonore réaliste et dynamique. Le commentateur n'annonce toujours pas le nom des joueurs...
- 16** durée de vie  
56 équipes, des options complètes et un jeu technique. Voilà qui devrait satisfaire les pro. du ballon virtuel.
- +** plus  
La motion capture. Une IA de haut niveau.
- moins  
Argh ! Le scrolling saccadé. L'inertie des commandes.

**Intérêt** **7/10**

AVIS



Coupe du Monde 98 est une bonne simulation de foot. Le jeu est complet, plutôt spectaculaire, dispose d'une IA très convaincante mais souffre de petits défauts techniques qui, en s'accumulant, finissent par pénaliser le gameplay. Même si ce n'est pas dramatique, ça empêche Electronic Arts d'accéder à la consécration sur la machine de Nintendo. Rendez-vous en 99 !



Décidément, il faudra attendre la version 99 pour (peut-être ?) atteindre le sans faute auquel ce Coupe du Monde semblait promis. Certes, il surclasse la version précédente sur bien des points mais les quelques défauts de maniabilité montrent qu'il est encore largement perfectible. La version PlayStation risque encore une fois de le devancer. Heureusement, on s'amuse quand même...

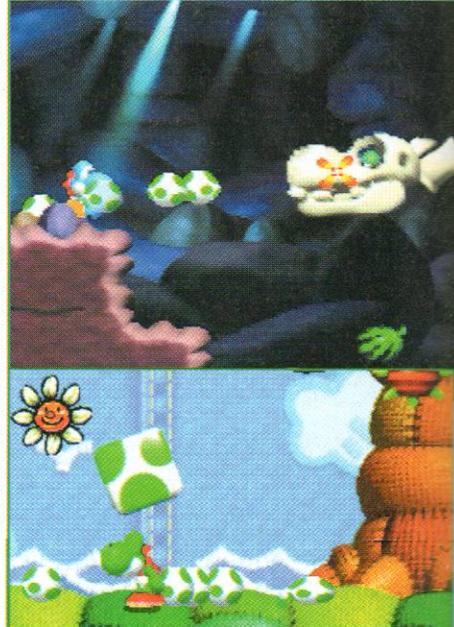
AVIS

**Le petit dragon au groin proéminent de chez Nintendo fait une entrée remarquée. Un soft parfaitement réalisé, trognon à souhait mais académique.**

**NINTENDO 64**

**A**llez, on peut vous favouer sans éprouver la moindre gêne, malgré la niaiserie ambiante de ce titre (du Bernard Minet en puissance), nous sommes tous plus ou moins tombés sous le charme du petit dragon de Nintendo. Même TSR, qui est plutôt un irréductible du Doom-like et dont le livre de chevet porte le titre évocateur d'American Psycho, a repris en coeur d'une voix suraiguë la musique super débile du générique du jeu ! Un grand moment ! Oui, Yoshi's Story est un jeu craquant. Le personnage a beaucoup de personnalité et le design 2D vraiment particulier évoque un livre d'enfant. Et, globalement, même si le concept reste éculé, on retrouve ici toute l'alchimie qui a fait jusqu'à présent la réputation des jeux du géant nippon, à savoir un gameplay hors du commun servi par une maniabilité et une réalisation sans faille qui exploite avec talent les capacités de la N64 (les effets de déformation et de transparence sont réellement impres-

sionnants). Difficile de faire la fine bouche dans ces conditions, surtout quand on a conscience du niveau des productions des éditeurs tiers sur cette bécane. Pourtant, il faut bien reconnaître que Yoshi's Story n'offre aucune réelle innovation. Il n'y a rien dans ce jeu que vous n'ayez vu auparavant. Pièges, monstres, bonus, vous ne risquez malheureusement pas d'être dépayés. Par ailleurs, l'action demeure invariablement identique du début à la fin : le joueur passe son temps à ramasser différents bonus afin de pouvoir ouvrir la totalité des niveaux (6 mondes en tout divisés chacun en 4 secteurs). Dans le genre original, on a connu plus inspiré n'est-ce pas ? Ce sont là les principaux défauts du soft. Mais, bizarrement, la sauce prend. La bonne humeur que dégage ce jeu prend le dessus et on rentre dedans assez rapidement, notamment grâce à des niveaux nombreux et plutôt bien conçus et à une jouabilité exempte de tout reproche. Alors, franchement, si on est un mordu de plates-formes, pourquoi se priver ?



Ces cubes renferment des oeufs qui vous serviront de projectiles contre vos adversaires.

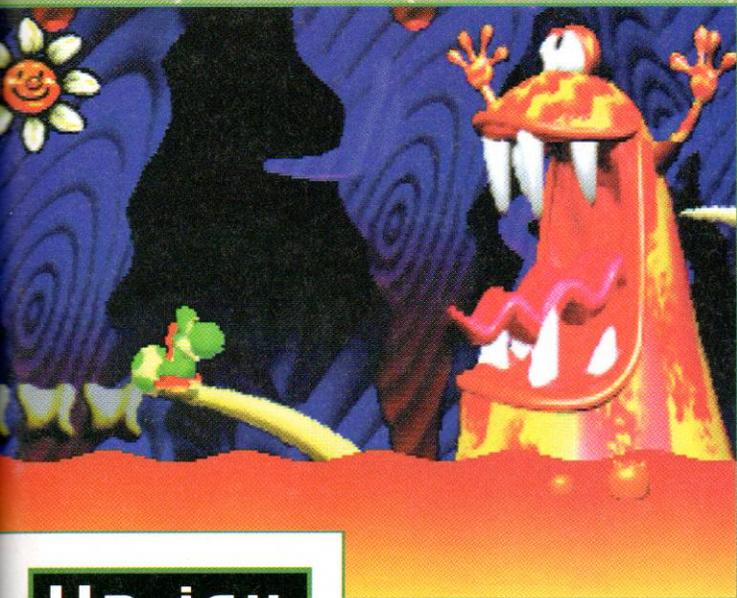
# Yoshi's Story

### fiche technique

GENRE	←	→	PLATE-FORME
NB DE JOUEURS	←	→	1
NIVEAUX DE DIF.	←	→	AUCUN
DIFFICULTÉ	←	→	MOYENNE
NB DE NIVEAUX.	←	→	24
CONTINUE	←	→	6
SPECIAL	←	→	COMPATIBLE AVEC LE VIBREUR
EXISTE SUR	←	→	RIEN D'AUTRE

Il existe des épreuves qui, vous rapporteront de précieux bonus en cas de réussites. A vous de les découvrir !





Des graphismes 2D somptueux et une réalisation irréprochable. On reconnaît la patte de Miyamoto.

## Les règles du jeu

Passer d'un monde à l'autre ? Fastoche, il vous suffit de collecter 30 fruits. En jouant de cette manière, vous pourrez finir le jeu très

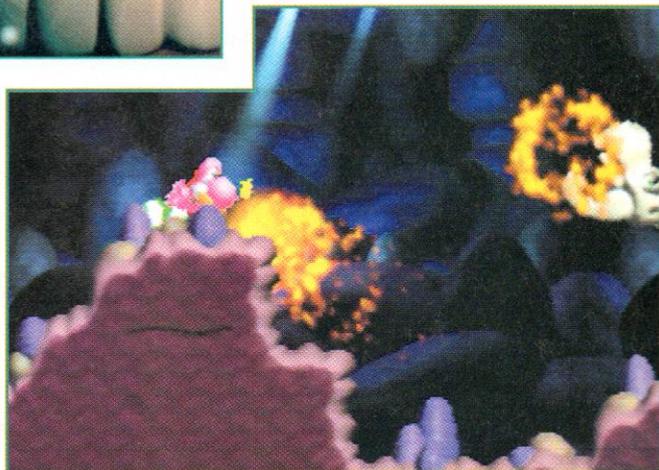
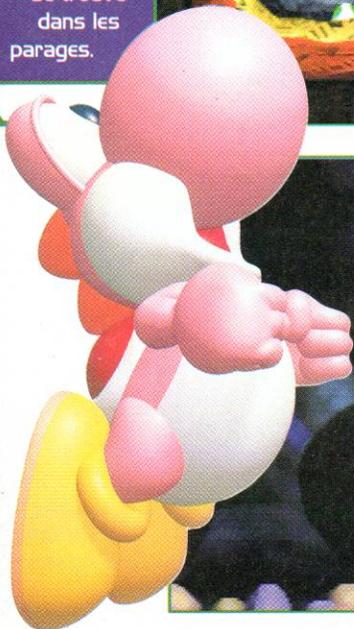
rapidement mais vous risquez de passer à côté de pas mal de choses. Il faut savoir que chaque zone se divise en 4 secteurs, comme le premier niveau en fait. Afin de faire apparaître les secteurs 2, 3 et 4 des niveaux suivants, il n'y a pas 36 solutions, vous devrez impérativement dénicher à chaque fois un gros cœur rouge. C'est loin d'être évident surtout à partir du troisième monde : les niveaux devenant particulièrement vastes, il vous faudra en explorer les moindres recoins. Enfin, chaque stage complété sera sauvegardé automatiquement par la machine dans le mode Challenge. Libre à vous ensuite d'y faire un tour et de flatter votre ego en établissant un super record.



**Un jeu de plates-formes classique mais efficace**

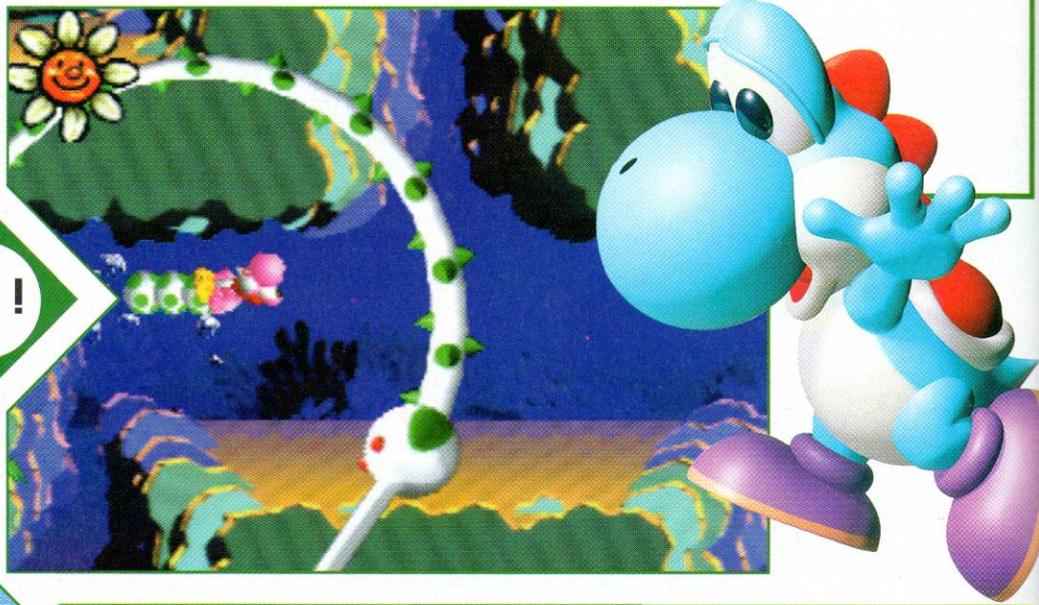


Quand vous voyez ce clébard, c'est qu'un passage secret se trouve dans les parages.



Éviter ce dragon cracheur de feu est un jeu d'enfant finalement. Mais bon, c'est vrai que je suis assez surpuissant.

Petites frappes !



Dans certains niveaux, vous aurez la possibilité de vous métamorphoser en oeuf supersonique pour atteindre les endroits normalement inaccessibles.

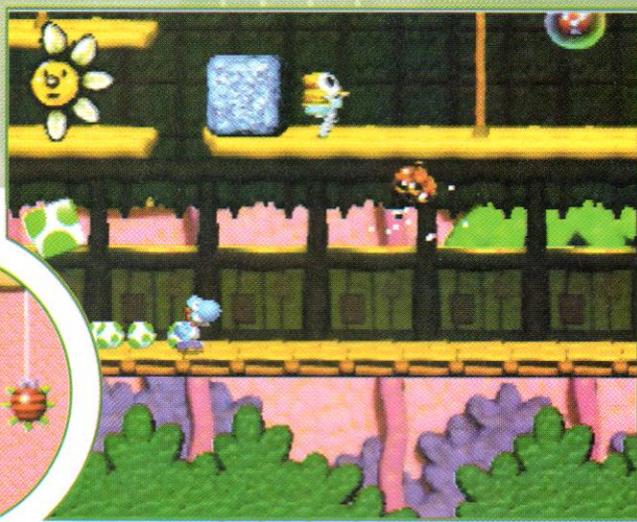
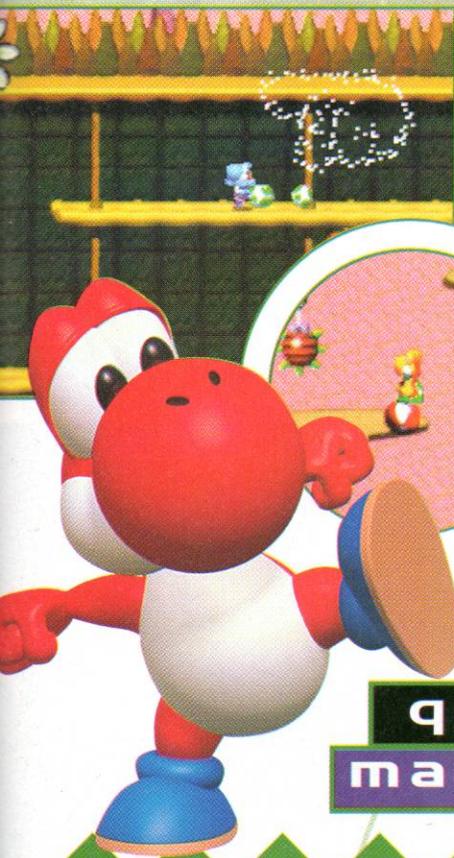


Dans Yoshi's Story, il y a autant de Boss qu'il y a de mondes, soit 6, si vous avez bien suivi. Dans la grande tradition des jeux de plates-formes, ces derniers possèdent tous un talon d'Achille et utilisent des techniques bien fourbes pour se préserver de vos attaques. En règle générale, une fois leur point faible découvert, trois ou quatre coups bien placés suffiront à avoir raison d'eux. Tss, too easy surtout avec les indices !



Vous avez déjà piloté un sucre d'orge ? Sautez sur sa tête pour aller vers le haut ou sur sa queue pour aller vers le bas !





**Un soft mignon  
tout plein  
qui devrait plaire  
malgré son manque  
d'innovation**

**Original ? Et alors !**

Surfer sur une feuille, utiliser un parapluie pour planer, voyager à dos de dragon ou diriger une plate-forme à hélice... C'est vrai, Yoshi exploite tous les poncifs du genre sans véritablement faire preuve d'originalité. Mais le jeu est attachant. Le style graphique vraiment recherché, le gros nez de Yoshi et ses adorables mimiques y sont certainement pour quelque chose mais c'est incontestablement la qualité du gameplay qui fait, une fois de plus, la différence avec les autres productions. N'oublions pas qu'aux commandes, il y a quand même Miyamoto...



**NOTES**



**17**

technique

**technique**

De la 2D certes mais quelle définition ! De beaux effets de transparence et de déformation.

**17**

esthétique

**esthétique**

Un design mignon tout plein, un univers très coloré et une 2D qui ne manque pas de relief.

**16**

animation

**animation**

La vitesse de jeu est un peu plus lente que celle de la version japonaise. Des attitudes très cartoon.

**18**

maniabilité

**maniabilité**

C'est un jeu Nintendo, la bête répond donc au doigt et à l'oeil ! Commandes instinctives.

**16**

sons

**sons**

Une ambiance sonore super débile et des musiques d'une qualité exceptionnelle pour une cartouche.

**15**

durée de vie

**durée de vie**

24 niveaux bien construits mais une action assez répétitive qui pourra lasser les moins persévérants.

**+**

plus

**plus**

Un univers tout mini. Techniquement réussi.

**-**

moins

**moins**

Une action peu variée. Rien de révolutionnaire.

**Intérêt**

**7/10**

**AVIS**



Classique mais efficace. Voilà qui définit à merveille ce titre de Nintendo. Peu de surprises en définitive mais une action soutenue, une ambiance rigolote, des niveaux assez nom-

breux et une réalisation à la hauteur des 64 bits de la machine. On s'amuse et c'est là le principal. Un soft à posséder pour peu qu'on soit un fan de plates-formes.



Le malheur, avec Nintendo, c'est qu'ils font PLEIN de jeux à l'esprit super enfantin, au détriment d'autres merveilles minoritaires comme GoldenEye 007. Alors, bien sûr, Yoshi est super mignon, il pousse des tas

de cris idiots qui raviront votre petite amie. Mais pour qui est ce jeu ? Pour elle à qui l'aspect mignon plaît beaucoup ? Ou pour vous, seul capable de relever pour elle le défi de la difficulté trop élevée ? (NDLR : Gros Macho)

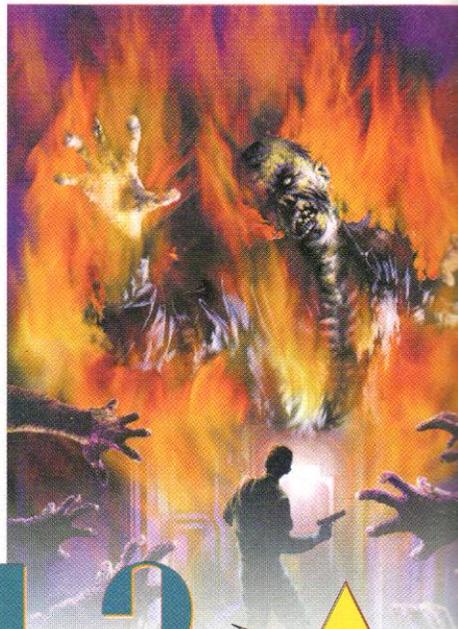
**AVIS**

“Resident Evil...” Le nom résonne encore avec cet écho grave propre à la voix-off de l'écran titre. Et il retentit de nouveau avec un “two” inquiétant qui s'en échappe dans un soupir pour vous signaler que ça y est... Vous reprenez du service !

PLAYSTATION

Impossible de parler de Resident Evil 2 sans revenir ne serait-ce que sommairement sur le premier épisode. C'est en effet ce précédent opus qui, débarquant dans le milieu somme toute assez sage du jeu vidéo, s'est imposé à grands coups de fusil à pompe et de zombis titubants. La suite s'est faite attendre, un peu, presque beaucoup... Et puis le jeu est enfin là. Première constatation : les zombis se sont multipliés. De la maison perdue au milieu de la forêt de Raccoon City, vous passez directement au centre ville, et là, la population est évidemment plus importante. On a vraiment l'impression de faire partie d'un remake de La Nuit Des Morts Vivants. Capcom ayant apparemment appris que la plupart des joueurs du premier Resident avaient recommencés le jeu plusieurs fois (entre autres pour voir les différentes fins), a mis en place un système de scénarii parallèles,

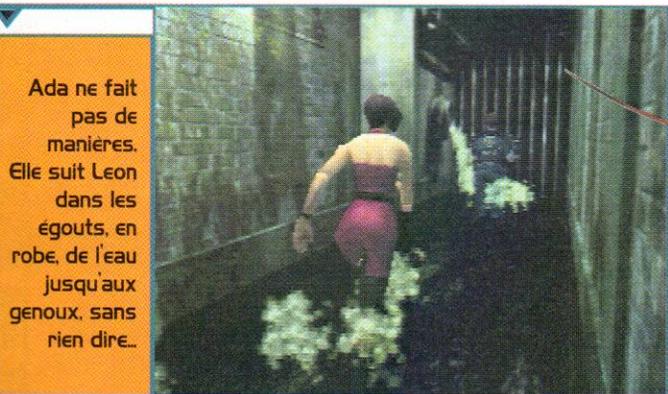
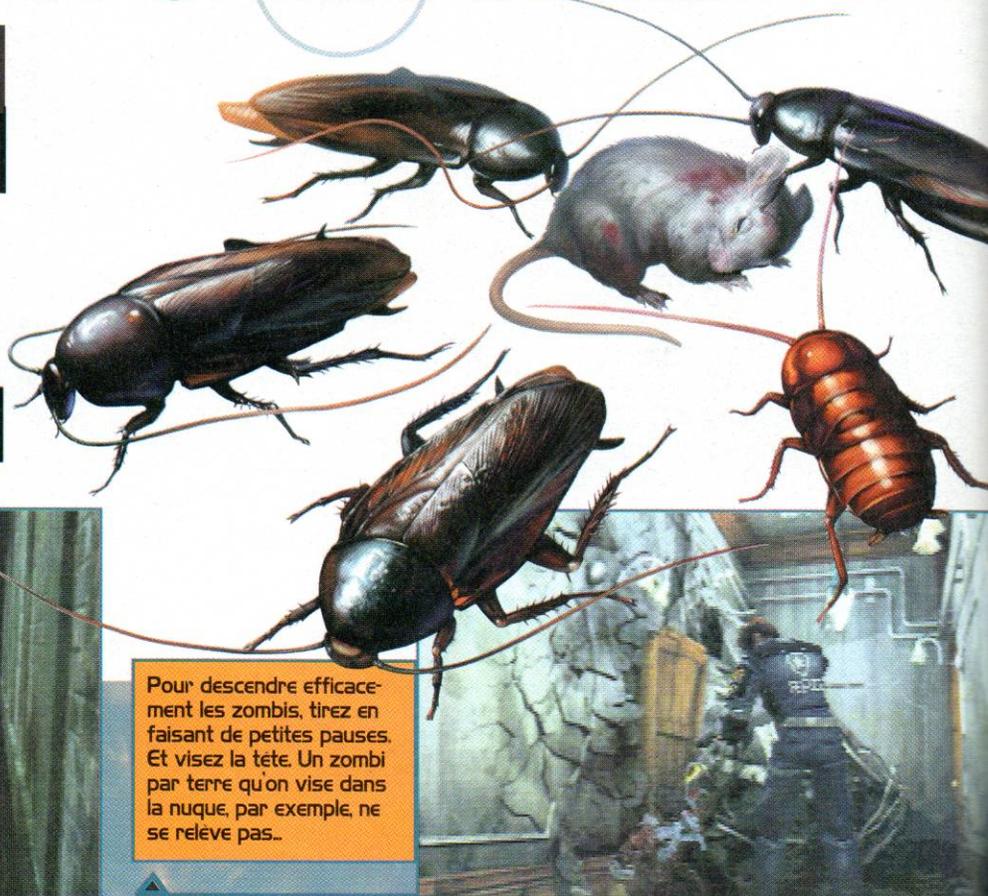
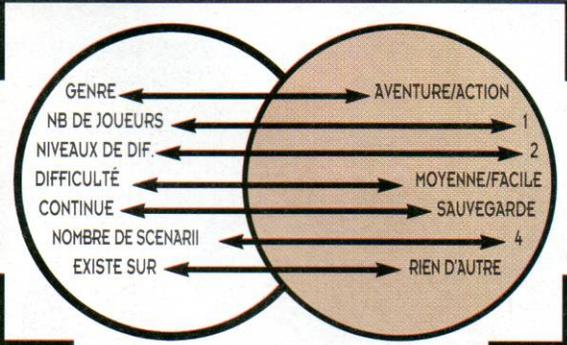
vous faisant jouer successivement avec les deux héros, Claire et Leon. Un CD pour chacun des personnages, deux scénarii associés à chacun... On recommence l'aventure en se retrouvant dans la même ambiance, les mêmes décors, mais les différences sont tout de même conséquentes et le “replayability”, comme on dit en anglais, a été pensé de façon efficace et intelligente. Dans Resident Evil 2, l'action est soutenue et les armes, nombreuses, vous permettent de faire exploser zombis, lickers et autres créatures mutantes avec une rare jubilation. Le scénario, aussi glauque que celui du premier, vous permet d'incarner durant de courts moments des personnages secondaires : Sherry, la petite fille des inventeurs du G-Virus, ou bien Ada revenue chercher à Raccoon City son amant... Fascinant et extrêmement bien réalisé, Resident Evil 2 tient donc toutes ses promesses. Un jeu fort et sublime qui se démarque plus que tout autre par son ambiance incroyablement prenante.



# Resident Evil 2



## fiche technique



Ada ne fait pas de manières. Elle suit Leon dans les égouts, en robe, de l'eau jusqu'aux genoux, sans rien dire...

Pour descendre efficacement les zombis, tirez en faisant de petites pauses. Et visez la tête. Un zombi par terre qu'on vise dans la nuque, par exemple, ne se relève pas...

## Présentation des personnages et mise en place de l'intrigue



Dès l'intro le scénario de Resident apparaît clairement. On y découvre que la ville de Raccoon City a été ravagée par un virus, et que la quasi totalité des habitants a été transformée en zombis. Débarquent dans cet enfer Leon Kennedy et Claire Redfield, soeur du célèbre Chris (c'est un prénom de héros ça, on n'y peut rien). Une subtile idée de scénario sépare nos deux protagonistes dès le début de l'aventure, leur réservant à chacun un CD. En jouant avec ces deux personnages, vous allez découvrir les mystères qui se cachent derrière cette épidémie : la mise au point du G-Virus par William Birkin, les intérêts d'Umbrella dans l'affaire, les implications du shérif Bryan, la transformation subie par ledit William qui s'est injecté son propre virus, la façon dont réagit Annette, sa femme, ou encore Sherry, leur petite fille de douze ans... Les fils de l'intrigue se dénouent toujours un peu plus et vous permettent de vivre l'aventure d'une façon encore plus intense. Vous finissez vraiment par vous sentir impliqué à 100 %.

Les corbeaux ne supportent pas qu'on emprunte leur couloir. Et ils vous le font savoir.

Méfiez-vous des bestioles que crache ce boss. Quand elles s'accrochent à vous, bougez votre paddle dans tous les sens - la croix de direction hein, pas le pad en lui-même - pour vous en débarrasser.

## Un jeu d'ambiance où le maître mot est terreur

### L'art de l'esquive : primordial

À tous ceux qui pensent que RE2 est un jeu bourrin où il suffit de savoir appuyer sur la détente d'une gâchette, je réponds : "Mmmtsss". En effet, vous allez rapidement vous rendre compte qu'il y a pas mal de petites techniques à mettre au point, en tout cas si vous essayez de terminer le jeu en rang A ou B. Je m'explique. Lorsque vous terminez RE2, un écran affiche le temps que vous avez mis et vous donne un "rank" (A c'est parfait, B c'est très bien, C ça l'est moins, etc.). Le truc, c'est que pour avoir droit à un rang élevé, il faut terminer le jeu dans les 3 heures (rank B) ou dans les 2h30 (rank A) en évitant d'utiliser les spray, les armes trop puissantes et en limitant le nombre de sauvegardes. C'est assez sauvage, c'est vrai, mais c'est comme ça. Ainsi, si vous voulez faire comme ce fou que je connais et qui l'a terminé avec le flingue de base sans sauvegarder (j'ai des copains un peu acharnés), vous avez intérêt à mettre au point votre système d'esquives. Dites-vous bien une chose : il est inutile de buter tous les monstres qui se trouvent dans le jeu. Il n'y a pas de score à la clé, ils sont juste là pour vous bloquer le passage. Apprenez simplement à les éviter. Évaluez les distances, échappez-leur selon un angle de 90° et laissez-les happer le vide. Ce n'est pas pour rien que, dès le début du jeu, les zombis sont disposés de façon à ce que vous appreniez à slalomer entre eux. Lorsqu'il y a décidément trop de monde, éclatez un ou deux streams et foncez. Nettoyez seulement les endroits où vous êtes condamné à revenir souvent.

"Ninsite pas mec, t'as aucune chance avec moi..."

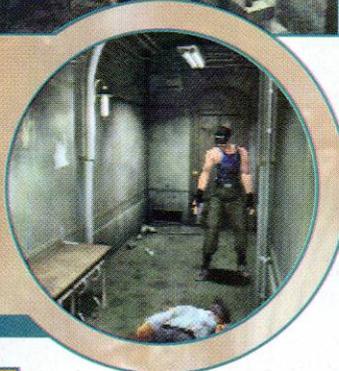
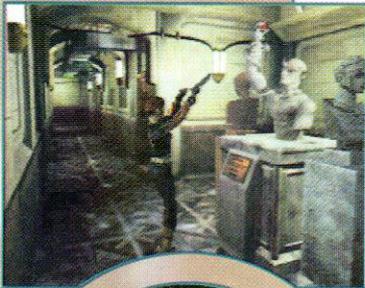




Ci-git le shérif Irons, représentant de ses propres intérêts avant ceux de la loi..

## Histoire de changer de peau

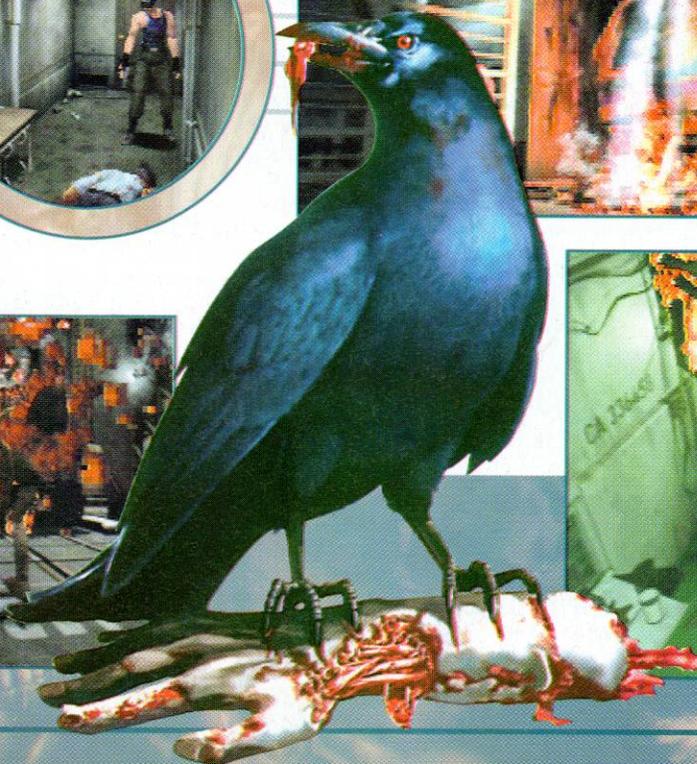
Il est possible de récupérer de nouveaux vêtements et de nouvelles armes, et cela assez rapidement. Pour ce faire, commencez le jeu sans ramasser un seul objet (aucune munition donc). Si vous respectez cela, vous découvrirez un zombi habillé d'une veste jaune dans l'allée en contrebas, juste avant l'entrée du commissariat. Une fois que vous le voyez, c'est bon, vous pouvez ramasser de nouveau tout ce que vous voulez. Récupérez alors des munitions (le plus pratique c'est d'aller prendre celles qui se trouvent près de la machine à écrire, dans le hall central du commissariat) et vous retournez voir "yellow zombie". Là, vous vous apercevez que le bougre est assez résistant. Si vous la jouez gros bourrin (comprenez "si vous tirez vos balles de loin et sans interruptions"), vous allez devoir vider au moins deux chargeurs. Une autre technique prévaut. Vous attendez que le zombi soit proche de vous, vous tirez une balle, attendez un peu (c'est important), en tirez une autre, vous reculez juste ce qu'il faut pour qu'il ne vous attrape pas et ainsi de suite. Balancer des bastos à la queue leu leu représente un trop grand gâchis. En utilisant cette méthode, vous devriez avoir besoin d'un maximum de 17 balles pour le descendre. Ceci fait, récupérez la clé spéciale qu'il avait sur lui et rendez-vous dans la chambre noire, là où vous pouvez développer des photos (section nord-ouest, au "first floor" du commissariat). Ouvrez l'armoire et là miracle, vous avez de nouvelles fringues à disposition. Deux tenues différentes pour Leon (en plus il tient son flingue d'une main maintenant), et un ensemble plus une nouvelle arme pour Claire. Classieux, non ?



N'hésitez pas à fouiller les cadavres. Vous ferez quelques découvertes intéressantes.



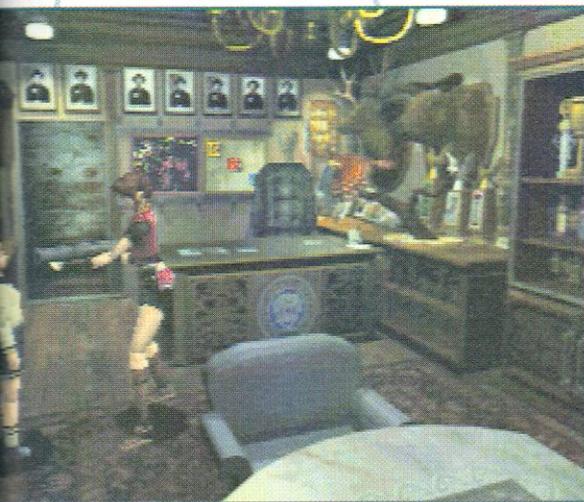
Plus un zombi est grand... plus il tombe de haut !



**Si le stress  
ne vous  
tue pas,  
quelque  
chose  
d'autre le  
fera...**



La pauvre Sherry en voit de toutes les couleurs : elle affronte chiens et zombies sans arme, se fait contaminer, ses parents meurent... Heureusement que Claire est là.



## Petits conseils comme ça, en passant...



du comptoir étant super dead, il ne bloque plus le passage...

En laissant un zombi s'approcher de vous et en reculant avec le bon timing, il arrive que ce dernier vous tombe dans les jambes. Cela peut parfois être une bonne chose car vous lui éclatez alors la tête sans qu'il puisse rien faire. Évidemment, vous encaissez quelques dommages... À noter que quatre balles tirées consécutivement sur un zombi le font automatiquement tomber.



Pour toucher les chiens, il faut tirer normalement, à l'horizontale, même si on a l'impression que les balles vont passer au-dessus d'eux. Attendre qu'ils vous sautent dessus est plus efficace mais aussi plus dangereux.



rière du corps continuant à vous attaquer en rampant par terre.

Dans la boutique du marchand d'armes, récupérez les munitions puis, lorsque les zombies attaquent, sortez par la porte du fond. Revenez immédiatement : les morts vivants sont disposés un peu partout dans la pièce. Butez celui à droite, derrière le comptoir, puis ressortez. Entrez de nouveau et allez récupérer l'arme sur le corps du marchand. En speedant et en esquivant correctement les zombies restants, vous pourrez ressortir de la pièce sans problème. Le zombi



Des morts vivants qui se déplacent en groupe, à la queue leu leu ou les uns juste à côté des autres, n'attendent qu'une chose : qu'on les pousse. Il peut parfois être profitable de se faire attraper par le premier zombi car en se dégageant, votre perso le bouscule et ceux qui suivent tombent comme des dominos. Une technique à utiliser lorsqu'on se trouve à court de munitions.



Pour utiliser le fusil à pompe, attendez que les zombies soient regroupés. C'est une arme extrêmement efficace à bout portant et vous pourrez faire trois ou quatre cartons d'un coup. Attention toutefois, car il arrive que ceux touchés soient coupés en deux, la partie supérieure du corps continuant à vous attaquer en rampant par terre.

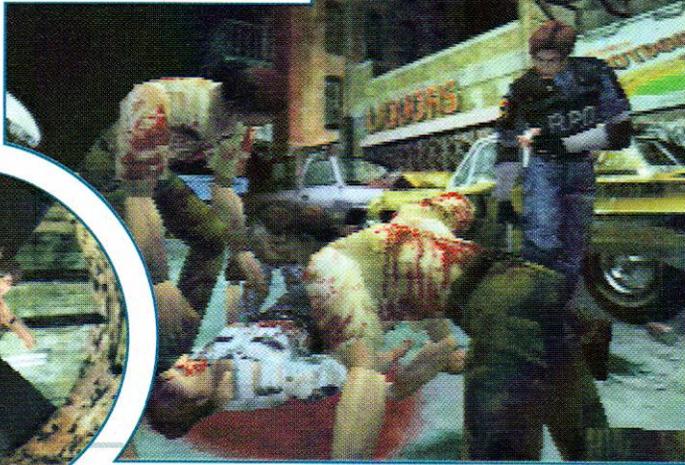
En terminant le scénario de base de Claire, vous ouvrez le scénario secondaire de Leon. Et vice-versa.

## Réticences et précisions

RE2 est une bombe, c'est vrai, mais la perfection n'existe pas et on est en droit de préciser certaines petites choses. Première constatation : l'effet de surprise est passé, et ce nouvel épisode ne fait plus aussi peur que le premier opus. Evidemment, il faut avoir beaucoup joué à Resident 1 pour s'en apercevoir. Les petits nouveaux feront donc, fort logiquement, encore pipi dans leur culotte. Ici, la quantité astronomique d'ennemis nuit presque à l'angoisse qu'on peut éprouver à l'idée de les rencontrer. Dans le Resident original, je me rappelle être resté immobile en entendant le bruit des griffes des chiens sur le sol, je me souviens du froid qui m'est entré dans l'estomac lorsque j'ai aperçu pour la première fois les araignées géantes... Dans RE2, c'est plus du : "Bon, de toute façon il va y avoir du danger, donc on fonce, on blaste et après on voit ce qui reste". Notons également que les musiques semblent être un chouïa moins stressantes que dans le premier opus. Autre point à signaler : le principe de multi-scénarii. Le système d'aventures parallèles est une bonne chose, mais on est en droit de se demander si un jeu plus long (qui tiendrait sur les deux CD), plus difficile et qu'on n'aurait pas besoin de recommencer trente-six fois n'aurait pas été un choix plus judicieux. Finissons enfin avec le côté "générations spontanées" des monstres. Vous nettoyez un endroit, en toute logique les monstres ne peuvent y revenir, et néanmoins vous en trouvez à nouveau un peu plus tard. C'est un peu l'effet de surprise contre le réalisme... Des réticences sans grande incidence, donc, qui ne remettent en aucun cas en cause la qualité hors du commun du jeu.



"On joue à chat, dis ? C'est moi qui essaye de t'attraper..."



Quand les zombies font mumuse entre eux, le mieux c'est de ne pas les déranger.



## Trop facile Resident 2 ?

Hunk est un des soldats d'Umbrella qui vient récupérer le G-Virus auprès de William Birkin, au milieu du jeu, pendant une cinématique. Pour jouer avec, il faut terminer les scénarii de Claire et Leon en obtenant à chaque fois un rank A. Sa mission - aller des égouts au deuxième étage du commissariat - se révèle franchement difficile. Si vous la menez à bien, dites-vous que vous avez rendu service à Umbrella, la société sans scrupules instigatrice de toutes ces expériences. Détenant le nouveau G-Virus, elle préparera sans doute d'autres surprises pour l'avenir (la suite, la suite !)...



# NOTES



17

## technique

Comme dans le 1er épisode, les persos en 3D évoluent dans des décors fixes de toute beauté.

17

## esthétique

L'ambiance fin du monde est formidablement retranscrite...

17

## animation

Les persos ont un petit côté raide mais pas gênant. Certains monstres sont très bien animés.

16

## maniabilité

Il faut savoir courir, viser, esquiver... Des commandes simples qui réclament sang-froid et précision.

17

## sons

Musiques stressantes à souhait, grognements, bruits sourds... C'est trop bien d'avoir peur !

15

## durée de vie

Le jeu est facile... sauf si on essaie d'obtenir un rang élevé pour jouer avec les persos cachés.

+

## plus

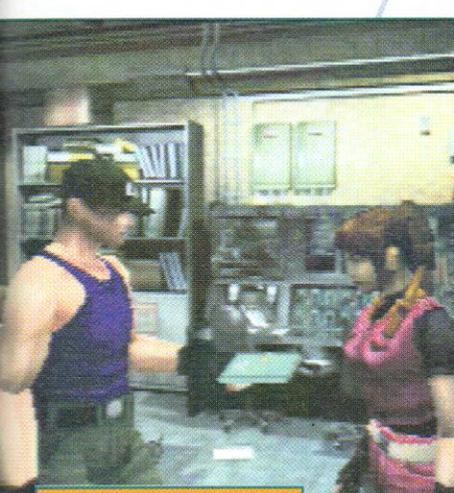
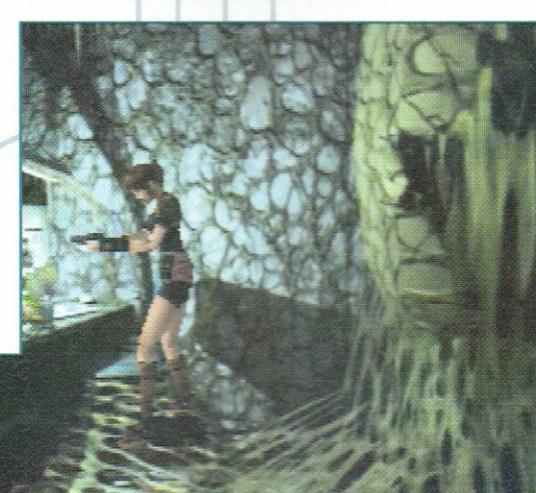
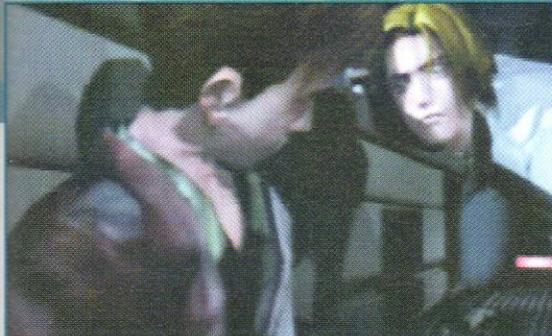
L'ambiance et son côté gore sans concessions. Un jeu techniquement très abouti.

-

## moins

Un peu facile dans l'ensemble. Voir encadré "réticences et précisions".

Intérêt **8/10**



A l'intérieur du commissariat, il est normal de tomber sur des zombis-flics...



Claire récupère le journal de son frère. Petit moment de nostalgie...

### Gros chiffres et gros sous

Depuis sa sortie au Japon, le 29 janvier, Resident Evil 2 s'est vendu à plus de trois millions d'exemplaires (environ deux millions au Japon et 1 million aux Etats-Unis). La promotion d'enfer qu'a mise en place Capcom pour ce titre-phare (quelques 30 millions de francs ont été dépensés en spots publicitaires, pubs magazines, etc.) a permis les précommandes d'environ 150 000 exemplaires et la vente effective de plus de 380 000 unités dès la première semaine de mise sur le marché du jeu, au Japon. Avec la sortie européenne de RE2, on peut supputer que le nombre de jeux vendus devienne encore plus astronomique.



AVIS



Resident Evil 2 fait partie de ces réalisations somptueuses vouées à un succès planétaire. S'essayer à un jeu pareil, c'est sacrifier quelques dizaines d'heures de sa vie au plaisir ludique le plus absolu et n'être en fin de compte déçu que parce que le jeu a une fin. Un jeu mortel...



Peu de jeux peuvent rivaliser avec Resident Evil 2. Une fois encore la version française bénéficie d'un sous-titrage plutôt réussi. Toutefois on vient à bout de cette suite trop facilement, sans doute Capcom a-t-il préféré faire un produit plus "grand public". Néanmoins, le tout reste génial !

AVIS



# Forsaken

EDITEUR..... ACCLAIM

GENRE..... SHOOT 3D

Descent partait d'une excellente idée, mais son adaptation sur PlayStation faisait plutôt pitié tant elle était saccadée. Forsaken annonce le renouveau du genre !

PLAYSTATION

A

près une apocalypse dans les règles de l'art, la Terre est devenue, en grande partie, un désert vitrifié. Quelques humains ont pu s'expatrier dans la galaxie peu avant l'holocauste et après la propagation des radiations. Des dizaines d'années plus

tard, plusieurs d'entre eux devenus des chasseurs de primes et formant une racaille galactique reviennent sur la planète-plus-très-bleue. Leur but : se faire une fortune en récupérant matériels et ressources sur des sites depuis longtemps abandonnés. Vous allez prendre le contrôle de l'un de ces 16 chasseurs, armé jusqu'aux dents, monté sur un "bike". Explorant les dédales de Forsaken, votre objectif sera de collecter un maximum d'or, tout en évitant de croiser trop de concurrents. Le jeu se déroule donc en vue subjective, dans un univers entièrement en 3D, bonus et ennemis compris. A votre disposition vous aurez des armes

de type rayon, de type missile ainsi que de la nitro et divers bonus pour renforcer votre puissance de feu, vos boucliers... Bref, l'embaras du choix. Les niveaux sont variés, sur le plan graphique, architectural mais aussi dans ce qui vous est donné à faire. Autant dire que

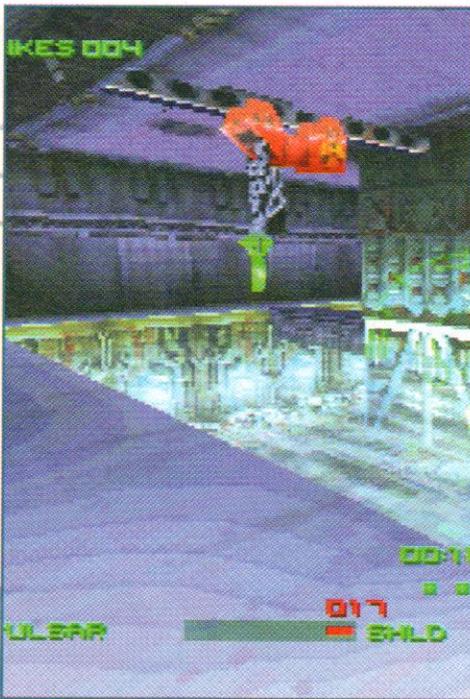
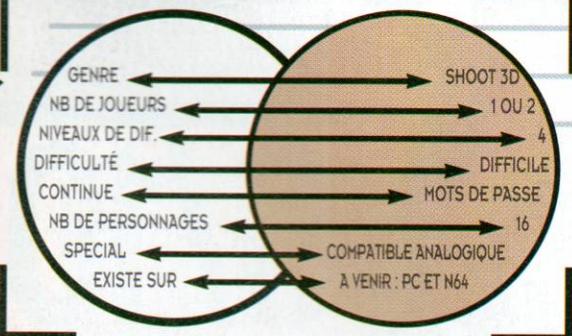
Forsaken vous réserve un challenge plus qu'intéressant, si tant est que vous soyez capable de vous repérer dans ces dédales tridimensionnels sans y choper une gerbe d'enfer...

Il est maniable, autant avec un paddle classique qu'analogique, et sa technique hors-normes est véritablement agréable. A deux joueurs, c'est une course poursuite et un jeu de cache-cache permanent. Par ailleurs, l'IA des ennemis en solo est très satisfaisante. Probe nous livre ici une de ses meilleures pièces, que les fans d'exploration, de shoot et d'univers 3D se doivent d'expérimenter ! Pour moi, Forsaken donne au killer 3D un tout nouveau sens !



# Forsaken

## fiche technique



Ce passage hautement radioactif vous obligera à aller sous l'eau pour ne pas en souffrir, mais une salle secrète se trouve alentours...

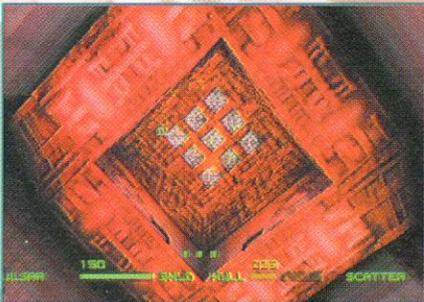


Vous croiserez d'autres chasseurs de primes à de nombreuses reprises, en approchant la fin des niveaux. Ils sont coriaces, et lâcheront des bonus type or ou cristaux.

**Forsaken annonce  
le renouveau  
des shoots en  
vue subjective**

**L'astuce**

Dans ce niveau, vous serez confronté à une série de codes de couleur rouge, verte puis bleue.

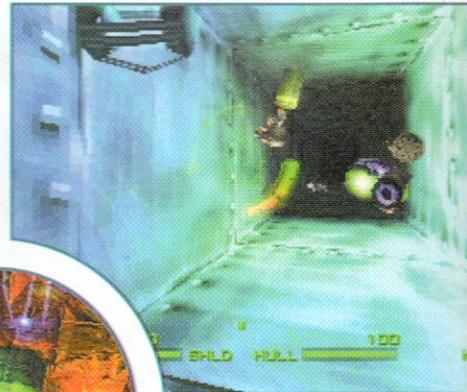


Cherchez les diagrammes à 9 cases plaqués au sol ou au plafond. Retenez la séquence d'allumage...



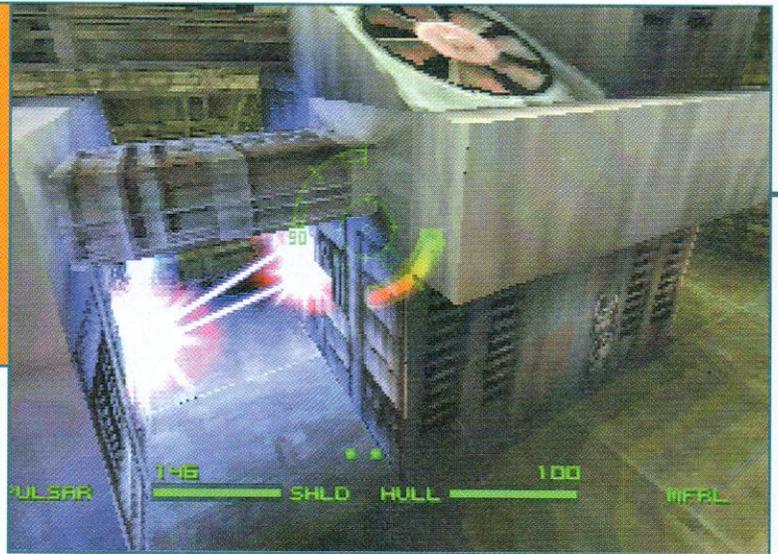
... et appliquez-la en tirant sur les touches correspondantes pour déverrouiller les accès.

Si vous collectez 10 lingots comme celui-ci, vous gagnez une vie supplémentaire.





Si vous désirez traverser cette barrière laser avant de la désactiver, veuillez à être au max de votre vie.



**Une technique époustouflante, des niveaux variés, un challenge d'enfer**



Les 16 persos du jeu ont des caractéristiques et un historique variable. Choisissez bien le votre, vous allez parcourir tous les niveaux avec lui.



## L'artillerie du futur

Rayons ou missiles, Forsaken met à votre disposition des armes très visuelles. En voici quelques exemples.



Golden Globe



Mug



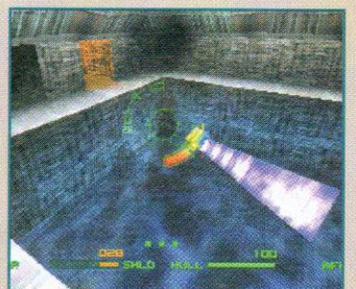
Scatter



Suss-gun



Mrfi



Solaris



## A deux, c'est mieux

Le mode deux joueurs en écran splitté est assez particulier, en grande partie à cause du principe même de Forsaken. Les arènes fourmillent de planques et de tunnels, et les différents points paramétrables de ce mode le rendent fort intéressant. A condition toutefois que les deux joueurs sachent se repérer dans les dédales 3D.



Les turbulences à craindre à cet endroit peuvent vous faire perdre votre sens de l'orientation.

Des cristaux sont cachés un peu partout dans le jeu. Si vous les retrouvez tous, vous pourrez vous en vanter !



19

### technique

Fluide, lumineux et gouraud-shadé de partout, effets spéciaux et moteurs 3D sont quasi parfaits.

16

### esthétique

Un peu trop disco parfois, mais des textures magnifiques. Les ennemis sont, eux, peu impressionnants.

17

### animation

Moteur fluide, profondeur de champ parfaite, mais de rares saccades et en plus un léger manque de rapidité.

17

### maniabilité

Vu l'univers 3D complètement libre et les possibilités des appareils, après une courte adaptation tout roule.

15

### sons

Les bruitages sont assez réussis, les musiques tapent un peu sur le système.

18

### durée de vie

La complexité et l'étendue de chaque niveau vous obligera à y rester environ 30 min. Mode 2 joueurs possible.

+

### plus

Une technique époustouffante. Mode 2 joueurs réussi, niveaux variés.

-

### moins

Injouable pour certains car vomitif. Réservé aux "gros" joueurs.

Intérêt

8/10

AVIS



Difficile, mais bien réglé, gigantesque mais passionnant, Forsaken est un chef-d'œuvre de technicité. Un ensemble de dédales que la liberté

totale de mouvements rend beaucoup plus inextricable que dans les Doom-like traditionnels. Si vous vous sentez capable de vous y repérer et de garder votre repas, foncez !



Si Forsaken n'avait pas cette petite tendance à rendre complètement malade le joueur le plus sain, sans doute serait-ce un pur chef-d'œuvre. Toutefois, il faut bien admettre que techniquement, le jeu est

impeccable, que les niveaux sont aussi longs que complexes et qu'il faut de nombreuses heures pour voir le bout du tunnel. Si l'on ne vomit pas entre temps...

AVIS



# Panzer Dragoon Saga

EDITEUR ..... SEGA

GENRE ..... ACTION-RPG

Après FF VII et ses 3 CD, Sega réplique avec Panzer Dragoon Saga et ses 4 CD ! L'histoire d'amitié entre un jeune garçon et un dragon peut commencer...

SATURN

**P**anzer Dragoon Saga, c'est un petit peu le renouveau de Sega. Bien sûr, ce n'est pas la révolution, mais un petit effort pour trouver de nouveaux concepts et pour les appliquer afin que le joueur sorte de ses ordinaires jeux d'aventure, d'action ou de réflexion. Et c'est plutôt agréable car ici le jeu regroupe les trois genres sus-cités. Edge, le jeune garçon qui se retrouve sur un site archéologique appartenant à l'Empire (maître du continent) fait une étrange découverte : une jeune fille prise dans la pierre. A peine est-elle extraite du sol que le site archéologique est attaqué par une force armée mystérieuse qui s'empare d'elle. Seul survivant, Edge est traqué et semble perdu jusqu'à ce qu'un dragon, créature mystique qui avait disparu de ces terres, vienne le sauver. Ayant choisi le jeune garçon comme maître et ami, le dragon l'accompagnera dans sa quête de savoir et de vengeance. Et pour cela, il faudra bien sûr se battre. De ce côté-là, pas de problème, puisque le dragon est une créature puissante qui s'adapte à toutes les situations. En phase de combats mêlant à la fois action et stratégie, le dragon devra affronter des adversaires organiques ou les machines de guerre de l'Empire. Il vous faudra alors découvrir les points faibles

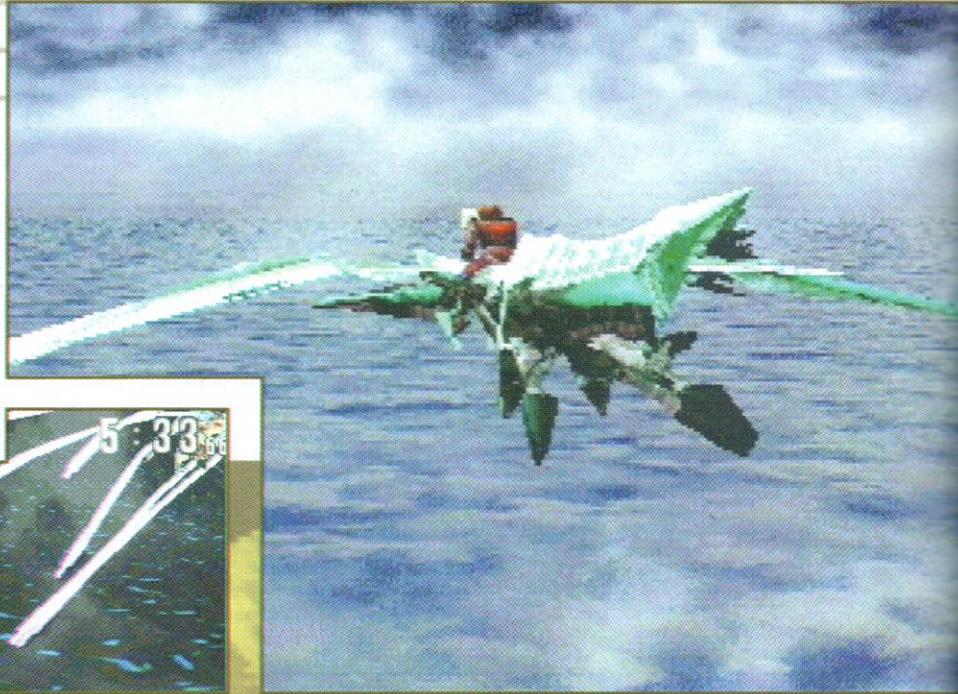
de chaque adversaire ainsi que ses tactiques de combats, afin de pouvoir attaquer par le meilleur angle et, surtout, sans avoir à subir trop de dommages. Car selon la morphologie de l'ennemi, vous ne pourrez être attaqué si vous vous retrouvez dans son dos ou sur ses cotés. Par ailleurs, il est aussi possible que l'opposant soit blindé à l'arrière mais très vulnérable à l'avant, ce qui vous oblige à le frapper de face mais vous expose ainsi à de dangereuses représailles. Tactique et graphiquement abouti, le mode combat devrait séduire par son originalité les joueurs les plus exigeants. Dans le mode aventure, nous restons, par contre, dans le domaine du très classique, avec toujours dans la peau d'Edge des explorations de villages et des discussions de villageois quelconques à la clef (le tout en anglais !). Cependant, lorsque vous êtes sur le dos de votre ami, la phase est bien plus intéressante car votre dragon peut alors entrer en communication avec divers éléments naturels ou créatures, comme des stèles qui fournissent quelques informations ou encore des animaux qui ouvrent des passages ou vous aident à avancer dans l'intrigue. Un jeu rempli de poésie, bourré de scènes cinématiques d'une grande qualité mais qui s'avérera un peu court. Mais tellement beau...



# Panzer Dragoon Saga

### fiche technique

GENRE	←	→	ACTION-RPG
NB DE JOUEURS	←	→	1
NIVEAUX DE DIF.	←	→	1
DIFFICULTÉ	←	→	FACILE
CONTINUES	←	→	SAUVEGARDES
NB DE CD	←	→	4
SPECIAL	←	→	COMPATIBLE ANALOGIQUE
EXISTE SUR	←	→	RIEN D'AUTRE



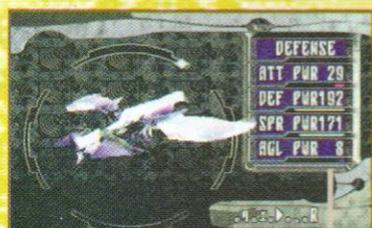
Lorsque le héros tire, c'est au pistolet, ce qui permet de viser. Le dragon, lui, envoie une salve de lasers au hasard sur plusieurs cibles.

# Dragons

Grosse innovation dans ce jeu : il est possible de paramétrer votre dragon comme vous le souhaitez. Selon que vous en faites un magicien, un combattant, un dragon lourd ou un dragon léger, son apparence changera en temps réel grâce à un procédé de morphing fantastique. Je n'avais jamais rien vu d'aussi beau sur cette console.



Evitez de rester statique face à ce train-canon, car il peut effectuer des rotations et vous tirer dessus de n'importe où.



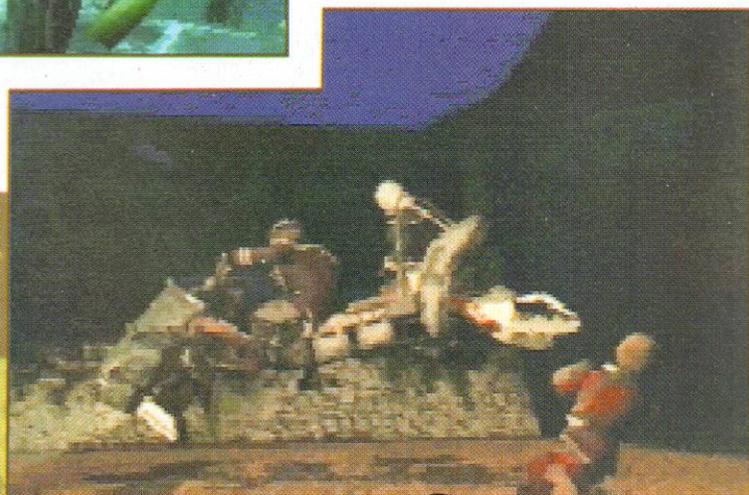
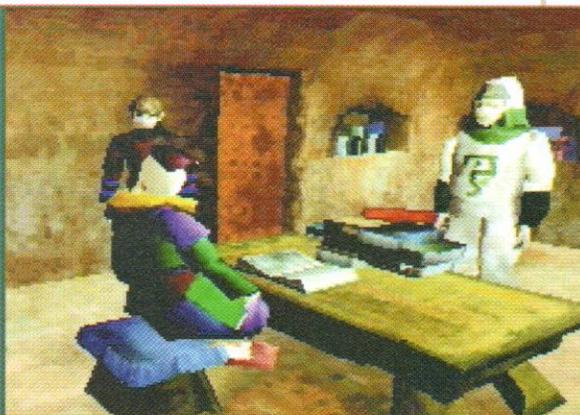
**A dos de dragon,  
découvrez  
un univers  
merveilleux  
et original**



Ce générateur géant est le moteur qui fournit le vaisseau de guerre ennemi en énergie.



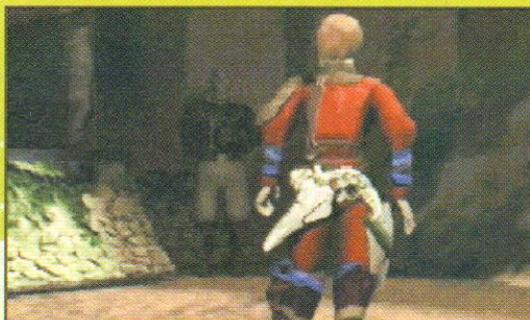
Le complot du maire et du nouveau prêtre vous implique directement, puisque vous allez leur rendre de grands services malgré vous.





## Le cinéma

4 CD : ça fait de la place pour mettre de belles scènes cinématiques qui font avancer l'histoire. Des moments très plaisants.



Occupez-vous bien de votre dragon et soyez gentil avec lui, cela resserrera vos liens affectifs.



Lorsque le symbole "weak" (en petit et rouge sur la photo) apparaît, c'est que vous avez trouvé le point faible de l'ennemi. Cartonnez-le !



### technique

17

Quelques bugs d'affichage, mais le jeu se trouve parmi les plus beaux sur Saturn.

### esthétique

17

Un univers merveilleux au design audacieux mais original, pour les amateurs de Moebius.

### animation

16

L'animation est très fluide, mais un peu lente.

### maniabilité

17

Le dragon est un animal qui obéit bien, c'est le moins qu'on puisse dire.

### sons

18

Musiques et bruitages sont fantastiques. Une bande sonore orchestrale d'excellente facture !

### durée de vie

16

4 CD, c'est long. En fait, pas tant que ça quand on y met un bon paquet de scènes cinématiques.

### plus

+

Une réalisation excellente. Enfin un grand jeu d'aventure en France.

### moins

-

Le jeu reste en anglais. Un style un peu déroutant pour les joueurs novices.

Intérêt

7/10

AVIS



Lorsqu'on se dit fan de jeux de rôles et d'aventure, on ne peut que se réjouir de l'annonce d'un nouveau titre qui sort en version officielle. Ici, Sega n'a pas mis beaucoup de moyens

**Greg**

dans sa traduction puisque tout reste en anglais. Cela rebuttera certains, mais on sait depuis longtemps que les possesseurs de Saturn sont des passionnés.



Bien loin d'être hors-jeu, Sega France continue de sortir les meilleurs titres sur Saturn. Azel se détache des autres jeux du genre, avec une ambiance hors-normes, un gameplay sans faille et un univers

**Rahan**

onirique prenant. Evidemment, il faut parler anglais, mais c'est déjà plus accessible que le jap ! A posséder en attendant Shining Force 3.

AVIS



**BON DE RÉDUCTION DE 39 F\***

sur l'achat du jeu **Resident Evil 2**  
sur PlayStation

La remise de 39 F sera effectuée immédiatement dans tous les magasins ESPACE 3, GAME'S ou leurs services de vente par correspondance contre la présentation de ce bon.

\* Offre valable jusqu'au 31/05/98 dans la limite des stocks disponibles

**GAME'S**

**ESPACE 3**

Joypad **N°75**

Intérêt  
**8/10**

**LES BONS PLANS DE JOYPAD**

**ECONOMISEZ**

Découpez le bon de votre choix (ou les 2) et présentez-le dans un magasin ESPACE 3/GAME'S ou envoyez-le à leurs services de vente par correspondance et bénéficiez d'une remise de 39 F sur l'achat de votre jeu préféré.

**39 F**

soit le prix de votre magazine  
**GRÂCE À GAME'S**

**ESPACE 3**



**BON DE RÉDUCTION DE 39 F\***

sur l'achat du jeu **Gran Turismo**  
sur PlayStation

La remise de 39 F sera effectuée immédiatement dans tous les magasins ESPACE 3, GAME'S ou leurs services de vente par correspondance contre la présentation de ce bon.

\* Offre valable jusqu'au 31/05/98 dans la limite des stocks disponibles

**GAME'S**

**ESPACE 3**

Joypad **N°75**

Intérêt  
**10/10**



# House of Dead

EDITEUR..... SEGA

GENRE..... FUCK'DA ZOMBIES !

**On ne s'attendait pas à le voir débarquer sur console aussi rapidement, mais le voilà tout de même. House of Dead va vous en faire voir de toutes les couleurs (celles des tripes...)**

**SATURN**

**S** i l'île du Docteur Moreau était une habitation, elle serait la "maison des morts" : une demeure aussi gigantesque qu'un 'F8' (sûrement un 'F666' !) gorgée de créatures hostiles. Un savant dégénéré s'y amuse à confectionner des monstres et autres zombies en rase campagne, histoire de devenir un piètre énième maître du monde. Votre mission sera de "nettoyer" toute cette abondance de créations originales (en l'occurrence ici, des récalcitrants de la douche qui se baladent à moitié nus...) en prenant soin de délivrer tous les gentils scientifiques innocents qui ont contribué au projet (des victimes de la manipulation d'un esprit pervers supérieur !). En guise d'arme, vous n'aurez à votre disposition qu'un banal "six coups" rouillé à chargeurs illimités (notre héros a réussi à stocker tout un magasin de munitions dans ses poches) sachant qu'il vous faudra bien plus d'une balle pour casser du zombi. Lorsque vous aurez la présence d'esprit de sauver un scientifique des griffes d'un monstre, celui-ci vous



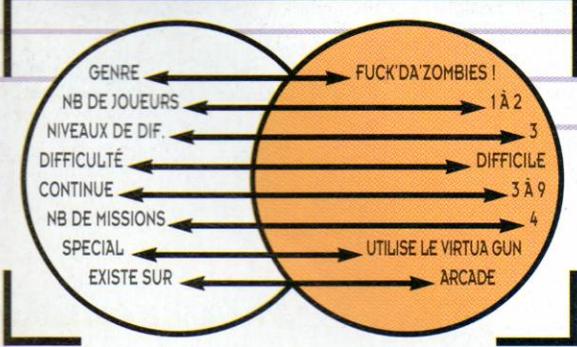
donnera une vie supplémentaire ou vous offrira la possibilité d'emprunter un trajet différent dans le jeu ; les niveaux bénéficiant de plusieurs embranchements. Parfois, il suffira de tirer sur des interrupteurs (ceux avec des flèches) pour monter ou descendre via les ascenseurs, afin de visiter des recoins inédits de la maison. Techniquement, si House of Dead n'est pas au top sur la Saturn (on est loin de la fabuleuse 3D de l'AM2), il possède cependant le mérite de nous séduire par son ambiance morbide et stressante, agaçant jusqu'à l'épuisement nos réflexes et nos nerfs. Et puis, c'est tellement sympa de voir les monstres se précipiter sur vous en se décomposant à chaque impact de vos balles ! De plus, pour cette version Saturn, vous aurez le choix entre quatre héros aux caractéristiques différentes (mais le déroulement du jeu reste le même) et en bonus, un Boss Mode qui vous proposera de tuer l'un des quatre boss en un temps record. Et, si vous ajoutez à cela le Virtua Gun inclus avec le jeu au prix normal d'un CD Saturn (399 francs), je ne vois vraiment pas pourquoi vous devriez vous en passer !



"Eh j'te parle, pourquoi tu mens ?"

# HOUSE OF DEAD

## fiche technique



Les zombies se décomposent sous les tirs de votre revolver.



## House of Dead contre Virtua Cop 2

Le climat de terreur instauré par House of Dead est bien plus captivant que celui du très sobre Virtua Cop 2. Et puis House of Dead ne se termine pas aussi rapidement que son concurrent. Du coup, il remporte le titre de shoot le plus classe du monde !



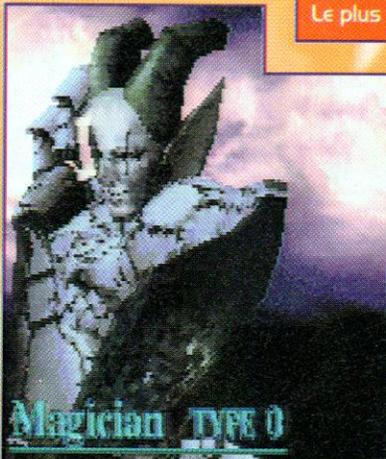
Il faudra désosser ce boss pour l'envoyer directement en Enfer !



Le plus inhumain de tous est... humain !

## Galerie des monstres

Chaque boss possède un point faible sans lequel vous ne pourriez triompher. Voici une petite galerie de ce qui vous attend, pour vous mettre l'eau à la bouche...



Magician TYPE 0

C'est le boss suprême. Je vous laisse deviner son point faible.



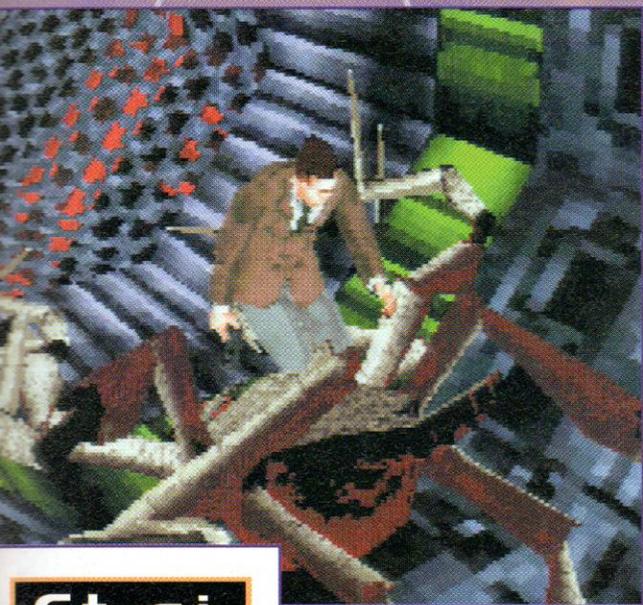
UNKNOWN



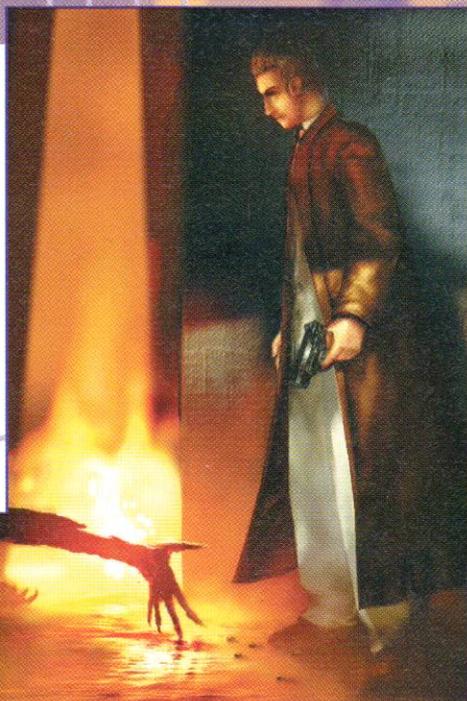
Quand à lui, visez les yeux.



Chariot TYPE 27



"Allez, c'est bon maintenant, laisse-moi passer !"



Et si

Resident Evil se jouait au Virtua Gun ?

### Aime ton prochain comme toi-même

Lorsque vous sauvez des scientifiques, ces derniers vous récompenseront en vous restaurant de la vie ou en vous indiquant de nouveaux passages. Quelle bande de fayots !



Le Boss Mode vous propose d'établir un record de temps.



NOTES



12

#### technique

Si les animations sont correctes, la définition de l'image, elle, est médiocre.

11

#### esthétique

Les graphismes sont pixellisés à souhait. On est loin de la finesse de Winter Heat.

15

#### animation

Elle rappelle celle de Virtua Cop 2, ce qui reste relativement très fluide pour de la Saturn.

18

#### maniabilité

Le Virtua Gun est très précis. Mais au paddle, c'est "mission impossible" !

16

#### sons

Le fond sonore d'épouvante colle bien à l'ambiance du jeu.

17

#### durée de vie

Le jeu ne se finit pas aussi facilement qu'un Virtua Cop, son niveau de difficulté étant très élevé.

+

#### plus

Une ambiance digne des films d'horreur. C'est gore !

-

#### moins

Une définition en "tablette de chocolat". Le pistolet tire de travers sur un écran 100 Hz.

Intérêt

7/10

AVIS



Si comme moi, vous en avez marre d'incerner dans ce genre de jeu le flic de base, vous jubilerez alors sans peine en entrant dans la peau d'un chasseur de zombies via cet étonnant

K

Kendy

House of Dead qui brille plus par son fun que par sa réalisation technique.



Hop, un zombi, hop un matrat ! Difficile de différencier ce soft de Virtua Cop sur le plan technique. Par contre, au niveau de l'intérêt, c'est par son aspect cinématographique qu'House Of Dead s'impose.

G

Greg

Zombis surpuissants en salopette qui éclatent dans une mare de sang vert, voilà qui est des plus réjouissants. Dommage que les graphismes soient aussi peu réussis.

AVIS



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

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



## Jusqu'à **5 JEUX 129€** TTC **AU CHOIX** + Frais d'envoi

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

**1 K7 Vidéo** des meilleurs jeux pour consoles + **Un Range CD-Audio** Si tu réponds dans les 8 jours.

Offre valable jusqu'au 31/12/98



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

Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.

Un Catalogue de 132 pages couleur 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 non adhérent), donne droit à une **Réduction supplémentaire** sur un second Jeu.

**Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.

En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

### BON D'ESSAI GRATUIT

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

Voici le (les) JEUX que je choisis :

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

Attention : Certains titres comptent double

Pour mes jeux, je choisis une version  PSX  Saturn

Je possède également un ordinateur :  PC  MAC

**Un Cadeau-Surprise** si je réponds sous 8 jours

Je régle par :  Chèque\*  Mandat-Lettre\* (+ Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimedia)  CB N°

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F. - Dom Tom : 60 F. - Autres pays : nous consulter.  Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

Date \_\_\_\_\_ Expire le \_\_\_\_\_

Signature obligatoire

(MAJUSCULES SVP)  M.  Mme.  Mlle.

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Né(e) le \_\_\_\_\_ Tél \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

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

Multimédia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 433 579 129 - SNC au capital de 100 000 F  
245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 67 02 55

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

**SEGA SATURN** **PlayStation**

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

**Chiridé ici**

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



# Mystical Ninja

EDITEUR..... KONAMI

GENRE..... ACTION/AVENTURE

Le ninja le plus délirant de Konami revient sur la N64 après avoir conquis les joueurs sur la Super Nintendo, il y a de cela quelques années.

NINTENDO 64

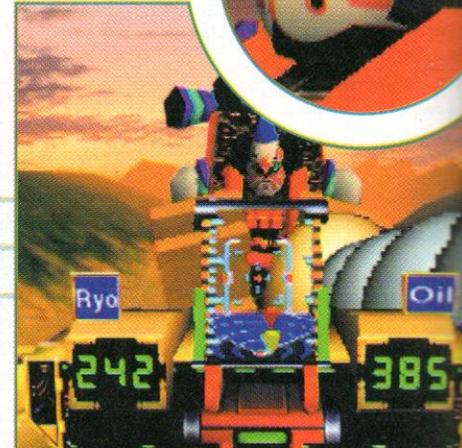
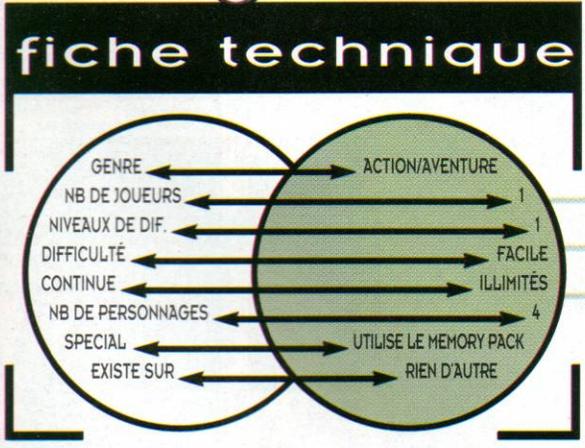
**G**oemon, ninja-poète, est un personnage qui a réellement existé dans le Japon antique (mais pas sous ces traits, on vous rassure). Dans l'univers qu'il habite, il est donc une sorte de super héros anachronique. Accompagné du très médiocre Ebisu (ninja stupide, maladroit et laid), il fait régner l'ordre et la justice dans le Japon médiéval. On l'a déjà vu lutter contre des robots-chats géants, des esprits maléfiques et même des pirates de l'espace. Mais cette fois-ci, il devra vaincre les envahisseurs de la planète Neo-Momo. Comme dans les épisodes les plus récents de la série, il pourra, en cas de coup dur, faire appel à Striker, son robot géant (en bois, on est au 16e siècle les gars !) qui, tel un véritable héros de dessin animé des années 70, apparaît accompagné de son générique bien ringard comme on les adore. C'est dans cet univers loufoque (mais en 3D) qu'évolue notre personnage. Pour ne pas se perdre, il peut à tout instant faire appel à une magnifique

carte très claire qui lui indique précisément les endroits qu'il traverse. Au fur et à mesure que le scénario progresse, Goemon et Ebisu rencontreront Yae et bien d'autres compagnons encore. Ce qui permettra au joueur de changer de personnage à tout moment (très utile lorsqu'on sait que chaque protagoniste possède ses propres capacités). Ainsi, Goemon peut traverser les précipices, mais Yae court très vite et s'impose comme la seule à pouvoir jouer de la flûte. Dans chaque situation le joueur est obligé de réfléchir au personnage qu'il va utiliser. Le jeu se déroule comme une longue quête composée d'un grand nombre de lieux à visiter mais sur lesquels on peut revenir à loisir. Assez linéaire mais plaisant, mignon et drôle, Mystical Ninja pêche malheureusement par une réalisation un peu trop juste et par une durée de vie relativement courte. Dommage, car ce qui aurait pu être un grand jeu n'est qu'un produit très sympathique. Cela dit, au regard des jeux qui sortent sur N64, il vaut largement son achat, pour qui veut passer un bon moment.



Les boss peuvent sembler impressionnants mais s'avèrent généralement faciles à battre.

# Mystical Ninja



Baron est l'un des personnages récurrents du jeu. C'est un lieutenant ennemi qui deviendra votre adversaire personnel.

Baron: I was sure I heard something down there. Was it you guys?!

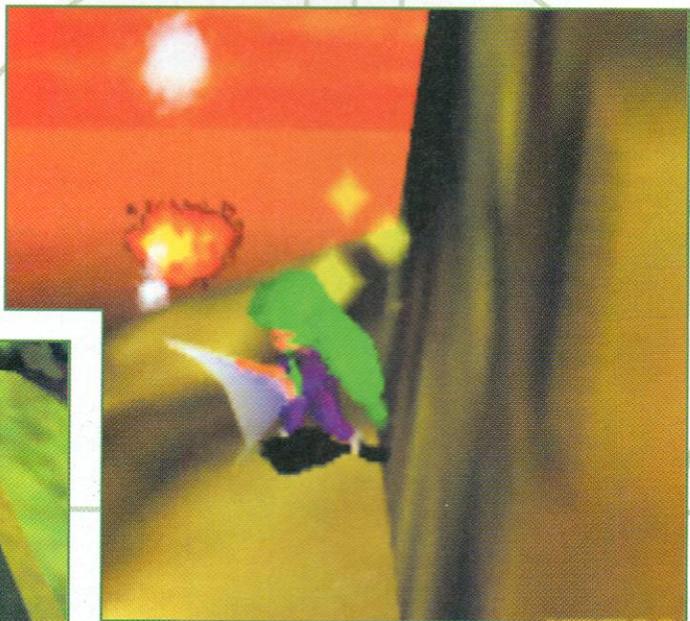
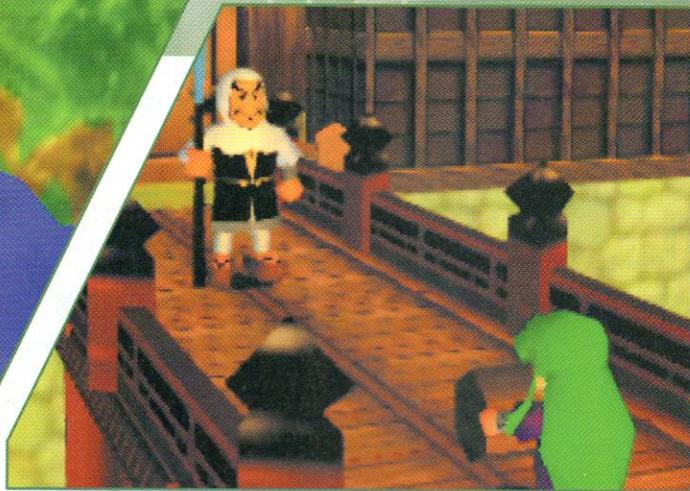
En robot géant, vous devez détruire les obstacles qui vous barrent le chemin.

L'intro du jeu est un générique chanté avec chœur super lyrique à la japonaise style années 70.

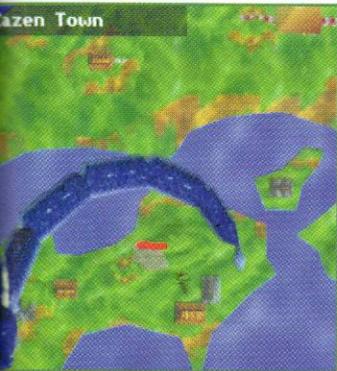




Voici la carte du Japon, histoire de vous repérer un peu.



**Konami**  
nous  
amène  
enfin un  
**Goemon**  
en VF !



Le grappin de Goemon est une arme efficace pour tuer les ennemis sans s'en approcher.

## NOTES



- 13** **technique**  
Des animations un peu saccadées et des décors fouillis aux couleurs baveuses.
- 14** **esthétique**  
Les graphismes simples plairont aux enfants même s'ils peuvent parfois paraître un peu trop grossiers.
- 12** **animation**  
Malheureusement saccadée par endroit. Les angles de vue ne sont pas très bien choisis.
- 15** **maniabilité**  
Le personnage se manie bien, mais il n'est pas toujours facile de se repérer correctement.
- 17** **sons**  
Musiques et bruitages sont sans reproches. On notera l'excellente chanson du robot.
- 11** **durée de vie**  
Un soft qui malheureusement ne dépasse pas les 20 heures de jeu...
- +** **plus**  
L'univers délirant de Goemon. Un principe de recherche rare dans les jeux officiels !
- **moins**  
Une réalisation pas très pimpante. Une durée de vie un peu légère.

**Intérêt** **6/10**

J'aime bien ce soft, mais je ne sais pas pourquoi je trouve qu'il lui manque un petit quelque chose. J'aurais pu passer outre la réalisation technique s'il ne m'avait pas semblé un peu

**G** **REG**

trop... mou ? Le jeu est ultra mignon mais les rebondissements sont trop peu nombreux pour qu'il atteigne la perfection. Dommage.

Mystical Ninja est l'archétype du jeu moyen. Toutefois son univers super débile pourra amuser les jeunes joueurs. Encore faut-il qu'ils aient quelques notions d'anglais car le jeu est intégralement dans la

**W** **ILLOW**

langue de Shakespeare ! Un soft pas vraiment passionnant qui ne vaut pas la série des Goemon sur Super Nintendo.

AVIS

AVIS



# Lucky Luke

EDITEUR ..... INFOGRAMES GENRE ..... PLATE-FORME

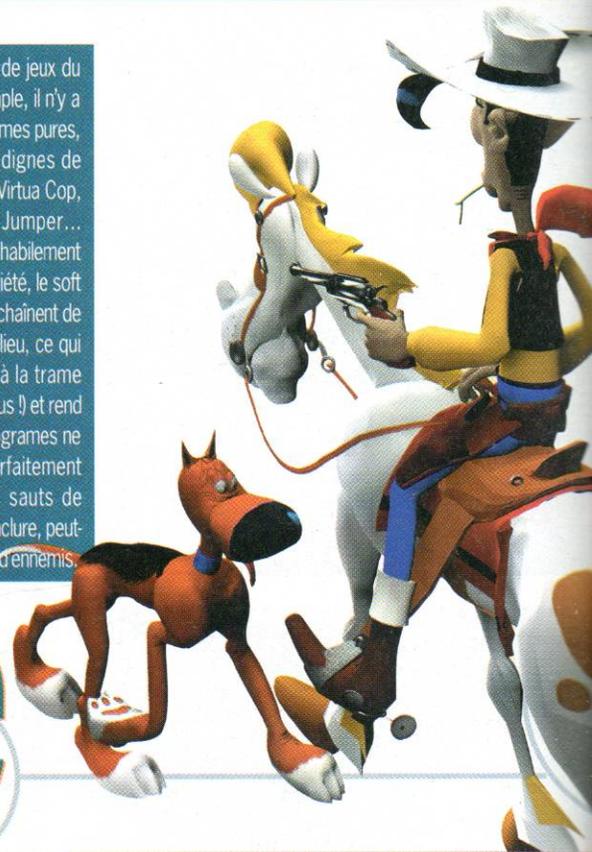
**Mission accomplie pour Infogrames. Lucky Luke ne trahit ni la réputation ni l'esprit de la BD. Un jeu de plates-formes varié, attachant mais destiné aux plus jeunes d'entre vous.**

PLAYSTATION

**P**our la petite histoire, sachez que Lucky Luke aura mobilisé pas moins de 20 développeurs durant deux longues années. Le temps nécessaire finalement pour relever un challenge de taille : faire d'une BD populaire un vrai jeu de plates-formes en 3D qui ne dénature pas l'oeuvre de Morris. Globalement, Infogrames a rempli son contrat. En effet, les développeurs sont parvenus à reproduire avec beaucoup de justesse le grain de la BD et ses composantes qui font tout le charme et la personnalité des aventures du cow-boy belge. Cependant, ne vous attendez pas à un univers à la Mario en full 3D. Le produit s'adressant à un très jeune public, les programmeurs ont préféré opter pour une liberté plus restreinte. Ainsi, bien que les éléments des décors et les personnages soient entièrement réalisés en polygones, tous vos déplacements lors des phases de plates-formes s'effectuent comme au bon vieux temps c'est-à-dire en 2D ! Le jeu en est-il pour autant linéaire ?

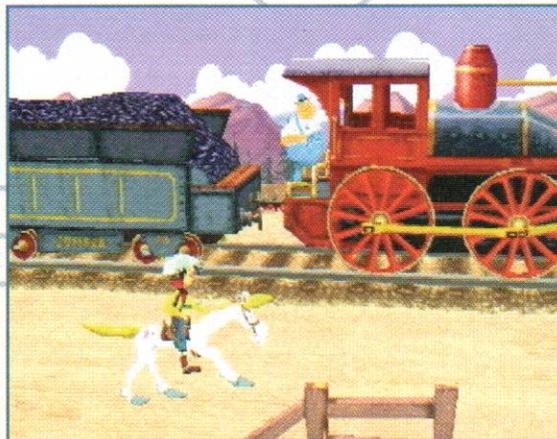
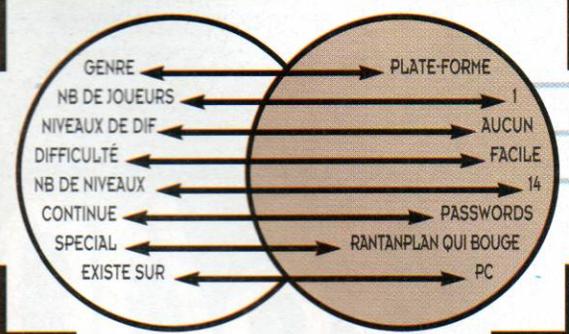


Loin de là, Lucky Luke témoigne d'une variété dont peu de jeux du même genre peuvent se targuer à ce jour. C'est bien simple, il n'y a pas un tableau qui ressemble à l'autre. Phases de plates-formes pures, épreuves à la Track n' Field, scènes de bastons dignes de Bud Spencer et Terrence Hill, tir au pigeon à la Virtua Cop, course en wagonnet ou à dos de Jolly Jumper... la monotonie inhérente au style a su être habilement évitée. Autre point fort, malgré cette variété, le soft conserve une réelle unité. Les niveaux s'enchaînent de manière logique sans aucune incohérence de lieu, ce qui donne un petit côté aventure très appréciable à la trame scénaristique (vous courez après les Dalton rappelez-vous !) et rend le jeu encore plus attachant. Techniquement, le titre d'Infogrames ne souffre d'aucune tare, la difficulté progressive est parfaitement adaptée à la cible, enfin, les déplacements et les sauts de Luke le chanceux sont d'une précision diabolique. Pour conclure, peut-être pourra-t-on reprocher au scénario son faible nombre d'ennemis.

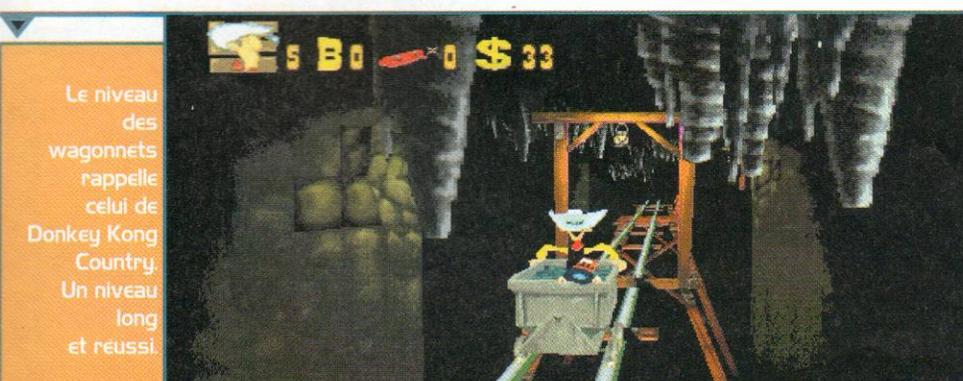


# Lucky Luke

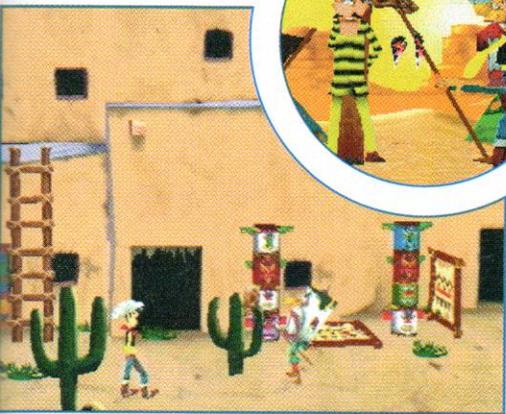
## fiche technique



Le point fort de Lucky Luke : des phases de jeu variées parfaitement réalisées et un design fidèle à la BD.



Le niveau des wagonnets rappelle celui de Donkey Kong Country. Un niveau long et réussi.



**Un jeu de  
plates-formes  
réussi mais  
destiné  
avant tout  
aux 8-12 ans**

**Des niveaux bonus  
pas banals**

En plus des 14 niveaux de base, les plus talentueux pourront découvrir 3 subgames plutôt marrants. Pour y accéder, il suffit de ramasser toutes les lettres "B" du niveau dans lequel vous vous trouvez et le tour est joué. Si votre dextérité ne vous fait pas défaut, vous aurez alors la possibilité d'arrondir vos fins de niveaux de manière significative ! Quand on sait qu'un password coûte 100\$, une vie 30 et que le nombre de pièces disséminées dans les tableaux est calculé au plus juste, mieux vaut essayer de relever le défi et se constituer un pécule salvateur !

**NOTES**



<b>15</b>	<b>technique</b> Une bonne 3D, des animations cartoon réussies et des effets de caméra bien pensés.
<b>17</b>	<b>esthétique</b> Un rendu graphique proche de l'œuvre de Morris. Des couleurs pastel très agréables.
<b>16</b>	<b>animation</b> Ça bouge comme un dessin animé. Normal, le responsable des animations vient de Disney.
<b>17</b>	<b>maniabilité</b> Les déplacements et les sauts sont précis. Mais on ne peut pas tirer en sautant, dommage...
<b>17</b>	<b>sons</b> Les bruitages sont classiques, les musiques très "bluesy" sont un enchantement pour les ouïes.
<b>15</b>	<b>durée de vie</b> 14 niveaux assez longs, des phases de jeu variées mais sans difficultés. À réserver aux jeunes.
<b>+</b>	<b>plus</b> Fidèle à la BD. La variété du gameplay.
<b>-</b>	<b>moins</b> Très facile. Peu d'ennemis.

**Intérêt 7/10**

**AVIS**

**W**  
**illow**  
est au top et l'esprit de la BD a été fidèlement retranscrit. Bref, tous les éléments sont réunis pour qu'on s'amuse sans se lasser.

**G**  
**otium**  
Et c'est une réussite ! Beau, varié, drôle Lucky Luke pourrait bien susciter un engouement plus que mérité.

**AVIS**



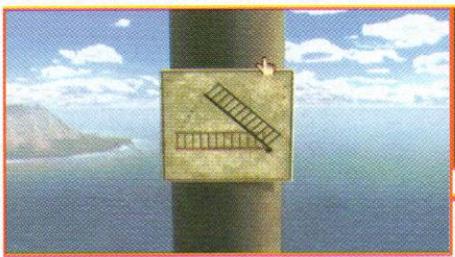
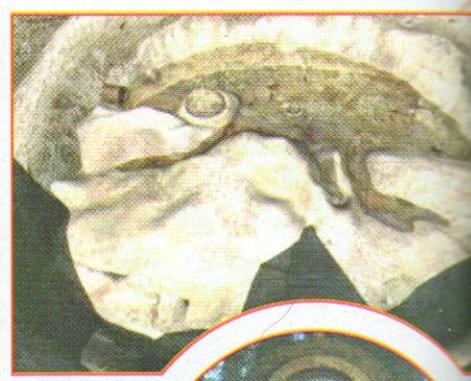
Amateurs de tourisme zen et de belles cartes postales, Riven, la suite de Myst, s'adresse à vous. Un titre particulier, pour un public particulier.

PLAYSTATION

# Riven, The Sequel to Myst



« Tiens, RaHaN en skis (jeu de mot dont le sens m'échappe encore) ! J'ai Riven pour toi », me fait T.S.R, l'air détaché. « Euh... Riven ? Mais, c'est pas Chris qui devait le tester ? », rétorqué-je sur le même ton innocent. Bah, non, c'était pas Chris. C'était bel et bien moi qui allait devoir me triturer les méninges sur cette suite de Myst. Qu'à cela ne tienne, après tout, ça me changera... Et pour tous ceux qui auront le courage de s'y mettre, ça les changera aussi car Riven n'a rien, mais alors rien en commun avec ce qu'on croise d'habitude sous le capot d'une PlayStation. Sur PC, il a fait un carton. Pourquoi ? Parce que l'univers onirique et le design de ce jeu sont proprement fabuleux. L'histoire version light : l'art de l'écriture, réchappé de la civilisation D'ni, permet de créer des mondes parallèles grâce à des livres très particuliers. Atrus, son père et ses fils en avaient connaissance mais, l'utilisant, cette famille déchirée rencontre de graves problèmes. Après avoir libéré Atrus dans le premier épisode (Myst), vous apprenez que sa femme, Catherine, est prisonnière du monde de Riven, par la faute de Gehn, le père d'Atrus. Car l'art de l'écriture rend bien souvent complètement dingue. L'aventure dans Riven est réduite à sa plus simple expression : des énigmes ardues, une interface ridiculement simple et une suite sans fin d'écrans fixes à la beauté certaine. L'idéal est d'y jouer à 2, chacun soumettant ses idées. Seul, il faut s'armer de courage pour ne pas piétiner et être dégoûté bien vite du principe. Un titre réservé à un public très restreint capable de s'immerger dans ce monde étrange aux secrets innombrables. N'y cherchez pas le moindre soupçon d'action, c'est de l'intellect pur et dur dont vous aurez besoin pour en venir à bout.



Ce graffiti indique que la manette située en dessous actionne un pont.



### fiche technique

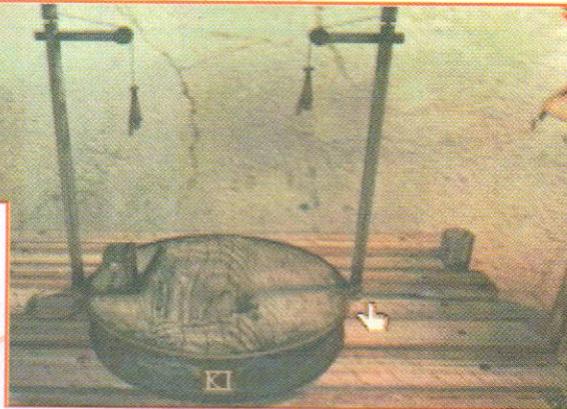
GENRE	←	→	AVENTURE
NB DE JOUEURS	←	→	1
NIVEAUX DE DIF.	←	→	AUCUN
DIFFICULTÉ	←	→	DIFFICILE
CONTINUE	←	→	SAUVEGARDE
NOMBRE D'ANIMATIONS	←	→	MOINS DE 50
SPECIAL	←	→	COMPATIBLE SOURIS
EXISTE SUR	←	→	PC CD-ROM



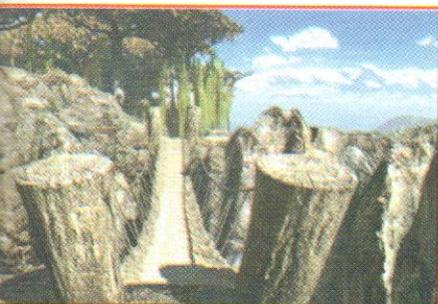
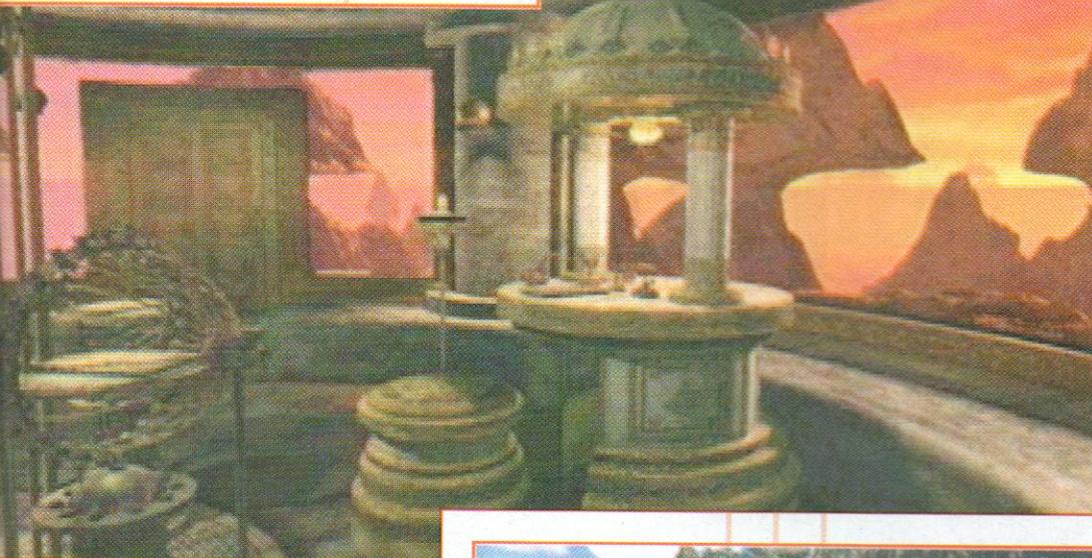
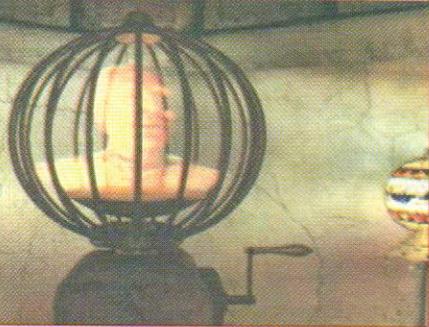
# Un chef-d'œuvre

## pour certains, un sombre sommifère pour d'autres

Cette machine va vous apprendre à compter en D'ni : le chiffre affiché correspond au nombre de descentes de marionnettes.



Gehn, le père d'Atrus, est un malade prisonnier de son propre monde.



# NOTES



10	technique	<b>technique</b> Le minimum requis. Des images fixes et des transitions animées rares mais réussies.
19	esthétique	<b>esthétique</b> Sur ce point, Riven est probablement ce qui se fait de mieux. C'est magnifique.
-	animation	<b>animation</b> A part des manettes qui bougent, c'est néant. Du coup, forcément, elles sont super réussies.
18	maniabilité	<b>maniabilité</b> Si vous savez déplacer un curseur à l'écran, vous avez tout compris à l'interface du jeu.
15	sons	<b>sons</b> Les musiques, discrètes, sont excellentes, les nombreux bruitages criants de réalisme, mais cela reste minime.
18	durée de vie	<b>durée de vie</b> Si vous accrochez et évitez de prendre la solution, vous aurez de quoi faire, c'est juré.
+	plus	<b>plus</b> Un univers époustouffant. Une ambiance incomparable.
-	moins	<b>moins</b> Est-ce vraiment un jeu ? On tourne beaucoup en rond.

Intérêt **7/10**

AVIS



Riven a un intérêt certain, même flagrant, mais seulement pour une poignée de férus d'énigmes et d'univers à la Jules Verne. La plupart d'entre vous pous-

**Rahan** seront de gros soupis au bout de 2 minutes, les autres y passeront des heures de plaisir à actionner manettes et systèmes divers. Un titre à part, c'est certain.



Riven est un jeu d'ambiance superbe, où vous devrez faire autant preuve de réflexion que de calme. Long et difficile, ce jeu ne dévoilera ses secrets

**Chris** qu'aux plus obstinés d'entre vous. Si l'univers onirique de Myst vous a plu, alors cette suite est faite pour vous. Un jeu en tout cas très reposant.

AVIS



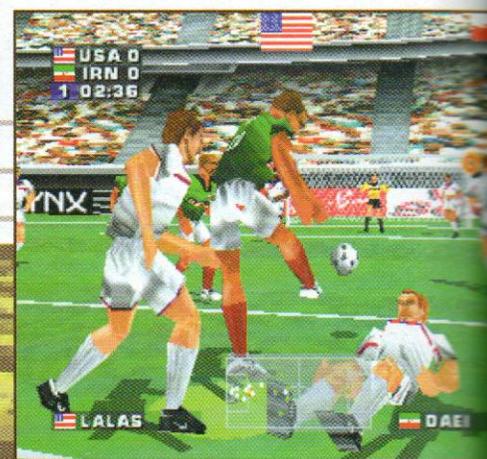
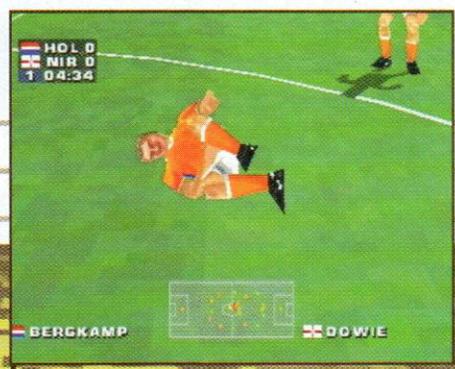
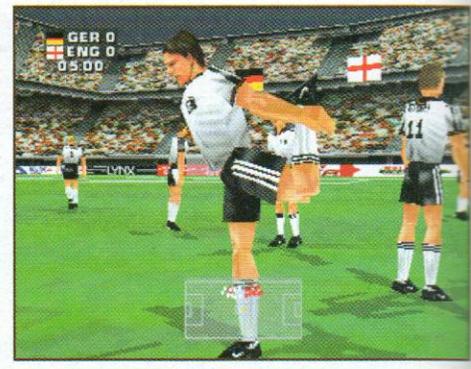
Avec Pro Foot Contest, BMG tente d'innover dans le monde du foot virtuel. Une sage initiative qui n'a pourtant pas convaincu toute la rédaction. Explications.

PLAYSTATION

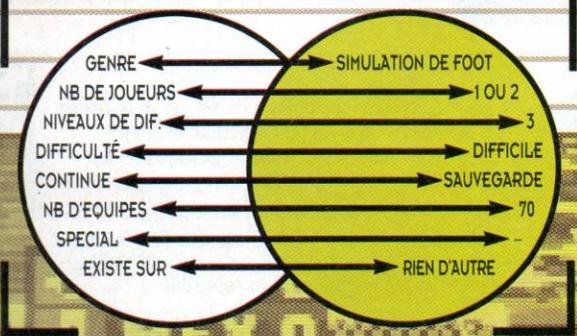
**V**oici incontestablement le jeu le plus controversé du mois. Pro Foot Contest a beau avoir été développé par une équipe de programmeurs dingues du ballon rond, le résultat final divise les foules au sein de la rédaction. Traz accroche, TSR et moi pas du tout.

Au centre de ce débat houleux, on trouve en fait un système de tir au but totalement original que les plus sévères d'entre nous n'hésitent pas à qualifier de fausse bonne idée : lorsque vous vous approchez de la surface de réparation et que vous vous retrouvez en position de tir, une petite cible apparaît dans les cages du gardien vous invitant à jouer les Robin des Bois du ballon rond. Malheureusement à l'usage ce système qui aurait pu permettre des tirs d'une précision redoutable et d'une variété incroyable se révèle bien trop difficile à maîtriser et finalement réduit à néant toute spontanéité. En effet, il est quasiment impossible dans le feu de l'action de diriger son joueur au milieu du pressing défensif et de cadrer efficacement son tir, le déplacement de la cible et celui du joueur étant totalement indépendants ! Du coup, on a constamment l'impression de shooter un peu au pif et en règle générale même à deux mètres des buts, sans qu'on puisse comprendre pourquoi, le ballon finit sa trajectoire dans les pognes du gardien, à côté des cages ou encore au-dessus ! Super. Autre cas de figure : vous regardez un millième de seconde trop longtemps la cible et un défenseur vous chipe la balle. Bref, vous l'aurez compris, quand le ballon atterrit au fond des filets, c'est la fête. C'est peut-être super réaliste (les scores fleuves sont très rares) mais il y a vraiment de quoi piquer une crise de nerfs. Enfin, bien que proposant un jeu de passe agréable, une motion capture d'un bon niveau et une IA convaincante, Pro Foot Contest ne fait absolument pas le poids face à FIFA 98. Le niveau de la réalisation et la profondeur de jeu n'étant pas tout à fait à la hauteur de ce que nous sommes en droit d'attendre d'un jeu de foot à la veille de la Coupe du Monde.

# Pro Foot Contest



## fiche technique



Après un tacle, il arrive que les joueurs jouent la comédie. Sympa.

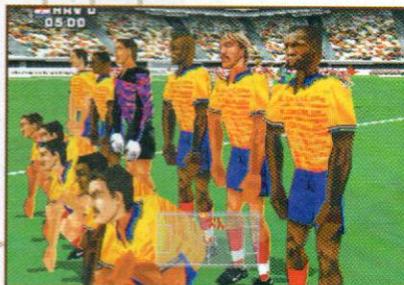
# Une carence d'options



Lors des corners, l'angle de vue adopté ne permet pas une bonne visualisation des réceptionneurs potentiels.

Si le nombre d'équipes reste très satisfaisant (70 équipes nationales au total) et si on retrouve toutes les stars de la planète foot, il faut bien reconnaître que le soft de BMG fait preuve d'un manque évident de générosité en matière d'options et de modes de jeu. Ici les choix tactiques et stratégiques sont réduits à leur plus simple expression. Il est également impossible de créer un joueur de toute pièce et l'aspect management se révèle des plus limités. Reste les matchs amicaux et les tournois, le minimum syndical en quelque sorte. Les vrais fans, les purs et durs risquent fort de ne pas se contenter de ce manque de profondeur.

**Un système de tir original mais trop difficile à maîtriser**



## NOTES



- 13** technique  
Rien de spectaculaire. La motion capture est correcte, mais l'esthétique laisse à désirer.
- 12** esthétique  
Une modélisation grossière. Face à FIFA 98, Pro Foot Contest fait pâle figure.
- 15** animation  
Les tirs manquent singulièrement de patate. Pas étonnant que le goal soit si efficace !
- 12** maniabilité  
Cette note sanctionne un système de tir au but original mais peu instinctif et exaspérant.
- 15** sons  
L'ambiance est réaliste, les joueurs communiquent entre eux dans leurs langues respectives.
- 13** durée de vie  
Il y a 70 équipes mais le système de tir difficile risque d'en décourager plus d'un. Peu d'options.
- +** plus  
Une bonne motion capture. 70 équipes nationales officielles.
- moins  
Le système de tir au but. Le manque de pêche.

**Intérêt 6/10**

AVIS

**T**

Certes, il est très difficile de marquer. Mais une fois dans le jeu, et même s'il est relativement lent dans les actions proches des buts, comparé à FIFA et à Coupe du Monde, Pro Foot se tient

largement. La motion capture est très réussie et les actions sont réalistes. Il manque toutefois un élément essentiel : le fun...

**trazom**

**W**

Pro Foot Contest est loin d'être un bon jeu. Le système de tir n'est pas au point et même après des dizaines de matchs, marquer un but relève de l'exploit. Pour être clair, je ne me suis pas un seul instant

amusé. Et puis FIFA 98 est plus beau, plus jouable, plus complet alors un conseil : gardez vos sous et patientez.

AVIS



TSR

Son jeu : Resident Evil 2  
 Son pays : Turquie  
 Art pratiqué : savate éditoriale  
 Histoire : fan de Van Damme, il s'est inventé un jumeau qu'il est sûr de retrouver au tournoi de Tekken.



GOLLUM

Son jeu : Resident Evil 2  
 Son pays : Biblio municipale  
 Art pratiqué : joute verbale  
 Histoire : abandonné dans une biblio, il passe son temps à lire. Il terrasse d'ennuis ses adversaires en contant sa vie.



TRAZOM

Son jeu : Gran Turismo  
 Son pays : Tchernobyl  
 Art pratiqué : destruction de masse  
 Histoire : las de l'enseignement des arts du combat, il s'est isolé plusieurs mois dans un monastère pour étudier la destruction des objets.

La PlayStation au coeur de l'actualité, jusque dans les zappings ! Une bien belle brochette une fois encore ce mois-ci de titres comme vous n'en verrez nulle part ailleurs. Comme dirait le Vatican, voici les titres mis à l'index (oui, l'index, pas le majeur). Le Pape, fidèle lecteur de Joypad, aimerait certainement ce subtil rapprochement. En attendant, voici toute la rédac' grimée en personnages de Tekken 3, coups spéciaux en plus !

## Aerofighters Assault

Aerofighters Assault, le Ace Combat de la N64 ? Hum, pas vraiment. Quelques minutes de gunfight suffisent pour se convaincre du potentiel ludique de ce shoot 3D qui n'a décidément pas grand-chose de commun avec le hit de Namco tant au niveau de la réalisation que du plaisir de jeu. Une vraie débandade technologique :



no man's land graphique, textures simplistes, sensations de pilotage inexistantes, lourds ralentissements... Quant au mode deux joueurs, il se révèle parfaitement injouable, le champ de vision



étant beaucoup trop limité pour qu'on puisse anticiper les manoeuvres de l'adversaire ! Une performance de plus pour la N64. Dernière précision, le soft est distribué en France par Konami, on se demande vraiment pourquoi.

Willow



2/10 EDITEUR : KONAMI  
 MACHINE : NINTENDO 64



## Indy 500

Après le décevant Newman Haas de Psygnosis c'est au tour de JVC de tenter d'initier les européens à l'Indy Car. Cruel constat, pour l'instant ce sport mécanique typiquement ricain ne risque pas de faire recette sur PlayStation. La jaquette d'Indy 500 promet pourtant aux joueurs passionnés monts et merveilles (courses effrénées roue contre roue, sensations de conduite extrêmes, blabla-bla...). Malheureusement, une fois la console branchée c'est plutôt de régression temporelle dont il est question ! La réalisation très "cheap" fait dans le médiéval, le pilotage est inintéressant au possible, faute de modèles de conduite suffisamment réalistes et l'impression de vitesse finit d'achever la médiocrité du gameplay. Bref, l'achat de ce soft ne se justifie aucunement à quelques jours de la sortie officielle de Gran Turismo.

Willow



2/10 EDITEUR : JVC  
 MACHINE : PLAYSTATION

# es européennes



## K-1 The Arena Fighters



Alors que la suite est d'ores et déjà disponible en version japonaise, les adeptes de PAL vont encore devoir se coltiner cette simulation de Kick Boxing pour le moins bâclée. L'idée était bonne, surtout pour les fans qui retrouvent leurs idoles, mais le jeu répond beaucoup trop lentement aux commandes. Surtout pour les brutes que nous sommes. Et puis le tout est beaucoup trop basique. Coup de pied, coup de poing, etc. Bref, à l'ère de Tekken 3, c'est suicidaire...

Trazom



3/10

EDITEUR : T.H.Q.  
MACHINE : PLAYSTATION



## Star Wars : Masters of Teräs Käsi



Tous les personnages clefs de la Guerre des Etoiles réunis dans un jeu de baston en voilà une idée saugrenue ! Georges Lucas estime peut-être qu'il n'a pas encore gagné suffisamment d'argent avec la Trilogie ? Bah ! Encore une grande leçon de capitalisme dont nos amis américains ont le secret. Pour le reste, Masters Of Teräs Käsi se défend plutôt mal : aucune innovation, une réalisation qui ne tire absolument pas partie des capacités de la PlayStation, une palette de coups des plus restreintes et un gameplay toshindeniesque



carrément indigeste. Un produit 100% commercial sans aucune personnalité qu'il serait dommage d'acheter. Ce mois-ci pour la castagne, allez plutôt voir du côté de Tekken 3, vous devriez y trouver votre bonheur.

Willow

2/10

EDITEUR : LUCAS ARTS  
MACHINE : PLAYSTATION



## Powerboat Racing



Powerboat Racing part d'un bon sentiment, avec ses neuf circuits, ses différentes catégories de bateaux, ses nombreux modes de jeu (compétition, élimination tour par tour, jeu à deux...), mais l'imminence du plaisir qu'on s'attend à éprouver retombe dès qu'on



KENDY

Son jeu : Tekken 3  
Son pays : Brésil  
Art pratiqué : kung-fu de l'homme raide def  
Histoire : élevé par son oncle mafieux dans le Chinatown de Rio. Il est passé maître dans le combat dopé à mort. Il va au tournoi pour obtenir la prime et se shooter.



RAHAN

Son jeu : Gran Turismo  
Son pays : Sénégal  
Art pratiqué : m'ouais taille  
Histoire : élevé par des rats du désert, il participe au tournoi pour retrouver sa mère, Minnie.



GREG

Son jeu : Bushido Blade 2  
Son pays : Inconnu  
Art pratiqué : pas répertoire  
Histoire : utilisant un pseudo, il participe au tournoi pour retrouver ses 2 enfants, que sa femme amnésique a encore oublié quelque part.



**CHRIS**

Son jeu : Resident Evil 2  
 Son pays : Argentine  
 Art pratiqué : karaté amazonien  
 Histoire : homme politique, il a trouvé refuge dans un pays où seuls les plus forts survivent. Mort, il ne participera pas au tournoi.

s'essaye vraiment au jeu. Les réactions trop vives de votre bateau vous envoient constamment cogner contre un bord ou un autre, et cette sensation de flottement dans les commandes se révèle très désagréable. Avec l'habitude on s'y fait davantage mais la réalisation très moyenne ne donne, en plus, vraiment pas envie de s'accrocher. Un titre sans éclats qui se noie dans les remous de sa médiocrité...

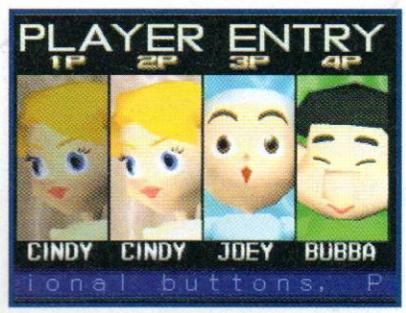
Chris

4/10 EDITEUR : INTERPLAY  
 MACHINE : PLAYSTATION



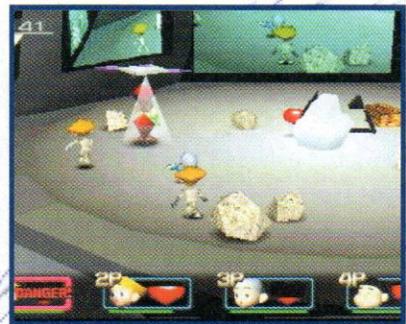
# Poy Poy

Bomberman n'a pour ainsi dire jamais été copié. Ou alors nous ne sommes pas au courant. Konami relève le défi en proposant ce Bomberman-like ouvert, c'est-à-dire que les concurrents, jusqu'à quatre en même temps, se confrontent sans attendre que des



**WILLOW**

Son jeu : Resident Evil 2  
 Son pays d'origine : Trocadéro  
 Art pratiqué : freestyle fishbrain kick  
 Histoire : de père australien et de mère chinoise, il a étudié le kung-fu juché sur un skate. Il participe au tournoi pour montrer la suprématie de son art.



barrières qui les auraient séparés soient détruites. C'est fin, c'est mignon, mais on est loin du fun du jeu culte de Hudson. Dommage, c'était bien tenté.

Trazom



5/10 EDITEUR : KONAMI  
 MACHINE : PLAYSTATION



# Spawn The Eternal



La BD est excellente, le dessin animé plutôt réussi, le jeu lui n'est qu'un insipide nanare vidéo-ludique. Comme il s'agit d'une grosse licence pleine de sous, le contenu ne devrait pas vous surprendre : gameplay indigeste et réalisation en dessous de tout ; la routine en quelque sorte ! C'est à se demander si Todd Mc Fairlane, le créateur de Spawn, a eu ne serait-ce qu'un instant un droit de regard sur le développement de cette infamie. Un conseil, ce beat'em all à deux francs vous en coûtera environ 350, alors à moins d'avoir le profil du fan acharné et borné ou bien d'être en proie à une fièvre acheteuse incontrôlable, ne cédez pas à ce qui, de toutes façons, ne peut pas être une tentation.

Willow

1/10 EDITEUR : SONY C.E.  
 MACHINE : PLAYSTATION



Il y a deux ans, Sega présentait un jeu d'action en 3D, Dynamite Deka. Après un succès certain en arcade, l'éditeur remet ça !

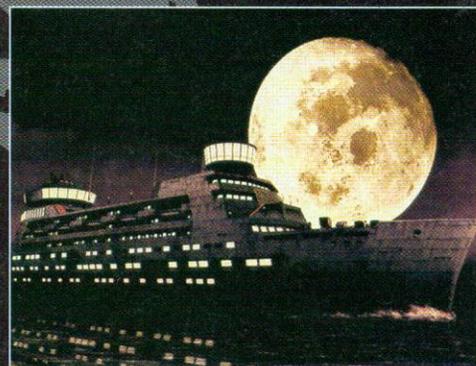
PAR BANANA SAN

# Dynamite Deka 2



Un boss tout rouge et tout en 3D.

Un beat'em up  
avec points  
d'expérience



La popularité de Dynamite Deka (qui signifie flic en argot japonais) dans les salles d'arcade est due à l'humour qui s'est glissé dans les combats ainsi qu'à la façon de dévoiler le scénario du jeu tel un film de cinéma. Les commandes sont aussi simples que dans l'épisode précédent, avec juste trois boutons (coups de pied, de poing et saut). Sega a par ailleurs introduit un nouveau système : les Skills (ou spécialités). Il y en a trois sortes : combat, lutte au corps à corps et armes. Les Skills de chaque personnage modifient les mouvements et attaques de ce dernier puisqu'il dispose, au fur et à mesure qu'il ramasse les items et que ses Skills augmentent, de nouvelles attaques ou façon de combattre. C'est un système de points d'expérience (XP) mais pour un beat'em up.

## Une chouette panoplie

Un des points fun du jeu que reprend Dynamite Deka 2 est la profusion d'armes mise à la disposition du joueur. Ainsi, on peut ramasser une quantité astronomique d'instruments tranchants et contondants. Sega a même ajouté un missile qui permet de détruire tout ce qui est présent à l'écran. Enfin, encore plus que précédemment, il est possible d'utiliser comme armes tous les objets qui traînent dans le jeu : pommes, sushis, aspirateur, thon congelé (mon favori !), etc. Tout est bon pour être jeté à la tête de l'adversaire ! Dans la grande tradition des Final Fight, Dynamite Deka 2 vous permettra de faire votre loi. On se demande bien pourquoi aucune adaptation de ce titre n'a vu le jour sur Saturn ?

EDITEUR : SEGA

MACHINE : ARCADE

SORTIE : COURANT 98 AU JAPON

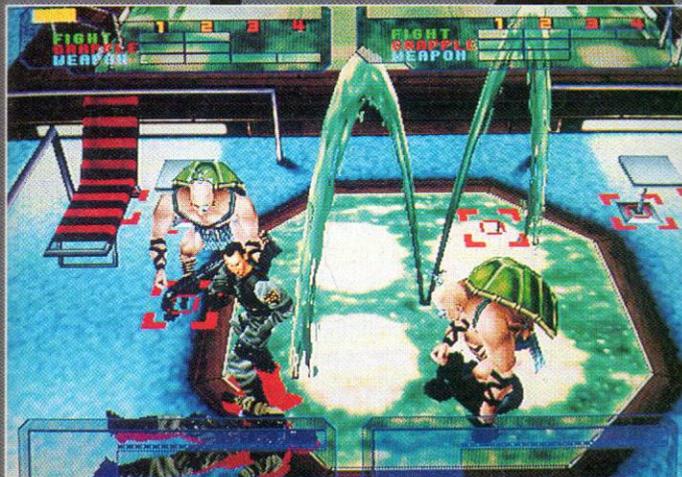
DISPONIBILITE EUROPE : PAS DE DATE

## Revue de troupes !

Bruno Deringer, dit "M. Dynamite", le héros du jeu précédent, reprend du service. Grâce à ses exploits passés, il est devenu commissaire dans la Police de San Francisco. Les petits nouveaux sont au nombre de deux. Jean IVY est née en Ukraine. Elle est entrée à 16 ans dans les Spetnats russes. Puis, elle a travaillé pour le Mossad sur le plateau du Golan, avant d'entrer chez les Seals. Edy BROWN, lui, a 21 ans. Il est sergent chez les Seals. Il se montre très rapide dans ses déplacements et possède des combos puissantes.

Les combats se poursuivent dans le restaurant de Sushis. Ces derniers peuvent servir d'armes de jet.

Lors des combats, la caméra s'approche souvent des protagonistes, révélant des détails comme le tatouage sur la cuisse de la jeune femme armée de deux Katanas.



## Enfermez-la !

La fille du Président des U.S.A. a encore trouvé le moyen de se faire prendre en otage ! Ça tourne à la manie. Mais alors que la dernière fois, tout était clair, puisqu'elle semblait être l'unique cible du kidnapping, cette fois-ci les choses sont moins évidentes. Un groupe de terroristes s'est emparé d'un paquebot de luxe, le Bermuda. On ne connaît pas leurs intentions, leurs réclamations ni même l'objectif de leur action. Tout ce qu'on sait, c'est que parmi les otages figure la fille du Président. Les terroristes menacent de tuer tout le monde si le moindre avion, bateau, sous-marin ou pédalo pointe le bout de son nez. Le Président vous demande de réitérer votre exploit passé et de sauver à nouveau sa chère et tendre fille.



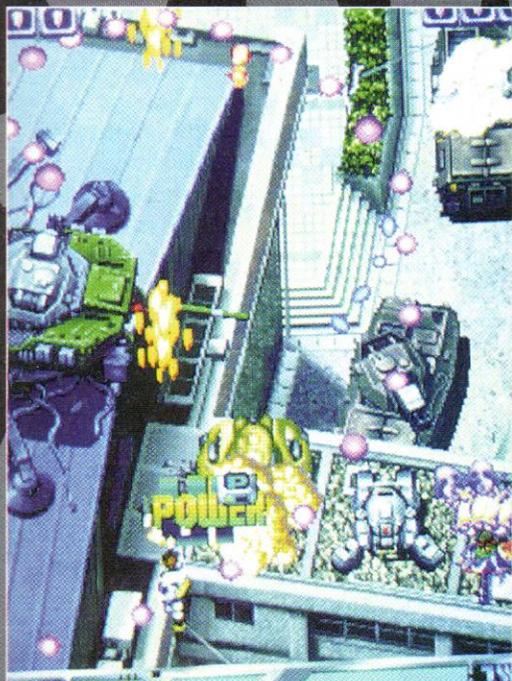
Dans les cuisines, le boss est un gigantesque chef. S'il vous attrape, il essaiera de vous écarteler !



L'équipe d'Atlus qui nous avait concocté Doshuryôhō s'est remise au travail. Son nouveau jeu d'arcade, ESP Rade, renoue avec les shoot'em up... mais à pieds !

PAR BANANA SAN

# ESP Rade



Les nouveaux quartiers sont ravagés par la violence des combats. Heureusement, les programmeurs ne se sont pas montrés radins pour les Power-Up et les Items.



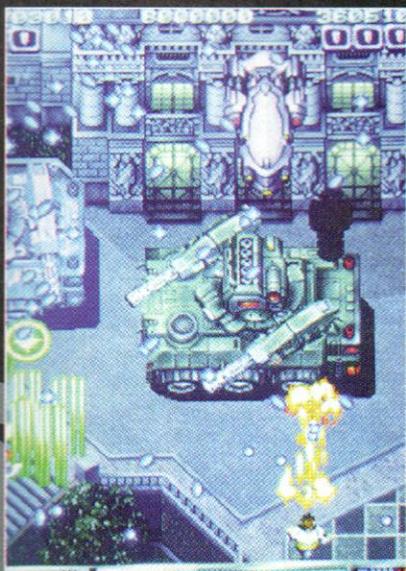
## Un shoot'em up d'originalité zéro

Devant les Boss, c'est toujours le même problème : les projectiles jaillissent de partout !

**D**ans ce jeu d'Atlus, vous incarnerez un combattant doté de pouvoirs psychiques et qu'il vous faudra choisir parmi trois candidats. Vos adversaires représentent des légions de robots, des blindés et autres jets aux mains de mutants qui, comme vous, disposent de pouvoirs spéciaux mais qui sont passés de l'autre côté de la Force. Le but du jeu est ici très simple : abattre tout ce qui bouge et franchir les uns après les autres tous les niveaux !

## Toute une philosophie

Pour vous battre, vous disposez de deux attaques psychiques. La première, la plus puissante, est celle que vous utiliserez normalement. Quant à la seconde, plus lente, elle vous servira d'attaques d'appoint. Force est de reconnaître que ce n'est pas avec un tel titre qu'Atlus parviendra à accéder au statut d'éditeur de talent. Dommage.



Atlus a remplacé les bons vieux jets des shoot'em up d'antan par des combattants psy.

ESP est l'abréviation anglaise de "Extra Sensorielle Perception" et ça à l'air assez sympa comme pouvoir. Détruire les blindés rien qu'avec la force de son esprit, vivement 2018 !



EDITEUR : ATLUS  
MACHINE : ARCADE  
SORTIE : PRINTEMPS AU JAPON  
DISPONIBILITE EUROPE : AUCUNE DATE ANNONCÉE

SNK nous sort une nouvelle version de Real Bout ! Faute d'être imaginatif il faut être productif !

PAR BANANA SAN

# Real Bout 2



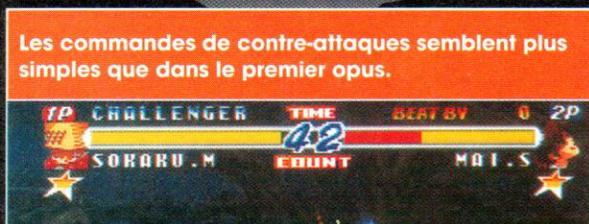
Des véhicules vous empêchent d'utiliser la seconde ligne, les combats en deviennent plus difficiles

Real Bout 2 est décevant par son manque d'innovations et de changements par rapport au premier.

**R**eal Bout 2 tient plus d'une opération marketing, qui a cherché à profiter du succès de l'épisode précédent, que de l'intérêt ludique. Par rapport à Garô Densetsu Real Bout, les programmeurs de SNK ont ajouté de nouveaux personnages, comme Li Shan Fei chinoise de dix-sept ans, qui s'entraîne depuis son enfance aux arts martiaux de l'Empire du Milieu, et Rick le boxeur américain d'origine indienne, à la recherche de son père qu'il ne connaît pas (ça va être pratique pour le retrouver !)

## Et encore ?

Comme l'épisode précédent, RB 2 reprend le système des deux lignes parallèles sur lesquelles évoluent les combats. Mais, dans cette version, apparaissent deux niveaux où les affrontements se déroulent sur une seule et unique ligne. Il s'agit de la première partie à Hong Kong, qui a lieu sur les toits d'immeubles, et d'autre part, le China Town aux U.S.A. Dans ces deux niveaux, des obstacles empêchent qu'on accède à la seconde ligne. Et si, jamais, par mégarde ou par habitude, lors d'une attaque, on essaie de fuir en se réfugiant sur la seconde ligne, on recevra des dommages après avoir touché les obstacles, sans parvenir à s'y réfugier. Sinon, Real Bout reste fidèle à lui-même, c'est-à-dire excellent, mais de là à en faire un nouvel épisode... Un titre sans doute bientôt disponible sur Saturn et PlayStation.



Nouveauté de Real Bout 2, on a ajouté le Break Shot à plusieurs techniques fatales.

EDITEUR : S.N.K.

MACHINE : ARCADE

SORTIE : PRINTEMPS AU JAPON

DISP. EUROPE : AUCUNE DATE ANNONCÉE

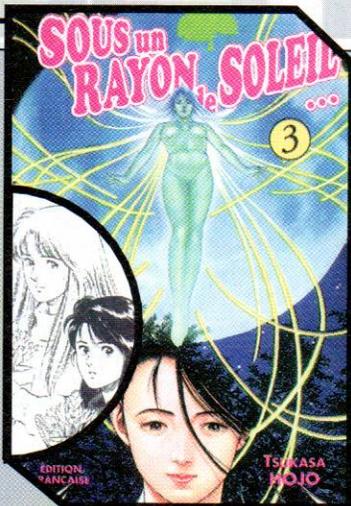
# ANIM'PAD

Pas de grandes nouveautés manga ce mois-ci  
 mais deux grands films à ne pas rater  
 sur Canal+... Par Oliv' Gotoon

## MANGA

### C'EST LA FIN...

Deux mangas prennent fin aux éditions Tonkam, chacun au bout de trois volumes. D'une part c'est Sous un Rayon de Soleil, cette sympathique petite BD de Tsukasa Hôjô, l'auteur de City Hunter qui s'achève. Dommage, car nous aurions bien suivi la petite Sarah, cette fillette qui peut communiquer avec les plantes, à travers bien d'autres histoires. La fin du manga nous en apprend un peu plus sur son étrange destinée... Mais on



© Tsukasa Hôjô / Shueisha

ne vous en dit pas davantage... À se procurer au plus vite car c'est un manga très frais et bien dessiné ! Enfin, Shadow Lady de Masakazu Katsura (Video Girl, Wing-Man, DNA2) se termine également. Une fin sans grande surprise pour une BD qui n'est pas l'une des meilleures de cet auteur. Et si les éditions Tonkam nous proposaient maintenant son dernier titre, l's, nettement plus rigolo ? Ce n'est pas impossible non plus... Affaire à suivre pour les fans...



## LA SUITE DE 3X3 EYES

© Yûzo Takada / Kôdansha

Manga Player Collection a quelque peu ralenti ses sorties depuis le début de l'année. Seulement un nouveau titre est proposé chaque mois. Dans le volume 3 de 3x3 Eyes, un changement de décor a eu lieu. Plusieurs années se sont écoulées et nos deux héros repartent quasiment à zéro. Pai ayant perdu la mémoire. Leur but ? Pour Yakumo, il s'agit toujours de quitter sa peau de zombi et de redevenir un être humain normal ! Ce volume marque un premier tournant dans cette longue série (18 volumes) qui se montre un peu plus sérieuse et mieux dessinée.



© Takeshi Medakawa / Kôdansha



## TEKKEN CHINMI

Les avis sont partagés sur ce manga qui paraît chaque mois depuis janvier chez J'ai Lu (avec Orange Road, City Hunter et Fly). Certains le trouvent inintéressant et mal dessiné tandis que d'autres prennent plaisir à suivre les aventures de ce jeune apprenti de Kung-Fu en défendant un style de dessin soigné pour un manga commencé en 1986. Pour ma part, je trouve que la BD se laisse lire même si, en effet, le sujet semble déjà vu, s'inspirant un peu de Dragon Ball pour les combats, de Ranma 1/2 pour les techniques et du Petit Chef pour la présentation ! Notons que Tekken Chinmi fut dessiné avant, voire pendant, toutes ces séries. Il n'y a qu'à espérer que l'auteur ait su suffisamment se renouveler à travers les 29 tomes (eh oui, quand même) qui composent cette série.

# V i d é o

## MANGA VIDEO REVIENT



Après un an de silence, Manga Vidéo revient, distribué non plus par PFC Vidéo, mais par Polygram. Pour fêter son retour, l'éditeur nous offre un titre qu'on n'espérait plus, le quatrième et dernier volet de Macross Plus ! Souvenez-vous : pendant que Myung, la productrice de l'idole virtuelle Sharon Apple, se laissait envahir par sa création, les deux pilotes rivaux Isamu et Garudo devaient unir leurs forces pour reprendre le contrôle d'une série de satellites pilotés par Sharon. Une fin très attendue pour une très belle série de science-fiction à la réalisation moderne et soignée. Par ailleurs, Manga Vidéo devrait proposer ce mois de mai un nouveau titre complètement inédit. Il s'agit de Bounty Dog qui bénéficie de très beaux décors et engins créés par Masamune Shirow (Ghost in the shell).



© West

## DEUX GRANDS FILMS SUR CANAL+



© Masamune Shirow / Kodansha / Bando Visual / Manga ENT

Les abonnés de Canal+ vont pouvoir découvrir ou redécouvrir ce mois-ci deux grands chefs-d'œuvre du cinéma d'animation japonais. Ghost in the Shell, sorti au cinéma il y a un peu plus d'un an, débarque en début de mois. Ce film réalisé par Mamoru Oshii (Patlabor) d'après un manga signé Masamune Shirow (Appleseed...) est une œuvre visionnaire sur l'intelligence artificielle et sur les conséquences de réseaux tel Internet. Un film culte qui avait bénéficié d'une excellente critique lors de sa sortie. L'autre moment fort, ce sera fin mai la diffusion d'un chef-d'œuvre de Hayao Miyazaki (Porco Rosso...) : Mon Voisin Totoro. Réalisé en 1988, ce film raconte comment deux petites filles vont faire la connaissance de Totoro, l'Esprit de la forêt. Un film fabuleux, très tendre, bien différent de l'image qu'on peut se faire du dessin animé nippon. Même s'il s'adresse plus à un jeune public, je vous conseille de ne pas le rater. Pour la première fois, il sera diffusé en version française !



© Nibariki Tokuma shoten

## CONVENTION A PARIS

Pour la sixième année, aura lieu, les 2 et 3 mai de 10h à 19h, la Convention de l'Epita. Vous trouverez sur place boutiques, magazines, fanzines, de nombreuses projections de dessins animés japonais, des concours de dessins, de Cos-Play et de karaoke. Bref, de quoi satisfaire le japanime-fan qui veut passer un bon moment de détente !  
Epita 14-16, rue Voltaire 94270 Le Kremlin-Bicêtre.  
Métro : L.7 Porte d'Italie.

# Flash Flash Flash

## Japon



© Leiji Matsumoto / Shogakukan / Toei



© Yû Watase / Shogakukan / Studio Pierrot

- **Basara**, fameux manga de Yumi Basara, devient une série TV. L'histoire raconte comment, dans un monde désertique et futuriste, une jeune fille se travestit en homme afin d'échapper à un cruel destin.
- Les films d'**Evangélicon** viennent de ressortir au cinéma dans une version remontée.
- **Ah ! My Goddess** de Kôsuke Fujishima revient dans un dessin animé télé parodique où les personnages sont dessinés en SD (super deformed).
- Un nouveau film de **Galaxy Express 999** vient de sortir sur les écrans. L'histoire est tirée d'une série de nouvelles publiées l'année dernière par Leiji Matsumoto (également auteur d'Albator).

## France

- C'est début mai que sortira le plus attendu des mangas, le neuvième et dernier tome de **Gunnm** chez Glénat.
- Sorti ce mois-ci chez Tonkam d'un nouveau manga, **Fushigi Yûgi** de Yû Watase qui présentent les aventures d'une jeune écolière qui, en lisant un vieux bouquin, plonge dans un monde étrange.
- **San Ku Kai** sort en vidéo chez I.D.P. Neuf volumes sont prévus.
- Le manga de **Cobra** de Bûichi Terasawa sort enfin en français chez Dynamic Visions. Malheureusement, il ne s'agit pas de sa nouvelle BD en couleur mais de son premier manga en couleur datant de 1977 !

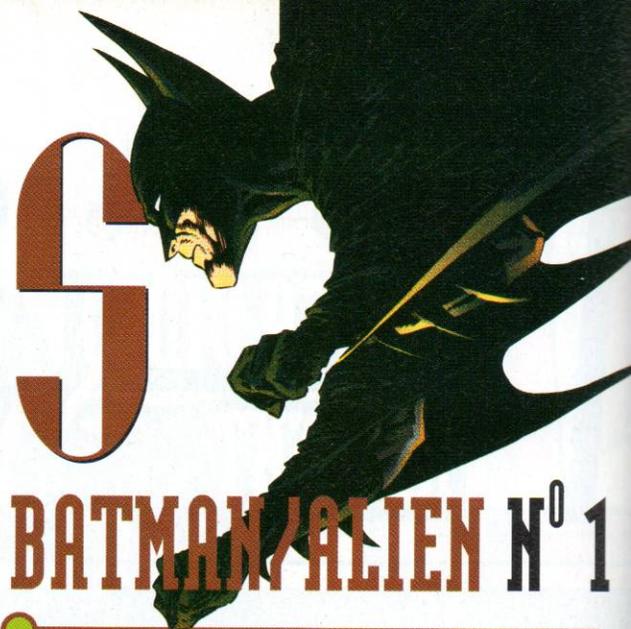


© Yû Watase / Shogakukan / Studio Pierrot



© Soburo Ishinomori / Toei Company

# COMICS



## BATMAN ALIEN N° 1

Les comics entrent dans une nouvelle ère !  
L'après Onslaught ! Les rebondissements sont nombreux. A vous de suivre dès le début ces nouvelles aventures hautes en couleurs.

Par Serge Février

## MARVEL N° 14

### L'APRES ONSLAUGHT



Les Vengeurs, les 4 Fantastiques... tous ont disparu dans le conflit contre Onslaught ! Hulk a perdu la boule et Hercule est de retour ! Ah, Hercule... Il a l'art et la manière d'arriver à ses fins, même si parfois les méthodes sont un peu radicales... Dans le cas présent, il s'agit d'atteindre la Fontaine de Clairvoyance, sur le Mont Olympe pour voir ce que sont devenus ses amis disparus. Rien que pour entendre parler de la fin des 4 fantastiques, cet album est à voir ou à lire. N'oublions pas dans ce numéro que DareDevil est aux prises avec un vilain tout feu tout flamme : Pyro !

© Marvel France

## MARVEL SELECT N°1 L'AUBE D'UNE NOUVELLE ÈRE

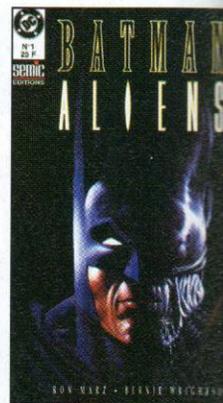


Dans le premier numéro de cette parution post-Onslaught, nous avons droit à un épisode essentiel de Mythes et Légendes de Marvel, dans lequel apparaissent les différents protagonistes de cette nouvelle ère qui vous tiendront en haleine sur les prochains épisodes. Ainsi nous rencontrons successivement Ka-zar, Nathaniel Richard et... et... Elektra ! Et nous ne vous avons pas encore parlé des deux histoires suivantes (Silver Surfer et Elektra), mais à vous de les découvrir. On apprécie jusqu'au bout.

© Marvel France



Le coup d'envoi du cross over entre le justicier aux oreilles pointues et les bestioles rencontrées sur LV426 pour la première fois a été donné. Pour ce qui est du scénario, rien de nouveau, il reprend toutes les bonnes idées qui ont fait le succès des 2 premiers films Alien et les transpose sur Terre, en pleine jungle, avec Batman à la place de Ripley. A noter que ce numéro s'achève sur l'une des idées maîtresses d'Alien 3. Du travail soigné et un comic très dynamique.



© SEMIC Editions - Dark Horse Comics.

## X-MEN EXTRA N°7 L'ADIEU À XAVIER

Après le dénouement de l'excellent cross over Onslaught, le Pr. Xavier se retrouve sans pouvoir psy et il va devoir rendre des comptes suite à ses agissements. Avant d'être emmené, il passe la main à Joseph, la réincarnation rajeunie de Magnéto. Ce dernier va d'ailleurs se chamaille avec Gambit à propos de Malicia. Tout un programme. Une fois encore, la saga Onslaught bouleverse nos habitudes.



## EN BREF

Supra-dynamiques, survoltés, grandioses, 2 nouveaux titres chez Marvel France vont faire fureur dans vos collections : **Fantastic Four & Cap'tain America**, et **Iron-Man & Avengers**. Ces titres s'inscrivent dans la continuité des parutions post-Onslaught, Heroes Reborn. A ne manquer sous aucun prétexte



**A** La blague  
**S** pourrie  
**T** du mois :  
**C** Monsieur  
**E** et Madame  
**S** Nanasse  
**T** ont un fils :  
**C** Judas.  
**E** (Jus d'ananas).  
**S** Mmmhhhhh...  
**T** OK, Kendy,  
**C** tu fais  
**E** vraiment  
**S** trop tiepi !  
**T** Arrête tout  
**C** de suite  
**E** ces conn... !

## Broken Helix

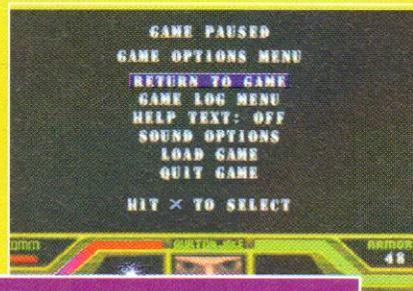
**Machine : PlayStation**  
**Version : Européenne**

### Obtenir des munitions

Pendant le jeu, faites Pause puis pressez sur le bouton  $\Delta$ . Placez votre curseur sur **Help Text** puis maintenez enfoncés les boutons **L1 + R2**, ensuite appuyez simultanément sur les boutons **x +  $\Delta$** . Un son vous avertira que le tip est enclenché. Choisissez **Return to Game** pour bénéficier des munitions.



Placez-vous sur **Help Text**.



Faites **Resume** pour revenir au jeu et valider l'astuce.

### Regagner de la santé et de l'armure

Pendant le jeu, faites Pause puis pressez le bouton  $\Delta$ . Placez votre curseur sur **Help Text** puis maintenez enfoncés les boutons **L1 + R2**, ensuite appuyez simultanément sur les boutons **x +  $\circ$** . Un son vous avertira que le tip est enclenché. Choisissez **Return to Game** pour retourner au jeu.



La trousse à pharmacie apparaît à droite de l'écran en cas de succès.

## Diddy Kong Racing

**Machine : N64**  
**Version : U.S.**

### Cheats Codes

Voir les crédits : **WHODIDTHIS**

### CODES MAGIQUES

A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z	DEL	GB

**WHODIDTHIS**  
 ENTREE UN CODE  
 EFFACEZ LES CODES  
 LISTE DES CODES  
 RETOUR

Entrez les codes dans cet écran.

- Les deux joueurs peuvent utiliser deux fois le même perso : **DOUBLEVISION**
- Pas de bananes en multi-player : **NOYELLOWSTUFF**
- L'ordinateur ne peut pas utiliser d'armes : **BYEBYEBALLOONS**
- L'ordinateur est rapide : **TIMETOLOSE**
- Modifier les sons : **BLABBERMOUTH**
- Les bananes vous ralentissent : **BOGUSBANANAS**
- Gros persos : **ARNOLD**

### CODES MAGIQUES

A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z	DEL	GB

**ARNOLD**  
 ENTREE UN CODE  
 EFFACEZ LES CODES  
 LISTE DES CODES  
 RETOUR

Tapez **ARNOLD**

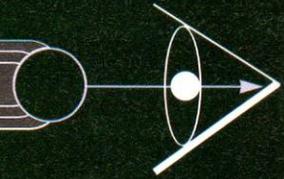
Votre personnage sera plus grand que les autres.



- Petits persos : **TEENIEWEENIES**
- Les bordures ne vous ralentissent plus : **OFFROAD**

## Mace The Dark Age

**Machine : N64**  
**Version : Européenne**



### Chaussures de lapin

Sur l'écran de sélection des personnages, placez votre curseur sur les combattants suivants en prenant soin de presser sur le bouton **Start** à chaque fois : **Ragnar**, **Dregan** et **Koyasha**. Choisissez ensuite normalement votre perso.



Faites les manipulations sur cet écran.



Regardez les pieds des combattants !

### Têtes inversées

Sur l'écran de sélection des personnages, placez votre curseur sur les combattants suivants en prenant soin de presser sur le bouton **Start** à chaque fois : **Al Rashid**, **Takeshi**, **Mordos Kull**, **Xiao Long** et **Namira**. Sélectionnez ensuite votre perso, vous remarquerez à votre grande surprise que sa tête et celle de l'adversaire ont été interverties.



Qui dit échange de têtes, dit échange de cerveaux !

## Burning Rangers



Machine : Saturn  
Version : Japonaise



Les codes doivent être entrés dans cet écran. Il faudra auparavant finir le jeu afin de rendre utilisable le menu des mots de passe (qui est bloqué).

### Sound test

Terminez les quatre missions au moins une fois puis entrez le code suivant dans le menu des passwords : **NAVIXXTEST**.

### Jouer avec Chris

Terminez les quatre missions au moins une fois puis entrez le code suivant dans le menu des passwords : **DH5CHRIS5H**.

### Jouer avec un gros Ranger

Terminez les quatre missions au moins une fois puis entrez le code suivant dans le menu des passwords : **3BIG2BPLCK**.

### Jouer avec le chef des Rangers

Terminez les quatre missions au moins une fois puis entrez le code suivant dans le menu des passwords : **GS4LEAD2ZU**.

## King Of Fighters '97



Machine : Saturn  
Version : Japonaise

### Jouer avec Orochi Iori

Sur l'écran de sélection des personnages, placez votre curseur sur **Iori**, puis maintenez **Start** enfoncé tout en effectuant les manipulations suivantes : **←, →, ←, →, ←, →, ←, →, X + A**.



### Jouer avec Orochi Leona

Sur l'écran de sélection des personnages, placez votre curseur sur **Leona**, puis maintenez **Start** enfoncé tout en effectuant les manipulations suivantes : **▲, ▼, ▲, ▼, ▲, ▼, ▲, ▼, Y + B**.



### Jouer avec le classique Kyo Kusanagi

Placez votre curseur sur **Kyo Kusanagi** et maintenez **Start** en le validant.

### L'équipe Orochi

Faites d'abord les codes pour obtenir Orochi Leona et Orochi Iori. Ensuite, placez votre curseur sur **Leona**, puis maintenez **Start** en effectuant les manipulations suivantes : **▲, ←, ▼, →, ▲, ▼, X + B**.



## Gex-Enter The Gecko



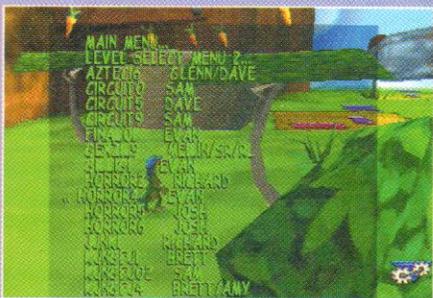
Machine : PlayStation  
Version : Européenne

### Choix du niveau

Pendant le jeu, faites **Pause** en pressant sur le bouton **Start** puis placez votre curseur sur **Exit**. Ensuite, maintenez enfoncé le bouton **L2** puis faites **→, →, →, →, ▲, ▼, →**. Sélectionnez **Resume** puis pressez la touche **Select** pour changer de niveau.



Faites la Pause puis placez votre curseur sur Exit.



## Vies infinies

Pendant le jeu, faites Pause en pressant le bouton Start puis placez votre curseur sur Exit. Ensuite, maintenez enfoncé le bouton L2 puis faites  $\blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangledown, \blacktriangledown, \blacktriangle, \blacktriangledown$ .

## Invulnérabilité

Pendant le jeu, faites Pause en pressant le bouton Start puis placez votre curseur sur Exit. Ensuite, maintenez enfoncé le bouton L2 puis faites les manipulations suivantes :  $\blacktriangle, \blacktriangleright, \blacktriangle, \blacktriangledown, \blacktriangleright, \blacktriangledown$ .

## Les commentaires de Gex

Pendant le jeu, faites Pause en pressant le bouton Start puis placez votre curseur sur Exit. Ensuite, maintenez enfoncé le bouton L2 puis faites  $\blacktriangle, \blacktriangle, \odot, \blacktriangle, \blacktriangledown$ . Choisissez Resume puis pressez sur le bouton Select pour que Gex fasse des commentaires.

## Gex se dédouble

Pendant le jeu, faites Pause en pressant le bouton Start puis placez votre curseur sur Exit. Ensuite, maintenez enfoncé le bouton L2 puis faites  $\blacktriangledown, \blacktriangleright, \blacktriangle, \blacktriangledown, \blacktriangleright, \blacktriangledown$ .

## Niveau du temps

Pendant le jeu, faites Pause en pressant le bouton Start puis placez votre curseur sur Exit. Ensuite, maintenez enfoncé le bouton L2 puis faites les manipulations suivantes :  $\blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangleright, \blacktriangle, \blacktriangledown, \times$ . Faites Resume puis retournez dans la Media Zone.

Pressez Select pour voir les statistiques, ou le bouton  $\square$  pour observer le temps le plus rapide.



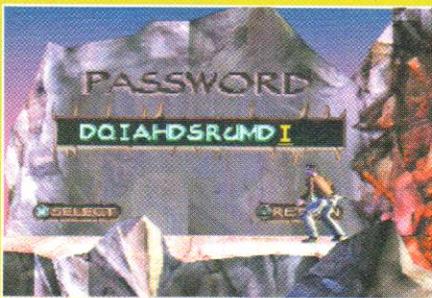
## Pitfall



**Machine : PlayStation**  
**Version : Européenne**

### Les codes des niveaux

Niveau 2 : **AAYAPPCSESCY**  
Niveau 3 : **UAYAGOCWE6BI**  
Niveau 4 : **2AYABKCRESHA**  
Niveau 5 : **BAYANGCPEPCY**  
Niveau 6 : **VAYAPCCTEIRO**  
Niveau 7 : **BAYAPLCXEAUJ**  
Niveau 8 : **7AYAHECCOUXEI**  
Niveau 9 : **MOYAAECUUSHI**  
Niveau 10 : **6QYABHCSUTGI**  
Niveau 11 : **FQYAKBCWUGDA**  
Niveau 12 : **DQIAHDSRUMDI**



## K-1 : The Arena Fighters



**Machine : PlayStation**  
**Version : Européenne**

### Jouer avec Master Ishii

Choisissez Team Battle puis sur l'écran de sélection des combattants, faites  $\blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangledown, \blacktriangleright, \blacktriangle, \blacktriangledown, \blacktriangleright, \blacktriangledown$ , Start. Master Ishii apparaîtra sur la droite de l'écran.



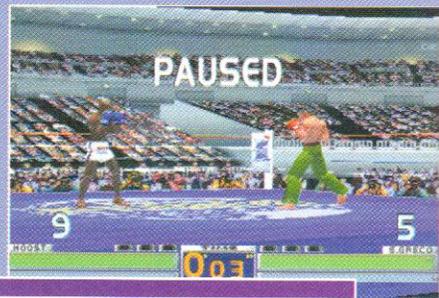
Choisissez Team Battle.

Master Ishii est désormais disponible.



### Ajuster la force

Pendant un match, faites la Pause en pressant sur Start. Ensuite exécutez les manipulations suivantes : L2, R1, L1, R1, L2, R1. Vous verrez des numéros sur les côtés gauche et droit de l'écran. Faites  $\blacktriangle$  ou  $\blacktriangledown$  pour augmenter ou affaiblir la puissance de vos personnages.



Les chiffres sous les combattants représentent leur niveau de puissance.

## MDK



**Machine : PlayStation**  
**Version : Européenne**

### Sélection des niveaux

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 sur l'écran-titre des options générales, puis faites  $\blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \odot, \blacktriangleright$ .

Dès que le texte des sélections des niveaux apparaît, relâchez immédiatement L1, L2, R1 et R2.

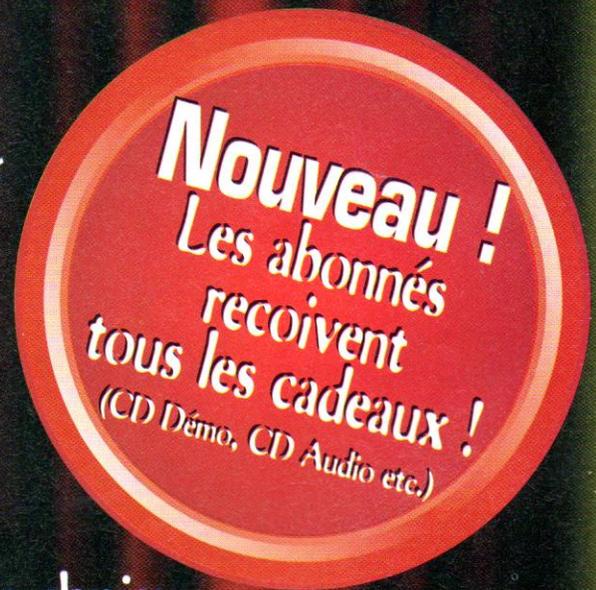




# Abonnez-vous et recevez le jeu de votre choix !

**579 F** pour 1 an d'abonnement  
Joypad + 1 jeu PlayStation\*  
ou Saturn\* au choix

**659 F** pour 1 an d'abonnement  
Joypad + 1 jeu Nintendo\* au choix



\* à choisir dans la liste ci-dessous

## BULLETIN D'ABONNEMENT

à renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

### PlayStation

- 01 ■ Newman Haas
- 02 ■ Bloody Roar
- 03 ■ X-Men Children of the Atom
- 04 ■ Need for Speed 3
- 05 ■ Rascal
- 06 ■ Snow Racer 98
- 07 ■ Lucky Luke
- 08 ■ NBA Pro 98
- 09 ■ Coupe du Monde 98
- 10 ■ Bushido Blade
- 11 ■ Diablo
- 12 ■ Final Fantasy VII
- 13 ■ Dark Omen

### Saturn

- 14 ■ Panzer Dragoon Saga
- 15 ■ WW Soccer 98
- 16 ■ The House of the Dead

### Nintendo 64

- 17 ■ GoldenEye 007
- 18 ■ Bomberman 64
- 19 ■ Mario 64

**Merci de cocher  
la case de  
votre choix**

OUI, JE M'ABONNE À JOYPAD POUR :

JP193 **1 an (11n°) + un jeu PlayStation de mon choix au prix de 579 F seulement !**

JP194 **1 an (11n°) + un jeu Saturn de mon choix au prix de 579 F seulement !**

JP195 **1 an (11n°) + un jeu Nintendo de mon choix au prix de 659 F seulement !**

NOM .....  
PRENOM .....  
ADRESSE .....

CODE POSTAL .....  
VILLE .....

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

Chèque bancaire ou postal     Mandat-lettre

Carte bancaire n° .....

Expire le .....

Date de naissance ..... Console .....

Pseudo .....

(à créer sur le 3615 Joypad avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du 3614 Joypad).

Signature :

Offre valable 2 mois, dans la limite des stocks disponibles, et réservée à la France Métropolitaine. Délai de réception du jeu : 3 à 4 semaines après réception du 1er numéro de votre abonnement. Vous pouvez acquérir séparément les 11 numéros de Joypad au prix unitaire de 35 F et le jeu PlayStation ou Saturn pour 369 F, ou le jeu Nintendo pour 449 F.

# Astuces

K e n d y

## Invulnérabilité

Pendant le jeu, faites Pause puis  $\blacktriangledown$ , LI,  $\blacktriangle$ ,  $\square$ . Reprenez la partie puis refaites immédiatement la Pause. Ensuite faites  $\circ$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\circ$ ,  $\blacktriangleright$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangle$ , LI,  $\square$ .



## Airstrike

Pendant le jeu, faites Pause puis  $\blacktriangledown$ , LI,  $\blacktriangle$ ,  $\square$ . Reprenez la partie puis refaites immédiatement la Pause. Ensuite faites  $\blacktriangledown$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\circ$ ,  $\blacktriangledown$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangledown$ , LI.



## Bombe intéressante

Pendant le jeu, faites Pause puis  $\blacktriangledown$ , LI,  $\blacktriangle$ ,  $\square$ . Reprenez la partie puis refaites immédiatement la Pause. Ensuite faites  $\blacktriangledown$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\circ$ ,  $\circ$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\square$ ,  $\blacktriangle$ .



## Super mitrailleuse

Pendant le jeu, faites Pause puis  $\blacktriangledown$ , LI,  $\blacktriangle$ ,  $\square$ . Reprenez la partie puis refaites immédiatement la Pause. Ensuite faites  $\blacktriangle$ , LI,  $\blacktriangledown$ ,  $\square$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangledown$ .



## Mortier

Pendant le jeu, faites Pause puis  $\blacktriangledown$ , LI,  $\blacktriangle$ ,  $\square$ . Reprenez la partie puis refaites immédiatement la Pause. Ensuite faites  $\blacktriangle$ , LI,  $\blacktriangle$ ,  $\square$ ,  $\blacktriangleright$ ,  $\circ$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangle$ .



## Petit Nuke

Pendant le jeu, faites Pause puis  $\blacktriangledown$ , LI,  $\blacktriangle$ ,  $\square$ . Reprenez la partie puis refaites immédiatement la Pause. Ensuite faites  $\blacktriangledown$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\square$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangledown$ ,  $\circ$ ,  $\circ$ ,  $\blacktriangleright$ .



## Sceller

Pendant le jeu, faites Pause puis  $\blacktriangledown$ , LI,  $\blacktriangle$ ,  $\square$ . Reprenez la partie puis refaites immédiatement la Pause. Ensuite faites  $\circ$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangle$ , LI,  $\blacktriangleright$ .



## Rapidité

Pendant le jeu, faites Pause puis  $\blacktriangledown$ , LI,  $\blacktriangle$ ,  $\square$ . Reprenez la partie puis refaites immédiatement la Pause. Ensuite faites  $\blacktriangleright$ ,  $\circ$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\circ$ ,  $\times$ . Décoincez la Pause, il suffira alors de maintenir R2 pour courir plus vite.

## Balles homing

Pendant le jeu, faites Pause puis  $\blacktriangledown$ , LI,  $\blacktriangle$ ,  $\square$ . Reprenez la partie puis refaites immédiatement la Pause. Ensuite faites  $\square$ , LI, LI,  $\blacktriangleright$ .

## BALLES À TÊTE CHERCHEUSE



## Earthworm Jim power-up

Pendant le jeu, faites Pause puis  $\blacktriangledown$ , LI,  $\blacktriangle$ ,  $\square$ . Reprenez la partie puis refaites immédiatement la Pause. Ensuite faites  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangledown$ ,  $\blacktriangledown$ , LI,  $\blacktriangleright$ .



Skullmonkeys PlayStation

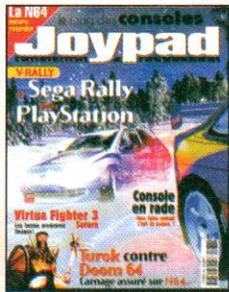
**Machine : PlayStation**  
**Version : Européenne**

## Les codes des niveaux

- Niveau 2 : R2, R2,  $\circ$ ,  $\square$ .
- Niveau 3 : R2,  $\square$ , R2, RI,  $\square$ ,  $\times$ , RI,  $\times$ ,  $\times$ , RI,  $\blacktriangle$ .
- Niveau 4 :  $\circ$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\square$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\circ$ , RI, RI, LI,  $\times$ , RI,  $\square$ .
- Niveau 5 : LI, LI,  $\square$ , LI,  $\square$ , RI,  $\square$ , LI,  $\square$ .
- Niveau 6 :  $\square$ , RI, L2,  $\times$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\times$ ,  $\circ$ , LI,  $\square$ ,  $\times$ ,  $\square$ ,  $\times$ .
- Niveau 7 :  $\square$ , RI,  $\circ$ , LI,  $\circ$ , RI,  $\circ$ , LI,  $\times$ ,  $\times$ ,  $\square$ , R2.
- Niveau 8 :  $\times$ ,  $\square$ ,  $\times$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\times$ ,  $\times$ ,  $\square$ , LI,  $\square$ ,  $\square$ .
- Niveau 9 :  $\blacktriangle$ , R2,  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\square$ ,  $\times$ ,  $\circ$ , LI,  $\square$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\square$ ,  $\square$ .
- Niveau 10 :  $\times$ , L2,  $\square$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\circ$ , RI,  $\circ$ , L2,  $\square$ ,  $\blacktriangle$ , LI.
- Niveau 11 : RI,  $\times$ ,  $\times$ , LI, LI, RI,  $\blacktriangle$ , LI, L2, RI, L2.
- Niveau 12 : LI, L2,  $\circ$ , LI, R2, R2, RI, L2, L2, RI,  $\square$ , L2.
- Niveau 13 :  $\circ$ ,  $\square$ ,  $\times$ , R2,  $\circ$ , RI, L2, LI, R2,  $\square$ ,  $\blacktriangle$ .
- Niveau 14 :  $\square$ , LI, LI, RI, R2,  $\blacktriangle$ , RI, L2, LI, R2,  $\square$ , R2.
- Niveau 15 : R2,  $\times$ , L2,  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangle$ , L2, RI, R2, LI, R2, L2.

# COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joypad !



- **V-Rally, le Sega Rally de la PlayStation** : Un reportage sur le dernier-né des studios Infogrames.
- **Tests** : Turok (N64), La Cité des Enfants perdus (PS), Die Hard Arcade (Sat), The Lost Viking 2 (PS)...
- **Sol + Tips** : Command and Conquer (Sat/PS), Theme Park (Sat), Doom (Sat), Destruction Derby 2 (PS), Pandemonium ! (PS)...
- **Anim'paad** : Ghost in the Shell et les déboires de Dragon Ball GT au Japon.
- **Poster** : Fighters Megami/La Cité des Enfants perdus.



- **L'apocalypse mécanique** : Porsche Challenge, Micro Machines V3 et Manx TT.
- **Tests** : Total NBA97 (PS), LBA (PS), Exhumed (PS), Mass Destruction (Sat), Excaltur 2555 AD (PS)...
- **Sol + Tips** : Virtua Cop 2 (Sat), Amok (Sat), Street Racer (Sat), Alien Trilogy (Sat), Legacy of Kain (PS), Project Overkill (PS)...
- **Anim'paad** : Tout ce qu'il faut savoir sur City Hunter alias Nicky Larson.
- **Poster** : Porsche Challenge/Manx TT.



- **Wargames** : Syndicate Wars, Command and Conquer, Warcraft 2.
- **Tests** : Soul Blade (PS) et tous les coups secrets du jeu Vandal Hearts (PS), Need For Speed 2 (PS), Bomberman (Sat)...
- **Sol + Tips** : C&C (Sat), Dark Forces (PS), Soviet Strike (Sat), F19 97 (PS), Disruptor (PS)...
- **Anim'paad** : Toshinden et les autres jeux vidéo en vidéo ! Tout ce qu'il faut savoir.
- **Poster** : Tekken 3/Soul Blade.



- **Rapid Racer** : Reportage exclusif sur le dernier-né des créateurs de Porsche Challenge.
- **Tests** : V-Rally (PS), ISS Pro (PS), Fighters Megamix (Sat), Pandemonium ! (Sat)...
- **Sol + Tips** : Manx TT (Sat), Fighters Megamix (Sat), Turok (N64), Porsche Challenge (PS), Die Hard Trilogy (PS)...
- **Anim'paad** : L'actualité du manga et l'interview de Masami Sudra, créateur de Ken le survivant.
- **Poster** : V-Rally/Soud Race.



- **Cadeau** : Un CD audio avec les meilleures musiques des jeux de Psygnosis.
- **Spécial E3** : 32 pages sur le plus grand salon de jeux vidéo du monde.
- **Tests** : ISS 64 (N64), Kof95 (Sat), Rage Racer (PS), Syndicate Wars (PS)...
- **Sol + Tips** : Micro Machines V3 (PS), Mechwarrior 2 (PS), War Gods (N64), Hexen (Sat), C&C (Sat)...
- **Anim'paad** : Le petit détective, Kurogane et Possession Tracer.
- **Poster** : Porsche Challenge/Ace combat 2.



- **Spécial Nintendo 64** : 28 pages d'infos, de tests et de news sur la console 64 bits.
- **Tests** : Street Fighter ex + alpha (PS), Formula One 97 (PS), Wipout2097 (Sat), Resident Evil (Sat), Warcraft 2 (PS/Sat), Super Mario 64 (N64), Mario Kart (N64)...
- **Sol + Tips** : Doom 64 (N64), ISS 64 (N64), Rage Racer (PS), Descent 2 (N64)...
- **Anim'paad** : X, le manga de Clamp et le retour d'Albator.
- **Joypad achats** : Les volants et comment monter sa boutique.



- **Le match des plates-formes** : Crash Bandicoot 2 contre Pandemonium 2, lequel acheter?
- **Tests** : L'Odyssée d'Abe (PS), Rapid Racer (PS), Extreme G (N64), BlasCorps (N64), Duke Nukem 3D (Sat), Dragon Force (Sat)...
- **Sol + Tips** : Hexen (N64 et PS), V-Rally (PS), Blazing Dragons (Sat), Shadows of the Empire (N64), Street Fighter ex + alpha (PS)...
- **Anim'paad** : Ghost in The Shell et Robotech en vidéo.
- **Joypad achats** : Panorama des pistolets pour consoles et des adaptateurs pour N64.



- **Cadeau** : Les musiques de Tomb Raider II.
- **Tests** : Final Fantasy VII (PS), Castlevania (PS), Sega Touring Car (Sat), Quake (Sat), Duke Nukem 64 (N64)...
- **Sol + Tips** : Formula One 97 (PS), V-rally (PS), Lost World (PS), Marvel Super Heroes (Sat), Grid Runner (Sat)...
- **Anim'paad** : Le tombeau des koïcoles, Dragon Ball news...
- **Joypad achats** : Les nouvelles manettes N64 et le point sur les accessoires.



- **Cadeau 1** : Le CD audio de L'Odyssée d'Abe.
- **Cadeau 2** : La solution complète de FF VII.
- **Tests** : Tomb Raider II (PS), FIFA 98 (PS), GoldenEye 007 (N64), Top Gear Rally (N64), WW Soccer 98 (Sat)...
- **Sol + Tips** : Formula One 97 (PS), Tetrisphere (N64), Mace : The Dark Age (N64), Dynasty Warriors (PS), Street Fighter ex+a (PS)...
- **Anim'paad** : Manga Zen, Shadow Lay, et Inia (en vidéo).
- **Joypad achats** : Le bilan des accessoires pour consoles.



- **Cadeau** : Le CD audio de MediEvil.
- **Tests** : Marvel (PS), NFL Quarterback (N64), Tennis Arena (Sat), NHL 98 (PS), Diddy Kong Racing (N64), Bomberman 64 (N64)...
- **Sol + Tips** : Diddy Kong Racing (N64), Rapid Racer (PS), G-Police (PS), Overboard ! (PS), Croc (PS), L'Odyssée d'Abe (PS)...
- **Anim'paad** : Captain Flam, Dragon Ball GT, Slayers, Saint Seiya (en vidéo).
- **Joypad achats** : Les accessoires du mois.



- **Cadeau** : Le CD audio des meilleures musiques Psygnosis.
- **Tests** : NBA Pro 98 (N64), FIFA 98 (N64), Bloody Roar (PS), Skull Monkeys (PS), Winter Heat (Sat), The Clock Tower (PS)...
- **Sol + Tips** : Duke Nukem 3D (Sat), The Lost World (Sat), Alerte Rouge (PS), Colony Wars (PS), Tomb Raider II (PS), Toca Touring Car (PS)...
- **Anim'paad** : RG Veda, Titans, Advanced Dungeons & Dragons, Nova, Coffret AK (en vidéo)...
- **Joypad achats** : Les anciennes consoles.



- **Cadeau** : Le CD audio collector Snow Racer 98, Lucky Luke, M6 Turbo Racing.
- **Tests** : Bushido Blade (PS), One (PS), Theme Hospital (PS), NHL Breakaway 98 (N64), Gex 3D (PS)...
- **Sol + Tips** : Pandemonium 2 (PS), Nuclear Strike (PS), Bloody Roar (PS), One (PS), San Francisco Rush (N64), FIFA 98 (N64)...
- **Anim'paad** : Interview de Katsushiro Otomo, Memories (film), Tekken Chinmi (manga), Gunsmith Gais (manga)...
- **Joypad achats** : Bilan 97 Nintendo et Sony.



- **Cadeau** : Le CD de démo Newman Haas.
- **Tests** : Quake 64, Dark Omen, Snow Racer 98, Newman Haas, Diablo, Need for Speed 3...
- **Sol + Tips** : Sonic R, NBA Live 98, Top Gear Rally, Rock & Roll Racing 2, Fighting Force...
- **Anim'paad** : Evangelion (manga), Zetman (manga), Le Festival Cartoonist...
- **Joypad achats** : Les Platinum, Les Nouveaux Accessoires...

Pour recevoir chez vous les numéros de Joypad présentés ci-dessus, (mais aussi les n° 35 à 61) rien de plus facile. Il vous suffit d'envoyer un chèque de 39 francs, 42 francs (pour les numéros à 35 frs : soit 35 francs + 7 francs de frais de port) ou 46 francs (pour les numéros à 39 frs : soit 39 francs + 7 francs de frais de port) à l'ordre de Joypad, en précisant le ou les numéros que vous désirez recevoir. L'adresse où envoyer tout ça :

**JOYPAD SERVICE VPC BP21 10355 MARIGNY-LE-CHATTEL CEDEX**

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal [ ][ ][ ][ ]

N°62    N°63    N°64    N°65    N°66

N°67    N°68    N°69    N°70    N°71

N°72    N°73    N°74    AUTRES :

# Astuces

K e n d y

- Niveau 16 : L2, R2, R2,  $\Delta$ ,  $\Delta$ , L2, R1, R2, LI, R2, LI.
- Niveau 17 : x,  $\Delta$ , R1, LI, R2, LI, R2, L2, LI, R2,  $\Delta$ , x.
- Dernier niveau : x,  $\Delta$ , x, x, R1,  $\square$ ,  $\circ$ , x, LI, x.



## Les codes des vidéoclips

- Niveau 1 :  $\circ$ , LI, x,  $\Delta$ ,  $\square$ , x, x, x, LI, R1.
- Niveau 2 :  $\circ$ , R1,  $\square$ ,  $\Delta$ , LI.
- Niveau 3 : x, R2,  $\square$ , x.
- Niveau 4 :  $\square$ , R1,  $\square$ , x, x, x,  $\circ$ ,  $\circ$ .
- Niveau 5 : x,  $\Delta$ , x, x, R1,  $\square$ ,  $\circ$ , x, LI, x.



## Cheats Codes

- Mode Extra Halo
- Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : R2,  $\circ$ ,  $\circ$ ,  $\downarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\circ$ ,  $\rightarrow$ ,  $\downarrow$ .



Faites la pause avant d'effectuer les tips.

## Plein de vies

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : LI,  $\Delta$ ,  $\downarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\circ$ , Select,  $\square$ ,  $\rightarrow$ .

## Munitions illimitées

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes :  $\downarrow$ ,  $\circ$ ,  $\uparrow$ , R2,  $\leftarrow$ ,  $\Delta$ , Select, Select.

## Super Willie

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : R1,  $\leftarrow$ ,  $\square$ ,  $\Delta$ , LI,  $\Delta$ , R2, Select.

## Geler l'écran en pressant sur Start

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : L2,  $\leftarrow$ ,  $\circ$ , R2,  $\downarrow$ ,  $\square$ ,  $\Delta$ ,  $\downarrow$ .

## Klaymen brillant

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : L2,  $\circ$ ,  $\circ$ ,  $\leftarrow$ , Select, L2,  $\uparrow$ ,  $\downarrow$ .



## Klaymen fou

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes :  $\downarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\Delta$ , L2,  $\uparrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\Delta$ , Select.



## Klaymen rapide

Faites la Pause gameplay et appuyez sur  $\leftarrow$ ,  $\square$ , R2,  $\circ$ , R1,  $\downarrow$ ,  $\circ$ , R2.



## Klaymen lent

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : LI,  $\Delta$ ,  $\leftarrow$ ,  $\downarrow$ , R2,  $\Delta$ ,  $\leftarrow$ , Select.

## Klaymen nain

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : R1,  $\leftarrow$ ,  $\square$ ,  $\Delta$ , R1,  $\leftarrow$ ,  $\square$ ,  $\Delta$ .



## Swirly $\circ$

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : R1,  $\rightarrow$ ,  $\circ$ , R2, R2,  $\square$ ,  $\rightarrow$ , Select.

## La main du phoenix

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes :  $\square$ ,  $\Delta$ , R2,  $\leftarrow$ , Select,  $\circ$ ,  $\Delta$ ,  $\rightarrow$ .

## Tête pétante

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : R1,  $\leftarrow$ ,  $\uparrow$ , LI, LI,  $\square$ ,  $\rightarrow$ , Select.

## Tête qui tire

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes :  $\downarrow$ ,  $\square$ ,  $\Delta$ ,  $\downarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\square$ ,  $\square$ ,  $\rightarrow$ .

## Universe enema

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes :  $\leftarrow$ ,  $\Delta$ ,  $\rightarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\Delta$ , Select, Select.

# Steel Reign

PlayStation

Machine : PlayStation  
Version : Européenne

## Invincibilité

Faites sur l'écran de pause, les manipulations suivantes : L2, LI, R2,  $\circ$ ,  $\square$ ,  $\circ$ ,  $\circ$ , LI, L2, L2.



Faites les manips' sur cet écran !

### Tous les tanks

Faites sur l'écran de pause, les manipulations suivantes : L1, L2, L1, ○, □, ○, ○, L2, L1, R2. Désormais, vous pourrez jouer avec tous les tanks dont un super tank aux munitions illimitées.



### Niveau Bonus

Faites sur l'écran des menus généraux les manipulations suivantes : L1, L2, L1, L2, R2, R1, □, ○, ○, □.



L'action se déroulera sur Mars!



**Machine : PlayStation**  
**Version : Européenne**

### Debug Mode

Entrez le mot de passe suivant : **HEYBUDDY**. Sélectionnez ensuite le menu des options pour choisir votre stage, l'invincibilité et toutes les armes.



Entrez le code dans ce menu.



Cet écran apparaîtra en cas de réussite de l'astuce.

### Les codes des niveaux

- Niveau 2 : **DIYGIXRA**
- Niveau 3 : **KCSYJTJB**
- Niveau 4 : **RWLKLPBC**
- Niveau 5 : **YQFZMLTC**
- Niveau 6 : **FLZNOHLD**



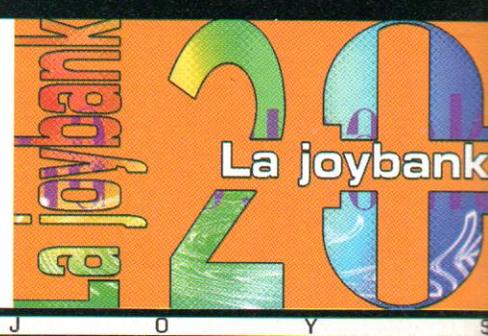
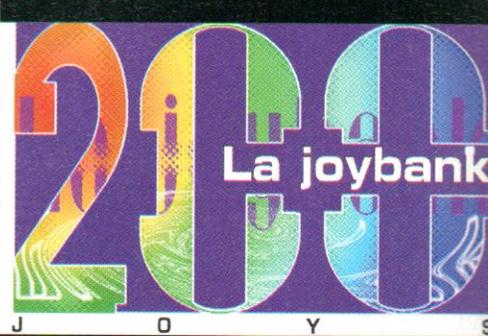
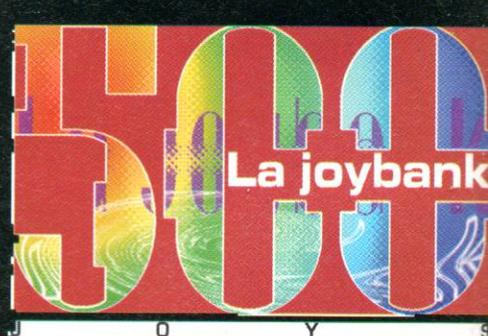
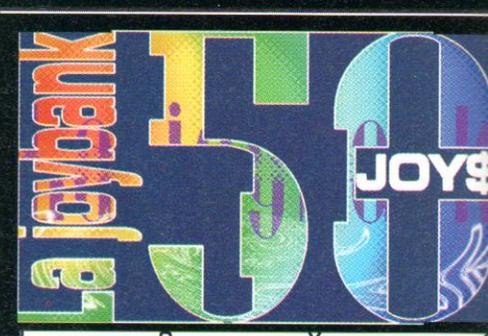
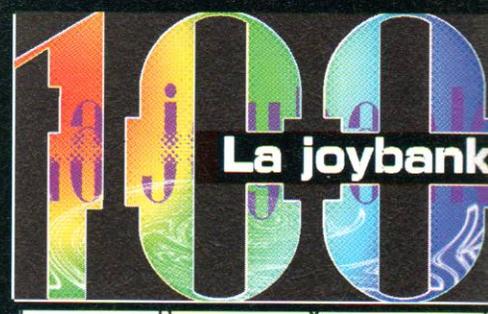
# Mass Destruction

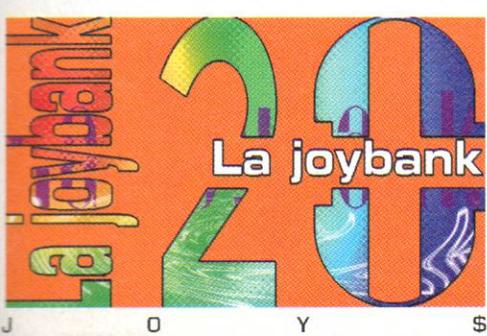
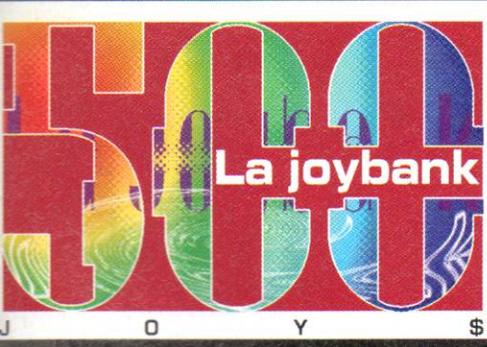
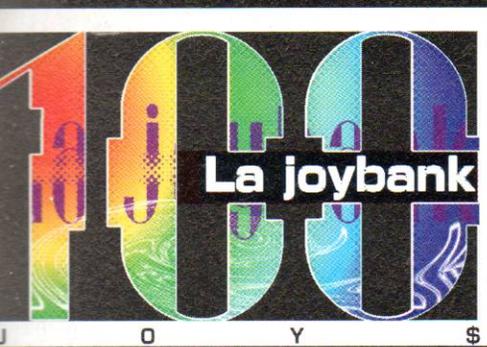


**Machine : PlayStation**  
**Version : Européenne**

### Sélection des niveaux

Entrez le mot de passe suivant : TTTTTTTTTTTGTP





# LA JOYBANK

OUAIS, BAH, FINALEMENT, C'EST TROP DUR D'ÊTRE SÉRIEUX. M. ZLU A FAILLI MOURIR D'ENNUI. IL EN ÉTAIT MEME ARRIVÉ À AIDER LES PETITES VIEILLES À TRAVERSER LA RUE, AU LIEU DE LES POUSSER CONTRE LES PARCMETRES. ON EST EN MAI, QUOI, ON DOIT DONC FAIRE CE QUI NOUS PLAÎT. ET SI JE VOUS DIS QUE M. ZLU EST AMOUREUX ? EH OUI, LA SAISON DES AMOURS APPROCHE À GRAND PAS ET, L'AUTRE JOUR, UNE RAVISSANTE DAME DERRIÈRE UNE VITRE LUI A DONNÉ CONTRE 200 BALLE\$ UN BILLET DOUX ORANGE. Y'AVAIT SON NOM DESSUS : AVR. TROIS LETTRES, COMME LUI. ET EN PLUS LE TICKET LUI PERMETTAIT DE PRENDRE LE MÉTRO. MAIS, IL A EU BEAU CHERCHER, IL N'Y AVAIT, MALHEUREUSEMENT, PAS D'ADRESSE. TOUT CE QU'IL SAIT D'ELLE, C'EST QU'ELLE HABITE EN "ZONE I-2". UN CURIEUX CODE, MAIS LE PROCESSUS DE SÉDUCTION NE PASSE-T-IL PAS PAR UNE SÉRIE DE DÉCOUVERTES MYSTÉRIEUSES ? EUPHORIQUE, GUILLERET, JOYEUX, IL EST AINSI PARTI PLAIN D'ENTRAIN ET DE BAUME AU CŒUR POUR UNE NOUVELLE JOYBANK, LA TÊTE CHARGÉE D'IMAGES DE SA BIEN-AIMÉE. AAAH, AMOUR UN JOUR, AMOUR VELOUR, AMOUR TOUJOURS.



## 6 T-Shirts Adidas/Power Soccer 2

6 gagnants

Offerts par : Psygnosis  
Mise à prix : 500 Joy\$

LOT  
N° 1

La séduction passe par l'apparence. C'est indéniable. Si vous portez ce magnifique T-shirt, vous cumulez d'énormes avantages. 1/La classe de vous vêtir de grandes marques au prestige reconnu. 2/Apparaître de suite comme un sportif confirmé et, qui plus est, dans un sport d'équipe, donc pro. du relationnel). 3/Vous affirmer comme proche des technologies modernes d'un loisir montant : le jeu vidéo. Avec tous les attributs officiels Adidas, et un sobre macaron Power Soccer 2 sous la nuque, juste pour montrer que même l'informatique et les technologies modernes du loisir ne vous sont pas inconnues, ce T-shirt officiel ne peut qu'attirer jusqu'à vous le (les) amour(s) de vos (vos) vie(s).

# ANK

75

## T-Shirts Les Boucliers de Quetzalcoatl

LOT N° 3

5 gagnants

Offerts par : Virgin LE  
Mise à prix : 400 Joy\$

Tout le monde sait que la culture est un élément important de notre société. Grâce à ce T-shirt des Chevaliers de Baphomet 2, jouez sur un autre tableau : l'intellect. Face au dynamique qui, lui, préférera le T-shirt Adidas, vous miserez sur une époque de l'histoire de l'homme qui est trop peu connue : celle de la civilisation Inca. Epoque des sacrifices humains, de l'esclavage et du Dieu Serpent. Son romantisme



indéniable ne manquera pas de séduire en cette période de l'année. Bien sûr, je vous rappelle que vous pouvez miser sur deux lots, en détachant bien les mises, et ainsi cumuler le "Dynamique" et l'"Intellect". Merci M. Zlu.

12 coffrets Overboard!

12 gagnants

LOT N° 2

Offerts par : Psygnosis  
Mise à prix : 1000 Joy\$

Une petite boîte à souvenirs, pour ranger lettres, présents et senteurs d'amour ? C'est possible, et en plus, la boîte elle-même est collector. En forme de coffre finition bois nous vous l'offrons même avec des souvenirs dedans :



un stylo (pour répondre à vos nombreuses lettres romantiques), des pièces en chocolat (le meilleur présent qu'on puisse faire pour avouer ses sentiments, c'est connu dans toutes les cultures néo-mésopotamiennes) et une vidéo des jeux Psygnosis qui aidera ceux que la mer rebute à faire voyager leur moitié dans les mondes virtuels, sans même quitter le lit conjugal. Le cadeau du siècle, c'est clair.



## Le règlement

- 1 Une fois que tes Joy\$ nous seront parvenus, nous en ferons des fleurs, pour exprimer notre bonheur. Tu ne les reverras jamais !
- 2 Sur le bulletin, n'oublie surtout pas tes coordonnées complètes. Inutile d'y joindre la liste de tes conquêtes, les nôtres nous suffisent.
- 3 Personne touchant de près ou de loin la Joybank n'a le droit d'y participer. Quoiqu'il arrive, nous nous réservons le droit de savoir à quoi "de près ou de loin" correspond.
- 4 Il est aussi légal de mettre vos mises en commun que de séduire sous le soleil, mais un seul nom sur le bulletin SVP, sinon c'est du harcèlement.
- 5 Evitez les faux Joy\$, c'est comme espérer conquérir un(e) ami(e) en l'appelant grosse vache, ça nous énerverait plus qu'autre chose.
- 6 Envoyez vos Joy\$ à : Joypad Joybank - 6 bis, Rue Fournier, 92110 Clichy. Inutile de joindre les photos de vos copains/copines, nous ne cherchons plus. Youpi.
- 7 Les résultats de cette Joybank paraîtront dans le numéro 77 de Joypad. Si vous partez en lune de miel, tant mieux, mais vous risquez de les rater.
- 8 Il nous faut absolument les Joy\$, tous, originaux, et tout et tout dans l'enveloppe avec ton bulletin, si tu veux qu'on s'en occupe.
- 9 L'amour. Père du bonheur, de la paix et de toutes les couleurs de la vie, donc des pages jaunes. L'article 9 ?! Laissez-moi, je suis heureux.

## RESULTATS JOYBANK 73

LOT N°1 : I BLOUSON V-RALLY  
77 440 Joy\$ : GOSNET Michaël

LOT N°2 : I BLOUSON VIRGIN  
INTERACTIVE  
15 120 Joy\$ : BOURRE Jérôme

LOT N°3 : I AUTRE BLOUSON VIRGIN  
12 240 Joy\$ : TREZEL Vincent

LOT N°4 : LES CARTES DE COLLECTION  
OMB RAIDER I  
10 330 Joy\$ : WEBER Chris

## Ventes aux enchères Joypad

75

Nom  PRENOM

ADRESSE

VOTRE CONSOLE

VOTRE MISE :  LOT N° 1

LOT N°2

LOT N°3

MISE TOTALE

Bon à découper et à remplir en lettres majuscules, date limite d'envoi : 31.05.98 à renvoyer à Joypad-La Joybank 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

Certains adorent, adulent ou vénèrent, a contrario, plusieurs sont déçus ou détestent... Les CD (audio et de démo) qui accompagnent votre magazine préféré ne font pas l'unanimité. Mais est-il possible de satisfaire tout le monde ? Si la réponse est non, cela ne nous empêche nullement d'œuvrer dans ce but : trouver des compromis pour conserver autant votre estime que votre confiance. Ce n'est pas toujours facile mais ça cogite sec sous la caboche des rédacteurs. Ne désespérez donc pas : les plus belles surprises sont encore à venir.

### CD, plaît ou plaît pas ?

Contre

Juste une petite critique, comme ça, en passant. Possesseur d'une Nintendo 64, que dois-je faire des CD de démos de jeux sur PlayStation ? Jouer au Frisbee ? Les coller au mur pour faire joli ? Je sais que le parc de PlayStation installé est plus important que celui de N64 ou de Saturn. Mais quand même, vivement le retour des CD audio !

YOANN JARDIN

Pour

Personnellement, je trouve dommage qu'au lieu de trouver chaque mois une chouette démo dans Joypad, nous ayons droit à un CD audio qui me paraît fort inutile... Enfin, c'est un avis qui n'engage que moi et j'espère que d'autres lecteurs apprécient cette attention !

ALEXIS MERTENS DE ETHE  
(BELGIQUE)

Pour répondre à cette critique, nous voudrions préciser que lorsque nous avons opté pour l'adjonction d'un CD de démo PlayStation au Joypad, nous étions parfaitement conscients de ne pas satisfaire les possesseurs de consoles concurrentes, d'une Saturn et d'une N64 en l'occurrence. Nous n'avons jamais voulu léser qui que ce soit, notre objectif étant depuis toujours de VOUS satisfaire. Nous ne comptons nullement délaissier les amateurs de softs sur Saturn et N64. Ainsi un bon de réduction sur des produits N64 était également présent dans le magazine. De plus, pour le numéro que vous tenez entre les mains, nous avons déniché des infos sur Mission Impossible sur N64, jeu particulièrement attendu. Quant aux futurs hits de la Saturn, nous leur accorderons la place nécessaire, c'est une évidence. Enfin, pour ceux qui s'inquiéteraient au sujet de l'éven-

tuelle disparition des CD audio : qu'ils se rassurent, il y en aura encore d'autres bourrés de musiques et BOF sensas'.

### Sega doit rester plus fort que toi !

Sega progresse

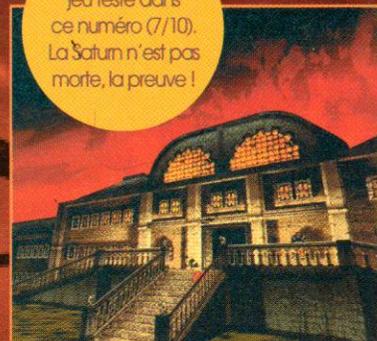
Dans un récent numéro, vous annonciez que la Saturn n'avait plus que quelques mois à vivre. Pourtant, ne trouvez-vous pas que les hits sur cette console se multiplient, qu'il s'agisse de Winter Heat, Grandia ou Shining Force 3 ? Sans compter que d'autres titres fabuleux sont en attente à l'image de Burning Rangers, d'Azél's Panzer Dragon et de House of the dead ? Ne pensez-vous pas que la Saturn risque de profiter d'une nouvelle vie très bientôt ? Même si cela ne dure pas, ne dit-on pas que «les plus courtes sont aussi les meilleures» ?

UN ANONYME SATURNIEN

Sega s'affaiblit

Voilà : je trouve que Sega baisse les bras un peu trop facilement. Je m'explique : il est vrai que la PlayStation a pris le pas sur la Saturn, que beaucoup affirment que la console 32 bits de Sega est déjà morte et enterrée. Toutefois, je suis intimement convaincu que si Sega faisait fi des rumeurs et continuait de produire de bons softs (je pense notamment à Sega Rally, à la série des Virtua Fighter et à Worldwide Soccer),

House of Dead  
jeu testé dans  
ce numéro (7/10).  
La Saturn n'est pas  
morte, la preuve !



les Segamaniacs suivraient au lieu d'aller progressivement voir du côté de la concurrence. Ce n'est pas votre avis ?

ANTHONY DE PLÉSIDY (22)

Actuellement, hélas !, il semblerait que Sega Japon préfère concentrer ses efforts sur deux points : d'une part sur la sortie prochaine de la Katana et d'autre part sur le marché japonais, au détriment du marché européen, naturellement. Triste voire désespérant, sans doute, mais c'est la raison pour laquelle les bons jeux Saturn parviennent au compte-gouttes dans nos rayons... Ils y arrivent malgré tout, heureusement pour les possesseurs de cette console dont nul ne remet en cause les capacités. En clair, soyez patients ! Lors d'une récente visite dans les locaux de Sega France, nous avons été surpris de constater que l'équipe prépare activement le lancement d'un top qui promet de faire grand bruit. Son titre : Deep Fear, un jeu «à la Resident Evil» dont vous avez inmanquablement découvert les premières photos dans ce numéro.

## Les "quand sortiront-ils?"

RAYNAM 2

PLAYSTATION

Jeu développé par Ubi Soft (cocorico !), Rayman 2 devrait faire craquer les fans vers la fin d'année. Pour l'heure, l'équipe d'Ubi se consacre à un autre jeu de plates-formes, Tonic Trouble sur N64.

## 64 fois moins de bastons

A quand un bon jeu de bastons sur N64 signé -je rêve, mais bon !- Namco, SNK voire Capcom ?  
**ENWIN LE CAROLO**

Cher lecteur au prénom étrange (au fait, ton jour de fête, c'est quand ?), nous sommes au regret de t'informer qu'aucun des trois éditeurs/développeurs cités n'a encore annoncé de collaboration avec Nintendo pour de futurs produits N64. Pour simplifier, la castagne made in Namco à la Tekken n'est pas du tout prête de voir le jour sur la 64 bits du géant nippon. Dommage, oui, vraiment. Car nous-mêmes commençons à nous lasser des produits Midway et Rare qui sont loin (à des années lumière, même !) de casser la baraque. Enfin, les représentants de GT Interactive en France nous ont promis pour bientôt un jeu de bastons qui devrait décoiffer, Bio Freaks. Les premières images ne nous ont pas atterrés, ce qui n'est pas si mal. Let's wait and see.

## Céline Dion en 3D

En prenant ma plume, je voulais vous communiquer une idée d'article de fond : «la love story entre les jeux vidéo et le cinéma». Depuis pas mal de temps déjà, de nombreux développeurs traquent et guettent -la bave aux lèvres (miam, miam ! NDLR)- les films dont ils pourraient tirer une adaptation sous forme de jeu. Terminator, Alien, Le Cinquième Élément... La liste est longue. D'autant plus que je trouve certaines adaptations carrément réussies, comme Die Hard Trilogy sur PlayStation. D'autre part, on assiste depuis peu au processus inverse, des jeux vidéo qui deviennent des longs métrages. Sans parler des plus que médiocres Mortal Kombat et autre Street Fighter, Tomb Raider n'est-il pas prévu ? Et Resident Evil ? Alors, ça ne vous dirait pas d'écrire quelque chose sur le sujet ?  
**SÉBASTIEN SERA DE NOISY-LE-SEC (93)**

L'idée n'est pas mauvaise et nous y songeons souvent. Le hic, et tu as mis le doigt sur le problème, est que 95 % des jeux adaptés de films sont de sombres daubes. Souviens-toi de l'affligeant The Crow sur PlayStation voire, plus récemment, de Men in black, jeu décevant dont nous avons vanté les mérites, son potentiel nous ayant largement -mais à tort- convaincu ! Il subsiste pourtant des exceptions, comme dans les règles de grammaire, celles qui la confirment, justement, la règle, à l'image de Die Hard Trilogy sur PlayStation et d'Alien vs Predator sur Jaguar... Pour notre part, nous préférons patienter un peu. Attendre que de l'apport de nouvelles technologies cumulées au génie de développeurs en herbe sorte un super hit. Seule certitude : un jour, ce rêve sera réalité.

## Private Joke-Stick

Je tiens à préciser avant toute chose que je suis abonné à Joypad et à votre confrère Joystick (magazine qui traite de jeux pour PC, NDLR). Or, récemment, j'ai lu un article dans Joystick au sujet de la conversion sur PC de Final Fantasy VII. Ce qui y est écrit m'a autant déçu que déçu venant de la part de vrais professionnels. Pour eux, le jeu n'est pas adapté au monde «PC». Il est trop court, tout juste cinquante (!!!) heures de jeu alors qu'habituellement les jeux sur PC sont des modèles de longévité. Moi, je me rappelle d'un certain Blade Runner développé par Westwood Studios, concepteurs d'Alerte Rouge, qui se termine en moins de dix heures ! Aussi, je tiens à préciser deux choses : 1/ aux possesseurs d'un PC, j'affirme d'une part qu'il n'est pas besoin de disposer impérativement d'une carte accélératrice 3D pour s'éclater face à son écran et 2/ qu'il faut savoir rester objectif et ne pas casser un jeu sous prétexte qu'il est originaire du monde des consoles...

**ALEX LE TERRIBLE**

Nous ne répondons que ceci : NO COMMENT... Enfin, euh... Nous sommes de tout cœur avec toi !

## Les "quand sortiront-ils?"

**TOMB RAIDER 3**

**PLAYSTATION**

Core Design n'a pas fini de nous en faire baver par l'intermédiaire de l'inégalable Lara Croft. Un troisième opus de ses aventures est effectivement prévu pour la fin de l'année.

**BURNING RANGERS**

**SATURN**

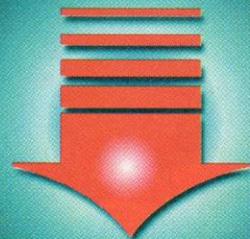
Le Rosco McQueen (jeu dans lequel tu incarnes un super pompier) de la Saturn -en plus original- devrait inonder les bacs courant juin prochain. Sega l'annonce d'ores et déjà comme un hit. A voir.

**VIRTUA FIGHTER 3**

**SATURN**

Possesseurs de Katana, réjouissez-vous !... C'était de l'humour, vous vous en doutez, même si d'aucuns n'ont pas apprécié. Pourtant, Virtua Fighter 3 verra le jour sur la prochaine console de Sega et non sur Saturn, c'est presque une certitude.

# ASTUCES INÉDITES



# 3615 CHEAT

JOYPAD

# Achats

Revendeurs, éditeurs  
et pubs annoncent  
à qui veut l'entendre  
la mort de la Saturn.  
Qu'en est-il réellement ?  
N'est-on vraiment plus  
en droit d'attendre  
quoi que se soit ?  
Il semblerait que si,  
puisque d'excellents  
titres arrivent encore.  
Joypad Achat fait  
le point.



## Saturn : stop ou encore ?

**N**e vous méprenez pas, nous ne chercherons pas ici à réhabiliter Sega après toutes ses erreurs, mais plutôt à faire un rapide résumé de son histoire, à analyser les raisons de son échec et à peser le pour et le contre afin de savoir s'il est encore valable de posséder une Saturn aujourd'hui.

### Pourquoi tant de haine ?

**A**llons, allons, il ne s'agit pas de ça. Mais il faut bien reconnaître que Sega a mal joué sur plusieurs plans. Tout d'abord la machine en elle-même. Certes, la Saturn possède d'excellentes capacités en matière de 2D, bien meilleures même que celles d'une N64 ou d'une PlayStation et c'est peut-être ce qui la sauve aujourd'hui. Mais juste après sa sortie, au regard de la tendance du moment, elle ne pouvait rivaliser en matière de 3D avec la PlayStation. Car l'engouement actuel pour le jeu vidéo et son développement en termes de marché sont essentiellement dus à l'évolution de la technologie. Cette dernière permet de convaincre les joueurs potentiels par le réalisme des nouvelles productions, et ce grâce à la 3D et ses éclairages d'ambiance et ses cinématiques. Ainsi, tous ceux qui hurlaient que le jeu vidéo était décalé

de la réalité et était réservé aux débilés ou aux mômes se sont vus dans l'obligation de réviser leur jugement. Exploitant cet état de fait, Sony est parvenu à convaincre par des campagnes de pubs, par des productions voguant sur les passions des 18-25 ans, etc. Tandis que Sega, a trop fait confiance à ses acquis et à son public. De plus, sortie en 1995, la Saturn était bien trop chère (plus de 3000 francs) et n'a suivi les baisses de prix répétées de Sony qu'à grands renforts de concessions et de marges plus qu'écrabouillées. Les difficultés étant venues très vite, les éditeurs ont pris peur et ont déserté le développement de la console. La perte de vitesse de Sega n'a fait alors qu'accroître.

### Et pourtant

**O**n ne peut cependant pas dire que la Saturn soit morte. Les segafans défendent leur machine et ont des arguments tout à fait légitimes. Le premier : elle est la reine incontestée de la 2D. Même la Neo-Geo, qui



Passionné de jeux de bastons 2D ?  
C'est sur Saturn que vous aurez les  
meilleures adaptations de ces titres.



La Saturn  
ne se développe  
plus qu'en occasion



Le planning des sorties Europe ne concerne malheureusement plus que les titres Sega, comme Shining Force 3.

garde d'autres avantages, lui cède la place, étant donné que tous les titres SNK sont adaptés sur Saturn. Un point pour elle, car si vous êtes fans de 2D, pour des titres comme KoF 97, X-Men vs Street Fighter ou encore des shoot'em up traditionnels et de bons vieux softs d'arcade, c'est sur Saturn qu'il faut compter. De même, vous n'aurez aucune chance de trouver un jour une version PlayStation des titres Sega qu'on trouve dans les salles obscures ; pour jouer à VF2, Fighting Vipers ou Sega Rally, vous n'avez guère le choix. Enfin, une petite série de titres majeurs sortant sur le marché français justifie à elle seule l'achat de la machine. Je veux bien sûr parler de Panzer Dragoon Saga, Shining Force 3 prévu pour juillet 98 et Deep Fear, le prochain gros titre développé en interne chez Sega Japon.

pourtant incontournable. Le mot d'ordre est clair : Saturn oui, mais modifiée de la prise secteur au capot (afin de lire les disques japonais). Du coup, les revendeurs, boutiques ou grandes chaînes l'annoncent unanimement : "La Saturn ? En neuf, on arrête." Une grande chaîne française de boutiques spécialisées nous a même confié avoir vendu 25 consoles (par une de plus !) depuis le début de l'année. C'est donc en occasion qu'elle marche et, heureusement, d'après les revendeurs, elle marche fort. La machine neuve vaut aujourd'hui 990F, mais en misant sur l'occasion, l'investissement devient négligeable pour tous ceux qui veulent tenter l'expérience. Les segafans s'organisent entre eux, et tout le monde se voit forcé de la faire vivre ainsi.



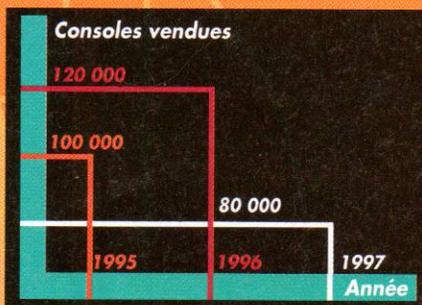
Nous ne verrons malheureusement jamais le merveilleux Grandia en français, et ça fait mal.

## Un bilan mitigé

À la fin, on ne peut pas jeter la pierre à la Saturn sans faire preuve d'une évidente mauvaise foi. S'il est certain que l'intérêt actuel d'en acheter une, même en occasion, est assez limité en regard de ce qu'offre une PlayStation ou même une N64, certains d'entre vous y découvriront une autre façon de jouer, qu'on pourrait qualifier de plus traditionnelle, ainsi que des titres avec une identité certaine et d'une qualité très présente.

## Que représente la Saturn en France aujourd'hui ?

À vrai dire, comparée à ses concurrentes, la Saturn est plutôt fantomatique. Le parc aujourd'hui installé, s'il semble considérable, est négligeable par rapport à la PlayStation. Par ailleurs, les jeux qui sortent et sortiront, s'ils restent de qualité, sont et seront rares...



Comme vous pouvez le constater, la Saturn est très clairement en perte de vitesse. Avec aujourd'hui 300 000 machines installées en France, face au million largement dépassé par Sony et la PlayStation, il n'est plus aujourd'hui lieu de considérer la Saturn comme autre chose qu'une console de prestige. Mais cela ne signifie pas pour autant qu'elle n'est plus intéressante. (Chiffres source Sega)

## France rime avec transparence

C'est au Japon, et seulement au Japon que la Saturn perdure réellement. Les efforts consentis, en effet, pour penser à l'Europe ne concernent que les titres Sega, les éditeurs tiers ne pensant pas trop à nous. C'est ainsi que nous devrions être privés, par exemple, de Grandia de Game Arts titre

## 5 BONNES RAISONS DE CRAQUER POUR UNE SATURN

- 1- Les jeux Sega, Sonic Team, Am#2&3 et Cie sortiront chez nous.
- 2- L'investissement est aujourd'hui assez minime.
- 3- Des adaptations de softs d'arcade (surtout baston 2D) réussies.
- 4- Un marché de l'occasion de plus en plus développé.
- 5- En import, elle est encore très active.

## 5 BONNES RAISONS DE L'OUBLIER

- 1- Sa durée de vie est désormais fort compromise.
- 2- Pour la 3D, mieux vaut se tourner vers la concurrence.
- 3- Les jeux traduits seront vite inexistant.
- 4- Des titres forts sur Saturn trouvent leur équivalent sur PlayStation.
- 5- Les titres se font de plus en plus rares.



Quelques titres forts vont arriver en France

**INCROYABLE !**

choisissez et gagnez



**1**

CONSOLE  
**N64**  
+ 5 jeux

**1**

CONSOLE **OU**  
**PLAYSTATION**  
+ 5 jeux



**OU**

**1**

CONSOLE  
**SATURN**  
+ 5 jeux



**sur**

**3615 JOYPAD**

Des solutions complètes de jeux et des astuces inédites 24h/24

A

l'argus des jeux vidéo

# JOYPAD **chats**

Ce mois-ci, les stars de la rubrique sont le pad dédié à Resident Evil 2, l'Action Replay, le Shockwave pour N64, et enfin le Video Interaktor pour tous les jeux de courses utilisant un volant.

A

A

## Resident Evil Pad

Alléché par le succès de Resident Evil et de sa suite, Ascii a construit un pad spécialement conçu pour ce jeu. Les boutons y sont agencés différemment pour permettre un meilleur accès aux touches vitales ! On se retrouve donc avec une manette qui tient très bien en main mais qui n'est cependant pas parfaite. On pourra par exemple lui reprocher sa première prise en main difficile à cause de la composition de la croix de direction qui est en fait composée de 4 touches en croix. Contrairement à la manette PlayStation de base, les quatre directions sont indépendantes les unes des autres, et il faudra 10 bonnes minutes au joueur avant de pouvoir s'y habituer. De plus, la manette inclut une option tir automatique uniquement pour la touche du pistolet, ce qui permet d'effectuer des tirs en rafales ainsi que de se dégager plus rapidement des zombis qui vous saisissent. Un très bon point pour cette manette qui, même si elle ne s'avère pas indispensable, est néanmoins fort appréciable pour ce jeu. Attention toutefois de bien choisir la version française, la japonaise ayant des touches inversées.

Ascii 199 francs

8 jeux sont préprogrammés sur la cartouche Action Replay. Et après ? Ben euh... vous avez intérêt à avoir Internet si vous voulez avoir de nouveaux codes pour de nouveaux jeux.

HEY, LA GRANDE MARA-POLITE SE LANCE DES CONSULTATIONS POUR LA N64? QUEL ANT TU AS PRÉVENU TELLE POUR FAIRE UN GONE MENTÉRIOTE? LA CLASSE!

TE LAISSÉ PAS BLUFFER, ELLE A TOUT APPRIS PAR CŒUR. ELLE EST INCAPABLE DE TROUVER ELLE-MÊME LE PORT DE LA CONSOLE, C'EST POUR TE DIRE.

OHOHO, TOI LA GRANDE ACTION REPLAY, GARDE-TOI DU DESTIN DES JOUEURS, DE LA VIE ET DE LA MORT, GRANDE DÉCOUSE DU DESTIN COMMBANT PLUS-JE ACCÈDER À L'IMMORTALITÉ?

RIAMAMA, JE VOIS... DES OCTETS À DÉ-PLACER, DES CODES À REMPLIR...



# De nouveaux accessoires consoles

## Tu trembles, carcasse !



Le seul problème du Shockwave : s'il est réglé sur une valeur trop élevée, il se révélera trop sensible et s'emballera à la moindre parole prononcée.

Petit ustensile gris qu'on glisse dans la manette de la console, le Shockwave combine vibreur et carte mémoire 1 méga. Nous passerons très vite sur cette dernière qui, même si elle ne pose pas de problèmes en cas d'utilisation normale, ne peut cependant pas prétendre être d'une stabilité sans faille, puisqu'il m'est arrivé par deux fois durant le test de voir mes sauvegardes changer de page. Par contre, au niveau de la vibration, ce produit est une petite merveille puisqu'il fonctionne sans piles ! Mais le point sur lequel le produit peut se vanter d'être révolutionnaire, c'est sur le fait de pouvoir vibrer même avec des jeux qui ne sont pas prévus à cet effet. Et comment ? Tout simplement en réagissant avec le son ! Ce sont les bruitages du jeu qui sont captés par un mini-micro dans le Shockwave qui déclenchent les vibrations de l'appareil. Bien entendu, dans le but d'éviter tout bruit parasite, on est prié de jouer dans son coin. Heureusement, on peut régler la sensibilité de l'appareil. Dernière précision : il fonctionne aussi super bien avec le volant Race Leader 64 et donne de très bonnes sensations. C'est bien dommage que la carte mémoire ne soit fiable qu'à 80 %, sinon nous tenions là l'accessoire ultime !

Datel, prix non communiqué

Difficile d'être plus explicite : le Video Interaktor est conçu pour les petites tailles, sous peine de se retrouver complètement prisonnier du truc et de tout casser au moindre mouvement.

## Action Replay N64

Que dire de cet appareil mondialement connu qui équipe depuis la Nes tous les plus grands tricheurs de la planète ? Ben rien, justement, c'est ça qui est triste. A l'époque de la Megadrive et de la Super Nintendo, il existait des Action Replay Pro qui permettaient de chercher soi-même ses codes. C'était fastidieux mais passionnant. Là, il faudra trouver les codes de vies infinies, continues illimités, etc. Bien entendu, de nouveaux codes sont régulièrement publiés sur le site Internet de Datel ([www.datel.co.uk](http://www.datel.co.uk)) mais on n'a pas tous Internet ! Et tous les magazines ne publient pas de nouveaux codes. Un bon accessoire si vous avez une source d'approvisionnement pour de nouveaux codes.

Datel, prix non communiqué

## Le Video Interaktor

Conçu en Suisse, cet appareil qui promettait beaucoup décevra finalement tous ceux qui mesurent plus d'1 mètre 50 et pèsent plus de 40 kilos. Il s'agit en fait d'un cockpit conçu pour poser les volants et pédaliers (MadCatz par exemple). Prévu comme un accessoire ultime pour les fans de courses de voitures, l'Interaktor se révèle n'être finalement qu'un assemblage de tubes et de plastique. Seuls les plus jeunes pourront donc en profiter. Voilà bien un accessoire qui s'avérait séduisant et qui finalement servira essentiellement aux enfants.

Interaktor, 1490 francs



C'EST EN RÉGION PARISIENNE QUE MONSIEUR STÉPHANE Q. S'EST RETROUVÉ COMME DANS UN ACCESSOIRE POUR CONSOLE QUI NE LUI ÉTAIT MANIFESTEMENT PAS DU TOUT DÉDIÉ DU POINT DE VUE DE SA MORPHOLOGIE. TENANT À SON ANONYMAT, MONSIEUR Q. AIMERAIT JUSTE GUYON VÉRITÉ L'AFER.



MAIS ENFIN JE VOUS EN PRIE, CESSEZ DE VOUS AGITER COMME UNE DIABLESSE. J'AI L'HABITUDE D'ÊTRE UTILISÉ AVEC DOUCEUR ET PRÉCISION PAR DES MAINS EXPERTES DE CHAMPION!!

YAAAAA! ALLEZ MON COCHON MONTICOUZ COULE T' AS DANS L'ÉPIDE!

POUFF, QUELS BOURGEOIS CES ACCESSOIRES À PLUS DE 300 BALLE!

# SCOREGAMES

MULTIMEDIA



## GRAND CONCOURS BRAIN DRAIN DES CENTAINES DE JEUX A GAGNER !!!

**BAN  
DAI**



VENEZ **JOUER ET GAGNER** LE JEU "**BRAIN DRAIN**"  
**SUR GAME BOY** DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES  
DU 15 AU 31 MAI 1998. 1 JEU A GAGNER CHAQUE JOUR ET  
DANS CHAQUE MAGASIN SCORE-GAMES!

VOUS POUVEZ EGALEMENT JOUER ET GAGNER PAR MINITEL,  
**3615 SCOREGAMES** DU 1ER AU 31 MAI 1998.

**REPLISSEZ LE BULLETIN DE PARTICIPATION**  
CI-DESSOUS POUR JOUER ET PARTICIPER AU TIRAGE AU SORT ET  
GAGNER **UNE CONSOLE NINTENDO 64 !!!**

MINITEL : 2,23F/mn

### POUR JOUER

REPLISSEZ ET DECOUPEZ CE BULLETIN,  
REMETTEZ LE A UN VENDEUR ET TENTEZ VOTRE  
CHANCE AU JEU, SI VOUS EFFECTUEZ LE MEILLEUR  
SCORE DE LA JOURNEE, VOUS REMPORTEZ LE  
JEU BRAIN DRAIN.

NOM : .....

PRENOM : .....

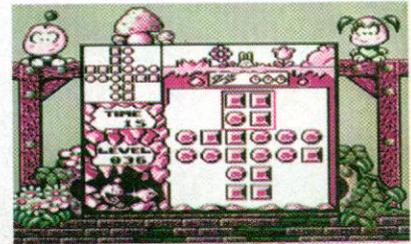
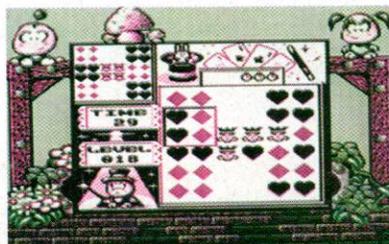
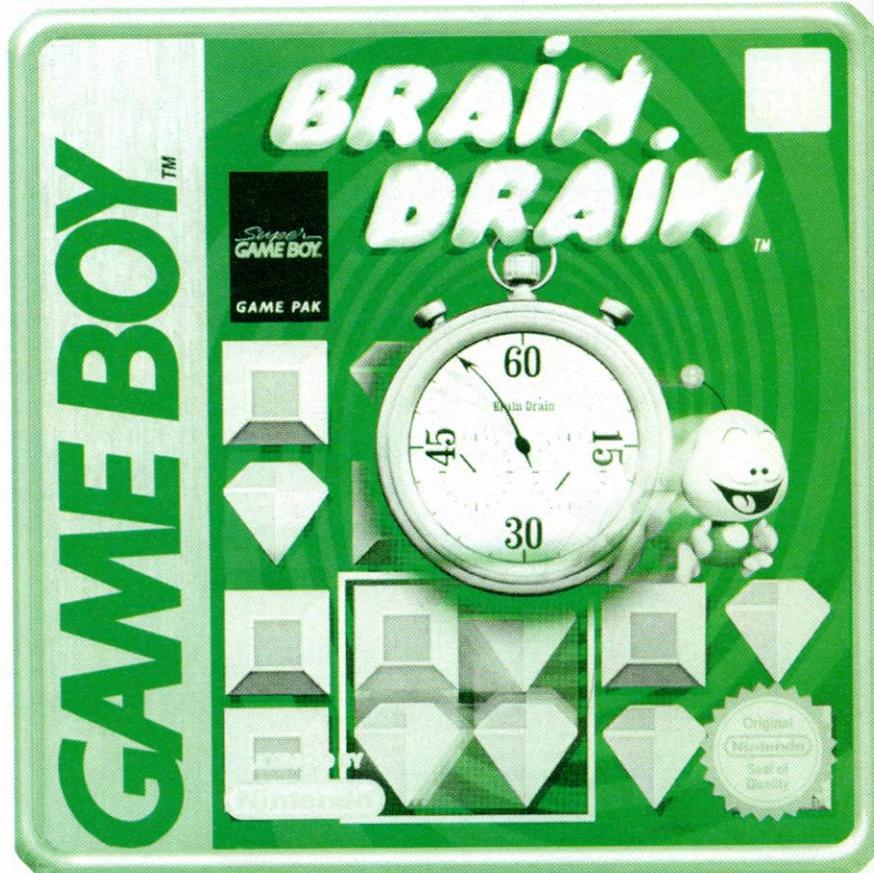
ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

CONSOLE POSSÉDÉE : .....

**A REMPLIR PAR LE VENDEUR SCORE-GAMES.**  
**SCORE AU JEU BRAIN DRAIN :**

GRACE A CE BULLETIN, VOUS POUVEZ  
AUSSI PARTICIPER AU TIRAGE AU SORT  
ET **GAGNER UNE NINTENDO 64**



**NOS ADRESSES**

**ST LAZARE**  
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS  
(Face au métro St Lazare)  
Tél : 01 53 320 320

**JUSSIEU**  
46 rue des Fossés St Bernard  
75005 PARIS - (M° Jussieu)  
Tél : 01 43 29 59 59

**ST MICHEL**  
56 boulevard St Michel  
75006 PARIS - (RER Luxembourg)  
Tél : 01 43 25 85 55

**VICTOR HUGO**  
137 avenue Victor Hugo  
75116 PARIS - (M° V. Hugo)  
Tél : 01 44 05 00 55

**VAUGIRARD**  
365 rue de Vaugirard  
75015 PARIS - (M° Convention)  
Tél : 01 53 688 688

**CHELLES (77)**  
C.cial Chelles 2 Nat.34  
77508 CHELLES  
Tél : 01 64 26 70 10

**VERSAILLES (78)**  
16 rue de la Paroisse  
78000 VERSAILLES  
Tél : 01 39 50 51 51

**ORGEVAL (78)**  
C.cial Art de Vivre Niv.1  
78630 ORGEVAL  
Tél : 01 39 08 11 60

**CORBEIL (91)**  
C.cial VILLABE - 91813 VILLABE  
Tél : 01 60 86 28 28

**LA DEFENSE (92)**  
C. cial Les Quatres Temps  
Rue des Arcades Est - Niv. 2  
Tél : 01 47 73 00 13

**BOULOGNE (92)**  
60, av. du Général Leclerc - Nat. 10  
92100 BOULOGNE - M° Billancourt  
Tél : 01 41 31 08 08

**ANTONY (92)**  
25 av. de la Division Leclerc N.20  
92160 ANTONY - (RER B)  
Tél : 01 46 665 666

**AULNAY (93)**  
C.cial Parinor - Niv. 1  
93606 AULNAY SOUS BOIS  
Tél : 01 48 67 39 39

**PANTIN (93)**  
63 av. Jean Lohive Nat. 3  
93500 PANTIN  
Tél : 01 48 44 32 21

**ST DENIS (93)**  
C.cial St Denis Basilique  
6 pas. des Arbolentiers  
93200 ST DENIS  
Tél : 01 42 43 01 01

**CRÉTEIL (94)**  
5 r. du G. Leclerc - 94000 CRÉTEIL  
(r. piétonne, Crétail Village)  
Tél : 01 49 81 93 93

**KREMLIN BICETRE (94)**  
30 bis av. de Fontainebleau  
94270 KREMLIN BICETRE  
Tél : 01 43 901 901

**FONTENAY SOUS BOIS (94)**  
C.cial Val de Fontenay  
94120 FONTENAY SOUS BOIS  
(A côté de Toys r' us)  
Tél : 01 48 76 6000

**CHENNEVIERES (94)**  
C.cial PINCE-VENT  
Nationale 4  
94490 ORMESSON  
Tél : 01 45 939 939

**CERGY PONTOISE (95)**  
C.cial Cergy 3 Fontaines  
(face à la "tête dans les nuages")  
95000 CERGY  
Tél : 01 34 24 98 98

**TOULOUSE (31)**  
14 rue Temponières  
31000 TOULOUSE  
(Angle r. St Rome)  
Tél : 05 61 216 216

**REIMS (51)**  
44, rue de Talleyrand  
51100 REIMS  
Tél : 03 26 91 04 04

**LILLE (59)**  
52 Rue Esquermoise  
(la Tête dans les Nuages)  
59000 LILLE  
Tél : 03 20 519 559

**COMPIEGNE (60)**  
37 cours Guynemer  
60200 COMPIEGNE  
Tél : 03 44 20 52 52

**LE MANS (72)**  
44, 48 av. du Gén. De Gaulle  
72000 LE MANS  
Tél : 02 43 23 4004

**AMIENS (80)**  
19 rue des Jacobins  
(Galerie des Jacobins)  
80000 AMIENS  
Tél : 03 22 97 88 88

**POITIERS (86)**  
12 rue Gaston Huln  
86000 POITIERS  
Tél : 05 49 50 58 58

# SCOREGAMES

MULTIMEDIA

## NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

\*VOIR MODALITES EN MAGASIN



**790F**  
OCCASION +80F  
DE BONS D'ACHAT  
CADEAU

**VOLANT MAD CATZ**



PlayStation **449F**

**MANETTE RESIDENT EVIL**

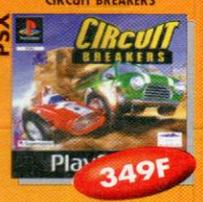
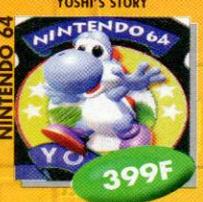
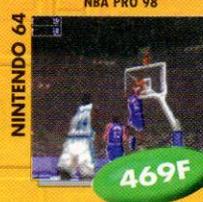


Pad **179F**

**CARTE MEMOIRE EDGE 15 BLOC**

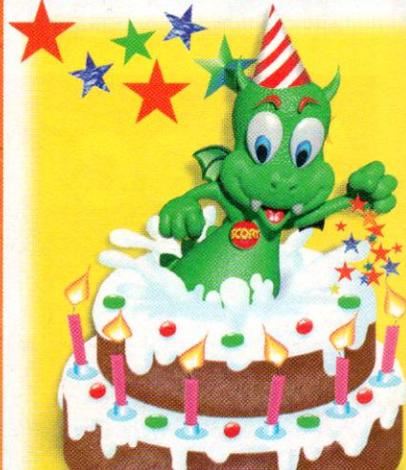


**99F**

<p>BATMAN &amp; ROBIN</p>  <p><b>349F</b></p>	<p>CARDINAL SYN</p>  <p><b>329F</b></p>	<p>CIRCUIT BREAKERS</p>  <p><b>349F</b></p>	<p>GRAN TURISMO</p>  <p><b>369F</b></p>
<p>RESIDENT EVIL II (28 AVRIL)</p>  <p><b>369F</b></p>	<p>WAR GAMES</p>  <p><b>349F</b></p>	<p>COUPE DU MONDE</p>  <p><b>369F</b></p>	<p>FORSAKEN</p>  <p><b>349F</b></p>
<p>INT. RALLY CHAMP</p>  <p><b>369F</b></p>	<p>TOTAL NBA 98</p>  <p><b>NEW</b></p>	<p>ROAD RASH</p>  <p><b>349F</b></p>	<p>SNOW RACER</p>  <p><b>349F</b></p>
<p>BURNING RANGERS</p>  <p><b>369F</b></p>	<p>CRUIS'N WORLD</p>  <p><b>NEW</b></p>	<p>AERO GAUGE</p>  <p><b>469F</b></p>	<p>YOSHI'S STORY</p>  <p><b>399F</b></p>
<p>PANZER DRAGON SAGA</p>  <p><b>369F</b></p>	<p>THE HOUSE OF DEAD</p>  <p><b>369F</b></p>	<p>NBA PRO 98</p>  <p><b>469F</b></p>	<p>FORSAKEN</p>  <p><b>469F</b></p>

## SCORE-GAMES FETE SES 6 ANS

du 1<sup>er</sup> au 31 mai 98



# 6 ANS

## ET VOUS OFFRE 200F

EN BONS D'ACHAT!  
VENEZ DEMANDER VOTRE CARTE ANNIVERSAIRE  
DANS TOUS NOS MAGASINS !!!

# 3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE  
**08 36 685 686**

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

**MISE A JOUR QUOTIDIENNE !**

- ▶ PRIX DE VENTE DES JEUX
- ▶ LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- ▶ TRUCS ET ASTUCES
- ▶ COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- ▶ DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

**GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !**

## BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIGUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Nom ..... Prénom ..... Code client [.....]

Adresse ..... Ville : .....

Code Postal ..... Date de Naissance ...../...../..... N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

FRAIS DE PORT EN ENVOI 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F .....F

FRAIS DE PORT EN ENVOI 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F .....F

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

Chèque  Mandat

Carte bancaire

Expire le ...../.....

Signature : .....

LIVRAISON 24H CHRONOP

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

## Special Thanks

Joypad tient à remercier pour leur collaboration les magasins suivants :

Alliance Games (Blois),  
Amie (Paris),  
Console et Vous (Grenoble),  
Cyner J (La Rochelle),  
Fantasy Games (Lyon),  
Game Station (Paris),  
Loisirs Occasion (Lyon),  
Promo Games (Dijon),  
Maxxi Games (Paris),  
Score Games (Paris),  
Score Mania (St Germain),  
Stock Games (Nice),  
Top Games (Montpellier),  
Videocaz' (Clermont).

## Game Boy 64 !

Attention, génie. Datel, un des leader au monde de l'accès-soire, sort un émulateur Game Boy sur N64 ! Vous pourrez ainsi jouer à vos jeux noir & blanc en plein écran sur N64 et redistribuer les nuances de gris en couleurs. Le son est en stéréo, la compatibilité totale ou presque, et la cartouche contient même des codes pré-enregistrés à la manière de l'Action Replay pour les titres majeurs de la portable Nintendo.



PLAYSTATION			SATURN			N64		
	Prix 1*	Prix 2*		Prix 1*	Prix 2*		Prix 1*	Prix 2*
Final Fantasy VII	255	270	Winter Heat	245	250	Fighter's Destiny	345	350
Colony Wars	250	270	Steep Slope Sliders	245	250	Lylat Wars		
Gex-Enter The Gecko	270	270	World Wide Soccer 98	245	250	(avec kit vibration)	340	350
Tomb Raider II	255	270	Resident Evil	200	225	FIFA 98	345	350
G-Police	240	250				GoldenEye 007	325	345
Bloody Roar	255	270				WcW vs nWo		
Formula One'97	240	250				World Tour	350	350
FIFA 98	255	270				Yoshi's Story	300	300
Cool Boarders 2	250	255				NBA Pro 98	350	350
Crash Bandicoot 2	250	255						
Bushido Blade	250	270						
Need For Speed 3	270	290						
Tennis Arena	245	270						

\*Prix 1 : Le prix 1 n'a rien à voir avec le premier prix. Il s'agit juste d'une moyenne entre les prix que nous avons eu grâce à notre ami le téléphone, desquels nous avons le plus balaise, et le plus faible. Pas de jaloux.  
\*Prix 2 : Le prix 2 n'a rien à voir avec un deuxième prix. Il s'agit d'un conseil de vous à moi, ou de moi à vous, enfin, bref, un prix qu'il serait sage de considérer comme plafond, à moins bien sûr, que votre loisir favori soit de jeter des thunes par les fenêtres.

**Avec les magasins ScoreGames les tops de l'okaz**



### Top Okaz PlayStation

- 1 Final Fantasy VII
- 2 Tomb Raider II
- 3 V-Rally
- 4 Formula One'97
- 5 TOCA Touring Car
- 6 Fighting Force
- 7 Crash Bandicoot 2
- 8 Nightmare Creatures
- 9 ISS Pro
- 10 Oddworld L'Odyssee d'Abe

### Top Okaz Saturn

- 1 Tomb Raider
- 2 Sega Rally
- 3 Worldwide Soccer 97
- 4 Virtua Fighter 2
- 5 Daytona U.S.A
- 6 Daytona Champ. Edit.
- 7 FIFA 96
- 8 Panzer Dragoon II
- 9 Mystaria Realms of Lore
- 10 Horde

Top 1 - Saturn - Tomb Raider



Top 2 - Saturn - Sega Rally



Top 3 - Saturn - Worldwide Soccer 97



Top 1 - PlayStation - Final Fantasy VII



Top 2 - PlayStation - Tomb Raider II



Top 4 - PlayStation - Formula One'97



Top 3 - PlayStation - V-Rally



COUP DE  SKYROCK !

LES FILMS DE LA SUANE présentent

MICHÈLE LARQUE  
ALBERT DUPONTEL



un film de  
James HUTH

# SERIAL LOVER

AVEC ELISE TIELROOY MICHEL VUILLERMOZ ZINEDINE SOUALEM ANTOINE BASLER GILLES PRIVAT ISABELLE NANTY  
SCÉNARIO JAMES HUTH ROMAIN BERTHOMIEU ADAPTATION ET DIALOGUES JAMES HUTH ROMAIN BERTHOMIEU HUGO JACOMET DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE JEAN-CLAUDE THIBAUT CADRE PHILIPPE ROBERT  
DIRECTION ARTISTIQUE PIERRE-EMMANUEL CHATILIEZ COSTUMES OLIVIER BERIOT DÉCORS JEAN-BAPTISTE POIROT SON PIERRE EXCOFFIER MIXAGE BRUNO TARRIERE MONTAGE SCOTT STEVENSON  
MUSIQUE BRUNO COULAIS DIRECTEUR DE PRODUCTION FRANÇOIS-XAVIER DEGRAENE DIRECTEUR DE POST-PRODUCTION GUY COURTECUISSSE PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ PHILIPPE ROUSSELET  
BASEZ-VOUS SUR LA BANDE SON  
UN FILM DISPONIBLE SUR DVD  
UNE COPRODUCTION LES FILMS DE LA SUANE / LE STUDIO CANAL+ / FRANCE 2 CINÉMA / CAPTAIN MOVIES AVEC LA PARTICIPATION DE CANAL+ / SOFICA SOFINERGIE 4 



LE 22 AVRIL



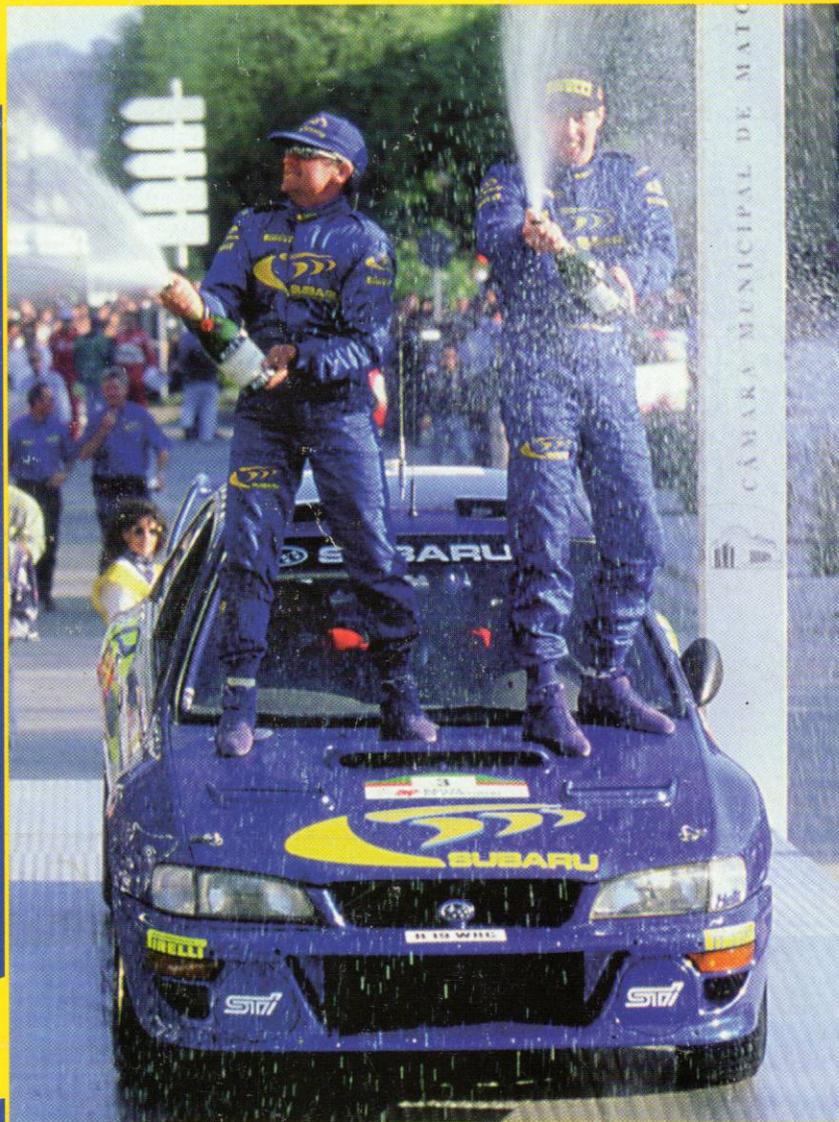


# COLIN McRAE

PC  
CD-ROM  
Windows 95

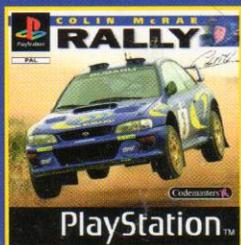
# RALLY

## UN TITRE DE CHAMPION DU MONDE EN JEU



## Colin McRae - Vainqueur du Rallye du Portugal 1998

La nouvelle référence en matière de réalisme selon la presse spécialisée



- 12 véhicules WRC (World Rally Car) 4 et 2 roues motrices
- 48 étapes impitoyables à travers 8 pays
- Surfaces et conditions climatiques variables qui modifient la tenue de route
- Vue inédite avec des angles de vue mobiles
- Impact des dommages sur la carrosserie et le comportement routier
- Circuits inédits à affronter de jour ou de nuit
- Championnat, Spéciales, Contre la Montre
- Précision des messages du copilote



Codemasters

[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

**SORTIE EN  
JUILLET 98**

COLIN McRAE