

POSTER
GEANT

Résident Evil
El Hazard

le mag des **consoles**

JOYPAD

N° 55 • 32 FRANCS

JUILLET/AOÛT 1996

2 cadeaux

Le Manga **Mother Sarah**
Une carte de collection
X-Files

PlayStation Les indispensables de l'été

Résident Evil, Formula One
Olympic Games, Track and
Field, Pete Sampras...

Nintendo 64

- Les réponses aux questions que vous vous posez.
- Ce qu'en pensent les journalistes japonais.
- Est-elle vraiment plus puissante ?



Destruction Derby 2

ÇA CARTONNE
SUR L'ASPHALTE !



DBZ 2 32 bits

Encore une déception ?

Nouvelle
formule
Plus de
News !

4 hits pour la Saturn

Fatal Fury 3 • Fighting Vipers
Dead or Alive • Bomberman

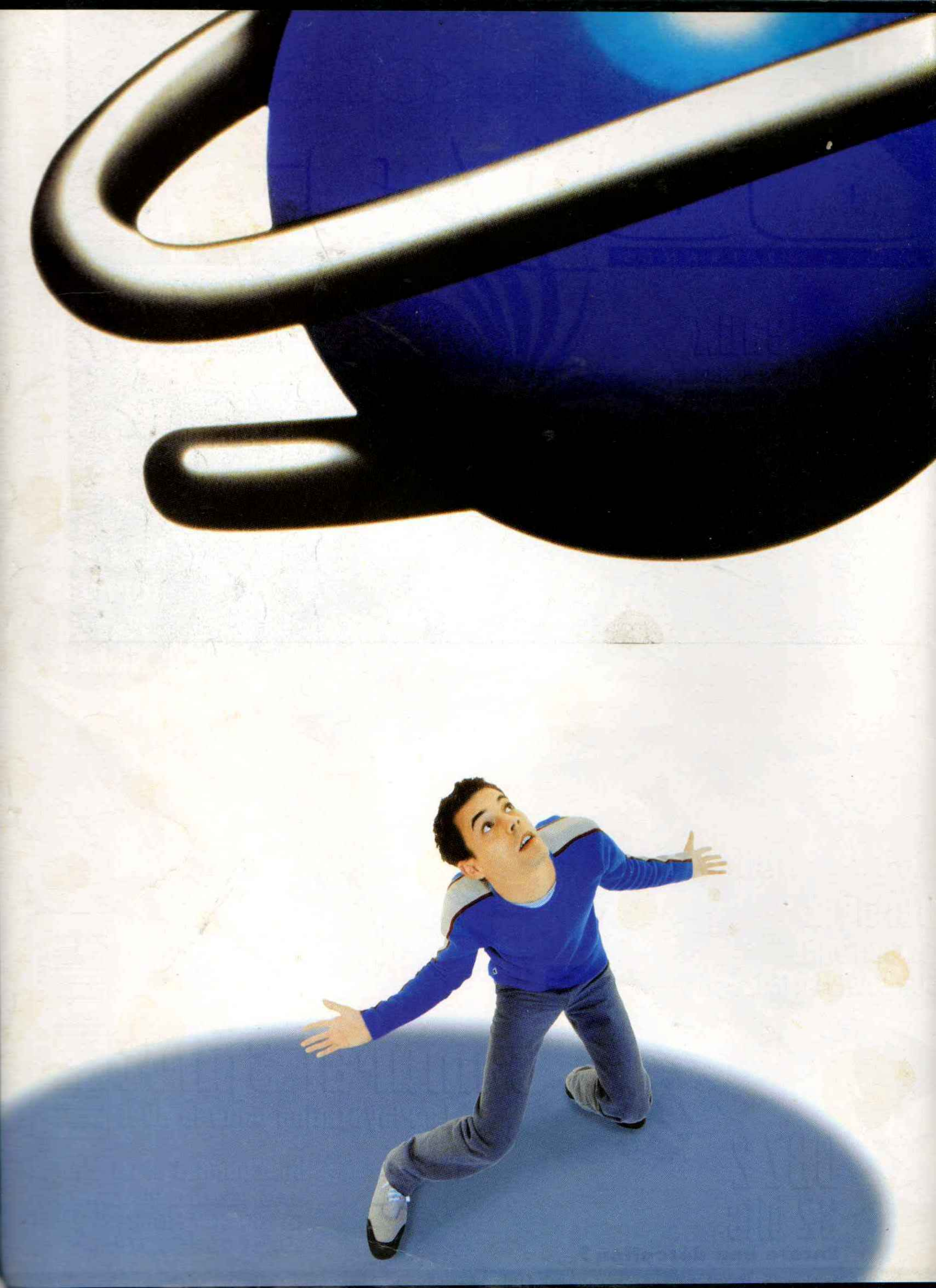
Samurai Spirit

La PlayStation dans le duel



Concours J'ai Lu Manga
GAGNEZ UNE PLAYSTATION
ET 100 CITY HUNTER
SUR LE 36 15 JOYPAD





Seule Saturn
a autant
d'influence
SUR VOUS.

Surtout à ce Prix :

1490 F*

Console Saturn + 1 manette + mémoire de sauvegarde intégrée.

* Prix TTC généralement constaté.



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

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

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

 **SEGA SATURN™** PEUT-ÊTRE UN PEU TROP RÉEL.

APRES MORTAL KOMBAT,
LE JEU DEVIENT A NOUVEAU REALITE.



DOUBLE DRAGON™

LE FILM

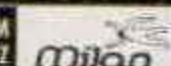
IMPERIAL ENTERTAINMENT & SCANBOX PRESENTENT UNE PRODUCTION SHAH « DOUBLE DRAGON » AVEC ROBERT PATRICK MARK DACASCOS SCOTT WOLF JULIA NICKSON KRISTINA MALANDRO WAGNER LEON RUSSOM JOHN MALLORY ASHER ALYSSA MILANO
 MUSIQUE DE JELLYBEAN BENITEZ
 MONTAGE CURRYE FAY
 PRODUCTEURS EXECUTIFS TOM KARNOWSKI
 DIRECTEUR ARTISTIQUE MAYNE BERKE
 COORDONNATEUR GARY B. KIBBE
 PRODUCTEURS SUNDIP R. SHAH, ANDERS P. JENSEN
 SCENARISTES MICHAEL DAVIS & PETER GOUZENKOFF
 ET MARK BRAZILL
 PRODUCTEURS SUNIL R. SHAH, ASH R. SHAH & ALAN SCHECHTER ET JANE HAMSHER & DON MURPHY
 EFFETS SPECIAUX PACIFIC DATA IMAGES INC. & ILLUSION ARTS
 MONTAGE PAR JAMES YUKICH



METROPOLITAN FILMEXPORT



BANDE ORIGINALE DU FILM
DISPONIBLE SUR CD ET K7 CHEZ



le monde des consoles
Joypad

LE 10 JUILLET



COURRIER

AU MOIS DE JUILLET-AOÛT, ON VOUS RESORT TOUJOURS LES MEMES SALADES. MAIS MOI, LES SALADES, JE LES DIGERE PAS. POURQUOI ? TOUT SIMPLEMENT PARCE QUE C'EST ÉNERVANT. ALORS VOUS ALLEZ TOUT FAIRE VOUS-MEME, ON VOUS LIVRE LE TRUC EN KIT : VACANCES-SOLEIL-EXAMENS-FILLES COURT VETUES-GLACES-PLAGE-MER-BAIGNADE-DRAGUE-TEMPS LIBRE-PRUDENCE-MERE DE SURETÉ-PHÉNIX DE CES HOTES-PIERRE ROULE AMASSE MOUSSE-SAINT JEAN APOCALYPSE-TOUS CREVER-JOIE-CREME GLACÉE-MAILLOT DE BAIN-RÉJOUISSANCE-YOUI. QUELLE JOIE EN PERSPECTIVE...

DUKE SUR LA PLAYSTATION ?

1) Duke Nukem 3D, qui n'existe que sur PC (chez nos confrères qui ont eu la chance de le tester), sortira-t-il un jour sur PlayStation ? **Oui, cela est tout à fait prévu, pour une date non encore communiquée malheureusement.**

2) Est-ce que, plus tard (ou le mois prochain) c'est un peu la même chose, mais bon...vous mettez des CD de démos (jouables, c'est mieux) dans votre série de Joy ? **On y pense, mais ce n'est pas évident à faire sur un mag comme Joypad, qui traite de toutes les consoles.**

3) Re-est-ce que il y aura un jour un Worms 2 et toujours sur PlayStation ? **Cela n'est pas annoncé de manière officielle, mais pourquoi pas, puisqu'une extension à Worms vient de sortir sur PC ?**

MAX LE PRO DES J.V.

QUEL AVENIR POUR MA SATURN ?

Félicitations pour le numéro de juin qui était magnifique. Bon, je compte m'acheter une Saturn et Sega Rally, mais j'ai lu que de plus en plus d'éditeurs ne développaient plus. Peux-tu éclaircir ce point, car je commence à douter de la Saturn ? A-t-elle un avenir ? **Bien sûr, qu'elle a de l'avenir. Sinon Sega ne parierait pas dessus. Il est vrai que peu d'éditeurs occidentaux signent actuellement pour Saturn, mais il y a les éditeurs japonais... car la Saturn continue à faire un carton au pays des bridés! Avez-vous prévu**

un magazine "spécial Saturn" (Mag+CD démo) ? Car ce n'est pas parce qu'elle se vend moins que sa concurrente (un peu plus de 60 000) qu'il faut la délaisser. **Non, malheureusement, rien de prévu à ce sujet.** Je suis fan de RPG et j'aimerais connaître les prochains RPG prévus sur Saturn. Notamment pour l'Europe. **La réponse à ta question se trouve quelques lettres plus bas. C'est merveilleux, l'entraide entre les lecteurs, ces gens fantastiques qui se tendent la main pour former une grande chaîne de l'amitié et de la solidarité.** Le nouveau Daytona USA sera-t-il une version remix ou quelque chose de tout à fait nouveau ? **Eh bien, lorsqu'on en parle entre gens du milieu, on a coutume d'utiliser le terme "Daytona Remix". Malheureusement, tout le monde en parle, mais peu de gens savent vraiment ce qu'il va valoir et ce dont il sera composé.**

PATRICK

MORGAN SUR DAVID ?

(...) Je pense qu'il serait intéressant de mettre votre correspondant aux States Morgan, sur David Perry. (...) **On reçoit vraiment du courrier bizarre, ici... Blague à part c'est prévu : on suit David Perry et on vous en reparlera.**

SUB-LUDO

JOYPAD ROYAUME DU MACHISME ?

Je ne suis pas très contente, après avoir parcouru le dernier courrier des lecteurs. En effet, celui-ci est devenu un peu trop sobre à mon goût, ce qui le rend plutôt identique au cour-

rier inintéressant des autres magazines. Je n'ai plus très envie de le lire. **Ah, peut-être, mais d'un autre côté, il est peut-être plus lisible et plus clair, ce qui permet à de nouveaux lecteurs de franchir le cap, eux qui étaient peut-être rebutés par cet humour destiné aux initiés. Ceci dit, c'est comme pour tout, si vous préférez l'ancienne formule du courrier, il vous suffit de l'écrire à "cor et à cri", et si vous vous faites entendre, hop ! J'ai une autre critique à formuler, c'est à propos des filles. Je trouve Joypad assez machiste, car on y trouve uniquement des allusions aux garçons. Pensez-vous à ce point que les filles soient moins douées que vous ? **Non, mais malheureusement, des filles qui jouent aux jeux vidéo, qui en plus sont jolies, qui savent écrire, qui connaissent bien l'univers des jeux et qui ont envie de bosser chez nous, c'est plutôt rare... Qui sait, si l'une d'entre vous se propose un jour... Peut-être est-ce une grande carrière journalistique qui s'offre à elles ? Hommes travestis s'abstenir.** Sinon, je profite aussi de cette lettre pour vous dire que je suis pour un Comic'Paaad dans Joypad, puisque c'était la question posée dans le courrier du mois dernier. **Voyez que le système démocratique du courrier fonctionne à merveille. Dès ce mois-ci, et ce grâce à la croulante montagne de lettres où vous avez été nombreux à demander cette rubrique Comics ! Allez, bisous quand même. J'y compte bien.****

Kerniz Mylène

Le lecteur du mois

C'est Franck Parisi, qui, en 15 heures de boulot, s'est construit sa propre petite borne d'arcade assise avec volant pour sa PlayStation. La classe, non ? Salut la Joybande, je fais partie de tes fidèles lecteurs abonnés du mois qui t'écrivent pour te féliciter et encourager toute l'équipe qui se doit d'être soutenue. Je suis l'heureux possesseur d'une PlayStation et j'en suis fier. (...) Voilà, je vous présente ma dernière œuvre, il s'agit d'une borne d'arcade à siège réglable, conçue pour installer le volant et le jeu de pédales Mad Katz de ma PlayStation. Il convient pour tous, que ce soit pour mon petit frère de 10 ans (1,30 m) ou pour moi 20 ans (1,83). Avec ça, la jouabilité est meilleure, et le plaisir est plus fun. Il m'a fallu 15 heures pour le construire.

Allez salut, à la prochaine. **Ce qui serait vraiment sympathique, c'est que tu nous fasses parvenir un plan de construction pour ce meuble, comme dans "Maison bricolages", histoire que les lecteurs puissent profiter de ta prédisposition aux travaux manuels. Non ?**

Parisi Franck.

COU

RR

RIE

R

CONVERSION OU RECONVERSION !

Je vais faire le plus court possible.

1) Comment s'annonce Destruction Derby sur Saturn ? Il s'annonce peu fameux. Aussi ennuyeux que sur PlayStation au bout de quelques jours, avec en plus une réalisation légèrement inférieure. Mais ceci dit, la version finale peut encore changer. Il devrait être dispo d'ici quelques mois.

2) Quel est ton avis sur WipEout sur cette même console ? Plus maniable que sur PlayStation, mais tout de même moins joli visuellement. Ceci dit, c'est un bon jeu qui accrochera les joueurs d'élite de par sa difficulté et son univers "culte" comme disent certains.

3) Formula One et Resident Evil sortiront-ils sur Saturn ? Rien de prévu pour le moment en ce qui concerne Formula One et Resident Evil. Les rumeurs persistantes parlent de Resident Evil sur Saturn, mais comme toujours, ce sont des bruits de couloir...

4) Quels sont ceux qui seront traduits parmi : Legend of Thor, Lunar, Albert Odissey, Dragon Force et Langrisser 3 ? Thor a de grandes chances d'arriver en français chez nous, du fait de la popularité du précédent volet sur Megadrive. Pour Lunar, le jeu sur Mega-CD est très populaire aux États-Unis, et une version anglaise verra très certainement le jour. En revanche, il n'y a rien de prévu, que ce soit pour Dragon Force, Albert Odissey et Langrisser 3. Et étant donné que Langrisser est sorti il y a longtemps aux États-Unis sous le nom de "Warsong", il n'est pas impossible que l'exploit se répète pour la version 32 bits

du jeu. Et quel est ton avis sur chacun ? Thor est très intéressant mais beaucoup trop court malheureusement. Lunar promet d'être très intéressant comme son prédécesseur, et surtout beaucoup plus long, selon les déclarations du staff japonais. Albert Odissey devait sortir en juin, mais a été repoussé. Lorsqu'il a été mis en test, il a été souvent reproché que le jeu ne soit pas plus beau. Il est donc repoussé à une date inconnue pour être amélioré. Dragon Force est tout simplement fabuleux, mais sans comprendre le japonais, il est très ardu d'en tirer vraiment du plaisir, et c'est bien dommage. Enfin, Langrisser 3 est un jeu au concept intéressant, mais sa réalisation est encore trop peu avancée pour pouvoir dire s'il sera beau en plus d'être intéressant.

5) Y aura-t-il une version Saturn du volant de Mad Catz ? La société qui édite ce volant, n'a rien annoncé dans ce sens pour le moment. Dommage.

6) Une Memory Card française est-elle compatible avec une Saturn japonaise ? Bien entendu, le matériel en lui-même est compatible. Le seul problème, c'est la nationalité des sauvegardes, qui ne passent pas d'un jeu à l'autre.

Lequel est le meilleur, Virtua Fighter 2 ou Tekken 2 ? Question de goûts... Tekken 2 est beaucoup plus bourrin et moins technique que Virtua Fighter 2. Je pense que ceux qui pratiquent les arts martiaux prendront plus de plaisir sur VF2 que sur Tekken 2. Ceux qui préfèrent le plaisir immédiat privilégieront le titre de Mamco.

BOUDDHA

GUINNESS BOOK DES HIGH SCORES !

Nous avons un projet, et nous aurions besoin de vous et des lecteurs pour le réaliser. Notre projet serait de faire "Le Livre National Des Meilleurs Scores De Jeux Vidéo" (toutes consoles confondues). Nous pensons que ce serait une bonne idée, c'est pourquoi nous voudrions votre avis et celui des lecteurs. Si cela vous plaît, pourriez-vous demander aux lecteurs et à la rédaction de Joypad de nous envoyer leurs records (préciser machine et jeu) et une photo de ces records accompagnés de leur nom, prénom, date de naissance, adresse avant le 30 novembre 1996. Pour faire le livre, nous avons besoin d'un minimum de 1 000 scores différents.

Pour nous répondre ou envoyer les scores, écrivez à : TB.BF Corporation, 53 avenue Pinault, 35740 Pace.

Eh bien voilà une bonne idée. Amis lecteurs, si vous êtes du genre brutes de la manette, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

APPRENEZ LE 60 HERTZ !

Je t'écris pour te poser une question de la plus haute importance : est-il possible de transformer sa PlayStation française pour qu'elle fonctionne en 60 Hz ? Si c'est possible, pourrais-tu l'expliquer dans un prochain numéro ? Nous allons en parler à notre ami Docpad, afin qu'il fasse le tour de la question avant d'y répondre. Je pense qu'il serait complètement possible que dans un avenir proche, les entrailles de la bête vous soient révélées.

POKEMAN

Le coin des fanzines

Ce mois-ci, beaucoup de fanzines, dont les sympathiques équipes se trouvaient sur la grande étendue du "Salon de la BD" des grandes écoles.

- "My City", fanzine prestigieux de mangas amateurs, compte parmi ses rangs la fine fleur de la future élite de la bande dessinée française (j'en fait trop ?). Si vous voulez tout savoir sur ce sympathique petit poche de bandes dessinées amateur, contactez "My City", 26 rue de la Parcheminerie, 49100 Angers.

- "Célia", le magazine des guerrières, est un fanzine naviguant dans l'univers du manga, mais complètement spécialisé dans les... héroïnes. Vous n'aurez ici que des articles sur les filles que l'on trouve dans les mangas. Contact : APMC, BP6, 75462 Paris Cedex 10.

- "Otaku Newave", fanzine de l'animation japonaise, tranche par rapport aux autres produits du style. En effet, une grande partie du magazine est dédiée à des dossiers de fond. "Otaku Newave", 5 Allée des Brocards, 78480 Verneuil-sur-Seine

- "Animagic", pour finir, est un fanzine lui aussi sur l'animation japonaise, qui respire la sympathie. Il est rédigé par des fans de talent. Ça se sent ! Contactez Pascaline Clair, Studio 428, 128 Boulevard du 11 Novembre 1918, 69100 Villeurbanne.

Les meilleurs du mois

Ce mois-ci, on s'est bien éclaté sur Olympic Games de chez US Gold, qui permet à huit joueurs de jouer en même temps. Merveilleux ! Quant au jeu du mois (voire de l'année), c'est Resident Evil évidemment. Depuis le temps qu'on en parle, qu'on vous le montre, qu'on y a joué et re-joué en japonais, américain et bientôt français.

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur
les jeux vidéo sans jamais avoir osé le demander.

36 68 94 95*

36 15

**VIRGIN
GAMES***

24H/24

● **RÉPONSES PERSONNALISÉES**

● **SOLUTIONS**

● **ASTUCES**

● **JEUX CONCOURS**



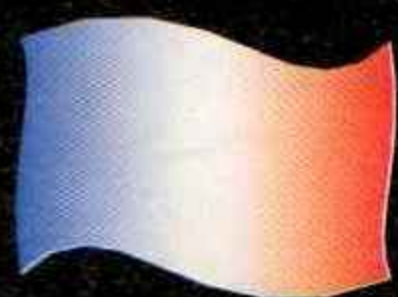
**INTERACTIVE
entertainment**

*2,23 FTTC la minute

© VIRGIN

Plein feu sur les jeux!

Après six mois d'une intense hibernation, nos amis les éditeurs se réveillent de cette transe catatonique qui chaque année leur fait manquer les six premiers mois. Ce n'est pas de chance. Avec l'été, le soleil et les cocotiers, nos marmottes éditrices favorites remettent ça et proposent aux joueurs des quatre coins du globe une floppée de jeux de tous genres. Ce mois-ci, on se mettra de côté les titres comme Resident Evil, Formula One, Track and Field, Shining Wisdom et Olympic Games. La PlayStation semble être à l'honneur sur la période estivale, mais Sega n'a pas dit son dernier mot. Quant à Nintendo, voilà qu'enfin la fameuse Project Reality - nom originel du projet - devient une réalité en magasin... au Japon tout du moins. Nous vous proposons donc, dans ce numéro, un dossier complet pour tout savoir sur la nouvelle bombe de Nintendo. Avez-vous bien fait d'attendre? Et l'Europe pour Nintendo, c'est pour quand? Autant de questions qui vous brûlent les lèvres et auxquelles nous tenterons de répondre. Banana San au Japon s'est en effet infiltré un peu partout pour tout voir, tout savoir sur le devenir de la machine. Joypad vous livre chaque mois toute l'actualité du jeu vidéo pour que rien ne vous échappe. En attendant, reposez-vous, la fin de l'année sera chargée en nouveautés. Bonnes vacances et bonne lecture! Au fait, notre nouvelle formule plus musclée en news étrangères vous plaît-elle? Écrivez-nous pour nous dire ce que vous en pensez. T.S.R.



TSR, yes sir!

Il fallait bien que cela arrive un jour. Notre rédac'chef adoré vient d'être appelé sous les drapeaux pour accomplir l'un des devoirs civiques les plus utiles qui soient : le service militaire. Faisant ses classes près de Bordeaux, il aurait, selon certaines sources, déjà perdu près de 10 kilos! T'inquiète pas TSR, la maison est bien gardée en ton absence et tout le monde ici (surtout Traz' qui craque physiquement) espère ton retour le plus vite possible... On se comprend. En attendant, tiens bon!!!
La rédaction



so

J O Y P A D

5

LE COURRIER DES LECTEURS

Posez toutes vos questions à la rédaction, elle se fera une joie de vous répondre dans un chaleureux courrier.

14

REPORTAGE : NINTENDO 64

En direct du Japon, Banana San fait le point sur la console 64 bit de Nintendo, au moment même de sa sortie. Toutes les réponses aux questions que vous vous posez sont ici.

20

EN DIRECT DU JAPON : LES NEWS

Banana San oublie qu'il a besoin de dormir et se démène comme un beau diable pour vous dégoter les nouveautés que vous ne verrez nulle part ailleurs.

45

CONCOURS "J'AI LU MANGA"

C'est l'été des concours! Grâce à celui-ci, vous pourrez gagner une PlayStation et des dizaines de mangas de la collection "J'ai Lu Manga".

46

UN SALON NIPPON : L'OMOCHA SHOW'96

Pour ne rien louper des annonces et des news de dernière minute, nous vous présentons un compte-rendu complet du dernier salon du jouet à Tokyo.

50

LES NEWS US ET EUROPÉENNES

Venant des Etats-Unis et de l'Europe, les dernières nouveautés vidéo-ludiques qui concernent directement votre console.

62

LES JEUX ÉTRANGERS EN TEST

Venus des Etats-Unis, mais surtout du Japon, tous les jeux de cette rubrique peuvent être achetés en France et ailleurs dans les boutiques dites "d'import".

71

CONCOURS X-FILES

Encore un. Gagnez des tas de cadeaux absolument magnifiques en répondant aux questions posées. Avis aux fans...

74

LE ZAPPING DES TESTS

Pas moins de 13 jeux ont été testés ce mois-ci dans la rubrique zapping!

104

ARCADE

Sonic se déchaîne et nous montre un tout autre visage de lui. Impressionnant!

106

ANIMP'AAD

Les dernières nouveautés manga sont dans Joypad. Ce mois-ci, on vous parle même de Clamp et... de Comic's US.

115

VIDÉO

Ayrton Senna entre enfin dans cette rubrique! "Parfois Dieu mets au milieu des peuples des êtres lumineux...".

magazine

5 J U I L L E T 1 9 9 6

116

DOUBLE DRAGON, LE FILM

Jetez-donc un oeil averti sur ce film issu du jeu vidéo.

118

LES ASTUCES

Pas moins de 6 pages complètes concernant toutes les astuces que vous désirez connaître pour vos jeux fétiches.

124

LA JOYBANK

Si vous aimez les sports multi-épreuves et les Jeux Olympiques, alors faites donc un tour du côté de la Joybank...

128

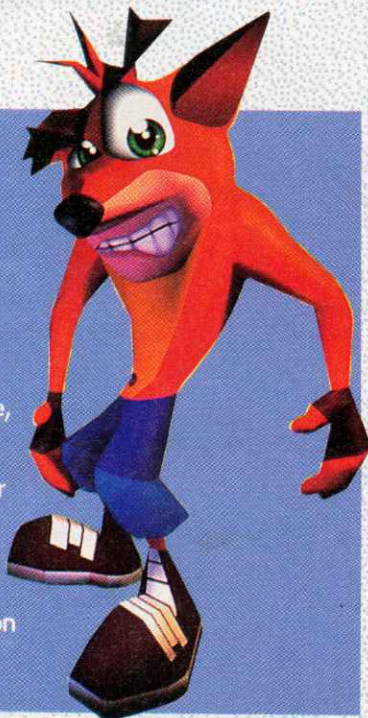
LES PETITES ANNONCES

Idéal pour trouver le jeu ou la console de ses rêves, les P.A. sont là pour vous mettre en contact les uns avec les autres. Merci, heureusement qu'tu es là!



PlayStation Magazine en kiosque le 5 juillet!

Comme tous les deux mois, PlayStation Magazine, dont les fans ne peuvent désormais plus se passer, sortira avec un CD de démos renfermant pas moins de trois programmes jouables. A savoir Adidas Power Soccer, Descent et Shellshock. La cerise sur le gâteau étant, pour ceux (et ils sont nombreux) qui ne l'ont encore jamais vu tourner, la démo non jouable de Resident Evil! Alors, reprenez bien la date de sortie de PlayStation Magazine, le seul magazine officiel en France traitant de la PlayStation.



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. : (0) 41 34 87 75 Fax : (0) 41 34 87 99
 Rédaction : 6 bis rue Fournier 92110 Clichy
 Gérants : Christian Leveuve, Pierre Sissmann
 Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
 Directeur de la publication : Pierre Sissmann
 Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
 Rédacteur en chef : Jean-François Morisse (TSR)
 Rédacteur : Nouridine Nini (Trazon)
 Direction Artistique : Alain Langlois
 Maquette : Linos, Djima Merah, Marie-Noëlle Hedon, Marie Legrand,
 Christophe Gourdin, Isabelle Lacombe
 Coordination technique : Edwige Nicot
 Correcteur-réviseur : Simone Audissou
 Corrections photographiques : Stéphane Leclercq
 Publicité : Claudine Lefebvre, Antoine Tomas
 ONT PARTICIPÉ A CE NUMÉRO :
 Olivier Prézeau, Grégoire Hellot (GREG), Kendy Ty (KENDY), Eric Pavon, Olivier Fallaix,
 Sébastien Hamon, Frédéric Garcia (Fredo), Laurent Sarfati, Stéphane Hébert
 Trucs & astuces : Kendy
 Correspondant permanent aux États-Unis : Morgan
 Correspondant permanent au Japon et conseiller auprès de la rédaction : François
 Hermelin (Banana San)
 Abonnement : (0) 44 89 41 14
 Ventes : EDIVENTE, n° vert : 05 38 40 10
 Télématique : 3615 JOYPAD
 Rédacteur/Concepteur : Mic Dax - Animateur : El Fredo
 Photogravure : SLJ, Champa, Compo Imprim
 Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant
 Distribution : Transport Presse
 Ce numéro comporte un cahier spécial de 20 pages jeté et mis sous
 film sur le magazine, un poster et un encart brochés dans le magazine,
 ainsi qu'une carte «X-Files» collée sur la couverture.
 Tous droits de reproduction réservés.
 Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
 Abonnement Belgique voir page IIII
 Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 Chaussée
 Romaine - 1800 Koningslo/Vilvoorde - Belgique
 N° Bancaire : 210-0980879-67
 JOYPAD : 1 an (11 n°) : 1490 FB
 Illustration de couv. : Samurai Spirit © SNK, City Hunter © Shueisha, DBZ - Toriyama/
 Shueisha / Bandai, Destruction Derby 2 © Psygnosis.



TESTS DU MOIS

PLAYSTATION

A TRAIN IV	76
BIG HURT	76
BUST-A-MOVE 2	10
CHEESY	75
FORMULA ONE	84
GALAXIAN 3	76
GUNSHIP 2000	74
IMPACT RACING	76
NHL POWER PLAY'96	74
OLYMPIC GAMES	96
OLYMPIC SOCCER	91
RESIDENT EVIL	78
SAMPRAS EXTREME TENNIS	88
SLAM'N JAM 96	90
SPACE HULK	95
TO SHIN DEN 2	92
TRACK & FIELD INTERNATIONAL	98

SATURN

BIG HURT	76
SHINING WISDOM	94
STRIKER'96	102
THE NEED FOR SPEED	87
WWF WRESTLEMANIA	75

SUPER NINTENDO

POWER PIGS	76
------------	----

GAME BOY

DRAGONHEART	75
SPIROU	74
TINTIN AU TIBET	75

MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BIT

IMPORTANT : LA GARANTIE MICROMANIA !
Si vous avez acheté chez Micromania une PlayStation depuis le 1er mars 96 à un prix supérieur à 1490 F, passez avec votre preuve d'achat dans votre Micromania pour bénéficier d'une offre spéciale !!

**La PlayStation
+ 1 Manette 1490 F**



Le catalogue PlayStation n°3
24 pages tout en couleurs, disponible chez Micromania



Nous voilà aux Jeux d'Atlanta ! US Gold sort le plus beau jeu multi-sports de l'année, d'une qualité et d'une conception 3D hors du commun. Il vous faudra participer à plus de 15 disciplines et y exceller pour parvenir sur la plus haute marche de ces Olympiades d'été.



NEW

NEW



Olympic Soccer 1996

Entrez dans l'arène olympique du football avec cette nouvelle simulation. D'une réalisation en 3D Motion Capture et d'une fluidité inégalée, ce jeu ravira tous les amoureux du ballon rond. De nombreux joueurs.

NEW

TOH SHIN DEN 2

Des zooms et une 3D hallucinants, de nouveaux décors, de nouveaux combattants, de nouvelles armes et de nouveaux boss ! Voilà ce que vous allez affronter dans ce superbe jeu.



RESIDENT EVIL

NEW

Un fantastique jeu d'aventure action réalisé par Capcom : des araignées titanesques, des zombies cannibales, des têtes qui explosent ! Une action ininterrompue dans un jeu d'aventure palpitant !



Dragon Ball Z

Un nouvel épisode réalisé spécialement pour la 32 bits : un jeu de baston en 3D plein de nouveautés retraçant l'histoire des mangas du n° 18 à la fin ! Incontournable !!



NEW

HIT

Plus de 75 équipes européennes, une réalisation 3D époustouflante grâce à la Motion Capture. Voici qu'arrive la meilleure simulation de football jamais réalisée !

adidas power soccer



2 MICROMANIA POUR L'ÉTÉ !!

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

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Commercial Belle Epine
Niveau Bas - 94320 Thiais

Éprouvez les véritables sensations de pilote avec le Madcat

- Véritable volant analogique
- 8 boutons digitaux
- Pédales d'accélérateur et de frein analogiques
- Levier de vitesse digital 2 positions
- Pédal 8 positions
- 4 ventouses de fixation



RIDGE RACER REVOLUTION



HIT

De nouveaux circuits, une plus grande fluidité et surtout la possibilité de jouer deux ! Ce jeu est tout simplement devenu démoniaque.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joypad!



N° 42

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

+ Joypad International



N° 43

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

+ Joypad International



N° 44

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

+ Joypad International



N° 45

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

+ Joypad International



N° 46

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

+ Joypad International



N° 47

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

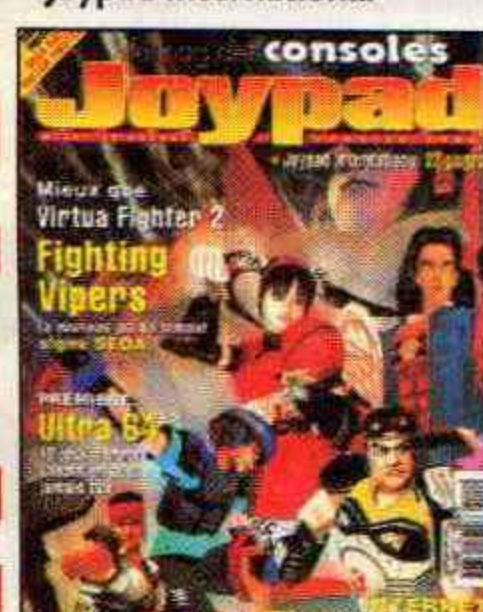
+ Joypad International



N° 48

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

+ Joypad International



N° 49

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

+ Joypad International



N° 50

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

+ Joypad International



N° 51

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

+ Joypad International



N° 52

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

+ Joypad International



N° 53

- Tests : Adidas Power Soccer (PS) Guardians Heroes (Sat), Street Fighter Alpha (PS/Sat), Ridge Racer Revolution (PS)
- Sol + T : X-Men (Sat), Guardians Heroes (Sat), Toy Story (MD), DK Country 2 (SN)...
- Dossier : Formula One PlayStation, le prodige de Psygnosis
- Anim'Paad : DBZ le nouveau film, Moritaha, You're Under Arrest...
- Poster : Mother Sarah / Yugen Kaisha

+ Joypad International



N° 54

- Cadeau : Supplément 32 pages sur tous les nouveaux mangas japonais.
- Tests : Fade to Black (PS), Euro 96 (Sat), baku Bakku Animal (Sat)
- Sol + Tips : Kof'95 (Sat), Titan Wars (Sat), Alien Trilogy (PS), Kileak the Blood (PS), Dragon Ball Z (SFC)...
- Anim'Paad : Black jack, Cobra, Porco Rosso, Ghost in the Shell, et l'interview de Hazuo Komatsubara.
- Poster : 3x3 Eyes / Ridge Racer Revolution

Pour recevoir chez vous les numéros de Joypad présentés ci-dessus, (mais aussi les n° 35 à 41) rien de plus facile. En fait, il y a plus facile, comme éternuer, mais c'est nettement moins marrant. Il vous suffit donc d'envoyer un chèque de 39 francs (32 francs + 7 francs de frais de port) à l'ordre de Joypad, en précisant le ou les numéros que vous désirez commander. L'adresse pour envoyer tout ça :

JOYPAD SERVICE VPC BP21 10355 MARGNY LE CHATEL CEDEX

Nomprénom

Adresse

.....

.....

N°42 N°43 N°44 N°45 N°46

N°47 N°48 N°49 N°50 N°51

N°52 N°53 N°54



News

En attendant la N64...

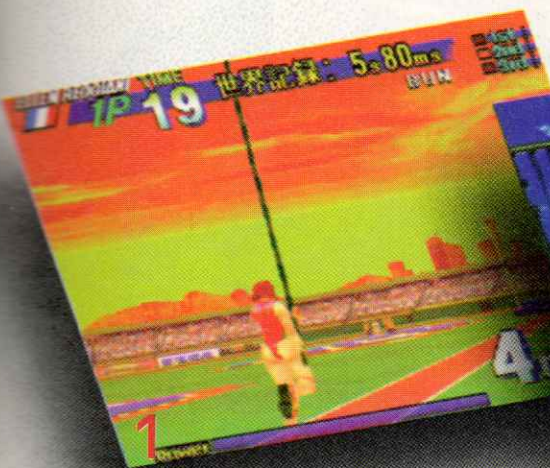


Cette fin de saison vidéo-ludique est marquée par la sortie japonaise de la très attendue Nintendo 64 qui devrait être en vente au Japon depuis le 23 juin (mais nous en reparlons longuement prochainement). Elle l'est également par les très nombreuses nouveautés que Banana San a dégottées rien que pour vous. Que ce soit sur PlayStation, sur Saturn ou bien Neo Geo, les jeux arrivent à un rythme d'enfer. Banana a même couvert le salon "Omocha Show" dont il revient épuisé, mais avec tout plein de jolies choses que vous devriez apprécier. Du côté des "news" européennes et américaines, il y a également pas mal de choses intéressantes, et notamment la surprise de dernière minute de chez Sega : Decathlete.

LA RÉDACTION EN RANG PAR DEUX

- 1 Decathlete (Saturn Euro) :**
La surprise du chef de Sega ! Konami et US Gold vont avoir chaud cet été. (page 56).
- 2 Fighting Vipers (Saturn Jap') :**
La conversion du jeu d'arcade sur Saturn semble tenir toutes ses promesses. (pages 20-21).
- 3 Destruction Derby 2 et WipeOut 2097 (PlayStation Euro) :**
Psygnosis est décidément une machine à chefs-d'œuvre ! (pages 52 à 55).

- 4 Dead or Alive (Arcade et Saturn Jap') :**
Tecnosoft veut marcher sur les plates-bandes de Sega. Pari réussi ? (page 28).
- 5 "Omocha Show" (Salon à Tokyo) :**
Le "Toy Show" (en anglais) ne montre pas seulement des jouets. Reportage. (pages 46 à 48).
- 6 Die Hard Trilogy (PlayStation Euro)**
Trois jeux en un ! Voilà ce qui vous attend dans ce titre explosif. (page 51).



64 NINTENDO



news

Lundi 10 juin. Nous sommes à présent à J-13 de sa sortie. Après deux longs mois d'attente, la petite dernière de Nintendo, censée enfoncer la concurrence, va bientôt être disponible. C'est

l'occasion de faire un dernier point. Tout d'abord, maintenant que l'on sait précisément ce qu'elle a dans le ventre, il convient de se pencher sur les capacités de la bête, essayer de deviner l'accueil qui lui sera réservé, ainsi que son impact dans le Landernau nippon des jeux vidéo.

Par Banana San

Dernier point avant la sortie





Lawson, 24 h sur 24

Nintendo a choisi le réseau de magasins Lawson pour commercialiser sa console. Ce n'est pas la première expérience des Lawson, qui, lors du lancement de Windows 95 au Japon, vendaient le logiciel entre les paquets de nouilles et les couches-culottes ! On peut également y faire l'acquisition de jeux pour la console.



Un système de distribution original

Pour la première fois, Nintendo va utiliser un système original, parallèlement aux magasins de jouet et de jeux vidéo. Au Japon, les magasins de proximité, qu'on appelle ici les «convenient stores» forment un réseau très dense qui comporte deux avantages. Tout d'abord, il touche tout le Japon, du village paumé dans les rizières, aux mégapoles comme Tokyo. D'autre part, les points de vente sont ouverts 24 h sur 24, et les Japonais ont l'habitude d'y faire leurs courses à tout moment.

Les premiers magasins à réaliser la mise en vente de la Nintendo64 seront les «Lawson», avec lesquels Nintendo a passé un accord. Aussi, dès le 23 à 0 heure 0 minutes et une seconde, ce sont eux qui commercialiseront les premiers la machine. Mais les Japonais ne se précipiteront pas à cette date pour acheter leur console. En effet, comme à chaque sortie de machines attendues, un système de réservation fait que les clients se présentant le 23 juin risquent très certainement de repartir les mains vides.

mique sera certainement vendue dès les premiers jours. D'après les dires des professionnels japonais interrogés (journalistes, concurrents, éditeurs...) et dont vous trouverez quelques extraits ci-après, on devrait pouvoir trouver ces machines plus ou moins facilement.

2) Pourquoi s'attend-on à Tokyo à ce que Nintendo ne réitère pas le succès de la commercialisation de la SFC, de la Saturn ou de la PlayStation ?

■ Tout d'abord, Nintendo va larguer dans la nature, dès le premier jour, plus de consoles que Sega ou Sony. Sega avait mis en vente le premier jour 150 000 consoles, et Sony 100 000. Il semble que le premier jour, Nintendo placera 300 000 consoles dans les magasins de l'archipel. Puis, dans le courant de la semaine, ce sont 200 000 autres machines qui sont prévues.

■ D'autre part, le N64 arrive à un mauvais moment. La plupart des Japonais qui souhaitent s'équiper à nouveau d'une console nouvelle génération ont acheté une PlayStation ou une Saturn récemment. À part quelques otakus, un bon nombre ne va pas réin-



Réponses aux 4 questions qui vous empêchent de trouver le sommeil la nuit :

1) Est-ce que la Nintendo64 va être en rupture de stock dès le premier jour ?

■ À première vue, il semble que non. D'après les enquêtes effectuées par certains magazines de jeux vidéo auprès de leurs lecteurs, ces derniers ne compteraient pas se ruer sur la N64. Certes, une quantité astrono-



NINTENDO 64

LE DERNIER POINT AVANT LA SORTIE

vestir dans une nouvelle console et de nouveaux softs. Du moins, pas avant que la Nintendo64 ait fait ses preuves.

■ Les jeux mis en vente sont à la fois décevants par leur nombre (trois malheureux titres, dont un jeu d'échecs !) et par le fait qu'ils reprennent des héros très marqués « gamins » (Mario, l'ami des princesses, des espèces de dinosaures et des plombiers !), et/ou des suites de jeux sortis il y a des siècles. Le public de ces nouvelles consoles semble plus âgé que par le passé, et Nintendo ne paraît pas s'en rendre compte. C'est comme si Sega avait essayé de lancer la Saturn avec un Sonic, plutôt qu'avec Virtua Fighter ! Mais ne nous leurrions pas, Mario 64 reste techniquement un jeu exceptionnel à la jouabilité peaufinée par des professionnels. Une inquiétude concerne aussi les sorties des prochains mois. Certains titres ont été présentés, mais toujours rapidement et sans que des dates de sortie précises soient fournies par Nintendo.

■ La première date de lancement, annoncée puis repoussée de deux mois, a nui à la crédibilité de Nintendo.

3) Est-ce que la Nintendo 64 est meilleure que la Saturn et la PlayStation ?

■ Techniquement, oui. Notamment pour la 3D, elle a une longueur d'avance. Mais cela ne veut pas dire que tous les jeux qui sortiront sur N64 seront meilleurs que leurs concurrents sur Saturn ou PlayStation. La machine a le potentiel technologique pour proposer de meilleurs jeux. Il faut ensuite que les développeurs utilisent à bon escient ce potentiel technique. Or, un bon jeu, ce n'est pas que du concentré de technologie. C'est aussi, et surtout, de l'expérience et de la jouabilité. Si les titres de Nintendo ne posent généralement pas trop de problèmes, certains autres produits annoncés sur N64 ne semblent pas être tous de la même qualité.

4) Pourquoi la Nintendo64 n'a-t-elle pas de lecteur de CD-Rom comme la PlayStation ou la Saturn ?

■ Officiellement, parce que le CD-Rom, c'est lent ! Sans doute aussi parce que le président de Nintendo a clamé haut et fort pendant un certain temps que le CD-Rom n'était pas une technologie d'avenir, après l'échec du projet de lecteur de CD-Rom pour la Super Famicom il y a quelques années. Beaucoup de développeurs critiquant cette position, Nintendo a cherché une solution de remplacement. Elle se présentera à la fin de l'année sous la forme du DD64 (DD pour Djiki Disk, ou disque magnétique, ou Disk Drive pour les anglo-saxons).

Nintendo très courtisé

ここのファンタに勝てないぜ。

NEW Fanta

TOSHIBA

時を待たないで

ニンテンドウ64

7000円

Plusieurs sociétés japonaises comptent bien utiliser l'événement qu'est la sortie d'une nouvelle console Nintendo pour promouvoir leurs marques.



Réservation et système D

Comme partout dans le monde, certains vont se réveiller au dernier moment pour acheter une Nintendo64. Mais les réservations étant closes depuis plus d'un mois, ils risquent de se retrouver le bec dans l'eau, même s'ils sont prêts à payer beaucoup plus que le prix normal pour avoir leur N64.

Ce constat a donné semble-t-il des idées à plusieurs centaines d'étudiants. Profitant du fait qu'il était possible de réserver jusqu'à cinq N64 par personne, ils en ont commandé en nombre incroyable, en comptant les revendre quelques jours après la sortie officielle à tous ceux qui n'auront pu s'en procurer. Et avec une confortable marge de surcroît!

L'avis du concurrent

«Bonjour, je m'appelle Hirokazu Kanno, et je travaille dans le département marketing des produits grands publics. La sortie de la Nintendo64 ? Je peux vous dire qu'à Sega, cela ne nous fait pas peur. Nous sommes numéro un au Japon, et cela fait deux ans que la Saturn y est en vente. Notre bibliothèque de 300 titres, le soutien des conversions des jeux d'arcade Sega, font que nous n'appréhendons pas l'arrivée de la N64. Au contraire, bienvenue ! La concurrence ne peut être que bénéfique pour tout le monde.

D'ailleurs, nos enquêtes ont montré que 20 % des possesseurs de Saturn au Japon disposent également d'une PlayStation. Il y a de la place pour tout le monde ! Je pense par ailleurs que les utilisateurs de Nintendo64 et de Saturn risquent d'être les mêmes. Si au début les possesseurs avaient généralement autour de 21 ans, les dernières statistiques révèlent que l'âge moyen des possesseurs de Saturn a baissé et tourne autour de 17 ans. Et la tendance se poursuit.

Un des problèmes que risque de rencontrer Nintendo vient du prix de sa console. La Nintendo64 n'est plus bon marché, avec les baisses de prix récentes de la Saturn. D'autre part, le choix de la cartouche comme support au détriment du CD-Rom fait que les jeux N64 sont beaucoup plus chers que ceux sur Saturn : 500 francs pour un jeu N64, alors qu'un jeu Saturn coûte environ 300 francs.»

Hirokazu Kanno, de Sega Japon.

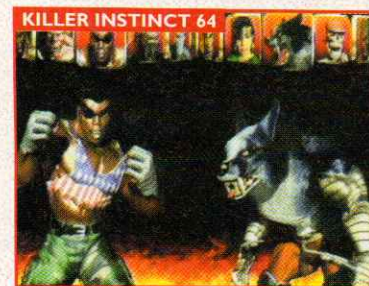
Nintendo 64 dans le silicone, le rêve !

Le microprocesseur de la Nintendo64 est un R 4300i, conçu par la société MIPS, une émanation de la société Silicon Graphics Industry (SGI), un constructeur de station de travail américain. Il dégage 122 Mips (unité de calcul de la puissance d'un processeur, et également nom de la société qui a créé cette puce !), soit une puissance proche d'un Pentium à 100 MHz qui équipe les derniers micro-ordinateurs compatibles PC. Il est probable que ce sera NEC qui fabriquera les R 4300 pour Nintendo, car il détient la licence de ce processeur pour le Japon.

Le microprocesseur de la N64 est donc un monstre de puissance, comparé à ces concurrents 32 bits. Même si la N64 reste un peu en dessous de la puissance des micro-ordinateurs les plus récents, elle a l'énorme avantage de ne coûter qu'1/15e de ces derniers...

Un microprocesseur ultra-puissant

Mais il faut garder en tête qu'un microprocesseur, c'est un peu comme le cerveau d'un être humain. S'il est très rapide pour réfléchir et prendre une décision, c'est déjà très bien. Mais ce n'est pas suffisant. On dira d'une personne qu'elle est efficace, si elle réfléchit non seulement rapidement, mais si tout le reste de son corps fonctionne en harmonie. Si cet individu n'a aucune mémoire, s'il a la jambe dans le plâtre qui l'empêche de se déplacer, s'il est malade et atteint de nausée... il aura beau réfléchir à toute vitesse, le reste de son organisme freinera ses performances, le rendant moins efficace dans son travail qu'une autre per-



sonne. C'est la même chose pour un ordinateur ou une console. Il s'agit d'un ensemble de composants qui travaillent ensemble, et non uniquement d'un microprocesseur, même si celui-ci est souvent le plus important. Pour juger des capacités de la N64, il faut donc examiner le reste des composants et des puces qui sont dans la console. Et notamment le transfert des données entre le microprocesseur et les autres composants de la console.

Maintenant que la machine est quasiment disponible, on sait précisément ce qu'il y a dans les chips.

LES SPÉCIFICATIONS DE LA N64

MICROPROCESSEUR : MIPS R 4300i 64 bits RISC à 93,75 MHz

CO-PROCESSEUR : Reality Chipset Processor (RCP) à 62,5 MHz qui comprend :

- Signal Processor (SP)
Calcul 3D, gestion 2D, Son, Animation MPEG-2
- Display Processor (DP)
Texture, rendering, transparence

RAM : 4,512 Mo

RÉSOLUTION : 256 x 224 à 640 x 480 modifiable par programmation

Mode interlacée sans effets de 'flicking'

RGB A (pour alpha) : 2,09 millions de couleurs + Alpha channel

SON : 16 bits stéréo ADPCM

ÉCHANTILLONNAGE A : 22,05 K, 32 K ou 44,1 K

AUTRES : 4 contrôleurs gérés

Slot cartouche x 1

Slot d'expansion mémoire Rambus x 1

L'avis des journalistes nippons

«Cela fait une dizaine d'années que je travaille dans le milieu des jeux vidéo. Mais même avec cette expérience, je ne sais pas exactement ce que va donner la sortie de la Nintendo64. Je pense que cette console va bien se vendre, mais jusqu'à un certain point... Je ne pense pas qu'il y aura autant d'acheteurs pour la N64, qu'il y en eut pour la SFC. Le personnage de Mario ne fait pas très adulte. Mais d'un autre côté, il rassure. Il est toujours le même, ce qui est très important pour les consommateurs japonais, et en même temps, à chaque jeu, il y a quelque chose de nouveau. Quant aux jeux d'échecs japonais (shogi), ils sont très populaires, et je pense que c'est un titre qui se vendra certes peu, mais sur une longue période.

Malgré la sortie de la Nintendo64, je pense que la Saturn et la PlayStation vont continuer à bien se vendre. Il s'agira sans doute des «shōgakusei», les 6-12 ans, qui vont être principalement les acheteurs de la N64. Les possesseurs de Saturn et de PlayStation sont plus âgés.»

Zenichi SATO est journaliste et travaille pour Shinseisha.



NINTENDO 64

LE DERNIER POINT AVANT LA SORTIE

L'avis de l'éditeur

«La Nintendo64 est une bonne machine, très puissante. Les consoles 32 bits de Sega et de Sony sont aussi de bonne qualité. Mais quand on y réfléchit bien, elles n'apportent pas de gros changements depuis la PC Engine de NEC. J'en discutais hier avec Miyamoto San : le gros avantage de la N64 vient des innovations qu'elle a apportées dans l'acquisition des données à travers son contrôleur, et cela a été conçu comme tel dès le départ. La PlayStation est la console la plus facile à programmer, grâce à ses «bibliothèques graphiques» (ensemble de petits programmes que le développeur peut réutiliser, comme des briques d'un Lego). Le côté négatif, c'est que tous les programmes ont le même air de ressemblance. La Saturn est plus difficile à programmer, mais laisse plus de liberté et de possibilité au programmeur. Enfin, la Nintendo64 est la plus dure à programmer, mais la plus puissante. Je ne pense pas qu'il y aura la même folie qu'au moment de la sortie de la SFC. Les joueurs ont l'air moins passionnés. Les ventes des autres consoles 32 bits devraient donc rester stables. Enfin, j'espère que Nintendo va se mettre aux jeux plus 'adultes'».

Kenji Eno, président de Warp.

KIRBY BOWL 64



Bits, MHz et Risc

Un petit rappel des termes «bits» et «méga-hertz» pour ceux qui se posent des questions existentielles. En simplifiant à l'extrême, un microprocesseur est comparable à une autoroute, où les voitures représenteraient les données. Le nombre de bits correspondant au nombre de voies qu'elle comporte. Une autoroute à huit voies fait passer deux fois plus de voitures au même moment, qu'une autoroute à quatre voies. Un microprocesseur 16 bits (comme ceux qui équipent la Super Famicom ou la Megadrive) feront donc passer moins d'informations à traiter qu'un processeur 32 bits (comme celui de la Saturn ou de la PlayStation) ; ou mieux, 64 bits (comme la N64 ou la future M2 de Matsushita). Le nombre de méga-hertz, c'est-à-dire la fréquence de la puce, peut être comparé au péage de l'autoroute. L'ordinateur traite les données un peu comme le péage filtre les voitures. Plus le nombre de méga-hertz est élevé, plus les personnes dans les petites guérites du péage s'activent rapidement, et moins il leur faut de temps pour checker et s'occuper de chaque voiture.

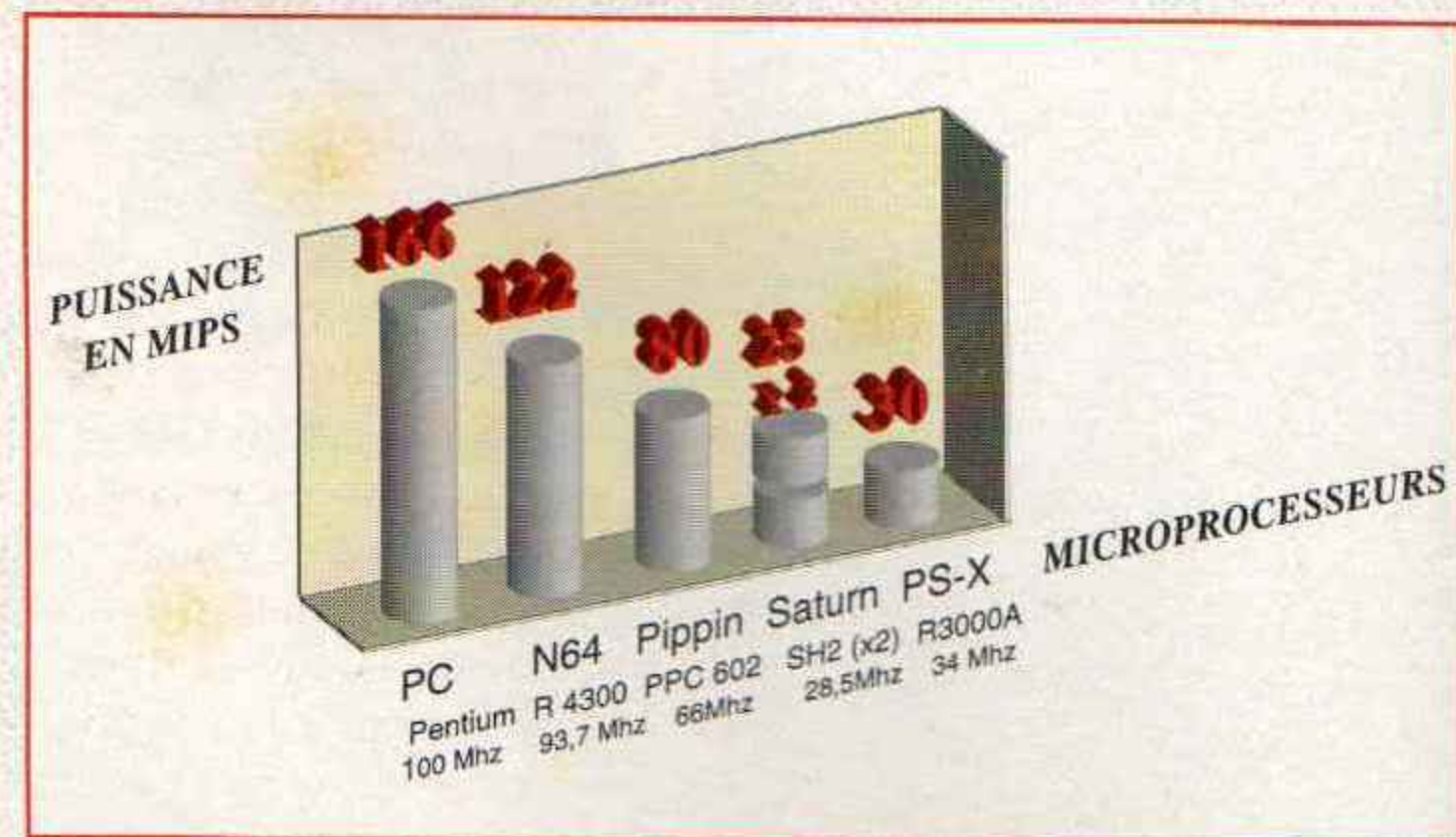
Enfin, le terme de «RISC» est une façon particulière de traiter les options du péage. Plutôt que de mettre un seul péage sur l'autoroute qui s'occupe de tout (vérifier si l'automobiliste ne s'est pas trompé de direction, recevoir l'argent puis lui rendre sa monnaie), on va installer trois péages successifs, spécialisés dans une seule tâche qu'ils feront plus rapidement. C'est en quelque sorte le même principe que le travail à la chaîne : le premier péage vérifiera la destination de l'automobiliste. Cinq cent mètres plus loin, un second péage recevra l'argent. Et un troisième, plus loin, lui rendra sa monnaie.

Des données qui voyagent à la vitesse de la lumière

Bon, O.K. ! La vitesse de la lumière, c'est un peu exagéré. Mais l'architecture de la Nintendo64 est conçue pour faire transiter les informations d'un composant à l'autre à toute vitesse, afin qu'aucun d'eux ne perde de temps à attendre les données. Pour cela, la N64 utilise la technologie du RAM-BUS, celle déjà éprouvée dans les stations de travail Indy2 Impact à plusieurs dizaines de milliers de francs. Les données circulent à 500 Mo par seconde et à une cadence de 250 MHz, lorsqu'elles circulent entre la mémoire et le RCP. Et lorsqu'elles circulent entre le micro-

A combien de Mips fonctionnez-vous ?

Le Mips est une unité de calcul de la puissance d'un microprocesseur. Le nombre de Mips (Million of Instructions Per Second) d'une puce signifie le nombre de fois que ce processeur peut faire d'opérations élémentaires (une addition, par exemple) par seconde. Ainsi, 122 Mips veut dire que le R 4300 peut faire 122 x 1 000 000 d'additions élémentaires par seconde. Ce chiffre en lui-même ne vous dit sans doute rien. Pour donner une idée de la puissance qu'il représente, il faut le comparer avec d'autres machines. Ainsi, il sera 100 fois plus puissant que le microprocesseur de la Super Famicom.



processeur R 4300 et le coprocesseur RCP, elles atteignent 250 Mo par seconde à une fréquence de 62,5 Mhz !

Le Reality Chipset Processor (RCP) : un quasi second microprocesseur

Le RCP (ou Reality Chipset Processor) est tellement puissant et autonome, qu'on peut le comparer à une sorte de second microprocesseur. Le RCP est aussi appelé Realtime Media Processor. Il comprend deux coprocesseurs qui s'occupent de tout ce qui est graphique et sonore. En plus du SP et du DP, il gère le Rambus, le slot pour les cartouches, les quatre contrôleurs et les échanges avec le microprocesseur R 4300...

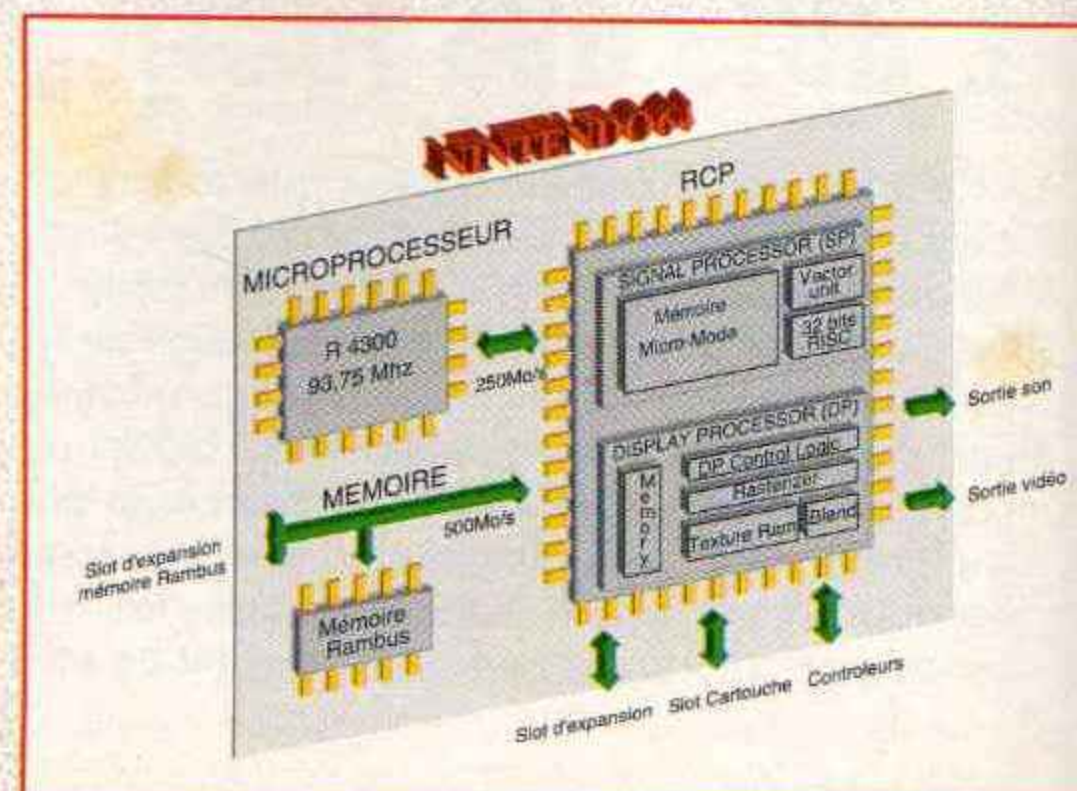
Au sein du RCP : le signal processor (SP)

Le SP calcule les polygones et les sources de lumière. Ces opérations sont directement liées à la 3D, spécialité de la Nintendo64. C'est ce que l'on appelle un «number cruncher», littéralement un «bouffeur de chiffres», qui calcule à toute vitesse les millions d'opérations

mathématiques nécessaires pour l'affichage en 3D. Le SP s'occupe également de tout ce qui concerne le son. C'est encore lui qui décode les séquences animées au standard MPEG 2, une nouvelle norme internationale pour afficher à l'écran des animations rapides d'excellente qualité. C'est lui qui gère également les affichages en 2D.

Au sein du RCP : le display processor (DP)

Le DP gère l'affichage des textures, le lissage (rendering) comme celui qui utilise la méthode de Gouraud ou celui qui a recours au lancer de rayons (Ray tracing). C'est encore lui qui réaffiche à l'écran les millions de pixels qui composent l'image. Il calcule les couleurs et les ombres des objets 3D présents à l'écran, ainsi que les effets de transparence.



3D : La N64 est tombée dedans lorsqu'elle était petite !

Le «Chipset» RCP (ensemble de puces conçu par SGI pour Nintendo) de la Nintendo64 permet de faire des choses vraiment cools, et il suffit de jeter un coup d'œil à Mario64 pour s'en rendre compte. Le RCP est basé sur un ensemble de technologies de pointe, dont les jeux devraient profiter.

• Load Management

Il ajuste automatiquement le niveau de détail d'un objet suivant la distance à laquelle il se trouve du joueur. Par exemple, un arbre qui se trouve dans le lointain n'a pas besoin d'être très détaillé. La console peut ainsi éviter de perdre du temps à dessiner les branches principales, puisque de toute façon la taille de l'arbre et sa distance feront qu'on ne les distinguera pas. En revanche, au fur et à mesure que le joueur arrive au pied de l'arbre, la N64 redessine l'arbre en ajoutant à chaque fois des détails plus précis : les branches principales, puis des pommes, puis un nid dans le feuillage, etc.

• Tri Linear MIP-Mapping Interpolation Texture

Grâce à une mémoire de 4 Ko et à cette fonction, la N64 peut afficher des objets 3D texturés au premier plan sans effets de gros pixels pas beaux, comme sur les micro-ordinateurs ou sur les consoles 32 bits. Grâce à cette technique, on peut agrandir un objet jusqu'à 16 fois, sans perte de qualité. Plutôt que d'augmenter bêtement la taille des pixels, le procédé du Mip-Mapping ajuste l'échantillon de texture à la nouvelle taille de l'objet.

• Real Time Depth Buffering (ou Z-Buffering)

Cette technique consiste à résoudre un problème majeur des jeux 3D : où sont situés les objets dans l'espace ? Qui est devant qui ? Qui doit s'afficher par-dessus quoi ?

Les consoles 32bits de Sega et de Sony utilisent un procédé que l'on appelle le Z-Sort. Il s'agit de calculer depuis le fond jusqu'au premier plan, un à un, les différents objets en 3D, et de les afficher les uns après les autres. Dès que l'un d'entre eux se déplace, comme dans un jeu de voitures où les véhicules ne restent pas une minute en place, il faut refaire tous les calculs. En plus du temps et de la masse de calculs nécessaires, ce procédé fait qu'il y a souvent des erreurs d'affichage (une face d'un polygone affichée devant une autre, alors qu'elle devrait être derrière, ou un effet de «clipping», les polygones qui constituent le fond du décor s'affichent en dernier, avec un retard, donnant l'impression que le programme construit et affiche le jeu peu à peu...).

La N64 utilise un Z-Buffer. Chaque pixel des polygones qui composent un objet garde en mémoire sa position dans l'espace en permanence. Lorsqu'il y a déplacement des objets, la machine — qui est idiote et qui ne sait pas qui est devant qui — n'a pas à tout recalculer pour situer les objets les uns par rapport aux autres. Elle a juste à remettre à jour les coordonnées des objets, et à redessiner ceux qui en ont besoin.



• Anti-aliasing

Cette technique permet de «lisser» les lignes droites, en supprimant les effets «d'escalier».

• Flicker-free Interlace

La Nintendo64 permet, par programmation, d'accéder à la résolution de 640 x 480 pixels (et peut-être même 1020 x 768 pour l'affichage en télé haute définition, à la norme Muse japonaise). Pour mémoire, la résolution d'affichage horizontal de la Super Nintendo n'est que de 256 x 224. Pour atteindre ce 480, elle utilise un procédé qu'on appelle «interlace», et qui consiste à faire s'afficher très rapidement deux écrans légèrement décalés, en donnant l'impression qu'il n'y en a qu'un seul d'une résolution double. Généralement (sur les défunts Apple IIe et Amiga), cela provoquait un scintillement permanent et désagréable à l'écran. Avec ce nouveau procédé, le confort visuel est au rendez-vous d'une définition ultra-fine des images. Enfin, le câble vidéo de la Super Famicom restera compatible avec la N64, mais pas le câble S-Vidéo.

• Alpha Blender

Avec l'Alpha Blender, on peut mélanger les couleurs avec l'Alpha channel, qui sert à coder le niveau de transparence, et attribuer un niveau de transparence parmi 256 à n'importe quel point de l'écran. Cette technique impressionnante a été utilisée dans Mario64 lorsqu'il nage sous l'eau. L'eau est transparente, elle rend ainsi les couleurs sur le corps de Mario un peu plus sombres, mais permet de le suivre dans sa balade sous-marine.

Le DD64

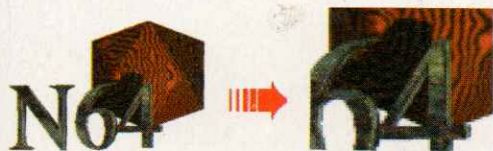
Il semble que le DD64 ne soit rien d'autre qu'une disquette magnétique de haute capacité conçue par Iomega sous le nom de Zip, et commercialisée depuis un an pour les possesseurs de micro-ordinateurs.

Il contient 100 Mo (92 Mo après formatage), mais la version de Nintendo serait un peu différente car elle ne proposerait que 64 Mo. Y aura-t-il un bout du système d'exploitation sur les disquettes du DD ? S'agira-t-il d'un système de protection ? Il est encore trop tôt pour le savoir.

Le DD64 comportera 44 Mo de données qui ne seront que lisibles, comme un CD-Rom ou une cartouche, et 20 Mo où l'utilisateur pourra inscrire des choses (sauvegardes...).

Les principaux avantages du DD 64 sont de proposer une zone où le joueur (ou le programme) peut inscrire des choses, contrairement au CD-Rom ; ce qui a obligé Sega et Sony à ajouter à leur machine des Memory Card. D'autre part, le DD64 est trois fois plus rapide qu'un lecteur de CD-Rom double vitesse, comme ceux qui équipent les consoles 32 bits. Il propose des taux de transfert de 8 Mo par seconde, et un temps d'accès moyen à l'information de 150 millisecondes (un disque dur d'ordinateur est à 12 millisecondes en général, et un CD-Rom entre 400 et 500 millisecondes).

Le MIP-Mapping par l'exemple

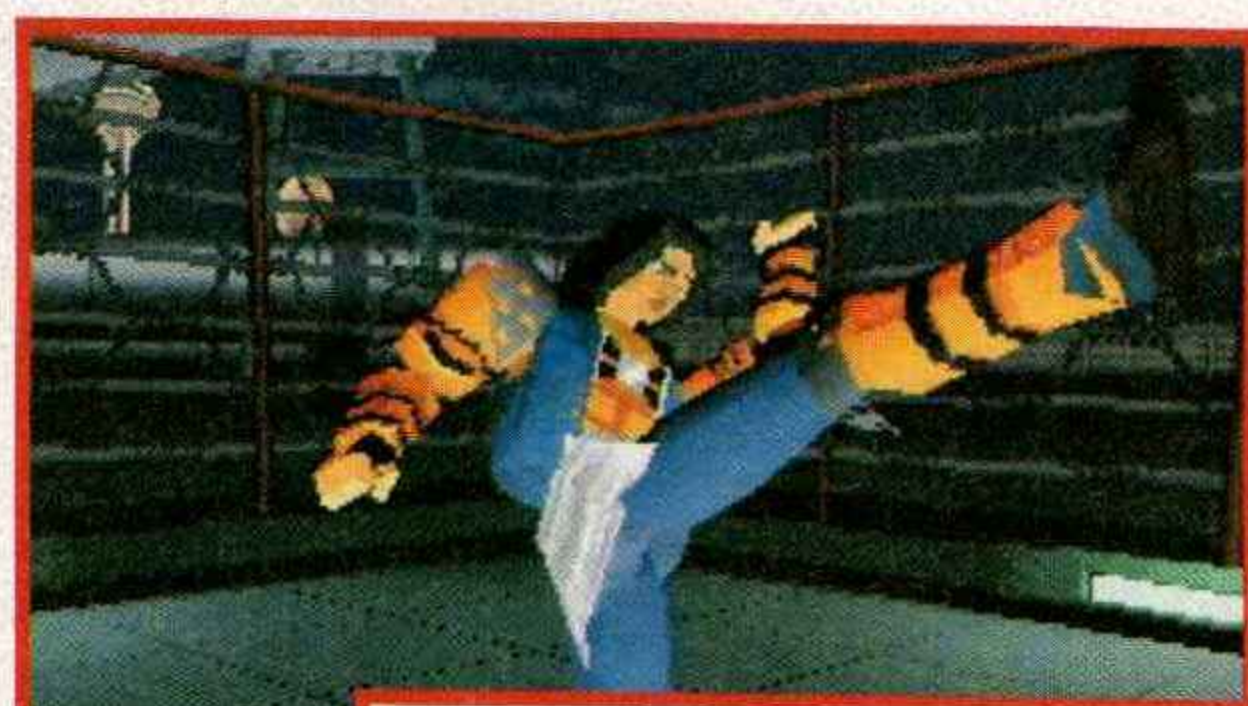


Grâce à ses dons pour le mip mapping, la N64 évitera les effets de pixellisation lorsque des objets 3D apparaissent en gros plan.

Erratum : Histoire de paternité

Tiens, pendant qu'on parle de la Nintendo 64, juste un petit erratum en passant. Contrairement à ce que nous écrivions le mois dernier, ce n'est pas Nintendo qui a développé Shadows of the Empire mais bien LucasArt en interne. Dont acte.

Fighting Vipers



C'est désormais une tradition chez Sega : à peine sortis en arcade, les principaux hits de l'éditeur sont adaptés sur Saturn. Cette tactique semble avoir réussi à Sega, puisque les ventes records de cette année placent la Saturn devant la PlayStation, au Japon du moins. Sega a ainsi annoncé la prochaine disponibilité de Fighting Vipers, son dernier jeu de baston en 3D, sur sa console 32 bits.

armstone est une cité surpeuplée et speedée, comme il en existe un peu partout dans le monde. Une des spécialités d'Armstone est les "soul crackers". Ce terme désigne des combats plus ou moins légaux, qui opposent les têtes chaudes, dans les différents quartiers glauques de la ville. Le maire a décidé d'organiser un tournoi, qui récompenserait

EDITEUR : SEGA
MACHINE : SATURN
SORTIE : N.C



le meilleur "soul cracker" et qui se tiendrait dans la City Hall. Quels sont les dessins du maire ? Où veut-il en venir ? Pourquoi c'est toujours en plein bouclage, alors qu'il fait 40° à Tokyo, que ma climatisation rend l'âme ? Vous trouverez la réponse à toutes ces questions (ou du moins à une partie d'entre elles), si vous réussissez à vaincre tous vos concurrents.

Un nœud de Vipers

Les Vipers sont les noms donnés aux combattants. Il y a en huit, plus deux qui n'apparaîtront que si vous êtes capables de battre les autres. Ils sont tous équipés d'armures ou de protections diverses. Au fur et à mesure qu'ils se font toucher par l'adversaire,

leur armure perd de son efficacité. Un schéma des différentes parties de leur corps protégé s'affiche à l'extrémité de la jauge de vitalité, et rend compte de l'état de ces protections. En cas de coup direct extrêmement violent, une partie de l'armure peut même voler en éclat.

Banana San





Garô 3

Densetsu



SNK poursuit sa politique de conversion de ses hits Néo Géo sur les deux consoles 32 bits du marché. C'est au tour de la Saturn d'être touchée par la grâce "Garô Densetsu", alias Fatal Fury.



Si le savoir-faire des équipes de programmeurs de SNK n'est plus à démontrer en matière de baston 2D, il aide à faire passer la maigreur du scénario. Un livre mystérieux, contenant des techniques de combat oubliées depuis des siècles à faire pâlir d'envie San Goku, existe quelque part dans le monde. Enfin, plutôt trois livres, car il a été partagé en trois chapitres différents, inutilisables si l'on ne lit pas les deux autres parties.

La 2D ou le savoir-faire SNK

Une organisation secrète basée à Hong Kong, tellement secrète que je ne peux pas vous révéler son nom.



L'un des plus grands jeu de baston de tous les temps débarque enfin sur 32 bits.



mais appelons-la, par exemple, la Société Secrète des Fumeurs de Houblon, ou plus simplement la SSFH, a appris qu'un des chapitres se trouve à Southern. Elle y dépêche quelques gros bras pour mettre la main sur le livre. D'autres combattants, qui recherchent ces techniques de combat ancestrales et dont certains ont déjà mis la main sur une des parties du grimoire, vont se retrouver pour une série de confrontations dans la joie... et la bestialité.

Banana San

ÉDITEUR : S.N.K
MACHINE : SATURN
DISPONIBILITÉ : AOUT AU JAPON

Des combats plus réalistes

Terry Boggart, Joe Higashi, et toute la bande de costaux dopés aux stéroïdes sont de retour. Sur un concept de base (se fritter dans la joie et la bonne humeur !), SNK a amélioré son jeu au fil des années. De nouveaux combattants, des animations plus réalistes, la possibilité de combattre sur deux plans parallèles... Dans cette dernière version, les protagonistes disposent de la faculté de se déplacer en profondeur dans l'écran, rendant ainsi les combats beaucoup plus réalistes.



Samurai spirits



Zankurô muzoken

Si les possesseurs de Saturn vont pouvoir se mesurer à Garô Densetsu n° 3, c'est également au troisième et dernier volet de la série de Samurai Spirits que pourront jouer les joueurs équipés de la console 32 bits de Sony. Douze personnages se mesurent. Mais le joueur peut les diviser en deux groupes, et passer de l'un à l'autre. Aux 7 combattants de base issus des épisodes précédents de la série, ce nouvel épisode ajoute 5 combattants. Parmi les points remarquables du jeu, on peut citer la jauge de colère placée au bas de l'écran. Et puis, il est possible de projeter des armes blanches.

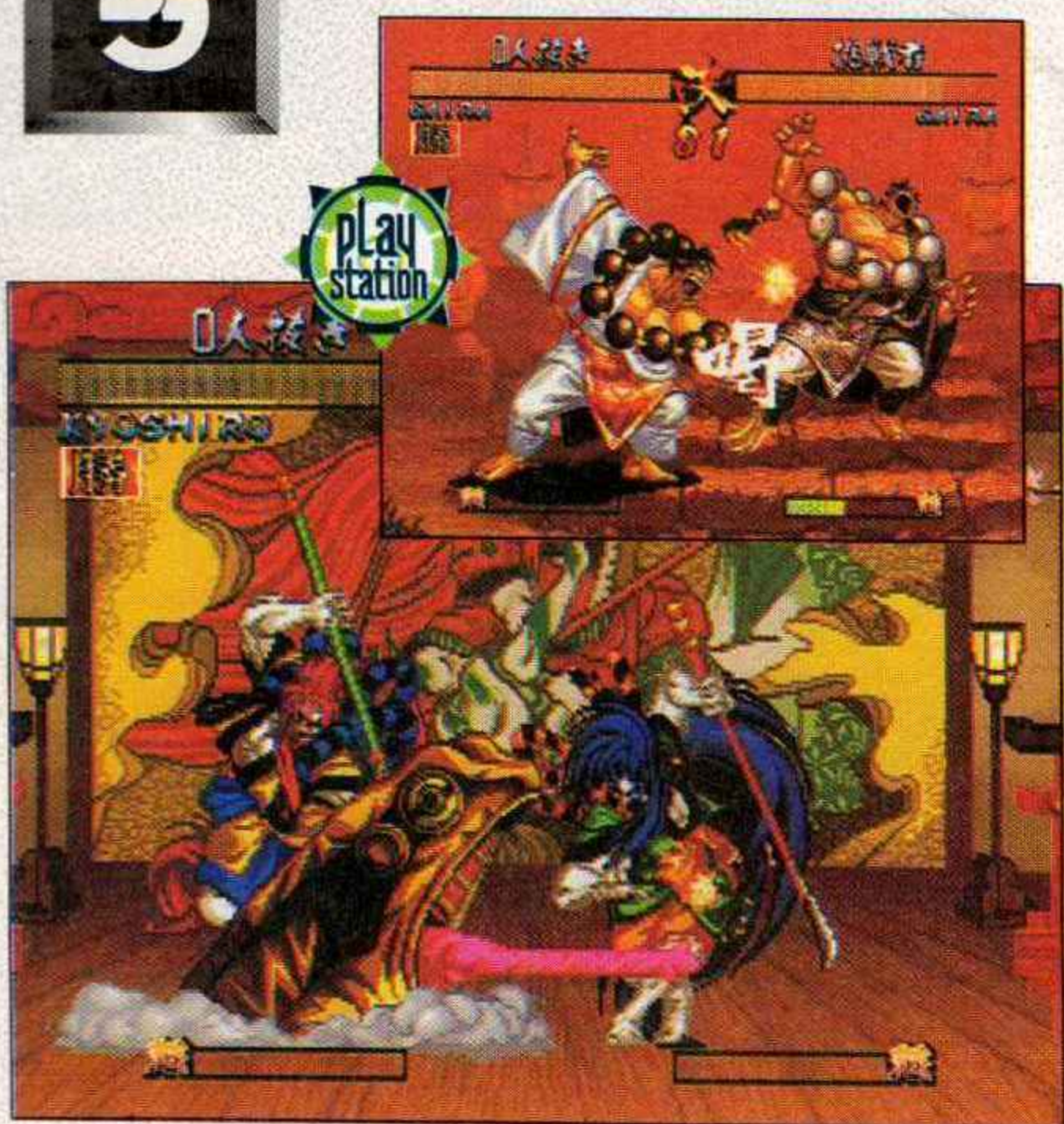
Zankurô Ze Killer

Zankurô est un méchant. Un Super-méchant. Derrière son passage, se

trouve inmanquablement une mare de sang. On le surnomme "Satan", car il tue indifféremment femmes, enfants, hommes en arme et civils... Un jour, alors qu'il venait de couper en deux une malheureuse femme qui tenait son enfant dans les bras, le regard de ce dernier lui a fait comprendre l'horreur de ses actes. Touché par la grâce, il décide de ne zigouiller que les militaires (samurai, ronins...). C'est un progrès, et l'on respire un peu mieux dans les chaumières... Comme de bien entendu, Zankurô va croiser le chemin des autres bretteurs qui composent la fine équipe de Samurai Spirits. Moults combats en perspective... Du sang, des larmes... Tension, flexion, voire décapitation sont au programme.

EDITEUR : S.N.K.
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : 12 JUILLET AU JAPON

SNK semble avoir décidé de s'attaquer sérieusement au marché des consoles 32 bits. La meilleure preuve est sa volonté d'adapter rapidement les derniers succès d'arcade sur ses consoles. Les possesseurs de Playstation vont ainsi pouvoir bientôt disposer de l'adaptation du dernier volet de la saga de Samurai Spirits.



japon

news



Shinsetsu samurai spirit 2



Le mois dernier, Joypad vous a présenté Shinsetsu Samurai Spirits, un jeu de rôles reprenant les personnages de la célèbre série de jeux de combat de l'éditeur/constructeur SNK. Sans plus attendre voici la suite.



initialement, S.N.K. voulait proposer trois scénarios différents au joueur. Mais même avec un CD-Rom de plus de 500 mégas de données, la place a manqué. L'éditeur a alors décidé de placer les deux premiers scénarios du jeu dans un premier CD-Rom. Puis de commercialiser par la suite, un second volume contenant le dernier épisode de la saga.

Il faut dire que le CD-Rom contient plus de 200 événements différents, qui vont arriver aux 6 joueurs qui composent votre équipe d'aventuriers. Le jeu met en scène plus de 200 monstres. Il y a plus de 210 techniques d'attaques différentes et un choix de près de 80 champs de bataille !

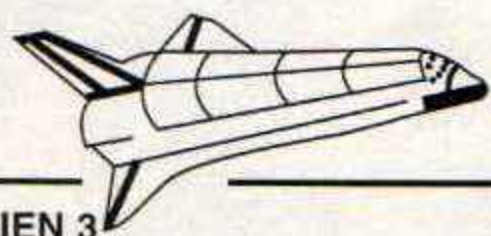
BANANA SAN

EDITEUR : S.N.K.
MACHINE : NÉO GÉO CD
SORTIE : 12 JUILLET AU JAPON



Super Nintendo

BREATH OF FIRE 2	449,00	NBA LIVE 96	399,00
DIRT RACER	199,00	NHL 96	399,00
DONKEY KONG II	499,00	NHL QUARTERBACK 96	299,00
DOOM	299,00	PGA TOUR GOLF 96	449,00
FIFA SOCCER 96	399,00	SECRET OF EYEMORE + GUIDE	399,00
FINAL FIGHT 3	449,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SOCCER SHOOT OUT	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		SPIROU	449,00
SOCCER DE LUXE	449,00	SUPER MARIO KART	299,00
KILLER INSTINCT	229,00	SUPER MARIO WORLD II	449,00
MEGAMAN X3	449,00	TINTIN AU TIBET	449,00
MICKEY ET MINNIE	199,00	TOYS STORY	449,00
MORTAL KOMBAT 3	449,00	WORMS	399,00
NBA GIVE N GO	349,00	WRESTLEMANIA	349,00

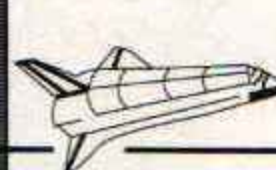


Promos

ALIEN 3	199,00	PAC MAN 2	199,00
BATMAN FOR EVER	199,00	PAGE MASTER	169,00
CHOPLIFTER 3	199,00	PLOK	129,00
CLAYMATE	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
CRASH DUMMIES	129,00	SAILOR MOON	99,00
DIRT TRAX FX	169,00	SEPARATION ANXIETY	199,00
EQUINOX	149,00	SHAQ FU	129,00
EARTHWORM JIM 2	199,00	SIM CITY (ANGLAIS)	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	SPIDERMAN X MAN	199,00
G FOREMAN KO BOXING	129,00	STARGATE	199,00
HAGANE	149,00	STARWING	99,00
JUDGE DREDD	199,00	STUNT RACE FX	199,00
JUNGLE STRIKE	199,00	SUPER BC KID	169,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	SUPER METROID + GUIDE	199,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	SUPER PUNCH OUT	199,00
LEMMINGS 2	199,00	SYNDICATE	149,00
LORD OF THE RING	199,00	TERMINATOR 2	149,00
MARIO IS MISSING	99,00	THOMAS BIG HURT	199,00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	99,00	UNI RALLY	149,00
MEGAMAN X	199,00	URBAN STRIGE	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00	VIRTUAL BART	129,00
MICKEYMANIA	169,00	VORTEX	99,00
MYSTIC QUEST	169,00	WARIO WOOD	149,00
NBA JAM TE	199,00	WARLOCK	149,00
PACK ATTACK	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	129,00

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	299,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	199,00	NHL 96 (EUR)	369,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	299,00	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00	SPIROU (EUR)	399,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	299,00	TINTIN AU TIBET (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	299,00	TOYS STORY (EUR)	299,00
NBA LIVE 96 (EUR)	369,00	WRESTLEMANIA (EUR)	299,00



Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	199,00
BATMAN FOREVER (EUR)	199,00	PETE SAMPRAS (EUR)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
DINO BINIS SOCCER	99,00	RISTAR (EUR)	129,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	169,00	SHINNING FORCE (EUR)	149,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	SOLEIL (EUR)	199,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	149,00	SONIC & KNUCKLES (EUR)	199,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	199,00	SPARKSTER (EUR)	149,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	199,00	SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	169,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	149,00	STARGATE (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	SUPER HANGON + WORLD CUP ITALIA	
MORTAL KOMBAT (EUR)	129,00	+ COLUMNS	129,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	199,00	TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
MR NUTZ (EUR)	129,00	THOMAS BIG HURT (EUR)	199,00
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00
NBA JAM (EUR)	149,00	ZOOL (EUR)	99,00

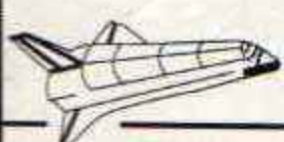
Articles DBZ

LISTE SUR DEMANDE

Super NES USA

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

CHRONO TIGGER	499,00
EARTH BOUND + GUIDE	349,00
FINAL FANTASY 3	499,00
LUFIA 2	499,00
CASPER	499,00
GARGOYLES	499,00
SUPER MARIO RPG	499,00



Promos

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

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR
MULTIJEUX 1490 F

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	490,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 7 : ACTION GAME 4	599,00
DRAGON QUEST 6	690,00
FINAL FANTASY 5	490,00
GUNHAZZARD (FRONT MISSION 2)	490,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00
EMERALD DRAGON	399,00
FEDA	299,00

Genial !!!

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

Virtual Boy

VIRTUAL BOY

+ 1 JEU 690,00

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

Sega 32 X

→ 32X + 1 JEU 490 F
→ 32X + VIRTUA FIGHTER 690 F

JEUX À 199 F TITRES SUR DEMANDE

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO
+ 2 JEUX + 1 FILM 2990

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX
LISTE SUR DEMANDE

Nec

→ MEMORY CARD 199
→ DUO + 1 JEU 1 490

CD LISTE DES JEUX
DISPONIBLE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo

→ JOYSTICK ARCADE 490 F

→ JOYPAD 249 F

ART OF FIGHTING	299,00	KARNOV'S REVENGE	299,00
ART OF FIGHTING 3	1690,00	SAMOURAI SHODOWN II	390,00
CYBER LIP	399,00	SAMOURAI SHODOWN III	1690,00
FATAL FURY SPECIAL	490,00	SUPER SIDE KICK 3	690,00
FATAL FURY II	299,00	WIND JAMMERS	299,00
FATAL FURY III	990,00	WORLD HEROES II	299,00
FATAL FURY REAL BOUT	1690,00	WORLD HEROES II JET	399,00
GHOST PILOT	299,00		

Jaguar

TITRES
SUR DEMANDE

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

PARIS

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

PARIS

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

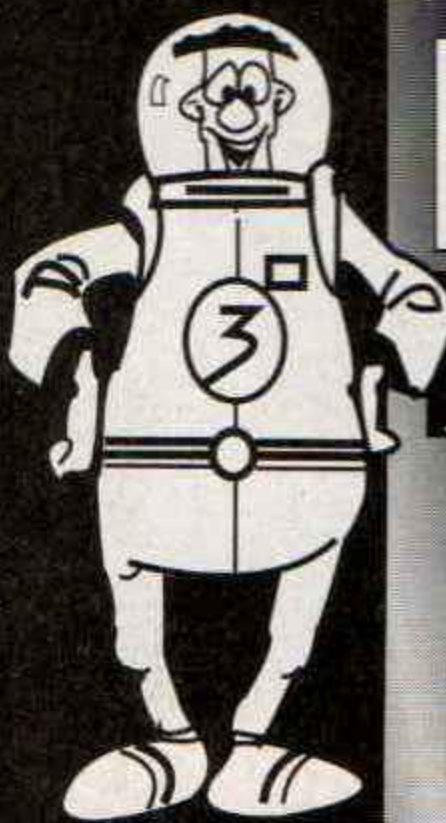
LILLE

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

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
NOUVELLE ADRESSE
VANNES Ouverture le 6 ju
30, rue Thiers
Tél : (16) 97 42 66 91

Jeux Vidéo & Accessoires



Dead or Alive



EDITEUR : TECMO
MACHINE : ARCADE/SATURN
SORTIE : N.C.

Lors de sa présentation il y a quelques mois à l'AOU, salon d'arcade qui se tient tous les ans dans la banlieue de Tokyo, Dead or Alive avait fait grande impression.



pour une fois, un jeu de combat de bonne facture en 3D polygonale ne venait pas de Sega, pas plus que de Namco ou même de l'un des mastodontes de l'arcade... Comme d'habitude, le scénario est d'une platitude qui frise la niaiserie ! Le Japan Action Club organise un tournoi d'arts martiaux. Or, vous êtes précisément un expert en la matière, et allez montrer à ces pantins ce que c'est un homme. Un vrai. Un beau. Un qui sent bon le sable chaud !

Parmi les deux originalités du jeu, on peut souligner l'accent mis sur le réalisme des combats. Il ne s'agit plus, comme dans beaucoup de jeux, de se contenter de cogner sur son adversaire et de l'expédier au tapis. En effet, lorsque celui-ci mord la poussière, la partie ne fait alors que commencer. Il faut le suivre au sol pour enchaîner sur une immobilisation, une clé au bras ou un étranglement, et plus si affinités...

D'autre part, l'aire de combat comprend trois zones. La zone traditionnelle où ont lieu les combats. La zone extérieure (le "ring out") dans laquelle ne doivent pas pénétrer les joueurs sous peine de perdre le combat. Et enfin, une zone qui borde l'aire de combat, dite "dangerous zone". Elle est souvent représentée par des char-



bons ardents, ou des piques... et le joueur qui y pénètre voit sa jauge de vitalité diminuer rapidement.

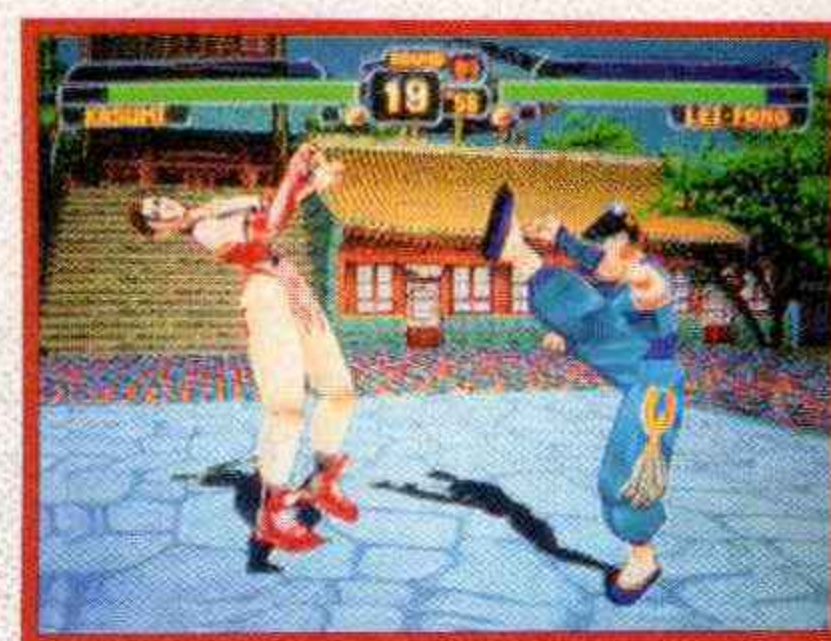
Bientôt en vente sur Terre... et sur Saturn

Après avoir développé la version arcade de son Dead or Alive, Tecmo s'est empressé de pousser plus loin la coopération avec Sega. Et aussitôt dit, aussitôt fait, une adaptation Saturn a été pondue. Avec la future adaptation de VF 3 sur Saturn (un sacré challenge technique vu la qualité de la version arcade), les possesseurs de Saturn ne vont pas manquer de jeux de combat.

Banana San

3D SOUS LICENCE

Dead or Alive présente un certain nombre de ressemblances avec le Virtua Fighter 2 de Sega. Ce n'est pas étonnant : les deux jeux sont basés sur la même machine d'arcade, le Modèle 2. En effet, Sega a licencié sa technologie auprès d'autres éditeurs de jeux d'arcade (Jaleco a également acquis une licence). L'intérêt pour Tecmo a été la possibilité d'accéder à la technologie 3D à bon compte. En effet, traditionnellement, les éditeurs de jeux d'arcade développent eux-mêmes les cartes-mères, ces ensembles de composants électroniques qui se trouvent dans les entrailles des coin-up des salles d'arcades ou des cafés, qui font tourner leurs jeux. Ces cartes-mères, ou cartes logiques, peuvent s'appeler Système 11 ou 22 chez Namco, ou encore Modèle 1, 2 ou 3 chez Sega. Pour faire de la 3D, une des difficultés vient de la nécessité de mettre au point des puces électroniques spécialisées dans les calculs que nécessitent les animations 3D. C'est ce qu'on appelle les "polygoniseurs" ou "DSP". Faire de tel chips est un métier à part entière. Cela demande une infrastructure et une équipe d'ingénieurs hyper-spécialisés. Même une société comme Sega, qui a une expérience certaine dans ce domaine, s'est associée ces dernières années avec une entreprise américaine (Lockeed/Martin Marietta, pour ne pas la nommer) car seule, elle n'avait pas les ressources pour développer de tel coprocesseurs. Tecmo, en acquérant la licence, bénéficie de tous les travaux de recherches et de développements de Sega à bon compte. Certes, Sega conserve une longueur d'avance, puisqu'au moment où la firme de Sonic propose des licences du Modèle 2, elle est parallèlement en train de mettre la dernière main à Virtua Fighter 3, son premier jeu à utiliser la nouvelle carte logique modèle 3.





Si vous êtes né après le 1^{er} janvier 1979, vous n'êtes plus obligé de faire votre service militaire.

En annonçant la décision fondamentale pour l'avenir de notre pays de doter la France d'une armée professionnelle, le Président de la République avait convié tous les Français à prendre part à un grand débat sur le devenir du service national. Ce débat est aujourd'hui clos. Le Président de la République, dans son allocution du 28 mai 1996, vient d'annoncer la suppression du service national obligatoire.

Afin de faciliter la nécessaire transition vers l'armée professionnelle, les jeunes gens nés avant le 1^{er} janvier 1979 effectueront leur service dans les conditions actuelles. Les autres pourront, à la suite du rendez-vous citoyen, choisir l'une des modalités du nouveau service volontaire.

Un rendez-vous citoyen pour procéder à un bilan personnel, s'orienter, être conseillé pour mieux s'insérer dans la société, favoriser l'exercice de la citoyenneté, s'informer sur les impératifs de notre sécurité et les différentes formes de service volontaire.

Ce rendez-vous sera obligatoire à partir de 1997 pour les jeunes hommes nés après le 1^{er} janvier 1979.

Il sera également ouvert sans restriction aux jeunes filles qui souhaiteront effectuer un service volontaire.

Ultérieurement, l'obligation s'étendra à toutes les jeunes filles.

Le rendez-vous citoyen, d'une durée de quelques jours, comportera quatre volets :

- un bilan personnel sur les plans médical, scolaire et socio-professionnel ;
- un rappel des droits et des devoirs du citoyen et du rôle des principales institutions, accompagné d'une orientation et de conseils personnalisés pour l'insertion des jeunes en difficulté ;
- une information sur les enjeux de la défense ;
- une présentation des différentes formes, militaires et civiles, du service volontaire.

“ Après le rendez-vous citoyen, votre seule obligation sera de choisir. ”

Charles Millon
Ministre de la Défense

Un service volontaire dans les domaines de la sécurité et de la défense, de la solidarité ou de la coopération internationale et de l'aide humanitaire, rémunéré et favorisant la formation et l'entrée dans la vie professionnelle.

Ce service, d'une durée de 9 mois ou davantage, sera ouvert aux jeunes hommes et femmes à partir de 18 ans. Trois missions leur seront proposées :

- la sécurité, entendue au sens large : l'armée, la gendarmerie, la police, les douanes, les pompiers, la sécurité civile et la protection de l'environnement ;
- le renforcement de la cohésion sociale et la solidarité au sein d'organismes publics ou associatifs d'accueil, d'insertion et d'urgence sociale ;
- la coopération internationale et l'aide humanitaire afin d'affirmer l'engagement international et le rayonnement de la France.

Cette réforme sera soumise à l'automne au vote du Parlement.





Maô Daisakusen

Baptisé aussi "Kingdom Grandprix", Maô Daisakusen est l'adaptation sur Saturn d'un jeu d'arcade de Raizing commercialisé en 1994. Shoot-them-up à scrolling vertical, il devrait plaire aux amateurs, sans toutefois révolutionner le genre. Les foules risquent d'être en émoi et sa sortie risque de provoquer une vague de suicides chez les possesseurs de PlayStation.



Maô Daisakusen comprend une série de courses dans lesquelles vous devez vous classer "premier" par tous les moyens possibles ! C'est-à-dire à l'aide de "missiles", "lance-flammes", "canons à plasma" ou autres "lasers triples"... Vous devez veiller à éliminer les autochtones qui ne doivent pas apprécier de voir des bolides survoler leur "Libensraum" à des vitesses indécentes. Il faudra aussi stopper vos concurrents qui ne perdent pas un instant pour vous mettre quelques kilomètres dans le pif. Il s'agit donc de passer les obstacles le plus vite possible, plutôt que d'essayer d'éliminer tous les nuisibles

présents à l'écran. Chacun des six niveaux comprend au minimum deux courses. Chacune d'elles est gardée par un Boss de fin de niveau plus impressionnant que le précédent. Les méga-bombes des candidats bénéficient d'animations impressionnantes. Huit concurrents prennent place sur la ligne de départ, dont un ou deux pilotés par des joueurs.

Banana San

EDITEUR : GAGA
MACHINE : SATURN
SORTIE LE : 14 JUIN AU JAPON

japon

news

Deep sea adventure



C'est l'été, et Takara se propose de nous offrir une petite balade au pays du silence. Deep Sea Adventure mêle aventure et action dans un CD-Rom pour PlayStation.

La planète Kaiyô est en piètre état. Cent ans auparavant, une série de conflits a ravagé sa surface. L'air a connu une raréfaction d'oxygène et une diminution de la couche d'ozone, ayant pour principale conséquence l'intensification de l'effet du rayonnement solaire. Les glaces des pôles, sous ce réchauffement général, ont fondu ; et le niveau des eaux est monté. Les survivants ont développé une civilisation sous-marine, dernier refuge de l'humanité. Les vieilles légendes de Kaiyô disent qu'il y a des milliers d'années, une civilisation atlante est née, créée par deux divinités : Pangea et Panthassa. Jusqu'ici, on n'en a pas trouvé trace. Mais sait-on jamais... Le héros, Chris, habite dans la ville d'Aposée, sur l'un des cinq continents, Posedania, de la planète. L'histoire commence avec la disparition du père de Chris, un scientifique, alors qu'il



était en mission d'exploration sous les flots. Chris se lance alors à sa recherche...

Chris peut récupérer les richesses sous-marines et trésors qu'il découvrira tout au long de l'aventure, et les échanger contre des espèces sonantes et trébuchantes, ou des équipements plus perfectionnés pour son submersible. Banana San

EDITEUR : TAKARA
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : SEPTEMBRE AU JAPON



Tarômaru

La filiale japonaise de l'éditeur américain Time Warner a réalisé un jeu original, basé sur les mythes et légendes nippons. Tarômaru est une espèce de Shinobi, mettant en scène un ninja dans un jeu de plates-formes/action à scrolling horizontal.

Vous incarnez Tarômaru San, ninja/shaman de son état, âgé de 19 ans. En compagnie de deux autres compagnons d'armes, Enkai et Unsul, il va combattre la série de monstres issus du folklore japonais, le «Kikokuto» ou «groupe de monstres qui grondent», qui ont envahi le coin. Ils se battent en invoquant des sortilèges, basés sur les «kanjis» (idéogrammes) japonais, et le résultat a l'air nettement plus efficace qu'un simple katana et quelques shurikens. Le jeu est censé se dérouler en plein Japon médiéval, durant la période d'Edo, et Tarômaru et ses acolytes se lancent à la recherche d'une jeune fille qui a disparu. Banana San

EDITEUR : TIME WARNER
MACHINE : SATURN
SORTIE : 1996 AU JAPON



Consoles+

95%

PlayStation Magazine

5/5

CD Consoles



Player One

96%

Joypad

100%



RESIDENT EVIL

LA TERREUR A UN VISAGE...

les solutions
MINITEL
3615
VIRGIN
GAMES

LINE
58 94 95 *



CAPCOM

© CAPCOM CO. LTD. 1995, 1996. Tous droits réservés.
PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

Distribué par



233 rue de la Croix Nivert
75015 Paris
Tél. : (1) 53 68 10 00

(2,23 F. terminata)

Tengai Makkyô



C e jeu de rôles avait été une des meilleures ventes du genre sur la PC Engine de Nec, il y a quelques temps. Hudson reprend le titre et l'adapte sur Saturn. La recette va-t-elle de nouveau fonctionner ?

Une équipe de chasseurs de monstres, composée de Raijin, le héros de l'histoire, et de ses amis Yunô, et deux Américains Ace et Zengo, amateurs de jolie filles, parcourent l'Amérique au XIXe siècle, afin de purger la contrée de tous les monstres qui la ravagent. Enfin, quand je dis l'Amérique... Il s'agit plutôt d'une espèce de pays mythique, censé comporter des endroits comme l'Alaska, la Californie...

Banana San

EDITEUR : HUDSON/RED
MACHINE : SATURN
SORTIE : N.C.



Skull Fang



C 'est décidément très à la mode ! Pas une semaine sans qu'un éditeur n'annonce l'adaptation d'un de ses jeux d'arcade sur une console 32 bits. Cette fois-ci, c'est au tour de Data East de nous pondre une version saturn de son shoot-them-up skull Fang. Baptisé "Avengers in Galactic storm", il reprend le thème favori de tous les shoot-them-up nippons : bien au chaud dans votre zinc-jet-fusée-baignoire (rayer les men-

tions inutiles !) vous allez affronter de zordres de zennemis, zanguinaires zans pitié comme il ze doit... zaloprie ! z'ai la touche "z" de mon zornateur qui déconne... Ah ! ça va mieux ! Hop ! Pour fêter le retour de ma touche "s", je décide littéralement de mettre tous mes "s" en majuscule. Allez, soyez fous !
Ou en étais-je... Ah ! oui, les aliens, les météorites, les lasers... Bref, tout ça, quoi ! c'est plutôt esthétique et cela devrait plaire aux amateurs de shoot-them-up pur et dur, aux psychopates, qui rêvent de buter le monde entier, et aux habitants de Bourg-en-Bresse (quoique pour Bourg-en-Bresse, je m'avance peut-être un peu !).

Banana S

EDITEUR : DATA EAST
MACHINE : SATURN
SORTIE : 1996 AU JAPON



SI vous aimez
les super
COUPS

...



japon

news

Hissatsu!



Dans la veine de Shinobi, Bandai Visual, une des filiales de Bandai, propose un jeu d'action/plates-formes classique dans lequel vous incarnez un ronin parti couper en rondelles la vermine nippone de l'ère d'Edo.



C'est au sabre que vous allez devoir vous frayer un passage. Hissatsu (le titre du CD-Rom se traduit en français par "On va tuer !" ou encore "Ça va saigner !") en dit long sur votre vocation : trancher dans le vif, et si possible sans faire de détails !

De la télé à la Saturn

Adapté d'une série télé à la mode et à base de "samourai", comme il en existe des dizaines sur les chaînes TV de l'archipel, le jeu reprend le personnage de Nakamura Mondo, fier ronin qui sert d'exécuteur à l'encontre des fripouilles qui pullulaient à l'époque. Le catogan en bataille, les

deux sabres battant ses flancs, le gars Nakamura affronte des hordes de nippons en armes, du samourai au Ninja en passant par le moine bouddhiste ou la Geisha traîtresse...

À la suite d'une série de disparitions inexplicables, les villageois commencent à prendre peur et à ne plus se risquer dehors dès que la nuit tombe. Ils chargent Nakamura, ainsi que trois autres compagnons, de résoudre le mystère. Partie à la recherche du dernier disparu, une jeune fille, notre ronin va découvrir une organisation secrète qui capture des gens, et revend le corps de ses victimes. Sans doute au restaurant de sushis, et aux pharmaciens...

Banana San

EDITEUR : BANDAI VISUAL
MACHINE : SATURN
SORTIE : JUIN AU JAPON

TEKKEN 2

va vous

ÉCLATER !



HIT PLAYSTATION



**Jamais
un jeu de combat
n'a été
aussi canon !**

*La nouvelle version
du meilleur jeu de combat
de tous les temps
sort en septembre*



SONY GAME LINE : 36 68 22 02*

L'actualité de la PlayStation 24h / 24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

PlayStation et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. "PS" marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation.

namco

TM et © 1996, NAMCO Ltd. Tous droits réservés.

* 2,23 F/mn TTC.



PlayStation

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

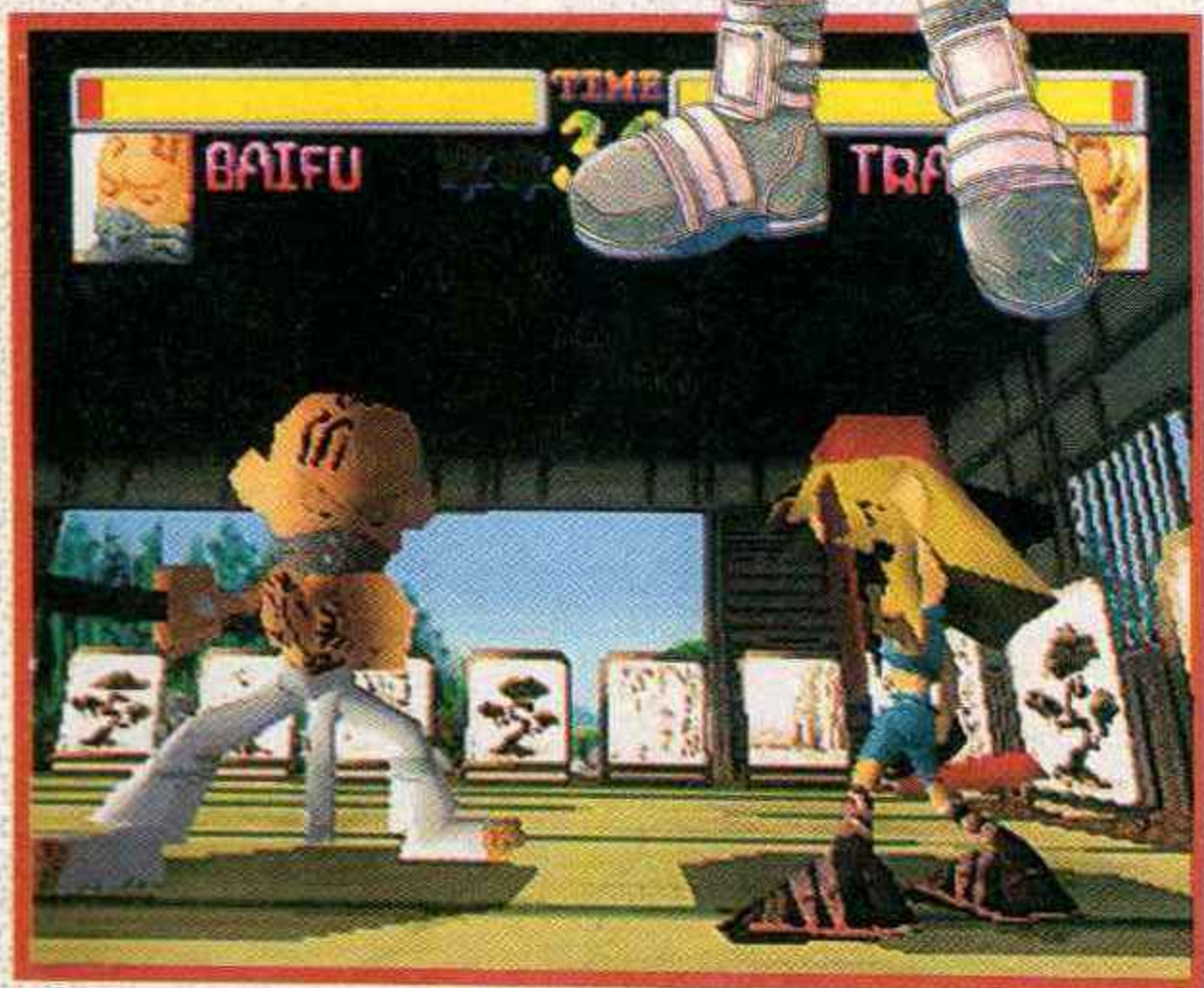
japon

news



Ni Tō Shin Den

Avec Tō Shin Den, Takara semble avoir trouvé sa série fétiche ! En attendant le n° 3 de la saga (en fait, il s'agira d'un «2 +»), c'est une version «SD» qui nous est proposée.



Le Tō Shin Den-là est censé se dérouler quelques années avant le premier épisode. Les protagonistes du jeu sont alors au lycée. Lors de la fête du bahut, chacun tient un petit stand (boissons, gâteaux, sandwiches...) comme c'est l'habitude au Japon. Bientôt éclate un débat houleux, chacun d'entre eux revendiquant le titre du meilleur stand. Les choses dégénèrent, et cela se finit par une série de duels, pour le plus grand bonheur des fans de baston...

Attaques et contre-attaques

Les personnages «SD» (pour «Super Deformed», technique utilisée souvent par les Manga Ka qui consiste à déformer les proportions des corps des personnages) s'affrontent dans



les décors et installations du lycée : ring de boxe, salle de gym...

Les animations du jeu sont particulièrement fluides. Les programmeurs ont utilisé la technologie «MIME», déjà employée pour les animations de Motor Toon GP. Mais notons surtout la possibilité de se lancer des espèces de Combos, et surtout de les modifier en cours de route. Le joueur peut effectuer un enchaînement. Au moment où l'adversaire s'aperçoit que le joueur se met en position de garde pour éviter l'attaque, ce dernier peut, durant l'animation, annu-

Attention : un titre peut en cacher un autre !

Le titre de ce CD-Rom cache un jeu de mots. Ni Tō Shin Den, c'est à la fois «Tō Shin Den 2», car «Ni» signifie «deux» en japonais. Mais c'est aussi une référence au caractère SD des héros. «To» veut aussi dire la tête, et «Shi», le corps. Un corps normal fait six fois la hauteur de la tête. Ici, avec les personnages SD, il fait deux fois la hauteur de la tête, et l'on peut traduire le titre par «Corps qui correspond à deux têtes».

Tô Shin Den Ura Saturn

Takara vient d'annoncer une nouvelle version de la série Tô Shin Den pour Saturn. Baptisée Ura, elle reprend les personnages de la série avec réalisation à la VF 2 (personnages en 3D avec profusion de mapping pour accentuer le réalisme).



Un nouveau style de combat au service de personnages «Super Deformed».



ier cette attaque, ou bien la changer en plein vol ! Les manches remportées s'affichent alors en haut de l'écran sous la forme de «Takoyaki», qui sont des espèces de friandises faites à base de poulpes, que l'on trouve traditionnellement dans les petits stands tenus par les étudiants.

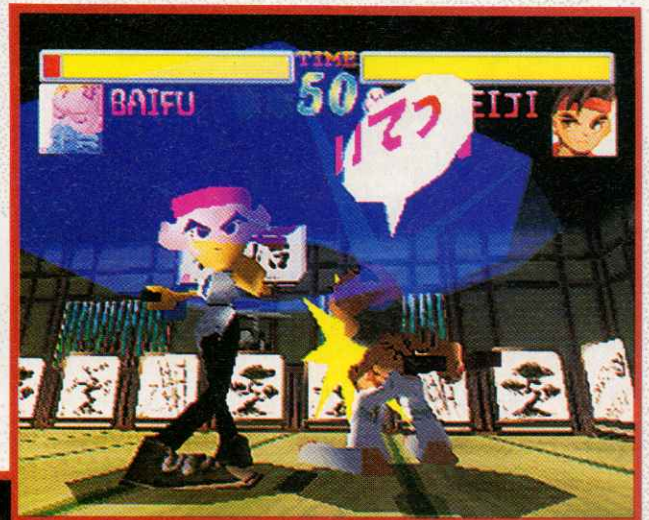
Banana San

EDITEUR : TAKARA
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : SEPTEMBRE AU JAPON



Une nouvelle équipe de programmation

Jusqu'à présent, c'était Tam Soft, un petit studio de développement spécialisé dans la réalisation de jeux d'arcade, qui avait créé et développé les versions de Tô Shin Den. Ce nouvel épisode a été réalisé par une autre équipe.





Ninja master's



ADK est un vieux routier de la Néo-Géo : spécialisé dans la production de jeux d'arcade, et plus spécialement de ceux tournant sur Néo-Géo, ses programmeurs bénéficient de certaines compétences. Avec Ninja Master's, ADK chasse légèrement sur les plates-bandes de SNK, dont la spécialité est devenue depuis quelques années les jeux de baston.



dans Ninja Master's, ADK a particulièrement travaillé les enchaînements appelés ici "Ninja combos". En fait, tout le jeu est construit autour d'eux. Cela devient un plaisir de voir s'enchaîner les coups, les projections et les attaques spéciales, pendant que votre malheureux adversaire, submergé par les attaques incessantes, se contente d'encaisser et de servir de punching-ball. Les combos de Capcom font petits joueurs à côté !

Les combattants sont au nombre de dix. Enfin, officiellement dix, car on ne nous la fait plus ! En cherchant bien, dans ce genre de jeu, on arrive toujours à en trouver un ou deux non-répertoriés, du genre "je passais par là, j'ai vu de la lumière, je viens combattre !". En bons ninjas, ils disposent tous de techniques spéciales, pas très catho-

liques... Chaque combattant possède deux jauges : la première, en haut de l'écran, reflète classiquement l'état de sa vitalité. La seconde, en bas de l'écran, lui sert à effectuer ses Ninja combos

Shinobi à la rescousse

Il y a très longtemps, voire encore un peu plus longtemps encore, à l'est de l'archipel sur une petite île, se trouvait un château doré, le "Gold Castle". Les paysans et les pêcheurs du coin évitaient précautionneusement ses parages, car on racontait qu'aucun des personnes qui y étaient parties (voyageurs, curieux, maris égarés par la tempête) n'était jamais revenue.



Ce mystérieux château servait en fait de prison pour un triste sir. Après une série de guerres qui avaient dévasté la contrée, le clan Kô avait réussi à vaincre et à enfermer dans le château un roi-sorcier, maléfique et à l'haleine fétide.

Prisonnier du temps

Grâce à un sort magique, le gourou des Kô avait enfermé le Roi à la fois dans le château, et également dans le temps. Mais trois cents ans ont passé, et nous sommes en 1882, dans ce pays qu'on appelle Jipango ou Cipango, et qui donnera le nom de Japon. Le clan Kô n'est plus, et le Roi prisonnier a eu le temps de retrouver ses forces, et même d'améliorer son pouvoir grâce à la méditation transcendante et un régime sans sel. Bref, il est en pleine forme, prêt à faire sauter le verrou magique qui le retenait prisonnier, et ça va saigner. À moins que vous, Ninja sur le sentier de la guerre, vous ne réussissiez à stopper ses projets... Mais avant de pouvoir vous mesurer à lui, il vous faudra vous tailler un chemin à travers ses sbires, malheureux guerriers qui ne sont jamais revenus de leur visite dans le Château d'or.

ÉDITEUR : ADK
MACHINE : NÉO GÉO
GENRE : ARCADE
DISPONIBILITÉ : NC

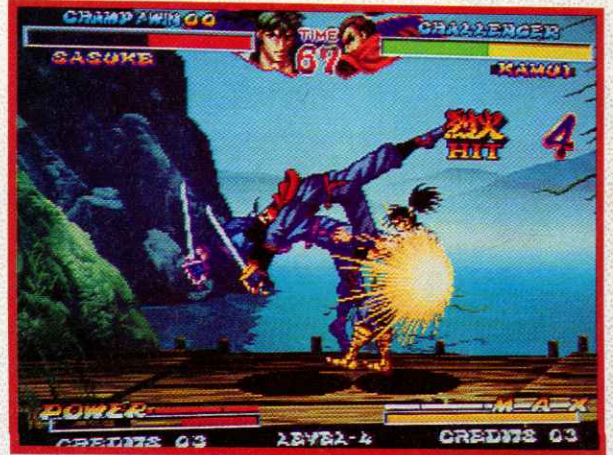


Violent ? Pas du tout. À la rigueur un peu sanglant...

Si vous aimez les flaques d'hémoglobine qui éblouissent l'écran, affûtez votre Katana : ce jeu est fait pour vous ! Sans tomber dans l'excès, style MK/Doom, Ninja Master's est... réaliste ! Je suis curieux de voir si l'hémoglobine va rester rouge sang dans la version "export" commercialisée en dehors de l'archipel nippon, ou si l'on va avoir droit aux plaisanteries habituelles, façon "sang blanc".



Ce quasi-monopole de SNK sur les jeux de combats sur Néo Géo a obligé ADK à faire preuve d'originalité.



Votre petite pirouette vous permet de lui asséner un coup de pied au passage dans les gencives, juste histoire de lui rappeler qu'on n'est pas là pour perdre son temps... puis, pour étayer cette affirmation, vous lui tranchez la gorge... évidemment, sur le moment cela le surprend, puis ça l'amuse... et il pisse le sang de rire !

japon

news

Fûngoku Ningen

AICOM reprend le personnage légendaire de Gokû et nous propose un jeu de plates-formes esthétiquement réussi, mais destiné avant tout aux jeunes joueurs.



La légende chinoise originale raconte comment, un jour, d'une pierre, est né un singe. Le gars Gokû était non seulement poilu, mais en plus passait son temps à enquiquiner les gens et à leur faire de sales blagues.

Les gens vinrent à se plaindre tant et tant qu'un dieu du panthéon de l'Empire du milieu entendit leurs récriminations. Il fit don à Gokû d'un serre-tête un peu spécial. À chaque fois que celui-ci commettait une mauvaise action, l'anneau se resserrait, étouffant le gars Gokû et lui coupant net l'envie de faire des singeries.

Par la suite - je vous fais grâce des détails - il rencontre un moine bouddhiste qui devient son maître et lui apprend à faire le bien. Ce dernier décide de partir à la recherche du Paradis. En compagnie de Gokû, et de deux de ses amis (un cochon armé d'un trident, et une espèce de pivert brandissant une lance en forme de lune), ils vont parcourir la Chine pendant quatre ans à la recherche du Paradis. AICOM a légèrement adapté l'histoire originale. Il faut dire qu'un héros qui fait le bien, ne fait plus recette à notre époque. Aujourd'hui, le moindre bambin de 12 ans s'amuse à fabriquer ses propres bombes artisanales, deale



toute sorte de substance inscrites au tableau B durant la récré., et possède un casier judiciaire plus long que celui d'Al Capon !

Gokû, donc, en compagnie de ses amis, part à la recherche de la Paix, qui a disparu du royaume de Dream-Land. Ils vont traverser 7 pays/niveaux. Ils visiteront ainsi le royaume des forêts, le pays du feu, celui des sables ou encore le Pays Noir...

Graphiquement très séduisant, avec ses décors très colorés et ses sprites qui donnent une impression de relief, Fûngoku Ginden est un jeu de plates-formes classique dans la même veine qu'un Rayman. Items à collecter, Boss de fin de niveau énormes, multiples chausse-trappes à éviter... La recette est connue, mais efficace !

Banana San

EDITEUR :
AICOM
MACHINE :
PLAYSTATION
SORTIE : JUILLET
AU JAPON



Terracresta 3D



Après la vague d'adaptations de jeux d'arcade sur les consoles 32 bits, Nihon Bussan innove, et se lance dans un nouvel exercice : l'adaptation 3D de jeux qui étaient originellement en deux dimensions. Terracresta 3D n'est pas une suite. Il s'agit du même shoot-them-up, mais traité en 3D. Il y a dix ans, en 1985, Terracresta était un jeu d'arcade comme il y en avait des dizaines à l'époque : le sprite d'un vaisseau se baladait au-dessus d'un décor en 16 couleurs, et subissait l'attaque d'une série de vaisseaux adverses. Nihon Bussan connaît bien ce jeu. Cet éditeur a en effet déjà réalisé la version PC Engine et Famicom (le nom nippon de la NES).

Le jeu comprend plus de 5 niveaux. Votre vaisseau est armé de missiles auto-guidés. Les merveilles de la technique font que désormais vous pouvez attaquer un adversaire de tous les côtés, passer sous lui, etc. Les Boss de fin de niveau sont toujours présents, de même que les hordes de vaisseaux légers, les tourelles de tir et autres amuse-gueules qui ne rêvent que d'une seule chose : vous envoyer au sol !

Banana San



EDITEUR : NIHON BUSSAN-
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : SEPTEMBRE AU JAPON

Macross

V F - X



Macross, un des animés les plus célèbres du Japon, grâce à Bandai Visual, une filiale de Bandai, se retrouve sur PlayStation sous la forme d'un shoot-them-up 3D directement inspiré de la série.



Cinq chanteuses-vedettes, alors qu'elles s'apprêtaient à donner un concert, sont enlevées par les Zentradiens. Pilotant une Walkyrie, une espèce de robot géant de métal genre Gundam dopé aux stéroïdes, vous vous lancez à la poursuite des kidnappeurs.

La chevauchée des Walkyries

Vous avez le choix entre différents types de Walkyries, qui apparaissent successivement dans les différents épisodes de la saga Macross. De la VF-1 à la VF-19, ce n'est pas moins de six engins différents dont vous pourrez prendre les commandes.

Zentradiens en 3D

Les différents protagonistes sont représentés sous forme de polygones en 3D. À tout moment, vous pouvez faire prendre trois formes différentes à votre Walkyrie : jet de combat (mode "Fighter"), robot géant ("Batroid") ou encore une combinaison des deux : un jet avec deux jambes (mode "GaValk"). Les combats se déroulent à coups de laser, ou grâce aux missiles autodirecteurs dont vous êtes équipé, et que vous verrouillez sur les cibles que forment les Zentradiens.

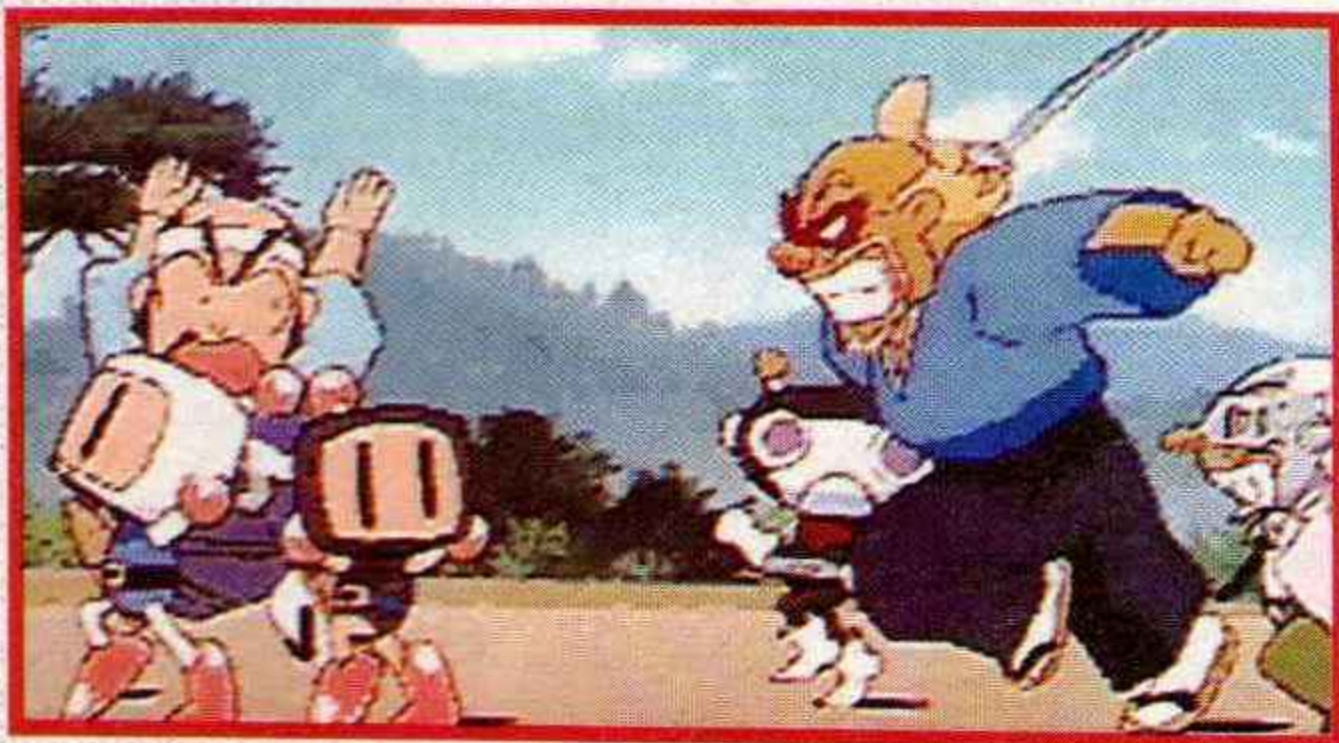
Banana San

**EDITEUR : BANDAI VISUAL
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : JUILLET AU JAPON**



Saturn bomber man

Les terroristes en herbe, possesseurs de Saturn, vont pouvoir assouvir leurs pulsions profondes. Bomber Man, l'un des plus célèbres jeux d'Hudson - avec PC Kid - va leur permettre de "faire tout péter" !



à la base, Bomber Man repose sur un concept simple : au centre d'une arène, des joueurs jouent les poseurs de bombes genre "nuit bleu, nuit câline". Leur but est double : faire sauter l'adversaire qui passerait à proximité d'une de ces bombes à retardement, ou bien faire sauter les briques qui constituent le décor afin de s'emparer des items (bonus, temps figé, gadgets...) qu'elles renferment. Cela paraît trivial, mais avec un ou deux compères, ça devient cosmique ! Le succès de la formule n'a jamais été contesté, à tel point qu'Hudson a commercialisé des versions du jeu sur pratiquement tout ce qui existait et qui se vendait (ne cherchez donc pas de version CDI ou Jaguar !). Cette version Saturn est ainsi la seizième ! Un record !

Mr Plus a fait un stage chez Hudson

Bien sûr, vous allez me dire que vous possédez la version PC Engine, que cela fait des années que vous vous éclatez avec, et que merci cela va très bien, vous n'avez besoin de rien d'autre. Mais la version Saturn n'est pas une simple conversion du jeu. Monsieur +, recherché par Balsen pour s'être goinfré de pistaches en douce, s'est réfu-

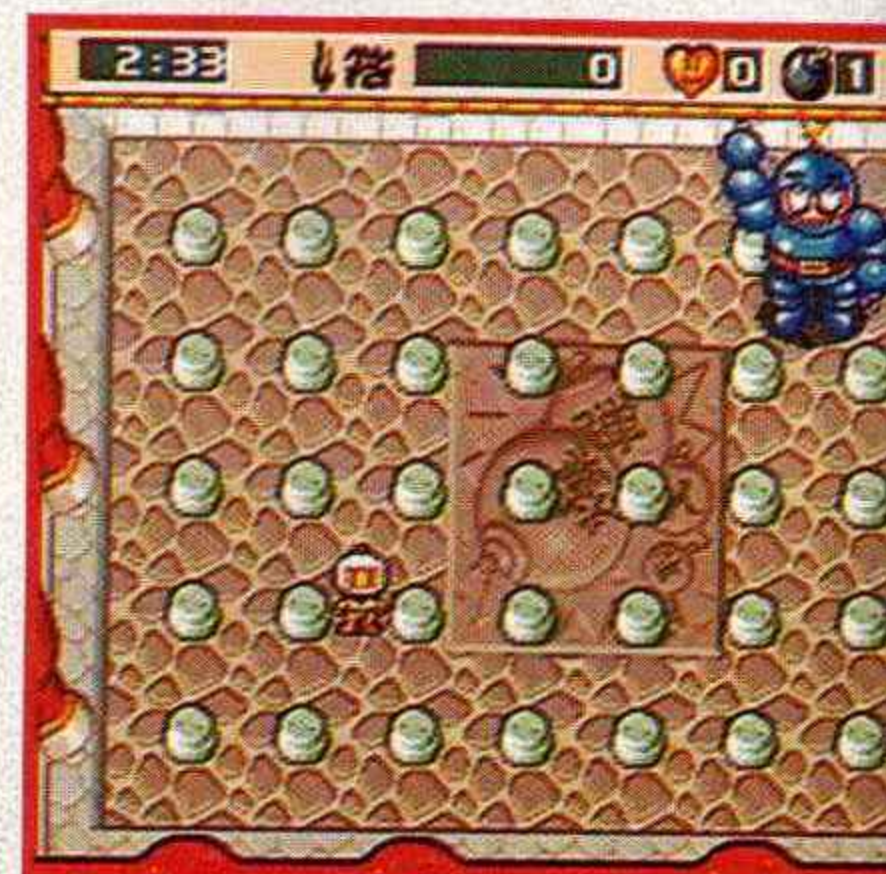
gié au Japon. De passage dans les locaux d'Hudson, il leur a donné un petit coup de l'ordinateur avec un adaptateur spécial). Le jeu comprend des nouveaux personnages, ainsi que des nouveaux modes de jeu. Le programme évalue même vos performances et vous donne un classement suivant votre score, les erreurs que vous avez faites et le degré de vice des pièges que vous tendez à vos adversaires. p de main. Certes, Hudson ne nous a pas pondé une version 3D-polygones-avec vue sur la mer. En revanche, cette version permet de jouer à dix joueurs (des vrais, pas des contrôlés

Bomber Ball Z

Cette fois-ci encore, ce sont des boules de cristal. Mais il n'y en a que quatre. Le dieu Madjin ("dieu mystère") a été enfermé grâce aux pouvoirs de quatre cristaux par une organisation secrète inamicale et pernicieuse. Bomber Man, grâce à une machine inventée par le prof. Ain, voyage aux quatre coins de la Terre pour les récupérer.

Banana San

EDITEUR : HUDSON
MACHINE : SATURN
SORTIE LE :
19 JUILLET AU JAPON





TecnoSoft, qui vient de se lancer dans les jeux de combat en 3D avec son récent Reverthion, poursuit ses efforts avec un jeu bâti sur des principes similaires, et notamment une animation hyper-rapide avec 60 images par seconde.

ÉDITEUR : TECNOFT
MACHINE : SATURN
SORTIE : 1996 AU JAPON



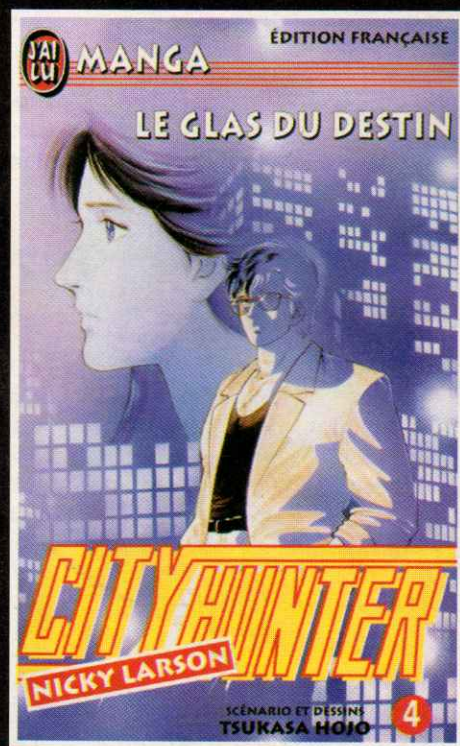
Steel Dom



L'empereur Kôgen préside aux destinées de l'empire Rokôku. Après avoir dû combattre une invasion de monstres sortis de nulle part, les «Kônshokuki» ou «monstres dévoreurs d'âmes», la situation semble s'être améliorée depuis qu'ils se sont réfugiés dans les tréfonds d'un volcan. Chaque année, depuis seize ans, Kôgen organise des tournois pour sélectionner parmi ses guerriers les plus valeureux, ceux qu'il pourra envoyer au casse-pipe dans le volcan. Les combattants sont équipés d'une armure qui reflète leur puissance.
Banana Sam



Gagnez une PlayStation avec Battle Arena Toshinden 2



et 100 livres
City Hunter
de la collection
"J'ai bu Manga"

sur le
3615 Joypad

Omocha Show 96

Comme chaque année, en attendant le début de la mousson d'été, se tient à Tokyo l'Omocha Show. "Omocha" en japonais signifie "jouet". Autrement dit, ce salon géant traite avant tout de joujoux, de poupées qui pleurnichent, de robots en plastoc qui envoient des mini-missiles dans les yeux, de parties jouables entre amis, ou de trucs qui font "crac-boum-hue". Heureusement, un coin du salon était réservé aux jeux vidéo.



L'entrée du salon.

telex

Sega et Sony : Le duel. Au Japon, on ne peut pas faire les choses comme tout le monde : c'est bien connu, on vit de l'autre côté de la Terre, la tête en bas. La PlayStation se vend à peu près partout mieux que la Saturn de Sega. Alors les Nippons se sont dit : "Tiens, distinguons-nous et achetons plutôt des Saturn !". D'après les chiffres les plus sérieux que j'aie pu trouver et recouper, ça donne :

- Sega : 2 000 000 de Saturn vendues.
- Sony : 1 700 000 de PlayStation vendues.



Tous les «grands» n'étaient pas là.

Enfin, quand je dis "heureusement"... je suis optimiste ! L'Omocha Show de cette année était plutôt décevant. À part Sega, qui avait une flopée de produits à présenter, et qui, avec son stand géant, confirmait sa position de leader sur le marché nippon, la visite ne valait pas le déplacement.

Un salon tristounet

De plus, il n'y avait que très peu d'éditeurs (Sega, Taito, Namco, SNK, Capcom, Atlus, TecnoSoft, Compile, Bandai et Takara). Le coût prohibitif des stands explique en partie cette désertion : de nombreux emplacements vides, étaient masqués hâtivement par des plantes vertes ou des

chaises déposées là par les organisateurs du salon. Parmi les absents, citons Nintendo et Sony.

Omocha show, morne salon !

La plupart des éditeurs présents faisaient plutôt acte de présence qu'autre chose, en ne dévoilant aucun titre vraiment nouveau. Dans le genre,

Namco a fait très fort. À part un Smash Court dans un coin, et une nouvelle version des Classic Arcade, aussi intéressant que les précédents, tout le stand était axé vers la promotion d'une seule "nouveau" : Tekken 2. À se demander si, pour les pontes de Namco, il y a une vie après Tekken 2 ! Chez Capcom, la nouveauté résidait dans Street Fighter Zero 2 (PlayStation et Saturn), plus quelques nouveautés de moindre importance comme Gem War, et un ou deux jeux de plates-formes comme Capcom nous en pond



Le superbe stand Sega présentait ses dernières nouveautés.

Sega, c'est (le) plus fort de L'Omocha !

À lui tout seul, le stand de Sega valait le déplacement : adaptations Saturn de jeux d'arcade (Virtua Cop 2, Virtua Kids), les présentations de nouveaux CD-Rom sur Saturn, et notamment les premiers titres de la série Sega Ages, adaptation de hits classiques d'arcade Sega, et la présentation de la solution réseau de Sega, le Sega Saturn Network.

Virtua Cop 2



Dans la lignée de la version arcade, VC 2 est un flingue dans la main, et c'est parti pour une défile totale !



Virtua Kids

Autre jeu d'arcade de Sega adapté à la vitesse de l'éclair sur Saturn.

Virtua Stick Pro

Pour accentuer ses liens avec le milieu de l'arcade, Sega propose aux possesseurs de Saturn une vraie "manette" d'arcade ! Comme en salle d'arcade, z'y vas !! Mais ça coûte quand même un peu plus de 1 000 francs.



Sega Ages

Sous ce nom, Sega va désigner la collection de vieux hits d'arcade, convertis pour la GG et pour la MD, et qu'elle va essayer de remettre au goût du jour sur la Saturn. Il faut vraiment être nostalgique pour accrocher...

Out Run

Le président de Sega était présent pour l'ouverture du salon.



J-Swat

Banpresto dévoitait un jeu d'action dans lequel vous incarnez un tireur d'élite d'un commando anti-terroriste.



tous les trois mois, après avoir acheté une licence au père Disney (un "Pinocchio" et un "Donald"). Chez Taito, rien à signaler à part le Darius sur Saturn. SNK montrait de nouveaux produits, principalement sur consoles. Il mettait ainsi en pratique sa nouvelle stratégie consistant à intensifier sa présence sur le front des consoles 32 bits, et à ne plus se limiter à l'arcade et à la Néo Gé. Dans la partie "jouets traditionnels", Bandai et Takara avaient réservé un emplacement au sein de leur stand pour leur division "jeux vidéo".

Enfin, voici, dans tout ce salon plutôt décevant, ce qui valait la peine d'être vu. Banana San

Shoot-les-up-side-down-et-plus-si-affinité !

Se jouant avec un flingue, ou avec le contrôleur, ce CD-Rom va vous remémorer le bon vieux temps de l'avant Virtua Cop. Les sprites 2D de vos adversaires surgissent devant vous au dernier moment, avant d'ouvrir le feu.



Sakura

Ce jeu d'aventure/action est un curieux mélange de science-fiction et de Japon traditionnel. Mais attention, le japonais est de rigueur !



Sega premier au Japon pour la première fois ! Depuis des années, le roi du marché des jeux vidéo au Japon, c'est Nintendo. Cette année, patatras ! car qu'on attendait Sony ou Nintendo, c'est Sega qui remporte le cocotier avec 346,1 milliards de yens de chiffre d'affaires (Nintendo : 300,4 milliards). Cependant, il faut souligner que les bénéf. avant impôts de Sega (ne) sont (que) de 31,7 milliards de yens. Alors que le petit père Mario se met tranquillo 117,1 milliards de yens dans les fouilles. Pour continuer dans le monétaire, Taito annonce des pertes pour la seconde année consécutive, alors que Namco casse la baraque (bénéfices avant impôts de 8,5 milliards de yens). Comparé aux bénéf. de Sega et de Nintendo, ça fait plutôt pauvre !

japon

news

Takara vous prend la tête ! HMD Dynovisor



Le casque contient deux écrans LCD couleurs et n'a absolument rien de virtuel. Que vous déplaciez ou non la tête, cela ne changera rien ! Ça n'a aucun intérêt, à part le fait que c'est plus facile à transporter qu'une télé, et qu'on peut le brancher sur n'importe quel appareil vidéo (magnétoscope, console, caméscope...).

Virtual Pet

Banpresto a inventé la simulation ultime : le simulateur d'animaux de compagnie. En attendant l'upgrade : la simulation de puces et de tiques !

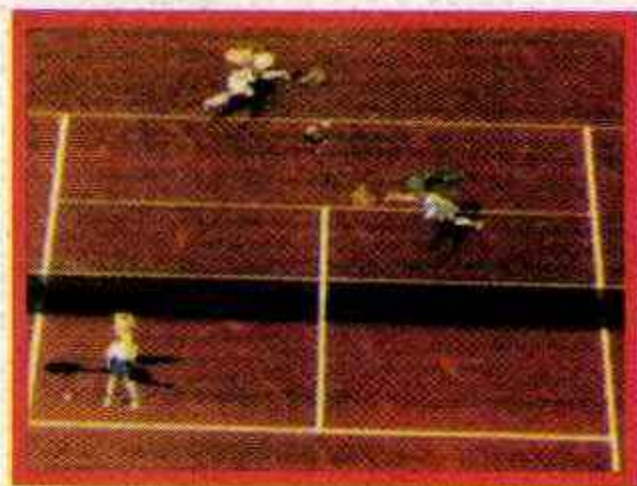


telex

Les jeux vidéo au Japon : un univers impitoyable. ASCII, éditeur de jeux vidéo et de magazines — notamment le célèbre FamiTsu — s'est crêpé récemment le chignon avec un autre éditeur, Square. Le président d'ASCII, Nishi, a vu dans un premier temps quatre de ses collaborateurs directs démissionner ensemble. Au Japon, c'est quelque chose qui ne se fait pas. On a eu droit à une conférence de presse où Nishi a expliqué qu'il était prêt à accueillir à nouveau ses quatre lieutenants. À sa propre conférence de presse, le président de Square, Miyamoto, a nié avoir été l'incitateur du départ de ces quatre personnes, mais a reconnu les avoir "aidés" à créer une nouvelle société.

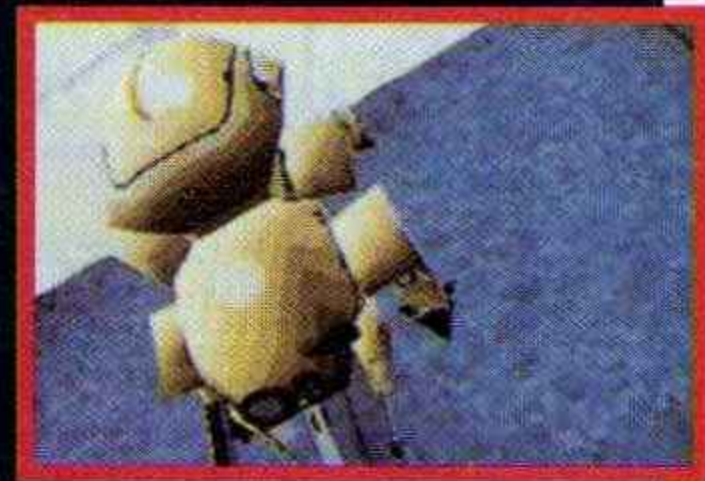
Smash Court

Namco présentait une nouvelle simulation de tennis pour PlayStation. Version revue et légèrement corrigée de Super Family Tennis, elle comporte 24 joueurs. On peut jouer à quatre simultanément, et lorsqu'on gagne, on remporte différents éléments (arbitre, banc, voiture, fontaine...) qui permettent peu à peu d'équiper son propre court de tennis. Je ne ferai aucun commentaire sur l'intérêt de cette fonction !



Ghost in the Shell

Ce n'était pas dans le show, mais Sony a acquis les droits de Ghost in the Shell (l'anime/manga de Shiro Masamune, le Manga Ka d'AppleSeed) pour en faire une version PlayStation. Espérons qu'ils ne vont pas bousiller cette licence !



Sega Saturn Network

Ça fait un petit moment que Sega l'avait annoncé, l'éditeur l'a enfin dévoilé : très prochainement (du moins, pour le moment uniquement au Japon), à partir du 27 juillet, les possesseurs de Saturn pourront se connecter sur Internet, communiquer entre eux et même jouer en réseau à travers les lignes téléphoniques grâce à un accord avec X Band, qui commercialise déjà des modems mais sans connection Internet pour la SFC et ma MD.



Modem

Le modem est la pièce essentielle. Son rôle consiste à servir de "sas" entre les données qui viennent de la console et celles qui arrivent par le téléphone. Comme elles sont de deux types différents, il les convertit dans un sens comme dans l'autre. Il les MOdule-DEModule, d'où son nom "modem".

Celui que propose Sega est d'une vitesse moyenne (14 400 bps), ni parmi les plus lents ni parmi les plus rapides. Mais généralement, même avec un modem rapide, on trouve le temps long quand on surfe sur le Net !

Prix : 750 francs environ, avec les câbles et les logiciels pour se connecter sur Internet sur un CD-Rom.

Clavier

Carte Media Card



NOUVEAUX MAGASINS

MEYRON - 29, rue des Fourbisseurs (nouvelle adresse rue piétonne)
TROYES - 34, rue du Gl. Saussier
LILLE - 41, rue de la Clé
MONTPELLIER - 27, rue Saint Guilhem
MELUN - 14, Av. du Gl. De Gaulle
PIRE - Angle des rues Abbe Grégoire & Jean-Jaures
MOULIN - rue des Coutelliers
LE PUY EN VELAY - 16 Bd Saint Louis
FORT DE FRANCE - 10 rue Joseph Compère
MONT DE MARSAN - centre ville

**OUVERTURES PROCHAINES PERPIGNAN - MENTON - REIMS - AUBERVILLIERS - MEAUX
 ARLES - LIMOGES - ANTIBES - TARBES**

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SATURN



console SATURN et un pad**

1490,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Olympic soccer - Shockwave - Road Rash
 Need For Speed - Olympic Games Vol.1
 Virtua Golf - Destruction Derby

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
CONDITION ARGUS

Jeux d'occasion
 SATURN et PLAY STATION
 à partir de
99,00 Frs



PLAYSTATION



Console PLAYSTATION & un Pad
+ 1 CD de demo

1490,00 Frs

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Space Hulk - Formula One - Fade to Black
 Gunship - Resident Evil - Virtua Golf
 Int Track & Field

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
CONDITION ARGUS

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX ! l'Engagement des DOCKS

- Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie
Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE
et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs
Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news
cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France
sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

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

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

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat

Renseignements 24h sur 24 au **36 68 22 06**

Console NINTENDO 64
 très bientôt DISPONIBLE,
 nous consulter

DOCK GAMES
 Jeux Vidéo Neufs et Occasions

La Carte
DOCK-KID



-02 St QUENTIN - Tél: 23 64 15 07 - 03 MONTLUÇON - Tél: 70 05 94 82 - 03 MOULIN - Serveur 36 68 22 06 Nouveau ! - 06 NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 30
 -06 GRASSE - Tél: 93 36 34 45 - 10 TROYES - Tél: 25 73 11 28 Nouveau ! - 11 NARBONNE - Tél: 68 32 07 60
 -12 RODEZ - Tél: 65 68 94 58 - 13 AIX en Provence - Tél: 42 21 95 26 - 13 MARSEILLE (Metro Castelane) - Tél: 91 78 96 75
 -16 ANGOULEME - Tél: 45 94 43 15 - 17 LA ROCHELLE - Tél: 46 41 29 01 - 18 BOURGES - Tél: 48 24 92 62 - 19 BRIVE La Gaillarde - Tél: 55 17 92 30
 -20 AJACCIO - Tél: 95 21 19 05 - 21 DIJON - Tél: 80 58 95 94 - 22 St BRIEUC - Tél: 96 62 33 13 - 24 PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 84 00 - 26 VALENCE - Tél: 75 56 72 90
 -27 EVREUX - Tél: 32 62 54 72 - 30 NIMES - Tél: 66 21 81 33 - 33 BORDEAUX - Tél: 56 01 13 19 - 34 SETE - Tél: 67 74 81 46 - 37 TOURS - Tél: 47 20 42 30
 -38 GRENOBLE - Tél: 76 47 14 25 - 34 MONTPELLIER - Tél: 67 60 42 57 Nouveau ! - 40 TARNOS - Tél: 59 64 18 66 - 40 MONT DE MARSAN - Serveur 36 68 22 06
 -41 BLOIS - Tél: 54 78 97 38 - 42 St ÉTIENNE - Tél: 77 41 84 79 - 43 LE PUY - Serveur 36 68 22 06 Nouveau ! - 44 NANTES - Tél: 40 35 57 93
 -45 ORLEANS - Tél: 38 77 98 30 - 47 AGEN - Tél: 53 87 92 52 - 49 ANGERS - Tél: 41 87 59 14 - 49 CHOLET - Tél: 41 46 06 01 - 57 METZ - Tél: 87 36 33 33
 -59 DUNKERQUE - Tél: 28 66 73 73 - 59 LILLE - Serveur 36 68 22 06 Nouveau ! - 60 CREIL - Tél: 44 25 56 64 Nouveau ! - 63 CLERMONT-FERRAND - Tél: 73 28 93 37
 -64 BAYONNE - Tél: 59 59 41 61 - 67 STRASBOURG - Tél: 88 22 54 81 - 69 LYON (Metro Guillotière) - Tél: 78 60 33 60 - 71 CHALON S/Saone - Tél: 85 42 98 58
 -74 ANNECY - Tél: 50 51 44 98 - 74 ANNEMASSE & Genève -Tél: 50 87 16 75 - 75 PARIS 16 (Metro Pompe) - Tél: (16-1) 45 04 13 10
 -76 DIEPPE - Tél: 35 84 63 90 - 76 LE HAVRE - Tél: 35 22 72 55 - 77 MELUN - Tél: (16-1) 64 37 41 98 Nouveau ! - 79 NIORT - Tél: 49 77 05 13
 -80 AMIENS - Tél: 22 92 28 85 - 81 ALBI - Tél: 63 49 94 40 - 82 MONTAUBAN - Tél: 63 66 57 33 - 83 FREJUS - Tél: 94 53 64 18 - 83 TOULON - Tél: 94 91 39 69
 -84 AVIGNON - Tél: 90 82 22 61 (MAGASIN PILOTE) - 94 LA VARENNE St Hilaire - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - 97 LA REUNION LE TAMPON - Tél: 27 87 76
 -97 POINTE A PITRE - Tél: 93 20 69 Nouveau ! - 97 FORT DE FRANCE - Serveur 36 68 22 06 Nouveau !

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-... : la taxation est de 2,23 F TTC / min.

** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.



news

Crash Bandicoot

D'après certaines sources, il se pourrait bien que Sony fasse de Crash Bandicoot rien moins que la mascotte de leur PlayStation! Mario et Sonic qui le sont respectivement pour Nintendo et Sega, ont fait semble-t-il des émules...



Un mammifère australien (un marsupiau comme Traz) au regard d'allumé s'apprête à rentrer chez vous. Prenez garde à ne pas le rencontrer de plein fouet ! Pour ce faire, il suffit de laisser le capot de sa PlayStation fermé le temps de finir ce jeu de plates-formes novateur. Dans le cas contraire, il n'hésitera probablement pas à vous éjecter en tourbillonnant sur lui-même comme un diable de Tasmanie. Vous commencez le jeu alors que votre poule s'est faite enlever. Dressé sur vos deux petites papattes arrière, vous partez donc à sa recherche. Évidemment, le chemin - en 3D avec variation de caméras - est fort long et semé d'embûches. D'ailleurs, le jeu est tout sauf linéaire puisqu'en ramassant certains bonus, vous pourrez découvrir d'autres mondes encore plus vastes (ruines aztèques, usines nucléaires, château, etc.) ! Voici le genre de pièges auxquels vous pouvez

vous attendre : des gouffres sans fond qu'il n'est pas toujours facile d'éviter lorsque l'on incarne un personnage vu de dos dans un univers en 3D ; d'énormes blocs de pierre qui vous roulent après comme dans le film "Les aventuriers de l'arche perdue" (avec une vue de face dans le jeu, superbe sensation quasi-inédite pour le joueur). Les effets de lumières sont impressionnants, puisque ces dernières sont calculées en temps réel à chaque changement de vue. Surprenant ! Comme quoi, entre Nights sur Saturn, Mario 64 sur Nintendo 64 et ce nouveau jeu de Sony, le retour en force des jeux de plates-formes sur consoles 32 bits est en train de se faire. Il était temps !

BENJI

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : SONY
SORTIE USA ET EUROPE :
OCTOBRE 96



news

Die Hard Trilogy



Une trilogie explosive !



enfin des news de la saga Die Hard adaptée sur PlayStation ! que nous vous avions présenté dans Joypad 51. C'est Electronic Arts qui va distribuer l'ensemble des produits signés Fox Interactive en France (des jeux comme Independence Day, tiré de l'un des blockbusters attendus de l'été aux USA et Alien vs Predator, revu et corrigé, sont déjà prévus), ce qui laisse présager du meilleur. Contre toute attente, notre bonne impression vis-à-vis de la version vidéo-ludique des mésaventures de Bruce - McClane - Willis n'a pas été altérée en découvrant cette version plus avancée de ce qui s'annonce comme l'un des hits de la rentrée. Le fait de disposer de trois jeux en un, radicalement différents les uns des autres, et de savoir qu'une attention équivalente a été apportée à chacun de ces types de jeu, ne manquera

pas de satisfaire les fans des films à succès. Ça saigne, ça explose et ça tire dans tous les sens. Un soin tout particulier a d'ailleurs été apporté à la bande-son et aux explosions. Die Hard Trilogy est un mélange d'aventure avec une vue comme dans Fade To Black (et des effets d'ombre saisissants), de shoot-them-up (on parle d'un pistolet) et de course contre la montre et contre la mort au volant d'une quinzaine de voitures différentes, du taxi à la Mercedes. Nous n'attendons qu'une chose : pouvoir enfin tester la version définitive de ce jeu dont on se demande encore comment il peut tenir sur un seul CD.

BENJI

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : FOX INTERACTIVE
SORTIE AUX USA ET EN EUROPE :
SEPTEMBRE 96

europa

news

Destruction Derby 2



"Les critiques émises à l'égard de Destruction Derby nous ont beaucoup servi dans l'élaboration de sa suite !" De nouvelles options, une animation plus aboutie et des graphismes améliorés... Le stock-car chez soi n'est décidément pas un vain concept. Destruction Derby 2 va encore faire des jaloux. Ça va cogner !

i l y seulement un an, alors que nous travaillions sur le premier Destruction Derby, nous pensions utiliser à fond les capacités de la console. Or, aujourd'hui, nous sommes fiers d'avoir été encore plus loin. C'est dans la logique des choses. Et je suis persuadé que dans un an, à la même époque, nous aurons fait dix fois mieux ! L'avenir nous réserve par conséquent bien des surprises de taille. Pour l'heure, nous nous attacherons à évoquer le



présent, voire le futur proche : Destruction Derby 2, frère contemporain de WipEout 2097, est le second hit de Psygnosis prévu pour Noël 96.

Des gerbes d'étincelles

Contrairement à Daytona USA sur Saturn, DD 2 comprend une batterie de véhicules conduits par des malades du ciboulot qui se crashent en temps réel (dans Daytona, ce type de séquence était pré-enregistrée). De ce fait, les nombreux tonneaux et tête-à-queue présents dans le jeu ne se ressemblent jamais. Autre détail important : lorsqu'une voiture pousse un adversaire dans les barricades, des gerbes d'étincelles apparaissent à l'écran accompagnées d'un son stri-

dent. En outre, les bolides lancés à toute bombe sur les circuits améliorés et transformés explosent véritablement. Il n'est pas impossible, enfin, qu'au volant de votre stock-car, vous perdiez une ou plusieurs roues après un choc violent. Le réalisme et le fun poussé à l'extrême pour une suite qui innove vraiment !

Un gros effort sur les circuits

Si dans Destruction Derby, les circuits vous semblaient trop courts et pas assez larges pour effectuer des dépassements, DD 2 ne pourra que vous satisfaire. "Chaque circuit de DD 2 est huit fois plus long qu'un circuit de DD !" On ne pouvait espérer mieux. Malgré la présence désagréable de clipping apparemment propre à la console elle-même, l'intérêt du jeu s'en trouve grand. "Pour éviter au maximum cet effet visuel, nous avons ajouté des virages", explique l'un des membres de l'équipe. Ajoutez à cela des côtes et des descentes pour des effets de relief inédits, et DD 2 s'annonce comme très prometteur. Sans oublier le pit ! En plus d'être graphiquement plus soignée, cette simulation de car-crash propose un pit (absent de DD) dans lequel chacun peut réparer son véhicule au calme. "Bien entendu, les joueurs ne pour-



ront y accéder qu'un nombre de fois limité. Eh oui, nul n'échappe impunément à la violence du Derby !" Vous savez maintenant à quoi vous en tenir.
Benji



Nul n'échappe impunément à la violence de Destruction Derby 2 !



MACHINE :
PLAYSTATION
ÉDITEUR :
PSYGNOSIS
SORTIE :
FIN 96



Les plus de DD2, the sequel.

- La présence de pit pour réparer le véhicule.
- L'ajout de relief (montées et descentes).
- Sept circuits plus larges et plus longs que précédemment.
- Quatre arènes différentes.
- La possibilité d'effectuer des tonneaux et d'exploser complètement !
- La possibilité de jouer en "Link" à deux.
- La possibilité de jouer avec le volant

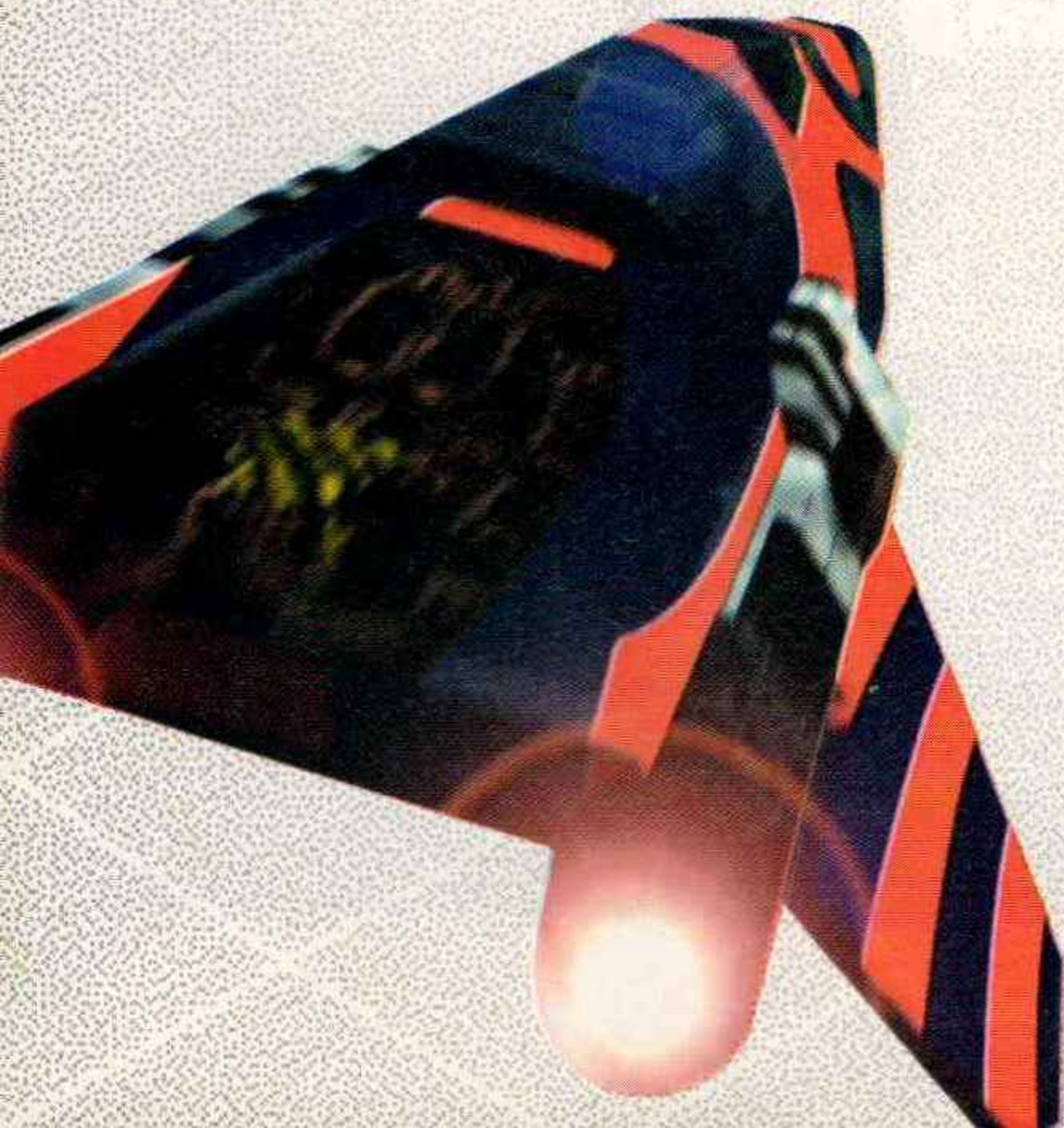


news

WipEout 2097



Il y a eu "Les dents de la mer 2", "Freddy 2", "Indiana Jones 2" et "Batman 2" sur grand écran, il y aura bientôt "WipEout 2097" et "Destruction Derby 2" sur petit écran via la PlayStation. Encore deux excellentes raisons d'équiper son fauteuil préféré d'une ceinture de sécurité et d'un système de freinage ABS !



a lors que le film "Crash" du déjanté David Cronenberg ("La Mouche") sort dans les salles, voilà-t-y pas qu'un accroissement sensible du nombre de jeux de courses sur PlayStation - et Saturn - d'ici la fin de l'année est d'ores et déjà annoncé. Y a-t-il un lien de cause à effet entre ce film violent (qui raconte comment une petite troupe de oufs cherche la jouissance suprême en provoquant des accidents de voitures) et les titres prévus ? Non, très probablement. Toujours est-il que Psygno-

sis, "la bombe made in U.K" dont nous vous parlons dans notre numéro précédent, conforte sa position de leader dans le domaine. Monster Truck, Formula One, WipEout 2097 et Destruction Derby 2, autant de titres qui laissent rêveurs les amateurs comme les concurrents.

Mieux que les films

Comme dans l'industrie cinématographique, les suites de hits sur consoles commencent à pointer le bout du nez. WipEout 2097 reprend le même principe que le premier du nom sans particule. Cette fois, il est question d'un hit "extra-large" (WipEout XL est le titre de la version US) où tous les défauts sans exception du précédent titre ont été revus et corrigés. À commencer par la maniabilité et les

niveaux de difficulté. Qui n'a pas pesté devant le tube cathodique de mémé, en perdant définitivement le tournoi une fois arrivé au circuit polaire (le dernier) de WipEout ? "Les collisions sont beaucoup plus précises", confie un programmeur. "Nous avons énormément travaillé sur l'intelligence artificielle du jeu, de sorte qu'aucun joueur ne ressorte frustré de l'expérience".

Plein les yeux et les oreilles

Une nouvelle intro, des séquences de replay, des scènes de fin beaucoup mieux animées, plus colorées, se retrouvent dans le jeu. Les temps de chargement ont également été revus à la baisse, et les menus ont été modifiés. Quant aux musiques techno-dance (on se souvient des Chemical Brothers dont la musique est d'ailleurs employée dans une pub pour Microsoft en ce moment), elles sont toujours présentes avec en plus des passages complètement fous tirés de morceaux joués par des groupes plus ou moins underground. Ouvrez vos mirettes et vos écouteilles, car avec WipEout 2097 dans votre PlayStation, vous risquez enfin de comprendre à vos dépens ce que signifie l'expression "nervous breakdown" !

Benji



Une superbe suite qui n'a rien à voir avec le premier WipEout.



Les plus de WipEout, the sequel.

- Des checkpoints comme dans les jeux d'arcade,
- un pit pour réparer le véhicule,
- se joue en link à 2,
- se joue avec le volant,
- des armes inédites,
- 15 concurrents pour ne jamais être seul sur la route,
- une jauge d'énergie (votre véhicule explose si elle est complètement vide),
- 6 nouveaux circuits plus 2 circuits cachés,
- des nouvelles écuries dont 1 cachée,
- une tonne de nouveaux effets sonores hyper-réalistes,
- la possibilité de cumuler les options ramassées.



ÉDITEUR : PSYGNOSIS
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : FIN 96 EN EUROPE



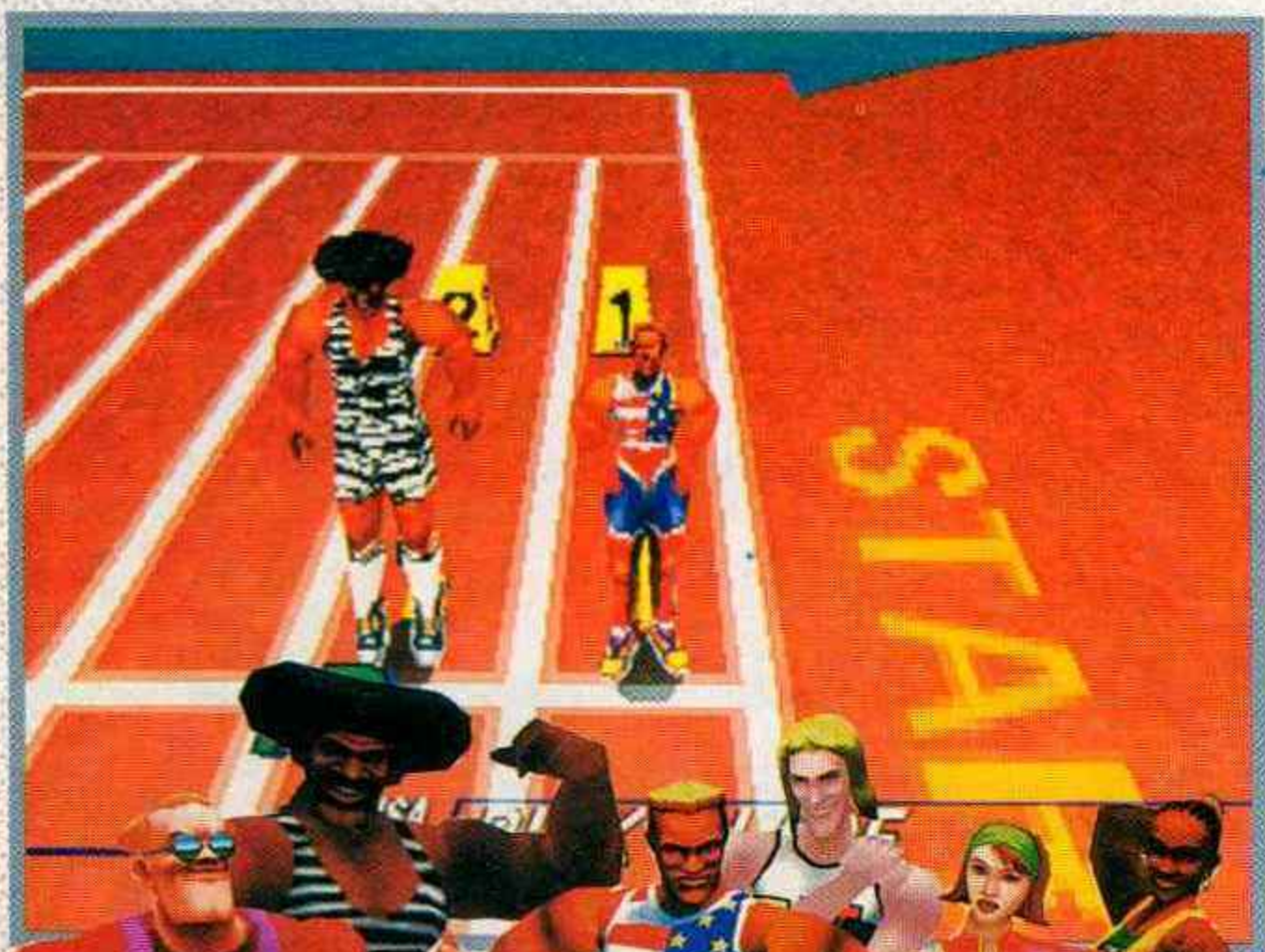
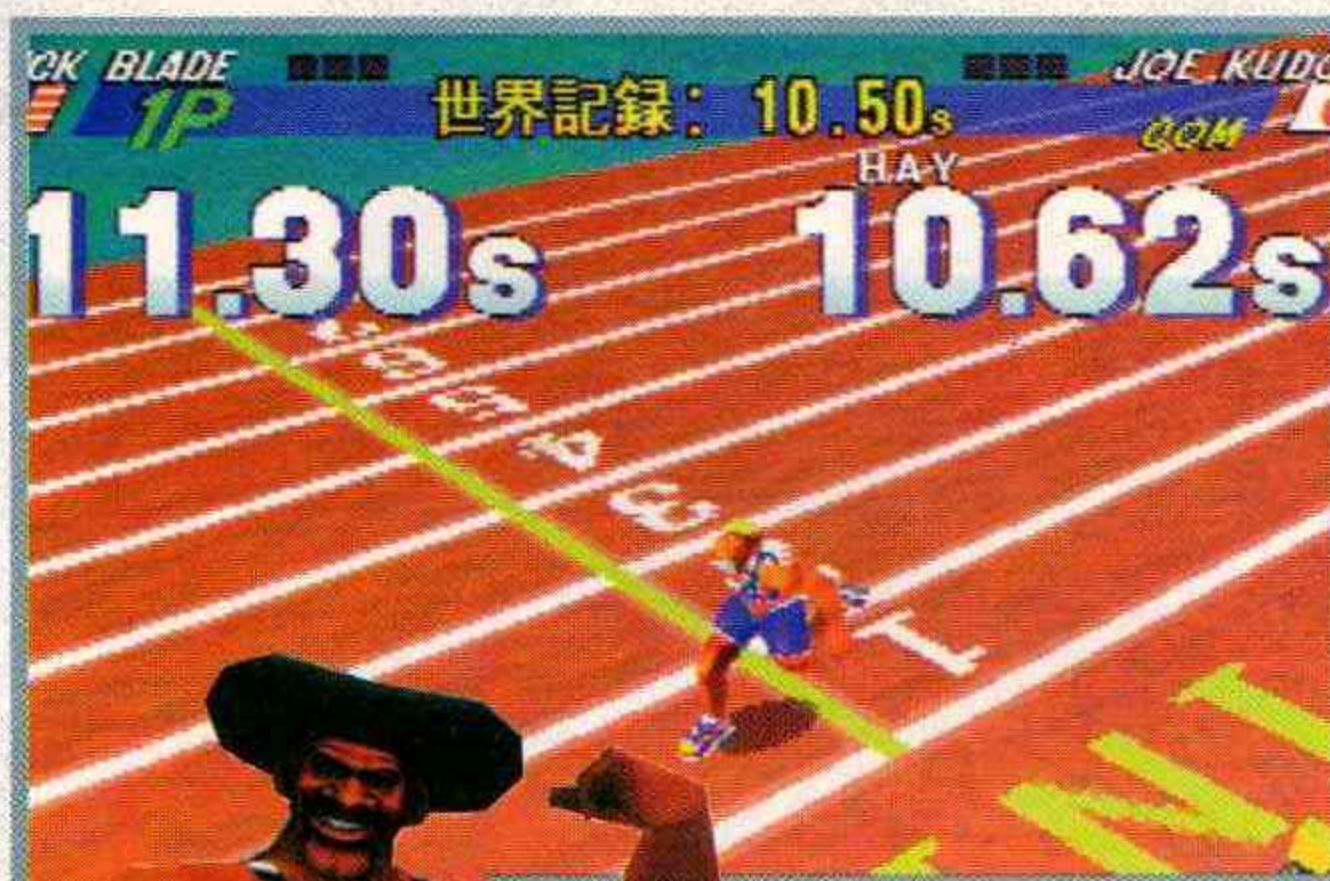
europa

news

Decathlete



Après Konami et US Gold, c'est Sega qui sauve la mise pour les possesseurs de Saturn. Ces derniers s'inquiétaient quelque peu : aucune simulation d'athlétisme n'était en effet prévue pour leur console !



a lors que personne ne s'y attendait, Decathlete arrive donc tout frais tout chaud pour les JO d'Atlanta. Le jeu est déjà sorti en arcade au Japon ; et grâce à la technologie ST-V (Titan), les développeurs de Sega ont pu adapter directement le jeu de la borne à la Saturn, sans toucher à grand-chose. Il s'était passé la même chose avec Golden Axe The Duel. Decathlete est donc très orienté arcade, et son aspect simulation passe après. Les records s'affichent en effet en très gros, les managements sont simplifiés au maximum, tout est expliqué à l'écran avec des gros boutons colorés dessinés. Pas de problème donc pour les amateurs de jeux bourrins. Le principe reste le même que dans les autres simulations de JO : il faut taper comme un malade sur les boutons, et ce à haute fréquence afin de

remplir une jauge simulant le travail musculaire. Le 100 m fonctionne ainsi sur ce principe. Dans le cas du 110 m haies, il faut aussi appuyer sur le bouton de saut quand vous arrivez devant une haie. C'est facile à dire, mais dans le feu de l'action on a souvent tendance à s'emmêler les pinces. Pour les épreuves de saut, il faut choisir l'angle tout comme pour les épreuves de lancé. Decathlete, qui peut être joué à deux et propose dix épreuves des jeux olympiques, s'annonce vraiment très beau et fluide. Jugez par vous-même de la qualité des textures et des polygones modélisant les personnages. Le jeu est prévu début septembre sur Saturn.

Olivier

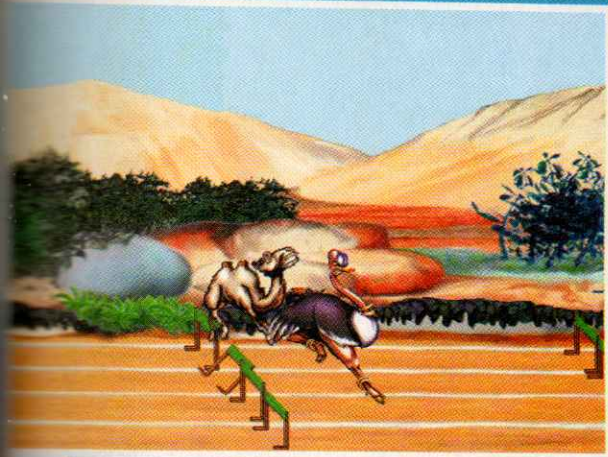
MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA
SORTIE : SEPT 96 EN EUROPE

Wild Animalympics

MACHINE : PLAYSTATION / SATURN
 EDITEUR : TITUS • SORTIE EUROPÉENNE : JUIN 1996



Titus s'est certainement dit qu'il n'y avait pas de raison qu'il ne profite pas lui aussi des Jeux Olympiques d'Atlanta. En sortant un jeu multi-épreuves à base d'athlétisme, l'éditeur a cru bon d'ajouter un petit plus, inédit jusque-là et pour le moins incongru. Tenez-vous bien... ce sont des animaux (22 en tout) qui concourront dans les 11 disciplines prévues au programme! Du requin à la pieuvre, en passant par l'autruche ou le crocodile, il ne tiendra qu'à vous de bien vous comporter dans ce jeu prévu pour le mois de juin 96, et qui permettra à 4 joueurs de se défouler en même temps. Meuh!



Erratum X-Men

Le mois dernier, un texte portant sur X-Men s'est malencontreusement retrouvé couplé à un autre, donnant ainsi, sans que nous le voulions, une information complètement fautive. Soyons clairs : X-Men sur PlayStation sortira bien chez Acclaim comme prévu.

Tunnel B1

MACHINE : PLAYSTATION
 EDITEUR : OCEAN • SORTIE EUROPÉENNE : SEPT. 1996



Aux commandes d'un bolide sur-armé, vous voici dans les dédats de Tunnel

B1. But du jeu : trouver la sortie. Mais les tunnels seront défendus comme Fort Knox par des nids de mitrailleuses, des blindés, des hélicos, des motos... enfin, tout ce qu'il faut pour se faire tuer comme on aime. Le moteur 3D semble très impressionnant, et la démo qu'on a eue entre les mains tourne fichtrement vite. Conclusion : vivement la preview, qu'on y dise que "vivement le test !".



Crime Wave

MACHINE : PLAYSTATION
 EDITEUR : DOMARK/US GOLD



Bon, vous vous appelez Tailor et vous conduisez une des meilleures voitures existant dans votre monde post-apocalyptique. Meilleure, c'est la doc qui le dit ! Car même au volant de ce bolide surarmé, vous avez bien du mal à progresser dans un jeu tout en 3D polygonale. Tout se déroule en vue isométrique, et les rotations vont bon train. Huit bolides différents, 8 stages allant de la plage pleine de mazout à la zone industrielle, en passant par les autoroutes bondées de hordes en motos : Crime Wave a tout du jeu frais pour un été PlayStation qui s'annonce des plus violents.



D'après les recherches de la firme Infotech, la production de CD-Rom a dépassé les 400 millions dans le monde en 1995, avec une augmentation de 167 %. Le total des machines utilisant un lecteur de CD-Rom serait de 67,9 millions fin 95 dont 38 millions sur PC.

CHOISIS TON MANGA SHIRT ATTENTION : TU VAS L'AVOIR SUR LE DOS

MANGA

P.L.S. SARL 710 NANCY - B 394 341 481 - Sous réserve d'erreurs typographiques.



Ref. M1

Princess Harumi
Planète Hakama's II

SWEAT Réf. S **210 €**
M, L, XL Blanc, cendre, noir, rouge.

TEE SHIRT **110 €**
100% coton. Réf. TS
M, L, XL Blanc, cendre, noir, rouge.



MANGA

Livraison sous 8 jours maxi, sauf arrêt du trafic postal ou rupture des stocks. Satisfaction ou remboursement, échange ou remboursement de tout article retourné dans son état d'origine sous 15 jours.



Ref. M2

Princess Harumi
Planète Hakama's II

BON DE COMMANDE

à renvoyer avec votre chèque de règlement sous enveloppe affranchie à **P.L.S.**
 5, rue Edgar Quinet • 54 130 St MAX

Réf.	Taille	Coul.	Réf. transfert		Prix Unitaire
			dos	devant	

Participation port et emballage + **30 €**
Total

Nom _____
 Prénom _____
 Adresse _____
 CP _____ Ville _____

P.L.S. SARL

5, rue E. Quinet 54 130 • St MAX
 83 33 12 41

Konami Europe attaque



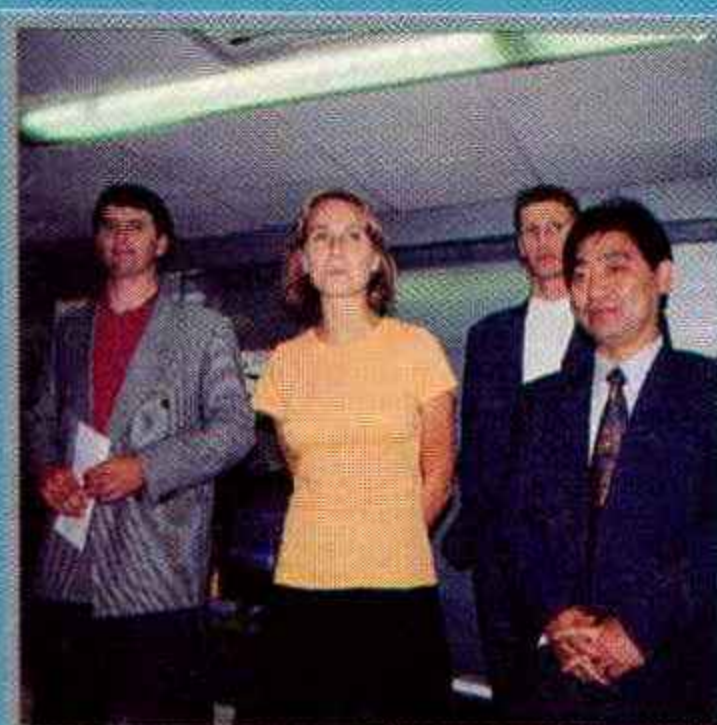
À L'Emporium...

C'est lors de cette petite soirée que Mr Rory, directeur général de Konami France, a annoncé que Konami développerait sur Nintendo 64. Malheureusement, il n'a pas apporté plus de précisions à ce sujet. Fort heureusement, notre Banane Masquée, présente au Japon, a pu compléter ces dires. Les premiers jeux à sortir sur N64 de la part de Konami seront un jeu de sport, puis les titres classiques de Konami. Était présent aussi sur le site, Mr Neo, le directeur management de Konami Allemagne, qui a confirmé la venue prochaine d'un jeu d'aventure de Castlevania sur nos consoles 32 bits. À suivre !

Remerciements à Delphine de Ludi Games ainsi qu'à Huguette Peche, de la salle Emporium, Bld Sébastopol à Paris.



Messieurs Neo et Roy posent avec Madame Huguette Peche.



De gauche à droite : Rory Donnelly, directeur général de Konami France, la charmante Delphine de Ludi Games, Lionel Poirot qu'on ne présente plus, et Mr Kunio Neo de Konami Allemagne.

Un champion dans votre console

Lors d'une soirée de présentation organisée par Ludi Games et Konami dans la salle de jeu parisienne l'Emporium, j'ai eu la chance de rencontrer Lionel Poirot, parrain du jeu Track & Field International et sélectionné aux Jeux olympiques d'Atlanta sur le 200 m nage-libre. Joy: Lionel Poirot, bonjour ! Tout d'abord, pourquoi avoir parrainé ce jeu ?

L.P. : J'aime beaucoup les jeux vidéo. Malheureusement, je préfère ne pas commencer à y jouer, sinon je ne suis pas capable de m'arrêter. J'ai parrainé ce jeu en particulier parce qu'il se déroule dans une grande ambiance olympique. L'utilisation de la Motion Capture rend le jeu très réaliste.

Joy : Alors, on risque de vous voir avec un maillot Ludi Games qui est le distributeur, ou Konami qui est l'éditeur de ce jeu lors des épreuves d'Atlanta ?

L.P. : Non non, c'est juste une petite opération de parrainage pour la France. J'ai été emballé par l'idée, c'est tout.

Joy : Quelle est votre spécialité ?

L.P. : C'est le 200 m nage libre, mais plus spécifiquement le crawl.

Joy : Un petit commentaire sur le jeu ?

L.P. : Oui, bien sûr. C'est la première fois qu'un jeu vidéo est si proche de la réalité sportive. Quand je pense aux simulations de Jeux olympiques d'il y a quatre ans, je me réjouis de cette évolution. Plus c'est réel, et plus je m'accroche.

Joy : Une dernière question : vous êtes-vous déjà noyé dans un verre d'eau ?

L.P. : Eh bien... non (moment d'hésitation). J'ai déjà surmagé dans un petit bassin, mais me noyer dans un verre d'eau, non !

Joy : Merci et bonne chance pour les jeux !



Lionel Poirot se noie dans un verre d'eau. Très fort non ?

Road Rage, La bombe d'arcade de Konami

Toujours à l'Emporium était présentée la nouvelle borne d'arcade de Konami, basée sur un moteur à vérins hydrauliques. Le principe du jeu est simple : une course futuriste à la WipEout. Le jeu se déroule dans une cabine montée sur vérins, dont la mobilité est très impressionnante. Son principe de déplacement, en revanche, est totalement différent. Plutôt que de suivre les mouvements que vous imprimez au volant directement, le meuble se penche de manière à ce que l'inertie ressentie soit la plus proche possible de ce que pourrait être la réalité. Quatre vaisseaux ainsi que quatre circuits sont à votre disposition, et l'on peut rentrer à deux dans le cockpit, histoire de frimer devant sa petite amie. Un jeu prévu pour novembre 96 sur PlayStation.



telex

Konami devrait annoncer sous peu 5 titres en développement sur Nintendo 64. Pour l'instant, on parle d'un jeu de foot de la série "International Superstar Soccer", d'un jeu de baseball et d'un puzzle game. Un titre basé sur le personnage de Goemon serait aussi en préparation. (cf news Konami).

telex

Sony est en train de développer des lunettes de réalité virtuelle gran public. Appelé Glasstron PLM-50, l'engin comprend deux écrans LCD permettant de regarder les vidéos ou de jouer sur PlayStation par exemple ! On parle de 4500 F pour ce bijou...

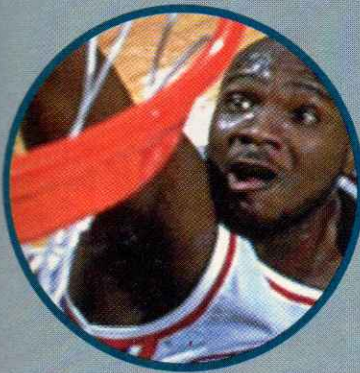
NBA Action 96



MACHINE : SATURN
SORTIE EUROPÉENNE : SEPT. 1996
EDITEUR : SEGA



Sega n'avait encore sorti aucune simulation de basket sur Saturn, NBA Action 96 arrive donc à point nommé pour combler ce manque. Le jeu est en 3D polygonale évidemment, et quatre vues sont possibles : deux en 3D subjective, une de côté et une légèrement de dessus dans le sens du terrain. On passe d'une vue à l'autre au moyen d'un écran d'options qui apparaît quand on appuie sur le bouton Start. D'autres options sont possibles, comme la gestion de la stratégie d'attaque et de défense, les ralentis, etc. On peut aussi paramétrer la fatigue, les fautes et même gérer la mémoire de la Saturn en retirant des sauvegardes inutiles afin de stocker une saison complète. Une simulation de Sega Sports qui s'annonce plutôt réaliste et assez orientée arcade, ça tombe bien pour l'été, non ?



Game Boy Pocket



Un nouveau Game Boy sortira le 7 juillet au Japon pour le prix de 14 800 yens. Mais ça, vous le saviez depuis notre compte rendu de l'E3 du mois dernier. Depuis, il y a eu du nouveau : l'engin microscopique est prévu en France. La date n'est pas vraiment connue, mais vous pourrez trouver ce mini-Game Boy bientôt pour un prix défiant toute concurrence. Qu'apporte le Game Boy Pocket ? L'écran est un peu plus grand. Et miracle de la technique, le Game Boy Pocket est bien plus petit et plus fin que son prédécesseur. Mais jugez-en par vous-même grâce à ce cliché...

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : NAMCO
SORTIE EUROPÉENNE : OCTOBRE 1996



On se souvient avec émoi de l'excellent Super Family Tennis (titre français) programmé par Namco sur Super Nintendo. Eh bien joie youpi et tralala, le même éditeur est en train de nous concocter Smash Court Tennis pour PlayStation, un soft qui ressemble à première vue au mythique Final Match Tennis sur PC Engine. Sortie prévue en octobre prochain.



La Légende de Thor

MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA • SORTIE EUROPÉENNE : SEPT. 1996



Après la version Mega Drive, puis la version Saturn en japonais, La Légende de Thor revient en force sur nos Saturn... européennes. Eh oui, après quelques semaines d'attente, les petits Français pourront enfin jouer à l'un des jeux d'action-aventure les plus intéressants qui soient sur console 32 bits. Certes, graphiquement les différences ne sont pas flagrantes par rapport à ce même titre sur Mega Drive, mais toujours est-il que l'aventure est totalement différente. Ceux qui l'ont fini sur 16 bits repartiront donc de zéro. De plus, quelques petites surprises vous attendent... Prévu en septembre dans toutes les bonnes boutiques, ce soft ne sera malheureusement jamais traduit en français. Voilà !



Psygnosis, qui file le parfait amour avec Sony, serait sur le point de se séparer du géant nippon ! En effet, Sony qui avait acheté cette société de développement en mai 93, vient d'annoncer publiquement qu'il la mettrait en vente. Pas de panique pour les possesseurs de PlayStation : la console de Sony reste un des formats prioritaires pour l'éditeur dans le futur. Une histoire de gros sous, vous croyez ?



Il semblerait que Sega prépare un jeu de boxe Thaï, puisque des techniciens de la firme nipponne ont entièrement synthétisé l'image d'un certain Jérôme LeBanner, véritable sommité dans le milieu de ce sport de brutes. Affaire à suivre...

ManX TT

sur l'île de Man.

Le célèbre jeu d'arcade de Sega ManX TT - qui sera d'ailleurs adapté sur Saturn - est basé sur une course authentique, qui se déroule tous les ans sur l'île de Man. Des motards tentent de battre le record du tour de l'île sur des routes banalisées à cet effet. Les règles : aucune ! Attention, il ne s'agit pas non plus de se refaire un Road Rash en se tapant dessus avec des chaînes, mais simplement de rouler le plus vite possible. Le nombre d'accidents est chaque année impressionnant, mais il s'agit bien là d'une course mythique. Cette année, Sega a sponsorisé deux motards chevronnés en plus de leur camion porteur. Après la FI et Williams-Renault, Sega continue de marquer son territoire dans le domaine de la vitesse.



Iron Man

Les super-héros sont de retour, mais ils ne sont plus vraiment nombreux ! Il faut dire qu'ils ont déjà bien servi sur Game Boy. C'est au tour d'Iron Man de faire parler de lui dans un jeu d'action multistyle des plus explosifs. Parfois, le héros musclé en collant moulant se retrouve au beau milieu de l'espace et tire sur des météorites bien déterminées à le rencontrer. D'autres fois, il arpente les toits des gratte-ciel à la recherche d'ennemis super-vilains. On attend ce jeu pour la rentrée sur Game Boy.

MACHINE : GAME BOY • EDITEUR : ACCLAIM • SORTIE EUROPÉENNE : SEPTEMBRE 1996

La Saturn passe à 1490 F

emboitant le pas à Sony, Sega vient de décider de baisser le prix de sa console Saturn à 1490 francs. Vous pourrez ainsi trouver la console 32 bits à un prix acceptable et évidemment proche de celui de la PlayStation. Sega compte s'attirer les faveurs d'un public plus jeune (donc fauché !). En effet, plus de deux tiers des possesseurs de Saturn ont plus de 17 ans aujourd'hui en France. À vos porte-monnaie...



Nights

MACHINE : SATURN • EDITEUR : SEGA
SORTIE EUROPÉENNE : SEPTEMBRE 1996



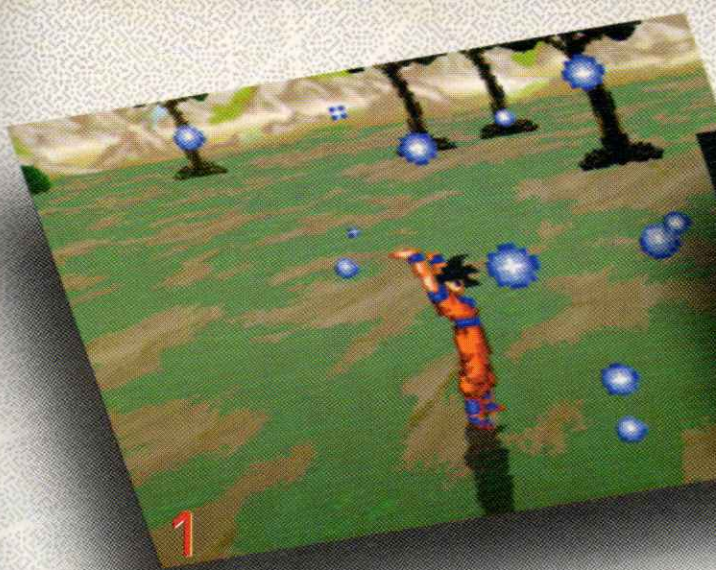
Nous avons joué et rejoué à Nights. Et tout ce que l'on peut dire pour l'instant, c'est que ce jeu est aussi beau qu'innovant. Nous vous en avons tant parlé le mois dernier, que nous ne nous étendrons pas trop. Mais nous ne pouvions pas vous cacher les quelques précisions qui sont venues s'ajouter depuis. Prévu pour septembre dans notre beau pays, il pourra être joué avec une manette analogique qui sortira simultanément. Nous n'avons pas encore d'infos sur le prix de cette dernière ou sur le fait qu'elle soit fournie ou non en bundle avec le jeu. Elle possède (voir photo) un petit joystick analogique supplémentaire que l'on contrôle avec le pouce. En tout cas, Nights semble bien parti pour nous faire rêver de très longues nuits...



telex

Le CD Sampler Pack volume 2 pour la PlayStation est annoncé aux États-Unis. Il s'agit d'un nouveau CD contenant 8 démos jouables et 4 non jouables. Le CD sera inséré dans les boîtes de PlayStation. Les titres jouables : NBA Shoot Out, Die Hard Trilogy, VR Soccer, The Need For Speed, Assault Rigs, Chronicles of the Sword, Bogey : dead 6, Warhawk. Les titres non jouables : Crazy Ivan, Aquanaut's Holiday, MLB Pennant Race, Street Fighter Alpha. On vous tiendra au courant pour la France.

Vous étiez nombreux à les attendre, mais finalement ils ne viendront jamais ! Mulder et Scully de la série X-Files ne feront pas l'objet d'un jeu... sur console, mais seulement sur PC.



Maintenant et ailleurs

Les sorties au Japon et aux USA



Vous retrouverez désormais chaque mois cette page de présentation des tests des jeux américains et japonais. Ceci vous permettra, en un coup d'œil, de visualiser en images les jeux sortis au Japon et aux États-Unis durant cette période. Dans ce numéro d'été, le nouveau DBZ sur Saturn innove et étonne complètement avec son mode de jeu tout en 3D. Déroutant ! Une fois de plus, du côté de la Neo Geo, nous avons là un excellent produit de la célèbre série des "Art of Fighting". Le troisième volet utilise pour la première fois, dans un jeu SNK, la technique de Motion Capture. Également testés, Earthworm Jim 2 sur Saturn US, Dragon Force sur Saturn Jap', Keio sur Saturn Jap' etc.

LA RÉDACTION QUI FAIT DES POMPES

1 Dragon Ball Z2 (Saturn Jap') :

Le deuxième volet des aventures de San Gokû est pour le moins spectaculaire ! (pages 62-63).

2 Earthworm Jim 2 (Saturn US) :

On l'attendait de pied ferme, et il ne nous a pas déçus. Un régal. (page 64).

3 Art of Fighting 3 (Neo Geo Jap') :

C'est nouveau, ça vient de sortir, c'est de la Motion Capture pour de la 2D. (page 65).

4 Keio (Saturn Jap') :

Un jeu original qui allie à la fois aventure et action. (pages 68-69).



japon

test

Dragon Ball Z



La gigantesque Légende de DRAGON BALL

Puisque l'on connaît tous Dragon Ball Z, entrons dans le vif du sujet et voyons ce que ce nouvel épisode apporte au bon milliard de versions précédentes... L'originalité !



L'originalité, voilà une grande chose, tant dans le monde de DBZ que dans celui des jeux de combat. Cette fois, fin de coups secrets, de manipulations et d'espaces de jeu limités. Ici, vous êtes libres. Le personnage se déplace où il veut, sans limites de terrain, et dirige non pas un mais plusieurs personnages à la fois !

Énergie et vitalité

Identique dans son principe à la version Nec de Dragon Ball Z, le jeu vous propose non pas de diriger votre personnage selon la bonne vieille tradition géographique du "j'appuie vers la

droite, je vais à droite, etc.", mais de vous mouvoir différemment. Vous n'allez pas vous déplacer vis-à-vis du décor, mais de l'adversaire, ce qui signifie que vous allez toujours graviter autour de votre ennemi. C'est bien utile lorsque l'on sait à quel point il est facile de se perdre dans un univers 3D. L'usage des coups est limité : tant au niveau variété qu'au nombre d'utilisations possibles. Vous avez donc le choix entre une volée de pieds-poings, ou bien des lancers de boules d'énergie pour les attaques à distance. Un bouton pour la parade, un autre pour déclencher votre aura, et deux jauges : une jauge d'énergie et une jauge de vitalité. Lorsque la première est vidée par un usage intempestif d'attaques, il est possible de se

Deux points de vue sont sélectionnables durant un combat : le mode "classique", et le mode "oh non, c'est horrible !". Dans ce second mode, vous voyez le combat dans une fenêtre. Vos camarades y affichent des commentaires en temps réel, du style "Oh, qu'il est fort !" ou "Nous sommes perdus". C'est aussi dans ce mode que vous pouvez choisir de changer les personnages que vous avez sélectionnés.



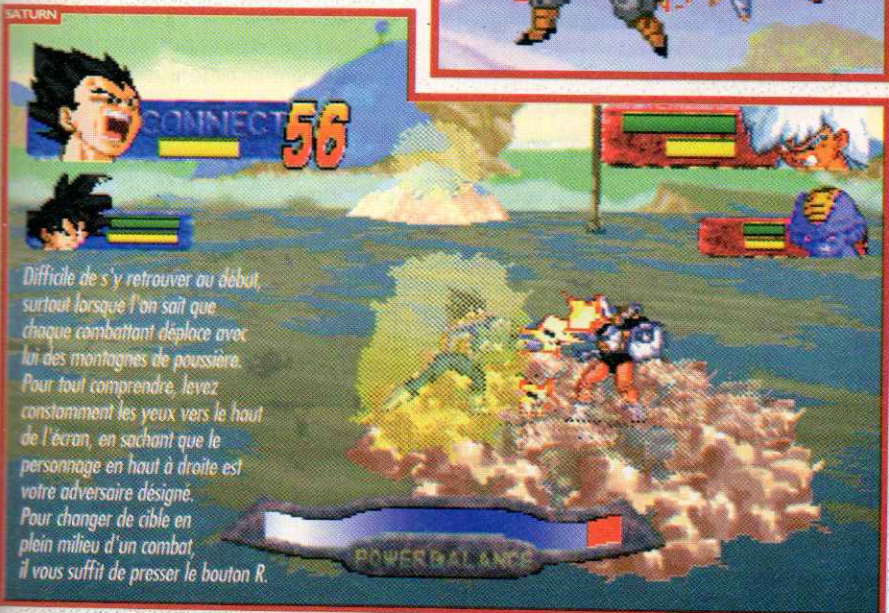
concentrer pour la remplir de nouveau, mais cela laisse le personnage sans défense. Lorsque la jauge de vitalité est totalement vide, le personnage est considéré comme "mort".

acharnement et chorégraphie

Le déroulement d'un combat se fait de la manière suivante (en combat à un contre un, pour faciliter). Vous choisissez votre personnage, et celui-ci part à l'attaque, selon ce principe : échange de coups qui n'entraînent aucune perte de vitalité. Les coups portés à l'un ou l'autre des adversaires se mesurent par la "power balance", placée au centre de l'écran. Si elle devient rouge, vous avez gagné le droit de placer un super-coup que la console déclenche automatiquement, et qui fait perdre de

la vitalité à votre adversaire. Puis le combat reprend avec la "power jauge" remise à zéro, et la vitalité de votre adversaire diminuée.

Alors oui, ce jeu est affreux, vraiment pas beau, et difficilement maîtrisable. Mais au bout de quelques heures d'acharnement, le joueur courageux et compétent parvient à réaliser des chorégraphies de combats spectaculaires, et à rendre le jeu aussi passionnant qu'un véritable combat tiré de la série télé. Un jeu qui accroche beaucoup par sa relative liberté de déplacements et la rapidité de ses enchaînements. A noter que la version PlayStation est totalement identique à la version Saturn. GREG



Difficile de s'y retrouver au début, surtout lorsque l'on sait que chaque combattant déplace avec lui des montagnes de poussière. Pour tout comprendre, levez constamment les yeux vers le haut de l'écran, en sachant que le personnage en haut à droite est votre adversaire désigné. Pour changer de cible en plein milieu d'un combat, il vous suffit de presser le bouton R.



Les Chain-hit coups mortels

Voici en détail les deux attaques que Son Gokū peut exécuter une fois la jauge de "power balance" remplie à votre avantage. Le choix du personnage envoyant cette attaque se fait suivant celui que vous contrôlez au moment où la "power balance" penche en votre faveur.



Une fois maîtrisé, ce jeu devient un renouveau du genre.

Gérez votre fatigue !

Attention à votre jauge d'énergie ! Si elle se vide, votre personnage sera fatigué, et vous serez vulnérable ! C'est dans ces situations qu'il faut changer de personnage pour voler au secours de celui qui, justement, était entre vos mains une seconde auparavant et que vous avez mis dans de sales draps ! Ici, Gohan met en fuite Guynyu qui allait profiter de la faiblesse passagère de Vegeta.



MACHINE :
SATURN
ET PLAYSTATION
EDITEUR : BANDAI
NOMBRE DE
JOUEURS : 1 À 2
SIMULTANÉMENT
GENRE : ACTION-
STRATÉGIE-
RÉFLEXES
SAUVEGARDES :
OUI
NIVEAUX DE
DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE :
SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : FACILE
DISPONIBILITE
EUROPE : N.C.

4/5



test

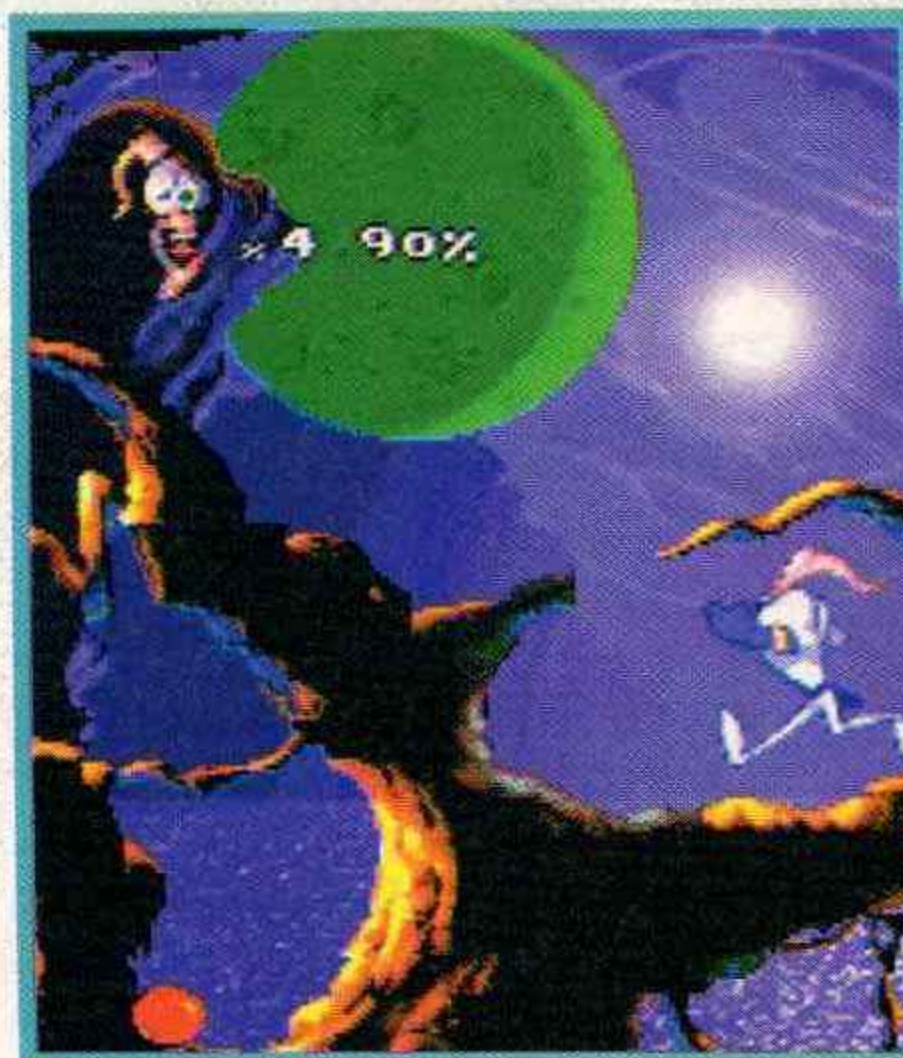
Earthworm Jim 2



Longtemps après les versions 16 bits, le lombric galactique vient enfin rendre visite à la Saturn. Sacré Jim, c'est tout lui de se faire attendre comme ça ! En fait, depuis qu'il est devenu un super-héros suite à un heureux concours de circonstances, c'est à peine s'il daigne vous adresser la parole. Mais cette fois, il y sera bien obligé puisque vous devrez l'aider à retrouver sa fiancée, cette dernière ayant encore trouvé le moyen de se faire enlever, et juste sous ses yeux en plus ! Comme vous n'êtes pas du genre rancunier, c'est donc avec un grand plaisir que vous allez une fois de plus plonger dans l'univers psychiquement instable de David Perry. Car si vous trouviez le premier épisode assez délirant, ce n'est rien comparé à ce que vous allez vivre ici. En fait, pour vous situer l'action, voici résumées en quelques lignes, les premières minutes du jeu : Vous transporterez un porc pour boucher un bocal à poisson rouge, vous devrez monter des escaliers en évitant de vénérables grand-mères tombant du ciel, vous vous ferez électrocuter sur une chaise électrique, puis vous finirez par un duel sans pitié vous opposant une nouvelle fois au dit poisson rouge. Tous les autres niveaux sont dans le même esprit, et du point de vue de l'humour Earthworm Jim 2 est donc une totale réussite

Jim for un ver

Au chapitre des principales nouveautés, vous serez heureux d'apprendre que les stages sont beaucoup plus variés qu'auparavant. Ainsi, vous passerez allégrement d'une séance de plates-formes classique à une sorte de Zaxxon en 3D isométrique, sans oublier la séquence de sauvetage des Puppies



qui vous rappelleront vos heures de gloire sur Game & Watch. Pas de problèmes, vous n'aurez pas l'impression de faire constamment la même chose. D'un point de vue technique, il n'y a pas grand-chose à reprocher à ce brave Jim. En fait, le contraire serait même surprenant car on ne peut pas dire que le soft pousse la console dans ses derniers retranchements. Un scrolling par-ci, des sprites par-là, rien de bien exceptionnel. Cette remarque est également valable pour le graphisme, qui bien que tout à fait agréable, ne se démarque pas vraiment de ce que l'on a déjà vu sur 16 bits. La maniabilité demande une légère pratique, car Jim possède désormais de nouvelles capacités. Ainsi, grâce à la présence de Major Mucus

dans votre cou (être bizarre ressemblant fortement à ce qui sort de votre nez lorsque vous êtes enrhumé), vous pourrez jouer les tarzans en vous balançant de slim en slim, ce qui vous demandera une certaine habitude. De même, ce dernier vous servira à l'occasion de parachute : idéal pour trouver quelques-uns des nombreux passages secrets. Pour finir, sachez que Jim pourra désormais utiliser de nombreuses armes différentes, toutes plus délirantes les unes que les autres, bien entendu. Au final, et bien que le soft ne soit pas au niveau des capacités de la machine, EWJ 2 fait partie des incontournables du genre. À se procurer sans hésitation. Exempt de défauts techniques, varié, bourré de passages secrets, et surtout très drôle, il est clair que vous trouverez une nouvelle fois votre bonheur en la compagnie de Jim. Attention, vous risquez de rencontrer des problèmes de clignotement de sprites si vous faites tourner le jeu avec un adaptateur.

Fishbone



MACHINE : SATURN
 NOMBRE DE JOUEURS : 1
 GENRE : PLATES-FORMES
 EDITEUR : PLAYMATES
 DISPONIBILITE EUROPE : OCTOBRE 96
 NOMBRE DE NIVEAUX : 10
 CONTINUE : OUI
 DIFFICULTE : MOYENNE

5/5

japon

test

Art of fighting 3

The path of warrior



La série des Art of Fighting n'a jamais vraiment été la préférée des accros SNK mais reste un classique. Autant le deuxième épisode avait été décevant car sans grandes nouveautés, ni améliorations des défauts du premier, autant le troisième volet innove.



La fluidité des mouvements est due à l'utilisation de la Motion Capture : on a filmé des acteurs en vue de profil et on a décomposé leurs mouvements avant de les digitaliser.



EDITEUR : **SNK**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
NOMBRE DE PERSONNAGES : **10**
DISPONIBILITE EUROPE : **N.C.**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **4**
CONTINUE : **SAUVEGARDES**
GENRE : **BASTON**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
EXISTE SUR : **ARCADE**

4/5



Côté retrouvailles, les bons points d'Art 2 reviennent en force avec la possibilité de jouer avec tous les persos en mode 1 player, de jouer sur l'intensité d'un coup selon la durée pendant laquelle on appuie sur le bouton, etc... Côté persos, on retrouve les deux héros Robert Garcia et Ryo Sakazaki accompagnés de 6 nouveaux personnages, sans compter les boss. Je passe sur le scénario pour parler des nouveautés. Art 3 est le premier jeu SNK à utiliser la Motion Capture permettant un rendu des plus réalistes pour les mouvements des combattants. Certes, le jeu est toujours en 2D mais on se croirait



Quand un combattant arrive à la fin de sa jauge de survie, celle-ci clignote et ses coups deviennent plus puissants.

vraiment dans un film en vue de profil tant les mouvements sont décomposés avec réalisme. L'Ultimate KO permet de gagner un match en un seul round. La technique du Rush Attack permet de réaliser des combos, ce qui n'était pas le cas avant. Le Heat Mode rend un personnage plus puissant le jour de son anniversaire (véridique), une date prévue à l'avance et contrôlée



Les combos, appelés Rush Attack, ne s'affichent malheureusement pas à l'écran ; mais on peut en réaliser une bonne floppée, ce qui n'était pas possible avant.

grâce à une puce. Les fatalités sont toujours là et il est toujours impossible de les parer. Votre temps total pendant le tournoi est décompté en bas de l'écran. Voilà de quoi intéresser les fans de jeux Neo Geo qui feront quand même bien d'attendre la version Neo Geo CD, sauf s'ils vont faire un tour au Japon cet été. Le jeu sera sans doute très peu cher en occasion.

Olivier

Un grand merci à Espace 3 Games pour le prêt de cette cartouche.



japon

test

Feda Remake



Connu par les amateurs de jeux de rôles-stratégie, Feda nous est offert par certains transfuges de la société Climax.



Mettant en scènes des personnages similaires à Shining Force dans un univers identique mais beaucoup plus noir, Feda vous propose donc de contrôler une escouade de rebelles contre une armée qui veut dominer le monde. Le système de combat est désormais connu. Vous dirigez un personnage principal qui a ses propres fidèles. Vous devez sélectionner ces derniers avant une bataille, chacun d'eux ayant une spécialité bien définie : le guerrier, l'archer, le magicien, le prêtre ou encore l'hybride homme-animal. Chacun de ces types de personnages possède ses propres habilités, et surtout son propre caractère. Le caractère de votre leader est défini par vos actes selon une échelle entre la loi et le chaos. Au début de la partie, vous êtes neutre, puis selon vos résultats en combat, après chaque bataille, vous perdez ou augmentez d'un échelon. Certains des personnages sont neutres et vous suivront quoi qu'il arrive. D'autres exigeront de vous que vous soyez loyal ou chaotique. Long et passionnant, Feda n'est

cependant pas parfait. Malgré son évidente profondeur, il est malheureusement sobre et lent. En sortant un produit de ce type après Dragon Force, il faut assurer au niveau technique, et ce n'est malheureusement pas le cas. Graphismes simplistes en 32 couleurs : on est loin de Rayearth. Un jeu à placer en fin de liste... **GREG**

Oui, vous ne rêvez pas, vous êtes sur une console 32 bits. Les graphismes sont simplistes, et les couleurs plutôt rares.



Pour chaque personnage, lors de sa phase de déplacement sur la carte, sa mobilité sera définie par une surface clignotante indiquant vos limites.



Super coup !

Lorsque vous déclenchez un super-coup-de-la-mort, la petite animation de vos personnages devient plus complexe, et s'approche presque d'un petit dessin animé. Ici, une démonstration avec la charmante Royce.



EDITEUR : **YANOMAN**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
GENRE : **TACTICAL-RPG**
DISPONIBILITE EUROPE : **N.C.**
SAUVEGARDES, BLOCS : **23**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **3**
CONTINUE : **SAUVEGARDES**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
EXISTE SUR : **SUPER FAMILICOM**

2/5

japon

test

Keo Yu



Gekitai

Mi plates-formes, mi shoot'em-up, Keo est bourré d'originalités en tout genre.

Votre héroïne peut s'emparer de certains éléments du décor comme une pancarte ou même un nid avec ses oisillons tout maigres ! Ensuite, elle en fait ce qu'elle veut comme par exemple les envoyer sur un ennemi.



Si vous êtes amateur de notre rubrique Japon/USA, vous avez alors sans doute remarqué qu'il existe déjà un jeu mettant en scène une petite nana juchée sur un balai magique et se servant de pouvoirs surnaturels pour se débarrasser de ses ennemis. Non, je ne parle pas de coton 100 % mais de Keo Flying Squadron, un shoot-them-up sur Mega-CD sorti il y a un an et demi. Aujourd'hui, Victor lance notre héroïne dans de nouvelles aventures sur Saturn.

Ma sorcière bien-aimée

Le jeu s'ouvre sur une intro "dessin animé" vraiment alléchante pour le reste du jeu. On y retrouve les principaux protagonistes du jeu, des héros hauts en couleurs qui passent leur temps à manger des sushis et à s'enguirlander. C'est vraiment bien fait. Vous apprendrez même des noms d'oiseaux en japonais, des trucs à ne jamais répéter bien évidemment... Contrairement aux versions précédentes, le jeu n'est pas uniquement un shoot-them-up, bien qu'il en intègre certaines séquences au cours de l'aventure. Il s'agit d'un jeu d'action multistyle globalement axé sur les



Multi-jeu

Keo n'est pas seulement un jeu de plates-formes, il propose aussi des phases de shoot-them-up très sympathiques, ma foi.



plates-formes. La petite nana en question utilise des armes incongrues comme un parapluie ou tout autre objet qu'elle aura trouvé. Si elle dénicher un nid avec ses locataires, pas de problème, elle le prend illico et le balance sur le premier qui passe ! Radical ! Les mimiques sont éclatantes, les musiques dans le plus pur style nippon et les graphismes très mignons. Le jeu n'est pas lassant et les amateurs y trouveront leur compte. En effet, sans être d'une grande originalité, il intègre des effets spéciaux assez riches. Un jeu à conseiller aux amateurs de plates-formes nippones.

OLIVIER



Ce parapluie est utile pour frapper les ennemis, mais aussi pour monter dans les airs quand les ventilateurs se mettent en marche.

MACHINE : SATURN
 EDITEUR : VICTOR
 NOMBRE DE JOUEURS : 1
 GENRE : ACTION-STRATÉGIE-RÉFLEXES
 DIFFICULTE : MOYENNE
 NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
 EXISTE SUR : PLAYSTATION (ÉTÉ 96)
 DISPONIBILITE EUROPE : N.C.

LE 4/5

Jouez avec Le Cobaye

Gagnez 20 T-Shirts et 20 affiches "Le Cobaye 2" en répondant aux questions suivantes :

2



AU-DELA DE TOUTE RÉALITÉ VIRTUELLE...
LE COBAYE 2
 CYBERSPACE

Actuellement dans les salles

- 1- Quel est le nom du processeur contenant le programme de réalité virtuelle ?
 - Chiron
 - Cyprus
 - Norman
- 2- S'il tombait entre les mains d'une âme malveillante, quel pouvoir aurait ce processeur ?
 - Le contrôle de l'accès à toutes les données informatiques du monde entier.
 - Le dérèglement du système solaire.
 - L'anéantissement du système cérébral de l'humanité toute entière.
- 3- Le Cobaye 1 est sorti en :
 - 1990
 - 1991
 - 1992

Les gagnants seront désignés par tirage au sort parmi les bonnes réponses.
DU 1^{er} AU 20^e PRIX : 1 T-SHIRT "LE COBAYE 2"
DU 21^e AU 40^e PRIX : 1 AFFICHE "LE COBAYE 2"
 Renvoyez vos réponses sur carte postale au plus tard le 31 août 1996 à minuit (le cachet de la Poste faisant foi) à l'adresse suivante : JOYPAD-CONCOURS "LE COBAYE 2", 2, RUE GAMBETTA, 10564 MARGNY-LE-CHATEL CEDEX.
 Timbre remboursé au tarif lent en vigueur.

Zapping

Double Dragon



Je suis... troublé ! Cela fait en effet plusieurs jours que nous cherchons les parents du jeu Double Dragon sur PlayStation. Ces derniers ont en effet disparu peu après la naissance du



jeu... Les raisons ? On les imagine aisément quand on termine ce jeu de baston en moins de 9 minutes, en décomptant les temps de chargement incroyablement longs... Si vous l'avez retrouvé, essayez-le quand même. Vous pourrez jouer au mode "Tiny 3D" qui permet de réaliser des zooms et des rotations autour du jeu. Tiens donc, Double Dragon est un jeu en 3D polygonale ? Non, on peut tourner autour de l'action, mais les sprites restent plats comme des limandes-soles et les décors aussi. Technos aurait pu faire un jeu en 3D ; mais il a préféré se contenter de la licence Double Dragon. Preuve en est une longue et superbe démo mélangeant des images du jeu et du film. Alors, toujours tenté ?

Olivier



Z1
E5

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : TECHNOS
JAPAN



Gradius Deluxe Pack



Sur la boîte de Gradius Deluxe Pack, on peut lire «shooting game». C'est normal, on trouve bien l'adaptation des jeux de tir sortis en 85 et 88 en arcade. Konami n'a pas menti. En revanche, là où il y a un problème, c'est dans l'utili-

sation du terme «Deluxe»... Rappelons que le terme «luxue» vient du latin "luxus" qui signifie quelque chose comme «splendeur faste»... Dans le cas de Gradius ou Gradius 2 sur PlayStation, on est bien loin d'une quelconque splendeur et encore moins d'une splendeur faste. Tenez, je vous décris ce que je vois à l'écran : un fond noir avec des points rouges, jaunes et verts (les étoiles), trois vaisseaux très très moches (les ennemis), des pets de mouches (la bande sonore) et un petit truc blanc peu maniable (c'est vous !). Voilà encore une adaptation réussie de jeu mythique, car fidèle mais dont plus personne ne veut. Avez-vous vraiment envie de payer le même prix que Resident Evil pour jouer à une antiquité ?

Olivier

Z2
E5

MACHINE : SATURN
& PLAYSTATION
EDITEUR : KONAMI

Sword & Sorcery



Allons droit au but : Sword & Sorcery fut, cet été au Japon, le produit qui devait relancer là-bas la 3DO. Malheureusement, ce ne fut pas le cas. Donc pour ne pas perdre trop de sous dans l'affaire, MicroCabin le transcode sur Saturn. Et c'est la catastrophe ! Dans le rôle d'une jeune magicienne délurée du nom de Rusion, vous séduisez sur votre passage les différentes personnes qui pourraient vous servir d'amis, et partez investie d'une mission divine. Malheureusement, pour ce jeu de rôle classique, une vue en 3D à la Riglord Saga a été choisie. Tandis que sur 3DO le jeu est fluide et plaisant, sur Saturn le personnage traverse des pâtés pixellisés et saccadés. C'est gênant ! À cause de cela, beaucoup de joueurs n'oseront pas se lancer dans cette aventure pourtant passionnante. C'est comme pour Space Hulk PlayStation : il semble difficile de réussir techniquement un transcodage d'un jeu de la 3DO vers une autre 32 bits. Greg

Z3
E5

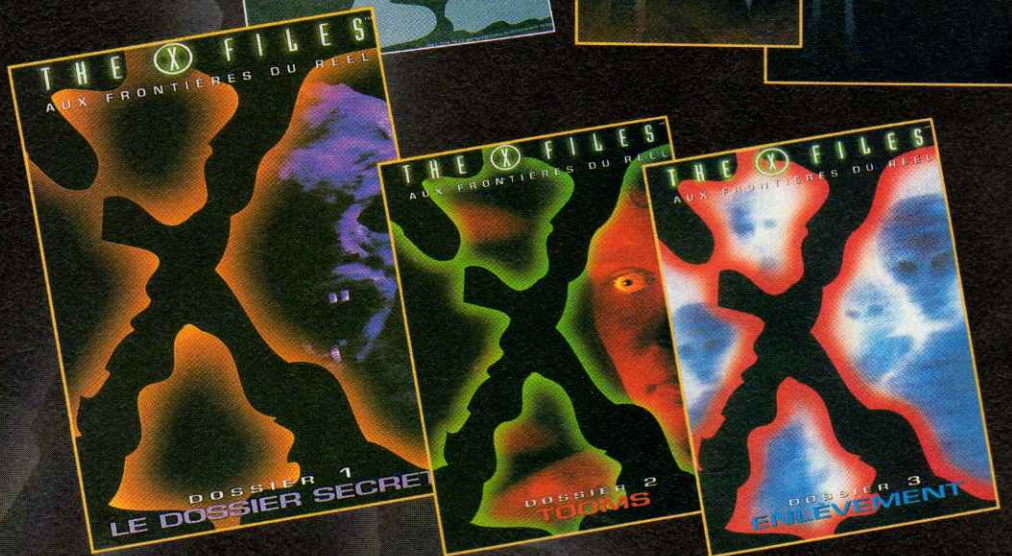
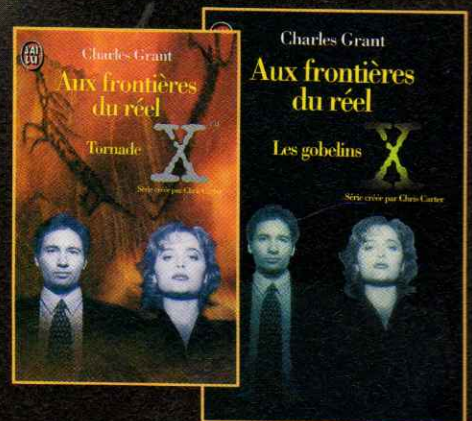
MACHINE : SATURN
EDITEUR : MICROCABIN



En attendant la troisième série,

Jouez avec les X-Files

- Gagnez les accessoires indispensables à tout fan des X-Files qui se respecte.
 - Les cassettes vidéo chez PFC Vidéo
[3 volumes parus à ce jour, un quatrième à la rentrée]
 - Les T-Shirts
- « Demandez le programme »
- Les casquettes
- « Demandez le programme »
- Les livres « J'ai Lu »



Prouvez que vous êtes un vrai fan de la série en répondant à ces questions :

1/ Qui est le créateur de la série des X-Files ?

- Chris Carter
- Stephen J. Cannell
- Mike Post

2/ Quel est le personnage incarné par l'acteur Mitch Pileggi ?

- Gorge profonde
- Le sous-directeur Walter Skinner
- L'homme à la cigarette

3/ Qui a tué le père de Fox Mulder ?

- L'agent Barry Weiss
- L'agent Blocks
- L'agent Alex Krycek

4/ Combien d'épisodes des X-Files ont été diffusés à ce jour en France ?

- 49
- 52
- 55

5/ Comment appelle-t-on les fans de la série ?

- Les X-Philes
- Les X-Fans
- Les X-Men

6/ Où est la vérité ?

- À Joypad
- Chez un obscur concurrent
- Ailleurs

En cas d'ex-aequo, un tirage au sort départagera les bonnes réponses.

1er prix : les 3 cassettes vidéo,

1 T-Shirt, 1 casquette, 2 livres

Du 2e au 20e prix : 1 cassette

vidéo, 1 T-Shirt, 1 livre

Du 21e au 35e prix :

1 cassette vidéo, 1 livre

Du 35e au 55e prix :

1 casquette, 1 livre

Du 55e au 99e prix : 1 livre

RÈGLEMENT :

Règlement déposé auprès de maître Bruneel, huissier de justice, et disponible sur simple demande à : Joypad, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.


Timbre remboursé au tarif lent en vigueur. Vos réponses doivent être retournées sur carte postale au plus tard le 24 août 1996 à minuit (le cachet de la Poste faisant foi), à

l'adresse suivante : Joypad-Concours X-Files, 2 rue Gambetta, 10565 Marigny-Le-Châtel Cedex.

Zapping

1 Darius II




 J'ai mis 3 sur 5 à ce jeu, mais franchement je me demande encore pourquoi. Peut-être parce qu'il permet une nouveauté originale : on peut zoomer l'écran du jeu en temps réel. Je m'explique : on passe d'une vue écrasée permettant de voir plus d'espace de jeu à une vue plein écran forcément moins large. Ensuite, le nombre de stages est toujours aussi important, et l'esprit Darius toujours bien rendu. Mais bon Dieu, qu'ils arrêtent de nous fourguer des suites de jeux dont plus personne ne veut plus sur 32 bits. Faites des compil. ou vendez -les moins cher. Franchement, le shoot-them-up horizontal est un genre dépassé sur Saturn, passons à autre chose...
Olivier



Z3
E5 MACHINE : SATURN
EDITEUR : TAITO

2 Metal Black



 Le shoot-them-up le plus pourrave - excusez du terme - de sa génération ! Excusez du peu : une génération de shoots horizontaux, ça en fait une bonne four-née, sans doute une cinquantaine... Eh bien Metal Black, adaptation du jeu d'arcade de Taito, est le plus moche, le dernier, voiture balai... ! Les graphismes sont tellement moyens, qu'on se croirait sur Megadrive, disons plutôt sur micro 16 bits style Atari ou Amiga. Pourquoi avoir une 32 bits pour jouer à de telles horreurs ? C'est la



question que je me pose et que je vous pose, vous les magasins import qui osez mettre ce genre de daube dans les présentoirs...
Olivier

Z1
E5

MACHINE : SATURN
EDITEUR : VING

3 Snatcher



Konami adapte un titre phare qui ravira les otakus français et qui marche déjà bien au Japon. Et pourtant, il ne s'agit que d'une aventure graphique aux images fixes et sans animations importantes. Des images de lieux s'affichent et vous avez des choix (en japonais) que vous devez sélectionner : inspecter, parler, entrer, utiliser, etc. Ce n'est pas vraiment beau, les fenêtres sont petites ; mais les créatures sont mignonnes, l'intrigue est mus-clée (quand on comprend le japonais), on parle beaucoup, et surtout l'esprit Snatcher est bien retranscrit dans cette aventure.
Olivier

Z1
E5

MACHINE : SATURN
EDITEUR : KONAMI
Vous parlez
le Japonais 3/5

4 Shippû Mahô Daisakusen Kingdom-Grandprix



Enfin un shoot original sur Saturn, ça change ! L'éditeur nippon Gaga (je n'invente rien) a maquillé un shoot-them-up vertical des plus classiques en course de bolides pour ne pas effrayer les blasés du genre. Pour ma part, c'est un peu raté parce que j'ai découvert l'entour-loupe, je suis un testeur malin. Mis à part ce détail, la réalisation est acceptable avec des sprites énormes et des effets spéciaux dignes de la console. Surtout, on ne s'ennuie pas comme dans certains autres jeux que l'on trouve sur cette même page. Je ne donne pas de nom !
Olivier

Z3
E5

MACHINE : SATURN
EDITEUR : GAGA

5 Dragon Force



Dragon Force pourrait être comparé à Shining Force pour son esprit stratégique. Mais il est davantage une foire d'empoigne en temps réel, un wargame géant à dimension humaine pouvant faire apparaître à l'écran plus de 100 sprites simultanément. Vous commencez le jeu en choisissant d'incarner l'un des six seigneurs du royaume. Votre but est de conquérir chaque région en envahissant progressivement les châteaux qui vous entourent. La réalisation de ce jeu est grandiose et le plaisir de jeu est bien là, à condition de connaître le japonais...
Greg

Z4
E5

MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA



TESTS

L'été sera chaud !

Resident Evil (pages 78 à 83) :

le premier jeu à avoir obtenu la note de 100 % dans Joypad. Frissons garantis.

Formula One (pages 84 à 86) :

un jeu dont le réalisme et la performance technique laissent rêveur. La classe !

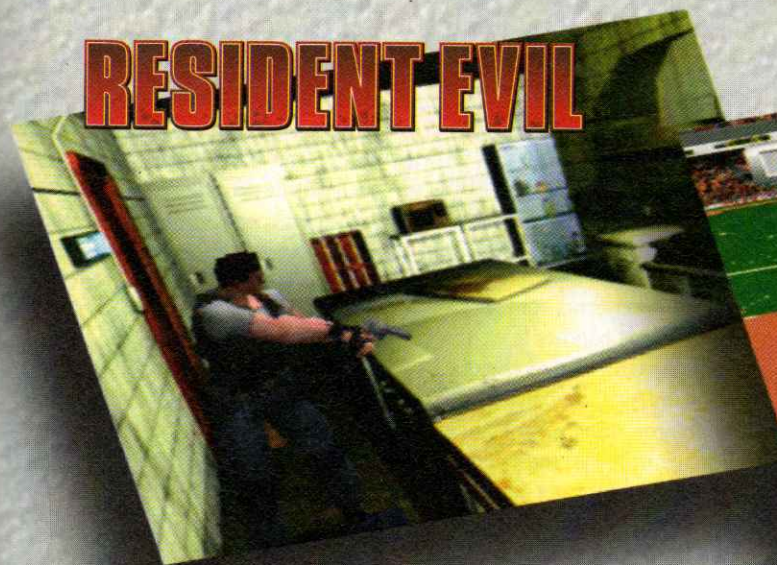
Olympic Games et Track & Field International (pages 96 à 99) :

Atlanta, c'est pour bientôt. Les J.O. se passent aussi sur consoles de jeux. Préparez les pansements !

Et les autres...

Les éditeurs ont vraiment cartonné ce mois-ci ! Pas moins de 27 tests officiels en tout et pour tout ! Cela tranche sensiblement avec la période de disette que nous avons connue le mois dernier, non !? Si l'été est à l'origine de cet afflux de sorties, alors tant mieux, et merci monsieur "vacances" ! Agnès (attachée de presse de Virgin I.E.) n'en a pas cru ses oreilles : Resident Evil sur PlayStation a obtenu la note maximale de 100 % ! Une première dans l'histoire de "Joypad". Chapeau bas. Formula One de Psygnosis sur PlayStation est également un chef-d'œuvre qui n'a laissé personne indifférent. Tout comme Olympic Games de US Gold et Track & Field International de Konami, les deux jeux multi-épreuves dont la rédaction ne se lasse décidément pas... À bientôt pour de nouvelles aventures...

LA REDACTION AU GARDE-À-VOUS



LE ZAPPING *des*

Le trombinoscope



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

Trazom n'a pas fait son service militaire. Il s'est pointé aux trois jours et il a dit qu'il avait vachement hâte de faire l'armée. Comme ça, il pourrait tuer des tas de gens dans la rue avec des missiles, comme dans Loaded. Hop. Puis il a été convoqué chez le psy. Hop, réformé ! Qu'est-ce qu'il a été déçu !



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

Raoul n'a pas fait son service militaire. Sur sa carte d'identité, ils se sont plantés, il y a marqué "sexe féminin". Officiellement, Raoul est donc une fille. Hop, même pas appelé. Hop, pas d'armée pour Raoul. Hé hé hé !...



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

Greg n'a pas fait son service militaire. Il s'est pointé aux trois jours déguisé en poulpe. Aux officiers orientateurs, il a expliqué qu'ils devaient impérativement l'intégrer dans la Marine. Rapport à la mer, que ça lui détendrait les tentacules. Hop, réformé ! La classe, quoi !



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

Olivier n'est resté qu'un jour à l'armée. Il sent terriblement fort des pieds. Le premier soir (il avait beaucoup marché et ses rangs étaient trop serrés), il a enlevé ses chaussures, ses chaussettes. "Raah... le bien que ça fait...". Dix morts. Hop, réformé !



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

Seb n'a pas fait son service militaire. Il s'est pointé, et ils lui ont dit : "Non non, pas vous !". Et hop-là, encore un qui a été réformé. Hé hé hé ! Qu'est-ce que c'est facile finalement !



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

Fishbone n'a pas fait son service militaire. Aux trois jours, il a raconté, à qui voulait l'entendre, sa fameuse "blague du type qui dégueulait des moules". Hop, réformé !



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

TSR, toi qui est parti au service militaire on pense à toi à chaque fois qu'on mate la page 29 de ce Pad. Bonne chance, p'tit gars ! Tu nous manques. (ND Traz : oui, ça tu peux le dire, j'en suis à ma cinquième nuit blanche consécutive...).

NHL POWER PLAY '96

90%

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : VIRGIN I.E.

Nous n'avions plus de place pour tester ce jeu sur les deux pages qu'il méritait, et c'est bien dommage. Les fanatiques du genre trouveront dans cette simulation un excellent moyen de passer l'été au frais... Techniquement très bien réussi, NHL Power Play96 vous permet d'entrer dans le jeu très rapidement, sans avoir à lire des pages d'instructions et à s'entraîner pendant des jours. La vue générale, légèrement de dessus, est très pratique. En effet, c'est le programme qui se charge de faire tourner les caméras selon le déroulement de l'action. Le Replay – et ses zooms multiples – est d'excellente facture. La difficulté est progressive en ce sens que le programme vous laisse un peu gagner et reprend du poil de la bête exactement comme dans un vrai match. Moi qui ne suis pas un réel amateur de simulations de hockey, j'ai vraiment apprécié la fluidité, la rapidité, donc le réalisme de ce jeu. De bons moments en perspective, seul ou à plusieurs devant une bonne limonade et un bol de chips... Ah, le sport devant la télé, il n'y a que ça de vrai !

OLIVIER



GUNSHIP 2000

88%

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : MICROPROSE

Les simulateurs de vol et plus précisément les simulateurs de combat aériens avec hélicoptères, sont absents de la ludothèque de la PlayStation. Gunship 2000 rattrape le retard avec un jeu très orienté simulation. Ne vous attendez pas à un Air Combat beaucoup trop arcade pour Microprose, qui adapte ici un de ses titres ayant le mieux marché sur micro à la fin des années 80. Dans ce jeu, vous pilotez un hélico ultra-sophistiqué qui doit aligner des dizaines de missions d'interception, de bombardement, etc. Le jeu est plutôt complexe à prendre en main pour ceux qui ne jurent que par l'action pure. Il faut en effet comprendre que piloter un hélico n'a rien à voir avec piloter un avion. Vous devez trouver vos cibles, aidé en cela par votre copilote, les lockers, puis choisir la bonne arme pour vous défaire de vos ennemis au plus vite. Gunship 2000 est passionnant et bien ficelé. Les décors sont plutôt rares au sol, mais en rase-motte on découvre des bâtiments et des

véhicules aussi bien rendus que dans un Air Combat. Pas de problème donc. L'ambiance sonore et le rythme infernal des missions plairont aux amateurs de jeux de guerre et de simulation. Un jeu complet.

OLIVIER



Spirou

86%

MACHINE : GAME BOY
EDITEUR : ACCLAIM

Autant le jeu 16 bits était destiné aux plus jeunes, autant sa conversion Game Boy peut être jouée par tout le monde. La difficulté est assez élevée en effet pour vous tenir en haleine de longues heures durant. On retrouve donc le groom dans ses aventures rocambolesques, qui lui feront faire le tour du monde. Le comte de Champignon et les autres habitués des aventures de Spirou sont aussi de la partie. C'est tellement bien animé sur Game Boy, qu'on se croirait dans un épisode dessiné où tout aurait prit vie. Enfin, sachez que le jeu est vraiment bien rendu sur petit écran, et que les graphismes sont assez fouillés. Une bonne performance donc.

OLIVIER



WWF WRESTLEMANIA

90%

MACHINE : SATURN
EDITEUR : ACCLAIM

Préparez-vous à passer les plus chaudes soirées de votre vie avec ce nouveau jeu de catch ! Sport qu'on ne voit que très rarement sur console, et de manière générale dans les jeux vidéo. Déjà sorti sur PlayStation, la mouture Saturn est exactement la même que son homologue : rapidité, humour, vitesse d'animation et grande convivialité sont les principales caractéristiques de ce soft. Au total, on a un produit très réussi à travers lequel l'amusement et le fun sont les maîtres-mots. Normal me direz-vous, vu le nombre de coups spéciaux. Bien sûr, si vous n'aimez pas le catch, cela ne sert à rien de vous précipiter sur ce titre, et de faire peur au pauvre vendeur qui n'aura rien demandé à personne. Mais quand même, je puis vous assurer que vous risquez de manquer quelque chose... Wrestlemania est l'un des titres sur lequel on s'amuse vraiment énormément c'est le plus important non ?

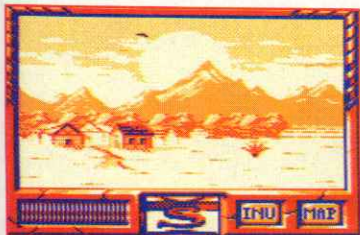
TRAZOM



DRAGON HEART

80%

MACHINE : GAME BOY
EDITEUR : ACCLAIM



Les jeux d'aventure ne sont pas légion sur Game Boy. Tout comme les RPG, et a fortiori les RPG en 3D ! Dragon Heart vous permet de retrouver les plaisirs grisants des longues recherches comme dans Kings Field sur PlayStation, par exemple. Certes, on choisit une des quatre directions basées sur les points cardinaux, et l'image suivante affiche un nouveau terrain. Mais le tout se fait dans des décors pour le moins arides et pauvres en détails. On se prend toutefois au jeu, et on commence à papoter avec les villageois rencontrés. On découvre l'intrigue, fort complexe d'ailleurs, ainsi que les protagonistes de cette aventure moyenâgeuse épique. On peut augmenter ses points d'expérience et de vie, et surtout prendre des décisions. De nombreux dialogues et descriptions vous demandent en effet de faire des choix avec des phrases sur lesquelles il faut cliquer. Un produit pas vraiment beau, mais prenant à souhait.

Seulement pour les amateurs...

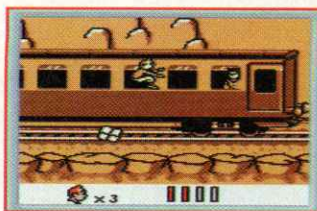
OLIVIER

TINTIN AU TIBET

88%

MACHINE : GAME BOY
EDITEUR : INFOGRAMES

Je sais qu'il est de bon ton d'ironiser sur les graphismes monochromes et erratiques sur Game Boy, quand on joue sur 32 bits (et bientôt sur 64 bits). Mais avouez que se balader avec un bon jeu n'importe où dans la ville hostile et sale, c'est plutôt sympa... D'autant que la nouvelle Game Boy encore plus petite que petite sort au Japon, une bonne occasion de vous éclater avec un jeu comme Tintin. On y retrouve tout ce qui a fait le succès phénoménal de la version Super Nintendo. Le principe d'un tel jeu est de vous faire vivre une grande aventure saucissonnée en petites scènes d'action à base de plates-formes. C'est souvent assez ardu dans la grande tradition Infogrames ; mais à force d'abnégation, on passe les pièges et on reste longtemps sur le jeu. Une bonne durée de vie donc. Enfin, il faut souligner que l'aspect dialogues et bulles de BD a été gardé pour faire de ce jeu un petit chef-d'œuvre d'interactivité.



OLIVIER

CHEESY

84%

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : OCÉAN

Les jeux de plates-formes nouvelle génération commencent à poindre le bout de leur nez sur 32 bits. C'est la PlayStation qui avait ouvert le bal avec Jumping Flash, suivie de près par Sega et ses Clockwork Knight qui n'étaient pas vraiment en 3D pure. Cheesy réunit les deux concepts en alternance. On commence donc par un jeu de plates-formes dans lequel vous guidez une souris en vue de profil à la Clockwork Knight. Tout est modélisé en 3D polygonale, les décors comme les ennemis en passant par votre perso lui-même. Les zooms sont incessants et les effets de profondeur impressionnants. Un exemple : quand vous arrivez à un tournant, tout le décor se met en rotation et vous continuez comme si de rien n'était. D'autres niveaux sont en vraie 3D à la Jumping Flash, mais avec des textures ultra-réalistes. Certes, le jeu n'est pas vraiment rapide et violent comme l'était Jumping Flash, mais c'est le réalisme des décors qui prime. Par exemple, lorsque vous trouvez un morceau de fromage, ce dernier est modélisé en 3D, ce n'est pas un petit bonus en sprite. Côté jouabilité, la prise en main est rapide, et même si certains passages sont difficiles à passer, on réagit intuitivement et on adapte constamment ses mouvements aux nouvelles situations. C'est comme dans la vraie vie, quoi ! Cheesy est un bon jeu de plates-formes, et c'est surtout un jeu qui va dans le sens du mouvement actuel sur 32 bits, celui de l'innovation.



OLIVIER

50%

IMPACT RACING

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : JVC

Ça ressemble à un bon jeu, ça a la couleur d'un bon jeu, ça tourne vite comme un bon jeu, ça aurait pu être un bon jeu, mais bon, non, mais alors pas du tout et même loin de là. Jouer à Impact Racing est aussi amusant que de faire de la corde à sauter avec des intestins de porc. Le principe était pourtant enthousiasmant (non, pas la corde à sauter, Impact Racing) : une course de bagnoles dans laquelle on se fout sur la tronche à coups de laser, lance-missiles, mines, etc. Mais il n'y a que 4 circuits, 4 types d'arme, ça ne se joue que seul. Bref, 4 + 4 + 1 = 9 : on s'ennuie à crever au bout de 9 petites minutes. L'intelligence artificielle des voitures jouées par l'ordinateur a dû être calquée sur celle d'un champignon du pied (NDLR : le bolus grossus vulgus semble-t-il). C'est répétitif et mou. En résumé, et en 9 lettres, je pense de ce soft qu'il est ZGLOUGNPR. Il y avait aussi GNOU, en quatre lettres, mais ça fait moins de points.

CYBER RAOUL



80%

POWER PIGGS

MACHINE: SUPER NINTENDO
ÉDITEUR: TITUS

Alors voilà, vous dirigez un cochon habillé en Robin des Bois, et vous devez traverser des niveaux. Vous pouvez sauter, vous battre à l'épée ou lancer des "donuts". L'action se situe dans une grande ville où il faut sauter de toit en toit. Puis vous êtes dans une forêt. Puis dans un bar, etc. Ce jeu est très sympathique, mais vraiment beaucoup beaucoup trop pompé sur Aladdin Megadrive (c'est plutôt rassurant comme comparaison !) pour rester crédible très longtemps. Un jeu pour les plus petits ou pour les non-initiés. Pour le grand public, quoi.



GREG

A IV TRAIN EVOLUTION GLOBAL

MACHINE: PLAYSTATION
ÉDITEUR: ARTDINK

84%



Ces jeux, membres de la famille Sim City et variations, pullulent sur micro-ordinateurs. D'où la tentation, pour les éditeurs, de les porter sur consoles. Malheureusement, avec un joystick entre les mains, il n'est pas toujours évident de maîtriser une simulation. La

souris est donc fortement conseillée pour vraiment apprécier ce jeu où le joueur doit construire un réseau ferroviaire cohérent, ainsi que les villes qu'il dessert. On regrettera les graphismes très moyens, les musiques catastrophiques pour se concentrer sur l'intérêt élevé du jeu.

Construisez des cités entières, immeubles et résidences comprises, parcs d'attractions, aéroport et compagnie. Et débrouillez-vous pour que vos citoyens prennent le train le plus possible, qu'ils remplissent vos caisses. Cela demande des talents d'architecte, d'urbaniste, de chef de gare et d'économiste. Sortez vos multiples casquettes et lancez-vous dans ce jeu de très longue haleine. Un bon rapport temps de jeu/argent.

SEB



GALAXIAN 3

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR: NAMCO

70%

Eh bien voilà, il fallait bien que Namco le case quelque part, celui-là ! Vous êtes aux commandes d'un vaisseau – ou plutôt de son canon laser – vous et vos quatre potes (parce que l'on peut jouer à quatre). C'est finalement tout. Le reste n'est que poudre aux yeux. En effet, quel plaisir d'être face à un film par-dessus lequel se déplacent des petits sprites que l'on descend par rangées de dix. Autant dire qu'exécuter une galipette sur la moquette du salon est vachement plus amusant. Le prétexte de jouer à quatre ne trompe personne, et c'est même pire car dans ce cas le supplice est infligé à 400 % de la population initiale. Pour le prix du jeu (450 balles environ), vous trouverez une bonne vieille Nec avec Bomberman et quelques manettes...

GREG

65%

FT BIG HURT BASEBALL

MACHINE : SATURN ET PLAYSTATION
ÉDITEUR : ACCLAIM

Amateurs de base-ball (oh ben si, y en a bien kekzuns), ne vous réjouissez pas ! Même s'il est rare de voir débarquer des jeux ayant trait à ce type de sport sur consoles, et a fortiori sur les 32 bits, ces "Franck Thomas"-là sont loin d'être géniaux. En effet, les animations (surtout sur Saturn en fait), sont de piètre qualité. Et même si l'ensemble est très complet au niveau des équipes et autres options (qui permettent de sélectionner par exemple différents stades) je doute que les amateurs soient éblouis par cette performance. La présence de Franck Thomas, sommité s'il en est dans ce sport n°1 aux États-Unis, ne change pas grand-chose à l'affaire. Bravo quand même pour avoir pensé aux quelques fans de cette discipline qui vont se jeter avidement sur cette manne inespérée. D'autres titres du même genre arrivent cette année sur PlayStation et Saturn.

TRAZOM



77%

PLAYSTATION

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



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



SOIT PLUS DE **45 %** DE RÉDUCTION

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



BULLETIN D'ABONNEMENT

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

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

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

- Chèque bancaire ou postal
- Mandat-lettre

Nom : _____ JP 200
 Prénom : _____
 Adresse : _____
 Code postal : [] [] [] [] Ville : _____
 Ma console : _____
 Mon pseudo* : _____

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

PLAYSTATION

GENRE : AVENTURE/ACTION
 EDITEUR : CAPCOM
 NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
 CONTINUE : SAUVEGARDES
 DIFFICULTÉ : DIFFICILE
 NBRE DE SALLES : PLUS DE 100
 SPÉCIAL : SOUS-TITRAGE EN FRANÇAIS

Abandonnant temporairement les jeux de baston en 2D, domaine dans lequel il excelle aujourd'hui, Capcom explore de nouvelles directions en se lançant dans le jeu d'aventure/arcade en 3D polygonale. Les moyens utilisés sont cinématographiques, et le rendu est techniquement inédit sur PlayStation. Du jamais vu pour ainsi dire... On a tous des phobies plus ou moins enfouies comme la peur du noir, peur du feu, peur de l'enfermement, peur des araignées. Il semble que Capcom ait longuement étudié tous ces phénomènes qui intriguent et qui dérangent les âmes humaines, pour en faire un concentré interactif appelé Resident Evil. Ce jeu se propose en effet de gérer vos peurs les plus indicibles en vous plongeant dans un jeu d'arcade/aventure utilisant la technique de la 3D polygonale. Les mouvements de caméra sont eux-mêmes tout droit issus des films d'horreur de série B, et sont inspirés du jeu Alone In The Dark 2 d'Infogrames (le deuxième épisode est testé sur PlayStation dans notre précédent numéro). Mais la comparaison s'arrête ici, car Resident Evil est deux fois plus beau et quatre fois plus rapide qu'Alone. Nous y reviendrons.

Un "Alone" puissance 1000

Vous contrôlez dans ce jeu soit Chris Redfield, soit Jill Valentine, deux agents guerriers enquêteurs, sortes de croisement entre les héros des X-Files et ceux d'Aliens. Capcom a créé pour eux un univers flip-pant bourré de créatures monstrueuses. Des zombies et des animaux issus d'expériences génétiques étranges atten-



dent d'y être décapités au fusil à pompe ou au lance-flammes dans ce gigantesque jeu de massacre. Muni d'armes de plus en plus puissantes, vous devez fouiller un gigantesque manoir, et ce dans un double but. Il faut vous en sortir vivant, car vous êtes pourchassé par le démon canin qui semble gouverner les alentours du manoir ; et finir le jeu, accessoirement, en perçant le secret de ce centre gouvernemental d'expérimentations génétiques qui a mal tourné. Si le scénario paraît basique au départ et pas vraiment dépayant (le coup des héros coincés dans un manoir et qui doivent trouver la sortie), vous irez de surprise en surprise.

Une histoire complètement folle

La gestion de la progression, liée à un souci de réalisme, donne un jeu qui mérite bien son sobriquet de "Survival Horror", la survie, voilà le principe de Resident Evil. Avec Chris, on joue au gagne-terrain, on avance petit à petit à coups de sauvegardes timides, on vit au rythme binaire munitions-points de vie... Tout ceci est dû au principe génial du stockage des objets dans des malles que l'on trouve au compte-gouttes dans quelques salles. Ne pouvant pas transporter trop d'objets, vous devez les stocker dans un coffre que vous retrouvez plus tard dans le jeu. C'est la grande originalité de Resident, qui vous force à gérer de manière très pointue le stockage des objets trouvés. Certes, on retrouve ce principe dans les RPG avec le menu des items, lui aussi souvent limité ; mais la nouveauté, c'est que les coffres ont

Une ambiance démente pour au moins 10 heures d'aventure



LE ROCKET LAUNCHER

Lorsque vous terminez le jeu en moins de trois heures avec l'un ou l'autre des personnages, un écran noir apparaît ainsi qu'un superbe Rocket Launcher qui vous est crédité. Sauvegardez après les séquences de fin et rejouez une partie. Le Rocket Launcher est dans votre inventaire, et ses munitions sont infinies. Conseil d'ami : tentez le coup avec Jill, courez tout le temps, tuez le moins possible d'ennemis, ne vous attardez pas dans les pièces inutiles, prenez la Mansion Key, les 4 talismans, tuez la plante 42, trouvez l'Helmet Key, retournez au manoir, trouvez la batterie dans la bibliothèque et allez au laboratoire pour terminer le jeu, vite !



Les hunters de la salle des machines s'accrochent aux grillages du plafond, méfiez-vous !

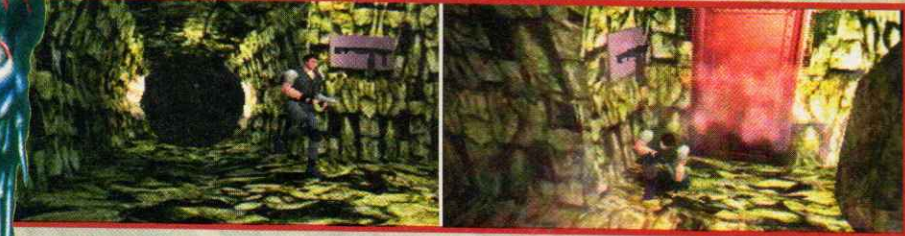
RESID



Le jeu est bourré de mécanismes plus ou moins sophistiqués. On les met en marche en y insérant des objets trouvés lors de la progression. Ce tigre vous servira à deux occasions : une fois quand vous insèrerez un rubis bleu (vous gagnerez un des 4 talismans) et une autre fois avec le rubis rouge (pour avoir le Police Python 357).



Les angles de vue ont été spécialement étudiés pour vous filer une frousse jamais encore éprouvée dans un jeu vidéo. On se croirait au cinéma, tant les changements de plans sont saisissants.



C'était moins deux ! Un énorme rocher s'est mis à rouler vers vous et il a fallu courir très vite pour l'éviter.



Après un combat acharné avec un serpent géant, vous voilà dans l'expectative : faut-il descendre dans ce trou que le jeu vous décrit comme très sombre. Allez, répondez "Yes", une surprise vous attend un peu plus bas...

Voici une illustration du travail des développeurs relatif aux effets de lumière utilisant le Gouraud Shading. Quand votre personnage passe devant des lumières vertes ou rouges, son corps est éclairé en temps réel selon l'endroit où il se trouve.



It's too dark to see. Will you jump down? Yes



MENT EVIL



RESIDENT EVIL

une place illimitée, vous pouvez tout y mettre. Le problème est qu'il faut les trouver, il n'en existe que six dans tout le jeu. Deuxième point fort : les sauvegardes. Elles se font grâce à des machines à écrire placées souvent à côté des coffres de stockage. Il existe huit points de sauvegarde. Bon courage ! À ce propos, les testeurs du jeu ont fait un travail énorme sans doute en étroite collaboration avec l'équipe de développement tout au long du projet et non à la fin comme c'est le cas la plupart du temps.

Dur de s'en sortir vivant

Quand on joue avec Chris, on est constamment sur la brèche, car par moment on a l'impression de ne plus pouvoir jamais avancer. On croit qu'on est fini, mais à force d'abnégation, on parvient à trouver une recharge de flingue minable ou un brin d'herbe dans son pot de terre. Vous ne pouvez pas imaginer ce qu'un petit pot de fleurs avec un peu d'herbe verte peuvent changer le destin d'un héros de jeu vidéo ! On en est là dans ce jeu éprouvant, on passe son temps à économiser. Une autre solution est de jongler avec les six espaces permettant à Chris de transporter des objets, mais cette tactique est réservée aux habitués de Resident. Voilà pourquoi il vous est conseillé de tenter l'aventure avec Jill dans un premier temps. Quand vous jouez avec elle, vous pouvez porter huit objets, ce qui change tout. Terminées les longues allées et venues pour aller stocker des munitions alors que vous n'avez pas encore l'arme adéquate, des rubans de sauvegarde. Vous pouvez consommer les plantes sur place car le jeu est beaucoup moins ardu avec Jill. Bref, la première fois, il vaut mieux éviter Chris.

Si le jeu innove en matière de jouabilité, il en va de même techniquement. En fait, nous sommes en présence d'une sorte de miracle sur PlayStation, une chose que nous imaginions, dont nous rêvions mais que nous n'attendions pas si tôt... Vous comprenez, à force de jouer

à Doom et à Tekken, on espérait voir un jour la fusion des deux : un jeu à progression en 3D comme Doom, dont les personnages seraient non plus des sprites, mais modélisés en 3D. Resident nous propose exactement cela dans un souci de détail et de la perfection graphique ahurissant. Les décors sont d'une finesse incroyable, et les personnages superbement animés. Il faut y jouer pour le croire !

Un véritable film d'horreur interactif

Le réalisme est tellement saisissant que l'on sursaute, on fait des bonds de dix mètres à chaque détour de couloir, on se demande sans cesse ce qui va nous débouler dessus en ouvrant une armoire. L'angoisse pure, quoi ! Ce stress est orchestré de manière magistrale, et nos peurs les plus indicibles sont gérées en crescendo. On a peur de mourir sans avoir sauvegardé, et on a peur tout court ! Resident Evil est le premier jeu vidéo capable de nous plonger dans les mêmes univers que ceux des films d'Hitchcock ("Les oiseaux") ou de Sam Raimi ("Evil Dead"). C'est-à-dire qu'il nous fait éprouver des sentiments que l'on connaît au cinéma, mais inédits sur console. J'ai même pleuré quand le requin est mort et que Chris a fait s'évacuer l'eau du couloir du labo, si, si !

Si vous voulez ressentir à la fois du plaisir ludique et des sentiments inédits sur PlayStation, nul doute que Resident Evil est fait pour vous. Si vous êtes déjà blasé mais que vous êtes curieux de connaître ce qui se fera dans l'avenir en matière de jeux d'aventure, ce jeu est aussi fait pour vous. Seul le côté très gore de Resident pourra rebuter les âmes les plus sensibles. Mais au fait, est-ce vraiment un argument quand on sait que vous adorez ça, le sang qui gicle et les frayeurs nocturnes ?

Olivier



Pour vous refaire une santé, pourquoi ne pas vous faire une petite omelette ?

NOS AMIES LES BÊTES

Amies... pas vraiment car le bestiaire de Resident Evil est fourni en créatures dénaturees qui ne pensent qu'à une chose : vous bouffer tout cru. Alors quoi de plus normal que de vous défendre ?



Cette salle de projection du laboratoire vous apprendra tout sur les animaux rencontrés dans le jeu.

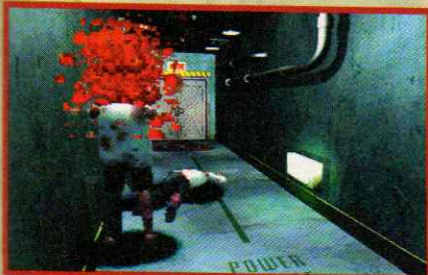


Voici les résultats des expériences menées par l'armée pour créer des animaux mutants.





Gore, sanglant, violent... un jeu peu censuré !



On attendait une version européenne censurée avec du sang vert, et toutes les séquences d'écrasement de têtes, de démembrement et autres explosions de crânes supprimées. Il n'en est rien. Le jeu ressemble comme deux gouttes de pixel à la version japonaise.

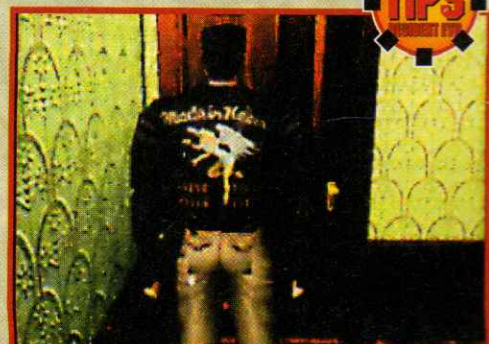
Seule l'intro a été expurgée de ses scènes les plus gore, et l'on remarque l'absence d'une tête qui roule sur le sol en gros plan au tout début du jeu. Pour le reste, tout y est, jugez vous-même !



La plante 42 est un des impressionnants résultats de la recherche militaire en matière d'armes biologiques. Un détail : les expériences ont échoué et vous en payez les frais ! Si vous avez dit à Rebecca de vous suivre et avez ouvert la salle au code (tapez 215, merci qui ?) non loin de cette plante, vous serez sauvé de l'empoisonnement.



Contraste des couleurs qui montre, une fois de plus, que les auteurs du jeu ne se sont fixé aucune limite dans le gore...



JILL ET CHRIS : LOVE STORY ?

Outre le sentiment de peur que l'on ressent en jouant, certains moments sont plus relaxants et la musique suit toujours le mouvement. Quand vous entrez dans une salle de stockage et de sauvegarde, l'ambiance est New Age. Autre exemple : grand moment de tendresse entre Chris et Jill lors de la libération à la fin du jeu (vont-ils s'embrasser ?).

Quand vous terminez le jeu en moins de dix heures avec Jill ou Chris, vous obtenez une clef qui vous ouvre une salle du manoir dans laquelle il était impossible d'entrer auparavant. Recommencez un jeu et allez dans cette salle. Vous ressortirez avec de nouveaux habits : un perç pour Chris et une tenue à la Madonna pour Jill.

RESIDENT EVIL



L'ÉCUMÈNE DE LA FONTAINE

Pour pouvoir descendre dans le laboratoire, il faut que cette fontaine soit ouverte. Vous devez trouver deux livres, un rouge et un bleu. Sur un livre, vous trouvez le dessin d'un aigle, le même que sur un côté de la fontaine. Sur l'autre livre, vous trouvez le dessin d'un loup, le même que sur l'autre côté de la fontaine. Pour vous éviter de galérer pendant des heures, il faut juste penser à observer chaque livre, zoomer sur la tranche et appuyer à nouveau sur le bouton d'action pour ouvrir le livre. Dans chaque cas, une médaille apparaîtra. Jetez la médaille du loup à l'endroit où il y a un loup, et faites la même chose pour l'aigle. La fontaine s'ouvrira sur un passage vers le laboratoire.



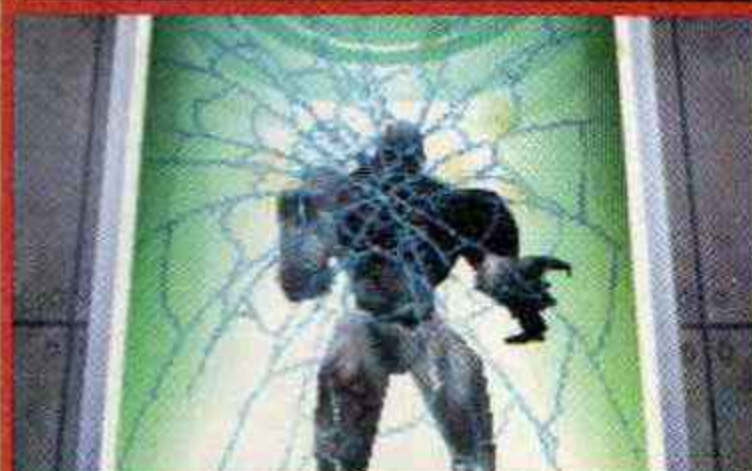
"Avez-vous le login pour l'ordinateur?"

Voici la question que vous nous avez posée depuis la sortie du jeu en japonais (Bio Hazard). La réponse est simple, mais vous pouvez éviter de lire ce qui suit si vous voulez chercher un peu. À ce propos, je donne le moyen de trouver vous-même le login dans l'astuce 3. Pour ceux qui ne veulent pas réfléchir ou terminer le jeu en moins de trois heures, il suffit d'entrer JOHN comme login, suivi de ADA comme mot de passe. L'ordinateur vous demandera ensuite un nouveau mot de passe.

Umbrella Computer OS BOPLS™
Copyright © Umbrella Corp.
Login: JOHN
Password: * * *



TYRANT, LE BOSS FINAL

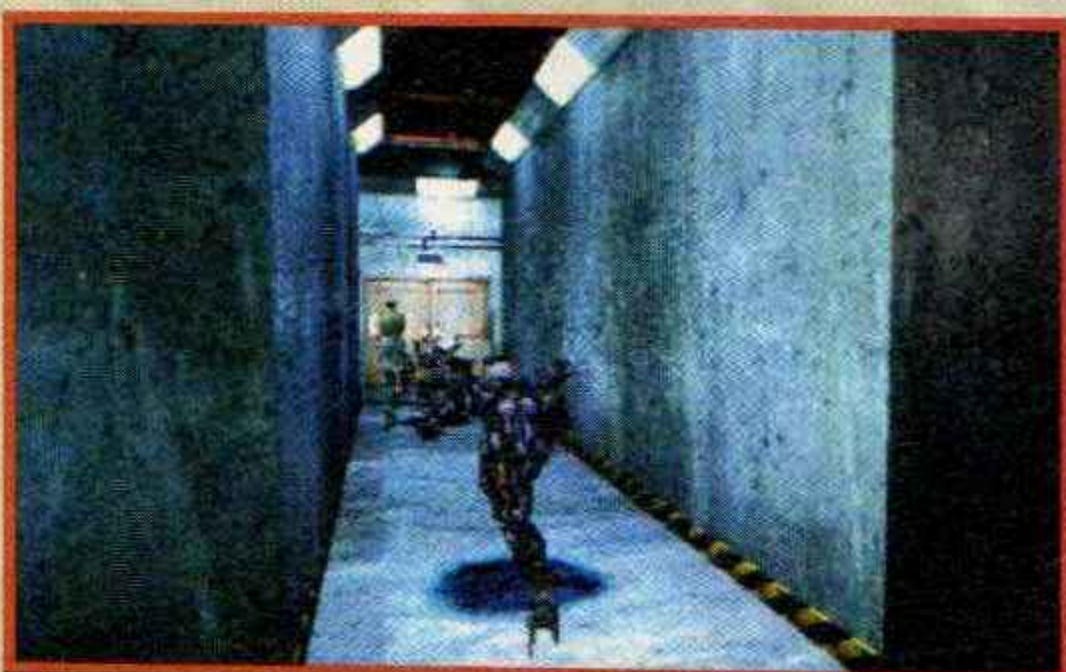


Resident Evil ne propose pas vraiment des Boss, mais lorsque vous faites la connaissance de Tyrant en fin de jeu, vous savez que c'est lui qui est le fruit de votre longue quête. Ce monstre a été créé par les scientifiques, dont votre collègue Wesker fait partie. Lorsque ce dernier ordonne à Tyrant de vous tuer, le colosse se retourne contre son créateur et le coupe en deux. Vous êtes le suivant sur la liste, alors mieux vaut courir vite. Vous serez poursuivi par le géant écorché et devrez tourner dans la salle car vous êtes enfermé. Arrêtez-vous parfois pour tirer sur Tyrant et continuez à fuir. Pour vaincre le Boss avec Chris, il vous faudra au moins 15 balles de pistolet et 5 balles de Python.



LA REVANCHE DES ARAIGNÉES

Lorsque vous tuez une araignée géante, des dizaines de petites araignées apparaissent et viennent vous piquer. Vous pouvez les tuer en courant dessus (pas en marchant), mais c'est long et dangereux. Mieux vaut alors sortir de la salle et rentrer tout de suite, les petites araignées auront disparu.



Après avoir nettoyé le manoir de toutes ses créatures, vous sortez pour aller dans le jardin. Mais lorsque vous revenez, vous découvrez de nouveaux monstres bien plus rapides que les zombies : on les appelle les hunters. On les trouve aussi un peu partout après dans le jeu.



SIX FINS DIFFÉRENTES



JILL

GOOD ENDING

Pour la bonne fin avec Jill, vous devez sauver Chris et Barry. Pour Chris, vous devez le faire sortir de sa prison. En ce qui concerne Barry, il ne faut pas le laisser dans la salle de Tyrant après qu'il ait été blessé. Lorsque vous attendez l'hélicoptère, Tyrant surgit et vous devez l'éviter en attendant que Brad vous lance un lance-roquettes de l'hélico.



OKAY ENDING

Pour une autre fin avec Jill, oubliez Chris dans sa prison mais pensez à remonter Barry blessé de la salle de Tyrant.



BAD ENDING

Pour la mauvaise fin, oubliez Chris et laissez Barry mourir dans la salle de Tyrant.

CHRIS

GOOD ENDING

Pour la bonne fin, vous devez remonter vers l'héliport avec Rebecca et Jill. Attendez que Brad vous envoie un lance-roquettes de l'hélico pour vous débarrasser définitivement de Tyrant. Vous aurez libéré Jill de sa prison du Laboratory B2. Pour Rebecca, il faudra l'avoir défendue en milieu de jeu lorsqu'elle est attaquée par un Hunter.



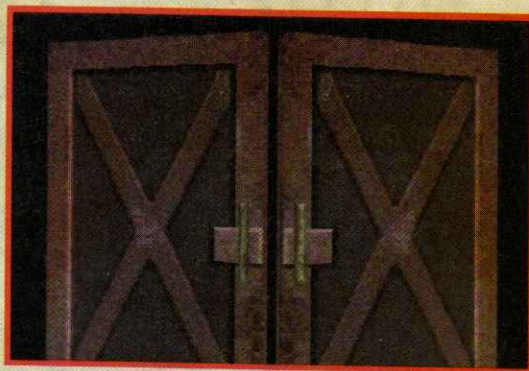
OKAY ENDING

Pour une autre fin avec Chris, il faut oublier Jill dans sa cellule mais penser à défendre Rebecca contre les Hunter. Regardez, elle n'est pas là au moment de la fuite comme c'était le cas dans la bonne fin au même endroit...

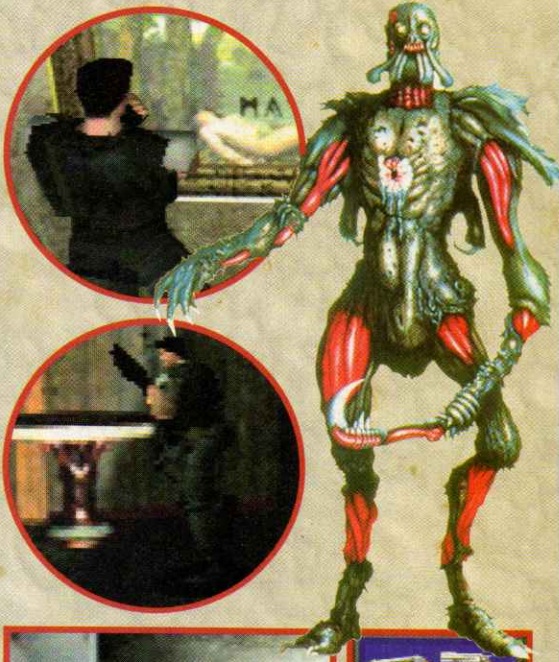


BAD ENDING

Pour la mauvaise fin, oubliez Rebecca et Jill et sauvez-vous en grand égoïste !



Voici la scène que vous verrez le plus souvent : une porte qui s'ouvre à chaque fois que vous pénétrez dans une nouvelle salle. C'est long, mais inévitable : pendant ce temps-là, le programme charge les informations du CD.



INVENTAIRE

Le principe de Resident Evil est basé sur le fait que vous ne pouvez transporter qu'un nombre limité d'objets (6 pour Chris et 8 pour Jill). Cela dit, il existe des salles dans lesquelles vous pourrez stocker vos objets dans une malle. Quand vous stockez une arme dans un de ces coffres dans le manoir et que vous retrouvez une salle avec une malle dans le jardin, l'arme se trouve toujours dedans. Bien gérer la quantité impressionnante d'objets que vous trouvez au cours du jeu est la clef pour terminer Resident Evil.



GRAPHISMES

19

GRAPHISMES

ANIMATION

19

ANIMATION

MANIABILITÉ

19

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

19

SON/BRUITAGE

On ne peut pas faire mieux en ce qui concerne les décors. Des polygones encore parfois enchevêtrés, mais rien de grave.

Le réalisme de la 3D polygonale.

On prend en main assez facilement le jeu, tout est intuitif, comme dans la réalité. Quelques passages ardues avec Chris.

Des thèmes angoissants, des moments de calme, et le stress recommence. Côté bruitage, c'est le nirvana !



- Durée de vie énorme
- Réalisme jamais vu
- Scénario béton
- Textes en français

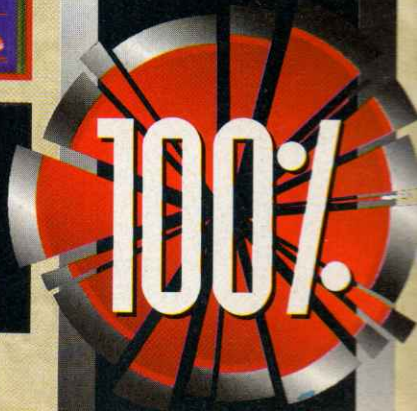


- Personnages ringards
- Quelques temps d'accès longs...
- Difficile de viser parfois



OLIVIER
EN RÉSUMÉ

Décrire Resident Evil est vraiment difficile tant ce jeu marque un tournant dans l'histoire des jeux sur console. Notre note de 100 % explique cela : aujourd'hui, il vaut la note parfaite, ni plus, ni moins ! C'est aussi le premier jeu qui vous fera ressentir des émotions inédites sur PlayStation comme la peur. La qualité exceptionnelle des graphismes et des animations fait de ce jeu un must. Les dialogues sont en anglais mais tout est sous-titré en français. Joueurs de tous poils, vous allez avoir peur, très peur ! Un chef-d'œuvre inoubliable !



PLAYSTATION

EDITEUR : PSYGNOSIS
 GENRE : FORMULE 1
 NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
 EN "LINK"

SPECIAL : COMPATIBLE VOLANT
 NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
 CONTINUE : SAUVEGARDES
 DIFFICULTÉ : VARIABLE
 EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

FORI

Alleluia ! Aujourd'hui est un grand jour ! Il aura en effet fallu attendre près d'une longue année après la sortie officielle de la PlayStation en France, pour voir enfin débouler le premier jeu de Formule 1 sur cette console. Et quel jeu ! Les amateurs de sensations fortes vont en avoir pour leur argent... Faites chauffer les moteurs !

Sans vouloir trop m'étendre pour laisser avant tout la place aux images et aux explications qui les accompagnent, je vais tout de même tenter de vous faire adorer ce chef-d'œuvre. Cet élan d'enthousiasme est, croyez-moi, amplement justifié et mérité. Tout d'abord, imaginez un jeu dont les options sont si nombreuses qu'il est difficile d'en faire le tour d'emblée. On aura en effet le choix entre trois niveaux de difficulté (facile, intermédiaire et difficile), un mode "Arcade" ou "Grand Prix", le choix de jouer en duel ou avec d'autres concurrents, de choisir ou non des aides artificielles pour piloter dans un confort total (assistance au freinage, au braquage, etc.), quatre vues différentes, un mode "replay", un mode "link", un choix de musiques, l'usure des pneus ou non, des dégâts sur la voiture ou pas, l'utilisation d'un boost... et ainsi de suite.

Un réalisme absolu !

Cette longue énumération est bien loin d'être exhaustive... Le jeu reprend quant à lui le championnat de la saison 1995. C'est-à-dire les écuries ainsi que les monoplaces et les pilotes de l'an dernier. Ne vous étonnez donc pas de voir Schumacher sur Benetton-Renault alors qu'il vient de faire triompher une Ferrari en Espagne. Maintenant, laissez-vous faire et imaginez-vous à l'intérieur du cockpit de la voiture championne du monde et... appuyez sur le champignon !

O bonheur suprême, les sensations sont quasiment les mêmes que dans la réalité. La force centrifuge en moins, bien sûr ! Que ce soit à Monaco, en Angleterre ou en Australie (il y a 17 circuits en tout), on s'y croirait vraiment. Tous les reliefs ainsi que les décors ont été respectés à la lettre. En mode "simulation pure", on pourra même effectuer jusqu'à 100 % des tours normaux. Réalisme oblige, dans ce mode, il faudra emprunter exactement les mêmes trajectoires que les autres pilotes. De surcroît, freiner et rétrograder dans le même laps de temps que les premiers, sera presque une obligation sous peine de vite se retrouver largué. Dans le genre précis, on peut difficilement faire mieux ! Même sous la pluie, le rendu est excellent : des gerbes d'eau plein la figure, c'est plutôt délicat à négocier... mais tellement impressionnant.

En fait, Formula One peut se targuer d'être quasi parfait. Que vous aimiez les sports mécaniques ou non, vous ne pourrez rester insensible à ce titre dont nous aimerions déjà voir une suite en préparation.

TRAZOM

En mode "Arcade", c'est au temps que tout se décidera, comme dans certains jeux des salles du même nom. Beaucoup plus difficile que prévu...



Le "replay" à Monaco vous permettra de choisir les angles de caméra qui vous plaisent le plus. Et vous avez le choix, en plus.

AU CŒUR DE LA COURSE

Il se passe toujours des choses au milieu du peloton, ou bien en tête d'un Grand Prix. Nul n'est besoin de faire un dessin pour vous faire comprendre que c'est souvent très chaud ! Soyez patient.



FORMULA 1



Quatre vues différentes, un mode "replay" et des dizaines d'options



LES PILOTES

Vous retrouverez tous ceux qui ont fait le spectacle lors de la saison 1994-1995. Ils sont au nombre de 35. Notez qu'ils



sont "livrés" avec leur palmarès. Vous pourrez évidemment tous les incarner, de Michael Schumacher à Pedro Diniz...



Preuve que les circuits sont très fidèles à la réalité : on reconnaît très facilement Suzuka et sa roue géante ainsi que le GP d'Australie et son célèbre virage.



OPTIONS

Réglage de l'aileron avant ou arrière, choix de la météo, nombre de Grand Prix à disputer pour le championnat, mode "duel", son, etc. Tout ou presque est paramétrable dans Formula One.



SOUS LA PLUIE

La précarité de l'adhérence sous la pluie se vérifie très vite. Chaque virage est en effet à prendre avec une extrême précaution. En vue interne, vous verrez même les gerbes d'eau vous sauter à la figure.



BARRICHELLO 14
JORDAN PEUGOT
THIS LAP 15.0
TAG HEUER Official Timing



15 BARRICHELLO 14
JORDAN PEUGOT
THIS LAP 8.7
TAG HEUER Official Timing

Formula One vous plonge dans l'enfer de la F1, la vraie, pilotes et voitures compris !

LES VUES

Bien sûr, toutes les vues ne sont pas utilisables à 100 %, mais il y en a un paquet. De haut, de côté, de 3/4, de face, elles y sont toutes.



BEST TIME LAP TIME
123 km/h



BEST TIME LAP TIME
133 km/h

MONACO LA MAGNIFIQUE

Le Grand Prix le plus médiatisé du monde a fidèlement été reproduit dans le jeu. Pour notre plus grande joie, on peut enfin ressentir les mêmes sensations que ces fous du volant. Au ras du bitume dans les rues de la Principauté, quel pied !



RÉSOLUTION D'ÉCRAN

Les programmeurs ont même prévu d'ajouter deux autres résolutions d'écran. Un de type 16:9, et un autre beaucoup plus petit mais plus fin. Faites votre choix !



SCHUMACHER 34.7



14 HAKKINEN 8
MCLAREN MERCEDES
THIS LAP 22.1
TAG HEUER Official Timing

Le chronométrage officiel Tag Heuer est également repris dans le jeu. La grande classe !

GRAPHISMES

18

GRAPHISMES

C'est tout simplement hallucinant. Tous les mappings des voitures ainsi que tous les circuits et leur relief sont d'excellente facture.

ANIMATION

18

ANIMATION

Un grand bonheur pour les yeux. C'est fluide et rapide aussi bien seul sur la piste qu'avec des concurrents.

MANIABILITÉ

19

MANIABILITÉ

C'est la grande force de ce titre, puisque n'importe qui peut y jouer à n'importe quel niveau. Et avec le volant, c'est encore mieux !

SON/BRAITAGE

18

SON/BRAITAGE

Satriani et Vai jouent à merveille, et l'ambiance des GP est superbe grâce aux bruits mécaniques, les commentaires en français et la foule.



J'AIME

- Les sensations pures de vitesse.
- Le mode "link".
- Le volant analogique.
- Tous les circuits d'origine.
- Le relief respecté au mètre près.



J'AIME PAS

- Ben, j'vois pas, désolé...
- Oui, les roues avant sont petites...
- Et certaines perspectives sont bizarres.



EN RÉSUMÉ

L'équipe de «Bizarre Creations» vient de réussir là un chef-d'œuvre absolu. Tant au niveau graphique qu'au niveau de l'intérêt et de la jouabilité, ce titre est un bijou de programmation. Formula One réinvente véritablement la course automobile sur console de jeux. Un soft à ne manquer sous aucun prétexte !

Seul en «link»
95% 97%

SATURN

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : COURSE AUTOS
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

NIVEAUX DE DIFFICULTE : I
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTE : MOYENNE
EXISTE SUR :
3DO, PC, PLAYSTATION



THE NEED FOR SPEED

Après Sega Rally, véritable chef-d'œuvre s'il en est de la simulation automobile, voilà donc un nouveau jeu de course arrivant sur Saturn et déjà disponible sur PlayStation. Chose nouvelle, il met en scène les voitures de "tourisme" les plus puissantes du monde... et les plus chères aussi.

Testé dans Joypad n° 52 sur PlayStation, The Need For Speed (NFS) sur Saturn confirme qu'en terme de qualités techniques, la console de Sega n'a pas grand-chose à envier à son homologue de chez Sony. Si on fait abstraction des effets de transparence médiocres, ou bien de quelques petits ralentissements à certains moments, tout est quasiment identique au pixel près. Même la vidéo, pourtant l'un des talons d'Achille de la Saturn, y est d'excellente facture. Le constat est identique pour la beauté des décors et la vitesse d'animation.

Je rappelle pour les touristes que NFS est un jeu qui vous met aux commandes de surpuissantes voitures (Ferrari, Lamborghini, Honda, etc.) avec lesquelles vous disputez des courses sur six parcours. Certains d'entre eux se déroulent sur circuit fermé, d'autres sont réalisés en plusieurs tronçons "ouverts" en ville ou en pleine campagne. Vous pouvez disputer un championnat, une course contre la montre, contre un humain, etc. Mais pour plus de détails, reportez-vous donc au test de la version PlayStation, c'est la même chose.

Sachez juste que la rédaction est unanime quant à la qualité de ce titre sur cette console. Comme quoi, des conversions de PlayStation à Saturn peuvent être réussies...

TRAZOM



Un superbe dérapage dont les traînées de gomme subsisteront sur la piste le temps que durera votre "journée".



La vue intérieure, avec le jour qui se lève en prime. Là encore c'est très beau.

Des véhicules, vous en aurez huit en tout à sélectionner.



La Lamborghini en plein brouillard, avouez que c'est un beau spectacle. Que l'on a déjà vu sur PlayStation.

GRAPHISMES



GRAPHISMES

ANIMATION



ANIMATION

MANIABILITE



MANIABILITE

La tendance s'inverse ici légèrement, puisque sur la 32 bits de Sega, la voiture est un poil plus facile à contrôler, je trouve...

SOUND/BRUITAGE



SOUND/BRUITAGE

Des bruits de moteur fidèles à la réalité. Idem pour les dérapages très réalistes de ce point de vue. Du grand art !



J'AIME

- Un grand réalisme.
- Le jeu à deux.
- La vidéo, les photos...
- Les accès disque très rapides.
- La finition.



J'AIME PAS

- Certains ralentissements.
- Pas d'effets de transparence.
- Pas de mode "link" ?



93%



EN RÉSUMÉ

Ceux qui pensaient que la conversion sur Saturn de ce superbe titre d'Electronic Arts allait être bâclée, se sont fort heureusement trompés. The Need For Speed est toujours aussi prenant, aussi beau et aussi intéressant que sur son homologue de chez Sony. Electronic Arts a vraiment bien fait les choses...

PLAYSTATION

EDITEUR : CODEMASTERS

GENRE : TENNIS

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4

SPECIAL : JOUEURS CACHÉS ET LINK

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :

SELON ADVERSAIRE

CONTINUE : SAUVEGARDES

DIFFICULTÉ : VARIABLE

24 joueurs, 9 terrains, pour une simu ultra-réaliste.

Depuis le début des jeux vidéo (cf. Pong), le tennis a toujours suscité énormément d'engouement de la part des développeurs et des éditeurs. Ceci est tellement vrai, que depuis quelques mois les simulations mettant en scène ces milliardaires du sport (pour les meilleurs) fleurissent de plus belle.

Sampras Extreme Tennis sur PlayStation s'inscrit donc dans la logique des choses. Codemasters, dont l'égérie sportive - à savoir sa Majesté Pete Sampras - est décidément le n°1 mondial du tennis (en alternance avec Agassi) récidive après avoir créé pour Megadrive les "Pete Sampras Tennis" et "Pete Sampras Tennis'96". Il est à ce propos intéressant de noter que leur dernier titre n'a pas non plus été créé sur la Saturn de Sega, mais bel et bien sur la PlayStation. Facilité technique ? Peut-être... On aura l'air fin si une version sur la 32 bits de Sega sort dans les semaines qui viennent...

Un réalisme extrême

Toujours est-il que Sampras sur la console Sony va vous permettre d'apprécier ce qu'est la technique de Motion Capture poussée à son paroxysme. Des gestes d'un grand réalisme, avec plus de 160 mouvements pour chacun des personnages, ça ne passe pas inaperçu ! Dans le jeu lui-même, il y a en tout trois types de service : un "frappé", un autre "lifté" et un dernier "coupé". De plus, vous engagez de la même façon que dans "Jimmy Connors" sur Super Nintendo : un curseur matérialisé par une flèche se déplace à l'endroit où vous voulez mettre la balle, puis disparaît aussitôt. La récompense pour le joueur, c'est de maîtriser un curseur très rapide. Neuf terrains de base sont accessibles d'entrée,

avec pour chacun d'entre eux des surfaces différentes (dur, herbe, terre battue, etc.), représentés dans l'enceinte d'origine du stade. Alors, Roland Garros ou Wimbledon ? De même, on pourra créer son propre joueur avec plus de 100 points à répartir, ou encore jouer en mode "link" jusqu'à 4 simultanément. Pour les puristes, une fonction "ralenti" sera également disponible.

Au final, on a donc l'un des meilleurs titres de tennis toutes consoles confondues. Surtout si l'on tient compte de la 3D polygonée temps réel, difficile à mettre en équation pour ce qui concerne la jouabilité. Les adeptes apprécieront, d'autant que la convivialité est de mise.

Il faut suivre la flèche pour pouvoir servir convenablement. Attention toutefois à ne pas être pris de vitesse, les dérapages sont légion.



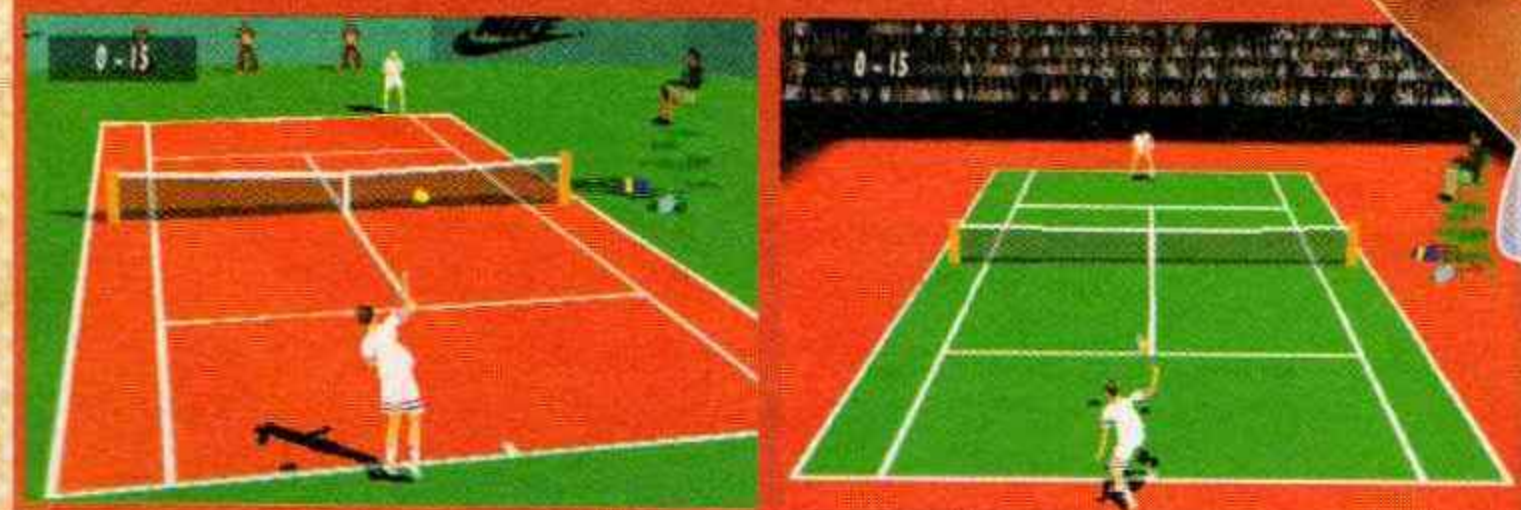
SAMPTRAS EXTREME TENNIS



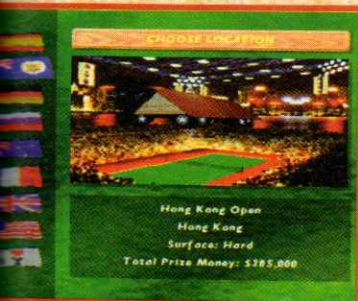
Vous avez bien vu : 24 personnages en tout sont disponibles. 12 hommes pour 12 femmes, dont 4 cachés...

DES VUES JOUABLES !

Toutes les vues, au nombre de 9, sont pour une fois jouables. Mis à part celle où l'on voit à travers les yeux du tennisman. Ça change, non ?



© Codemasters



Neuf types de courts (sans compter ceux qui sont cachés) sont disponibles dans Sampras Extrême. Chacun d'eux a évidemment une consistance différente et donc un rebond différent. À noter que les voix des juges-arbitres changent selon le pays dans lequel on se trouve. Écoutez donc le cantonais !



Chaque coup est exécuté à la perfection, comme le montre ce coup droit accompagné comme il se doit jusqu'au niveau de la tête. Réalisme, quand tu nous tiens !



Sur gazon, et avec une vue autre, les sensations sont également très bien rendues.



Dans les tournois, après un match, il se peut fort bien que des commentateurs réagissent (en anglais) sur vos performances et sur le prochain challenge que vous allez relever.

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

Codemasters a inséré dans le jeu des personnages pour le moins excentriques (voir quelques photos ci-contre). Ces joueurs ou joueuses ont la particularité d'avoir non seulement des tenues ou des coupes de cheveux complètement à contre-courant de ce que l'ATP autorise, mais en plus ils sont cachés ! En fait, il nous est impossible pour le moment de vous livrer l'astuce qui permettrait de les sélectionner. Sachez juste qu'ils sont au nombre de quatre... Pareil pour des terrains supplémentaires dont un serait en plein milieu du Bronx... Gulp !

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

Les matches de double ne sont en aucun cas ralentis. Le plaisir est, là aussi... double ! En revanche, on peut se toucher... avec la balle bien sûr.

Le super-service est en préparation. Là encore, le geste est parfait. Dommage qu'on ne puisse pas l'apprécier lorsque les actions sont très rapides.

Pour les femmes, une Motion Capture spécifique a été créée. Ce qui donne une fois de plus un effet visuel excellent.



GRAPHISMES

15

GRAPHISMES

De la 3D polygonale de bonne facture, mais du mapping volontairement laissé de côté pour cause de vitesse d'animation.

ANIMATION

17

ANIMATION

Un excellent travail de la part des programmeurs pour ce qui concerne la Motion Capture. Fluidité et réalisme sont de mise.

MANIABILITÉ

16

MANIABILITÉ

Il est très facile d'assimiler les coups de Sampras Extrême, à condition de s'entraîner quelque peu. Cela dit, parfois c'est bizarre...

SON/BRUITAGE

17

SON/BRUITAGE

Là encore, les sons demeurent d'excellente facture, avec moult effets de foule en délire et autres bruits de balle très réalistes.

J'AIME

- Des animations très réalistes.
- Plusieurs langues selon le tournoi sélectionné.
- Jeu à quatre et les options.

J'AIME PAS

- La lenteur de déplacement des joueurs.
- Les volées difficiles à effectuer par conséquent.
- Un mode "tournoi" à 1 seul tour !

90%



EN RÉSUMÉ

Moi qui adore les jeux de tennis, je ne pouvais que me réjouir de ce nouveau venu dans le joyeux monde des simulations 3D sur PlayStation. Malgré quelques petites incohérences (animations pour le moins bizarres par moment), Sampras Extrême s'avère être une parfaite simulation de tennis, bourrée d'options et de surcroît très conviviale. Un titre qui tombe à pic.

SATURN & PLAYSTATION

EDITEUR : BMG
GENRE : BASKET-BALL
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4

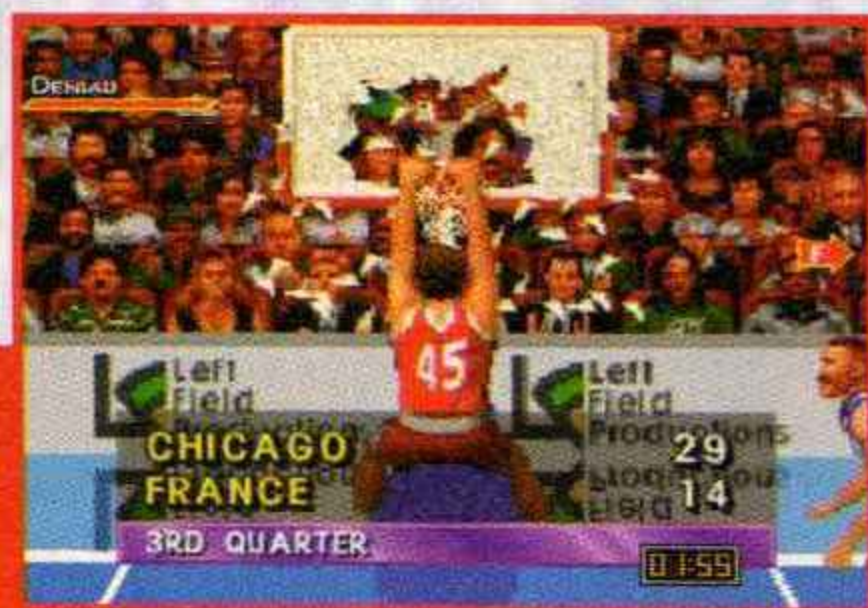
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : I
CONTINUE : SAUVEGARDES

Slam'n Jam'96 sur Saturn est le premier soft de basket-ball réalisé sur cette machine depuis le lancement de la console. Mais c'est aussi et surtout la conversion du même titre sur 3DO, sorti il y a de cela quelque temps. Contrairement à nombre de jeux du genre sur PlayStation et même sur 16 bits, Slam'n Jam'96 possède une vue pour le moins à contre-courant. En effet, tout se passe de face et en profondeur ! De sorte que vous aurez constamment des zooms avant-arrière, selon que vous viendrez vers l'écran ou que vous irez vers le "haut". Certes, cela peut sembler bizarre au néophyte - je pense surtout aux âmes sensibles qui pourraient prendre cette innovation visuelle de plein fouet. Mais plus on joue et plus on s'aperçoit que l'idée n'est pas si mauvaise que cela. En effet, cela permet avant tout d'avoir un panorama idéal sur le terrain entier. Le champ de vision s'en trouve élargi. Contrairement à la version 3DO, sur Saturn et PlayStation, on a droit à deux gigantesques stars du basket US. Kareem Abdul Jabar et "Magic" Johnson sont en effet inclus dans le jeu, de même que toutes les équipes de la NBA et les "All Stars". De quoi faire dans les championnats ou les "play-off" ! Dans le jeu, l'accent est avant tout mis sur le spectaculaire, avec des dunks nombreux et réalistes. Et puis, n'oublions pas que Slam'n Jam'96 peut se jouer à quatre simultanément. Convivialité. Sur PlayStation, on possède déjà deux baskets surpuissants (NBA in the Zone de Konami et Total NBA'96 de Sony). Alors inutile de le comparer à eux. La bataille est inégale ! Sur Saturn, en revanche, mis à part un NBA Action'96 de Sega (cf. News), nous n'avons rien. Vous pouvez donc vous laisser tenter crédibilité

SLAM N JAM '96



Le panneau peut se briser à n'importe quel moment. C'est spectaculaire autant qu'impressionnant !



Un bras roulé de loin, à la bonne franquette !

Une passe en pleine course comme en vrai. Réalisme, quand tu nous tiens !



Les dunks, baby ! Des smashes super "z'y av" avec des joueurs spectaculaires au possible. C'est ça le sport à l'américaine.

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF • COM-

La version PlayStation

Très peu de différences visibles



Version PlayStation

entre ces deux versions du même jeu.

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF • COM-



Trazom

EN RÉSUMÉ

Sans revenir sur la version PlayStation, vraiment dépassée par rapport aux "blockbusters", notons juste que si vous possédez une Saturn et êtes de surcroît un grand fan de basket-ball, vous ne devez pas louper ce titre qui vous fera passer d'excellents moments entre ami(e)s.

GRAPHISMES

15

GRAPHISMES

On ne peut pas dire que ce soit moche, loin de là. Slam'n Jam '96 est pourvu de graphismes fins et colorés.

ANIMATION

15

ANIMATION

Comme ce sont des sprites, la rapidité des actions est pour ainsi dire normale sur une console 32 bits. Les zooms sont également fluides.

MANIABILITÉ

16

MANIABILITÉ

Des voix hilarantes en très grand nombre, baignées dans des musiques sympa qui accompagnent les menus d'option.

SON/BRUITAGE

17

SON/BRUITAGE

Là, on peut être partagé, puisque la vue est essentiellement de face et en profondeur. Il faut juste un petit peu de pratique.



J'AIME

- Une vue originale
- Des sons hilarants
- Kareem et "Magic" en sus
- C'est très fun et c'est rapide
- "Rejected !"



J'AIME PAS

- Sur PlayStation, le jeu est dépassé
- Désolé Karine...
- Non, je ne suis pas taré...

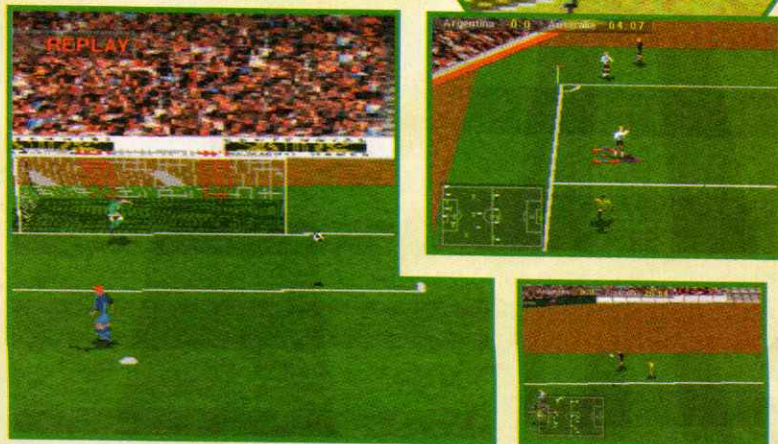
87%

PLAYSTATION

EDITEUR : US GOLD
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : -

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE
CONTINUE : SAUVEGARDES
MEMORY CARD
DIFFICULTÉ : MOYENNE

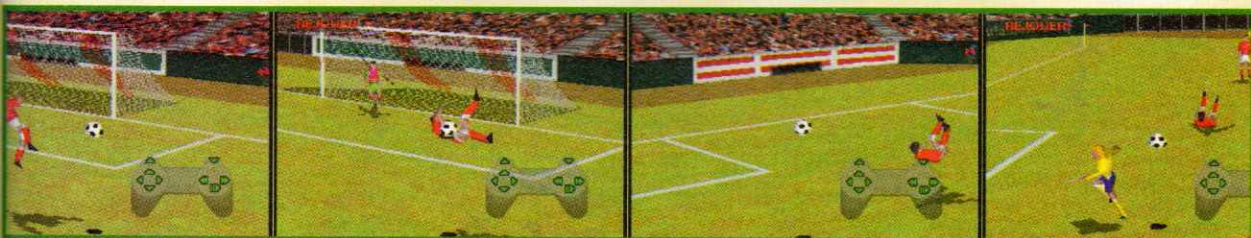
Tiens, une simulation de foot sur PlayStation, original ! Du jamais vu pour ainsi dire... Mais trêve de moqueries blasées, US Gold peut se permettre d'utiliser la licence des JO (cf. Olympic Games). Dans Olympic Soccer, vous pouvez choisir entre le mode "olympic" avec toutes les équipes d'Atlanta, le mode "arcade", le mode "amical" et enfin "ligue". De un à quatre joueurs, vous pourrez jouer un tournoi entier en utilisant la sauvegarde sur Memory Card ou préférer le rentredans expéditif avec des parties simples. Dans ce cas, il vous faudra choisir entre la simulation et l'arcade. On prend en main très rapidement une partie puisque la balle colle au pied du joueur. On peut même accélérer une course. Cela permet de rattraper le joueur qui vient de subtiliser la balle, à condition d'avoir un doigt assez musclé ! La modélisation des joueurs n'est pas vraiment optimale, surtout quand on fait des gros plans sur les polygones ; mais la plupart du temps, on joue en vue générale, les joueurs étant alors plutôt petits. S'il est vrai que Olympic Soccer n'est pas le fin du fin en matière de simulation de foot - il faut dire qu'il y a de la compétition ces temps-ci - il n'en demeure pas moins un excellent produit.. En revanche, le jeu manque de précision, cela étant essentiellement dû à la petite taille des joueurs. Un bon point pour les non-initiés, qui peuvent ainsi prendre en main le jeu très rapidement (les passes et les tirs se font sans aucun problème). Les pros, eux, se porteront plutôt vers un Adidas Power Soccer.



Olympic Soccer



PLUSIEURS VUES AU CHOIX
Pendant le jeu, on peut passer d'une vue latérale à une vue générale sans oublier les ralentis et leurs gros plans.



LE MODE REPLAY

GRAPHISMES

10

GRAPHISMES

Ce n'est pas vraiment beau comparé aux produits du moment. Mieux vaut jouer en mode "vue élargie".

ANIMATION

16

ANIMATION

Ça va très vite et on peut même accélérer un joueur en pleine course. On s'y croirait !

MANIABILITÉ

18

MANIABILITÉ

La prise en main est immédiate et on contrôle bien les mouvements des joueurs. Très rapide, idéal pour débutants.

SON/BRUITAGE

16

SON/BRUITAGE

Une bonne ambiance sonore et des musiques plutôt rythmées.



J'AIME

- Une bonne maniabilité.
- Une simulation orientée arcade.
- Un grand confort de jeu.



J'AIME PAS

- Des graphismes moyens.
- Un manque de précision.
- Pour les débutants.

90%



OLIVIER

EN RÉSUMÉ

US Gold continue sa série olympique, avec cette fois le football. Cette simulation est davantage orientée "arcade" et satisfera ceux qui aiment s'éclater sans pour autant avoir à assimiler des dizaines de règles. Olympic Soccer est simple et efficace : les joueurs sont petits et rapides, pas de détails superflus. On prend en main cette simulation très rapidement, et on s'éclate pendant des heures entre copains. Un bon jeu de foot à ne pas manquer si vous débutez.

PLAYSTATION

EDITEUR : TAKARA
NOMBRE DE JOUEUR : 2
GENRE : BASTON

SPECIAL : QUE LA LUMIERE SOIT
NIVEAU DE DIFFICILE : 6
CONTINUE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE

Eh bien, ça y est, on l'a notre Toshinden 2 ! Plus d'un an après la sortie du grand frère, la suite du célèbre jeu de baston va de nouveau vous plonger dans un univers de brutes, où les nouveaux personnages s'en donneront à cœur joie pour vous arracher les oreilles. Quant à savoir si cette évolution va véritablement faire office de révolution, c'est une autre paire de manches...

Premier changement par rapport à Toshinden tout court, vous aurez désormais droit à une introduction avant de donner libre cours à vos penchants sadiques. Cette dernière vous montrera les principaux personnages en action, à la fois en chair, en os, et en pixels. Bon, on ne peut pas dire que cela soit véritablement la claque au niveau de l'originalité, hein, alors on ne va pas s'appesantir dessus. Disons simplement qu'elle a le mérite d'exister. Allez zou, on envoie la sauce... ça charge... je me gratte le genou... ça charge encore un peu... Ha, la vache ! Qu'est-ce que c'est beau ! O.K., inutile de chercher plus loin où se cache le gros changement, c'est dans les graphismes qu'il se trouve. Les personnages sont un régal de finesse et de détails, et un effort remarquable a été fait pour donner un aspect "rond" aux corps. Adieu les assemblages de membres angulaires, ici on nage dans la courbe et dans la douceur des lignes. De plus, le jeu des lumières est un véritable régal pour nos nerfs optiques, qui ne vont pas se gêner pour aller gratouiller là où ça fait du bien, quelque part dans votre cerveau. Côté technique, vous ne serez pas plus déçus car le tout bouge comme dans un rêve, dans la rapidité et la fluidité la plus totale. Alors, est-ce dire que la perfection serait de ce monde ? Et ben non, désolé, il faudra repasser parce que ce n'est pas encore aujourd'hui que vous allez la rencontrer. Malgré tous les progrès techniques, les combats présentent le même syndrome de "fouillis" que l'on rencontrait avec Toshinden.

En d'autres termes, on tape comme on peut sur l'autre, style "à-la-va-comme-j-peux", sans vraiment comprendre ce que l'on fait. On a donc trop l'impression de jouer au premier épisode, ce qui donne un goût de "déjà vu" à ce pauvre Toshinden 2...

Alors de deux choses l'une : soit vous connaissez déjà Toshinden, et cette suite ne vous changera pas vraiment de ce que vous avez connu (les nouveaux persos et l'amélioration technique ne cachant pas le manque de fun des combats), soit c'est une totale découverte et vous tomberez sous le charme de ce produit extrêmement bien réalisé. Et n'oubliez pas que le ramage n'équivaut pas toujours au plumage ; la lassitude risque de vous gagner plus rapidement que vous ne le croyez....

FISHBONE



Autre nouveauté, la barre d'overdrive. Lorsque cette dernière clignote, vous pouvez effectuer des coups encore plus spectaculaires qu'auparavant.



Toshinden



Les graphismes ont largement été améliorés par rapport au premier épisode, que ce soit au niveau des personnages ou bien des décors.



Les attaques sont toujours aussi spectaculaires visuellement. Malheureusement, la jouabilité n'est pas du même niveau que la réalisation technique.

Tracy utilise à merveille les Tong Fa, sortes de matraques électriques utilisées par les flics. Elle fait partie des nouveaux persos disponibles.





Vous aurez maintenant le choix parmi 11 personnages de base différents. Parmi les p'tits nouveaux, vous aurez droit à la charmante Tracy armée de ses matraques de flic, à Chaos qui possède une haleine monstrueuse, à Uranus le (ou la) guerrier ailé, et enfin à Master, le Boss ultime...

La danse classique version "lynchage" est une des spécialités de Sonya. Admirez au passage l'incroyable finesse de ses traits et de ses formes...



Un petit nuage radioactif pour route, c'est ce que vous propose Uranus. Bon, pas de doute, ça calme son homme ce genre de trucs...



Après, ce sera au tour de Master, le Boss ultime, qui adore surfer sur son immense lame. Mais on vous laisse la surprise de le découvrir...



2

COMPARATIF • COMPARATIF

TOSHINDEN 2 CONTRE TEKKEN

Depuis sa sortie, Tekken était incontestablement devenu la référence des jeux de combat. Bien que Toshinden 2 lui mette la pâtée pour ce qui concerne les graphismes et la réalisation globale, il suffit de quelques parties pour se rendre compte que le fun se trouve encore du côté de Tekken. Certes les combats sont beaucoup moins spectaculaires en raison de l'absence d'armes et d'effets spéciaux, mais d'un autre côté les coups sont tellement réalistes et impressionnants qu'ils sont dix fois plus agréables à regarder. De plus, Tekken 2 arriva très bientôt en version officielle, et cette fois le pauvre Toshinden 2 sera définitivement mis hors-jeu, même sur le plan technique.

COMPARATIF • COMPARATIF

Uranus fait partie des nouveaux personnages de la bande. Il est le premier Boss que vous rencontrerez, et s'avère particulièrement hard à battre en raison de la puissance de ses ailes.

DES ANGLES DIFFÉRENTS

Les traditionnelles boules de feu permettent de garder les indécis à distance. Mais le pire, c'est que cette tactique peut vous permettre de gagner, même contre les adversaires les plus hard...



GRAPHISMES

18

GRAPHISMES

C'est du grand art. Les angles des personnages ont disparu pour laisser place à des membres ronds... et ces jeux de lumière !

ANIMATION

18

ANIMATION

C'est fluide, c'est rapide, et le tout est servi sans bug et sans ralentissement.

MANIABILITÉ

15

MANIABILITÉ

La maniabilité est tout à fait correcte, mais on a quelquefois une impression d'inertie. Bonne, mais pas top...

SON/BRUITAGE

15

SON/BRUITAGE

C'est correct, très correct même, mais on n'atteint pas cependant encore le niveau du chef-d'œuvre. Mais bon, vous ne serez pas déçu.



J'AIME

- Bon sang, que c'est beau !
- Et pis en plus, ça bouge super.
- Les effets de lumière
- Les nouveaux personnage



J'AIME PAS

- L'absence de fun dans les combats.
- La maniabilité perfectible.
- On se lasse trop vite.



EN RÉSUMÉ

Bien qu'il s'agisse d'une réussite technique, la suite de Toshinden pêche encore par le manque de fun des combats, ainsi que par une jouabilité moyenne. dommage car avec ses nouveaux personnages, ce jeu avait tout pour plaire. Si vous voulez un vrai soft de combat, allez plutôt voir du côté de Tekken, et surtout de Tekken 2 qui arrive en octobre. Mieux vaut être patient ...

79%

SATURN

EDITEUR : SEGA/SONIC
NOMBRE DE JOUEURS : 1 SEUL

GENRE : ACTION-RPG
CONTINUE : SAUVEGARDES
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE
DIFFICULTE : DIFFICILE



Shining Wisdom

Un petit personnage vu de haut, un monde en péril, une fille (très haut gradée dans la société) qui a disparu, des armes, de la magie, des labyrinthes, et un intérêt de jeu très grand. C'est ce que propose le Shining Wisdom de Sega tout nouveau tout chaud.

Le brave chevalier se devra de trouver des armes, des objets magiques, et autres orbes élémentaires qui lui permettront d'apprendre des sortilèges, et ainsi de carboniser ses adversaires. La principale nouveauté du jeu est de mettre en scène un système de maniabilité complètement innovateur dans ce style de produit. À votre aise donc de vous déplacer à vive allure, puisque le personnage ne court qu'après répétition forcée de votre doigt sur le bouton C. Lorsque vous saurez utiliser la magie, tout sera pareil : c'est votre rapidité de pression sur le bouton qui fera que vous cracherez vos boules de feu. L'avantage par contre ici est que vous n'avez aucune limite pour utiliser votre magie, mis à part l'endurance de votre doigt. Encore mieux : vous pouvez obtenir de nouveaux sorts en tentant toutes les combinaisons orbes-îtems possibles, pour découvrir des attaques plus destructrices encore que ce que vous auriez pu espérer.

C'est vrai, heureusement. Pourquoi ? Parce qu'en lui-même, le jeu est un petit peu fadasse. L'exploration est, malgré la variété des décors, un petit peu bateau, voire déjà vue. Et puis le principe de ce personnage seul qui se balade, c'est bien évidemment du Zelda, mais on n'y retrouve pas tous les petits trucs qui font que Zelda est toujours le meilleur de sa catégorie. Les personnages ont beau être mignons, ils n'en sont pas moins ultra-simplistes, ainsi que les décors qu'ils traversent. C'est déjà bien, mais on peut faire mieux. Pourquoi ne pas sortir les meilleurs titres, Mr Sega ?



Well, now here we are...
What do you think
of our grandson?

Comme vous le voyez, tous les dialogues ont été entièrement traduits en anglais. Do you speak english ?



Voici la personne qui vous permettra de retransformer la princesse changée en oie par votre ennemi malveillant. Avant cela, il aura fallu trouver le moyen de devenir un singe afin de grimper jusqu'au sommet de cet arbre.

L'introduction du jeu offre au joueur de très beaux effets de couleurs et de lumières, ainsi que des animations agréables. Cependant, elle n'a rien de vraiment extraordinaire face aux autres du même genre.



GRAPHISMES

13

GRAPHISMES

Mieux vaut ne pas s'attendre à en prendre plein les yeux avec des couleurs qui flashent. Ici, c'est plutôt la sobriété qui prime.

ANIMATION

16

ANIMATION

Les sprites sont mignons et bien animés. En revanche, rien de bien transcendant au niveau des scrollings.

MANIABILITÉ

15

MANIABILITÉ

Mis à part le système expliqué en long en large et en travers dans le test, tout est parfait. Le petit héros dégaîne au quart de tour.

SON/BRUITAGE

15

SON/BRUITAGE

Les bruitages sont rigolos, mais la musique est un petit peu énervante, car trop lancinante. Rien ne vous empêche de baisser le son.



J'AIME

- Enfin un Zelda-type sur 32 bits en anglais !
- Situations variées
- Concepts de magies et de couplages



J'AIME PAS

- Réalisation juste dépassée d'un an
- Pourquoi celui-là plutôt qu'un autre ?
- Une seule action offensive à sélectionner



Greg

EN RÉSUMÉ

Autant la sortie d'un jeu d'aventure en France est un acte rare qui mérite d'être souligné, autant cela est monnaie courante au Japon. Bien sûr, faute de grive on mange du lièvre (ou grive-merle ?), mais un sublissime Dragon Force vaut mieux qu'un Shining Wisdom juste très bien.

87%

PHENI



distribution

PRÉSENTE

EN DIRECT DES USA

LE PHENOMENE



T H E (X) F I L E S™

" AUX FRONTIERES DU REEL "

distributeur officiel

DES TRADING CARDS

T-SHIRTS
POSTERS
CASQUETTES

Et bientôt d'autres produits dérivés de cette série

n°1 MONDIALE

GROSSISTES, REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS AU 16 1 69 40 76 72

PARTICULIERS 16 1 69 57 01 23

PLAYSTATION

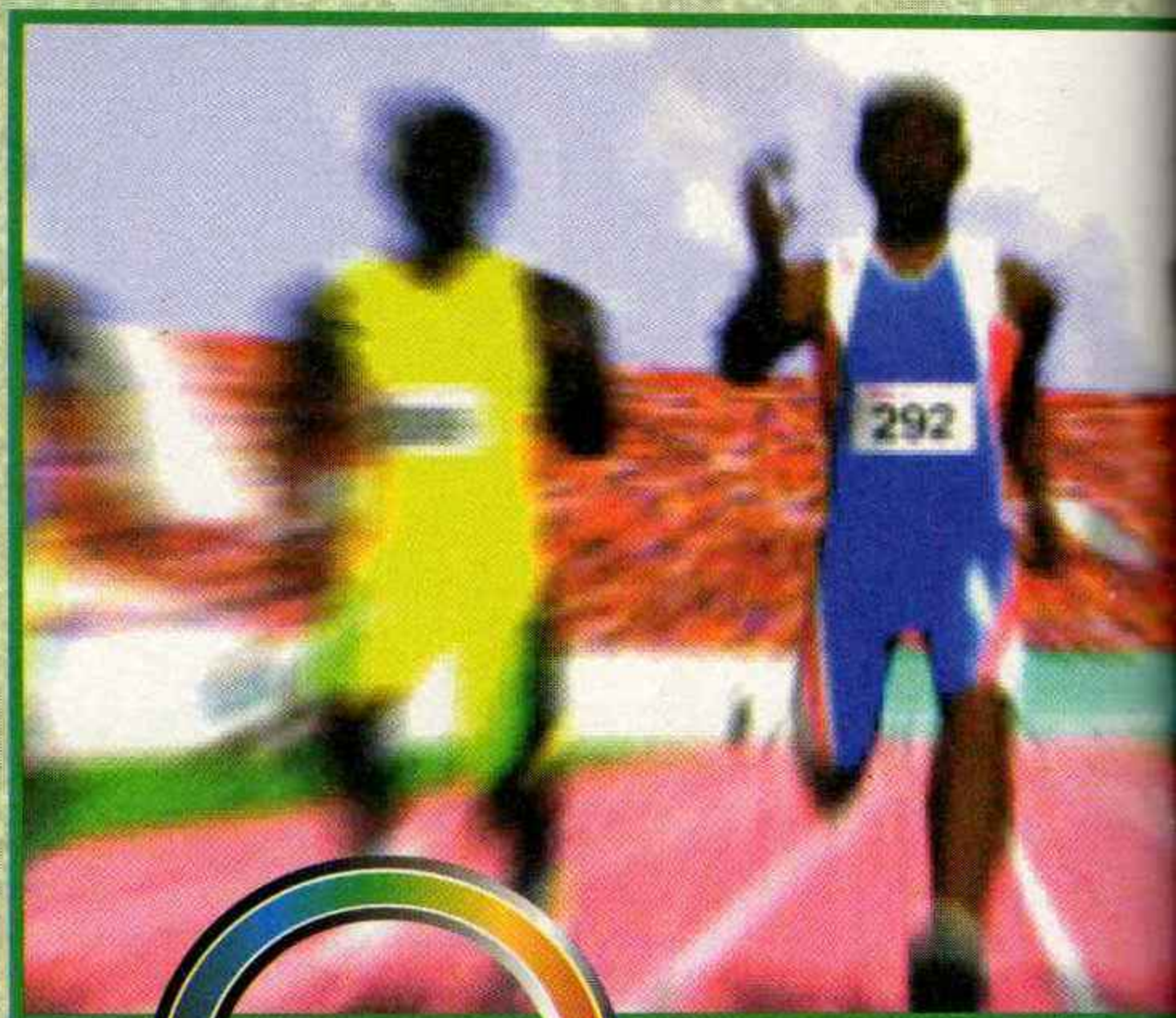
EDITEUR : US GOLD
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8
NOMBRE D'ÉPREUVES : 15

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : SAUVEGARDES
DES SCORES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : PC CD-ROM

Après Barcelone et Lillehammer, c'est au tour d'Atlanta d'accueillir les J.O. Pour une fois, vous allez avoir une chance de participer aux festivités en "mouillant un peu la chemise", selon l'expression consacrée... Pour cela, il vous faudra une PlayStation et un jeu ; une simulation d'athlétisme d'US Gold qui fait suite à une longue série olympique : Olympic Gold en 1992, Winter Olympics en 1994 et aujourd'hui donc, Olympic Games.

La question que le non-initié peut se poser est : "Comment diable est-il possible de simuler une épreuve d'athlétisme dans un jeu vidéo ?". La réponse existe depuis bien longtemps. Les plus anciens ont débuté sur micro Apple : il fallait faire courir un bâtonnet censé représenter un athlète en appuyant frénétiquement sur une touche du clavier. Pour le saut, il fallait aussi appuyer en pleine course sur une autre touche pour choisir l'angle du saut. La simulation de jeux olympiques était née ! Une deuxième vague arriva en 1983 en salles d'arcade où il n'était pas rare de surprendre des joueurs littéralement couchés sur la borne en train de frotter un briquet ou un stylo sur les deux boutons défoncés... Le principe était toujours le même, mais les épreuves étaient plus variées et réalistes. De plus, on pouvait jouer à plusieurs. Depuis ces temps héroïques, de nombreuses simulations olympiques d'été ou d'hiver ont été déclinées sur micro et sur console. Olympic Games fonctionne sur le même principe de défonce de manette à haute fréquence, mais apporte une nouveauté de taille : la 3D polygonale. C'est en effet la première fois que nous sautons en hau-

teur, nageons ou lançons divers objets dans les airs sur 32 bits, et ça se voit ! Le réalisme, maître-mot dans ce genre de simulation, devient de plus en plus irréprochable. Certes, les formes restent encore bien géométriques, mais on contrôle les athlètes comme à la télé. Attention, pas dans son fauteuil la bouche pleine de chips, non ! On fait marcher ses muscles, on gamberge, on doute, c'est ça le sport ! Et grâce à la puissance 32 bits, on s'en donne à cœur joie. Seul, on tente de battre des records personnels que l'on peut sauvegarder et on essaye d'approcher les records mondiaux plutôt difficiles à battre (c'est tout à l'honneur de cette simulation qui respecte la réalité). On peut aussi se lancer dans une épreuve complète avec tous les athlètes des autres pays participants. Si les épreuves auxquelles vous ne participez pas vous ennuiant, vous pouvez les passer. À plusieurs joueurs, le plaisir est différent et encore meilleur : il ne faut plus se surpasser mais dépasser les autres, les écraser, les ridiculiser. On peut jouer à quatre avec un quadrupleur et aussi, chose inédite sur PlayStation, jusqu'à huit joueurs simultanément avec un deuxième quadrupleur. Imaginez les folles parties ! À n'en pas douter, Olympic Games est un jeu complet grâce à son double réalisme : graphique tout d'abord (la technologie 32 bits permettant d'utiliser les polygones d'habitude réservés aux jeux de foot ou de baston) ; et de simulation ensuite, tous les records étant extrêmement difficiles à approcher. Il propose un grand nombre d'épreuves, 15 au total, et peut être joué de 1 à 8 joueurs. Que demander de plus ? Qu'on vous en fasse cadeau pour l'été...
Olivier



Olympic Games



TIR RAPIDE AU PISTOLET

Six séries de 10 cibles pour un total de 600 points vous attendent au stand de tir au pistolet. Les cibles apparaissent de plus en plus vite, et vous devez sans cesse réajuster votre visée perturbée par le recul de l'arme.



TIR A L'ARC

Pour cette épreuve, il faut viser, tenir sa visée, composer avec la direction du vent, et pousser votre flèche dans des directions imprévues.



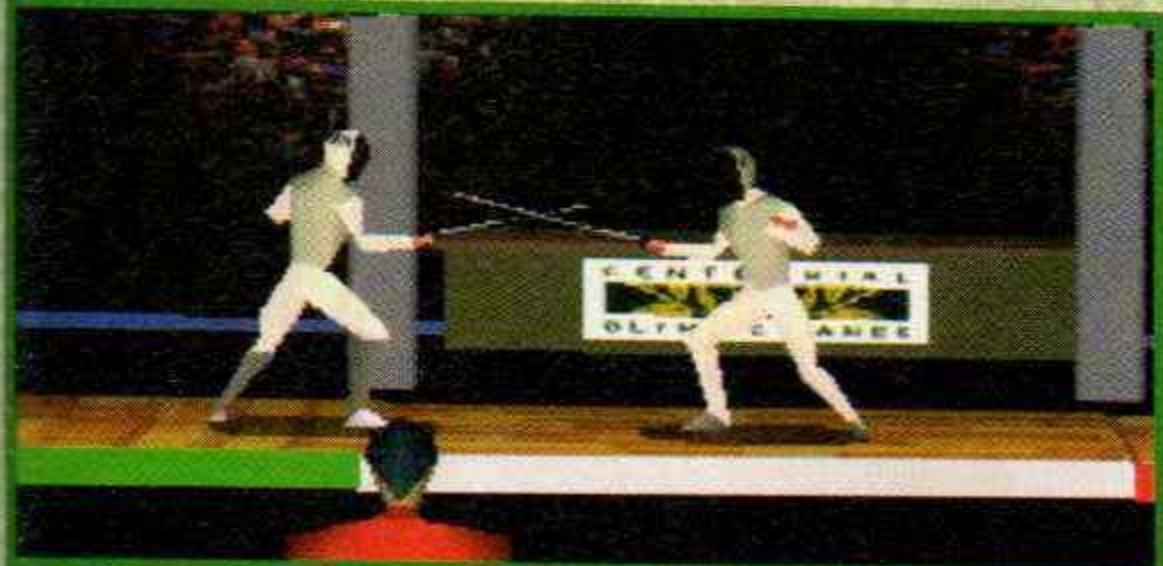
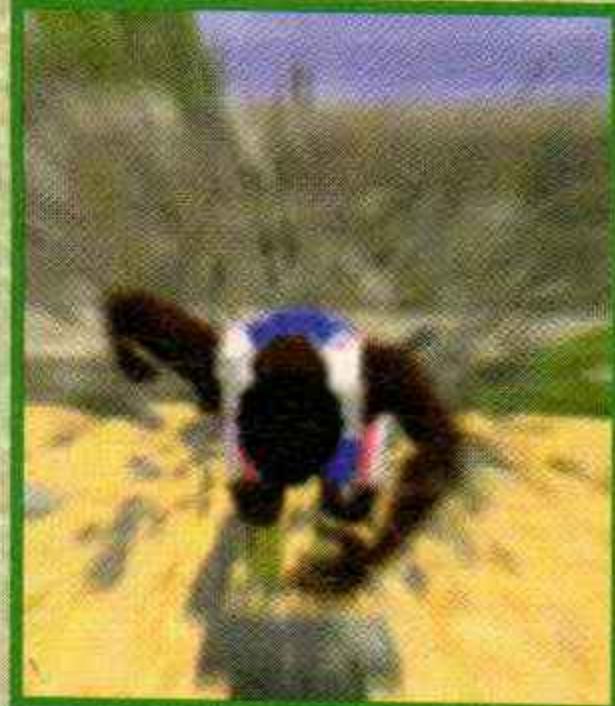
BALL-TRAP

À cinq endroits différents, vous devez tirer sur des assiettes qui traversent l'écran. À chaque fois, vous avez deux cartouches pour deux assiettes.

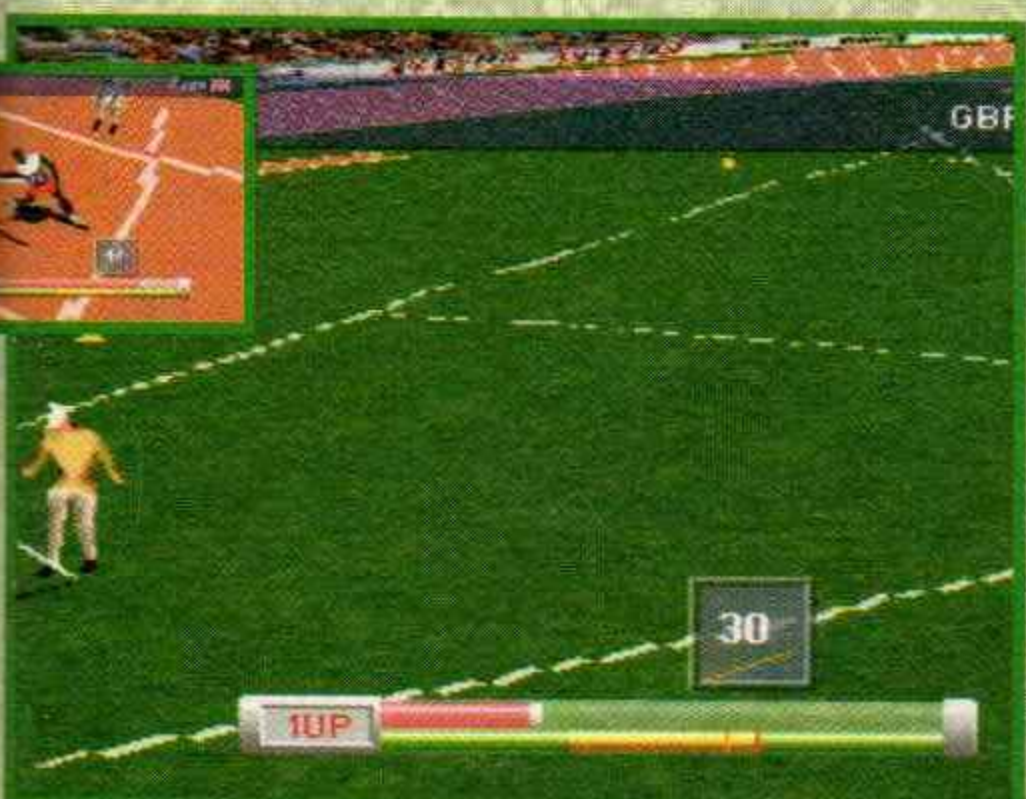
TROIS ÉPREUVES DE TIR

Les doigts encore engourdis par les épreuves précédentes, vous vous lancez fébrilement dans une série de nouvelles épreuves qui demandent une concentration maximale. Évitez de tenter cette série juste après un 100 m, les muscles de vos doigts ne doivent pas trembler.

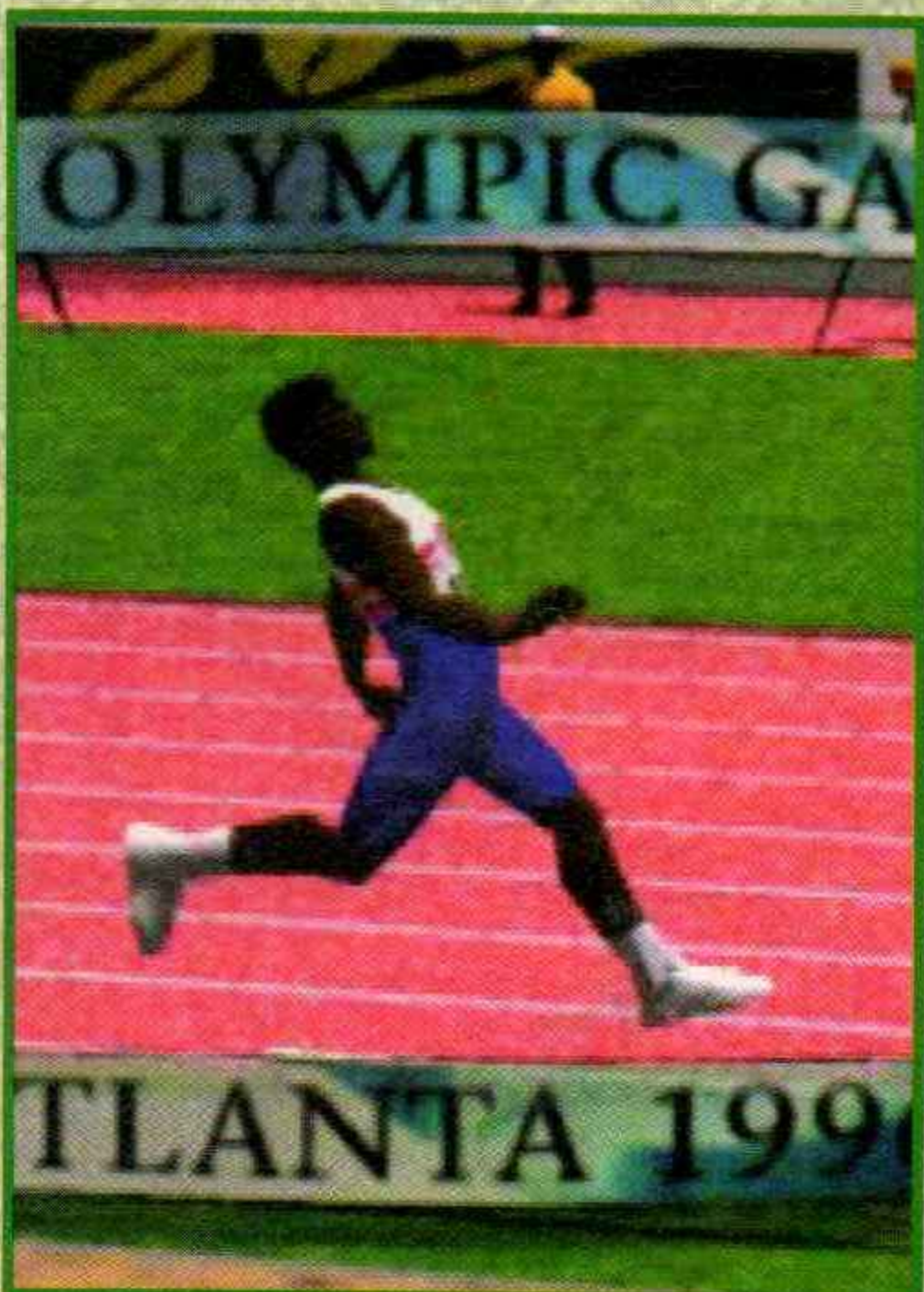
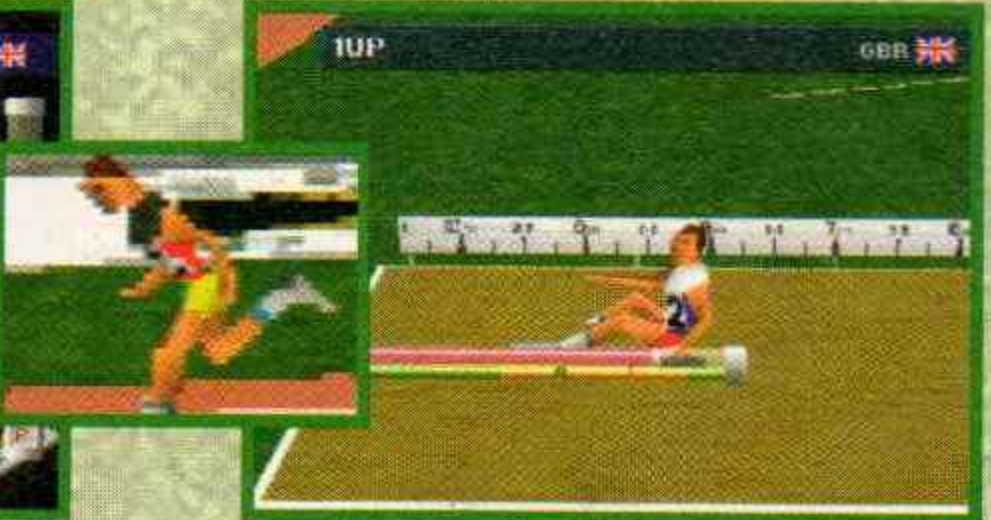




La moins classique des épreuves est l'escrime, qui ne fait intervenir aucune jauge de puissance ou d'endurance mais simplement votre dextérité.



Le lancé du javelot est plein de suspense, puisque l'on risque toujours de se payer un juge comme ce fut le cas lors d'une épreuve des championnats du monde : un malheureux contrôleur se prit un javelot dans le bras... Plus de peur que de mal heureusement !



L'épreuve reine, le 100 m, va faire passer de sales quarts d'heure à vos manettes puisque le principe est d'appuyer alternativement sur deux touches le plus vite possible. Plus la fréquence est grande, plus votre athlète accélère. Attention aux ampoules !

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

OLYMPIC GAMES CONTRE TRACK & FIELD
Les deux jeux sont vraiment très proches à tous les niveaux. Néanmoins, quelques différences font pencher la balance selon votre propre sensibilité. Track and Field est beaucoup plus joli et réaliste quand on regarde les athlètes de près : les textures sont là, les angles sont arrondis. Dans le cas d'Olympic Games, les athlètes sont peu texturés et leurs polygones sont trop géométriques. Certains ont même les bras en formes de triangle... Olympic, lui, est beaucoup plus rigoureux en ce qui concerne l'aspect simulation : on ne peut pas battre les records du monde comme c'est le cas dans Track and Field. Le nombre d'épreuves est supérieur dans Olympic : 15 contre 11. Enfin, Olympic permet jusqu'à huit joueurs simultanément contre quatre dans Track. Mais tous ces détails n'arrivent pas à me convaincre de voter pour l'un ou l'autre, je les adore tous les deux, à vous de choisir : beauté des graphismes contre rigueur de la simulation...

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

GRAPHISMES **16** GRAPHISMES

Tout est en polygone, et le réalisme est donc de mise. Malheureusement, les athlètes sont rigides et géométriques.

ANIMATION **17** ANIMATION

En revanche, ils bougent vraiment bien, la Motion Capture a bien fonctionné ! On retrouve les mouvements des sportifs en plein effort comme dans la réalité.

MANIABILITÉ **17** MANIABILITÉ

Il faut quelque temps d'adaptation pour comprendre les systèmes de jauge, mais on s'habitue très vite.

SON/BRUITAGE **15** SON/BRUITAGE

C'est léger au niveau musique, mais là n'est pas le propos d'un tel jeu. Et puis, les commentaires nous mettent bien dans l'ambiance.

J'AIME

- Grand réalisme des records.
- On peut jouer à huit !
- Un grand nombre d'épreuves.

J'AIME PAS

- Polygones trop géométriques.
- Un jeu qui abîme les manettes.
- Pas de 110 m haies, pourquoi ?



EN RÉSUMÉ

Ce mois-ci, c'est la saison des simulations de J.O. ! Devinez pourquoi... Gagné, les J.O. d'Atlanta ? US Gold profite de l'occasion pour nous proposer un excellent jeu. Si le principe n'est pas nouveau (il faut taper comme un palefrenier sur les boutons de la manette), le réalisme est total avec des athlètes en 3D polygonale. Et puis, on peut jouer jusqu'à huit et les épreuves sont au nombre de 15. Comment résister ?

SEUL | A PLUS

87% | **95%**

PLAYSTATION

EDITEUR : KONAMI/LUDI GAMES
 GENRE : MULTI-ÉPREUVES
 NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4

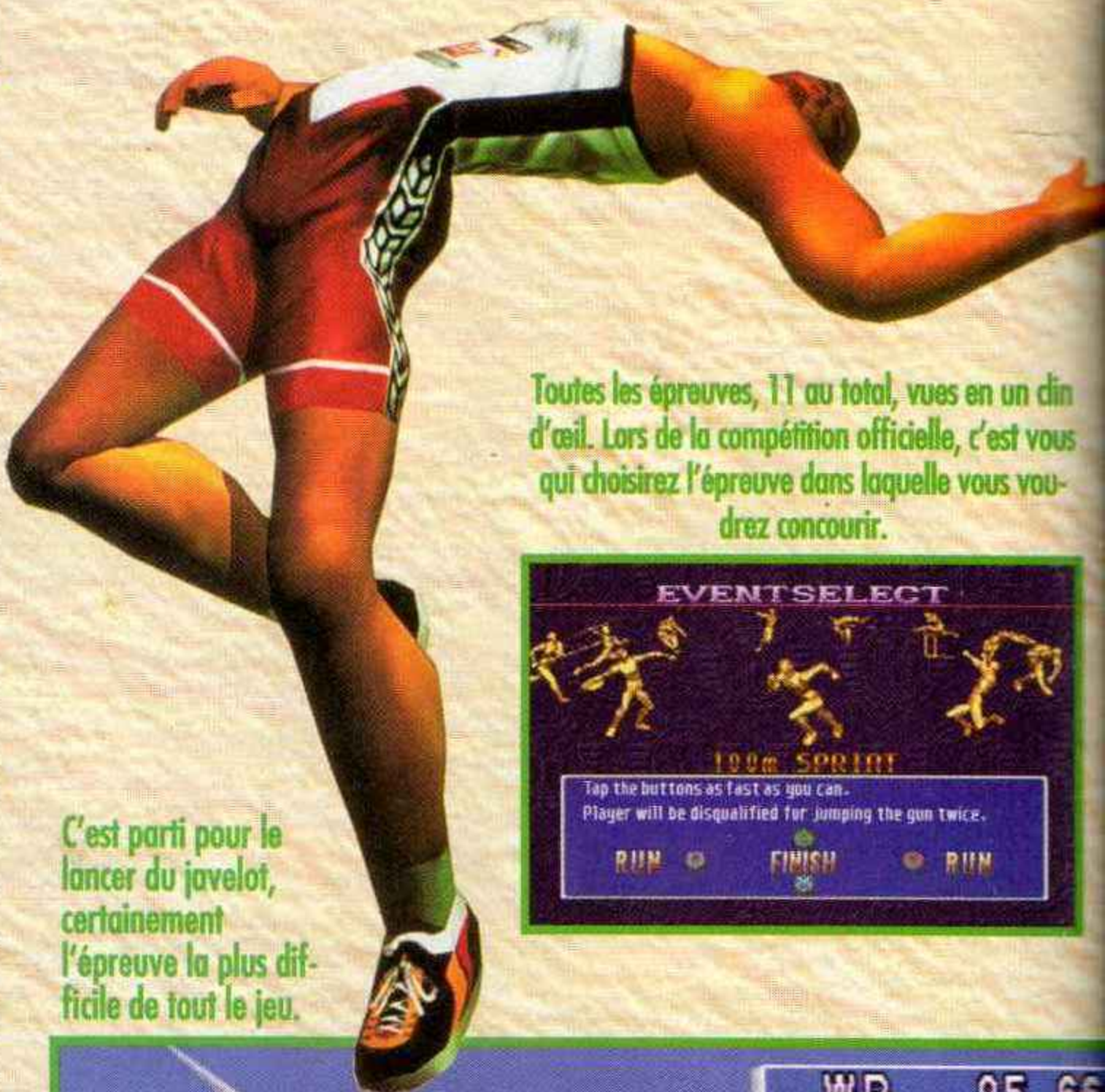
SIMULTANÉMENT
 NOMBRE D'ÉPREUVES : 11
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
 CONTINUE : INFINIS
 DIFFICULTÉ : VARIABLE

Le spécialiste des jeux à multi-épreuves ne pouvait pas ne pas être présent pour célébrer le centenaire des Jeux Olympiques d'été. Après des versions Nes et Game Boy, c'est donc au tour de la PlayStation d'accueillir son Track & Field. Esprit sportif, quand tu nous tiens... Carl Lewis, Bob Beamon, Ben Johnson... euh non pas lui ! Sergeï Bubka et tant d'autres athlètes de renom devraient à coup sûr aimer ce genre de jeu, eux qui sont de véritables perfectionnistes dans leur domaine. Surtout notre ami Ben. Konami, à l'image de ces athlètes de haut niveau, n'a pas non plus laissé le hasard faire les choses pour sortir son dernier bébé. Très sportif, le gamin ! Doté de onze épreuves (100 m, 110 m haies, saut à la perche, saut en hauteur, saut en longueur, triple saut, natation, le lancer du disque, du poids, du javelot et du marteau), vous n'échapperez pas aux "onze travaux d'Hercule" des temps modernes. Mais attention, contrairement à Olympic Games de US Gold (cf. test dans ce numéro), vous aurez affaire ici à de l'Arcade pure ; de ce fait, si vous battez le record du monde du 100 m de près de 2 secondes, dites-vous bien que c'est normal ! Konami a en effet privilégié le spectaculaire et le "punch" plutôt que le réalisme absolu. Après tout, il n'a pas la licence officielle des J.O. : il pouvait se le permettre !

"Citius, Altius, Fortius"

Ces trois mots ô combien célèbres, qui signifient "plus vite, plus haut, plus fort", et dont le quotidien "L'Équipe" a fait sa formule fétiche, pourraient fort bien résumer le jeu.

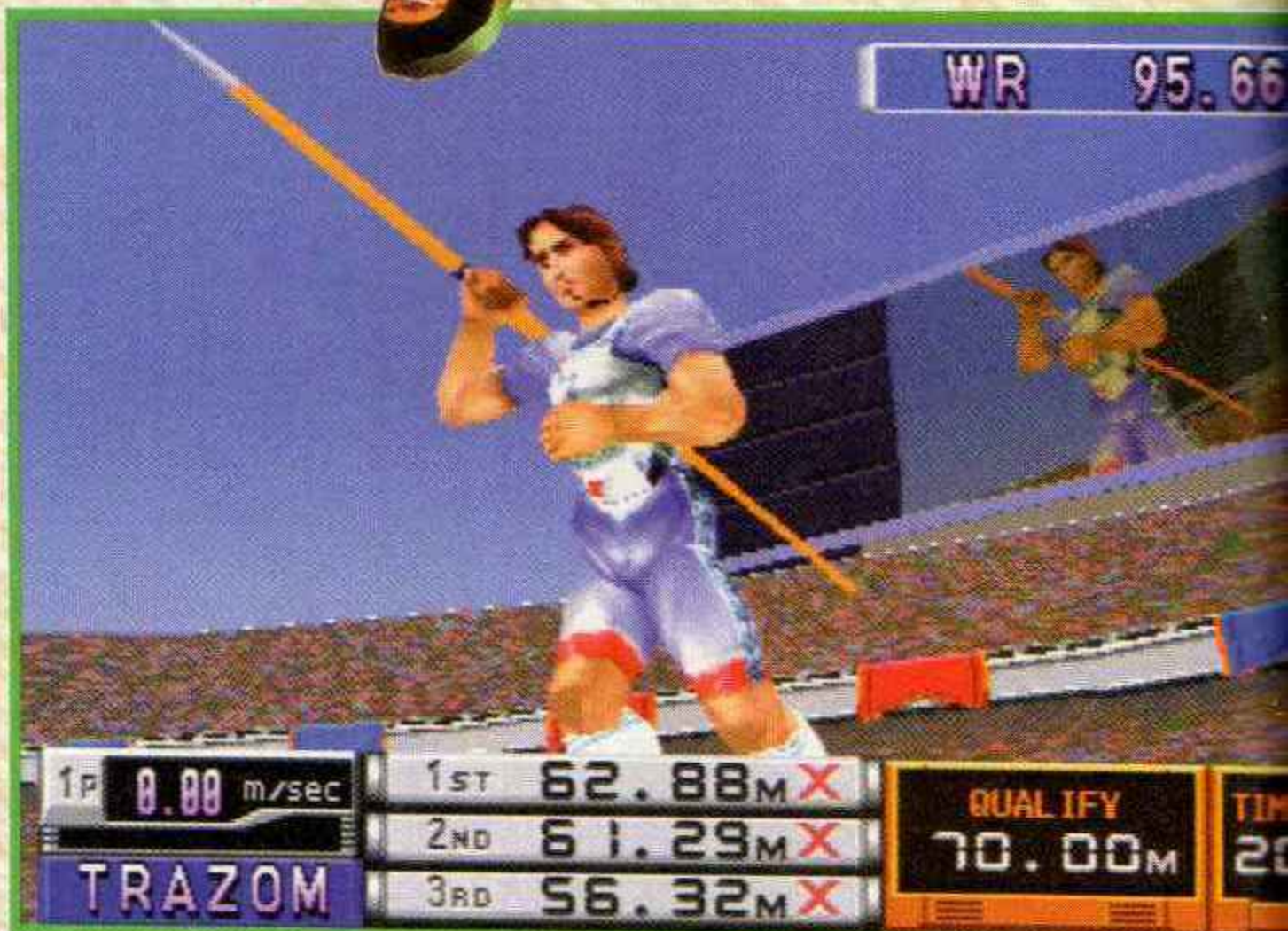
Si vous êtes plusieurs (quatre maximum) à vous défouler simultanément, vous aurez un mal fou à en décoller tant que vous n'aurez pas réussi à battre "les autres". Demandez donc à Kendy ce qu'il en pense, le pôvre... De même, qui dit jeu multi-épreuves, dit forcément "boutons sur lesquels il faut appuyer frénétiquement avec ses petits doigts boudinés". Gagné ! La bonne vieille méthode du stylo ou d'un quelconque autre ustensile pouvant même s'avérer être la panacée, la console repérant le tir automatique ! Cela dit, les sauts et autres lancers requerront en plus, de la subtilité et de la coordination. Il faudra comprendre le truc, quoi ! Sachez également que le jeu dispose en tout et pour tout de trois niveaux de difficulté. Pour chacun d'entre eux, il y aura une distance ou un temps à atteindre qui sera différent. Un système de points, style Décathlon, fait quant à lui office de notation. En outre, à chaque record du monde battu, si vous le désirez, vous pourrez revoir l'exploit en zoomant ou en changeant de caméra à loisir... Track & Field International est non seulement un excellent titre - surtout à plusieurs, j'insiste - mais en plus il a l'avantage d'être très beau. Preuve que polygones et sport peuvent désormais cohabiter en parfaite harmonie sur console. Tant mieux !



Toutes les épreuves, 11 au total, vues en un clin d'œil. Lors de la compétition officielle, c'est vous qui choisirez l'épreuve dans laquelle vous voudrez concourir.



C'est parti pour le lancer du javelot, certainement l'épreuve la plus difficile de tout le jeu.



TRACK & FIELD INTERNATIONAL JOYPAD

110m HURDLE		RESULT	
1	TRAZOM	10.88 sec	NWR 1418 pts
2	COM2	15.85 sec	749 pts
3	COM3	18.38 sec	690 pts
4	COM4	18.88 sec	638 pts

Non, ne soyez pas étonné par ce record ! Track & Field, comme je vous l'ai plusieurs fois répété, c'est de l'arcade pure.



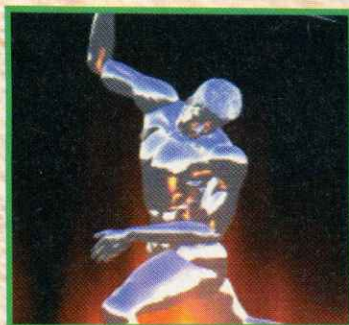
La course, lors du saut à la perche, prime tout autant que l'enroulé au-dessus de la barre. Soyez fluide !



Le lancer du marteau, ou comment choisir le bon angle mais surtout le bon moment pour le balancer, ce fichu marteau !



Lors de l'épreuve de natation, contrairement à Olympic Games, vous n'aurez pas besoin de reprendre votre respiration. Il faudra juste foncer et assurer le virage.



Pour les sauts (hauteur ou perche), pas d'angle à arrêter, juste un synchronisme total à assurer.



Sauter les haies tout en allant vite, voilà la difficulté sur ce parcours. Mieux vaut donc ne pas se précipiter.



Un départ de 100 m, c'est toujours impressionnant. Et encore, vous n'avez pas encore vu la réelle vitesse d'animation.

LES JEUX ONT 100 ANS!

Cette année, les J.O. ont cent ans. C'est en effet le 5 avril 1896 que furent proclamés les premiers Jeux Olympiques Internationaux de l'ère moderne à Athènes, en Grèce. Il y avait alors 245 athlètes provenant de 14 pays... Par comparaison, les prochains Jeux d'Atlanta réuniront plus de 15 000 participants pour 254 épreuves ! Cette compétition drainera en tout plus de 5 milliards de téléspectateurs.

• Quelques dates :

Premiers Jeux Olympiques à Olympie : 776 avant J.-C.
Derniers Jeux Olympiques de la Grèce Antique : 393 après J.-C.

J.O. d'Atlanta (26e Olympiade) : 19 juillet 1996

• Quelques records :

Plus grand nombre de participants pour une nation depuis le début des Jeux ; États-Unis : 6 573.

Plus grand nombre de médailles pour une nation depuis le début des Jeux ; États-Unis : 1 897, puis URSS : 1 010.

Plus grand nombre de nations engagées aux J.O. ; en 1992 à Barcelone : 168.

Plus grand nombre de records du monde battus aux J.O. ; en 1972 à Munich : 40.

Plus jeune médaillé aux J.O. :

11 ans/Gymnastique/Athènes 1896.

Plus vieux médaillé aux J.O. :

73 ans/Tir/Angleterre 1920.

GRAPHISMES

17

GRAPHISMES

On peut dire que Konami a fait un sérieux effort de ce côté-là ! Les textures mappées sont belles et bien faites.

ANIMATION

18

ANIMATION

Malgré les difficultés que peut poser la 3D polygonale mappée en matière d'animation, elle est excellente tant au niveau des personnages que du scrolling.

MANIABILITÉ

17

MANIABILITÉ

Je ne pense pas qu'il y ait un jeu plus simple à utiliser que celui-ci ! C'est parfait : clair et précis à tous les niveaux.

SON/BRUITAGE

16

SON/BRUITAGE

Une ambiance qui fait très "stade" et des voix off qui annoncent votre score. Pas mal du tout !



J'AIME

- Les graphismes.
- L'ambiance "Arcade".
- Les animations très rapides.
- Les "replay".



J'AIME PAS

- Trop d'épreuves de "lancer".
- Ce n'est pas le jeu officiel des J.O.
- 12 nations seulement au choix.

Seul

A plusieurs

85%

94%



TRAZOM

EN RÉSUMÉ

Un titre multi-épreuves sans grande surprise de la part de Konami-le-spécialiste : ce soft est en effet une réussite totale. Aussi intéressant que beau, surtout à plusieurs. On aurait cependant voulu avoir un peu moins d'épreuves de "lancers". Cela dit, ce genre de jeu demeure une valeur sûre lorsqu'on peut s'amuser à plusieurs. Et puis, c'est dans l'air du temps !

PLAYSTATION

EDITEUR : TAITO/ACCLAIM
 NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
 NOMBRE DE NIVEAUX : 10

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
 CONTINUE : 3 À 9
 DIFFICULTÉ : MOYENNE
 EXISTE SUR : ARCADE

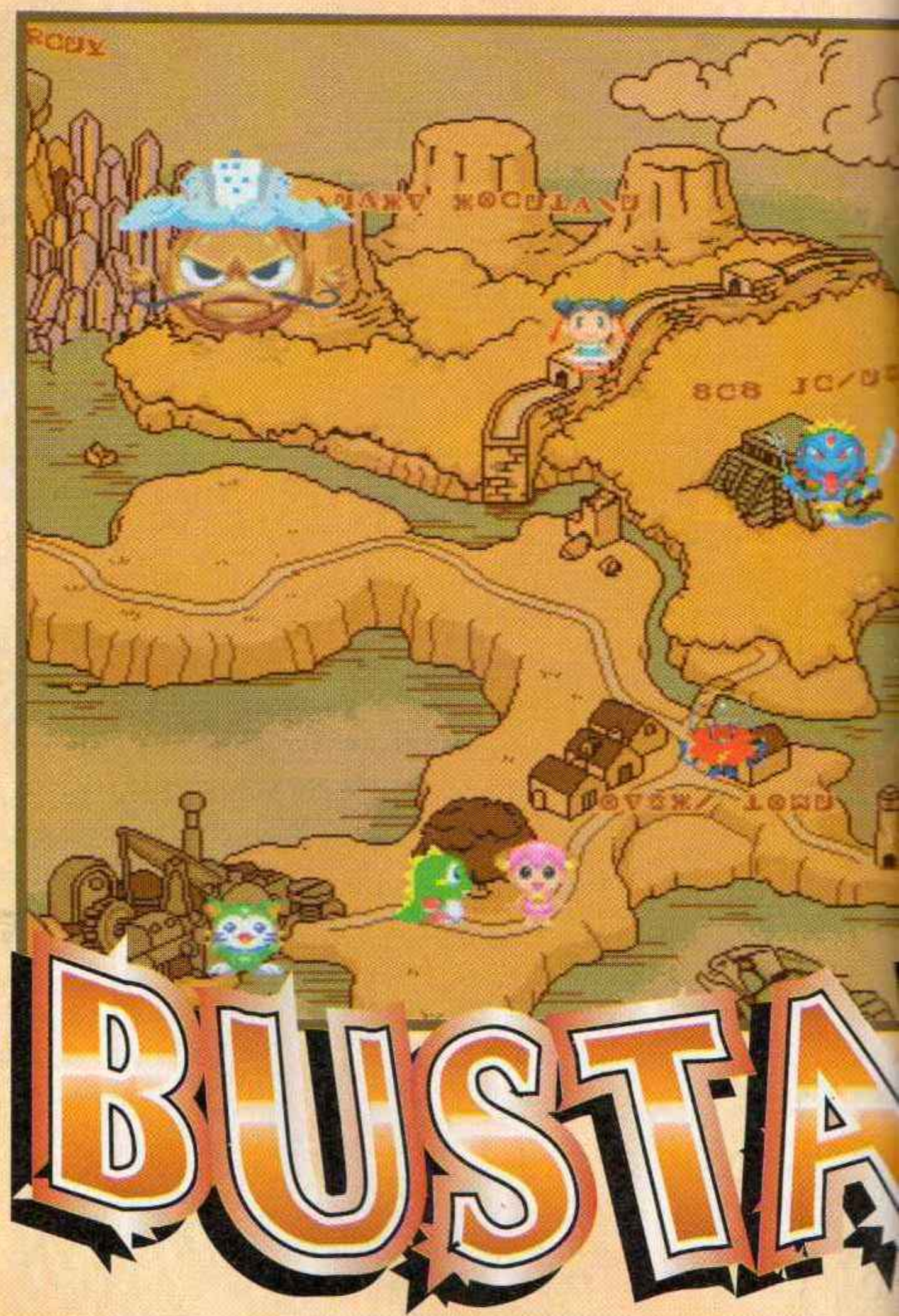
Taito est un grand de l'arcade, et les amateurs de jeux vidéo se rappellent avec émotion de la saga Bubble Bobble qui a aussi fait parler d'elle sur console. Récemment, la firme nipponne a repris les petits dragonnets de cette saga pour un clone de Puyo-Puyo en arcade (et sur Néo Géo) appelé Puzzle Bobble 2. C'est l'adaptation de ce jeu qui nous arrive chez Acclaim sous le nom de Bust a Move 2. Ne vous attendez pas à quelque chose d'extraordinaire ou à un jeu révolutionnaire. Bust a Move 2 est vraiment empreint de ce qui a fait le succès de Puyo-Puyo, lui-même très inspiré de Tetris, etc. Vous devez en effet éviter que des lignes de bulles de toutes les couleurs atteignent le bas de l'écran. La différence avec Tetris, c'est que vous envoyez vous-même les bulles vers le haut. Le but est de réunir au moins trois bulles de même couleur. Quand c'est le cas, ces bulles disparaissent et tout ce qui y était accroché aussi. À deux, on se renvoie les lignes de bulles que l'on vient de faire disparaître, c'est plus sympa. La raison du grand succès mondial de ce jeu en arcade tient en deux mots : facilité et convivialité. On peut en effet y jouer à deux l'un contre l'autre ; et les parties deviennent rapidement

des séries de règlements de compte qui ne finissent jamais. Mettez les deux meilleurs amis du monde, du genre inséparables, devant Bust a Move et revenez une heure après : un ou deux cadavres vous attendent ! N'allez pas croire que Bust A Move soit un jeu négatif, il est bourré de couleurs criardes, de musiques gaies et de bruitages nippons rigolos... Mais quand on commence à se prendre au jeu, on ne décroche plus à deux joueurs. Seul, c'est moins marrant mais Taito a réussi un coup de maître en élevant le niveau du jeu. Il est en effet vraiment difficile de le terminer et, une fois de plus, on s'accroche désespérément. Dans le cas où on réussit, un mode "Puzzle" et un mode "Time Trial" permettent de patienter en attendant qu'un deuxième joueur arrive. Techniquement réussi puisqu'à l'image de la version d'arcade, Bust A Move m'a déçu pour ses décors qui ne sont vraiment pas à la hauteur de la PlayStation. Mais regarde-t-on vraiment ces décors dans l'enfer d'une partie à deux ? Si vous avez l'occasion de jouer à deux, vous devez sauter sur Bust A Move 2, qui est bien plus qu'un clone de Puyo-Puyo. Il est maniable, bien réalisé et prenant. À un joueur, vous ne l'aimerez que si vous êtes fanatique des jeux à la Tetris. Question de goût !

OLIVIER

JEU NORMAL À UN JOUEUR

Contre l'ordinateur, vous devrez passer une dizaine de boss. Le principe est d'envoyer des bulles à son adversaire pour lui faire atteindre le bas de l'écran.



Vous devez suivre cette trajectoire.



Ici, vous loupez votre coup.



Voilà ce qui serait arrivé si vous aviez bien visé : tout tombe du premier coup.



JEU NORMAL À DEUX JOUEURS

À deux, le principe reste le même, sauf que cela dure beaucoup plus longtemps. On commence par se lancer des défis (le premier qui arrive à 10, puis à 20) et on ne s'arrête jamais !

MOVE 2



MODE PUZZLE

Si vous arrivez à terminer le mode "un joueur", vous pouvez aussi jouer en mode "puzzle". Il faut terminer chaque stage avant que les bulles aient touché le bas de l'écran. Une sorte de Tetris inversé, quoi !

LE COUP DE LA GRAPPE

Les coups les plus intéressants sont ceux qui vous permettent d'amasser des grappes de bulles retenues par une seule couleur.



Ensuite, vous n'avez plus qu'à attendre que la bonne couleur arrive, bien viser et faire tout tomber.

Mais quand la bonne couleur tarde trop à arriver, vous touchez le fond



Lutter contre l'écrasement est souvent votre seule alternative. Il ne s'agit plus de réaliser de belles combinaisons, mais de sauver les meubles.



EN RÉSUMÉ

Bust A Move 2 est un jeu génial à deux, vous ne pouvez pas le louper si vous avez envie de bien vous éclater cet été sur votre PlayStation. À un joueur, c'est du Puyo-Puyo revisité façon Taito (il y a même le kiwi de Rainbow Island), et c'est vraiment destiné à ceux qui aiment ça. Moi j'ai vraiment adoré. Et le niveau de difficulté étant placé très haut, j'ai passé beaucoup de temps pour le finir. Une très bonne adaptation, très fun...

GRAPHISMES

14

GRAPHISMES

L'adaptation est bonne puisqu'on se croirait en arcade, mais les décors de fond sont vraiment moches.

ANIMATION

-

ANIMATION

Pas vraiment significative dans ce genre de jeux.

MANIABILITÉ

17

MANIABILITÉ

Sans problème, on comprend vite, on manie vite, c'est pour tous les âges...

SON/BRUITAGE

17

SON/BRUITAGE

C'est répétitif, mais les thèmes sont tellement nippons et rigolos qu'on les chante dix heures après.



J'AIME

- On retrouve exactement l'arcade.
- À deux, plaisir illimité...
- Renouvelle le concept Tetris.



J'AIME PAS

- Encore un Puyo-Puyo.
- Seul, c'est lassant.
- Les décors de fond sont moches.

SEUL

A DEUX

84%

91%

SATURN

EDITEUR : RAGE/ ACCLAIM
 GENRE : FOOTBALL
 NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
 SIMULTANÉMENT
 SPECIAL : VOIX EN ANGLAIS
 CONTINUE : SAUVEGARDES RAM
 DIFFICULTÉ : MOYENNE

Mis à part International Victory Goal et son Remix... pas très remixé, il manquait véritablement un titre fort de football sur la Saturn. Fifa me direz-vous ? C'est exact, Fifa reste une référence. Néanmoins, avec Striker'96, Rage Software propose une alternative de qualité. Voilà un jeu résolument axé Arcade qui ne fait cependant pas l'unanimité.

Passons donc sur l'introduction absolument médiocre, faite de vidéo en braille, et allons directement dans les menus entièrement en français pour une fois, et ce malgré quelques méchantes fautes dans la langue de Molière. Striker'96 vous propose de jouer seul ou jusqu'à quatre en même temps, soit en match exhibition, soit dans différents tournois. Vous avez le choix entre la Coupe, le Championnat ou alors l'Euro'96. Eh oui, c'est tout nouveau tout beau. Et l'occasion était vraiment trop belle pour ne pas en profiter. En tout, ce ne sont pas moins de 38 équipes internationales qui vous tendront les bras. dommage néanmoins que les noms de joueurs ne soient pas authentiques (contrairement à Fifa).

Des actions à 100 à l'heure !

Arrivés sur le terrain, qu'il pleuve, qu'il vente ou qu'il fasse un temps printanier - vous vous en rendrez d'ailleurs assez vite compte - vous aurez un sol de couleur

différente. Après les hymnes qu'un orchestre invisible aura joués, vous vous retrouverez dans le grand bain, changeant à loisir l'une des 7 caméras proposées par la console. Les nombreuses actions, entre passes, têtes, retournés et autres reprises de volée se feront alors à 100 à l'heure. Vous avez tout intérêt à vite comprendre les subtilités du jeu si vous ne voulez pas vous prendre une casquette d'entrée. La jauge de puissance, ainsi que les effets et les différents boutons qui servent tous, à l'exception de "y" et de "z", il faudra vite les assimiler... Les amateurs de football et de football-spectacle en particulier, devraient à coup sûr apprécier ce titre qui, à n'en pas douter, va mettre de l'ambiance dans les chaumières.



STRIKER



96



Lors d'un coup-franc, vous pourrez toujours changer de caméra, histoire d'embrouiller votre adversaire, mais surtout pour avoir le meilleur angle de tir possible. N'oubliez pas (non pas votre brosse à dents) mais de mettre un effet.

Une courte image de l'intro tout en vidéo. Vous ne trouvez pas qu'elle semble cryptée ? Pourtant, dans ce domaine, sur PlayStation, on avait beaucoup mieux...





EN RÉSUMÉ

Striker'96 fait partie de ces jeux qui divisent. Les amateurs du genre Kick Off devraient apprécier ce jeu rapide, quasi surréaliste, où les joueurs sont minuscules. Les autres qui comme moi préfèrent un Fifa, beaucoup plus réaliste, n'apprécieront que moyennement ce Striker là, amusant 1 ou 2 heures, pas plus.



Un tir fulgurant à bout portant !



Même les matches "indoor" existent dans Striker'96 ! Des sensations encore plus folles vous y attendent.

Cette jauge est la principale difficulté à assimiler pour le néophyte. De sa maîtrise dépendra la suite des événements...



COMPARATIF • COMPARATIF

VERSION SATURN CONTRE VERSION PLAYSTATION

Contrairement à ce que l'on aurait pu penser, Striker'96 sur Saturn, qui arrive plus de six mois après la sortie de son homologue sur la 32 bits de Sony, tient largement la "dragée haute" à cette dernière. En effet, mise à part une intro en vidéo calamiteuse, le reste, c'est-à-dire tout le jeu pour parler clairement, est absolument identique et donc très réussi. Il y a même un petit plus, puisque les programmeurs ont ajouté les poules de l'Euro'96 qui se déroule actuellement en Angleterre ! Graphiquement et au niveau sonore, tout est de bonne facture, aussi bien les zooms durant les ralentis que les animations très fluides et rapides. Ce n'est pas avec un jeu pareil qu'on départagera les deux consoles.



COMPARATIF • COMPARATIF



En appuyant sur Start, après un Replay, vous pourrez utiliser cet ustensile et vous balader sur le terrain de manière très aisée. Zoom et gros plan à l'appui, vous jouerez vous-même les arbitres.

Lancer

Sauvegarder

Quitter

Tableau du char

Nom	Equipe	P	V	D	E	D.B	P
JOUEUR	France	0	0	0	0	0	0
Ordinateur	Spain	0	0	0	0	0	0
Ordinateur	Bulgaria	0	0	0	0	0	0
Ordinateur	Romania	0	0	0	0	0	0

L'Euro'96 comme si vous y étiez...



La joie des joueurs après un but encaissé... euh, non marqué.



EN RÉSUMÉ

Si vous recherchez dans un jeu de foot avant tout du fun et de l'action ultra-rapide, Striker'96 est bien celui qu'il vous faut. À mon humble avis – et cela n'engage que moi – ce jeu est le meilleur dans sa catégorie sur Saturn. Car on y trouve l'essentiel : le plaisir de jouer. Voilà, je retourne de ce pas mettre une tôle à TSR...

GRAPHISMES



GRAPHISMES

ANIMATION



ANIMATION

On peut difficilement faire plus rapide à l'heure actuelle ! Tout va très vite aussi bien sur le terrain que pour les vues de caméra.

MANIABILITÉ



MANIABILITÉ

Aucun problème de ce côté-là, à condition de choisir la bonne vue de caméra et de comprendre le fonctionnement de la jauge de puissance.

SON/BRUITAGE



SON/BRUITAGE

Le bruitage de la balle qui rebondit sur le sol est pitoyable, et les commentaires en "English" sont "space". Heureusement, les hymnes...



J'AIME

- Beaucoup d'équipes.
- Une très bonne animation.
- Des actions spectaculaires.
- L'Euro'96 intégrée.



J'AIME PAS

- Certaines vues inutiles.
- Des sons vraiment "bof".
- Des commentaires souvent bizarres.

91%

GUNBLADE

Special Air Assault Force

NY

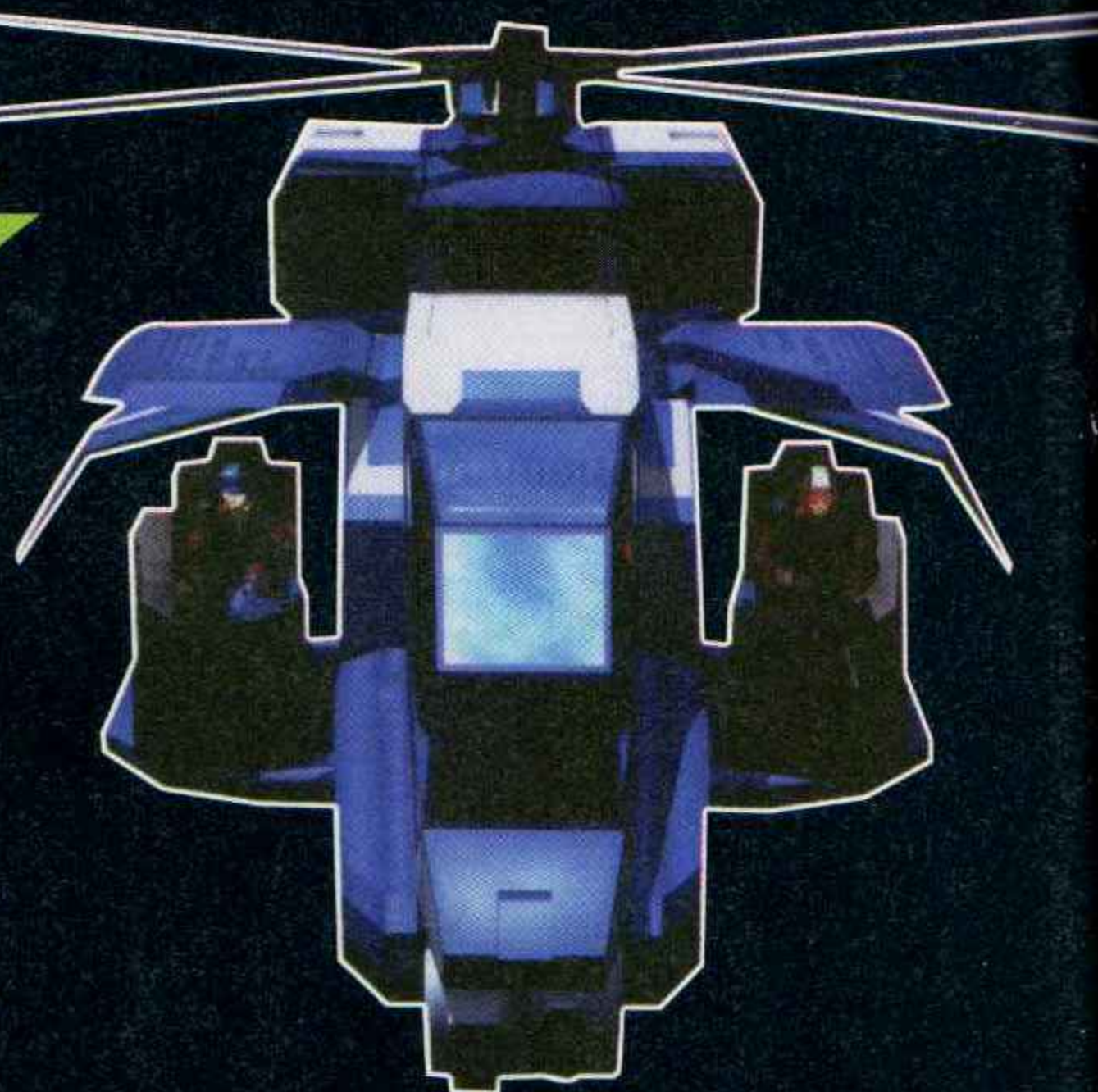
EDITEUR : SEGA
GENRE : ARCADE
DISPONIBILITE : DISPO. AU JAPON

Dans la plus pure tradition Virtua Cop, Sega poursuit sa série de jeux "gros flingues". Face à l'écran, un pistolet dans la main, vous devez shooter les nuisibles qui apparaissent au dernier moment à l'écran en 3D, pendant que l'aventure défile automatiquement sous vos yeux.

Une recette éprouvée

C'est la force, mais également la faiblesse de Gunblade : reprendre une recette qui a fait ses preuves. En effet, le jeu n'apporte pas beaucoup de nouveautés par rapport au Virtua Cop et Virtua Cop 2. L'univers en 3D où l'on est guidé par le jeu, et où l'on n'est pas maître de ses déplacements. Les apparitions soudaines des adversaires. Le système de cercles colorés qui attirent votre attention sur les adversaires momentanément les plus dangereux... Tous les grands critères classiques de la série sont présents. Si les yeux des nuisibles, aux expressions difficiles à rendre, étaient cachés par des lunettes de soleil, les terroristes de Gunblade sont équipés de masque à gaz ! On retrouve même la volonté de ne pas faire un jeu violent. Contrairement à certains concurrents (genre Area 51 où les ennemis sont abattus et où l'hémoglobine coule à flots), dans les Virtua Cop de Sega l'adversaire était blessé, mais jamais mort. Avec Gunblade, Sega a carrément simplifié les choses : on peut buter les nuisibles tant que l'on veut puisqu'ils sont censés être des cyborgs.

Au chapitre des nouveautés, il n'y a plus besoin de recharger son arme. Le joueur joue le rôle d'un servent de mitrailleuse lourde avec assez de munitions pour se refaire l'Indochine tout seul.



Flingue-me et flingue-moi sont dans un hélico...

Une organisation terroriste qui possède une armée de cyborgs (ça se passe en 2005), a pris en otage les dirigeants du monde entier, réunis pour une conférence spéciale de l'ONU à New York. Vous montez avec votre équipier dans un hélico et allez survoler la "grosse pomme", en allumant tout ce qui possède un gros flingue et qui le braque dans votre direction.

LA TÊTE
DANS LES NUAGES

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

TOP 5

- 1 Time Crisis. **NAMCO**
- 2 Manx TT Superbike. **SEGA**
- 3 Midnight Run. **SEGA**
- 4 Sega Rally. **SEGA**
- 5 Rave Racer. **NAMCO**

TOP 5 JAMMA

- 1 Classic Collection. Vol. 2 **NAMCO**
- 2 Street Fighter Zero 2. **CAPCOM**
- 3 Dungeons and Dragons 2. **CAPCOM**
- 4 Tekken 2 B. **NAMCO**
- 5 Touch n' go beach Volley. **GAELCO**



EDITEUR : SEGA
GENRE : ARCADE
DISPONIBILITE : ETÉ AU JAPON

Après avoir décliné des jeux de combat 3D avec toute une série de héros (de Virtua Fighter à Fighting Vipers, en passant par Last Bronx), Sega met à l'honneur sa mascotte, en lui proposant de monter sur le ring pour distribuer quelques coups. Ou en prendre !

Sonic devient un "tueur" sur le ring !

L'originalité de ce jeu de combat, c'est bien sûr d'associer à un jeu de baston les personnages de l'univers de Sonic. Si la mascotte de Sega incarnait la vitesse et le dynamisme, elle va pouvoir revendiquer désormais celle de "tueur". Le jeu d'arcade reprend tous les personnages, désormais classiques de l'univers de Sonic : le docteur Robotnik, le Metal Sonic, Tails... On retrouve cet environnement également dans les décors, similaires pour certains à ceux de la série des Sonic.

Chacun des protagonistes peut distribuer généreusement mandales et coups de pied. Ils disposent de coups spéciaux, reposant sur les caractéristiques de chacun d'entre eux (par exemple, Tails peut s'élever dans les airs pendant le combat grâce à sa queue-hélicoptère) ; ainsi que d'une garde, sous la forme d'une espèce de champ de protection transparent.



anim'pa

Vive les vacances ! La fin des cours, des examens, le soleil, la chaleur... Bon, si avec tout ça le travail n'est pas encore un mauvais souvenir, voici une petite sélection de cassettes vidéo et de mangas fraîchement parus. Et puis nous avons aussi décidé de vous présenter un peu mieux le groupe Clamp. Ces quatre dessinatrices ont révolutionné le monde du manga au Japon. Très connues là-bas, elles commencent aussi à percer en France à travers quelques-unes de leurs BD. Elles joueront certainement un grand rôle ces mois ou ces années à venir. Oliv' Gotoon,



VIDEO A LA UNE

TONKAM

BIENVENUE LAMU!



Vous connaissez tous Lamu, cette extraterrestre aux habits sexy et aux réactions souvent violentes dont les épisodes ont longtemps été diffusés sur TFI. Typiquement japonais par ses nombreuses références à des légendes ou traditions, ce dessin animé n'avait pas obtenu un grand succès chez nous tandis qu'au pays des sushis, il figurait parmi les œuvres les plus célèbres. Il a cependant trouvé un public d'adeptes qui va se réjouir de la sortie d'un des meilleurs films sur les six réalisés. "Urusei Yatsura, un rêve sans fin..." est le titre du second film qui vient de sortir en V.O. sous-titrée chez Tonkam Vidéo. Bien qu'assez ancien, il bénéficie d'une très bonne réalisation signée Mamoru Oshii.

Salamander : © Toho



Ça ne vous dit rien ? C'est le futur réalisateur des films de "Patlabor" et de "Ghost In The Shell"... Eh oui, quand même ! Complètement délirant, sans queue ni tête, l'histoire de ces personnages évolue sans qu'on sache jamais s'ils sont dans le rêve ou la réalité.

Chez le même éditeur, on retiendra aussi "Salamander Vol.1." Inspiré d'un jeu vidéo, l'histoire commence lorsque qu'un peuple vivant sur une lointaine planète découvre, en pratiquant des fouilles, ce qui pourrait bien être leurs origines. Malheureusement, ils ont aussi réveillé le mythique dragon Salamander... Une réalisation moyenne, mais de sympathiques dessins signés Haruhiko Mikimoto ("Macross", "Gunbuster") pour une série qui comptera 3 volumes (dont le 3e qui n'est jamais sorti au Japon !). Enfin attendue depuis plus d'un an (c'est normalement fin juin que devrait sortir la première cassette) Vidéo Girl Ai !!! Elle contiendra les deux premiers épisodes d'une série de six. À acheter les yeux fermés (mais les rouvrir pour admirer la cassette ensuite) !



Video Girl Ai :
© M. Katsura /
Shueisha



Lamu / Urusei
Yatsura : © R.
Takahashi /
Toho

KAZE ANIMATION

FINS DE SERIES



Comme chaque mois, Kaze Animation nous propose un bon nombre de nouveautés. C'est avec plaisir et tristesse que nous retrouverons le dernier épisode de "Yûgen Kaisha". Avec plaisir, car il s'agit certainement du plus réussi des 4 épisodes de la série. Tristesse, car c'est malheureusement le dernier. Ayaka va avoir beaucoup de problème avec son agence de Chasseurs de Fantômes, puisqu'elle est concurrencée par une bande de moines...

"Armitage III" approche aussi de la fin avec le volume 3. Armitage est toujours ce cyborg de génération trois, qui fait partie de la première série de «robot intelligent». Elle recherche ainsi son créateur tout en se posant des problèmes sur son existence.

"Kishin Heidan" arrive également à son troisième volet. Des dessins qui peuvent toujours rebuter, mais un scénario prenant, surtout quand on a déjà vu les deux premiers volumes...

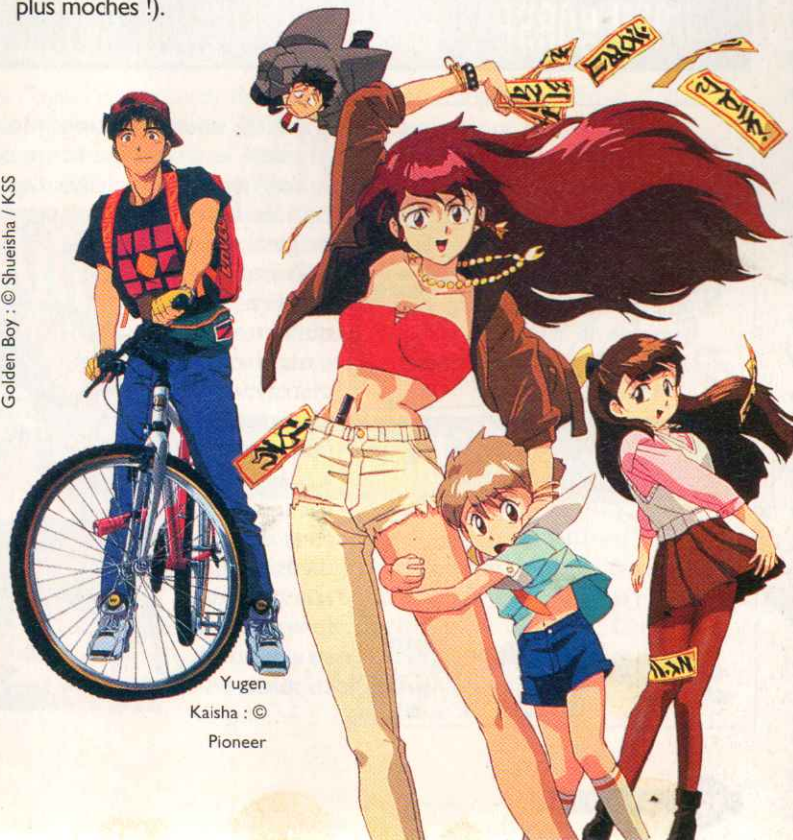
Enfin Bubblegum Crisis sort de la trame des trois premiers volumes pour un 4e volet intitulé «Vengeance Mécanique». Nos cinq justicières devront affronter une voiture qui se pilote toute seule et qui menace la population par ses caprices...

En fait la seule véritable nouveauté est la sortie, dans la collection "Kami Kaze" (qui rassemble des titres réservés à un public averti) de "Yoma", une OAV unique dessinée en 1989 par celui qui avait fait "Shurato". "Yoma" nous plonge, durant 80 minutes, dans un vieux Japon médiéval où s'affrontent différents clans ninja. Bien loin du fameux "Ninja Scroll" de Yoshiaki Kawajiri, à mi-chemin entre film historique et fantastique, "Yoma" devrait plaire aux amateurs de monstres et d'hémoglobine malgré une animation parfois un peu légère.

Enfin très attendu en juin, le 1er volume de "Golden Boy" raconte les mésaventures d'un brillant étudiant qui découvre la vie active en pratiquant un tas de petits boulots. Il commencera par travailler dans une entreprise d'informatique entièrement tenue par des femmes (et pas les plus moches !).



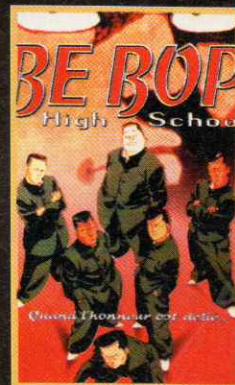
Golden Boy : © Shueisha / KSS



Yugen
Kaisha : ©
Pioneer

HATSUMI

BE BOP



Après les cassettes érotiques et l'excellent "Kamui", Katsumi Vidéo change de registre avec "Be Bop High School". Cette (longue) série d'OAV assez connue au Japon (elle est tirée d'un manga à succès) est une sorte de «Collège Fou Fou Fou» qui se déroulerait au lycée ou même à l'université. Les protagonistes sont un peu plus grands et plus âgés que nos joyeux loufoques, mais on y retrouve un peu le

même genre de blagues et de situations (avec des personnages en «Super Deformed»). Le tout dans un contexte de petite guéguerre entre gangs. L'adaptateur et les comédiens ont dû bien rigoler en doublant ce dessin animé, les textes sont tellement... comment dire, poussés à l'extrême, particulièrement les insultes.

AK VIDEO

NUKU - NUKU

Deux nouveautés ce mois-ci chez AK Vidéo en V.O. sous-titrée. Premièrement le 2e et dernier volume de "You're Under Arrest" ou les tribulations des deux policières Natsumi et Miyuki. Ensuite, "L'invincible Nuku-Nuku", une série humoristique de l'auteur de "3x3 Eyes" où un savant poursuivi par sa femme a mis au point un super-cyborg doté d'un cerveau de chat ! La série comptera 3 volumes.



Nuku-Nuku : ©
Starchild / Movie



CITY HUNTER

L'actrice aux pieds nus

©Tsukasa Hojo / Shueisha/J'ai lu

FLY

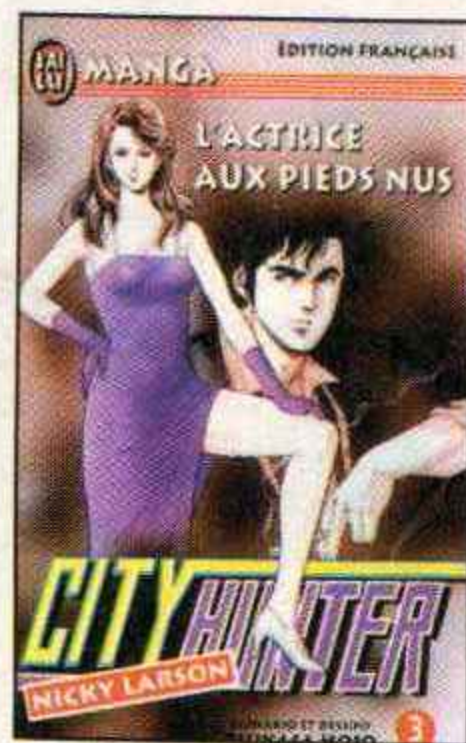
Disciples d'Aban

VERSION



J'AI LU

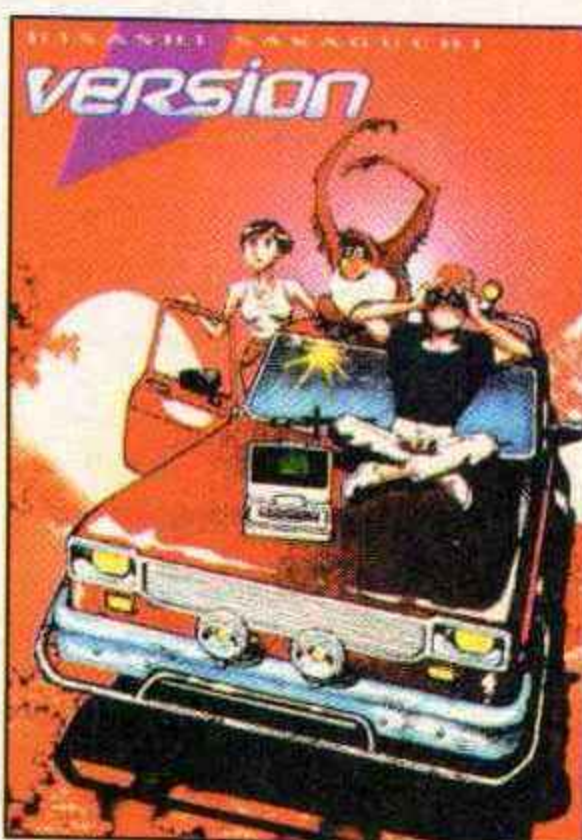
FLY ET CITY HUNTER TOMES 3



J'ai lu, qui avait lancé sa propre collection de mangas avec "City Hunter" et "Fly", semble tenir ses délais et ses promesses. C'est à la bonne date que sont sortis les 3e volumes des deux séries. Au moment où je tape ces lignes, les 4e devrait sortir étant donné que le rythme de parution est désormais mensuel. C'est toujours aussi mal imprimé, mais c'est avec plaisir que nous découvrons ces deux BD à un prix toujours aussi sympa (25 F seulement).

GLENAT

VERSION TOME 1



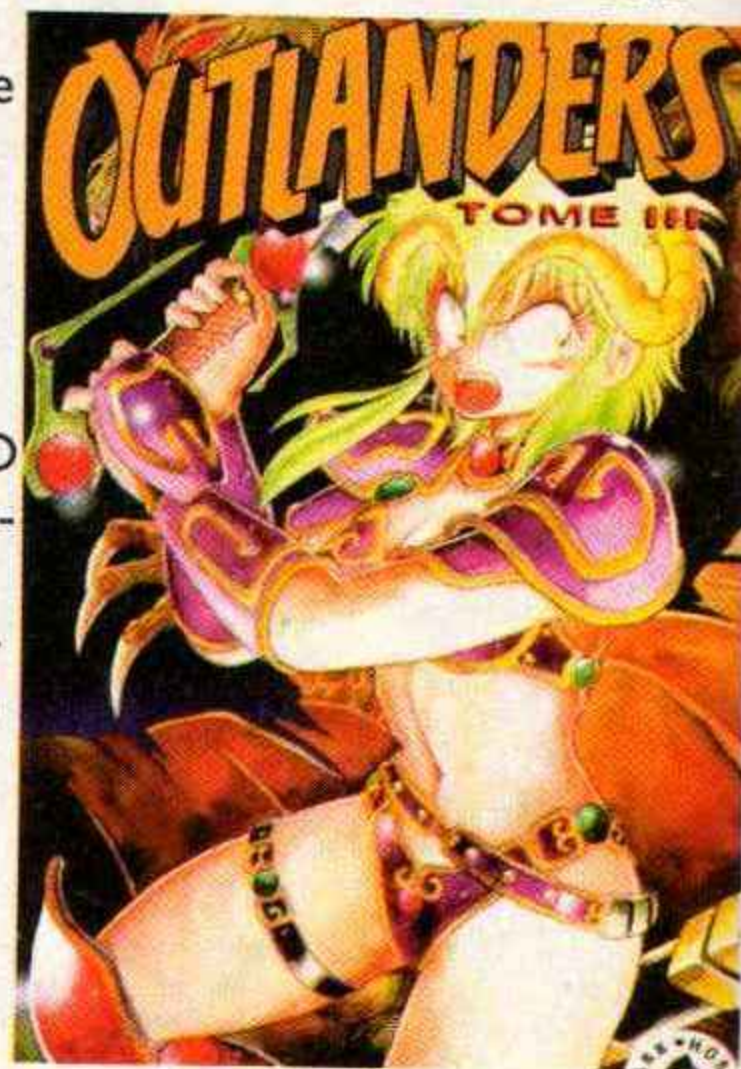
Voici une nouvelle BD de Hisashi Sakaguchi, le génial auteur de "Ikkyu", malheureusement décédé il y a quelques mois. "Version" n'a pourtant rien à voir avec une histoire de moine. L'action se déroule de nos jours au Japon. Le héros est un minable petit détective embarqué dans la folle recherche d'un composé génétique créé par un groupe de scientifiques et devenu très vite «intelligent». Malheureusement, celui-ci leur a échappé. C'est toujours servi par des très jolis dessins, même si les personnages ne sont pas spécialement beaux. Le récit a le mérite de traiter de façon originale un sujet qui peut paraître réchauffé. Espérons qu'il saura nous tenir en haleine tout au long des 9 tomes qui le composent (avant de disparaître, l'auteur avait terminé la réalisation de ses œuvres).

DARK HORSE

OUTLANDERS TOME 3



Moitié science-fiction, moitié Lamu, voici déjà le troisième tome de cette BD signée Johji Manabe. Les dessins n'ont rien de bien original. Ça se laisse toutefois lire tranquillement, c'est drôle et distrayant. Une petite BD facile à emmener en vacances, surtout depuis la décision de son nouveau format et sa couverture souple.



DEL COURT

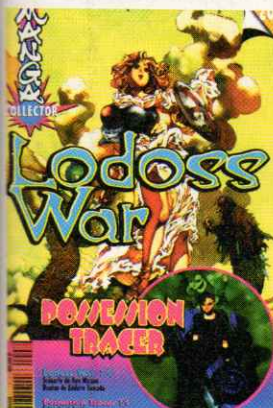
MOTHER SARAH TOME 2



Un peu moins épais que le 1er tome, ce 2e de "Mother Sarah" se dévore du coup encore plus vite. Rappelons les faits : dans un monde futuriste ravagé par les guerres nucléaires, les hommes sont allés vivre sur des satellites. De retour sur Terre, prise dans un nouveau conflit, Sarah s'est vue séparée de ses enfants. Elle essaye tant bien que mal de les retrouver. Avec un scénario signé Otomo et de somptueux dessins qui rappellent ceux du scénariste (bien qu'ils ne le soient pas), "Mother Sarah" pourrait presque passer pour une BD européenne ! D'ailleurs, les premières planches sont en couleurs.

MANGA COLLECTOR

LODOSS ET SILENT MOBIUS



Le magazine "Manga Player" vient d'avoir des petits frères qui s'appellent "Manga Collector". "Silent Mobius" (fameux manga de Kia Asamiya qui avait donné lieu à deux superbes films) raconte le combat de six jeunes filles confrontées à des créatures venues d'une dimension parallèle. "Belle Starr" est un manga pas du tout connu qui retrace la vie d'une Américaine au Far West. Les fans de Lodoss, quant à eux, vont se réjouir de retrouver un des nombreux mangas inspirés des OAV (le meilleur réalisé d'ailleurs). Citons ensuite "Possession Tracer", pas vraiment connu non plus et moyennement bien dessiné ; dans ce manga fantastique, un jeune homme va faire la connaissance d'une femme qui contrôle les esprits. Chaque magazine est mensuel et contient 100 pages de mangas uniquement. Les séries s'étaleront sur quatre mois avant de passer à d'autres BD.



TSUNAMI EN HIOSQUE

Et de deux ! Après "Animeland", c'est au tour du fanzine "Tsunami" de passer en distribution kiosque. Un peu plus généraliste, "Tsunami" se veut être plutôt comme une fenêtre sur la culture asiatique, n'hésitant pas à parler de religion, de musique... On y trouve quand même une bonne dose d'informations sur les mangas et animés du moment, aussi bien en France qu'au Japon.

FLASH

au Japon

- Après le manga et le film, "Ghost In The Shell" devient un jeu sur PlayStation. Il est prévu pour la fin de l'année au Japon.
- Le célèbre jeu "Panzer Dragoon" paraîtra désormais en dessin animé. Il sortira en juillet en vidéo.
- Le jeu "Jewel Beam Hunter Lime" sur PlayStation va aussi devenir une série de trois OAV dessinées par Atsuko Nakajima ("Ranma 1/2", "You're Under Arrest").
- Pour la première fois depuis bientôt dix ans, il n'y aura pas de nouveau film de "Dragon Ball" en juillet ! "Dragon Ball GT" n'aurait-il pas assez de succès ?
- "Ghost In The Shell" vient de sortir en vidéo en Angleterre. En France, sa sortie est toujours repoussée car une sortie en salle est envisagée à la fin de l'année.

et en France

- Pas de "DBZ" au cinéma cet été. Le prochain film sortira en octobre. Ce sera en fait le fameux 4e film de "Dragon Ball".
- C'est officiel, "Mon voisin Totoro de Hayao Miyazaki" ("Porco Rosso") sortira au cinéma en octobre prochain.
- Glénat a acheté les droits du manga "Macross 7 Trash". Sortie prévue en septembre.
- Dynamic Vidéo est un nouvel éditeur. Il arrivera en septembre sur le marché français en sortant en cassette la série TV de "Street Fighter II V" racontant la jeunesse de Ryu et Ken.

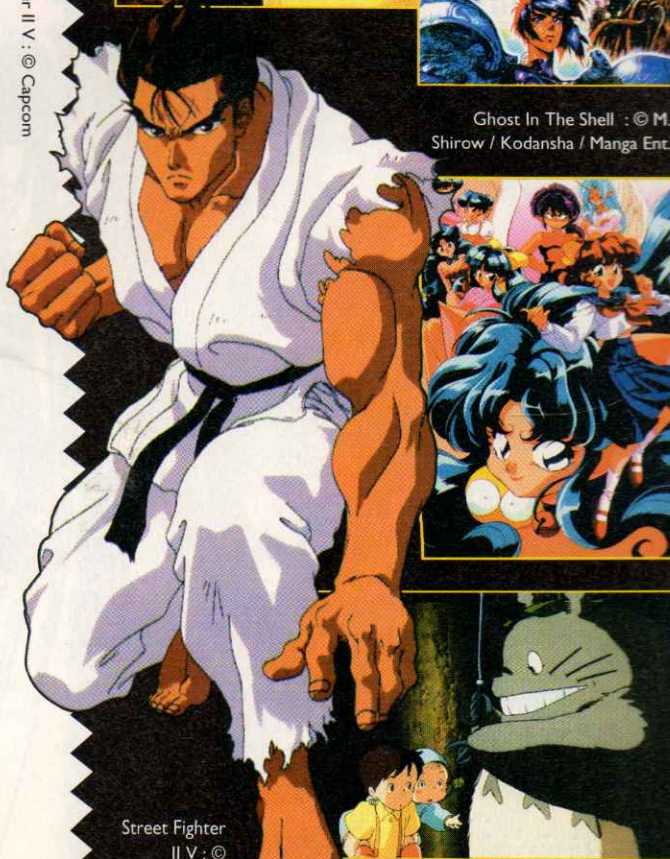


Dragon Ball : © Bird Studio / Shueisha / Tei Animation



Ghost In The Shell : © M. Shirou / Kodansha / Manga Ent.

Street Fighter II V : © Capcom



Street Fighter II V : © Capcom



Totoro : © Studio Ghibli / Ucore

Osez clamp

En quelques années, les donzelles du Studio Clamp ont su se tailler un succès colossal au Japon. Joypad profite de la sortie nippone du film X pour faire un point sur ces atypiques du Manga. Pour l'été, osez Clamp ! Oliv' Gotoon



Le style de Clamp est tout à fait original et ne plaît d'ailleurs pas forcément à tout le monde. Si au départ, on avait tendance à dire que ses BD sont des «shôjo manga» (des mangas pour jeunes filles), on remarque qu'il n'en est rien et qu'elles sont tout autant destinées à un public masculin que féminin. L'originalité de Clamp est d'avoir su réaliser des histoires à la fois romantiques et sentimentales, et parfois extrêmement violentes. On retrouve de tout : heroic fantasy, fantastique, inspirations bibliques, mythologiques, récits d'aujourd'hui ou d'hier, avec pour point commun, ce style de dessin, ces personnages élancés et souvent ambigus. En quelques années, Clamp a commencé plusieurs BD différentes. Certaines sont d'ailleurs loin d'être terminées. Nous vous présentons ici les plus connues.



©Clamp Tonkam



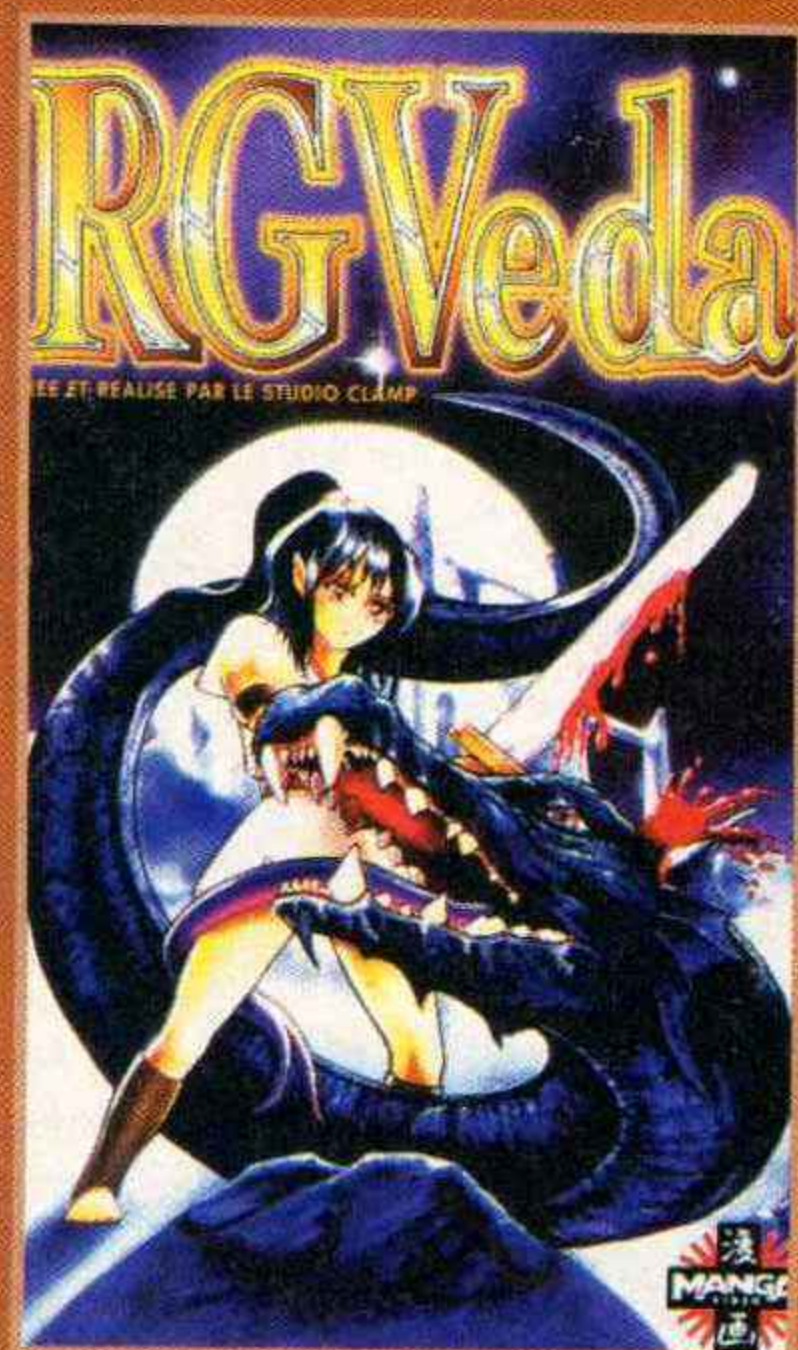
©Clamp Tonkam

Clamp qui c'est?

Clamp, c'est un pseudonyme qui regroupe en fait quatre filles. Chacune a une fonction bien déterminée dans le groupe. La chef, c'est Nanase Okawa. Elle dirige un peu tout le monde et s'occupe principalement des histoires. Mokona Apapa, la dessinatrice, crée les personnages et dessine le plus gros du manga. Enfin, Mick Nekoi s'occupe de retravailler les décors des planches, tandis que Satsuki Igarashi pose les trames (ces petites textures qui donne du relief au manga). Une équipe bien rodée qui travaille du coup efficacement et parvient à soutenir un rythme de production assez élevé.

Clamp en français

C'est chez les éditions Tonkam qu'on va surtout retrouver les œuvres de Clamp en français. Les principales BD sont déjà en bonne voie de traduction. On trouve déjà à la vente les trois premiers tomes de RG Veda et les deux premiers Tokyo Babylon. Quant à X, il ne devrait pas tarder non plus, probablement un premier volume à la rentrée. Profitons-en d'ailleurs pour rendre hommage à l'excellent travail réalisé sur cette édition française, qui se présente rigoureusement comme la version originale en japonais (sens de lecture respecté, couverture amovible, planches en couleurs conservées, très bonne qualité d'impression). Côté vidéo, il faudra pour l'instant se contenter de la passable adaptation de RG Veda parue chez Manga Vidéo.



©Clamp

MANGA VIDEO

RG Veda

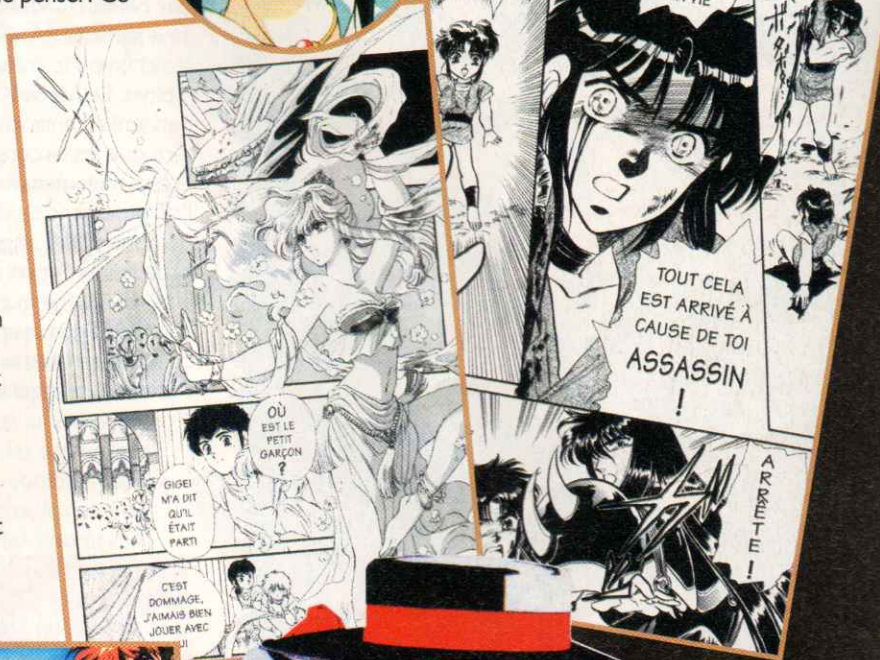


RG Veda (prononcer en fait "Rieg Veda") n'est pas le meilleur manga de Clamp. Les dessins ne sont pas aussi beaux que dans X, et l'histoire, bien que compliquée, est beaucoup moins originale qu'on pourrait le penser. Ce manga s'inspire énormément des religions bouddhistes. Dans un monde imaginaire, une prophétie raconte qu'un enfant nommé Ashura, fils caché d'un grand guerrier aujourd'hui disparu, rassemblera six étoiles. Celles-ci renverseront le haut pouvoir et mèneront le monde à sa destruction. C'est pour empêcher cela qu'il a été ordonné de se débarrasser d'Ashura. Mais Yasha, un des plus braves guerriers du royaume ne peut se résoudre à tuer cet enfant. Persuadé que son

destin est de le protéger, même si cela doit le conduire à la mort et à la destruction du monde, il s'enfuit avec lui. Bien des épreuves l'attendront, et petit à petit nous découvrons l'histoire et le pourquoi du comment de ce funeste destin.

Une histoire qui commence de façon assez confuse, surtout à cause de la multiplicité des personnages qui ont tous des noms pas facile à retenir ! Mais après deux volumes, on y voit déjà un peu plus clair... La série complète vient tout juste de s'achever au Japon et comptera au total 10 volumes.

À noter que RG Veda a été adapté en deux OAV de 45 mn pas très bien dessinées et donc un peu décevantes !



© Clamp Tonkam



© Clamp

Tokyo Babylon



Voici une histoire qui, la première fois que vous la lisez, peut paraître étrange, très étrange même. En réalité, cette suite de situations souvent inattendues ou parfois choquantes trouvera une réponse logique à la fin, c'est-à-dire au septième volume. Autant vous dire qu'en attendant, vous vous en poserez des questions sur l'étrange relation qu'entretiennent les trois protagonistes. Le héros s'appelle Subaru, un garçon au style légèrement efféminé (les Clamp aiment de toute façon ce genre de personnage ambigu et androgyne) qui se veut exorciste. Il possède en effet certains pouvoirs lui permettant de chasser les esprits susceptibles de hanter un lieu ou une personne. Il vit avec sa sœur Hokuto et un certain Seishiro, un autre exorciste. Tout pourrait aller pour le mieux si Hokuto n'était pas constamment en train de pousser son frère à sortir avec... Seishiro ! Simple plaisanterie de sa part ? Au début, c'est ce qu'on croit, mais non. Pour-

quoi ? Ça, vous ne le saurez qu'à la fin... tout comme la solution de plusieurs mystères. À commencer par l'origine de Seishiro, des pouvoirs de Subaru ou pourquoi ce dernier porte-t-il constamment des gants qu'il ne doit ôter sous aucun prétexte. En attendant de trouver les réponses à ces questions, nos trois amis résolvent de petites enquêtes paranormales....

Tokyo Babylon a aussi fait l'objet d'une adaptation en dessin animé sous la forme de deux OAV d'une heure chacune environ. Même si les dessins et l'animation sont beaucoup plus réussis que ceux de RG Veda, l'histoire ne rentre pas vraiment dans l'intrigue de fond du manga et se contente de montrer, dans chaque épisode, une intrigue liée à un phénomène surnaturel que devra résoudre Subaru.



© Clamp Tonkam



X : une grande BD

De toutes les BD de Clamp, la principale est X. Un titre simple, qui n'a en fait pas du tout la connotation qu'on pourrait lui prêter en France ! X, c'est du sérieux. Une BD qui ne compte pour le moment que 7 volumes sur la vingtaine prévue. Une histoire déjà élaborée par Nanase Okawa qui nous la dévoile petit bout par petit bout chaque semaine dans le magazine japonais "Asuka", un grand récit basé sur la Bible et l'Apocalypse.

Voici un petit, mais vraiment tout petit résumé de l'histoire. Elle se déroule de nos jours à Tokyo. Le héros Kamui Shirô revient après une longue absence de six ans. Mais il a changé, et son amie d'enfance Kotori qui l'attendait avec impatience le remarque tout de suite. Il faut dire que les circonstances de son départ étaient plutôt dramatiques : la mère de Kotori avait été sauvagement assassinée. En fait, c'est le sort du monde qui va bientôt se jouer à travers l'affrontement de deux clans, les Dragons du Ciel et les Dragons de la Terre, l'équivalent des démons et des anges. Tout le problème repose sur Kamui. Il n'est pour l'instant ni d'un côté ni de l'autre, et son choix sera déterminant dans cette bataille. Ne croyez pas que au "happy end" facile... ce manga est tout sauf la facilité. Une multitude de personnages au caractère imprévisible et ayant chacun une histoire propre vont apparaître, se livrant souvent un combat sans merci à travers des "kekkaï", des mini-espaces parallèles leur permettant de s'affronter tranquillement et souvent très très violemment sans être dérangés.

X : un clip et un film

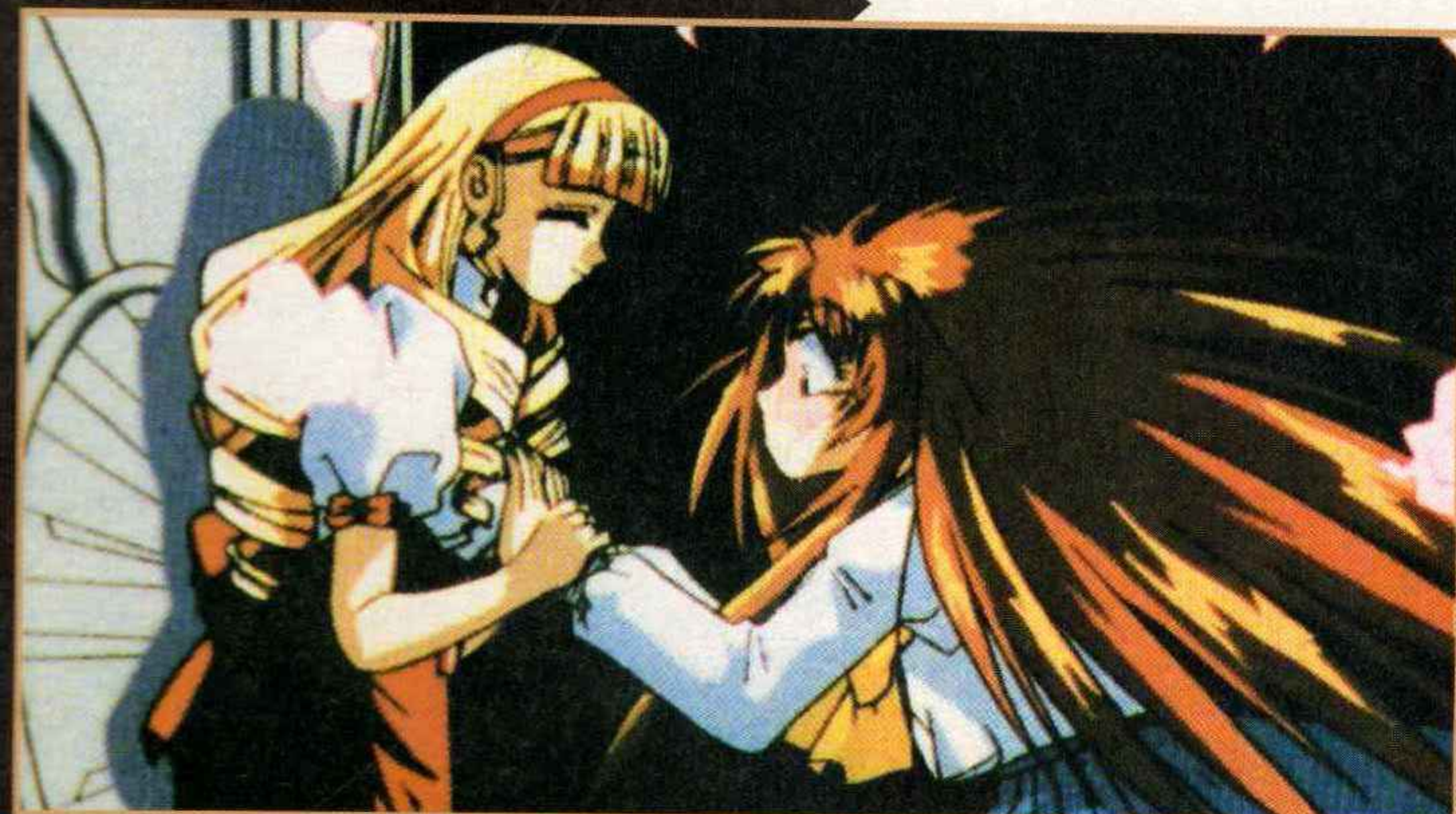


C'est le 3 août que sortira au Japon la seule et unique adaptation de X en dessin animé. Un film qui s'annonce tout simplement magnifique. Il a coûté trois fois plus cher qu'une production normale, durera 90 mn et mettra en scène presque tous les personnages du manga. Clamp travaille dessus depuis plusieurs années. Et contrairement aux autres animés, ses créateurs se sont particulièrement investis pour superviser chaque détail. Pour la réalisation, on n'a pas hésité à recruter les meilleurs du moment, jugez plutôt : réalisateur, Tarô Rin ("Final Fantasy", "Gunnm", "Megalopolis", "Galaxy Express"). Pour les dessins, Nobuteru Yûki (le designer de "Lodoss", "Gunnm", "Kaze no tai-riku"...). Pour la musique enfin, le célèbre groupe de rock japonais X Japan a composé spécialement une chanson qui devrait être le succès de l'été, un superbe slow de 8,30 mn. Certains d'entre vous ont peut-être déjà aperçu un clip réalisé sur X il y a quelques années. Remarquablement bien animé, il "annonçait" en quelque sorte déjà le film !

Miyuki-chan

Fushigi no kuni no Miyuki-chan ("Le secret du miroir de Miyuki-chan") est certainement l'œuvre la plus chaude de nos dessinatrices. Ce n'est pas vraiment non plus de l'érotisme. Mais cette parodie d'"Alice au pays des merveilles" vue par Clamp a de quoi choquer les âmes sensibles. La rencontre entre le lapin et l'héroïne vaut le coup : cette dernière s'avère être une ravissante et tendre jeune fille, habillée très court. On notera aussi une bonne dose de délire et de références à d'autres œuvres du groupe.

Ce manga, d'abord paru dans le fameux magazine "New Type" traitant de l'animation japonaise, a aussi fait l'objet d'une OAV unique et très courte de 30 mn.



Clamp in wonderland



Clamp in wonderland est un petit délire de 7 mn parodiant les héros les plus connus de Clamp. De Tokyo Babylon en passant par Ray-Earth, X, RG Veda, Miyuki-chan, tous ceux-ci évoluent dans un petit dessin animé qui fut projeté en 1994 au cinéma (en première partie d'un film). Les amateurs et inconditionnels de Clamp se réjouiront d'apprendre qu'il sortira en vidéo et Laser Disc japonais fin juillet !

Magic Knight Ray-Earth

Magic Knight Ray-Earth est certainement l'œuvre la plus connue de Clamp au Japon, mais aussi la plus commerciale ! C'est d'ailleurs le seul manga à ce jour à faire l'objet d'une série télé de 48 épisodes. Le manga se partage en 2 parties de 3 volumes chacun. Ray-Earth n'est en fait ni plus ni moins qu'une sorte de Sailor Moon dans un monde imaginaire. L'histoire commence lorsque trois jeunes lycéennes, Hikaru, Fuh et Umi se retrouvent plongées dans un monde parallèle. Elles sont appelées pour sauver une princesse Émeraude capturée par un vilain – mais néanmoins beau – jeune homme dont la princesse est amoureuse... Compliqué ? Non, pas tant que ça ! On leur donne des pouvoirs magiques, des armures qui ne protègent pas grand-chose, et des épées. Et c'est parti pour une série de combats supervisés par un drôle de petit animal surnommé Mokona (comme Mokona Apapa, la dessinatrice). De plus, chaque héroïne a sa personnalité : Hikaru (cheveux rouges) est courageuse mais parfois un peu inconsciente. Fuh (cheveux verts et lunettes) est l'intellectuelle du groupe. Enfin Umi (cheveux bleus) est la solitaire qui ne montre jamais ses sentiments (un peu comme Ikki dans les chevaliers, Hiei dans Yu Yu Hakusho...). Bref, un schéma classique qui leur permettra d'affronter le gros méchant au bout de 20 épisodes et de se retrouver enfin chez elles sur la Terre ! Pas pour longtemps car succès oblige, ça repart ensuite de plus belle. Nos amies sont rappelées car un autre méchant a fait son apparition et menace une nouvelle fois ce royaume décidément bien convoité. Une série finalement plus grand public, avec moins d'originalité, et principalement commandée pour les besoins de la télévision et du marketing.

Et bientôt

Suite au grand succès de Magic Knight Ray-Earth, une nouvelle série grand public devrait voir le jour dans un premier temps en BD vers la fin de l'année, puis en 1997 à la télévision. Cette fois-ci, les héroïnes ne seront que deux. Il s'agira de deux Magical girls, vous savez ces petites filles aux pouvoirs magiques telles Creamy, Gigi... Nous n'en savons guère plus pour le moment. Dès que nous aurons plus d'infos, nous vous tiendrons au courant.

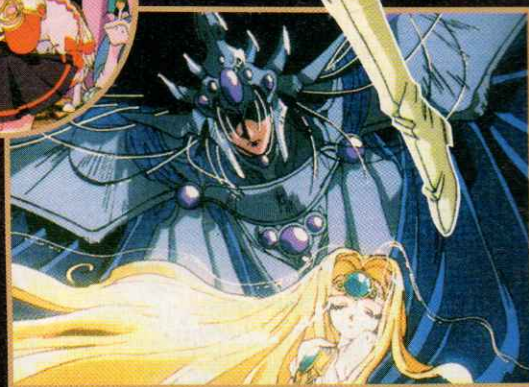
Clamp et le jeu vidéo

Comme tous les mangas, les œuvres de Clamp se voient déclinées en jeu vidéo. Le studio Clamp a signé un accord d'exclusivité avec Sega. A l'heure actuelle, un seul jeu est né de cette collaboration : Magic Knight Ray-Earth. La première chose qui frappe dans ce jeu est sa réalisation technique. En effet, le jeu est certainement esthétiquement parlant aussi réussi que le sont les bandes dessinées de Clamp. Quant à l'animation, elle est tout bonnement délirante. Les petites Hikaru Fû et Umi sont très mignonnes et tirent des petites tronches pas possibles. Une pure merveille du jeu à la Zelda, mais qui n'est malheureusement pas exempte de défauts. Le jeu est malheureusement un peu trop souvent ponctué de scènes passives, où l'on ne fait rien d'autre qu'observer les personnages discuter entre eux. Ensuite, le jeu est malheureusement un petit peu court et facile pour prétendre être le meilleur du genre. L'ambiance qui s'en dégage est quand même tellement féérique, qu'il devient finalement indispensable tant pour les fans de Clamp que pour les esthètes. Jeu en japonais (test Joypad 46).

GREG



© Clamp



© Clamp Tonkam

comics news

Vous l'aviez réclamée, vous l'avez votre rubrique consacrée aux Comics. Actualité oblige, c'est l'homme-araignée qui tisse sa toile cet été avec trois albums incontournables. Eric Pavon



Toutes les images de cette page sont : © 1995 Marvel Entertainment Group Inc © 1996 Editions Semic. Tous droits réservés.



Spider-Man est un faux !



C'est le scoop de l'année : Spider-Man n'est pas Spider-Man ! Depuis vingt ans, nous avons eu le droit à un clone de Peter Parker. Pour tout comprendre, un voyage dans la machine à remonter le temps s'impose. À une époque où la majorité d'entre vous se trouvaient encore dans les attributs virils de vos papas, Gwen Stacy était tuée par le Bouffon Vert. Gwen, le grand amour de Peter Parker, alias Spider-Man, exécutée par son plus grand ennemi ! Un vrai choc à l'époque. Devant l'indignation générale des fans, Stan Lee, le grand patron de Marvel (l'éditeur américain de la plupart des revues de super-héros) chargea son scénariste Gerry Conway de ressusciter la fiancée de Parker. Résultat : une histoire de 185 pages, rééditée aujourd'hui sous le titre **"Clone Genesis"**, où un ex-professeur de Parker redonne vie à Gwen et crée un second Peter Parker. Une histoire essentielle, puisqu'elle permet de comprendre comment sont nés les personnages actuels de "Scarlet Spider" et Kaine, que l'on retrouve aujourd'hui dans les histoires de Spider-Man. Soyons honnêtes : le dessin a un peu vieilli, mais possède un charme fou. Et puis, cette aventure nous permet de retrouver des méchants comme on n'en fait plus : Tarentule et ses bottes empoisonnées, Scorpion et Mystério le maître de l'illusion.

« Frères ennemis », collection RCM-30 f



Histoire d'un clone, bis. Cette fois, place aux premières révélations sur Peter Parker, le vrai. Il s'appelle depuis vingt ans Ben Reilly (Ben en référence à son oncle assassiné et dont Parker se sent responsable de la mort, et Reilly, nom de jeune fille de sa tante May). Mais il ne sait pas encore qu'il est le vrai Peter Parker (ça, c'est pour les mois à venir). Engagé comme prof assistant dans une fac de Salt Lake City, Ben croise sur son chemin Kaine, un autre clone souffrant de dégénérescence... Voilà une histoire comme on les aime : un scénar en béton, des dessins sublimes de John Romita (J.R.), à qui l'on doit déjà le fantastique "Daredevil, l'homme sans peur", et des personnages forts, tourmentés, troubles, sombres, violents, auxquels on s'attache dès le premier dessin.

« Spider-Man », hors-série n°2-19 f



Pour tous ceux qui n'ont pas très bien compris ces histoires de clonage, nous leur conseillons vivement ce journal d'un clone qui résume d'une manière claire comment Ben Reilly (le vrai Spider-Man, rappelons-le) est apparu dans la vie de Peter Parker (qui croit être le vrai), et de quelle manière il est devenu Scarlet Spider. En réalité, tout ça ne constitue que les prémices d'un nouvel âge d'or de Spider-Man. Nous découvrirons bientôt comment Ben Reilly apprend qu'il est le vrai Peter Parker. De nouvelles aventures dans lesquelles surgira... un troisième homme-araignée, clone lui aussi ! Bref, on n'a pas fini de vous parler de Spider-Man dans "Joypad" ! Du coup, je ne sais plus si je suis le vrai Eric Pavon, dans tout ça !

vidéo

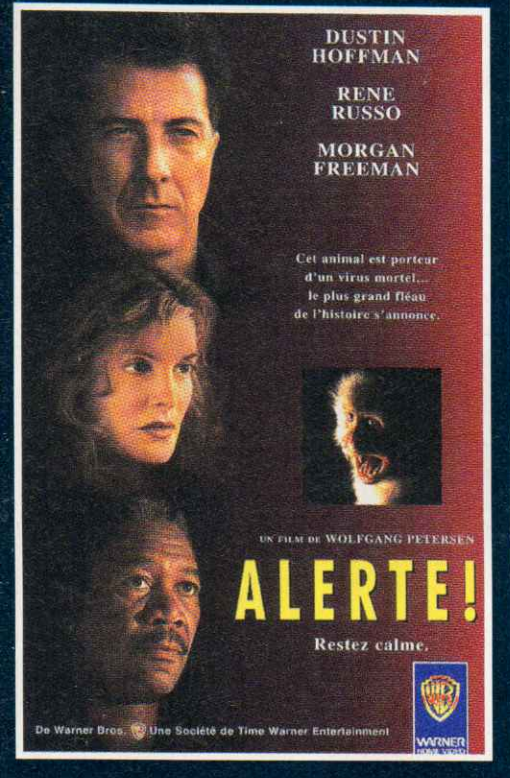
TOUS A VOS SCOPES !

par Frédo

Alerte

WARNER HOME VIDEO
À LA VENTE

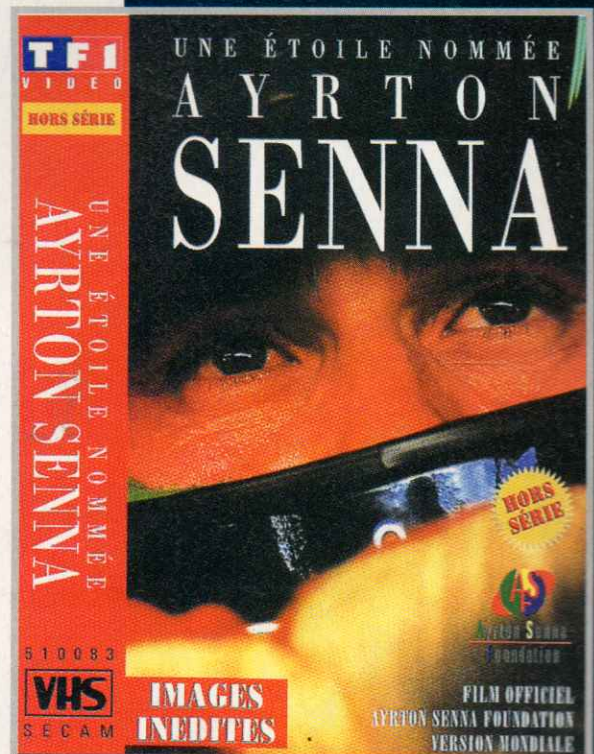
"Alerte" raconte les aventures d'un méchant virus. Motaba, c'est le nom du virus, vous liquéfie un être humain en 48 heures chrono, ce qui sème un peu la panique dans l'armée américaine et plus précisément au service "virologie". Parce que Motaba, figurez-vous, visite l'Amérique et s'installe dans une petite ville de Californie, par le biais d'un petit singe destiné au commerce d'animaux. D'entrée de jeu, le film vous chope à la gorge par le biais d'images saisissantes et superbement réalisées d'une explosion de la bombe non-atomique la plus puissante de l'arsenal ricain. Ensuite, ça se calme. Et pour cause : on n'en a rien à fiche des problèmes de couple entre Dustin Hoffman et Rene Russo, spécialistes des virus en tous genres. Sans compter toutes les scènes mielleuses et larmoyantes liées à l'épidémie, trop présentes et qui cassent un peu le rythme. Sans tout cela, le film aurait été une réussite. Voilà une production américaine de plus qui nous fait cependant passer deux heures agréables, le temps d'admirer deux grands acteurs. Morgan Freeman y campe en effet un général "le-cul-entre-deux-chaises", patron du service virologie. Quant à Donald Sutherland, le ripoux de l'histoire (l'une des "chaises" en fait de Freeman), il n'hésite pas à outrepasser les ordres présidentiels dans le seul but de récupérer le virus pour en faire une arme biologique. Sacré Donald ! En tout cas, LA séquence à ne pas rater : une poursuite en hélicoptère époustoufflante !



Une étoile nommée Ayrton Senna

TFI VIDÉO
À LA VENTE

"De temps en temps, Dieu doit mettre au milieu des peuples des personnes lumineuses". Sans vouloir adjuer à Senna le titre de "lumière céleste", il faut bien reconnaître qu'il était un grand champion, si ce n'est le plus grand. Et que l'on soit fan ou détracteur n'y change rien. Si le doute persiste, à la vue de cette cassette, vous serez convaincu. Personnellement, je ne soupçonnais pas l'existence d'un tel homme. Bien sûr, il est aisé de couvrir de qualités un disparu, et la publicité posthume est facile. Cela dit, ce document nous propose de rencontrer un Senna philanthrope, familial, business man, et une sorte d'entité pour son pays. Comme le dit l'écrivain : "En vérité, le Brésil ne savait pas que Senna pouvait mourir." Un portrait dont le style est proche du film dramatique : une sorte de mélancolie latente nous accompagne tout au long des images, pour la plupart inédites (Trazom, notre professeur "ès Formule 1" est formel). On peut néanmoins regretter l'absence de certains moments forts de sa carrière en F1. Un rendez-vous de deux heures d'émotion avec un homme hors du commun.



Cinéma

par Eric Pavon

Les fans de "Double Dragon" vont être ravis : les frères Lee débarquent sur les écrans le 10 juillet. Avec, dans le rôle de Jimmy, Mark Dacascos, le héros de "Crying Freeman".

Mark Dacascos : "Je suis nul aux jeux vidéo !"

MARK DACASCOS - L'INTERVIEW

Connaissais-tu le jeu vidéo avant de tourner dans le film ?
Je n'y avais jamais joué auparavant. Ensuite, je l'ai testé mais je dois avouer que je suis carrément nul ! Je combats moins bien un paddle entre les mains qu'à l'écran ! Pourtant, j'aime bien les jeux vidéo mais je n'ai pas beaucoup le temps d'y jouer. Les derniers jeux m'impressionnent beaucoup : "Mortal Kombat", "Virtua Fighter", "Tekken"... Je les trouve fantastiques, si proches de la réalité.

Qu'est-ce qui t'a attiré dans l'histoire de "Double Dragon" ?
Quand je l'ai lu, j'ai trouvé l'histoire forte et amusante à la fois. Un peu comme "Les Tortues Ninja", un film que j'aime beaucoup. "Double Dragon" n'est pas simplement axé sur les arts martiaux. Il tourne davantage autour des deux frères aux personnalités bien différentes : l'un veut être parfait, l'autre n'arrête pas de gaffer.

Dans le dossier de presse, on dit de ton personnage qu'il est un "Han Solo" ado. Es-tu d'accord avec cette définition ?
Je n'avais jamais entendu ça avant ! Je le prends comme un compliment. Solo est un peu renégat, fait des choses folles, et c'est un personnage bon dans le fond. Finalement, je suis d'accord avec cette définition.

En France, le grand public t'a découvert grâce au personnage de Yo Hinomura que tu interprétais dans "Crying Freeman". Considères-tu que c'est le film le plus important de ta jeune carrière ?
L'un des plus importants, c'est sûr. Mais "Only the Strong" a également été décisif : il m'a permis de me faire connaître aux États-Unis. "Crying Freeman" a joué un rôle important à différents niveaux. Lorsque le réalisateur Christophe Gans m'a dit que mes yeux





étaient une des raisons pour lesquelles il avait pensé à moi. Il y a vu de la mélancolie, de la tristesse et du romantisme. C'est la première fois qu'un metteur en scène voyait au-delà de mon physique. Finalement, "Crying Freeman" a agi comme une thérapie. Moi qui suis gaffeur dans la vie, il a fallu, pour jouer mon personnage, que j'intériorise toutes mes émotions. Et c'était très dur. Mais en même temps, j'étais heureux. Jamais auparavant, je n'avais ressenti à la fois du plaisir et de la souffrance dans mon métier de comédien.

Peut-on comparer le métier d'acteur à la pratique des arts martiaux ?

C'est la même chose ! Pour les arts martiaux, vous commencez réellement à comprendre leur sens quand vous avez pratiqué depuis des années. Vous réalisez que tout est compliqué et simple à la fois. En ce qui concerne le métier de comédien, plus j'apprends et plus je me rends compte que je ne connais pas grand-chose !

Que penses-tu des films d'action qui introduisent des arts martiaux ?

Pour moi, un bon film d'action doit ressembler à une comédie musicale avec Fred Astaire ou Gene Kelly. On doit pouvoir deviner la personnalité des personnages à leur façon de bouger. Il faut être capable d'exprimer tous les sentiments par des mouvements du corps. Comme dans une danse.

Tu viens de finir "L'île du docteur Moreau" aux côtés de Marlon Brando et Val Kilmer. Quel est ton rôle ?
Je joue une créature mi-homme, mi-léopard. C'était un tournage très difficile car il fallait quatre heures tous les matins pour me maquiller et me poser des prothèses. Le plus drôle, c'est que Marlon Brando ne sait pas qui je suis réellement car il ne m'a jamais vu sans maquillage. D'un autre côté, ça m'arrangeait car j'étais très excité à l'idée de tourner avec cette "institution". La peur que j'avais était cachée par le maquillage.

Quels sont tes projets ?

J'ai terminé trois films. Le premier, "Sabotage", est une histoire d'espionnage avec un marin de l'US Navy. Graham Greene ("Danse avec les loups") joue également dedans. "DNA" est quant à lui un

Double Dragon, "le film"

Los Angeles, an de Grâce 2007. Un gigantesque tremblement de terre étant passé par là, la "cité des anges" du futur a été submergée et s'est transformée en une nouvelle ville baptisée "New Angeles". Un endroit glauque à souhait peuplé de punks sortis tout droit d'un "Mad Max" hallucinogène. Dans ce monde cauchemardesque règne Koga Shugo. Ce dernier possède la moitié du Double Dragon, un talisman chinois doté de pouvoirs surnaturels... à condition d'être en entier. Et devinez qui possède l'autre partie du médaillon ? Les frères Jimmy et Billy Lee. La suite n'est pas difficile à deviner. Le méchant, interprété par Robert Patrick ("Terminator 2"), se lance à la poursuite des deux héros qui – ça tombe bien – sont experts en arts martiaux. Un film sympathique loin d'être inoubliable, destiné à un public d'adolescents où les combats, nombreux, ne sont jamais sanglants.



film fantastique dans la lignée de "Predator et "Alien", dans lequel je joue un bon scientifique. Je suis très heureux d'avoir fait mon troisième film, "Drive", car c'est une production américaine qui a le mérite d'être tournée comme un film de Hong Kong. Ça va à 100 à l'heure, avec plein de cascades complètement folles, des chorégraphies sauvages... ■

Double Dragon, le jeu vidéo

Le scénario du film "Double Dragon" est inspiré d'une grande saga des jeux vidéo, l'histoire de deux frères amoureux de la même fille qui se fait enlever par une bande de voyous. La saga commence en arcade dès 1984 et continue encore aujourd'hui sur tous les formats : micros, consoles 8, 16 et 32 bits. Y en aura pour tout le monde...

"Double Dragon" est apparu pour la première fois en 1984 dans les salles. Il s'agit d'un des premiers jeux de "baston à progression" ou beat-them-up : le joueur avance droit devant et frappe sur tout ce qui bouge. Lorsque "Double Dragon" est arrivé, ce fut une petite révolution. Ses graphismes étaient vraiment réalistes et, grande nouveauté, on pouvait jouer à deux simultanément (vous vous rappelez les deux frères ?). Quand on demande aux ancêtres leurs souvenirs à propos de "Double Dragon", ils haussent les épaules en faisant remarquer qu'ils n'ont jamais réussi à terminer le jeu. Et pourquoi ça ? Parce qu'ils se tapaient toujours dessus avec la batte de base-ball et qu'ils usaient tout leur capital points de vie avant de pouvoir arriver au troisième stage... La suite de l'histoire est jalonnée de déclinaisons et d'adaptations sur tous les formats. Double Dragon 2 est sorti en arcade deux ans après le premier épisode, et proposait des graphismes vraiment plus performants. Je ne parle pas de Double Dragon 3, un Street Fighter like complètement raté dont personne n'a jamais voulu... En ce qui concerne les adaptations, les trois jeux sont sortis sur Nes, sur micros 16 bits Atari et Amiga. Sur Super Nintendo, un épisode inédit a vu le jour dans l'indifférence la plus totale, et les deux frères ont été aussi les guest-stars d'un jeu avec les Battletoads. Sur 32 bits, nous testons ce mois-ci un Double Dragon sur PlayStation dans notre rubrique Import.



DACASCOS, LA FILMOGRAPHIE :

Mark commence à apprendre les arts martiaux à 4 ans, gagne son premier tournoi à 7 ans, devient champion d'Italie et d'Europe de kung-fu à 15 et tourne son premier film à 18 ans. Après pas mal de séries B et quelques séries télé ;
1985 : "Dim Sum" de Wayne Wang
1992 : "American Samourai" de Sam Firstenberg
1993 : "Only the Strong" de Sheldon Lettich
"Roosters" de Robert M. Young
1994 : "Double Dragon" de Jim Yukich
"Kickboxer 5, the redemption" de K. Peterson
1995 : "Crying Freeman" de Christophe Gans
1996 : "L'île du docteur Moreau" de J. Frankenheimer
"Sabotage" de Tibor Takacs
"Drive" de Steve Wang
"DNA" de William Mesa

Astuces

Kendy le guitariste-roller-harmonica-tiépi-trucs&astuces-man-en-vacances.

Cet été, les possesseurs de PlayStation seront aux anges avec plein de petits trucs d'escrocs particulièrement fourbes ! La totale sur Assault Rigs, Need For Speed... Bon, nous n'avons pas oublié non plus les fans de Sega, grâce à des astuces sur The Horde. Ce jeu sera désormais une véritable partie de plaisir, puisque vous serez invincible et paré des plus belles armes. Les fous de la baston, quant à eux seront complètement speedés en jouant à Darkstalker Revenge en mode "Super Turbo". Tout un programme ! En attendant la rentrée, bonnes vacances et ... bons jeux !!!

ASSAULT RIGS PLAYSTATION

LES CODES DES NIVEAUX

Les codes suivants seront à entrer dans le menu des Passwords.



LES CODES :

- 2- NEXT GEN : ■ × ■ × ▲ ■
- 3- THIS WAY : ▲ ■ ■ ● ● ▲
- 4- JOYJOY : ▲ ■ ▲ ▲ ● ▲
- 5- NODDY : ■ ▲ ▲ ▲ × ▲
- 6- WASTELANDS : ▲ ■ ● ● × ■
- 7- VERTIGO : × ■ ■ ■ ● ▲
- 8- GEM TOWER : ▲ ■ × ■ ▲ ▲
- 9- BRIDGE : ■ ▲ ■ × ▲ ×
- 10- OBLITERATE : ▲ ▲ ● ■ × ■
- 11- ARENA : ▲ ▲ × ▲ ● ■
- 12- PBM : ● ■ ▲ ▲ ▲ ●
- 13- RAMPS : ▲ ■ ● × ▲ ■
- 14- OASIS : ▲ ▲ × ■ ■ ×

- 15- HALLS : ● × ▲ ▲ ▲ ▲
- 16- COASTER : ● ■ ● ● ● ■
- 17- MINE : ▲ ▲ ▲ ● ▲ ■
- 18- LOOK UP : ■ ● ■ × ■ ▲
- 19- DEADLINE : × × ■ × ▲ ●
- 20- FORT : × ■ × ▲ ▲ ■
- 21- STAIRWAY : ▲ ■ ▲ ▲ ▲ ▲
- 22- PARK A LOT : ■ ■ ▲ ● ■ ▲
- 23- ZAM CAM : ● × × × × ▲
- 24- SHOOT ME : ▲ ■ ■ ▲ ▲ ▲
- 25- WILD : ▲ ● ▲ ▲ ● ■
- 26- OIL RIG : ■ ● ● × ■ ×
- 27- RIGHTWAY : × ● ■ ▲ ▲ ■
- 28- WASTE 2 : ■ ● ■ ■ ■ ■
- 29- DODGE : ▲ ■ ● × ● ●
- 30- AIR : ■ ● × ● × ■
- 31- JUMP : ● ■ × ▲ ● ▲
- 32- ROOM 101 : ▲ ■ × ● ■ ×
- 33- FIREPOWER : × × ▲ × × ■
- 34- WAVE : × ● ■ ● ● ■
- 35- PUSH OFF : ● ▲ × ▲ × ▲
- 36- PERIMETER : × ▲ ▲ × × ■
- 37- SPIRAL : × ▲ ▲ × ▲ ■
- 38- BOUNCE : ● × ▲ ▲ ▲ ▲
- 39- THE CASTLE : ■ ▲ ■ ▲ ■ ×
- 40- FORTRESS : ■ × ▲ × × ▲
- 41- LIFTS AHOY : ▲ × ▲ ● ■ ×
- 42- PUSH ME : ● × ▲ ● ▲ ■

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES

Pendant une partie, sans faire la Pause, faites Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Haut, Bas, Haut, Bas, Bas.

Si l'astuce est déclenchée, une inscription apparaîtra sur l'écran.



POUR ETRE INVULNÉRABLE

Attention, pour activer cette astuce il faut d'abord effectuer le code des armes. Pendant une partie, faites Gauche, Feu, Gauche, Feu, Gauche, Gauche, Feu, Droite, Feu, Droite, Feu, Feu.

Là encore, si l'astuce est déclenchée, une inscription apparaîtra sur l'écran.



JOHNNY BAZOOKATONE PLAYSTATION

Ces codes sont à entrer dans le menu des Passwords.

CODES DES NIVEAUX

- Demonique Hotel : AFLEAPIT
- Diablo's Penthouse : VERYNICE
- Hellspital : SEDATION
- Diablo's Diner : TEASPOON



CODES DES NIVEAUX - KRISTEAN
Vous voilà au 33e niveau !

CHEAT CODES INVULNÉRABILITÉ - PROCLAM

Grâce à ce cheat code, votre personnage pourra traverser les sprites ennemis.



NEED FOR SPEED PLAYSTATION

POUR PILOTER SUR LE CIRCUIT "LOST VEGAS"

Mettez-vous dans le mode "Tournament" et entrez le mot de passe suivant : TSYBNS.

Lorsque le menu de sélection des circuits apparaîtra, vous verrez que parmi eux se trouve une piste inédite : Lost Vegas.



Entrez TSYBNS en Password du mode "Tournament".

POUR JOUER AVEC UN PROTOTYPE

Après avoir entré le code décrit plus haut, sortez du mode "Tournament" en choisissant un autre mode de jeu. Au moment de sélectionner votre voiture, maintenez enfoncés les boutons L1 et R1 et validez avec le bouton Croix.



Allez dans un autre mode de jeu, maintenez les boutons L1 et R1 enfoncés, la "Warrior" sera disponible ensuite.

POUR JOUER EN MODE RALLY

Il suffit de maintenir enfoncés les boutons L1 et R1 sur l'écran de sélection des circuits. L'inscription "Rally" apparaît derrière le nom du circuit.



Si vous effectuez la manip. décrite plus haut, le mot "Rally" viendra se greffer à la fin du nom du circuit.

POUR JOUER SUR LE CIRCUIT "OASIS"

Mettez-vous sur le circuit "Rusty Springs", puis maintenez encore enfoncés les boutons L1 et R1. Le circuit Oasis apparaîtra.



Mettez-vous sur le circuit "Rusty Spring", puis maintenez L1 et R1



Le circuit "Oasis" apparaît alors.

"Lost Vegas" est désormais sélectionnable.

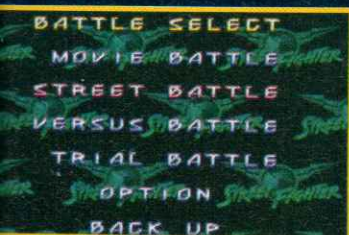


STREET FIGHTER THE MOVIE PLAYSTATION

POUR JOUER AVEC AKUMA

Allez dans le menu de sélection des personnages, puis placez le curseur sur Guile.

Une fois cela effectué, faites vite Haut, R1, Bas, L2, Droite, L1, Gauche, R2.



Mettez-vous en mode "Street Battle".



Faites la manipulation très rapidement une fois placé sur Guile. Akuma apparaît alors.

THUNDERHAWK 2 PLAYSTATION



POUR VOIR LA DÉMO FINALE 1NOK20T5326M4MA



Voici une des images de la démo finale !

LES CODES

OBHBOVTBEFDU201
A7GRSUI7EJD63V2
VFHRSV3FEBDU5RQ
FNGBSV8UEFD2472
J3FFSVTIAJDA4S2
F7EVSEMEMJCESIA
MFEFSU9QINAE59A
HBE3SENQMJCA4A2
9VDPS105IRAM45A
AJCT50N1U7EM452
8BDPSLJ9UYEE5HA
S3CL4861RFMM59Q
4JA540UH7J6A4DI
OVPK40QT7R615N2
9JO440T13U6A5PQ
73HJSVVBEEDQ3RI
6VGVSVUDVEND221I
VFHBSV76EBD651Q
B7FRSV6EAFDE53I
KBFNSVTIAJDM4FI
5JEVSFAGMJCA4PA
L3EJSAJIMNCM4LI
K3D5SU49IRAA51A
27C948ILRBME56I
K7CTSH99U3EA4ST
FRCD48C1RFMA5R2
2JB140U17F6E5DA
VFP440U57N6M5JI
8NPK40QT3Q6E5EI

Les codes suivants sont à entrer dans le menu des passwords.

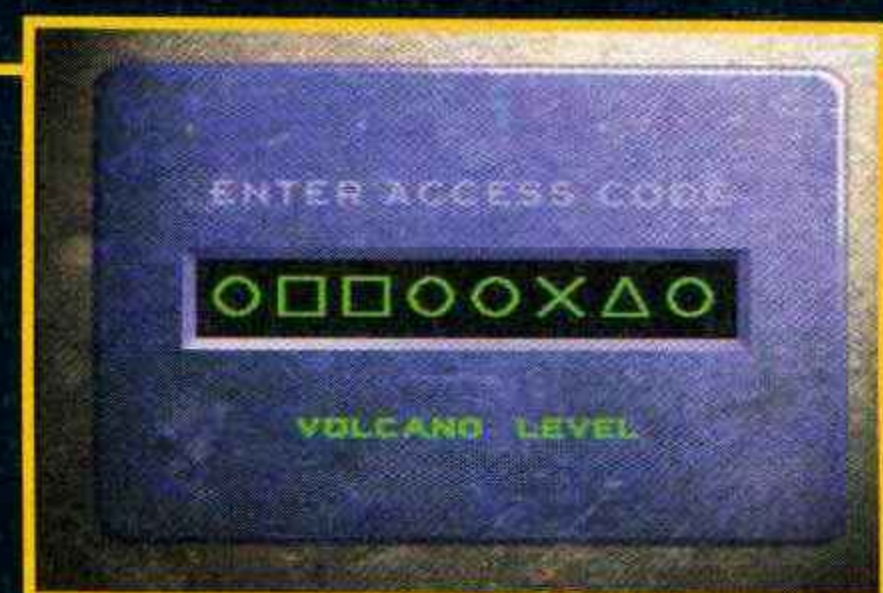
Astuces

WARHAWK PLAYSTATION

LES CODES DES NIVEAUX



AIRSHIP



VULCAN



CANYON



GAUNTLET



STORMLAND

STARBLADE ALPHA PLAYSTATION

Les manipulations sont à effectuer sur cet écran.



POUR AVOIR UN TIR CONTINU
À l'écran-titre, faites Haut, Haut,
Bas, Bas, ● ▲ ■

POUR AVOIR DES "CONTINUES" ILLIMITÉS
Toujours au même écran, faites Haut, Droite, Bas, Gauche, ✕ ✕ ✕

IN THE HUNT PLAYSTATION

POUR AVOIR DES "CONTINUES" ILLIMITÉS
Lorsque vous aurez épuisé tous vos crédits, maintenez ▲ + Select puis pressez le bouton Start sur l'écran de décompte des "continues". Ainsi vous gagnerez cinq crédits supplémentaires. Cette manipulation est renouvelable à volonté.



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

THUNDER STRIKE 2 SATURN

LES CODES
Gulf 2 : Oil Dispute
Level 1 : JPL4RNC F236FSQ2
Level 2 : JPRKRNC GH36FRDA
Level 3 : JB1KRND 2B36F0DQ
Level 4 : JAN4RND 5K36FUUI
South China Seas
Level 1 : JB34RND 5866FTK2
Level 2 : JAI4RND 5K66FS41
Level 3 : JDBKRND 7A66FR51
Fin : JA943ND 9U66F1NI

TEKKEN 2 PLAYSTATION

POUR JOUER DE FACE CONTRE L'ADVERSAIRE
Une fois que vous avez gagné tous les personnages cachés, lorsque vous sélectionnez votre combattant, maintenez les boutons L1 et L2 enfoncés puis validez en pressant un des boutons du paddle.

C'est à l'écran de sélection des personnages qu'il faudra maintenir L1 et L2 enfoncés.



Le jeu est bien plus réaliste ainsi !

DARKSTALKER'S REVENGE

SATURN

POUR JOUER EN MODE "SUPER-TURBO" (8 ÉTOILES)

Pour cela, allez dans le menu des options puis placez-vous sur "Turbo Speed". Une fois cela effectué, faites rapidement X, X, Droite, A, Z. Un son vous avertira que la manipulation a été faite correctement. Vous pourrez désormais jouer en vitesse "8 étoiles".



Faites X, X, Droite, A et Z.

POUR JOUER AVEC UNE COULEUR INÉDITE

Lors de la sélection du combattant, validez votre personnage en pressant simultanément les boutons A et Y. Vous verrez alors que les fringues de votre bonhomme auront changé de couleur.



THE HORDE

SATURN



Attention, tous les codes donnés sont à effectuer pendant le jeu après avoir enclenché la Pause.

POUR SAUTER LES NIVEAUX

Pendant le déroulement du jeu, faites Pause puis effectuez la manipulation suivante : Bas, A, Gauche, Gauche, Bas, A, A, Droite. Vous sauterez le niveau et vous vous retrouverez automatiquement au château.



Une carte vous montrera votre progression à travers les différents niveaux.



POUR AVOIR 30 000 THUNES

Pendant le déroulement du jeu, faites Pause puis effectuez la manipulation suivante : Gauche, A, A, B, Gauche, A, Droite, Bas.

À vous les armes du magasin et les gonzzesses !

POUR AVOIR LA CARTE ENTIÈRE DU NIVEAU

Pendant le déroulement du jeu, faites Pause puis effectuez la manipulation suivante : Gauche, A, Haut, Bas, B, A, A, B. Vous aurez alors droit à la carte de la totalité du niveau.

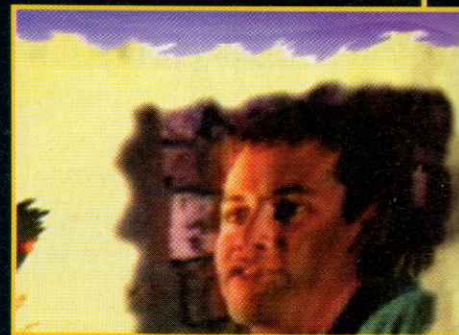


POUR CONTINUER, MEME SI UN VILLAGE EST ENTIÈREMENT DÉTRUIT

Pendant le déroulement du jeu, faites Pause puis effectuez la manipulation suivante : A, Bas, Bas, Droite, A, Bas. c

POUR VOIR TOUTES LES DÉMOS

Pendant le déroulement du jeu, faites Pause puis effectuez la manipulation suivante : Droite, A, Gauche, Gauche, A, Haut, B.



POUR AVOIR TOUS LES OBJETS ET TOUTES LES ARMES

Pendant le déroulement du jeu faites, Pause puis effectuez la manipulation suivante : B, Droite, A, Gauche, Gauche, Bas, Droite, A, A, Gauche.

POUR MARCHER PLUS VITE

Pendant le déroulement du jeu, faites Pause puis effectuez la manipulation suivante : B, Droite, A, B. Cette astuce vous permettra de marcher très vite lors de vos quêtes. Si vous possédez les bottes de Boogie, vous pourrez marcher quatre fois plus vite !

POUR ÊTRE INVINCIBLE

Pendant le déroulement du jeu, faites Pause puis effectuez la manipulation suivante : B, Haut, Droite, Bas, A, Bas, A, Droite.

ADIDAS POWER SOCCER

PLAYSTATION

POUR AVOIR LES VOIX FÉMININES

Mettez-vous d'abord en mode "Arcade", puis sélectionnez vos équipes comme d'habitude. Commencez un match puis faites "pause". Allez dans le menu "Audio", au niveaux des drapeaux, puis appuyez sur Carré et Rond en même temps. Et ce, plusieurs fois. Faites tourner le menu, vous verrez alors apparaître les voix féminines (Fem) aussi bien en français qu'en anglais ou en allemand. Voilà, il ne vous reste plus qu'à les écouter : un vrai régal!



Mettez-vous en mode "Arcade".



Allez dans le menu "Audio"...



Faites Carré et Rond pour sélectionner les voix féminines.

AGILE WARRIOR F-111

PLAYSTATION

POUR JOUER AVEC LES INDICATIONS DU DEBUG MODE

Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes : Gauche, ■■■■, Haut, ▲▲▲, Droite, ●, Bas, ✕, L2, R2. Un son vous avertira que vous avez réussi la manipulation. Cette option vous permettra de pouvoir ouvrir en plein jeu le capot de votre console et d'y insérer le CD musical de votre choix ! Vous pourrez aussi voir la tronche des programmeurs après avoir fait l'astuce des CD.



Faites Pause puis exécutez les manipulations.



Des indications s'inscrivent sur l'écran.

POUR AVOIR UNE VUE DE HAUT

Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes : Gauche, ■■■■, Haut, ▲▲▲, Droite, ●, Bas, ✕ ✕ ✕ ● ✕ ✕ ✕.



POUR TERMINER UNE MISSION

Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes : Gauche, ■■■■, Haut, ▲▲▲, Droite, ●, Bas, ✕ ▲▲▲, Bas, Bas, Bas.



POUR AVOIR UNE VUE GÉNÉRALE DE L'AVION

Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes : Gauche, ■■■■, Haut, ▲▲, Droite, ●, Bas, ✕ ●, Bas, Gauche, Droite.



POUR POUVOIR SE SCRATCHER

Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes : Gauche, ■■■■, Haut, ▲▲▲, Droite, ●, Bas, ✕ ■ ✕ ✕ ■.



HYPER FINAL MATCH TENNIS PLAYSTATION

POUR JOUER AVEC UN NINJA

Choisissez le mode "Exhibition". Au moment de choisir votre joueur, optez pour un joueur masculin puis faites la manipulation suivante : L1, L2, ▲ ■ R2, L2, ■ ▲. Lorsque vous commencerez une partie, vous verrez que votre tennisman sera sapé en violet !



Choisissez l'option "Exhibition".



Prenez un joueur masculin et faites la manip.



Vous jouez maintenant avec un Ninja !

Lend!, quel squeletor !

POUR JOUER AVEC UN SQUELETTE

Faites la même manipulation que pour jouer avec le Ninja, sauf que vous effectuerez la manipulation sur un joueur de tennis féminin.

Voici le très fameux Mc Enroe, avec cette fois-ci les cheveux en plus !



POUR JOUER AVEC LES BOSS (MC ENROE ET NAVRATILOVA)

Choisissez le mode "Exhibition". Au moment de choisir votre joueur, optez pour un joueur masculin puis faites la manipulation suivante : L1+R2+▲+■ simultanément. Vous jouerez ainsi avec Mc Enroe. Pour jouer avec Navratilova, il suffira de faire la même manipulation sur un personnage féminin de base.



100 JOY\$



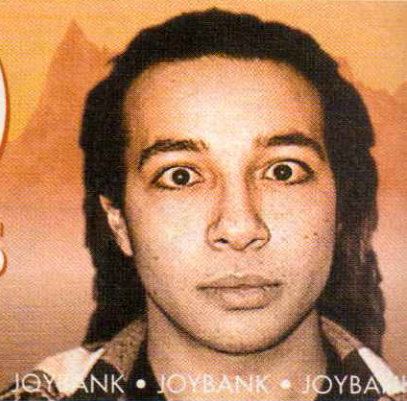
JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK



50 JOY\$

JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

40 JOY\$



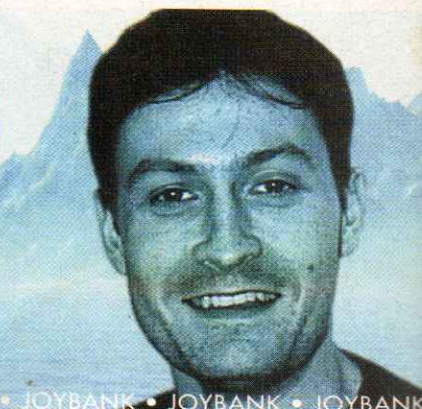
JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

10 JOY\$



JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

10 JOY\$



JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

SEGA SATURN



GRATUIT !
140F EN BONS D'ACHAT

1490F

PlayStation



GRATUIT !
140F EN BONS D'ACHAT

1490F

NINTENDO la 64 Bits



IMPORT
DISPO !

TEL.

MEGA DRIVE



249F*

SUPER NINTENDO.



369F*

3DO Goldstar



699F

JAGUAR



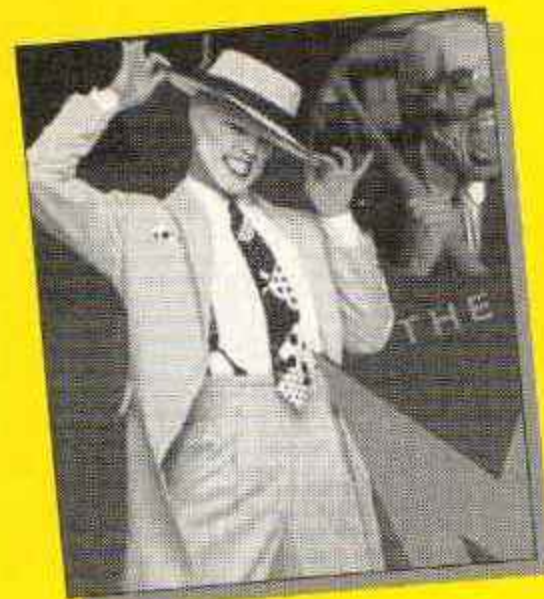
499F

Septembre 96 : Score Games s'installe sur + de 900 m²
face à la gare St Lazare au 6 rue d' Amsterdam - 75009 Paris

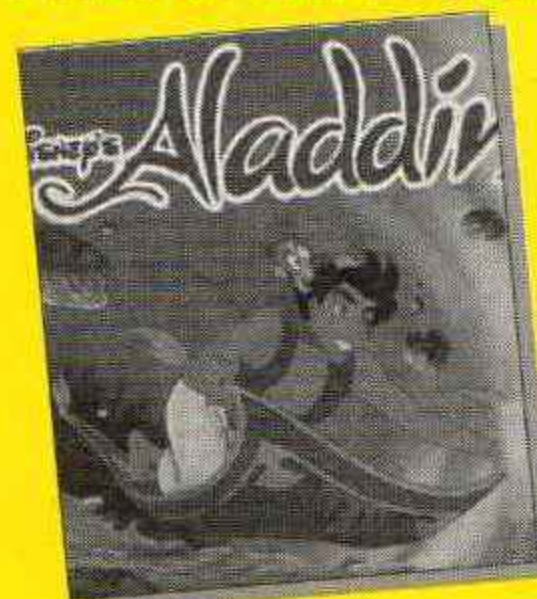
JEUX MEGADRIVE
A PARTIR DE : 39F



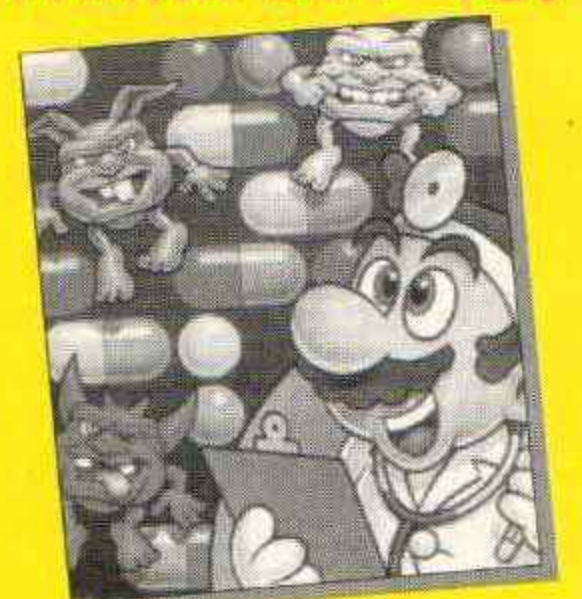
JEUX SUPER NINTENDO
A PARTIR DE : 69F



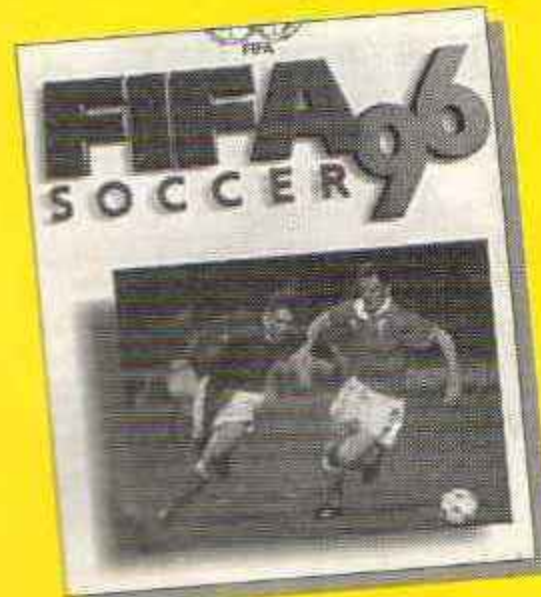
JEUX GAME GEAR
A PARTIR DE : 39F



JEUX GAME BOY
A PARTIR DE : 49F



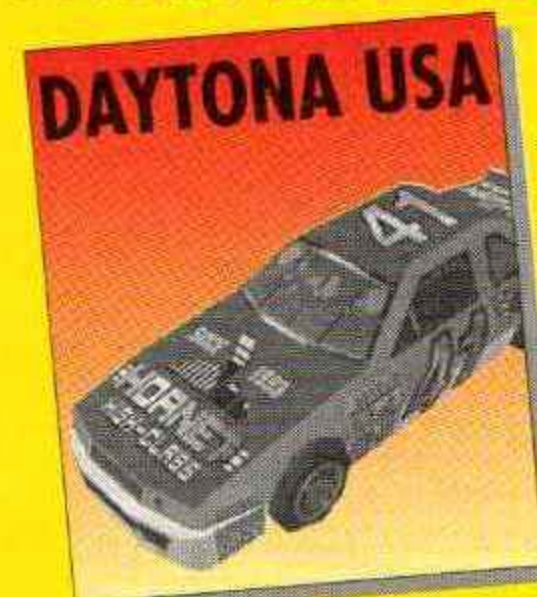
JEUX 3DO
A PARTIR DE : 69F



JEUX JAGUAR
A PARTIR DE : 49F



JEUX SATURN
A PARTIR DE : 99F



JEUX PLAYSTATION
A PARTIR DE : 99F



3615
SCORE GAMES

SCORE GAMES

TELEPHONE
36 685 686



REVENEZ / ACHETEZ

30 à 80 %

SCORE GAMES

MOINS CHER

PARIS / CONSOLES PARIS / CD-ROM

44 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
43 290 290 (1) 46 33 68 68

PARIS 6^{ème}

56 Bd St Michel
75006 PARIS
(1) 43 25 85 55

PARIS 16^{ème}

137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
(1) 44 05 00 55

AMIENS (80)

19 RUE DES JACOBINS
galerie des Jacobins
80000 AMIENS
22 97 88 88

ANTONY (92)

25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
(1) 46 665 666

ST DENIS (93)

Centre Commercial
St Denis Basilique
6 passage des Arbalétriers
93200 ST DENIS
(1) 42 43 01 01

CRETEIL (94)

5 RUE DU GENERAL LECLERC
ENTREE RUE PIETONNE
CRETEIL VILLAGE
94000 CRETEIL
(1) 49 81 93 93

COMPIEGNE (60)

37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
44 20 52 52

POITIERS (86)

12 rue Gaston Hulien
86000 POITIERS
49 50 58 58

VERSAILLES (78)

16 rue de la Paroisse
78100 VERSAILLES
(1) 39 50 51 51

TOULOUSE

14 rue Fernand
(angle rue St)
31000 TOULOUSE
61 216 2

VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
TELEPHONE DE 10 A 19H : (1) 43 290 290

+ 100 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

NOUVEAU juillet
PARIS 4^{EME}
18 BOULEVARD
SEBASTOPOOL
75004 PARIS
36 685 686

NOUVEAU juillet
CHELLES (77)
Centre Commercial
CHELLES 3
Nationale 3
77508 CHELLES
36 685 686

SEGA 16 BITS

GAME GEAR D'OCCASION	399
GAME GEAR NEUFS	399
ADDIN	249
FFRET ASTERIX	199
LEMMINGS (SANS BOITE NI NOTICE)	39
SMICK SPACEHEAD	49
ROBOTNICK	199
CRABSHIP	99
TOY STORY	249
EDGE DREDD	199
KEY MOUSE 3 - LEGEND OF ILLUSION	199
JAM TOURNAMENT EDITION	199
WORNS	199
KILLER INSTINCT	199
STREET FIGHTER	199
TOH SHINDEN	199
ZELDA (TEXTES FRANCAIS)	249
JEUX GEAR D'OCCASION	399
FI RACE	159
MEGAMAN 2	139
SUPER MARIOLAND 2	169
DIGITAL DREAMWARE	169
DRAGON'S LORE	169
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	399
HELL	149
IMMERCENARY	149
KILLING TIME	199
KINGDOM	149
MICROGOLF	349
PERFECT GENERAL	349
PGA TOUR GOLF 96	369
PHOENIX 3	369
POLICEMANS	299
PSYCHIC DETECTIVE	349
SHADOW	149
SHOCKWAVE 2: THE GATE	349
SHOCKWAVE 2 SCENARI	149
SLAM & JAM 95	149
SOCCER KICK	199
SPACE HULK	199
STARBLADE	149
STARFIGHTER	349
STRIKER	299
SUPER WING COMMANDER	349
SYNDICATE	299
THEME PARK	149
WING COMMANDER 3	149
JEUX 3DO D'OCCASION	249
BLADE FORCE	249
DRAGON LORE	299
FRAGON'S LAIR	169
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	399
GEX	139
KILLING TIME	139
MAD DOG MAC CREE	239
NEED FOR SPEED	239
NOVASTORM	139
RETURN FIRE	169
ROAD RASH	169
SHOCKWAVE	139
SPACE HULK	139
STARBLADE	79
SUPER WING COMMANDER	79
WAY ON THE WARRIOR	79
WING COMMANDER 3	99

NINTENDO

GAME BOY NEUVE	305
GAME BOY OCCASION	199
GAME BOY COULEUR	335
ACCESSOIRES	335
JEUX GAME BOY NEUFS	399
INDIEN DANS LA VILLE (UM)	249
DONKEY KONG LAND	269
TOY STORY	249
MORTAL KOMBAT 3	249
CHOPPLIFTER 3	140
WORNS	249
KILLER INSTINCT	199
STREET FIGHTER	199
TOH SHINDEN	199
ZELDA (TEXTES FRANCAIS)	249
JEUX GAME BOY D'OCCASION	399
FI RACE	159
MEGAMAN 2	139
SUPER MARIOLAND 2	169
DIGITAL DREAMWARE	169
DRAGON'S LORE	169
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	399
HELL	149
IMMERCENARY	149
KILLING TIME	199
KINGDOM	149
MICROGOLF	349
PERFECT GENERAL	349
PGA TOUR GOLF 96	369
PHOENIX 3	369
POLICEMANS	299
PSYCHIC DETECTIVE	349
SHADOW	149
SHOCKWAVE 2: THE GATE	349
SHOCKWAVE 2 SCENARI	149
SLAM & JAM 95	149
SOCCER KICK	199
SPACE HULK	199
STARBLADE	149
STARFIGHTER	349
STRIKER	299
SUPER WING COMMANDER	349
SYNDICATE	299
THEME PARK	149
WING COMMANDER 3	149
JEUX 3DO D'OCCASION	249
BLADE FORCE	249
DRAGON LORE	299
FRAGON'S LAIR	169
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	399
GEX	139
KILLING TIME	139
MAD DOG MAC CREE	239
NEED FOR SPEED	239
NOVASTORM	139
RETURN FIRE	169
ROAD RASH	169
SHOCKWAVE	139
SPACE HULK	139
STARBLADE	79
SUPER WING COMMANDER	79
WAY ON THE WARRIOR	79
WING COMMANDER 3	99

3DO GOLDSTAR

EXCLUSIF SCORE GAMES I	699
CONSOLE 3DO NEUVE + MANETTE	749
CONSOLE 3DO NEUVE + MANETTE + FIFA	749
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	199
ADAPTEUR MANETTE SUPER NIN.	199
JEUX 3DO NEUFS	399
ALONE IN THE DARK	199
ALONE IN THE DARK 2	369
BATTLE SPORT	299
BLADE FORCE	249
CAPTAIN QUAZAR	199
CREATURE SHOCK	449
CRIME PATROL	199
DEADALOUS ENCOUNTER	399
DEFCON 5	299
DEMOLITION MAN	199
DIGITAL DREAMWARE	199
DRAGON'S LORE	199
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	399
GEX	139
HELL	149
IMMERCENARY	149
KILLING TIME	199
KINGDOM	149
MICROGOLF	349
PERFECT GENERAL	349
PGA TOUR GOLF 96	369
PHOENIX 3	369
POLICEMANS	299
PSYCHIC DETECTIVE	349
SHADOW	149
SHOCKWAVE 2: THE GATE	349
SHOCKWAVE 2 SCENARI	149
SLAM & JAM 95	149
SOCCER KICK	199
SPACE HULK	199
STARBLADE	149
STARFIGHTER	349
STRIKER	299
SUPER WING COMMANDER	349
SYNDICATE	299
THEME PARK	149
WING COMMANDER 3	149
JEUX 3DO D'OCCASION	249
BLADE FORCE	249
DRAGON LORE	299
FRAGON'S LAIR	169
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	399
GEX	139
KILLING TIME	139
MAD DOG MAC CREE	239
NEED FOR SPEED	239
NOVASTORM	139
RETURN FIRE	169
ROAD RASH	169
SHOCKWAVE	139
SPACE HULK	139
STARBLADE	79
SUPER WING COMMANDER	79
WAY ON THE WARRIOR	79
WING COMMANDER 3	99

ATARI JAGUAR

CONSOLE JAGUAR 64 BITS NEUVE	499
LECTEUR CD-ROM	1390
JAG LINK	249
ADAP. MULTI JOUEURS	199
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	199
JEUX JAGUAR NEUFS	399
ATTACK OF THE MUTANTS PENGUINS	449
BRUTAL FOOTBALL	199
BUBS	199
CANNON FODDER	299
CHECKERED FLAG	199
CLUB DRIVE	199

ATARI JAGUAR

CYBERMORPH	99
DEFENDER 2000	449
DINO DUDES	199
DOUBLE DRAGON 5	349
DRAGON	349
FIGHT FOR LIFE	199
HOVER STRIKE	449
IRON SOLDIER	349
KASUMI NINJA	199
RAYMAN	449
SENSIBLE SOCCER	299
SYNDICATE	299
ULTRA VORTEX	399
VAL D'ISERE	299
WHITE MEN CAN'T JUMP + ADAP.	399
ZOOL 2	199
JEUX JAGUAR OCCASION	399
CANNON FODDER	149
CHECKERED FLAG	149
DINO DUDES	199
IRON SOLDIER	199
SENSIBLE SOCCER	249

ATARI JAGUAR

IN THE HUNT	399
JOHNNY BAZOOKATONE	349
MAGIC CARPET	369
MORTAL KOMBAT 2	349
MYST	399
NBA JAM T.E	399
NEED FOR SPEED	369
NHL HOCKEY	399
NIGHT WARRIORS	399
OFF-WORLD INTER. EXT.	349
PANZER DRAGON 2	369
PARODIUS	399
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	399
POWER PLAY HOCKEY	369
PRIMAL RAGE	369
RAYMAN	399
RETURN TO ZORK	199
RISE 2	399
ROAD KILL	399
ROAD RASH	369
ROBOTICA CYBERNATION	349
SEGA RALLY	369
SHELSHOCK	369
SHINOBI-X	399
SIM CITY 2000	349
SKELTON WARRIORS	399
SLAM & JAM	299
STREET FIGHTER ALPHA	399
STREET FIGHTER MOVIE	399
THEME PARK	399
THUNDERHAWK 2	349
TILT	349
TITAN WARS	369
TOHSHINDEN	399
TRUE PINBALL	349
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	349
VICTORY BOXING	399
VICTORY GOAL	499
VIRTUA COP	369
VIRTUA COP + PISTOLET	469
VIRTUA FIGHTER 2	369
VIRTUAL OPEN TENNIS	399
WING ARMS	399
WING ARMS	399
WIPE OUT	349
WORMS	349
X-MEN	399
ZOOP	369
+ 500 JEUX D'OCCASIONS SATURN (EXEMPLES DE PRIX...)	249
DAYTONA USA	369
DAYTONA USA	399
DEFCON 5	279
DESTRUCTION DERBY	349
DIE HARD TRILOGY	399
DISCWOLF	349
DRAGON BALL GT - JAP	499
DRAGON BALL Z	399
EARTHWORM JIM 2	249
EURO 96	399
FIFA 96 PROMO I	249
GEX	349
GOLDEN AXE THE DUEL	299
GUNDAM	399
HANG ON GP 96	399
HI OCTANE	369
HORDE (THE)	349
IMPACT RACING	399

SEGA SATURN

CONSOLE SATURN + PAD + MEMOIRE	1490
INTERNE + 140F BONS D'ACHAT	1490
ACCESSOIRES SATURN	399
ACTION REPLAY PRO SATURN	399
ADAPTEUR UNIVERSEL US/JAP	199
VOLANT ARCADE RACER	249
CAST VIDEO + 1 CD DEMO	1190
JOYSTICK VIRTUA STICK	399
MANETTE SATURN ORIGINE	169
2 MANETTES INFRA ROUGE	299
MANETTE TURBO PAD	149
PISTOLET FIRE	249
RALLONGE DE MANETTE	79
JEUX SATURN NEUFS	349
3D LEMMINGS	399
ALIEN TRILOGY	399
ALONE IN THE DARK 2	349
BAKU BAKU ANIMAL	349
BLACK FIRE	399
BUG	369
CHAOS CONTROL	199
CLOCKWORK KNIGHT	349
CLOCKWORK KNIGHT 2	349
CRITICOM	399
CYBERIA	369
D	399
DAYTONA USA	369
DEFCON 5	279
DESTRUCTION DERBY	349
DIE HARD TRILOGY	399
DISCWOLF	349
DRAGON BALL GT - JAP	499
DRAGON BALL Z	399
EARTHWORM JIM 2	249
EURO 96	399
FIFA 96 PROMO I	249
GEX	349
GOLDEN AXE THE DUEL	299
GUNDAM	399
HANG ON GP 96	399
HI OCTANE	369
HORDE (THE)	349
IMPACT RACING	399

PLAYSTATION

CONSOLE PLAYSTATION + PAD	1490
+ 140F BONS D'ACHAT	1490
ACCESSOIRES SONY PLAYSTATION	399
ACTION REPLAY PRO	399
CABLE DE LIASION	169
CABLE PERITEL	199
CARTE MEMOIRE	169
MANETTE TURBO	169
MANETTE PLAYSTATION D'ORIGINE	199
MULTI-PLAYER	169
RALLONGE DE MANETTE	79
VOLANT	499
JEUX NEUFS PLAYSTATION	349
AQUANAUTS HOLIDAY	399
ADIDAS POWER SOCCER	349
ALIEN TRILOGY	349
ALIEN VIRTUS	369
ARCADE CLASSIC	399
ASSAULT RIGS	249
CHESSMASTER 3D	399
CHRONICLE OF THE SWORD	369
CYBERIA	369
D	349
DARK STALKERS	399
DEFCON 5	399
DESCENT	369
DESTRUCTION DERBY 2	369
DOOM	349
DRAGON BALL Z ULT.BATTLE Y.F	449
DRAGON BALL Z (JAP)	449
DRAGON BALL Z 2 (JAP)	499
EARTHWORM JIM 2	349
FADE TO BLACK	269
FIFA 96 SUPER PROMO I	349
FORMULA 1	369
MANOIR DES AMES PERDUES	199
MYST	249
MYSTARIA REALMS OF LORE	279
NHL HOCKEY	349
PANZER DRAGON	199
PEBBLE BEACH GOLF	269
ROBOTICA CYBERNATION	399
SHINOBI-X	199
THEME PARK	299
THUNDERHAWK 2	279
TO SHIN DEN (JAP)	199
VIRTUA FIGHTER	269
VIRTUA FIGHTER 2	279
VIRTUA FIGHTER REMIX	149
VIRTUA RACING	169
VIRTUA HYDLIDE	169

PLAYSTATION

OLYMPIC SOCCER	349
PANZER GENERAL	369
PSYCHIC DETECTIVE	349
RAGING STRIES	349
RAW PURSUIT	349
RAYMAN	349
RETURN FIRE	349
RESIDENT EVIL	399
RETURN TO ZORK	399
RIDGE RACER	369
RIDGE RACER REVOLUTION	399
RISE 2	369
ROAD RASH	349
ROAD KILL	369
ROAD RASH	369
SKELETON WARRIORS	349
SOUL EDGE	369
PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS	349
NBA LIVE 96	349
NHL FACE OFF	349
PO D	349
SLAM AND JAM 96	299
SPACE HULK 2	369
TEKKEN 2	399
THEME PARK	369
TRACK & FIELD I	369
TOHSHINDEN 2	399
TOTAL NBA 96	369
VIRTUAL OPEN TENNIS	349
WING COMMANDER 3	349
X-MEN	349
ZOOP	369
+ 800 JEUX PLAYSTATION D'OCCASION (EXEMPLES DE PRIX...)	249
3D LEMMINGS	239
ACTUA SOCCER	269
AIR COMBAT	249
ASSAULT RIGS	249
CYBER SLED	199
CYBERSPEED	199
D	279
DEFCON 5	279
FIFA SOCCER 96	169

PETITES ANNONCES

Nintendo

Achat

Département 6
Achète sur SNIN : nbx jeux RPG dont Robotrek entre 100 et 250 Frs dans le 06 uniquement. Tel au 92 09 94 57 après 19 h.

Département 29
Achète jeux SNIN entre 100 et 250 Frs (Fatal Fury Special jap, NHL 96, Alcahest, BOF 2, Dungeon Master...) ou échange, vends, possède ISS, Lord of Ring, Secret of Mana... Tel à Jérôme au 98 95 51 78.

Département 93
Achète Chronotrigger (US) sur SNIN et échange nbx jeux sur SNIN contre Front Mission, Bahamut Lagoon, DBZ 5 ou 6, Breath of Fire 2. Tel au 49 31 05 57.

Département 95
Achète SNIN avec 2 pads + 1 jeu : 300 Frs, vends anciennes revues. Tel au 34 14 61 93.

Contact

Département 33
Echange sur SNIN : Wolfenstein 3D, Mario All Stars, Mr Nutz, Les Schtroumpfs, Street Fighter Turbo, FZero, Starwing contre autres jeux. Tel au 56 97 83 78.

Vente

Département 16
Vends jeux SNIN : Killer Instinct 250 Frs, Wolfenstein 3D 150 Frs, Legend 150 Frs. Bluteau Nicolas Le Moulin d'Ager 16300 Barbezieux ou tel au 16 45 78 71 52 le week-end.

Département 19
Vends nbx jeux et accessoires à prix sympas. Tel au 55 92 12 56 à Christophe.

Département 33
Vends jeux SNIN : Givengo, MK3, EWJ 2, Batman Forever, Yoshie's Island de 200 à 300 Frs. Tel à Régis au 56 45 35 70.

Département 41
Vends SNIN + Multitap + 2 pads + 9 jeux : Secret of Mana, EWJ, Mario All Stars, SFII, F-Zero, Mr Nutz, NBA JAM... : 1800 Frs. Tel au 54 98 37 39.

Département 44
Vends SFC + 25 jeux + AD, le tout pour 2800 Frs. Tel à Philippe au 16 40 72 59 81.

Département 54
Vends sur SNIN : MK3 : 250 Frs, Street Racer 100 Frs, vends sur GB : MK2, Metroid 2, Darkwing Duck, The Blues Brothers de 50 à 100 Frs. Tel au 82 33 65 44.

Département 59
Vends 2 GB + 7 jeux (EWJ, NBA All Star, Mario 2...) + sac banane, loupe éclairante, cable link : 1000 Frs, SGB 150 Frs, achète Playstation + jeux : 1000 Frs. Tel au 20 80 82 33.

Département 69
Vends jeux SNES : NBA Live 95, Fifa 95 : 250 Frs le tout, vends K7 DBZ vol 5 à 75 Frs, St Seya vol 4 110 Frs, Comics bio Broly 60 Frs, Ghost in the Shell 115 Frs. Tel à Cyril au 78 28 94 59.

Département 75
Vends 2 manettes SN + AD29 compatible toute version + boîte SN neuve, le tout 150 Frs. Tel à Mike après 17 h au 47 64 18 86.

Département 84
Vends SFC (jap) + 6 jeux : SFII Turbo, Mario Kart, Star Fox... + 4 pads + quintupleur + adaptateur + joystick Capcom infrarouge, le tout en tbe : 800 Frs. Tel à Romain au 90 76 14 40.

Département 86
Vends SNIN + 1 pad + scop + 7 jeux 1000 Frs tbe, vends MD2 + 2 pads + 4 jeux 1000 Frs. Tel à Stéphane au 49 42 62 64 après 18 h 30.

Département 91
Vends sur SN : MK2, Final Fantasy 3, Chronotrigger, DK2, Breath of Fire 2. Tel à Sébastien au 69 44 59 87.

Département 92
Vends nbx jeux SFC et Playstation VF, US et jap entre 100 et 200 Frs. Tel au 46 30 34 94 à Loïc.

Département 92
Vends RPG : Dragon Quest 6 et Super Mario RPG à 300 Frs pièce ou 500 Frs les 2. Tel à Christophe au 49 11 13 76.

Département 92
Vends SFC + 2 pads + 4 jeux : Super Mario Kart, FZero, Star Wars (jap), Cantona Football + AD29, le tout sous emballage. Tel à Reouven au 47 39 47 88 après 17 h.

Département 94
Vends SNIN + 2 pads + AD29 + 45 jeux : 4000 Frs à débattre ou contre Playstation + jeux. Tel à Eloi au 43 94 14 20.

Playstation

Achat

Département 30
Achète sur Playstation : Thunderhawk 2, Need for Speed, le tout 350 Frs maxi. Philibert Cyril au 66 30 41 75.

Département 36
Achète jeux Playstation : Tekken 2, DBZ 2, Need for Speed, AD Power Soccer ou échange contre Tekken ou Fifa 96, recherche volant Playstation. Tel à Romain au 54 35 19 12.

Département 92
Achète jeux Playstation à bas prix. Cédric Loubere 26 Rue Dagobert 92110 Clichy.

Contact

Département 57
Echange sur Playstation : Tekken et Destruction Derby contre autres jeux, vends aussi jeux SNIN. Tel à Michael au 87 25 91 23.

Département 77
Echange sur Playstation : Rayman, Street Movies, WipEout contre Ridge Revolution, Shellshock ou vends 220 Frs l'un. Tel à Michael au 60 60 71 30.

Département 85
Echange jeux Playstation : SF Movie, ESPN, Need for Speed, Total NBA contre autres jeux, cherche Secret of Evemore sur SNIN et Tekken 2. Tel au 51 21 46 18.

Département 85
Echange sur Playstation : Ridge Racer contre MK3. Tel au 51 95 77 94.

Département 92
Echange Destruction Derby VF contre Discworld ou autres jeux Playstation. Tel à Sébastien au 46 57 92 12 sur Paris et RP.

Vente

Département 6
Vends Playstation VF avec nbx jeux (9) + 1 pad, en tbe, prix à débattre. Tel à Michael au 93 07 60 76 entre 17 et 18 h.

Département 7
Vends Playstation + MC : 1800 Frs à débattre, jeux : Tekken 200 Frs, Krazy Ivan 250 Frs, D : 300 Frs, console avec jeux 2400 Frs, vends aussi OAV DBZ. Tel après 17 h au 75 35 01 10.

Département 15
Vends Playstation jap avec jeux VF + 2 pads + 1 rallonge + Destruction Derby, Motor Toon : 2100 Frs port compris. Tel à Johann au 71 67 33 18.

Département 34
Vends sur Playstation : Total NBA 96 : 250 Frs, Destruction Derby : 200 Frs. Tel au 67 68 40 65 après 19 h

Département 38
Vends ou échange jeux sur Playstation VF : Fifa 96, Destruction Derby, MK 3, Tekken, Fire Sotrom à 280 Frs l'un port compris. Tel à Denis au 72 49 05 90 aux heures de repas.

Département 39
Vends Playstation jap compatible VF + 2 pads + 1 MC + 3 jeux, le tout en tbe : 2900 Frs. Tel à Emeric au 84 47 52 48.

Département 40
Vends jeux sur Playstation : Rayman, Destruction Derby, Discworld, Fifa 96, Doom entre 200 et 250 Frs. Tel aux heures de repas au 58 77 07 07.

Département 69
Vends MK3 sur Playstation 250 Frs. Tel à Franck au 78 51 03 90.

Département 73
Vends jeux Playstation et Saturn à bas prix (jap et VF : 50 titres) entre 100 et 250 Frs. Tel à Cyril au 79 60 41 61 le dimanche.

Département 75
Vends jeux Playstation VF : The D, Goal Storm, Extreme Games, Thunderhawk 2 : 200 Frs pièce. Fabrice au 49 03 36 07 la journée ou au 45 31 07 84 le soir.

Département 76
Vends Playstation et Saturn sous garantie à bas prix et jeux récents : Légende de Thor 250 Frs, Dragon Ball Z 250 Frs, Need for Speed 250 Frs. Tel à Paolo au 16 35 76 14 15.

Département 77
Vends sur Playstation : Street the Movie, MK3 ou Rayman pour 200 Frs l'un ou échange contre Road Rash ou Need for Speed. Tel à Michael au 60 60 71 30.

Département 77
Vends Playstation VF + 2 pads + 8 jeux (Worms, Fifa 96...) le tout pour 3500 Frs, vente séparée possible. Tel à Xavier au 60 03 20 45.

Département 77
Vends Playstation + MC + 2 pads + 1 CD démo + 6 jeux, le tout pour 2500 Frs, sous garantie. Tel à Eric au 64 21 00 17 après 20 h.

Département 91
Vends Playstation VF + 2 pads + MC + Actua Soccer + Need for Speed + Extreme Games, garantie (oct 96) : 3000 Frs. Tel au 64 48 76 57.

Département 91
Vends, achète nbx news et accessoires sur Playstation, Saturn, SNIN, GG... Liste sur demande au 60 83 07 11.

Département 92
Vends jeux Playstation : Doom (VF) 200 Frs, Air Combat (jap) 150 Frs, Rayman (VF) 250 Frs, Tekken (jap) 200 Frs. Tel à David Féger au 47 95 00 36 ou 16 Allée de la Marche 92380 Garches.

Département 92
Vends jeux Playstation : D, Destruction Derby, achète Rayman, Fifa, Actua, Mickey, LD japonisation : Arcadia, coo, Pompo, Mimi, Nausicaa, Laputa, Otarunohaka... Tel à Bruno au 47 73 65 14.

Département 93
Vends sur Playstation : Wing Commander 3 : 250 Frs, Resident Evil (US) 250 Frs. Tel à Eric après 19 h au 43 09 83 16.

Département 93
Vends jeux Playstation : Tekken, WipEout, D, Jupiter, Strike, Mortal Kombat 3 de 150 Frs à 200 Frs l'un. Tel à Guillaume après 18 h au 43 00 39 99.

Département 95
Vends sur Playstation : Fifa Soccer 96 VF : 230 Frs. Tel à Carlos au 39 83 29 13.

Département 95
Vends Playstation + 1 pad + MC + 4 jeux : 2000 Frs. Tel à Yann au 39 95 49 88.

Département 76
Vends jeux Playstation (Bio Hazard, Tekken 2...) et recherche contacts sympas et sérieux. Tel au 35 80 38 95.

Joyypad

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à Joyypad Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNE-TOI VITE !

229^F
au lieu de 352^F

Tes Avantages Abonnés :

- 1 Joyypad arrive chez toi avant sa sortie en kiosque.
- 2 Les petites annonces que tu veux faire paraître sont prioritaires.
- 3 Tu bénéficies de 120 mn de connexion sur le 3614 JOYPAD.

OUI, je m'abonne pour un an (11 numéros) à JOYPAD, pour 229 F au lieu de 352 F, soit une économie de 123 F. Je joins mon règlement par chèque bancaire chèque postal mandat lettre à l'ordre de HDP.

Nom : _____ Prénom : _____

Date de naissance : [] [] [] [] 19 [] [] Sexe : M F

Adresse : _____

Code postal : [] [] [] [] Ville : _____

Console : _____ Pseudo* : _____

* Pour bénéficier du 3614 JOYPAD, après l'avoir créé sur 3615.

CT 244 CC 55

Abonnements Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté, 11. 1070 Bruxelles. 1 an (11 N°) : 1630 FB. N° bancaire : 210-0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire. Autres tarifs étranger : sur demande au 44 89 44 84.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.



Acclaim et Joypad vous invitent à participer à un concours qui permettra à 50 lecteurs ou lectrices, de remporter 1 jeu BUST-A-MOVE-2 Arcade Edition sur PlayStation.

Pour participer, il vous suffit de retourner le coupon-réponse ci-joint ou de le photocopier (une seule photocopie par participant) au plus tard le 24 août 1996 à minuit, le cachet de la Poste faisant foi, à l'adresse suivante :

BUST-A-MOVE 2

Arcade édition

Joypad, Concours
Acclaim, 22, rue
Gambetta, 10577
Marigny-le-Châtel Cedex.
Les gagnants seront désignés par tirage au sort parmi les bonnes réponses.
BONNE CHANCE !



TAITO is a registered trademark of TAITO CORPORATION. BUST-A-MOVE™ is a trademark of TAITO CORPORATION. TAITO CORPORATION 1996. All right reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment © & © 1996 Acclaim Entertainment. All right reserved.

Gagnez 50 jeux du hit d'Arcade de Taito !

LES QUESTIONS :

1) Quel est l'autre nom de ce jeu ?

- a) Buster Zero !
- b) I like to move it ! move it !
- c) Puzzle Bobble
- d) Bubble Bobble

2) Ce jeu fut un hit :

- a) sur Atari
- b) en Arcade
- c) sur Super Nintendo

3) Les développeurs de ce jeu sont :

- a) américains
- b) japonais
- c) français



**Concours
BUST-A-MOVE 2
Bulletin-Réponse**

Nom :
Prénom : Age :
Adresse :
Ville : Code Postal :

RÉPONSES AUX QUESTIONS DU CONCOURS :

Questions 1 :
Question 2 :
Question 3 :

**Bulletin réponse à retourner à
Joypad, Concours
Acclaim / Joypad
2 rue Gambetta,
10577 Marigny-le-Chatel**

Le règlement est déposé
auprès de Maître Bruneel,
huissier de justice, et dispo-
nible sur simple demande à :
Joypad, 6 bis, rue Fournier,
92588 Clichy Cedex. Timbre
remboursé sur demande au
tarif lent en vigueur.

Avec

SCHWARZENEGGER

et SKYROCK

prenez une journée explosive
le 7 août



L'EFFACEUR

Il effacera votre passé pour protéger votre avenir.

WARNER BROS. PRÉSENTE

UNE PRODUCTION **ARNOLD KOPELSON** UN FILM DE **CHARLES RUSSELL** **ARNOLD SCHWARZENEGGER** "L'EFFACEUR" (ERASER) **JAMES CAAN** **VANESSA WILLIAMS** **JAMES COBURN** ET **ROBERT PASTORELLI**

MUSIQUE DE **ALAN SILVESTRI** CO-PRODUCTEURS **STEPHEN BROWN** **CAROLINE PHAM** MONTAGE **MICHAEL TRONICK, A.C.E.** PRODUCTION DES DECORS **BILL KENNEY** DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE **ADAM GREENBERG, A.S.C.**

PRODUCTEURS EXECUTIFS **MICHAEL TADROSS** **CHARLES RUSSELL** HISTOIRE DE **TONY PURYEAR** ET **WALON GREEN** SCÉNARIO DE **TONY PURYEAR** ET **WALON GREEN**



PRODUIT PAR **ARNOLD KOPELSON** ET **ANNE KOPELSON** RÉALISÉ PAR **CHARLES RUSSELL**



DISTRIBUÉ PAR WARNER BROS. (Transatlantic), Inc.



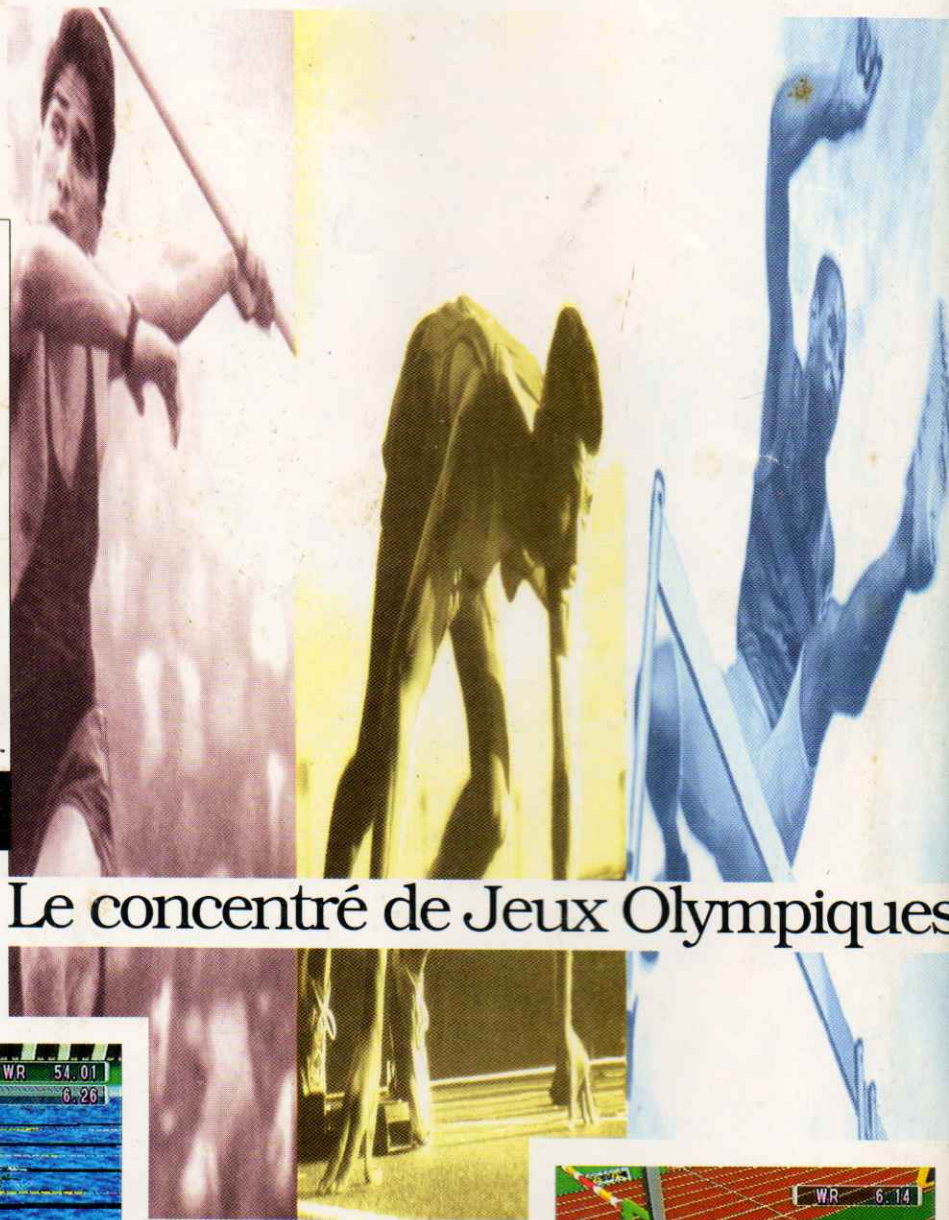
SORTIE LE 7 AOUT



PARIS - ATLANTA : 7 Heures de vol... Et combien d'heures de jeu ?



INTERNATIONAL TRACK & FIELD Sortie mondiale sur Playstation le 28 Juin 1996



Le concentré de Jeux Olympiques



- 1 à 4 joueurs en simultané
- 11 disciplines officielles
- Motion Capture avec de vrais athlètes
- Gameplay très réaliste qui allie à la fois vitesse, réflexe et précision

