

# Joypad

N° 79. Octobre 1998

Dreamcast N64 PlayStation Arcade

## Blue Stinger, le **RESIDENT EVIL** DREAMCAST

## Metal Gear Solid Dissection du jeu de l'année

L'après Gran Turismo  
**Ridge Racer 4**  
Formula one'98  
**TOCA Touring Car 2**  
C3 Racing  
**V-Rally 64**  
Monaco GP

Sur le CD  
**Future Cop**  
la démo jouable



# Abe

Le premier  
héros militant

**SKYROCK**

PREMIER SUR LE RAP

T 4161 - 79 - 49,00 F



# ...courage Abe, la life



# erté est en marche...

## ODDWORLD L'EXODE D'ABE™

Abe et les siens vous entraînent dans la plus fabuleuse aventure qui soit : la quête de la liberté.

Le chemin sera long et semé d'embûches, d'ennemis sans pitié, d'épreuves cruelles... mais par la volonté et la détermination, tout devient possible.

Une interactivité sans limite et un réalisme extrême feront de cette histoire la vôtre.

**Alors en route pour l'exode d'Abe !**

**GT INTERACTIVE  
SOFTWARE FRANCE**



[www.xanaweb.com](http://www.xanaweb.com)

**3615 GT INTERACTIVE\***  
Ligne GT : 08 36 68 14 11\*

Infos Astuces Codes

\*2,23 Fr/mn

## Chronique d'une mort annoncée

Peu de tests ce mois-ci. La raison en est à vrai dire simple, presque bête. La plupart des jeux, initialement prévus pour les mois de septembre et octobre ne sortira finalement qu'en novembre, voire décembre. Ninja, Time to Kill, Zero Divide 2, Shadow Gunner, KO Kings, etc. Chez tous les éditeurs ou presque, les retards s'accumulent. Problème de délais dans la production des titres ou volonté délibérée d'être présents en magasin à la veille de Noël ? Dans ce dernier cas, la démarche serait étrange pour ne pas dire franchement déraisonnable. Se heurter à un Tomb Raider III, un Crash Bandicoot 3, un Zelda 64 ou bien un Metal Gear (si jamais ce dernier sortait fin décembre) ne laisserait que peu de chances à des titres qui, quelques semaines auparavant, auraient encore pu tirer leur épingle du jeu. Il ne faut pas se leurrer, rares sont les joueurs à s'acheter plus de deux jeux sur la fin d'année. En tentant maladroitement de concurrencer les titres forts de Noël, de nombreux titres, pourtant correctes, risquent de passer inaperçus. Les stratégies du marketing semblent suivre une raison que la raison des joueurs ne connaît point. Il ne leur restera qu'à en assumer les désastreuses conséquences.

T.S.R.

RÈGLE 106

'Les pilotes prenant part aux essais et à la course doivent toujours porter les vêtements et le casque spécifiés dans le Code.'

Règlement sportif de la FIA.



Formula One 98. L'OFFICIEL.

# Sommaire

## Sega vs PlayStation : présélections

Sega annonce la couleur. Pour le moment, niveau actu, seule la PlayStation continue à proposer des jeux, et ce mois-ci, on est forcé de constater deux choses. D'une part, rares sont les chefs-d'œuvre, et d'autre part, on arrive au bout : devant un Metal Gear Solid, un Soul Reaver ou un MediEvil, on devine que la machine atteint ses limites techniques. Il est temps de préparer la venue de la nouvelle génération, et de baigner à nouveau dans la pluralité des plates-formes ! Tous les regards sont tournés vers le futur, la Dreamcast est la première à en émerger.



### REPORTAGE ABE

Il a beau revenir, le père Abe, c'est pour mieux repartir. Tous les derniers détails sur cet exode, condensés en 5 pages marquées Oddworld.

10



### NOUVELLE FORMULA

La prochaine mouture de Formula One progresse à grands pas. Ou'en est-il du talent pressenti de la nouvelle équipe qui la développe ?

16



### LES NIOUZES

Malgré l'ECTS, l'actu du mois reste intéressante : la Game Boy Couleur, le retour de Ridge Racer, la Neo Geo Pocket, Dragon Quest VII, Silent Hill...

24



### ECTS '98

Un salon qui flairait bon le «bof» ! Pas de grandes surprises depuis l'E3, si ce n'est Sonic Adventure, qui montrait à quel point la Dreamcast est puissante !

52



### ZoOoOms !

Metal Gear Solid enfin là ! 6 pages de test bourrées de surprises qui vont faire baver tous ceux qui ne parlent pas japonais, car c'est indispensable pour jouer !



# Metal Gear Solid

Joypad est éditée par la société HACHETTE-DISNEY-PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gerant, RCS NANTERRE B391341526. Siège social : 10, rue Thierry le Luron, 92101 Levallois-Perret Cedex. tel : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tel abonnements : 01 44 89 41 16 Gerants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent. Secrétaire de rédaction : Cécile Lando. Correctrice : Viviane Fitas. Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA) Directeur de la publication : Fabrice Plaquevent

LA REDACTION  
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@club-internet.fr.  
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr.  
Rédacteur en chef adjoint : Nouridine Nini / brazom@club-internet.fr.  
Correspondant permanent au Japon et conseiller auprès de la rédaction : François Hermelin  
Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan  
Secrétaire de rédaction : Cécile Lando. Correctrice : Viviane Fitas  
Secrétaire : Laurence Geoffroy  
Ont participé à ce numéro : Christophe Delpierre (Chris), Olivier Fallaix (Oliv), Serge Fevrier, Gregoire Heliot (Greg), Benjamin Janssens (Benji), Jean Santoni (Willow), Gregory Saritzgiser (RaHaH), Kendy Ty (Kendy).  
Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr

LA MAQUETTE  
Conception et réalisation : Marie Hedon  
Maquette : Catherine Branchut, Sonia Caron, Hervé Drouadène, Joseba Uruela et Stéphane Noël

Correction photographique : Stéphane Ledercq Illustrateur : Pi XX  
LA PUBLICITE  
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)  
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)  
Assistante : Cécile-Marie Rey (01 41 34 87 26)

SERVICE PROMOTION  
Directrice de promotion : Emmanuelle Delachaux  
Assistante de promotion : Hélène Chemin  
Abonnements Joypad BP2, 59716 Lille Cedex 9  
Tarifs 1 an (lin) France : 299 F, étranger bateau : 399 F  
Tarif avion sur demande au 01 44 89 41 14

LE MINITEL  
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive  
Animateur : El Fredo Assistant : Julio

Photogravure : Champa, Compo Imprim  
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galliotte Prenant  
Distribution presse : Transports Presse  
Illustration de la couverture L'exode d'Abe Oddworld Inhabitants  
Ce numéro comprend un CD de demo gratuit jeté en couverture, qui ne peut être vendu séparément.  
Dépot légal à parution.  
Tous droits de reproduction réservés.

Oui, il est là. Oui, il est extraordinaire. Oui, il est en japonais. Et c'est ça le pire, les enfants : il va bel et bien falloir qu'on attende, et encore longtemps, pour y jouer en français tant est indispensable de comprendre ce qui se dit dans le jeu. Une bonne nouvelle ne vient jamais seule, comme disait ma très sage concierge. En l'occurrence, la sortie de Metal Gear Solid en Europe est bel et bien repoussée à début 99. Vous pensez-tenter l'expérience en japonais tout de même ? Laissez tomber, non seulement vous allez bloquer grave, mais en prime vous passerez à côté de toute la mise en scène fantastique de ce titre. Le supplice de Tantara en quelque sorte...



# Joypad

## Tests et Zooms



### LES TESTS

MediEvil à la bourre mais très réussi, Future Cop, Mission : Impossible, Wild 9, Madden NFL 99, le 5e Elément... On a été sévère, mais juste !

91



### TRUCS ET ASTUCES

Salut les tricheurs ! De plus en plus de cheats en tout genre, et les blagues du mois de plus en plus pourries ! La totale, pas moins.

132



### LA JOYBANK \$\$\$

M. Zhu cultive de nouvelles névroses obsessionnelles et autres régressions schizo-phrènes, mais pense toujours à vous avec des goodies d'enfer !

140



### JOYPAD ACHATS

Scandale financier : les consoles ne valent plus un kopeck. Pourquoi, comment, vite achetons-en 3 tonnes pour les revendre en Russie : tous les bons trucs !

144

### PLAYSTATION

Baby Universe (Zapping Europe)	120
Bomberman Fantasy Race (Zapping Japon)	89
Buggy (Zapping Europe)	120
Dancing Blade (Zapping Japon)	88
Deep Fear (Zapping Europe)	121
Future Cop (Test Officiel)	100
G-Darius (Test Officiel)	116
G-Generations (Zapping Japon)	89
Guilty Gear (Zapping Japon)	89
GunBarl (Zapping Japon)	88
Klaymen Klaymen (Zapping Japon)	90
Klaymen Klaymen 2 (Zapping Japon)	90
Le 5e Elément (Test Officiel)	112
MediEvil (Test Officiel)	92
Metal Gear Solid (Zoom Japon)	82
Moto Racer 2 (Test Officiel)	96
N2O (Test Officiel)	114
Pet in TV (Zapping Europe)	122
Puzzle Bobble 4 (Zapping Japon)	89
R-Types (Zapping Europe)	122
Wild 9 (Test Officiel)	106
Xenocracy (Zapping Europe)	122

### N64

Buck Bumble (Test Officiel)	118
Madden NFL 99 (Test Officiel)	110
Mission : Impossible (Test Officiel)	102

### SATURN

Capcom Generations (Zapping Japon)	88
Lupin Sansei (Zapping Japon)	90
Slayers Royal 2 (Zapping Japon)	90

### GAME BOY

King of Fighters : Heat of Battle (Zapping Europe)	121
--	-----

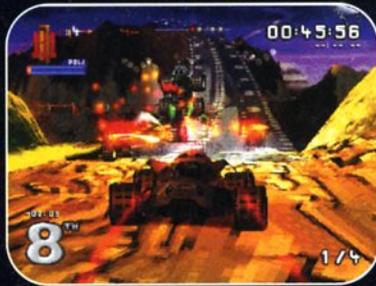
Hot ! Hot !  
Hot ! Hot !

Sonic Adventure enfin révélé à l'ECTS. Trazom en a pris plein la tronche, et vous fait part de ses premières impressions plutôt super positives. Un titre qui risque d'en calmer plus d'un !

© 1998 Vivid Image. Graphics and Sound FX Copyright (c) 1998 Sony Computer Entertainment. "PS" et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo 64, et "N64" are trademarks of Nintendo. PlayStation 2, DVD



# INSTINCT ANIMAL



Captures d'écran PlayStation®

*"À 4 comme à 3 ou à 2, S.C.A.R.S se consomme sans modération"*  
PlayStation Magazine

*"Autant de brutalité que de finesse de pilotage"* PC Max ~ 8,5/10

*"Un jeu hystérique, archi-intense et convivial"* Playmag



**Machine de guerre, machine de course ou prédateur implacable ?**

Les trois à la fois ! Au volant d'un bolide fait de chair et d'acier, emparez-vous d'armes dévastatrices disséminées sur des circuits en 3D vertigineux, et faites preuve d'instinct animal !

- Du Mammoth 4x4 au Tiger Shark, neuf bêtes de course carénées pour l'action.
- Jusqu'à 70 environnements de compétition différents.
- Effets de lumière en temps réel.
- Multijoueurs : 4 sur PlayStation®, 4 sur Nintendo® 64.

# S.C.A.R.S.



<http://www.ubisoft.fr>  
**HOT LINE UBI SOFT**  
08 36 68 46 32  
(2,23F/MINUTE)

**3615 Ubi Soft**  
(1,29/ml)

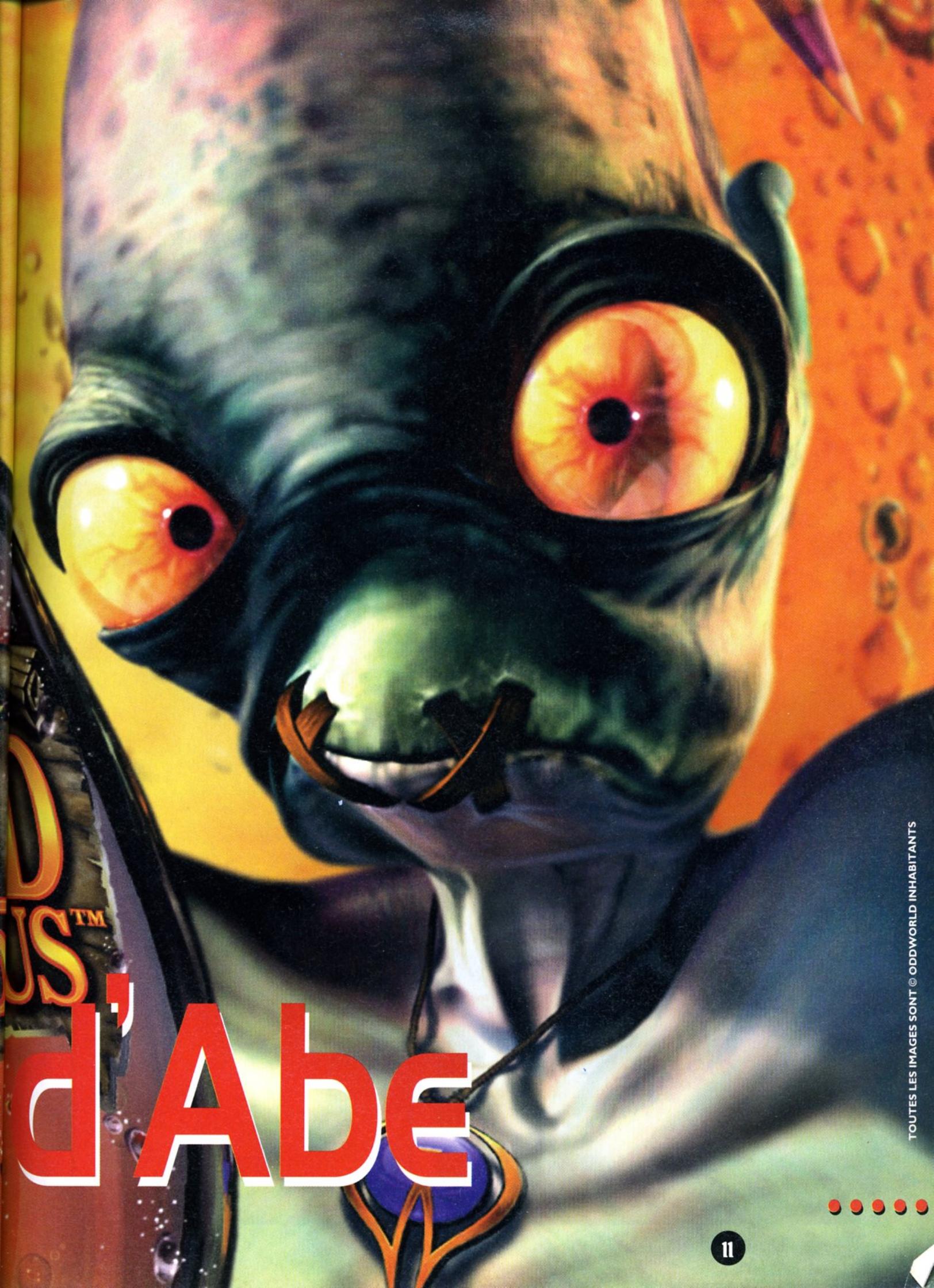


# Mieux que la Bible ?

Abe est l'abréviation d'Abraham Lure. Abraham... ce prénom ne vous rappelle rien ? Il est pourtant l'un des plus cités dans la Bible. C'est aussi celui d'un président des Etats-Unis. En quête de vérité vraie, nous avons demandé aux développeurs d'Oddworld Inhabitants si tout cela n'était que pure coïncidence...

Par Benji

# ODDWORLD ABE'S EXODUS Lexode

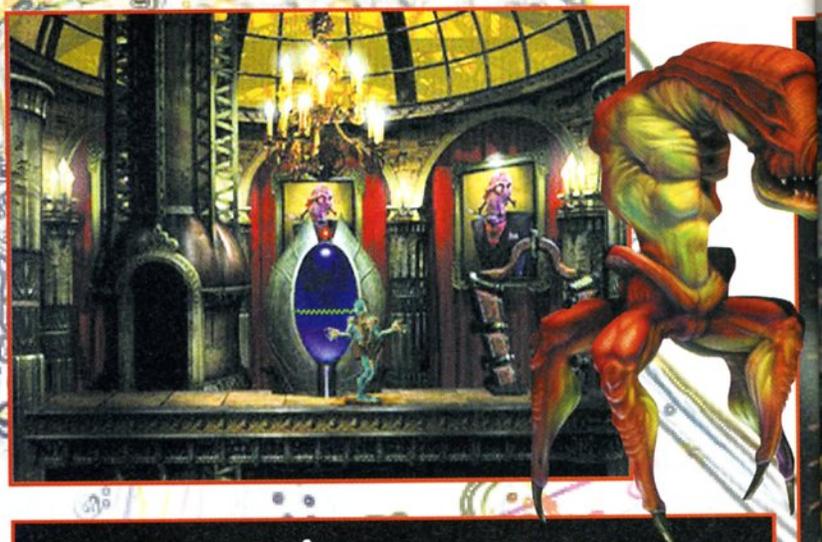
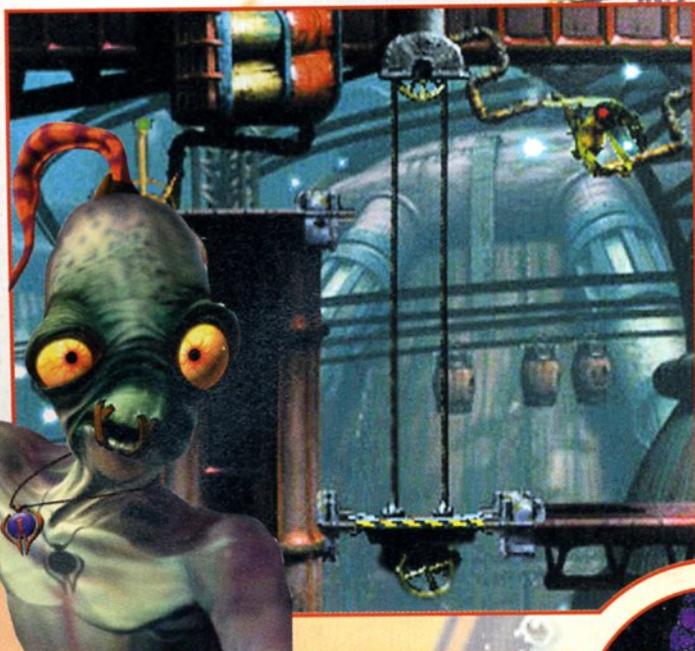


ODD  
WORLD  
INHABITANTS™

# d'Abe

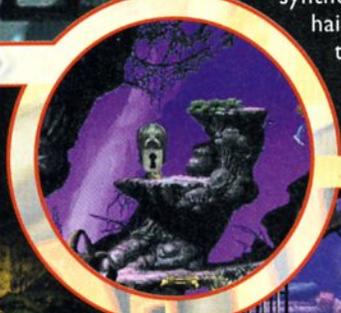
TOUTES LES IMAGES SONT © ODDWORLD INHABITANTS





## Bientôt le film...

En intro, nous souhaitions savoir pourquoi Oddworld n'a pas opté pour un long métrage pour faire passer autant de messages d'un coup. Il est vrai que Lorne et Sherry ont beaucoup de choses à transmettre... En fait, après avoir bataillé pour obtenir l'info, nous avons appris que dans trois ou quatre ans un film en images de synthèse verra le jour. Lorne a affirmé que c'était son souhait depuis le départ. Il préfère, dans l'immédiat, exploiter ce formidable support qu'est le jeu vidéo. Sans compter qu'un film demande plus de moyens financiers.



**F**lashback. Il y a tout juste un an, Abe le petit Gris tout vert prenait d'assaut une Rupture Farm dirigée d'une main de fer par un Glukkon. L'action, située sur une lointaine planète, mettait en scène toutes sortes de bestioles aux mœurs étranges. Le message proféré par Lorne Lanning et Sherry McKenna d'Oddworld Inhabitants était clair : «Libérez les esclaves de l'opresseur !» En comparaison, la révolution française faisait figure de gnonotte... En tant que Mudokon servile, Abe était pourtant satisfait de son job. Chaque jour qui passait le voyait traîner des pattes derrière un aspirateur - dont ma mère ne cesse de rêver depuis. Il a suffi d'un truc, d'un petit grain de sable pour que sa vie change. Et de la même façon, celle de ses congénères. D'où le titre, L'Odyssée d'Abe qui résume à lui seul la lutte d'un être pour le droit de vivre de son peuple. Traduisez : le jour où Abe s'est rendu compte qu'il allait passer à la casserole (voir encadré) au profit des Glukkons, il a pris conscience de son statut d'être pensant dont la destinée consiste à sauver les siens de l'extermination. Dans L'Exode d'Abe, second volet de ses aventures, il en va presque de même. Cette fois, ce héros malgré lui doit non seulement sauver des vies mais encore retrouver ses racines. La liberté, l'esclavagisme, la mémoire collective... Les thèmes abordés par l'équipe grandissante d'Oddworld sont effectivement plus nombreux - et plus présents - qu'on ne le suppose, quel que soit le jeu. Pourquoi un tel acharnement de

leur part à faire passer un message ? Pourquoi avoir choisi le jeu vidéo comme support plutôt que le dessin animé voire le long métrage en images de synthèse ? Réponses et explications.

## Libre, je veux être libre

Dans L'Odyssée d'Abe, les Glukkons n'ont qu'une envie : transformer les Mudokons en chair à saucisse afin de satisfaire les milliers de clients accros aux McDo. intergalactiques ! Quelle horreur monstrueuse ! A la place d'Abe, esclave ayant eu vent du plan machiavélique par le plus pur des hasards, comment auriez-vous agi ? A/ Seriez-vous allé noyer votre chagrin dans des litres de pif frelaté ? B/ Auriez-vous opté pour la ciguë, comme ça, sans réfléchir ? C/ Auriez-vous pris vos jambes à votre cou et tenté d'enrayer le désastre programmé ? Ceux qui ont coché la lettre C dans notre super test de l'après-entrée ont tout bon - les autres sont des [censuré]. Bien que couard au plus profond de lui, Abe n'a pensé qu'à une chose : libérer les siens du joug des Glukkons. Entre les lignes, qu'est-ce que tout cela évoque ? Lorne : «Cette histoire cache le message suivant : nous sommes tous des esclaves d'un style de vie déterminé à l'avance. Nous sommes aussi esclaves de nos idées et de nos a priori inculqués dès notre plus jeune âge.» Ce qui arrive à Abe au cours de l'Odyssée et de l'Exode n'est finalement

# La mémoire collective

Ceux qui ont raté les précédents épisodes sont a priori complètement largués. Petit retour en arrière. Abe est un extraterrestre dont la première mission fut de détruire une usine de production de bidoche de masse. Tenue par les Glukkons, cette Rupture Farm devait accueillir dans un futur proche une quantité non négligeable de Mudokons - la race d'Abe - destinée à être transformée en hamburgers intergalactiques. Fort heureusement, David a battu Goliath... Mais l'histoire était loin d'être parvenue à terme. Dans L'Exode d'Abe dont les premières images sont celles de fin du premier volet, on apprend que les Glukkons sont encore plus

odieux qu'on pouvait le supposer. Quelque part sur la planète, ils ont ouvert une usine baptisée Soulstorm Brew. Les manœuvres - tous des esclaves, pour la plupart des Mudokons - y conçoivent une boisson à partir d'ingrédients à faire vomir l'ensemble des membres de la famille Addams. La recette est la suivante : des larmes et des os de Mudokons mélangés et broyés dans un mixeur ultra speed. A lire, ça ne donne pas du tout envie. Pourtant, les habitants de la planète et ceux des astres environnant en raffolent. Jusqu'aux Mudokons eux-mêmes qui trouvent le breuvage franchement goûté ! Ils ne savent pas que ce qu'ils ingurgitent est un élément fondamental de leur histoire, de leur passé (merci encore pour la métaphore).

qu'une jolie métaphore de la vie de tous les jours. Si ce n'est que dans le deuxième épisode, il ne doit pas se contenter de libérer les siens, il est également chargé de renouer avec ses racines. Non, tout cela n'est pas compliqué...

## La case de l'oncle Abe

«Nous devons nous souvenir de qui nous sommes.» Lorne ne mâche pas ses mots. Pas plus que Sherry qui enchaîne : «Regardez ce qui est arrivé aux Indiens. Les hommes blancs les ont pervertis, ils ont fait d'eux des êtres dociles auxquels il manque la richesse héritée de leurs ancêtres.» Le message là encore est limpide. Abe 2 ou La Liste de Schindler en version interactive ? Nous ne sommes pas loin. Dans les détails et à l'écran, cela se traduit par une quête d'un genre nouveau, de nouveaux personnages, les fantômes de Mudokons décédés mais aussi des Sligs volants... Graphiquement cependant, peu de différences entre l'Exode et L'Odyssée. Les décors, des grottes à l'usine en passant par les étendues désertiques sont légèrement plus soignés. Les fans auront encore moins de mal à s'immerger dans l'univers grâce aux transitions en images de synthèse, mieux réussies que précédemment. L'IA a en revanche beaucoup évolué. Pour faire comprendre à ses nombreux potes à quel point il est vital d'aller à la rescousse de leur «mémoire collective» (voir



## La croisade des gens heureux

Abe, croisé nouveau-né, a donc pour mission de rétablir la vérité. Pour ce faire, les armes dont il dispose sont multiples. Désormais, Abe a le pouvoir de «posséder» quiconque croise sa route, qui des Sligs, des Glukkons, des Scrabs ou des Paramites. L'envoûtement s'opère sous forme de chanson sans parole, mélodée aux effets plus hypnotiques qu'une heure passée devant Questions pour un Champion... Voilà ! Pour le reste, référez-vous aux images présentes sur ces quelques pages, scrutez les graphismes fouillés et imaginez ce qu'un Mudokon est capable d'infliger à l'un de ses pairs par manque de flair et d'intelligence. Vous pensez que tout cela est aussi énigmatique que mystérieux ? Pas autant que le jeu une fois mis en marche, croyez-nous.



encadré), Abe devait s'exprimer sans ambiguïté. Du coup, Oddworld a imaginé un langage plus élaboré, avec plus de mots. Si bien qu'aujourd'hui, Abe éprouve des sentiments, est triste ou partage son bonheur avec d'autres. «Apprendre la compassion aux joueurs, tel est notre but avoué.» Mission accomplie ?

### Pourquoi Abraham ?

Le prénom du héros fait inmanquablement référence à la Bible. Pour Sherry, il renvoie aussi à une partie de l'histoire des Etats-Unis. «Dans nos lois, nous disons que la majorité a raison mais que cela ne doit pas empêcher de respecter les minorités. Si une personne sur cent dit "non" alors que le reste dit "oui", il faut malgré tout prendre son avis en considération. Abraham Lincoln est à l'origine de ce précepte dont nous sommes fiers.» On en revient aux minorités délaissées et martyrisées... «Via Abe, nous posons cette question fondamentale, poursuit Sherry. Si un être vivant vit heureux bien qu'opprimé, faut-il pour notre part que nous le jugions mal, stupide ou inapte à vivre ? Doit-on le rendre responsable de ce qu'il ne voit pas ? La réponse est "non". Dans L'Exode et L'Odyssée, nous tentons seulement de faire prendre conscience à l'individu, une minorité à lui seul, qu'il est libre de ses choix.



De fait, il maîtrise une force fabuleuse.» Vous l'aurez compris, les messages se succèdent à une allure folle dans les jeux développés chez nos amis de San Luis Obispo en Californie. Pour notre part, nous apprécions l'effort effectué. Il n'est cependant pas question de se prendre la tête, simplement de se laisser gentiment mais doucement endoctriner... Humour drôle.

# ATTENTION, ROUTES DANGEREUSES



**LA COURSE CONTRE LA MORT  
VA BIENTÔT COMMENCER**

**SORTIE LE 30 OCTOBRE**





*On vous l'a dit, on vous  
le répète, la vie  
est un éternel  
recommencement ! Et  
une année vidéo-ludique  
sans Formule 1, c'est  
inconcevable. Mais,  
pour cette troisième  
édition de Formula One,  
Psygnosis opère un  
changement crucial en  
se séparant du studio  
par lequel le succès est  
arrivé ! Alea jacta est...*

# Formula



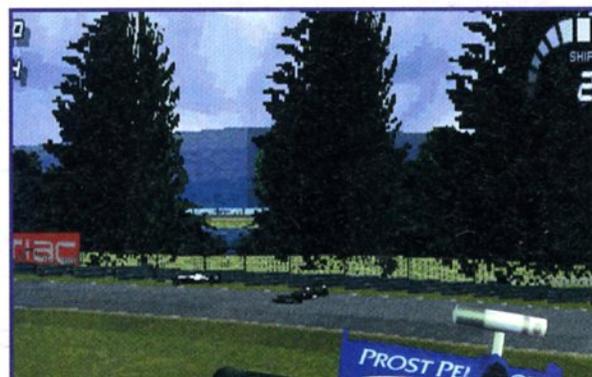
Mobil

# One 98

*Par Jean Santoni*



A ce stade du développement de nombreux éléments graphiques manquent. Inquiétant...



Souhaitons que les modèles physiques soient au moins aussi réalistes que ceux de Gran Turismo ou de Colin McRae Rally.



Comme le chante si bien Catherine Ringer des Rita Mitsouko, les histoires d'amour finissent mal en général. Si l'on ne peut pas encore tout à fait parler de rupture officielle entre Psygnosis et Bizarre Creation, le fait que la chouette ait radicalement écarté son studio fétiche de l'édition 98 de Formula One ne laisse guère espérer une réconciliation entre ces deux grands acteurs du monde vidéo-ludique. A l'origine de cette fâcherie, il y a bien entendu une infidélité. Il suffit de faire une petite escapade sur le site Internet de Bizarre Creation pour éclairer notre lanterne. Vous n'y verrez qu'une chose : le logo Dreamcast ! En clair, la talentueuse équipe de développement britannique, si attachée à Sony, s'apprête à travailler avec son concurrent direct, Sega ! Pour mieux comprendre la colère de Psygnosis, c'est un peu comme si vous appreniez subitement que Naomi Campbell vous trompe avec Georges Clooney. De là à ce que Bizarre Creation ne collabore plus avec Psygnosis, il n'y a qu'un pas.

## Mauvais signe...

En guise de sanction, le développement de Formula One 98 a donc été confié à un studio écossais méconnu du grand public. Une solution de rechange qui se nomme Visual Science. Nouveau moteur de jeu, nouveaux graphismes, nouveau tout... L'équipe a opéré une refonte totale du titre. Mais les pro-

grammeurs sont-ils réellement à la hauteur de ce chantier ? Souvenez-vous de Newman Haas qui utilisait pourtant le moteur 3D de F1 97. On peut effectivement s'interroger. La version bêta présentée au salon de l'E3 était si peu... hum... avancée qu'à l'époque nous n'avions même pas osé vous la présenter dans nos colonnes. Comment ne pas être empreint de pessimisme quant à la qualité du produit final quand on sait qu'il ne reste plus qu'un mois avant le lancement. La réticence de Psygnosis à communiquer sur son produit est également lourde de signification. Car jusqu'ici, l'éditeur n'a présenté à la presse aucune version bêta avancée, si bien qu'il nous est impossible à l'heure actuelle de juger des aspects techniques du jeu même si on nous assure les 30 images par seconde, la haute rez' et une meilleure distance d'affichage.

## Quelques promesses

Néanmoins, les informations distillées au compte-gouttes par Psygnosis permettent de se faire une idée un peu plus concrète du contenu du soft. Séduisant sur le papier, il est vrai. Commençons par une nouvelle qui fera plaisir aux amoureux de la F1 : l'éditeur a conservé la licence officielle de la FIA. Ce qui signifie que vous retrouverez tous les circuits, pilotes, voitures, règlements et écuries de la saison 98. L'ensemble des données techniques a été également réactualisé (pneus rainurés, ailerons



Le jeu proposera en tout 4 vues dont une derrière le casque qui bouge en fonction des virages.



## Scénario catastrophe pour Formula One 98 : Psygnosis change d'équipe de développement !



La grande nouveauté de cette édition 98 : un mode multi-joueurs a priori assez riche.



modelés, design des voitures, etc.). L'édition 98 corrigera aussi l'une des grosses lacunes de la précédente mouture à savoir l'absence de concurrents gérés par la console en mode multi-joueurs. En tout, 4 configurations seront disponibles : 2 joueurs en écran splitté (10 voitures sur la piste), 2 joueurs en link (la totalité des voitures sur la piste !), 4 joueurs en link et 4 joueurs en écran splitté (10 voitures). A l'instar de Newman Haas, un mode ralenti permettra de revoir sa course en intégralité. Côté mode de jeu, on note l'apparition d'un mode challenge au cours duquel le joueur sera confronté progressivement à des conditions de course toujours plus contraignantes. Le mode arcade quant à lui proposera des pit-stop «à la WipEout» ainsi qu'un affichage du tracé des circuits. Sinon, l'environnement sonore a été entièrement retravaillé, et tout particulièrement les communications avec les stands et les commentaires assurés cette année par la charmante Catherine Pic et Pierre Van Vliet. Et puis, il y a ces petits plus qui font qu'un titre est attachant : équipe des stands motion capturée, rétroviseurs en vue cock-

pit, warm-up avec la pace-car, petites animations en bord de piste et séances de bastons dans les stands (joke !).

## Un timing serré et beaucoup de Guronzan

Nous vous le disions plus haut, difficile d'émettre un quelconque avis quant aux qualités intrinsèques de la simulation. Les options sont là, les graphismes restent d'un niveau correct bien qu'inférieur à ceux de F1 97... Mais, les joueurs le savent, ce sont les modèles de conduite qui feront que ce jeu de courses automobiles sera passionnant. De nombreux éléments n'ont malheureusement pas encore été implémentés et il reste bien peu de temps aux développeurs. Alors, devons-nous croire en Visual Science ? Peut-on s'attendre à un coup de théâtre ? Argh ! Mon dieu quel suspense !!

# GRANDE PREMIERE

## LES MICROMANIA

**MICROMANIA CITÉ-EUROPE**  
Centre Cial Cité-Europe  
62231 Coquelles **OUVERTURE PROCHAINE**

**MICROMANIA MAYOL**  
Centre Cial Mayol - 83000 Toulon  
Tél. 04 94 41 93 04 **NEW**

**MICROMANIA FORUM DES HALLES 2**  
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20 **NEW**

**MICROMANIA ANNECY**  
C. C. Auchan-Epagny - 74330 Epagny  
Tél. 04 50 24 09 09 **NEW**

**MICROMANIA ORLÉANS**  
C. C. Place d'Arc - 45000 Orléans  
Tél. 02 38 42 14 50 **NEW**

**MICROMANIA NANTES**  
C. C. Beaulieu - 44000 Nantes  
Tél. 02 51 72 94 96 **NEW**

**MICROMANIA VITROLLE**  
C. C. Carrefour Vitrolle - 13741 Vitrolle  
Tél. 04 42 77 49 50 **NEW**

**MICROMANIA AUBAGNE**  
C. C. Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne  
Tél. 04 42 82 40 35 **NEW**

**MICROMANIA ECULLY**  
Carrefour Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42 **NEW**

**MICROMANIA CERGY**  
Centre Commercial Les 3 Fontaines - Niveau Bas  
Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

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

**MICROMANIA CRÉTEIL**  
Centre Cial Créteil Soleil - Niveau Haut - Entrée Métro  
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308  
94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

**MICROMANIA BVD DES ITALIENS**  
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens  
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot & RER Opéra  
Tél. 01 40 15 93 10

**MICROMANIA ROUEN ST-SEVER**  
Centre Commercial Saint-Sever  
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

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

**MICROMANIA TOULOUSE**  
Carrefour Portet-sur-Garonne  
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

**MICROMANIA ITALIE 2**  
C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - À côté de Grand Optical  
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

**MICROMANIA AVIGNON**  
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

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

**MICROMANIA MONTPELLIER**  
Centre Commercial La Polygone - Niveau Haut  
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

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

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

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

**MICROMANIA CAP 3000**  
Centre Commercial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée  
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

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

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

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

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

**MICROMANIA LES ARCADES**  
Centre Commercial Les Arcades - Niveau Bas  
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

**MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST**  
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest  
Tél. 04 72 37 47 55

**MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE**  
Centre Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière  
Tél. 01 64 87 90 33

**MICROMANIA EURLILLE**  
Centre Commercial Eurlille - Rez-de-chaussée  
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

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

**MICROMANIA LILLE V2**  
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq  
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

**MICROMANIA BELLE-ÉPINE**  
C. C. Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais  
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy  
Bus TVM Belle-Épine - Tél. 01 46 87 30 71

**MICROMANIA NOYELLES-GODAULT**  
Centre Commercial Auchan - 62950 Noyelles-Godault  
Tél. 03 21 20 52 77

**MICROMANIA IVRY GRAND CIEL**  
Centre Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine  
Tél. 01 45 15 12 06

**MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL**  
Centre Commercial Cora-Cormontreuil  
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

**MICROMANIA SAINT-QUENTIN**  
Centre Cial St-Quentin-en-Yvelines - Face Carrefour  
78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

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



# MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

**Moto Racer 2**  
Tout en 3D temps réel avec de nombreuses nouveautés, dont un éditeur de circuits ! Trente nouveaux circuits disponibles, comme le désert du Sahara ou la forêt amazonienne. Gare aux dérapages et aux sorties de route !

**1080° SNOWBOARDING** est une vraie prouesse technique. À 1 ou 2 joueurs, les sensations de vitesse spectaculaires et un fun omni-présent !

**Mercredi 07 oct. Samedi 10 oct.**

**Mercredi 14 oct. Samedi 17 oct.**

**GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX**

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



\* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.  
**3615 MICROMANIA : Tout le catalogue des jeux (1,29 F. la minute)**

\* Toutes les offres sont validables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31 octobre 98. Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

\* Les dates de démonstration des jeux peuvent être modifiées. Les dates précises sont indiquées dans les magasins.

Un démonstrateur sera à votre disposition pendant ces journées exceptionnelles.

LES RENDEZ-VOUS MICROMANIA

**FUN**  
RADIO

EN PARTENARIAT  
AVEC FUN RADIO

# Des démonstrations\* chaque mercredi et chaque samedi des meilleurs jeux à venir dans tous les Micromania

Mercredi 30 sept.  
Samedi 03 oct.



## F-1 WORLD GRAND PRIX

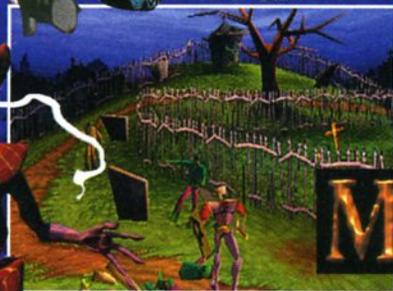
Courez sur les 17 circuits des «Grands Prix» officiels !  
Vous aurez également le choix entre les 27 pilotes et les 27  
voitures du championnat. Ne manquez pas ce jeu  
incontournable aux graphismes  
exceptionnels sur Nintendo 64 !



Spyro est le nom  
du bébé dragon que vous incarnez dans ce  
magnifique jeu de plateforme en 3D libre. Réalisation  
impeccable et rapidité jamais prise en défaut. Explorez un  
univers de 7 mondes (dont un caché) très variés et colorés.



Ne ratez pas  
ces rendez-vous  
priviliés qui  
vous permettront  
de découvrir,  
tous les coups,  
toutes les techniques  
et toutes les astuces  
des meilleurs jeux  
à venir.



## MEDIAEVIL

Tout le jeu est en 3D temps réel : le personnage que  
vous dirigez, les ennemis comme les autres éléments du décor. Votre  
chevalier errant évoluera librement dans les 30 mondes du jeu.  
Epaulé par des graphismes magnifiques et des effets de lumière  
stupéfiants, ce Medieval vous en fera voir de toutes les couleurs.



### NOUVEAU SERVICE

\* Voir conditions  
à la caisse

Micromania reprend\* vos anciens jeux  
PlayStation & Nintendo 64

ent affichées chaque semaine dans votre Micromania !



# Les morts vivants ont leur héros !

GAGNEZ DES JEUX +  
DES T-SHIRTS +  
DES CARTES MÉMOIRE

SUR 3615 JOYPAD



Testé  
dans  
ce numéro

SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT

ASTUCES & SOLUCES 24H/24



PlayStation

# TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS



**RIDGE RACER 4**

490 véhicules différents pour 9 pistes internet

400 bolides en piste

Les nouveautés de 2004



**DREAMCAST**

Le rêve devenu réalité

Un jeu dément pour une console de rêve

Les jeux Dreamcast



**C3 RACING**

C3 Racing annonce une réédition de piste mais pas de réédition de gameplay

Fans de courses



**GAME BOY COULEUR**

DES N64

Autocoureur de course



**MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION**

**MUSIC**

L'actualité présente est molle mais la future s'annonce torride. Nouvelles machines à attendre, nouveaux blockbusters annoncés ou petites news surpuissantes plus excitantes les unes que les autres, tout est là pour vous faire baver d'impatience sans compter les résumés à chaud de l'ECTS. Comme le mois dernier, la Dreamcast est mise en vedette par une attente de plus en plus fervente même si on nous en montre le moins possible (hélas). Heureusement, il reste encore quelques petites choses intéressantes du côté japonais comme Ridge Racer 4 ou encore tous les secrets de la Game Boy Couleur. Holy marmelade !

Blue Stinger (Dreamcast)	50
C3 Racing (PlayStation)	64
Constructor (PlayStation)	76
Dragon Quest VII (PlayStation)	40
ECTS	54
E.G.G. (Dreamcast)	38
Extreme G2 (N64)	70
Game Boy Couleur	34
Liberio Grande (PlayStation)	62
Lunatic Dawn 3 (PlayStation)	42
Monaco GP (PlayStation)	69
Music (PlayStation)	69
Nascar '99 (PlayStation)	76
Neo Geo Pocket	32
Ninja (PlayStation)	80
ODT (PlayStation)	60
Psybadeck (PlayStation)	72
Puma Street Soccer (PlayStation)	63
Ridge Racer 4 (PlayStation)	24
Rushdown (PlayStation)	78
Silent Hill (PlayStation)	46
Sonic Adventure (Dreamcast)	52
Starshot (N64)	72
Street Boarders (PlayStation)	30
TOCA Touring Car 2 (PlayStation)	66
V-Rally (N64)	68
Victory Boxing (PlayStation)	73
WLS '99 (PlayStation)	74

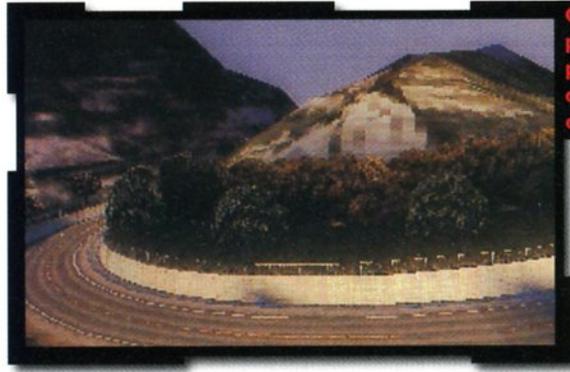


Plus personne n'y croyait ou presque. Namco relance sa saga des Ridge Racer avec un volet qui devrait être le dernier sur PlayStation.

### RIDGE RACER 4



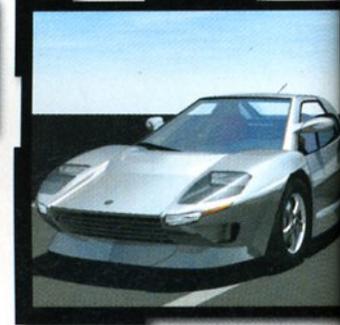
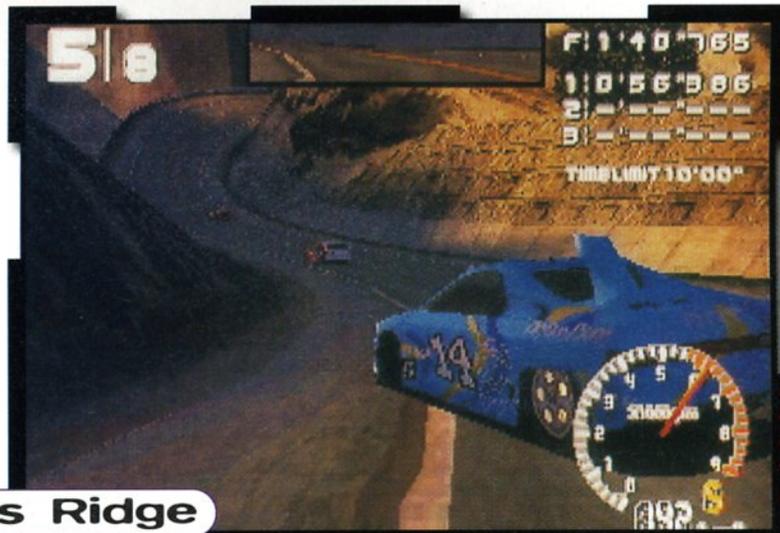
EDITEUR ..... NAMCO  
 MACHINE ..... PLAYSTATION  
 SORTIE ..... DÉCEMBRE AU JAPON  
 DISPO. EUROPE ..... MI 99



Ce virage paraît idyllique pour des dérapages contrôlés.

# RIDGE RACER 4

**A** lors qu'on croyait avoir tout vu en ce qui concerne les courses de voitures sur PlayStation, notamment avec l'incroyable Gran Turismo de Sony, Namco crée la surprise en annonçant Ridge Racer 4. Certes, il faudra juger et comparer les deux jeux le paddle en main. Mais d'ores et déjà, on peut affirmer que les graphistes de Namco semblent avoir fait des prouesses. Jusqu'à présent, Namco avec la série Ridge Racer n'a fait qu'adapter ses réussites de l'arcade sur PlayStation, et ce, avec succès. Question jouabilité, les développeurs savent de quoi ils parlent. Et quand on voit la beauté des écrans de RR4, on se dit qu'il y a beaucoup de chances pour que l'histoire se répète... Namco maîtrise le genre et Gran Turismo pourrait bien avoir un concurrent de taille.



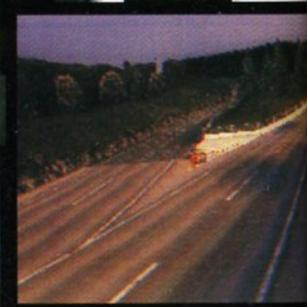
Avec RR4, Namco semble avoir décidé de renouer avec les dérapages de folie des premiers épisodes de la série Ridge Racer.

### La tradition des Ridge

Au premier coup d'œil, on retrouve ses marques. On note aussi que l'apparence de l'écran, des instruments et des éléments affichés sont quasiment identiques aux versions précédentes. Mais contrairement à ce qui se faisait avant, la gestion des ombres en temps réel et les effets de lumière, qui se reflètent sur les véhicules, nous bluffent tout simplement. Tout comme la modélisation des véhicules ! C'est bien évidemment le jeu de Sony qui est dans la ligne de mire des développeurs de Namco. Le challenge sera difficile, mais il y a fort à parier que les programmeurs de RR4 prendront le temps d'observer jusque dans leurs moindres détails les jeux concurrents. D'après les premières impressions, RR4 ressemble aux deux premiers épisodes de la série. En effet, on retrouve des sensations de



Au détour d'un virage, on retrouve le pont suspendu de Ridge Racer.

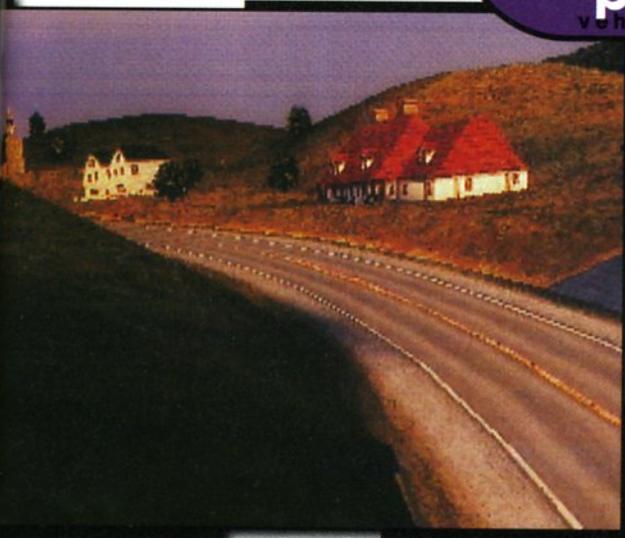


Comme dans Ridge Racer, il est parfois possible de prendre la tangente.



Agit-il de vue prise par une caméra automatique, placée au dehors ? Il est encore trop tôt pour le dire.

400 véhicules différents pour 8 pistes infernales 400  
**400 véhicules différents pour 8 pistes infernales 400**  
véhicules différents pour 8 pistes infernales 400  
véhicules différents pour 8 pistes infernales 400  
véhicules différents pour 8 pistes infernales 400



Les courses de RR4 semblent se passer dans un pays européen.



On traverse même des petites villes, toujours aussi fantomatiques.

conduite qu'on avait un peu oubliées avec Ridge Racer, notamment tout ce qui concernait l'utilisation des dérapages...

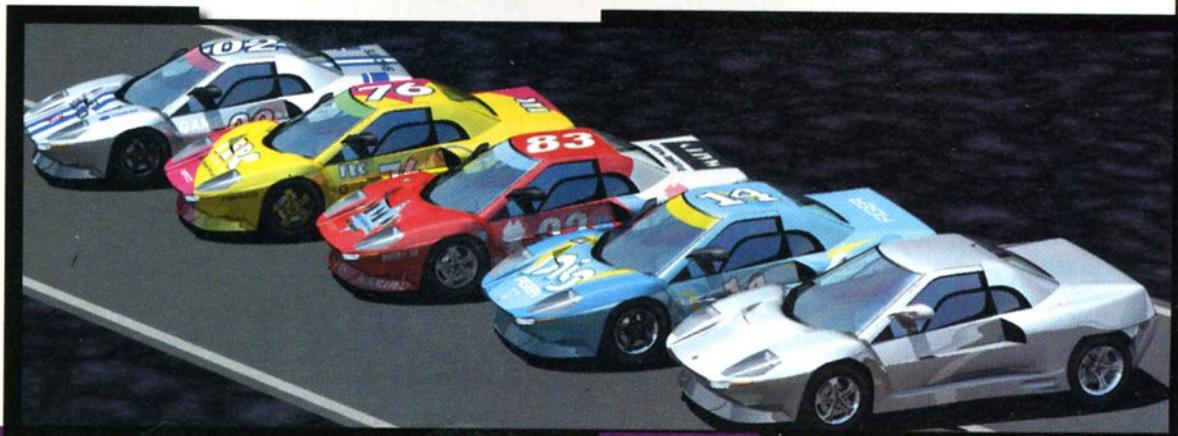
### Les nouveautés de RR4

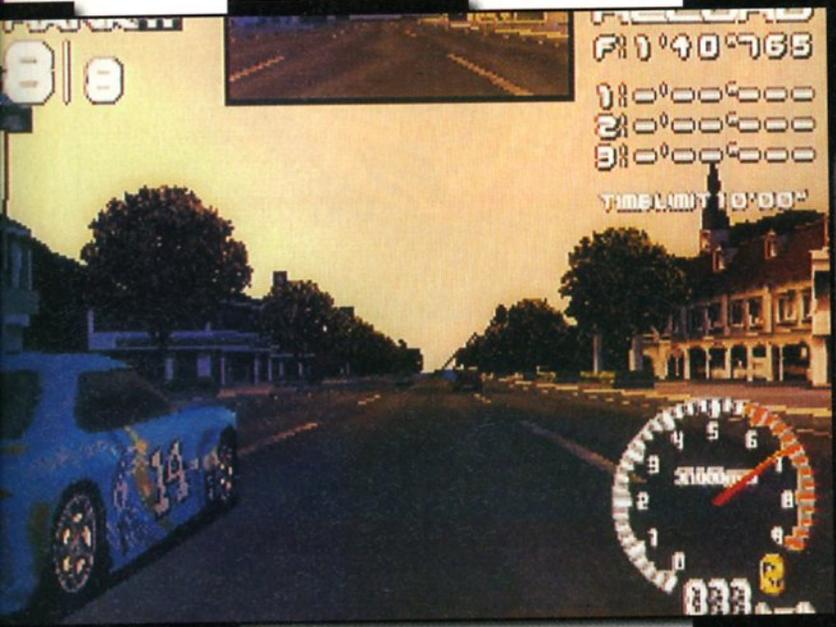
Côté challenge, le jeu propose huit courses différentes. Comme précédemment, certaines comportent des embranchements, permettant de varier les plaisirs, et qui sait, de doubler ses adversaires. Parmi les nouveautés, sur lesquelles Namco reste actuellement très discret, RR4 comprendrait un mode grand prix spécial, qui correspondrait à un mode simulation/carrière très prisé des amateurs de courses automobiles. Une fois encore, il s'agit là de concurrencer Gran Turismo alors que chez Sony, on parle d'ores et déjà d'un GT2 pour le milieu d'année 99. Bref, les courses automobiles n'ont pas finies de nous surprendre sur PlayStation même si, il faut bien l'admettre, il y a peu de chance que ces prochaines productions créent l'événement tout comme GT a su le faire en 1998.



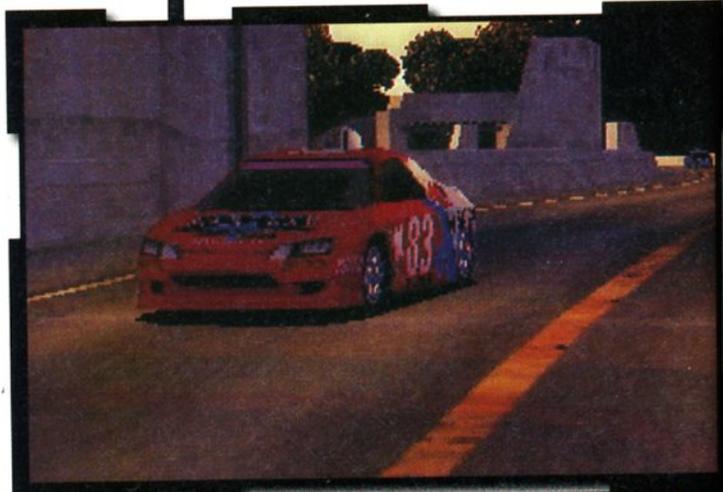
## 400 bolides en piste

Outre la voiture grise d'origine, il existe une version, dite Pac Man, jaune et rose du plus bel effet. En fait, Ridge Racer 4 n'offre pas moins de quatre cents voitures ! Bien sûr, il s'agit souvent de décliner un modèle en une multitude de couleurs et de designs différents.





Un rétroviseur, mais pas de positions relatives par rapport aux autres concurrents, représentés graphiquement sous la forme d'un radar.



Pour le moment, les voitures montrées sur les photos communiquées par Namco ont toutes la même apparence, avec des couleurs différentes.

## Comment fabriquer sa voiture

Comme dans les autres épisodes de la série Ridge Racer, on retrouve le constructeur de voitures virtuelles Absolut. Contrairement à certains jeux récents, qui ont payés parfois à prix d'or le droit d'utiliser l'apparence et les caractéristiques de voitures de marque célèbres, Namco a préféré rester fidèle à sa marque.



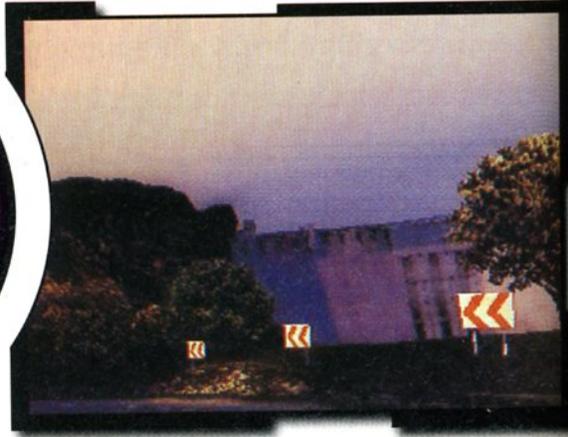
© Namco



Si Namco respecte la tradition des sorties des épisodes précédents de Ridge Racer, c'est le 3 décembre que le jeu devrait être mis en vente au Japon.

Même si on peut trouver des panneaux de signalisation, ils semblent être peu nombreux.

La plupart des voitures porte soit les couleurs de Namco soit celles de l'un de ses succès.



"Celui qui maîtrisera  
la lumière  
pourra détruire  
les ténèbres."

Proverbe Ninja.

est impressionnant, et il faut  
le voir pour le croire.

Console +

Ninja promet beaucoup de  
moments sadiques.

Play

Un jeu violent et complet qui  
s'annonce particulièrement  
intéressant.

PlayStation Magazine.

Un soft qui se prend d'ores  
et déjà comme le meilleur  
du genre.

Jogad.

L'une des valeurs sûres de  
la rentrée prochaine.

CD Consoles.

Ninja est un titre fun,  
très fun. Il a su nous scotcher  
de longs moments.

Play One

# NINJA

## L'OMBRE DES TÉNÈBRES

Par les créateurs de  
**TOMB  
RAIDER**

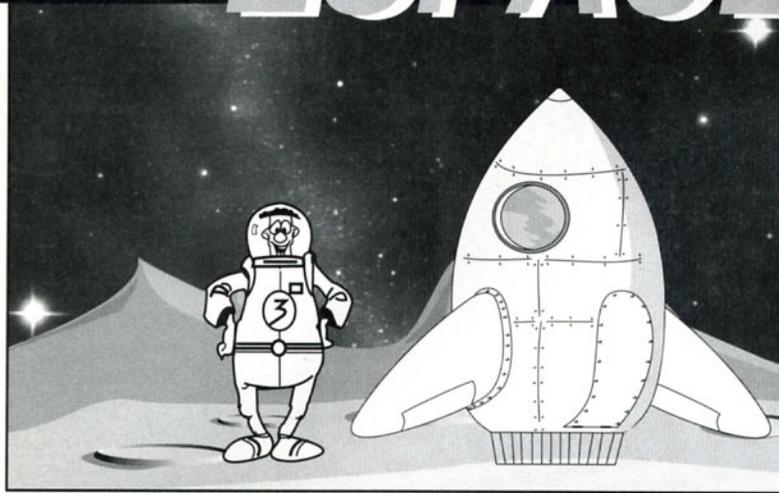
Concours, astuces et solutions  
08 36 68 19 22 \*  
36 15 EIDOS \*  
www.eidos.france.fr  
\* 2,23 / mi ruit



**CORE**

**EIDOS**  
INTERACTIVE

# ESPACE 3 *games*



## MEGADRIVE

<b>ALIEN 3 (EUR)</b>	<b>99,00</b>	<b>MICRO MACHINE 97 (EUR)</b>	<b>149,00</b>
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00	NBA JAM TE (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NBA LIVE 97 (EUR)	129,00
+ ADAPTATEUR	199,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	99,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00	NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	REVOLUTION X (EUR)	49,00
<b>FIFA 98 (EUR)</b>	<b>149,00</b>	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 97 (EUR)	129,00	SPOT GOES TO	
FIFA SOCCER 96 (EUR)	99,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	149,00
J. MADDEN 96 (EUR)	129,00		
LOTUS II	99,00		

• MANETTE FIGHTER 2 69,00

## SUPER NINTENDO

ASTERIX	129,00	POWER PIGGS	99,00
ASTERIX ET OBELIX	169,00	PREHISTORIK MAN	99,00
BATMAN FOR EVER	99,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
CASPER	199,00	REAL M	99,00
<b>FIFA 98</b>	<b>149,00</b>	REVOLUTION X	99,00
FOREMAN FOR REAL	99,00	SUPER BC KID	99,00
F ZERO	149,00	<b>SCHTROUMPFS 2</b>	<b>129,00</b>
HAGANE	99,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	299,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	249,00	SPIROU	99,00
<b>INTERNATIONAL SUPER STAR</b>		STARTRECK DEEP	99,00
<b>SOCCER DE LUXE</b>	<b>149,00</b>	TETRIS ATTACK	299,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	99,00	TIMON ET PUMBA	99,00
JUDGE DREDD	99,00	TINTIN AU TIBET	149,00
KILLER INSTINCT	99,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	199,00
LE ROI LION	99,00	<b>TOYS STORY</b>	<b>99,00</b>
MORTAL KOMBAT	99,00	WORLD MASTER GOLF	99,00
MYSTIC QUEST	99,00	WRESTLEMANIA	149,00
<b>NBA LIVE 97</b>	<b>99,00</b>	<b>ZELDA 3</b>	<b>199,00</b>
NHL 96	99,00	ZOOP	99,00
OSCAR	99,00		
PACK ATTACK	129,00	• MANETTE ASCII	99,00
PLOK	99,00	• ALIMENTATION SECTEUR	199,00
		• PRISE PERITEL	149,00

## 3DO

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

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

## GAME BOY

<b>CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER</b>	<b>399 F</b>		
<b>CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR</b>	<b>349 F</b>		
<b>CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR</b>	<b>329 F</b>		
<b>GAME BOY CAMERA</b>	<b>349 F</b>		
<b>IMPRIMANTE</b>	<b>399 F</b>		
ADVENTURE ISLAND	99,00	MARIO LAND 2	199,00
ALLEWAY	149,00	MARIO PICROSS	169,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	MEGAMAN WORLD	129,00
BATMAN FOR EVER	99,00	MORTAL KOMBAT 3	129,00
<b>BRAIN DRAIN</b>	<b>199,00</b>	NBA JAM	99,00
BUST A MOVE 2	179,00	PINOCCHIO	249,00
<b>CASTELVANIA</b>	<b>199,00</b>	POP UP	99,00
<b>COUPE DU MONDE</b>	<b>199,00</b>	RETURN OF THE JEDY	199,00
CUTHEROAT ISLAND	99,00	SUPER BATTLE TANK	99,00
DAFFY DUCK	199,00	TAMAGOSHI	199,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	TARZAN	149,00
DRAGON HEART	99,00	TENNIS	129,00
DR MARIO	129,00	TETRIS	199,00
EARTH WORM JIM 2	129,00	TETRIS ATTACK	199,00
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	169,00	THE LITTLE MERMAID	169,00
F1 RACE	129,00	TRACK N FIELD	169,00
FERRARI	129,00	<b>TUOK</b>	<b>199,00</b>
GARGOYLES QUEST	129,00	V RALLY	229,00
<b>GOEMON MYSTICAL LEGENDS</b>	<b>199,00</b>	WARIO LAND	199,00
GOLF	129,00	WARIO LAND 2	249,00
INDIANA JHONES	169,00	WAVE RACE	129,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	WWF RAW	149,00
JIMMY CONNORS	149,00	WWF WARZONE	199,00
<b>JURASSIK PARK 2</b>	<b>249,00</b>	YOSHIES COOKIES	149,00
KILLER INSTINCT	169,00	ZELDA	149,00
KING OF FIGHTER 98	229,00		
LE BOSSU DE NOTRE DAME	249,00		
LES SCHTROUMPS	169,00		
<b>LUCKY LUCKE</b>	<b>199,00</b>		
MARIO ET YOSHI	129,00		
MARIO LAND	169,00		

**ACCESSOIRES**  
 • ECRAN GB 35,00  
 • LOUPE AVEC LUMIERE 49,00  
 • BATTERY PACK (GB POCKET) 99,00

## NEO GEO CD

<b>NEO GEO CD</b>	<b>1890 F</b>	KING OF FIGHTER 98	399,00
<b>JOYSTICK</b>	<b>399,00</b>	LAST BLADE	399,00
<b>MANETTE</b>	<b>249,00</b>	<b>METAL SLAG 2</b>	<b>399,00</b>
AERO FIGHTER 2	199,00	POWER SPIKES	149,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00	PULSTAR	199,00
ALFA MISSION 2	199,00	RAGNAGARD	199,00
<b>BLAZING STAR</b>	<b>399,00</b>	<b>REAL BOUT 2 SPECIAL</b>	<b>399,00</b>
FATAL FURY SPECIAL	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	199,00
FOOTBALL FRENZY	199,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00	TWINKLE STAR SPRITES	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	149,00	VIEW POINT	199,00
KING OF FIGHTER 97	299,00	WIND JAMMER	199,00

## AUTRES

<b>Néo Gé</b>	ART OF FIGHTING	199,00
	FATAL FURY II	199,00
	<b>KING OF FIGHTER 98</b>	<b>1690,00</b>
	WORLD HEROES II	199,00

**Game Gear 499 F**

**Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEU 790 F**  
 PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive F

**Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE**

**Jaguar TOUS LES JEUX À 99 F**



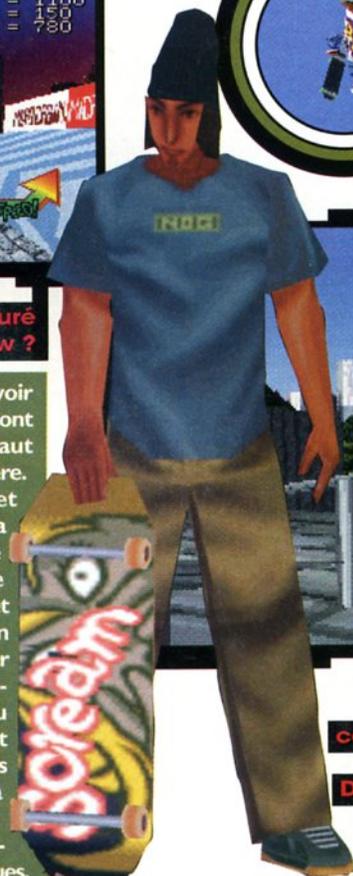
EDITEUR ..... MICROCABIN  
 MACHINE ..... PLAYSTATION  
 SORTIE ..... 22 OCTOBRE AU JAPON  
 DISPO. EUROPE ..... AUCUNE DATE ANNONCÉE



Enfin un représentant  
 du skate sur  
 PlayStation ! Les fans  
 de glisse en avaient  
 assez du surf et du  
 ski. Retour au skate.



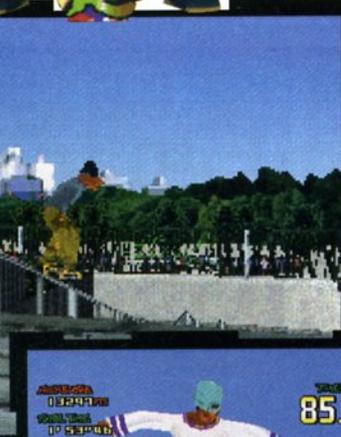
# STREET BOARDERS



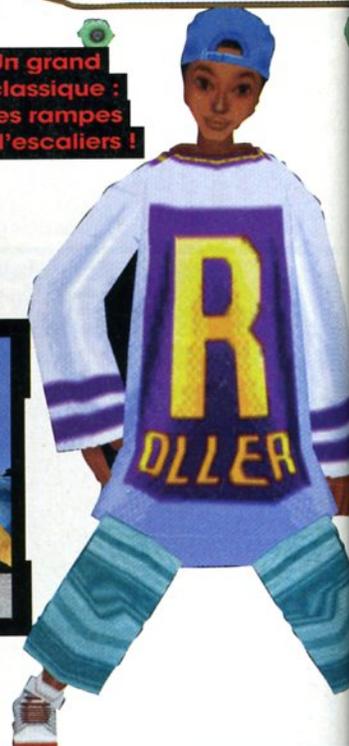
Aurait-on motion capturé Willow ?

Les sports de glisse après avoir envahi les salles d'arcade, sont partis résolument à l'assaut des consoles l'année dernière. L'offensive se poursuit, et cette fois-ci, c'est la PlayStation qui propose une nouvelle simulation de skate board, appelée Street Boarders. Dans ce soft, la 3D en temps réel est de mise tant pour les décors, que pour les personnages du jeu. Ceux-ci sont au nombre de quatre, représentant les habitués branchés de sports de glisse (le black, le surfeur, la nana bien roulée...). Chacun disposera bien entendu de caractéristiques et de techniques spécifiques.

SB est compatible avec le Dual Shock de Sony.

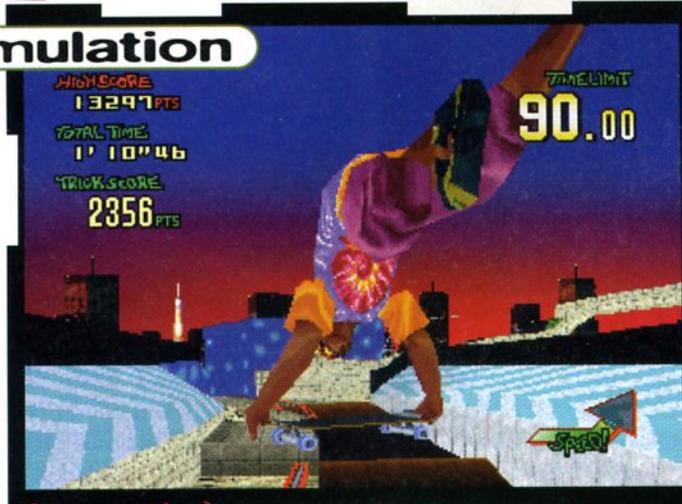


Un grand classique : les rampes d'escaliers !



## Loin de la simulation

Street Boarders ne cherche pas à faire dans l'exactitude maniaque. Pas question de reproduire fidèlement les lois de la physique. Sans aller jusqu'au délire total, Street Boarders tente avant tout de proposer un jeu très jouable. Il permet de prendre de temps en temps des libertés, notamment avec les figures qui, si elles sont très belles à voir, sont toutefois complètement farfelues. Le jeu comprendra plusieurs courses, qui vous demanderont d'utiliser tous les éléments possibles et imaginables du décor pour vous élever dans les airs. C'est en effet lors des sauts que vous pourrez placer des acrobaties, qui vous rapporteront des points. C'est sans doute la première fois qu'un jeu de skate digne de ce nom arrive sur PlayStation. Espérons seulement que la réalisation sera à la hauteur et que ce titre ne finira pas au rang de nos zappings.



Au moment, où l'on saute, il suffit d'appuyer sur le bouton Technique pour se lancer dans la prouesse d'une acrobatie.



Un petit tour à 360° !



# Essorez la poignée !

# MOTO RACER 2

avec  **YAMAHA**



## Inventez les circuits et lessivez vos adversaires !

Modes arcade et  
simulation de course



Conditions  
hyperréalistes :



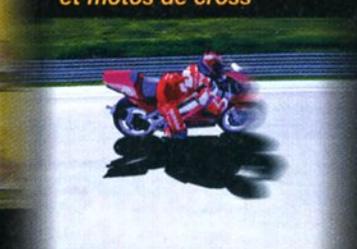
courses sous la pluie,  
la neige, de nuit...

Éditeur de circuits 3D :



les sauts les plus fous  
et les virages  
les plus serrés

Motos de vitesse  
et motos de cross



Mode multijoueurs



distributed by



ELECTRONIC ARTS



Captures d'écran PC et PlayStation

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

Yamaha et le logo Yamaha sont des marques enregistrées de Yamaha Motor Co Ltd, Japan. L'usage non autorisé de ces marques est interdit.

Delphine Software International, Moto Racer et le logo Delphine Software International sont des marques déposées de Delphine Software International. © 1998 Delphine Software International.



## ENFIN DES COURSES À LA HAUTEUR DE VOTRE TALENT.

Le mois dernier, nous vous présentions les premières images de Neo Geo Pocket. De nouvelles informations nous sont parvenues.

## NEO GEO POCKET



EDITEUR..... SNK  
MACHINE..... NEO GEO POCKET  
SORTIE..... 22 OCTOBRE AU JAPON  
DISPO. EUROPE..... AUCUNE DATE ANNONCÉE

# NEO GEO POCKET

Le jeu comprend trois modes : expert, advanced et VS, lorsqu'on connecte deux NGP par un câble.

L'écran a beau être petit, il reste très très lisible.

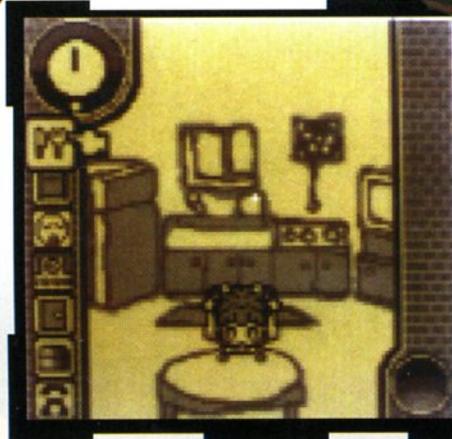
King of Fighters R-1 est basé sur la version arcade du Kof'97 original. On y retrouve les animations, les musiques et les décors.

Les personnages ont été redessinés dans un look Super Deformed (SD) et sont plus mignons.

Juste après l'annonce de la Dreamcast de Sega, SNK avait créé la surprise en dévoilant le projet d'une console de poche : la Neo Geo Pocket. D'une part, il s'agissait d'un nouveau marché assez éloigné du business original, l'arcade, et d'autre part, cette console était compatible avec le format des VMS, les espèces de cartouches mini-console de Sega. SNK a présenté deux des premiers jeux disponibles sur sa NGP, King of Fighters R-1 Diary of Melon Chan.

## Comment c'est ?

La Neo Geo Pocket est équipée d'un écran monochrome qui peut afficher huit nuances de gris. Elle gère des scrollings sur deux plans pour les décors, ainsi que les manipulations de sprites (inversions...). Pour le moment, les seuls jeux qui ont été présentés viennent de chez SNK, mais d'autres seraient en cours de développement chez d'autres éditeurs. Les cartouches de jeux possèdent une pile permettant d'effectuer des sauvegardes. SNK a annoncé la sortie par la suite d'un add-on pour les communications par infrarouge entre NGP et peut-être aussi, avec la Dreamcast. Le prix de cette petite merveille ? 350 francs environ.



Cette petite fille, Melon Chan, venue du Paradis débarque un beau jour chez vous.



## Les titres à venir

En plus de Kof R-1 et de Diary of Melon Chan, SNK a annoncé une série d'autres jeux. Ce sont soit des titres originaux soit des adaptations de succès d'arcade. Un rapide coup d'œil à cette liste permet de remarquer que SNK ne vise pas sa clientèle fidèle d'otakus, appréciant surtout les jeux de bastons, mais plutôt les personnes moins attirées par les jeux vidéo traditionnels et plus intéressées par les simulations de sports, les jeux de réflexion...

Neo Geo Cup'98  
Base Ball Stars  
Pocket Tennis  
Puzzle Ace  
Docodemo Mahjong  
Shogi no Tatsujin

Simulation de foot  
Simulation de base ball  
Simulation de tennis  
Genre de Tetris  
Simulation de Mahjong  
Jeu d'échecs japonais

SNK a décidé dernièrement de changer l'apparence de sa Neo Geo Pocket. On ne sait pas encore s'il s'agit juste d'une modification de la couleur du boîtier ou si la forme sera également retouchée. La photo actuelle correspond à l'ancien design.



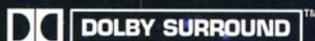
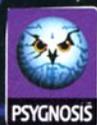
# COLONY WARS

## VENGEANCE

PSYGNOSIS PRÉSENTE L'ÉPOPÉE SPATIALE ULTIME SUR PLAYSTATION. LA LIGUE DES MONDES LIBRES VOUS A EMPRISONNÉS  
COMME DE VULGAIRES CRIMINELS. L'HEURE DE LA VENGEANCE A SONNÉ. PLUS DE 40 MISSIONS INTENSES AVEC DES BATAILLES SPATIALES ET DES COMBATS SPECTACULAIRES ENTRE  
CHASSEURS INTERSIDÉRAUX. COMPREND DES MISSIONS PLANÉTAIRES, DES ENVIRONNEMENTS SPATIAUX INCROYABLES DANS 5 SYSTÈMES SOLAIRES, ET DES EFFETS SPÉCIAUX INÉGALÉS  
- 21 ARMES FATALES POUR UNE PUISSANCE DE FEU EXTRÊME - 26 SÉQUENCES CINÉMATIQUES DIGNES DU GRAND ÉCRAN - BANDE ORIGINALE ORCHESTRALE SOMPTUEUSE.

"L'un des titres les plus prometteurs de cette fin d'année." Consoles+  
"Tout simplement magnifique." Total Play "Une valeur sûre." Player One

**SORTIE NOVEMBRE 98**



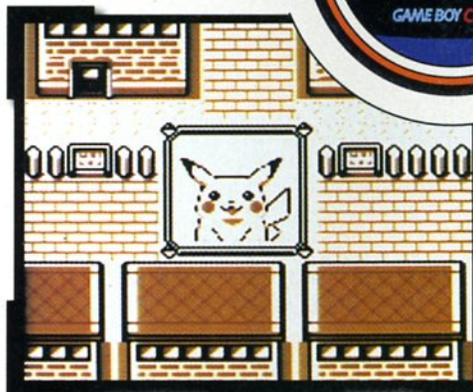
## La Game Boy

Couleur ? Un rêve qui, avant la fin de l'année, deviendra réalité. Un événement historique pour Nintendo.

**A**vec un petit peu de retard sur ce qui était initialement prévu, la Game Boy Couleur est annoncée pour la fin du mois d'octobre au Japon. Nintendo, lors de sa sortie, proposera deux logiciels qui exploiteront le nouveau mode couleur. Pas de surprises : le petit père Mario a décidé de se la jouer «safe» puisqu'il s'agit de deux versions remises au goût du jour de mega-hit GB, Wario Land et Tetris. Mais qu'importe après tout, cette Game Boy-là, on l'attendait depuis presque dix ans !

### Enfin en couleur !

La GB Couleur est avant tout... une Game Boy ! Autrement dit, si elle comporte bien une série d'améliorations, celles-ci restent dans le prolongement de ce qui existait déjà. La raison principale est que Nintendo cherchait avant tout à faire une machine compatible avec les millions de cartouches déjà sorties. Ainsi, le microprocesseur est resté le même que celui de la GB originale (un Z-80 8 bits). Mais il tourne, cette fois-ci, deux fois plus rapidement. Certains points n'ont pas changé : les décors sont toujours constitués d'une palette de quatre nuances (ou couleurs), bien qu'on puisse la choisir parmi huit. Ainsi, les développeurs disposeront de 32 couleurs pour les décors de fond, mais avec quelques contraintes. Autre élément toujours présent dans la GB Couleur : le nombre de sprites. Ce dernier est toujours limité à quarante, et les sprites doivent choisir une palette de quatre couleurs (mais en fait seules trois couleurs sont utilisables, car la dernière est réservée à la transparence). Toutefois Nintendo clame haut et fort que sa Game Boy Couleur peut afficher 56 couleurs. C'est vrai... d'une certaine façon. Ce chiffre est, en fait, obtenu en ajoutant aux couleurs des décors (8 palettes de 4 couleurs, soit 32 couleurs), celles des sprites (8 palettes de 3 couleurs, soit 24 couleurs). Il s'agit bien de 56 couleurs, mais pas n'importe où à l'écran. Les contraintes restent importantes, et on est encore loin de l'explosion de couleurs à laquelle certains ont rêvé...

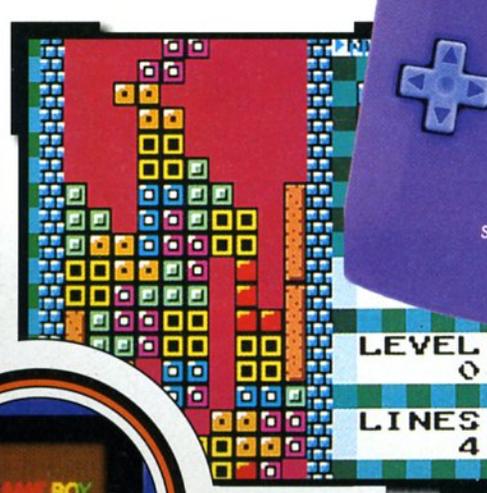
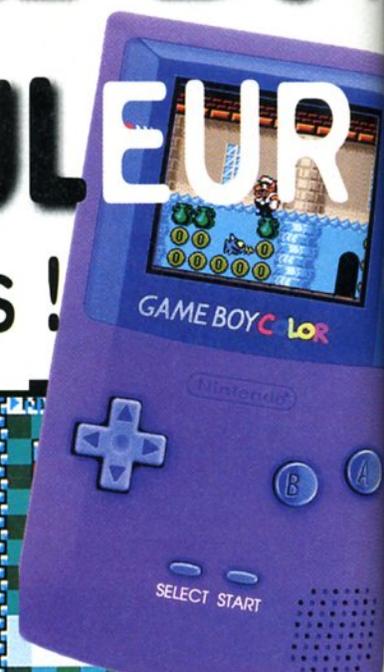


## GAME BOY COULEUR : DES INFOS

CONSTRUCTEUR ..... NINTENDO  
MACHINE ..... GAME BOY  
SORTIE ..... 21 OCTOBRE 98 AU JAPON  
DISPO. EUROPE ..... 23 NOVEMBRE 98

# GAME BOY COULEUR

## DES INFOS !



La GB Couleur sera commercialisée au Japon au prix de ¥8 800 (soit environ 430 frs).

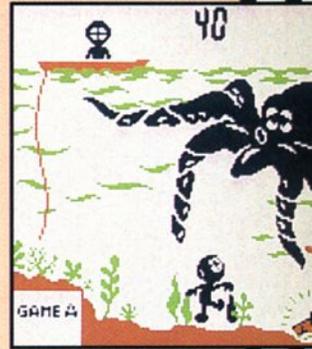
Wario Land sera un des deux premiers titres, spécialement refaits pour la GB Couleur, à être commercialisés.

## 4 GB Couleur sur une TV

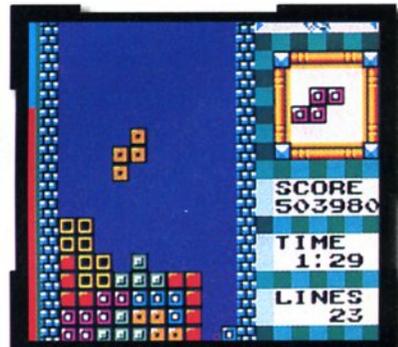
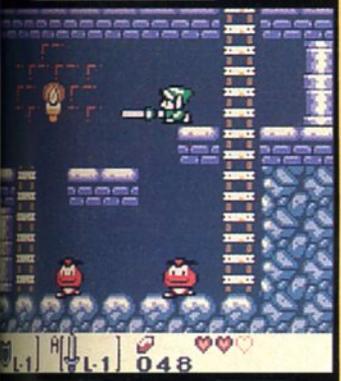
En utilisant une N64 comme un «support», il est possible de jouer à quatre GB Couleur, chaque joueur voyant le jeu s'afficher dans un quart de l'écran de la télé. Pour cela, il faut relier quatre GB Couleur à la N64, et cette dernière à un écran de télévision. L'intérêt ? Cela permet d'avoir le jeu qui s'affiche en plus grand, et de pouvoir surveiller du coin de l'œil où en sont les concurrents, lors d'une course par exemple. Il faudra sans doute des câbles spéciaux mais Nintendo n'a pas encore annoncé la date de leur commercialisation.

## Couleurs et couleurs

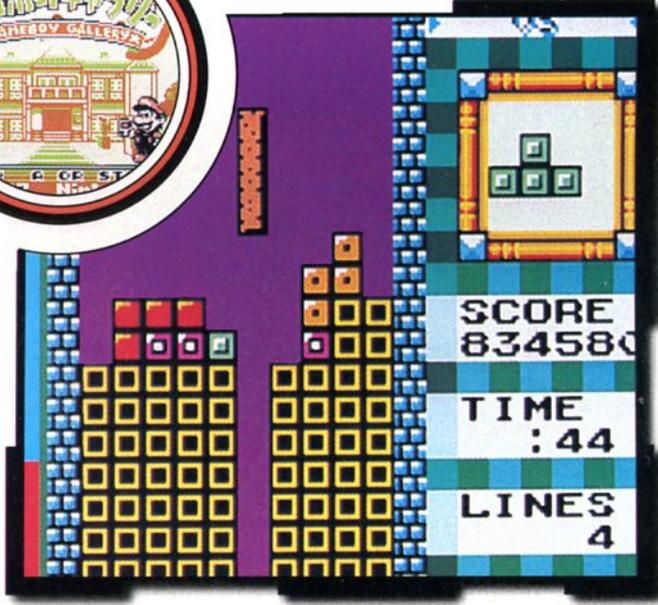
La GB Couleur affiche les jeux de deux façons. Soit il s'agit de nouveaux jeux, comme Tetris DX ou Wario Land 2 qui ont été développés spécialement pour tirer parti de la couleur. Nintendo est d'ailleurs en train de travailler sur huit autres titres conçus particulièrement pour la GB Couleur. Soit des jeux plus anciens, pour qui tout n'est donc pas perdu, trouvent leur place, la Super Game Boy permettant de coloriser d'anciens titres. Une nouvelle jeunesse pour des milliers de jeux.



Ces anciens jeux (GB Gallery, Metroid II...) deviennent des cartouches GB colorées une fois insérées dans une GB Couleur.



Tetris DX propose notamment un mode 2 joueurs grâce au port infrarouge de la GB Couleur.



En couleur ou en monochrome, c'est avec plaisir qu'on rejoue à Zelda !

# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions



Le jeu de moto le plus fun fait son retour sur PSX : 30 nouvelles courses sur route ou cross, un éditeur de circuit. Une durée de vie incomparable.



# MOTO RACER 2



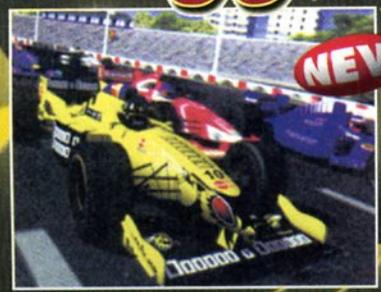
Offre limitée



### DOCK GAMES S'ENGAGE

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

## FORMULA 1 98



Retrouvez la dernière version du plus célèbre des jeux de formule 1. Avec toutes les nouvelles caractéristiques de la saison 98.



Ryu, le fils du seigneur des dragons part à la recherche de son passé. Il sera aidé dans sa progression par sa faculté à se transformer en dragon. Un RPG en 3D à la durée de vie exceptionnelle.

## TOMB RAIDER II



+ 1 CARTE TÉLÉPHONIQUE (offre limitée)

Lara Croft vous offre une carte téléphonique à effigie pour tout achat du jeu à un prix canon !

# 15 NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM-TOM

<b>BRUXELLES</b> 41, rue Marché aux Poulets Tél. (en cours)	<b>LA ROCHE SUR YON</b> Place de Vendée 101, bd Aristide Briand (voir minitel)	<b>ARLES</b> NOUVELLE ADRESSE 34, rue du 4 Septembre 04.90.96.84.81	<b>BARENTIN</b> CENTER Galerie Carrefour C/Cial du Mesnil Roux 02.35.91.98.88
<b>CAMBRAI</b> CENTER 1, rue de la Citadelle 03.27.78.77.42	<b>SAINTE</b> 15, avenue Gambetta (voir minitel)	<b>VANNES</b> CENTER 4, rue des Vierges 02.97.42.60.60	<b>PARIS 13<sup>e</sup></b> CENTER 7, rue Fernand Widal Métro Porte d'Italie (voir minitel)
<b>CALAIS</b> CENTER 28, rue de la Tannerie (voir minitel)	<b>LORIENT</b> CENTER 9, rue du Blavet 02.97.21.69.73	<b>MONTARGIS</b> 7 bis, rue de l'ancien Palais 02.38.98.00.67	<b>FIRMINY</b> 32, rue Jean Jaurès 04.77.56.00.08
<b>ABBEVILLE</b> 53, rue Maréchal Foch 03.22.24.90.80	<b>MONTBELIARD</b> 12, Foubourg de Besançon (voir minitel)	<b>ST QUENTIN</b> Place de l'Hôtel de Ville (voir minitel)	



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT\*\*



### FRANCE

ABBEVILLE	Tél: 03.22.24.90.80
AGEN	Tél: 05.53.87.92.52
AIX EN PROVENCE	Tél: 04.42.93.60.10
ALBI	Tél: 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER	Tél: 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER	Tél: 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER	Tél: 05.59.03.72.03
ANGOULEME	Tél: 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél: 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél: 04.50.87.16.75
ARLES	Tél: 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél: 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél: 01.43.52.70.23
AUXERRE	Tél: 03.86.52.22.21
AVIGNON	Tél: 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER	Tél: 02.35.91.98.88
BESANCON	Tél: 03.81.81.67.09
BEZIERS	Tél: 04.67.28.03.91
BLOIS	Tél: 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER	Tél: 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél: 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél: 04.74.22.71.74
BREST CENTER	Tél: 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél: 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél: 05.55.17.92.30 (consulter le minitel)
CALAIS CENTER	Tél: 03.27.78.77.42
CAMBRAI CENTER	Tél: 03.27.78.77.42
CHALON S/SAONE	Tél: 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél: 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél: 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT	Tél: 05.49.21.80.76
CHATEAU-GONTHIER Corner	Tél: 02.43.70.37.45
CHOLET	Tél: 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél: 04.73.28.93.37
COGNAC	Tél: 05.45.35.07.45
CREIL CENTER	Tél: 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél: 02.35.84.63.90
DIJON	Tél: 03.80.58.95.94

DRAGUIGNAN	Tél: 04.94.50.89.50
DUNKERQUE CENTER	Tél: 03.28.66.73.73
FECAMP	Tél: 02.35.29.90.00
FIRMINY	Tél: 04.77.56.00.08
FONTAINEBLEAU	Tél: 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél: 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél: 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél: 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél: 05.46.41.29.01
LA ROCHE sur YON	Tél: 01.41.81.03.17
LA VARENNE St HILAIRE	Tél: 02.35.19.36.46
LE HAVRE CENTER	Tél: 04.71.09.37.17
LE PUY en VELAY	Tél: 03.21.28.45.45
LENS CENTER	Tél: 01.43.63.05.37
LES LILAS	Tél: 03.20.51.44.75
LILLE	Tél: 02.97.21.69.73
LORIENT CENTER	Tél: 04.78.60.33.60
LYON	Tél: 03.85.40.91.74
MACON	Tél: 04.91.78.96.75
MARSEILLE	Tél: 01.60.25.11.56
MEAUX	Tél: 01.64.37.41.98
MELUN	Tél: 03.87.36.33.33
METZ	Tél: 05.58.06.39.51
MONT de MARSAN CENTER	Tél: 02.38.98.00.67
MONTARGIS	Tél: 05.63.66.57.33
MONTAUBAN	(consulter le minitel)
MONTBELIARD	Tél: 04.75.01.75.82
MONTEILIMAR	Tél: 02.98.46.11.46
MORLAIX	Tél: 04.70.34.09.95
MOULINS	Tél: 04.68.32.07.60
NARBONNE	Tél: 04.66.21.81.33
NIMES	Tél: 05.49.77.05.13
NIORT	Tél: 02.38.77.98.30
ORLEANS	(consulter le minitel)
PARIS 13 <sup>e</sup> me CENTER	Tél: 05.59.72.91.32
PAU CENTER	Tél: 02.98.64.29.15
QUIMPER CENTER	Tél: 03.26.77.96.76
REIMS	Tél: 02.99.31.11.26
RENNES	Tél: 05.65.68.94.58
RODEZ	Tél: 04.50.58.49.11
SALLANCHES CENTER	(consulter le minitel)
SAINTE	

SALON DE PROVENCE	Tél: 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES	Tél: 03.87.02.96.01
ST NAZAIRE	Tél: 02.40.22.60.01
ST QUENTIN	(consulter le minitel)
STRASBOURG	Tél: 03.88.22.54.41
TARBES	Tél: 05.62.44.92.23
TARNOS	Tél: 05.59.64.18.61
THONVILLE	Tél: 03.82.53.51.01
THONON les BAINS	Tél: 04.50.71.69.01
TROYES	Tél: 03.25.73.11.21
VALENCE	Tél: 04.75.56.72.21
VALENCIENNES CENTER	Tél: 03.27.47.30.01
VANNES CENTER	Tél: 02.97.42.60.60
VOIRON Corner	Tél: 04.76.65.98.61

EUROPE	
BRUXELLES	Tél: (en cours)
SUISSE	
FRIBOURG	Tél: 026.322.82.31
GENEVE - CHARMILLES	Tél: 022.940.03.01
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél: 022.800.30.31
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél: 022.700.83.31
GENEVE - MEYRIN	Tél: 022.980.07.31
LAUSANNE	Tél: 021.329.04.31
MORGES	Tél: 021.801.77.31
SIGNY	Tél: 022.363.03.31
SION	Tél: 027.323.83.31
VEVEY	Tél: 021.923.81.31
YVERDON LES BAINS	Tél: 024.426.58.31

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

DOM TOM	
FORT de France	Tél: 05.96.63.12.01
POINTE à PITRE	Tél: 05.90.93.20.01
St DENIS de la REUNION	Tél: 02.62.41.98.01



**SLYRO THE DRAGON**  
NEW

Incarnez Spyro, le jeune dragon dans ce jeu de plate-forme 3D. Son moteur graphique très élaboré vont en faire une référence du genre sur PlayStation.



**VALUE PACK**  
(offre limitée)  
CONSOLE PLAYSTATION  
+ 2 MANETTES  
+ 1 CARTE MÉMOIRE  
**990F**




**DUAL PACK**  
(offre limitée)  
CONSOLE PLAYSTATION  
+ 1 MANETTE  
ANALOGIQUE VIBRANTE  
**790F**  
DUAL SHOCK™

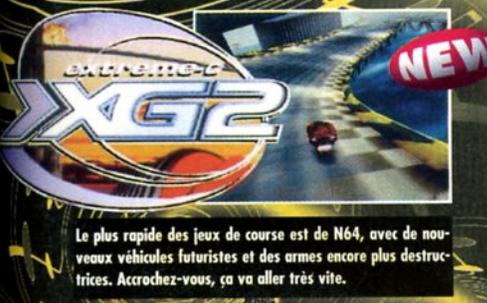
# DOCK GAMES A LA CONQUETE DE L'EUROPE

## OUVERTURE A BRUXELLES



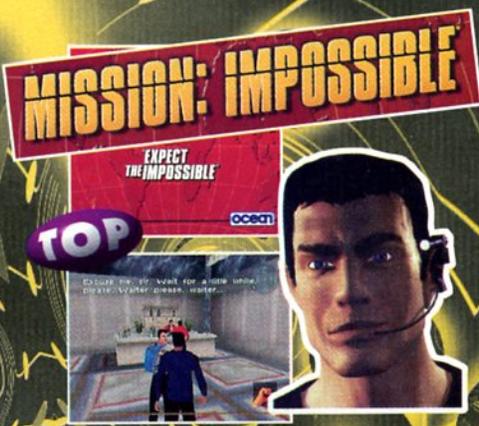
Prochainement ouverture à **BARCELONE**

41, rue Marché aux Poulets



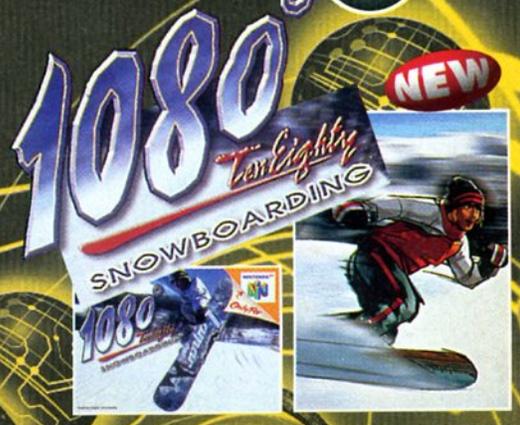
**XG2**  
NEW

Le plus rapide des jeux de course est de N64, avec de nouveaux véhicules futuristes et des armes encore plus destructrices. Accrochez-vous, ça va aller très vite.



**MISSION: IMPOSSIBLE**  
EXPECT THE IMPOSSIBLE  
TOP

Votre mission si vous l'acceptez : incarner Ethan Hunt, le héros du film, dans des missions top secrètes. Le jeu d'espionnage à ne pas manquer, dans la lignée de Goldeneye.



**1080**  
NEW  
SNOWBOARDING

Sautez, accomplissez des figures spectaculaires, traversez rivières glacées et rue enneigées, tout est permis... Couvrez-vous bien et partez à fond dans la poudreuse !!!



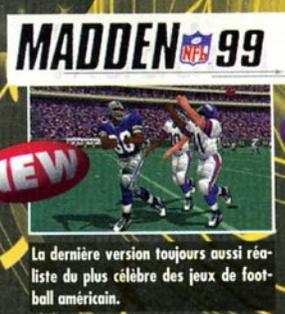
**CONSOLE NINTENDO 64**  
Distributeur Officiel Nintendo France)  
**790F**

**INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98**

**CONSOLE NINTENDO 64**  
**999F**  
+ ISS 98



**Nintendo**  
NOUVELLE COULEUR  
**GAME BOY POCKET**  
Le Game Boy est de retour, plus petit, plus léger, plus net et surtout... de toutes les couleurs  
**349F**



**MADDEN NFL 99**  
NEW

La dernière version toujours aussi réaliste du plus célèbre des jeux de football américain.



**F1 WORLD GRAND PRIX**  
TOP

La plus belle simulation de voiture jamais réalisée sur N 64.

**SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER**

**DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.



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

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



**Hudson, le géniteur de Bomberman, se met aussi à la Dreamcast ! La déferlante Dreamcast n'épargnera personne.**

**E.G.G.**

EDITEUR ..... HUDSON  
 MACHINE ..... DREAMCAST  
 SORTIE ..... NON COMMUNIQUEE  
 DISPO. EUROPE ..... AUCUNE DATE ANNONCEE

# E.G.G.



**E**.G.G. est l'acronyme de «Elemental Gimmick Gear», une espèce d'exosquelette de forme ovale qui ressemble vaguement à un œuf, et aux commandes de laquelle vous allez vous retrouver. Tout commence dans un univers véritablement curieux. Le choix des décors est, en effet, assez surprenant puisqu'ils ont été dessinés à la main, en 2D, donnant ainsi au jeu un style unique et inimitable. Mais si les déplacements se font dans des décors en 2D, les combats, eux, se déroulent en 3D temps réel. Au début, vos capacités d'attaques sont assez limitées et essentiellement basées sur le spin dash qui vous transforme en mini tornade. Puis, en récupérant des items et en acquérant de nouveaux pouvoirs, vous améliorez vos aptitudes offensives et défensives.

**Pour mettre dans l'ambiance, des séquences «cinématiques» viennent expliciter l'histoire.**



**Lorsqu'il s'agit d'affronter des adversaires peu importants, le jeu reste en mode 2D. C'est lors des combats avec les boss qu'on passe en 3D.**

### Un jeu de combats unique

Parmi les «armes» dont vous allez pouvoir vous servir, il y a celle qui vous donne la possibilité de créer des vibrations en frappant violemment sur le sol. En se propageant en cercles comme des ronds dans l'eau, ces dernières déséquilibrent vos adversaires. Cette technique est particulièrement utile lorsque vous êtes encerclé par des E.G.G. hostiles. Mais ne pensez pas pouvoir l'utiliser à tout bout de champ car elle consomme énormément d'énergie ! Au cours du jeu, vous trouverez d'autres techniques de combats. Bref, si le fond reste classique, la forme l'est beaucoup moins. Ce soft Dreamcast, comme Pen Pen, semble d'ailleurs destiné avant tout au public japonais. Les autres seront plus réservés.



**Des archéologues retrouvent un E.G.G. au milieu des ruines.**

### KITA HE

Le second titre Dreamcast d'Hudson s'appelle Kita Hé, ce qui veut dire «vers le Nord». Il s'agit d'un jeu destiné aux non joueurs et, plus particulièrement, aux jeunes japonaises. Hudson l'a baptisé «Travel/Communication Game». L'héroïne va faire du tourisme dans l'île septentrionale du Japon, Hokkaido, pendant ses vacances d'été puis d'hiver.

RADIO DU JOUEUR  
n° 10025689



20 ARMES  
EXPLOSIVES



16 VEHICULES  
DIFFERENTS



35 CIRCUITS  
VERTIGINEUX

4 JOUEURS  
SIMULTANES



**GARE A LA DESCENTE!**

**extreme G**

**XXG2**

**FOURNISSEUR OFFICIEL D'ADRENALINE**

**INTERDIT AUX  
EPILEPTIQUES**

**STORM**

**probe  
ENTERTAINMENT**

**AKkaim**

TRUCS  
ET ASTUCES  
SOLUTIONS COMPLETES  
**3 6 1 5**  
**ACCLAIM\***  
ou au  
**08 36 68 24 68\***

**PC  
CD  
ROM**

**NINTENDO 64**

Tous droits réservés. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leurs sociétés respectives.

ADRENALINE

12 23 48 27



**A**près plus de deux ans de retard sur son rival de toujours, la série Final Fantasy de Square, et après plusieurs reports de date de présentation, Enix a enfin dévoilé au monde la version PlayStation de sa série vedette, Dragon Quest (DQ). Pour souligner l'importance de Dragon Quest, il suffit de rappeler qu'il s'en est vendu quelques 20 millions depuis 1984. Jusqu'ici, la saga n'était disponible que sur les consoles de Nintendo. Mais la chute des parts de marché de Nintendo a obligé Enix à changer son fusil d'épaule. Sans abandonner totalement Nintendo, l'éditeur de DQ, depuis cette année s'intéresse de près à la PlayStation.

### Enix abandonne Nintendo

Sony possède au Japon 79 % de part de marché ! Le premier test aura été Bust'in Move, jeu de danse (bientôt disponible en Europe), qui a effectué une assez bonne vente sur le marché japonais. Il ne restait plus alors qu'à adapter pour la PlayStation les bijoux de la couronne : la série Dragon Quest. Enix a fait le choix d'une évolution, plus que d'une révolution. L'apparence de DQVII change très peu de celle des épisodes précédents sur Super Famicom. L'éditeur a conservé le même look «petit et ramassé» des personnages. Toutefois, le passage à une console plus puissante a permis aux programmeurs de proposer un aspect 3D aux joueurs. Bien que le jeu ne soit pas entièrement en 3D, avec notamment des sprites

### Un classique Dragon Quest

2D pour représenter les personnages, il est désormais possible de faire pivoter le décor à tout moment de 360°. Cela permet d'examiner une scène sous tous les angles, d'anticiper sur un piège, de voir un item caché dans un coin du décor qui n'était pas visible jusqu'ici... Mais on peut trouver dommage que les principales modifications de l'interface et du système de jeu se réduisent à cela. Il faudra attendre pour en savoir plus et voir si Dragon Quest saura battre le record établi par Final Fantasy VII.

**Sony possède au Japon 79 % de part de marché ! Enix, fidèle de Nintendo, ne pouvait laisser passer une occasion pareille. Dragon Quest, série qui se veut l'égale de Final Fantasy, sera donc adaptée sur PlayStation**

## DRAGON QUEST VII



EDITEUR ..... ENIX  
 MACHINE ..... PLAYSTATION  
 SORTIE ..... FIN 98  
 DISPO. EUROPE ..... FIN 99

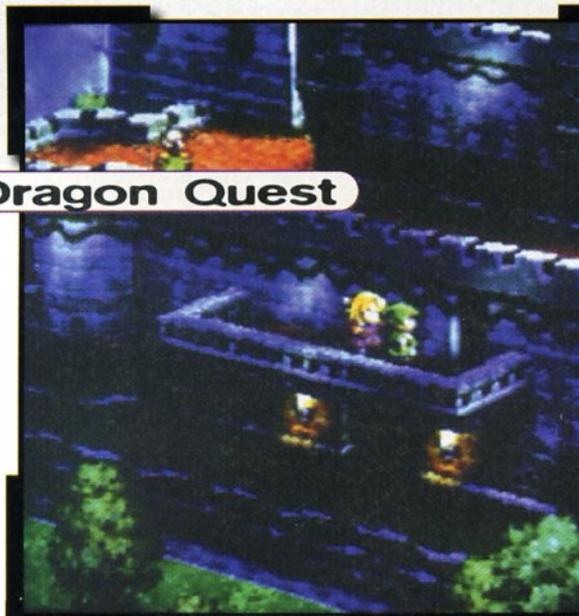


Le septième épisode de Dragon Quest reprend un univers fidèle aux épisodes précédents : petits villages, mignons au toits de chaume, forêts, donjons...

# DRAGON QUEST VII



Enix n'a pas encore dévoilé les séquences cinématiques qui accompagneront le jeu.



La petite plate-forme où vous vous trouvez est typique des lieux qu'on ne peut pas voir, lorsqu'on se promène sur les remparts, sans faire pivoter le décor.



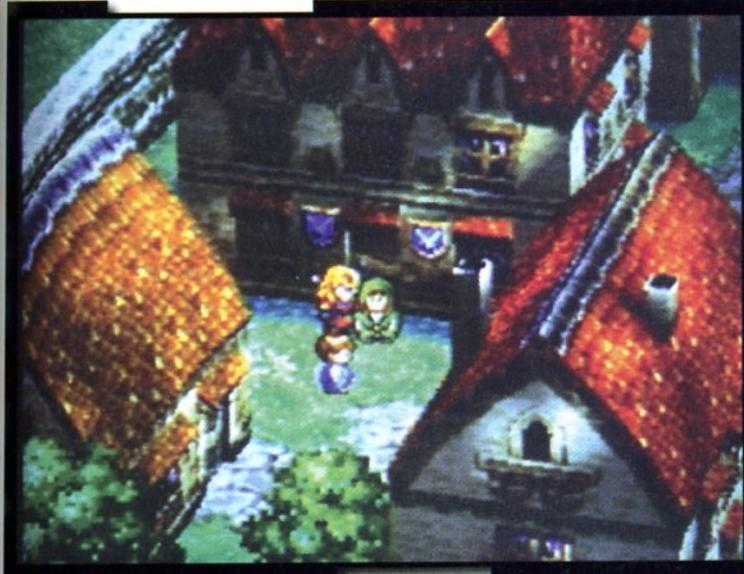


Votre  
 équipe  
 d'aventuriers  
 se compose  
 du fils du roi,  
 Kiefer Gran  
 et de la fille  
 du chef des  
 pêcheurs,  
 dont votre  
 père fait  
 partie,  
 Marie-Belle.

## Dragon Quest Monsters

Enix a également annoncé la sortie prochaine de DQ Monsters sur Game Boy. Il s'agit d'un jeu de rôles basé sur l'univers de DQ, mais incorporant certaines nouveautés qu'on croirait tout droit sorties de Pokémon. Ainsi il est possible de créer de nouveaux monstres, en mélangeant les siens avec ceux qu'on télécharge grâce au Link de la GB. Il s'agit de la cartouche GB la plus grosse jamais réalisée avec 2 Mo.

Plus de 20 millions de Dragon Quest Monsters vendus  
 de 20 millions de Dragon Quest Monsters dans le monde  
 Plus de 20 millions de Dragon Quest Monsters vendus dans le monde



Il est possible de faire tourner le décor 3D comme s'il pivotait autour d'un axe invisible situé au milieu de l'écran, afin d'observer tous les coins et recoins.



Il faut tout explorer, et en détails, en se servant des différents angles de vue proposés.



Enix n'a pas encore dévoilé les séquences cinématiques qui accompagneront le jeu.





**Désireux de profiter de l'immense potentiel de ventes de la PlayStation, Art Dink continue de proposer ses productions curieuses et atypiques.**

### LUNATIC DAWN 3



EDITEUR ..... ART DINK  
 MACHINE ..... PLAYSTATION  
 SORTIE ..... DÉCEMBRE AU JAPON  
 DISPO. EUROPE ..... AUCUNE DATE ANNONCÉE

Lunatic Dawn est une série de jeu de rôles assez connue des possesseurs de PC japonais. Art Dink, l'éditeur, a déjà réalisé deux épisodes qui se sont vendus à cent quarante mille exemplaires. Avec le troisième opus, et motivé sans doute pas la débâcle des jeux sur ordinateur au Pays du Soleil Levant, Lunatic Dawn fait son apparition sur PlayStation. Le pari d'Art Dink est d'adapter avec succès, sur la 32 bits de Sony, une série conçue pour un ordinateur. Le principal problème vient souvent de l'interface qui doit être complètement repensée. Parmi les aspects positifs, il est à souligner que, les réflexes, les thèmes et habitudes de jeu sur PC n'étant pas toujours les mêmes que sur console, une telle conversion peut être l'occasion d'un certain renouvellement, apportant du «sang frais» au genre largement décliné qu'est le jeu de rôles sur consoles. On a quelque fois vu des conversions sur PC de RPG qui avait connu le succès sur console et, à cet égard, le meilleur exemple reste Final Fantasy VII. Mais le contraire est nettement plus rare. Il n'y a qu'à regarder les ventes de Diablo sur PlayStation pour s'en convaincre.

### Une liberté d'agir absolue

L'idée des concepteurs de Lunatic Dawn revient à renier la tradition classique des jeux de rôles à savoir, de demander au héros d'accomplir une quête spécifique. Ici, le joueur incarne un adolescent qui part explorer le monde, sans objectif précis et sans destinations particulières. Chaque joueur est, en fait, censé trouver le but de sa quête. On peut ainsi, au cours du jeu, vivre des expériences complètement différentes, apprendre un métier, choisir de cultiver plutôt telle ou telle capacité... Il est possible de faire à peu près tout ce qu'on souhaite, en se spécialisant dans les disciplines de son choix. On imagine l'étendue des possibilités ! D'autant plus que l'univers de Lunatic Dawn est vaste.

### Un RPG gigantesque

L'univers de Lunatic Dawn est grand, très grand. Il comprend en fait plusieurs espaces différents



# LUNATIC DAWN 3

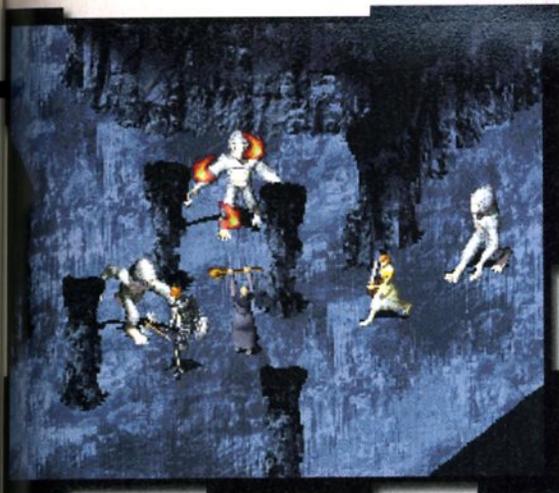


Grâce à une Memory Card ou à un CD audio, le joueur fournit une source de données aléatoires qui serviront à la création des mondes et de leurs monstres, afin que chaque jeu soit différent de celui du voisin.



Evidemment, avec quelques compagnons d'armes et un peu de magie, tout devient immédiatement beaucoup plus facile.





Quelle idée aussi d'aller farfouiller au fond des grottes !



Avant de pénétrer dans un de ces donjons qui ont tendance à se transformer rapidement en guet-apens voire en tombeaux, réfléchissez à deux fois.

reliés par des espèces de warp-zones, les «link gates» qui permettent d'aller dans les nombreux mondes parallèles. En réalité, on se déplace bien souvent au petit bonheur la chance, à moins de posséder une clé très difficile à récupérer. Toutefois, lorsqu'on s'engage dans une link gate, il est impossible de prévoir dans quel univers on va se retrouver. Ces mondes parallèles sont de tailles imposantes, avec leurs propres monstres, faune et flore. Chacun d'eux est influencé par l'une des quatre fées élémentaires (Eau, Feu, Vent et Terre) qui peuplent l'univers de Lunatic Dawn. Ainsi, le monde de la fée Eau sera principalement aquatique. Le home world est le monde de vos origines. Il s'agit d'un univers dynamique qui peut évoluer et se transformer, notamment en fonction de vos actions et décisions. Le concept est unique et passionnant, et même si la réalisation est loin d'égaliser celle d'un Final Fantasy VII, Lunatic Dawn 3 devrait trouver son public.



Chacun des mondes est sous l'influence d'une fée et illustre un thème prédominant.

Le joueur peut faire tout ce qui lui passe par la tête  
 Le joueur peut faire tout ce qui lui passe par la tête  
 Le joueur peut faire tout ce qui lui passe par la tête  
 Le joueur peut faire tout ce qui lui passe par la tête  
 Le joueur peut faire tout ce qui lui passe par la tête



Banquise glacée ou forêt tropicale à la végétation foisonnante, vous allez voir du pays.





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

PC  
CD



LOGO ET © 1998, NHL, NATIONAL HOCKEY LEAGUE, LE BICOUILLER DE LA NHL ET LA COUPE STANLEY SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE LA NATIONAL HOCKEY LEAGUE. TOUTS LES LOGOS ET MARQUES DE LA NHL, AINSI QUE TOUTS LES LOGOS ET MARQUES APPARAISSANT DANS CE PRODUIT APPARTIENNENT À LA NHL ET À LEUR ÉQUIPE RESPECTIVE ET NE PEUVENT PAS ÊTRE REPRODUITS SANS L'AUTORISATION ÉCRITE PRÉALABLE DE NHL ENTERPRISES, L.P. © 1998 NHL. PRODUIT SOUS LICENCE OFFICIELLE DE LA NATIONAL HOCKEY LEAGUE L'ASSOCIATION DES JOUEURS DE LA NATIONAL HOCKEY LEAGUE, NHLPA ET LE

# IMPACT DANS 2 SECONDES



**Après Metal Gear**

**Solid, Konami**  
 continue sur sa  
 lancée avec un jeu  
 d'atmosphère et  
 d'horreur qui devrait  
**faire parler de lui.**

**SILENT HILL**



EDITEUR ..... KONAMI  
 MACHINE ..... PLAYSTATION  
 SORTIE ..... NOVEMBRE 98 AU JAPON  
 DISPO. EUROPE ..... DÉBUT 99

# SILENT HILL



**M**etal Gear vient à peine de sortir au Japon que déjà les yeux des joueurs se tournent vers ce qui pourrait bien être le prochain hit de Konami sur PlayStation : Silent Hill. Ce titre repose sur le genre horreur/fantastique qui, depuis la série des Bio Hazard/Resident Evil de Capcom, attire un large public. Konami a toutefois su traiter les choses à sa manière, en apportant un certain nombre d'originalités bien venues. Le scénario du début est simple et ressemble à n'importe quel film d'horreur. Vous êtes en compagnie de votre fille, au volant de votre voiture. Brusquement, quelqu'un traverse la route et, pour l'éviter, vous donnez un violent coup de volant qui vous précipite dans le talus. Sous la violence du choc, vous vous évanouissez. Lorsque vous reprenez vos esprits, vous ne savez pas combien de temps vous êtes resté inconscient : dix minutes ? Une heure ? Une journée ? Regardant sur le siège à côté de vous, vous vous apercevez que votre petite fille n'est plus là. Disparue ! Vous la cherchez tout d'abord autour du lieu de l'accident : aucune trace. En élargissant vos recherches, vous découvrez une petite bourgade, Silent Hill, où vous espérez trouver de l'aide. La nuit commence à tomber. Vous errez dans les rues désertes et commencez à réaliser que quelque chose ne tourne pas rond...

**Une ambiance X-Files**

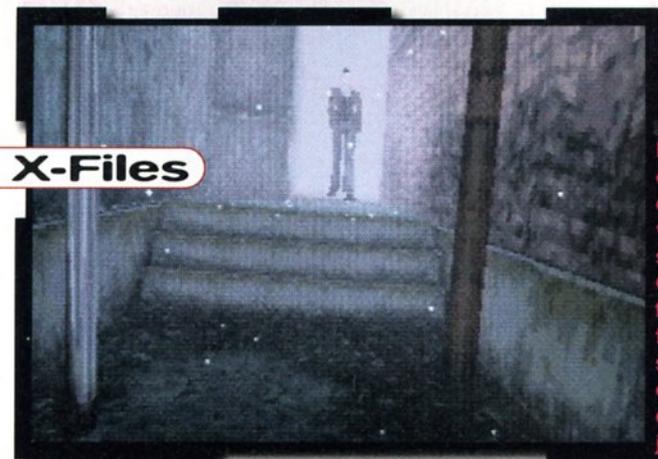
Silent Hill est, en fait, peuplé de créatures pas très sympathiques dont vous devez vous débarrasser pour poursuivre votre quête. Pour ce qui est de l'ambiance, le soft regorge d'hémoglobine. Sans nager dans la violence gratuite, le jeu contient plusieurs scènes bien



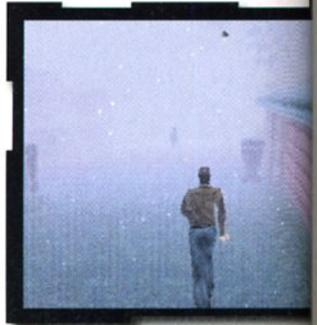
Juste pour vous mettre dans le bain...



Pour simplifier le tout, en plus du brouillard, la neige commence à tomber.



La caméra change d'angles de vue très souvent. Quelques fois, un peu trop souvent, et cela nuit à la jouabilité.





**Le cadavre écorché vif et accroché aux barbelés aurait tellement de choses à vous dire.**

## Des cinématiques révolutionnaires !

Silent Hill présente des séquences animées en images de synthèse complètement folles. Lumineuses, irréelles, elles cadrent parfaitement avec l'ambiance du jeu, mélange d'angoisse et de mystères. Elles suivent le déroulement de l'histoire et la progression de vos recherches, en apportant une atmosphère et parfois des explications. Les mouvements des personnages et surtout le réalisme des expressions du visage atteignent un niveau encore jamais égalé dans un jeu vidéo. L'utilisation intensive de la motion capture y est pour beaucoup. Un pur chef-d'œuvre !



«gratinées» où les membres déchi-  
quetés volent dans tous les sens,  
le tout accompagné, bien sûr, de  
gerbes de sang ! Au cours de vos  
recherches, vous allez mettre la  
main sur des items et des armes  
qui vous seront bien utiles par la  
suite. Silent Hill utilise des angles  
de caméra avec autant de talent  
et d'imagination que Bio Hazard.  
Car les développeurs n'ont qu'un  
seul but : surprendre et effrayer  
le joueur. Et tout y concourt :  
angles de caméra, musique,  
rythme... Tout a été prévu. Le  
résultat semble même dépasser  
les espérances des développeurs !

### Mieux que Bio Hazard ?

Silent Hill est toutefois différent  
de Bio Hazard à plusieurs égards.  
Tout d'abord, il a une ambiance  
et, dans un sens, une certaine  
poésie que Bio Hazard est loin de  
mettre en scène. D'autre part,  
techniquement, tout se déroule  
dans un univers 3D temps réel.  
Certes, ce dernier est moins léché  
et moins visuel que celui du jeu  
de Capcom, mais il est en vraie  
3D temps réel offrant ainsi des  
changements d'angles de caméra  
pratiquement sans fin et effaçant  
l'impression d'univers un peu arti-  
ficiel qu'on ressent après avoir  
joué plusieurs heures au hit de  
Capcom. Tout étant réalisé en  
polygones et animé en temps réel,  
Silent Hill présente un univers très  
prenant et réaliste, dans lequel  
le joueur s'immerge complètement.



**Dans la ville, vous allez découvrir quelques personnes. Alliés ou ennemis ?**

**Ne sera-ce pas trop lugubre pour vous ?**

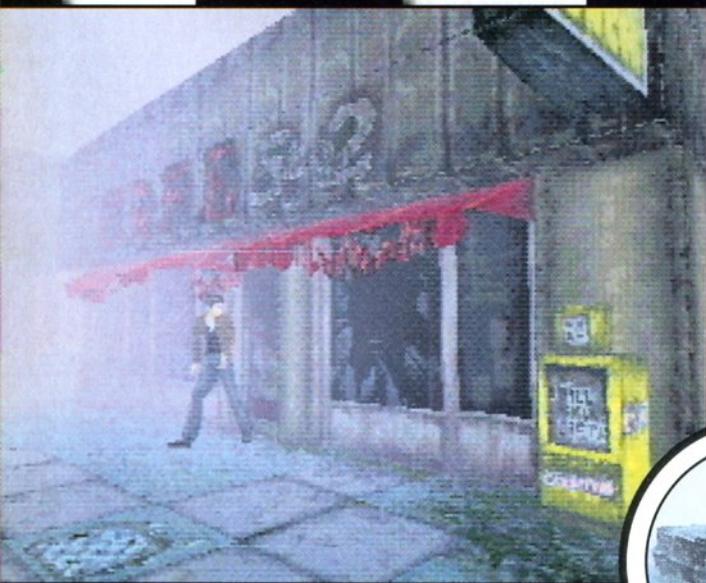




«S'il vous plaît, mademoiselle, une bouteille d'alcool bien fort, que je me saoule la gu...»



Au début, ramassez consciencieusement tous les items que vous pourrez trouver, comme ce sac de papier qui contient des vivres, et cette trousse de premiers secours.



Vitrines en mille morceaux, portes défoncées... On n'a pas l'air de s'ennuyer avec Silent Hill.



Au début, pour les combats en temps réel, vous n'avez qu'un malheureux petit Opinel.



Une bonne partie de l'aventure se passe durant la nuit.





"PS" et "PlayStation" sont des marques déposées par Sony Computer Entertainment Inc.  
 Psybadek, Xako, Mia, Psychosis et le logo Psychosis sont ™ ou ® et © 1990-9 Psychosis Ltd.  
 TOUS DROITS RESERVES. VANS et le VANS logo sont des marques déposées par VANS.

**SORTIE FIN NOVEMBRE 98**

# Psybadek

IL VA falloir s'accrocher...  
**LA PLATE-FORME 3D**  
 DÉPOUSSIÉRÉE PAR L'ÉQUIPE DE  
**WIPEOUT**, FORCÉMENT ÇA ROUGE UN PEU.



**VANS WALK**

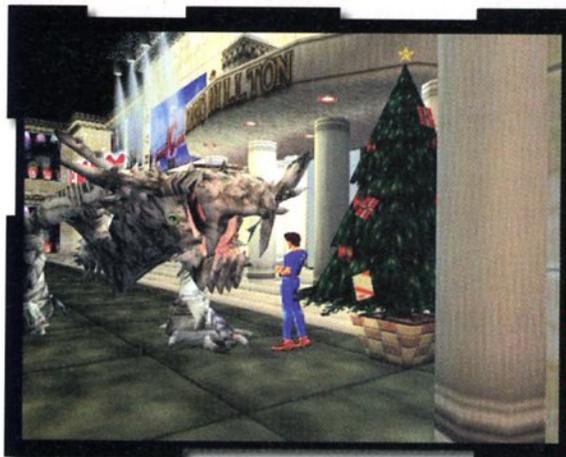




**Climax, petit éditeur surpuissant nous livre une info vitale de dernière seconde : il y aura bien un Resident Evil-like sur Dreamcast peu de temps après la sortie de cette console. Son nom ? Blue Stinger.**

### BLUE STINGER

EDITEUR ..... CLIMAX  
 MACHINE ..... DREAMCAST  
 SORTIE ..... DÉCEMBRE 98 AU JAPON  
 DISPO. EUROPE. .... AUCUNE DATE ANNONCÉE



La taille des monstres laisse penser que le terrain que vous explorez porte bien son nom : Dinosaur Island.

# BLUE STINGER



L'effet de fumée est d'une beauté incomparable ! Quant à la taille du bazooka...



Une nouvelle a fait l'effet d'une bombe. Climax, les créateurs de Shining Force, Landstalker, Dark Savior et bon nombre d'autres hits annoncent leur premier jeu Dreamcast : Blue Stinger. On pourrait croire que Sega leur a délégué en dernière minute le développement d'un Resident Evil-like, histoire de bien faire voir la machine, mais il suffit de porter son attention un instant sur le staff pour comprendre que c'est un projet qui a coûté cher et qui rapportera gros. On trouve ainsi deux grosses pointures d'Hollywood, au design Robert Short, concepteur entr'autres des monstres de Beetlejuice et au storyboard Pete Bon Sholey, qui a déjà à son actif The Mask, James et la Pêche Géante et Mars Attacks. Pour le reste, l'équipe de Climax a bien entendu en tant que chouchou de Sega bénéficié d'un support assez important pour ce qui est de la programmation, ce qui explique la qualité ahurissante de certains effets comme la fumée qui s'échappe du lance-roquettes. Le scénario est un prétexte à du blastage de monstres et à des explorations de couloirs, il se résume à un énorme tremblement de terre, en l'an 2000, qui secoue le Mexique. Suite à cette catastrophe, une petite île baptisée Dinosaur Island voit le jour, et l'homme y installe sa civilisation. Bien entendu, il va falloir que certains trucs gigantesques et agressifs se réveillent 17 ans plus tard. Animation hallucinante, effets de lumière à pleurer et deux scénarios sont au programme de ce jeu qui promet de ravir pas mal de monde en décembre prochain.





Une petite salle de projection qui accueille la quinzaine de journalistes français est en ébullition. Le grand moment est enfin arrivé. La console est là, bien en évidence sur le côté, et apparaît, ô surprise, beaucoup plus petite qu'escompté. Comme quoi, les photos... Elle est accompagnée d'une manette ressemblant fortement à la version analogique sortie sur Saturn. Avant de nous faire écouter et visionner une cassette comprenant le discours du n°1 de Sega Japon (donc du monde) ainsi que quelques interviews de développeurs qui parlent de la Dreamcast (dont Peter Molyneux, ex Bullfrog), le directeur général de Sega France prend la parole et annonce la couleur : «Sega ne referra pas les erreurs du passé». Sous-entendu celles qui ont valu à Sega de perdre nombre de batailles commerciales.

### Une sortie cruciale

La firme du hérisson bleu semble effectivement déterminée à ne pas se laisser englober par la déferlante PlayStation. Au Japon, Sony possède 79 % de parts de marché. Nintendo en a environ 15 %. Vous imaginez aisément ce qu'il reste à Sega : des miettes. Il était donc vital pour la pérennité de l'entreprise que la console sorte maintenant. Sega qui, à chaque fois, se prépare très tôt (trop ?) en lançant sur le marché, et précédant ainsi la concurrence, la nouvelle génération de console. Ce fut le cas avec la Megadrive, la Saturn et maintenant la Dreamcast. Sans compter tous les gadgets soi-disant révolutionnaires (32X, Mega-CD, etc.). Alors, Sega refait-il les mêmes erreurs en se bornant à passer devant les concurrents ? «Certainement pas» semble dire en chœur les décideurs de Sega. Aucun autre périphérique technique n'est en effet prévu pour Dreamcast. L'époque de la dispersion intempestive est révolue. O tempora, O mores.

**Londres. Dimanche**  
6 septembre 1998.  
Hôtel Hilton, 18h45.  
C'est durant l'ECTS, en marge du salon annuel européen, que Sega a convoqué la presse française pour présenter de manière officielle sa future machine de combat. La Dreamcast, avec laquelle la firme nipponne espère enfin obtenir gloire et fortune, existe bel et bien : nous l'avons

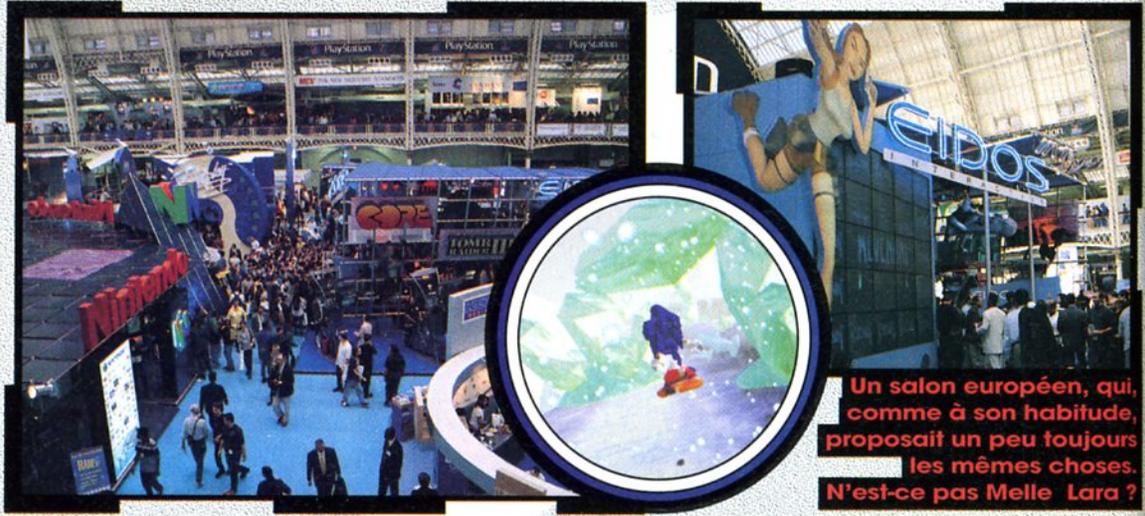
**rencontrée !**

<b>SONIC ADVENTURE</b>	
EDITEUR .....	SEGA
MACHINE .....	DREAMCAST
SORTIE .....	NOVEMBRE 98
DISPO. EUROPE .....	DEBUT 99



# DREAMCAST

Le rêve devenu réalité



Un salon européen, qui, comme à son habitude, proposait un peu toujours les mêmes choses. N'est-ce pas Melle Lara ?



## Les 3 commandements

Le président Shoichiro Irimajiri lui-même annonce la nouvelle façon de travailler de Sega, désormais radicalement différente. Il définit même les trois préceptes qui, selon lui, doivent guider son entreprise. Il les appelle les «0 D» (Zéro D).

1 - Zéro Distance : Sega doit être proche des clients et des consommateurs.

2 - Zéro Délai : aucun retard de date de sortie dans les jeux et les prises de décision.

3 - Zéro Déception : Sega s'engage à ne pas décevoir les consommateurs et les partenaires de Dreamcast.

C'est donc pour tout cela qu'a été mise au point une stratégie commerciale inédite chez Sega. En touchant les éditeurs tiers (plus de 300 développeurs sont annoncés), les développeurs et les secteurs clés du marketing, l'entreprise espère enfin percevoir les dividendes de sa nouvelle politique. En terme de ventes pour la Dreamcast, le chiffre espéré est de 1 million au Japon en l'espace de quatre mois (avec une machine à un peu moins de 2000 frs), tandis qu'en France, les prévisions sont forcément plus modestes, puisque le constructeur entend placer environ 1 million de machines dans les foyers, en l'espace de deux ans. On ne connaît pas encore le prix fixé pour la version française, ni si la console changera de couleur en Europe, mais elle devrait dès le départ être très abordable.

## Et Sonic dans tout ça ?

Oui, oui, on y vient ! La démo présentée sur la Dreamcast nous a forcément bluffée, même si on s'attendait à voir une qualité d'image aussi belle que celle présentée. Les jeux PC, aidés de leur carte 3D, nous ont quelque peu habitués à cela. N'empêche : quelle claque ! La nouvelle génération de console semble bien partie. Il ne pouvait en être autrement lorsqu'on sait que Microsoft (système d'exploitation), Hitachi (processeurs), Nec (3D) et Yamaha (son), autrement dit ce qui se fait de mieux ou presque dans chacun de ces domaines, sont de la partie. Les images sont d'une beauté à couper le souffle, la vitesse est plus qu'hallucinante et les modes de jeux semblent d'ores et déjà

très diversifiés. Seule l'ambiance sonore est encore à revoir. Les scènes cinématique, les séquences de jeu et autres petites coupures dans le soft même (notamment la scène avec un hélicoptère sur lequel s'agrippe Sonic) se font à une vitesse incroyable. Aucun temps de chargement n'est décelé (des micros ralentissements peut-être). Bref, ce fut le silence total avant et après la séquence. Ce qui veut tout dire. Pas la peine d'en rajouter puisque de toute façon nous n'avons pas pu y jouer. Mais il est clair qu'avec une telle puissance de feu, des choses fantastiques sont à prévoir. Alors oui : la console est très bien née. Reste à voir la suite maintenant !

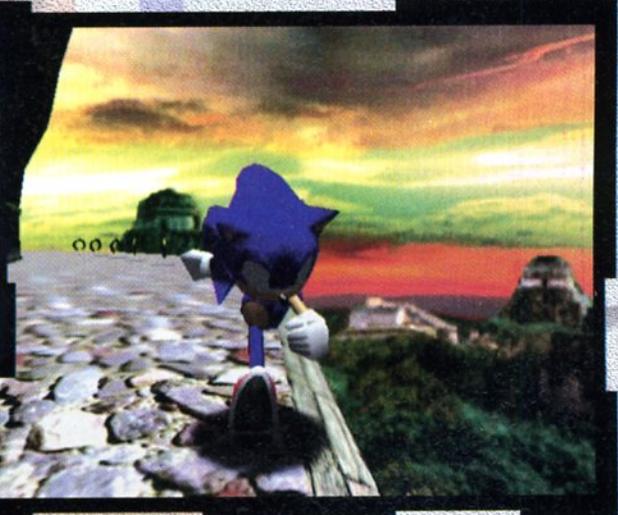


Les véhicules que Sonic emprunte sont en grand nombre. Tout s'enchaîne parfaitement.



La phase de la cascade est certainement la scène la plus impressionnante dans la démo présentée. Hallucinant !

Un jeu dément pour une console de rêve - Un jeu dément pour une console de rêve - Un jeu dément pour une console de rêve - Un jeu dément pour une console de rêve



## Les jeux Dreamcast

Même si on ne connaît pas officiellement les titres exacts prêts à la sortie de la Dreamcast au Japon, on peut imaginer qu'il y aura les valeurs sûres de la société, à savoir Sega Rally, Daytona U.S.A., SCUD Race et certainement Virtua Fighter 3. Sept titres en tout devraient être disponibles. En plus de Sonic Adventure, Pen Pen Triathlon et Seventh Cross. D2 suivrait lui en décembre.

En France, une douzaine de titres sera mise en place lors du lancement de la machine, en septembre prochain.



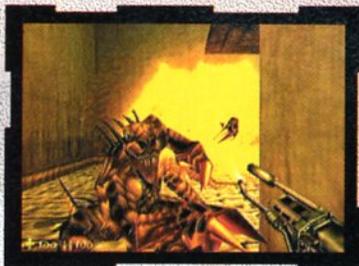
# ACCLAIM

Un stand situé au même endroit que l'an passé (ça vous fait une belle jambe), avec des shows animés par de jolies filles et pas mal de nouveautés jouables.

## TUROK 2

MACHINE ..... NINTENDO 64  
 GENRE ..... SHOOT BOURRIN  
 SORTIE ..... NOVEMBRE 98

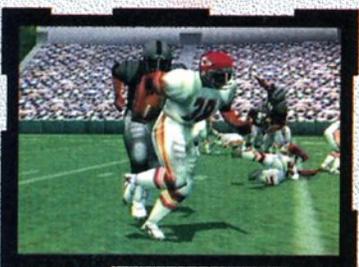
La saga des Turok semble bien engagée. Après le premier volet, l'équipe d'Iguana récidive pour la suite d'un des jeux les plus marquants sur N64. Désormais en haute résolution grâce à la cartouche RAM 4 mégas dont on ne sait toujours pas si elle sera commercialisée (!), Turok 2 est pourvu de 25 nouvelles armes complètement démentes et de beaucoup moins de plates-formes. Superbe !



## NFL QUARTERBACK CLUB '99

MACHINE ..... NINTENDO 64  
 GENRE ..... FOOT U.S.  
 SORTIE ..... NOVEMBRE 98

Une fois de plus, on ne pouvait que s'extasier devant autant de beauté et de réalisme. La deuxième version du jeu de foot U.S. le plus réussi au monde (avec celui d'EA) est une pure merveille. Les phases de jeu sont encore plus complètes, les replay ressemblent à des petits films et le soft est tout bonnement spectaculaire !



## NBA JAM '99

MACHINE ..... NINTENDO 64  
 GENRE ..... BASKET US  
 SORTIE ..... NOVEMBRE 98



Cette année, Acclaim Sports semble frapper fort. NBA Jam, le jeu de basket ball le plus destroy au monde a été totalement refait. Désormais, les animations sont beaucoup plus réalistes et les matchs plus lisibles, en partie grâce à la finesse des joueurs sur le terrain. Un titre attendu par les amateurs de délinquants tout azimut.

Et voilà, un an de plus ! L'ECTS de Londres, le rendez-vous européen des professionnels des jeux vidéo, s'est achevé mardi 8 septembre sur les coups de 16h00 (heure locale). Et je peux vous dire qu'on en a eu plein les pattes ! De manière générale, avec l'absence des stands Sega et Electronic Arts, pour ne citer qu'eux, il n'y avait que peu de choses nouvelles à voir. Malgré tout, sans compter les tonnes de news de ce numéro et les jeux dont nous ne manquerons pas de parler dans les prochains mois, voici succinctement ce qui a retenu notre attention.

## SABOTEUR

MACHINE ..... PLAYSTATION  
 GENRE ... ACTION/AVENTURE  
 SORTIE ..... PRINTEMPS 99

Voici un concept pour le moins intéressant. Un jeu d'action/aventure dans lequel vous incarnez Shin qui, en compagnie de son chien Shiro, combat la vermine dans des dédales bien sombres. Vous pouvez donner des ordres à votre berger allemand et vous servir de votre superbe épée Ninja. Un titre techniquement très au point.



# EIDOS

On s'en serait douté, la grande star du salon était bien évidemment Lara Croft. Tomb Raider III a encore fait des émules. Qui aurait parié le contraire ? Un stand qui n'a pas bougé par rapport à l'an dernier, mais qui hébergeait quelques titres Crystal Dynamics (dû au rachat) comme Gex 4 sur PlayStation.



# GT INTERACTIVE

## VERMIN !

MACHINE ..... PLAYSTATION  
GENRE ... ACTION SORTIE  
PRINTEMPS 99

On n'est pas dans la peau d'une infâme vermine tous les jours ! Quoique. Shoot, exploration et autres joyeusetés sont au programme de ce titre pour le moins gluant. Ceux qui apprécient le sang bien rouge et la bave bien fraîche vont aimer ces intenses moments d'émotions...



Encore une fois à part du salon, dans des bureaux luxueux, GT présentait Rogue Trip, la suite des Twisted Metal ainsi que Streak. On a aussi vu un certain truc vert qui courait partout.

## GEX 64

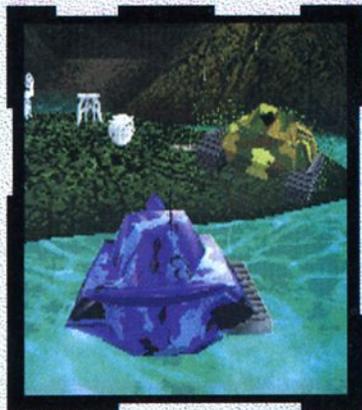
MACHINE ..... NINTENDO 64  
GENRE ..... PLATE-FORME  
SORTIE ..... 1ER QUART 99

A la fois James Bond, Indiana Jones et Jean Alesi, le lézard le plus lourd de la galaxie est la pure adaptation de la version PlayStation. Encore un jeu de plates-formes en 3D donc, et de surcroît super zoli. Le passage de Gex sur la Nintendo 64 ne veut pas dire pour autant que les aventures du lézard vont s'arrêter là. Une version de Gex 4 est en cours de préparation sur PlayStation (cf. Eidos).



## GROLIER

A part V2000 et Dragon Flight, un jeu de rôles basé sur des bouquins de S.F., Grolier présentait un titre qui ne payait pas de mine : Tank Racer. Ah oui, le stand de Grolier était situé à l'étage. Cool.



## TANK RACER

MACHINE ..... PLAYSTATION  
GENRE ..... SHOOT  
SORTIE ..... 1ER QUART 99

Jouable à deux en écran splitté, Tank Racer vous permet de poser votre séant dans la carcasse blindée d'un... tank. Construit telle une course, TR va vous donner l'occasion de détruire toute âme vivante, et notamment des vaches en 2D. Belles parties en perspective !



## STREAK

MACHINE ..... PLAYSTATION  
GENRE ..... SKATE FUTURISTE  
SORTIE ..... 1ER QUART 99



Vous qui avez toujours rêvé d'imiter Michael J. Fox dans Retour vers le Futur, vous allez enfin être comblé. Se jouant à 2 ou à 4 en splitté-linké, Streak se propose de mettre virtuellement en pratique les joies du skate-board magnétique. Des circuits high tech, des courses endiablées, des figures incroyables et une bonne dose de musique rock !



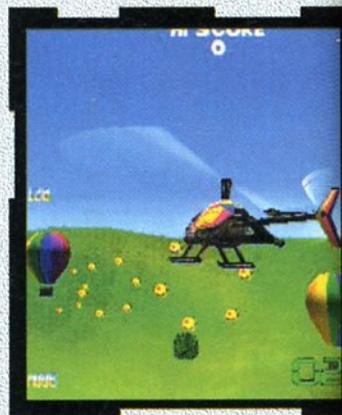
# INTERPLAY

Encore un stand à double étage pour Interplay. C'est trop bien d'être là-haut. Messiah était au même point qu'à l'E3, Earthworm Jim 3D (N64) avait bien avancé. Une bonne impression également avec le petit dernier : RC Stunt Copter. Le voici.

## RC STUNT COPTER

MACHINE ..... PLAYSTATION  
 GENRE ..... SIMU-ARCADE  
 SORTIE ..... NOV/DEC 98

Ce titre s'adresse particulièrement à ceux qui s'adonnent régulièrement à l'aéromodélisme et qui ont déjà pulvérisé plus d'une dizaine d'hélico ou d'avions ! Véritable simulation au sens propre du terme, RC Stunt Copter vous met aux commandes d'un bel engin à pales qu'il faudra mener au terme de bien des missions. Je peux vous dire que c'est vraiment dur dur !



# INFOGRAMMES

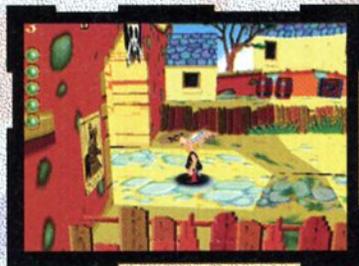
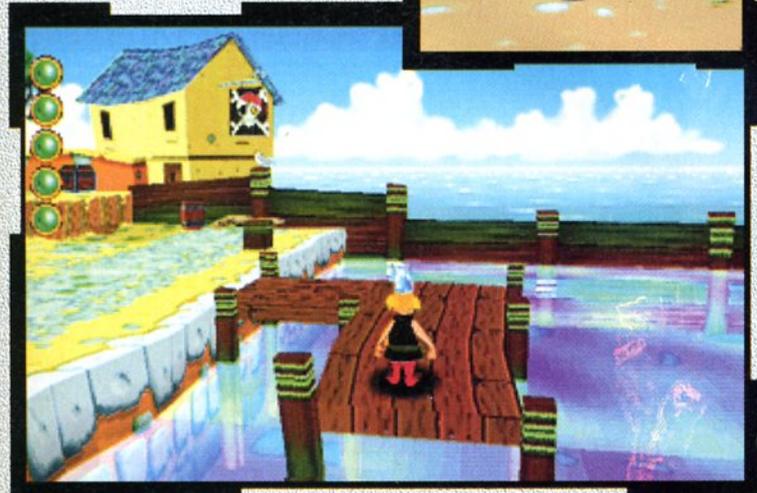
Bourré de peluches géantes en tout genre, le stand de la firme au tatou contenait facilement les BDphiles avec des titres comme Astérix ou les Schtroumpfs. Le stand était lui situé quelque part au milieu du salon. C'était trop bien.

## ASTERIX

MACHINE ..... PLAYSTATION  
 GENRE ... ACTION/STRATEGIE  
 SORTIE ..... NOV/DEC 98



Par Toutatis ! Astérix et Obélix sont adaptés de fort belle manière dans un jeu mêlant à la fois stratégie, action et mini-jeux. Décidez des combats de manière judicieuse, et boutez les romains hors de Gaule. Voilà en substance ce qui vous attend dans ce titre entièrement en 3D qui s'annonce d'ores et déjà grandiose.



# KONAMI

Un stand entièrement métallisé (comme c'est étrange) et dont les grilles de fer s'ouvraient régulièrement pour laisser entrer le flot de fans de Metal Gear, pour une séance ciné inoubliable. A part ça, le stand se tenait juste à l'entrée du salon.

## CASTLEVANIA

MACHINE ..... NINTENDO 64  
 GENRE ..... ACTION  
 SORTIE ..... COURANT 99

Les fans de la première heure vont assurément adorer ce titre qui s'annonce comme un très bon cru. Univers entièrement en 3D, personnages et environnements glauques à souhait. Bref, tout ce qu'il faut pour mettre le joueur dans l'ambiance fascinante de Dracula.



## DOLPHIN'S DREAM

MACHINE ..... PLAYSTATION  
 GENRE ..... ACTION  
 SORTIE ..... IER QUART 99

Un soft étrange qui vous fera endosser une combinaison de plongée à la recherche de trésors perdus. Vous évoluerez à 70 mètres sous l'eau avec seulement 10 minutes d'oxygène. L'occasion pour vous de montrer vos talents de nageur ou de nourriture à poissons.





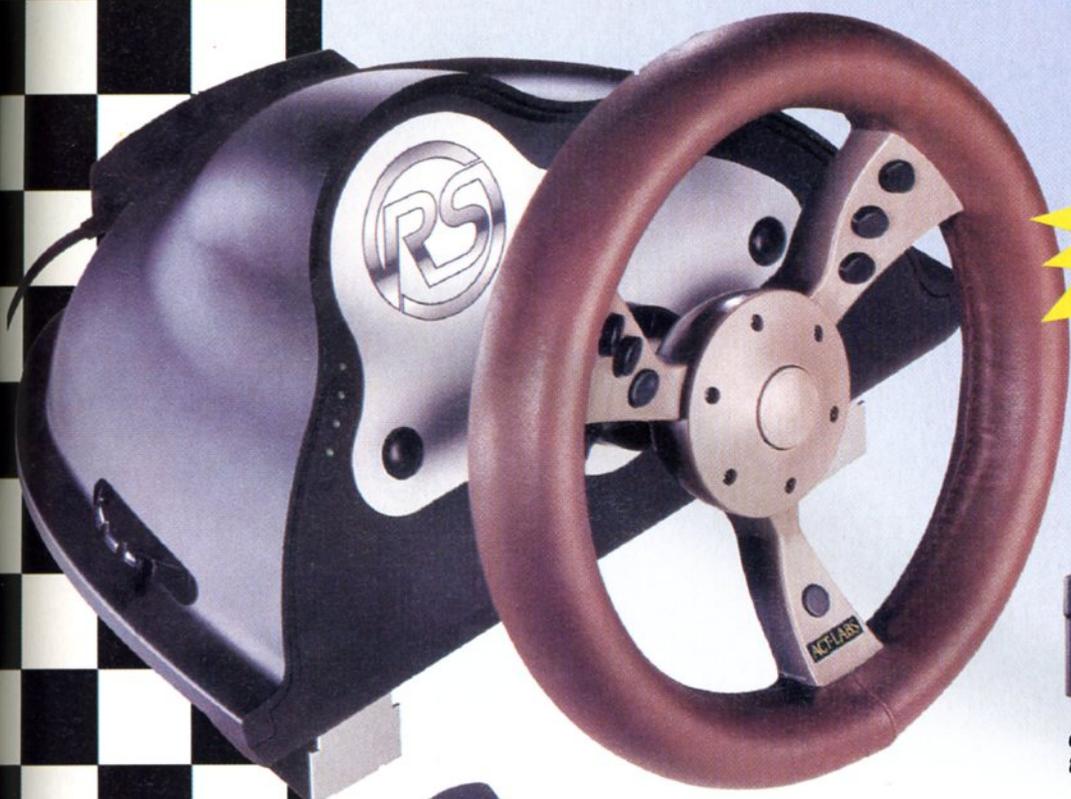
# TOYS 'R' US

**ACT·LABS**

## MAITRISEZ L'ART DU PILOTAGE.

# VOLANT RS ACT.LABS

### Haute technologie RS Engine



# 790 FR\$

**DISPONIBLE  
EN VERSION PLAYSTATION  
ET PC (LE VOLANT ET LA CARTOUCHE;  
SOIT PLAYSTATION OU SOIT PC).**



**CARTOUCHES PERMETTANT  
DE CHANGER DE SUPPORT**

**LA NOUVELLE TECHNOLOGIE RS ENGINE PERMET  
LA COMPATIBILITÉ DU VOLANT SUR DIFFÉRENTS  
SUPPORTS DE CONSOLES EXISTANTS: PLAYSTATION,  
NINTENDO 64, SEGA SATURN ET PC.**

**\*BOUTONS HYPER PROGRAMMABLES.**

**\*VOLANT DE COURSE COMPACT AVEC RAYON  
DE VIRAGE DE 250°.**

**\*VOLANT REMBOURRÉ.**

**\*LEVIER DE CHANGEMENT DE VITESSE PAPILLON  
STYLE F1.**

**PÉDALES ANTIGLISSANTES AVEC BASE  
SURDIMENSIONNÉE.**



PLAYSTATION est une marque déposée par SONY  
NINTENDO 64 est une marque déposée par NINTENDO  
SATURN est une marque déposée par SEGA

**DISPONIBLE  
DANS NOS 43 MAGASINS:**

75-PARIS FORUM DES HALLES  
C.Cial "Forum des Halles".  
77-CLAYE-SOUILLY  
C.Cial "Carrefour" RN 3  
78-ORSEVAL RN 13  
78-PLAISIR-C.Cial "Anchan"  
167, rue H.Barbusse  
78-YEUZY C.Cial "Vélizy 2"

91-BOUSSY-SAINT-ANTOINE  
C.Cial Val d' Yerres 2  
91-VILLAGE  
C.Cial "Village A6"  
92-PARIS LA DEFENSE  
C.Cial "Les 4 Temps"  
93-AULNAYS SOUS BOIS  
C.Cial "Parinar"

94-BELLE-EPINE Sortie SENIA  
Centres commerciaux  
94-FONTEMAY-SOUS-BOIS  
C.Cial "Val de Fontenay"  
94-IVRY GRAND CIEL  
C.Cial "Grand ciel"  
94-PINCE-VENT/LA QUEUE EN BRIE  
Face C.Cial "Continent" Ormesson

95-ERAGNY C.Cial "Art de Vivre"  
95-ST BRICE-SOUS-FORET  
C.Cial "Continent"  
06-NICE C.Cial "Forum Lingostiere"  
13-MARSEILLE/LA VALENTINE  
C.Cial "Grand V"  
13-MARSEILLE/VITROLLES  
C.Cial "Carrefour"  
13-MARSEILLE/GRAND LITTORAL  
C.Cial "Grand Littoral" 16° Arr.  
14-MONDEVILLE C.Cial  
"Mondeville 2" Zone de l'étoile.  
17-LA ROCHELLE  
RN 11- Zac de Beaulieu

21-DIJON C.Cial "La Toison d'Or"  
31-PORTEY-SUR-GARONNE  
C.Cial "Carrefour" Face entrée n°5  
3 av. Des Palanques.  
33-BORDEAUX/LAC  
C.Cial "Anchan" Quartier du lac  
34-MONTPELLIER/LATTES  
C.Cial "Carrefour Grand Sud"  
Route de l'Aéroport.  
37-TOURS/ST PIERRE-DES-CORPS  
C.Cial "Les Atlantes"  
38-GRENOBLE C.Cial "Grand Place"  
44-NANTES/ST-SEBASTIEN  
C.Cial "Anchan/St-Sébastien"

45-ST JEAN-DE-LA-RUELLE  
C.Cial "Val-de-Loire"  
57-MAIZIERES-LES-METZ  
La voie Romaine -Espace Maizières  
(Anchan Sémécourt)  
59-ENGLOS/SEQUEMIN C.Cial "Anchan"  
62-COQUELLES/CALAIS  
C.Cial "Cité Europe-Niveau 1"  
62-NOYELLES-GODAULT  
C.Cial "Anchan"  
64-BAYONNE RN 10  
83 Av. du Maréchal Soult  
64-PAU/LESCAR Zone Cial de Lescar  
Espace Rond Point du Billa

66-MULHOUSE/ILLZACH  
C.Cial "Le Napoléon"  
69-LYON C.Cial "La Part-Dieu" niv.4  
69-LYON/BRON face C.Cial "Anchan"  
72-LE MANS/LA CHAPELLE ST AUBIN  
Face C.Cial "Anchan"  
76-LE HAVRE/MONTWILLERS  
C.Cial "La Lézarde"  
83-TOULON/LA GARDE  
C.Cial "Grand Var Est"  
84-AVIGNON/SORGUES  
C.Cial "Anchan/Avignon Nord"  
87-LIMOGES/BOISSEUIL  
C.Cial "Boisseuil"



# UBI SOFT

## RAKUGA KIDS

MACHINE..... NINTENDO 64  
GENRE..... BASTON DÉLIRE  
SORTIE..... OCTOBRE 98

Voilà le soft le plus débile (et le plus drôle aussi) du salon ! Des personnages en pseudo 2D, dans le style Parappa, et des combats qui tournent souvent à la franche rigolade. Coups spéciaux absurdes, prises bizarres... Une expérience unique.



## RAYMAN 2

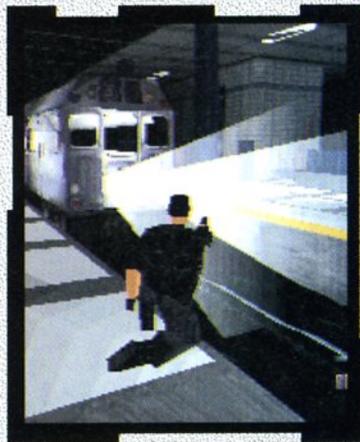
MACHINE..... NINTENDO 64  
GENRE..... PLATE-FORME  
SORTIE..... FÉVRIER 99

Le personnage le plus énigmatique de l'histoire des jeux vidéo revient mettre ses pieds plats dans la console. 13 mondes différents, 25 cartes en tout et plus de 40 heures de jeu annoncées ! Le titre, entièrement en 3D, ressemble plus à un dessin animé qu'à un jeu vidéo. Les commandes ont de plus été grandement simplifiées. Ne ratez pas le test.



# SONY C.E.

Assurément le plus beau stand du salon (et aussi le plus grand). On y trouvait tous les titres Sony sans exceptions (certains avec des annexes éloignées fort bien décorées) ainsi que les jeux que le constructeur distribue. Ce qui faisait un sacré paquet. On a ainsi pu jouer à Jacky Chan (pas mal du tout), Spyro, MediEvil, Golden Eye (au secours !)... Le stand était situé tout au fond, tout là-bas. Au cas où...



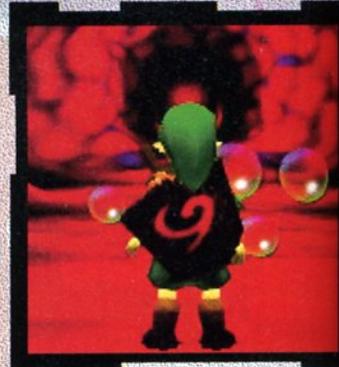
# NINTENDO

Un stand énorme, bourré de bornes en tout genre où étaient présentés en vrac F1 World (en test le mois prochain) et le grand Zelda qu'on attend avec impatience. Le Game Boy Couleur était également à l'honneur. (cf. News Japon)

## ZELDA 64

MACHINE..... NINTENDO 64  
GENRE..... AVENTURE/ACTION  
SORTIE..... DÉCEMBRE 98 ?

Quasiment fini, le jeu d'aventure le plus abouti jamais réalisé était en «free play» sur écran géant. Toujours aussi beau et impressionnant, Zelda est toujours prévu, selon Nintendo, pour le 11 décembre de cette année... en français. Certaines rumeurs laissent malheureusement sous-entendre que ce ne sera pas le cas.



## SYPHON FILTER

MACHINE..... PLAYSTATION  
GENRE... ACTION/STRATÉGIE  
SORTIE..... COURANT 99

Créé par les développeurs de Cool Boarders 3, SF est une aventure tactique (hum, hum) bourrée de missions que vous accepterez peut-être. Contre-terrorisme, reconnaissance et action sur le terrain seront votre lot de G.I. manqué. Bien sûr, l'arsenal ira de soi : grenades explosives, armes automatiques, fusils à pompe, etc. Sans parler des effets spéciaux de haut vol. La bonne surprise de l'an prochain ?



# 3D DUALKICK

MANETTE DE JEU VIBRANTE POUR PLAYSTATION

3D DUALKICK - ROUGE

33068



3D DUALKICK - BLEU

33069



3D DUALKICK - NOIR

33070



3D DUALKICK - GRIS

33067



DOUBLE RÉGLAGE DE *VIBRATION*  
BI-MOTEUR INTÉGRÉ POUR RETOUR DE FORCE  
*BOUTONS* RALENTI ET TURBO  
PERMUTABLE DU MODE ANALOGIQUE AU MODE DIGITAL

# AIR LABS



PS HORNET



33001



33002

MEMORY  
CARDS



33003



33004



33005

Accessoires compatibles Playstation disponibles chez ZYE.



Mix de RPG, d'action et d'aventure à la Tomb Raider, ODT entre enfin dans sa phase finale de développement. Un produit phare made in France qui s'annonce plutôt réussi. Premières impressions.

ODT



EDITEUR ..... PSYGNOSIS  
MACHINE ..... PLAYSTATION  
DISPO. EUROPE ..... NOVEMBRE 98

# ODT

## Et le gagnant est ..

L'éditeur phare de la presse vidéo-ludique nipponne, Softbank, vient de publier son enquête annuelle élisant les cinq titres préférés des Japonais. Dans l'ordre :  
1- Bio Hazard 2 (Resident Evil 2),  
2- Gran Turismo,  
3- Grandia,  
4- Tekken 3, et enfin  
5- Super Robot Taisen F. La PlayStation domine, la Saturn vivote et la Nintendo 64 n'est pas représentée ! Révéléateur.



Des changements d'angle de caméra pas toujours très pratiques.



RETROUVEZ LA DÉMO JOUABLE EXCLUSIVE D'ODT LE MOIS PROCHAIN DANS JOYPAD

## Indien en toc

### Indien en toc

Après la version Comics, l'adaptation vidéo-ludique, la licence Turok s'apprête à se décliner sous forme de figurines. Indien armé de flèches nucléaires ou dinosaures droïdes, il y aura de quoi faire. Pour le moment cette opération se restreint aux Etats-Unis, mais qui sait si Bandai ne pourrait pas prendre le relais en France.



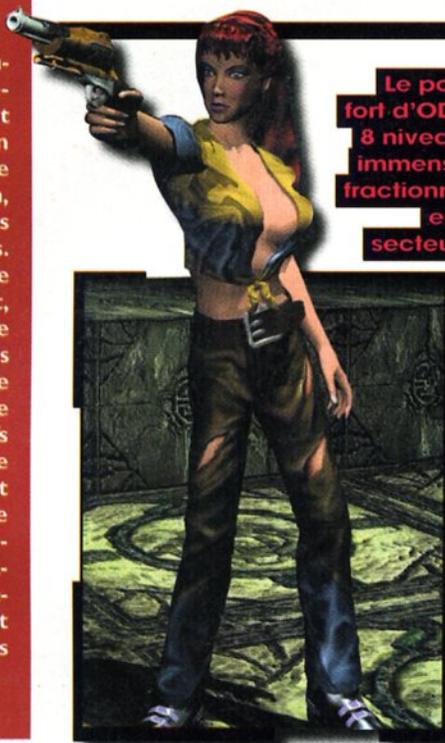
16 sorts dévastateurs assureront le spectacle.

Il y a quelques mois, ODT ne représentait encore que trois lettres à la signification obscure. Peu d'informations, juste quelques photos bien alléchantes, avouons-le, et un scénario catastrophe assez classique qui vous projetait dans un futur Jules Verne à la recherche d'une mystérieuse perle verte, seul remède capable d'enrayer une épidémie dévastatrice. Mais les choses se précisent... Projet ambitieux, longtemps gardé secret par Psygnosis, ODT se dévoile enfin dans une version bêta très pro-

metteuse. Pourtant, à première vue, le soft n'a rien d'original. On pense immédiatement en soupirant à un énième clone de Tomb Raider. Mais ce titre va au-delà de ces repompes sans imagination qui pullulent sur le marché. Il s'agit en fait d'un véritable melting-pot de genres truffé de bonnes idées. Outre une ambiance graphique typée et la possibilité de choisir parmi quatre aventuriers (2 flingueurs, une flingueuse et un mago), la vraie nouveauté réside ici dans l'apparition d'éléments RPG. Chaque personnage dispose en effet de caractéristiques qui

évoluent au cours de l'aventure. Et c'est à vous, joueur, qu'incombe la gestion de la répartition des points d'expérience. Intéressant. Autre donnée rarement exploitée dans ce type de jeu : la magie. Vous pourrez lancer 16 sorts disposant tous de 4 niveaux de puissance. Inutiles de préciser que les combats vont prendre une toute autre ampleur. Les armes quant à elles sont au nombre de 4 et possèdent 9 niveaux de puissance ! Enfin votre héros pourra utiliser différents types de grenades et faire des acrobaties dignes de la miss Croft.

Cette version à 90 % finalisée ne laisse augurer que de bonnes choses. Les deux premiers niveaux (il y en a huit en tout) sont véritablement gigantesques et offrent un parfait équilibre entre fusillade, plate-forme et exploration, sans oublier les surprises (ah, les boss !). ODT ne devrait logiquement pas se finir en 10 malheureuses petites heures. Techniquement enfin, le titre de Jean Baptiste Bolcato se défend bien, grâce notamment, à un bon moteur 3D, à une motion capture de qualité. Sinon, les ennemis adoptent des comportements assez déconcertants dès le deuxième niveau et ça, c'est plutôt bon signe pour la partie blast. Les gros points négatifs de cette bêta version ? Des mouvements de caméra pas toujours bien pensés qui gênent la visibilité à certains endroits, un système de visée à la Mission : Impossible moyennement précis et des mouvements acrobatiques dont l'accomplissement n'est pas toujours très logique (le balancement notamment). Mais tout ça devrait être corrigé en temps et en heure. Allez, encore un p'tit effort...



**Le point fort d'ODT : 8 niveaux immenses fractionnés en 7 secteurs.**



Un mélange d'action, d'exploration et de RPG qui s'annonce détonnant. Un mélange d'action, d'exploration et de RPG qui s'annonce détonnant. Un mélange d'action, d'exploration et de RPG qui s'annonce détonnant.

**Les développeurs ont mis au point un système d'IA inédits.**



**Des boss immenses dans la grande tradition des jeux 16 bits.**

**Réflexion, plate-forme et blast. ODT a de sérieux atouts.**



## Cocorico

Eh oui, ODT est une production française. Le soft a été développé par une partie de l'équipe du premier Adidas Power Soccer sous la houlette de Jean Baptiste Bolcato, chef réalisateur chez Psygnosis. Un vieux de la vieille (il a 29 ans !) qui découvrit les joies des jeux vidéo sur MSX2 grâce entre autres à Vampire Killer (Castelvania si vous préférez).



Dans ce petit cadre se trouve le ballon et une croix que vous déplacez où bon vous semble sur ce dernier, pour avoir l'effet désiré.

**Affûtez vos crampons, gonflez les ballons, le dernier jeu de foot en date de Namco arrive avec toute son originalité qui le caractérise déjà et son système de jeu pour le moins surprenant. Alors, coup d'essai ou coup de maître ?**

## LIBERO GRANDE



EDITEUR ..... NAMCO  
MACHINE ..... PLAYSTATION  
DISPO. EUROPE ..... JANVIER 99

# LIBERO GRANDE



Vous dirigez à distance les joueurs de votre équipe.

Balle au pied, il vous faut impérativement jouer avec votre collègue en face.



## TELEX

### Pour tout l'or du monde

Pour tous ceux qui pensaient que les cartouches de Zelda 64 dorées étaient seulement destinées aux adeptes de la réservation des mois à l'avance, rassurez-vous, Nintendo a confirmé que TOUTES les cartouches seraient dorées. Voilà, maintenant, on l'attend toujours.

Les simulations de foot sont décidément monnaie courante sur PlayStation, même après la déferlante précédant la Coupe du Monde, qui a vu arriver dans nos salons pas moins d'une demi-douzaine de titres. Tous n'ont malheureusement pas retenu notre attention, malgré la bonne volonté (avouée) des éditeurs. Avec Libero Grande, il est clair que Namco, spécialiste entre autres des simulations de tennis (smash court) et de combats (Tekken), voulait se démarquer de ses homologues, demeurés beaucoup trop classiques à son goût. Le genre footballistique est vu et revu, semble avoir pensé

l'éditeur nippon. Qu'à cela ne tienne ! Car, fort de ce constat, il propose (fait unique) d'incarner non pas toute l'équipe habituelle des onze joueurs comme ce fut toujours le cas jusqu'à présent, mais un seul et unique footballeur ! Inutile de vous le cacher, on ne s'y fait pas facilement. Libero Grande en devient même déroutant lorsqu'on débute une partie. Certes, le jeu n'en est encore qu'à un stade peu avancé eu égard à sa date de sortie - même si tout porte à penser le contraire - mais tout de même, on voit mal comment le système de jeu pourrait être radicalement changé d'ici là. En fait, pour bien comprendre, sachez que vous ne dirigez réellement qu'un seul et

unique athlète, à choisir parmi 20 joueurs de base (+ 10 cachés) et une équipe internationale parmi 32. Sur le terrain, les changements d'angles de caméra sont constants (et limite mal de crâne) et, bien que ne contrôlant qu'un membre de l'équipe, vous pourrez donner des ordres à vos collègues, à l'aide de boutons différents de ceux que vous utilisez pour vous. Tacles, passes, tirs, mais aussi dribbles et feintes seront de la partie. Les divers modes de jeu vont de l'arcade à la coupe, en passant par l'exhibition, la World League et, bien sûr, le challenge qui vous donnera lui deux joueurs supplémentaires en cas de succès. Alors, Namco réussira-t-il son pari ? Suspense...

# PUMA STREET SOCCER



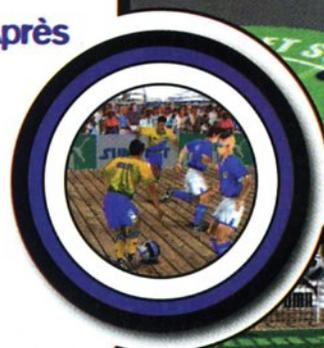
EDITEUR ..... SUNSOFT  
 MACHINE ..... PLAYSTATION  
 DISPO. EUROPE ..... NOVEMBRE 98



A l'image de

Libero Grande, Sunsoft, autre éditeur nippon réputé, semble lui aussi miser sur l'originalité pour son titre. Après le mono-foot, voici le quadri-foot. Qui osera les défier ?

Les attitudes des gardiens font plus penser à des hand-balleurs qu'à des footballeurs.



W on, ce jeu ne parle pas de félins footballeurs lâchés en pleine rue ! Puma Street Soccer (PSS) est en fait le énième jeu de football à qui un parrain vestimentaire connu prête son nom. Là où ce sport se joue généralement à 11, il passe ici à un «4 contre 4» pour le moins particulier, où tous les coups semblent permis. Du moins peut-on le supposer. Car, le street soccer ne se joue pas sur un beau gazon chouchouté et rasé de près, mais dans la rue, à même le bitume ou bien carrément sur un coin de plage aménagée, à l'instar des playgrounds de basket-ball ou des terrains de beach-volley. PSS se veut donc lui aussi original, voire extrême, aussi bien dans le domaine des terrains de jeux que dans celui du nombre des participants. Comme le veut désormais la tradition, le titre est entièrement en 3D, et bénéficie de textures qu'on pourrait qualifier de propres. Les compétitions y sont égale-

# PUMA STREET SOCCER

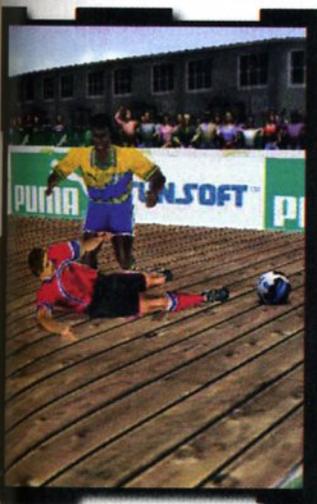
ment en grand nombre si l'on en juge par la liste qui nous a été fournie : League, la Cup Tournament, l'Arcade X et le très attendu Puma Street Soccer World Cup. Tout cela ne serait que moyennement intéressant, avouons-le, s'il n'y avait eu le précieux concours de ces footballeurs de renom que sont Deschamps, Matthaus, Maradona, Peruzzi, Pagliuca..., bref, les

grands de ce sport qui, à l'heure actuelle, se la coulent douce sous le soleil de Miami. Alors, si vous aussi, vous voulez avoir le teint hâlé, les jambes galbées et Linda Evangelista à vos pieds, ne zappez pas le prochain épisode qui devrait s'intituler : Puma Street Soccer, le test qui dira tout sur la vie scandaleuse des footballeurs.

## TELEX

### Black Lotus contre Pokémon

C'est Wizard of the Coast, l'éditeur qui a créé et tué l'ex-fabuleux jeu de cartes Magic : The Gathering, qui a obtenu les droits pour la création et l'édition des cartes à collectionner dérivées de Pocket Monster. Bientôt, vous pourrez trouver des monstres Nintendo imprimés sur papier cartonné pour 2500 balles. Cool.



Moi qui pensais que  
**Gran Turismo allait**  
 décourager les  
 développeurs de  
 s'attaquer à la  
 réalisation de  
 nouveaux jeux de  
 caisses PlayStation...  
 Tu parles, le doigt  
 dans l'œil !

## C3 RACING



EDITEUR ..... INFOGRAMES  
 MACHINE ..... PLAYSTATION  
 DISPO. EUROPE ..... NOËL 98



# C3 RACING



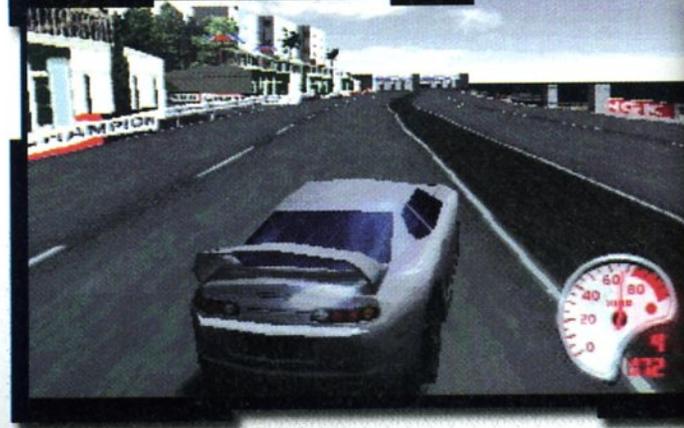
TELEX

Faites  
 gaffe,  
 ch'uis pas  
 d'humeur

ASC Games a annoncé la suite de 10 Pin Alley, le jeu de bowling le plus médiocre de l'Histoire du jeu vidéo. Il inclura les fameux personnages de la Warner, les Animaniacs. Ils ont intérêt à faire mieux, parce que c'est l'honneur de Wakko, Yakko et Dot qui est en jeu.



La voiture se couvrira de poussière et de boue en temps réel. Un détail parmi tant d'autres !



**C**elui qui a inventé les voitures ne mesurait pas l'étendue de son œuvre. Après nous avoir pondu le très moyen M6 Turbo Racing, les gars de Eutechnyx récidivent avec le même moteur optimisé. Pour ceux qui n'auraient pas lu le titre de cette preview, cela s'appelle donc C3 Racing. La préversion présentée se trouve être particulièrement jolie. Mais ça ne fait pas tout. Si la réalisation du soft est au niveau des meilleures productions du genre, qu'en est-il de l'intérêt ? C3 Racing mise sur le réalisme, comme la majorité des titres de cet acabit. Pour cela, les développeurs ont inclus une foule de détails ambiants liés à l'éclairage ainsi que la gestion des

dommages sur les voitures prenant en compte, pour les déformations, du type et de la force des impacts. De la boue se fixe sur la voiture et s'efface après un passage dans l'eau, et les réglages figurent parmi les plus poussés : 32 points de «tuning» différents (Gear Ratio, ailerons, suspensions de chaque roue, pression des pneus et tout le tintouin). En tout, 24 véhicules sont prévus, tous de grandes marques, modélisés et codés suivant les caractéristiques techniques fournies par les différents constructeurs : Mitsubishi, Renault, Toyota, Mazda, etc. Pour ce qui est de la trentaine de circuits, ils sont répartis sur 10 localisations différentes avec, entre autres, l'Angleterre, le Pérou, la Chine,

le Colorado, la Hollande ou Monaco. Les conditions de course incluent naturellement des météo et revêtements variables, avec des effets correspondants pour tout ce qui est neige, pluie, sable, glace, brouillard et compagnie. La pluie cesse dans les tunnels, les courses de nuit deviennent un cauchemar si vous cassez vos phares, etc. En solo, vous courez contre 5 adversaires et l'IA agressive choisit des variations de tracé au lieu de suivre bêtement une ligne. Bref, C3 Racing semble à la pointe et pourrait être une alternative de choix au syndrome Gran Turismo ou, plus récemment, à Colin McRae Rally, mais certainement pas une révolution de plus !



Une pelletée de réglages comme on en a rarement vu. Mais y a-t-il beaucoup de joueurs qui sauront en tirer parti ?

Value : 11.000 Car Setup Options For : 300ZK

Smooth	Steering	Aggressive
Low	Steer Turn Back Speed	High
Close Gearing	Normal Gearing	Far Gearing
Low	Damping	High
Low	Front Spring Stiffness	High
Low	Rear Spring Stiffness	High
Low	Front Wheel Height	High
Low	Rear Wheel Height	High
Low	Front Spring Length	High
Low	Rear Spring Length	High
Low	Front Wing DownForce	High

L'IA cherchera à éviter les carambolages, mais n'y parviendra pas systématiquement...

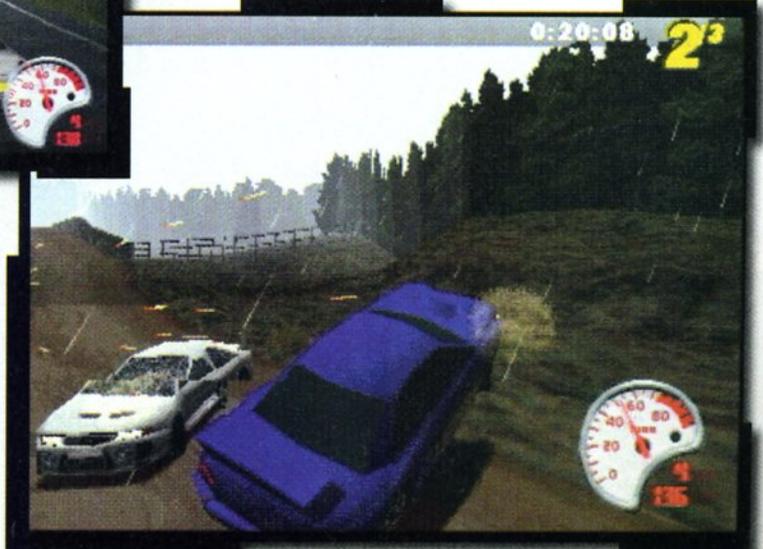
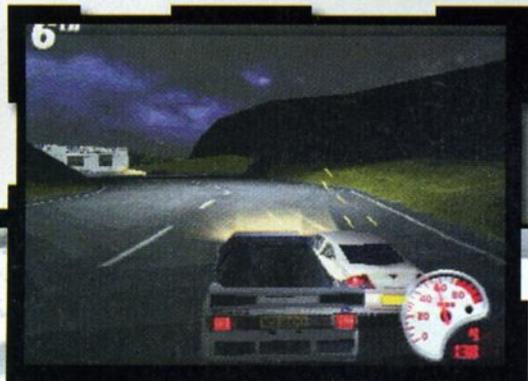


**C3 Racing** annonce une réalisation de pointe mais pas de révolution du gameplay



## Fans de courses

Eutechnyx ne semble être intéressé que par les jeux de courses. Studio de développement assez récent, il est l'auteur de M6 Turbo Racing (originellement appelé Total Drivin') et de Monster Mash, tous deux sortis en novembre 97. Pourtant, parmi la trentaine de personnes qui composent l'équipe, beaucoup se sont fait les crocs sur Pete Sempras Tennis sur Megadrive... rien à voir avec les voitures ! Le studio est toujours à la recherche de talents, et s'il vous venait l'idée de proposer votre candidature pour les rejoindre à New Castle en Angleterre, préférez leur adresse Internet : <http://www.eutechnyx.com>





Moins d'un an après le premier volet, TOCA 2 fait déjà vrombir ses moteurs. Attendu comme une valeur sûre, le titre de Codemasters devrait à n'en pas douter combler les amateurs de réalisme. Premières impressions.

**TOCA 2 TOURING CAR**  
 EDITEUR ..... CODEMASTERS  
 MACHINE ..... PLAYSTATION  
 DISPO. EUROPE ..... FIN NOVEMBRE 98



**TELEX**

**Les nouveaux jeux télévisés**

Game One sera la première chaîne satellite pleine de jeux, mais pas du genre Le Juste Prix ou Une Famille en Or. Créée conjointement par Canal+ et Infogrames (à 50 % du capital chacun), elle émettra 24h/24 et 7 jours sur 7, diffusant des clips de jeux vidéo, des émissions, des news, des tips et tous les programmes de l'actualité du jeu. Avec un budget de 40 millions de francs, elle compte toucher 7,5 millions de foyers français fin 98.

# TOCA 2 Touring Car



La vue intérieure, malgré encore quelques bugs, a gagné en réalisme. Et on ne vous parle pas des sons, absolument grandioses.

Il n'est pas inutile de dire quelle fut notre joie à la vue de la suite d'un des jeux les plus appréciés au sein de notre rédaction. Depuis un certain temps, Codemasters n'a eu de cesse de peaufiner ses simulations sportives, genre dans lequel l'éditeur anglais semble être passé maître depuis quelques années maintenant. Sampras Extreme Tennis, TOCA Touring Car, le petit dernier de Colin McRae Rally et autres jeux marquants de la société, sont autant de produits à licence dont la qualité a largement dépassé la moyenne. Quand on sait qu'un nom célèbre sur une boîte de jeu est souvent synonyme de cache-misère, on se dit que, pour une fois, on ne nous prend pas pour des imbéciles. Pour ne pas dire autre chose.

**Dans la veine de Colin McRae Rally**

Ainsi, TOCA 2, digne successeur de qui vous savez, est quasiment prêt à faire vibrer les manettes (il est prévu pour le Dual Shock) et à faire frémir les adeptes des courses en peloton et de tôles froissées. Pour l'instant, il ne manque que les petits détails qui tuent et qui pourraient en faire un must d'ici la fin du mois de novembre. Car, actuellement, TOCA 2 en est à 75 % de son développement selon l'éditeur. Si les promesses faites sont tenues, il sera certainement de la même veine que Colin McRae Rally, dans son domaine bien sûr. En attendant, voici ce que

**TELEX**

**Evil Romero**

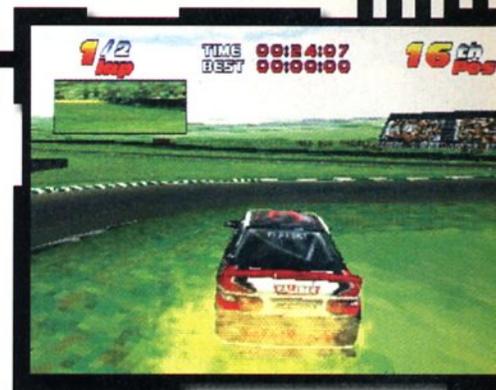
C'est finalement George Romero himself qui a été débauché par Capcom pour l'écriture et la direction du tournage de Resident Evil : le film. D'après ce dernier, Capcom espère pouvoir finir le film afin qu'il sorte en même temps que le 3e épisode de la série...



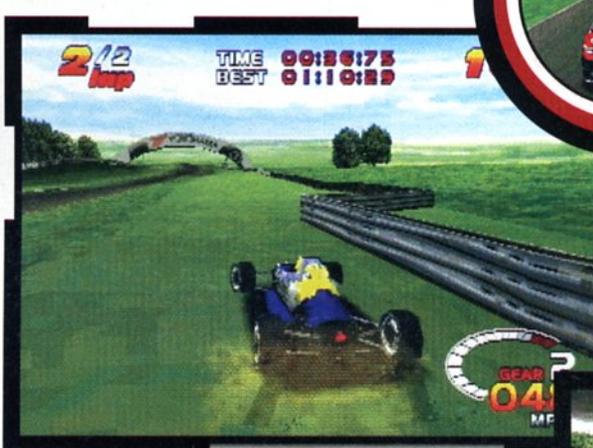
les petits gars anglais ont concocté pour les apprentis pilotes. Graphiquement, outre l'apparition de la haute résolution, les véhicules sont modélisés de bien meilleure façon. 700 polygones exactement composent les bolides (contre 500 dans TOCA premier du nom). L'environnement se reflète désormais sur les voitures et les dégâts matériels sont encore plus flagrants sur la carrosserie, avec, cerise sur le gâteau, la possibilité de détruire complètement sa caisse ! Enfin, les effets de lumière ont sensiblement été améliorés.

## Des Formula Ford !

En plus des 15 voitures qu'il sera possible de piloter, TOCA 2 proposera 8 circuits pour la majorité inédits, ainsi que des modes entraînement sur différents types de revêtements. La grande nouveauté est que Codemasters a également inclus des Formule Ford dans son programme. Vous savez, les petits bolides style F1, mais en beaucoup moins puissants et dépourvus d'appuis aérodynamiques comme ce fameux aileron arrière. En course, vous vous rendrez aussi compte du changement de comportement des pilotes dont l'IA a manifestement été renforcée. A ce propos, la voiture pilotée réagira de manière différente selon ses dommages ou les différentes modifications techniques que vous lui avez fait subir. Car c'est maintenant possible ! Sans être totalement exhaustif (on en garde un peu pour le test et on ne voudrait pas trop s'avancer non plus), sachez qu'il sera possible de jouer à quatre simultanément en splitté-linké et que les conditions météo seront cette fois aléatoires et changeantes durant les courses. Vous l'aurez compris, d'énormes améliorations ont été apportées (ou du moins sont annoncées) pour la version n°2 de TOCA, et il nous tarde désormais de toutes les vérifier. Vivement le test qu'on se crashe en beauté !



Dans cette version, les voitures ne subissent encore que très peu de dommages. On veut en voir plus !



## Des changements notoires

Comme toujours, les roues dans le gazon sont immédiatement sanctionnées par le tête à queue.



Désormais, l'IA des pilotes adverses est plus réfléchie. Ça ne signifie pas que ce sera plus facile...



Les petits bolides que sont les Formule Ford seront de la partie. Un bon apprentissage pour les néophytes.



Durant les courses, les arrêts au stand pour changer ses pneus seront enfin implémentés !



Graphiquement, on s'attend à voir du Colin McRae pour la version finale...





Ce n'est pas trop tôt ! Presqu'un an et demi après la sortie de la version PlayStation, Infogrames se décide finalement à adapter V-Rally sur la machine de Nintendo.

### V-RALLY 64

NINTENDO 64



EDITEUR ..... INFOGRAMES

MACHINE ..... NINTENDO 64

DISPO. EUROPE ..... DECEMBRE 98



Un effet de brouillard cette fois volontaire.



### TELEX

#### Tirez dans les pneus !

On ne peut plus les arrêter ! Les gars de Capcom, actuellement en train de tester Street Fighter Alpha 3 dans quelques salles américaines, ont annoncé sa conversion sur PlayStation au Japon pour la fin 1999 !



# V-RALLY 64



### TELEX

#### Veux shooter, môd, c'est tout

Namco développe la suite de Starblade Alpha, Starblade Ixiom. D'après l'éditeur, de nouveaux éléments devraient imposer des composantes stratégiques que le joueur ne pourra pas détourner. Il vous faudra ainsi placer vos forces vis-à-vis de celles des ennemis, prévoir un plan, etc. avant de passer en phase d'action !



**V**-Rally sur N64 en décembre... si tout se passe bien. Une nouvelle qui devrait ravir la majorité du public N64. En toute objectivité, la version bêta de V-Rally 64 ne nous a pas impressionnés. Non pas que le soft soit, à ce stade du développement, foncièrement décevant, loin de là. Mais il faut bien se rendre à l'évidence : le gameplay de cette simulation ne peut aujourd'hui prétendre rivaliser avec Colin McRae Rally. Un titre qui, rappelons-le, tourne sur une machine de moindre puissance. Techniquement, le jeu est aussi très (trop ?) proche de la version PlayStation.

#### Enfin un vrai jeu de caisses sur N64 ?

Cependant, ce que nous avons vu reste encourageant. Et il y a quand même de forte probabilité pour que ce soft soit meilleur que Lamborghini ou Top Gear Rally (remarquez, ce n'est pas difficile !). Le moteur offre des sensations de vitesse très satisfaisantes et les développeurs ont su écouter les critiques qui avaient été formulées par le passé à l'égard de leur produit. Ainsi, les voitures ne s'envolent plus comme des feuilles mortes au moindre contact avec les bas-côtés, le jeu offre des vues plus confortables et les tests de collision sont moins exotiques (la végétation n'a plus la consistance d'un mur de briques).

Toutefois, deux gros défauts subsistent encore : une direction trop sensible qui demande beaucoup trop de doigté pour les contre braquages (bonjour les savonnettes !) et l'environnement sonore tout bonnement inadmissible. Pour le reste, les joueurs retrouveront ce qui a contribué au succès du titre à savoir 12 modèles officiels, une bonne quarantaine de spéciales, réparties sur huit zones géographiques, des conditions météorologiques variables et quelques petites nouveautés comme l'apparition des logos des sponsors 98. Allez, on croise tous les doigts et on y croit très fort...

# MONACO GRAND PRIX



EDITEUR ..... UBI SOFT  
 MACHINE ..... PLAYSTATION  
 DISPO. EUROPE ..... DECEMBRE 1998

EUROPE



# MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION

**F** I Racing Simulation avait fait l'effet d'une bombe sur les PC de France et de Navarre. Le jeu de courses le plus réaliste de la planète était né. L'éditeur français remet ça sur PlayStation, avec un produit qui s'annonce lui aussi de tout premier plan. Il y aura bien sûr les 16 circuits du championnat de F1, les 11 écuries et, bien sûr, les 22 pilotes. On ne peut se prononcer pour l'instant sur la fluidité de l'animation ou la qualité de la maniabilité, mais une chose est sûre, il y a certains détails annoncés qui risquent bien d'être fort intéressants. Notamment la possibilité de jouer à 4 en même temps, en link, ou bien d'habiller soi-même ses propres F1, voire de construire ses circuits. Un titre attendu avec impatience ici, d'autant que Formula One '98 se profile également à l'horizon...



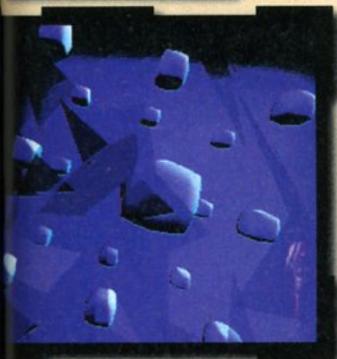
## MUSIC



EDITEUR ..... CODEMASTERS  
 MACHINE ..... PLAYSTATION  
 DISPO. EUROPE ..... NOVEMBRE 1998

# MUSIC

**V** oici un logiciel pour le moins original. Empruntant la voie du très ludique Parappa the Rapper, Music se veut lui aussi un pionnier dans son genre. Annoncé comme un véritable outil de création musicale, le joueur pourra produire ses propres sons, ses propres harmonies. Tous les styles sont représentés, du funk au reggae en passant par le hardcore (Kendy est ravi !), le garage ou la techno. Des menus vous permettront de cisailer, coller ou ajouter des bouts de note ou de vidéo, afin d'être en parfaite harmonie avec la musique bien beau de boîtes de nuit. Si vos voisins sont morts ou si vous vivez en ermite, ce titre musical pourrait bien vous ravir...





Après avoir apprécié la beauté des premiers écrans, nous avons hâte de pouvoir nous frotter à la suite d'Extreme G. C'est chose faite, car XG2 arrive le mois prochain. S'en sortira-t-il contre un WipEout 64 ou un F-Zero X ?

Le mode arcade est en tout point semblable au mode shoot'em up du premier opus.

### EXTREME G2

NINTENDO 64



EDITEUR ..... ACCLAIM

MACHINE ..... NINTENDO 64

DISPO. EUROPE ..... NOVEMBRE 98

# EXTREME G2



## TELEX

### Ubi dans le monde

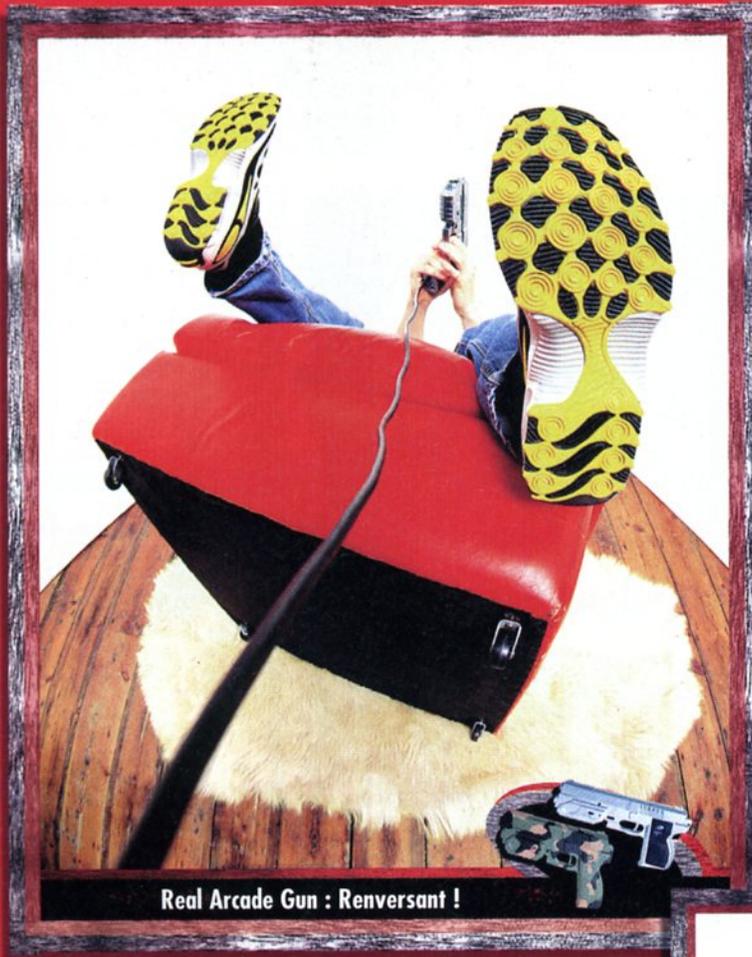
Ubi Soft, éditeur, développeur et distributeur français (Montreuil 93) s'agrandit. Ce ne sont pas moins de quatre nouveaux studios qui viennent d'être créés en Espagne, en Italie, au Japon et aux Etats-Unis. Les petits malins qui souhaitent travailler à l'étranger et dans le jeu vidéo ont peut-être une opportunité. A bon entendeur.



Le premier Extreme G reste un des softs de courses les plus rapides sur console. Un titre auquel on avait bien accroché, à la rédaction. Alors, quoi de neuf pour la suite ? A priori, pas grand-chose... On retrouve exactement les mêmes ingrédients qu'auparavant. Les modes de jeu sont identiques, avec le grand prix qui permet d'unlocker les différents circuits, le time trial, le multi-joueurs, le shoot'em up, le single race, bref, rien de neuf. Heureusement, des armes ont fait leur apparition, certaines étant un peu particulières. On

trouve, entre autres, 2 types de mines, une mitrailleuse destructrice, et toutes les armes du premier Extreme G relookées avec des effets graphiques inédits. La vitesse semble avoir été réduite, certains ayant trouvé le premier volet à la limite de l'injouable tant le moteur 3D était rapide, et les 12 circuits sont encore plus torturés. Le design général reste lui aussi le même, avec des motos façon Kaneda dans Akira, des musiques techno, et des voix à la WipEout. Des petites choses comme un mini écran rétroviseur ou des caméras embarquées dans les missiles ont

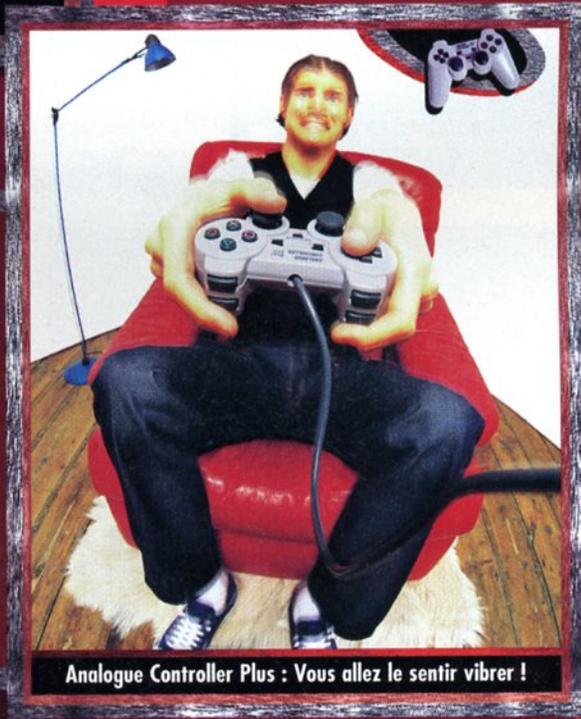
été incorporées. L'arme principale peut être chargée pour plus d'efficacité, et des zones permettant de recharger shields et canons complètent le gameplay. Au vu de la préversion, cependant, XG2 ne paraît pas meilleur que le premier, et la maniabilité nécessite encore quelques réglages. Les graphismes semblent bien plus ternes que les photos ne le laissent suggérer, et nous avons même vu quelques ralentissements et autres bugs de 3D qui nous ont fait valser dans le décor... Reste à attendre la version définitive pour se faire un avis véritable sur l'intérêt de cette suite.



Real Arcade Gun : Renversant !



Le Volant Jordan Grand Prix : Attachez votre ceinture !



Analogue Controller Plus : Vous allez le sentir vibrer !



**NE PAS DERANGER**

« POUR TOUS LES REVENDEURS, RENSEIGNEMENTS PAR FAX AU 01 34 72 29 71 »



### PSYBADEK

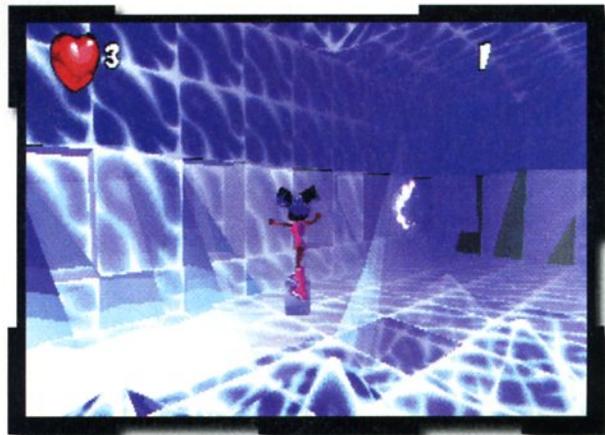


EDITEUR ..... PSYGNOSIS  
 MACHINE ..... PLAYSTATION  
 DISPO. EUROPE ..... 20 NOVEMBRE 98

# PSYBADEK

Les créateurs de WipEout en partenariat avec la fameuse marque de vêtements Vans (fringue de skateurs) nous initieront, vers la fin du mois de novembre, à un nouveau genre de jeu combinant à la fois les plates-formes et la glisse. Vous aurez le choix entre deux personnages (habillés en

Vans évidemment !) fans d'hoverdeck, sorte de planche de skate volante à réaction. Pour l'instant, le titre est à un stade peu avancé et propose des pistes intermédiaires et des stages particulièrement vides du point de vue graphique. Cependant, Psygnosis promet, pour la version définitive, de nombreuses figures avec l'hoverdeck ainsi que la possibilité de tirer sur les ennemis pour se défendre. Psybadek est donc un petit jeu pas banal qui devra faire ses preuves dans un futur proche.



### STARSHOT



EDITEUR ..... INFOGRAMES  
 MACHINE ..... NINTENDO 64  
 DISPO. EUROPE ..... NOVEMBRE 98

# STARSHOT

## PANIQUE AU SPACE CIRCUS



Derrière ce titre à rallonge tout droit sorti d'un esprit hésitant et en mal d'inspiration se cache en fait le énième Mario-like de la N64 (gros soupir). Vous y incarnez Starshot, une sorte de clown qui bosse dans un cirque inter-galactique aux desseins pour le moins obscurs. Apparemment, les développeurs ont brouté des hectares de champs de pavot. Le scénario est zarb', les graphismes cartoonesques se noient dans des couleurs flashy limite «demain de Rave» et notre jongleur stellaire passe son temps à causer avec des police-women opulentes habillées en guéprières, ou à sauter sur des phoques mauves ventripotents afin de choper des étoiles ! Si Starshot ne paraît pas faire le poids face à Banjo & Kazooie, son esthétique ne manque pas de personnalité et certains effets spéciaux sont réellement réussis. Par contre, la bande son crispante à souhait évoque plus la démo de démarrage d'un orgue Bontempi ou un solo furieux de «pipo-héros» qu'un rock symphonique de l'espace. Rendez-vous en novembre pour vérifier si les sept univers qu'on nous promet immenses et non linéaires en valent la peine.

# VICTORY BOXING



EDITEUR ..... J.V.C.  
 MACHINE ..... PLAYSTATION  
 DISPO. EUROPE ..... NOVEMBRE 98



EUROPE



# VICTORY BOXING

Le prochain titre de J.V.C. prévu pour novembre sera un jeu de boxe très orienté arcade. Pour l'instant seuls trois personnages sont disponibles, à savoir un boxeur thaï, un moustachu et une fille. Bien entendu, chaque combattant possède ses propres caractéristiques en puissance et vitesse de frappe. Le système de combats est très simple et propose une attaque/défense haute et basse ainsi que des feintes de corps. Quant à la réalisation, la modélisation 3D des protagonistes s'annonce de bonne facture avec des mimiques faciales particulièrement amusantes lorsque celles-ci s'accompagnent de blessures tuméfiées. Victory Boxing n'est pas voué à un destin exceptionnel mais enthousiasmera les amateurs de softs pittoresques.



load from memory card

The blue corner

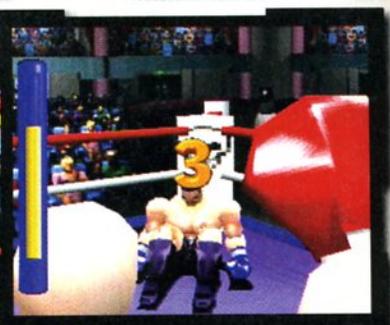
5' 7" 172lbs

Right Open

KAOSAI SONTIUM

guts ■■■■  
 life ■■■■  
 power ■■■■  
 speed ■■■■  
 endurance ■■■■  
 patience ■■■■

?? ? ? ? ?



Un jeu de boxe fantaisiste qui aura bien du mal face au prochain titre d'EA Sports !

# Lemmings™

& OH NO! MORE LEMMINGS



## ILS REVIENNENT!

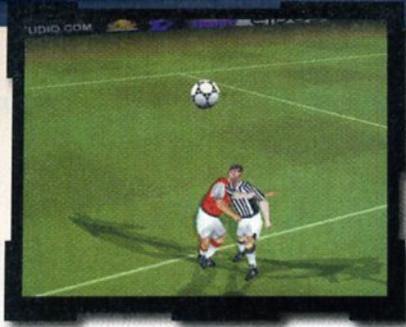
- Le jeu de stratégie/puzzle le plus vendu au monde avec 3,5 millions d'exemplaires.
- Enfin sur Playstation en version originale.
- Plus de 200 niveaux pour vous rendre accro.

... à 80 centimes\* le niveau, ce n'est pas cher payer pour donner un sens à l'expression " C.. comme un Lemmings ! "

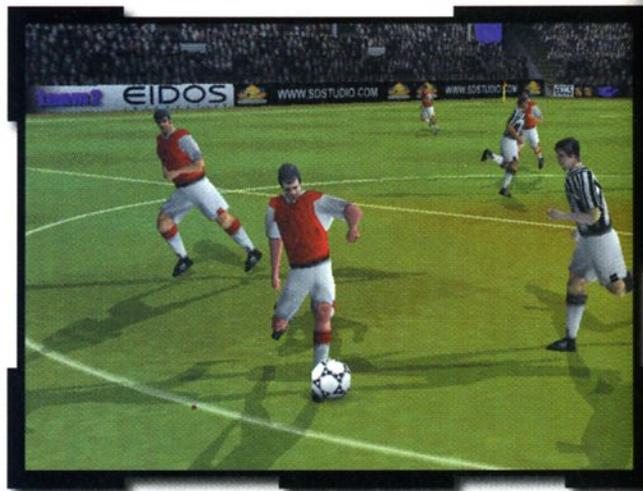
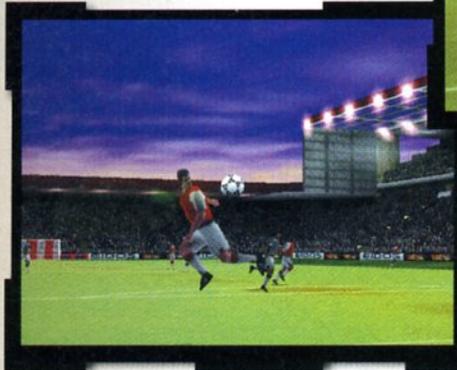
Sortie Novembre 98



\*prix généralement conseillé  
 "D." et "PlayStation" sont des marques déposées par Sony Computer Entertainment Inc. Lemmings, Psygnosis et le logo PlayStation sont TM et © 1998-9 Psygnosis Ltd. TOUS DROITS RESERVES.



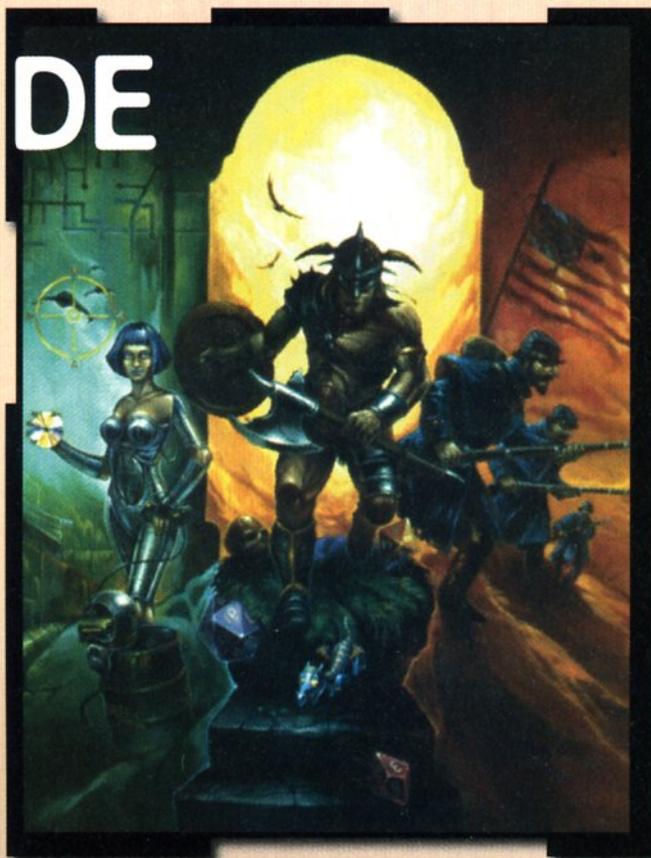
# WORLD LEAGUE SOCCER '99



**Q**u'il aurait cru qu'une seconde déferlante de jeux de foot viendrait compléter celle que nous avons déjà connue juste avant la Coupe du Monde ? A vrai dire, on s'en doutait un petit peu, nombre d'éditeurs préférant laisser passer la vague engendrée entre autres par Electronic Arts et Psygnosis, avant de se lancer de nouveau dans le grand bain. Pour WLS'99, c'est un peu différent, dans la mesure où un WLS'98 a déjà barboté parmi l'élite footballistique. Pour cette seconde mouture, on nous promet une fois de plus monts et merveilles et notamment une meilleure résolution d'image et des animations plus fluides. Sur le terrain, on aura droit à des nouveaux stades, les mouvements de la foule (ouais, génial !) et une luminosité changeante durant les matchs (super !). C'est malheureusement tout ce qu'on sait pour l'instant et on attend d'avoir une version jouable avant de vous en dire plus.

## UN MONDE DE JEU

**L**e Centre International de l'Automobile de Pantin accueillera du vendredi 16 au dimanche 18 octobre 1998, la deuxième édition du Monde du Jeu organisée par Mond'Expo. 5000 mètres carrés d'exposition dédiés aux jeux vidéo (Internet-réseau), aux RPG, aux jeux de stratégie, aux jeux de cartes, aux figurines, aux accessoires mais également aux livres, à la BD et à la presse spécialisée. Ouf ! Un salon avant tout ludique qui permettra aux visiteurs de tester en toute liberté la totalité des jeux présentés par les exposants mais aussi de découvrir en avant-première les nouveautés des éditeurs. Dernière précision, d'ordre pécuniaire, le prix de l'entrée s'élèvera à 50 francs et le pass pour les trois jours vous en coûtera 105. Pour l'adresse et le reste, il vous suffit de jeter un oeil un peu plus loin.



## Votre univers du jeu

Centre International de l'Automobile  
Musée de l'Automobile  
25, rue Honoré d'Estienne  
d'Orves  
93500 Pantin

**Méto :** ligne 5 Station Hoche (Bobigny/Place d'Italie)  
**Date :** du vendredi 16 au dimanche 18 octobre 1998  
**Horaires :** de 10h à 19h pour le salon, de 20h à 8h du matin pour les nuits du jeu le vendredi et samedi.

Pour tout renseignement, vous pouvez contacter Mond'Expo au 01 49 91 75 00.

**45 MONTARGIS**  
Games Shop

30 rue Jean Jaures - 45200 Montargis  
Tél. : 0 803 32 66 22

**59 CAMBRAI**  
Games Shop

10 rue de Nice - 59400 Cambrai  
tél. : 03 27 748 749

**75 PARIS**  
Gammy

5 rue Guy de la Brosse - 75005 Paris  
Tél. : 01 43 31 05 76

**75 PARIS**  
Gammy

8 rue J.Pierre Timbaud - 75011 Paris  
Tél. : 01 48 06 69 23

**78 RAMBOUILLET**  
Game FX

206 rue Charles - 78120 Rambouillet  
Tél. : 01 30 88 69 76

**91 ARPAJON**  
Net Games

9 rue Gambetta - 91290 Arpajon  
Tél. : 01 69 17 11 45

**91 LONGJUMEAU**  
Games Shop

109 rue du Pdt Mitterrand - 91160 Longjumeau  
tél. : 01 69 79 01 31

**91 JUVISY SUR ORGE**  
Games Shop

10 Grande Rue - 91260 Juvisy sur Orge  
Tél. : 01 69 45 66 83

**92 NEUILLY SUR SEINE**  
Difintel Neuilly

9 rue de Longchamp - 92200 Neuilly sur Seine  
Tél. : 01 47 45 17 97

**94 SAINT MAUR**  
Difintel Micro St Maur

5 rue du pont de Creteil - 94100 Saint Maur  
Tél. : 01 48 86 27 59

**94 MAISONS ALFORT**  
Difintel Micro

5 Av. de la République - 94700 Maisons Alfort  
Tél. : 01 48 93 35 14

**94 VILLEJUIF**  
Difintel Micro Villejuif

1 rue Georges Lebigot - 94800 Villejuif  
Tél. : 01 46 78 43 76

**ON ATTEND PLUS QUE VOUS !**

Pour tout renseignement  
**0 803 32 66 22**

**MAGIC**  
L'Assemblée

**Box Figurines FFVII 179 F**



**Chuuut ! ...**  
Games Shop :  
les nouveautés à prix d'expert

Console PSX  
Dual Shock  
**770 F**

**PLAYSTATION**

Console PSX  
Value Pack  
**970 F**

- Azure Dreams 315 F
- Breath of fire III 295 F
- Duke Nuken - Time to Kill 315 F
- Future Cop LAPD 315 F
- Le Cinquième Elément 315 F
- Medieval 325 F
- Metal Gear Solid (Jap) 445 F
- Mister Domino 275 F
- Mortal Kombat 4 295 F
- Motor Racer 2 Mix 315 F
- Tekken III 325 F
- Wild 9 335 F
- Wild Arms 325 F

T-Shirt  
Offert !



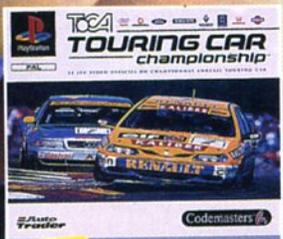
**345 F** COLIN McRAE  
RALLY



**295 F** NINJA



**305 F** C&C  
MISSION TESLA

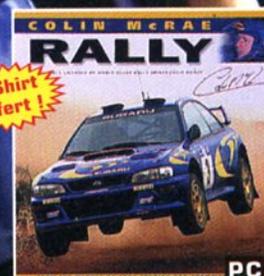


**165 F** TOCA TOURING  
CAR PLATINUM

Sifflet  
Offert !



**325 F** ISS 98 **355 F**



T-Shirt  
Offert !

**325 F** COLIN McRAE  
RALLY

**NINTENDO 64**

Console N64  
**770 F**

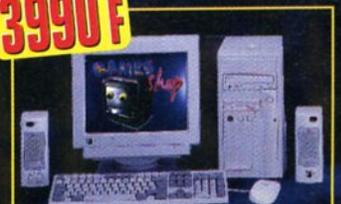
- 1080° Snow Boarding 375 F
- Earth Worm Jim 3D 415 F
- F1 World Grand Prix 365 F
- Holy Magic Century 415 F
- Micromachines Turbo 425 F Fin Oct.
- Mortal Kombat 4 365 F
- Zelda - Ocarina of Time 395 F Nov.

PC  
CDROM

**PC**

- Anno 1602 295 F
- Dune 2000 285 F
- Half Life 295 F
- L'Age de Guerre 295 F
- Le Cinquième Elément 295 F
- Moto Racer 2 Mix 295 F
- X-Files 315 F

**3990 F**

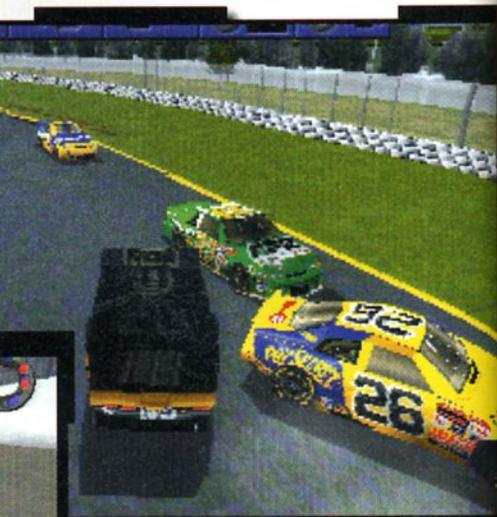


**PC MULTIMEDIA**  
K6 300 3D



# NASCAR 99

**S**i Nascar 98 avait réussi à tirer son épingle du jeu, la version 99 risque d'éprouver plus de difficultés. Pourquoi ? Les raisons sont multiples. Tout d'abord d'excellents titres tels que Gran Turismo ou bien Need For Speed 3 sont parus et font désormais figures de références absolues. De plus Nascar n'a pas vraiment percé dans l'hexagone, alors... Préférez-vous piloter des bolides prestigieux le long de circuits sinueux et techniques ou alors opterez-vous pour la conduite de voitures maculées de sponsors suivant des tracés ovales ? Mis à part ce problème de public, c'est le manque d'innovations de Nascar 99 qui inquiète le plus. Avec ses 15 ovales sur 18 circuits proposés, on ne peut pas dire que la variété primera. Techniquement on retrouve un clipping assez prononcé en vue basse et peu d'éléments graphiques différents, ce qui n'a rien de bien enchanteur. Par contre la gestion de vos voitures semble assez poussée puisqu'à peu près tout est paramétrable, de la pression des pneus en passant par la répartition de la masse. Avec la prise en compte des incidents de course, voici bien les deux seuls bons points qu'on pourrait attribuer pour le moment à ce titre. Cela risque de faire un peu juste.



## CONSTRUCTOR



# CONSTRUCTOR



**L**a stratégie temps réel brillait sur PlayStation grâce aux titres de Westwood (Command & Conquer, Alerte Rouge), l'arrivée d'Acclaim va-t-elle changer quelque chose ? Avec Constructor vous incarnez un célèbre mafioso qui tente d'asseoir son pouvoir en construisant une véritable ville où tout lui appartient. Votre but ultime : la domination économique du monde ! Pour se faire vous devrez employer de dociles ouvriers, bâtir, rembourser vos emprunts, mais aussi satisfaire la population à la manière d'un bon Sim City. Constructor dispose de 4 scénarios vous limitant en argent, temps, popularité puis vous laissant, au final, les pleins pouvoirs. Pour réaliser vos envies d'hégémonie, vous pourrez compter sur la cinquantaine d'unités parmi lesquelles vous retrouverez des bungalows, des mairies ou des jardins publics. Comme d'habitude dans ce genre de jeu, la réalisation technique n'a rien de fantastique et la jouabilité sans souris est plus que désespérante. Arrivera-t-il à satisfaire les amateurs du genre ? Verdict dans un mois.

# achetez vendez CYNER J

Nouveau

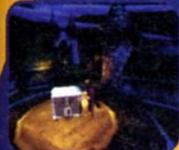
PROCHAINEMENT OUVERTURE  
À FRANCONVILLE

aux meilleurs prix

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

PSX

PSX PYRO THE DRAGON



- |                             |   |              |                                     |                  |
|-----------------------------|---|--------------|-------------------------------------|------------------|
| • AIX EN PROVENCE           | → | CYNER-J      | 36, rue Mignet - 13100              | ☎ 04 42 23 27 66 |
| • CHERBOURG                 | → | CYNER-J      | 49, rue Grande Rue - 50100          | ☎ 02 33 53 35 17 |
| • COUTANCES                 | → | CYNER-J      | 5, place de la Poissonnerie - 50200 | ☎ 02 33 45 68 95 |
| • DRAVEIL                   | → | CYNER-J      | 296, av. de la Libération - 91210   | ☎ 01 69 03 45 70 |
| • ETAMPES                   | → | CYNER-J      | 11, av. de la Libération - 91150    | ☎ 01 60 80 17 47 |
| • LA ROCHELLE               | → | CYNER-J      | 24 bis, rue du Minage - 17000       | ☎ 05 46 50 56 96 |
| • LESNEVEN                  | → | CYNER-J      | 11, rue Notre Dame - 29260          | ☎ 02 98 21 09 93 |
| • LIMOGES                   | → | CYNER-J      | 35 bis, av. Garibaldi - 87000       | ☎ 05 55 10 97 97 |
| • LYON                      | → | CYNER-J      | 3, quai Jules Courmont - 69002      | ☎ 04 78 37 15 13 |
| • MARMANDE                  | → | CYNER-J      | 8 bis, allée Gambetta - 47200       | ☎ 05 53 20 88 13 |
| • MARSEILLE                 | → | JEUX ACTUELS | 159, rue de Rome - 13006            | ☎ 04 91 48 56 92 |
| • MONTBELIARD               | → | CYNER-J      | 43, rue Clémenceau - 25200          | ☎ 03 81 94 93 95 |
| • STRASBOURG                | → | CYNER-J      | 9 rond-point de l'esplanade - 67000 | ☎ 03 88 45 07 26 |
| • MORCENX                   | → | CYNER-J      | 18, place Aristide Briand - 40110   | ☎ 05 58 04 19 68 |
| • NICE                      | → | CYNER-J      | 256, av. de la Californie - 06200   | ☎ 04 93 71 55 71 |
| • NOYON                     | → | CYNER-J      | 40 bis, rue Saint Eloi - 60400      | ☎ 02 38 62 65 55 |
| • ORLEANS                   | → | CYNER-J      | 50, rue du Faubourg Bannier - 45000 | ☎ 05 46 38 81 00 |
| • ROYAN                     | → | CYNER-J      | 15, rue Jules Verne - 17200         | ☎ 05 46 99 81 25 |
| • ROCHEFORT                 | → | CYNER-J      | 127 bis, rue Thiers - 17300         | ☎ 05 90 88 42 63 |
| • ST FRANCOIS LA GUADELOUPE | → | CYNER-J      | Rue Schoelcher - 97118              | ☎ 04 74 53 55 63 |
| • VIENNE                    | → | CYNER-J      | 25 bis, rue Joseph Brenier - 38200  | ☎ 21 27 77 11 19 |
| • RABAT-MAROC               | → | CYNER-J      | Galerie Kays Agdal                  |                  |

PSX

FORMULA ONE



NINTENDO64

TUROK 2



NINTENDO64

MISSION IMPOSSIBLE



PSX

BREATH OF FIRE 3



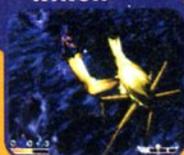
**Vous êtes un professionnel** du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville  
**REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :**

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

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

PSX

NINJA



CD ROM PC  
SATURN  
PLAYSTATION  
NINTENDO 64

VIVEZ VOTRE PASSION

NINTENDO64  
TONIC TROUBLE



PSX

MOTO RACER 2



Tous vos jeux  
préférés sur  
tous supports

# CYNER J





## Rushdown, c'est trois

jeux en un, ou presque. Enfin, disons que c'est trois épreuves sportives différentes. Enfin, pas tout à fait. Bref, il y a plusieurs engins à diriger (je vais y arriver bordel !). Explications.

## RUSHDOWN



EDITEUR ..... CANAL+ MULTIMEDIA  
MACHINE ..... PLAYSTATION  
DISPO. EUROPE ..... OCTOBRE 98

# RUSHDOWN



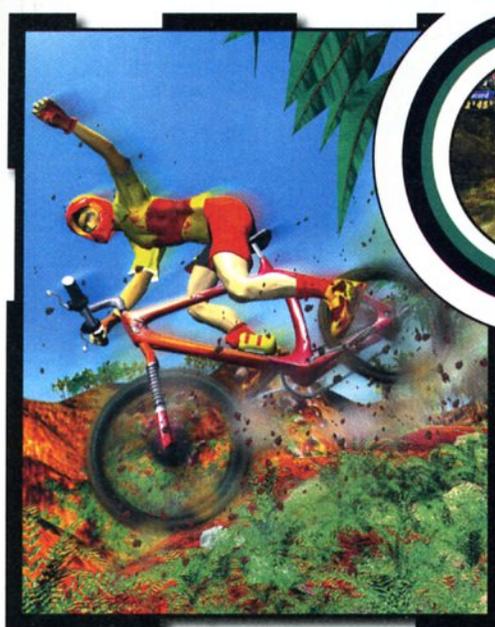
Malgré le jeu à deux, ce titre risque de passer inaperçu pour les vrais joueurs.



## TELEX

### Multi Sonic

Si la mascotte de Sega signe son grand retour dans Sonic Adventures, elle risque aussi de se faire remarquer dans Spike Out, la nouvelle borne d'arcade du studio AM2. On la retrouverait effectivement dans l'un des quatre environnements graphiques où elle se baladerait près d'un ascenseur. Sega n'a pas encore révélé si elle allait être jouable dans la version finale. L'espoir fait vivre.



## TELEX

### Banjo de retour

Fort du succès du premier épisode, Rare annonce déjà la sortie de Banjo-Tooie pour courant 99. Cette suite bénéficierait d'un moteur graphique ayant subi quelques améliorations. De nombreux éléments inédits verront le jour et, pour les fans de la première heure, tous les mystères dévoilés joueraient ici un rôle primordial. Mario doit bien flipper pour ses moustaches.



**R**

ushdown vous propose de participer à des descentes mettant en scène kayak, surf des neiges ou VTT. L'action se déroule dans cinq endroits différents (Europe, Afrique, Asie, Amérique et, pour un niveau de difficulté plus élevé, Japon). Dans chacun de ces pays, trois pistes sont présentes, chacune d'elles étant réservée à l'un des sports représentés (oui, on peut faire du surf des neiges en Afrique !). D'une épreuve à l'autre, les sensations éprouvées se révèlent quelque peu différentes. Le

kayak, par exemple, subit beaucoup plus d'inertie que le surf ou le VTT, et il faut énormément anticiper sur les obstacles pour ne pas être pris de court. Incluant des commandes simples, Rushdown se veut avant tout riche en sensations. Ici, pas de chichis et de jolies figures. Il faut essayer de dévaler les pentes le plus rapidement possible et griller l'adversaire dirigé par l'ordinateur pour atteindre le niveau suivant. Point. Le challenge n'est pas toujours facile et il faut souvent s'accrocher pour que votre concurrent, à côté, ne se transforme

pas rapidement en un petit point indiscernable perdu dans l'horizon. Le jeu à deux est heureusement possible (split horizontal ou vertical) et on se tire la bourre à tour de rôle avec un certain plaisir. Quoique guère extraordinaire, a priori, Rushdown devrait toutefois trouver son public si la jouabilité suit et si le plaisir est au rendez-vous. Une mention spéciale pour la bande son, réalisée par différents groupes français (Silmarils, Spicy Box...), qui est aussi originale que rythmée et qui colle bien à l'ambiance du jeu.

# GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX.

**GENIAL**

**GENIAL**

**GENIAL**

**PSX\***  
Pour **500F** d'achat  
**1 carte mémoire 15b**  
ou **1 manette Turbo**  
**GRATUITE**

**N64\***  
Pour **500F** d'achat  
**1 carte mémoire**  
**GRATUITE**

**SATURN\***  
**2 jeux achetés à 99 F**  
**le 3ème**  
**à 49 F**

## PLAYSTATION

## NINTENDO 64

## SATURN

**CONSOLE**  
+ 2 MANETTES + MEMORY CARD  
**790F**

**CONSOLE NEUVE**  
+ 1 MANETTE  
**790F**

**ACCESSOIRES**  
ACTION REPLAY 3/1 249F  
MEMORY CARD 8 MEGA 199F  
MANETTE TURBO 99F

**-NEUF-**  
BATTLE STATION 99F  
BURNING RANGERS 369F  
BUST A MOVE 2 99F  
CROC 99F  
DEEP FEAR 369F  
DEFCON 5 99F  
DOOM 99F  
FIFA 98 99F  
FORMULA KART 99F  
GRID RUN 99F  
HEXEN 99F  
HOUSE OF DEATH + GUN 369F  
J. MADDEN 98 99F  
M.K TRILOGY 99F  
NBA JAM EXTREME 99F  
NBA LIVE 98 99F  
NEED FOR SPEED 99F  
SHINING FORCE 3 369F  
SOVIET STRIKE 99F  
THE HORDE 99F  
WORLD LEAGUE SOCCER 369F

**Tous les jeux d'occasions  
aux meilleurs prix.  
Liste sur demande.**

VOLANT + PEDALIER + MONTRE 399F

**-ACCESSOIRES-**  
2 MANETTES  
SANS FIL 299F  
ACTION REPLAY 349F  
DUAL SHOCK 199F  
GAME BOOSTER 399F  
MEMORY CARD 15B 99F  
MEMORY CARD  
SONY 169F  
VOLANT + PEDALIER 449F

**-NEUF-**  
ALUNDRA 349F  
AZUR DREAMS 349F  
BOMBERMAN 299F  
BREATH OF FIRE 3 399F  
CC: MISSION TESLA 299F  
COLIN MCRAE RALLY 369F  
CONSTRUCTOR 349F  
CRIME KILLER 249F  
CROC 169F  
DEAD OR ALIVE 349F  
DIABLO 199F  
DUKE: TIME TO KILL 369F  
FIFA SOCCER 98 249F  
FORMULA ONE 98 369F  
GEX 3D 199F  
GT 399F

GTA 349F  
HEART OF THE DARKNESS 349F  
ISS PRO 98 369F  
J. MADDEN 99 369F  
JURASSIK PARK 2 149F  
KKND 2 329F  
LE 5E ELEMENT 349F  
MEDIÉVIL 349F  
MORTAL KOMBAT 4 299F  
MOTORACER 2 369F  
NASCAR 99 369F  
NBA LIVE 98 149F  
NHL 98 149F  
NINJA 369F  
ODDWORLD 149F  
ONE 149F  
PANDEMION 2 149F  
RESIDENT EVIL 2 369F  
STREET FIGHTER COLL. 329F  
TEKKEN 3 399F  
TOMBI 349F  
WWE WARZONE 329F  
X MEN 149F  
X MEN VS STREET FIGHTER 349F

**-ACCESSOIRES-**  
GOEMON MYSTICAL  
NINJA 499F  
GOLDEN EYE 399F  
GT 64 469F  
HEXEN 199F  
ISS 98 399F  
J. MADDEN 99 449F  
KOBE BRYAN NBA 399F  
MICROMACHINE TURBO 449F  
MISSION IMPOSSIBLE 399F  
MORTAL KOMBAT 4 499F  
NASCAR 99 449F  
NCW VS NWO 469F  
NFL QBC 99 399F  
QUAKE 199F  
SPACE CIRCUS 449F  
TUROK 199F  
WWE WARZONE 399F

**-NEUF-**  
1080 SNOW  
BOARDING 399F  
ALL STAR  
BASEBALL 99 399F  
BANJOO KAZOOIE 369F  
BIO FREAKS 469F  
BOMBERMAN HEROE 399F  
BUST A MOVE 2 399F  
CHOPPER ATTACK 449F  
COUNTRY CLUB GOLF 449F  
CRUIS'N WORLD 399F  
DUKE NUKEN 3D 299F  
EXTREME G 199F  
F1 WORLD GP 369F  
FIFA COUPE DU MONDE 399F  
FORSAKEN 499F  
GEX 2 469F

**Tous les jeux d'occasions  
aux meilleurs prix.  
Liste sur demande.**

**PARLY 2**  
CENTRE COMMERCIAL  
TÉL: 01 39 55 19 20  
LUNDI AU VENDREDI 10H-20H  
MARDI AU VENDREDI 11H-22H  
SAMEDI 10H-20H

**ST QUENTIN YVELINES**  
ESPACE ST QUENTIN  
TÉL: 01 30 57 13 43  
LUNDI AU JEUDI 10H-20H  
VENDREDI 10H-21H  
SAMEDI 9H-20H

**CERGY 3 FONTAINES**  
CENTRE COMMERCIAL  
TÉL: 01 30 75 95 42  
LUNDI AU JEUDI 10H-20H  
VENDREDI 10H-21H  
SAMEDI 10H-20H

**LILLE**  
GRAND PLACE  
TÉL: 03 20 13 92 92  
LUNDI AU SAMEDI 10H-19H30

**VAL THOIRY GENEVE**  
CENTRE COMMERCIAL  
TÉL: 04 50 20 86 06  
LUNDI AU JEUDI 10H-20H  
VENDREDI 10H-21H  
SAMEDI 9H-20H

**AMIENS**  
CENTRE COMMERCIAL  
HALLES DE BEFFROI  
TÉL: 03 22 91 73 33  
LUNDI AU VENDREDI 10H-19H30  
SAMEDI 9H-19H30

**LENS**  
BOULEVARD BASLY  
TÉL: 03 21 70 01 47

**REIMS**  
15, RUE DE L'ETAPE  
TÉL: 03 26 88 24 20

**DOUAI**  
39, RUE ST JACQUES  
TÉL: 03 27 97 07 71

Ces prix sont exclusifs en VPC pour les jeux neufs et d'occasion.



\* Offre réservée exclusivement à la vente par correspondance du 1er au 31 octobre 1998. Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la promotion.

Pour Super Nintendo et Megadrive, nombreux jeux à prix intéressant, nous contacter.

GAME'S C'EST AUSSI : LES CARTES MAGICS, FORTERESSE, MIRAGE, ETC ...  
LES JEUX TRADITIONNELS, RÉFLEXIONS, D'ADRESSES, ETC ...  
POUR TOUTS RENSEIGNEMENTS, NOUS CONTACTER.

POUR PASSER TA COMMANDE OU POUR TOUT RENSEIGNEMENT,  
UN TÉLÉPHONE À RETENIR  
**03 20 90 72 32** - FAX : 03 20 90 72 23

**GENIAL**

DU 1ER AU 31 OCTOBRE 1998  
FRAIS DE PORT GRATUIT

**BON DE COMMANDE A RENVoyer A GAME'S VPC**  
RUE LA VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX - TEL : 03 20 90 72 32

CONSOLES ET JEUX	PRIX	NOM : .....	PRÉNOM : .....
		ADRESSE : .....	
		CODE POSTAL : .....	VILLE : .....
		AGE : .....	TÉLÉPHONE : .....
		SIGNATURE (SIGNATURE DES PARENTS POUR LES MINEURS) : .....	
		JE JOUE SUR : <input type="checkbox"/> SUPER NINTENDO <input type="checkbox"/> MEGADRIVE <input type="checkbox"/> NINTENDO 64 <input type="checkbox"/> PLAYSTATION <input type="checkbox"/> SATURN	
		MODE DE PAIEMENT : <input type="checkbox"/> CHÈQUE BANCAIRE <input type="checkbox"/> MANDAT LETTRE P. CARTE BLEUE N° .....	
		LES CHÈQUES DOIVENT ÊTRE LIBELLÉS À L'ORDRE DE GAME'S VPC DATE DE VALIDITÉ : .....	
		SIGNATURE : .....	
TOTAL A PAYER			
TAXE DON-TON : CARTOUCHES : 40 FRs / CONSOLES : 90 FRs			



Eidos poursuit dans la voie du beat'em all linéaire. Après le moyen Fighting Force, le choix promet de s'élargir avec Ninja, futur Shinobi de la PlayStation.

### NINJA



EDITEUR ..... EIDOS  
MACHINE ..... PLAYSTATION  
DISPO. EUROPE ..... NOVEMBRE 99

# NINJA

## TELEX

### RPG mania

L'éditeur Conrail, géniteur de Wild Arms, s'apprête à sortir fin octobre au Japon un nouveau RPG très prometteur intitulé Legaia Densetsu. S'inspirant du mythique Seiken Densetsu (Secret of Mana 1) de Squaresoft au niveau de l'intrigue, il vous glissera dans la peau de trois jeunes ados protecteurs de la nature. Techniquement impressionnant, ce RPG pur jus devrait faire grand bruit d'ici peu.



Avec les parchemins de pouvoir, vous lancerez 5 magies aux effets différents.



## TELEX

### Resident Evil 1.5?

C'est officiel, le troisième volet de la série Resident Evil est en préparation sur PlayStation. D'après Shinji Mikami, producteur du titre, l'histoire se déroulerait entre les deux premiers épisodes. Nous aurions donc droit à une suite, dans les bois de Raccoon City peut-être... Le (ou les héros) serai(en)t déjà intervenu(s) dans la série. Dans RE 2, Jill et Chris étaient en Europe, alors pourquoi pas un ch'tit come back.



Le moteur est capable d'afficher jusqu'à 5 ou 6 ennemis sans ralentir.

Le genre inauguré par les Double Dragon et autres Final Fight a eu du mal, jusqu'à maintenant, à passer à la 3D. Fighting Force renfermait de bonnes idées, mais était pourvu d'une technique un peu à la traîne et, malheureusement, c'était bien le seul du genre sur PlayStation. D'autres suivent, à commencer par Ninja qui semble bien parti pour déloger FF de sa confortable place. Dans la peau d'un assassin du Japon médiéval, c'est une quinzaine de niveaux

qui vous sépareront de la victoire contre les forces du Mal. Mi-combat, mi-plate-forme, Ninja promet un gameplay plus riche que Fighting Force, avec des niveaux particulièrement variés graphiquement. Au menu de la panoplie du parfait petit tueur, coups de poing, de pied, shuriken, armes diverses et magie destructrice. Les effets graphiques et la mise en scène ont fait l'objet d'une attention toute particulière, avec des boss impressionnants, des petites scènes animées en temps réel, et surtout une ribambelle de

pièges plus vicieux les uns que les autres. Coffres explosifs, pièges à loup, piques, etc. corseront d'autant l'aventure. Les ennemis sont très variés, et il n'est pas rare d'en affronter plus de 5 en même temps sans le moindre ralentissement du moteur. L'architecture des niveaux semble réussie. Bref, Ninja risque d'être un soft bien léché, comme on les aime. Un titre très clairement inspiré de la série culte des Shinobi de Sega ; les fans du genre devraient guetter le test complet le mois prochain...

# TOUTES LES SORTIES

# JAPONAISES ET AMÉRICAINES

## METAL GEAR SOLID

Le jeu le plus attendu de l'année tient-il ses promesses ? Réponse ici même.

82



Metal Gear Solid est arrivé, et la Terre peut s'arrêter de tourner. Le problème est que ça c'est vraiment passé et que, ce mois-ci, les éditeurs japonais se sont un peu endormis. Résultat, rien du tout à se mettre sous la dent, côté import. Surtout pour la pauvre Saturn qui manque cruellement de titres. La fin est imminente ! Attendons Noël pour nous éclater comme des bêtes.

## ZAPPING

Divers jeux sur diverses machines de qualité diverse pour divers gens mais tout en jap ou en américain.

88

81

# Zoom

LES SORTIES  JAPON

## Metal Gear Solid Snake

NBRE DE JOUEURS : 1

GENRE : ACTION/TACTIQUE

SAUVEGARDES : OUI (1 BLOC)

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : AUCUN

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : SUPER-HYPER-TURBO INDISPENSABLE

CONTINUES : ILLIMITÉS

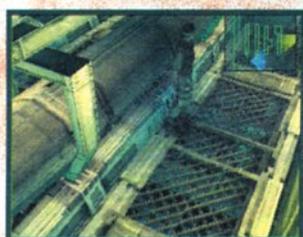
DIFFICULTÉ : MOYENNE

SPECIAL : UTILISE LE DUAL SHOCK

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE



# METAL GEAR SOLID SNAKE



« Donnez-moi Metal Gear. » Cette phrase, que je n'avais pas entendue depuis plusieurs bonnes années redevient d'un seul coup d'actualité. Un peu comme si un boomerang abêti de nostalgie venait frapper le fan de ce soft vieux de 10 ans. Abandonné dans un carton, le concept de Metal Gear est repris par une jeune équipe formée par M. Kojima, créateur de Policenauts, qui croit en ce titre ancien mais puissant. Et c'est une réussite ! Le jeu est ce qu'on a connu de plus extraordinaire sur PlayStation depuis... depuis rien ! En fait, il n'existe aucun soft qui puisse prétendre procurer autant de sensations, captiver ainsi le joueur, donner un plaisir à la limite de la dépendance que Metal Gear Solid. Jouant sur les possibilités données par un tel concept (le déplacement libre dans des bâtiments surveillés), Kojima et ses troupes ont mis en oeuvre un bijou de jouabilité, allant jusqu'à étudier minutieusement chaque décor exploré, ou recréer les aires de jeu en briques Lego avec une micro-caméra explorant les structures pour choisir les meilleurs angles de vue. Résultat ? Une jouabilité irréprochable.

## Commando et infiltration

Le but est tout simplement d'investir un bâtiment ennemi et de l'explorer de fond en comble afin de stopper l'envoi de missiles nucléaires sur la Maison Blanche. Le joueur incarne Solid Snake, le meilleur agent d'infiltration du monde. Contrairement à tous les jeux d'action/exploration sur le marché, Metal Gear nécessite de la finesse, car le but n'est pas de tuer mais de pénétrer chez l'ennemi sans se faire repérer. D'ailleurs moins on tue, mieux c'est. Pour

Le jeu le plus attendu

de l'année, qu'on

nommerait volontiers

« Metal Gear Rapid »

plutôt que « Solid », tient

toutes ses promesses.

passer inaperçu, Snake pourra se cacher sous les camions, dans les conduits d'aération ou encore se déguiser en caisse ou se plaquer contre les murs. Et c'est lors de cette dernière action qu'on peut admirer tout le travail de l'équipe qui a fait en sorte qu'à chaque instant l'angle de caméra soit le plus pratique possible. Au niveau de la panoplie, tout fonctionne comme dans les volets précédents, à savoir des armes toujours plus puissantes qu'on découvre de plus en plus tard, et des accessoires qui permettent d'ouvrir des passages inaccessibles jusqu'alors, clés du succès d'un jeu d'exploration. Si vous tournez vraiment trop en rond, vous pouvez utiliser le personal transmittor telephone. Avec cet appareil, il vous est possible de faire appel à tout moment à vos amis et à vos supérieurs qui vous donneront des conseils avisés. Grâce à ce transmetteur, véritable lien avec l'extérieur, vous en apprendrez plus sur la mission que vous devez remplir, et c'est aussi par son biais que le scénario évoluera de manière dramatique.

## Un véritable film interactif

Dramatique, on peut dire que le scénario l'est. Traîtres, agents triples ou révélations, on ne s'ennuie pas dans Metal Gear Solid. A tel point que le japonais, déjà indispensable pour finir le jeu, devient turbo-indispensable pour ne pas rater les petits détails scénaristiques qui fourmillent et qui donnent au soft cette ambiance de film à mettre au chômage Cameron et Spielberg. Car il est évident que même s'il est court (une dizaine d'heures), ce jeu reste l'une des légendes qui n'arrivent qu'une fois par génération de machine. Dix petites heures de plaisir intense et purement concentrées. Dix heures en continu enfermé dans ma chambre, volets clos, téléphone débranché et casque stéréo sur les oreilles, tel un reclus. Et puis, contrairement à un Parasite Eve ou un Ark the Lad, on y revient avec plaisir. Unique, Metal Gear Solid l'est. Indispensable aussi. Seulement, il faudra attendre la version européenne sans laquelle Metal Gear n'a pour nous, il faut l'avouer, aucun sens.

Greg



## Au Cyborg que possible...

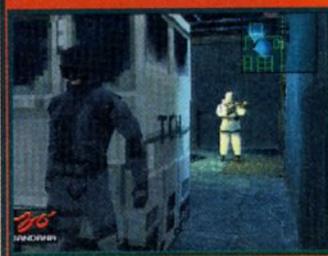
Le Cyborg Ninja (tel est son nom) est un personnage étrange qui fera des apparitions sporadiques et intrigantes, sans vous dire s'il est votre ami ou votre ennemi (votre rival ?). Il s'amusera à tuer bon nombre de vos ennemis, mais de manière beaucoup moins fine que vous ne pourriez le faire. Doté d'un camouflage parfait du style Predator qui lui permet de se fondre dans le décor, c'est l'un des ennemis les plus difficiles à battre. Pour pouvoir le vaincre, il faudra utiliser les lunettes infrarouges pour le repérer et le frapper à la main. Les armes sont inutiles, vu l'agilité avec laquelle il se déplace.

«Je souhaite qu'on exploite mon jeu jusqu'à la moëlle.»  
H. Kojima



## C'est trop bien de se déguiser

Que ce soit en équipement de plongée, en caisse ou avec un masque à gaz, Snake est un gars qui sait soigner son apparence. Bien évidemment, c'est plus par souci de réussir la mission que par coquetterie qu'il faudra utiliser ces divers ustensiles.



## Sortie européenne

Impensable de jouer à Metal Gear lorsqu'on ne comprend rien au japonais ! Inutile donc de se précipiter sur la version japonaise. La version européenne, quant à elle, a été repoussée au début de l'année 99. Intégralement en français (voix et textes), elle proposera en outre quatre niveaux de difficulté et non un seul. Espérons que la durée de vie s'en ressentira.

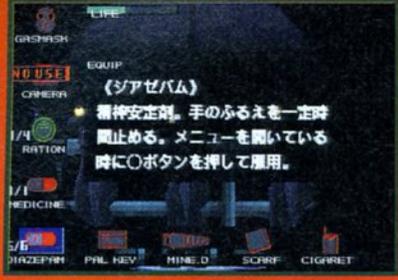


## Metal Gear Solid Snake

# L'un des jeux les plus réussis de ces 10 dernières années

### Sniper n'est pas trembler

Comme de bien entendu, vous aurez au cours du jeu le devoir et l'obligation de viser des gens de loin pour libérer le passage. Malheureusement, c'est comme dans la vraie vie, il est impossible de rester complètement maître de vos nerfs et donc immobile. Vous allez ainsi devoir trouver et manger des comprimés de Diazepam, un calmant efficace qui supprimera vos tremblements.



### Du jeu à la torture



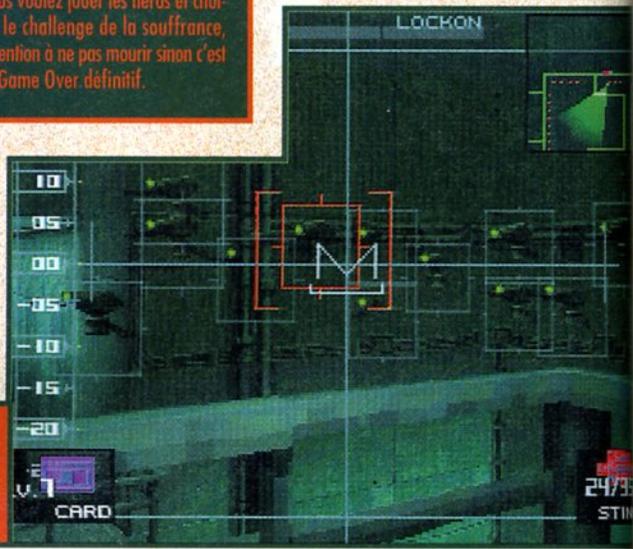
Si vous ne sortez pas de prison assez vite, vous allez devoir subir séance de torture sur séance de torture. Soumis à un courant très puissant, il faudra résister le plus possible et ce en appuyant comme un malade sur le bouton rond de votre manette. Vous pouvez aussi choisir d'abandonner et de parler, mais si jamais vous voulez jouer les héros et choisir le challenge de la souffrance, attention à ne pas mourir sinon c'est le Game Over définitif.



Ce soldat se demande qui a bien pu lâcher cette caisse en plein milieu des toilettes.

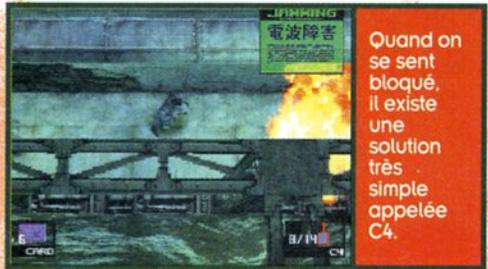
Le niveau de la fonderie est d'une profondeur vertigineuse.

Au début du jeu, on se retrouve confronté à deux ou trois caméras. Par la suite, ces caméras sont nombreuses et munies de canons.



### Vision de nuit

La nuit, tous les espions non équipés de lunettes de nuit sont morts, et accessoirement gris. Heureusement, grâce aux night vision goggles, vous pourrez vous déplacer sans aucun problème dans l'obscurité la plus totale. Attention à ne pas porter ces lunettes dans des environnements éclairés, sinon c'est l'aveuglement assuré.

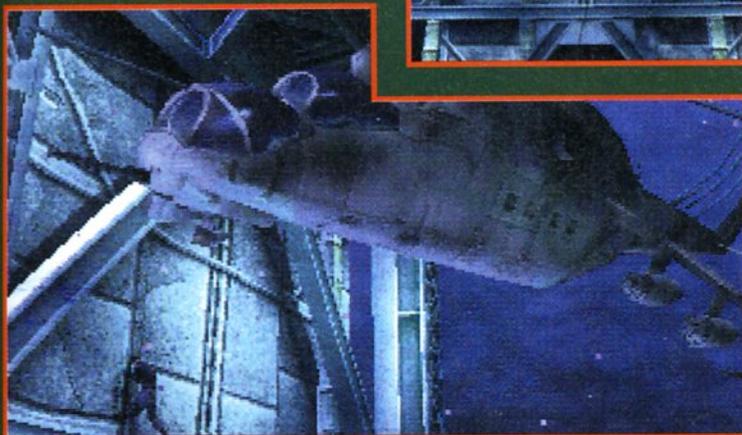
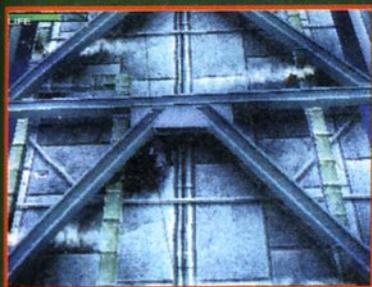


Quand on se sent bloqué, il existe une solution très simple appelée C4.



## Une descente en rappel

Habituellement, la descente d'un immeuble en rappel est un exercice qui demande précision et adresse. Mais quand cet immeuble a des tuyaux de vapeur sous haute pression crevés par un malveillant hélicoptère surarmé qui ne rêve que de vous descendre, l'exercice passe de périlleux à super flippons.



だが、その忍者がサイボーグ  
グレイ・フォックスだったとしても、なぜ？

La communication avec les différents personnages est vitale. C'est d'ailleurs pour cela que le jeu est impraticable pour les non-japonais.

## Des boss d'anthologie

L'un des boss les plus impressionnants qui vous demandera patience, habileté et lance-roquettes surpuissant est l'hélicoptère. Au-dessus d'un toit, le terrible appareil vous canarde en attendant que vous vous décidiez à sortir pour l'arroser de roquettes. Votre tentative l'excitera au plus haut point et le poussera à faire sauter des pans du toit à coup de missiles.



«C'est un jeu qui serait l'inverse d'un chewing-gum : plus on le mâche, plus il a de goût...»  
H. Kojima

«Je voulais un jeu qui soit tellement beau qu'il rende le joueur fier de ses actions.» H. Kojima



### De l'usage du Ketchup

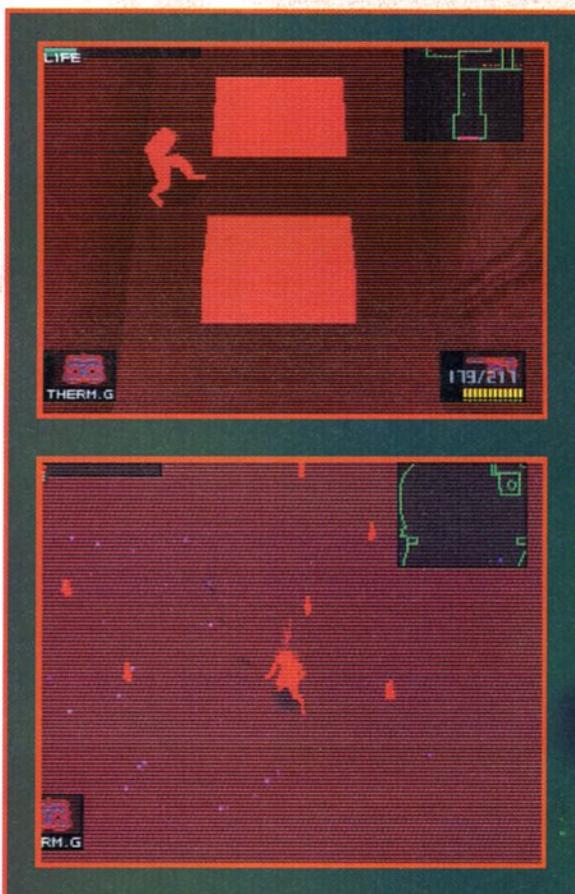
Une fois en prison, vous serez sujet aux caprices de votre garde diarrhéique. Profitez de ses allées et venues aux toilettes pour appeler Otakon, votre ami scientifique. Ce dernier vous apportera une bouteille de Ketchup avec laquelle vous vous badigeonnerez le ventre histoire de faire croire à votre gardien que vous êtes mort. Ruse ô combien éculée mais tellement efficace face à un trouion de base...



早くここから出してくれ!  
メリルも捕まっている

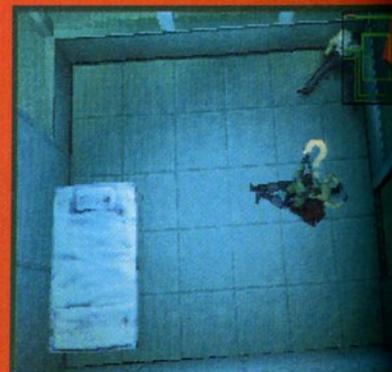
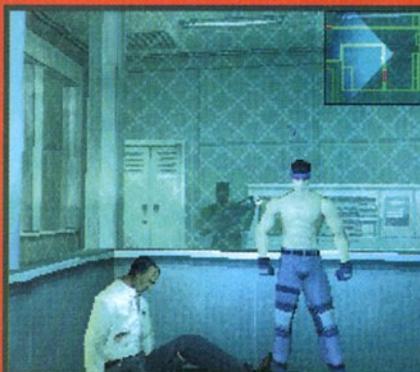


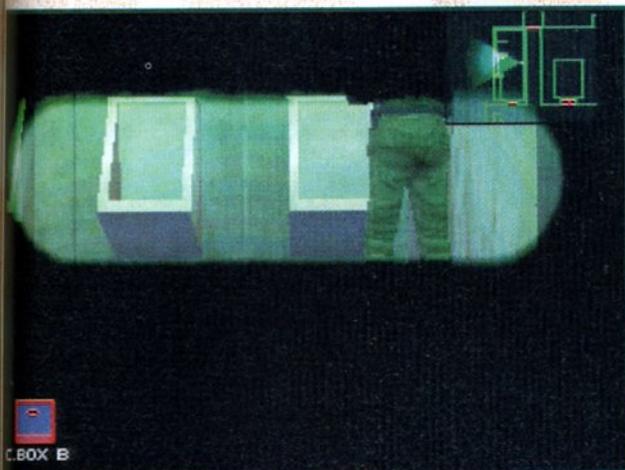
食料なら また持ってきてあげるよ



### Le gadget infrarouge

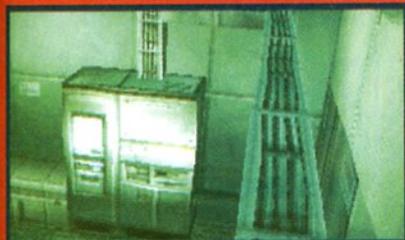
Plus qu'efficaces, les lunettes à infrarouge sont carrément vitales pour franchir certains passages. Elles permettent de détecter les trappes, les mines fourbement enfouies dans le sol, et les faisceaux lasers qui déclenchent l'alarme s'ils sont coupés, sans compter les ennemis invisibles bien plus faciles à vaincre avec ce petit appareil.





Lorsque vous êtes déguisé en caisse ou que vous portez votre masque à gaz, votre champ de vision est bien évidemment limité.

## Un missile bien dressé



Question du petit Snake, de Triel sur Seine : «J'aimerais bien traverser le couloir du niveau -2, ma ch'peux pas passer le plancher il est électrifié». Réponse de notre spécialiste : «Aucun problème mon garçon. Il te suffit d'utiliser un missile guidé que tu dirigeras à travers les couloirs jusqu'au générateur afin de le faire exploser. Ainsi tu pourras traverser le couloir.»



## Psycho Mantis, l'horreur du KGB

Parmi les hommes de main de Liquid Snake, on trouve le très mystérieux Psycho Mantis. Ex-agent du KGB, il a été opéré maintes fois à la tête pour augmenter ses pouvoirs extra-sensoriels. Pouvant lire dans vos pensées, il en devient intouchable prévoyant tous vos mouvements. Pour le battre, il suffira de «fermer votre esprit» en branchant votre manette sur le port 2. Il fallait y penser...



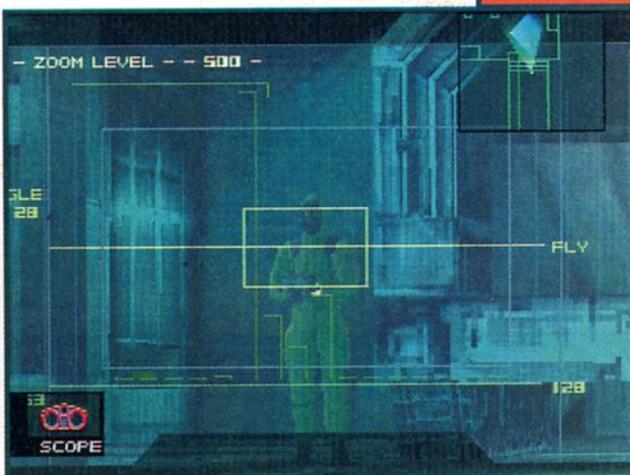
ふん ステルス連影か



買物の過去というべきかな



Les jumelles sont un ustensile pratique pour savoir ce qui vous attend d'une pièce à l'autre.



Après le déluge des titres du mois dernier, on aurait pu penser que les sorties japonaises et américaines suivraient cette tendance jusqu'à la fin de l'année. Erreur. Personne n'aura osé se frotter à Metal Gear Solid. Alors qu'en Europe les éditeurs attendent le mois de novembre pour sortir leurs jeux, les Japonais profitent des 4 derniers mois de l'année pour étaler leurs best sellers. Il y a une leçon à en tirer. Mais chez nous, les mois de novembre et de décembre ressembleront à un jeu de massacre.



4/10

EDITEUR : KONAMI  
SORTIE EUROPEENNE : LE CHANT DES FOURCHETTES...  
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRÉCIABLE



Capcom

Generations 1



En 1984, j'avais environ 9 ans. C'était génial, je regardais X-Or à la télé, je trouvais que c'était «dégoutasse» d'embrasser les filles sur la bouche et j'adorais 1943, un jeu avec des petits avions qui se tiraient dessus dans les cafés. Ils ressemblaient vachement plus à des avions que les cubes idiots de ma Mattel Intellivision. En 1998, je regarde X-Or réédité en vidéo, je passe mon temps à essayer d'embrasser plein de filles, et je mate les petits avions du café de 1984 sur ma Saturn grâce à la compil de Capcom, en me disant que c'est quand même vachement moche, 1942 et 1943.

3/10

EDITEUR : CAPCOM  
SORTIE EUROPEENNE : 1941  
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE



GunBarl

Pour 500 balles, ce jeu vous offre 16 tirs au pigeon plus originaux les uns que les autres. Ça fait donc cher pour ceux qui n'aiment ça que modérément, ceux qui n'ont pas le Guncon, et ceux qui n'aiment que les jeux de tirs avec une belle histoire derrière, genre Time Crisis. Mais pour les fans de tirs purs qui ne peuvent dégommer les pigeons, les assiettes ou les réfugiés politiques pour de vrai, ce jeu leur proposera un divertissement bestial et efficace. Avec son petit menu d'entraînement et ses défis pour deux joueurs, le jeu est donc plaisant pour qui a investi dans le Guncon si peu utilisé. Mais si vous possédez déjà Gun Butlett/Point Blank, ce sera peut-être superflu. Dans ce cas, abattez des chats morts (plus faciles à toucher)....

Greg

5/10

EDITEUR : NAMCO  
SORTIE EUROPEENNE : J'AI FAIT UNE BULETTE...  
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE



Dancing Blade Katte ni Momotenshi

Konami se lance dans le dessin animé interactif. C'est un fait. Dancing Blade possède des personnages attachants et un scénario rigolo, qui se subdivise selon les réponses que vous donnerez à vos ami(e)s. Vous aurez donc le choix entre combattre un guerrier élève de monstres géants ou attraper un mal au bide pour ensuite chercher votre remède chez un savant fou. Très bien réalisé, ce jeu est en fait un simple dessin animé avec quelques embranchements où vous devrez faire des choix. C'est rigolo et bien foutu, mais ne représente que 40 minutes de jeu... un rapport qualité prix assez déprimant.

Greg



# Les japonaises et US



## Bomberman Fantasy Race

C'est peut-être pour avoir quelques rentrées d'argent faciles qu'Hudson a proposé ce petit jeu au public japonais. Il y a un nom : Bomberman. Il y a un principe simple : une course de kangourous. Il y a des petites options rigolotes : achats d'armes, paris, etc. Alors que penser de ce jeu ? Produit léger et vite programmé, il ne présente pas de défauts majeurs mais souffre d'un manque de profondeur certain. Rigolo un après-midi pour deux joueurs, quelques jours seuls... mais pas de quoi l'acheter neuf au prix fort, quoi...

Greg



loin d'être parfait mais intéressant toutefois. Dans le cas de GG, nous avons un soft de combat en 2D rapide, violent, et présentant des personnages originaux. Mais nous découvrons aussi un jeu avec peu de combattants, des décors laids et une technique de combat qui, même si elle présente certaines originalités, n'en demeure pas moins répétitive. Pensez à lui dans le rayon occasion de votre magasin.

Greg

6/10

EDITEUR : ARC SYSTEM  
SORTIE EUROPÉENNE : MACHINE COUPABLE ?  
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE



5/10

EDITEUR : HUDSON  
SORTIE EUROPÉENNE : BOMBER MANNE  
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE



## Guilty Gear

Guilty Gear est ce qu'on appelle un bon titre de série B. C'est un petit jeu, sorti grâce à un éditeur pas très connu,



## G-Generations

Vous proposant de jouer avec tous les Gundams jamais créés dans un gigantesque cross-over reprenant les divers épisodes marquants de chaque série, ce soft est un laid mais efficace jeu de stratégie. Il s'agit ici de créer vos propres unités et robots pour venir en aide aux héros. De plus, ce jeu a la bonne idée de permettre au joueur de zapper les scènes visuelles, qui sont très jolies mais

interrompent souvent le combat par d'assommants loadings. Un super bon point pour les cinématiques qui sont belles à pleurer et la possibilité de créer des méchas inédits. Génial mais moche et surtout en japonais...

Greg



6/10

EDITEUR : BANDAI  
SORTIE EUROPÉENNE : UN PISTOLET POUR LES DAMES ?  
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INDISPENSABLE



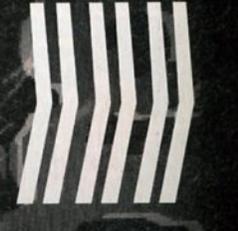
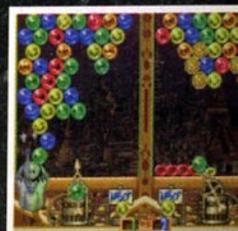
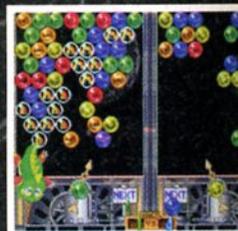
## Puzzle Bobble 4

Lorsque vous faites une soirée chez vous, on ne compte plus le nombre de copines qui vous demandent : « le jeu avec les dinosaures et les petites bulles ». C'est donc en play-boy averti que vous guettez la sortie de chaque nouveau volet de la série Puzzle Bobble. Malheureusement, c'est avec celui-ci que votre pouvoir de séduction va prendre fin. Avec ses règles modifiées et confuses, le jeu n'est plus qu'une espèce de feu d'artifice où le joueur, dès qu'il détruit une grappe avec plusieurs billes de couleurs différentes, déclenche des enchaînements. Cela donne des retournements de situations impressionnants, mais finalement le joueur ne se sent plus vraiment maître de son jeu, et verra s'envoler ses illusions et ses copines parties jouer à Puyo Puyo chez le voisin.

Greg

5/10

EDITEUR : TAITO  
SORTIE EUROPÉENNE : BUST A MORT !  
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE

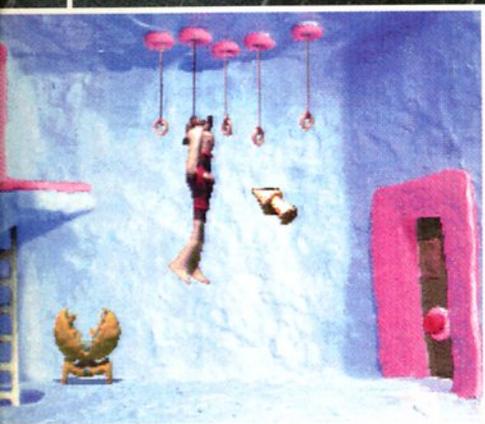


# Zoom

Zapping Japon/USA



## Klaymen Klaymen



Sorti il y a deux ans sur PC aux Etats-Unis sous le nom de Neverhood, ce merveilleux jeu d'aventure s'est tellement ramassé au niveau des ventes qu'il n'est jamais sorti ailleurs dans le monde ou sur d'autres machines. Sans savoir vraiment pourquoi, le voilà qui débarque sur le marché japonais en version PlayStation. Extraordinaire, long, beau, profond et à mourir de rire, ce soft ne verra certainement jamais le jour chez nous. Dommage, c'est un petit bijou à se procurer pour ceux qui aiment les jeux genre Baphomet en plus drôle.

Greg



8/10

EDITEUR : DREAMWORKS INTERACTIVE  
SORTIE EUROPÉENNE : PÂTE À MÉDLEY  
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE



## Klaymen Klaymen 2



Je disais donc dans le zapping précédent que Klaymen Klaymen était la version japonaise de Neverhood. Eh bien, Klaymen Klaymen 2, qui reprend le même personnage et le même principe de modélisation en pâte à modeler, n'est quant à lui pas un jeu inédit du tout. Il s'agit du très chouette mais super lourd et répétitif Skull Monkeys, jeu d'action sorti en France il y a déjà quelques mois. Faites gaffe donc à ne pas vous procurer ce titre qui existe déjà en français et en moins cher. Non mais !

Greg



6/10

EDITEUR : DREAMWORKS INTERACTIVE  
SORTIE EUROPÉENNE : AH AH C'EST DÉJÀ FAIT !  
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE



## Slayers Royal 2



Sorti l'an dernier, Slayers Royal était un jeu de stratégie mignon mais pas phénoménal. Heureusement, le second volet vient rehausser la réputation de la série avec une interface de combats revue et corrigée à la Shining Force, des parties aventures/dialogues dans les villages beaucoup plus poussées et un intérêt de jeu plus prononcé. Le tout nous donne un petit soft pas très dur mais qui plaira aux possesseurs de Saturn, bien peu gâtés ce mois-ci. Comme d'habitude, on peut s'en sortir sans connaître le japonais en tournant bêtement en rond, mais on galère pas mal.

Greg

7/10

EDITEUR : KODOKAWA SHOTEN  
SORTIE EUROPÉENNE : VIVE LA MONARCHIE !  
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE



## Lupin Sansei



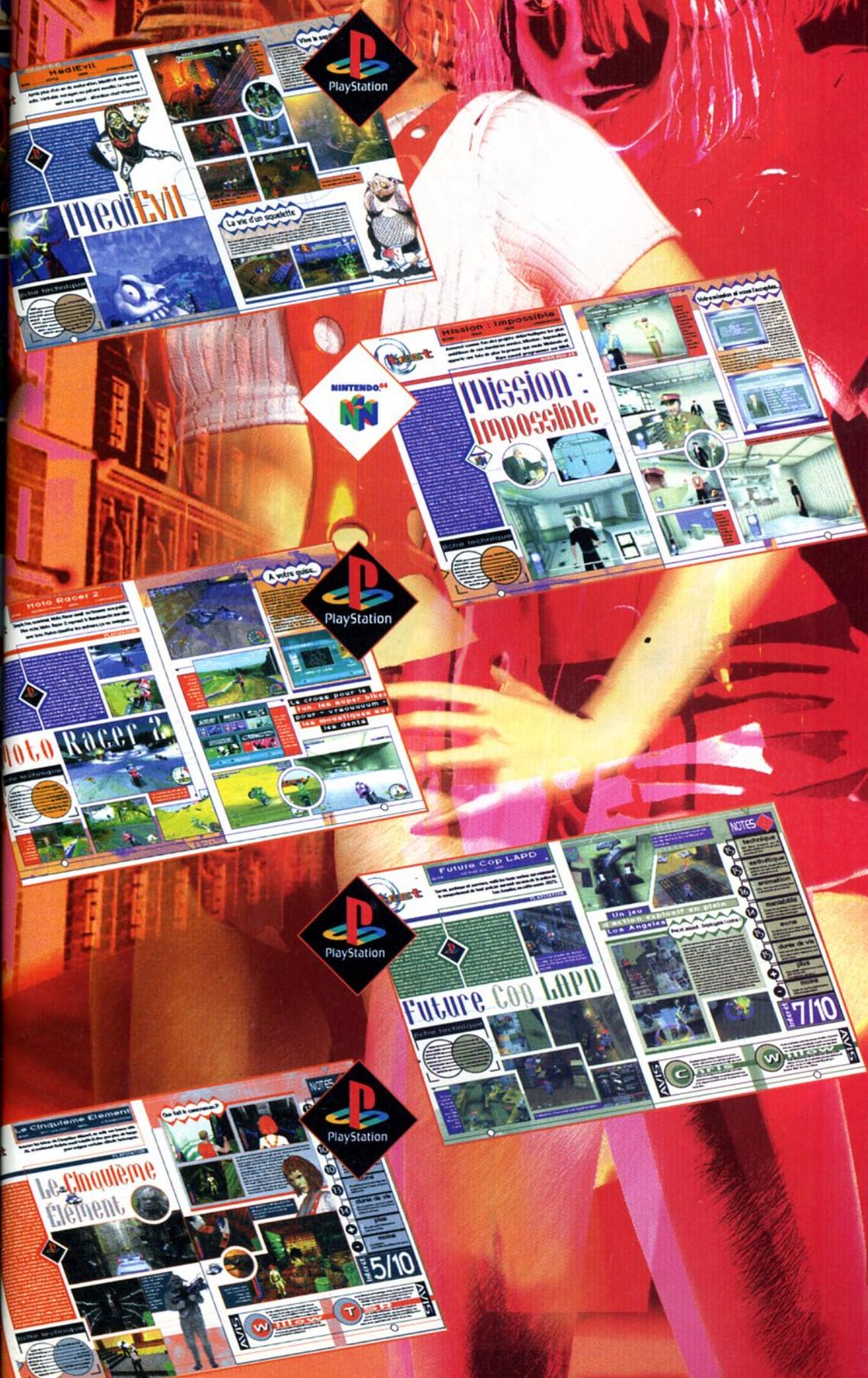
Connu en France sous le patronyme d'Edgard la Cambriole, le personnage de Lupin Sansei se voit enfin adapté sous forme de jeu d'action après les moult jeux d'aventure dont il avait été le héros. Malheureusement, ce qui aurait pu être une action/aventure rigolote se transforme en foire aux erreurs de programmation. Ça m'énerve de casser ce produit car j'adore Lupin, mais là je ne peux rien faire si Asmik s'acharne à faire programmer ses jeux par des cadavres avec du steak haché à la place des mains. Même les grands fans du dessin animé trouveront ce faux Tomb Raider complètement buggé et injouable. N'insistons pas.

Greg

2/10

EDITEUR : ASMIK  
SORTIE EUROPÉENNE : YAHAA, FUJIKO-CHAAN !  
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRÉCIABLE

# Toutes les sorties du mois au crible



Depuis le temps qu'on les attendait, les voila enfin ! Même si ce mois d'octobre n'est pas extrêmement chargé, on y trouvera au moins des jeux qu'on nous annonçait depuis belle lurette. Comme le très gothique MediEvil, le très Perryesque Wild 9, le très médiatique 5e Élément, le très auto-destructif dans 5 secondes Mission : Impossible, ils sont tous dans les pages qui suivent. Et, malheureusement, ils ne tiennent pas tous leurs promesses... C'est toujours un peu la même chose. On nous présente le soft du siècle à l'E3, on nous en montre des images qui ont l'air magnifique et, une fois entre les mains, le jeu n'est plus qu'un titre parmi tant d'autres. Vivement Noël, tiens.

5e Élément (PlayStation)	112
Buck Bumble (PlayStation)	118
Future Cop (PlayStation)	100
G-Darius (PlayStation)	116
Madden NFL 99 (PlayStation)	110
MediEvil (PlayStation)	92
Mission : Impossible (N64)	102
Moto Racer 2 (PlayStation)	96
N <sub>2</sub> O (PlayStation)	114
Wild 9 (PlayStation)	106



# MediEvil

EDITEUR..... SONY CE

GENRE ..... ACTION/AVENTURE

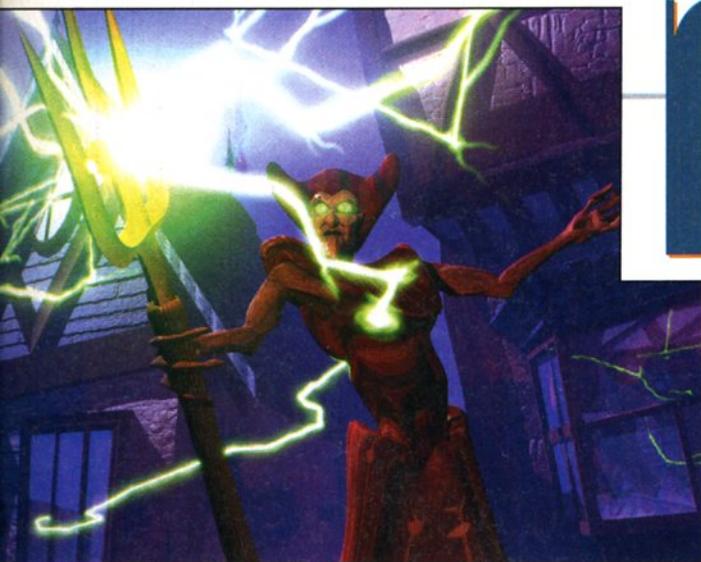
Après plus d'un an de maturation, MediEvil débarque enfin. Véritable ouragan ou pétard mouillé, la réponse est sans appel : attention chef-d'oeuvre !

PLAYSTATION

**M**ediEvil tout d'abord c'est un choc, puis ensuite un plaisir extrême que seule peut vous procurer une poignée de titres : les chefs-d'oeuvre ! Vous incarnez ici Sir Daniel Fortesque, ou plus précisément le squelette de cet illustre héros du pays de Gallowmere qui a acquis ses lettres de noblesse en terrassant le maléfique Zarok. Mais à l'instar des contes les plus oniriques, l'esprit du mal vient de se réveiller et vous incarnez l'unique recours pour contrecarrer ses plans machiavéliques. Si la trame scénaristique n'a rien de particulièrement originale à première vue, l'aventure se révèle si étoffée, si bien amenée qu'on ne trouve rien à redire. Néanmoins, autant l'avouer, l'un des éléments les plus incroyables n'est autre que la qualité de la réalisation technique. A vous couper le souffle ! Une profusion de couleurs, une fluidité déconcertante, des textures fines et variées... en un mot une 3D qui renvoie au tapis des réalisations sur console,

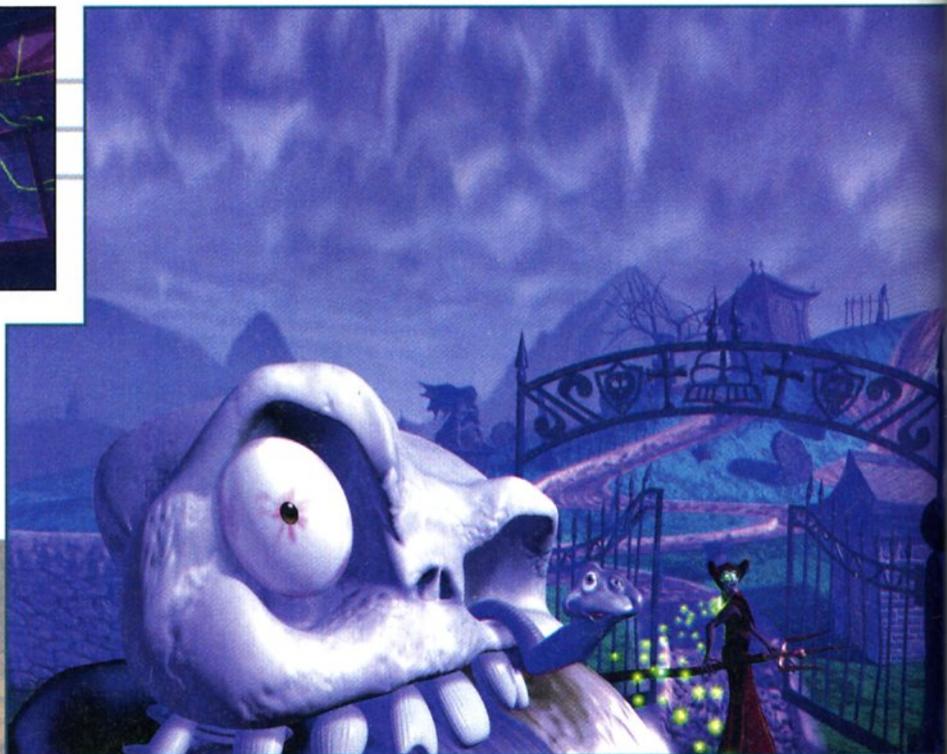
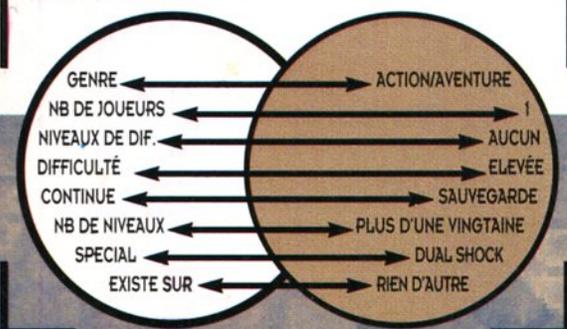


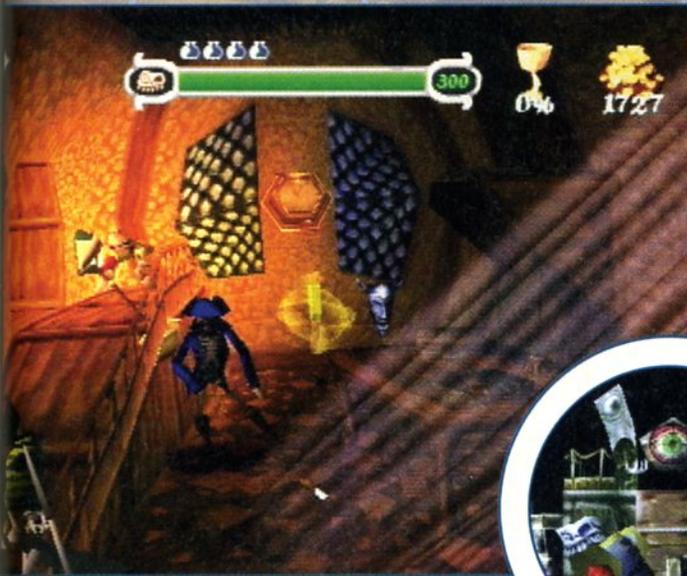
soi-disant, bien plus puissantes. Mais là où MediEvil sidère, c'est par sa richesse d'aventures. Au fil des niveaux, vous devrez résoudre des énigmes dignes d'un Père Fourras en grande forme. Finies donc les devinettes puérides, ici mémoire, réflexion et réflexes seront sollicités à un degré quasi jamais atteint sur PlayStation, et encore moins dans ce type de jeux. Le monde de Gallowmere est vaste, vous aurez donc à opter pour de nombreux parcours truffés d'embranchements. Ensuite après avoir récupéré certains objets, ou habilités, il sera grand temps de retourner dans des lieux déjà visités mais qui n'avaient probablement pas livrés tous leurs secrets. Somptueusement réalisé, captivant de bout en bout, délirant, baignant dans une ambiance fabuleuse, MediEvil n'est autre qu'un concentré de plaisir ludique auquel il ne manque qu'une once de durée de vie supplémentaire pour décrocher le 9. A consommer sans modération.



# mediEvil

## fiche technique



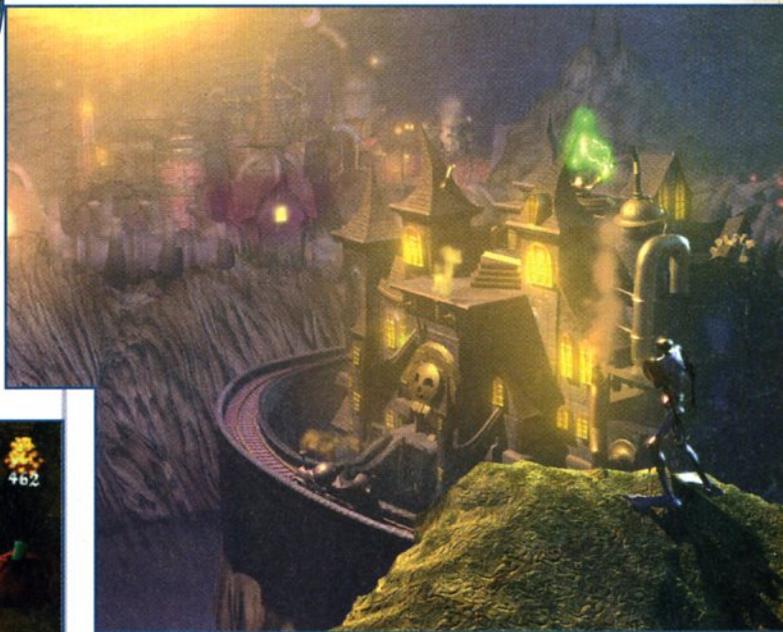


Au sein du navire fantôme, les pirates seront sans pitié.

## Vive le septième art

Les développeurs de Millennium sont des fans absolus du travail de Tim Burton et cela se ressent.

D'un point de vue esthétique, il n'y a pas photo ! L'ambiance sombre saupoudrée de mystère et d'humour rappelle irrésistiblement Le Noël de M. Jack. On retrouve la même finesse, un identique souci du détail. Mais l'analogie ne s'arrête pas là. En effet les musiques, dont nous vous proposons de larges extraits dans le Joypad 71 et qui peuvent postuler pour les plus belles jamais réalisées pour un jeu, semblent librement inspirées du compositeur acolyte de Burton, j'ai nommé Danny Elfman. Au final, l'atmosphère émanant de MediEvil est incomparable et justifie à elle seule de se replonger dans le jeu des milliers de fois.



Le hall des héros s'ouvrira à vous une fois le calice rempli.



Un niveau haut en couleurs où vos ennemis seront des potrons.

## La vie d'un squelette

Certains auraient pu trouver à redire, si le très décédé Daniel Fortesque avait disposé de vies supplémentaires. Pour parer à la critique, sans toutefois rendre le titre impossible, les développeurs ont eu la brillante idée d'implanter un système de fioles régénératrices. Lorsque vous vous promènerez guerroyant de temps à autre, vous pourrez vous requinquer auprès des fontaines de jouvence. Mais s'il arrivait que votre jauge soit déjà pleine ou peu entamée, alors pas de panique, se seront vos fioles qui se rempliront. Toutefois les fontaines de jouvence n'ont rien d'éternel, et il vous faudra donc profiter au mieux de ces lieux.

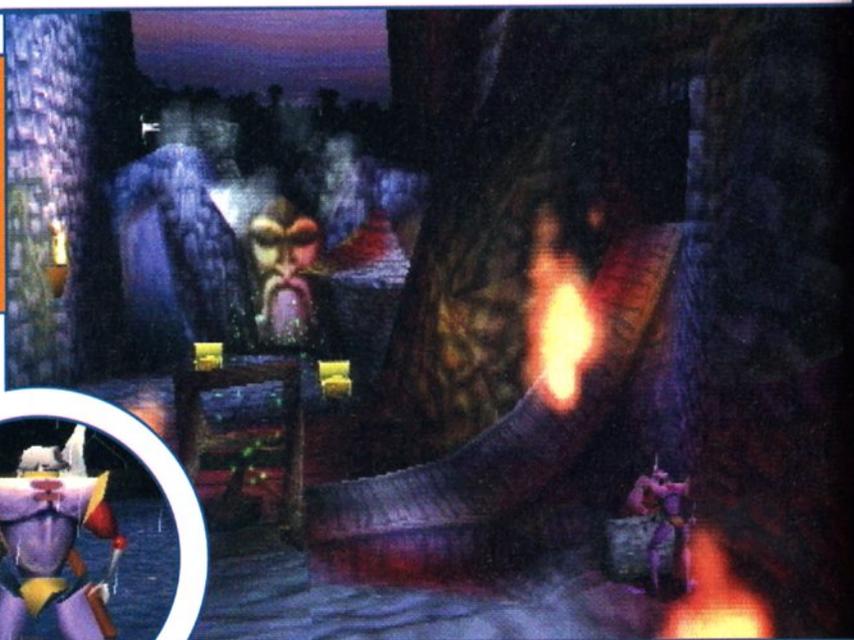


## Qui cherche trouve

Si MediEvil se démarque à ce point des productions concurrentes, il le doit pour beaucoup à la qualité de son aventure et des énigmes qui l'agrémentent. Les adeptes de la trituration de cerveau trouveront ici de quoi faire. Devinettes, puzzles, casse-tête, un concentré de tout cela sera mis à votre disposition. Cependant, même si plusieurs s'avèrent excessivement corsées, certaines ne vous demanderont que quelques heures pour les moins perspicaces et quelques dizaines de minutes pour les plus vifs. De toutes les manières vous en redemanderez, c'est sûr.



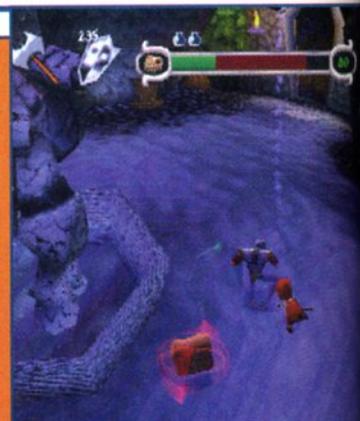
Le château s'effondre dans le coeur d'un volcan en éruption. Utilisez la catapulte.

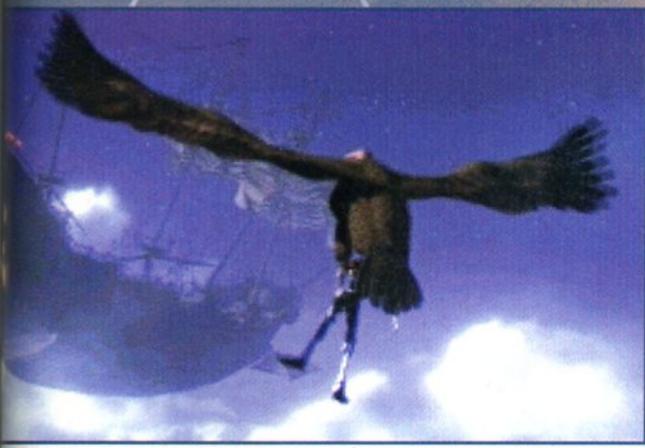


Délivrez-vous les lucioles et ramassez-vous tous les morceaux d'ambre.



Dans cette bourgade, les villageois ont été envoutés. Ils sont particulièrement hargneux.





La rencontre de  
la technique et  
de la créativité  
porte un nom :  
MediEvil

## Sus à l'ennemi

A certaines étapes clés de votre aventure, vous rencontrerez quelques monstres particulièrement coriaces. Néanmoins, alors que dans de nombreux titres il suffit de shooter à tout va, ici MediEvil vous obligera à jouer finement. Premier objectif : localiser le point névralgique des boss (ce qui peut demander du temps). Ensuite comprendre leurs attaques et autres modes de déplacement afin de pouvoir mieux les parer. Finalement à vous de déceler les infimes failles de leur défense pour placer vos attaques. Pour une fois la finesse l'emportera sur le bourrinage ce qui est assez rare pour être souligné.



# NOTES



18	<b>technique</b> Prouesses techniques, 3D et effets graphiques fabuleux... les limites de la PlayStation ?
18	<b>esthétique</b> La beauté, la variété esthétique de MediEvil sont à ce jour inégalées. Un univers enchanteur.
17	<b>animation</b> Une fluidité impressionnante. Des mouvements liés et rapides.
17	<b>maniabilité</b> Du velours ! Toutes les actions sont aisées à réaliser et deviendront vite une deuxième nature.
20	<b>sons</b> Des bruitages très convaincants. Des musiques absolument grandioses dans la veine de Danny Elfman.
17	<b>durée de vie</b> Avec sa difficulté bien dosée, ses énigmes et sa richesse de situation, MediEvil devrait vous occuper un bon bout de temps.
+	<b>plus</b> Une prouesse technique. L'ambiance féerique.
-	<b>moins</b> Un chouïa plus long aurait été ultime. On ne peut pas y jouer en cours.

**Intérêt** **8/10**

AVIS



Bien plus qu'une prouesse technique MediEvil est un jeu envoûtant. Bénéficiant d'une difficulté particulièrement bien dosée, obligeant à concilier action et réflexion, le soft féerique s'impose comme la nouvelle référence du genre. Un titre incontournable qui émerveillera tout le monde... mise à part la concurrence.



Finalement, on aura attendu une année entière pour ce titre. Mais quel sacré boulot accompli depuis ! Tout a été refait, ce qui nous donne tout simplement un chef-d'oeuvre. Tout a été pensé, peaufiné, agencé de telle sorte qu'on a l'impression de rejouer à un Zelda puissance 10. Un seul conseil s'impose alors achetez-le !

AVIS



# Moto Racer 2

EDITEUR ..... DELPHINE SOFTWARE

GENRE ..... COURSE DE MOTOS

**Simple, fun, convivial, Moto Racer avait su trouver son public. Plus riche, Moto Racer 2 reprend le flambeau de son aîné avec brio. Faites chauffer les moteurs, ça va swinguer...**

PLAYSTATION

**M**oto Racer 2 est ce que j'appelle une vraie suite. Il reprend très exactement tous les ingrédients qui ont fait le succès du premier épisode : des motos de courses ou de cross, des circuits qui ont pour cadre différents endroits du monde, une jouabilité instinctive, une qualité d'animation remarquable, la possibilité de jouer à deux en même temps... Autant de qualités indispensables qui refont ici leur apparition. En mieux. Le changement le plus remarquable tient dans le nombre de circuits. Il y en avait 10 dans Moto Racer, ici il y en a 32. Trois fois plus de sensations, trois fois plus de plaisir. Que vous aimiez les bonnes grosses bosses des terrains de cross ou bien que vous préfériez les longues lignes droite où votre moteur peut rugir de toute sa puissance, il y a de quoi faire. Surtout lorsqu'on sait qu'un éditeur de circuits est inclus dans le jeu. Questions paramètres, il est ici possible de décider du temps

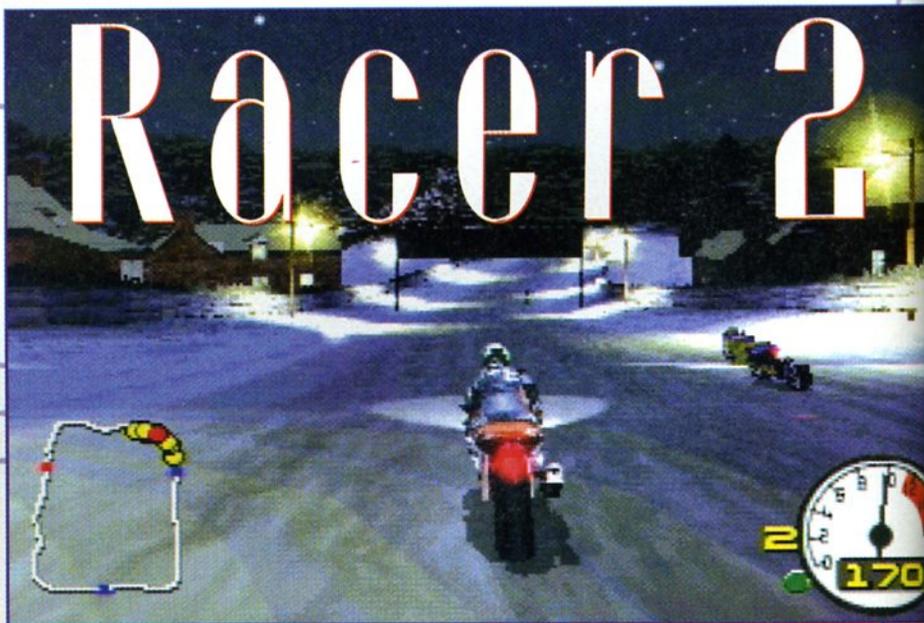
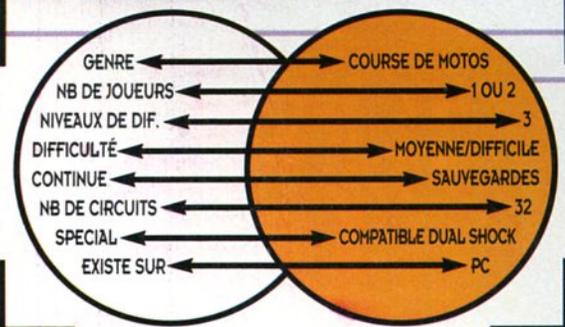
qu'il fera (neige, pluie ou temps clair) et du moment de la journée (jour ou nuit). Une bonne idée qui ne change malheureusement pas grand-chose au niveau de la conduite. Vous pouvez en effet effectuer à peu près les mêmes temps sous une pluie battante ou sur terrain sec. Le réalisme n'est pas le souci premier de Moto Racer 2. C'est là un parti pris, pas un défaut. La simplicité de sa prise en main, son fun (possibilité d'effectuer des roues arrières ou des figures en l'air) et son assez grande tolérance aux chutes (en mode arcade tout au moins) sont autant d'éléments qui font de ce titre un jeu excellent pour tous ceux qui désirent s'amuser rapidement après avoir enfoncé d'un doigt rageur le bouton On de leur console. Les plus acharnés pourront essayer de battre des temps ou de jouer au niveau de difficulté le plus dur : le challenge est à la hauteur. Moto Racer 2 tient donc, au final, toutes ses promesses, même s'il ne réserve pas de réelles surprises. Les fans ne peuvent qu'être comblés.



# MOTO

# RACER 2

## fiche technique



La conduite de nuit n'est pas si hasardeuse. Pas besoin de connaître le circuit par coeur.

Le mode deux joueurs allonge notablement la durée de vie de MR2.





## A votre guise...

Les paramètres modifiables dans Moto Racer 2 sont assez nombreux. Avant de vous lancer sur un circuit, vous pouvez décider de mettre le jeu en mode arcade ou simulation (les chutes sont plus fréquentes dans ce dernier mode), vous sélectionnez le nombre de tours de piste (de 2 à 6) et les conditions climatiques. On remarque avec un certain désappointement que la pluie ou la neige n'influent en rien sur la conduite. La piste n'est pas plus difficile ni glissante. On a en fait juste droit à un effet graphique. Tant qu'on en est à parler de choses désagréables, signalons également les faux effets de lumière, dessinés sur le décor mais qui ne se reflètent en aucune façon sur les motos. C'est un détail qui ne remet pas en cause la qualité globale du jeu, je vous l'accorde. C'était juste pour dire... Terminons enfin en signalant qu'achever les différents championnats permet d'obtenir les modes miroir et circuit inversé.

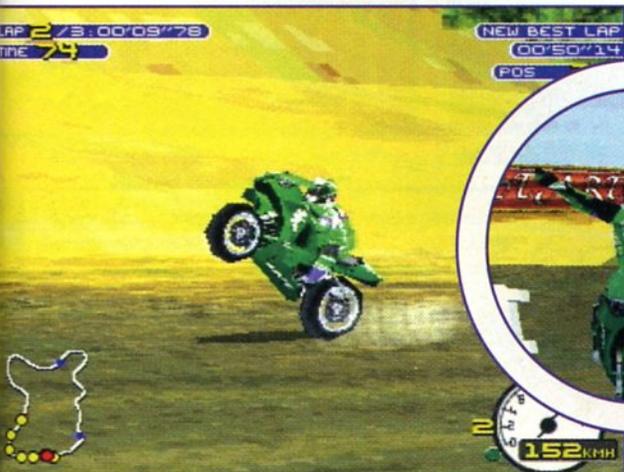
En motocross, amusez-vous à effectuer des figures en l'air. Ça épate toujours la galerie.



**Le cross pour le fun, les super bikes pour - vraouuum - les moustiques sur les dents**



Cinq championnats vous attendent. Le custom championship utilise les circuits que vous avez créés.



CIRCUITS DU CHAMPIONNAT



FREE FLIGHT - 4 TOURS - SAHARA - CROSS  
JOUR - CLAY - NORMAL

CHOISIR UN AUTRE CIRCUIT  
CHANGER CONDITIONS  
SUPPRIMER CE CIRCUIT  
ÉDITEUR DE CIRCUIT  
OUVRIR/ENREGISTRER CHA...



# C'est moi qui l'ai fait

L'éditeur de circuits intégré dans Moto Racer 2 n'est vraiment pas compliqué. Et c'est là sa grande force. Vous pouvez partir de rien (ou presque : juste un cercle) ou encore charger un des 32 circuits déjà existants. A partir de là, des commandes simples vous permettent de modifier à loisir les portions de route que vous avez devant vous : vous pouvez rallonger l'ensemble, le raccourcir, dessiner des virages, modifier la hauteur du relief... C'est malléable comme de la pâte à modeler. Les excès les plus fous ne sont toutefois pas autorisés, et l'éditeur fait clignoter en rouge toute portion du circuit qui lui paraît par trop dangereuse ou irréalisable. C'est souvent frustrant, votre sens artistique étant à tout bout de champ brimé, mais c'est comme ça. Il faut se plier à certaines exigences. Une fois votre oeuvre terminée, vous pouvez effectuer quelques tours de circuit histoire de voir ce que cela vaut. Huit circuits sont ainsi paramétrables, et vous pourrez les sauvegarder pour, ensuite, vous en servir quand bon vous semblera.

## NOTES



15	technique	<b>technique</b> La réalisation d'ensemble est tout à fait correcte. Clipping un peu agaçant mais bon...
15	esthétique	<b>esthétique</b> Il faut aimer les bécanes et les paysages. Textures un tantinet grossières.
16	animation	<b>animation</b> Sans aucun doute le point fort du jeu. Ça roule vite et sans ralentissement.
16	maniabilité	<b>maniabilité</b> Les réactions de la moto paraissent vives, mais on finit par conduire au plus de doigté.
14	sons	<b>sons</b> Musiques satiriques un peu saoulantes. Les vroum-vroum, eux, sont ok.
16	durée de vie	<b>durée de vie</b> 32 circuits, l'éditeur de circuits, la possibilité de jouer à deux... MR2 est assez fort..
+	plus	<b>plus</b> Plein de circuits (on peut en créer). Un jeu fun et très jouable.
-	moins	<b>moins</b> Pas de véritable finesse dans le pilotage.



La vue intérieure se révèle assez jouable. Ce n'est pas toujours le cas dans les simulations de conduite.



Les petites rues de ces villes perdues dans le Sahara sont étroites. Attention !

**Intérêt 7/10**

### AVIS



Si les simulations de courses sont nombreuses sur PlayStation, la moto reste encore peu représentée. MR2 est sans doute le plus beau fleuron du genre, avec ses circuits, ses engins vrombissants et sa convivialité. On s'y essaie histoire de tuer le temps, et on se surprend à rester scotché tout un championnat.



J'avoue m'être amusé moyennement avec Moto Racer 2. Road Rash 3D est à mon sens nettement plus fun, le pilotage des bécanes se révélant plus agréable. Le titre de Delphine Software dispose cependant d'atouts intéressants (bonnes sensations de vitesse, éditeur de circuits). Un soft super classique mais complet.

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

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



Jusqu'à **5 JEUX 99 F TTC** au choix CHACUN + Frais d'envoi

**1<sup>er</sup> Cadeau**  
1 K7 Vidéo des meilleurs jeux pour consoles

**2<sup>e</sup> Cadeau**  
Une superbe Montre Chrono



**3<sup>e</sup> Cadeau**  
Un Cadeau Surprise  
Si tu réponds dans les 8 jours



Offre valable jusqu'au 30/06/99



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

Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.

Un Catalogue de 148 pages couleur chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés... des CADEAUX, en accumulant des Points fidélité!

Un Choix Exceptionnel constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.

Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains!

Une Garantie d'Économie : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une Réduction Supplémentaire sur un second Jeu.

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

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

## BON D'ESSAI GRATUIT

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

Voici le (les) JEUX que je choisis :

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

Attention : Certains titres comptent double

**Vos Cadeaux :**  
une K7 Vidéo  
+ une superbe Montre Chrono  
+ un Cadeau Surprise  
si vous répondez dans les 8 jours

Je possède également un ordinateur :  PC  MAC

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

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

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

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

Date: \_\_\_\_\_

Signature obligatoire

(MAJUSCULES SVP)  M.  Mme.  Mlle.  M.  Mlle.

Nom: \_\_\_\_\_ Prénom: \_\_\_\_\_

Né(e) le: \_\_\_\_\_ Tél: \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

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

Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de modification vous concernant. Pour notre information, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

DISPONIBLES SUR CATALOGUE:  
Tous les jeux pour PlayStation et Saturn

SEGA SATURN PlayStation

Par Téléphone, Par Minitel,

0-836-670-505 3615 CECD

**Chirdé ici**

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



# Future Cop LAPD

EDITEUR..... ELECTRONIC ARTS      GENRE..... TIR

**Servir, protéger et survivre, voilà les trois verbes qui régissent le comportement de tout policier servant au sein de la police de Los Angeles, en cette année 2073..**

PLAYSTATION

**F**uture Cop m'a tout d'abord laissé de marbre. Jeu d'action somme toute classique, il vous met aux commandes d'un engin hybride (le TAC X1, un robot capable de se transformer en hovercraft) et vous invite à nettoyer différents stages emplies de multitudes de vilains. On ne me l'avait jamais faite, celle-là... Bref, j'avance, je tire, les décédés s'entassent et je continue tranquille mon petit bonhomme de chemin. Tiens, c'est bête, je suis presque arrivé au bout du stage et hop, je meurs. En plus, ils me font recommencer au tout début ! Grumph... Bon, on s'y remet. C'est drôle, mais je rentre vachement plus dans le jeu maintenant. Il est super accrocheur finalement et il y a pas mal de choses à y faire. Les ennemis sont variés (fantassins armés de lance-flammes, tanks, avions, vers de métal...), les décors plutôt vastes et

bien pensés (reliefs, passerelles, différents types de terrains), et vous disposez d'un arsenal impressionnant... L'ambiance guerre totale de Future Cop fonctionne vraiment bien. Les missions s'enchaînent dans la douleur - elles ne sont vraiment pas faciles - et vous pouvez vous y essayer seul ou à deux. Même chose pour le mode precinct assault (voir encadré). Une fois le TAC X1 correctement maîtrisé (déplacement latéral, saut, utilisation judicieuse de ses trois armes de base), on s'amuse à exploser les ennemis avec une joie sadique en y prenant un plaisir certain. Le côté bourrin est tempéré par la relative fragilité de votre robot (il ne faut surtout pas tomber de trop haut). La technique du rentre-dedans porte rarement ses fruits et il faut souvent se débrouiller pour nettoyer, d'assez loin, un endroit tout en évitant les tirs adverses. Un titre idéal pour tous ceux qui aiment se réveiller, le matin, au son du bazooka.



**Vous pouvez récupérer des versions boostées de vos armes de base. Ici, le super mortier laisse retomber plusieurs explosifs.**

# FUTURE COP LAPD

**fiche technique**

GENRE	TIR
NB DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIF.	3
DIFFICULTÉ	MOYENNE/DURE
CONTINUE	SAUVEGARDE/MOTS DE PASSE
NB DE TERRAINS	8
SPECIAL	COMPATIBLE ANALOGIQUE
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE



**En mode cooperation, les barres d'énergie sont associées en même temps aux deux joueurs.**

**Choisissez bien votre armement avant de partir en mission**



Ces vers géants sont impressionnants mais pas très résistants. Ne vous fiez pas aux apparences.



# Un jeu d'action explosif en plein Los Angeles

## Precint assault : l'impitoyable 1 contre 1



Le precinct assault est un mode très intéressant qui voit deux adversaires occuper les parties extrêmes d'une carte (il y en a quatre disponibles). Le premier - armée rouge - est au Sud, le second - armée bleue - au Nord. Chacun des adversaires peut fabriquer des tanks et des avions (une vingtaine de chaque maximum), le but étant de faire pénétrer l'un de ses tanks dans la base ennemie. Toute la carte est divisée en points stratégiques avec, notamment, des tourelles de garde. Celles-ci peuvent revenir à l'un ou à l'autre des adversaires (une fois détruites, elles réapparaissent et sont déclarées neutres. Il faut alors s'approcher d'elles pour qu'elles soient de votre couleur). Chaque engin ennemi pulvérisé vous rapporte des points qui autorisent la construction de tanks et d'avions. Il faut donc constamment aller sur le terrain, détruire les engins ennemis, créer de nouvelles unités... C'est, au final, très prenant. A noter que la voix de l'ordinateur, lorsque vous jouez en solo, est excellente. Le jeu à deux est également intéressant mais l'écran splitté permet de voir où se trouve votre adversaire humain.



# NOTES

- 15** technique  
Des décors immenses, une 3D travaillée et plein de trucs qui explosent partout. Cool.
- 15** esthétique  
Ambiance urbaine, avec des bâtiments explosés, des gars en treillis et des engins cracheurs de mort.
- 16** animation  
Même avec du monde à l'écran, le jeu se révèle fluide. Bon moteur 3D.
- 14** maniabilité  
Hormis des problèmes d'angles de caméra et la difficulté à comprendre certains passages, tout baigne.
- 15** sons  
Ça fait «boum» tout le temps et il y a de la bonne grosse musique derrière. Pas mal du tout.
- 15** durée de vie  
Seul, le jeu est déjà assez intéressant. Si on s'y met à deux, évidemment, c'est encore mieux.
- +** plus  
La possibilité de jouer seul ou à deux dans les 2 modes. Une ambiance explosive !
- moins  
Angles de caméra parfois bizarres. Côté stratégique limité.

**Intérêt** **7/10**

AVIS



S'il fallait résumer Future Cop en un mot, je dirais : action ! Ici, tout explose, part en morceaux et on ne reprend son souffle que pour vider son chargeur de plus belle, un écran plus loin. Le mélange de missions «normales» et de stages un contre un est, de plus, une excellente idée.



Ce shoot futuriste est vraiment une réussite. Le joueur vide son chargeur et réfléchit ensuite, le tout dans une ambiance hyper violente qui vous rappellera les meilleurs moments de RoboCop. Mention spéciale pour le mode coopération fun et parfaitement jouable. Un shoot original aussi trippant que Nuclear Strike du même éditeur.

AVIS



# Mission : Impossible

EDITEUR ..... Océan

GENRE ..... AVENTURE/ACTION

Annoncé comme l'un des projets vidéo-ludiques les plus ambitieux de ces dernières années, Mission : Impossible apporte une fois de plus la preuve que seuls Nintendo et Rare savent programmer sur N64.

NINTENDO 64

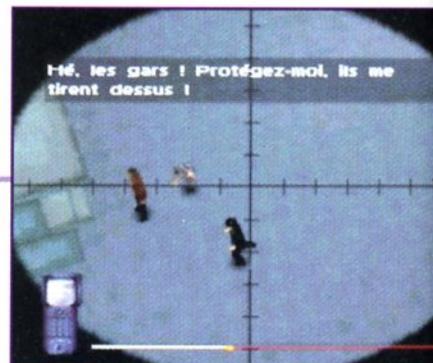
# Mission : Impossible

**I**nutile de tourner autour du pot, Mission : Impossible est la déception de cette rentrée 98. Le genre de soft qui donne envie de retourner bronzer loin de la civilisation et d'abandonner la N64 à son triste mais inéluctable sort. Mais ça n'a rien de surprenant.

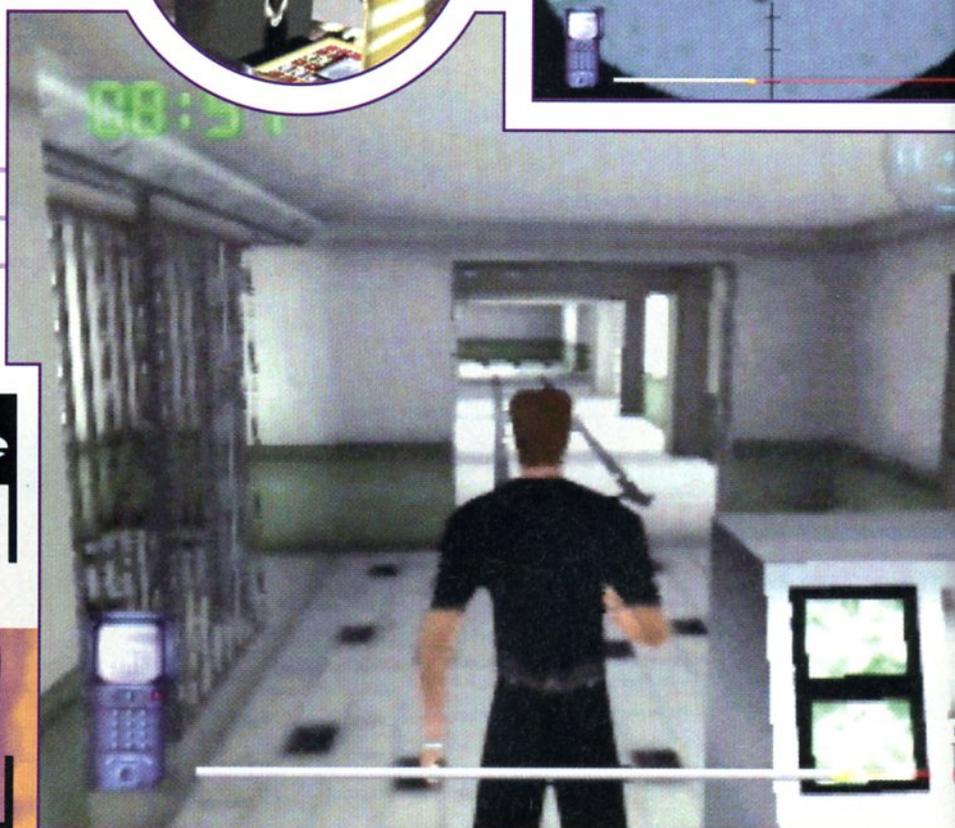
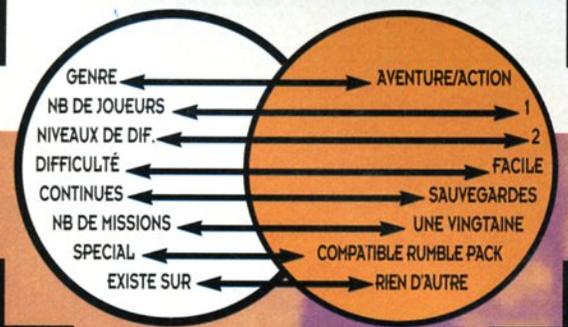
Changer brusquement de staff de développement après plusieurs mois de travail ne laisse, en règle générale, rien présager de bon. C'est ce qui est arrivé à ce titre dont le développement a été rapatrié dans la précipitation des Etats-Unis vers la France. Trop ambitieux, trop coûteux. Résultat : un énorme fossé, voire un abîme sépare le projet de départ, tout simplement révolutionnaire, de cette version définitive. Mission : Impossible n'est plus que l'ombre de la série. Un jeu d'aventure/action à la troisième personne ultra basique sans aucune finesse qui ne parvient à trouver ses marques dans aucun des deux genres. Pas d'énigmes, ni de stratégies particulières à adopter, l'aspect aventure se limite ici à la recherche d'objets et à l'observation du scanner qui indique leur emplacement !

Un modèle de linéarité et de dirigisme que même certaines idées originales empruntées à la série ne parviennent pas à faire oublier. C'est certain, la vingtaine de missions ne résistera pas longtemps aux fans de Resident Evil ; comptez 2 jours en mode impossible pour les fous furieux, et encore ! Pour l'action, ceux qui espéraient des phases à la GoldenEye risquent également d'être déçus. Le système de visée est peu instinctif, le fait de tirer au jugé se révèle être également peu précis et l'impossibilité de «straffer» rend les fusillades pénibles à jouer. Enfin les ennemis ont le Q.I. d'une carotte ! Techniquement, le titre d'Océan n'est pas mieux loti. Le moteur 3D rame, les textures sont d'une pauvreté affligeante et le tout baigne dans la grisaille et le brouillard. Après avoir vu Banjo - Kazooie, la pilule a un peu de mal à passer. Malgré son scénario et un enchaînement de missions assez logique, Mission : Impossible ne peut en aucun cas être considéré comme le digne représentant de la série culte.

NINTENDO 64



## fiche technique



Pénétrer dans la zone interdite : OK  
 Bonne soirée, Excellence.



Le face  
 maker  
 permet de  
 prendre  
 l'apparence  
 des per-  
 sonnages  
 clés  
 (ambassa-  
 deur, chef  
 de la  
 sécurité...)  
 Sympa.

## Votre mission si vous l'acceptez...



Mission : Impossible propose 4 campagnes, soit au total une bonne vingtaine de missions qui a pour seul mérite de s'enchaîner avec logique et de respecter un scénario. En mode Impossible, vous aurez même droit à des objectifs inédits. Hélas, il s'agit pour la plupart d'une collecte d'objets imbécile durant laquelle

le joueur ne réfléchit pas un seul instant. Tout ce que vous aurez à faire, c'est «lire» vos messages radio et jeter un oeil à votre scanner. Un problème, une solution, la «old school» dans toute sa splendeur. Ne comptez pas sur la topologie des niveaux pour relancer le gameplay, on ne se paume jamais et les rares mécanismes que vous aurez à enclencher sont d'une simplicité enfantine.

Vous avez reçu l'ordre de transfert ?



Le chewing gum explosif : un gadget tiré du film de Brian De Palma.

Voyons voir.



Vous pouvez regarder dans les coins. Inutile, vu l'IA des adversaires...



**ANDREW DOWEY**

TIREUR D'ELITE AUX NERFS D'ACIER...  
EXPERT EN ELECTRONIQUE  
UN DE VOS PLUS PRECIEUX ALLIES



La scène où vous poursuivez Phelps sur le toit du TGV, en plus d'être mal réalisée, offre un plaisir de jeu proche de zéro.



**CANDICE PARKER**

EXPERTE EN CRYPTOLOGIE  
RAGEE ET DRILLANTE  
CONNAIT SON JOB SUR  
LE BOUT DES DOIGTS



**JIM PHELPS**

LE LEADER  
DIRIGE LA MISSION ET  
CONTROLE L'EQUIPE IL  
VOIT TOUT SAIT TOUT  
ORDONNE ET DECIDE



**JACK KIEFFER**

LE ROI DE L'EVASION  
SI VOUS AVEZ  
LE MOINDRE PROBLEME  
FAITES LUI CONFIANCE IL  
VOUS SAUVERA LA PEAU



**ETHAN HUNT**

AGENT D'ELITE  
TALENTS EXCEPTIONNELS  
PENSE EN HOMME  
D'ACTION AGIT EN  
HOMME DE PENSEE



**Pénible !**

Les phases d'action proches de celles d'un Doom-like ne sont guère palpitantes. Les développeurs ont en effet omis de respecter les canons du genre. Ainsi, Ethan Hunt ne peut pas «straffer» (marcher latéralement), faire demi-tour d'un coup ou tourner autour de l'adversaire en tirant. C'est vraiment désagréable dans les moments chauds. La vue à la troisième personne ne permet pas non plus de tirer avec précision. D'autre part, le système de visée a été mal pensé : il est impossible de shooter un adversaire situé à un niveau supérieur ou inférieur ! Pour couronner le tout, le manque de fluidité nuit à l'ajustement des tirs !



Trouver la combinaison : OK

Génial ! Une combinaison de protection !

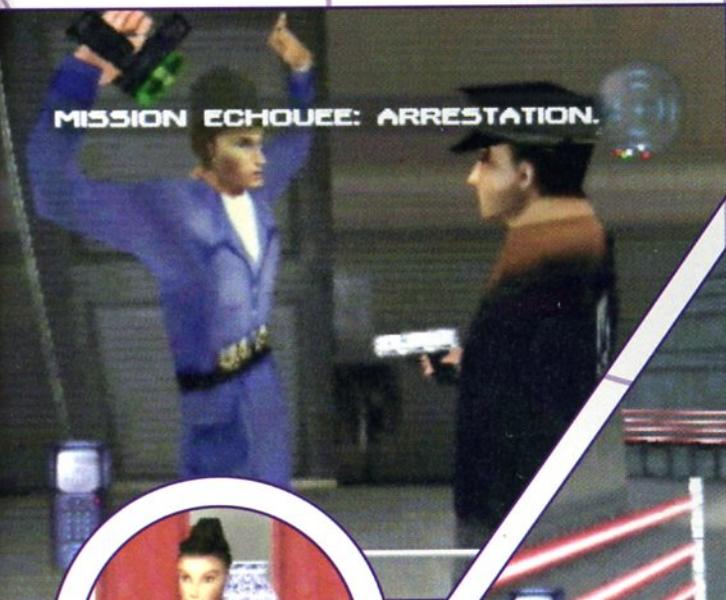




Allez porter cette lettre au commandant du sous-marin.



## Linéaire, mal programmé : c'est un échec



Les gardes sont aussi réactifs que des pigeons écrasés. Mais si vous les approchez trop, ils vous arrêtent et la mission échoue.



Mission : ce gadget vous permet de détourner les lasers de sécurité.

## Quelques bonnes idées

Mission : Impossible propose deux phases de jeu originales. Dans la première vous tenez le rôle de deux snipers chargés d'assurer la protection d'Ethan Hunt. Quel dommage que le manque de fluidité gâche tout. Dans la seconde vous vous infiltrez dans la salle des micros de la CIA, accroché à un câble pour récupérer des infos salvatrices. Sympa, seulement l'effet de flou empêche de distinguer les lasers jaunes (ces derniers déclenchent l'alarme si on les frôle) et on a beaucoup de mal à apprécier les distances. Solution : optez pour la vue subjective puis jouez sur la couleur ou le contraste de votre téléviseur ! Ensuite, vous devrez vous balancer pour vous connecter et récupérer les infos. Là, c'est au petit bonheur la chance.



## NOTES



### technique

Fog, ralentissements, pauvreté de la 3D... Ce jeu n'exploite pas vraiment les capacités de la N64.

### esthétique

Des textures peu détaillées, des couleurs fades qui bavent et un effet de flou désagréable.

### animation

Le moteur 3D saccade pour un rien. La motion capture est loin de valoir celle de GoldenEye.

### maniabilité

Impossible de «straffer», de marcher accroupi. Les saccades empêchent de viser correctement. Le bonheur !

### sons

Hormis le thème Lazlo Schieffrin, rien à signaler. Bruitages sourds et peu réalistes.

### durée de vie

Vous pouvez toujours essayer de jouer en mode impossible mais l'aventure n'est guère plus excitante.

### plus

Le thème musical de Schieffrin. L'enchaînement des missions.

### moins

La réalisation. Le gameplay, la durée de vie, trop linéaire.

Intérêt **5/10**

AVIS



Mission : Impossible manque singulièrement de profondeur et souffre d'une accumulation de petits défauts techniques qui finissent par étouffer tout plaisir ludique. Du coup, les

quelques bonnes idées et le scénario passent totalement inaperçus. Un titre médiocre que je ne vous conseille pas d'acheter.



Quelle déception ! Il y a un an Mission : Impossible semblait devoir s'imposer comme l'une des valeurs sûres de la Nintendo 64. Malheureusement au final on obtient un titre insipide où les énigmes

s'enchaînent de manière débridée. L'aspect technique ne relevant nullement le niveau, vous ne devriez pas avoir trop de mal à l'éviter.

AVIS



# Wild 9

EDITEUR ..... INTERPLAY

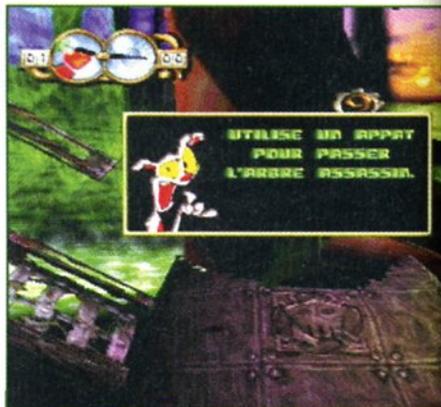
GENRE ..... PLATE-FORME BASIQUE

**Youpi. Le dernier jeu de plates-formes de l'ami Perry. Depuis la preview, nous avons eu le temps de nous forger un tas d'a priori sur Wild 9. Ils sont tous fondés.**

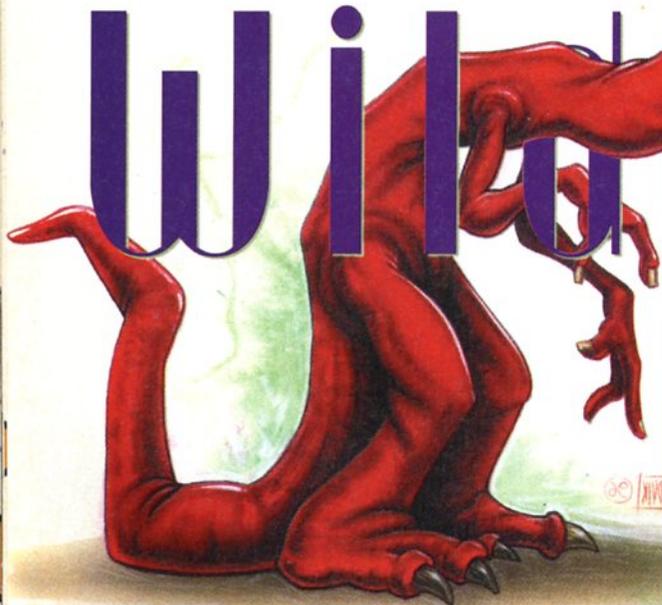
## PLAYSTATION

**C**réateur d'Earthworm Jim, le riche adepte de l'égotisme qu'est David Perry annonçait, il y a maintenant une paye, le renouveau du jeu de plates-formes avec Wild 9. Malmené, à moitié abandonné puis repris et retravaillé, le voici enfin dans sa version finale. Dans la peau de Wex Major, le but du joueur est de libérer niveau après niveau des amis emprisonnés, tout en se débarrassant des ennemis grâce au Rig. Arme un peu particulière, le Rig émet un rayon tracteur qui permet de s'emparer de diverses choses, à commencer par les ennemis. Dès lors, pour les tuer, il suffira de les déposer dans un brasier, de les faire passer au travers d'un ventilateur géant ou d'une presse hydraulique ou, si rien de tout cela n'est disponible, de les frapper alternativement sur le sol. C'est ça qui est censé être tellement nouveau. Le problème c'est que si on s'amuse

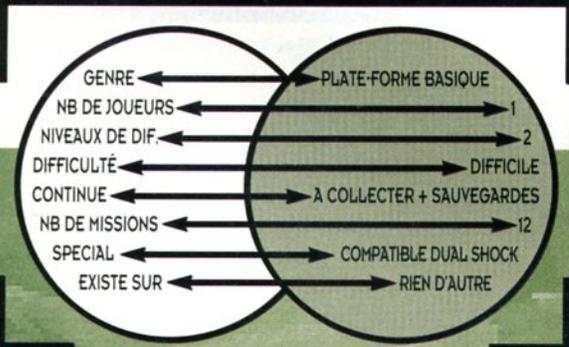
au début, choper les ennemis et les ramener à un endroit du niveau pour les tuer devient vite saoulant, d'autant que Wex se déplace assez lentement. Tous les autres éléments du jeu étant d'un classicisme à toute épreuve, avec une 3D linéaire à la Pandemonium, des puzzles bidons façon «chercher la clé à gauche pour la porte de droite», et toute la Perry touch qui remonte à Aladdin Megadrive, Wild 9 se fait vite porteur de la bannière «jeu gonflant». De plus, la difficulté est artificiellement surdosée : 3 vies pour commencer, peu à gagner par la suite, des sauvegardes entre les niveaux qui en gardent le nombre, et pas de continues. On est vite obligé de recommencer tout depuis le début pour s'en sortir. Pourtant attractif techniquement, Wild 9 est en réalité un trompe l'œil malsain pour tous les amateurs de plates-formes. Niveau fun, on se perd ainsi à des années lumière d'un Crash, d'un MediEvil ou d'un Spyro.



Votre cher ami et conseiller vous dévoilera les solutions à tous les faux problèmes éventuels du jeu. Point de découverte dans Wild 9.



### fiche technique





## C'est ça, torturer ?

L'argument principal utilisé par David Perry et tous ceux qui prennent Wild 9 pour une nouvelle révolution dans le genre, c'est que pour la première fois, on peut torturer les ennemis. D'abord c'est pas la première fois, et en plus, je n'appelle pas ça de la torture, et j'm'y connais ! Le truc, c'est juste que les concepteurs ont mis à disposition des joueurs des moyens assez gores pour tuer les adversaires que vous attrapez avec votre Rig. Mais ces moyens sont assez peu nombreux, et après les avoir appréciés une ou deux fois, on revient à la technique de base, qui évite qu'on se déplace dans le niveau pour trouver une hélice ou un jet de flammes par exemple. Mais même celle-ci est languette, puisqu'il faut cogner les ennemis contre les murs 3 ou 4 fois. Après un temps, ça gave...

Le premier boss que vous croiserez reviendra 3 fois. Pour l'abattre, il faut retourner ses projectiles contre lui : original, non ?



Un niveau en chute libre. Il faudra précipiter 5 ou 6 fois de suite les 3 soldats contre les parois pour le finir. Gonflant.



**Wild 9, 1er jeu où  
l'on peut torturer ?  
Il n'en est rien,  
rassurez-vous**

**TIPS**

Dans le niveau Cratterscape, le seul moyen de passer cette voiture en feu est de plaquer quelques patrouilleurs ennemis dans les flammes jusqu'à ce qu'elles soient éteintes.



A chaque niveau ou presque, il faudra libérer un pote et l'amener au téléporteur. Un seul objectif à chaque fois, c'est plus simple.



Placer la batterie dans le trou prévu à cet effet. Un puzzle difficile à trouver (pour les aveugles).

**NOTES**

17	technique	Une 3D impeccable, mais pas de mouvements à la MediEvil.
17	esthétique	Toujours le style graphique de Perry discutable, mais esthétique.
16	animation	Fluide, mais des mouvements comiques exagérés et exaspérants... lents.
16	maniabilité	Correctement réglée. Le maniement du Rig est souvent énervant, cependant.
15	sons	Rien d'extraordinaire. Des bruitages à la Perry, une fois de plus, gonflés au possible.
18	durée de vie	Vu la difficulté pour récupérer des vies, les passages rebutants et les nombreux niveaux, c'est bon.
+	plus	La réalisation graphique. Le Rig, arme amusante. Au début.
-	moins	C'est du David Perry (déjà super vu). Linéaire, répétitif.

**Intérêt 5/10**

**AVIS**

**R**aHaN un rouleau compresseur, «trop fort je lui ai poullav' la tête», etc. puis l'enthousiasme redescend car tout est basique et répétitif.

**W**illow Depuis Earthworm Jim, le très égocentrique David Perry à tendance à tourner en rond. Plutôt bien réalisé mais terriblement classique et linéaire, Wild 9 devient trop vite inintéressant faute d'innovations et de surprises. Une petite repompe d'Earthworm Jim plate et sans saveur qu'il sera préférable d'acheter d'occasion.

# MAXXI GAMES

**MAXXI-GAMES**  
**BOUTIQUE / VPC**  
**34 RUE DE MALTE**  
**75011 PARIS**  
**TEL: 01.48.05.88.05**

**6 RUE D'ARRAS**  
**75005 PARIS**  
**TEL : 01 44 07 03 77**  
 (M<sup>c</sup>CARDINAL LEMOINE)

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

**181 RUE DE CRIMEE**  
**75019 PARIS**  
**TEL : 01 40 34 86 86**  
 OUVERT 7/7 (M<sup>c</sup>CRIMEE)

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

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

**COURS MARIE**  
**50100 CHERBOURG**  
**TEL : 02 33 01 76 29**

**6 RUE DE L'EGLISE**  
**94300 VINCENNES**  
**TEL 01 48 0811 08**  
 M<sup>c</sup> CHATEAU DE VINCENNES

**18 RUE DE JOUY**  
**75004 PARIS**  
**TEL : 01 42 76 91 92**  
 M<sup>c</sup> ST PAUL OU PONT MARIE  
 OUVERT 7 JOURS SUR 7

**113 AV. GALLIENI**  
**93170 BAGNOLET**  
**TEL : 01 48 97 11 97**  
 FERMÉ LE MARDI  
 M<sup>c</sup> GALLIENI

**6 RUE DE LA COUILLE**  
**34500 BEZIERS**



## JEUX NEUFS PLAYSTATION

VALUE PACK (2 PRO+1 MEMORY CARD)	998 FR\$
PLAYSTATION+DUAL SHOCK	790 FR\$
TEKKEN 3	349 FR\$
GRAN TURISMO	329 FR\$
BREATH OF FIRE 3	349 FR\$
WILD ARMS	349 FR\$
WWF WARZONE	329 FR\$
LE 5ème ELEMENT	329 FR\$
BEACH VOLLEY	329 FR\$
X MEN VS STREET FIGHTER	299 FR\$
DREAMS	329 FR\$
FIFA COUPE DU MONDE 98	249 FR\$
ALUNDRA	329 FR\$
G-DARIUS	329 FR\$
MOTO RACER 2	349 FR\$
STAR OCEAN(jap)	399 FR\$
COLIN MC RAY RALLY	329 FR\$
MEDIEVIL	329 FR\$
POINT BLANK+GUN	499 FR\$
POINT BLANK SANS GUN	299 FR\$
FORMULA ONE 98	349 FR\$
TENCHU	329 FR\$
NINJA	329 FR\$
ALERT ROUGE MISSION TESLA	329 FR\$
ISS PRO 98	349 FR\$
DUKE NUKEM TIME TO KILL	329 FR\$
BOMBERMAN WORLD	299 FR\$
EARTHWORMJIM 3D	329 FR\$
CONTRAT LINK ASSAULT	299 FR\$
POCKET FIGHTER	299 FR\$
TEST DRIVE 5	329 FR\$
ALL STAR TENNIS 99	329 FR\$
PAD VIBRANT DUAL SHOCK	199 FR\$
MEMORY CARD COULEUR	99 FR\$
CABLE RGB+FICHE RCA	79 FR\$
CABLE RGB	59 FR\$
ACTION REPLAY	229 FR\$
<b>MAIS AUSSI LES REEDITIONS PLATINIUMS !!!</b>	
CRASH BANDICOOT	149 FR\$
TEKKEN 2	149 FR\$
TOMB RAIDER	149 FR\$
DESTRUCTION DERBY 2	149 FR\$
V-RALLY	149 FR\$
TOCA TOURING CAR COMP.DUAL SHOCK	149 FR\$
ISS PRO	149 FR\$
SOULBLADE	149 FR\$
LES NOUVEAUTES AU MEILLEUR PRIX C'est chez <b>MAXXI-GAMES</b>	

## JEUX PLAYSTATION OKAZ

HEART OF DARKNESS	269 FR\$
RESIDENT EVIL 2	269 FR\$
BLOODY ROAR	219 FR\$
CASTLEVANIA	219 FR\$
CRASH BANDICOOT 2	219 FR\$
COOLBOARDERS 2	219 FR\$
DEATHRAP DUNGEON	219 FR\$
DIABLO	219 FR\$
FIGHTING FORCE	219 FR\$
FINAL FANTASY 7	219 FR\$
FORSAKEN	219 FR\$
HERCS ADVENTURE	219 FR\$
HERCULE	219 FR\$
MEN IN BLACK	219 FR\$
NUCLEAR STRIKE	219 FR\$
PITFALL 3D	219 FR\$
STREET FIGHTER 3D	219 FR\$
ADIDAS POWER SOCCER 97	169 FR\$
BEAST WARS	169 FR\$
CHILL	169 FR\$
COLONY WARS	169 FR\$
DUKE NUKEM 3D	169 FR\$
FORMULA ONE 97	169 FR\$
FORMULA KARTS	169 FR\$
EXPLOSIVE RACING	169 FR\$
G-POLICE	169 FR\$
MDK	169 FR\$
NAGANO	169 FR\$
NIGHTMARE CREATURES	169 FR\$
POWERBOAT RACING	169 FR\$

## JEUX OKAZ PLAYSTATION

M6 TURBO RACING	169 FR\$
TEST DRIVE 4	169 FR\$
RAPID RACER	169 FR\$
RAGE RACER	169 FR\$
OVERBOARD	219 FR\$
SHADOW MASTER	169 FR\$
WARCRAFT 2	169 FR\$
MONOPOLY	219 FR\$
FATAL FURY REAL BOUT	219 FR\$
WING COMMANDER IV	169 FR\$
RE-LOADED	169 FR\$
CROC	219 FR\$
TOMB RAIDER 2	169 FR\$
LOST VIKINGS 2	169 FR\$
EXCALIBUR	169 FR\$
REBEL ASSAULT 2	169 FR\$
VANDAL HEARTS	119 FR\$
STARGLADIATOR	119 FR\$
X 2	119 FR\$
FORMULA ONE	119 FR\$
LEGACY OF KAIN	69 FR\$
PORSCHE CHALLENGE	119 FR\$
FADE TO BLACK	119 FR\$
IN THE ZONE 2	119 FR\$
NBA LIVE 97	119 FR\$
DESCENT	119 FR\$
FIFA SOCCER 97	119 FR\$
V-RALLY	119 FR\$
TOBAL N° 1	119 FR\$
BLAM MACHINEHEAD	119 FR\$
TUNNEL B-1	69 FR\$
FIRESTORM	69 FR\$
TEL POUR CONNAITRE LES DERNIERES NOUVEAUTES!!!	

## A RETOURNER : 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITÉ	CONSOLE	PRIX

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

Nous vous garantissons :

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

Nom, Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Telephone : .....

Avant tout envoi téléphoner pour connaître la disponibilité et les dernières nouveautés

Frais de Port : **39F**

REGLEMENT :  Chèque bancaire Postal  Mandat

**TOTAL :**

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



# Madden NFL 99

ÉDITEUR ..... EA SPORTS

GENRE ..... SIMULATION DE FOOT RICAIN

**Pfui ! Pas le temps de souffler ! Avec Madden NFL 99, EA Sports commence la rentrée sur les chapeaux de roue. Autant dire qu'on attend les prochains titres de l'éditeur avec impatience !**

PLAYSTATION

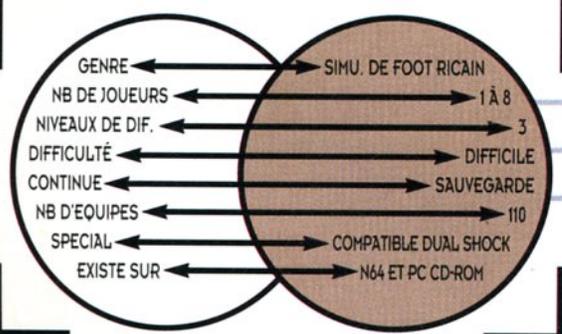
**M** on dieu ! Comme John Madden a grossi ! D'une année sur l'autre, pépère prend au moins une bonne vingtaine de kilos. Un vrai buffle. Heu, non un buffle c'est plus petit je crois. Avec son costard «d'homme le plus classe du monde», on dirait plutôt Babar ; il ne lui manque plus qu'une trompe ! Le teint rougeâtre, l'oeil pétillant, notre homme respire le bonheur. Dans l'intro le vici improvise carrément trois phrases de rap-core en agitant les mains dans tous les sens et en fronçant les sourcils, histoire de -Yo !- nous préparer à sa cuvée 99. Et 99, c'est de la bombe baby ! Madden NFL 99 joue carrément du coude avec NFL Quarterback Club sur N64. Incontestablement, la première chose qui frappe, c'est la qualité de la motion capture. Les gestes sont d'un réalisme incroyable et s'enchaînent avec une fluidité impressionnante. On prend vraiment plaisir à enclencher le mode ralenti tant les attitudes des joueurs semblent variées. Le jeu a également subi un sacré

lifting. Les tailles des joueurs de la NFL sont respectées, les gabarits sont imposants et le tout tourne en mid-rez'. On regrettera simplement la pixellisation des emblèmes sur la pelouse. Côté vraisemblances, EA sports ne trahit pas sa réputation. Comme on dit depuis 91, «if it's in the game, it's in the game». L'apport le plus intéressant reste certainement le mode franchise qui donne accès à l'ensemble des techniques de management : gestion des ressources humaines, négociation de contrats, plafonnement des salaires, désignation des tactiques (playbook). L'aspect gestion s'est réellement étoffé. La jouabilité a également bénéficié de franches améliorations. L'action a d'abord gagné en clarté. Le zoom arrière n'empêche plus de distinguer la totalité des receveurs lors des passes en profondeur. Les tests de collision sont aussi plus précis lors des réceptions, enfin l'efficacité des feintes a été optimisée. Seul bémol, les néophytes risquent d'être un peu dépassés par la réactivité du CPU, véritablement impitoyable. Pour s'initier ce n'est pas l'idéal.



# Madden NFL 99

## fiche technique



Ce titre propose un éventail de subtilités relativement large. Ici une feinte.



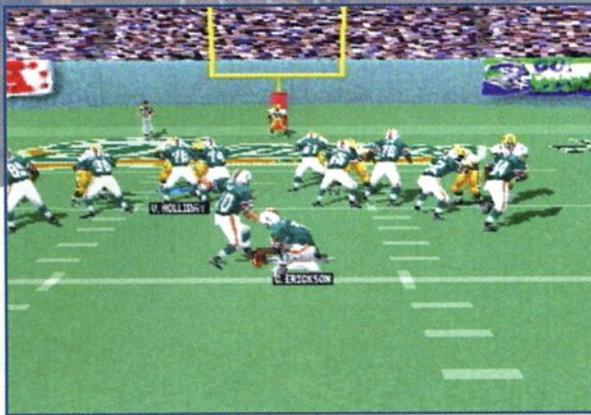
Les bruits des chocs font froid dans le dos. Gare aux sacks !



## NFL 99 maddenissime !

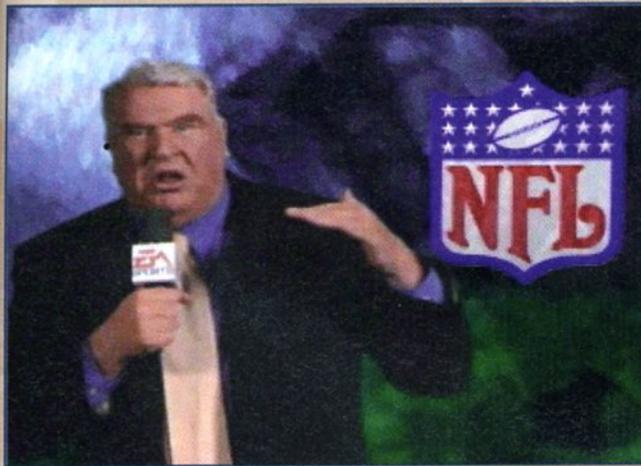
Madden NFL 99 c'est :

- 110 équipes dont des formations historiques.
- 3 style de jeu : simu, arcade et "1 bouton".
- Un mode franchise passionnant.
- Un mode player edit.
- Des saisons customisables.
- Des tournois.
- Des playbook paramétrables.
- La possibilité de créer des Dream Teams.
- Un mode entraînement super bien conçu.
- 32 stades.



**Une simulation  
faite par des pros pour  
des pros**

## L'Oncle Ben's d'EA Sports



Le meilleur moyen d'apprendre quelque chose sur notre homme c'était encore de surfer sur le oualib. Les premières recherches ne donnèrent aucun résultat. Si ce n'est ces photos d'un fermier originaire de Caroline du Sud. Rien à voir. Même le site officiel de la NFL n'en parle pas. Le spectre de l'imposture alors s'installe. John Madden, aurait été créé de toute pièce par le marketing. Genre, EA choisit un gars rondouillard à l'air débonnaire, l'amène chez Armani, lui fout un ballon ovale dans les pognes et hop le tour est joué, les ricains gobent. Certains membres de la rédaction ont même imaginé qu'il s'agissait d'une sorte de costume à l'intérieur duquel se cachait un acteur (on nous a fait le coup avec Casimir). Mais nous avons fini par le retrouver ! John Madden existe. Il a été le coach des Oakland Raiders, analyste sportif pour la chaîne NFL-FOX et il anime chaque matin une chronique sportive sur KNBR, une station radio ricaine. Riche et en bonne santé !

Des zooms arrières puissants qui permettent d'avoir une vision globale de l'action.

Le point fort de Madden 99 : la limpidité des actions et une IA au top.

# NOTES



16

**technique**

Le jeu tourne en mid-réz', les joueurs sont composés de 1200 polygones. Zooms puissants.

16

**esthétique**

Modélisation des joueurs absolument parfaite. Un rendu réaliste et détaillé.

17

**animation**

EA Sports a encore progressé. Une motion capture variée hallucinante de réalisme. Impressionnant.

17

**maniabilité**

Pas de problèmes de ce côté-là. Les commandes sont riches et faciles d'accès. Action lisible.

16

**SONS**

Bons commentaires de Madden, foule expressive et peu de fusion. Bruitages très réalistes !

16

**durée de vie**

Les nombreuses options devraient en toute logique vous occuper jusqu'en septembre 99.

+

**plus**

L'intelligence artificielle, la motion capture. Le gameplay, les modes de jeu.

-

**moins**

Les temps de chargement. Interface toujours un peu lourde.

**Intérêt 7/10**

AVIS

**W**illow

Electronic Arts commence bien la saison. Cette édition 99 de Madden est un petit bijou. Le réalisme des situations et la richesse des modes de jeu devraient combler de bonheur ceux que les subtilités tactiques de ce sport n'effraient pas. En plus la réalisation est d'un excellent niveau. Alors franchement pourquoi se priver ?

**T**razom

La saison 98 - 99 risque d'être de nouveau marquée par le sceau du géant Electronic Arts. Madden 99 tient toutes ses promesses et même plus. Tout a été amélioré, du gameplay aux animations en passant par les détails et les options. Les fans, c'est certain, vont craquer pour ce petit bijou technique et ludique.

AVIS



# Le Cinquième Élément

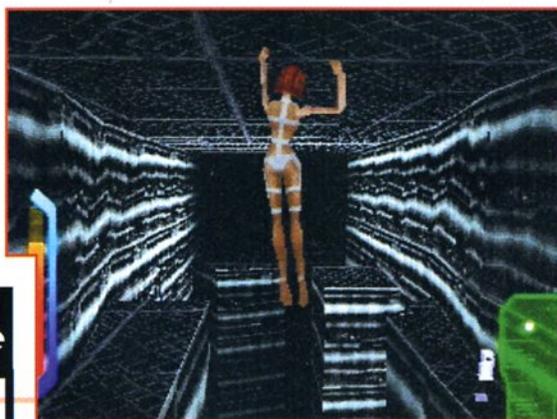
EDITEUR ..... SONY CE/GAUMONT

GENRE ..... ACTION/EXPLORATION

Incarner les héros du Cinquième Élément, en voilà une bonne idée. Ah, si seulement Kalisto avait bénéficié d'un peu plus de temps pour soigner certains détails techniques...

PLAYSTATION

# Le Cinquième Élément



Le jeu en compagnie de Leeloo est orienté plate-forme et combat. Korben, lui s'impose comme le grand spécialiste des armes à feu.



Pour son deuxième titre PlayStation, on ne peut pas dire que Kalisto ait choisi la facilité. Les licences cinématographiques voyez-vous, c'est carrément casse-gueule dans le milieu. Les développeurs se laissent souvent charmer par le chant des sirènes du marketing et oublie un peu trop facilement qu'un jeu n'est pas simplement un titre. Il suffit de jouer cinq minutes à Batman & Robin pour s'en convaincre. Mais, le jeu du jeune studio bordelais échappe à cette terrible réalité... de justesse. C'est vrai, le Cinquième Élément, est loin d'être original, certains le percevront même comme l'archétype du produit commercial à la mode : une vue à la Tomb Raider, un peu de baston, un peu de shoot, un soupçon de plate-forme et beaucoup beaucoup d'explorations. Pourtant, cette adaptation ne manque pas de personnalité. Il y a bien sûr l'univers de Besson et de Moebius mais c'est surtout la complémentarité des rôles de nos compères qui est intéressante. Leeloo, Korben, deux héros, deux gameplay différents. L'un axé sur le bourre-pif façon Nightmare Creatures et la plate-forme (Leeloo), l'autre plutôt sur le nettoyage et l'action pure (Korben). Aussi, chaque niveau propose deux missions correspondant aux compétences de chacun. Puzzles et lieux différent selon que vous incarniez l'un ou l'autre des personnages. Sympa, d'autant que les maps témoignent d'une complexité labyrinthique prenante. Seulement voilà, il y a comme qui dirait un pli dans la moquette. Que le jeu soit visuellement en retard sur son temps passe encore (quoique) mais comment fermer les yeux sur les nombreux conflits de caméra souvent responsables de votre trépas. Comment excuser l'impossibilité de passer sur certaines plates-formes délicates en marchant ou encore la difficulté qu'ont les personnages à tourner dans un mouvement continu ? Il en résulte une certaine lourdeur à laquelle le joueur pourra s'adapter. C'est donc au prix de fastidieux efforts que vous parviendrez à vous amuser... un peu.



## fiche technique

GENRE	ACTION/EXPLORATION
NB DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIF.	3
DIFFICULTÉ	MOYENNE
CONTINUE	SAUVEGARDES
NB DE NIVEAUX	15
SPECIAL	COMPATIBLE PAD ANALOGIQUE
EXISTE SUR	PC CD-ROM

## Que fait le cameraman ?



La gestion des caméras pose à certains endroits délicats de sérieux problèmes de jouabilité. L'angle de vue est souvent fermé, notamment lorsque votre héros se situe près d'un mur. Impossible alors de juger correctement de la distance qui vous sépare des plates-formes ou de leur hauteur. Vous pouvez switcher entre une caméra fixe et une autre mobile mais la plupart du temps on tâtonne pour trouver l'angle optimum et le moindre de vos mouvements suffit à rendre le focus inconfortable. Une méthode qui ne pardonne pas en situation de combat.

Inacceptable ! A certains endroits délicats, il est impossible de passer d'une plate-forme à l'autre en marchant !



Les 15 niveaux sont bien construits et offrent des casse-tête intéressants.

## NOTES



11	technique	Pas mal de bugs, des problèmes de caméra et de fluidité. Une conception vieille de 2 ans.
10	esthétique	Des textures vraiment grossières pour des niveaux plutôt variés. Inégal.
10	animation	Korben est raide comme Robocop et le moteur 3D montre quelques signes de faiblesse.
10	maniabilité	Leeloo et Korben sont capricieux et les problèmes de caméra n'arrangent pas les choses !
13	sons	Une ambiance sonore assez dépouillée malgré quelques thèmes musicaux intéressants.
14	durée de vie	Si vous passez le cap de la maniabilité, les 15 niveaux vous occuperont un petit bout de temps.
+	plus	Des maps plutôt intéressantes. La licence du film.
-	moins	La réalisation. La jouabilité, les problèmes de caméra.

Intérêt **5/10**

AVIS

**W**

Ce titre vaut surtout pour la complexité de ses niveaux. De là à dire qu'on s'éclate comme un p'tit fou... La maniabilité et les bugs de caméra sont crispants au possible et contribuent à

tenir de manière significative le gameplay. Pour un soft grand public, ça la fout mal. Certes, les persévérants s'adapteront.

**T**

Le 5e Élément est l'archétype du jeu moyen. Enlevez la licence Besson et remplacez vos héros par la bande à Bidiglu et plus personne ne parle de ce jeu ou presque. Car c'est de ça qu'il s'agit ici, de jeu.

Les qualités intrinsèques du produit se comptent sur les doigts de la main : des niveaux vastes, une prise en main immédiate (malgré la maniabilité) et une durée de vie appréciable. En dehors de ça : rien.

AVIS

**A nom barbare, jeu bizarre. N<sub>2</sub>O reprend un principe ancien, inauguré par Tempest d'Atari peu avant l'ère glaciaire. Aujourd'hui, les couleurs sont juste plus chaudes...**

**PLAYSTATION**

# N<sub>2</sub>O

**A**u moins, vous expliquer le principe de N<sub>2</sub>O ne va pas prendre des plombs. C'est un shoot et ça se passe dans des tubes. C'est comme Tempest, donc, mais en joli et amusant. Vous disposez de plusieurs vaisseaux, qui sont classés suivant 2 caractéristiques : la vitesse de rotation et la puissance de freinage. Après vous être amusé à les retexturer selon vos goûts, vous voilà lancé dans ce soft au principe si simple. De niveau en niveau, de nouveaux types d'insectes apparaissent, chacun exposant ses capacités. Les boss sont aussi présents, bien sûr, ainsi que des stages bonus. Ces derniers restent à mon sens les plus amusants : lancé dans un autre tube, il vous faut tirer le plus d'œufs possible, tout en évitant les collisions. Le challenge se complique à mesure que la vitesse augmente, et si vous parvenez à tenir assez longtemps, celle-ci devient vite prodigieuse. Vous disposez d'armes spéciales, de boucliers à collecter, et suivant les points marqués à chaque niveau vous sont donnés des firewalls, sorte de super bombes qui balayent tout le tunnel. Vous pouvez sauter, pour éviter certains obstacles et aussi freiner pendant quelques secondes. La contrepartie se révèle assez dangereuse, puisqu'après le freinage, c'est un coup de boost qui vous attend, pouvant vous précipiter contre un adversaire. Avec une réalisation psychédélique mais plutôt réussie, des ennemis et des bonus variés, des musiques techno de bon aloi, N<sub>2</sub>O se révèle être un "jeu-trip" assez sympa. Considérant le prix d'un soft, c'est un défouloir occasionnel qui ne mérite peut-être pas ses 350 francs, d'autant que le mode 2 joueurs est un joyeux bordel où l'on se perd trop pour apprécier. Une bizarrerie qui plaira au fans d'ambiances techno et de couleurs vives, mais qui ne va pas bien loin.



### fiche technique

GENRE	←	→	SHOOT
NB DE JOUEURS	←	→	1 OU 2
NIVEAUX DE DIF.	←	→	3
DIFFICULTÉ	←	→	MOYENNE
CONTINUE	←	→	SAUVEGARDE. MOTS DE PASSE
NB DE COULEURS	←	→	QUELQUES MILLIERS
SPECIAL	←	→	POUR PSYCHÉDELIQUES
EXISTE SUR	←	→	RIEN D'AUTRE



En ramassant des champignons (!), vous obtenez des boucliers, qui vous protégeront contre certains impacts.

## N2O vs Nanotek Warrior

Ces 2 softs sont particulièrement proches, c'est indéniable. Nanotek Warrior souffre d'un net retard technique, car même s'il ne joue pas sur les couleurs acidulées façon rave, les effets et tout le reste sont bien moins réussis. N2O propose un challenge graduel qui suit tout de même une certaine logique et qui laisse au joueur le plaisir de découvrir à chacun des niveaux une nouvelle bête. Donc si le genre vous tente, cédez à N2O qui a au moins une touche d'originalité et une technique aboutie.



## Un jeu-trip-défouloir-psyché, au gameplay limité

### A 2, c'est l'overdose !

Deux modes 2 joueurs sont disponibles dans N2O. Ecran splitté ou non : dans l'un comme dans l'autre, la lisibilité laisse un peu à désirer, et finalement, cette possibilité revient à jouer à 2 dans la même salle, avec chacun sa console et son écran ! En clair, il n'y a pas vraiment de challenge entre les 2 joueurs, ou d'interaction intéressante. De toute façon, c'est rare de partager des trips...



## NOTES



17

**technique**  
Même si le principe est simple à développer, c'est fait sans accroc.

17

**esthétique**  
Des couleurs partout, des effets sympas, c'est un cocktail explosif.

17

**animation**  
Pas de ralentissements, des passages très rapides, même à 2 joueurs.

18

**maniabilité**  
A part tourner et tourner en rond, disons que les possibilités sont assez minces...

15

**sons**  
Des remixes techno de titres plus ou moins connus, des bruitages fidèles au genre.

15

**durée de vie**  
Un jeu qu'on reboote pour se défouler, mais qui ne passionne pas. Plus de 30 niveaux.

+

**plus**  
Une esthétique poussée, dans le style... Pas de défauts majeurs, plutôt défoulant.

-

**moins**  
Tirer dans des tubes, c'est assez limité ! Un mode 2 joueurs pas passionnant.

**Intérêt 5/10**

AVIS



N2O divise. Willow dira qu'il n'y a pas plus ennuyeux, Chris trouve le trip plutôt sympa. N2O n'a pas de défauts majeurs en soi, si ce n'est un intérêt limité, mais pour les fans d'ambiances techno, qui aiment se défouler en s'éclatant les yeux à grands coups de flashes de couleur, N2O c'est la grande classe.



Pour moi, N2O tient davantage de l'expérience hallucinée que du jeu proprement dit. Ça bouge dans tous les sens, avec beaucoup de couleurs vives et d'effets psychédéliques... Le genre de truc idéal pour se mettre en conditions avant une séance d'hypnose ou une soirée en boîte. Pas un jeu pour les joueurs, une belle curiosité.

AVIS



**Les poissons de l'espace reviennent dans une version 3D du jeu de tirs légendaire de Taito. C'est pas le Captain Igloo qui s'en plaindra..**

**PLAYSTATION**

**L**oin d'être une simple saga de jeux de tirs, Darius peut se targuer d'être un monument d'originalité qui, depuis 1990, marque l'esprit des joueurs avec ses musiques complètement décalées et ses ennemis superbement dessinés. Ainsi chacun des monstres représentés à lui seul une oeuvre d'art assez imposante qu'on ne se lasse pas de contempler, jusqu'au décès. Car oui, ces monstres poissons incarnent assez violemment vos ennemis. C'est en sachant pertinemment qu'il est destiné à une PlayStation, que le jeu a été développé par Taito, la boîte magique qui nous a déjà offert le cultissime Raystorm. Et c'est là une version toute en 3D que le joueur met dans sa console. Comme d'habitude, le soft propose, à chaque fin de niveau, un système de fourchettes, puisque vous serez amené à choisir entre deux routes différentes. G-Darius renferme donc un total de 26 niveaux, mais vous n'en traverserez

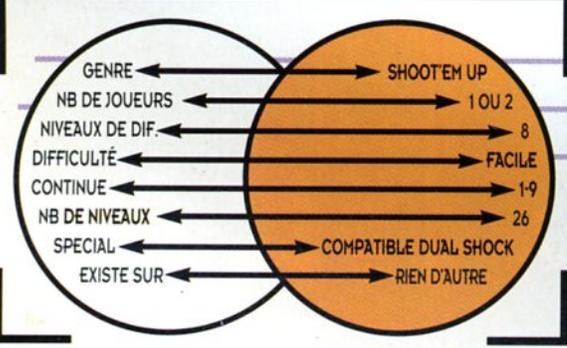


finalement que 8 pour en voir la fin. Ce qui, bien sûr, implique de le terminer plusieurs fois pour en découvrir la totalité. Original et plaisant, le nombre élevé de niveaux et l'ambiance très réussie ne parviennent cependant pas à enthousiasmer le joueur. Pourquoi ? Tout simplement parce que ce shoot est mal fini. Pas de gros défauts, mais une bonne tonne de petits. Pour commencer, les animations auraient pu être plus soignées, moins brouillonnes et surtout auraient dû avoir plus de pêche. Car non seulement G-Darius est mou, mais les problèmes d'animation se font un peu trop sentir pour que le plaisir de jeu soit total. Le manque flagrant de rythme, de fluidité dans les passages où les ennemis abondent, ainsi que la mollesse et la répétitivité des énormes poissons-boss terminent d'assassiner ce titre qui promettait beaucoup mais qui finalement ne dépassera pas la semaine d'amusement. Un bon shoot pour s'initier au style, mais les fans lui préféreront le parfait et encore obligatoire Raystorm.



# G-Darius

## fiche technique



Dans le monde préhistorique, difficile de différencier les ennemis des stupides plantes vertes.



Dans G-Darius, il y a aussi une baleine rieuse qui ferait fuir n'importe quel ecole et qui vous crache des petits requins motorisés assez genants à éviter.



Voici le premier boss qui vous montre son gros visage, histoire de vous faire peur.

## Les cyber-mérous de Taito sont sur PlayStation



Parfois le joueur se souvient qu'il y a l'option capture ball qui permet de capturer des ennemis pour les faire tirer avec vous.



Ce qui pourrait ressembler à un aquarium dans une discothèque gay n'est rien d'autre qu'une scène habituelle de G-Darius.



## NOTES



11

**technique**  
Ralentissements, graphismes parfois grossiers, c'est pas fantastique...

14

**esthétique**  
Même si l'idée des poissons robots reste un bon principe, les graphismes sont assez pixellisés.

11

**animation**  
Les idées de mise en scène sont excellentes, mais le jeu ralentit beaucoup trop.

17

**maniabilité**  
Aucun problème de ce côté-là, votre vaisseau reste rapide et précis en toute circonstance.

16

**sons**  
Les musiques, mélange de Deep Forest et de new-age techno version chant des baleines, méritent une mention.

13

**durée de vie**  
Pas très complexe, le jeu n'offrira pas un challenge excitant si l'on n'est pas en mode difficile.

+

**plus**  
26 niveaux différents. Un système d'embranchements innovant.

-

**moins**  
Une réalisation moyenne. Cela manque résolument de pêche.

Intérêt **5/10**

AVIS



Darius, j'en étais fan. Depuis que j'ai vu ce qu'ils en ont fait sur PlayStation, je dois dire que j'en suis moins fan. Mou et répétitif, G-Darius manque

de rythme et propose bêtement une suite de décors et de boss sans aucun événement pour venir casser la monotonie. Restez sur Raystorm.



G-Darius est un shoot mou du genre . Aucune surprise, aucune innovation, bref rien ne vient sortir le joueur de sa torpeur. Ce ne sont pas non plus les

lourds ralentissements en mode deux joueurs qui sauveront l'intérêt de ce titre. Une adaptation 32 bits assez ratée qui ne parvient pas à faire oublier RayStorm.

AVIS



# Buck Bumble

EDITEUR ..... UBI SOFT

GENRE ..... TIR

**Dans Buck Bumble, vous incarnez un bourdon cybernétique chargé de stopper l'invasion de tout un tas d'insectes mutants. Microcosmos version trash.**

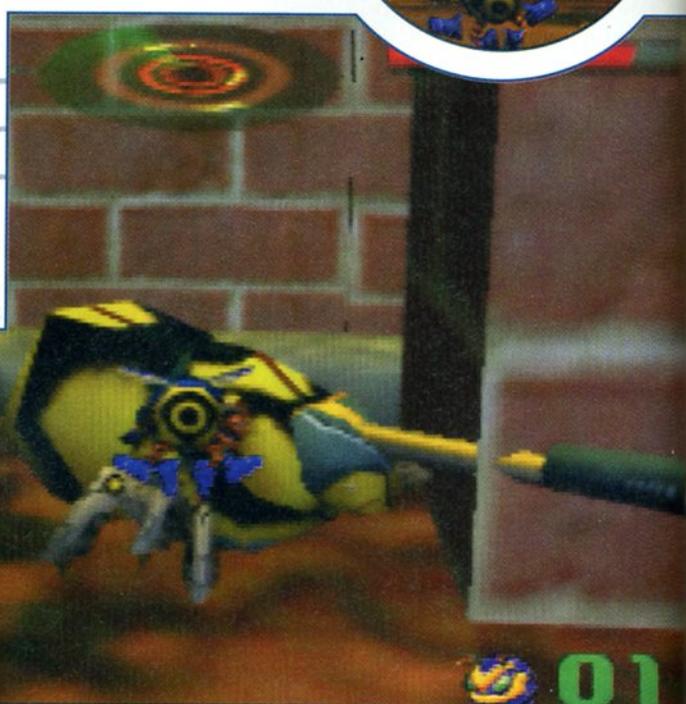
NINTENDO 64

**B**uck Bumble est, dans un premier temps, attachant. La page de présentation met dans l'ambiance, avec une chanson rythmée et très sympathique (la seule du jeu d'ailleurs). On s'amuse vraiment, au début, à manipuler son petit bourdon vindicatif tueur de guêpes et autres escargots mutants. Et puis le temps passe, le temps lasse et le sourire s'efface peu à peu. Car tout d'abord Buck ne se laisse pas «conduire» si facilement. Il a une fâcheuse tendance à toujours partir vers l'avant et subit constamment une petite inertie qui rend la stabilité de la cible (pour viser les ennemis) incertaine. Bon, à la longue, on s'y fait et on finit par nettoyer les niveaux avec une assez grande efficacité. La technique de base n'est pas très glorieuse - on se met loin, on tire - mais elle se révèle bonne. Au corps à corps, les choses se corsent. Les abeilles, par exemple, ont l'habitude de venir vous attaquer dans le dos. La technique d'esquive consiste alors à appuyer sur R pour effectuer un looping et prendre l'ennemi par revers. Vous pouvez également faire en demi-tour en appuyant de nouveau sur

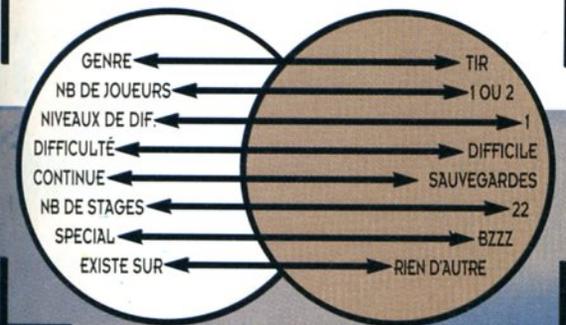
R lorsqu'est amorcé votre mouvement circulaire vers l'arrière. De stage en stage, les situations sont à peu près toujours les mêmes. Vous vous retrouvez dans une portion de niveau où il faut tuer tous les adversaires pour en sortir, détruire certaines structures ou encore essayer de découvrir des passages plus ou moins secrets... Cela n'est pas très passionnant et on tourne vite en rond au bout d'un moment. Question diversité, Buck Bumble propose plus d'une vingtaine d'ennemis (que des vilains insectes transformés à la suite d'une fuite radioactive) et, pour vous en débarrasser, une dizaine d'armes différentes (lasers, tirs multiples, mortiers...). Difficile, Buck Bumble ne donne pas vraiment le droit à l'erreur. Quand vous êtes tué, vous recommencez le stage où vous étiez à son début (argh !). Signalons la présence d'un mode deux joueurs qui a au moins le mérite d'exister, même s'il ne se révèle pas transcendant (c'est du 1 contre 1 dans différents décors), et terminons en disant que même s'il n'est pas mauvais, Buck Bumble n'a en tout cas pas déclenché les passions au sein de la rédaction. Mais ça, je crois que vous l'aviez compris...



# Buck Bumble



## fiche technique



Buck joue les dieux du tonnerre en sortant l'artillerie lourde. Attention devant !

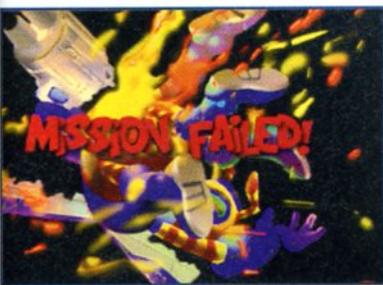
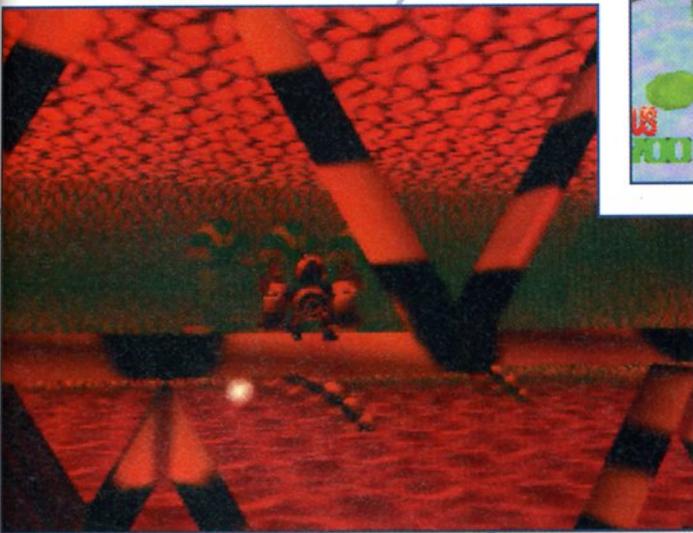


Buck le destructeur s'arme de son fusil d'assaut pour faire place nette. Les abeilles ennemies n'ont pas l'intention de le laisser faire.

## De Starfox à Buck Bumble

Argonaut Software, le développeur de Buck Bumble, n'est pas très connu. Il a cependant réalisé quelques bons titres comme Croc : Legend of the Gobbos (PSX, Saturn) et, surtout, Starfox sur Super Nintendo (Starfox 64 étant un pur produit Nintendo). Avec Buck Bumble, Argonaut réalise un soft qui n'est pas sans rappeler, quelque part, Starfox. Mais Buck n'innove pas, et c'est au final un titre basique et sans génie qu'on risque d'oublier bien vite. Dommage.

## Mignon mais sans génie aucun



Le pollen qui tombe des fleurs vous redonne un peu d'énergie.



## NOTES



12

**technique**  
3D acceptable, sans plus, et effet de brouillard comme on en voit trop souvent sur cette machine.

12

**esthétique**  
Bucolique et mignon, mais c'est toujours la même chose. Insectes peu attachants.

16

**animation**  
Buck se déplace avec fluidité dans ce monde aux dimensions gigantesques.

13

**maniabilité**  
L'inertie de Buck est rapidement énerveuse. Heureusement, les commandes sont précises.

11

**sons**  
Les sons sont acceptables mais les musiques se révèlent répétitives et soûlantes.

12

**durée de vie**  
Difficile et pas très accrocheur. On a malheureusement vite envie de laisser tomber.

+

**plus**  
Héros et cadre de jeu originaux. Plus d'une dizaine d'armes.

-

**moins**  
Moyen à tous les niveaux. Il s'avère lassant.

Intérêt

5/10

AVIS



Voilà une idée mignonne qui me rappelle le temps où je regardais la «petite mais espiègle Maya, venez découvrir la malicieuse Maya...». Mais sorti du côté nostalgique, Buck Bumble se révèle

malheureusement vite ennuyeux et linéaire. De plus la réalisation d'ensemble, sans être catastrophique, ne fait vraiment pas honneur à la N64.



Piloter une abeille... l'idée était plutôt originale mais comme souvent sur N64 ça s'arrête là. Technique faible, action répétitive, jouabilité douteuse Buck Bumble montre très rapidement ses limites. Un soft

étonnant de médiocrité signé Argonaut Software. Étonnant et surtout décevant de la part des créateurs de Starfox. À éviter.

AVIS

# Toutes les sorties

Zapping Europe



TSR

Son jeu du mois : **Metal Gear Solid**  
Spécialiste des intrusions sous-marines, TSR se fait fort d'être plus à l'aise qu'un poisson dans l'eau. Ses missions sont généralement d'ordre sanitaire, comme espionner des toilettes de l'intérieur pour découvrir des travestis chez l'ennemi.



TRAZOM

Son jeu du mois : **MediEvil**  
Il peut être considéré comme le moins fin des agents secrets. Adeptes de la manière forte, il n'hésite pas à faire sauter un bâtiment plutôt que de l'infiltrer, puis fait parler les survivants en leur brûlant les yeux avec de la colle forte et du papier de verre.



TOUR FINAL

Metal Gear a fait des dégâts. Plus de testeurs, plus de maquettistes, plus de chiens dehors... plus rien, plus personne. Même les éditeurs oublient de sortir des jeux. Cela dit, ce n'est pas forcément une mauvaise idée pour certains. Et puis, il y a ceux qui ont osé mais sans succès. Alors, Dieu créa les zappings, histoire que tout le monde comprenne bien le message -ce qui change radicalement par rapport aux précédents écrits- et il retourna ensuite jouer à Metal Gear lui aussi. Et là, tout était dit...



Buggy



Je cherche, je cherche... nan, rien à faire. Il n'y a vraiment pas d'autres mots pour décrire Buggy. Les termes creux et soporifique conviendront parfaitement à cette course de petites voitures radio-commandées. Il y a bien un mode deux joueurs en écran split et l'obligation de passer sous des fanions de couleur dans un certain

ordre pour obtenir des bonus offensifs qui apportent une petite touche d'originalité. Malheureusement, ça ne suffit pas à relancer l'intérêt des courses sur le long terme. La réalité est qu'on s'ennuie ferme en laissant appuyé son petit pouce sur la touche d'accélération. Ce n'est certainement pas la maniabilité délicate de vos petits bolides ni la réalisation minimaliste du titre qui nous feront changer d'avis.

Willow

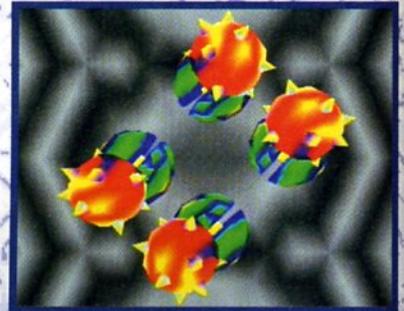


3/10

EDITEUR : GREMLIN  
MACHINE : PLAYSTATION



Baby Universe



La nouvelle «œuvre virtuelle» de l'artiste touche à tout Fumiya Fujii n'est autre qu'un kaléidoscope hypnotique: Baby Universe. N'y cherchez pas un quelconque intérêt ludique, vous n'en trouverez pas. Ici on fait dans le conceptuel, dans l'artistique. Après avoir choisi entre les 16 formes et les 8 musiques proposées, vous pourrez influencer leurs mouvements à l'écran par l'intermédiaire de votre joystick. Vous êtes un «jeune», vous aimez la Techno, vous voulez triper comme un œuf devant des formes psychédéliques, devenir épileptique ? Alors vous êtes le pigeon idéal ! Un titre réservé aux gérants de boîtes qui souhaiteraient se la jouer cyber. A noter que Baby Universe est aussi livré en Rom avec les nouvelles PlayStation série 7000 !

Gollum



EDITEUR : SONY C.E.  
MACHINE : PLAYSTATION

# es européennes

Super  
GAME BOY  
GAME PAK

## King of Fighters Heat of Battle



Après une adaptation relativement réussie de Toshinden, c'est au tour de King of Fighters de passer à la casserole. Je vous rassure tout de suite, ce dernier est bien meilleur. En effet, le point fort du titre est qu'il rassemble un total de seize personnages issus de la version 97 sur Neo-Geo. Bien entendu, chaque combattant possède sa propre furie spéciale se déclenchant lorsque la barre d'énergie clignote ainsi que les coups spéciaux de base. En ce qui concerne la lisibilité des attaques, elle demeure assez satisfaisante même si la taille des personnages n'excède guère les dix pixels. Et puis l'animation, sans concurrencer la Neo Geo, reste acceptable. Très maniable et jouable, les habitués des



jeux de bastons le termineront en une dizaine de minutes. Mais vous me direz, c'est tout juste ce qu'il faut pour passer un bon petit moment...

Kendy

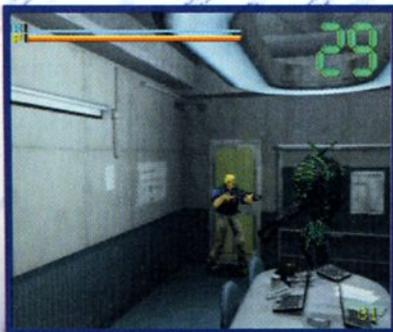


7/10

EDITEUR : TAKARA  
MACHINE : GAME BOY



## Deep Fear

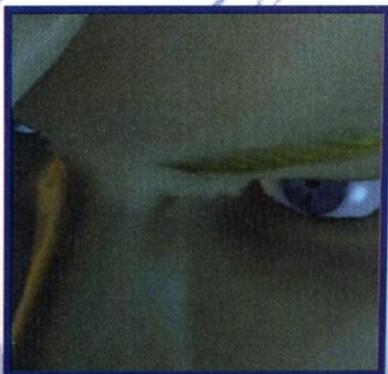


Le mois dernier, nous vous présentions Deep Fear dans sa version japonaise. Aujourd'hui Deep Fear arrive



en Europe dans une version très british (tous les textes sont désormais en anglais) identique à son homologue du Pays du Soleil Levant. On comprend donc bien mieux, pour peu qu'on saisisse l'anglais, et le jeu n'en est alors que plus facile. Déjà qu'il n'était pas difficile. Quoiqu'il en soit, la réalisation est correcte même si elle n'égale pas celle d'un Resident 2. Un bon produit et surtout l'un des tout derniers de la Saturn, si ce n'est le dernier. Une bonne raison de lui faire honneur.

T.S.R.



7/10

EDITEUR : SEGA  
MACHINE : SATURN

KENDY

Son jeu du mois :  
**Pet in TV**  
Ce spécialiste de l'infiltration est un gentleman. Il ne peut se résoudre à frapper une femme, ce qui le mena à l'échec dans les usines Blédina. «Je pouvais rien faire, elles étaient toutes folles de moi » nous dit-il pour justifier le passage à tabac à coups de chauffebiberon que l'ennemi lui a fait subir.

GREG

Son jeu du mois :  
**Metal Gear Solid**  
Spécialiste du gadget inutile et coûteux, Greg est un agent efficace. «Très bien le couteau, mais j'aimerais qu'on intègre un Pikachu qui cligne des yeux au son de ma voix. Et si les explosifs poussaient des cris de cochon quand ça explose ?»

CHRIS

Son jeu du mois :  
**Metal Gear Solid**  
Pas très physique, Chris est plutôt spécialiste de l'espionnage technologique. Ecoutes téléphoniques, caméras derrière des vitres sans tain, concoctions de somnifères sont ses spécialités.



### GOLLUM

Son jeu du mois : **MediEvil**  
Affecté au service stupéfiants du GIGN, il testait un gaz tranquillisant. On l'a retrouvé dans une armoire 3 semaines plus tard shooté à mort en train de raconter par téléphone son enfance à la standardiste.



### WILLOW

Son jeu du mois : **Metal Gear Solid**  
Pour se modeler comme Spider-Man, il passe des heures à se muscler. Impensable qu'il accepte de se soumettre à des contraintes qui risqueraient de le marquer. Il a fini balayeur à la CIA...



### RAHAN

Son jeu du mois : **Metal Gear Solid**  
Plutôt que d'utiliser de la force, il utilise la guerre psychologique. Déguisé en kiosque à journaux, il suit l'ennemi jusqu'à s'approcher suffisamment pour éternuer dans ses oreilles sans relâche.



## Pet in TV



Avec son concept révolutionnaire sur PlayStation, Pet in TV est un de ces jeux «cyber-révolutionnaire» (j'anticipe sur les chroniques du Monde et de Télérama) avec créatures virtuelles dotées d'Intelligence Artificielle. Après avoir créé la vôtre, vous devrez le balader dans divers mondes afin de récupérer sa mémoire. Mais au lieu de la diriger directement, vous devrez lui apprendre à traverser les obstacles et, accessoirement, à ne pas renifler les arbres et manger le caca. Très dérivant mais réservé à un certain public (les filles et les fans de nouvelles expériences), ce soft ne devrait pas connaître un succès. A essayer en occasion...

Greg

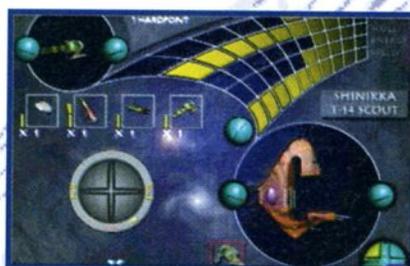


6/10

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

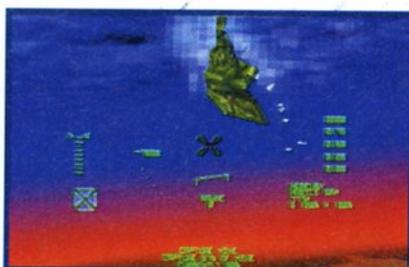


## Xenocracy



Xenocracy partait sur de bonnes bases : un peu de gestion politico-militaire et des combats spatiaux à la Colony Wars ; un mix attractif plutôt inhabituel sur console. Mais une fois encore, la réalité est à des années lumière de ces foutus communiqués de presse que les éditeurs nous envoient. La phase tactique dont nous attendions beaucoup se limite au choix de l'armement, des copilotes et à la R&D, et le niveau technique des phases de shoot rappelle plus Wing Commander que Colony Wars. Il y a bien tout un tas d'informations géo-politiques mais franchement autant se plonger dans un bon bouquin de S.F., cela sera toujours plus enrichissant que de s'acharner sur ce trou noir vidéo-ludique.

Willow

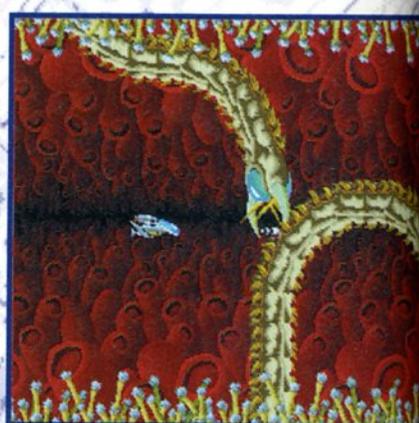


2/10

EDITEUR : **GROLIER INTERACTIVE**  
MACHINE : **PLAYSTATION**



## R-Types



R-Type 1 et 2, jeux cultes auxquels on a toujours envie de rejouer, ou presque. En fait, on en garde un tel bon souvenir de ces jeux de tirs datés de 1987 et 1989, qu'on se dit «ouah, je vais y rejouer à mort». Et puis on y rejoue le temps d'une après-midi, le temps de se dire «ah, ouais, tu te souviens c'est le jour où Florence avait la colique» ou encore «ah qu'est-ce qu'on avait rigolé quand la prof de français s'était pris des bouts de verre dans les yeux». Et puis une fois cette séance de bons souvenirs passée, on n'y rejoue plus et on se demande si cela valait la peine de mettre plus de 300 francs dans un jeu qu'on a déjà certainement sur Nec quelque part au fond d'un placard...

Greg



5/10

EDITEUR : **INFOGRAMES**  
MACHINE : **PLAYSTATION**

# JOYPAD + SES CADEAUX

1 an  
de lecture

11 numéros  
+ leur cadeau

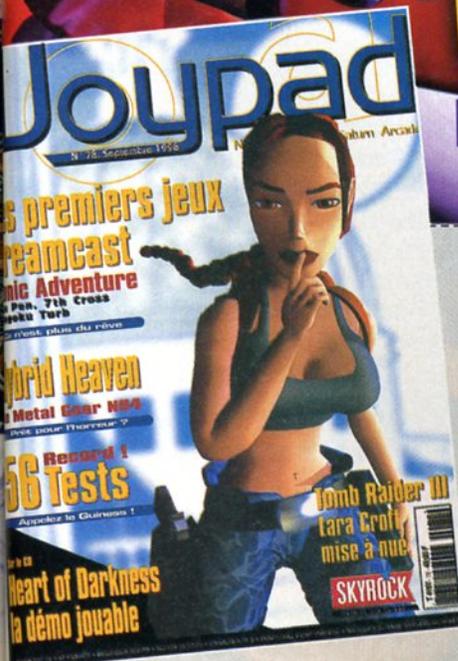
pour 299 F  
seulement

# 27F

SOIT PLUS DE  
**36%**  
DE RÉDUCTION !

# C'EST POSSIBLE !

**NOUVEAU :** Les abonnés reçoivent tous les cadeaux  
(CD de démos, CD audio, les soluces...)



## BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad ABTS - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9

OUI, JE PROFITE DE VOTRE OFFRE :

1 an de Joypad (11 numéros et leur cadeau) = 299 F  
au lieu de 469 F, soit 170 F d'économie !

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

Chèque bancaire ou postal  Mandat-lettre

Carte bancaire n° .....

Expire le .....

Date de naissance ..... Pseudo [.....]  
(à créer sur le 3615 Joypad avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du 3614 Joypad)

Console .....

Signature :

Abonnement Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté, 11, 1070 Bruxelles. 1 an (11Nos) : 2300 FB. N° bancaire : 210.0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire.  
Tarifs étrangers : sur demande au 01 44 89 41 14.  
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

# Arcade

Joypolis

Les années passent, mais Seibu reste fidèle à ses premiers choix : les shoot'em up et la série Raiden. Les adeptes du genre devraient être comblés, quant aux autres...

PAR BANANA SAN

# Raiden Fighters Jet



La série des Raiden est toujours considérée par les puristes comme l'un des shoots les plus accrocheurs, pour peu qu'on aime le genre, mais également l'un des plus difficiles. Pour cette nouvelle mouture, le thème n'a pas beaucoup varié : des envahisseurs ont débarqué en masse sur votre belle planète. Après la pagaille du choc initial, l'heure de la reconquête est venue, et vous grimpez dans votre jet Raiden pour pousser les forces adverses hors de votre territoire, avant de les poursuivre dans l'espace jusqu'à leur repaire. Une fois encore, un bon scénario de shoot'em up. Et dire que quelqu'un a été payé pour imaginer cette histoire...

## Du neuf avec du vieux

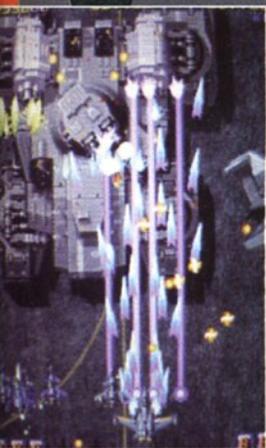
Raiden Fighters Jet comporte désormais pas moins de quatorze appareils. On y retrouve bien sûr les anciens modèles qui se sont illustrés dans les précédents opus mais également d'autres prototypes de chasseurs. Nouvelle version oblige, Raiden Fighters Jet comporte des niveaux inédits ainsi qu'un certain nombre d'ennemis apparaissant pour la première fois. Les graphistes ont retravaillé la mise en scène, avec des séquences animées pour l'intro et lors du passage d'un niveau à l'autre. Le jeu gagne ainsi en dynamisme. Quant à une éventuelle adaptation sur console, rien n'a été dit, mais on peut raisonnablement penser qu'elle n'arrivera jamais.

EDITEUR : SEIBU

MACHINE : ARCADE

SORTIE : DÉJÀ DISPONIBLE AU JAPON

DISPONIBILITE EUROPE : FIN 98



Si vous voulez «durer» un peu, récupérez le plus rapidement possible un des items qui vous dotera d'un appui aérien.

De nombreux niveaux sont, à quelques exceptions près, identiques à ceux des épisodes précédents.



La vogue des jeux gores bat son plein, et SNK a décidé de surfer sur la vague. Son petit dernier **Beast Busters** est un jeu de tirs qui se déroule dans un environnement pour le moins peu ordinaire : un hôpital !

PAR BANANA SAN

# Beast Busters



Dans la famille **Beast Busters**, je vous présente les **Hells Angels Zombis**.



Dans ce niveau, vous combattez des vilains dans un immeuble en feu qui s'écroule peu à peu.



Pour que le jeu et ses massacres restent politiquement corrects, les zombis et autres monstres ont du sang vert !

Heureusement pour lui, **Beast Busters** possède quelques petites différences amusantes qui le font sortir de la horde des jeux de tirs. Contrairement à certains jeux concurrents « politiquement corrects » dans lesquels on ne tue pas ses adversaires mais on les blesse pour leur faire lâcher leurs armes (*Virtua Cop*), ou d'autres dans lesquels il ne faut pas tirer sur des otages ou des innocents qui traînent au milieu du décor (*The House of the Dead*, *Time Crisis*...), **Beast Busters** ne suggère aucun état d'âme. Tout ce qui bouge, passe, surgit à l'écran devient une cible sur laquelle il suffit d'ouvrir le feu. C'est vrai que, question jouabilité, ça simplifie drôlement les choses ! Et le tout dans des décors d'hôpitaux !

## Un carnage en 3D

Pour faire le ménage, vous êtes équipé d'un flingue assez efficace, appelé **BB**. Il s'agit de l'astucieux mélange d'une mitrailleuse à une gâchette (ce qui permet de tirer en continue) et d'un fusil à pompe, (n'ayant pas de limite dans les munitions). Vous pouvez envoyer des projectiles à distance. En shootant le décor, vous récupérez des items qui fournissent des munitions pour votre **BB**, en améliorant, si c'est possible, votre puissance de feu. Et mieux que tout, si vous shootez un zombi d'une seule balle en pleine tête, vous recevez un bonus. Bon esprit...

EDITEUR : SNK

MACHINE : ARCADE

SORTIE : AUTOMNE AU JAPON

DISPONIBILITE EUROPE : DÉBUT 99

Tecmo présente une nouvelle version arcade : **Dead or Alive ++**. De plus, celle-ci est d'ores et déjà en cours d'adaptation sur console.

PAR BANANA SAN

# Dead or Alive



Pour réussir un throw comme celui-ci, il faut absolument maîtriser le timing de l'attaque.



Jann-Lee réalise un hold offensif et, alors que Tina n'a pas encore fini son blow.



## Un système original de combats



La zone dangereuse est toujours présente, autour de l'aire de combats.



Cela fait maintenant quatre ans que **Dead or Alive** est sorti dans les salles d'arcade nipponne. De nombreux joueurs attendaient la suite et se demandaient comment Tecmo allait réagir à la sortie des derniers gros titres arcade de jeux de bastons, de Namco, Capcom ou SNK... La réputation de ce titre de combats 3D, hormis sa caractéristique «bonnet D», vient de la rapidité avec laquelle on peut prendre le jeu en main et s'amuser. Sur ce point, Tecmo ne semble pas avoir déçu les joueurs avec sa nouvelle version. Un nouveau système de jeu a même été introduit simplifiant encore les combats.

## Un nouveau système

Le reversal system permet de passer instantanément d'un mode blow (coups de poing ou de pied), au mode throw (celui des projections et des balayages) ou hold (blocages, esquives, étranglements...). A savoir : les blow sont plus performants que les throw qui sont eux-mêmes meilleurs que les hold. L'astuce consiste à réagir dès le début d'un mouvement de l'adversaire pour le contrer et profiter de la situation. Ce petit plus devrait permettre aux enchaînements d'être plus fluides et plus complexes, les retournements de situation pouvant intervenir à tout moment.



EDITEUR : TECMO  
MACHINE : ARCADE  
SORTIE : DÉJÀ DISPONIBLE AU JAPON  
DISPONIBILITE EUROPE : FIN 98

PARCE QUE  
LA MÉMOIRE  
A SES LIMITES.



Les CD-R Hi-SPACE™ ont été conçus pour un fonctionnement optimal sur graveurs 6x, 4X et 2X. Leur couche organique spéciale présente une excellente sensibilité thermique aux rayons laser, une condition impérative pour graver vite et bien en préservant pour toujours ses données.

LE FUTUR A DÉJÀ SA MÉMOIRE



Hi-SPACE™ est disponible chez:

ALIZÉ: 01 55 89 07 07 - ESPACE PC: 01 46 58 58 88 et aussi dans les FNAC.

# ANIM'PAAD

Alors que les séries prédominantes sont arrivées à leur terme, les éditeurs de mangas exploitent le talent des grands auteurs. Ce mois-ci, les grands noms du manga reviennent sur le devant de la scène avec des séries de moindre renommée qui ne manquent cependant pas de charme.

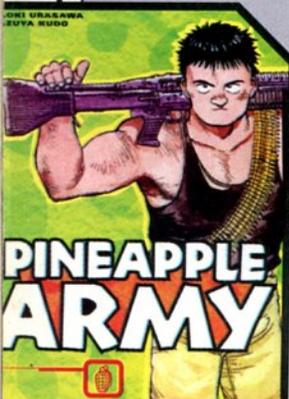
Par Oliv' Gotoon

B.D. EXPO '98



## m a n g a

### PINEAPPLE ARMY



Ce manga fut un des derniers publiés dans le défunt magazine Kaméha. L'intrigue se déroule aux Etats-Unis. Jed Goshi est un ancien de la guerre du Viêt-Nam qui met ses talents de combattant à la disposition de ceux qui veulent suivre son entraînement spécial. Il aide ainsi les personnes menacées, en leur apprenant à se sortir elles-mêmes de situations dangereuses, mais sans jamais intervenir directement



(ou du moins rarement). Le premier volume que propose les éditions Glénat regroupe une dizaine d'histoires, et la série devrait compter quatre ou cinq gros volumes de 280 pages. Les dessins sont plutôt agréables et rappellent un peu le style

Otomo. Son auteur, Naoki Urasawa, est en fait bien plus connu au Japon pour une autre B.D. qui a donné lieu à une longue série télévisée sur le judo, Yawara. Le scénario n'est cependant pas très original mais l'ensemble reste agréable à lire.

© N. Urasawa, K. Kudô/Shogakukan

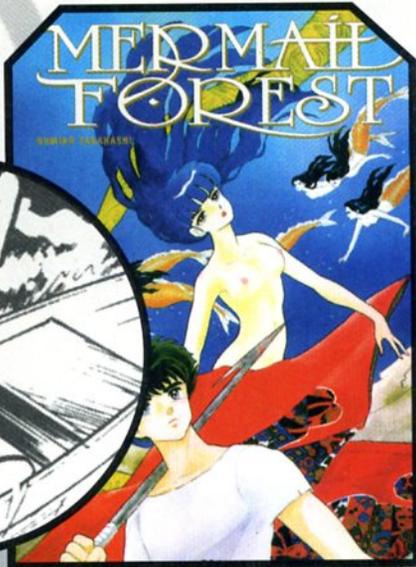
## MANGA PLAYER

Avant de révéler quelques nouveaux titres (voir dans les «flashs»), Manga Player poursuit de manière plutôt intensive la publication de nombreux mangas. On peut d'ores et déjà se procurer le tome 3 de Ryûseiki Dragon Century, le tome 4 de Seraphic Feather, le tome 2 de Chirality (manga quelque peu «chaud» de Satoshi Urushihara), sans oublier Wing-Man, Flag Fighter, Ah! My Goddess... Bref, un bon volume de mangas, mais des titres pas toujours des plus intéressants. Espérons qu'avec ceux annoncés pour les prochains mois, on ne confondra pas quantité et qualité.



# MERMAID FOREST

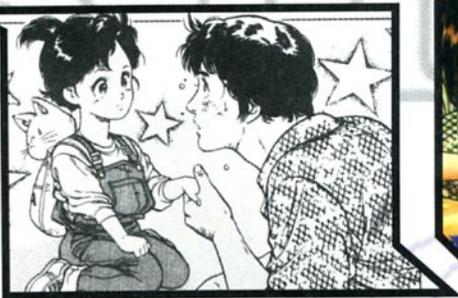
© R. Takahashi/ Shogakukan



Rumiko Takahashi est un des auteurs les plus prolifiques de la B.D. japonaise. Le plus étonnant, c'est que cette dessinatrice arrive à nous surprendre avec des récits extrêmement variés. Après les folles histoires de Urusei Yatsura (Lamu), le romantisme de Maison Ikkoku (Juliette je t'aime) ou les combats chinois de Ranma 1/2, elle a conçu il y a quelques années une série de petites histoires sur le thème des sirènes. Le ton est très différent, glauque, sanglant, presque gore. Nous suivons les aventures de Yûta, un jeune homme qui a mangé de la chair de sirène il y a des centaines d'années. Depuis, il est immortel et il erre au Japon à la recherche d'un remède qui le rendrait mortel, car ce n'est pas très amusant de rester jeune... Glénat propose le premier tome de Mermaid Forest, en gros volume de 256 pages. On regrette cependant que les quelques pages en couleurs qui ponctuaient ce manga ne soient ici qu'en noir et blanc. Cette série comptera deux tomes.

# UN CADEAU DE L'ANGE

© T. Hôjô/Shueisha



On ne présente plus Tsukasa Hôjô ! Si ? Voyons, c'est l'auteur de la fabuleuse B.D. City Hunter (Nicky Larson), de Cat's Eye, et de titres moins connus mais tout aussi excellents comme Sous un Rayon de Soleil, publié chez Tonkam. Cet éditeur nous propose aujourd'hui de découvrir une série de trois volumes rassemblant quelques courtes B.D. dessinées par Hôjô tout au long de sa longue carrière. Dans le premier tome intitulé Un Cadeau de l'Ange, on découvre d'abord une sympathique petite histoire où un étudiant est bien embêté lorsqu'il trouve une fillette perdue dans une gare. On constate une différence dans les dessins entre ce que cet auteur faisait et fait actuellement, mais on s'adapte volontiers au vu des progrès effectués. D'autres histoires suivent et pour finir, on découvre enfin le pilote de la B.D. City Hunter ! Il s'agit de la première apparition de Ryô Saeba à travers deux petites enquêtes, astucieuse présentation juste avant qu'il n'ait sa propre série. En résumé, ce recueil vous permettra de découvrir un des grands auteurs de mangas à travers ses différents travaux. Un manga à se procurer au plus vite !

# Flash Flash Flash

## Japon

BlackJack : © Tezuka Production



- Un nouvel opus de **BlackJack** vient de sortir en vidéo, portant ainsi à sept le nombre d'OAV (épisodes réservés à la vidéo) de cette série.

- L'éditeur Bandai Visual vient de sortir quatre grands classiques en DVD : **Ghost in the Shell**, les **Ailes d'Honnéamise**, le film de **Macross**

et le dernier film de **Yamato**. Malheureusement, seuls les deux premiers titres proposent une version anglaise en plus de la version japonaise.

- Sortie très attendue à la vente de 4C, un coffret de trois livres rassemblant les plus belles illustrations de Masakazu Katsura (fameux auteur de Video Girl Ai, Wingman, DNA2, Shadow Lady...).

- Leiji Matsumoto, l'auteur d'Albator est bien à l'honneur cette année. Après le retour de son Galaxy Express 999 pour un film sorti en mars, voici **Queen Emeraldas**, la femme pirate qui apparaît dans Albator 84, qui a droit à une série rien que pour elle, de deux OAV de 30 minutes chacune !



## France

- Après avoir diffusé le dessin animé de Crying Freeman, Canal + diffusera les superbes aventures de **Vampire Princess Miyû** dans Manga Manga fin octobre. Cette série en quatre parties sortira également en vidéo chez Manga Vidéo/Polygram en novembre.

- De nouveaux mangas sont annoncés chez Manga Player Collection, en plus de tous les titres déjà entamés :

**Steam Detective** de Kia Asamiya (Compiler, Silent Mobius), **Plastic Little** de Satoshi Urushihara (Chirality) et **Dragon Head, You're Under Arrest** arrive également en version reliée. Enfin en 1999 devrait sortir le superbe **Clover** de Clamp.



Vampire Princess Miyû © N. Kakinouchi/Pony Canyon

# COMICS

Rien que des incontournables ce mois-ci.

Comics ou cartes, vous allez être comblé.

Par Serge Février



## X-MEN SAGA N°7

## ONSLAUGHT, ÉPILOGUE

Dans ce numéro d'anthologie, le professeur Xavier, autrefois grand télépathe et leader des mutants, qui s'est trouvé privé de ses pouvoirs à la suite du terrible épisode que représente Onslaught, est aujourd'hui incarcéré dans une prison sous très haute sécurité. Ce complexe, initialement prévu pour arrêter Hulk, est dirigé par un personnage important, Bastion, qui était à la tête de l'organisation appelée : Tolérance Zéro. Dans son isolement, Xavier rencontre la jeune Nina, un être d'une pureté et d'une gentillesse à toute épreuve que le projet Manite a créé. Le décor est planté, à vous de découvrir cet épisode capital pour l'avenir des mutants dans notre société. A ne surtout pas manquer.

## MAGIC : L'ASSEMBLÉE UNGLUED



© WotC

Nous vous l'annonçons le mois dernier, Unglued, l'extension parodique de Magic, est arrivée, et elle ne sera malheureusement disponible qu'en anglais, la grosse quantité de jeux de mots empêchant la traduction... Mais déjà rien qu'en ouvrant les boosters vous oublierez l'obstacle de la langue et vous rirez de bon cœur. Toutes les règles et la rigueur qui donnent leur charme aux cartes Magic sont chamboulées ! Vous allez trouver des cartes dans le sens de la largeur, des coûts d'invocation en X, Y et Z, des dessins débordant du cadre habituel et même des cartes dont l'effet vous donnera un avantage dans votre partie suivante... Bien d'autres effets vous attendent dans cette mini-série exceptionnelle. Toutefois, elle n'en reste pas moins une parution WotC, donc elle intègre toutes les dernières nouveautés introduites par Exode, à savoir la numérotation de chacune des cartes, et la différenciation du degré de rareté des cartes par les 3 couleurs différentes du sigle de la série (noir, argent et or). Il serait dommage de vous priver de cette série qui deviendra à n'en pas douter un collector.

## DARKNESS HS N°1 LES LÉGENDES DE DARKNESS

© Semic éditions - Image



De la poésie de bout en bout, du Shakespeare à toutes les pages... Ce premier numéro hors série de The Darkness est une ode au pouvoir et à l'amour, on y apprend que le Darkness est un être bon envers ses sujets (pourvu qu'ils le vénèrent comme un dieu...), quelles sont les épreuves à passer si on veut gagner le cœur du maître des Ténèbres et surtout qui tire les ficelles derrière cet être tout puissant. De très beaux dessins, une mise en page irréprochable, ce titre est une réussite qu'il serait vraiment dommage de laisser passer.

130

## A NOTER



- Exode, la dernière extension du jeu de cartes Magic : L'Assemblée, est aussi l'ultime du très explosif cycle de Rajh. Cette extension sortie au début de l'été s'est avérée être parfaitement équilibrée pour les jeux de type «paquets scellés».

- Dès octobre prochain, WotC poursuivra l'histoire de Dominaria avec une série de 3 nouvelles extensions à Magic : L'Assemblée.
- Toujours chez WotC, notons les deux sorties de septembre : Portal deuxième âge, (toujours pour les débutants, et plus abouti que le premier du nom) et Xena, l'héroïne de votre feuilleton préféré, hum hum... Non, vraiment, nous attendons le jeu pour vous en parler.



**Testez en avant-première**

**ODT**

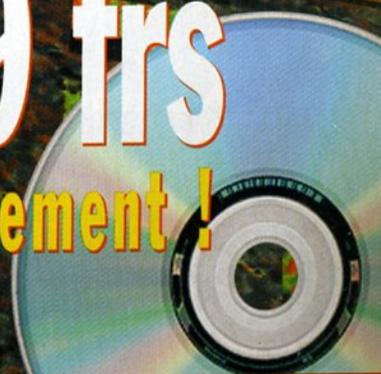


**En exclusivité**  
découvrez la démo  
du jeu **ODT**  
dans

**Prenez une**  
**claque**  
**cosmique**  
**avant la**  
**sortie du**  
**jeu en**  
**novembre**

**Joupad**  
N64 PlayStation Saturn Arcade

**49 frs**  
**seulement !**



**En vente chez votre libraire le 28 octobre prochain**

La blague  
pourrie du mois  
est sans nul  
doute celle  
que m'a sortie  
l'ami RaHaN :  
que fait un  
escargot sur le  
dos d'une  
tortue ?  
Réponse :  
« YEE-HAAAA !! »  
Mhhhhh... Je  
crois qu'on  
touche le fond...

## F Zero X



Machine : N64  
Version : U.S.

Tous les circuits, les vaisseaux et les niveaux de difficulté

Sur l'écran de sélection des modes, faites L, Z, R, C-▲, C-▼, C-◀, C-▶, Start.



Les manipulations doivent s'effectuer sur cet écran.



### Mini-prototypes

Sur l'écran de sélection des prototypes, faites L+R+C-▲+C-▼+C-◀+C-▶.



Soyez agile de vos doigts sur cette page.

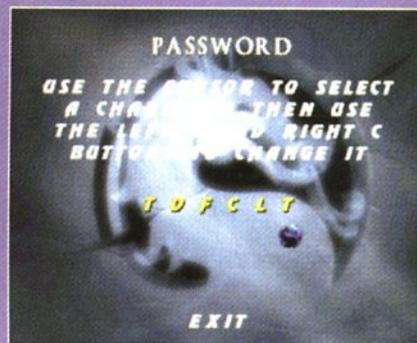
## Mortal Kombat Mythologies



Machine : N64  
Version : Européenne

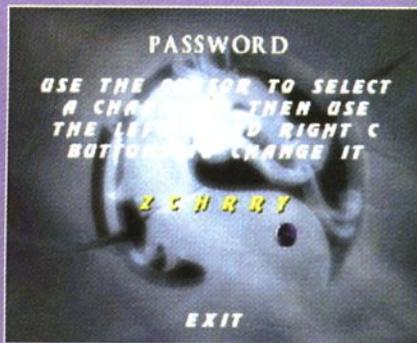
### Invincibilité

Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : TDFCLT. Lorsque vous continuerez votre partie où en commencerez une nouvelle, vous serez invincible.



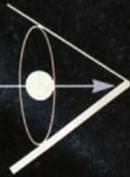
### Aller au niveau 8

Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : ZCHRRY. Vous irez alors directement au niveau 8. Si vous mourez, maintenez le bouton A pour vous retrouver au stage de quin chid. En effectuant la même opération avec le bouton B, vous commencerez au stage de shinnok.



Le niveau 8 dans toute sa splendeur !





### 10 urnes de vitalité

Entrez le code suivant : NXCVSZ

### Voir les crédits

Entrez le code suivant : CRVDTS

# Bomberman World



Machine : PlayStation

Version : Européenne

### Codes des niveaux avec les meilleures options

Entrez les codes suivants dans le menu des mots de passe :

Niveau 1 : 7327

Niveau 2 : 9717

Niveau 3 : 5211

Niveau 4 : 1814

Niveau 5 : 1029



### Les modes bonus

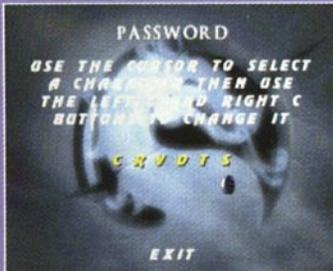
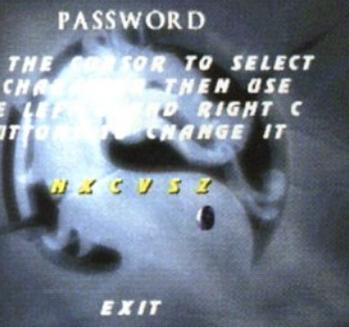
Entrez les codes suivants dans le menu des mots de passe :

Special VS mode : 5656

Special battle mode : 4989

Battle royal mode : 1616

Maniac mode : 4622



### Aller à la mission 2

Entrez le code suivant : THWMSB

### Aller à la mission 3

Entrez le code suivant : CNSZDG

### Aller à la mission 4

Entrez le code suivant : ZVRKDM

### Aller à la mission 5

Entrez le code suivant : JYPPHD

### Aller à la mission 6

Entrez le code suivant : RGTKCS

### Aller à la mission 7

Entrez le code suivant : QFTLWN

### 1000 vies

Entrez le code suivant : GTTBHR



# Circuit Breakers



Machine : PlayStation

Version : Européenne

### Piloter la nuit

Sur l'écran de sélection des circuits, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2. Un nouveau symbole apparaîtra pour vous confirmer que l'astuce est réussie.

Maintenez les touches sur cet écran.



# ASTUCES CODES INÉDITS

# 3615 CHEAT

2,23 F/MN

# SOLUTIONS COMPLÈTES

## Pro Football Contest 98



**Machine : PlayStation**  
**Version : Européenne**

### Equipe TUT

Sur l'écran de sélection des équipes, faites les manipulations suivantes : L2, L2, L2, ►. Un son vous avertira que l'astuce fonctionne.



### Angleterre 1996

Sur l'écran de sélection des équipes, faites les manipulations suivantes : LI, LI, LI, ►.



### Brésil 1970

Sur l'écran de sélection des équipes, faites les manipulations suivantes : RI, RI, RI, ►.



### Die Mannschaft

Sur l'écran de sélection des équipes, faites les manipulations suivantes : R2, R2, R2, ►.



## Dead Ball Zone



**Machine : PlayStation**  
**Version : Européenne**

### Toutes les équipes et les stades

Sur l'écran de sélection des langues, placez le curseur sur Italian puis maintenez les touches suivantes pendant environ dix secondes : L2 + RI + ▲ + □.



Placez-vous sur le drapeau italien.



En cas de succès, cet écran apparaîtra.



## Lomoi



**Machine : PlayStation**  
**Version : Européenne**

### Le plein de santé

Il fallait juste y penser : sauvegardez la partie puis quittez-la. En revenant, votre niveau de santé sera au maximum !

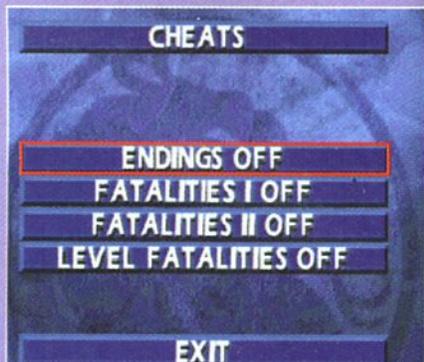
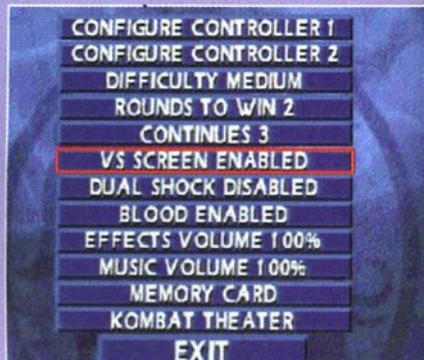
## Mortal Kombat 4



**Machine : PlayStation**  
**Version : Européenne**

### Choix des fatalités et des stages

Commencez une partie à deux joueurs puis entrez le Kombat-code suivant : 302 213. Ensuite, quittez la partie et allez dans le menu des options en plaçant votre curseur sur VS screen enabled. Maintenez (environ pendant dix secondes) les touches Course + Parade jusqu'à ce que le menu cheat apparaisse à l'écran.



Maintenez LI + RI sur cette option.



C'est la classe !

# INCROYABLE !

## Gagnez la console de vos rêves



**1 CONSOLE PLAYSTATION  
+ 5 JEUX**

**OU**

**1 CONSOLE SATURN  
+ 5 JEUX**



**OU**



**1 CONSOLE N64  
+ 5 JEUX**

**SUR**

# 3615 JOYPAD

1,29 frs/min

DES SOLUTIONS COMPLÈTES DE JEUX ET DES ASTUCES INÉDITES 24h/24

# Astuces

K e n d y

## Kombat-kodes

Mort en un coup : 123 123  
 Noob saibot mode : 012 012  
 Gouttes rouges dans le stage de la pluie : 020 020  
 Combat explosif : 050 050  
 Les armes de jet ne sont pas perdues : 002 002  
 Désactiver les projections : 100 100  
 Désactiver les dommages maximums : 010 010  
 Désactiver les dommages et les projections : 110 110  
 Apparition d'armes aléatoires : 111 111  
 Commencer avec une arme aléatoire : 222 222  
 Commencer avec l'arme de jet : 444 444  
 Plein d'armes : 555 555  
 Combat silencieux : 666 666  
 Grosses têtes : 321 321  
 Combat dans l'arène de Goro : 011 011  
 Combat dans l'arène de Scorpion : 022 022  
 Combat dans le décor bleu : 033 033  
 Combat dans le stage des tombes : 044 044  
 Combat dans le stage de la pluie : 055 055  
 Combat dans le stage du serpent : 066 066  
 Combat au temple de Shaolin : 101 101  
 Combat dans la forêt : 202 202  
 Combat en prison : 303 303

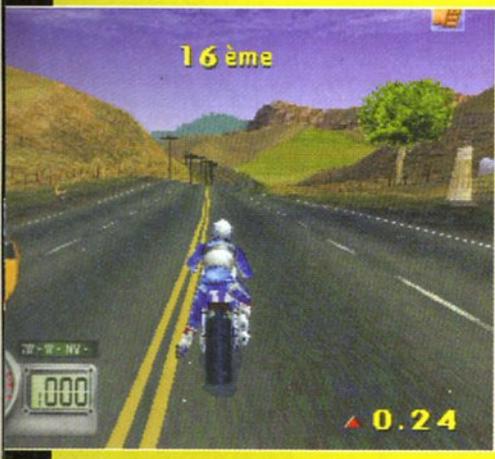
## Road Rash 3D



**Machine : PlayStation**  
**Version : Européenne**

### Multiplier les dommages par deux

Pendant la course, faites L2 + R2, l'indication X2 apparaîtra alors à gauche de l'écran. Pour plus de confort, vous pouvez ensuite relâcher la touche L2. Vous aurez alors droit au double dommage.



## X-Men Vs Street Fighter



**Machine : PlayStation**  
**Version : Européenne**

### Chun-Li version Street Alpha 2

Sur l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Chun-Li puis maintenez enfoncé le bouton Select pendant environ cinq secondes avant de valider par un bouton.



### Choix du personnage au hasard

Sur l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Wolverine puis faites ▲. Pour le second joueur, mettez-vous sur Ken puis faites la même opération.

## Colin McRae Rally



**Machine : PlayStation**  
**Version : Européenne**

### Mode brouillard

Entrez le code suivant en guise de nom : PEASOUPER

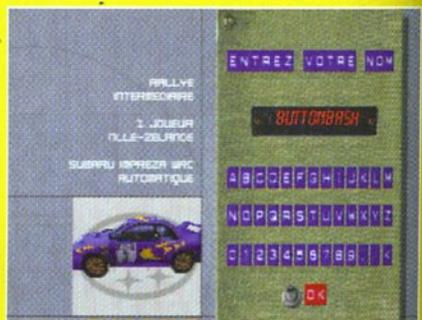


Entrez les codes dans ce menu.



### Mode pédale

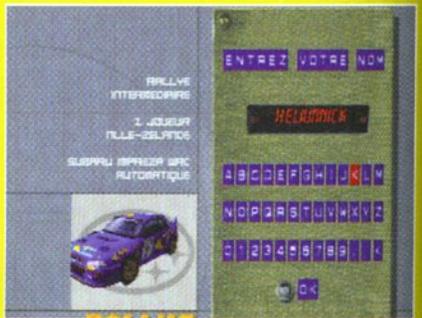
Entrez le code suivant en guise de nom : BUTTONBASH



Faites ×, ○, ×, ○... pour avancer !

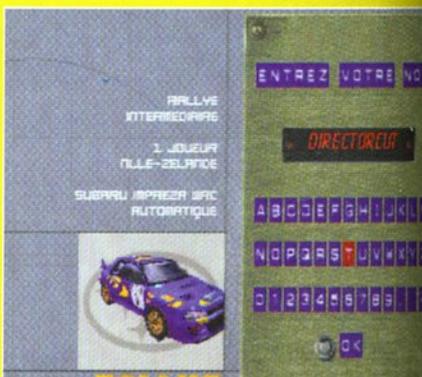
### Voix de Schtroumpf

Entrez le code suivant en guise de nom : HELIUMNICK

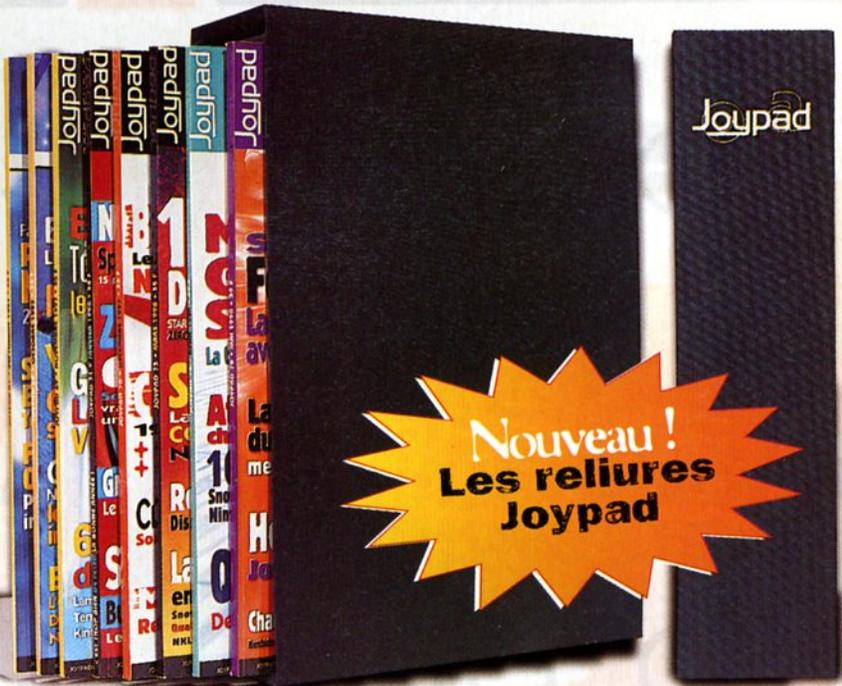


### Voir le replay en mode transition

Entrez le code suivant en guise de nom : DIRECTORCUT



# Up-gradez votre collection



**Cadeau :** Les musiques de Tomb Raider II.  
**Tests :** Final Fantasy VII (PS), Castlemania  
 Sega Touring Car (Sat), Quake (Sat), Duke  
 Nukem 64 (N64).  
**Sol + Tips :** Formula One'97 (PS),  
 Crazy (PS), Last World (PS),  
 Marvel Super Heroes (Sat), Grid Runner (Sat).  
**Anim'paad :** Le tombeau des lucioles,  
 Dragon Ball news...  
**Joypad achats :** Les nouvelles  
 consoles N64 et le point sur les accessoires.

**Cadeau 1 :** Le CD audio de L'Odyssée d'Abe  
**Cadeau 2 :** La solution complète de FF VII  
**Tests :** Tomb Raider II (PS), FIFA 98 (PS),  
 GoldenEye 007 (N64), Top Gear Rally (N64),  
 WW Soccer 98 (Sat).  
**Sol + Tips :** Formula One'97 (PS),  
 Tetrisphere (N64), Maze : The Dark Age (N64),  
 Dynasty Warriors (PS), Street Fighter ex+2 (PS).  
**Anim'paad :** Manga Zen, Shadow Lay,  
 et Iria (en vidéo).  
**Joypad achats :** Le bilan des  
 accessoires pour consoles.

**Cadeau :** Le CD audio de Médien  
**Tests :** Marvel (PS), NFL Quarterback (N64),  
 Tennis Arena (Sat), NHL 98 (PS),  
 Diddy Kong Racing (N64), Bomberman 64  
 (N64).  
**Sol + Tips :** Diddy Kong Racing (N64),  
 Rapid Racer (PS), G-Police (PS), Overboard ! (PS),  
 Croc (PS), L'Odyssée d'Abe (PS).  
**Anim'paad :** Captain Flam, Dragon  
 Ball GT, Slayers, Saint Seiya (en vidéo).  
**Joypad achats :** Les accessoires du  
 mois.

**Nouveau !  
 Les reliures  
 Joypad**

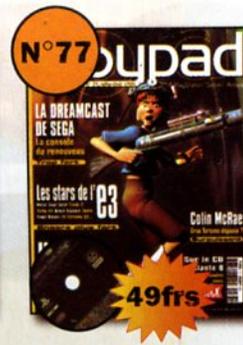


**Cadeau :** Le CD audio des meilleures  
 musiques Psygnosis.  
**Tests :** NBA Pro 98 (N64), FIFA 98 (N64),  
 Indy Racer (PS), Skull Monkeys (PS), Winter Heat  
 II, The Clock Tower (PS).  
**Sol + Tips :** Duke Nukem 3D (Sat), The  
 Hit World (Sat), Alerte Rouge (PS), Colony Wars  
 II.  
**Anim'paad :** Tomb Raider II (PS), TOCA Touring Car (PS).  
**Joypad achats :** Les anciennes  
 consoles.

**Cadeau :** Le CD audio collector Snow  
 Racer'98, Lucky Luke, M6 Turbo Racing.  
**Tests :** Bushido Blade (PS), One (PS),  
 Theme Hospital (PS), NHL Breakaway 98 (N64),  
 Gex 3D (PS).  
**Sol + Tips :** Pandemonium 2 (PS),  
 Nuclear Strike (PS), Bloody Racer (PS), One (PS), San  
 Francisco Rush (N64), FIFA 98 (N64).  
**Anim'paad :** Interview de Kazushiro  
 Otomo, Memories (film), Tekken Chinmi (manga),  
 Gunsmith Cats (manga).  
**Joypad achats :** Bilan 97 Nintendo  
 et Sony.

**Cadeau :** Le CD de démo  
 Newman Haas.  
**Tests :** Quake 64, Dark Omen, Snow Racer  
 98, Newman Haas, Diablo, Need for Speed 3...  
**Sol + Tips :** Sonic R, NBA Live 98,  
 Top Gear Rally, Rock & Roll Racing 2, Fighting  
 Force...  
**Anim'paad :** Evangelion (manga),  
 Zetman (manga), Le Festival Cartoonist...  
**Joypad achats :** Les Platinum, Les  
 Nouveaux Accessoires...

**Attention !**  
 Tous les numéros d'Astuce  
 Mania, et les exemplaires  
 1 à 48 de Joypad sont  
 épuisés.



**Cadeau :** Le CD démo de Forsaken  
**Tests :** Gran Turismo (PS), Resident Evil 2  
 (PS), Coupe du Monde 98 (N64), Forsaken (PS),  
 Destroyer Dragon Saga (Sat).  
**Sol + Tips :** Broken Helix (PS), MDK  
 (PS), Mass Destruction (PS), Diddy Kong Racing  
 (N64), Burning Rangers (Sat).  
**Anim'paad :** 3X3 Eyes (manga), City  
 Hunter (manga), Shadow Lady (manga).  
**Joypad achats :** Dossier Saturn :  
 tout ou encore ?

**Cadeau 1 :** CD de 10 démos, Rage Racer,  
 Nightmare Creatures, Overboard, Porsche Challenge,  
 Destruction Derby 2, Reloaded, Speedster, Tekken 2,  
 Test Drive 4, TOCA Touring Car.  
**Cadeau 2 :** 64 pages de solution Gran Turismo  
**Tests :** Coupe du Monde 98 (PS), Forsaken 64  
 (N64), Shining Force 3 (Sat), Vigilante 8 (PS).  
**Sol + Tips :** Auto Destruct (PS), Tendu (PS),  
 Pistal 3D (PS), Snowbow Kids (N64).  
**Anim'paad :** La fin de Gumm  
 (manga), Fushigi Yugi (manga).  
**Joypad achats :** Bilan sur les ventes du jeu vidéo, le  
 game booster...

**Cadeau :** Le CD de démo de Vigilante 8.  
**E3 :** compte rendu du plus grand salon  
 mondial sur les jeux vidéo à Atlanta.  
**Tests :** Heart of Darkness (PS), Colin Mc Rae  
 Rally (PS), Raven (Sat), Road Rash 3D (PS), Dead or  
 Alive (PS).  
**Sol + Tips :** Spawn (PS), Warcraft 2  
 (Sat), Yoshi's Story (N64), Moto Racer (PS),  
 Treasures of the Deep (PS).  
**Anim'paad :** Manga Kana, Bounty Dog  
 (vidéo), San Ku Kai (vidéo).  
**Joypad Achats :** Les accessoires : les  
 figurines de FFVII, Pack Y-Rally, ...

Faites vite ! Les anciens numéros de Joypad s'épuisent les uns après les autres...

Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaque numéro commandé nous vous demandons 7 frs de participation aux frais postaux.

**COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION :**  
 • Je commande le(s) numéro(s) ..... à 39 F (32 + 7), soit un total en francs de .....  
 • Je commande le(s) numéro(s) ..... à 42 F (35 + 7), soit un total en francs de .....  
 • Je commande le(s) numéro(s) ..... à 46 F (39 + 7), soit un total en francs de .....  
 • Je commande le(s) numéro(s) ..... à 56 F (49 + 7), soit un total en francs de .....

**RANGÉZ VOS MAGAZINES :**  
 • Je commande ..... reliure(s) à 69 F, soit un total en francs de .....

**MONTANT TOTAL A REGLER PAR CHEQUE A L'ORDRE DE JOYPAD :**

Nom ..... Prénom .....  
 Adresse .....  
 Code Postal [ ] [ ] [ ] Ville .....

**ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :  
 JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9**

# Astuces

K e n d y

## Mode turbo

Entrez le code suivant en guise de nom :  
KITCAR



Pressez sur le bouton Select pour activer le mode lorsque la barre est verte.

## Doubler la puissance de la voiture

Entrez le code suivant en guise de nom :  
MOREOOMPH



## Activer seulement la roue arrière

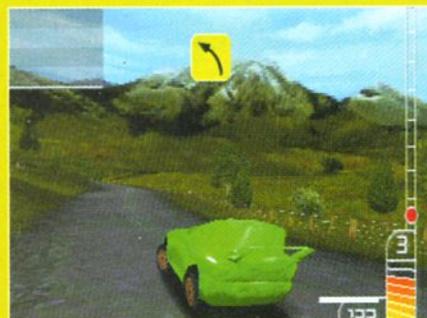
Entrez le code suivant en guise de nom :  
FORKLIFT



Seules les roues arrières sont motrices !

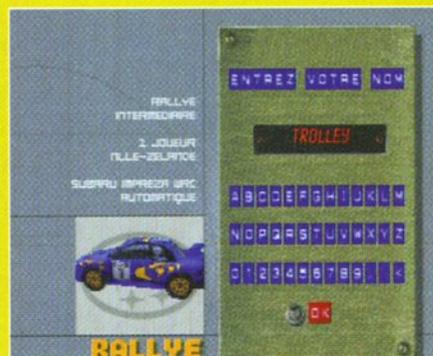
## Piloter un pudding

Entrez le code suivant en guise de nom :  
BLANCMANGE



## Quatre roues motrices

Entrez le code suivant en guise de nom :  
TROLLEY



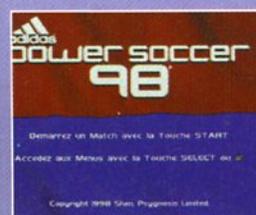
# adidas Power Soccer 98



Machine : PlayStation  
Version : Européenne

## Grosses têtes

Sur l'écran titre, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 afin de faire apparaître le menu d'entrée des cheats codes. Une fois cela effectué, entrez le code suivant : □, ○, ○, ×, △, ×, □, ○.



Faites L1 + L2 + R1 + R2.

Entrez les codes dans cet écran secret.



## Petit goal

Dans le même menu que l'astuce précédente, entrez le code suivant : △, ×, △, □, ○, ○, ×.

## Equipes secrètes

Entrez le code suivant : ×, △, ×, □, ○, □, ×, △.



## Stades cachés

Entrez le code suivant : □, ○, □, △, △, ○, ×, ×.



## Commentaires délirants

Entrez le code suivant : △, □, ○, □, ×, ×, □.

## Gagner les matchs

Entrez le code suivant : ×, △, △, ○, ×, □, ○, △.

# Ayrton Senna Kart Duel 2



Machine : PlayStation  
Version : Européenne

## Circuit caché

Entrez le code suivant en guise de nom :  
SENNA (espace) !  
Vous pourrez alors accéder au circuit extra class.



Pensez à placer un espace entre le «A» et le «!».

# Crime Killer



Machine : PlayStation  
Version : Européenne

## Les codes des niveaux

- Niveau 2: O, □, X, Δ, X, Δ, □, Δ, □.
- Niveau 3: O, O, □, X, Δ, O, O, O, O, O.
- Niveau 4: O, O, □, Δ, O, O, □, Δ, □, X.
- Niveau 5: Δ, O, O, O, O, O, O, O, □, Δ.
- Niveau 6: □, Δ, □, Δ, O, □, X, X, X, Δ.
- Niveau 7: O, O, O, O, □, X, Δ, O, O, O.
- Niveau 8: □, Δ, □, X, Δ, □, X, Δ, □, X.
- Niveau 9: X, X, Δ, O, □, X, Δ, □, Δ, O.
- Niveau 10: O, Δ, O, O, □, X, Δ, O, O, O.
- Niveau 11: □, Δ, □, Δ, O, O, □, Δ, □, Δ.
- Niveau 12: □, Δ, □, Δ, □, Δ, O, □, Δ, □.
- Niveau 13: X, X, X, Δ, O, O, O, □, X, X.
- Niveau 14: X, X, X, X, Δ, O, □, X, X, X.
- Niveau 15: X, Δ, □, X, X, Δ, O, □, X, X.
- Fin: X, Δ, O, □, Δ, □, X, Δ, □, Δ.



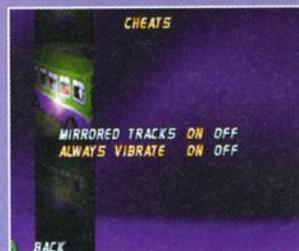
Cheats apparaît au bas des options.

## Le Dual Shock vibre toujours

Entrez le nouveau nom suivant : THRILLS



Entrez THRILLS.



# International Rally Championship



Machine : PlayStation  
Version : Européenne

## Circuit miroir

Entrez le nouveau nom suivant : MIRROR.  
Ensuite revenez à l'écran des menus généraux, l'option cheats sera apparue. Il suffira alors d'activer l'astuce en utilisant cette fameuse option.



Entrez MIRROR.

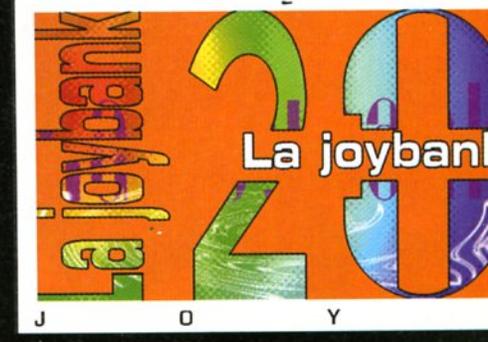
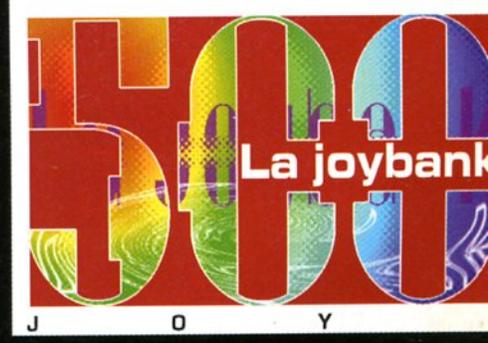
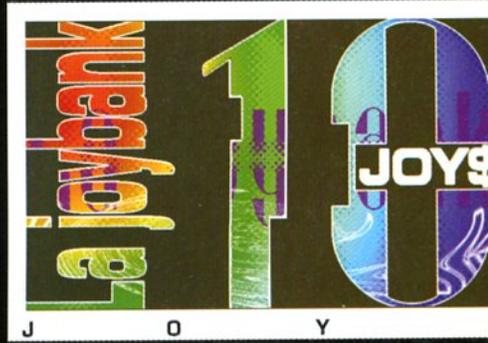
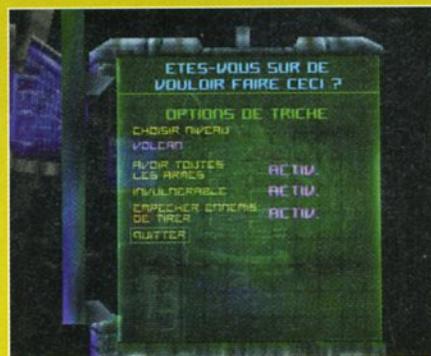
# Forsaken

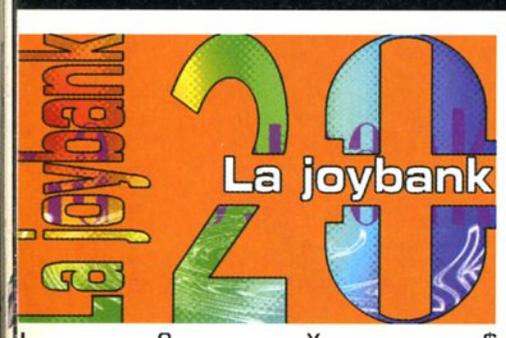
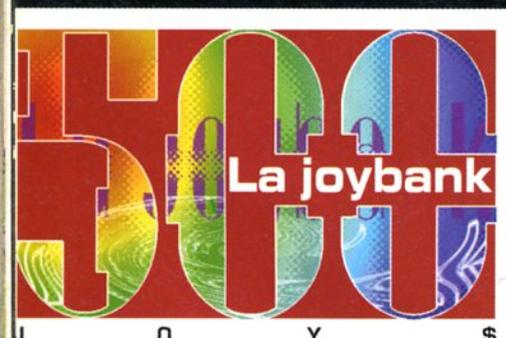
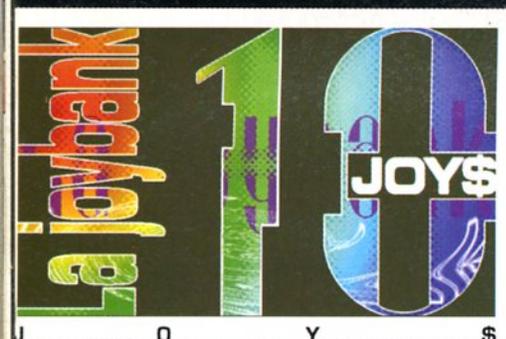
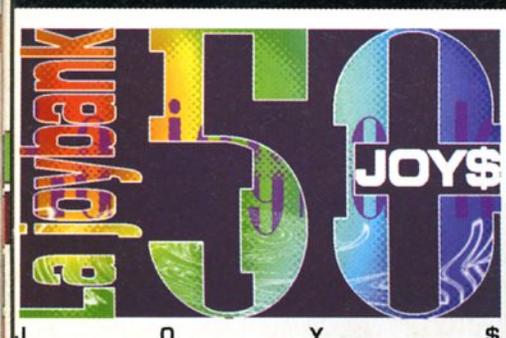
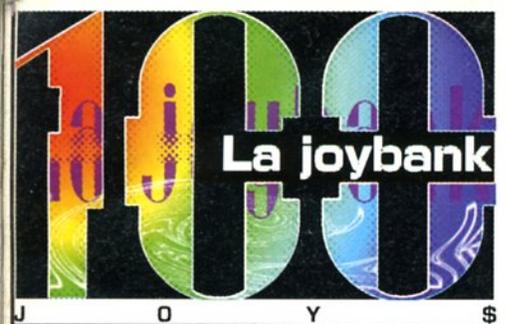


Machine : PlayStation  
Version : Européenne

## Menu cheat

Placez votre curseur sur option, puis faites ◀▶▶▶. Ensuite entrez dans le menu, cheat options sera disponible.





# LA JOYBANK

M. ZLU EST MORT. NAN, J'DÉCONNNE IL EST SUPER VIVANT, MAIS IL EST TELLEMENT LOURDINGUE, CE MEC ; SI VOUS SAVIEZ CE QUE J'AIMERAIS QU'IL NOUS LACHE, CELUI-LÀ. C'EST VRAI QUOI, IL M'EN A FAIT BAVER, POUR PAS UN ROND ET, EN PLUS, IL NE SE TUE MEME PAS AU TRAVAIL, CE SONT LES ÉDITEURS-NOS-AMIS QUI FONT TOUT. NON, MAIS SANS BLAGUE TIENS, LE MOIS PROCHAIN, JE L'ENVOIE EN BOSNIE OU À BEYROUTH. EN ROLLERS. ENFIN BREF, TREVE DE MAUVAISE HUMEUR, CE MOIS-CI, M. ZLU RETOURNE SUR LES BANCs DE L'ÉCOLE. COMME QUOI, MEME 18 ANS APRES AVOIR PASSÉ LE BAC, ON PEUT ENCORE ÉTUDIER LA SOCIOLOGIE PROFONDE DES CAFARDS. C'EST L'OPTION QU'IL A CHOISIE PARCE QUE, DIT-IL, «LES CAFARDS, CE SONT DES CRÉATURES PARFAITES. ÇA MET EN MOYENNE 11 MINUTES AVANT D'ÉCLATER DANS UN MICRO-ONDES, VOUS VOUS RENDEZ COMPTE ?». ET D'AJOUTER : «C'EST INVULNÉRABLE À LA RADIOACTIVITÉ, EN PLUS, LEUR CERVEAU EST RÉPARTI SUR TOUT LE CORPS : SI TU COUPES LA TÊTE, IL CREVE JUSTE DE SOIF APRES 1 SEMAINE », ETC. PASSIONNANT. LE PROBLEME, CE SONT LES TRAVAUX PRATIQUES. IL FAIT DES TAS DE TRUCS CRADES AVEC TOUTES LES VARIÉTÉS DE CAFARDS QU'IL A SOUS LA MAIN. REMARQUEZ, COMME IL SE TRIMBALE TOUJOURS AVEC, LES ÉDITEURS ONT TENDANCE À LE SATISFAIRE LE PLUS VITE POSSIBLE POUR QU'IL FOUTE LE CAMP RAPIDOS. QUEL BOULET CE MEC !

## 2 montres V-Rally

LOT N° 1

### 2 gagnants

Offerts par : Infogrames  
Mise à Prix : 1000 Joy\$



Saviez-vous que les cafards peuvent courir à des vitesses prodigieuses ? Un mâle dans la force de l'âge peut atteindre 4 km/h avec ses pitites papattes. Extraordinaire. Et avec cette montre V-Rally, vous pourrez organiser des courses de cafards chronométrées, un loisir sain en vérité. Mais faites attention, si vous souhaitez corser la compétition avec des obstacles, sachez sélectionner les bons coureurs pour cette discipline. Par exemple, dans le cas de fissures, sachez qu'une femelle prête à mettre bas est un concurrent à éviter, elle ne peut franchir que des fissures larges comme 3 tranches de pièce de 1 franc. Un jeune mâle, par contre, se sort aisément de craquelures épaisses comme 2 pièces. D'autant que le bracelet de cette montre est en imitation cuir bleu. Comme le bleu est la couleur préférée de cafards, c'est nickel (NDLR : cette information est à vérifier, à la différence des autres) !

# ANK

79

LOT  
N° 3

## 1 porte-clés collector Gran Turismo

10 gagnants Offerts par : Sony CE  
Mise à Prix : 500 Joy\$



Il existe deux sortes de porte-clés véritablement classes : le cafard mort, séché et adroitement verni et les porte-clés collector introuvables Gran Turismo accompagné de leur bourse de protection en tissus soyeux. La dite bourse peut aussi servir à emmener avec soi des cafards au cas où ils voudraient voyager. Et puis, c'est toujours sympa d'avoir de la compagnie.

## RESULTATS JOYBANK 77

### LOT N1 : T-SHIRT OVERBOARD !

- 10 520 Joy\$ : CAMBRIA Jocelyn
- 10 000 Joy\$ : FOPPOLO Rémy
- 9 010 Joy\$ : REYNOLDS Lisa
- 8 130 Joy\$ : LEBRUN Mathieu
- 7 040 Joy\$ : GUYON David

### LOT N2 : RANGE-CD

#### COMMAND & CONQUER

- 23 810 Joy\$ : ROHRLE Brice
- 20 255 Joy\$ : LEONARD Nicolas
- 19 555 Joy\$ : DUMAS Benjamin

### LOT N3 : ADIDAS POWER SOCCER 98

#### LE JEU + LA CASQUETTE

- 20 000 Joy\$ : SAMLETKI Thierry
- 19 770 Joy\$ : CAUSSIN Aurélien
- 18 950 Joy\$ : PASQUIER Joëlle

5 bonnets V2000

LOT  
N° 2

5 gagnants Offerts par : Grolier Interactive  
Mise à Prix : 400 Joy\$

Ne vous y trompez pas, les cafards sont des créatures propres. Elles aiment la crasse, certes, mais elles sont propres. En revanche, il paraît qu'elles sont vecteurs de maladies gênantes. Pour compléter votre panoplie du parfait éleveur de cafards, nous mettons donc à votre disposition ces tops bonnets Virus 2000, dont le graphisme runique plaqué sur le front vous protégera contre les mauvaises surprises. Ils peuvent aussi, avec les rituels appropriés, vous apporter fortune, gloire, faire revenir votre moitié à vos pieds, etc. Mais pour cela, il faut payer un petit supplément à notre ami le Grand Gourou de la Forêt Noire d'Afrique, afin qu'il vous enseigne les rituels adéquats.



## Le règlement

- 1 Les Joy\$ faisant aussi office de litière à cafards, si tu nous les envoies, tu ne les reverras jamais.
- 2 Sur le bulletin, n'oublie surtout pas d'indiquer tes coordonnées complètes, c'est promis, on ne t'enverra pas de cafards en retour.
- 3 Personne, touchant de près ou de loin la Joybank, n'a le droit d'y participer. Nous nous réservons le droit de savoir à qui cela correspond.
- 4 Les cafards vivent en groupe, les testeurs et les lecteurs aussi. Vous avez donc le droit de mettre vos Joy\$ en commun, mais un seul nom sur le bulletin !
- 5 Nous avons des cafards-flics super entraînés pour détecter les faux Joy\$,

alors n'essayez pas de nous gruger.

- 6 Envoyez vos Joy\$ à : Joypad-Joybank-6 bis, rue Fournier 92110 Clichy. Toute information importante concernant les cafards fera plaisir à M. Zlu.
- 7 Les résultats de cette Joybank paraîtront dans le numéro 81 de Joypad, si nous ne sommes pas envahis par les cafards de M. Zlu entre temps.
- 8 Il nous faut absolument les Joy\$, tous, originaux, et le bulletin dûment rempli dans l'enveloppe. Ceux qui écrivent le mieux recevront un cafard bonus très rare.
- 9 Si l'on multiplie par 3 le numéro de cet article, ça nous donne le nombre de genoux d'un cafard. Dingue, non ?

## Ventes aux enchères Joypad

79

NOM

PRENOM

ADRESSE

VOTRE CONSOLE

VOTRE MISE

LOT N° 1

LOT N° 2

LOT N° 3

MISE TOTALE

Bon à découper et à remplir en lettres majuscules, date limite d'envoi : 31.10.98 à renvoyer à Joypad-La Joybank 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

# Courrier

Courrier des lecteurs

La Game Boy et l'arcade sont à l'honneur ! Les jeux marginaux et originaux semblent vous tenter plus que jamais et c'est une bonne chose.

Alors à quand Game Boy Mag ? La PlayStation et la Nintendo 64 ne vous satisfont-elles plus ? Peut-être...

Mais la Dreamcast ne saurait tarder à montrer le bout de son nez et les

quelques news du mois sur la machine devraient

suffire à vous convaincre que la nouvelle Sega va faire très très mal.

## Magazine d'arcade, pas trop fade ?

Je vous écris pour vous faire partager un rêve, peut-être fou... Voilà de quoi il en retourne : je constate que dans les librairies françaises, il y a des magazines de jeux vidéo, de PC, mais aucun traitant de l'arcade. Il est vrai que la plupart des magazines ont une rubrique arcade (comme Joypolis) mais le potentiel est peu exploité. Attention, je m'explique : il est certain que lorsqu'on va dans une salle d'arcade, on revient rarement à la maison avec un coin-up. Je pense que créer un magazine centré sur l'arcade et ses divers liens consoles et PC devient indispensable. La politique stratégique des géants nippons du jeu vidéo est, en effet, d'adapter leurs hits arcade pour les consoles et PC. Ce n'est pas nouveau pour les consoles, mais nouveau pour le PC. (...) J'ai l'intime conviction qu'un mag de ce type comblerait un vide car, quand on aime les jeux vidéo, l'arcade est le 7<sup>e</sup> ciel, une vitrine technologique incroyable et inépuisable. (...) Alors qu'en pensez-vous ?  
SICARD LIONEL, MARSEILLE

Hmmm, idée intéressante et mainte fois étudiées par les maisons d'édition de canards de jeux vidéo. Elle est malheureusement moins viable que dans un pays comme le Japon où il existe déjà un magazine traitant uniquement de jeux d'arcade dénommé Gamest. Hebdomadaire de 200 pages, il fourmille d'analyses pertinentes sur les divers jeux qui font l'actualité des salles d'arcade et regorge plus d'analyses et de tips que de news ou de tests. Bible des fans d'arcade, il aurait malheureusement peu de chances de faire un succès chez nous, vu la grande différence d'état d'esprit qui existe entre les joueurs

d'arcade japonais et français. Au Japon, les salles d'arcade sont très nombreuses et l'on s'y retrouve un peu comme dans un café après les cours, entre potes. On peut même y donner rendez-vous aux filles, mais je m'égarer un peu. Disons plus simplement que les Japonais vont plus facilement en salles d'arcade que les français qui, à part une poignée de passionnés (et passionnées, comme la petite Florence), ne jouent que de temps en temps pour taper frénétiquement sur des boutons. L'idée d'un magazine spécial arcade est bonne mais ne correspond pas à notre état d'esprit.

## Vieilles portables, portables pliantes...

Je voudrais savoir 1) Si l'on peut se servir de la Pocket Camera avec la plus ancienne des Game Boy ? 2) Pourra-t-on utiliser la Pocket Camera avec la Game Boy Couleur ? (cela voudrait dire que la caméra sera couleur ?) 3) Il y a déjà le Game Booster chez Big Ben donc, si la Pocket Camera marche avec la Game Boy Couleur, cela fera concurrence. Je me demande d'ailleurs si l'on peut mettre la Pocket Camera sur le Game Booster ? Bon, sur ce, je vous laisse.  
FRED

Cher Fred, sache tout d'abord que Nintendo a tellement vendu de millions de Game Boy simples, qu'il aurait été légèrement suicidaire de sortir un accessoire compatible uniquement avec la nouvelle Game Boy dénommée Pocket. Donc, oui, la Game Boy normale, vieille et grosse, fonctionne parfaitement avec la Pocket Camera. Et pareillement, puisque Nintendo espère vendre des milliards de Game Boy Couleur, la Pocket Camera sera

compatible avec cette dernière. Malheureusement, les photos ne seront pas en couleur, et la version couleur de la Pocket Camera n'est pas encore à l'étude. Quant au Game Booster (N64 et PlayStation), il est identique au Super Game Boy pour Super Nintendo puisqu'il permet l'utilisation de la Pocket Camera. Cependant, vu la médiocrité du Game Booster (voir Joypad Achats du mois dernier), cela risque de fonctionner avec un peu moins de succès.

## C'est trop bien d'avoir 14 ans

J'ai 14 ans et je ne peux pas m'empêcher de jouer aux jeux vidéo que ce soit sur Saturn, PlayStation ou encore N64. (...) Personnellement, je possède une Saturn et j'aimerais acheter la DC. Alors voilà, je voudrais savoir si des magasins comme Espace 3 ou Score Games feront des offres spéciales comme, par exemple, reprendre la Saturn avec plusieurs jeux ou faire un échange avec la DC comme pour la N64 quand elle était à 1000 francs. J'aimerais aussi savoir si D2 sera un méga super excellent fantastique hyper bon jeu ? En attendant, j'ai toujours une Saturn, alors quand j'aurai fini Shining Force 3, j'en fais quoi puisqu'il n'y a plus de jeux ? Ah si, Deep Fear. Mais après ? Y aura-t-il d'autres jeux Saturn ou va-t-il falloir se contenter de jouer aux vieux softs finis 1653 fois ?  
CAPRON FABRICE, PRUNIERS EN SOLOGNE

Hum, ne rêvons pas trop. Il est possible que, comme pour la Nintendo 64, Score Games se retrouve avec une tonne de consoles Dreamcast en occasion sans aucun espoir de les écouter un jour et décide alors de monter une opération de ce style, mais franchement je n'y crois pas.

En attendant, pour utiliser ta Saturn qui ne connaîtra bientôt plus un seul nouveau jeu en version française, tu peux toujours te payer un bon soft de combats en import. Non seulement tu ne le paieras pas cher (environ 150 francs en occasion) mais en plus ce n'est pas avec un bourre-pif que tu auras des problèmes avec le japonais. Pense aussi aux imports de jeux américains, comme Albert Odissey, aujourd'hui vendus pour une bouchée de pain.

## La N64, c'est flou non ?

J'aimerais savoir s'il existe un câble vidéo pour N64 qui permette d'obtenir une image plus nette. En effet, les contours bavent beaucoup trop à mon goût avec le câble fourni avec la machine. Sur PlayStation, un simple câble RGB suffit mais sur N64 pas d'améliorations. Eclairer-moi, s'il vous plaît. Merci...  
SLIMEN K. (37)

Malheureusement, la console de Nintendo reste et restera la première console floue de l'histoire du jeu vidéo. Il faut guetter les nouveaux jeux comme Turok 2 ou Banjo-Kazooie qui exploitent mieux les capacités de la console et présentent des effets de flou moins flagrants. Tu peux aussi attendre que des jeux utilisent le mode haute résolution de la console (toujours Turok 2) qui ne sera accessible qu'aux heureux possesseurs d'une carte V-RAM de 4 mégas et commercialisée aux Etats-Unis à la fin du mois de novembre au prix de 200 francs. Cette carte, qui remplace celle placée à l'avant de la console, permet d'avoir une mémoire vidéo plus importante et donc de sélectionner un mode haute résolution, pour les jeux qui le permettent...

## Hercule Poirot nous a bien eus

Je vous écris au sujet de la nouvelle notation (encore !!!). En lisant PlayStation Magazine, avec lequel

vous avez une importante collaboration, j'ai remarqué que vous vous contentiez souvent de reprendre les mêmes notes et parfois les mêmes commentaires... Pourquoi, dès lors, avoir inventé un prétexte déclarant qu'il s'agissait d'arrêter de noter les jeux entre 80 % et 95 % ? Je n'aurai qu'un mot à dire : piégé !!!

PS : Qui répond maintenant au courrier ? Avant, c'était Greg, mais le mois dernier en réponse à la 2e lettre, j'ai remarqué qu'on parlait de lui à la 3e personne, ce n'est donc pas Greg qui a répondu à la lettre... Élémentaire mon cher Watson.  
ELIOTT, BRUXELLES

Hey, tu nous a bien eus sur ce coup-là. Nous voilà super dégoûtés. Les mêmes notes avec les mêmes commentaires ? Oui, en fait, c'est juste super normal, puisque un même jeu vaut toujours la même chose. Ils ont tous une valeur intrinsèque... Je vois mal comment un titre fantastique dans Joypad pourrait devenir un titre moyen voire minable dans PlayStation Magazine que nous connaissons bien (nous sommes dans les mêmes locaux !). Tu me répondras alors certainement qu'il arrive qu'entre différents magazines les avis soient partagés. Je n'aurais donc qu'une seule vérité à t'annoncer, mon pauvre ami : qu'ils notent les jeux comme ils l'entendent, sans doute n'ont-ils pas les mêmes critères que nous. Et là, vraiment tout est dit... Quant à savoir qui répond au courrier, il est vrai que cela allait bientôt faire 2 ans que Greg n'y répondait plus. Et, exceptionnellement, ce mois-ci, ce n'est pas Benjamin qui répond au courrier, mais de nouveau Greg. Greg qui prouve par la même occasion qu'il est super facile de parler de soi à la troisième personne.

## Aux toilettes avec Acclaim dans un hôtel.

Je vous écris aujourd'hui pour vous faire part de plusieurs choses. Je voudrais d'abord savoir si l'achat de Tekken 3 est justifié si on n'a pas encore acquis Tekken 2

(je viens d'acheter la Play) ou si je dois me pencher vers Dead or Alive. Je vous envoie aussi cette photo, prise aux Etats-Unis, qui prouve qu'Acclaim après des jeux merdeux (Iggy's...) parvient à laver son affront.  
ALEX HUET, PARIS

Il est évident que Tekken 3 est plus approprié que Tekken 2 si tu n'en possèdes aucun. Cela dit, Tekken 2 n'est pas si mauvais comparé au dernier de la série et en plus tu pourras le trouver assez facilement en occasion ou en gamme Platinum pour un prix bien moins élevé que le tout récent Tekken 3. Dead or Alive est lui aussi très bon, avec des options intéressantes mais sera difficile d'approche pour un joueur débutant. Quant à la photo, elle est très réussie. Mais bon, il ne faudrait pas oublier qu'Acclaim sort tout de même Turok 2 à la fin de l'année et que c'est loin d'être un produit susceptible de se trouver dans les toilettes.



**Les abonnés reçoivent tous les cadeaux (CD de titres, CD audio, les solutions...)**

# Joypad

## BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à Joypad, BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

**Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE !**

# 299F

**au lieu de 469F**

**+ de 36 %  
de réduction**

**OUI**, je m'abonne pour 1 an (11 N°) à JOYPAD, pour **299F** au lieu de **469F**, soit **une économie de 170F**. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par :

Chèque bancaire ou postal     Mandat-lettre

Carte bancaire n° \_\_\_\_\_ JP237

Expire le : \_\_\_\_\_ Signature (parents pour les mineurs) :

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Date de naissance : \_\_\_\_\_ 19\_\_\_\_ Sexe :  M  F

Console : \_\_\_\_\_ Pseudo\* : \_\_\_\_\_

\* A créer sur 3615 Joypad avant de renvoyer ton bulletin pour profiter du 3614 Joypad.

Abonnements Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté, 11 - 1070 Bruxelles. 1 an (11N°) : 2300 FB. N° bancaire : 210.0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire. Tarifs étrangers : sur demande au 01 44 89 41 14. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

JOYPAD

# Achats

Cette rentrée 98 est riche en événements. Tandis que Sega prépare le lancement de la Dreamcast, Sony et Nintendo annoncent une baisse conséquente du prix de leurs consoles.

Les constructeurs se tirent la bourre et c'est tant mieux pour les acheteurs qui apprécient grandement le spectacle tant qu'il s'agit de mettre un peu moins la main à la poche. Le combat des chefs est loin d'être terminé...

## Une console pour le prix de deux jeux

### Une baisse simultanée des prix ?

Les beaux esprits se rencontrent disait Voltaire. Sony et Nintendo semblent avoir été frappés comme par magie d'une même inspiration : la baisse du prix de leurs consoles. De 990 francs, la PlayStation et la Nintendo 64 passent toutes les deux à 790 francs, ce qui nous fait quand même 20 % de remise. Chez Sony, l'ambiance de fête ne s'arrête pas là et le tableau en bas vous montre quelles réductions de prix sont d'ores et déjà appliquées aux accessoires PlayStation.



### SONY : LA FORCE TRANQUILLE

La baisse du prix de la PlayStation et de ses accessoires ne s'est pas faite sans que soient formulés quelques commentaires. Voici ceux de Chris Deering (Président de Sony Computer Entertainment Europe) et de Teruhisa Tokunaka (Président de Sony Computer Entertainment Inc).  
**Chris Deering** : L'immense succès mondial de la PlayStation, dû non seulement à l'étendue de la gamme mais aussi à la qualité inégalée des jeux qui lui sont dédiés, nous permet aujourd'hui de faire d'importantes économies sur les coûts de production. Ce nouveau prix psychologique rend la console PlayStation, devenue aujourd'hui la référence mondiale du jeu vidéo, accessible à des millions de nouveaux joueurs.  
**Teruhisa Tokunaka** : De mois en mois le succès de la PlayStation devient de plus en plus important. SCEI a déjà livré 40 millions de PlayStation dans le monde. Ce prix est le meilleur moyen de continuer à stimuler ce marché et devrait permettre à la PlayStation d'aborder sereinement le nouveau millénaire.

La PlayStation : une valeur sûre à un prix définitivement abordable.

### PLAYSTATION

	Ancien prix	Nouveau prix
Value pack	1090 TTC	990 TTC
Manette standard	129 TTC	99 TTC
Carte mémoire	129 TTC	99 TTC
Quadrupleur	249 TTC	199 TTC

(rappelons que le Value pack propose 1 PlayStation + 2 paddles + 1 Memory Card)



## NINTENDO : LE FORCING EN FIN D'ANNÉE

L'année 98 est celle où la Nintendo 64 doit s'imposer en France, sinon son avenir risque de ne pas être brillant. La période de Noël est évidemment cruciale, et c'est pour cette raison que la console connaît une baisse de prix en ces jours de rentrée. À cette baisse coïncide la sortie imminente d'un nombre assez important de jeux (une quarantaine prévue d'ici à la fin de l'année, d'après Nintendo). La logithèque de la N64 n'étant pas extraordinairement variée, c'est évidemment une bonne chose. Désirant manifestement conquérir le public le plus large possible, Nintendo a dégagé les fonds nécessaires pour mettre en place le plus gros budget publicitaire de son histoire : 300 millions de francs sur l'Europe, dont 80 millions rien que pour la France. De quoi renforcer sa politique de séduction auprès de ses cibles habituelles (les pro-Nintendo, les plus jeunes...) tout en intéressant, pour quoi pas, de nouveaux clients potentiels.

### Stratégie et guerre des nerfs

**E**n ce qui concerne Nintendo, la baisse de prix ne concerne malheureusement que la console elle-même et non ses accessoires. L'effort est cependant significatif et mérite d'être salué. Patrick Lavanant, directeur général de Nintendo France, déclare que «cette baisse de prix devrait permettre à un plus large public d'avoir accès au marché du jeu vidéo ainsi que d'atteindre le million d'unités (de N64) vendues en France d'ici la fin de l'année 1998». C'est tout le mal qu'on leur souhaite lorsque de son côté Sony compte bien atteindre les 3 millions de consoles vendues en France à Noël. En ce qui concerne le prix des jeux, il n'y a pas de surprise : vous devrez toujours déboursier entre 300 et 400 francs pour un jeu PlayStation, et entre 350 et 500 francs pour une cartouche N64 (prix généralement constatés). D'où l'importance de faire le bon choix. Enfin, c'est un peu pour ça que vous lisez Joypad, non ?

**P**ourquoi Sony et Nintendo baissent-ils le prix de leurs machines maintenant ? À cela plusieurs explications. Sony a vendu près de 40 millions de PlayStation à travers le monde. La console est donc on ne peut mieux implantée - c'est euphémisme - et c'est logiquement que le célèbre constructeur nippon casse ses prix afin de toucher le public qui n'a pas encore cédé à la déferlante PlayStation. L'arrivée imminente de la Dreamcast au Japon (prévue pour le 20 novembre au prix de 30 000 yens (1 500 francs) n'y est pas non plus pour rien. À nouvelle technologie, nouveaux attraits. Nintendo, de son côté, est un peu obligé de suivre le mouvement. Le coût de fabrication d'une cartouche étant définitivement

plus élevé que celui d'un CD, il faut au moins s'aligner sur le prix de la console. Pour en revenir à Sega, il est indéniable de jouer son va-tout avec la Dreamcast. La Saturn étant morte et enterrée, le constructeur est condamné au succès s'il ne veut pas voir Sony devenir le maître du monde de la console. Nintendo, de son côté, regarde tout cela avec intérêt et se demande ce que lui-même va bien pouvoir faire. Une rumeur persistante affirme que Sony, la veille du jour du lancement de la Dreamcast, préparerait une grande conférence de presse. On suppose que durant celle-ci on présentera la PlayStation 2 ou en tout cas à nous donner des indications quant à la politique à venir de Sony et à l'avenir qu'il réserve à sa console. C'est au final plus que jamais la guerre entre les différents constructeurs mais cette compétition est une bonne chose. Chacun essaie de faire mieux que l'autre et c'est au final nous, les joueurs, derniers maillons de la chaîne, qui en profitons. Qui s'en plaindrait ?



**La N64 se bat vaillamment et tente petit à petit de s'imposer**

# Special Thanks

Joypad tient à remercier pour leur collaboration les magasins suivants :

Alliance Games (Blois),  
Amie (Paris),  
Console et Vous (Grenoble),  
Cyner J (La Rochelle),  
Fantasy Games (Lyon),  
Game Station (Paris),  
Loisirs Occasion (Lyon),  
Promo Games (Dijon),  
Maxxi Games (Paris),  
Recycle Ware (Paris),  
Score Games (Paris),  
Score Mania (St Germain),  
Stock Games (Nice),  
Top Games (Montpellier),  
Videocaz' (Clermont).

## Maxxi promo !

Avis à la population ! Le magasin Maxxi Games République (Paris) lance une offre exceptionnelle : deux jeux Saturn officiels de votre choix pour la modique somme de 200 francs ! Autre bonne nouvelle, il n'y a aucune date limite. Absolute Fabulous ! Histoire que vous ne vous perdiez pas dans les méandres du boulevard Voltaire, voici les coordonnées complètes du magasin.

### Maxxi Games République

34, rue de Malte 75011 Paris  
tél : 01 48 05 88 05  
Métro Oberkampf

PLAYSTATION			SATURN			N64		
	Prix 1*	Prix 2*		Prix 1*	Prix 2*		Prix 1*	Prix 2*
Final Fantasy VII	195	225	Riven	225	250	Banjo-Kazooie	290	325
Alundra	250	250	Winter Heat	225	225	Kobe Bryant in NBA		
Tomb Raider II	190	225	Steep Slope Sliders	200	225	Courtside	290	300
Vigilante 8	250	250	World Wide Soccer 98	200	225	Lylat Wars		
Tekken 3	299	299	Resident Evil	150	150	(avec kit vibration)	270	300
Colin McRae Rally	250	270	Shining Force 3	245	250	Coupe du Monde 98	310	325
Coupe du Monde 98	225	250				GoldenEye 007	280	300
Resident Evil 2	225	225				Forsaken	280	300
Heart of Darkness	255	250 (!)				Yoshi's Story	290	250
Gran Turismo	250	250						
Road Rash 3D	245	250						
V-Ball Beach Volley Heroes	225	225						
Men in Black	200	200						

\*Prix 1 : Le prix 1 n'a rien à voir avec le premier prix. Il s'agit juste d'une moyenne entre les prix que nous avons eu grâce à notre ami le téléphone, desquels nous avons tenu le plus balèze et le plus faible. Pas de jaloux.

\*Prix 2 : Le prix 2 n'a rien à voir avec un deuxième prix. Il s'agit d'un conseil de vous à moi, ou de moi à vous, enfin, bref, un prix qu'il serait sage de considérer comme plafond, à moins bien sûr que votre loisir favori soit de jeter des thunes par les

Avec les magasins **ScoreGames** les tops de l'okaz



### Top Okaz PlayStation

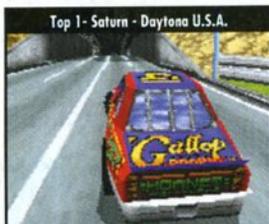
- 1 V-Rally
- 2 Final Fantasy VII
- 3 Resident Evil 2
- 4 TOCA Touring Car
- 5 Gran Turismo
- 6 Formula 1 97
- 7 Tomb Raider II
- 8 Tomb Raider
- 9 FIFA 98
- 10 Heart of Darkness



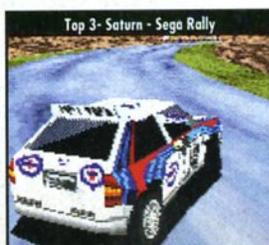
Top 1 - PlayStation - V-Rally



Top 2 - Saturn - Tomb Raider



Top 1 - Saturn - Daytona U.S.A.



Top 3 - Saturn - Sega Rally

### Top Okaz Saturn

- 1 Daytona U.S.A.
- 2 Tomb Raider
- 3 Sega Rally
- 4 Worldwide Soccer 97
- 5 Virtua Fighter 2
- 6 Command & Conquer
- 7 Virtua Fighter
- 8 FIFA 96
- 9 Fighting Vipers
- 10 Sega Touring Car



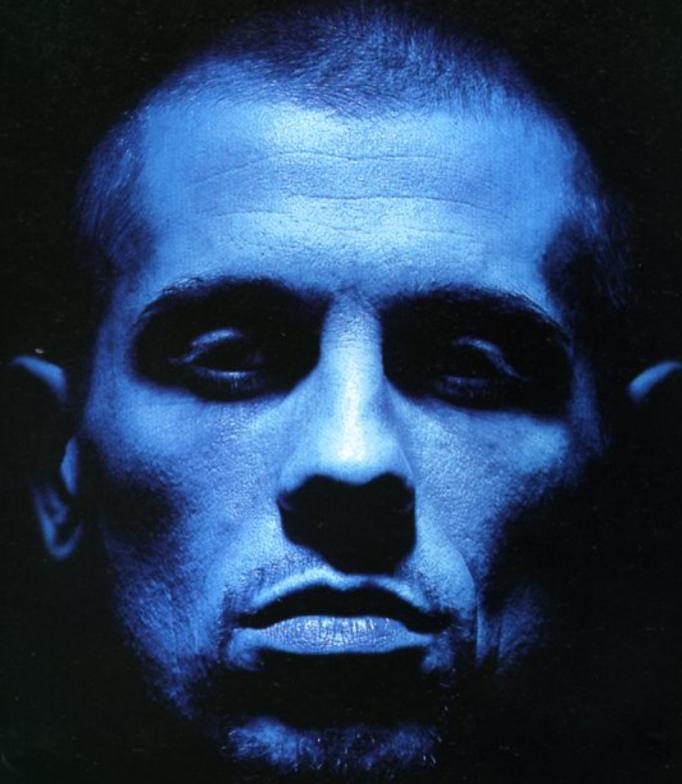
Top 2 - PlayStation - Final Fantasy VII



Top 3 - PlayStation - Resident Evil 2



Top 4 - PlayStation - TOCA Touring Car



SUPRÊME

# NTM / TOUR 98

SPECIAL GUEST

**BUSTA**  
RHYMES

12-11 **LORIENT** Kervaric / 14-11 **NANTES** Trocardiere / 15-11 **CAEN** Zenith / 17-11 **LILLE** Zenith / 18-11 **BRUXELLES** Forest-National /  
21-11 **STRASBOURG** Rhenus / 22-11 **NANCY** Zenith / 25-11 **PARIS** Zenith / 27-11 **MARSEILLE** Dome / 28-11 **NICE** La Palestre /  
30-11 **MONTPELLIER** Zenith / 01-12 **LYON** Tony-Garnier / 04-12 **BORDEAUX** Medoquine / 05-12 **TOULOUSE** Palais des Sports /  
17-12 **CHALON-SUR-SAÔNE** Parc des Expositions / 18-12 **CLERMONT-FERRAND** Maison des Sports / 19-12 **GENEVE** Arena



LICKSHOT  
ENTERTAINMENT

WWW.SUPREME-NTM.COM.



PREMIER SUR LE RAP

© 1998 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE. TOUS DROITS RÉSERVÉS. DÉVELOPPÉ ET PUBLIÉ PAR SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE.



Ciel... Mon mari!

**MEDIEVIL  
LE JEU QUI  
REVEILLE  
LES MORTS**



**SORTIE  
OFFICIELLE  
LE 9  
OCTOBRE**

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



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

