

Joypad

N° 69. Novembre 1997

N64 PlayStation Saturn Arca

Exclusif
Doom Raider 2 Le CD
Les musiques du Hit !

Saturn 2

Le proje
qui fai
tremble
Nintendo

Gran Turismo
Le nouveau
Rally

Final
Fantasy VI

7 pages
sur la version
française

2 pages
de tests !

borghini (N64), Hercule (PS), Castlevania (PS),
his Arena (PS), Touring Car (Sat),
of Fighters'97 (Neo Geo), Lylat Wars (N64)...



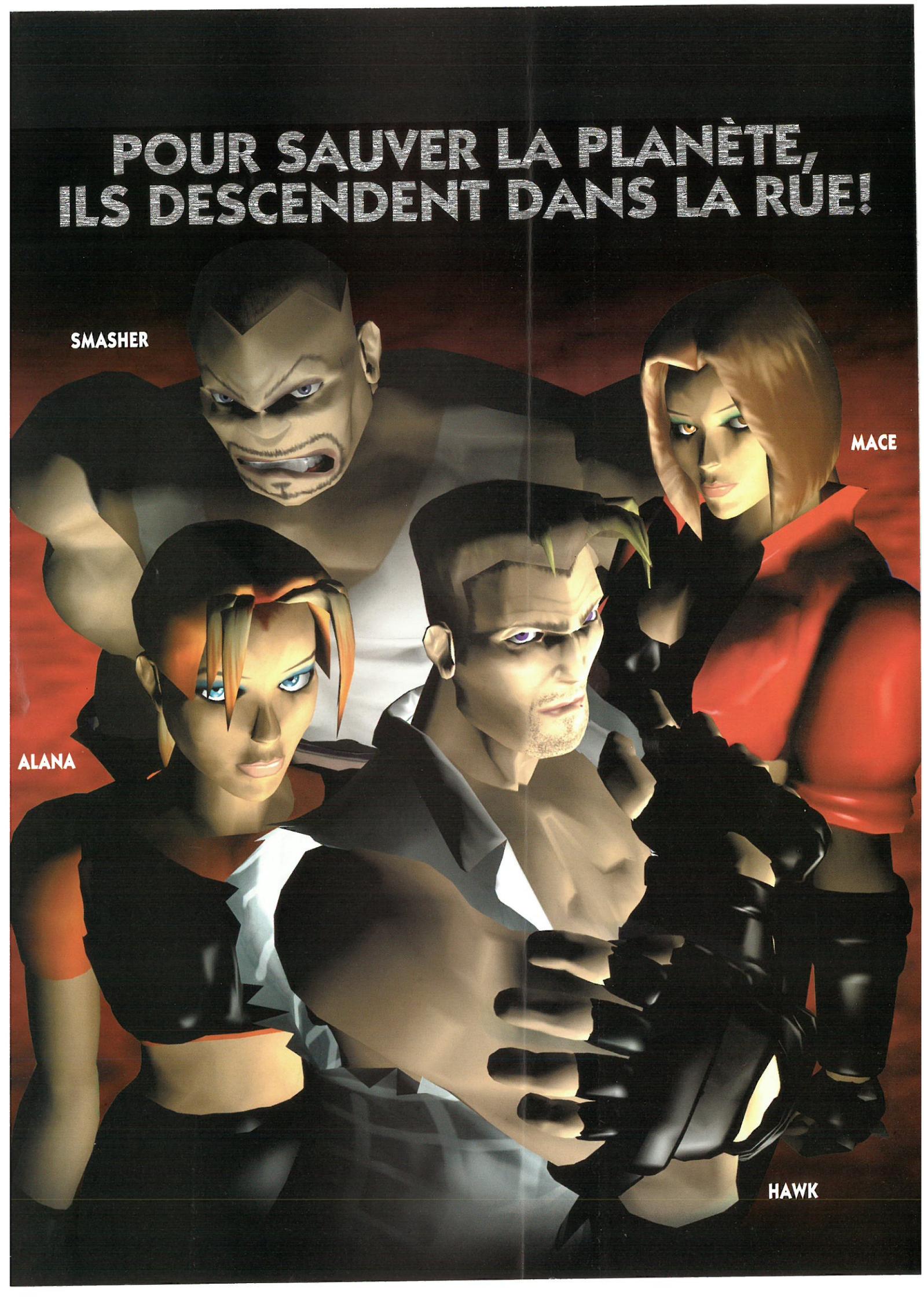
**POUR SAUVER LA PLANÈTE,
ILS DESCENDENT DANS LA RUE!**

SMASHER

MACE

ALANA

HAWK



FIGHTING FORCE

CD Consoles :
Les paddles vont souffrir!
Mais les joueurs seront comblés.

Player One :
Il manquait un Beat' em All
digne de ce nom à la PlayStation.

Playmag :
Fighting Force a de gros atouts
pour devenir
LA référence des Beat' em All.



**REJOIGNEZ LES 4 MEMBRES DE LA FIGHTING FORCE
ET DÉCOUVREZ LA NOUVELLE DIMENSION DES JEUX DE COMBATS
DANS UN UNIVERS ENTIÈREMENT 3D.**

UN JEU D'ARCADE ET DE COMBATS UNIQUE : CHAQUE MEMBRE DISPOSE DE PLUS DE 40 COUPS ET MOUVEMENTS ET PEUT UTILISER DE NOMBREUSES ARMES. DÉTRUISEZ TOUT CE QUI VOUS ENTOURE ET COLLECTIONNEZ ARMES ET BONUS :

POUBELLES, CANETTES, COUTEAUX, MITRAILLETES, LASERS, LANCES-ROQUETTES...

AFFRONTÉZ UNE HORDE D'ENNEMIS SANGUINAIRES ET LES 6 PUISSANTS BOSS AVANT LA CONFRONTATION FINALE AVEC L'INFAME DR ZENG. EXPLOREZ 25 NIVEAUX D'ACTION ET NETTOYEZ TOUT SUR VOTRE PASSAGE, SEUL OU À DEUX SUR LE MÊME ÉCRAN.



EN OCTOBRE, CHANGEZ DE TROTTOIR... OU PRÉPAREZ-VOUS AU PIRE!



FIGHTING FORCE © et TM 1997 Core Design Limited. © & © Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés.
et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Concours, Astuces et Solutions
Support Technique
08 38 88 19 22*
3615 EIDOS*
www.eidos-france.fr



Une période très "Mad Max"

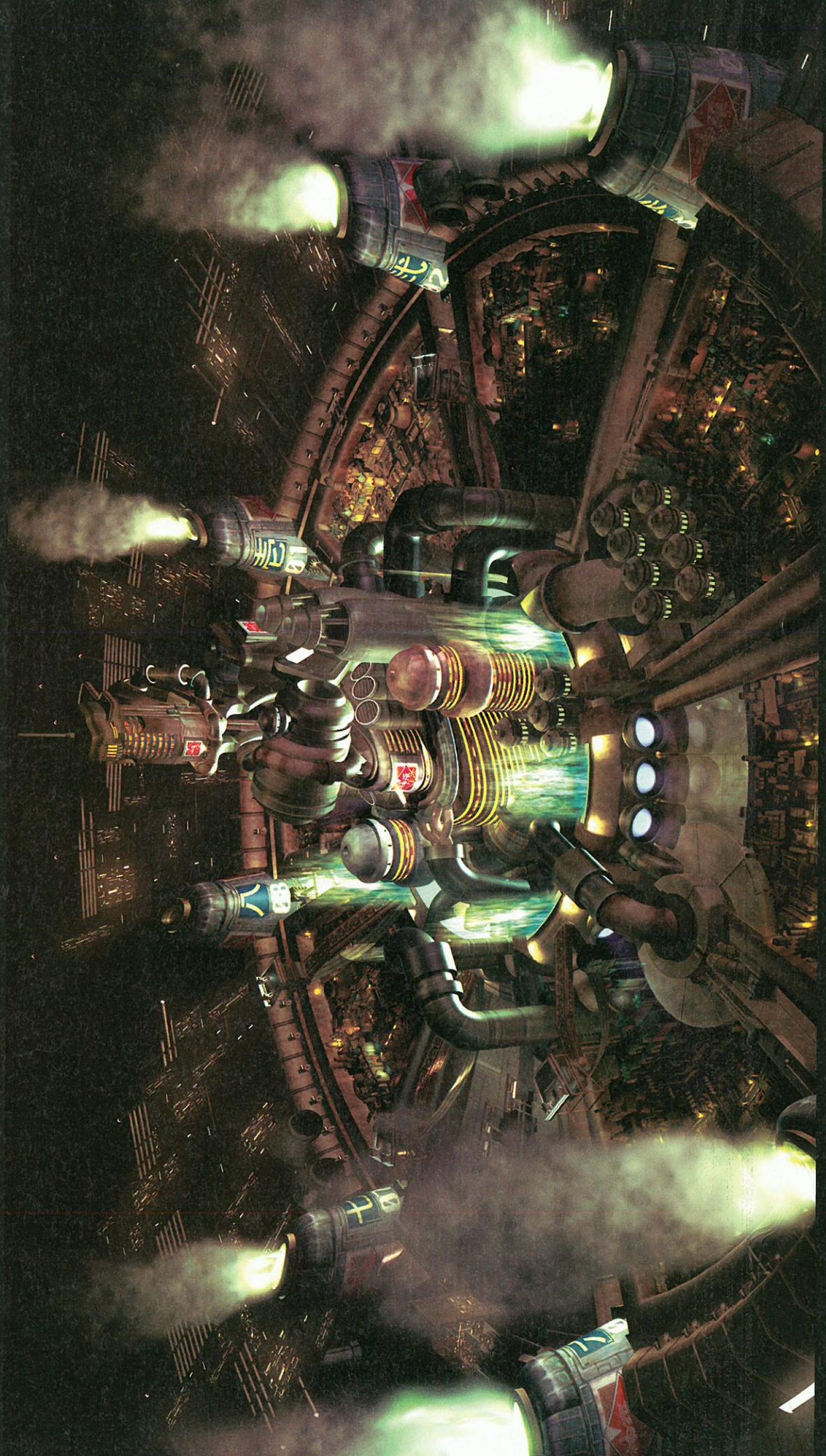
C'est une habitude, chaque fin d'année apporte son lot de nouveautés. PlayStation, Nintendo 64 et Saturn entrent en guerre pour les deux derniers mois, période où chaque éditeur (ou constructeur) réalise près de 75% de son chiffre d'affaire annuel. Les fêtes sont propices au commerce en général et à celui des jeux vidéo en particulier.

Pourtant, il faut se rendre à l'évidence : il n'y en aura pas pour tout le monde. Plus de 70 sorties entre les mois de novembre et décembre ! Les outsiders auront du mal à tirer leur épingle du jeu et risquent fort de se faire épingleur, justement. Entre le saumon fumé et les convives tirés à quatre épingles, eux aussi, seuls les meilleurs survivront. C'est un peu Mad Max au pays des jeux vidéo.

Soyez vigilants. Entre temps, Joypad vous met sur la voie grâce aux dizaines de tests de ce numéro 69 avec un seul mot d'ordre : l'objectivité.

Si vous n'avez rien à faire dans les jours qui viennent, sauvez la planète!

FINAL FANTASY VII



SQUARESOFT[®]
FINAL FANTASY VII
LE JEU LE PLUS VENDU
AU MONDE
3 CD POUR DES HEURES
DE JEU EN EXCLUSIVITE

POWERLINE
08 36 68 22 02^{*}

L'ACTUALITE
DE LA PLAYSTATION 24H/24
ET LES CONSEILS DE
SPECIALISTES EN DIRECT
(223 FIMIN)

3615 PlayStation
Le service PlayStation officiel de la PlayStation



Final Fantasy VII © 1997 Square Co. Ltd. Tous droits réservés. Développé par Square Co. Ltd et édité par Sony Computer Entertainment Europe. Final Fantasy & Squaresoft sont des marques déposées de Square Co. Ltd.

Sommaire

Développeurs en vacances

Décus. Décus par la prestation en ce mois de novembre de Sega. **Alors que lors du dernier salon E3 à Atlanta**, des jeux comme **Touring Car** ou **Sonic R** semblaient particulièrement prometteurs, le résultat s'avère quant à lui en deçà de nos espérances. Entre les versions à 20% présentées sur le salon et les versions "testables", quelles différences? **Les développeurs** seraient-ils **partis en vacances depuis Atlanta?** On attendait Sega en pleine forme **pour la fin d'année**, **il n'en sera, hélas**, visiblement rien.



REPORTAGE

Messiah, le prochain bébé de Shiny Entertainment, devrait inaugurer de nombreuses nouvelles technologies. Les premiers détails révélés !

10



LES NEWS

Du nouveau sur Parasite Eve de Square, la Saturn 2, et en vrac la suite de Command & Conquer, les jeux de glisse pour l'hiver, MIB...

19



LES ZOOMS

Le nouveau KoF, Bomberman N64, et Front Mission 2 ! L'herbe est-elle toujours plus verte dans le jardin du voisin?

57



BI TESTS !

FF7 en français, Castelvania, Lamborghini 64, Duke Nukem N64 et PlayStation, Sonic R, Sega Touring Car et Quake coté Saturn, du jamais vu depuis que Joypad existe !

67



ANIM'PAAD

Dragon Ball n'est pas mort, il bouge encore. Pourquoi n'en a-t-on pas fini avec : constat de l'étendue des dégâts !

14

Vous ne serez plus lésés

Ce message s'adresse tout particulièrement à nos abonnés, qui pour des raisons de Poste aiguë, ajoutées à diverses problématiques chroniques, n'avaient pas reçu le dernier CD audio de Psygnosis offert avec Joypad n° 66 de juillet / août. C'est fini, réveillez-vous, le cauchemar prend fin, désormais, vous recevrez les kadox au même titre que le magazine, et ce dès ce numéro ! Suite à vos demandes, Joypad vous enverra au même titre que les autres tous les cadeaux inclus avec le magazine et ceux, sans surcoût pour tous ceux qui sont d'ores et déjà abonnés. Un rêve exaucé !



JOYPAD est édité par la société HACHETTE-DISNEY-PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B39134526. Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex. Tel. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99. Rédaction : 6 bis rue Fournier 92110 Clichy. Gérants : Christian Leveneur, Pierre Sissmann. Associés : HACHETTE FLIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA). Directeur de la publication : Pierre Sissmann. Directeur de la rédaction : Olivier Scamps. Rédacteur en chef : Jean-François Morisse (TSR). Rédacteur en chef adjoint : Nouridine Nini (Trazom). Conception et réalisation graphique : Marie Hedon. 1er Maquettiste : Christophe Gourdin. Maquette : Catherine Brendhut, Sonia Caron. Secrétaire de rédaction : Ivan Gaudé. Correctrice : Cecile Lando. Illustrateur : Pi XX. Corrections photographiques : Stéphane Lederick. Secrétaire : Laurence Geoffroy. Publicité : Claudine Lefebvre, Antoine Tomas.

ONT PARTICIPÉ A CE NUMÉRO : Grégoire Hellot (GREG), Kendy Ty (KENDY), Olivier Falaix, Benjamin Janssens (Benji), Gregory Szriftziser (Rahan), Serge Février, Jean Santoni (Willow) et Christophe Delpierrre (Chris). Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan. Correspondant permanent au Japon et conseiller auprès de la rédaction : François Hermelin (Banana San). Ventes : EDIVENTE, n° vert: 06 00 38 40 10. Télématique : 3615 JOYPAD. Concepteur : Mic Dax - Rédacteur-Animateur : El Fredo. Photographe : Champs, Compo Imprim. Imprimé par Brocard Graphique, La Galilote-Prénant. Distribution : Transport Presse. Tous droits de reproduction réservés. Commission paritaire N° 73360. Depot légal à parution. Abonnement Belgique : voir page 157. Abonnements : TSA 20215, 92887 NANTERRE CEDEX 9. Tél : 01 44 89 41 14. Tarifs 1 an (I n°) : France (229 F), étranger (309 F). Tarifs avion sur demande. Illustrations de couv. : Squaresoft.

JOYPAD

NOVEMBRE 1997

Tests et Zooms



LES ASTUCES

Des codes pour Marvel Super Heroes Saturn, Formula One '97, V-Rally, Hercules, Street Fighter X Plus Alpha... C'est la fête.

146



LA JOYBANK

Des tas de jeux à gagner, dont Extreme G sur N64 ! A vos ciseaux, il n'y a que du bon !

154



COURRIER

Ce mois-ci dans le courrier : "Les filles ne sont pas seules", "Les traducs mettent trop longtemps", et des tas de questions solutionnées !

156



JOYPAD ACHAT

Réactualisation des articles parus précédemment, les gars : y'a du nouveau. Une première partie des manettes N64 passées au crible, on prépare Noël !

158

A QUOI RESSEMBLERA LA SATURN 2 ?

La dernière console : 128 bits, 10 fois plus puissante que la Saturn

Compabilité

Pourquoi Microsoft?

J'en veux une !

La saga de la Saturn 2

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

Sega continue de distiller des informations au compte-gouttes sur la Saturn 2 ! Le point .

Joypad à 35 Francs

Vous l'aurez remarqué, Joypad change de prix. Pourquoi ? Pour vous donner plus. Plus de pages, plus de surprises (comme le CD Tomb Raider II), plus de jeux, plus comme qui dirait. 3 francs de plus pour ne rien manquer de l'actu jeu vidéo !

NINTENDO 64

DUKE NUKEM 64 (TEST OFFICIEL)	96
BOMBERMAN 64 (TEST OFFICIEL)	58
LAMBORGHINI (TEST OFFICIEL)	88
LYLAT WARS (TEST OFFICIEL)	94
TETRISPHERE (ZAPPING JAPON)	65
SHADOWS OF THE EMPIRE (ZAPPING OFFICIEL)	126

SATURN

LE MONDE PERDU (ZAPPING OFFICIEL)	127
SONIC R (TEST OFFICIEL)	116
SEGA TOURING CAR (TEST OFFICIEL)	110

PLAYSTATION

ACE COMBAT 2 (TEST OFFICIEL)	104
CASTLEVANIA (TEST OFFICIEL)	76
DISCWORLD 2 (ZAPPING OFFICIEL)	130
BREATH OF FIRE 3 (ZAPPING JAPON)	65
DUKE NUKEM (TEST OFFICIEL)	100
DYNASTY WARRIORS (TEST OFFICIEL)	108
FIGHTING FORCE (TEST OFFICIEL)	84
FINAL FANTASY VII (TEST OFFICIEL)	68
FELONY (ZAPPING OFFICIEL)	127
FRONT MISSION 2 (TEST OFFICIEL)	60
G-POUCE (TEST OFFICIEL)	106
HERCS ADVENTURE (TEST OFFICIEL)	118
HERCULE (TEST OFFICIEL)	120
KI FIGHTING ILLUSION REVENGE (ZAPPING JAPON)	65
KURUSHI (ZAPPING OFFICIEL)	127
LINDA 3 AGAIN (ZAPPING JAPON)	65
MDK (TEST OFFICIEL)	124
MOTOR MASH (ZAPPING OFFICIEL)	128
NIGHTMARE CREATURES (TEST OFFICIEL)	80
OGRE BATTLE (ZAPPING JAPON)	65
OVERBOARD (TEST OFFICIEL)	122
PAX CORPUS (ZAPPING OFFICIEL)	128
PEAK PERFORMANCE (ZAPPING OFFICIEL)	130
PGA 98 (ZAPPING OFFICIEL)	128
TENNIS ARENA (TEST OFFICIEL)	102
TETRIS PLUS (ZAPPING OFFICIEL)	126
TURBO RACING (TEST OFFICIEL)	92
YUSHA (ZAPPING OFFICIEL)	126

NEOGEO

KING OF FIGHTERS '97 (TEST OFFICIEL)	62
--	----

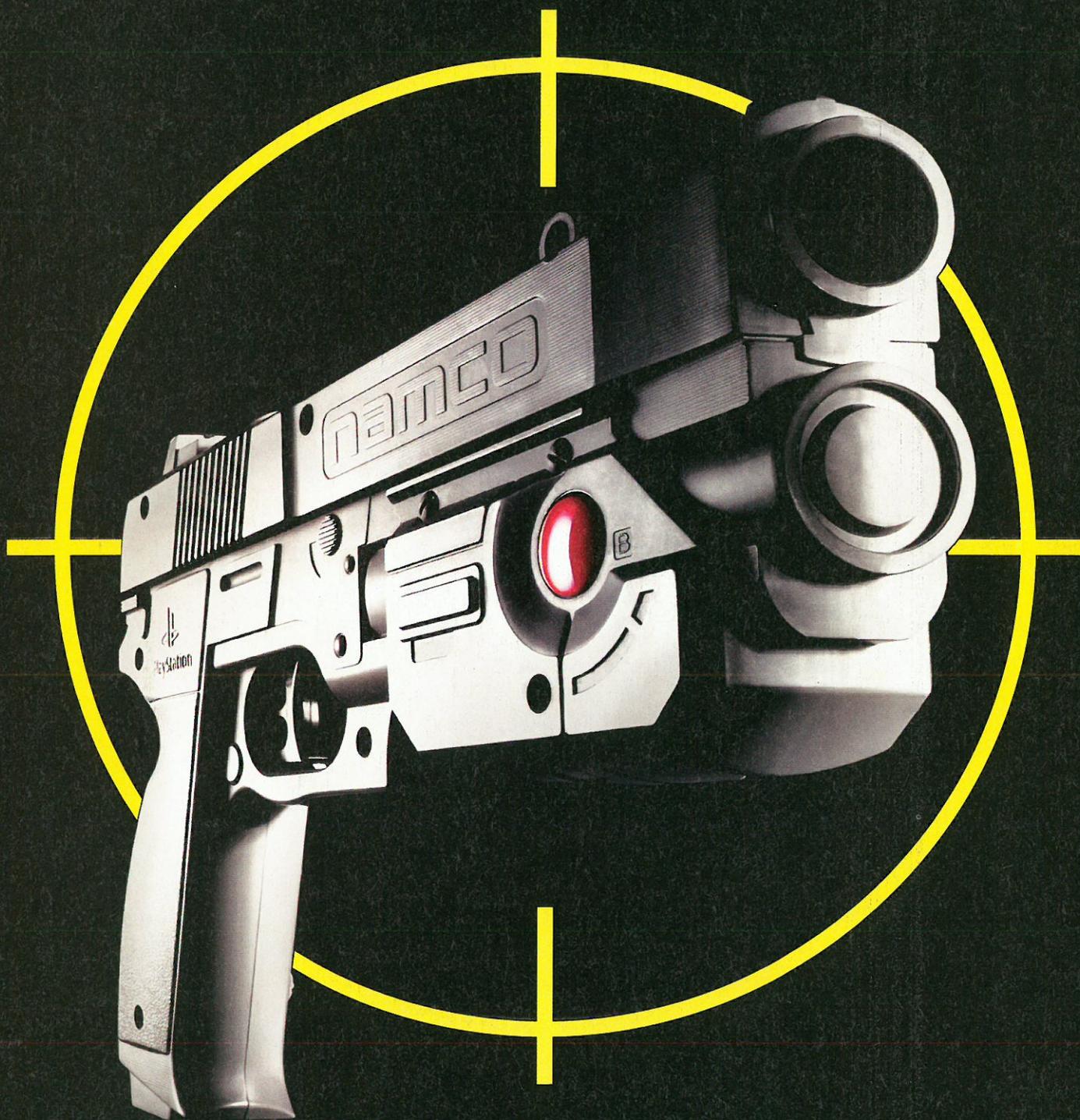
ARCADE

ERGHEZ	140
RIVAL SCHOOLS	136
STREET FIGHTER POCKET	138
TOP SKATER	132
WU SHU	134

Time Crisis. On peut passer sa journée à tirer su



es gens sans faire de mal à une mouche.



G-CON 45™: VENDU AVEC TIME CRISIS.

namco

P POWERLINE
08 36 68 22 02*

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

P 3615 PlayStation
Le service Media officiel de la PlayStation™

PlayStation

portage

EDITEUR : INTERPLAY / MACHINE : PLAYSTATION

GENRE : ACTION - AVENTURE

DISPONIBILITÉ : FIN 1998 ?

Messiah

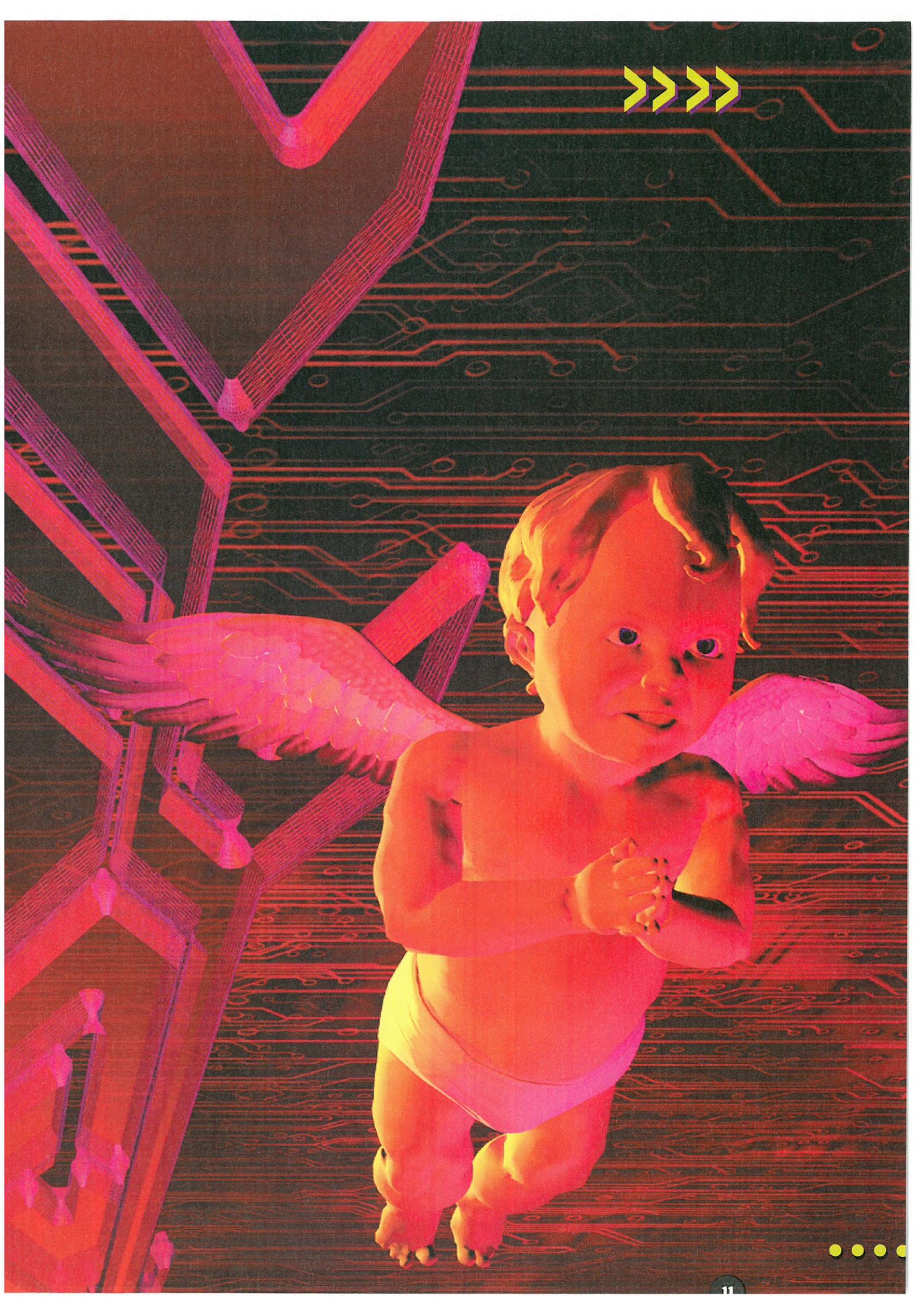
A un an de la trentaine, le géant David Perry (il mesure deux mètres !) est sans conteste le développeur le plus avant-gardiste de sa génération. Ses œuvres?

Aladdin, Earthworm Jim, MDK et prochainement Wild 9.

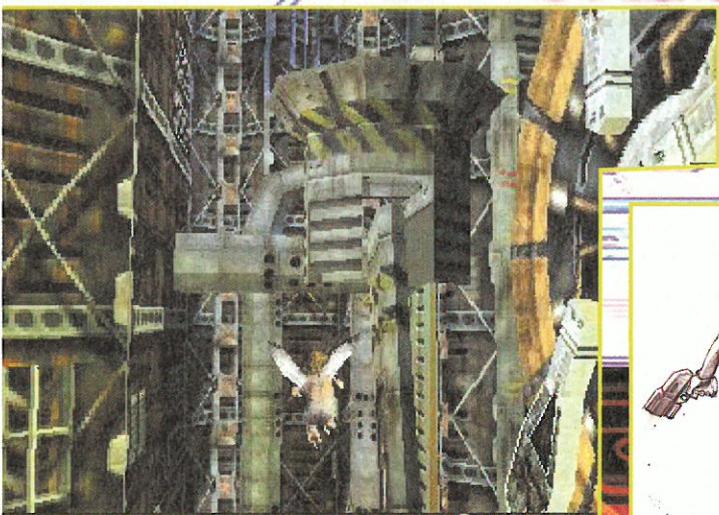
Autant de titres qui, à défaut de séduire un large public, ont le mérite d'être ultra-hyper-originaux. Un adjectif qui s'applique désormais à Messiah, jeu dévoilé à l'ECTS en septembre dernier.

Par Benji

Le nouveau Perry



Reportage SUITE



ancez un chérubin au ur d'un monde néo-industriel, cela donne messiah.

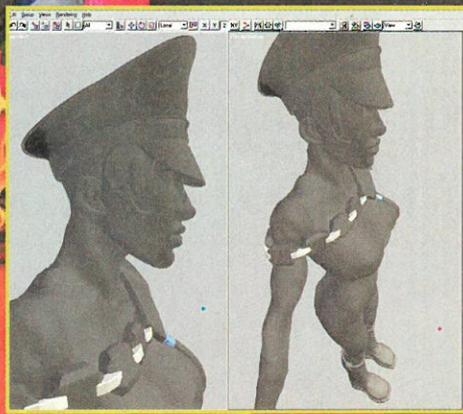


Un ange (motion) capturé

«Il y a tant d'animations dans Messiah que nous avons eu recours à la Motion Capture, explique l'un des développeurs. Ce procédé permet d'obtenir des mouvements ultra-réalistes et évite à une équipe d'animateurs d'y passer trop de temps. Car avec ce que nous souhaitons faire, celle-ci aurait sans doute plancher plusieurs années dessus... » Ouah ! Sans aucune image pour appuyer ces propos, nous aurions probablement tiqué...

Nostradamus avait prédit...

David Perry ou le Monsieur Loyal des jeux vidéo. Dans son cirque, chaque nouveau numéro constitue une surprise en soi. Responsable de quelques-uns des meilleurs softs de ces dix dernières années, David Perry est aujourd'hui l'heureux papa de Messiah. Un jeu, présenté récemment à la presse, où le dieu du jeu vidéo s'amuse car au ver de terre survolté d'Earthworm Jim succède un chérubin bien en chair dénommé Bob. Au-delà du scénario carrément canon, Messiah est techniquement très intéressant, pour ne pas dire révolutionnaire. Notre devoir était de vous en parler...

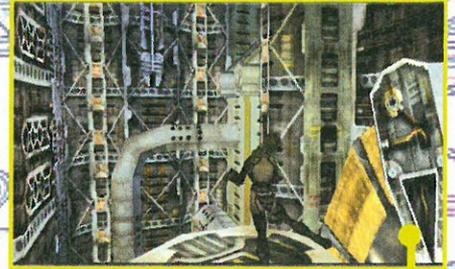


ment tombés sur le texte un jour par hasard, et ont décidé d'en tirer un scénario de jeu. Inventive et astucieuse, l'histoire de Messiah ressemble à une fabuleuse - et dangereuse - course contre la montre. Un sprint plus qu'un marathon prenant place dans un monde sur-industrialisé qui est menacé par l'arrivée prématurée de l'Apocalypse. Car c'est dans cet endroit froid et hostile que les forces du mal ont décidé de frapper, bien avant l'heure, afin de prendre le dessus sur leurs futurs adversaires. En effet, à l'instar de leur alter ego divin et ailé, les démons savent que l'Armageddon approche. C'est la raison pour laquelle ils ont envoyé un éclaireur pour reconnaître le terrain et éventuellement mettre à jour et détruire les sept sceaux (des portes, en réalité) qui séparent le monde des humains de celui des esprits. C'est de la triche, mais qui a dit qu'en Enfer, on respectait les règles? La riposte ne se fait heureusement pas attendre. Pourquoi le Paradis laisserait-il l'Enfer avoir l'avantage sur le terrain? Il n'en est pas question. Après maintes tractations, les archanges, sur les conseils avisés de leurs espions, convainquent le Tout-Puissant de créer un «messie», petit mec capable de contrer les plans machiavéliques du Démon. Dans son laboratoire, sorte de navire porteur de la Lumière Sacrée, il donne vie à Bob, chérubin malin. C'est lui, l'enfant ailé et grassouillet, que le joueur incarne. Physiquement faible, légèrement paumé, Bob ne fait pas vraiment

Tout le monde à la messe-ie

Cékôa l'histoire? (Re)plongez-vous dans les écrits de Nostradamus pour comprendre de quoi il retourne. Médecin de Charles IX, Nostradamus dans son recueil Centuries Astrologiques (1555) a prédit la fin du monde un peu avant l'an 2000. Perry et son équipe sont probable-

Un moteur 3D révolutionnaire



Bob est capable de s'emparer de l'âme de n'importe qui pour lui faire faire ensuite ce que bon lui semble.



les écrans actuels sont vides, il n'en sera rien dans version finale.



Bob peut voler et se déplacer où bon lui semble sans être vu des êtres humains.



Des prostitués en vadrouille? Messiah, c'est aussi cela



le poids face au messenger de l'Enfer. En d'autres termes : ça va pas être facile de sortir vainqueur de la délicate mission assignée par son boss ! De quels moyens dispose-t-il? Sa condition d'ange catapulté dans notre monde lui permet d'une part de voir sans être vu (il est l'équivalent d'un esprit, ne l'oublions pas !), d'autre part de plonger dans l'âme des vivants pour leur faire faire ce que bon lui semble.

The end of the world...

... As we know it. L'ancien hit de REM s'adapte parfaitement à la situation. Dans un communiqué au sujet de Messiah, David Perry précisait que : "La fin du monde est peut-être plus proche qu'on ne le pense." Notre avenir reposerait sur les capacités d'un chérubin ! Ça donne froid dans le dos, non? D'un concept inédit, Messiah est très prometteur. Car outre le scénario, outre le fait que le joueur puisse littéralement entrer dans la peau de dizaines de personnages et s'en servir comme de vulgaires marionnettes, il faut ajouter un moteur 3D hallucinant. Fier de lui et pour cause, Perry avait consenti à montrer quelques images (cinq minutes et des poussières) lors du dernier ECTS. "Nous avons développé un moteur 3D qui permet de concevoir des personnages avec autant de polygones et de facettes qu'on le souhaite", avait-il déclaré. A l'écran, cela donne des flics, des prostitués et des clochards d'un réalisme encore jamais atteint. Etonnant ! Autant d'éléments qui justifient cette pré-pré-view au sein de ce numéro, avec pour vous notre assurance de suivre de près l'évolution de ce must en puissance tout au long des mois à venir, jusqu'à sa sortie fin 1998. A moins qu'on ait déjà eu droit à l'Apocalypse...

8 nouveaux Micromania!

ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL
AVIGNON
TOULOUSE
LYON ST-PRIEST

Les meilleurs jeux Nintendo 64 sont chez Micromania!

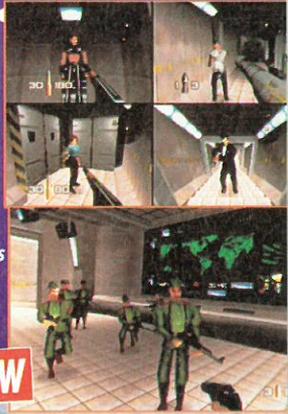


HIT
Fox est de retour, pour de nouvelles aventures. Sur plus de 15 niveaux, plus fous les uns que les autres. Des décors tout en 3D, 3 véhicules différents et plusieurs façons de finir le jeu.

Les sensations provoquées par le **VIBREUR LIVRÉ AVEC LE JEU** simulant les chocs des armes ennemies, vous étonneront!



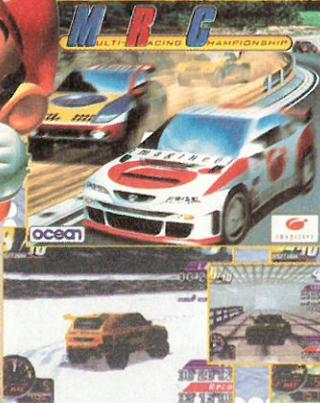
Incarnez le plus célèbre des agents secrets ! Composé de 20 niveaux, GoldenEye reprend les meilleures scènes du film. De l'action, un niveau de détail extrême, des tonnes de **bonus secrets**, des graphismes magnifiques ! Il est de plus **COMPATIBLE** avec le **VIBREUR !!**



NEW
Etes-vous prêts à défier la gravité ?



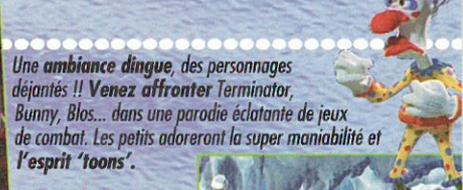
Dans ce jeu de course de moto futuriste, vous mesurerez à de redoutables adversaires, jusqu'à 4 sur le même écran. Choisissez parmi 8 motos avec chacune leurs propres caractéristiques, des armes différentes... sur 12 circuits aux décors à la hauteur de la puissance de la Nintendo 64.



HIT
Voici un des premiers jeux de Rally sur Nintendo 64 : 3 circuits, différents chemins pour arriver au but, 10 voitures, des réglages à faire, attention à la météo... De plus ce jeu est compatible avec le Vibreur !



NEW
Le premier jeu de football américain sur Nintendo 64 ! 30 équipes, 1500 joueurs, des graphismes à vous couper le souffle ! Rejouez les 50 des plus grands matchs de la NFL et managez votre équipe de A jusqu'à Z !



LA NINTENDO 64

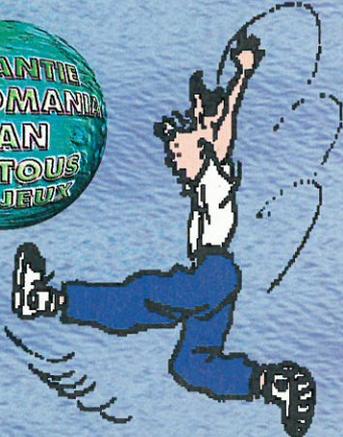
officielle France + 1 manette

999F*



NOUVEAU SERVICE!
Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64
Voir conditions à la caisse

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

NEW Vous pourrez piloter votre Lamborghini Diabolo sur 6 circuits ! Après chaque victoire de nouveaux bolides apparaissent. 3 modes différents : championnat, course simple et time attack. De plus vous pourrez jouer à 4 !

Lamborghini 64



En l'an 2000, un camion fou transporte du gaz mortel : et si ce camion venait à exploser ? Votre mission : l'empêcher de rentrer en collision avec quoi que ce soit. Pour cela vous disposez d'une quinzaine de véhicules,

sur plus de 70 niveaux, pour dégager tout ce qui pourrait se trouver sur son chemin



LES MICROMANIA

- MICROMANIA ITALIE 2** **NEW**
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2
(À côté de Grand Optical) - 75013 Paris
- MICROMANIA IVRY GRAND CIEL** **NEW**
Centre ccial Carrefour Grand Ciel
94200 IVRY-SUR-SEINE
- MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL** **NEW**
Centre Ccial Cora Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76
- MICROMANIA AVIGNON** **NEW**
Espace Soleil - 84130 LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66
- MICROMANIA NOYELLES-GODAULT** **NEW**
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
- MICROMANIA ROUEN ST-SEVER** **NEW**
Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever
- MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST** **NEW**
Galerie Auchan - 69800 LYON ST-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55
- MICROMANIA TOULOUSE** **NEW**
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127 PORTE
SUR-GARONNE - Tél. 05 61 76 20 39

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

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

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

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

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

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

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 7

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

GRATUITE
avec le 1er achat !
De nombreux privilèges
avec la Mégacarte et 5%



* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous F

PLAYSTATION 990 F⁺ 1 manette

VALUE PACK**
LA PLAYSTATION
1 CARTE MEMOIRE
2 MANETTES
1090 F⁺



NEW
STAR WARS
Encore mieux que Star Wars ! Cette simulation spatiale compte parmi les plus impressionnantes ! 70 missions différentes et non linéaires, 7 types de vaisseau, une ambiance futuriste sur 2 CD de pure science fiction. 25 séquences générées par ordinateur et doublées en français !

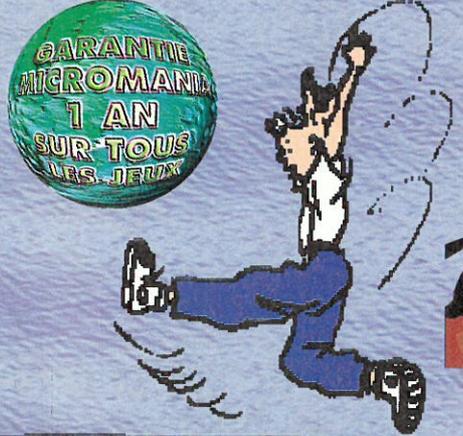


NEW
NIGHTMARE CREATURES
PlayStation.
Au XIX^e siècle, de mystérieuses hordes de démons envahissent la ville de Londres. A vous de choisir la bonne personne, un prêtre ou une jeune fille qui auront la lourde tâche de nettoyer la ville des ces monstres avides de sang. Ce jeu est un mélange subtil de Tomb Raider et de Resident Evil. Bonne chance !

HERCULE'S ADVENTURE **NEW**
Vous incarnez le plus grand héros de la mythologie grecque : Hercule ! Dans ce jeu d'aventure action, vous pourrez choisir entre Hercule, Jason ou Athéna pour visiter plus de 40 régions, dialoguer avec les paysans et résoudre une multitude d'énigmes.



NOUVEAU SERVICE !
Micromania reprend tous anciens jeux PlayStation et Nintendo 64 aux conditions à la caisse



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Tennis Arena
Vous rêvez de vous affronter dans les endroits les plus fous ? Avec Tennis Arena, jouez dans le grand canyon, à Central Park, dans les pyramides d'Egypte, sur un bateau de croisière. Une prise en main instinctive et immédiate et les mouvements des joueurs en motion capture vous feront vivre des heures de plaisir !

DRAGON BALL Z DBZ FINAL BOOT
Un pur jeu de combat qui met en scène un nombre impressionnant de personnages, qui peuvent user et abuser de coups spéciaux dévastateurs. Un jeu qui ravira les fans de la série !

STREET FIGHTER plus α **NEW**
STREET FIGHTER EX + ALPHA est enfin là ! Entièrement réalisé en 3D, les mouvements et les enchaînements, basés sur de la Motion Capture, sont beaucoup plus réalistes. D'une jouabilité à toute épreuve, voici la renaissance d'une saga mythique !

Castlevania **NEW**
Ce Dracula X est le plus beau de toute la série ! Ce jeu de plateforme action vous étonnera par ses graphismes en 2D et ses magnifiques musiques. Transformez-vous en chauve-souris, en loup ou en brume pour écumer les salles du château et raffler toutes ses richesses.

Voici enfin un jeu de course proche de Nascar ! Vous êtes au volant des plus grosses berlines sport du moment. Le choix est grand : 406 Peugeot, Laguna Renault... A vous de conquérir les folles courses du DTM ! Huit tracés sont à votre disposition. Affrontez-vous à deux joueurs en écran split !



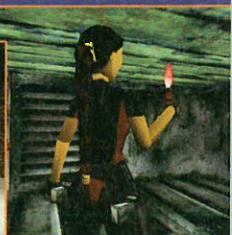
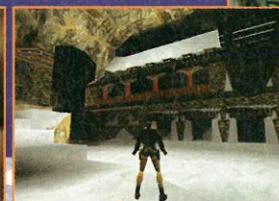
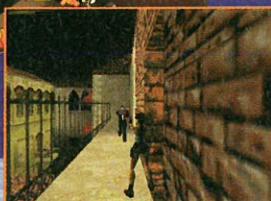
8 nouveaux Micromania!

ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL
AVIGNON
TOULOUSE
LYON ST-PRIEST

Les meilleurs jeux PlayStation sont chez Micromania!



NEW
La belle Lara reprend du service contre une secte mystérieuse, à la recherche de la relique «Dague de Xian». Baladez-vous dans 5 univers subdivisés en plusieurs niveaux, de la Chine à Venise et au Tibet. Lara pourra utiliser 2 objets en même temps, conduire des engins, de nouvelles armes, de nouveaux monstres. Les milliers de fans qui la connaissent seront encore plus ébahis devant sa beauté.



GRATUIT
Le catalogue PlayStation N°7 pages couleurs disponible chez Micromania !!



Une des plus grandes sagas de Squaresoft arrive enfin en Europe en version française intégrale.

Square soft réinvente le RPG; l'histoire tient sur 3 CD et vous emmène dans une longue quête pleine de magie, d'invocations aux dieux et rebondissements.

NEW



NEW

Un événement : sortie simultanée du jeu et du film ! Soyez Hercule, dans une dizaine de niveaux endiablés, secourez la belle Meg. Pur jeu de plateforme, aux



couleurs sublimes, en 3D, des zooms sur les décors, de la fluidité et de la rapidité !!



NEW

Voici le digne successeur de Doom ! Un arsenal de 10 armes, du pistolet au réducteur d'ennemis en passant par le bazooka, vous pourrez vous baisser, courir, sauter, nager et même voler en Jet-Pack, pour une action haletante et sur 30 niveaux explosifs !



Le plus grand jeu de tir d'arcade arrive sur la PlayStation. Sur 6 niveaux, éliminez tout ce qui bouge ! Grâce au PISTOLET de chez Namco vous aurez vraiment des sensations nouvelles ! Cachez-vous derrière les voitures, les murs, les caisses de bois.....



1000 Ray-Ban spécial Duke Nukem OFFERTES aux 1000 premiers acheteurs (sur présentation du magazine)

Andemonium 2

La somptueuse Nikki et Fergus le bouffon sont de retour dans un univers où la magie règne en maître. Des graphismes hallucinants et de fabuleuses animations ne feront pas de ce jeu de plateforme en 3D une simple suite, mais bien un

HIT à part entière.

NEW



La nouvelle mouture de FIFA 98 offre toujours la possibilité de jouer seul ou à plusieurs. Joueur, fluidité améliorées et nombreuses options feront de ce jeu la nouvelle référence !



NEW



Final Fantasy VII

Fait du RPG

3 lettres
de noblesse !

Gagnez-en
des exemplaires
sur le...

3615
JOYPAD
1,29F/mn



TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS



Nintendo retarderait-il ses prochaines sorties pour faire la part belle à ce nouveau phénomène? La Saturn sera-t-elle vraiment une console 128 bits? Ça bouge vite au pays du jeu vidéo. Pour ne pas manquer le wagon, suivez le guide !

Pa

Parasite Eve (PlayStation)

La Saturn 2, le point

Nintendo, le phénomène Pokémon

Sokaigi (PlayStation)

Neo Tokyo

Hyper Olympic in Nagano (Nintendo 64)
Snow Racer '98 (PlayStation)

Burning Ranger (Saturn)
Steep Slope Sliders (Saturn)

NBA in the Zone '98 (Nintendo 64)

Last Report (PlayStation)
Iznogoud (PlayStation)

Power Soccer 2 (PlayStation)
BMG's Soccer (PlayStation)
San Francisco Rush (Nintendo 64)

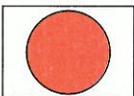
Alerte Rouge (PlayStation)
Men in Black (PlayStation)

Toca Touring Car (PlayStation)

Gran Turismo (PlayStation)

Top Gear Rally (Nintendo 64)
Chameleon Twist (Nintendo 64)

Invasion (PlayStation)



PARASITE EVE



EDITEUR SQUARESOFT
MACHINE PLAYSTATION
SORTIE DÉCEMBRE 97 AU JAPON
DISP EUROPE AUCUNE DATE ANNONCÉE

Parasite Eve est
décidément le titre le
plus attendu au Japon.
Dans les derniers
sondages réalisés par
les magazines japonais,
il devance largement Bio
Hazard 2 de Capcom...



PARASITE EVE

our comprendre à quoi
ressemble Parasite Eve,
et comment le jeu se
déroule, rien ne vaut une
visite guidée ! Tout commence
à l'opéra, mais
n'oubliez pas que vous
n'avez pas le temps de

ous amuser : vous avez le monde
entier à sauver !

our la première fois dans le célèbre
Carnegie Hall de l'Opéra de New
York, la salle est comble. Les specta-
teurs en tenue de gala ne per-
dent pas une miette du spectacle...
Lors que tout se déroule à mer-
veille en cette nuit du premier de
l'année, la pièce tourne soudainement
à l'uchemar. Mélissa la cantatrice
prononce les paroles "Je t'aime
et l'ward !" conformément au rôle
qu'elle interprète, et tout à coup,
l'enfer se déchaîne... Des flammes
paraissent de nulle part, trans-
formant les acteurs, puis les specta-
teurs, en torches vivantes. La
catastrophe est à son comble. Le jeu
commence alors !



Aya 『ニューヨーク市警よ！
抵抗はやめなさい！』

Aya se rue sur la scène désormais déserte, à part
Melissa/Eve qui s'y trouve toujours.



子「父上！ エヴァを刑に処すのなら
私も殺してください！」

Le RPG Opera

quare, pour Parasite Eve, reprend
la technique de jeu qui a fait le
succès de Final Fantasy VII : des
scènes en 3D précalculés, dans les-
quelles évoluent des sprites. Donc
pas de vraie 3D en temps réel, mais
une "impression" de 3D assez bien
rendue. Par rapport à FF VII, Square
a surtout retravaillé les combats
qui sont désormais intégrés direc-
tement au jeu. Quant aux scènes
cinématiques, elles s'insèrent égale-
ment dans le jeu, afin d'éviter les
expressions de coupures et de rup-
tures vues dans FF VII.

Les séquences en images de syn-
thèse ont bénéficié de l'attention

Aya demande à son
francé de s'enfuir,
pendant qu'elle
s'apprête à justifier son
salaire !



Aya 『早く、逃げて！』



『外には応援が来ているようね…。』
飛び降りる
やめる

Si Aya décide d'aller explorer les alentours, elle se retrouve devant l'opéra, et devant ses confrères accourus. Melissa/Eve n'a donc pu franchir leur barrage, alors Aya poursuit ses recherches à l'intérieur du bâtiment.



救助隊員「ああ、すみません。応急処置でしたね。」

Puis Eve prend ses jambes à son cou. Aya la suit et découvre dans les coulisses un large trou dans le sol.

Parasite Eve est aujourd'hui plus attendu que Bio Hazard 2 !



A la poursuite de Melissa



Aya 『この劇場で事件が起きたの。すぐに避難しなさい。』

Si Aya décide de descendre dans le puits, elle va se retrouver dans un opéra quasi désert. Elle devra l'explorer, en cherchant les traces de la fuite de Mélissa.



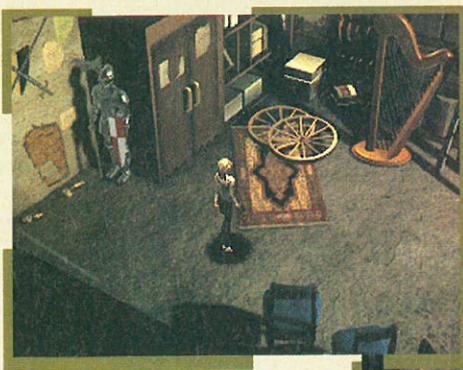
Dans la loge de Mélissa, la lecture de son journal intime est très instructive. Aya découvre notamment que la contamination par Eve date déjà d'un mois.



月3日(月)
クリスマス公演の演目が決まらずとやりたかったもの

Aya conseille au clown de quitter les lieux.

Aya va inspecter les moindres recoins des coulisses de l'opéra. On y trouve en effet, un certain nombre d'objets très utiles.



Aya garde son arme de service à la main, car derrière la plupart des objets ou des portes, se cachent des NMC.





Melissa, la diva, se met soudain à rire ...



...et que les spectateurs et acteurs commencent à prendre feu eux aussi.



...pendant que l'opéra s'embrase



Les équipes et des différents consultants embauchés par Square, qui portaient des milieux du cinéma hollywoodien. Quant aux combats, ils constituent une amélioration majeure par rapport au système précédent de FF VII. Finies les rencontres léatoires avec des monstres qui vous tombent dessus sans que vous puissiez ni les prévoir ni les éviter. Finie aussi la dissociation entre les écrans où l'on se déplace pour explorer, et ceux où ont lieu les combats. Ces derniers sont désormais intégrés au jeu. Les NMC (voir encadré) évoluent en temps réel, et les affronter donne plus d'impression de jouer à un jeu d'action, qu'à un traditionnel jeu de rôle. Mais Square n'a pas su se débarrasser de tous les réflexes archaïques RPG, et malheureusement Parasite Eve en conserve la gestion des combats. Les joueurs habitués aux productions Square devraient ainsi parfaitement s'y retrouver. On peut espérer voir Parasite Eve débarquer en Europe fin 1998... Final Fantasy VII rencontre le succès escompté. Il faudra donc être patient.



L'exorciste à l'opéra

Melissa Pearce a 32 ans. C'est une diva d'allure frêle, et assez timide. Elle suit un traitement et prend un certain nombre de médicaments. Le jour de la première, c'est elle qu'Eve a choisie pour se manifester. Lorsqu'Eve prend possession de Melissa, ses yeux normalement couleur noisette deviennent verts...

BRAVO AIR RACE

Réservé aux têtes brûlées



10 avions différents



Courses en 3D



Pour en finir avec la route



Une réalisation
très impressionnante
"Consoles+"



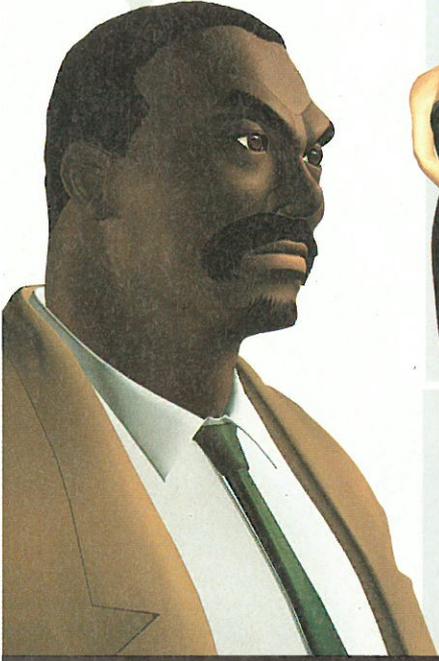
www.thq.com

©1997 XING/THQ, Inc. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Distribution exclusive ECUDIS



TM



Les soins dans Parasite

Parasite Eve met en œuvre un moyen original pour permettre à Aya de récupérer des points de vitalité, perdus au cours des multiples combats. Plutôt que de dormir pour reprendre des forces, ou de mettre la main sur un Médi-Kit, comme la plupart des RPG le proposent, Aya, inspecteur de la NYPD (New York Police Department) se refait une santé en rencontrant un policier en uniforme ! Au cours du jeu, les agents de police que vous rencontrerez vous permettront ainsi de retrouver vos forces. D'autre part, ils vous donneront de nouvelles munitions pour votre flingue.



警官「銃は何を使ってるんだ。オートマチックか、なら俺のと同じだ。強はちるぞ。」

En discutant avec le gros policier bedonnant, vous obtiendrez des pastilles valda pour votre automatique et vous effectuerez le plein d'énergie

Deux jauges très particulières

Le jeu comprend deux jauges qui apparaissent à l'écran uniquement pendant les scènes de combats. Square ne leur a pas donné encore de nom définitif.

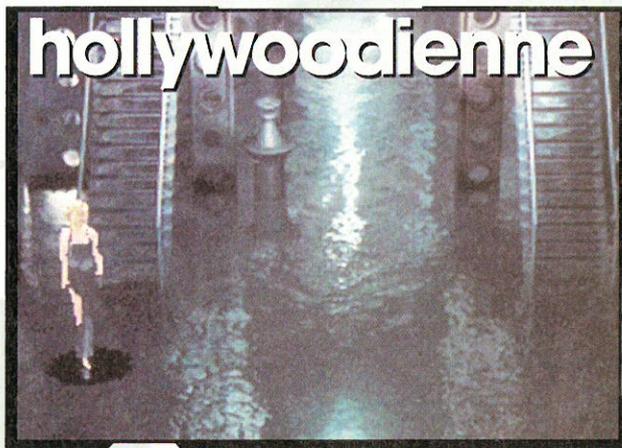
La jauge rouge représente l'énergie de votre personnage. Elle est pleine, c'est Aya, par exemple, qui aura l'avantage au cas de rencontre avec l'ennemi, et qui pourra l'attaquer en première. C'est évidemment une résurgence de l'influence du "de rôle", spécialité maison de Square.

La jauge bleue représente la peur psychologique d'Aya. Deux choses peuvent la faire amplifier : la peur de l'ennemi et bien la peur qu'Eve ne s'empare du contrôle de votre organisme.



Il faut mieux que la jauge bleue reste le plus bas possible de zéro.

Une mise en scène hollywoodienne



Question mise en scène, Square passe à la vitesse supérieure avec la présence dans son équipe d'artistes qui travaillent aux USA. Ces nouvelles recrues viennent directement de l'industrie cinématographique américaine. Parasite Eve bénéficie d'une efficacité toute hollywoodienne pour les choix des angles de vue et des mouvements des caméras... Tout est choisi pour mettre en valeur l'action, attirer l'attention du joueur vers tel ou tel détail d'importance, ou accentuer l'ambiance des lieux.



Parasite Eve en pourrait bien supplanter Final Fantasy VII



ya『署に連絡を入れておいたほうがいいぞ。』

Un système de sauvegardes PTT

A chaque fois que vous apercevez un téléphone, foncez vers lui. Il vous permettra de passer un coup de fil au commissariat, afin d'y faire un rapport de vos enquêtes. Ce rapport constitue en fait une sauvegarde.

N'hésitez pas à enrichir les PTT !



extreme G™



POUR CEUX QUI ONT DES GOUILLAS

Jouable jusqu'à 4
simultanément.



12 circuits
différents.



Vitesse pure et
combats sauvages.



Trucs et Astuces au 3615 ACCLAIM* ou au 08 36 68 10 25*

Au-delà des espérances. Au-delà du talent. Au-delà de la souffrance causée par des tacles aux chevilles ou des tendons déchirés. Au-delà des tensions, des coups de gueule à la mi-temps et des frustrations de fin de match. Au-delà du désir de vaincre.

Au-delà des limites,

il y a France 98.

FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98. Votre seul but : la qualification.



www.easports.com



Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Nintendo64™ · Windows® 95



FIFA
EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE



Alors que la Saturn
 peine en occident,
 Sega travaille
 d'arrache-pied à la
 conception de sa
 prochaine console.



On savait que depuis plus d'un an, Sega s'appliquait dans l'ombre de ses labos à la réalisation d'une console nouvelle génération. A cette occasion, les informations et autres rumeurs se mirent à circuler. Il est temps maintenant de faire un point sur ce que Sega nous prépare...
 Si la Saturn a été la première console 32 bits à être mise en vente sur le marché, elle se trouve actuellement un peu dépassée. A l'époque de sa sortie, Sega a fait l'erreur stratégique de sous-estimer la vague 3D, qui commençait à peine à faire son apparition dans l'arcade. Afin de retrouver ses parts de marché disparues, essentiellement au profit de la PlayStation, Sega se devait de proposer une machine révolutionnaire.

A QUOI RESSEMBLERA LA SATURN 2 ?

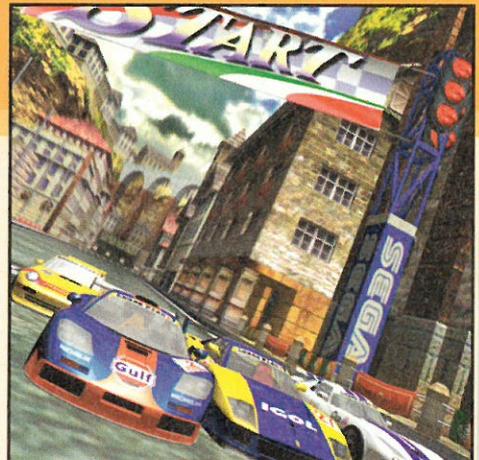
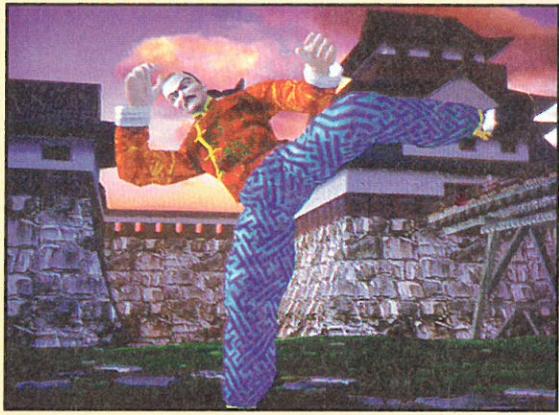
Une console nouvelle génération

En fait, on parle ni plus ni moins d'une console 128 bits. Ne nous méprenons pas : ce n'est pas le nombre de bits qui fait la valeur d'une machine. Beaucoup d'autres facteurs entre en compte, comme la vitesse du microprocesseur, ou celle du "bus" qui transfère les données à l'intérieur de la console. Sega, pour sa Saturn 2, continue à faire confiance à Hitachi, qui avait déjà fourni les microprocesseurs de la Saturn 1. Le SH-4, microprocesseur au cœur de la Saturn II est cadencé à 200 MHz (les deux SH2 de la Saturn I étaient à 28 MHz : bonjour le coup d'accélérateur !). Une puissance de calcul colossale. De plus, la machine possède un système d'exploitation moderne développé par Microsoft (voir encadré), avec des outils de développement et des bibliothèques graphiques connus des développeurs du monde des jeux sur PC. D'autre part, le choix d'un polygoniseur (la puce qui est spécialisée dans le calcul et l'affichage des polygones) provenant d'une carte accélératrice 3D pour PC, le Power VR 2, devrait pousser les programmeurs à développer sur ces deux plates-formes. Sega peut donc espérer disposer du soutien d'un bon nombre de développeurs du monde PC, et sans doute de conversions rapides et de bonne qualité depuis les jeux PC. Ainsi, Sega rapproche, plus que jamais, le monde des consoles de celui des PC. Ou bien, est-ce le contraire?...

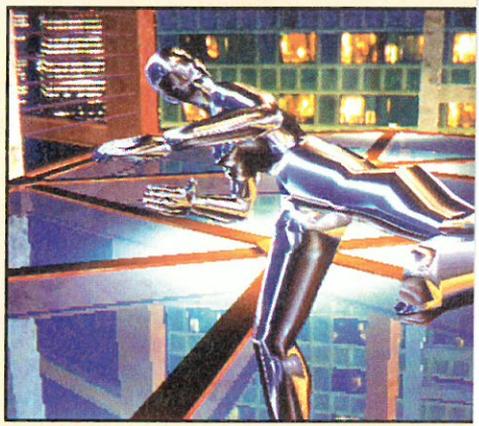


Les jeux

En Europe, Sega aurait déjà contacté une vingtaine de développeurs afin qu'ils fournissent des jeux dès la sortie de la console. Sega est même allé plus loin puisqu'il a "acheté" l'équipe d'Adeline, qui travaille ardemment sur des titres Saturn 2. Au Japon, la rumeur veut que Treasure, Konami et SNK au moins, soient déjà à pied d'œuvre. Mais le gros des titres proviendra certainement de Sega himself. Ainsi, tourneraient actuellement Scud Race et Virtua Fighter 3 en version Saturn 2.



Bien que cela n'ait pas encore été confirmé par Sega, il apparaît de plus en plus certain que Scud Race et Virtua Fighter 3 sont en cours de développement.



La puissance de la Saturn 2 devrait permettre d'obtenir des effets 3D incroyables comme dans VF 3 arcade.

Aussi puissante qu'une carte Modèle 3



La prochaine console Sega dégagea plus de puissance que la carte Modèle 3 qui fait tourner Tekken 3 en arcade.

D'après les performances graphiques de la Saturn 2, cette console devrait être comparable au Modèle 3, la carte d'arcade de Sega qui a servi à réaliser VF 3 et Scud Race. Derrière tout cela, il y a les performances de la puce développée par VideoLogic. Ce polygoniseur possède tout ce qu'il faut (1,5 million de polygones par seconde !), et même plus, il incorpore les dernières techniques d'améliorations de l'image 3D. Pour donner un ordre d'idée, 1,5 million de polygones affichés à la seconde, c'est plus que ce dont est capable le Modèle 3 de Sega (qui n'affiche "que" 1,2 million), ou bien le Système 22 de Namco (Tekken 3).



La première console 128 bits, 10 fois plus puissante que la Saturn. La première console 128 bits, 10 fois plus puissante que la Saturn.

Pourquoi Microsoft?



Après avoir colonisé les PC, Windows s'aventure sur des produits plus "grand public" comme les ordinateurs de poche et les consoles de jeux.

Windows 95, est sans doute le système d'exploitation PC le plus répandu au monde. Windows CE n'est qu'une adaptation de celui-ci, afin qu'il tourne sur des gadgets portables, genre agenda électronique. C'est à partir de Windows CE que Microsoft concevra le système d'exploitation de la Saturn, baptisé pour le moment "Dragon". Il devrait savoir faire autre chose que gérer des jeux. On devrait pouvoir connecter à la Saturn 2 différents "add-ons" tel un clavier ou un lecteur de DVD... Au Japon, un modem 33,6 bds serait vendu avec la console.



Compatibilité



A première vue, la Saturn 2 sera aussi compatible avec la Saturn 1, que cette dernière l'était avec la Megadrive ! Ce n'est pas très gênant car l'intérêt de la compatibilité sert surtout à rassurer les acheteurs : une fois qu'on a goûté aux plaisirs d'une nouvelle console, il est rare qu'on ressorte une vieille, pour jouer à d'anciens titres.

J'en veux une !

Quand : Décembre 98
Où : Au Japon. Trois ou quatre mois plus tard, en Europe et U.S.A.
Combien : 30 000 yens (environ 1 500 francs)

Caractéristiques :

Microprocesseur	SH4 Hitachi 200 Mhz
Polygoniseur	Power VR 2
Ram	8 Mo
Mémoire vidéo/Textures	8 Mo
Mémoire Audio	2 Mo
CD Rom	x12

La saga de la Saturn 2

Premier nom de code du projet Saturn II : Black Belt. Deux candidats se présentèrent pour équiper la machine, venant tous les deux du monde des cartes accélératrices pour PC : 3Dfx avec sa puce Voodoo, et NEC avec la puce Power VR de la société anglaise VideoLogic. Sega trancha et choisit NEC, gagnant au passage un procès de la part de 3Dfx, qui l'accusa de lui dérober ses secrets technologiques. Le projet s'appela alors Dural. Fin septembre, les choses se sont accélérées et les développeurs ont été contactés pour découvrir la machine.



Nintendo aurait décidé de "geler" tous ses développements internes sur Nintendo 64. Arrêt de Zelda mise au placard des Yoshi, F-Zero, et autres Super Mario 2... Et tout cela à cause d'un jeu sur Game Boy : Pocket Monster.

NINTENDO . . . POKE MON

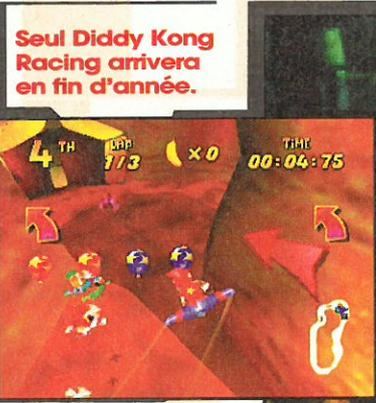
EDITEUR	NINTENDO
MACHINE	N64
SORTIE	DÉCEMBRE 1997
DISP. EUROPE	IER QUART 98



Il se passe des choses bizarres au Japon ces derniers temps. Nintendo annonce des résultats financiers meilleurs que ceux auxquels on s'attendait, et sans que cela soit dû aux ventes de la N64, qui persistent à ne pas décoller aussi bien que l'escomptait la société. La production de Game Boy, qui tout le monde croyait enterrée, s'emballe, passant en quelques mois de 300 000 unités par mois à 500 000, puis à 700 000... L'origine de ce phénomène s'appelle Pocket Monsters, un jeu qui a réussi à dépasser les 7 millions d'exemplaires vendus. Du jamais vu. Mieux que Final Fantasy (dont le VII ne s'est vendu "qu'à" 3 millions d'unités) ou même que Mario. Devant cette popularité record, Nintendo a eu l'idée de profiter de la conversion de Poke Mon (abréviation populaire de Pocket Monsters), sur N64 pour booster les ventes. Et pour cela, le développement des jeux tels que Zelda, Yoshi, F-Zero ou Super Mario 2, aurait été stoppé, leurs équipes travaillant plutôt sur quatre nouveaux jeux N64 basés sur Poke Mon.

NINTENDO

Mise tout sur Poke Mon !



Seul Diddy Kong Racing arrivera en fin d'année.

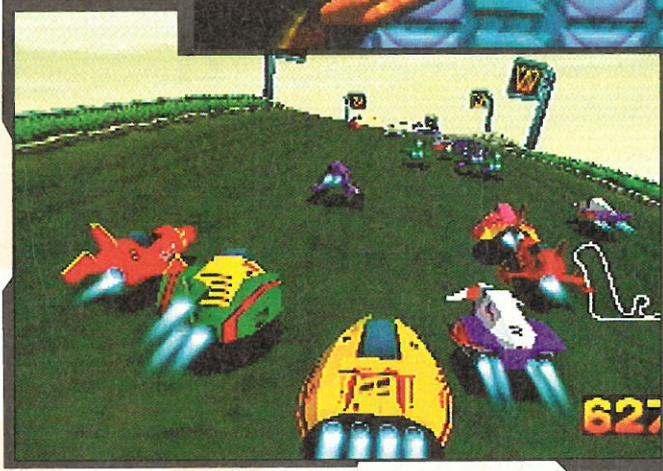


Yoshi sur N64, ça sera pour 1998.



Le phénomène Poke Mon

Et cela est un vrai pari pour le petit père Mario : si les versions N64 n'arrivent pas à être aussi populaires que l'original, elles n'auront servi qu'à retarder inutilement des titres très attendus. Rien n'est donc gagné d'avance pour Nintendo. Le premier jeu N64 basé sur Poke Mon s'inspire des personnages et de l'univers original, sans en garder cependant le principe de jeu. Par contre, d'autres versions qui devraient utiliser le modem incorporé au lecteur DD64, permettront aux joueurs de s'échanger des monstres.



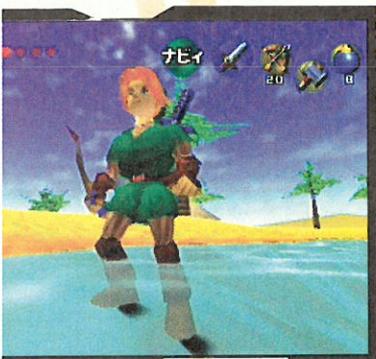
Presque fini, F-Zero 64 sera repoussé lui aussi...

Link ne devrait finalement pas être là pour Noël 97.



**ON A TUE VOTRE SOEUR,
VOUS ETES ENGAGE
DANS LA G-POLICE,
VOUS PILOTEZ
UN HELICOPTERE.
POUR VOUS PROTEGER
VOTRE MEILLEUR AMI
A PERDU LA VIE.
MAINTENANT VOUS ETES
SEUL. ET LA,
JE CROIS BIEN QU'ON
VOUS TIRE DESSUS.**





Pari risqué pour Nintendo : suspendre le développement de titres aussi attendus que *Zelda*, pour tout miser sur *Pocket Monster*.

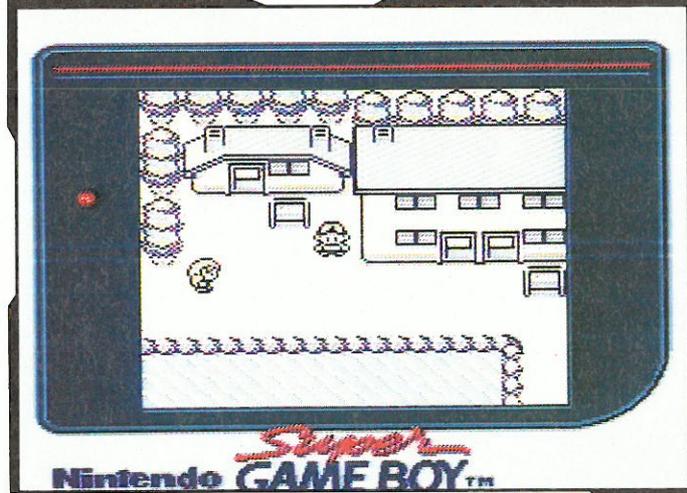
Véritable

phénomène de société, *Poke Mon* chamboule les plans de Nintendo.

Le jeu qui a secoué le Japon

arrivera-t-il en

France?



La version Game Boy a connu un succès colossal.

L'idée de génie de Game Freaks, le petit studio de Tokyo qui est à l'origine de *Poke Mon*, a été d'adapter le principe du jeu de carte *Magic* sur GB. Ainsi, le joueur se bat contre des monstres, et s'il gagne le combat, il s'approprie le monstre qui va alors rejoindre son bestiaire. Il y a plus de 150 créatures différentes ! L'atout, c'est que l'on peut "trader", c'est-à-dire s'échanger des monstres. Il suffit de relier par un câble deux GB, et hop le transfert s'effectue. Certains semblent plus recherchés que d'autres non pour leur laideur, mais parce qu'ils sont plus durs à combattre, ou moins fréquents. Pour gagner le jeu, le joueur a tout intérêt à troquer le plus de monstres possible.

POKE MON

Une réussite ... incroyable

Des monstres

Nintendo a commercialisé trois versions différentes de *Poke Mon*, incluant des variations de monstres et de scénario. Au regard de la Bleue et de la Verte, la Rouge est une édition limitée, vendue uniquement par correspondance. Juste avant Noël, une version Argent et Or devrait augmenter le nombre de monstres en circulation au Japon ! Quant à la France, les versions N64 devraient probablement arriver bientôt, alors que les inconditionnels de *Zelda* et *Yoshi* se voient dans l'obligation de ronger leur frein. Alors que les *Tamagotchis* font un carton dans les cours d'écoles (plus d'un million d'unités vendues depuis la sortie du produit !), on se demande quel sera l'accueil réservé à *Poke Mon*. Flop total ou phénoménal ? La question reste ouverte.

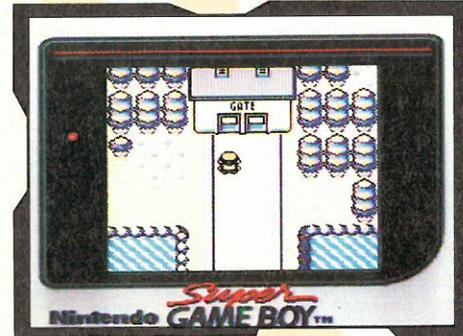


Après le *Tamagotchi*, le *Pocket Monster* !



Poke Mon connaîtra-t-il la gloire en France ?

La mine sympathique d'un *Pocket Monster*.



Pika Chu, le plus connu des *Pocket Monsters*, aimerait manger la pomme qui est dans l'arbre, et qu'il ne peut atteindre. A vous de lui donner un coup de main.



G-POLICE. UN JEU CRIANT DE VÉRITÉ.

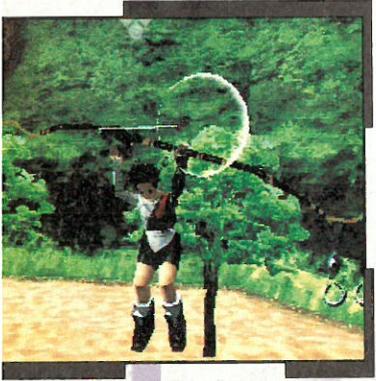


P **POWERLINE**
08 36 68 22 02'

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

P **3615 PlayStation**
Le service Média officiel de la PlayStation®





Une arme favorite de Kotohira est un yumi, un arc japonais très long.

Sôkaigi est un jeu d'action en 3D temps réel. Censé se passer de nos jours, il offre un scénario mêlant la pure fiction au Japon plus traditionnel. La technique déployée pour Sôkaigi, ne dépaysera pas les amateurs de Bushido Blade car en elle utilise le "moteur 3D". Squaresoft comptait bien exploiter ce moteur si particulier que les joueurs européens découvriront en janvier, Bushido Blade arrivant très bientôt en France et ailleurs. Tout comme dans Bushido Blade, les personnages disposent d'une richesse de mouvements importante. Ils peuvent marcher, courir, sauter... Cette qualité dans les déplacements est essentielle, car ce CD-Rom est avant tout un jeu d'actions rapides. Les personnages peuvent ainsi investir complètement le terrain 3D, escalader les éléments du décor, sauter de l'un à l'autre...

L'arme secrète : le boost

Ils disposent même d'une technique spéciale, qui rajoute pas mal de piquant au jeu, le "Booster". Un seul coup de boost, et hop votre héros se met à speeder comme un fou, volant carrément dans les airs. Cela peut se révéler très utile pour se ruer sur un adversaire, et être sur lui avant même qu'il n'ait eut le temps de réagir, ou alors pour se tirer d'un mauvais pas en se mettant instantanément hors de portée ! Les combats se déroulent à l'arme blanche, avec au choix les nombreuses armes traditionnelles nippones, du katana au Bô (bâton) en passant par les Shurikens ou le Yumi (arc japonais)... Là encore, l'héritage de Bushido Blade est

En attendant sa nouvelle ligne de jeux de rôle, de Xenogears au très attendu Parasite Eve, Square se propose de nous faire patienter avec un jeu d'action en 3D, Sôkaigi.



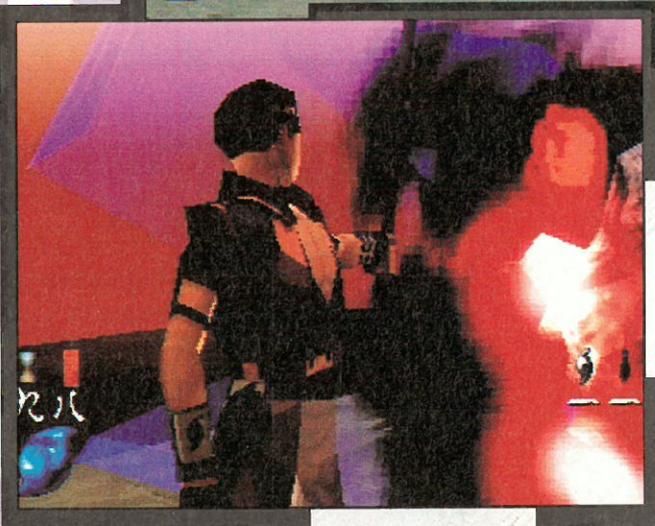
SÔKAIGI
 EITEUR SQUARE
 MACHINE PLAYSTATION
 SORTIE DÉCEMBRE 97 AU JAPON
 DISPONIBILITE EUROPE AUCUNE DATE



Après avoir jeté un Jufu, qui a emprisonné un monstre, Kotohira prononce une incantation, qui s'inscrit en rouge à l'écran, et qui va provoquer l'explosion du cristal.

SOKAIGI

Si la magie des Jufus est ce qu'il y a de plus puissant, elle n'est pas toujours possible. Et il vous faut alors revenir à votre bonne et vieille lame.



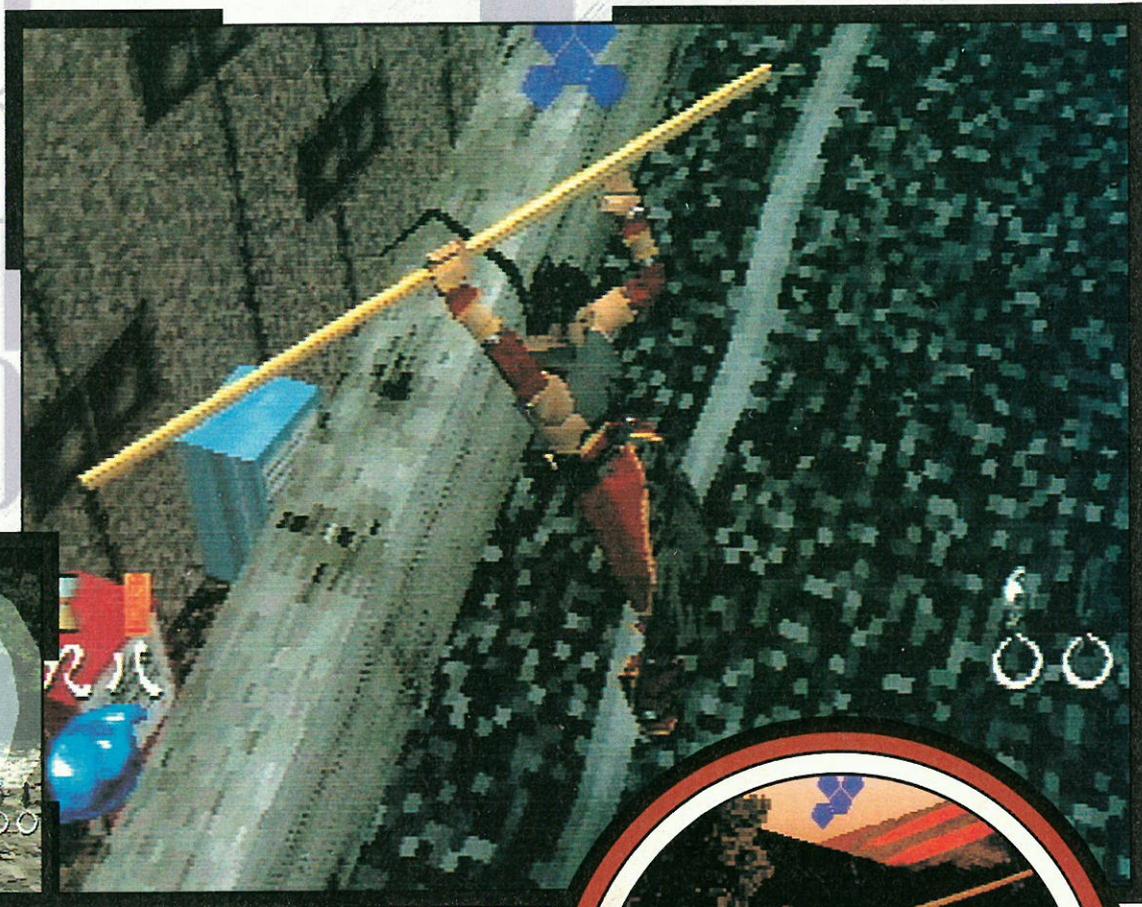
Vous allez bientôt devoir aller combattre vos adversaires dans leur propre monde.





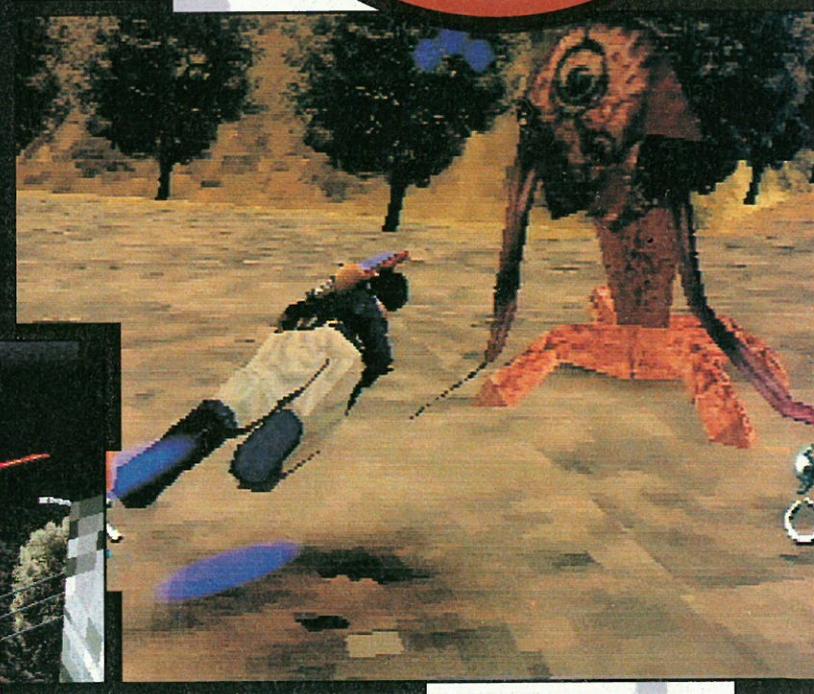
incontestable... à la différence que Sôkaigi vous permettra d'affronter jusqu'à trois adversaires en même temps à l'écran. Pour palier à ce déséquilibre des forces, Squaresoft a ajouté quelques touches de magie dans ces combats réalistes afin de laisser une chance supplémentaire au héros. Amateurs de Bushido, ce jeu est fait pour vous. Nous, on l'adore !
Banana San

Un coup de "Booster" et vous vous projetez sur l'adversaire en un éclair, ce qui vous offre l'avantage de lui flanquer un grand coup dans la tronche le premier.



Un jeu très proche de Bushido Blade Un jeu très proche de Bushido Blade Un jeu très proche de Bushido Blade
Un jeu très proche de Bushido Blade Un jeu très proche

En rampant au sol, vous atteindrez l'adversaire plus facilement.



Sôkaigi comprend non pas des animations en images de synthèse à la FF VII, à part la séquence d'intro et celle de la finale, mais des "polygones movies".

Pour passer d'un bâtiment à l'autre, rien de plus facile que de courir le long des lignes téléphoniques.



Nintendo a pas dit son dernier mot !

Nintendo a annoncé sa volonté de distribuer des jeux sur SFC, en équipant des Comibinis (boîtes de superettes) d'appareils qui permettent de choisir un titre, puis qui téléchargent depuis Nintendo, pour enregistrer sur une cartouche SFC vierge. Les prix seront très attractifs (de 50 à 200 yens le jeu).

Il semble que Nintendo ait l'intention d'arguer ce système de distribution l'année prochaine à la N64. Le DD64, qui est scriptible, en deviendrait la plate-forme d'excellence. Il semble bien même probable que Nintendo envisageait de distribuer des jeux pour N64 sur DD à un prix incroyable. Un jeu N64, commercialisé depuis déjà quelques mois, pourrait coûter... moins. Si cela s'avérait exact, il est probable que le public connaîtrait un regain d'intérêt parmi le public nippon, et les ventes de PlayStation dépasseraient rapidement.



Sega touche le Jackpot !

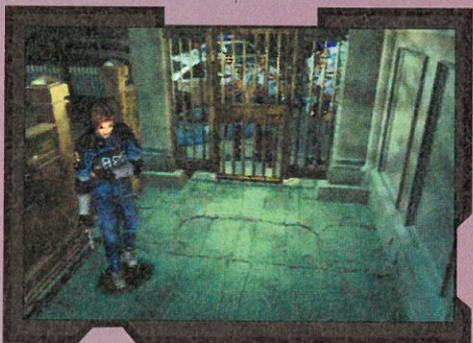
Sega a trouvé un nouveau moyen pour calmer ses concurrents. Le procès. Sega a en effet, déposé en 1992 une demande de brevet pour un procédé qui permet, dans un jeu 3D, de changer d'angle de vue instantanément, comme on peut le voir dans tous les jeux de simulation. Fin août, Sega a obtenu le brevet, et pense bien l'utiliser pour demander des dommages à ses concurrents, notamment à Sony et à Nintendo. Il semblerait que Sega n'ait déposé son brevet qu'au Japon, ce qui fait que tous ses jeux vidéo conçus en Europe ou aux U.S.A. ne seront pas concernés.



Bio Hazard 2 ou 3 ?

En effet, on peut se poser la question. Suite à un fâcheux incident, Capcom est en train de revoir complètement sa copie. Le fâcheux incident en question, c'est le départ de toute l'équipe de Bio Hazard 2, excepté le responsable du projet, pour aller chez... Squaresoft ! Résultat : Capcom n'ayant plus le choix, a dû tout reprendre à zéro. En fait, c'est quasiment comme si Capcom faisait un Bio Hazard 3, car tout est modifié. Le jeu jusqu'à maintenant était finalisé à 65 %, et c'est la version incluse en démo dans le Director's Cut. Capcom va en garder 7% environ, et tout retravailler.

Parmi les nouveautés prévues, les zombies seront complètement refaits. Ils comporteront beaucoup plus de polygones, sembleront plus réalistes, et de nouvelles espèces comme le zombi-grenouille verront le jour. Les décors sont actuellement à l'étude pour un relookage complet. La nouvelle équipe estime que la modélisation de Raccoon était trop simple, se composant juste de quelques rues et bâtiments, et souhaite diminuer le trop grand nombre d'immeubles en béton. Les nouvelles textures laisseront plus de place au bois, à la pierre... pour renforcer le côté "petite ville" de province américaine. Enfin, l'atmosphère trop proche de celle du Bio Hazard 1, et le scénario trop bateau devraient être plus élaborés. Officiellement, le jeu est toujours prévu au Japon pour janvier 1998... même si certains doutent de cette date de sortie. Bref, la saga Bio Hazard se poursuit, et on vous tient au courant de l'évolution...



Nouveaux noms

Nintendo a décidé de modifier légèrement les titres de ses prochains jeux sur N64. "Zelda no Densetsu 64" s'appelle désormais "Zelda no Densetsu", "Yoshi Island" devient "Yoshi no Ehon", ce qui signifie le "Conte de Yoshi". Le titre américain du jeu devrait quant à lui toujours être Yoshi's Story.

Goemon à la télé

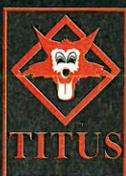
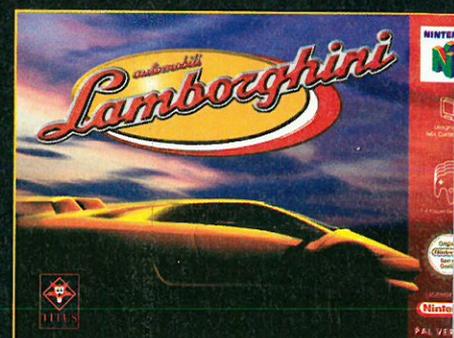
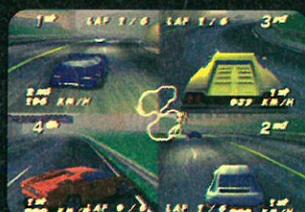
Depuis 1986, Konami a réalisé quatorze jeux mettant en scène Goemon. Dès le début du mois d'octobre, Goemon fut sacralisé héros d'une série de dessins animés pour la télévision nipponne.



ALORS, ON S'ÉCHAUFFE ?



PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE



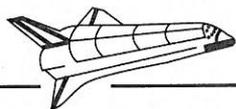
- >>> Jusqu'à 4 joueurs simultanés
- >>> Jusqu'à 24 voitures disponibles
- >>> 6 circuits différents plus mode miroir en bonus
- >>> 4 Styles de courses : arcade, tournoi, championnat, séance d'essais
- >>> Compatible avec le kit de vibration, le module de sauvegarde et les volants
- >>> Nombreuses options : Boite automatique ou manuelle, pit-stop, split-screen (2, 3 ou 4 joueurs)...

Le Daniel Perdrige - 93370 MONTFERMEIL
1 43 32 10 92 - 01 43 32 11 52



Super Nintendo

DBZ HYPER DIMENSION		SECRET OF MANA	299,00
+ 1 MANETTE	449,00	SIM CITY 2000	399,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		SPIROU	199,00
SOCCER DE LUXE	399,00	SUPER MARIO ALL STAR	249,00
LOST VIKING 2	299,00	TERRANIGMA + GUIDE	399,00
LUCKY LUCKE	399,00	TETRIS ATTACK	349,00
NBA LIVE 97	299,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	349,00
PRINCE OF PERSIA 2	299,00		
SCHTROUMPFS 2	299,00	+ MANETTE RHINO	69,00
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00	+ MANETTE ASCII	99,00
		+ ALIMENTATION SECTEUR	159,00
		+ PRISE PERITEL	149,00

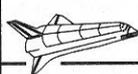


Promos

ASTERIX	149,00	NBA JAM	129,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	NHL 96	129,00
BATMAN FOR EVER	149,00	PACK ATTACK	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	PGA TOUR GOLF 96	199,00
F ZERO	149,00	PLOK	129,00
HAGANE	99,00	REVOLUTION X	99,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		SUPER BC KID	149,00
SOCCER	199,00	STAR WARS	249,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00	SUPER SOCCER	149,00
JUDGE DREDD	149,00	SUPER TENNIS	149,00
KILLER INSTINCT	99,00	TINTIN AU TIBET	199,00
MARIO KART	199,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT	199,00
MORTAL KOMBAT	129,00	WARLOCK	149,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00	WORLD MASTER GOLF	149,00
MYSTIC QUEST	149,00	WRESTLEMANIA	199,00
		ZELDA 3	229,00
		ZOOP	99,00

Megadrive

INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	249,00	NBA LIVE 97 (EUR)	249,00
J. MADDEN 97(EUR)	299,00	NHL 97 (EUR)	249,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	249,00	SCHTROUMPFS 2 (EUR)	299,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	199,00		
		+ MANETTE 6 BOUTONS	69,00



Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00	MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	149,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00	NBA JAM TE (EUR)	129,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	149,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	169,00
+ ADAPTATEUR	199,00	NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	169,00
DT ROBOTNIC	129,00	NHL 96 (EUR)	149,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	199,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	REVOLUTION X (EUR)	99,00
FIFA 97	199,00	ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00	ROLO THE RESCUE	99,00
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00	SOLEIL (EUR)	149,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00	SPARKSTER (EUR)	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	99,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	99,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	STAR STREK (EUR)	129,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	199,00	TOTAL FOOTBALL	149,00
LOTUS TURBO (EUR)	129,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	199,00
		ZOOP (EUR)	69,00

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR
MULTIJEUX 999 F



DINOSAURE VIRTUEL
+ CALCULATRICE

OU
CHIEN VIRTUEL + CALCULATRICE
99 F

3DO

ALONE IN THE DARK 2 (VF) 99,00	KING DOM : 99,00	SNOW JOB 99,00
ALONE IN THE DARK (VF) 69,00	THE FAR REACHES 99,00	SPACE HULK 99,00
BATTLE SPORT 99,00	LAST BOUNTY HUNTER 99,00	SPACE PIRATE 99,00
CASPER (NTSC) 99,00	OLYMPIC GAMES 299,00	STAR BLADE 99,00
CORPSE KILLER 69,00	PEOPLE BEACH GOLF 99,00	STATION INVASION 99,00
DOOM 99,00	PGA 96 99,00	STELLA 7 79,00
FIFA SOCCER 99,00	PSYCHIC DETECTIVE 69,00	STRIKER 99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION) 199,00	QUARANTINE 99,00	SYNDICATE 99,00
FLYING NIGHTMARE 99,00	RETURN FIRE 99,00	TOTAL ECLIPSE 99,00
HELL 99,00	RISE OF THE ROBOT 99,00	VIRTUOSO 99,00
IMMERCENARY 99,00	SAMPLER 2 10 DEMOS	WHO SHOT JOHNNY ROCK 99,00
INCREDIBLE MACHINE 99,00	+TEST MEMOIRE 15 mn 79,00	WING COMMANDER 3 99,00
IRON ANGEL 99,00	SHOCK WAVE 1 69,00	ZNADNOST 99,00
JOYPAD PANASONIC 99,00	SHOCK WAVE 2 99,00	

Super NES USA



Promos

EARTH BOUND + GUIDE	299,00	SUPER TURRICAN	99,00
LUFIA 2	399,00	WARIO WOODS	99,00
Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACE3		X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00
		ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	99,00

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

CDI

CDI 450
+ CARTE VIDEO
+ 1 FILM
990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Nec

→ MEMORY CARD 199 F
→ DUO + 1 JEU 990 F

CD

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

DINOSAURE, CHIEN OU DAUPHIN VIRTUEL
69 F

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Virtual Boy

VIRTUAL BOY
+ 1 JEU 299,00

Neo Geo

ART OF FIGHTING 249,00	SAMOURAI SHODOWN 249,00
FATAL FURY II 249,00	WORLD HEROES II 249,00
KING OF FIGHTER 97 1690,00	

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix 2990 F

AGRESSOR OF THE DARK	NINJA MASTER	199
COMBAT 199,00	POWER SPIKES	149
ALFA MISSION 2 199,00	PULSTAR	199
FATAL FURY 3 199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	449
FATAL FURY SPECIAL 199,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	449
FOOTBALL FRENZY 199,00	SUPER SIDE KICK 2	199
GALAXY FIGHT 199,00	TWINKLE STAR SPRITES	199
GHOST PILOT 199,00	VIEW POINT	199
KING OF FIGHTER 96 COLL. 199,00	WORLD HEROES PERFECT	199
KING OF FIGHTER 97 399,00		

PARIS

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

PARIS

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

LILLE

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

DOUAI

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

ESPACE 3



PARIS

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

PARIS

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

LILLE

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

DOUAI

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

Playstation

PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD
+ 100 F de bon d'achat* 1090 F
PLAYSTATION + 1 MANETTE + 100 F de bon d'achat* 990 F
VOLANT + PEDALIER 449 F

SCOURIS 169.00
PRO ACTION REPLAY 349.00
CABLE DE LIAISON 169.00
MANETTE 99.00
MANETTE ASCII 199.00
RALLONGE MANETTE 89.00
MEMORY CARD 99.00
MEMORY CARD 120 BLOCS 249.00
PRISE PERITEL RGB 149.00
ADAPTEUR MULTI JOUEUR 269.00

OVERBLOOD 369.00
PANDEMONIUM 2 349.00
PANZER GENERAL II 369.00
PARAPPA THE RAPPER 299.00
PERFECT WEAPON 369.00
PFA SOCCER MANAGER 369.00
PGA TOUR 98 369.00
POWER RANGER ZEO 349.00
RAGE RACER 349.00
RALLY CROSS 299.00
RAPID RACER 349.00
RAVEN PROJECT 249.00
REBEL ASSAULT 2 369.00
RELOADED 249.00
RESIDENT EVIL
+ CARTE MEMOIRE 349.00
RESIDENT EVIL

DIRECTOR CUT 299.00
RISK 299.00
ROAD RAGE 349.00
ROCK N'ROLL RACING 349.00
ROSCO MC QUEEN 349.00
SIM CITY 2000 349.00
SOUL BLADE 399.00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 299.00
STREET FIGHTER COLLECTION 349.00
STREET FIGHTER EX PLUS 349.00
SUIKODEN 349.00
SUPER PANG COLLECTION 299.00
SUPER PUZZLE FIGHTER 299.00
SWAGMAN 369.00

SYNDICATE WARS 369.00
TEST DRIVE 4 349.00
TETRIS PLUS 299.00
THEME HOSPITAL 369.00
TIME CRISIS + GUN 549.00
TOBAL 1 299.00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY 349.00
TOMB RAIDER 2 349.00
TOSHINDEN 3 349.00
TRANSPORT TYCOON 369.00
VANDAL HEART 349.00
V RALLY 349.00
WARCRAFT 2 369.00
WRECKING CREW 299.00
WING COMMANDER 4 369.00
WINGOVER 349.00

JEUX USA
NDRETTI RACING 149.00
NAL FANTASY VII 349.00
ALLY CROSS 199.00

JEUX JAP
CE COMBAT 2 299.00
ASTARD 299.00
REATH OF FIRE 3 499.00
JG RIDERS 299.00
RAGON BALL GT 299.00
RAGON BALL Z 299.00
INHANDER 499.00
NAL FANTASY VII 299.00
RONT MISSION 2 499.00
NG OF FIGHTER 96 399.00
OWLDON'S GATE 199.00
ARVEL HEROES 399.00
OAMAN BATTLE CHASE (KART) 299.00
ENGOKU MUSOU 199.00
PER STREET FIGHTER EX 299.00
ILD ARMS 199.00

JEUX EUROPEENS
TUA SOCCER 2 CLUB EDITION
PAD PROGRAMMABLE
MERORY CARD 299.00
CE COMBAT 2 349.00
BENT AMSTRONG 299.00
LERTER ROUGE 349.00
ACK DOWN 299.00
JST A MOVE 3 249.00

CASTLE VANIA 369.00
COLONY WARS 369.00
COMMAND AND CONQUER+ PAD 349.00
COURIER CRISIS
CROC 369.00
CRYPT KILLER 349.00
DARK FORCES 299.00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN 399.00
DISCWORLD 2 299.00
DRAGON BALL FINAL BOUT 299.00
DRAGON HEART 299.00
DUKE NUKEM 3D EXHUMED 349.00
EXPLOSIVE RACING 349.00
FANTASTIC FOUR 349.00
FIFA 98 349.00
FIFA SOCCER 97 299.00
FIGHTING FORCE 369.00
FINAL FANTASY 7 369.00
FORMULA KART 349.00
FORMULA ONE 97 369.00
FROGGER 349.00
G POLICE 369.00
GRID RUN 299.00
HERCULES 349.00
HEXEN 349.00
ISS PRO 369.00
J. MADDEN 98 369.00
JHONA LOMU RUGBY 369.00

JURASSIC PARK : THE LOST WORLD 369.00
KORUSHI 299.00
LA CITE DES ENFANTS
PERDUS 349.00
LAST DYNASTY 349.00
LAST RESORT 349.00
LEGACY OF KAIN 299.00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2 349.00
LE THEAT ENFORCER 369.00
LITTLE BIG ADVENTURE 349.00
LOST VIKING 2 349.00
MACHINE HUNTER 369.00
MAGIC THE GATHERING 349.00
MDK 349.00
MEGAMAN X3 299.00
MICROMACHINE 3V 369.00
MONOPOLY 299.00
MONSTER TRUCKS 369.00
MOTO RACER 369.00
NASCAR 98 369.00
NBA 98 369.00
NBA IN THE ZONE 2 299.00
NBA LIVE 97 299.00
NHL 98 369.00
NHL POWER PLAY 249.00
NIGHTMARE CREATURES 349.00
NUCLEAR STRIKE 369.00
ODD WORLD 369.00
OVER BOARD 349.00

Promos

JEUX USA
RAYMAN 99.00
JEUX JAP
CHORO Q 99.00
STAR GLADIATOR 99.00
STREET FIGHTER REAL BATTLE 99.00
TOSHINDEN 3 149.00
VAMPIRE 99.00
JEUX EUROPEENS
ALIEN TRILOGY 149.00
BATTLE SPORT 149.00
BREAK POINT TENNIS 199.00
BURNING ROAD 199.00
BUST A MOVE 2 149.00

CRUSADER NO REMORSE 199.00
DESCENT 2 199.00
DISRUPTOR 199.00
DRAGON BALL Z + PAD PROGRAMMABLE 299.00
FADE TO BLACK 169.00
HI OCTANE 99.00
IRON AND BLOOD 149.00
INTERNATIONAL SOCCER DX 199.00
MAGIC CARPET 149.00
NBA IN THE ZONE 169.00
NBA JAM EXTREME 129.00
NEED FOR SPEED 2 199.00
NFL QUATERBACK 97 149.00
OLYMPIC SOCCER 199.00

PROJET OVERKILL 199.00
PROJET X2 199.00
RAYMAN 169.00
RETURN FIRE 199.00
SHOCKWAVE 99.00
SLAM AND JAM 96 99.00
STAR GLADIATOR 149.00
THUNDER HAWK 2 169.00
TOMB RAIDER 199.00
TOTAL NBA'96 169.00
TRACKN FIELD 169.00
TUNEL B1 199.00
VIEW POINT 149.00
VIRTUA OPEN TENNIS 149.00

Saturn version PAL

SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + 100 F DE BON D'ACHAT* 990 F
VOLANT + PEDALIER + NEED FOR SPEED 499 F
PRO ACTION REPLAY + ADAPTEUR 249 F
MEMORY CARD 3 en 1 149 F
ADAPTEUR POUR JEUX JAPONNAIS 99 F

JEUX JAP
ITAL FURY REAL BOUT
CARTOUCHE 299.00
LEAGUE VICTORY 97 299.00
NG OF FIGHTER 96 399.00
ST BRONX 299.00
ARVEL SUPER HEROES 399.00
3RE BATTLE 349.00
MOURAI 4 + CART 449.00
UNDER FORCE V 399.00

JEUX EUROPEENS
4OK 249.00
EA 51 349.00
LANTIS 369.00
JST A MOVE 3 249.00
ROC 369.00
RYPT KILLER 349.00
RK LIGHT 369.00
E HARD TRILOGY 369.00
SCWORLD II 329.00
RAGON FORCE 329.00
UKE NUKEM 3D 369.00
IGHTER MEGAMIX 369.00
GHTING FORCE 329.00
RMULA KART 369.00
ANKENSTEIN 369.00
EXEN 349.00
JHN MADDEN 97 299.00
JHN MADDEN 98 369.00

JURASSIC PARK : LOST WORLD 369.00
KING OF FIGHTER 95 329.00
LAST BRONX 329.00
LOST VIKING 2 349.00
MAGIC THE GATHERING 349.00
MARVEL SUPER HEROES 349.00
MASS DESTRUCTION 329.00
MICROMACHINE 3V 369.00
MORTAL KOMBAT TRILOGY 369.00
NASCAR 98 369.00
NBA LIVE 97 199.00
PANDEMONIUM 369.00
QUAKE 369.00
RESIDENT EVIL 369.00
SCOR CHER 349.00
SEGA RALLY 299.00
SONIC JAM 279.00
SONIC R 369.00
SOVIET STRIKE 369.00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 249.00
SUPER PUZZLE FIGHTER 299.00
SYNDICATE WARS 369.00
TETRIS PLUS 299.00
TOMB RAIDER + PAD 349.00
TOURING CAR 369.00
WARCRAFT 2 369.00
WIPE OUT 2097 329.00
WORLD WIDE SOCCER 97 299.00
WORLD WIDE SOCCER 98 369.00

Promos

JEUX JAP
NIGHTS 149.00
JEUX EUROPEENS
ALIEN TRILOGY 199.00
BATMAN FOR EVER 199.00
BUBBLE BUBBLE 199.00
CHAOS CONTROL 149.00
CRUSADER NO REMORSE 169.00
DARIUS II 99.00
DOOM 149.00
DRAGON HEART 149.00

EXHUMED 129.00
FIFA 96 149.00
FIFA 97 199.00
FIGHTING VIPERS 99.00
FRANCK THOMAS BIG HURT 149.00
HI OCTANE 99.00
IRON MAN 149.00
JACK IS BACK 149.00
JOHN MADDEN 97 199.00
LEGEND DE THOR 2 149.00
MAGIC CARPET 169.00
MORTAL KOMBAT 2 149.00
MR BONES 149.00

DINOSAURE, CHIEN OU DAUPHIN VIRTUEL 69 F

NBA ACTIONS 96 99.00
NBA JAM EXTREME 149.00
NIGHT 129.00
REVOLUTION X 129.00
RIFLE 2 99.00
SLAM AND JAM 96 99.00
SPACE HULK 2 199.00
VIRTUAL ON 199.00
WESTREMANIA 129.00
WWF IN YOUR HOUSE 169.00
JEUX USA
MYST 99.00

Nintendo 64
NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* 999 F
BLAST CORPS 449.00
BOMBERMAN 449.00
CLAYFIGHTER 499.00
DOOM 499.00
DUKE NUKEM 64 499.00
EXTREME G 499.00
FIFA 64 349.00
F1 POLE POSITION 499.00
GOLDEN EYE 499.00
HEXEN 499.00
ISS 64 549.00
KILLER INSTINCT GOLD 499.00
LAMBORGINI 64 499.00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS 499.00
MORTAL KOMBAT TRILOGY 549.00
MULTIRACING CHAMPION SHIP 499.00
NBA HANGTIME 499.00
NFL QUATERBACK 98 499.00
PILOT WINGS 64 449.00
STARWARS 499.00
SUPER MARIO 64 399.00
SUPER MARIO KART 64 399.00
TURUK 499.00
WAVE RACE 64 399.00
WARGOD 499.00
WAYNE GRETZKY HOCKEY 499.00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22
CONSOLES ET JEUX PRIX
Nom : Prénom :
N° client :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Age : Téléphone : Signature
Je joue sur : SUPER FAMICOM 3 DO SATURN
SUPER NINTENDO MEGADRIVE JAGUAR NINTENDO 64
SUPER NES NEO GEO PLAYSTATION





TELEX

ony, c'est collant...

Sony lance un second paddle analogique. Lorsque identique tous points au premier, il ne se différencie que pour pallier aux points faibles du premier. Celui-ci sera donc plus fort et de plusieurs manières. Conduite améliorée : la manette elle-même, qui a été recouverte de caoutchouc rugueux pour mieux tenir dans la main. Sortie le 20 novembre au Japon.

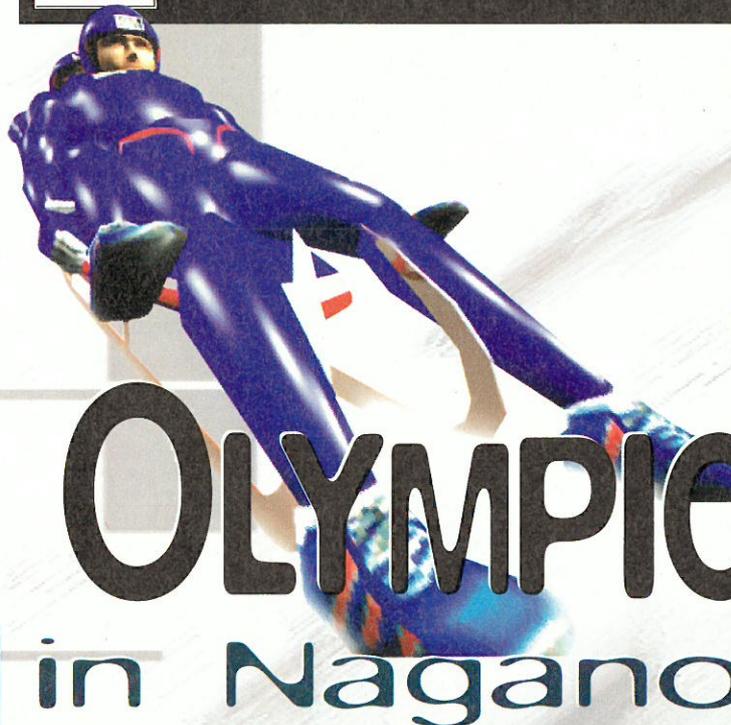
Konami réussira-t-il à devenir le meilleur éditeur de sports d'hiver, comme il est devenu l'an dernier le meilleur éditeur de jeux de foot sur PlayStation et N64?

Les paris sont ouverts !

HYPER OLYMPIC IN NAGANO



EDITEUR KONAMI
MACHINE PLAYSTATION-N64
DISP. EUROPE JANVIER 98



HYPER OLYMPIC in Nagano

Je ne sais pas si vous savez que Konami sort un nouveau jeu de sport, bah maintenant vous le savez ! Hyper Olympic In Nagano est un classique multi-épreuves comme nous en avons connus beaucoup. Au programme de ces sports d'hiver, nous proposons du ski de fond, du patinage de vitesse, du bobsleigh, du slalom, des figures au snow-board, du saut à ski et encore d'autres épreuves qui n'étaient malheureusement pas encore visibles. Sur PlayStation mais plus encore sur

N64, la qualité de l'animation du jeu paraît tout bonnement extraordinaire. Comme pour ISS 64, le niveau de la Motion Capture est incroyable, et lorsqu'un patineur s'éclate ou qu'un surfeur fait des figures, on se croirait vraiment à la télé

des trois épreuves restantes, et on ignore si une option de jeu à plusieurs sera présente. Un jeu que l'on attend en tout cas de pied ferme, comme le milieu des sportifs précisément visé avec ce titre qui,

Un réalisme incroyable !

! Malheureusement, le jeu n'en est encore qu'à environ 50% de développement, par conséquent on ne connaît pas la nature

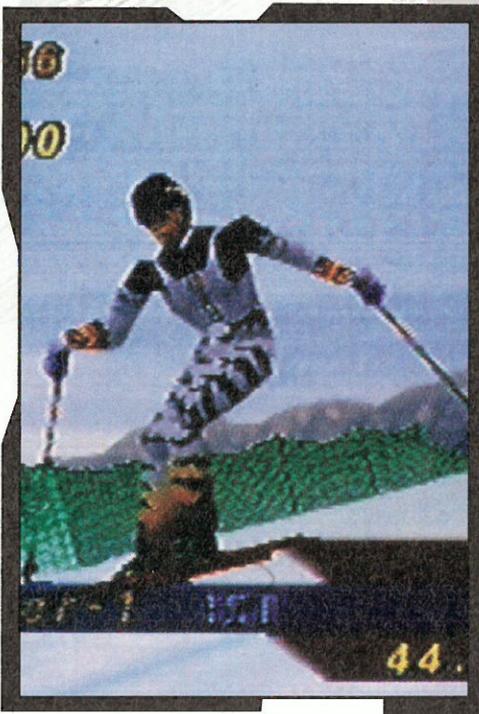
dixit Konami, "recréé l'esprit et l'émotion suscités par le haut niveau de compétition des jeux olympiques".

TELEX

Fous de Tomb Raider

Le dernier ECTS (salon londonien du jeu vidéo) décernait des prix pour les meilleurs jeux de l'année passée. Tomb Raider a décroché les titres de : jeu de l'année PC, Prix d'Or Marketing, jeu de l'année en Espagne et en Europe de l'est. Lara a la côte partout dans le monde !

Un grand soin a été apporté à la modélisation des skieurs. Pour un peu, on croirait qu'il vont vraiment se péter le genou !



Il est possible de revoir la course et même d'y participer avec des angles de vue différents, ce qui est plutôt classe lors des belles actions.



Photos issues de la version N64

SNOW RACER 98



EDITEUR OCEAN
MACHINE PLAYSTATION
DISP. EUROPE JANVIER 98

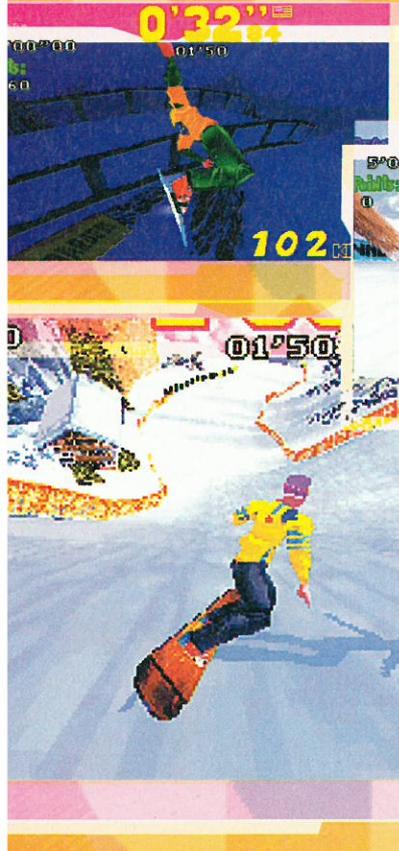


Chaque figure de freestyle est bien sûr fidèle à l'originale.



Snow Racer 98 est un jeu 100% frenchie, développé par Power and Magic. Ce soft de glisse risque bien de frapper un grand coup : ski, surf alpin ou freestyle, épreuves de vitesse, de figures ou mixtes, l'intérêt semble être autant au rendez-vous que la technique. Snow Racer 98 file vite, et pourtant, chacun des 5 skieurs et des 5 surfeurs comprend près de 600 polygones entièrement lissés, et animés en rotoscoping. 13 pistes vous attendent, de nuit comme de jour, et l'ensemble du jeu prend en compte différents facteurs comme les caractéristiques des skieurs, celles de leur planche (qui sont toutes officielles), et intègre tous les éléments de réalisme que l'équipe avait à sa disposition. Plus spécialisé que Nagano Winter Olympics de Konami, qui s'intéresse à toutes les disciplines de sports d'hiver, Snow Racer 98 sera tout de même un concurrent de taille. La bataille va être corsée !

Snow Racer 98



De nuit, le snowboard prend toute son ampleur !



83 KM

AMIE LE PRO. 01 43 57 96 2

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS

ECHANGEZ VOS JEUX

JEU OCCAS
ajoutez **50 F** POUR 1 JEU DE MEME VALEUR

JEU NEUF
ajoutez **150 F** + 1 JEU OCCAS A 249 F

ACHETEZ VOS JEUX

500 F DE JEUX D'OCCAS
CADEAU
1 ECHANGE GRATUIT à 50 F

2 JEUX NEUF
CADEAU
1 ECHANGE GRATUIT à 249 F

SATURN NEUVE 990 F OCCAS 690 F

- | | | | | | |
|---|---|--|--|--|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> CLOCKS WORK II (JAP) | <input type="checkbox"/> DEATH CRUSON (JAP) | <input type="checkbox"/> ALIEN TRILOGY | <input type="checkbox"/> CLOCKS WORK KNIGHT II | <input type="checkbox"/> BREAK POINT | <input type="checkbox"/> AMOK |
| <input type="checkbox"/> CYBER SPEED WAY | <input type="checkbox"/> DRAGON BALL Z II (JAP) | <input type="checkbox"/> DARIUS GAIDEN | <input type="checkbox"/> FATAL FURY III (JAP) | <input type="checkbox"/> COMMAND & CONQUER | <input type="checkbox"/> ATHLETE KING |
| <input type="checkbox"/> DAYTONA | <input type="checkbox"/> DEFCON V | <input type="checkbox"/> GUARDIAN HEROES | <input type="checkbox"/> UNKLE LIVER STORY (JAP) | <input type="checkbox"/> DAYTONA | <input type="checkbox"/> CRUSADER N |
| <input type="checkbox"/> EURO 96 | <input type="checkbox"/> FIGHTING VIPERS | <input type="checkbox"/> GUN GRIFTON | <input type="checkbox"/> MAGAMAN X (JAP) | <input type="checkbox"/> DISCWORLD | <input type="checkbox"/> DARK SAVIOU |
| <input type="checkbox"/> FIFA 96 | <input type="checkbox"/> GALACTIC ATTACK | <input type="checkbox"/> LA HORDE | <input type="checkbox"/> NIGHT | <input type="checkbox"/> FIFA 97 | <input type="checkbox"/> DRAGON BAN |
| <input type="checkbox"/> MAGIC CARPET | <input type="checkbox"/> JOHNNY BAZOOKATONE | <input type="checkbox"/> MANOIR DES AMES | <input type="checkbox"/> ULTIMATE MK III | <input type="checkbox"/> GEX | <input type="checkbox"/> DIE HARD TR |
| <input type="checkbox"/> MORTAL KOMBAT II | <input type="checkbox"/> MYST | <input type="checkbox"/> NBA EXTREME | <input type="checkbox"/> RAYMAN | <input type="checkbox"/> LOADED | <input type="checkbox"/> EXHUMED |
| <input type="checkbox"/> PANZER DRAGON | <input type="checkbox"/> MYSTERIA | <input type="checkbox"/> NHL ALL STAR | <input type="checkbox"/> STORY OF THOR | <input type="checkbox"/> NFL 97 | <input type="checkbox"/> KEO II |
| <input type="checkbox"/> ROBOTICA | <input type="checkbox"/> REVOLUTION X | <input type="checkbox"/> OLYMPIQUE SOCCER | <input type="checkbox"/> STREET RACER | <input type="checkbox"/> NEED FOR SPEED | <input type="checkbox"/> KING OF FIG |
| <input type="checkbox"/> STREET ALPHA (JAP) | <input type="checkbox"/> SLAM & JAM 96 | <input type="checkbox"/> SEGA RALLY | <input type="checkbox"/> TOMB RAIDER | <input type="checkbox"/> NBA LIVES 97 | <input type="checkbox"/> MAN X TT |
| <input type="checkbox"/> SHINOBI (JAP) | <input type="checkbox"/> STEAM GEAR MASH (JAP) | <input type="checkbox"/> SPACE HULK | <input type="checkbox"/> THE D | <input type="checkbox"/> NIGHT WARRIOR | <input type="checkbox"/> MR BONES |
| <input type="checkbox"/> VICTORY GOAL | <input type="checkbox"/> SKELETON WARRIOR | <input type="checkbox"/> STREET ALPHA | <input type="checkbox"/> VIRTUA FIGHTER II | <input type="checkbox"/> PANZER DRAGON II | <input type="checkbox"/> MR BONES |
| <input type="checkbox"/> VICTUA FIGHTER | <input type="checkbox"/> TOSHINDEN (JAP) | <input type="checkbox"/> TOSHINDEN URA (JAP) | <input type="checkbox"/> VIRTUA ON | <input type="checkbox"/> SHINNING WISDOWN | <input type="checkbox"/> SIM CITY 200 |
| <input type="checkbox"/> VIRTUA HYBRIDE | <input type="checkbox"/> VAMPIRE HUNTER (JAP) | <input type="checkbox"/> THUNDER HAWK | <input type="checkbox"/> WORLD WIDE 97 | <input type="checkbox"/> TRUE PINBALL | <input type="checkbox"/> STREET ALPH |
| <input type="checkbox"/> VIRTUA RACING | <input type="checkbox"/> WIPE OUT | <input type="checkbox"/> THEME PARK | <input type="checkbox"/> X-MEN | <input type="checkbox"/> WORM 'S | <input type="checkbox"/> TOKRICO |
| | | | | <input type="checkbox"/> WING ARM 'S | <input type="checkbox"/> VIRTUA COPS |

- | | | | |
|--|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> AMOK | <input type="checkbox"/> DRAGON FORCE | <input type="checkbox"/> LOST VIKING II | <input type="checkbox"/> SONIC 3D |
| <input type="checkbox"/> ATLANTIS | <input type="checkbox"/> DUKE NUKEN 3D | <input type="checkbox"/> MAGIK THE GATHERING | <input type="checkbox"/> SONIC JAM |
| <input type="checkbox"/> BOMBER MAN | <input type="checkbox"/> FIFA 97 | <input type="checkbox"/> MAN X TT | <input type="checkbox"/> SOVIET STRIKE |
| <input type="checkbox"/> DARK LIGHT CONFLICT | <input type="checkbox"/> FORMULA KART | <input type="checkbox"/> NBA LIVES 97 | <input type="checkbox"/> SWAGMAN |
| <input type="checkbox"/> DIE HARD ARCADE | <input type="checkbox"/> INDEPENDANCE DAY | <input type="checkbox"/> QUAKE | <input type="checkbox"/> WARCRAFT 2 |
| <input type="checkbox"/> DISC WORLD II | <input type="checkbox"/> LAST BRONX | <input type="checkbox"/> RESIDENT EVIL | <input type="checkbox"/> WIPE OUT 209 |

JEUX NEUFS SATURN 349 F MAXI
nous contacter pour précisions

PSX NEUVE 990 F OCCAS 790 F

- | | | | | | |
|--|---|--|--|--|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> ACTUA SOCCER | <input type="checkbox"/> ADIDAS | <input type="checkbox"/> BURNING ROAD | <input type="checkbox"/> CASPER | <input type="checkbox"/> ADIDAS SOCCER II | <input type="checkbox"/> BATTLE STAT |
| <input type="checkbox"/> CRAZY IVAN | <input type="checkbox"/> AGILE WARRIOR | <input type="checkbox"/> CHEVALIER DE BAPHOMET | <input type="checkbox"/> CHEVALIER DE BAPHOMET | <input type="checkbox"/> BLACK DOWN | <input type="checkbox"/> CITE DES EN |
| <input type="checkbox"/> CYBER SLEED | <input type="checkbox"/> ALIEN TRILOGIE | <input type="checkbox"/> DESCENT | <input type="checkbox"/> CHRONICLE THE SWORDS | <input type="checkbox"/> BLAM MACHINE HEAD | <input type="checkbox"/> CRID RUIN |
| <input type="checkbox"/> CYBER SPEED | <input type="checkbox"/> ASSAULT RIGS | <input type="checkbox"/> ESPN | <input type="checkbox"/> COMMAND & CONQUER | <input type="checkbox"/> BLAZING DRAGON | <input type="checkbox"/> DARK LIGHT |
| <input type="checkbox"/> DEFCON V | <input type="checkbox"/> FADE TO BLACK | <input type="checkbox"/> FIFA 96 | <input type="checkbox"/> COOL BORDER | <input type="checkbox"/> CONTRA | <input type="checkbox"/> EXHUMED |
| <input type="checkbox"/> DESTRUCTION DERBY | <input type="checkbox"/> FIFA 97 | <input type="checkbox"/> GUNSHIP 2000 | <input type="checkbox"/> COOL SPOT | <input type="checkbox"/> CRUSADER | <input type="checkbox"/> IN THE ZONE |
| <input type="checkbox"/> FIFA 96 | <input type="checkbox"/> HI OCTANE | <input type="checkbox"/> HARD CORE 4X4 | <input type="checkbox"/> CRASH BANDICOOT | <input type="checkbox"/> DISRUPTOR | <input type="checkbox"/> JONAH LOM |
| <input type="checkbox"/> IN THE ZONE | <input type="checkbox"/> JUPITER STRIKE | <input type="checkbox"/> HULK | <input type="checkbox"/> DARK FORCE | <input type="checkbox"/> GEX | <input type="checkbox"/> LBA |
| <input type="checkbox"/> KILBEAK THE BLOOD | <input type="checkbox"/> NBA JAM EXTREME | <input type="checkbox"/> JACK IS BACK | <input type="checkbox"/> DESTRUCTION DERBY II | <input type="checkbox"/> JET RIDER | <input type="checkbox"/> LOST VIKING |
| <input type="checkbox"/> LOADED | <input type="checkbox"/> NBA LIVES 96 | <input type="checkbox"/> JONNY BAZOOKA | <input type="checkbox"/> DIE HARD | <input type="checkbox"/> MADDEN 97 | <input type="checkbox"/> LOST WORLD |
| <input type="checkbox"/> NBA JAM TE | <input type="checkbox"/> NEED FOR SPEED | <input type="checkbox"/> LEGACY OF KAIN | <input type="checkbox"/> EXCALIBUR | <input type="checkbox"/> MORTAL KOMBAT TRILOGY | <input type="checkbox"/> MACHINE H |
| <input type="checkbox"/> NOVA STORM | <input type="checkbox"/> PARODIUS | <input type="checkbox"/> MAGIK CARPET | <input type="checkbox"/> FINAL DOOM | <input type="checkbox"/> NHL 97 | <input type="checkbox"/> MICRO MAC |
| <input type="checkbox"/> POWER SERVE | <input type="checkbox"/> RAIDEN PROJECT | <input type="checkbox"/> PENNY RACER | <input type="checkbox"/> HEXKEN | <input type="checkbox"/> ON SIDE | <input type="checkbox"/> PANZER GEN |
| <input type="checkbox"/> PRIME GOAL EX (JAP) | <input type="checkbox"/> REVOLUTION X | <input type="checkbox"/> RETURN FIRE | <input type="checkbox"/> MOTOR TOONS II | <input type="checkbox"/> PANZER GENERAL | <input type="checkbox"/> PETE SAMPR |
| <input type="checkbox"/> RIDGE RACER | <input type="checkbox"/> RIDGE RACER REVU | <input type="checkbox"/> SHELL SHOCK | <input type="checkbox"/> MYST | <input type="checkbox"/> PERFECT WEAPON | <input type="checkbox"/> PSYCHIC FOI |
| <input type="checkbox"/> STARBLADE | <input type="checkbox"/> ROAD RASH | <input type="checkbox"/> SOVIET STRIKE | <input type="checkbox"/> NEED FOR SPEED II | <input type="checkbox"/> POISCH | <input type="checkbox"/> RAGE RACER |
| <input type="checkbox"/> STRIKER 96 | <input type="checkbox"/> SPACE HULK | <input type="checkbox"/> SLAM & JAM 96 | <input type="checkbox"/> PANDEMONIUM | <input type="checkbox"/> PROJECT OVERKILL | <input type="checkbox"/> SIM CITY 20 |
| <input type="checkbox"/> THUNDER HAWK | <input type="checkbox"/> STREET ALPHA | <input type="checkbox"/> STAR GLADIATOR | <input type="checkbox"/> RESIDENT EVIL | <input type="checkbox"/> RALLY CROSS | <input type="checkbox"/> SPIDER |
| <input type="checkbox"/> TOSHINDEN | <input type="checkbox"/> THE D | <input type="checkbox"/> SUPER SONIC RACER | <input type="checkbox"/> SPACE JAM | <input type="checkbox"/> RAGINC SKIES | <input type="checkbox"/> SVIKODEN |
| <input type="checkbox"/> TOTAL ECLIPSE | <input type="checkbox"/> TOSHINDEN II | <input type="checkbox"/> WARHAWK | <input type="checkbox"/> THEME PARK | <input type="checkbox"/> REBEL ASSAULT II | <input type="checkbox"/> TEKKEN II |
| <input type="checkbox"/> TOTAL NBA 96 | <input type="checkbox"/> TUNNEL B1 | <input type="checkbox"/> WING COMMANDER III | <input type="checkbox"/> TOMB RAIDER | <input type="checkbox"/> RELOAD | <input type="checkbox"/> TEST DRIVE I |
| <input type="checkbox"/> WIPE OUT | <input type="checkbox"/> TWISTED METAL | | <input type="checkbox"/> TRACK & FIELD | <input type="checkbox"/> STREET ALPHA II | <input type="checkbox"/> TOTAL NBA I |
| <input type="checkbox"/> ZERO DIVIDE | <input type="checkbox"/> VIEW POINT | | <input type="checkbox"/> TRUE PINBALL | <input type="checkbox"/> THE CROW | <input type="checkbox"/> VIRTUA POO |
| | | | <input type="checkbox"/> WIPE OUT 2097 | <input type="checkbox"/> TOBAL N°1 | <input type="checkbox"/> V - RALLY |
| | | | <input type="checkbox"/> X.COM | <input type="checkbox"/> WARHAMMER | <input type="checkbox"/> WING COMAN |
| | | | | | <input type="checkbox"/> X.COM II |

- | | | | |
|--|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> ACE COMBAT II | <input type="checkbox"/> HERCULE 'S | <input type="checkbox"/> ODD'WORLD | <input type="checkbox"/> SUIKOEN |
| <input type="checkbox"/> ALERTE ROUGE | <input type="checkbox"/> JOHN MADDEN 98 | <input type="checkbox"/> OVER BOARD | <input type="checkbox"/> SYNDICATE VIV |
| <input type="checkbox"/> AGENT ARMSTRONG | <input type="checkbox"/> JONAH LOMO RUGBY | <input type="checkbox"/> PANDEMONIUM II | <input type="checkbox"/> TOSHINDEN III |
| <input type="checkbox"/> CASTELVANIA | <input type="checkbox"/> LOST WORLD | <input type="checkbox"/> PARAPPA THE RAPPER | <input type="checkbox"/> TIME CRISIS |
| <input type="checkbox"/> CROC | <input type="checkbox"/> MAGIK THE GATHERING | <input type="checkbox"/> RAPID RACER | <input type="checkbox"/> TOMB RAIDER I |
| <input type="checkbox"/> EXPLOSIVE RACING | <input type="checkbox"/> MASS DESTRUCTION | <input type="checkbox"/> RAY TRACER | <input type="checkbox"/> TRANSPORT TY |
| <input type="checkbox"/> FINAL FANTASY VII | <input type="checkbox"/> MICRO MACHINE V3 | <input type="checkbox"/> RAYSTORM | <input type="checkbox"/> V-RALLY |
| <input type="checkbox"/> FIGHTING FORCE | <input type="checkbox"/> MONSTER TRUCK | <input type="checkbox"/> ROSCO MC QUEEN | <input type="checkbox"/> VANDIA HEART |
| <input type="checkbox"/> FORMULA ONE 97 | <input type="checkbox"/> MOTO RACER | <input type="checkbox"/> SOULBLADE | <input type="checkbox"/> WARCRAFT II |
| <input type="checkbox"/> G-POLICE | <input type="checkbox"/> NHL 98 | <input type="checkbox"/> STREET FIGHTER EX | <input type="checkbox"/> WING COMAN |
| | <input type="checkbox"/> NUCLEAR STRIKE | <input type="checkbox"/> STREET FIGHTER PUZZLE | <input type="checkbox"/> WING OVER |

JEUX NEUFS playstation 349 F MAXI
nous contacter pour précisions

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

- ULTRA 64 NEUFS 990 F**
- | | | |
|--|---|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> FIFA 64 | <input type="checkbox"/> PICOT WINGS 64 | <input type="checkbox"/> TUROK |
| <input type="checkbox"/> KILLER INSTINCT | <input type="checkbox"/> STARS WARS | <input type="checkbox"/> WAVE RACER |
| <input type="checkbox"/> MARIO KART 64 | <input type="checkbox"/> SUPER MARIO 64 | |

ACCESSOIRES

ADAPTEUR MANETTE MEMORY Mo

IL EST CONSEILLÉ D'ENVOYER VOS JEUX EN RECOMMANDÉ
A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Ville

J'achète Nourrissez le jeu que vous désirez
 l'échange Nourrissez le jeu que vous désirez
Mettre une croix ☒ pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F.



TELEX

Bomberman Nouveau

est l'engouement pour Bomberman : après sa sortie sur N64, Hudson lance sur Saturn sous le nom de Bomberman Light. Et dans le même temps, un Bomberman PlayStation aussi est annoncé ! Ils sortiront tous les deux en décembre.

In système de voix dynamique permet de parler les personnes à l'écouter.



En plus de leur lance à incendie, vos pompiers pourront utiliser des armes pour combattre d'énormes robots.

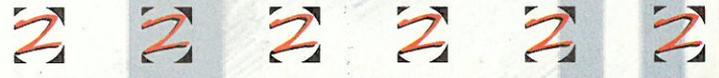


BURNING RANGER

EDITEUR SEGA
MACHINE SATURN
DISPONIBILITÉ EUROPE PRINTEMPS 98

BURNING RANGER

Le très respectable Yuji Naka et son équipe de développement, la Sonic Team (Sonic The Hedgehog, Nights) préparent actuellement le prochain hit de la Saturn. Burning Ranger reprend le concept de Rosco Mc Queen : vous allez incarner cinq pompiers d'élite dont les armures rappellent furieusement celles des héroïnes de la série Bubble Gum Crisis. Le jeu comportera de nombreuses missions de sauvetage dans des complexes industriels sous l'emprise de terribles incendies. Burning Ranger utilisera une version améliorée du moteur de Nights, et proposera une action en "Full 3D" avec une liberté totale de mouvement, du light sourcing à profusion mais également un générateur aléatoire de niveaux. Du Backdraft futuriste en perspective.



STEEP SLOPE SLIDERS



MACHINE SEGA
EDITEUR SATURN
DISPONIBILITÉ EUROPE PRINTEMPS 98

STEEP SLOPE SLIDERS

TELEX

A vous les tricks de la mort !

Sports d'hiver selon Sega

Winter Heat sera le prochain grand titre de Sega en cascade. Au programme : descente, saut à ski, slalom, ski de fond, snowboard, bobsleigh, patins à glace, etc. Sortie prévue en novembre ou décembre 97.

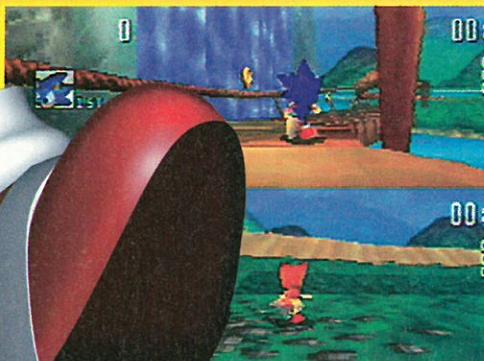


BEST TIME 1'40"00
TOTAL TIME 2'04"80
TRICK P.S. 560/5

Les Saturniens vont enfin pouvoir enfiler un baggy, chausser des soft-boots et dévaler des pentes extrêmes en snowboard... de façon virtuelle of course. A l'instar de Coolboarders sur PlayStation, Steep Slope Sliders vous permettra de réaliser des "tricks" monstrueux et classieux (tail grub, mute, backflip, tweak...) sur trois tracés jonchés d'obstacles en tout genre. Vous pourrez choisir parmi plusieurs snowboarders, trois types de planches et trois modes de jeu dont un mode Race dans lequel vous affronterez un autre adversaire. Enfin la bande-son sera résolument orientée hard-core ce qui est plutôt bon signe pour nos ouïes martyrisées par la techno bas de gamme. Reste à espérer que le moteur 3D sera à la hauteur de cette discipline décemment très à la mode ces derniers temps et surtout que les sensations de glisse se présenteront au rendez-vous. Wait and ski...

SONIC R

Avec
SONIC R!
Il y a de la
Révolution
dans l' "R" ...



L'ARRIVÉE RÉVOLUTIONNAIRE DE SONIC R ENTIÈREMENT EN 3D TEMPS RÉEL SUR SATURN VA FAIRE EXPLOSER LES CHRONOS !

Sonic est incontestablement le plus rapide mais quatre autres personnages ont également leur chance dans cette course : Tails peut voler, Knuckles escalader les murs, Amy aller sur l'eau et l'ignoble Dr. Robotnik tirer des missiles à tête chercheuse. Les circuits en 3D vous dépayseront : îles paradisiaques avec de dangereux cours d'eau, villes aux virages très serrés, ruines de temples égyptiens aux labyrinthes complexes, usines avec d'impressionnantes montées et descentes. Plusieurs modes de jeu pimenteront l'action : Grand prix, meilleur temps au tour, mode deux joueurs, mode touche touche, circuits en marche arrière, collecte de ballons, course Fantôme.



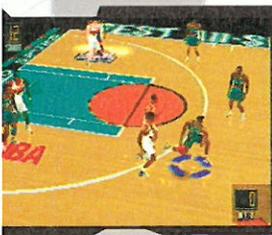
SEGA SATURN™

ON N'EST PAS SUR LA MÊME PLANÈTE.



SITE WEB :

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



TELEX

En voiture !

Le jeu de conduite de train Taito qui faisait fureur en arcade au Japon va enfin être adapté sur PlayStation. Très justement nommé *Ensha de Go!* et "Allons-y en train!", c'est tout simplement un simulateur de train, ou de métro. Il sera livré avec une notice adéquate. Impressionnant ! Les passagers de la RATP vont aimer.

TELEX

Namco à toutes les sauces !

Dès avoir profité de la prochaine édition de SquareSoft en arcade, Namco va aussi faire le prochain Tomy ! Le pelé TôkonRetuden 3, ce jeu de catch mettant en scène de gros monstres en slip tira pour Noël sur la carte Model 12 en salle.

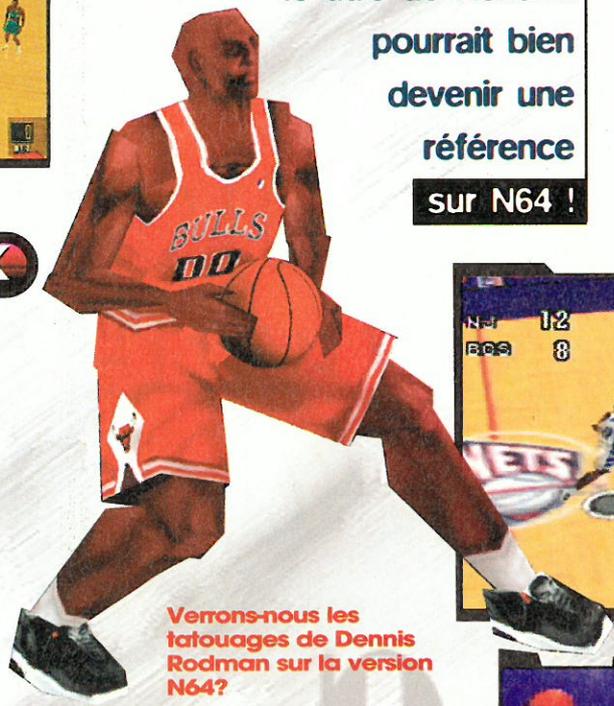
Le basket (le vrai) est une nouvelle fois à l'honneur. Troisième mouture de la série sur PlayStation, le titre de Konami pourrait bien devenir une référence sur N64 !

NBA IN THE ZONE 98

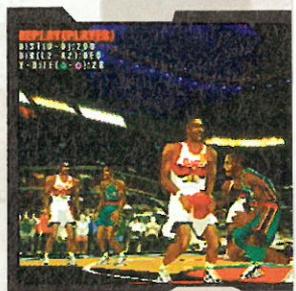


EDITEUR KONAMI
MACHINE PLAYSTATION & N64
DISP. EUR. DECEMBRE 97

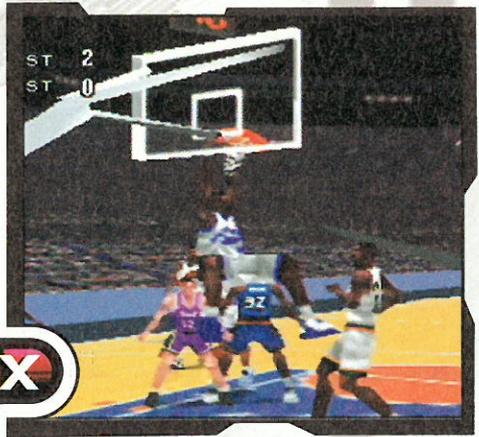
NBA In the Zone 98



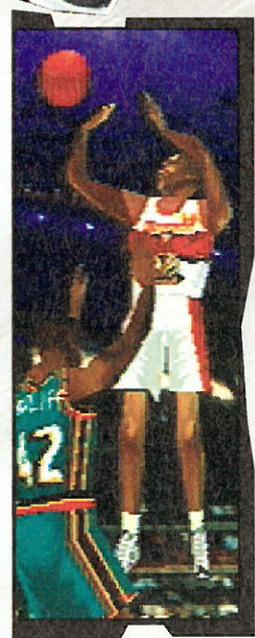
Verrons-nous les tatouages de Dennis Rodman sur la version N64?



Toutes les techniques pour bloquer l'adversaire sont bonnes à utiliser !

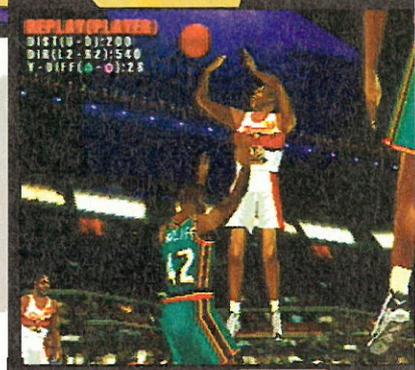


Dans cette version aussi, tous les smashes et autres actions spectaculaires ont été implémentés. Du grand spectacle en perspective !



C'est reparti ! Bienvenue dans le monde de la réactualisation sportive qui désormais n'est plus l'apanage d'Electronic Arts. Pas de surprise donc, vous retrouverez les 29 équipes de la NBA, et toutes vos stars... heu, athlètes préférés et un maximum de statistiques. Par rapport à la précédente mouture, la version PlayStation offrira des graphismes un peu plus fins, une Motion Capture améliorée, plus de 300 mouvements, toutes les fourberies offensives et défensives qui font le charme de ce

sport (passe aveugle, alley oop, feinte, dunk...) ainsi que les "signatures moves" des joueurs les plus représentatifs de la NBA ! Il sera également possible de jouer à huit simultanément. La version N64 quant à elle sera dans ses grandes lignes fidèle à la version PlayStation et devrait proposer des gestes d'un réalisme encore jamais atteint sur console. Enfin, NBA In The Zone 98 sera compatible avec le rumble-pack (le truc qui vibre) et permettra à 4 joueurs de s'affronter en toute sportivité. Suite au prochain épisode.



Les actions intéressantes sont instantanément visionnées dans un mode «replay». Watch out baby !



THE LAST REPORT



EDITEUR MICROIDS
 MACHINE PLAYSTATION
 DISPONIBILITE EUROPE DECEMBRE 97



L'accueil. Une charmante infirmière attend que vous lui adressiez la parole

THE LAST REPORT

TELEX

La vie sur CD

Après le Tamagotch et "Gambare MorikawaKun2gô", un nouveau jeu de gestion de la vie va sortir sur PlayStation. Edité par Enix, il se nomme Astrnôka, et vous propose d'être un robot fermier sur une planète extraterrestre, qui doit capturer et élever divers streums et plantes louches. Tout un programme. Sortie en avril 98

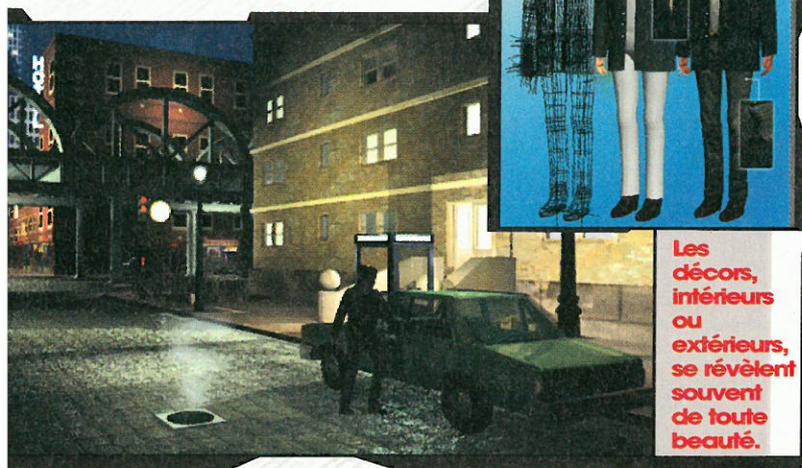
Making of de Last Report, ou comment habiller un tas de fil de fer.



Les décors, intérieurs ou extérieurs, se révèlent souvent de toute beauté.



The Last Report est un jeu à l'ambiance sombre qui vous plonge dans une aventure policière dont vous - jeune journaliste accusé d'un crime à tort - êtes le protagoniste principal. Constitué principalement d'écrans fixes, le jeu vous fait rencontrer de nombreuses personnes (qui vous parleront en français !), le but étant bien sûr de vous disculper rapidement avant qu'il ne soit trop tard. The Last Report devrait prévaloir par la qualité de ses graphismes et sa facilité d'utilisation. On assure qu'il ne sera pas trop difficile. Un jeu qui nous vient du PC et paraît idéal pour s'initier au genre.



Un style graphique très proche de la BD.



IZNOGOUND

EDITEUR MICROIDS
 MACHINE PLAYSTATION
 DISPONIBILITE EUROPE DECEMBRE 97



IZNOGOUND



Issu de l'univers PC, ce jeu de plate-forme développé par la société Microids, vous propose d'aider Iznogoud, l'insupportable Vizir en babouche, à atteindre son but le plus cher : devenir enfin Calife à la place du Calife. Le jeu comportera 14 niveaux exotiques entièrement peints à la main par des professionnels du dessin animé, des scènes cinématiques délirantes à souhait et plus de 100 personnages modélisés et animés en 3D. Sans pouvoir prétendre rivaliser avec les futurs hits du genre (Pandemonium 2, Crash Bandicoot 2, etc.), Iznogoud devrait toutefois séduire les joueurs les plus jeunes et les fans de la BD de Tabary... Un pari difficile donc pour Microids qui fait là ses armes dans le monde des consoles. Souhaitons que la maniabilité ne soit pas digne de celle d'un PC...

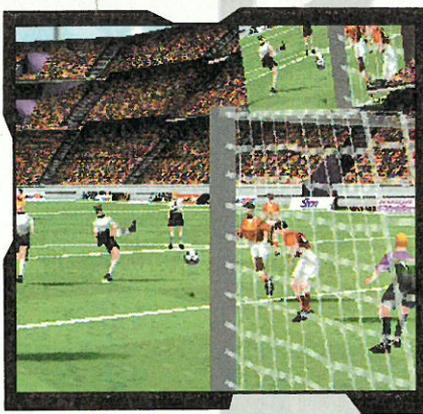


TELEX

Un jeu en option

Option Tuning Car Battle est le nom du dernier jeu de caisse que sortira MDO sur PlayStation en janvier 98. L'originalité de ce jeu tient en deux points : d'abord vous pouvez pratiquement construire votre voiture de à Z, ensuite le jeu a été conçu avec l'aide de Tarza Yamada, un coureur automobile et pilote d'essai très connu au Japon.

Iznogoud pourra se débarrasser de ses adversaires en leur sautant sur la tête... Comme Mario !



POWER SOCCER 2

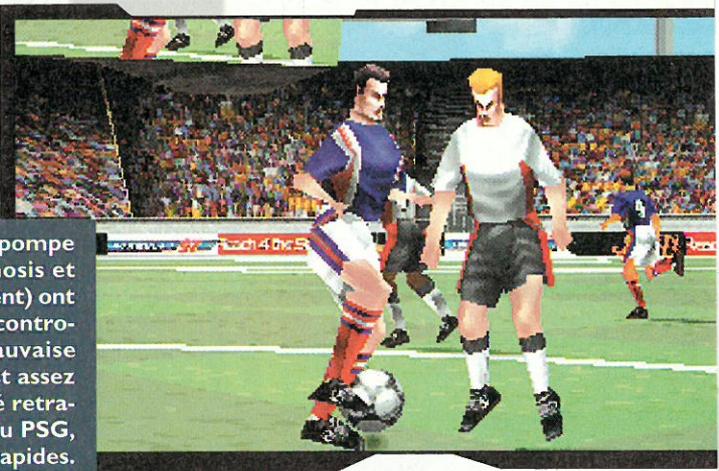
EDITEUR PSYGNOSIS
 MACHINE PLAYSTATION
 DISPONIBILITE EUROPE DECEMBRE 97



Final Fantasy 7.1 ?

Joints à l'idée
 avoir une ver-
 on moins bonne
 que celle des
 occidentaux, les
 joueurs Japonais
 ont enfin été
 entendus. Appâté
 par le gain,
 Square a décidé
 de ressortir
 Final Fantasy 7
 au Japon, mais
 agrémenté des
 petits suppléments
 de la ver-
 sion occidentale,
 avec en plus un
 4ème CD qui
 contient des
 infos sur le
 making-of du jeu.
 est trop facile
 de faire du fric
 au Japon...

R assurez-vous, Power Soccer 2 ne sera pas une repompe éhontée des deux précédentes versions. Psygnosis et Shen (une jeune équipe française de développement) ont décidé d'opérer une refonte totale de ce jeu si controversé et par la même occasion d'effacer la mauvaise impression laissée par APSI. Apparemment c'est assez bien parti. La Motion Capture a entièrement été retravaillée avec l'aide de joueurs de la réserve pro du PSG, les déplacements de ces derniers sont nettement plus rapides. L'IA prend désormais en compte les caractéristiques exactes de plus de 3000 joueurs, chaque footballeur dispose d'une palette de 120 mouvements (contre 60 pour APSI) et la 3D a nettement été améliorée par rapport à la mouture d'origine. N'en déplaise aux puristes, Power Soccer 2 conservera toutefois le feeling arcade de son aîné et misera avant tout sur l'accessibilité et la jouabilité grâce notamment à un système de passes automatiques et à un timing (très) élargi pour les gestes techniques les plus spectaculaires ou les enchaînements d'actions. Enfin vous retrouverez tous les coups spéciaux qui ont contribué au succès d'APS avec des combinaisons de touches toutefois plus ergonomiques. Power Soccer 2 parviendra-t-il à s'imposer en ces temps de concurrence sauvage (ISS Pro, UEFA, FIFA 98) comme une référence footballistique sur 32 bits... That is the question.



POWER SOCCER 2

BMG'S SOCCER

EDITEUR BMG INTERACTIVE
 MACHINE PLAYSTATION
 DISPONIBILITE EUROPE FEVRIER 98




BMG'S SOCCER

Jurassic Live!

Alors que Le
 monde Perdu version
 arcade fait
 malheur, Sega
 est en train de
 construire une
 nouvelle machine
 pour accueillir
 une version "4"
 de ce jeu. Nommé
 "Le Monde Perdu
 Special", cette
 suite (?) se
 déroulera dans
 une cabine avec
 des sièges en
 mouvement sur 3
 axes et des
 effets sonores en
 Surround !



Premier point important : BMG's Soccer n'est absolument pas le titre définitif de ce nouveau jeu de foot. En attente d'une licence officielle, le nom pourrait fort bien changer dans les mois qui viennent. Présenté au salon ECTS de Londres en septembre dernier, ce nouveau titre, développé par la société Z-Axis, semble avoir misé sur le fun et la facilité d'exécution des coups. Entièrement en 3D, il offre des perspectives alléchantes pour le ou les joueurs, avec une prise en main immédiate. Un titre qui devrait vraiment nous changer des habituelles simulations...

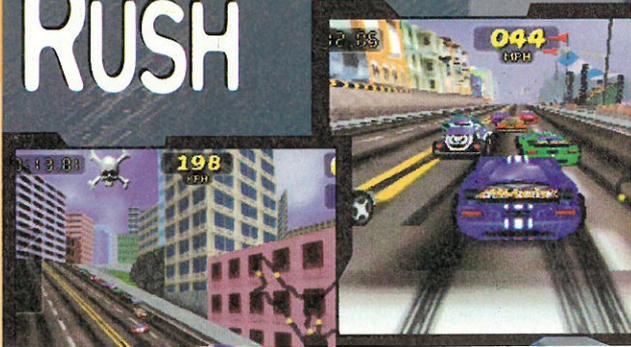
SAN FRANCISCO RUSH

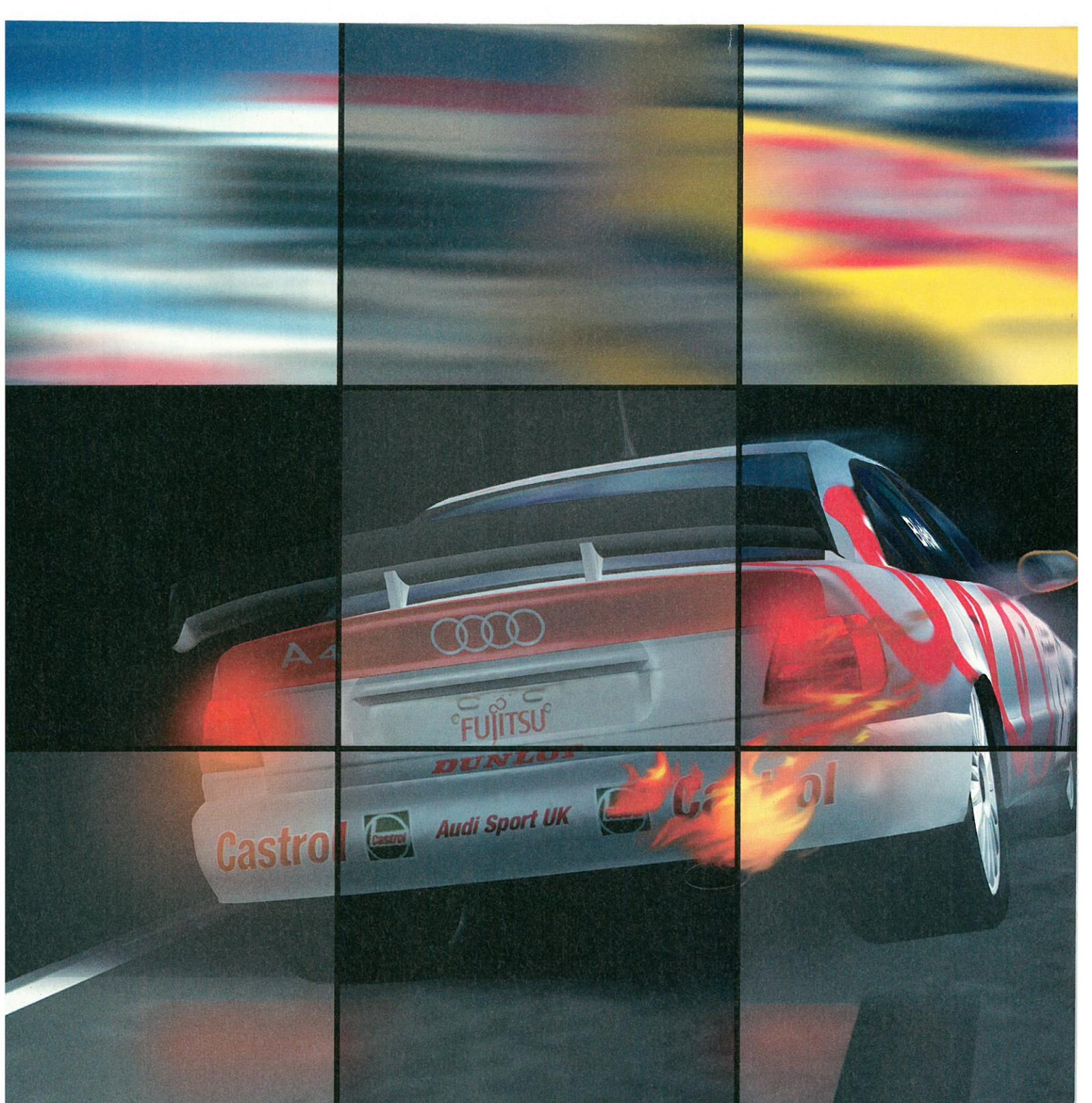
EDITEUR WILLIAMS - G
 MACHINE NINTENDO 6
 DISPONIBILITE EUROPE DEC. 97



C a y est, c'est vraiment parti maintenant ! Après les derniers jeux de course auto en date sur N64, les éditeurs semblent s'être donné le mot pour nous pondre des jeux de caisse à la pelle. SFR (allé s'affiche plutôt dans le bourrin. Plusieurs voitures au programme vont s'expliquer à 200 km/h dans la ville la plus gaie du monde, et qui est, comme chacun sait, propice à moult cascades et autres envolées dans le décor. Les dénivelés très prononcés s'y prêtent effectivement assez bien... Attention également à ne pas exploser en flirtant un peu trop avec les murs

SAN FRANCISCO RUSH





Cet hiver on vous met le feu sur PlayStation

Codemasters 



TELEX

Le retour d'Enix

Il va remettre les pendules à l'heure après presque un an d'inactivité. Après l'annonce de la sortie de Bust A Move, voilà qu'ils annoncent Star Ocean 2 sur PlayStation, un jeu qui selon eux promet beaucoup. Sa sortie est prévue en avril 98...

La suite de Command & Conquer s'est faite attendre... mais pas pour rien. Tout a été revu à la hausse, pour le plus grand plaisir des stratèges qui sont venus à bout de C&C !



La barre d'interface, spécialement conçue pour la PlayStation, restera transparente pour ne rien perdre de l'action.



MEN IN BLACK

TELEX

Un zero pour Saturn

Après les très diocres ventes de son Zero Zone 2, Zoom a finalement décidé de se tourner vers la Saturn. Le jeu Divide Final Conflict sortira donc sur cette machine fin novembre.



ALERTE ROUGE



EDITEUR VIRGIN I.E.
MACHINE PLAYSTATION
DISPONIBILITE EUROPE NOVEMBRE 97

ALERTE ROUGE

Alerte Rouge représente bien plus qu'une simple suite. Le principe est le même, mais tout le reste est meilleur que le premier volet : plus d'unités et de bâtiments (plus spécialisés, et mieux différenciés d'un camp à l'autre), des graphismes améliorés, originellement établis en haute résolution et retravaillés en fonction des caractéristiques d'un écran de télé, des effets spéciaux tirant parti des capacités de la PlayStation, et une interface incluant l'utilisation de la souris spécifiquement redéveloppée pour l'occasion. Toujours deux CD, un pour chaque camp, mais malheureusement, et c'est le seul regret que nous pourrions avoir semble-t-il, pas de nouvelles missions spéciales PlayStation. Mais il y aura déjà de quoi faire, d'autant qu'un mode link est prévu ! Les accros du premier ne pourront que craquer pour ce futur chef-d'œuvre de stratégie temps réel, que nous aurons enfin le plaisir de tester en novembre !

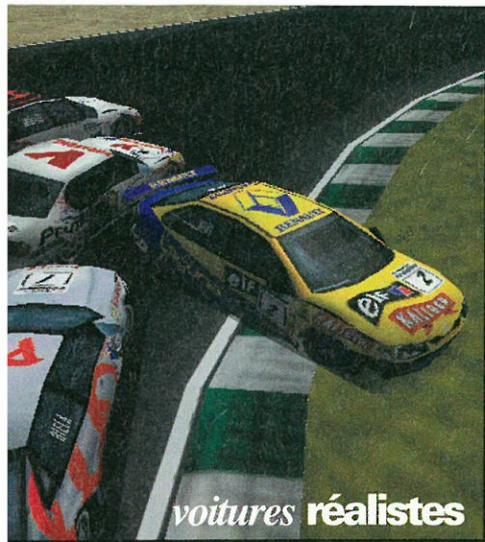
MEN IN BLACK



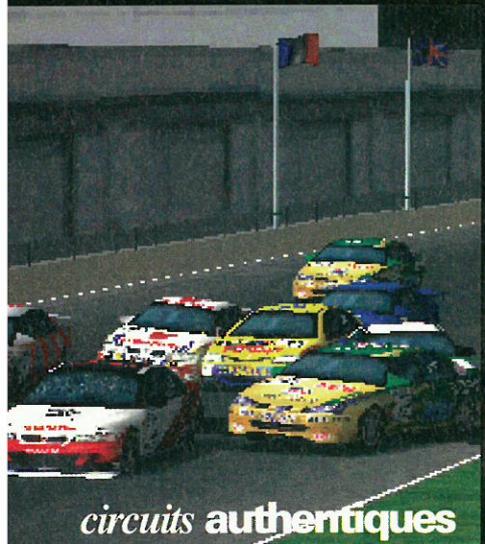
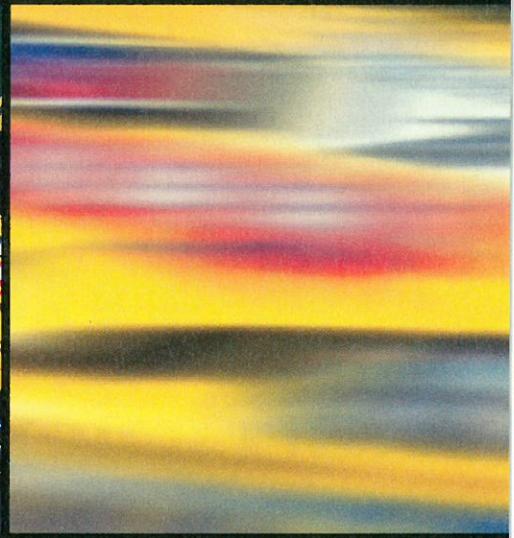
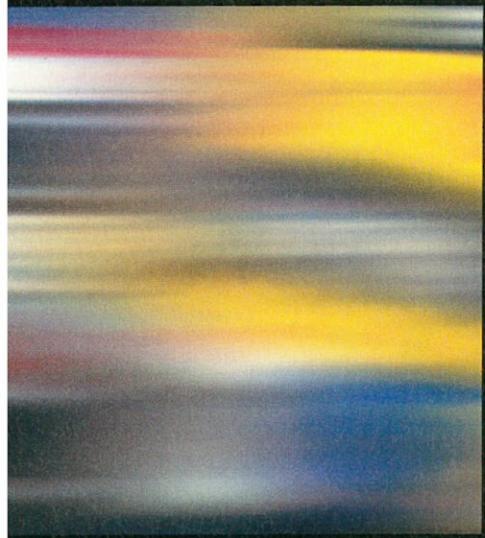
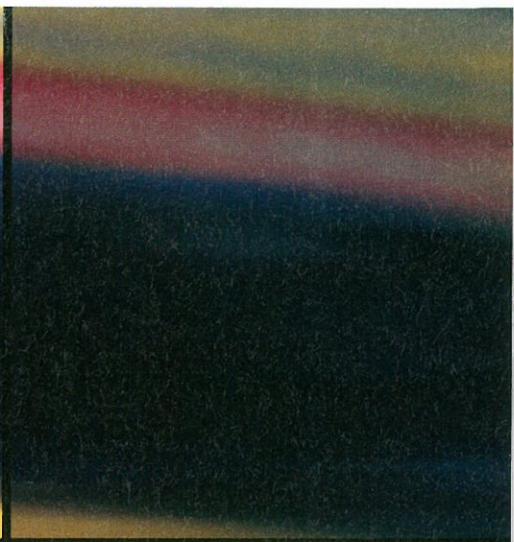
MACHINE PLAYSTATION
EDITEUR GREMLIN INT.
DISPONIBILITE EUROPE MARS 1998



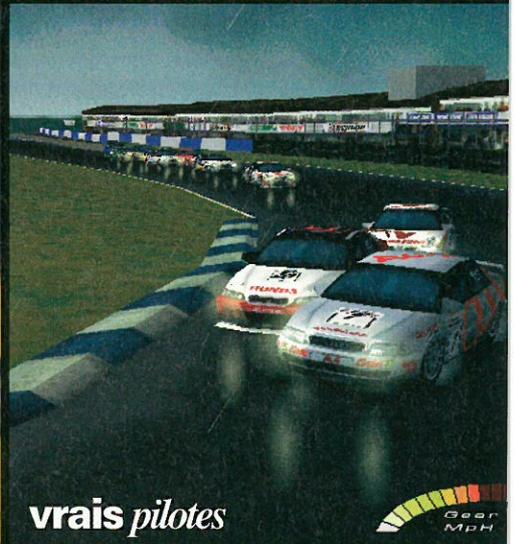
Will Smith, Linda Fiorentino et Tommy Lee Jones tâteront eux aussi de la PlayStation, ou du moins leur réplique en jeu vidéo. Les Men in Black pourchasseront les aliens hors la loi jusque dans vos salons dès l'année 98. Faites gaffe qu'ils n'embarquent pas le chien ou la grand-mère par erreur ! Forts de cette licence de film, les p'tits gars de Gremlin ont, avec l'aide d'une société américaine de développement (Chronic Entertainment) conçu un jeu d'action et d'aventure qui n'est pas sans faire penser à Resident Evil. Les agents J et K ainsi que le docteur Weaver vous emmèneront dans huit missions pour combattre une vingtaine de monstres différents. Les développeurs ont aussi pris quelques libertés pour concocter des surprises de taille. Une affaire alien à suivre...



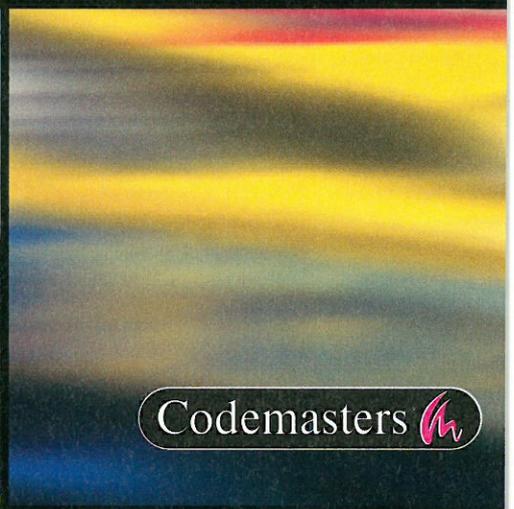
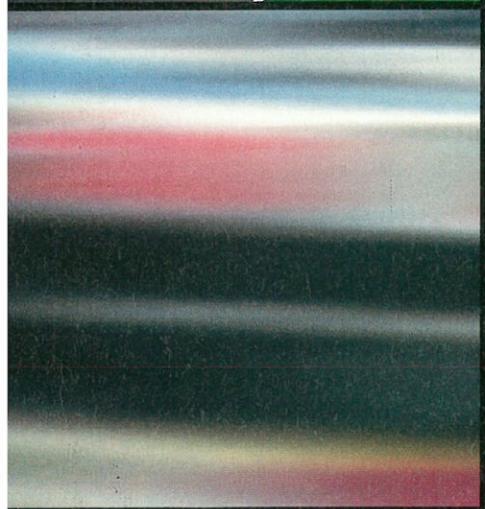
voitures réalistes



circuits authentiques



vrais pilotes



Codemasters 



Vous croyez avoir tout vu en matière de jeu de course? Perduu ! Après le rallye, la F1 et le off-shore, c'est au tour des voitures de tourisme d'envahir votre salon !

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP



EDITEUR CODEMASTERS
 MACHINE PLAYSTATION
 DISP. EUR..... FIN NOVEMBRE 1997



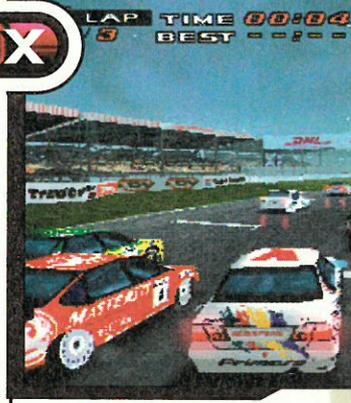
TOCA TOURING CAR Championship



TELEX

Boyz Band Game

Enix rencontrera des difficultés pour tirer son prochain jeu sur Saturn en Europe ! Simulateur de danse, où l'on incarne de jeunes gens (un boys band?) qui s'appliquent à danser en rythme, c'est un jeu inspiré par le succès de Rapper. Son Nom? t a Move, à ne pas confondre avec le jeu des petits inosaires et des boules...



La pré-version ne souffrait d'aucun ralentissement.



WRONG WAY



Le jeu sera compatible avec tous les supports analogiques existants (MadCatz, NegCon et pad analogique) pour de meilleures sensations de conduite.



C

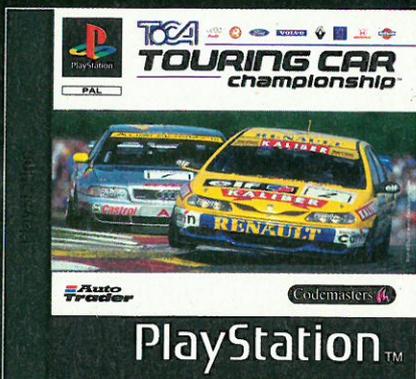
CodeMasters abandonne les voitures miniatures de Micro Machine pour s'intéresser au championnat de Touring Car, une compétition British méconnue du grand public qui oppose chaque année la plupart des grands constructeurs automobiles sur les plus grands circuits de Formule 1 et de Formule 3000. Au menu de cette simulation pure et dure : tous les pilotes de la saison 97, huit circuits officiels modélisés à partir de relevés topographiques,

10 modèles de grand tourisme surgonflés (Renault Mégane, Peugeot 406, etc) des "têtes à queues" spectaculaires et un mode deux joueurs en split horizontal ou vertical. Enfin, sachez que le développement de Toca Touring Car aura mobilisé quand même 90 programmeurs et nécessité une année de travail acharné. La version qui nous a été présentée semblait augurer de très bonnes choses. Mais comme le veut la tradition, nous attendrons le mois prochain pour donner notre avis. Un peu de patience.

TOUTE LA HARGNE DU PILOTAGE



www.touringcar.com



PC
CD-ROM
Windows 95



Circuits, voitures et pilotes officiels du Championnat 97

Vue du pilote «dynamique» spectaculaire

Jouable à 2 (8 en réseau sur PC), écran divisé horizontal ou vertical

Collisions spectaculaires avec incidences mécaniques

Météo variable agissant sur la visibilité et la tenue de route

Codemasters 



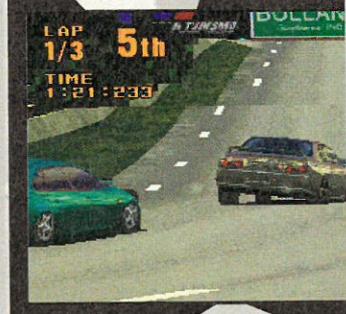
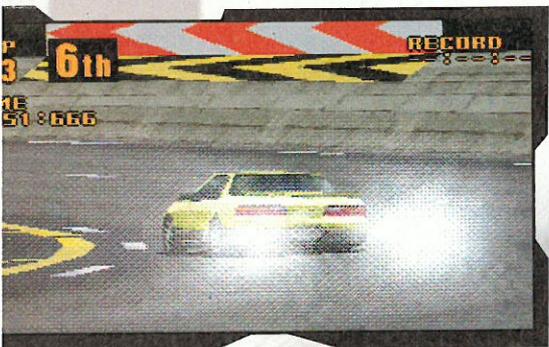
Attention les yeux,
ça va faire mal !
Je ne pouvais
que commencer
par un élan
d'enthousiasme en
parlant de ce qui
pourrait bien être
le jeu de course auto
de l'année... 1998 !

GRAN TURISMO



EDITEUR SONY CEJ
MACHINE PLAYSTATION
DISP. EUR. MARS-AVRIL 1998

GRAN Turismo



Admirez le souci du détail et de la précision !

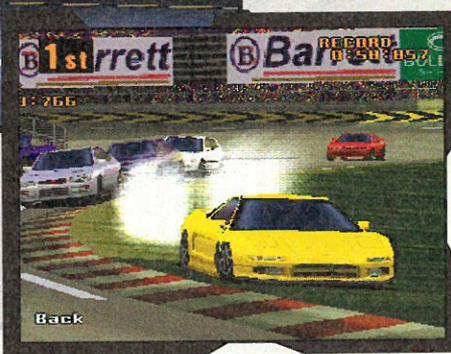
TELEX

4th

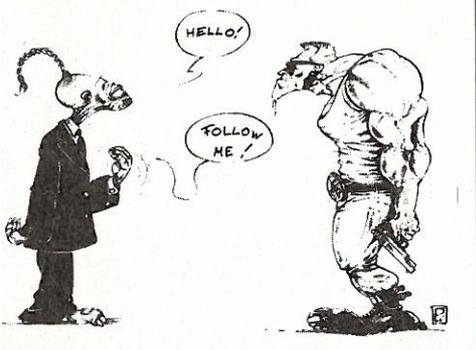


Fusion

GT Interactive
Odysée d'Abe,
Duke Nukem
64, etc.) et
Microprose
(Civilization,
Gun, X-Com ou
Grand Prix sur
PC) ont, le 6
tobre dernier,
fusionné ! GT
Interactive
renforce ainsi
sa position
l'acteur majeur
r le marché du
jeu vidéo. Une
pèce de masto-
donte qui aime
Duke et ses
potes.



Aurez-vous assez de thunes pour acquérir la voiture de vos rêves ?



TOYOTA SPECIAL MODEL/INFORMATION

SUPRALM

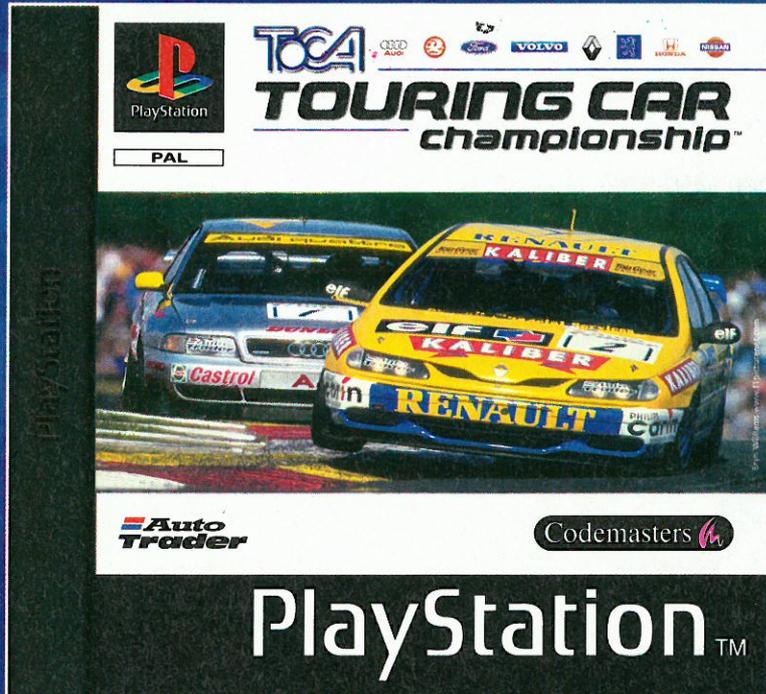


Price: 100.000.000
FR
1150kg
600ps / 70.0kg-m

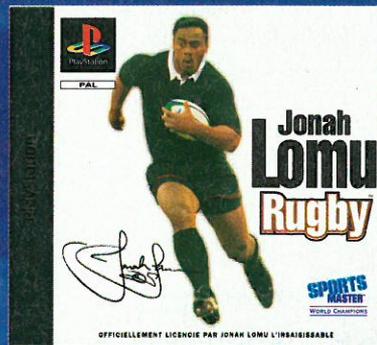
SPEC INFO BUY

réparé dans le plus grand secret depuis de longs mois par Sony Japon, la version démo de Gran Turismo a fait l'effet d'une bombe au sein de la rédaction. Sans exagérer. Bon, blague à part, Gran Turismo, comme son nom l'indique est un pur jeu de course auto qui met en scène des voitures de tourisme pour personnes plutôt fortunées. Donc pas n'importe lesquelles : puissantes de préférence, et en majorité japonaises. Pourvu actuellement de 8 circuits (11 pour la version définitive ?), et d'un nombre très important de bolides, GT est un chef-d'oeuvre de simulation. Le comportement routier des voitures s'avère être en effet un vrai petit bijou de programmation, avec respect des points de freinage et sous-virages violents au moment d'aborder une courbe ! En outre, GT compte - pour l'instant - deux vues, mais surtout offre un mode "replay" digne des meilleures retransmissions télévisées. Nous sommes d'ailleurs encore en train de réanimer quelques visiteurs qui ont osé s'aventurer dans la salle console... A la vue des sublimes carrosseries, on en déduit que la modélisation des véhicules a certainement été l'enjeu principal des créateurs. Le jeu se déroule de manière assez originale, avec des gains (en espèce sonnante et trébuchante) pour les courses gagnées, qui permettront de se procurer d'autres bolides plus puissants ou bien d'upgrader la mécanique. J'ai même vu une option qui permet de laver sa voiture ! Voilà ce que nous pouvons dire sur ce qui sera probablement l'un des événements de la prochaine année. On a déjà envie d'y être !

LES SIMULATIONS DE CHOC



LES VALEURS SURES DE L'ANNEE 97





Console merveille

Le 15 septembre dernier ont eu lieu au Japon les Silver Puyo Masters Tournaments". C'est tout simplement un championnat sur le jeu Puyo Puyo (clone de Tétris) dont les concurrents étaient uniquement des personnes âgées. Puyo Fueda a été créée championne à 66 ans.

Après le décevant MRC et la surprise Lamborghini, voici le 3ème larron sur roues, édité cette fois par Kemco. Supplantera-t-il ses prédécesseurs?...

TOP Gear Rally



La vue intérieure, avec rétroviseur en sus. Il y en a 3 en tout. De vues, pas de rétros.

BEST LAP
0'00"00
LAP TIME
2'02"92



Pluie, brouillard, neige, tout est prévu par Gillot-Pétré.

Comics

"PlayStation Comics", c'est le début d'une nouvelle ligne de produits que Sony sortira à partir du 4 décembre. Au programme : des BD interactives de Cobra the Psycho-gun, Carol the Ark Angel et 2999 Year Game Kids. Ils seront vendus 10 yens, environ 10 balles pièce.



On peut aussi mettre plein de traces de sang sur les pare-chocs, ahahahh!

IF YOU WISH TO USE THE RUMBLE PAK, YOU SHOULD ENSURE THAT IT IS PLUGGED IN BEFORE PRESSING A.



A SELECT B GO BACK

TOP GEAR RALLY



EDITEUR KEMCO
MACHINE NINTENDO 64
DISPONIBILITE EUROPE DECEMBRE 97



A

près "Spider" sur PlayStation, Boss Game Studios se lance cette fois dans le genre automobile ! Contrairement à ses homologues, Top Gear Rally est de la simulation de... rallye, tout en demeurant très arcade. Explications. Vous avez tout d'abord 4 types de terrains différents : jungle, désert, montagne et front de mer, plus une piste cachée. A cela s'ajoute 11 véhicules en tout (2 seulement au départ), et la possibilité de rouler de nuit, de jour, en plein brouillard, sur la neige, sous la pluie, le tout en vue intérieure ou extérieure ! Techniquement, c'est assez impressionnant. Les beaux effets 3D, les changements de météo et l'animation marquent les points forts de ce jeu. Qu'ajouter sur les sensations de conduite, tout simplement excellentes, surtout à l'aide du "Rumble Pak"? Les véhicules ont en effet un comportement routier qui permet des parties très "fun" et haletantes selon les choix techniques effectués (suspensions, roues, etc.). Enfin, on n'omettra pas de vous dire que Top Gear Rally se joue à 2 simultanément et que l'on peut "redésigner" sa caisse.



CHAMELEON TWIST



MACHINE NINTENDO 64
EDITEUR INFOGRADES / OCEAN
DISPONIBILITE EUROPE DECEMBRE 97

Chameleon Twist



D

écidément, les Mario-like tout en 3D temps réel font fureur ces derniers mois. Même si les pâles imitations se repèrent dès le premier coup d'oeil. Nous disons donc : Chameleon Twist vous met dans la peau d'un... caméléon capable, avec sa très fougueuse et longue langue, de pourfendre et de happer à distance des dizaines d'ennemis. Comme dans Zelda, notre ami l'animal va devoir se frayer un chemin parmi de multiples donjons, et affronter des Boss chaque fin de tableau. Pas de quoi fouetter un... caméléon



INVASION
 EDITEUR MICROIDS
 MACHINE PLAYSTATION
 DISPONIBILITE EUROPE MARS 98



INVASION

TELEX

Mort d'un géant portable

Gumpei Aoyama s'est tué dans un accident de voiture. Il s'agit d'un grand jeu vidéo. Rappelons brièvement sa carrière: entré chez Nintendo dans les années 70, il s'est démarqué très vite avec des créations comme Kid Icarus et Metroid. Concepteur du principe d'Action RPG à la Nintendo et de la Gameboy, il avait cependant été mis au placard après le flop de Virtua Boy il y a 2 ans. Partout où il fonder sa propre boîte, il avait été tête un super projet. Mais maintenant...

Les fans de science-fiction peuvent d'ores et déjà se frotter les pognes ! Après G-Police et Colony Wars, Invasion sera le prochain shoot 'em up 3D futuriste de la PlayStation. L'histoire se situe en 2093. La terre est tombée aux mains des Kseit, une race particulièrement belliqueuse d'extraterrestres en voie d'extinction, qui parque les populations comme des bêtes avant de les envoyer vers leur planète pour des raisons encore obscures. Un seul homme peut mettre en lumière les sombres desseins des Kseit, vous : le lieutenant Leroy, un pilote de chasse émérite au passé douteux. Invasion proposera tout naturellement une action en full 3D, 30 types d'ennemis à l'IA spécifique, 24 niveaux d'arme, plus de cinquante missions réparties en seize batailles, des aires de combat gigantesques, une dizaine d'environnements distincts (désert, jungle, espace, base, etc.), des scènes cinématiques à la pelle. Le jeu utilisera un procédé inédit créé par les développeurs de Microïds, le "Dynamic Loading", qui permet de créer des missions d'une taille pratiquement infinie. Enfin, il devrait tourner en 30 images par seconde et offrir des sensations de vitesse et de vol encore inédites sur PlayStation (votre vaisseau volera à plus de mach 2 !). Actuellement en phase de développement, Invasion s'annonce comme le titre le plus ambitieux et le plus abouti de Microïds. A suivre de très, très près.



Les aires de mission compteront plusieurs dizaines de kilomètres carrés.



Le joueur devra apprendre à connaître les points faibles des ennemis.



L'univers ouvert d'Invasion devrait permettre aux joueurs de mettre en oeuvre de véritables stratégies d'attaque.



TELEX

Formule Fric

Non content de relancer artificiellement le Championnat du monde, les instances dirigeantes de la FIA n'auraient pas autorisé Psygnosis à utiliser le logo officiel de la FIA dans Formula 1 '97. D'actualité quiiproquement entre les deux parties. Bernie Ecclestone, indétronable grand argentier de la FIA n'aurait-il donc aucun scrupule ? Toujours est-il que de nouvelles versions de F1 '97 vont ressortir, et cette fois sans aucun logo "FIA" Happy Bernie

MAIS, POURQUOI EST-IL SI MÉCHANT ?

PASQUE!



l'espace multimédia

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

PLUG'IN: 20H - 22H

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

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

**ARNAUD CHAUDRON
FRANCIS ZEGUT**

RTL

TOUTES LES SORTIES

JAPONAISES ET AMERICAINES



BOMBERMAN 64

Mythique encore, Bomberman accède enfin à la 3D. Le résultat est surprenant et décevra les adeptes du genre. Peut-être que les autres...

58



FRONT MISSION 2

On l'attendait depuis longtemps. Après le succès colossal du premier volet, on se demandait ce que le titre de Squaresoft donnerait sur 32 bits.

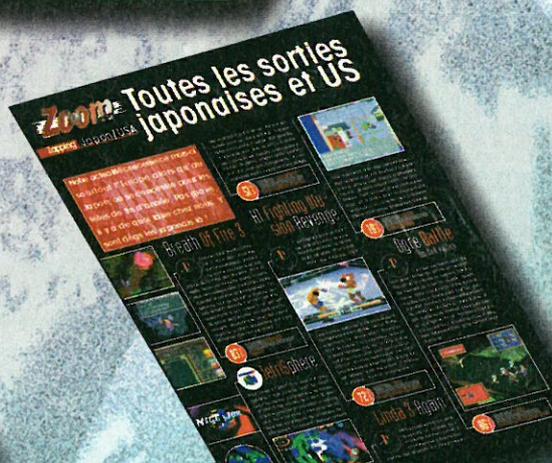
60



KING OF FIGHTERS '97

Le nouveau volet de la saga qui semble ne devoir jamais s'arrêter. Un sérieux concurrent aux Street Fighter... SNK déborde d'imagination et le prouve.

62



LE ZAPPING DES ZOOMS

Des vertes et des pas mûres comme dit l'expression... Ben voilà, c'est ici.

65

Zoom

5 SORTIES  JAPON

BOMBERMAN 64

NBRE DE JOUEURS : 1 à 4
GENRE : REFLEXION/AVENTURE
SAUVEGARDES : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

CONTINUE : 8
DIFFICULTÉ : MOYENNE
SPÉCIAL : LA CARTOUCHE EST EN PLASTIQUE
EXISTE SUR : TERRE



BOMBERMAN 64



Voilà la suite des aventures de notre célèbre robot déféqueur de bombes, j'ai nommé le très redoutable Bomberman. Pour la trame de l'histoire, sachez que des machines style Transformers ont envahi la planète de Bomberkeum en s'emparant des triangles d'énergie qui régissent l'Univers. Bien et le Mal depuis des temps ancestraux. Véritable "poseur" devant l'éternel, notre ami Joe-la-ferraille va alors se balader dans un monde en 3D anti-aliassé et ultra lissé par M. Gouraud himself, afin de résoudre les différentes énigmes qui se dresseront sur son chemin et ainsi récupérer les éléments subtilisés.

Sur N64, Bomberman

se la joue aventurier en

délaissant son image

d'intellectuel du

terrorisme...

La déflagration de la bombe fait monter la dalle et vous permet d'accéder aux plates-formes surélevées.



Plus de recherche

moins de fun

Pour son passage sur N64, Hudson Soft a décidé de modifier l'orientation du jeu en misant cette fois-ci sur l'aventure : en effet le but du jeu n'est plus de faire sauter tous les ennemis à l'écran, mais de se prome



EDITEUR HUDSON SOFT
 DISPO. EUROPE . . . NON COMMUNIQUÉE

81%

er en essayant d'atteindre des plates-
 formes inaccessibles, et ce tout en décou-
 vrant les astuces adéquates. Parfois vous
 devrez même désactiver des champs de
 force pour passer d'un monde à un autre.
 En total de cinq stages très "prise de tête"
 vous apprendra le véritable sens du mot
 "zonner". De plus, un mode "Battle" per-
 mettra aux joueurs (de un à quatre) de
 éclater la tronche dans des arènes aussi
 profondes que variées. Pourtant il faut bien
 avouer, Bombertruc a perdu de son fun,
 du fait de sa représentation en 3D qui oblige
 le joueur à bourriner en donnant des coups
 de pieds dans les bombes sans réfléchir.
 Et puis il y a aussi les options qui se pré-
 sentent en nombre insuffisant pour nous
 tenir en haleine... Bien que Bombermec
 soit zoli graphiquement et que ses ani-
 mations soient impec', son manque de fun
 risque de décevoir les inconditionnels du
 terroriste métallique.

Kendy

Les caisses en hauteur tu détrui- ras, bourgeois tu deviendras...



Il faut que vous ayez l'option du détonateur. Emparez-vous
 de la bombe avec vos petites quenottes.

Lancez-la puis pressez sur le détonateur !
 Et oui, il fallait y penser !

Dans les mondes tu t'égareras...



Vous peinerez avant d'accéder à cet endroit.

Décevant en multijoueur

La grande déception du jeu : en multijoueur, vous
 passerez votre temps à shooter dans les bombes sans réflé-
 chir en bourrinant sur les boutons. On est loin du très
 subtil Bomberman sur Saturn.



Difficile de se repérer dans ce tableau...



Camouflez-vous dans ces herbes
 profondes !



Structure classique, rien de nouveau...

Zoom

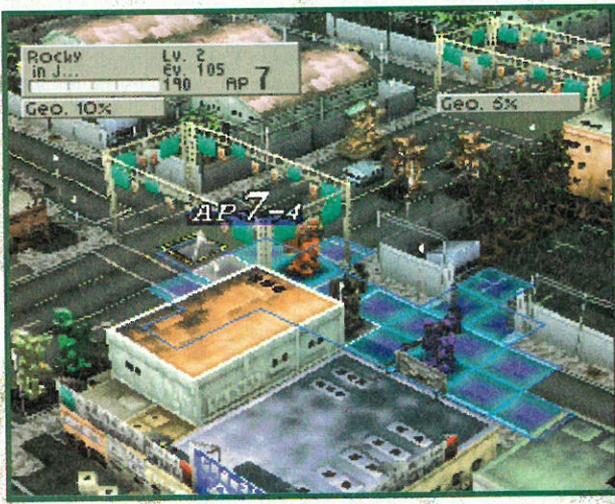
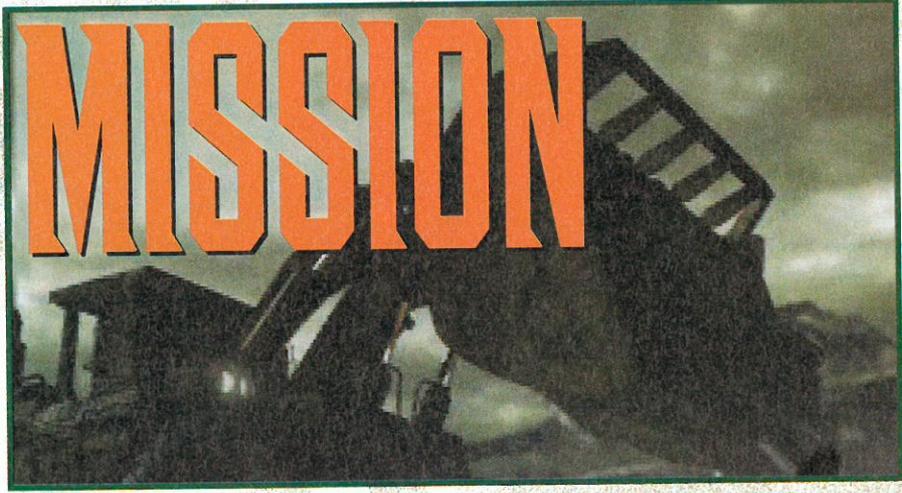
EXPORTIES  JAPON

Front Mission Second

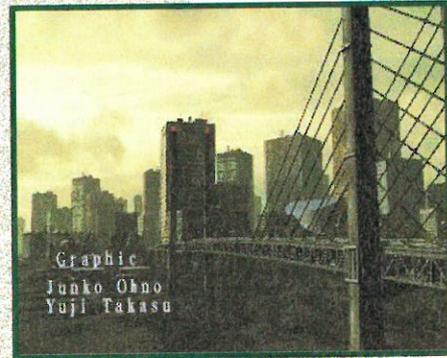
NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 SIMULTANEMENT CONTINUE : ILLIMITES
 GENRE : TACTICAL-RPG DIFFICULTÉ : DIFFICILE
 SAUVEGARDES : 2 BLOCS SPÉCIAL : UN MODE VERSUS
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1 EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE



FRONT SECOND



Certaines batailles se passent en environnement urbain...

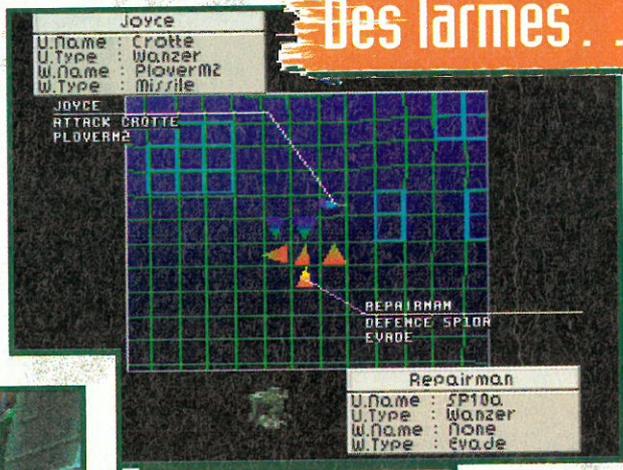


Graphic
Junko Ohno
Yuji Takasu

Si vous ne connaissez pas le meilleur pays qu'est Alordesh c'est que vous n'êtes pas superpote avec l'Inde et ses environs. Dans un splendide cadre de jungle océanique, la guérilla fait rage. Vous êtes un brave soldat de l'armée régulière qui voit se profiler à l'horizon un coup d'État 10 jours avant la quille ! Et comme dans tout jeu SquareSoft où le fond scénaristique est presque plus important que le jeu en lui-même, vous aurez bien évidemment des rebondissements à la pelle, histoire d'être gentiment mais fermement tenu en haleine. Histoires d'amour (2 !), trahison (3), et autres sacrifices, voilà qui promet

Fini les chocobos ! Square se remet à faire du mecha avec Front Mission Second, un petit bijou.

Des larmes... de nitroglycérine



Mais attention, ne vous attendez pas "Angélique au Népal", car après ces dramatiques parties, c'est l'heure du combat ! Comme sur Super Famicom, les combats se déroulent



Le crispant écran de loading entre chaque phase de jeu, c'est lui !

Victorieux contre un lade de l'arène, voilà atourdi d'une substantielle somme de fic.



EDITEUR SQUARESOFT

DISPO. EUROPE PAS PRÉVU

92%

lent sur un "plateau", et lorsque se déclenche une attaque, on passe en mode visuel. Mais cette fois-ci, c'est tout en 3D que nous apparaîtront les mechas. Après la bataille vient le moment de la paye, avec laquelle vous pourrez faire beaucoup... En premier lieu, foncez chez le vendeur du coin pour acheter de nouvelles armes, mais aussi de nouveaux bras et autres éléments pour faire vos propres robots. Et si cela ne vous suffit pas, vous pourrez toujours aller dans l'arène pour gagner un peu plus de fric. Techniquement parfait si l'on enlève les temps de chargements insupportables en combat, le jeu est cependant très dur. Non pas à cause du japonais, mais tout simplement intrinsèquement. Un très bon produit cependant.

Greg

SHAPE		PERFORMANCE			
		HP	55	R.C	5
		DF	18	MV	0
		Wt	1b		
		DF.Type	Normal		

List	Price	Need
IronLump	05	0
USOF M1	123	0
FrontM37	11	0
Zenith U	12	0

Money: 1098
Total: 0

ギザ4C 冊55
18 16 15
0 0 0
装甲属性=ノーマル

Voulez-vous vraiment acheter ce pied?

HIT: 72% G.E: 20% Fine
IronLump

AP 7/7

Fighter Lv 1/1
BODY 52
ARMLA 32
LEG 33

Thomas Lv 4/4
BODY 62
ARMLA 38/38
LEG 52

HardRod
HIT: 100% G.E: 15% Fine

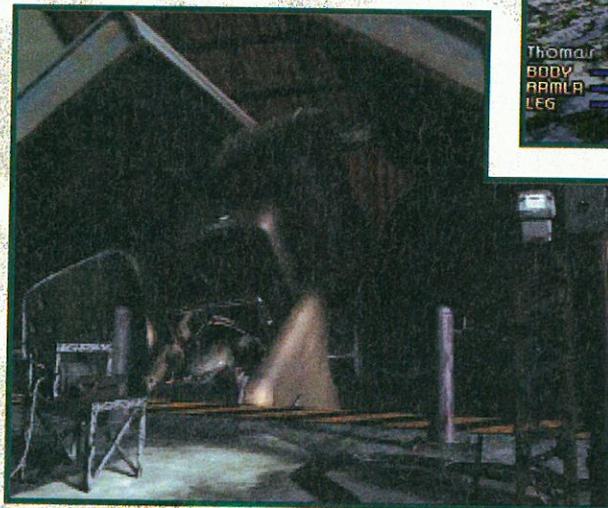
La batte en acier, une arme qui frappe fort, mais qui est bien lente...

SELECT

name: boureux

- Total 85
- Fight 57
- Short 91
- Long 8b
- MV 8
- Mob 10
- R.C 33
- HP 190
- W/P 97/108

バズーカ
発射回数1 射撃60 12
攻撃属性=炎熱+衝撃



8% G.E: 5% Fine

Attacker Lv 5/7
BODY
ARMLA
LEG

Lv 7
13
07
18

HIT: 0% G.E: 5% Fi

Les dommages que vous encaissez apparaissent avec une petite indication pour les localiser.

In jeu parfaitement accessible malgré la langue

Joignez vos informateurs et autres amis par internet. Mais attention, il vous faudra leurs mots de passe.



CallSign Lira

2b
170cm
52kg
Type: A
Color: Blue
Australia.

52kg
A型
青

OCU DEFENCE FORCE

Une fois les jambes détruites, un robot n'est plus capable d'avancer que d'une case par tour.

51% G.E: 10% Fine
IronLump

Fighter Lv 1/1
BODY 17
ARMLA 32/0
LEG 0

Amia Lv 4/4
BODY 24
ARMLA 14/0
LEG 36

AP 1/7
Grenze
HIT: 95% G.E: 10% Fine

Zoom

ARTIES  JAPON

King of Fighters 97

NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
GENRE : BASTON DUEL EN 2D
SAUVEGARDES : MEMORY CARD
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5

CONTINUE : 3
DIFFICULTÉ : MOYENNE
SPÉCIAL :
EXISTE SUR : ARCADE

NEO
GEO

KING OF FIGHTERS 97



En mode Advanced, on peut déclencher un power-up en claquant une pastille verte. Une jauge de temps apparaît alors.

King Of Fighters reste sans conteste avec Street Fighter la meilleure saga de baston due de tous les temps. Depuis 94 le titre ne cesse de s'améliorer, SNK oblige, et de s'enrichir de toutes sortes d'éléments de gameplay et de technique. Alors, que donne la cuvée 97? De nouveautés bien sûr, mais on commence à se demander si SNK n'a pas atteint son plafond créatif cette année.

La saga culte de la baston 2D made in SNK revient... Moins d'idées cette fois-ci, mais



La nouvelle furie de Kyo est très puissante : un barrage de flammes, puis une charge de coups enflammés.

Toujours aussi jouissif

KoF 97 reste aussi agréable à jouer que les précédents, et tous les persos répondent au doigt et à l'œil. A la fin du 96, Iori externalisait tous les membres de son équipe après un excès de démesure : on entend parler pour la première fois d'Orochi, entité qui Gœniz, le boss de l'époque, voulait éveiller. Cette année, trois nouveaux ont formé une équipe, et repris le travail de Gœniz... Parron, Shermie, jeune fille rompue aux techniques du corps à corps, est sans doute la plus intéressante. Iori se bat désormais seul, se jugeant trop puissant pour intégrer un

toujours aussi fort !



Athéna est un des seuls persos dont le sprite a changé, les autres étant en tout point semblables à l'année dernière.



équipe quelle qu'elle soit, et Blue Mary forme une équipe avec Billy Kane et Ryuji Yamaki, qui apparaît également pour la première fois dans la saga, échappé de Fatal Fury Real Bout. Voilà en gros pour les persos. Pour le système de jeu, un nouveau type de jauge fait son apparition : on peut stocker trois barres d'énergie en réalisant des coups spéciaux (impossible de la charger par concentration), et pour chaque barre, une pastille verte apparaît. On peut l'utiliser pour faire une furie, ou pour devenir plus puissant. Chaque perso s'est vu renforcé d'une nouvelle furie, et on peut choisir son style de jeu : esquive à la 96, avec la nouvelle jauge, ou esquive à la 95, avec l'ancienne jauge. On ajoute quelques nouveaux coups à tout ce petit monde (29 persos) zou. Mais, cette fois-ci, les sprites sont les mêmes que dans le 96, à part un ou deux, il n'y a que 6 décors différents... On reste un peu sur sa faim, mais avec une cartouche à 460 mégas alors que le maximum prévu est situé à 330, on va pas chipoter. Bref, c'est toujours aussi bon, aussi beau, et ça reste mon sens le meilleur jeu de combat 2D de tous les temps !

Rahan



POW
MAXIMUM
CREDITS 03

Léona dispose d'un nouveau coup à distance, qui la laisse très vulnérable, même s'il est surprenant.



115100
ROBERT GARCIA 52
PRESS START
YASHIRO

Vous choisirez entre le mode Advanced, avec nouvelle jauge et esquive 96, et le mode Extra, avec l'ancienne jauge et esquive 95.



Les p'tits nouveaux

Voici quelques nouveaux, dont l'équipe de Shermie, Chris et Yashiro. Vous pourrez jouer aussi un clone parodique de Kyo du nom de Shingo, et avec une astuce, un lori et une Leona salement pétés de la tronche à cause d'Orochi.



Blue Mary s'échappe de Fatal Fury Real Bout et rapplique avec ses attitudes déroutantes.



Ryuji, vu lui aussi dans Fatal Fury Real Bout, il est en compétition avec Robert pour le titre d'homme le plus classe du monde.



Shermie est la plus fascinante des petits nouveaux, ses techniques de corps à corps rappellent un peu Vice dans Kof'96.



Chris, un gamin doté de prises basées sur la téléportation...



Yashiro est un gros balèze, assez simple à jouer, qui semble être le chef de son équipe.



SNK pète les plombs

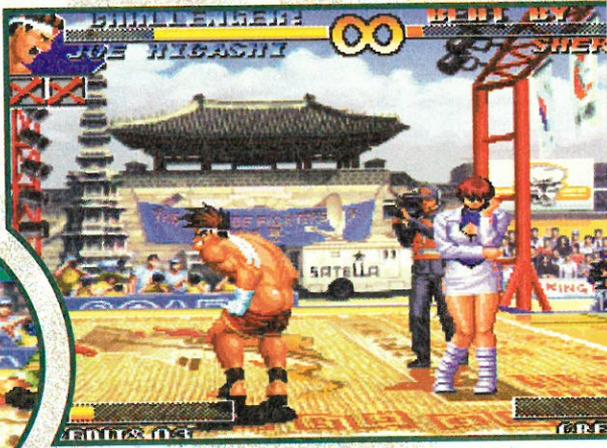
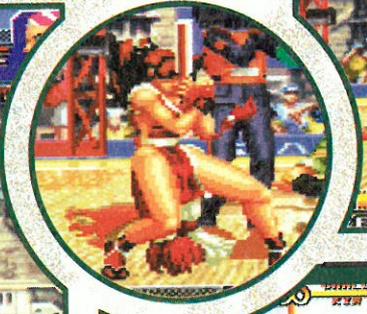
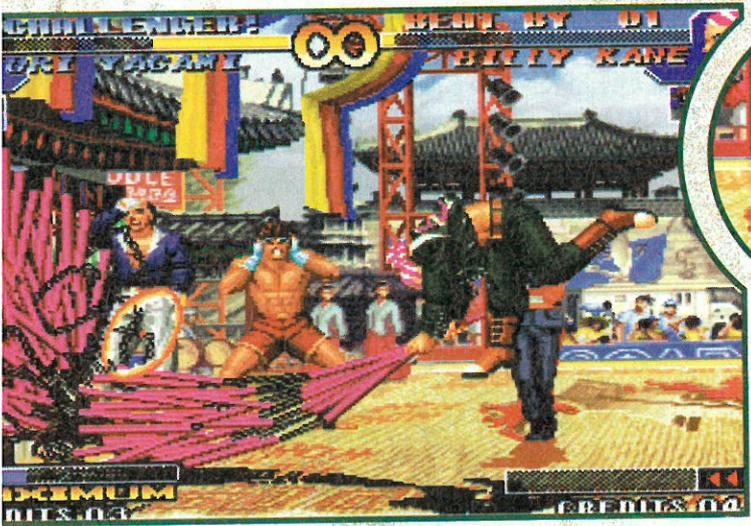
Le boss 97 est très réussi au niveau du design, mais on s'éloigne cette année du style KoF, pour tomber dans le mystique et le paranormal : pouvoirs psy et demi-dieu, plutôt qu'expert en arts martiaux... SNK a un peu pète les plombs.



En mode Extra, lorsqu'on charge sa barre de furie, des comètes bleutées remplacent le cercle de poussière habituel.

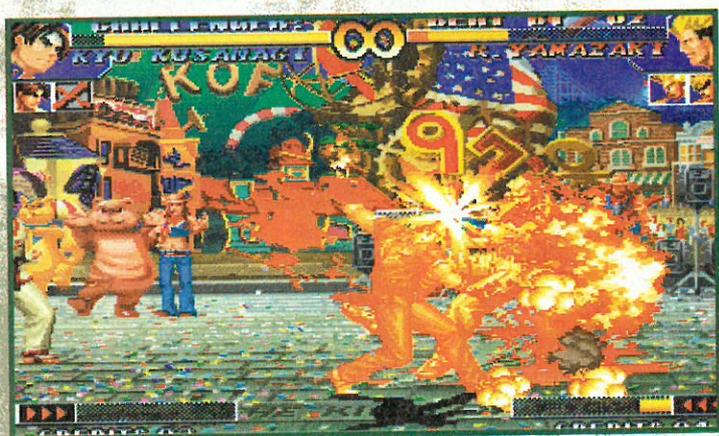


De nouveaux persos attractifs, et de nouvelles furies pour tout le monde



Des Furies pour tous

Andy dispose désormais d'un super-hishoken précédé d'une jolie chorégraphie façon bioman.



Léona compte maintenant 3 furies, dont son V-Slasher aérien. Les deux nouvelles sont très explosives...

Zoom Toutes les sorties japonaises et US

Shopping Japon/USA

Notre actualité concerne ce mois-ci surtout l'Europe alors qu'au Japon, on se concentre pour les fêtes de fin d'année. Pas grave, il y a de quoi faire chez nous. Y compris dès les japonais là !



Breath Of Fire 3

Comme dans Breath Of Fire 1 et 2, vous êtes un jeune garçon mystérieux, qui sans le savoir (ou presque) fait partie de la race des dragons. Pour le reste, le jeu se contente d'être comme ceux de la même série, c'est-à-dire facile d'accès et mignon graphiquement. On retrouve tout ce qui fait le charme des précédents épisodes, et ce n'est finalement pas si mal, même si on est en-dessous des grosses productions du moment. Un jeu simple, avec des menus clairs le rendant accessible aux plus acharnés des non-japonais.

83% EDITEUR : CAPCOM
SORTIE EUROPÉENNE : MAI 98

TetriSphere

Vous jouez à Tetris? Oui, mais sur une sphère. C'est simple non? Eh bien non! Au centre de la sphère se trouve un abruti de copain qu'il faut libérer (c'est le premier et principal mode de jeu). Pour ce faire, il faut que les différentes épaisseurs de la sphère disparaissent. Comment? Ben en collant



des morceaux par trois les uns sur les autres pour les faire éclater. Aspect réflexion? Limité. Il est en fait difficile d'anticiper quoi que ce soit. Le mode deux joueurs est sympa, comme pour tout jeu du genre, mais ici reste l'impression d'un manque d'originalité. Un jeu mignon et rigolo, mais pas à 499 balles.

51% EDITEUR : NINTENDO
SORTIE EUROPÉENNE : NON COMMUNIQUEE

K1 Fighting Illusion Revenge

C'est reparti pour un tour! Le grand tournoi de kick-boxing japonais, le désormais célèbre K1 is back. "Pour une surprise, c'est



une bonne surprise" psalmodierait les représentants hébétés de La Poste, mais nous, on grommelle: "Pourquoi tant de haine?" La première version s'étant révélée infecte, l'utilité d'une suite ne s'imposait pas. Les améliorations, d'ordre technique, ne sont pas transcendantes tandis que le fun est devenu quasi inexistant! J'avance, je frappe... tout un programme!

72% EDITEUR : XING
SORTIE EUROPÉENNE : REVENGE OF ILLUSION

Linda 3 Again

RPG expérimental qui avait remporté un succès très modeste sur Nec, Linda 3 (à prononcer cube) recommence ses exploits sur PlayStation.



Trois scénarios avec des personnages très originaux plutôt fouillés s'offrent à vous, et le jeu est, passé la première heure, assez passionnant. Le problème, c'est qu'il est d'une part super laid, et d'autre part extrêmement ennuyeux au niveau des combats. Mieux vaut laisser finalement tomber...

10% EDITEUR : SONY
SORTIE EUROPÉENNE : 36 15 JAMAIS

Ogre Battle "limited edition"

Un des meilleurs jeux de la Super Nintendo arrive en version PlayStation, après la version Saturn. Seulement là, c'est la version américaine, donc jouable pour beaucoup d'entre nous. Considéré par les spécialistes comme l'un des meilleurs jeux de stratégie du genre, Ogre Battle et son système de classes, préfigure bien le mythique Final Fantasy Tactics d'aujourd'hui. Un peu laid peut-être, mais tellement bon, qu'après tout pour quoi pas...



86% EDITEUR : ATLUS
SORTIE EUROPÉENNE : AU SECOURS, GODZILLA ATTAQUE !!

**BON POUR 35 F*
DE RÉDUCTION**

sur l'achat du jeu
**Street Fighter EX
plus Alpha**
sur PlayStation.

À présenter dans un magasin Micromania pour une
réduction immédiate ou à envoyer au service de
vente par correspondance de Micromania.

Joypad

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

* Offre non cumulable, valable jusqu'au 30/11/97 dans la
limite des stocks disponibles.



LES BONS PLANS DE JOYPAD

ÉCONOMISEZ

Découpez le bon de votre choix,
présentez-le dans un magasin
Micromania et économisez 35 F sur
l'achat de l'un de ces jeux.

35 F

GRÂCE À

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



**BON POUR 35 F*
DE RÉDUCTION**

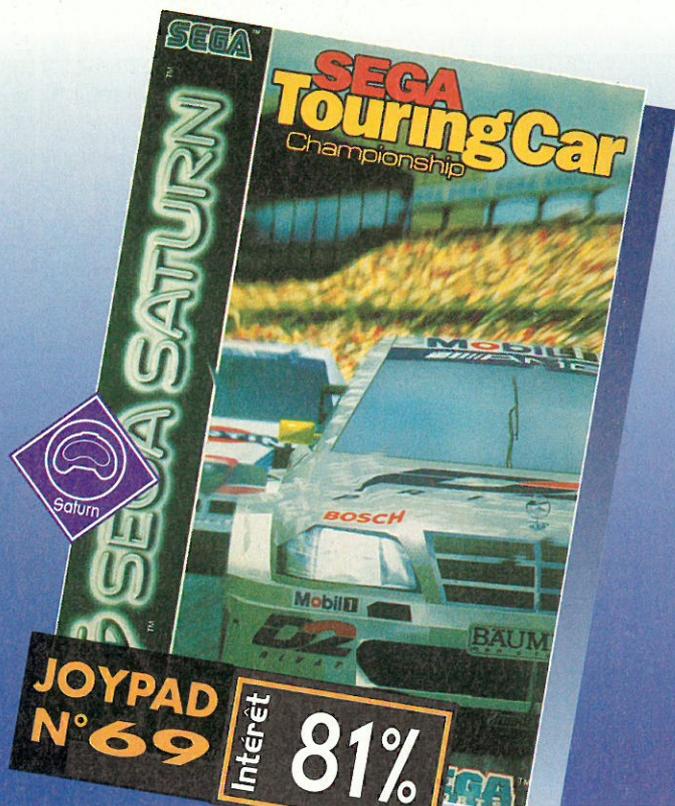
sur l'achat du jeu
**Sega
Touring Car**
sur Saturn

À présenter dans un magasin Micromania pour une
réduction immédiate ou à envoyer au service de
vente par correspondance de Micromania.

Joypad

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

* Offre non cumulable, valable jusqu'au 30/11/97 dans la



Toutes les sorties du mois au crible



On s'y attendait, le mois de novembre serait celui des tests. Ça n'a pas manqué et vous n'aurez que l'embaras du choix pour faire vos achats de Noël. La PlayStation en tête, suivie de près par la Nintendo 64, il ne reste plus qu'à espérer que vous n'avez pas tout dépensé en vacances...

Final Fantasy VII	68
Castlevania	76
Nightmare Creatures	80
Fighting Force	84
Lamborghini 64	88
Turbo Racing	92
Lyjat Wars	94
Duke Dukerz 64	96
Duke Dukerz 3D	100
Tennis Arena	102
Ice Combat 2	104
G-Police	106
Dynasty Warriors	108
Sonic R	110
Quake	114
Sega Touring Car	116
Herz's Adventure	118
Hercule	120
Overboard	122
MDK	124

test



Final Fantasy VII, Enfin le test

Un an d'attente, mais la récompense est là : Final Fantasy septième du nom et en français, donc véritablement accessible. Finis les idéogrammes japonais, les rebondissements dont on ne comprend en fin de compte rien. Cette fois-ci, l'aventure au sens plein du terme commence sur PlayStation. Plus de trente heures de jeu pour presque tout voir, Final VII recélant bien des secrets qu'il vous faudra découvrir.



Final Fantasy VII

EDITEUR..... SQUARESOFT GENRE..... JEU DE ROLE

Le jeu le plus vendu au monde (et très certainement parmi les meilleurs jeux du monde) arrive enfin en France. Notre prière a été entendue !

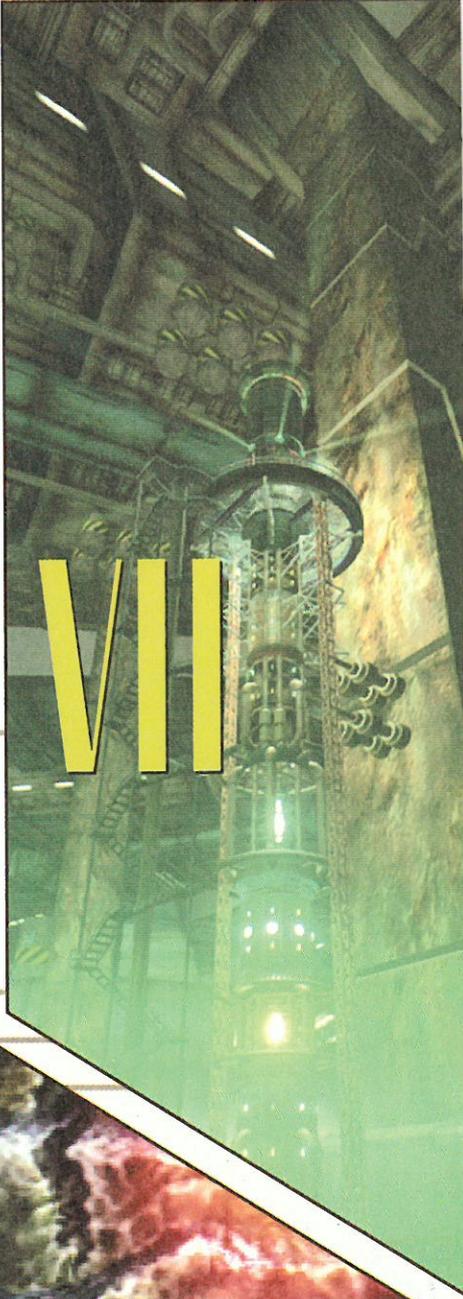
PLAYSTATION

A vant, les choses étaient plutôt simples. Il y avait des jeux où il fallait lancer de petits cubes sur d'autres. Après, il y a eu des jeux où on était un petit cube qui devait en éviter de plus gros. Mais avec Final Fantasy 7, les choses ne seront plus jamais pareilles.

Avec sa grande expérience du jeu de rôle, SquareSoft livre enfin à la France la quintessence de son savoir-faire dans un jeu qui présente un intérêt quasi-infini. Le scénario, vous le connaissez certainement pour l'avoir déjà lu ici et là, mais on ne se lasse pas de vous le présenter à nouveau. Vous êtes le charismatique mais très hautain Clad, ex-membre du SOLDAT, une élite de guerriers soumis à des radiations censées leur donner des pouvoirs supplémentaires. Lorsque le jeu commence, vous êtes engagé dans le groupe terroriste Avalanche. D'une idéologie néo-écologiste, son but est de détruire le puissant conglomerat Shinra,

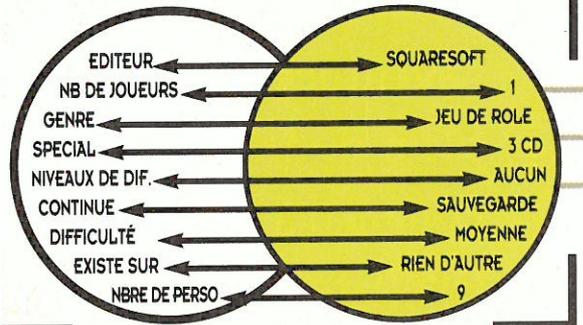


fournisseur unique de Mako, la seule énergie désormais utilisée sur Terre. Malheureusement, ce n'est pas aussi simple, car Clad n'est pas vraiment celui que l'on croit, et la mystérieuse jeune fille qu'il a juré de protéger, Aeris, est beaucoup plus qu'une simple humaine... Se propulsant d'entrée comme le meilleur jeu de rôle sur console 32 bits, Final Fantasy 7 bénéficie en plus d'une réalisation hors du commun. Les scènes cinématiques extraordinaires, alliées à une gestion parfaite de l'environnement 3D, mettent une bombe technologique entre les mains du joueur. Contrairement à la grande majorité des produits sur console aujourd'hui, le jeu ne se contente pas d'être beau : il propose en plus un scénario accrocheur et une durée de vie extraordinaire. Bref, un intérêt sans cesse renouvelé. Final Fantasy VII est le jeu le plus indispensable du monde sur PlayStation, aussi bien pour les amateurs du genre que pour les autres, qui se doivent de découvrir un tel chef d'œuvre.



Final Fantasy VII

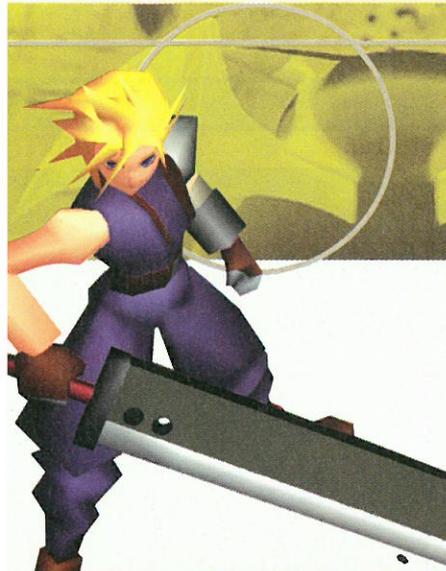
fiche technique



Il faut parfois grimper au bon endroit pour atteindre les objets les plus précieux.



Photo de famille



Le premier quadrupède joué dans la saga des Final Fantasy ! Rouge 13 est un croisement entre le lion, le tigre, la panthère (y'en a un de plus dans le croisement...). Rapide et très puissant, il est l'un des meilleurs personnages du jeu.



Voici le personnage le plus mignon du jeu : Cait Sith. Il s'agit d'un robot Moogle géant monté d'un petit robot chat. Il n'est pas spécialement fort, mais ses "Limites" sont intéressantes.



L'un des deux personnages les plus cachés, Vincent. Ex-homme des Turks (l'élite de la Shinra), Vincent s'est imposé un sceau éternel à la suite d'une histoire d'amour qui a mal tourné. Pour le réveiller, il va falloir le trouver. On peut faire un excellent magicien.



Clad, c'est vous ! Le héros du jeu, tourmenté par d'étranges souvenirs.



Cid, le mécano du groupe. Un personnage bougon et très mal élevé, mais qui frappe dur quand il le faut.



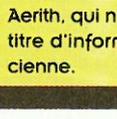
Voici Barret, le leader du groupe terroriste Avalanche. C'est une brute au cœur d'or, et au bras mitrailleuse. Un bon bourrin.



Tifa, la jeune fille qui est secrètement amoureuse de Clad. Experte en arts martiaux, elle possède une "Limite" très efficace mais malheureusement difficile à utiliser.



Yuffie est une jeune fille issue d'un clan de ninja, qui passe son temps à chercher des Materia, qu'elle adore. Vaniteuse et sûre d'elle, c'est un bon personnage d'attaque aux "Limites" intéressantes.



Aerith, qui n'est pas sur cette photo, est une excellente magicienne.

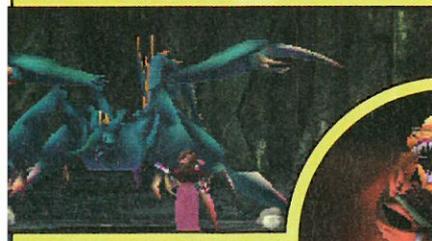


Un des pires fléaux du jeu : les ennemis qui vous transforment en crapaud !

BOSS

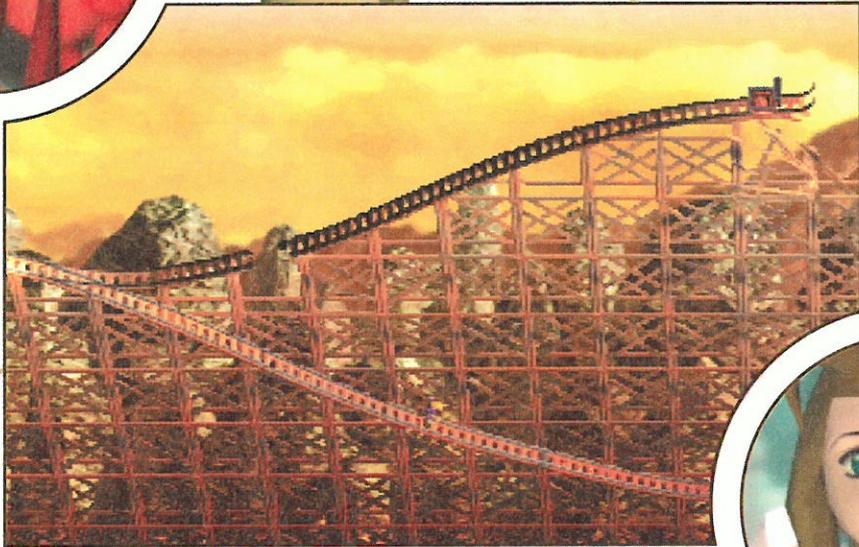
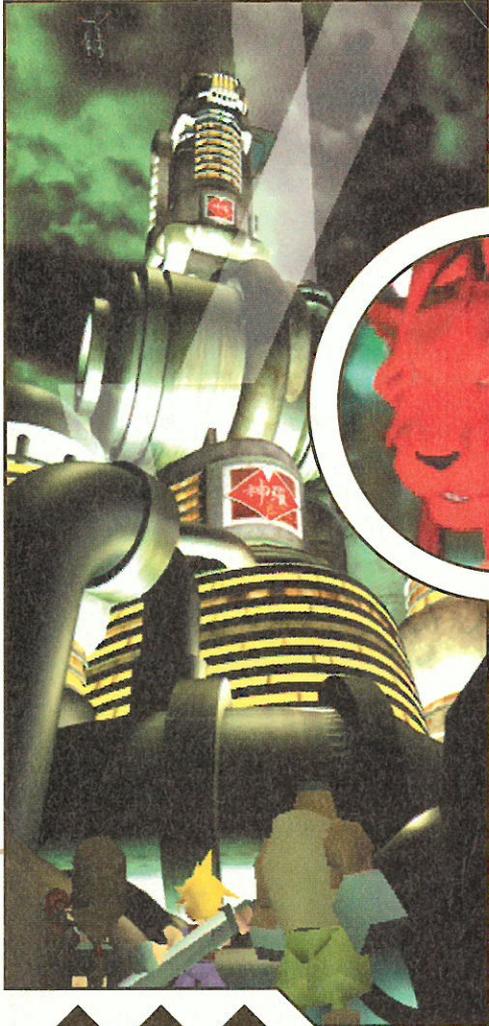
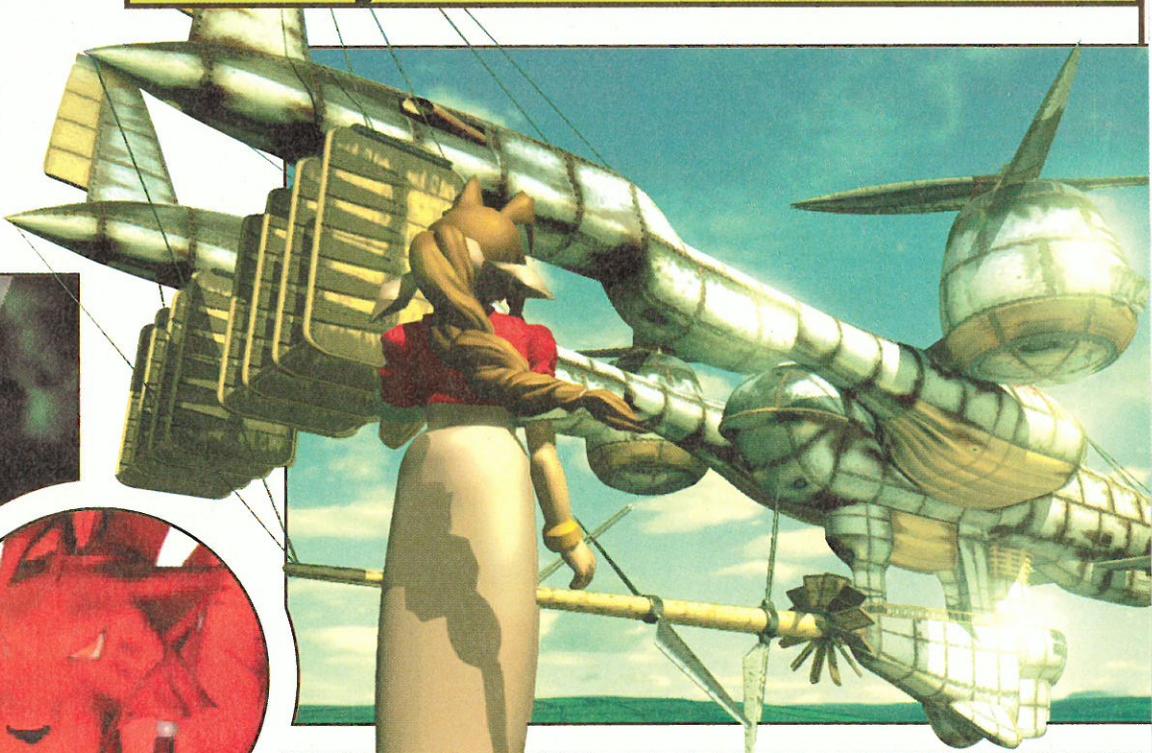
Ils sont gros, ils sont méchants, et généralement ils clôturent une quête : ce sont les boss ! Les boss sont comme une compétition : si vous n'êtes pas correctement préparés pour les combattre, vous serez vite balayés ! Ceci dit, ils ont très souvent un point faible qui, une fois découvert, les rendra aisés à abattre !

Tout ce qui fait le charme de Final Fantasy : les invocations. Celle que vous voyez devant vos yeux est la plus puissante du jeu, car elle invoque les 13 chevaliers de la Table Ronde, qui frappent à tour de rôle.



Lumière bleue





Certains passages sont carrément gigantesques, ne laissant apparaître qu'un ridicule héros sur l'écran.



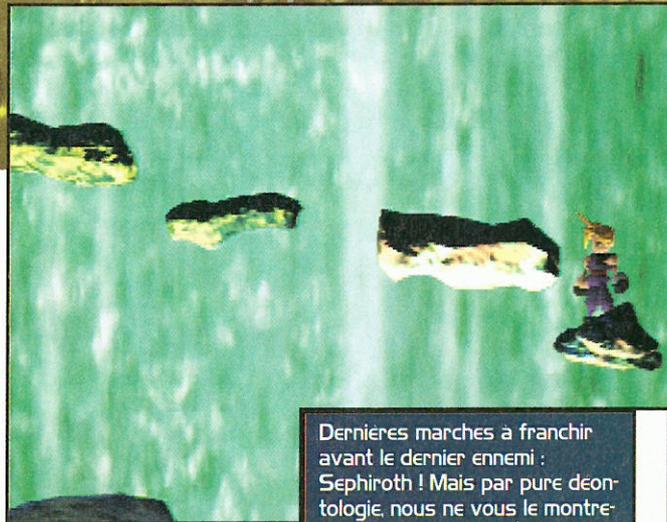
Sephiroth

Contrairement à ce qu'avaient affirmés quelques-uns de nos confrères, Sephiroth n'est pas un personnage qui rejoint vos troupes une fois retrouvé. Il s'agit tout simplement du soldat le plus puissant et le plus dérangé de la planète. Enfin non, au début il est très juste et bon, mais par la suite, le scénario en fera un être cruel et diablement plus fort encore. Pour tout vous dire c'est votre ennemi ultime, en fait. Ceci dit, quel charisme !





Les occasions où votre groupe entier se concentrera pour trouver une solution à un problème seront nombreuses.



Dernières marches à franchir avant le dernier ennemi : Sephiroth ! Mais par pure déontologie, nous ne vous le montrons pas en photo. N'est pas Poivre d'Arvor qui veut !



La première fois que l'on capture et que l'on monte un chocobo, cette brave bête n'est bonne qu'à courir dans les prés. Mais si vous en capturez de très bons et que vous les accouplez, vous obtiendrez peut-être le mythique Chocobo d'or qui peut aller partout !

Prenez l'avion, le sous-marin, le buggy et même le Chocobo !

Mini-Jeux

Le tiercé des chocobos ! Choisissez la catégorie dans laquelle vous voulez parier, choisissez vos favoris et attendez le résultat. De très bons objets sont parfois à gagner.

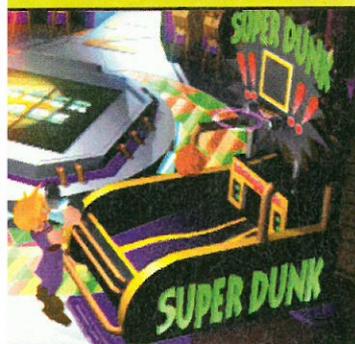


Cette fois-ci, c'est encore une course de chocobos, sauf que vous êtes le jockey ! Les prix à gagner sont plus importants, mais d'un autre côté, si vous gérez mal votre animal, vous perdrez lamentablement !

Que serait Final Fantasy sans ses mini-jeux (ou sub-games en anglais) ? Course-baston à moto, poursuite en sous-marin, snowboard, et même un espèce de tamagotchi, avec un Moogles en guest-star !

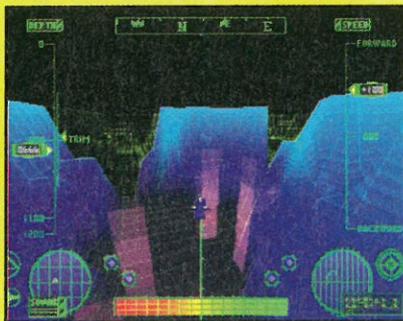


Le Snow Board est l'une des épreuves du jeu que l'on peut réaliser à la fois pour les impératifs du scénario et dans la salle de jeux.



Pour gagner des jetons dans la salle de jeu, le basket-ball est ce qu'il y a de mieux.

La chasse en sous-marin peut paraître complexe avec tous ces éléments présents à l'écran. Cependant rassurez-vous, le sous-marin est l'une des épreuves les plus simples et les plus amusantes.



Dans la salle de jeux du Golden Saucer, vous trouverez un jeu de baston. Assez limité, il vous permettra cependant de gagner des lots intéressants en cas de victoire.



Voici la phase en moto, où vous devrez conduire d'une main et frapper les autres motards avec votre épée de l'autre.

Nourrissez Mr Mog jusqu'à ce qu'il puisse s'envoler et conquérir sa future femme. Un Tamagotchi un peu stupide, quoi.

Final Fantasy VII - Final

Appuie sur la touche **□** pour envoyer les hommes à leur poste

La première fois que vous viendrez ici, les chercheurs creuseront pour vous trouver la "Harpe Lunaire". Mais vous pourrez y revenir par la suite et les faire creuser pour des Materia ou des armes.



NOM	MP	KIMITEC	STOP
Clad	950	312	
Rouge 13	316	276	
Cait Sith	632	214	

Même s'il n'est pas très puissant, le Phoenix est l'une des invocations les plus intéressantes, car il ressuscite tous les morts de votre groupe avec leur maximum de HP/MP.

Vous avez 3 CD pour sauver le monde...

Vive la France !

«Hé ! Ami d'enfance ! Prends bien soin de Tifa !»



Le seul gros défaut de ce jeu : la traduction plus qu'hasardeuse de certains passages, à croire qu'il y avait un pro et un stagiaire commis chacun à une moitié du travail. J'en veux pour preuves les quelques clichés suivants, où quand ce ne sont pas des fautes de grammaire, ce sont des reprises approximatives d'expressions anglaises. Cela donne même parfois des situations un peu étranges, voire équivoques...

Clad
«AH !!
On se sent vraiment à l'étroit ici...»

Tifa
«Clad !!
Vas-y Clad !! Vas-y !!»

«hé, hé, ça fait longtemps, jeune homme. Tu aimes ça, hein ?»



NOTES



18

technique
Tout est parfait dans FF7. Les temps de chargement inexistant, les effets spéciaux fantastiques et les animations surpuissantes.

20

esthétique
Une fois encore, les équipes de développeurs de Squaresoft frappent très fort avec un jeu qui graphiquement s'impose comme la référence.

18

animation
Que ce soit dans l'environnement 3D extérieur ou lors des combats, la gestion de la 3D est parfaite, quels que soient le nombre et la taille des éléments à l'écran.

17

maniabilité
Des menus clairs, rapides à maîtriser et d'une grande précision. Il est d'ailleurs possible de configurer à sa guise presque tout et n'importe quoi.

15

sons
Le point faible du jeu. Heureusement, les mélodies de Nobuo Uematsu compensent et trament le tout.

19

durée de vie
Le jeu peut se finir très vite, mais il y a tellement d'éléments cachés qu'il faut tenter à trouver, à maîtriser ou bien à transformer.

+

plus
FF7 en français : un rêve devenu réalité. Le jeu le plus abouti sur PlayStation.

-

moins
Une traduction française très louche. Rien d'autre, laissez tomber !

Intérêt 97%

AVIS



Rôliste console depuis toujours, je n'avais, jusqu'à présent, jamais pu prouver à la France entière que "les RPG c'est génial !", et ce à cause de la barrière de la langue. FFFVII arrive entièrement en

français, et se fait l'ambassadeur de choc de ces jeux mal connus dans notre pays. Il n'y a rien à dire d'autre que "Wouahh". Si vous n'y jouez pas, autant arrêter les jeux vidéo, vous n'avez rien compris.



Tous les superlatifs qui se bousculent en moi ne pourront même pas vous faire entrevoir la passion qui m'anime à chaque partie de FFFVII ! Grâce à un scénario atambiqué au possible, à des invocations démoniaques et un

rythme super soutenu, FFFVII s'impose comme LE jeu ! Plus d'excuses pour vous défilier, la quête est en français, et c'est une première ! Si vous n'en achetez qu'un pour les fêtes, obligation de choisir ce titre ! Sinon...

AVIS

ernière
ffre avant
ugmentation !

Abonnez-vous à JOYPAD et recevez le meilleur jeu de rôle du monde

1 an (11 numéros)

385 F

Final Fantasy VII

(Sur PlayStation)

399 F

~~784 F~~

pour vous 529 F

soit 32 % de réduction

BULLETIN D'ABONNEMENT

à renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Service Abonnements Joypad - TSA 20215 - 92887 NANTERRE CEDEX 9

JP163

Oui, je m'abonne à Joypad pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus le jeu
Final Fantasy VII sur PlayStation, au prix exceptionnel de 529 F au lieu de 784 F.
Je réalise ainsi une économie de 255 F.

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

Chèque bancaire ou postal

Mandat-lettre

Carte bancaire n°

Expire le

Signature

NOM MENARD

PRENOM Tony

ADRESSE 8, rue Wenceslas Coutellier, Halle des Sports Gazeau,

CODE POSTAL 61060

VILLE Clermont de l'Oise

Date de naissance 16/10/76

Console Playstation

Pseudo S.O.S
(à créer sur 3615 Joypad avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du 3614 Joypad).

Offre valable 2 mois, dans la limite des stocks disponibles, et réservée à la France métropolitaine.

Vous pouvez acquérir séparément les 11 numéros de Joypad au prix unitaire de 35 F, et le jeu Final Fantasy VII au prix de 399 F, plus 16 F de frais de port et d'emballage.

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.



Castlevania

EDITEUR KONAMI

GENRE ACTION-RPG

Sorti des cartons de la section "culte" de Konami, Castlevania arrive enfin sur PlayStation après 6 mois d'attente frénétique...

PLAYSTATION

Konami se lance effrontément avec beaucoup de succès dans le RPG en Europe. Après les sympathiques Vandal Heart et Suikoden, voici le chef-d'œuvre du genre Action-RPG qui débarque enfin sur la PlayStation, à savoir Castlevania. Dans la peau d'Alucard (le fils caché de Dracula) vous allez vous rendre dans l'ancre du vampire le plus célèbre du monde dans le but de le détruire. Au cours du jeu, vous rencontrerez des personnages parfois sympathiques et parfois moins. Certains, en l'occurrence les gentils, vous indiqueront quelques actions à effectuer ou vous vendront des objets indispensables. Car il ne faut pas se faire d'illusions, ce château est beaucoup plus grand que l'on pourrait le croire, et le tra-



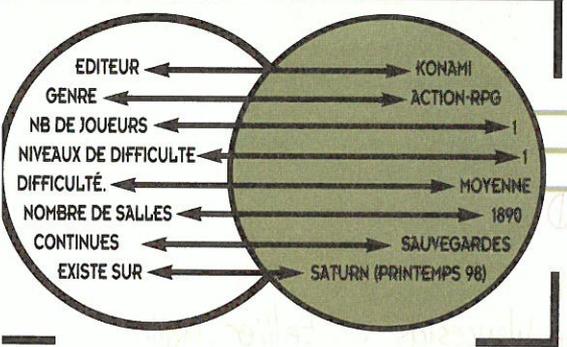
verser de bout en bout relève de l'exploit. Heureusement, le système "à la RPG" s'insère parfaitement ici, permettant à Alucard de gagner de la puissance en tuant ses ennemis, et de s'équiper avec des armes de plus en plus destructrices, qu'il achètera ou trouvera tout au long de sa quête. Et histoire de pimenter encore un peu ce principe, Alucard pourra invoquer quelques créatures pour lui venir en aide, ou encore déclencher de puissantes attaques par le biais de la manette comme dans n'importe quel vulgaire jeu de combat. Très fort... Mais bon, on ne le dira cependant jamais assez : un jeu, c'est meilleur quand il est en français. Et en restant en anglais dans sa version française, le jeu va se faire bouder par beaucoup de joueurs qui ne comprennent pas la langue de Shakespeare.



Castlevania

Symphony of the Night

fiche technique

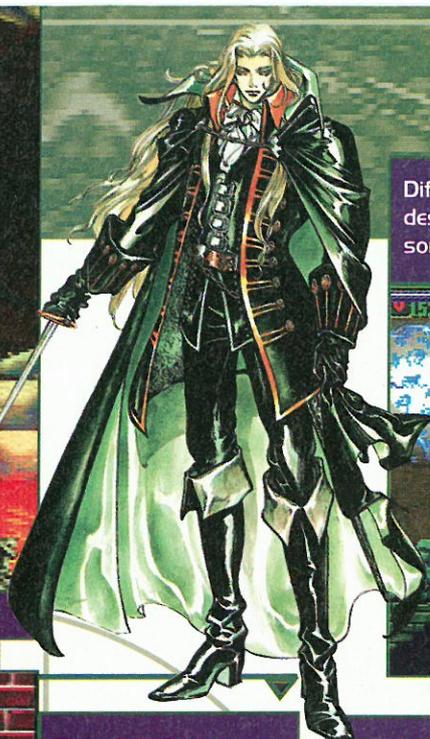


Certains ennemis possèdent les memes sorts que vous. Prudence...

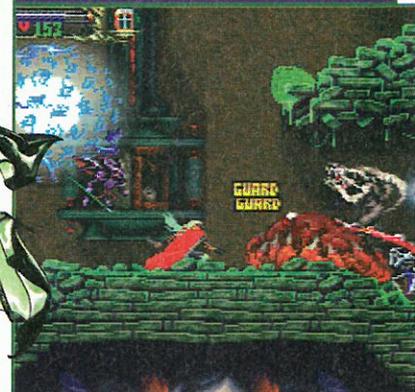




Les effets de lumière dans les égouts du château sont tout simplement magnifiques.



Difficile de trouver le point faible des grosses masses de glace que sont les slimes.



Ce boss est composé d'un monceau de cadavres qui se jettent sur vous tels des kamikazes. Un Tétris humain?

Cerberes est un boss redoutable qui s'est juré de vous empêcher de traverser cette pièce.



Vos amis

Voici les différentes créatures qu'il est possible d'invoquer dans ce jeu. Il y a l'épée qui attaque en tournant, le petit démon qui vous ouvre les portes de l'intérieur, le fantôme qui consume vos ennemis, la fée qui vous soigne et indique les passages secrets, la chauve-souris qui double votre puissance lorsque vous êtes vous-mêmes bat-transformé, et enfin la fausse fée et le faux démon, identiques aux vrais, mais qui se foutent de vous pendant le jeu.



LEVEL 2	EXP 58	LEVEL 3	EXP 69	LEVEL 4	EXP 82
LEVEL 5	EXP 62	LEVEL 6	EXP 72	LEVEL 7	EXP 81
LEVEL 8	EXP 95	LEVEL 9	EXP 105	LEVEL 10	EXP 115

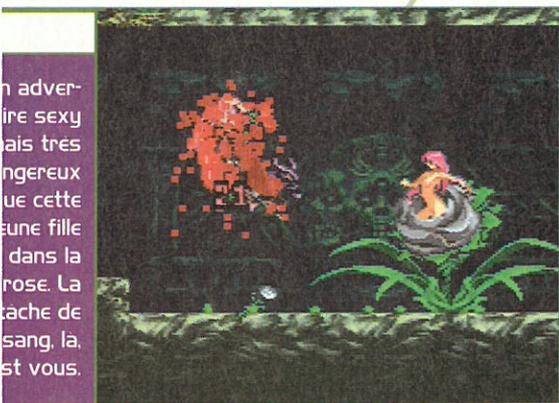




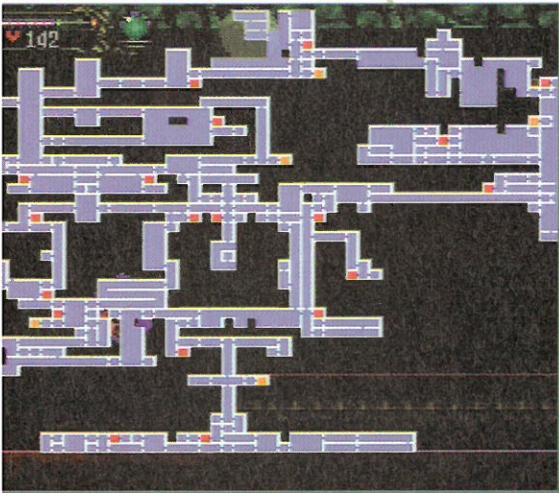
Une fois le dernier boss vaincu, vous aurez accès à ce nouveau château...



50% du jeu en niveaux secrets



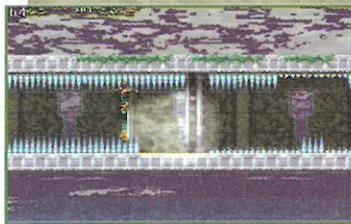
Un adver-
aire sexy
mais très
ingereux
que cette
une fille
dans la
rose. La
tache de
sang, la
est vous.



Lorsque l'on voit la taille gigantesque de cette carte, on comprend que la quête sera très très longue.

Les transformations

Voici les trois transformations disponibles.



La brume vous permet de traverser les grilles et les endroits dangereux, mais consomme beaucoup de magie.



Le loup permet d'atteindre de très grandes vitesses et d'accéder à certains passages étroits.



La chauve-souris vole, et peut donc vous emmener un peu partout. De plus, elle voit dans le noir grâce à son sonar.

NOTES



14	technique	Plutôt sobre, c'est un jeu classique en 2D avec sprites. On se croirait presque sur 16 bits, hormis quelques effets spéciaux.
18	esthétique	Une ambiance fantastique obtenue grâce à des décors toujours dans le ton. Du Gothic Horror soigné.
17	animation	Les scrollings sont sobres mais bien faits, mais c'est surtout l'animation du personnage elle-même qui surpasse.
19	maniableté	Parfaite. Alucard vole, saute, se transforme, se retourne, et lance des sorts d'une incroyable puissance avec facilité.
16	sons	Bien que les voix des personnages soient médiocres, les musiques, et surtout les meilleures jamais entendues sur PlayStation.
18	durée de vie	Après le 1er, un second château (caché) s'offre à vous. Vous avez fini les deux châteaux? Qu'à cela ne tienne, des personnages cachés s'offrent à vous.
+	plus	La profondeur incroyable du jeu. Une ambiance inégalée sur console.
-	moins	Un classique remis au goût du jour. N'exploite pas les capacités 32 bits.

Intérêt 93%

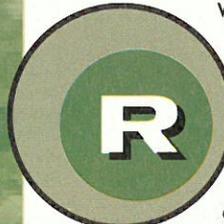
AVIS



Qu'est-ce que vous voulez que je vous dise à part "achetez-le là maintenant tout de suite", hmmm? D'une profondeur incroyable et possédant une atmosphère dont peu de jeux peuvent se vanter.

GREG

Castlevania sur PlayStation fait honneur à ses aînés, et constitue un hit absolu. La 2D pourra en rebuter certains mais c'est certainement l'un des trois meilleurs jeux de la PlayStation.



Voilà un jeu qui en a fait marrer plus d'un à la vue de ses graphismes 2D qualifiés de "dépassés". Ben c'est simple, c'est un des jeux les plus riches et les plus soignés au niveau du gameplay qu'on trouve sur

RAHAN

PlayStation. L'ambiance est soutenue par des musiques tout bonnement divines, et il y a tellement à découvrir, que le plaisir de jeu va sembler sans fin.



Préparez l'ail et l'eau bénite,
l'aventure continue...

Castlevania

Symphony of the night



Ambiance graphique fidèle à la série : ce nouvel épisode reprend le style mystique original.

Aventure longue et variée, intégrant une partie jeu de rôle qui donne encore plus de profondeur au jeu.

Exploration du château de Dracula dans son intégralité : salle à manger, douves, chapelle, bibliothèque, donjon...

Musiques reconnues par la presse comme figurant parmi les plus belles musiques de jeu jamais produites.

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23€/MINUTE)

<http://www.ubisoft.fr>





Nightmare Creatures

EDITEUR..... KAUSTO

GENRE..... BEAT'EM ALL

Les frenchies de Kalisto vous invitent à casser du mutant pustuleux dans les rues de Londres en 1834. Eloignez les mioches des téléviseurs, ça va gicler !

PLAYSTATION

L'action de ce Beat'em all pur et dur se déroule à Londres au milieu du 19ème siècle. Le scénario se réfère à la secte d'Hécate, une confrérie de Nécromanciens dirigée par un fou furieux nommé Adam Crowley dont le passe temps favori est de transformer les habitants de la ville en d'hideuses créatures. Votre tâche va consister à traquer ce Nérocscientifique et à vous frayer un chemin à coup de gnons durant une bonne vingtaine de niveaux. Nightmare Creatures, contrairement à Fighting Force, se joue en solo. Vous pourrez choisir d'incarner deux héros : Ignatius, un guerrier-moine et Nadia, une fine lame très sexy. Des deux personnages peuvent parer les coups, effectuer des esquives et utiliser des armes ou des sorts. Les développeurs ayant eu recours à la Motion Capture, les mou-



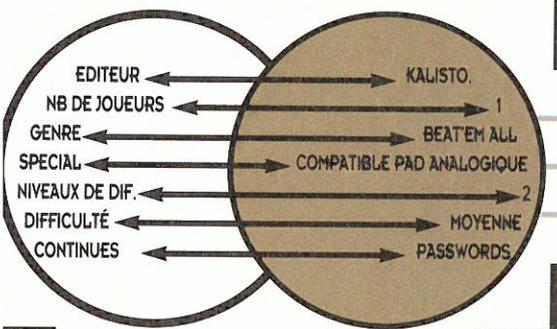
vements paraissent naturels et plutôt bien décomposés. Entièrement réalisé en 3D, adoptant une vue à la Tomb Raider, Nightmare se distingue des productions du même genre par son excellente ambiance : le style graphique, les effets spéciaux et la bande son particulièrement réaliste contribuent à créer un climat malsain digne des oeuvres de Lovecraft, donnant au jeu une réelle personnalité. Pourtant, l'action souffre d'un manque réel de profondeur : la progression demeure assez linéaire, les monstres ne sont pas très variés, ni intelligents. Les programmeurs auraient dû accorder une place plus importante à la recherche ou à l'aventure afin de relancer l'action qui s'engluie un peu dans la routine "voir, frapper". Cependant les combats sauvages, la gestion stratégique des items et l'aspect gore de ce soft devraient séduire et satisfaire ceux qui ont besoin de se défouler.



Il existe en tout et pour tout 10 races de monstres... C'est bien peu.

Nightmare Creatures

fiche technique



A dead creature is covered with strange secretions. Follow the tracks drawn by the slime.

Lorsque vous actionnez l'option "scie circulaire", vos coups ont du tranchant !



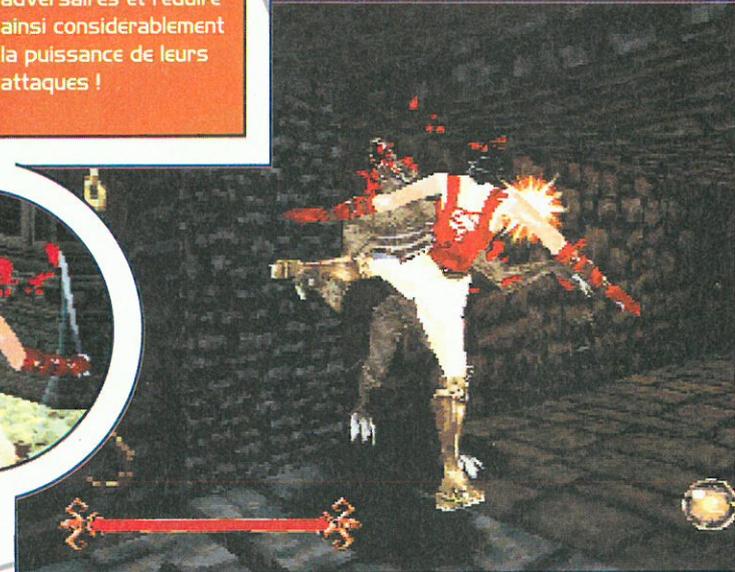
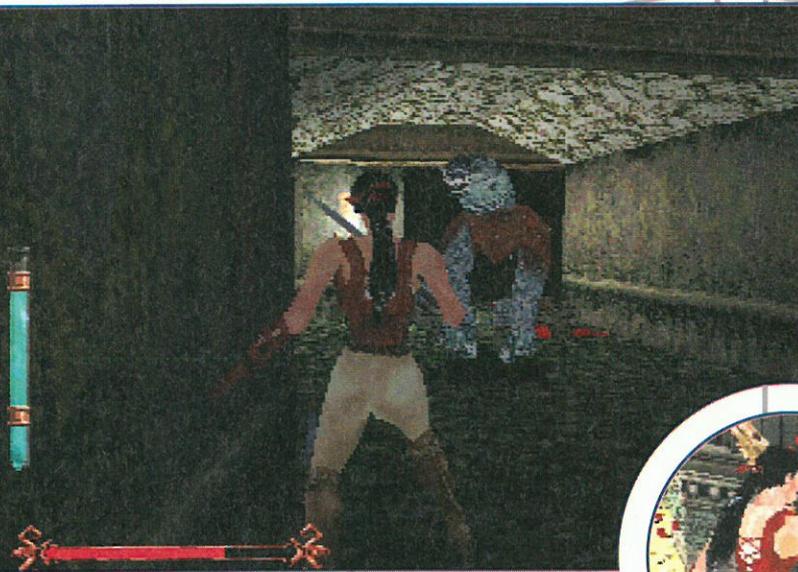
Sortez Mémé du salon

Nightmare Creatures est sang pour sang gore. Plus vous avancez dans le jeu et plus vos techniques de combat et vos items mutilent généreusement les bestiaux.



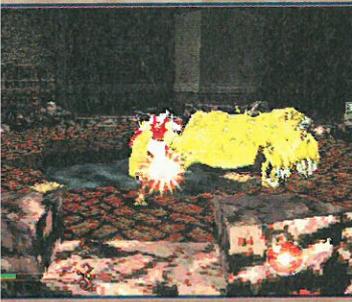
En utilisant les batons de dynamite vous pourrez mutiler vos adversaires et réduire ainsi considérablement la puissance de leurs attaques !

Ne jouez pas avec Nadia, vous risquez de finir le jeu trop rapidement. Il suffit en effet de bourriner comme un malade sur le bouton X pour ruiner son adversaire.



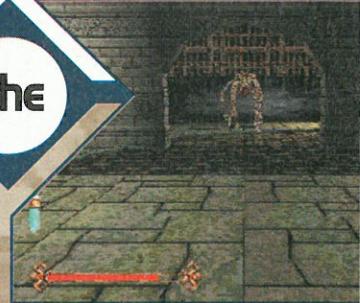
Un boss pénible

Des trois boss de Nightmare Creatures, c'est certainement l'hydre qui vous posera le plus de problèmes. La maniabilité lors de cette phase est particulièrement désagréable. Les déplacements de votre personnage sont si rapides qu'il devient vraiment difficile d'apprécier les distances pour se placer correctement et donner des coups avec précision demande alors des nerfs d'aciens. Pour vaincre cette satanée bestiole, il vous faudra dans un premier temps frapper les piliers tout en évitant les flammes pour faire tomber le plafond. Ensuite, vous devrez faire deux pas de côté puis enchaîner un combo de trois coups en prenant soin de ne pas tomber à l'eau... Enervant au possible.



Peu de recherche

L'aspect recherche est assez peu exploité. Vous serez amené néanmoins à déclencher un ou deux mécanismes par niveau...

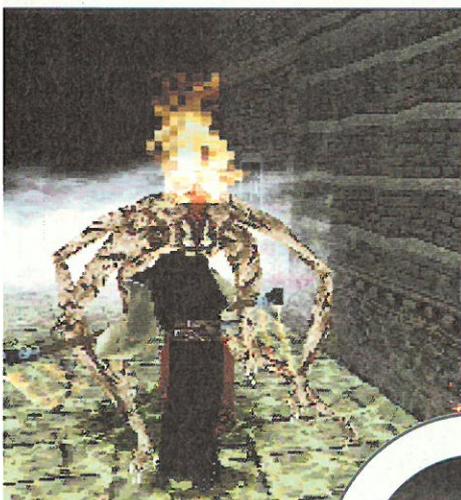




Entre chaque niveau un écran fixe sert d'intermède. Pas glop.



Certains items donnent lieu à des effets spectaculaires.



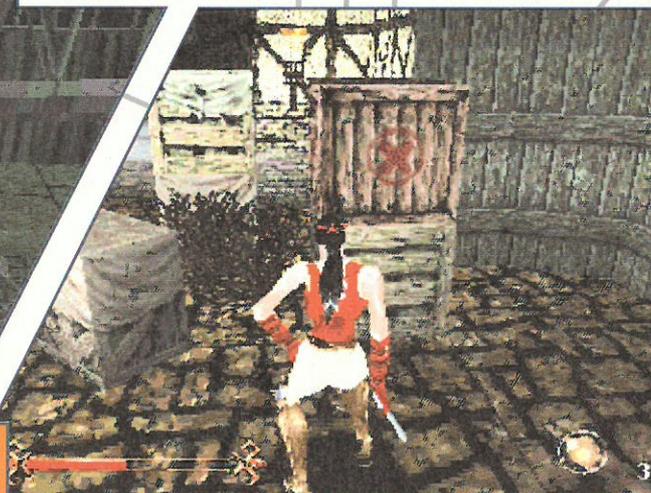
Si vous fuyez, la jauge bleue se vide et votre barre d'énergie baisse. Il vous faut donc combattre pour survivre !



Des affrontements d'une sauvagerie sans précédent.



Pensez à défoncer les caisses et les vitrines, vous y découvrirez de précieux items.



NOTES



16

technique
Le moteur 3D gère des personnages de grande taille sans ralentissement majeur. Le fog masque astucieusement le clipping.

15

esthétique
Les personnages, les décors et les effets de lumière contribuent beaucoup à l'atmosphère pesante du jeu, très réussie.

16

animation
Les mouvements des héros sont très souples et très rapides. La Motion Capture est d'un bon niveau.

15

maniabilité
La rapidité des déplacements gênerait lors des combats avec les boss et certaines combos sont difficiles à exécuter. Sinon tout roule.

17

sons
Les thèmes musicaux donnent la couleur de poule et les bruitages sont très intéressants. Un vrai film d'horreur.

13

durée de vie
Une vingtaine de niveaux mais l'action très répétitive. Choisir Nightmare diminue considérablement la durée de vie du soft.

+

plus
Ça gicte !
Les combos.

-

moins
Pas assez varié !
Les boss assez crispants.

Intérêt 84%

AVIS



Nightmare Creatures vaut essentiellement pour son atmosphère gore et horrifique particulièrement réussie et attrayante. Cependant, n'espérez pas y trouver quelque chose de véritablement révolutionnaire. Ni les combos,

ni les giclées de sang ne pourront vous faire oublier la redondance de l'action et le manque d'intelligence des adversaires. A réserver en priorité aux amateurs de beat'em all et de Bud Spencer, ou aux inconditionnels de Lovecraft.



Voilà un jeu qui ne confine pas au génie, certes, mais qui innove de façon intéressante. S'essayer à un beat them up en 3D n'est pas si courant et le côté inventaire d'objets à gérer apporte un petit plus

tactique assez intéressant. Un jeu un peu difficile, dans lequel on a tendance à faire un peu toujours la même chose - on trouve une combo qui marche, on la sort tout le temps - qui vous défoulera tout de même agréablement.

Cours, saute, grimpe,
nage, glisse, bondis
d'île en île avec
Croc!



ACCRO DE CROC !

Lance-toi dans un tout nouveau jeu d'aventure en 3D et aide Croc à sauver ses amis de l'île de Gobbos. En 2 temps 14 mouvements notre crocodile justicier doit éliminer ses ennemis, les Dantinis, et surmonter des obstacles toujours plus nombreux. Deviens accro de Croc à travers plus de 50 niveaux riches en rebondissements.



Croc

LEGEND OF THE GOBBOS



Fighting Force

EDITEUR EIDOS GENRE BEAT'EM ALL PROGRESSIF

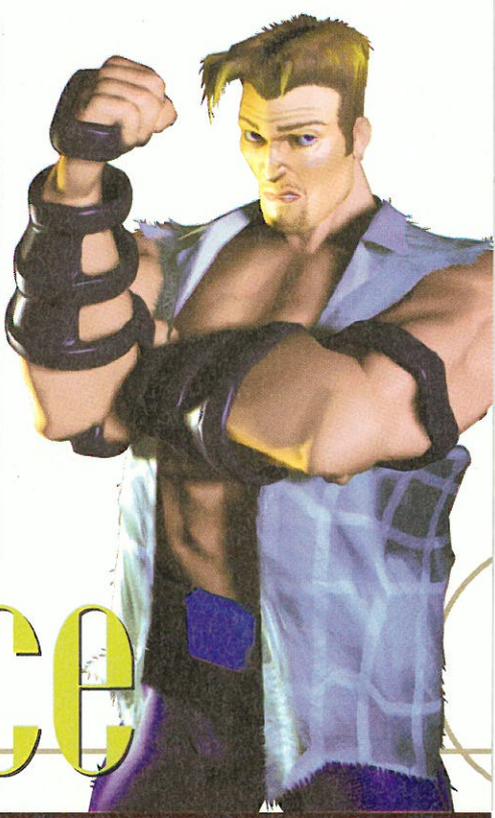
Double Dragon, Streets of Rage... des noms prestigieux pour un style de jeu qui se perdait un peu : Fighting Force assure enfin la relève du beat'em all à progression sur PlayStation !

PLAYSTATION

J e me souviens encore de cette borne de Double Dragon au monnayeur éclaté, sur laquelle j'ai passé un après-midi à massacrer du macaque de toutes les manières possibles et imaginables, sans débours... Sur Megadrive, on avait Streets of Rage, et Double Dragon sur d'autres machines à commencer par la NES, mais sur PlayStation : nib, keud', rien à se mettre sous la dent... Fighting Force comble ce manque à merveille. Le principe est resté fidèle aux ancêtres : un gros vilain méchant du nom de Zeng, avec une armée personnelle, qui veut conquérir le monde, et 4 durs à cuir pour lui faire la peau... Deux messieurs univers, et deux miss monde ! Chaque personnage dispose bien sûr de ses propres techniques, coups de poings, de pieds, projections diverses, et un coup spécial. Les niveaux sont très nombreux, en ville,

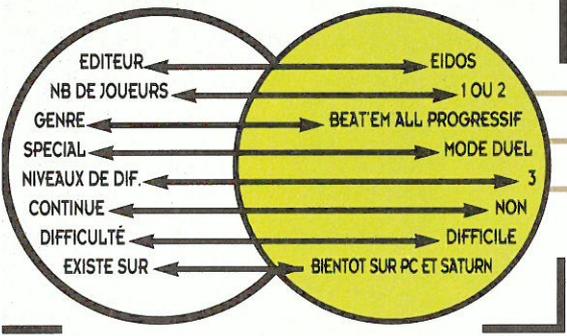


dans le métro, etc. jusqu'au QG du pas beau, bref, c'est ultra-classique, et c'est finalement ce qui nous manquait. PlayStation oblige, tout est en 3D, et l'interaction avec les décors a été extrêmement soignée. Nombreux sont les éléments qui peuvent être détruits, ou utilisés comme armes : barres d'ascenseur, roues de bagnole, extincteur, et toujours les armes classiques du genre couteau, bazooka, flingue, ou encore la très appréciée et dévastatrice barre à mine... Fighting Force intègre tous les éléments qui ont fait le succès passé du genre, ainsi qu'un mode "arena" pour se battre en duel, et le mode deux joueurs classique qui reste le plus intéressant et le plus fun. On ne s'éclate pas autant que sur les anciens du genre, parce que les ennemis ont des techniques trop peu variées, ce qui donne un goût de déjà vu rébarbatif, mais ceux qui attendaient un bon soft du genre s'y retrouveront.

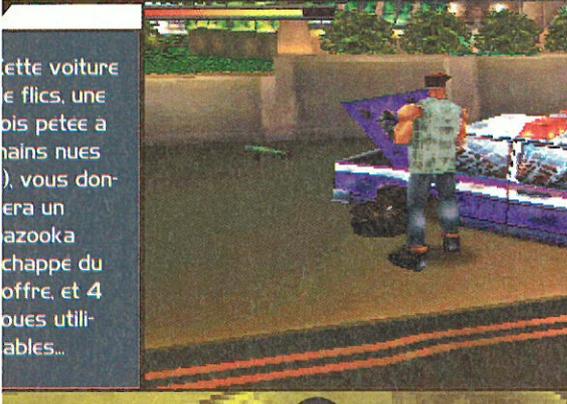
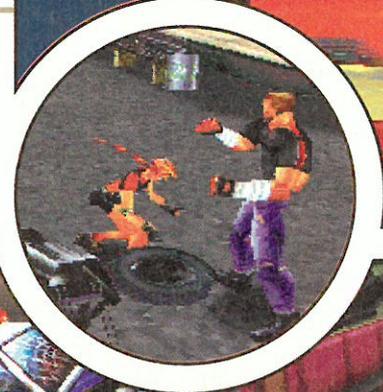


Fighting Force

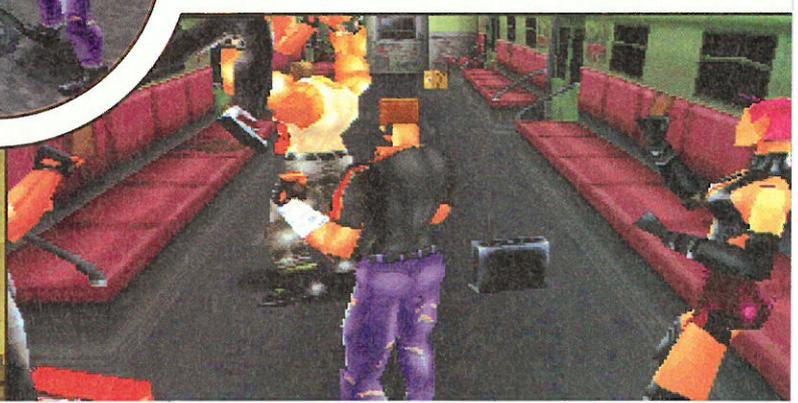
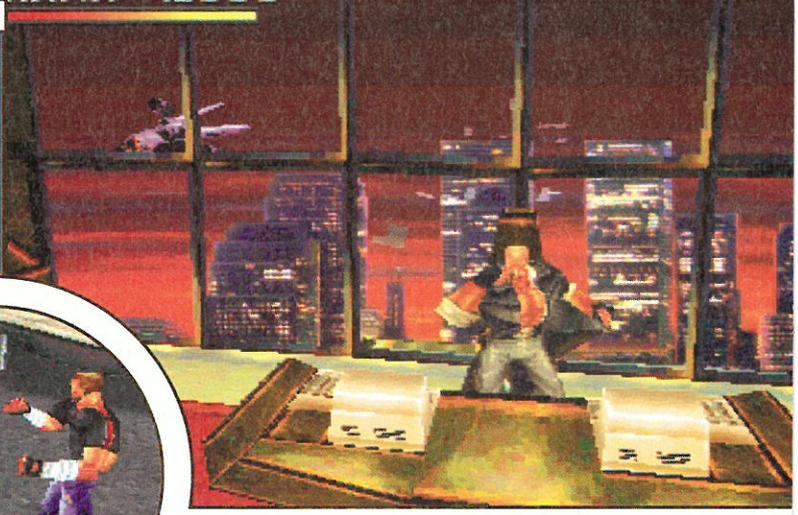
fiche technique



De petites scènes intermédiaires ponctueront le jeu pour préparer l'arrivée d'un boss, ou la fuite de Zeng.

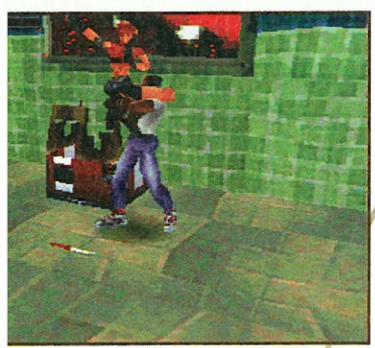


Cette voiture de flics, une fois péchée à mains nues, vous donnera un bazooka, un couteau, un pistolet, et 4 vies utilisables...





On retrouve à deux joueurs les plaisirs d'antan de Streets of Rage.

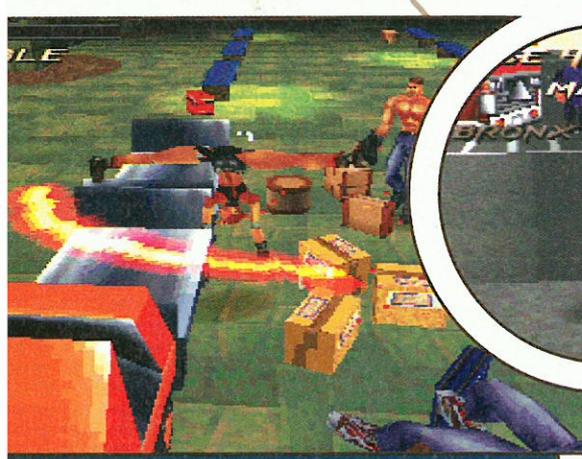


La touche triangle permet de donner des coups derrière soi.

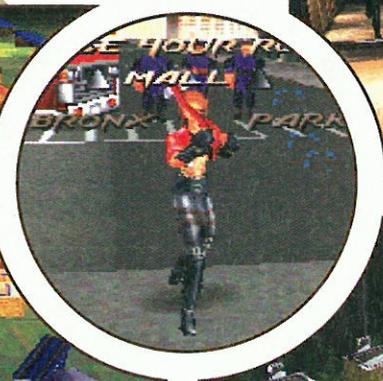


Une fois saisi, vous disposerez de toute une palette d'option pour achever un adversaire.

Enfin un représentant des Beat'em all à progression sur PlayStation



Chaque personnage dispose d'un coup spécial dévastateur qui consomme un peu de sa barre de vie.



NOTES

- 14** **technique**
L'ensemble est très correctement réalisé, même si ce n'est pas la meilleure 3D du moment. Ralentissements à 2.
- 17** **esthétique**
Des stages et des persos variés, et décors assez réalistes...
- 15** **animation**
La plupart des coups sont très réalistes. Seuls les liens entre les animations auraient pu être améliorés.
- 18** **maniabilité**
Au poil, à part peut-être pour les coups sautés, difficiles à faire porter.
- 14** **sons**
Les musiques collent à l'action et les bruitages restent quelconques pour ce genre de jeux..
- 15** **durée de vie**
Enormément de stages, plusieurs chemins à choisir, et toujours fun à deux.
- +** **plus**
Le nombre de stages. Enfin un Beat'em all de la trempe d'un Streets of Rage sur Play.
- **moins**
Un peu dur, trop souvent coincé entre 2 ou 3 gros bras. Les boss se ressemblent trop.

Intérêt 84%

Rahan
Le genre manquait sur Play, Fighting Force est assez réussi. Il est suffisamment long pour que l'on y joue longtemps en solo, et à deux c'est toujours sympa. Ceux d'entre vous qui sont nostalgiques de ce type de soft y trouveront un plaisir renouvelé par la 3D. Cependant, les non-fans n'accrocheront pas, c'est sûr.

Chris
Fighting Force est un jeu sympa à petites doses. Bien réalisé, il pêche par un côté rigide assez énervant. Je déteste être pris en sandwich entre deux balèzes en me prenant une pluie de coups. Alors certes il y a de bonnes idées, certes le jeu est assez riche, mais j'accroche finalement assez peu. Ça ne va pas assez vite, c'est toujours la même chose... Pas passionnant, tout cela...

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions



DOCK GAMES S'ENGAGE

VOUS RACHETER CASH* DES JEUX ET VOS CONSOLES.
 Nos tarifs sont clairement définis et notre argus du jeu vidéo.

VOUS DONNER DES PRIÈGES AVEC LA CARTE DC-KID.

VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME ILLUSTRÉ PART AILLEURS.
 Chaque magasin présente plus de 100 jeux d'occasion.

VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.
 Dock Games traite en direct avec les grands éditeurs.



Huit courses à travers le monde pour cette simulation en 3D très réaliste.



Lancez-vous dans ces univers en 3D avec ce nouveau Sonic.



Préparez-vous à vivre une aventure étrange.



Installez-vous au volant et démarrez une course de folie.



CONSOLE SATURN + 1 PAD
990FRS



Vivez le match du banc de touche au terrain.



MANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**



NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

QUIMPER <small>CENTER</small> Galerie de Keruon 02.99.31.11.26	VALENCIENNES <small>CENTER</small> 1, place Tournai 03.27.47.30.60	DRAGUIGNAN 36, bd J. Jaurès 04.94.50.89.50	ST DENIS de la Réunion 317, rue Marechal Leclerc 02.62.41.98.24	BREST <small>ANCIEN STOCK GAMES</small> 12, rue Louis Pasteur 02.98.46.11.46
BORDEAUX <small>CENTER</small> 142, cours V. Hugo 05.56.31.25.29	PAU <small>CENTER</small> Ct Carrefour Lescar 05.59.72.91.32	CHARLEVILLE-MEZIERES 39-41 passage de la République 03.24.57.43.19	RENNES <small>ANCIEN SEQUENCE NEWS</small> 3, rue du Puits Mauget 02.99.31.11.26	SIGNY Ct de Signy 022.363.03.09
YVERDON LES BAINS Galerie des Ramparts 11 021.329.04.14	DUNKERQUE <small>CENTER</small> 22, Bd Ste Barbe 03.28.66.73.73	GENEVE 2 Avenue Henri Dunand 022.800.30.90	LAUSANNE Ct Métropole 2000 17, rue des Terreaux 021.329.04.14	

FRANCE

AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO	Tél : 04.95.21.19.05
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
BAYONNE	Tél : 05.59.59.41.61
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX <small>CENTER</small>	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER	Tél : 03.21.30.20.95
BREST	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL	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

FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRASSE	Tél : 04.93.36.34.45
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE <small>CENTER</small>	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LYON <small>CENTER</small>	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
METZ	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN	Tél : 05.58.06.39.51
MONTLUÇON	Tél : 04.70.05.94.82
MONTAUBAN	Tél : 05.63.66.57.33
MONTPELLIER	Tél : 04.67.60.42.57
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NARBONNE	Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU <small>CENTER</small>	Tél : 05.59.72.91.32
PERIGUEUX	Tél : 05.53.09.84.00
PERPIGNAN	Tél : 04.68.34.05.11
QUIMPER <small>CENTER</small>	Tél : 02.99.31.11.26
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26

SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
SETE	Tél : 04.67.74.81.46
ST ETIENNE	Tél : 04.77.41.84.79
STRASBOURG	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TOULON	Tél : 04.94.91.39.69
TOURS	Tél : 02.47.20.42.30
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES <small>CENTER</small>	Tél : 03.27.47.30.60

SUISSE	
GENEVE 1	Tél : 022.940.03.40
GENEVE 2	Tél : 022.800.30.90
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 021.329.04.14

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
 POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
 CONTACT Raymond IGLESIAS 022.800.30.90

DOM TOM	
FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69

Tomb Raider II
Lara Croft est de retour...



...nouveaux niveaux, Lara encore plus belle, nouvelles armes et de nouveaux gadgets.



Le jeu d'aventure de l'année, indispensable !!!

NEW



Nouvelle version très attendue.

NEW



Entrez dans la course des bolides d'hier et de demain



Vivez le match du banc de touche au terrain

NEW

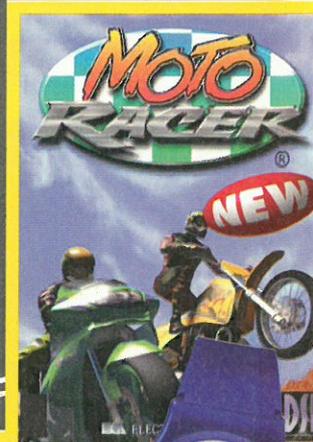


Choisissez une équipe parmi les 170 et qualifiez-vous pour la coupe du monde 98.

NEW



CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD
990FRS



NEW

2 type de courses de motos : vitesse et cross, 8 circuits tout en 3D.



5^e ANNIVERSAIRE DOCK GAMES

UNE MONTRE OFFERTE

pour les 2000 premiers Moto Racer achetés



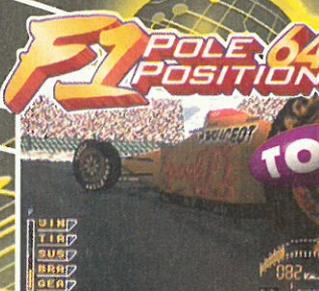
CONSOLE NINTENDO64
(Distributeur Officiel Nintendo France)
999FRS



Decouvrez la navigation à 360° dans un univers tout en 3D avec le nouveau Mario.



Avec Clay Fighter, les 6/12 ans possèdent enfin leur jeu de combat.



Sautez dans le cockpit d'une Formule 1 pour une course à vous couper le souffle !!!



...berbe animation, la 3D fait son ton.



...vous dans la peau de 007, cette adaptation très réussi.



Le 1er jeu à avoir des sensations physiques grâce à son Kit Vibration.



8 véhicules et de nombreux circuits : routes pavées, neige, bitume...



Mario et ses bolides tout en 3D. de 1 à 4 joueurs. avec ses 20 circuits.



Une course du futur pour vous faire monter l'adrénaline, le plus rapide de tous les temps.

Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions



Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 80 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 - ZI n°3 Espace Victor Hugo - BP 39 - 16340 L'ISLE D'ESPAGNAC

* 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.

Lamborghini contre M.R.C

Testé le mois dernier, MRC avait passablement déçu. Avec Lamborghini, Titus réussit son plus beau coup depuis belle lurette. Non seulement il est techniquement réussi, mais en plus il permet à plusieurs personnes de franches rigolades grâce au "Split Four" (c'est un terme que je viens d'inventer...). MRC était graphiquement moche, "Lambo" a bénéficié d'une finition exemplaire. Le plaisir de conduite est également à mettre à l'avantage du jeu de l'éditeur français, avec une réaction des voitures beaucoup plus réaliste. Bref, c'est mieux à tous les points de vue !



Certains raccourcis sont des chemins de terre très glissants. Watch out !

RANK 6/6

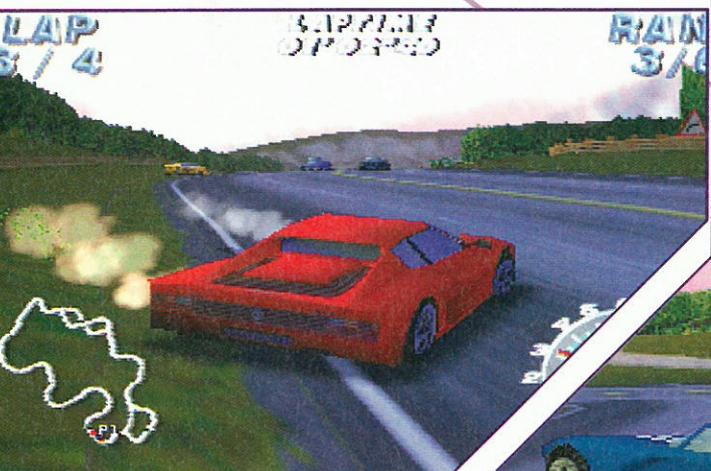
Les stands

Lors des ravitaillements et des changements de pneus, c'est VOUS qui contrôlez, grâce au joystick analogique, tout le déroulement des opérations.

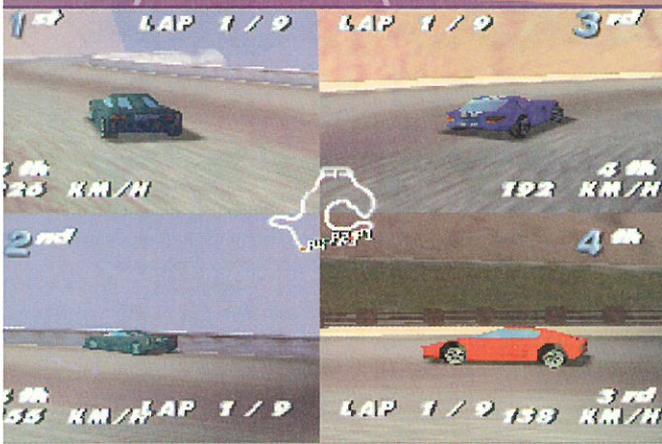


Les voitures réagissent avec un réalisme et une précision poussée à l'extrême.

En mode "expert", les voitures survirent et sousvirent excessivement. La difficulté est vraiment corse !

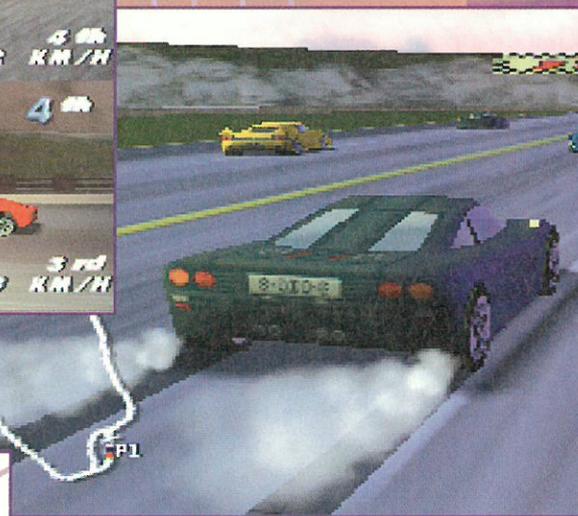


amborghini - lamborghini



Le jeu à 4, toujours aussi sympa, tient toutes ses promesses au niveau sensations.

Un super départ digne des Grands Prix de F1 ! L'embrayage va en prendre un sacré coup...



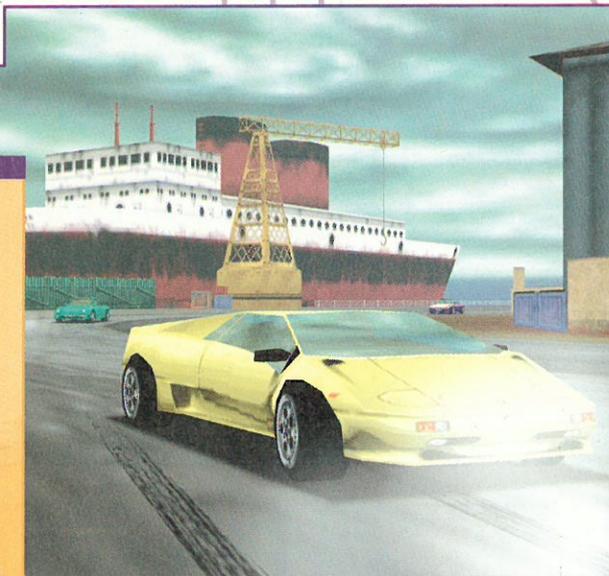
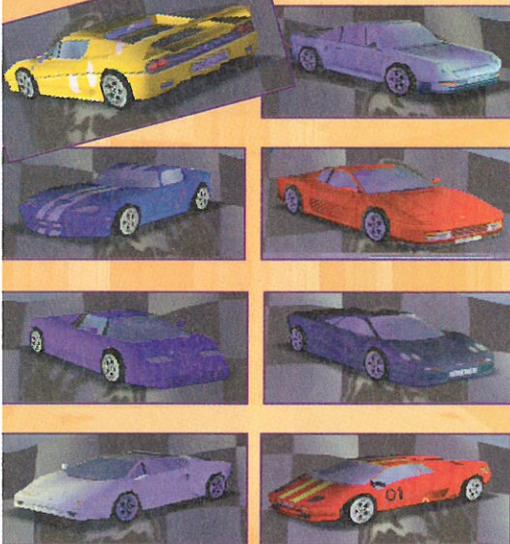
Des voitures

de rêve pour un jeu

très "clean"

Pour quelques millions de dollars

Outre les deux Lamborghini de départ, vos victoires vont vous rapporter d'autres jolis bolides...



NOTES



16

technique
Sans avoir poussé la N64 dans derniers retranchements, Titus a ré- là un joli tour de force.

17

esthétique
Des voitures superbement modélis- des parcours certes un peu vides, très bien finigolés aussi.

16

animation
C'est surtout en vue intérieure qu'est significative. Là, ça va très vite. Sinon, quelques ralentissements.

18

maniabilité
Grâce à l'analogique, la prise en et les réactions des bolides sont faites. En expert, ça devient très cile !

16

sons
Un speaker qui commente vos cou- de beaux bruits de moteur et musiques très rock-techno qui ca- bien.

17

durée de vie
Pas facile de terminer tous les cir- surtout en mode "expert" ! Va fo- vous accrocher.

+

plus
Le premier "vrai" jeu de course sur N- Une modélisation superbe des véhic-

-

moins
Des couleurs trop "pastel"... Des parcours un peu vides.

Intérêt **90%**

AVIS



Ne boudons pas notre plaisir : Lamborghini est bel et bien le meilleur jeu de course auto sur N64. C'est vrai que la concurrence est plutôt faiblarde, mais quand bien même elle eût été rude, il se classe-

rait parmi les tous meilleurs. Tout d'abord parce qu'il est beau. Ensuite parce qu'il est réaliste et peut se jouer à 4, et enfin parce qu'il a bénéficié d'une finition incroyable. Bref, de la belle ouvrage qui mérite vraiment qu'on s'y attarde... longtemps !



C'est vrai, Titus a rempli son contrat. Lamborghini est sympa à jouer, son mode multijoueur et ses nombreux bolides cachés lui assure une durée de vie honorable. Cependant la N64 est capable d'offrir

beaucoup mieux (on attend d'ailleurs Top Gear en décembre). On regrettera notamment l'impression de vitesse guère convaincante en vue extérieure et la présence de ralentissements. Mais ne chipotons pas, dans l'ensemble les sensations sont au rendez-vous.

JE PENSE...

...DONC JE SHOOTTE !

(Citation du XXI^{ème} siècle)



Caractéristiques exclusives à la Playstation.
60 niveaux situés dans 6 cités géantes.
Arsenal d'armes impressionnant dont le mode sniper
permettant de viser jusqu'à 2 km de distance.
Compatible avec joyypad analogique Sony.

94% - MEGAHIT CONSOLES +

ROCK
LA MUSIQUE

Shiny
GAMES

DISTRIBUÉ PAR
AKkaim

Interplay™

Trucs et Astuces
au 36 15 INTERPLAY*
ou au 08 36 68 10 25*



Turbo Racing

EDITEUR OCEAN

GENRE COURSE AUTOMOBILE

Pas de surprise, l'avalanche de courses automobiles continue. Ce mois-ci c'est au tour de Turbo Racing de tenter de détrôner V-Rally et Formula One. Mais la barre a été placée très haut...

PLAYSTATION

A

llez, on a beau être gavé, on ne va pas faire la fine bouche. Ce test ne sera pas une tuerie sous prétexte que le nombre de courses automobiles sur cette machine frise l'indécence. Turbo Racing est bourré d'atouts et se démarque suffisamment de la concurrence pour que l'on s'y intéresse de près. Eutechnyx, l'équipe responsable du développement, a joué la carte de la variété. Le soft propose, tenez-vous bien, plus de quarante véhicules (aux profils et performances spécifiques) répartis en cinq classes distinctes (Buggies, Dakar, Sport, Indy et Rally) et quarante deux parcours possibles (dont 6 cachés)... Mais que les choses soient claires : comme dans V-Rally, il s'agit de "variations sur le même thème". Il existe en fait six circuits de base, divisés chacun en 6 courses distinctes : certaines ouvrent des sections qui étaient fermées sur le tracé d'origine, d'autres se déroulent à différents

moments de la journée, sous la pluie, la neige ou donnent accès à une nouvelle classe de véhicules. Mais bon ça, on a l'habitude maintenant, hein? Les tracés, graphiquement réussis, sont tortueux, jonchés de pièges naturels particulièrement vicieux (eau, ravins, éboulements, etc.) et requièrent un pilotage technique et une bonne maîtrise du dérapage. Globalement Turbo Racing rappelle un peu V-Rally par la multitude des modèles physiques simulés. Mais le jeu penche quand même un peu plus vers l'arcade et autorise quelques fantaisies de trajectoire. Cette énième course de ouature n'a donc au final que peu de défauts : les puristes regretteront sûrement l'absence totale de réglages, une impression de vitesse pas toujours fulgurante et un pilotage au pad analogique irritant dû à une trop grande sensibilité de la direction, mais bon on ne peut pas tout avoir. Un bon soft qui toutefois ne parvient pas à offrir la même profondeur que nos deux leaders.

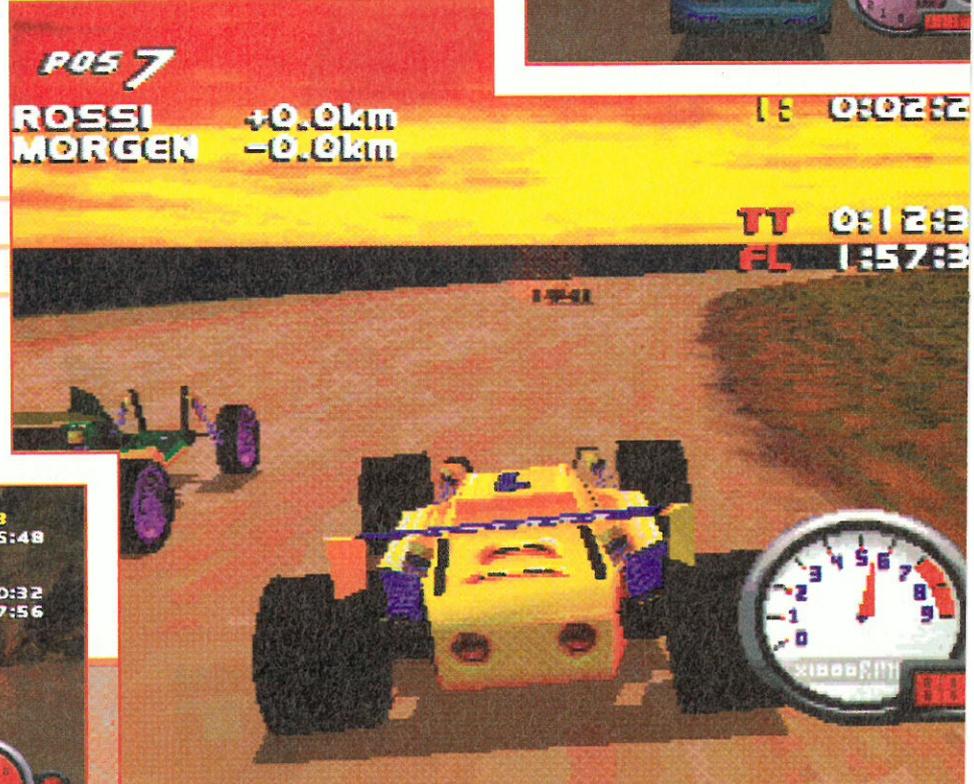
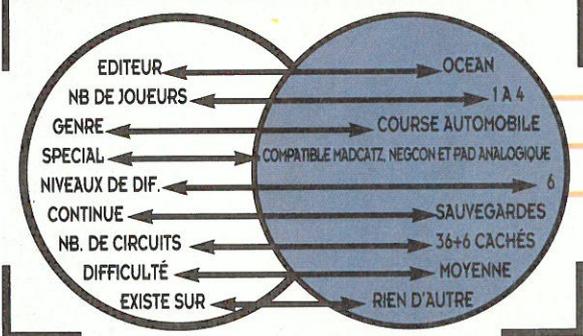


Les courses d'Indies ne sont pas très agréables. La direction est vraiment trop légère.



Turbo Racing

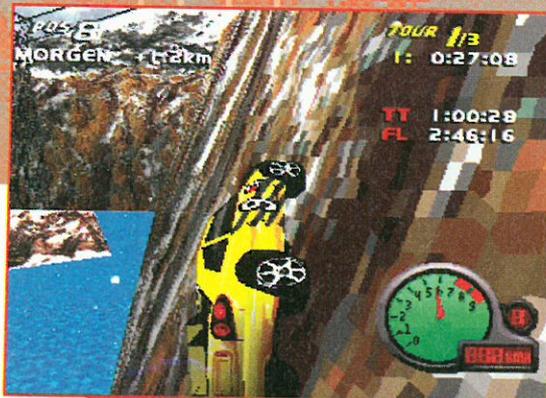
fiche technique



La classe Dakar Rally est très difficile à piloter du fait de son centre de gravité plus élevé. Attention aux tonneaux !

Les buggies sont adaptés aux terrains les plus accidentés. Vous pourrez les piloter sur l'île de Pâques et en Egypte.

Lorsque vous passez dans l'eau, la voiture ralentit violemment.



Une chute dans les précipices est éliminatoire. Sympa.

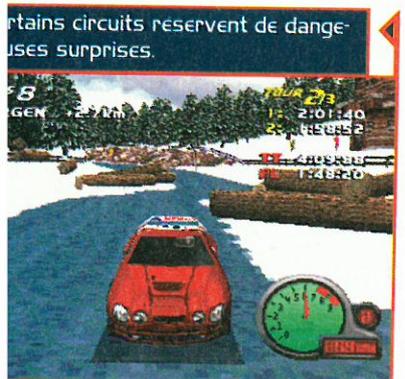


La conduite sur la neige procure de très bonnes sensations.

In habile
compromis
entre arcade
et simulation



Il arrive que les concurrents commettent des erreurs.



Certains circuits réservent de dangereuses surprises.

Convivialité et bourgeoisie.

Le mode deux joueurs est exempt de défauts techniques : pas de clipping, pas de ralentissement, le pied intégral. Classiquement, vous pourrez opter pour un jeu à deux en écran splitté. Les plus précieux d'entre-vous préféreront le mode Link qui permet carrément à quatre personnes de jouer les chauffards... Encore faut-il posséder deux consoles, deux TV et deux jeux... Hum.



NOTES



17

technique

Le clipping est inexistant et le mode 3D prend en compte une multitude de modèles physiques. Aucun ralentissement à déplorer.

14

esthétique

Les textures sont riches et variées mais pixellisent un peu. Les bolides auraient pu être mieux modélisés. Pas de sauter au plafond.

15

animation

L'animation est fluide, mais l'impression de vitesse avec certaines classes de bolides n'est pas super impressionnante. Le jeu des suspensions est très bien rendu.

15

maniabilité

Etrange, au pad analogique la conduite est vraiment trop sensible. Au pad classique, tout baigne. Les dérapages demandent toutefois un peu de patience.

12

sons

Rien d'inoubliable. Bruits de moteur assez réalistes et musicaux sans grand intérêt mélodique.

16

durée de vie

Les modes de jeu sont très classiques mais le nombre de circuits et le mode multijoueur devraient satisfaire les plus exigeants.

+

plus

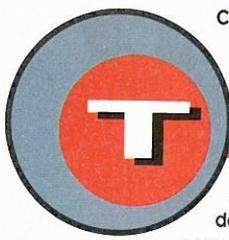
Des tracés variés et techniques. Le mode multijoueur.

-

moins

Encore un jeu de bagnoles ! Une conduite délicate au pad analogique.

Intérêt **84%**



Ce ne sont pas les jeux de courses auto qui manquent sur PlayStation, c'est le moins qu'on puisse dire. TR est agréable à jouer parce que d'une part il est très facile de prise en main et d'autre

part, l'animation y est réussie. Cela ne veut pas dire pour autant qu'il possède une grande profondeur ni qu'il soit le jeu le plus fun de la terre. Un assez bon titre tout de même.



Ceux qui ont été rebutés par la prise en main délicate de V-Rally pourront se rabattre sans hésitation sur Turbo Racing. Cette simu/arcade n'est certes pas une bombe monumentale, mais elle mérite quand

même sa place dans votre ludothèque... Encore faut-il que vous ne soyez pas saturé par ce genre de jeu décidément très en vogue ces derniers mois.

AVIS

trazom willow



Lylat Wars

EDITEUR NINTENDO

GENRE SHOOTING-AVENTURE

Starfox ne sortira jamais en France... et c'est bien normal, puisqu'il est remplacé par "Lylat Wars" pour une sombre histoire de copyrights. Joie !

NINTENDO 64

Hop, c'est la guerre ! Andolf, un horrible savant fou congédié par le conseil spatial à cause de ses projets dangereux, revient se venger fort d'une armée composée de sa propre initiative ainsi que de quelques mercenaires. Heureusement, Fox MacCloud, le champion de la démocratie est là pour sauver le système solaire de Lylat ! A bord de son vaisseau Arwing, et accompagné de ses 3 coéquipiers, il représente l'élite des pilotes de chasse spatiaux (un peu comme Maité et la cuisine, Lady Di et Daytona USA ou Jean-Pierre Coffe et le jet de boudin). Bref, un spécialiste. Contrairement à un shoot'em up classique, Lylat Wars propose au joueur un challenge supplémentaire, à savoir la chasse aux niveaux. En effet, chacun d'entre eux renferme un secret qui, une fois découvert, permet d'accéder à d'autres niveaux, ce qui donne au jeu une profondeur nouvelle. Mais bien sûr, le soft ne se

limite pas à la recherche de passages secrets. Il y a l'essence même du jeu : le combat spatial. Et dans ce cas, Lylat Wars se place en tête des jeux de ce style, avec une ambiance à tout casser et un nombre important de combats réalisables. Au niveau de l'ambiance justement, c'est pratiquement identique à ce que peut proposer Star Wars, puisque vous attaquez toujours en escadron, avec vos coéquipiers qui vous appellent sans cesse pour vous demander de l'aide, vous donner des conseils, ou encore vous dire "je prends à droite" voire "imbécile, tu me tires dessus !". Et même si les digits vocales restent en anglais, les phrases sont écrites en français au bas de l'écran. Du point de vue de la réalisation, on peut être déçu (on vous le disais déjà dans le Joypad n°65), et les graphismes paraissent trop souvent un peu trop simples. Néanmoins, et parce que le jeu n'est plus en japonais, Lylat Wars prend du grade !



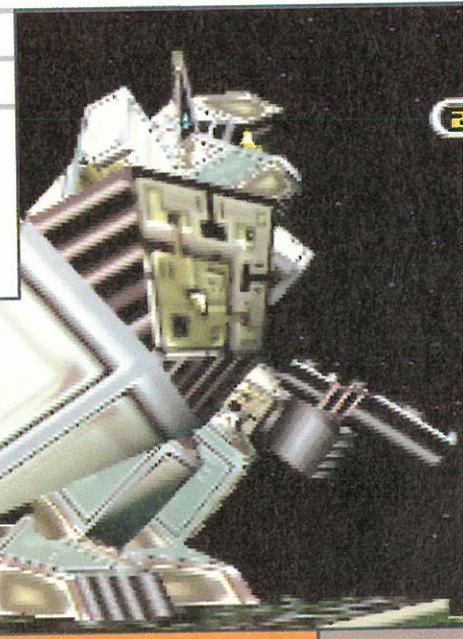
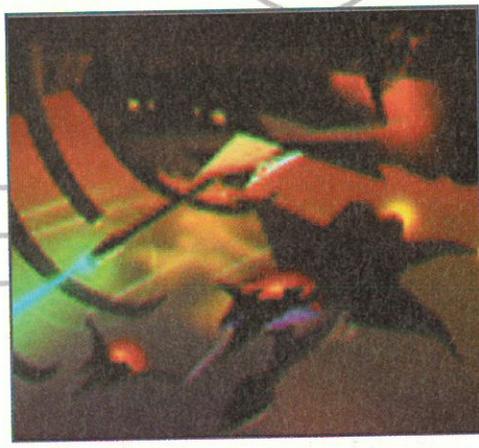
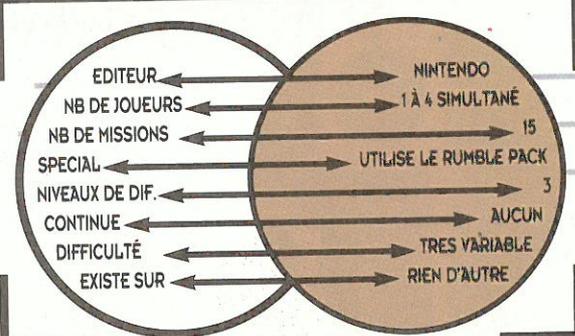
Petit debriefing à la fin de chaque mission, où Fox et ses coéquipiers révéleront leur état.

L'introduction nous présente Fox et ses potes en train de courir dans un couloir comme le ferait notre vieil ami Actarus.

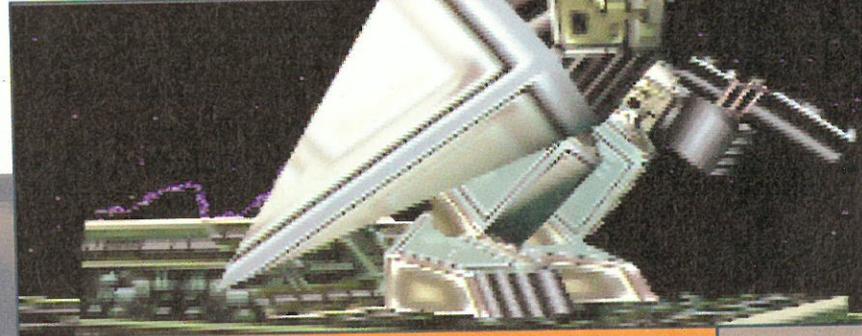
Lylat Wars



fiche technique



Certains niveaux se dérouleront à bord d'un mini-tank. Ici, vous poursuivez un train. Un passage culte !



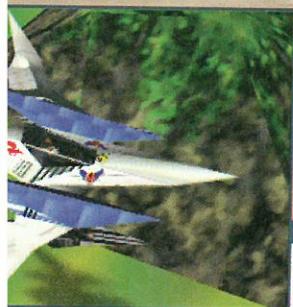
Ce boss fait furieusement penser à un Gundam avec des oreilles.

Le guide du routard

Prenons l'exemple du premier niveau. Ici, nous allons dans un premier temps secourir Falco qui connaît quelques démêlés avec des ennemis collants. Puis, nous allons passer successivement sous plusieurs arches en pierre, comme ça, histoire de dire "moi, je suis un mec qui sait piloter". Et hop, aussitôt Falco vous fait traverser une cascade derrière laquelle se trouve... un boss Inédit !



© Nintendo



Prenons maintenant les exemples de cas désastreux : on laisse crever Falco ou on rate une arche de pierre. Le parcours continue droit devant vous, et vous combattez un boss ridicule et facile. La route précédente était donc une route pour un niveau "caché". Il y en a une à chaque niveau, bonne exploration !

Dans ce niveau pompé à 100% sur l'Indépendance Day (ou le contraire), vous devrez détruire cette grosse soucoupe avant qu'elle ne tire.



Vous ne pourrez que vibrer en jouant

à Lylat Wars !

Le pack Vibreur de Lylat

Lylat Wars, c'est aussi l'occasion d'acquiescer le pack vibreur (Nintendo pack). En effet, le jeu devrait être vendu 550 francs accompagné de ce petit ustensile si pratique qui se glisse sous la manette. Mais le vibreur se trouvera aussi vendu séparément à un prix qui ne nous a pas été communiqué.



© Nintendo

NOTES



technique

Même si les capacités de la N64 sont pas exploitées à fond, on se rend tout de même que le jeu a été soigné dans beaucoup de détails.

16

esthétique

Un univers pastel très simple graphiquement. Par contre, vaisseaux et ennemis sont assez complexes.

15

animation

Une animation de très bonne qualité. Les différents mouvements que peuvent avoir vos ennemis sont d'un réalisme incroyable.

17

maniabilité

Parfaite, comme toujours dans un jeu Nintendo. L'appareil répond incroyablement vite et bien.

19

sons

Malheureusement, les musiques ne sont pas très recherchées. L'ambiance sonore est par contre magnifique grâce aux appels de vos coéquipiers.

16

durée de vie

Finir le jeu vous prendra deux heures, mais en parcourant débutant ! Après, vous faudra explorer les planètes à fond pour trouver tous les passages secrets.

14

+

plus

Une ambiance incroyablement prenante. Un nombre de niveaux élevé.

-

moins

Un style graphique qui peut déplaire. Un mode multijoueur pas très beau.

Intérêt

94%

G

A la rédaction, beaucoup ont été déçus par ce jeu, tout simplement parce qu'il n'en mettait pas "plein la vue". Je ne sais pas pourquoi, mais moi j'adore. En fait, je sais ce qui me tient sous le charme :

la magie de la jouabilité Nintendo et l'ambiance extraordinaire. Un must indispensable, d'autant plus que le jeu n'est plus en japonais et que tout le monde en comprendra la portée.

R

Lylat Wars est un jeu fun, bien construit et riche en action, mais qui aurait sans doute pu bénéficier d'une réalisation plus régulière. Si Nintendo avait ajouté quelques nouveaux bonus par rapport à

Starfox, il aurait gagné en intérêt. Néanmoins, très réussi, Lylat Wars est un excellent investissement. Quant à la note en hausse, elle s'explique par des voix et une histoire compréhensibles, disparition du japonais oblige.

AVIS



Duke nukem 64

EDITEUR GT INTERACTIVE GENRE KILLER 3D

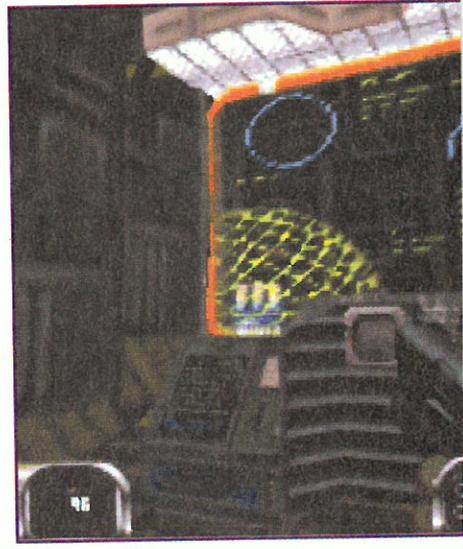
C'est l'avalanche ! Après la version Saturn le mois dernier puis PlayStation , on va maintenant s'attarder sur la version N64. Ça tombe bien, c'est la meilleure.

NINTENDO 64

Je ne vais pas m'étendre plus sur le gars Duke, retournez voir le test PlayStation pour savoir qui est ce blondinet aux vanes débiles. Parlons un peu plus des différences : ne serait-ce qu'au niveau technique, 64 bits oblige, les effets des explosions sont incroyablement mieux réussis que dans n'importe quelle autre version, PC y compris. Par rapport à Turok, on notera aussi l'absence complète de fog, ce qui provoque par endroit un effet de profondeur que seul Mario avait atteint, tandis que les autres se voient dans l'obligation de recourir à différentes magouilles pour éviter le clipping... Chapeau ! Comme sur PlayStation, TOUT a été traduit, voix comprises, ce qui ravit nos oreilles de "cool" et autres "Embrasse le Roi pour moi, baby". C'est déjà, pas mal, ce n'est pas encore tout : la version N64 propose des armes supplémentaires, absentes



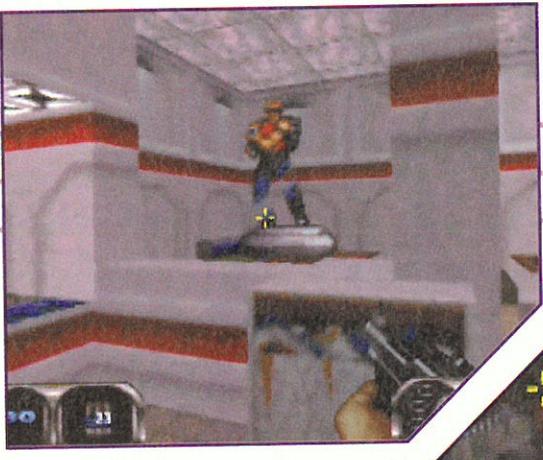
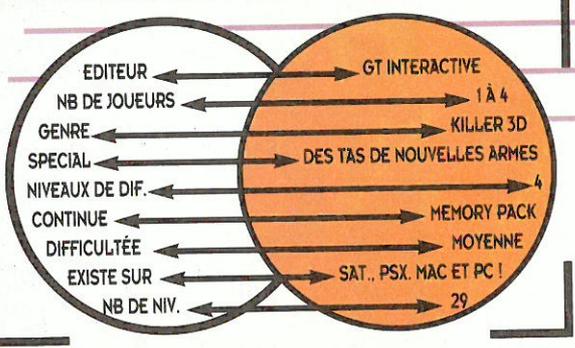
autant de l'originale que de ses différentes adaptations, double MP5, lance-grenades, fusil à plasma... ça fait vraiment plaisir, d'autant que même les armes déjà existantes ont été redessinées. Et en mieux, en plus. Le mode multijoueur comme d'hab' sur N64, permet de s'éclater à quatre, chacun pour sa peau, ou en coopératif, niveau après niveau. On peut jouer en temps limité, au nombre de morts... de quoi passer les longues soirées d'hiver qui se pointent déjà à l'horizon ! Ce Duke N64 reste très probablement la meilleure version du titre, surpassant d'un seul coup l'originale PC autant que les versions 32 bits. On regrettera juste une certaine censure, qui il est vrai se fait assez pénalisante, mais bon, les jolies danseuses qui sont restées apparaissant infiniment mieux faites que dans les autres versions, ça compense. Un excellent killer 3D, qui complétera à merveille votre collec' aux cotés de Turok et de Golden Eye.



Duke Nukem 64



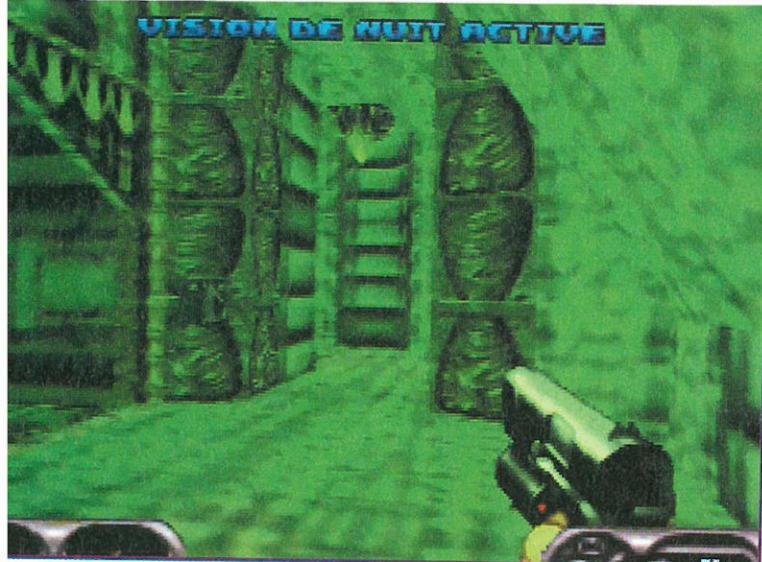
fiche technique



Il est possible de jouer la campagne en coopératif, auquel cas les joueurs ne peuvent pas se faire de mal.



VISION DE NUIT ACTIVE



Y'a pas photo

Juste histoire de montrer l'évolution du titre lors de son passage sur N64, comparez ces deux photos. Loin de moi l'idée de pointer une faiblesse de la PlayStation, point du tout, houlà houlà. C'est pour bien souligner à quelle point le lifting N64 est réussi, par rapport même à la version PC (que la PlayStation reprend intégralement au niveau des effets).

NINTENDO 64



PLAYSTATION



Arme incroyablement fourbe en multijoueur, les bombes à déclenchement par laser sont une des innovations de Duke par rapport à Doom.

Duke N64 est sans aucun

doute la meilleure

version du titre

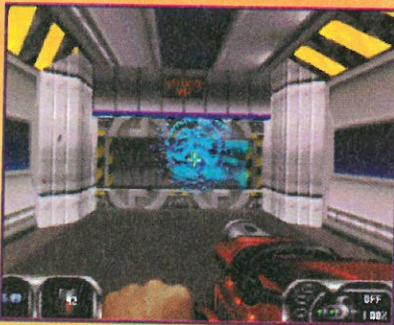
à ce jour

Des tas de nouvelles pétoires

La version PlayStation a pour elle ses niveaux parodiques, la version N64 ses nouvelles armes. En voici quelques unes.



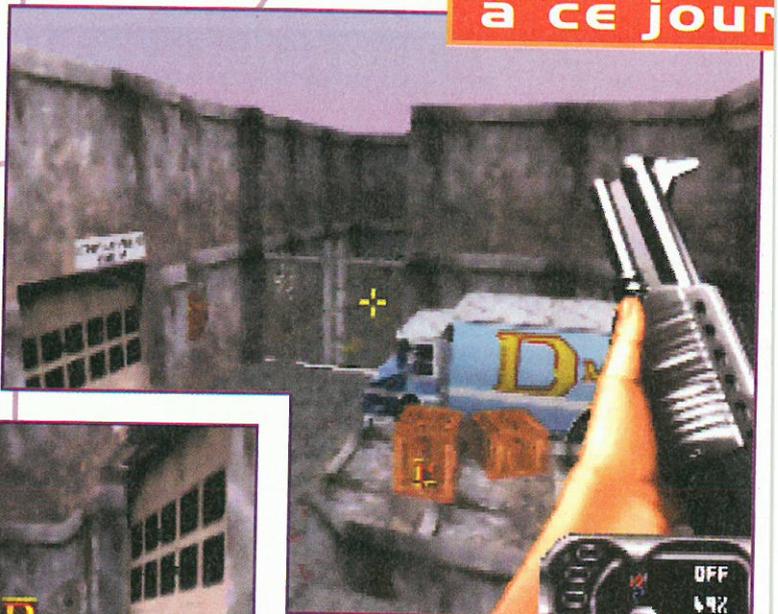
Le double MP5 : ça fait du bruit, c'est cool.



Le fusil à plasma. Aïe.



Le lance-grenades, très pratique pour tirer dans les coins.



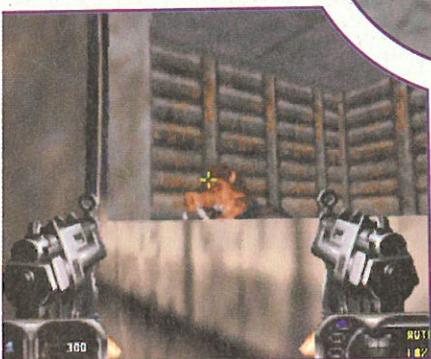
De légers changements sont intervenus sur chaque map du jeu, par rapport à la version PC, comme la fin du deuxième niveau.

Ce flic-porc se trompe de cible : l'holoduke fait son effet.

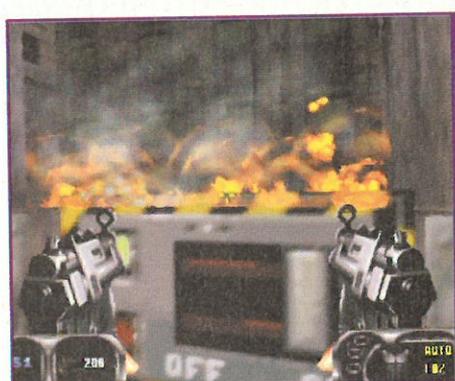
NOTES



Dispersés dans certains niveaux, des codes simples à trouver permettent l'accès à des passages et items.



De nouvelles armes ont fait leur apparition, pour le bonheur des petits comme des grands



Les fumées et autres effets sont les plus aboutis sur cette version.



Duke est un jeu bourré de passages secrets. C'est ici qu'on trouve souvent les meilleurs bonus.

17

technique
On appréhendait un rendu Hexe tout pourri, on a un jeu beau, rapide, avec des effets très sympas. C'est

17

esthétique
Bah euh ! comme les autres versions mais, chose regrettable, pas mal de pin-ups sont passées à la trappe au ciment, c'est moins esthétique...

15

animation
Des ennemis toujours victimes de situation de sprite, mais qui au moins ne pixellisent plus; quelques ralentissements à 4, sinon, au poil.

16

maniabilité
Plein de configs, même pour les chers ! La meilleure reste celle de la même que Turok. Pour chaque arme, c'est un peu juste cepen

17

sons
Aussi retravaillée que sur PlayStation ceux qui sont habitués à la version trouveront les voix moins bonnes l'ambiance est toujours là.

18

durée de vie
De menus changements dans ce niveau, pour ceux qui connaissent déjà. Pour les autres, il y a de faire.

+

plus
Le jeu à plusieurs, avec ou sans l'ordinateur. Les nouvelles armes !

-

moins
Duke, on commence à connaître. Il faut une télé 70 cm pour le jouer.

Intérêt 93%

AVIS

T

Habités de Duke, oubliez tout ce que vous avez pu voir ! Duke 64 dépasse en qualité tout ce que vous avez connu. Si l'on oublie les voix françaises qui, à mon avis, gâchent l'ambiance Duke (néanmoins bel effort de l'éditeur), le jeu est prenant, varié et techniquement très abouti. Duke s'éclate, et éclate tout ce qui bouge à l'écran. Bref, je synthétise, c'est génial.

R

raHaN
Duke, c'est avant tout une ambiance, je l'ai déjà dit. Cette version N64 est si réussie, autant techniquement que pour le reste, que tout fan de killer 3D se doit de la posséder. Duke N64 est excellent, marquant, varié et long, et offre un plaisir multijoueur qui égale celui de Golden Eye. Un must, tout simplement.



Duke Nukem 3D

EDITEUR..... GT INTERACTIVE GENRE..... KILLER 3D

Voilà qu'en deux mois toutes nos consoles on leur dose de capitalisme décadent. Un des plus grands doom-like, qui s'est fait attendre, est enfin là. Groovy !

PLAYSTATION

J e me répète un petit coup, pour ceux qui ne connaissent pas, où qui n'ont pas lu le test de l'excellente version Saturn : Duke, originellement un personnage de plateforme 2D sur micro, débarque en 3D subjective sur PC, et se constitue très vite un fan-club qui n'a plus pour seules phrases à la bouche que "Come get some", "What are you waiting for, Christmas?", et pour devise "Duke forever". C'est vrai, le père Duke est attachant : parfaitement incorrect avec les dames et dico vivant d'insultes peu raffinées, il part en guerre contre les aliens avec Ray-bans, jeans 501 et chewing-gum du règne américain. De l'action pure et dure, c'est ce qu'il nous réserve, tout en imposant son style si particulier et différencié des Doom, Quake et autres killers 3D "sérieux". On aime ou on aime pas, toujours est-il que



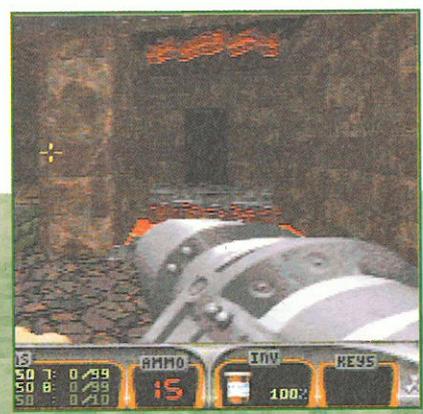
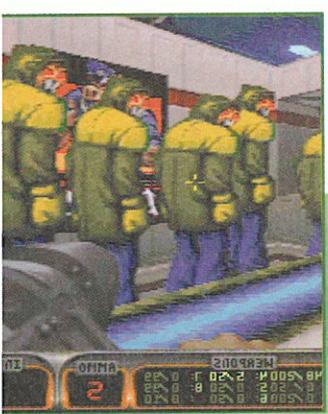
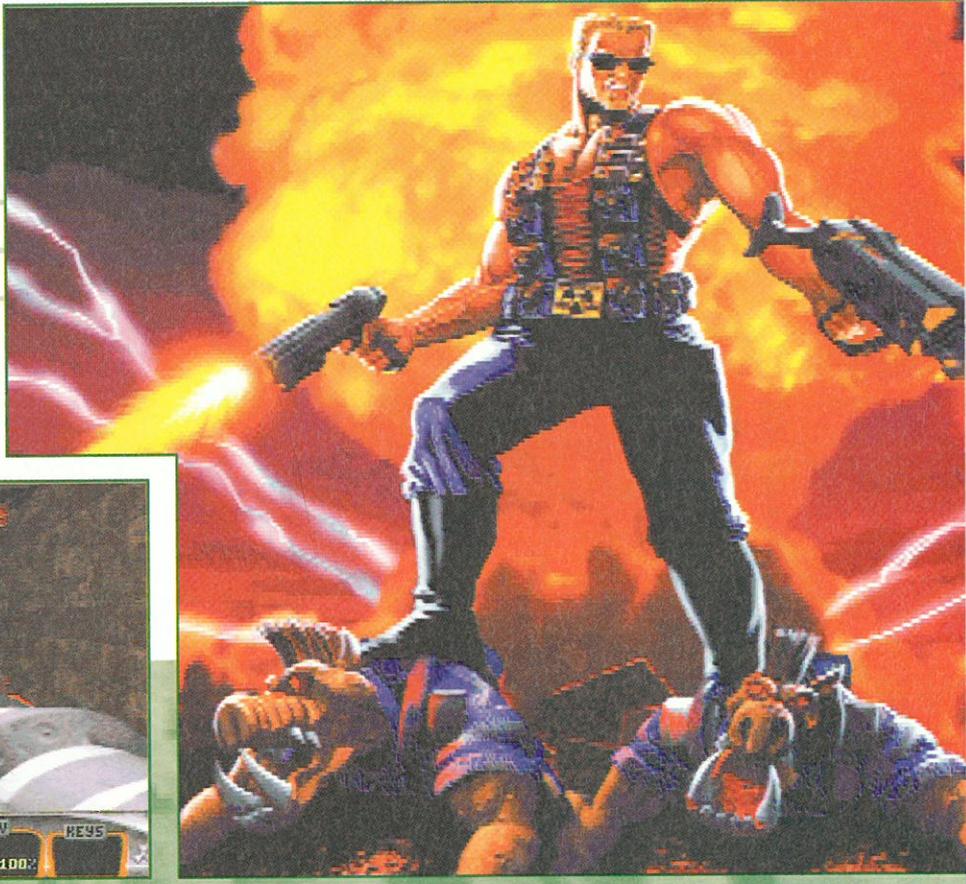
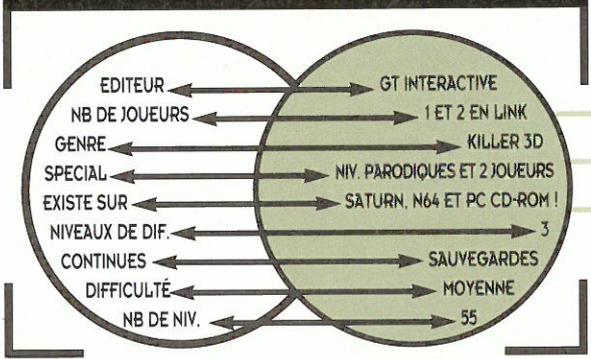
cette version PlayStation dispose de quelques arguments de taille : 55 niveaux, dont un quart parodique qu'aucune autre version n'intègre, un mode link, l'absence totale de censure et des options aussi originales qu'utiles. Les ennemis sont assez intelligents, ou plutôt réagissent bien : en présence d'un holoduke (item parmi tant d'autres comme les lunettes infrarouges, les amphétamines ou le jetpack) ils ont tendance à se gourer de cible. Bref, Duke PlayStation ne souffre que d'un seul gros défaut : une réalisation décevante, en regard des productions précédentes comme Exhumed ou Disruptor. C'est un hic majeur, certes, mais Duke reste un bon killer 3D, qui ravira ceux qui apprécient le genre, comme ceux qui ne s'opposent pas à une bonne dose de débilite : un bon titre, équilibré, qui déçoit au premier abord mais se révèle assez vite prenant.



L'entrée du premier niveau de Tomb Raider... WipEout y est passé aussi, de même que certains films comme Shining de Stanley Kubrick.

Duke Nukem 3D

fiche technique



Le mode link

En coopératif ou l'un contre l'autre, ceux d'entre vous qui ont les moyens de jouer en link apprécieront : des niveaux ont été spécialement conçus pour ce mode, et c'est un régal. On y a joué suffisamment longtemps pour que Willow choppe la gerbe, c'est à dire au moins 1 minute entière, non-stop. Pis c'est TSR qui a pris le relais. Enfin, bref, c'est éclatant, et ça ne rame pas trop.



NOTES



technique

Le scrolling est fluide, c'est le principal. Pour le reste, on est curieusement en-deçà de la version Saturn, mais l'ensemble reste correct.

esthétique

Pour la première fois, une option permet de choisir un jeu lissé, ou bien net. Les décors sont variés, les niveaux parodiques aisément reconnaissables.

animation

Les ennemis sont assez médiocres mais le jeu file vite, et on arpente les niveaux avec plaisir.

maniabilité

Un seul reproche, l'utilisation des items est assez compliquée, mais pour le reste les différentes configs sont bien étudiées.

sons

Saluons l'effort de "francisation" de Duke : vannes débiles, musiques retravaillées, tout a été optimisé.

durée de vie

Les niveaux sont nombreux, surtout grâce à l'ajout de la campagne parodique, et à deux, on s'éclate infiniment.

plus

L'ambiance très beau. Le jeu en link et les niveaux parodiques.

moins

Techniquement faible par rapport à Exhumed. L'utilisation des items.

14

17

16

16

17

18

+

-

Techniquement décevant,

Duke PlayStation

n'en reste pas

moins bourré

d'intérêt

Mettez une N64 dans votre PlayStation

Pour la première fois depuis que la PlayStation existe, une option permet d'activer ou de désactiver un effet de flou, dit "Filtering". Avec : la pixellisation tend à disparaître, un peu comme sur N64, sans : les graphismes sont plus nets, mais du coup, ça pixellise... Une bonne idée, non ?



Avec l'option lissage



Sans l'option lissage

Une arme originale : le freezer. Une fois transformé en schtroumf, cet alien explosera au premier coup de pompe.

matos de plongée et partie de la chaîne d'items utilisables à loisir, et qui rendent bien des services.



R

Autant la version Saturn m'a ravi, autant celle-là m'a un peu déçu. Techniquement, du moins, puisque pour ce qui est de l'ambiance, et du reste, Duke PS est aussi réussi que les

autres versions. Les niveaux parodiques sont un régal, et le mode link une merveille. C'est vrai, techniquement, on est en-dessous d'un Disruptor ou d'un Exhumed, mais il reste fun, varié, et offre un challenge de longue durée. Un bon titre.

T

L'invasion Duke commence ! Moins réussie que la version Saturn, la version PlayStation propose tout de même quelques plus, comme le jeu en "link" (pour les 2 % de joueurs qui en usent) et des niveaux tota

lement inédits. Face à son homologue N64, cette version PlayStation ne fait pas le poids mais pourtant on accroche. Et puis, il en reste peut-être un ou deux qui ne connaissent par le père Duke, alors...

Intérêt 88%

AVIS



Tennis Arena

EDITEUR SMART DOG / UBI SOFT GENRE TENNIS

Après Breakpoint Tennis et Sampras Tennis, la PlayStation accueille son ultime jeu à base de raquettes et de petites balles jaunes... Verdict?

Les jeux de tennis ont toujours été très prisés par les éditeurs. Au fil du temps pourtant (et paradoxalement), la puissance des machines aidant, les simulations qui mettaient en scène ce sport hyper médiatique étaient de moins en moins intéressantes et réussies. Le terme de "Motion Capture" devenait synonyme de lourdeur de déplacement des personnages hyper polygones, et le tout souffrait d'une prise en main très délicate. Bref, c'était beau, mais le fun y était aussi présent que des processeurs 64 bits dans une Jaguar. Heureusement, Smart Dog et Ubi sont arrivés ! Tennis Arena gomme toutes les erreurs du passé ludico-tennistique et mise avant tout sur une parfaite jouabilité. Ne vous étonnez donc pas de voir des terrains sur un bateau ou dans une arène, ou encore des joueurs et joueuses habillés couleur



locale : ils peuvent se le permettre ! Graphiquement, on n'atteint pas des sommets, mais je le répète pour les touristes : ici on s'amuse avant tout ! Deux options de jeu s'offrent d'emblée à vous : le mode "Tournoi Mondial" dans lequel un seul joueur pourra disputer quatre compétitions s'il arrive à rester dans les 10 meilleurs mondiaux, et le mode "Smash Tennis". Ce dernier renferme en fait des matches exhibitions en simple, double ou en tournoi à trois tours, dans lequel 8 humains pourront s'enregistrer. 10 joueurs(ses) en tout sont sélectionnables, dont 2 cachés, ainsi que 5 terrains différents (dont 1 caché). Sur le terrain, vous disposez des coups classiques (lobe, coupé, lifté et frappé) et pouvez accentuer les frappes à l'aide des boutons L1 et R1. Le bouton R2 quant à lui servira au coup spécial, différent selon les protagonistes ! Pour le reste, lisez la suite. Moi, j'y retourne !

PLAYSTATION

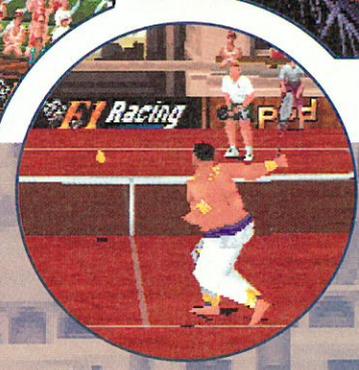
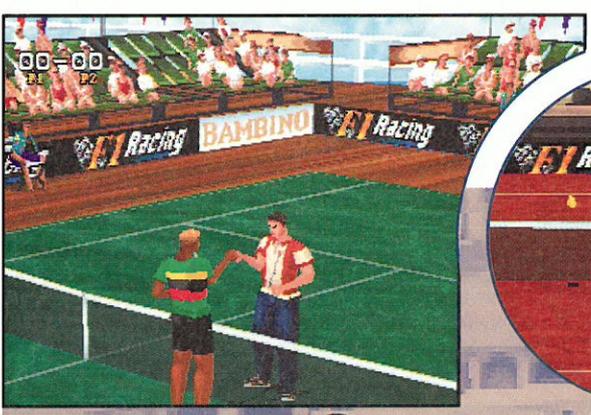
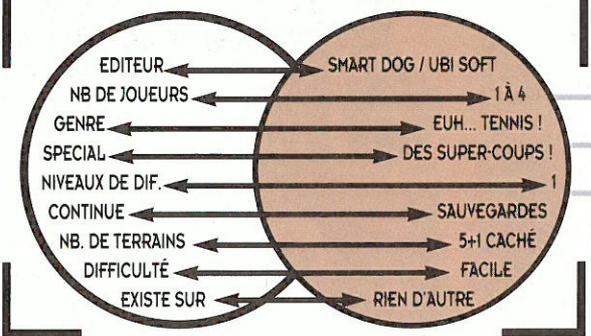


Sur herbe, les rebonds sont plus délicats. Grâce à l'une des trois vues disponibles, on peut mieux les appréhender.

Tennis Arena



fiche technique



La gestuelle des différents coups est extrêmement bien faite. Jugez plutôt de ce revers coupe.

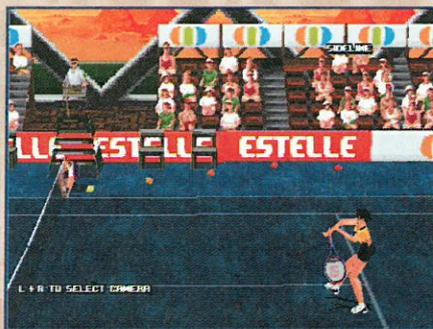




Le concours du meilleur plongeur est ouvert !

Attaque spéciale

Une fois l'étoile apparue aux pieds du joueur, vous pouvez enclencher votre super attaque. Voyez sur le "replay" !



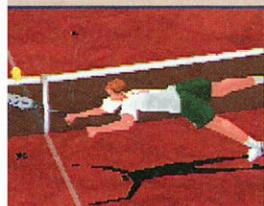
Même le volleyeur surpris est bien retranscrit dans le jeu.



Le meilleur jeu de tennis de la PlayStation !

Quelques coups

Outre les coups classiques que tout le monde connaît, voici un panel de ce que vous aurez aussi en tant que surpuissant joueur. C'est aussi ça, le réalisme de Tennis Arena.



NOTES



technique

17 Une Motion Capture d'un grand réalisme, aidée d'une animation d'un tel aussi bon niveau.

esthétique

15 Ce n'est pas d'une beauté à se damner, mais les joueurs et les terrains sont réussis.

animation

16 Impossible de s'en plaindre, elle est quasiment idéale, hormis quelques petits "plantages" que l'on pardonne.

maniabilité

16 Il est facile d'être toujours à temps sur la balle, et les coups sont simples et possibles.

sons

13 Pas mal de manifestations des joueurs et du public. La balle a un son de plus classique. Des musiques rapidement insupportables.

durée de vie

17 Aussi longtemps que vous aurez de partenaires humains ! Et une PlayStation !

plus

+

Les animations. La Motion Capture qui. Le fait de changer de caméra au service.

moins

-

Des déplacements pas toujours "normaux". Des volées un peu faiblardes.

Intérêt

94%

T

Ça y est, on le tient enfin le meilleur jeu de tennis depuis "Final Match Tennis" sur PC Engine ! Ça faisait juste... 7 ans qu'on attendait ça ! On en a pourtant vu défler, mais tous souffraient d'une

mauvaise jouabilité... Malgré d'insignifiants défauts, Tennis Arena possède tout ce qu'un joueur est en droit d'attendre. Il se prend en main en un clin d'oeil, il est rapide, super fun et les animations sont de toute beauté.

R

J'étais loin d'imaginer que je m'éclaterai autant avec ce jeu de tennis. Jusqu'à aujourd'hui sur PlayStation, il leur manquait tous un certain équilibre. Tennis Arena n'est pas parfait, mais au moins il est facile à

prendre en main. Les effets permettent de placer une balle comme on l'entend, et les détails de la Motion Capture sont vraiment agréables. Un hit, même pour ceux qui ne sont pas fans du genre !

AVIS

AVIS



Ace Combat 2

EDITEUR NAMCO GENRE ARCADE-SIMULATION

Lorsque les missions aériennes deviennent trop ardues pour le ministère de la Défense, Alain Richard appelle les joueurs d'Ace Combat 2.

PLAYSTATION

Ace Combat 2, c'est enfin le jeu ultime de combat aérien sur PlayStation. Le principe du jeu reste le même que précédemment, à savoir remplir des missions variées ayant pour thème commun le fait que vous pilotiez un avion (oh !). Parfois vous aurez des villes ou des installations à bombarder, alors que d'autres fois il suffira de descendre quelques blaireaux volants sans grand danger. Et grâce à l'argent (il faut bien vivre) que vous aurez récupéré en accomplissant ces tâches ingrates, vous pourrez acquérir des avions de plus en plus puissants, ou vraiment spécialisés dans une mission. Chaque avion possède les mêmes options : tir à la mitrailleuse, lancer de missiles. Parmi eux se côtoient les petits moucheron rapides qui ne valent pas un clou en attaque, et les gros avions bien lourds qui pilonnent le sol, mais qui ne sont pas capables d'éviter un projectile correctement. A vous de faire les bons choix

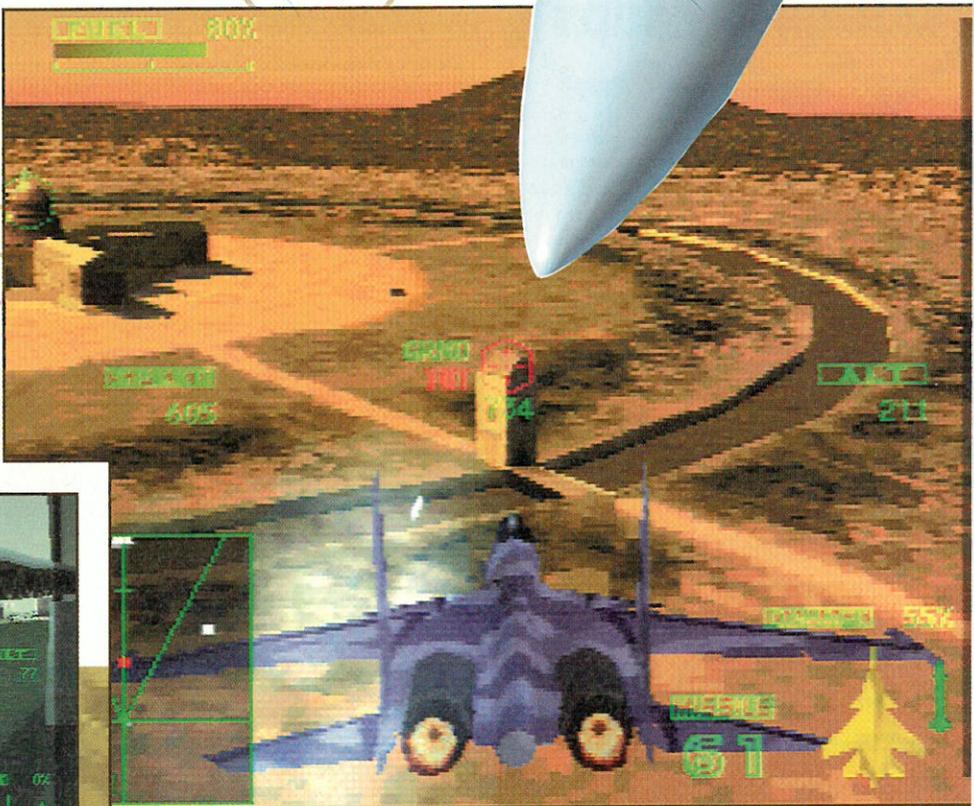
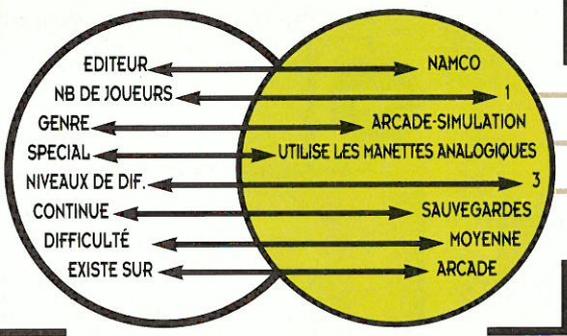


selon les scénarios, car en cas d'échec à la mission, vous êtes prié de repayer les avions cassés. Pour le reste, tout se passe au niveau du feeling et de l'ambiance. Car qu'on le veuille ou non, ce n'est pas une simulation mais un jeu d'arcade avec des options évoluées. Et le plaisir de foncer à vive allure entre les buildings ou sous un pont se confond avec celui de faire sauter un avion à 10 mètres de soi et de traverser indemne les bouts cramés de sa pauvre carcasse. Pour le reste, on notera que le jeu est bien à la manette, très sympa au paddle analogique, carrément cultissime avec la manette analogique. Vous savez, cette grosse manette à deux manches qui vous faisait peur dans sa grande boîte, chez votre marchand? Et bien il va falloir penser à l'acheter avec ce jeu incontournable, qui n'a pour seul rival que G-Police.



Ace Combat 2

fiche technique



Si vous êtes habile, et surtout amateur de sensations fortes, n'hésitez pas à passer sous les ponts, sensations garanties !



Vos missions se dérouleront aussi en des pays, comment dire, un peu plus "moyen-orientaux" que d'autres...

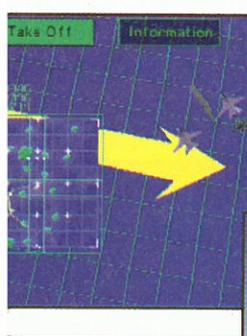


Une fois le jeu terminé, il est possible de le recommencer avec de nouveaux avions inédits.



Vous ne verrez que de loin les avions trop rapides. Ne restent que les lents...

Le must du combat aérien sur PlayStation



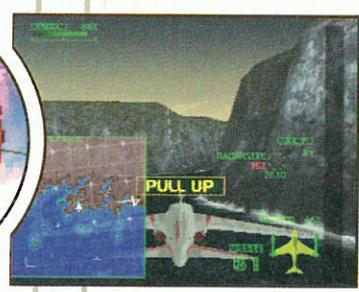
Avant chaque mission, on vous expliquera clairement ce que vous devez faire.



"Missile Alert", cela veut dire "Attention à vos missiles" dans le jargon des pilotes aériens.

Comparatif Ace Combat 2 VS G-Police

Ace combat 2 propose 18 missions, bénéficie d'une prise en main immédiate et d'un feeling arcade vraiment triquant qui devrait séduire la majorité des joueurs. G-Police quant à lui s'avère nettement plus ardu à maîtriser, mais propose un scénario plus travaillé et le double de missions ! Seulement, il faut vraiment faire l'effort de rentrer dedans pour pouvoir en apprécier sa richesse, ce qui le réserve aux joueurs les plus persévérants. Ace Combat 2 remporte donc le match d'une courte tête en raison de son accessibilité. Une chose est sûre, Namco ne règne plus en maître sur le monde des simulateurs de vol arcade et devra composer avec la concurrence, d'où une note d'intérêt revue à la baisse par rapport au test d'import.



NOTES

- 16** technique : L'avion passe sous des ponts, rase près des buildings et vole à la surface de l'eau, et ce sans problèmes d'occlusion.
- 16** esthétique : Aucun problème de ce côté-là, même si on aurait souhaité un peu plus de couleurs.
- 17** animation : Le décor est géré de manière très convaincante, malgré la présence de très lourds éléments qui apparaissent à l'écran comme les villes ou les montagnes.
- 18** maniabilité : Le seul problème du jeu : parfait avec manette style "joystick", le jeu devient un peu moins bon avec la manette analogique simple ou la manette de base.
- 15** sons : Ce ne sont pas les musiques de Top Gun, mais c'est du sympathique hard rock au synthé. Des morceaux efficaces et rythmés.
- 12** durée de vie : Il suffira d'une après-midi aux plus doués pour voir la fin du jeu... en mode hard !
- +** plus : On rentre tout de suite dans le jeu. L'ambiance : on s'y croit !
- moins : Peu de couleurs. La durée de vie un peu limitée.

Intérêt **90%**



La voltige aérienne mâtinée d'action, le tout super rythmé et qui plus est vachement beau, alors là je m'incline ! Namco nous avait habitués à des titres d'excellente qualité et bien ça ne semble pas vouloir s'arrêter. Passionnant, vaste, technique, en un mot complet. Dommage cependant qu'on en fasse si vite le tour, contrairement à un G-Police.



Si vous avez toujours rêvé d'être Buck Danny, laissez tomber ! Ici, on joue dans la cour des grands, des pros, bref, des avions qui ont la classe et qui ne craignent pas d'être en plein surréalisme lorsqu'ils traversent des carcasses en feu. Du grand spectacle, un jeu haletant. Bref, un simulateur de vol sauce Die Hard. Génial !



G-Police

EDITEUR..... PSYGNOSIS

GENRE..... SHOOT TACTIQUE

Psygnosis quitte un moment le monde automobile pour vous proposer d'incarner un G-Cop à la recherche de la vérité dans un shoot 3D spectaculaire à la sauce cyber-punk.

PLAYSTATION

L'action de G-Police se situe en 2097 juste après la fin de la guerre inter-coloniale. Les gouvernements ont été dissous pour laisser la place à de puissantes corporations qui contrôlent et organisent la vie économique et politique des différents territoires. Ces puissantes multinationales ont décidé de créer leur propre force de police, la G-Police, afin d'assurer la défense de leurs intérêts et maintenir l'ordre dans les colonies. Vous allez incarner Jeff Slater qui s'engage comme pilote de Havoc dans la G-Police dans le but d'élucider la mort de sa soeur qui était elle aussi membre de ce corps d'élite. Contrairement aux apparences, G-Police n'est pas un jeu d'aventure mais un shoot 3D dans lequel le scénario, très élaboré, tient une place inhabituelle. Le jeu comprend 35 missions variées et l'action se déroule dans de gigantesques mégapoles au look cyber-



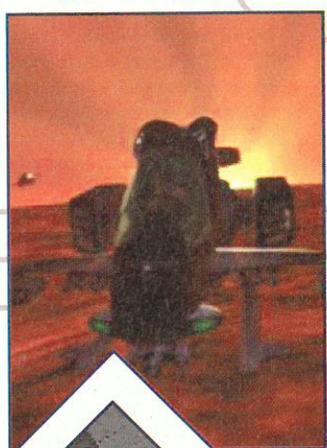
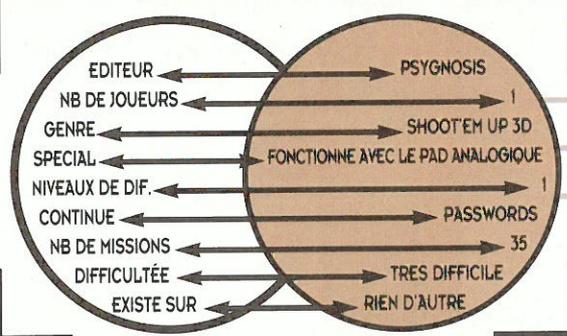
punk. D'un point de vue esthétique, les développeurs s'en sont plutôt bien sortis, mais au-delà de ses effets graphiques et de son habillage cyber de toute beauté, G-Police risque toutefois de décourager les joueurs impatientes : les commandes sont déconcertantes et leur configuration peu ergonomique. Par exemple, il vous faudra maintenir les touches L1 et L2 enfoncées pour conserver une altitude constante ce qui s'avère peu pratique en situation de combat. On regrettera également l'absence de déplacements latéraux. Le temps d'adaptation est donc très long et vous devrez refaire deux ou trois fois le mode entraînement avant d'assimiler les "subtilités" du pilotage sous peine d'être humilié par vos adversaires. Mais le plus gros grief concerne la jouabilité au pad analogique : une trop grande sensibilité du stick entraîne une manoeuvrabilité difficile, et par conséquent trop délicate du Havoc ! Crispant. Gênant pour un jeu dédié à l'analogie, non ?



Vous devrez guider certains missiles avec votre viseur pour qu'ils puissent suivre et atteindre la cible designée.

G-Police

fiche technique



NOTES



technique

Le clipping est trop prononcé mais le moteur 3D gère un univers assez complexe et vivant, alors on fera preuve d'indulgence...

esthétique

Les scènes FMV sont magnifiques, les effets de lumière somptueux et le design général devrait séduire les amateurs de cyber punk.

animation

G-Police est rapide. On note de petites saccades de temps à autres mais dans l'ensemble les déplacements restent fluides.

maniabilité

Des commandes complexes et peu instinctives. Au pad classique, ça passe à peu près, à l'analogique c'est une autre histoire...

SONS

Des bruits de tirs et d'explosions très réalistes. Le doublage français est acceptable. Quant aux musiques, hé hé bof...

durée de vie

35 missions et un scénario suffisamment travaillé pour vous tenir en haleine durant de longues heures.

plus

De l'action non stop !
Un univers et une ambiance cyberpunk.

moins

Une maniabilité vraiment rebutante.
Le clipping.

15

16

16

11

15

16

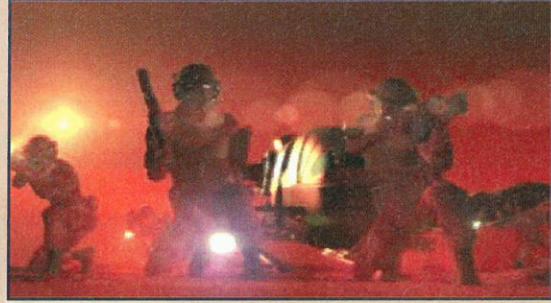
+

-

Intérêt **88%**

Des cinématiques qui tuent !

Les séquences FMV sont magnifiques. La modélisation et les attitudes des personnages sont surprenantes de réalisme. L'influence des films Blade Runner, Outlaw et Alien apparaît évidente... Ah, j'oubliais, le jeu est intégralement dans la langue de Molière.



Les tunnels sont des points de téléportation qui font la jonction entre les différents domes.

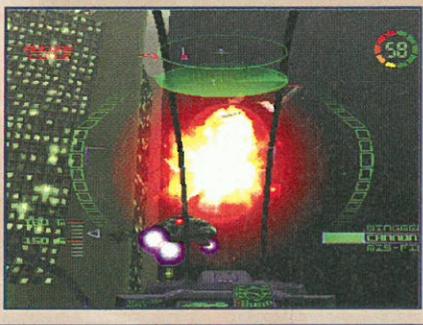
Une prise en main difficile

Vol en escadrille.

Très vite vous pourrez être accompagné d'autres Havocs. Comme dans Wing Commander, il vous suffit de désigner une cible puis d'envoyer l'ordre pour avoir un soutien aérien. En règle générale, vos coéquipiers agissent intelligemment et efficacement. Pratique.



Avant de déverser une nuée de missiles sur une cible, utilisez vos scanners pour l'identifier.



AVIS



Golem
Psygnon quitte le plancher des vaches et tente désormais de conquérir les cieux ! Premier rejeton de la série, G-Police m'a procuré un sentiment d'amertume. Disposant d'une réalisation hors-normes, soutenue par une trame scénaristique et une ambiance soignées, on se demande encore pourquoi les développeurs ont tant négligé la maniabilité. Encore un chef-d'oeuvre à classer parmi les softs frustrants. A réserver aux pros du pad !



Willow
G-Police a tout pour séduire : l'originalité de l'univers cyberpunk, un vrai scénario, une ambiance graphique explosive et une bonne profondeur de jeu. La prise en main très délicate et la difficulté de certaines missions pourront rebuter certains joueurs. Un bon jeu toutefois qui aurait pu offrir des sensations extrêmes si la sensibilité du pad analogique avait été corrigée. Dommage, car bien que le jeu soit vraiment bon, la maniabilité découragera les moins persévérants.

AVIS



Dynasty Warriors

EDITEUR KOEI GENRE COMBAT

Cachés dans l'ombre des plus grands, certains jeux de combat tentent, tant bien que mal, de se hisser à la hauteur de leurs aînés. Pour Dynasty Warriors, le pari est presque réussi.

PLAYSTATION

Dynasty Warriors n'est pas un titre original. Jeu de combat pure souche, il reprend sans surprise les grandes lignes du genre en proposant des menus désormais bien connus : team battle mode, survival, time attack, training... On a là tout le nécessaire (hormis les listes de coups de personnage, ce qui s'avère un peu dommage). Dix personnages, tous experts en différents arts martiaux chinois, sont disponibles. Certains manient la lance, d'autres sont plus à l'aise avec le sabre, ou la masse... A vous de trouver votre armement préféré. Très agréable à regarder, Dynasty Warriors se révèle dans un premier temps assez déstabilisant à jouer. En effet, en plus d'une garde automatique et de deux uniques boutons d'attaque, deux boutons servent à la défense : un pour l'esquive (vous amenez l'adver-



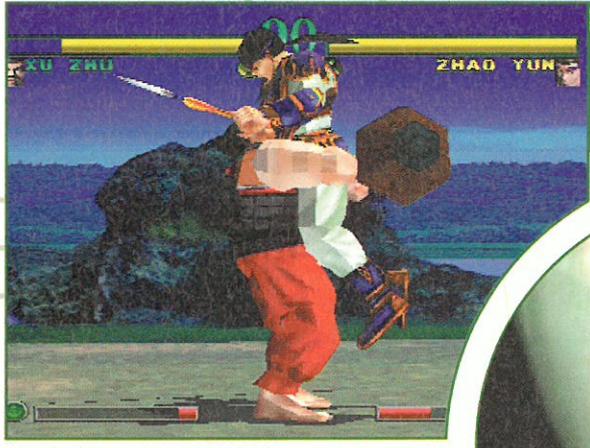
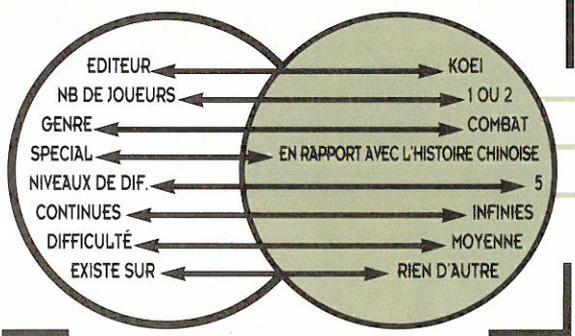
saire dos à vous) et un pour le contre. Si vous appuyez sur ces deux touches en même temps, vous effectuez une esquive sur le côté. La panoplie défensive représente donc un intérêt mais il faut un certain temps d'adaptation avant de tout maîtriser. Disposant d'un éventail de coups relativement réduit par rapport à un Tekken 2 ou un Soul Blade (ici il n'y a qu'une trentaine de coups en moyenne par perso), Dynasty Warriors fait figure d'outsider dans la cour des grands du jeu de combat. A l'époque de sa sortie en import (son nom de guerre était alors Sangoku Musou), il a certes fait sensation, mais depuis nous avons pu goûter à l'originalité d'un Bushido Blade, par exemple, et il faut bien avouer que le jeu de Koei n'innove pas plus que ça. Un bon titre, toutefois, qui mérite vraiment toute votre attention, ne serait-ce que pour la beauté des graphismes en haute résolution (les persos).



Hop, vous faites trébucher le dernier boss, et vous n'avez plus qu'à l'enchaîner bien comme il faut avant qu'il se retourne.

Dynasty Warriors

fiche technique



Les chopos sont peu nombreuses dans le jeu. Et elles ne sont la plupart du temps pas très originales.



Admirez la finesse des détails avec, en particulier, l'imprime de l'oiseau, dans le dos de Zhou Yu.





Ambiance apocalyptique pour combat entre bourrins. C'est ça la guerre !

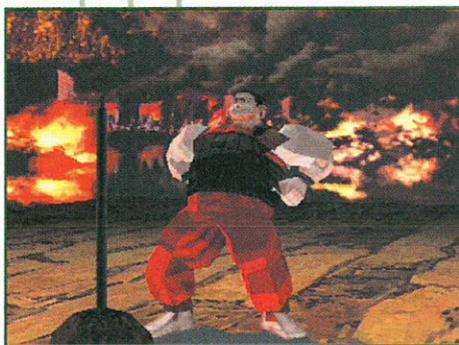
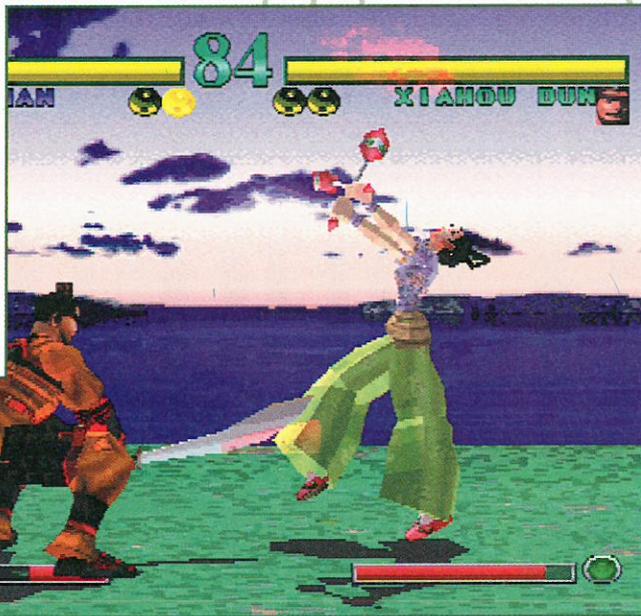


Les impacts lumineux, à la fin de certains enchaînements, font penser à ceux de Tekken.

Super attaques, contres, enchaînements... Les bases du genre sont là



Je suis un boss, j'ai le droit de tricher et de tirer un rayon laser. Gros lourd...



NOTES



15	technique Les persos en 3D se révèlent assez réussis grâce à la haute résolution. Les décors le sont un peu moins.
16	esthétique Servi par une réalisation correcte, découvre aussi un jeu très agréable à regarder. Certaines passe-d'armes sont superbes.
17	animation Les persos se battent avec classe et naturel. Et hop que j'te fais tourner et lance dans tous les sens pour faire genre...
14	maniabilité La jouabilité n'est pas évidente. Des boutons de frappe, deux autres pour parer... Il faut s'accrocher.
15	sons Les musiques sont franchement antédiluviques. Les sons - bruits d'épées qui s'entrechoquent et cris de hargnes - sont par contre très réussis.
14	durée de vie Jeu de combat bien réalisé. Dynasty Warriors n'a toutefois pas cette richesse que l'on retrouve dans des jeux comme SF EX ou Tekken 2.
+	plus Un jeu bien réalisé et impressionnant. Koei sait faire autre chose que des wargames.
-	moins Seulement dix persos (bon, treize avec les cachés). Une jouabilité délicate.

Intérêt 85%

AVIS



Dynasty Warriors est un bon jeu. Ce n'est pas un titre révolutionnaire, certes (il arrive un peu tard pour cela), mais il se révèle étonnant. A l'époque de sa

sortie japonaise, ce jeu avait créé la surprise, personne ne s'attendant à ce que le premier jeu de combat du «petit» éditeur Koei atteigne un tel niveau. À voir.



Après avoir été la surprise du mois il y a quelques temps de cela en import, Dynasty Warriors arrive enfin en version française, espérant bien réitérer l'exploit. Peu de personnages, une réalisation

soignée, et quelques petits trucs inédits comme celui des échanges rapides de coups, dignes de Burt Lancaster dans un film de cape et d'épée. Un bon complément à toute ludothèque de jeux d'action.

AVIS



Sega Touring car

EDITEUR SEGA

GENRE COURSE AUTO

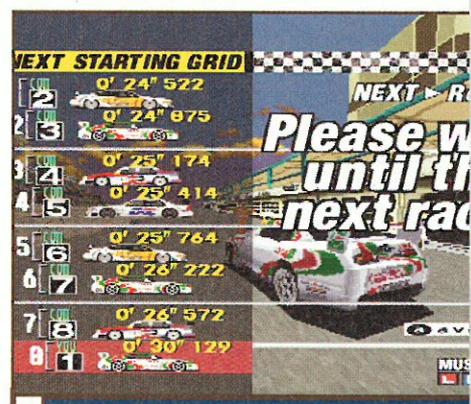
Sega se repose un peu trop sur ses (maigres) lauriers et reprend de manière assez maladroite les routines de Sega Rally, mais sans le soin apporté à ce dernier.

On attendait tous les grands titres européens de la Saturn pour Noël afin de voir si Sega avait toujours foi en sa machine. Eh bien, il semblerait qu'une fois de plus il faille se contenter des merveilles de l'import. Non pas que Sega Touring Car soit mauvais, oh non, loin de là. Il est juste un peu trop brouillon pour s'en sortir face à ses concurrents : graphismes parfois grossiers, collisions hasardeuses avec les éléments du décor et surtout une gestion très approximative de la densité des voitures. Pourtant, tout portait à croire que le jeu serait très bon, puisqu'il reprenait les routines de l'inégalé Sega Rally. Mais c'était sans compter les divers bugs que cela occasionnerait, puisque les deux jeux en arcade sont très différents l'un de l'autre. Alors, sur Saturn? Ben ça nous donne un bon jeu, mais pas un hit. Un jeu où la voiture refuse



de répondre si vous n'avez pas de paddle analogique, ce qui revient finalement assez cher. Un jeu où les graphismes ne sont pas excessivement soignés et peuvent paraître très grossiers. Un jeu enfin où la difficulté est telle qu'il relève de l'exploit de parvenir au dernier circuit en pole position, en mode "easy"! Et surtout, humiliation suprême : le jeu permet de faire des compétitions avec chaque joueur du monde via internet, malheureusement la liaison internet pour Saturn n'existe pas en France... Cependant, nous ne sommes pas en présence d'une daube, et les bons cotés du jeu existent aussi. Par exemple, les véhicules sont au nombre de 4 et ils nécessitent chacun une prise en main différente. Autre qualité majeure dans ce jeu : l'option "tuning", qui permet de configurer sa propre bagnole. Une grande qualité pour un jeu plein de tout petits défauts. Une réussite entachée de fautes...

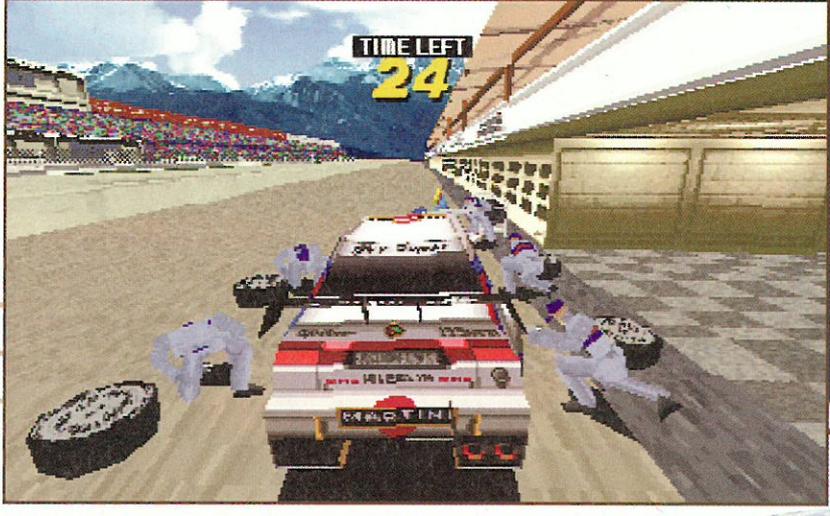
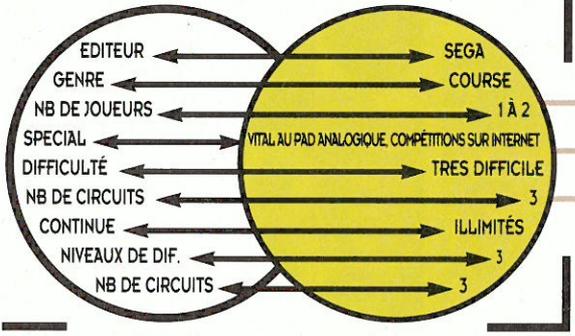
SATURN



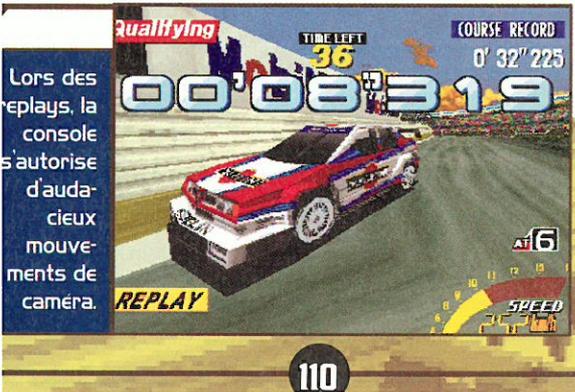
Une fois le tour de qualification effectué, vous pouvez choisir entre trois bandes sonores ou bien le simple bruit des moteurs.

Sega Touring Car

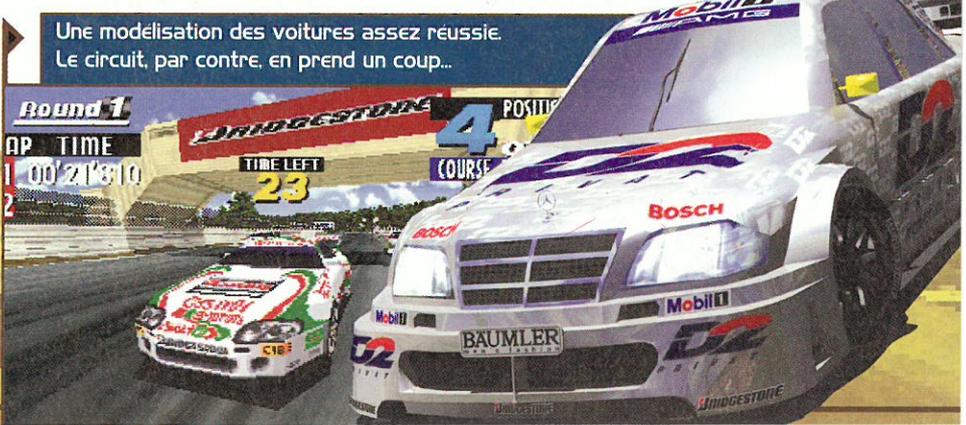
fiche technique



Les espèces de Playmobil autour de votre caisse qui cherchent une pièce de IO F par terre sont en fait les ingénieurs du pit qui changent vos roues!



Lors des replays, la console s'autorise d'audacieux mouvements de caméra.

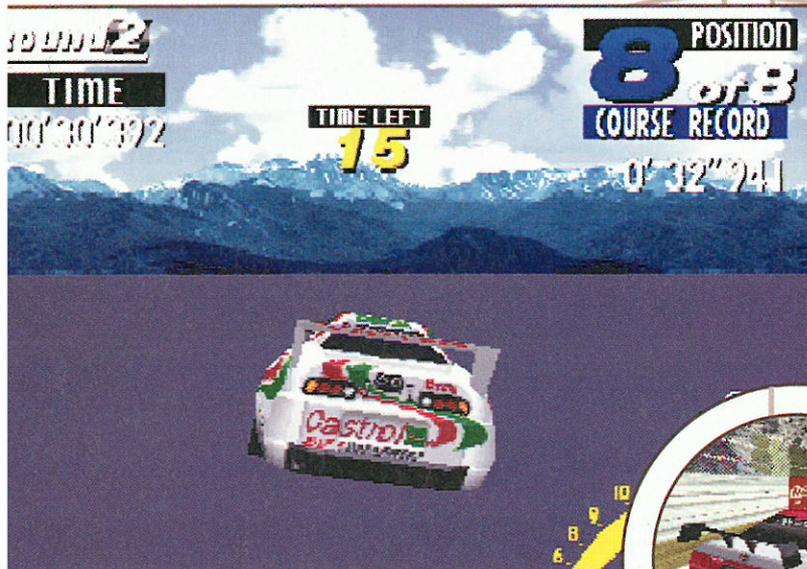
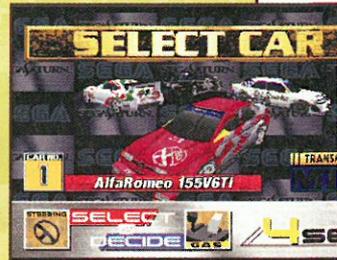


Une modélisation des voitures assez réussie. Le circuit par contre, en prend un coup...



Voiture banalisée

4 voitures au choix, c'est pas mal, mais quand on sait que sur ces 4 voitures, 3 peuvent être sélectionnées en version custom avec couleurs flash, logo mega-killer, moquette sur volant, pneu 205 GTI et autres gadgets esthétiques, on est finalement assez content. Si, si, je vous assure...



Un truc exasperant qui arrive parfois dans le second tournant du deuxième circuit : la voiture s'envole sur fond violet et reste coincée. Un bug, Mister Watson?

En vue intérieure, le jeu est beaucoup plus difficile pour cause de mauvaise gestion des positions.

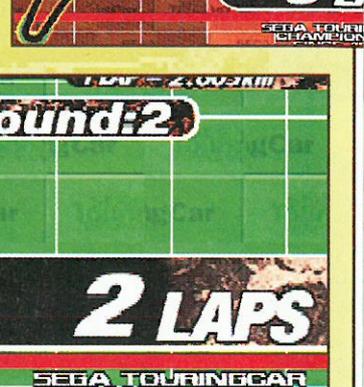
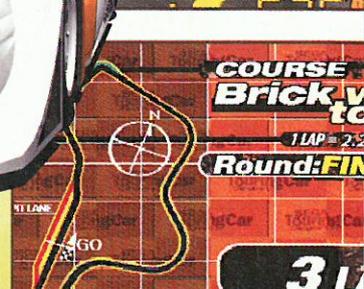


TIME LEFT 34

5 of 8 POSITION
COURSE RECORD 0' 33" 428'

Les tracés des circuits

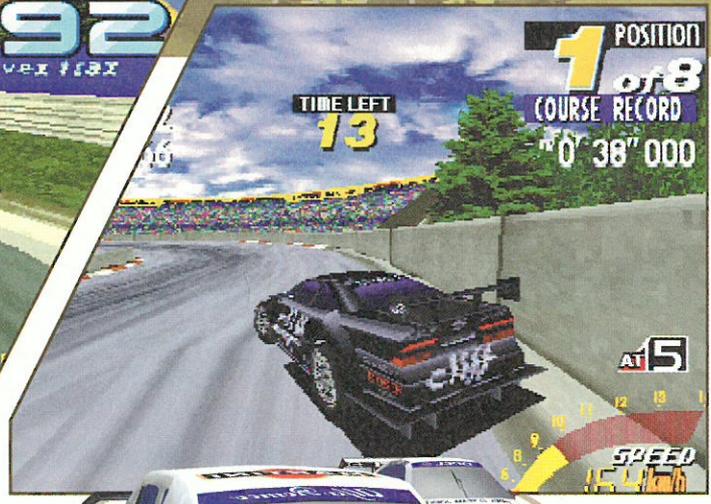
Comme vous pouvez le constater ici, avec le tracé des trois circuits présents dans le jeu (le quatrième étant réservé au mode "exhibition"), il n'y a rien d'excessivement surprenant qui vous attend. Mais c'est sans compter la difficile prise en main de ce soft, qui rend casse-gueule comme pas possible le plus doux des virages.



Sega Touring Car . Sega Tou



Les graphismes des voitures sont parfois un peu trop chargés.



Un jeu de course qui aurait dû être figolé



Le très classique écran splitte en mode deux joueurs.



Le troisième circuit se déroule en pleine ville. Virages dangereux à la pelle !



INFORMATION

SEGA Touring Car
Championship

1st GLOBAL NET EVENT 24th
Dec. 24th 1997 22:00 START
DON'T MISS IT!

Aux Etats-Unis et au Japon, le Modem Saturn servira aux internautes, auxquels Sega a donné rendez-vous le 24 décembre prochain...

NOTES

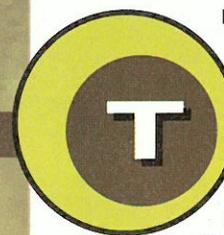
- 14** technique technique **technique**
Un jeu très mal fini. Les éléments se chevauchent, ce qui est particulièrement agaçant.
- 15** esthétique esthétique **esthétique**
On retrouve le même graphisme que dans Sega Rally, mais en moins spectaculaire.
- 13** animation animation **animation**
Un peu trop saccadée. Alors que ça va super vite, et les sensations sont bonnes. Mais question fluidité, ça manque.
- 08/16** maniabilité maniabilité **maniabilité**
Si vous n'avez pas le paddle controller, ce n'est même pas la peine d'espérer un jour pouvoir prendre un tournant correctement avec ce jeu.
- 16** sons sons **sons**
Des sons classiques, et des musiques tirées de "Avex Trax", le Dance Music japonais. Disons que ça met l'ambiance, quoi...
- 16** durée de vie durée de vie **durée de vie**
Quand un jeu se joue à deux, on peut dire que sa durée de vie est super-élevée. En plus, ici il va falloir s'accrocher pour vouloir battre des records de vitesse.
- +** plus plus **plus**
De bonnes sensations. Les musiques du jeu qui mettent l'ambiance.
- moins moins **moins**
Sans le pad analogique, c'est pas la joie. Encore trop de bugs.

Intérêt **81%**

AVIS



Greg
J'aime beaucoup Sega Rally, que ce soit sur Saturn ou en arcade. Et par contre, je n'accroche pas à Touring Car, que ce soit en arcade ou ici sur Saturn. La maniabilité très étrange, à la limite du défaillant, est plus que crispante lorsqu'il s'agit d'un produit acheté. Un jeu accrocheur, mais loin d'être parfait. Une certaine déception, en somme.



Trazom
La conversion sur Saturn de ce jeu d'arcade en a malheureusement gardé les principaux défauts. A savoir une jouabilité très spéciale et un challenge TRES difficile. Surtout aux niveaux supérieurs. D'autre part, il est graphiquement en dessous de ce que l'on voit actuellement sur 32 bits... Au niveau intérêt et technique, je le placerais après Sega Rally et Daytona USA... A réserver aux affamés donc.

**PROCHAINEMENT
OUVERTURE
A LYON**

SCORE MANIA



Le défi en soi !

**Achetez - Revendez - Echangez
vos jeux vidéo et consoles 16 - 32 - 64 bits**

NOUVEAU A BREST
75, Rue Jean Jaurès
29000 BREST
Tél : 01 41 41 92 92

SAINT GERMAIN EN LAYE
42, rue de Paris
78100 SAINT GERMAIN EN LAYE
(RER A)
Tél : 01 30 61 47 47
Mardi au samedi de 10h à 19h
Dimanche de 10h30 à 13h

BOULOGNE
221, Bd Jean Jaurès
92100 BOULOGNE
Métro Marcel Sembat
Tél : 01 41 41 92 92
Lundi de 14h à 19h
Mardi au samedi de 10h à 19h

ITALIE 2
La Tête dans les Nuages
Place d'Italie
(au dessus du grand écran)
75013 Paris Métro Place d'Italie
ouvert 7 jours/7 de 11h à 19h
Tél : 01 53 80 3000

NINTENDO 64

CONSOLE NEUVE : **999 Frs**
OCCASION : **800 Frs**

PSX

CONSOLE NEUVE : **990 Frs**
OCCASION : **790 Frs**

BOMBERMAN 64

449



TOP GEAR RALLY

449



CROC

349



RESIDENT EVIL Director's Cut

349



JEUX NEUFS

PSX

SATURN

CD ROM PC

NINTENDO 64	TEL	CROC	349	SEGA TOURING CAR	349	LAND OF LORE 2	TEL
TREME G	TEL	SNOW RACER	TEL	DUKE NUKEN	349	WORMS 2	TEL
ACE	449	PANDEMONIUM 2	349	WARCRAFRT 2	349	DARK EARTH	349
GOLDEN EYE	449	TOMB RAIDER 2	369	FORMULA KART	349	SHADOW WARRIORS	349
BOMBERMAN 64							

JEUX D'OCCASIONS

PSX

SATURN

CD ROM PC

NINTENDO 64	399	V RALLY	249	CRYPT KILLER	249	DIABLO	249
ROK	299	FORMULA ONE	199	DRAGON FORCE	249	ATLANTIS	249
MARIO KART	349	RESIDENT EVIL	199	TOMB RAIDER	199	DUKE NUKEN	159
STAR WARS	349	ABE'S ODYSSEY	249	NIGHTS	169	ALERTE ROUGE	199
64							

Pour 500 Frs de jeux revendus, bénéficiez de 50 Frs de réduction sur votre prochain achat de jeu d'occasion. Offre valable jusqu'au 31/11/1997.

Gagnez la console de vos rêves !

Pour tout achat du jeu TOMB RAIDER II sur PSX et SATURN, ECONOMISEZ 500 Frs sur présentation du coupon ci-joint. Grâce à ce coupon vous pourrez aussi PARTICIPER AU TIRAGE AU SORT qui vous permettra peut-être de remporter la console de jeu de votre choix*.

*N64 ou PSX selon disponibilité en magasin. Le tirage sera effectué le 22 décembre 97 à Saint Germain en Laye. Toutes les boutiques participent à

Nom :
 Prénom :
 Age : Date d'anniversaire :
 Adresse :
 Tél :

95 Frs sur le jeu TOMB RAIDER II



Quake

EDITEUR..... SEGA GENRE..... DOOM-LIKE

Après l'ambitieuse conversion de Duke Nukem sur Saturn, Lobotomy Software revient avec un autre Doom-like issu de l'univers PC : le mythique Quake.

SATURN

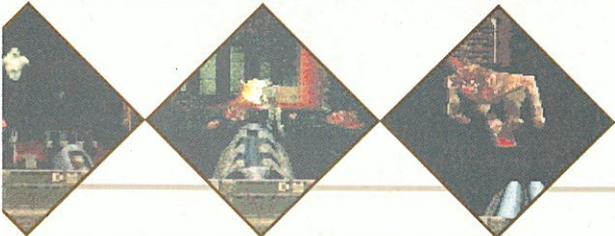
Quake, c'est avant tout une ambiance unique et un mix particulièrement efficace d'éléments futuristes et moyenâgeux. Contrairement à Duke (auquel il ne cessera pas d'être comparé) qui mise essentiellement sur l'aspect parodique de son univers et de ses ennemis, on ne trouve aucune touche d'humour dans ce Doom-like. Certains joueurs apprécieront cette rigueur, mais d'autres estimeront que le jeu se prend un petit peu trop au sérieux ! Enfin, et c'est une première, Quake propose des adversaires entièrement réalisés en 3D, ce qui confère encore plus de réalisme. Si l'on excepte la qualité de la réalisation qui ne peut être la même, la version Saturn reste dans ses grandes lignes fidèle à son homologue PC. On y retrouve les 30 niveaux de la version originale, les mêmes armes dévastatrices, le même bestiaire. Les développeurs de Lobotomy Software se sont même payés le luxe de renforcer



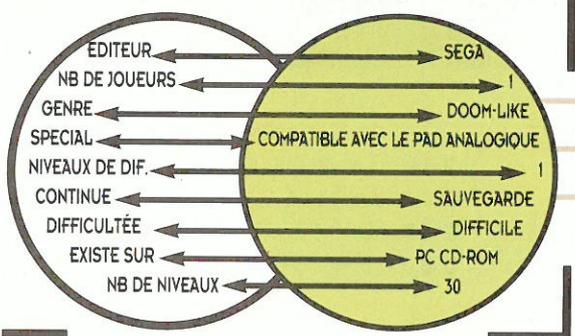
l'atmosphère déjà super glauque en agrémentant cette version d'effets de lumière inédits particulièrement efficaces, et en confiant la composition des thèmes musicaux au groupe "indus" Nine Inch Nails ! Les défauts, vous vous en doutez, sont principalement d'ordre technique. Le jeu demeure beaucoup moins précis graphiquement qu'Exhumed : les textures bien que très variées sont dans l'ensemble assez grossières tant pour les ennemis que pour les décors. De plus, bien que le moteur 3D utilisé soit le même que celui de Duke et Exhumed, l'animation manque à certains moments de fluidité. Pourtant toutes ces petites faiblesses n'altèrent en rien le gameplay et l'intérêt énorme de ce Doom-like qui bénéficie d'une profondeur de jeu équivalente à celle de Duke. L'architecture des niveaux est très recherchée, la rareté des munitions évite de sombrer dans le shoot simpliste, et les monstres pour une fois particulièrement effrayants, sont dotés d'une intelligence artificielle honorable. Une excellente adaptation.



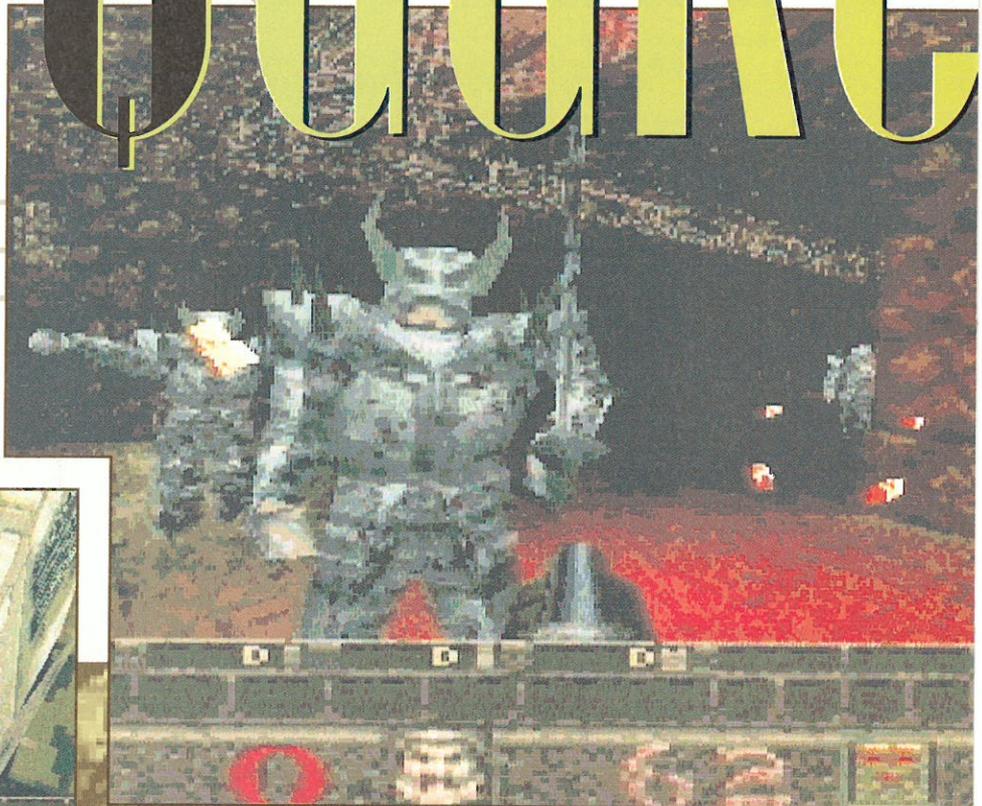
Les adversaires agissent de manière cohérente et attaquent souvent simultanément.



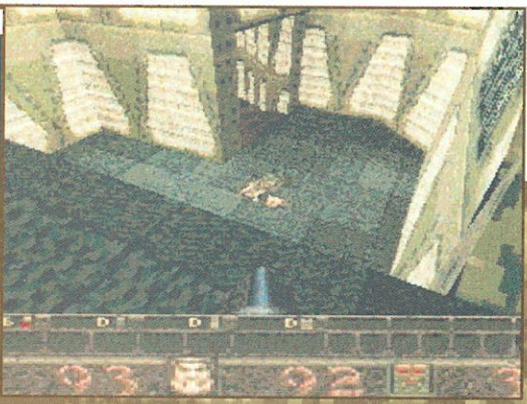
fiche technique



Quake



est possible d'examiner un jeu sous toutes ses coutures, comme dans Tomb Raider.



Les chevaliers noirs utilisent des sorts mais savent également se battre au contact. Pas facile.

NOTES



15

technique
De très bons effets de lumière. Des streams en 3D et quelques ralentissements que l'on excusera.

14

esthétique
Les textures pixellisent pas mal. Cependant elles ont le mérite d'être variées. Des ennemis imposants.

14

animation
L'animation n'est pas toujours très fluide mais rien de catastrophique. L'action reste dans l'ensemble rapide.

16

maniabilité
Des fois on passe sur une caisse sans pouvoir la ramasser et il faut la reprendre à plusieurs fois... Bizarre. Le pad analogique apporte un réel confort.

17

sons
Des thèmes musicaux super glauques composés par Nine Inch Nails, des grognements et des détonations hyper convaincants.

16

durée de vie
Une trentaine de niveaux particulièrement complexes et une bonne difficulté. De quoi satisfaire les amateurs de killer 3D.

+

plus
La configuration des niveaux. L'atmosphère particulière du soft.

-

moins
L'interaction avec le décor assez pauvre. Ce n'est pas très beau.

Intérêt 90%

Comme dans Exhumed vous pourrez sauter de plate-forme en plate-forme. Avec le pad analogique c'est quand même plus facile.



Les effets lumineux sont aussi réussis que dans Exhumed. Normal. Lobotomy Software a utilisé les mêmes routines.

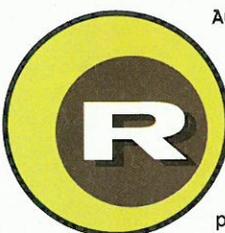
Dans les donjons tu te baladeras, des monstres tu trucideras

Contrairement aux autres killers 3D, tous vos adversaires sont "polygonisés".



Quake vous propose d'utiliser 9 armes différentes. Certaines ont deux types de munitions.

Au niveau ambiance, c'est à vous de choisir. Celle de Quake est aussi réussie dans son genre que celle de Duke, mais je trouve ce dernier, au même titre qu'Exhumed, plus intéressant et plus varié.



Quake représente celui que j'aime le moins parmi les trois, autant pour sa technique qui s'oublie un peu, que pour son style, mais il reste un excellent choix, et un jeu prenant pour tous les amateurs de killer 3D.



Si comme moi vous êtes sujet à de terribles nausées et à des fourmillements dans les extrémités lorsque vous jouez à certains Doom-like, laissez tomber ! Par contre, si vous ne souffrez d'aucun effet

secondaire, Quake constitue un mets de premier choix malgré ses quelques petits manquements techniques. Une excellente surprise.

AVIS

AVIS



Sonic R

EDITEUR SEGA GENRE COURSE DE LUTINS

Pour parer au succès de Mario Kart sur N64, Sega nous pond en toute hâte un Sonic R à la maniabilité et au fun douteux...

SATURN

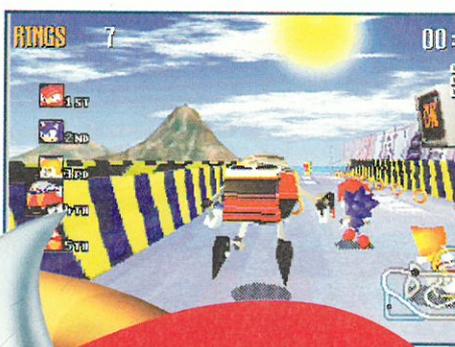
Les méchants robots et les gentils zanzimaux décident de faire une trêve, le temps d'un Grand Prix pour commémorer la mort de Senna. Pour ce faire, ils s'affronteront sur cinq pistes zarbies et vastes où le sens de l'orientation s'avèrera plus essentiel que la vitesse pure. Sonic R nous invite à pénétrer dans un univers en 3D chatoyant dont le moteur force l'admiration. Cependant, les concepteurs du soft n'ont pas approfondi le concept et cela s'en ressent au niveau du manque d'options amusantes et du fait que le mode Grand Prix n'enchaîne pas les courses. Et la sensation de vitesse alors? Ppppppfffff... Elle est fantomatique tout simplement : Sonic est doté d'une vitesse de croisière ridicule et donne plus l'impression de faire son jogging matinal que de sprinter



sévèrement. Et puis il y a aussi la maniabilité qui aurait été excellente pour un jeu de snowboard, et qui ici nous fait péter les plombs méchamment. On rate les péages à anneaux, on se cogne dans tous les murs, il peut même nous arriver de traverser une marche d'escalier dans une mauvaise gestion du Z-Buffer... Et encore, je ne vous ai pas parlé de la possibilité d'effectuer la course en sens inverse sans en être averti par la console ou au pire, de tourner en rond à force de louper les bifurcations. De plus, certains personnages comme les robots ne possèdent aucune animation et flottent ridiculement dans les airs. Deux vues différentes variant de deux millimètres vous seront gracieusement offertes. Enfin, vous bénéficierez aussi d'un mode "Time Trial" aux options affligeantes et inutiles (course à l'envers, course à l'endroit...).

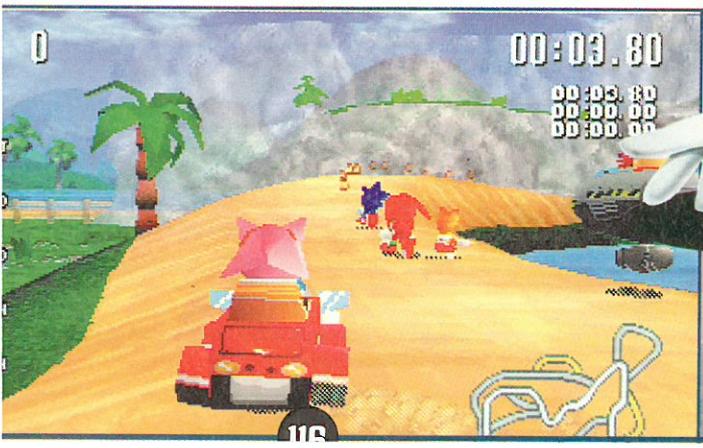
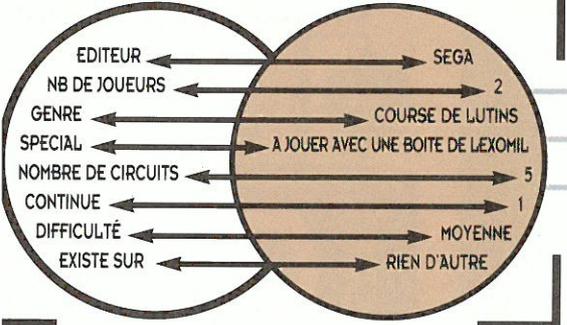


Au menu, 3 modes de jeux inexploités et un quatrième caché.



Sonic R

fiche technique



SELECT CHARACTER



Si vous pouvez piocher parmi dix personnages, cinq seulement seront de la partie en GP. "C'est illogique", comme dirait Spock.

Cette option vous permettra de courir plus vite. Au fait, il n'y a que trois options dans le jeu...



De très beaux effets de lumière accompagnent ce circuit très "space".

R comme

"Remboursez-nous !"

Et vite !



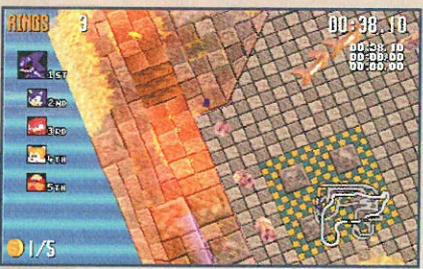
Lorsque les pistes sont en loopings, vous aurez droit à un beau mouvement précalculé !



Un circuit bien esotérique qui soulève la question du mystère des pyramides...

Mode Replay

Seul point positif du jeu : vous aurez droit à une rétrospective de votre course via un mode Replay vous proposant des mouvements de caméra fluides et impressionnants.



Un mode deux joueurs dénué de fun

On est loin de Mario Kart et de ses fourberies, ici les zanimals courent dans la paix et le calme, frôlant la tristesse. De ce fait, chaque dépassement est alors vécu comme un phénomène...

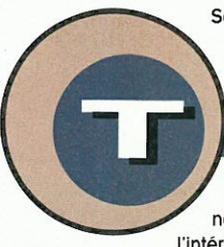


NOTES

17	technique	Le défilé de la piste est très fluide malgré un manque de vitesse. L'environnement en 3D est excellent sur Saturn.
17	esthétique	Graphiquement très coloré, on remarque aisément nos petits amis les zanimals.
12	animation	L'animation de certains personnages frise le sprite "deux étapes".
5	maniabilité	L'inertie du jeu est surréaliste, on perd son temps à rater les couloirs et les anneaux.
16	sons	La course s'effectue sur fond de musique et de paroles réalistes : "Can you hear it?". La chanteuse parle sûrement de la maniabilité exécration du jeu...
15	durée de vie	Le premier circuit est plus dur que le dernier, "Fascinant", comme dirait Spock.
+	plus	De l'excellente 3D bien fine. Un Loading représentant un CD en train de tourner.
-	moins	Une inertie digne d'Holiday on Ice. Un mode GP qui n'enchaîne pas les courses.

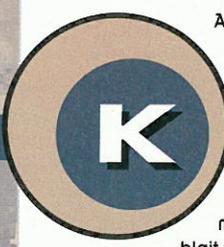
Intérêt **72%**

AVIS



Trazom

À force de vouloir faire original, on arrive à du néant. Les personnages sont d'une lenteur phénoménale, et, bien que techniquement très réussis, l'intérêt est proche de ZERO.



Kendy

Au vu de l'excellent moteur 3D de Sonic R, on est en droit de se demander pourquoi les gars de Sega ne nous ont pas plutôt concocté un jeu de plate-forme style Pandemonium au lieu de nous gratifier d'un soft de course plat et décevant. Car SR est décevant à bien des égards : maniabilité horrible et manque de fun. Dommage car à Atlanta, le jeu semblait vraiment prometteur...



Herc's Adventures

EDITEUR..... LUCAS ARTS

GENRE..... SHOOT TACTIQUE

Herc's Adventures est un jeu hors-normes qui vous permettra de réviser de façon peu orthodoxe vos connaissances concernant la Grèce antique. Avé Zeus, ceux qui vont mourir te saluent..

PLAYSTATION

Herc's Adventures... Sous ce titre sibyllin se cache Hercule, le fils de Zeus. Héros en titre de cette quête éfrénée qui va l'amener à rencontrer les dieux majeurs de l'Olympe, il n'est pas seul : Jason et Atlanta répondent également présents.

Chacun d'entre eux possède ses propres avantages : Hercule est le plus fort, Atlanta peut tirer à distance et Jason est censé être le plus malin, même si je n'ai pas bien compris comment cela se traduisait dans le jeu. Herc's Adventures vous invite à entreprendre une longue quête qui vous amènera à rencontrer différents dieux : Héra, Athéna, Poséidon, Dionysos... Tous vous confieront une mission particulière. Si certaines sont sans surprise (ramener la tête de la Méduse à Athéna, ou celle du Minotaure à Poséidon...), il s'avère assez drôle d'entendre Héra vous demander de lui ramener



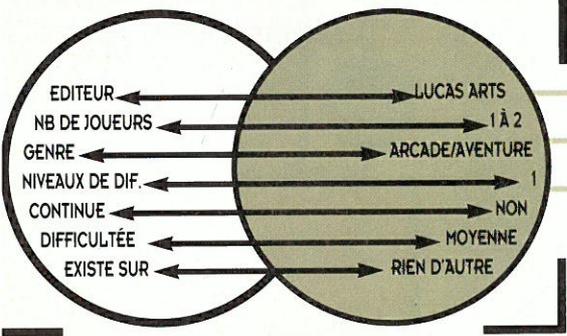
ner une vache prénommée Io. Rappelons que, dans la mythologie, Io était une maîtresse de Zeus et que pour la protéger de sa femme par trop jalouse, celui-ci l'a transformée en génisse (astuce qui a moyennement fonctionné, mais bon). Vos pérégrinations vont vous faire parcourir de vastes distances et affronter tout un tas d'ennemis : soldats, cyclopes, esprits sylvains, aigles, naïades... De nombreux objets et armes sont disséminés un peu partout (lances, bombes, pouvoirs de glace...). Ramassez-les, ils se révèlent souvent très utiles. Et n'hésitez pas à cumuler vos moyens de défense. Lorsque vous balancez quelques deux cents flèches et cent cinquante bombes sur un boss pour le tuer (Minotaure je te hais !), votre stock en prend un coup. Un jeu finalement sympathique, à l'ambiance très prenante, qui ne pêche vraiment que par un "côté exploration" fastidieux. Enfin bon, il suffit d'être motivé...



Pour faire ramer les galériens plus vite, tirez sur le gars au tambour. C'est lui qui donne le rythme.

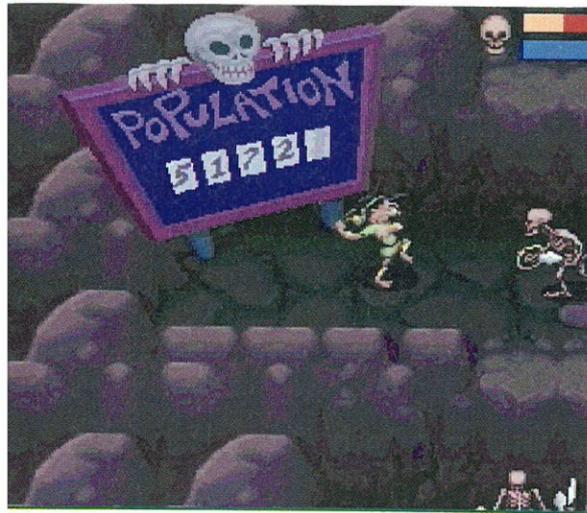
Herc's Adventures

fiche technique



Le jeu à deux est bien évidemment conseillé. Mettez au point vos tactiques, décidez qui prendra tel ou tel bonus...

Enfin la vérité ! Ce sont des extra-terrestres qui ont construit les pyramides. Et ils sont hargneux.



Lorsque vous êtes tué, vous vous retrouvez chez Hadès. Mais vous ne pouvez pas faire ça trente six fois.



Vous pouvez lancer des éléments du décor sur les ennemis pour vous en débarrasser.



essandre, en haut à gauche, fait droles de prédictions. Parfois il eut des grenouilles, d'autres fois s pizzas... C'est débile.



Tips

Patience et longueur de temps...
 Dans Herc's, les ennemis réapparaissent lorsque vous vous éloignez puis revenez au même endroit. Un détail énervant qui peut tourner à votre avantage. Par exemple, à Elis, vous pouvez récupérer deux pièces d'or cachées sous la vache en métal et sous une maison, plus à gauche. Une fois ceci fait, éloignez-vous plus au Nord en évitant les soldats, allez jusqu'au virage plus haut, puis revenez sur vos pas. Les pièces seront de nouveau là. Avec un peu de patience, vous pourrez mettre de côté un joli pactole.



NOTES

12	technique On se retrouve devant un jeu en d'attente assez simple, que l'on aura sans doute pu retrouver sur 16 bits. Rien d'extraordinaire donc.
14	esthétique Sorti de l'aspect «simple» des graphismes, l'ambiance Grèce antique passe assez bien. On évolue dans le monde avec plaisir.
12	animation Les mouvements des persos ne sont pas toujours très détaillés. Ce n'est pas gênant mais c'est dommage.
16	maniabilité Hormis quelques rares problèmes de jouabilité (se retrouver coincé sans rien pouvoir faire), les commandes répondent bien.
16	sons Les musiques vous trottent dans la tête, quant aux voix digitalisées, entièrement en français, elles mettent une véritable ambiance.
15	durée de vie La quête des clés se révèle lassante mais l'envie de continuer est toujours la plus forte. Il faut s'y mettre à deux.
+	plus La possibilité de jouer à deux. Les nombreux objets et armes disponibles.
-	moins Pas de carte détaillée : on se perd souvent. La réalisation moyenne.

Intérêt 84%

Chris

Herc's est un jeu d'aspect simple et mignon qui, pense-t-on dans un premier temps, devrait surtout plaire aux plus jeunes. Quelques heures de jeu suffisent à démontrer que ce n'est pas tout à fait le cas. Les subtiles références à la mythologie et la nécessité qu'il y a de s'accrocher pour avancer réservent ce jeu à un public plus mûr, en fin de compte. Un jeu à offrir à son petit frère... si on joue avec.

Willow

Le gros reproche que l'on pourra faire à Herc's concerne sa réalisation indigne d'une console 32 bits. Pour le reste, Lucas Arts ne s'en est pas trop mal sorti en proposant une ambiance complètement déjantée digne des films des Monty Python. Un jeu disposant d'une bonne durée de vie qui devrait plaire avant tout aux amateurs d'aventures parodiques débiles à souhait et d'exploration de longue haleine.



Hercule

EDITEUR DISNEY INTERACTIVE

GENRE PLATE-FORME

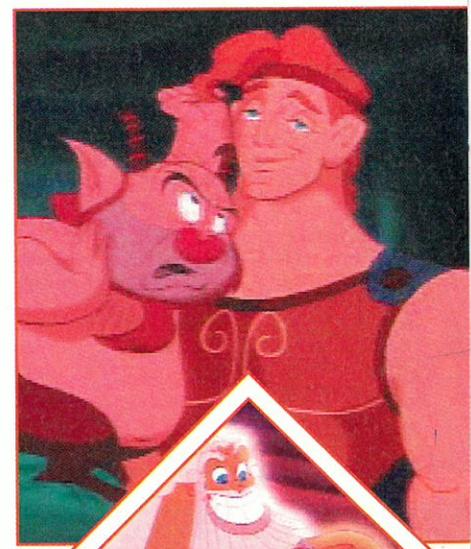
Un jeu magnifique, facile, pour un public jeune. Hercule prouve qu'on pouvait faire un jeu de plate-forme 2D - 3D de qualité.

PLAYSTATION

Doté de pouvoirs phénoménaux ainsi que d'une bravoure sans limite, le ch'tit gars Hercule se trouve être tout simplement un demi dieu (ce qui vous me direz n'est déjà pas mal). Malheureusement pour notre héros, le succès lui monta soudainement à la tête et sous la pression du peuple athénien, il se sentit obligé de réaliser douze travaux titanesques. Quelques siècles plus tard, alors que dans les studios Disney on cherche un remplaçant à notre Quasimodo national, vint l'idée d'élaborer un "film" relatant l'histoire de cet illustre personnage antique. Et voilà notre héros musculeux transposé en 2D sur cellulul ! Mais là ne s'achève pas son épopée : effectivement une adaptation vidéo-ludique est immédiatement mise en chantier... Alors que l'on s'attendait à un titre pour public très ciblé Bledina, Hercule se révèle être une

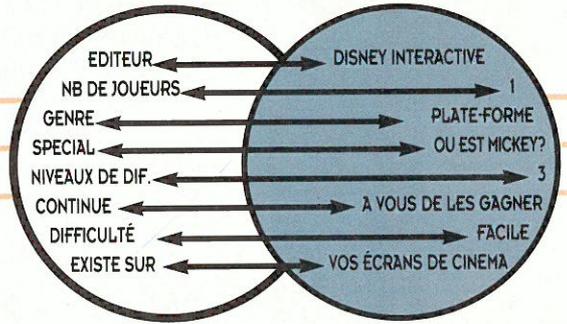


excellente réalisation sur tous les tableaux. Techniquement parlant, le résultat à de quoi rendre jaloux bon nombre de concurrents. L'action se déroule sur plusieurs plans et il est possible d'y évoluer aisément, les graphismes sont lumineux, colorés et bourrés de détails ahurissants. Les cinématiques tirées du dessin animé sont parfaites. Mais la cerise sur le gâteau reste sans contester le renouvellement de l'action au fur et à mesure. Dans un niveau vous vous accoutumerez aux commandes de bases, dans le suivant vous devrez terrasser des centaures, pour le suivant il est question de débarrasser la cité de Thèbes d'un dérangeant cyclope, puis viendra l'heure de combattre la terrible hydre véritable merveille de l'animation 3D, tandis que vous achèverez votre "odyssée" sur le dos de Pégase qui vous aidera à éradiquer l'infâme Hades seigneur du royaume des morts ! A quand l'Odyssée sur PlayStation ?



Hercule

fiche technique

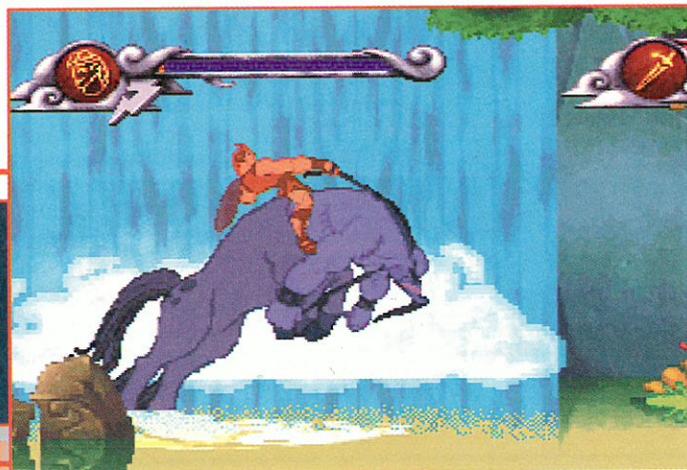


Un grand moment d'animation 3D : l'Hydre !

Toujours les memes qui se plaignent ! Regardez-le avec sa tronche de demeure, son regard fixe (on est cyclope ou on ne l'est pas), il ne vous fait pas pitié?



Chevauchez-le jusqu'à l'épuisement puis envoyez-le contempler les étoiles.





Tous les moyens sont bons pour vous réduire en poussière. Torches, mains, pieux acérés, jusqu'où pousseront-ils la violence?



Bien que facile, un jeu de plate-forme terriblement prenant

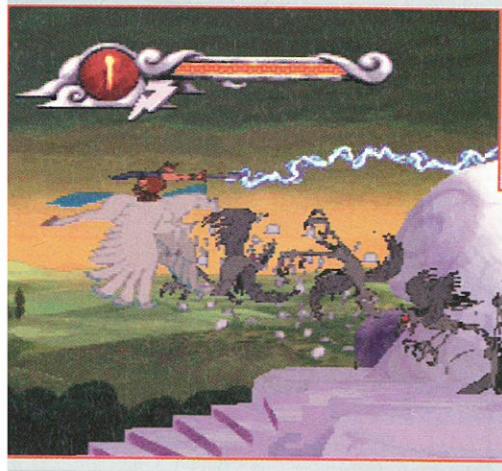
Tips

Tous les personnages de fin de stage que vous allez rencontrer proviennent directement de la mythologie antique. Leurs points faibles sont restés ceux relatés par les anciens. Courez donc vous procurer une mythologie de poche, elle vous sera utile pour savoir comment terrasser l'horrible Méduse, où la magnifique Hydre. La vérité se trouve enfouie dans les livres !

Hercule, l'homme multi tâches



Hercule est un mec cool, c'est flagrant. Toutefois comme tout demi dieu qui se respecte il est prêt à tout pour se faire remarquer. Porter des blocs monstrueux, briser des colonnes doriques, maîtriser la foudre (que son père Zeus lui envoie), le feu, le vent... le tout pour l'amour de la belle, mais frère Meg. Comme quoi, même les plus grands possèdent leur talon d'Achille.



NOTES



17	technique	technique Zooms de qualité, mélange d'éléments 3D et 2D fort réussi, clipping absent lors des séquences en vue 3D... Du tout bon.
16	esthétique	esthétique Le style Disney dans toute sa splendeur ! On aime, ou on déteste. Tous les fois un fait est indéniable, les graphismes sont tout bonnement magnifiques.
15	animation	animation Bonne. Hercule dispose d'une large panoplie de mouvements qu'il peut effectuer avec une grâce qu'il a sûrement hérité de son père Zeus.
15	maniabilité	maniabilité Une fois les premiers tâtonnements dépassés, diriger Hercule se révèle être d'une simplicité enfantine. Normalement.
14	sons	sons Des thèmes récurrents assez prenant mais qui manquent parfois un peu de pêche.
9	durée de vie	durée de vie Une après-midi pour abattre un travail que l'on ne peut qualifier que d'herculéen, c'est un peu faible ne trouvez-vous pas?
+	plus	plus L'ambiance du dessin animé parfaitement retranscrite Un jeu pour toute la famille
-	moins	moins Des actions peuvent paraître assez rébarbatives Un système de continue et de sauvegarde très restrictif

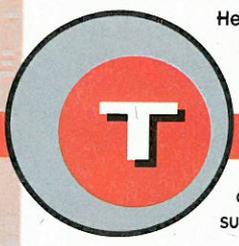
Intérêt

Pour les pros: **85%**

Pour débutants: **90%**



Voilà que Disney remet ça ! Depuis le merveilleux Aladdin, la traversée du désert avait été rude, mais Hercule vient relever le niveau, et de quelle manière ! Beau, agréable à jouer, par moments désopilant, ce titre ravira tous les membres de la famille du grand-père helléniste, au p'tit jeunot. Tout bonnement lumineux, bien que trop facile !



Hercule est une bonne surprise. Techniquement très abouti, le jeu sait aussi faire preuve de variété et d'humour. On passe d'un niveau à l'autre aisément, mais la douzaine de niveaux proposés vaut vraiment le coup d'oeil. Un jeu à offrir au petit frère ou à la petite soeur pour ensuite prendre la manette et suivre les aventures du très héroïque Hercule.

AVIS



Overboard!

EDITEUR PSYGNOSIS GENRE ARCADE

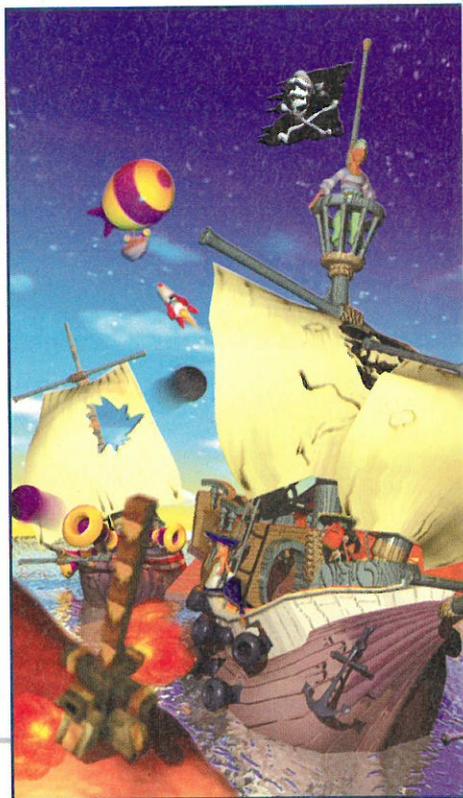
Ah, être pirate, quel pied ! On vit au grand air, le visage fouetté par le vent et les embruns, l'oeil aux aguets et l'âme vaillante, prêt à conquérir le monde. Et puis on pille, on détruit, on passe à l'abordage... Bref, on ne s'ennuie pas.

PLAYSTATION

Overboard! fait partie de ces petits jeux sans prétention que l'on regarde d'abord avec un oeil distrait. Et puis, les parties s'enchaînant, on s'aperçoit que le jeu recèle des trésors de fun et d'intérêt jusqu'alors insoupçonnables. Et on finit par rester scotché avec ferveur à son paddle sans réussir à décrocher. Un signe qui ne trompe pas. Overboard! propose deux modes de jeux distincts : un mode en solitaire, et un autre multijoueur. Le premier vous invite à traverser une vingtaine de niveaux divisés en cinq thèmes distincts : les îles, le pays Inca, l'Arctique, la cité industrielle et le Moyen-Orient. A la fin de chaque niveau, un boss vous attend. Ce sont, dans l'ordre : un homard géant, une statue Inca, un diplodocus, une forteresse volante et un génie. Les niveaux, loin d'être linéaires, se révèlent immenses et il n'est pas rare de passer vingt minutes ou davantage

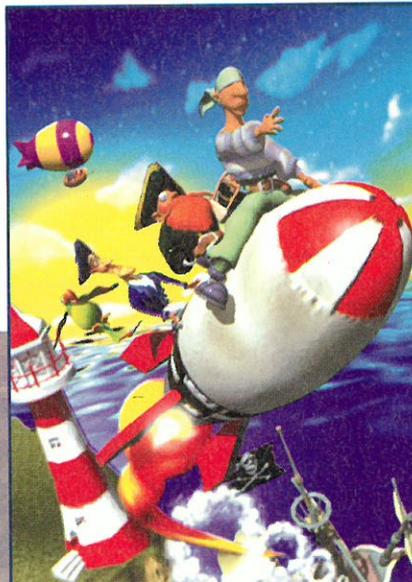
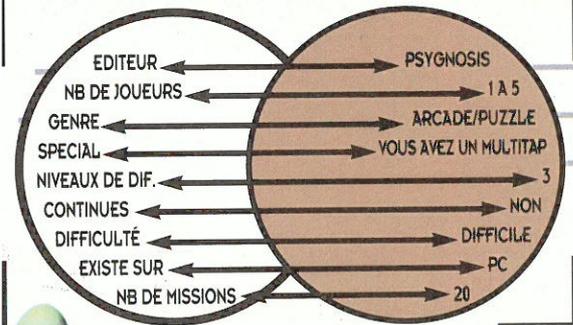


sur l'un d'eux avant d'en venir à bout. Plusieurs bouteilles, disséminées sur toute la carte, recèlent la totalité du plan du niveau, il vous faut donc les ramasser. Une fois ceci méticuleusement effectué, vous n'avez plus qu'à vous diriger vers le téléport EXIT, miraculeusement apparu pour passer au stage suivant. Evidemment, votre exploration ne se fait pas sans mal. Les ennemis sont variés et nombreux. Il ne faut pas rechigner à faire des détours, et utiliser d'une certaine façon quelques switches pour continuer à avancer. Ce n'est jamais bien compliqué mais bon, mieux vaut ne pas être trop distrait non plus. En ce qui concerne le mode multijoueur, dix tableaux sont à votre disposition. Vous pouvez vous y essayer à cinq en même temps et l'arène dans laquelle vous vous trouvez ne connaît qu'une seule règle, bien primaire : être le dernier à rester vivant. Un jeu simple, fun, convivial sur lequel on revient souvent.



Overboard!

fiche technique

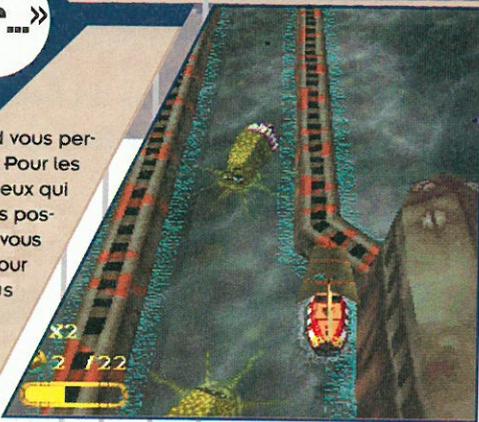


▶ Destruisez les sentinelles du port pour vous emparez de la ville. Vous gagnerez des bonus.



«Maintenant, on peut causer...»

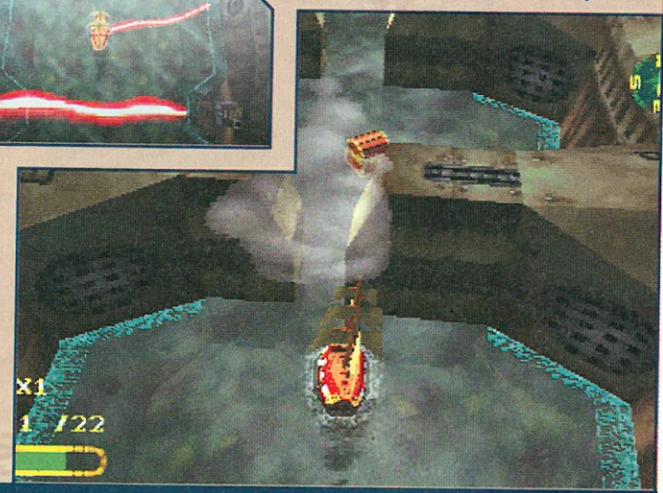
Les armes mises à votre disposition dans Overboard! vous permettent de faire face à n'importe quel adversaire. Pour les ennemis volants, vous avez les fusées et pour ceux qui vous attaquent depuis le fond de l'eau, vous possédez les charges explosives. Evidemment, vous disposez de bien davantage d'armes pour anéantir les ennemis les plus nombreux : ceux qui voguent sur l'eau, comme vous. Entre le lance-flammes, les canons, les mines, les couches de pétrole inflammable et le pouvoir de la foudre, peu de boucaniers sauront vous résister.



Vaisseau ennemi droit devant Et sur les côtés !! Et derrière !!!

Les différentes vues

Overboard! propose trois vues différentes. Une vue avant, une globale et une dernière de dessus. Contrairement à beaucoup d'autres jeux où certains angles de vue sont utiles, ici les trois se complètent admirablement et ils feront preuve d'une grande utilité pour franchir certains passages.



NOTES

- technique** 17 La 3D est superbement exploitée, déplacements fluides, effets de bruit et de transparence de l'eau réussis.
- esthétique** 16 C'est mignon, propre, il y a beaucoup de détails... Overboard! est finalement très agréable à regarder.
- animation** 18 Quelle que soit la vue que vous adoptez, le jeu va vite et ne souffre d'aucun ralentissement. Moteur 3D béton.
- maniabilité** 17 Les commandes sont instinctives, vous dirigerez votre petit vaisseau comme un vrai loup de mer en quelques parties seulement.
- sons** 17 Les musiques sont très entraînantes, les sons accompagnent bien l'action. Bon boulot là encore.
- durée de vie** 16 Le mode un joueur est très sympa, le multijoueur pas mal non plus... A priori on revient sur Overboard! assez souvent.
- plus** + C'est mignon, original, bien réalisé, intéressant... On peut jouer à cinq en même temps.
- moins** - Mode multijoueur moins prenant que celui d'un Bomberman ou d'un Micro-machine, les références dans le genre.

Intérêt 87%

C

Overboard! est un jeu cool. Il est vrai que j'ai toujours eu un penchant pour ce genre de petits jeux qui n'ont l'air de rien au premier abord, mais qui se révèlent en fin de compte complètement originaux et excitants. Allez, prêt pour un petit tour en mer moussillon?

T

Ne vous fiez pas à son allure ! Overboard! est un titre extrêmement sympa. Une fois que l'on commence, on ne s'arrête plus. Le principe est simple, la réalisation irréprochable, et le mode multijoueur vraiment intéressant... autant d'atouts qui font d'Overboard! un titre à côté duquel il serait dommage de passer.

AVIS

test

MDK
 EDITEUR INTERPLAY GENRE ACTION-SHOOT

Premier jeu micro du Sieur David Perry, on attendait son retour : bien moins réussi que sur PC, MDK reste un titre original qui vaut le coup d'œil.

PLAYSTATION

MDK : abréviation de Murder Death Kill bien que personne n'en soit vraiment sûr... Dans la peau de Kurt, vous allez combattre des aliens portant le nom de Stream Riders, qui exploitent les planètes les unes après les autres pour les transformer en gigantesques mines à ciel ouvert où le développement de toute forme de vie devient vite impossible. MDK est un jeu d'action, bien sûr, mais sa principale originalité tient au fait de proposer de l'action non-stop comme aucun shoot ne l'avait fait jusqu'à présent. Pour mener à bien votre chasse, vous disposez des toutes dernières technologies : plus petite bombe nucléaire du monde, marteau frappeur, la bombe la plus intéressante du monde, ou même un mannequin leurre... en fait, MDK est complètement délirant. Outre la possibilité de lâcher des vaches sur des ennemis dans un niveau secret, l'ensemble du jeu exploite



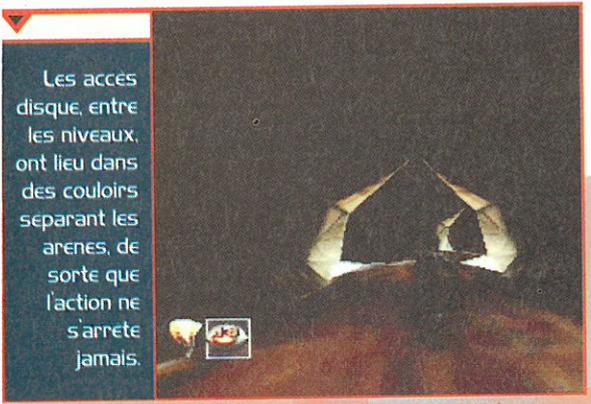
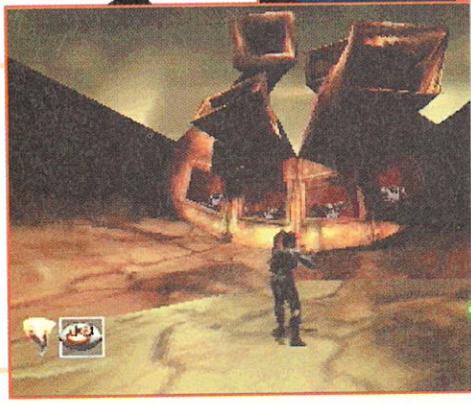
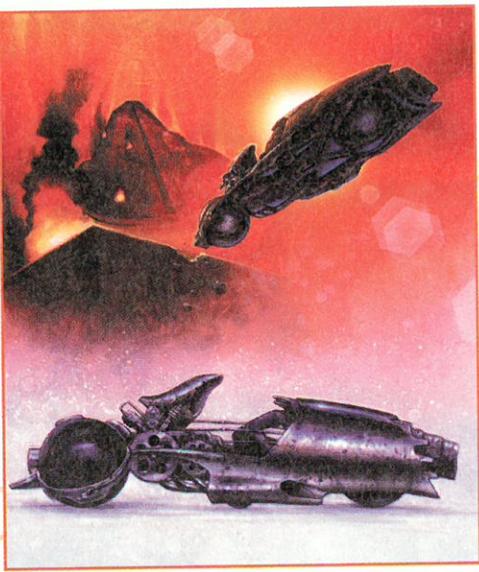
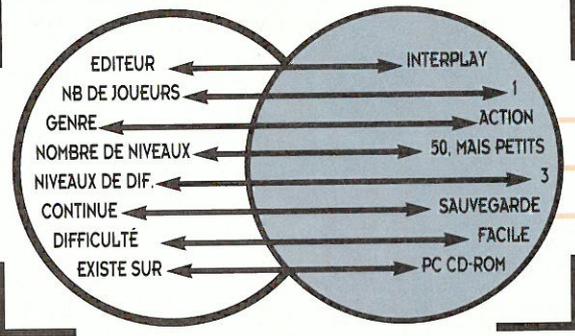
à petites doses ces ingrédients profondément grotesques, en parallèle avec une violence omniprésente. Le cocktail est assez particulier et MDK se balance toujours entre deux tendances : des niveaux très dépouillés ou chargés de couleurs, débiles ou ultra-violents, et même le jeu peut devenir une course non-stop gatling au poing ou être plus subtil grâce au mode sniper. Avec ce dernier, il est possible de zoomer sur un adversaire, et par exemple, de lui tirer une balle en pleine tête. Les ennemis réagissent différemment suivant l'endroit où vous les touchez, et certains passages font appel à la réflexion. MDK serait un excellent jeu si, d'une part il était plus réussi techniquement, et d'autre part s'il ne se révélait pas aussi facile. Même avec des niveaux supplémentaires et des tonnes de trucs cachés en plus par rapport à la version PC, MDK reste trop simple. Néanmoins c'est un soft original, agréable à jouer, et qui par moments surprend agréablement.



Pour continuer, une seule solution : lancer des grenades en mode Sniper, dans chaque tube.

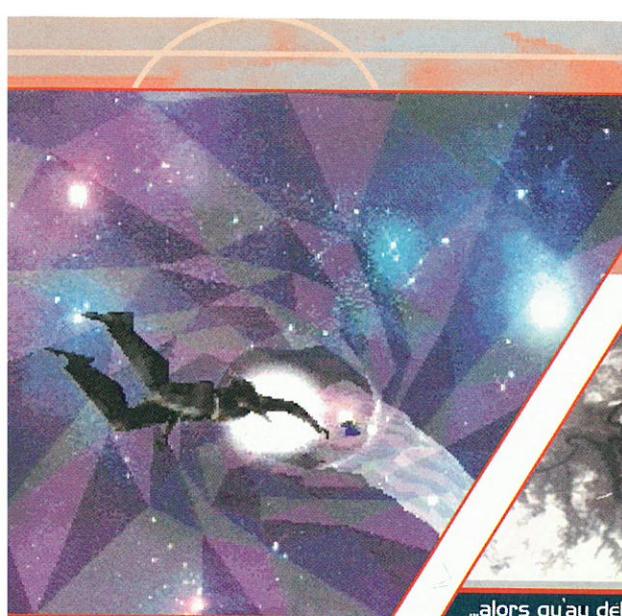
MDK

fiche technique



Les accès disque, entre les niveaux, ont lieu dans des couloirs séparant les arenas, de sorte que l'action ne s'arrête jamais.

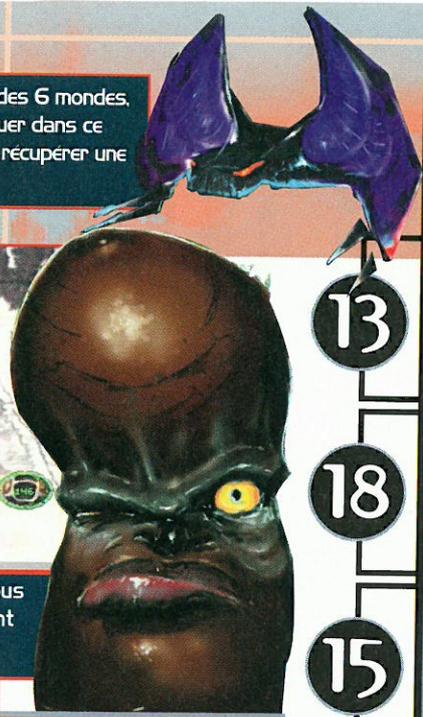




A la fin de chacun des 6 mondes, vous devrez naviguer dans ce tube électrifié pour récupérer une "Super Forme"...



...alors qu'au début, en chute libre, vous pourrez récupérer des items, en évitant les missiles.



NOTES



13

technique
Certains aspects et certains niveaux du jeu sont des prouesses techniques, mais l'ensemble reste assez faible.

18

esthétique
On aime ou on n'aime pas, mais le design a été extrêmement travaillé. Il est particulièrement original.

15

animation
C'est assez fluide, mais le jeu aurait pu être plus rapide.

15

maniabilité
Il est parfois difficile d'atteindre certaines plates-formes. D'une manière générale, c'est très correct.

19

sons
Des musiques fantastiques, des bruits d'armes un peu débiles, mais très réussis aussi.

11

durée de vie
De nombreux niveaux, mais on finit le jeu trop vite tout de même.

+

plus
Original, action non-stop. Les musiques, le mode sniper.

-

moins
Trop facile. Une technique trop inégale.

MDK est original, peut-être trop par certains aspects

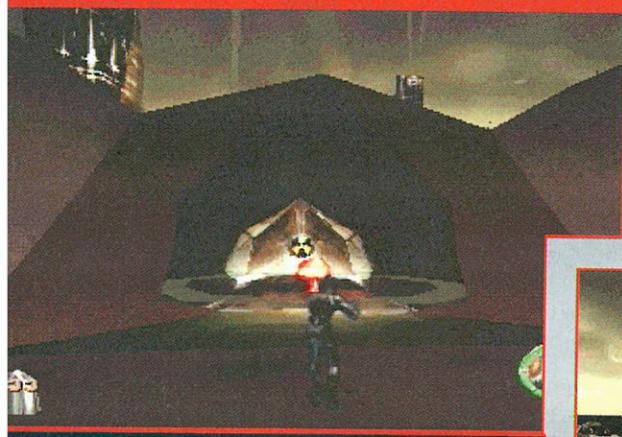
Quelques bonus débiles

Voici quelques-uns des items que vous trouverez dans MDK.

Le mannequin leurre trompe l'ennemi qui ne s'en prend plus à vous.



Les grenades sniper à tête chercheuse, progrès ultime de la technologie moderne...



La plus petite bombe nucléaire du monde, pour faire sauter certaines portes...



Pour avoir la "Super Forme", qui vous donne 150% en vie.

Intérêt 86%



La plus grande force de MDK est sans conteste son originalité. Son ambiance sombre, décalée, en attirera certains tout en en repoussant beaucoup d'autres. Dans le genre bourrin, MDK a au moins le mérite de faire travailler à intervalles réguliers vos méninges. Et puis les séquences de sniper sont excellentes. Un bon jeu donc, malheureusement décevant graphiquement. Je trouve ...



MDK est fun. Action non-stop, quelques ingrédients de réflexion, et un mode sniper parviennent à passionner le joueur, mais même si on accroche à son style graphique assez particulier, et qu'on ignore ses faiblesses techniques, MDK est assez rapide à finir. A essayer avant d'acheter.

AVIS

Test

Shopping Europe

Toutes les sorti



AZOM

Le jeu du mois: Final Fantasy 7. Azom était l'archétype même du petit ou. Amateur de cer de bombe à j sur voitures ou chards, mais le e restait à venir. es avoir vu un épi- le de Goldorak nmé "Opération ravageur", il a cidé avec un pote déferler dans un s plus beaux jar- s de la ville et d'y capiter toutes les urs avant de sacca- les plantes du vre jardinier à ups de bâton. Un i petit démon, qui ésitait pas non is à casser des ver- res.



SR

Le jeu du mois: Final Fantasy 7. SR était plutôt sage ant bambin. Poussé r un retour à la iture, il mangeait us les géraniums de i mère dépitée, qui y nait beaucoup. tons aussi sa ande carrière de steur de jouets, qu'il ojetait violemment in de jouer de leur ildité, ou qu'il fra- ssait sur le sol avec sistance. Sa plus ande œuvre restera n procès-bûcher de ayomobils sur son alcon.

Sans pitié, les jeux qui ne méritaient pas que l'on s'attarde se traînent lamentablement dans ces pages. Et puis, Greg a profité de ce mois de novembre pour faire l'enquête de sa vie : les exploits (véridiques) du Joypad Team dans le passé, il y a longtemps, très longtemps, dans cette galaxie...

Terre. Mode classique. Versus pour s'éclater à deux, bien sûr, mais aussi un mode puzzle très sympa, auquel vous pourrez adjoindre vos propres créations grâce au mode édit. Une bonne initiative pour les maçons. RaHan

90% EDITEUR : JVC/VIRGIN INTERACTIVE MACHINE : PLAYSTATION

Shadows Of The Empire



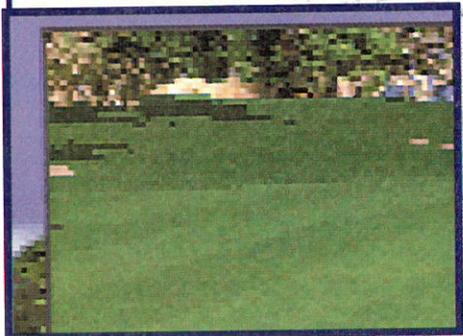
Une fois passé le très bon premier niveau, le jeu reste une suite d'épreuves moyennes mais variées. Doom, shoot'em up ou baston avec option réflexes, tout un tas de petites épreuves plus ou moins réussies pour ce jeu assez rigolo. Malheureusement, la réalisation ne suit pas toujours et si l'on se laisse prendre par l'ambiance très réussie, le jeu paraît cependant trop décousu de temps à autre. Un très bon jeu d'occase, mais au prix fort il ne vaut pas le coup.

Greg

80% EDITEUR : LUCASARTS MACHINE : NINTENDO 64

Tetris Plus

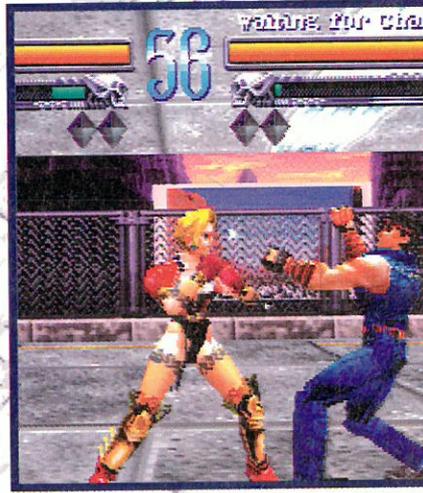
Voilà deux ans que la PlayStation est sortie, et personne ne semblait se plaindre de ne pouvoir inlassablement empiler des briques de couleur avec. Maintenant, celui qui voudra beugler, il le fera pour rien, puisque Tetris Plus est une excellente adaptation du jeu vidéo le plus connu sur



Yusha



Première chose que je ne comprends pas : pourquoi ce jeu, qui se nommait "Heaven's Gate" en version japonaise s'appelle maintenant "Yusha" en français? Deuxième chose que je ne comprends pas : pourquoi le jeu est-il aussi limité? Car à part quelques petits coups faciles à enchaîner, plus une jauge d'énergie qui ne procure pas beaucoup de nouveaux coups et un plafond sur lequel on peut envoyer l'ennemi pour qu'il rebondisse, rien



es européennes



RAHAN

Son jeu du mois: Final Fantasy 7. Rahan est un être sensible mais cependant capricieux. Soit il prétend que son père n'a jamais voulu lui acheter un jouet, soit il a renversé une énorme pile de boîtes de conserve en plein supermarché. Plus tard, il étranglera un cochon d'Inde qui avait peiné de lui, ce qui l'élevait au plus haut point.



de bien transcendant. Un jeu moyen, sur toute la ligne. Un peu comme votre petit gros de voisin. M Lebœuf.

Greg

75% EDITEUR : VIRGIN I.E. MACHINE : PLAYSTATION



Felony



Super ! Felony vous propose d'incarner un cambrioteur minable et de fuir lâchement une meute de flics lancée à vos trousses en utilisant divers véhicules plus ou moins ridicules (auto-car, scooter, camion poubelle, etc.). Hyper répétitif, envahi de bugs en tout genre, cette pseudo course-poursuite vaguement calquée sur Die Hard Trilogy ne devrait retenir votre attention que le temps d'une partie... temps nécessaire pour se rendre compte qu'un tel produit n'a décidément pas sa place sur PlayStation. On se demande ce qu'Infogrames est venu faire dans cette galère.

Willow

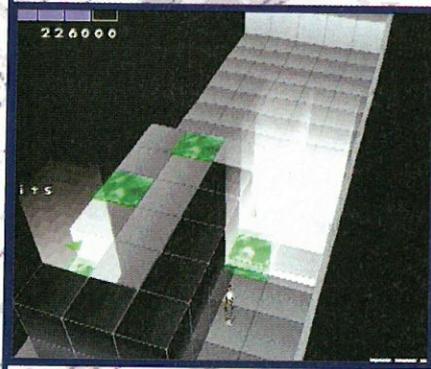


58% EDITEUR : INFOGRAMES MACHINE : PLAYSTATION



Kurushi

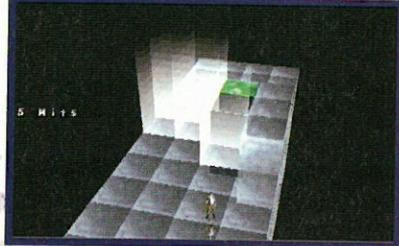
Kurushi est un jeu de réflexes/réflexion d'un genre totalement nouveau. Sur un damier assez long s'avancent des rangées de cubes de trois natures différentes : il y a les normaux, les bonus qu'il faut éliminer et les cubes interdits qu'il ne faut pas toucher. Vous dirigez un petit bonhomme qui peut marquer une dalle sur le sol et faire



disparaître un cube qui la touche. Bon, alors résumé comme ça, le principe de Kurushi n'a pas l'air transcendant, c'est vrai, mais j'ai ici assez peu de place pour le développer.

Sachez simplement que Kurushi est un jeu très subtil qui se révèle réellement prenant. Certains le dédaignent - incultes, ignares, bêteiens qu'ils sont - mais les amateurs du genre se doivent de l'essayer.

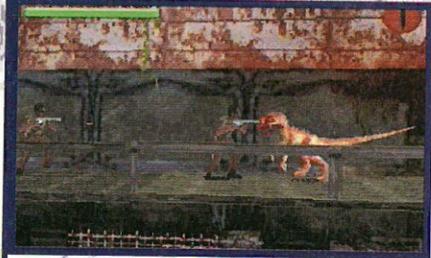
Chris



85% EDITEUR : SONY MACHINE : PLAYSTATION



Le Monde Perdu



Pas de surprise. Après la version PlayStation, ce Monde Perdu Saturn se révèle tout aussi réussi techniquement (certaines textures sont un peu moins fines, mais bon) et toujours aussi abominable à jouer. Que ce soit en incarnant un humain ou bien un dinosaure, l'action s'avère lassante à cause des commandes lourdes et peu précises.



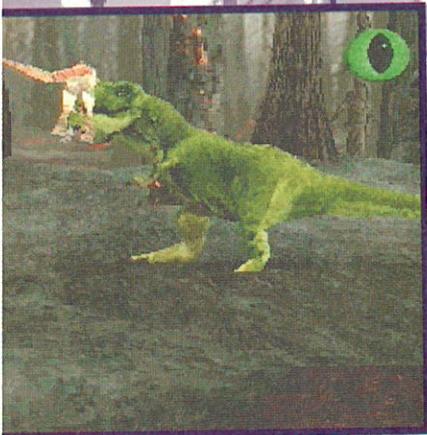
GOLLUM

Son jeu du mois: Final Fantasy 7. Le petit Gollum n'a jamais fait de bêtises. Il a toujours été super-discipliné, s'est toujours très bien tenu et n'a jamais fait dans sa couche, attendant toujours d'être assez près de la personne qui le changeait pour se lâcher, ce qui le faisait beaucoup rire. On notera aussi qu'il étranglait souvent ses camarades à la maternelle.



Test

pping Europe



Un «gros» titre anecdotique que l'on ne peut malheureusement que déconseiller, à moins d'aimer se flageller à coups de paddle, ou être adepte de sadomasochisme virtuel.

Chris

la perfection de Micro Machine V3 tant au niveau de la réalisation qu'en terme de gameplay. Bof...

Willow



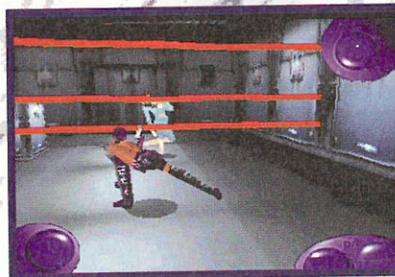
68%

EDITEUR : OCEAN
MACHINE : PLAYSTATION



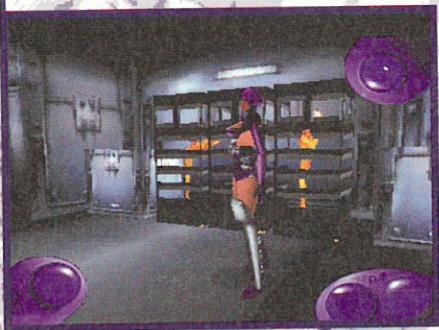
Pax Corpus

Tiré de la BD Eon Flux de Peter Chung, ce jeu d'action futuriste entièrement réalisé en (mauvaise) 3D vous propose d'incarner Kahlee, une jeune



femme armée d'un flingue. Ce soft est si mal réalisé qu'il aurait pu très aisément faire partie de la compile des productions Net-Yarozé : l'animation des personnages frise le ridicule, le moteur 3D rame lorsqu'il y a trois polygones à l'écran et l'environnement graphique est tout simplement repoussant de nullité. Restent les loadings pour nous rappeler que les gens de chez Cryo savent à certains moments être d'excellents graphistes ! A éviter de toute urgence !

Willow



45%

EDITEUR : CRYO
MACHINE : PLAYSTATION



PGA 98



Tee Shot 230 yds
CUSTOM 4 170 yds

Attention, PGA 98 n'est pas une mauvaise simulation de golf. Cependant ce soft, malgré un habillage luxueux, des modes de jeu très complets et de nombreux parcours, n'apporte rien par rapport à Actua Golf de Gremlin



CUSTOM 4 184 yds



Motor Mash



Motor Mash est ce que l'on pourrait appeler un "Micro Machine-Like" ou encore plus sévèrement un sous Micro Machine. Bien sûr, les circuits sont parsemés d'obstacles délirants, le mode multijoueur permet à quatre fous du volant de s'affronter sur 6 circuits très cartoons et la réalisation globale reste d'un niveau correct. Malheureusement, Motor Mash souffre d'un manque évident de personnalité et n'apporte aucune nouveauté au genre. Pour être clair, nous sommes loin de



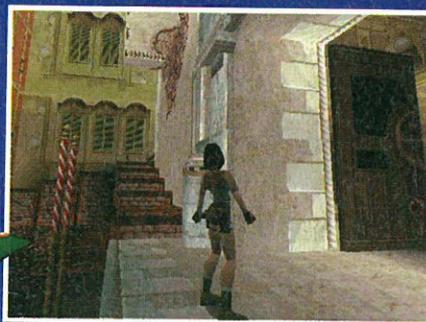
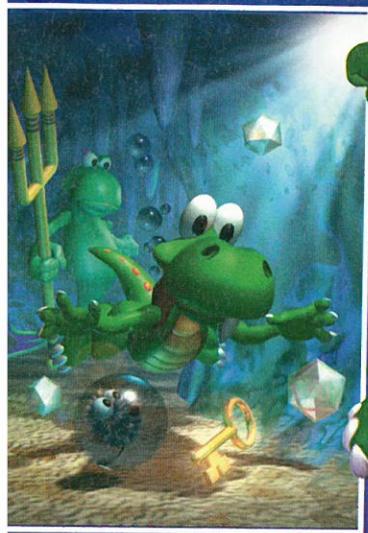
KENDY

Son jeu du mois: King Of Fighters 97. Lorsqu'il était petit et qu'il ne mangeait pas son caca, Kendy s'est glissé dans le lit de sa sœur pour lui couper les cheveux pendant qu'elle dormait. Le lendemain matin, on retrouva le petit Kendy endormi avec une paire de ciseaux dans les mains, et sa sœur avec des trous dans la tête. Il faut dire qu'elle lui tordait le bras tous les matins pour qu'il prépare le petit déjeuner. Il se vengeait donc bassement en crachant dans le lait.



CHRIS

Son jeu du mois: Final Fantasy 7. Chris a toujours été un petit garçon très sage. Cependant, même avec la meilleure des volés pour être un ange, on en reste pas moins tributaire de son corps. Ainsi lorsque son papa s'amusa pour la première fois à lui faire l'avion en le portant à bout de bras, le petit Boer Chris a largué une drôle de cargaison très odorante sur son papa qui avait la bouche grande ouverte. Et parfois mangeait quelques uns de ses livres.



DE L'AVENTURE,

DU SPORT,

DE L'ACTION,

DE L'ADRESSE,

DU SUSPENS, DE LA STRATÉGIE...



le must des jeux vidéo sur PlayStation, Saturn, Nintendo 64, Game Boy, et Super Nintendo est à découvrir dans le catalogue jouets

E.LECLERC 

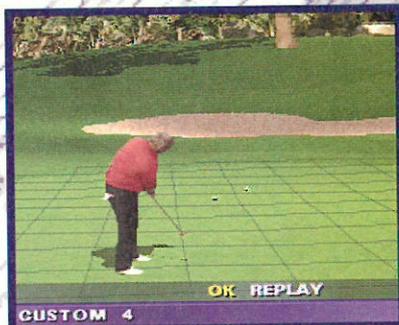
venez-vous le 5 novembre dans votre centre **E.LECLERC**  *
pour retrouver la sélection complète commentée par les experts de 

de des magasins participant à l'opération disponible sur le 3615 JOYPAD.



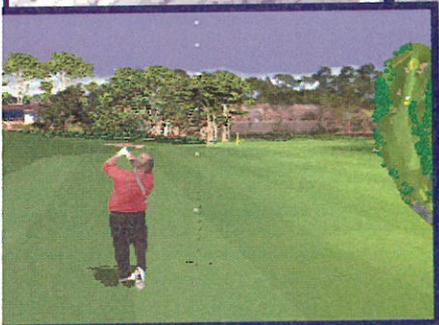
test

apping Europe



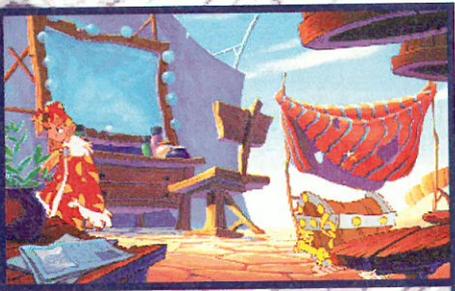
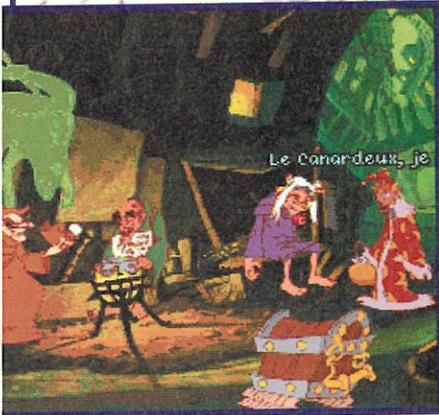
Interactive qui demeure la référence sur cette machine. Les graphismes sont effectivement moins réussis, les effets de caméra moins spectaculaires et les loadings entre le moment où vous programmez votre coup et le moment où il se déclenche, cassent un peu le rythme de la partie. dommage, on attendait plus qu'une simple réactualisation de la version 97.

Willow



78% EDITEUR : **ELECTRONIC ARTS**
MACHINE : **PLAYSTATION**

Discworld II



Le sieur Rincevent est de retour ! Vous voilà de nouveau confronté à la loufoquerie bon enfant de Discworld II, alors que le premier volet vous avait déjà rendu chèvre. Les énigmes sont toujours aussi tordues et drôles, les voix sublimes (Roger Carrel est très convaincant... débile !) et la durée de vie toujours aussi longue. Donc, si vous aimez les jeux d'aventure super marrants, ne vous faites pas prier. Les plus "sérieux" préféreront quant à eux le très précieux Baphomet 2... testé dans le prochain numéro. A voir, le test de la version Saturn dans notre numéro 68.

Trazom



90% EDITEUR : **PSYGNOSIS**
MACHINE : **PLAYSTATION**



Peak Performance

Un jeu de caisse, pas prétentieux, c'est le moins que l'on puisse dire, voilà ce qui se cache derrière Peak

Performance. Les développeurs ont voulu, à défaut de pouvoir faire un soft de la trempe technique d'un F1 97, faire un petit jeu sympa avec des tonnes d'options. Bingo ! Il y a plein d'options, puisque vous pouvez paramétrer votre

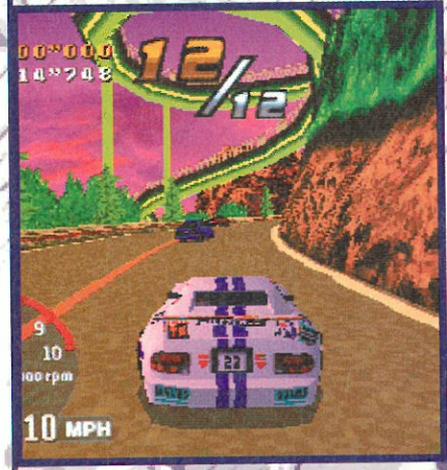


véhicule de toutes les manières possibles et imaginables : du serrage de chaque roue à la couleur en passant par le "gear ratio" ou l'assiette, tout est configurable. Un éditeur de circuits est présent, mais il ne comble pas les manques de Peak Perform-



mance : ce jeu qui, malgré de bonnes idées, reste tellement en retard techniquement, qu'il se fait vite oublier. Hop, oublié !

RaHan



68% EDITEUR : **JVC/ VIRGIN I.E**
MACHINE : **PLAYSTATION**



GREG

Son jeu du mois : Final Fantasy 7. Greg faisait fort de l'expérimentation. Après avoir très tôt coincé la tête de sa amoureuxse entre deux barreaux de grille à la maternelle Greg a voulu devenir cuisinier. Dans un premier temps, il a innové en mettant du sucre directement dans la cafetière (il a imposé sous la pression de l'eau bouillante et du sucre devenu caramel. Après cela, il a retrouvé aux urgences pour s'être vaporisé du lave-vaisselle dans le fond de la gorge.



WILLOW

Son jeu du mois : G-Police. Quand il était petit Willow aimait beaucoup fuguer pour rejoindre ses camarades et faire du "t'saillitekeul". Il mettait de la colle dans ses petites voitures et faisait une longue traînée pour les faire craquer, chose qu'il trouvait très drôle jusqu'au jour où il a trop mis, ce qui a produit une mini-émission de colle qui a failli faire flamber sa maison.

3617 GAME OVER

Sans payer
par chèque
ni par CB

Recevez les nouveautés grâce au minitel

- 1 Connectez vous sur minitel 3617 GAME OVER.
- 2 Laissez vos coordonnées.
- 3 Faites votre choix.
- 4 Nous vous l'envoyons chez vous.
- 5 Vous n'envoyez ni chèque ni CB, vous ne payez que la communication.



50 TITRES
DISPOS
EN 48 H :

DEJA
10 000
CLIENTS
SATISFAITS!!!

- Soulblade
- Jet rider
- Cool boarders
- 2Xtreme
- Porsche challenge
- Rage Racer
- Independance day
- Jonah Lomu Rugby
- Formula 1
- Pandemonium
- V-Rally
- Wipeout 2097
- Destruction Derby 2
- Sega Rally
- Fighters Megamix
- Tomb Raider
- Mario Karts 64
- Turok 64
- Etc...



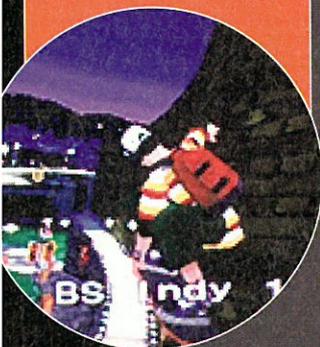
La glisse on connaissait, mais cette fois, il s'agit de skate. Sega frappe fort avec cette nouveauté originale.

PAR KENDY



Vous pourrez vous servir de ces rampes comme tremplin pour réaliser des figures.

Les bordures des rampes seront judicieuses pour les "slides"



la "rotation" dans les sens "cas de trick grade".



Admirez ce slide sur un hand-rail, la classe...

B/S Nose Slide

IT'S WHAT YOU DO WITH IT by PENNYWISE

Top Skater

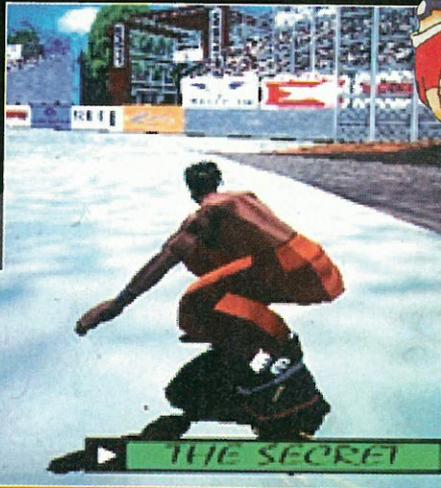


Namco avait porté un coup dur à Sega en matière de jeu de glisse en sortant deux méga-hits d'arcade : Alpine Surfer et Alpine Racer. Profitant du retour en force du skateboard, Sega a donc logiquement porté son choix sur cette discipline pour riposter. Ne faisant jamais les choses à moitié, Sega a motion-capturé les mouvements de véritables skateurs professionnels et pensé à inclure des éléments de la vraie culture skate en commençant par demander à Pennywise (groupe de skate-core reconnu par les fans du genre) de composer la bande musicale du jeu. Jamais aucun jeu de glisse n'aura été aussi travaillé et abouti dans son concept que Top Skater. Pour en venir au jeu, la borne d'arcade propose une planche montée sur un axe pivotant et un ressort qui vous permettront de contrôler le skate dans ses déplacements. Deux pistes de "street" (Easy et Hard) vous seront proposées, l'une étant plus difficile que l'autre bien sûr. Le principe du jeu est quant à lui assez simple : vous devez taper sur l'arrière de la planche avec force afin de réaliser des figures variant du "Holly-Flip" au "Pornstar" pour gagner des points. Ces points vous procurent aussi du temps supplémentaire pour parcourir la totalité de la piste. Des obstacles urbains se dresseront sur votre chemin (hand-rail, escaliers, rampes...) et vous donneront du coup la possibilité de vous exprimer aux travers de différents "slides" savants. Le seul reproche que l'on pourrait formuler à l'encontre de Top Skater, c'est son niveau de difficulté excessif du fait de la limite de temps trop réduite pour atteindre le prochain "Check Point". Techniquement sans faille, l'animation 3D en Fish Eyes dépose un max en cas de "Trick Grade". Et puis les polygones sont lissés par M. Gouraud lui-même alors que demander de plus? Pour conclure, sachez que TS est de loin plus fun que le très simpliste Alpine Racer de Namco et qu'il va falloir beaucoup de pièces pour pouvoir exceller dans ce jeu !

EDITEUR : SEGA
MACHINE : ARCADE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SORTIE : DISPONIBLE DANS LES SALLES



La vue en fish-eyes provoque une impression de nausée.



Le personnage le plus facile à utiliser est le rasta-man !



“Les Skateurs devraient mettre plus dans la technique que dans les fringues !”



Les filles sont plus difficiles à manier que les hommes. C'est la phrase du mois.

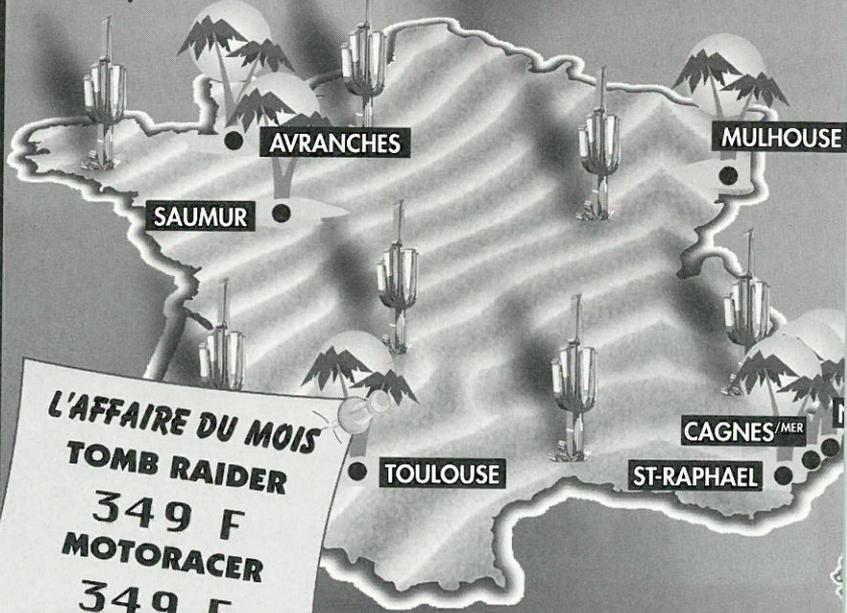
Cette figure est une variante du Holly-Flip



VIDÉO SOLES

Consol plus GAMES

A la recherche de véritables spécialistes, on a parfois l'impression d'errer dans le désert



L'AFFAIRE DU MOIS
TOMB RAIDER
349 F
MOTORACER
349 F

Heureusement qu'il existe quelques oasis !!!

Un réseau de magasins hyper pro, sympa, efficace ! Des preuves ?

Les News ? Ici, c'est avant et le monde, autrement c'est plus des news...

Prix ? C'est carrément les leurs de France, autrement c'est pas des bons prix...

Le Stock ? C'est toujours spo, autrement c'est pas du stock...

Bref, on ne vous prendra pas pour des touristes, et ce n'est Cool !

MAD'GIK VIDEO 68, Rue St-Nicolas - 49400 SAUMUR 02 41 50 30 60
ORDILAND 43, Rue du Nordfeld - 68100 MULHOUSE 03 89 64 45 85
LE TEMPLE DE LA VIDEO 18, Rue de Mortain - 50300 AVRANCHES 02 33 68 11 77
POWER PLUS 133, Av. de Valescure - 83700 ST-RAPHAEL 04 94 19 23 70
GAME DISCOUNT 1, Place Dupuy - 31000 TOULOUSE 05 61 62 55 66
CONSOL PLUS GAMES 7, Bd Kennedy - 06800 CAGNES SUR MER 04 92 02 06 04
CONSOL PLUS GAMES 9, Rue Léopante - 06000 NICE

Arcade

Joypolis

Wu-Shu est le premier jeu de Konami développé avec la nouvelle carte Cobra. La puissance de calcul de cette carte a permis aux graphistes de créer des petites merveilles de réalisme.

PAR BANANA SAN

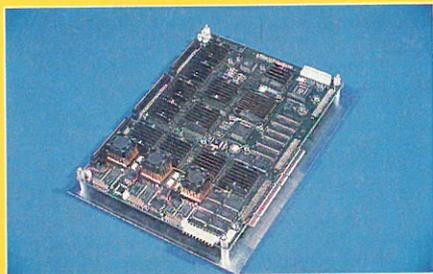
Wu-Shu



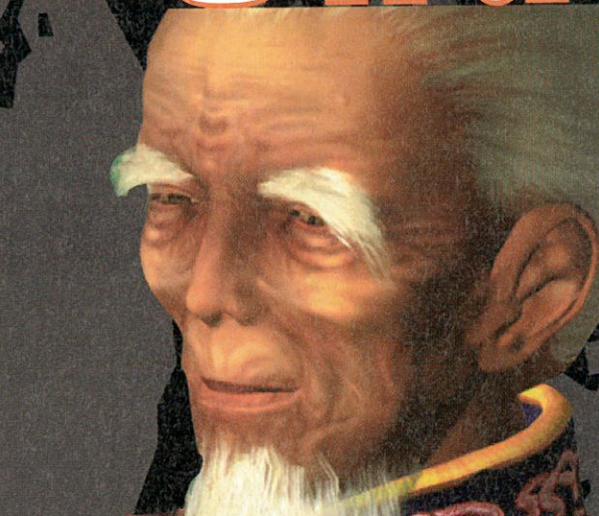
Suivant les combattants, le programme "apprend" plus ou moins vite vos habitudes de combat.

La Cobra

La carte Cobra est avant tout un polygoniseur. En clair, c'est une machine à calculer des polygones, qui représentent les éléments de base des jeux en 3D. Plus il y a de polygones, plus c'est beaux, et en l'occurrence la Cobra mouline 1,4 millions de polygones par seconde, là où ses meilleurs concurrents ne dépassent pas les 1,2 millions.



La carte Cobra est due aux efforts de Konami et d'IBM Japon, et contient au moins trois processeurs Power PC.



Les décors sont entièrement calculés en 3D.



Le réalisme des huit personnages est excellent. Ils sont encore plus détaillés que ceux de VF 3 ou de Tekken 3.

Avec Tekken 3 et Virtua Fighter 3, on découvrait des jeux de combat aux protagonistes hyper-réalistes, tant dans le rendu de leur visage, que celui de leurs vêtements. Les décors par contre, étaient souvent réduits à une image superbe, mais simplement plaquée autour de l'aire de combat, sans qu'il y ait de véritable interaction avec le jeu. Wu-Shu grâce à la puissance de calcul inégalée de la carte Cobra, va plus loin. Le nombre de polygones qu'il peut manipuler lui permet de modéliser en 3D, sans ignorer le décor en arrière plan. Ainsi le moindre détail de décor est envisagé par la 3D. L'avantage, c'est d'avoir pour chaque changement d'angle de vue une perspective évolutive et non plus fixe.

Le Kung Fu Wu Shu

Wu-Shu est doté d'un programme qui met en œuvre des algorithmes d'Intelligence Artificielle. Autrement dit, plutôt que de répéter toujours les mêmes actions, dans les mêmes situations, Wu-Shu "apprend". Plus vous jouez, plus le programme analyse votre façon de combattre afin de la contrer, et vous propose ainsi un défi à votre mesure. Par exemple, si vous avez l'habitude d'utiliser une technique spécifique, vous allez pouvoir surprendre trois ou quatre adversaires. Mais le prochain adversaire rencontré guettera cette technique, et la contrera d'autant plus facilement ! L'autre intérêt de cette I.A. réside dans l'existence d'un mode "Auto" pour les débutants, avec des commandes simplifiées et notamment la gestion de la garde, ce qui facilite la vie évidemment (un seul bouton utilisé et le jeu gère les combos tout seul comme un grand !)

EDITEUR : KONAMI
MACHINE : ARCADE

DISPONIBILITE EUROPE : AUCUNE DATE
AVANCÉE

SORTIE : PREMIER SEMESTRE 98



L'attention portée aux détails est impressionnante : les combats se déroulent de jour ou de nuit, sous la pluie ou la neige. Et c'est le jeu qui choisit au hasard les conditions météorologiques.

Projections

Il n'y a pas que des coups portés dans Wu-Shu.



Votre adversaire a commis l'erreur de se rapprocher un peu trop près...



...et hop, viens par là, que je t'attrape !

Best of combos

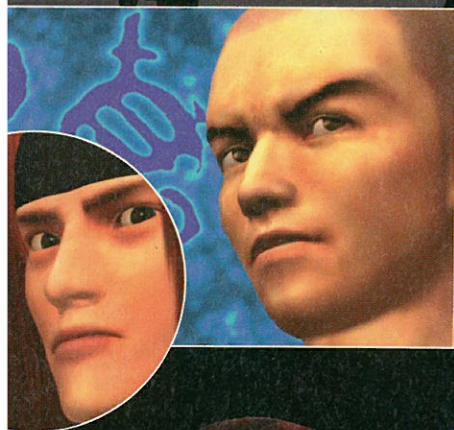
Enfin, le Best's Player Score Battle Mode devrait quant à lui satisfaire les accros. Il mémorise les meilleurs enchaînements techniques du joueur qui a obtenu le plus haut score (et qui a sauvegardé son résultat et son nom), et vous les ressort en utilisant des personnages du jeu ! Imaginez que, dans la salle d'arcade où vous avez l'habitude de traîner vos guêtres, un certain Bob ait réussi à faire le meilleur score sur Wu-Shu. En pleine partie alors que vous jouez contre le CPU, un des combattants habituels apparaît à l'écran, mais à la place de son nom, vous lisez "Bob". Ce personnage se bat en copiant les techniques de combat du prénommé Bob ! Bref, Wu-Shu devrait apporter son lot de nouveautés propres à contenter les fans des arts martiaux.



Lorsque la jauge de chaque combattant est pleine, un symbole apparaît. Le joueur peut alors déclencher une attaque mystique. Un classique.



A la Tekken, Wu-Shu dispose de très grandes aires d'affrontement, qui permettent aux combattants de rompre le combat de temps à autre.



Après Street Fighter Ex, voici Shiritsu Justice Gakkuen, ou Rival School. Capcom persiste et signe dans l'affrontement 3D mais ici avec un univers résolument différent. C'est la rentrée.

Joypolis

PAR BANANA SAN

Rival School



Le jeu est encore en cours de développement, et devrait comporter entre cinq et huit



Les angles pris par la caméra sont conçus de telle façon qu'ils renforcent l'action des combats

Même la nuit, les combats se



Ne croyez pas qu'il s'agisse de l'uniforme

En 19xx, des lycéens sont kidnappés par un mystérieux ennemi, que la police elle-même n'ose pas affronter. On découvre quatre équipes de trois lycéens, au genre p'tits gars sympathiques des banlieues venant de différents établissements, et une équipe de professeurs. Ce qui nous fait au total quinze combattants sans compter les persos cachés, qui se retrouvent et s'affrontent pour essayer de tirer au clair ce mystère. Capcom tenterait-il une adaptation d'un "Collège fou fou fou"?

La grande nouveauté de Justice Gakkuen vient du recours au "character support". Au début du jeu, vous sélectionnez votre personnage principal, ainsi que celui qui viendra vous prêter main-forte en cas de problème. Le principe n'est pas exactement le même que celui du Team Battle System de la série des King of Fighters de SNK, car l'aide de votre partenaire n'est que momentanée, et sujette à certaines conditions rigoureuses.

L'éternel super pouvoir

Au bas de l'écran, vous disposez d'une jauge de jeunesse. Celle-ci s'accroît lorsque vous vous mettez en garde, ou lorsque vous êtes atteint par un coup de l'adversaire. Si vous réussissez à atteindre le niveau 2, il vous est alors possible de déclencher l'attaque "2 Platon". Alors votre partenaire rappliquera pour porter à votre opposant une attaque fatale. Chaque combattant dispose d'une technique offensive spéciale et différente.

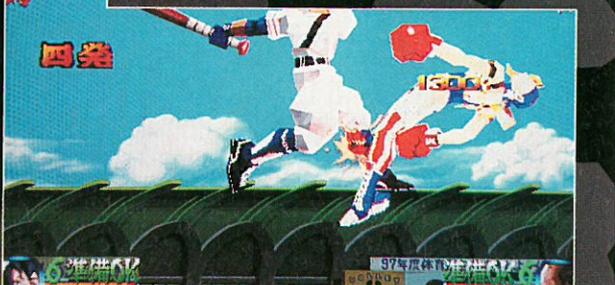
Enfin, on retrouve aussi l'équivalent des Counter Attacks. Cet effet spécial ne consomme pas la jauge de jeunesse, et permet de se mettre en garde pour contrer un coup, avant de contre-attaquer presque instantanément.

Enfin, l'Aerial Rave offre aux combattants

EDITEUR : CAPCOM
MACHINE : ARCADE
DISPONIBILITE EUROPE : AUCUNE DATE
SORTIE : FIN 97



Ça s'appelle se faire descendre en flammes !



四美

Un peu d'aide !

En cas de problème, vous pouvez bénéficier de l'aide d'un camarade. Un deuxième personnage vous rejoint alors à l'écran, le temps d'infliger une correction à votre adversaire. En mettant vos forces en commun vous déclenchez une super attaque dévastatrice.



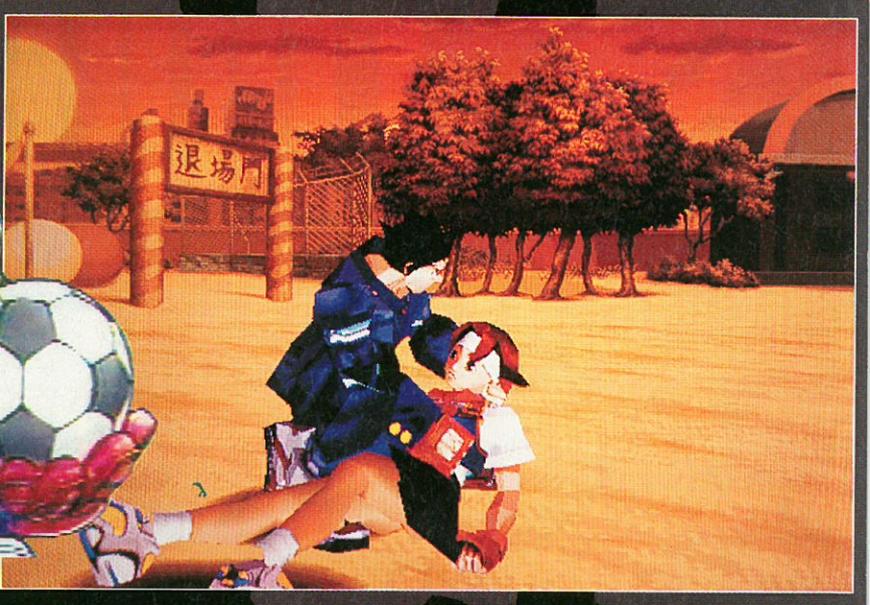
Le capitaine de l'équipe de football du lycée Gorin H.S. a appelé à la rescousse la représentante de l'équipe de Volley-ball.



Cette fois-ci, la joueuse de Volley-ball bénéficie de l'aide d'un joueur de base-ball.

Capcom paraît avoir définitivement opté pour la 3D.

Si les affrontements sont habituellement à mains nues, certains adversaires utilisent cependant une arme blanche.



Avec Pocket Fighter, Capcom a réalisé une caricature du jeu de baston : des personnages mignons à croquer, avec des gags et surtout une jouabilité exemplaire made in Capcom.

PAR BANANA SAN



Pocket Fighter

Les combattants de Pocket Fighter (ou Super Gem Fighter en dehors du Japon) viennent aussi bien de la série Street Fighter que de la série Vampire. Leurs sprites sont de petite taille, mais ils sont bourrés de petites animations rigolotes : pleurs, sauts de joie... Des personnages font les pitres dans le fond. Par exemple, vous êtes en train de vous battre dans un décor alpin enneigé contre Zangief qui vous donne du fil à retordre, et voilà que votre attention est détournée par quelque chose qui bouge en arrière-plan : c'est Vega qui dévale les pentes sur une luge, déguisé en père Noël !

Maniabilité simplifiée

Les novices, ou les joueurs qui traditionnellement n'appréciaient pas les jeux de combat, auront leur chance. Pour eux, Capcom a limité le nombre de boutons à trois (Kick, Punch et Special). Les commandes sont très faciles à retenir, et réussir une combo devient on ne peut plus simple. Mais pour autant, les amateurs du genre n'ont pas de craintes à avoir : Pocket Fighter n'a rien à envier aux autres jeux de baston.

Là où il n'y a pas de gemmes, il n'y a pas de plaisir



Les commandes sont très simples : plus la peine de se prendre la tête pour effectuer une combo !

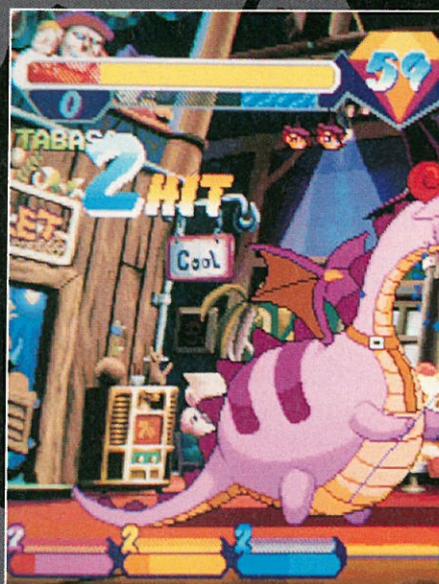


La baston, jusqu'à l'arrivée de Pocket Fighter, c'était du sérieux : psychopathes polymorphes et autres machos spécialistes des sports de combat...





Les décors du fond sont aussi pleins de clins d'œil et de détails humoristiques.



Si les sprites des combattants sont généralement de petite taille, lors des attaques spéciales, il n'est pas rare de voir des sprites occuper un tiers de l'écran.



Deux nouveaux modes de combos ont été ajoutés : les Flash Combos et les Mighty Combos. Les Flash Combos sont des combos spéciales pendant lesquelles, à chaque fois que le joueur appuie sur un bouton, le personnage change de costume à l'écran (comme dans un CosPlay), revêtant des tenues d'infirmière sexy, de grenouille, de bonhomme de neige, de perroquet... Les Mighty Combos, quant à elles, correspondent aux Hyper combos de la série SF. Il faut attendre que la jauge spéciale du bas de l'écran soit remplie pour pouvoir en exécuter une.

Les gemmes de Street

Capcom a ajouté un élément nouveau, et assez intéressant : les gemmes. Il s'agit de sortes d'items qui dotent le joueur de techniques de combats plus performantes. Par exemple, elles permettent d'infliger plus de hits avec la même attaque, de sauter plus haut ou de voir grossir la taille de son personnage. Il existe des gemmes de trois couleurs, et de quatre puissances différentes. Il y a même une Rainbow Gem, beaucoup plus performante que les autres. On peut essayer de collecter les gemmes dès qu'elles apparaissent à l'écran (au bout d'un moment, elles disparaissent), ou bien tenter de voler celles de l'adversaire. Des bonus originaux qui pourraient transformer la partie en : "Ah, ah ! j'ai plus de gemmes, tu vas périr !". Espérons juste que cette originalité ne nuira pas à la qualité des combats.

EDITEUR : CAPCOM
MACHINE : ARCADE
DISPONIBILITE EUROPE : AUCUNE DATE
SORTIE : AUCUNE DATE

Un nouveau SF III

Capcom essaye de nous refaire avec Street Fighter III, le coup de la série SF II qui n'en finissait plus de finir, avec des "Turbos", des "Alpha" et autres "Ex plus alpha.". Résultat : on a le droit à SF III 2nd Impact, qui reprend SF III, avec quelques améliorations mineures. Deux nouveaux sont arrivés, Urien et Hugo, qui sont deux mastodontes avec des sprites deux fois plus gros que ceux de leurs adversaires. Dans les petits gadgets en plus, on peut citer de nouvelles poses sensées énerver votre adversaire. Les animations des attaques spéciales ont été entièrement redessinées, et elles possèdent plus d'images animées par seconde.

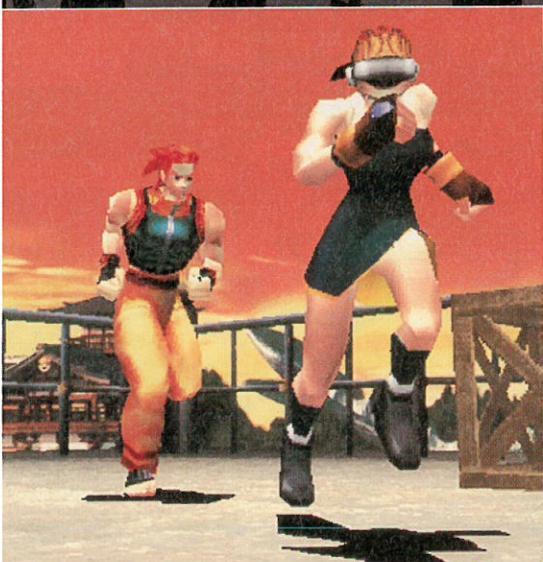


SF III 2nd Impact n'ajoute que peu de nouveautés.

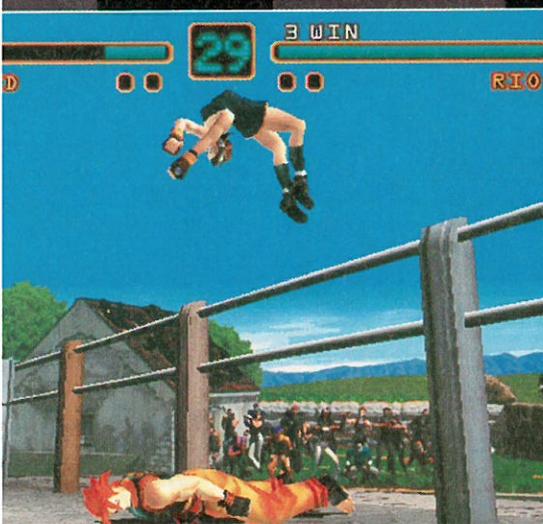
Avec Ehrgeiz, Squaresoft se lance dans l'arcade. L'équipe pourrait être celle de Tekken 3, débauchée par les créateurs de FF 7. On peut s'attendre à un mini événement.

PAR BANANA SAN

Ehrgeiz



Ehrgeiz utilise quatre boutons : Shift, Punch, Kick et Special. Les commandes sont très proches de celles du mode combat de Tobal 2. Mais le bouton Garde a disparu.



Ces photos sont issues d'une version qui n'est terminée qu'à 10%. Mais le résultat est déjà impressionnant.



On s'attendait à Tobal 2, et c'est finalement Ehrgeiz qui a vu le jour. Le design des personnages ne laisse néanmoins aucun doute sur l'identité de l'équipe qui a travaillé sur ce projet, puisqu'il se rapproche clairement de Tobal. Les débuts de Squaresoft en arcade font montre d'un minimum d'originalité. Contrairement à la plupart des jeux de baston 3D, qui, même avec l'utilisation des mouvements de caméras faisant ressortir la "profondeur" du jeu, se contentent d'insérer des combats en 2D sur une seule ligne, Ehrgeiz lui investit pleinement tout l'espace. Les personnages à terre "roulent" autour de leur adversaire pour échapper à une attaque, et peuvent même

poursuivre cette manœuvre pour surgir dans leur dos. Pour une fois, voici un jeu de combat qui utilise vraiment l'espace 3D !

Des décors interactifs

De plus, on pourra aussi utiliser des objets du décor pour se battre ! Même si la version présentée lors de l'AM Show ne montrait qu'un exemple limité d'intégration, l'idée paraissait prometteuse, et rajoutait du piquant aux combats. La possibilité vous est offerte de donner un coup de pied dans une caisse qui traîne sur le terrain, afin de l'envoyer à la tête de votre adversaire. L'intégration de plusieurs niveaux dans lesquels les combats se poursuivent : stages, fosses, plates-formes, tend à prouver qu'une attention toute particulière a été portée à la 3D, puisqu'elle se reflète jusque dans les aires de combat. Il est possible de se percher sur des éléments du décor comme les caisses, ou les poteaux qui délimitent les quatre coins d'un ring... Ce jeu de baston n'est pas sans rappeler une simulation de catch.



EDITEUR : NAMCO/SQUARESOFT

MACHINE : ARCADE

DISPONIBILITE EUROPE : AUCUNE DATE

SORTIE : 1ER SEMESTRE 98

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joypad !



57



58



59



60



- **Cadeau** : Planche d'autocollants Memory Card pour Saturn et PlayStation.
- **Tests** : Blazing Dragons (PS), Time Commando (PS), Nights (Sat), DBZ (PS), Davis Cup (PS), Return Fire (PS), The Story of Thor 2 (Sat)...
- **Sol + Tips** : Descent (PS), Magic Carpet (PS), Lone Soldier (PS), Total NBA'96 (PS), DBZ (PS), Gex (Sat), Virtua Fighter Kids (Sat)...
- **Anim'Paad** : Dossier Masamune Shirow, 3X3 Eyes, Video Girl Ai, Manga Mania, Takeru...
- **Poster** : Time Commando/Gunsmith Cats.

- **Cadeau** : Trois cartes de collection Tekken 2.
- **Tests** : WipeOut 2097 (PS), Die Hard Trilogy (PS), Tunnel B1 (PS), Burning Road (PS), Exhumed (Sat), Darkstalkers (PS)...
- **Sol + Tips** : Mario 64 (N64), Total n°1 (PS), The Need for Speed (PS), King of Fighters 95 (PS), Bomberman (Sat)...
- **Anim'Paad** : DBZ le film, Bastard et un dossier complet sur Evangelion.
- **Poster** : Turok/Tekken 2.

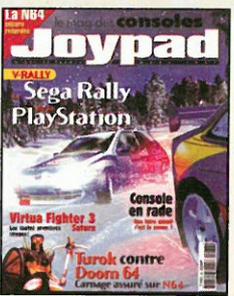
- **Cadeau** : Les Trads Deux, le tableau de scores et l'autocollant Bedlam.
- **Tests** : Tomb Raider (PS), Crash Bandicoot (PS), Star Gladiator (PS), Fighting Vipers (Sat), Street Racer (PS), X2 (PS), Soviet Strike (PS)...
- **Sol + Tips** : Total n°1 (PS), Street Fighter Zero 2 (Sat), Guardian Heroes (Sat), Fighting Vipers (Sat)...
- **Anim'Paad** : Toute l'actualité du manga et de l'animation ainsi qu'un dossier sur Kenichi Sonoda (Gunsmith Cats).
- **Poster** : Crash Bandicoot/Paro Wars.

- **Cadeau** : Une cassette de l'animé Evangelion + des bampers Street Racer.
- **Tests** : Street Racer (Sat), Chevaliers de Baphomet (PS), Pandemonium (PS), Destruction Derby 2 (PS), Virtua Cop 2 (Sat), Fifta'97 (PS)...
- **Sol + Tips** : Motor Toon GP 2 (PS), Time Commando (PS), Resident Evil (PS), WipeOut 2097 (PS), Virtua Fighter Kids (Sat), Tunnel B1 (PS)...
- **Anim'Paad** : Toute l'actualité du manga et de l'animation + un dossier sur Evangelion + le shopping Evangelion.
- **Poster** : Pandemonium/Alice in Cyberlan.

- **Mario Kart 64 : le Test !** + 30 pages de jeux N64 : Zelda 64, Killer Instinct Gold, Yoshi Island 64, Starfox 64 et bien d'autres...
- **Tests** : Virtual On (Sat), Total n°1 (PS), Command & Conquer (PS), NBA Live'97 (PS), Sim City 2000 (PS), Samurai Shodown IV (Neo Geo)...
- **Sol + Tips** : WipeOut 2097 (PS), Time Commando (PS), Formula One (PS), Destruction Derby (Sat), Crash Bandicoot (PS)...
- **Anim'Paad** : Toute l'actualité du manga et de l'animation + un dossier sur Black Jack + les mangas coréens.
- **Poster** : Total n°1/Daytona USA CCE.



62



63



64



65



- **Final Fantasy VII : le Test !** La totale en arcade avec Tekken 3, Street Fighter 3 et Virtua Fighter 3 mais aussi The Need for Speed 2 et Turok pour Nintendo 64.
- **Tests** : Legacy of Kain (PS), Suikoden (PS), Dark Savior (Sat), Soviet Strike (Sat)...
- **Sol + Tips** : Star Gladiator (PS), Street Racer (PS), Firo and Klawd (PS), Pandemonium (PS), Virtual On (Sat)...
- **Anim'Paad** : Toute l'actualité du manga et de l'animation + un dossier sur les mangas chinois.
- **Poster** : Legacy of Kain/Road Rage.

- **V-Rally, le Sega Rally de la PlayStation** : un reportage sur le dernier-né des studios Infogrames.
- **Tests** : Turok (N64), La Cité des Enfants perdus (PS), Die Hard Arcade (Sat), The Lost Viking 2 (PS)...
- **Sol + Tips** : Command and Conquer (Sat/PS), Theme Park (Sat), Doom (Sat), Destruction Derby 2 (PS), Pandemonium (PS)...
- **Anim'Paad** : Ghost in the Shell et les déboires de Dragon Ball GT au Japon.
- **Poster** : Fighters Megamix /La Cité des Enfants perdus.

- **L'apocalypse mécanique** : Porsche Challenge, Micro Machines V3 et Manx TT.
- **Tests** : Total NBA'97 (PS), LBA (PS), Exhumed (PS), Mass Destruction (Sat), Excaltour 2555 AD (PS)...
- **Sol + Tips** : Virtua Cop 2 (Sat), Amok (Sat), Street Racer (Sat), Alien Trilogy (Sat), Legacy of Kain (PS), Project Overkill (PS)...
- **Anim'Paad** : Tout ce qu'il faut savoir sur City Hunter alias Nicky Larson...
- **Poster** : Porsche Challenge/Manx TT.

- **Wargames** : Syndicate Wars, Command and Conquer, Warcraft 2.
- **Tests** : Soul Blade (PS) et tous les coups secrets du jeu, Vandal Hearts (PS), Need for Speed 2 (PS), Bomberman (Sat)...
- **Sol + Tips** : C&C (Sat), Dark Forces (PS), Soviet Strike (Sat), Fifta 97 (PS), Disruptor (PS)...
- **Anim'Paad** : Toshinden et les autres jeux vidéo en vidéo ! Tout ce qu'il faut savoir.
- **Poster** : Tekken 3/Soul Blade.

- **Rapid Racer** : Reportage exclusif sur le dernier-né des créateurs de Porsche Challenge.
- **Tests** : V-Rally (PS), ISS Pro (PS), Fighters Megamix (Sat), Pandemonium (Sat)...
- **Sol + Tips** : Manx TT (Sat), Fighters Megamix (Sat), Turok (N64), Porsche Challenge (PS), Die Hard Trilogy (PS)...
- **Anim'Paad** : L'actualité du manga et l'interview de Mazami Soda, créateur de Ken le survivant.
- **Poster** : V-Rally/Scud Race.



67



68



69

- **Cadeau** : Un CD audio avec les meilleures musiques des jeux de Psygnosis.
- **Spécial E3** : 32 pages sur le plus grand salon de jeux vidéo du monde.
- **Tests** : ISS 64 (N64), Kof'95 (Sat), Rage Racer (PS), Syndicate Wars (PS)...
- **Sol + Tips** : Micro Machines V3 (PS), MechWarrior 2 (PS), War Gods (N64), Hexen (Sat), C&C (Sat)...
- **Anim'pad** : Le petit détective, Kurogane et Possession Tracer.
- **Poster** : Porsche Challenge/Ace combat 2.

- **Spécial Nintendo 64** : 28 pages d'infos, de tests et de news sur la console 64 bits.
- **Tests** : Street Fighter ex + alpha (PS), Formula One 97 (PS), WipeOut 2097 (Sat), Resident Evil (Sat), Warcraft 2 (PS/Sat), Super Mario 64 (N64), Mario Kart (N64)...
- **Sol + Tips** : Doom 64 (N64), ISS 64 (N64), Rage Racer (PS), Descent 2 (N64)...
- **Anim'pad** : X, le manga de Clamp et le retour d'Albator.
- **Joypad achat** : les volants et comment monter sa boutique.

- **Le match des plates-formes** : Crash Bandicoot 2 contre Pandemonium 2, lequel acheter?
- **Tests** : L'Odyssée d'Abé (PS), Rapid Racer (PS), Extreme G (N64), BlastCorps (N64), Duke Nukem 3D (Sat), Dragon Force (Sat)...
- **Sol + Tips** : Hexen (N64 et PS), V-Rally (PS), Blazing Dragons (Sat), Shadows of the Empire (N64), Street Fighter ex + alpha (PS)...
- **Anim'pad** : Ghost in the Shell et Robotech en vidéo.
- **Joypad achat** : Panorama des pistolets pour consoles et des adaptateurs pour N64.

Pour recevoir chez vous les numéros de Joypad présentés ci-dessus, (mais aussi les n° 35 à 55) rien de plus facile. En fait, il y a plus facile, comme éternuer, mais c'est nettement moins marrant. Il vous suffit donc d'envoyer un chèque de 39 francs (32 francs + 7 francs de frais de port) à l'ordre de Joypad, en précisant le ou les numéros que vous désirez recevoir. L'adresse où envoyer tout ça :

JOYPAD SERVICE VPC BP21 10355 MARGNÉ-LE-CHATEL CEDEX

Nom prénom

Adresse

Code postal [] [] [] [] [] []

N°56 N°57 N°58 N°59 N°60

N°61 N°62 N°63 N°64 N°65

N°66 N°67 N°68 AUTRES :

ANIM'PAD

Pour passer la grisaille de l'automne, Animepad vous conseille un agréable "Rayon de Soleil" signé Tsukasa Hôjô avant de sortir les mouchoirs pour un film super beau mais super triste... Et puis si on reparlait de mois-ci un peu de Dragon Ball? Ça existe encore ces choses là?

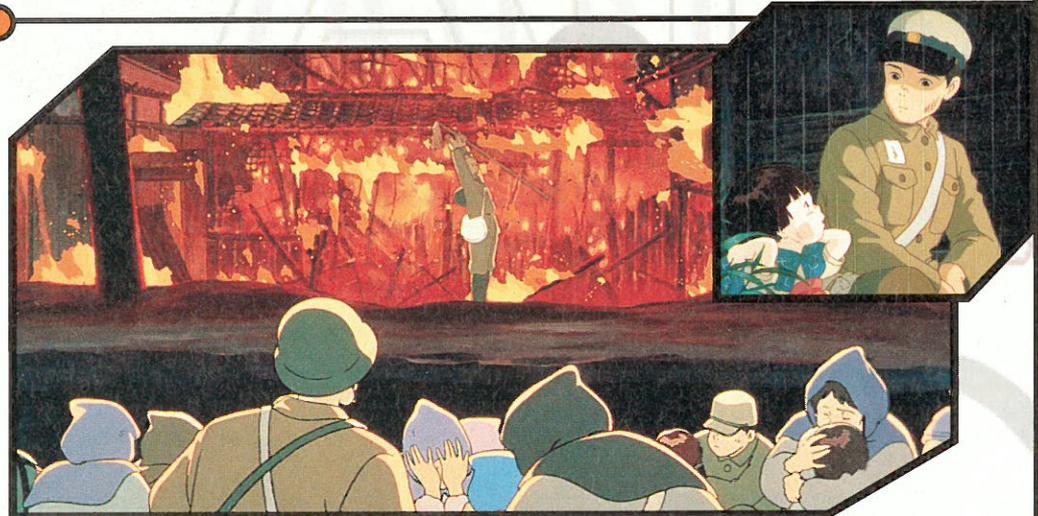
Par Oliv' Gotoon



DRAGON BALL NEWS

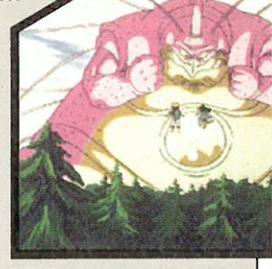
V i d é o

LE TOMBEAU DES LUCIOLES



Il y a un peu plus d'un an sortait au cinéma en France dans un tout petit nombre de salles le plus émouvant et le plus triste des films d'animation japonaise, le Tombeau des Lucioles. Réalisé par Isao Takahata (grand compère de Miyazaki / Porco Rosso), ce film culte raconte le destin tragique de deux enfants, au milieu de bombardements incendiaires au Japon, vers la fin de la seconde guerre mondiale. Il nous arrive enfin en vidéo le 13 novembre chez Kaze Animation. Il sortira en deux versions au choix, l'une sous-titrée que je vous conseille fortement étant donné l'inégale interprétation de la petite fille, l'autre doublée en français.

Voilà un bon moment qu'on ne vous parle plus de Dragon Ball ! Pourtant, la série Dragon Ball GT se poursuit toujours au Japon (même si les rumeurs annoncent sa fin prochaine). Voici les dernières news : Baby, la redoutable créature du Dr Myû a enfin été éliminée par Son Gokû, après un terrible combat contre un



Végéta possédé où notre héros devient un Super Saiyajin de niveau 4. Le Dr Myû a cependant retrouvé le Dr Géro en enfer et tous deux ont créé un cyborg C-17 artificiel qui a fusionné avec l'autre C-17, donnant ainsi naissance à Super-17 ! Il sera heureusement éliminé à son tour... Mais alors que nos amis avaient enfin réuni les sept boules de cristal pour rendre à Gokû sa taille adulte, un étrange dragon Shenron maléfique apparaît et se transforme en sept mauvais dragons que Gokû, Trunks et Pan devront affronter tour à tour ! Mais où vont-ils chercher tout ça ? Et dire qu'on pensait ne plus les voir...



M a n g a

SOUS UN RAYON DE SOLEIL

Coup de chapeau aux éditions Tonkam qui nous dénichent une fois de plus un manga original et particulièrement bien dessiné. Sous un Rayon de Soleil («Komorebi no moto de» en japonais) est une des dernières oeuvres de Tsukasa Hôjô, fameux auteur de City Hunter et Cat's Eyes, qui a encore fait bien des progrès depuis. Nous y faisons la connaissance de Sarah, une étrange fillette qui communique avec les plantes (elle a d'ailleurs fait une apparition dans les volumes 19 et 20 de City Hunter). Bien plus mystérieux encore, un professeur de son nouveau lycée

est persuadé de l'avoir rencontré sept années auparavant avec le même physique. En attendant de découvrir son secret, Sarah va rencontrer Tatsuya, un garçon de son âge qui veut couper l'arbre responsable d'une grave chute de sa soeur... Si l'histoire est bien différente de celle de City Hunter, elle n'en est pas moins intéressante. Traitée de manière très simple mais ponctuée d'humour, elle fait de ce manga très court (seulement trois volumes) un petit bijou à découvrir !



© Tsukasa Hôjô / Shûeisha

L'HABITANT DE L'INFINI



© Hiroaki Samura

On ne l'attendait plus ce troisième volume de L'Habitant de l'Infini de Samura chez Casterman ! Et pourtant, le voici enfin... C'est avec plaisir que nous replongeons dans ce vieux Japon aux côtés de Manji, un ancien samouraï devenu immortel qui erre à la recherche de la mort ou d'une vie normale, pour recouvrer la paix intérieure. Violent par moment, ce manga très digeste au style crayonné très particulier, se dévore rapidement, tout en laissant espérer que le volume suivant se fera moins attendre. Casterman a cependant annoncé que ses prochaines sorties n'arriveront pas avant 98 !

Flash Flash

Japon

- Un film live (avec de vrais acteurs) de Cat's Eyes vient de sortir au Japon sur grand écran.
- Le fameux jeu vidéo Virus sur Saturn vient déjà de faire l'objet d'une série télé dessinée par Masami Obari (dessinateur de la série des Fatal Fury) à l'antenne depuis octobre.
- Beat X, la dernière création de Masami Kurumada (auteur des Chevaliers du Zodiaque) revient en dessin animé. La suite et la fin de la série télévisée diffusée l'année dernière sort actuellement en vidéo.



Virus : © Virus Project



Beat X : © Masami Kurumada / Kadokawa / TMS

Après l'adaptation magistrale du manga X de Clamp, le réalisateur Rintarô va s'attaquer à une autre oeuvre de taille, Metropolis, un vieux manga d'Osamu Tezuka (Astro Boy, Blackjack...). Participera également au film, Katsuhiro Otomo (auteur d'Âkira) en tant que scénariste... Malheureusement, le résultat ne sera pas dévoilé avant 1999 au cinéma !

France

- Après Armitage III, c'est Iria qui sera diffusé sur Canal Plus dans Manga Manga, les vendredis 7, 14 et 28 novembre au soir. Une version doublée du dessin animé a été réalisée pour l'occasion.
- Glénat sortira à la fin de l'année deux coffrets «manga», l'un dédié au Roi Léo d'Osamu Tezuka et l'autre à Ikkyû (le petit moine). Chacun contiendra l'intégralité de la collection (3 tomes pour Léo, 4 pour Ikkyû) à un prix sympa.
- J'ai Lu devrait proposer l'année prochaine un ou deux nouveaux mangas, en plus de Fly et City Hunter qui continuent à bien marcher.
- C'est fin novembre que sortira le huitième et dernier volume de la série des Bubblegum Crisis chez Kaze Animation.
- Impossible de ne pas signaler la sortie du huitième volume Gunnm chez Glénat, à ne manquer sous aucun prétexte.

Bubblegum Crisis : © AIC / Artmic



Iria : Prod Band

COMICS



Face aux jeux en ce mois de novembre ! Toutefois, les comics continuent à paraître et voici brièvement les dernières sorties ne manquer sous aucun prétexte bien évidemment.

Par Serge Février

WETWORKS No2



Vous prenez une troupe d'élite des Opérations Internationales, vous l'envoyez en mission suicide sans rien lui dire, vous la faites s'en sortir, et vous obtenez les Wetworks. Ce second épisode de Wetworks vous permettra de vous familiariser avec des personnages qui ont pour point commun de ne pas faire dans la dentelle. Wetworks, c'est un rien violent. Le coup du loup-garou auquel on sectionne les deux avant-bras reste la scène la plus gore du volume. Quant à l'histoire, elle reste basique, voire simplette puisqu'il s'agit pour les troupes d'élite de chasser Drakken, le méchant de la série. Les combats parfois un peu confus mais toujours péchus constituent le principal intérêt de Wetworks. Fan des X-Men, attendez-vous à vous retrouver en terrain connu tant les similitudes sont grandes entre les deux sagas.

DV8 No 1



Une nouvelle équipe de gencatifs renégats, entraînée par les Opérations Internationales et dirigée par Ivana fait son apparition dans vos kiosques. On y retrouve, dans une brève apparition, John Lennon en chef de groupe... Mais ce qui marque le point fort de ce comics, c'est le côté délire et destroy des différents personnages. On ne s'ennuie vraiment pas. Ces jeunes mutants, car on peut les appeler comme ça, ont été recrutés (et achetés !) afin qu'Ivana puisse étudier leur comportement en présence d'humains «normaux» (vous en connaissez beaucoup des normaux dans votre entourage?) Autant dire que ça promet, le concept du cobaye se prêtant à toutes les fantaisies que l'on imagine.

DC VERSUS MARVEL COMICS No 9

Neuvième et dernier volet de ce premier cross-over entre les univers de DC et de Marvel. Le Spectre et le Tribunal Vivant ont mis fin à l'affrontement cosmique des frères ennemis avec l'aide d'Access. Tout est redevenu calme et comme avant avec Robin, Jubilé et les autres, dans le 2ème univers, Lobo, Servat

et leur clique. Heu... y a pas comme une erreur quelque part ? A vous de voir et d'apprécier. Mais d'ores et déjà, préparez-vous à un second cross-over, la mode des ces comics très particuliers n'étant pas prête de s'arrêter...



EN BREF

- Chez Semic, ce mois ci, ne ratez pas la sortie de **Spawn** : Bloodfeud, dans la collection Planète Comics. Encore une sombre histoire de massacre en plein cœur de NY.

- Au fait, vous a-t-on dit que **Portal** est sorti en français? Non? Bon, maintenant c'est fait ! Les 4-6 ans apprécieront sûrement.

- Pour la première fois à la télé en France, vous avez pu voir, de septembre à octobre, des spots publicitaires sur **Magic : L'Assemblée**. Un seul regret, c'est Portal qui a servi de chute !



ernière
re avant
gmentation !

Votre abonnement

avec Turok sur Nintendo 64

pour 642 F au lieu de 934 F

Votre abonnement

avec Sega Touring Car sur Saturn

pour 527 F au lieu de 754 F

**Offre spéciale
d'abonnement
1 AN DE JOYPAD
- 1 JEU au choix**

BULLETIN D'ABONNEMENT

à renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : **Service Abonnements Joypad - TSA 20215 - 92887 NANTERRE CEDEX 9**

JP162

Oui, je m'abonne à Joypad pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus le jeu :

Turok (Nintendo 64) au prix de **642 F** au lieu de 934 F,
Soit **plus de 31 % de réduction !**

Sega Touring Car (Saturn) au prix de **527 F** au lieu de 754 F,
Soit **plus de 30 % de réduction !**

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

Chèque bancaire ou postal Mandat-lettre

Carte bancaire n°

Expire le

Signature

NOM

PRENOM

ADRESSE

CODE POSTAL

VILLE

Date de naissance

Console

Pseudo

(à créer sur 3615 Joypad avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du 3614 Joypad).

Offre valable 2 mois, dans la limite des stocks disponibles, et réservée à la France métropolitaine.

Vous pouvez acquérir séparément les 11 numéros de Joypad au prix unitaire de 35 F, et le jeu Turok au prix de 549 F ou Sega Touring Car au prix de 369 F (plus 16 F de frais de port et d'emballage).

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.

Astuces

K e n d y

Bon, ce mois-ci vous aurez droit à la blague pourrie du mois : un médecin dit à sa patiente : "Madame, vous souffrez d'hypertension. Mais peut-être que cela est héréditaire et que vos parents souffraient eux-mêmes d'hypertension". La femme répond : "Non, je pense que la tension provient de mon mari". Le médecin médusé : "Mais madame c'est impossible !". Et la pauvre femme de renchérir : "Mais c'est parce que vous ne connaissez pas mon mari !". Ha ! Ha ! Ha !

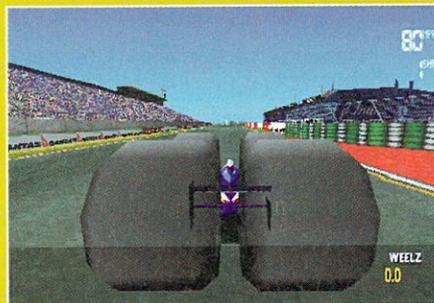
Formula One 97



◆ Machine PlayStation
◆ Version Européenne

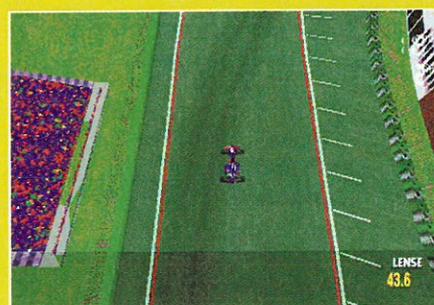
Grosse Roues

Allez dans "Modifier le Pilote" puis entrez le nouveau nom suivant : LITTLE WEEELZ.



Vue en hauteur (style F1 Circus sur NEC)

Allez dans "Modifier le Pilote" puis entrez le nouveau nom suivant : ZOOM LENBE.



Sons zarbis

Allez dans "Modifier le Pilote" puis entrez le nouveau nom suivant : SWAP SHOP



Nanotek Warrior

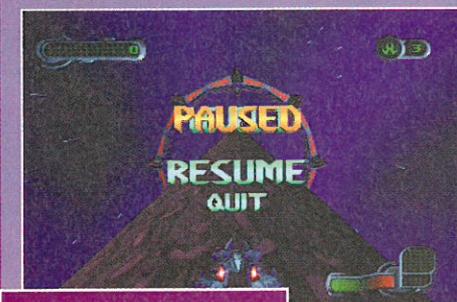


◆ Machine PlayStation
◆ Version Européenne

Camera Lock

Cette astuce vous permettra de garder la vue arrière sans changement automatique. Pendant le jeu faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes :

○, □, △, △, ○, □, △, Start.



Faites d'abord Pause

Pseudo-vue de cockpit

Pendant le jeu faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes : △, ○, □, □, △, △, Select Start.

Cette vue n'apporte rien de neuf au jeu !



Marvel Super Heroes



◆ Machine Saturn
◆ Version Japonaise

Allez dans le menu des Options puis mettez "Short Cut" sur "Off". Terminez une fois le jeu. Pour cela, je vous conseille de sélectionner le niveau de difficulté I et de modifier le nombre de Round en le mettant aussi sur I. Une fois le jeu fini, faites les manipulations suivantes dans le menu de sélection des personnages selon le combattant que vous désirez utiliser.



Terminez le jeu.

OPTION MODE

DIFFICULTY	L	*****	H
TIME LIMIT	ON	OFF	
ROUNDS	1	3	5
TURBO SPEED	1	2	
SHORT CUT	OFF	ON	
SOUND	STEREO	MONAURAL	
BUTTON CONFIG.	PRESS A OR C BUTTON		
PANEL	ON	OFF	

PRESS START TO EXIT

Choisissez "Short Cut Off".

Fatalis

Sur le menu de sélection des personnages faites \blacktriangledown , \blacktriangledown , pressez et maintenez A, pressez et maintenez B, pressez et maintenez C.



Faites les manipulations sur cet écran



Anita de Vampire Hunter

Sur le menu de sélections des personnages faites \blacktriangle , \blacktriangleright , \blacktriangledown , \blacktriangleleft , \blacktriangle , \blacktriangleright , \blacktriangledown , \blacktriangleleft , \blacktriangle , pressez et maintenez X, pressez et maintenez Y, pressez et maintenez Z.



La petite est mortelle !

Thanos

Sur le menu de sélections des personnages faites \blacktriangle , \blacktriangle , pressez et maintenez Z, pressez et maintenez Y, pressez et maintenez X.



Thanos dans ses oeuvres...

Pour enlever les gemmes

Sélectionnez le mode "VS" puis choisissez vos combattants. Lors de l'écran de sélection du stage, maintenez enfoncés les boutons L et R de la manette 1 et 2.

Grid Runner



◆ Machine Saturn
◆ Version Européenne

Tout est libre

Entrez ce code dans le menu des Passwords : \blacktriangle , Y, A, \blacktriangleright , \blacktriangle , Y, B, \blacktriangledown , \blacktriangleright , \blacktriangledown .



Avoir tous les drapeaux

Entrez ce code dans le menu des Passwords : \blacktriangledown , Y, \blacktriangleright , A, \blacktriangleright , \blacktriangle , \blacktriangleright , B, A, \blacktriangledown .



Voir les gueules des programmeurs

Entrez ce code dans le menu des Passwords : A, Y, A, \blacktriangleright , \blacktriangledown , Y, \blacktriangle , \blacktriangleright , \blacktriangleright , A.



Que c'est ringard !

Explosive Racing



◆ Machine PlayStation
◆ Version U.S.

Mode Miroir

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : NARCIS



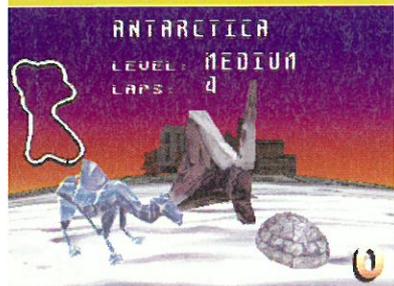
Le circuit sera à l'envers

ASTUCES

K E N D Y

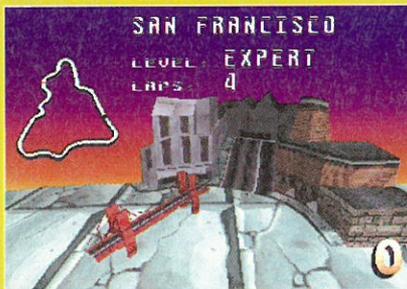
Circuits de la Chine et de l'Antarctique

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : **IGLOO**



Circuit de San Francisco

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : **SFO**



Six autres voitures avec des couleurs différentes

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : **WINNER**



Voiture de flic

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : **HUTCH**



Petites voitures

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : **QUARK**



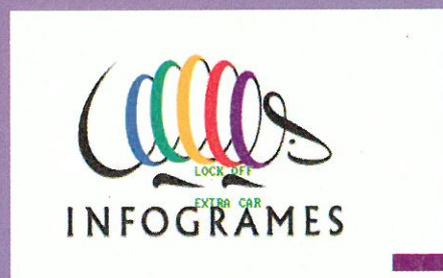
V-Rally



◆Machine PlayStation ◆Version Européenne

Voiture Cachée

A l'apparition du logo "Infogrames" faites très rapidement \blacktriangle , \blacktriangledown , \odot , \triangle , plusieurs fois de suite jusqu'à ce que "Lock Off" apparaisse à l'écran. Ensuite maintenez enfoncés les boutons **RI** + \blacktriangleleft pour faire apparaître l'indication "Extra Car".



"Extra Car" apparaît en cas de réussite.



Vous pourrez piloter un 4X4.

Recommencer la course en mode Arcade

A l'apparition du logo "Infogrames" faites très rapidement \blacktriangle , \blacktriangledown , \odot , \triangle plusieurs fois de suite jusqu'à ce que "Lock Off" apparaisse à l'écran. Ensuite maintenez enfoncés les boutons **R2** + \blacktriangleleft pour faire apparaître l'indication "Restart On".



Debug Mode

A l'apparition du logo "Infogrames" faites très rapidement \blacktriangle , \blacktriangledown , \odot , \triangle plusieurs fois de suite jusqu'à ce que "Lock Off" apparaisse à l'écran. Ensuite faites \blacktriangleleft , \blacktriangleright pour faire apparaître l'indication "Debug Mode". Commencez une partie puis faites **pause**, "Memory" sera apparu dans le menu. Inutile de vous préciser que cette option ne vous servira strictement à rien !

"Debug Mode" s'affiche à l'écran.



Et en plus, les indications vous gênent quant à la visibilité du circuit !



Si tu préfères payer plus cher c'est ton problème

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



Jusqu'à **4 JEUX 99%** TTC **AU CHOIX** CHACUN + Frais d'envoi

Offre valable jusqu'au 31/03/98

Et en plus... Un Cadeau de bienvenue !
Si tu réponds dans les 8 jours



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

droit d'entrée, ni cotisation annuelle. Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, démonstrations...

CADEAUX, en accumulant des Points fidélité ! **voix Exceptionnel** constamment réactua plusieurs milliers de titres présentés dans Catalogue.

la production française + tous les "Best s" Américains !

garantie d'Économie : chaque Jeu acheté "ix Club Euro" (déjà -10 % sur le public), donne droit à une **Réduction émentaire** sur un second Jeu.

raison encore plus rapide par Colissimo) en commandant par **hone**, par Internet ou par Minitel **'24 h, 7 jours sur 7.**

range de tous ces privilèges, tu as juste à

BON D'ESSAI GRATUIT PS32

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

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
N°	N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Pour mes jeux, je choisis une version PSX Saturn

Je possède également un ordinateur : PC MAC

Un Cadeau-Surprise si je réponds sous 8 jours

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

Envoie-moi (le/les) Jeux dont j'ai noté (le/les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous (le/les) retourne et sera intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de (le/les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimedia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-i au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présentée la sélection du Club. Si je désire la recevoir, il n'aura rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Je choisis 1 JEU (hors compte double) : je joins mon règlement de 138,90 F (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je choisis 2 JEUX (ou 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 237,90 F (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je choisis 3 JEUX (ou 1 JEU + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 336,90 F (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je choisis 4 JEUX (ou 2 JEUX compte double) : je joins mon règlement de 435,90 F (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)

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

CB N° _____ Expire le _____

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

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

Date _____

(MAJUSCULES SVP) M. M^{me}. Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Signature obligatoire _____

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur. Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimedia se réserve le droit de refuser tout

DISPONIBLES :
Tous les jeux pour
Playstation et Saturn



Chirde 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 Entreprises. Ltd. Toutes

ASTUCES

K e n d y



Hercule



◆ Machine PlayStation
◆ Version Européenne

Les codes des niveaux

- The Hero's Gauntlet :
Serpent, Medusa, Pièce, Medusa.
Centaure's Forest :
Centaure, Silhouette d'Hercules,
Minotaure, Archer.
The Big Olive :
Centaure, Pièce, Serpent, Silhouette
d'Hercules.
Hydra Canyon :
Pièce, Casque de guerrier, Pièce, Soldat.
Cyclops Attack :
Casque de guerrier, Pegase, Silhouette
d'Hercules, Archer.
Titan Flight :
Soldat, Pièce, Pièce, La foudre.
Passageway of Eternal Torment :
Medusa, Soldat, Centaure, Pegase.
Vortex of Souls :
Soldat, Lightning Bolt, Soldat, Centaure.
Toutes les démos :
Pegase, Soldat, Centaure, Soldat.



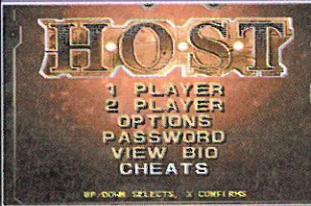
Machine Hunter



◆ Machine PlayStation
◆ Version Européenne

Cheat Mode

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : ?HOST?. Retournez ensuite au menu principal, l'option "Cheat" sera apparu à l'écran et vous permettra d'être invincible entres autres.



Retournez à cette page.



Voilà ce dont vous bénéficierez.

Darklight Conflict



◆ Machine PlayStation
◆ Version Européenne

Cheat Menu

Allez dans le menu des options puis faites **↓, ↓, ↑, □, ←, ←, LI, RI, ○**. Revenez ensuite au menu principal, vous pourrez alors bénéficier d'une option "Extra" qui vous permettra d'être invincible entre autres.



Faites les manipulations sur cet écran.



"Extra" est apparu à l'écran du menu général.

Street Fighter EX Plus Alpha



◆ Machine PlayStation
◆ Version Japonaise

Obtenir les persos cachés sans finir le Training Mode

Allez dans le menu de sélections des options puis mettez-vous sur "Practice". Ensuite faites **Start, ▲, ►, ▼, ►, Start**. En cas de réussite de la manipulation, "Here Come a New Challenger" s'affiche en bas de l'écran. Il suffira alors que vous alliez dans le menu de sélections des personnages pour constater que les boss cachés seront désormais disponibles.



Faites les manips' sur cet écran !



Et voilà !

Nuclear Strike



◆ Machine PlayStation
◆ Version U.S.

Les Codes des niveaux

- Delta : **JUNGLEWAR**
Island : **CUTTHROATS**
Peace 1 : **COUNTDOWN**
Peace 2 : **PLUTONIUM**
DMZ : **PUSAN** ou **MAC ARTHUR**
Fortress : **ARMAGEDDON**
Lightning (Stage inédit) : **LIGHTNING**



Playstation

Parappa the Rapper
Formula 1 97
Odd World
War Gods
Mass Destruction
Nuclear Strike
Transport Tycoon
The Lost World
Rage Racer
V-Rally
Warcraft II
Independence Day
Exhumed
Wing Commander IV
Rally Cross
SoulBlade
etc...

P C

Total Annihilation
Conquest Earth
Titanic
Imperium Galactica
Need for Speed 2
Jonah Lomu Rugby
3D Ultra Minigolf
Pyst
ToonsTruck
Toutankhamon
Les Impressionnistes
Petit Larousse
etc...

GRATCD

Recevez chez vous,
sous 48h, toutes les nouveautés
CD-ROM, jeux Playstation et K7 parmi
près de 400 titres en stock, en vous
connectant par minitel sur **3617 GRATCD**

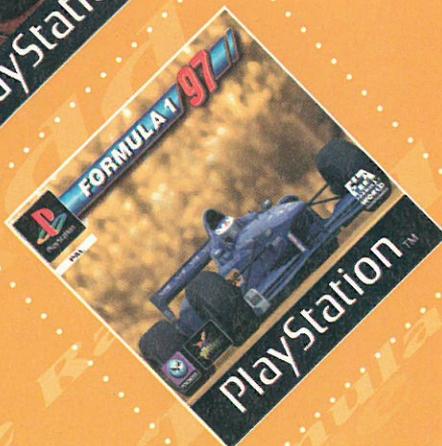
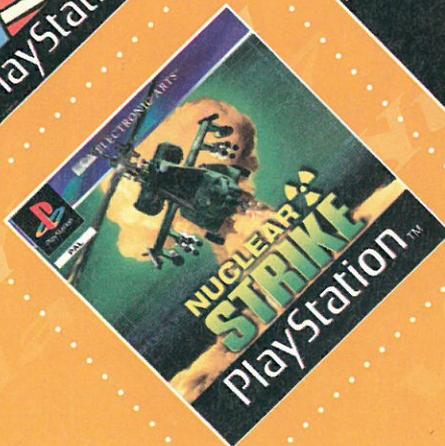
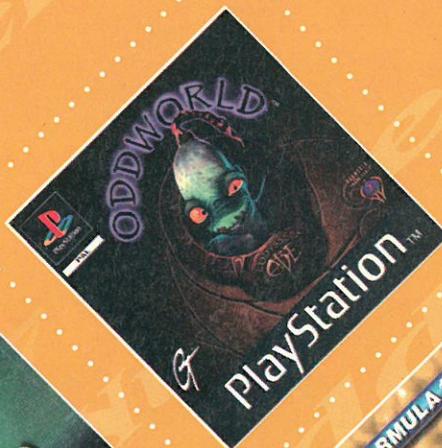
C'est très simple et efficace

Composez **3617 GRATCD** sur votre minitel,
indiquez votre adresse de livraison, choisissez
le ou les titres qui vous intéressent, vous
recevrez les produits commandés, sans frais
de port, vous ne payez que la communication
(5,57 F/mn)*.

- PAS DE CHEQUE
- PAS DE CARTE BANCAIRE
- PAS DE PAIEMENT DIRECT

Jeux, Culturel, Musique, Encyclopédies, Ludo-éducatifs, Utilitaires, etc...

La Sélection des Meilleurs CD



* Temps de connexion variable selon l'article

- Niveau 1-S1 :
- Niveau 1-4 :
- Niveau 1-5 :
- Niveau 1-6 : Bas,
- Niveau 1-B2 :

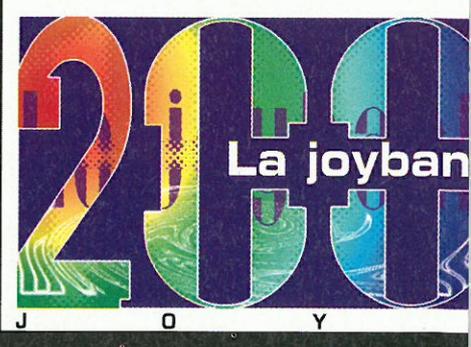
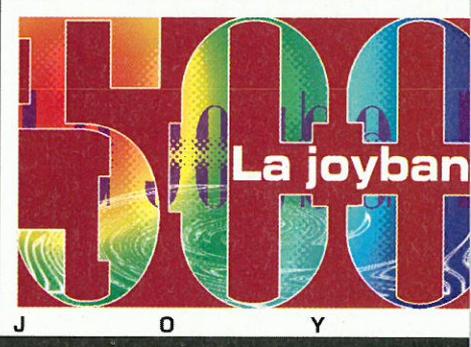
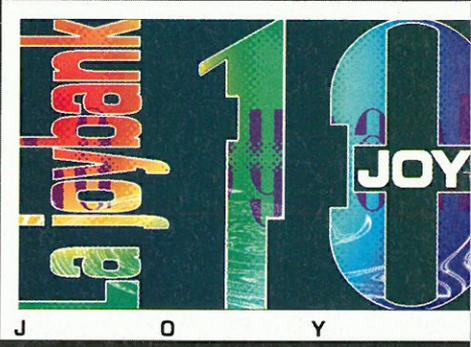
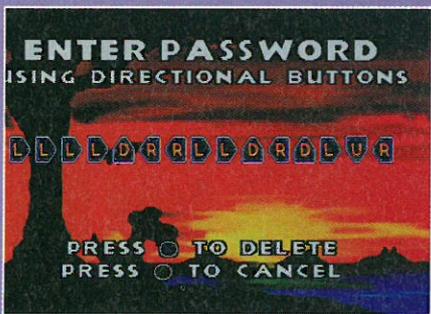
Crystal Island

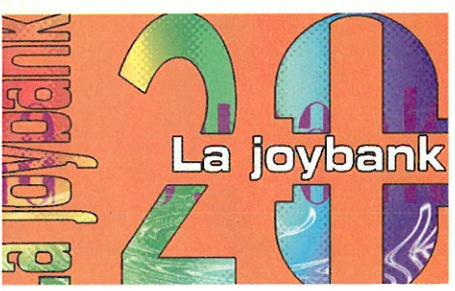
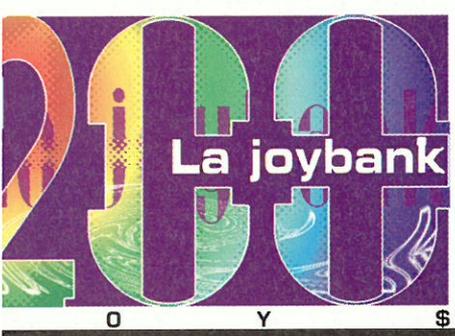
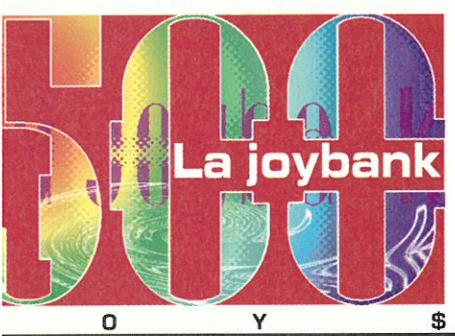
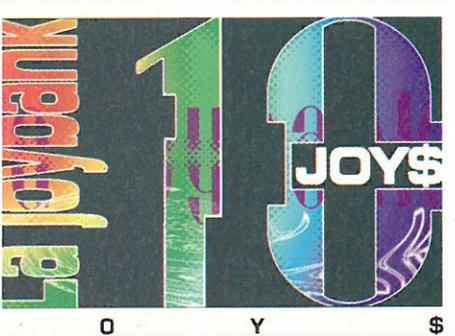
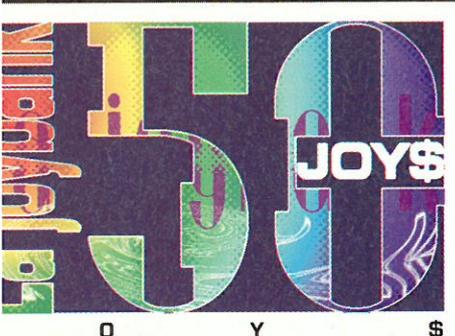
- Niveau 2-1 :
- Niveau 2-2 :
- Niveau 2-3 :
- Niveau 2-B1 :
- Niveau 2-S1 :
- Niveau 2-4 :
- Niveau 2-5 :
- Niveau 2-6 :
- Niveau 2-B2 :
- Niveau 2-S2 :

Desert Island

- Niveau 3-1 :
- Niveau 3-2 :
- Niveau 3-3 :
- Niveau 3-B1 :

- Niveau 3-S1 :
 - Niveau 3-4 :
 - Niveau 3-5 :
 - Niveau 3-6 :
 - Niveau 3-B2 :
 - Niveau 3-S2 :
- Crystal Island**
- Niveau 5-1 :
 - Niveau 5-2 :
 - Niveau 5-3 :
 - Niveau 5-4 :
 - Final :





JOY\$

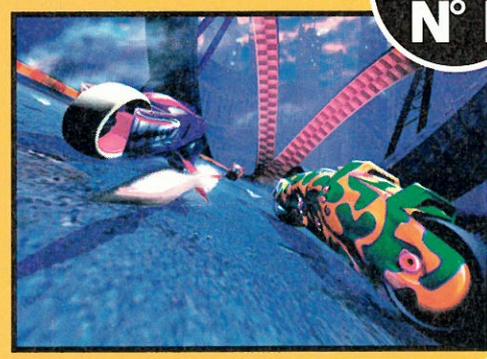
TRES JEUNE, M. ZLU SE PRENAIT POUR UNE FILLE LORSQU'IL EUT RÉALISÉ QU'IL N'EN ÉTAIT RIEN, ET APRES LA DÉPRESSION QUI S'ENSUIVIT, IL SE PASSIONNA POUR LA MOTION CAPTURE A LA MATERNELLE, IL TENTA SES PREMIERES EXPÉRIENCES EN LA MATIERE, AU MOYEN DE QUELQUES FILS ÉLECTRIQUES PLANTÉS DANS LES ARTICULATIONS DE SES CAMARADES À L'AIDE DE CLOUS. MAIS EN L'ABSENCE DE VÉRITABLES RÉSULTATS, ET APRES S'ÊTRE ESSAYÉ À L'ANTI-ALIASING RÉEL EN RABOTANT AVEC UNE SOIE À BOIS SES COLLEGUES DE BAC À SABLE QU'IL TROUVAIT TROP ANGULEUX, C'EST APPROXIMATIVEMENT VERS L'ÂGE DE 4 ANS TROIS-QUARTS, QU'IL DÉCIDA QUE LA COLLECTION ET L'ARCHIVAGE DU PLUS GRAND NOMBRE DE VARIÉTÉS DE DÉFÉCATIONS ÉTAIT UNE EXPÉRIENCE BIEN PLUS PASSIONNANTE ET ÉDUCATIVE. DEPUIS, IL EST PASSÉ À LA COLLECTION DE LOTS POUR LA JOYBANK, ET C'EST PAS PLUS MAL.

4 Jeux Extreme G sur N64

LOT N°

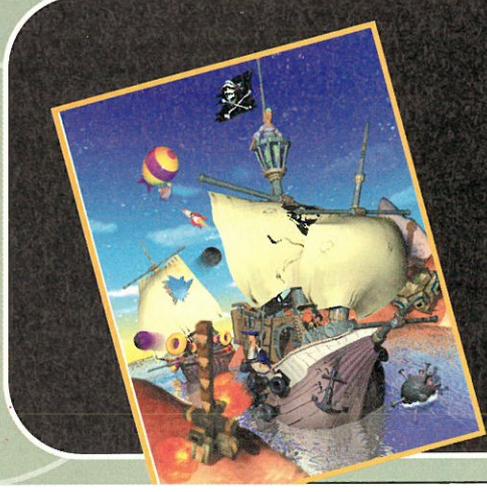
OFFERTS PAR Acclaim
Mise à Prix: 1 000 Joy\$

Allez, ne nous la faites pas, je suis sûr qu'étant petits, vous avez joué avec des p'tites tutures, que vous faisiez cramer avec de la colle Scotch comme notre nain à nous, où que vous faisiez péter avec des pétards super mammouth, ou encore que vous mangiez avec du beurre de cacahouète. Vous êtes grands maintenant, il est temps de passer la vitesse supérieure avec le jeu de course le plus rapide de la N64. C'est pas bien la Joybank?



5 Jeux Overboard! sur PlayStation

OFFERTS PAR Psychosis
Mise à Prix: 500 Joy\$



Pour tous ceux d'entre vous qui trouvaient marrant de placer des Playmobils trop lourds dans des bateaux, pour qu'ils coulent et se noient dans votre bain, Overboard! vous rappellera un peu la bonne époque des jeux marins. Pour ceux qui ont peur de l'eau qui mouille, rappelez-vous que les jeux vidéo ne mouillent pas, n'éclaboussent pas, mais rendent un peu épileptique seulement.

LOT N° 2

ANR

69

LOT
N° 3

5 Jeux Ace Combat 2
sur PlayStation

OFFERTS PAR Sony
Mise à Prix: 500 Joy\$



Aaaaaah, les gronavions avec des bombes au napalm pour jouer à la guerre du Vietnam ! Vous jouiez bien aux bombes à eau avec de l'acide chlorhydrique en cours de chimie, au lycée, non? C'était drôle, et quand on visait la prof, on avait toujours un report de cours d'au moins un mois. Mais le temps de l'insouciance est passé, et vous partez en mission. Air Combat 2, c'est pas fait pour rire. C'est un jeu. Et un bon.

RESULTATS JOYBANK 66

V1 : I JEU "DONKEY KONG COUNTRY SUR SUPER NINTENDO

646 Joy\$: MOREL Philippe
382 Joy\$: BARTHELEMY Yann
317 Joy\$: DUPUY Alexis
242 Joy\$: PEREIRA Sébastien

V2 : I JEU "RAGE RACER" PLAYSTATION

560 Joy\$: ALVES DA COSTA José
380 Joy\$: VALDELEAU Thierry
420 Joy\$: BISSARDIN Bruno
650 Joy\$: NEBLET Benjamin

V3 : I JEU "EXHUMED" SUR PLAYSTATION

160 Joy\$: CUVELARD Nicolas
124 Joy\$: RIMBLAT Adrien
948 Joy\$: RONDALET Philippe
763 Joy\$: MARQUES Pierre

V4 : I JEU "COMMAND AND CONQUER" PLAYSTATION

141 Joy\$: MAGNIER James
737 Joy\$: BLANCHET Julien
321 Joy\$: DELANCHOT Thomas
348 Joy\$: LIGIER Alexandre

V5 : I JEU "NEED FOR SPEED I" PLAYSTATION

360 Joy\$: RONCERET Olivier
358 Joy\$: MATHURIN Jean
766 Joy\$: BORIS Jean-Marc
705 Joy\$: JOLY Christian

V6 : I JEU "ISS PRO" SUR PLAYSTATION

370 Joy\$: GAUDIN Luc
723 Joy\$: LEROCHER Yves
520 Joy\$: COLNU Benjamin

V7 : I JEU "ISS 64" SUR NINTENDO 64

707 Joy\$: BLADACCHINO Lionel
395 Joy\$: FRACCHI Cyril

V8 : I JEU "TENKA" SUR PLAYSTATION

390 Joy\$: TATLIDEDE Yusuf
346 Joy\$: TRAVILO Michaël
363 Joy\$: TESTU Fabien
37 Joy\$: BOURDON Franck

V9 : I JEU "V-RALLY" SUR PLAYSTATION

324 Joy\$: RAILLON Julien
355 Joy\$: HAUSBERG Simon
349 Joy\$: CARRERE Jean-Louis
347 Joy\$: BERTRAND Didier

V10 : I JEU "BUST A MOVE 2" SUR STATION

585 Joy\$: MERLE Jérôme
363 Joy\$: DUBOYER Charles
347 Joy\$: DEVORSANE Yvan
370 Joy\$: MARTIN Constantin

RESULTATS

JOYBANK 67

LOT N°1 : I T-SHIRT "HARD BOILED"

- 9 700 Joy\$: BRUCH Julien
- 7 310 Joy\$: TAVARES Philippe
- 7 310 Joy\$: WOILLEZ Laurent

- 3 120 Joy\$: VOTION Gaëtan
- 2 640 Joy\$: FRANCEZON Albin

- 6 890 Joy\$: BONNEFOND Luc
- 6 825 Joy\$: AHARFI Grégory

LOT N°2 : I T-SHIRT "SOULBLADE"

- 10 940 Joy\$: DE BECKER Sera
- 9 025 Joy\$: GARCIA-VILLAR Florent
- 7 895 Joy\$: PASSOT Mickael
- 7 525 Joy\$: ARNAL Jocelyn
- 7 186 Joy\$: COLOMBO Etienne
- 7 180 Joy\$: PAVANELLI Olivier
- 7 140 Joy\$: VIGOUROUX Nicolas
- 7 100 Joy\$: GERTOSIO Olivier

LOT N°3 : I MONTRE "MONSTER TRUCK"

- 10 880 Joy\$: PAILLARDIN Philippe

LOT N°4 : 5 T-SHIRT "SONIC"

- 6 015 Joy\$: PONS Benjamin
- 5 340 Joy\$: DE RIDDER David
- 2 910 Joy\$: BAGLIONI Julien
- 1 940 Joy\$: ALESSI Jean-Christophe
- 1 580 Joy\$: VANDER LINDEN Alain

Le règlement

- Aucune chance qu'on te renvoie tes Joy\$, ils sont définitivement perdus, vu qu'on les garde en souvenir pour l'an 2000.
- Sur le bulletin, n'oublie surtout pas tes coordonnées complètes. Tu es sans doute assez grand pour connaître ton nom et ton adresse, alors ne nous la fait pas.
- Ni moi, ni personne ayant participé de près ou de loin à la Joybank, n'avons le droit d'y participer.
- Mettez vos mises en commun si vous voulez, mais un seul nom sur le bulletin suffit.
- Les faux Joy\$, faut vraiment être nul pour oser y penser. Si on avait encore 4 ans de moyenne d'âge, on se serait peut-être fait avoir, mais là...
- Envoyez tout ça à : Joypad Joybank - 6 bis, Rue Fournier, 92110 Clichy. s'en occupera entre deux séances de diapos-souvenirs.
- Les résultats de cette Joybank paraîtront dans le numéro 71 de Joypad. s'est un peu planté, c'est pour ça qu'il y en a deux ce mois-ci.
- Il faut nous envoyer tes mises, même si tu mises sur plusieurs lots, au cas, il faut bien les séparer. Pas de Joy\$, pas de jeux et pas de jeu pas de jeux.
- L'article 9 est mort-né, on n'a plus aucune trace de sa si courte vie. Désolé.

Ventes aux enchères Joypad 69

NOM

PRENOM

ADRESSE

VOTRE CONSOLE

VOTRE MISE:

LOT N° 1

LOT N° 2

LOT N° 3

TOTAL MISE

Bon à découper et à remplir en lettres majuscules, date limite d'envoi: 30/11/1997 à renvoyer à Joypad-La Joybank 6 bis rue Fournier 92588 Clichy Cedex

Courrier

Courrier des lecteurs

Une nana déboussolée, une mascotte en stand-by, un lecteur heureux et une rédaction enfin récompensée de ses efforts... Le courrier du mois est à l'image du reste du mag, varié et original (et toc). Pour tout savoir, plongez-vous dans les lignes qui suivent. Car la vérité n'est pas toujours ailleurs.

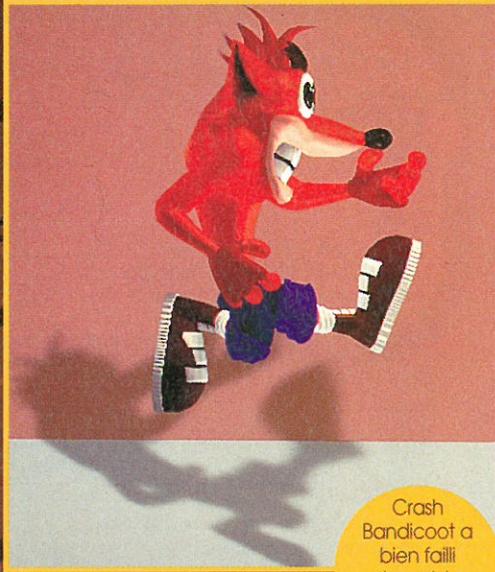
Et Lara alors?

Je suis abonnée à votre magazine depuis quelques mois et je n'ai encore jamais vu - au générique - de prénom féminin !!! Serais-je la seule à apprécier les jeux vidéo? Certes, avec un grand frère passionné de jeux vidéo, je m'y essaie depuis toute petite. Ceci explique donc cela... Je ne suis pas une de ces groupies omnibulées par les boyz bands, encore moins une de ces nanas en recherche d'identité qui se la racontent une cigarette au bec. Non, je suis normale, je crois ! J'aime votre magazine car il est ponctué d'humour noir... Cordialement,

AURÉLIE BEN-NOUIOUA (17 ANS).

Non, tu n'es pas la seule à être passionnée de jeux vidéo. Une récente étude a montré un élargissement du public féminin, succès en partie dû à la politique commerciale et marketing de Sony dont le but est de toucher le plus de monde possible. Depuis l'arrivée de la PlayStation parmi nous, Sony a su s'imposer auprès d'un public plus large qu'à l'accoutumée. Nous recevons ainsi plus de courrier de la part de lecteurs jeunes, voire très jeunes, de joueurs habitants des zones éloignées ou exotiques (belges, portugais, joueurs passionnés originaires des Dom-Tom), de personnes plus âgées qu'autrefois dont l'âge se situe entre 30 et 70 ans (si, si !) et... de zolies zeunes filles. Avec des jeux comme Crash Bandicoot et Tomb Raider, Sony - et accessoirement Sega et Nintendo (avec Mario) - aidé d'éditeurs tiers a séduit un public féminin. Rassure-toi, tu es bien normale !

Masse et bis-cotte



Crash Bandicoot a bien failli devenir la mascotte de Sony.

Je veux simplement savoir s'il est prévu une mascotte pour la PlayStation? Pourquoi pas Lara Croft (qui serait la mascotte aux yeux de velour)???

PAT, FAN DE LARA C.

Nous t'avons à peine vu venir... Hum ! Lors de la sortie de Crash Bandicoot premier du nom, il y a un an, des rumeurs ont circulé quant au rôle joué par le Bandicoot chez Sony. En d'autres termes, Crash allait-il devenir la mascotte du géant nippon pour la PlayStation? Si les dirigeants se sont sans doute - au moins une fois - posés la question, tu as dû te rendre compte qu'aucune décision n'a été prise (sans quoi, ça se serait su) à ce jour. Au sujet de Lara, il faut savoir que l'héroïne de Tomb Raider a été conçue par Core Design - non par Sony - par conséquent, ceci représente un sérieux handicap si son objectif est de devenir mascotte à la place de la (presque déjà) mascotte...

Versions longues

Pourquoi (oui, pourquoi !) n'y a-t-il pas de traduction simultanée anglais-japonais-français pour les grands titres, les hits universels comme Final Fantasy VII et Parasite Eve? Comme ça, nous n'aurions pas à attendre des lustres entre la sortie en import et la sortie officielle???

MILOS.

Des délais de traduction longs, la priorité restant le Japon pour les Japonais !



Il faut savoir, cher monsieur, que les nippons développent avant tout des softs pour leur marché. Ils ne pensent pas - forcément - aux Occidentaux qui attendent impatiemment la venue de leurs titres. D'où le décalage. Sony, Sega et Nintendo attendent généralement de savoir si un jeu, une fois terminé et mis en vente au Japon, est susceptible de plaire à des Américains ou des Européens avant de décider de l'adapter, et par conséquent de le traduire. Une démarche qui, pour prendre l'exemple d'un produit comme Final Fantasy VII, peut prendre énormément de temps, sachant que le jeu de rôle de Squaresoft est sans conteste le plus long jamais conçu. D'autre part, chez Sega, c'est l'Angleterre qui prend la décision d'éventuelles traductions. Et les anglais se contentent bien souvent des versions US. Pas nous.

Des problèmes dans le développement de Tekken 3. On ne sait toujours pas quand le produit sortira.



Joypad laxiste? Non.

Avant toutes choses, je dois dire que je vous lis non seulement depuis le numéro 1, mais aussi depuis Console News... On va sans doute me taxer de lècheur de bottes, mais tant pis : je trouve que Joypad est le seul canard du marché qui a su conserver toute son intégrité. Il est resté constant et juste dans sa notation. Alors Joypad trop laxiste? Je ne pense pas.

MILOS BIS.

de film, vous n'êtes pas toujours d'accord avec le journaliste. Il en va de même chez nous.

Tekken 3 vs Virtua Fighter 3

Comment Tekken 3 fera-t-il pour rivaliser avec Virtua Fighter 3, sachant que celui-ci nécessitera, lors de sa sortie une cartouche supposée améliorer le rendu de l'image et du reste?

UN LECTEUR ANONYME.

Enfin ! Il était temps que l'un de vous se décide à être sympa - et objectif - au sujet de notre notation et de la prise de position de la rédaction. Notre souhait le plus cher est de répondre aux attentes du plus grand nombre. Les testeurs en sont conscients et chaque test est écrit en conséquence. On ne le dira jamais assez : nous ne sommes ni pro-Sony, ni pro-Sega, encore moins pro-Nintendo. Un jeu vidéo est comme un film. Lorsque vous lisez une critique

Pour être franc, nous ne savons pas si ces deux hits en arcade seront à la hauteur de nos espérances... Nul n'a encore vu d'images de VF 3 et Tekken 3 sur console. Nous sommes simplement au courant du fait que les programmeurs de Namco s'arrachent les cheveux sur l'adaptation de Tekken 3 sur PlayStation. Il se pourrait également que Virtua Fighter 3 voie le jour sur Saturn 2, plus puissante... Une affaire à suivre.

Nouvelle maquette bis repetita !

Force est d'admettre que Joypad est un mag que l'on pourrait qualifier d'excellent, surtout avec sa nouvelle maquette, ni trop cyber («à la» Playmag), ni trop ringarde («à la» Consoles +).

LUDOVIC FRANCISCO, «FRANCO» GRAND FAN DE SEGA.

On vous l'avait dit dans le précédent numéro : le new-look de Joypad, y-en a qui aime, d'autres pas ! Cette nouvelle maquette a au moins le mérite de faire parler d'elle et - a fortiori - du magazine lui-même. Nous avons pris le risque de changer, d'évoluer... Attendez de voir les prochains numéros, vous n'êtes pas au bout de vos surprises !

Les "quand sortiront-ils?"

KING OF FIGHTERS 97 SATURN

Pas de panique, le must de SNK est effectivement annoncé pour l'an prochain sur la console 32 bits de Sega. Une sortie prévue - a priori - pour le premier semestre 98.

MARVEL SUPER HEROS VS STREET FIGHTER SATURN

S'il est au programme, ce titre très attendu des fans de jeux de baston ne figure pas encore sur les plannings de sortie. Patience.

FIGHTING FORCE SATURN

Le beat them up décapant développé par Core Design et édité par Eidos sur Saturn et PlayStation devrait inonder les linéaires en décembre prochain. Ça va castagner sec à Noël !

GEX 2 PLAYSTATION

Après Pandemonium 2, l'autre produit phare de Crystal Dynamics qui met en scène le lézard le plus rusé de la planète jeu vidéo est actuellement en cours de développement. Il faut attendre janvier 98 pour en savoir plus.

JOYPAD

BULLETIN D'ABONNEMENT

229F au lieu de 385F

+ de 40% de réduction

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE !

OUI, je m'abonne pour 1 an (11 N°) à JOYPAD, pour 229F au lieu de 385F, soit une économie de 156F. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par :

Chèque bancaire ou postal Mandat-lettre JP 20
 Carte bancaire n° _____
 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°) : 1630 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

chats



Ralenti mal cadencé et finition médiocre, la Turbo 64 propose un rapport qualité/prix peu engageant.

La N64 commence de plus en plus sérieusement à attirer les fabricants d'accessoires, et les manettes sont les premières à susciter leur intérêt : mieux ou moins bien que les originales? Voici les dernières nouveautés dans le domaine.

L'easy 64 n'apportant rien par rapport aux manettes de base, oubliez-la d'office

Les nouvelles manettes N64 : valables ?

Force est de constater que les manettes de la N64 sont non seulement les plus curieuses depuis que les consoles existent, mais probablement les meilleures, autant en ergonomie qu'en possibilités. Guillemot International et Mad Catz sortent aujourd'hui de nouveaux modèles de manettes, disposant ou non de systèmes de ralentis et de turbos.

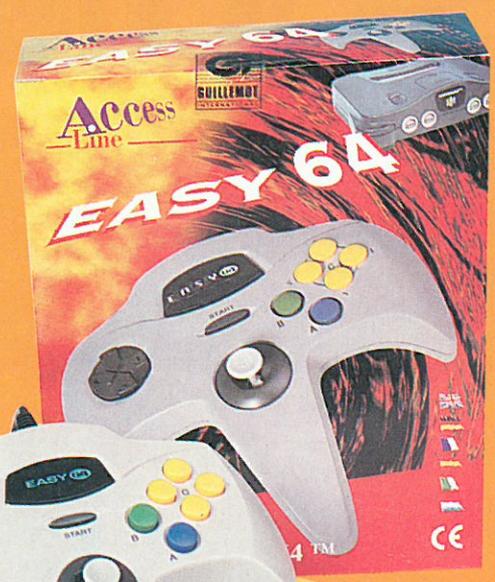
Modèles Easy 64 et Turbo 64

Ces deux modèles sont d'un design totalement identique. L'Easy 64 est une manette classique, qui n'apporte rien par rapport aux officielles de Nintendo : pas de ralenti, pas d'auto-fire. Pour ce qui est de la Turbo 64, deux nouveaux boutons apparaissent, pour contrôler les deux fonctions précitées. L'auto-fire peut être enclenché indépendamment pour chaque bouton de la manette, mais une seule vitesse est disponible. Pour ce qui est du ralenti, idem, une unique vitesse. Une petite option supplémentaire, qui tient plus du gadget que du fonctionnel, signale si un memory pack est inséré ou non

dans le port prévu à cet effet. Ces deux manettes sont malheureusement nanties d'une prise en main particulièrement médiocre, et de boutons grossiers, petits inconvénients qui tiennent au plastique de mauvaise qualité. Il en est de même pour le stick analogique qui s'il semble assez solide, lui, manque en contrepartie de souplesse. L'Easy 64 est donc à bannir (autant acheter les manettes officielles), et la Turbo 64 aura du mal à vous satisfaire.

Modèle Mad Catz

Le modèle Mad Catz se montre déjà nettement plus intéressant. Les trois branches de la manette sont effectivement revêtues d'un grip caoutchouc qui rend la prise en main extrêmement confortable, et particulièrement sûre, ce qui fera le bonheur de ceux qui suent pour finir un jeu... En ergonomie pure, il se défend mieux que les modèles de Guillemot, dont la forme en T pénalise toujours une des deux mains à cause d'une branche trop courte. En ce qui concerne les options, les possibilités sont les mêmes que le Turbo 64 : ralenti, et auto-fire.



Pour à peine 30 F de plus, les manettes officielles sont bien meilleures.

Cadence favorable du ralenti par rapport au produit Guillemot, ce qui permet de moins percevoir l'écran de pause, et les auto-fires s'appliquent aussi indépendamment à tous les boutons.

Catz. Quant aux modèles Guillemot, ils restent malgré cela moins performants que la manette de base. Le problème de ce système est qu'il perd en solidité ce qu'il gagne en performance. Pour la Turbo 64 et l'Easy 64, peu importe, puisque ce ne sont de toutes façons pas d'excellents produits, mais pour le modèle Mad Catz relativement attrayant, c'est dommage. On regrettera aussi le ridicule de sa gâchette, dont la légèreté du retour est non seulement désagréable, mais source de doutes quant à la solidité du produit. Les boutons possèdent une certaine tendance à être grossiers, et le stick analogique trop dur : on gagne un peu en précision, mais c'est somme toute moins agréable que la souplesse du stick analogique de base. Au final, en termes de solidité, les modèles Guillemot laissent à désirer, puisque nous les avons reçus neufs, et que l'un d'eux avait déjà un vice de fabrication sur le bouton d'auto-fire. Ces deux-là sont à bannir. Pour ce qui est du Mad Catz,

il n'est pas exempt de défauts non plus : gâchette un peu "cheap" d'abord, et stick analogique peu souple. C'est cependant, sans conteste, le modèle la plus plaisant (le grip est une excellente idée), dont la qualité est le plus au rendez-vous. Il est commercialisé au prix de 190 F (prix public généralement constaté), ce qui au regard de sa finition, reste très correct. Les modèles Guillemot Easy 64 et Turbo 64 se trouvent respectivement à 169 et 199 francs, pour une qualité et une ergonomie nettement inférieures.

Solidité, fiabilité, performance

Ces trois produits proposent, contrairement à la manette officielle de base, une croix directionnelle montée sur pivot, pour mieux utiliser les diagonales. L'effet s'en ressent largement sur un jeu comme KI Gold, pour le modèle Mad

La suite arrive...

De nouveaux modèles vont arriver, et nous ne manquerons pas d'en parler. Mieux vaut être patient, d'autant que peu de jeux tirent parti de l'auto-fire ou du ralenti. Si vous souhaitez tout de même craquer pour une de ces manettes, pas d'hésitation, la Mad Catz est pour l'instant la meilleure !



Principal avantage de la manette Mad Catz : le grip caoutchouc qui lui assure une excellente prise de main.

La version Mad Catz propose un grip qui évite à la manette de glisser, quelles que soient les circonstances

JOYPAD Achats

De nouveaux accessoires ont été lancés sur le marché, après nos différentes cessions de tests. En voici quelques-uns, dont un nouveau pistolet qui vaut le détour !

Le Pump Action Gun

Le Pump Action Gun, d'un design sympa, est le seul à utiliser un mode de rechargement manuel à pompe : une partie glissoire sous le canon coulisse d'avant en arrière pour recharger. La vitesse de tir est réglable parmi 3 niveaux, et les modes auto-fire et auto-reload sont également disponibles. Il est de finition très correcte et tous les boutons nécessaires sont présents, à des endroits différents pour s'adapter aux préférences de chacun. Il est également compatible PlayStation et Saturn, et son prix est d'environ 280 F. Ça reste un bon modèle même si sa gâchette n'est pas très agréable, contrairement à celle du Real Arcade Gun. Pour les plus petites bourses, c'est un choix judicieux, même s'il est un poil moins précis que le GunZ testé le mois dernier, il est toutefois plus beau, et plus complet. Seul gros reproche : le système pompe, c'est une bonne idée, mais c'est un peu fatiguant...



Grande première

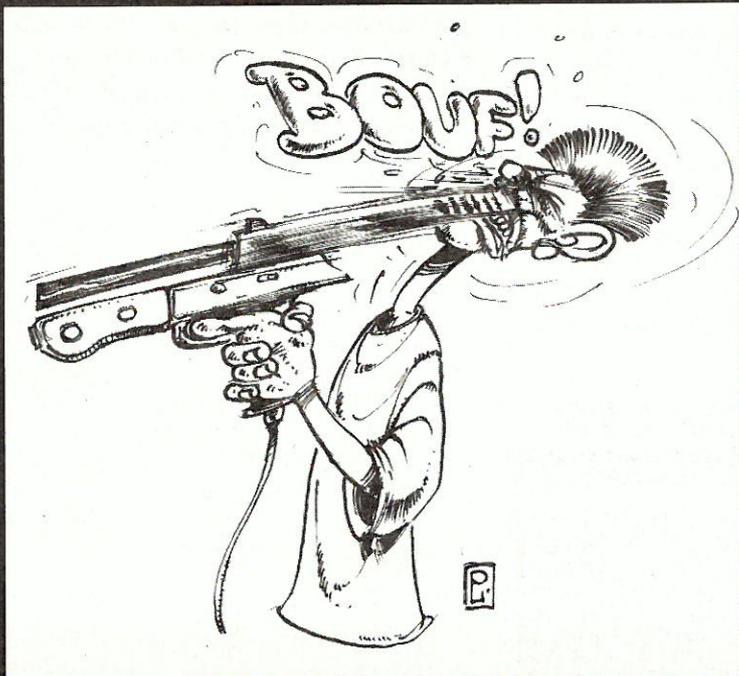
Voilà sans aucun doute la meilleure initiative jamais prise par le milieu du jeu vidéo : Score Games aux hôpitaux des consoles et des jeux pour Noël ! Depuis le 15 octobre et jusqu'au 15 décembre chaque achat effectué dans l'un des magasins de la chaîne, 2 F sont reversés dans une tirelire spéciale financera l'achat du matériel qui sera distribué dans 17 hôpitaux de France. Saluons donc Monsieur Philippe Charot, PDG Big Boss en Chef de Score Games, qui grâce à cette opération appelée "Des jeux aller mieux", va pouvoir répondre à la demande de ces hôpitaux. L'objectif est à l'instant de 200 consoles et 800 jeux, choisis suivant les demandes des établissements visés, eux-mêmes sélectionnés suivant l'implantation des magasins Score Games. Ils sont à Paris et en région parisienne, tandis que les 6 autres sont les CHU d'Amiens, Compiègne, Lille, Le Mans, Poitiers et Toulouse.

Le Mad Catz N64



On vous en a déjà parlé, le Mad Catz version N64 est de la même finition que la version PlayStation. Quelques nouveautés cependant : un port pour memory pack bien pratique, une compatibilité avec les packs vibreurs, et les 4 boutons "c" (les jaunes sur le levier de vitesse). En dehors de cela, pas de différence avec les autres versions, le volant peut fonctionner en full analogique ou en numérique. Tous les boutons de la manette N64 sont patchés à divers endroits de l'accessoire, et la qualité et la solidité du bidule assurent ce qui est des vibrations, vu la taille du volant, ne vous attendez pas à de véritables vibrations, il ne s'agit pas d'un retour de force ! Une bonne idée néanmoins, et un produit de bonne qualité. Prix indicatif : 499 F.

"Le Real Arcade Gun"



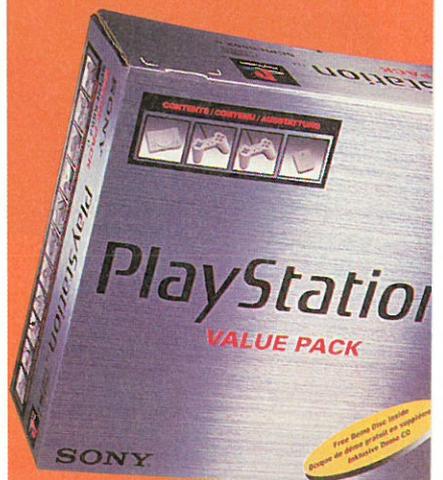
l'intérêt des jeux de tirs. Pouvant permuter entre les modes "normal" et "GunCon", il est ainsi compatible avec les jeux Namco comme avec les autres, et sa précision s'avère tout simplement la meilleure à ce jour, y compris sur un jeu sans calibrage comme Die Hard Trilogy. Enfin, il dispose d'une option de recharge automatique entièrement programmable, pour s'adapter au nombre de balles disponibles en chargeur suivant les jeux. Son prix avoisinera tout de même les 449 F, ce qui comprend le gun, l'adaptateur secteur qui alimente la culasse, et une pédale qui sert à enclencher le bouton d'action pour les grenades, ou à se mettre à couvert dans Time Crisis comme sur la borne. C'est un excellent produit, qui nécessite tout de même certaines précautions d'utilisation pour ne pas fatiguer la culasse. Pour tous ceux qui ont un budget suffisant, foncez, c'est le produit du mois !

Enfin un Mad Catz N64, un gun à culasse mobile qui règle tous les problèmes de compatibilité... Le monde de l'accessoire bouge !

EconoPlay

Sony commercialise (en série limitée) un nouveau pack à l'occasion de la venue sur Terre de Papa Noël : avec une console, deux manettes et une memory card pour 1 090 F. Nouveau packaging, nouveau prix, même machine, ça s'appelle le "Value Pack" et ça va sûrement faire des heureux.

Hybride PlayStation/Saturn, le Real Arcade Gun, que vous trouverez en boutique fin novembre, est le seul de sa catégorie à ce jour à comporter autant d'avantages. Comme le gun de la borne d'arcade Time Crisis, sa culasse bouge, produisant un effet de recul qui relance complètement



LA NINTENDO 64 POUR 0 Franc ILS SONT FOUS CHEZ SCORE-GAMES!

LA NINTENDO 64 A 0 F

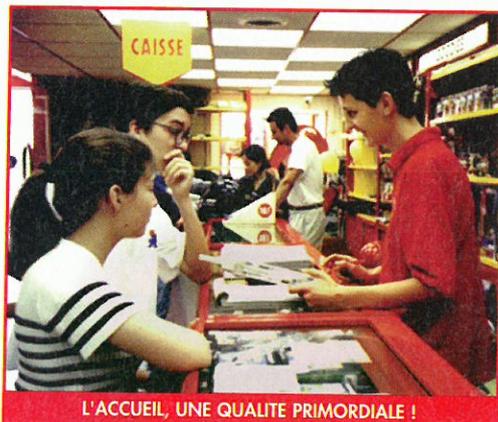


Si vos yeux ne brillent plus que pour la nouvelle NINTENDO 64, c'est qu'il est peut être temps de changer de console. SCORE-GAMES reprend tout votre ancien matériel

dans le cadre d'un échange. Exemple, si vous possédez une Playstation ou une Saturn et quelques jeux vous arriverez facilement à un prix de reprise d'au moins 999F, équivalent au prix de la console NINTENDO 64. Dans ce cas votre échange de matériel ne vous coûtera pas un franc!

VOTRE FIDELITE ENFIN RECOMPENSEE

Si vous avez acheté vos jeux chez SCORE-GAMES et sur présentation du ticket de caisse, votre fidélité sera récompensée lorsque vous reviendrez les vendre ou les échanger, leurs tarifs de reprise seront majorés d'un **bonus** allant de **+10 F à +30 F** pour vous remercier de votre confiance.



L'ACCUEIL, UNE QUALITE PRIMORDIALE !

SCORE-GAMES A DOMICILE

SCORE-GAMES c'est aussi un service de vente par correspondance, pour tous vos articles, jeux, consoles, mangas etc...la livraison s'effectue en 24 ou 48 heures. **Passez vos commandes de 9 h à 19 h 30 du lundi au samedi, au : 01 53 320 320**



LES TELEVENDEURS, TOUJOURS A VOTRE ECOUTE!

24H/24, ILS NE DORMENT JAMAIS CHEZ SCORE-GAMES

Sur le **3615 SCORE-GAMES**, accédez au plus grand catalogue de jeux vidéo sur minitel avec près de 20 000 références en neuf et occasion. Le service est remis à jour quotidiennement. Vous pourrez consulter les prix de vente de vos jeux neufs ou d'occasions, les adresses et horaires des magasins, la côte argus de reprise de vos jeux, des trucs et astuces pour tous les jeux du moment, et vous pourrez même jouer et gagner des consoles Nintendo 64 ou des bons d'achats. Tous ces services sont également accessibles par téléphone, au : **08 36 685 686**.

2.23F/rrm

4 NOUVEAUX MAGASINS = 28 SCORE-GAMES

Le mois d'octobre est particulièrement propice pour SCORE-GAMES avec quatre nouvelles ouvertures : **CORBEIL**, centre commercial Villabé, + de 200m² de jeux vidéo face au M^c Donald. **LE MANS**, un superbe magasin sur deux étages avec au rez de chaussé l'espace console et au premier le PC; à moins de 100m de la place de la République. **ORGEVAL**, centre commercial Art de Vivre à côté de la gare, à l'été dans les Nuages (salle de jeux), magasin ouvert le dimanche. **CHENNEVIERES**, centre commercial Pince-Vent, face à la cafétéria.

REVENDEZ VOS JEUX ET GAGNEZ TOUJOURS PLUS !

Une des principaux avantages des magasins SCORE-GAMES est la possibilité qui vous est offerte de **REVENDE** vos jeux, accessoires et consoles contre des espèces sonnantes et trébuchantes, ou encore de procéder à un échange de jeux ou de matériel, soit en temps réel soit en différé. Il vous sera alors remis un bon d'achat que vous utiliserez en une ou plusieurs fois, sur une période de validité de un an.

De plus les grands consommateurs de jeux qui revendent pour un montant de plus de 600 francs de jeux Playstation ou Nintendo 64 seront gratifiés d'un **bonus de + 50F cash!**

SCORE-TOONS C'EST TOUTE LA JAPANIMATION

La janimation est elle aussi très largement représentée, tous les derniers Mangas, K7 vidéo et autres goodies sont là. Les collectionneurs de cartes trouveront eux aussi leur bonheur, X files, Magic, DBZ etc... Toutes les dernières collections sont présentes.



LES ADRESSES SCORE-GAMES

- BOULOGNE (92)**
60, av. du Général Leclerc
Nationale 10
92100 BOULOGNE
M^c Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08
- ANTONY (92)**
25 av. de la Division Leclerc
Nationale 20
92160 ANTONY
(RER B)
Tél : 01 46 66 65 66
- AULNAY (93)**
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39
- PANTIN (93)**
63 av. Jean Lofive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321
- ST DENIS (93)**
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01
- CRETEIL (94)**
5 r. du G. Leclerc
94000 CRETEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93
- KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901
- FONTENAY SOUS BOIS (94)**
C.cial Val de Fontenoy
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000
- CERGY PONTOISE (95)**
C.cial Cergy, 3 Fontaines
(face à la "Bé" dans les nuages)
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98
- TOULOUSE (31)**
14 rue Temporaires
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216
- COMPIEGNE (60)**
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52
- AMIENS (80)**
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88
- POITIERS (86)**
12 rue Gaston Hulain
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58
- LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
(à l'été dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél : 03 20 519 559
- ORGEVAL (78)**
C.cial Art de Vivre Niv.1
(face "Le Cercle")
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60
- CORBEIL (91)**
C.cial VILLABE
(face au M^c Donald)
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28
- LE MANS (72)**
44, 48 av. du Gén. de Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004
- CHENNEVIERES (94)**
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939



TOUS LES JEUX D'OCCASION SONT GARANTIS 6 MOIS



JOYPAD Achats

l'argus des jeux vidéo

Rectificatum

Le mois dernier, lorsque nous vantions les mérites de l'achat d'un gun pour votre console nous écrivions que le pistolet Namco ne serait pas compatible avec les nouvelles PlayStation. Et nous avons écrit cela consciemment. Mais, entre le mois dernier et maintenant Sony a annoncé qu'un adaptateur serait donné avec le pistolet pour les nouveaux modèles de PlayStation, celles sans les prises RCA. Mais on pouvait pas savoir, forcément. Skuzez-nous.

PLAYSTATION

SATURN

	Prix 1*	Prix 2*		Prix 1*	Prix 2*
Suikoden	220	250	Soviet Strike	190	225
Excalibur 2555 AD	205	225	Tomb Raider	200	225
Warcraft II	260	290	Virtual On	175	225
Le Monde Perdu	260	260	Pandemonium	235	250
Syndicate Wars	230	250	Sega Rally	155	200
Tekken 2	190	225	Exhumed	195	225
Raystorm	225	250	Resident Evil	250	270
Darklight Conflict	240	250	Bomber Man	210	250
ISS Pro	255	270	Die Hard Trilogy	210	250
Rage Racer	250	270	ManX TT	210	250
Life Force Tenka	230	250	WipEout 2097	240	270
V-Rally	260	290	Fighter's Megamix	225	250
Soul Blade	250	270	Dragon Force	240	270

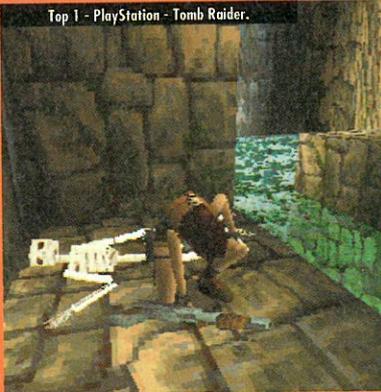
*Prix 1: Le prix 1 n'a rien à voir avec le premier prix. Il s'agit juste d'une moyenne entre les prix que nous avons eu grâce à notre ami le téléphone, desquels nous avons teji le plus balaise, et le plus faible. Pas de jaloux.

*Prix 2: Le prix 2 n'a rien à voir avec un deuxième prix. Il s'agit d'un conseil de vous à moi, ou de moi à vous, enfin, bref, un prix qu'il serait sage de considérer comme plafond, à moins bien sûr, que votre loisir favori soit de jeter des thunes par les fenêtres.

Special Thanks

Joypad tient à remercier pour leur collaboration les magasins suivants: Alliance Games (Blois), Amicroproc (Tours), Console et Vous (Grenoble), Cynerj (La Rochelle), Dock Games (Marseille), Eprom (Paris), Fantasy (Lyon), Game Station (Paris), Loix Occasion (Lyon), Promo Games (Dijon), Maxxi Games (Paris), Recy Ware (Paris), Score Games (Paris), Score Mania (St Germain), Stock Games (Nice), Top Games (Montpellier), Ultima (Paris & Bordeaux), Videocaz' (Clermont) et Wonder Games (Courville).

Top 1 - PlayStation - Tomb Raider.



Top 4 - PlayStation - Formula One.



Top Okaz PlayStation

1. Tomb Raider
2. V-Rally
3. Resident Evil
4. Formula One
5. Porsche Challenge
6. Soul Blade
7. Tekken 2
8. Fifa 97
9. ISS Pro
10. Chevaliers de Baphomet

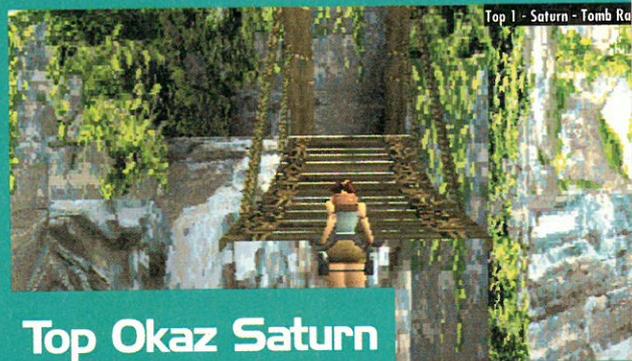
Top 2 - PlayStation - V-Rally.



Top 3 - PlayStation - Resident evil.



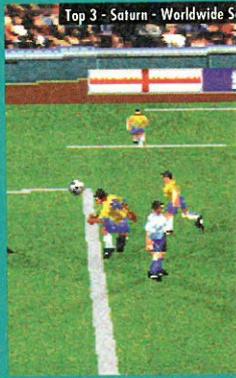
Top 1 - Saturn - Tomb Raider



Top Okaz Saturn

1. Tomb Raider
2. Sega Rally
3. Worldwide Soccer 97
4. Daytona USA CCE
5. Fighting Vipers
6. Die Hard Arcade
7. Command & Conquer
8. Die Hard Trilogy
9. Manx TT Superbike
10. Rayman

Top 3 - Saturn - Worldwide Soccer



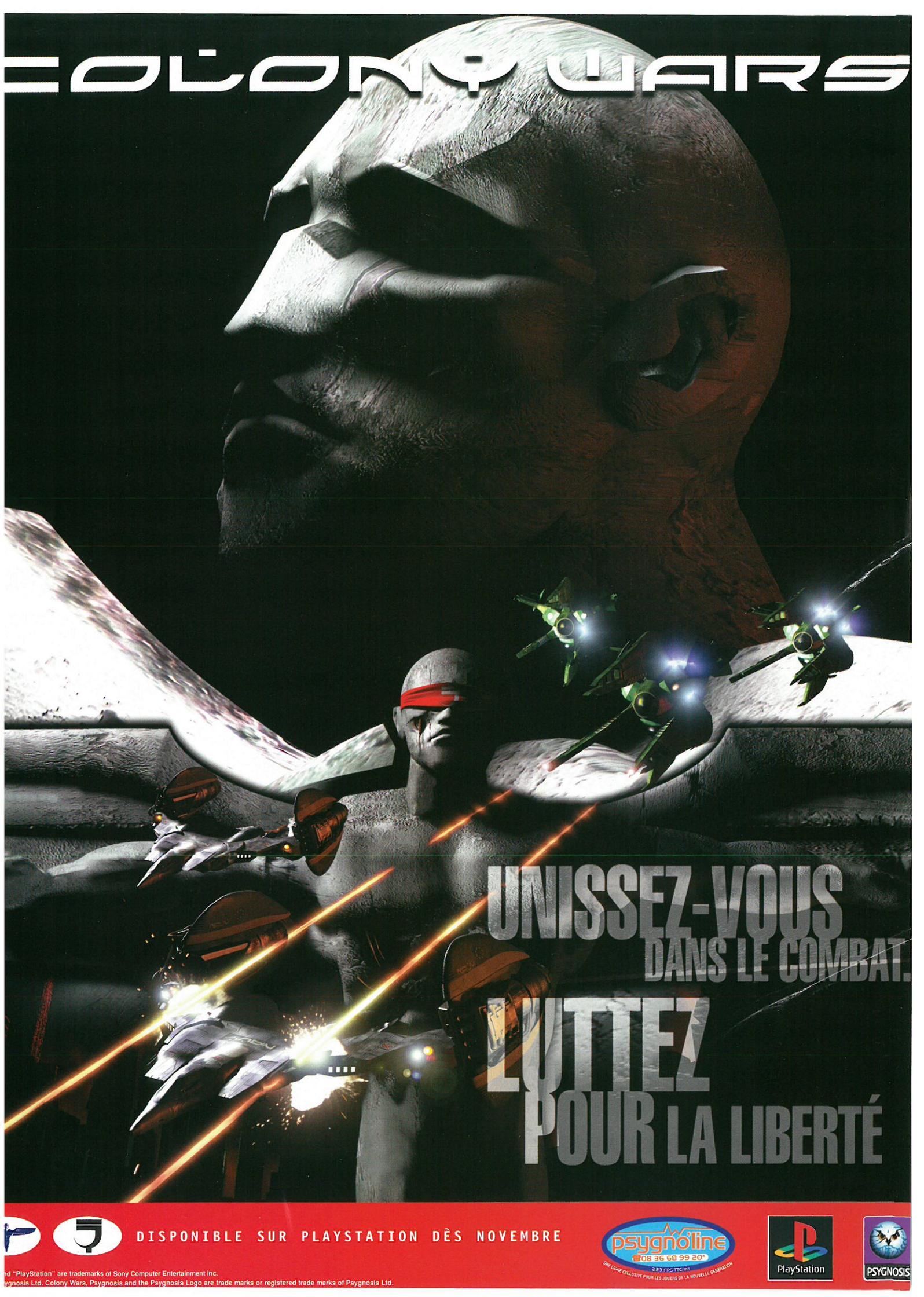
Top 2 - Saturn - Sega Rally.



Top 1 - Saturn - Daytona USA



COLONY WARS



UNISSEZ-VOUS
DANS LE COMBAT.

LUTTEZ
POUR LA LIBERTÉ



DISPONIBLE SUR PLAYSTATION DÈS NOVEMBRE





Explique à ta mère que pour être grand et fort
Hercule c'est mieux que la soupe.



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

