

9 Juillet / Août • 30 F

RAYMAN

- Un éditeur français parmi les plus grands !
- Le meilleur jeu de plates-formes 32 & 64 bits !

Gagnez
1 Saturn

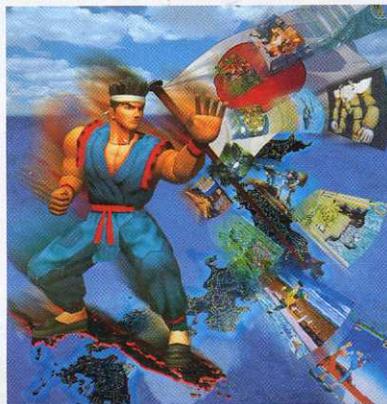
Dossier Basket

Les meilleurs jeux

Tokyo '95 Virtua Fighter 2

Et les nouveautés sur :

- Snes
- MD
- 3DO
- Saturn
- PSX...



Mega Drive
Batman & Robin
La surprise de Sega

La sélection du mois

Kirby's Dream Course
World Heroes Perfect
Astérix & Obélix
Batman & Robin
Savage Reign
Looney Toons
Mother Base
Gran Chaser
Basketball
The D

Avant-premières

EarthWorm Jim 2
Killer Instinct
Killing Time
Bladeforce

Une publication PRES MAGAZINE
Suisse : 9 FS
Portugal : 1100 PTE CONT
Belgique : 235 FF
Canada : 995 \$
DOM TOM : 45 FF
Luxembourg : 210 FL

M 1465 - 9 - 30,00 F

numéro

9

JPF Import

Prix - Service - Qualité

Importateur - Distributeur

(1) 49.48.93.40

- Livraison CHRONOPOST en 24 H 
- Si vous êtes nouveau revendeur, si vous cherchez un fournisseur spécialisé et efficace, n'hésitez pas à nous appeler.
- Export tout pays. 

Revendeurs Contactez Nous !

PANASONIC FZ-10

- Evolution 3 - Millésime 95
- Garantie 1 an
- Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (PAL, NTSC) en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.



JEUX 3DO

- | | | |
|-----------------------|------------------|-----------------------|
| ● ICE BREAKER | ● FLASH BACK | ● GUEST |
| ● 11TH HOUR | ● FIFA SOCCER | ● CLAYFIGHTER 2 |
| ● PANZER GENERAL | ● NEED FOR SPEED | ● RETURN FIRE |
| ● FLYING NIGHTWARES | ● GEX | ● STAR BLADE |
| ● DAEDALUS ENCOUNTER | ● QUARANTINE | ● ROAD RASH |
| ● WING COMMANDER 3 | ● MYST | ● THEME PARK |
| ● ALONE IN THE DARK 2 | ● 11 TH HOUR | ● STREET FIGHTER II X |
| ● WORLD CUP FINAL | ● SEQUEL TO 7TH | ● et plus ... |

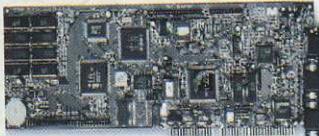
ACCESSOIRES 3DO

Joypad 6 boutons spécial pour Street Fighter 2X - Gun - Joypad

CARTE 3DO POUR PC

NEW

Creative Labs



Jouez vos jeux 3DO sur votre PC et compatibles

1 990 FR\$

ADAPTATEUR POUR 3DO

NEW



NOUVEAU MODELE «ADAPTATEUR II»

2 JOUEURS

L'adaptateur 3DO accepte tous les joysticks ou joypads compatibles SUPER NINTENDO®.

PLAYSTATION ACTION REPLAY

NEW



- VIE INFINIE
- PUISSANCE INFINIE
- PUISSANCE MAXIMUM
- TOP SCENARIO
- INVINCIBILITE
- ACCÈDE TOUS LES NIVEAUX

GOLDSTAR 3DO

DISPONIBLE



3DO PAL GOLDSTAR + FIFA

2990 F

JEUX MEGADRIVE

- | | |
|------------------|-------------------|
| ● ASTERIX | ● FANTASY STAR |
| ● STREET RACER | ● VIEW POINT |
| ● MEGAMAN | ● SPEEDY GONZALES |
| ● BATMAN & ROBIN | ● NBA JAM TE |
| ● THE PUNISHER | ● ROAD RASH 3 |
| ● TOUGHMAN | ● et plus ... |

JEUX SUPER NINTENDO

- | | |
|-------------------|--------------------|
| ● WARIO'S WOOD | ● DONKEY KONG |
| ● SOCCER SHOT OUT | ● COUNTRY |
| ● HAGANE | ● MICKEY MANIA |
| ● WILD GUNS | ● STAR WARS |
| ● FRONT MISSION | ● CHRONO TIGGER US |
| ● SECRET OF MANA | ● et plus ... |

Fax (1) 40.10.95.99

JPF Import
21/23 rue de Clichy - 93584 ST OUEN CEDEX
Métro : GARIBALDI - RER C : St Ouen - Bus 173/174 : St Ouen

Tel (1) 49.48.93.40

JPF Import

Prix - Service - Qualité

Importateur - Distributeur

(1) 49.48.93.40

- 500 m2 d'exposition + de 10000 jeux et machines en stock = plus de choix !!!
- Livraison CHRONOPOST en 24 H
- Nous sommes fournisseurs attirés de très nombreux magasins et chaînes spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.



Revendeurs Contactez Nous !

SEGA SATURN

DISPONIBLE

NOUVELLE VERSION MULTI-JEU

- Accepte tous les jeux Américains, Japonais ou Français
- Faites modifier vos anciennes consoles !
- Les versions US et Japonaises sont 25% plus rapides que les versions Françaises

VERSION au choix

- US
- Japonaise
- Française



ACCESSOIRES

- 2e joystick
- Joystick Arcade
- Volant (spécial Daytona)
- Carte mémoire
- Souris

JEUX

- CLOCKWORK NIGHT 2
- WORLDWAR
- RIGROAD SAGA
- RACE DRIVIN
- DARK SEED
- SHELLSHOCK
- GAKKONO KAIKAN
- LIGLOAD SAGA
- QUOVADIS
- et plus ...

SONY PLAYSTATION

DISPONIBLE

NOUVELLE VERSION MULTI-JEU

- Accepte tous les jeux Américains, Japonais ou Français
- Faites modifier vos anciennes consoles !
- Les versions US et Japonaises sont 25% plus rapides que les versions Françaises

VERSION au choix

- US
 - Japonaise
 - Française
- OCTOBRE 95



ACCESSOIRES

- 2e joystick
- Joystick Arcade
- Joypad Néocom (spécial Ridge Racer)
- Carte mémoire
- Souris (spécial jeu d'aventure)

JEUX

- FALCATA
- ACE COMBAT
- METAL JACKET
- DOKIDOKI
- EXTREME POWER
- V-TENNIS
- DRAGON BALL Z
- KINGFIELD II
- STRAIGHT GUYS
- SHELL SHOCK
- CYBER WAR
- PROWRESTLING

ATARI JAGUAR



NEW

Garantie 1 an

Version française et américaine

1 290 FRF

Demandez nos packs spéciaux

PACK JAGUAR + CD ROM
2 490 FRF

JEUX

- T-MEK
- KART
- RAVMAN
- DOUBLE DRAGON
- PINBALL FANTASIES
- HOVER STRIKE
- HOVER HUNTER
- et plus ...

ATARI CD ROM JAGUAR

NEW

Garantie 1 an

Dispo. fin Août

1 290 FRF



JEUX

- BLUE LIGHTNING CD
- COMMANDO CD
- ISHAR GENESIS CD
- FIGHT FOR LIFE CD
- DEUS CD
- et plus ...

Commandez par téléphone
au (1) 49 48 93 40
ou par fax au (1) 40 10 95 99
Livraison en Chronopost (24h)
ou Colissimo 24/48 h

Paiement par



• Chèque • CB • Contre remboursement



Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles.

Fax (1) 40.10.95.99

JPF Import
21/23 rue de Clichy - 93584 ST OUEN CEDEX
Métro : GARIBALDI - RER C : St Ouen - Bus 173/174 : St Ouen

Tel (1) 49.48.93.40

Vivement septembre !

Les vacances sont là et bien là ! Alors je ne vais pas vous parler de rentrée... bon allez, je vais quand même vous dire que que la prochaine fois que vous lirez un CD Consoles (en l'occurrence celui de septembre), la Saturn sera officiellement en vente depuis près de deux mois et la PlayStation sur le point d'envahir les même rayons que sa consœur. Bref, ça y est, en France nous entrons enfin dans l'ère des 32 bits.

Mais revenons à nos moutons. L'été est là et nous vous proposons ce mois-ci un large éventail de reportages et de critiques. En premier lieu nos envoyés spéciaux au Japon vous ont concocté un compte rendu du « 95 Tokyo Omocha Show » qui s'est déroulé, comme vous vous en doutez, à Tokyo en juin et où Sega et sa Saturn ont fait un tabac ! D'autre part, nous revenons sur un point précis que nous avons abordé le mois dernier dans le compte rendu de l'E3, à savoir la 3DO version Goldstar et la fameuse M2.

Sujet beaucoup plus estival : le basket. Comme vous êtes nombreux à vous passionner pour ce sport haut perché, nos petits spécialistes en la matière ont profité de la sortie de Slam'N Jam pour revenir sur les simus de basket qui ont marqué leur temps. Sans oublier les critiques des dernières sorties comme Rayman, The D, World Heroes Perfect, Savage Reign et bien d'autres. Voilà, il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter de bonnes vacances.

L'ACTUALITÉ INTERNATIONALE

LE COURRIER

● Les questions que vous posez sont tellement hardos que maintenant ils s'y mettent à deux pour vous répondre. Et encore ils ne prennent que les plus simples !



● Nos reporters ont eu du mal à se remettre de l'E3 ! Mais bon, il vous ont quand même dégoté quelques bons p'tits scoops histoire de clouer le bec à vos copains de vacances...



L'ACTUALITÉ FRANÇAISE

● Le mois dernier les news France étaient tronquées à cause de l'affluence d'actus internationales. Ce mois-ci je n'irais pas dire que c'est l'inverse, mais l'hexagone nous a fourni pas mal de matière.



REPORTAGE

● À croire que des salons dédiés aux jeux vidéo, il y en a tous les quatre matins ! Cette fois-ci, nous vous faisons le compte-rendu du Tokyo Omocha Show, un salon du jouet où Sega a fait forte impression !



La dernière production de Ubi Soft est carrément géniale. Même si nous attendions la version Jaguar, ne faisons pas la fine bouche : sur la PlayStation c'est pareil, mais avec un son encore plus d'enfer !



REPORTAGE

● La 3DO M2 a soulevé pas mal d'interrogations chez nos lecteurs. Nous avons donc décidé d'en remettre une petite couche !



TOTAL ARCADE

● Par les temps qui courent, l'actualité de l'arcade est assez originale. Par exemple vous apprendrez tout sur le premier Puyo Master Grand Tournoi qui s'est déroulé au Japon... 10 000 participants recensés !



REPÈRES

● Quel est le cocktail détonnant qui fait d'un jeu un hit ? Les graphismes, la jouabilité, la réalisation et le son. Mais voilà, on ne parle pratiquement jamais du son. Sauf nous !



LES GENS

● Dominique Dalcan chante son dégoût du show biz et c'est un passionné de CD-Rom ! Deux bonnes raisons d'aller lui poser quelques questions.



TV CONSOLES

● L'année a été difficile pour les émissions télé consacrées aux jeux vidéo. Notre maître à penser de la rubrique télé fait le point, et vous propose en avant-première ce que sera la prochaine production de Canal J, avec Bertrand Amar !



L'ÉVÈNEMENT

● Vous le savez tous, le basket-ball est le sport le plus décliné sur console. Nous avons donc profité de la sortie de Slam'N Jam pour revenir sur les jeux de basket qui ont marqué leur temps.



AVANT-PREMIÈRES

● Au programme de vos vacances : Killer Instinct (Snes), Big Sky Trooper (Snes), Captain Quazar (3DO), Killing Time (3DO), Blade Force (3DO) Ace Combat (PlayStation) et Comix Zone (Snes).



LES CRITIQUES

- P 94 : Rayman
- P 98 : The D
- P 102 : Savage Reign
- P 106 : Kirby's Dream Course
- P 110 : Mother Base 2000
- P 114 : Astérix et Obélix
- P 118 : Batman & Robin
- P 122 : Looney Toons Basket Ball
- P 126 : Gran Chaser
- P 130 : World Heroes Perfect



ASTUCES ET MOTS DE PASSE

● Nous vous laissons tranquille pendant les vacances et on attaque de la soluce d'enfer dès la rentrée !



LES P. A.

● N'hésitez pas, si vous cherchez des jeux pas chers, des consoles d'occase, des posters, etc. Passez une annonce !



Si vous aimez les jeux de baston, ne vous inquiétez pas, ADK pense à vous !



La 3DO M2 est aux consoles ce que le moteur Renault est à la Formule 1... La seule différence c'est que Renault est champion du monde depuis trois ans ! Bon, eh bien, il ne nous reste plus qu'à organiser des courses de consoles.

Courrier

Salut à toute l'équipe,

Je vous écris pour la première fois, mais ce ne sont pas des reproches, quoique... je plaisante !!!

J'achète *CD Consoles* depuis le premier numéro et là, je dois dire que c'est vraiment le meilleur mag sur les consoles « première génération ». Il n'y a pas de mangas et c'est tant mieux, car je trouve la culture japonaise en général, vraiment nulle... mais ce n'est pas le sujet de ma lettre.

Dernièrement, je suis passé à ma librairie habituelle, rayon informatique, et... divine surprise ! la couverture du *CD Consoles 5* était consacrée à la console Jaguar d'Atari, j'ai failli tomber dans les pommes. Ne pouvant plus tenir plus longtemps, j'ai arraché des mains d'un acheteur le dernier numéro en rayon, et fébrilement, j'ai ouvert la revue pour découvrir le dossier du siècle, une vingtaine de pages dédiées à l'empire Atari. Je vous dis Bravo les gars... et là je me suis trouvé à l'hôpital. Diagnostic : « crise aiguë d'Atarimania ». Je dispose d'une console Jaguar et bientôt du lecteur CD-Rom (non remboursé par la sécurité sociale). Je suis fidèle à Atari depuis le début, j'ai un VCS

2600, une Lynx, un 1040 STE, un Falcon et la Jaguar.

Maintenant... mes coups de gueule :

tout le monde casse du « sucre » sur le dos d'Atari (n'est-ce pas messieurs les journalistes des autres magazines, plus particulièrement « Séance de Vente Massive » ? Continuez votre torchon, vous coulerez plus vite. Monsieur Drevet fils : il vous est conseillé de rester chez les débiles du club Dorothée et de continuer à jouer sur ta Supernintendaube et ta Mégabave. Quant à monsieur Trucmuche de Micromania, il vous est conseillé d'aller postuler chez Confo, ainsi que tous les autres magasins qui sabotent la marque Atari et qui, dès qu'il le peuvent, vendent des Jaguar... Paradoxe ?). Tous ces gens là, je les emm... et je pense ne pas être seul dans ce cas, croyez moi. Voilà, j'ai vidé mon sac, c'est fini. Merci *CD Consoles* et vive Atari.

David.

Nous sommes ravis d'apprendre que notre dossier Atari vous ait fait un tel effet ! À CD Consoles, nous avons pensé qu'il était grand temps d'éclaircir bien des points autour d'un sujet qui déclenche autant de polémiques que cette fameuse Jaguar. Cependant, vos propos n'engagent que vous.

Ceux de monsieur Trucmuche étant aussi respectables que les vôtres, le droit de citer est donc le même pour tous. La preuve : ses propos ont été retranscrits de la même façon que votre courrier et c'est peut-être le meilleur moyen pour que chacun se forge un avis et choisisse son camp. Alors, s'il est vrai que la 64 bits d'Atari est attrayante, elle n'est tout de même pas unique ! Le fait de se tourner franchement vers la console de son choix est une bonne chose, mais que cela ne soit pas une raison pour être tout à fait hermétique aux autres.

Salut à tous,

Tout d'abord un grand bravo pour votre magazine (je ne vais pas énumérer tous ses avantages, d'autres l'ont fait avant moi). Bref, ne changez rien ! J'irais droit au but : Nintendo. Le père Mario que l'on croyait mort (vu qu'on ne parle plus que de Sega et Sony et pour cause, leur machine arrivent

très bientôt en France) nous revient ressuscité et en pleine forme, en frappant un grand coup comme à son habitude. Car elle est là, l'Ultra 64, jolie petite console tant attendue, tellement d'ailleurs, qu'elle ne sortira qu'en avril 96 (comme le fut sa petite sœur la Super Nin). Nintendo a bien gardé son secret tout en laissant filtrer quelques infos ou intox. Enfin du concret et on se réjouit d'avance au vu des capacités de l'Ultra et de sa « Dream Team ». Même si elle ne sera pas présente à Noël, je pense que beaucoup feront comme moi et attendront avril en continuant à s'éclater sur leur Super Nintendo. Et oui ! Nintendo nous envoie une deuxième claquette : Killer Instinct. Tout le monde l'attendait sur 64 bits et bien non, ce sera sur 16 bits grâce au formidable procédé ALM. Donkey Kong en a surpris plus d'un et il y a de quoi ! Surtout que le procédé a encore été affiné pour DKC II ou plutôt Diddy's Kong Quest. Et le voilà mis à l'épreuve pour KI personnellement, je m'éclate en arcade avec ce jeu et je ne suis pas le seul, car les places sont chères pour atteindre la fameuse borne. Alors Noël comptera bien avec Nintendo mais sur la 16 bits, car comme à son habitude le père Mario ne fait jamais rien comme les autres. Je vais donc attendre gentiment avril 96 et mettre mes 1500 F. de côté (si, si ! 1500 F) tout en continuant à m'éclater sur ma Super Nintendo qui se rapproche de plus en plus des 32 bits (d'accord, j'exagère, on ne verra jamais un Virtua Fighter et autre Tekken, quoi que...). Vive Nintendo (je n'ai rien contre les autres constructeurs !) et vive CD Consoles (LE magazine par excellence). Bye !

Michaël C., Voglans.

Apparemment le chant des sirènes 32 bits ne semble pas vous atteindre plus que cela, comme beaucoup d'autres lecteurs d'ailleurs ! Il semblerait, en effet, que vous soyez nombreux à avoir

décidé de prendre votre mal en patience et d'attendre cette fameuse Ultra 64 du « père Mario ». Et pour ce qui est de son prix, je comprend que vous ne soyez pas tenté par d'autres machines.

D'autant plus que,

comme vous le signalez si bien, Nintendo sait encore nous surprendre avec la qualité de certains titres que l'on a pu voir sur SNES, alors pourquoi ne pas en profiter ? De toutes façons, nous comme vous, attendons Noël avec impatience : vous pour avoir des nouvelles fraîches de ces jeux, nous pour vous en donner...

Un grand bonjour à toute l'équipe !

Votre revue CD Consoles est géniale ! Très « pro » et beaucoup moins « gamin » que vos concurrents. Et surtout pas de mangas ! Bref j'adore ! Tout d'abord j'ai une petite critique à formuler à la rubrique « Questions techniques » (page 8) de votre numéro 6. En effet, vous nous dites que « seule la Saturn affiche des compétences dans le domaine multimédia : carte MPEG, softs éducatifs, etc. » par rapport à la PlayStation. Je ne suis absolument pas d'accord avec votre réponse. En effet, si la PlayStation est définie comme une console de jeux par Sony, c'est juste par politique commerciale. En effet, le mot « multimédia » ne semble pas faire vendre (3DO, CD-i,...) ou peu. De toute façon, il sortira sur la PlayStation, tous les softs dont on puisse rêver : aventure, action mais aussi éducatifs, encyclopédies, etc. Il suffit simplement (!) que la console de Sony se vende. Ensuite tous les éditeurs sortiront des softs variés (ils ne sont pas contre

l'idée de gagner de l'argent dans les ventes de softs ludiques ou... éducatifs !). Cette remarque est valable pour toutes les machines : plus le parc de machines est important, plus il y a d'acheteurs de toute sortes ! Et plus il y a des softs divers pour répondre à la demande ! Bref, tout est une question d'offre et de demande ! Enfin, avez-vous des nouvelles de la M2 Accelerator pour 3DO ? C'est dommage que vous ne parliez pas (ou peu) des PC. En effet, une large part des softs prévus pour ces micros sortiront sur les consoles 32 bits. Votre revue serait alors parfaite ! Bonne continuation !

Alexandre Boinot, Besançon.

Voilà un lecteur qui semble être dans le secret des dieux ! Il n'y a donc que la M2 qui vous échappe ? Alors sachez que pour le moment tout reste un mystère dans ce domaine. Les seules choses que l'on ait pu voir jusqu'à présent sont la démo d'un jeu de course ainsi qu'une version jouable d'un jeu du genre de Doom dont on ne connaît pas encore le titre. On espère donc avoir plus d'éléments dans les mois à venir. Encore une fois... patience... patience...

Bonjour à tous,

Je ne m'attarderai pas sur la qualité de votre magazine pour rentrer dans le vif du sujet avec plusieurs questions sur les consoles 32 bits.

1) Possesseur d'une 3DO, je désirais savoir si vous avez de plus amples renseignements concernant la date de sortie de la carte AM2, ainsi que les premiers jeux qui tourneront sur cette extension ?

2) Avec les capacités plutôt prometteuses de l'AM2, a-t-on le droit d'espérer des jeux tels que Ridge Racer/Toshinden... et une participation plus actives des grands éditeurs Nippons (Namco, Capcom, etc.) ?

3) J'envisage d'acheter une PlayStation japonaise et je voudrais avoir à ce sujet quelques précisions :

- trouvera-t-on encore des jeux d'import après la sortie officielle de la machine, tel que ce fût le cas pour la Super Nintendo en son temps ?

- Y aura-t-il une possibilité (par le port d'extension arrière ?) d'avoir un adaptateur universel permettant de faire fonctionner n'importe quel jeu sur n'importe quelle console ?

- Dans le cas contraire, sera-t-il possible de switcher les PlayStation (japonaises/US/européennes) pour assurer une compatibilité avec les différents modèles tel qu'on le trouve actuellement pour les Mega Drive et Super Nintendo ?

Sylvain Favier, Toulouse.

concerne l'adaptateur miracle auquel vous faites allusion, je suis bien plus sceptique !

Franchement, je ne pense pas qu'une telle chose puisse exister. Mais on ne sait

jamais... En revanche, comme pour la Saturn de Sega et le dernier modèle de 3DO

Panasonic, JPF Import -

toujours lui - propose la

PlayStation de Sony en

version Bi Standard, qui

accepte aussi bien les jeux

en version européenne,

américaine ou japonaise.

Mon bien cher mag,

Ça commence à coûter cher en timbres pour pouvoir passer au moins une fois dans son magazine préféré. C'est la troisième fois que je vous écris en vain. Espérons que cette fois ci sera la bonne !

Nous savons tous, à l'équipe de Triludan (notre fanzine), que la sortie de la Sega Saturn version européenne est prévue pour la fin juin ! Mais cette version s'annonce être aussi chiant que la version française de la Mega Drive. Je m'explique : cette version tournerait en 50 Hz et donc nous proposerait des jeux encadrés de bordures noires (ce qui nous donne un écran écrasé) et ferait tourner les jeux avec une lenteur à nous énerver ! Ce serait vraiment du gâchis, vu la qualité des jeux et du support, c'est vraiment se moquer du monde ! Mais paraît-il que le « switchage » (qui permet de faire

tourner la machine en 50-60 Hz et d'insérer les jeux de toutes nationalités) est impossible. Cela était possible sur port cartouche, mais sur CD-Rom c'est impossible ! Pourriez-vous m'éclairer sur ce point ? Malgré tout, il reste une modification tout à fait envisageable et faisable : il s'agit de supprimer les barres noires afin de jouer en plein écran, et de faire tourner les jeux européens en faux

60 Hz ce qui nous donnera une animation à peu près identique à la version japonaise ! Tout ceci reste confus pour moi, aidez moi svp.

Zazou.

Tout d'abord, petit rectificatif : la Sega Saturn européenne sortira pour la première quinzaine de juillet avec une manette en bundle pour une somme comprise entre 3 000 et 3 500 francs. Elle tournera en effet à 50 Hz, mais JPF Import, entre autres, propose des Saturn et des PlayStation en version Bi Standard. C'est-à-dire que ces consoles accepteront les jeux en provenance des USA et du Japon sans aucun problème de compatibilité. En ce qui concerne les bandes noires, rien n'est encore bien défini. Apparemment, elles devraient disparaître pour certains jeux uniquement.

Avec DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Vos Intérêts Sont en Jeux !

7 Nouveaux Magasins en France ...!
 RODEZ - 24, rue du Bal
 CHOLET - 11, rue Clémenceau
 St QUENTIN - 69, rue d'Isle
 CAEN - 120, rue St JEAN
 AMIENS - 2, rue Lamarq
 QUIMPER - 10, rue Froute
 La VARENNE St H - 72, Avenue du Bac
 Nouvelle Adresse pour votre magasin de St Raphaël
 à FREJUS - 1526, Av De Laitre De Tassigny
 Nouvelle Adresse pour votre magasin d'ALBI
 64, rue de la Croix Verte

AIX en Provence Tél: 42-21-95-26
ALBI Tél: 63-49-94-40
AMIENS Tél: 22-92-28-85
ANGERS Tél: 41-87-59-14
ANGOULEME Tél: 45-94-43-15
ANNECY Tél: 50-45-75-71
AVIGNON Tél: 90-82-22-61
BAYONNE Tél: 59-59-41-61
BLOIS Tél: 54-78-97-38
BORDEAUX Tél: 56-01-13-19
BOURGES Tél: 48-50-71-44
BREST Tél: 98-46-59-10
BRIVE la Gaillarde Tél: 55-17-92-30
CAEN Tél: 31-38-88-66
CHAMBERY Tél: 79-69-54-50
CHALON s/Saone Tél: 85-42-98-58
CHOLET Tél: 36-68-22-06
DIJON Tél: 80-58-95-94
EVREUX Tél: 32-62-54-72
GRASSE Tél: 93-36-34-45
GRENOBLE Tél: 76-47-14-25
La ROCHELLE Tél: 46-41-29-01
LE HAVRE Tél: 35-22-72-55
LYON Tél: 78-60-33-60
METZ Tél: 87-36-33-33
MONTLUCON Tél: 70-05-94-82
MONTAUBAN Tél: 63-66-57-33
NICE St-Laurent du Var Tél: 92-12-87-30
NIMES Tél: 66-21-81-33
NIORT Tél: 49-77-05-13
ORLEANS Tél: 38-77-98-30
PARIS 16 ^e Tél: (01) 45-04-13-10
PERIGUEUX Tél: 53-09-84-00
QUIMPER Tél: 98-95-12-48
RODEZ Tél: 65-68-94-58
ROUEN Tél: 35-89-60-33
St BRIEUC Tél: 96-62-33-13
St ETIENNE Tél: 77-41-84-79
St QUENTIN Tél: 36-68-22-06
St RAPHAËL/FREJUS Tél: 94-53-64-18
STRASBOURG Tél: 88-22-54-81
TOURS Tél: 47-20-42-30
TOULON Tél: 94-91-39-69
VALENCE Tél: 75-56-72-90
VARENNE St Hilaire Tél: (01) 41-81-03-17

L'Engagement des DOCKS

- Vous Présenter les Dernières Nouveautés au Meilleur Prix
PSX, Saturn, 3DO, Jaguar, Etc...
- Vous Racheter vos Anciens Jeux CASH * au Meilleur Tarif
Chaque mois l'Argus DOCK GAMES défini les Prix de l'Occasion
- Vous Offrir un Choix de Jeux d'Occas Comme Nulle Part Ailleurs
Chaque Magasin présente plus de 500 Titres différents
l'ensemble du Groupe Stocke en permanence plus de 100 000 Jeux
Consoles, Accessoires, Cartouches, CD ROM et CD
- En Direct du Japon et USA, les Derniers Goodies, DBZ et Autres
Cardass, Figurines, Posters, Mangas, Etc... Cartes MAGIC
- Vous Informer 24h sur 24 et 7 jours sur 7: **36-68-22-06**
Par un Simple Appel Téléphonique Partout en France
et sans Indicatif
Les Infos sur les Magasins DG (Promos, News, H d'ouvertures, Etc...)
Des Trucs et Astuces sur des Centaines de Jeux (Nouveautés chaque mois)
Des Jeux pour Gagner Plein de Cadeaux

PS-X SONY SATURN

Toutes les News

Nos consoles sont Garanties 1 An
 Pour l'Achat d'une Console nous vous offrons
 la SUPERCARTE

Venez vite dans le Magasin
 DOCK GAMES le plus proche
 pour en connaître les Avantages

**Vous avez en Projet un Magasin de Jeux Vidéo dans une Ville de plus de 50 000 habitants
 Contactez nous, Ce sera peut-être Vous le Prochain DOCK GAMES.**

Leader incontestable en France avec plus de 50 Boutiques Spécialisées d'ici fin 95, notre Groupe, fort de son
 expérience, vous apportera les Gages de réussite dont vous avez besoin

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

Réussir n'est pas un hasard ce n'est pas non plus une fatalité.

Renseignements 24H sur 24: **36-68-22-06**

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-22-06... la taxation est de 2,19 FTTC / min.

** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES



Acclaim invente les jeux Mega CD 32 X. Night Trap et Scottie Pippen, deux softs sortis depuis belle lurette sur Mega CD arrivent sur Mega CD 32 X. La combinaison Mega CD + 32 X qui vous autorise à insérer des jeux Mega CD utilisant le potentiel de la 32 X dans votre Mega CD. Acclaim est leur père ou plutôt... leur mère.



Jungle Strike SNES

Comment, vous ne le savez pas encore ? Jungle Strike, la simulation d'hélico

d'Electronic Arts sortie sur Mega Drive il y a bientôt deux ans, déboule sur Super Nintendo. Il était temps ! Les missions sont les mêmes, les musiques aussi, les ennemis n'ont pas changé...

Les graphismes non plus d'ailleurs ! Vous abattez toujours de méchants terroristes qui se cachent entre les palmiers de la jungle ; de temps à autre vous conduisez une voiture ou un hydroglisseur pour échapper au tyran et déjouer ses plans machiavéliques. C'est sympa, ça a bien vieilli et la redac, on aime beaucoup ! Et pour vous ? Attendez, que je retrouve ma boule de cristal... Sortie : Disponible



Top Consoles gratis !

Le petit frère de CD Consoles, alias Top Consoles, innove et surprend ! Il propose de beaux et jolis tests, de superbes dossiers (E3, Lobo versus Killer Instinct) ainsi qu'une offre alléchante. C'est quoi, c'est quoi, c'est quoi ? La possibilité de récupérer les 32 francs que vous dépensez chaque mois pour cette merveille. Comment faire dimoidou-doudidon ? Allez dans un magasin Score Games, présentez votre mag chéri et vous aurez droit à une réduction en achetant un quelconque jeu. À consommer avec modération... ■



Front Thomas Big Heart, signé Acclaim !

Front Thomas est surnommé « big heart » par les spécialistes du baseball. Avec ses quinquante kilos de muscles, sa puissance et son merveilleux coup de batte, il a remporté plusieurs fois le titre, d'où le nom de big heart. Acclaim, sans cesse attiré par les célébrités, a demandé à Front de devenir le héros de son prochain jeu de baseball, Front Thomas Big Heart. Il a donné son accord et se laisse actuellement prendre en photos dans des studios d'Acclaim pour

que leurs graphistes se fassent une idée sur les mouvements du baseball !

Sortie : novembre 95 ■



Fiesta au Parc des Princes !

Pour fêter la sortie prochaine de Fever Pitch Soccer sur Mega Drive et Super Nintendo, US Gold a organisé le 1er juin un tournoi de football inter-rédactions. Bien entendu, nous y étions et même si nous n'avons pas été les heureux vainqueurs, notre équipe des Play Maker a obtenu une troisième place méritée ! Tout cela se déroulait au Parc des Princes, sous les commentaires de Thierry Roland et Pascal Prault, excusez-nous du peu ! C'est l'équipe des Cheesy qui a remporté la coupe sur un score de 5 à 2 contre les Ball Blazers. L'excellente organisation nous a par ailleurs permis de jouer au fameux jeu d'US Gold ! Thierry Roland lui-même n'a pas pu résister. ■



L'excellente organisation nous a par ailleurs permis de jouer au fameux jeu d'US Gold ! Thierry Roland lui-même n'a pas pu résister. ■



La FNAC Cnit - La Défense s'agrandit

Faisant preuve d'une étonnante vitalité dans le domaine du multimédia, le groupe Pinault-Prilets-Redoute continue sur sa lancée ! La Fnac située au Cnit se voit dotée d'un nouvel espace entièrement dédié au multimédia. Sur 4 000 m², le magasin présente un référencement comparable à celui d'une grande Fnac parisienne. Le rayon micro de la Fnac Défense possède la plus grande logithèque de France (7 000 références). Bien entendu, le CD-i n'est pas oublié puisqu'un large choix de titres et de Video-CD est offert. Pour se faire une idée des produits proposés, des bornes de démonstration permanente de CD-Rom, CD-i et Photo CD sont réparties dans l'ensemble du magasin. Enfin, ne ratez surtout pas le Cyber Café où tout en sirotant votre jus d'orange, vous pouvez surfer sur internet. ■



MICRO Steel
29, rue Jean Pierre Timbaud 75011 PARIS
Tel. 43 38 98 77 ; Fax. 43 38 12 05
Ouvrir du Lundi au Samedi de 9 H 30 à 19 H 30 Sans interruption
Métro Parmentier

Les Nouvelles Consoles

Sony PSX
3990 Frs
+ 1 Jeu au Choix

Sega SATURN
3990 Frs
+ 2 Jeux au Choix

Carte VIDEO CD SATURN

1690 Frs

Les Avantages de MICRO STEEL

Echanges de jeux PSX et Saturn -
100 Frs

Payer Votre PSX ou Votre Saturn
en 5 MOIS
Après acceptation du dossier

Les Accessoires

Pad SATURN
290 Frs

Pad PSX
290 Frs

Pad Arcade Saturn
690 Frs

Pad Arcade PSX
690 Frs

Souris Saturn
290 Frs

Souris PSX
290 Frs

Mémoire Card Saturn
349 Frs

Mémoire Card PSX
249 Frs

Sixtipleur Saturn
350 Frs

Pad Neocom PSX
390 Frs

Cable périel RGB Saturn
350 Frs

Cable périel RGB PSX
490 Frs

Sunsatpad
350

ASCII Pad PSX
350 Frs

Les Jeux

Virtua Fighter
Clock Work Knight
Victory Goal
Daytona USA
Panzer Dragon
Astal
Virtual Hydlide
Pebble Beach Golf
Deadalus
Side Pocket 2
Grand Chaser
Battle Monsters
Greatest Nine
Shinobi
Last Gladiator
Blue Seed

Motor Toon GP
Kileak the Blood
Gunners Heaven
Tohshinden
Ridge Racer
Space Griffon VF9
Raiden Project
Star Blade
tekken
Jumping Flash
Arc the Lad
Gundam
Ace Combat
Falcata
Ray Man
Magic Beast Warrior

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Commandes à retourner sur papier libre à :
Micro Steel VPC 29, rue JP Timbaud 75011 PARIS
Poste 50 F Pour Jeux 70 F en CR, 120 F Pour Consoles 150 en CR



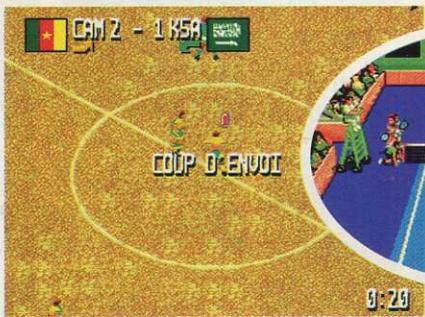
Il fallait s'y attendre, **Sony abandonne les jeux 16 bits** pour se consacrer à sa 32 bits, la PlayStation ! Le marché d'aujourd'hui n'est, selon ses boss, plus du tout porteur... et bientôt, il se révélera totalement obsolète. Celui de demain, que les nouvelles machines de Sega, 3DO et Sony nous font découvrir, représente le nouvel Eden...

Score Games change de cap

Le célèbre revendeur Score Games fête dignement l'été. Il ouvre trois nouveaux magasins, l'un à Poitiers au 12, rue Gaston Hulin

(tél. 49 50 58 58), le second à Toulouse au 14, rue Temponières (angle 1, rue St Rome, tél. 61 21 62 16) et le dernier au centre du seizième arrondissement, 137, av. Victor Hugo (tél. 44 05 00 08). Des milliers de cartouches pour Super Nintendo, Mega Drive, portable et des CD-Rom pour 32 bits vous attendent sagement dans les rayons. Le 3615 Score Games, nouveau serveur minitel, vous permet d'obtenir des milliers de tips, de recevoir le catalogue Score Games gratuitement et de commander des jeux. Avec Score Games, l'avenir du jeu vidéo semble assuré. Impressionnant ! Je dirais même très impressionnant !

Sega s'adonne au sport



En organisant un grand jeu concours, dans divers quotidiens sportifs (*L'équipe*, *Onze Mondial* et *Tennis Magazine*), le maître des consoles soutient ses jeux de sport durant l'été ! Tenez-vous bien... Non, tenez-vous mieux ! Pour remporter la victoire totale, Sega s'associe avec Pizzarollo (Canal +) pour vous faire gagner des consoles et des jeux Mega Drive. Un autre partenaire que nous avons déjà présenté, le Snake Board Tour, permet lui aussi d'empocher un max de cadeaux ! Plus de soixante jeux de sport sont déjà sortis sur ses consoles, dans plus de dix catégories différentes (NBA, FIFA et tous les autres...). Sega, aucun doute possible, c'est vraiment plus sport que toi ! ■



Ludi Games fait peau neuve !



Le petit bonhomme avec des tâches de rousseur qui accompagne depuis plusieurs années le logo Ludi Games rend l'âme ! D'après ses pères, il est censé représenter la jeune clientèle à laquelle Ludi vend ses produits (logiciels notamment). Depuis l'arrivée de la Saturn, PlayStation et autre bête de foire comme la 3DO, l'âge moyen de ces acheteurs potentiels a quelque peu augmenté (ndlr : d'après nos sources, ce sont les 14/17 qui consomment désormais le plus). Voilà pourquoi un logo qui croque le jeu vidéo à pleine dents s'impose. Regardez, l'est bô l'ancien logo ! À quoi ressemble le nouveau ? Je vous dis tout dans le prochain numéro... ■

Georges Foreman garde la forme ! • Snes

Georges Foreman, le papy de quarante cinq berges, champion du monde de boxe des poids lourds, est la vedette du dernier jeu de boxe d'Acclaim. Son nom : George Foreman Boxing ! Gauche, droite, esquive, méchante patate et crochet malin, vous réalisez tout ce que vous désirez ! Une vue subjective permet de visionner les matches sous toutes les coutures. Les très nombreuses options - mode tournament, versus, occasion de jouer à deux, etc. - nous offrent un délire total, absolu, complet. Sortie : novembre ■



ACTUALITÉS



Tintin au Tibet • MD, Snes

Le bonhomme à la coupe de cheveux rebelle accompagné de Milou, se prépare à débouler sur vos 16 bits préférées. Un de ses meilleurs amis, Chang, s'est perdu dans les montagnes tibétaines. En fait, l'avion qu'il prenait pour voyager s'est mystérieusement écrasé. Tintin, puisque c'est de lui qu'il s'agit, est convaincu qu'il vit encore. Il part donc à sa recherche avec le capitaine Haddock. Les tableaux que vous sillonnez avec Tintin regorgent de surprises de toutes sortes. Vous sautez, courez, agressez vos ennemis tibétains... Le combat promet beaucoup ! Date de sortie : fin 95 ■

TECHNO Service
48 H CHRONO
 44, rue du Vertbois - 75003 PARIS - M° TEMPLE/REPUBLIQUE
Tél. (1) 48 04 99 75
 du Mardi au Samedi de 10h à 19h

les Jeux JAGUAR

Cannon Fodder	429	Double Dragon V	449
Syndicate	449	Troy Aikman Football	449
Theme Park	449	Hover Strike	449
Flashback	449	Pinball Fantasy	449

Le spécialiste JAGUAR & LYNX en Europe !!

GOODIES JAGUAR : T-Shirt, Polo Manches-Longues, Pin's, Porte-clé Hologramme, Casquette, Tasse à café, Banane.

JAGUAR

1590 F

+ 1 Manette et 1 Jeu au choix
 parmi : Club Drive / Checkered Flag / Wolfenstein 3D
 Kasumi Ninja / Bubsy / Zool 2 / Val d'Isère / Dragon

CATBOX 590 F

Jouez en réseau à DOOM
 Branchez la Jaguar à votre Hifi

JAGUAR

RAYMAN 449
 FIGHT FOR LIFE 449
 SUPER BURN OUT 449

LYNX

Battle Wheels 279
 Bubble Trouble 319
 Desert Strike 219
 Lemmings 159
 Super Off Road 319

INCROYABLE, LE CD ARRIVE EN AOUT...

les Jeux LYNX

119 F Pièce / 99 F par 3

parmi la liste suivante, dans la limite des stocks disponibles

Awesome Golf	Mrs Pac Man
Bill and Ted's Adventure	Pinball Jam
Crystal Mines II	Switchblade II
Hydra	Rygar
Ishido	Tournament Cyberball
Lynx Casino	World Class Soccer



O. J. Simpson, célèbre pour ses prestations dans les « Y a-t-il un flic pour sauver... », a de la chance ! Malgré le procès où il est jugé pour le meurtre de sa femme, sa notoriété est intacte. Sa figure de « méchant bien-aimé » semble si terrifiante que Disney a décidé de la prêter au vilain de leur prochain long métrage, Poca Hontas.

Deus • 32 bits

Dans Robinson's Requiem sur 3DO, le héros est prisonnier d'une île, comme le célèbre Robinson Crusoé. Deus, que Silmaris développe sur plusieurs 32 bits, reprend en partie son contexte historique. L'action se déroule au XXIIème siècle, vous incarnez un « Robinson », surnom donné aux agents d'une firme très spéciale, l'AWE-Alien World

Exploration, chargée d'explorer de nouvelles planètes et de veiller à leur sécurité. L'accueil sur Alcibiade, se révèle très spécial. Des robots vous attaquent, votre vaisseau est détruit, vous ne pouvez plus repartir ! Pour survivre, vous résolvez un tas de mission différentes. Au cours de votre aventure, vous luttez bien entendu contre d'horribles monstres, affrontez la maladie du sommeil, etc. Votre travail n'est donc pas de tout repos ! Deus est développé sur 3D Studios, ses décors sont très variés et incroyablement beaux. Le programme gère les sources de lumières multiples (torche, éclairages artificiels)... Plus de dix-huit mois ont été nécessaires pour le développement de cette merveille. Date de sortie : fin 95



Return & death of Superman Snes

Return and death of Superman, un beat'em all made in Sunsoft décliné sur Super Nintendo, sera prochainement adapté sur Mega Drive. Les ennemis n'ont pas changé, ils sont toujours aussi tenaces et le scénario dépeint un max ! Au début, vous dirigez le vrai Superman. Vous êtes victime d'un attentat, mourrez dans des circonstances fâcheuses et laissez place à 4 nouveaux Superman. L'un d'eux est un traître ? À vous de percer cet épais mystère... Date de sortie : fin 95 ■



Arrête ton char Dassault !

Marcel Dassault Production a pris 3,3 % du capital d'Infogrames Entertainment. Du coup, la société lyonnaise compte bien tirer parti de la parfaite connaissance en avionique du créateur du Rafale, pour un projet de simulateur de vol réaliste. Les premiers formats à voir le jour seront les CD-Rom Mac et PC, puis plus tard viendront les versions 3DO et CD-i. Dans ce dernier cas, il s'agira probablement d'une encyclopédie sur l'aviation. Pour l'instant, les bases de ce produit ne sont pas encore jetées. Bien sûr, les nouvelles consoles ne seront pas oubliées... ■



Batman Forever sur toutes les consoles !

Aclaim prétend que son prochain beat'em all, Batman Forever, décliné sur plusieurs 16 bits et 32 bits, est une pure merveille. Des graphismes démentiels, l'animation complètement speed et la possibilité de réaliser des coups spéciaux « à la Street » sont, paraît-il, des atouts de poids. Nous n'avons pas encore mis la main dessus, c'est pourquoi nous ne nous prononcrons pas. Mais lorsque nous en aurons une... Sortie : Octobre 95 ■



Espace 3 s'y met aussi



Espace 3, une chaîne de boutiques de jeux vidéos, ouvre une nouvelle boutique au 128, Boulevard Voltaire, à Paris. Dans ce coin very spécial, les magasins sont légions ! Alors souhaitons bonne chance et pleins de ventes à Espace 3, avec ses formidables vendeurs et ses fantastiques nouveautés ! ■



MORTAL KOMBAT II

Joue à Mortal Kombat par téléphone comme sur ta console et gagne des cadeaux hallucinants !

36

68

01

88

TOP CONSOLES

CONSOLES



Sega fait de la promotion. Dans ce nouveau clip publicitaire diffusé au Japon, deux singes s'affrontent devant une console de jeu. Le premier, s'amuse sur Saturn tandis, l'autre sur Playstation. Lorsque leur mère les hèle pour le repas, seul le singe jouant sur Saturn continue de jouer, l'autre s'empresse d'aller s'empaffer !!

Shadow PlayStation

Shadow se déroule dans les souterrains de Shibuya, un quartier de Tokyo. Hide, le héros de l'histoire, est un étudiant en faculté. Il a rendez-vous avec sa copine Kyoko, policière de carrière. Elle enquête actuellement sur une affaire de disparition. Quant v'là t'y pas que Hide se fait assassiné. Logique oblige, il se transforme en esprit pour sauver la belle Kyoko. Dans ce processus, il devient une partie intégrante de son corps pour diriger les sous-sols... Malgré ce scénario tiré par les cheveux, ce premier titre aventure de Taïto sur la PlayStation mérite votre attention.



Sortie : inconnue.

Colonization PlayStation



Déjà célèbre sur PC, Colonization débarque sur la PlayStation. Cette adaptation du jeu de Sid Meier est l'œuvre de M. Shidomaya qui avait aussi converti Civilization, le prédécesseur de Colonization. Dans ce volet, les joueurs doivent coloniser de nouveaux continents en développant l'économie. Une diplomatie bien gérée donnera son indépendance à la nouvelle colonie. Bref, un petit plaisir que les nostalgiques du PC ne peuvent se refuser.

Sortie : juillet. ■



Layer Section • Saturn



Souvenez-vous ! Dans la plus grande tradition des shoot'em up, Taïto sort un shoot'em up inspiré des Rayden & Co. Son nom : Ray Force. Vu le succès de ce dernier titre dans les salles, ils ont décidé d'adapter la version arcade de



Ray Force sur Saturn en changeant son nom. En effet, le titre s'appelle aujourd'hui Layer Section. Un à deux joueurs peuvent prendre leur pied en simultané aux commandes de vaisseaux super armés. Deux attaques spéciales sont aussi à votre disposition. En conclusion,

les sept niveaux qui se terminent tous par un boss ont largement de quoi vous tenir en haleine pour les mois qui viennent.

Sortie : été. ■



Difintel-Micro & elite



Organisent un grand concours



GRAND CONCOURS

EN JUILLET DANS TOUS LES MAGASINS DIFINTEL-MICRO*

St Maur des Fossés : 5, rue du Pont de Créteil	48.86.55.32	Fontenay aux Roses : 91 rue Bouicaut	47.02.54.56	Grenoble : 119, Grand Place, centre commercial	76 09 26 68
Champigny : 22, rue Albert Thomas	48.81.10.16	Paris 3e : 64 rue de Turbigo	42.77.91.32	Evreux : C.Gal du Parvis - rue F. Roosevelt	32.62.54.09
Chelles : 11 avenue du Maréchal Foch	64.21.55.44	Paris 15e : 215 rue de Vaugirard	45.66.88.88	Le Creusot : 29 rue du Général Lederc	85.55.08.02
Livry Gargan : Cité César Collaveri	43.51.03.54	Paris 17e : 60 rue Guy Moquet	44.85.73.89	Mantes : 4 rue Cadotte - Espace Corot	34.97.52.20
Montreuil : rue du 18 Août	48.18.09.33	Paris 19e : 64 rue de Meaux	42 02 08 08	Pau : 13 rue Latapie	59.82.82.40
Poissy : 11 rue Jean Claude Mary	30.65.79.61	Chantilly : 101 rue du Connétable	44.21.25.12	Rouen : 174 rue Eau de Robec	35.71.45.45
Pontoise : 17 rue de l'Hôtel de Ville	39 75 17 61	Dijon : C.Gal Fontaine d'Ouches	80.42.82.67	Macon : 18, rue Gabriel Jeanton	85 39 09 52
Sartrouville : 8 avenue Jean Jaurès	39.13.98.21	Mandelieu : 154 avenue de Cannes	93.93.54.33		

Nouvelles boutiques : Beauvais, Nice, Angoulême, Maisons-Alfort, Bourges, Nantes, Alès, Paris 12e, Sarcelles, Draguignan

* Modalités et inscriptions disponibles auprès des responsables locaux

Vous êtes entreprenant et motivé, vous envisagez la création d'un magasin de "Jeux vidéo Multimédia Japanimation"

Contatez notre responsable du développement au (1) 48 86 55 32
ou retournez ce coupon chez Difintel-Micro pour obtenir une documentation

5, rue du pont de Créteil 94100 S^t MAUR DES FOSSÉS



Nom : Prénom :

Adresse :

C.P. [] [] [] [] [] Ville :

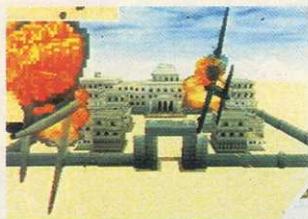
Tél. :



Quand et où ? **L'Ultra 64, ça passionne tout le monde !** Mais personne ne sait exactement la date officielle (et même officieuse) de la sortie de la machine. Nintendo annonce la sortie Japonaise de la 64 bits de Nintendo en Novembre, au Shoshinkai, le salon de Nintendo et en Avril 1996 en Amérique du Nord et en Europe.

World Advanced Saturn

Simulation adaptée d'un wargame PC et déjà sorti sur Mega Drive, World Advanced arrive sur Saturn pour vos plaisirs estivaux. L'histoire est relativement identique à celle de la version 16 bits, à un détail près. Les capitales ont complètement disparu du concept du jeu au profit de nouvelles options. Par exemple, les combats prennent plus souvent place en dehors d'Europe. Les fous de guerre seront heureux d'apprendre l'existence de plus de 500 armes en polygones textures mappées. En final, vous jouez les américains contre les nazis ! Le jeu étant d'origine japonaise, les programmeurs ont aussi prévu un mode où l'on prend la tête de l'armée japonaise. Ça m'aurait étonné !



Sortie : août. ■

■ **EMI et l'univers multi-média.** Début juin, EMI Music s'est lancé de pleins pieds dans le monde interactif en faisant une « alliance créative » importante avec Virgin Interactive Entertainment. C'est la cinquième et dernière grande Major de musique à devenir un acteur « multi-média ». La seule, et importante, différence entre EMI et ses concurrents, c'est que cette dernière, au lieu de créer sa propre division ou d'acquiescer une organisation déjà existante, a choisi un partenariat stratégique. Cependant, EMI préfère se concentrer sur les produits musicaux, plutôt que sur les jeux, et espère que, en s'associant avec Virgin, un vrai marché va se développer autour de titres CD-Rom basés sur des artistes musicaux. Pour le moment, les projets du nouveau tandem EMI-Virgin ne concernent que les PC et les Macintosh.



Blue Chicago Blues • Saturn

Programmé sur deux CD Saturn, Blue Chicago Blues est une adaptation d'un jeu micro signé J.B. Harrold. L'action se déroule dans les rues de Chicago et d'Hollywood. Près du lac Michigan, on découvre la dépouille d'une jeune fille, puis, on retrouve le corps d'un inspecteur de police. J.B. Harrold prend l'enquête en main. Avis aux fans de Sherlock & Co.

Sortie : 22 Septembre. ■

■ Acclaim et Interplay s'entendent.

Selon l'accord passé entre les deux grosses firmes américaines d'édition, Acclaim se voit confier les droits exclusifs de distribution des produits du catalogue Interplay en Allemagne, en Autriche et en Suisse. Cela concerne les titres PC, Mac, Saturn et PlayStation. Acclaim se débarrasse de son étiquette de « Cartridge-Only » (qui se concentre uniquement sur les cartouches, en se détournant du CD) et construit un réseau de distribution mondiale. La firme a déjà une liste des jeux CD-Rom qu'elle entend sortir cette année, incluant Batman Forever et Alien Trilogy. Interplay, de son côté, continue d'émerger après avoir rénové le management européen. La nouvelle distribution en Allemagne inaugure les nombreux autres changements qu'Interplay va effectuer dans son réseau de distribution. Plus d'une vingtaine de titres sont prévus pour cette année, dont Virtual Pool, Water World, Casper, Descent II et Dungeon Master II.

GAGNEZ UNE SATURN EN REPONDANT AU QUESTIONNAIRE SUIVANT

1) Quel est l'éditeur de Rayman ?

- a) Ludi Games
- b) Ubi soft
- c) Capcom

2) Dans The D, comment s'appelle l'héroïne ?

- a) Mélanie
- b) Laura
- c) Flora

3) Quel est le jeu sélectionné par la rédaction ce mois-ci ?

- a) Rayman
- b) Mother Base
- c) Looney toons

4) Quel éditeur a organisé un match de foot au Parc des Princes ?

- a) Nintendo
- b) Electronic Arts
- c) US Gold

Envoyez vos réponses sur carte postale uniquement, à CD Consoles, Concours Saturn, 5/7 rue Raspail 93100 Montreuil, avant le 15 août. Le gagnant sera tiré au sort au journal. Le nom du vainqueur paraîtra dans CD Consoles 10.



Shining Wisdom • Saturn

Shining Wisdom est le dernier titre de la série Shining Force. C'est aussi le premier jeu Saturn de Sonic (la boîte de développement japonaise). RPG en bonne et due forme, Shining reprend la tradition de ses prédécesseurs. Pour la conception des personnages, les programmeurs de Sonic ont utilisé le rendering qui renforce le réalisme du jeu. Chaque personnage a beaucoup de mouvements à son répertoire. Pour une action, on compte 16 « pattern ». Le tout échelonné sur 5 vitesses différentes de déplacement. Le personnage principal s'appelle Mars. Il évolue dans le pays d'Odegan qui abritait à l'origine une race de géant qui régnait sur la contrée avec l'aide d'une sorcière maléfique. Quatre jiiins ont combattu ces géants pour leur dérober leurs pouvoirs. Ne pouvant contrôler ces forces obscures, ils se sont retrouvés enfermés par un dieu. Pour sauver la situation, Mars et l'héroïne, la princesse d'Odegan partent en croisade contre les forces du mal. Ce nouveau volet de la saga de Shining Force s'annonce deux fois plus long qu'à l'accoutumé.

Sortie : août.



Lupin 3, The Master File Saturn

Encore de la Japanime ! Prévu sur Saturn, ce titre Mizuki reprend la data base des trois séries télévisées, des quatre films, plus des histoires originales. De quoi vous tenir en haleine quelques années ! Il faut dire que la série existe depuis maintenant 20 ans et continue d'être diffusée.

Dans cette autre adaptation japanime, les personnages sont tous dessinés en polygones. De belles textures et une animation correcte feront de ce titre le bonheur des Lupin maniac. D'autant plus que des extraits du dessin animé sont utilisés en guise de cinématiques.

Sortie : 11 août. ■



COIN-OP Jeux Vidéo Import Japon-USA



GOODIES

Mangas
CD
K7 Video Pal/NTSC
Dragon Ball Z
Yu-Yu Hakusho
Ranma 1/2
Sailor Moon
etc...

Réparations / Modification
MegaDrive (50-60Hz)

Sega-Nintendo-Nec-Sony-3DO

Megadrive - 32x - Saturn - SNes - Duo-RX - PC-FX - Playstation

1022 Chavannes^S/Lausanne

Tél: (0) 21/636.08.50

Fax: (0) 21/636.08.50

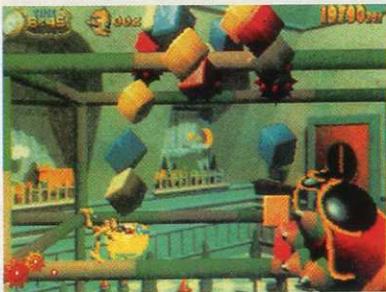
S U I S S E



D'après nos sources, **l'omega**, une compagnie américaine travaille actuellement sur le drive cartouche de l'Ultra 64. Ils hésitent entre le magneto optical drive et le zip drive. Ces deux technologies utilisées pour les micros transfèrent un grand nombre de données en un minimum de temps. Rendez-vous à la rentrée.

Clockwork Knight 2 Saturn

Dans ce nouvel épisode des aventures de Clockwork Knight, les programmeurs du team Sega ont implanté plus de stages et de pièges. Pour rester dans le même esprit que son prédécesseur, il reprend le scénario du premier volet. L'action est identique, mais les stages sont variés. Quant à l'animation, elle est exactement la même. En outre, deux



intros différentes sont à votre entière disposition. La première est réalisée à la sauce MTV, sorte de clip qui vous bombarde d'images, la seconde vous narre l'histoire de ce chevalier des temps modernes. Presque aussi longue que celle de Panzer Dragon sur Saturn... Elle dure plus de quatre minutes. Accompagné de rythme très salsa,

Pepperoucho, notre beau chevalier, chevauche encore et toujours son fidèle destrier Baro Baro, doté d'une tête montée sur ressort pour les attaques. Finalement, sachez que chaque monde est décomposé en trois stages. D'où une difficulté plus poussée !

Sortie : 28 juillet.

Far East of Eden - Tengaimakyoshinden Neo Geo

Premier RPG sur Nec CD-Rom, Far East of Eden se transforme aujourd'hui en jeu de combat sur Neo Geo. Étonnant, non ? Le boulot a été confié à Red, l'une des meilleures équipes de Hudson Soft. On retrouve les mêmes personnages, Sengoku, Kabuki, etc. À la manière de Samourai Shodown, les huit personnages sont armés. Les nombreux coups spéciaux prévus au catalogue demeurent très impressionnants pendant les duels. D'ailleurs, ce titre est caractérisé par des graphismes fins et colorés, que ce soit au niveau des décors ou des sprites. ■



Des nouvelles de la Saturn.

L'E3 aura été le théâtre de nombreuses surprises. Deux firmes se partageaient la vedette, bien évidemment. Il s'agit de Sega et de Sony. Ces deux firmes ont étonné le public, professionnels comme particuliers, en faisant chacune un announcement stupéfiant. Sega a notifié que la Saturn était en vente immédiatement, cela à la grande surprise de tout le monde et même (véridique !) de Sega Europe qui n'en savait rien ! Sega explique que la conversion du NTSC Japonais au NTSC Américain est rapide et facile, par contre une version PAL est plus difficile à obtenir. Quant à Sony, c'est le prix de vente de la PlayStation qui est en cause. En effet, la grande firme japonaise affiche un prix de vente initial de 300\$ (soit 1 800 francs français), ce qui est inférieur de plus de 100\$ (600 francs) à celui de la Saturn.

Le CD-i dans les hôtels.

Bell Atlantic Electronic Publishing a annoncé, le 13 juin, la sortie de InfoTravel à Washington DC. Il s'agit d'un système révolutionnaire qui doit équiper cinq hôtels Marriott et deux Hilton, pour un total de 4 700 chambres. En gros, cela se présente sous la forme d'une télé interactive qui propose à ses utilisateurs de découvrir 35 points d'intérêt dans la capitale et une centaine d'annonceurs. Ce système est prévue également pour les villes de New York, de Chicago, de la Californie du nord et d'Atlanta. En plus de Bell, deux compagnies partagent les crédits : Capitol Média pour la mise en forme graphique d'InfoTravel et Philips, qui utilise la technique du CD-i (pas celle des bornes tactiles) pour ce projet.

Crossed Swords 2 • Neo Geo CD

Et si je vous disais que c'est la suite de Crossed Swords ? Prévu imminemment sur Neo Geo CD, ce jeu met en avant un beau chevalier transparent, vue de dos. Ce dernier balance des coups d'épée à qui oserait s'approcher d'un peu trop près. Il ne va pas falloir jouer bourrin, seule la technique est primordiale. Des enchaînements sont possibles pour venir à bout des ennemis. On peut également mettre sa garde pour parer les attaques adverses. Deux joueurs peuvent prendre part au massacre pour deux fois plus de plaisir. À bientôt pour douze niveaux de tuerie intense. ■

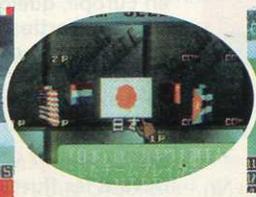


Virtua Volley Ball • Saturn

Depuis la sortie de Hyper V-Ball sur Super Nintendo, aucune simulation de Volley n'a vu le jour. Imaginer est donc content de réaliser la première simu de Volley Ball 32 bits. Conçu en 3D polygonale, Virtua Volley Ball propose trois vues différentes, toutes fixées sur la balle

afin de rester dans le vif de l'action. Huit équipes sont aussi au menu de Virtua Volley Ball. Ces dernières disposent de trois modes de jeu pour s'affronter. Comme dans toute simulation sportive en bonne et due forme, deux joueurs peuvent se livrer bataille. En final, un bon timing et une précision d'enfer feront de vous un véritable professionnel du ballon blanc.

Sortie : 21 juillet. ■



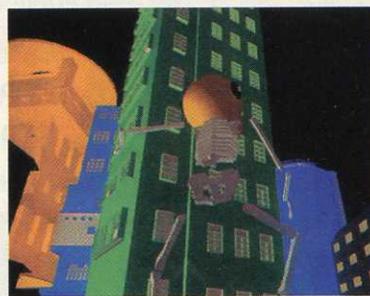
King Of Boxing • Saturn

Présenté à l'Electronic Entertainment Exposition, King of Boxing est le premier jeu de boxe JVC. Annoncé sur Saturn, il est entièrement réalisé en 3D polygones. Avec des mouvements d'un très grand naturel, la fluidité des combats rappelle ceux de Best of the Best, connu pour son animation exceptionnelle. Plus de 30 boxeurs différents sont au menu donnant ainsi une durée de vie plus que correcte au jeu. Il faut savoir qu'il existe un mode combat et un mode entraînement.

Sortie : été. ■



Fu Sui Sensei Saturn



Déjà célèbre pour ses jeux sur 3DO, Hamlet se lance sur Saturn avec Fu Sui Sensei, une simulation d'amélioration et de développement d'une ville. Même si le jeu s'apparente à de la 3D polygonale, les programmeurs ont rusé et utilisent un nouveau procédé graphique. Le jeu étant très loin de sa version finale, beaucoup d'éléments devraient changer, à commencer par les couleurs des bâtiments. En attendant de plus amples informations sur ce titre, je vous laisse regarder les photos.

Sortie : printemps 96. ■



SCORE GAMES
LA VIDEO JEUX PASSION

ST GERMAIN en LAYE

☎ 30.61.47.47 et FAX 39.73.20.22

42, rue de Paris - 78100 ST GERMAIN EN LAYE

• Mardi au samedi de 10h à 19h non stop

• RER : St Germain en Laye • à 200 m du RER

ouvert le dimanche de 10h à 13h

revendez et achetez

vos JEUX et CONSOLES d'occasion

30 à 80% moins cher

QUE LES JEUX NEUFS

SUPER NINTENDO

CONSOLE neuve SUPER NINTENDO avec 1 manette	599 F	CONSOLE occas. SUPER NINTENDO avec 1 manette	399 F
ADAMS FAMILY VALUES	TEL	JEUX D'OCCASION	
DRZ III IAP	299 F	ALADDIN	249 F
DYN DYN'S SOCCER	199 F	DRZ III FR	379 F
ILLUSION OF TIME	199 F	EARTH WORM TIM	299 F
JUNGLE STRIKE	199 F	EARTH WORM	139 F
LEGEND	199 F	MICKY MANIA	169 F
MADDEN 95	299 F	PILOT WINGS	79 F
MARIO MISSING	249 F	ROBOCOP	129 F
MORTAL KOMBAT	99 F	STARWING	79 F
PAC MAN II	99 F	SUPER TENNIS	79 F
PIT FIGHTER	499 F	ZELDA	269 F
SECRET OF MANA	379 F	ACCESSOIRES	
STARWING	139 F	ACTION REPLAY II	349 F
SUPER TURRICAN	199 F	THEME PARK	99 F
THEME PARK	249 F	TORTLES TOURNAMENT	99 F
TORTLES TOURNAMENT	99 F	ULTRAMAN	99 F
ULTRAMAN	99 F	MANETTE ASCIIPAD	99 F
		ADAPTATEUR 60 HZ	99 F

SATURN

CONSOLE neuve	TEL	CONSOLE occas.	TEL
manette origine	299 F	manette origine	299 F
DAYTONA	499 F	ART THE LAN	TEL
SHINJI	TEL	DARKSTALKER	TEL
VICTORY GOAL/OCCAS	399 F	TDH - SHIN - DEN	499 F
VIRTUAL HYDLIDE	549 F	TEKKEN	499 F

PSX

3-DO

CONSOLE neuve	TEL	CONSOLE occas.	TEL
adapt. manette SN	189 F	CONSOLE CD neuve	TEL
4TH HOUR	TEL	DOOM OCCAS	299 F
BURNING SOLDER/OCCAS	139 F	IRON SOLDIER/OCCAS	299 F
HELL NINE	399 F	RAIMANNEUF	TEL
SUPER WING COMMANDER/OCCAS	239 F	THEME PARK/NEUF	449 F
THE HORDENEUF	199 F	WOLFENSTEIN 3D/OCCAS	249 F
THEME PARK/NEUF	375 F		

JAGUAR

PC

11TH HOUR/NEUF	TEL	LAND OF LORENEUF	99 F
TIGER/STOCK/OCCAS	79 F	SYNDICATE/NEUF	99 F
FLIGHT UNLIMITED	399 F	UNDER A KILLING/OCCAS	299 F

SEGA

GAME GEAR	32X		
CONSOLE + 4 jeux	649 F	CONSOLE occas.	690 F
CONSOLE occas.	399 F		

COLLIANS/OCCAS	59 F	MORTAL KOMBAT II/NEUF	489 F
DONALD DUCK/HOCCAZ	139 F	NBA TE/NEUF	489 F
FATAL FURY SPECIAL/NEUF	199 F	NIGHT TRAP 32X CD	489 F
MAN OVER BOARD	199 F	DOOM/OCCAS	339 F

MEGADRIVE

CONSOLE MD1+3 jeu	649 F	CONSOLE occas.	399 F
manette origine	69 F		

JEUX NEUFS	JEUX OCCAS.		
ALIENSOLDIER	399 F	ALTERED BEAST	49 F
EARTH WORM JIM	399 F	BURBY II	139 F
FIFA 94	199 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	79 F
FIFA 95	299 F	FANSTASTIC DIZZY	249 F
LEGEND OF THOR	449 F	FLASHBACK	99 F
M. NITZ	199 F	GRAND SLAM TENNIS	99 F
NBA LIVE 95	299 F	LEMMINGS	139 F
PGA TOURS GOLF 3	299 F	MECKEY & DONALD	139 F
PHANTASY STAR IV	TEL	PAGE MASTER	139 F
ROCKY 95	299 F	PITFALL	199 F
SHINING FORCES II	399 F	SONIC	49 F
SONIC II	199 F	SONIC & KNUCKLES	199 F
STREET RACER	TEL	STREETS OF RAGE	59 F
THEME PARK	449 F	TEAM USA BASKET	139 F
VIRTUAL RACING	449 F	URBAN STRIKE	279 F

A retourner exclusivement à
ou commande sur papier libre

SCORE GAMES 42, rue de Paris
78100 St Germain en Laye

Nom
Prénom
Adresse
Code postal Ville
Tél

TITRE	CONSOLE	PRIX

Frais de port : console 60 frs, 1 à 3 jeux 30 frs

Chèque Date Signature



Comme vous le savez sûrement, dans notre métier il court des rumeurs à longueur de journée et bien cette fois c'est l'**AM3** qui est touché... Selon Koguchi Hisao, le chef du développement d'AM3, il est possible que son département de recherche se lance dans l'adaptation de Dark Age sur la Saturn.

Captain Quazar 3DO

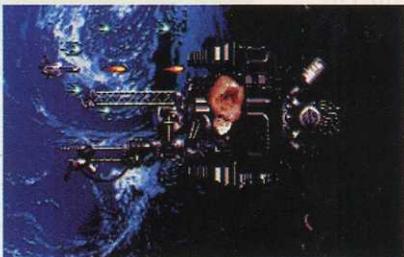
Captain Quazar s'annonce d'ores et déjà comme l'un des jeux les plus humoristiques de la gamme 3DO. Un peu à l'image de Super Smash TV sur Super Nintendo, Captain Quazar est un shoot'em up en scrolling multidirectionnel où votre victoire n'aura d'égale que votre capacité à bourriner sur le bouton de tir. Doté de graphismes amusants, il ravira les plus jeunes et les plus vieux.

Sortie : septembre 95.



Pulstar • NEO GEO

Prévu pour juillet, Pulstar va déchaîner les passions sur Neo Geo. En effet, depuis Last Resort on n'avait vu aucun shoot'em up correct. Programmé par Dino, Pulstar reprend le système du légendaire R-Type, avec la petite boule qu'on trimballe à travers tous les niveaux. Deux cent trente deux mégas font des graphismes une pure folie disponibles sur 7 niveaux. Une news extraordinaire pour les fans de shoot ! ■



Hokuto No Ken • Saturn

Pour les néophytes, sachez que Hokuto No Ken est une bande dessinée télévisée très populaire au Japon. La version console est un jeu d'aventure avec des allures de long métrage très bien animé. Le scénario n'est pas original car il ne diffère pas de celui de la BD mais le team Banpresto a tout de même ajouté une brochette de nouveaux personnages. Autre détail alléchant pour les adeptes de la série télévisée, les personnages ont les mêmes voix. Un plus appréciable quand on parle la langue du pays de Soleil-Levant.



Sortie : été ■

Daytona Saturn

Lors d'un concours organisé par un magazine japonais, voici les meilleurs temps sur Daytona USA :

Circuit 1
Niveau Débutant : 15"74
Niveau Moyen : 15"81
Niveau Expert : 15"81
Circuit 2
Niveau Débutant : 41"45
Niveau Moyen : 41"62
Niveau Expert : 41"70
Circuit 3
Niveau Débutant : 1'28"95
Niveau Moyen : 1'29"50
Niveau Expert : 1'29"79

Des nouvelles de la Jaguar.

Beaucoup de changements et de décisions pour la firme de Sam Tramiel (Atari) ces derniers temps. La Jaguar est au centre des polémiques à cause, notamment, du lecteur CD qui doit s'y ajouter. Sam Tramiel a affirmé qu'il n'y aurait pas de production de Jaguar Mark 1 (c'est-à-dire, la Jaguar d'origine) intégrant un lecteur CD, mais, que la compagnie lancera, courant 1996, la Mark 2 (Jaguar modifiée) intégrant, elle, le fameux lecteur CD. D'un autre côté, le lecteur indépendant devrait arriver (je dis bien : devrait) en août en Europe, quelques mois avant sa sortie aux États-Unis. Selon Tramiel, cette décision est due à la grande demande européenne.

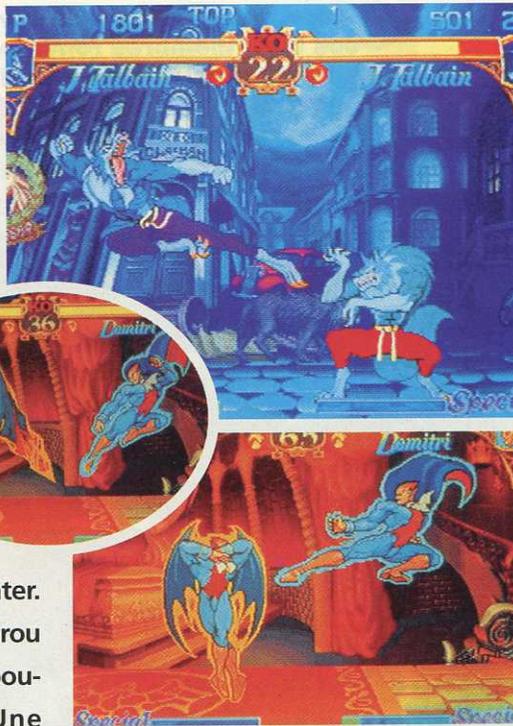
Le Yen gêne Sega.

Devant les fluctuations du Yen, désastreuse pour la Saturn, Sega a annoncé officiellement qu'il espérait déplacer toute sa production dans des entreprises de fabrication d'outre-mer avant la fin de l'année financière. Sega produit déjà tous les jeux destinés à l'exportation, plus quelque 60 % de ses systèmes domestiques, à Taiwan, en Chine, en Thaïlande, en Indonésie et en Malaisie. Opérer le changement avant fin mars 96 aidera Sega à faire son ajustement de coûts avant la fin de l'année financière en cours.

Vampire • PSX

Nous sommes septiques ! En effet, les dernières photos de Vampire montre un jeu pas tout à fait finalisé. Mais de toute manière, c'est l'adaptation du hit de

Capcom. Alors que le deuxième épisode est sorti, il est déjà prévu sur Saturn. Les possesseurs de PSX n'ont droit qu'à la première version. Dix personnages sortis d'un monde fantastique combattent à la Street Fighter. Un vampire, un Frankenstein, un loup-garou et plein d'autres monstres bourrés de pouvoirs spéciaux sont disponibles. Une deuxième jauge d'énergie vous donne droit à un super coup des familles. Peut-être un poil plus technique que Street, Vampire est un jeu excellent bourré de petits détails qui raviront les amateurs. Graphismes et animations sont au top niveau pour ce titre très attendu.



Sortie : été.

Goal ! Goal ! Goal ! • Neo Geo

Goal ! Goal ! Goal ! est le titre provisoire de cette simu de foot Visco. La vue du terrain fait penser à celle de Super Sidekicks. Vingt-huit équipes internationales sont au programme et six formations de jeux sont au rendez-vous pour les petits stratèges en herbe. Comme la plupart des titres existants, ce jeu se veut très complet. Il y a un système automatique de recherche de passe, une jauge de puissance pour le tir et des Replay après les buts. Reste à voir si ce titre rivalise avec le tenant du titre : Super Sidekicks.



Feda • Saturn

Souvenez-vous ! Feda faisait des malheurs lors de sa sortie sur Super Famicom. Aujourd'hui, le staff Yanoman réalise une version Saturn de ce RPG (Role Playing Game). Vous incarnez Brian, un soldat de l'empire qui s'évade pour rejoindre les rangs d'une rébellion organisée. Pour recréer l'ambiance unique du jeu, des séquences filmées en FMV (Full Motion Video) ont été tournées.

Sortie : octobre. ■



29, Rue Gambetta 62000 Arras 21/23/46/43	11, Rue de la Justice 68100 Mulhouse 89/46/48/43
20, Rue d'Autun 71100 Chalon/Saône 85/48/16/40	1, Place Dupuy 31000 Toulouse 61/62/55/66
4/6, Rue de Noisy 94360 Bry/Marne 47/06/34/13	1, Rue de la République 25000 Besançon 81/82/82/23
NOUVEAU 116, Rue du G. Leclerc 76000 Rouen 35/15/53/84	

SUPER NES	MEGADRIVE	NEO GEO CD	PSX
DBZ 4 (jap) 499	32X Doom 299	Console 50hz 3290	Console TEL
Illusion of time 399	Fifa 95 299	Console 60hz 3490	Ridge racer TEL
Demon'crest 399	Soleil 399	AOF 2 399	Toshinden TEL
Megaman X2 449	Theme park 399	FF special 399	Tekken TEL
Earthworm J 449	Street racer 399	Sidekicks 3 399	Jumping TEL
NBA jam TE 449	Sonic 4 379	King of F. 94 399	Vampire TEL
Superstar soccer 449	Earthworm J. 399	Samourai 2 399	Philosoma TEL
Theme park 449	Alien soldier 399	View point 449	Gunners TEL
Autres news TEL	Autres news TEL	Double dragon 399	Autres news TEL
		Last resort 399	SATURN
		Trash rally 399	Console TEL
		Aero fighter2 399	Shinobi TEL
		Fatal fury 3 449	ASTAL TEL
		Bowling 399	Deadalus TEL
		Magician Lord 399	Daytona TEL
		Spinmaster 399	Victory goal TEL
		Agressor 449	Autres news TEL
		Galaxy fight 449	PC-FX
		Puzzle bobble 399	Battle heat 599
		Power spike2 449	Autres news TEL
		Autres news TEL	

SEGA SATURN FRANCAISE
DISPONIBLE LE 10 JUILLET

FRANCHISE GRATUITE OBJECTIF GAMES

Vous souhaitez créer un magasin indépendant avec une enseigne de renom, sans pour autant payer un droit d'entrée exorbitant et des royalties mensuelles. Vous dirigez déjà un magasin et vous desirez augmenter votre chiffre d'affaires sans pour autant perdre votre indépendance. Alors demandez nous, sans aucun engagement de votre part, une documentation à :

OBJECTIF GAMES FRANCHISE
29, rue Gambetta 62000 ARRAS

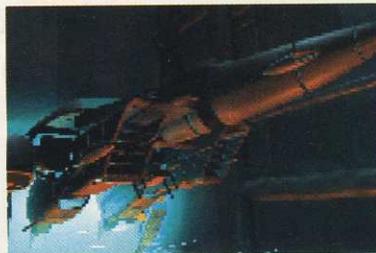
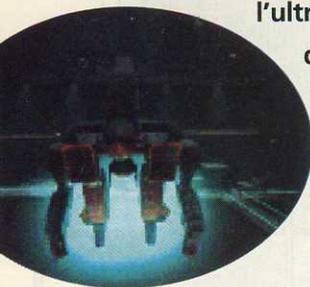
DES LE MOIS D'AOUT
36 15 OBJECTIF GAMES

PORT : expédition 48 H.
COLISSIMO 30F/VEU,
50 F / C O N S O L E .
REGLEMENT : chèque,
mandat, Carte Bleue,
CRBT : rajouter 30 F



Robotech Ultra 64

Récemment rééquipé en machines de développement puissantes, Gametek annonce son premier titre exclusif à l'ultra 64 : Robotech. Seuls des photos des cinématiques sont disponibles. Elles augurent d'un soft très science-fiction dans lequel les vaisseaux morphent à outrance. Mais l'avenir nous en dira plus...
Sortie : inconnue.



N-Space, nouvelle firme de développement, a cette particularité que ses trois membres fondateurs étaient les développeurs clé de l'AM2 (Amusement Machine 2). Aujourd'hui, N-Space a clairement affiché ses sympathies envers Sony. La firme a déjà prévu plusieurs titres pour la PlayStation, qui seront publiés par SCEA.

■ JPF Import, prêt à surprendre !

Avec un réseau de 450 revendeurs en France et en Europe, JPF Import s'est forgé une solide réputation sur le marché des consoles 32 et 64 bits. Cet été encore, ils vont en surprendre plus d'un. À partir du 21 juillet, JPF Import vous propose des Saturn de Sega (2 990 Frs), ainsi que des PlayStation (2 990 Frs), version Bi-standard : c'est à dire que ces consoles acceptent les jeux en provenance des USA ou du Japon sans aucun problème de compatibilité. Le dernier modèle de 3DO Panasonic, la FZ-10 est aussi disponible en version Bi-standard (PAL-NTSC ; version qui accepte tous les jeux américains, japonais ou européens.) Elle est proposée chez JPF Import au prix de 2 490 francs. Incroyable ! Enfin, depuis quelques mois, JPF a mis en place pour ses revendeurs un rayon « Goodies » qui leur permet de proposer le must des « Goods » japonais, mais aussi ce qui se fait de mieux aux USA. Cela fait une gamme de produits qui passe des dernières PP Card aux cartes Heroes Collection en passant par les cartes Magic, les POGS, ou les dernières cartes officielles de la NBA ! Si vous êtes revendeurs ou en passe de le devenir, pensez à les contacter par téléphone au (1) 49 48 93 40 ou par fax au (1) 40 10 95 99.

■ Débauche des prix en Grande Bretagne.

Nos amis consommateurs d'outre-Manche peuvent se réjouir, puisque l'arrivée prochaine des versions officielles de la Saturn et de la PlayStation a une conséquence directe sur les prix des autres machines de la « Next Generation » ! La 3DO de Panasonic, la Jaguar d'Atari et la 32X de Sega ont cédé à la pression et les revendeurs se voient obligés de couper les prix. La Jaguar passe de 149 livres (environ 1200 francs) à 99 livres (environ 800 francs) et la 32X passe également à 100 livres.

The Warlock of the Fates Neo Geo



Nouveauté signée SNK et Astec 21, The Warlock of the Fates est un jeu de combat à l'allure classique. Huit personnages aux pouvoirs étranges sont disponibles pour des confrontations physiques très Heroic Fantasy. La particularité première de ce jeu est sans doute dans l'environnement graphique magnifique. Les personnages semblent un peu petits mais les décors sont d'une magnificence sans égal. Qui vivra, verra ! ■

Ninku • Saturn

Ninku est un jeu d'animation. Nous connaissons peu de détails sur ce titre. Les scènes de combat seraient réalisées en polygones et le jeu part d'un concept comique. Il s'annonce innovateur...
Sortie : inconnue. ■



Last Odyssey • Neo Geo CD

Uniquement prévu sur Neo Geo CD, Last Odyssey va devenir le premier flipper de la machine. Monolis a tapé dans une ambiance Heroic Fantasy pour ce titre. Douze stages et de nombreux tableaux sont prévus. L'histoire emmène un chevalier combattre une armada de monstres pour le confronter finalement au roi des démons. Histoire ou pas histoire, Last Odyssey demeure tout de même un jeu de flipper très attendu par les possesseurs de Neo. Avis aux amateurs.



Daughter of Kingdom • PC-FX



Vous vouliez de la PC-FX. En voici en voilà ! Dans ce RPG très « japonais » en 3D textures mappées, les ingénieurs de Home Electronic ont offert une petite prouesse technique à NEC. En effet, les scènes

de jeu sont très réalistes et on en remarque pas de différence entre les phases de progression et de bataille. Ainsi, l'action suit son cours sans la moindre interruption. Enfin, un RPG où l'action n'est pas hachée... menue. Sortie : hiver prochain. ■

Sonic Wings 3 • Neo Geo

Plus connue sous le nom d'Aero Fighter chez nous, Sonic Wings va bientôt en arriver à son 3ème épisode. Ce shoot'em up à scrolling horizontal peut se jouer à deux en simultané avec des équipes de personnages plutôt étranges. Chaque team est caractérisée par un armement qui lui est propre. L'histoire consiste en un survol de routine durant la seconde guerre mondiale... ■



Jeux Video & Jeux PC/CD Rom

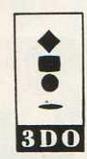
Vente location Vente par correspondance



CRAZY GAMES

SEGA SATURN

PlayStation



NEO-GEO CD

SEGA

SUPER NINTENDO



RUE DE LA GARE 32 - 1110 MORGES
Tél & Fax : 021 801 24 38 SUISSE



À l'annonce du prix de vente de la PlayStation au Japon, Sega a réagi immédiatement en baissant le prix de la Saturn de plus de 20 % ! Du coup la machine passe à 34 800 yens (environ 2000 francs). Cette baisse est effective depuis le 16 Juin, soit un mois plus tôt que les - 25 % que Sony a prévues pour la PlayStation !

Beyond the Beyond PlayStation

RPG conçu en 3D texture mappée, Beyond the Beyond est un titre fait maison. Eh oui ! Sony est à l'origine de cette nouveauté

PlayStation. Avec des vues qui changent sans arrêt, Beyond met en avant les arcanes de la magie où vous devrez découvrir toutes sortes de sorts. Attention ! Vos adversaires gérés en temps réel réagissent très rapidement. Ce jeu utilise le système « VP » (Vitality Point) qui mesure la douleur ressentie par le personnage au lieu des classiques « HP ». Cette nouvelle option semble intéressante et nous vous en dirons plus à la sortie prochaine du jeu.

Sortie : automne.



Tokyo Dungeon • PlayStation



En 2020, un inspecteur de police est embauché pour enquêter sur une affaire de piratage informatique. Alors qu'il décide de surfer tranquillement dans le cyber space, il se voit transporté dans un monde ultra fantaisiste où le style western, civilisation aztèque et samourais se mélangent étrangement. Bref, Sony annonce déjà la sortie de Johnny Mnemonic et Kadokawa Shoten travaille sur Tokyo Dungeon. Les deux titres pourraient-ils se concurrencer ?

Sortie : fin 95. ■

Commander Blood • Jaguar CD



Sorti à la fin de l'année dernière sur PC CD-Rom, Commander Blood de Cryo arrive sur la prochaine Jaguar CD. Au lieu des 256 couleurs du PC, la version Atari propose plus de 32 000 couleurs. Apparemment, la petite Jaguar se rebiffe ! Si on prend exemple sur ce dernier titre, les prochains jeux convertis du PC à la Jaguar seront refaits avec une amélioration notoire des graphismes...

Sortie : inconnue. ■

■ Nintendo boycotte !

Le 13 Juin, Nintendo Of America a décidé d'annuler sa participation au CES (Consumer Electronics Show) d'hiver, prévue à Las Vegas en janvier. En même temps, la firme de Kyoto annonce son total soutien pour un seul salon annuel, organisé par International Digital Software Association à Los Angeles, en mai 1996.

Jack Heistand, président de l'IDSA est ravi de la décision de Nintendo qui « appuie l'opinion générale, à savoir la préférence, pour les besoins spécifiques de l'industrie du loisir interactif d'un salon unique et annuel ». Howard Lincoln, président de Nintendo of America a ajouté que « bien que nous ayons appréciés ces années, réussies au CES, nous avons pris la bonne décision, pas seulement pour Nintendo, mais aussi pour nos éditeurs tiers, revendeurs et partenaires. De plus, s'investir dans un salon unique nous permet une plus grande flexibilité quant à l'annonce de nos plans de travaux. » Bon, eh bien il n'y aura plus qu'un voyage à faire par an !!!

■ La cour des grands.

Silicon Graphics (la firme qui développe et commercialise les WorkStation sur lesquelles sont modélisées 99 % des images que vous voyez dans les jeux vidéo) et DreamWorks SKG, fondée par Steven Spielberg, Jeff Katzenberg (un ex-membre de la famille Disney) et David Geffen (directeur d'une maison de disques américaine), ont conclu un accord de 50 millions de dollars (300 millions de francs) pour créer un nouveau studio d'animation digitale. C'est le deuxième partenariat de DreamWorks avec une firme industrielle. Le premier concernait un accord de 30 millions de dollars avec MicroSoft.

Chojin Gakuen Gokaiser Neo Geo

Encore un jeu de combat sur Neo Geo. Signé Technos Japan, créateur de Double Dragon, ce jeu propose dix personnages aux caractéristiques bien définies. On remarque avec étonnement que le concepteur des caractères est celui à l'origine du troisième OAV Fatal Fury. D'où la ressemblance avec le jeu cité ! Mis à part ce détail, coups spéciaux et coups de lattes à gogo ont été implantés pour les amateurs de castagne. Les fans de jeux de combat risquent encore une fois de tomber en transe.



Les 16 bits envers et contre tous.

En Angleterre, les 16 bits ne sont pas mortes, au grand dam de ses détracteurs et de tous les prophètes qui prévoient l'avènement et l'explosion des nouvelles consoles. Les chiffres de ventes de la Snes, en Juin, surpassent de plus de 80 % les chiffres prévisionnels. Nintendo explique cela par les prix trop élevés des nouvelles machines, prévoyant que les consommateurs vont attendre un peu, voire même acheter une Snes à la place.

Sat-Elite a un an,
et vous -20 % sur
tous les jeux*



Pas de vacances sans votre **HORS SÉRIE DBZ**



Tout l'été
en kiosque
30 F

**La totale sur DBZ
en 84 pages !**

- L'animé
- Les films
- Le manga
- Les goodies
- Les jeux
- Les tips
- Les techniques





'95 TOKYO OMOCHA SHOW

DU PREMIER AU QUATRE JUIN SE TENAIT LE '95 TOKYO OMOCHA SHOW OU SI VOUS PRÉFÉREZ LE SALON DU JOUET DE TOKYO CUVÉE 95. APRÈS L'AVALANCHE DE NOUVEAUTÉS AU SALON E3 DE LOS ANGELES, LES NIPPONS NOUS ONT MALGRÉ TOUT RÉSERVÉ QUELQUES SURPRISES. CD CONSOLES, COMME À SON HABITUDE, ÉTAIT SUR LE PIED DE GUERRE. L'ÉVÉNEMENT DU SALON ÉTAIT SANS CONTESTE LA PRÉSENTATION D'UNE VERSION PLUS ABOUTIE DE VIRTUA FIGHTER 2 SUR SATURN. CETTE FOIS, LE JEU TOURNAIT POUR DE BON SUR LA CONSOLE ET NON PAS SUR UNE SILICON GRAPHICS ! TOUS LES OBSERVATEURS ONT ÉTÉ BLUFFÉS PAR LE JEU ET L'ON PEUT D'ORES ET DÉJÀ PARLER DE VÉRITABLE « TEKKEN KILLER ». D'AUTRES TITRES SEGA ONT CONFORTÉ LA MARQUE AU HÉRISSEON COMME LE GRAND DU JEU VIDÉO. D'AUTANT PLUS QUE SONY ET NINTENDO BRILLAIENT PAR LEUR DISCRÉTION.

UN REPORTAGE RÉALISÉ PAR PASCAL GEILLE.



SONIC SONNE SONY.

LE STAND SEGA ÉTAIT CERTAINEMENT LE PLUS EXCITANT POUR LES FANS D'ARCADE QUE NOUS SOMMES. EXCITANT PAR L'IMPORTANCE DES SOFTS PRÉSENTÉS ET EXCITANT PAR L'AMBIANCE QUI Y RÉGNAIT : PLUS DE 100 POSTES DE TÉLÉVISION BALANÇAIENT LES IMAGES DES DERNIERS DÉVELOPPEMENTS EN DATE. CERTAINS TITRES ÉTAIENT ATTENDUS DE PIED FERME COMME VIRTUA COP OU BIEN ENCORE VIRTUA FIGHTER REMIX, DÉJÀ ENTRAPERÇUS LORS DE L'E3. CES DEUX TITRES SERONT LES DEUX PREMIERS PRODUITS À BÉNÉFICIER DU NOUVEL OS (OPÉRATING SYSTEM) « SGL » DE LA SATURN (cf. « Y'A UN OS ! »).

Doté de cet outil apparemment performant, les responsables de Sega ont repris du poil de la bête par rapport à leur concurrent direct : Sony. Selon Okamura Hideki, le chef produit de la Saturn, il est possible de vendre 2 600 000 Saturn au Japon d'ici fin 95. En attendant, le cap du million de consoles a été franchi, bien que certains mettent ce chiffre en doute. La clé de ce succès s'appelle



Le stand Sega très visité !

est d'atteindre les 5 millions d'unités uniquement sur le marché nippon. Pour ce faire, le père Sonic devra pratiquer une politique de prix des plus agressives. Ce n'est donc pas un hasard si le prix des jeux a baissé en avril. Le réseau de distribution est bien rodé et compte plus de 12 000 points de vente. De plus il faut un

net soutien de la part des éditeurs tiers pour que l'offre soft soit soutenue. De son côté, Sega a exprimé la volonté de sortir un

grand jeu original par mois. Parmi eux, **Hang On GP'95** reprend le hit qui sévissait en arcade il y a de cela quelques années. Il s'agit d'une simulation de moto très réaliste qui bénéficie d'une bonne impression de vitesse. Cette adaptation sur Saturn laisse tomber les bitmaps pour nous offrir un jeu tout en 3D polygonal. **Hang On GP'95** est

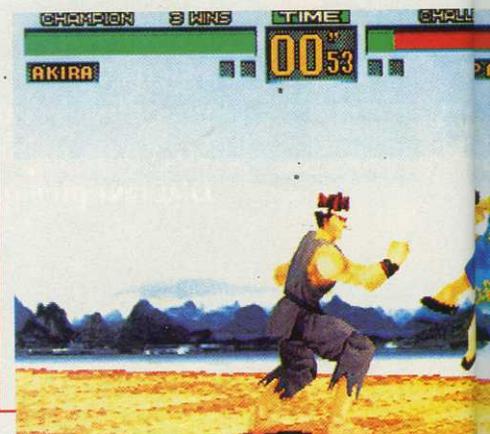
prévu pour le courant 95. **Virtua Fighter Remix**, la version

SEGA A EXPRIMÉ LA VOLONTÉ DE SORTIR UN GRAND JEU ORIGINAL PAR MOIS.

Virtua Fighter. On estime que 500 000 acheteurs de Saturn se sont portés acquéreur de la console uniquement pour jouer à VF ! Pour ne rien vous cacher, l'objectif de Sega



Hang On GP'95. ▼





Un vrai-faux pistolet pour joueur à Virtua Cop !

améliorée de la première édition, rectifie le tir et comble les amateurs du genre, en attendant son grand frère VF2 ! VFR présente de nouvelles textures, une plus grande rapidité, les combattants sont plus grands qu'auparavant et enfin les

sensations de l'arcade. Le stage 3 est paraît-il le plus difficile à adapter. Il s'agira donc peut être du niveau le plus éloigné de l'original. La version actuelle va jusqu'au premier boss. Le développement en est (début juin) à 80 % du niveau 1 soit 30 % du total.

VF REMIX PRÉSENTE DE NOUVELLES TEXTURES ET UNE PLUS GRANDE RAPIDITÉ.

bugs de replay ont été corrigés. Les images de **Virtua Cop** sont encore provisoires car la version Saturn doit encore être améliorée d'après M. Isono Takashi, chef de projet sur le titre. Il reste encore à diminuer le nombre de polygones pour les décors et à l'augmenter pour les personnages par rapport à la ver-

Le jeu est en 30 images/sec. et les mouvements sont identiques à l'arcade. Le nombre des ennemis et les décors de fond devraient être respectés. Comme sur Daytona, Virtua Cop a un mode Saturn. Pour retrouver les sensations de l'arcade, Sega sortira aussi le Virtua Gun qui sera disponible en même temps que le jeu. Le design du pistolet destiné au marché intérieur japonais est assez réaliste tandis que la version américaine fera plus jouet étant donné les lois en vigueur dans ce pays. Le jeu sortira à la fin de l'automne.

Y'a un OS



Nous vous en parlons dans notre dernier numéro, le nouveau système d'exploitation (Operating System) dénommé « SGL » (Sega 3D Game Library) développé par les soins d'AM2 pour la Saturn, vient à point nommé pour l'adaptation des hits d'arcade. Avec lui, la programmation en twin CPU devient presque agréable. Si vous avez l'intention de programmer sur Saturn, sachez qu'il est possible de louer un kit de développement qui comprend, outre l'OS en question, une Graphic Workstation Indy et Softimage 3D. Il vous en coûtera 130 000 Yens par mois. Le nouvel OS sera également utilisé pour les conversions sur la ST-V.



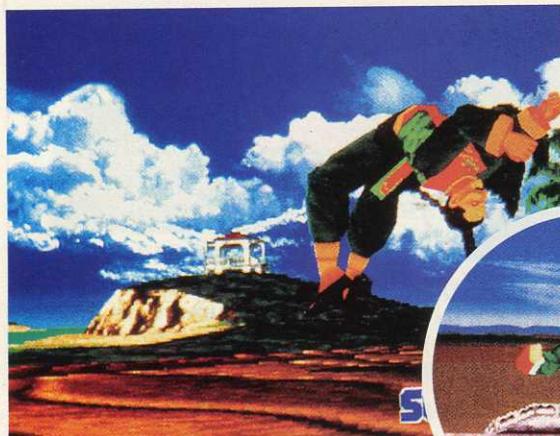
1 million ça se fête !



Le cap du million de Saturn vendues a été franchi au Japon, Jamais à court d'opération marketing, Sega profite de cette



occasion pour commercialiser la console en bundle avec Virtua Fighter Remix. Vendue pour environ 30 000 yens depuis le 16 juin (soit 10 000 yens moins cher), cette bonne affaire est limitée à 100 000 exemplaires (quand même !). Quant au jeu seul, il faut attendre le 14 Juillet pour l'acquérir.



Depuis la dernière présentation officielle de Virtua Fighter 2, de nouveaux personnages ont été incrémentés. Pour vous donner une idée plus précise de la fidélité de la conversion, la photo du vieux Chinois Shun (à gauche, ci-contre) est tirée de l'arcade tandis que celle d'en-dessous provient de la démo sur Saturn.



Bien que les personnages aient moins de polygones que sur l'arcade, la conversion de VF2 sur Saturn s'annonce excellente.

Sega a mis les petits plats dans les grands pour la présentation de **Virtua Fighter 2**. Quatre personnages étaient visibles : Lion, Shun, Pai et Lao. Lion est le petit français qui pratique le Toroken et Shun est un vieux chinois passé maître dans l'art du Suiken (art martial imitant un homme saoul). Les mouvements sont identiques à l'arcade. Les

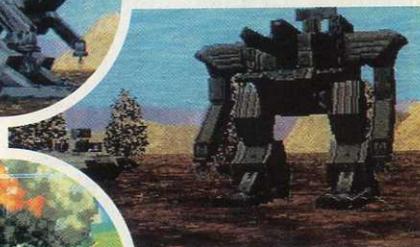
Les développeurs d'AM2 n'étaient pas peu fiers de leur prouesse même si il reste le problème de l'espace RAM à régler et la gestion des collisions à finaliser. Une fois de plus, le « miracle » n'a été possible que grâce au nouvel OS. Avec lui, le VF2 n'utiliserai que 60 % des puces SH2 !

Pour les musiques, M. Suzuki (le chef d'AM2) himself s'est impliqué. La Saturn devrait avoir des morceaux inédits. Une fois de plus, cette démo était réalisée dans un temps très court. Bien qu'il y ait beaucoup moins de polygones par rapport à l'arcade, VF2 reste bluffant. La sortie est annoncée pour Noël. Toujours au sujet de Suzuki, celui-ci reste très discret lorsque l'on

UNE FOIS DE PLUS, LE « MIRACLE » N'A ÉTÉ POSSIBLE QUE GRÂCE AU NOUVEL OS.

textures des visages et des vêtements ont été encore améliorées depuis la dernière fois. Des décors, encore inachevés, ont été incrémentés. On pensait que deux personnages en même temps allait ralentir l'animation et bien détrompez vous, celle-ci mouline toujours à 60 images par seconde !

3D Polygone Shooting est un jeu de tir alliant action et stratégie. Un hit en puissance !





Dragon Force. ▲

évoque VF3. Tout ce qu'il a pu, ou voulu, en dire c'est qu'il désirait ajouter une japonaise qui serait très différente de Pai et de Sarah. Au détour du stand, une autre bonne surprise nous attendait : **3D Polygone Shooting** (nom encore provisoire). L'action se déroule en 2015 et met en scène des armes conventionnelles ainsi qu'une centaine de mechwarriors. Les robots de ce batlletech en

la destinée de l'équipe en ayant la capacité de la séparer et de la ressouder. Le point fort de ce titre réside dans les nombreuses tactiques de combats. Les batailles sont sévères puisqu'elles peuvent opposer 200 guerriers. Sortie prévue pour le mois de décembre.

Guardian Heroes est un RPG orienté action de Treasure sur Saturn dans lequel vous dirigez cinq aventuriers dont une amazone. Équipés d'épées dotée d'un esprit, les protagonistes évoluent dans un monde énigmatique. Le jeu est pour le moment en 2D, mais devant l'hésitation des programmeurs il ne serait pas étonnant qu'à la sortie, Guardian Heroes soit en 3D ! A l'instar de Secret of Mana, il sera possible de jouer à plusieurs. La sortie est annoncée pour fin 95.

Legend of Thor aura sa version Saturn grâce aux développeurs



Guardian Heroes. ▲



Pro Striker'95. ▲

LEGEND OF THOR AURA SA VERSION SATURN GRÂCE AUX DÉVELOPPEURS D'ANCIENT. LE DÉVELOPPEMENT N'EN EST QU'AUX PRÉMICES.

3D mappée sont réalisés avec 450 polygones. La vitesse de l'animation est de 20 images/seconde et on pourra peut être jouer à 4 (2 seulement pour l'instant). Les graphismes sont splendides et l'animation cartonne. Une seule inconnue, la date de sortie que l'on annonce pour 95. Que serait un salon japonais sans RPG ! Le stand Sega ne dérogeait pas à la règle et proposait **Dragon Force**. Ce jeu dont l'histoire nous a échappé, met en scène huit héros. Vous dirigez

d'Ancient. Le développement n'en est qu'aux prémices et il nous est donc pour l'instant difficile d'émettre un jugement. Cependant une chose est sûre, c'est que les graphismes auront beaucoup progressé puisqu'ils utilisent désormais une palette de 32 000 couleurs. Les personnages évoluent désormais dans un décor plus réaliste. Les musiques sont issues du répertoire classique et donnent une dimension au jeu très « cinématographique ». Malheureu-

samment, il faudra encore patienter car la sortie est annoncée pour 96. La 32X n'était pas oubliée et certains titres étaient présents. Nous ne retiendrons que **Pro Striker'95** qui est la première simulation de football sur la petite 32 bits de Sega. Jouissant d'une 3D très dynamique, il est possible de composer sa tactique de jeu, de changer les joueurs en cours de match, etc. Alors préparez vos crampons pour août. **Golden Axe Duel** sur ST-V permettait de voir enfin un titre sur cette carte. Ce jeu d'AM1, prévu pour août, nous plonge dans une atmosphère moyenâgeuse. Plusieurs coups sont au répertoire des combattants. Les effets visuels sont convaincants et nous attendons impatiemment la version Saturn.



◀ Legend of Thor.



Golden Axe Duel sur ST-V. ▶



BANDAÏ

LES JEUX ET LES JOUETS

Il suffit de voir les grappes de nippons scotchés devant les moniteurs de démonstration pour comprendre que Dragon Ball Z va se vendre, c'est sûr ! En plus Bandai fait d'une pierre deux coups en vendant du jouet et du soft. Explications !

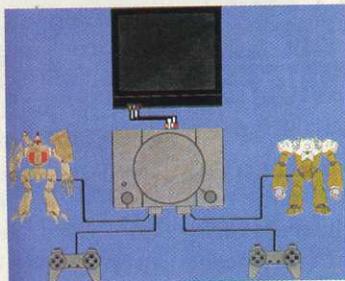


La Pippin est un Power PC bon marché !

Les jouets en question sont quatre robots de 15 cm de haut qui se branchent sur la PlayStation par le biais du port memory card et communiquent avec la console grâce un code contenu dans un chip intégré. Le jouet garde dans sa mémoire les données des différents combats, ce qui permet de le développer au fur et à mesure des combats. Le jeu représente les robots en question en polygone. Si on change l'équipement du jouet, le robot et ses tactiques à l'écran seront changés. Cette idée lumineuse a de beaux

jour devant elle ! Aucune information quant à la disponibilité. **Dragon Ball Z « Ultimate Battle 22 »** sur PlayStation n'est pas une nouveauté. Mais la ferveur au Japon (et en France !) est telle, qu'il nous semble incontournable. Alors reprenons pour ceux du fond qui ne suivent pas : un choix de 22 personnages possédant chacun environ 200 attitudes et qui acquièrent des coups durant le jeu.

Les japanimeux seront comblés avec les extraits d'OAV. Le tout relevé à la sauce 3D polygonale et



Les robots ont des armes interchangeables.



Dragon Ball Z.

saupoudré de texture mapping. Pourrait-on supporter cette terrible

attente jusqu'à fin juillet ? Déjà présente à l'E3, la « Pippin Power Player » de Bandai profitait de l'occasion pour faire ses premiers pas au Japon.

Architecturé autour du Power PC 603 cadencé à 66 MHz, elle dispose de 6MB de mémoire vidéo, de 4MB de ROM, affiche 16,7 millions de couleurs et le son stéréo est

restitué en 16 bits. Côté système d'exploitation, on retrouve le MacOS (QuickTime 2.0). Le lecteur CD-Rom est à quadruple vitesse. La Pippin se veut une plate-forme multimédia, bien que le MPEG soit en option. Avec le TV Top, la communication en réseau sera facilitée sur Internet et tout de sorte de network. Pour faire vivre ce petit monde, divers accessoires sont prévus : clavier avec souris, imprimante, moniteur, paddle, disque dur, lecteur de disquette, carte graphique accélératrice, etc. À noter que le design présenté est celui du modèle japonais. Celui-ci sera différent pour l'Europe.



TAITO MUCH !

TAITO À LA FERME INTENTION DE S'AFFIRMER COMME UN DES GRANDS DU JEU VIDÉO, À L'INSTAR DE CAPCOM OU KONAMI. SI LA QUALITÉ DES TITRES PRÉSENTÉS N'EST PAS TOUJOURS AU RENDEZ-VOUS, EN REVANCHE LA QUANTITÉ EST IMPRESSIONNANTE. POUR EUX, LE JOURNÉE DE 24 HEURES NE DOIVENT PAS ÊTRE ASSEZ LONGUES !

On commence avec **RayTracers** sur PlayStation. Pour lutter contre la criminalité au volant, une équipe de Tracers a été mise sur pied. Les 4 membres de l'équipe possèdent chacun une voiture très spéciale. Le joueur

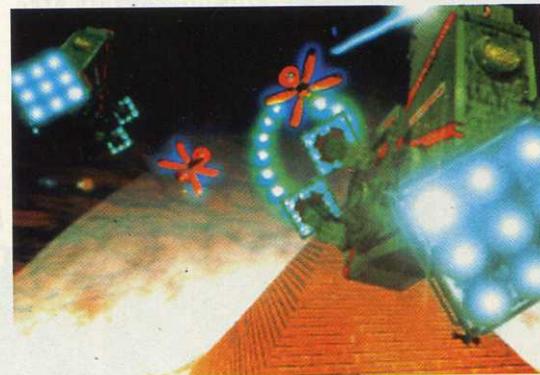
choisit un véhicule parmi les 4 proposés. Le but du jeu est de rentrer en collision avec les autres voiture pour les détruire dans un temps limité. Ah, j'oubliais, le jeu est en 3D ! Si tout va bien, les japonais pourront y jouer dès cet été.

Toujours sur PlayStation, **Zeitgeist** vous place aux commandes d'un vaisseau spatial. Il s'agit d'un shoot'em up en 3D très rapide qui devrait ravir les fans de SF. Plusieurs point de vue facilitent le travail pour éviter les tirs ennemis. **Zeitgeist** arrive en août.

Avec **Pyramid Intruder** sur 3DO, partez à la découverte de l'énigme de la planète Mars. Ce jeu de tir en 3D comporte beaucoup des scènes recalculées et trois fins différentes. Les hommes sont dans le pétrin car ils sont entrés dans les pyramides marsiennes afin de piller les statues d'or qui constituent leur principale



Zeitgeist. ▲



Pyramid Intruder. ▲

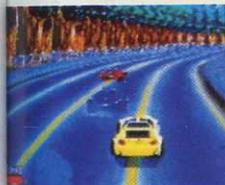
source d'énergie... Taito nous l'annonce pour août.

Hat Trick Hero sur Saturn vous fera vibrer en Novembre. Ce jeu de foot est la conversion d'un titre arcade très populaire au pays du soleil levant. Il s'agit en fait d'une série de quatre titre à succès puisque le premier volet date de mars 91.

Pour compléter le tour d'horizon des titres Taito sur 32 bits, **Darius Gaiden** est l'adaptation de l'arcade sur Saturn. Votre vaisseau, le Silver Hook, partira en direction de la planète Darius vers le mois de décembre. Les graphismes sont une réussite, les boss sont gigantesques et le scrolling est exempt de reproche. Pour augmenter votre puissance de feu, il faut récupérer sept objets.



RayTracers. ▲



Darius Gaiden. ▼



HUMAN/ATLUS/SANYO

À L'ASSAUT DES 32 BITS !

CHEZ HUMAN, ON NE VEUT FROISSER PERSONNE CAR LES NOUVELLES CONSOLES SONT TRAITÉES SUR UN PIED D'ÉGALITÉ. Atlus applique la MÊME politique puisqu'ils développent aussi bien pour SEGA que pour SONY. QUANT À SANYO, PEU DE CHOSES DE TRANSCENDANT. LEUR CONSOLE 3DO EST AU POINT MORT EN CE QUI CONCERNE LES MARCHÉS ÉTRANGERS, CE QUI NE LES EMPÊCHE PAS DE CONTINUER À SORTIR DES SOFTS POUR CE STANDARD. AU COMPTE GOUTTE.

La plus vieille des 32 bits, la 3DO, se voit ainsi affublée de **Belzelion**. Ce jeu d'aventure en 3D se passe en 2047, après une guerre nucléaire. L'humanité entière s'est réfugiée sous la terre. Il y a au total huit histoires différentes mais elles possèdent toutes un fil conducteur. **Belzelion** devrait être déjà disponible. Pour la machine de Sony, **Hyper Formation Soccer** va combler le creux de la

saison footballistique d'août. Avec le système multi-view, trois caméras filment dans les trois plans de l'espace et zooment au plus près de l'action. Trois natures de gazon changent le rebond de la balle. Il faut gérer les épuisements physiques, les remplaçants, etc. Restons dans le sport avec **Blazing Tornado** sur Saturn. On le sait, le catch fait un malheur au Japon. On ne compte plus les jeux vidéos tournant autour de ce thème. Ici la no-

tion de timing des mouvements est très importante et les 150 techniques devraient combler les amateurs. La sortie est pour août.

ENCORE UN TITRE D'ARCADE SUR PLAYSTATION AVEC GOUKETSUJI ICHIZOKU 2.

Encore un titre d'arcade sur PlayStation avec **Gouketsuji Ichizoku 2**. Vous avez raté le pre-



Belzelion. ▲



Hyper Formation Soccer. ▼



◀ **Blazing Tornado.** ▲

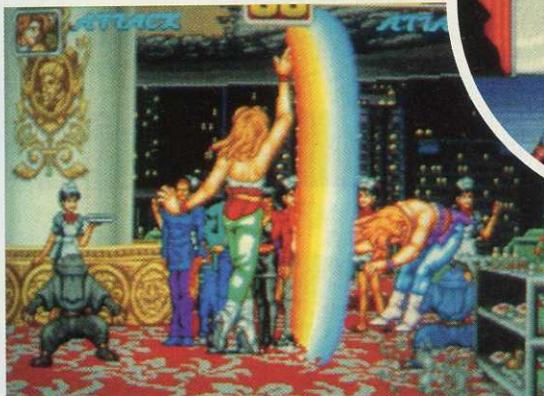




Dragon Tycoon. ▲



◀ Gouketsuji Ichizoku 2.



King The Spirits. ▲

mier épisode ? Ne vous inquiétez pas, ce second volet le remplace avantageusement ! Pour obtenir la place de chef vous devrez être prêt à tout. Dans ce jeu, laissez vos principes aux vestiaires car les dentiers volent bas. Les combattants

Dans un tout autre registre, **King The Spirits** sur Saturn est certainement le plus intéressant des jeux Atlus. Le concept de The Need For Speed sur 3DO a fait des émules ! Cette simulation en 3D propose 4 courses : trois dans la montagne et une en milieu urbain. Le plus drôle, c'est qu'il s'agit des vraies routes d'Hakone et d'Ikoma près de Tokyo.



Neo Organic Bioform. ▲

On retrouve même au virage près le « Shutokō », le périphérique Tokyoïte. Le joueur choisit sa voiture parmi 8 véhicules de série. Un autre bon point est la diversité des modes : 1, 2 ou 4 joueurs et Time Trial. Ca va être surenchère en ce qui concerne les jeux de rôle puisque Dragon Tycoon comporte 80 personnages ! Toujours sur 3DO, N.O.B. ou Neo Organic Bioform est une simulation de combat d'Octagon Entertainment pour Octobre. Le jeu est présenté dans le même style qu'un film d'horreur avec des monstres digitalisés pas vraiment convaincant. Chacune de ces créatures possède 30 techniques de combat et s'affronte dans des combats sanglant.

LES DÉVELOPPEURS DE LA SOCIÉTÉ EDGE PRÉSENTAIT SUR LE STAND DRAGON TYCOON.

brillent par leur personnalité : un se bat en chantant, un autre pète (pardon, flatule !), etc. Il y a un mode original et un mode entraînement pour maîtriser les techniques de combat. Ce monument de mauvais goût débarquera en septembre.

de dure d'attendre jusqu'au mois d'octobre ! Sur le stand Sanyo, les développeurs de la société Edge présentent **Dragon Tycoon** pour 3DO. Ce RPG sera disponible à l'heure où vous lirez ces lignes. La mode est à la

PANASONIC

LE VILLAGE 3D0

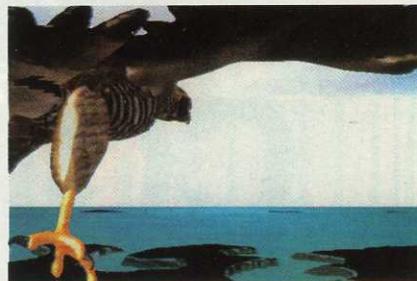
LE STAND PANASONIC ÉTAIT UN VÉRITABLE PETIT VILLAGE ENTIÈREMENT VOUÉ AU STANDARD 3D0. CHAQUE JEU FAISAIT L'OBJET D'UNE PRÉSENTATION DISTINCTE. C'EST BEAU QUAND ON A LES MOYENS...



Policenauts. ▲



F1 GP. ▲



Blue Forrest Story. ▲

Konami annonce pour le mois d'août **Policenauts**. Dans ce film interactif très réaliste, l'animation et la musique sont top.

Janathan Ingram, le héros, est un détective privé peu ordinaire dans un 21ème siècle tout droit sorti de l'imagination.

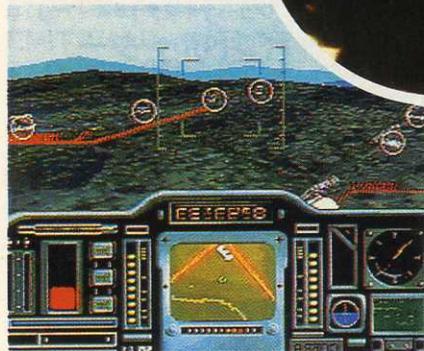
Toujours pour août, **Scramble Cobra** de Genki comblera le vide en ce qui concerne la simulation d'hélicoptère sur 3D0. Vous pilotez le Cobra dans des missions dans le désert, sur une île déserte, la savane et la jungle.

Équipés de canons et de missiles, votre armement évolue au cours du jeu.

Toujours sur 3D0,



Scramble Cobra. ▼



Humming Bird Soft sort **Kuroki Shi No Kamen** dans lequel quatre chasseurs de fantômes tentent de résoudre l'énigme d'une maison hantée dans le Londres de 1930. De nombreuses prise de vue sur le vif procure au jeu une atmosphère terrifiante.

Fin 95 verra l'avènement de **Blue Forrest Story** de Right Stuff. Ce RPG prend en compte les rencontres avec les gens, l'expression des sentiments, etc. Le thème principal est l'accomplissement d'un personnage, une quête du soi en quelque sorte...

Enfin de la Formule 1 sur 3D0 !

Pony Canyon avec son **F1 GP** est un sérieux client.

Épaulé par la FOCA et Fuji Télévision, cette simulation en 3D reprend les vrais pilotes du championnat. En effet, le jeu respecte les caractéristiques des machines et des pilotes.

Vivement octobre !

Cet automne nous aurons la suite de Tetsujin, **Tetsujin Returns** de Synergy. Dans ce jeu d'action en 3D sur 30 niveaux, vous devez ramasser des objets pour rester en contact avec des androïdes afin de s'opposer à un scientifique fou au dernier étage d'un building. Les armes dont on dispose sont d'une puissance de feu impressionnante. Natsume nous annonce pour la fin 95 **Royal Pro Wrestling**. Facile à appréhender pour les débutants et intéressant pour les techniques, ce jeu de catch peut se terminer en bagarre générale. Tecmo pense aux footballeux avec **V Goal Soccer** pour Mars 96. Les graphismes sont impressionnant et les mouvements des joueurs très rapides. Quelques séquences digitalisées donnent un fini agréable.



Royal Pro Wrestling. ▲



Tetsujin Returns. ▲



Kuroki Shi No Kamen. ▲

Dragon's Games

GROSSISTE SPECIALISE,
ANNONCE RESERVEE AUX
REVENDEURS

DISTRIBUTEUR OFFICIEL SEGA, VIRGIN.

Des Prix d'enfer!



NEWS
SATURN PSX



NEWS!



RAMI CARD
DBZ



PP CARD N°27
DP 23 & PL 13



DRAGON BALL Z
5 RPG



CHRONO
TRIGGER SFC



TRAINING COLLECTION



30付+3+1
20



FIGURINES
PEINTES ET
A PEINDRE

MANGA NOIR
ET BLANC
N° 1 AU 42



NBA COLLECTION
SERIE 1 & 2
FR & US



TRADING
CARD

HERO COLLECTION 3



VIDEO DBZ
1 AU 12
FRANCAIS

MANGA
COULEUR DU
N°1 AU 12



CARTES JEUX
DE ROLE

X-MEN



ACTION KIT
N°1 à 6



SUPER BATTLE
COL. N°1 à 16

DRAGON'S GAMES : Tél. : 33.(1).69.84.71.09 - fax : 33 (1).69.84.71.19

ET ENCORE...

LA DIVERSITÉ DES ÉDITEURS ET DÉVELOPPEURS nippons fait qu'il est MATÉRIELLEMENT IMPOSSIBLE DE RENDRE COMPTE DE TOUS LES PRODUITS QUI VOIENT LE JOUR. MAIS NE VOUS INQUIÉTEZ PAS, CDC NE RETIEN T POUR VOUS QUE LES PRODUITS LES PLUS INTÉRESSANTS. VOICI DONC UN PETIT GAMER'S DIGEST.

Sur ST-V, Data East prépare pour août **Suikoenbu**. Il s'agit ni plus ni moins de l'adaptation de l'arcade. Un mode original est prévu pour la version Saturn.

Gotha fut l'un des premiers jeux à voir le jour sur Saturn. Micronet remet les couverts pour décembre et propose **Gotha 2**. Au menu : images recalculées, un « Free Map System » qui permet d'aller ou bon

nous semble sur la carte, etc.

En novembre, muscle tes membres ! C'est ce que l'on pense lorsque l'on voit **Shutorial** sur Saturn. Cette adaptation d'un jeu de Data East datant de 1985 est l'œuvre de Media Entertainment. Il s'agit d'un film interactif avec 48 fins différentes.

Le 25 août, KSS sortira **Majou** pour Super Famicom. À cause de la trahison de votre meilleur ami, vous errez dans des égouts peuplés de zombies. Au cours du jeu, vous obtenez des pouvoirs supplémentaires comme par exemple la capacité de se transformer en animal diabolique.

Il y a plusieurs fins possibles, la durée de vie est donc importante. **Gun Bird** a déjà fait l'objet de quelques lignes dans un ancien numéro. Ce titre de Saikyo est la conversion de l'arcade sur Saturn. Profitant du succès de l'original, Gun Bird devrait bien marcher au Japon. Plusieurs histoires et plusieurs fins rendent le jeu beaucoup plus intéressant que la borne. La date exacte



Majou. ▲

GOTHA FUT L'UN DES PREMIERS JEUX À VOIR LE JOUR SUR SATURN.



Suikoenbu. ▲



Gotha 2. ▲



Shutorial. ▲



Gun Bird. ▲



◀ Virtual Quest.

Connecte-toi Surprises Garanties sur le 3615

3615 Consolplus

LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX NEUFS & D'OCCASIONS
DISPONIBLE 24 H / 24 ET 7J/7

JEUX SUPER NINTENDO

FEVER PITCH SOCCER	369 F + 0F
HAGANE	399 F + 0F
THEME PARK (VF)	399 F + 0F
WILD GUNS	399 F + 0F
ADAMS FAMILY VALUE	449 F + 0F
SOCCER SHOOT OUT (VF)	449 F + 0F

CONSOLES DE BASE

S. NINTENDO
+ 1 pad + street turbo ➔ **690 F + 0F**

MEGADRIVE II
+ 2 pads ➔ **590 F + 0F**

JEUX SATURN & PSX

Nous ne prenons plus de risques pour les news.
Alors téléphonez-nous, nous vous dirons tout !

TOUTES LES VHS VF

Dragonball Z

du volume 1 à 11
139F + 0F ou 449F + 0F les 4 au choix

CYBERCITY 1,2 & 3	la cassette 109F + 0F
RANMA 1/2 VOL 1 & 2	la cassette 119F + 0F
LEMNEAR	la cassette 119F + 0F
VENUS WARS 1 & 2	la cassette 119F + 0F
DOMINION 1 & 2	la cassette 119F + 0F
MAPS 1 & 2	la cassette 119F + 0F
IRIA 1 & 2	la cassette 119F + 0F
BORGMAN 2058	la cassette 129F + 0F
SLOW STEP	la cassette 129F + 0F
SAINT SEYA Vol. 1,2,3	la cassette 139F + 0F
UROTSUKIDOJI VOL 1&2	la cassette 139F + 0F
MACROSS	la cassette 149F + 0F
COBRA Vol. 1,2	la cassette 149F + 0F
KEN le survivant	la cassette 149F + 0F

JEUX MEGADRIVE

MEGAMAN COMPILATION	349 F + 0F
FEVER PITCH SOCCER	375 F + 0F
F1 CHAMPIONSHIP	395 F + 0F
WAYNE GRETZKY HOCKEY	395 F + 0F
BATMAN ET ROBIN	395 F + 0F
STREET RACER	395 F + 0F

TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION A DES PRIX DELIRE !!!

(garantie 3 mois)

MEGADRIVE + 1 pad à partir de	349 F + 0F
S.NINTENDO + 1 pad à partir de	399 F + 0F
MEGA CD + 1 jeu à partir de	890 F + 0F
JAGUAR + 1 jeu + 1 pad à partir de	890 F + 0F
NEO GEO + 1 pad à partir de	990 F + 0F
3 DO FZ + 1 jeu + 1 pad à partir de	1990 F + 0F
NEO GEO CD + 1 jeu + 2 pads à partir de	2290 F + 0F

NOUVEAUTES 3 DO

CANNON FODDER	375 F + 0F
11TH HOUR	375 F + 0F
FLYING NIGHTMARE	375 F + 0F
DOOM	375 F + 0F
WING COMMANDER 3	395 F + 0F
DAEDALUS ENCOUNTER	395 F + 0F

ON RACHETE CASH

JEUX MEGADRIVE **70/150 F**
JEUX S. NINTENDO **100/200 F**

JAGUAR + 1 JEU	1290 F + 0F
NEO GEO CD + 1 jeu	3390 F + 0F
3 DO FZ 10 + 2 jeux Pal/60 Hz	3590 F + 0F
PSX JAPON + péritel + 1 JEU	4290 F + 0F
SATURN FRANCE + 1 Jeu	... TEL !

MATERIELS GARANTIS 1 AN

MEGA CHOIX DE JEUX D'OCCASION

TOUT EST TROUVABLE
POUR CONNAITRE LES
DISPONIBILITES CONTACTE-NOUS
ON A TOUT !

Les frais de port : c'est nul !

3615

Consolplus

Depuis 4 ans déjà ...
petits prix + port gratuit
= Les moins chers de France

à partir de 100 Francs d'achat

NOUVEAU !

LE 3615 JAPAN VIENT DE NAITRE
TOUTE L'ACTUALITE DU MANGA
ET DE LA JAPANIMATION AVEC
LES DOSSIERS ET LES PASSIONNES
DE TOUTE LA FRANCE EN DIRECT,
ECHANGES, BOITES AUX LETTRES ...

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

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

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

COORDONNÉES		REGLEMENT	
Nom :	Prénom :	<input type="checkbox"/> CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :	
adresse :	Ville :	<input type="checkbox"/> CARTE BANCAIRE	Expire fin [] [] [] []
Code Postal [] [] [] []		<input type="checkbox"/> CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)	
		TOTAL	
		CDC 8	

* 1,27 F la mn

* frais de port offerts pour un achat supérieur à 100 Frs sinon + 20 F

GOLDSTAR : *un lancement réussi ?!*

DEUX ANS APRÈS LA SORTIE DE LA PANASONIC AU JAPON, Goldstar lance la 3DO EN FRANCE. Voici de quoi vous aider en prévision de vos achats estivaux.

A lors que tout le monde s'attendait à voir la 3DO distribuée par Panasonic dans notre beau pays, Goldstar crée l'événement. À l'occasion de son lancement, la compagnie coréenne, LG Group, n'a pas lésiné sur les moyens. Standard 32 bits oblige, la conférence de presse s'est tenue début juin au célèbre hôtel de Crillon, place de la Concorde. Troisième groupe coréen représentant 11 % du PNB (produit national brut) et avec plus de 100 000 personnes à son actif, LG Group touche un peu tous les domaines d'activité grâce à ses filiales LG Chemical, LG Câble & Machinery, LG International, LG Construction & Services, LG Public Services & Sports... et finalement, celle qui nous intéresse, LG Electronics. LG Electronics ! En quelques chiffres, sachez que le groupe pèse 39 milliards francs de chiffre d'affaires en 94, 800 millions de profit en 94, 20 % de croissance annuelle sur les dix dernières années... Bref, de quoi assurer largement la sortie de leur standard

GOLSTAR LANCE LA MACHINE À 2 990 FRANCS CONTRE LES 3 390 DE LA SATURN.

3DO. D'autant plus qu'elle détient aussi des alliances stratégiques avec Phillips pour le CD-i, Zenith pour la HDTV (High Definition Television), Alps pour le LCD (Laser Video), Hitachi et bien d'autres encore.

Revenons à nos moutons ! Non content d'avoir volé la vedette à Panasonic, la 3DO Goldstar sera aussi la première machine 32 bits distribuée officiellement en France. Alors

Un duo d'enfer

Le saviez-vous ? À l'occasion du cinquantième anniversaire des Nations Unies, Goldstar s'est porté partenaire officiel dans toutes les manifestations.

Partenaire
Officiel
des
Nations Unies



A . N . N . I . V . E . R . S . A . I . R . E

Comme vous pouvez le remarquer, Goldstar confirme sa volonté d'envahir le marché international. Il fallait y penser !

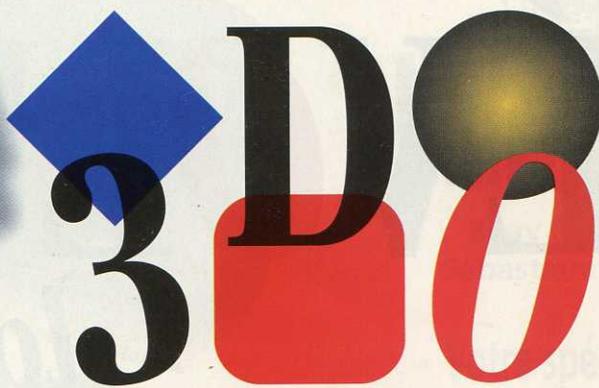


que Goldstar est réputé pour ses prix agressifs sur le marché de la hi-fi vidéo, il lance la machine à 2 990 francs contre les 3 390 de la Saturn. Par ailleurs, elle sera vendue en bundle en avec FIFA international Soccer, le jeu le plus vendu sur 3DO à ce jour !

Vous le savez, 3DO est un standard, donc la machine Goldstar a exactement les mêmes caractéristiques que ses

sœurs, Panasonic et Sanyo. À savoir qu'il n'y a toujours pas de bouton reset. Dommage... Il existe tout de même une différence avec les autres standards, il n'y



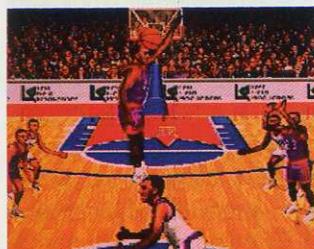


a pas de prise S-VHS. Eh oui ! Les puristes de l'image peuvent donc d'ores et déjà s'orienter vers la Panasonic. De plus, si vous ne possédez pas de téléviseur PAL (norme allemande adoptée par les Européens), vous ne pourrez pas utiliser la machine. En revanche, le PAL de la 3DO est plein écran. Normalement, vous ne subirez plus les habituelles bandes noires en haut et en bas de l'image. Je précise normale-



CINQ JEUX SONT PRÉVUS POUR LA SORTIE OFFICIELLE.

ment car ses bandes noires sont en fait fonction des jeux et de leur programmation. Si les éditeurs tiennent compte du standard PAL lors de l'élaboration du jeu, pas de problèmes sinon...



Les plus gros éditeurs 3DO comme Electronic Arts, Virgin, Infogrames, BMG et Coktel Sierra étaient présents à la conférence, pour confirmer leur soutien au niveau des jeux, jusqu'à la fin de l'année.

Finalement, cinq jeux sont prévus pour la sortie officielle : Slam'N Jam 95, Megarace, Schock Wave, Flashback et Road Rash. Ces derniers vous tiendront largement en haleine, du moins jusqu'à la sortie de Gex, Return Fire et autres classiques de la 3DO. En attendant les chiffres de vente, je vous souhaite de bonnes vacances teintées de 3DO.



Et la 3DO Sanyo ?

Présent sur le marché japonais, le standard 3DO Sanyo n'arrivera pas chez nous avant fin 95, au mieux. Les ventes au Japon, loin d'atteindre les objectifs fixés, repoussent une éventuelle sortie en France. Cela dit, tout peut changer très vite, notamment avec la M2 qui excite la convoitise de la concurrence 3DO. Il faut également rappeler que Sanyo fit partie des constructeurs MSX, standard lancé au milieu des années 80, sans grand succès. Une société avertie en vaut deux !



ÉVOLUTIVE:

la nouvelle M2

ALORS QUE LA SATURN ET LA PLAYSTATION FONT DES RAVAGES, 3DO SORT SON JOKER : LA M2. VU LA PUISSANCE DE CETTE NOUVELLE TECHNOLOGIE, LES DÉVELOPPEURS AMÉRICAINS COMPLIQUENT SÉRIEUSEMENT LA TACHE EN MATIÈRE D'UN STANDARD UNIQUE.

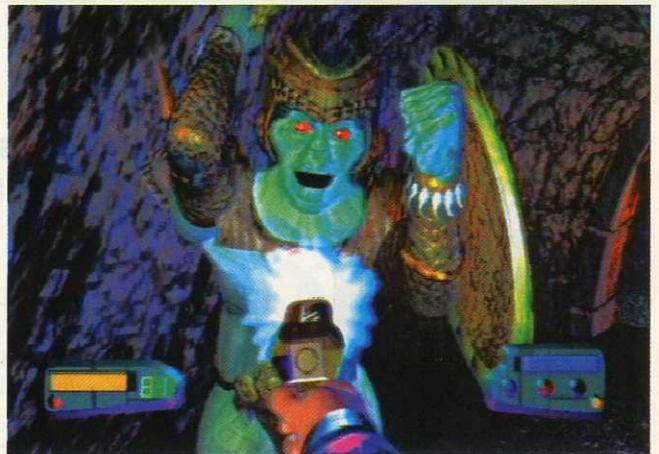
Le 2 mai dernier, le Carnegie Hall Cinema à New York ouvre ses portes à la première conférence de presse dédiée à la nouvelle technologie M2 des Studios 3DO. À cette occasion, Trip Hawkins, le maître d'œuvre de 3DO, s'expose volontiers aux questions en rafale de ces messieurs de la presse.

Même si la machine s'est fait remarquée par son absence physique, Trip n'a pas été pris au dépourvu par les événements. Bien au contraire, il n'a pas hésité à sortir la puce Power PC 602 de la M2 de sa poche de veston en guise de machine. Afin de démontrer les capacités de la nouvelle coqueluche avant-gardiste, les Studios 3DO ont mis sur pied une série de chiffres proposant les caractéristiques techniques de la M2. Comme à l'accoutumé, ces derniers écrasent toute la concurrence. Équipé du processeur central 602, la M2 possède aussi une dizaine de co-processeurs dédiés aux graphismes (cf : *CD Consoles 8*).

LA M2 ENFONCE TOUT CE QUI EXISTE EN MATIÈRE DE GRAPHISME.

Silence ! L'écran d'une salle annexe du Carnegie Hall diffuse *MortalKombat Snes* suivi de quelques séquences de *Way of the Warrior 3DO*. Produisant un effet similaire à la claqué high tech de *Jurassic Park* lors de sa sortie, un dinosaure et une femme s'animent en se mettant joyeusement des coups. Faites moi confiance ! *Virtua Fighter 2* et *Killer Instinct* peuvent aller se rhabiller presto. Avec une beauté et une finesse de graphisme inégalées, la démo a largement surpris nos esprits blasés de reporters vidéo.

Seulement voilà, s'agit-il d'une démo Silicon Graphics Workstation ou d'une véritable démonstration des capacités de la M2 ? D'après Trip, elle simule tout à fait la génération M2. Sceptiques, nous avons demandé confirmation à des développeurs M2 qui, malgré leur désir de rester dans l'anonymat, nous ont révélé l'exactitude des dires de Trip



Hawkins : « la M2 enfonce tout ce qui existe en matière de graphisme ». Trip confirmait par la même le revirement politique de 3DO par rapport au multimedia puisqu'il s'axe uniquement sur le

domaine ludique avec cette nouveauté.

Outre cette petite sauterie, les studios 3DO avaient aussi concocté une course de deux voitures futuristes, pas comme les autres. En effet, rapide et étonnante, elle a tout de suite suscité l'intérêt général. Ô désespoir, elle n'est pas entièrement jouable pour le moment. Un peu de patience est de rigueur quand on voit le fossé entre cette dernière et les *Daytona USA*, *Ridge Racer* & Co.

Ceci dit, Trip ne s'est pas avancé quant à la date de sortie et au prix de la machine. Il a tout simplement stipulé que le MPEG inclus dans le hardware serait une économie de 200\$ pour les consommateurs.

Après cette première phase du lancement de la M2 à la Big Apple (New York pour les incultes), 3DO a entamé la seconde phase pendant l'Electronic Entertainment Exposition



Micromaniac

8, av Maréchal Sébastiani - Bastia

Votre spécialiste toutes consoles

Occasions - Dépot Vente

SEGA NINTENDO SONY

PlayStation - Jaguar
Saturn - 3DO



Toutes les nouveautés sur 3DO

Fifa-Gex-Slam'n Jam



Import Japon-USA...
Goodies DBZ



▶ Prototypes M2 signés Panasonic.



▶ Prototype M2 signé Goldstar.



▶ Cartouche M2 destinée aux possesseurs des actuelles 3DO.



Rumeurs...

Comme la plupart des rumeurs, si elles s'avèrent, nous n'en serons que plus contents... Donc, d'après ces rumeurs qui courent (j'aime la redondance), SOJ (Sega of Japan) et 3DO seraient en négociation directe pour l'acquisition de la M2 par les nippons en vue de la prochaine génération de machine d'arcade Sega. La seconde version de cette rumeur positionne la M2 comme un périphérique pour Saturn. La troisième consiste à dire que 3DO et Sega sont en pourparler, mais ne sont pas encore tombés d'accord sur les termes du contrat. 3DO confirme qu'ils étudient d'éventuelles possibilités avec Sega.

Outre la rumeur Sega, Phillips aurait acheté la licence M2 pour en faire une machine aussi compatible avec le CD-i. De quoi renflouer les caisses de 3DO...

(ES) à Los Angeles, en mai dernier (cf. *CD Consoles 8*). Dans un petit salon caché du stand 3DO, les mêmes démos que celle de Carnegie Hall étaient dévoilées, plus quelques petites choses intéressantes. Tout d'abord, une séquence d'un jeu M2 à la Doom. Très bluffant, il semble pulvériser tout ce qui existe actuellement en matière de kill'em up. Contrairement à la séquence de jeu de course, ce jeu sans nom serait entièrement jouable. Incroyable mais vrai ! En final, la grande surprise résidait dans la présence des machines M2. Trois prototypes au total et une carte pour la 3DO actuelle s'offraient à nos regards envieux. Deux d'entre elles étaient des modèles Panasonic. La troisième machine, beaucoup plus high-tech d'apparence, était le standard Golstar. Quant à la carte, estampillée du logo Panasonic, elle permet d'augmenter les capacités de votre configuration actuelle. Un simple branchement sur votre 3DO fait l'affaire. La troisième phase de l'opération, prévue cet été à New York, est censée nous dévoiler les prix, date de sortie et autres détails de la machine. Affaire à suivre...



BASTIA

95.32 .79.42

ESPACE

3 games



SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	299,00	NFL QUATERBACK 95	299,00
ADDAMS FAMILY VALUE	429,00	NIGEL MANSEL INDY	299,00
ANIMANIACS	299,00	OBELIX	495,00
BATMAN ET ROBIN	349,00	PC KID 2	449,00
BLACK HAWK	299,00	POWER DRIVE	399,00
DONKEY KONG COUNTRY	449,00	PSG SOCCER	249,00
DRAGON	199,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
EARTH WORM JIM	399,00	SPIDERMAN TV	299,00
FIREMEN	449,00	STAR GATE	349,00
HAGANE	449,00	STREET RACER	299,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	STROUMPFS	249,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	STUNT RACE FX	449,00
JUDGE DREDD	399,00	SUPER INDIANA JONES	299,00
JUSTICE LEAGUE	399,00	SUPER PUNCH OUT	449,00
KICK OFF 3	249,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299,00	TETRIS+ DR MARIO	389,00
LE RETOUR DU JEDI	299,00	TRUE LIES	299,00
MAXIMUM CARNAGE (SPIDERMAN)	249,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	299,00
NBA JAM T.E	299,00	WARLOCK	299,00

GENIAL !!! * NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F
 - AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
 ** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F

PROMO SUPER NINTENDO

MICKEYMANIA	199,00	SUPER BOMBERMAN 2	199,00
BUBSY	199,00	NBA JAM TE	299,00
CANNON FODDER	199,00	PARODIUS	199,00
CLAYMATE	149,00	PIRATE OF DARK WATER	99,00
DAFFY DUCK	149,00	RISE OF THE ROBOT	199,00
DINO DINNIS SOCCER	149,00	SHAQ FU	149,00
DOUBLE DRAGON	149,00	SKYBLAZER	199,00
DRAGON	149,00	SMASH TENNIS	199,00
EQUINOX	199,00	STARWING	99,00
F1 POLE POSITION	199,00	SUPER INDIANA JONES	199,00
FLASH BACK	199,00	SUPER KICK OFF	149,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00	SUPER R TYPE	99,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER SWIV	199,00
JIMMY CONNORS	149,00	SUPER TENNIS	99,00
JOHN MADDEN 95	199,00	SYNDICATE	199,00
JURASSIC PARK 2	199,00	TERMINATOR 2	199,00
LEGEND	199,00	TINY TOON	149,00
LEMMINGS 2	199,00	TRUE LIES	299,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	199,00	VORTEX	199,00
MICRO MACHINES	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
MORTAL KOMBAT	149,00	WORLD CUP USA 94	199,00
		WORLD LEAGUE BASKET	149,00
		WWF RAW	299,00

MEGADRIVE

ALIEN SOLDIER (EUR)	399,00	ROAD RASH 3 (EUR)	369,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	429,00	RUGBY WORLD CUP (EUR)	299,00
CANNON FODDER	399,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00	SHINING FORCE II (EUR)	349,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00	SOLEIL (EUR)	399,00
FATAL FURY II (JAP)	299,00	SPIDERMAN TV (EUR)	299,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	299,00	STAR GATE (EUR)	199,00
FLUNK (EUR)	369,00	STREET RACER (EUR)	349,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	299,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
JOHN MADDEN 95	349,00	SYNDICATE (EUR)	299,00
JUDGE DREDD (EUR)	349,00	THEME PARK (EUR)	399,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	349,00	TRUE LIES (EUR)	199,00
KICK OFF 3 (EUR)	199,00	URBAN STRIKE (EUR)	299,00
LA LEGENDE DE THORE (EUR)	399,00	VIRTUA RACING (EUR)	499,00
NBA JAM (EUR)	199,00	X MEN 2 (EUR)	399,00
NBA JAM T.E (EUR)	299,00	WARLOCK (EUR)	449,00
NBA LIVE 95 (EUR)	299,00		
NFL QUATERBACK 95	499,00		
NHLPA 95 (EUR)	299,00		
PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00		
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	299,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT
*** ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette- 690 F

BONKERS (MICKEY)	249,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	199,00
EARTH BOUND + GUIDE	495,00
FINAL FANTASY 3	499,00
FIRE STRIKER	299,00
MIGHT AND MAGIC 3	495,00
OBITUS	399,00
OGRE BATTLE	495,00
ROBOTREK	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	199,00
SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	349,00
STUNT RACE FX	249,00
SUPER METROID	249,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 99)	299,00
TETRIS 2	299,00
ULTIMA FALSE PROPHET	249,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	299,00
UNIRACER	299,00
WARIO WOODS	249,00
X MEN	399,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

FATAL FURY	149,00
JOHN MADDEN 95	179,00
MEGAMAN SOCCER	149,00
PRINCE OF PERSIA	149,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	129,00
STREET FIGHTER 2	99,00
VORTEX	149,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00

MEGA PROMOS M.D

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
AGASSI TENNIS (EUR)	99,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00
BUBSY (EUR)	149,00
BALL Z (EUR)	129,00
BART'S NIGHTMARE (EUR) (SIMPSONS)	99,00
BLOOD SHOT (EUR)	199,00
BUBSY 2 (EUR)	199,00
CASTELVANIA (USA)	199,00
CHAKAN (EUR)	129,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00
DRAGON (EUR)	149,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
FANTASY ZONE (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95	299,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	99,00
JAMES POND 3 (EUR)	99,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	149,00
LEMMINGS 2 (EUR)	199,00
LETAL ENFORCER + PISTOLET (EUR)	199,00
LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	129,00
LOTUS 2 TURBO CHALLENGE (EUR)	129,00
MICKEYMANIA (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	149,00
MIR NUTZ (EUR)	149,00
PITFALL (EUR)	199,00
PRINCE OF PERSIA (EUR)	169,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	199,00
SHAQ FU (EUR)	169,00
STAR GATE (EUR)	199,00
STREET FIGHTER (JAP)	149,00
SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00
ZOOL (EUR)	99,00

SUPER FAMICOM

CHRONO TRIGGER *	490,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
FRONT MISSION	490,00
GOEMON FIGHT 2	299,00
NOSFERATU	299,00
RAMNA 1/2 4	199,00
SONIC BLASTMAN 2	299,00
YUYU HAKUSHO 2	299,00

GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	299 F
DRAGON BALL Z5 (AVENTURE)	399 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
RAMNA 1/2 4	199,00
ART OF FIGHTING	149,00
EYE OF THE BEHOLDER	149,00
RUSHING BEAT	99,00
RUSHING BEAT SHURA	199,00
SPACE ACE	99,00
SUPER METROID	199,00

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PRO6	299 F
SUPER ADVANTAGE ASCII	249 F
MANETTE ASCII	99 F
ACTION REPLAY PRO MEGADRIVE	199 F
ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO	129 F
ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE	199 F

SUPER GAME MAGE 379 FF

ARTICLES DRAGON BALL

BATTLE COLLECTION 1 à 9	79 F
10 à 16	129 F
STICKERS	5 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
T SHIRT	79 F
HERO COLLECTION 3	30 F / sachet
CASQUETTE	59 F
SHORT	99 F
LOT DE 3 SLIPS	59 F
JEUX DE 54 CARTES	69 F

CASSETTES VIDEO VERSION FRANÇAISE N° 1 À 11 129 F

DRAGON BALL : LE FILM 129 F

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1190 F	
COSMIC CARNAGE	449,00
DOOM	449,00
NBA JAM TE	349,00
SPACE HARRIER	449,00
STAR WARS	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00
WWF RAW	349,00

PARIS

2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS - M° Ledré-Rollin
TEL : (1) 43 45 93 82

128 bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Télé : (1) 48 05 42 88

LILLE

4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43

44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

STRASBOURG

6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

DOUAI

3 DO

**3DO PAL FZ10- (Plein écran fonctionne avec tous les jeux)
+ ALONE IN THE DARK (français) + GEX 2.990 F
3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK 2.990 F**

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANÇAISE) 375,00	OUT OF THIS WORLD 299,00
BURNING SOLDIER 375,00	PATAANK 299,00
CANON FODDER 375,00	PISTOLET 349,00
CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL 99F/piece	QUARANTINE 299,00
CORPSE KILLER 299,00	REBELL ASSAULT 375,00
CRIME PATROL 375,00	RETURN FIRE 399,00
DEMOLITION MAN 369,00	RISE OF THE ROBOT 375,00
DRAGON LORE 279,00	ROAD RASH 375,00
ENDLESSY (ADULTES) 375,00	SAMPLER 2 10 DEMOS + TEST MEMOIRE 15 mn 79,00
FIFA SOCCER 375,00	SAMOURAI SHODOWN 375,00
FLASH BACK 299,00	SAMPLER 3 79,00
FLIGHT STICK (POUR SIMULATION) 590,00	SEAL OF PHARAO 375,00
FLYING NIGHTMARE 369,00	SEWER SHARK 275,00
GEX 299,00	SHADOW WAR 375,00
GRIDDERS 299,00	SHERLOCK HOLMES 249,00
GUARDIAN WAR 375,00	SHOCK WAVE 375,00
IMMERCENARY 349,00	SHOCK WAVE : OP JUMPGATE 369,00
IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE 299,00	SLAM AND JAM 95 369,00
JOYPAD 6 BOUTONS 349,00	SPACE HULK 375,00
JOYPAD PANASONIC 349,00	SPACE PIRATE 369,00
HELL 299,00	STAR BLADE 375,00
MEGA RACE 50,00	STAR CONTROL II 375,00
MEGAZINE + DEMO 299,00	SUPER STREET FIGHTER 2 375,00
MICROCOSME 279,00	SUPREME WARRIOR 375,00
MINTEASER (ADULT) 375,00	SYNDICATE 375,00
MYST 375,00	THEME PARK 375,00
NEED FOR SPEED 375,00	TOTAL ECLIPSE 299,00
NOVASTORM 375,00	VIRTUOSO 375,00
OFFWORLD INTERCEPTOR 375,00	WAY OF THE WARRIOR 249,00
	WING COMMANDER 3 369,00

JAGUAR

**JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1 290 F
CD JAGUAR TEL**

AIR CARS 399,00	KASUMI NINJA 399,00
ALIEN VS PREDATOR 449,00	PINBALL FANTASIES 349,00
BUBSY 399,00	POWER DRIVE 449,00
BRUTAL SPORT FOOTBALL 349,00	SENSIBLE SOCCER 449,00
CANNON FODDER 449,00	SYNDICATE 449,00
CHECKERED FLAG II 299,00	TEMPEST 2000 399,00
CLUB DRIVE 249,00	THEME PARK 449,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE 299,00	VAL DISERE 399,00
DOOM 449,00	WILD CUP SOCCER 399,00
FIGHT FOR LIFE 399,00	WOLFENSTEIN 3D 399,00
HOVER STRIKE 449,00	ZOO 2 399,00
IRON SOLDIER 449,00	MANETTE 299,00

PLAY STATION

PSX + 1 JEU AU CHOIX 3 490 F

AGE COMBAT 490,00	JOYSTICK 590,00	PHILOSOMA 490,00
ACTION REPLAY 299,00	JUMPING FLASH 490,00	RAIDEN PROJECT 490,00
BOXER ROAD 490,00	KILEAK THE BLOOD 490,00	RIDGE RACER 490,00
COSMIC RACE 590,00	KING FIELD 490,00	SPACE GRIFFON VF9 490,00
CRIME CRACKER 490,00	MAGIC BEAT WARRIOR 490,00	STAR BLADE 490,00
DRAGON BALL Z 549,00	MANETTE 299,00	TEKKEN 490,00
FANTASTIC PINBALL 490,00	MEMORY CARD 249,00	TOSHINDEN 490,00
FORMATION SOCCER 490,00	METAL JACKET 490,00	TWIN BEE 490,00
GOKU DENTSETSU 490,00	MOTOR TOON 490,00	TWIN GODESS 490,00
GUNDAM 490,00	NIGHT STRIKER 549,00	VAMPIRE 549,00
GUNNER HEAVEN 490,00	PARODIUS 490,00	

NEC

PC FX 3 990 F

BATTLE HEAT 590,00
GRADUATION 580,00
RETURN OF ZORK 690,00

CD

3 X 3 EYES 349,00
ANESAN 199,00
BLOOD GEAR 149,00
BRANDISH 199,00
FATAL FURY SPECIAL (ACARD) 199,00
GOTEN BIENER 199,00
HYPER WARS 149,00
MEGAMI TENGOKU 199,00
NEO GENERATION 199,00
NEO GENERATION 2 249,00
PANIC BOMBER 249,00
QUEST OF SONG MASTER (AC) 249,00
SAILOR MOON COLLECTION 299,00
STARLING ODYSSEY 349,00
XAK 3 199,00

CDI

**CDI 450 + 3 JEUX + CARTE
VIDEO + 7TH GUEST 3 590 F**

**TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX,
LISTE SUR DEMANDE**

MEGA CD

MULTIMEGA + 3 CD 2 490 F

32X NIGHT TRAP (EUR) 299,00
32X SLAM CITY (EUR) 299,00
32X SUPREME WARRIOR (EUR) 299,00
BATTLE CORP (EUR) 399,00
CORPSE KILLER (EUR) 199,00
DUNE (EUR) 399,00
FIFA SOCCER (EUR) 349,00
MISTERY MANSION (EUR) 399,00
MORTAL KOMBAT (EUR) 299,00
NBA JAM (EUR) 399,00
NIGHT TRAP (EUR) 399,00
ROAD RASH (EUR) 399,00
SLAM CITY (EUR) 199,00
SOULSTAR (EUR) 399,00
STARBLADE (EUR) 399,00
SUPREME WARRIOR (EUR) 199,00
TERMINATOR (EUR) 99,00

SATURNE Version PAL

SATURNE (VF) + VIRTUA FIGHTER DISPO.

ASTAL (JAP) 490,00
CLOCK WORK KNIGHT (EUR) TEL 399,00
CLOCK WORK KNIGHT (JAP) 490,00
DAEDALUS (JAP) 549,00
DAYTONA (JAP) TEL 490,00
DAYTONA USA (EUR) TEL 490,00
GRAN CHASER (JAP) TEL 490,00
PANZER DRAGON (EUR) TEL 490,00
SHINOBI (JAP) 490,00
VICTORY GOAL (JAP) 490,00

NEO GEO

**.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI,
WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB 200 F
Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur
TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.**

3 COUNT BOUT 490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT 799,00
ART OF FIGHTING 399,00
ART OF FIGHTING 2 690,00
CIBER LIF 490,00
FATAL FURY SPECIAL 790,00
FATAL FURY II 490,00
FATAL FURY III 1590,00
GHOST PILOT 490,00
KARNOV'S REVENGE 790,00
SAMOURAI SHODOWN II 690,00
SPINMASTER 490,00
STREET HOOP 790,00
SUPER SIDE KICK 2 790,00
SUPER SIDE KICK 3 1390,00
TOP HUNTER 690,00
VIEW POINT 790,00
WIND JAMMERS 690,00
WORLD HEROES II 490,00
WORLD HEROES II JET 790,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD + FATAL FURY 3 2990 F

3 COUNT BOUT 399,00
AERO FIGHTER 2 399,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT 449,00
ALFA MISSION 2 349,00
ART OF FIGHTING 2 399,00
BASEBALL 2020 399,00
BASEBALL STAR 2 399,00
BURNING FIGHT 299,00
DOUBLE DRAGON 449,00
FATAL FURY SPECIAL 349,00
FATAL FURY 3 449,00
FOOTBALL FRENZY 399,00
GALAXY FIGHT 399,00
GHOST PILOT 399,00
KARNOV'S REVENGE 399,00
KING OF FIGHTER 94 449,00
KING OF MONSTER 2 399,00
LAST RESSORT 399,00
MAGICIAN LORD 399,00
MUTATION NATION 449,00
POWER SPIKES 2 399,00
PUZZLE BOBBLE 399,00
ROBO ARMY 399,00
SAMOURAI SHODOWN 299,00
SAMOURAI SHODOWN 2 449,00
SAVAGE REIN 449,00
SENGOKU 2 399,00
STREET HOOP 449,00
SUPER SIDEKICK 2 399,00
SUPER SIDEKICK 3 449,00
TOP HUNTER 399,00
TOP PLAYER GOLF 299,00
TRASH RALLY 399,00
VIEW POINT 399,00
WINDJAMMER 399,00
WORLD HEROES II JET 399,00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

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

Nom : Prénom :
 Adresse :
 Code Postal : Ville :
 Age : Téléphone : Signature (signature des parents pour les mineurs) :
 Je joue sur :
 SUPER NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY
 SUPER NES MEGA CD GAME GEAR
 SUPER FAMICOM NEO GEO

* CEE, DOM-TOM :
 cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs
 Mode de paiement : Chèque bancaire Contre Remboursement + 35 Frs Carte Bleue N°
 Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité :/...../..... Signature :

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

Après le trop court Totale Arcade du mois dernier, nous reprenons notre rythme mensuel. L'été sera chaud : la sortie de Virtua Striker, un incroyable jeu de football de Sega, et des hits en puissance avec deux nouveaux Street Fighters : The Movie et Legends... Attention, le futur des consoles est là, maintenant, où tout du moins dans les lignes qui suivent...

Street Fighter the movie

Le voilà ! La nouvelle version de SF, inspirée du film, tant attendue et déjà si critiquée, a daigné pointer le bout de son nez en France presque deux mois après le film. Nous avons pu tester le jeu et nous vous livrerons nos premières impressions. En attendant le film du jeu...

Très attendue par les fans de Street Fighter 2, la « bête » est enfin arrivée en salle mi-juin, soit avec presque six mois de retard sur le planning initial ! Il est inutile de préciser que dès leur arrivée en salle, les bornes « SF THE MOVIE » ont été assaillies par des hordes de curieux, très impatients de contempler un SF à la sauce Mortal Kombat. Il faut dire que le résultat choque et qu'il est sans appel, mais néanmoins moins négatif que ce à quoi nous nous attendions... Tout d'abord, un jeu faisant appel aux digitalisations d'acteurs ne sera jamais aussi bien animé que son équivalent bitmap ! C'est d'autant plus choquant pour un jeu comme Street Fighter qui a bâti sa légende sur

sa jouabilité extrême ! Et cela rend d'autant plus ridicule certains mouvements des personnages... En étant même un peu critique, on peut même se poser la question suivante : doit-on classer ce type de jeux dans une catégorie B ou Z comme les films ? Malgré une excellente introduction basée sur des séquences du film, on regrette vite la pauvreté graphique des écrans et des décors. Ceux-ci sont sombres et disposent d'une palette de couleurs limitée afin de ne pas trop ralentir les séquences. Les sprites sont largement mieux exploités et reconnaissables mais malheureusement, le jeu a largement perdu de son atmosphère « made in Capcom ».

À LA FAÇON DE STREET

Le système du jeu, qui a déjà fait ses preuves dans les précédentes versions de Street a quant à lui été conservé. C'est en fait un simple dérivé de SSF2 Turbo, mais qui propose en plus de contrer une projection en appuyant simultanément sur quatre boutons et de régénérer son énergie vitale. Les adversaires disposent de quelques nouveaux coups spéciaux (en supplément des anciens) et de plusieurs « super combos ».

Certains coups ne sont pas encore dévoilés ! Les grands absents de cette version sont Fei Long, Blanka, Dee Jay,



hter



T. Hawk, tandis que le Cpt Sawada et Blade font leur entrée au panthéon. Malgré ces nombreux défauts, le jeu se révèle néanmoins agréable à jouer, surtout à deux, mais certains enchaînements bizarres, les réactions de certains personnages (Cammy entre autre) et la durée de vie font que l'on a pas l'impression de jouer avec un jeu Capcom. La jouabilité n'est pas au rendez-vous.

Info ou intox ?

Comme par hasard, la rumeur court qu'une équipe américaine aurait développé le jeu pour le compte des bureaux US de Capcom. Il s'agirait peut être de Gamestar/Incredible Technologie/Strata, qui seraient en fait les véritables auteurs de cette version. Cette rumeur se confirme par deux autres faits troublants : la carte jamma utilisée n'est pas une CPS2, mais une version plus classique et de plus, Capcom réalise une version de The Movie sur consoles 32 bits qui semble bien différente : Blanka et Dee Jay sont présents, les décors sont changés ainsi que la représentation des coups spéciaux, etc. Très étrange donc...

Alors Street Fighter, the Movie serait-il un jeu destiné principalement aux occidentaux et à un public moins exigeant comme Mortal Kombat 3 ? En tout cas, le jeu n'est toujours pas sorti au Japon...

Éditeur : CAPCOM

BRÈVES

RUMEURS ASSASSINES

Malgré l'échec commercial de KILLER INSTINCT en salle d'Arcade, dû notamment à une concurrence beaucoup trop pressante de Virtua Fighter 2 et de Tekken, une version de Killer est en préparation sur Snes. Alors ? Killer sur 16 bits... Cet exploit pourrait être possible. En utilisant les mêmes techniques de programmation que celles développées pour Donkey Kong Country. Ainsi, Killer Instinct pourrait être un titre phare de cette fin d'année, ce qui permettrait aussi de donner encore un peu de souffle au marché vieillissant des 16 bits.

S.O.S SEGA

Non, il ne s'agit pas du tout d'un appel au secours. C'est un fait connu maintenant dans le monde des programmeurs. Le grand potentiel technologique du système ST-V, et par conséquent de la Sega Saturn est essentiellement « bridé » par une approche de la programmation et des techniques de développement particulièrement difficiles à mettre en œuvre. À partir de ce constat, Sega développe un nouveau système d'exploitation (OS en anglais, d'où le titre) qui permettrait aux équipes de développement d'avoir accès à des fonctions avancées de la Saturn grâce à une « Toolbox » (littéralement la boîte à outils !) plus évoluée. Première conséquence : des jeux qui devraient être convertis plus rapidement du modèle 2 arcade à la Saturn, des éditeurs indépendants plus nombreux et qui voient aussi l'opportunité de porter leurs titres en salle d'arcade, et enfin des jeux exploitant réellement les possibilités du système bicéphale (deux SH-2 pour ceux qui suivent régulièrement ces lignes).

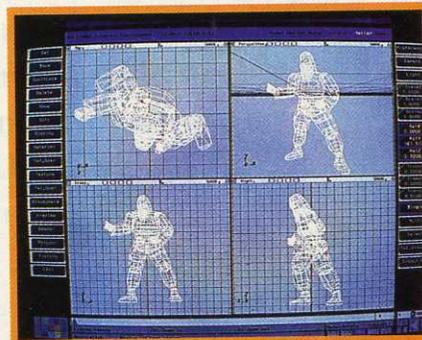
NAMCO AU STADE

C'est peut-être pour bientôt. Non content de posséder les meilleures simulations de courses automobiles avec Ridge Racer et Ace Driver, Namco, concurrent direct de Sega en arcade, envisage de lancer une série de carte Jamma haut de gamme sur le thème du sport. Les premiers titres devraient porter sur le Base-ball et le Football. Ces jeux seront, paraît-il, exceptionnels. On l'espère, car il verront aussi le jour sur PlayStation.

ATARI

Toujours à l'affût d'opportunités, la firme annonce un jeu basé sur les célèbres personnages Beavis and Butthead, les ados ringards et grunge qui font de véritables ravages dans l'audimat américain et sur le câble en Europe.

VIRTUA FIGHTER 2



Rien que pour vous, une petite photo de Shun Di sur module de visualisation « matter » appartenant au « Creative Environment Softimage » de Microsoft tournant sur l'Indy de Silicon Graphics.

ÉTUDE

Une récente étude concernant les grands noms de l'arcade au Japon révèle une CERTAINE tendance du marché. C'est la première fois depuis de nombreuses années que l'on constate un accroissement (en surface et en nombre) des espaces réservés à « l'Amusement » ainsi qu'un taux de développement exceptionnel des machines dédiées (VR-1, meubles Daytona...). La montée du prix du terrain dans les grandes citées japonaise avait contraint la majorité des propriétaires à revendre leurs salles à des grands opérateurs. Les principales compagnies concernées sont Sega et Namco...

S.O.S EA

Terminé, lessivé, K.O... Le géant Electronic Arts se retire du marché de l'arcade. Les bureaux ont fermés leurs portes récemment et les dirigeants ont décidé de réévaluer leur position sur un marché qu'ils ne maîtrisent pas. La division, créée en 1993, n'avait présentée qu'un seul jeu valable : Battletoads. L'immense succès de John Madden sur consoles ne fut jamais retrouvé en salle...

Puyo Puyo



Un phénomène incroyable. Ce jeu déplace des foules, s'exhibe dans de multiples tournois à travers le Japon, se trouve copié et décrié sous toutes les formes (c'est un hommage), se voit adapté sur toutes les plates-formes et bénéficie tout automatiquement d'une suite intitulée « PUYO PUYO 2 - It's come back ! »

Pour les ignorants ou encore ceux qui sont restés « coincés » sur une île déserte avec une belle indigène durant ces cinq dernières années, sachez que Puyo Puyo n'est autre que le nom original du jeu appelé curieusement Dr Robotnik sur la Mega Drive de Sega et qui va s'appeler Kirby's Avalanche sur la Super Nintendo. Originellement c'est un hit sorti en arcade sous l'égide de Sega pour la technologie Jamma et Compile pour la partie programmation. À ce jour, ce jeu se révèle être adapté sur une dizaine de plates-formes différentes ! Compile, cette célèbre équipe indépendante de développeurs (chose assez rare pour être soulignée) nous avaient comblés dans le passé au sein du secteur des consoles domestiques grâce notamment à la fameuse série de shoot'em up : Spriggan (NEC), Musha Aleste (MD), Aleste (GG) et Super Aleste (SFC)... Ce ne sont que quelques-uns de leurs grands succès. Si tous ces titres ont un point en commun, c'est bien l'exploitation technique maximale de la puissance de la machine sur laquelle ils tournaient. Depuis déjà quelques mois, ces génies

de la programmation (ils détiennent le record du nombre de sprites animés simultanément sur SFC !) s'étaient tournés vers le monde du PC japonais en délaissant quelque peu les consoles. C'est pourtant suite à un entretien avec les divisions AM de Sega au sujet d'un nouveau concept de jeu qu'ils décidèrent de travailler d'un commun accord. Flairant le succès, le département Arcade de Sega donna carte blanche à toute l'équipe de Compile...

RESTEZ GROUPE !

Puisant ses racines ancestrales dans le hit soviétique Tetris, Puyo Puyo apporte un réel flot d'innovations qui le place en peu de temps au rang envié de phénomène incontesté... et incontestable. Le principe est pourtant simple : pas d'exploits techniques, pas de 3D temps réelle, mais plus simplement de « vider » l'écran de tous ses puyos colorés qui arrivent du haut de l'écran groupés par paire. Pour les éliminer, rien de plus simple : grouper les Puyos par quatre, ou plus, de même coloris, tout en sachant que les Puyos semblables à des gouttes d'eau se « rejoignent » en horizontal ou en verticale.



Jusqu'à là rien de bien extraordinaire... On place judicieusement ses Puyos pour les éliminer... Puyo Puyo révolutionne ce genre de jeu en le perfectionnant considérablement et en apportant la notion de combat dans un « Puzzle Game » ! Et cela jusque dans les enchaînements et les pouvoirs spéciaux ! Chaque partie se doit d'être un affrontement, que ce soit contre les monstres virtuels ou contre un adversaire en chair et en os. La rapidité et la réflexion à long terme sont de mises, un peu comme les échecs mais avec un compteur qui tournerait dix fois plus vite ! Ce jeu remporte un énorme succès qui ne cesse de croître au Japon et c'est pourquoi les grands

BRÈVES



noms du jeu dont Compile, Sega, Banpresto, NEC Avenue et Tokumashoten Intermedia se sont associés pour organiser au Coliseum de Tokyo le premier tournoi national japonais de Puyo Puyo.

Les éliminatoires regroupaient pas moins de 10 000 participants et se déroulaient soit sur SFC, PC Engine CD-Rom ou Mega Drive. Le tout entrecoupé d'un concours de déguisement, de présentation du programmeur principal et de son équipe (Compile), de divers discours et cérémonies à la gloire du jeu et de l'équipe de développement...

DES TOURNOIS ENDIABLÉS

Le titre envié de « Maître Puyo » a été remporté sur écran géant après un combat titanesque entre les dix meilleurs joueurs du tournoi. Le vainqueur exténué a eu droit à son certificat en bonne et due forme, à la borne d'arcade ainsi qu'au privilège d'être testeur officiel « Compile »...

Les autres finalistes ne partirent pas bredouille puisqu'ils emportèrent sous leurs bras toutes les versions consoles de Puyo Puyo. Chaque participant avait donc droit à son souvenir. Un mini-tournoi pour la presse était aussi organisé. Au Japon, Puyo Puyo « 2 » après sa version arcade, vient d'être adapté sur Mega Drive (le support arcade n'est autre qu'une CPs 2 68000 de chez Sega). En France cependant, aucune salle d'arcade n'a pourtant eu la chance de posséder ce merveilleux jeu. Pourtant, Tetris, Qix et le récent succès de Puzzle Bobble nous prouve bien qu'il y a un créneau intéressant dans nos salles pour ce genre de jeu. À noter que l'adaptation Windows de Puyo Puyo sera prochainement disponible.

Éditeur : SEGA/Compile

CAPCOM

Suite à notre article sur les nouveaux Street Fighters (précédant CDC), nous devons apporter quelques renseignements supplémentaires. Nous annonçons la venue d'un nouveau Street Fighter exclusivement sur PlayStation et Saturn nommé SF Real Battle on Film ainsi que d'un probable SF en 3D et même d'un CD-Rom regroupant des scènes du film d'animation, un making off, etc. Nous n'étions pas trop éloignés de la réalité puisque l'annonce faite le mois dernier à l'occasion de l'E3 concerne l'adaptation du film d'animation en jeu de combat uniquement sur les consoles « Next Gen » ! Serait-ce un jeu de combat entièrement animé tel Battle Heat sur PC-FX, un RPG comme l'annoncent quelques magazines américains ou un jeu plus traditionnel incluant des scènes digitalisées ? Un problème se pose aussi au niveau des noms puisque l'adaptation de l'arcade « movie » serait nommée Real Battle On Film et comporterait des différences avec l'arcade au niveau des coups de Blanka, de Dee Jay et des décors.

Mais alors pourquoi Capcom Japan annonce t-il aussi un « Movie » sur 32 bits ?

S'agirait-il de la vraie adaptation de l'arcade ou serait-ce l'Animated Movie Game renommé ainsi ? Ou bien encore d'un autre mystérieux SF ? ! Toujours dans le même registre, saviez-vous que SF2 se voit aussi prochainement adapté sur Game Boy ?

SEGA WORLDWIDE ENTREPRISES

Si vous avez lu les précédents *CD Consoles*, vous avez sans doute compris les ambitions démesurées de Sega au travers de toute l'offre de sa gamme.

Avec cette même logique et dans le cadre de cette expansion continuelle, Sega Entreprises, par le biais des jeux d'arcade et des parcs à thème, annonce l'implantation prochaine, c'est-à-dire en 1996/1997, de plusieurs centres du type Joypolis en Asie (Malaisie, Philippines), en Océanie et à Sydney en Australie. Ces nouveaux parcs seront certainement pourvus des tout nouveaux cinémas « dynamiques-multimédia-interactifs-internet » utilisant la technologie Imax... La stratégie avouée de Sega est d'implanter 50 parcs à thème dans le monde sur une période d'environ

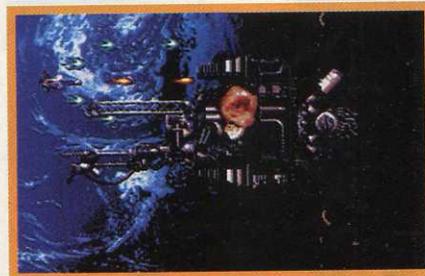
cinq ans ! En France, selon le succès de la salle parisienne de Sega, on peut s'attendre à encore cinq ou six ouvertures.

Dans un registre similaire mais avec un investissement un peu plus modeste, Sega commence à implanter plusieurs salles d'arcade dans l'Empire quatre fois millénaire des Terres du milieu (la Chine en d'autres termes) et tente aussi un essai de « Game World » de 600 m2 contenant 65 bornes en Iran !

La borne préférée dans ce dernier serait-elle Desert Tank ?

En tous cas, Sega n'a peur de rien et les spécialistes financiers ne voient vraiment pas ce qui pourrait arrêter aujourd'hui ce rouleau compresseur...

NEO GEO DANS TOUS LES SENS !

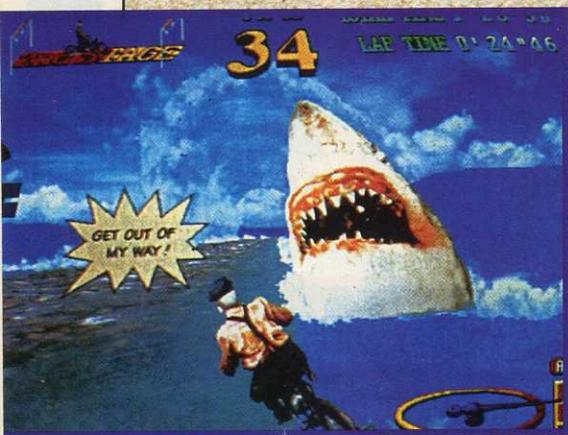


Malgré le développement d'une carte 32/64 bits qui ne devrait voir le jour en arcade qu'en 1996, la Neo Geo et la Neo CD reste le fer de lance de la célèbre compagnie japonaise ainsi le prouve les nombreuses nouveautés prévues sur cartouche et CD-Rom. Parmi les nouveautés qui devront être disponibles cet été, on peut distinguer du lot Pulstar de Aicom qui était présenté pendant l'AOU en préversion. Il s'agit d'un shoot'em up horizontal à la R-Type/Last Resort de quelques 232 megas qui semble être très prometteur. C'est le grand retour des shoots sur Neo puisque Nazco, Vidéo System et Saurus en prévoient aussi pour la fin de l'année. On vous signale aussi la sortie d'une simulation de courses hippique nommée Skate Winners, mais qui ne sera vraisemblablement jamais distribuée en France. En vrac, on repère aussi un jeu de combat d'Aztec 21, Coukaiser de Technos Japan, deux jeux (action et combat) programmés par Hudson, deux puzzles games (SNK et Saurus), deux RPG (SNK et ADK) et des tas d'autres surprises à découvrir dans les prochains Totale Arcade !

Cool Riders

Un jeu de moto. Cela faisait bien longtemps que Sega ne nous avait pas fait ce plaisir... Et pourtant, la firme du hérisson relance les cartes avec Cool Riders, un jeu très fun à mi-chemin entre Hang On et Outrunners, deux stars incontestées de l'arcade...

jeu très proche dans l'esprit de la mythique série d'Outrun. À travers les USA, vous pilotez des bolides complètement délirants grâce à des scooters, des motos, des Side-cars... Tout ce qui existe sur deux roues sera mis à contribution ! Huit personnages complètement loufoques pourront piloter ces engins de fous et dès les premières minutes, on est plongé dans une ambiance très Satanas et Diabolo...



Sega innove encore une fois. En effet, les effets de la concurrence n'arrêtent en rien le roi de l'arcade qui lance toujours sa production de nouveautés. Cool Riders n'est pour l'instant visible qu'au Japon, mais est attendu très prochainement dans les salles françaises. Avec un peu de chance, vous devriez pouvoir vous y exercer cet été, entre deux tournois de volley. Cool Riders est un jeu de course de motos... Très loin pourtant de l'ambiance de Hang On, il s'agit en fait d'un

DES MONSTRES DIGITALISÉS

Très loin des jeux qui utilisent la carte Modèle 2 de Sega (on pense notamment à Rally et Daytona) Cool Riders a été réalisé sur une carte 32 bits composée de processeurs V60, et pas sur un modèle ST-V conçu par la division AM1 comme nous avons pu vous l'annoncer le mois dernier dans les news internationales. Pour en revenir aux circuits, de nombreux pièges, animaux monstrueux et embuscades vous

Baku Baku Ani

Le phénomène des Puzzle Game s'amplifie et c'est tant mieux. Sega ne tenait pas à être en reste et nous propose un véritable casse-tête, plein d'astuces, qui demande une bonne dose de réflexes et des nerfs à toute épreuve...

Le titre japonais, Baku Baku Animal est un véritable clin d'œil des honorables développeurs Sega à Pacu Pacu Man !

Sous ce titre un peu barbare se dissimule un jeu terrifiant à plus d'un titre : amusant, beau, exigeant des réflexes affûtés, aiguisant le sens de la compétition... Baku Baku a tout de l'étoffe d'un hit en puissance. Ce clone de Puyo Puyo ressemble dès le premier coup d'œil au Megapanel de Namco, référence en la matière.

Graphiquement, les sprites ont été modélisés en 3D et les adorables personnages au look pourtant très enfantin ont un aspect bizarrement assez futuriste. La conversion bitmap des éléments du jeu est très réussie et l'on



sent que les graphistes ont porté un effort particulier à la réalisation.

Le jeu oppose deux adversaires ou l'option, moins intéressant, contre la machine. Deux types d'éléments composent le jeu : les animaux et la nourriture. Le but est simple, mais se révèle vite redoutable : il s'agit de placer vos pièces de nourriture à l'animal

BRÈVES



empêcheront de traverser les cinquante (oui cinquante !) check point. Bien que n'utilisant pas la 3D, les graphismes digitalisés et différents effets graphiques sont vraiment magnifiques ce qui nous prouve que ce type de jeux tient encore la route !

Cool Riders n'est pour l'instant pas annoncé sur Saturn, mais si jamais ce jeu voit le jour sur la Sega 32 bits, cela ne sera fera certainement pas avant quelques mois, la conversion du programme nécessitant pas mal de temps...

En tous cas, si cet été vous en avez l'occasion, n'hésitez pas et foncez...

ÉDITEUR : SEGA

mal

correspondant. Par exemple singe avec banane, à l'horizontale ou à la verticale et de déplacez votre animal pour qu'il dévore la nourriture !

Le principe des enchaînements a été conservé ce qui permet de lancer des pouvoirs à l'adversaire et de contrer ces tactiques de jeu. Baku Baku fait donc aussi appel à la stratégie... que nous dévoilerons sans aucun doute dans un prochain CDC !

Gallery, et un jeu de tir en 3D isométrique qui à la particularité d'utiliser une carte ayant recours à la technologie 3DO ! Ambiance Aliens à fond pour Mazer.

• **Data East** renomme son Suigo Enbu en Outlaws of the Lost Dynasty.

• **Time Warner** nous à concocté un jeu nommé Cops, basé sur des séquences vidéo. Il s'agit d'une sorte de simulation de conduite doublée d'un jeu de tir. Bof...

• **Incredible Technologies** continue sur sa lancée en mettant sur le marché un jeu de golf doublé d'un

ACME

L'American Coin Machine Exposition (ACME), le salon de l'arcade américain ne présentait pas de grande nouveauté par rapport à L'AOU. Il faut dire que le marché est détenu à 90 % par les japonais...

• **Capcom/Gamestar** proposait la version finale de « Street Fighter, the Movie » avec pour seule différence la possibilité de jouer en équipe (comme KOF'94). Parmi les rumeurs circulant, il paraît qu'il existerait des personnages cachés (comme dans...) et que Capcom aurait bientôt fini de développer sa nouvelle carte Jamma ainsi qu'un jeu de course en 3D.

Il était temps !

• **Sega** présentait Cool Riders que nous détaillons dans cette présente rubrique.

• **Taito** joue à fond la carte de la nostalgie avec QIX-2 et Space Invaders'95.

Patience, patience, vous aurez plus de détails dans les prochaines livraisons de Totale.

• **Jaleco** renomme son Red Zone en Super Circuit et présente une nouvelle simu de bowling appelée Strike Alley.

• **Konami** utilise le support vidéo en concurrençant Mad Dog McCree dans une version animée qui rappelle Sunset Riders du point de vue du style graphique. Sure Shot Sheriff ! (celui-là, il me le faut !).

• **Sammy** revient avec Extrême Downhill, une nouvelle simulation de Ski très prometteuse.

• **American Laser Games** démontrait un nouveau shoot vidéo : Gallagher's shooting Gallery, et un jeu de tir en 3D isométrique qui à la particularité d'utiliser une carte ayant recours à la technologie 3DO ! Ambiance Aliens à fond pour Mazer.

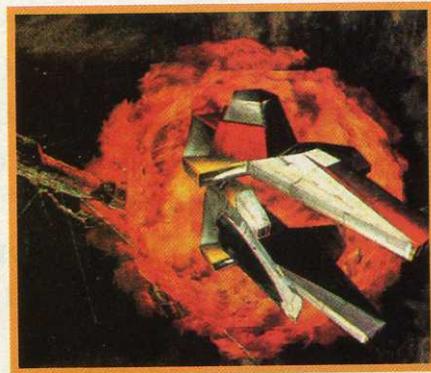
• **Data East** renomme son Suigo Enbu en Outlaws of the Lost Dynasty, un jeu de tir en 3D isométrique qui à la particularité d'utiliser une carte ayant recours à la technologie 3DO ! Ambiance Aliens à fond pour Mazer.

• **Data East** renomme son Suigo Enbu en Outlaws of the Lost Dynasty, un jeu de tir en 3D isométrique qui à la particularité d'utiliser une carte ayant recours à la technologie 3DO ! Ambiance Aliens à fond pour Mazer.

La carte, dénommée par ses pères JCsystem, gère plus de 250 000 polygones mappées avec le Z buffering hard plus des effets « maison » et le tout en 60 images/secondes ! Sans doute disponible au Japon courant septembre (Jamma Show) il sera suivi de deux titres exploitant la même technologie. Taito pourra t-il venir interférer dans cette véritable bataille de titans que se livrent Sega et Namco à grand coups de polygones

OUTPAST 4D - TAITO

Il est de notoriété publique que Taito allait s'investir dans les jeux en 3D mappée. La société désire aujourd'hui frapper un autre grand coup, en nous préparant une borne



dédiée à leur nouveau jeu en 3D : Outpast 4D.

Ce jeu, que nous n'avons pas encore eu le loisir de tester serait, d'après nos sources d'information qui ne se trompent que rarement, vraiment sublime !

Tout d'abord le terme 4D serait justifié par le fait qu'il faudrait utiliser des lunettes spéciales pour apprécier pleinement le soft dans toute sa splendeur.

Celui-ci est apparenté au fameux Galaxian 3 et à sa fameuse séquelle « Zolgear » puisqu'il s'agit d'un jeu de tir à deux joueurs (pour la version prototype) dans l'espace infini.

La seule différence, de taille, serait que tout le jeu soit calculé en temps réel et pas au détriment de la qualité ! Le jeu utilise une résolution graphique minimum de 512X400 en 16,7 millions de couleurs !

La carte, dénommée par ses pères JCsystem, gère plus de 250 000 polygones mappées avec le Z buffering hard plus des effets « maison » et le tout en 60 images/secondes !

Le principe des enchaînements a été conservé ce qui permet de lancer des pouvoirs à l'adversaire et de contrer ces tactiques de jeu. Baku Baku fait donc aussi appel à la stratégie... que nous dévoilerons sans aucun doute dans un prochain CDC !

Le jeu utilise la fameuse carte S de Sega. C'est cette carte qui utilise les mêmes routines que la Saturn, qui laisse donc présager une très prochaine adaptation sur console... En attendant une version francisée, la Saturn compte elle aussi son Puyo Puyo !

Cyberboots

Full Metal Madness, les Mechas ont la Haine...
Ce jeu est basé sur la série des Mechas (des robots surpuissants) issus de Powered Gear, le dernier beat'em all Capcom en date. Cyberboots est un jeu qui possède une atmosphère unique et un tout nouveau système de combat. Encore une fois, Capcom renouvelle son style et c'est plutôt bon signe...



Passons sur le scénario et les motivations personnelles de chaque Mechas en ne retenant que l'essentiel : un univers futuriste et plein de feu. Néanmoins, cet univers est en pleine expansion et des colonies orbitales s'installent dans un espace plus que jamais hostile aux hommes. Pour survivre, une seule solution : une gigantesque exo-squelette (armure) que l'on enfle comme une seconde peau et qui permet une plus grande liberté d'action tout en décuplant la puissance physique. On les appelle les Mechas. Popularisé par Gundam, ces robots du XXI^{ème} siècle sont courants dans plusieurs secteurs de l'économie et dans l'armée. Et ce sont ces fameux Mechas (made in Capcom) qui vont

êtres utilisés par les six différents protagonistes de Cyberboots. Premier choc en début de partie : seulement quatre boutons au lieu des habituels à la norme Capcom. Les attaques à puissance variable (faible et forte), un système « boost » qui permet de s'envoler ou de foncer dans une direction choisie et une touche « weapon » correspondant à l'utilisation d'une arme chargée d'énergie. Ces deux derniers systèmes sont régulés par des jauges personnelles et l'abus est déconseillé. La partie concernée est d'ailleurs signalée, l'overheat est si vite arrivé !

Mecha multi-sprites

L'autre innovation majeure qui saute aux yeux concerne ces énormes Mechas

CYBERBOOTS - LES ASTUCES !

Déjà les astuces sur le dernier-né Capcom. Ce tips permet de prendre le contrôle des quatre boss ! Pour cela, faites votre sélection de personnage et au moment où votre Mecha se pose en vainqueur, faites les mouvements suivants pour sélectionner le boss que vous voulez. Attention cependant, vous n'avez que quelques secondes pour effectuer la manipulation...

Indications : A1 = attaque 1, A2 = attaque 2, BO = boost, W = weapon.

Super 8 : H, D, B, G, H, D, A1, H, G, B, D, A2.

Gaits : A1, A2, BO, W, A1, BO.

Helion : H, H, B, B, G, D, BO, W.

Warlock : G, A1, H, A2, D, BO, B, W.

À la rentrée vous aurez leurs coups spéciaux, bonnes vacances !



BRÈVES

ST-V ET SEGA

Si vous êtes un habitué de nos colonnes, vous savez d'ores et déjà que le ST-V est en fait la version arcade de la Saturn, ce qui devrait logiquement permettre d'avoir accès assez rapidement sur console aux titres convertis (comme SNK et son système Neo Geo/MVS).

À ce jour pourtant, pas de nouvelles concernant une exploitation sur le sol français et c'est à peine si les distributeurs français osent donner une date approximative !

Quant aux adaptations Saturn de ces softs, ils commencent vraiment à avoir du retard : Pro Mahjong (Athena), Golden Axe the Duel/Boku Boku Animal (Sega) et Shanghai (Sunsoft) n'ont à ce jour aucune date de sortie. Seul Suigo Enbu quant à lui devrait être disponible courant août...

Quant à la division AM1, elle ne chôme pas et prévoit de présenter son premier jeu en 3D sur « l'enhanced ST-V » au cours du Jamma Show.

Comme nous vous l'indiquions dans les actualités internationales du mois dernier, ce jeu serait inclus dans une cartouche Rom qui devrait vraisemblablement améliorer les capacités de la ST-V grâce à la présence d'un nouveau circuit logique et de tables/routines qui faciliteront beaucoup le développement de titres 3D sur ce format. Autre bonne nouvelle, les titres bitmap en 3D mappée (voir dossier Sega) comme ceux du modèle 1/2 (qui sont et seront développés sous Softimage) seront plus facilement programmables que la carte modèle 1, limitée à 30 images/secondes est ainsi reléguée au musée. Une ombre à ce tableau pourtant : le confort de programmation de la version arcade s'en ressentira au travers de sa conversion pour la Saturn car les programmeurs devront reprogrammer toutes les routines inhérentes à la cartouche. Sega aurait-il aussi le projet de sortir une Upgrade décuplant les capacités de la Saturn ?

ILS ARRIVENT !!!

Un tas de nouveautés devraient être présentée au Jamma Show de Tokyo en septembre. On murmure des titres tels que Virtua Fighter 3, The King of the Fighters 95, Daytona 2, Toshinden arcade, de la 3D made in Capcom...

À VENIR...

Connu en Europe sous le nom de Power Instinct, le troisième épisode de la série des Goketuji devrait être disponible cet été en arcade sous le titre original de « gaiden ». Sonic Wings 3 de Video Systems devrait être en salle au moment où vous lirez ces lignes. Psikyo, le créateur de Gunbird annonce leur nouveau shoot



Striker 1945. Banpresto réalise un remake du célèbre Qix sans oser le côté sexy d'un Gal's Panic. Cela s'appelle Time Bogan. Pour finir P-47 Aces de Jaleco est enfin sorti en version finale. Street Fighter Zero devrait arriver en France début juillet. Cette version du jeu comporte toutes les options du système Vampire Hunter (garde durant le saut, barre d'énergie multicouche, garde automatique, turbo, passe garde, montée de l'énergie et une autre petite surprise...

KONAMI ET LE SYSTEME 11

Konami vient tout juste d'annoncer un éventuel développement de jeux sur la carte d'arcade Namco basée sur la technologie Sony/PlayStation. Le système 11 est en fait la carte Namco la moins puissante (la toute dernière supporte Cybercycles, Air Combat 22 et s'appelle super système 22) mais possède l'indéniable avantage d'être quasiment compatible avec la PlayStation.

WONDER DE NAMCO

Namco continue sa série des Wonders en ouvrant une nouvelle et gigantesque salle d'arcade à Yokohama. Deux cents bornes dont le fameux Galaxian 3 en version vingt-huit personnes, de quoi se restaurer et de multiples magasins. Namco compte dans les trois ans à venir en ouvrir plus d'une dizaine dans les plus grandes villes du Japon !



qui sont composés de plusieurs sprites, un peu comme de gigantesques Lego de métal, hurlant leurs rages métalliques et détruisant tout sur leur passage. Grâce à ce système de jeu, l'équipe de développeurs a dessiné divers pièces de Mechas permettant donc d'assembler et de grouper certaines parties du corps de l'ennemi. Ce qui leur a permis de créer un nombre élevé de Mechas, qui sont une douzaine pour les six personnages. On constate une autre innovation sans doute inspirée du tout récent World Heroes Perfect : la barre « Power » au maximum permet de créer un bouclier d'énergie annihilant l'attaque de l'adversaire, très utile quand on est acculé façon SF2...

DE L'ANTHOLOGIE !

D'autres détails comme la régénération de la puissance, les esquives quand vous utilisez le boost ou la notation du joueur font quand même penser aux dernières productions SNK. Les inévitables « Combos et Specials » sont aussi présents.

L'environnement sonore et graphique se révèle excellent et surtout, tout a fait adapté au scénario. Certaines séquences sont dignes d'anthologie comme la traversée de l'atmosphère sur une plate-forme spatiale ou le combat sous l'eau.

En conclusion, Capcom nous livre ici un très bon jeu qui, même s'il peut dérouter le public habituel, comblera ceux qui rêvaient de fracasser du Mecha ! Quant à la scène d'intro en 3D, elle laisse présager de bien belles choses pour le futur !

C'est encore et toujours en salle et nulle part ailleurs...

ÉDITEUR : CAPCOM

MAIS QUE FAIT LA POLICE ?

Alors que les jeux présentés à L'AOU sortent les uns après les autres au Japon, la situation en France commence à devenir quelque peu désespérée. Seuls quelques-uns ont eu la chance de traverser l'océan pour venir nous rendre une petite visite. Où est passé par exemple le magnifique Virtua Striker ? Le fabuleux Speedking, le réaliste Air combat 22, les jeux ST-V ? Un petit effort serait vraiment le bienvenu !

VIRTUAL WORLD CUP 95

Les centres « Virtual World » sont en fait le nouveau nom des Battletechs Centers. Présents un peu partout aux États-Unis et au Japon, ces centres proposent de vrais scénarii de combats et des courses multi-joueurs (Red Planet et Battletech) dans un cadre convivial et assorti aux jeux. Souvent fréquentés par les mêmes joueurs qui aiment à se retrouver et forment ainsi de véritables petits cercles dans ce lieu privilégié. De multiples tournois sont ainsi organisés et les missions des bécanes sont bien sûr prévues pour ce genre d'utilisation. La Virtual Cup 95 est un des plus importants tournoi organisé puisqu'il verra s'affronter en finale la meilleure équipe japonaise avec son homologue américaine. Les équipes seront sélectionnées à l'élimination durant deux mois parmi une multitude d'épreuves et de scénarii comme le rally, groundmerry, endure rally, runners, etc. La finale contre les USA devrait être terminée lorsque vous lirez ces lignes.

TOURNOI KING OF THE FIGHTERS'94

Il n'y a pas qu'au Japon que l'on organise des tournois entre pros, tenez pour preuve l'heureuse initiative d'un des vendeurs du magasin Espace 3 qui compte organiser des tournois toutes les deux ou trois semaines dans une salle prévue située Église de Pantin. Une preview s'est déroulée le 9 juin. Le prochain tournoi accueillera plus d'une centaine de personnes. C'est bien sûr payant mais en contrepartie, on peut y gagner des lots. Renseignements à Espace 3, métro Voltaire, Paris XI^{ème}.

FATAL FURY 3-SNK

SNK poursuivant sa chère politique d'innovation à une fois de plus introduit un nouveau concept dans les jeux de combats : les super-furies cachées ! « Kezako ? » se dit le joueur moyen. Il s'agit, en fait, de furies spéciales permettant de réaliser un maximum de dégâts (3/4) si elle sont bien utilisées, car il n'est possible que de les réaliser qu'une fois par round ! D'ailleurs, elles ne sont activées d'emblé dans le jeu, il faut pour cela un petit code que nous nous empressons de vous livrer ci-dessous :

- au début du combat avant que les barres d'énergie apparaissent, appuyez sur A, B, C, D et start simultanément pour la version arcade/cartouche et A, C, D, start pour la version CD. Le nom de votre personnage vire alors au vert, c'est activé !

Les furies (fatales !) :

indications : personnages à gauche
Terry : DBG + C, D + C, D, DBD, B, DBG, G, + C et D.

Andy : stick au milieu + D, B + C, B, DBG, G, D + CD.

Joe : D, DBD, B, DBG, G, + C et D (réalisable à une certaine distance).
Mai : appuyez sur C pour narguer l'ennemi puis faites D, DBG, D + BD.

Geesse : B, + C, C, B, DBG, G, D + CD.

Bob : au milieu d'un « dash » DBG, DHD + CD.

Hon Fu : D, B, DBD, G, + CD (cette furie est très capricieuse et ne marche quans le temps est off).

Mary : G, B, DBG + C (après un enchainement si possible).

Shokaku : D, DBD, B, DBG, G + CD (après avoir reçu un coup fort qui vous endommage sérieusement).

Au fait, Shokaku n'est pas un magicien comme beaucoup persistent à le croire, mais plutôt un prêtre d'un culte mystérieux. Certains se demandent même s'il s'agit d'un être humain... Pour finir le tout en beauté, Garou Densetsu 3 avait le grand tort de sembler ne proposer que dix personnages jouables. C'était sans compter les fameux tips « made in SNK » ! Les boss sont au nombre de trois, le dernier n'apparaissant que si vous réalisez au cours du jeu trois « S ». C'est assez dur, il faut l'avouer, pour le commun des mortels mais personne n'a dit que



FF3 était fait pour eux...

On ne change pas un principe qui a fait ses preuves (Capcom l'a bien compris), c'est pourquoi il faut avoir fini le jeu avant d'avoir accès au contrôle des boss tel Ryo Sakazaki dans FFS. Il suffit donc d'attendre la première démo de combat, heu, excusez-moi je m'égare quelque peu ! Après avoir fini le jeu en combattant avec le redoutable et très rapide Jin Chin Rei ou avoir pris le soin de sauvegarder avec sa memory card.

- Au tableau de sélection des personnages il va falloir « passer » sur tous les personnages, en prenant soin de respecter l'ordre et de presser le bouton B après chaque personnage.

- Terry, Hon Fu, Mai, Geese, Bob, Shokaku, Andy, Franco, Joe, et enfin Blue Mary.

Les fameux boss apparaissent donc, prêts à se livrer à vos moindres désirs.

Voilà aussi leurs coups (qu'est-ce qu'on vous chouchoute !) : indications : le dernier coup en italique correspond à la furie cachée !

Yamazaki :

B, DBD, D, + C, D, + C ou DHD + C/G, DBG, B, DBD, D + D/B, DBD, D + C/B un instant, DBD, D, DHD + C et D/G, G, *DBG, DHD + C et D.*

Jin Chon su :

B, DBD, D avec A, B, C, ou D/B, DBG, D, B, DBD + A ou C/B, DBG, G + D (quand vous recevez un projectile)/D, DBD, B, DBG, G, le tout deux fois + C et D/(la même à l'envers).

Jin Chon Rei :

Tous les coups de son frère son valables/B, DBG, G, D + C/D, DBD, B, DBG, G, DBG, B, DBD, D + B et D/(la même à l'envers) + C et D.

2 JEUX ACHETES

10 %

sur le jeu le moins cher

CHAQUE SEMAINE

1 CLIENT sera REMBOURSE
de ses achats par tirage au sort

CONSOLE GAMES

CHOISISSEZ VOTRE
CONSOLE - VOTRE JEU

PSX
SATURN
NEO CD
3 DO

2 990 Fr

VENDEZ, ACHETEZ PAR CORRESPONDANCE EN 24/48H
tél. 21.76.23.26 ou fax 24h/24 21.67.53.20
PAR COURRIER : VPC CONSOLE GAMES
153, rue E. GRUYELLE - 62110 HENIN-BEAUMONT

DEUX ADRESSES
HENIN-BEAUMONT
153, rue E. GRUYELLE 62110
LENS
102 bis, Route de LILLE 62300

PSX	neuf	occuse	reprise
Dragon ball Z	499	390	300
Philomina	499	390	300
Arc the lad	499	390	300
Gundam	499	390	300
Ace combat	499	390	300
Hyper soccer	499	390	300
Boxer's road	499	390	300
Darkstalker	499	390	300
Gunner's heaven	499	390	300
Tekken	499	390	300
Toothless	499	390	300
Ridge racer	499	390	300
X-men	499	390	300
Mortal combat 3	499	390	300
Rayman	499	390	300
Fantastic pinball	499	390	300
Klask the blood	499	390	300
Kaiden	499	390	300
Space griffon	499	390	300
Jumpin' flash	499	390	300
Winning eleven	499	390	300
Motor toon	499	390	300
Goku densetsu	399	300	200
Starblade	399	300	200
Memory card	239	190	100
Joy pad	290	200	100
Autres	161	161	161

SATURN	neuf	occuse	reprise
Daytona USA	369	300	200
Virtua fighter 2	499	390	300
Rygor d saga	499	390	300
Rayman	449	350	250
Panzer Dragon	449	350	250
Aerial	449	350	250
Victory Goal	449	350	250
J League Soccer	499	390	300
Deadbeat	449	350	250
Shin Shinobu	449	350	250
Parodius	449	350	250
Virtua hydlide	449	350	250
X men	449	350	250
Dark stalker	---	---	---
Blue seed	---	---	---
Bug	---	---	---
Grand chaser	---	---	---
Slide pocket 2	---	---	---
Darius	---	---	---
Dark seed	---	---	---
Baseball	---	---	---
Feda	---	---	---
Mémoire card	299	200	100
Joy pad	290	200	100
Volant	599	350	250

NEO CD	neuf	occuse	reprise
Double dragon	390	290	200
Fatal fury 3	390	290	200
Savage Reign	390	---	---
Side kicks 3	390	---	---
Palstar	390	---	---
Galaxy fight	---	---	---
King of athletes	---	---	---
King of F. 94	---	---	---
Samourai 2	---	---	---
3 count bount	---	---	---
View point	---	---	---
Street hoop	---	---	---
Agressor	---	---	---
WH2 jet	---	---	---
Last resort	---	---	---
Win janei	---	---	---
Sid kiks 1	---	---	---
Trash rally	290	250	150
Mutation nation	290	250	150
Blues journey	290	250	150
Burning fight	290	250	150
Art of 2	250	200	150
Ghost pilot	290	200	150
Fatal special	390	200	150
Top Hunter	290	250	150
Art of 2	290	250	150
Baseball star 2	349	250	150
Magician lord	290	250	150
Cyber lyp	290	250	150
Sengeku 2	290	250	150
Puzzle bubble	390	290	200
Ratnov Revenge	390	290	200

3 DO	neuf	occuse	reprise
SF2	349	250	150
Need for speed	349	250	150
Hell	269	190	100
Slam and Jam	349	250	150
Wing team 3	349	250	150
Gex	349	250	150
Return fire	349	250	150
Theme Park Fr	349	250	150
Doom	349	250	150
Canon Forder	349	250	150
Last Eden	349	---	---
Creature Shock	---	---	---
Quarantine	289	200	100
Myat	349	250	150
Joy pad 6 boutons	140	161	161

MEGADRIVE	neuf	occuse	reprise
Eternal Ch.	99	161	161
MK2	190	150	100
Street racer	349	290	200
Speedy	389	290	200
Asterix 2	389	290	200
Theme Park	389	290	200
Alien soldier	---	---	---
Fifa 95	290	250	150
NBA Jam's	299	250	150
NBA Live 95	299	250	150
Urbanstrike	290	250	150
X men 2	379	290	200
Soleil	379	290	200
Thor	359	290	200
Flink	349	290	200
Mégaman	379	290	200
Bombeman	---	---	---
Squelette	389	290	200
Earworm Jim	389	290	200
Probotector	389	290	200
Shining F2	389	290	200
Syndicate	290	200	100
Shag Fu	149	100	50
Land stalker	389	290	200
Yuyu Akusho 2	389	290	200
Judge Dred	389	290	200
Mr. Nutz	190	150	100
Console + J	590	350	200
Joy pad 6 B	79	161	161

SUPER NES	neuf	occuse	reprise
Dragon ball Z 3	299	250	150
Dragon ball Z 2	299	250	150
Dragon ball Z 1	299	200	100
NBA JATE	299	200	100
Marlo Karl	250	190	100
Inter Soccer	390	290	200
Fatal Fury Sp.	390	---	---
Secret of manat	429	290	200
Illusion of time	---	---	---
Adams Values	---	---	---
Final Fantasy 6	---	---	---
Donkey kong	390	250	150
Melroid	390	250	150
E JIM	390	300	200
Soccer Shoot out	249	200	150
NBA Live 95	299	200	100
Shag fu	149	100	50
Bombeman 2	140	100	50
Manat 2	590	461	461
Run arm	590	461	461
Killer instinct	590	461	461
Dracula X	161	161	161
Donkey kong 2	161	161	161
Hagons	390	290	200
Super turicane 2	390	290	200
Theme park	390	290	200
SSF2	390	300	200
NHL 95	290	200	150
Street Racer	290	250	150
Exit Stage 95	490	300	200
Star hawk	190	150	100
Smack tennis	149	100	50
Yuyu akusho 1	349	250	150
MK 2	161	70	161
Gouls and ghost	79	---	---
Adapt. 4 joueurs	70	---	---
Adaptateur 60 Hz	590	490	400
Console + Jeu	590	490	400
Console 50/60 Hz	69	161	161
Joy pad	69	161	161

JAGUAR	neuf	occuse	reprise
Fight forliva	390	300	200
Rayman	390	300	200
Aliens us pré	390	300	200
Canon forder	390	300	200
Iron Soldier	390	300	200
Doom	390	300	200
Syndicate	---	---	---
Sensible soccer	---	---	---
Katooni Ninja	---	---	---
Hover strike	---	---	---
Double dragon V	---	---	---
Power drive	---	---	---
Console	1290	290	161
CD ROM	1390	161	161

NEO GEO	neuf	occuse	reprise
King of 94	1790	161	161
Street hoop	790	---	---
Samourai 2	690	590	400
Side kiks 3	1390	690	500
WH2 jet	790	590	400
Art of 2	790	590	400
Fatal special	790	590	400
View point	790	490	300
Last Resort	790	490	300
Double Dragon	1390	690	500
FF3	1390	790	600
SS Kiks 3	790	590	400
3 count bount	490	390	250
Agressor	690	490	300
Spin Master	450	350	250
Top bunter	490	400	300
Alpha mission 2	290	200	100
Console	1090	790	500
Joystick	449	250	150

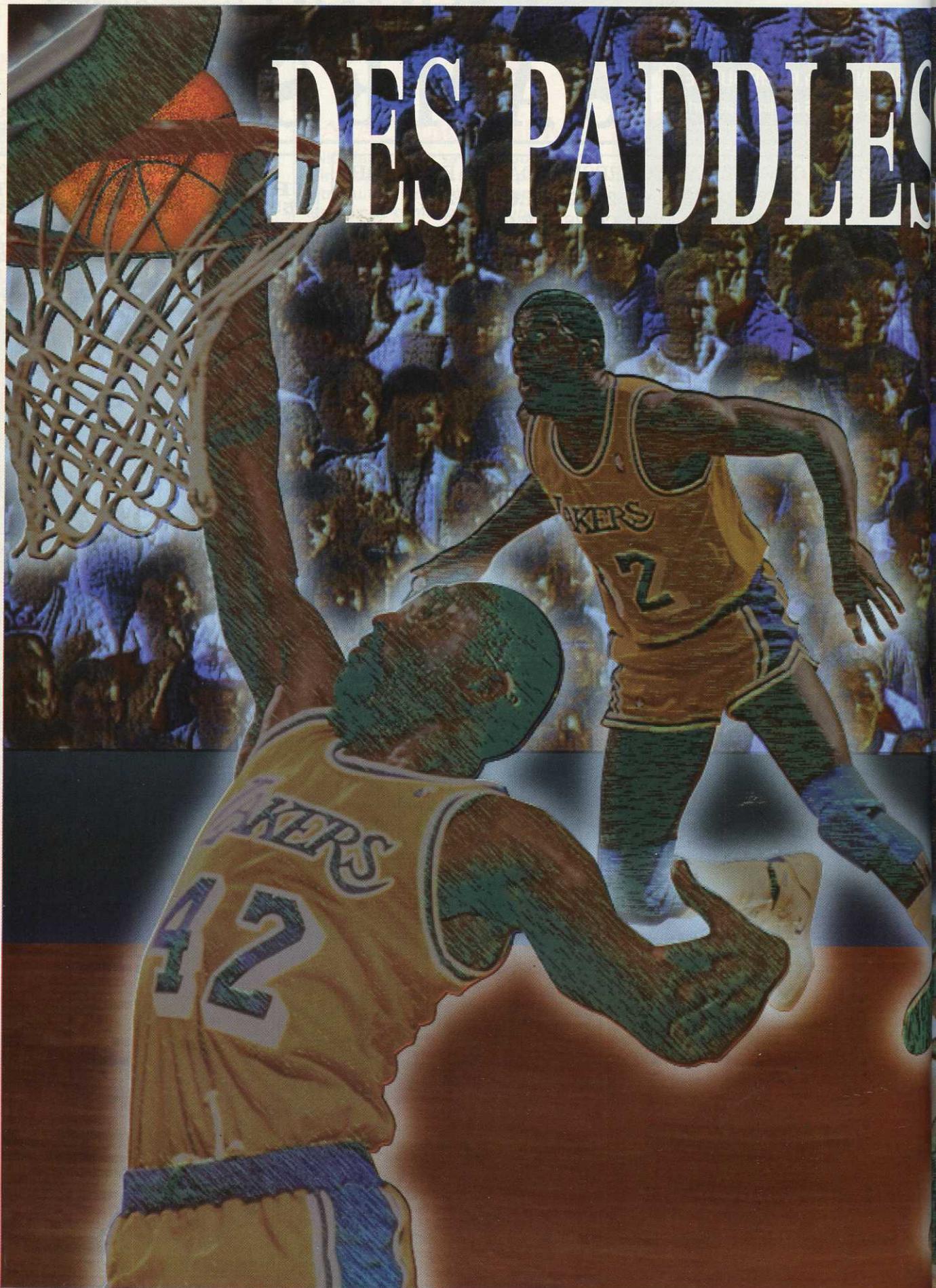
GOODIES	
Posters	20
Lodoss 1, 2, 3, 4	129
Virtuaki deff K7	129
Cartes laser	5
Video girl A1	30
Angel 1	45
Manga 41	39
K7 video DBZ	129
Figurines	99
Cartes Power 13	2

ENVOI COLISSIMO 48 Heures

Jeu : 20F, Console : 50F, CRBT : 30F

Règlement : CB, chèque, CRBT

DES PADDLES



SOUS LE PANIER

COMBIEN RÊVENT, UN JOUR, DE SE RETROUVER SUR UN TERRAIN DE BASKET-BALL AUX CÔTÉS DE GRANDES STARS ? COMBIEN APPRÉCIENT LE BASKET COMME JEU D'ÉQUIPE, COMME MOMENT DE DÉTENTE, COMME SOUVENIR DE JEUNESSE ? LES JEUX DE BASKET NE MANQUENT PAS POUR AIDER À ASSOUVIR VOS RÊVES, OU TOUT SIMPLEMENT POUR VOUS DÉTENDRE.

À l'occasion de la sortie, sur 3DO, du titre Slam'N Jam 95 (Crystal Dynamics), qui est sans conteste le meilleur titre de sport de la firme et sûrement le meilleur jeu de basket-ball toutes consoles confondues, nous vous présentons ce mois-ci une rétrospective des simus de basket qui ont marqué le monde console. Chaque jeu possède sa propre personnalité : options originales, techniques de réalisation, côté arcade ou simulation, etc. Mode actuelle, courant passager, passion de longue date, le basket-ball doit sa popularité à son côté « praticable » ! C'est, à peu près, le seul jeu qui ne nécessite pas d'installation particulière (les paniers pouvant être improvisés à l'aide de poubelles, etc.) et auquel tout le monde peut participer. Grâce à une surmédiatisation des

joueurs de la NBA (Michael Jordan, Shaquille O'Neal, Magic Johnson...), les jeunes joueurs s'identifient à leurs idoles, chaussent leurs « baskets » et adoptent leurs attitudes... Les firmes de développement ne mettent pas longtemps à réaliser qu'il s'agit d'un créneau porteur. Ainsi, voit-on affluer sur les étagères des revendeurs des dizaines de titres portant la mention « basket ». Dans ces pages, vous allez découvrir les différentes manières de traiter le sujet du basket-ball, quelles techniques ont employé les éditeurs et quel angle ont choisi les programmeurs pour mettre leur jeu en avant. Après cela, vous saurez tout ce qu'il y a à savoir sur les jeux de basket, sur consoles. Bonne lecture.

Un dossier réalisé par David Msika.

NBA LIVE 95



Il s'agit du jeu de basket le plus technique qui soit. Vous pouvez, également, gérer votre équipe à la manière d'un manager. Le jeu est rythmé, plutôt bien réalisé et la vue isométrique permet d'embrasser une plus grande aire de jeu. La diversité des actions (attaque, comme défense) rend le jeu encore plus intéressant.

Titre : **NBA Live 95**

Machine : Super Nintendo

Editeur : Ocean

Sortie : Novembre 94

Nombre de joueurs : 1 à 5 joueurs (avec le multitap).

Techniques de programmation : Vues isométriques. Sprites fins et personnalisés.

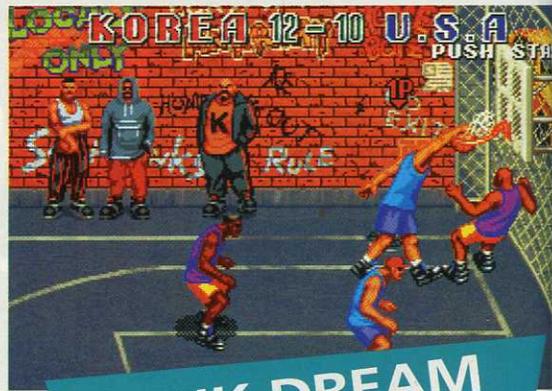
Licence : Oui. Les véritables joueurs de la NBA sont présents (noms et caractéristiques).

Nombre d'équipes proposées : 27 équipes de la NBA. 2 équipes All-Stars et 4 équipes personnalisées.

Éléments du jeu : présentation style télé. Fonction de ralenti pour revoir les meilleurs moments. Jeu en 5 contre 5. Mode turbo. Quarante-six formations d'attaques et 4 formations de défenses. De nombreux smashes disponibles. Une jouabilité impeccable.

Type : Simulation.

Niveau de réalisme (sur 10) : 9



DUNK DREAM

Ce jeu de basket sur Neo Geo est le nec plus ultra. Accompagné d'une musique Rap, vous dirigez les meilleurs joueurs de Street Ball (basket de rue !). Le jeu est délirant, surréaliste et vraiment amusant. Le principal atout du jeu, c'est le fun. On s'éclate au sens propre du terme à dunker de manière bizzaroïde.



Titre : **Dunk Dream**

Machine : Neo Geo CD

Editeur : Data East.

Sortie : Mars 95

Nombre de joueurs : 1 à 2 joueurs.

Techniques de programmation : Un scrolling horizontal très fluide suit les joueurs. Les sprites sont énormes et les mouvements sont bien décomposés (plusieurs images pour une même animation).

Licence : Non.

Nombre d'équipes proposées : 10 équipes de trois joueurs.

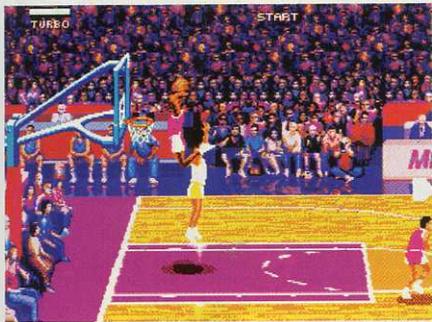
Éléments du jeu : Une ambiance dégaçée et cool ! Une bande son Rap qui colle bien au jeu. Des smashes impressionnants et nombreux. Jeu en 3 contre 3. Beaucoup d'actions. Une rapidité de jeu conséquente.

Type : Arcade.

Niveau de réalisme (sur 10) : 3

NBA JAM

Deuxième épisode du fameux NBA Jam, le Tournament Edition vous donne encore plus de possibilités : plus de joueurs, plus de smashes, plus de personnes dans une équipe (3 à 5). La rapidité d'action est d'autant plus facile à gérer que le jeu possède une maniabilité extraordinaire.



Titre : NBA Jam Tournament Edition.

Editeur : Acclaim

Machine : Mega Drive/Super Nintendo

Sortie : Avril 95

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs (avec le multijoueur).

Techniques de programmation : scrolling horizontal très fluide. Sprites très fins, très bien dessinés.

Licence : Oui. Les joueurs possèdent les noms et les visages des véritables joueurs de la NBA.

Nombre d'équipes proposées : plus d'une soixantaine d'équipes de deux joueurs !

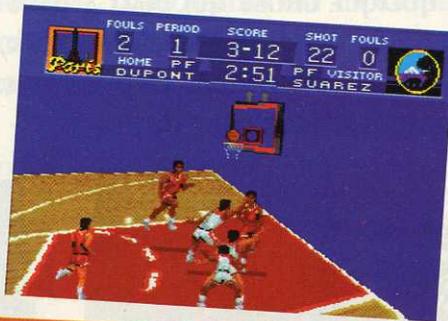
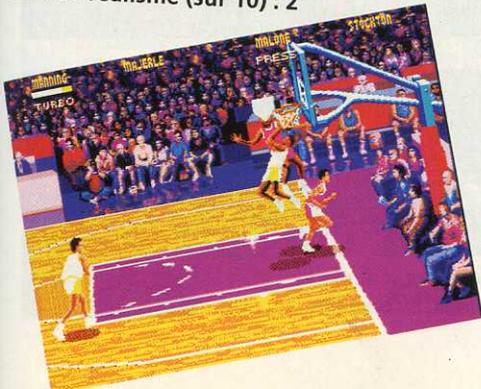
Éléments du jeu : Plus d'une trentaine de personnages cachés. Un mode turbo.

Un nombre incroyable de smashes est disponible. L'action est très rapide, très précise. Le mode 3 contre 3 favorise le côté arcade du jeu tandis que le mode 5

contre 5 est plus technique. La possibilité d'avoir un suivi dans son championnat. La présence d'un mode entraînement.

Type : Arcade

Niveau de réalisme (sur 10) : 2



WORLD LEAGUE BASKET-BALL

Une révolution dans l'art de traiter le sujet du basket-ball ! Du moins, en ce qui concerne la vue et les techniques de programmation ! L'utilisation à outrance du mode 7 et du rotoscoping rend l'action un peu dure à suivre, mais enfin...0



Titre : World League Basket-Ball

Editeur : Nintendo

Machine : Super Nintendo

Sortie : 1993

Nombre de joueurs : 1 à 2 joueurs.

Techniques de programmation : Le mode 7 pour les zooms - le rotoscoping (technique qui consiste à enregistrer les mouvements d'un joueur réel pour les implanter dans un jeu électronique). Des personnages en bitmap.

Licence : Non.

Nombre d'équipes proposées : 60 équipes de 12 joueurs.

Éléments du jeu : Une sauvegarde de vos parties (jusqu'à quatre). La possibilité de choisir une équipe parmi une soixantaine. Une stratégie complète de 7 jeux offensifs et de 7 jeux défensifs. Le mode de vision du jeu : spectaculaire. L'ensemble sonore assez réaliste. Des graphismes soignés.

Type : Simulation

Niveau de réalisme (sur 10) : 8

SLAM'N JAM



Le meilleur jeu de basket, c'est Slam 'n Jam ! Il allie rapidité, réalisme, fun, jouabilité, et que sais-je d'autre encore ! Il est d'une part très technique, demande aux débutants quelques parties avant de commencer à maîtriser toutes les options que propose le jeu, et d'autre part, il possède un petit côté arcade (smash un peu surréaliste, panneau qui explose...). Le tout donne un ensemble très réussi, qui plaît beaucoup !

Titre : Slam'n Jam 95

Editeur : Crystal Dynamics

Machine : 3DO

Sortie : juin 95

Nombre de joueurs : 1 à 2 joueurs.

Techniques de programmation : Technique de zoom sur le joueur qui détient le ballon. Anti-aliasing sur les sprites (ils ne sont pas pixellisés, même de près). Grande finesse des graphismes en bitmap.

Reflets sur le parquet. Lissage des surfaces.

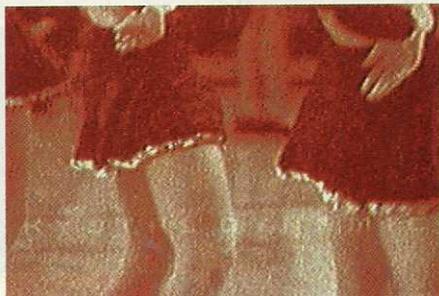
Licence : Non (malheureusement !)

Nombre d'équipes proposées :

Options originales : Un ralenti déclenchable à tout moment. Des graphismes de toute beauté. Une personnalisation des équipes est possible (fatigue, titulaires...). Des actions très techniques sont réalisables avec un peu de pratique. Une dose de fun présente dans le jeu. Un réalisme dans certaines situations, qui, j'en suis sûr, en étonnera plus d'un.

Type : Simulation/ArCADE

Niveau de réalisme (sur 10) : 7



LES JEUX COMPARÉS

S'il est bien quelque chose qui plaît à tout le monde dans les jeux de basket, c'est le fun qu'on y trouve. **DREAM DUNK**, avec son ambiance relax et ses smatchs délirants, **SLAM 'N JAM** avec ses éclatements de paniers et autres Alley Hoop ont également leur part de fun.

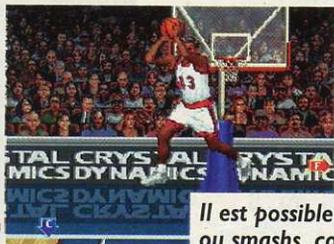


Exploser le panneau fait partie des éléments fun de Slam 'N Jam.



Dunker de derrière la ligne des trois points, s'élaner dans une pirouette irréaliste pour finalement atterrir les deux bras en avant au-dessus du panier, effectuer un 360° (un tour complet) avant d'enterrer la balle dans les filets... Tout cela fait partie d'une autre réalité, d'un autre basket ! Même les smashes que l'on peut observer dans les « dunk contest » aux États-Unis ne sont pas à la hauteur de ceux que l'on peut trouver dans Dunk Dream ou encore Slam 'N Jam. Mais le fun ne s'arrête pas au fait, jouissif, certes, que l'on puisse défoncer l'anneau métallique, à l'aide d'un smash monstrueux. En effet, on peut également exploser le panier, ou encore réaliser des actions géniales, tel le Alley Hoop : un joueur de votre équipe lance la balle au-dessus du panier et un deuxième joueur la récupère au vol pour la planter dans le filet. Très impressionnant ! Il faut ajouter au crédit de Dunk Dream, une ambiance relax, la bande sonore (rap) aidant considérablement. Le fun est décuplé par l'allure décontractée des joueurs

et leurs attitudes respectives (provocantes, nonchalantes, etc.). Pour Slam 'N Jam, mis à part ses smashes surnaturels, le côté technique et réaliste constitue le véritable fun du jeu. On apprend à gérer son équipe, c'est presque un jeu d'aventure ! Enfin, on peut qualifier de fun, un jeu qui sait faire monter l'adrénaline, provoquer des frissons et entraîner des cris de joie (ou de rage) ponctuels. Dunk Dream répond présent à tous ces critères, c'est certain. Quant à Slam 'N Jam, moins fun que son congénère, il propose tout de même de bons moments de délire.

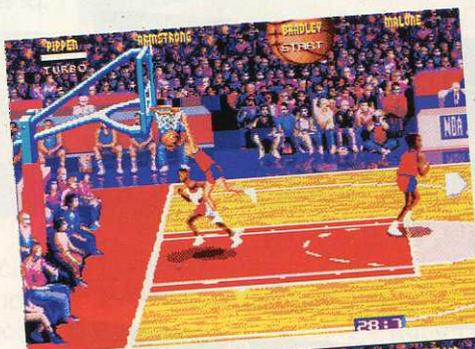


Il est possible de réaliser dans ces deux jeux des « dunks », ou smashes, complètement irréels, surnaturels, incroyables.

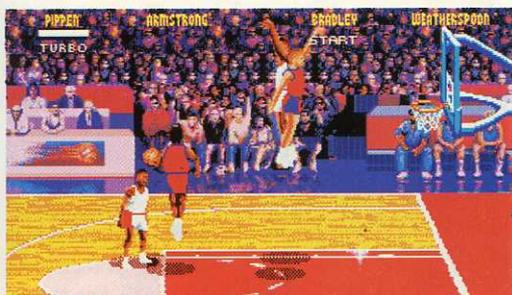
COMME POUR TOUTE SIMULATION SPORTIVE, LA JOUABILITÉ EST UN ÉLÉMENT ESSENTIEL. SI VOUS N'ÊTES PAS À MÊME DE CONTRÔLER PARFAITEMENT TOUTES LES ACTIONS QUI VOUS SONT PROPOSÉES, AUTANT ARRÊTER TOUT DE SUITE DE JOUER.

Pour bien comprendre ce que nous entendons par une parfaite jouabilité, nous allons vous montrer et comparer les deux jeux, qui d'après nous, possèdent la meilleure jouabilité : NBA Jam T.E et Slam'N Jam. Une bonne jouabilité n'est pas suffisante, il faut qu'elle soit parfaite ! C'est à dire que toutes les actions soient possibles, que tout ce qui est imaginable au niveau du jeu soit possible (dans les limites du raisonnable). C'est exactement ce que propose NBA Jam T.E. et Slam'N Jam. Votre joueur répond exactement aux ordres du joystick, à la microseconde près ! Dès lors, impossible de rejeter ses fautes sur une quelconque incohérence de l'interface de jeu. Dans NBA Jam T.E., l'action est si rapide, que le joueur réagit instinctivement. Quant à Slam'N Jam, certaines actions techniques demandent une parfaite coordination et une parfaite maîtrise des joueurs. La jouabilité concerne aussi la facilité pour acquérir les bases du jeu. Plus la jouabilité se rapproche de la perfection, plus le novice a de chance de s'en sortir dès sa première partie. Slam'N Jam est un peu moins « jouable » que NBA Jam T.E., mais on peut mettre cela sur le compte du nombre d'éléments à gérer (une dizaine pour Slam'N Jam et quatre pour NBA Jam T.E.). Un jeu qui pêche au niveau de la jouabilité ne pourra intégrer ni technique, ni vitesse. Les actions

sous le panier de NBA Jam T.E. sont rythmées et s'enchaînent très vite. La moindre erreur peut provoquer un « Turn-over » (vous êtes trop lent à donner la balle et on vous la chippe) ou une « interception » (vous vous êtes décalé au dernier moment et votre passe, manquant de précision, aboutit dans les bras de l'ennemi). Lors d'actions techniques et décisives dans Slam'N Jam, vous devez vous montrer agressif et fin à la fois, deux qualités pour lesquelles vous devez posséder une bonne jouabilité.



Ce genre d'actions ne pourrait pas exister sans une jouabilité parfaite.



Les actions rapides sont l'apanage de NBA Jam T.E. Un écart peut provoquer un accident regrettable : la perte de la balle.

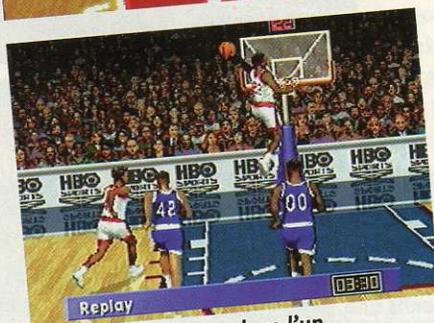
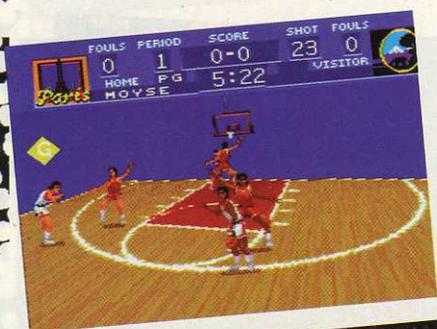


COMPARATIVES
SLAM'N JAM

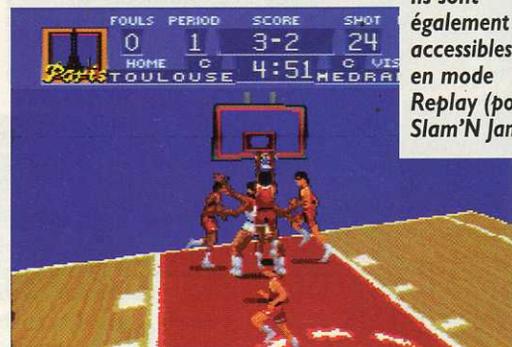
COMMENT OPTIMISER L'ANGLE DE VUE DU JOUEUR AFIN D'EMBRASSER UN PLUS GRAND ESPACE, SANS RENDRE LE JEU INGÉRABLE, VOIRE INDIGESTE (TRAVELLING FUYANTS, SCROLLING HACHÉS). IL EXISTE DIVERSES SOLUTIONS, NOUS ALLONS EN VOIR DEUX.

Tout d'abord, il faut saluer l'effort des programmeurs de World League Basket Ball qui ont intégré dans leur titre les techniques de développement les plus astucieuses. Ils utilisent le mode 7, fierté de la Super Nintendo, pour donner des effets de zoom et le rotoscoping pour reproduire exactement les mouvements d'un véritable joueur et donner, aussi, au terrain une plus grande dimension... Trois exactement. En effet, en fonction du possesseur de la balle ou de l'action en cours, la

caméra tourne autour des joueurs afin de faciliter la vision du jeu. Le terrain tourne donc en permanence. Il faut un certain temps avant de s'habituer, mais, une fois maîtrisé, le jeu en est facilité. Il est possible de jouer un match en épousant la position d'un joueur sur le terrain. On peut, plus ou moins, comparer les deux modes de vision de Slam'N Jam et de World League Basket Ball. Quant à Slam'N Jam, son mode de vision est un peu plus conventionnel, mais montre toutefois des éléments intéressants. Vues de face (ou de dos, cela dépend du point de vue), les deux équipes possèdent un avantage l'une sur l'autre. Celle vue de dos (donc qui attaque en face) possède une plus grande facilité pour l'attaque, étant donné qu'elle a une vision générale et peut ainsi embrasser toute l'aire de jeu. Quant à l'autre équipe (celle vue de face) elle peut mieux organiser sa défense, étant donné qu'elle sait où sont placés tous ses joueurs. Les équipes changent de côté tous les deux quart temps, intervertissant ainsi les avantages. Là où se croisent les visions des deux jeux, c'est lors de la phase de déplacement qui sépare les deux paniers. Il s'agit, dans les deux cas, d'un zoom (via le mode 7 en ce qui concerne World League Basket Ball.). Mais Slam'N Jam est tout de même moins confus, principalement en ce qui concerne la rotation du terrain, que World League Basket Ball.



Le mode de vision, dans l'un comme dans l'autre, est optimisé. Il permet d'embrasser une plus grande aire de jeu.



Les zooms soulignent une action remarquable. Ils sont également accessibles en mode Replay (pour Slam'N Jam).

LE COMPARE

SLAM'N JAM ET NBA LIVE 95 ONT CELA EN COMMUN QU'IL FAUT UNE CERTAINE TECHNIQUE AFIN DE PARFAIRE SON JEU, QUE LE JEU EST PLUTÔT RÉALISTE ET ENFIN QU'IL S'AGIT DANS LES DEUX CAS D'UN JEU DE BASKET.



On constate que les mouvements et les actions les plus techniques (et les plus audacieuses) sont possibles ici.



Le côté technique des deux jeux - dû au fait qu'il y a dix joueurs sur le terrain - permet aux joueurs de lancer une offensive un peu plus subtile et bien plus fine que dans les jeux d'arcade traditionnels (NBA Jam, Dream Dunk...). Il est possible de construire une véritable stratégie d'attaque, avec passage sur l'aile, dégagement du pivot et une manœuvre défensive appropriée : défense en zone ou marquage individuel. La vue isométrique est bien meilleure dans NBA Live 95. Elle vous permet d'apprécier une plus grande partie du terrain et, ainsi, de repérer les positions de tous vos joueurs afin d'établir une stratégie efficace. Dans Slam 'N Jam, les distances sont

souvent mal évaluées et on risque à chaque moment les interceptions de l'adversaire. Un point fort de Slam'N Jam c'est le « Kung-Fu » (terme de handball) : lorsque qu'un joueur s'envole pour marquer et qu'il s'aperçoit que le mur dressé devant lui est infranchissable, il peut faire une passe en plein vol à un de ses camarades pour que son équipe garde l'avantage. On trouve aussi ce genre d'option sur NBA Live 95. Autre chose encore : le Alley Hoop qu'on ne trouve encore que sur Slam'N Jam : un joueur lance la balle au-dessus du panier, tandis qu'un autre joueur (de la même équipe, bien sûr) se saisit de la balle et la « plante » dans le filet. Toutes ses manœuvres font des deux jeux, et principalement de Slam'N Jam, des simulations de basket complètes.



Le « Kung-Fu » est relativement utile. Faites, en cours de saut, la passe à un équipier pour garder l'avantage.



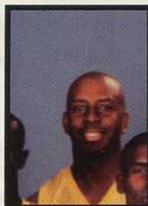
Vous pouvez choisir votre mode de défense dans les deux jeux : défense de zone ou marquage individuel.

NEW JERSEY						
		MIN	REB	AST		
F	43 NELSEN, R.					
F	41 POLK, V.	24	9-11			
F	22 DUGH, S.	24	8-10			
F	20 TREADWELL, W.	24	8-9			
F	3 VERNON, J.	24	4-4			
G	12 LANSDORF, T.					
G	32 PASE, T.	0	0-0			
G	2 DYER, P.					
G	34 KEEN, A.					
F/C	33 MAYER, P.					
C	32 MARTIN, R.					
C	4 RICHARDSON, W.					

COMPARATIF JOUABLE



Qui mieux qu'un véritable joueur de basket-ball aurait pu nous donner ses impressions sur les jeux de basket sur consoles ? C'est à Levallois que nous sommes allés.



Du haut de ses deux mètres, Anicet Kessely, ailier de l'équipe de Levallois, voit la vie en grand et parfois en pixels. Ses cinq ans de basket-ball en club lui donnent un certain bagage. Il a accepté volontier de répondre à nos questions « entre deux paniers ».

Vous jouez aux jeux vidéo ?

Ça m'arrive de jouer. Assez souvent même, quand les matchs sont plus espacés. Ça me détend pendant les championnats.

Quelle console possèdes-tu ?

Je possède une Sega Mega Drive. C'est une excellente console ; les jeux sont nombreux et de bonne qualité.

Et bien sûr vous jouez au basket ?

C'est principalement sur NBA Jam que j'aime à passer mes heures de temps libre ! Je ne possède pas d'autre jeu de basket, mais celui-ci est amplement suffisant. Il fait vraiment monter l'adrénaline et possède une rapidité d'action spectaculaire !

On peut comparer le vrai basket avec une simu sur console ?

Non, pas tout à fait ! NBA Jam permet d'effec-

tuer des actions impossibles ! Le dunk en 360 par exemple ! C'est ça que j'apprécie le plus dans ce jeu : pouvoir se défoncer sur le terrain et réaliser des trucs irréels.

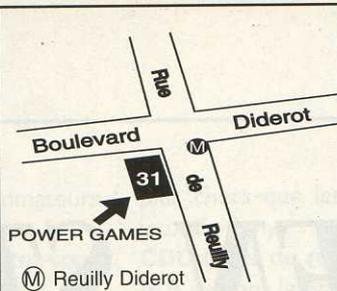
Quels sont les défauts d'une simulation de basket ?

Je n'en voit pas beaucoup... Si ce n'est la rigidité de l'ordinateur qui n'est pas capable d'improviser. Il répète sans cesse les mêmes mouvements, les mêmes actions, rendant l'action un peu prévisible, voire ennuyeuse. Sinon, j'aimerais revoir un jeu en un-contre-un ! Un peu comme One-On-One, dans lequel on pouvait affronter le grand Larry Bird (NDLR : une star du basket américain pendant les années 80).

Les jeux de basket sont-ils de bons vecteurs de communication ? Les gens se sentent-ils attirés par le sport en lui-même par l'intermédiaire des jeux vidéo ?

Je ne pense pas. Peut-être les plus jeunes iront-ils voir de quoi il retourne sur un véritable terrain et s'apercevront que ça n'a rien à voir avec un jeu vidéo ! Les plus âgés feront la part du réel et du fictif. Ce que l'on peut souhaiter, c'est tout de même que le basket ball se développe en France et si cela peut se faire via les jeux vidéo, tant mieux !

Commandez et réservez vos jeux par téléphone en réglant par carte bleue au



**OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H A 19H**

POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS - Tél : (1) 43 79 12 22 - Fax : (1) 43 79 11 05

TOUTES LES NOUVEAUTES EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX ET SATURN EN DEMONSTRATION PERMANENTE
Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché.

SONY PSX

**CONSOLE PAL
+ 1 JEU
TEL**



**REVENDEURS
CONTACTEZ - NOUS !!**

- JOYPAD SUPPLEMENTAIRE 299 F
- ACTION REPLAY 299 F
- MEMORY CARD 299 F
- RIDGE RACER 499 F
- TOSHINDEN 499 F
- KILLEAK THE BLOOD 499 F
- RAIDEN PROJECT 499 F
- MOTOR TOON GP 499 F
- STARBLADE 499 F
- TEKKEN 549 F
- PARODIUS 499 F
- BOXING ROAD 549 F

- JUMPING FLASH 549 F
- GUNNERS HEAVEN 549 F
- FORMATION SOCCER 549 F
- GUNDAM 549 F
- METAL JACKET 549 F
- IN THE HUNT 549 F
- STREET FIGHTER THE MOVIE 549 F
- J.LEAGUE WINNING SHOOT 549 F
- DRAGON BALL Z 549 F
- V - TENNIS 549 F
- RAYMAN 549 F
- ZERO DIVIDE 549 F
- PHILOSOMA 549 F
- X-MEN 549 F
- ARK THE LAD 549 F
- ACE COMBAT 549 F
- DARKSTALKER 549 F

SNES/SNIN

→ CONSOLE SNIN + 2 JOY + 1 JEU 549 F

- JEU NEUFS**
- THEME PARK 449 F
 - KILLER INSTINCT 499 F
 - WILD GUNS 449 F
 - VALUE ADDAMS 399 F
 - STAR SOCCER 399 F
 - JUNGLE STRIKE 449 F

- JEU OCCAZ**
- PILOTWINGS 99 F
 - ARME FATALE 99 F
 - GHOULS & GHOSTS 99 F
 - BLAZING SKIES 99 F
 - ROAD RUNNER 99 F
 - ADDAM'S FAMILY 99 F
 - KICK OFF 99 F
 - STARWING 99 F
 - COOL SPOT 149 F
 - SUPER TENNIS 149 F
 - SUPER ALESTE 149 F
 - BARTS SIMPSON 149 F
 - EQUINOX 149 F

- JURASSIC PARK 149 F
- KO BOXING 149 F
- ROBOCOP 3 149 F
- WING COMMANDER 149 F
- CONTRA 3 149 F
- TORTUE NINJA 149 F
- ADVENTURE ISLAND 149 F
- DRAGON'S BLAIR 149 F
- BULLS VS BLAZERS 149 F
- HOME ALONE 2 149 F
- JOE ET MAC 149 F
- DRAGON BALL Z JAP 149 F
- CASTLEVANIA 4 149 F
- MORTAL KOMBAT 149 F
- DOUBLE DRAGON 149 F
- KING ARTHUR WORLD 149 F
- SUPER SWIV 149 F
- ALIEN 3 149 F
- NBA ALL STAR 149 F
- POPULOUS 149 F
- HOOK 149 F
- PRINCE OF PERSIA 149 F
- DENNIS LA MALICE 149 F
- STAR WARS 149 F
- SPACE ACE 149 F
- AXELAY 149 F
- JIMMY CONNORS 149 F
- TAZMANIA 149 F
- BOB 149 F
- STREET FIGHTER TURBO 199 F
- FLASHBACK 199 F
- RANMA 1/2 199 F
- MAGICAL QUEST 199 F
- TECNO BASKET 199 F
- MARIO ALL STARS 199 F
- SKYBLAZER 199 F
- GOOF TROOP 199 F
- MR NUTZ 199 F
- NHLPA 93 199 F
- LOST VIKINGS 199 F
- VAL D'IZERE 199 F
- SMASH TENNIS 249 F
- DRAGON BALL Z 249 F
- F1 POLE POSITION 249 F
- SIM CITY 249 F
- POCKY ET ROCKY 249 F
- ALADDIN 249 F
- BUBSY 249 F
- SREET RACER 249 F
- FIFA SOCCER 249 F
- SYNDICATE 249 F
- DONKEY KONG COUNTRY 249 F
- LE ROI LION 279 F
- EARTH WORM JIM 279 F
- MORTAL KOMBAT 2 279 F
- SECRET OF MANA 299 F

SATURN

**CONSOLE PAL
+ 1 JEU
TEL**



**REVENDEURS
CONTACTEZ - NOUS !!**

- MEMORY CARD 289 F
- JOYPAD SUPPLEMENTAIRE 289 F
- ASTAL 449 F
- DAYTONA USA **PROMO !!** 399 F
- PANZER DRAGON 449 F
- SIDE POCKET 2 449 F
- VICTORY GOAL **PROMO !!** 349 F
- VIRTUA FIGHTER 399 F
- VIRTUAL HYDILLE 449 F
- BATTLE MONSTERS 449 F

- BLUE SEED **NEW !!** 499 F
- PARODIUS DELUXE **PROMO !!** 349 F
- GRAN CHASER 449 F
- PRETTY FIGHTER X **NEW !!** 549 F
- RIGLORD SAGA 499 F
- WING ARMS 499 F
- MAGIC KNIGHT 499 F
- GREAT BASEBALL 499 F
- SIM CITY 2000 449 F
- CLOCKWORK NIGHT 2 449 F
- STREET FIGHTER THE MOVIE 499 F
- RACE DRIVIN' 499 F
- SHIN SHINOBI DEN **399 F**
- X-MEN 499 F

MEGADRIVE

- JEU NEUFS**
- THEME PARK 399 F
 - THE PUNISHER 399 F
 - MEGAMAN 399 F
 - SLAM MASTER 399 F
 - ALIEN SOLDIER 399 F
 - STREET RACER 399 F
 - BAT.& ROBIN 399 F

- JEU OCCAZ**
- EMPIRE OF STEEL 99 F
 - QUACKSHOT 99 F
 - MEGAGAMES 1 99 F
 - DAVID ROBINSON 99 F
 - THUNDER FORCE 2 99 F
 - CHAKAN 129 F
 - EUROPEEN SOCCER CORPORATION 129 F
 - KID CHAMELEON 129 F
 - MERCS 129 F

- WONDERBOY 5 129 F
- TERMINATOR 129 F
- BUBSY 129 F
- TAZMANIA 129 F
- GOLDEN AXE 2 129 F
- TERMINATOR 2 129 F
- TURBO OUT RUN 149 F
- SPEED BALL 2 129 F
- GLOBAL GLADIATOR 129 F
- SPLATER HOUSE 2 129 F
- GRANDSLAM TENNIS 129 F
- G-LOC AIR BATTLE 129 F
- TEAM USA BASKET 129 F
- HAUNTING 129 F
- SONIC 2 129 F
- ALIEN 3 129 F
- FATAL FURY 149 F
- MORTAL KOMBAT 149 F
- WORLD OF ILLUSION 149 F
- CHAKAN 149 F
- DICK TRACY 149 F
- CAPTAIN AMERICA 149 F
- NBA ALL STAR 149 F
- ALYSSA DRAGON 149 F
- ETERNAL CHAMPIONS 149 F
- DUNGEONS ET DRAGONS 149 F
- SONIC SPINBALL 149 F
- WINTER OLYMPICS 149 F
- HUCK 149 F
- POWER MANGER 149 F
- ECCO THE DOLPHIN 149 F
- STREET FIGHTER 2' 149 F
- NHLPA 94 149 F
- FIFA SOCCER 149 F
- GAUNTLET 4 149 F
- DAVIS CUP TENNIS 149 F
- TITI ET GROSMINET 199 F
- DRAGON 199 F
- JUNGLE STRIKE 199 F
- NBA JAM 199 F
- ALADDIN 199 F
- FORMULA ONE 249 F
- URBAN STRIKE 249 F

3DO

**CONSOLE
+ 1 JEU
TEL**



- ALONE IN THE DARK 349 F
- THE LOST EDEN 399 F
- SPACE HULK 399 F
- OFF WORLD INTERCEPTOR 199 F
- THE LOST EDEN 379 F
- CRIME PATROL 299 F
- BURNING SOLDIER 299 F
- GEX 349 F
- SLAM AND JAM 95 399 F
- SUPER STREET FIGHTER 399 F
- FLASHBACK 399 F
- HELL 399 F
- WING COMMANDER 3 399 F
- THE SYNCATE 399 F

NEO GEO CD

**CONSOLE
+ 1 JEU
TEL**



- KING OF FIGHTER 95 TEL 449 F
- ROBOT ARMY 449 F
- CROSED SWORDS 2 **NEW !!** 449 F
- KING OF ATHLETE **NEW !!** 449 F
- AEROFIGHTERS 3 **NEW !!** 449 F
- PUZZLE BUBBLE 449 F
- SUPER VOLLEYBALL 449 F
- PALSTAR 449 F
- FATAL FURY 3 449 F
- SUPER SIDE KICKS 3 449 F
- SAVAGE REIGN 449 F
- WORLD HEROES PERFECT 449 F

TOUTS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

**BON DE COMMANDE A RETOURNER A:
POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS**

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX

TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT

NOM : _____ PRENOM : _____ TEL : _____
 ADRESSE : _____ CP : _____ VILLE : _____
 PAIEMENT : CHEQUE MANDAT LETTRE
 CARTE BLEUE : _____ DATE D'EXP: ./. . .
 POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE : _____

SATURN EN STOCK

l'occasion du lancement officiel de la Saturn en France, CD Consoles a recueilli les impressions de Michel Bams, le directeur de la communication de Sega France. Une interview sans concession et des réponses franches, notamment envers ses concurrents directs, Sony et Nintendo. Pour en savoir plus sur l'avenir de Sega selon Sega !

A

CDC : Michel, bonjour ! La date officielle de sortie de la Saturn, vous l'avez ?

M.B : c'est le 13 juillet !

CDC : elle sera disponible en quantité suffisante ?

M.B : en quantité suffisante pour les ventes des mois de juillet, d'août et septembre, qui représentent des ventes mois importantes que celles des mois d'octobre, novembre et décembre.

CDC : et le prix ?

M.B : il sera de 3 390 francs avec un jeu, Virtua Fighter et un paddle !

CDC : première impression, elle est chère...

M.B : c'est pas don-né.

C'est un prix qui est justifié par la technologie embarquée dans la console, par son offre mais qui, c'est vrai est élevé par rapport à ce qu'est devenu ces deux dernières années, le prix des consoles de jeux vidéo. Il y a un vrai saut par rapport aux consoles 16 bits.

CDC : votre plus grand concurrent en cette fin d'année sur le segment des 32 bits, ce sera Sony et la PlayStation,

qui d'après les dernières infos dont nous disposons, serait beaucoup moins cher.

M.B : je n'ai pas le prix. Les infos parcellaires dont nous disposons nous indiquent en effet un prix inférieur. Mais le prix officiel n'a pas encore été fixé par Sony.

CDC : même sans le prix officiel, on s'attend à un écart de prix important. Quelle est votre attitude sur ce point ? Baissez-vous les prix pour vous aligner ?

M.B : non. Nous serions bien en peine aujourd'hui de dire

à telle date, le prix de la Saturn baissera. Son prix est de 3 390 francs avec le jeu Virtua Fighter au moment du lancement. Cela dit, on sait que le prix du matériel hardware baisse à terme, mais nous n'avons pas à l'heure actuelle planifié de baisse de prix.

CDC : Wait and see, donc ?

M.B : aujourd'hui, personne ne dispose du prix officiel de la PlayStation, c'est à eux de le déterminer. On peut supposer sur le modèle américain, et pas japonais, que le prix européen sera plus bas que le nôtre. Au Japon, c'est moins vrai, puisque les deux consoles sont à un prix sensiblement équivalent.



La Saturn et les premiers jeux à sortir en France.

Maintenant, c'est aux consommateurs de faire leurs choix.

CDC : sur quels atouts comptez-vous pour vendre la Saturn ?

M.B : d'un part, sur l'historique de Sega en matière de jeu vidéo. Sega fait du jeu vidéo depuis longtemps, en arcade notamment, qui représente la « Formule 1 » du jeu vidéo. Sega a une très grande capacité à produire des jeux de qualité. Nous sommes conscients de cela et surtout des qualités de la machine que nous avons pensée et conçue comme une machine ouverte et capable de faire autre chose que du jeu. Sur ce point précis, nous avons un vrai atout par rapport à la PlayStation qui ne sert qu'à jouer. La Saturn peut lire des CD Photo, des Vidéo CD et en plus, nous disposons de bon nombre de jeux du monde PC. Tout cela, allié à notre volonté d'ouvrir la Saturn à d'autres programmes que le jeu, renforce notre confiance dans la machine.

CDC : les applications multimédia dont vous parlez verront-elles le jour avant la fin de l'année ?

M.B : oui, tout à fait.

CDC : la carte Vidéo CD ou un clavier seront disponibles ?

M.B : le clavier n'est pas d'actualité en 95. En revanche, la possibilité de lire du Vidéo CD ou du CD Photo sera possible dès 95.

CDC : quels sont les gros titres de Sega pour la fin d'année ?

M.B : Virtua Fighter bien sûr, Daytona USA, Panzer Dragoon, Victory Goal, Deadalus, Bug, Clockwork Knight, Peeble Beach Golf, NHL Hockey sont les très gros titres qui seront disponibles dans les deux mois suivants le lancement.

CDC : le prix moyen d'un jeu Saturn ?

M.B : de l'ordre de 400 à 450 francs selon les jeux.

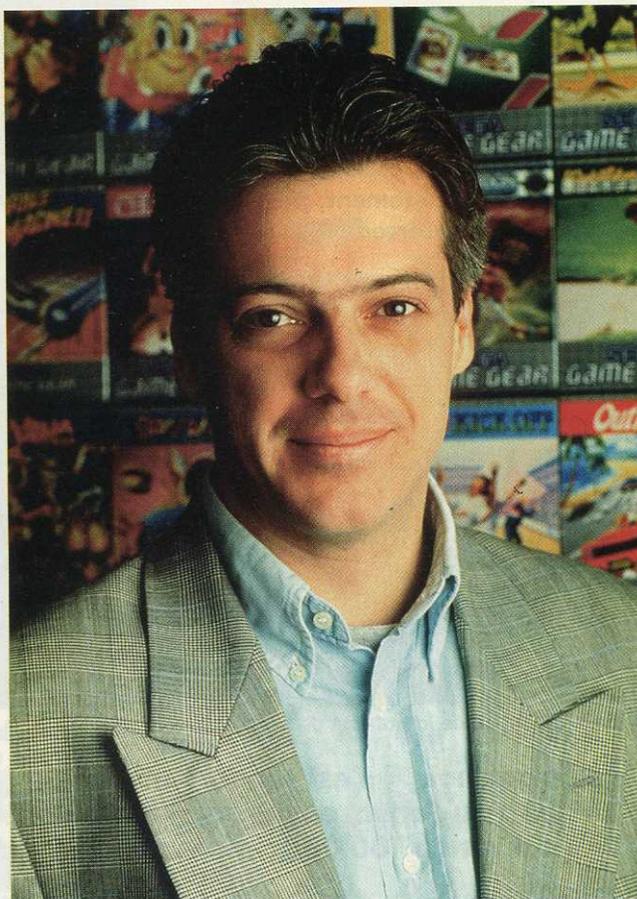
CDC : encore une fois, c'est plus cher que les prix des jeux PlayStation.

M.B : oui, il semblerait que nous soyons

plus chers que les prix spéculatifs des jeux de Sony.

CDC : pas de réaction ?

M.B : autant le prix du hardware est lié à ce qu'il transporte en lui et à la notion de bien d'équipement durable, autant je trouve intéressant que nous proposons



Michel Bams, directeur de la communication de Sega France.

« Nous espérons bien encore vendre des consoles 16 bits, qui s'adressent aujourd'hui à une autre cible que celle de la Saturn, et des jeux 16 bits. »

des jeux de technologie 32 bits au même prix que les jeux 16 bits.

CDC : est-ce à dire, à vous écouter, que Sega ne peut pas avoir une politique de prix plus agressive par rapport à Sony ? Est-ce dû à votre marché 16 bits que vous voulez soutenir encore quelques temps ?

M.B : le marché 16 bits est un vrai marché en 95. Nous espérons bien encore vendre des consoles 16 bits, qui

s'adressent aujourd'hui à une autre cible que celle de la Saturn, et des jeux 16 bits. **CDC : cette position explique-t-elle vos deux gammes de prix bien distinctes ?**

M.B : non, si on se réfère au début de la vie des machines 16 bits, on se rend compte que les prix étaient bien plus élevés que maintenant. Je crois que tous les produits d'équipement électronique ont un cycle de vie avec un prix d'introduction et ensuite un prix tendanciellement à la baisse. Il est donc, à mon sens, normal, qu'au moment du lancement d'une machine très sophistiquée, le prix soit plus élevé.

CDC : pour revenir à la 16 bits, des baisses de prix sont prévues ?

M.B : je crois que l'on peut s'attendre à des efforts de la part de Sega sur le segment des 16 bits, qui est beaucoup plus concurrentiel avec Nintendo. Le prix de la Mega Drive sera plus intéressant qu'à la même date l'année dernière.

CDC : concernant la Saturn, avez-vous prévu une campagne publicitaire ? Si oui, quand démarre-t-elle et est-elle conséquente ?

M.B : elle commencera aux alentours de septembre. La campagne sera importante puisque la Saturn est un gros lancement pour Sega. Nous allons donc faire un gros effort en télévision mais aussi en presse, en cinéma et en affichage.

CDC : on peut parler d'un budget ?

M.B : compte tenu des incertitudes qui pèsent sur notre concurrent Sony, c'est une information qui est confidentielle pour le moment.

CDC : on vient de le voir, sur cette fin d'année, Sega disposera d'un marché 16 bits avec la Mega Drive et 32 bits avec la Saturn. Qu'en est-il de la 32X ?

M.B : la 32X continue son chemin.

Aujourd'hui, sur cette machine, nous avons deux objectifs : équiper les possesseurs de Mega Drive avec la 32X et poursuivre une politique éditoriale en sortant des logiciels pour cette console. Deux gros titres ont été présentés au salon E3 de Los Angeles qui je crois sont forts : Virtua Fighter, l'adaptation du hit que tout le monde connaît et Kolibri, un jeu très original. Il y en aura d'autres, mais ces deux titres sont les plus emblématiques de la 32X en fin d'année. Je pense que la 32X continuera à se positionner comme la technologie 32 bits à un prix raisonnable.

CDC : on peut s'attendre à des baisses de prix sur cette machine ?

M.B : tendanciellement oui, mais cela n'est pas déterminé précisément.

CDC : quid de la Neptune (machine intégrant la 32X et la Mega Drive) ?

M.B : Neptune n'est plus un projet dans l'actualité immédiate de Sega.

CDC : Nintendo annonce l'Ultra 64, pour le mois d'avril en Europe, quelles sont vos réflexions ?

M.B : premièrement, qu'il aurait été terriblement prétentieux de croire que Nintendo ne pouvait pas rebondir. Cette société est une

« grande » du jeu vidéo et elle possède les capacités technologiques et la connaissance du marché pour proposer un produit intéressant. Deuxièmement, cette machine, personne ou presque ne l'a vraiment vue. Il y a là une très grande force chez Nintendo à occuper le terrain des nouvelles technologies en 95, alors qu'ils en seront absents. C'est très habile. Personnellement, je n'ai pas vu l'Ultra 64 et sans douter de ses capacités, j'attends de voir tout en étant surpris par le choix du support cartouche.

CDC : pourquoi ?

M.B : ce choix me paraît priver la console Nintendo de toute une quantité de logiciels développés par des éditeurs tiers notamment sur PC CD-Rom.

CDC : que répondez-vous au gens qui pensent que Sega est pour les mois à venir l'intervenant le plus mal placé de ce marché. Attaqué sur le haut de gamme par Sony, attaqué sur les 16 bits par Nintendo sans oublier les autres...

M.B : je relativiserais le poids concurrentiel en '95. Il proviendra principalement de Nintendo sur les 16 bits et les portables et de Sony sur les 32 bits même si je n'exclus pas les parts de marché que peuvent gagner des entreprises comme Atari ou 3DO.

CDC : justement, Sega est le seul grand intervenant du jeu vidéo à se

souffrir. De ce point de vue, je dirais que Nintendo a moins tendance à jouer le jeu du marché que Sega. Nintendo cherche plutôt à faire vivre longtemps un marché et de le faire d'une manière qui peut gêner le marché tout entier. En prenant l'exemple de Donkey Kong Country, je pense que ce jeu leur a créé de réels problèmes dans leurs relations avec leurs éditeurs tiers. Pour en revenir à la Saturn, il faut rappeler qu'en six mois, il s'est vendu 1 million de Saturn au Japon, en l'espace d'un mois, il s'est vendu 100 000 Saturn aux U.S et que les américains prévoient 600 000 ventes d'ici la fin de l'année. Il faut déjà considé-

rer la Saturn comme un succès. Le succès européen, lui, reste à venir.

CDC : au salon E3 il y a quelques semaines, nous avons pu voir les premières ébauches de jeux Sega sur PC, pouvez-vous l'expliquer ?

M.B : dès le moment où Sega est un constructeur de hardware et un éditeur de logiciels, pourquoi n'éditer que pour ses propres systèmes.

CDC : jusqu'à éditer des jeux sur PlayStation ou Ultra 64 ?

M.B : Cela serait le paradoxe poussé à son comble. Mais finalement, l'univers du PC CD-Rom n'est pas si concurrentiel



Michel Bams au milieu de la hot-line de Sega.

“ En six mois, il s'est vendu 1 million de Saturn au Japon, en l'espace d'un mois, il s'est vendu 100 000 Saturn aux U.S. ”

battre sur tous les fronts. Cette dispersion n'est-elle pas dommageable ?

M.B : il est important pour nous d'être partout. La Saturn est notre fer de lance aujourd'hui, mais je crois surtout que Sega est la société qui a ouvert un nouveau segment de marché. Si on regarde l'histoire du jeu vidéo moderne, elle commence avec la NES de Nintendo, ensuite Sega fut le premier à introduire les 16 bits, le premier à introduire la notion de couleur dans les portables, le premier à introduire la technologie CD avec le Mega-CD, le premier à introduire les 32 bits avec la 32X et maintenant Saturn. Sega pense qu'il est important d'ouvrir des segments de marché car si ce n'est pas le cas, c'est tout le marché qui en

que cela et c'est ce qui nous intéresse.

CDC : doit-on y voir une stratégie prudente de Sega ?

M.B : bien malin celui qui est capable aujourd'hui de dire ce que sera ce marché dans 5 ans. Il est comparable à l'explosion dans les années 55 à 65 de la musique populaire rock, ou au cinéma Hollywoodien dans les années 30-40. Difficile à prévoir !

CDC : finalement Miché, confiance ou prudence ?

M.B : pour '95, confiance claire dans le lancement de la Saturn bien complété par la Pico pour les plus jeunes dont nous n'avons pas parlé.

CDC : l'objectif de Saturn vendue pour la fin de l'année ?

M.B : il est confidentiel !

**Tous les trucs et astuces !
Toutes les soluces complètes !**

• **36 75**
• **KONSOL**

Pourquoi aller chercher ailleurs ce que vous ne trouvez que chez nous ?

**le dialogue direct, les questions
à la Rédaction, les Petites
Annonces, toute l'actualité des
jeux console...**

Les soluces sont également disponibles :

par téléphone

36 70 53 89

LE SON : LA GUERRE

Dans l'univers du jeu vidéo, une seule chose est sûre... les jeux vidéo se regardent ! Pourtant pour devenir un hit, un jeu nécessite une bande sonore de qualité. Nous ne cessons de comparer les capacités graphiques, la puissance de calcul des nouvelles consoles mais leurs capacités sonores sont bien souvent occultées. Parlons son pour une fois !

De la VCS 2600 d'Atari (en 1978) à l'Ultra 64 de Nintendo, (prévue pour 1996), les capacités sonores des consoles ont évolué en silence car le combat des performances a lieu sur d'autres terrains. Une console avec de bonnes capacités sonores fera toujours la différence ! Mais au fait, qu'est-ce que le son ? Quelles sont les technologies disponibles ? Que réservent les nouvelles consoles à nos petites oreilles ?

De la FM au PCM

La plupart des consoles classiques utilisent la modulation de fréquence (FM) pour produire des sons. Pour ce faire, elles possèdent plusieurs types de sons que le programmeur peut modifier pour imiter un bruit. On distingue d'un côté les bruits blancs qui permettent de simuler les éléments d'une batterie, les coups de feu... et de l'autre les ondes carrées et les ondes triangulaires qui imitent très grossièrement le reste. Avantage de la FM : elle prend très peu de place mémoire et s'avère pratique pour les consoles qui ne disposent pas de grosses capacités mémoires. Par exemple, la Mega Drive travaille essentiellement en FM.

Le PCM est une technologie reposant sur l'utilisation de samplings. Le sampling, ou échantillon, est un son numérisé. Le son que vous percevez via vos oreilles est une onde tridimensionnelle. C'est une forme, un microprocesseur qui ne comprend que des nombres. La numérisation est donc la description chiffrée d'une onde. C'est la même technologie qui permet de faire un CD. C'est pourquoi bon nombre de constructeurs prétendent que leur console peut produire du son de qualité CD. La Super Nintendo utilise des sons PCM, ceci explique la différence flagrante de qualité sonore entre les deux 16 bits.

L'ère du numérique

Toutes les nouvelles consoles ont une propension pour le PCM, même si certaines d'entre elles conservent l'aptitude de pro-



Schéma 1.

En Détail

Haut-parleurs auxiliaires : les effets de 3D dans le son deviennent réalisables grâce à ces enceintes.

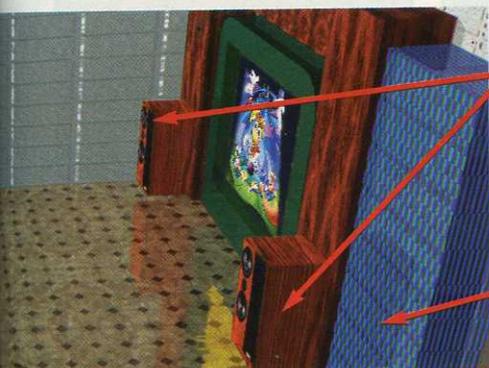
Caisson de basses : Pour restituer les basses, lesquelles se propagent dans toutes les directions.

Remarque :

Le concept du Home Theater (Dolby Surround, THX, enceintes d'effets...) s'adresse aux amateurs de vidéo (cf. Schéma 1). Le Q-sound est un système minimaliste car il ne nécessite que deux enceintes ; il est utilisé dans les jeux vidéo, la musique...

duire des sons de synthèse. Le PCM dispose d'un avantage indéniable : il est beaucoup plus réaliste et en plus il peut être retraité. Par exemple, on peut faire résonner un bruit si le joueur se trouve dans une grotte ! Vous avez compris, grâce à sa nature numérique, les programmeurs de jeux peuvent accentuer l'atmosphère d'un jeu. Mais ils ne sont pas au bout de leur peine. Le son, contrairement à l'image, ne se prête pas aisément à la 3D ! Lorsqu'il sort des enceintes stéréophoniques, il est en 2D (gauche et droite). De nombreuses recherches ont été effectuées dans ce sens par les laboratoires Dolby Systems... Résultat, aujourd'hui, il existe une pléthore de formats sonore facilitant la mise en relief et le son en 3D. Nous voyons de plus en plus de jeux utilisant la technologie du Dolby Surround (Road Rash, FIFA Soccer 3DO...). Le principe du Dolby Surround est simple, il s'agit d'un système matriciel « 4 : 2 », l'astuce consiste à fondre quatre pistes (Gauche, Droite, Centre et Surround) en deux pistes (Gauche, Droite). Sur ce principe repose aussi le Pro-Logic, THX. Mais la technologie la plus aboutie pour le joueur dans la simulation de la 3D sonore est celle

SILENCIEUSE !



Haut-parleurs classiques : ils assurent les informations majeures (gauche, droite).

Complexe sonore : amplificateur, processeur d'effets...

FICHE TECHNIQUE

■ Le Dolby Surround, le THX... reposent sur une mise en trois dimensions effective du son. Il faut donc être équipé. Pour bénéficier des effets sonores 3D, il faut avoir un DSP, des enceintes supplémentaires... (cf. schéma 1).

■ Le Q-Sound repose sur la résonance du son dans la boîte crânienne. À cause de cela, il faut être placé en face des enceintes pour bénéficier des effets. Notez qu'aucun matériel supplémentaire n'est nécessaire. (cf. schéma 2).

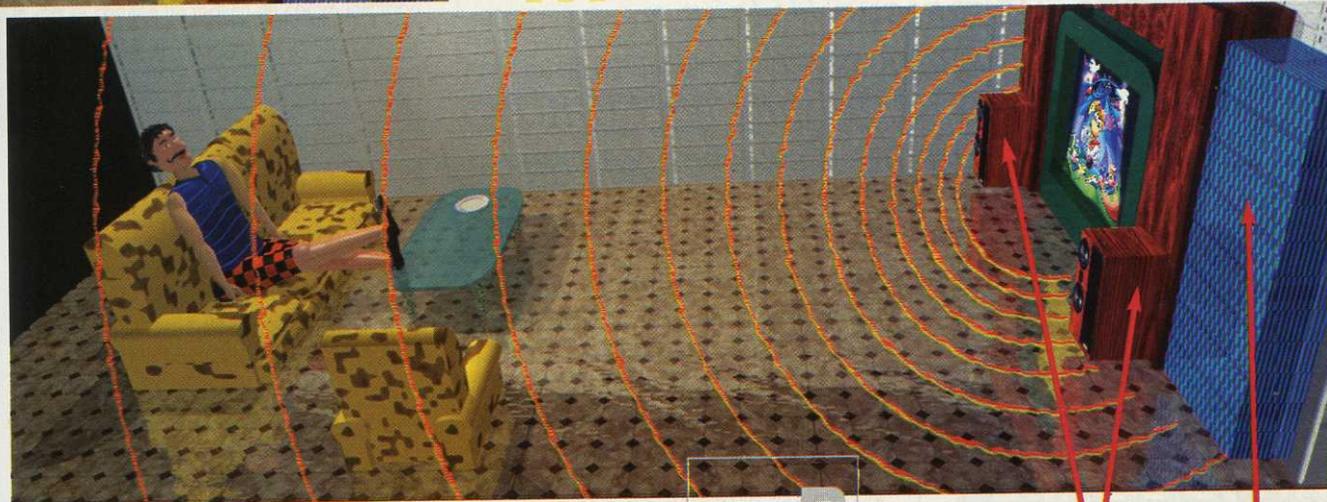


Schéma 2.

Le Q sound

Le Q-Sound est un système sonore psychoacoustique qui utilise savamment les capacités du cerveau humain. On distingue principalement quatre types d'informations indiquant au cerveau d'où vient le son. La première information est la différence de temps entre l'audition du son par une oreille puis par l'autre. Cette différence est égale à zéro si le son est face à l'auditeur, et augmente quand le son se déplace autour de ce dernier. La seconde information est la nature du son, qui est nécessaire à la reconnaissance du son. La troisième information est celle issue du filtrage sonore effectué physiquement par le corps. Elle est de même nature que la première information. Retenez simplement que le Q-Sound est un procédé psychoacoustique utilisant la résonance dans la boîte crânienne pour donner un effet 3D au son.

Le Q-Sound ne nécessite aucun matériel supplémentaire au joueur contrairement aux THX, qui fonctionnent avec quatre enceintes. Mais attention, pour profiter pleinement du Q-Sound, il faut être parfaitement placé pour bénéficier des effets sonores.

En Détail

Le Q-Sound ne nécessite pas de matériel audio supplémentaire, mais il faut être bien positionné pour bénéficier de l'effet 3D.

Haut-parleurs classiques : l'effet de profondeur est produit grâce à la résonance des sons traités dans la boîte crânienne de l'auditeur.

Amplificateur.

L'évolution du son

Maintenant que la technologie du digital (PCM) est maîtrisée, tous les constructeurs vont essayer d'augmenter la mémoire sonore (SRAM) dans leur console et câbler en hard les techniques de Q-Sound... Depuis 1993, Capcom dote toutes ses productions du Q-Sound. Atari Corp. a signé, toujours en 1993, un accord avec Q-Sound Labs pour permettre aux développeurs d'utiliser la technologie du Q-Sound dans leurs productions.

Dominique DALCAN et les consoles

Avec « Brian », une des chansons de son second album « Cannibale », il fustige les méthodes du show business. À 30 ans, Dominique Dalcan ne se contente pas de composer des chansons faciles. Et en plus, il aime les CD-ROM. Deux bonnes raisons de le rencontrer...

Propos recueillis par Jean-Paul BURIAS

CDC : ton dernier album s'appelle Cannibale. Tu avais envie de tout dévorer ?

Dominique Dalcan : c'est le titre d'une des premières chansons que j'avais écrites. Elle parle du choix entre le monde végétal et animal. Cet album est plus charnel. Il est le reflet d'une humeur. Il est à forte teneur acoustique avec des petites pointes latines en opposition à la musique anglo-saxonne.

CDC : comment travailles-tu ?

Il y a un gros travail en amont, chez moi. Je réalise

une sorte d'esquisse la plus précise possible. Puis, je vais en studio sur un temps assez court. Je définis le cadre, je choisis les couleurs et j'évolue à l'intérieur. La structure pop que j'ai choisie me permet de faire plein de mélanges.

CDC : quelles sont tes influences ?

J'ai des influences dans la vie de tous les jours. En réaction à l'environnement. Mes goûts vont de Scott Walker à Massive Attack en passant par Erik Satie, Brian Wilson ou My Bloody Valentine. Quand j'étais môme, j'écoutais beaucoup Joy Division et

The Clash. Pour être plus précis, j'ai un peu de mal par rapport aux français. J'aime MC Solaar pour sa justesse de ton, Alain Bashung, plus pour son attitude que ses chansons d'ailleurs, et sur scène, Dominique A. Sinon, dans les « disques à papa », j'aime bien Barbara et Léo Ferré. On ne peut pas nier ce qu'ils ont fait. Il est important de savoir qu'avant nous, des gens ont fait beaucoup mieux.

CDC : et la scène. Pour toi, c'est important ?

Au delà de tout ce qu'on raconte, le contact avec le public est un moyen pour les gens de découvrir un chanteur sous un autre aspect. Quand on écoute un album, tout est très lisse, très posé. Sur scène, la dimension est plus physique. C'est plus théâtral, il y a plus de relief. Un peu comme la différence entre le cinéma et le théâtre. C'est l'image que l'on donne sur scène qui permet d'influer la perception des gens et change leur écoute.

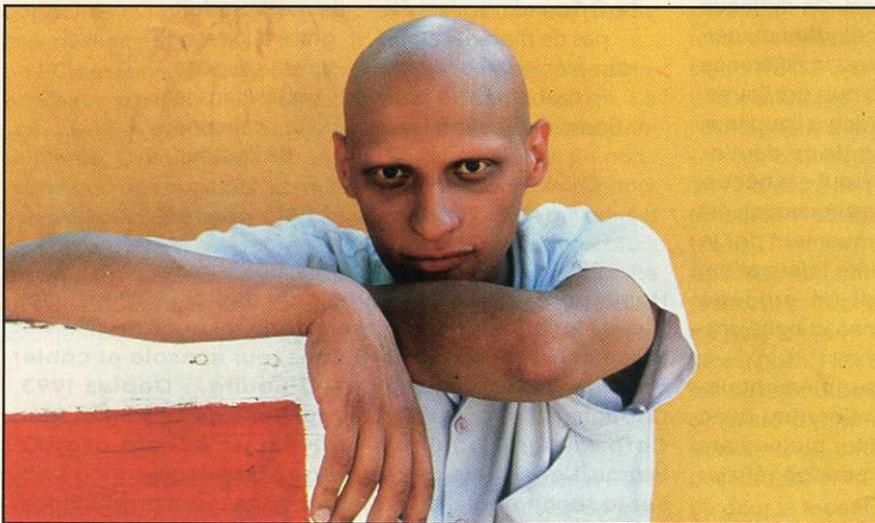
CDC : comment es-tu venu à la musique ?

Je plaçais la musique sur un piédestal. Elle me paraissait inaccessible. J'ai mené des études littéraires. J'ai préparé l'IDHEC. Je pensais m'orienter vers l'image. Puis j'ai eu envie de m'exprimer avec des mots, par l'intermédiaire de chansons. Je suis venu assez tard à la musique. J'avais 24 ans. Et puis, tout est allé très vite. J'ai plus fait un travail introspectif que connu la galère. J'ai signé sur un label indépendant à Bruxelles. En six ans, j'ai fait deux albums en partant de zéro.

CDC : Beaucoup de gens insistent sur ton look. C'est un choix délibéré ?

Par rapport à l'image que je peux donner, il y a des choses bien plus spectaculaires. Par exemple, dans les rues à l'étranger, on peut voir des gens qui ont des accoutrements et ce ça ne surprend personne. En France, on fait référence au show business en permanence. Si je faisais du rap ou du

Dominique Dalcan, chanteur-compositeur qui aime autant l'image que la musique.



basket, on ne me poserait pas la question. Quelquefois, ça m'a servi. D'autres fois non. Je comprend que l'on puisse être curieux par rapport à ça, même si cela reste personnel. L'image a plus d'influence que le discours. Ça me gêne. On retombe dans les clichés en cours dans les années 70.

CDC : les ordinateurs, c'est important pour toi ?

J'ai un Power Book chez moi. Je ne suis pas encore connecté sur Internet. Je fais du traitement de texte, j'envoie des fax par Modem. J'ai une approche très autodidacte. Je n'ai pas grandi avec ces appareils.

CDC : tu joues souvent ?

En jeux, je suis assez largué. Je ne supporte pas les jeux d'affrontement. En revanche, je trouve les CD-ROM intéressants. J'aimerais bien faire la musique d'un CD-ROM ou d'un film.

CDC : qu'est-ce que tu aimes dans le CD-ROM ?

Je vois ça comme un moyen de communication entre différentes personnes. Il permet de faire des choses plus rapidement. C'est une magnifique banque de données. Un moyen de communication plus vaste que le téléphone. Même si l'autoroute de l'info n'est peut être pas aussi révolutionnaire que l'imprimerie !

CDC : quel est ton CD-ROM préféré ?

J'aime bien Shangai. Il y a plein de pièces, de chiffres, de formes. Il faut cliquer dans la grande mosaïque et trouver la pièce identique. Je ne joue pas souvent, cinq à six fois par semaine, mais j'aime les jeux de réflexion.

CDC : à ton avis, c'est un phénomène de mode ou une mode passagère ?

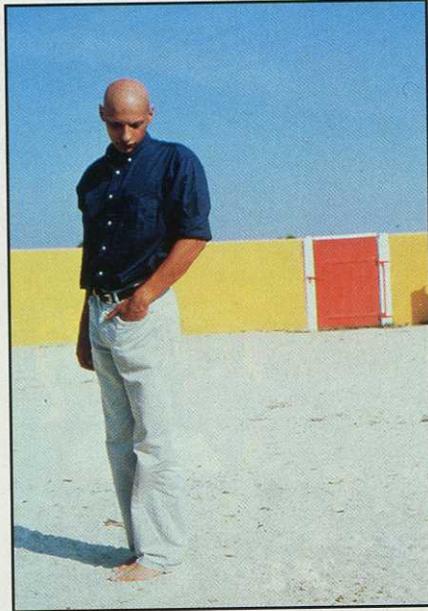
On nous donne un super outil, très bien ! Mais ce n'est pas parce qu'on entre sur Internet que l'on sera en communication avec tout le monde. Avoir des infos, recevoir des images chez soi peut conduire à court terme à un repli sur soi. Sans parler des déviances comme le Minitel avec la messagerie.

CDC : Mario ou Sonic, tu connais ?

Je n'ai jamais joué à ça. Chez un ami, j'ai joué à Aladdin. Je suis nul. Au bout de cinq minutes, j'en ai marre. J'ai du mal à être concerné par ça. Je n'en ai jamais vraiment eu l'occasion.

CDC : tu crains l'overdose de shoot'em up ?

Le risque des jeux est d'avoir une sorte de dépendance assez aliénante. On ne pense qu'à ça, comme dans le « joueur d'échec » de Stephan Sweigg. On aboutit à une sorte de jeux de rôle sur ordinateur. Il y a des passages, on se ballade dedans,



on franchit des paliers. Pleins de types ne communiquent que par ça. Adolescent, j'achetais des disques. Maintenant, les jeunes achètent des jeux vidéos. C'est curieux. La musique est devenue un truc de vieu ! Et je parle pas des bouquins ! Et puis, la violence me gêne un peu. On façonne l'esprit des mômes avec une vision du monde déconnectée de la réalité. Ce n'est pas innocent de la part des concepteurs. Certains jeux sont destinés à des enfants trop jeunes. Les mômes ont le temps d'affronter la vie au quotidien. À 5 ans, on a pas encore emmagasiné assez de frustration pour se battre.

CDC : tu regrettes les jeux de ton enfance ?

Quand on jouait aux cow-boys et aux indiens, on faisait en direct la conception du jeu, le scénario et la stratégie. Là, tout est imposé. Il y a moins de place à l'imaginaire. Je pense que l'on pourrait imaginer plus de trucs d'éveil. En fait, je ne suis pas allergique au support, mais au contenu.

CDC : accepterais-tu d'être la vedette d'un CD-ROM ?

J'aimerais faire un CD-ROM en plusieurs langues. Le marché français est restreint. Au niveau musical, j'aimerais proposer un univers, créer des histoires, mais pas à la manière d'un clip comme l'a fait Peter Gabriel. Je pense qu'il faut mêler le côté ludique et informatif avec quelque chose de plus artistique. Je verrais bien l'histoire d'un personnage qui évolue dans un jeu de rôle illustré par la musique. Pourquoi pas un détective qui mène une enquête ?

Avoir des infos, recevoir des images chez soi peut conduire à court terme à un repli sur soi. Sans parler des déviances comme le Minitel avec la messagerie.

Ne soyez pas les derniers à plonger dans l'univers magique des CD- interactif

GÉNÉRATION CD-i
N°3 Juillet/Août/Septembre L'UNIVERS MAGIQUE DES MULTIMÉDIAS INTERACTIFS

CD-i : le multimédia facile

ÉDUCATIF
✓ La saga des Tim & Ted

MUSIQUE
✓ David Bowie
✓ Mylène Farmer
✓ Peter Gabriel...

JEUX
✓ Burn Cycle
✓ Chaos Control
✓ Le Journal de TFI 94
✓ Shaolin's Road
✓ Voyeur...

VIDÉO
✓ L'homme sans Visage
✓ Le Cobaye
✓ Les Accusés
✓ Witness...

Une publication Pressimage
Suisse : 9 FS Belgique : 196 FB

Infogrames
supporte le CD-i
20 titres d'ici à la fin de l'année

Pour vous abonner, reportez-vous en page 143

30 FRANCS
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

BON DE COMMANDE

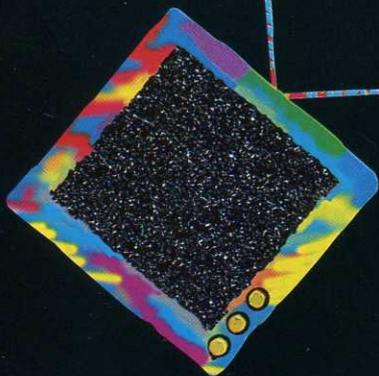
Pour recevoir directement chez-vous le numéro 3 de génération CD-i, remplissez et retournez-nous ce bon de commande à : Commande Génération CD-i, 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.

Je souhaite recevoir chez moi le numéro 3 de Génération CD-i.

NOM :
Prénom :
Adresse :
.....
Code Postal :
Ville :

Ci-joint, la somme de 30 Francs réglée par :

- Chèque (à l'ordre de Pressimage)
 Mandat



page
77



page
78

TV consoles

Pourquoi parler d'émissions de télé, de cinéma dans *CD Consoles* ? Eh bien c'est très simple... pour la bonne raison que la télévision propose des émissions sur les jeux vidéo (nous dressons ce mois-ci un bilan de ces émissions) et que le cinéma se sert de plus en plus des techniques du jeu vidéo. En plus de nos critiques sur les vidéo CD du mois, voici une sélection des nouveautés vidéo disponibles au format Laser Disc.



page
82



page
80



INTERVIEW

CANAL J, LA BONNE SURPRISE DE LA RENTRÉE

Les fidèles de Canal J et les **fondus** de jeux le savent bien, Bertrand Amar est Le docteur ès video games de la chaîne **câblée**

À la veille des vacances, il nous **livre** en avant-première le concept de sa **future** émission, diffusée à la rentrée. Une info **exclusive**, réservée aux lecteurs de **CD Consoles**



C'est bientôt la période des vacances, vas-tu en profiter pour nous préparer quelque chose de différent ou de nouveau pour la rentrée ?

Je peux déjà vous annoncer que nous n'avons pas attendu cet été pour préparer la rentrée. Depuis quelques mois maintenant, nous avons imaginé une toute nouvelle émission qui débutera en septembre prochain.

Une émission sur les jeux vidéo et le multimédia, je suppose ?

Bien sûr ! Suite aux rubriques que nous avons cette année, à la fois dans les émissions Cajou et Domino, et au succès qu'elles ont rencontré, nous avons décidé de mettre en place un magazine sur le multimédia et les jeux vidéo. Il s'agira d'un magazine ouvert...

C'est-à-dire que ce ne sera pas un catalogue de jeux uniquement composé de tests, d'avant-premières et encore de tests et d'avant-premières.

Explique-nous un peu ce que tu entends par magazine ouvert.

Nous avons choisi l'option de présenter uniquement trois ou quatre

“ Nous avons choisi l'option de présenter uniquement trois ou quatre tests par semaine, tous supports confondus, afin de n'avoir que des beaux jeux. ”

tests par semaine, tous supports confondus, afin de n'avoir que des beaux jeux ». Cela nous évitera de perdre du temps sur les mauvais et de les détruire en même temps. Ils ne seront pas noter comme le font tous les autres, mais nous leur attribuerons seulement des « + » et des « - » qui n'influenceront pas le téléspectateur de la même

façon. Il y aura bien sûr aussi une avant-première, mais une seule. On préfère, là encore, mettre l'accent sur un jeu qui nous aura particulièrement plu, et pouvoir ainsi lui donner un vrai caractère événementiel. Toujours dans le domaine de l'actualité, nous chroniquerons en détail un CD-Rom « loisir » (musique, encyclopédie, etc.) sur Mac ou PC.

Lors de notre précédente rencontre (cf. CD Consoles 3),

tu souhaitais diffuser des reportages. Est-ce le cas pour ta nouvelle émission ?

Tout à fait. Il y aura en milieu d'émission, un module de trois minutes sous forme de reportages qui traitera de sujets plus pointus comme

SUITE PAGE 79

BEST OF ET OUBLIETTES !

Au terme de cette année d'émissions consacrées aux jeux vidéo et au multimédia, l'heure est venu de dresser un bilan. Si elles ont séduit le public, il semble que ce ne soit pas toujours le cas du côté des chaînes ! Alors, chroniques de certaines morts annoncées ?

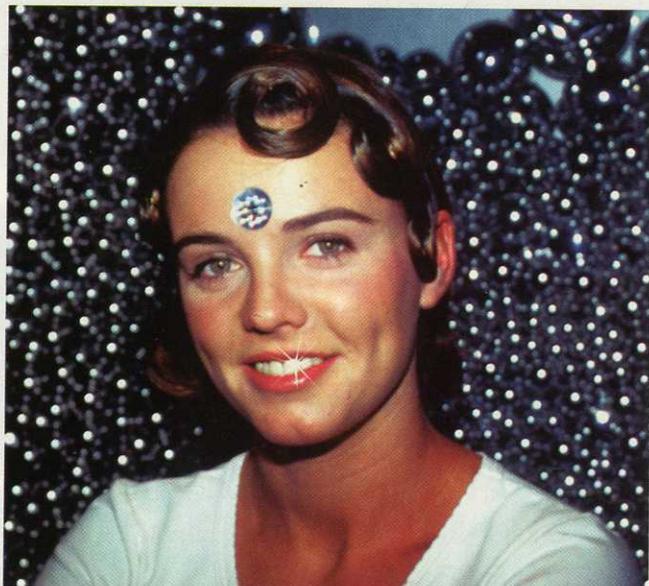
Premier tableau : les oubliettes

Chez M6, la chaîne qui n'en finit pas de grimper, de fortes rumeurs semblent confirmer que la cordée va renvoyer l'un des siens au camp de base ! L'émission consacrée aux jeux vidéo, se dirigerait en effet tout droit vers la porte de sortie et peut-être même vers les oubliettes ! A priori, « Mega 6 » ne serait pas reconduite l'année prochaine, mais il est encore trop tôt pour dire si elle sera remplacée par une autre émission sur le même thème, ou tout simplement abandonnée.

Quant à son animateur, Guillaume Stanzik, orphelin de « Méga 6 », la chaîne devrait malgré tout lui réserver une place parmi ses animateurs !

Même schéma sur France 3, où il semblerait également que « Micro Kids » ait vécu ses dernières heures. Si la chaîne et le producteur de l'émission, Jean-Michel Blottière, restent discrets sur ce sujet, les rumeurs vont également bon train dans les couloirs du service public ! Les oreillettes ne font pas qu'écouter, elles parlent aussi... C'est d'ailleurs dans ces mêmes couloirs, qu'on se refuse à tout commentaire sur l'avenir des sujets sur les jeux vidéo dans les programmes « jeunesse » de France 2. Espérons que là aussi, ils ne passeront pas à la trappe !

Du côté de La Cinquième, « Les explorateurs de la connaissance » ne devraient pas poursuivre leur quête du savoir en septembre prochain, laissant leur spatial vide errer dans le cosmos. Quant à Marine Vignes et sa légendaire petite gomette sur le front, nous ne savons pas pour l'instant si elle animera un autre programme sur la chaîne.



Marine Vignes, *Les explorateurs de la connaissance, la Cinquième.*

La raison à toutes ces morts annoncées ? Difficile à dire. Manque d'auditeur ? Difficile à croire. Programmes trop similaires ? Pourquoi pas. Quotas de créations françaises imposés aux chaînes, privant les émissions de leur lot de jeux venus d'outre-Atlantique ? Peut-être bien.

Toujours est-il que certaines émissions n'ont apparemment pas su négocier le dernier tableau de leur « mortel combat » !

Deuxième tableau : les best of

Heureusement, toutes les émissions ne sont pas logées à la même (triste) enseigne. Sur la Cinquième, Olivier Galzi, journaliste-présentateur et sa « souris bien-aimée » nous confirmaient déjà, le moi dernier, (lire *CD Consoles 8*) que l'été donnerait lieu à la rediffusion de 10 émissions, parmi lesquelles « Voyage dans les réseaux, Internet », « Effets spéciaux », « Cinéma virtuel », « Sport virtuel », etc.

Les passionnés des images virtuelles ou de synthèse, et les maniacs des ordinateurs en général, seront donc ravis de pouvoir découvrir ou redécouvrir à partir du 6 juillet (tous les jeudi à 11 h 15 et dimanches à 9 h 15), les sujets programmés dans les débuts, à des heures et des jours pas toujours très pratiques.

Chez Canal J, l'été permettra la rediffusion également d'un best of de l'émission Cajou, dans laquelle Bertrand Amar et ses coéquipiers présentent toujours un jeu, un CD-Rom ou un CD-i à leur invité. L'occasion de revoir Roch Voisine s'émerveiller sur « NHL » (Electronic Art), Manu Katché battre la mesure sur le CD-i de Peter Gabriel ou Renaud découvrir « L'Artiste en herbe » (Multisoft).



Marine Vignes et ses concurrents.

Troisième tableau : top secret

Côté projets, il faut, là encore, tendre l'oreille pour collecter de rares informations. Verrons-nous enfin à la rentrée Canal + proposer une émission sur les vidéo games et le multimédia ? Depuis plusieurs mois, l'information circule dans le petit monde de la télé et des jeux, et il semble, cette fois, que le mois de septembre nous réserve quelques bonnes surprises. Mais s'agira-t-il d'une émission régulière, d'un magazine thématique, d'un programme occasionnel ? Mystère ! Nous attendons tous la rentrée avec impatience. Moins confidentielle, Canal J, décidément très dynamique dans ce domaine, nous concocte pour la rentrée une belle surprise (lire ci-contre). Le public de la chaîne câblée ne pourra que s'en réjouir... nous aussi.

Propos recueillis par Lee O'Neal



Guillaume Stanzik, Méga 6, M6.

INTERVIEW

...B.AMAR

SUITE DE LA PAGE 77

un « making of » de jeu, l'application de l'informatique d'un certain domaine (un dessin animé tout en images de synthèse, le radio guidage en voiture...), ou encore comment un musicien peut composer un disque à lui tout seul.

Ce module « reportage » sera diffusé en alternance avec une autre rubrique consacrée à l'initiation à l'informatique. L'un des premiers thèmes que nous diffuserons à la rentrée sera « la photo et l'ordinateur ». On expliquera comment avec peu d'argent, on peut sur PC ou Mac, passer à un rôle plus créatif grâce par exemple à l'achat d'un petit scanner à 500 ou 1 000 F. Notre rôle sera d'expliquer à la fois ce qu'est l'objet et comment on peut s'amuser avec. On parlera là aussi de la photo numérique sans pellicule et développement. Nous ferons également testé un jeu par un professionnel, c'est-à-dire une simu de foot par un joueur, une simu de vol par un pilote, etc.

Les téléspectateurs pourront-ils toujours participer d'une manière ou d'une autre à l'émission ?

Absolument. À la suite du reportage, nous donnerons des news (sortie d'un jeu qui ne nécessite pas un nouveau test, style Tetris, un bouquin, un salon, un nouveau film sur CD-i, etc.).

Immédiatement après, et pour clore cette émission, nous avons instauré un Top : les trois jeux préférés, console par console, machine par machine et semaine après semaine. Ce classement sera fait à partir des cartes postales que nous recevrons des téléspectateurs. L'une d'elle sera tirée au sort, et son expéditeur remportera trois jeux de son choix sur la console qu'il utilise.

Je suppose que tu vas continuer à présenter l'émission !

Oui, je serai toujours à l'écran. En revanche, je serai assisté de Guillaume Lassalle, une nouvelle recrue, qui fera au moins un test par semaine. Mais on ne le verra pas à l'écran.

Quelle sera la durée ? Dans quel décor vas-tu évoluer ?

Ce sera un magazine de 13 minutes, diffusé dans l'émission Cajou, le mardi vers 19 h. Nous serons rediffusés trois fois, et peut-être dans le week-end. En ce qui concerne le décor, il est entièrement virtuel, en images de synthèse, et donc très connoté jeux et ordinateurs. Nous souhaitons nous démarquer en ne voulant pas un décor high-tech. C'est pourquoi nous avons choisi le décor d'une cuisine des années 50, style Roger Rabbit. C'est une cuisine très ouverte et illuminée grâce à une grande baie vitrée, et surtout bourrée de gags. La vaisselle plonge toute seule dans l'évier, il y a un poisson qui vole d'un évier à l'autre, et puis toutes sortes d'appareils comme un ventilateur, un mixeur à milkshake, une radio. Le paysage que l'on voit par la fenêtre évolue en fonction des saisons.

SUITE PAGE 81

vidéo CD du mois

LES VALEURS DE LA FAMILLE ADDAMS



Succès oblige, lorsqu'un premier film réalise de bons chiffres d'affluence, une suite ne tarde pas à voir le jour. C'est le cas pour la famille Addams. Cette fois-ci, c'est

l'arrivée du petit Pubert et d'une nurse en noir qui sont à l'origine de multiples farces outre-tombesque...

1991, vit l'arrivée d'une famille peu ordinaire sur les écrans de cinéma. Les Addams, puisque tel est leur nom, ont amusé des millions de spectateurs, de leurs névroses et de leur humour noir, voir même macabre. Fort de ce colossal succès, le réalisateur Barry Sonnenfeld (*For Love or Money* avec Michael J. Fox), se voit proposé de tourner une suite. C'est donc, en 1993, que sort en salle *Les valeurs de la famille Addams*.

Pour se faire, Sonnenfeld reprend l'équipe d'acteurs qui avaient si bien incarnée les morbides Addams dans le premier épisode. Dans le rôle de Gomez, on retrouve le regretté Raul Julia (*Le baiser de la femme araignée*. *Havana*). Pour interpréter Morticia, c'est la ténébreuse Angelica Huston (Oscar du meilleur second rôle féminin dans *Pour L'honneur des Prizzi*) qui reprend son personnage de femme fatale. Christopher Lloyd (Doc Brown dans la trilogie des *Retour vers le futur*) reprend pour notre plus grand plaisir le personnage d'Oncle Fétide. Le scénario est des plus truculents. Debbie Jellinsky (Joan Cusack) est engagée par la famille Addams en tant que nurse du petit Pubert, le troisième enfant de Gomez et de Morticia. Celle-ci est en fait une dangereuse meurtrière qui assassine ses riches maris pour récupérer leur fortune. Cette véritable veuve noire jette son dévolu sur le pauvre Oncle Fétide qui tombe dans le piège, subjugué par les charmes de Jellinsky. La famille Addams s'exerce alors à démasquer la meurtrière et à sauver Fester. *Les valeurs de la famille Addams* est un film drôle et caustique qui respecte bien la ligne échevelée et satirique du strip du *New Yorker* et de la série télévisée. Encore meilleur que le premier...

Réalisateur : Barry Sonnenfeld. Acteurs principaux : Anjelica Huston, Raul Julia, Christopher Lloyd. 1993. 134 minutes environ. Prix : 185 francs environ.

ON NE VIT QUE DEUX FOIS



James Bond nous revient pour une cinquième aventure. Mais cette fois-ci, c'est au pays du Soleil-Levant que se déroulent ses nouvelles péripéties. Geisha et Ninja vont tout faire pour stop-

per le plus fameux des espions britanniques.

Après avoir visité la Jamaïque pour éviter que le Spectre envoie le feu nucléaire sur les États-Unis (dans *Opération Tonnerre*), James Bond nous revient plus fort que jamais dans *On ne vit que deux fois*. Cette fois-ci, il n'est nullement question de menace atomique, mais plutôt de guerre stellaire. En effet, Blofeld, alias le numéro 1 du Spectre, est l'inventeur d'un satellite destiné à capturer les fusées américaines et soviétiques. Ce qui en pleine Guerre froide n'est pas fait pour améliorer les relations entre les deux supers puissances. D'ailleurs, Blofeld compte bien, en enlevant les satellites américains et russes, déclencher un vaste conflit entre les deux probables belligérants. Toutefois, la couronne britannique, qui se veut à nouveau le médiateur de tous les problèmes, détient le plan ultime. Et la dynamique de ce projet repose sur le meilleur élément des services secrets de sa majesté, James Bond. Mais, tout d'abord Bond doit mourir, ou tout du moins, il faut faire en sorte que ses ennemis le croient mort. C'est alors que commence pour Bond l'une de ses plus périlleuses missions au Japon. Il devra lutter contre de diaboliques ennemis, ou bien encore éviter un bassin infesté de piranhas affamés. Mais, Bond ne serait pas Bond s'il ne savait pas user de ses charmes et des multiples gadgets que lui procure l'interminable Q (prononcez quiou). Lewis Gilbert, signe là un des meilleurs James Bond de la série. Tous les ingrédients sont présents, des James Bond Girls aux gadgets et autres effets spéciaux indispensables à la légende. De plus, Sean Connery quoiqu'un peu vieillissant, est toujours aussi efficace. Du grand et bon spectacle !

Réalisateur : Lewis Gilbert. Acteurs principaux : Sean Connery. Akiko Wakabayashi. Donald Pleasence. Tetsuro Tamba. 1967. 117 minutes environ. Prix : 185 francs.



L'HOMME SANS VISAGE



Depuis sept ans, Justin Mc Leod (Mel Gibson) vit totalement reclus sur lui-même. Il apparaît aux yeux des habitants de la petite ville de Cranesport comme un personnage étrange et antipathique. Défiguré lors d'un terrible accident, il alimente les pires commérages de Cranesport.

Parallèlement au drame de cet homme brisé, le jeune Chuck Norstadt (Nick Stahl), 12 ans, vit sa crise d'adolescence. Il désire conquérir son indépendance en s'inscrivant à l'académie militaire dans laquelle son père s'illustra jadis. Mais, pour réussir à incorporer cette prestigieuse académie, il doit réussir un examen draconien. C'est ce qui le décidera à demander de l'aide à Mc Leod. Commence alors pour eux une relation emplie d'amitié, de patience et de respect. Pour son premier film en tant que réalisateur, Mel Gibson signe un mélodrame moraliste. Néanmoins, on ne peut rien retirer au jeu des acteurs et surtout à l'interprétation émouvante du jeune Nick Stahl. L'Homme sans visage est toutefois un film distrayant et sans prétention aucune.

Réalisateur : Mel Gibson. Acteurs principaux : Mel Gibson, Nick Stahl. 1994. 105 minutes environ. Prix : 185 francs environ.

BAD LIEUTENANT



Le Lieutenant (Harvey Keitel, *Reservoir Dogs, La Leçon de Piano*) est un flic new yorkais à la vie trouble et dissolue. Au sein du cocon familiale, il est un mari ordinaire. Mais, il en est tout autrement dans son métier. Il n'hésite pas à détourner les avantages de sa plaque de police

à son profit : il vole de la cocaïne aux services de stupéfiants pour son propre usage, il abuse sexuellement des prostituées qu'il arrête... Problèmes qui s'ajoutent à son alcoolisme et à ses dettes de paris qu'il a contracté auprès des bookmakers de la Mafia. Tout allait de mal en pis pour lui, jusqu'au jour où une none est violée au cours du cambriolage d'une église hispanique du Bronx. Ce viol, et surtout la récompense qui est à la clef, le décide à se lancer dans ses propres investigations. Commence alors pour lui une véritable course à la rédemption associée à une tendance suicidaire exacerbée. Avec *Bad Lieutenant*, Abel Ferrara (*Body's Snatchers, China Girl*) signe un film violent et noir, mais courageux. Harvey Keitel est un acteur détonnant au jeu sans faille. Un film ambitieux qui traite jusqu'au bout d'opinions pour le moins dérangeantes.

Réalisateur : Abel Ferrara. Acteurs principaux : Harvey Keitel, Victor Argo, Paul Calderone. 1992. 96 minutes environ. Prix : 185 francs.

SUITE DE LA PAGE 79

Qui a fabriqué ce super décor ?

Il s'agit de « L'Atelier numérique », une boîte qui a déjà fait ses preuves à ce niveau dans d'autres émissions. La réalisation (habillage de l'émission, musique...), elle, a été confiée à Jean-Michel Fournier-Bidoz, qui fait des merveilles.

Canal J est avant tout une chaîne qui s'adresse aux enfants, quelle sera ta cible ?

Nous nous adresserons en priorité aux 8/14 ans. Mais il est certain que nous serons suivis par des plus petits comme par des plus grands aussi.

J'imagine qu'avec cette nouvelle émission, les autres rendez-vous consacrés aux jeux vidéo vont disparaître.

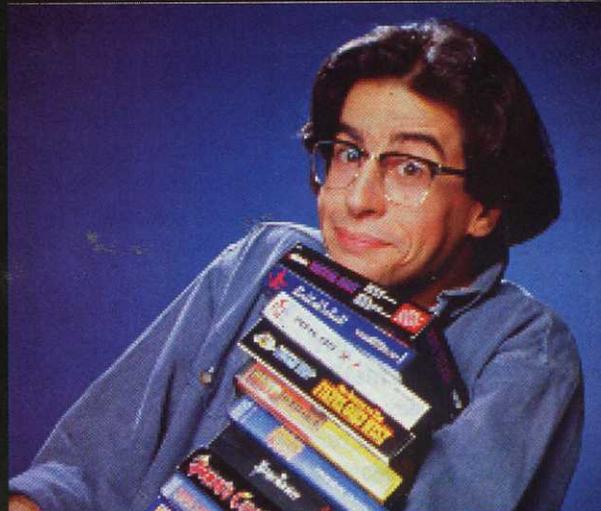
Pas complètement. Le jeudi, dans l'émission *Cajou*, Guillaume Lassalle, continuera à présenter en direct le « SOS tips » les astuces, les codes, etc., comme je le faisais. Mais bien sûr, il ne fera pas de test, car nous devons être complémentaires.

D'autre part, nous continuerons également dans *Cajou* (le mercredi), comme nous l'avons fait cette année, à présenter un CD-Rom à l'invité du jour, en rapport avec ses activités ou ses goûts.

Comment expliques-tu que Canal J renforce encore plus ses rendez-vous consacrés aux jeux vidéo, alors qu'il semblerait que beaucoup de chaînes concurrentes aient choisi l'option inverse ?

Cet univers a toujours autant d'intérêt pour les enfants, et les machines aussi bien que les moyens évoluent à vitesse grand V. Si l'on considère le jeu pur et dur, on sait que cette année va connaître l'explosion des nouvelles consoles et donc de nouveaux jeux. Donc regain d'intérêt évident, doublé de nouvelles images. L'idéal pour la télé. Au niveau du multimédia et d'Internet notamment, tout va se développer rapidement et il faut absolument expliquer comment ça marche, c'est un devoir d'information mêlée à un aspect ludique. Il y a plein d'autres systèmes et réseaux que les enfants vont bientôt utiliser, ils ont besoin d'être au courant. Nous voulons montrer que jeux vidéo ne rime pas forcément avec blaieuru !

Propos recueillis par Lee O'Neal



Bertrand Amar préparant ses dossiers.

Laser Disc du mois



BACKDRAFT

Une vague d'incendies fait rage ! Des pompiers y laissent la vie et les feux semblent d'origine criminelle. Le pyromane, si pyromane il y a, connaît parfaitement les flammes et ses dangers. Son identification sera longue et pénible. Voilà pour la trame policière présente tout au long du film. Mais plus qu'une simple énigme meurtrière, Backdraft raconte les rapports difficiles de deux frères, sur les épaules desquels pèse la mémoire d'un père exemplaires. Le premier cherche, lors de chaque sortie, à égaler la bravoure de son père piquant au vif l'orgueil de son frère. Après une période de cohabitation tumultueuse et d'une mission particulièrement périlleuse, les deux hommes seront séparés à jamais, l'aîné périssant de la suite de ses blessures. Le spectacle est absolument fantastique et les images criantes de vérité. En effet, toutes les séquences de feu ont bien été tournées en réel avec tous les dangers que cela comporte. La préparation du film fut d'ailleurs très dure : les

acteurs subissant le même entraînement que de vrais pompiers américains. Un film chaud au vrai sens du terme.

Son : Dolby Surround
Éditeur : Pioneer
Durée : 133 mn
Format : 2.35
2 disques, 3 faces,
CLV, chapitré.

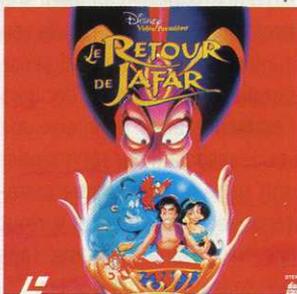


ATTACHE-MOI

Pour ce jeune déséquilibré à peine sorti d'hôpital psychiatrique, Marina, une ex-actrice de porno, tourne à l'obsession. Il l'aime à la folie et n'aspire qu'à une seule chose, une réciprocité de la belle. Pour cela, il n'hésite pas à kidnapper Marina et à lui expliquer son plan : Attendre jusqu'à cette dernière tombe amoureuse de lui. S'en suivent des situations cocasses et une relation tumultueuse entre les deux personnages : la moindre des actions de la vie quotidienne devient extrêmement compliquée. Mais au bout de quelques heures passées ensemble, la brutalité laisse place à la tendresse, pour finalement déboucher sur un amour fou et passionné. Dans ce remake du syndrome

de Stockholm, le réalisateur Almodovar manie les sentiments avec brio obtenant de ses acteurs la pire des conduites comme la plus douce des attitudes. Le tout baigné dans des décors aux couleurs vives. À la Almodovar quoi !

Son : Dolby Surround
Éditeur : Pioneer
Durée : 97 mn
Format : 1.85
1 disque, 2 faces,
CLV, chapitré.



LE RETOUR DE JAFFAR

Tous les fans d'Aladdin rêvent que d'une chose : retrouver leur héros et tous les personnages du film, notamment le génie, dans de nouvelles aventures. Les studio Walt Disney semblent également avoir du mal à se séparer de ces personnages hauts en couleur et tellement attachants. C'est pourquoi ils nous proposent ce mois-ci un nouvel épisode de ce qui sera, on l'espère, la saga Aladdin. Et ce, exclusivement en vidéo ! Côté technique, rien à dire, la qualité est identique au premier avec en prime de nouvelles chansons. Pour l'histoire, sachez que le maléfique Jaffar, enfermé dans le premier épisode, se libère et prend la place du sultan d'Agrabah. Au final, Walt Disney nous propose une superproduction, au moins de la même veine que premier, ce qui n'est pas peu dire. À quand le prochain ?

Son : Dolby Surround
Éditeur : Walt Disney

Durée : 66 mn
Format : plein écran
1 disque, 2 faces, CLV,
chapitré.



LA REINE MARGOT

À la fin du 16ème siècle, Charles IX règne sur la France mais le vrai pouvoir est détenu par un protestant du nom de Coligny évoluant dans l'entourage du roi. Son obsession est de guerroyer contre les espagnols et leur sacro-sainte catholicité. Ces manigances ne plaisent pas à Catherine de Medicis, catholique et mère du roi, qui échafauda un mariage entre sa fille et le roi de Navarre. Un attentat est également fomenté contre Coligny... Le tout débouche sur l'un des épisodes les plus tragiques de l'histoire de France, la Saint Barthélémy.

En plus d'une fidèle fresque historique, La Reine Margot nous offre un spectacle grandiose où la richesse des décors, des costumes n'a d'égale que la performance des acteurs et l'intérêt du scénario basé sur de véritables intrigues. Comme quoi la réalité est bien souvent au delà de la fiction. Ah, si l'histoire de France pouvait toujours de cette manière nous être contée...

Son : Dolby Surround
Éditeur : PFC Vidéo
Durée : 138 mn
Format : 1.85
2 disques, 3 faces,
CLV, chapitré.



GUET-APENS

Ils sont jeunes, ils sont beaux, ils s'aiment et ils sont hors la loi. À la suite d'un coup plus ou moins tordu, lui, Doc Mc Coy se retrouve enfermé dans une prison mexicaine. Un seul homme est capable de l'en sortir. Mais les capacités quelques peu spéciales de Mc Coy en matière d'ouverture de coffre-fort ne semblent pas être l'unique préoccupation de ce dernier. La femme devra se soumettre à ses caprices et désirs sinon le mari finira ses jours derrière les barreaux. La suite du film raconte l'histoire d'une cavalcade folle à travers les États-Unis et le Mexique. Même si ce film a un air de déjà vu, il se laisse regarder sans problème. L'action est soutenue, c'est bien filmé et Kim Basinger est toujours aussi belle. Du bon spectacle

Son : Dolby Surround

Éditeur : PFC Vidéo

Durée : 112 mn

Format : 1.75

1 disque, 2 faces, CLV, chapitré.



SISTER ACT 2

Après le succès du numéro 1, il fallait s'attendre à une suite.

Whoopi Goldberg, pour aider sœur Constance, reprend donc du service afin de ramener un groupe de jeunes d'un quartier difficile sur le bon chemin. Et encore une fois, elle troque avec bonheur son costume de strass et de paillettes de chanteuse de cabaret à Las Vegas pour une soutane. Si le scénario du film est facile à deviner, comme la plupart des gags, il n'est resté pas moins vrai que le film constitue un bon divertissement notamment pour les morceaux musicaux. On aurait tout de même souhaité une histoire plus dense et une réalisation plus homogène. Le film est long à démarrer et la fin, bien meilleure, nous laisse sur notre... faim. À vous de voir !

Son : Dolby Surround

Éditeur : Pionner

Durée : 102 mn

Format : 1.85

1 disque, 2 faces, CLV, chapitré.



LA MAISON AUX ESPRITS

Fou d'amour pour Rosa, sa belle, Esteban se retrouve seul, la mort ayant fauché cette dernière. Le temps aidant, Esteban se marie finalement avec la sœur de Rosa, personnage possédant des pouvoirs surnaturels, qui lui donnera une fille. Tout aurait pu en rester là et le couple vivre une existence paisible. Mais pendant les années 30, en Amérique du Sud, les gouvernements sont fragiles et les événements politiques vont déchirer cette famille. Adapté

d'un roman d'Isabelle Allende, le film nous propose l'épopée d'une révolution à la mode sud-américaine à travers le prisme du foyer familial. Pour incarner ces personnages, un casting impressionnant, sans doute le plus prestigieux jamais réuni pour un film. Et croyez-moi, cette fois-ci, abondance de biens ne nuit pas !

À ne pas rater !

Son : Stéréo

Éditeur : L'Écran Laser

Durée : 132 mn

Format : 2.35

2 disques, 3 faces, CLV, chapitré.



FULL METAL JACKET

Les volontaires pour le Viêt-nam en voient de toutes les couleurs. Les huit semaines d'entraînement qui les séparent du terrain sont censées transformer les volontaires américains en soldats expérimentés et efficaces. La formation prodiguée est à la hauteur de la difficulté de la tâche. Les hommes perdent presque toute humanité pour ne plus penser qu'à une chose : casser du viet !

Lors de sa sortie en salle, le film à suscité la polémique tant chez les militaires que les cinéphiles accusant Stanley Kubrick, le réalisateur, de sombrer dans la facilité du reportage pour finalement y coller l'étiquette film. Au fil du temps, ces critiques se sont tuent, la grandeur et la justesse du film se révélant jour après jour. Des images crues, des images fortes pour un message

fort : la guerre du Viêt-nam, et plus généralement les guerres, sont inutiles !

Son : Mono

Éditeur : Warner

Durée : 112 mn

Format : 1.66

1 disque, 2 faces, CLV, chapitré



Y A-T-IL UN FLIC POUR SAUVER HOLLYWOOD

Depuis sa retraite, le lieutenant Frank Drebin incarne la parfaite ménagère s'occupant de tout à la maison. Mais très vite, le service policier auquel appartenait Frank est dépassé par les événements terroristes qui se trament à Hollywood. Ses anciens collègues le supplient de réintégrer l'équipe pour ensemble repousser le crime hors de Los Angeles. Ce scénario prétexte, car c'en est un, sert de support à une cascade de gags tous plus drôle les uns que les autres. Même si l'on retrouve certains ressorts comiques empruntés à la série culte « Police Squad », le mécanisme fonctionne toujours parfaitement, à la plus grande joie des connaisseurs. Comme quoi, les suites de succès ne sont pas nécessairement des réalisations moins bonnes que les originaux.

Son : Dolby Surround

Éditeur : Pionner

Durée : 80 mn

Format : 1.85

1 disque, 2 faces, CLV, chapitré.

Killer Instinct

MACHINE : SUPER NINTENDO

EDITEUR : NINTENDO

SORTIE : SEPTEMBRE 95

Killer Instinct existe déjà depuis huit mois en arcade. Au cours du dernier E3, Nintendo qui a étroitement collaboré avec Midway pour le réaliser, nous l'a très gentiment présenté.



Au prime abord, il semble banal, n'offre aucun côté novateur en ce qui concerne la jouabilité. Mais c'est seulement après y avoir joué quelques temps que l'on se rend compte de l'incroyable potentiel de ce

beat'em all. Tous les personnages réalisent une kirielle d'attaques spéciales qui martyrisent comme vous vous en doutez l'adversaire. Les combattants, des extra-terrestres et mutants venus d'ailleurs - l'un deux ressemble fortement au Predator de John Mac Tiernan, également producteur de Die Hard - sont de véritables mastodontes. Croisez-les dans la rue et vous comprendrez ! Humour à part, la jouabilité n'est pas négligée. Lorsque vous exécutez un combo*, et dieu sait que vous en effectuerez, des messages s'affichent à l'écran. Les programmeurs n'ont donc pas hésité à reprendre ce système instauré dans Super Street Fighter II et se permettent carrément de l'améliorer ! À chaque enchaînement, le sang

gicle merveilleusement et une superbe voix digit se fait entendre. Avant les matches, zooms, 3D et effets spéciaux jaillissent dans tous les sens. Les graphismes digitalisés, similaires à ceux de Mortal Kombat (également produit par Midway) inspirent la peur et la terreur. Dans certains décors, lorsque les combattants se rapprochent l'un de l'autre, il y a zôôôm de caméra (l'écran...). Aux États-Unis et en Europe, Killer Instinct a remporté un incroyable succès. Chez les Asiatiques et plus particulièrement au Japon, il s'est ramassé une spectaculaire gamelle. Espérons que sa sortie sur Super Nintendo marquera son apogée dans ce pays où les jeux « à la Street Fighter » règnent en maître...

*Enchaînement, tout simplement !





POSSIBILITE D'EFFETS
IRREVERSIBLES

**La PlayStation arrive en septembre.
On vous prévient, vous voila prévenus.**

Bladeforce

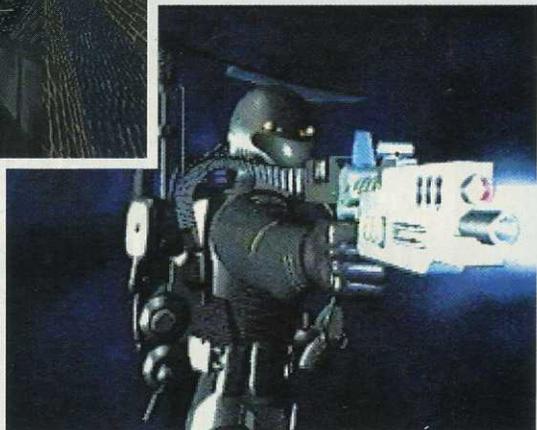
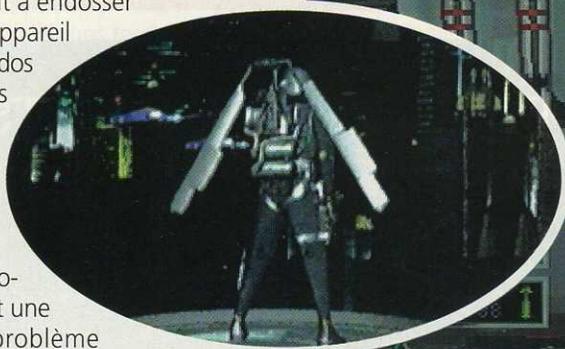
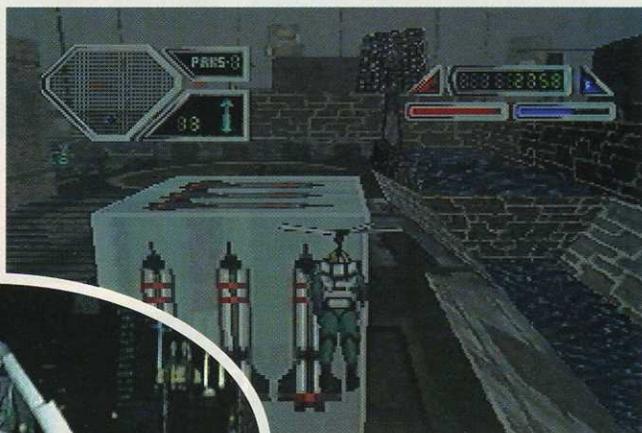
MACHINE : 3DO

EDITEUR : 3DO Studio

SORTIE : ÉTÉ 95

Bladeforce, qui devait sortir sous peu sur 3DO, va vous mettre aux commandes d'un hélipod. Dans une ambiance futuriste, les survols de forteresses ennemies ne vont pas être que des parties de plaisir !

Bladeforce est un produit entièrement issu de chez 3DO. En effet, il a été développé par Studio 3DO et édité par l'entreprise de Trip Hawkins. Bref, un jeu « maison », quoi ! Il s'agit là d'un soft ambitieux qui vous plonge dans un monde futuriste impitoyable dominé par un despote sans scrupules. Vos missions consisteront à endosser votre hélipod (vous savez, ce petit appareil équipé d'une hélice, qui se fixe sur le dos et qui vous permet d'évoluer dans les airs aussi discrètement qu'avec un ULM), survoler les bases de l'ennemi, détruire une partie de l'armement de vos adversaires et, comme de bien entendu, rester en vie. Aux commandes de votre improbable appareil, vous évoluez dans un décor brumeux (qui est une excellente astuce pour parer au problème d'affichage du décor par blocs) en trois dimensions calculées en temps réel. On notera aussi une musique et ambiance vaporeuse qui siéent parfaitement à l'action. En résumé : avec un principe plutôt novateur, une très belle introduction d'une trentaine de secondes, une animation réussie et de l'action et à tire-larigot, ce Bladeforce est accompagné d'une flopée de bons points et pourrait s'avérer un des titres phares de l'été 1995.





TENIR HORS DE PORTEE
DES ENFANTS

**La PlayStation arrive en septembre.
On vous prévient, vous voilà prévenus.**

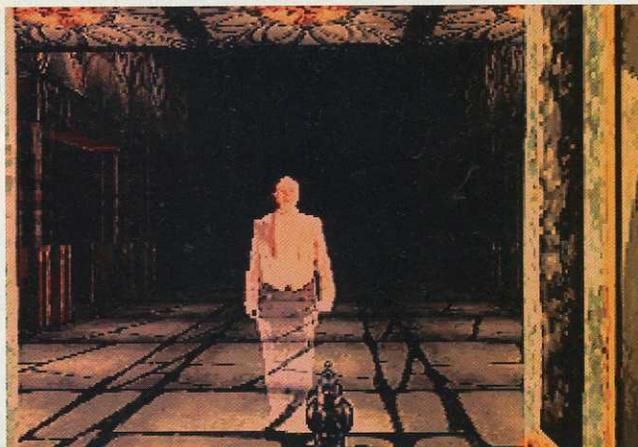
Killing Time

MACHINE : 3DO

EDITEUR : 3DO Studio

SORTIE : ÉTÉ 95

Décidément, on nous gâte chez 3DO ! On ne dénombre plus les softs en préparation. Mais parmi cette profusion, on trouve Killing Time, un jeu dont le principe ressemble beaucoup à Doom.

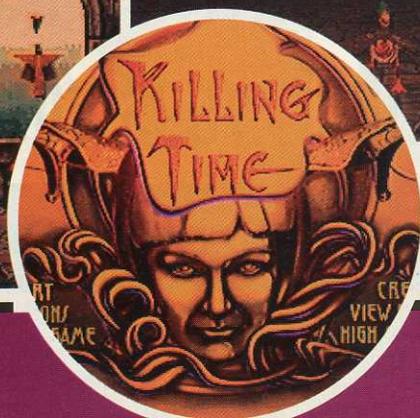
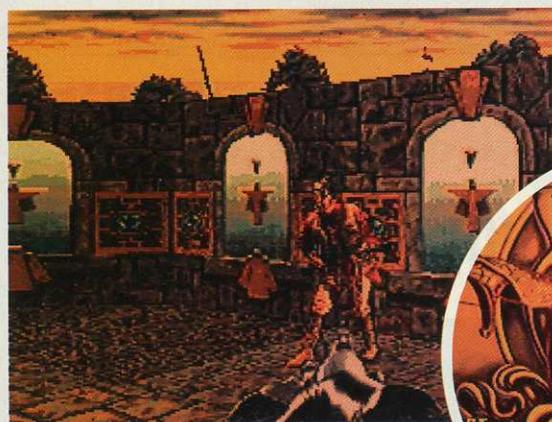


Doom fait des émules ! Ça, on le savait. Le problème de ce clonage est qu'il n'a pas toujours été très heureux. En l'occurrence, ce Killing Time développé, édité par et pour la 3DO, peut se vanter d'être une réussite. Certains diront qu'il subsiste un manque évident d'imagination mais cela a été pallié par une réalisation à toute épreuve, ainsi que par l'ambiance qui se dégage du jeu et qui est simplement hallucinante. Killing Time vous plonge dans un univers tridimensionnel dont il est difficile de se remettre. D'un point de vue purement technique, la 3D mappée est du plus bel effet : vous pouvez toujours essayer de vous coller aux murs, vous ne vous heurterez jamais à

une pixellisation exagérée. Graphiquement, ce jeu est d'une grande finesse. Quant à l'ambiance, elle est le plus souvent tendue et soutenue par une bande son d'une qualité exceptionnelle. Enfin, pour le principe, rien à dire sinon qu'il

ressemble franchement à son aîné de Doom : changements d'armes à gogo, couloirs labyrinthiques, portes à ouvrir (avec ou sans clé) et ennemis à tous les coins de murs... Les différences résident dans l'univers qui, ici, vous mettra en rapport avec des fantômes, des esprits et, bien sûr, des

créatures sorties d'on ne sait où. Bref, si, chez 3DO, on s'applique autant pour la création de softs, on va finir par les attendre avec la bave aux lèvres...





A NE PAS METTRE ENTRE
TOUTES LES MAINS

**La PlayStation arrive en septembre.
On vous prévient, vous voilà prévenus.**

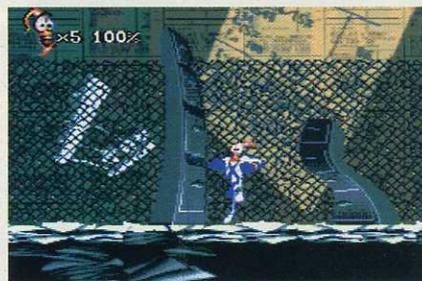
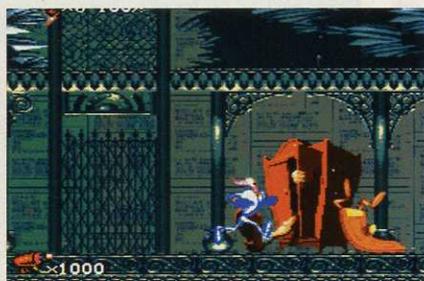
EarthWorm Jim 2

MACHINE : SUPER NINTENDO

EDITEUR : PLAYMATES

SORTIE : NOVEMBRE 95

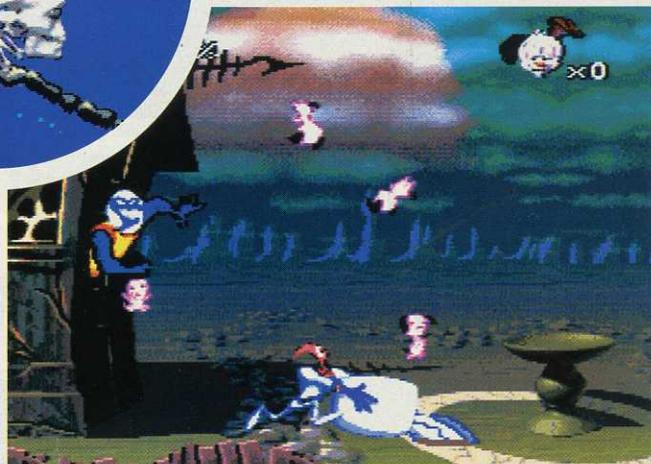
Alerte ! EarthWorm Jim, le ver de terre le plus folledingo des jeux vidéo, est de retour. Plus drôle et encore plus original, Jim se lance dans une aventure mêlant références cinématographiques et ludiques. Un cocktail Molotov détonnant !

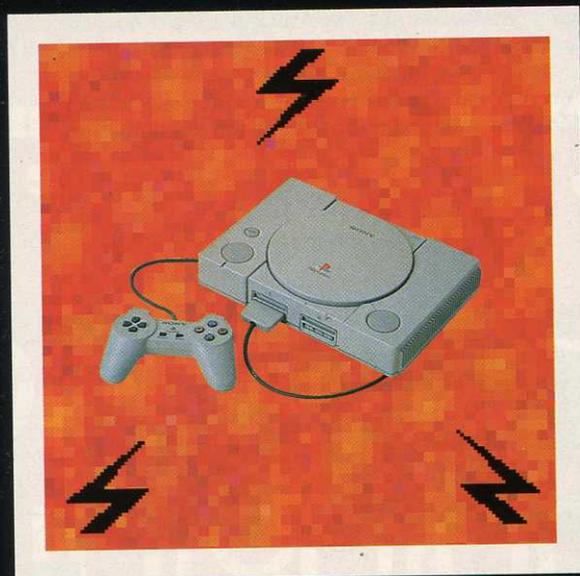


Comme nous vous l'avions dit dans le dernier numéro de CD Consoles Interplay a fait la récente acquisition du groupe de développement, Shiny Entertainment. Cela dit, le second volet des aventures de Jim sera toujours édité par Playmates car Dave Perry, le maître d'œuvre de Shiny, n'a qu'une seule parole. Il garde donc ses engagements vis à vis de Playmates. Consacré depuis la sortie d'EarthWorm Jim, Dave a outrepassé les limites du conventionnel avec le second volet de ces aventures. Avec de nouveaux effets spéciaux en matière de décors, Jim s'est aussi vu affublé d'une quantité astronomique de séquences d'animation supplémentaires. Piètre détail quand on considère, l'originalité des phases de jeu. Vous connaissez les tous premiers Game & Watch Nintendo où vous dirigiez un brancardier qui faisait

rebondir des rescapés. Et bien, prenez le même jeu en remplaçant le brancardier par Jim et les petits hommes par des petits chiots. Les fêrus d'Arkanoid pourront aussi se faire les dents sur un casse-brique. Seule petite différence : le curseur, c'est Jim et la balle, encore un petit chiot. D'après nos sources, Dave aurait eu des différends avec un cleps. Info ou intox ?

Jim se paye aussi le luxe de faire une excellente parodie de Peter Pan. Au lieu de planer grâce à un vaisseau pirate, notre mascotte se sert de son scooter intergalactique pour justement anéantir ces vieilles bicoques. Le tout sur une musique d'ambiance bizzaroïde qui va du folklore italien aux cornemuses écossaises en passant par la techno. En final, EarthWorm Jim 2 devrait concurrencer des gros titres comme Donkey Kong Country 2 et Killer Instinct.





EN CAS DE CONTACT PROLONGE
SEPREZ LA VICTIME
DE LA SOURCE DE PUISSANCE
EN GARDANT LES PIEDS BIEN AU SEC
ET COMPOSEZ LE 18

**La PlayStation arrive en septembre.
On vous prévient, vous voilà prévenus.**

“L’interactivité, c’est le futur.”

(Quelqu’un.)

“L’interactivité, j’y connais rien.”

(Tout le monde)

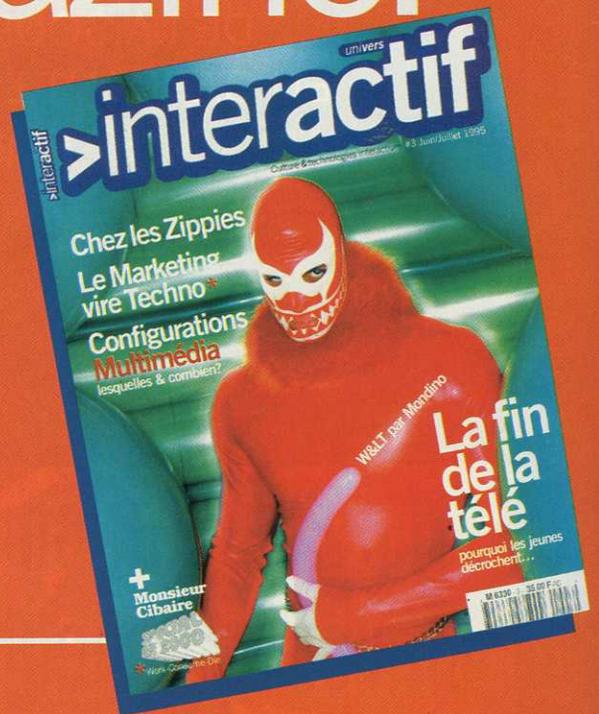
“Une réflexion poignante sur l’amour,
la mort, la vanité de toute chose.”

(La Dépêche Mutualiste)

La révolution technologique a son magazine.

Inclus!

Avec chaque numéro un vrai
magazine sur CD-ROM Mac & PC
+ Pistes Audio lisibles sur CD-Audio



Tous les mois, votre marchand de journaux devient interactif!

LES CRITIQUES DE JEUX

POUR QUE VOUS COMPRENIEZ BIEN LE SYSTÈME DE NOTATION, SACHEZ TOUT D'ABORD QU'IL N'Y A PLUS DE NOTES. C'EST TERMINÉ ON N'EN VEUT PLUS. L'ÉVALUATION DE LA QUALITÉ DES JEUX SE FAIT AVEC DES ÉTOILES !

Vue la quantité industrielle de jeux qui sort tous les mois, et vu le nombre de consoles qui s'agglutinent à la rédaction, c'est sûr : on ne peut pas tout critiquer. Alors on a fait une sélection. Ce sont donc les plus beaux, les plus passionnants, les plus funs, les plus hards, les plus d'enfer... en deux mots les plus... qui sont critiqués. Bien sûr, il s'agit de bonnes critiques. Les jeux non sélectionnés par la rédaction passent automatiquement à la trappe.

Le titre du jeu et la console sur laquelle il est critiqué. Ici Rayman !

Le rappel du titre du jeu pour éviter de revenir à la première double page, accompagné d'une info sur les autres versions de ce même jeu.

Voici toutes les informations, nécessaires aux passionnés de jeux vidéo, pour se procurer le titre qui manquait si cruellement à leur collection !

Une fois que le nombre d'étoiles est fixé, le rédacteur donne son verdict. En quelques lignes, il vous explique pourquoi le jeu l'a passionné où, plus simplement, il vous expose ses qualités.

- décevant
- ★ moyen
- ★★ bon
- ★★★ très bon
- ★★★★ au sommet
- ★★★★★ exceptionnel

AU PROGRAMME CINQ CATÉGORIES :

- L'originalité du jeu.
- Les graphismes des persos et du décor.
- La jouabilité ou la facilité de prise en main de votre personnage.
- Le son, les bruitages et la musique.
- Le potentiel qui correspond à l'exploitation des possibilités de la machine par les programmeurs.

Rayman

PLAYSTATION

Rayman, ça faisait des mois qu'on l'attendait celui-là ! Mais on l'attendait plutôt sur la Jaguar. Ceci dit, Rayman sur PlayStation s'avère une très grande réussite. Je dirais même un des meilleurs jeux de plates-formes à ce jour !



Votre premier véritable adversaire est ce moustique qui, une fois que vous l'aurez battu, deviendra votre inséparable compagnon.



La fée Betilla vous confère, à certains moments du jeu, les pouvoirs qui vont vous permettre de mener à bien votre tâche.

Initialement prévu sur Jaguar, Rayman a été considérablement retardé. Pourquoi ? Eh bien pour des raisons aussi bien économiques que techniques. Économique parce qu'il a fallu tenir compte de l'arrivée des consoles de la « next gen » et que, commercialement, cela aurait été une erreur de sortir la première version sur Jaguar. En effet, que la première version finalisée soit disponible sur PlayStation, relève d'une simple manœuvre

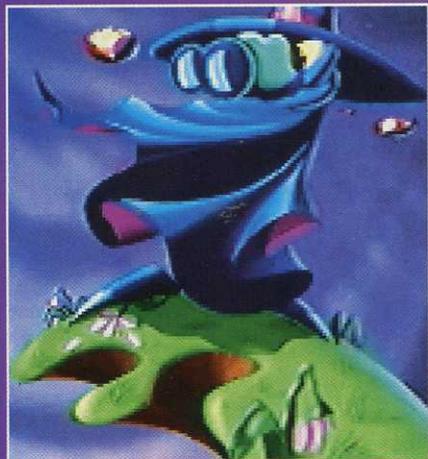
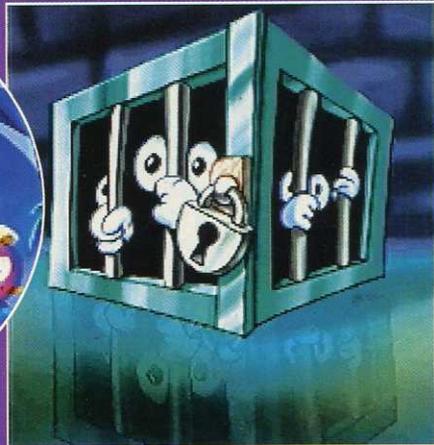
commerciale ! Ubi Soft a prévu de sortir le titre sur la Jaguar ultérieurement, au moment où Rayman bénéficiera du boum provoqué par la version PlayStation.

Un gros travail d'équipe

Quant aux facteurs techniques, il s'agit simplement du fait qu'aux vues du nombre d'éléments que contient le jeu (programmation, création graphique et sonore, animation...), il eut été impossible d'aller plus vite, à moins de réduire la qualité du produit. Plus de cinquante personnes ont été nécessaires à la programmation de Rayman.

On compte également cinq animateurs, déjà expérimentés, qui donnent vie aux personnages ainsi qu'une équipe de designers chargée de concevoir et de modéliser l'environnement original du jeu (labyrinthes, passages secrets, astuces...).





STORY BOARD

Une succession d'images de toute beauté vous explique, avant que vous ne commenciez à jouer, l'histoire du monde de Rayman. Mr. Dark s'est emparé du grand Protoon qui régit l'équilibre de votre univers, créant ainsi un grand bouleversement. Les Electoons qui gravitaient autour du Protoon se retrouvent éparpillés sur la terre et capturés par des hordes de créatures étranges. Un héros se dresse contre l'envahisseur : vous, bien évidemment ! Si les images de l'introduction ne bougent pas, on peut tout de même admirer le talent des graphistes du jeu.



Je parlerai plus loin des autres atouts techniques du jeu.

Bourré d'humour, Rayman se veut avant tout un jeu de plate-forme agréable et d'une très haute qualité. Les graphismes toonesques contribuent à restituer une ambiance fantaisiste, comme le scénario du jeu. Dans un monde lointain, le Grand Protoon assure l'équilibre d'un univers. La nature et les habitants vivent en paix et en harmonie jusqu'à ce qu'un certain Mr. Dark, sombre personnage, s'empare arbitrairement du Grand Protoon. Autour de cette entité stabilisatrice tournaient des Electoons, petites boules roses sympathiques qui se sont éparpillées dans l'univers. Mais ce n'est pas tout ! Un peu partout surgissent de nouvelles créatures hostiles et détestables, qui s'emparent des Electoons et les emprisonnent dans des cages d'aciers.

Un personnage évolutif

C'est là qu'intervient Rayman, un généreux justicier qui croit fermement que son devoir est de reprendre le Grand Protoon et de libérer les Electoons captifs.

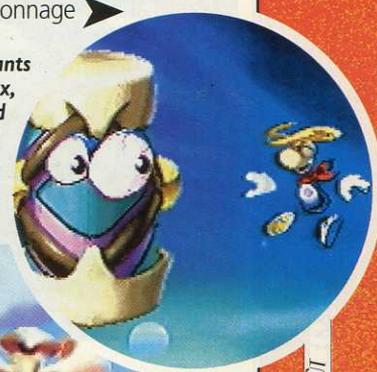
Rayman est très éloigné du héros traditionnel. En guise d'œil de velours, Rayman ne possède que deux grosses billes blanches. En ce qui concerne la coupe de cheveux à la mode, celle de Rayman ressemblerait plutôt à une pelure de banane. Les formes sveltes du héros classique ont été remplacées par un tronc en forme d'œuf, et on ne trouve même pas les bras musclés de l'archétype du preux chevalier. À vrai dire, Rayman n'a ni bras, ni jambe. Il possède deux gants blancs pour abriter ses doigts hypothétiques et une paire de « sneakers » (basket) pour se déplacer. C'est, somme toute, un personnage à l'allure fort sympathique. Mais dépourvu du

L'immense maracasse vert sur lequel se tient Rayman est en fait une fusée que vous devez mener à bon port.

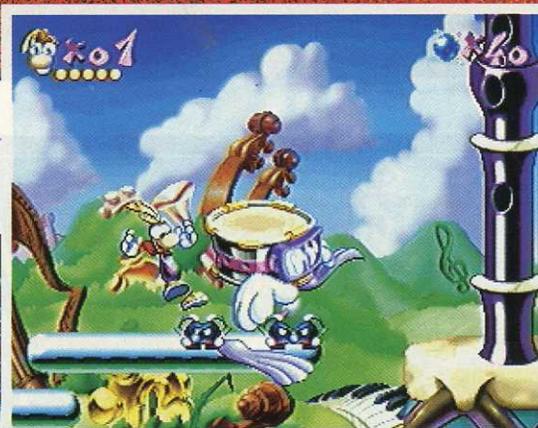


moindre pouvoir ! Il ne peut ni frapper, ni voler, ni même s'accrocher où que ce soit. Du moins, pendant les premiers instants du jeu. Une des grandes originalités de Rayman consiste dans la progression constante du personnage

Les jumbés géants clignent des yeux, à votre grand désespoir, puisque ces derniers en profitent pour lancer des éclairs.



PARCOURS TOURISTIQUE



La richesse visuelle de Rayman est surprenante. Au travers des six différentes régions du jeu, on ne peut qu'être soufflé par la beauté des décors et la variété des graphismes. Le fond, ainsi que les sprites, sont réalisés en 65 000 couleurs et on note une excellente finition sur les matières, les reliefs et la lumière. À noter également, la présence d'éléments originaux, telle que l'interaction totale de Rayman avec son environnement.



► principal. Il peut, grâce à la fée Betilla, acquérir certaines capacités spéciales, tel que le lancer de son poing (!), s'agripper aux plates-formes, courir, faire tourner ses cheveux de manière à ralentir sa chute et bien d'autres encore. Cela dans le but avoué de rehausser l'intérêt du jeu (déjà élevé). Les différents niveaux que Rayman a parcourus sans l'aide de ses pouvoirs peuvent être à nouveau explorés dans l'espoir de découvrir de nouveaux endroits, auparavant inaccessibles, ou encore de délivrer des Electoons.

Les six régions qui composent le monde de Rayman brillent par leur diversité. Les graphismes sont somptueux, sur les deux plans du jeu. Les décors, en arrière-plan suivent un scrolling différentiel, c'est à dire en léger décalage (plus lent !) par rapport au scrolling du premier plan (ce dernier suit le joueur). Les régions sont thématiques. Dream Forest (la forêt des songes), le premier décor, plonge le joueur dans une étroite forêt, légèrement marécageuse et infestée de nuisances volantes. Band Land (le ciel chromatique), quant à lui, est un monde musicale. Rayman évolue sur des portées de notes, au milieu d'instruments de musique. Blue Montains (les montagnes bleues) est une région, comme son nom l'indique, montagneuse et plutôt sombre.

Dans le monde de la musique, un immense robot armé de masses vous bloque le passage.



Dans le monde de la musique, un immense robot armé de masses vous bloque le passage.

Editeur	Ubi Soft
Développeur	Ubi Soft
Distributeur	Ubi Soft
Support	PLAYSTATION
Genre	PLATE-FORME
Nombre de joueurs	UN SEUL
Prix et date de sortie	SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE. ENVIRON 450 F

UN CADRE ORIGINAL



L'avant-dernière région du jeu, les caves de Skops, possède un niveau plutôt déroutant. Le « Eat At Joes » (Mangez chez Joe) est complètement plongé dans le noir et la seule source de lumière, c'est le poing de Rayman. Vous devez avancer avec prudence, en vous servant de votre poing pour faire des repérages. Les deux photos proposées illustrent parfaitement la marche à suivre. Dans un premier temps, Rayman envoie son poing et récupère des données géographique, puis il détruit les ennemis, ou évite un piège au sol.

Picture City (la cité des images) vous plonge au milieu des ustensiles d'écoliers : gommes, règles et taillé-crayons constituent la plupart des appuis que vous trouvez. The Caves Of Skops (les caves de Skops) vous précipitent dans un monde souterrain très obscur. Enfin, Candy Château (le château des délices) est un assemblage de gâteries gourmandes où vous rencontrez le fameux Mr. Dark. Chaque région, bien entendu, possède un boss, qu'il vous faudra anéantir.

La qualité en prime

Les personnages du jeu sont composés de modules juxtaposés (tête, tronc, pieds,



Mr. Dark vous attend dans son château en pain d'épice. Il est redoutable !

mains pour Rayman). « C'est un parti pris esthétique, autant qu'une solution technique, qui permet de multiplier les animations sans utiliser trop de mémoire », nous confie Ubi Studio, concepteur de Rayman. Conçu au préalable par un(e) graphiste sur papier, le personnage est numérisé et mis en couleur par ordinateur. La trentaine de personnages du jeu, ainsi que Rayman, possèdent une banque de positions différentes pour chaque module qui les compose, créant ainsi un nombre incroyable d'attitudes possibles. En plus, le jeu tourne à 60 images par seconde, donnant une impression de fluidité extrême. La mu-sique (jazz) a été composée pour les besoins du jeu. Les bruitages sont d'un réalisme effarant ! La qualité CD de la machine permet d'exploiter 250 bruitages différents. Certains (une vingtaine) ont été échantillonnés à partir de voix humaines.



David Msika

LES DONNS MAGIQUES

Tandis que Rayman progresse, la fée Betilla lui confère des pouvoirs (permanents) : le coup de poing, la course, le grappin, l'hélicoptère et la faculté de se rattraper aux rebords.



Rayman

PlayStation

Prévu sur Jaguar en août

- CRÉATIVITÉ ★★★★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★★★★
- POTENTIEL ★★★★★

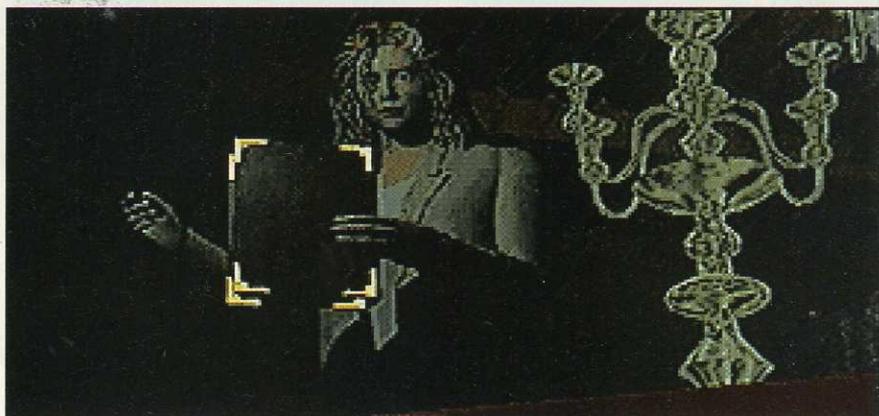
ON A ATTENDU PENDANT DES MOIS LA SORTIE DE RAYMAN, MAIS CELA VALAIT LE COUP. MOI QUI, D'ORDINAIRE, N'APPRÉCIE QUE MOYENNEMENT LES JEUX DE PLATES-FORMES, J'AI CRAQUÉ POUR RAYMAN QUI EST UN VÉRITABLE PETIT BIJOU. BEAU, INTÉRESSANT, PASSIONNANT, LA LISTE SERAIT BIEN LONGUE. COMME LA DURÉE DE VIE DU JEU !

The D

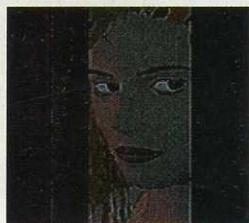
3DO

Dans la lignée des grands jeux d'aventures comme 7th Guest ou Alone In The Dark, The D se positionne comme l'un des plus aboutis sur console.

Un environnement saisissant au service d'un scénario... hors du commun !



Il paraît que la connaissance ouvre bien des portes !



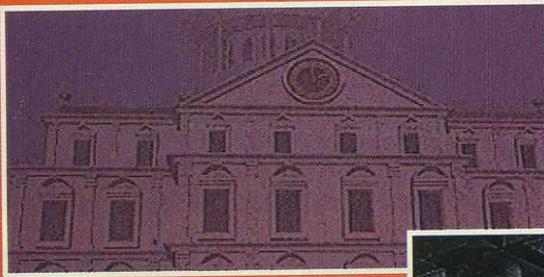
Certaines scènes sont à déconseiller aux âmes sensibles !

L'histoire contée en japonais, il convient de décrire les événements qui se sont passés dans la cité des anges, en l'an de grâce 1997. Lecter Harris, chef de service de l'hôpital central de Los Angeles a été, vraisemblablement, frappé de folie furieuse. Après avoir massacré plusieurs membres du service hospitalier, il condamne l'hôpital et retient une centaine de patients en otage. Les policiers, impuissants, tiennent le siège devant les grilles closes de la clinique dans l'attente du prochain mouvement de Harris. L'unique alternative consiste à faire appel à la fille du détraqué, Laura (ou Lola, selon l'interprétation du nom en japonais) Harris. Cette dernière s'engouffre prudemment dans le hall de l'hôpital dans l'espoir de raisonner son père, ou, au moins, de comprendre ses

motivations. Bientôt Laura s'aperçoit que ce qui l'attend à l'intérieur est bien au-delà de ce qu'elle pensait. Les couloirs sont jonchés de cadavres horriblement mutilés à la seule vue desquelles elle défaille. Mais tout son entourage devient flou, les objets se tordent, les murs s'effacent et, de manière inexplicable, elle se retrouve à l'entrée d'un château qu'a priori elle ne connaît pas. À ce moment là, le joueur prend possession du corps de Laura, afin de trouver une explication à sa présence en ce lieu, mais aussi pour essayer de comprendre le mystère qui entoure son père.

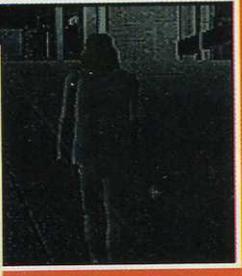
Bonjour l'angoisse

Vous voyez à travers les yeux de Laura, c'est à dire que la presque totalité du jeu se déroule en vue suggestive. Une vue appuyée par le réalisme des déplacements. On notera la richesse des détails dans la démarche, à savoir un léger balancement des hanches, la tête qui se soulève et qui s'incline faiblement à chaque pas. Grâce à une interface très simple d'utilisation (la croix de direction pour se déplacer, le bouton A pour utiliser un objet ou pour chercher), on est tout de suite plongé dans l'ambiance inquiétante du jeu. Par certains côtés, elle rappelle celle qu'on peut trouver dans l'œuvre de Lovecraft (*Le mythe de Cthulhu*). Une atmosphère pesante, à laquelle s'ajoute une musique angoissante



LOS ANGELES 1997

Lecter Harris, chef du Grand Hopital de Los Angeles, est un médecin réputé. Son calme et sa compétence sont appréciés de tous. Mais un soir de pleine lune, le gentil médecin se métamorphose en « serial killer ». Laura, sa fille unique, vit à San Francisco. Elle saute dans sa voiture pour connaître la vérité. Sur place, c'est le choc : le hall d'entrée de la clinique abrite un véritable carnage. Soudain, Laura se voit transportée dans une autre dimension à une autre époque...



Pour parer les coups de l'armure, le joueur dispose d'un système semblable à Dragon's Lair.



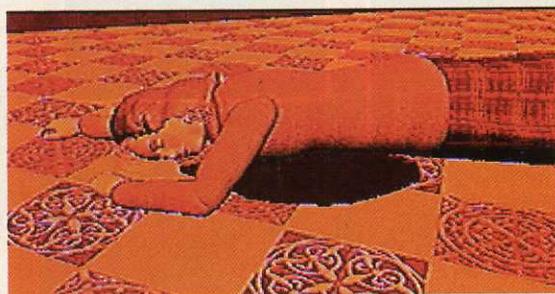
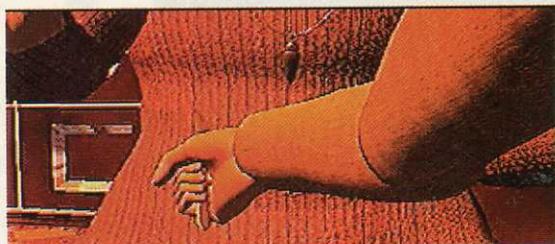
Tous les clichés du genre fantastique sont présents. La main sortant du miroir est un classique...

et des bruitages saisissants, il n'en faut pas plus pour convaincre le joueur. Laura commence son investigation dans la salle à manger baroque du manoir. Elle se dirige lentement d'un endroit à un autre, à la recherche d'un indice, d'un objet qui lui permette de progresser. Le jeu est constitué d'une succession d'énigmes plus ou moins hardues, mais qui nécessitent cependant une certaine logique. Par exemple, si une porte est fermée, c'est que la clé est nécessairement toute proche. Il faut penser à tout fouiller et à s'inspirer des éléments du décor pour résoudre certaines énigmes (je n'en dis pas plus...). De temps

Chaque fois que vous résolvez une énigme, une petite animation vous montre les conséquences immédiates de vos actes.

à autre, à chaque phase importante du jeu, la caméra se détache de Laura et adopte une prise de vue plus appropriée. Le joueur fait alors face à un petit film d'une vingtaine de secondes au maximum. Le manoir ne compte que très peu de pièces, à peine une quinzaine, que le joueur aura à visiter plusieurs fois. Chaque pièce est importante, soit pour progresser, soit pour comprendre un peu plus ce qui amène Laura dans cet endroit. Chaque fois que vous résolvez une énigme, une petite animation vous montre les conséquences immédiates de vos actes. Les meilleurs éléments des films ou des jeux fantastiques ont été intégrés dans The D. Comme ce miroir, au début du jeu qui, lorsque l'on s'y regarde de trop près, modèle une main toute prête à vous saisir au cou. Ou encore, les traditionnelles pointes acérées fixées sur un mur amovible. Une phase de jeu inspirée de Dragon's Lair est présente dans The D ; le joueur doit effectuer une certaine

FLASHBACK



Lors des pérégrinations de Laura, il se peut que vous rencontriez un étrange scarabée. Sa simple apparition provoque des maux de têtes terribles. En fait, il s'agit de flashback : Laura « revoit » une scène enfouie dans sa mémoire. Les souvenirs sont diffus au début. Mais vers la fin de l'aventure, la réalité apparaît dans toute sa laideur. De plus, un mystérieux « D » obnubilant apparaît de façon subliminale. Le fin mot de l'histoire vous est révélé dans la dernière partie du jeu, vous vous en doutez, non ?



➤ manœuvre à un certain moment pour passer à la séquence suivante. Fait étrange, sur lequel je ne peux donner aucune explication afin de préserver la surprise au joueur, c'est la réaction de Laura vis-à-vis des scarabées qu'elle croise

dans le manoir. Elle semble pris de vertige et tout son univers s'écroule. Différentes images, fugaces et éphémères, se mêlent dans son esprit sans qu'elle puisse les expliquer. De temps à autre, elle entend son nom et l'image déformée de son père lui

apparaît pour lui donner des conseils, des ordres ou des explications.

Ce jeu peut paraître étrange au premier abord, mais il devient vite prenant et le scénario est excellent ! Les graphismes ont tous été créés avec 3D Studio. Le joueur évolue dans un véritable univers tridimensionnel, surréaliste, modélisé par une Silicon Graphic Workstation. Cependant, la richesse de l'environnement visuel ampute le jeu dans le sens où les images stockées sur le CD pèsent lourd et limitent le nombre de ces dernières.

Plusieurs fins possibles

Sans compter, qu'il faut également stocker les musiques et les bruitages, eux-mêmes remarquables. Les musiques sont sobres, n'utilisant le son que d'un piano unique, et donnent à l'ambiance un caractère malsain, inquiétant. Quant aux bruitages, ils frôlent la perfection. Ainsi les portes rouillées grincent, les pas dans l'escalier résonnent, les glissements sur le parquet, le



En cas de difficulté, un miroir permet d'obtenir trois indices au cours du jeu. À n'utiliser qu'à bon escient !



Editeur	SAN-EI Shobo Publishing
Développeur	WARD
Distributeur	3DO
Support	3DO, 2 Disques
Genre	AVENTURE
Nombre de joueurs	1 SEUL JOUEUR
Prix et date de sortie	500 F ENVIRON. Disponible

Ce jeu est fort agréable à jouer, à regarder et on a plaisir à se laisser couler dans l'ambiance glauque de The D.

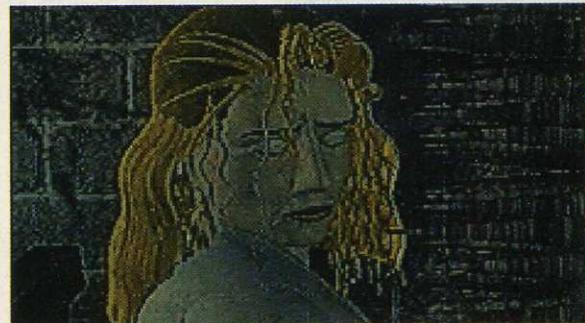
bois qui travaille, etc. Bref, tout a été pensé pour améliorer le jeu. Malheureusement, ce dernier est bien trop court. Il ne faut que trois heures pour arriver au bout, ce qui est assez décevant, surtout pour le prix du CD, enfin, des deux CD. Pour essayer de se justifier, les concepteurs offrent plusieurs fins différentes, en fonction du nombre d'éléments que le joueur a récupéré, de sa décision finale (je ne peux pas expliquer cela), etc. Enfin, ce jeu est fort agréable à jouer, à regarder et on a plaisir à se laisser couler dans l'ambiance glauque de The D. Comme le jeu est exclusivement en

japonais, le scénario est difficilement compréhensible et certains se sentiront frustrés de ne pas comprendre le fin mot de l'histoire. Pour ceux-là, et uniquement pour ceux-là (que les autres s'abstiennent de lire la suite) voici l'histoire complète. Les différents Flash Back provoqués par les scarabées ne sont pas innocents. La mémoire de Laura avait été occultée par son père, après que cette dernière, un soir de pleine lune, ait tué, puis mangé sa propre mère (!). En effet, Laura, comme Lecter Harris, sont des vampires (ce qui explique le D, comme Dracula, du titre) assoiffés de sang et de chair humaine. Son père est sous l'emprise d'une autre entité maléfique qui l'oblige à commettre des actes insensés, comme le massacre de l'hôpital. Voilà, vous savez presque tout, le reste vous pouvez le deviner !

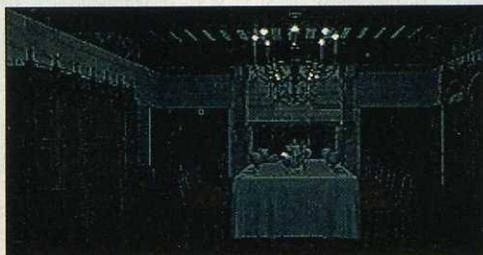
PASCAL GEILLE ET DAVID MSIKA

RESTEZ ZEN.

Laura est une femme très courageuse. Le plus étonnant dans The D, est le calme avec lequel l'héroïne surmonte toutes les épreuves. À sa place, le commun des mortels serait déjà mort de trouille depuis longtemps... D'ailleurs, je vous conseille de jouer tard le soir, seul et plongé dans l'obscurité pour que vous compreniez de quoi il retourne. Je réfute évidemment toute responsabilité en cas de crise cardiaque...



La salle à manger est un point clé de l'histoire. C'est en effet ici qu'a eu lieu le drame...



La quête de la vérité réclame des sacrifices. Parfois, le chemin est dur...



Un mécanisme complexe pour une énigme qui ne l'est pas moins.

Ce pauvre bougre a la main droite emmurée. Mais pourquoi ?



The D

3DO

- CRÉATIVITÉ ★★★★★
- JOUABILITÉ ★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★★★★
- POTENTIEL ★

THE D EST UN CLONE DE 7TH GUEST, EN PLUS INTÉRESSANT. CAR IL ALLIE UN SCÉNARIO SANS FAILLE ET DES GRAPHISMES FABULEUX. UN ÉNORME REGRET CEPENDANT, LA TROP COURTE DURÉE DE VIE DU JEU. LA PREMIÈRE PARTIE EST « FINISSABLE » EN TROIS HEURES ET LES SUIVANTES EN UNE DEMI-HEURE. DOMMAGE !

Savage Reign

NEO GEO CD

Ça vous branche de découvrir un monde de folie dans lequel une bande d'hystériques bariolés se tapent dessus à coup de hache, de boomerang et toute sorte d'autres armes blanches ? Ça se passe sur Terre, dans un futur proche et sur votre Neo Geo : c'est Savage Reign !



Les deux rois des lions s'affrontent pour le titre. Notez qu'ils prennent toute la place sur l'écran avec un coup seulement.



Vous connaissez tous le Roi Lion, cette petite boule de poil adorable à qui il arrive un tas de trucs passionnants. Laissez-moi vous présenter un autre Roi Lion. Celui-ci possède une chevelure rouge du plus bel acabit et s'amuse à frapper sur ses petits camarades avec une épée d'environ cinquante kilos. King Lion a décidé d'organiser un tournoi pour montrer à tout le monde qu'il est le plus fort. Wouhaou, il est vachement original ce roi de la jungle. Non, en fait ce qu'il y a d'original dans ce tournoi, c'est le type d'art martial utilisé. Il

s'agit du Fuun Ken, mélangeant les arts de combat classique avec l'utilisation d'une arme. Ainsi les dix personnages composant le dernier titre de SNK possèdent une arme propre à leur caractère. Le gros flic se bat avec un bâton de CRS, la jeune danseuse utilise un ballon de gymnastique... En passant du boomerang jusqu'aux griffes sans oublier l'épée, tous ces personnages bizarres sont armés comme des brutes. Quand je dis bizarres, je pèse mes mots. Les combattants de Street ou de Fatal semblent vraiment normaux face à cette bande de dingues. Un catcheur avec une hache, un clown, un vieux avec casquette, le keuf... vraiment n'importe quoi !



On peut frapper avec les poings et les pieds mais aussi avec son arme de prédilection.

Des plans très bien gérés

Le concept du jeu se veut assez primaire. Un combat, un contre un, dans une aire de jeu limitée. Mais plein d'éléments viennent se greffer autour de cette base. Le premier qui saute aux yeux est le zoom écran que l'on a pu voir pour la première fois dans Art of Fighting et Samouraï Shodown. Lorsque les personnages sont proches, ils occupent

LE VRAI ROI LION



En fin de tournoi vous aurez l'infime honneur d'affronter le vrai Roi des Lions, répondant au doux nom de King Leo, alors que le faux s'appelle King Lion. Ce boss a pour particularité d'être trop dur à battre et il n'aime pas perdre.



Selon le décor considéré, ces plans se trouvent soit en profondeur soit l'un au dessus de l'autre.

quasiment la totalité de l'écran. Au contraire quand ils s'éloignent, l'action semble être filmée de plus loin, et pour une fois cela a son utilité. En effet, l'action se déroule sur deux plans. Selon le décor considéré, ces plans se trouvent soit en profondeur soit l'un au dessus de l'autre. Par exemple sur le ring du ricain, il faut s'accrocher aux projecteurs pour pouvoir continuer. Contrairement à Fatal Fury Special, il

semble que les plans soient nettement mieux gérés. En effet, il est difficile de bourriner et des coups spéciaux sont possibles entre les plans. On peut par exemple lancer son arme ou sauter sauvagement sur son adversaire. Une fois que les deux

joueurs se retrouvent sur le même plan, le zoom se resserre sur eux. S'ils sont sur deux plans différents, l'action est alors vue de loin.

La variété est de mise

Tout comme dans Fatal Fury 3, l'ambiance de Savage Reign est un vrai régal. Les graphismes pétent en couleur et les personnages en veulent à fond. Zoom oblige, les décors sont énormes. SNK ➤

On peut changer de plan de plusieurs façons différentes. D'où plusieurs mouvements à apprendre.



Quand on est policier on se croit tout permis. Et notamment de s'amuser avec les petites filles.

Non mais franchement, est-on vraiment en plein combat ? Au vu de cette photo, ça n'a pas l'air si sûr.



QUAND LE DÉCOR S'EN MÊLE

Première mondiale, le décor peut vous jouer des tours en plein combat. Par exemple des pirhanas sortent de l'eau pour vous bouffer ; changer de plan devient ardu quand une gerbe de lave s'en mêle... C'est donc un facteur supplémentaire à gérer en plus de l'autre abruti en face qui essaie de vous faire la peau.



➤ ne s'est pas contenté de remplir toute cette place avec n'importe quoi. Chacun des lieux de combat fourmille de détails et on ne se lasse pas de se balader dans tous les coins pour découvrir un truc qui nous avait échappé auparavant. Fête foraine, temple, caverne, port... la diversité est de mise et contrairement à Mortal Kombat 3 on ne se ballade pas dans un monde carré. Signalons que Mortal Kombat 3 est le premier jeu dont les décors sont uniquement formés par des lignes et des carrés, un style assez étrange...

Lancer de décors

Chaque personnage possède sa panoplie de coups spéciaux. Projeter son arme n'a rien de compliqué puisqu'il suffit d'appuyer sur B et C. Mais via des mouvements compliqués couplés au bouton C, on peut lancer son arme d'une façon bien plus destructrice (triple tir, tête-chercheuse...), bien utile quand on est sur deux plans différents. Sinon c'est Dragon Punch et compagnie, mais il vaut mieux connaître les mouvements pour pouvoir pleinement profiter d'un personnage.



Carol est la seule fille du jeu. Ce n'est pas pour autant qu'elle va se laisser faire.

Comme dans tous les jeux Neo Geo, on a aussi le droit à des « super-coups » que de nombreux abrutis se bornent à appeler « Furies », ce qui montre un manque d'intelligence moindre que ceux qui les nomment « Fatalités » (appelons un chat, un chat !). Ces coups se réalisent par des mouvements de la manette complètement dingues et quand la barre d'énergie est à un niveau critique. Ils assurent un retournement de situation qui ajoute du piquant au combat.

L'un des plus de Savage Reign réside dans le fait que le décor met son grain de sel dans le combat. Plates-formes qui s'ouvrent sous vos pieds, pirhanas qui vous immobilisent... On peut même frapper des



Deux armes que l'on lance l'une sur l'autre s'annulent. C'est une propriété fondamentale des armes qu'on lance l'une sur l'autre...

A partir de plans différents on peut s'amuser à canarder l'adversaire. C'est comme le tir au pigeon.

Editeur	SNK
Développeur	SNK
Distributeur	Guillemot
Support	NEO GEO CD (TESTÉ SUR CARTE)
Genre	BEAT'EM UP
Nombre de joueur	UN OU DEUX
Prix et date de sortie	450 F ENVIRON, dispo

DE SIMPLES COUPS SPÉCIAUX



Voici quelques exemples des vulgaires coups spéciaux que possèdent nos valeureux guerriers. On peut dire que c'est de l'effet visuel qui tape vraiment ! Quand on sait qu'il existe des super-coups encore plus balèzes, je ne vous explique pas le délire qui survient parfois au cours des combats...

éléments du décor pour les envoyer à la face de l'adversaire. C'est tout de même un peu n'importe quoi, mais c'est la première fois que ça se fait et c'est finalement très marrant.

L'ambiance pêchue est renforcée par des musiques et des bruitages qui collent parfaitement à ce type de jeu. Il est néanmoins dommage que ces musiques s'oublient assez rapidement. SNK nous avait habitué à nettement mieux depuis Fatal Fury.

Le jeu contre l'ordinateur vous oppose aux neuf autres combattants plus le combat miroir. En cours de route, on peut se farcir un bonus stage (merci Street Fighter 1), ça

Moins technique qu'un Fatal Fury 3 ou qu'un King of Fighters, Savage Reign se veut plus fun et plus spectaculaire.

nous replonge dans le bon vieux temps. À la fin, un boss vous attend. C'est le vrai roi des lions, celui avec l'armure en or. Dans son décor, impossible de changer de plan, impossible de se sauver donc ! Le combat contre un humain est très intéressant surtout quand les deux joueurs maîtrisent le jeu. Les coups spéciaux, originaux pour



la plupart, sont très jouissifs à utiliser et on découvre des techniques au fil du jeu. Notons que l'on retrouve avec plaisir le blocage de Geese Howard qui permet carrément d'arrêter un coup adverse. Moins technique qu'un Fatal Fury 3 ou qu'un King of Fighters, Savage Reign se veut plus fun et plus spectaculaire qu'un jeu de combat classique. Réalisé par une jeune équipe de SNK, Fuun Mokujiroku (Savage Reign en japonais) signe un début de transition pour l'ancienne équipe de SNK qui se lance sur des projets bien plus ambitieux. Le combat de Titans des beat'em up continuera-t-il sur 32 bits ? Seul l'avenir nous le dira... L'avenir, c'est ce

gars là-bas qui connaît plein de choses...

LIONEL VILNER

(P. S. : l'encadré, le chapeau et le verdict de ce test ont été rédigés durant l'épreuve de philosophie du Bac, série Scientifique...)

Nicolas le Ruskof se prend pour Captain America en lançant son bouclier d'acier tel un freesbee.



Savage Reign

Neo Geo CD

CRÉATIVITÉ	★★
JOUABILITÉ	★★★★
GRAPHISMES	★★★★
SON	★★
POTENTIEL	★★★★

UN JEU DE BASTON DE PLUS, DÉPLORERONT CERTAINS ALORS QUE D'AUTRES EXULTERONT DE JOIE. EN EFFET, SAVAGE REIGN N'EST PAS DÉSAGRÉABLE À JOUER ET PAS VILAIN À REGARDER. MALGRÉ LE CONCEPT RÉCURRENT, ON A QUAND MÊME LE DROIT À DES ORIGINALITÉS. ENCORE UNE PREUVE QUE SNK MAÎTRISE VRAIMENT SA MACHINE.

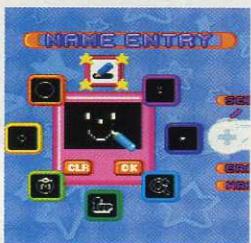
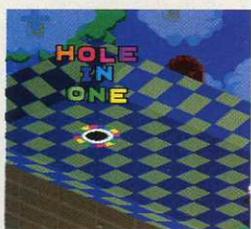
Kirby's Dream Course

Super Nintendo

Fidèle à ses mascottes, Nintendo relance un volet des aventures de Kirby, le petit malabar mâchouillé. Moins plate-forme, Kirby's Dream Course est une prise de tête assurée pour les mathématiciens en herbe et les experts en géométrie variable !



Avant chaque coup, un curseur permet de visualiser votre trajectoire en rebond ou plate. Faites vos choix !



Il était une fois, sur une lointaine étoile de la galaxie, une petite contrée appelée Dream Land. Ses habitants menaient une existence paisible, meublant leurs journées de repas délicieux et de longues siestas (un peu à l'image de de la rédaction de *CD Consoles*). Jusqu'au jour (la nuit) où l'absence d'étoile plonge Dream Land dans des ténèbres obscures et effrayantes. Paniqués, les habitants décident de faire appel aux services d'un jeune héros, Kirby, déjà célèbre pour ses prestations dans Kirby's Dream Land sur SNES et Game Boy. Malabar mâchouillé rond et tendre, affublé d'une paire de charentaises rouges, Kirby va affronter son ennemi de toujours, le grand méchant canard, King Dedede...

Kirby fait de l'effet

Derrière le scénario très « cul-cul la praline » et béatifiant de Kirby's Dream Course se cache un jeu au concept



novateur, intelligent et amusant. Entièrement réalisé en 3D isométrique, Kirby's Dream Course vous propose une confection habile d'action et de golf, agrémentée d'une touche subtile de billard. Je m'explique. Votre mission consiste à éliminer Waddle Dee, Squishy, Broomhatter, Kabu, Gordo, Kracko & Co, monstres et options transformés en étoile à votre contact, à l'exception du dernier qui sert aussi de trou pour Kirby (pas de polémique !). Vous rencontrez les sbires de King Dedede en évoluant à travers des terrains de mini-golf. Clairesemés d'obstacles divers, les parcours en damier mettent à l'épreuve vos talents en matière d'effets et de trajectoires. Contraint par un nombre limité de coups, Kirby doit essayer de maximiser ses gains en un minimum

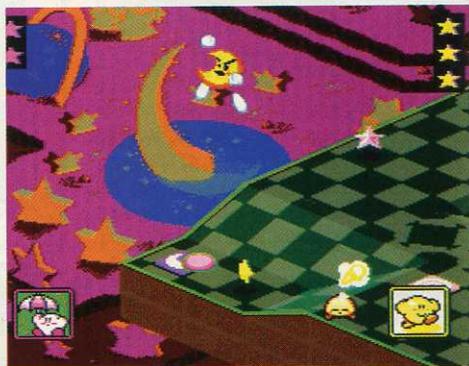
d'essais. Vos vies sont comptées. Mais si vous parvenez à réaliser un Hole-in-One, il vous sera attribué une vie supplémentaire. Aidé par une courbe de rebond, Kirby peut visionner sa trajectoire dans ses moindres détails. Cette dernière est fonction d'une puissance maximale et d'un Kirby sans effet. Vous l'avez deviné, vous intervenez à souhait sur la courbe par de savants calculs. Des heures et des heures d'entraînement seront nécessaires pour maîtriser

Il est fréquent de mettre du top spin sur Kirby avec un effet à gauche pour passer sur un plan d'eau, et de ramasser une option !

les possibilités au niveau des coups. Avec Kirby, tout est possible : rétros, coulés, massés, spins, bandes. Viennent se greffer sur ces effets traditionnels des pouvoirs très spéciaux comme le Hi-Jump, le Parasol, le coup de Spark, la Wheel, la transformation Stone, le Freeze, le Tornado, le Needle à piquants et la Fireball. Comme les effets, ces derniers servent à passer des obstacles de relief et autres barrières « naturelles » comme des étangs, des bunkers, des trampolines, des escalators électriques, des rideaux d'air... Bref, il est fréquent de mettre du top spin sur Kirby avec un effet à gauche pour passer sur un plan d'eau et de ramasser une option ! Option que vous pouvez déclencher au moment où vous en faites l'acquisition. Et si cela ne suffit pas, une ultime pression sur le bouton A vous

PLAYER 1 VS. PLAYER 2

Ce mode est une course effrénée aux étoiles. Pour l'occasion, les programmeurs Nintendo ont mis à votre disposition des options exclusives à ce mode de jeu comme le Transformer, une banque de supers pouvoirs. Quatre parcours composés de huit trous sont au menu. Finalement, le premier à jouer sera celui qui tire le plus gros dé. Tous les coups sont permis : vol d'étoiles, éjection du circuit...



donne encore quelques millimètres de rab. Attention ! L'utilité d'une option peut se retourner contre vous à tout moment de la partie. Par exemple, la Fireball, sorte de propulseur-

booster super nitro, vous propulsera hors d'un parcours si vous prenez une pente ascendante. La majorité des options possède un revers de médaille mortel.

Tout cela avec une jouabilité d'un niveau très abordable pour le commun des mortels. Comme vous voyez, je pense à vous ! Outre le côté très technique de Kirby's Dream Course, il existe une variété d'options intéressantes, à commencer par la possibilité de dessiner son propre pictogramme pour le mode story. Huit parcours différents vous attendent dans ce dernier, chacun d'entre eux composé de huit trous. Pour les ➤



Attention ! Si vous dosez mal la jauge de puissance, votre petit Kirby sortira de la piste.

RECORDS À BATTRE

Une fois Kirby's Dream Course fini, vous pouvez revenir sur le parcours de votre choix pour y inscrire un record. Si je me fie à mon instinct, l'obtention de médailles d'or sur chaque niveau ouvre peut-être l'accès à de nouveaux tableaux. Avis aux amateurs...

BEST SCORE			
COURSE 1			
PLAYER 			
1	2	5	2
2	3	6	2
3	3	7	2
4	2	8	3
TOTAL			19

YOUR SCORE			
COURSE 1			
PLAYER PITT			
1	2	5	
2	2	6	
3	2	7	
4		8	
TOTAL			6

La gentille chauve-souris, vous ramène à votre point de départ si vous sortez du circuit. Cela dit, elle vous taxe d'une vie pour ce petit service.



Comme je vous le disais précédemment Kirby's Dream Course est composé de huit parcours différents, auxquels vous pouvez accéder à tout moment.

► quelques privilégiés qui arriveraient au bout de leurs peines, sachez que le staff Nintendo vous a préparé une confrontation finale avec King Dedede en personne. Trop facile à mon goût, elle ajoute tout de même une dimension plus action à Kirby's Dream Course. Une fois le jeu terminé, il est possible de retourner sur le parcours de votre choix afin de battre vos anciens records. À l'image de Super Mario Kart sur Super Nintendo, l'obtention d'une bonne performance vous attribue une médaille d'or, d'argent ou de bronze. Avis donc aux amateurs...

maniable. Précis et rapide, il peut se jouer de plusieurs façons. Vous seul décidez du moment où vous mettez l'effet : avant ou pendant l'apparition de la jauge de puissance ou son apparition. On choisit aussi de tirer sur le sol ou en l'air pour putter. Pour encore plus de fun, Nintendo a aussi prévu un mode deux joueurs. Avec la

DE L'EFFET, TOUJOURS DE L'EFFET

Au billard comme à Kirby, les effets à gauche et à droite sont indispensables pour aboutir. Lorsque vous frappez Kirby à gauche, sa trajectoire dévient légèrement sur la gauche. Plus vous touchez à gauche, plus l'effet est accentué. Lors d'une trajectoire en courbe, vous pouvez aussi mettre un rétro en frappant en bas ou un coulé en frappant en haut. Un rétro fait revenir Kirby vers son point d'origine alors que le coulé augmente la vitesse de la boule, et par la même, la longueur des rebonds.

Maniable avant tout

Si Kirby n'a pas mis la gomme sur les graphismes et la musique, il fait d'ores et déjà parti de la longue lignée de jeux très fun issue des labos de Kyoto. À une époque marquée par la vague texture mappée 3D, il fait plaisir de goûter aux joies d'un petit jeu sur fond de couleurs pastel. Kirby's Dream Course est surtout



RANKING COURSE 1				
RANK	NAME	SCORE	CLASS	ROUND
01		19		5
02	PITT	19		10
03	PITT	20		8
04	PITT	20		9
05		23		8

Editeur

NINTENDO

Développeur

NINTENDO

Distributeur

IMPORT

Support

SUPER NINTENDO

Genre

SPORT/ACTION

Nombre de joueurs

UN À DEUX JOUEURS

Prix et date de sortie

ENVIRON 450 F, dispo EN IMPORT

SUPER KIRBY



possibilité d'influer sur trois paramètres de handicap comme la puissance, la courbe de rebond et la vitesse du curseur à effet, la partie deux joueurs ne manque pas d'intérêt, même pour un participant moins entraîné. Dans cette phase, la victoire se résume en une collection d'étoiles. Pour se faire, il faut détruire des options comme celles du Mode story.

Ne vous endormez pas !

Dans ce match où votre victoire n'aura d'égale que votre esprit fourbe et détraqué, tous les coups sont permis. Une collision avec un adversaire lui retire des points de vie et par la même le nombre de coups pour réaliser son circuit. Arrivé au bout de ses coups permis, le joueur dort un tour en rêvant de sucreries et de glaces ! Les étoiles gagnées peuvent être volées à

tout instant de la partie de deux façons différentes : en repassant sur l'étoile de son adversaire pour en faire l'acquisition, ou alors avec le « Day & Night Switch » qui inverse tout simplement la couleur des étoiles. Seuls trois passages sont permis sur cette plaque, laissant ainsi l'avantage au premier servi. Autre caractéristique propre à ce mode, le Transformer, une banque aléatoire d'options. Quatre circuits de huit trous au total sont disponibles : Whippy Woods Course, Mr. Shine & Mr. Broght Course, Kracko Course et Gordo Course.

Dans Kirby's Dream Course, un simple passage sur certains caractères du jeu vous attribue des pouvoirs spéciaux. Ces derniers servent à passer des obstacles ou à créer de nouvelles figures de style. Je m'explique. La Fireball, vous propulse et modifie par la même l'effet de votre coup. Quant à la Pierre, elle s'avère l'option la plus pratique puisque vous pouvez vous arrêter à tout moment sur l'objet de votre choix.

Finalement, Kirby's Dream Course s'inscrit tout à fait dans la lignée des Super Mario Kart et F-Zero. Après Kirby's Avalanche sorti au début de l'année sur Super Nintendo, Nintendo confirme sa volonté de supporter le marché des 16 bits avec des softs originaux. Finalement, il n'est pas nécessaire d'en mettre plein la vue au niveau des graphismes et de la musique pour faire un bon titre. Faites-vous donc un petit plaisir avec la cartouche 16 megs de Kirby's Dream Course.

TOMMY FRANÇOIS

Kirby's Dream Course

Super

Nintendo

- CRÉATIVITÉ ★★★★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★
- SON ★★
- POTENTIEL ★

MÊME SI LES GRAPHISMES ET LA MUSIQUE DE KIRBY'S DREAM COURSE SONT UN PEU LÉGERS DANS LE CONTEXTE ACTUEL DES JEUX VIDÉO, CE TITRE M'A PROCURÉ ÉNORMÉMENT DE PLAISIR. JE LE CONSEILLE FORTEMENT AUX FÉRUS DE BILLARD COMME DE GOLF, CAR LE CÔTÉ TACTIQUE DU SOFT EST EXCELLENT. BRÉF, ENCORE UNE PETITE RÉUSSITE SIGNÉE NINTENDO.

Mother Base 2000

MEGA DRIVE 32X

**Zaxxon, vous connaissez ?
View Point aussi ?
Et bien Mother Base sur 32X est tout à fait dans le même esprit. Avec sa 3D isométrique, sa difficulté élevée et quelques bonnes idées, ce jeu de tir made in Sega se présente comme un soft bien alléchant !**

Comment parler de Mother Base, sur 32X, sans penser à Zaxxon (que l'on a bien connu sur divers supports tels que l'Amstrad, l'Atari et bien d'autres) ou, plus près de nous, View Point sorti depuis peu sur Neo Geo CD. En effet, avec sa vue isométrique et son niveau de difficulté relativement élevé, ce shoot'em up ne peut que nous rappeler ces heures chaudes passées en compagnie de ses prédécesseurs, ou ancêtres. Alors voyons d'un peu plus près ces similitudes avec les jeux précités et pour cela, opérons un bond dans le passé. Pour ce qui de Zaxxon, célèbre jeu de tir du début des années 80 qui vous plaçait aux commandes d'un vaisseau spatial chargé de nettoyer la galaxie de tous ses aliens, il faut savoir qu'il a été un des premiers à utiliser cette vue de trois quarts-haut bien originale à l'époque. De la même façon, Mother Base se rapproche d'un soft plus proche de nous. Je fait, bien évidemment, allusion au superbe View Point sorti récemment et chroniqué dans le numéro six de *CD Consoles*. Bien sûr, les rapprochements sont à faire au regard du défilement du scrolling ainsi qu'au niveau de la difficulté

du jeu. Souvenez-vous à quel point ce jeu sur Neo Geo vous avait donné du fil à retordre. Eh bien, disons, pour résumer, que notre Mother Base en question n'a absolument rien à lui envier de ce point de vue là (vous aurez noté le jeu de mots : « View Point »... « point de vue »...bon, bref, c'est pas grave...). En effet, si vous décidez de vous procurer Mother Base, il faudra vous attendre à livrer une bataille des plus ardues. Voire insurmontable, même en niveau « easy ».

Un défi à relever

Alors nous ne pouvons vous livrer le test de ce soft sans préciser qu'il est réservé à des joueurs confirmés et extrêmement patients. Ceci dit, précisons également que vous bénéficierez de cinq vies par parties et de huit crédits (ou continues), ce qui nous donne environ une quarantaine de vaisseaux pour arriver à vos fins, et éventuellement à celle du jeu. Alors disons-le clairement, cette difficulté élevée, qui est un véritable défi à relever, ne pouvait être placée que parmi les point positifs de Mother Base. Avec une telle durée de vie, ce jeu devrait déjà allécher bien des joueurs avides de challenges. Concernant



Dégommer les ennemis à coups de têtes chercheuses, c'est plus facile. À vous de gérer vos armes pour arriver blindé face aux vaisseaux les plus coriaces.

À L'ABORDAGE...

Dans Mother Base, vous prendrez souvent la forme des vaisseaux ennemis. En effet, au lieu de ramasser des items pour changer d'arme, il vous faudra sauter dans les appareils ennemis.

En les annexant, vous utiliserez leurs armes. Ainsi, connaîtrez-vous la joie des tirs devant, derrière, en diagonale, des lasers, des bombes et autres têtes chercheuses. Bon à savoir : le bouton A délivre des tirs normaux. Quant au C, il vous permet d'avoir des tirs spéciaux, des tirs concentrés ou des bombes méga puissantes utilisables une seule fois. Dernières petites choses à noter : lorsque vous prenez possession d'un vaisseau ennemi, vous serez invulnérable le temps de vous connecter à lui. Ce moment sera court et signalé par de petits éclairs qui surgissent de l'appareil. Quand vous le quitterez, vous gardez ses armes.



les bons points à dégager de cette cartouche, il y a également ce système de changements d'armes si particulier. Étant donné que vous êtes aux commandes d'un vaisseau spatial et qu'il s'agit d'un shoot'em up, la possibilité de changer d'armes pour en obtenir de nouvelles, plus puissantes et plus perfectionnées, est un véritable poncif.

Annexion intelligente

Or, ici, Sega a trouvé un moyen intelligent, cohérent et novateur afin d'opérer ces changements. Pas question de ramasser des items plus ou moins absurdes et qui ne ressemblent à rien : non, ici, vous allez devoir annexer les vaisseaux ennemis et

Ici, Sega a trouvé un moyen intelligent, cohérent et novateur afin d'opérer ces changements.



vous emparer des armes qui sont à bord. D'une part, c'est nouveau dans le principe et d'autre part, on trouve un respect approximatif de la réalité. Au fil des différents niveaux, vous rencontrerez donc une foule d'ennemis qui possèdent chacun, un armement propre. Deux choix s'offrent alors au pilote que vous êtes. En fonction de vos besoins ou de votre humeur du moment, vous pourrez donc : soit (si vous êtes dans un mauvais jour) « shooter » dans tout ce qui pourrait être un obstacle pour vous ; ou, deuxième possibilité ➤

Voici le premier boss (niveau 3) sous sa forme première. D'abord, c'est une soucoupe. Pour l'étape suivante tournez la page.



Non, ce gros vaisseau rouge, ce n'est pas vous. En fait, il vous ouvre la route mais il ne fait pas bon se trouver sous son feu.

Vous venez d'annexer un ennemi. Les faisceaux électriques signalent que vous vous connectez à lui et pendant ce court temps, vous êtes invulnérable.



TRANSFORMATION !!

Les boss qui se transforment, on connaît bien ! Et Mother Base n'échappe pas à cette règle d'or. Certains boss rencontrés ont, eux aussi, leur lot de transformations en attendant l'ultime : celle où, sous votre feu, ils redeviennent poussière. Une des plus impressionnante est celle du dernier boss (au niveau 6, en Easy). Il commence par surgir des entrailles de la terre et, pour finir, vous entraîne avec lui, dans le ciel où vous livrez le combat final. Mais plutôt qu'une longue explication, voici en images toutes les étapes par lesquelles il passe. Joli, non ?



➤ (si vous vous sentez une âme de stratège), passer à l'abordage des chasseurs ennemis afin de les piloter ou d'utiliser leurs équipements. Pour ce qui est de la procédure dans ce cas précis, voilà de quoi il retourne : Sega a pensé à la gestion de la hauteur. De ce fait, votre vaisseau peut donc sauter au dessus des soucoupes et autres vaisseaux ennemis et rentrer à l'intérieur. Vous pouvez alors piloter ces machines à la solde de l'ennemi et utiliser leurs armes. C'est la raison pour laquelle, dans les photos qui accompagnent le test, vous aurez du mal à reconnaître votre fidèle coucou. Mais que l'on se rassure, au

cours du jeu, même si on change souvent de forme, on sait toujours très bien où l'on en est. Cette option est donc très intéressante car en sautant dans un chasseur

que l'on se fait toucher par un tir, le vaisseau que vous avez abordé se met à fumer avant d'exploser. Pendant ce court moment, vous pouvez donc sauter à l'extérieur de l'appareil et, ainsi, sauver votre peau.

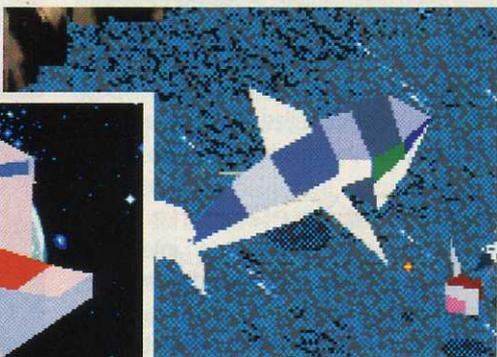
D'autant plus, que lorsque l'on quitte un vaisseau annexé, on garde son armement.

adverse, on s'approprie les armes de l'autre mais en plus, on a une chance de ne pas se faire toucher. Pourquoi ? Et bien parce que lorsque l'on est dans un appareil ennemi et

Précision et dextérité

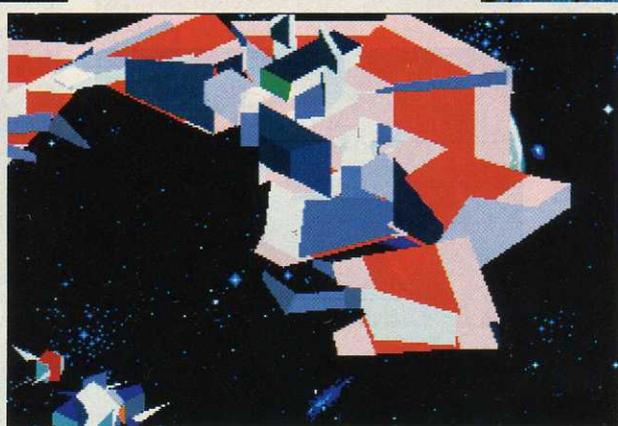
D'autant plus, que lorsque l'on quitte un vaisseau annexé, on garde son armement. Bien des raisons, donc, d'utiliser cette possibilité sans aucune modération et de sauter de vaisseau en vaisseau avec précision et dextérité. Enfin, dernière particularité de ce saut : il vous permet d'éviter d'être touché en sautant au dessus des tirs. Sachant

Cet espèce de dauphin est en fait le boss du niveau aquatique. Il faudra se placer devant lui pour le tenir en échec.



Le boss du niveau 3 dont je vous ai déjà parlé, après transformation. D'OVNI agressif, il est passé au stade de robot belliqueux.

Dans l'espace, sautez de vaisseau en vaisseau afin de passer les infranchissables barrières d'ennemis.



Editeur

SEGA

Développeur

SEGA

Distributeur

SEGA

Support

MEGA DRIVE 32X

Genre

SHOOT'EM UP

Nombre de joueur

UN À DEUX

Prix et date de sortie

ENVIRON 500 F. Disponible



grosses pinces dont vous êtes équipé seront efficaces contre les trois araignées qui font office de boss.

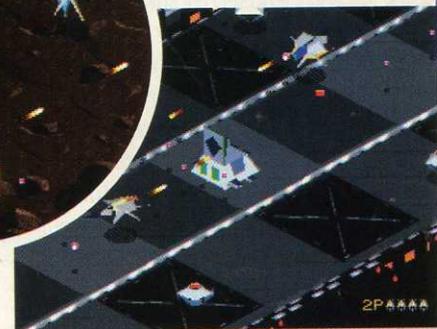
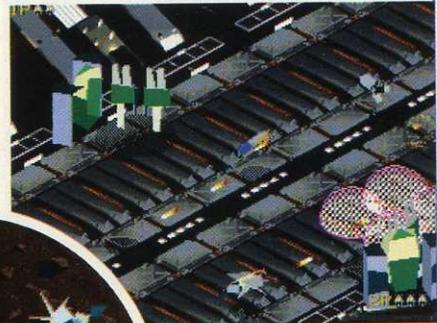
cela, vous voilà donc prêt à affronter les différents niveaux de Mother Base qui vous emmèneront tour à tour sur des bases spatiale, dans le cosmos, au dessus de la mer, dans les Rocheuses, au dessus d'une forêt et tout ça pour finir dans les nuages. Et, bien entendu, des boss aux multiples transformations vous attendent à la fin de certains niveaux (mais pas tous. Le premier boss que vous rencontrerez se trouve à la fin du niveau 3).

Trois degrés de difficulté

Bref, Mother Base aurait pu proposer un bien beau voyage s'il n'avait pas été aussi laid. Autant la 3D isométrique de View Point était agréable à l'œil que celle polygonée de Mother Base (en 3D flat) semble avoir été bâclée. Même remarque pour ce qui est de la bande son qui aurait

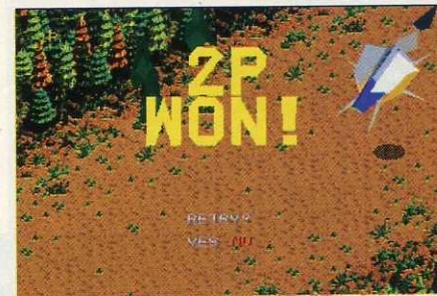
À DEUX, C'EST... PAS TERRIBLE

Mother Base, version 32X, propose un mode deux joueurs tout à fait étonnant. Étonnant mais pas convainquant pour autant. En effet, il vous permet de vous livrer à une bataille avec le vaisseau d'un copain. Vous vous retrouvez donc dans un décor fixe (il y en a 4 différents), face à face, et vous devez vous tirer l'un sur l'autre. Et pour corser tout ça, on trouve des obstacles qui s'interposent entre vous ainsi que quelques ennemis qui viennent semer le trouble dans ce duel. Un jeu à deux somme toute très moyen et dont on se lasse vite. Dommage...



tendance à agresser l'oreille au bout du compte. Mais que voulez-vous, un bon shoot sur 32X, relativement dur et long, avec trois niveaux de difficulté, un mode deux joueurs (décevant, mais pour plus de précisions, se reporter à l'encadré À deux, c'est... pas terrible !), bien maniable et qui a quelques idées un peu neuves comme ce Mother Base ne pouvait pas tout avoir ! Avis aux amateurs...

MARCO VÉROCAÏ



Mother Base 2000

Mega Drive 32X

- CRÉATIVITÉ ★★★★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★★★★
- POTENTIEL ★★★★★

Avec des idées bien intéressantes, une vue peu commune pour le genre, une bonne dose de difficulté et des boss plutôt jolis avouons, qu'avec Mother Base, la 32X s'est dotée d'un bon shoot'em up. Hélas, certains détails, tels que les graphismes ou le mode deux joueurs, l'empêche d'être excellent.

Astérix & Obélix

SUPER NINTENDO

Voici le retour fulgurant de nos amis les gaulois sur Super Nintendo. Les fans reconnaîtront ici la digne suite des précédents épisodes. Un peu à la façon du «Tour de Gaule» ils sont en effet partis pour des voyages hallucinants au cœur des somptueux paysages de notre chère Europe. La toute beauté de ce jeu ne rendra pas nostalgiques les fans de sangliers rôtis... c'est sûr !



Voici la frontière de l'Helvétie. Frayez-vous un passage car il n'y a aucun laissez-passer connu...

César, dans sa très grande folie de conquête fait le siège du plus célèbre des villages Gaulois ! Celui des irréductibles (Astérix, Obélix & Co) derrière une palissade de bois, derniers remparts à sa toute puissance. Comme d'habitude, nos amis vont laver l'affront en tentant un pari digne des douze travaux d'Hercule ! Ils vont tout d'abord sortir de leur paisible village malgré la muraille de bois, puis faire le grand ménage aux alentours et enfin aller chercher des trophées qu'ils

gagneront dans chaque pays d'Europe et du reste du monde, après avoir ridiculisé les Romains. Une fois la moisson effectuée, ils les enverront à César pour lui montrer ses limites et ainsi le remettre à sa place.

Des Pyrénées à l'Égypte

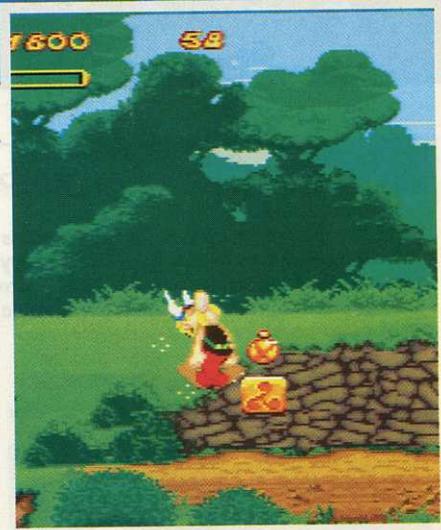
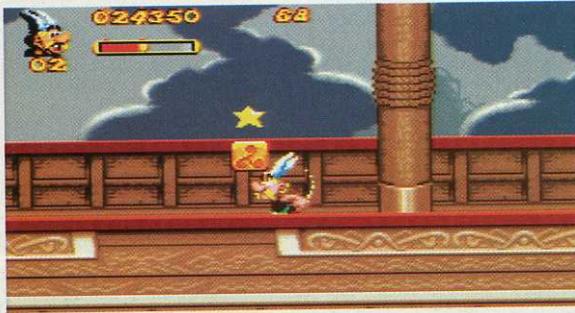
Dans cette version, l'intérêt vient du fait qu'il y a des Romains hostiles semant le trouble un peu partout, qu'il va falloir calmer. Les personnages évoluent dans des paysages sublimes et variés. Les graphistes ont su en effet retranscrire toute l'ambiance présente dans les BD et le résultat est ainsi fort agréable de se balader dans la végétation abondante des Pyrénées, la chaleur torride d'Égypte ainsi que dans la fraîcheur hivernale du mont Everest. Sans l'originalité des décors, le jeu serait tombé dans la douloureuse platitude à laquelle sont souvent destinés les jeux de plates-formes...



Après un charmant lancer de pierres sur votre barque, vous n'avez qu'une envie : occire tous ces Romains.

DES BONUS À GOGO

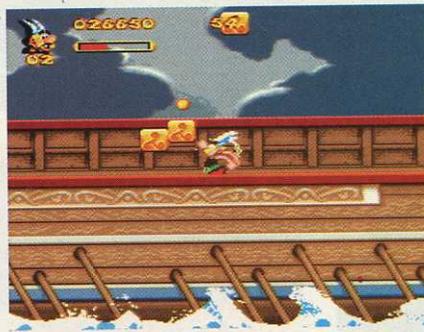
Comme dans tous les jeux de plates-formes, il vous sera possible de collecter des bonus. Voici les principaux, qui vous seront indispensables si vous voulez casser correctement du Romain. Certains ont la peau dure, il vous faudra alors opter le plus souvent pour une gorgée de potion magique qui vous aidera dans cette tâche, oh combien basique !



Un des points faibles du jeu est, en effet, la grande banalité des actions possibles. En fait, celles-ci se résument à courir, sauter, se baisser et taper.

Une jouabilité douteuse

Il eût été préférable d'accorder encore plus d'interactions avec le décor. Ces interactions sont par exemple de se servir de tonneaux pour accéder à une échelle, se faire catapulter par dessus les rangs ennemis. C'était une idée excellente, mais qui, pous-



Les soldats qui courent sont instoppables et cela devient vite stressant de se retrouver à court d'énergie.

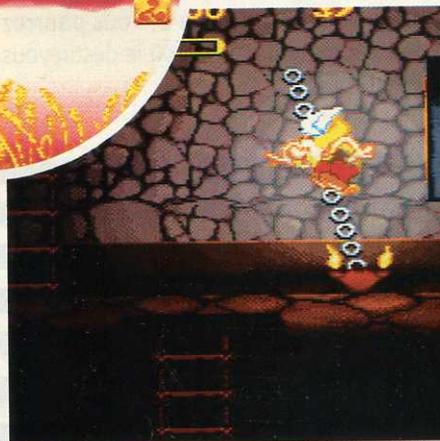
sée à fond, aurait permis de faire d'Astérix & Obélix un méga-hit. En plus, il y a un gros point fort au niveau de la gestion des actions : le double plan. Celui-ci vous permet d'esquiver certains passages particulièrement difficiles. Cette option devient vite primordiale dans la réussite des tableaux car les méchants Romains et les viles créatures pullulent. Par contre, il existe un petit point imprécis au niveau de la jouabilité qui est la gestion des collisions : il faut un minimum d'expérience pour connaître les bonnes distances. En effet, pour certains Romains (les centurions), il faut taper de très, très loin alors que pour les Romains normaux, il faut vraiment taper de très, très près. Les abeilles sont l'exemple type car elle vous touchent alors que vous êtes à

bonne distance. Les soldats qui courent sont instoppables et cela devient vite stressant de se retrouver constamment à court d'énergie à cause d'un problème de ce genre. Pourquoi ce problème ? En effet, ce défaut rajouté aux autres diminue encore un peu plus la qualité du jeu. Messieurs les programmeurs : à quand la perfection ?

Collectionnez les bonus

Les acquisitions de bonus se font au fur et à mesure des tableaux par l'intermédiaire de petits

Cette traversée de lac n'est pas de tout repos, évitez les poissons car ils sont avides de points de vie.



box (comme dans les célèbres Mario). Il vous suffira de taper violemment dessus pour voir apparaître divers bonus tels que : des pièces (au bout de cinquante collectées, vous gagnez une vie supplémentaire), des étoiles (il y en a dix en tout dans chaque niveau qui vous donnent droit à un continue et à un bonus stage), de la bouffe (qui restaure trois à quatre points de vie) et enfin la « force surnaturelle » (potion pour Astérix et

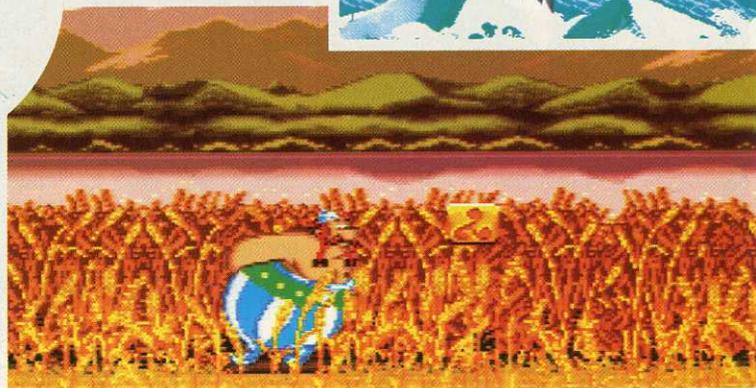


Voici le coin paradisiaque que nos amis ont laissé derrière eux. Quel endroit tranquille face aux dangers de l'extérieur.

Avez déjà eu affaire à ce genre de piège ? Si oui, faites comme moi, jouez à saute-taureau.

DES DÉCORS SOMPTUEUX

Voici quelques exemples de paysages dans lesquels Astérix et Obélix vont se ballader. Des monts enneigés au désert égyptien, vous aurez le loisir de visiter à peu près tous les lieux dans lesquels vous vous relaxiez dans vos rêves. Mais attention, cette fois-ci, il s'agit de la réalité : ne vous endormez pas sur vos lauriers et frapper sans remords !



► sanglier pour Obélix) qui vous rend invincible et fort comme un taureau ! Ces bonus sont essentiels pour espérer arriver à la fin du jeu. Certains peuvent être disposés en l'air ou dans des endroits un peu chauds. Il est également possible de les collecter lorsque vous fracassez un ennemi. Il vous lâche alors un peu de nourriture sous forme de viande, de pomme ou encore de poisson (pas frais). Un des autres points qui est à la fois cool et barbant, c'est la présence du temps limité à 90 secondes. Cela vous oblige à speeder comme un dingue à travers les tableaux qui pour la plupart sont déjà assez corsés. Si vous cumulez rapidité pour les

bonus, concentration pour les prises de têtes et aisance pour le maniement, vous pouvez alors avoir de plus grandes chances dans votre épopée longue et parsemée

Un des autres points qui est à la fois cool et barbant, c'est la présence du temps limité à 90 secondes.

d'embûches. Sinon, après chaque pays, un code vous sera délivré et vous pourrez reprendre gentiment là où le destin vous a fait choir.

L'action est présente tout le long de l'aventure malgré une répétition dans certains tableaux au niveau de la technique d'attaque et des graphismes qui se répètent un petit peu. Les tableaux se traversent de gauche à droite avec un léger scrolling vertical pour certains (falaises, montagnes, palais). Un gros moins pour la fin des niveaux : j'aurais aimé détruire la façade d'un méchant boss (centurion, gladiateur, Assurancetourix...) de temps en temps. Un jeu de plate-forme sans boss, c'est comme une console sans manette ! Un gros plus par contre pour les épreuves sportives. Elles permettent de se calmer les

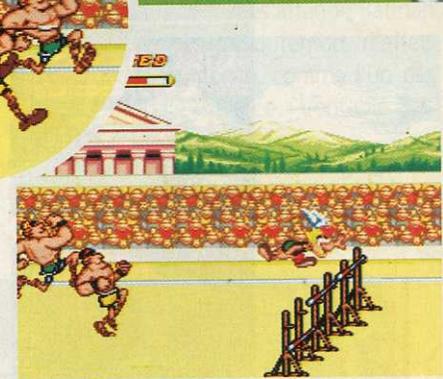
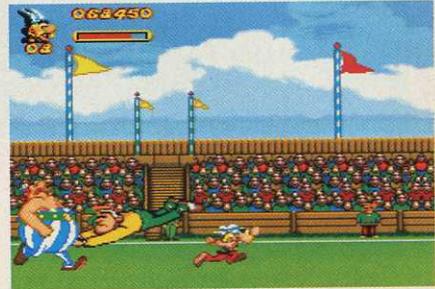
Editeur	INFOGRAMES
Développeur	INFOGRAMES
Distributeur	INFOGRAMES
Support	SUPER NINTENDO
Genre	PLATE-FORME
Nombre de joueurs	UN OU DEUX
Prix et date de sortie	ENVIRON 450 F, JUILLET

LES 12 TRAVAUX

Voici les séquences sportives dont je vous parlais. Attention à ne pas vous faire battre par les Romains. Votre sort et celui de vos amis dépend de votre habileté à surmonter tout ces problèmes. Une technique très simple consiste à loucher très fort pour espérer voir tous les problèmes vous arrivant dans la face. N'insistez pas trop tout de même !



Il faut faire attention car ces chars foncent à toute vitesse et il en faut peu pour se faire écraser.



nerfs. Ainsi, à la fin de la Bretagne, il vous est demandé de participer à un match de rugby pour donner la victoire à vos amis Bretons. Le principe consiste à traverser le terrain pour marquer un essai. Les Romains n'hésitent pas à vous écraser de leur masse imposante. Il y a également les jeux olympiques qui se déroulent chez nos amis les grecs. Il vous faudra courir, sauter par dessus des haies, et lancer le javelot. La

dernière épreuve est la corrida. Vous devrez fuir le taureau et l'esquiver en dernière minute pour qu'il s'éclate contre le mur (voir Astérix en Hispanie). Vous gagnerez ainsi le trophée espagnol.

Décevant malgré tout

Les ennemis sont suffisamment variés pour que la lassitude ne s'installe pas tout de suite. On voit des soldats peureux qui se cachent dans des souches d'arbres, des soldats suicidaires qui foncent l'épée droit devant, des bestiaux en tous genre, des grecs vous tapant avec leurs boucliers, des voleurs bretons armés de masses cloutées.... Vous irez sur des plates-formes mobiles, un bateau dirigeable à la « Ghost & Goblins », des catapulteurs... Ce jeu de plate-forme est très complet mais possède une série de défauts qui l'empêche de se retrouver au sommet du genre. Dommage, car Infogrames nous a déjà bien gâtés avec un jeu qui contient autant de bons points.

FRED KEIME

CONSEIL D'AMI

Dans le jeu, la situation est telle qu'il vous faudra choisir le meilleur guerrier pour venir à bout de toutes les missions. C'est pourquoi, je me permet, dans ma grande générosité, de vous conseiller Astérix. Non pas qu'Obélix soit lamentable, mais Astérix est si furtif qu'il passe bien souvent entre les ennemis. Ceci est bien pratique, car ils sont légèrement agressifs. Obélix saute plus haut, mais cet avantage devient vite un énorme inconvénient, car les mouettes ou les abeilles lui feront très mal. Un dernier point reste à signaler. Obélix tape aussi fort qu'Astérix, ce qui est étrange vu sa corpulence. Pourquoi faire deux personnages, différenciés seulement par la hauteur du sprite ?

Astérix & Obélix

Super

Nintendo

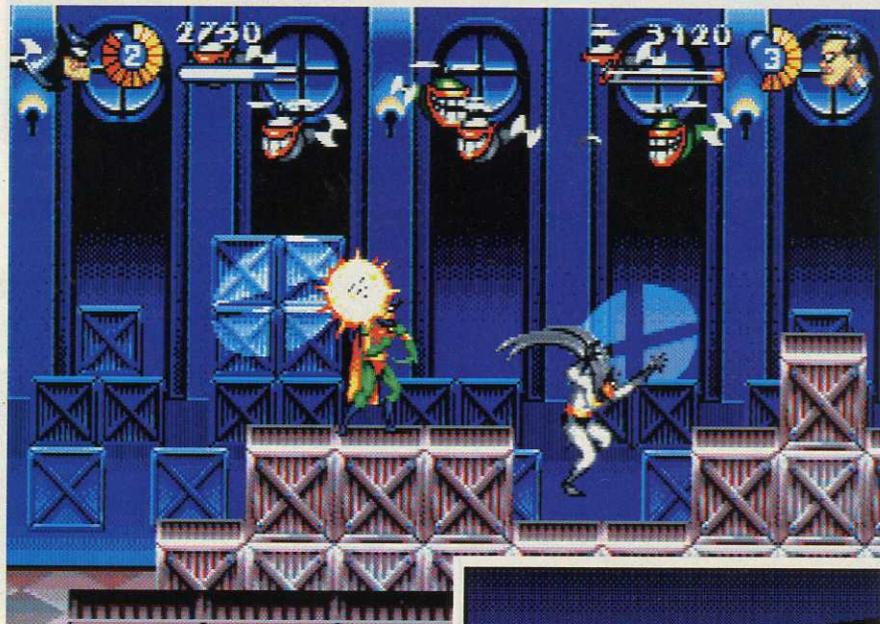
- CRÉATIVITÉ ★★★★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★★★★
- POTENTIEL ★★★★★

ASTÉRIX ET OBÉLIX EST SANS DOUTE UN JEU INNOVANT MAIS IL NE FAIT PAS LE POIDS PAR APPORT À L'AVAN-
LANCHE DE HITS QU'ON CONNAÎT. CECI DIT, LES DÉCORS ET L'AMBIANCE DU JEU SONT TRÈS BIEN RÉALISÉS. LA DIFFICULTÉ FERA PLAISIR AUX ACHARNÉS (SAUF POUR LA FIN...) MAIS LASSERA PEUT-ÊTRE LES AMATEURS. C'EST SÛR, CE N'EST PAS LE JEU ULTIME...

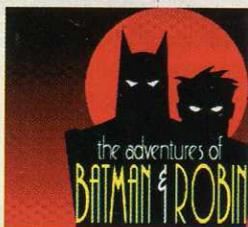
Batman et Robin

MEGA DRIVE

Batman, le super héros, a eu très souvent le privilège d'être adapté en jeu vidéo... Cependant, les résultats n'étaient pas à la hauteur des espérances de ses fans. Mais attention, Sega rectifie le tir.



Ces petites bombes télécommandées recèlent souvent des cœurs pour remonter votre énergie.



La banque centrale de Gotham City est la proie des flammes. Admirez la texture du feu.

Vous n'êtes pas sans ignorer que Batman est tiré d'un Comics américain. Destiné en tout premier lieu à concurrencer Superman, Batman fait son entrée dans le petit monde des super héros en 1939 dans Detective Comics. Ce justicier masqué et costumé en chauve-souris séduit tout de suite les foules. Il faut dire que le scénariste Bill Finger et le dessinateur Bob Kane concoctent de véritables petits chefs-d'œuvre remplis d'actions, de rebondissements et de suspens. Puis, en mai 1940, Batman est rejoint (à partir du numéro 38 de Detective Comics) par un jeune élève du nom de Robin.

Un héros très médiatique

Au début de l'histoire, Bruce Wayne (Batman) assiste impuissant à l'assassinat de ses parents par un gangsters de la pire espèce. C'est alors qu'il décide, avec la bénédiction secrète du commissaire

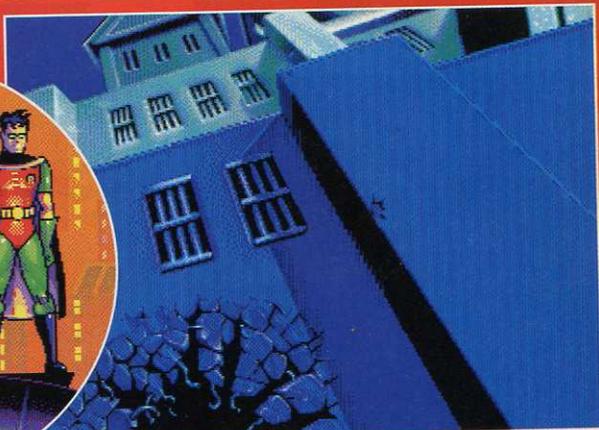


La Batmobile vous emmènera rapidement partout où la veuve et l'orphelin auront besoin de votre aide.

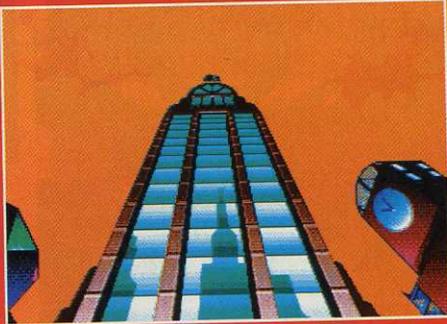
Gordon, de revêtir son costume de chauve-souris et de faire régner l'ordre sur les nuits de Gotham City. Les ignobles crapules de Gotham City, tels Le Joker, Deux Faces, Le Pingouin, et Catwoman, savent désormais que la loi et la justice sont protégées par l'un des plus fantastiques super héros : Batman. Rude bataille en perspective, car les super vilains de Gotham ont des pouvoirs n'égalant que la démente de leurs esprits retors. En bref, avec Batman et Robin nous avons une paire de héros comme il y en a peu !



L'ÉVASION



Du haut du building de la police, Batman et Robin contemplant fièrement Gotham City. Ils se croyaient définitivement débarrassés de leurs pires ennemis. Car, après une éprouvante bataille, nos deux héros masqués ont envoyé les gangsters de la ville sous les verrous. Néanmoins, ces derniers comptaient bien revenir se venger et semer le trouble sur Gotham. Une nouvelle aventure qui commencent pour nos deux vengeurs...



C'est en 1940 que la toute première série télévisée est diffusée sur les écrans tés des familles américaines.

Ce justicier masqué a su séduire les foules par son charisme énigmatique. C'est pourquoi les pontes de la télévision puis du cinéma ont décidé d'adapter les aventures nocturnes de Batman et Robin. C'est en 1940 que la toute première série télévisée est diffusée sur les écrans tés des familles américaines. Puis, en 1943, la légende cinématographique de Batman débute avec le film de Lambert Hillyer dans lequel Batman et Robin affrontent l'organisation

du Docteur Daka. Mais c'est surtout en 1988, avec l'adaptation de Tim Burton, que le phénomène explose. Dès lors, la Batmania prend une ampleur sans précédent. Les gadgets, les vêtements, les figurines... tous ce qui touche de près ou de loin Batman se vend comme des petits pains. On estime les cessions de droits sur le merchandising découlant du

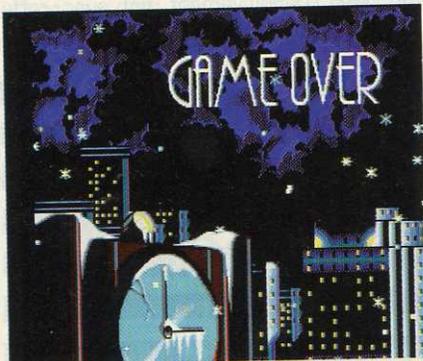
film à 650 millions de dollars. Dans le rôle de Batman on retrouve Michael Keaton aux prises avec Jack Nicholson campant admirablement le Joker. En 1991, c'est contre le Pigouin (Danny de Vito) et Catwoman (Michelle Pfeiffer) que notre justicier ailé aura à faire. En attendant sa confrontation dans le très attendu Batman Forever, conçu à grand renfort d'effets spéciaux, qui s'annonce, comme l'un des blockbusters de l'année. Véritable ►



Sur ce monte charge, les cousins des gangsters qui écumait les rues de Chicago durant la Prohibition, vous lachent des tonnes de chevrotine dans le coin de la gueule ! À moi Elliott !

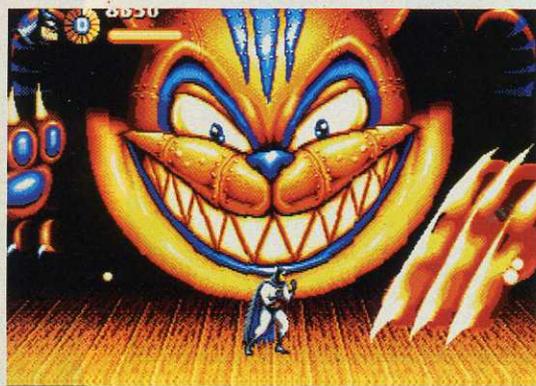
L'aile volante de Batman est littéralement assaillie sous de puissants tirs de DCA.

Rien de tel qu'une petite séance de shoot'em up pour se détendre.

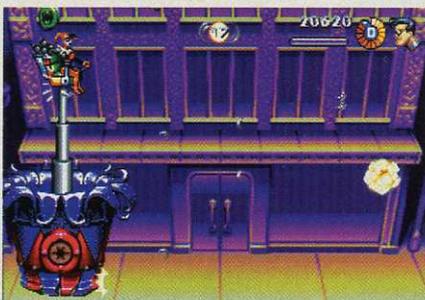


LES CRITIQUES

THEY ARE BACK



Vous vous en doutez, vous affrontez dans de terribles combats des boss pour lesquels la ruse et la résistance ne sont pas de vains mots. Ils ont des techniques de combat et de l'artillerie lourde qui vous feront rendre l'âme rapidement. Souvenez vous que si vous perdez toutes vos vies face à l'un d'eux, et même s'ils vous reste plusieurs crédits, vous recommencez dès le début. Dur dur !! Ils sont tous là pour vous barrer le chemin et ont tous jurés votre perte ! Le gros chat de gauche, avec ses énormes griffes, tente de vous défigurer. Le joker voyage avec sa montgolfière de poche pour mieux vous surprendre... Aaaaah, ces boss, jamais à court d'idées.



► phénomène médiatique, Batman ne pouvait pas passer entre les mailles du filets des adaptations en jeu vidéo.

Une réussite totale

Toutes les consoles ont eu droit à leur Batman, avec plus ou moins de succès d'ailleurs. Jusqu'ici, les adaptations de ce héros de la nuit n'étaient pas considérées comme des incontournables sur 8 et 16 bits. Nous en étions encore au temps où les éditeurs ne comptaient que sur la notoriété des personnages et non pas sur la qualité des jeux pour assurer les ventes. Mais, les temps ont changé. Batman a eu son premier



vrai bon jeu avec l'adaptation de Konami de Batman et Robin sur Super Nintendo. Enfin, l'originalité et la qualité honoraient dignement Batman et son comparse. Puis, vint l'adaptation de Batman et Robin sur Mega Drive. Nous aurions pu craindre le pire connaissant les capacités limitées de la 16 bits de maître Sega. Mais, lorsque nous avons appris que cette adaptation était le fruit de Sega Japon et plus précisément de Clockwork Turtle, nous nous sommes mis à espérer. Puis, lorsque le résultat fut en notre possession, plus aucun doute n'était possible :

Ce monde coloré semble être tout droit sorti de l'imaginaire de Lewis Carroll.

Il faut savoir que ce jeu se rapproche plus de l'atmosphère de la série animée diffusée sur Canal Plus, que du Comics ou des films.

nous avons à faire à un jeu tout bonnement révolutionnaire sur Mega Drive. Mais, passons tout d'abords au scénario. Premièrement, il faut savoir que ce jeu se rapproche plus de l'atmosphère de la série animée diffusée sur Canal Plus, que du Comics ou des films. Vous y retrouverez tous les super vilains de la série. J'ai nommé, par ordre croissant de cruauté, Catwoman, Freeze, Double Face, et surtout le Joker. Batman et Robin croyaient en avoir définitivement fini avec cette

Editeur	SEGA
Développeur	Clockwork Turtle
Distributeur	SEGA
Support	CARTOUCHE
Genre	SHOOT'EM ALL
Nombre de joueur	UN À DEUX JOUEURS
Prix et date de sortie	ENVIRON 449 F, dispo EN JUILLET



Du haut de son fauteuil propulsé par des fusées à poudre, Harley vous largue des bombes.

cohortes de psychopathes, mais c'était sans compter sur leurs esprits vengeurs. En effet, après avoir été fait prisonniers et interné à l'asile de haute-sécurité de Arklam Asylum, les super vilains ont immédiatement fomenter une évasion. Fuite, qui leur permettra de s'allier et de contrôler Gotham City. Mais, avant de pouvoir mettre en place ces funestes dessins, ils doivent anéantir leurs pires ennemis : Batman et Robin. On en frémit d'avance !

La Mega Drive honorée

C'est donc, dans un shoot'em all que vous allez vous lancer seul ou à deux simultanément. Je vous conseille d'ailleurs de jouer à deux car la difficulté de ce soft a rarement été égalée. En effet, la multitudes d'ennemis qui hantent votre chemin est telle que vous serez souvent complètement cerné. De plus, les boss sont aussi résistants que splendides, et c'est peu dire ! Toutes les capacités de la Mega Drive ont été mises à l'honneur dans ce jeu. Des rotations aux

zooms, en passant par des distorsions, des sprites à gogo, des animations en vector balls, des textures pour les flammes rarement aussi réussies sur 16 bits... autant de petites choses qui font de ce jeu une innovation permanente. Et même si les puristes clameront que les sprites sont petits, ils ne pourront pas nier que cela améliore la rapidité de l'ensemble. De plus, des graphismes précis et des boss gigantesques (atteignant jusqu'à 3/4 de l'écran) apportent une dimension supplémentaire à ce soft. Enfin, l'animation est parfaite dans les attitudes et les coups des personnages. Lorsque l'on joue à ce jeu, on ne peut s'empêcher de penser que jusqu'ici, les programmeurs n'ont jamais su tirer le maximum de la Mega Drive. Ou alors, qu'ils n'ont jamais daigné s'investir complètement sur cette machine. Avec Batman et Robin, on assiste à l'arrivée de la dernière génération de jeu sur MD. Merci maître Sega !

YOHANN MORIN.

LE BEST OF

Les sprites du jeu sont très bien animés. Les mouvements des personnages (héros ou opposants) sont bien détaillés et effectués très rapidement. De plus, la possibilité de tirer dans huit positions et les multitudes de coups rendent Batman et Robin pratiquement intouchables. Du grand art !



Batman & Robin

Mega Drive

- CRÉATIVITÉ ★★★★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★★★★
- POTENTIEL ★★★★★

BATMAN ET ROBIN RÉHABILITE LA LÉGENDE DE L'HOMME CHAUVE-SOURIS SUR NOS CONSOLES. ET IL NOUS RÉCONFORTE SUR LES CAPACITÉS DE LA MEGA DRIVE, QUE L'ON CROYAIT DÉFINITIVEMENT OBSOLETE. LE JEU EST BEAU, RAPIDE, PALPITANT, AVEC DES SCÈNES EN SHOOT 'EM UP. DU GRAND ART ! WELCOME TO THE MEGA DRIVE'S NEXT LEVEL !

Looney Tunes Basketball

Super Nintendo

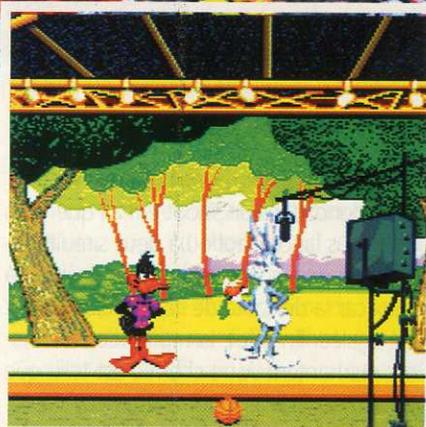
Quoi de neuf Docteur sur Super Nintendo ? Eh bien, ce sont tous les compères des Warner Bros qui débarquent dans Looney Tunes Basketball. Vous l'aurez deviné, tous ces joyeux lurons vont s'affronter dans d'irrésistibles matches de basket. Tiens, tiens, z'ai cru voir un 'ros minet...



Les programmeurs sont fous ! c'est pas une balle, mais une énorme enclume qui est mise en jeu.

Tout d'abords je tiens à vous prévenir, Looney Tunes Basketball ce n'est pas du NBA JAM. Cependant, les amateurs de basket ne snoberont pas ce nouveau jeu de Sunsoft.

En effet, LTB est bourré d'innovations et d'humour. D'autre par, ce n'est pas un énième jeu de plate-forme mettant en action quelques-uns des personnages les plus populaires de la Warner, ni donc un jeu de basket à proprement parler. Considérez-le plutôt comme un mixe des meilleurs ingrédients des deux genres. Sunsoft, vous propose donc de vous lancer dans de folles parties de street-ball en deux contre deux. Vos partenaires ne sont pas des géants noirs aux noms évocateurs de Magic Johnson, Hakeem Olajuwon ou bien encore Michael Jordan. Non, c'est plutôt sous les traits d'une cohorte de joyeux fêtards de tout poils (et de toutes plumes)



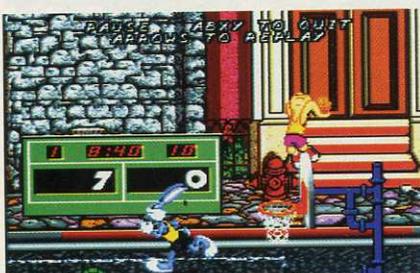
Une nouvelle journée de tournage s'achève pour Bugs Bunny et Daffy Duck. Mais, non contents d'être constamment en rivalité dans leurs cartoons, ils se défient en une partie de street-ball.

que vous vous engagez dans la compétition. Vous avez le choix entre 8 personnages ayant chacun leurs propres points forts et faibles. Pour vous assurer des aptitudes de chacun, vous ne manquerez pas de comparer les performances de vos champions dans les différents domaines du jeu.

N'hésitez pas à prendre un joueur ayant un haut pourcentage de réussite dans les



DES DUNKS OUTRE-TOONESQUES



Tout bon jeu de basket qui se respecte se doit de proposer des morceaux de dunks acrobatiques et destructeurs. On connaissait déjà les figures aériennes de NBA JAM, mais de mémoire de testeurs je n'ai jamais vu de dunks aussi délirants et funs que ceux de Looney Tunes Basketball. En voici quelques exemples pris au hasard de nos délires collectifs.

smashes et les tirs de près. Ne négligez surtout pas l'habileté de vos joueurs dans les tirs longues distances souvent capitaux pour asséner le coups de grâce à l'adversaire. Au niveau de la défense, ce seront surtout dans les interceptions et les contres que votre personnage peut faire la différence. Le basket fait appel à une grande vélocité, évitez les coéquipiers un peu trop lents. Enfin, veillez à l'endurance physique de votre sportif de bas étage face à une utilisation abusive du turbo. Sur ce dernier point, les habitués de NBA JAM ne seront pas déboussolés.



Une équipe de dingues

Passons maintenant au descriptif des champions proposés. Bugs Bunny est un excellent dunkneur très rapide. Qualités amoindries par sa pauvre défense. Cependant, il pourra décontenancer l'adversaire en se travestissant en lapine de charme. Ainsi, les attaquants en perdront à coups sûr la balle. Daffy

Duck brille lui par sa défense et son endurance mais il est plutôt mauvais aux trois points. Sa défense spéciale consiste à utiliser un marteau piqueur qui, en faisant vibrer le sol, fera perdre le ballon aux opposants. Marvin

L'appétit de Taz est légendaire. Voilà pourquoi ce dernier tente un cake sur le pauvre Sam le Pirate. Il va déguster !

Chaque ballon perdu se transforme aussitôt en petit chien qui cavale sur le playground en essayant de se sauver de ces folles parties de street-ball.

le Martien est un grand shooteur à trois points, lui aussi très rapide. Paradoxalement, les tirs de près ne sont pas son point fort. Sa défense est des plus expéditives puisqu'il lance des salves de rayon désintégrant qui annihilent le porteur du ballon. Mais attention, ces rayons peuvent tout aussi bien toucher ses adversaires que son propre coéquipier. Taz, alias le diable de Tasmanie, est très efficace en défense avec sa transformation en tornade



DES ATTAQUES TRÈS SPÉCIALES...



La grande particularité de ce jeu, ce sont les dizaines d'attaques spéciales dont disposent les personnages. Tous ces coups sont plus hilarants et originaux les uns que les autres. Tout ce fait très rapidement et sans ralentissement notable. D'ailleurs, sachez que vous pouvez visualiser tous les morphing grâce au ralenti. Donc très belle performance Messieurs les programmeurs. Crises de fou rires assurées !!

folle. Mais ceci ne l'aidera pas dans ses tirs à trois points. Vil Coyote, quant à lui, est rapide et endurant, mais lui non plus n'est pas très adroit à longue distance. Sa défense est des plus explosives car il peut faire sauter à

distance le possesseur du ballon. Sylvestre est lui très endurant mais mauvais à trois points et en défense. Il peut télécommander la chute d'une énorme masse sur le porteur du ballon. Elmer est, malgré sa relative lenteur, un excellent shooteur. Sa défense fulgurante le métamorphose en Faust lançant des éclairs. Sam le Pirate est lent mais cependant un excellent shooteur. Pour déconcentrer l'adversaire en attaque, il l'entraîne dans une folle danse façon country.

Folie sur commande

Mais la folie ne s'arrête pas là, car outre les six possibilités de tir démentes les programmeurs ont ajouté des attaques spéciales déclenchées par une pression du bouton A !! En effet, dans le jeu vous verrez apparaître

des diamants ayant des valeurs comprises entre 1 et 25 cents. Ces derniers vous donnent la possibilité d'acquérir des pouvoirs spéciaux pour l'attaque et la défense. Pour marquer tranquillement, rien ne vaut un bon lancé de tartes à la crème. Ou bien une éclipse qui plonge vos adversaires dans les ténèbres. Mieux encore, la bombe à retardement qui explose à la face du porteur du ballon... La défense n'est pas en reste. Si votre adversaire vous envoie des bombes, vous pouvez envoyer une équipe de déminage. Si un adversaire est trop loin de vous, vous pouvez vous télétransporter et lui asséner un cake monumental... Et puisque la démente est de mise, sachez que vous pouvez sélectionner un niveau de folie compris entre 1 et 5. Dès lors, selon l'intensité désirée, plus ou moins de diamants apparaîtront sur le terrain. Ainsi que quelques petites surprises, tel que le ballon perdu qui se transforme en chien fou, ou bien encore l'enclume qui tombe lors d'un entre-deux... !! Voici une tonne



Prêt pour une folle partie de basket dans laquelle l'humour est roi et où toutes règles ennuyeuses sont proscrites.

Editeur

SUNSOFT

Développeur

SUNSOFT

Distributeur

LUDI GAMES

Support

SUPER NINTENDO

Genre

BASKET FUN

Nombre de joueurs

UN À QUATRE JOUEURS

Prix et date de sortie

ENVIRON 500 F

GIVE ME THE BALL



Looney Tunes Basketball, c'est vraiment fou ! Pour preuve, les tactiques défensives, utilisées par nos joyeux lurons, feraient frémir d'effroi les plus grands coachs de la NBA. Mais le principal, c'est que l'adversaire perde la balle. Il est quasiment certain que Jordan, en voyant par exemple Bugs Bunny se travestir en lapine de charme, ne ferait pas le poids face à ces drôles de défenseurs. Attention, un toon fou en cache toujours un autre !!

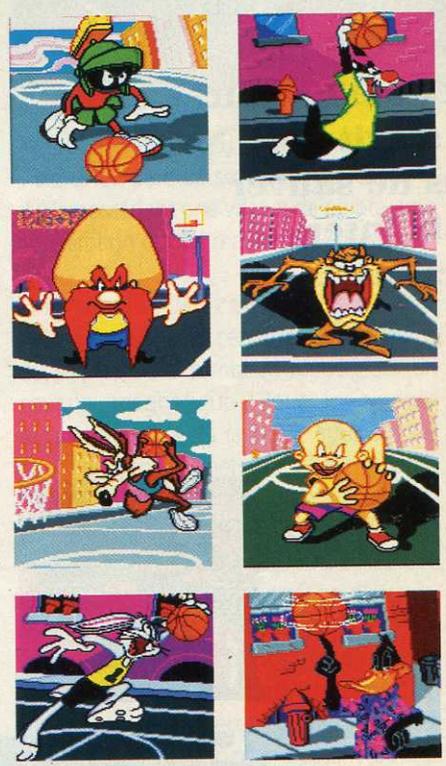
de possibilités d'actions que vous ne trouverez dans aucun autre jeu. Vous pouvez choisir d'évoluer seul ou à deux contre l'équipe de l'ordinateur. Ou bien, de jouer entre amis et ce jusqu'à quatre joueurs. Ou encore de vous lancer seul ou à deux dans le tournoi de Looney Tunes B-Ball. Dans ce dernier, vous affronterez alternativement des équipes composées par l'ordinateur, jusqu'au titre final. Pour ce faire, mieux vaut collectionner les meilleurs stats possibles. À la fin de chaque match, la prestation de votre équipe sera analysée sous forme d'une grille de statistiques. Looney Tunes est un soft fantastique, tant au point de vue de l'intérêt que

de la programmation. En effet, tous y trouveront leur compte, les accros de basket et ceux plus axés sur le fun et l'action. Pour ce qui est de la conception, les programmeurs de ce jeu ont su exploiter à merveille les capacités de la Super Nintendo. L'animation est l'un des points forts de ce soft tant les mouvements sont parfaitement décomposés. Affirmation tout à fait vérifiable grâce au ralenti qui vous montre toute l'action en slow motion. Graphiquement, c'est du très bon. Du toon à mort quoi !! That's all Folks !

YOHANN MORIN.

ON VEUT DES TOONS

Dans Looney Tunes Basketball il n'est aucunement question d'incarner quelques-uns des géants qui illuminent la NBA de leurs dunks. En effet, vous aurez à choisir entre 8 personnages tout droit tirés des cartoons des frères Warner. Vous retrouverez donc entre autres Bugs Bunny, Daffy Duck, Taz, Elmer... C'est vraiment tout une cohorte de frapadingue que vous ferez smasher !!



Looney Tunes Basketball

Super Nintendo

- CRÉATIVITÉ ★★★★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★
- POTENTIEL ★★★★★

LOONEY TUNES EST UNE BONNE SURPRISE. CE JEU ALLIE LES AVANTAGES D'UNE SIMULATION DE BASKET RAPIDE ET FLUIDE AVEC LE FUN ET LA FOLIE DU PETIT MONDE DES TOONS DE LA WARNER BROS. LES CAPACITÉS DE TRAITEMENT DE LA SUPER NINTENDO SONT TRÈS BIEN EXPLOITÉES. APRÈS UNE PETITE PRISE EN MAIN, VOUS ALLEZ VOUS ÉCLATER !!

Gran Chaser

SATURN

Dans la lignée de Daytona USA, Gran Chaser reprend le principe de la simulation sportive en 3D. Mais cette fois, les voitures de Nascar ont cédé la place à des bolides d'une toute autre nature. Quant à l'enjeu de la course, il ne s'agit pas moins de sauver la paix intergalactique...



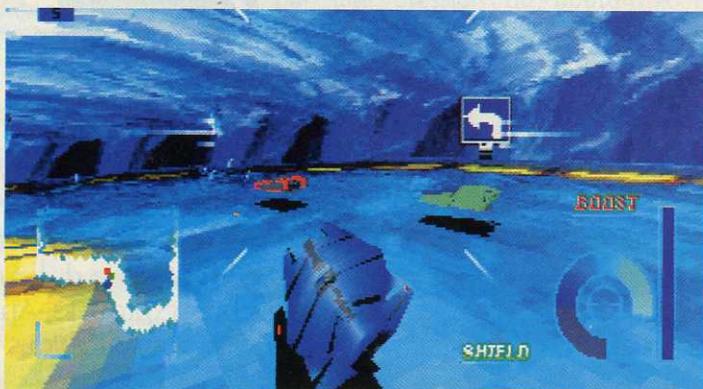
Le dernier circuit se caractérise par la présence de mines de proximité.

Gran Chaser offre un environnement 3D de loin supérieur à celui de Daytona USA. Il paraît évident que les développeurs de chez Sega ont beaucoup appris, entre temps, sur la machine bien qu'il ne s'agisse pas des mêmes équipes. Les textures sont beaucoup plus fines, plus variées et offrent un réalisme assez remarquable dans certains niveaux. Le but du jeu est bien sûr d'arriver premier de plusieurs courses se déroulant sur plusieurs planètes au commandes de vaisseaux appelés « sleds ». Tout le jeu est représenté en 3D texturée et

calculée en temps réel. La seule scène précalculée de Gran Chaser est celle de l'introduction. Elle n'a rien de particulier et ne restera pas gravée dans les mémoires. N'est pas Panzer Dragoon qui veut !

Du CyberRace améliorée

Initialement prévu sous le nom de Gran Racer, les gens de chez Sega ont été contraints de changer le nom de peur que le public ne le confonde avec l'affreux Gale Racer. En effet ce dernier présentait des graphismes bitmaps zoomés qui donnaient au jeu un design d'une laideur navrante. De toute façon, il est probable que la version européenne de Gran Chaser ait un titre différent. Le style du jeu est proche de Wipe Out, le futur hit de Psygnosis sur PlayStation (CD Consoles vous l'avez déjà



L'atmosphère de cette planète est glaciale mais les courses donnent parfois des chaleurs.



Certains niveaux présentent des effets de transparence ou de fumée, mais la Saturn ne peut pas encore rivaliser dans ce domaine avec la PlayStation !

TEXTURES MAP QUOI ?



Il est clair que les efforts de Sega ont surtout porté sur le côté graphique et la réalisation technique.

présenté lors du salon de l'ECTS à Londres). La source d'inspiration de Gran Chaser est flagrante : il s'agit de CyberRace sur PC. Connaissant le jeu de Cyberdreams et son exécrable réputation chez les joueurs sur micro, le pire était à craindre. Si l'adaptation sur Saturn se révèle graphiquement plus travaillée, en revanche l'intérêt de jeu reste quasiment inchangé. C'est à dire microscopique, pour ne pas dire absent ! Il est clair que les efforts de Sega ont surtout porté sur le côté graphique et la réalisation technique. Il semble que la tendance de participations d'artistes étrangers au milieu du jeu vidéo se confirme. Après avoir demandé la collaboration de Moebius sur

La séquence d'introduction ne nous laissera pas des souvenirs impérissables...



Si Gran Chaser n'atteint pas le fun de Daytona USA, en revanche du côté technique il est indéniable qu'il lui est supérieur. Les textures sont remarquables, dans la majorité des cas, de réalisme. Que ce soit de la glace et de la neige, de la roche en fusion (communément appelée lave !) des pans de murs en métal ou en pierre, le rendu des matières est excellent. Il semble qu'il n'y ait plus que l'eau qui pose des problèmes aux développeurs puisque le premier niveau, qui comporte des portions aquatiques, est certainement le moins réussi.

Panzer Dagoon, Sega s'est offert les services de Syd Mead, l'auteur du fabuleux design de Blade Runner (LE plus grand film de Ridley Scott) pour créer les véhicules et les décors. Si l'univers particulier du célèbre dessinateur français avait été bien retranscrit, en revanche il n'en est malheureusement pas de même en ce qui concerne Gran Chaser. Il faut dire que le challenge

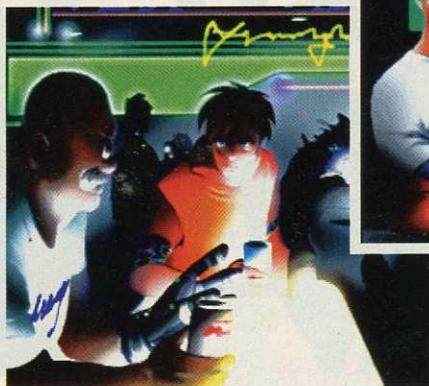


était peut-être un peu trop ambitieux... Il existe un parc de six machines, chacune d'elle possédant une vitesse de pointe, une accélération et une maniabilité différente.

Un jeu trop rapide ?

Volant à quelques centimètres au-dessus du sol, les sleds semblent reposer sur un coussin magnétique. Pour les virages serrés, deux boosts latéraux équipant les flancs du sleds permettent de tourner dans un mouchoir de poche. Mais attention, leur utilisation consomme de l'énergie qu'il vous faut surveiller par l'intermédiaire d'une jauge. Selon votre position d'arrivée, vous gagnez plus ou moins de points. Ce score, au fil des courses, vous permet d'améliorer les capacités de votre engin en lui rajoutant des pièces comme un boost moteur, un bouclier plus résistant ou des missiles autoguidés. Avant chaque course, le chef mécanicien Nard Morgan vous conseille (en japonais !) pour mettre au point votre sled en fonction du terrain rencontré. Vous pouvez ainsi régler la direction, le freinage, etc. Le joueur voit son engin de derrière et dispose de trois vues : deux plus ou moins éloignées et une dans le cock- ➤

CLAY JOUE LES SHAW



Une guerre totale entre la Terre et l'empire de la planète Kaladasia s'est engagée. D'autres planètes de la galaxie ont été entraînées malgré elles dans la conflagration. Devant la gravité de la situation, les autres races ont décidé de mettre fin au conflit et ont ordonné de cesser la lutte. Pour désigner le vainqueur, une solution moins meurtrière est apportée : une course avec des sleds armés. Chaque peuple disposant de son propre engin pour la « Cyber Race ». Vous êtes Clay Shaw, le pilote officiel terrien...

pit. C'est cette dernière option qui offre l'animation la plus rapide. À ce propos, Gran Chaser est plus fluide que Daytona. Parfois même, lorsqu'il n'y a pas d'adversaires en vue, le jeu est presque trop rapide. L'animation s'accélère ou ralentit en fonction de ce que gère la

Saturn. Il arrive que l'on ait parfois l'impression d'être littéralement « aspiré », sans que pour autant cela ne nuise trop à la jouabilité. Si la première course n'est pas la plus aboutie

Au fur et à mesure du jeu vous pourrez configurer votre engin en fonction des conditions de courses.



Contrairement à Daytona, le mode deux joueurs n'a pas été oublié.

graphiquement, les autres sont du meilleur tonneau. Les informations fournies sur l'écran de jeu sont assez nombreuses : vous disposez d'un radar représentant le circuit de manière schématique avec la position des adversaires, un détecteur de proximité qui remplace avantageusement le rétroviseur, un indicateur d'état du bouclier de protection, le nombre de tour accompli, la position actuelle, le score, le nombre de missiles disponibles, la puissance du moteur et enfin la vitesse du sled !

On s'en lasse vite

Plusieurs modes de jeu sont censés rallonger la durée de vie. Il y a le désormais incontournable mode story qui raconte la trame du jeu et avec lequel vous courez sur les planètes dans un ordre bien précis. Dans cette histoire un peu tirée par les che-



Le sol au premier plan est déformé afin de donner une impression de vitesse plus grande.



Editeur	SEGA
Développeur	IN-HOUSE
Distributeur	IMPORT
Support	SATURN
Genre	COURSE FUTURISTE
Nombre de joueurs	1 À 2 JOUEURS
Prix et date de sortie	550 F ENVIRON. Disponible



Des volcans crachent des roches incandescentes qui éclatent en gerbe sur la route. Chauds les marrons !

veux (cf. encadré) vous incarnez Clay Shaw, un pilote terrien insolent mais véritable Fangio de l'espace. Lors de la compétition, le Lieutenant Dobes, commandant de l'équipe spéciale « CR Sled », vous donne les consignes de dernière minute. Votre principal adversaire est le Kaladasien Zaranec. Affublé d'un corps d'insecte, ce

Quelque soit le mode retenu, vous avez deux niveaux de difficulté : normal et advanced.

pilote hors pair dispose d'un sled affûté. Les autres participants donneront moins de fil à retordre mais ne sont pas à négliger. Pour ceux que le japonais rebute, le second mode vous permet de courir dans la course et le sled de votre choix. Quelque soit le mode retenu, vous avez deux niveaux de difficulté : normal et advanced. Les circuits ne sont pas les mêmes dans les deux cas bien que les planètes soient identiques. À noter qu'une course supplémentaire n'est accessible qu'en advanced, soit au total onze parcours. Dans ce dernier cas, il vous faudra trouver des raccourcis qui vous facilitent bien la vie ! Si l'absence de mode deux joueurs nous avait chagriné dans

ON SLED TOUS POUR MANETTE

1P SLED SELECT
ACCELERATION TYPE

ACCELERATION ★★★
MAX SPEED ★★
STEERING ★★
BRAKE ★★

TEXTURE DARK
COMTYPE TERRA

1P SLED SELECT
HIGH SPEED TYPE

ACCELERATION ★★★
MAX SPEED ★★
STEERING ★★
BRAKE ★★

TEXTURE POLARIS
COMTYPE TERRA

1P SLED SELECT
STEERING TYPE

ACCELERATION ★★★
MAX SPEED ★★
STEERING ★★
BRAKE ★★

TEXTURE GLASSON
COMTYPE TERRA

1P SLED SELECT
HANDICAP TYPE

ACCELERATION ★★★
MAX SPEED ★★
STEERING ★★
BRAKE ★★

TEXTURE CERAM
COMTYPE TERRA

1P SLED SELECT
STANDARD TYPE

ACCELERATION ★★★
MAX SPEED ★★
STEERING ★★
BRAKE ★★

TEXTURE TERRA
COMTYPE TERRA

Les sleds sont les engins volants tout à fait identifiés qu'il est possible de piloter dans Gran Chaser. Chacun d'eux dispose de caractéristiques différentes qui les prédisposent plus ou moins selon la nature du circuit. En mode story, seul le modèle Terra est un engin homogène qui s'adapte facilement aux différentes conditions de course. Un dernier point, Gran Chaser est compatible avec le volant Sega.

Daytona, Gran Chaser ne commet pas cette erreur. Le problème c'est que dans ce cas, l'écran est divisé en deux parties horizontales et le champ de vision s'en trouve diminué, logique mais pas pratique ! Le jeu devient alors moins lisible et les obstacles difficiles à éviter. En plus, des ralentissements sont observables, surtout lorsque l'on joue avec son sled vue de loin. Finalement, après avoir vu Gran Chaser,

je regrette moins que Daytona n'offre pas la possibilité de jouer à deux ! L'arrivée de Gran Chaser s'est fait discrètement, à contrario de Daytona. Sa sortie n'a donc pas été l'objet de polémique. Mais, on se surprend vite à tourner sans grande passion. Mais bon, peut-être suis-je trop blasé, certains testeurs de la rédaction ont eux été ravis par le jeu !

Pascal Geille

Gran Chaser

- CRÉATIVITÉ ★★
- JOUABILITÉ ★★
- GRAPHISMES ★★
- SON ★★
- POTENTIEL ★★

Bien que réussi techniquement, Gran Chaser ne parvient pas à captiver totalement. La présence d'un mode deux joueurs n'apporte rien de passionnant. Comme quoi, une bonne réalisation ne pourra jamais se substituer à l'intérêt. Malgré ses imperfections, mon cœur penche en faveur du jeu d'AM2.

Saturn

World Heroes Perfect

NEO GEO

C'est à se demander si la Neo Geo ne sait faire que des jeux de combat ! C'est à se demander également si la Neo Geo ne sait faire que des suites de jeux de combat. Quatrième épisode de la série, World Heroes Perfect vous propose un baston-nique voyage dans le temps. Les amateurs risquent d'apprécier...



On ne pourra jamais passer à côté du beau gosse qui colle des Dragon Punch à tout va. Non, c'est inévitable.



ADK et SNK, c'est une histoire qui dure depuis les débuts de la Neo Geo. Après le Fatal Fury de SNK et le Street Fighter de Capcom, ADK avait décidé aussi de sortir son jeu de baston. World Heroes naquit alors avec un capital de huit personnages. Succès oblige, les suites s'enchaînent et on arrive aujourd'hui au quatrième épisode répondant au nom de

World Heroes Perfect. On se rappelle d'une originalité intéressante de l'époque : le Dead Match. Les deux adversaires s'affrontent sur une arène hostile, mines sur le sol, murs électrifiés, scies circulaires... On constate avec tristesse que le Dead Match a disparu. Désormais World

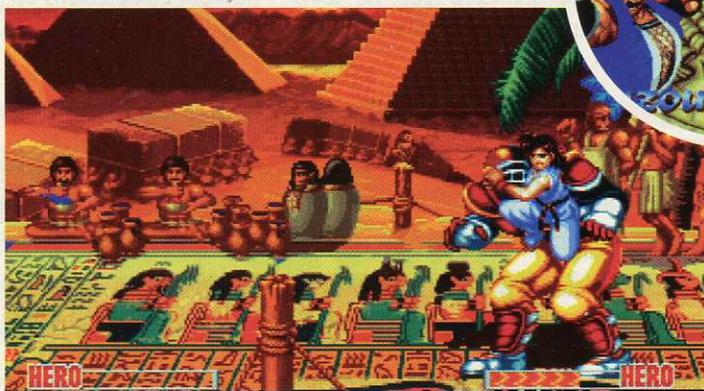
Heroes Perfect ne présente aucune grande originalité :

Pas de changement de plans, pas de système de zoom et pas d'interactions avec le décor. Pourtant, il est loin d'être un mauvais jeu.

Au vu des photos, vous aurez tout de suite compris de quoi il retourne. Deux

combattants sur une aire de jeu, des coups spéciaux et que j't'en mette plein la tronche. Depuis Street Fighter, le concept n'a pas trop changé.

Seize personnages sont disponibles, représentatifs de tout ce qu'il vous plaira. Les ersatz de Ryu et Ken sont là, le gros catcheur, des gonzesses, des sportifs, des



Cette petite judoka ne se bat presque qu'avec des projections. Des sensations bien agréables pour ses heureux adversaires.

PERFECT, PERFECT...



L'introduction, bateau à mourir, vous propose quelques belles images sur lesquelles on peut admirer de beaux mâles tout en muscles. Je suis persuadé que la moitié du staff d'ADK à des tendances homo. À moins qu'ils aient eu envie de plaire aux filles pour une fois...



Chaque personnage a un coup qui lui est propre. Soit un coup à part entière, ou bien une feinte de coup spécial.

magiciens... Bref, aucun risque de s'ennuyer avec ce panel de bourrins. L'histoire nous emmène à travers le temps pour combattre sans répit. Pour une fois les personnages ne collent absolument pas à leur décor. En effet, ces lieux représentent diverses époques de notre bonne vieille histoire. Tous beaux, voire très beaux, ils vous emmènent de la préhistoire, à notre époque, en passant par l'ère glaciaire... Ça n'est plus World Heroes, ça devient carrément Time Heroes.

Pas beaux, mais rusés

Par contre les personnages ne sont pas des modèles d'esthétisme. Même si leur animation est correcte, ils ont quand même des têtes d'abrutis. En général, les graphismes sont très réussis, et on note une prédominance pour les couleurs chaudes. C'est normal, le feu est très présent, que cela soit dans les décors ou bien dans les coups spéciaux. D'ailleurs ces derniers sont réussis et donnent lieu à

des effets visuels spectaculaires. À part sauter et se déplacer, nos héros possèdent des petites choses en plus. En appuyant sur les boutons ABC, chaque personnage a un coup qui lui est propre. Soit un coup à part entière, ou bien une feinte de coup spécial. Par exemple Rasputin se sert d'une main géante pour aplatiser son malheureux adversaire. Pendant quelques secondes, celui-ci devient tout petit et est obligé de combattre

sous cette forme. Des combinaisons avec les boutons BC permettent de faire des feintes ridicules : prendre la position de victoire ou bien faire semblant d'être KO en plein match. Cela permet d'être plus libre pendant le combat, et surtout d'exprimer sa débilité refoulée.

Les coups normaux, eux, sont gérés à la manière de Samouraï ➤

Oh oui, vient dans mes grosses mains que je te serre très fort. Ce coup existe depuis le premier World Heroes.



Depuis World Heroes, Dragon, sosie de Bruce Lee, a conservé son coup qui l'a rendu célèbre.

Rasputin a le pouvoir de raptiser son opposant. Pendant quelques secondes il faudra combattre sous cette forme !



THE SUPER COUPS



Shodown. A, B, C et D pour des coups de poing et de pied faibles et moyens, AB pour le poing fort, CD pour le pied fort. Pour les coups spéciaux on retrouve la boule de feu, le Dragon Punch ou le 360. Les super coups sont généralement des super projectiles ou bien de graves enchaînements. L'un d'eux laisserait à penser que les programmeurs ont des tendances étranges : Rasputin soulève sa robe puis se rue sur son adversaire pour l'embarquer dans un



Une fois la barre d'énergie réduite de plus de moitié, celle-ci se met à clignoter. À partir de ce moment, via la manip' adéquate, on peut réaliser un super coup très efficace. Si en plus la barre « Hero » est au max, l'effet du coup en sera décuplé.

buisson afin de le... enfin, vous voyez ce que je veux dire ! Autre chose : chaque combattant, en plus de sa barre d'énergie, dispose d'une jauge « Hero ». Cette dernière se remplit en mettant des

coups. Une fois pleine, l'un de vos coups spéciaux sera alors customisé et son effet décuplé. Ce système fonctionne aussi pour le super coup qui n'en sera que plus dévastateur.



Encore un boxeur thaï, encore un Tiger kick. On prend les mêmes, et on recommence.

Rien à dire en ce qui concerne l'impact des coups spéciaux sur nos yeux.

Au niveau de la jouabilité de base, World Heroes Perfect reprend les bons vieux systèmes d'antan. Le jeu se déroule sur un seul plan et la garde s'effectue en mettant la direction inverse de l'adversaire. Petite nouveauté, on peut mettre sa garde en plein saut comme dans Fatal Fury ou Darkstalkers. Tous les éléments de la jouabilité réunis, on en vient à la conclusion d'une maniabilité très agréable qui ne laisse pas de place aux ratages (contrairement à certains coups de King of Fighters 94).

Le jeu à deux joueurs peut devenir alors très technique, surtout quand on

Editeur

ADK

Développeur

ADK

Distributeur

Guillemot

Support

CD & MVS

Genre

BASTON

Nombre de joueurs

UN À DEUX JOUEURS

Prix et date de sortie

450 F SUR CD, disponible

LA SÉRIE

ADK, développeur privilégié sur Neo Geo nous a pondu en tout et pour tout quatre World Heroes : WH1, WH2, WH2 Jet puis le présent World Heroes Perfect. Une série qui a du succès puisque des adaptations ont été réalisées sur Super Nintendo et Game Boy par Takara. La dernière en date, World Heroes 2 Jet sur Game Boy, est très réussie.

Malgré le fait qu'il soit un très bon jeu, WHP est complètement bousculé face aux grosses pointures.

commence à maîtriser les divers personnages. Ces derniers possédant des capacités bien propres, il en faudra du temps pour savoir jouer avec les seize. Ils n'ont pas la même hauteur de saut, certains peuvent « double-sauter », d'autres peuvent voler, ramper ou même glisser !

Les yeux dans les yeux

Quelques petits détails caractérisent quand même WHP : notamment l'humour au niveau des mimiques ou bien



J. Carn le fils spirituel d'Attila, a une méthode particulière pour éloigner les mouches trop entreprenantes.

BOSS VENUS DES CIEUX



Boss de World Heroes 2 Jet, Zeus est de retour pour se venger de son ancienne défaite. Son combat sera pourtant très court car il sera interrompu par un dénommé Neo Dion. Cette chose tout en métal a pour particularité de ne pas se laisser faire si vous tentez de l'approcher. Le combat risque d'être rude.



des coups spéciaux. Par exemple le super coup du pirate consiste en la pendaison pure et simple de son adversaire. Première mondiale également, les combattants ne se lâchent pas du regard. Quand l'un des deux saute, l'autre lève la tête pour l'observer. Jamais cette idée n'a été utilisée dans un jeu bitmap. La seule fois que l'on a pu voir ça c'est sur Virtua Fighter 2. Malgré le fait qu'il soit un très bon jeu, WHP est complètement bousculé face aux grosses pointures qui traînent sur Neo Geo. La concurrence est rude avec les Fatal Fury, King of Fighters et le dernier

Savage Reign. Mais il plaira sûrement plus que Fatal Fury 3, à cause d'une prise en main bien plus aisée (car plus classique). Cette fin d'année risque tout de même d'être chaude, rien que par l'arrivée du déjà mythique King of Fighters 95. Comme toujours, nous serons au cœur de l'événement pour relater, au péril de nos vies, toutes les informations qui nous recueillerons avec tout le professionnalisme qui nous caractérise, et surtout notre modestie légendaire reconnue dans le monde entier et ailleurs.

LIONEL VILNER

World Heroes Perfect
Neo Geo

- CRÉATIVITÉ ★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★
- POTENTIEL ★★★★★

CE WORLD HEROES EST EXTRÊMEMENT CLASSIQUE ET NE SE DÉMARQUE PAS SINGULIÈREMENT DE SES CONCURRENTS. IL A TOUT DE MÊME POUR LUI UNE RÉALISATION PARFAITE ET DES GRAPHISMES TRÈS AGRÉABLES. LA PRISE EN MAIN EST TRÈS RAPIDE ET LES COUPS SORTENT SANS PROBLÈME. UN BON JEU POUR PATIENTER EN ATTENDANT KING 95 !

La rédaction a noté la sélection



Le Hit du mois, c'est Rayman !

La rédaction a choisi aujourd'hui de favoriser Rayman sur PlayStation. Il faut dire que ce jeu est vraiment le plus beau et le plus délirant que l'on ait vu ici (enfin, ce mois-ci !).

LES EXCITÉS LES EXCITANTS	Thomas François	Yohann Morin	David Taborda	Marco Verocaï	Sylvie Sotgju	Pascal Geille	David Msika	Frank Ladoire	Lionel Vilner
Rayman PSX	★★ ★★	★★ ★★	★★★★	★★ ★★	★★ ★★	★★ ★★	★★★ ★★	★★ ★★	★★ ★★
The D 3DO	★★★★	★★	★	★★ ★★	★★	★★★ ★★	★★ ★★	★★★★	★★
Savage Reign NEO GEO	★	★	★★	★	★	★	★★	★★★★	★★★★
Kirby's Dreamland SNES	★★★★	★	★★	★★★★	★★★★	★	★★★★	★★	★★★★
Mother Base MD 32X	★	★	★★	★★	★★	★	★★	★★	★★
Astérix SNES	★★	★★★★	★	★★★	★★	★★	★★	★★★★	★★★★
Batman & Robin MEGA DRIVE	★	★★ ★★	★	★★	★★	★	★★★★	★★ ★★	★★★★
Looney Toons SNES	★	★★ ★★	★★	★★	★★★★	★	★★★★	★★★	★★
Gran Chaser SATURN	★	★	★	★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★	★
World Heroes P. NEO GEO	★	★	★★	★	★	★★	★	★★★	★★



CHAT !!!

REPRISE !!!

VENTE !!!

ECHANGE !!!

STOCK GAMES

NOUVEAU

VENTE EN GROS SUR LES JEUX D'OCCASION ET NEUFS FRANCHISES

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

TEL : (1) 44 63 02 49
FAX : (1) 43 29 42 15

LA 1ère CHAÎNE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION !!!

PSX

CONSOLE SONY PSX PAL

3490 F



JOYPAD PSX 299 F
MEMORY CARD PSX 299 F
ACE KOMBAT 599 F
ARK THE LAD 599 F
FORMATION SOCCER 599 F
GUNDAM 599 F
PHILOSOMA 599 F

3 DO

CONSOLE 3DO FZ10

3290 F



CONSOLE 3 DO GOLDSTAR PAL 3290 F
MANETTE 3DO 199 F
HELL 379 F
DEADALUS ENCOUNTER 399 F
WING COMMANDER 3 349 F
GEX 349 F
SLAM & JAM 349 F

SATURN

SATURN PAL NTC

3490 F



JOYPAD SATURN 299 F
GUNSOF PAD 329 F
BATLLE MONSTERS 449 F
PRETTY FIGHTERS 549 F
PARODIUS DELUXE 549 F
GRAND QHASER 549 F
SHIN-SHINOBI DEN 549 F
BLUE SEED 599 F

NEO GEO CD

CONSOLE NEO GEO CD + 1 JEU

3290 F



WORLD HEROES PERFECT 399 F
SUPER SIDEKICK 3 399 F
DOUBLE DRAGON 399 F
FATAL FURY 3 399 F
GALAXY FIGHT 399 F

MEGA CD

MEGA CD + 1 JEU 990 F
LISTE SUR TEL

SUPER NINTENDO

WARIO'S WOODS 399 F
ADDAM'S FAMILY VALUES 449 F
JUDGE DREDD 449 F
JUSTICE LEAGUE 449 F
THEME PARK 449 F
ILLUSION OF TIME 499 F
SECRET OF EVERMORE 499 F
EARTHBOUND 549 F

SUPER NIN OCCAS

CONSOLE SEULE 449 F
2EME MANETTE 69 F
MARIO IV 69 F
WWF CATCH 99 F
STARWING 99 F
MORTAL KOMBAT 99 F
ADDAM'S FAMILY 149 F
GOOF TROOP 149 F
SUPER TENNIS 149 F
MARIO ALL STARS 149 F
COOL SPOT 149 F
BUBSY 199 F
ZELDA 199 F
VOTEX 199 F
NBA-JAM 199 F
MICKYMANIA 199 F
LA BELLE ET LA BETE 199 F
FIFA SOCCER 91 249 F
MYSTIC QUEST 249 F
SIM CITY 249 F
SUPER MARIO KART 249 F
LEMMINGS 2 299 F
DONKEY KONG 299 F
LE ROI LION 299 F
NBA JAM TE 299 F
DEMON'S CREST 249 F
EARTHWORM JIM 349 F
SUPER PUNCH OUT 349 F
SECRET OF MANA 349 F

MEGADRIVE OCCAZ

MEGADRIVE SEULE 299 F
2EME MANETTE 49 F
ALTERED BEAST 39 F
SONIO 39 F
SHINOBI 99 F
BATMAN RETURNS. 99 F
GOLDEN AXE 99 F
THUNDER BLADE 99 F
EUROPEAN CLUB SOCCER 99 F
SHADOW DANCER 99 F
CASTLE OF ILLUSION 99 F
AQUATIC GAMES 99 F
CHACAN 99 F
SPACE HARRIER II 99 F
MICKY & DONALD 99 F
FATAL FURY 149 F
SONIC 2 149 F
ALADDIN 149 F
SUPER HANG ON 149 F
E000 149 F
STREET OF RAGE 2 149 F
ROAD RASH 2 199 F
MR NUTZ 199 F
ROCKEY KNIGHT 199 F
SHAQ-FU 199 F
WORLD CUP USA 199 F
STREET FIGHTER TURBO 249 F
FLINK 249 F
SHINOBI 3 249 F
LE ROI LION 249 F
NBA JAM 249 F
MORTAL KOMBAT II 299 F
EARTHWORM JIM 299 F
LE ROI LION 299 F
TAZ ESCAPE FROM MARS 299 F
SHINING FORCE 2 349 F
STARGATE 349 F
VIEW POINT 349 F
TOUGHMAN CONTEST 349 F

3 DO OCCAZ

3 DO PANASONIC FZ1 1990 F
JURASSIK PARK 99 F
MADDEM 94 99 F
ULTRAMAN 99 F
MEGA RACE 149 F
WAY OF THE WARRIOR 149 F
MONSTER OF MANOR 149 F
THE HORDE 149 F
TOTAL ECLIPSE 149 F
SHOCKWAVE 199 F
OFT WAY WARRIOR 199 F
CRASH'N BURN 199 F
VR STALKER 199 F
REBEL ASSAULT 199 F
FIFA SOCCER 249 F
ROAD RASH 249 F
NEED FOR SPEED 249 F
THEME PARK 249 F
SAMOURAI SHOWDOWN 299 F
RETURN FIRE 299 F

GAME GEAR OCCAZ

GAME GEAR + COLUMNS 299 F
GRAND CHOIX DE JEUX A PARTIR DE 49 F
Liste par téléphone

NEO GEO OCCAZ

NEO GEO SEULE 890 F
MEMORY CARD 129 F
2EME MANETTE 249 F
FATAL FURY 149 F
CROSSED SWORD 149 F
CYBER LIP 199 F
MAGICIAN LORD 199 F
NAM 75 199 F
WORLD HEROES 199 F
BURNING FIGHT 199 F
ART OF FIGHTING 249 F
FATAL FURY II 249 F
BASE BALL 2020 299 F
WORLD HEROES II 299 F
KING OF MONSTER II 299 F
3 COUNT BOUNT 349 F
SPIN MASTER 399 F
MUTATION NATION 449 F
SENGOKU 2 449 F
SAMOURAI SHOWDOWN 499 F
KARINOV'S REVENGE 499 F
FATAL FURY SPECIAL 599 F
WORLD HEROES JET 599 F
ART OF FIGHTING 2 599 F
SUPER SIDEKICK 2 699 F
SAMOURAI SHOWDOWN 2 799 F

JAGUAR OCCAZ

CONSOLE JAGUAR + 1 JEU 890 F
2EME MANETTE 199 F
BUBSY 199 F
RAIDEN 199 F
DINO DUDES 199 F
DRAGON 249 F
KASUMI NINJA 249 F
WOLFENSTEIN 3D 299 F
TEMPEST 2000 299 F
ALEIN V8 PRADATOR 299 F
IRON SOLDIER 349 F
VAL D'ISERE 349 F
DOOM 349 F

NEC OCCAZ

NEC ET TURBO 699 F
GRAND CHOIX DE JEUX A PARTIR DE 49 F
Liste par téléphone

Horaires d'ouverture : du mardi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00 - Le lundi de 14h00 à 19h00

STOCK GAMES JUSSIEU

3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Métro Cardinal Lemoine

(1) 44 07 04 61

STOCK GAMES GARE DU NORD

23, rue d'Abbeville - 75009 PARIS
Métro Poissonnière ou Gare du Nord

(1) 44 63 02 49

STOCK GAMES MONTPARNASSE

4, rue Campagne-Première - 75014 PARIS
Métro Raspail ou Vavin

(1) 43 35 32 10

STOCK GAMES REPUBLIQUE

44, rue de Malte - 75011 PARIS
Métro République

(1) 48 05 48 23

STOCK GAMES BOULOGNE

118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 - BOULOGNE
Métro Marcel Sembat

(1) 46 21 19 92

Livraison Colissimo en 24h ou 48h

BON DE COMMANDE à renvoyer à



3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Tél : (1) 44 07 04 61

REGLEMENT

• Carte bleue
• N° carte bleue
date d'expiration
• Mandat-lettre
• Contre remboursement
• Chèque
Signature

Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code Postal : Tél :

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre remboursement

TOUS NOS JEUX D'OCCASION SONT TESTES ET GARANTIS

CO-CONSULE 07/95

3DO

THE WAY OF THE WARRIOR

Arènes secrètes

Il y a de nombreuses arènes secrètes dans le jeu. Pour y jouer, vous devez entrer un nom spécial dans l'espace prévu à cet effet (le Name Entry Box) dans le menu principal, ainsi qu'une date de naissance spécifique. Bien que cela active une arène secrète, vous ne pourrez y jouer que si vous la sélectionnez dans l'aire de sélection des arènes du menu principal (Arena). D'autre part, les arènes secrètes ne sont disponibles que dans le mode deux joueurs. Les codes suivants doivent être entrés dans la section NAMES du menu principal, EXACTEMENT comme ce qui suit :

Pour jouer dans la **Death match alley**, entrez :

TUGAWAR 4/16/64 (pas d'espaces dans «TUGAWAR»).

Pour jouer dans le **Psychedelic world**, entrez :

PARANOID 5/5/75.

Pour jouer dans le **Turbo speed world**, entrez :

SPEED 8/8/80.

Et enfin, pour jouer dans le **Taj Mahal world**, entrez :

TAJ MAHAL 1/1/01 (un espace entre «TAJ» et «MAHAL»).

Pour combattre les personnages cachés :

Il existe quatre personnages cachés dans le « Tournament Mode » de Way Of The Warrior. Ces quatre personnages doivent être combattus successivement. Pour avoir le droit de combattre ces êtres fabuleux vous devez battre tous les autres guerriers du jeu. Chaque personnage secret va de pair avec une arène spéciale qu'il est possible d'avoir en faisant une petite manipulation.

Toutes les manipulations sont effectuées durant le SECOND VICTORY ROUND (le deuxième round dans lequel un guerrier remporte la victoire) et

requiert du combattant qu'il gagne le round. De plus, la manipulation nécessite la présence d'un SECOND WIND au dessus de la barre d'énergie du guerrier, c'est-à-dire qu'il doit avoir déjà gagné auparavant un PERFECT ROUND.

Voici la liste des manipulations pour l'ensemble des personnages du jeu.

Black Dragon - attiré sur le Graveyard (deuxième match). Gagnez le Second Victory Round, tout en ayant un SECOND WIND et n'utilisez ni le bouton C, ni R (bouton supérieur droit), pendant la durée du deuxième round.

Major Trouble - attiré sur la fosse de lave (quatrième match). Gagnez le Second Victory Round, tout en ayant un SECOND WIND et n'utilisez pas le bouton B (le blocage) pendant la durée du round.

Voodoo - attiré sur le toit (sixième match normal). Gagnez le Second Victory Round, tout en ayant un SECOND WIND et n'utilisez ni le bouton A, ni le bouton L (les poings, quoi !) pendant la durée du deuxième round.

Gulab Jamun - attiré sur la falaise (huitième match). Gagnez le Second Victory Round, tout en ayant un SECOND WIND sans vous faire toucher (effectuez, donc, un PERFECT ROUND).

Et en plus, vous pouvez jouer EN TANT que ces personnages ! (Si, si, et on va même vous révéler comment !).

Tous les personnages du jeu peuvent être joués dans le mode versus (deux joueurs humains). Pour jouer avec tous les boss et les personnages secrets, un nom spécial doit être rentré dans l'espace prévu à cet effet (Names Entry Box) ainsi qu'une date de naissance spécifique.

Vous activez, en entrant le code, le personnage en question, mais pour pouvoir jouer avec, vous devez le choisir à l'écran de sélection de personnages. Dans l'emplacement, à droite de Crimson Glory, il existe un personnage invisible. Vous devez déplacer le curseur à droite de Crimson Glory et le personnage

« invisible » apparaîtra au-dessus. Il est possible d'entrer plus d'un code secret à la fois et faire jouer un personnage spécial contre un personnage spécial. Il faut continuer à diriger le curseur vers la droite de Crimson pour faire apparaître les autres personnages secrets.

Pour jouer avec **Kull**, entrez :
A GAVIN 6/11/70 (espace entre « A » et « Gavin »).

Pour jouer avec **High Abbot**, entrez :

J RUBIN 1/6/70 (espace entre « J » et « Rubin »).

Pour jouer avec **Black Dragon**, entrez :

WYVERN 3/9/27.

Pour jouer avec **Major Trouble**, entrez :

BAD BOY 2/4/8 (espace entre « Bad » et « Boy »).

Pour jouer avec **Voodoo**, entrez :

EVIL 6/6/66.

Pour jouer avec **Gulab Jamun**, entrez :

GULAB 2/29/00.

Passons maintenant aux « COOLS ». Il s'agit tout simplement d'une pose victorieuse spéciale qu'adoptent les différents personnages du jeu. Si vous réussissez à effectuer, avec succès, une certaine manipulation durant le Second Victory Round (le round dans lequel votre guerrier gagne le match) d'une partie à deux joueurs (mode versus), vous verrez cette fameuse pose spéciale. Voici la marche à suivre pour voir les Cools avec tous les personnages :

Cool Jake - frappez votre adversaire avec trois boules de feu durant Second Victory Round.

Cool Dragon - gagnez le Second Victory Round sans prendre un seul coup (!) et sans utiliser L, R, B, glissade avant et glissade arrière (bonne chance !)

Crimson cool - gagnez le Second Victory Round sans utiliser les boutons A, C, R et L, ce qui signifie que vous devez gagner uniquement en utilisant le blocage de Crimson !

Nobunaga cool - gagnez le Second Victory Round en utilisant uniquement les boutons A et C.

En vente libre !

TOP CONSOLES

NES • SATURN • 32X • ULTRA 64 • MULTI MEGA • GAME BOY • VR 32
NEPTUNE • MEGA CD • SUPER NES • GAME GEAR • MEGA DRIVE • PICO

TOP CONSOLES

N° 4 • juillet/août 1995

GAGNEZ
une Saturn
et des K7
vidéo

Pas de vacances
sans vos
PORTABLES

**Offre spéciale
d'été**
SCORE GAMES
voir page 33

SEGA
● La Saturn est là !

JAPANIME
● Ah ! Megami-Sama, série culte ?

TESTS
● Obélix SNIN
● Fever Pitch MD
● Spirou MD
● Judge Dredd SNIN

SOLUCES
● Jelly Boy
● Warioland
● Soul Blazer
● Story of Thor

CADEAU
La BD Street Fighter II* (N°4)

Une publication PRESSIMAGE*
Suisse : 10 Fr. Portugal : 120 PTE CONT
Belgique : 250 FB. TOM TOM : 48 FF
Canada : 9,99 \$ Luxembourg : 226 Fl.

Nintendo dévoile l'Ultra 64

N°4 en kiosque

Killer Instinct vs Lobo
Ocean provoque Nintendo

Le **NOUVEAU** mag de l'univers
Sega et Nintendo est chez votre
marchand de journaux

Major cool - vous devez laisser huit grenades exploser au sol pendant le Second Victory Round. Les grenades doivent exploser par elles-mêmes et celles qui blessent l'adversaire sont comptées comme nulles et non avenues..

Toujours pour Way Of The Warrior, sachez que le jeu Space War est caché à l'intérieur du jeu (vous me suivez là ?). J'explique : les programmeurs de Way Of The Warrior ont incorporé à leur jeu un autre jeu, Space War, auquel il est possible de jouer moyennant une manipulation plutôt hardue, force m'est de l'admettre ! Il faut que vous ayez branché deux paddle à la 3DO avant de commencer et que vous soyez à l'écran de sélection des personnages, en mode Versus. Le joueur de droite (le joueur 2) doit choisir un personnage et maintenir appuyé la croix directionnelle dans la diagonale en bas, à droite ainsi que les boutons A, B, C et START. Pendant que le joueur

de droite maintient toutes ces touches enfoncées, le joueur de gauche (joueur 1) doit maintenir enfoncé la diagonale haut, gauche sur la croix de direction, ainsi que les boutons L et R. Une fois que les deux joueurs ont leurs touches enfoncées, le joueur de gauche (toujours le joueur 1) doit appuyer sur START. Si vous avez correctement effectué la manœuvre, le jeu Space War se lance et jusqu'à quatre joueurs (avec quatre paddle reliés, évidemment) peuvent y participer en appuyant sur START

On a gardé en réserve un certain nombre de chose supplémentaire concernant le jeu.

Nikki Peace Symbol (le symbole de paix de Nikki) - agitez la croix directionnelle du pad dans tous les sens, tout en appuyant sur tous les boutons rapidement pendant la séquence de victoire « Drop To The Ground » de Nikki et elle vous montrera un signe de paix !

La danse de victoire COOL de Nobunaga - dans

le second round, dans lequel Nobunaga gagne (le Second Victory Round), il doit charger l'étoile magique 10 fois. Pour charger son étoile, appuyez sur A rapidement pendant que vous lancez une étoile normale et l'étoile magique brillera. Parlons magie maintenant ! Chaque guerrier possède des pouvoirs magiques qu'il lui est possible d'utiliser lorsqu'il effectue une combinaison de bouton pendant qu'il nargue son adversaire. Les pouvoirs magiques utilisent une

certaine quantité de crânes qui sont directement déduits de la réserve du joueur. Chaque personnage connaît un certain nombre de sorts (que vous apprendrez à découvrir) parmi la liste qui suit. Pour lancer un sort, assurez-vous que vous avez assez de crânes et narguez (en appuyant sur B et en mettant en avant à la fois). Pendant la séquence d'animation qui suit, faites les combinaisons suivantes :

J'indique d'abord le nom de la magie, puis son explication, le nombre de crânes nécessaires et enfin, la combinaison de bouton à effectuer pendant la nargue.

Small Health Boost, qui régénère 10 % de votre barre d'énergie. Elle coûte 150 crânes. Faire A et en arrière en même temps.

Medium Health Healing, qui régénère 20 % de votre barre d'énergie. Elle coûte 300 crânes. Faire B et en arrière, en même temps.

Full Health Healing, qui régénère la totalité de la barre d'énergie. Elle coûte 800 crânes. Faire C et en arrière, en même temps.

Waybee, qui réduit la taille du personnage de 50 pourcent. Elle coûte 350 crânes. Faire B et en bas, en même temps.

Turbo, pour augmenter votre vitesse. Elle coûte 500 crânes. Appuyez rapidement sur A.

Double Damage, pour faire deux fois plus de dommages à votre adversaire. Elle coûte 380 crânes. Faire A, B et C en même temps.

Invincible, pour ne plus être sujet aux blessures pendant un certain temps. Elle coûte 450 crânes. Faire L & R ensemble.

Invisible, pour (comme son nom l'indique) devenir invisible. Elle coûte 320 crânes. Faire glissade en bas, Bas-arrière, puis en arrière.

Nausea, pour désorienter son adversaire. Elle coûte 250 crânes. Faire B, C, et en avant, en même temps.

Touch of Death, pour tuer son adversaire en un coup (!). Elle coûte 2 400 crânes. Faire glissade en bas, diagonale avant-bas, puis avant et R

Grounded, pour clouer votre adver-

**CHAQUE MOIS TOUTE L'ACTUALITE PROFESSIONNELLE
DES JEUX VIDEO MICRO ET CONSOLES**

Pro-GAMES

**NOUVEAUTES, SALONS, INTERVIEWS,
ANALYSES DU MARCHE ET DES
PRODUITS, HITS ET ECHOS...**

ABONNEMENT 1 AN : 100 Frs

Nom Prénom
(Société Fonction)
N° rue/avenue
Code postal Ville

Bulletin à renvoyer, avec votre règlement, à **Pro-GAMES**
92/94 RUE DU PRESIDENT WILSON 92532 LEVALLOIS PERRET CEDEX
TEL. (1) 47.39.34.81

saire au sol. Elle coute 330 crânes. Faire C et bas en même temps.

NEO GEO

FATAL FURY 3

Vous êtes nombreux à nous demander des astuces pour ce jeu, au demeurant génial. Ce mois-ci, nous vous révélons en EXCLUSIVITÉ, la liste des deuxième super pour chaque personnage. (Eh, oui !)

Deux choses avant de commencer ; ce coup supplémentaire nécessite une petite manœuvre avant de commencer un match et d'autre part, vous ne pouvez l'utiliser qu'une fois par round et uniquement lorsque votre barre d'énergie clignote. Ceci étant dit, voyons la liste :

pour activer le deuxième super coup, il faut, juste avant que le match ne commence, avant que le « GO » ne s'inscrive à l'écran, faire A, B, C, D et Start en même temps. Si vous avez réussi, le nom du personnage s'inscrit en vert.

Terry (il s'agit d'une combinaison de mouvements à effectuer rapidement au contact de l'adversaire) : Bas-arrière et C en même temps, puis avant et C en même temps. Enfin, faire avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière, puis C et D en même temps.

Andy (même chose que pour Terry) : D. Puis Bas et C en même temps. Ensuite, faire Bas, Bas-arrière, arrière, avant puis C et D en même temps.

Franco : même chose que pour Andy.

Maï : Laissez votre doigt appuyé sur le bouton C (nargue) durant toute la durée de la manipulation. Faites avant, bas-arrière, avant, puis B et D en même temps (tout en ayant le bouton C enfoncé !!).

Geese : (il s'agit d'une combinaison de mouvements à effectuer rapidement au contact de l'adversaire). Bas et C en même temps. Puis C. Enfin, faire Bas, bas-arrière, arrière et avant suivi de C et D en même temps.

Joe (d'assez loin !) : avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière puis C et D en même temps.

Mary : Arrière, bas, bas-arrière puis C
Bob : pendant le « fonçage » (deux fois vers l'avant), faire bas-arrière, avant-haut puis C et D en même temps.

Sokaku : pendant qu'il se prend un coup, faire avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière puis C et D en même temps.

Hon-Fu : de très, très loin (de l'autre bout de l'écran) faire avant, bas, bas-avant, arrière puis C et D en même temps.

Le mois prochain, vous saurez comment utiliser les boss (c'est possible !).

JAGUAR

ALIEN VS PREDATOR

Toutes les astuces pour ce jeu n'ont pas été épuisées ! En plus des plans et des indications paruent dans les précédents numéros, voici la liste des codes vous rendant la tâche plus facile ! C'est grâce à Benoît Girma, Paris, que l'on peut, ce mois-ci, vous donner ces astuces. Merci à lui ! Passons au vif du sujet, à savoir les diverses manipulations obligatoires pour obtenir des options aussi intéressantes que l'invincibilité, les armes infinies et j'en passe... Tout d'abord, choisissez un personnage (Marine, Alien ou Predator), sachant que les codes marchent également pour les parties sauvegardées, et commencez une partie. Appuyez, sitôt le jeu démarré, successivement sur : Pause, Option, 6, 1 et 3 (en même temps), B, A, 9, A, 9, A, *, Option, 6, #, *, *, Option, 2, Option. Si le code est correctement entré, vous devez entendre un rire de prédateur. À présent, vous avez accès à toutes les options suivantes :

Posséder toutes les armes pour éliminer vos ennemis : faites Option et 1 (en même temps) pour la première arme, Option et 2 (en même temps) pour la deuxième arme, Option et 3

(en même temps) pour la troisième arme et Option et 4 (en même temps) pour la quatrième et dernière arme. Posséder le « Motion Tracker » (qui vous permet de repérer les ennemis grâce à un radar) : Option et 8 (en même temps).

Avoir toutes les « Security Cards » (qui vous permettent de passer d'un niveau à un autre) : Option et 6 (en même temps).

Pour perdre les « Security Cards » (cela peut se révéler utile à un certain moment) : Option et 9 (en même temps).

Pour monter d'un étage, et ainsi éviter d'utiliser les « Security Cards » ou de trouver les ascenseurs : Option et A (en même temps).

Pour descendre d'un étage, faites simplement Option et B (en même temps).

Ces astuces, à quelques variantes près, marchent pour les trois personnages du jeu (Marines, Predator et Alien). Voici la suite des codes qui marchent de manière exactement similaire avec tous les personnages : Pour devenir invincible, appuyez sur Option et 5 (en même temps) et en plus, cette manœuvre vous fournit les munitions illimitées ! Pour confirmer la mise en route de ces codes, les mots « Cheat On » doivent apparaître à l'écran. Si vous trouvez de nouvelles astuces pour Alien VS Predator, nous ne manquerons pas de les mettre dans ces colonnes ! Encore merci à Benoît pour celles-ci !

SATURN

VIRTUA FIGHTER

Vous pouvez jouer avec le (ou la ?) mystérieux Dural. Le boss de Virtua Fighter est également l'un des personnages avec qui le joueur peut... Heu... jouer ! Pour cela, déplacez-vous jusqu'à l'écran de sélection des personnages et faites la manipulation suivante : Bas, Haut, Droite puis A et L en même temps ! En anglais, ces directions (Down, Up, Right, A et Left) épellent le nom du personnage !

Petites Annonces

CD CONSOLES
5-7, rue Raspail,
93108 Montreuil Cedex, France.
Tél. : 33 (1) 49 88 63 63.
Fax : 33 (1) 49 88 63 64.

RÉDACTION

Rédacteur en chef : Frank Ladoire.
Rédacteur en chef adjoint : José Carrion.
Secrétaires de rédaction : Juliette Doucet, Julio Ballester.

Rédacteurs : David Tabora, Pascal Geille, Thomas François, David Msika, Yohann Morin, Sylvie Sotgiu, Marco Vérocal.

Ont participé à ce numéro : Lionel Vilner, Lionel Pétillon, Fred Keime, Birdy Nam Nam, Little Sensei, JP Burias.

RÉDACTEURS GRAPHISTES

Maquette : Carole Toulotte (direction artistique), Anne Parisot, Latifa Akkari, Christophe Monfort, Fred Peyrichou.

Responsable du service PAO : Frédéric Levesque
RÉGIE PUBLICITAIRE

Cap 1 — 67, rue Robespierre, 93558 Montreuil Cedex, France.
Tél. : 33 (1) 48 59 13 14 — Fax : 33 (1) 48 59 01 60.

Responsable de publicité : Antoine Harmel.

Assistante de publicité : Katia Kamiski.

FABRICATION

Directeur de fabrication : Jacques Gouffé.

Assistante du directeur de fabrication : Isabelle Dubuc.

Assistants de fabrication : Nadine Debar et Mireille Mugneret.

DIFFUSION, VENTES

Responsable : Olivier Le Potvin — TE 73.
Tél. : 33 (1) 49 88 63 75. (Par les dépositaires de presse uniquement).

Responsable marketing : Christine de Gandt.

Communication promotion : Nathalie Sergent.

Maquette : Alexandre Lenoir

ABONNEMENT

190 F pour 11 numéros (300 F pour l'étranger), nous consulter pour les tarifs par avion. Service abonnement : 36, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 43 42 00 60.

TÉLÉMATIQUE

Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure, Éric Lebette. Graphiste télématique : Xavier Chambon, Cécile Garret.

ADMINISTRATION/COMPTABILITÉ

Chef comptable : Leïla Aithabib assistée

de Nadia Sahel.

RESPONSABLE JURIDIQUE

Françoise Linossier.

DIRECTION ÉDITORIALE

Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.

Directeur délégué : Patrick André.

Assistante de direction : Virginie Guyard.

IMPRESSION

Imprimé en Union européenne.

CD Consoles est une publication de Médialoisirs, Sarl au capital de 10 000 F (principaux associés : Pressimage, Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli). Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Numéro de commission paritaire : 75 671. Dépôt légal 3^{ème} trimestre 1995. N° ISSN : 1259-3869.

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayants-cause, est illicite » (alinéa 1^{er} de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. Crédits photos et copyright : tous droits réservés.

Vends 11 Jeux SNin : 200 F. Pièces + 2 Manettes Turbo : 100 F. Pièces.
Tél:16.88.28.03.91

Vends Jeux MD : Landstalker, Earth Worm Jim : 200 F. Port Compris. Tél:1.47.95.00.36

Achète 32X + Doom : 800 F. Annonce valable Uniquement en Moselle.
Tél:16.87.66.24.50

Vends Jeux PSX et Saturn. Vends Echange Carte Magic. Tél:1.42.05.86.39

Vends MCD32X + 5 Jeux (Doom, Dune...): 3000 F. et Vends Jeux MD. Tél. après 18 H.
Tél:16.20.59.25.27

Vends Pad SFC + Pro 4 - 6 Boutons pour Arcade System. Contacter Piseth.

Vends SNin + Mario Kart, Allstar, World + E. Jim + Tiny T2 + 1 Manette Turbo + Adaptateur : 1500 F. Tél:1.42.74.23.89

Vends 3DO + Jeux. Ventes Séparées possibles sur Départements 84 et 13. Contacter Paul. Tél:16.90.92.97.77

Vends 3DO + 3 Jeux : 2000 F. Contacter Frédéric. Tél:1.48.83.18.68

Vends Neo CD + FF2 + AOF2 + Sskick2 + Shodomn2 + AeroF2 : 3000 F.
Tél:16.32.10.06.21

Vends sur Neo Geo : World Heroes 2 : 400 F. Fatal Fury 2 : 300 F. ou Echange.
Tél:16.47.67.59.35

Vends Neo Geo + MC + 2 Joys + 14 Jeux. Contacter Serge le Week-End.
Tél:16.74.25.33.46

Vends DBZ 3 et Donkey Kong Country : 200 F. Pièce. Tél:16.90.20.63.21

Vends SNin + 5 Jeux + Adaptateur + Manette Turbo : 1400 F. Tél:1.42.74.23.89

Vends Nes + 3 Jeux + 2 Manettes : 350 F. ou Echange Contre SNes + 2 Manettes.
Tél:16.44.76.54.89

Vends Cartouche de 50 Jeux dont Alien 3, Etc : 1300 F. à débattre. Tél:16.27.76.04.93

Vends Jaguar TBE + Kasumi Nin + Wolf3D : 850 F. le Tout. Tél:1.64.34.68.39

Vends 20 Jeux SN : NBA Jam 2, Soulbrazier, Secret of Mana, Etc. Tél:16.56.97.51.86

Vends 3DO + 5 Jeux : 3000 F. Contacter Cédric après 20 H. Tél:1.48.99.34.84

Vends Jeux 3DO : Megarace, Total Eclipse,

Rebel Assault, Powers Kingdom, Etc.
Tél:16.27.90.73.87

Vends Mega CD2 + 8 Jeux + Adaptateur CDX Pro : 900 F. Tél:1.39.87.31.02

Vends 32X : 990 F. Doom : 350 F. + News.
Tél:16.97.75.15.02

Vends Jaguar + 7 Jeux : Doom, Al Vs Pred., Iron Soldier, Dino Dunes : 1600 F.
Tél:16.99.67.65.25

Vends Pitfall, DKC, Flashback à 250 F. l'unité + Astérix : 100 F. + SF2 : 50 F. + Mortal Kombat : 150 F. Tél:16.98.32.43.41

Vends 3DO FZI + 12 Jeux + Gamegun + Adaptateur super Nes : 4500 F. BE.
Tél:1.48.57.14.82

Vends Megadrive + MCD + 10 Jeux + 2 Manettes. Valeur de 7000 F. Prix : 3800 F.
Tél. après 19 H. Tél:1.46.78.72.43

Vends Jeux SNin Etat Neuf Entre 200 F. et 350 F. : DBZ3, MK 1 et 2. Vends console + 2 Manettes : 450 F. Tél:16.68.73.46.31

Vends Neo Geo CD + 5 Jeux : 3500 F. (Art of Fighting 2, Fatal Fury Special...).
Tél:16.67.36.26.51

Vends SN + 1 Jeu (DBZ3) : 350 F.
Tél:16.46.67.78.00

Vends Overgame CX + TNMHT : 1750 F.
Tél. après 19 H. Tél:1.48.49.15.66

Vends MD + 3 Pads dont 2 à six Boutons + 1 Jeu : Subtermania : 600 F. Contacter David.
Tél:1.47.95.00.36

Vends Amiga CD 32 + 7 Jeux (Microcosm, Etc) : 2000 F. à débattre. Tél. le Soir.
Tél:16.74.85.45.29

Vends CDI + Cartouche FMV + 10 Jeux : 4500 F. Vends Jeux sur 3DO.
Tél:16.67.62.34.62

Vends GG + 3 Jeux Neuf : 500 F. + Lynx et 2 Jeux : 300 F. Tél:16.44.78.33.60

Vends Multimega Mega CD + 32X. Jeux Virtua R32X et NBA Jam CD : 2500 F.
Tél:1.39.68.15.92

Vends SN + 7 Jeux (DBZ2, Street Fighter 2 Turbo, Fatal Fury 2) + Adaptateur + 1 Pad + Manette Spéciale. Tél. après 19 H 30.
Tél:30.38.56.01

Vends SNin + 5 Jeux + Adaptateur + Manette. Le Tout TBE. Tél. après 18 H 30.

d'abonnement

Ne soyez pas les derniers à entrer dans l'ère du multimédia

GÉNÉRATION CD-i
 N°3 Juillet/Août/Septembre L'UNIVERS MAGIQUE DES CD-INTERACTIFS

CD-i : le multimédia facile

ÉDUCATIF

- ✓ La saga des Tim & Ted

MUSIQUE

- ✓ David Bowie
- ✓ Mylène Farmer
- ✓ Peter Gabriel...

JEUX

- ✓ Burn Cycle
- ✓ Chaos Control
- ✓ Le Journal de TFI 94
- ✓ Shaolin's Road
- ✓ Voyeur...

VIDÉO

- ✓ L'homme sans Visage
- ✓ Le Cobaye
- ✓ Les Accusés
- ✓ Witness...

Une publication **Pressimage**
 Suisse : 9 FS Belgique : 195 FB

Infogrames
 supporte le CD-i
 20 titres d'ici à la fin de l'année

Un bon de commande au numéro est disponible en page 75

Bimestriel - 1 an - 6 numéros
150 francs au lieu de 180 F - étranger 210 F

Bulletin d'abonnement à Génération CD-i

à remplir et à retourner accompagné de votre règlement à
Génération CD-i, service abonnement, 36, rue de Picpus, 75012 Paris - France

“Je m'abonne pour 6 numéros à Génération CD-i”

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville : Pays :

Tél. : Date de naissance :

Ci-joint, la somme de 150 francs (étranger 210 francs), réglée par (à l'ordre de Pressimage) :

Chèque Mandat lettre Virement postal (obligatoire pour l'étranger) CCP Paris 0147899R020

Date : Signature :

Petites Annonces

Tél:16.88.74.77.16

Vends GB : 350 F. + 4 Jeux avec Ecouteur et Câble Link. Tél:1.30.93.63.44

Vends Neo Geo + 2 Manettes + Samourai + 3 Boutons : 2000 F. ou Echange Contre Saturn, PSX. Tél:1.69.06.87.80

Vends MD2 + 2 Pads + 7 Jeux Garantie 10 Mois : 1600 F. Tél. 1.48.26.89.15. Poste 212.

Vends SN + 9 Jeux : Mario All Stars, World, Donkey, Street Racer, Mr Nutz + 3 Manettes TBE : 2000 F. Tél:1.34.78.79.78

Vends MD + 12 jeux (NBA Jam) : 1900 F. Tél. après 20 H. Tél:16.26.51.78.75

Achète, Vends Jeux Saturn, RPG, Arcades, Action. Tél:16.33.25.71.76

Vends Atari ST1040 + Moniteur Couleur + Nombreux Jeux : 2500 F. Tél:1.43.71.61.42

Echange ou Vends Jeux 3DO : Powers Kingdom, Rebel Assault, Total Eclipse... Contacter Christian. Tél:16.43.45.94.63

Vends Divers News sur 3DO de 200 F. à 300 F. Tél:16.82.57.08.81

Vends Saturn + 2 Pads + Jeux : Prix à Débattre. Contacter Fabrice. Tél:1.42.54.08.94

Echange, Vends, Achète CD sur 3DO. Contacter Michel après 21 H. Tél:16.50.69.13.71

Vends sur SNin MK2 à 270 F. et F1PP à 130

F. Uniquement Département 57.

Tél:16.82.85.93.33

Vends SN + 2 Manettes + Smas + Bazouka. 6 Jeux : 1800 F. DKC + NBA Jam + RockNRR : 300 F. l'un. Raced + Cools : 250 F. l'un. ou le Tout : 2900 F. Tél:16.56.28.72.82

Vends 386 DX 40 - DD130 Ram 20 - Ecran Couleur SBPro - 2HP - Modem/Fax 14400 + 50FT + CD. Rom Int. Contacter Jean Michel. Tél:1.39.94.42.34

Vends 32X : 990 F. Doom : 290 F. Tél:16.97.75.15.02

Vends 3DO + Road Rash + Quarantine : 1900 F. Tél:1.45.82.42.92

Vends MD + 12 Jeux + MCD + 5 Jeux + 3 Manettes dont une 6 Boutons : 3500 F. Tél:1.48.76.37.16

Vends 3DO + Need for Speed + Road Rash + Shocwave + Data+. : 2500 F. Tél:1.34.68.77.98

Vends Lecteur CDI + Cartouche Vidéo + Manette Jeux + 4 CDI au Choix. Le tout : 5000 F. Prix Réel : 6650 F. Tél:16.20.67.24.21

Vends 6 Cassettes + 1 CD + 4 Manettes + 35 Mega Force : 2000 F. Tél:16.66.89.25.85

Vends 3DO Pal 60 Hz + 2 Pads + 6 Jeux : 3000 F. Tél:1.30.61.20.32

Vends SNin + Super Mario World +

Klashback + Super SF2. Le tout : 900 F. Tél:16.50.03.18.52

Vends Jeux PSX : Toshinden : 350 F. à débattre. Contacter Slimane. Tél:1.60.39.70.03

Vends Saturn + 2 Manettes + 7 Jeux (Astal, Panzer, VF, V. G...) : 5000 F. à débattre. Tél:1.69.30.62.15

Vends Neo Geo + Art of Fight 2 + 2 Manettes : 3000 F. à débattre. Tél:16.26.68.40.49

Vends Burning Soldier, Super Wing, Virtuoso ou Echange sur 3DO. Contacter Christophe. Tél:1.30.21.32.53

Vends MD 32X + 2 Jeux : 1200 F. Possibilité de Vente Séparée. Tél:16.20.91.62.05

Vends Uniquement sur Pau et Alentours : 3DO US Pal + 6 Jeux : 3500 F. Tél:16.59.82.98.11

Vends Jeux 3DO : Super Wing Commander : 190 F. Supreme Warrior : 140 F. Total Eclipse : 130 F. Tél:16.72.00.07.11

Vends Neo Geo CD 2 Plein Ecran + 2 Manettes + 4 Jeux : 3500 F. Port Compris. Tél:16.98.90.30.76

Echange Alien Contre Val d'Isere et Kasumi Contre C. Galaxy sur Jaguar. Tél. Entre 19 H et 20 H. Tél:16.80.56.15.72

Vends MD + 4 Manettes + 3 Jeux (Mortal Kombat 2, Bubsy + Flashback ou Autre) : 600 F. Tél:16.24.52.90.02

Vends 3DO + 2 Pads + 7 Jeux : 3500 F. Contacter Georges. Tél:16.78.32.66.27

Vends 1 Manette + Souris + 8 Jeux : 2700 F. ou Echange Contre 3DO. Tél:1.42.35.50.45

Stop Affaire ! Vends 3DO + 10 Jeux + 2 Manettes : 4500 F. Tél:16.53.28.55.93

Vends SFC + 12 Jeux + 3 Pads + Multiplayer + AD 29 : 1800 F. SGX + 7 Jeux + 3 Pads + Multiplayer : 1000 F. Tél:1.30.32.12.69

Vends Neo CD + 3 Jeux Jamais Servi : 2400 F. Tél:1.48.46.27.57

Vends Jeux 3DO + 1 Manette. Tél:1.60.07.16.09

Vends Jaguar + 4 Jeux : Alien, Doom, Cannon Fodder... : 2000 F. à débattre. Tél:1.46.02.71.68

Vends SNin + 7 Jeux + Accessoires + 3 DBZ Tome 4 - * 6 - 8 + Urotsukidoji Tome 1 et 2. Prix à débattre. Tél:16.76.25.45.82

Recherche Jeux 3DO Neufs ou Occasions de 100 F. à 200 F. ou Echange Contre Jeux CD32. Tél:16.98.64.77.45

Vends Amiga CD32 + 1 Souris + 4 Jeux : Microcosm, Etc. : 1750. Tél:16.67.64.31.80

COUPON RÉPONSE - PETITES ANNONCES GRATUITES

Renvoyer ce coupon à l'adresse suivante :

PA CD Consoles, 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Numéro de téléphone :

J'ai une SUPER NINTENDO MEGA DRIVE JAGUAR 3DO

AUTRE :

Département : VENTE ACHAT ÉCHANGE

Libellé de votre annonce (n'oubliez pas votre numéro de téléphone).

Titre de votre annonce

.....

.....

.....

CD CONSOLES

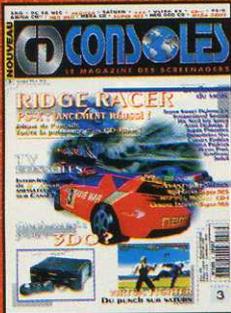
ANCIENS NUMÉROS



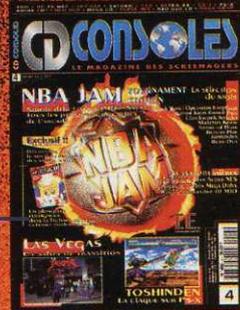
N°1



N°2



N°3



N°4



N°5



N°6



N°7



N°8

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS

	QUANTITÉ COMMANDÉE	Prix TTC UNITAIRE	TOTAL
CD CONSOLES N		30 F	
CD CONSOLES N		30 F	
CD CONSOLES N		30 F	
CD CONSOLES N		30 F	
FRAIS DE PORT			
TOTAL COMMANDE			

Nom :

Prénom :

Adresse :

.....

Code postal :

Ville :

Merci de régler par chèque à l'ordre de CD Consoles

Date :

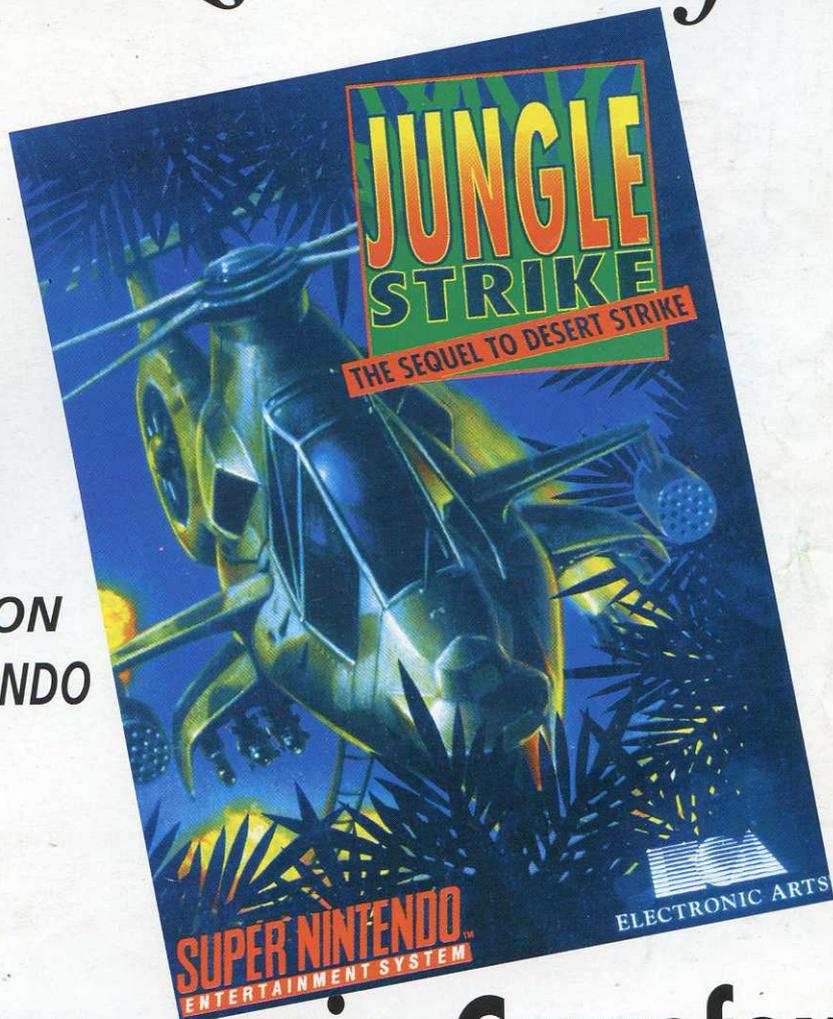
Signature

Retournez ce bon (ou la photocopie de ce bon), ainsi que votre chèque à
CD Consoles Anciens numéros 5/7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

*Salut les Vidéokids,
les "Top"
sont chez Carrefour!*

JUNGLE STRIKE

LE JEU D'ACTION
SUR SUPER NINTENDO



36 15 EA DIRECT 2,19F/ MN ELECTRONIC ARTS

Pour obtenir plus d'informations sur Jungle strike SNES, téléphonez au 72 53 25 25 ou écrivez nous à
Electronic Arts, Centre d'affaires Télébase, 3 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'or. Software
© 1995, Electronic Arts. Desert Strike et Jungle Strike sont des marques d'Electronic Arts. Electronic Arts
est une marque déposée d'Electronic Arts. Super Nintendo Entertainment System est une marque de
Nintendo CO., Ltd. Nintendo est une marque déposée de Nintendo CO., Ltd.

Chaque mois, Carrefour crée l'événement !

Pour d'autres précisions sur ce produit, ainsi que les adresses, plans d'accès et services
des magasins, tapez 36-15 Carrefour.

avec Carrefour
je positive! 

36.15
Carrefour

Carrefour 

MEGAMAN™ THE WILY WARS



Le satanique Dr Light veut devenir le maître du monde. Pour cela, il a inventé une nouvelle machine infernale appelée Wily, et va retourner dans le passé pour éliminer Mégaman dans l'une de ses trois premières aventures. Tirant sur tout ce qui bouge, Mégaman doit traquer chaque robot et l'exécuter afin de récupérer des bonus et autres armes spéciales.

MEGAMAN-THE WILY WARS vous offre 16 mégas de graphiques haute résolution. Profitez enfin des trois premiers chapitres de Megaman réunis sur une seule et unique cartouche.

POURQUOI TANT DE HAINES

Laissé pour mort lors d'une bagarre de rue où périt accidentellement sa famille, Franck Castle refuse de mourir. Animé par un esprit de vengeance, il mène alors sa propre guerre contre la mafia. A la fois juge, juré et bourreau, personne n'échappera à son verdict. Les coupables devront alors affronter ...
Le Punisher

THE PUNISHER™

Ce jeu vous propose 16 mégas de coups et armes en tout genre. Vous pourrez prononcer votre sentence seul ou à deux en simultané, sur 6 stages explosifs.



Samedi soir, c'est le rendez-vous de toutes les stars du catch américain. Ils sont tous venus pour s'affronter dans le célèbre tournoi des Slammasters, et un seul survivra à cette avalanche de violence.

SATURDAY NIGHT SLAMMASTERS™

32 mégas de coups spéciaux, de prises de catch incroyables, et de graphismes fabuleux. A consommer sans modération!!!



GENEDIS

MEGA DRIVE

CAPCOM®