

MICRO *Multimedia* KID'S

LE MENSUEL

- TOUS LES COUPS DE SUPER STREET FIGHTER II
- AMUSEXPO 94 : LES JEUX DU FUTUR

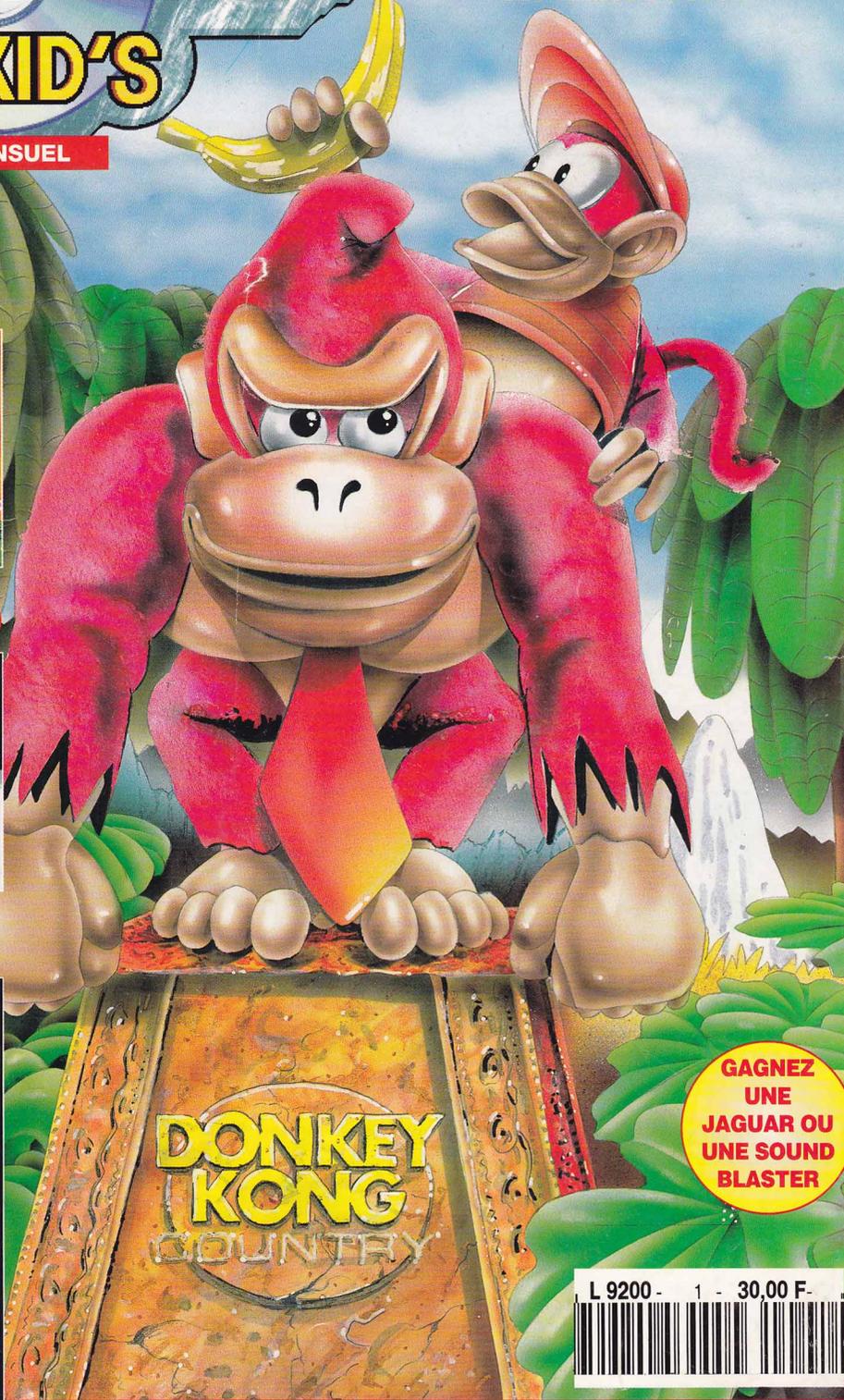
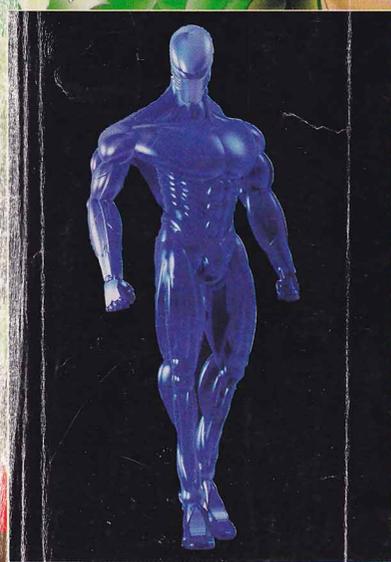
SONIC & KNUCKLES



• LITTLE BIG ADVENTURE (PC)



• MICRO KID'S HIGH TECH



GAGNEZ
UNE
JAGUAR OU
UNE SOUND
BLASTER

L 9200 - 1 - 30,00 F -

TESTS MACHINE : RISC PC 600 - NEO GEO CD



ONYX Sharewares
Route de Kingersheim
BP.22 - 68120 RICHWILLER
Tel.89.50.70.10
Fax.89.52.13.33

SPECIAL JEUX

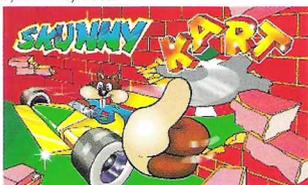
Toutes les meilleures nouveautés Shareware 1994 et notre sélection des meilleurs Epic et Apogee

PLUS DE 1500 RÉFÉRENCES DE SHAREWARES DANS NOTRE CATALOGUE RENOUVÉLÉ MENSUELLEMENT

DERNIERE NOUVEAUTEÉ EPIC

(2G5078) ONE MUST FALL 2087 (Epic Megagames)

Dans la lignée de Street Fighter et Mortal Combat, voici «One Must Fall» de la Société Epic Megagames. C'est un très bon jeu de combat avec un excellent graphisme et une très bonne bande sonore. Une fois n'est pas coutume; vous ne vous battez pas contre des humains mais contre des robots aux allures très hostiles. La partie est loin d'être gagnée ! A voir. (386/4Mo-RAM/VGA). 2 disquettes 3,5 HD 47,80 Frs.



(2G5077) COMPIL FLIPPER (Capstone)

Pinball Dreams: Superbe jeu de flipper en VGA 256 couleurs. Très inspiré d'Epic Pinball, ce jeu fera le bonheur de tous les amateurs du genre. **Fantasy Pinball:** Encore et toujours un clone d'Epic Pinball; celui-ci est absolument magnifique et n'a rien à envier à ses concurrents. Très bon graphisme (de nombreuses images digitalisées), bonne fluidité et excellente jouabilité; le tout sur fond sonore (SB ou compatible). C'est un excellent Shareware qui malheureusement est limité à 5 mn de jeu ! (386/VGA). Disquette 3,5 HD - 23,90 Frs.

DERNIERE NOUVEAUTEÉ APOGEE

(2G5075) WACKY WHEELS (Apogee)

Le tout dernier jeu de la Société Apogee Software qui signe -une fois de plus- un coup de maître. Il n'est pas question de baston, réflexion ou jeu de tableaux, c'est en fait une sympathique course de karting où chaque pilote est un animal. Il est possible d'y jouer seul ou à deux par modem ou câble null-modem. Dans ce cas, l'écran se double pour chaque joueur. Très belle réalisation en VGA 256 couleurs avec effets sonores sur SB. On notera au passage, la similitude entre le jeu et Skunny Kart. Avis aux amateurs ! (386/2Mo RAM). Disquettes 3,5 HD et 3,5 DD - 35,80 Frs.



(2G5059) DESERT STORM COMMAND / CHEESY INVADER - VGA DD/2622 Ko - MVP SOFTWARE/CHEESY SOFT

DESERT STORM COMMAND: Ce jeu se situe durant la guerre du Golf et de nombreuses missions vous sont confiées (tir sur des soldats embusqués, destruction de Scud...). Ce jeu d'action dispose d'un graphisme soigné et réaliste grâce à des images authentiques en 256 couleurs. Alors à vos armes. (AT 386+, VGA, SOURIS, SB). **CHEESY INVADERS:** c'est un remake du célèbre Space Invader, revu et corrigé avec des images de synthèses en 3D et 256 Couleurs, support sonore pour les cartes Sound Blaster. (AT 386+, SOURIS, SB). Disponible en 3 1/2 HD uniquement. Prix 24,90 Frs.



(2G5076) SKUNNY KART (CopySoft)

Nouvelle aventure pour Skunny (notre sympathique petit écureuil). On le retrouve, cette fois-ci, dans une superbe course de karting. Le jeu, dont la réalisation encore une fois exemplaire, peut se jouer seul ou à plusieurs. A deux; il est même possible de doubler l'écran pour chaque



classiques de la distribution Shareware. Le tout, très récent, reprend la quasi-totalité de ce qui existait en 1993.

CD MEDIASHARE No3: Contient 1800 fichiers compactés sur 230Mo, on y trouve de tout : Clipart, compression, dBase, diagnostique, windows, radio-amateur...

CD MEDIASHARE No4: CD spécial Windows qui contient 2350 fichiers compactés sur 245Mo. C'est également un cd généraliste qui couvre tous les domaines mis à part les jeux.

CD MEDIASHARE No5: Pour compléter le CD Mediashare No4 voici un CD spécial jeux pour windows. Il contient exactement 581 jeux, qui sont présent sous la forme compactée et décompactée (il est donc inutile de les installer sur le disque-dur). Il y en a pour tous les goûts : jeux d'aventure, d'arcades de réflexion de rôle...

CD MEDIASHARE No6: Contient pas moins de 218Mo (1000 images), pour la plupart au format GIF. On y trouve de tout paysage, voiture, avion, voiture... En NB ou couleurs.

CD MEDIASHARE No7: Le tout nouveau CD-ROM avec des milliers de jeux, dont beaucoup pour la première fois sur CD. Ce CD contient des jeux, des notices explicatives et des conseils pour améliorer ses scores.

(2G5067) SEGA EMULATOR POUR PC SVGA/DD/1117 Ko - TURBO CHARGED TECH

Incroyable mais vrai, voici un émulateur de console de jeu SEGA pour PC. C'est à dire qu'il permet de jouer avec les jeux de cette console sur votre PC. Il permet de convertir les informations contenues dans les cartouches en fichiers lisibles par le PC. Le tout grâce à une interface fournie par l'auteur. Un fichier de documentation est fourni. D'après l'auteur 100 % des jeux sont reconnus par l'émulateur. Requiert un AT 486 DX avec 8 Mo de RAM et un local Bus, une carte Sound Blaster et une carte SVGA 1 Mo. Disponible en 3 1/2 HD uniquement. Prix 23,90 Frs.

(2G5071) DEPTH DWELLERS - VGA/DD/2670 Ko - TRI SOFT

Superbe jeu en réalité virtuelle en 3D. Dans la même lignée que WOLFENSTEIN ou DOOM. Ce jeu vous plongera dans un monde terrifiant. Il dispose d'une musique et d'effets sonores de qualité. A ne pas manquer (AT 386, 4 Mo RAM, SB). Attention le fichier, pour des raisons de place est livré en .ZIP. Il faut donc PKUNZIP. Disponible en 3 1/2 HD uniquement. Prix 23,90 Frs.

(2G5073) BRUDAL BADDLE - VGA/DD/2300 Ko

BRUDAL BADDLE: Jeu de combat rapide dans la lignée de STREET FIGHTER 2, Mortal Combat. Des graphismes très soignés (véritables personnages digitalisés en 256 couleurs) associés à des animations rapides donnent à ce jeu tout son intérêt. Les possesseurs de cartes sonores auront en plus le bonheur d'entendre des bruitages saisissants ainsi qu'une musique d'ambiance. (AT 386+, VGA, 4 Mo RAM, SB) Disponible en 3 1/2 HD uniquement. Prix 23,90 Frs.



(2G5074) JAZZ JACK RABBIT -VGA/DD/3330 Ko - EPIC MEGAGAMES

La société EPIC signe là un superbe jeu d'arcade dans le vrai sens du terme. Aidez JAZZ JACK RABBIT à sauver sa princesse qui est à l'autre bout de la galaxie. Nombreux seront les obstacles et les galeries à passer mais heureusement il est armé. Ce jeu dispose de sublime graphismes en VGA 256 couleurs avec des animations très fines, la bande son est également excellente. Ce jeu équivalait sans aucun doute à de nombreux logiciels commerciaux. IL est très nettement inspiré du célèbre jeu SONIC de SEGA. A essayer pour le croire. Pour AT 386 et plus avec 4 Mo de RAM / SB. Disponible en 3 1/2 HD uniquement. Prix 23,90 Frs.



(2G5070) ASTROFIRE / DECKO / TUBES / XQUEST - DD/1826 Ko - DIVERS

ASTROFIRE (OWEN THOMAS) Jeu d'arcade très rapide en VGA 256 couleurs avec de très beaux graphismes en images de synthèses. Le but du jeu est le même que le célèbre ASTEROID. Belle bataille interplanétaire. (AT 286+, SB, VGA) **DECKO (SNR):** Jeu de carte que l'on trouve dans les casinos. Il s'agit de miser sur 4 cartes face retournées et de trouver leurs valeurs. (EGA, SOURIS). **TUBES (SOFTWARE CREATION):** Jeu du type puissance 4 qui consiste à aligner au moins 3 pions de la même couleur. De plus ce jeu dispose d'animations et de graphismes très beaux. (VGA, 286+, SB) **XQUEST (ATONIC JACK):** Retrouvez sur PC un des jeux mythiques du MACINTOSH. Collectez le maximum de cristaux dans un minimum de temps afin d'atteindre les niveaux suivants. Ce jeu dispose de très beaux graphismes. (AT 286+, SOURIS, VGA, SB) Disponible en 3 1/2 HD uniquement. Prix 23,90 Frs.

(1G1544) CAPABLANCA - VGA/DD/1833 Ko - Michel ROHAN

Très beau jeu de réflexion sous Windows 3.1. Les amateurs de casse tête seront satisfaits puisque celui-ci dispose d'une réalisation très soignée. Le but du jeu s'apparente à celui du solitaire. Il consiste à mener les 24 boules bleues à la place des 24 boules rouges en utilisant une case vide. Les possesseurs de cartes sonores disposeront de bruitages très amusants. Et en plus c'est français. (AT 386, 2 Mo RAM). Disponible en 3 1/2 HD uniquement. Prix 11,90 Frs.

(1G1552) JEUX FRANCAIS - VGA/DD/3617 Ko - DIVERS

FAROCAR (TLK GAMES) Petit jeu de réflexion, très bien fait vous devez pousser grâce à votre véhicule de petits objets jusqu'à leurs emplacements. Le jeu est toutefois parsemé d'embûches et chaque tableau est une véritable énigme. **1er EMPIRE (A. BIGOT):** C'est une jeu qui reconstitue les grandes batailles napoléoniennes à travers un système simple et fluide tout en restant fidèle à l'histoire. Grâce à ce jeu vous pourrez conduire les troupes d'infanterie, cavalerie et artillerie française sur les grands champs de bataille tels que Austerlitz, Friedland, Waterloo... **CAPABLANCA (M.ROHAN):** Superbe casquette sous Windows qui se joue seul contre l'ordinateur. Ce jeu comprend 24 boules bleues, 24 boules rouges et une case vide. Il s'agit d'amener les boules bleues exactement à la place des rouges et vice versa. Règle très simple pour un jeu beaucoup moins. Avis aux amateurs. Uniquement sur 3 1/2 HD pour 23,90 Frs.

(2G0809) ELF LAND - EGA/DD/334 Ko - CARC ERIKSON

Entrez dans le monde des ELFS, vous rencontrerez de nombreux obstacles ainsi que des créatures étranges. Supporte la carte SOUND BLASTER. Prix 11,90.

(2G0850) NIGHT RAID - DD/880 Ko/VGA - SOFTWARE CREATIONS

Pour tous les fanatiques de jeux de guerre. Avec Night Raid vous aurez à lutter contre des parachutistes, missiles... avec 1 seul canon. Le jeu est très bien fait, superbe graphisme, son très réaliste (Sound Blaster ou PC Speaker). A essayer absolument. Uniquement 3 1/2. Prix 11,90.

(2G0910) ZONE 66 - DD/1707 Ko/VGA - EPIC MEGAGAMES

Excellent jeu d'arcade avec des combats aériens en 256 couleurs avec des scrollings à 360°. Comme dans les films vous piloterez votre jet afin de parcourir la terre pour la sauver. Compatible SOUND BLASTER et le JOYSTICK. Pour PC-386 avec 2 Mo de RAM. Disponible en 3 1/2 HD uniquement 23,90 Frs.

CD-ROM

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE CD-ROM GRATUIT COMPRENANT PLUS DE 1700 RÉFÉRENCES

COLLECTION CD MEDIASHARE

CD MEDIASHARE No1: Contient plus de 200 Mo de fichiers compactés. Utilitaires dos, programmation (Basic, visual basic et Pascal), fontes, cliparts, Base de données, éditeur, éducation, graphique, utilitaires disque-dur, compactage-décompactage, anti-virus, windows et une multitude d'utilitaires en tout genre.

CD MEDIASHARE No2: Plus de 3000 jeux Shareware, c'est beaucoup moins cher qu'une cartouche Nintendo et vous n'avez que l'embaras du choix. On y trouve les grands classiques d'Apogee, des add-on pour FS4, 10 Mo de bidouilles et astuces pour les jeux du commerce, et une multitude de jeux qu'on ne trouve pas dans les circuits

CD MEDIASHARE No8: Le meilleur du multimédia pour DOS et Windows. Plus de 1000 modules sons et images. Magnifiques clips et fichiers sonores pour Windows.

CD MEDIASHARE No9: De nouveau un hit avec des utilitaires Windows et Dos. Ce CD contient plus de 4000 fichiers différents.

SUPER GAMES 1: Les meilleurs jeux sur le marché. Ce CD de jeux contient les meilleurs jeux d'Apogee, Epic, ID Software, etc. Cet unique CD contient également des conseils, de nouveaux niveaux, des éditeurs de jeux tels que DOOM, Duke Nukem et Commander Keen.

SUPER GAMES 2: De nouveau une compilation des meilleurs jeux sur le marché. Plus de 10 best-sellers, y compris des conseils pour améliorer ses scores.

Prix exceptionnel 99 F. TTC le CD



Nous ne pouvons vous présenter ici notre catalogue Shareware complet (plus de 1500 références). Celui-ci est disponible chez votre marchand de journaux, dans les revues "Journal du Shareware" et "DOS-TREND", qui vous informe tous les deux mois de l'évolution du Shareware.

Conditions de ventes : PAS DE COMMANDE MINIMUM, frais de port 16 francs - envoi en «Distingo» (sous 48 heures, après réception de votre commande acquittée) - Prix des disquettes : 11,90 pour les disquettes DD 3 1/2 et 23,90 francs pour les disquettes HD. Toutes nos disquettes sont pleines à craquer.

Symboles : les logiciels commençant par 1 sont en français - 2 en anglais - 3 en allemand. La Taille des logiciels est donnée à titre indicatif et peut varier selon les versions. Principe du Shareware : ces logiciels sont en libre essai, si vous les utilisez régulièrement, vous avez l'obligation morale de rétribuer l'auteur.

ONYX Sharewares
Route de Kingersheim
BP.22 - 68120 RICHWILLER
Tel.89.50.70.10
Fax.89.52.13.33

PLUS DE 1500 RÉFÉRENCES DE SHAREWARES DANS NOTRE CATALOGUE RENOUVELÉ MENSUELLEMENT

(2G0933) JET PACK SPECIAL NOEL - 570 Ko VGA - SOFTWARE CREATION

C'est une nouvelle édition du jet pack (version CHRISTMAS). Jeu très amusant avec des échelles et plate forme en MCGA 256 couleurs. 100 Niveaux enrichiront ce jeu. Compatible avec le joystick et les cartes SON. Un éditeur est fourni afin de pouvoir créer ses propres niveaux. Disponible en 3 1/2 uniquement. Prix 11,90.-



(2G0959) SAVE OUR PIZZAS - DD/1780 Ko/VGA - COPY SOFT

Le chef de CADIZ a volé la recette des pizzas. SKUNNY doit la retrouver dans l'Italie antique. Excellent scrolling d'écran et bande son réalisé pour Sound Blaster. Graphisme en VGA/256 couleurs. Ce jeu se joue au clavier et au joystick. Pour 386 et plus. Disponible en 3 1/2 uniquement. Prix 11,90.-

(2G5033 - 2G05034) RAPTOR - DD/5059 Ko VGA - APOGEE/CYGNUS

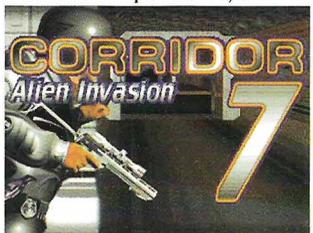
Essayez donc ce sublime SHOOT'EM UP en VGA 256 Couleurs. Vous vivez dans l'espace avec toute sa splendeur. Après avoir choisi votre personnage et vos armes parer combattre un ennemi très macabre. De très bon sons vous accompagnerons tout au long du jeu. Plusieurs niveaux sont disponibles. Nécessite un PC 386 et plus avec 2 Mo de RAM minimum. Il supporte la souris et le joystick. Disponible en 2X 3 1/2 HD uniquement prix 47,80 Frs.



(2G5035) CORRIDOR 7 - DD /2995 Ko/VGA - CAPSTONE SOFTWARE

Essayez donc de sortir d'un building truffé de robots. De surprenantes surprises vous attendent pour vous barrer la

route avec des effets de Morphing. Bonne chance pour ce jeu très intéressant. Graphismes en VGA. Pour PC-AT uniquement. Supporte les cartes SON et la souris. Disponible en 3 1/2 HD uniquement Prix 23,90 Frs.



(1G1297) LE GRAND MANITOU - 175 Ko - SAUVAGE S.

Si vous êtes de ceux qui achetez souvent des jeux dans le commerce, (ou même en Shareware !) réjouissez-vous, car voici un programme capable de vous donner des vies infinies, munitions à outrance ...et autres bidouilles pour plus de 26 jeux. Pour cela aucune connaissance en informatique n'est requise, il suffit de vous laisser guider par les menus. Très bien. Prix 11,90.-

(1G1463) PACMINATOR - DD/2700 Ko VGA - PICHERY ARNAUD

Excellent clone de Galactix, jeu du type Space Invaders où il faut détruire les vaisseaux ennemis qui arrivent en nombre. C'est un jeu français qui n'a absolument rien à envier à leurs homologues américains ou aux jeux qu'on trouve dans le commerce. La réalisation est exemplaire graphisme en 256 couleurs, gestion de la Sound Blaster. Il se joue à la souris ou au joystick nécessite au minimum un 386 avec au moins 580 de RAM. C'est de loin le meilleur galaxien actuellement dans le shareware. Uniquement en 3 1/2 pour 23,90 Frs. A essayer !



LES INCONTOURNABLES DU SHAREWARE

Des jeux que tout un chacun se doit de posséder : les collections Epic Megagames et Apogee

JEUX APOGEE

(2G0191) CRYSTALCAVE - VGA/551 Ko - APOGEE.

Très bon jeu parsemé d'embûches au fond d'une mine galactique. Vous devez contourner des obstacles et récupérer le maximum de pierres précieuses. Graphismes irréprochables. Prix 11,90.-

(2G0204-2G0205) COMMANDER KEEN 2 /EGA/DD/800 Ko

Jeu d'arcades très captivant disposant de multiples possibilités et de très bons graphismes. Aidez KEEN à parvenir au bout du monde. Prix 11,90.-

(2G0279-2G0280) WOLFENSTEIN 3D - DD/VGA/1300 Ko -

Excellent jeu en 3D avec une fluidité extraordinaire. Essayez de vous évader d'une forteresse nazie tout en emportant un maximum de trésors. Compatible ADLIB. GENIAL ! A essayer à tout prix. Requiert un AT 286/1Mo de Ram minimum. Prix 11,90.-

(2G0369) SECRET AGENT 1 - DD/EGA/351 Ko - APOGEE.

Ce très bon jeu du même type que Crystal Cave. Vous, un agent secret, avez débarqué sur une île où de nombreuses aventures vous attendent. Votre rôle consiste à dérober les secrets de vos ennemis. Prix 11,90.-

(2G0370) COMMANDER KEEN 1 - DD/EGA/360 Ko -

Un classique du Shareware. Aidez Keen à découvrir la planète MARS, action et suspens au rendez vous... Excellent. Prix 11,90.-

(2G0431-2G0432) COSMO - DD/EGA 2059 Ko - APOGEE.

Très bon jeu d'arcades et d'actions. Un extraterrestre, doit retrouver ses parents et surmonter quelques difficultés très intéressantes. Avec de multiples effets sonores et graphiques. Il admet les cartes Sound Blaster et nécessite un PC-AT minimum. Prix 11,90.-

(2G0491) DUKE NUKEM EGA - DD EGA/950 Ko - APOGEE.

Très bon jeu d'action. Votre objectif est d'empêcher le Dr POTON et son armée de robots de prendre le contrôle de la ville. Très bon graphismes en EGA. Prix 11,90.-

(2G0802) MONSTER BASH - DD/EGA 1100 Ko - APOGEE

Johnny Bash part pour sauver son chien, pour cela, il devra traverser des mondes pour le moins inquiétants. Un des meilleurs jeux de la

Société APOGEE ! Il supporte les cartes ADLIB ou SOUND BLASTER ainsi que le joystick. Pour PC-AT uniquement. Disponible en HD uniquement. Prix 23,90 Frs.

(2G0825) MAJOR STRICKER - EGA DD/2500 Ko - APOGEE

Quand la société APOGEE crée un jeu de combat interplanétaire, il est forcément réussi. A vous de venger la terre à bord de votre vaisseau. La musique et l'action sont prenantes. Il supporte la carte SOUND BLASTER. Disponible en 3.5 uniquement. Prix 11,90.-

(2G0899) HALLOWEEN HARRY - DD 3447 Ko/VGA

Encore un superbe logiciel de l'excellente société APOGEE SOFTWARE. Jeu en 256 couleurs avec des scrollings et des effets sonores (uniquement sur SOUND BLASTER). Vous avez animé DUKE NUKEM, vous aimez celui-ci. Libérez les humains des ZOMBIS. Remplissez votre Jet Pack avec différentes armes. Et vous voilà parti en voyage ! Super graphismes en VGA. Uniquement en 3 1/2 HD 23,90 Frs.

(2G0949) BLAKE STONE - DD/3300 Ko VGA - APOGEE

Bande de petits vénéraux, APOGEE remet ça, voici un excellent remake de Wolfenstein 3D. Avec tout de plus : plus de graphisme, plus d'animations, plus de combats. Carrement génial. Avec environnement sonore pour carte SB. Combattez les mutants du docteur PYRUS GOLDFIRE, dans un dédale de labyrinthe avec des personnages secrets. Ramassez pour vous tenir en vie armes et nourriture. Exceptionnel. Pour 386 ou plus. Il supporte la souris, le clavier et le joystick. 3 1/2 HD uniquement 23,90 Frs.

(2G0952-2G0953) DOOM - DD/5010 Ko/VGA - DS SOFTWARE

Rentré dans le monde de la réalité virtuelle composé de graphismes en VGA d'une fluidité extraordinaire et essayer donc de sortir vivant d'une forteresse et de résoudre le puzzle du DOOM. Un jeu très intéressant ou vous devez tuer l'ennemi. Nécessite un PC-386 ou plus avec 4 Mo de RAM. Disponible en 2 disquettes 3 1/2 HD uniquement prix 47,80 Frs

(2G0954) DUKE NUKEM II - DD/3600 Ko VGA - APOGEE

Ça y est DUKE NUKEM revient. Le premier épisode était déjà très bon. Le second est encore mieux en VGA. Vous aurez 22 niveaux pour combattre les extra-terrestres qui en veulent à DUKE. Soutenez DUKE avec 4 armes incroyables, afin d'atteindre votre but. De nombreux monstres très inquiétants donnent à ce jeu un certain intérêt ainsi que des effets bien particulier. Compatible Sound Blaster. Très bon graphismes en VGA. Pour PC-386 et plus. Disponible en 3 1/2 HD uniquement 23,90 Frs.

JEUX EPIC MEGAGAMES

(2G0394) JILL OF THE JUNGLE DD/CGA/952 Ko -

Incrovable, un jeu d'une telle qualité dans le domaine de

SHAREWARE. Très bon jeu d'arcade avec un graphisme exceptionnel. 16 niveaux, compatible II supporte les cartes sonores et s'adapte à la carte vidéo de votre système, jusqu'en VGA. Il nécessite un PC-AT minimum. 11,90.-

(2G0910) ZONE 66 - DD/1707 Ko VGA - EPIC MEGAGAMES

Excellent jeu d'arcade avec des combats aériens en 256 couleurs avec des scrollings à 360°. Comme dans les films vous piloterez votre jet afin de parcourir la terre pour la sauver. Compatible SOUND BLASTER et le JOYSTICK. Pour PC-386 avec 2 Mo de RAM. En 3 1/2 HD uniquement 23,90 Frs.

(2G0484 - 2G0485) KILLO BLASTER 1/2 DD/VGA/1228 Ko

Parfait Shoot'em up, avec de très bon graphismes et sons. C'est un genre Galaxien avec des décors fantastiques et plusieurs effets. (256 couleurs), Compatible Soundblaster. Uniquement pour PC-AT. Prix 11,90.-

(2G0825) DARE TO DREAM - VGA DD/2519 Ko - EPIC

Jeu d'aventure sous WINDOWS d'excellente qualité. Vous devez pour réussir, résoudre de nombreux problèmes. Supporte les cartes SOUND BLASTER ou ADLIB. Disponible qu'en 3.5 HD uniquement pour 23,90 Frs seulement.

(2G0855) SOLAR WINDS - DD 1156 ko/VGA - EPIC

Très bon jeu d'arcades de la société EPIC MEGAGAMES. Jeu de combat spatial avec de super effets graphiques. Jeu en VGA/256 Couleurs, compatible carte compatible SOUND BLASTER vous disposez alors d'une très bonne bande son. Supporte les joysticks ou les souris. Pour PC-AT UNIQUEMENT. En 3 1/2 2 uniquement. Prix 11,90.-

(2G0922) EPIC PINBALL - DD/VGA 1703 Ko - EPIC

Retrouvez l'ambiance des salles de jeu sur votre écran grâce à ce jeu de flipper. Les scrollings fluides permettent de suivre la balle. Graphismes très réaliste en VGA 256 couleurs. Pour SOUND BLASTER/PC-386 et plus. Très bien. Disponible en 3 1/2 uniquement. Prix 11,90.-

(2G0958) XARGON - DD/1980 Ko VGA - EPIC

Encore un excellent jeu de la société EPIC MEGAGAMES en VGA 256 couleurs avec environnement sonore sur carte Sound Blaster. Très bon jeu d'action et d'arcades. Vous aidez le héros MALVINEOUS pendant une expédition à travers un pays envahi de créatures bizarres afin de retrouver l'aigle SILVERTONGUE. Bonne chance ! Pour 386 et plus. Supporte le joystick. Disponible en 3 1/2 uniquement. Prix 11,90.-

(2G0974) EPIC BASEBALL - DD/VGA 2220 Ko - EPIC

Excellent jeu de simulation de BASEBALL de la société EPIC MEGAGAMES. Les scènes ainsi que le déroulement du jeu est très réaliste. (plusieurs options). Vous jouer avec 2 équipes. Compatible Sound Blaster. Disponible en 3 1/2 uniquement. Prix 11,90.-

Tous nos logiciels en téléchargement sur 3615 ONYXPC

BON DE COMMANDE

Envoyer à : ONYX - route de Kingersheim - BP.22 - 68120 Richwiller tel.89.50.70.10 - fax.89.52.13.33

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
CP : Ville :
Tel :
Règlement : Mandat Chèque
Carte Visa, Mastercard, Eurocard
No Carte : / / / / /
Date d'expir : / /
Signature

Indiquez les références des logiciels (disquette 3 1/2 uniquement)
(11,90 ttc la disquette DD
23,90 ttc la disquette HD)
pas de commande minimum

CD ROM
+ port 16 francs - CD 25 francs

Total à payer
Kld - 12
Votre commande sera traitée dès réception et vous sera expédiée en DISTINGO
Commande par téléphone 89.50.70.10.
Commande par fax 89.52.13.33

SO

MMN

Edito

Le petit bonjour du mois du Directeur de la rédaction.

Actus

Nouvelles et autres bruits du petit monde du jeu vidéo.

Reportage Amusexpo

Les jeux du futur arrivent dans les salles d'arcade.

Previews

Donkey Kong Country, Super Pitfall, Soulblazer, Under a Killing Moon, Commander Blood...

Tests

Sonic & Knuckles, Street Racer, Secret of Mana, Le Roi Lion, Mickey Mania, Little Big Adventure, Colonization...

Trucs et Astuces

Un max de Cheat Modes pour toutes les consoles.

Dossier Super Street Fighter II

Enchaînements, Super Coups et Hit Combo : tout sur SSF II.

6



7

14



20



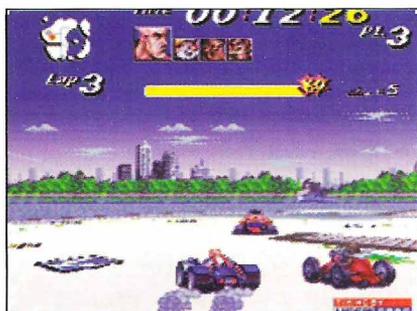
37

104



109

MAIRE



- 123 Made in Manga**
Le point sur les BD du pays du soleil levant.

- 126 Jap'animation**
La rétrospective du DA japonais tel qu'il est connu en France.



- 129 Cahier High Tech**
News, Reportages, Tests Hardware et Software, c'est le cahier du jeune branché du XXI^e siècle.



Micro Kids Multimedia

Directeur de Publication : Robert Truchot
Directeur de la Rédaction : Antoine Occhipinti
Directeur de Production : Philippe Bouliez
Rédacteur en chef : François Daniel
Rédacteur en chef adjoint : Arnaud Chaudron
Directrice de la Publicité : Monika Occhipinti

Ont participé à ce numéro :
Philippe Barbier, Noëlle Béronie, Captain Kyo, Laurent Christophe, Philippe Helloin, Daniel Ichbiah, J. J., Eric Lecadre, Edwin Mc Brown, Thomas Merlin, Stéphanie Monnereau, Rachid Ouadah, Quélou Parente, Gilles Penso, Julien Pradel, Franck Rousseau, Benjamin Ryzman, Bertrand Triplet, Jean-Marc Viotti et David Wong.

Micro Kids Multimedia est édité par PPI, SA au capital de 250 000 F
Numéro RC Paris 398 348 904

EDITO

Vous en rêviez, n'est-ce pas ? Eh bien oui, on a fini par craquer et on vous l'a fait, ce mensuel que vous

attendiez tous ! Micro Kid's Multimédia (MKM pour les intimes !) devient ainsi le premier magazine véritablement interactif puisque, non seulement vous gardez vos rendez-vous télé habituels, tous les dimanches matins, vers 10 h, sur France 3, mais vous pourrez en plus :

- approfondir à loisir les sujets traités
- découvrir en détail les dernières nouveautés
- être tenus au courant de l'avancement des nouveaux jeux
- demander à voir des séquences d'un jeu
- obtenir l'interview de tel ou tel créateur
- découvrir les images de tel graphiste
- entendre les ziques de tel musicos
- donner votre avis sur telle ou telle machine
- devenir correspondant du journal
- et on vous réserve encore bien d'autres surprises...

Avec François Daniel (l'un des plus grands spécialistes de jeux sur Consoles), Arnaud Chaudron (plutôt orienté Micros et technologie de pointe) et leur équipe, découvrez les meilleurs jeux du moment.

On dispose de 100 pages, on a 100 jeux... Qu'est-ce qu'on fait, chef ?

On vire les daubes, évidemment, et puis on élague par le bas, du plus tarte jusqu'au must pour ne garder

finalement que le Top des Tops !

La recette est simple, non ?

Ce sera ça, un mag bourré d'idées, d'images, de fun, de news sur tout ce qui vous intéresse, des mangas aux bornes d'arcade, de la bonne vieille baston à la réalité virtuelle.

Tout un programme, non ?

Ça vous branche ? Alors embarquez avec nous pour vivre une aventure différente, une aventure où vous pourrez vraiment intervenir !

D'ailleurs, vous voulez qu'on commence tout de suite ? Vous pouvez participer dès maintenant à nos deux Top 20 : classez, sur papier libre, les 20 meilleurs jeux Console ou les 20 meilleurs jeux Micro, ou les deux et envoyez-les à :

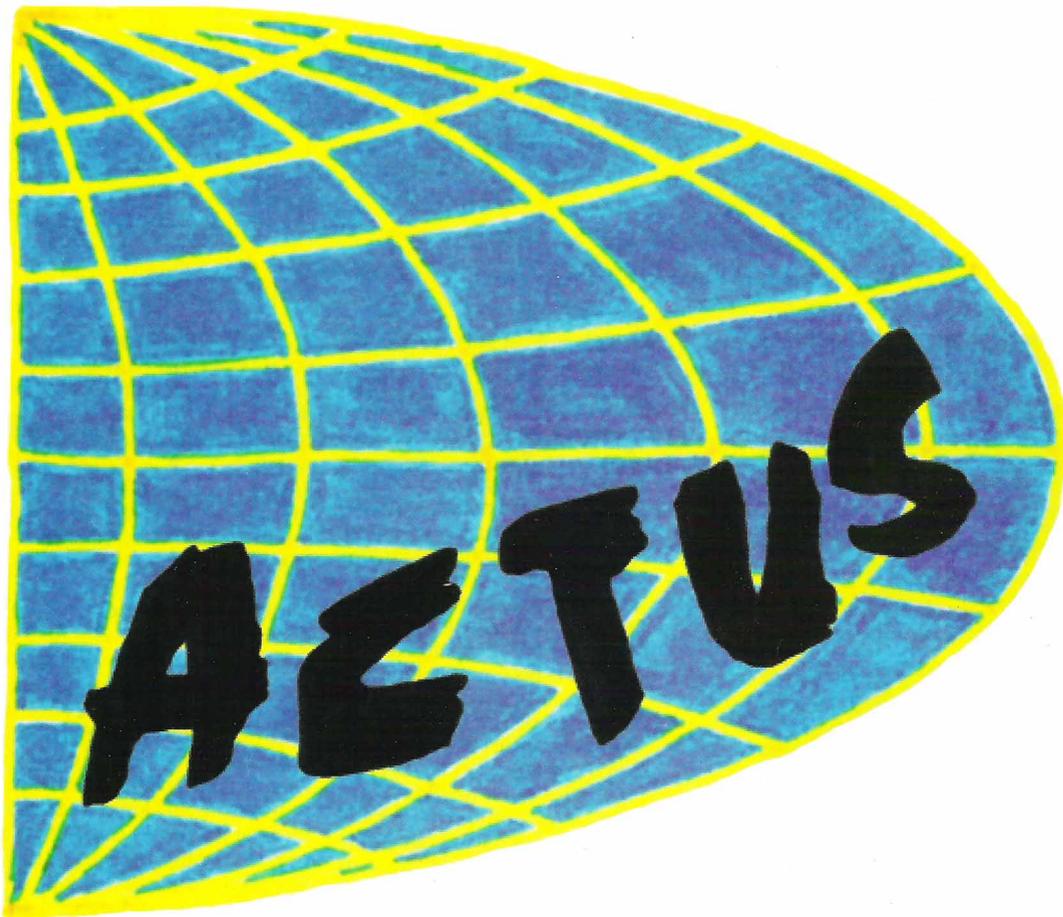
MKM Top 20 Consoles

ou MKM Top 20 Micros

23, rue du Faubourg Poissonnière,
75009 Paris

L'un de vous sera tiré au sort et gagnera donc l'un de nos superbes cadeaux. Alors, bonne lecture et rendez-vous le mois prochain.

ANTOINE OCCHIPINTI



QUE DE SPORT !

Electronic Arts, toujours fidèle aux sports, sort courant novembre su Mega Drive Fifa International Soccer 95 (version également prévue pour la Game Gear), John Madden Football 95 et PGA Tour 3. En ce qui concerne la 3 DO, c'est Fifa Soccer et Theme

Park qui vont voir le jour. Pour les sorties du mois de décembre sont prévus sur Mega Drive : Swedish Hockey, Rugby World Cup et Syndicate. Pour ce dernier, une version sur la 3 DO devrait sortir un peu plus tôt.

QUOI DE NEUF CHEZ GAMETEK ?

Gametek sort quelques nouveautés pour Noël et surtout pour le début d'année 1995. Pinball Fantaisies sur Gameboy et SNES, sortie prévue pour Janvier 95. En février 1995 sur SNES sortiront : Carrier Aces (Shoot' em Up qui peut se jouer à 2 simultanément et où vous êtes dans la peau d'un pilote de la seconde guerre mondiale), Tarzan et Air Cavalry. Pour

les fêtes de fin d'année sont prévus sur Megadrive, Brutal et Yogi Bear. Ce dernier est aussi prévu pour la Game Gear ainsi que Tarzan.





DRAGON BALL Z

3



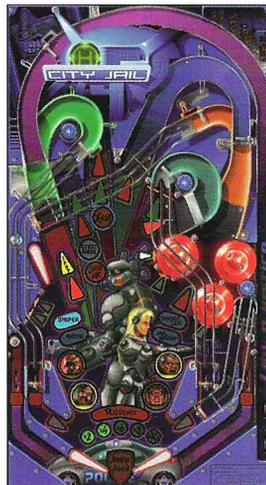
DBZ3, qui est sorti vers la fin septembre au pays du soleil levant, est l'adaptation des derniers épisodes japonais. Vous retrouverez Vegeta possédé, Goten et Trunks gamins et 9 autre persos (il y a bien entendu des persos cachés). Ce dernier épisode garde le même principe de jeu que les versions précédentes (écran "split", attaque à distance, combat aérien...). DBZ3 semble être plus axé sur les combats rapprochés sans pour autant négliger les duels à distances. D'ailleurs vous ne pouvez plus compter sur les boules d'énergie qui voguent entre la terre et le ciel pour toucher votre adversaire. Sinon, vous avez la possibilité de saisir et de projeter votre adversaire au moment où les deux persos se touchent en volant l'un vers l'autre. Plus la peine de pleurer quand un adversaire vous coince dans un

recoin de l'écran car vous pouvez lui échapper en vous déplaçant dans le ciel quand vous le désirez. Les décors sont nettement plus beaux mais moins nombreux que dans les anciennes versions. Les musiques, quant à elles, sont de bonne qualité et ne vous saouleront pas au bout de 30 secondes (pour une fois). Les défenses et pouvoirs spéciaux sortent quand on le veut et sont nettement plus efficace car vous pouvez contrer autant de fois que vous le désirez votre adversaire (attention à votre barre de puissance tout de même). Quant aux modes de jeux, vous pouvez toujours jouer en Battle ou avec le fameux tournoi qui oppose 8 candidats. Le mode Story qui réunissait dialogue et combat à lui été supprimé. Il ne reste plus qu'à attendre la sortie en France pour plus de détail.

PINBALL ILLUSIONS

Après Pinball Dreams et Pinball Fantasies, certainement les deux meilleurs flippers existants sur Amiga, 21st Century nous offre aujourd'hui Pinball Illusions qui compte trois nouveaux flippers : Law'n Justice, Babewatch et Extremes Sports. La

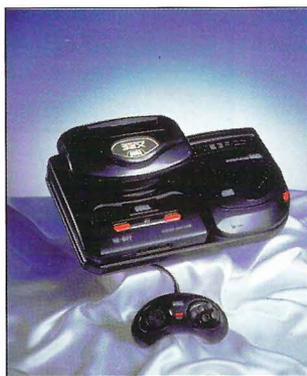
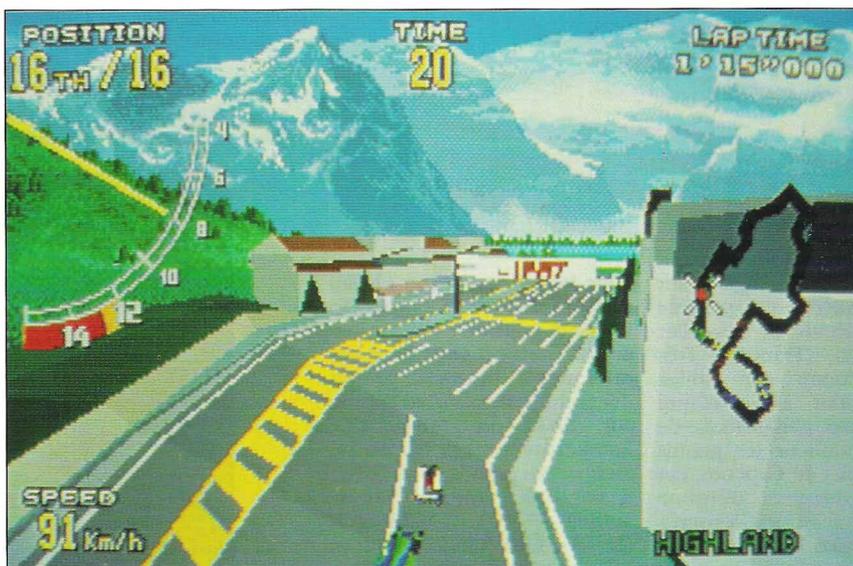
grande nouveauté de cette troisième mouture est le multiball qui permet d'avoir plusieurs boules à l'écran en même temps. Les graphismes en 256 couleurs mettent bien à profit les capacités de l'Amiga 1200 et de la CD32. Les bruitages et la musique ont été améliorés par rapport aux versions précédentes. Les fans de tilt sur micro devraient être servis.



MEGADRIVE 32 X

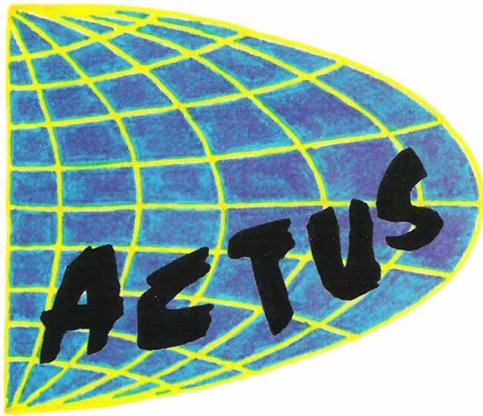
LA "SATURN" AVANT L'HEURE OU UN PERIPHERIQUE D'AVENIR POUR SEGA ?

Chez Sega, on attend avec impatience la sortie de la Megadrive 32 X, périphérique qui permet de transformer votre Megadrive en une véritable 32 bit. Grâce à ce nouveau potentiel technologique on pourra désormais avoir, à la maison, des merveilles telles que Daytona USA ou le récent mais non moins génialissime Wing War. Tout ceci aurait été impossible sans la présence de 2 processeurs Hitachi 32 bit RISC (comprenez Reduced Instruction Set Computer) qui pallient (enfin !) les principaux défauts de la Megadrive tels que son manque de couleurs et ses sons qui grésillent à souhait ! Désormais, tout ceci est du passé. Grâce à ces nouveaux processeurs, on a droit à 32 768 couleurs affichées à l'écran, aux nouvelles applications de "Mapping" et d'effets spéciaux comme le zoom, les rotations de sprites et ce (si Sega tient ses promesses) de façon quasi-illimités ! En gros, on obtient une Mini Saturn avant l'heure ! On aura aussi bien droit à des jeux développés sur port cartouche que Mega CD. Ces derniers devraient enfin être dignes des meilleurs vidéos animés et nous faire oublier les très décevants Ground Zero Texas ou autres Night Trap (et ceci n'est pas uniquement faute d'un manque de couleurs !). Sa sortie est prévue dans notre beau territoire pour le mois de Décembre pour un prix d'environ 1400 Francs, et les premiers jeux disponibles devraient être le célèbre Doom, jeu qu'on ne présente plus vu son immense succès sur PC, Virtua Racing Deluxe, version améliorée de celle sur cartouche avec de nouveaux circuits et véhicules ; Star Wars Arcade, qui vous met dans la peau du vaillant Luke Skywalker aux prises avec les forces de l'empire, et enfin Motocross Championship jeu moins connu mais qui à pre-



mière vue, à l'air bien sympathique. La première fournée 95 prévoit la sortie en vrac de : Ratchet & Bolt, Golf Best 36 Holes, Bullet Fighter, Cosmic Carnage, Digital Shinobi (que j'attends impatientement), Stellar Assault, Metal Head, Fahrenheit-CD, Midnight Raiders-CD, Wirehead-CD et Surgical Strike-CD (Dites monsieur Sega, vous n'avez pas oublié Super Street Fighter II Turbo ? Merci d'y penser). Voilà de quoi faire pour Noël, alors un brin de patience, que diable ! Dernière chose, ne ratez pas notre banc d'essai de la 32 X dans le n°2 de MKM.





US GOLD S'INSTALLE

Us Gold, grand éditeur Anglais sur micro et console décide de s'installer en France. Très connu sur Amiga pour avoir adapté avec plus ou moins de bonheur les grands hits de Capcom, cet éditeur distribue aussi ses propres jeux. D'ailleurs, dans les prochaines productions à venir, il y a Under A Killing Moon sur PC CD Rom (voir preview) et surtout Super Street Fighter II sur Amiga et PC.

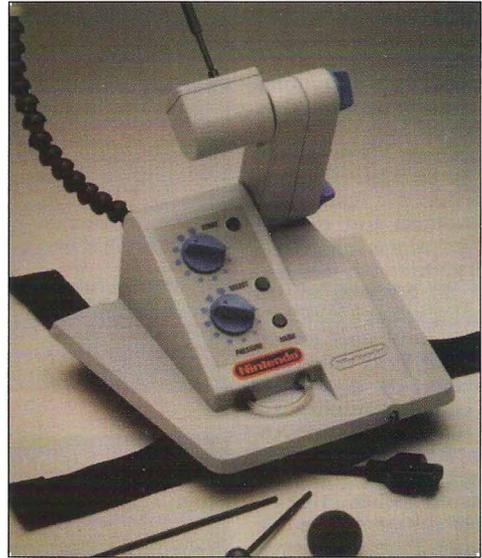
AVALANCHE DE SORTIES CHEZ SONY

Sony fait un festival au niveau des sorties. Three Ninjas Go To Japan devrait être disponible au moment où vous lisez ses quelques lignes. Début décembre est prévu No Escape sur SNES et Mega CD, Frankenstein Mega CD est lui aussi prévu pour la même date. A paraître : Addams Family Values (MD), Battletech (SNES), Elite (SNES et MD), Johnny Mnemonic (MCD), Pinkie (SNES et MD), Puggsy (SNES), la suite de Desert Strike qui n'est autre que Jungle Strike (SNES) et X-Kalibre (SNES). Il faudra patienter un peu pour en savoir plus sur ces nouveautés.

NINTENDO REPREND SON SOUFFLE.

Décidément, Nintendo pense à tout le monde et ils ont raison. Leur tout dernier accessoire, le Nes Hands Free (mains libres), permet de jouer aux jeux vidéo à l'aide du souffle et du menton. Ainsi, il permet à certaines personnes handicapées des membres supérieur d'avoir la joie de jouer aux jeux Nintendo. Dans un tout autre

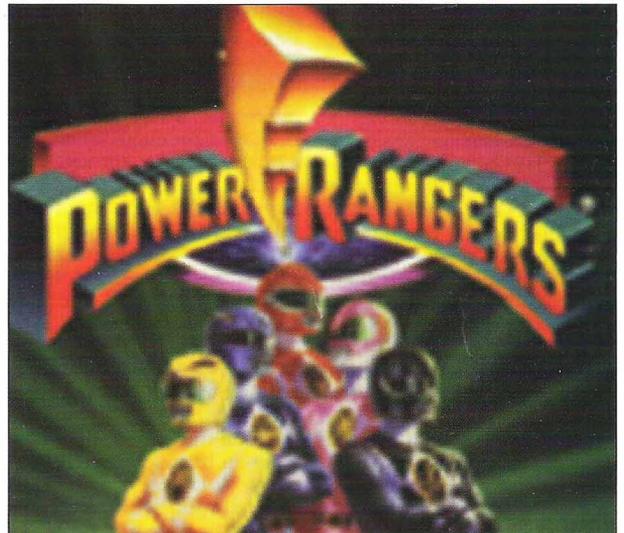
genre Nintendo qui était présent au salon mondial de l'Automobile s'est associé à Peugeot pour présenter un prototype de 806 qui sera équipé d'une console Nintendo pour les enfants et d'un équipement de bureau complet pour les parents (Tél., Fax, Répondeur, Ordinateur...).

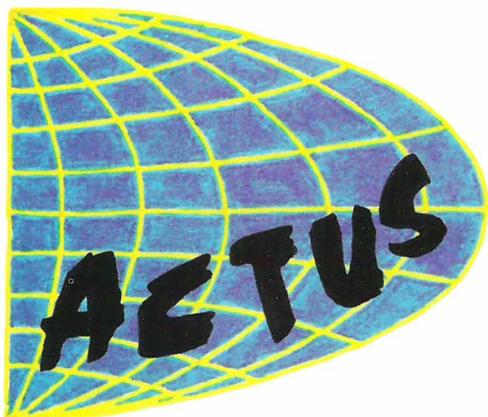


BANDAI AU PAYS DU DA.

Bandai continue leurs conversions de Dessins Animés. Mais il ne suffit pas qu'un DA soit célèbre pour compter faire des ventes à chaque fois ou pour bâcler son adaptation en jeu. Dans la série, Power Ranger (dont la BD va être dispo) est disponible sur SNES et Game boy. Ce Beat'em Up est prévu courant novembre. Sailor Moon, peut plaire à certains fans (à ce niveau là, il ne faut même plus être fan)

et est vendu avec une pochette de dix cartes de collection (super !). Heureusement, toutes les adaptations de DA ne sont pas aussi mauvaise. Nous allons arrêter le massacre et parler de chose beaucoup plus belle et sérieuse. En effet Bandai distribue aussi Sunsoft et nous a concocté quelques petites nouveautés sur SNES : Death and Return Of Superman (Beat'em Up qui met en scène vous savez qui), Aero the Acrobat 2 et Zero the Kamikaze Squirrel qui est un jeu d'action/plates-formes. La Game Boy n'est pas laissé pour compte puisque Tazmania (Looney Tunes 2) et Daffy Duck sont prévus.

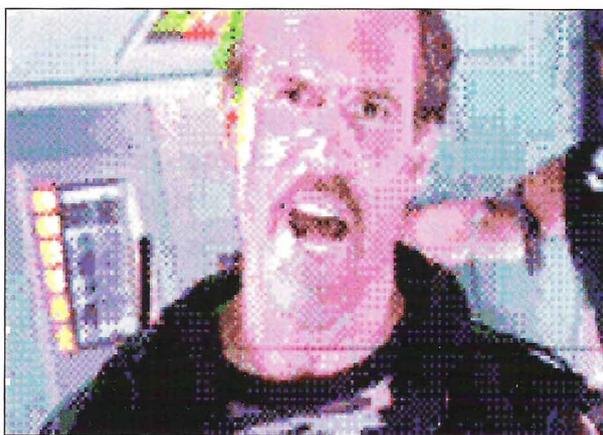




KONAMI CARTO(O)NNE

Konami se la joue très cartoon en cette fin d'année avec la sortie très attendue de nos charmant Tiny Toon - Wacky Sports sur Game boy (mi-novembre) et SNES (début décembre). N'oublions pas les Animaniacs sur SNES (mi décembre) et Mega Drive (fin novembre). Les aventures de Batman et Robin sur SNES devrait voir le jour fin novembre. Biker Mice From Mars sur SNES sera l'un des tous premiers jeux de l'année 1995 (sorti prévue pour début janvier). Le fabuleux Probotector Mega Drive est

prévu quant à lui pour mi-novembre. Dans la série des sports, Nigel Mansell sur Mega Drive arrive courant novembre et International Superstar Soccer sur SNES mi janvier. Les meilleurs jeux qui sortent en novembre seront testés dans le deuxième numéro de MKM.



ACCLAIM PREND LE GAUCHE

Acclaim vient de racheter les droits pour distribuer les jeux de Digital Pictures tels que Night Trap ou Ground Zero Texas. Certes, ce type de jeu ne laisse pas indifférent, soit on adore soit on déteste. Mais il est certain que ces jeux se devaient d'être distribués.

ACCORD SORT SES GRIFFES

Accord, une société toute belle et toute nouvelle vient d'ouvrir ses portes et devinez ce qu'ils nous apportent (avec des rimes en prime) ? Hé oui, la Jaguar. la petite 64-bits d'Atari doit arriver en France très bientôt. Son premier jeu est Cybermorph, ce dernier est un Shoot'em Up dans lequel vous devez, pour la toute première fois (!), détruire tout ce qui bouge. Ca n'a pas l'air d'être fabuleux (le jeu pas la console) mais ne vous inquiétez pas vous en saurez d'avantage lors d'un banc d'essai qui sera effectué sur cette console dans le numéro 2 de MKM.



Retrouvez Delphine & Jean-Michel Blotière sur France 3

avec :

Des tests

Toutes les nouveautés testées en temps réel par les journalistes de
MICRO KID'S et les testeurs fous.

Des avant premières.

Des reportages et des interviews :

Chaque semaine un reportage ou un invité vous fait découvrir un nouveau jeu,
la face cachée d'une production multimédia, les concepteurs du monde entier,
ou les expériences multimédia menées un peu partout.

Toute l'actualité "**MICRO LOISIRS**" : les fanzines, les clubs, les salons.

Le Top Jeux Vidéo.

La **création graphique** avec des **cadeaux**.

Le **championnat** avec, chaque semaine, des jeux ou des consoles à gagner.

Pour participer à l'émission découpez le bon ci-dessous et retournez-le à :

Micro Kid's Multimédia, 23, rue du faubourg Poissonnière, 75009 Paris.

Je désire participer à l'émission Micro Kid's Multimédia.

Cette demande de participation ne m'engage strictement à rien.

NOM : _____

PRÉNOM : _____

AGE : _____ SEXE _____

ADRESSE, N° : _____ RUE _____

TÉLÉPHONE (INDISPENSABLE) : _____

VILLE : _____ CODE POSTAL _____

SIGNATURE :

SIGNATURE D'UN PARENT POUR LES JEUNES DE MOINS DE 16 ANS :

JMB
comme
vous ne
le verrez
jamais à
l'écran.



Delphine devant un fond bleu dans lequel on va incruster un montage des images de jeux.

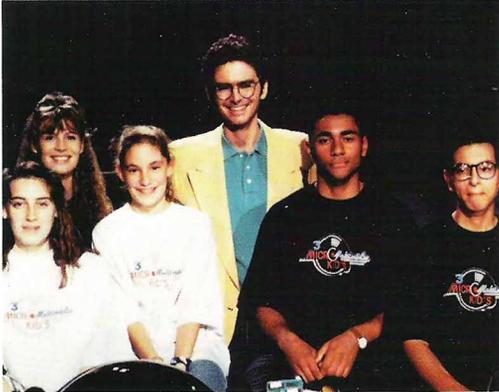
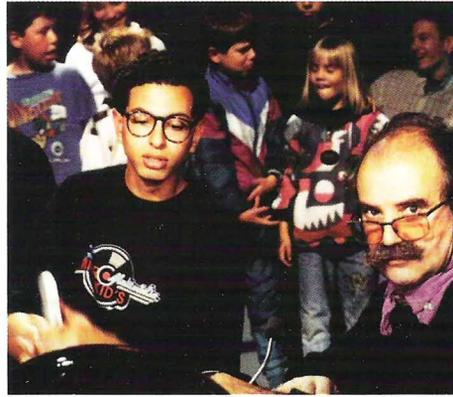


Photo de famille : des candidats et des candidats.



Lui, c'est le réalisateur Alfred Elter.

Avec **MICRO KID'S MULTIMÉDIA - LE MENSUEL**
participez aux **MICRO KID'S D'OR.**

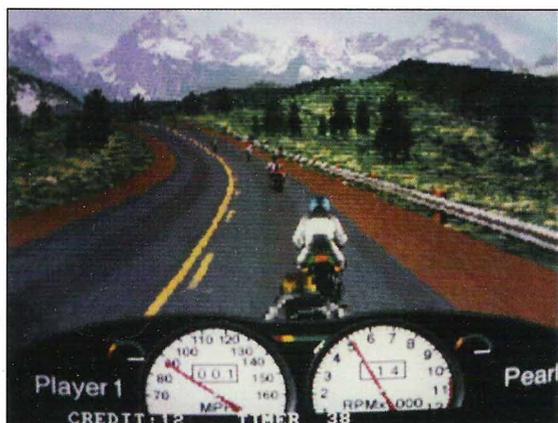
RETOURNEZ LE BULLETIN DE VOTE CI-DESSOUS À :
MICRO KID'S MULTIMÉDIA, 23, RUE DU FAUBOURG POISSONNIÈRE, 75009 PARIS.

**ELISEZ VOS JEUX PRÉFÉRÉS DE L'ANNÉE POUR LES MICRO KID'S D'OR.
VOUS N'ÊTES PAS OBLIGÉ DE REMPLIR TOUTES LES CASES.**

Votre jeu préféré sur NES : _____	ÉDITEUR : _____
Sur SEGA MASTER SYSTEM : _____	ÉDITEUR : _____
Sur MEGADRIVE : _____	ÉDITEUR : _____
Sur SUPERNINTENDO : _____	ÉDITEUR : _____
Sur P.C. : _____	ÉDITEUR : _____
Sur C.D. ROM : _____	ÉDITEUR : _____
Sur CD-I : _____	ÉDITEUR : _____
Sur CONSOLE PORTABLE : _____	ÉDITEUR : _____
Sur AMIGA : _____	ÉDITEUR : _____
NOM : _____	PRÉNOM : _____
AGE : _____	SEXE : _____
ADRESSE, N° : _____ RUE _____	
TÉLÉPHONE (INDISPENSABLE) : _____	
VILLE : _____	CODE POSTAL : _____
	SIGNATURE : _____

Reportage

AMUSEXPO



Road Rash (Electronic Arts / 3DO)



Cruis'n USA (Nintendo / Williams)

Tous les ans, en automne, se tient l'Amusexpo, unique salon français dédié aux bornes d'arcade et autres jeux automatiques.



Ridge Racer 2 (Namco)

Bien sur, MKM était présent et ce fut pour nous l'occasion d'entrevoir les prochains hits qui vont bientôt déferler dans nos salles d'arcade. Une fois de plus ce sont les jeux qui tiennent plus de l'attraction que de la borne traditionnelle qui se sont taillé la part du lion. Voici en long et en large, marque après marque, quelles ont été les nouveautés du cru 94.

CONSOLES BORNÉES OU BORNES À CONSOLER

Commençons tout d'abord par les quelques jeux venant du monde console. Sur MVS (la version arcade de la Neo Geo) SNK nous

sort un mixte de Art Of Fighting et de Fatal Fury du nom de King Of Fighters. Particularité du jeu, vous menez une équipe de 3 combattants, le n° 2 remplaçant le n° 1 quand ce dernier est vaincu. De leur coté et toujours sur MVS, Data East nous a concocté Street Hoop, un jeu de basket urbain où la castagne règne et High Seal Havoc un jeu de plate-forme bien sympathique. Pour en finir avec la MVS, Zed Blade de NMK est le énième jeu de baston de la console. Mais la Neo Geo n'est pas la seule console représentée dans le monde de l'arcade.

En effet Electronic Arts et sa 3DO était présent et il était possible de s'éclater sur Road Rash, la mythique course de moto. Signalons

enfin, le grand retour de Nintendo dans le monde de l'Arcade. Associé à Midway, la célèbre firme nipponne présentait Cruis'N USA. Ce jeu de course à la Ridge Racer est en fait la version arcade du premier jeu qui sortira sur l'Ultra 64. Les fans de Daytona US le trouveront peut-être un peu moins bon que ce dernier mais nul doute que ce sera l'un des gros hit de l'Ultra 64.

ATARI : UN ANCÊTRE BIEN PORTANT

Autre retour, Atari Games (fondateur du premier jeu vidéo) se distingue par Primal Rage, jeu de baston à la SFII mais avec des dino-

saures dignes de Jurassic Park. Fort de son impressionnante réalisation Primal Rage était sans aucun doute le jeu le plus percutant du salon. Pour rester dans la catégorie baston, signalons aussi la présence de Power Instinct 2 dont le premier épisode passa complètement inaperçu ! Plus connu est Twin Eagle 2 de Seta dont l'excellente réalisation renvoie les autres Shoot'em Up verticaux aux orties. Et à propos de réalisation aux p'tits oignons, je tiens à saluer la seule marque franco-belge existante, Art & Magic dont le nom ne doit pas être inconnu des plus anciens d'entre vous. En effet, après nous avoir sortis Unreal et Agony sur nos chers Amigas, ces diables de belgo-français se sont attaqués à l'arcade et leurs deux dernières productions, Cheese Chase (un jeu de réflexion/labyrinthe) et Stone Ball (un foot préhistorique qui se joue à coup de gourdin) sont à l'Arcade ce que les suscités étaient à l'Amiga : des merveilles d'animation.

CAPSULE COMPUTER OU CAPTAIN COMANDO : CAPCOM QUOI !

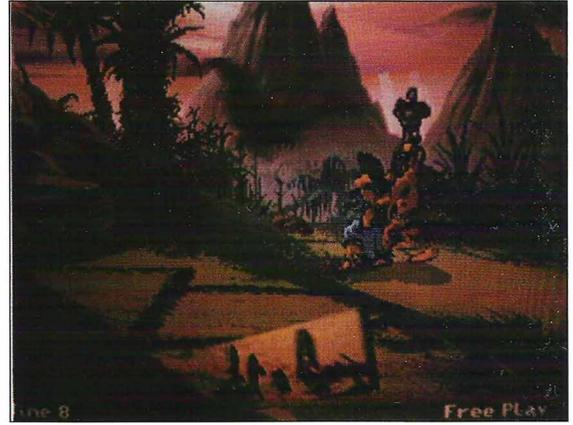
En ce qui concerne la marque Number One dans le coeur de la majorité des membres de la rédaction, trois jeux étaient présentés. Dark Stalker est le plus



Wing War (Sega)



Primal Rage (Atari Games)



Stone Ball (Arts & Magic)

beau des trois, prenez le mode de combat de SF2, ajoutez-y la rapidité d'un SF2 Turbo et les graphismes et animations d'un dessin animé de Walt Disney. Saupoudrez-le tout de personnages tirés de la littérature fantastique et d'une pincée du savoir faire Capcom et vous aurez une idée de ce que vaut le jeu : un hit en puissance. D'une réalisation plus classique mais toujours aussi bourrin Ring Of Destruction est la digne suite de Slam Master, la vue en pseudo 3D en moins mais avec toujours Haggar près à relever le moindre défi. Pour en finir avec Capcom, Armored Armor est le dernier né du géant japonais. Ce jeu à la Final Fight vous met dans

la peau (hem !) d'un robot du genre Gundam ou Patlabor. D'accord c'est le quarante douzième jeu de ce type de la marque, mais là il y a innovation par l'adjonction de phase en 3D sprite de fort belle facture.

TAITO : DE LA SUITE DANS LES IDÉES

Un autre grand nom de l'arcade nippon nous apporta la bonne surprise du salon. En effet, Taito et son Darius Gaiden (le numéro 3 de la série Darius) repousse encore plus loin les limites des effets spéciaux en matière de Shoot'em Up horizontal. En effet les zoom, déformations et déformations

d'écrans sont d'une telle violence et d'une telle soudaineté que vous n'en croirez pas vos yeux. Pas de doute, la série des Darius est bien la Série de ce type de jeu (du moins à mon humble opinion). Je regrette simplement que la mauvaise qualité de l'écran sur lequel était présenté le jeu ne nous a pas permis de le prendre en photo. Autre jeu Taito et autre suite, Operation Wolf 3 ravira les fans de la série. Quittons maintenant les bornes traditionnelles et attaquons les "attractions" de ce salon. Tout d'abord, Ridge Racer 2 de Namco est le jeu qui m'a le plus déçu dans la mesure où il n'apporte que peu de modifications par rapport au premier

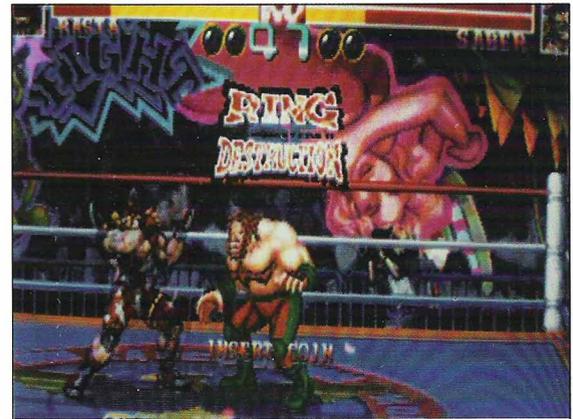
épisode. Mais comme le jeu est toujours aussi bon...

SEGA C'EST PLUS FORT QUE... SEGA

Finissons en beauté avec les trois dernières bornes de Sega. Et là, attention les yeux, car la célèbre firme repousse encore plus les limites de l'image de synthèse (si limites il y a). Wing War est le jeu le plus ancien car il utilise la technologie de Virtua Racing et Virtua Fighter. Vous êtes aux commandes d'un zinc ou d'un hélico et vous participez à un tournoi de combat aérien à un contre un. Dans chaque rencontre vous avez une phase de combat où vous devez



Dark Stalker (Capcom)



Slam Master 2 (Capcom)

essayer d'abattre votre adversaire et une phase de défense dans laquelle au contraire vous devez essayer d'éviter les tirs de l'ennemi. Tout cela en 3D et en survolant des décors allant d'une ville moderne à une jungle jurassique. Même si l'on n'aime pas le genre on reste en admiration devant la fluidité de l'animation. Ensuite nous avons Desert Tank. Cette fois c'est la technologie de Daytona USA qui est utilisée. D'ailleurs ils ont recarrossé le cockpit de ce dernier pour le faire ressembler à un tank. A mi-chemin entre la simulation de Tank et le jeu d'arcade, Desert Tank rend fou par la qualité de son animation. Tous les décors sont en 3D mappés zoomés et en temps réel s'il vous plaît ! Enfin, Virtua Cop est la dernière production de la firme, c'est un jeu de tir à la Operation Wolf en (3D mappé zoomé où tous les ennemis sont en plaquage de texture comme dans Virtua Fighter.) L'animation de ces derniers est hyper réaliste et l'on se prend souvent à y voir des vrais humains.

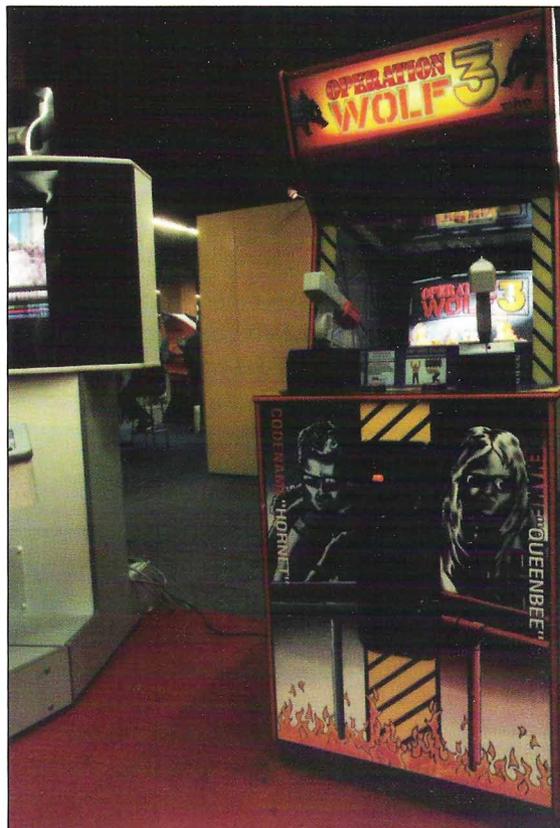
salon est terminé, et je repart des images et des sons plein la tête. Plus tard, remis de mes émotions, je m'interroge sur le futur et le devenir des jeux vidéos. Jusqu'où iront-ils dans le réalisme et l'image de synthèse ? A quand les premiers jeux de réalité virtuelle digne de ce nom ? Pourquoi la vie, l'univers et le reste ? Allez, rendez-vous pour l'Amusexpo 95 !

François Daniel ■

Operation Wolf 3 (Taito)

Desert Tank (Sega)

Virtua Cop (Sega)



VIVEMENT AMUSEXPO 95

Samedi 8 octobre à 16 h 00, toutes les bornes s'éteignent en même temps. Le



Armored Armor (Capcom)



C.C.M.
DEPARTEMENT EDITION
37, rue des Mathurins
75008 PARIS
TEL: (1) 47 12 10 91



LIVRES PERSONNALISES

****LES ENFANTS SONT FRIANDS D'HISTOIRES ET DE CONTES ****
****AVEC NOS LIVRES PERSONNALISES INCITEZ LES À LA LECTURE****
****VOS ENFANTS ET LEURS AMIS DEVIENNENT LES HÉROS DE L'HISTOIRE****

LIVRES PERSONNALISES



Tous les enfants aiment les histoires et les contes. Il existe de nombreux livres qui vous proposent toutes sortes de lectures pour les enfants. **NOS LIVRES APPORTENT UN ÉLÉMENT PRIMORDIAL:**

LA PERSONNALISATION.

En effet nous intégrons le nom, le prénom ainsi que le lieu d'habitation de l'enfant, nous le faisons participer tout au long de l'histoire, lui et 3 de ses amis, frères ou sœurs. En parcourant le livre il se trouve mentionné presque à chaque page, **DONC EN VIVANT L'HISTOIRE** il sera incité à continuer le livre.

Cette méthode permet dès le plus jeune âge à **inciter et à habituer l'enfant à la lecture.**

Nos livres peuvent être édités en Français, Anglais, et Espagnol. Cette possibilité permet de conserver un langage maternel ou d'initier l'enfant à une autre langue. Nous pouvons même éditer un livre en deux langues et l'enfant aura les deux versions sous la même reliure.

La qualité des livres est irréprochable, la mise en page intègre parfaitement les informations concernant l'enfant, ce dernier a vraiment l'impression qu'il est édité pour lui seul (c'est d'ailleurs le cas). Les illustrations sont faites par des artistes, la couverture cartonnée

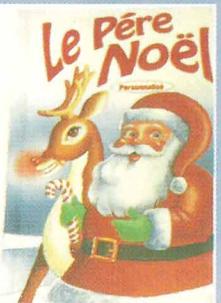
resiste à nos "petits diables". Le texte est clair et assez gros pour ne pas en rendre la lecture fastidieuse. Même en grandissant il conservera ses livres, avec fierté, comme un souvenir de son enfance.

Les titres disponibles sont régulièrement augmentés et renouvelés. Commencez dès maintenant une librairie **vraiment unique** pour votre enfant ou celui d'amis.

Les livres personnalisés sont un cadeau toujours apprécié. Nous intégrons, bien entendu, le nom de la personne qui a offert le livre, ainsi qu'un court message de sa part.

Si vous désirez de plus amples informations téléphonez nous. Sans vouloir s'orner d'une auréole pédagogique, nos livres ont un but:

INCITER ET HABITUER LES ENFANTS À LA LECTURE.



**17
TITRES**

LE LIVRE DE BEBE



UN SOUVENIR INOUBLIABLE

La première année de Bébé.

Sa naissance, les événements importants, son arbre généalogique etc...

Un livre personnalisé que vous complétez, vous même, avec des emplacements pour des photos, des documents et événements le concernant etc..

UN MAGNIFIQUE LIVRE QUE VOUS CONSULTEREZ SOUVENT ENSEMBLE, AU FIL DES ANS, ET UN SOUVENIR PRÉCIEUX POUR L'ENFANT DEVENU ADULTE.

Le livre de bébé, d'un format 21x21,7, est magnifiquement illustré et relié. Comme tous nos livres l'impression en est impeccable, sans raccord visible pour la mise en place des informations concernant le bébé.

UN CADEAU POUR VOUS, VOTRE ENFANT OU CELUI D'AMIS.



Carractéristiques des livres personnalisés

Livre de Bébé : format 22x30, 24 pages

Livres personnalisés 23x15 24 pages

Couverture cartonnée, glacée 3mm

Pages 110g glacées

Illustrations originales

Bon de commande au verso

LIVRES PERSONNALISES

BON DE COMMANDE

REF.	TITRE DU LIVRE	1		2		COMMANDE																																																																
		LANGUE	LANGUES	LANGUE	LANGUES																																																																	
A1	LE LIVRE DE BEBE	150	NA			LANGUE(S) CHOISIE(S): Encerclez votre choix merci FRANCAIS - ANGLAIS - ESPAGNOL REFERENCES DU OU DES LIVRES CHOISIS <table border="1"> <thead> <tr> <th>REF.</th> <th>1 Langue</th> <th>2 Langues</th> <th>NOTES SI NECESSAIRE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> TARIFICATION SPECIALE: Commandez plusieurs livres, pour un même enfant, et bénéficiez d'un prix avantageux (Hors Livre de Bébé) 3 Livres (1 langue) 250Fr (2 langues) 390 Frs	REF.	1 Langue	2 Langues	NOTES SI NECESSAIRE																																																												
REF.	1 Langue	2 Langues	NOTES SI NECESSAIRE																																																																			
A2	LA BELLE ET LA BETE	99	150																																																																			
A3	LA PETITE SIRENE	99	150																																																																			
A4	LE PAYS DES DINOSAURES	99	150																																																																			
A5	AU PAYS DE NOUNOURS	99	150																																																																			
A6	MES REVES DE CARRIERE	99	150																																																																			
A7	MA VISITE A LA FERME	99	150																																																																			
A8	NINJA	99	150																																																																			
A9	STARS DU SPORT	99	150																																																																			
A10	LE PERE NOEL	99	150																																																																			
A12	L'ARCHE DE NOE	99	150																																																																			
A13	LE CIRQUE EN FETE	99	150																																																																			
A14	LE PETIT JESUS	99	150																																																																			
A15	MES FETES JUIVES	99	150																																																																			
A16	UN MIRACLE DE JESUS	99	150																																																																			
A18	L'ECOLE EST SYMPA	99	150																																																																			

INFORMATIONS DESTINEES A PERSONNALISER LE LIVRE (EN MAJUSCULES SVP MERCI)

Prénom de l'enfant: _____

Surnom s'il en a un: _____

Nom de famille: _____

Age (optionnel): _____

Ville et département du lieu d'habitation de l'enfant: _____

3 Prénoms ou Noms d'amis: _____

Qui offre le livre et petit mot: _____

RENSEIGNEMENTS COMPLEMENTAIRES A FOURNIR POUR LE LIVRE DE BEBE

Date de Naissance (JJ-MM-AA) _____ Heure: _____

Accouché par: _____

Taille du bébé à la naissance: _____ Poids: _____

Prénom de la Maman: _____ Du Papa: _____

NOM : _____

Adresse: _____

Code et Ville: _____

Votre téléphone: _____

ADRESSE D'EXPEDITION

Si différente:

NOM _____

ADRESSE: _____

CODE ET VILLE: _____

TOTAL DES LIVRES: _____

PORT: 30 Frs ou 90 Frs en Contre remboursement

TOTAL A PAYER (Chèque joint, Visa ou CR)

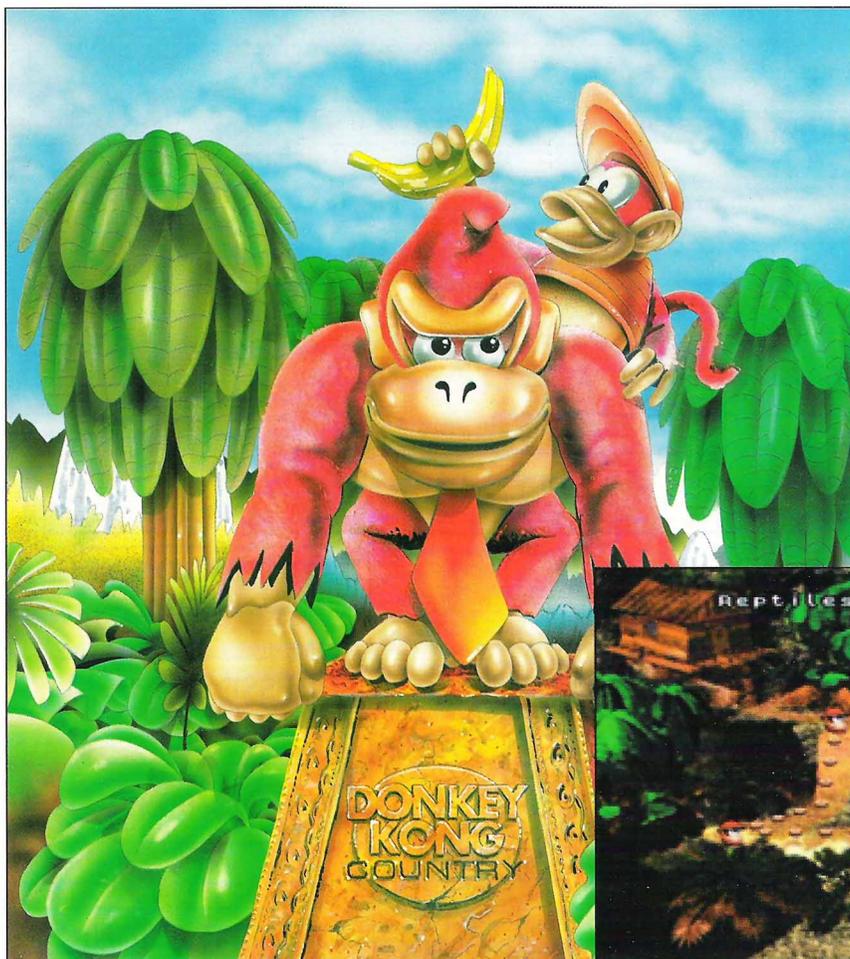
SI REGLEMENT PAR VISA: ____/____/____/____/____/

SIGNATURE: _____

DATE EXPIRATION: ____/____/____

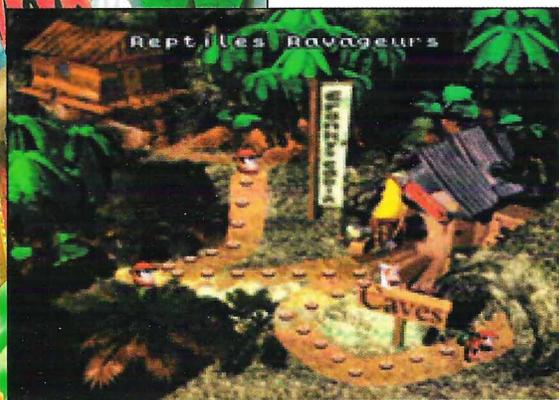
SUPER NES

DONKEY KONG COUNTRY



ENFIN ! C'est le cri du coeur qui vient à tout fan de jeux de plateforme qui voit arriver devant ses yeux ébahis l'annonce de l'arrivée d'un nouveau jeu de ce type chez le spécialiste du genre qu'est Nintendo.

Le mode carte est quasi le même que celui de Super Mario World.





Même les gorilles savent nager...



...mais c'est plus pratique à dos d'espadon !

Et quand ce jeu reprend comme personnage principal le héros-vilain de la série qui a donné naissance au genre, j'ai nommé Donkey Kong, c'est toute une vague de folie frénétique qui se met en branle dans la sacrosainte salle de rédaction de MKM.

minutes de jeu pour nous rendre compte que nous étions en présence du meilleur jeu de plate-forme existant à ce jour.

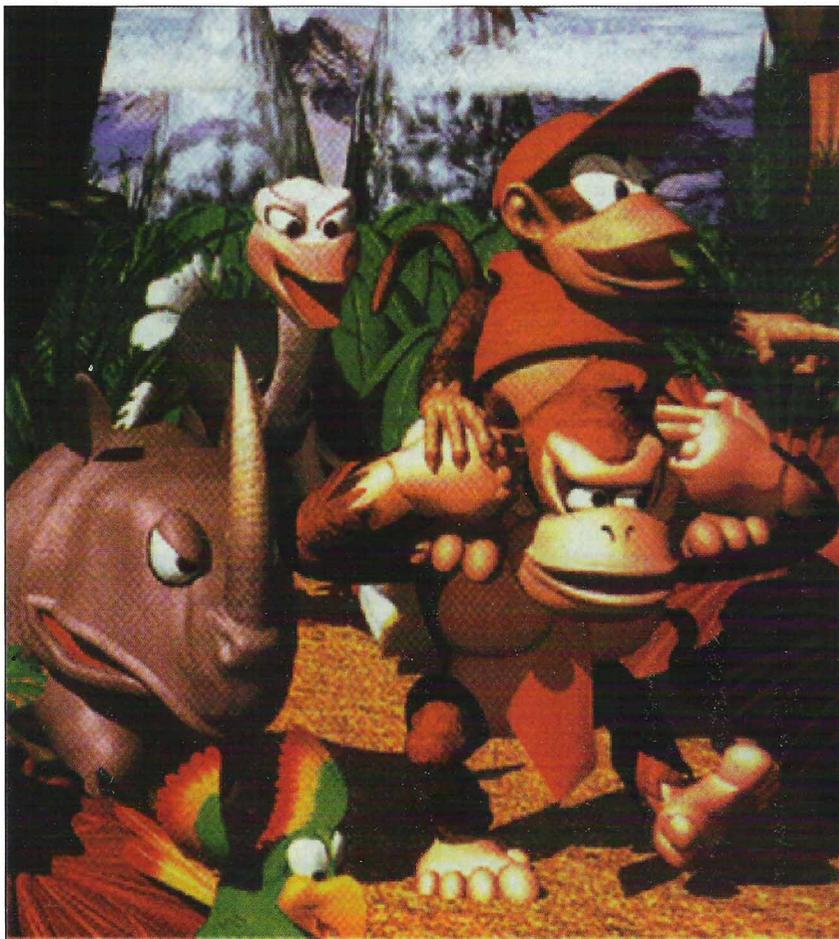
**DES GRAPHISMES
SUR FOND DE
SILICOSE**

Certes, les moyens employés étaient énormes. Rare, l'éditeur du jeu, à fait réaliser tous les graphismes et tous les personnages par Alias, LE soft de 3D sur Silicon Grafix (avec lequel ont été fait entre autres les effets spéciaux de Terminator 2 et de Jurassic Park), ce qui donne des graphismes inégalés sur conso-

le domestique. D'ailleurs, j'avoue que j'avais même un peu peur au début pour la maniabilité d'un personnage réalisé en 3D. En fait c'est tellement bien fait que vous utilisez votre perso comme un sprite ordinaire. Je dirai même que la jouabilité en a été améliorée. D'ailleurs, je me suis laissé dire que Mr Miyamoto lui

UN PEU D'HISTOIRE

Il faut dire que Donkey Kong a de quoi rendre jaloux n'importe quel autre héros de jeu. D'une part, c'est quasiment le jeu qui s'est le plus vendu au monde depuis le début de l'ère des jeux vidéos. Ensuite, il a été décliné sur tous les supports inimaginables, de la borne d'arcade à la Super Nintendo en passant par les Game & Watch et toute la gamme des micro-ordinateurs. Enfin, parce que c'est le premier personnage (avec Mario) créé par le génie Japonais de chez Nintendo qu'est Saint Shigeru Miyamoto. Et comme ce dernier n'a plus fait réellement de jeux de plate-forme depuis Super Mario World (je ne compte pas Super Mario All Stars comme une nouveauté), vous comprenez aisément l'état dans lequel je me trouvais lorsque la cartouche du gorille le plus célèbre du monde après King Kong arriva à la rédaction. Bon, d'accord ce n'était qu'une Eprom (version non définitive). Mais quand même, le jeu était quasiment complet et il ne nous fallu que quelques





Qui a dit que les autruches ne volaient pas ?



Une Koopa égarée, Bowser serait-il dans le coup ?

même a supervisé l'ensemble du projet et y a inclus sa fameuse patte.

**C'EST BIEN BEAU
TOUT ÇA ! MAIS, ET
LE JEU ?**

Le jeu, lui, commence quand notre gorille s'aperçoit que quelqu'un est venu lui piquer toute sa réserve de banane. N'hésitant pas une seconde, notre lesté bipède part à la recherche du ladre pour lui faire sa fête. Il est aidé en cela par un certain nombre d'amis qu'il rencontrera au cours de sa quête. Tout d'abord, il y a Diddy (son frère, son pote ?) qui vous suivra le plus souvent possible et avec qui vous pourrez même échanger de place pour le manipuler. C'est la première surprise du jeu et c'est loin d'être la dernière. Ensuite nous avons ce que j'appellerai les «Yoshi» locaux. Ce sont divers ani-

maux qui acceptent de vous porter afin de faciliter vos déplacements. Ils se nomment Rambi, Expresso, Winky et Engarde mais je ne vous dit pas à qui ils correspondent, à vous de trouver ! Bien sur, il y a d'autres persos à rencontrer, amis ou ennemis. Il y a des tonnes et des tonnes de passages secrets. Les plates-formes sont plus délirantes les unes que les autres et il y a même des lianes comme cerise sur le gâteau. Il ne reste plus que le jeu soit long, très long, avec plein de Warp Zones et de niveaux cachés pour que DKC soit le digne successeur de Super Mario World comme meilleur jeu de plate-forme sur Super Nes. Mais, n'ayant pu jouer au jeu que quelques heures, il est un peu tôt pour le dire. Alors, en attendant sa sortie début décembre, n'hésitez pas à aiguiser vos paddles sur les cinq Mario qui existent à ce jour sur Super Nes.



Nouvelle fable : le gorille et le crapaud.



Le stage en Egypte est de toute beauté.



Et Donkey invente la plate-forme tonneau-fusée.



Les singes de mon quartier...

A
M
I
G
A

AMIGA

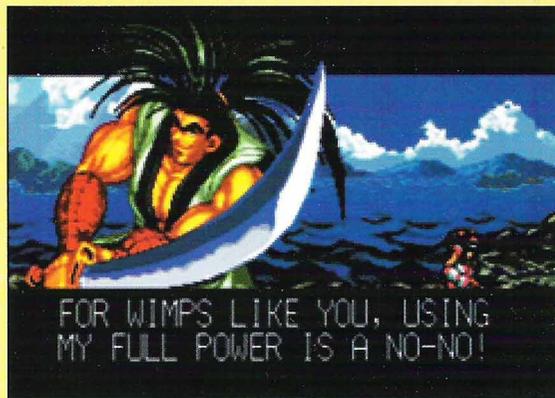
R E V U E



**En
vente
partout**

ISSN 1151-5155

Octobre 1994 N°70 - 35 F. - Canada : \$10 - Suisse : 11 FS. - Belgique : 230 FB

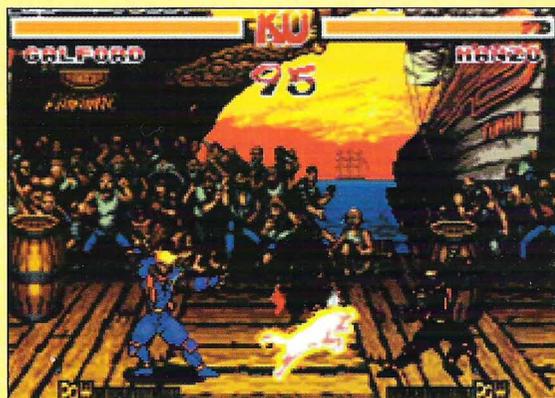


SUPER NES

SAMOURAI SHODOWN

Sorti il y a un peu plus d'un an sur Neo Geo, *Samourai Shodown* (*Samourai Spirits* en japonais) est adapté sur SNES et Game Boy par Takara. Takara qui est connu aussi pour l'adaptation de toute la série des *Fatal Fury* sur SNES. *Samourai Shodown* est un jeu de baston qui associe le combat à l'épée et le combat à main nue. La version SNES semble être de très bon augure. On retrouve toutes les qualités de la version Neo Geo (sans les zooms) dont les 12 persos de l'arcade avec, bien entendu, tous leurs pouvoirs spéciaux et même quelques petites giclées de sang. La jouabilité s'avère très bonne, les décors et les musiques sont parfaitement réalisés. En plus, vous avez la possibilité d'accéder à un nouveau mode de jeu dans lequel vous devez abattre votre adversaire le

plus rapidement possible (j'ai déjà vu ça quelque part, pas vous ???). *Samourai Shodown* sur Game Boy, quant à lui, n'a pas l'air d'être à la hauteur. Vous pouvez malgré tout jouer avec les mêmes persos que la version originale (sauf qu'ils sont en Super Deformed, c'est à dire tout petits avec une grosse tête). Ce qui apporte un côté plutôt comique aux combats. Malgré une réalisation plutôt bonne, *Samourai Shodown* sur Game Boy ne donne pas, à première vue, une très bonne impression. Il faut dire que la Game Boy ne semble pas être très adaptée pour les jeux de ce type. Mais, ne vous inquiétez pas, nous vous en dirons d'avantage quand ces softs arriveront dans notre beau pays, d'ici Noël.



SUPER NES

SUPER PITFALL

Les plus vieux d'entre-vous connaissent forcément Pitfall. Ce jeu, créé au début des années 80 par David Crane (A Boy And His Blob sur Nes et Game Boy), connu un vif succès auprès des possesseurs d'Apple 2, de C64 ou de console 8 bits de l'époque. Il y eut même une superbe version sur borne d'arcade réalisée par Sega et Activision. Eh bien, voici que Sony et Activision nous sortent une nouvelle version de ce mythique jeu sur la Super Nes (une version Mega Drive est prévue pour plus tard). Première constatation, l'absence de tir qui faisait l'originalité de la version d'origine a disparue (conception actuelle des jeux oblige). Désormais Harry ("Indiennesque"

explorateur et acteur du jeu) peut marcher, courir, sauter, lancer un boomerang ou une pierre, se servir de son fouet, se balancer à une liane, se balancer à une liane (bis), rebondir sur des toiles d'araignée et même faire le pitre lorsqu'on le laisse tranquille. Ouf ! Vous vous en doutez maintenant, Super Pitfall est une merveille d'animation et garde même quelques références à la version originelle. D'ailleurs, à ce sujet, j'ai entendu dire qu'il y avait une mega surprise quelque part dans le jeu. Tout cela pour vous dire qu'on attend avec impatience le mois de décembre et sa sortie officielle pour s'éclater dessus.





SUPER NES

SOULBLAZER

Enfin, la logithèque de la SNES peut compter un nouveau jeu d'aventure dans ses rangs. Ces jeux, qui sont très rares en France (quel dommage !), nous arrivent peu à peu mais ne contentent pas encore tous les fans de RPG (pour Role Playing Game). Soulblazer (Soulblader en japonais) est un jeu d'aventure qui

reprend le même principe que Zelda et Secret of Mana. Vous devez, à travers différentes contrées hostiles, combattre des monstres, trouver des passages secrets, recueillir un maximum de renseignements, équiper votre héros d'armes légendaires... Même si ce dernier semble moins beau que Secret of

Mana (sa sortie au Japon date de très longtemps), Soulblazer s'avère être de très bonne qualité et regorge d'excellentes idées. Au début de votre quête, à chaque fois que vous tuez plusieurs monstres, le premier village se construit. Vos sorts ne sont ni plus ni moins qu'un mage qui s'est transformé en sphère pour

vous apporter ses pouvoirs magiques. Ce dernier aura besoin de petits cristaux pour pouvoir utiliser sa magie. Le seul petit regret vient du fait que vous restez seul tout au long de votre quête. Il faudra attendre le mois prochain pour avoir un test complet. Patientez avec Secret of Mana en attendant.



CREATIVE

Authentique Sound Blaster ne veut pas dire plus cher

- Carte audio stéréo
Sound Blaster 16
- Lecteur CD-ROM
double vitesse
multisession
- Haut-parleurs stéréo
- CD English In Touch :
perfectionnez votre
anglais
- CD compilation
Electronic Arts :
9 supers jeux
pour vous détendre
- Logiciels Creative
DOS et Windows™

**Nouveau kit multimédia
Sound Blaster CD16 Discovery Value**

1995 F TTC*



Méfiez-vous des contrefaçons !

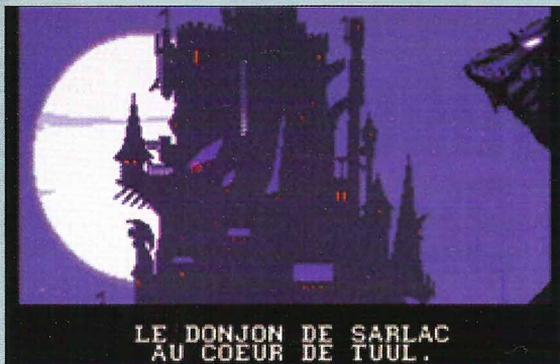


Label officiel pour
compatibilité 100%
Sound Blaster 16

CREATIVE
CREATIVE LABS

Documentations,
informations,
liste revendeurs.

3615
CREATIVE
3617



SUPER NES

BLACK HAWK

Flash Back avait connu un important succès lors de sa sortie. Pourtant aucun éditeur n'avait réutilisé son principe de jeu. Interplay (Lost Viking et Rock'N Roll Racing entre autre) a remédié à cette situation en nous concoctant un jeu intitulé Black Hawk. Ce dernier reprend le principe de déplacement et d'action de

Flash Back, Black Hawk vous entraîne dans une aventure qui paraît extrêmement longue. Armé de votre fusil à pompe vous parcourez, dans un premier temps, les méandres d'une mine. Celle-ci est infestée de monstres qui ont asservi votre peuple. Votre but est donc d'exterminer cette

engéance maléfique, ainsi que le traître. Détail important vous pouvez dans Black Hawk, faire feu sur vos adversaires de face (comme dans tous les jeux), mais aussi sans avoir à vous retourner. Votre personnage (à la façon de Schwarzie dans T2) tend le bras derrière lui et fait feu sans jamais rater sa cible. Enfin must ultime (de réalisme

uniquement, car c'est loin d'être très moral) vous pouvez également tuer les différents individus qui vous ont renseigné. Certains diront que c'est pour abréger leurs souffrances, d'autres que c'est réellement marrant. Attendons tout de même le test complet avant de crier au plagiat ou au génie.



Compatible Sound Blaster™ ne veut pas dire authentique...

**Sound
BLASTER™**

**Les prétendus*
compatibles
Sound Blaster**

Le prix Creative Labs offre des produits de pointe à des prix toujours compétitifs.	Le prix Ce n'est pas cher, mais à quel prix ?!
La qualité Plus de 5 millions de cartes vendues dans le monde en sont la preuve.	La qualité On peut s'attendre à tout !
La fiabilité Toutes les cartes sont fabriquées dans les usines Creative Labs suivant les normes les plus strictes du marché.	La fiabilité A vérifier...
L'authenticité Creative Labs est l'unique concepteur du standard ouvert Sound Blaster devenu référence mondiale.	L'authenticité ... d'une copie.
Le service technique Les conseillers Creative Labs assurent le suivi technique au niveau du choix, de l'installation et de l'utilisation. Appelez-nous (1) 39 20 04 21.	Le service technique Un conseil : cherchez à les contacter avant d'acheter.
La compatibilité Comment pourrait-on ne pas être compatible avec soi-même ?!	La compatibilité Presque uniquement en mode 8 bits. Dommage lorsque l'on sait que la future version de Windows™ intégrera, en standard, la réelle compatibilité Sound Blaster 16.
La documentation et les logiciels Clairs, concis, efficaces.	La documentation et les logiciels Rarement en français, souvent en anglais, parfois même... en chinois !
La recherche et développement Le standard Sound Blaster évolue constamment, garantissant sa pérennité.	La recherche et développement Le défi : demandez-leur l'équivalent de notre Sound Blaster AWE 32 !

Méfiez-vous des contrefaçons !



Label officiel pour
compatibilité 100%
Sound Blaster 16

CREATIVE
CREATIVE LABS

Documentations,
Informations,
Liste revendeurs.

**3615
CREATIVE
3617**

SUPER NES

JURASSIC PARK II

Tout le monde le sait, les plus grands films sont adaptés un jour en jeux vidéos. Et on se souvient tous du tremblement de terre causé, non pas par un T-Rex atteint de coliques néphrétiques, mais bien par la sortie du célèbre film de Steven Spielberg. Peu de temps après, Ocean faisait l'adaptation en jeu vidéo. Ce qui permet à pas mal d'entre vous de partir dans une aventure pleine d'action et de recherche. Eh bien, voici le retour de la vengeance de l'affront du camouflet du fils du balayeur du film. J'ai nommé Jurassic Parc 2 qui est l'adaptation du célèbre.... Pardon ? Il n'y a pas encore eu de JP2 au cinoche ? Eh bien ce n'est pas grave, car Sony a décidé de sortir cette suite avant que le film ne sorte. Cette fois, ce n'est plus un jeu de recherche avec une vue à la Zelda qui nous est proposé mais bien un bon jeu d'action / tir de derrière les fagots en vue de profil. Rassurez-vous, le côté recherche n'est pas exclu non plus et vous aurez un certain nombre de missions à remplir avant de voir la dernière séquence du jeu. C'est simple, dans son ensemble JP2 me fait un peu penser à Alien 3. Ce qui est plutôt bon signe surtout que le perso bouge bien et qu'il est animé de très belle façon. En tout cas, vous saurez tout sur ce jeu dans le numéro 2 de MKM.



SUPER NES / MEGA DRIVE

THE FLINTSTONES

Ca y est, la célèbre famille Pierrafeux arrive enfin sur nos consoles grâce à Sony. Le célèbre Playboy préhistorique aura fort à faire dans deux aventures "plate-formesques" complètement différentes, l'une sur Super Nes et l'autre sur Mega Drive. Mais qui dit différentes ne dit pas forcément éloignées en qualité. Ce que nous en avons vu paraît bel et bien bon avec le sémillant Fred Flintstone qui saute de plate-forme en plate-forme, grimpe sur des dinosaures ou essaie d'échapper à un lac de lave en fusion. Et sur une dernière pirouette Fred vous donne rendez-vous fin janvier pour sa grande première...



SUPER NES

BRUTAL

Chacun son tour de sortir son jeu de baston à la Street Fighter 2. Cette fois c'est Gametek qui s'essaie au genre avec Brutal sur Super Nes. Pour ne pas être comparé au hit de Capcom, les concepteurs ont choisi la carte du cartoon afin de donner un style différent à leur jeu. En effet chacun des persos s'inspire du célèbre univers des dessins animés des années 30. Cela donne une ambiance

sympa au jeu et change de la sempiternelle violence des jeux de baston hyper réalistes. Autre bonne idée, la possibilité de gagner des nouveaux coups en réussissant des Challenging Stage. Tout cela part donc sur des bonnes bases et nous n'avons plus qu'à attendre le mois de janvier et la version définitive pour être complètement fixé sur les qualités de ce soft.



SUPER NES

FULL THROTTLE RACING

Full Throttle Racing n'est autre qu'une pâle copie de Road Rash. Cela semble ne pas être de très bon augure. Vous devez finir des courses en essayant d'être à la meilleure position possible pour gagner un maximum d'argent. Cet argent vous sert à acheter de nouveaux moteurs, pneus, carrosseries... Vous avez aussi

la possibilité de jouer à deux simultanément et de courir soit sur une moto, soit sur un scooteur des mer. Vous avez, bien entendu, la possibilité de frapper vos adversaires et de les envoyer dans le décor. Nous n'avons plus qu'à attendre sa sortie en France pour nous faire une meilleure idée sur ce jeu.



MEGA DRIVE

MEGA TURRICAN

Tiens ! Revoilà le fringant et surarmé robot de Turrican. Bien connue des possesseurs d'Amiga, cette série de jeux d'action-tir enrobé de plate-forme eu son heure de gloire sur micro. Voilà donc Turrican sur Mega Drive après un passage remarqué sur Super Nes. Et je dois dire que le jeu n'a non seulement pas perdu une ride mais se paie même le luxe de s'améliorer au fil des conversions. Vous avez toujours des tonnes d'armes et d'options à disposition, des complexes souterrains monstrueusement longs à traverser et de beaux et gros boss de fin de niveau à flinguer. Seule ombre au tableau : attendre le mois de décembre que le sieur Turrican (et Sony) daigne débouler sur Mega Drive.



MEGA DRIVE

Radical Rex



Régulièrement, arrive dans les rédactions de France et de Navarre un titre dont le nom n'évoque rien à personne, inconnu de tout le monde et qui n'intéresse pas le moindre testeur jusqu'à ce que quelqu'un enfiche la cartouche dans le port réservé à cet effet. Bien sur, ce jeu s'avère alors excellent et c'est la course à qui réussira à s'appropriier le test. Eh bien, c'est un peu ce qui pourrait arriver à Radical

Rex. En effet, cette cartouche sans prétention distribuée par Sony cache un jeu de plate-forme hyper sympa et bourré d'idées. Le personnage, Rex est un tyrannosaure bien sympathique à qui il arrive bien des déboires. Tout ceci pour prétexter un jeu de plate-forme bon teint qu'on pourrait situer entre Chuck Rock, Toki et Joe & Mac. De toute façon vous en saurez plus dans le test le mois prochain.

MEGA DRIVE / SUPER NES

MIGHTY MAX

La question est posée : faut-il qu'un jeu soit impressionnant techniquement pour qu'il soit bon ? En effet, l'histoire des jeux vidéos nous a appris que quantité de nouveaux concepts de jeux ont été des hits alors que leur réalisation était moyenne. Mais voilà, qu'en est-il d'un jeu dont la réalisation et l'intérêt sont plus que moyen. Eh bien, il fait comme Mighty Max qui en est apparemment le prototype. Les Mighty Max sont à l'origine des jouets qui font

fureur auprès des kids depuis un an. Ils sont basés sur des espèces de crânes en plastiques qui s'ouvrent et dont l'intérieur est un vaste complexe où l'on peut mettre des personnages. C'est l'idée que l'on retrouve dans les jeux sur Mega Drive et SNES. Malheureusement, la pauvreté des graphismes et l'absence d'action digne de ce nom augurent peu de bonnes choses pour la sortie de ce soft par Sony en décembre.



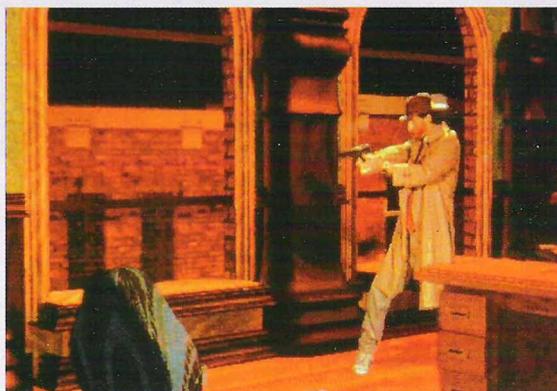
PC-CD ROM

Under a Killing Moon

Attachez vos ceintures, Under a Killing Moon se prépare à atterrir sur nos petits moniteurs préférés et ça va faire très, très mal... Le jeu tient sur 4 CD-Rom (non, ce n'est pas une faute de frappe) et c'est le premier à pouvoir véritablement être qualifié de "film interactif". Les phases de jeu sont composées de séquences en 3D du même type que ce que l'on trouvait dans Ultima Underworld, mais avec une beauté plus proche de The 7th Guest ! Toutes les phases de dialogue et même les monologues du personnage principal sont parlés en anglais (et sous-titrés en français) et joués par des acteurs filmés sur fond bleu pour être ensuite incrustés dans des décors en images de synthèse. Le casting, sans

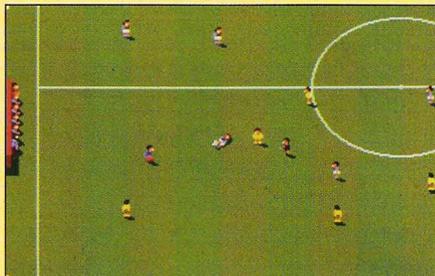
atteindre la qualité de celui de Wing Commander III, est assez impressionnant. Exemple : James Earl Jones, la voix originale de Darth Vader dans "La Guerre des Etoiles", interprète ici "The Big P.I. in the Sky" avec brio, et Brian Keith (Le Colonel) jouait dans "Hardcastle et MacCormick".

Le scénario est à la hauteur des moyens techniques mis en oeuvre. L'action débute en 2042, après la troisième guerre mondiale (comment ça "encore..." ?!), dans les rues de San Francisco. Vous incarnez Tex Murphy, un détective privé du genre maladroit qui va être amené à enquêter sur une étrange histoire de secte... Vivement la version finale pour qu'on puisse vous faire un test complet !



SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Est-ce que SWOS est un soccer de plus ? Ce n'est pas ce que laisse présager la démo jouable que nous avons reçue. Parmi les idées les plus intéressantes, on trouve la possibilité de faire concourir 1 500 équipes. Mais seulement 3 000 joueurs différents sont disponibles, cherchez l'erreur ! Chaque joueur est représenté avec une couleur de peau et de cheveux qui lui est propre. Le jeu pousse le réalisme jusqu'à ouvrir un marché mondial de transferts (à quand une option qui permettra d'enterrer de l'argent dans les jardins ?). Quasiment toutes les coupes sont jouables. Le joueur peut choisir de participer activement au



jeu sur le terrain ou d'être un manager passif ou les deux à la fois. L'action est bien rythmée, les bruitages devraient être améliorés et la programmation ne souffre d'aucune tare. Pour couronner le tout, la prise en main, ou plutôt la prise en pied du ballon est rapide. SWOS s'annonce intéressant pour le joueur moyen et immanquable pour le fanatique de foot sur micro.

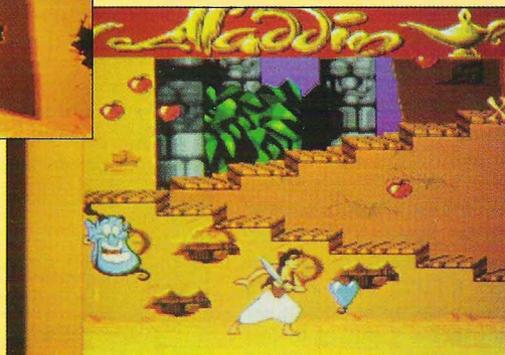
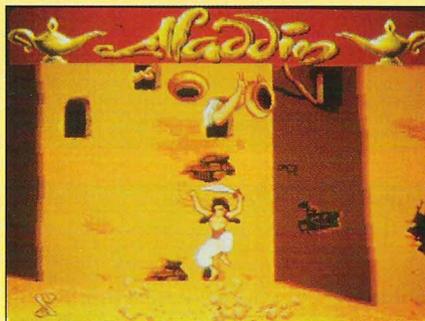
CUE TOURNAMENT			
SEASON START	SEP	AWAY GOALS	AFTER 90 MINS
SUBSTITUTES 2		FROM 5	
TEAMS	SEEDED	DESCRIPTION	
1	16	4 GROUPS OF 4	2 PTS FOR A WIN PLAY EACH TEAM X1 (TOP 2 IN EACH GROUP QUALIFY)
2	8	2 GROUPS OF 4	2 PTS FOR A WIN PLAY EACH TEAM X1 (TOP 2 IN EACH GROUP AND BEST RUNNER-UP QUALIFY)
3	5	1 GROUP OF 5	2 PTS FOR A WIN PLAY EACH TEAM X1 (TOP 2 IN GROUP QUALIFY)
4	2	KNOCKOUT	1 LEG EXTRA TIME PENALTIES (MATCH WINNER WINS TOURNAMENT)

CHOOSE TEAMS EXIT PLAY TOURNAMENT

Votre énergie est au plus bas face à ce boss la mort pointe le bout de sa faucille.

Virgin se décide finalement à adapter sur Amiga ce fabuleux jeu qui a déjà fait un tabac sur consoles Megadrive et SNES. Cette version Amiga a reçu les mêmes égards que les précédentes : graphismes et animations sont dignes du dessin animé. Par contre, au niveau technique, vues les capacités de l'Amiga on pouvait s'attendre à mieux quant à la fluidité des mouvements et des scrollings. Cette preview ne permet l'exploration que d'un seul niveau, le marché d'Agrabah. Aladdin peut marcher, sauter, grimper aux cordes, bref, s'agripper à tout ce qui passe. Il se débarrasse des gardes,

ALADDIN

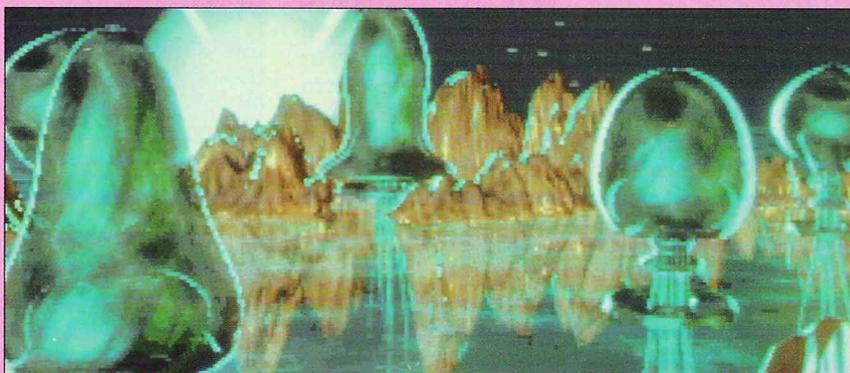


lanceurs de couteaux et autres ménagères enragées à l'aide de son sabre ou en lançant des pommes. Ce jeu s'annonce passionnant en dépit des petits défauts techniques précités.

CRYO / PC CD-ROM

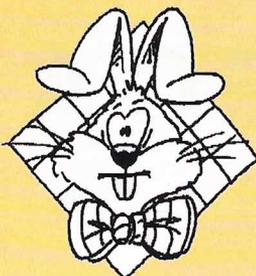
COMMANDER BLOOD

J'espère que vous avez prévu trois mois de vacances pour Noël ainsi qu'une bonne tirelire parce qu'avec le nombre de jeux fantastiques qui sont prévus, ça va être dur de choisir ! Commander Blood fera sans aucun doute parti de ces hits de fin d'année. Ce jeu suit un peu les mêmes principes que "L'Arche du Capitaine Blood" il y a quelques années. Vous incarnez Commander Blood et votre but est de remonter le court du temps jusqu'au Big Bang en traversant plusieurs univers séparés par des trous noirs. Tous ça pour le compte de Bob Morlock, l'être le plus âgé de l'univers, qui veut absolument connaître la Vérité Vraie, le secret de la vie, avant que celle-ci ne le quitte. Lors de sa mission, Commander Blood va rencontrer d'incroyables créatures : les Izwals, les Croolis, les Tubular brain, le Tromps, les Migrax, etc. L'Arche elle-même est maintenant luxueusement équipée, avec téléphone, télévision, mini-bar, machine à café et surtout Honk, sa bio-conscience. Au niveau technique, c'est du grand art avec une ambiance sonore très riche (plus de 500 bruitages et 30 musiques), un univers hyper varié représenté par des graphismes 3D de toute beauté (dans le style Cryo quoi...) et une programmation optimisée à fond. Bref, encore un test pénible en vue, où on lâche à regret le jeu pour écrire son texte !

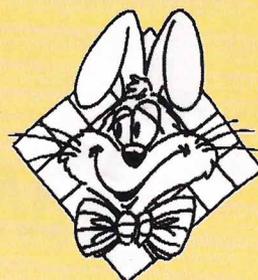




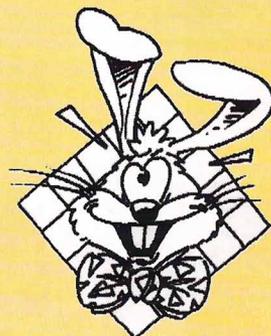
M'OUAIS



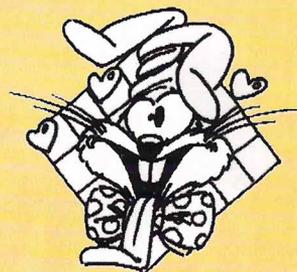
OK



MARRANT



FUN



HYPER FUN

Bienvenue à tous ! Pour ce numéro 1 de MKM (et comme dans tous les numéros à venir) nous vous avons concocté les meilleurs tests de jeux du monde des micros et consoles. Pour vous y retrouver voici comment nous notons les jeux.

Seal Of Originality : Ce sceau indique que le concept du jeu est

original et que c'est donc la première fois que nous voyons ce type de jeu sur console ou micro (les deux étant indépendants).

Les Têtes de Lapin : Elles indiquent le degré de fun et de plaisir de jeu qu'apporte le jeu en question. Il y a 5 degrés d'hilarité : Normal, Amusant, Marrant, Fun et Hyper fun.



Index des tests

Tests Consoles

- Sonic & Knuckles (Mega Drive) : P 38
- Street Racer (SNES) : P 44
- Secret Of Mana (SNES) : P 48
- Vortex (SNES) : P 52
- Le Roi Lion (Mega Drive) : P 56
- Earth Worm Jim (Mega Drive) : P 60
- Mickey Mania (SNES, Mega Drive) : P 60
- Yogi Bear (Game Boy) : P 68
- Micro Machines (SNES, Game Boy) : P 70
- Spakster (Mega Drive) : P 72
- Yogi Bear (SNES) : P 74
- Probotectro 2 (Game Boy) : P 76

- Sparkster (SNES) : P 78
- The Ren é Stimp Show (SNES) : P 80
- F1 Pole Position (SNES) : P 82
- Super Morph (SNES) : P 84

Tests Micros

- Little Big Adventure (PC) : P 88
- Colonization (PC) : P 92
- Armoured Fist (PC) : P 96
- I Must Fall (PC) : P 98
- Quarantine (PC) P 100
- Rise Of The Robots (PC) : P 102



MEGA DRIVE

SONIC & KNUCKLES



**“Encore un jeu Sonic”,
pourrait être le premier cri
du joueur. Mais, rassurez-vous,
le deuxième sera :**

**“Ils n’ont pas fini de nous
étonner ces programmeurs”.**

**En effet, la quatrième version
est toujours aussi bonne.**

Non, elle est même mieux !

**Eh oui, Sonic & Knuckles est
à classer parmi leurs meilleurs
jeux de cette fin d’année.**



Sonic s'accroche pour faire lever.

Le hérisson bleu, mascotte de Sega, n'est plus à présenter. Sonic, vous le connaissez tous. En revanche, Knuckles est un personnage moins réputé. Frère ennemi de Sonic dans Sonic 3, il reste un personnage des plus mystérieux. Vous allez donc le voir dans toute sa grandeur avec Sonic & Knuckles.

DEUX JEUX EN UN

La première particularité de ce jeu est que vous devez choisir un des deux personnages avant de commencer votre partie. Autrement dit, vous faites tout le jeu soit avec Sonic, soit avec Knuckles. C'est un choix stratégique important puisque nos deux héros n'ont pas les mêmes caractéristiques et vous ne passerez pas aux mêmes

endroits dans les tableaux... D'ailleurs, ce ne sont pas les mêmes tableaux ! Sonic, comme à son habitude, se déplace très rapidement et élimine ses ennemis quand il est en boule. Knuckles, lui, se déplace très rapidement et élimine ses ennemis quand il est en boule... mais également quand il plane. C'est sa première particularité. La deuxième, non moins notable, c'est qu'il s'accroche aux murs et parois. Et croyez-moi c'est bien utile. Enfin, il faut tout de même avouer qu'il est un peu moins rapide que Sonic. Faut pas abuser quand même !

ET L'HISTOIRE ALORS

Quant à l'histoire, c'est vrai que le scénario change peu des premiers épisodes.



Non ce n'est pas Sonic Spinball.

Robotnik est toujours le gros méchant qui capture de pauvres petits animaux sans défense, comme des moineaux ou des écureuils, pour en faire des machines de guerre lancées contre Sonic et Knuckles. Le boss de fin de niveau, c'est toujours Robotnik planqué derrière une machine plus puissante que la précédente. Qu'importe ! le jeu est toujours aussi bon, toujours plus speed et dans de nouveaux décors. Et c'est tant mieux ! De plus, comme je vous le disais, le chemin que prend l'un des personnages est différent de celui qu'emprunte l'autre. Par exemple, dans la deuxième partie du premier monde, Sonic est propulsé en l'air par un ventilateur actionné par Knuckles et démarre le niveau en haut. Quant à Knuckles, il n'utilise pas le ventilateur et démarre le même niveau par le bas. D'où les chemins différents qu'ils vont emprunter. Résultat, les niveaux sont

plus longs avec Sonic, et plus faciles avec Knuckles. En plus, pour compliquer la tâche des accrocs du hérisson, Sonic se tape deux niveaux de plus que Knuckles. Pour la difficulté, c'est donc à vous de choisir : facile et court avec Knuckles ou hard et long avec Sonic...

PAS SI FACILE

De toute façons, même si vous choisissez Knuckles, votre tâche ne sera pas aisée car Sonic and Knuckles est plus dur que les épisodes précédents. A partir de Lava Reef Zone (la quatrième level) cela commence à chauffer pour les oreilles des deux p'tites bêtes. Mais surtout, pas de continue infini, pas de sauvegarde (à moins d'utiliser Sonic 3). En bref, il faut se finir le jeu d'une seule traite. Et ce n'est pas le seul trait de caractère de cette quatrième aventure.



Un petit coin de parapluie...



Une fois le Boss vaincu, Sonic délivre ses amis.



Elevator Action, The Return.

Graphiquement, on peut noter aussi une très nette amélioration. Les graphismes sont plus fins, plus coloré, et on note l'apparition d'un tas de petites animations subtiles qui participent à l'ambiance du jeu. Comme des feuilles qui volent ou des grains de pollens qui s'élèvent sous les pas de Sonic. Les boss sont toujours aussi gros et de mieux en mieux animés. Quant aux badniks ils restent fidèles à l'esprit de la série avec pour l'anecdote l'apparition des Technosqueeks. Ces derniers étaient d'ailleurs décrits dans la notice de Sonic 3 mais totalement absents du jeu. A noter que l'Hidden Palace Zone et la Sanctuary Zone (que seul Sonic peut visiter) sont les deux

niveaux les plus fabuleux qu'il n'y ai jamais eu dans un Sonic, tant au niveau de la beauté graphique, qu'au niveau des idées d'obstacles qui sont à proprement parler hallucinants. En guise de conclusion, je ne vous dirai qu'une seule chose : prenez vos jambes à votre cou et courez l'acheter...immédiatement.

LA CARTOUCHE RÉTROACTIVE

"Lock-on" : c'est le mot magique qui veut dire "connecté" en anglais. Et Sonic and Knuckles est la première "Lock-on" car-



Vous en avez rêvé, Sonic l'a fait.

touche de l'histoire. Ainsi, elle possède un connecteur, identique à celui de la console, qui permet d'ajouter une autre cartouche afin de lui adjoindre de nouvelles possibilités. Malheureu-

sement, cela ne fonctionne que sur Sonic 2 et Sonic 3. Enfin, c'est déjà beaucoup, voir même carrément génial. Cela redonne un intérêt à vos vieille cartouche... Bien vu, non?



Sonic ne serait pas Sonic sans les passages secrets.

Sonic 2

Si l'on vous avait dit, il y a quelques mois encore, que vous pouvez jouer à Sonic 2 sans Sonic ni Tails mais avec Knuckles, vous ne l'auriez pas cru ! Et pourtant, cela devient une réalité grâce à Sonic & Knuckles. Dès la page de présentation un bandeau-titre, un peu maladroit, annonce l'arrivée imprévue de Knuckles dans l'aventure. De même, la tête de l'échnidé rouge a remplacé la frimousse de notre pote Sonic. Pas de choix possible, une fois connecté de la sorte, vous ne pouvez jouer qu'avec Knuckles.

Mais, comme cela donne véritablement une nouvelle dimension au jeu, on ne s'en plaindra pas. Grâce à Knuckles vous allez découvrir pleins de nouvelles options, planquées dans des endroits qui, jusque là, étaient inaccessibles. Ainsi, même si vous avez déjà fini le jeu, cela relance l'intérêt, et vous permet de repartir dans cette aventure, avec une nouvelle mission : trouver toutes les options et passages cachés.



S
O
n
i
c
3

Les petits malins qui avaient "scannés" Sonic 3 avec le fameux code Game Génie, ou qui connaissaient le code du "select stage", s'étaient sans doute aperçus de la présence de noms de niveaux qui n'existaient pas dans le jeu. Et pour cause, puisqu'en fait ils font partis de Sonic and Knuckles. Tout cela pour dire que Sonic 3 a été conçu, contrairement à Sonic 2, pour s'adapter à Sonic & Knuckles. A tel point que lorsque l'on connecte les deux ensemble, on obtient: Sonic 3 & Knuckles! Ainsi Sonic 3 se retrouve littéralement transformé. Première nouveauté, bien sur, il est possible de jouer avec Knuckles dans Sonic 3. Et grâce à Knuckles, il devient possible de grimper au mur, et donc de découvrir de nouveaux 1up planqués à des endroits inaccessibles pour Sonic ou Tails. Mais le fin du fin reste la possibilité de sauvegarder les niveaux de Sonic & Knuckles grâce à la sauvegarde de Sonic 3! Pour cela il faut avoir terminé Sonic 3, et donc posséder une sauvegarde avec marqué "Clear". Vous aurez ainsi accès à tout les niveaux de Sonic 3, ainsi que le 1er de Sonic and Knuckles. A partir de là, c'est votre progression dans Sonic & Knuckles qui sera sauvegardée, en lieu et place de ceux de Sonic 3 ! Pratique pour le finir sans trop se prendre la tête.





Plan Sonic

Voici les premières images du jeu lorsque vous jouez avec Sonic.

Premières apparitions des robots-tuteurs de Robotnik, les Butterdroids. Pas de panique ! Ils ne sont pas terribles.

Nom du Jeu :
Sonic & Knuckles
Console :
Mega Drive
Genre :
Plate-Forme
Editeur :
Sega

Distributeur :
Sega



Plan Knuckles
Avec Knuckles, vous commencez le jeu au même endroit que Sonic, mais il ne prendra pas le même chemin. Au demeurant, les badniks restent identiques.

LES AUTRES JEUX

N'écoutez jamais ce que vous dit votre écran! Car si lorsque vous placez dans votre console Sonic and Knuckles plus n'importe quel autre jeu Megadrive, et que vous voyez apparaître "no way", ce qui signifie "impossible", et bien si c'est possible! Vous en avez rêver, Sega l'a fait. Je vous explique la combine: une fois votre console allumée, appuyer en même temps sur les boutons A, B, et C du joystick et vous verrez apparaître le stage bonus de Sonic. Autrement dit, vous pouvez vous entraîner au bonus-stage, symbolisé par un gros anneau doré, avec vos jeux Megadrive. Le plus top, c'est que ce stage est différent pour chaque jeu. Après ça, ne venez plus me dire qu'il est impossible d'obtenir les émeraudes qui transforment Sonic en Super Saiyan, sinon je me fâche tout rouge, ou pire, je vous traiterai de nul !

Alors, à vos consoles, prêt, partez...

SONIC & KNUCKLES

Inutile de vous pincer, vous ne rêver pas! Grâce à Sonic 3, vous avez accès au dernier niveau de Sonic & Knuckles, Death Egg Zone. Il faut tout de même que je vous précise que cette sauvegarde qui n'en est pas vraiment une (puisque'il n'y en a pas dans Sonic and Knuckles (j'mis perd moi même!), n'est possible que si vous avez fini Sonic 3. Mais je ne doute pas de vous, n'est-ce pas?

BADNIKS ET PREMIERS BOSS

Les monstres présents dans les jeux Sonic sont en fait d'innocents animaux que l'infâme Robotnik a emprisonner dans une armure de fer. Pour les délivrer, mais également pour éviter qu'il vous fasse perdre vos anneaux puis vos vies, il suffit de retomber sur eux en boule. Avec Knuckles, vous pouvez également les éliminer en planant, malin ce Knuckles!

Photo boss 1: Voici le premier boss du jeu. Vous ferez malheureusement rencontre avec lui au milieu du premier monde, Mushroom Hill Zone.

Photo boss 2: Aïe ! le boss de fin de niveau. Facile à dégommer...

Photo boss 3: ...bien qu'il soit en deux parties.

Photo boss 4: les Butterdroids. Ressemblance frappante avec une vraie libellule.

Photo boss 5: un Madmole. Méfiez-vous des champignons qu'il vous envoie en pleine tronche.

Photo boss 6: le Dragonfly est un ennemi vicieux. Visez toujours la tête.

Photo boss 7: Le Mushmeanie. Touchez-le deux fois pour en venir à bout.

Photo boss 8: un Mushmeanie sans son chapeau. Toujours aussi dangereux.

Photo boss 9: un Cluckoid. Sa particularité est de vous envoyer dans le décor juste avec son souffle.

NOËLLE

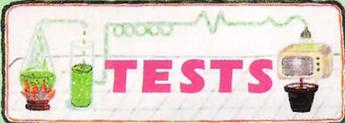




DEATH EGG ZONE

ACT 1





STREET RACER

SUPER NES

Faites chauffer les moteurs,
attachez vos ceintures.
Street Racer veut faire sa place
sur SNES à grands coups de poings.



Street Racer est une course auto réunissant 8 protagonistes aux caractéristiques différentes et qui peut se jouer à 4 simultanément. Il privilégie la baston aux techniques de pilotage pure et se présente comme le concurrent direct du plombier moustachu version 4 roues qui n'est autre que Mario Kart. Son originalité et toutes ses options vont sûrement lui éviter de faire un "tête à queue" et sa tenue de route à l'air d'être à toute épreuve. Voyons tout cela en détail.

QUE D'OPTIONS

En effet, Street racer surpasse n'importe quel autre jeu de course dans le domaine des options de jeux. Ces dernières ne sont autre que les modes Championship, Rumble et Soccer (que nous vous détaillons un peu plus loin). Trois modes de jeux pour une seule cartouche c'est très bien

et pour notre plus grand plaisir, ça ne s'arrête pas là. Donc, vous avez la possibilité de régler le niveau de difficulté, le nombre de tours de circuit que vous désirez effectuer, les circuits que vous voulez mettre en championnat et les différentes options de votre véhicule... Mis à part ses quelques centaines de petites options, Street Racer s'avère être très jouable et très fun si vous réussissez à réunir quatre personnes. Sinon, tout seul, on s'embête un peu. Etant donné qu'il n'y pas moyen de sauvegarder ses temps et vu le niveau technique du jeu, vous n'avez pas franchement besoin de vous entraîner des heures durant. Alors si vous voulez frapper vos adversaires, leurs faire manger le bitume. Et si vous n'êtes pas un as du volant, et que vous ne voulez pas passer vos journées sur un circuit à améliorer vos temps de quelques dixièmes. Street racer est un jeu pour vous.

JULIEN PRADEL ET JJ



Un écran d'option bien rempli.



Le départ n'est pas encore donné et vous avez déjà du temps à rattraper.



Un petit coup d'électricité. Ca leur apprendra à vivre.



Certains pilotes vous permettront de voler. Bizarre et inefficace.



Effrayer votre adversaire ne vous aidera pas d'avantage.

MODE RUMBLE

Quand vous avez l'opportunité de jouer à quatre, le mode Rumble est l'option la plus intéressante de Street Racer. En effet, ce mode consiste à éjecter tous vos adversaires en dehors de la surface de combat. Cette surface n'est autre qu'une plate-forme aérienne entourée d'un mur de protection qui se dégrade à chaque impact de votre véhicule et de ceux de vos adversaires. Il faut attendre qu'une partie du mur soit détruite pour tenter de pousser un adversaire dans le vide. Une autre méthode tout aussi efficace permet d'éjecter les véhicules sans pour cela attendre qu'une des protections soit anéantie. Il vous suffit de coincer votre victime sur le bord de la plate-forme et d'utiliser une arme de votre véhicule pour soulever le véhicule adverse et donc le faire passer au-dessus des protections. Les briques qui vous évitent de faire une chute mortelle sont plus ou moins nombreuses selon le niveau de

jeu que vous sélectionnez. C'est pourquoi vous n'avez le droit à aucune erreur de pilotage quand vous jouez en Hard. Un peu déroutant et difficile au début, ce niveau est nettement plus intéressant puisque, sans protection, le jeu devient beaucoup plus technique. A chaque victoire, un nombre de points est attribué aux joueurs selon la place à laquelle ils finissent. Pendant une partie à quatre, seuls les deux premiers bénéficient des points, tant pis pour ceux qui se sont faits sortir dès le début. D'ailleurs vous avez intérêt à fixer le nombre de rencontres que vous voulez effectuer avec vos ami(e)s. Cela donne un intérêt supplémentaire au jeu et évite que le joueur qui a le maximum de point décide d'arrêter la compétition. Le mode Rumble privilégie le côté combat de Street Racer et permet à n'importe quel joueur d'y participer puisqu'il ne demande pas un niveau très élevé dans le domaine du pilotage.



Seul dans l'immensité d'une ville hostile.

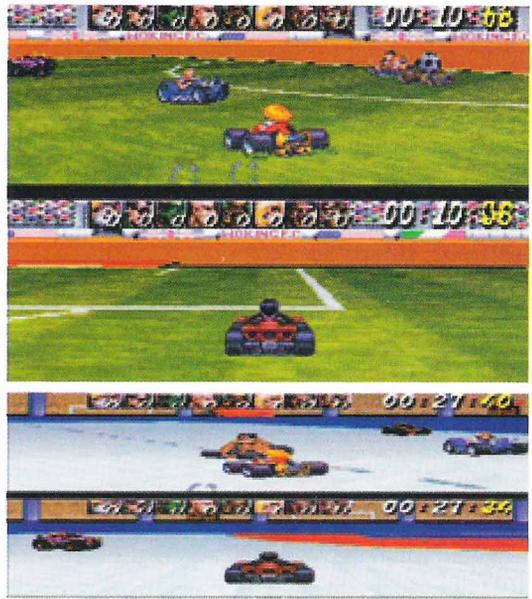


Les statistiques vous aideront à choisir un pilote.

MODE SOCCER

Afin d'offrir aux joueurs un jeu réellement novateur les programmeurs de Street Racer ont décidé d'inclure un jeu de foot (ou de Soccer comme disent nos amis anglo-saxons). En fait, il ne s'agit pas réellement d'un jeu de foot tels qu'on le conçoit. Certes, vous pouvez subtiliser la balle à votre adversaire et marquer des buts. Mais vous êtes seul contre tous, ce qui vous oblige à faire preuve d'une violence inouïe pour vous approprier ou rester en possession de la balle. Vous l'avez compris, ce mode est plus une étrange mixture entre lu foot et lu Stock Car. Vous poussez vos adversaires pour les empêcher de s'emparer de la balle avant vous ou de leur subtiliser juste avant qu'ils ne marquent. La comparaison avec le Stock Car ne s'arrête malheureusement pas à la brutalité des affrontements entre véhicules. En mode Championnat lorsque vous affrontez seul les sept adversaires contrôlés par la console, il est extrêmement diffi-

cile de se repérer et surtout de savoir qui est en possession de la balle (ce qui est extrêmement gênant pour ce type de jeu). Continuons en ce qui concerne les reproches : il est impossible de jouer à plus de deux joueurs humains. C'est fort regrettable, d'autant plus que je suis prêt à parier que ce mode aurait gagné en intérêt et en clarté. En effet, contre l'ordinateur, rien n'est plus exaspérant que de courir, heu, de rouler à travers le terrain après une balle qu'on ne fait qu'entre apercevoir. Certaines personnes diront qu'il existe un radar. C'est vrai, mais vu sa taille par rapport à l'aire de jeu, il est quasiment impossible de situer la balle avec précision. Inspiré d'une bonne idée : permettre au joueur de se détendre de l'habituelle course en proposant "une mini simulation sportive", le mode Soccer de Street Racer se révèle extrêmement décevant vu le peu de soin apporté à la jouabilité et l'impossibilité de jouer à plus de deux en même temps.



Nom du jeu : Street Racer
Consoles : Super Nes
Genre : Course auto
Editeur : Ludi Games
Distributeur : Guillemot



MODE RACE

Vous savez que le mot Race signifie course en anglais et que le mot Street signifie rue. Alors sil un jeu s'appelle Street Racer il ne peut s'agir que d'un jeu de course dans lequel s'affrontent des personnages qui viennent de la rue. Et qui dit rue dit combat de rue. Voici expliqué d'une façon très sommaire l'action de Street Racer. A travers 24 circuits divisés en 4 Leagues vous affrontez 7 autres adversaires (si vous jouez seul) ou deux ou 3 autres coureurs (si vous jouez à 3 ou 4 pilotes humains). A chaque fois que vous finissez une course, vous obtenez un certain nombre de points qui déterminent votre position au classement général à la fin de la saison. A vrai dire, si vous voulez avoir une chance d'arriver dans le peloton de tête, ne montrez aucune pitié et n'hésitez pas

à pousser vos adversaires sur le bas côté. Pour cela, utilisez les deux armes qui équipent votre véhicule ou, comme Biff (NDLR : ou Philippe, notre batteuse préféré), faites usage de votre batte de baseball. Les trois premières Leagues possèdent des circuits de difficulté croissante mais c'est dans le menu d'option que vous réglez l'adresse de vos opposants gérés par la console. Il faut bien l'avouer, ce jeu prend toute sa dimension lorsque quatre joueurs humains s'affrontent. Il est en général extrêmement difficile de lâcher un championnat tant le désir de devancer ses amis est grand (fierté, tu nous perdras). Enfin, il est important de signaler que la visibilité du jeu reste excellente même lorsque l'on joue à trois ou quatre (dans les deux cas l'écran est divisé en 4).





SECRET OF MANA

SUPER NES

Fans de jeux d'aventure et de jeux de rôle, je vous invite à parcourir la plus belle aventure qui soit. Secret of Mana arrive sur SNES intégralement en Français. Vos nuits blanches vont s'accumuler et votre attachement pour ce jeu ne fera qu'augmenter.



Un splendide mode 7 pour les déplacements sur le carte.



Un peu de respect devant le roi tout de même.



L'entrée d'un palace. Les ennuis commencent.

Secret of Mana possède (comme tout bon jeu d'aventure qui se respecte) un scénario magnifique qui nous change des éternelles princesses à secourir. Alors mettez-vous à l'aise, détendez-vous et laissez-moi vous compter l'histoire féérique de Mana. Un jour l'obscurité envahit le pays, la puissance de Mana commençait à se faner. Les gens attendaient impatiemment la venue d'un héros. Un héros qui pourrait manier le pouvoir de l'épée. Excalibur,

Herald, Gigas... cette fameuse lame possédait plusieurs noms, elle était célébrée parmi les mythes et légendes depuis l'aube des temps. Mais toutes les personnes ne parlent que d'une seule arme : L'épée de Mana. La civilisation qui utiliserait le pouvoir de Mana pourrait devenir très puissante. Une fois, ce pouvoir à été utilisé pour créer l'arme ultime : La forteresse de Mana. Furieux de cette création, les dieux décidèrent d'envoyer leurs



Ce village polaire semble bien vide.



Le canon, un moyen de transport très pratique.

bêtes pour détruire la forteresse. Une guerre violente ébranla le monde. Avant que tout ne soit perdu, un jeune héros fit son apparition et pulvérisa la forteresse grâce à l'épée de Mana. Bien que la civilisation fut détruite, le monde était à nouveau en paix. Le temps s'écoulait tel une rivière... L'histoire se répétait. J'imagine que cette petite mise en appétit vous à plut. Alors ne bougez pas car la suite s'annonce tout aussi démentielle et mérite la plus grande attention de votre part.

**ARMES
LÉGENDAIRES,
POUVOIRS
MAGIQUES ET
JEU
EXTRAORDINAIRE.**

Secret of Mana est un jeu d'aventure ralliant des décors fabuleux, des musiques enchanteresses et une quête plus que pre-

nante. Pendant votre aventure, vous disposerez d'un bon nombre d'objet qui vous permettent soit d'augmenter votre vie ou votre magie, soit de vous soigner, de vous ressusciter, etc. Les armes, au nombre de huit, sont elles aussi d'un grand secours. Dans certaines situations elles ont une utilisation bien spécifique. Comme par exemple le fouet qui vous permet de franchir certain type de ravin. Bien entendu, les sorts sont au rendez-vous, mais seuls vos deux compagnons peuvent s'en servir. La jouabilité et l'animation des personnages sont tout à fait remarquables, on se croirait en face d'un véritable petit dessin animé. Mais pour l'instant, même si Secret of Mana dispose d'une réalisation qui dépasse tous les jeux d'aventure existant jusqu'à maintenant, vous trouvez sûrement qu'il n'apporte rien de réellement nouveau. Justement si, la grande nouveauté est de pouvoir jouer à trois joueurs simultanément (plutôt fantastique comme idée). En effet, si



N'hésitez pas à utiliser vos sorts contre n'importe quel monstre.



Attention à la magie des hibou, elle inverse vos commandes.



Soyez sans pitié face à cette petite bête.



Le monde des champignons est l'un des plus beau du jeu.



Les lapins sont très mignon et très féroce.

vous avancez suffisamment dans votre quête pour vous retrouver avec au moins un partenaire, un(e) de vos ami(e) peut prendre le deuxième paddle et par la même occasion diriger comme il le désire et indépendamment de vous son personnage. Quand vous réunissez trois de vos ami(e)s et les trois héros de Secret Of Mana, vous pouvez jouer à plusieurs, chacun dirigeant son propre héros et pouvant se déplacer où il veut tout en restant dans le même écran que ses partenaires. Cette option de jeu rend Secret Of Mana encore plus intéressant et apporte un réel avantage quand vous êtes à plusieurs. Il n'y a cependant aucun problème si vous êtes tout seul à jouer. Vous sélectionnez le leader du groupe et les deux autres partenaires vous suivent sans broncher. Secret of Mana est pour les fans de jeux d'aventures une référence en la matière et je le conseille vivement à toutes les personnes qui veulent se lancer dans un jeu de ce type.

JJ

Les armes (encadré 1)
Dans Secret of Mana, il existe huit types d'armes qui vous permettront de venir à bout des adversaires les plus féroces. Ces armes peuvent atteindre huit niveaux de puissance et elles ont chacune des possibilités différentes.

Les Épées :
Toutes les épées sont spécialisées dans le combat. Mais toutefois, elles vous permettent de couper les mauvaises herbes qui vous bloquent le passage.

Les Haches :

Les haches vous seront très utiles pendant votre quête. Puisque ce sont grâce à elles que vous pourrez détruire certains rochers qui vous coupent le passage. Très puissantes et de moyenne portée, les haches constituent une bonne attaque.

Les Lances :

Ces armes, sans aucune particularité, vous permettent d'avoir une très bonne allonge et une très grande puissance. D'ailleurs elles sont les armes les plus puissantes pendant toute la quête. Mais faites attention à ne pas négliger le niveau de puissance des autres armes.

Les Fouets :

Les fouets (qui se transforment en chaînes par la suite) sont les armes qui ont le plus d'allonge. Elles vous sont très utiles pour atteindre une autre rive ou pour vous aider à passer un ravin.

Les Arcs :

Ces magnifiques petites armes n'ont qu'une seule particularité : Le tir à distance. Ce qui est très efficace pour combattre certains ennemis.

Les Boomerangs :

Les Boomerangs sont des bonnes armes de distance. Ils permettent de toucher l'adversaire à l'aller et au retour (logique pour un boomerang), ce qui est très pratique quand vous loupez un ennemi.

Les Tridents :

En plus d'être des armes puissantes, les tridents vous procurent une allonge suffisante pour être en sécurité. Ces armes n'ont aucune particularité.

Les Gants :

Les gants sont les armes les moins utiles et les moins efficaces du jeu, car ils vous obligent à vous battre au corps à corps, ce qui n'est pas très avantageux.

Les sortilèges (encadré 2)

Seulement deux personnages ont le droit d'utiliser des pouvoirs magiques : le Nain et la fillette. Le héros et son épée semblent se suffire amplement. Sept groupes de magie existent et elles sont composés, pour la plupart, de 3 types de pouvoirs différents. Les effets de ces pouvoirs diffèrent selon leur utilisateur. Le Nain a en règle générale une magie d'attaque. La jeune fille quant à elle, utilise ses pouvoirs pour guérir ses compagnons.

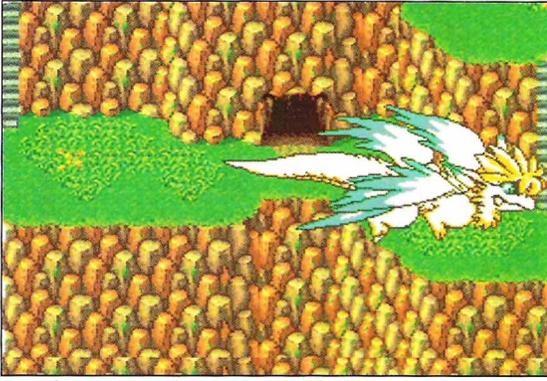
Les premiers pas (encadré 3)

Tout d'abord, quand vous vous retrouvez dans l'eau (après être tombé du tronc d'arbre) baladez-vous dans les environs jusqu'à l'appel plutôt étrange d'une épée. Faisant comme si rien ne s'était passé, vous décidez de traverser la rivière pour retourner dans votre village

mais, hélas, de mauvaises herbes vous barrent la route. Vous n'avez plus qu'à retirer l'épée pour pouvoir vous frayer un chemin à travers ces ronces. Ceci étant fait, vous vous retrouvez face à des lapins (très mignon d'ailleurs) qui veulent vous faire la peau. Je vous conseille de tous les éliminer pour augmenter votre expérience et celle de votre arme par la même occasion. Une fois votre village retrouvé, parlez à tous les villageois et allez acheter un bandana (ça augmentera votre défense) avant d'aller voir le chef du village. Dès que ces petits détails sont réglés, allez parler au chef. Après une petite dispute avec l'un de vos ami vous vous retrouvez tout deux dans un gouffre avec une charmante bestiole pour vous tenir compagnie. Aucune technique n'est nécessaire pour tuer ce monstre puisque vous pouvez (juste pour ce monstre d'ailleurs) ressusciter tout le temps. Une fois l'ennemi anéanti retournez parler aux villageois. Ces derniers, croyant que tous ces monstres sont apparus par votre faute, n'hésitent pas à vous bannir du village. Comme une mauvaise nouvelle n'arrive jamais seule, le chef du village vous apprend que vous êtes orphelin. Maintenant votre aventure commence réellement et je vous souhaite bon courage dans cette fabuleuse aventure.



Encadré 3 : les premiers pas

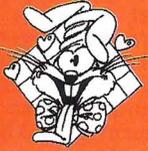


Appelez cette oiseau pour vous déplacer sur n'importe quel continent de la carte.



Certains mécanismes vous permettent d'avancer. N'hésitez pas à tous les actionner.

Nom du jeu :
Secret of Mana
 Consoles :
Super Nintendo
 Genre :
Arcade/Aventure
 Editeur :
Square Soft
 Distributeur :
Nintendo



Encadré 1 : les armes.

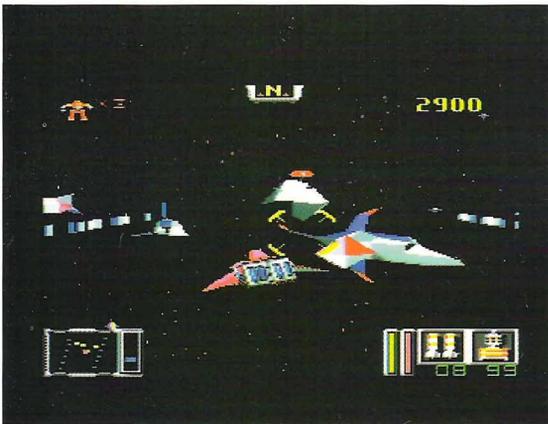


Encadré 2 : les sortilèges.

VORTEX



Après le fabuleux Starwing et le controversé Stunt Race FX arrive Vortex, le troisième jeu qui utilise la technologie FX. C'est à dire la puce conçue par Nintendo et qui permet de réaliser des jeux en 3D sur Super Nintendo.



Le vaisseau spatial est la première transformation que vous aurez à effectuer.

Vortex vous invite à jouer le rôle d'un soldat qui, pour sauver la paix de son univers, doit prendre possession du prototype d'un nouveau robot de combat. Les aliens détiennent la maîtrise totale de votre galaxie et pour avoir une chance de voir le calme revenir, vous devez remplir sept missions pendant lesquelles vous devrez ouvrir une voie spatiale, délivrer des prisonniers ou encore participer à une course contre la montre (et la

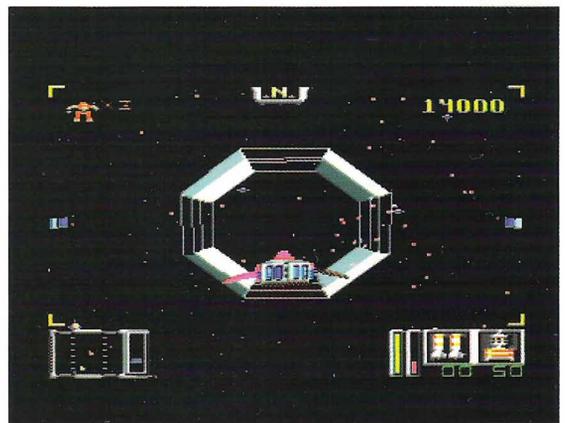
mort) afin d'éviter l'explosion d'un complexe. Attention, les niveaux sont généralement énormes et regorgent d'ennemis (vous me direz dans le cas contraire, il ne s'agirait pas d'un jeu mais d'une démo comme on en trouve sur certains micros). Ceux-ci sont principalement de trois types différents. Tout d'abord vous affrontez divers vaisseaux spatiaux, ensuite vous devez également faire face à des troupes blindées puis à des

batteries antiaériennes et antichar. Une fois en possession de ces diverses informations, vous comprenez qu'il vous faudra beaucoup de patience ainsi qu'une imposante puissance de feu pour aller loin dans le jeu.

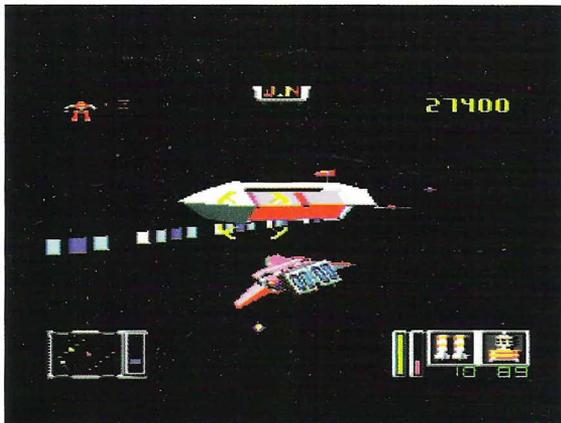
J'AI TOUJOURS AIME LES TRANSFORMERS

L'originalité de Vortex se caractérise par le fait que le joueur ne contrôle pas

un, mais quatre véhicules. Ce qui est rendu possible grâce à votre robot polymorphe. En effet, il peut adopter 3 formes différentes en plus de sa forme originelle. Voici les particularités de chacune des ses transformations : premièrement le Land Burner est un véhicule terrestre qui permet de se déplacer au sol assez rapidement, ce qui permet de rejoindre en peu de temps un point précis sur la carte. Inconvénient majeur, il possède une faible protection et est



Cette porte vous ouvre la route vers des horizons qui ne sont pas réellement plus propices.



Détruisez ce croiseur intergalactique avant qu'il n'ouvre le feu.

par conséquent extrêmement sensible aux attaques des troupes blindées. Deuxièmement, le vaisseau spatial est le véhicule le plus rapide. Il permet de fuir promptement quand le besoin s'en fait ressentir. Il est d'ailleurs le seul véhicule réellement utilisable dans les séquences spatiales, séquences où le robot ne sert qu'à obtenir les options et où le Land Burner est inaccessible.

Enorme inconvénient, il consomme une quantité phénoménale de carburant. Enfin le Hard Shell est le véhicule des situations périlleuses : sa quasi invulnérabilité lui permet d'affronter les hordes les plus importantes d'ennemis et c'est uniquement en le sélectionnant que vous pourrez faire usage de vos méga-bombes. Néanmoins cette transformation possède pourtant deux inconvé-



Votre énergie est au plus bas face à ce boss la mort pointe le bout de sa faucille.

LES OPTIONS

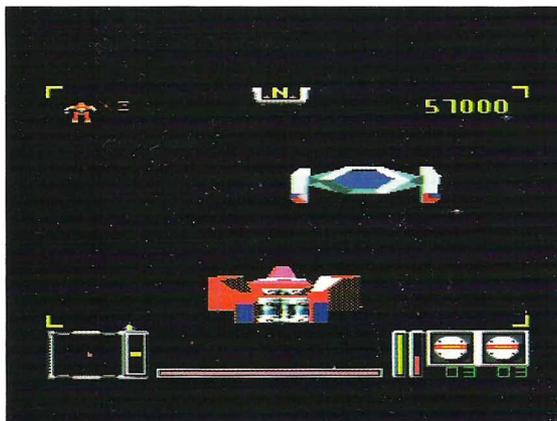


nients notables : la protection n'est pas infinie et ce véhicule est extrêmement lent et lourd. Votre robot, quant à lui, est d'une extrême importance. C'est uniquement dans ce mode que vous pourrez récupérer les diverses options qui parsèment le jeu, sphères d'énergie et d'armement, ainsi qu'un module de protection qui vous protège dès que le moindre ennemi pointe le bout de son nez. Ce choix est extrêmement important car il détermine l'armement utilisé lors de vos nombreuses transformations. L'une de vos principales tâches sera donc d'utiliser avec intelligence et clairvoyance les possibilités offertes par votre robot.

**C'EST PAS
VRAIMENT
DU GRAND ART,
LES GRAPHISMES...
HEIN !**

Force est de constater que c'est même le moins qu'on

puisse dire. Les décors ne sont souvent composés que de formes géométriques relativement basiques et les textures sont quasi-inexistantes. Cela s'explique par deux raisons majeures. Premièrement, la Super Nintendo n'avait pas été, à l'origine, conçue pour des jeux de ce type et malgré l'apport du Super FX2, le coprocesseur de la console sature toujours pour traiter l'information. Deuxièmement et contrairement à un jeu comme Starwing, Vortex vous permet de vous déplacer librement dans un univers complet. Une trop importante complexité des décors aurait entraîné un ralentissement de l'action dû à des calculs plus importants. Ces graphismes dépouillés sont pourtant compensés par un intérêt de jeu extrêmement important. Les missions se suivent mais ne proposent pas le même type d'action. Dans certains niveaux vous devez détruire le plus d'ennemis ou encore rallier un point précis le plus rapidement possible, alors que



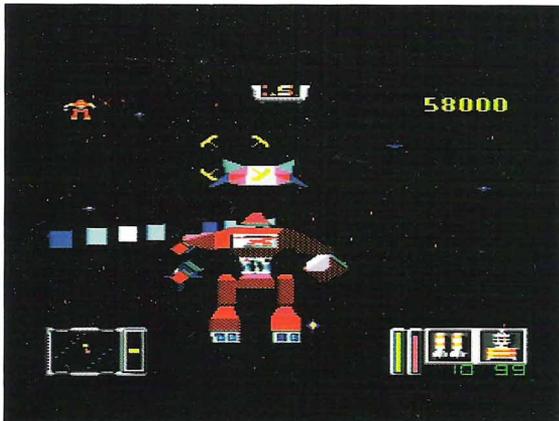
Heureusement pour vous le Hard Shell est quasiment invulnérable et vous permet d'avoir une chance de le vaincre.

dans d'autres vous devez délivrer des prisonniers ou découvrir des installations secrètes. C'est d'ailleurs ces derniers niveaux qui donnent à Vortex toute sa profondeur. Ainsi, alors que les premiers sont de purs Shoot'em Up, les suivants nécessitent rapidement de la réflexion et de l'explora-

tion, nonobstant le fait que vous devez souvent faire feu pour vous protéger de vos agresseurs. Les musiques, quant à elles, sont tout bonnement sublimes. Elles rendent parfaitement l'ambiance des niveaux grâce à des morceaux qui alternent avec allégresse passages stressants et tem-

TRANSFORMATIONS





Le robot dans toute sa splendeur.

pos lents. Les bruitages, eux, crient de vérité et l'impression d'être à l'intérieur du robot s'en trouve accrue. Impression principalement créée par l'utilisation du procédé Surround pour la bande son (je vous conseille d'ailleurs d'aller faire un tour du côté de l'encadré "SURROUND FOREVER, MONO FOR NEVER").

**DU BON
ET DU MOINS BON !**

Vortex, comme la plupart des jeux en 3D sur console, risque de faire couler pas mal d'encre. Certains le trouveront trop pauvre graphiquement ou trop difficile et les autres crieront au génie. L'importante difficulté s'explique par le nombre d'ennemis important dans chaque zone. Ce qui fait qu'une mauvaise tactique d'approche équivalait

à une mort certaine. Pourtant, il est relativement simple de regagner de l'énergie. Il suffit de se transformer en Hard Shell dans les moments critiques et de quitter l'aire de jeu. Votre transporteur vient alors vous rechercher pour remettre vos niveaux d'énergie au maximum. Ajoutez à cela des musiques excellentes (voire fabuleuses) et des missions vraiment prise de tête (à titre d'information, il vous faudra compter environ 45 minutes pour finir le deuxième niveau). Vous obtenez alors un excellent jeu. Ah ! j'oubliai ! les programmeurs ont pensé à donner des codes à la fin de chaque niveau. Il n'est donc pas nécessaire de tous les refaire lorsqu'on meurt au dernier niveau.

Julien Pradel



Les tirs viennent de partout, alors surveillez en permanence votre radar.

**"SURROUND FOREVER,
MONO FOR NEVER"**

Lorsque vous jouez sur une petite télé, comme c'est souvent le cas, vous obtenez généralement un son monophonique par les haut-parleurs de votre poste. Cela signifie que tous les sons sont reproduits par la même enceinte et qu'il est impossible de différencier les bruitages censés venir de la gauche ou de la droite. En branchant votre console sur une chaîne Hi-Fi vous obtenez normalement un son stéréophonique. Vous pouvez alors distinguer les bruitages venant de la droite de ceux venant de la gauche. Mais si votre console est relié à un ampli équipé Surround

vous obtenez une bande son... Surround. Ce mode sonore utilise non deux mais quatre enceintes. Les sons du jeu sont reproduits tout autour de vous. Ainsi ceux qui viennent des côtés vous arrivent à droite et à gauche, mais si en plus ils sont produits par des adversaires qui se trouvent dans votre dos, vous les percevez sur les enceintes arrières droites ou gauche. Grâce à ce procédé, vous avez réellement l'impression de vous trouver à l'intérieur de votre robot, ou plus exactement, au cœur de l'action qui se déroule dans un univers à 3 dimensions.



Vos armes sont pour le moins efficaces et vos adversaires s'en aperçoivent à leurs dépens.

Nom du jeu : Micro Machine

Consoles : SNES / Game Boy

Genre : Course

Editeur : Ocean

Distributeur : Sony

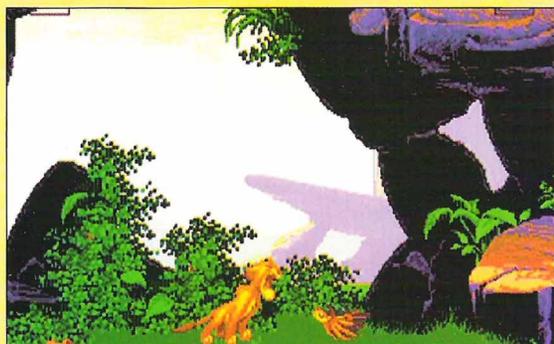




Aladdin, Le Livre de la Jungle, Le Roi Lion... En trois jeux, Disney (distribué par Virgin), s'impose dans l'univers du jeu vidéo avec des personnages d'un grand réalisme dotés d'une qualité d'animation digne de ses dessins animés !



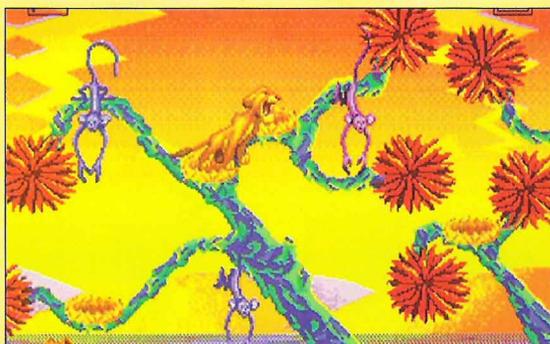
Simba doit remonter cette cascade à contre-courant en sautant sur les rondins



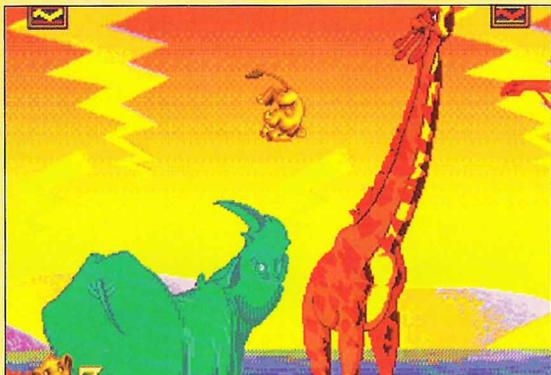
Le grognement de Simba impressionne les hérissons...

Le Roi Lion est le tout nouveau jeu de plate-forme tiré du dernier né des studios Disney. Le personnage principal, Simba, est un lionceau turbulent destiné à succéder un jour à son père, le bon, sage et tout puissant Roi Mufasa... Comme beaucoup d'enfants, Simba est curieux et espiègle. Impatient d'explorer chaque recoin de son royaume, il ne se doute pas encore que la Jungle est remplie de périls. Malheureusement, c'est chèrement qu'il paiera le prix de sa naïveté et de

son insouciance. Il découvrira que la vie ne fait pas que des cadeaux et que certaines erreurs peuvent être fatales... Les épreuves et le temps œuvreront malgré tout dans le bon sens, Simba atteindra l'âge adulte, et son destin le conduira sur le trône où il régnera en tant que digne successeur de son père... Comme dans les précédentes adaptations de Disney sur Mega Drive, le jeu suit la trame du dessin animé, et la musique reprend les mélodies originales, ce qui permet de se



...mais aussi les singes qui changeront la direction vers laquelle ils vous propulsent.



Les rhinocéros vous propulsent en l'air avec leur corne. Un vrai numéro de cirque

replonger complètement dans l'ambiance du film.

LE ROYAUME DES HAUTES TERRES

Simba explore chaque recoin de son royaume, et nous pouvons admirer des paysages d'Afrique aussi beaux que variés: montagnes, cascades, rivières, steppes et horizons infinis... Au cours de sa promenade, Simba rencontre des créatures plus ou moins hostiles qu'il peut éliminer en leur sautant dessus toutes griffes dehors : caméléons, insectes, hyènes... D'autres animaux par contre aident le petit prince héritier dans sa course insouciance et joyeuse : hippopotames, girafes, singes, autruches, rhinocéros... Grâce à eux, il traverse des passages difficiles en rebondissant sur leur tête ou en se balançant à leur queue. Mais les dangers augmentent lorsqu'il s'aventure dans le cimetière des éléphants, lieu sacré dont Simba n'aurait jamais

dû s'approcher. Là, égaré au milieu des ossements, il doit affronter les hyènes et les vautours qui lui barrent le passage.

AKUNA MATATA

Roulé par son oncle, le malveillant Scar qui a assassiné son père, le malheureux Simba est chassé des Hautes Terres. Il doit à présent éviter de se faire piétiner par un troupeau de buffles, une épreuve loin d'être évidente ! Puis Simba trouve refuge dans un petit paradis naturel auprès de deux amis inhabituels pour un lion : un phacochère et une espèce de mangouste qui l'initient aux avantages du végétarisme (le premier avantage étant de ne pas risquer de dévorer ses amis) ! Dans cette atmosphère paisible, Simba atteindra l'âge adulte et, guidé par l'esprit de son père, il rejoindra son royaume dévasté par Scar et son armée de hyènes. Il affrontera alors son destin avec bravoure dans de nouveaux combats...



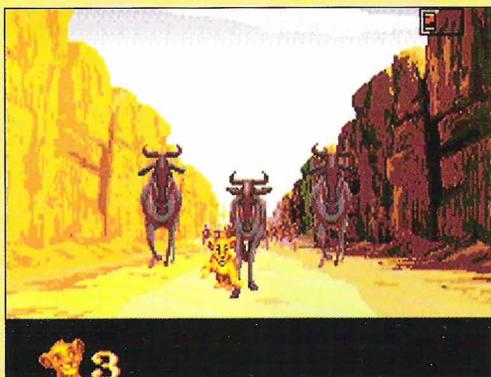
Cavalcade à dos d'autruche ! Attention au double saut.



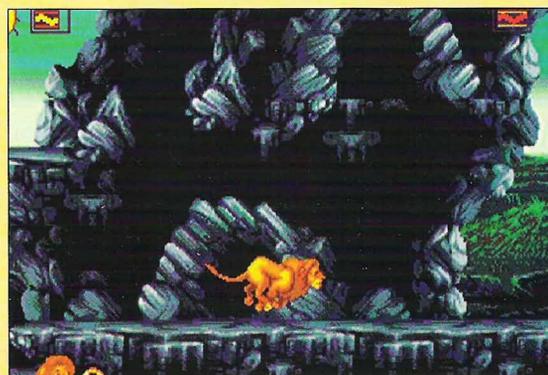
Les queues des rhinocéros font office de lianes pour le petit Simba



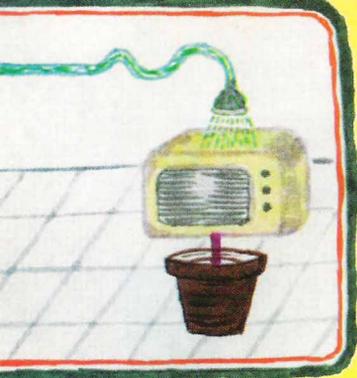
Le cimetière des éléphants squatté par de vicieuses hyènes !



The Stampede ou la débandade des buffles. Simba arrivera-t-il à ne pas se faire piétiner par les sabots du troupeau ?



Simba à l'âge adulte a gagné en puissance et n'a rien perdu de son agilité.



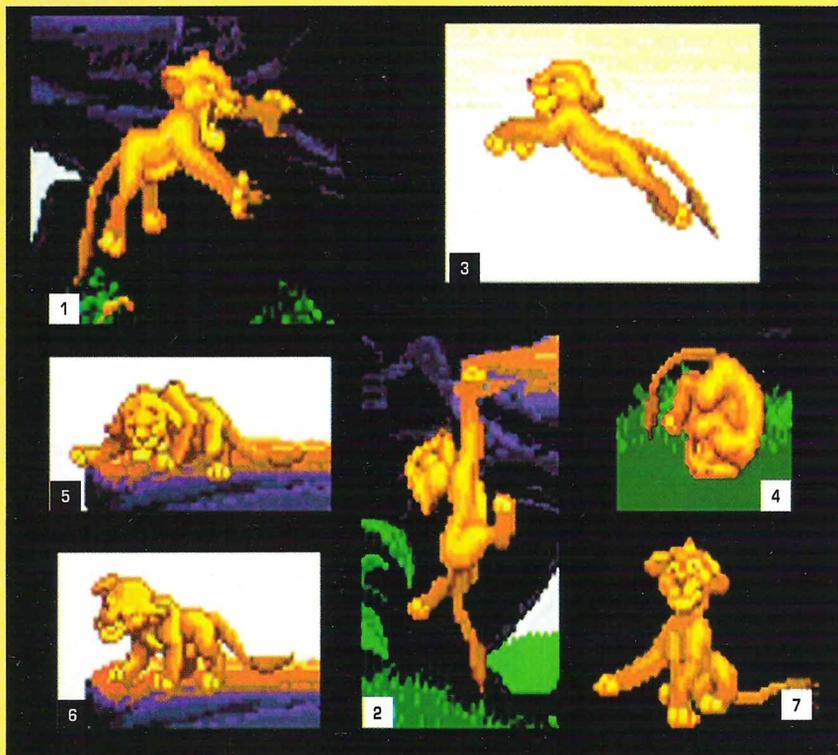
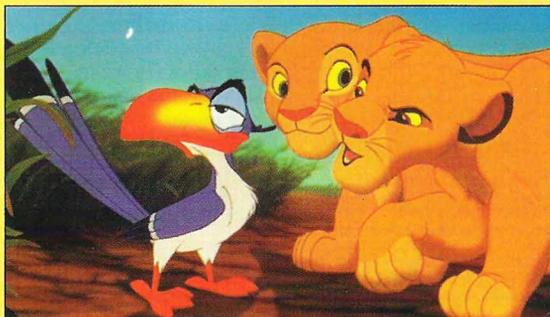
**TU SERAS
UN HOMME,
MON FILS...**

Simba n'est qu'un lionceau dans les premiers stades du jeu et ne possède pas de pouvoir d'attaque. Il peut sauter sur les ennemis ou leur grogner dessus, mais son point fort reste son agilité à se mouvoir, courir, escalader, et retomber sur ses pattes lorsqu'il tombe. Nous reconnaissons là la souplesse et la parfaite jouabilité de Mowgli ou d'Aladdin. Comme ses prédécesseurs, Simba exécute

de nombreuses acrobaties avec beaucoup de réalisme. A l'âge adulte, Simba, devenu un superbe lion, balance de puissants coups de griffes à ses ennemis, et les roule dans la poussière avec une incroyable justesse de mouvements. L'animation du Roi Lion est donc parfaite et procure un grand plaisir, d'autant plus que Simba évolue dans des décors magnifiques. Les graphismes sont très travaillés et réussis, mais malheureusement pas complètement exploités sur le support Mégadrive. Au niveau de la difficulté, le mode Options vous laisse le choix, en vous donnant un nombre de vies et de cont nus variables. Selon votre goût, les ennemis seront plus ou moins difficiles à abattre. Le mode difficile reste très accessible. A vous de voir. Côté énergie, Simba n'est pas un lion sanguinaire et se nourrit des divers insectes qu'il trouve sur son parcours... En conclusion, Disney Software ren-



Ne vous fiez à son air tranquille, ce gorille a le bras long pour vous envoyer des baffes.



force son image de label de qualité avec ce Roi Lion indispensible pour les amoureux du film...

Quélou

Simba a une grande capacité de mouvements :

- 1. Il saute sur les ennemis toutes griffes dehors.*
- 2. Il s'agrippe aux parois abruptes.*
- 3. C'est avec une grande habileté qu'il saute en hauteur (voir premier encadré) mais aussi en longueur.*
- 4. Il peut également rouler sur lui-même, et accéder à des passages cachés derrière l'écran.*
- 5 et 6. Si Simba tombe, il reste un peu sommé quelques secondes, mais repart sans broncher.*
- 7. Simba ne gagne pas à tous les coups.*

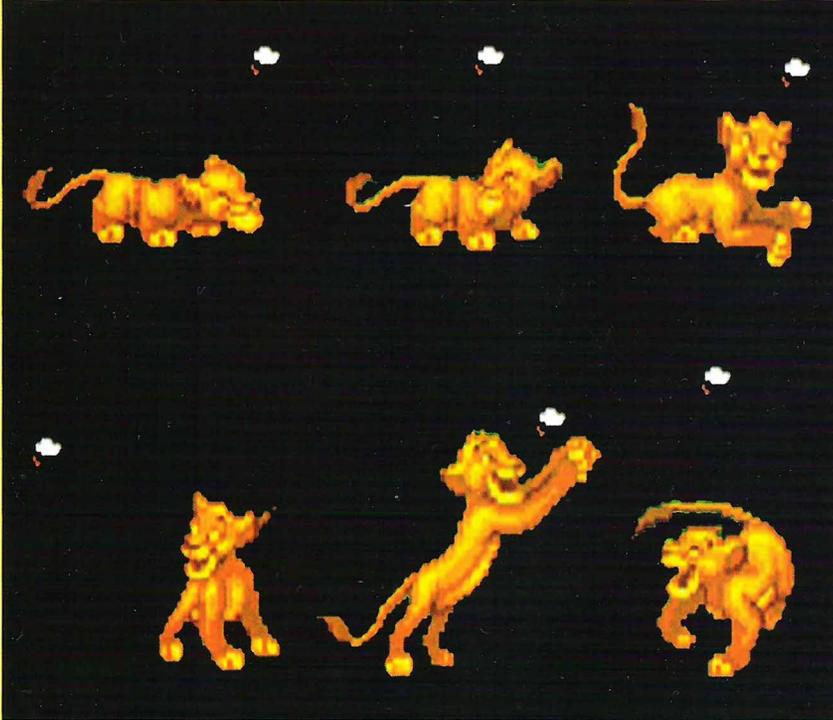


NIVEAU 1 : C'est ici que l'initiation commence pour Simba.



CASCADE : Paradise Land. Admirez les paysages !

Lorsque vous vous arrêtez, l'espiègle Simba est en mal d'action, et se lance dans la chasse aux papillons. Admirez la richesse des mouvements.



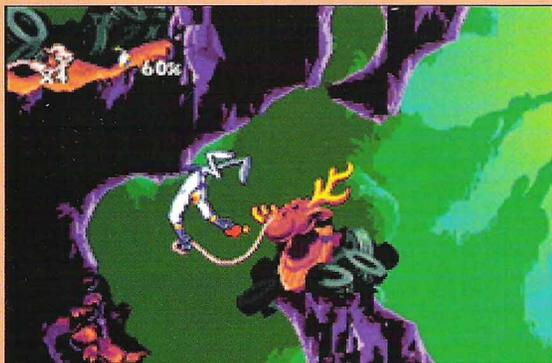
Nom du jeu :
Le Roi Lion
Consoles :
Mega Drive
Genre :
Plate forme
Editeur :
Disney Software
Distributeur :
Sega



L'animation parfaite signée Disney, démontre la souplesse avec laquelle un chat retombe sur ses pattes.



EARTHWORM JIM



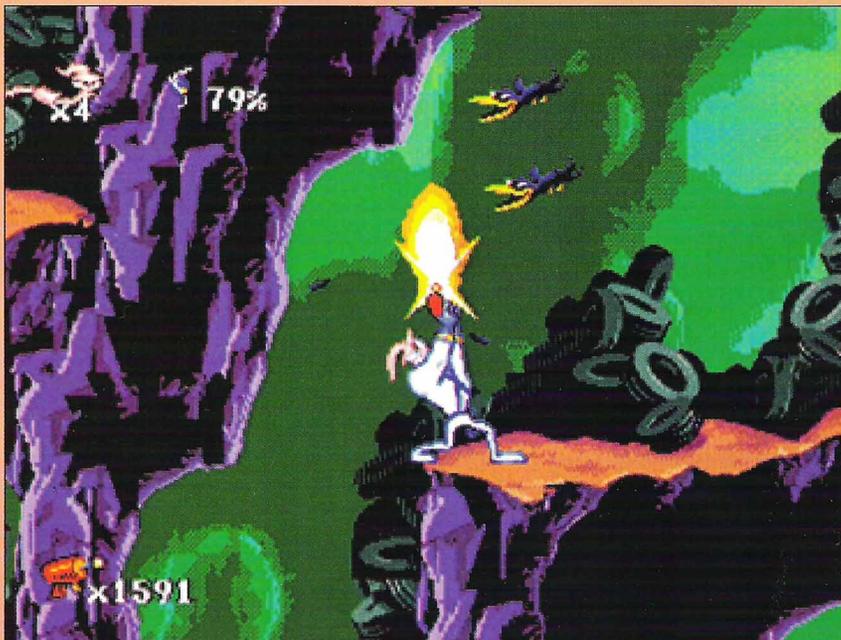
Oops ! et un salto, un. Avec cette pirouette Jim arrivera à une salle remplie d'option.



Ouf ! Une armure.

Cette journée commençait le plus normalement possible pour ce cher Jim. Après avoir évité une ou deux taupes, il décide d'aller faire en tour en surface. Quel ne fut pas son étonnement de se retrouver investi d'une armure extra-terrestre. Cette armure décupla ces forces et sa taille. Elle lui permit également d'avoir un corp «plus humain». C'est alors que tout commença.

Maintenant investi de super pouvoirs Jim se doit de sauver l'univers de l'engence maléfique qui le tient sous sa domination. Son périple commence le plus simplement du monde par la «casse» où il vit. Et il ne s'agit pas de faire dans la dentelle. A l'aide de votre pistolet surpuissant, exterminerez et faites griller les dizaines de corbeaux extrêmement friands de vers de terre qui infestent



Jim a gardé une haine farouche des corbeaux (qui soit dit en passant le lui rendent bien) !



Vous n'aurez aucune chance d'échapper à sa "petite tape amicale".



Psychocrow a fini la course avant vous. Il ne vous reste plus qu'à l'affronter pour passer au niveau suivant.

les lieux. Comme si cela ne suffisait pas, des chiens de garde pour le moins enragés se tiennent en embuscade. Alors, protégez vos arrières en récupérant régulièrement des munitions et de l'énergie. Bien évidemment, les corbeaux et les chiens ne sont que du menu fretin. Au cours de ce niveau, vous avez par deux fois à affronter un adversaire extrêmement puissant et résistant. Si vous réussissez à battre le dernier d'entre eux, vous pourrez partir vers d'autres ciexs (pas réellement plus cléments). Avant cela, vous devez faire la preuve de votre courage. Cette épreuve consiste à traverser à grande vitesse un champ d'astéroïdes. Une fois cette épreuve passée, vous vous retrouvez dans un niveau fort peu rassurant qui n'est autre que l'enfer. Tout y est : les gerbes de feu, les fantômes qui essayent de vous engloutir et les abysses sans fond. Je vous laisse la surprise des autres niveaux.

UN JEU A NE PAS METTRE AU VERT (DE TERRE)

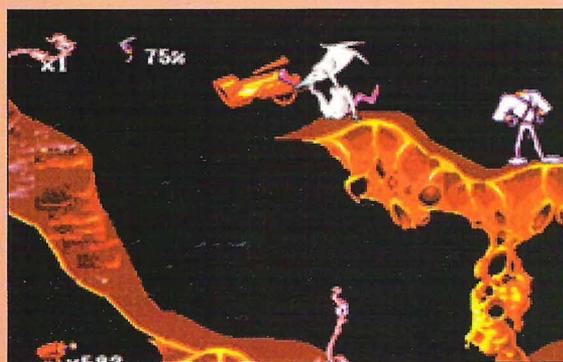
Earthworm Jim est l'œuvre de David Perry. Mais si, vous le connaissez. L'auteur de Cool Spot, Global Gladiator et surtout du fabuleux Aladdin. David Perry avait déjà fait couler beaucoup d'encre avec Aladdin et récidive avec E.J. Pourquoi ? Très simple. Depuis Aladdin le moteur de jeu, utilisé par David Perry a encore été amélioré. L'animation obtenue en devient parfaite. Les mimiques de Jim s'en retrouvent criantes de véritées et il en est de même pour ses différents adversaires. Une bonne animation ne rime à rien si les graphismes ne suivent pas. Ici ce n'est heureusement pas le cas. Le graphiste s'est totalement déchaîné et à laissé libre court à son imagination et à son talent. Les décors sont variés et



Ab ! les enfers. Sa chaleur accueillante, ses décors cauchemardesques et ses fantômes vengeurs...



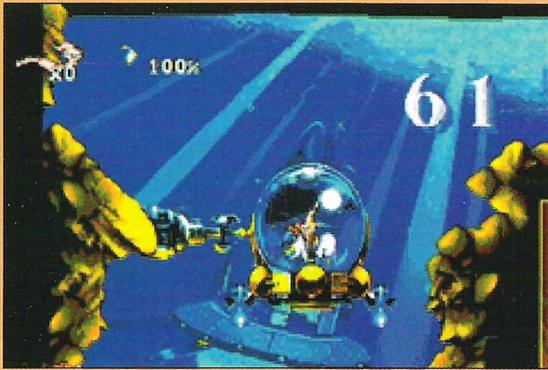
Une des nombreuses petites énigmes à résoudre. Pour activer ce diamant (qui est en fait une sorte d'ascenseur) il vous faudra courir dans le sens inverse de sa rotation.



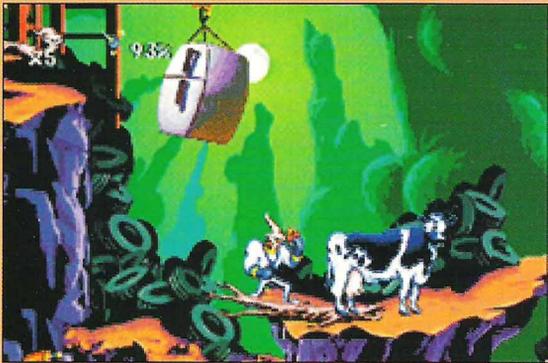
Sans votre armure vous faites moins le fier. Alors un conseil, évitez patiemment les tirs du chat et vous vous sentirez moins nu.



Comme tous les chats, celui-ci a 9 vies. Encore 7 tirs au but et il retournera d'où il est venu.



L'une des phases les plus stressantes du jeu. A bord de votre capsule sous-marine, vous devez rejoindre un autre point du niveau. Attention votre air est compté et votre capsule relativement fragile.



M... alors, cette vache bloque l'accès à la suite du niveau. Il ne reste plus qu'une chose à faire : l'éjecter.

éblouissent les yeux par leurs couleurs. Les adversaires sont tous plus délirant les uns que les autres (je ne citerais pour exemple que les petits hamsters du niveau trois). Enfin, pour finir, une touche particulière a été apportée aux effets musicaux. Les musiques sont sublimes (l'ambiance du niveau 2 vous plonge réellement en enfer) et les bruits sont hallucinants de réalisme. Il vous faut entendre le bruit généré par l'explosion des boules spongieuses du niveau sous-marin ou les cris des chiens lorsqu'ils vous mordent le c... Que d'éloges pour un seul jeu, me direz-vous. C'est le même phénomène que celui qui s'était produit lors de la sortie d'Aladdin. Mais beaucoup de joueurs avaient trouvé le jeu trop facile ou trop court. Il n'en est pas du tout de même pour Earthworm Jim. Les niveaux sont extrêmement long et regorgent de passages secrets. De plus, les phases se suivent mais ne

se ressemblent pas. Tantôt vous êtes Jim avec son armure, tantôt vous l'êtes sans celle-ci ou encore vous contrôlez une capsule sous-marine. Sans compter les phases où vous combattez Psychocrow en duel lorsque vous échouez pendant les phases sur votre scooter spatial. Lorsqu'on sait que ce jeu comprend plus d'une vingtaine de niveaux, on est en droit de se poser une question. Vu la difficulté relativement importante et les distractions occasionnées par la réalisation fabuleuse et les touches d'humour, comment est-il possible de finir ce jeu sans passer un nombre hallucinants de nuits blanches. Alors, un conseil, préparez-vous à passer de nombreuses heures face à votre écran car E.J risque de casser la baraque et de monopoliser votre téléviseur dès lors que vous l'aurez en votre possession.

JULIEN PRADEL



Un peu narcissique ce ver de terre. Dès qu'il réussit un niveau, il se fait tirer le portrait.



... voilà qui est fait. Maintenant, passons aux choses sérieuses.

**DE L'HUMOUR,
TOUJOURS DE
L'HUMOUR !!!**

Earthworm Jim table sur trois principaux ingrédients : une réalisation impeccable, des niveaux gigantesques et surtout une très forte dose d'humour. En effet, le graphiste a dû creuser au plus profond de son cerveau pour trouver des mimiques aussi délirantes pour Earthworm Jim. Jim peut prendre un nombre de positions qui rendrait rouge de rage tout pratiquant de Yoga. Il utilise son corp comme fouet ou comme grapin, utilise sa tête pour s'accrocher aux treuils et bien d'autres choses. Comme si cela ne suffisait pas, tous ses adversaires possèdent eux aussi des mimiques délirantes. Les chiens ont les yeux exorbités, des petits hamsters vous écrasent de droite à gauche à la façon des cartoons de la grande époque et des hommes d'affaires se protègent de vos tirs grâce à leur attaché-case. Et si vous ne me croyez pas, jetez un petit coup d'oeil aux diverses photos et surtout à l'encadré ci-dessus.

Nom du jeu : Earthworm Jim
Consoles : Mega Drive
Genre : Acton/Plate forme
Editeur : Virgin
Distributeur : Virgin



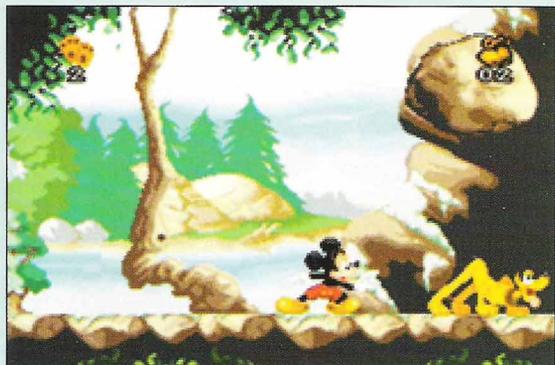
MICKEY MANIA

Pour la première fois de l'Histoire, un jeu vidéo fait de l'histoire... Rassurez-vous, il n'est point question ici de jeu éducatif aussi rasoir que vos profs septuagénaires, mais au contraire d'un jeu de plate-forme étonnant qui va vous conter en quelques levels l'épopée de la plus célèbre des souris: Mickey !



Le premier boss du jeu, c'est lui, the Mad Doctor. Pas facile à dompter !

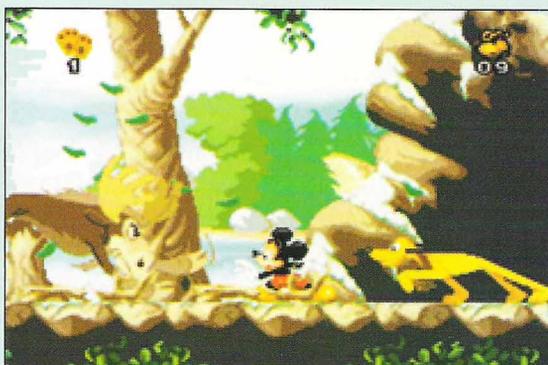
Si Mickey est le personnage le plus célèbre et le plus universel de la galaxie, il est, paradoxalement, assez peu présent sur console. Exceptions faites de quelques tentatives malheureuses comme le Fantasia d'Infogramme ou très réussies comme Castle of Illusion de Sega, la souris reste un sujet encore largement inépuisé. Mickey Mania, de Sony, tombe pile poil pour combler le gouffre qui le séparerait de personnages comme Batman, Mario ou les Tortues Ninjas qui, eux, squattent intensivement les paddles de nos consoles. Et loin de simplement s'ajouter à la liste, il vient s'illustrer magistralement en tirant parti de l'âge de Mickey et de la richesse de son patrimoine. C'est donc un voyage à travers le temps que nous offre Mickey Mania, retraçant 66 ans de dessins animés made in Walt Disney. Le pari était audacieux, mélanger balade encyclopédique et challenge ludique aurait pu paraître une gageure, et pourtant le résultat dépasse de très loin les espérances. L'idée de génie consiste à reprendre les épisodes les plus marquants de la carrière de Mickey pour en faire des niveaux de jeux. Tous les détails seront respectés, à commencer par un détail historique assez important, les débuts de la souris étaient en noir et blanc (je vous rappelle que c'était en 1928 !). Qu'à cela ne tienne, le jeu commence, donc, lui aussi en... noir et blanc. Si le résultat



On dit que la campagne est un lieu paisible, je n'en suis pas si sûre...

est totalement inédit sur console, il n'en est pas moins fascinant. Surtout sur les versions Sega où le réalisme est poussé jusqu'à reproduire sur la première longueur d'écran, les rayures et les bordures de la pellicule d'époque. Autre magie, plus vous progressez dans le jeu, plus l'image se "colorise". Au départ seul Mickey est en couleur avec son éternel bermuda rouge. Puis, au fur et à mesure, quelques objets se teintent avant que ce ne soit le décor, et finalement tout l'écran. Mais qu'ils soient en couleur ou pas, les ennemis sont toujours aussi présents. Classique mais efficace, on retrouve la bonne vieille formule des boss de mi, et de fin de niveau, qui sont d'ailleurs

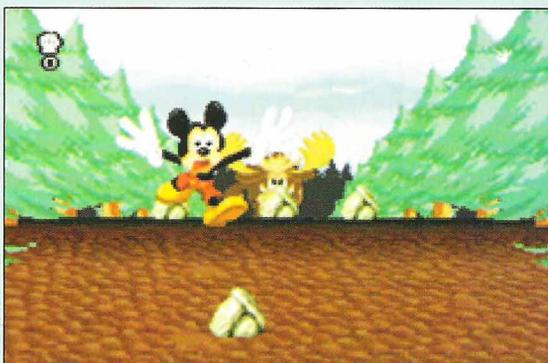
les célèbres adversaires de Mickey. Ainsi Steamboat Willie, le docteur fou, ou l'élan de "Moose Hunter" (troisième dessin animé, et donc troisième niveau). Ce dernier est, d'ailleurs, l'occasion de deux stages originaux: le premier dans lequel Mickey doit l'éviter grâce aux aboiements de son ami Pluto, et l'autre, vu de face, dans lequel notre héros doit courir plus vite que lui. Et ce ne sont pas les seules embûches que va affronter Mickey tout au long des 6 épisodes/levels qu'il va parcourir. Chauve-souris, squelettes, fantômes, insectes géants, perroquets et les gardes de Pete (les plus redoutables) forment une ménagerie qui vont tout faire pour vous mener la vie dure.



... Qu'est-ce que je vous disait !

Vie qu'il ne faudrait pas gâcher car vous n'en disposez que 5, et d'un nombre limité de continue. Hors, les ennemis sont suffisamment denses et agressifs pour vous faire perdre rapidement beaucoup de vie, et sans que vous ne

vous en aperceviez. La solution, progresser lentement, pas à pas, sans se précipiter, avec une seule obsession en tête, économiser vos vies au maximum. Patience et longueur de temps font mieux que force ni que rage !



Dans ce passage, Mickey n'aura droit à aucun faux pas.

SNES

La version Super Nintendo se caractérise par la beauté de ses graphismes. Et même s'il manque quelques effets cinématographiques présents dans les versions Sega, les décors sont à tomber par terre. Les programmeurs ont parfaitement réussi à rendre un effet de perspective en utilisant jusqu'à 4 scrolls parallèles sur un même écran. Autre point non négligeable, la jouabilité est excellente. Mickey répond au quart de tour, bénéficiant de la souplesse et de la précision des manettes de la Super Nintendo.





Les fantômes sont terrifiants, méfiez-vous d'eux...

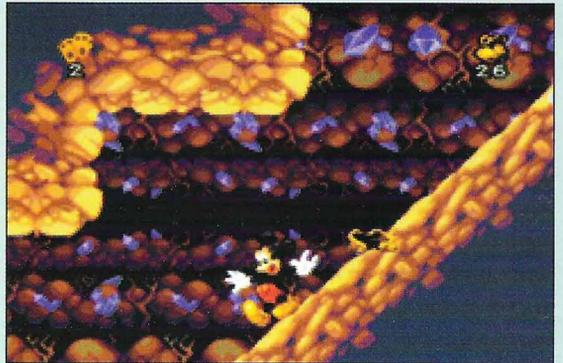


Tiens, Mickey et Mickey, bizarre...

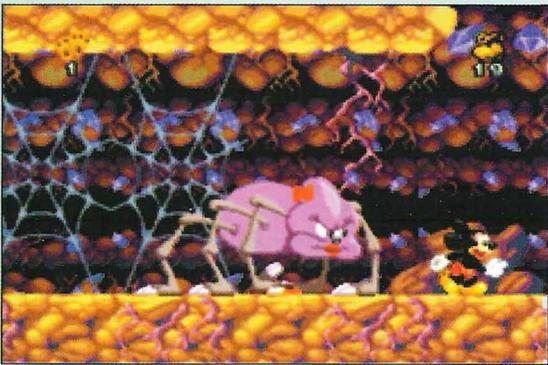
La grande réussite de Mickey Mania c'est aussi sa réalisation. A commencer par sa jouabilité. Les mouvements de Mickey sont fluides, dignes du dessin animé dont il est tiré. Les commandes répondent parfaitement, et Mickey ne se contente pas juste de marcher, sauter ou tirer des billes. Il doit aussi pousser des objets ou se pendre à des cordes. Les graphismes atteignent des sommets, à commencer par la partie en

plusieurs niveaux de gris, totalement surprenante, et aussi par la partie couleurs, qui varie selon les histoires mais qui reste dans tous les cas les plus fidèles possibles au dessin animé d'origine. Bref, vous l'aurez compris : Mickey Mania fait partie des Jeux de cette fin d'année que l'on classerait dans le livre d'or, s'il existait !

NOËLLE



Quelle démarche nonchalante devant toutes ces gemmes



Méfiez-vous de ce boss, si vous le touchez une seule fois, vous êtes mort !

Nom du jeu : Mickey Mania

Consoles : Super Nintendo/
Mega Drive / Mega CD

Genre : Plate-formes

Editeur : Sony

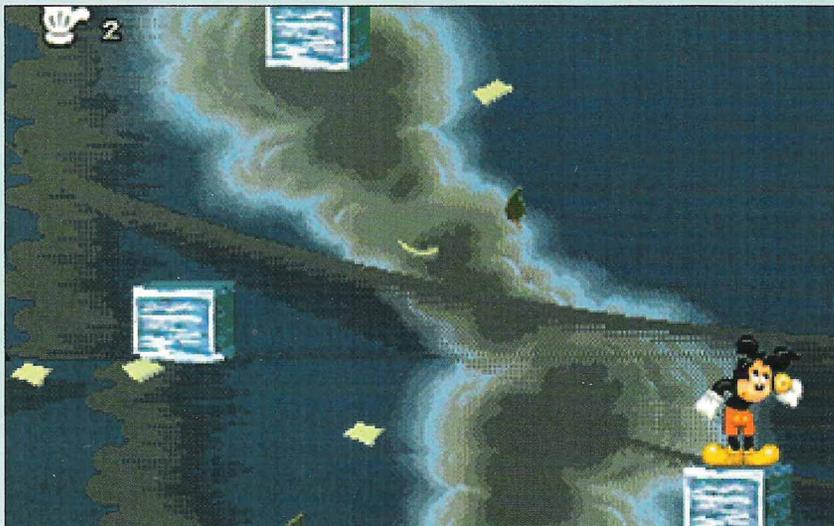
Distributeur :

Sony



Mega Drive

La version Mega Drive se distingue par un niveau de difficulté accru, mais surtout par quelques petits détails qui rapprochent encore plus le jeu des dessins animés. Ainsi l'effet de pellicule au début du jeu, ou les flammes qui jaillissent de l'âtre des cheminées dans le deuxième niveau en font partie. A noter l'exploit technique des programmeurs pour la réalisation des séquences de poursuite avec l'élan, vue de face, et de la tour, en rotation. C'est un effet difficilement réalisable sur Mega Drive, et le résultat est plus qu'impeccable.



Mega CD

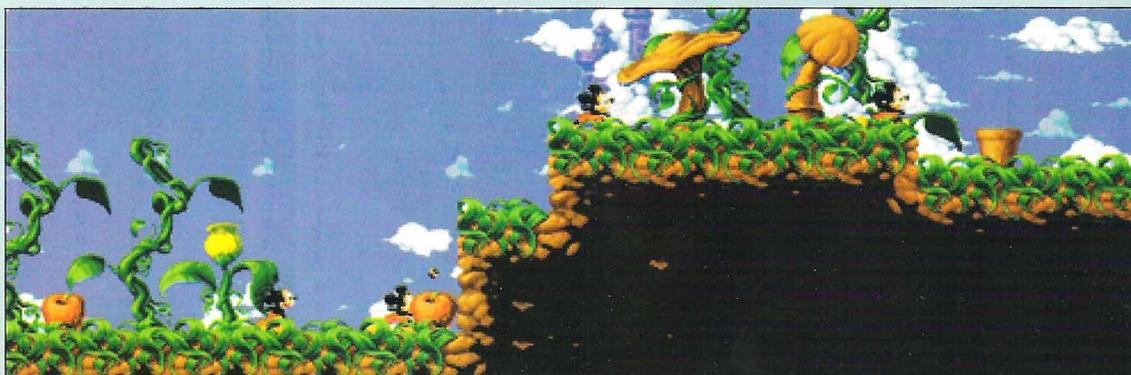
La version Mega CD est différente de la version Mega Drive, tout en étant identique! Je m'explique: le jeu est le même dans les deux versions, même tableaux, même ennemis, même scénarios (mais ça c'était déjà évident), mais la bande sonore diffère. La musique est à couper le souffle, les bruitages sont d'un réalisme frappant et la voix de Mickey authentique! C'est la moindre des choses pour un jeu sur CD et pour une souris aux grandes oreilles!



Mickey SNES : plan du cinquième monde.
Regardez-moi la beauté de ces images, c'est épous-

oufflant, non ? On se croirait vraiment dans les nuages. D'ailleurs ce niveau ressemble un peu au jeu

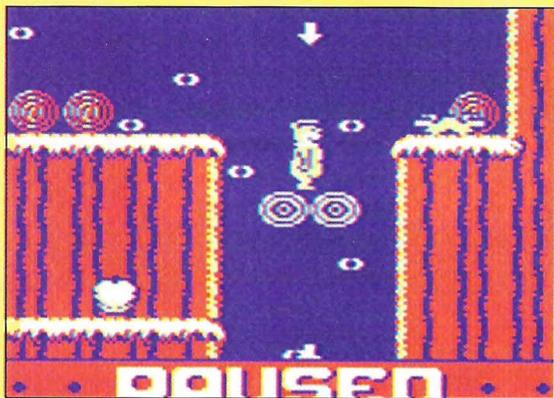
"The magical quest" de Capcom, mais en plus beau !



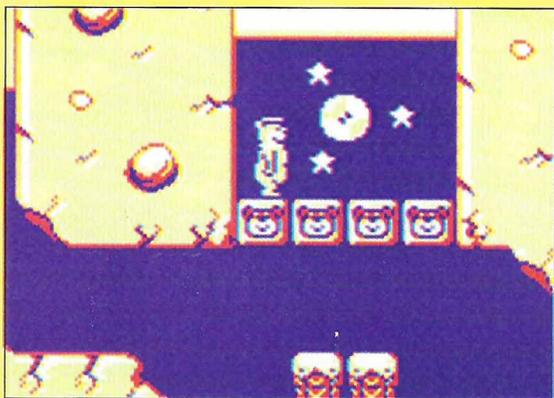
YOGI BEAR

GAME BOY

Alors, on aime les jeux de plateforme ? eh bien tenez ! l'ami Yogi s'installe maintenant sur Game Boy et croyez moi, ce n'est pas une balade !



Yogi Bear est un jeu de... plateforme !



Yogi découvre quelque chose d'intéressant.



Le monde est vaste pour Yogi

Ce pauvre Yogi n'as pas de pot. Il ne peut faire un pas sans être assailli par une multitude de dangers plus vicieux les uns que les autres. Il était bien tranquille chez Hanna Barbera en train de faire le Toon de dessins animés comme à son habitude. Quand ceux-ci (Hanna et Barbera, pas les Dessins Animés) lui disent : "il est temps, va jouer sur Game Boy !". Le bon Yogi a donc accepté, et croyez-moi, il a eu raison.

YOGI ENFIN HERO

Car alors que les premières fleurs printanières transpercent le sol de Jellystone Park, notre ours préféré, sortit d'un long sommeil hivernal, s'aperçoit avec horreur qu'une usine chimique à tendue sa toile sur

les cinq régions du park. Dur réveil ! Le voici donc parcourant montagnes enneigées et mines secrètes, pour prévenir Ranger Smith (le garde forestier) du danger qui guette les habitants de la forêt. Sous ses airs bon enfant, je suis sûre que le but inavoué de ce jeu est de nous rendre fou. Au premier abord, on se dit chouette, il y a des options, une vie de plus et deux Continue. Mais il ne faut pas s'y fier. Vous pourriez marcher tranquillement dans la forêt du premier niveau (au fait, surprise, il y en a vingt quatre), car le graphisme, bien que simple, est plutôt agréable. Eh non ! Il ne faut pas oublier que dans ce genre de jeu, le plus intéressant c'est de trouver tout les petits trucs délicieusement agaçants cachés dans les dédales de souter-

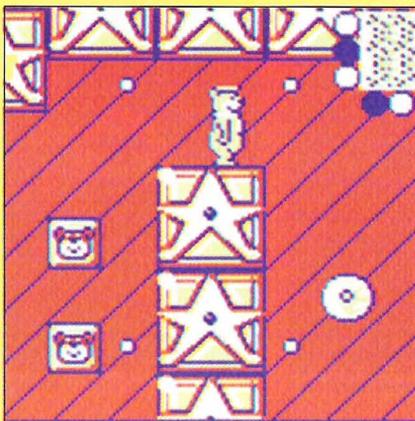


Les niveaux de glace : gare aux glissades.

rains, cascades et nuages. Et dieu sais qu'il y en a ! des p'tits trucs.

YOGI TOUT EN SOUPLESSE

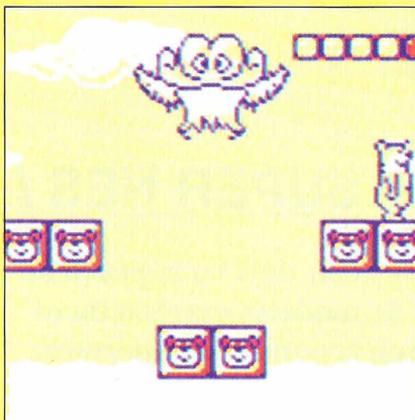
La première région englobe la forêt, les mines et les montagnes enneigées. Pendant la promenade, ce n'est pas la peine de vous inquiéter sur le sort de votre estomac. En effet, tout au long du chemin, vous trouverez des petits paniers de victuaille (super, il y a même la pose goutté). Dans la forêt, il vous faudra éviter la compagnie de divers dangers ambulants, tels que les champignons sauteurs, les vers de terre ou encors les pierres, qui n'ont qu'un seul but : vous écraser la tête. Expérience tout de même traumatisante. Après de multiples péripéties de ce genre (où vous devrez trouver différentes choses comme des vies ou des options) il vous faudra suivre un chemin fléché. D'ailleurs, un conseil, ne suivez pas directement la première flèche car il vous faut sauter sur le rondin de bois puis sur la gauche afin d'aller récupérer une vie. C'est toujours ça de pris ! Ensuite, vous vous retrouverez dans les mines. Ramassez bien tout ce qui peut l'être, explorez la moindre galerie en prenant garde aux lances et autres microbes qui vous pourchassaient déjà dans la forêt. Plus loin, une étoile lumineuse dans laquelle vous devez sauter, vous conduit à un coffre fort où sont enfermés des options. Trouvez la sortie qui ce trouve quelque part en bas à droite et pensez alors à prendre votre petite laine, car vous voici maintenant sur les montagnes enneigées. Là, même scénario, même chemin dans les airs et même passages secrets dans les mines. Si votre petit nez résiste au terrible gel de haute montagne, vous aurez terminé votre première région.



Y'a même des pièces secrètes.



Tiens ça me rappelle une certaine forteresse volante !



L'un des rares boss du jeu.



N'a pas l'air sympa celui-là !

UN JEU DE LONGUE HALEINE

Ce qui est sûr, c'est que vous n'en viendrez pas à bout si facilement. Yogi Bear sur Game Boy, c'est vingt quatre niveau où vous

Nom du Jeu : Yogi Bear
Console : Game Boy
Genre : Plate-Forme
Editeur : Empire
Distributeur : Gametek



sauterez, volerez et courez comme des puces qui auraient bu un verre de trop. Le personnage est sympathique et l'ambiance sonore plutôt entêtante. En

gros, c'est du plate-forme classique qu'il fait bon d'avoir dans ses chaudières.

Stéphanie ■





Dans le mode solitaire, vous devez vaincre tous les concurrents du championnat.



Eh oui ! on peut jouer à quatre dans Micro Machine

MICRO MACHINE

SUPER NES / GAME BOY

Les Micro Machine, vous devez avoir déjà vu la publicité à la télé. non ? Il s'agit en fait de modèles extrêmement réduits de véhicules qui ont une renommée importante (les vaisseaux de Star Wars par exemple).

Micro Machine sur Super Nintendo, vous propose de prendre part à une compétition de véhicules miniatures. Vous contrôlez divers engins, tels qu'une Jeep, un hors-bord, un 4x4 ou encore un tank. Il existe différents types de jeu : le mode championnat vous entraîne dans une série de course où votre but est de vous classer devant vos 3 autres adversaires. Dans le second mode vous défiez un seul adversaire (humain ou contrôlé par la console)

sur différents circuit et en optant pour le véhicule de votre choix. Il est d'ailleurs extrêmement amusant de constater que les circuits sont faits d'éléments, voir d'aliments qui composent l'essentiel de notre environnement quotidien. Ainsi certaines courses se déroulent sur une table de cuisine où la piste est tracée à l'aide de céréales et certains obstacles ne sont rien d'autre que des fruits secs. Les limites du circuits sont, elles, délimitées par la sur-

face de la table, alors attention à la chute ! Lors de vos nombreuses courses vous évoluerez dans un décor d'écolier studieux où une règle plate fait office de pont. L'utilisation du hors bord n'apparaît que pour le niveau où vous jouez dans votre bain (4 personnes dans une même baignoire ça frise l'indécence. Mais que fait la police...). Chaque épreuve implique automatiquement le choix de votre véhicule. Il est hors de question de

concourir avec une F1 alors que les autres concurrents ont un camion.

**UN JOUEUR ÇA VA,
QUATRE BONJOUR
LES DEGATS !!!**

Hé oui, avec Micro Machine il est possible de jouer jusqu'à quatre joueurs en même temps. grâce au multitaq, mais pas forcément. En effet le contrôle de votre engin ne nécessitant que quatre boutons, il est possible pour deux joueurs de jouer ensemble sur la même manette. L'un utilise la croix de direction, l'autre

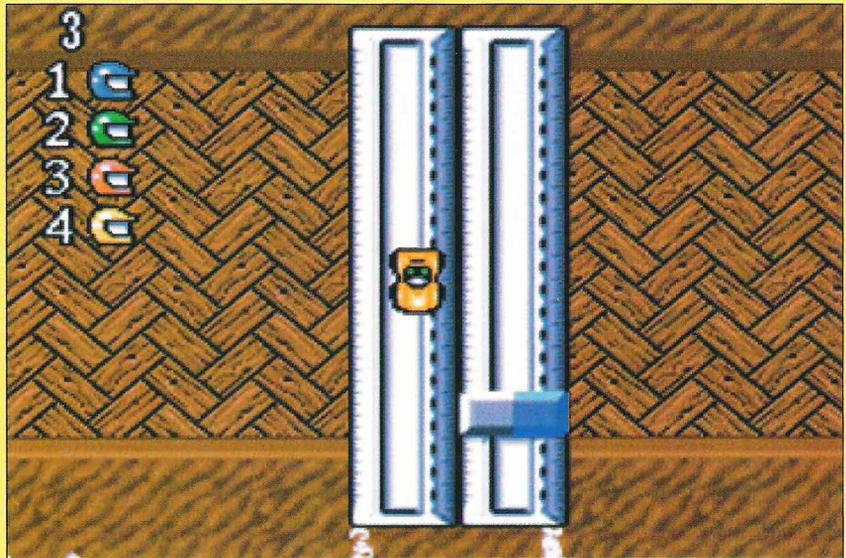


Le mode duel permet de jouer contre l'ordinateur ou contre un joueur humain.



Ouais ! j'ai gagné !

les quatre boutons de tir. Cette prise en main n'est pas des plus évidente, mais on s'y fait et le jeu à quatre est tellement amusant que l'on est prêt à faire quelques efforts. Efforts d'autant plus facile à réaliser lorsqu'on s'aperçoit de la qualité de la réalisation. Certes, les sprites ne sont pas bien gros, mais après tout il s'agit de Micro-Machines. Leur contrôle, et leur animation sont en revanche parfaits. Qui plus est, les graphistes ont su garder un souci du détail important (surtout dans la conception des décors), ce qui donne cette ambiance petit jouet qui est présente immédiatement à l'esprit du ou des joueurs et qui les séduits automatiquement. Seule ombre au tableau, les musiques des phases intermédiaires (choix des véhicules, des joueurs,...) sont absentes durant les courses à proprement parler. C'est réellement dommage car des musiques,



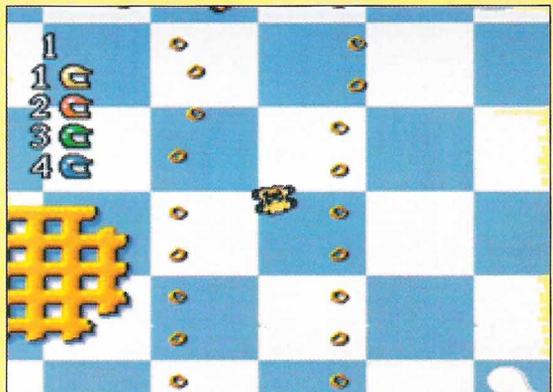
Deux règles + un pont = toute l'ambiance de Micro Machine

styles cartoon ou dessins animés pour enfant, réalisée avec brio auraient encore accru l'attrait de ce jeu.

JULIEN PRADEL

LE VERDICT DU COMITE DE CENSURE

"Nous, Micro Machine on aime beaucoup. Les couleurs sont chatoyantes et les graphismes tout mignon. Au moins avec ce jeu nos enfants ne risquent pas de devenir des Serial Killers. Nous avons constaté une augmentation des interpellations verbales, lors de parties de Micro Machine qui comprendraient au moins deux joueurs.



Le niveau de la cuisine est à croquer !

Nom du jeu
Micro Machine

Consoles :
Super NES /
Game Boy

Genre
Course

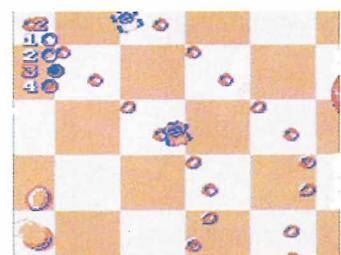
Editeur
Ocean

Distributeur
Sony



ET SUR GAME BOY ON PEUT JOUER A MICRO MACHINES ?

Mais oui, vous pourrez aussi jouer à Micro Machine dans le métro ou bien en cours (ce qui n'est tout de même pas conseillé pour le suivi des cours). De plus, Micro Machine ne nécessitant pas une grosse console pour être bien réalisé, il n'est pas étonnant de constater que cette version GB est presque aussi bonne à jouer que sa grande soeur. Bien sûr, il est impossible de jouer à 4 sur la même Game Boy, mais en revanche il est possible de jouer à deux en même temps sans utiliser le moindre câble. Comme pour la version SNES l'astuce consiste à utiliser les boutons qui ne servent pas pour le contrôle de la voiture du deuxième joueur.



SPARKSTER

MEGA DRIVE



Et Sparkster part tel une fusée.

Déjà connu des possesseurs de Mega Drive comme le jeu qui marqua l'arrivée de Konami sur cette console, le Rocket Knight revient monopoliser nos écrans.



Ce ne sont pas quelques ruines qui vont impressionner Sparkster.

LA PREMIERE IMPRESSION EST TOUT DE MEME ETRANGE

La première fois que je vis Sparkster sur Mega Drive, je fut extrêmement déçu. Les graphismes me paraissaient en deça des grands jeux Konami et les musiques pas vraiment fabuleuses. Mais je changeais d'avis après une petite partie. C'est certain les graphismes ne regorgent pas de teintes fabuleuses, mais ils rendent parfaitement l'ambiance des différents niveaux. Le stage de la pyramide égyptienne est d'ailleurs une référence dans le genre. De plus dans ce même niveau l'apparition d'effets spéciaux comme les jeux de lumière qui font apparaître des bonus quand la lumière s'éteint. Qui plus est, la maîtrise que les programmeurs ont de la machine leurs permet d'animer des

boss d'une taille phénoménale. Ajoutez à cela des niveaux d'une longueur considérable, une jouabilité qui est réellement excellente, des salles cachées un peu partout qui regorgent de bonus et de 1Up et vous avez l'un des meilleurs jeux de plates-formes action vu à ce jour sur Mega Drive. Cette nouvelle aventure du marsupial démarre sur les chapeaux de roues. Après vous être fait voler l'épée magique que vous veniez de découvrir par un chevalier renégat (Knight voulant dire chevalier en anglais, je précise à tout hasard...), votre petite amie se fait kidnapper.

Y A DES JOURS OU ON FERAIT MIEUX DE NE PAS SE LEVER !

Non mais franchement comment voulez-vous être de bonne humeur quand la



Sparkster se met au vert.



Attention de ne pas tomber du train en folie ou c'est la mort assurée.



Le niveau 2 se déroule dans un décor égyptien. Méfiez-vous des lacs de lave et des gerbes de feu.



Le boss du premier niveau n'est autre que la locomotive du train.

journée commence comme ça. Endossant votre jet-pack vous vous élancez à l'assaut des divers niveaux. Rapidement, vous comprenez que la route sera longue. Il suffit de voir le premier niveau pour ne plus en douter. Composé de 4 mondes différents (2 en mode Easy), préparez-vous à rencontrer diverses embûches. Heureusement pour vous, le contrôle de votre jet-pack est un jeu

d'enfant et vous pouvez l'utiliser pour vous tirer des situations difficiles que vous rencontrez. Et des situations difficiles, il y en

a ! Entre les soldats félins, les gerbes de flammes, les différents reptiles qui vous agressent en permanence et les plantes. Comme si ce bestiaire ne suffisait pas, vous rencontrez régulièrement des adversaires qui possèdent des véhicules

(assez imposants en général). Enfin pour ajouter une touche de problèmes à ce menu déjà imposant, vous aurez à contrer divers mini boss qui n'ont de mini que le qualificatif.

JULIEN PRADEL

Nom du Jeu : Sparkster

Console : Mega Drive

Genre : Plate-Forme

Editeur : Konami

Distributeur :

Konami



Sparkster, fait partie de ces jeux qui savent vous travailler au corps. Au début ils ne paraissent pas exceptionnels puis en y jouant on découvre une panoplie d'action ou de mimiques qui nous séduisent. Voici quelques-unes de ces actions.





Here's come Yogi !



Quand Yogi rebondit sur ses ennemis, ceux-ci se barrent à toute vitesse.

YOGI BEAR

SUPER NES

C'est tout vu. Les héros de cartoons aiment les jeux vidéos. Cette fois c'est au tour de Yogi l'Ours de subir une adaptation. Et c'est sur Super Nintendo que cela se passe.

Comme tous les ours, Yogi a passé l'hiver au chaud en hibernation. Mais au printemps le réveil est dur. En effet, une usine chimique n'a pas trouvé mieux que de s'installer dans la réserve de Jellystone Park. C'en est trop pour notre courageux plantigrade qui part vaillamment bouter ces envahisseurs hors de son territoire.

YOGI LE SAUVEUR ECOLOGIQUE

Pour cela, il doit rejoindre Ranger Smith, le garde forestier du coin pour que ce dernier puisse organiser une action contre les propriétaires de l'usine. En fait, tout ceci n'est qu'un prétexte à un jeu de plateforme, classique dans la forme mais qui s'avère dans le fond être d'un excellent niveau. Déjà, il y a un signe qui ne trompe pas : lorsque vous terminez le premier stage du jeu, vous vous apercevez qu'un nouveau

chemin se dessine sur la carte du jeu. Et bien sur, vous pouvez sélectionner l'ancien niveau ou bien le nouveau. Cela ne vous rappelle pas un célèbre plombier moustachu ? Surtout que c'est le genre de détails qui augurent les passages secrets ou autres Warp Zones. Et des passages secrets ou des Warp Zones, il y en a. Mieux, à certains moments, Yogi se retrouve devant un lit et décide de faire un somme, ce qui lui donne l'occasion de faire un petit tour dans la dimension des rêves et de glaner un certain nombre d'options bien utiles.

DES OPTIONS, DES OPTIONS, TOUJOURS DES OPTIONS

Il y a quatre types d'option. Tout d'abord, les paniers de pique-nique permettent à Yogi d'accéder à divers endroits importants du niveau. En fait, elles servent surtout de plateforme. Ensuite nous avons les



Visez un peu la tronche des bestiaux !



Si Yogi trouve un lit...



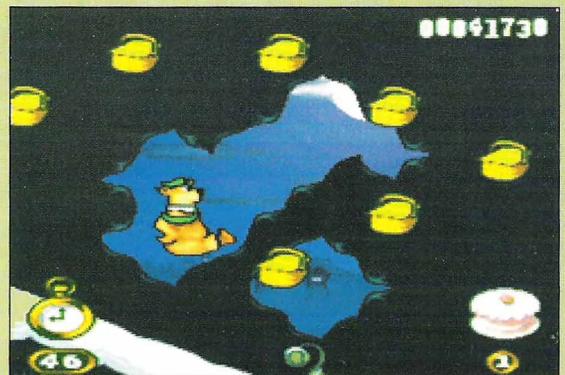
... il entre dans la dimension des rêves.

montres. Ces dernières servent à augmenter le temps que Yogi aura devant lui durant les phases de sommeil. Puis viennent les options classiques comme les 1Up, gâteau d'énergie ou autres bonus. Enfin, viennent des options spécifiques qui vous emmènent dans des stages spéciaux où le mode 7 de la SNES est utilisé de façon fort sympathique. Par exemple, le Beaver Surfing fait faire à Yogi une course de surf en 3D sur le dos d'un castor, tandis que le Mine Kart Riding est tout droit tiré des chariots d'Indiana Jones.

C'EST TOUT BON

En ce qui concerne l'animation, les graphismes et les musiques, il n'y a rien à redire. L'animation est fluide et le personnage se manie bien, même dans les passages en 3D. Les graphismes sont beaux et respectent l'ambiance du DA et les musiques sont de circonstance. Nous pouvons donc dire que Yogi Bear est digne de figurer dans une bonne ludothèque.

FRANÇOIS



Où donc peuvent bien mener ces paniers de pique-nique ?

Nom du Jeu : Yogi Bear
 Console : Super Nes
 Genre : Plate-Forme
 Editeur : Empire
 Distributeur : Gametek



Dans le niveau des cavernes, Yogi est au "taupe".



Ballade en pleine forme pour ours en pleine forme.

Game Boy

Probotector 2

Probotector l'une des séries phares de Konami redébarque sur Game Boy.

Après un premier épisode original, voici que le deuxième est quasiment la fidèle adaptation du jeu sur Super Nintendo.

Attention ! appel à tous les bourins qui se trouvent dans l'assistance. Ressortez vos guns et préparez-vous à rempiler. Des forces aliens ont pris possession de votre planète et si vous voulez rapidement retrouver votre petite amie, il ne vous reste plus qu'à nettoyer la route (et rapidement en plus...). Tout commence le plus normalement du monde dans Probotector 2 sur Game Boy. vous arrivez dans le premier niveau et vous découvrez un nombre d'ennemis relativement faible. Pourtant votre confiance en vous va rapidement décroître lorsque vous vous apercevez du

nombre important d'assaillants qui vous agressent en même temps. Heureusement pour vous, vous récupérez une option qui vous permet d'augmenter l'efficacité de votre arme.

MAIS C'EST UN XIEME JEU DE TIR !

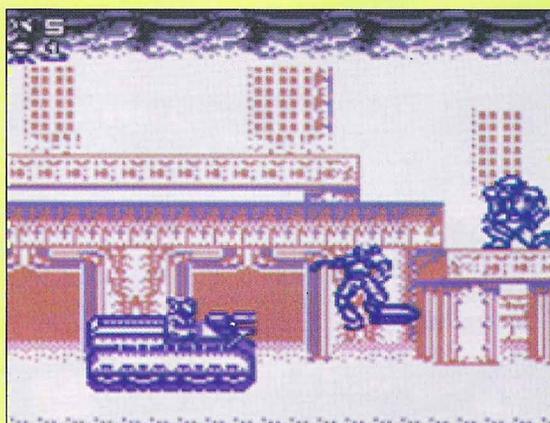
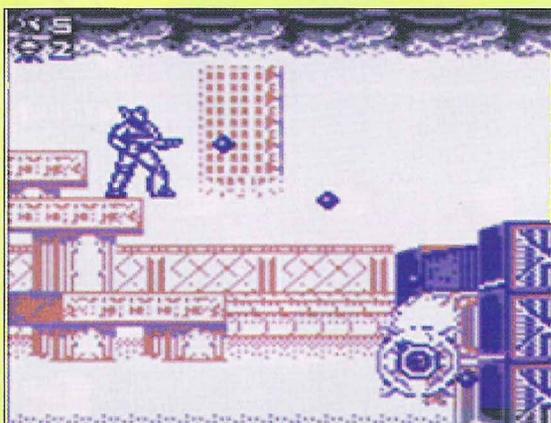
C'est certainement ce que devez vous dire, après la lecture de ces quelques lignes. Hé bien détrompez-vous. Il est hors de question de foncer tête baissée. Par exemple vous devez faire

dextérité dans certains passages qui ressemblent fortement à un jeu de plateformes. Le tout pour avoir une chance d'arriver jusqu'aux boss. Aux boss ? Eh oui, vous affrontez deux boss par niveau : un relativement faible et le gros dur de fin. Et quand je dis gros, ils le sont vraiment. D'ailleurs, j'en ai rarement vu d'aussi énormes sur game boy et qui bougent avec autant de souplesse (l'araigné du deuxième niveau en est le parfait exemple). De plus, certains des 5 niveaux qui composent le jeu sont vus de dessus, ce qui permet de ne pas se lasser de ce type de

jeu. Détail important, ce jeu est compatible avec le Super Game Boy. Branchez-le sur ce dernier et vous obtenez un jeu qui propose des graphismes en couleur (extrêmement bien choisis).

IL VOUS LE FAUT

C'est indéniable, si vous avez aimé le premier volet de ce jeu et que vous avez passé quelque nuits blanches dessus, si vous possédez la version Super Nintendo et que vous voulez jouer en cours de math ou de philo. Alors jetez-vous sur ce Probotector 2 Game Boy. Il a tout pour plaire aux fans et convertir un bon nombre des autres. Car ce qui frappe réellement dans Probotector c'est l'extrême qualité de sa réalisation. Dès l'intro, vous vous dites que les programmeurs ne ce sont pas



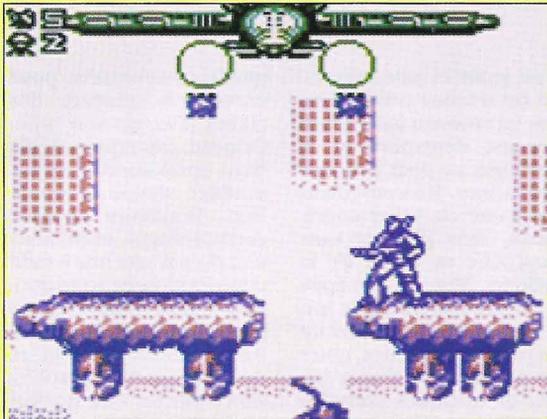


moqués de vous. Graphismes propres, animation souple et surtout diversité et importance de l'action. On ne s'ennuit pas une secon-

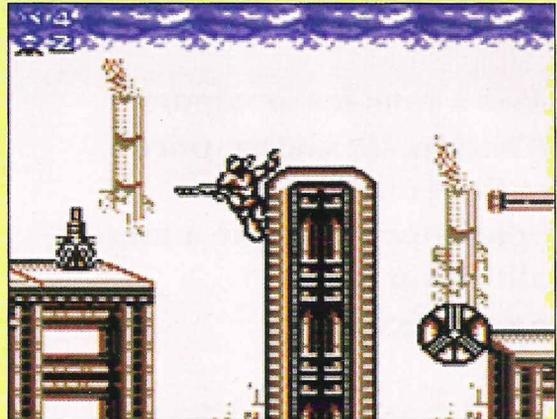
de et il faut être en permanence sur ses gardes. Y'a pas, c'est du tout bon !

Julien Pradel

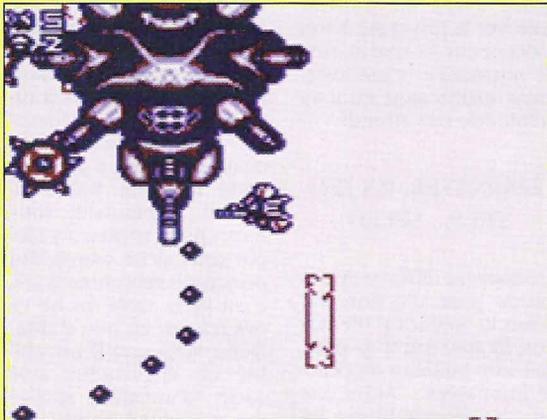
Nom du Jeu : Probotector 2
Console : Game Boy
Genre : Action / Shoot
Editeur : Konami
Distributeur : Konami



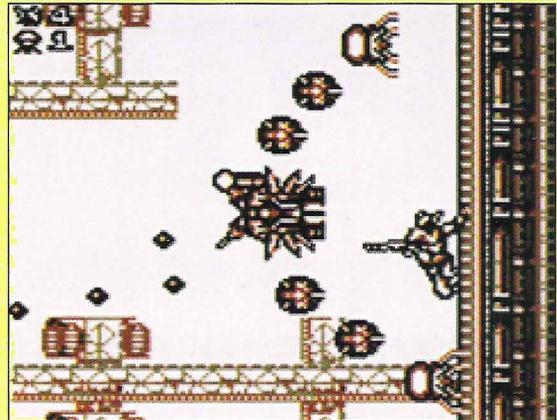
L'avion fait plus de peur que de mal.



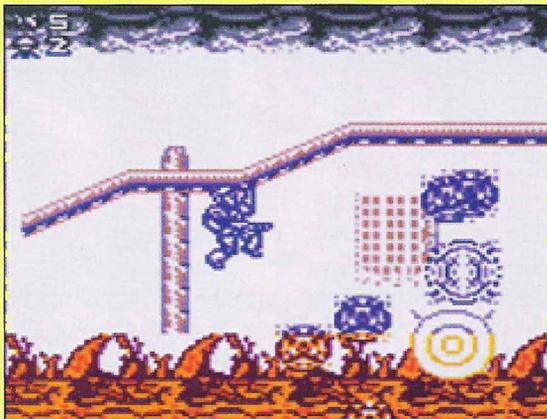
Si vous vous accrochez...



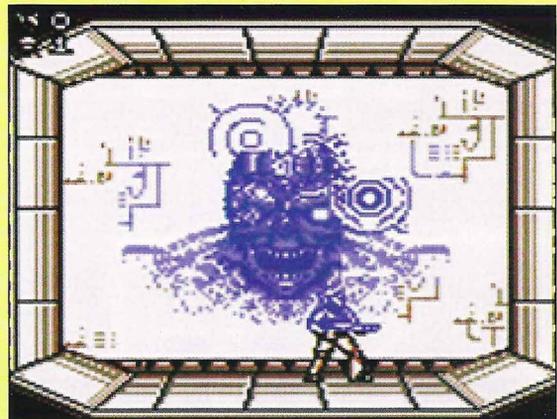
Le boss du niveau 2 est toujours aussi stressant.



... Vous aurez plus de facilité à vaincre ce monstre.



Ne pas tomber, surtout ne pas tomber !



Même ce boss a été bien adapté.

SPARKSTER

SUPER NES

Avis à tous les amateurs d'action, de vitesse pure et de sensation forte. Sparkster débarque à toute allure sur SNES. Ça va décoiffer !



Attention ! votre "autruche-robot" n'est pas à l'épreuve des balles.

Une jeune et jolie princesse est retenue prisonnière par un ravisseur inconnu, le roi est désespéré et le royaume ne peut contenir ses larmes. Heureusement un jeune chevalier courageux, sans peur et sans reproche va tenter de la délivrer. Muni de son épée à double tranchant, de son armure indestructible et de sa paire de roquettes, notre jeune héros va devoir traverser quelques contrées hostiles peuplées de monstres et de pièges en tout genre avant de pouvoir arracher la princesse à son kidnappeur. Jusque là, rien de nouveau et c'est justement maintenant qu'il va falloir être très attentif.

SPARKSTER, UN JEU TRÈS... SPEED

Sparkster se différencie des autres jeux d'action car pour la majorité d'entre eux, ils sont soit trop lents, soit trop bourrins ou encore injouables... Alors que lui, s'approprie toutes les

qualités nécessaires pour écraser la plupart des autres jeux de son type. Original, très rapide et très beau, Sparkster arrive à rassembler vitesse et précision. D'ailleurs pendant certains stades, votre réacteur dorsal sera mis à rude contribution et vous donnera la possibilité d'échapper à quelques monstres trop collants, d'atteindre des plates-formes inaccessibles par un saut normal ou d'échapper à tout un tas de pièges vicieux et mortels. D'autres stades, quant à eux méritent la plus grande prudence de votre part, et certains passages donnent vraiment du fil à retordre. La méthode "bourrin" n'est pas conseillée dans ce jeu (mis à part certains endroits bien entendu). Cependant, vous n'êtes pas seul pour accomplir cette tâche. Sauver des princesses seul contre tous, c'est bien, mais on ne va pas refuser un peu d'aide. Donc, vous avez la possibilité de chevaucher une sorte "d'autruche robot" qui vous aide à franchir les



Accrochez-vous partout pour accéder aux différents niveaux des stades.



Décidément, même les plantes s'en mêlent.



Faire l'acrobate, ça peut coûter cher.



Ce "petit" laser risque de décoiffer notre jeune héros.

montagnes à une vitesse qui donnerait envie à Sonic d'arrêter les jeux vidéo. Le réacteur ne suffisant pas à notre héros, une paire d'aile métallique fixée dans son dos lui permet d'aller faire un petit tour dans l'espace. C'est à ce moment précis que votre jeu de plateforme/action se transforme en Shoot'em Up, plutôt sympathique comme idée. Vous avez même la possibilité de monter à bord d'un robot géant pour faire face au boss du niveau 7. Tout ces accessoires que vous pouvez revêtir pendant le jeu, évitent au joueur le sentiment de lassitude. Le seul problème de Sparkster vient du fait qu'il y a (très rarement) de petits ralentissements et de légers clignotements de sprite, rien de bien important. La beauté, la diversité et l'originalité des stages ajoutés à une action saisissante et à des musiques plus que remarquables nous font oublier ce léger petit détail. Une autre qualité du jeu sont les mimiques plutôt comiques que votre héros ou vos adversaires sont amenés à exécuter lors de certaines situations. Comme par exemple quand vous touchez un adversaire, ce dernier repartira en courant avec un caleçon en guise d'armure, certains sortent juste la tête d'une plaque



Sparkster version Shoot'em Up.

d'égout pour guetter votre arrivée avant de vous attaquer, d'autres sont en train de dormir en attendant un peu d'action.

rapide, beau, précis, bourré d'humour et de passages bien prenant Sparkster est pour vous. Rocket Knight commence son envol vers

la gloire et sa "roquette" ne risque pas de s'éteindre de sitôt.

J.J.

SPARKSTER ET SANS REPROCHES

Sparkster réunit toutes les qualités nécessaire pour faire de lui un hit et son niveau de difficulté variable vous résistera un bon moment. Donc si vous voulez un jeu d'action

Nom du Jeu : Sparkster
 Console : Super Nes
 Genre : Plate-forme
 Editeur : Konami
 Distributeur :
 Konami



THE REN & STIMPY SHOW SUPER NES

Qui ne connaît pas Ren et Stimpy, ces deux êtres loufoques au look et à l'allure "frappa-dingue".

Non contents de squatter l'écran de notre petite lucarne adorée, voilà qu'ils squattent désormais la Super Nintendo.

Ambiance chaud, chaud, Show...

Transcoder toute l'ambiance d'un dessin animé tel que Ren & Stimpy n'est pas une mince affaire. Ces deux personnages à l'humour et à la dérision hors pair, qui s'activent dans des décors on ne peut plus fou, ont de quoi décourager n'importe quels programmeurs de jeux. Surtout quand on sait que c'est THQ (éditeur

connu jusqu'à présent pour la médiocrité de ses réalisations) qui s'occupe du développement. Mais comble du miracle, ils nous pondent un jeu fort sympathique. Ce soft se présente comme un jeu de plate-forme pouvant se jouer seul ou à deux. Classique me direz-vous, mais l'originalité est passée par là et nous avons le

droit à d'autres séquences qui vont du clone du bon vieux Pac-Man au Shoot Them Up en 3D.

C'EST FOU ! NON ?

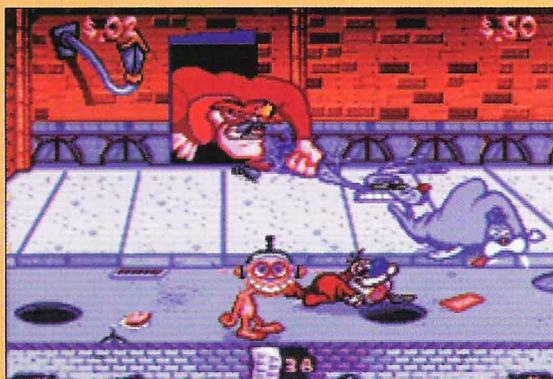
Durant votre périple, vous pouvez récolter des bonus parsemés dans chaque niveau. Ils renferment des armes forts utiles comme l'arc. D'autre part, faites les poubelles si votre énergie est à plat. Les ennemis quant à eux ne manquent pas non plus d'humour : le chien, Boss du premier niveau, le crocodile, le flic et son "clébard" qui lui sert de massue... La panoplie de mouvements de nos deux compères a été travaillée avec soin : ils peuvent ramper, courir, pousser, se frapper et, si vous les laissez s'amuser, faire même des mimiques à mourir de rire. Les différents niveaux reprennent quelques uns des décors du DA et sont assez variés.

On passe allègrement du dépôt local au paysage paradisiaque. Vous l'aurez compris, tout l'intérêt de Ren & Stimpy se trouve dans son fun. Ses graphismes aux allures "Cartoons" sont pour la plupart réussis et ses animations font preuve d'une bonne fluidité (regardez-les faire les pitres). Les sons, en revanche, sont un peu en deçà du reste de la réalisation. Mais rassurez-vous, ce n'est pas bien grave. Son ambiance unique ne peut pas vous laisser de glace. Avec sa jouabilité correcte, sa réalisation sans faille et surtout son humour "destroy", ce jeu est vraiment la bonne surprise du mois sur Super Nintendo. Si vous recherchez un jeu original, drôle, bien réalisé et à la difficulté bien dosée, n'hésitez pas à faire l'acquisition de The Ren & Stimpy Show.

CAPTAIN KYO



Ce flic patibulaire se sert de son chien...



... comme massue !



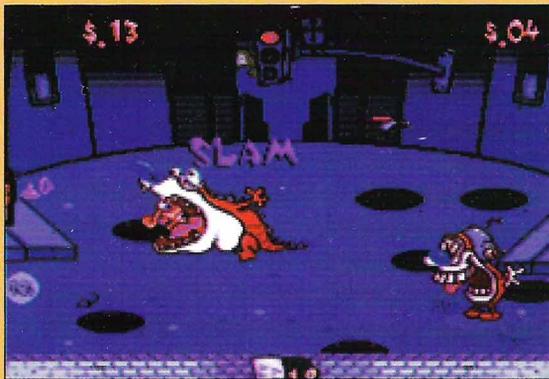
Faites attention, ce personnage peut vous emmener à la fourrière.



La séquence Shoot'em Up est réalisée en mode 7.



Gaffe à ce "clebs" gardien du premier niveau.



C'est la folie totale !



Vous pouvez même jouer au bon vieux Astéroïd...

... ou au non moins bon vieux Pacman.



Nom du Jeu : The Ren & Stimpy Show
 Console : Super Nes
 Genre : Beat'em Up Cartoon
 Editeur : THQ
 Distributeur :
 Ludi Games



F1

SUPER NES

POLE POSITION 2

Human, qui est excessivement bon dans le domaine des simulations sportives, nous offre la suite tant attendue du merveilleux F1 pole position.

Gardant le même principe de jeu que son prédécesseur (mode 7, écran séparé en mode 2 joueurs...), F1 pole position 2 à quelques options de plus que nous allons détailler.

FAITES CHAUFFER LES MOTEURS

Nous commençons par le mode Grand prix dans lequel vous devez affronter (seul ou contre un ami) tous les concurrents des 7 écuries (Williams, Benetton, McLaren...) présentes dans le jeu durant les 16 circuits réel du championnat du monde. Vous devez, avant chaque grand prix, régler votre véhicule, faire des essais, tenter de faire le meilleur temps pour se placer correctement sur la grill de départ et refaire, si vous le désirez, quelques petits réglages avant la course. Le seul point négatif dans ce mode vient du fait que les retardataires ne vous laissez

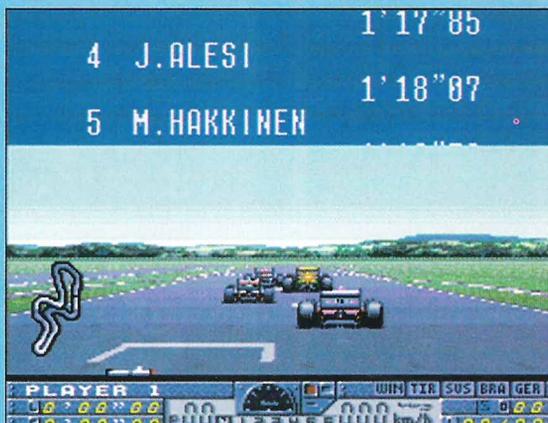
pas passer, ils feront tous pour vous coincer, ce qui n'est pas normal et très frustrant. Vous avez aussi la possibilité d'affronter un ami en duel sur le circuit que vous désirez avec ou sans adversaire diriger par l'ordinateur. Un mode pratique permet de s'entraîner au circuit que l'on veut et d'améliorer ses temps pour les voir s'afficher dans les records, seul les cinq premiers de tous les circuits s'ont affichés et gardés en mémoire. Le mode "edit" est l'un des modes les plus originaux. Il vous donne la possibilité de créer un coureur avec le nom, la date de naissance, la nationalité que vous désirez. Vous pouvez également changer les coureurs officiels pour les insérer dans l'écurie que vous voulez, par exemple mettre Prost et Hill chez Ferrari, Alesi chez McLaren, etc. Vous avez aussi la possibilité de changer les contrats entre les écurie et les moteurs (un moteur



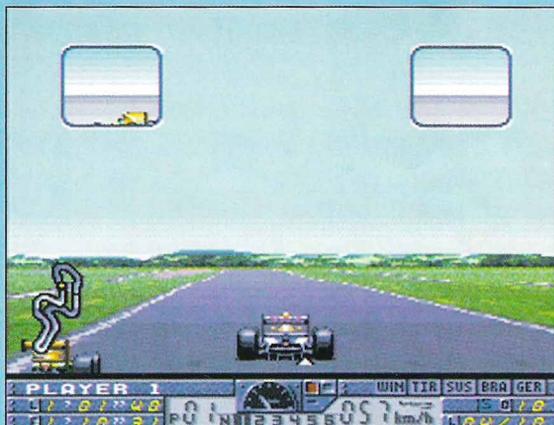
Un choix judicieux est nécessaire pour régler votre F1.



Un petit entrainement est conseillé avant chaque course.



Soyez vigilant, le départ est proche.



Regardez dans vos rétroviseurs pour éviter toute surprise.

Renault dans une Ferrari, ça peut être sympa). Vous avez sinon le mode d'option tout à fait banale qui vous permet de régler la difficulté de l'ordinateur, le nombre de tour par circuit, les conditions climatiques... Au niveau de la jouabilité, c'est impeccable, la F1 répond au doigt et à l'oeil, si vous vous plantez à chaque virages vous ne pouvez vous en prendre qu'à vous même ou alors c'est votre véhicule qui est mal réglé. Pour le fond musicale, il n'y a que des bruits de moteurs et des crissements de pneus qui donnent un réalisme plus important à la course. Il y a bien entendu un mode 7 pour agrémenter le tout. Une dernière petite chose, les rétroviseurs qui sont présents quand vous jouez

tout seul ont été supprimés en mode deux joueurs et c'est bien dommage. F1 pole position 2 n'est pas un jeu de course comme Mariot Kart ou F-zero, c'est une simulation de Formule 1 et il se peut que même les fans de course auto ne l'apprécie pas. Alors si vous êtes un fan inconditionnel de F1 ou si vous voulez tout simplement une simulation de course d'un réalisme prodigieux, F1 pole position 2 n'attend que vous. Juste une dernière remarque, Human Grand Prix 3 devrait sortir au Japon d'ici quelques semaine et dans ce derniers vous avez la possibilité de jouez à trois, voilá pour les news.

J-J

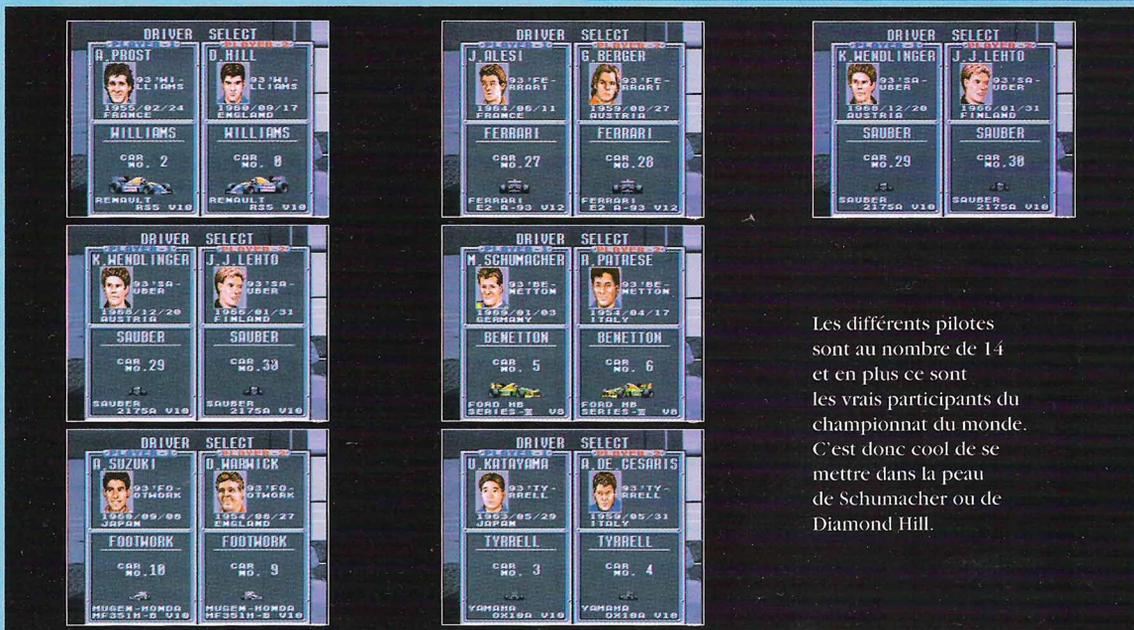


Ecran "splité" en mode deux joueurs.



Un mode très sympa : la création de votre pilote.

Nom du jeu : F1 Pole Position 2
 Consoles : Super Nes
 Genre : Simulation Auto
 Editeur : Human
 Distributeur : Ludi Games



Les différents pilotes sont au nombre de 14 et en plus ce sont les vrais participants du championnat du monde. C'est donc cool de se mettre dans la peau de Schumacher ou de Diamond Hill.



Aie ça brûle !



Transformation gratuite avec les résistances chauffantes.

SUPER MORPH

SUPER NES

La vie de super héros n'est pas drôle tous les jours. Vous vous êtes entraîné pendant des mois dans des camps Commandos spécialisés, pour combattre les Zombies de la Stratosphère (TM) ou encore les méchants Ninjas de la Nème dimension (TM).

Mais voilà qu'un beau jour, vous vous retrouvez devant une situation à laquelle vous n'étiez pas préparé. Que ne donneriez vous pas pour échanger votre Ultra Blaster (TM) contre une pelle ou un parachute. Hé bien, c'est maintenant chose faite, grâce à Super Morph (TM) qui va vous faire goûter aux joies de la métaMorph(TM)ose. Le

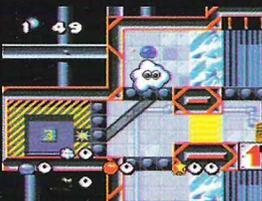
petit Morph (TM), qui venait voir son oncle le Professeur Krankenpot, s'est prêté à une petite expérience. Le voilà métaMorph(TM)osé en grosse goutte bleue aux propriétés étranges. Qui plus est, la machine a explosé lors de la transformation, dispersant certaines parties de son mécanisme aux alentours. Notre jeune ami part donc à la recherche de ces morceaux en mettant à profit ses nouveaux pouvoirs. Une fois récupérés, il pourra reprendre sa forme initiale.

LES FACETTES DE MORPH

Morph, à l'état liquide peut passer par les trous et interstices. Mais attention aux bouches d'égoût.



A l'état solide, il est maousse costaud et peut casser des briques. Mais attention à ne pas couler dans l'eau.



Morph en petit nuage (magique ?) de gaz. Pratique pour passer au-dessus d'un gros obstacle.



Le flexible. En tout points identique à un ballon, il peut rebondir sur un obstacle, flotter sur l'eau, et même casser certains murs.

SIMPLE MAIS COMPLEXE

Le principe du jeu est simple. Vous pilotez une grosse boule de liquide bleu à travers quatre mondes. Vous devez trouver dans chaque monde neuf pièces du télétransMorph(TM)eur. Cette boule a la possibilité de changer de forme, donc de pouvoir. Chaque état vous permet de passer un obstacle ou un piège. Mais attention chaque forme à ses inconvénients. Il ne faut pas éclater le ballon sur des buissons épineux ou enflammer le nuage de gaz auprès d'une flamme vive.



Morph reconverti en pompier éteint feux et flammes.



Attention aux bouches d'aération qui absorbent le nuage.



Autre métamorphose gratuite grâce au pain de glace.



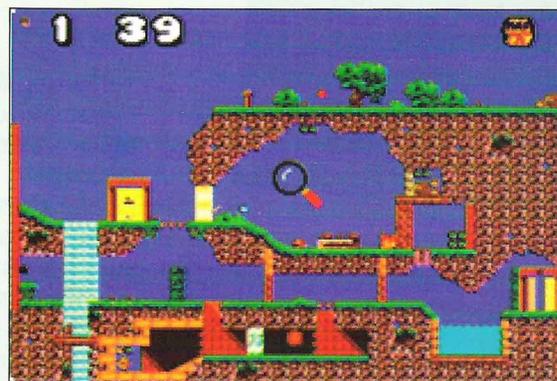
Tout ceci semble fort simple, mais c'est sans compter sur le nombre de transformations, qui est limité pour chaque niveau. Et comme les obstacles ne sont généralement franchissable que d'une manière, on comprend vite que l'on a pas à faire à un jeu de plate-forme mais un jeu de réflexion pure. On peut sortir du dédale d'obstacle de plusieurs manières. Mais il n'y en a qu'une qui permette de revenir avec le morceau du téléporteur et sans dépasser le nombre limite de transformation. La difficulté du jeu réside dans la gestion correcte votre réserve de transformation et de l'utilisation des zones qui vous morphent gratuitement.

A EN PERDRE LA BOULE

La maniabilité du jeu est bonne, vous utilisez la croix

de direction pour déplacer Morph et les 4 boutons pour chacune des quatre métaMorph(TM)oses. Il n'y a en fait que deux ou trois niveaux qui demandent un peu de dextérité de votre part. Les options supplémentaires comme la carte du niveau ne sont pas nécessaires à l'achèvement du niveau. L'absence de sauvegarde ou de mots de passe ne rend pas le jeu plus difficile car on parcourt très vite les niveaux déjà maîtrisés. La difficulté croissante du jeu et les quelques 36 niveaux donnent une bonne longévité au jeu. D'ailleurs je le conseille vivement à ceux qui veulent changer des habituels jeux de tirs ou de baston. Les vrais pros du jeu de réflexion le finiront peut-être un peu vite.

Bertrand



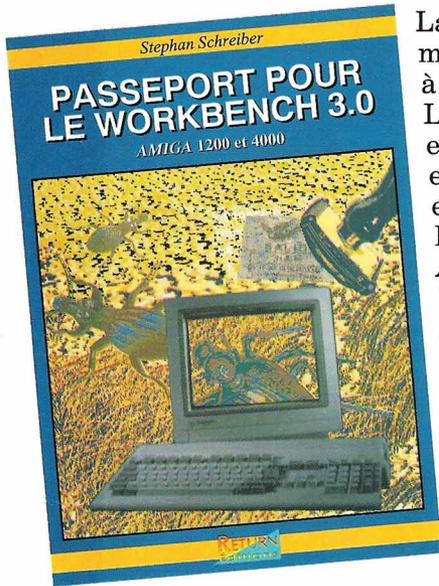
Option qui permet de voir la carte d'un niveau.

Nom du Jeu : Super Morph
 Console : Super Nes
 Genre : Réflexion /Arcade
 Editeur : Millenium
 Distributeur : Sony



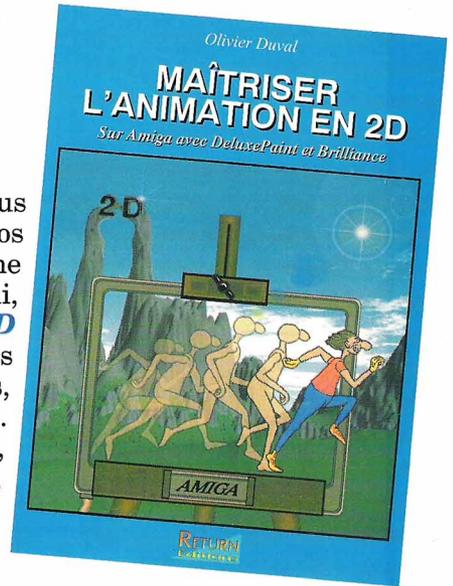
DÉCOUVREZ LES DONNS CACHÉS DE VOTRE AMIGA !

Votre Amiga, c'est beaucoup plus qu'une simple console : avec **Return Editions**, partez à la découverte des étonnantes capacités de cette machine d'exception !



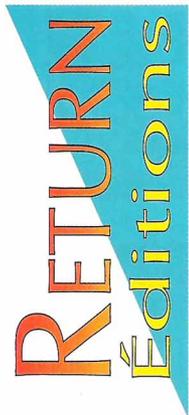
La collection **Passeport pour...** met à la disposition de tous les informations indispensables à une bonne prise en main de l'Amiga et de ses logiciels. Le premier volume, **Passeport pour le Workbench 3.0**, est un véritable ouvrage d'initiation au Workbench et à l'AmigaDOS, construit autour d'une méthode simple et pédagogique.

Prochains titres à venir : le Shell, ARexx, Professional Page, Wordworth, Final Copy, Bars & Pipes Professional...



La collection **Maîtriser...** vous permet d'approfondir vos connaissances dans un domaine particulier : dès aujourd'hui, **Maîtriser l'animation en 2D**

vous explique toutes les techniques d'animation, des plus simples aux plus pointues, pour devenir le Tex Avery de l'Amiga. D'autres titres sont d'ores et déjà en préparation, qui traiteront de la modélisation et du rendu 3D, de la PAO, de la musique, de la vidéo, de la programmation dans les langages les plus utilisés sur Amiga...



MKMI

BON DE COMMANDE

A envoyer à : **AmRev**

23, rue du Faubourg Poissonnière, 75009 Paris

Je règle par :

- Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Return Editions**
- Mandat-lettre

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Titre	Qté	Prix TTC
Passeport pour le Workbench 3.0		249 FF
Maîtriser l'animation en 2D		299 FF
Frais d'envoi : +30 FF jusqu'à 3 unités +40 FF jusqu'à 7 unités		
TOTAL TTC		

Signature obligatoire :

(des parents pour les mineurs)

DELPHINE ET LES KIDS

CHAQUE SEMAINE A LA RADIO DANS L'ÉMISSION
"DELPHINE ET LES KID'S"

"DELPHINE ET LES KID'S", un rendez-vous hebdomadaire de 30 minutes à ne pas manquer... avec bien sûr une rubrique jeu vidéo MICRO KID'S MULTIMÉDIA, où vous retrouverez le coup de cœur de CONSOLES +, et le jeu caché avec des cartouches de jeux à gagner...

Pour tout savoir sur l'émission...

Pour gagner des tas de cadeaux...

Et même pour pouvoir participer à l'émission, retrouvez DELPHINE sur le :

36 68 17 07

Alors tous à vos téléphones !

DELPHINE ET LES KID'S - LISTE DES FRÉQUENCES



STATION	COUVERTURE	FREQ	JOUR	HEURE	STATION	COUVERTURE	FREQ	JOUR	HEURE		
RADIO TROPIQUES FM	BOURG EN BRESSE	90	Samedi	12h45	01000	RADIO VALLEE BERGERAC	BERGERAC	96,3	Mercredi	11h00	24100
SORGIA FM	BELLEGARDE	91	Mercredi	10h30	01200	RADIO VALLEE VEZERE	TERRASSON	104,4	Mercredi	10h00	24120
RADIO VISAGES	CHATEAU-THIERRY	101	Mercredi	17h30	02400	RADIO DE LA JEUNESSE	VAUNAVEYS	104,8	Mercredi	10h00	26400
RMB	MONTLUCON	100	Mercredi	16h30	03100	ACIDE-RADIO DES 3 VALLEES	DREUX	95,7	Mercredi	16h00	28100
FREQUENCE MISTRAL	SISTERON	99,2	Mercredi	11h00	04200	RADIO CAROLINE BREST	CROZON	96	Mercredi	17h00	29160
RADIO DOUCE FRANCE	NICE	102,3	Mercredi	10h00	06000	RADIOCEAN	MOELAN SUR MER	90,7	Mercredi	11h00	29350
GRIMALDI FM	PUGET-THENIERS	94,8	Mercredi	17h00	06260	RADIOCEAN		99,2			29350
RADIO TOUT NOTRE TEMPS	CANNES	103,2	Mercredi	17h30	06530	RADIO DE LA SAVE	LEVIGNAC	102,8	Mercredi	14h00	31530
ARGONNE FM	STE MENEHOULD	88,2	Mercredi	8h30	08400	RADIO 9	ST SEURIN SUR L'ISLE	95,9	Mercredi	15h00	33660
ARGONNE FM	VOUZIERES	90,3		8h30	08400	RADIO CAROLINE	RENNES	90,8	Mercredi	A voir	35000
ARGONNE FM	RETHEL	104,1		8h30	08400	RADIO MELUSINE GALAXIE	FOUGERES	89,3	Mercredi	18h00	35302
RADIO PANACH	REVIN	102,4	Mercredi	15h00	08500	RADIO 35 PREMIERE	MONTAUBAN	105	Mercredi	15h00	35360
MEDIANE FM	SAINT-GIRONS	89,9	Mercredi	15h00	09100	RADIO NEWS FM		101,2	Mercredi	17h15	38130
MEDIANE FM	TARASCON	90		15h00	09100	PAYS FM	ROANNE	89,4	Mercredi	10h30	42300
MEDIANE FM	AX LES THERMES	95,1		15h00	09100	RADIO ROANNE FM	ROANNE	91,9	Mercredi	15h00	42300
MEDIANE FM	PAMIERES	97,6		15h00	09100	RADIO FM 43	YSSINGEAUX	94,1	Mercredi	10h30	43200
MEDIANE FM	FOIX	98,7		15h00	09100	RADIO BEAU SOLEIL	CHATEAUBRIAND	91,6	Mercredi	16h30	44151
ANTENNE TROYES FM	TROYES	95,8	Mercredi	15h00	10011	RADIO BEAU SOLEIL	ANCENIS	100,3		16h30	44151
THEME RADIO	TROYES	90,3	Mercredi	11h00	10800	HORIZON RADIO		91,3	Mercredi	9h00	46000
RADIO MEDITERRANEE 11	CARCASSONNE	99,6	Mercredi	17h15	11000	AQUITAINE RADIO DIFFUSION		103,6	Mercredi	15h00	47350
CONTACT FM	CARCASSONNE	88,8	Mercredi	14h30	11000	RADIO-PROFIL	SAINT JAMES	98,8	Mercredi	16h00	50240
RADIO NARBONNE MEDITERRANEE	NARBONNE	92,5	Mercredi	10h00	11100	CIGALE FM	TROYES	90,5	Mercredi	10h00	51430
RADIO BALLADE	ESPERAZA	101,8	Mercredi	16h00	11260	RADIO VALLEE DU BLAVET	PONTIVY	100	Mercredi	8h30	56305
12 FM	RODEZ	88,1	Mercredi	7h20	12003	RPL RADIO	PELTRE	101,1	Mercredi	10h30	57245
12 FM	SEVERAC LE CHATEAU	88,1		7h20	12003	CANAL SAMBRE	AULNOYE AYMERIES	89,8	Mercredi	16h00	59620
12 FM	SAINTE AFFRIQUE	91,1		7h20	12003	FMC RADIO CREIL-COMPIEGNE	CREIL	101,3	Mercredi	11h30	60790
12 FM	MILLAU	93,5		7h20	12003	FMC RADIO CREIL-COMPIEGNE	COMPIEGNE	102,1		11h30	60790
12 FM	DECAZEVILLE	96,7		7h20	12003	RADIO MISTRAL	ARRAS	89,4	Mercredi	9h-10h	62005
12 FM	CAMARES	99,9		7h20	12003	RADIO CALAISIS	CALAIS	88	Mercredi	9h00	62104
12 FM	VILLEFRANCHE DE ROUERGUE	101,3		7h20	12003	ARTESIA FM	CALONNE RICOUART	92,8	Mercredi	12h30	62470
12 FM	BARAQUEVILLE	102,2		7h20	12003	BRUYAIS FM	BRUY LA BUISSIERE	99,2	Mercredi	12h45	62700
12 FM	ESPALION	102,6		7h20	12003	MELODIE FM	PAU	90,2	Mercredi	11h30	64010
12 FM	BELMONT SUR RANCE	102,7		7h20	12003	MELODIE FM	OLORON	97,3		11h30	64010
RADIO BASSIN HOULLER	RODEZ	100	Mercredi	14h00	12110	RADIO ORTHEZ 2001	ORTHEZ	103,3	Dimanche	14h30	64300
RADIO BASSIN HOULLER	AUBIN DECAZEVILLE	102,4		14h00	12110	RADIO ANGLET FM	ANGLET	99	Mercredi	9h30	64605
RADIO JM	MARSEILLE	90,5	Mercredi	17h15	13006	BAROUSSE FM	LOURES	93,2	Mercredi	11h00	65370
SOLEIL FM	ST MARTIN DE CRAU	96,3	Mercredi	11h15	13310	RADIO SUD MORVAN	AUTUN	93,5	Mercredi	14h00	71400
VIRE FM	VIRE	92,4	Mercredi	13h00	14503	YFM	RAMBOUILLET	88	Mercredi	11h30	78200
ROC FM	ST PIERRE D'OLERON	99,8	Mercredi	10h30	17310	YFM	MANTES/LES MUREAUX/HOUDAN	88,4		11h30	78200
CLASH FM	MOULIN	92,5	Mercredi		18300	YFM	VERSAILLES/POISSY	101,7		11h30	78200
CLASH FM	NEVERS/BOURGES/GIEN	105,8			18300	RADIO PICARDIE LITTORAL	CAYEUX SUR MER	91,6	Mercredi	17h06	80140
CLASH FM	AUBIGNY/SALBRY	106,5			18300	FM 81	GRAULHET	91,3	Mercredi	11h30	81306
RADIO HAUTE CORREZE	USSEL	102	Mercredi	11h30	19203	FREQUENCE 82	MONTAUBAN	93,8	Mardi	10h30	82000
RADIO CORSE INTERNATIONAL	BASTIA/ILE ROUSSE/ST FLORENT	91,4	Mercredi	9h30	20200	RADIO SAINTE MAXIME	SAINTE MAXIME	89,1	Mercredi	14h00	83120
RADIO CORSE INTERNATIONAL	AJACCIO/PROPIANO/SARTENE/	93		9h30	20200	PULSAR	POITIERS	95,9	Mercredi	16h30	86035
RADIO CORSE INTERNATIONAL	PORTO VECCHIO	95		9h30	20200	RADIO BASSE MARCHE	MEZIERES SUR ISSOIRE	94,8	Mercredi	11h00	87330
RADIO CORSE INTERNATIONAL	CAVI/GHISONACCIA/SOLENZAR	95,5		9h30	20200	RADIO VALLEE VOSGES	EPINAL	100,9	Dimanche	12h00	88012
RADIO CORSE INTERNATIONAL	CORTE/PONTE LECCIEA	97,5		9h30	20200	R2M	REMIREMONT	101,6	Mercredi	10h00	88201
RADIO CORTI VIVU	CORTE	92,6	Mercredi	17h30	20250	RTFM	MIGENNES	94,5	Mercredi	8h30	89400
						SWEET FM	ESSONNE	88,7	Dimanche	8h30	91151
						SWEET FM	ESSONNE	99,3		8h30	91151
						RADIO ENGHEN ILE DE FRANCE		98	Mercredi	10h00	95880

PC CD-Rom



Les programmeurs d'Alone in the Dark sont de retour avec ce qui sera probablement le jeu de l'année ! Un soft d'aventure / action dans le plus pur style console mais profitant des capacités techniques du PC.

Imaginez un monde meilleur, un monde où les jeux seraient parfaits. Il n'y aurait plus besoin de les critiquer, plus besoin de testeurs, ni de magazines, et euh... non, oubliez ça ! Little Big Adventure (LBA pour les intimes) donne l'exemple du jeu bien fini, dans tous les domaines.

Ce jeu est le nouveau bébé des concepteurs d'Alone in the Dark, qui se sont regroupés au sein d'Adeline Software International, toujours sous la gouverne de Frédéric Raynal. Dans

cette aventure, vous incarnez Twinsen, un Quetch habitant la planète Twinsun, astre qui abrite quatre races : la vôtre, les Grobos, les Bouboules, et les Lapichons. Malheureusement, la planète est dirigée par un affreux tyran, le Dr. FunFrock. Ce dernier terrorise la population grâce à deux armes imparables : le clonage et la téléportation. Cela met à sa disposition une armée immense, qu'il peut déplacer en tout point de Twinsun en un éclair.

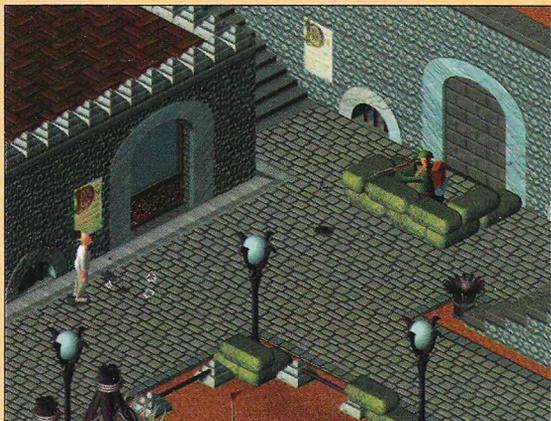
Le début se déroule dans une cellule de prison, dans laquelle on vous a jeté pour rêverie abusive. Première originalité, votre personnage dispose de quatre attitudes différentes : normale (pour dialoguer et fouiller les objets), sportive (pour sauter et courir), agressive (pour les combats) et discrète (pour se cacher et marcher en silence). Evidemment, ces attitudes sont complémentaires, et vous devrez choisir l'attitude qui vous semble être la plus adaptée selon la situation.



Les ombrages de Gouraud sont vraiment de toute beauté, et participe à l'ambiance mystique de ce lieu.



Vous êtes sortis de votre cellule. Bravo, il ne vous reste plus qu'à sauver la planète...



Il va falloir apprendre à stalker entre les balles si vous voulez survivre à votre évasion !

Pour quitter cette cellule, il suffit de sélectionner le mode agressif ou sportif. Un infirmier vient vous prier poliment de vous tenir tranquille, ce à quoi vous répondez par un coup de boule. Il est important de signaler que dans LBA vous ne verrez pas une seule goutte de sang, même quand vous vous prenez une rafale bien juteuse de mitrailleuse à bout portant. A la place, ce sont de petites étoiles qui giclent de votre corps, vous annonçant gaieusement combien de points de vie vous venez de perdre. La suite de l'aventure vous

fait rentrer chez vous, pratiquement en même temps que la milice. Vous avez juste le temps de vous cacher avant que votre femme ne soit emmenée, accusée de complicité. Comme d'habitude, il ne sera pas possible de refaire votre vie avec la belle-voisine-blondinette-dessous, et il faudra retrouver votre tendre épouse... Qui a dit que l'amour et l'infidélité étaient démodés ? (Remarquez, c'est peut-être elle qui a les clés de la Range, on ne nous dit rien à ce propos dans la doc).

Il vous faudra également

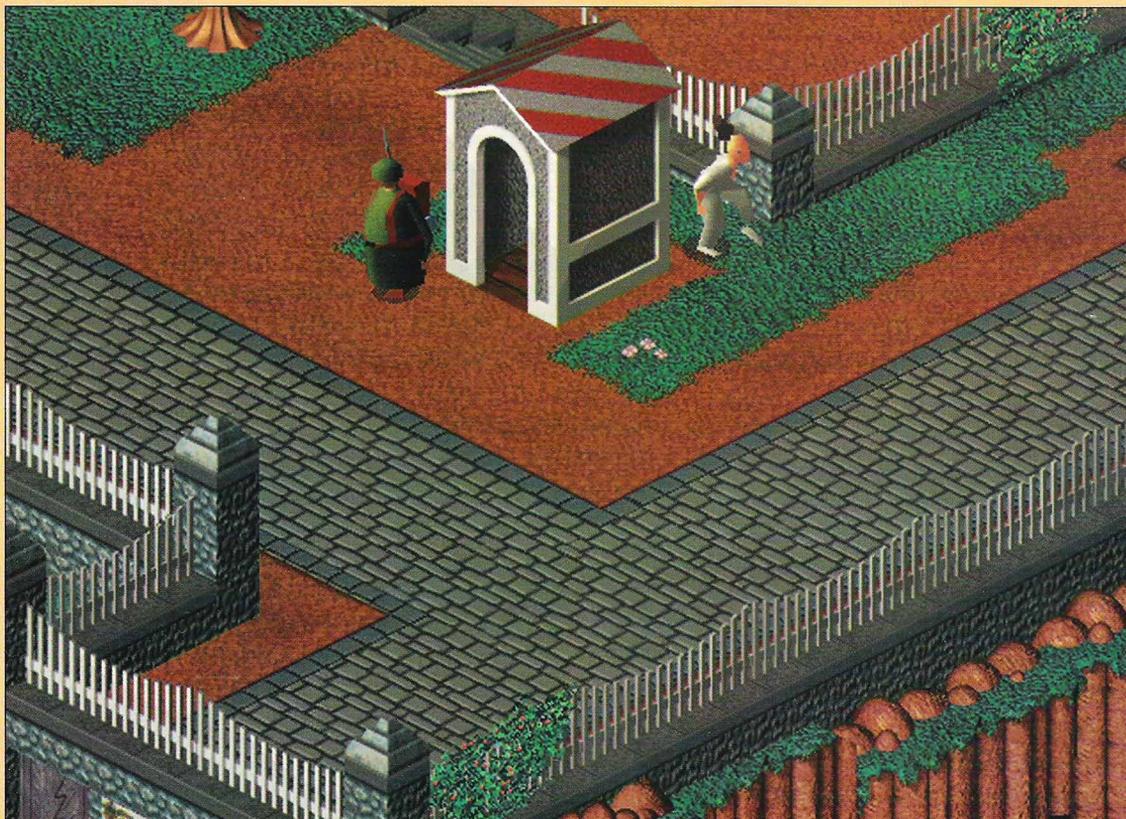


Pendant que ce garde se soulage contre un arbre, vous pouvez lui faucher sa moto si vous avez du fuel.

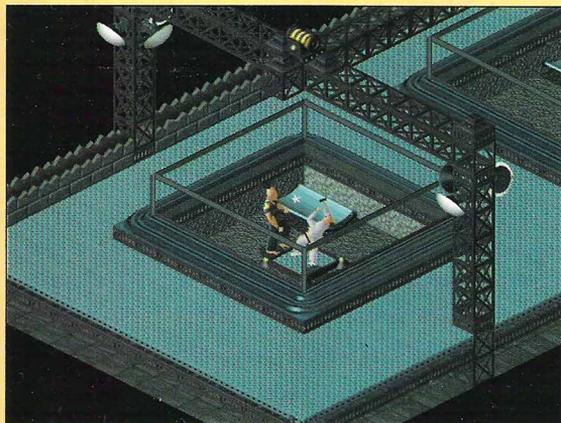
découvrir ce que cache le Docteur dans l'hémisphère Nord de Twinsun qui est fermé au public. C'est la déesse Sendell qui vous pousse à conduire vos investigations vers cette terre interdite et hostile.

L'écran de jeu est en 3D isométrique de très bonne qualité mais qui nous laisse quand même parfois avec un tiers de l'écran entièrement noir. Une fois qu'on est plongé dans le jeu, (c'est-à-dire dès le début), on ne s'attache pas trop à ce genre de détail, là je chipote un peu. Tout est en SVGA (640*480 256 cou-

leurs), sauf une partie de l'intro et quelques animations en images de synthèse illustrant certains passages clés du jeu. Les graphismes sont d'une finesse rare. Les décors sont très soignés et découvrir de nouvelles textures, de nouvelles constructions est toujours un vrai plaisir. Il est possible de zoomer et dézoomer sur une scène en appuyant sur F5. L'écran passe alors en VGA 320*200, ce qui est parfait pour observer les détails d'une scène. Le jeu passe d'ailleurs de lui-même dans ce mode pour marquer un fait important.



Pour sortir de l'enceinte de l'asile, il vous faudra passer discrètement derrière le poste de garde. Cachez vous ensuite dans les poubelles pour sortir incognito avec le camion. Facile, non ?



Vous voilà dans votre cellule, au tout début du jeu. Comme départ dans une aventure, il y a mieux non ?

Comme dans toute aventure/action qui se respecte, vous rencontrerez des personnages à qui vous devrez faire la causette ou la peau. Ils vous tiendront un discours différent suivant vos précédentes actions sur leur environnement. Par exemple, sur l'île Principale, il faut avoir neutralisé un des gardes pour avoir la confiance des voisins et délier un peu les langues. Il est nécessaire pour progresser de parler avec le plus de monde possible pour récupérer les infos dont on a besoin. Tous les personnages sont en 3D polygonale avec ombrage et lissage de Gouraud. Ils sont toujours animés, quel que soit leur intérêt dans le jeu. Rares sont les lieux où rien ne bouge dans LBA !

Mais vous rencontrerez également des méchants... Et ces méchants sont vraiment, VRAIMENT très

méchants. Sous leurs faux airs de mignons pantins désarticulés, ils vous balancent des décharges de chevrotine ou des coups de crosse en pleine figure ! La fuite n'est pas toujours la bonne solution, puisque certains de ces affreux portent des objets qu'il vous est nécessaire d'acquiescer pour continuer votre périple. Il vous faut alors faire face et vous battre, ce qui n'est pas toujours chose facile. Heureusement, vous retrouverez rapidement votre robe magique, ainsi que votre balle, magique elle aussi, qui vous permettra d'attaquer les clones en agissant comme un boomerang. Le contrôle se fait pour l'instant uniquement à l'aide du clavier. Vous changez rapidement d'attitude avec F1-F4, vous disposez d'un inventaire et d'une carte faciles d'accès. La gestion du personnage est très simple : vous possédez des



Votre moitié vous attendait avec impatience ! Malheureusement, les retrouvailles seront de courte durée.

points de vie et des points de magie. Vous trouverez des recharges en fouillant chaque objet sur votre passage, comme dans Zelda sur console. Le peu de paramètres, cette simplicité de contrôle et cette vue en 3D isométrique genre Cadaver montre bien l'effort qu'a fait l'équipe d'Adeline pour rendre son produit accessible à tout le monde, y compris les fans de jeux de consoles. Après Jazz Jackrabbit, l'arrivée de LBA confirme que l'environnement PC devient de plus en plus une plateforme de jeux universelle.

Les effets sonores sont nombreux et originaux. Par exemple, vos bruits de pas diffèrent selon la nature du sol. Les digitalisations vocales pleuvent de partout, que vous discutiez avec le tavernier du coin ou que vous lisiez une affiche annonçant votre évasion. LBA n'est pas le premier

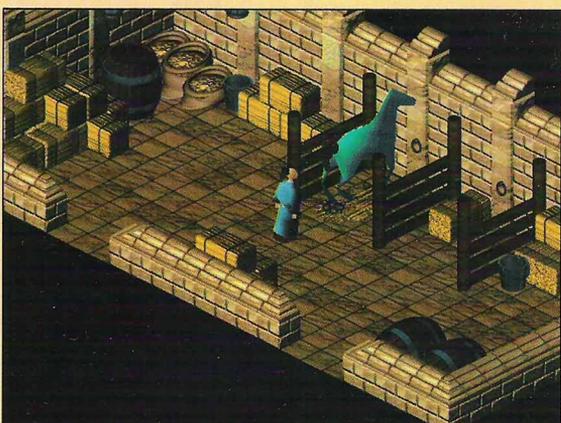
jeu à disposer de ce luxe, mais ici, la qualité d'échantillonnage et la variété des voix, à l'image des personnages farfelus que vous rencontrez tout au long de votre quête, contribuent vraiment à l'atmosphère du jeu.

LBA marque certainement un tournant dans les jeux CD-Rom PC, au même titre qu'Alone in the Dark en son temps. De plus, le côté console sur lequel j'insiste depuis le début ne doit pas effrayer les inconditionnels des jeux d'aventure sur PC. Les énigmes ne manquent pas ! Que ce soit pour ses graphismes somptueux, sa musique fantastique ou son scénario en béton, vous ne pourrez que craquer pour ce bijou. Bon, moi il va falloir que je trouve une sacrée bonne excuse pour ne pas rendre le CD de test à mon rédac'chef ! (ndlr : raté...)

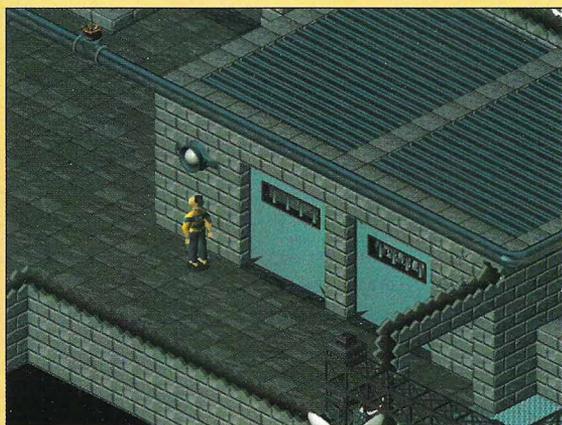
Prismatic



Malgré l'absence de sang, on comprend bien que Twisen n'aime pas recevoir une décharge de plombs !



Il y a même des chevaux dans LBA ! Et en 3D avec shading de Gouraud en plus...



C'est le moment de passer en mode Discret et de récupérer des vêtements moins voyants.



Les attitudes que peut adopter Twinsen sont directement sélectionnables par le biais de ce menu.

UN CD BIEN EXPLOITÉ

LBA démontre avec brio (avec qui ?) qu'un CD-Rom ne sert pas forcément à stocker 100 Mo de séquences cinématographiques, qui rendent d'ailleurs les jeux de moins en moins interactifs. LBA tient sur environ 200Mo, ce qui laisse de la place pour quelques pistes audio à tomber raide. Félicitations à Philippe Vachet qui est le génial compositeur de ces airs très variés qui à la perfection les aventures de Twinsen.

Nom du jeu : Little Big Adventure • Genre : Action/Aventure
 Dispo sur : PC CD-Rom • Config : 486 DX33
 CD double vitesse - Ecran SVGA
 Editeur : Adeline Software
 Distributeur : Electronic Arts
 Manuel : français
 Cartes sonores : toutes



Avec votre balle magique, vous viendrez facilement à bout de la plupart des clones.



Au fait, pour forcer le garde à venir inspecter votre cellule, il vous faudra passer en mode Sportif ou Agressif. Une fois, neutralisé, vous pourrez alors utiliser sa plate-forme pour vous échapper.

COLONIZATION

COMPATIBLE PC

Christophe Colomb ou les Pilgrim's Fathers sont à l'origine de nouvelles colonies. Sid Meier vous offre la possibilité de prendre leur place. Mais fonder une colonie n'est pas tout, il faut la développer, y insuffler un vent de révolte et enfin la faire devenir indépendante et fière de l'être. Mais là ne s'arrête pas votre mission car nul doute que votre souverain ne lâchera pas aussi facilement une telle source de revenu.

Colonization vous permet donc un destin extraordinaire dans un univers réel ou imaginaire (l'Amérique ou un autre continent tout aussi réaliste). Si vous avez déjà joué à Civilization du même auteur vous ne serez pas dépayés. Il s'agit d'une simulation économique-politique-militaire. Partant d'Europe avec pour toute richesse une caravelle, un pionnier, une unité militaire, ainsi qu'une maigre réserve d'argent (variable suivant la difficulté du jeu), vous devrez créer un état indépendant.

**PREMIERS (FAUX)
PAS**

Après un rapide balayage de la côte grâce à notre



La fondation de la nouvelle colonie. Toutes les unités autres militaires peuvent fonder une colonie. Il suffit d'en donner l'ordre.



Le nouveau continent dévoile ses charmes. En l'absence de route que vous pourrez construire par la suite, il est recommandé de suivre les cours d'eau, qui facilitent vos déplacements.

caravelle, il est temps de choisir le terrain le plus propice à la première colonie. Il faut faire le bon choix. Celui-ci est facilité par les renseignements fournis par le logiciel. On peut ainsi connaître le type de terrain et donc les marchandises que l'on pourra y développer. La première est bien sûr la nourriture, indispensable à toute forme de vie... coloniale. Pour bien choisir son emplacement, il ne faut pas uniquement regarder la case sur laquelle sera fondée la colonie, mais également les cases adjacentes puisque celles-ci pourront être utilisées par les colons installés dans la ville. Il est intéressant de pouvoir rapidement bénéficier, outre de la nourriture, de minerai et de bois qui permettent la construction de nouveau bâtiment et d'outils. A l'origine, la colonie dispose de bâtiment correspondant à chaque profession : fourreur, tisserand, forgeron, menuisier, planteur de tabac, distilla-

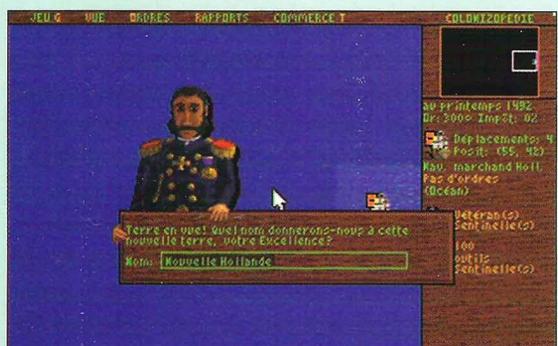
teur. Et ce, même si aucun colon n'y travaille. Cependant les marchandises ne seront produites que si un colon est installé dans la maison adéquate et si la colonie dispose des matières premières nécessaires.

L'ATTRAIT DES MASSES

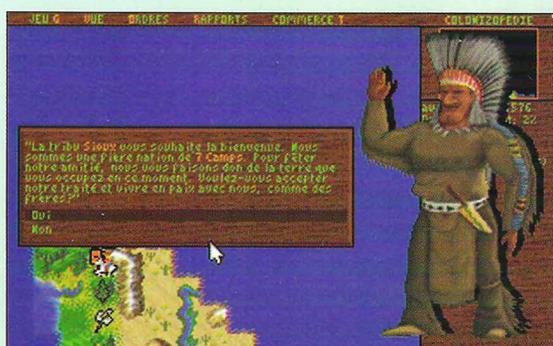
Pour attirer des colons vers le nouveau monde, il faut se servir des événements qui se passe en Europe. En développant la liberté religieuse, qui se traduit dans le jeu par des croix, vous attirez des colons chassés par l'intolérance. Il existe toujours des hommes prêts à partir, mais il faudra contribuer à leur passage. De plus les futurs colons ne sont pas tous de la même qualité. Vous pourrez récupérer dans vos cales des petits malfrats, de simples domestiques et des travailleurs expérimentés qui mettront leur savoir au ser-



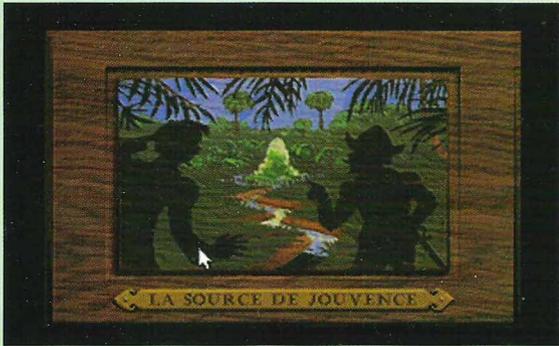
Le déchargement des cales, vous fera gagner de l'argent. En bas de l'écran sont indiqués les prix à la tonne. A gauche du slash sont les prix auxquels sont achetés vos marchandises et à droite les prix auxquels vous les achetez (si besoin est).



Vous devez baptiser la nouvelle province.



Les indiens également sont de la partie. Plus vos colonies augmentent et se rapprochent des indiens et plus leur inquiétude grandit.



Vous pouvez également découvrir une source de jouvence, un argument publicitaire qui fera se précipiter nombre de colons vers le nouveau monde.

vice du développement des colonies. Si les colons qui sont prêts à embarquer ne correspondent pas au profil désiré, il est possible de demander aux universités d'Europe de vous fournir des personnes spécialisées contre espèces sonnantes et trébuchantes.

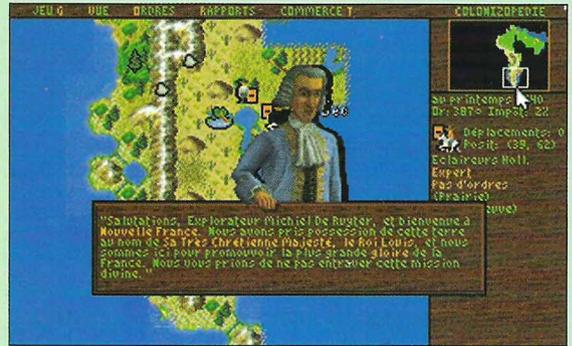
L'ÉCONOMIE

Il faudra bien sûr ne pas se limiter à cette simple phase de colonisation et créer de nouvelles colonies disposant chacune de leur spécificité pour obtenir une économie cohérente. On ne peut pas obtenir toutes les ressources sur un même lieu, il faut donc choisir d'autres endroits propices à la culture de la canne à sucre, du coton ou encore à l'extraction de minerai et d'argent, etc. L'économie en Europe est fluctuante et si vous vous limitez à un seul produit, son prix chutera au fur et à mesure que vous le déverserez sur l'Europe. C'est la dure loi de l'offre et de la demande. De plus, le roi augmente régulièrement ses impôts et

si vous les refusez, il boycottera de certaines marchandises. Il faut donc pouvoir fournir des produits variés et bien sûr choisir ceux qui rapportent le plus. Lorsque vous avez des envois fréquents entre vos colonies, vous pouvez mettre en place des lignes commerciales et y affecter soit un chariot, s'il s'agit d'une ligne terrestre, soit un vaisseau pour les lignes maritimes.

LE PROBLÈME MILITAIRE

Bien sûr vous n'êtes pas les seuls à vouloir fonder des colonies dans le nouveau monde. Vous pouvez choisir votre pays entre l'Espagne, la France, l'Angleterre et la Hollande. Chacun développe ses colonies à sa façon. L'Espagne conquiert, la France collabore, l'Angleterre favorise la liberté religieuse d'où une plus grande abondance de colons et la Hollande fait du commerce. Il y a donc autant de moyens différents de coloniser ce qui renouvellent à



Il est possible de rencontrer d'autres européens, vous avez alors le choix entre la diplomatie et la guerre.

chaque fois l'intérêt du jeu sans compter les cinq niveaux de difficulté. Toujours est-il que les contacts avec les autres nations et les indiens nécessitent parfois des arguments musclés. Les unités militaires disposent donc d'un arsenal de possibilité soit pour attaquer soit pour défendre. Il existe trois types d'unités terrestres : les soldats qui sont des colons munis d'armes, les dragons qui en plus des armes possèdent des chevaux et enfin l'artillerie. Il est possible de les laisser dans les colonies avec l'ordre de se fortifier ce qui leur donnera un bonus en cas d'attaque. Mais pour que les colonies soient mieux protégées, il est possible de construire une palissade, puis un fort et pour finir une forteresse.

CONTACT INDIGÈNE

Le contact avec les indiens peut également être des plus profitables, outre les cadeaux en or et en marchandise qu'ils se plaisent à

vous faire. Certains villages indiens peuvent former des colons dans une spécialité. Si les indiens voient en général d'un bon œil les premiers colons, ils deviendront de plus en plus méfiants au fur et à mesure du développement de vos colonies. Leur réaction n'est bien évidemment pas la même en fonction de la nation que vous représentez.

LES PÈRES FONDATEURS

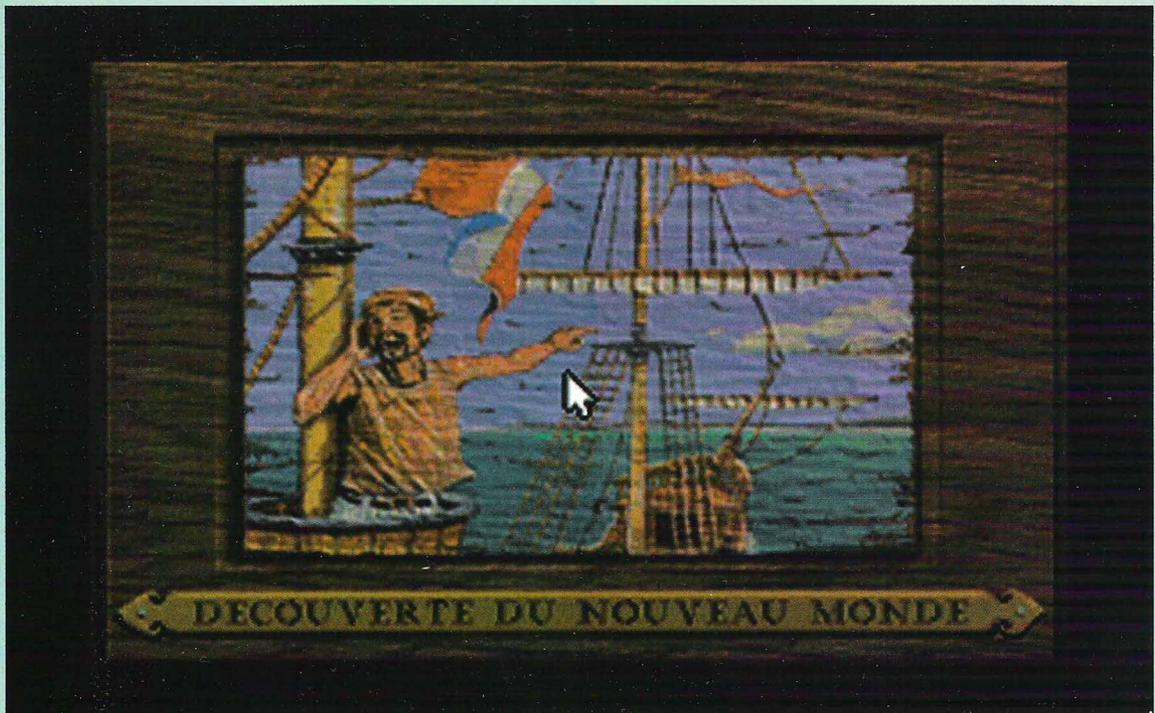
Au cours de la partie, certaines personnalités viendront rejoindre le Congrès Continental. Ces pères fondateurs sont divisés en catégories : conseillers commerciaux, militaires, politiques, religieux ou explorateurs. Lorsqu'ils rejoignent le conseil, ils apportent de nouvelles possibilités. Ils peuvent autoriser la création d'usine, la construction de postes de douane, diminuer le prix d'achat des terres indiennes, permettre la fortification automatique des colonies et bien



Lorsque les colons arrivent dans la colonie, il faut leur donner l'emploi qui leur convient le mieux. Les premiers seront agriculteurs car il faut nourrir la colonie.



La gestion des combats est plus que sommaire. Ce tableau indique les forces en présence, les différents bonus et malus.



A chaque fois qu'il se passe un nouvel événement un écran vous l'indique ici la découverte du nouveau continent.

d'autres avantages non négligeables. C'est à vous de choisir quel père fondateur doit rejoindre le Congrès, ce choix est donc très important pour le développement futur de vos colonies.

COMPLEXE ET PRENANT

Si vous avez déjà participé à une épopée développée par Sid Meier, vous ne serez pas étonné de savoir qu'une fois de plus le but est atteint. Ce genre de jeu ne vous laisse pas de marbre. Soit vous rejetez tout en bloc et sautez sur

le premier jeu d'arcade venu pour vous détendre les nerfs, soit vous plongez dans l'histoire avec un certain mal à vous en décrocher. Sur le plan technique, le jeu est loin d'être attrayant au niveau du graphisme et des animations. De plus, certains bugs gênants n'ont pas été éliminés, produisant parfois des changements de police ou des plantages intempestifs. Toutefois ce genre de petit problème sera vite oublié devant la concentration extrême que demande ce jeu, pour se servir pleinement de toutes les subtilités d'une telle simulation.

Philippe

CIVILIZATION VS COLONIZATION

Si Colonization est à coup sûr un descendant de Civilization, la gestion du jeu en apportant la preuve et certains menus, ce dernier possède tout de même des graphismes plus développés (même s'ils sont décevants pour un jeu actuel) et une complexité de la gestion économique et des ressources plus développées. De plus les relations avec l'Europe, la variation des cours et la grande diversité de choix de la production sont assurément un plus. On ne retrouve malheureusement plus les animations de Civilization lors des rencontres ou de l'installation des villes. De plus la durée dans le temps étant inférieure, les découvertes n'y jouent quasiment aucun rôle. On regrettera toutefois que Colonization ne se soit pas inspiré du jeu Pirates pour les combats maritimes. Une petite bataille navale bord à bord permet de se défouler et agrémenter joliment ce genre de jeu.



Voici l'inventaire des forces en présence.

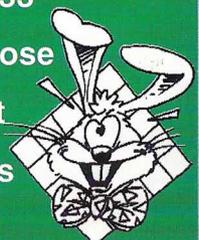
Nom du jeu : Colonization

Config : 386 DX 33

Editeur : Microprose

Distributeur : Ubi Soft

Manuel : Français



Cela faisait des années que les éditeurs ne nous avaient pas donné de tank à conduire. Il faut dire que cela fait 8 ans que les programmeurs d'Armored fist bichonnent ce jeu, qui se veut donc très ambitieux. Certes il l'est, mais, après Comanche, on attendait un produit graphiquement sublime. Loupé, c'est plutôt moche.

PC CD-ROM

Les gens de Novalogic avaient fait un carton avec Comanche, fantastique jeu d'hélicoptère. En fait s'il a pu bénéficier d'un tel accueil, c'est grâce à la fluidité et à la finesse de sa 3D. Un vrai régal. On espérait donc qu'Armored Fist, simulateur de tank de la même société, reprendrait cette technique, en l'améliorant avec les routines annoncées d'explosions et de fumée. Certes elles y sont, et c'est fabuleux. Mais le jeu en lui-même est très pixelisé et vraiment moche. Armored Fist vous met à la tête d'une compagnie de chars, allant de un à quatre véhicules. A vous d'établir une stratégie de combat, de défense, de retraite ou de soutien suivant les missions. Vous pourrez bien sûr piloter, si vous le souhaitez, n'importe lequel de vos véhicules. La première chose à faire est donc de choisir une mission, ou, si vous en avez le courage, une campagne en réunissant plusieurs. Vous vous retrouvez alors sur le champ de bataille, regardant de l'intérieur d'un char le paysage qui défile. Chaque véhicule dispose déjà de ses direc-

tives, et tous commencent à foncer vers leurs objectifs. Ils sont capables de faire face à toutes menaces. Il faut dire que les tanks sont bien armés. Il en existe d'ailleurs deux sortes, ceux de bataille (les monstres : le MIA2 américain et le T80 russe) et ceux d'infanterie, plus légers, destinés à l'observation. Tous disposent de plusieurs sortes de munitions, des missiles à tête d'uranium à la lourde mitrailleuse anti-aérienne. A chaque fois qu'un tank tire, vous "sentez" son recul. L'avantage des tanks modernes est de pouvoir tirer tout en roulant. Profitez-en ! Vous pouvez bien sûr éditer et changer les directives de n'importe quel char. En fait, vous pouvez même créer vos propres missions. Commencez à vous entraîner à leur maniement, qui n'est pas des plus faciles. Dans les premiers temps, automatisez la rotation de la tourelle du canon. Ainsi, elle se placera seule sur la cible que vous sélectionnez. Au niveau de l'animation, on est loin d'être en hélicos et de glisser majestueusement dans les airs. Vos chars se balancent plu-

tôt lourdement, suivant les imperfections du terrain. Mais vous n'êtes pas ici en touriste. L'artillerie vous pilonne à vue, les mines détruisent vos chenilles et vous immobilisent, et les hélicos surgissent de n'importe quel endroit du ciel pour vous pulvériser. A ce sujet, la bande son colle à peu près, hormis la musique que vous pourrez couper sans regrets. Mais nous espérons des bruitages plus réalistes. La mitrailleuse est pitoyable... Pour vous protéger vous pouvez créer de la fumée avec votre moteur ou des grenades. Mais le mieux est de profiter de la nature, quel meilleur pare-balles qu'une colline ? Malgré ses graphismes repoussant (sauf les scènes intermédiaires qui sont sublimes), Armored Fist est un jeu prenant, relativement bien fait. Les visions nocturnes ou le zoom sur la carte stratégique sont, par exemple, très réussis. On se prend au jeu, qui consiste à survivre plus de 5 minutes tout en se dirigeant vers son objectif, mais on reste quand même sur sa faim. Armored Fist passionnera sans doute les nostalgiques des blindés, ou les plus de 1 m 60 qui n'ont jamais pu les conduire au service militaire. Mais la difficulté et l'aspect brouillon du jeu découragera les autres.

Edwin McBrown

ENTRE TERRE ET CIEL

De Comanche, ce fantastique soft chevauchant entre la simulation d'hélicos et l'arcade, on a gardé l'impression que les tanks sont trop fragiles. Dans Armored Fist, la durée de vie de ces véhicules face aux aléas du direct (mines, tanks et donc hélicos), nous laisse aussi songeur quant à leur réelle efficacité. Certes la Chine nous a montré que pour mater des civils c'était top, mais pendant le Golfe, les USA les ont utilisés comme de la vulgaire artillerie. On peut donc s'interroger sur leur avenir militaire. Enfin, si on n'a rien d'autre à faire quoi.

QUELQUES CONSEILS

Commencez par étudier la carte et les directives de vos tanks. Profitez du terrain pour vous cacher, celui-ci masque les signaux électromagnétiques. Ne roulez pas à découvert. N'oubliez pas qu'une fois que vous avez tiré, vous devez attendre le rechargement de votre arme. Ça peut être long...

Évitez de faire des duels en tête à tête avec le T80 ou le MIA2.

Utilisez le support de l'artillerie ou de l'aviation, mais vérifiez avant si leurs emplacements n'est pas trop éloignés. Tirez à la mitrailleuse sur les hélicos et les petits véhicules.

Utilisez vos jumelles pour ajustez vos tirs.



Cette image est tiré d'une séquence en images de synthèse du jeu. Dommage qu'il ne soit pas aussi beau...

Nom du jeu : Armored Fist
Genre : Simulation
Éditeur : Novalogic
Distributeur : Virgin
Support : CD-Rom
Config : 486 DX 33



Votre tank avance, malgré une belle pente, un temps pourri, de l'artillerie et des hélicoptères. Quelle abnégation.



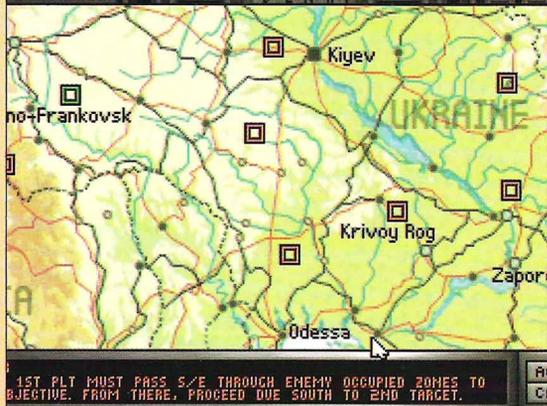
Certes la fenêtre de jeu est petite, mais on peut changer sa taille. Observez au loin ce qui semble être un tank.



Aie aie aie, un hélicoptère ! En plus vous êtes à découvert. Essayez de vous réfugier au pied de la colline, et lancez une grenade de fumée. On vous repérera mais vous serez plus difficile à viser.



La carte d'une campagne. Inutile de vous dire qu'étant donné qu'il est déjà difficile de finir une mission, il est franchement pas évident d'arriver à terminer une campagne complète.



Ah ce tank là n'a pas de chance. Certes il est de votre côté, mais si on ne peut plus rire... De toute façon, après la partie un écran de statistique résume la partie. Et le fratricide, s'il est compté, n'est pas condamné.



La vision nocturne façon Est. Il s'agit d'une amplification de la lumière ambiante.



Dans l'Ouest, on préfère le thermique. Plus fiable, la fumée ne le perturbe pas.



La carte de contrôle et de commande des véhicules. Le coeur de la partie stratégique.

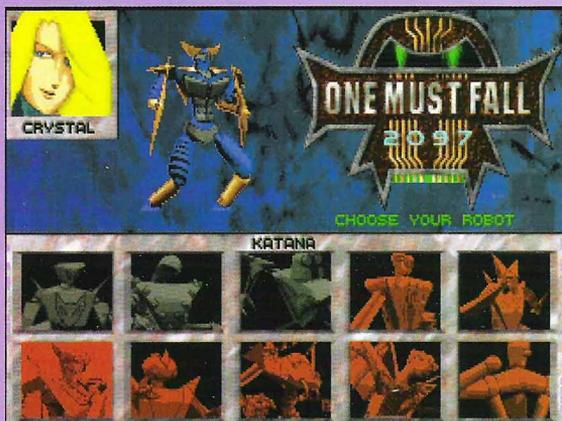


Armored Fist est au moins le premier jeu incorporant des routines de fumée assez sympa. Celle-ci est transparente, et semble réagir avec le vent. Après son explosion, ce char continue à simplement fumer...



COMPATIBLE PC

ONE MUST FALL



La choix se limite à trois robots de combat dans la version shareware.

La date, 2097. Le lieu, la centrale électrique. En face, Raven dans un robot Katana. Bon, ça ne va pas être de la tarte. J'aurais dû au moins refaire un stage chez Vlad Ironside pour gagner de l'endurance ou chez Legendary Flash pour progresser en dextérité parce que si Raven m'envoie frirer plus de trois fois dans le grillage électrifié, je vais mal comment je pourrais m'en sortir.

Vous l'avez sans doute compris, One Must Fall n'est pas un vulgaire jeu de combat. Il a la particularité de tourner sur PC, ce qui est généralement de mauvais augure pour ce genre de soft. Premières bonnes sur-

prises, il bénéficie de musiques et bruitages très correctes (surtout sur Ultrasound), de graphismes soignés, et d'une bonne jouabilité. Le Gamepad est tout de même très recommandé, pour ne pas perdre les bonnes vieilles habitudes de la console qui trône sous la télé du salon. Le jeu a été presque entièrement conçu par deux frères, Rob et Ryan Elam, qui ont consacré pendant plusieurs années tout leur temps libre (et même plus selon la doc) à l'élaboration de ce bijou.

Avant un combat hors-compétition, vous devez d'abord choisir un des dix pilotes humains, puis le

Fort du succès qu'a eu l'excellent Jazz Jackrabbit, Epic MegaGames ne nous laisse pas le temps de nous ressaisir et sort un jeu de combat à la réalisation irréprochable... Et un succès de plus !

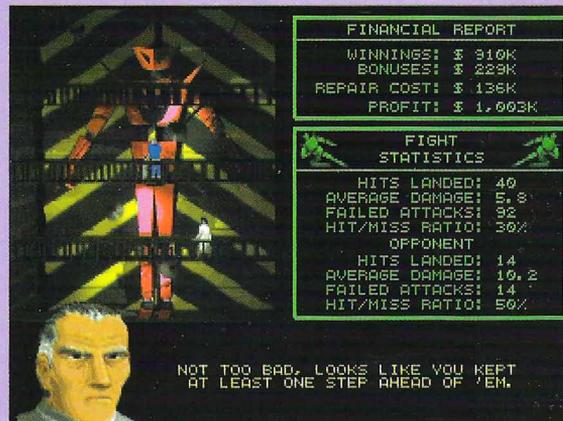
mechwarrior qu'il va utiliser. Ces robots sont décrits comme faisant environ 30m de hauteur, dans le style Goldorak. Vous choisissez ensuite l'arène dans laquelle vous souhaitez combattre. Elle sont au nombre de 5 et ont toutes une particularité. Par exemple, il vaut mieux éviter de vous faire projeter sur les parois de la centrale électrique pour éviter tout court-circuit. Dans les autres arènes, il faudra esquiver des boules de feu, des pieux ou encore des attaques d'avions de combat, tout en tapant sur votre adversaire. Dès que vous serez à l'aise, plutôt que d'éviter toutes ces "distrac-

tions", vous vous en servirez contre le vilain robot d'en face. Ainsi le fait de cogner dans une boule de feu dans l'arène de l'abysse envoie un projectile sur votre victime. Les joueurs préférant le corps à corps pur et dur pourront désactiver ces options mais elle agrémentent sympathiquement le jeu. Pour les connaisseurs, c'est le même système que World Heroes sur Neo Geo.

En mode tournoi, vous customisez vous-même un des 10 robots disponibles en choisissant les différentes modifications à y apporter. Vous pouvez ainsi améliorer la vitesse et la puissance des coups de pieds et des



Les personnages ont tous des aptitudes différentes.



Prenez soin de vos robots ou l'entretien vous ruinera !

coups de poings voir même suivre des cours particuliers chez maître Blunt Stone pour augmenter votre force pure. Toutes ces améliorations de votre joueur ou de votre robot vous coûtent de l'argent, que vous vous procurez en gagnant des combats. Dès que vous aurez assez de cash, vous pourrez vous inscrire aux tournois et défier les 10 robots têtes de série. A vous de construire intelligemment votre robot et de préparer suffisamment votre personnage pour vaincre. L'animation est extrêmement fluide sur un DX2/66, au point qu'il vaut mieux réduire légèrement la vitesse du jeu, elle aussi

réglable, pour ne pas se faire lamener par l'ordinateur. Celui-ci n'hésite pas à utiliser les coups spéciaux dont dispose chaque robot, alors qu'il vous faudra un certain temps pour les maîtriser. Certains sont réellement marrants, comme celui où votre robot projette un double de lui-même qui tient votre ennemi pour que vous puissiez le frapper.

Moins beau que Rise of the Robots, certains joueurs trouveront cependant One Must Fall beaucoup plus "fun". Nous voici enfin en présence d'un jeu qui donne envie de brancher deux Gamepads sur un PC. Alléluia !

Prismatic

SHAREWARE

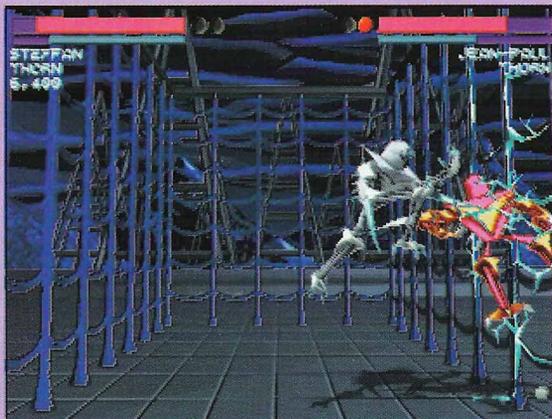
One Must Fall est distribué selon un concept qui marche de mieux en mieux : le shareware, littéralement traduit par "le logiciel qu'on peut prêter". Vous pouvez récupérer chez un copain ou pour quelques francs une version limitée d'un soft, et si vous en êtes satisfait, vous commandez la version complète directement chez le créateur. Un des sharewares le plus connu est certainement Doom. Epic MegaGames est un des plus grands distributeurs de jeux shareware avec ID Software et Apogee.

Nom du jeu : One Must Fall

Config : 386 DX 40

Genre : Combat

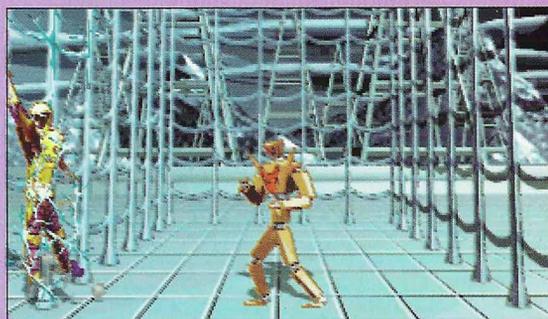
Editeur :
Epic MegaGames



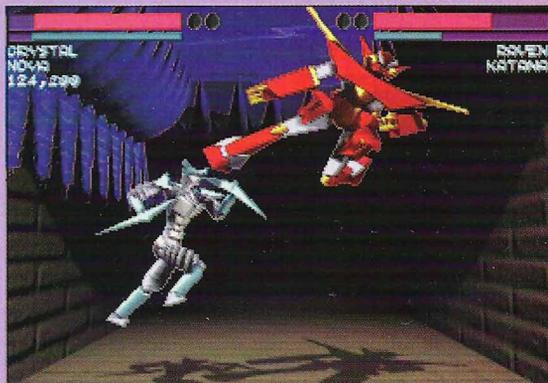
Encore un combattant qui passe sur le grill !



Les avions de chasse de cette arène sont très efficace...



Évitez de vous faire coincer contre le grillage.



Notez les ombres au sol. Plutôt sympa comme détail !



Vous pouvez modifier votre robot à partir de cet écran.

Savant mélange de Doom, Mad Max et New York 1997, Quarantine devrait satisfaire tous ceux qui ont rêvé une fois dans leur vie de pulvériser au lance-roquette les véhicules qui viennent polluer LEUR route. La brute primaire qui est en vous devra quand même faire un minimum d'efforts pour effectuer les missions qui permettent de changer de niveau !



Quelques-uns des véhicules que vous aurez l'occasion d'affronter dans les rues de Keno.

QUARANTINE

Cela fait maintenant 13 ans que moi, Drake EdgeWaker, fait le taxi dans cette ville maudite qu'est Keno City. C'était autrefois une ville magnifique et prospère, véritable capitale du monde. Mais la criminalité l'a dévorée et, tel un membre gangrené, les autorités ont préféré la couper du reste du monde par un gigantesque mur et en faire une ville prison où règnent désormais le crime et la terreur.

A bord de mon taxi-aéroglisseur, je parcours en tout sens les rues défoncées et minées de la ville pour trouver des clients à transporter. Selon l'éloignement et l'urgence, ils m'offrent plus ou moins d'argent, à moi de choisir les courses les plus juteuses. Parfois même on me propose de transporter des paquets, ou de remplir des missions comme poursuivre et détruire un indic' de la police. C'est

PC CD-ROM

comme ça que j'amasse petit à petit des brouzoufs, ça me permet de réparer ma tire, voir même de l'améliorer avec de belles armes bien dévastatrices. De temps en temps, je me fais une petite joie en pulvérisant un piéton. Ça fait des accrocs à ma carrosserie, mais ça me détend les nerfs...

Dernièrement, j'ai pu changer de quartier à la suite d'une sombre affaire de gang. Après avoir détruit leurs rivaux, mes commanditaires m'ont donné le mot de passe du poste de contrôle. Je sens que je me rapproche de la sortie et je reprends espoir de revoir le monde extérieur et de pouvoir enfin mais... non... noon... nooooooon...

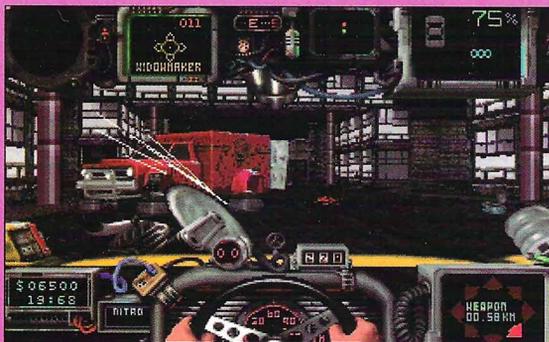
Pas de bol, je n'ai pas pu arriver le véhicule de surveillance qui m'a pulvérisé ma belle carrosserie renforcée de titane, tout occupé que j'étais à masser un taxi rival... Le réveil est brutal et j'émerge alors tout étourdi par ce jeu superbement réalisé qu'est Quarantine. La 3D mappée est superbe, avec de très belles textures et une animation très fluide, même sur une configuration moyennement musclée. Cette fluidité nuit même parfois à la maniabilité du véhicule, les tournants devenant vite de somptueux "tout-droits" dans les nombreux buildings qui composent la ville. Pour donner un ordre de comparaison, le jeu est presque 2 fois plus rapide que Doom.

L'ambiance glauque post-apocalyptique est très bien rendue et tout est fait pour immerger complètement le joueur dans l'univers sans

lois de Quarantine. Les bruitages sont assez bien rendus et la musique est excellente. Il s'agit en fait des pistes audio du CD-Rom, souvent inspirées de morceaux rock extrêmement connus. C'est vraiment très agréable et original. Et les auteurs ont même prévu que vous puissiez écouter vos propres CD ! Cela paraît tellement lumineux comme idée qu'on se demande pourquoi personne ne l'avait fait avant eux.

Quarantine est en définitive un jeu très agréable, à la réalisation soignée et avec plusieurs innovations intéressantes. J'aurais souhaités des bruitages plus convaincants et une action plus variée et trépidante, les longues rondes dans la ville devenant parfois assez monotones, même avec les attaques incessantes de vos codétenus. Mais ne bouchez pas notre plaisir, Quarantine vous offrira de longues heures de jeu, et détendra efficacement les nerfs des parisiens après 2 heures de bouchon sur les périphériques !

Christophe



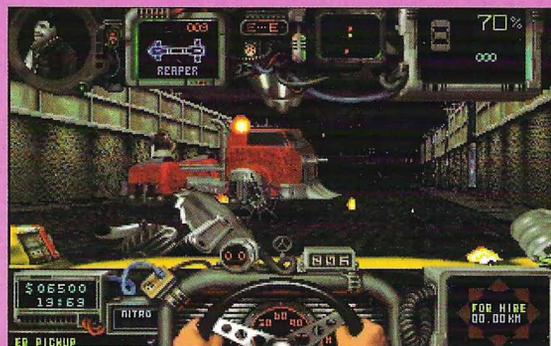
Malgré son look, la scie circulaire se révèle peu efficace.



Qui a dit que Quarantine était un jeu violent ! ?!



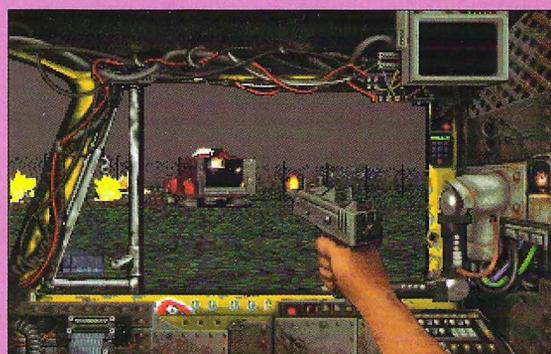
Les explosions sont plutôt bien rendues.



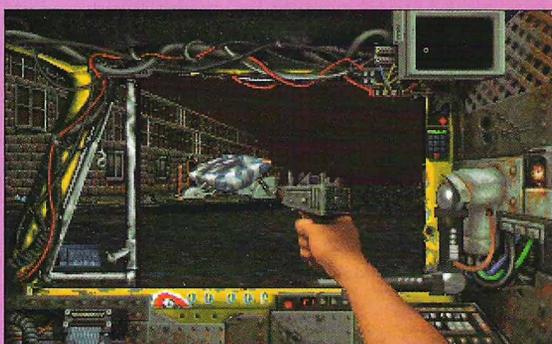
Pas de panique ce camion n'est pas si coriace !

AMIS DE LA POÉSIE, BONJOUR

Je m'adresse à toi le poète, à toi qui pleure de joie devant un coucher de soleil sur l'océan, à toi qui s'extasie devant une fleur pleine de rosée qui semble s'éveiller d'un long sommeil en étirant ses pétales face à la lumière naissante d'une aube pure d'un bel été. Quarantine n'est PAS fait pour toi. Car tu y trouveras une quinzaine d'armes, dont plusieurs font passer le BFG9000 de Doom pour un pistolet à bouchon dernier modèle. Scie circulaire, mitrailleuses, lance-flammes, lance-missiles, mines, toute la panoplie du parfait massacreur est là. Bref, le pied total pour couper, laminer, trucider, éclater, pulvériser, carboniser, déchiqueter tout ce que tu croises. L'extase quoi !



L'Uzi se révèle être également une arme efficace.



Les motos ne résistent pas aux armes de poing.



Le lance-flamme est pénalisé par sa courte portée.



Méfiez-vous des terroristes qui en veulent à votre taxi.

Dispo sur : PC CD-ROM
 Config : 486 DX33
 Editeur : Imagexcel
 Distributeur : Gametek
 Manuel : français
 Carte son : toutes





PC CD-ROM

Rise of the Robots

Le PC était jusqu'à maintenant la machine la moins bien pourvu en jeux de combats car techniquement, c'est un style de jeu plutôt difficile à réaliser sur cette machine. Rise of the Robots vient combler cette lacune avec brio, même s'il ne peut prétendre rivaliser avec les standards du genre.

Le jeu a été développé par Instinct Design, une équipe appartenant à Mirage et dirigé par Sean Griffiths, un ancien des Bitmap Brothers. Le scénario est pour une fois un peu plus développé que d'habitude, du moins pour un jeu de combat... Pour résumer, disons qu'un virus informatique a fait fondre les transistors de Supervisor, un droïde de la

classe des polymorphes, qui contrôle la fabrication des robots de L'Electrocorp, la plus grosse usine fabriquant ce type d'engin. Celui-ci a reprogrammé pour son compte tous les robots du complexe. Vous tenez le rôle d'un cyborg "Superman du SAV" et vous allez devoir tous les neutraliser. Bref, y'a des méchants et vous êtes le gentil. Le

problème, c'est que les méchants en question sont plutôt mieux préparés au combat que vous. Je m'explique : afin de ne pas trop abîmer l'usine, on vous a envoyé les combattre à main nues... Alors qu'eux sont généralement taillés pour la baston. Autant vous le dire tout de suite, ça ne va pas être de la tarte !

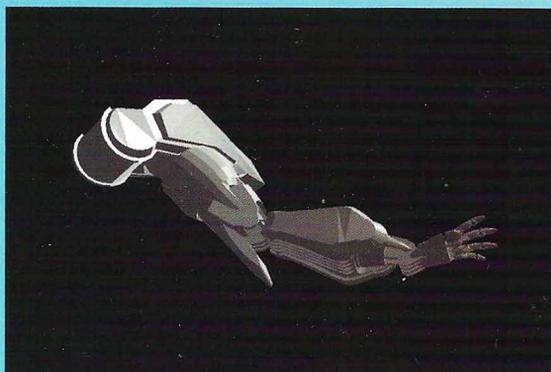
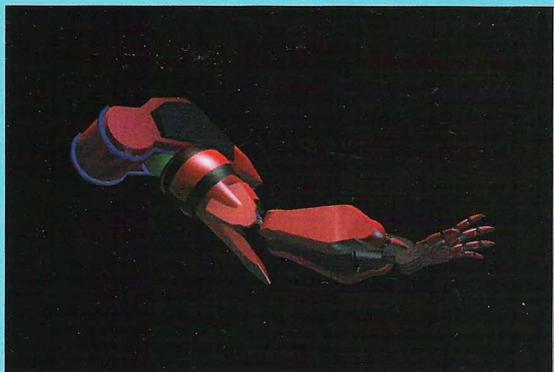
Surtout que le Supervisor

a un petit air de famille avec le T1000 de Terminator 2. Il est en métal liquide... Une fois arriver au menu, il vous faudra choisir le niveau de difficulté, le mode de jeu (une option d'entraînement est prévue) et diverses options pour adapter le soft à la puissance de votre bécane. Ensuite, le combat entre les différents robots peut commencer. Et quels robots ! Les sprites de chaque combattant métallique ont été entièrement calculé en images de synthèse, et le résultat est vraiment agréable à l'oeil. L'animation est très fluide et chaque robot se déplace avec une démarche qui lui est propre.

Malheureusement, le nombre de mouvements que possède chaque combattant est limité. En voulant à tout prix faire une version qui fonctionne avec 4 Mo de Ram, les concepteurs de Rise of the Robots ont dû faire des concessions. Quelques coups spéciaux sont tout de même disponibles, comme le coup de boule turbo du héros. Les décors sont eux aussi très beau, et pour cause, ils sont l'oeuvre d'un architecte d'intérieur professionnel. En ce qui concerne les bruitages, rien à dire, c'est impeccable. Les robots émettent différents bruits selon le modèle, par exemple presque rien pour le cyborg qui est très perfectionné, ou alors un concert de pistons pour d'autres. La musique est composée par Brian May, le guitariste du groupe Queen. Malheureusement, celle-ci n'était pas disponible sur la version testée. J'espère simplement qu'elle collera bien à l'action.

Justement, parlons-en de l'action ! La jouabilité est honnête pour un soft de combat PC mais on est bien loin des techniques d'enchaînements sophistiquées qui peuvent exister dans Street Fighter II ou Fatal Fury Special. One Must Fall est même beaucoup plus "fun" à ce niveau. Il est dommage que les concepteurs de Rise of the Robots n'ai pas plus mis l'accent sur cet aspect, car c'est le plus important pour un soft

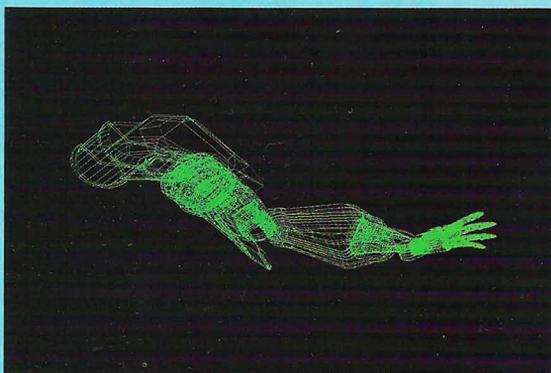




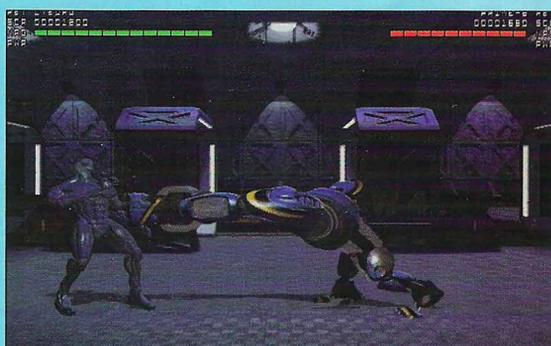
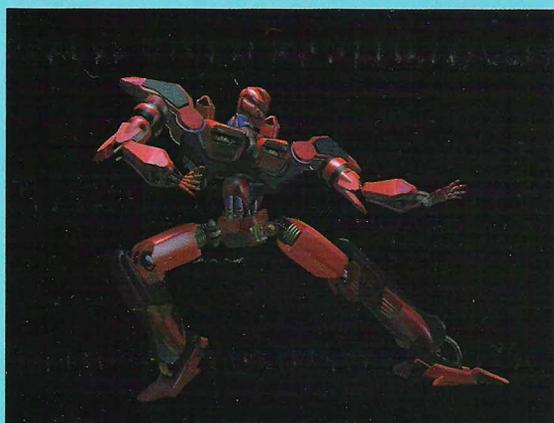
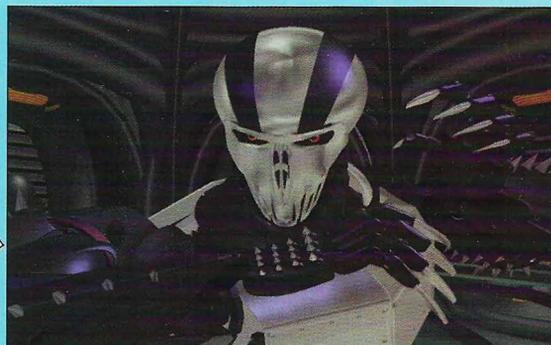
de ce type. Visiblement, la préoccupation principale a été l'image, au détriment du gameplay. Il y a quand même un avantage à cela, vous ne serez pas obligé de passer des heures devant votre moniteur pour maîtriser les différents coups. Inconvénient logique : vous vous en lasserez d'autant plus vite, surtout qu'il n'y a que 7 personnages... Malgré cela, Rise of the Robots fera le bonheur de tout ceux qui n'ont pas la chance d'avoir une console et un PC en offrant pour la première fois un jeux de combat agréable et réellement beau sur ce dernier.

Arnaud

L'introduction, entièrement en images de synthèse, est une des plus belles jamais vue sur PC. Le seul problème, c'est que pour arriver à ça, les programmeurs ont opté pour une technique assez pénible. L'animation se charge par petits bouts en Ram, ce qui fait qu'on a 5 secondes d'animation pour 10 secondes d'attente. Vraiment frustrant, mais le taux de transfert des lecteurs de CD ne permet pas encore de jouer en directe une animation de cette qualité là.



Dispo sur : PC CD-Rom
 Config : 486 DX33
 CD double vitesse - 4Mo Ram
 Editeur : Mirage
 Distributeur : Time Warner
 Interactive
 Cartes sonores : Soundblaster



TRUCS & ASTUCES

Pour satisfaire une majorité d'entre vous j'ai jugé bon de vous passer ce mois-ci les astuces les plus utiles et cela dans un maximum de consoles. Peut être que vous les connaissez déjà, mais dès le mois prochain, je vous promets un max d'astuces fraîches et

nouvelles. Si vous désirez nous envoyer vos astuces et par la suite voir votre nom figurer dans cette rubrique, n'hésitez pas à nous écrire. Sur ce, rendez-vous le mois prochain en espérant un paquet de réponses de votre part.

CAPTAIN KYO

Pour le premier numéro de Micro Kid's Multimédia, quoi de bien dans la rubrique trucs et astuces ? Des tips pour atteindre le 97^e niveau à Mario World, prendre Gouki (le maître de Ryu et Ken) dans Super Street Fighter II, trouver le 21^e cœur dans Zelda III, diriger Amy (la copine de Sonic) dans Sonic & Knuckles, faire apparaître Kano dans Mortal Kombat II ? Eh bien non, rien de tout ça... enfin pour l'instant !



AVEC MICRO KID'S MULTIMEDIA ET

CREATIVE

CREATIVE LABS

Gagnez une Authentique Sound Blaster

il vous suffit de remplir le bon de participation ci-dessous, et de le renvoyer à MICRO KID'S MULTIMEDIA avant le 20/12/94.

Le n° 1 MONDIAL DU MULTIMEDIA
Les Manèges, 12, avenue du Général de Gaulle – 78000 VERSAILLES

☎ 39 20 86 00

Le gagnant sera désigné par tirage au sort

- Carte audio stéréo
Sound Blaster 16
- Lecteur CD-ROM
double vitesse
multisession
- Haut-parleurs stéréo
- CD English In Touch
perfectionnez votre
anglais
- CD compilation
Electronic Arts :
9 supers jeux
pour vous détendre
- Logiciels Creative
Labs DOS et
Windows™



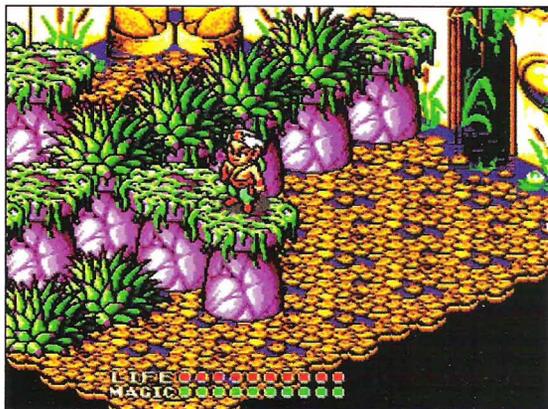
Bon à découper (ou à photocopier) et à retourner à
MICRO KID'S MULTIMEDIA.
23, boulevard Poissonnière – PARIS 75009

NOM : _____ PRÉNOM : _____

AGE : _____ SEXE : _____

ADRESSE : _____

VILLE : _____ CODE POSTAL : _____



SUPER NES

EQUINOX

A l'écran titre, quand le mot "Press Start" apparaît, faire avec la 1^{re} manette L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R. Grâce à ce tip, vos fioles de vies et de magies se retrouvent infinies.

LE LIVRE DE LA JUNGLE

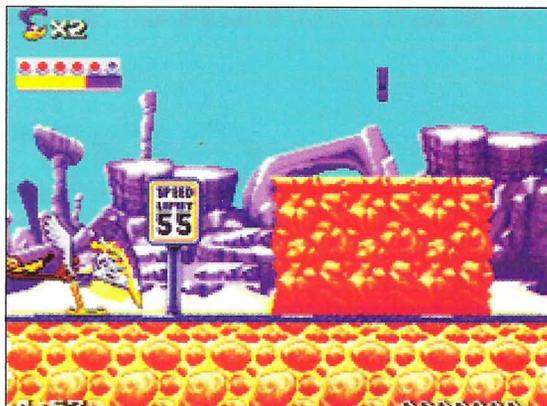
Au logo Virgin, faire rapidement avec la 1^{re} manette HAUT, HAUT, HAUT, B, B, Y, Y, SELECT, HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, B, HAUT, Y et START. Si le tip a fonctionné, vous devez entendre deux petits sons. Vous pouvez alors, en allant dans les options, choisir votre level et vous aurez le droit à cinq cheat différents. Puis pendant le jeu, appuyez sur L et vous pourrez voler, ou sur R pour jouer au ralenti.

ALADDIN

Entrez dans le menu "Options" et faites avec la 2^e manette : L, R, START, SELECT, X, Y, A, B. Si vous avez effectué rapidement la manip, vous entendrez un son. Revenez alors à l'écran titre, appuyez simultanément sur L et R puis sur BAS et HAUT, vous aurez ainsi le Select Round.

AXELAY

Un Select Round et les vies infinies ? mais non ce n'est plus un rêve. Quand le mot Start apparaît à l'écran, pressez de façon répétitive HAUT et BAS. Voilà pour le Select Round. Ensuite pendant le jeu, mettez-vous sur Pause puis enlevez-la. Remettez-la puis faites : SELECT, HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, Y, B, A, X. Enlevez alors la pause et l'inscription "MUTEK" apparaîtra à l'écran.



ACTRAISER II

Pour combattre le boss d'Actraiser, 1^{er} du nom, entrez le password : MFCL SYMC MSXF

ROAD RUNNER

A l'écran titre, pressez GAUCHE, SELECT, DROITE, Y et START simultanément. Quand "Zippety Splat" apparaît, appuyez sur X pour avoir 75 vies.

BEST OF THE BEST

Pour avoir un super combattant avec 99-99-99, entrez le code suivant : RHT255SZ7G

SUPER MARIO KART

Pour voir la fin du jeu, faites à l'écran titre : X, Y, B, A, HAUT, GAUCHE, BAS, DROITE, R, L. Si le tip a correctement fonctionné, vous entendrez un son. Commencez alors une partie, choisissez votre personnage et à vous l'écran final.

SUPER SOCCER

Vous avez adoré ce jeu ? Alors voici pour vous le mode EXPERT. Entrez le code : Flèche haut-droite, Flèche bas-gauche, Droite, Bas, Flèche bas-droite, Gauche, Flèche bas-gauche, Flèche haut-gauche.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Voici un code pour être directement à la battle final : NSRSCL

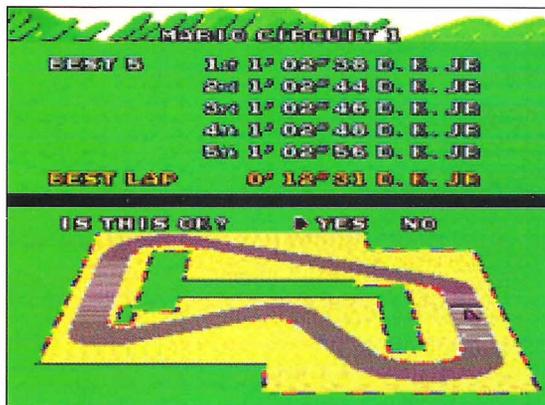
Pour avoir 99 vies, faites à l'écran titre : X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X, Y et START. Si cela n'a pas fonctionné, éteignez la console et recommencez à nouveau.

DRAGON'S LAIR

Code de Fin : A8; B3; C1; D2.

ANOTHER WORLD

Dernier stage : LFCK





PILOTWINGS

Mission finale : 882943

GAME BOY

KIRBY'S DREAM LAND

Pour avoir des vies et obtenir le Sound Test, faites à l'écran titre : BAS, SELECT et B.

PROBOTECTOR

Le Cheat classique du choix du level chez Konami. A l'écran titre, faites HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, B, A et START.

MEGAMAN II

Le code pour combattre le Dr Wily, himself : A1; B2; B4; C2; C3; C4; D1.

MEGA DRIVE

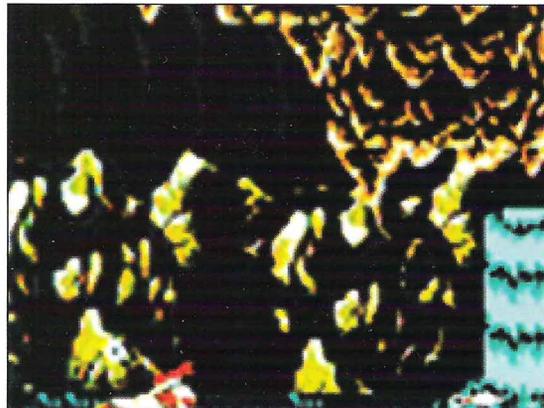
AERO THE ACROBAT

Quand l'écran "Start, Options" apparaît, faites avec la 1ère manette : C, A, DROITE, GAUCHE, C, A, DROITE, GAUCHE.

Commencez une partie puis mettez la pause et faites : HAUT, C, BAS, B, GAUCHE, A, DROITE, B; maintenez ensuite A et C et un menu caché s'offre à vous.

MORTAL KOMBAT II

Au menu des options, placez le curseur sur DONE et faites : GAUCHE, BAS, GAUCHE, DROITE, BAS, DROITE, GAUCHE, GAUCHE, DROITE, DROITE. Une nouvelle option apparaîtra alors, vous donnant la possibilité d'avoir l'énergie infinie ou d'autres babioles dans le genre.



DRAGON'S FURY

Accédez directement au boss final avec le plus gros score grâce à ce code : B9CLA8E8CD

SPLATTER HOUSE II

Voici tous les codes de ce jeu dantesque :

EDK NAI ZOL LDL
EFH VEI RAG ORD
ADE NAI WRA LKA
EFH XOE IAL LDL
EDK VEI IAL LDL

FLASHBACK

Vous voulez voir la fin sans vous fatiguer, alors entrez le code suivant : CYGNUS

TMNT : THE HYPERSTONE HEIST

Pour avoir accès au Select Round faites à l'apparition du logo "Konami" : C, B, B, A, A, A, B, C. Ensuite à la page de présentation

faites : A, B, B, C, C, C, B, A. Terminez enfin par A et START (vous devrez entendre un son si l'astuce à bien fonctionné).

SHINOBI III

Qui se plaindrait d'avoir des shurikens infinis dans cette magnifique saga de chez Sega ? Au menu d'Options, placez-vous sur "SE", "SHURIKINS" et 00. A vous de jouer.

SONIC III

Faites rapidement après le logo Sega : HAUT, HAUT, BAS, BAS, HAUT, HAUT, HAUT, HAUT, là un son devrait retentir. A la page de présentation, faites ensuite Bas. Entrez alors dans le "Sound Test" en appuyant sur START, vous voilà dans un nouveau menu.





STREET OF RAGE III

Choix du niveau : A l'icône de menu maintenez HAUT et B, entrez dans Options et le tour est joué.

moment-là et faites : DROITE, B, C, B, C, BAS, C, HAUT. Le menu "The Dolphin" apparaîtra alors.

après le "Game Over, maintenez le bouton A enfoncé et appuyez sur START.

Sonic à l'écran, appuyez sur START et vous voilà maintenant au Select Stage.

MEGA CD

ECCO THE DOLPHIN

Un Debug Mode, un ! Commencez une partie, placez le dauphin face à l'écran, mettez la pause à ce

SONIC CD

A l'écran titre, faites la manip suivante : HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, B. Le Select Round apparaîtra alors.

GROUND ZERO TEXAS

Pour pouvoir admirer une séquence cachée du jeu,

GAME GEAR

SONIC 2

Pour obtenir le Stage Select, maintenez la diagonale BAS-GAUCHE les boutons 1 et 2 et START avant d'allumer la console. Allumez alors la console, attendez l'apparition de

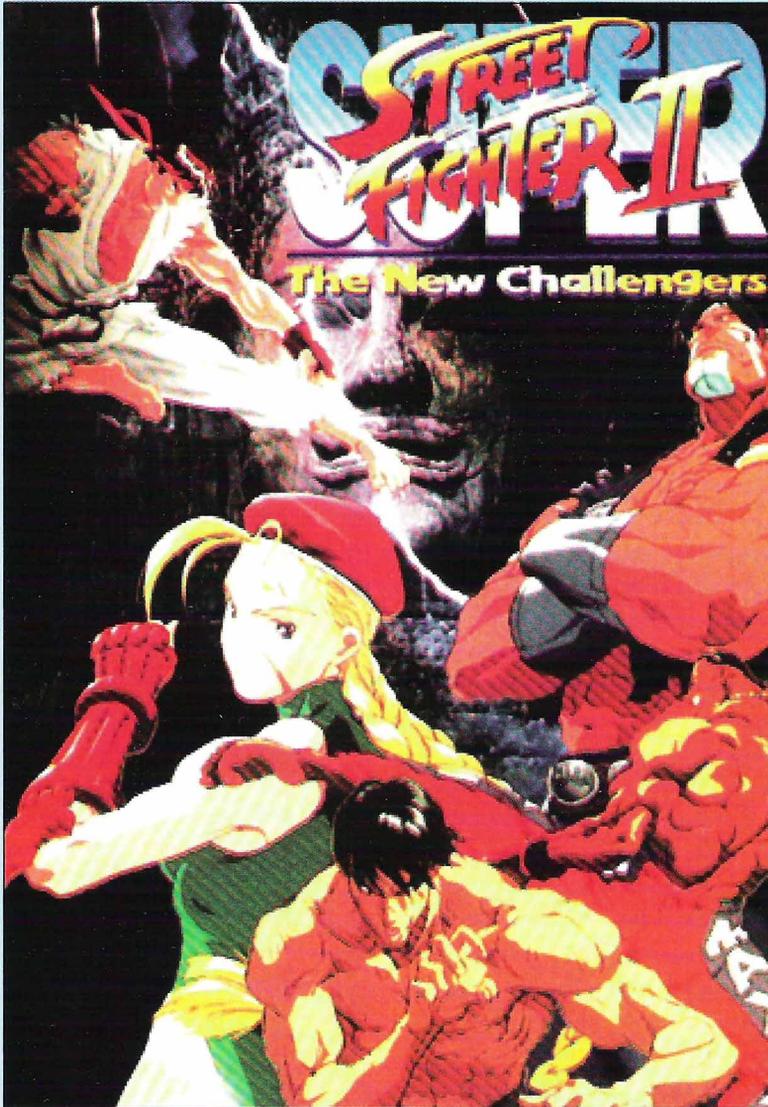
ECCO

Quelques codes pour notre ami le dauphin :
The tube : IUOGO
The machine : SKKEP
The vortex : OOOKQ



DOCCIED DOCCIED

RÉALISÉ PAR
Captain Kyo et J. J.



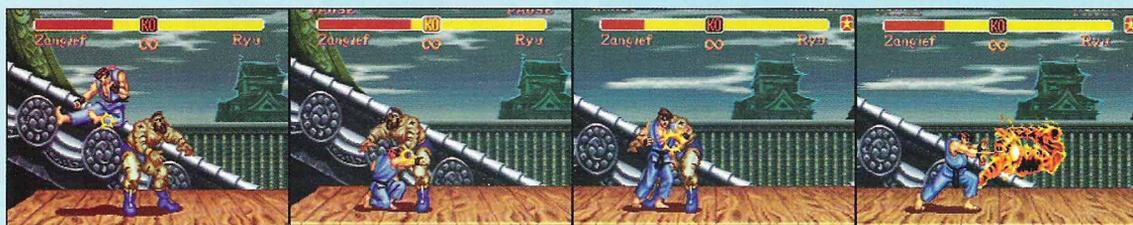
Vous avez souffert dans Street Fighter II, échappé à maintes reprises à la mort dans Street Fighter II turbo, vous pensiez en avoir terminé... Voilà qu'arrive Super Street Fighter II The New Challengers. Mais n'ayez crainte : Captain Kyo et son acolyte J.J sont là pour vous guider et vous enseigner Les Techniques "Densetsu" ("légendaires" en japonais).
Round One... Fight !

RYU



4 HIT COMBO

Grand pied debout (quand l'adversaire est dans un coin et qu'il se relève) ; Balayette moyenne ; Boule de feu.



4 HIT COMBO

Passage dans le dos grand pied ; Poing moyen bas ; grand poing debout ; Boule de feu.

KEN



6 HIT COMBO

Passage dans le dos grand pied ; Petit poing ; Hurricane Kick (grand pied)



4 HIT COMBO

Petit poing sauté ; Hurricane Kick en l'air ; Balayette moyenne ; Dragon Punch (grand poing).

BLANKA



3 HIT COMBO *Passage dans le dos grand poing ; Poing moyen debout ; Électricité.*



3 HIT COMBO *Grand poing sauté ; Poing moyen en avançant ; Rolling Attack.*

CHUN LI



3 HIT COMBO *Grand pied sauté ; Poing moyen debout ; Kikoken.*



4 HIT COMBO *Passage dans le dos grand poing ; Balayette moyenne ; Grand poing ; Lightning Kick.*

GUILE



4 HIT COMBO Grand poing sauté ; Grand poing debout ; Sonic Boom ; Grand poing debout.



4 HIT COMBO Grand pied sauté ; Poing moyen bas ; Poing moyen debout ; Flash Kick.

E. HONDA



4 HIT COMBO Grand poing sauté ; Pied moyen debout ; Grand poing bas.



4 HIT COMBO Passage dans le dos pied moyen ; Poing moyen debout ; Petit pied debout ; Heat Butt.

ZANGIEF



4 HIT COMBO *Passage dans le dos grand poing ; Poing moyen debout ; Petit pied debout ; Grande balayette.*



6 HIT COMBO *Passage dans le dos grand poing ; 3 Petits poing bas ; Petit pied debout ; Grande balayette.*

VEGA



3 HIT COMBO *Grand poing sauté ; Grand poing bas ; Grand poing debout.*



6 HIT COMBO *Poing moyen bas ; Rolling Attack (grand poing) ; Poing moyen bas.*

BALROG



4 HIT COMBO *Passage dans le dos grand poing ; Petit poing bas ; Petit pied debout (c'est un coup de coude) ; Heat Butt.*



4 HIT COMBO *Grand poing sauté ; Poing moyen bas ; Petit pied debout ; Dash Uppercut.*

SAGAT



3 HIT COMBO *Grand poing sauté ; Grand pied debout ; Tiger Uppercut.*



5 HIT COMBO *Grand pied sauté ; Petit poing bas ; Petit pied debout ; Tiger Knee.*

M. BISON



3 HIT COMBO *Grand pied sauté ; Poing moyen debout ; Torche.*



7 HIT COMBO *Passage dans le dos grand pied ; 3 Petits poings bas ; Petit poing debout ; Scissor Kick.*

DHALSIM



3 HIT COMBO *Yoga Fire ; Torpille ; Grand poing debout.*



4 HIT COMBO *Yoga Fire ; Téléportation ; Poing moyen debout ; Yoga Fire.*

CAMMY

Date de naissance : 06/01/74

Taille : 1m64

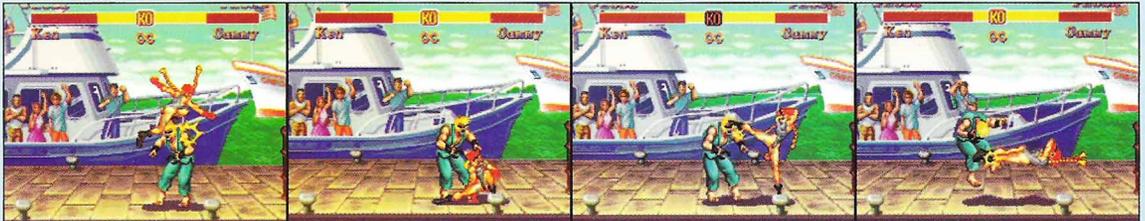
Poids : 46 KG

Mensurations : 86-57-88

Groupe sanguin : B

Style de combat : Close combat

Story : Chargée par les forces spéciales britanniques de démanteler le réseau Shadolu dirigé par l'infâme Bison, elle participe au tournoi ; Unique façon de pouvoir l'affronter...



6 HIT COMBO Passage dans le dos gros poing ; 3 petits pieds bas ; 1 petit pied debout ; Cannon Drill.



4 HIT COMBO Passage dans le dos gros poing ; Poing moyen debout ; Gros poing debout ; Trust Kick.



3 HIT COMBO Gros poing sauté ; Gros poing debout ; Cannon drill.

COUPS UTILES



Cannon Drill :
Passe en-dessous du Tiger Shot haut de Sagat.



Gros poing bas :
Stoppe les Hurricane Kick de Ryu et Ken.



Poing moyen sauté :
Stoppe les attaques aériennes.



Pied moyen debout :
Stoppe les boules de feu. Permet l'approche et le coinçage de l'adversaire.

FEI LONG

Date de naissance : 23/04/69

Taille : 1m72

Poids : 60 Kg

Mensuration : 108-76-80

Groupe Sanguin : O

Style de combat : Kung Fu

Story : Il tient à commémorer la mémoire de ses ancêtres Shaolins. Il participe au tournoi pour montrer que son enseignement à l'art martial est le meilleur, comme l'était un certain..



5 HIT COMBO Petit pied bas ; Gros poing debout ; 3 Rekka Ken.



3 HIT COMBO Passage dans le dos grand pied ; Gros poing debout ; Dragon Kick.



6 HIT COMBO Grand pied en avançant ; Petit poing en avant ; 3 Rekka Ken.

COUPS UTILES



Poing moyen bas :

C'est un coup qui porte extrêmement loin et s'avère être un "anti-boule de feu".



Gros poing debout :

Anti-saut, peut contrer l'adversaire grâce à son allonge.



Rising Dragon Kick :

Tout comme le Dragon Punch de Ryu et Ken, le Dragon Kick de Fei Long se trouve être extrêmement puissant au moment où vous vous relevez après avoir été sonné.



Rising Dragon Kick :

Il permet également le "traversage" de projectiles adverses.

**DEE
JAY**

Date de naissance : 31/10/65

Taille : 1m84

Poids : 92 Kg

Mensuration : 130-89-94

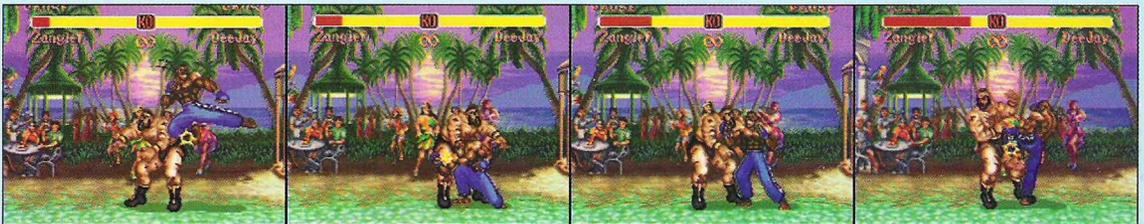
Groupe sanguin : AB

Style de combat : Kick Boxing

Story : Il participe au tournoi pour prouver à la face du monde que son style de combat allié à sa musique assure un "MAXIMUM" de Combo. C'est le combattant le plus imprévisible du jeu.



10 HIT COMBO Passage dans le dos pied moyen ; 4 Petits poing bas ; Poing moyen debout ; Hyper Fist (il touche 4 fois).



5 HIT COMBO Passage dos pied moyen ; Poing moyen bas ; Poing moyen debout ; Double Dread Kick (avec le grand pied).



3 HIT COMBO Grand poing sauté ; Poing moyen debout ; Double Dread Kick (avec le petit pied).

COUPS UTILES



Hyper Fist :
Il traverse les projectiles adverses.



Glissade (Grand pied bas) :
Il traverse les projectiles adverses s'il est bien placé. Il permet également de servir d'anti-saut.



Double Dread Kick :
Traverse le Tiger Shot bas de Sagat.



Grand poing bas :
Il contre les attaques frontales telles que celles de Honda (Head Butt) et Blanka (Rolling Attack horizontal)

T. HAWK

Date de naissance : 21/07/59

Taille : 2m30

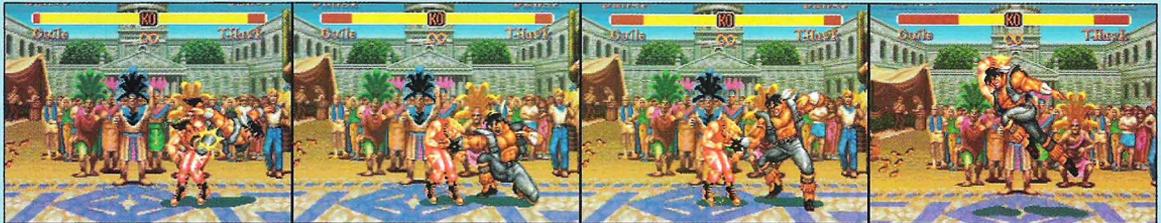
Poids : 162 Kg

Mensuration : 144-98-112

Groupe sanguin : O

Style de combat : Inconnu

Story : Thunder Hawk ne rêve que d'une chose : assassiner Bison qui est l'instigateur du massacre de son peuple et village. Pour cela, il c'est entraîné durement. Mais sera-t'il à la hauteur ???



5 HIT COMBO Passage dans le dos gros poing ; 2 Petits poing bas ; Petit poing debout ; Thunder Strike.



4 HIT COMBO Passage dans le dos gros poing ; 3 Petit poing bas ; 360°.



3 HIT COMBO Grand pied sauté ; Pied moyen debout ; Thunder Strike.

COUPS UTILES



Thunder Strike :
Traverse les projectiles adverses.



Poing moyen bas :
Anti-saut.



Pied moyen bas :
Peut contrer les adversaires grâce à son allonge.



Poing moyen sauté :
(manette vers le bas)
Contre l'adversaire au corps à corps et permet d'amorcer un enchaînement.

STREET CHOPPER

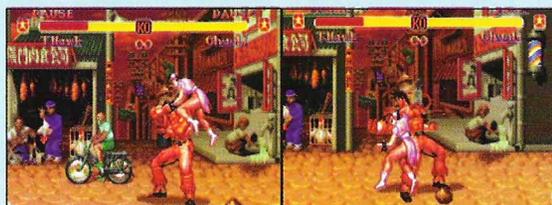
Techniques réputées pour leurs efficacité (casse-garde) et fonctionnent grâce à leur effet de surprise. Elles consistent à harceler votre opposant et le projeter à la moindre occasion. Ces techniques sont à la fois imprévisible et haïes par beaucoup de bons joueurs. Utilisez-les quand vous êtes en difficulté.

RYU et KEN



Passage dans le dos avec le grand pied, l'adversaire se met en garde, petit pied bas et chope.

CHUN LI



Quand votre opposant se relève, grand pied en avant et une chope.

BLANKA



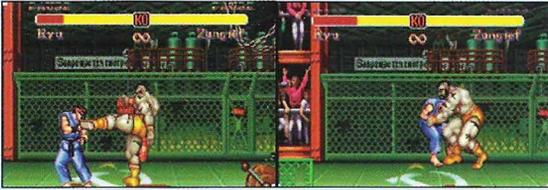
Pied moyen sauté et chope.

GUILLE



Bloquez votre adversaire dans le coin avec un Sonic Boom lent, puis avancez en le frappant avec un petit pied debout et chopez-le.

ZANGIEF



Pied moyen debout à distance, 360° avec le grand poing.

E. HONDA



Sumo Press et chope.

DHALSIM



Yoga Fire, faites une téléportation pendant que l'adversaire se met en garde, puis une petite glissade et une chope.

GLOSSAIRE

Enchaînement : Suite de plusieurs coups que l'opposant reçoit sans qu'il n'ait le temps de riposter. On les appelle les "HIT COMBO".

Traversage : Se dit quand votre personnage esquive ou traverse une attaque spéciale de l'adversaire (exemple : Le Dragon Punch de Ken traverse la boule de feu de Ryu). Il peut également servir de contre-attaque.

Passage dans le dos : Se dit quand votre personnage saute derrière l'adversaire en lui assénant un coup, dans la majorité des cas cela permet d'enchaîner.

Anti-saut : Les "Anti-sauts" sont des coups qui contrent votre adversaire en l'empêchant de vous atteindre.

Anti-projectile : Anticipation par un coup porté à votre adversaire quand il s'apprête à lancer un projectile. (Exemple : le coup de genou de Guile avant le Tiger Shot bas de Sagat).

Coinçage : Se dit quand un adversaire est prisonnier dans un coin de l'écran par l'autre combattant. (exemple : Ken fait un coinçage sur Zangief en lui lançant des boules de feu lentes puis rapides. Lorsque ce dernier saute, Ken lui place un Dragon Punch...).

Chope : Se dit quand vous projetez votre adversaire.

Reverse (Reversal en arcade) : Ce mot s'affiche lorsque vous vous relevez ou bloquez un coup en effectuant par la suite un pouvoir spécial. (Guile effectue son Flash Kick en se relevant).

JE M'ABONNE

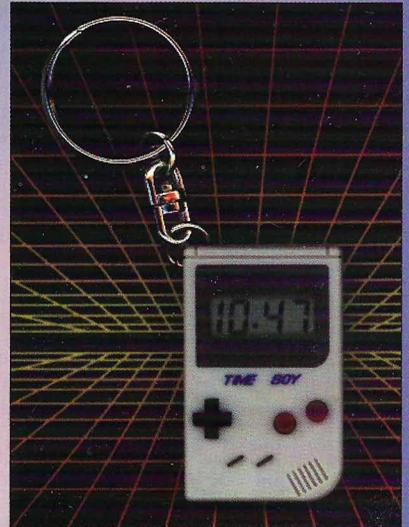
11 NUMÉROS + 1 CADEAU AU CHOIX
je bénéficie d'un numéro et d'un JOYPAD GRATUIT



Pro L pour MEGA DRIVE SEGA



P.C. JOYPAD.



PORTE CLÉ GAME BOY



D.Y.N.A. 1 Nitendo.

Pour
les
100 premiers
abonnés
un porte-clé
avec Montre à
Quartz
Time Boy.

Bon à découper ou à photocopier et à envoyer à
Micro Kid's, 23, rue du faubourg Poissonnière, 75005 Paris.

OUI, je m'abonne à **MICRO KID'S multimédia** 11 numéros et un JOYPAD pour le prix de 299 F.
Je joins un chèque de 299 F à l'ordre de MICRO KID'S.

NOM : _____ PRÉNOM : _____

AGE : _____ SEXE _____

ADRESSE, N° : _____ RUE _____

VILLE : _____ CODE POSTAL _____

JOYPAD PRO 2 DYNAD1 PL JOYPAD

SIGNATURE OBLIGATOIRE (des parents pour les mineurs)

M A D E I N M A N G A

L'action se passe de nos jours à Tokyo. Junta Momonari, un jeune lycéen de 16 ans, banal et obsédé par les filles comme beaucoup d'adolescents de son âge, va vivre une aventure qu'il ne risque pas d'oublier. Il va rencontrer Karin Aoi, une

jeune fille (qui ressemble un peu à Ai dans Video Girl) venue du futur et qui a pour mission de modifier l'ADN de Junta. Pourquoi modifier son ADN ? Eh bien pour l'empêcher de devenir un "méga playboy" en grandissant et d'être à l'origine

Après avoir fini Video Girl Aï (Eh oui ! Les meilleurs choses ont une fin), Masakazu Katsura récidive avec D.N.A2 , prononcez Di é Né Shi.

d'une surpopulation. Est-ce que Karin va accomplir sa mission ? Ce serait trop beau (et puis, il n'y aurait pas d'histoire). En effet, Karin est une "DNA Operator" hyper maladroite, et va se tromper dans le code, ce qui va transformer Junta en un superbe playboy au charme fou ! (Il faut voir sa coiffure à la Super Saiya-Jin !). Bref, la situation est pire que prévue. Pour réparer son erreur, elle va être obligé de pousser Junta à former un couple stable avec sa petite amie, Tomoko Saeki.

Cette nouvelle série est un véritable chef d'oeuvre, la rupture du stock du volume 1 en est la preuve ! Katsura s'est surpassé dans le graphisme des filles, elles sont encore mieux que dans Video Girl. L'humour

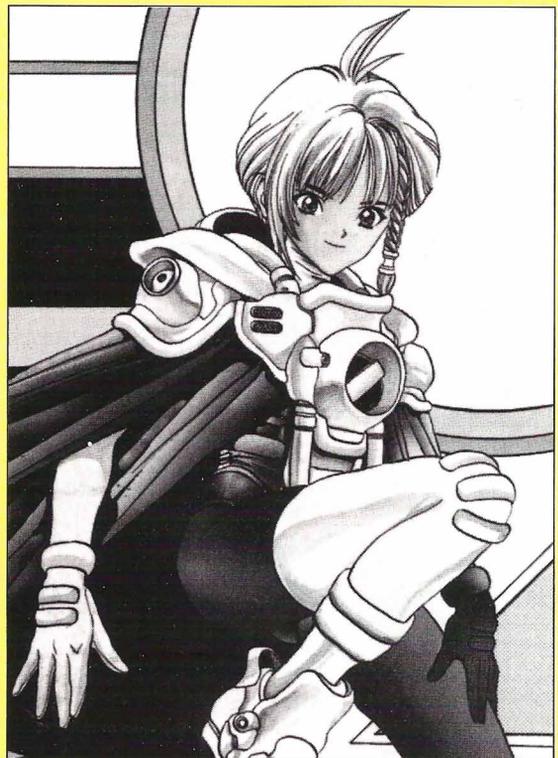
et l'érotisme se mélangent harmonieusement, les personnages ont tous quelque chose pour faire rire : Karin et sa maladresse légendaire. Junta et son étrange maladie qui le fait vomir à chaque fois qu'il se retrouve dans une situation érotique. C'est le délire total ! Une fois qu'on est pris dans l'intrigue, les 3 volumes qui sont sortis jusqu'à ce jour se lisent en moins de deux et on attend impatiemment le prochain. Comme diraient certains collègues, c'est un must. Les 3 volumes sont disponibles dans la collection Jump Comics.

DOSSIER APPLE SEED :

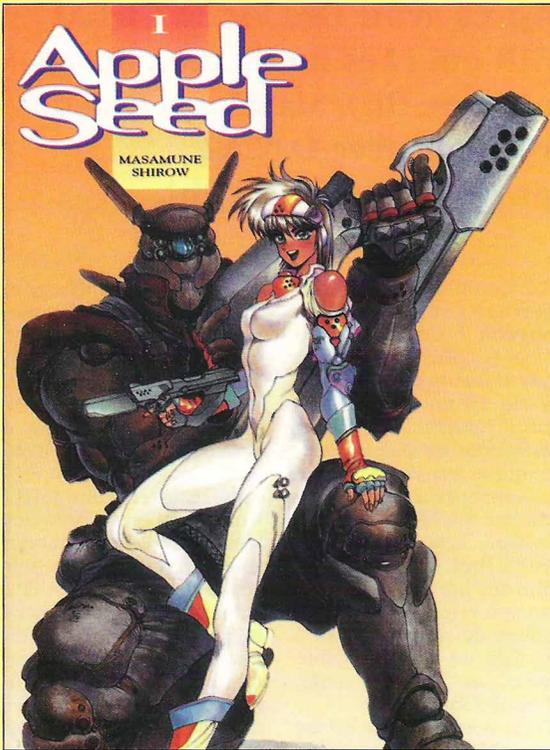
Édité par la société Seishin-



D.N.A. 2



D.N.A. 2



sha au Japon et par Eclipse Comics aux USA, ce manga, quasi inconnu en France, connaît un tel triomphe aux Etats-Unis que des fan-club se créent partout. Présentons tout d'abord l'auteur de cette série : Masamune Shirow (son vrai nom reste inconnu), né à Kobé (Japon) le 23 novem-

bre 1961, son 1^{er} manga ayant connu un grand succès n'est autre que Black Magic (Disponible en OAV). Il avait 21 ans. Puis, en 1984, démarra la série Apple Seed qui connaîtra le succès qu'on lui attribue aujourd'hui. La version américaine fut réalisé en 1987.

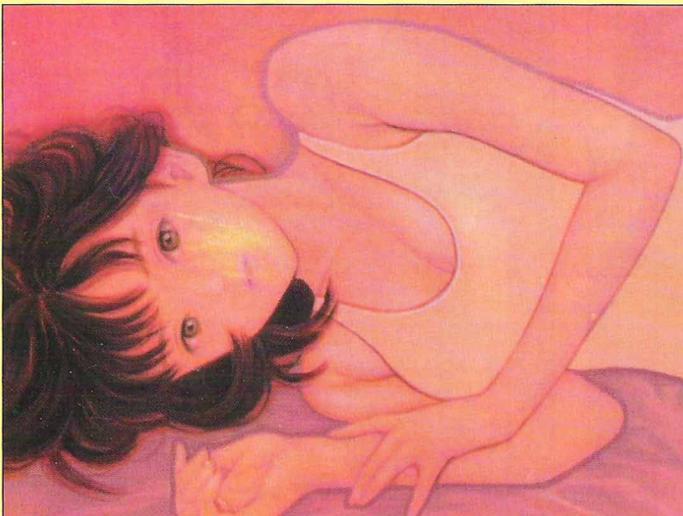


Apple Seed

Nous sommes au 22^e siècle, en pleine 3^e guerre mondiale (thème hyper courant dans les mangas japonais), la Terre entière en à l'état de ruines. Dans ce chaos, une société essentiellement pacifique, a pour but de rétablir la paix sur Terre : la Cité d'Olympus. Celle-ci est composée en majorité de bioroïds (êtres créés génétiquement) et d'humains dont nos deux héros : Briareos et Deunan. Le dessin est splendide et qui plus est, évolue tout au long de la parution du manga. L'humour y est omniprésent sans être trop imposant. On remarquera que les noms des personnages, souvent empruntés à la mythologie grecque, ont toujours un lien avec leur caractère et le rôle

qu'ils ont dans cet univers. Les plus flagrants : Athena (membre du gouvernement) et Ares (chef de la police), Athéna étant la déesse de la guerre et de la sagesse et Ares, le Dieu de la guerre.

Masamune Shirow, dans ce manga, pose un problème très à la mode en ce moment : le devenir de l'humanité. En effet, Olympus est une cité où règne en théorie l'ordre et la discipline. Les ordinateurs s'occupent de la gestion de la ville et les bioroïds composent la majorité de la population. Ça ne vous rappelle pas "Le Meilleur des Mondes" de Aldous Huxley, dans lequel les humains sont programmés génétiquement pour devenir des êtres "parfaits" ?



D.N.A. 2



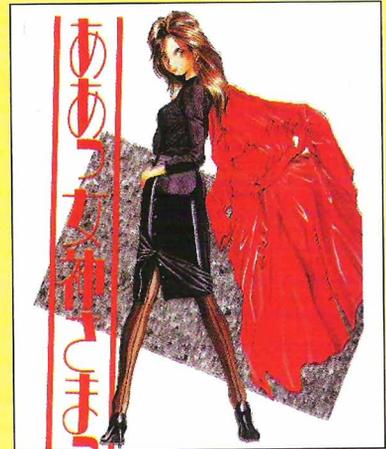
Dominion

Disons qu'Apple Seed nous donne une vision du futur bien négative, où tout sera dirigé par l'état et où les pensées de chacun devront être uniformes et conformes à la loi. Si vous ne connaissiez pas encore ce manga, courez l'acheter ! La maison d'édition Glénat, (à qui l'on doit la série des Dragonball en français) a déjà publié les deux premiers volumes (entièrement traduits en Français). Le prix du volume 2 est de 78 F pour 198 pages... Intéressant non ?

David Vong



Ranma 1/2



Ab ! my goddess

NEWS EN BREF :

Que se passe-t-il en France ? Chez Glénat (très actif en cette fin d'année), on attend la parution de nombreux titres très intéressants. Pour n'en citer que quelques-uns : Ranma 1/2, Applesseed (voir dossier), Sailor Moon, Street Fighter (j'en connais déjà qui vont se l'arracher), Crying Freeman (superbe série), Dragonball Z (doucement les fans !) et le très attendu volume 12 d'Akira. A noter aussi que la librairie Tonkam a publié plusieurs volumes de Video Girl Ai traduits en français. Dommage que les images soient d'une qualité médiocre... D'autres titres de Masamune Shirow sont aussi prévus : Black Magic et Dominion.

Au Japon, Arika Toriyama a laissé à ses "character designers" le soin de continuer la saga Dragonball. Quant à lui, il s'est lancé dans une nouvelle série humoristique intitulée "Go ! Go ! Ackman", où le héros, ressemblant étrangement au petit Trunks, joue le rôle d'un vampire. Les épisodes sont publiés dans les pages de V-Jump (Virtual-Jump : magazine consacré aux jeux vidéos et aux mangas). Dans le même magazine, on peut aussi trouver la dernière série de Kazuki Haga (le dessinateur de "Bastard !") : Fire Campus Gardness.

Aux Etats-Unis, les deux sociétés d'édition Viz et Dark Horse se livrent une bataille acharnée. Chez Viz Comics : Maison Ikkoku (Juliette, je t'aime), Mermaid's Promise remplace Mermaid's Scar (qui se traduit par : la cicatrice de la sirène) et Ranma 1/2 de

Rumiko Takahashi, qui fait un carton outre-Atlantique. Chez Dark Horse : Bubble Gum Crisis réadapté par Adam Warren, Caravan Kid (très attendu par tous les fans), Dirty Pair, Dominion de Masamune Shirow (encore lui !) et mon manga préféré : Ah !

My Goddess (Aa 'Megami-Sama') !

Voilà, ce sera tout pour ce mois-ci, mais commencez à faire des économies car à l'approche des fêtes de Noël, l'actualité Manga risque d'être encore plus chaude ! Sayonara aux Manga-Otaku !



Dragon Ball



ET DU COTÉ DES DESSINS ANIMÉS...

**Découvrez le dessin animé Japonais,
de ses débuts jusqu'à son arrivée en France
et de Goldorak à Dragon Ball Z.**

Tout commence en 1963, le 1er janvier plus exactement. C'est ce jour où naquit Astro le petit Robot (Tetsuwan Atom) des mains de M. Ozamu Tezuka. En France, il fut diffusé pour la première fois en 1973 sur TF1. Mr Ozamu Tezuka est au DA japonais ce que Bill Hallay est à la musique Rock. C'est à dire "l'inventeur". Il réalisa par la suite plusieurs séries et films dont quelques uns seulement arrivèrent en France comme par exemple Jungle Taitei (Le retour de Léo) qui repasse en ce moment sur TF1. Toei Animation, l'un des plus importants producteurs de DA japonais est très productif et une partie importante de leurs produits nous arrivent après avoir fait un tabac au Japon. Par ordre chronologique voici quelques unes de leur productions les plus connues : Mahutsukai Sally (Sally la petite sorcière), diffusée il y a seulement quelques années en France a été produit en 1966, Mazinger Z (1972) est quant à lui l'un des piliers qui a servi à créer Goldorak.

LE DÉBUT DE LA JAPANIM' EN FRANCE

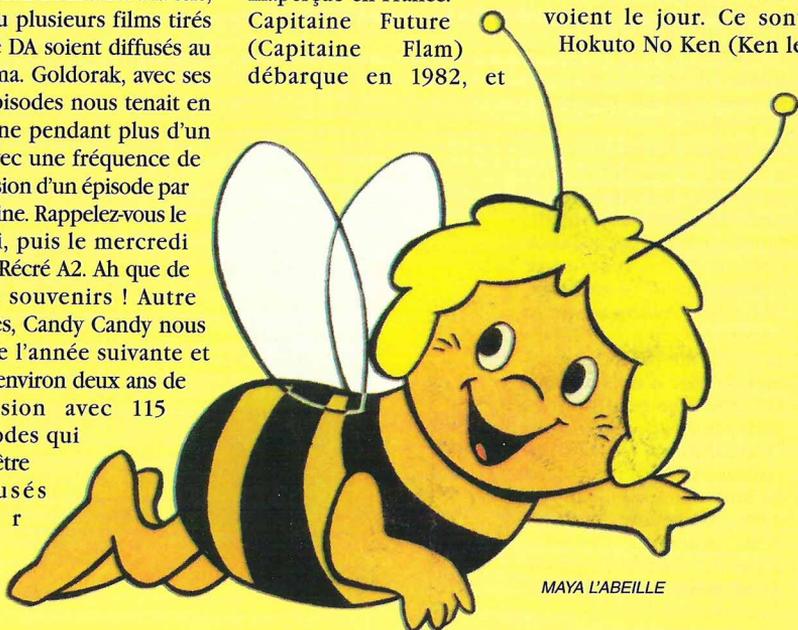
Ufo Robot Grendizer (Goldorak) fut en 1978 le premier dessin animé à nous arriver. Lors de sa sortie, tous les médias en parlèrent et un film d'animation est même sorti au cinéma, chose très répandue au Japon où il n'est pas rare que pendant la diffusion de la série à la télé, un ou plusieurs films tirés de ce DA soient diffusés au cinéma. Goldorak, avec ses 74 épisodes nous tenait en haleine pendant plus d'un an avec une fréquence de diffusion d'un épisode par semaine. Rappelez-vous le lundi, puis le mercredi dans Récré A2. Ah que de bons souvenirs ! Autre succès, Candy Candy nous arrive l'année suivante et c'est environ deux ans de diffusion avec 115 épisodes qui vont être diffusés sur cette

chaîne. Chacun y trouve son compte, les garçons préfèrent Goldorak tandis que Candy fait rêver les petites filles. D'autres séries plus belles les unes que les autres nous arrivent ensuite comme Captain Harlock (Albator et Albator 84) dont la seconde série se passe bizarrement avant la première. Du même auteur, Ginga Tetsudo 999 (Galaxie express 999), passa plus inaperçue en France. Capitaine Future (Capitaine Flam) débarque en 1982, et

l'aventure continue. Goldorak en est à sa troisième diffusion et on en redemande. La série repasse sur la Cinq et sur M6 après avoir été rachetée par TF1, où elle passe toujours actuellement.

LA CENSURE DÉBARQUE DANS LES PROGRAMMES JEUNESSE.

Deux séries assez violentes voient le jour. Ce sont Hokuto No Ken (Ken le



MAYA L'ABELLE

GAGNEZ une JAGUAR

Pour participer à ce jeu, organisé par MICRO KID'S et ULTIMA GAMES
et avoir la chance de gagner une console JAGUAR ;
il vous suffit de remplir le bon de participation ci-dessous et de le renvoyer à

MICRO KID'S MULTIMÉDIA avant le 20/12/94.

Le gagnant sera tiré au sort et averti par courrier.



ULTIMA GAMES, le spécialiste des jeux VIDÉOS.

5, boulevard Voltaire, 75011 Paris - ☎ : 43 38 96 31

57, avenue des Gobelins, 75013 - ☎ : 47 07 33 00

BON DE PARTICIPATION à retourner à

MICRO KID'S.

23, boulevard Poissonnière - PARIS 75009

NOM : _____ PRÉNOM : _____

AGE : _____ SEXE _____

ADRESSE _____

VILLE : _____ CODE POSTAL _____

QUELLE CONSOLE POSSEDEZ-VOUS _____

VERSION FRANCE US JAPON



CANDY CANDY (C) MIZUKI / IGARASHI / TV ASAHI / TOEI DOGA

survivant), et Saint Seiya (Les Chevaliers du Zodiaque). Bien que ces dessins animés soient destinés à des jeunes en fin d'adolescence au Japon, la France les rachète et commence à les diffuser pour un public plus jeune (NDLR : voir pour gamins !). Horreur ! des parents se plaignent et les séries sont censurées. Heureusement, d'autres téléspectateurs ulcérés par ce fait font contre pression pour que les séries continuent mais de façon tronquée et avec des traductions plus que fantaisistes !

LA NON VIOLENCE EXISTE ÉGALEMENT DANS LES DA JAPONAIS.

Mais tous ne sont pas violents. Prenons par exemple le cas d'une société également très importante au Japon, la Nippon Animation. Elle décide de créer des DA pour les plus petits et nous sort des petits chefs d'oeuvres. La plupart sont tirés de contes pour enfants et nous arrivent assez rapidement en passant d'abord par l'Italie. La majeure partie fut diffusée sur la Cinq. Sokojo Sarah (Princesse Sarah), Shokoshi Cedey (Le Petit Lord), Mitsubashi Maya No Boken

(Maya l'abeille). De leur côté, les Studios Pierot sont plutôt axés sur des histoires assez farfelues. Urusei Yatsura (Lamu), Maison Ikokku (Juliette je t'aime), ou Ranma NIBUNnoICHI (Ranma 1/2) sont l'oeuvre d'un seul et même auteur, Rumiko Takahashi. C'est l'une des femmes les plus connues et les plus appréciées au Japon pour son travail. Toujours des Studios Pierot, une autre sorte de DA voit le jour, ce sont les Magical Girls, des petites filles avec d'étranges pouvoirs. Dans le genre nous avons Magical Emi (Emi Magique) et Creamy Mami (Adorable Creamy). Le Studio Pierot a même réalisé en coproduction avec la France le dessin animé Taiyo No Ko Esteban (Les

Mystérieuses Cités d'Or). TMS (Tokyo Movie Shinsha), quant à lui a co-produit avec Dic la série Ulysse 31. Ce studio a produit entre autre Rittai Anime Ienaki Ko (Rémi Sans Famille), Versailles No Bara (Lady Oscar), et Signé Cat's Eye.

BEST SELERS

Pour finir, les dessins animés que vous regardez actuellement ont été conçus aux studios de la Toei. Bien entendu, je veux parler de Dragon Ball, Dragon Ball Z et Sailor Moon. A propos, Dragon Ball n'est pas le premier dessin animé qui met en scène le personnage de Goku. En effet un premier dessin animé du nom de Songoku Silk Road O Tobu !!! lui était destiné dès 1984, c'est à dire deux ans avant la sorite de Dragon. Bizarrement il y a une série qui n'est jamais arrivée en France et qui compte le plus grand nombre d'épisodes au monde c'est Sazaesan. Diffusée tous les dimanches depuis le 5 octobre 1969 la série va atteindre le 1317ème épisode le premier janvier 1995. Je vous en raconterai plus long la prochaine fois sur des sujets plus ciblés. Donc, rendez vous le mois prochain avec encore plus d'infos.

FRANCK ROUSSEAU

RAGON (C) BIRD STUDIO / SHUEISHA / FUJI TV / TOEI DOGA



FLASH INFO

Ranma 1/2 : Un nouveau box de Ranma vient de sortir. Un de plus me direz-vous ? Mais celui-ci est un collector. Il reprend les deux films (en CAV s'il vous plaît), 6 faces, le clip du premier film, les pubs des deux films, un Story Board de plus de 180 pages et les affiches géantes de ces deux films. Un peu cher mais ça vaut le coup.

Fatal Fury : Fatal Fury traverse l'écran de votre Neo-Geo pour atterrir dans votre lecteur de LD. Les combats sont très bien animés et très bien réalisés. Un spectacle impressionnant.

Final Fantasy : L'un des meilleurs jeux de rôle (de la trempe d'Ultima à son top) sort en Laser Disc. Avec des graphismes dignes du jeu sur SNES, gageons que les fans d'Heroic Fantasy se jeteront sur ce DA.



URUSEI YATSURA (C) R. TAKAHASHI / S HOGAKUKAN / KITTY FILM / FUJI TV

Le cahier High Tech



AVENIR :
le cinéma Imax

**NOUVELLES
IMAGES :**
- The Mask
- Sea Quest

HARDWARE :
Acorn Risc PC 600
Neo Geo CD

HIGH-TECH :
- Psion S3a
- Sony

EDITO

La révolution gronde...

Toujours plus de machines, plus de micro-ordinateurs, plus d'information et... plus de magazines ! Micro Kid's Multimédia (MKM pour les intimes) est là pour vous donner une vue d'ensemble du marché des jeux vidéo. Mais pas seulement ça. Avec le Cahier High Tech, vous serez aussi tenu informé des grands changements qui touche le monde de l'image, du son et d'une façon générale, de tout ce qui peut un jour influencer sur le développement des loisirs informatiques. Ici, pas de préférences ! Les Mac, Amiga, PC et autres ont tous des qualités et des applications intéressantes. Elles seront détaillées ici mois après mois. Et si par hasard, vous trouviez l'actualité des nouvelles machines un peu fade en ces temps de domination PC / Mac, jeter donc un coup d'œil sur le test du Risc PC de chez Acorn. C'est également dans le cahier High Tech que vous trouverez les tests des nouvelles consoles comme la Neo Geo CD ce mois-ci. Après tout, ces dernières auront bientôt la puissance d'un bon PC, autant ne plus les considérer comme de simples jouets, mais bien comme des produits de haute technologie ! Bonne lecture et n'hésitez pas à nous faire part de vos réflexions et idées pour l'amélioration du mag.

Arnaud Chaudron

SOMMAIRE

NEWS	p.131
À VENIR	p.134
NOUVELLES IMAGES	p.140
PICTARY	p.144
TESTS :	
CD MULTIMEDIA	p.146
Risc PC 600	p.148
NEO-GEO CD	p.154
HIGH TECH	p.156
DÉMOS	p.160

La réalité virtuelle fait vendre

Les applications commerciales concrètes à base de réalité virtuelle commence à se faire de plus en plus nombreuses. Pour preuve, le constructeur leader de jets privés à grand rayon d'action Gulfstream utilise la technologie de Division pour vendre ses avions. Cela leur permet de les faire visiter



plusieurs mois avant la construction du premier prototype ! L'ordinateur qui fait tourner tout ça anime 500 000 polygones mappés par seconde et gère l'interactivité avec l'acheteur potentiel (ouverture des placards, éteindre la lumière, etc.). British Telecom, Shell, McDonnell Douglas, la NASA, et Matsushita sont quelques-unes des sociétés ayant acheté le même type de matériel à Division. A quand une borne d'arcade avec ce genre de joujou ?

Et l'Amiga dans tout ça ?

La cour des Bahamas a approuvé le plan de rachat de Commodore Angleterre mais ce n'est pas encore gagné. Les autres sociétés intéressées ont jusqu'au 3 Novembre pour proposer une meilleure offre. CEI (le distributeur de l'Amiga aux USA) et ESCOM (un constructeur de PC Allemand) sont encore sur les rangs. Cependant, au moment où vous lirez ces lignes, tout devrait être réglé. Si vous avez un moment passez faire une prière à l'église du coin...

Les anglais sont incroyables

Malgré les difficultés de l'Amiga, les ventes de logiciels sur cette machine sont les meilleurs d'Angleterre, dépassant de 2% les ventes de Sega. Quand on voit la signature de certains sujets de Sa Magesté sur le réseau mondial Internet, on n'est pas trop surpris !

Exemple traduit :

Dave Mansell - Citadel Software Ltd, Cornwall, UK

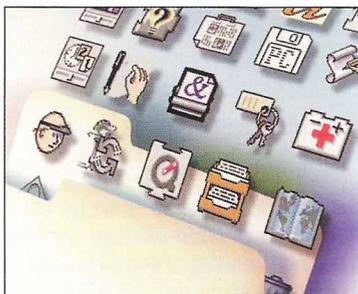
Vous lisez ce message grâce à un AMIGA CD32 avec SX1, 6MB, 250MB Disque Dur, Full Motion Video, clavier, lecteur de disquette et modem US Robotics. Now try that on a 3DO.

Apple se paye un lifting



Le Système 7.5 est maintenant disponible depuis un moment chez les revendeurs

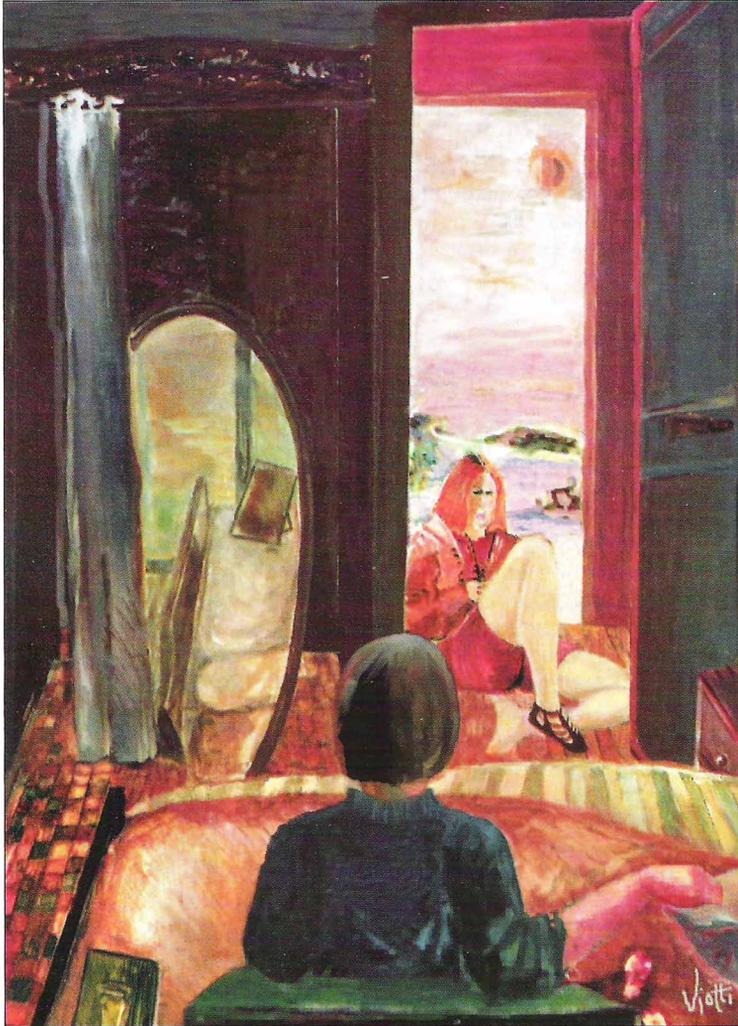
Macintosh. Ce nouveau système d'exploitation apporte bon nombre de modifications intéressantes comme l'exploitation optimisée des processeurs RISC PowerPC, le "glisser-déposer" entre documents, un nouveau système d'aide et d'apprentissage, une vitesse accrue, un langage AppleScript pour automatiser les tâches répétitives sur le bureau. Le tout pour 590 F HT. Aux Etats-Unis, le premier livre traitant de ce système d'exploitation est déjà un best seller : 100 000 ventes pour "The System 7.5 Book", troisième édition, par Craig Danuloff.



L'informatique au service de l'art

Du 3 au 26 Novembre se déroulera, à Verviers, en Belgique, une exposition d'un genre un peu particulier puisque dédiée aux artistes utilisant l'informatique comme moyen d'expression de leur art. Pour

une fois, l'outil sera un peu mis de côté au profit du résultat finale ! C'est une occasion pour enterrer la hache de guerre entre les différents standards pour profiter pleinement de leurs capacités respectives. "La Galerie H", 19 rue Simon Lobet, 4800 Verviers / Belgique.



IBM pense à vous...

Devant l'arrivée de Windows 95 (ex-Chicago), IBM promet des performances multimédia hors du commun pour la prochaine génération d'OS/2. Sous le nom de code "Warp" se cacherait en effet un système capable de transformer votre ordinateur en télévision, de stocker et regarder vos photos ou encore de goûter aux joies de la

vidéoconférence. La baisse des prix sur le matériel a intérêt à être "majeure" pour permettre tout ça !

Nec et Pioneer font la course

Les deux leaders du marché du CD-Rom à grande vitesse sont à présent à égalité. Nec présente en effet la série des MultiSpin

4X qui devrait être positionné à un prix agressif alors que Pioneer annonce la commercialisation des Kit Puissance 4X composé d'un lecteur interne DRU-104X (612 Ko/s), 1 carte adaptac 1505, plusieurs CD et un classeur range CD pour 4900 F. T.T.C. Comme quoi il valait mieux garder sagement son lecteur double vitesse en attendant ceux-là !

Info ou intox ?

Des rumeurs persistantes (notez la nuance) du réseau mondial Internet place Apple sur la liste des courses de Motorola. Apple serait en effet mûr pour une O.P.A. et AT&T serait également intéressé. Motorola vient juste d'introduire sur le marché ses propres machines à base de PowerPC (PowerStack) et aimerait peut-être contrôler une compagnie de 4,5 millions de dollars, principale utilisatrice de ses processeurs. Cela accélérerait d'autant plus le processus de création de clones Macintosh.



Creative Labs met une 3DO dans votre PC

La carte 3DO du créateur de la Soundblaster devrait être disponible dans peu de temps. Malheureusement, sa conception révèle quelques choix commerciaux et techniques contestables. Vous devrez en effet lancer vos jeux 3DO depuis Windows, ce qui déplaira

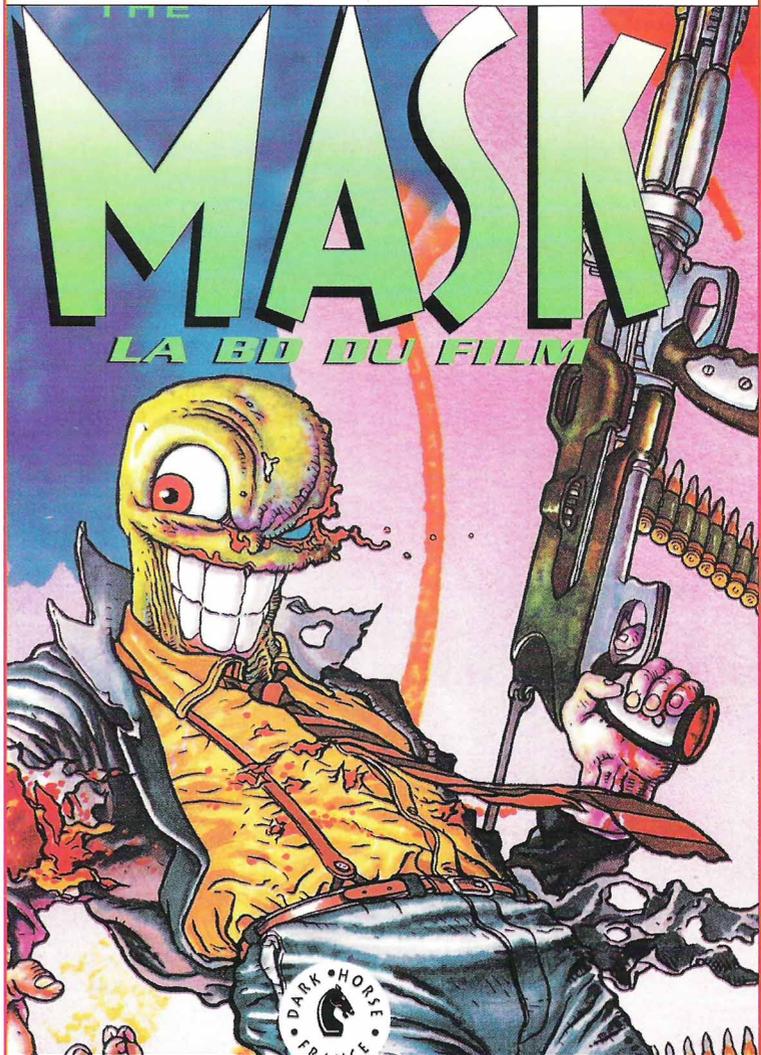
fortement à certains, et uniquement en utilisant un lecteur de CD Creative Labs ! Ne pas prendre en compte les autres marques et particulièrement les lecteurs SCSI bien plus performants est un choix plutôt douteux. Avec un prix d'environ 2 200 F, cette carte aura bien du mal à s'imposer face aux 3DO complètes, disponibles pour moins de 2 900 F chez certains revendeurs...



Gametek passe à la vitesse supérieure

Avec Hell (disponible en Novembre), c'est un véritable thriller cyberpunk qui vous attend. Plongé dans un monde glauque, vous êtes recherché pour des crimes que vous ne vous souvenez pas avoir commis. Le gouvernement aurait-il les clés de l'enfer, arriverez-vous à comprendre ce qui se trame réellement ? On peut compter sur Take 2, les auteurs de Quarantine,

Cryo diversifie ses activités

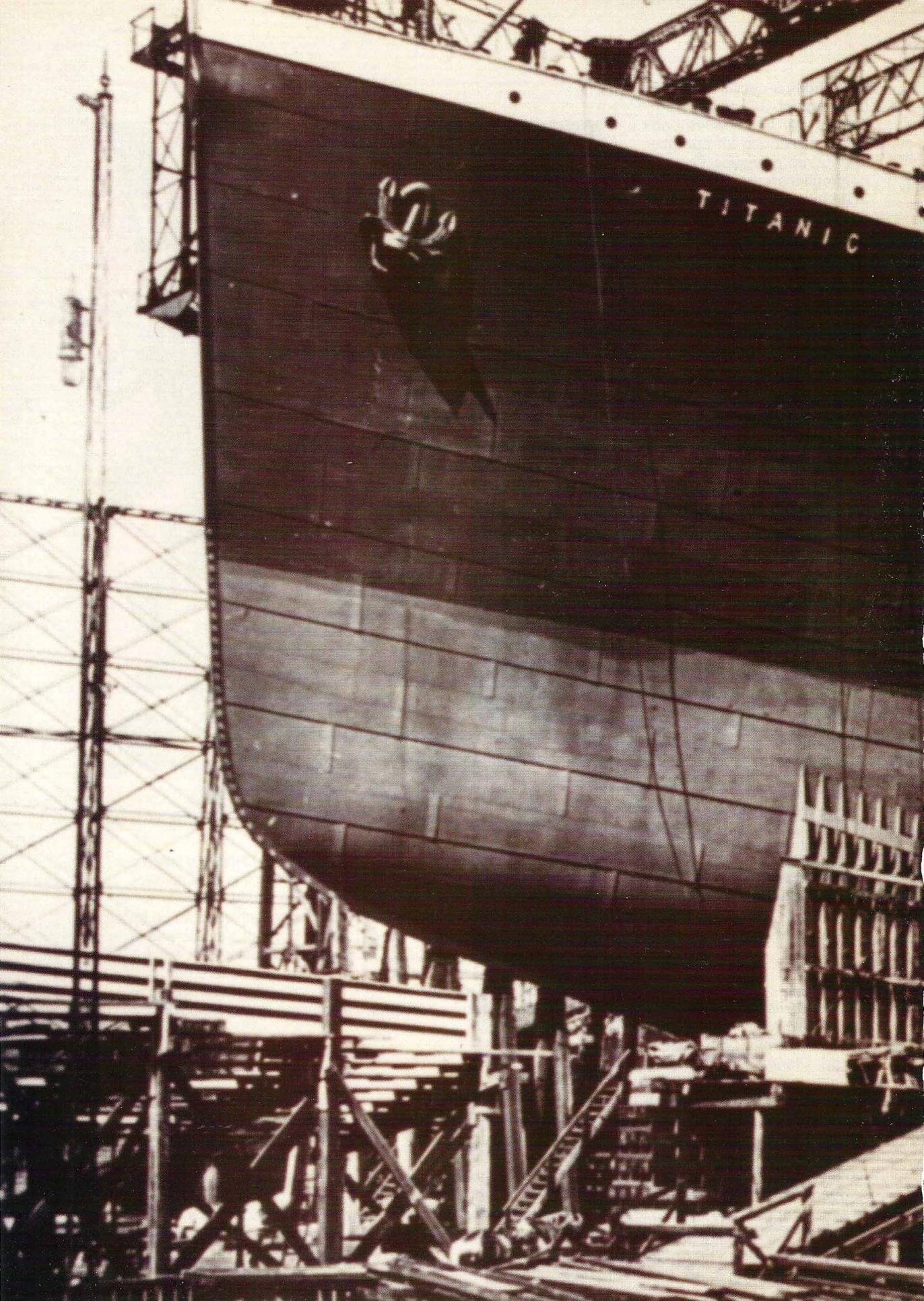


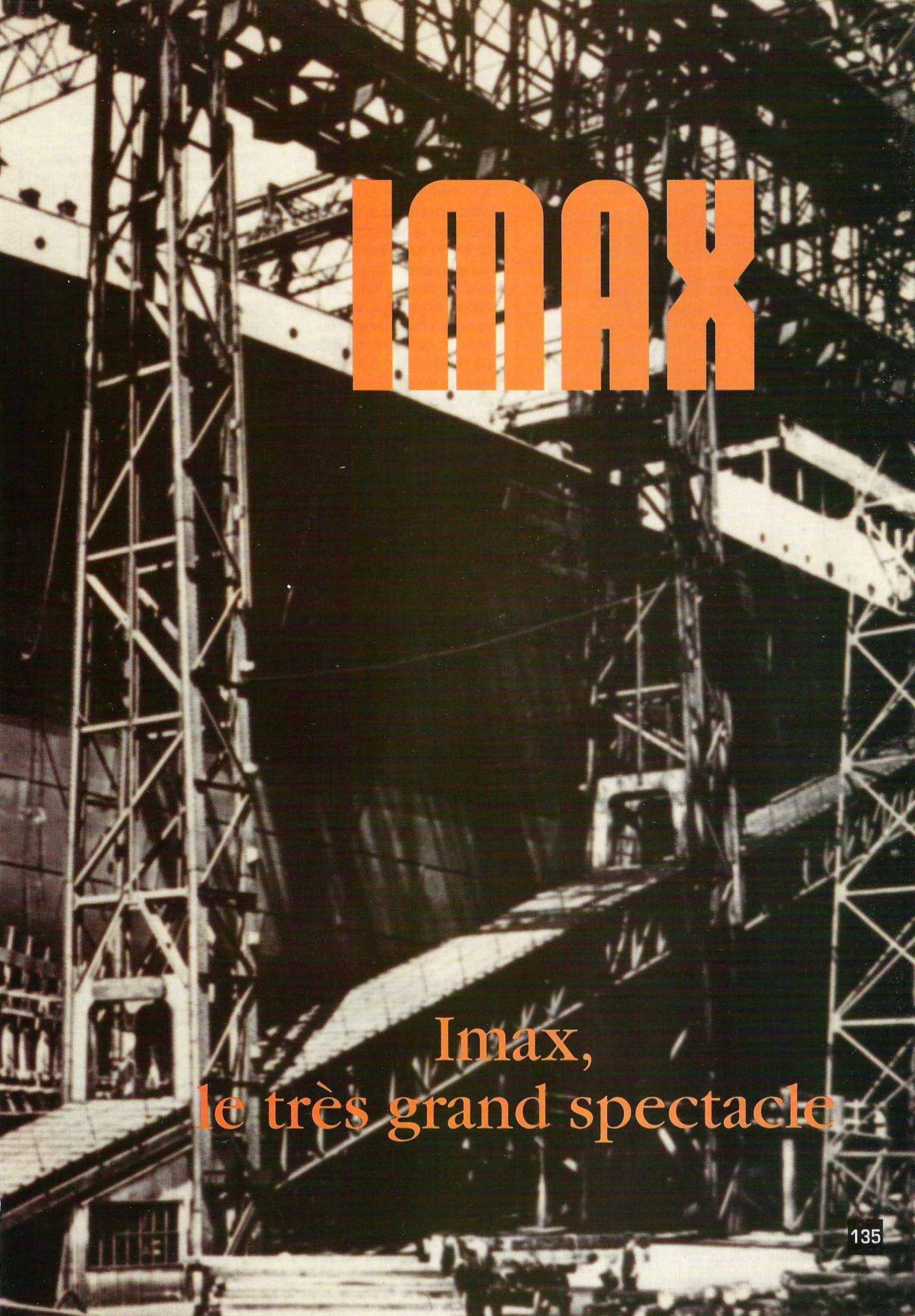
Le créateur de jeux vidéo français s'associe à Dark Horse USA, troisième éditeur américain de bandes dessinées pour créer Dark Horse France dont la direction générale est confiée à Jean-Martial Lefranc. "The Mask" et "The Shadow" sont les deux premiers albums

disponibles. Chacun d'entre eux sera d'ailleurs le plus souvent dérivé de productions cinématographiques ou de jeux vidéo. Cryo ne s'arrête pas là, puisque la société est aussi nommée aux Oscars de l'interactivité américains et a remporté le prix Moébius.

pour utiliser à fond la 3D et les images de synthèse pour nous plonger dans cette aventure infernale. Bureau 13 (disponible en Janvier) vous mettra à la tête du département américain chargé des enquêtes sur les

phénomènes paranormaux. Images de synthèse, bande son époustouflante et scénario béton seraient là aussi au rendez-vous. MKM sera là pour vous dire si ces softs ont tenu leurs promesses !





IMAX

Imax,
le très grand spectacle



milieu des neiges andines dans les années 20. Vous ne verrez pas cette oeuvre dans vos salles habituelles. Elle a été tournée dans un format futuriste, l'Imax 3D et ne sera projetée que dans les théâtres aménagés pour restituer de telles images sur écran géant. C'est après avoir enfilé des lunettes stéréoscopiques que vous pourrez goûter à la magie du relief et percevoir au milieu de la splendeur des Andes, la minuscule silhouette de Guillaumet tentant une désespérante traversée par une température glaciale...

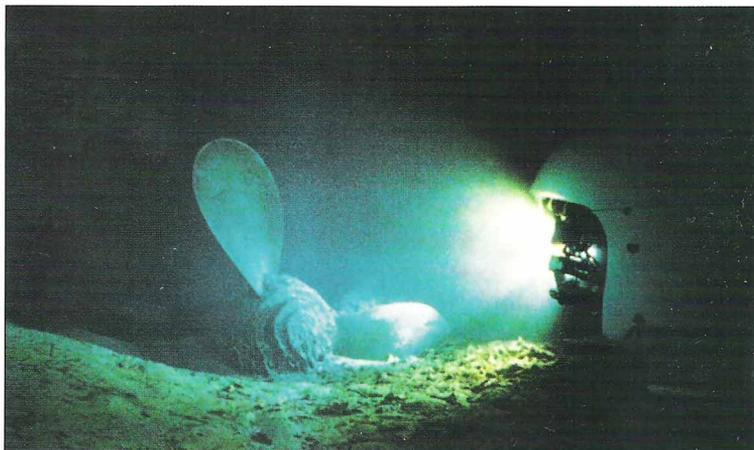
Si les Ailes du Courage tourne une page, c'est parce qu'il s'agit de la première incursion du cinéma de fiction dans l'Imax. Pendant vingt ans, le grand format a

été réservé aux documentaires. De l'épave du Titanic aux migrations des animaux dans les plaines du Serengeti en Afrique, le nom d'Imax a toujours été associé à des films à vocation éducative. L'heure du film grand public sur écran géant aurait-elle sonné ?

Flashback. La compagnie canadienne Imax est créée vers la fin des années 60. Au fil des années, elle dépose une vingtaine de brevets relatifs à la réalisation et à la restitution d'un environnement audiovisuel de qualité supérieure. L'image est enregistrée sur une pellicule 70 mm - 15 perforations, soit une surface dix fois supérieure à celle du cinéma classique (35 mm). Plusieurs types de projections sont possibles, de l'écran rectangulaire dont la

Longtemps réservé aux documentaires, le cinéma grand format s'ouvre à la fiction avec une œuvre signée Jean Jacques Annaud. Une évolution du septième art que certains jugent irrésistible.

"L'Imax ? C'est le cinéma le plus extraordinaire dont puisse rêver un réalisateur. Ce que j'aime avec ces nouveaux formats, c'est que vous pouvez vraiment faire passer l'émotion. Le futur de l'industrie du film est incontestablement là. Nous nous devons d'offrir une image de cette qualité". Jean Jacques Annaud a les yeux qui pétillent et son enthousiasme est ravageur. Il est vrai que l'événement est de taille. Le réalisateur inspiré du Nom de la Rose s'est attaqué à un projet qui fera date : les Ailes du Courage. Un film pathétique, qui conte l'histoire de l'aviateur Guillaumet échoué au



hauteur équivaut à celle d'un immeuble de huit étages au Dôme Imax, un écran hémisphérique pouvant atteindre 30 mètres de diamètres - comme la Géode de la Villette à Paris. L'effet est invariablement saisissant. "Récemment, j'ai assisté à une projection de L'Ours sur un écran Imax à Toronto." confie Annaud. "J'ai été surpris de voir que le film ne m'avait jamais paru aussi bien. Avec le grand format, on est presque assuré de donner un formidable spectacle".

Le procédé utilisé par le cinéaste français, l'Imax 3D, va plus loin encore, car il produit des images en relief tellement réalistes que l'on a envie de les toucher. Il faut ajouter à cela un traitement particulier de l'audio qui permet au spectateur d'être intimement touché par le son. Cette qualité de visualisation pourrait-elle devenir le futur standard ? C'est que pense George Lucas lui-même. Interrogé sur sa vision du cinéma du 21^{ème} siècle¹, le créateur de Star Wars prévoit un développement des multiplexes avec théâtres Imax et projections en 3D.

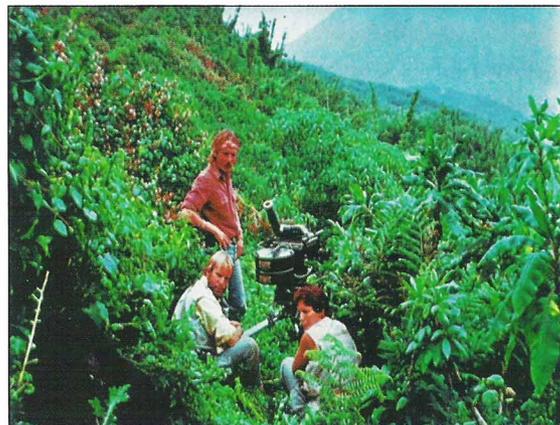


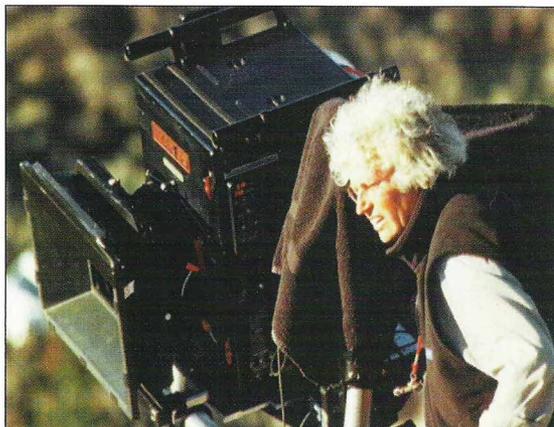


Si les grands réalisateurs ont jusqu'alors rechigné à produire de tels films, c'est parce que le parc de salles était insuffisant. Fin 1994, on en dénombre 115, dont deux à Paris (la Géode et la Défense) et quatre à Poitiers (au Futuroscope). Mais la situation évolue : au cours des deux années à venir, une quarantaine de nouveaux théâtres vont ouvrir, affirme Rich Gelfond, propriétaire d'Imax, en se fondant sur des contrats déjà signés. Contrairement aux idées reçues, le cinéma grand format engendre des revenus conséquents. Le film *Dream is alive* (1985) a drainé 38 millions de spectateurs et engrangé environ 100 millions de dollars - l'équivalent d'un succès à la *True Lies*. "Chaque année, plus de quarante millions de gens vont voir un film en Imax." déclare Gelfond. L'investissement de

départ est cependant énorme. On évalue le coût d'un tournage aux alentours du million de francs la minute. Pour lever des fonds, les réalisateurs en herbe viennent présenter leurs projets à l'ISTC, le congrès du film grand format. Cette année, la grande messe s'est tenue en octobre au Futuroscope de Poitiers. Comme toujours, le merveilleux était la norme. Le film *Storm Chaser* s'intéresse aux tornades, moussons et autres typhons. Démarré il y a plus de deux ans, il ne pourra être terminé que lorsque se déclenchera le prochain cataclysme, la difficulté consistant à prévoir de tels phénomènes. Les premières séquences dévoilées donnent l'opportunité de traverser sans risque l'Hurricane Tornado survenu l'an passé en Oklahoma. Une expérience indescriptible...

A présent, sur la scène, un jeune réalisateur explique qu'il a déjà entrepris deux fois l'escalade de l'Himalaya et qu'il ne pense qu'à une chose : y retourner. Cette fois, il entend réaliser un film en Imax, Everest. "Il va nous falloir emporter le matériel de prise de vues jusqu'au sommet car les hélicoptères ne peuvent voler jusque là". Lorsque l'on sait que les caméras pèsent une quinzaine de kilos et qu'il faut ajouter à cela l'équipement nécessaire à l'ascension elle-même, on mesure l'ampleur du challenge. Autre projet fabuleux, *Life before birth* compte les 90 premiers jours d'une larve de poisson. 8 tonnes d'équipement ont été nécessaires pour parvenir à déployer le monde microscopique du plancton sur grand écran. Surprise : des créatures fascinantes se cachent sous les paléontologues. A l'intérieur d'une tête





d'épingle, une colonie de milliers de cellules abrite des colonies filles qui ont elles-mêmes leurs petites filles... Toute la magie de l'Imax tient dans de telles images : nous réalisons soudain le drame permanent qui se trame dans l'infiniment petit. Les micro-organismes semblent bien peu rassurés lorsque de minuscules prédateurs viennent à leur rencontre.

Deux projets français sont à l'honneur : Réunion Magique d'Alain Gérante nous entraîne au sommet des volcans de la Réunion, avec des scènes à couper le souffle tandis que Rémy Julienne nous invite à des cascades automobiles inouïes sur fond d'orage. Toutefois, pour cette édition 1994 de l'ISTC, deux noms accaparent l'essentiel de l'attention : Sony et Jean Jacques Annaud. Le 19 novembre, le géant de l'audiovisuel inaugure son premier

théâtre Imax 3D : une salle de 700 places au sein d'un multiplex situé en plein New York. Pour mieux mettre en valeur les atouts du grand format, Sony a investi 15 millions de dollars dans l'oeuvre de fiction réalisée par Annaud.

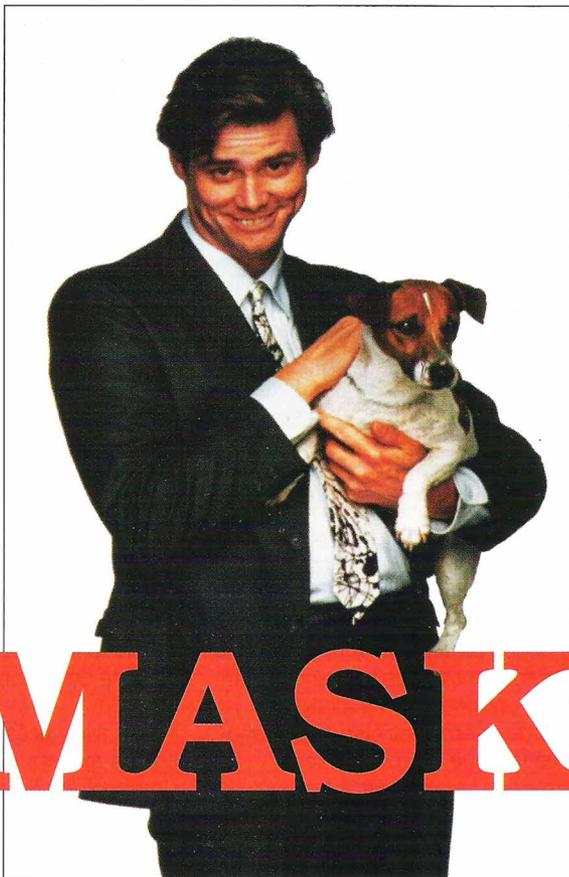
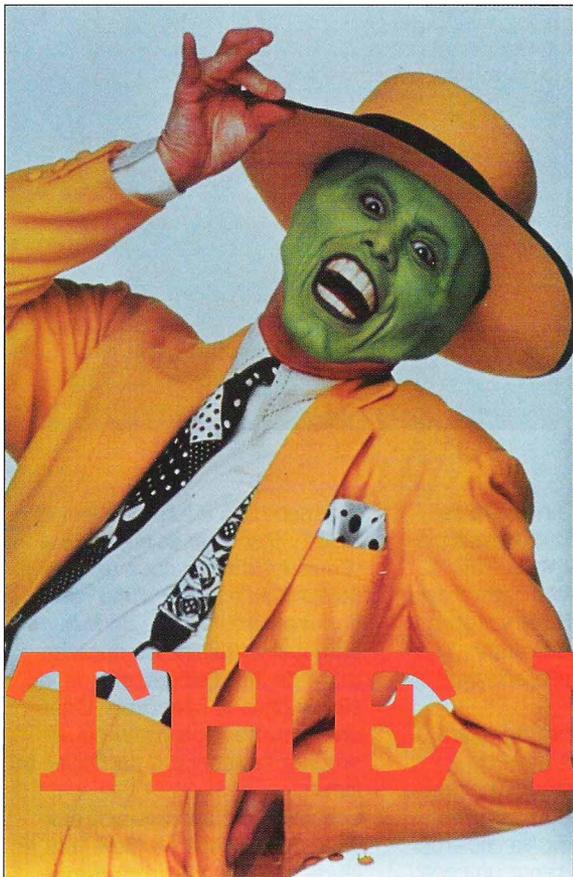
Après avoir présenté quelques courts extraits des Ailes du Courage, le réalisateur français affirme que l'évolution est irrésistible : le grand public va réclamer une telle qualité. Il tente un parallèle avec les débuts du septième art. "Au temps de Lumière, ils pensaient que le cinéma ne servirait qu'à des documentaires de 5 mn. Puis quelqu'un s'est dit que nous avions là un concurrent du théâtre et alors, deux ou trois films de fiction sont apparus. L'année suivante, ils étaient une dizaine, et la suite est connue". A en croire, Douglas Trumbull,

inventeur des effets spéciaux de 2001, Star Trek et aujourd'hui président d'Imax, nous serions aujourd'hui à l'aube d'une révolution majeure. "Nous avons le potentiel d'extraire les spectateurs de leurs sièges afin de les placer dans le spectacle. C'est une nouvelle dynamique qui va amener l'audience à participer au film."

Les premiers spectateurs des Ailes du Courage - à New York en février 1995 - pourront témoigner de l'émotion ressentie devant ce cinéma qui décuple le pouvoir de l'image et immerge dans l'action. En attendant l'arrivée de Spielberg et de Cameron sur ce territoire inexploré du très grand spectacle.

**1 PAR LE
WALL STREET JOURNAL**

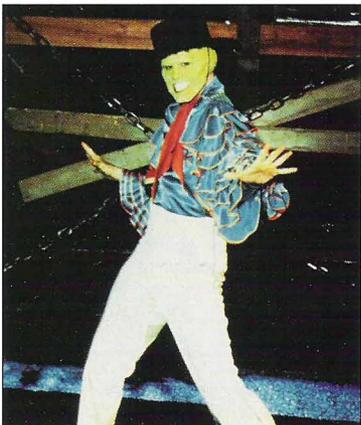




THE MASK

UN DESSIN ANIMÉ EN CHAIR ET EN OS !

Les images de synthèse sont devenues incontournables pour les effets spéciaux au cinéma, mais cette "invasion" est toute récente. Lorsqu'en 1982 *Tron*, produit par les studios Disney, proposait les images inédites d'acteurs propulsés dans un jeu vidéo, le succès fut mitigé et les tentatives

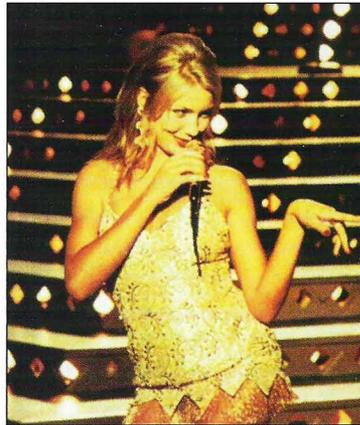


suivantes plus modestes. On se souvient des vaisseaux spatiaux du film *Starfighter* (1984), réalisés uniquement en synthèse, mais ces images semblaient encore trop artificielles. Ce n'est que vers 1990 que la synthèse, tout d'un coup, a pris une importance définitive au cinéma. Comment expliquer ce changement brutal ? En fait, l'incrustation d'images de synthèse dans un plan filmé nécessite un outil précis, la "truca numérique", constitué de trois éléments distincts :

- 1) le scanner, qui numérise l'image filmée pour la transformer en fichier numérique.
- 2) les logiciels de traitement, qui permettent de manipuler l'image.
- 3) l'imageur, qui restitue l'image traitée sur support pellicule.

Les logiciels et l'imageur existent depuis longtemps, mais l'apparition d'un scanner performant ne date

que de la fin des années 80. C'est la société ILM (Industrial Light & Magic), créée par George Lucas pour *La Guerre des Étoiles*, qui a effectué les plus grands bonds dans le domaine de la 3D au cinéma. On leur doit le tentacule aquatique de *Abyss*, le cyborg en métal liquide de *Terminator 2* et





The Mask est vert de colère ! Les yeux et la langue ont été modélisés en image de synthèse et incrustés dans le plan par ILM.

les dinosaures de Jurassic Park. On croyait avoir tout vu en matière d'images de synthèse. Mais *The Mask*, qui est sorti sur nos écrans le 26 octobre, prouve que nous ne sommes pas au bout de nos surprises.

A l'origine, "The Mask" est une bande-dessinée assez violente publiée en 1985. Mais le réalisateur Chuck Russell, pourtant auteur d'un *Freddy 3* et d'un *Blob* assez gratinés, a préféré transformer la brutalité de la BD en délire de dessin animé à la *Tex Avery*. *The Mask* raconte l'histoire de Stanley Ipkiss, un employé de banque timide et fou de cartoons qui découvre un jour un masque en bois étrange. Lorsque Stanley le met sur son visage, il change de tête et devient un personnage de dessin animé en chair et en os. Il se déplace à toute vitesse, fait des bonds spectaculaires, évite les coups de feu en se tortillant, s'aplatit puis se regonfle comme un ballon... Bref, *The Mask* réclamait une prouesse technique permanente, et ILM a relevé le défi.

Le masque que trouve Stanley est d'abord une sculpture en bois toute simple. Lorsqu'il le place sur son visage, ce masque se ramollit, devient vert et recouvre entièrement sa tête. Cet effet était obtenu avec une réplique en image de synthèse du masque incrustée dans le plan, mappée sur l'image du visage et déformée. Le masque sous sa forme définitive était l'œuvre de Greg Cannom, maquilleur du *Dracula* de Coppola et de *Miss Doubtfire*. Il était constitué de 17 pièces et demandait 4 heures d'application sur le visage du comédien Jim Carrey. Les techniciens d'ILM intervenaient ensuite sur tous les plans montrant le personnage se déformer comme un toon. Ainsi, lorsqu'il voit une pulpeuse chanteuse de cabaret, ses yeux sortent de leurs orbites, sa mâchoire tombe sur la table, sa langue se déroule et sa tête devient celle d'un loup. Pour ce genre d'effet, l'acteur masqué effectuait toutes les grimaces et mimiques nécessaires. Puis ces plans étaient scannés et récupérés sur des

stations Silicon Graphics. Là, les infographistes recoutraient l'image du masque avec une réplique en 3D, d'abord modélisée en "fil de fer", puis habillée de textures et de couleurs réalistes. Les animateurs prenaient le relais pour déformer le masque image par image. Il restait à régler les éclairages, pour que la lumière du plan réel soit identique à celle des éléments en synthèse. Après le temps nécessaire au calcul des images, les plans truqués étaient restitués sur support pellicule. Quand on sait que plusieurs mois étaient nécessaires à la réalisation d'une poignée de secondes utilisables, on comprend que la finalisation du film ait demandé une année entière, alors que le tournage normal, lui, ne prit que deux mois. Maintenant, Jim Carrey s'apprête à jouer le Riddler, l'un des méchants du prochain *Batman*, et ILM va plancher sur les effets spéciaux d'un futur *Spiderman*. De belles images en perspective !

GILLES PENSO

(2/3) Un hommage direct à Tex Avery. Les effets visuels furent en particulier élaborés avec le logiciel Matador de Parallax.





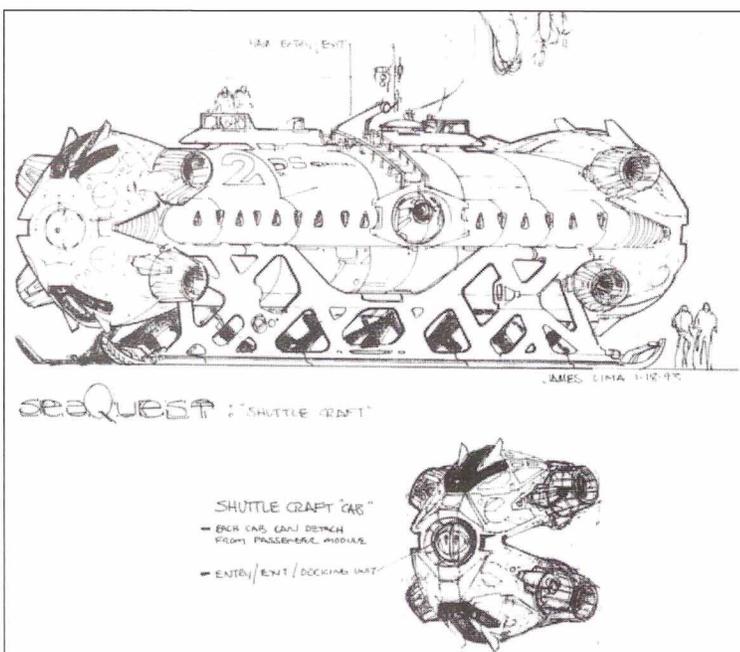
L'équipage du Seaquest au complet. Au centre : Darwin, le dauphin savant.

«Qu'elle soit organique, animale ou végétale, toute forme de vie est issue de la mer. Il est d'ailleurs établi que nous avons le même pourcentage de sel dans notre sang. La mer fait partie de nous. Nous devons la respecter. Lorsque nous revenons vers elle, que ce soit pour la contempler, y nager, y naviguer, nous effectuons un retour aux sources...»

C'est sur ce texte que commence le premier épisode de Seaquest, une série TV écologiste, on l'aura compris, mais aussi futuriste, puisqu'elle se déroule en l'an 2018. Les pays du monde se sont groupés en Union des États Océaniques et le Seaquest DSV (Deep Submergence Vehicle en VO, Division Sous-marine de Vérification en VF), un gigantesque vaisseau sous-marin militaire, s'est reconverti dans la sécurité. Le créateur du Seaquest est Nathan Bridger, interprété par Roy Scheider, qui fut il y a

20 ans le shérif des Dents de la Mer, un personnage qui détestait l'eau ! Bridger est sollicité par l'amirauté pour devenir le nouveau commandant du vaisseau, mais depuis que son fils est mort en mer, il refuse de s'embarquer et mène une vie de reclus aux Caraïbes en compagnie de son dauphin Darwin. Il se joint à l'équipage à contre-cœur, mais les agissements criminels d'un sous-marin rebelle et l'absence de commandant à bord du Seaquest vont pousser Bridger à reprendre les commandes. Et l'aventure commence, avec un petit air de Star Trek sûrement pas involontaire. Les séquences sous-marines, concernant plusieurs engins futuristes, impliquaient une grande quantité d'effets spéciaux. Mais les créateurs de la série sont des habitués de la question, puisque le producteur n'est autre que Steven Spielberg, et que le réalisateur du premier épisode est Irvin Kershner, qui a mis en scène L'Empire Contre-Attaque, Robocop 2, et qui prépare un remake de Planète Interdite. Au lieu d'utiliser des maquettes de submersibles, des décors miniatures, des peintures sur verre et d'autres techniques traditionnelles, employées par

exemple dans Abyss, le choix s'est porté directement sur l'image de synthèse. Le responsable des effets spéciaux visuels, James Lima, a choisi Lightwave, un logiciel d'images 3D pour plateforme Amiga. ce choix n'est pas étonnant, puisque Lightwave a été employé dans pas mal de séries TV de SF récentes comme Robocop, Babylon 5, ou Star Trek : la Nouvelle Génération. En fait, ce logiciel comporte un certain nombre d'attributs propres à séduire les praticiens des effets spéciaux. Le modelleur se prête assez bien à la création de formes complexes, celles-ci étant simplifiées par l'usage des courbes "spline". C'est ainsi, par exemple, qu'ont été conçus les engins de la série comme le Seaquest lui-même, dont la forme allongée évoque un peu le submersible de L'Homme de l'Atlantide, le Delta 4, un vaste sous-marin rebelle, le Whiskers, un véhicule d'observation sphérique, ou encore l'hydroprospecteur, une sonde "quadrupède" télécommandée. Les décors sous-marins, comme l'imposante exploitation minière, la Centrale de Gedrit ou l'exploitation agricole de West Ridge, en ont également bénéficié. Les caractéristiques du modelleur intègrent également les



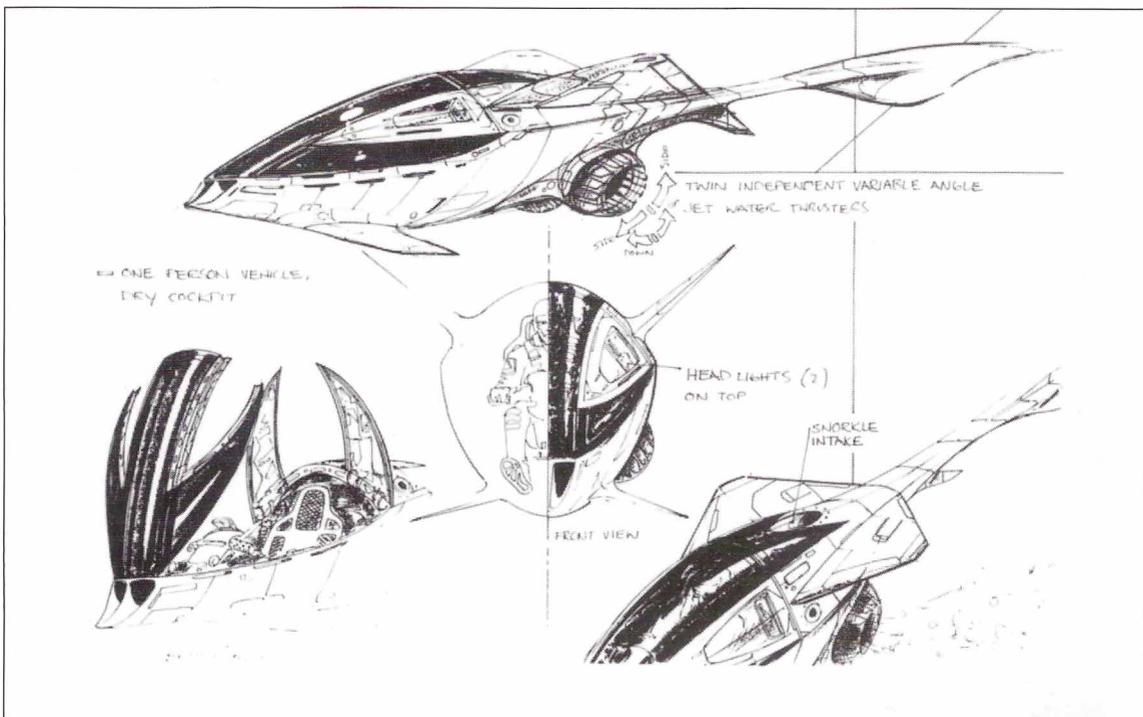
"metaforms", qui facilitent la création de formes organiques. Cette application a concerné en particulier l'élaboration d'une réplique fidèle du dauphin Darwin qui traverse l'océan, propulsé dans un lance-torpilles, pour déposer une balise explosive sur un sous-marin rebelle.

Les effets lumineux jouent ici un rôle majeur, puisque sans les éclairages, toutes les scènes aquatiques seraient plongées dans l'obscurité intégrale. Chaque engin bénéficie de faisceaux lumineux diffus, élaborés à partir de ray-tracers très performants. Et plusieurs scènes d'explosions, à base d'éclairs blancs aveuglants et de volutes de fumées colorées, montrent les immenses possibilités du logiciel en matière de traitement de la lumière et des effets de flous. Enfin, la caméra et tous les éléments présents dans les scènes sous-marines sont en mouvement permanent, d'où un travail d'animation considérable. Le premier épisode de Seaquest est sorti en vidéo l'été dernier, et la série sera prochainement diffusée sur TF1. Avis aux amateurs du commandant Cousteau et du capitaine Kirk !



Nathan Bridger (Roy Scheider), le nouveau commandant du Seaquest.

GILLES PENSO



Plusieurs dessins de pré-production permirent aux infographistes de visualiser les différents vaisseaux de la série.

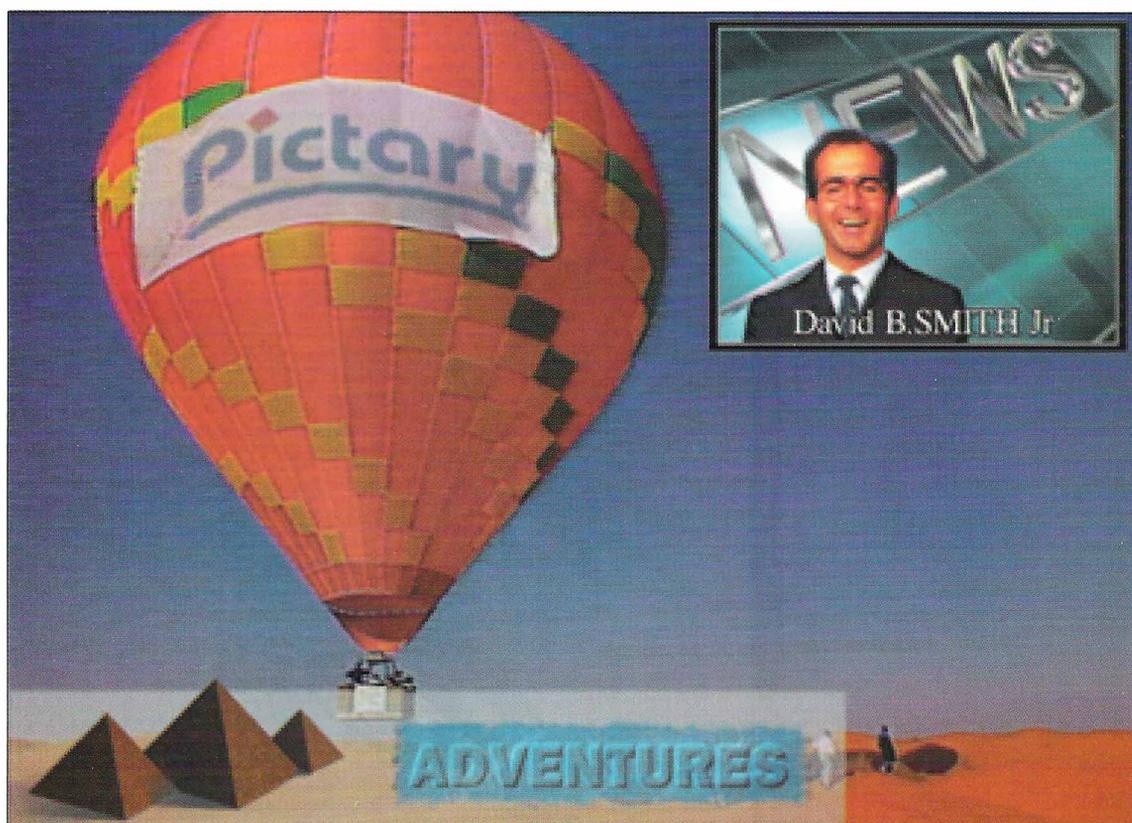
Pictary

LES PALETTES VIDEO

Que serait la production télévisuelle des années 90 avec ses génériques, clips, et habillages de programmes, sans les studios de production vidéo à traitement numérique et donc sans les palettes vidéo ? La guerre des marchés génère une nouvelle race de palette dont "Pictary Painter" semble être le leader.

Les palettes vidéographiques font leur apparition dans les années 80. A cette époque, la palette Paintbox de chez Quantel est consacrée star anglaise toutes catégories de l'habillage télévisuel. Catégorie "cheaper" mais pesant quand même 200 000 Frs, Graph 9 de la société X-Com a eu le

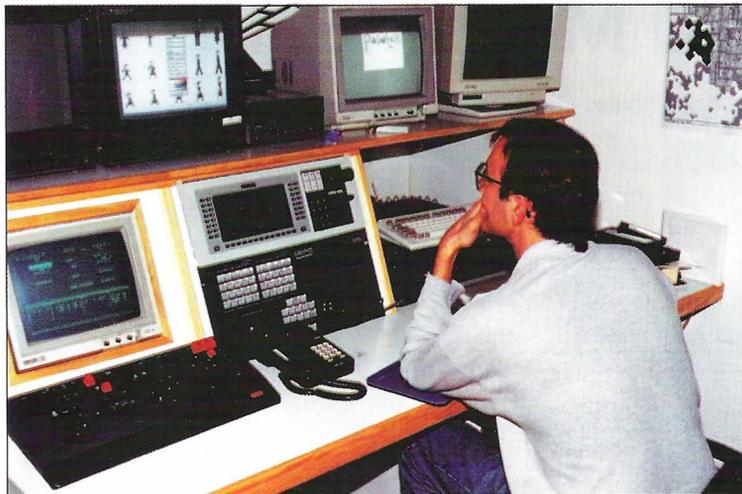
temps de conquérir un public d'entreprises avant de laisser sa place à Getris. A la base, une palette vidéo sert essentiellement à habiller les émissions télévisuelles (dessins, retouches images, titrages) et les produits audiovisuels de nos chères entreprises (logotypes, business



graphic, titrages, etc.). J'en vois déjà qui font l'amalgame entre palette graphique et palette vidéo. A priori la différence est subtile d'autant que l'une n'empêche pas l'autre, car toutes deux sont des logiciels de dessin ou de retouche d'images numériques qui tournent sur une base informatique. Et si les palettes graphiques (imagerie numérique 2D, 3D) s'orientent plus particulièrement vers l'édition, la palette vidéo est dédiée quant à elle à l'exploitation vidéographique professionnelle. Plus précisément, la différence se situe dans la carte graphique. Pour gérer les couleurs de la vidéo, celle-ci doit conformer ses couleurs aux normes Broadcast acceptées par la vidéo télévisuelle (un oscilloscope effectue l'étalonnage). Ainsi, un blanc vidéo = 1 volt, un noir vidéo = 3 minivolts, alors que le signal lumineux du blanc de la palette graphique Photoshop est trop fort pour être exploitable en vidéo.

Une palette vidéo se compose principalement d'un "moteur" informatique (plate forme standard) qui sert à faire tourner un programme de dessin, de retouche d'images ou d'animation. Elle comprend aussi une carte graphique qui sert à coloriser (en 16 millions de couleurs), incruster des images, les digitaliser (on dit "geler") et les habiller. La génération de formes et de couleurs s'effectue sur une tablette à pressions par l'intermédiaire d'un stylo sans fil.

Une palette vidéo fonctionne selon un système de plans organisés par couches sur lesquels on incruste des images vidéos "live" ou numériques. Par exemple, je filme en direct le présentateur d'une émission lambda, et je l'entre dans ma palette. Je dessine sur la tablette à digitaliser le logo de l'émission puis je l'incruste sur l'image vidéo "live" du présentateur. Ensuite, je définis une transparence pour le logo avec un système de masques (Alpha Channel). Je peux aussi "grabber" c'est à dire figer par numérisation, quelques images du présentateur, puis détourer sa silhouette avec un gros trait vert pour obtenir un effet visuel au montage. En fait, toutes ces



Légende à venir

opérations s'effectuent en mode processing (temps différé par les calculs informatiques). Au final la carte graphique ressort un signal vidéo (RVB pour Rouge Vert Bleu, YUV pour Bétacam, 4:2:2 pour System Digital Video) via un magnétoscope de montage ou directement interfacé avec une régie de diffusion télévisuelle.

PREMIER DE SA CLASSE : PICTARY PAINTER

En alliant performance et modularité Pictory inaugure un nouveau concept de studio de production vidéographique à traitement numérique Broadcast. Il s'insère naturellement dans un contexte télévisuel (pub, clips, habillage de programmes....) et dans une catégorie de prix où ce type d'outil n'existait pas. Pictory est semblable à un chef d'orchestre. Il intègre selon les besoins les outils nécessaires au montage et à la manipulation des images et du son. Il se présente sous forme d'unités vidéo de 19" rackées disposant de la connectique et des softs nécessaires.

COMME DES PLAQUES DE VERRE PEINTES

Cette palette travaille en mode multi-plans (8 plans) grâce à un système de "layers". Trois layers graphiques double faces servent à

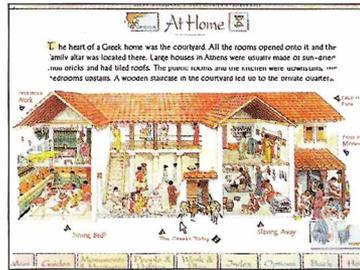
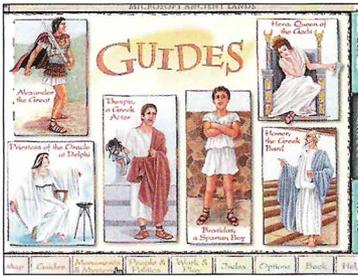
grabber par exemple une image vidéo live, pour la retoucher ensuite en 16 millions de couleurs. Un autre layer comporte le premier plan dédié au titrage et l'arrière plan consacré à l'incrustation de sources vidéo live. Les layers fonctionnent comme des plaques de verre que l'on peindrait des deux cotés avant de les empiler. On peut jouer sur l'épaisseur de la peinture et donc sur la transparence. A ce propos, une fonction assure 256 niveaux de transparences en mode Alpha Channel.

Etat de l'art des palettes Aujourd'hui Paintbox reste un top en matière d'habillage télévisuel. Couplée avec Harry (dernier né de la maison Quantel) elle gère les truquages et l'animation comme personne. La palette Venice de Getris bien placée sur le marché, habille les journaux cycliques de RFO et dessine la météo. Pictory-B-Painter la petite nouvelle de chez Atelier Numérique, habille déjà plusieurs émissions de télévisions, dont une partie de "Outremer" (le dimanche matin sur France 3).

JEAN-MARC VIOTTI

Distributeur Pictory / ATELIER NUMERIQUE
10, avenue Parmentier
75011 Paris.

CD MULTIMEDIA



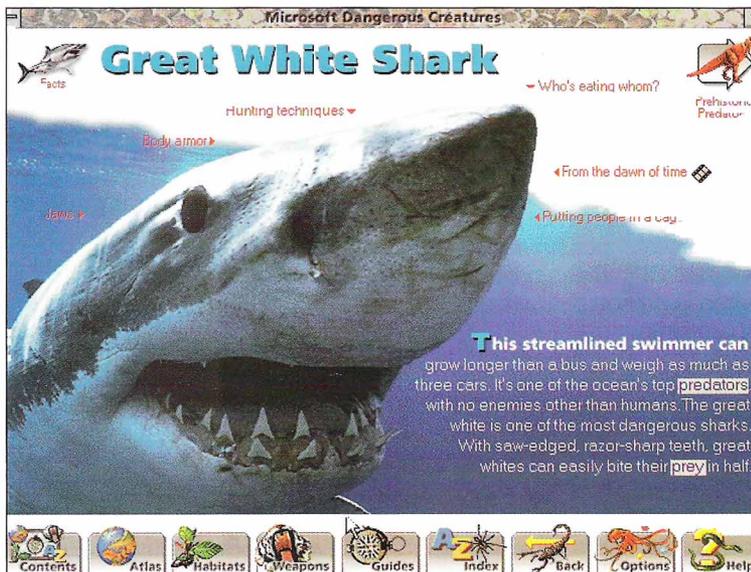
Admirables... Les deux nouveaux CD-ROM de la collection Microsoft Home illustrent à merveille ce que peuvent être des œuvres multimédia.

ANIMAUX DANGEREUX & CIVILISATIONS ANTIQUES

Il est des moments où l'on reste à court de superlatifs. Certaines œuvres s'avèrent tellement bien conçues, tellement achevées que l'on demeure pantois. Les deux nouveaux CD-ROM de Microsoft sont assurément de cette trempe. Tant d'intelligence a présidé à leur conception, tant de soin a

été apporté à leur réalisation que l'on ne peut chercher les comparaisons que dans le monde des arts. La qualité des illustrations et des sons, la richesse du design et de l'interactivité nous a médusé. Le multimédia, c'est cela ! Quels sont ces deux merveilles ? Animaux dangereux et

Civilisations antiques. Le premier passe en revue les créatures à risques du monde sauvage, le type de bestiole qu'il vaut mieux éviter de croiser sur son chemin lors d'un safari-photo. Des noms ? L'anaconda, le crocodile, le grizzli agressif... Plus de 250 des animaux les plus féroces de la planète nous sont



présentés dans leur habitat naturel et l'étendue des capacités de ces Natural Born Killers nous est contée par le menu. La quantité d'informations de ce titre est telle qu'elle pourrait dérouter au premier abord. Mais Microsoft a l'intelligence de nous offrir des guides. Nous pouvons donc emprunter le chemin de l'Amazone, de l'Australie, des récifs coralliens ou autre sous la direction d'un aborigène aguerri. Les excursions sont aussi passionnantes qu'elles sont drôles. Une autre approche consiste à découvrir les animaux selon leurs armes de prédilection : mâchoire, venin ou griffes. On peut également opter par une entrée en matière plus pacifique - en apparence - en découvrant les prédateurs en fonction de leur habitat (forêt, océan, etc.). Autant dire que l'on peut s'attendre à passer des heures sur ce CD-ROM qui marie au mieux le ludique et l'éducatif. Après une consultation haletante, il est encore possible d'aller puiser des images dans la Galerie, de les copier ou les utiliser comme papier peint sous Windows. Après tout, pour décourager les intrus d'utiliser votre PC, quoi de mieux que le portrait d'une infâme mygale sur l'écran ?

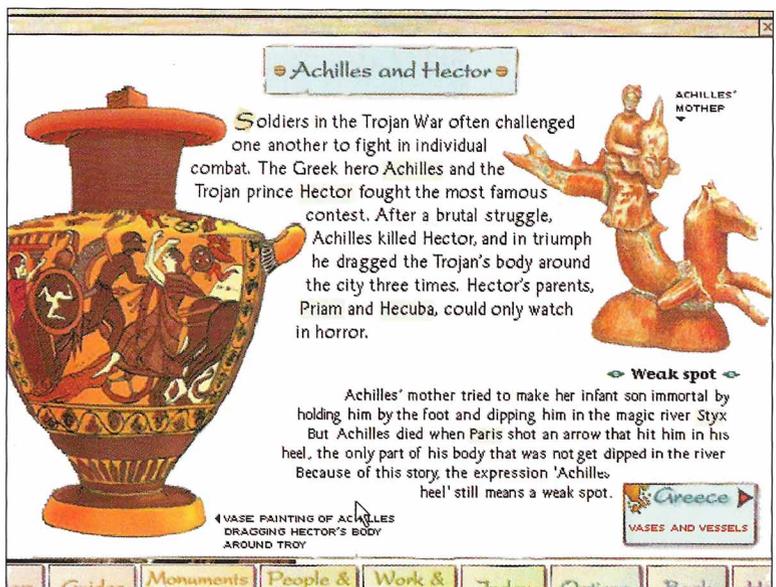


Civilisations antiques nous fait découvrir trois cultures disparues : Rome, la Grèce et l'Égypte. Chacune peut être abordée selon trois angles : Monuments et Mystères (pyramides, temples, palais) Travail et Jeux (sports, chansons et danses, écriture), Peuple et Politique (empereur, barbares, société). Là encore, les touristes peuvent s'appuyer sur des guides : Alexandre le Grand, Farah, une esclave de Rome, une prêtresse de l'Oracle à Delphes. Autant de points de vue divers pour découvrir les us et coutumes des anciens, l'origine des monuments, d'une forme de gouvernement ou d'asservissement. Tandis qu'une voix nous conte les légendes du Sphinx, nous entendons le bruit des foules, découvrons des gravures et sculptures... A tout moment, on peut apprendre une foule de détails en apparence anodins mais passionnants dans le contexte de ce CD-ROM : comment se coiffaient les femmes grecques, pourquoi l'écriture a été inventée par les Sumériens afin de pouvoir collecter les impôts, quelles étaient les règles suivies par les artistes d'Égypte pour peindre leurs fresques... L'interactivité est tellement élevée que l'on est souvent tenté de quitter une

route pour découvrir un film, une carte, une animation. Les pyramides d'Égypte nous entraînent vers les temples, lesquels nous incitent à dériver vers la Rome antique avec ses dieux multiples dont certains se trouvent présenter des similitudes étranges avec leurs homologues grecs, et ainsi de suite. Qu'importe si l'on dérive ainsi car l'exploration est un bonheur de tous les instants. Ce CD-ROM n'a d'ailleurs qu'un seul défaut : il semble irréaliste d'en explorer l'intégralité et l'on espère sans trop y croire que l'on est pas passé à côté d'une animation fabuleuse, d'un conte haut en couleurs ou d'un chapitre essentiel. Microsoft établit un nouveau standard en matière de CD-ROM culturel avec ces deux titres qui donnent incontestablement le "la" en matière de multimédia.

DANIEL ICHBIAH

Civilisations antiques
Animaux dangereux
PC Windows 3.1 avec
4 Mo minimum de RAM
Prix de chaque CD-ROM :
533 TTC
Sortie française en
Novembre 1994



ACORN RISC PC 600

Le rebelle de la micro



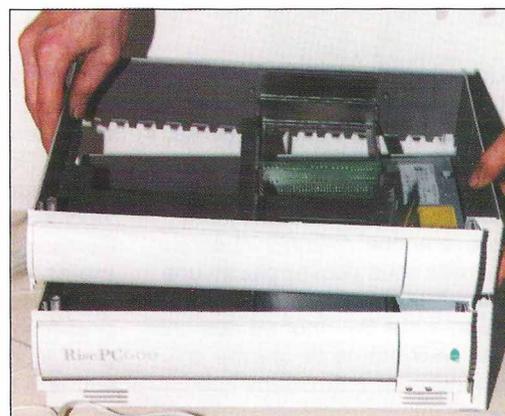
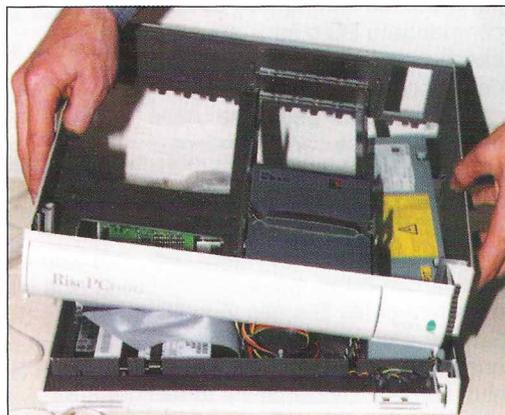
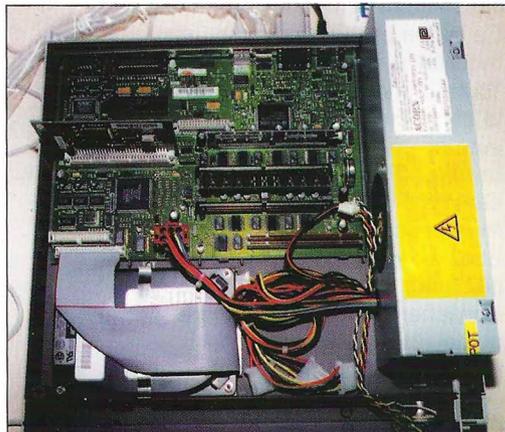
*Le logo
Windows n'est
pas sur
l'écran du
Risc PC par
basard...*

Devant l'incertitude de l'avenir de l'Amiga, on pense souvent qu'il ne reste aujourd'hui que deux solutions pour celui qui veut acquérir un micro ordinateur : PC ou Mac. Mais Acorn Computers, le créateur du BBC et de l'Archimède, nous prouve avec le RISC PC qu'il reste de la place pour l'innovation sur ce marché.

Depuis la création du BBC, Acorn ne cesse d'innover dans le domaine de la micro informatique. Avec l'Archimède en 1987, ils ont été les premiers à mettre sur le marché un ordinateur personnel à architecture RISC 32 bits (Reduced Instruction Set Computer - processeur à jeu d'instructions réduit). Le Risc PC 600 est leur dernière création et elle risque de vous surprendre !

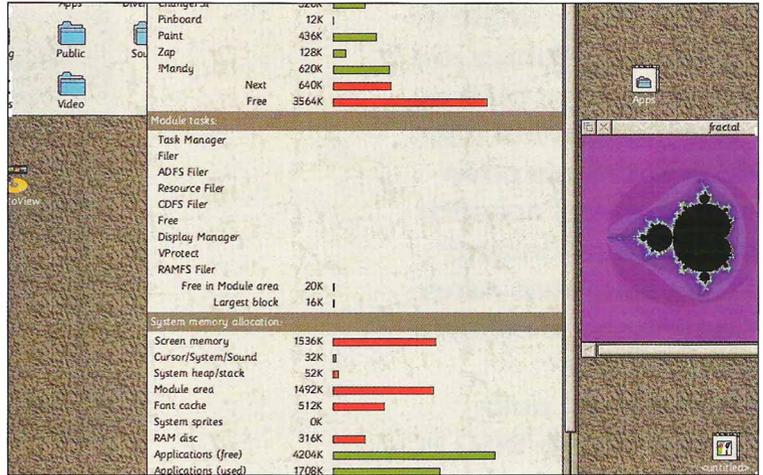
**UN ARM C'EST BIEN,
PLUS C'EST MIEUX...**

Le coeur du Risc PC, c'est le processeur Risc ARM 610 cadencé à 30 MHz, qui intègre une mémoire cache de 4 Ko et dispose d'une puissance de calcul équivalente au 486 DX2 / 66 d'Intel. L'ARM est certainement le processeur au rapport puissance - qualité / prix le plus intéressant du marché. Il ne consomme que 0,8 W ! Son successeur est déjà prêt. L'ARM 700 est en effet pratiquement disponible et a été présenté à l'Acorn World '94 de Wembley qui a eu lieu du 28 au 30 Octobre. Il offre une puissance bien supérieure pour une consommation de 0,5 W. Mais tout ceci n'est pas le plus important. Ce qui fait la force du



Risc PC, c'est son architecture. Ce micro est entièrement modulaire et multi-processeur. Toute la machine est conçue, de la carte mère au boîtier, pour évoluer en fonction de vos besoins. Première innovation, la carte mère utilise un concept multi-processeur appelée "Open Bus". Le processeur ARM est placé sur une carte fille qui vient s'enficher dans la carte mère, et un deuxième connecteur est prévu pour ajouter une autre carte fille à base de processeur ARM ou autre, ce qui ouvre des perspectives d'évolutivité et de compatibilité PC très intéressante pour l'implantation de l'Acorn Risc PC. N'importe quel processeur peut être utilisé dès lors que sa carte contient toute la logique d'arbitrage nécessaire. Le second processeur peut ainsi partager avec le processeur principal des ressources telles que la mémoire et les Entrées / Sorties. De plus en plus fort : une carte permettant de mettre plus de deux processeurs ARM dans la même machine est aussi disponible !

Un boîtier de chez Lego. Le boîtier est lui aussi d'une conception tout à fait originale. Il fonctionne par étage. A chaque fois que vous avez besoin de plus de place, vous pouvez rajouter une "tranche" (jusqu'à 7) dans laquelle vous pouvez placer une alimentation, un périphérique 5 - et un autre 3 -. Tout se démonte par un Système de cheville en plastique du même type que



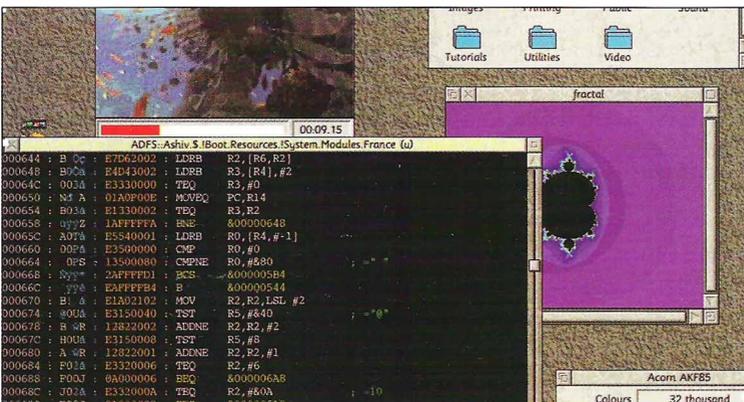
Cette boîte de dialogue permet de contrôler et de paramétrer en direct les ressources système du Risc PC. Un RAM disc instantané, c'est vraiment appréciable !

celui des casques anti-choc, sans aucune vis !

RISC OS PLUS SIMPLE QUE LE MAC !

Attaquons maintenant la partie la plus alléchante de la machine, c'est à dire son système d'exploitation. Le Risc OS 3 version 3.5 est en effet une petite merveille d'ergonomie et on sent que sa conception a été peaufinée. Oubliez Windows ou le Mac, nous sommes ici devant quelque chose de beaucoup plus puissant. Totalement multitâche, ce système est intégré dans 2 Mo de Rom. On a du mal à comprendre comment les ingénieurs d'Acorn de Cambridge ont réussi un tel exploit, surtout quand on voit toutes les fonctionnalités qu'il possède. Basé sur une interface graphique contrôlée par une souris 3 boutons, le bureau en

3D permet d'utiliser des polices de caractères anti-aliasées du plus bel effet et très utiles dans le cadre d'une application de PAO par exemple. Le gestionnaire de ces fontes, ainsi que ceux des courbes de Bézier, des objets vectoriels, des couleurs, les librairies C et autres matrices de transformation sont tous intégrés en Rom ! Une barre d'icônes que vous pouvez placer où vous voulez donne un accès immédiat aux applications déjà chargées ainsi qu'aux systèmes de fichiers et aux imprimantes. Les 3 boutons de la souris sont très bien exploités et l'on trouve dans cette interface des fonctions que même les stations de travail sous X-Window ne possèdent pas. On peut ainsi bouger une fenêtre en la laissant en arrière plan tout en la gardant active, redimensionner une fenêtre de manière automatique avec une vitesse proportionnelle à la poussée (par exemple si vous êtes au bord de l'écran en bas, celle-ci s'agrandira vers le haut), lier les ascenseurs horizontaux et verticaux avec le troisième bouton de la souris, etc. On peut placer des documents sur le bureau comme sur Mac, et utiliser un fond d'écran au choix comme les papiers peints de Windows. De plus, ce système gère depuis longtemps les liens dynamiques entre applications, et ce avec une grande fiabilité.



Certains éditeurs de texte shareware permettent de récupérer directement le code source assembleur d'un programme.



C . C . M .
Tel. (1) 47 12 10 91



JOYSTICKS - PADS - MANETTES
 AMIGA - PC - SEGA - NINTENDO



G-FORCE

Conçue pour offrir tout le réalisme des simulateurs de vol sur PC et compatibles. Laissez vous prendre par les sensations fortes du pilotage. G-FORCE se comporte comme un manche de commande d'avion grandeur nature. Commandes de pas, de gauchissement et d'inclinaison. Contrôle de la vitesse sans lâcher le manche. G-force se branche directement sur l'interface jeu de votre Micro. Fonctionne avec tous les simulateurs acceptant un joystick. Un dispositif de blocage vous permet d'utiliser G-Force sur les autre jeux.

PRIX CCM 590FrS

**POSSESEURS DE CD32 AMIGA
 LE SX1 LA TRANSFORME EN A1200
 AVEC LECTEUR DE CD-ROM**

Boîtier se branchant sur le Port FMV avec "Pass Thru"
 Interface pour HD interne et externe, Interface parallèle, Horloge
 Connecteur pour lecteur externe . Connecteur pour clavier PC
 Entrée Audio minidin, Slot pour extension Mémoire SIMM
LIVRE AVEC CD GOLD FISH (2000 programmes)
 Nous pouvons l'équiper de disque dur (NC)

PRIX CCM 1790 Frs



QF 5PC

PAD DIGITAL POUR PC

4 Boutons de tir
 Fonction TURBO

**PRIX CCM
 99 FRs**



SUPER 16

**POUR SUPER NITENDO
 TURBO ET AUTO FIRE
 FONCTION RALENTI**

Switch 8 directions
**PRIX CCM
 135 Frs**



PRO 6

**POUR SEGA MEGADRIVE
 TURBO ET AUTO FIRE
 FONCTION RALENTI**

Switch 8 directions, 6 boutons de tir
**PRIX CCM
 135FrS**



SUPER CD32

**POUR AMIGA CD32
 TURBO ET AUTO FIRE
 FONCTION RALENTI**

Switch 8 directions,
 POUR JEU ET CD AUDIO
**PRIX CCM
 199 Frs**



**MICROJET
 AMIGA/ATARI/CPC**

Ergonomique
 6 microswitches
 2 boutons de tir
 4 Ventouses
 Super résistant
 Meilleur Rapport
 Qualité/prix
75 FRs



PC JET

Ergonomique
 ANALOGIQUE
 2 boutons de tir
 1 Bouton rafale
 2 mol. centrage
 Fonctionne sur carte
 analogique
99 FRs



MEGAJET

Amiga/Atari/CPC
 5 boutons tir coup/coup et
 rafale sur 3 des boutons
 Compteur digital de temps
 1 Voyant de feu
 4 voyants de position (g/d/l/b)
 1 bouton de mise en marche
 1 réglage de vitesse
**MANETTE LA PLUS
 COMPLETE**
99 FRs

LIBEREZ LE SON

SOUND BLASTER 2.0

Mono 8 bits

Synthétiseur de musique FM 11 voix sur PC (Dos & Windows) Compatible avec de nombreux logiciels et jeux
 Interface midi, Port Joystick, entrée micro et "line in"

LOGICIELS EN FRANCAIS
PRIX CCM 499FrS

SOUND BLASTER 16 VALUE

Stéreo 16 bits

Interface CDRom (Panasonic). Synthétiseur FM stéréo
 20 voix jusqu'à 44.1 KHZ, 4 opérateurs. Interface
 CD-Rom Panasonic et MIDI. Connecteur ASP.

LOGICIELS EN FRANCAIS
PRIX CCM 749FrS

MAXI SOUND H.P.16

CARTE SONO16 BITS MULTI INTERFACE CD-ROM
 Enregistrement de 4 à 48KHZ/synthétiseur de musique FM.
 Triple interface CD-ROM (Panasonic, Sony et Mitsumi);
 Connection pour interface Midi, Wave Blater ou Korg wave.
 Livrée avec enceintes et micro.

PRIX CCM 799 Frs

ENCEINTES ET CASQUES

ENCEINTES LABTEC 4W PAR HP **320 Frs**

HAUT-PARLEURS 10W PAR HP **890 Frs**

CASQUE C10 **169 Frs**

CASQUE INFRAROUGE **390 Frs**

MULTIMEDIA

PRIX GARANTIS

Nos prix sont établis au plus juste, mais le marché connaît des fluctuations imprévisibles. Nous prenons l'engagement d'établir un avoir de la différence entre notre prix facturé et celui que vous pourriez trouver moins cher dans les quinze jours suivant votre achat en nous fournissant un justificatif concernant un produit en tous points équivalents (version et support).

CD ROM MITSUMI

Double Vitesse/Multisession
 NOUVEAU MODELE

PRIX CCM 1190 Frs

Pack Discovery CD16

Sound Blaster 16
 CD-ROM interne Panasonic
 Compatible CD Photo, 2 enceintes
 5 Titres CD

PRIX CCM 3200 Frs

PACK CD16 VALUE

Sound Blaster 16
 CD-ROM compatible CD_Photo
 enceintes stéréo + 9 jeux
 +Apprentissage Anglais

PRIX CCM 1900FrS

NOUS DISTRIBUONS LA GAMME

**THRUSTMASTER
 MANETTE FLIGHT CONTROL
 MANETTE DE GAZ
 VOLANT FORMULE 1
 PALONNIER
 CABINE COMPLETE**

NOUS DISTRIBUONS LES CARTES VIDEO

**VIDEO BLASTER FS 200 2690 Frs
 VIDEO BLASTER RT300 3490 Frs
 CARTE REEL MAGIC LITE 2890 Frs
 CONVERTISSEUR PC/TV 1150 Frs**
 Nous consulter pour les détails.



ATTENTION: Les délais nécessaires pour établir cete page ne nous permet pas d'y mentionner toutes les nouveautés. Veuillez donc nous consulter pour les dernières sorties. Merci.

Classification des jeux (AV) = Aventure (AR) = Arcade (JR) = Jeu de rôle (PL) = Plateforme (RE) = Reflexion (SI) = Simulation (ST) = Stratégie

Jeux PC et Compatibles

Al Quadim VF (JR)	350Frs
Alien Legacy (SI)	285Frs
Alone2 in the park (AV)	290Frs
Armored Fist (SI/tanks)	365Frs
A-Train (SI)	330Frs
A-Train construct. kit	125Frs
Battle bugs (AR)	290Frs
Belle et la bête (AV)	245Frs
Black of destiny (AV)	325Frs
Bloodnet (AV)	375Frs
Cahos Engine (AR)	255Frs
Civilization (VF) (SI)	299Frs
Corridor 7 (AR)	150Frs
Dawn Patrol (SI)	370Frs
Delta V (AR)	365Frs
Descent (AR)	375Frs
Descent Strike (SI)	310Frs
Doom 2 (AR)	290Frs
Dracula	85Frs
FIFA (SP)	295Frs
Flash Back	275Frs
Hammer of Gods (SP)	330Frs
Hammer of Gods (AR)	330Frs
Genesis (AV)	280Frs
Hitred guns (AR)	85Frs
Iron cross (AV)	330Frs
Jungle Strike (AR)	390Frs
Jurassic Park (AR)	280Frs
Kick & Play (creatif)	380Frs
Links Big horn (SI)	205Frs
Little Devil (AR/AV)	85Frs
Lode runner (PL)	255Frs
Lost Whale Ultima8 data	150Frs
Mac Castle (PL)	237Frs
Micro Machines (AR)	225Frs
NEL 95 (SP)	330Frs
Opusot (SI)	330Frs
Pack Tornado/falcon(SI)	320Frs
Planet Foot (SI)	290Frs
Overlord (SI)	390Frs
Ravenloft (JR)	380Frs
Raptor (AR)	265Frs
Sam & Max VF (AV)	360Frs
Settlers (AR)	360Frs
Star crusader	290Frs
Super Street Fig. 2 (AR)	235Frs
System Shock (AR)	325Frs
Terminator Chess (AR)	215Frs
The Fighter (VF) (AR)	365Frs
The Horde (ST)	320Frs
Wing Com. Armada (SI)	295Frs
Universe (AV)	320Frs
Wizard (AR/AV)	290Frs
Sim City 2000 (ST)	290Frs
Winter Olympics (SP)	245Frs
World of Xeem (AV)	310Frs
X-Wings (SI) 3.5HD	355Frs
Zonked (Réflexion)	160Frs
CD COMPILATIONS 3.5	
Casino Compilation	230Frs
Maitres de l'Aventure	290Frs
SIMM classics	260Frs
EDUCATIFS 3.5	
Le coeur en danger	270Frs
Le Sida en questions	270Frs
Mickey 1,2,3	230Frs
Mickey A,B,C	230Frs
Mickey Forme et Coul.	230Frs
Mickey Méloire	230Frs
Mickey puzzles	230Frs
Mon 1er Atlas	285Frs
Playroom	270Frs
Sauve la Vie	270Frs
UTILITAIRES 3.5	
Agfa true type discovery	520Frs
Animation studio	820Frs
Astrosot (Dofs/win)	360Frs
Easy reader (Win)	1350Frs
Livre de cave et vins	190Frs
Optic bourse simul.	490Frs
Win Way (Windows)	230Frs

CD-ROM PC

Al Quadim VF (JR)	350Frs
Armored Fist (SI)	410Frs
Battle Bug (SI)	280Frs
Battle Chess VF (ST/RE)	375Frs
Beneath a Steel sky VF (AV)	345Frs
Bratrayal at Krondor (JR)	340Frs
Bloodnet (AV)	295Frs
Central Intelligence (SI)	320Frs
Colonization VF (ST)	360Frs
Commanche + Miss I&2 (SI)	425Frs
Corridor 7 (AR)	150Frs
Gyberia (AR/AV)	450Frs
Hand of Fate (AV)	360Frs
Delta IV (AR)	370Frs
Descent (AR) 3D	380Frs
Descent Strike (SI)	420Frs
Dragon Lore (AV)	430Frs
DOO2 (AR)	435Frs
Dragon Lore VF (AV)	255Frs
Fascination (AV)	150Frs
FIFA (SP)	310Frs
Gabriel Knight VF (AV)	370Frs
Genesis (SI)	320Frs
Goblins 3 (AR)	180Frs
Great Naval battle II (SI)	335Frs
Hand of Fate (AV)	360Frs
Heimdall II (JR)	315Frs
INCA 2 VF	460Frs
Kick & Play (créativité)	395Frs
Kings Quest VI (AV)	330Frs
Lands of Lore VF (JR)	405Frs
Little Big Adventure (AV)	380Frs
Lode Runner (AR)	290Frs
Mad DOG McCree (AR)	395Frs
Master Carpet (AR/AV)	165Frs
Mega Race (AR)	305Frs
OutPost (SI)	345Frs
pinball Dream Deluxe (AR)	250Frs
Police Quest IV (AV)	150Frs
Privateer (SI)	410Frs
Rebel assault (SI)	410Frs
Sam & Max	420Frs
Sim City Enhanced (ST)	420Frs
Seawolf (SI)	375Frs
Sherlock Holmes (AV)	375Frs
Stone Keep (AV/rôle)	450Frs
Super Cards (SP)	345Frs
System Shock (AR) 3D	417Frs
T.F.X. (AR)	410Frs
The Horde VF (ST)	510Frs
Theme Park (ST/AR)	380Frs
Transport Tycoon (SI/econ)	360Frs
Under a Rising Moon (AV)	465Frs
Wing Command Armada 1&2 (SI)	315Frs
Wing Commander 3 (AR)	520Frs
COMPILATIONS CD-ROMS	
Giga Games (dofs/windows)	190Frs
King quest anthology	360Frs
Lenning I et 2 (PL)	225Frs
Super Arcades (AR)	145Frs
TOP 50 (DOS) Jeux	170Frs
Top 50 (Windows) Jeux	170Frs
EDUCATIFS CD-ROMS	
ADI (Fran/math) CE1	410Frs
ADI (Fran/math) CE2	410Frs
ADI (Fran/math) CM1	410Frs
ADI (Fran/math) CM2	410Frs
ADIBOU (4/5 ans)	410Frs
Afrique	190Frs
Asie	190Frs
Big bang aux Dinosaurés	455Frs
Carnavet à Venise	190Frs
Inscrites et autres Peti. Bêtes	460Frs
Le monde sous-marin	190Frs
Paysages	190Frs
USA	190Frs
Mon premier Atlas	290Frs
MARTIN	520Frs
Panorama Education	249Frs
STRAVINSKY	530Frs

JEUX AMIGA

CD - 3 2	
Alfred Chicken (AR)	199Frs
Arabian night	99Frs
Assassin Spe. Edition	135Frs
Battle the Lion (AV)	210Frs
BRIDGE initiation	240Frs
Cannon Fodder (ST)	240Frs
Cahos Engine	240Frs
Dear Core	245Frs
Dennis	215Frs
Disposable Heroes (Ar)	125Frs
Fire Force	245Frs
Frontier Elite	230Frs
Fury of the furies	245Frs
Gunship 2000	235Frs
Global effect (AR/AV)	245Frs
Human 2+1	230Frs
Impossible Mission	230Frs
Kids chaos (AR)	230Frs
Labyrinth of time	175Frs
Lemmings (PL)	125Frs
Little devil (AR/PL)	240Frs
Lotus trilogy	125Frs
Microcosm	160Frs
Nigel Mansel (SI)	125Frs
Robocod (AR/PL)	230Frs
Impossible golf (SP)	210Frs
Second samourai (AR)	210Frs
Sleep Walker (AV/PL)	125Frs
Stricker (AV)	240Frs
Troll carnage	240Frs
Trolls	225Frs
Whale's voyage	225Frs
Zool2	125Frs
DISQUETTES	
A-Train AGA	290Frs
Aladdin	255Frs
Beneath a steel sky	255Frs
Body Blow AGA	135Frs
Cannon Fodder	275Frs
Civilization	75Frs
Dday juin 44 VF	345Frs
Detroit VF	345Frs
Empire Soccer	245Frs
Flash Back AGA	245Frs
Fun radio 4	235Frs
Gunship 2000 AGA	280Frs
Heimdall I AGA	290Frs
Heimdall 2 VF	290Frs
ISHAR 3	290Frs
Innocent AGA	80Frs
Jungle Strike AGA	230Frs
Jurassic Park AGA	235Frs
Kick Off 3	255Frs
King Quest 6 VF	197Frs
King Maker AGA	295Frs
Legacy of sorasil AGA	290Frs
Mortal Kombat	295Frs
Mr Nutz	210Frs
O.M.	210Frs
Overlord	330Frs
Pinball Ultimate Q AGA	215Frs
Robinson's requiem	320Frs
Settlers	340Frs
Skidmarks AGA	215Frs
Sim City 2000	290Frs
Sierra Soccer VF	210Frs
Simon the Sorcerer AGA	350Frs
Starlord	265Frs
Star Wars	460Frs
Top Gear AGA	190Frs
Tornado AGA VF	280Frs
Vroom 2 AGA	165Frs
Wis & Itz AGA	220Frs
World Cup USA 94	210Frs
Zonked	160Frs

**Jeux testés
Lors de l'émission
et dans le Mensuel**

TITRES	SNES	MD	Ggear	GB	PC
ARMORED FIST (CD)	-	-	-	-	410
ASTERIX (AR)	-	399	269	259	-
BATMAN & ROBIN	-	-	-	-	365
COLONIZATION (CD)	-	-	-	-	360
DELTA V (CD,3.5)	449	449	-	-	365
DINO DINI SOCCER	-	NC	-	-	-
DRAGON	449	449	-	-	-
DOUBLE DRAGON'S (AR)	459	-	-	-	-
EARTH WORM	NC	NC	-	-	-
HULK (AR)	549	459	-	-	-
LITTLE BIG ADVENTURE(CD)	-	-	299F	-	NC
MEGA BOMBERMAN	460	-	-	249	-
MICHAEL JORDAN AVEN.	549	459	-	-	-
MICKEY MANIA	460	459	-	-	-
MICRO MACHINE	NC	NC	-	-	-
PROTECTOR	599	-	-	-	420
RISE OF THE ROBOT	449	449	-	-	-
REN & STIMPY	NC	NC	NC	NC	NC
ROLLION	535	NC	-	-	420
SAM & MAX (CD)	599	-	-	-	-
SECRET OF MANDRA	599	449	-	-	-
SONIC & KNUCKLES	549	-	-	-	360
SPARKSTER	485	-	-	-	-
STREET RACER	485	-	-	270	-

JEUX CONSOLES

TITRES	SNES	MD	Ggear	GB
Aladdin (AR)	485	449	299	-
Base Ball (AR)	369	-	-	-
Brett Hulk Hockey (SP)	519	-	-	-
Bomb Jack (AR)	-	-	-	245
Charles Barkley (SP)	519	-	-	-
Desert Strike (AR)	-	-	-	275
Double Dragon 5 (AR)	459	-	299	-
Dynamite Headdy (AR)	460	449	-	-
Final Fight	225	-	-	-
FIFA Soccer (SP)	495	460	NC	288
Flash Back (AR)	439	399	-	-
Formula 1 (SI)	-	399	269	-
Fun n'Games (Divers)	416	369	-	-
Havoc (AR)	-	390	-	-
Ishy & Scratchy (AR)	489	-	-	-
Jungle Strike (AR)	459	399	-	275
L'école des Champions (AR)	505	-	-	-
Lands Talker (AV)	-	449	-	-
Le livre de la Jungle (AR)	449	-	249	-
Legend (AV)	419	-	-	-
Lemmings II (ST)	419	-	-	-
Les Schtroumpfs (AR)	485	-	-	270
Lost Vikings (AR)	399	449	-	-
Magic Boy (AR)	549	-	-	-
Maximum Carnage (AR)	549	-	-	-
Megaman x (AR)	485	-	-	-
Mister Nutz (AR)	270	485	-	-
Mortal combat 2 (AR)	580	-	-	279
Mythic quest legend (RE)	420	-	-	-
NBA Jam (AR)	549	-	-	-
NBA Show Time (SP)	550	-	-	-
Shaq Fu (AR)	550	535	-	-
Shining Force II (JR)	-	-	299	-
Sim City (ST/RE)	415	-	-	-
Sink or Swin (AR)	485	390	275	-
Stunt Race FX (AR)	485	-	-	-
Super Metroid (AV)	480	-	-	-
Super Morph (AR)	-	449	-	-
Tazmania 2 (AR)	519	369	-	-
Top Gear (SP)	499	-	299	289
Yogi Bear (AR)	485	485	-	275
Young Merlin (JR)	299	-	-	-
Zelda III (AV)	415	-	-	-
ACCESSOIRES DIVERS				
CONTROL PAD MK	-	160	-	-
MULTI PLAYER	-	199	-	-
PAD INFRA ROUGE	-	349	-	-
PISTOLET LETHAL ENFORCER	-	129	-	-
DUAL TURBO REMOTE CONT.	430	-	-	-

Environnement AMIGA



**NOUS AVONS LA GAMME
LA PLUS COMPLETE
DE LOGICIELS**
EXTENSIONS
DISQUE DURS ETC..
SUR AMIGA
NOUS TELEPHONER

Accessoires Game Boy

Batterie + Bloc secteur	135Frs
Bloc Secteur	55Frs
Valise Rigide	65Frs
Valise Super Action	225Frs
Zip Bag	90Frs
Cordon Allume gigare	90Frs
Loupe Mario	45Frs
Loupe + lumière Mario	80Frs
Lumière Mario	55Frs
GAME GEAR	
Batterie + Bloc secteur	210Frs
Valise Rigide	40Frs
Valise Super Action	290Frs
ZIP Bag	90Frs

CONDITIONS DE VENTE **BON DE COMMANDE (à retourner ou recopier)**

Vente par correspondance uniquement. Règlement par Chèque, Carte Bleue, Visa ou contre remboursement. Ajouter au montant de votre commande 50 Frs pour envoi normal, 60 en colissimo, ou 90 Frs en CR. Franco de port au delà de 1500 Frs de softs ou petit matériel. Les moniteurs, micros ou gros matériel sont envoyés en port dû. Tous nos produits sont garantis et feront en cas de défectuosité l'objet d'un remplacement immédiat par le même produit. Tout retour, doit faire l'objet d'un Numéro qui vous sera donné par téléphone. Tout retour sans ce numéro sera réjeté.

Nom: _____
Adresse _____
Code Postal et Ville _____
N° de Téléphone _____
Règlement Chèque, Visa ou CR(encercler mode)
Visa ou CB _____
Expire. _____
Signature: _____

DESIGNATION	Qté	PRIX
	700	
	700	
	0	
	0	
Port		
TOTAL		

Même les lecteurs de disquettes ne sont pas oubliés puisqu'on peut lire et formater aux standards Mac, PC et bien sûr Acorn. Cette interface est de loin la plus pratique et puissante qui existe sur micro. Et il y a une raison à cela... Le bureau de développement étant basé à Cambridge, qui est une ville universitaire, le système c'est vu dotée de bon nombre de ces gadgets par des étudiants en stage chez Acorn Computers. C'est d'ailleurs aussi Acorn qui a développé le système d'exploitation des Psion dont on parle en rubrique Hi-Tech ! Aucun doute là-dessus, ils maîtrisent parfaitement leur sujet...

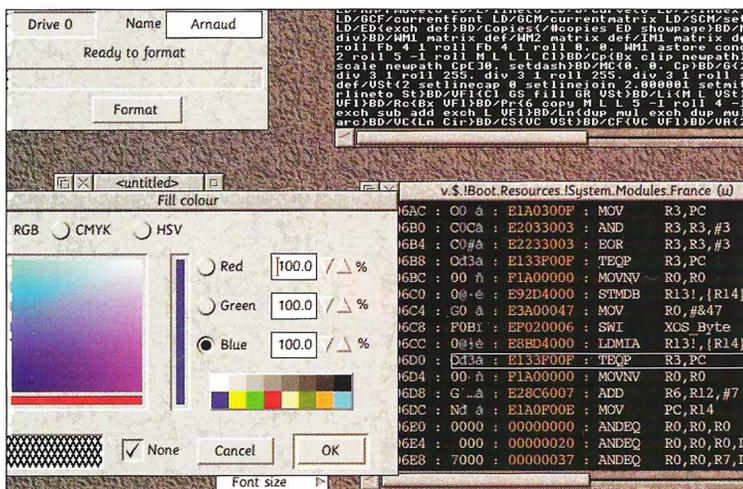
Son et lumière...

La puce vidéo du Risc PC est intégré sur la carte mère et permet d'atteindre une résolution de 1600*1200 en 256 couleurs au maximum, avec 2 Mo de Ram vidéo installée dans la machine. Cette V-Ram est d'ailleurs récupérable pour les programmes quand la vidéo n'utilise pas tout. Essayez donc de récupérer les 2 Mo de votre carte vidéo sur PC pour les utiliser comme Ram principale... Toute la gestion de mémoire et de périphériques se fait d'ailleurs dynamiquement, sans être obligé de redémarrer la machine. Le Risc PC 600 dispose également en standard de 8 voix stéréos 8 bits

logarithmiques ce qui lui permet par exemple de lire des fichiers "modules" de l'Amiga sans problèmes. Une carte sonore 16 bits est cependant en développement.

Une compatibilité PC bien utile. Tout cela est bien joli mais avec la suprématie écrasante du PC, il fallait trouver un argument imparable pour donner au Risc PC une chance de percer. Et Acorn l'a trouvé sous la forme d'une seconde carte processeur à base de 486 permettant au Risc PC de devenir un véritable compatible PC. Etant donné que nous n'avons pas pu réellement tester la carte en question, nous n'en parlerons pas trop en détail. Sachez seulement qu'elle permettrait d'exécuter des applications Windows directement dans le bureau du Risc OS ! On peut faire confiance aux développeurs de chez Acorn pour faire le maximum, le succès commercial du Risc PC passant par cette carte... Lisez bien la rubrique News, car nous vous tiendrons informé de toutes les nouveautés concernant cette machine, par exemple l'utilisation d'OS/2 sur la carte PC ou encore la création de TAOS, le système permettant de gérer plusieurs ARM dans le même Risc PC.

ARNAUD



Même la boîte de gestion des couleurs est intégrée au système d'exploitation en Rom...

Spécifications du Risc PC 600

Voici les caractéristiques du modèle le plus puissant de la gamme, le 9M HD420.

Processeur :

ARM610 30 Mhz
ARM700 et 800 dès disponibilité

Mémoire principale :
8 Mo

Extensible à : 256 Mo

Mémoire vidéo : 1 Mo

Extensible à : 2 Mo

Cache disponible : 4 Ko

Option second processeur

ROM : 2 Mo

Unités de disque

Disque dur interne :
420 Mo

Lecteur de disquettes
3.5" : 1,6 Mo

Sortie son 8 canaux 8-bits
log numériques

Haut-parleur intégré

Sortie jack stéréo

Interfaces :

Parallèle rapide
RS 232 haute vitesse
(115 Kbaud)

Slots d'extension libre : 4

Bureau

16 millions de couleurs
maximum

Résolution maximale :
1600*1200

Contrôleur vidéo :
VIDC 20

Applications/Données sur
disque dur : 45 Mo

Bloc alimentation

103 Watts

110-240 VAC

50-60 Hz

Nombre de tranches
d'extension : 2

Boîtier ABS polycarbonate

Prix 16 900 Frs
(premier modèle
à 10 900 Frs)

NEO-GEO CD de SNK

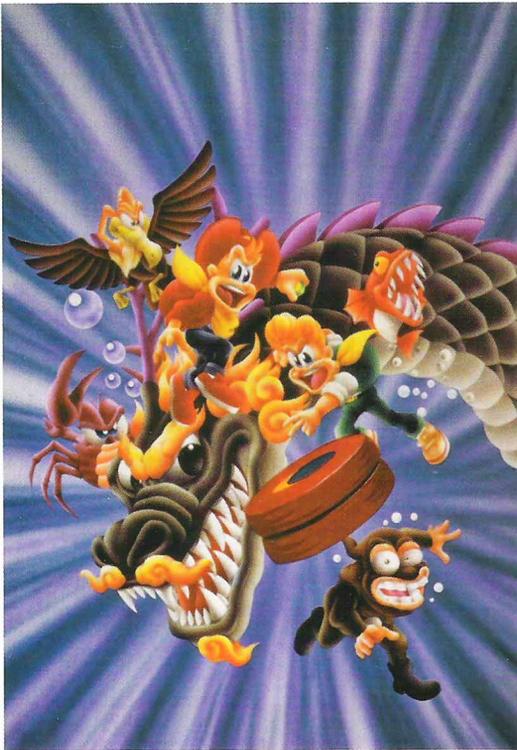
Fans de jeux d'arcade, réjouissez-vous ! SNK a décidé de passer à la vitesse supérieure en commercialisant une nouvelle version de sa Neo-Geo. La petite nouvelle s'appelle Neo-Geo CD et comme son nom l'indique, utilise le CD-Rom comme support (quelle surprise...). Voici tout ce qu'il faut savoir sur cette "nouvelle" console.

La réputation de la Neo-Geo n'est plus à faire, tous les aficionados des salles d'arcade connaissent depuis longtemps ses mérites. Rappelons tout de même aux nouveaux venus que ce bijou est de loin, et depuis plusieurs années, la console la plus puissante du marché. Mais aussi la plus chère ! Son plus gros défaut était le prix de ses cartouches de jeux. Une nouveauté de bonne qualité coûtant dans les 1 800 Frs, on comprend mieux que cet engin n'est touché qu'un public de passionnés ayant quelques économies en poche... Avec cette nouvelle mouture à base de CD, SNK peut désormais proposer ses jeux pour moins de 500 francs. Vu la concurrence qui se profile à l'horizon, il était temps de mettre la machine au

goût du jour. C'est chose faite avec la "Neo-Geo CD-Rom Game Player" qui intègre quelques modifications pour exploiter au mieux le support CD.

Premier changement, la RAM de la console a été portée à 56 MB, soit 7 méga-octets. Quand on sait que de nombreux compatibles PC ne dispose que de 4 Mo, on se rend compte que SNK n'a pas lésiné sur ce point. Et c'est une bonne chose ! Car si les cartouches Neo-Geo sont si chères, c'est surtout à cause de l'électronique qui est à l'intérieure. Avec le CD, plus question de rajouté de la Ram ou un coprocesseur pour augmenter les capacités de la machine. La Neo-Geo CD se voit donc doté de tout ce qui faisait défaut au premier modèle. Par





contre, le port cartouche a disparu, ce qui posera des problèmes à ceux qui voudraient revendre leur ancienne Neo-Geo en gardant quelques jeux. La Memory Card est en revanche intégrée dans la machine.

Autre changement de taille pour les puristes, les joypads. Oui, oui, j'ai bien dit joypads ! SNK a en effet remplacé l'unique manette de type arcade livrée avec les Neo-Geo normales par deux pads. Pas d'affolement, ces petites bêtes là sont tout simplement pour moi les

meilleurs de leur catégorie. Très ergonomiques, d'une solidité à toute épreuve, ils déroutent "seulement" les pros de la manette d'origine. Personnellement, je trouve que c'est un plaisir d'entendre des vrais micro-switches dans ce type de contrôleur. La console intègre également toute une panoplie de sorties vidéos pour pouvoir être reliée à n'importe quel type d'écran (voir fiche technique) et peut être directement reliée à une

chaîne hi-fi. D'ailleurs, le premier menu que propose la bête quand on l'allume est un player de CD-Audio.

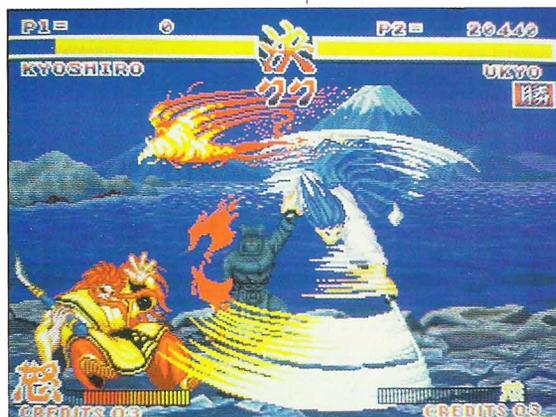
La question la plus importante que se pose beaucoup de joueurs concerne le temps de chargement d'un jeu du CD vers la mémoire de la machine. Qu'ils se rassurent, si le premier "Please Wait, Loading..." dure environ 40 secondes, les chargements entre différents tableaux dépassent rarement les 15 secondes. Nous avons testé Samurai Spirits, Fatal Fury Special, Nam 75, Super

Sidekick 2 et Art of Fighting sans mourir d'ennuis pendant ces temps d'attente. Et quel plaisir de jouer avec ces classiques en ayant droit à une vraie musique lue en direct sur le CD. Celles de Samurai

Spirits et Fatal Fury Special sont somptueuses. C'est le seul changement entre les versions cartouches et CD de ces titres, avec le prix évidemment ! On attend maintenant avec impatience des jeux développés spécifiquement pour la Neo-Geo CD ! Espérons que SNK ne tardera pas à en présenter.

Sachez enfin qu'il existe deux modèles de Neo-Geo CD ! La version "luxe" qui est une série limitée déjà épuisée, et la version "normale" que tout le monde peut se procurer. La première est à chargement frontal, comme un lecteur laser de salon, alors que la seconde fonctionne comme un Mega-CD de Sega, avec un chargement qui s'effectue sur le dessus. Personnellement, je trouve que la version normale est la plus belle ! Leurs prix sont de toute façon identiques, c'est à dire environs 3 000 F, ce qui n'est pas excessif quand on voit qu'une nouveauté comme King of Fighters '94 est disponible pour 429 F dans certaines boutiques. J'envisage même de faire une commande groupée pour la rédaction vu le nombre de testeurs qui en veulent une !

ARNAUD



Fiche technique :

Processeurs : Z80A - 68000
et une flopée de copros.

Mémoire vive (Ram) :
56 MB (7Mo)

Mémoire vidéo (V-Ram) :
512 Kb

Mémoire de sauvegarde (S-Ram) : 64 Kb

Nombre de couleurs :
65 536 maximum

Lecteur de CD-Rom :
double vitesse

Sorties : S-Vidéo, RGB, AV, RF

Dimensions (série limitée) :
345 mm de largeur, 280 mm de profondeur, 104 mm de hauteur.

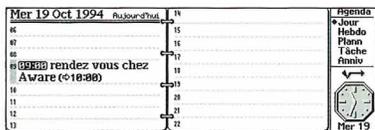
Poids : 2,7 Kg

Prix : environs 3 000 Frs

DOSSIER HIGH-TECH

Que vous soyez un fan de nouvelles technologies ou de gadgets en tout genre, la rubrique High-Tech vous tiendra informé tous les mois des dernières inventions du milieu. Pour vous épargner un style trop catalogue, ce mois-ci vous aurez droit à "Philippe au pays du High-Tech". Il vous vantera, avec raison, les mérites du Psion Serie 3a ainsi que de ses autres découvertes.

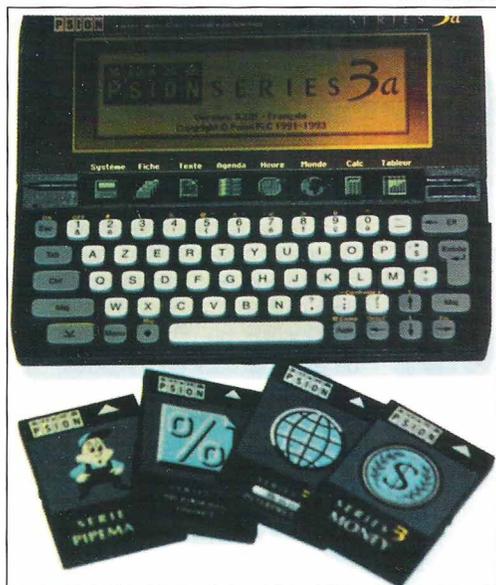




Un des utilitaires du Psion Serie 3a.

Le réveil est décidément un moment particulièrement difficile. 8 heures du matin, mon Psion Series 3a, doté de 512 Ko de mémoire vive, vient juste de sonner et me rappelle le rendez-vous pris il y a déjà plus d'un mois. Le chant du coq produit par le réveil de mon filleul que j'ai enregistré sur le Psion suffit à peine à me faire sourire.

Je consulte mon agenda, pour découvrir les obligations de la journée. Je m'aperçois avec



Le Psion Serie 3a dans toute sa splendeur. Indispensable quand on y a goûté.

satisfaction que je n'ai qu'un seul rendez-vous et que le reste du temps sera libre. Ces moments sont si rares que j'en apprécie pleinement leurs avantages. Je jette un oeil sur la page anniversaire pour savoir si je n'ai pas oublié quelqu'un. Cette fonction du Psion m'a déjà sauvé la mise plus d'une fois ! J'avais d'ailleurs oublié celui d'Isabelle... Un simple coup d'oeil sur le gestionnaire de fichier me donnera toutes ses coordonnées. Je n'aurais alors qu'à rapprocher le Psion du combiné téléphonique pour effectuer automatiquement le

numéro en fréquences vocales. Pour être sûr de ne rien oublier, je consulte enfin le planning annuel qui me dévoile les moments importants de l'année. Une fonction très utile pour ne pas prévoir une semaine de vacance pendant LE salon que l'on ne voulait surtout pas manquer !

Après une bonne douche et un café ingurgité en catastrophe, je me décide enfin à partir au volant de ma voiture. Provincial depuis bon nombre d'années, je ne connais pas bien Paris et j'apprécie tout particulièrement le cadeau que mes parents viennent de m'offrir : un système complet de navigation mobile Sony. Combinant la récente technologie du GPS

(Global Positioning System) et des logiciels créés par la société Etak, ce système me trace la route pour aller de mon hôtel vers mon point de rendez-vous sur un écran couleur bien lisible de 12" de diagonale. Il est impressionnant de penser que 25 satellites sont à ma disposition à travers le réseau "Navstar" pour m'indiquer ma position exacte et que les cartes intégrées dans le lecteur de disque optique compact me donnent le chemin

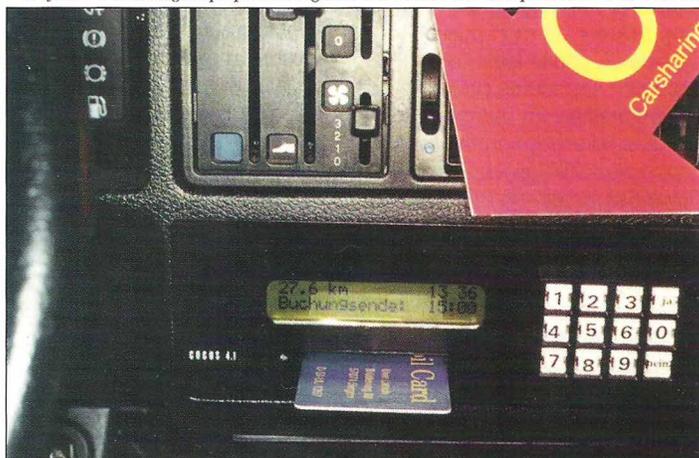
précis à prendre. Quel plaisir de se savoir dirigé de main de maître, dans des conditions de circulation aussi difficiles.

Au passage, je note que toute l'utilisation de la voiture, prêtée par mon agence, est entièrement enregistrée sur une carte magnétique, dont le lecteur se situe sous le tableau de bord. Ainsi, le grand patron connaît exactement les moindres faits et gestes de ses employés, peut savoir exactement combien la voiture consomme d'essence, quand il faut l'envoyer au garage pour entretien et bien d'autres choses encore. De plus, le fait de retirer la carte empêche le démarrage de la voiture.

Je profite de ma quiétude pour charger un air d'opéra chanté par Kiri Te Kanawa, enregistré sur un mini-disque et écouté sur le tout dernier autoradio Sony MDX-400 RDS doté d'un changeur de MD et d'un joystick. Ce dernier, placé près du volant, pilote l'ensemble des fonctions logiques de l'autoradio et se manipule des bouts des doigts, ceci sans quitter la route des yeux.

A un feu rouge, je profite des trois minutes de répit pour appeler Aware pour confirmer mon rendez-vous et souhaiter un bon anniversaire à mon amie. Heureusement que j'ai pensé à prendre avec moi mon DCT-H2 Sony qui me sert de téléphone sans fil ultra perfectionné à la maison et de combiné be-bop en

Ce système à carte magnétique permet de garder une trace de tous les déplacements d'un véhicule.



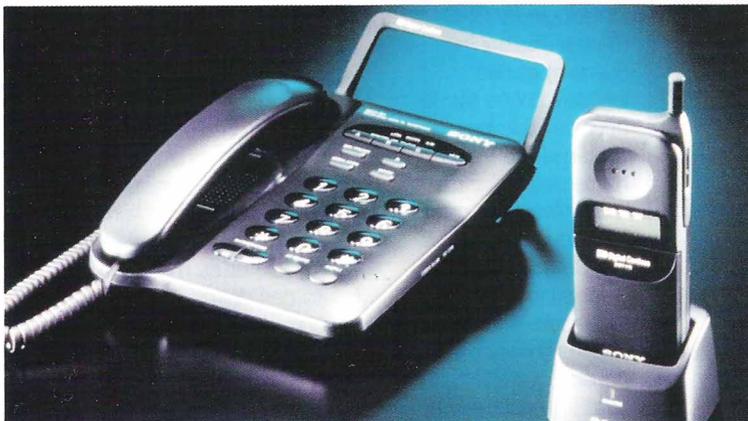


L'autoradio SONY MDX-400 RDS est muni d'un chargeur de MD.

ville. 255 grammes suffisent à ce modèle pour pouvoir se connecter à 4 bases domestiques différentes, mémoriser jusqu'à 30 numéros, autoriser la conversation à trois et de fonctionner de manière autonome pendant 4 heures. Le chef de produit étant un vieil ami, je me suis amusé à déguiser ma voix avec le "Voice

aéroports, 50 000 vols et 250 compagnies aériennes sont stockés sur une petite mémoire que l'on met sur un des deux cotés du Series 3a.

Après ce rendez-vous, je profite d'un moment de calme pour aller faire mon shopping du côté des Champs Elysées, récemment remis au goût du jour par la Mairie

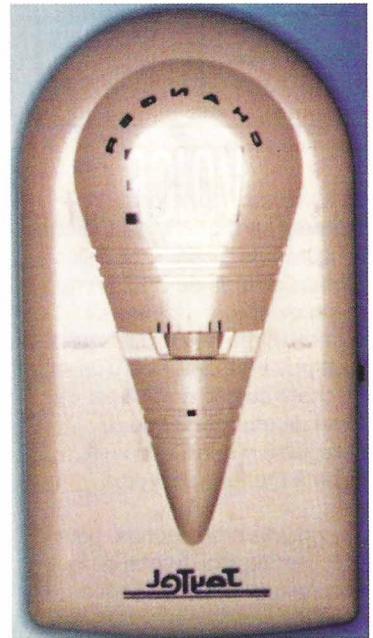


Téléphone sans fil / Be bop DCT-H2 de SONY.

changer" que je possède déjà depuis longtemps. Voix de femme, d'homme ou de vieillard, l'effet est saisissant.

Arrivé dans le 20ème arrondissement, je gare ma voiture et me dirige chez l'importateur de mon micro-agenda de poche favori pour découvrir ses toutes nouvelles fonctionnalités. En quelques 10 minutes j'ai envoyé un fax à ma copine aux USA grâce au logiciel PowerFax 3s et son mini-modem et j'ai pu consulter les horaires des vols pour New-York sur "3 Flight Manager". Je pense sérieusement faire un saut à Manhattan, histoire de fêter dignement son anniversaire ! Cet indicateur de vol aérien existe dans une version pour les Etats Unis/Canada ainsi que pour l'Europe. Plus de 1 000

de Paris. Je découvre dans quelques une des boutiques high-tech les derniers gadgets à la mode. Je teste ainsi un mini-porte-clef qui me sert de pense-bête en enregistrant quelques secondes de voix, ou encore cet appareil photo entièrement transparent qui se transforme en objet d'art. J'ai également trouvé le moyen de ne plus faire les noeuds de mes lacets avec des "super lacet" fluos qui ne laisseront pas indifférents certaines personnes de mon entourage. Histoire de me croire riche, je vais tester le nouveau camscope



Voice changer.

SONY CCD-FX 730 dans un magasin voisin. Son écran de 7.5 cm rabattable autorise l'enregistrement en mode plongée ou contre plongée. Plaisir de l'image et plaisir du son, puisque ce tout nouveau camscope est doté d'un haut parleur à niveau sonore réglable. D'une sensibilité de 2 lux, et doté de 4 modes d'expositions automatiques, c'est l'outil indispensable pour garder une trace de mon voyage.

A midi, je m'installe confortablement à la terrasse d'un café pour manger un sandwich tout en prenant ma leçon particulière d'anglais avec le Data Discman DD-20 Sony qui compose l'un des éléments du tout dernier "English Teacher", méthode multimédia d'apprentissage de l'anglais écrite par 2 professeurs et co-produit avec Columbia Pictures. Le mini CD-Rom qui



Porte-clefs enregistreur de voix



Le nouveau camscope SONY CCD-FX 730

compose le logiciel comprend 50 leçons par niveau (3 niveaux disponibles), 8 000 écrans et 3 heures de son. Je progresse à mon rythme et un des modules du logiciel m'offre même la possibilité de jouer en anglais si je désire un peu de détente. De retour à mon hôtel, j'envoie un dernier rapport à mon bureau en utilisant ma carte modem/Fax ultra plate en PCMCIA "ARN DX-MC2". En quelques secondes mes fichiers sont transmis à la vitesse de 14400 bits par seconde.

Mon GSM Sony CM-D200 sonne, mais je ne réponds pas. Les services associés à mon abonnement Intineris enregistre automatiquement les propos de mon interlocuteur et je consulterai le message un peu plus tard, dès que j'en aurais le temps ou l'envie. Puis, libéré de tout rendez-vous, j'enfile le casque de réalité virtuelle et m'évade pendant quelques heures. A 21h30, je décolle pour New-York...

PHILIPPE PALMAI



Téléphone GSM SONY CM-D200

La Gadgettière :

1 rue Georges Bizet
Paris 75116
Lacet fluo : 35 F
Radio Spirit of St Louis :
995 F
Porte clef enregistreur :
260 F

Scanner - Passage du Lido

76 avenue des Champs
Elysées
75008 Paris
Appareil photo Ricoh : 690 F
Laser Porte clefs : 590 F
Voice Changer : 1490 F

Sony France

15 rue Floréal
75017 Paris
CCD-FX730 : Disponible fin
Septembre 1994
CM-D200 : Disponible fin
Septembre 1994
MDX-400 RDS : Disponible fin
Mai 1994

Aware

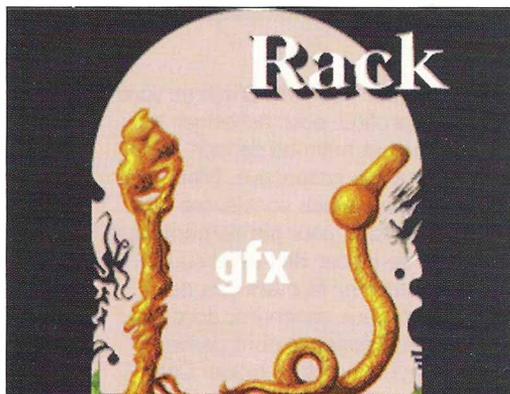
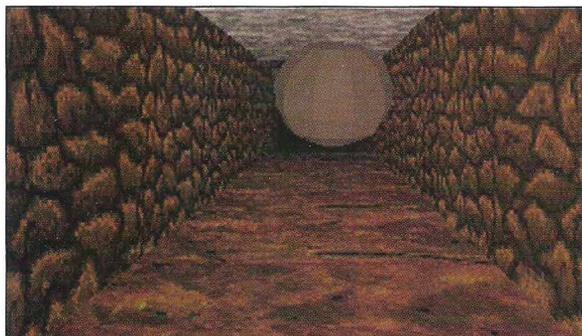
21, rue Olivier Metra
75020 Paris
Psion Series 3a 512 Ko:
3990 FF
Ram flash 512 Ko : 1490 F
PowerFax 3s : 1990 F
3 Flight : 990 F (non dispo)



DEMOS

Bienvenue ! Bienvenue dans ce havre de paix où on ne parle ni de paddle, ni de Warp Zone et encore moins de boss de fin de niveau. L'unique sujet de préoccupation de cette rubrique sera les démos, et pour cette première édition, je vais surtout essayer de situer un peu les choses.





LES DÉMOS, KÉSAKO ?

Le terme démo est l'abréviation du mot démonstration. Il désigne un programme destiné à montrer les capacités de la machine. Mais depuis quelque temps déjà, la tendance change et c'est plutôt les capacités des démomakers (les personnes qui réalisent les démos) qui sont mises en avant. Les démos rassemblent plusieurs éléments tels le son, l'image et la programmation, qui après être passés joyeusement à la moulinette informatique ont pour but de servir un cocktail d'images et d'effets visuels le plus attrayant possible. Contrairement aux jeux, les

démos ne coûtent rien et ne servent à rien ! Enfin presque, car à force d'en regarder on finit par avoir envie d'en créer !

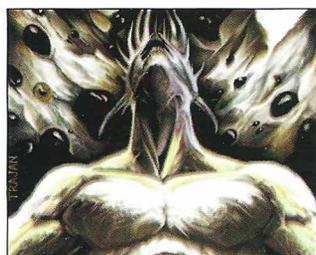
COMMENT ÇA MARCHE ?

Ça court même ! Mais uniquement sur micro ordinateurs. Les pads des consoles sont un peu légers pour la programmation... Actuellement, on constate que l'Amiga, le PC et accessoirement le Falcon, se taillent la part du lion. Celui qui bouffe la plus grosse part, le goinfre de service, reste l'Amiga qui perpétue la tradition du C64. Mais avec le temps les choses changent et le PC est désormais très présent dans le monde de la

démo avec de très bonnes productions, même si elles ne sortent généralement qu'au moment des Démo Parties.

QUI FAIT QUOI ?

Pour réaliser une démo il est nécessaire de concentrer plusieurs énergies. Chose primordiale, il faut un "Coder" (le programmeur), c'est la clef de voûte d'un groupe. Il jongle généralement avec l'assembleur (le langage le plus "proche" de l'ordinateur), une bonne calculatrice pour certaines routines, et du Tranxen 2000 pour calmer ses crises de nerfs durant les phases de débogage... Le graphiste, qui est chargé de dessiner les logos du





groupe, les fontes et les images de la démo est aussi indispensable. Le troisième larron de la bande est le musicien, qui tente de créer une bande sonore en symbiose avec la démo.

Mais qui sont ces gens ? Les démomakers sont des personnages spéciaux. En plus d'habiter la planète Terre, ils appartiennent aussi à ce qu'ils appellent la "Scène". Ce n'est pas une dimension parallèle mais l'endroit où se côtoient les démomakers. La scène est un véritable monde à part, une institution. Elle possède ses propres modes de communication : magazines sur disquette où sont relatés les derniers potins du monde de la démo (Scenial, Top Secret, Chit Chat, etc.), ses propres "Top 50" (Eurocharts, Ram Jam Charts). Elle s'accapare même les serveurs minitel comme le 3614 RTEL1 qui traitait à la base de micro informatique et qui est devenu peu à peu, sous l'impulsion des démomakers, un de leur lieu de dialogue.

COMPÉTITION ET DÉMOS

Plusieurs fois par an, les démomakers se réunissent lors de grandes manifestations appelées Démo Parties. Pendant généralement trois jours, ils s'enferment dans des endroits sombres avec pour seule leur celle de leur moniteur. Certains associent alors un visage à un pseudo qu'ils ne connaissent

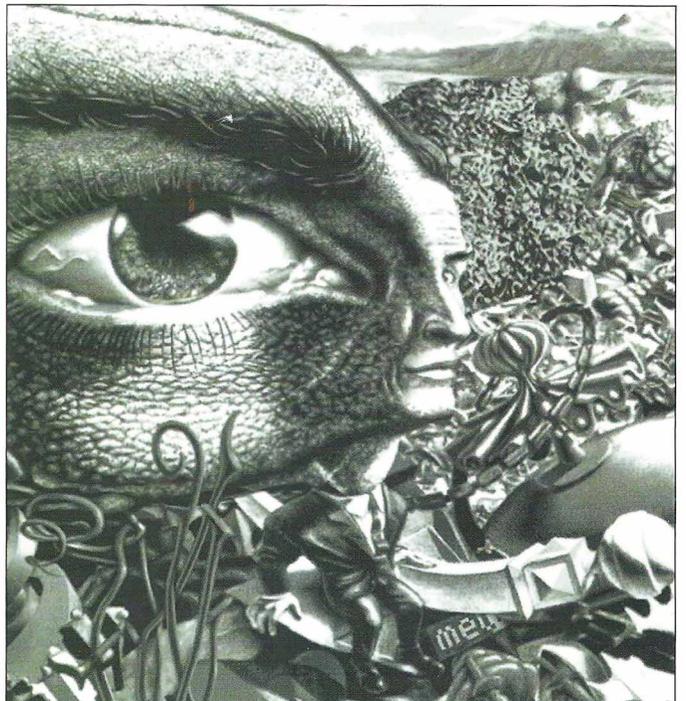
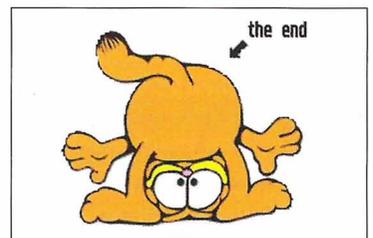
que par courrier. D'autres vont en profiter pour échanger les trucs et astuces de leur discipline respective. Mais les Démo Parties sont avant tout l'occasion pour les démomakers de se lancer des défis ou de confronter leur art lors de nombreux concours, dont les plus classiques sont démo, graphisme et musique. Ces Démo Parties sont souvent organisées par des groupes possédant une notoriété solide. Elles ont surtout lieu en Scandinavie. Parmi les plus célèbres, il y a la fameuse "The Party" (qui en sera à sa

quatrième édition en décembre et qui se déroulait au Danemark l'hiver dernier) ainsi que "L'Assembly" (en été en Finlande). En France, nous avons la Saturn Party en banlieue parisienne 2 fois par an.

EN CE QUI CONCERNE LA RUBRIQUE.

Pour ce qui est des démos elles même, nous traiterons de toutes celles qui sont dignes d'intérêt, quelle que soit la machine. Parallèlement à cela et dans la mesure du possible, nous vous parleront des Démo Parties en vous proposant des reportages. D'autre part si vous réalisez vous même des démos, n'hésitez pas à nous les envoyer, les meilleures seront présentées. Si vous avez des suggestions, elles seront aussi les bienvenues !

LAURENT CHRISTOPHE



A FULL-MOTION VIDEO ADRENALINE RUSH *



CYCLEMANIA™



PC CD-ROM

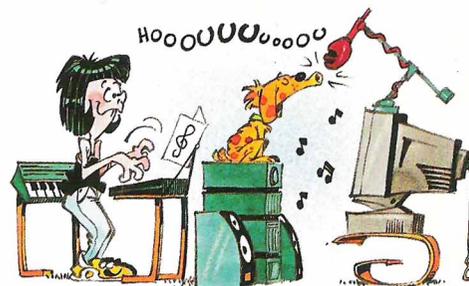
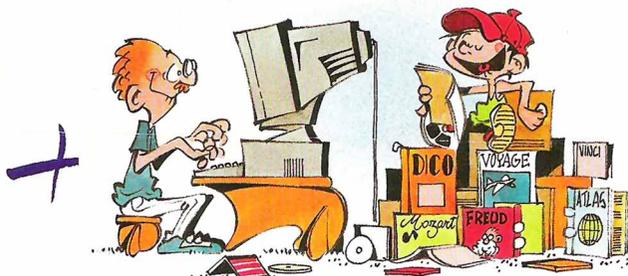
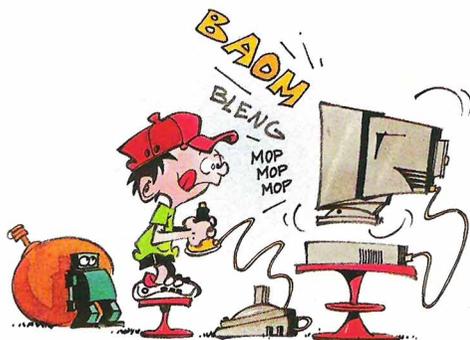
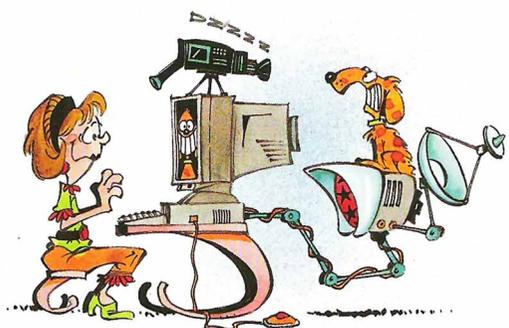
4^E SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

DU 30 NOVEMBRE
AU 4 DÉCEMBRE 94
PARIS - PORTE DE VERSAILLES

SUPERGAMES

AVEC

EUROPE 1



= L'UNIVERS DES LOISIRS MULTIMÉDIA

-20%

payez **40 frs** (au lieu de 50 frs), votre entrée à **SUPERGAMES**

Remplissez ce bon et présentez-le aux caisses du salon.

Nom : _____ Prénom : _____ Année de naissance :

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

ORGANISATION : BLENHEIM, 70 RUE RIVAY, 92532 LEVALLOIS PERRET CEDEX • FAX : 47 56 11 90