

LE MOIS PROCHAIN, J'ENLEVE LE BAS

LES SECRETS DE Donkey KONG:

comment finir le jeu à 100%

SATURN



PLAYSTATION



MEGADRIVE 32X



SUPER NINTENDO



ET LES AUTRES ...

Apple et Bandai attaquent, une nouvelle 32 bits dans l'arène

RISE OF THE ROBOTS

cyberbaston + cyberbooklet

NOUVELLES CONSOLES

MODE D'EMPLOI

- FAUT-IL ACHETER?
- À QUEL PRIX?
- LES PIÈGES À ÉVITER



cahier spécial CD
les tests complets des meilleurs jeux SATURN ET PSX



SUPER STREET FIGHTER II



3DO VIRTUA FIGHTER

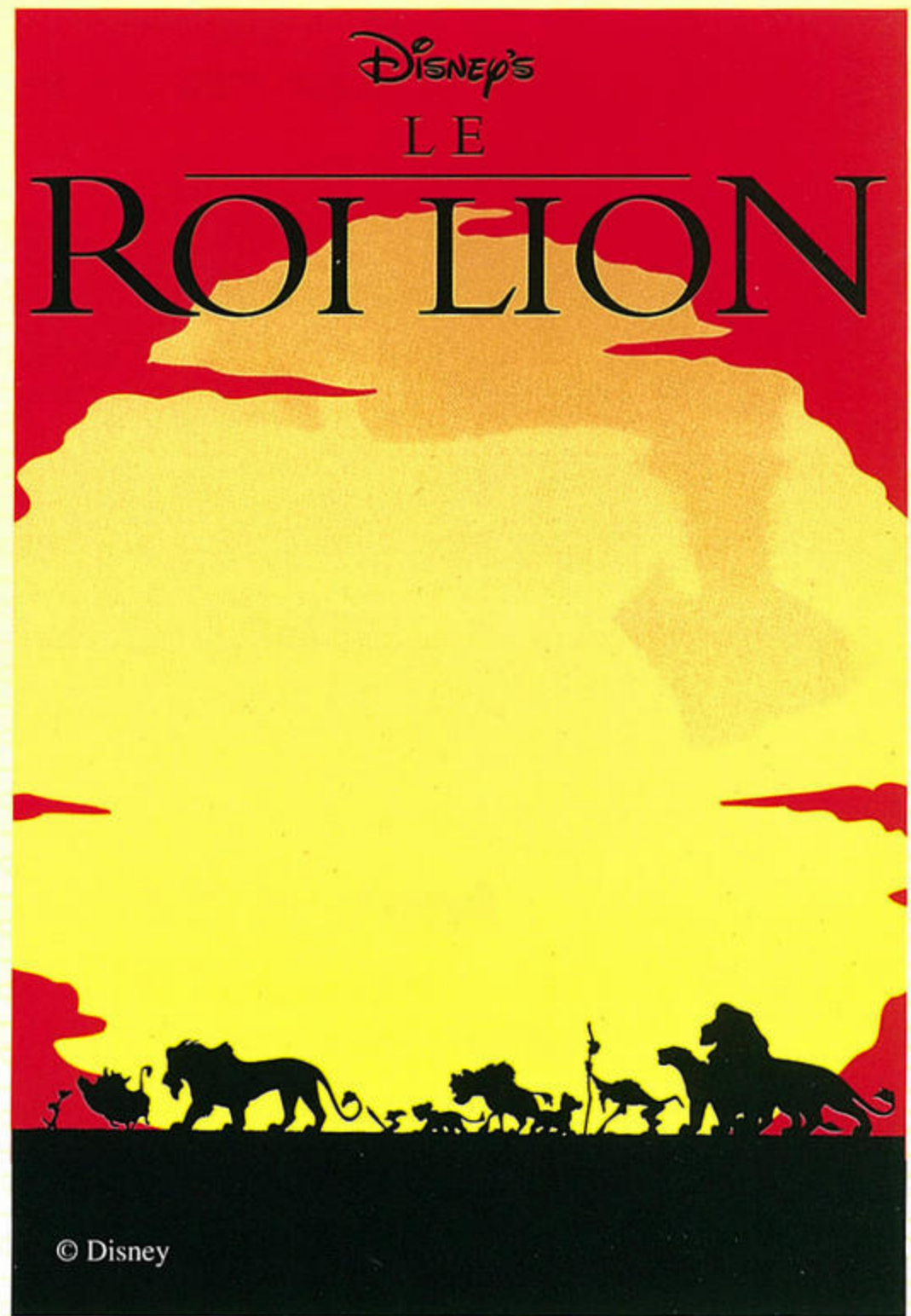
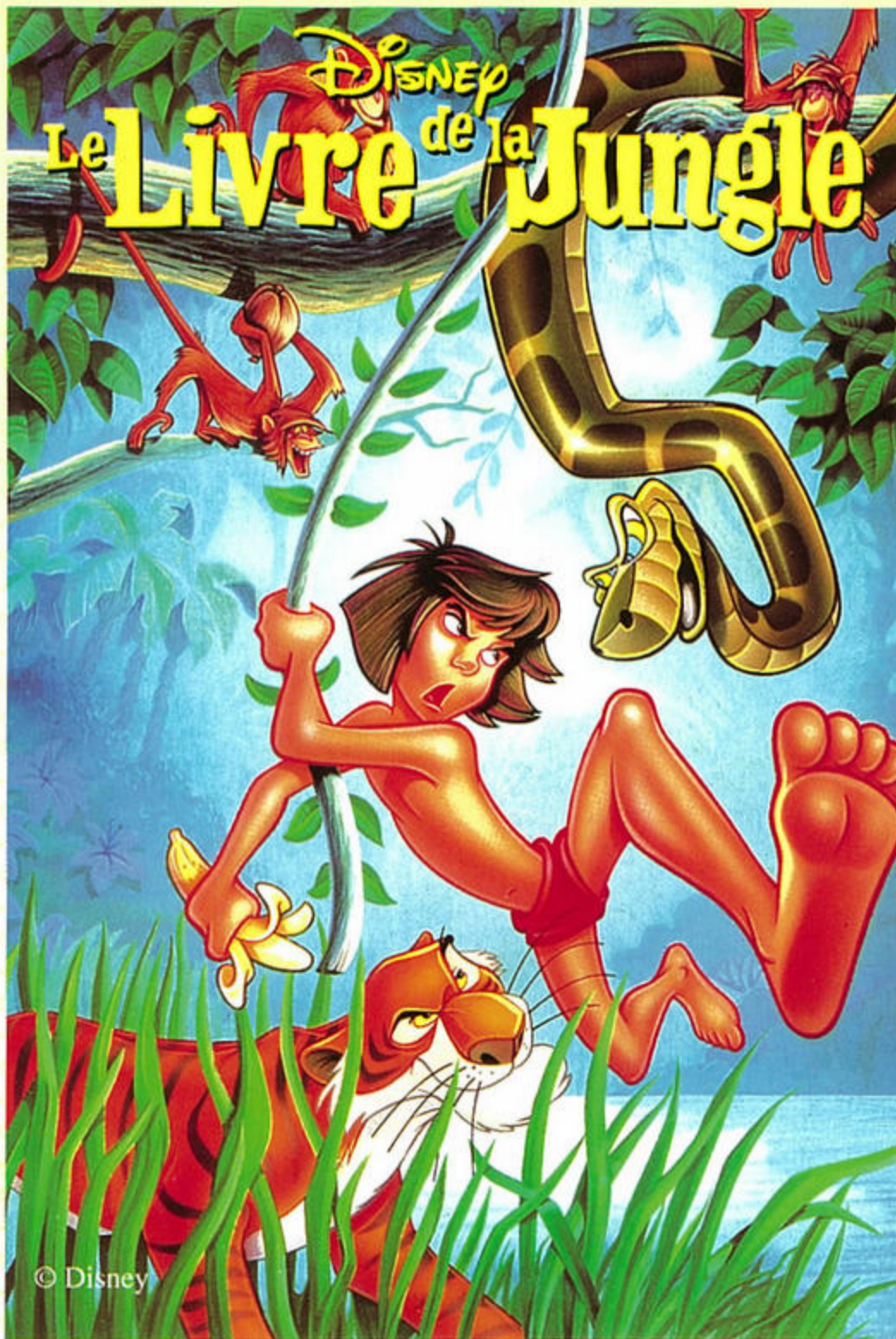


SATURN RIDGE RACER PLAYSTATION

T 6745 - 39 - 32,00 F



Revivez l'émotion et la magie des films



Prends le strict nécessaire et pars escorter Mowgli dans la jungle jusqu'à son village. Affronte Kaa, le serpent aux yeux globuleux, et Shere Khan, le tigre affamé, dans cette aventure palpitante adaptée du classique de Disney! Un jeu complètement dingue!



MEGA DRIVE • GAME GEAR
MASTER SYSTEM • SNES
NES • GAME BOY



Le Roi Lion donne vie à l'Afrique majestueuse à travers l'histoire de Simba, un lionceau qui commence son éducation. Affrontez des hyènes hideuses dans le cimetière des éléphants et évitez de vous faire piétiner par les sabots des gnous alors que vous traversez les 10 niveaux du jeu, tout cela pour que Simba obtienne la place qui lui revient de droit, celle de Roi-Lion.

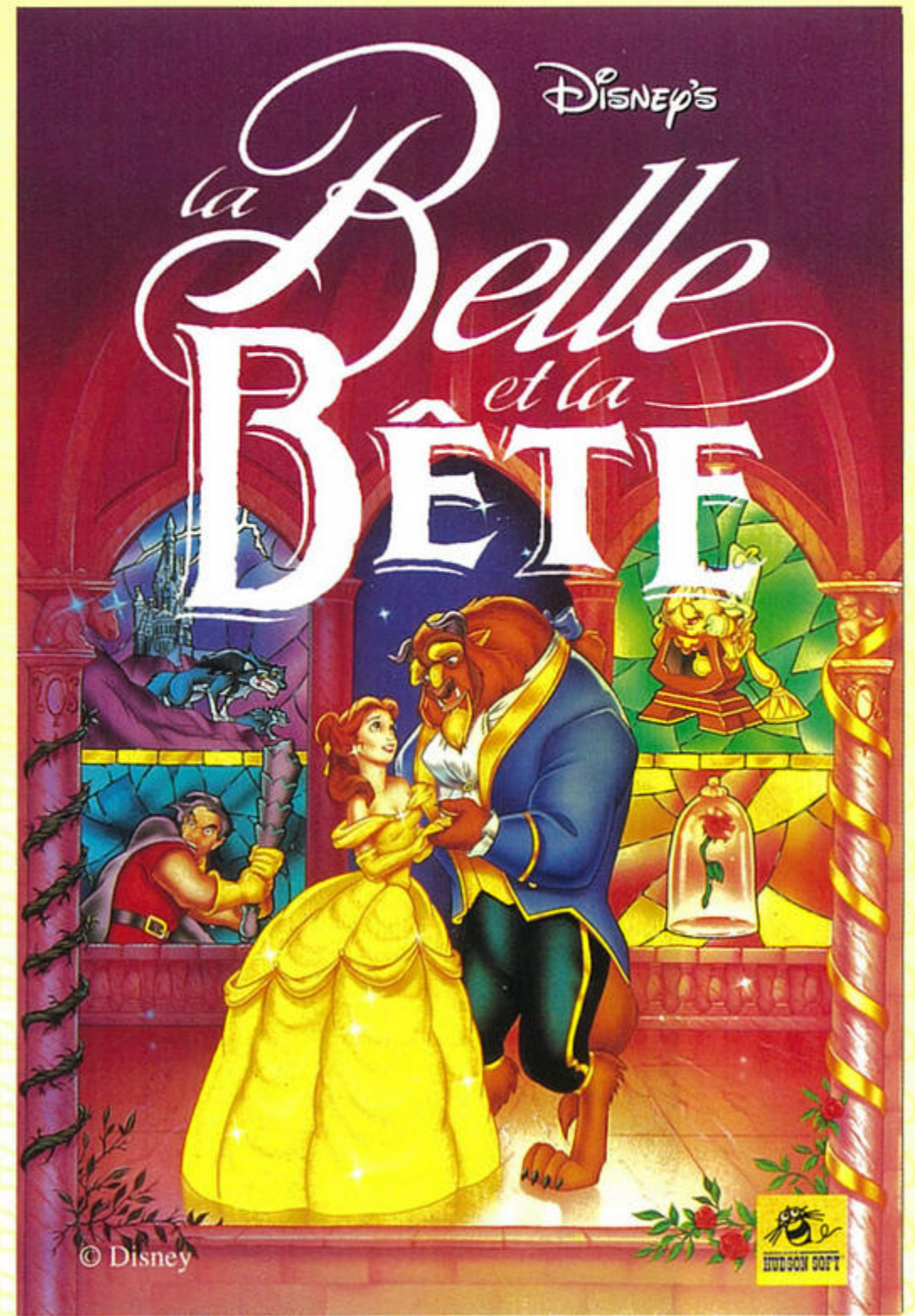
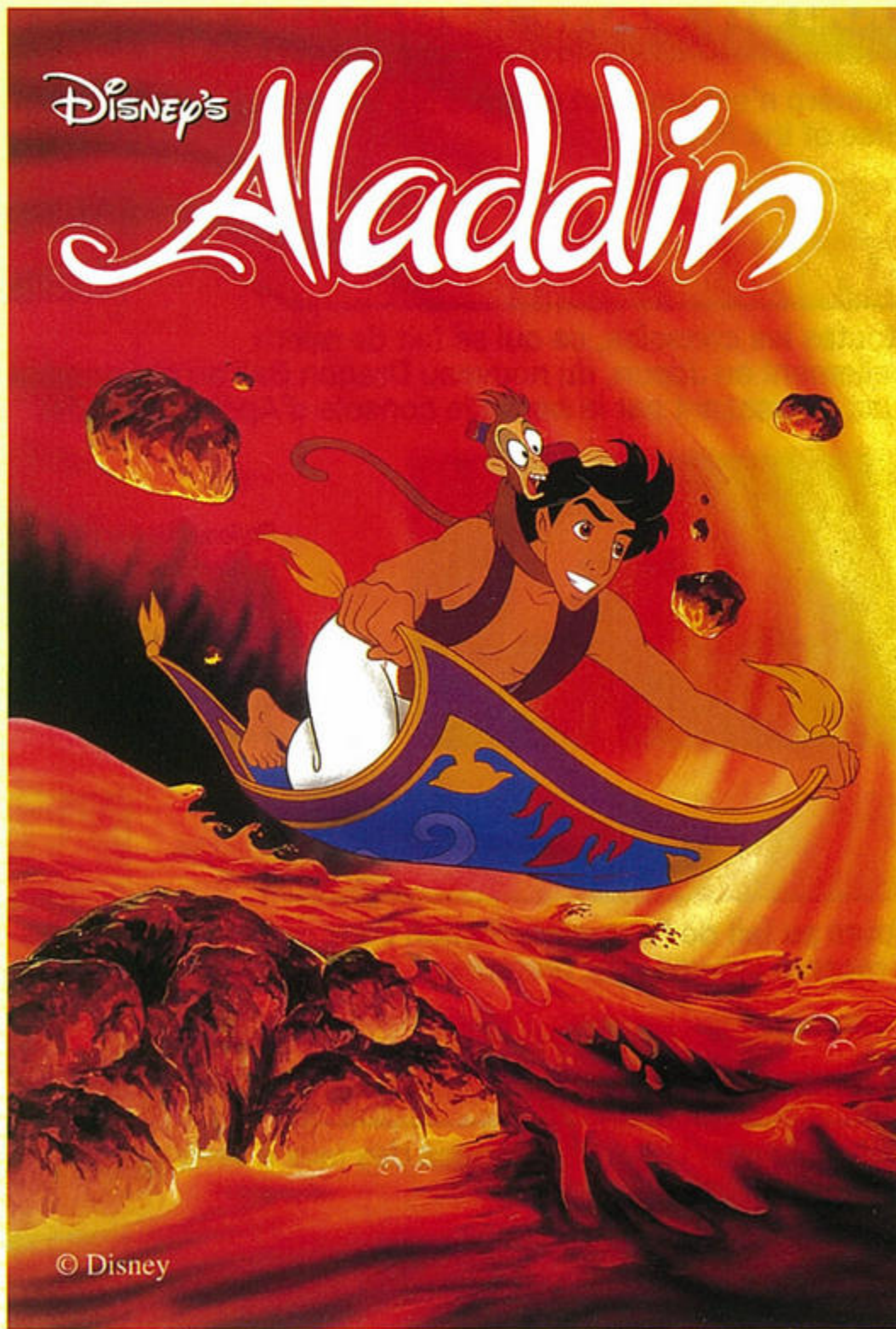


MEGA DRIVE • GAME GEAR
MASTER SYSTEM • SNES
NES • GAME BOY

Disney
SOFTWARE

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT S.A.R.L.

de WALT DISNEY dans les jeux vidéo



Embarquez-vous dans une aventure pleine de magie, de mystère, d'action et d'animations incroyables avec cette superbe interprétation de ce grand succès de Disney: Aladdin! Entraînez notre jeune héros dans une folle course-poursuite dans les rues d'Agrabah! Affrontez les gardes du Palais en jouant de l'épée avec brio! Échappez-vous du cachot du Sultan! Laissez-vous étonner par la caverne des merveilles! Accrochez-vous car vous allez faire une balade en tapis volant mémorable! Et enfin écrasez le méprisable Jafar, le ravisseur de la Princesse Jasmine!

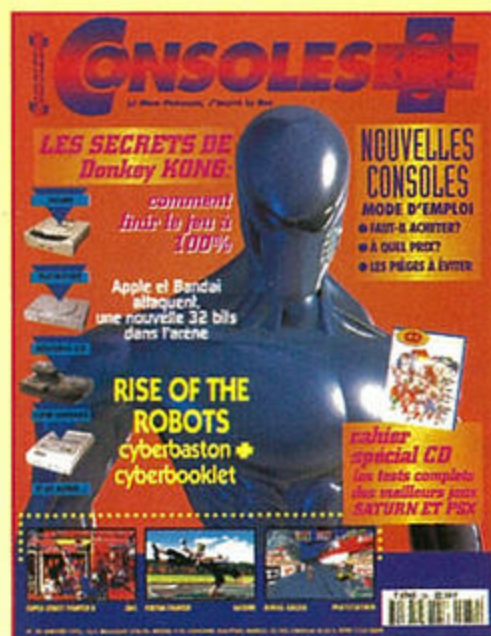
MEGA DRIVE • NES
GAME BOY



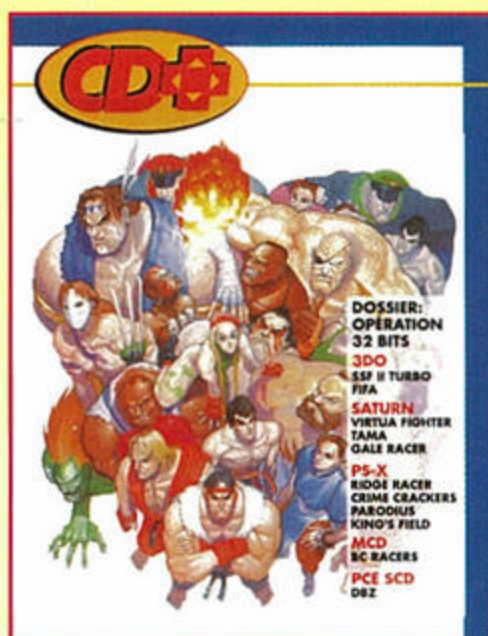
Un prince égocentrique est transformé en bête hideuse par la magie d'une enchantresse. Mais, ce n'est pas tout! Tous ses serviteurs ont été changés en objets ménagers. Avant de partir, l'enchantresse dépose une rose entre les mains du Prince. "Cette rose fleurira jusqu'à ton vingt-et-unième anniversaire. Tu dois trouver celle que tu aimeras d'un amour vrai et gagner son amour, avant ce jour-là. Si tu échoues; tu seras condamné à demeurer une bête pour le reste de tes jours." La Bête peut-elle briser le sort avant qu'il ne soit trop tard?



SNES • NES



Notre couverture: Copyright A3 Cyborg Illustration, Rise of the Robots™ 1994 Mirage Technologies (Multimedia) Limited. All rights reserved. Mirage Technologies™ and Rise of the Robots™ are trademarks of Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. and used with permission. All rights reserved. Crédit photos machines: Beldjoudi Djamilah.



Couverture CD +: Copyright Capcom.

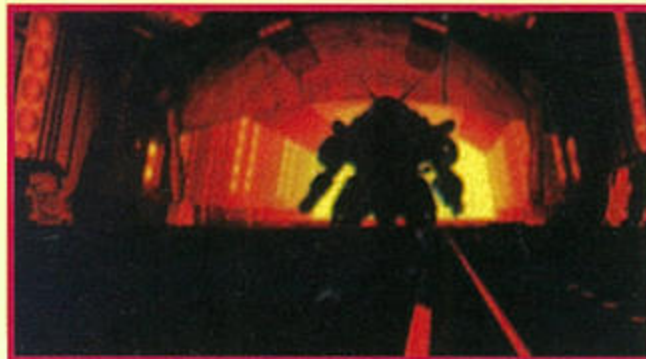
GRATUIT DANS CONSOLES+

Ce numéro n'est complet qu'avec les fiches des personnages de Rise of the Robots.

EN DIRECT LIVE FROM JAPAN!

8

Sur toutes les consoles, ce qui se fait de mieux actuellement au Japon, du nouveau Dragon Ball au phénomène Jaguar, en passant par la nouvelle console d'Apple et Bandai.



Philosoma sur PS-X met en lumière un genre très couru au Japon: le Battletech. Le shoot-them-up qui en est tiré surprend à plus d'un titre.

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux testés classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

BC RACERS (Mega CD)	144
BIKER MICE FROM MARS (Super Nintendo)	98
CANNON FODDER (Megadrive)	118
CRIME CRACKERS (Playstation)	134
DRAGON BALL Z (PC Engine Super CD-Rom)	138
FIFA INTERNATIONAL SOCCER (3D0)	146
GALE RACER (Saturn)	148
GHOUL PATROL (Super Nintendo)	106
IRON SOLDIER (Jaguar)	94
KING'S FIELD (Playstation)	142
LES SCHTROUMPFS (Megadrive)	96
NEWMANN HAAS INDY CAR (Super Nintendo)	114
PARODIUS DELUXE PACK (Playstation)	140
PINBALL FANTASIES (Super Nintendo)	112
RIDGE RACER (Playstation)	124
RISE OF THE ROBOTS (Super Nintendo, Megadrive)	88
RISTAR (Megadrive)	92
SAMURAI SHODOWN (Megadrive, 3D0)	110
SAMURAI SHODOWN II (Neo Geo)	90
SOLEIL (Megadrive)	100
SUPER PUNCH OUT (Super Nintendo)	102
SUPER STREET FIGHTER II TURBO (3D0)	128
SYNDICATE (Super Nintendo)	115
TAMA (Saturn)	136
THE PAGEMASTER (Super Nintendo, Megadrive)	108
VAL D'ISERE, Skiing and Snowboarding (Jaguar)	104
VIRTUA FIGHTER (Saturn)	130
WWF RAW (Super Nintendo)	116
ZOOL 2 (Jaguar)	99

NOUS REMERCIONS

POUR LEUR COLLABORATION

- LES MAGASINS: A GAME WORLD, ESPACE 3, KONCY, NEW TECH CITY SAMOURAI GAMES ET ULTIMA GAMES
- ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS ET FRANÇAIS: FAMILCOM TSUSHIN KADOKWA SHOTEN ET ANIMELAND

TIPS

42

Toujours au fait de l'actualité, Switch vous dévoile les tips les plus récents sur vos jeux préférés.

NEWS

48

Les infos les plus chaudes à propos des jeux à venir et de leurs accessoires.

SUPERGAMES

54

Elvira a usé de tous ses charmes pour vous faire vivre en direct (et d'une manière surprenante) le Salon parisien dédié aux jeux vidéo. Vous n'allez pas être déçu du voyage.

MORTAL KOMBAT: LE FILM

58

Marc s'est envolé vers la Thaïlande pour vous tenir au courant des progrès de cette giga-production. Nous avons eu bien du mal à l'en faire revenir.

DIGITAL PICTURES

62

Le point sur cette société qui vient d'être rachetée par Acclaim. Niiico était sur place.

PREVIEWS

68

Des compil's de Nintendo en passant par le jeu de foot révolutionnaire de Konami, une sélection de vos futurs jeux.

ANIMÉ+

76

Le Panda vous révèle les dessous de la genèse du "Roi Lion", et du très attendu volume 12 d'"Akira".

DONKEY KONG: LA SOLUCE (PART ONE)

80

Tous les passages secrets, les zones-bonus, les vies supplémentaires, vous saurez tout sur ce jeu légendaire, si tant est que vous nous soyez fidèle...

LES 30 TESTS DU MOIS

88



Samurai Shodown II sur Neo Geo est en passe de devenir l'un des jeux les plus marquants de cette fin de siècle. Nous n'avons pu résister au plaisir de vous le dévoiler sous toutes ses facettes.

Rise of the Robots (SNIN), Samurai Shodown II (Neo Geo), Ristar (MD), Iron Soldier (Jaguar)... Et, comme vous êtes bien mignons, on a même testé les premiers jeux Saturn et PS-X.

CD+: SUPPLÉMENT 32 BITS

119

On l'a vu, perdu de vue, revu... Il repasse aujourd'hui par là, et il y restera. Compte tenu du flot d'actualités qui surgit du front du CD, on ne pouvait faire moins.

SERVICES+

150

Un espace réservé à tous vos revendeurs et serveurs préférés, vous y trouverez certainement l'adresse qu'il vous faut...

ZE SPEEDY GONZATEST

156

Il nous a saoulé (dans tous les sens du terme) le jour du Nouvel An, mais quelle production!

LA REVUE DU BOMBOY VIRTUEL

158

Il vous propose une nouvelle forme de courrier, et a sélectionné les meilleures de vos couvertures. Bomboy en majesté.

MICRO TROTTOIR DE ZE KILLER

164

Ze Killer sonde. Il recueille les opinions d'un vaste panel sur le jeu vidéo.



Ça y est, elles sont enfin là! La Saturn et la Playstation sont venues rejoindre les 16 bits dans la salle des Zordis de Consoles+. Les premiers jeux sont également au rendez-vous et je peux vous assurer que Ridge Racer et Virtua Fighter ont fait un sérieux carton à la rédaction. Ça me rappelle le bon vieux temps quand je découvrais la PC Engine et la

Megadrive chez Shoot Again, il y a des siècles, ou encore le jour où j'ai reçu la Super Famicom qui m'avait été envoyée du Japon par Banana San (ce qui était d'autant plus sympa de sa part que nous étions concurrents à l'époque!). Bon, laissons tomber les souvenirs, et regardons de l'avant. Nous entrons dans l'ère des 32 et des 64 bits et c'est un monde nouveau qui s'offre à nous. Je peux vous dire que vous allez avoir un sacré choc la première fois que vous brancherez une PS-X sur votre télé pour faire une partie de Ridge Racer: vous découvrirez que votre appart' se transforme en salle d'arcade et vous ne serez pas déçu du voyage! Quand on pense que Ridge Racer et Virtua Fighter sont les premiers jeux réalisés sur leurs consoles respectives, ça promet vraiment des lendemains qui chantent! Rappelez-vous, à la sortie des consoles 16 bits, il y avait F-Zero sur SNIN et Space Harrier sur MD. Comparez ces deux jeux avec ce qui se fait maintenant sur les mêmes machines: Donkey Kong Country ou Virtua Racing, par exemple! Il est évident que lorsque les programmeurs maîtriseront parfaitement les capacités des nouvelles consoles, ça fera très mal. Vive ment l'année prochaine!

Je sais bien que certains éditeurs nous reprochent de faire la part trop belle aux nouvelles consoles alors que de très bons jeux sortent actuellement sur les 16 bits. Ils n'ont pas entièrement tort car les nouvelles consoles en import ne sont pas à la portée de toutes les bourses, alors que l'on peut vraiment s'éclater avec les jeux MD et SNIN sortis ces trois derniers mois. Il n'est pas question pour nous d'enterrer les 16 bits et nous nous emballons toujours autant en découvrant les super-jeux qui sortent sur ces machines. En revanche, il est clair que vous voulez tout savoir sur les nouvelles machines et nous aussi! Après tout, nous sommes tous des passionnés de jeux. Que l'on ne nous demande pas d'être raisonnables!

Alain Huyghues-Lacour

EDITO

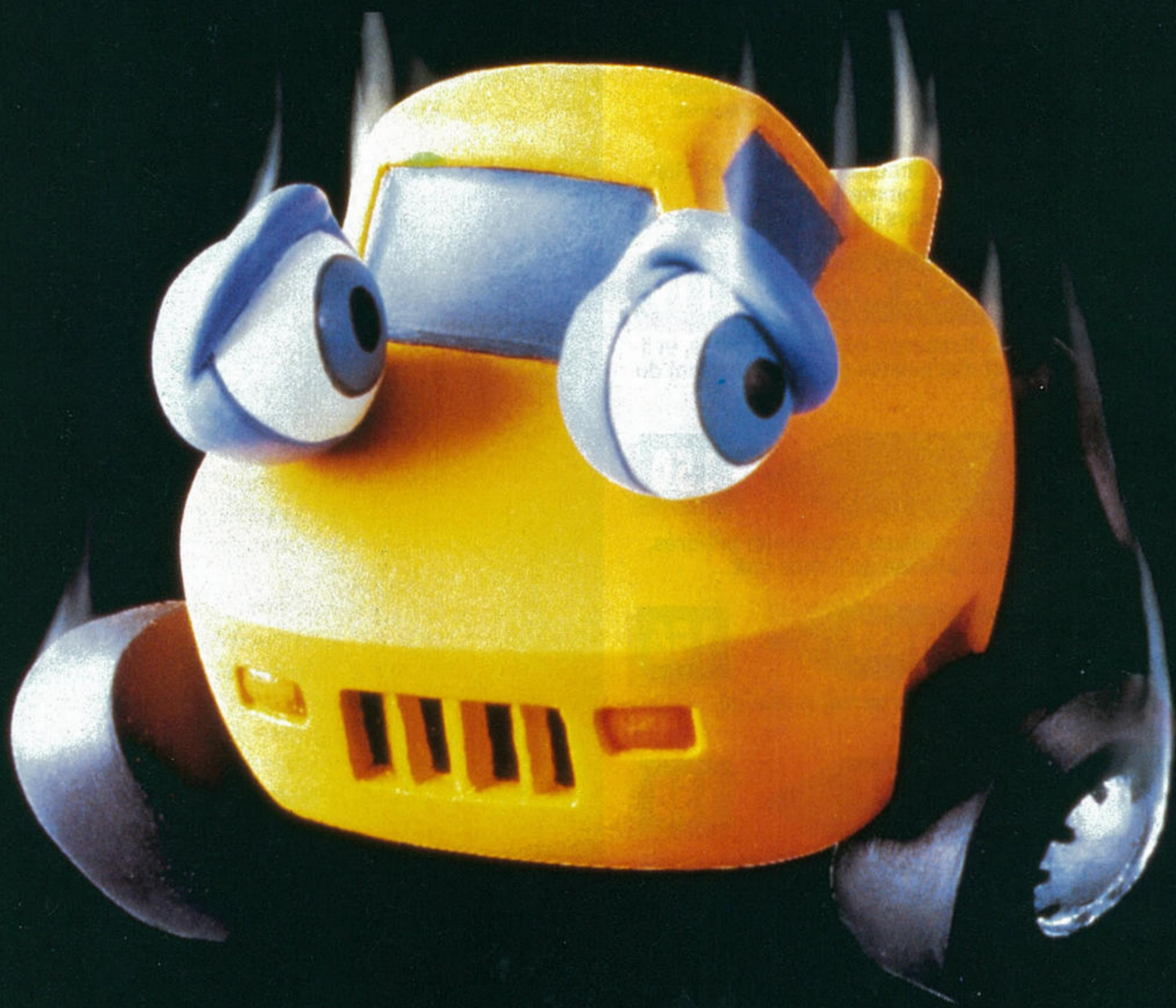
CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

DEUX HOT-LINE SONT À VOTRE DISPOSITION: LES TIPS SUR LES JEUX (LE MERCREDI!) ET LA JAPANIMATION (LE VENDREDI)

Switch s'occupera de répondre à vos questions sur les jeux tous les **mercredis de 14 heures à 18 heures**, et le Panda dissertera doctement sur l'univers de la janimation tous les **vendredis de 14 heures à 18 heures**.

Vous pouvez appeler au (16-1) 46 62 28 02. ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ!

**Méfiez-vous des apparences,
les circuits de grands prix sont trop minables pour elle.**



STUNT RACE FX : premier rodéo mécanique.

Stunt Race FX™



Avec STUNT RACE FX, bienvenue dans la quatrième dimension. Le microprocesseur SUPER FX intégré au soft STUNT RACE FX permet une fabuleuse gestion des effets 3 D qui dote les 4 bolides d'une vraie personnalité leur

permettant d'accomplir tous les délires possibles et inimaginables qui vous passeront par la tête. Pour visualiser cette course folle vous disposerez de



4 perspectives (vue rapprochée du

véhicule, éloignée du véhicule, du

cockpit et panoramique). Un bon

conseil, avant de prendre la route,

attachez vos ceintures, ce jeu n'est

pas pour les amateurs.



SUPER NINTENDO®

ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo
(1,27 F/mn)

Albert Oddy

Dix ans après que Albert, le preux chevalier, a combattu Oswald lors du premier épisode de ce jeu de rôles de Sunsoft, la paix règne à nouveau dans le royaume de Dainiji. Den, le fils de Raimosu, un des anciens compagnons d'aventures d'Albert, vit dans le royaume de Goto, où il l'apprend l'art de trincer son semblable à grands coups d'épée sous la direction du châtelain, Wiseman. Mais la guerre va de nouveau éclater, par un beau matin de printemps. Alors que les oiseaux gazouillent dans les arbres et que les fleurs embaument les futurs champs de bataille, les troupes belliqueuses de Marina envahissent les terres du paisible pays de Rukulan. Le roi meurt au combat, tandis que ses armées sont défaits par les mercenaires de Marina, alliés à des troupes de démons. La princesse Yuna arrive à s'échapper et appelle Albert à son secours. Celui-ci se lance à son aide.

Vous dirigez l'équipe de secours, composée, dans un premier temps, d'Albert, de Wiseman et de Den. Les combats, qui vous attendent à chaque fois que vous posez le pied dehors, vous permettront non seulement de récupérer des points d'expérience, mais aussi armes et équipements sur vos adversaires, sans que vous ayez à rendre visite

aux différents magasins et échoppes d'armuriers. Comme la plupart des jeux de rôles sortis dernièrement au Japon, les graphismes d'Albert Odyssey II ont fait l'objet d'un soin particulier. Les déplacements sur la carte sont encore assez grossiers, mais lorsque vous entrez dans un bourg, la représentation tant des maisons que de vos personnages est superbe.

La cartouche d'Albert Odyssey II est équipée d'une Ram de 64 ko alimentée par pile pour que vous puissiez sauvegarder les étapes de votre expédition de secours.



Vous explorerez les différentes contrées que vous traversez de jour comme de nuit.



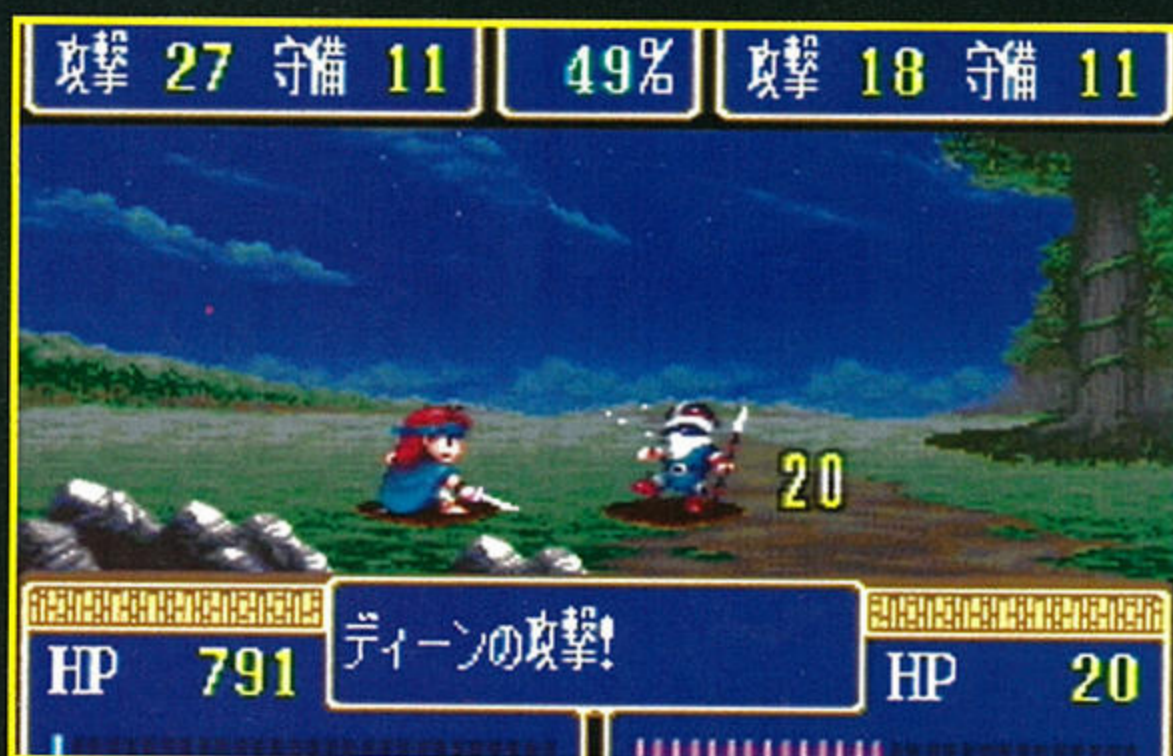
Votre petite expédition commence à prendre tournure grâce aux renforts successifs de compagnons d'aventure.



Ce squelette vient de bénéficier d'une attaque un peu spéciale d'Albert: il en reste sans voix ... et sans tête!



Certains écrans de jeu sont de véritables petits tableaux. Admirez le rendu de l'architecture des demeures, profitez du souci du détail, comme les ombres des nuages qui apparaissent sur le sol.

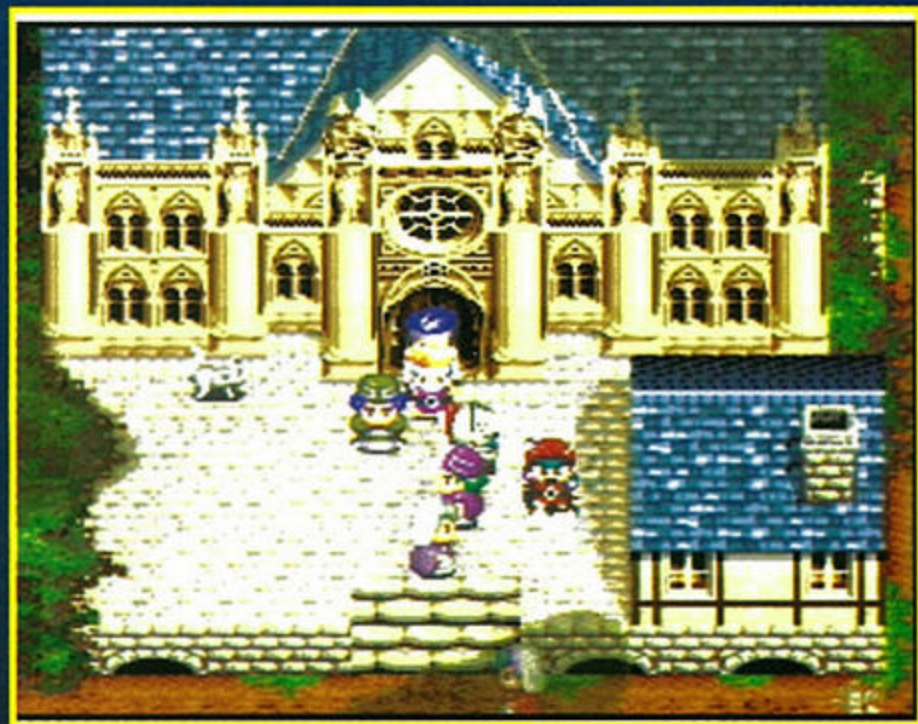


Hélas, le jeu est en japonais!

Odyssey II



LE JAPON EN DIRECT



Eglises et cathédrales sont souvent des lieux intéressants à visiter. Albert Odyssey ne faillit pas à la règle!



Wiseman, bien à l'abri dans son armure, est en train de mettre sa râclée à ce sorcier.

Hashire Hebereke



Pendant qu'Hebereke s'escrime à escalader les obstacles, son adversaire, le chaton, se rue vers l'item en forme d'étoile qui lui permettra de déclencher la chute d'une météorite.

Hebereke, l'espèce de petit pingouin fétiche de Sunsoft Japon, reprend du service. Coiffé de son éternel bonnet bleu, il se lance dans le sport, et plus particulièrement dans la course à pied. Sept de ses amis lui ont lancé un défi, pariant qu'il n'arriverait pas à remporter une seule des épreuves! Hebereke doit donc sauver son honneur et, pour arriver premier, lutter contre ses sept adversaires. La première épreuve le voit se mesurer contre un premier participant. S'il remporte la manche, il refait la course avec deux concurrents, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il gagne la dernière des courses qui l'oppose aux sept coureurs. Chaque niveau est donc

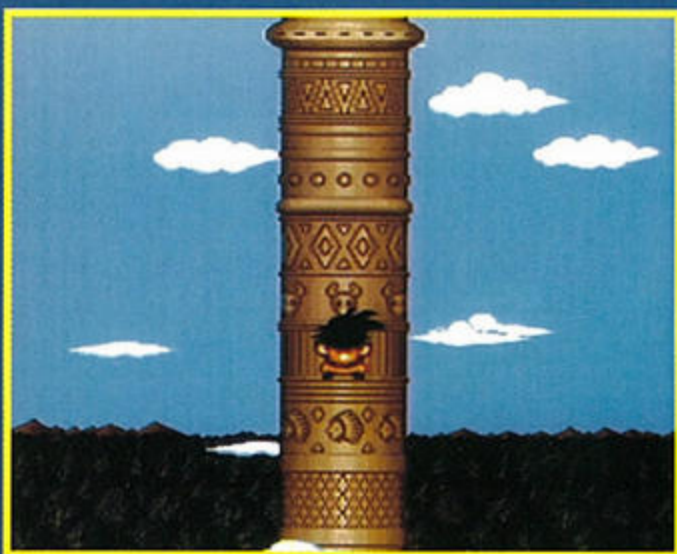


La représentation de la course, dans un style un peu naïf, a le mérite d'être claire au premier coup d'œil.

constitué d'un parcours différent, en pseudo-3D isométrique, dont Hebereke doit franchir sept fois la ligne d'arrivée en vainqueur. Plus on avance dans le jeu, et, bien évidemment, plus les courses sont difficiles. Les parcours sont souvent tarabiscotés, et demanderont aux concurrents non seulement de courir, d'où le titre "Hashire", qui signifie "court!" en japonais, mais également de nager ou d'escalader des obstacles. Des items permettent de corser les épreuves en améliorant votre vitesse de déplacement, en déclenchant un tremblement de terre ou la chute d'une météorite sur un adversaire!



Dragon Ball Z Super Gokû Den



Pour un jeu de rôles, DBZ Super Gokû Den est très orienté action.

Quelques mois à peine après avoir sorti un nouvel épisode de Dragon Ball Z sur SFC, Bandai ne nous laisse pas un moment de répit et annonce déjà une nouvelle cartouche basée sur les aventures de Gokhu. Contrairement aux trois premiers épisodes, il ne s'agit pas d'un jeu de combat, avec écran qui se partage en deux, kamehamehas et cyborgs dans tous les coins. Cette nouvelle cartouche, intitulée DBZ Super Gokû Den, ou La Légende de Super Gokhu, est un jeu de rôles. Vous incarnez SanGokhu et allez revivre les grands moments de l'épopée "débézédienne". Fidèle au scénario des premiers épisodes de DBZ, cette cartouche va vous faire revivre la rencontre de Bulma, l'entraînement avec Tortue Géniale, la lutte contre le ruban rouge... Comme dans le manga, vous devez mettre la main sur les Dragon Balls. Là où l'intrigue risque fort de dévier du scénario de Toriyama, c'est

lorsque le joueur doit faire une série de choix à des moments stratégiques du jeu. La suite de l'histoire dépend alors de ces choix initiaux.

Le jeu comprend trois parties bien différentes. Au chapitre aventure, vous devez rechercher les DB en interrogeant différents personnages que vous allez rencontrer. Les scènes se passent sur une carte de la région que vous visitez. En cas de rencontre, les visages des deux protagonistes apparaissent, ainsi que les



Vous allez retrouver les adversaires de Gokhu, fruits de l'imagination délirante de Toriyama.

dialogues (en japonais!). Si la discussion tourne mal, vous passez en mode Bataille. Le terrain est alors représenté en pseudo-3D isométrique. Les combats sont animés et vous voyez votre petit Gokhu lancer ses boules de feu et exécuter des coups de pied sautés, Bulma lancer ses capsules... Enfin, vous pourrez vous entraîner dans la tour de Karin, afin d'être assez puissant pour vous lancer avec succès dans la chasse aux Dragon Balls.



Grâce au détecteur de Bulma, retrouvez les Dragon Balls plus facilement.



Demandez la carte!



Bulma commence à s'énerver. Si j'étais son interlocuteur, je n'insisterais pas!



Entraînement avec Tortue Géniale, qui fait labourer Gokhu et Krilin à mains nues afin de fortifier leurs avant-bras!



BRUTAL[®]

Paws of Fury



SEGA
MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA-CD

Déchaînée!

sur le Mega CD, Mega Drive et SNES.

La force primale s'associe à la sagesse ancienne, lorsque Gametek déchaîne les bêtes de tournoi à la recherche de la gloire au combat. Tous les quatre ans le Dali Llama parcourt le monde à la recherche des plus puissants guerriers pour se battre, sur son île, pour remporter la convoitée 'ceinture du ciel'. Ne manquez pas de mettre la patte sur le jeu graphique d'arts martiaux, BRUTAL.

GAMETEK

GAMETEK (FRANCE) LIMITED. BP 251 69152 Décines Charpieu Cedex France

Brutal & Brutal Paws of Fury are trademarks of GameTek, Inc. ©1994 Cybersoft, Inc. Cybersoft is a subsidiary of I.J.E., Inc. ©1994 GameTek, Inc. GameTek is a registered trademark of I.J.E., Inc. All rights reserved 2999 N.E. 191st Street, Aventura, Florida 33180. Sega MegaDrive and Mega CD are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.

Un laboratoire de recherche au service du gouvernement américain a conçu une machine formidable qui produit de l'électricité à partir de l'eau [sic!]. Survoltés par leur découverte, les scientifiques ne remarquent pas l'infâme docteur Octopus qui se glisse dans le labo pour dérober l'invention avec l'aide de Beetle! Enfer et pâte à modeler! La civilisation telle qu'on la connaissait jusqu'ici est-elle perdue? Non, car l'Araignée veille au grain. Il doit lutter contre les dizaines de Spidey Slayers, des robots spécialisés dans l'élimination de notre super-héros, qu'Octopus a lâchés dans New York à la recherche du tisseur de toile. Cette cartouche semble surgir tout droit des comics américains qui, depuis plus d'une vingtaine d'années, nous abreuvent des combats épiques et des états d'âme du journaliste piqué par une araignée radio-active et qui se transforme en super-héros. Il n'y a pas de quoi en faire un plat, cela arrive à des gens très bien. Je connais personnellement un journaliste qui a été piqué par un sushi radio-actif, et qui se transforme en banane fluo dans le noir!

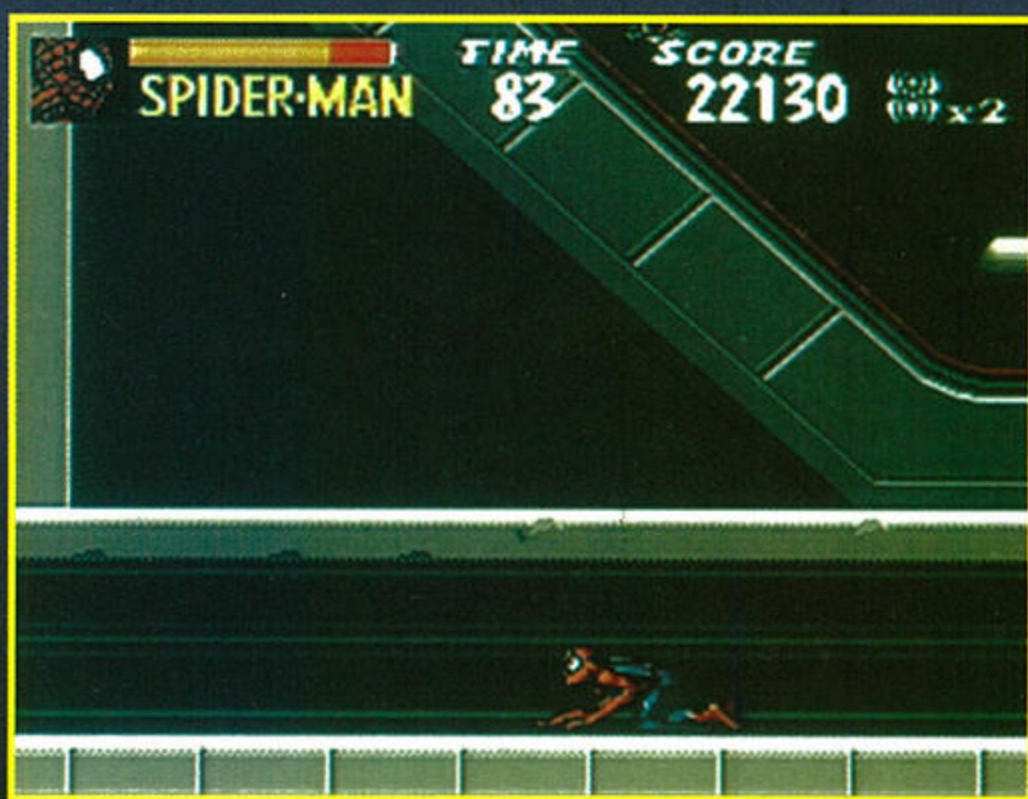
THE AMAZING SPIDER-MAN



Le tisseur de toile s'accroche aux objets et au plafond grâce à sa toile d'araignée.



Spiderman aime l'action. Si vous le laissez inoccupé quelques instants, il vous regarde d'un air dubitatif.



L'araignée se faufile dans les coins les plus étroits. C'est de cette façon qu'il pourra arriver jusqu'aux salles secrètes pleines de bonus et d'items.



Pour échapper aux Pas-beaux super vilains, escaladez les murs et réfugiez-vous hors de leur portée.

AIGRIS, VICIEUX ET MÉCHANTS

A chaque fin de niveau, l'attraction consiste en un super-boss. Ceux-ci sont tirés du bestiaire de la série "Spiderman" de Comic Marvel. Il y a bien sûr les grands classiques comme le Léopard, le Dr Octopus ou le Bouffon (the Green Goblin), Venom ou Carnage. Les boss sont aigris et vicieux, et seules les capacités de super-héros de Spider lui permettent d'en avoir raison.



Le truc volant en haut de l'écran est censé incarner une coccinelle. Il a l'air un peu constipé, mais ne vous y trompez pas, c'est un retors.



Sans les mains!



DRAGON BALL Z 3
SI TU AS EU DE LA THUNE
(à Noël)
GARDE LA !
(jusqu'au 25 janvier)



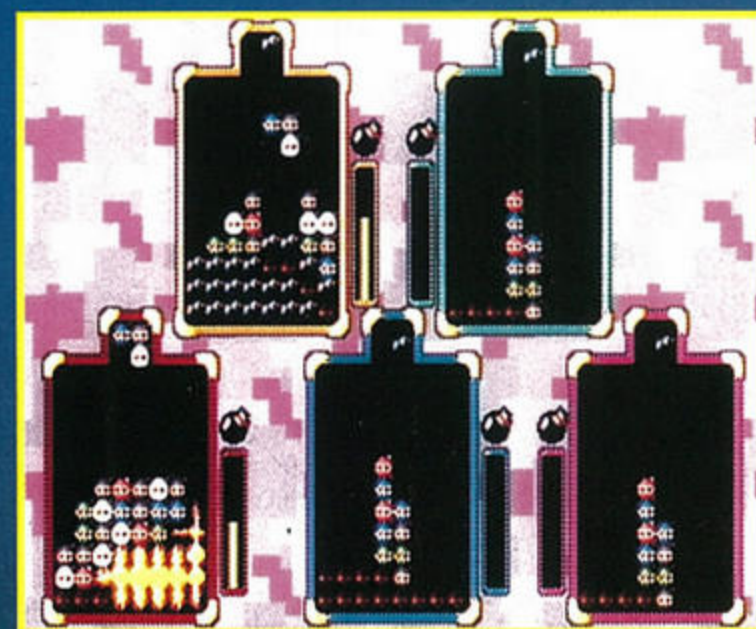
Dragon Ball Z 3
débarque en France
le 25 janvier sur
SUPER NINTENDO® dans
l'Ultime Menace. A
prendre très au sérieux

Panic Bomber

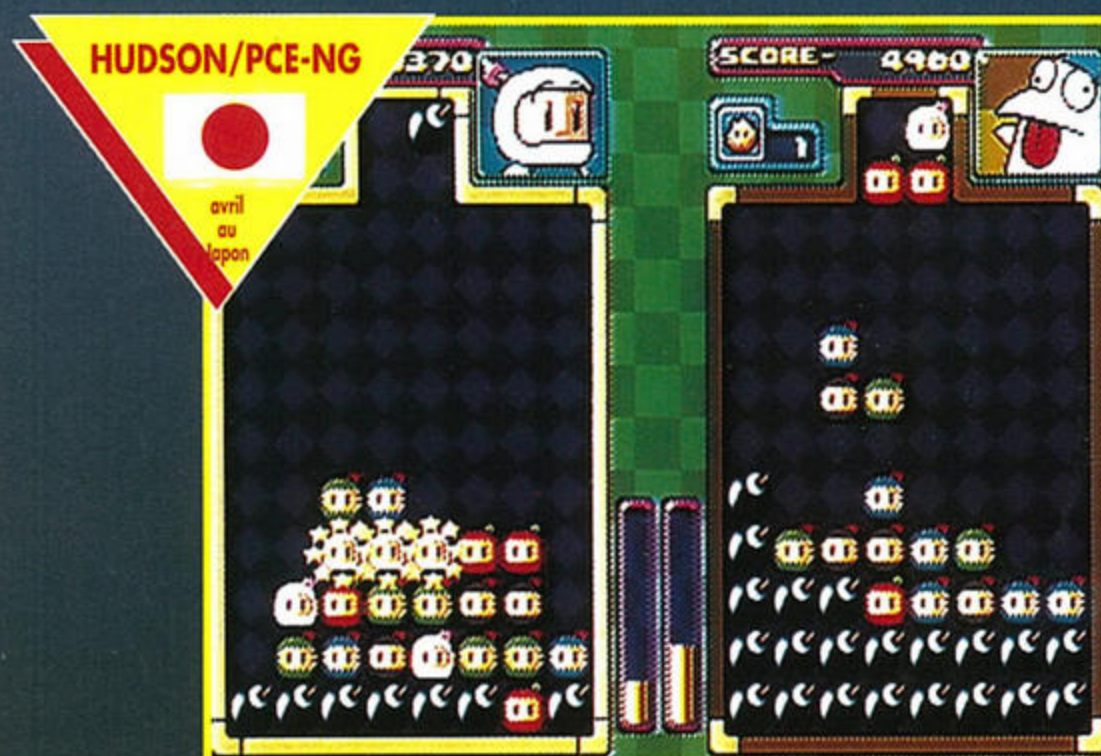
Hudson vient de succomber à son tour à la "tetrismania"! A la suite de Namco, qui avait conçu une version s'articulant autour d'un de ses personnages fétiches, Pac Man, Hudson nous propose un jeu de réflexion fortement inspiré du célèbre programme russe mais basé cette fois-ci sur Bomber Man.

Le principe est identique: vous manœuvrez des assemblages de petites têtes de Bomberman. Lorsque vous en alignez trois, celles-ci disparaissent. Vous devez les éliminer plus rapidement qu'elles ne s'amoncellent. Mais Hudson ne s'est pas contenté de réutiliser un principe qui commence à dater un peu, en collant en arrière-plan des graphismes (plutôt ratés, d'ailleurs) de Bomberman, et en s'envoyant joyeusement des bombinettes à la figure!

Panic Bomber permet jusqu'à cinq joueurs de s'affronter en même temps. Quatre personnes ont recours au quadrupleur de joystick made in Hudson, tandis que le cinquième se connecte directement sur la seconde prise du joystick. Côté fun, pas de problèmes: la recette est éprouvée. En revanche, les petites têtes colorées qui composent les blocs ne sont pas toujours très lisibles.



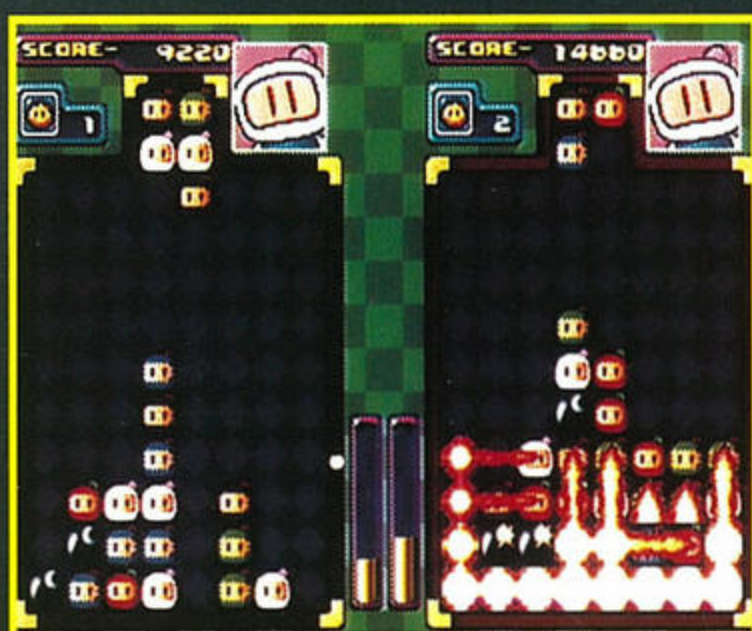
Cinq joueurs peuvent se mesurer. Mais la lisibilité du jeu en souffre.



Le mode 2 joueurs (contre un ami ou contre l'ordinateur) reste le plus utilisé!



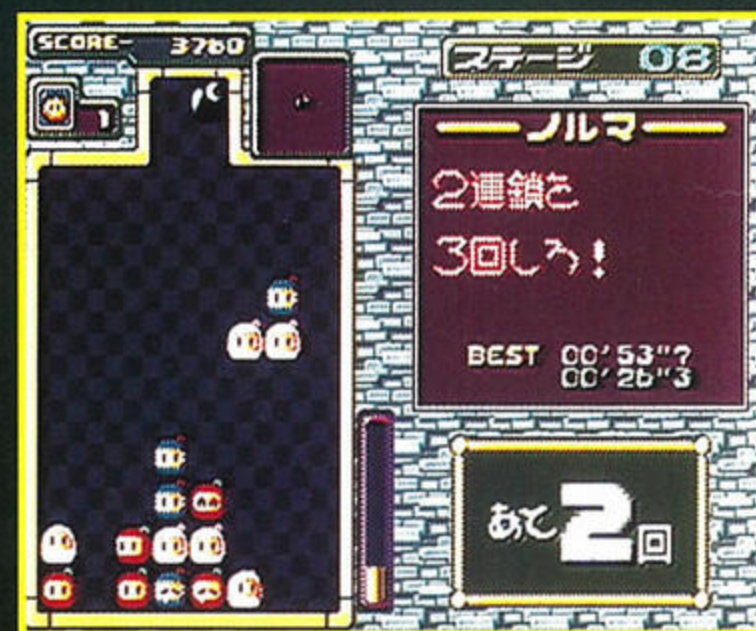
Le kanji qui signifie que la partie est perdue s'affiche sur les écrans de vos quatre concurrents.



La magie de Tetris associée aux explosions des bombes de Bomber Man.

PANIC SUR LA NEO GEO!

Panic Bomber sortira également sur la Neo Geo, et sera la première réalisation de cet éditeur sur la console de SNK. Comme quoi si le chemin qui va de la PC Engine à la Neo Geo est long, il n'est pas infranchissable! De fait, il semble que Hudson, le développeur le plus actif sur la console NEC, ne l'ait pas été autant sur la Neo Geo. Le jeu lui aurait été proposé par une équipe indépendante de développeurs et Hudson aurait décidé de l'éditer, après avoir saupoudré le jeu de Bombermen.



Avant de lancer un défi à quatre amis, entraînez-vous!

MEGA DRIVE

Ca Va Péter!



BOOGERMAN™
A PICK AND FLICK ADVENTURE
Interplay™

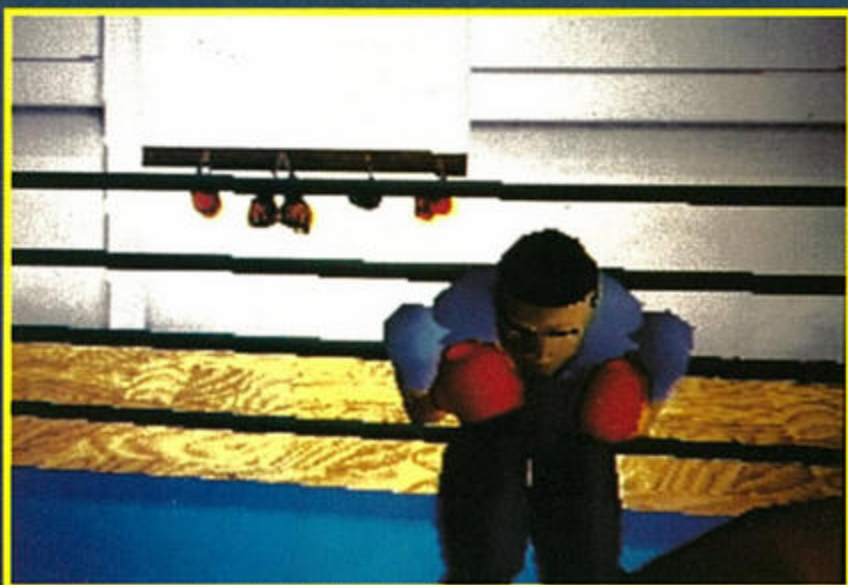


DISPONIBLE SUR. SEGA. TEL: (1) 46 62 12 12.

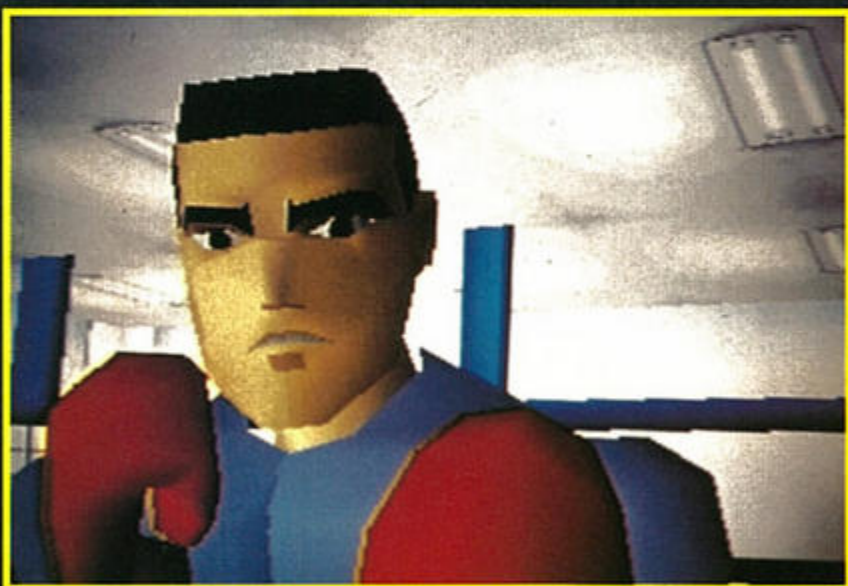
© 1994 Interplay Productions Ltd. Boogerman is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved.
Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved

Incarnant un boxeur amateur décidé à passer pro, vous allez mettre pour la première fois les pieds dans le monde de la boxe professionnelle après avoir passé les tests professionnels. Ce CD-Rom pour la Playstation vous place à la fois dans la peau du boxeur et dans celle de son entraîneur. Vous choisissez votre menu quotidien, le nombre de repas que vous allez faire aussi bien que votre partenaire d'entraînement. Vous allez vous entraîner en fonction des points forts de votre prochain adversaire, en lisant des fiches de données sur celui-ci. En étudiant ses attaques pour mieux les contrer, vous augmenterez vos chances de succès. Vous devrez apprendre également les mille et un secrets du coup de poing. Il vous faudra aussi savoir déclarer forfait, pour ne pas vous laisser démolir inutilement lorsque l'adversaire que vous rencontrez est très nettement plus fort. Une des règles d'or est d'éviter le K.O. Par ailleurs, rappelez-vous que, lors des combats, vos coups sont beaucoup plus efficaces au début du match qu'à la fin de la rencontre. Les combattants ont été modélisés en 3D avec un lissage de Gouraud. Lors des combats, le point de vue "tourne" autour des boxeurs, nous dévoilant l'action sous tous ses angles.

BOXER'S ROAD



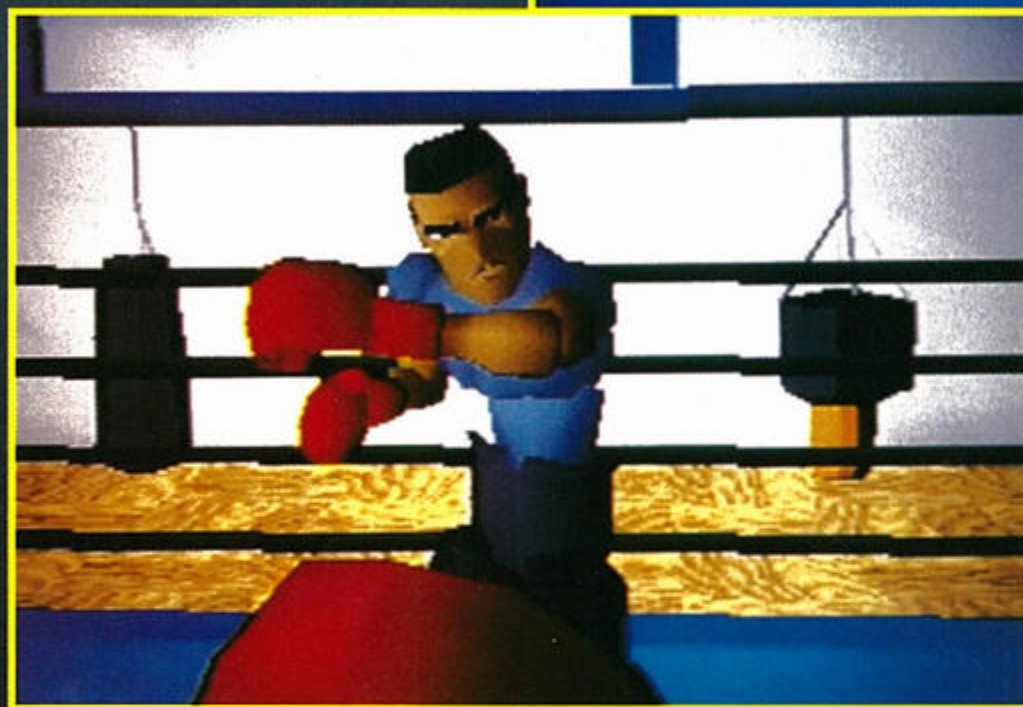
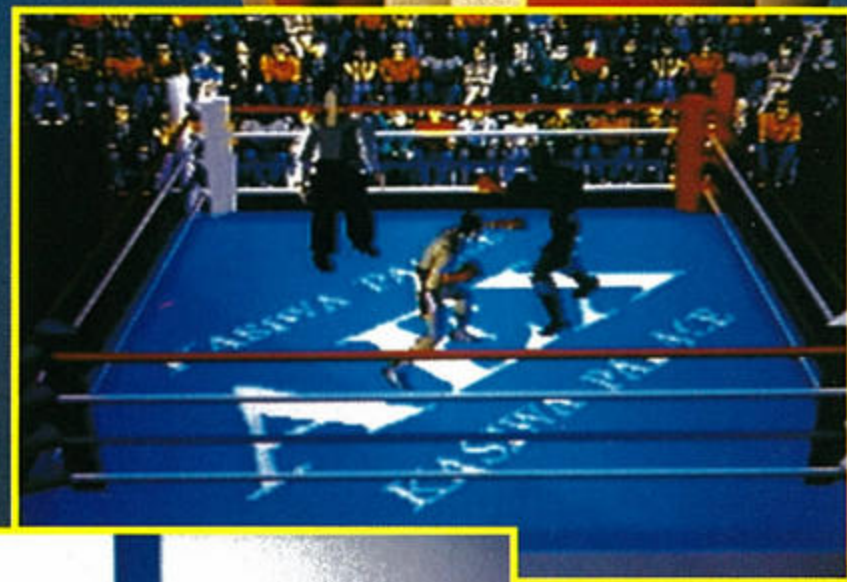
Les animations des personnages ont été basées sur les mouvements de véritables boxeurs. Les programmeurs ont regardé des heures et des heures de bandes vidéo de combat de boxe!



Le frère jumeau de Schwarzenegger s'entraîne avec vous.

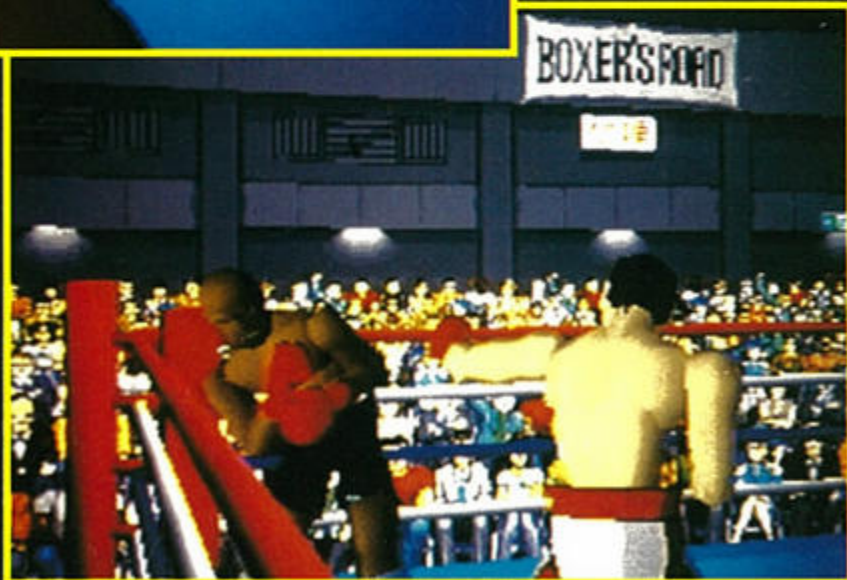


La salle vous applaudira si vous vous battez bien, mais sifflera toutes vos erreurs tactiques!



Choisissez votre sparring-partner en fonction des faiblesses et des points forts de votre futur adversaire.

Le K.O. est encore la manière la plus radicale de clore rapidement un combat.



GROUOND CHASER

LE JAPON EN DIRECT

L'homme qui est derrière le design de "2001: L'Odyssée de l'espace", d'"Alien 2" ou encore de "Blade Runner", Seed Mead, a participé à la réalisation, il y a un an, d'un jeu sur PC CD-Rom, Cyber Race. Le joueur incarnait un pilote obligé de participer à une course meurtrière (sa fiancée, prise en otage, était l'enjeu de sa victoire). Un peu modifié, ce jeu est désormais adapté sur Saturn. Conçu en 3D polygonales, Ground Racer offre par rapport à ses concurrents un aspect beaucoup plus soigné, beaucoup plus esthétique grâce au choix des textures plaquées



sur les parois, sur la piste. On reconnaît la patte du "maître" dans les différents détails qui contribuent à donner à ce CD-Rom une atmosphère particulièrement riche.

Les courses s'effectuent en cinq tours de piste. L'écran de jeu, un peu surchargé, fournit au joueur toutes les informations dont il a besoin. Pas moins de trois indicateurs vous donnent des renseignements sur la position des concurrents. Un radar de proximité avertit le joueur des dangers imminents. Une carte simplifiée indique également les positions des véhicules adverses qui se trouvent dans les parages. Enfin, un mini-radar à la Daytona USA situe précisément ceux de vos concurrents qui vous collent au train.

Les véhicules ne roulent pas mais "glissent" à plusieurs dizaines de centimètres au-dessus du sol. Si vous aimez les sensations fortes, n'hésitez pas à mettre un petit coup de booster dans les virages serrés! Les véhicules sont tous lourdement armés, car il s'agit du genre de course où tous les coups sont permis. Ils possèdent également un blindage, qui vous servira autant à rester serein sous les balles ennemies qu'à éviter de finir en sculpture de métal rouillé et concassé lors de virages pris un peu rapidement.



Comme dans la plupart des jeux en 3D polygonale, Ground Racer vous permet de changer de point de vue durant la course.



Les changements de vue sont au rendez-vous.



Les textures des parois "montagneuses" qui bordent le circuit sont superbes.



N'hésitez pas à ralentir légèrement dès que le moindre virage apparaît: à 500 km/h, la plus petite erreur de trajectoire ne pardonne pas.

Arc the Lad

Sony Entertainment Computer (SEC) a adopté une stratégie fort claire pour le lancement de sa Playstation: ne proposer que peu de titres, mais s'arranger pour couvrir tous les styles de jeu classiques (course de voitures, avec Motor Toon GP, jeu d'aventure/action avec Crime Crackers, shoot-them-up avec Philosoma...) en faisant en sorte que ces titres représentent, si possible, la référence dans chaque domaine.

Il était donc difficile pour la maison d'édition du constructeur de la PS-X de passer à côté du genre actuellement le plus couru au pays du Soleil-Levant: le jeu de rôles. Les ingrédients qui ont fait le succès des Dragon Quest, Secret of Mana ou autres Chrono Trigger ont donc été repris, à savoir un scénario baignant largement dans l'heroïc-fantasy, une équipe d'aventuriers aussi pittoresques que complémentaires et des tonnes de lieux à explorer, de créatures malfaisantes à combattre et d'orphelins à sauver! Arc est une sorte de messie, qui doit sauver le monde du Mal. Il s'est fait dérober une série d'objets magiques et doit partir à leur recherche avant que des mains maléfiques ne les trouvent et n'utilisent leurs pouvoirs à de sombres desseins.

LE "FIELD BATTLE SYSTEM": TROIS MODES EN UN!

Les graphismes, déclinés sur seize millions de couleurs, sont superbes. Les sprites des personnages du jeu ont été traités dans un style BD assez mignon. Mais la plus grande innovation pour ce jeu de rôles nippon réside dans le système de jeu, ce que SEC a pompeusement baptisé le "Field Battle System". Contrairement aux RPG traditionnels, il n'y a pas de séparations entre le mode Carte (pour les déplacements, avec trois malheureux sprites qui se promènent sur une étendue désertique où seuls figurent deux-trois bourgades, un bois ou une forêt), le mode Exploration (détaillé et graphiquement réussi lorsqu'on entre dans une ville ou dans un donjon) et, enfin, le mode Combat (avec généralement



Ce genre de ciel change des ciels bleu clair avec trois nuages de coton qui se battent en duel! Ici, les graphistes s'en sont donné à cœur joie pour représenter un ciel absolument apocalyptique, qui plonge le paysage dans une ambiance moyenâgeuse à souhait.

les sales bêtes qui apparaissent au premier plan). Dans Arc the Lad, le joueur se trouve en permanence dans une sorte de mode Exploration, où il effectue aussi les combats, un peu à la manière de Zelda, mais il s'agit ici d'un jeu de rôles, et non pas d'aventure/action. On ne se contente pas de donner des coups d'épée ou de déplacer des vases! Les personnages peuvent effectuer toutes les actions de ce genre de RPG: lancer des sorts, rompre le combat si l'adversaire est trop fort, éviter un encerclement... Cela est possible grâce au CD-Rom, qui peut contenir la tonne de données graphiques nécessaire pour représenter l'ensemble du jeu de façon aussi détaillée.



Dans la forêt tropicale, vous combattrez les Blobs verts et les plantes carnivores.



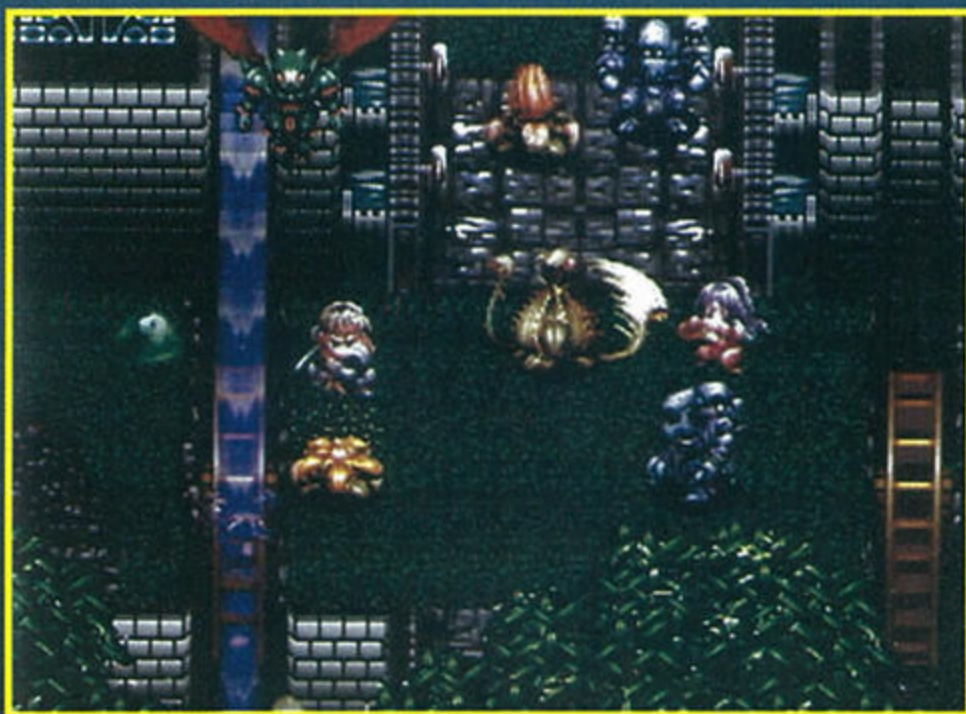
Au fur et à mesure de l'aventure, votre groupe d'aventuriers va grossir jusqu'à former une véritable petite troupe.

LA MAGIE, EN COULEURS ET EN STÉRÉO!

Comme dans un jeu de rôles classique, certains de vos personnages s'adonnent à la magie. Ils disposent de tout un éventail de sorts. Les effets de ceux-ci sont représentés de façon très graphique.



Et hop! Un petit coup de chaleur pour griller la mauvaise herbe!



La plupart des lieux à explorer, comme ce bâtiment, sont plus que malfamés. Préparez-vous au combat.



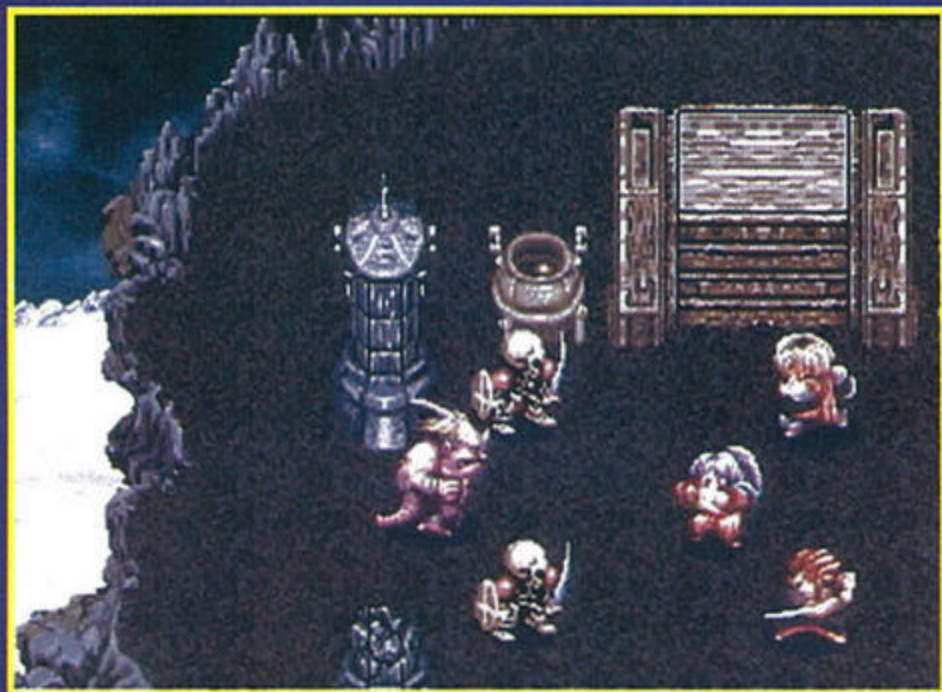
Divinités et lieux de prière font partie intégrante du scénario d'Arc the Lad.



En passant devant le miroir magique, l'image du monstre s'affiche.

SOUPLESSE ET LIBERTÉ D'ACTION LORS DES COMBATS

Plutôt que d'afficher la sale bobine des Pas-Beaux au premier plan, comme c'est l'usage dans tout bon jeu de rôles nippon qui se respecte, Arc the Lad propose un système nettement plus sympathique et réaliste.



Un groupe de squelettes et de dragons mauves vous tombent sur le râble.



Acculez-les au bord de la falaise...



... pour mieux les trucider un par un.

FIGHTER'S HISTORY



Le jeu d'arcade de combat à la SF II de Data East a été porté sur la Super Famicom. Neuf parmi les meilleurs combattants du monde entier reçoivent un jour une curieuse missive. Son auteur, qui ne la signe que d'un simple "K", les défie dans une série de combats singuliers qui n'ont pour but que de désigner le meilleur – et le plus teigneux – adepte des arts martiaux. Le défi a été lancé par un Russe, Karnov, qui tient plus du Tatar mongol que du blond dolichocéphale aux yeux bleus, issu de la Sainte Russie. Avant de l'affronter, il vous faudra triompher du reste de vos petits amis, ainsi que du sinistre Clown, l'âme damnée de Karnov. Par pur plaisir mesquin de vous priver de la surprise, je vous préviens qu'il existe dans le jeu un autre boss caché, du nom de Chemov, qui, contrairement au combattant qui représente la France, Jean, n'a rien d'un efféminé introverti!

Vous aurez droit aux inévitables coups spéciaux, aux coups de pied et de poing à faire pâlir de jalousie Bruce Lee et au parterre d'admirateurs qui regardent les combats se dérouler avec des sourires béats d'idiots du village et quelques vagues animations. Le jeu propose trois modes. Le premier, le CPU Battle, vous permet d'affronter l'ordinateur. Le second, le Survival, vous fait affronter cinq adversaires à la suite. Enfin, le troisième, le mode Versus, vous permet d'affronter l'adversaire de votre choix, géré par la machine ou par un ami. Dans ces deux derniers modes, vous pouvez fixer la durée des combats et choisir votre aire de combat. Une option vous permet de régler la difficulté du jeu (trois niveaux) ou bien de configurer votre joystick.



Ce combat à mort oppose Lee Diendoo, le Chinois, à Ray MacGull, l'Américain.



Pendant qu'un malheureux Bobby s'époumone avec son sifflet, Feilin et Matlok règlent tranquillement leur différend à grands coups de pompe dans la figure.



Les coups de pied sautés de Mizoguchi sont redoutables. Jean-Pierre, le Français, est en train d'en faire l'expérience!



Karnov contre Karnov: l'une des attaques spéciales de ce super-boss consiste à enfler comme une autruche, puis à vous écraser sous son poids!



Marstorius, le catcheur italien, se prend pour un gladiateur de la Rome antique.



Samchay est chez lui en Thaïlande, et compte bien y rester le maître.

Ryukô no Ken 2

LE JAPON EN DIRECT

Après World Heroes 2, Saurus se lance dans une nouvelle conversion d'un des succès d'arcade de SNK, Ryukô no Ken 2 (ou Art of Fighting 2). Ce jeu de combat n'est plus à présenter. Encore une fois, il est question d'une frêle jeune fille à sauver, d'une vengeance, d'une bande de crapules qui terrorise le coin et de combats "en-veux-tu? En-voilà"! Les zooms automatiques de la version d'arcade, lorsque les combattants passent au corps à corps, ont été conservés, de même que les échantillons sonores. Comme dans la versions d'arcade, vous allez affronter douze combattants, dont quatre nouveaux par rapport à l'épisode précédent. En vedette surprise, on a même droit à Geese Howard, qui s'est trompé de jeu - il a vu de la lumière et est entré.

Cette cartouche de quatre Mo recèle suffisamment d'espace pour que les programmeurs aient pu faire tenir des animations détaillées, des digitalisations sonores et des décors de fond, rendant ainsi cette conversion très proche de l'original sur Neo Geo. La version SFC comporte même un mode original qui vous permet de faire s'affronter deux équipes de cinq combattants.



Toutes les occasions et tous les endroits sont bons pour se battre, surtout les pistes d'atterrissage des aéroports.

LES COUPS DE L'ARCADE SUR VOTRE CONSOLE!

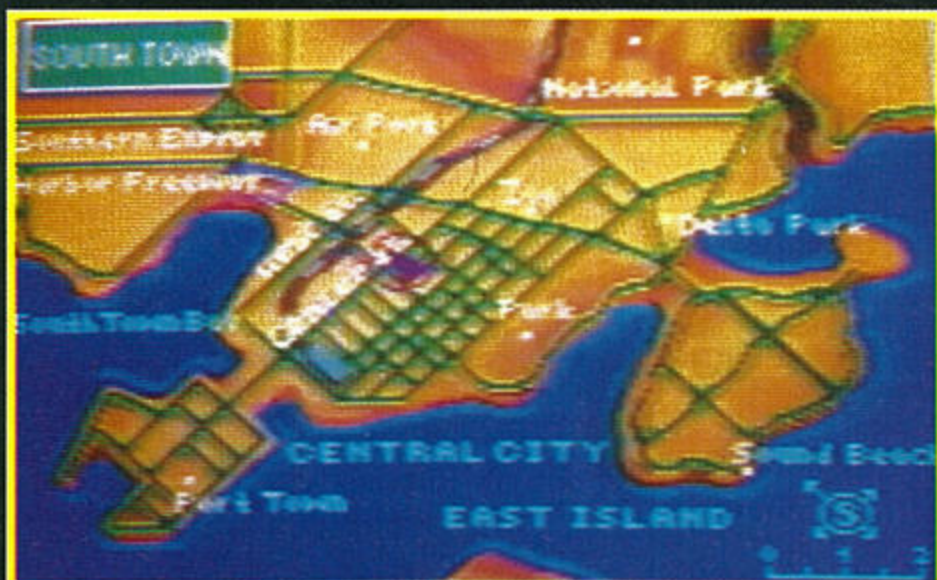


SAURUS/SFC



disponible au Japon

Et un petit Hadoken, pour commencer la journée en beauté!



Voici la carte des terrains de vos futurs exploits.

RECONVERSION FORCÉE

On murmure à Tokyo que Saurus ne serait qu'un éditeur contrôlé en sous-main par SNK. Au vu des ventes de Takara, la première société à avoir proposé des adaptations de jeux Neo Geo sur SFC, SNK aurait décidé de profiter aussi du gâteau, créant dans ce but Saurus. On dit aussi que toutes les licences de jeux SNK pour consoles Sega et SFC auraient été acquises par Saurus, obligeant Takara à changer de créneau. Cette "reconversion forcée" de Takara, qui se recycle dans le jeu 32 bits en 3D temps réel, ne se passerait finalement pas si mal. Il suffit pour s'en convaincre de jeter coup d'œil au petit dernier de l'éditeur, Toshiinden!



Toshiinden, de Takara, est bien la preuve que Takara a su tirer fort intelligemment son épingle du jeu imposé par SNK.

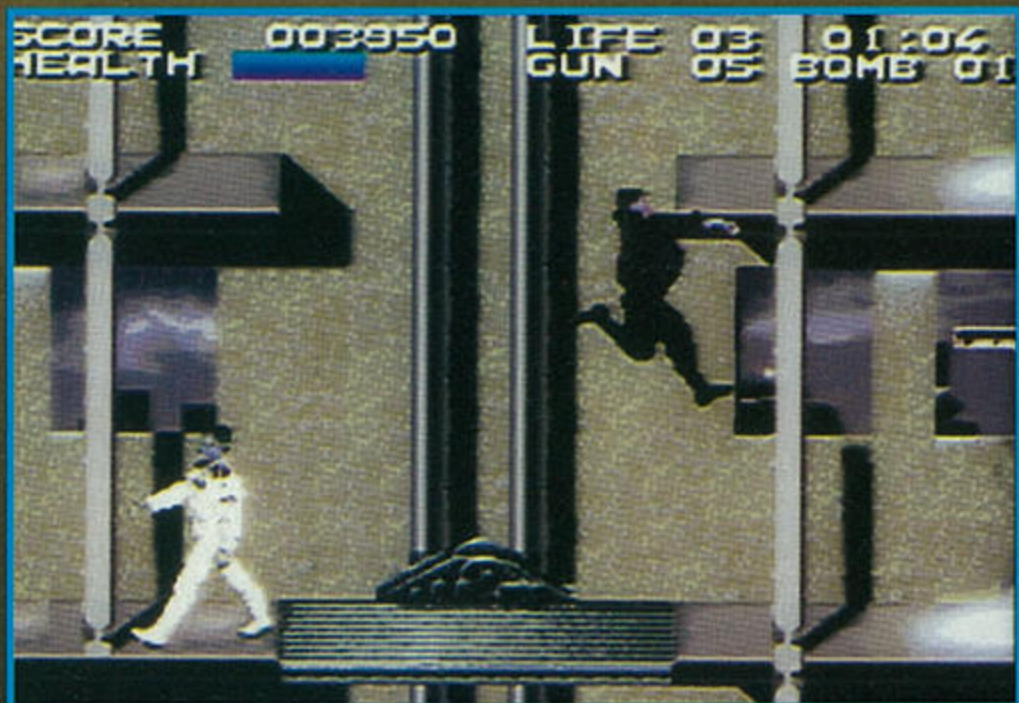
Time Cop

Dans la tradition américaine, qui consiste à acheter la licence de tout ce qui bouge et qui coûte plusieurs millions de dollars, JVC s'est offert pour Noël Time Cop, la licence du film qui vient de sortir sur vos écrans avec, dans le rôle de l'hydrocéphale aux muscles d'acier, Vandamme, doté de ravissantes petites frisettes dans le cou! Vous incarnez un super-flic de l'an 2000 et des poussières, Max Walker, qui fait partie d'une brigade spéciale, la Time Enforcement Commission. Votre rôle: courir après les ceusses qui veulent tripatouiller le temps dans des buts ignoblement mercantiles. Cette fois-ci, vous êtes tombé sur une perle: le gars que vous allez traquer à travers le temps n'est autre que Hans Kleindast, un techno-politicien à moitié fou, qui veut modifier le cours de l'Histoire pour faciliter ses projets de domination du monde. Outre le fait que ledit Hans a oublié que c'est moi qui vais devenir maître du monde, il va se heurter à l'opiniâtre Van Max. La chasse à l'homme se déroule de la Préhistoire à un site de tests nucléaires, dans le Nevada, en 1952, en passant par l'Allemagne nazie, la rédaction de Consoles+ et un Los Angeles futuriste. Votre Max peut se battre à mains nues, bondir comme un cabri et flinguer à tout va, aussi naturellement que d'autres

effeuillent des pétales de marguerite! Jeu de plates-formes/action, Cop Time va vous faire arpenter des tonnes de décors, souvent digitalisés à partir des images du film, zigouiller des millions de gardes, de Pas-Beaux et autres détraqueurs de continuum spatio-temporel. Enfin, information qui a son importance: cette cartouche pour Super Famicom a été développée par Cryo, des petits gars dynamiques bien de chez nous, pour le compte de JVC!



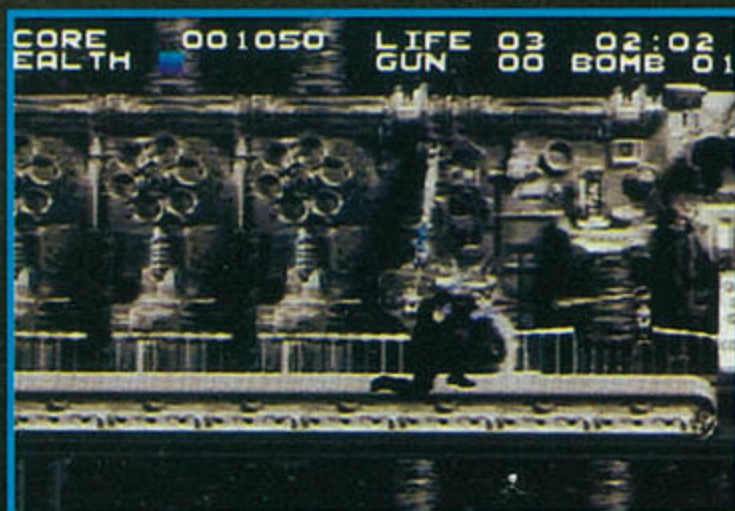
Ce jet-pack facilitera vos déplacements. Prenez garde, tout de même, aux espèces de mines flottantes qui explosent au moindre contact.



Ascenseurs, gardes patibulaires et couloirs à parcourir... Tous les ingrédients des jeux d'action/plates-formes sont réunis.



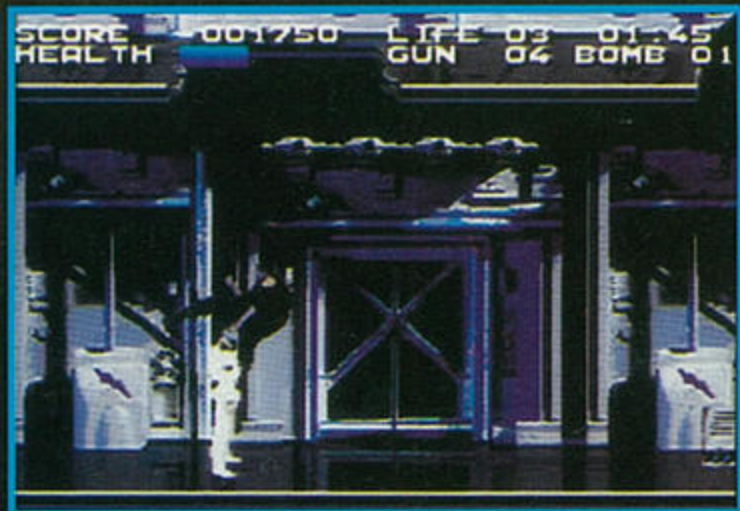
Les robots patrouillent dans les couloirs à votre recherche, et vous n'avez plus de munitions.



La plupart des niveaux ont été digitalisés à partir des images du film.



Votre héros est un véritable équilibriste. Admirez-le dans ses œuvres.



Les digitalisations donnent un cachet attrayant, mais rendent parfois l'écran du jeu un peu confus.

The Future Is Now
SNK

©SNK 1994

SAMURAI SHODOWN II



Quinze samourai se frayent un passage à travers l'univers du NEO GEO CD pour l'affrontement de tous les affrontements!



Le tout dernier succès de SNK débarque sur NEO GEO CD. Avec ses décors splendides, son action incessante, son ambiance sonore éblouissante et ses bruitages fabuleux, "Samurai Shodown" va exciter vos sens!

Les jeux SNK sur NEO GEO CD... Le meilleur choix des passionnés de jeux vidéo partout dans le monde!



SAMURAI SHODOWN II ©SNK 1994

Ne rate aucun de nos nouveaux jeux 'prix réduits' originaux.



NEO·GEO CD™

SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO

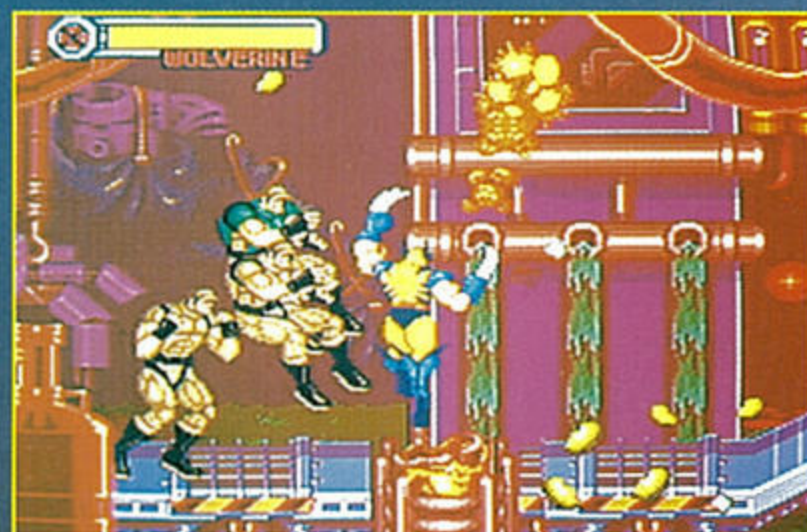
SNK CORPORATION SNK BLDG., 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. TELEPHONE: (81)6-339-5577 FAX: (81)6-338-7175
SNK CORPORATION OF AMERICA 20603 EARL STREET, TORRANCE, CA90503, U.S.A. TELEPHONE: (1)310-371-7100 FAX: (1)310-371-0969
SNK ASIA LIMITED SUITE 1101, TOWER3, CHINA HONG KONG CITY, 33 CANTON ROAD, TSIM SHA TSUI, KOWLOON, HONG KONG. TELEPHONE: (852)730-0420 FAX: (852)375-3203
SNK EUROPE LIMITED 11 ALBEMARLE STREET, LONDON W1X 3HE, ENGLAND. TELEPHONE: (44)71-629-0472 FAX: (44)71-629-0474

X-MEN

CAPCOM/SFC

janvier
au
japon

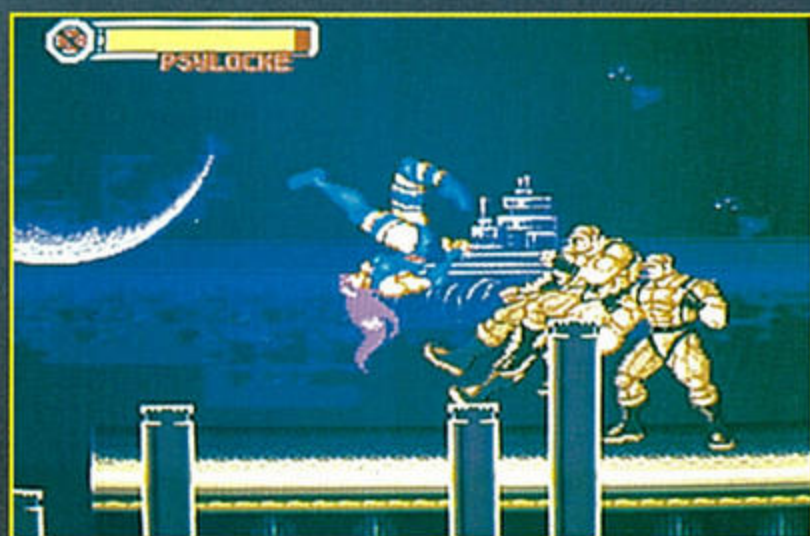
Les X-Men de Marvel sont décidément à la mode, en ce moment. Après Wolverine, réalisé dans la tradition "acclaimienne", après la cartouche Game Gear X-Men de Sega, Capcom nous propose un petit X-Men cuvée Capcom 95! C'est carrément la licence de toute l'équipe de Marvel qu'a récupérée l'éditeur nippon, de Cyclops à Gambit en passant par Psylock ou Wolverine. Parallèlement à la sortie d'un jeu Super Famicom sur les X-Men, Capcom va commercialiser très prochainement une version arcade avec nos super-héros. Le professeur Xavier, via un appel télépathique, vous demande d'aller délivrer un des X-Men capturés par Apocalypse. Après avoir choisi votre mutant, vous vous lancez dans la mission 1, qui se terminera par un combat contre une sentinelle, robot gigantesque programmé pour casser du mutant. Après avoir réussi cette mission, vous devrez la recommencer cinq fois, en choisissant à chaque fois un autre membre de l'équipe des X-Men. Pour les autres missions, vous pourrez choisir votre super-héros. Le reste des missions se déroulera aussi sur l'île de Genosha, où les mutants sont détenus prisonniers et travaillent comme esclaves dans des mines.



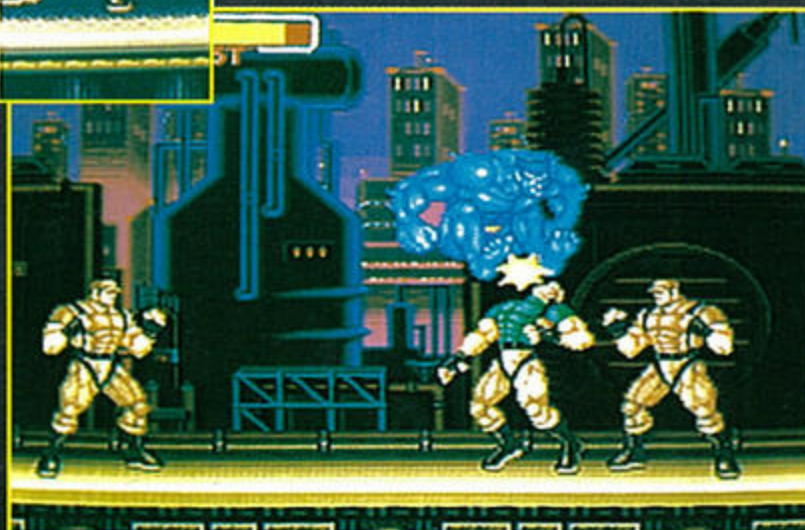
Wolverine, à coups de griffes en adamantium, tranche dans le vif!



Gambit, sur sa frêle embarcation, détruit une par une les défenses du vaisseau avant de pouvoir passer à l'abordage.



Les pirouettes de Psylocke surprennent toujours. Ces soldats n'ont pas eu à lui demander une démonstration, ils en font la douloureuse et cruelle expérience.



Il est bleu, il se déplace très rapidement, mais il a l'air beaucoup plus teigneux que Sonic!



Le Leader-Maximo de la bande, Cyclops, possède non pas le pouvoir de dire oui, mais d'envoyer des décharges optiques. Bien pratique pour éliminer les importuns.

FACTEUR X CONTRE FACTEUR J

Au Japon, Marvel essaie depuis peu de faire son trou, en commercialisant notamment des versions nippones des aventures de ses super-héros dans les librairies. Mais la différence de culture et le poids de la trilogie animés/OAV/mangas est telle que, jusqu'à présent, les super-héros aux pouvoirs mystico-para-normaux restent une exotique curiosité.



SPARKSTER LA TERREUR, DES TOONS QUI CARTONNENT, DES ANIMANIACS À DEVENIR ACCROMANIACS.



SPARKSTER®

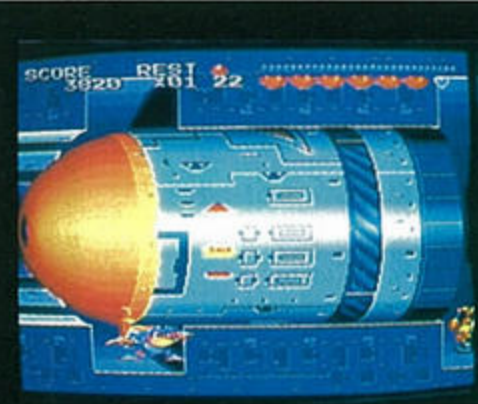
▲ Sparkster ▶
DISPONIBLE
EN OCTOBRE



▼ Tiny Toon ▶



▲ Sparkster



WILD'N WACKY SPORTS®



ACME® ALL-STARS



DISPONIBLE
DÈS OCTOBRE

▼ Tiny Toon ▶



▲ Tiny Toon



36 68 11 00 . TINY TOONS
2,19 F LA MINUTE



▲ Animaniacs ▶
DISPONIBLE
DÈS NOVEMBRE



SEGA

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ANIMANIACS, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. TINY TOON ADVENTURES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. Konami © is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sparkster is a trademark and copyright of Konami Co., Ltd. TM & © 1994.

Jaguar: coup de griffe sur le Japon!



Une conférence avait été organisée spécialement pour attirer les développeurs nippons vers la Jaguar.

Début décembre, Atari se lançait à l'attaque du Japon! La console qui affiche fièrement un "Made in USA" et se sent l'âme du dernier rempart américain face à la toute-puissance des constructeurs nippons partait à la conquête du marché japonais. Pour cela, Atari ne pouvait compter que sur deux éléments: son prix attrayant et les performances de ses processeurs 64 bits.



Sam Tramiel et Bill Kux: radieux comme l'avenir de la Jaguar? Tramiel annonçait 100 000 consoles vendues depuis novembre 1993, date de la sortie de la Jaguar, et l'intention d'en vendre au moins la même quantité au Japon!

Depuis le début du mois de décembre, la Jaguar est officiellement en vente au Japon. N'allez pas croire qu'on en trouve dans tous les magasins, mais, outre les boutiques spécialisées dans les jeux vidéo d'Akihabara, la console est sur les rayons des magasins de la chaîne américaine de magasins de jouets Toys'R US. Son prix, 29 800 yen (environ 1 500 francs), en fait la machine de technologie 32 bits ou supérieure la moins chère du marché, mais ne la rend pas par ailleurs assez compétitive face à la Playstation et à la Saturn (44 800 et 39 800 yen respectivement, soit 2 250 et 2 000 francs environ). Et ce surtout si l'on prend en compte les millions investis par Sony et Sega en publicité et promotion, alors qu'Atari ne dispose a priori pas de budget comparable pour le lancement de sa machine au Japon. De plus, même si elles sont plus chères, les concurrentes de la Jaguar comprennent un lecteur de CD-Rom.

DÉJÀ DES RUMEURS DE BAISSÉ DES PRIX

Cependant, les choses risquent de s'améliorer pour Atari l'année prochaine si l'on en croit les fortes rumeurs de baisse de prix de la Jaguar, qui devrait, courant 95, être vendue au même prix que son lecteur de CD-Rom, soit 149 dollars (environ 900 francs). Le CD-Rom de la Jaguar sera fabriqué par Philips aux USA et devrait être disponible en janvier. A l'occasion de l'annonce de la disponibilité de sa console au pays du Soleil-Levant, Sam Tramiel s'était déplacé au Japon pour une présentation de la machine, devant un

parterre de développeurs nippons. Atari pense vendre deux millions de machines d'ici à la fin de 95. Si le P-DG reconnaissait que, pendant un moment, les jeux ne se bousculaient pas au portillon, il a assuré que plus de quatre-vingts titres étaient en cours de développement. La quasi-totalité des éditeurs japonais avait répondu à l'appel de cette conférence (Namco, Taito, Nichibutsu, etc.), où l'équipe d'Atari dévoilait toutes les possibilités techniques de la Jaguar. En plus des aspects purement techniques, le staff Atari répondait aux questions concernant les aspects commerciaux et l'évolution de la Jaguar. Nous vous donnons ci-dessous, en résumé, les principales informations concernant le monde Jaguar, la première console 64 bits, qui ont été fournies à l'assistance.

ATARI ET SEGA

Pour ne pas perdre un procès contre Atari, Sega, qui avait utilisé une licence Atari sans verser de redevance, a passé un accord avec la firme de Tramiel. Elle a racheté à Atari un peu moins de 10% de ses actions pour un montant de l'ordre de 40 millions de dollars et a versé 50 millions de dollars pour la licence.

L'accord prévoirait la possibilité pour Atari de faire des conversions de jeux Sega sur Jaguar, un an après leur commercialisation. De même, Sega pourrait convertir des succès d'Atari sur ses consoles. Mais certains jeux (Sonic pour Sega et Tempest pour Atari) auraient été spécifiquement exclus de l'accord. Verra-t-on dans un an un Daytona USA sur Jaguar?



ATARI ET TIME WARNER

Pour le compte de la Time Warner, Atari a installé à Orlando, dans un site-test, des "Set-top box", basés sur des Jaguar équipées de mémoires Flash. Celles-ci permettent de contrôler des chaînes de télé interactives. Time Warner réalisera par ailleurs les premiers jeux d'arcade basés sur la technologie Jaguar. Le premier devrait voir le jour en mars 95. Cinq ou six titres seraient en développement, dont un jeu de combat, une simulation de sport et une course automobile. En outre, Primal Rage et Rise of the Robots seraient prévus sur Jaguar.



Le lecteur de CD-Rom de la Jaguar.



LA JAGUAR COMPRIE

Atari propose deux solutions pour la compression de données. La première consiste en une cartouche qui assure une décompression "hard" (c'est-à-dire à l'aide de puces spécialisées). Elle ne devrait pas coûter plus de 129 dollars (780 francs environ) et devrait être commercialisée par Sigma Designs. La seconde est basée sur la technologie Ciné-Pack, qu'utilise également Sega. Elle permet de comprimer des images Full Motion (animation plein écran et rapide, proche de celle d'un magnétoscope), en ne

recourant qu'à des algorithmes de compression. Une fois la licence rachetée par Atari, cette technologie de compression peut être ajoutée dans tous les jeux, sans que le joueur n'ait à acheter un matériel spécial.

LE VOICE MODEM

Il comprendra un modem et un casque avec micro pour 99 dollars (environ 600 francs). Par le modem transitent les informations du jeu tandis que les deux joueurs peuvent en même temps commenter leurs actions, s'insulter copieusement ou se narguer comme dans une conversation téléphonique classique! Si les lignes de téléphone sont de bonne qualité, la vitesse de communication pourrait atteindre 9 600 bauds*, ce qui est tout à fait honnête. Une version de Doom Voice Modem serait actuellement en cours de développement, de même qu'un Fight for Life et quelques jeux de sport.

JAGUAR VR

Atari pense pouvoir proposer un casque de Réalité Virtuelle, avec deux écrans LCD couleur, pour Noël 95 au prix de 199 dollars (environ 1 200 francs). Le premier jeu disponible tirant parti de la technologie de la Réalité Virtuelle ne serait autre que Iron Soldier II.

LA JAGUAR II

Elle sera commercialisée en 96 pour un prix sensiblement identique à celui de la Jaguar en 95 (environ 149 dollars). La compatibilité avec la Jaguar I sera assurée. La plus grosse nouveauté consistera en l'augmentation conséquente du nombre de polygones affichables par seconde. Elle comprendra deux GPU (Graphic Processor Unit) dont un avec une mémoire-cache plus grande. La Jaguar II devrait reprendre le concept de la Saturn ou de la PS-X, un bloc rassemblant la console et le lecteur de CD-Rom intégré.

* Baud: en télégraphie et en téléinformatique, unité de rapidité de modulation valant une impulsion par seconde ("Larousse"). Ici, en l'occurrence, les informations transiteraient à la vitesse seconde de 9 600 bauds.

NEW LEVELS **EARTHWORM JIM** **VOUS A PLU?**

EARTHWORM JIM, LE JEU!
Virgin Games vous invite à continuer l'aventure dans un jeu interactif inédit au
36-68-94-95

DES CADEAUX VIRGIN DES TIPS EXCLUS DES NEWS REACTUALISEES ET AUSSI DOOM 2 LE JEU!

Virgin

BOX LETTER CITY **BOXPHONE**
CREEZ VOTRE REPONDEUR TELEPHONIQUE **ULTRA CONFIDENTIEL**
UN CODE SECRET POUR VOTRE JARDIN SECRET
36 70 21 12
LA LIGNE DES JEUX VIDEO ET DES RENCONTRES
36 15 CANAL 21
ECHANGEZ ACHETEZ VENDEZ JEUX VIDEO MANGAS ANIMATIONS JAPONAISES
36 15 CANAL 21

SUPERPHONE
2000 T'ATTENDENT POUR DIALOGUER EN DIRECT. NANAS POUR
36 70 76 06

INCOLLABLES EN JEUX VIDEO? JOUEZ ET GAGNEZ DES CONSOLES

SEGA SATURN SONY PSX
NEOGEO SUPER NINTENDO

36-68-21-88
MEGADRIVE 2+32X

DES QUESTIONS

SNORK III

TOUT CE QU'IL FAUT SAVOIR SUR LES FILLES

36-70-21-07

LES OTAKU* PLAISENT-ILS AUX FILLES?

*OTAKU: terme qui désigne les dingues de jeux video et les accros d'animation japonaise

Dans un univers lointain, une guerre qui n'en finit plus oppose les habitants de plusieurs planètes d'une galaxie. Au bout de cent quatre-vingt-deux années de conflits, les ambassadeurs des différents camps décident de mettre un terme à cette guerre stupide, et de régler désormais tout problème en organisant une course à laquelle participera le champion de chaque planète. Une fois par an se déroule donc la Cosmic Race. Elle comprend quatre courses, qui correspondent à quatre niveaux-planètes. Ainsi la planète aquatique, où l'épreuve se déroule sous les eaux, la planète désertique, la planète couverte de bois et de forêts, et la dernière, en pleine activité volcanique. Les concurrents sont au nombre de cinq: Fire Bogu est une moto de l'espace, Taga est une espèce de voiture aux formes aérodynamiques, Hito-01 a la forme d'un Mobile Suit à la Gundam, S-Lagon ressemble à un camion déguisé en dragon de fête chinoise, tandis que Propella s'apparente à un hélicoptère à double hélice. Le jeu comporte trois sortes d'épreuves. Dans la première, la Cosmic Race, vous devez terminer le parcours devant vos concurrents, c'est-à-dire en un temps plus court. Votre trajet est délimité par de fins piquets. Vous pouvez sortir de la piste mais vous perdez alors rapidement votre champ de force, qui apparaît à la droite de votre écran et vous protège des contacts un peu rudes avec le décor! La seconde option proposée, la Free Race, vous permet de

COSMIC RACE

tracer à travers la riante campagne de ses planètes désertiques. Il vous faut cependant passer par des check-points bien précis pour remporter l'épreuve. La dernière option, Chase, est une course-poursuite à deux joueurs (ou contre l'ordinateur). L'écran est alors partagé en deux, le programme vous indiquant par les mots "Run away" ou "Run after" si vous êtes respectivement le suivi ou le suiveur!

Si la représentation des nuages n'est pas très convaincante, celle des arbres et du relief est meilleure.



Votre moto de l'espace peut effectuer un tour complet sur elle-même.



Vu de profil, votre engin flamboyant traverse le ciel comme une étoile filante.



A deux, chacun des joueurs dispose d'une moitié d'écran pour faire ses preuves en mode Chase!



En fait de course, vu la vitesse de votre engin, il s'agit plutôt de bonds et rebonds, que vous réalisez en prenant appui sur les principaux éléments du relief.

Le plaquage de texture sur les pitons rocheux est très réussi. Mais ces obstacles entre lesquels vous devez slalomer ne vous facilitent pas la tâche.



JE VAIS TE FAIRE SAUTER LES BOULONS !

Rise of the Robots est le premier-né
d'une nouvelle génération de jeux vidéo:
animations et graphismes démentiels
(modélisation 3D, effets de morphing).

7 robots, des dizaines de coups et
une musique de Brian May
ex-guitariste des
Queen.

RISSIE® OF THE ROBOTS

JEUX & ASTUCES
au 36.68.10.25*
et sur le
36.15 ACCLAIM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

MEGA DRIVE

MIRAGE™

32 MEG
POWER

ACCLAIM®
entertainment, inc.

A3 Cyborg illustration, Rise of the Robots™ 1994 Mirage Technologies (Multimedia) Limited. All rights reserved. Mirage Technologies™ and Rise of the Robots™ are trademarks of Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. and used with permission. All rights reserved.
Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment™ & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. The Dark™ composed and performed by Brian May. Published by Queen Music Ltd./EMI Music Publishing Ltd. Brian May is an exclusive EMI records Recording Artist.

Bienvenue au club!

Le club des constructeurs de consoles de jeu 32 bits (et plus) RISC compte à présent deux nouveaux membres. En effet, Apple et Bandai ont annoncé mi-décembre leur entrée dans l'arène. La Pippin (ou PowerPlayer, nom sous lequel Bandai la commercialisera) devrait être disponible fin 95, c'est-à-dire à peu près en même temps que l'Ultra 64 de Nintendo, pour un prix de 500 dollars environ (3 000 francs).

La PowerPlayer sera-t-elle un ordinateur ou une console de jeu?

Officiellement, ce sera une console de jeu avec des ambitions multimédias. En fait, la PowerPlayer n'est rien d'autre qu'un ordinateur Power Macintosh simplifié. Il est prévu de pouvoir y rattacher par la suite un clavier, un modem, un lecteur de disquette, un disque dur, une carte MPEG... Elle

aura l'apparence d'une console de jeu: on met un CD-Rom, on allume et on joue!

Quel sera le degré de compatibilité entre les programmes Mac et Power Player?

Presque cent pour cent, pour autant que les programmes n'utilisent pas les routines existant dans le système d'exploitation, qui ont été retirées de la version simplifiée de la Power Player (gestion du réseau, de certains périphériques...). On pourra prendre un CD-Rom Pippin et le faire tourner sur Mac. Une cinquantaine de programmes sont d'ores et déjà prévus pour sortir simultanément avec la console, les trois quarts d'entre eux étant déjà disponibles sur Mac.

Les jeux Mac ne sont dans l'ensemble pas terribles ou alors plutôt orientés réflexion. La PowerPlayer peut-elle concurrencer la qualité des jeux de la PS-X ou de la Saturn?

Oui. Les jeux Mac actuels n'ont pas été optimisés pour les nouveaux processeurs utilisés par Apple, les Power PC. A cause des contraintes d'affichage, les jeux d'action n'étaient pas le fort du Mac. Avec le Power PC, les jeux en mode natif Power PC sont aussi bons que les meilleures productions pour la Saturn ou la PS-X! Mais tous les jeux un peu anciens, conçus pour Macintosh 68000, risquent d'être un peu décevants pour les possesseurs de consoles habitués à une action trépidante.

Apple et Bandai se lancent-ils avec la même conviction dans la bataille des consoles de jeu 32 bits?

Apple semble rester un peu en retrait. La société va concevoir, en collaboration avec Bandai, les aspects techniques de la PowerPlayer et Bandai la commercialisera. Ce sera Bandai qui commercialisera la machine grâce à la puissance de son réseau international de distribution de jouets.

Quels seront les CD-Rom disponibles sur cette console?

Il y aura la plupart des jeux Mac actuels, plus les diverses encyclopédies multimédias et les nouveaux jeux en mode natif, développés spécialement pour les Power Mac et la PowerPlayer. La conception Apple, c'est le loisir intelligent (encyclopédies, musique, éducatif...). Mais les expériences passées laissent présager un avenir plus qu'incertain pour ce projet de "loisirs multimédias". L'idée de Bandai est différente: les gens achètent une machine pour les jeux vidéo. Faisons des jeux vidéo, en laissant une option technologique sur l'avenir...

La PowerPlayer a-t-elle une chance face aux autres consoles?

Le parc de Mac installé aux USA et, surtout, au Japon, est plus que conséquent. Les développeurs qui travaillent sur Mac (et donc sur Pippin) sont nombreux, connaissent généralement leur affaire et disposent d'outils de développement performants. Ils vont pouvoir produire des jeux dès maintenant, à la différence des nouvelles consoles de Sega et Saturn, pour lesquelles les programmeurs ont besoin d'un apprentissage. D'autre part, Bandai n'est pas n'importe quelle société, elle est un acteur de premier plan dans le milieu des jeux vidéo, avec des titres comme Dragon Ball ou Sailor Moon. De plus, grâce à sa division coin-up (Banpresto), elle possède une expérience de l'arcade. Disposant d'une console techniquement valide, grâce à des années d'expérience d'un système d'exploitation qui a fait ses preuves, possédant un réseau de distribution performant et d'un chiffre d'affaires en accord avec ses ambitions, Bandai dispose de belles cartes dans son jeu. La seule inconnue, qui risque de conditionner toute la réussite de l'opération, concerne la capacité de Bandai à convaincre les maisons d'édition nipponnes de s'intéresser à sa machine.

Quels seront les premiers jeux spécialement développés pour la Pippin?

La plupart des jeux risquent de venir des États-Unis. Beaucoup de sociétés sont déjà au travail, telles que MacPlay, une division d'Interplay. Maxis est en train d'adapter son Sim City 2000. Clay Fighter verra le jour en mode natif, de même que Journey Man Project.

OUVRE-BOÎTE

Sans entrer dans les détails techniques, voici les quelques points importants de cette future console:

- LECTEUR DE CD-ROM QUADRUPLE VITESSE. Ce sera la première console du marché à disposer d'un lecteur aussi rapide (600 ko/seconde), et les drivers (petits programmes qui gèrent le CD-Rom ou autres périphériques) d'Apple sont performants.
- POSSIBILITÉ D'ÉTENDRE LA MÉMOIRE grâce à des cartes d'extension de 1, 2, 4 ou 8 Mo.
- AFFICHAGE EN 16,7 MILLIONS de couleurs.
- POSSIBILITÉ DE CONNECTER jusqu'à quatre joypads.
- COMPATIBILITÉ CD-ROM de QuickTime, solution logicielle développée par Apple pour les séquences animées et, peut-être, de QuickTime VR, la nouvelle version qui promet à l'utilisateur de visualiser un environnement 3D sous toutes ses facettes.

LE POWER PC 603

La série de microprocesseurs Power PC est issue de la corporation de Motorola (énormément), d'IBM (beaucoup grâce aux recherches que Big Blue avait effectuées pour sa série des R/4000) et d'Apple (un peu). Ses processeurs RISC ont remplacé dans les Mac les processeurs précédents de Motorola (du bon vieux 68000, qu'on trouve dans la Megadrive, au 65C816 de la Super Famicom).

Du côté de Power PC 601 et du dernier-né, le 620, premier vrai 64 bits de la famille Power PC, le 603 a été développé surtout pour les équipements consommant peu d'électricité, comme les ordinateurs portables. C'est lui qui va équiper la Pippin, ou plutôt, si l'on en croit les rumeurs, le 603+, qui est une version améliorée avec une mémoire-cache interne pour améliorer ses performances, surtout lorsqu'il tourne en mode émulation, lorsqu'il traduit un programme pour Mac ancien, à base d'un des processeurs de la famille des 68000, en instructions compréhensibles pour le Power PC. Possédant la quasi-totalité de ses bus internes et externes sous 32 bits, le Power PC ne peut décemment être considéré comme un 64 bits! Cadencé à 66 MHz, il offre une puissance de calcul permettant des animations décoiffantes.

RETOUR VERS L'ENFER!

SONY
Game
Line
36.68.22.02*



PART 2: THE CHAOS CONTINUES



*2,19F La Minute

© 1992 Universal City Studios, Inc. and Amblin Entertainment, Inc. Game Program © 1993 Ocean Software Ltd. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company.



Space Griffon VF-9

Ce jeu, qui portait précédemment le titre de Hamlet, est un savant mélange de jeu d'action et de jeu d'aventure. Inspiré d'une version sortie au Japon en 1987 pour l'ordinateur japonais de NEC 9801, il a connu une série d'améliorations, et non des moindres, surtout au niveau de sa partie action, et ce grâce à la puissance du chip 3 D de la Playstation, qui n'a pas fini de faire parler de lui. Merci Sony!



VARIABLE FORMULA-9 GRIFFON cruisemode

Pilot :
JIM VILINGTON

Height : 1.40m
Weight : 8.27t
Speed : 158 km/h

Crew : 2

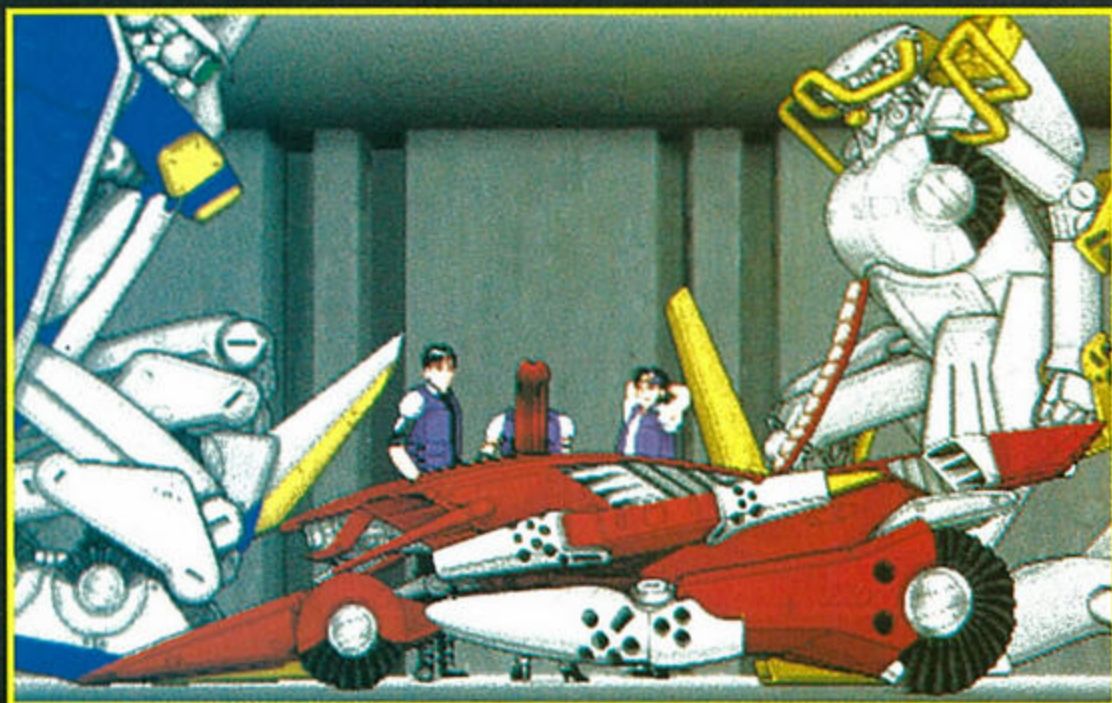
Movement Power : 1400
Energy-Gun Power : 0
Defense Power : 1600



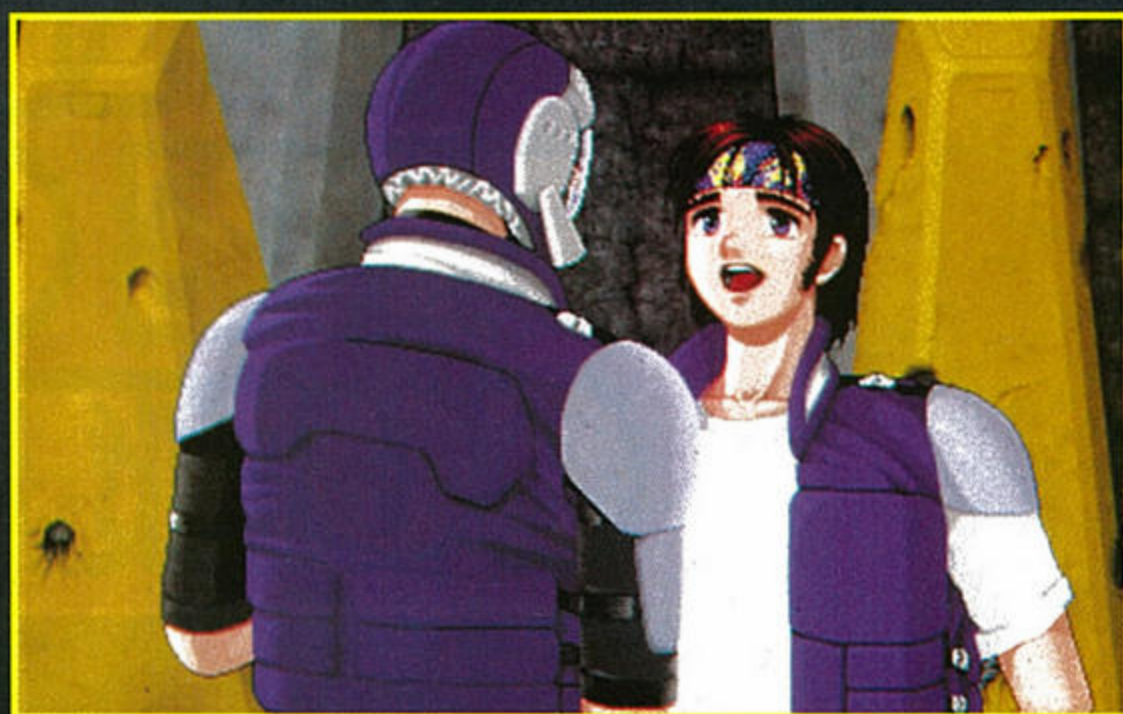
Le Griffon version 9 vous a amené à pied d'œuvre, au sein de l'Hamlet.

Au mois d'octobre 2148, le gigantesque cargo de l'espace Hamlet émet un mystérieux message. De plus, il change de cap et se dirige vers une nouvelle route sans que son armateur arrive à joindre l'équipage et à comprendre ce qui se passe à bord. En désespoir de cause, il fait appel à la société A-MAX, spécialisée dans ce genre de problèmes. Celle-ci dépêche l'équipe AMC (A Max Cleaner!) composée de cinq

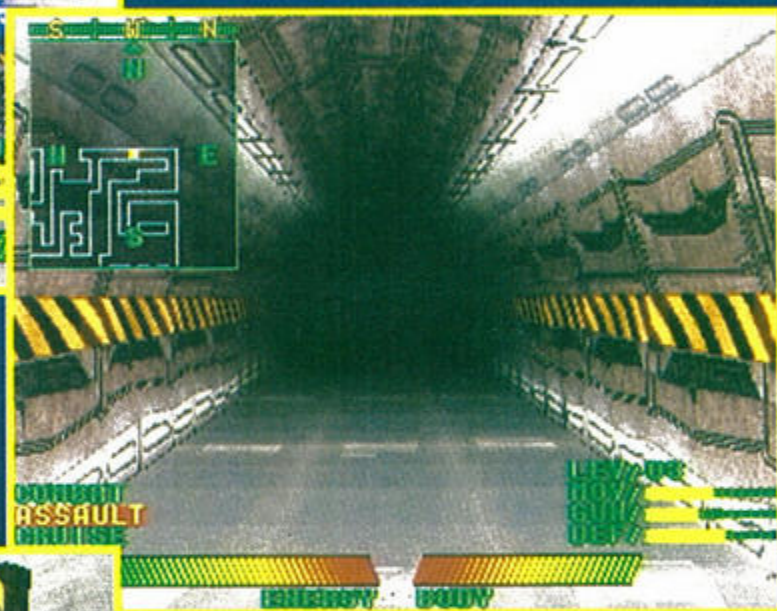
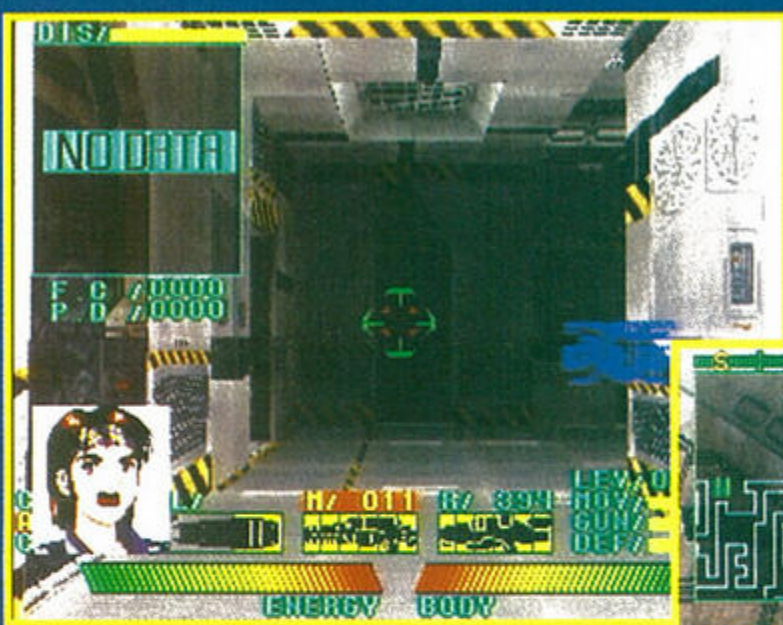
agents, dont une jeune femme qui, à bord du Griffon, devra trouver la raison de ce changement de cap et récupérer le navire, son équipage et son chargement. Le capitaine, Jim Vilington, est le héros de l'histoire. Les membres de l'AMVC ont le choix parmi neuf types de robots, qu'ils piloteront dans les couloirs géants de l'Hamlet. Ils devront affronter les robots de sécurité du navire et, à la fin du jeu, le responsable de tous ces problèmes, le diabolique Monster Bio! Lors des séquences action, le joueur peut basculer dans trois modes différents : le mode Assaut pour combattre les robots adverses, le mode Combat en cas de corps à corps, et le mode Cruise lorsqu'il s'agit de se déplacer. Les différents robots de l'équipe reçoivent des ordres par radio durant leur progression. Ils arpentent des kilomètres de couloirs à la recherche d'indices. Ils peuvent prendre des ascenseurs ou des espèces de pentes pour changer d'étage.



Vos robots de combat peuvent prendre la forme de véhicules pour gagner les zones de combat un peu plus rapidement que s'ils devaient y aller à pied!



Entre les phases d'action, vous aurez droit au déroulement de l'histoire sous la forme d'un véritable dessin animé.

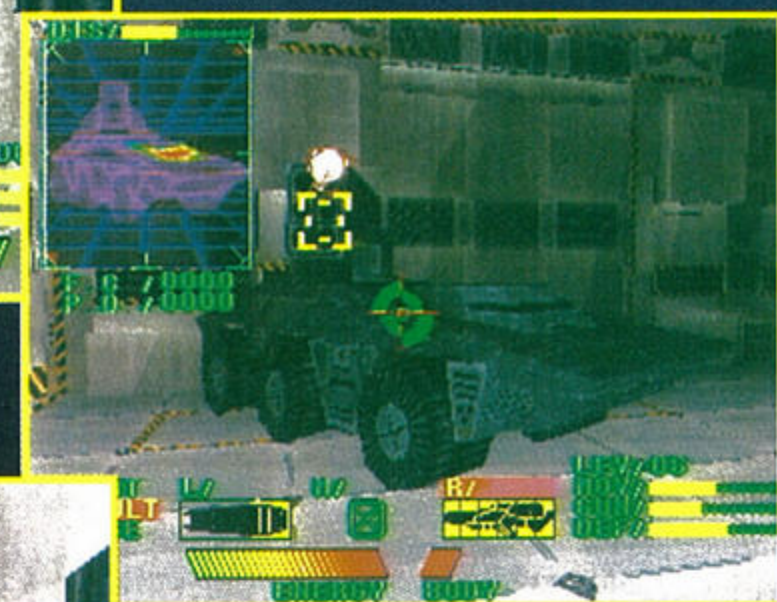


Puisque l'on vous dit qu'il n'y a pas de data, n'insistez pas! Vos scanners, radars et autres détecteurs ont beau scruter le couloir, vous naviguez à l'aveuglette!

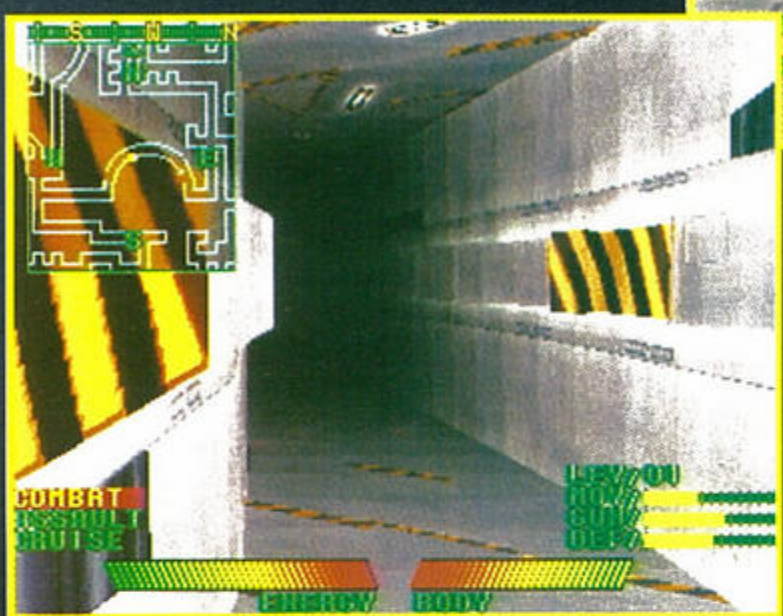


Les textures plaquées sur les murs et plafonds sont très réalistes. Et tout cela scrolle fluidement au fur et à mesure que vous avancez.

Vous venez de faire exploser une mine qui n'attendait que votre passage pour vous



Rassurez-vous, vous n'êtes pas tout seuls à arpenter ces couloirs. L'ennemi est là, bien retranché, qui vous attend. Ce blindé a été placé dans un endroit stratégique. Equipé d'un lance-missiles, il vient de faire feu sur vous. Son image infrarouge révèle qu'il a été posté là depuis longtemps puisque ses moteurs sont froids; la seule zone de chaleur vient du poste de pilotage à l'avant.



Pour ne pas vous perdre dans ce dédale de salles et de corridors, vous pouvez consulter une carte des lieux. Et, méfiez-vous! on ne sait jamais sur quoi on va tomber au détour d'un couloir et votre Virtual Map n'indique pas toutes les pièces, ascenseurs et rampes vous permettant de passer d'un étage à l'autre!

Ce robot de garde, sans même vous laisser le temps de réagir, vous expédie trois projectiles. Ne vous méprenez pas: il s'agit bien de missiles, et pas de pots de yaourt! Votre seule chance de vous en sortir consiste à les abattre avant qu'ils ne vous touchent!



LIBERTE GAMES

42, BLD MAGENTA
75010 PARIS
M° J. Bonsergent
Tél : 42 000 999
Fax : 42 000 989
ouvert du lundi au samedi de 11 h 00 à 19 h 30

3615 ALLGAMES * LIBERTE
LA FETE CONTINUE A LIBERTE GAMES
VOTRE S. NINTENDO DEVIENT TRI-STANDARD
PLEIN ÉCRAN 20 % PLUS RAPIDE
LES PROS LA GARANTISSENT UN AN - POSE : 1 HEURE
PRIX DE FETES : 99 F
GRATUIT POUR PLUS DE 800 F D'ACHATS.

NEWS	S. NINTENDO	OCCAS.
RETURN OF THE JEDI	479 F	PAC MAN 2 399 F
FINAL FANTASY 3	479 F	BOMBERMAN 2 399 F
EARTHWORM JIM	449 F	JUNGLE BOOK 399 F
MORTAL KOMBAT 2	449 F	SHAQ. FU US 399 F
SAMOURAI SHOD.	449 F	F1 POLE POSITION 2 399 F
LA BELLE & LA BETE	449 F	DONKEY KONG JR. 399 F
BATMAN ET ROBIN	429 F	DBZ N°3 NEWS JAP 399 F
LE ROI LION	429 F	BLACKTHORNE US 399 F
STREET RACER	429 F	NBA LIVE'95 399 F
DRAGON	429 F	SUP. STREET FIGH. FRA 449 F

SUPER NES AMÉRICAINE NEUVE
GARANTIE 1 AN - 50/60 HZ 890 F
N'ACHETEZ PLUS JAMAIS DES ADAPTATEURS !!!

NEWS	MEGADRIVE	OCCAS.
SONIC ET KNUCKLES	449 F	URBAN STRIKE 399 F
EARTHWORM JIM	449 F	MR NUTZ 399 F
DRAGON	429 F	LE ROI LION 389 F
FIFA 95	429 F	DRAGON 389 F
MORTAL KOMBAT 2	399 F	P. SAMPRAS 299 F

NEWS	NEO GEO	OCCAS.
NEO GEO CD	3390 F	NEO GEO OCCAS. 890 F
NEO GEO NEUVE	1790 F	ART OF FIGHTING 2 649 F
KING OF FIGHT. 94	1490 F	WORLD HEROES 2 JET 599 F
SAMOURAI SHOD. 2	1490 F	FATAL FURY 2 349 F
ART OF FIGHT. 2	1090 F	ART OF FIGHTING 349 F
DARK COMBAT	690 F	SUPER SIDE KICKS 349 F
S. SIDE KICKS 2	649 F	FATAL FURY 249 F

JEUX NEO GEO OCCAS. À PARTIR DE 249 F
JEUX CD À PARTIR DE 399 F !!!

JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU + ALIEN VS PREDATOR	2290 F
ALIEN VS PREDATOR	429 F
DRAGON	429 F
RAIDEN	399 F
TINY TOONS	399 F
CHECKERED FLAG 2	429 F

ARCADE SYSTEM 3 : 1490 F

SUPER STREET FIGHTER	3990 F
DRAGON BALL Z	3990 F
MORTAL KOMBAT	2790 F
DARK STALKER	TEL.
FINAL FIGHT	800 F

+ DE 150 TITRES DISPONIBLES - LISTE SUR DEMANDE TEL.

NOUVELLES CONSOLES
SATURN - PSX - 32 X

GOODIES

POSTERS	25 F	FILMS VIDÉOS JAP	149 F
FIGURINES DBZ PM	35 F	BAT. COLLECT. A PART.	99 F
PORTE CLEFS	35 F	LE RETOUR DE BROLY	169 F

FILMS VIDÉO FRANÇ. : P.U. : 125 F
DU N° 1 AU N° 8

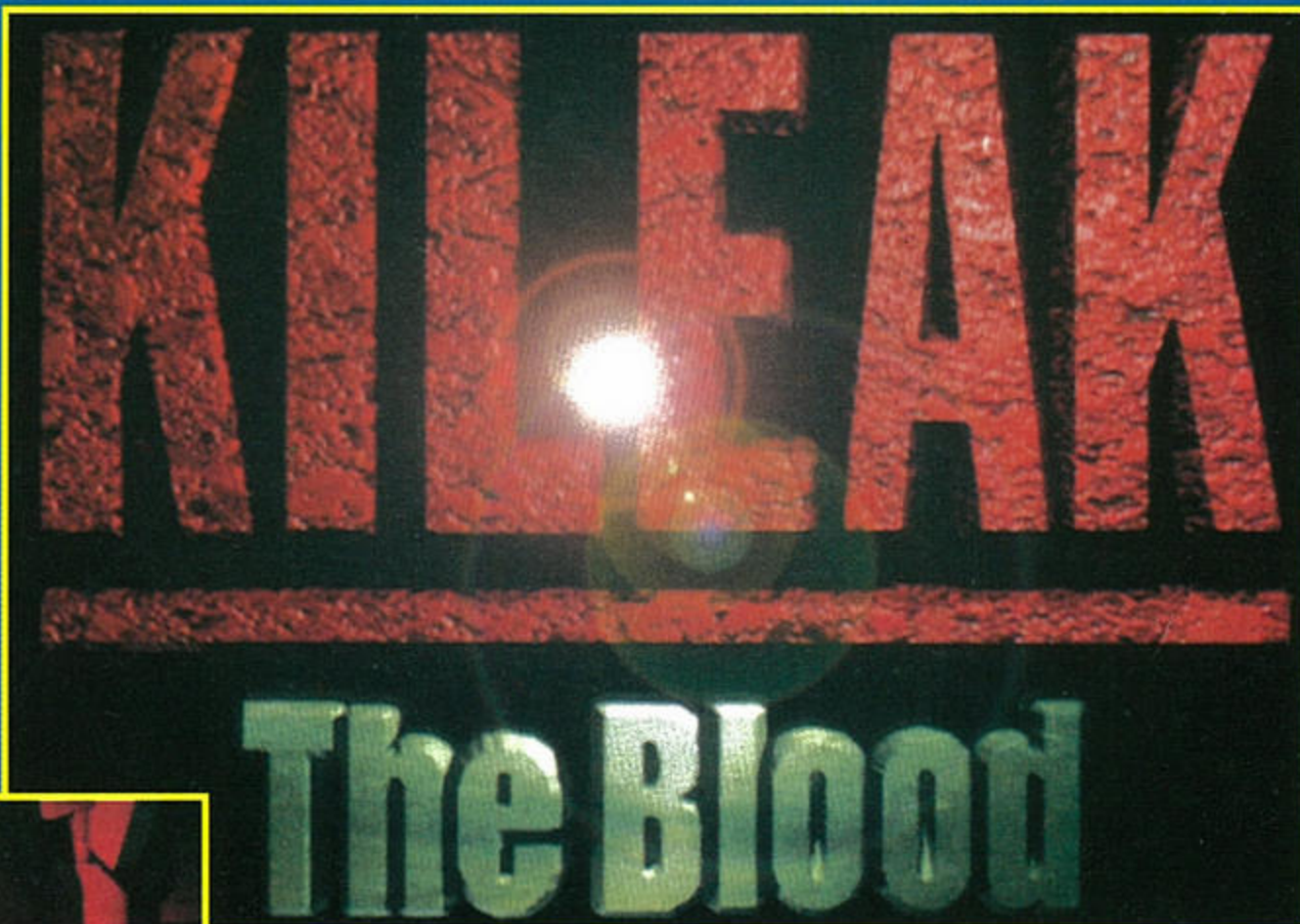
FRAIS DE PORT JEU 30 F CONSOLE 50 F
CHEQUE À L'ORDRE DE R. BILLARD
BON DE COMMANDE SUR PAPIER LIBRE
BONNE ANNÉE !!!

LE JAPON EN DIRECT



Voici l'entrée de South Base. Une fois l'énorme porte blindée franchie, vous serez livré à vous-même.

Engoncé sous les tonnes de métal de votre armure cybernétique, vous faites peine à voir.



base et retrouver les savants fous! Le jeu est en 3D polygonale, selon un concept très proche de Space Griffon. Les animations se font en temps réel, et vous pouvez vous balader dans les différentes pièces, tourner autour des objets... A côté de la partie aventure de l'histoire (objets à récupérer, l'histoire de l'incident survenu dans la base à reconstituer et Carlos à retrouver), Kileak est avant tout un jeu d'action. Vous voyez le jeu à travers les yeux du pilote avec les principales informations sur votre environnement affichées à l'écran. Au détour des couloirs, pièges et adversaires vous attendent. Avancez précautionneusement, le doigt sur la gâchette, et tirez sur tout ce qui bouge et qui ne ressemble pas à un pingouin!

Au pôle Sud, une multinationale, la Baifros, a construit un immense complexe souterrain dans le coin le plus paumé qu'elle a pu trouver. A côté de ce trou perdu, la Terre Adélie a l'aspect d'un métro bondé! Dans cette base, qui répond au doux nom de South Base, sont conduites toutes les expériences secrètes et dangereuses de la Baifros. Un hélicoptère du PKO (Peace Keeping Operation) qui survolait le coin se fait descendre sans sommation ou avertissement aucun. Le pilote rescapé, Carlos, qui connaissait South Base, s'y réfugie pour trouver de l'aide. Il envoie un message au PKO: la base a été investie par des créatures inconnues. Il parle aussi de scientifiques devenus fous. Enfin, il cite un mot, "Keleak", sans que personne n'arrive à comprendre son sens ou son utilité. Et depuis, plus de nouvelles, ni de la base ni de Carlos. Une expédition de secours est envoyée à South Base.

En fait d'expédition de secours, c'est vous qu'on a expédié au pays des pingouins. Engoncé dans une armure cybernétique (de type SJ 107, pour ceux qui s'intéressent aux détails inutiles), vous allez parcourir les couloirs pour tenter de retrouver le pauvre Carlos (ou ce qu'il en reste), liquider les monstres, éliminer les différents systèmes de défense de la

Les deux informations vitales pour vous concernant l'état de votre batterie, sans laquelle vous resteriez prisonnier de votre coquille, et celui de votre armure.



L'armure SJ 107. Impressionnante, n'est-il pas?



Voici le Laiga Shopper, l'hélicoptère de Carlos qui a été abattu.

Le mapping des textures est très réussi. On est loin de celles de King's Field, par exemple!





Il est possible de se déplacer entre les objets, comme ces énormes croisillons de métal.



Observez bien murs et objets: les textures ne sont pas purement décoratives, elles sont assez précises pour vous donner des indications.

Les pièces de la base sont assez variées pour que l'on n'ait pas l'impression de se promener toujours au même endroit.



Van Battle

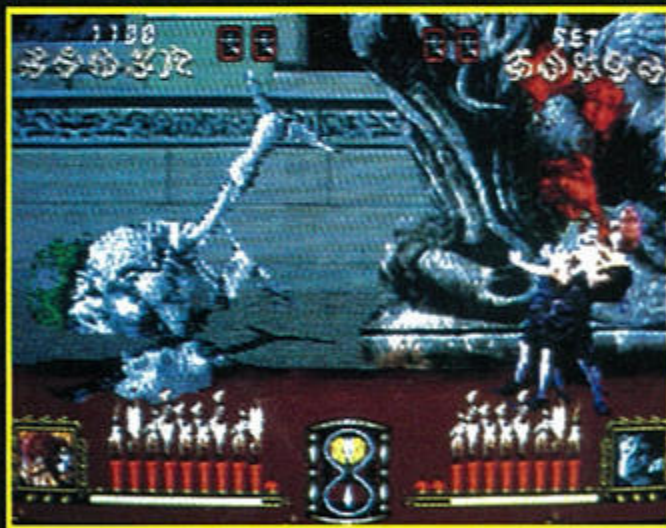


Avec Van Battle, la Saturn comptera deux jeux de combat. Si le premier, le célèbre Virtua Fighter, offrait des animations à base de polygones, Van Battle est un peu plus classique. Il repose en effet sur l'animation de sprites, et non de polygones en 3D. Ce n'est pas pour autant qu'il sous-utilise les capacités de la Saturn puisque les différents protagonistes ont été digitalisés en 24 bits, c'est-à-dire en 16,7 millions de couleurs. Enfin des digitalisations qui ressemblent à autre chose que les morts vivants de Mortal Kombat ou les brouillards de pixels du Mega CD! Les fonctions de zoom de la Saturn ont été abondamment mises à contribution et, comme dans la plupart des jeux de combat de SNK, le programme exécute un zoom arrière dès que les deux protagonistes ne sont plus au corps à corps.

Le scénario de cette espèce de Mortal Kombat made in Sega n'offre aucune originalité: dans un passé lointain, Satan, le roi des démons, décide de réunir les champions de chacune des races de créatures plus ou moins malfaisantes qui sévissent ou ont sévi sur Terre. Douze personnages vont ainsi s'affronter. L'enjeu de cette série de duels est de taille: le gagnant régnera sur ses concurrents pendant mille années.



C'est la fin du combat et Makaryudo, le représentant des barbares, reste sur le carreau. C'est dommage, il était le combattant le plus humain, le seul auquel on puisse songer s'identifier.



Les deux jumeaux, Chili et Pepper, l'air de rien, sont de redoutables combattants. Attaquant leurs adversaires simultanément, ils possèdent quelques "spécialités", tel ce nuage de poison.

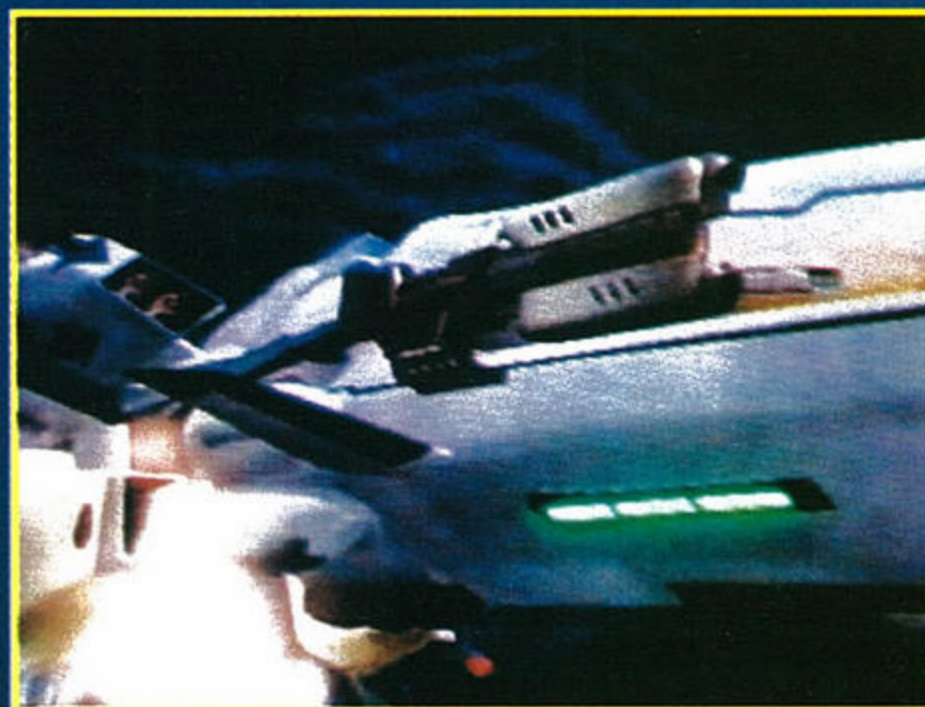


Les écrans de Van Battle sont un peu trop surchargés: entre les bougies qui vous indiquent votre état de santé, l'icône de la tête du personnage, le sablier qui vous donne une idée du temps qu'il vous reste, les points, le nom du personnage... Mais ces photos sont issues d'une version en cours de développement. Espérons que la version définitive sera plus sobre, moins confuse.

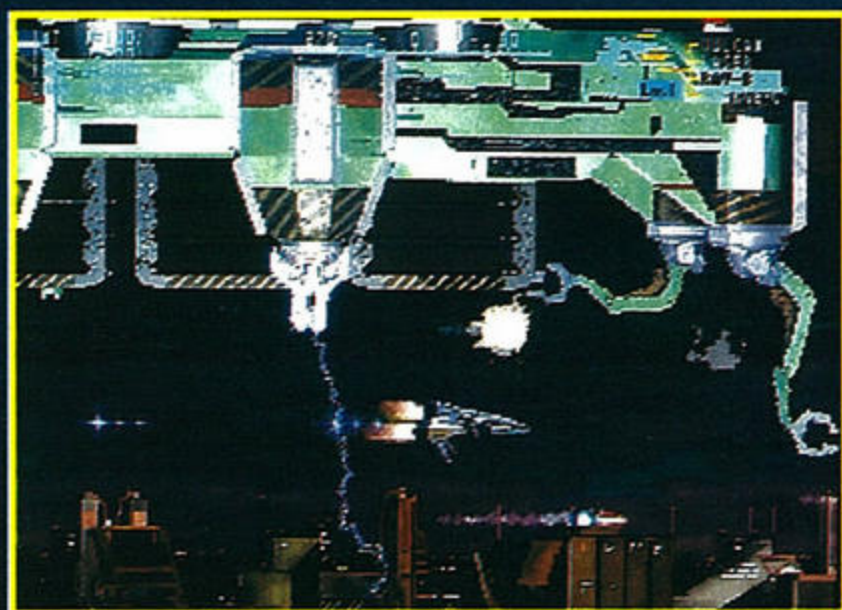
Philosoma

À des années-lumière de la Terre, dans une autre galaxie, la planète ORA-1 envoie un jour un SOS. Des créatures extraterrestres sont apparues insidieusement et sèment la panique dans la population. Elles s'attaquent aux gens et aux machines, se collent à eux comme des sangsues. Les habitants en meurent, et les robots et autres systèmes à base d'Intelligence Artificielle deviennent comme fous et se retournent contre leurs créateurs humains. Les androïdes des forces armées et les systèmes de défense se mettent à traquer l'humain! ORA-1 est devenu un cauchemar pour ses habitants!

Le seul appareil de la Fédération, le PS-X 95, qui patrouillait non loin d'ORA-1 est dirigé vers la planète. En tant que pilote, vous allez devoir lutter contre les machines de guerre devenues folles, avant de pouvoir comprendre ce qui s'est passé. ORA-1 n'est pas une planète, mais plutôt le repaire d'une entité extraterrestre qu'on a baptisée le Philosoma, et qui vit en digérant les pensées et les connaissances de ceux qui y vivent. Réveillé après un sommeil de plusieurs milliers d'années, le monstre envoie ses bestioles afin d'assurer sa subsistance. Déverrouillez les systèmes d'armement de votre appareil, faites rugir vos propulseurs et... sus à la vermine!



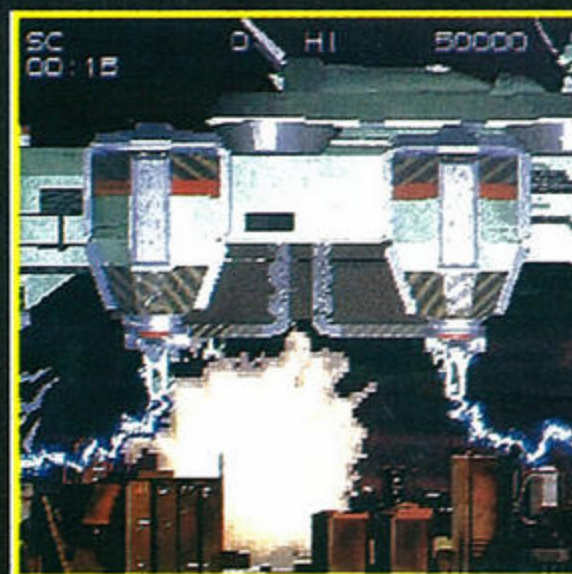
Depuis votre cockpit, vous voyez foncer sur vous adversaires et missiles en 3D.



Voici un des boss de fin de niveau. Il vole au-dessus de la ville, semant désordre et destructions. Vous devrez éviter ses pinces géantes et, surtout, ses décharges électriques.



La présentation en 3D images de synthèse, ça décoiffe!



La Playstation, à l'instar de sa concurrente la Saturn, est capable d'opérer des zooms instantanément sur une partie de l'écran. Vous venez d'envoyer deux missiles autoguidés sur deux adversaires sournoisement surgis dans votre dos au bas de l'écran.



Graphismes superbes, textures splendides et, surtout, scènes toutes plus variées les unes que les autres.



202 MEGS...

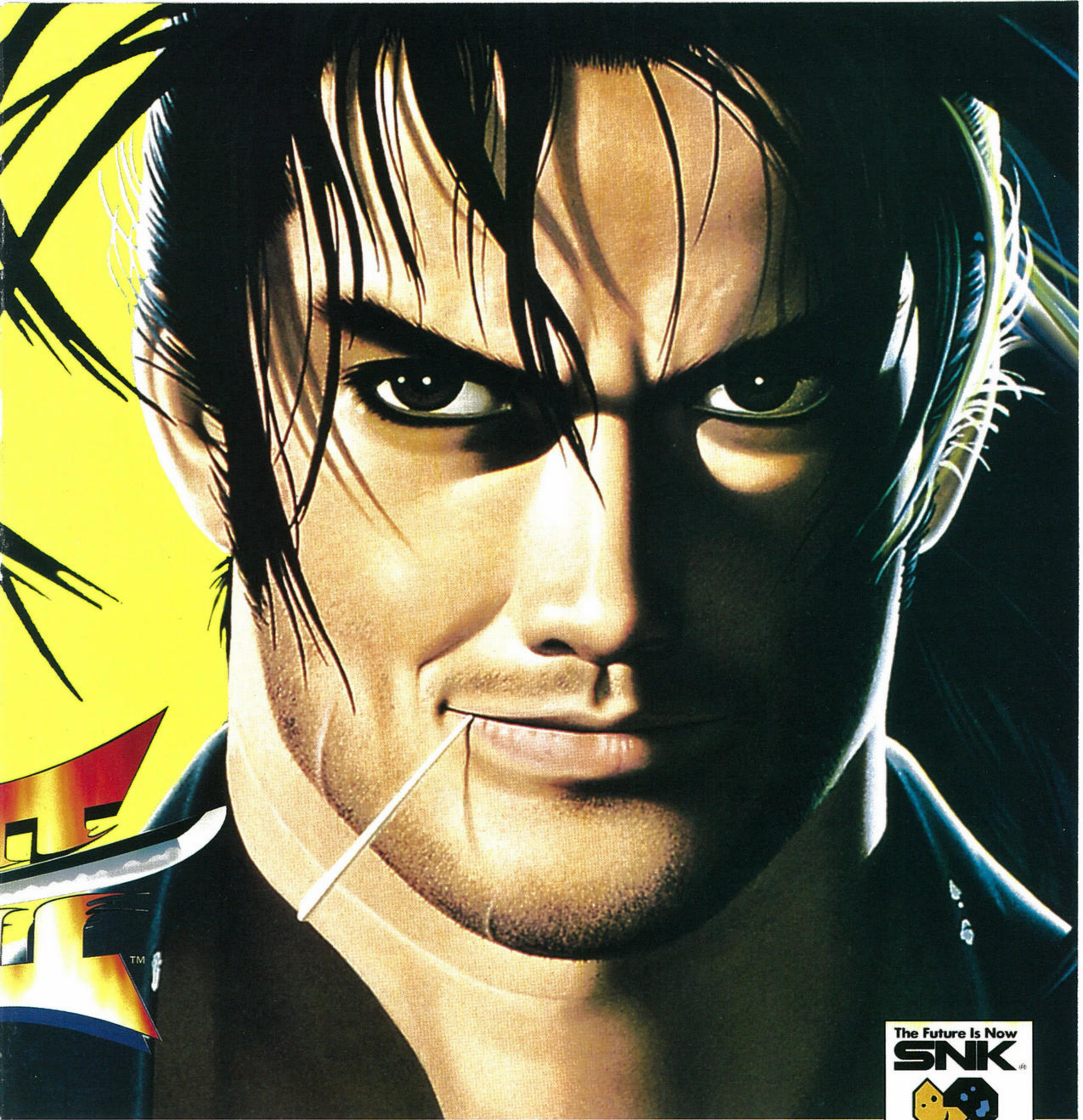
**"T'AS VU
JOUER ÇA OÙ ?"**

**SAMURAI
SHODOWN**

© SNK 1994



NEO-GEO CD

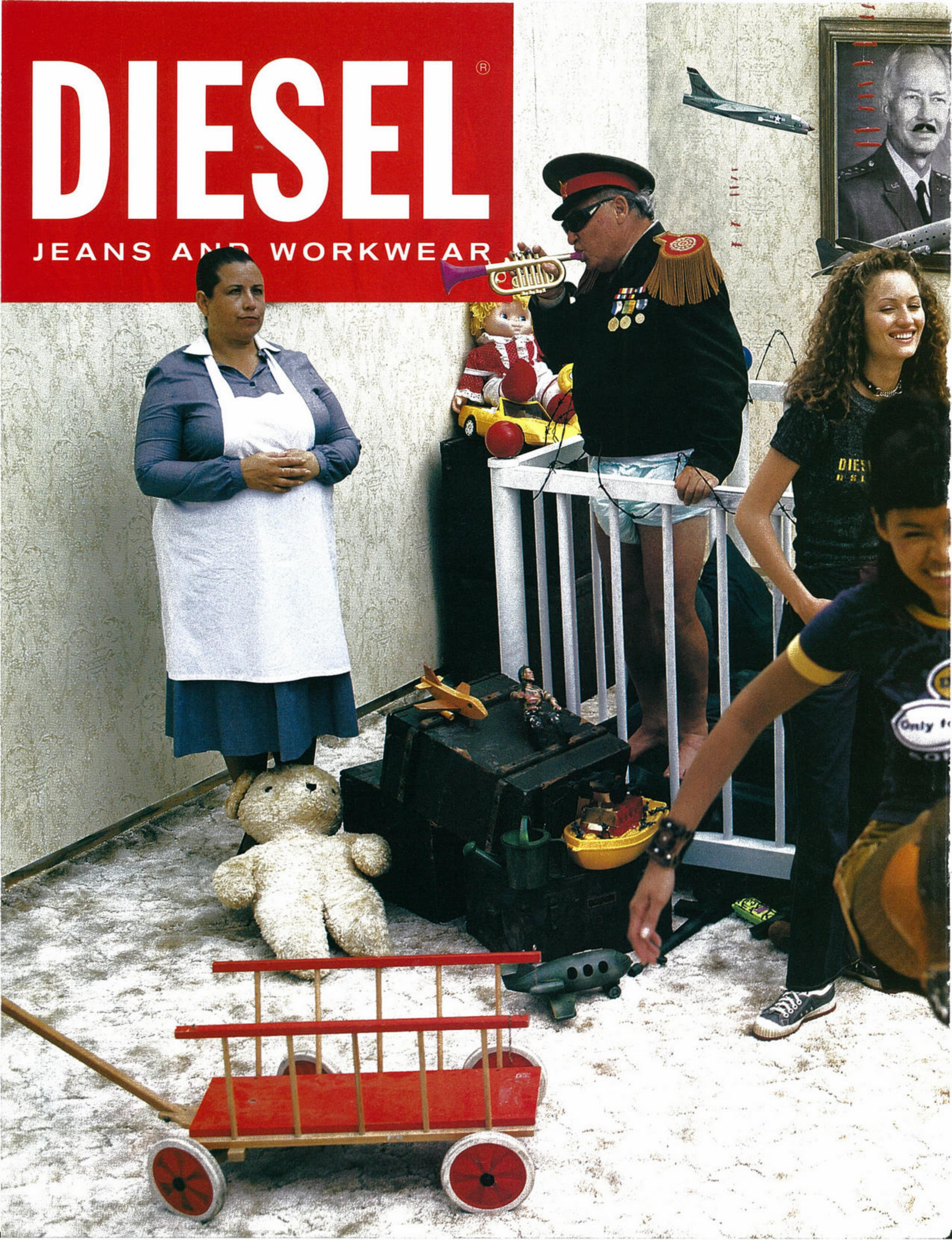


- Avec 56-MEGA-BITS de mémoire,
- Des graphismes "CRYSTAL époustouflants (65.536 couleurs),
- Un son audio de qualité CD,
- Une jouabilité toujours inégalée et plus de 50 Hits d'Arcade originaux (à partir de 449 FF prix public conseillé),



DIESEL®

JEANS AND WORKWEAR





iesel
Female
T-WEAR

NUMBER 29
IN A SERIES OF DIESEL "HOW TO..." GUIDES TO
SUCCESSFUL LIVING
FOR PEOPLE INTERESTED IN GENERAL HEALTH AND MENTAL POWER
FOR MORE INFORMATION, CALL DIESEL FRANCE
01-49 17 07 08



TIPS



Bonne année à tous et à toutes! Je vous présente mes meilleurs vœux pour 1995. Cette nouvelle année va être marquée par la sortie de toutes ces petites merveilles dont on vous a parlé tout au long de 1994: la Saturn, la Playstation, la FX, l'Ultra 64. D'ailleurs, la fin de 94 a connu l'arrivée de ces toutes premières nouvelles consoles accompagnées de quelques jeux, mais aussi la venue de Donkey Kong Country, qui a démontré qu'un grand pas en avant avait été franchi

en matière de développement sur les 16 bits. Et le meilleur reste encore à venir. Vous souvenez-vous du premier shoot de la SFC: Area 88? Amusez-vous, pour ceux qui le connaissent, à le comparer à un shoot sorti récemment, et vous pourrez alors imaginer ce qui nous attend dans un ou deux ans. Bon, ce n'est pas tout, il faudrait peut-être que je vous parle de ce qui vous attend dans les tips: Bomberman 2, Le Roi Lion, Urban Strike, Toe Jam and Earl 2, John Madden Football et Way of the Warrior, entre autres. Pas mal, hein? See u next month!

SWITCH

SNIN

BOMBERMAN 2

La suite de Bomberman propose bien des innovations, qui donnent un jeu tout à fait remarquable par son "fun". Jusqu'à présent, nous n'avions pas eu une tonne d'astuces à vous proposer, mais j'ai découvert qu'il existait tout de même un mot de passe qui vous offre quelques petits avantages. Celui de posséder, dans le mode Normal Game, six bombes, six flammes, un gant et un détonateur. Voilà des avantages non négligeables qui, je l'espère, vous permettront de bien avancer dans ce jeu difficile à finir.

Pour disposer d'armes dès le début du jeu

Rendez-vous sur l'écran des passwords et inscrivez-y: "1111".



Voici le fameux password qui vous rendra bien des services.



Vous êtes maintenant prêt à exterminer tous les affreux de la cartouche.

SNIN/MD

LE ROI LION

Sans être un fervent admirateur de "B.B." ni un grand habitué de "50 Millions d'Amis", il y a une chose que je dois avouer: les lions (et les vers de terre...) j'aime, surtout quand ils sont dans ma SNIN! Mais attention, mener votre lionceau jusqu'à la fin de ses aventures n'est pas chose aisée. Une fois de plus, Zorro (alias Moi) est arrivé. Voici donc une astuce sympa qui vous permettra d'être invincible et de choisir votre niveau, et ce "tout de suite-maintenant" grâce à Consoles+.

Pour être invincible et choisir son niveau

SNIN

Rentrez dans les options et appuyez sur: B, A, R, R, Y.

MD

Rentrez dans les options et faites: Droite, A, A, B.

Un petit saut dans les options...



... et c'est le grand voyage pour l'Afrique!



Décollage immédiat.

MD

TOE JAM AND EARL: PANIC ON FUNKOTRON

Voici tous les mots de passe pour ce jeu fantastique et loufoque, faites-en bon usage!

Tous les passwords

LEVEL 3 : R-F411W9Q986
LEVEL 5 : PJ04EK-5WT82
LEVEL 7 : MWOWEE6JRVF7
LEVEL 9 : VADNEHF9807L
LEVEL 11 : MWAAK!8MDT76
LEVEL 13 : LHWLXH44C00R
LEVEL 15 : F!!NEHNWQ73

3DO

WAY OF THE WARRIOR

Les avis sont très partagés en ce qui concerne ce jeu. Comme tout jeu de baston qui se respecte, il possède dans son programme un code pour jouer avec les boss. Kull et High Abbot seront désormais des vôtres. Mais ce n'est pas tout, un nouveau décor va aussi pouvoir être visité. Voilà qui devrait faire plaisir aux possesseurs de 3DO, qui, il faut le reconnaître, ne sont pas gâtés question tips.

Pour prendre Kull et High Abbot

Dans le menu, rentrez dans "NAMES" et inscrivez: "A GAVIN JUN 11 1970" pour Kull, et "J RUBIN JAN 6 1970" pour High Abbot. Puis, allez sur la droite de Crimson et vous trouverez les boss.



C'est ici que vous devez inscrire les codes...



... et là que vous devez choisir votre personnage.

Pour avoir un décor secret

Toujours au même endroit, inscrivez: "PARANOID MAY 5 1975"



Et ici, vous jouez avec Kull. Cool, non?



Et voilà, les cavernes psychédéliques s'offrent à vous.

GB

MISTER NUTZ

Désormais, tous les grands hits parus sur 16 bits sont adaptés sur leurs petites sœurs portables (tout le monde rêve d'avoir une petite sœur portable...). La conversion est plutôt réussie (je ne m'en étonne plus) sur cette machine qu'est la Game Boy, qui va bientôt fatalement tomber dans les oubliettes. Malgré son titre, le jeu ne vous rendra quand même pas fou, mais, au cas où vous commenceriez à perdre la boule, j'inscris à votre intention, plus bas, un mot de passe magique.

Pour avoir des tonnes de noisettes à tout moment et passer de niveau en niveau

Rentrez le mot de passe "NESTOR", puis dans le jeu appuyez sur "Select" pour obtenir 99 noisettes et "Select" et "Start" simultanément pour sauter de stage en stage.



Voici le fameux password qui vous permettra sûrement de finir le jeu.



Vos noisettes sont au nombre de 99. Par la suite, vous zapperez les niveaux.

DONKEY KONG
398 F
10% sur le 2^e Jeu Acheté*

CONSOLE GAMES

SATURNE + Jeu 4 490
PSX + Jeu 4 490
NEO CD + Jeu 3 690
32X + Jeu 1 590

VPC : CONSOLES GAMES - 153, rue E. Gruyelle
62110 HENIN-BEAUMONT - Tél. 21 76 23 26
102 Bis, Rte de Lille-62300 LENS - Tél. 21 67 48 10

NEUF - OCCASION - REPRISES
POUR COMMANDER TEL AU
21/76/23/26 (Paris faire le 16)

SUPER NES	neuf	occase	reprise	MEGADRIVE	neuf	occase	reprise
Console neuve 50/60 - jeu	849	650	450	Console 50/60 + jeu	749	550	400
Super Metroid	190	150	100	Virtua Racing	390	300	200
Street Racer	398	300	200	DBZ	390	300	200
Earthworm Jim	398	300	200	YuYu Akusho 2	349	290	200
Power drive	398	300	200	NBA JAM (J)	190	tel	tel
DBZ 4	390	300	200	Monster World 4	190	tel	tel
Demon Crest	449	350	200	Bombeman 94	349	250	200
Ranma 4	249	190	100	Soleil - Flink	349	250	150
Final Fantasy 6	449	350	250	Fifa 95	389	300	200
Mickey Mania	398	300	200	NBA Live 95	389	300	200
Secret of Manat	429	300	200	Sonic 4	389	300	200
Fatal Fury 2	249	190	100	Earthworm Jim	389	300	200
Power Eleven (Foot)	549	tel	tel	Sonic 3	290	200	tel
Megaman X	349	300	200	Shining Force 2	399	300	200
Samourai Spirit	449	350	250	Probotector	349	300	200
MK2	479	350	250	Roi Lion	379	300	200
Fatal Fury Special	390	300	200	Mickey Mania	389	300	200
Return of the Jedi	449	350	250	Pit Fall	389	300	200
NBA Live 95	449	350	250	Mr Nutz	349	300	200

3DO	neuf	occase	reprise
Console 1r	2990	2500	2000
Super SF2	349	290	200
Samourai Spirit	349	290	200
Fifa	349	290	200
Need for Speed	349	290	200
Nova Storm	349	290	200

NEO GEO	neuf	occase	reprise
Console+FF special	1690	1490	tel
Néo CD + Jeu	3690	2990	2500
Fatal Fury Special	690	590	tel
W Heroes 2 jet	690	590	tel
Samourai 2	1490	tel	tel
Alpha Mission 2	190	tel	tel
Agressor	690	590	tel
Sidekicks 1	450	290	200
King of Fighters	1490	tel	tel
Art of 2 CD	390	tel	tel
Samourai 2 CD	449	tel	tel
Top Hunter CD	390	tel	tel
Last Resort CD	390	tel	tel
Trash Rally CD	390	tel	tel

GOODIES

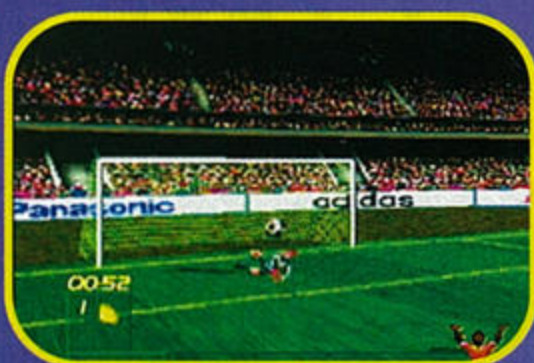
Mangas à partir de 30 F
K7 vidéo 129 F
Figurines 79 F
Cartes (2 F), Posters (20 F) etc...

TIPS

3DO

FIFA SOCCER

A peine suis-je à même d'évaluer les qualités de ce jeu que, déjà, un flot de tips m'arrive sans que je n'ai rien demandé à personne. Spy, l'air toujours aussi speedé, m'alpague une de ces fins d'après-midi: "Hé! toi, là-bas, tu sais quoi? J'ai des tips sur FIFA!" Voilà donc comment ces tips me sont parvenus, bien inscrits sur un Post-it. Des joueurs en métal liquide, des balles laser, des joueurs et des balles énormes, sans parler des murs invisibles qui protègent vos buts et autres tricheries infernales. Voilà de quoi vous satisfaire, du moins je l'espère...



Pour avoir une balle énorme

Pendant le jeu, mettez la pause, et appuyez sur: "BCBALLABALL"

Une balle plutôt dévastatrice.



Pour avoir des joueurs façon "T-1000"

Pendant le jeu, mettez la pause, et appuyez sur: "BARCLBABBA"

Voilà vos joueurs sous une forme futuriste, genre métal liquide.



Pour avoir une balle laser

Pendant le jeu, mettez la pause, et appuyez sur: "LACRBALL"

Attention, les "laser-balls" sont terriblement efficaces.



Pour avoir des joueurs géants

Pendant le jeu, mettez la pause, et appuyez sur: "BABARBABBAR"

Vos joueurs ont maintenant un net avantage sur l'équipe adverse.



Pour avoir un Brute Mode

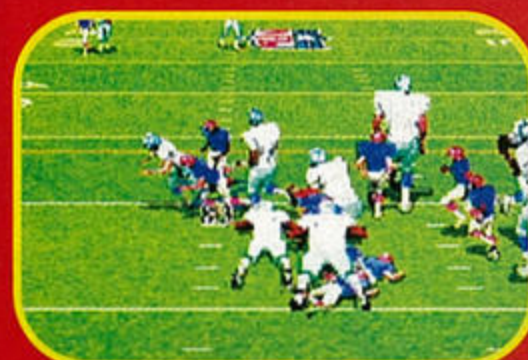
Mettez la pause, allez dans les options, et faites: "RABBACLLBACL"

Pour désactiver un Cheat Mode, il suffit d'effectuer une deuxième fois la manipulation.

3DO

JOHN MADDEN FOOTBALL

Le mois dernier, vous aviez eu le droit de grandir ou de rapetisser l'arbitre. Ce mois-ci, vous allez pouvoir élargir vos joueurs et regarder le jeu de l'ordinateur. Peut-être pourrez-vous un jour jouer avec un ballon énorme, qui sait... Si, par hasard, vous trouvez des astuces du même genre, n'hésitez pas à me les envoyer: Consoles+, Switch, rubrique "Tips", 75754 Paris Cedex 15.



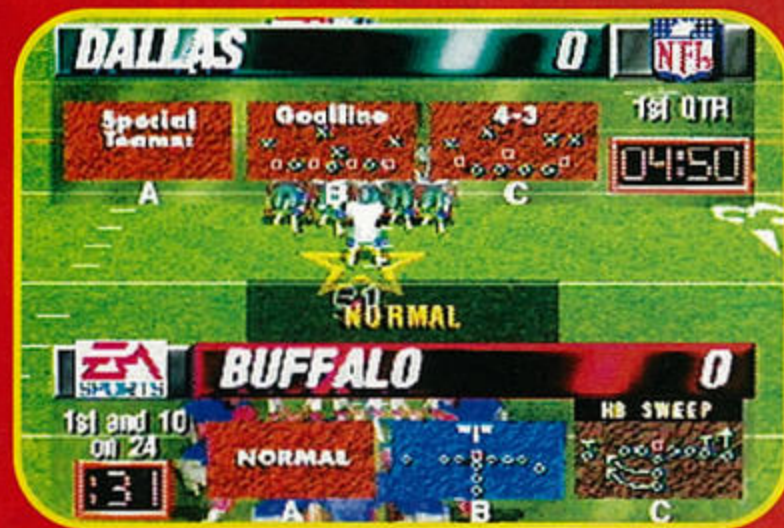
Pour avoir des joueurs plus "larges"

Pendant le jeu, actionnez la pause et appuyez sur: R, A, P. Pour revenir au mode de jeu initial, appuyez sur A et X pendant la pause.

L'adversaire a maintenant de quoi être sacrément impressionné.

Pour voir le jeu de l'ordinateur

Pendant la pause, faites: B, L, A, B. Pour revenir au mode de jeu initial appuyez sur A et X pendant la pause.



Les secrets de l'équipe contrôlée vous sont dévoilés.



Pour avoir des murs protecteurs devant vos buts

Pendant le jeu, mettez la pause, et appuyez sur: "ABBACABABBA"

Les murs invisibles sont activés, et vous êtes désormais tranquille question défense.



Pour avoir un mode Hot Potatoes

Pendant le jeu, mettez la pause, et appuyez sur: "CRABBRLABBBR"

Vous voyez, c'est marqué dessus, on ne peut pas se tromper!

MD

HULK

J'ai toujours aimé les comics et, comme je ne suis pas le seul, nous avons l'honneur de retrouver fréquemment Hulk et autres X-Men sur MD. Tout le monde aura sûrement mémorisé les coups spéciaux donnés dans la notice. Mais il en existe d'autres qui ne s'y trouvent pas! Sans plus tarder, je vous livre des manipulations que certains d'entre vous auront peut-être déjà découvertes par eux-mêmes.



Une fois dans cette position, vous pouvez effectuer toutes sortes d'attaques.

Les coups spéciaux de Hulk

- Celling Smash : attraper l'ennemi et faire haut et B.
- Pile Driver : attraper l'ennemi et faire A et B.
- Jump Stomp : pendant le saut, faites B et Bas.
- Shoulder Charge : Droite, Droite, C, Droite.

MD

URBAN STRIKE

Voici encore une suite des aventures de l'avion qui tue. Et c'est toujours "aussi long et aussi dur" (Catherine Ringer). Mais heureusement, ce ne sera plus trop, grâce au password qui suit, et qui va vous permettre l'accès à un niveau secret. Il vous suffira de vous précipiter dans les options et d'y bombarder quelques lettres.



Nous y voilà, dans cette campagne secrète!

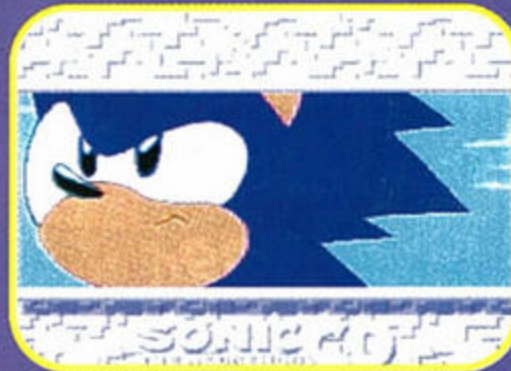
Pour accéder à une campagne secrète

Appuyez seulement sur A pour entrer dans l'option des passwords et inscrivez: 9NHLGBW6SYL.

MCD

SONIC CD

C'est l'histoire de deux super-stars des jeux vidéo, un renard et un hérisson. Un jour, ils décident de faire des photos déli-rantes, et prennent alors devant l'objectif les postures les plus folles et amusantes qui soient. Puis, la technologie ne cessant d'évoluer, ces photos échouent sur les plages d'un CD-Rom... Une fois sur ce support, ces images font une publicité monstre à nos deux stars et remplissent leur compte en banque. C'est ainsi que Sonic et Tails se marient ("Authentique!" Jean Nérienafoutre, Info du monde), qu'ils ont une progéniture nombreuse, bien que bizarroïde ("Un renard à fourrure de hérisson, mais c'est un virus!" Info du monde), et qu'ils vivent heureux. Voici donc les tips pour accéder aux "photos". Bonne nuit les petits, et un grand merci à Eugène Grand-Marc, qui nous a envoyé ces tips!



Ici, vous pouvez admirer Sonic en "yo-man-reste-cool-fonck-d-j-rap"!

Pour voir Sonic dans toutes les "positions"! (exclu...stop...exclu...stop)

- Dans le Sound Test, écoutez les morceaux suivants:
- FM : 07 PCM:07 DA:07 (pour un stage spécial)
 - FM : 42 PCM:04 DA:21 (pour un Sonic bestial)
 - FM : 42 PCM:03 DA:01 (pour un Sonic rappeur)
 - FM : 44 PCM:11 DA:09 (pour un Sonic japonais)
 - FM : 46 PCM:12 DA:25 (pour un Sonic masqué)

Le top des tops...non, ça n'est pas une nana que l'on vous propose mais la rubrique **SERVICES +** que vous pouvez retrouver chaque mois dans votre mag préféré :
des adresses de revendeurs top moumoute, des serveurs vocaux décapants !
 Dans ce numéro :
pages 150 à 155
A Tchao bonne lecture !

Les nouveautés d'abord !

MEGADRIVE & SUPER NINTENDO



Hyper rapide et délirant, 8 personnages complètement fous, 24 mouvements différents dans 8 décors fabuleux !! Un mode 4 joueurs hyper excitant ! Des heures et des heures de jeu !

HIT



Le Hit, l'unique, l'incontournable !! Un fabuleux jeu de plateforme réalisé par Nintendo, utilisant au mieux la technologie Silicon Graphics ! Des graphismes et une animation incroyables ! 8 mondes à explorer fourmillant de salles et de passages secrets : soit 50 niveaux au total !

HIT



Après Aladdin, David Perry frappe encore plus fort !! Sur plus de 20 niveaux aux graphismes étonnants, aidez Jim, le misérable ver de terre à devenir un redoutable guerrier cosmique.

HIT



Exclusif Micromania !!
Le T-Shirt DK GRATUIT*

* Offre détaillée en magasin à partir du 5/12/94 et dans la limite des stocks disponibles.

MICROMANIA

GAGNEZ

les jeux

- Donkey Kong
- Dragon Ball Z

sur **3615**
MICROMANIA

(1,27 F. la minute)

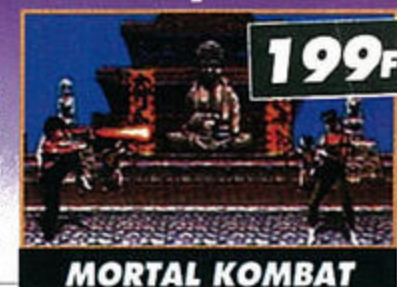
Des milliers de Promotions** à partir de

99F



199F

- SUPER NINTENDO**
- Star Wing 99F
 - Super Ghouls'n Ghost 99F
 - Super Soccer 99F
 - Super Tennis 99F
 - Loony Tunes/Road Runner 199F



199F

- MEGADRIVE**
- Turtles Ninja 99F
 - Gunship 2000 99F
 - Double Header 199F
 - Lotus 2 199F
 - Sonic 2 199F

MICROMANIA
N°1 de la VPC
Service Express
au
92 94 36 00

NBA LIVE 95



Avec le dernier né d'EA Sport, vous aurez le choix entre le mode arcade ou le mode simulation. D'un réalisme et d'une jouabilité étonnante, ce bijou enchante les fans de Basket Ball.

HIT



DRAGON BALL Z

Chobu Den Le dernier volet des DBZ ! Les graphismes ont été retravaillés. Les coups peuvent être combinés, les parades sont plus nombreuses et plus efficaces. Un épisode orienté beaucoup plus vers le combat. Un must pour compléter la collection !!

HIT



** Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Les prix indiqués sont valables jusqu'au 7 janvier 95.

Passez à la génération 32 Bits avec la



et la nouvelle Console 3 DO Panasonic Européenne



2990 F
+ le jeu Megarace
+ 1 Control Pad



MICROMANIA

NOUVEAU
Ouverture de **2** magasins MICROMANIA

- Centre Commercial Les Ulis 2
- Centre Commercial Euralille



Exclusif !!
Avant-Première Nintendo
Venez jouer une partie de **Cruis'n USA** sur l'Ultra 64 version arcade

MICROMANIA Champs-Élysées
MICROMANIA Euralille



LES MAGASINS MICROMANIA

- MICROMANIA LES ULIS 2** **NEW**
Centre Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 69 29 04 99
- MICROMANIA EURAILLE** **NEW**
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 55 72 72
- MICROMANIA MONTPARNASSE**
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07
- MICROMANIA FORUM DES HALLES**
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78
- MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES**
84, Champs-Élysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V - Tél. 42 56 04 13
- MICROMANIA ROSNY 2**
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

- MICROMANIA VELIZY 2**
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
- MICROMANIA LA DEFENSE**
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
- MICROMANIA NICE**
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14
- MICROMANIA LYON LA PART-DIEU**
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82
- MICROMANIA LILLE V2**
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chaussée
Tél. 20 05 57 58

Ouverture des Magasins Micromania les dimanches 11 et 18 décembre !!

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 29 F
Précisez CD <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/>	Total à payer = F

Nom
Adresse
Code postal Tél.
Ville
PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration/.....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au samedi

Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-Lettre
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: 3DO PC 3 P PC CD Rom Game Boy Megadrive Gamegear Super Nintendo

IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables jusqu'au 7 janvier 95

YOU TOO, YOU COULD HAVE A BODY LIKE MINE!

Alors que la Saturn, la PS-X, et la Neo Geo nous avaient habitués à des jeux d'arcade déclinés sur console, Rise of the Robots nous démontre qu'il est possible de faire l'inverse sans aucun complexe. Mais oui, vous avez bien compris: Rise of the Robots sera disponible en borne d'arcade, et il sera distribué par BMF. Le jeu est en tout point similaire aux versions consoles, ce qui vous permettra de tester avant d'acheter.



UNE ANNÉE EN OR POUR US GOLD?

Après le succès incontestable d'Under a Killing sur PC CD-Rom, US Gold nous dévoile quelques-uns de ses projets pour l'année à venir. On trouve, en vrac, pas mal d'adaptations (James Pond 3 passe de la MD à la SNIN et à la GG, et Megaman arrive sur GG), des nouveautés attendues du genre de Hulk II (SNIN, MD, GG, MCD) et Zorro (MD et MCD). Mais aussi une très grosse surprise (les vieux de la vieille en ont tous entendu parler): L'Envol de Maya. Un jeu drôle pour certains, plus triste pour d'autres, mais dans tous les cas surprenant. Maya s'est retrouvée coincée dans un univers parallèle où les fleurs à butiner sont des journaux de jeux vidéo, et où les amis qu'elle avait coutume de fréquenter se sont transformés en monstres pervers assoiffés de pouvoir. Un monde fou, et ma foi, trop réel. Tellement réel que le jeu a pris le pas sur la réalité. L'abeille Maya n'est autre que Mme Valérie Maya (notre contact chez US Gold), qui a décidé de quitter cette société pour le doux soleil de la Réunion. Il fallait que l'on salue son travail exemplaire à tous égards, et sa gentillesse proprement craquante... Ciao, Bella!



Maya s'envole vers de nouvelles aventures.



James Pond 3 sur Super Nintendo.

SEGA: LA LOCATION EN MARCHÉ

Depuis décembre, Sega autorise officiellement la location de ses titres en France. Il suffit aux boutiques intéressées de signer un contrat avec Sega - et, bien entendu, de payer les droits d'auteur y afférent. Cela signifie que vous pourrez bientôt louer tous les jeux édités par Sega, en version française, dès leur sortie. A part Acclaim, qui a ouvert la voie de la location il y a un an, les autres éditeurs, Nintendo en tête, hésitent encore à se lancer dans l'aventure, obligeant les magasins qui pratiquent la location de jeux vidéo à se fournir à l'étranger. Sega soit loué, pour un prix avoisinant les 30 francs par jour, vous pourrez jouer sans acheter. Une petite révolution.

PROTÉGEZ VOS CD!

Vous êtes nombreux à croire que le CD est un disque inusable et inaltérable. C'est vrai, mais si et seulement si le CD est traité avec un certain nombre de précautions et qu'il ne subit aucun "traumatisme" grave (bave en grosse quantité, pot de confiture renversé, ongles baladeurs, sueur...). On a coutume de croire que c'est la partie inférieure du CD qui est la plus fragile (puisque c'est elle qui est en contact avec le faisceau), mais l'on se trompe, c'est la partie imprimée qui doit être protégée. Et il n'y a pas trente-six mille façons de protéger un CD. Soit vous êtes particulièrement précautionneux, soit vous utilisez ce que près de 400 médiathèques européennes utilisent, le "CD Protection" de The Acoustic Holograph. Celui-ci consiste en une mince pellicule de plastique autocollant que vous appliquerez sur la face imprimée du CD. Parfait pour les maniaques de la propreté, mais aussi pour tous ceux qui sont soucieux de conserver leurs CD photo et leurs jeux intacts...



Les cinq protections sont vendues 45 francs. Pour tout renseignement, écrivez à BPCOM BP 115 26904 Valence Cedex 9.

VOS JEUX NES SUR SNIN

Innovation, société américaine spécialisée dans le hardware sur console, propose un adaptateur de jeux NES pour la Super Nintendo.

Vendu aux Etats-Unis 59,99 \$ (environ 350 francs), le Super 8 dispose de trois entrées permettant d'insérer des cartouches de type SNES, SFC, mais aussi NES et Famicom. Pour vous procurer cet adaptateur miracle, il faudra attendre qu'une boutique d'import daigne s'approvisionner...



DU 16/9^E EN ARCADE!

Les Anglais ont bien de la chance: les téléviseurs 16/9^e ont en effet envahi les salles d'arcade londoniennes. Super Street Fighter 2 et Super Side Kicks 2 sont les premiers jeux à profiter de ces nouveaux écrans panoramiques. Malgré ce que l'on pourrait penser, les jeux n'y gagnent pas vraiment en intérêt. Mais une chose est sûre: ça pète à l'œil!



Voici la borne d'arcade qui vous permettra de jouer à SFII en 16/9^e.



SFII en 16/9^e.

RAYMAN SUR PSX

Petit flash info pour vous dire que Rayman sera converti sur PS-X. A première vue, le jeu devrait être identique à la version initiale, sur Jaguar, et sortira au Japon au moment de la sortie française du jeu sur Jaguar (ouf!). Donc fin février.



LE SALON DU JOUET

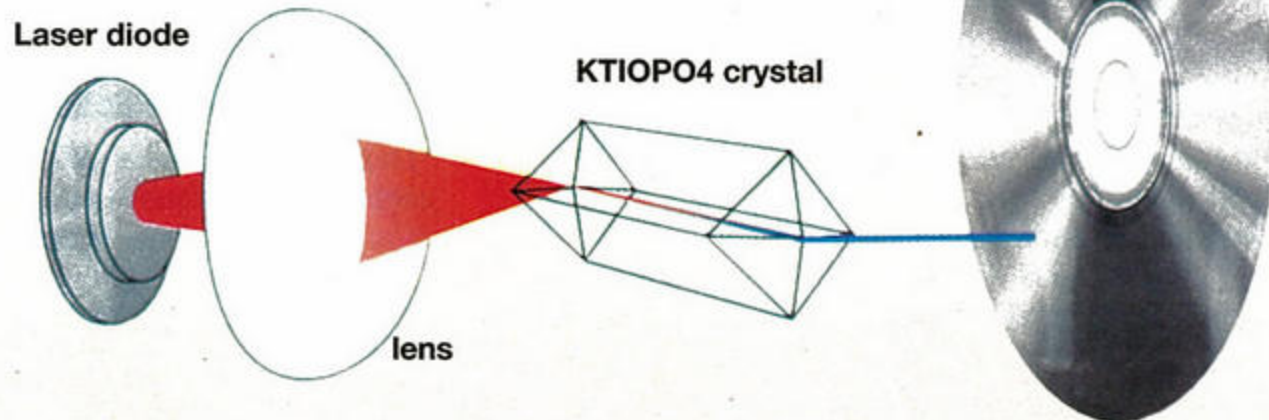
Après Noël, quoi de plus naturel que d'aller visiter un univers entièrement consacré aux jouets? Un salon où les poupées, les voitures de collection, les jeux de société et les jeux vidéo se retrouvent réunis pendant quelques jours. Ce 34^e salon international du jouet se tiendra du 25 au 30 janvier 95, à Paris Nord Villepinte. Allez donc découvrir ce que seront les tendances de demain en matière de Lego et autres matériels de construction. N'y allez pas en touriste, soyez fouisseurs (c'est payant!).



34^E SALON INTERNATIONAL DU JOUET

LE LASER BLEU AU SECOURS DES CD-ROM

Pioneer annonce la sortie "prochaine" de CD audio et CD-Rom pouvant contenir jusqu'à dix fois les données actuelles sur ces supports. Cette révolution dans le monde du CD est due à l'utilisation du laser bleu dont sa longueur d'onde est deux fois moindre que celle du laser rouge traditionnel. Ce produit, qui ne sera pas disponible avant trois ans environ, constitue d'ores et déjà une sacrée révolution. Prenons par exemple les CD audio. Il sera possible d'y faire tenir près de dix heures de musique! Les CD vidéo, quant à eux, proposeront entre trois et quatre heures d'images plein écran (Full Motion Vidéo). Fini, donc, les changements de CD pour les films à longue durée. Les CD-Rom auront une capacité d'environ 6 giga-octets, soit l'équivalent d'environ mille six cents cartouches de Donkey Kong Country sur un CD! Je vous laisse imaginer ce que seront les jeux d'après-demain. Ces machines équipées du système laser bleu seront capables de lire les CD traditionnels, mais les anciens lecteurs ne pourront pas lire les CD laser bleu.



JUST FOR THE FUN...

Le seul rapport que l'on puisse trouver entre cette demande d'embauche et le monde vidéoludique, c'est Donkey Kong Country. Mais ne cherchez pas à trouver une quelconque raison à la publication de cette lettre. Nous-mêmes, on n'en sait trop rien, alors....

Et tout cela signé par l'administrateur délégué (que l'on salue au passage), Laurent Houteng.

PARC ZOOLOGIQUE ET JARDIN D'ACCLIMATION
Siège Social
Chemin de la Croix 94000 VINCENNES

Objet : Offre d'Emploi

Madame, Monsieur,

La rigueur de cet hiver ayant causé beaucoup de mortalité parmi les pensionnaires du jardin zoologique de Vincennes et particulièrement chez les singes, nous nous voyons dans l'obligation de remplacer nos animaux morts, par les humains offrant le maximum de ressemblance avec nos chers disparus.

La Société protectrice des animaux de votre région a eu l'amabilité de nous communiquer vos nom et adresse.

Suite à une description de votre physique, de la longueur de vos poils et de votre caractère débonnaire, nous vous avons choisi sans hésitation, car vos grimaces, bien qu'inférieures à celle de nos singes, feront certainement la joie et le ravissement du public.

Considérant votre silence comme un accord, un camion passera vous prendre à votre domicile dans les prochains jours. Il est superflu, voire inutile de commencer vos grimaces, dans le camion, personne ne les appréciera. Vous commencerez à faire vos grimaces derrière les barreaux.

SONIC, ZE ANIMÉ...

Sonic, le hérisson bleu, déboule à grande vitesse en vidéocassette pour deux aventures supersoniques qui vont enchanter ses jeunes fans. Le Dr Robotnik est toujours de la partie et continue de déverser sa haine sur les habitants de la planète Mobius. Ce dictateur en puissance a convoqué tous ses robots chasseurs de prime pour attraper Sonic. Celui-ci, accompagné de Tails, va user de mille ruses pour sauver sa tête mise à prix. Et ce n'est pas tout! Un deuxième dessin animé met en scène Psychopik, le cousin fou de Robotnik, confiné dans l'univers de la confusion mentale... Cette K7 de cinquante minutes est vendue avec un mini jeu électronique Sonic, sous forme de montre.



La montre + la vidéo vous coûteront 169 francs. Prix de la vidéo seule: 115 francs. Vous trouverez tout ça un peu partout en ville.

LES NOUVELLES FIGURINES DE DRAGON BALL Z

En faisant le tour des magasins de la région parisienne, nous sommes tombés sur différentes figurines de Dragon Ball Z, chez Konci, boulevard Voltaire. On y trouvait des boîtes de six petits personnages de Dragon Ball Z, vendues 169 francs, un San Gokhu sur pied, de quarante centimètres de hauteur, vendu 329 francs, ou encore une figurine "parlante" de Gohan, qui pousse son célèbre Kamehamehaaaaan, (avec une loupette clignotante dans la main) pour 280 francs. Et pour couronner le tout, nous avons pu admirer l'imposante stature de Broly (volume 10), devant laquelle nous sommes restés sans voix (110 francs).

Beljoudi Djamilia



Toute ces jolies petites figurines, et bien d'autres, vous attendent chez Konci au 123, bd Voltaire, Paris XI^e.

LES MICROMANIAQUES S'EMPARENT D'EURAILLE ET DES ULYS

Ils étaient une vingtaine en tout. Un groupe est entré dans le centre commercial des Ulys, un autre a investi le centre commercial d'Euralille. Ils étaient tous armés de perceuses, de pelles, de pioches et de tronçonneuses. Ils ont ravagé deux magasins désertés par leurs anciens propriétaires, et ont construit deux temples du vice et du pixel. Micromania était né. Deux temples exclusivement réservés aux camés de la paralaxe et aux allumés des scrolings. Ces malades pourront y découvrir des objets de culte tels que la 3DO, la Saturn ou la PS-X en démonstration sur des écrans (moyennement) géants, et admirer la borne d'arcade Cruis'n USA de Midway (voir News C+38). N'emmenez pas toute votre fortune, la tentation est forte.



Micromania aux Ulys: 16 (1) 69 29 04 29.
Boutique d'Euralille: 16 (1) 20 55 72 72.

BRÈVES... BRÈVES... BRÈVES...

- Capcom anime un nouveau forum sur CompuServe. Tous les connectés à ce serveur pourront découvrir les tout derniers produits de la société, mais aussi discuter des dernières avancées de Capcom en matière de jeux d'arcade ou de consoles. Pour communiquer, entrez 74774, 1402@compuserve.com.
- Donkey Kong Country est d'ores et déjà un succès commercial aux États-Unis. En effet, près de 2 200 000 cartouches ont été commandées! Petit problème, car problème il y a: Nintendo USA ne recevra que 2 000 000 cartes du Japon. Si mes calculs sont exacts, 200 000 Américains ne pourront pas jouer à Donkey et Diddy avant de longues semaines. Y'a des jours où il fait bon vivre en France.
- Steven Spielberg, fondateur d'Amblin Entertainment et réalisateur d'"E.T." et de "Jurassic Park", entre autres, David Geffen, des disques du même nom, et Jeffrey Katzenberg, des Studios Disney, se sont réunis afin de discuter de la réalisation d'une série télévisée basée sur le véreux héros du jeu Earthworm Jim. Tous trois ont beaucoup aimé le jeu et le personnage. Quand on connaît le talent de chacun, on est en droit de s'attendre à une petite merveille.
- Sega Europe rend publics les résultats d'une étude lancée sur le comportement des joueurs européens. Nous, Français, raffolons de ce qui se fait de mieux en matières de graphismes et d'effets spéciaux. Les Espagnols semblent plutôt branchés sur les jeux orientés famille et pantouffles. Les Allemands, petits malins, préfèrent d'abord jouer dans les magasins et acheter ensuite. Les Anglais, enfin, se basent à fond sur la note des magazines avant d'ouvrir leur portefeuille.

MICRO

Steel

29, rue Jean Pierre Timbaud
75011 Paris
Tel. (16 1) 43 38 98 77
Fax. 43 38 12 05
Métro. Oberkampf
Ouvert du Lundi au Samedi
de 9 H 30 à 19 H sans interruption

TOP NINTENDO
NEUF

Super Métroïd
299 F

Samurai Shodown	449 F
Earth Worm Jim	449 F
Donkey Kong Country	449 F
Street Racer	420 F
Le Roi Lion	399 F
John Madden 95	449 F
NBA Live 95	449 F
NHL hockey 95	449 F
Kick Off 3	449 F
Mario Kart	279 F
Super Return of Jedi	449 F
Super Street Fighter 2	449 F
Demon Crest	460 F
Ultima Black Gate	449 F
Ultima rune of virtue 2	449 F
Final fantasy 3 us	489 F
Michael Jordan	449 F
Fifa 95	Tel
Secret of mana vf	449 F
Autres Titres nous Consulter	

TOP NINTENDO
OCCASIONS

Fatal Fury Spécial
349 F

Breath of Fire	349 F
Mortal Kombat 2	390 F
Aero the Acrobat 2	349 F
F 1 Pole Position 2	349 F
Mario All Star	199 F
Flash Back	199 F
Street Racer	349 F
Dragon Ball Z 2	249 F
Dragon ball Z 3	349 F
NBA Jam	299 F
Knight of Round	290 F
Empire Strike Back	249 F
Zelda VF	199 F
Illusion of Gaia	349 F
Alien 3	199 F
Starwing	130 F
Mega Man X	299 F
Soccer Shoot Out	349 F
Sim City	199 F
Autres Titres nous Consulter	

TOP MEGADRIVE
NEUF

Earth Worm Jim
420 F

Samurai Shodown	369 F
View Point	Tel
Sparkster	399 F
Rise of Robot	449 F
John Madden 95	380 F
NBA Live 95	449 F
Fifa soccer 95	449 F
Super street Fighter 2	449 F
Mortal Kombat 2	399 F
Syndicate	399 F
Mr Nutz	429 F
Shining Force 2	429 F
Soleil	370 F
Nigel Mansell	399 F
Urban Strike	429 F
Syndicate	399 F
Rock'n Roll Racing	429 F
Flink	399 F
Tinytoon acme	350 F
Autres Titres nous Consulter	

TOP MEGADRIVE
OCCASIONS

Urban Strike
249 F

Dune2	249 F
Lanstaker	249 F
Street Fighter 2'	199 F
Le livre de la jungle	249 F
Pete sampras	249 F
Sonic 3	249 F
Street of Rage 3	249 F
Jungle Strike	199 F
Wimbledon	199 F
Eternal Champion	249 F
IMG Tennis	249 F
Dragon Revenge	199 F
General Chaos	199 F
Robocop 3	249 F
Prince of Persia	249 F
Art of Fighting	199 F
Fifa soccer	199 F
Ecco	149 F
Desert Strike	180 F
Autres Titres nous Consulter	

Super Nintendo
+ 1 Jeu Neuf au Choix
1190 Fr TTC

Sega 32 X
1290 Fr TTC
Version Française

VENTE PAR CORRESPONDANCE
COMMANDE A RETOURNER A:
MICRO STEEL VPC, 29, RUE JEAN PIERRE TIMBAUD 75011 PARIS
SUR PAPIER LIBRE
Port 60 Frs ou 80 Frs en CR Pour les Jeux
Port 100 Frs ou 140 Frs en CR Pour les consoles

Ces prix sont modifiables sans préavis et dans la limite des stocks disponibles

TOP PROMO
NEO-GEO CD2
+1 Jeu
3590 Fr TTC
Version Française

TOP NEO-GEO CD

Samurai Shodown 2	449 F
Last Resort	449 F
Super Side kick 2	449 F
Art of Fighting 2	449 F
Fatal Fury Spécial	449 F
Samurai Shodown	449 F
King of fighter 94	449 F
Aéro fighter 2	449 F
Top Hunter	449 F

TOP 3DO

Super Street Fighter
379 F

Fifa Soccer	349 F
Demolition Man	399 F
Nova Storm	399 F
Rebel Assault	399 F
Créature Shock	399 F
Samurai Shodown	399 F
Shock Wave data	399 F
Off World Interceptor	399 F
Need for Speed	399 F

OCCASIONS

Alone in the Dark	190 F
Burning Soldier	190 F
Mad Dodg 2	190 F
MicroCosm	190 F
Way of Warrior	190 F
Vr Stalker	190 F
Wing Commander	190 F
Autres Titres nous Consulter	

TOP JAGUAR
NEUF

Alien VS Prédateur
439 F

Wolfenstein 3D	389 F
Doom	429 F
Checkeded Flag 2	429 F
Club Drive	389 F
Katsumi Ninja	429 F
Autres Titres nous Consulter	

TOP SATURN
NEUF

Myst	Tel
Virtual Fighter	Tel
Daytona Racing USA	Tel
Shinobi	Tel
Clock Work Knight	Tel
Gale Racer	Tel
Gotha	Tel
Van Battle	Tel
Autres Titres nous Consulter	

TOP PSX
NEUF

Ridge Racer
4200 Fr TTC

Parodius Deluxe	Tel
Double Dragon	Tel
Crime Cracker	Tel
Pop'n Twin Bee Tetris	Tel
Autres Titres nous Consulter	

TOP 32 X
NEUF

Doom
4290 Fr TTC

Virtual deluxe	Tel
Star Wars	Tel
Super MotoCross	Tel
Autres Titres nous Consulter	

Sega Saturn
4200 Fr TTC
Version Française

Sony PSX
4290 Fr TTC
Version Française

3DO Panasonic
+ 2 JEUX
3290 Fr TTC
Version Française

Jaguar
La Console 64 Bit
1990 Fr TTC
Version Française

STOCK GAMES

★ STOCK GAMES BOULOGNE

118, rue du vieux Pont de Sèvres 92100 BOULOGNE

Tél. : (1) 46 21 19 92 Métro Marcel Sembat

★ STOCK GAMES ALFORT

9 TER, Guy Moquet 94700 MAISON ALFORT

Tél. : (1) 43 78 11 18

ARRIVÉE
PROCHAINE DE
LA NOUVELLE
GÉNÉRATION
DE CONSOLE CD

1ere CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS À PARIS !!!!

STOCK GAMES GARE DE L'EST

23, rue d'Abbeville
75009 PARIS

Tél. : (1) 44 63 02 49

Métro Poissonnière ou Gare de l'Est



STOCK GAMES MONTPARNASSE

4, rue Campagne-Première
75014 PARIS

Tél. : (1) 43 35 32 10

Métro Raspail ou Vavin



JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU 1990 F
CD ROM JAGUAR 1990 F
JOYPAD JAGUAR 249 F
DINO DUDES 399 F
CRESCENT GALAXY 449 F
VAL D'ISERE 449 F
RAYMAN 449 F
IRON SOLDIER 449 F
TEMPEST 2000 449 F
WOLFENSTEIN 3D 449 F
SPACE WARS 449 F
RAIDEN 449 F
SYNDICATE 449 F
THEME PARK 449 F
CLUB DRIVE 449 F
DRAGON 449 F
CHECHERED FLAG II 499 F
ALIEN VS PREDATOR 499 F

SUPER NINTENDO

BOMBER MAN 2 399 F
LEMMINGS 2 399 F
LE ROI LION 429 F
SPARKSTER 429 F
ANIMANIACS 429 F
SECRET OF MANA 449 F
MORTAL KOMBAT 2 449 F
JUNGLE BOOK 449 F
VORTEX 449 F
STREET RACER 449 F
RETURN OF THE JEDI 449 F
BATMAN AND ROBIN 449 F
SAMOURAI SHODOWN 479 F
PITFALL 479 F
SUPERMAN 479 F
EARTHWORM JIM 479 F
MICKEYMANIA 479 F
DONKEY KONG COUNTRY 499 F

MEGADRIVE

TINY TOONS ALL STARS 349 F
BUBSY II 349 F
FIFA 95 379 F
EA TENNIS 379 F
NHL PA 95 379 F
PROBOTECTOR 379 F
SONIC AND KNUCKLES 399 F
JUNGLE BOOK 399 F
MORTAL KOMBAT 2 399 F
LE ROI LION 399 F
PITFALL 399 F
GENERATIONS LOST 399 F
PULSEMAN 399 F
ROCK 'N ROLL RACING 399 F
VIEW POINT US 399 F
RELAYER 429 F
SHINNING FORCE 2 429 F
SOLEIL/RAGNACENTI 429 F

CONSOLES ET ACCESSOIRES

SUPER GAME BOY 429 F
JOYPAD MEGADRIVE 99 F
JOYPAD SUPER NINTENDO 99 F
ARCADE CARD DUO 599 F
ARCADE CARD PRO 649 F
QUINTUPLEUR NEC 79 F
JOYPAD NEC 79 F
ALIMENTATION SNES 99 F
ALIMENTATION 9V/1A MD/NG 129 F
CABLE RGB SNES/SFC 99 F
QUINTUPLEUR SNIN/SNES/SFC 179 F
2 JOYPAD SNIN INFRA - ROUGE 249 F
2 JOYPAD MD INFRA - ROUGE 249 F
ACTION REPLAY 2 SNIN 349 F
ACTION REPLAY 2 MD 349 F
NITRO 2 ADAPTATOR UNIV. MD 99 F
ADAPTATEUR FX 60 HZ 79 F

3DO

3DO FRANCAISE + 1 JEU 2990 F
3DO PAL VERSION + 2 JEUX 3490 F
JOYPAD 3 DO 349 F
SHOCK WAVE 369 F
ROAD RASH 369 F
ALONE IN THE DARK 369 F
BURNING SOLDIER 369 F
GARDIAN WARS 369 F
WAY OF THE WARRIOR 369 F
SLAYER 369 F
DEMOLITION MAN 369 F
FIFA SOCCER 95 399 F
SUPER STREET FIGHTER X 399 F
SAMOURAI SHODOWN 399 F

SUPER NES

SUPER PUNCH OUT 399 F
LORD OF THE RINGS 399 F
ROBOTREK 449 F
NBA LIVE '95 479 F
NBA BASKETBALL '95 479 F
JOHN MADDEN NFL '95 479 F
PAGEMASTER 479 F
BONK'S ADVENTURE 479 F
DEMON' CREST 479 F
JURASSIC PARK 2 479 F
ILLUSION OF GAIA 479 F
ART OF FIGHTING 2 479 F
DONKEY KONG COUNTRY 479 F
FINAL FANTASY 3 499 F
DRAGON VIEW 499 F
ULTIMA RUINÉ 2 499 F

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1390 F
DOOM 479 F
STAR WARS ARCADE 479 F
VIRTUA RACING DELUXE 479 F
METAL HEAD 479 F
AFTER BURNER 479 F

SEGA SATURN

SEGA SATURN NTSC 4490 F
VIRTUA RACING 599 F
DAYTONA USA 599 F
VIRTUA FIGHTER 599 F
RAMPO TEL
PANZER DRAGON TEL
CLOCKWORK KNIGHT TEL

NEO-GEO CD

NEO GEO CD SEULE 3490 F
JOYSTICK NEO GEO 449 F
BURNING FIGHT 399 F
SUPER SIDE KICKS 2 429 F
ART OF FIGHTING 429 F
ART OF FIGHTING 2 429 F
FATAL FURY II 429 F
FATAL FURY SPECIAL 429 F
AGRESSORS DARK KOMBAT 429 F
SAMOURAI SHODOWN 2 429 F
KING OF THE FIGHTERS 94 429 F

LYNX II

RAMPAGE 59 F
PINBALL JAM 59 F
NINJA GAIDEN 59 F
SWITCHBLADE 2 59 F
TOURNAMENT CYBERBALL 59 F

+ DE 22 TITRES DIFFERENTS DISPO

**NOUS RACHETONS TOUS VOS JEUX ET CONSOLES : REGLEMENT IMMEDIAT
VOUS VOULEZ LES MEILLEURS PRIX ? COMPAREZ ET VENEZ NOUS VOIR !!!
CARTES DE FIDELITE : 1500 F DE JEUX ACHETES = 200 F CADEAU-AVOIR
SERVICE APRES-VENTE REPARATION MODIFICATION TEL : (1) 48.05.48.23
POUR TOUTES INFO : SERVEUR STOCK GAMES 36 68 30 36 NEWS / OCCAZ / PROMO**

NEC CD ROM

STRIDER ARC. CARD 499 F
POPFUL MAIL 499 F
CAL 3 299 F
Y'S 4 299 F
SPRIGGAN 199 F
RANAM 1/2 ADVENTURE 199 F
ART OF FIGHTING ARC. CARD 199 F
FATAL FURY ARC. CARD 199 F

+ DE 200 TITRES DIFFERENTS

HORAIRE D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H 30 À 13 H 00 ET DE 14 H 00 À 19 H 00

SUPERGAM

L'EQUIPE

On vous a gâtés, avec deux hôtes très sympa et, surtout, super mignonnes! Switch et Panda auraient bien fait un test complet des demoiselles, mais les nombreux visiteurs ont accaparé tout leur temps...

CYNTHIA

Un visage de madone et des regards de démon, elle n'a pas son pareil pour vous tendre un stylo avec une constante bonne humeur. Elle les a tous fait craquer!



GÉRALDINE

La douce et souriante Géraldine a signé, comme Cynthia, de nombreux autographes aux visiteurs, qui réclamaient son numéro de téléphone. Et puis quoi encore!



PANDA

Quand il ne draguait pas, cheveux au vent, Panda s'occupait des concours avec Switch et animait le stand. Il courait aussi les mecs qui tentaient de piquer les consoles...



SWITCH

C'est le seul à avoir obtenu un rancard avec Cynthia. Dommage qu'il ait perdu son numéro de téléphone avant d'avoir pu fixer le lieu du rendez-vous! Faut vraiment être blaireau...



Rebaptisé pompeusement "Salon international de la high-tech de loisirs" – vous pouvez respirer –, le quatrième Supergames s'est déroulé dans la fièvre ludique à Paris, du 30 novembre au 4 décembre derniers. Près d'une centaine d'exposants aux stands regorgeant d'écrans s'offraient aux regards et aux mains avides de paddles des jeunes visiteurs. Hélas! pas moyen pour eux de jouer sans faire la queue durant le week-end de clôture: seule une vingtaine de stands étaient véritablement dédiés aux jeux sur consoles... Les micros, CD-Rom et autres multimédias se ●●●



Les modèles américain, japonais et européen de la Neo Geo CD sont tous compatibles! Une console chère mais des jeux aux prix abordables.



Un beau stand original pour Psygnosis et une vingtaine d'écrans de jeu offerts aux fans avec Micro Machines 2, Pitfall, Flink...



Sur le mega-stand Nintendo, c'était la lutte acharnée pour jouer sur les deux bornes d'arcade équipées des deux premiers jeux de l'Ultra 64. Des explorateurs Nintendo veillaient sur ces petits bijoux.



Dans un élan de tendresse, le Panda, notre mannequin vedette, a été surpris en train de câliner le Lemming de Psygnosis.



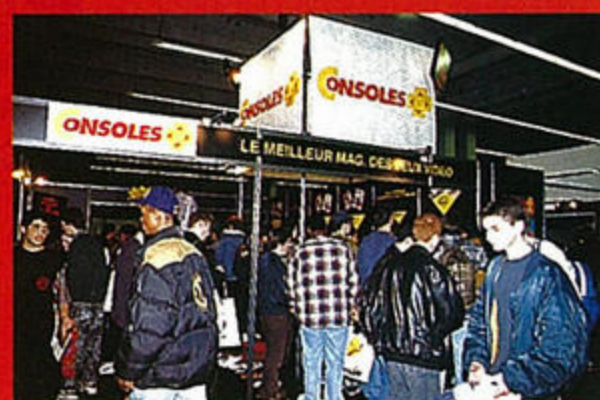
L'armée était aussi de la partie (il y avait de la recrue dans l'air...) avec un hélicoptère destiné à une simulation aérienne face à un écran géant. Combien de jeunes se sont-ils engagés?



Espace et déco de granite pour ce spacieux stand Ludi, orné de figurines adorables.

AH QUE C'EST NOUS LES MEILLEURS!

Doom sur Jaguar, Super SF II sur 3DO, Rise of the Robots sur 32X, Donkey Kong sur SNIN et Virtua Fighter sur Saturn: vous vous êtes éclatés, toujours nombreux sur nos écrans de jeu! Des concours Super SF II et Virtua Fighter étaient organisés tous les jours par Panda et Switch, qui vous faisaient gagner des tee-shirts Killer, des pins et des numéros de Consoles+. Petits veinards!



Le CD-I de Philips s'oriente multimédia avec des encyclopédies, des films, des guides, des concerts... mais aussi des jeux!

ES SHOW



CONSOLES +

Outre Frédérique, Nathalie, Stéphanie, Marlène, qui ont organisé le stand avec talent, A.H.L., Spy et Elvira ont fait quelques visites pour vous rencontrer et, surtout, signer des autographes... Ils adorent ça...

A.H.L.

Le boss était partout! Au bureau à l'aube, et au salon l'après-midi à serrer des pognes. Il paraît même que ses mâchoires lui font encore mal d'avoir trop souri. Dure, la vie de chef!



SPY

Il poussait les autres à faire du PR ("public relations") pendant qu'il déménageait les bureaux de C+ à lui tout seul. Entre deux cartons, deux tests et le Salon, il ratait sa sieste...



ELVIRA

Elle a travaillé comme une brute à faire du PR, mater des jeux, manger des petits-fours et nourrir son chat. Là, elle dort mais... heu... c'est parce qu'elle a beaucoup bossé!



Devinette: un intrus veut nous faire croire qu'il est baraqué comme un gorille. Est-ce le personnage du premier ou du second plan sur la photo?

LE LABYRINTHE DU SUPERGAMES

Notice du jeu: suivez le fil de couleur pour réunir les photos par paires. Vous aurez un aperçu du Supergames 94 et de sa folle épopée. Sans parler du labyrinthe des allées... En plus, si vous suivez la notice, on ne se sera pas creusé la tête pour rien!

●●● taillaient la part du lion en espace, mais pas forcément en nombre d'intéressés. Allez, on espère qu'il y aura encore plus de lieux dédiés aux consoles l'année prochaine et, surtout, que vous serez encore une fois



Street Racer (Ubi-Ludi) sur écran géant chez Ludi. Un mode 4 joueurs très marrant pour ce jeu noté 90% dans votre magazine préféré.



Lemmings 2 (Psygnosis-Sony) était la vedette du stand Psygnosis. Ce jeu, noté 90% dans C+, méritait bien la vedette!



The Kings of Fighters 94 (SNK-Guillemot), roi du stand Neo Geo CD sur écran géant. Un jeu de baston incontournable où vous incarnez une équipe de trois personnages contre trois adversaires! 95% d'intérêt!



La 64 bits de Nintendo, développée en collaboration avec Silicon Graphics, promet des merveilles. Sur le salon, les visiteurs pouvaient jouer à Cruisin' USA (course de voitures) et à Killer Instinct (baston).



Chaos Control (Infogrames) nous a particulièrement impressionnés. Shoot-them-up d'arcade entièrement réalisé en images de synthèse, il propose de vaincre une armada extraterrestre pour sauver le système solaire menacé. Nous en reparlerons...



A la recherche du Grand Proton qui sauvera sa planète, Rayman trône sur le stand Ludi Games en attendant de sévir sur les consoles Jaguar et P-SX.



Touchants, ces trois CRS en train de contempler Doom sur le stand Hewlett-Packard.

C'est la fin, le Supergames ferme ses portes, les stands se vident, tout le monde est crevé et il faut encore porter des cartons! On plaint surtout l'équipe de nettoyage, étant donné les centaines de prospectus qui jonchent le sol. Vous êtes crados, mais c'est vrai que les poubelles étaient plutôt rares...



au rendez-vous sur le stand Consoles+! Merci aux nombreux fans qui sont venus jouer avec nous, on s'est bien éclaté. En plus, excepté Donkey Kong, on ne s'est rien fait voler! C'est cool de nous avoir épargnés, les mecs! Crainte du Panda ou sympathie?

Avec

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

S'il n'y pas encore de Magasin DOCK GAMES dans votre Ville, n'avez aucune Crainte, Bientôt il y en aura Un ...!

Gagne un Super Cadeau avec ton Téléphone,
Tous les 100 Appels (Goodies, Posters, Jeux, Consoles Etc...)
En Composant 24H sur 24

le **36-70-89-10**

Gagne avec **DOCK GAMES** Une Néo-Géo CD

Premier : Un Point c'est Tout.

Premier Groupement
de Magasins Indépendants Spécialisés
dans les Jeux Vidéo.

Premier dans le Choix :
- Toutes les Consoles, Toutes les Marques,
Pour tous les Goûts, Pour toutes les Bourses
Premier, Aussi Grâce à Vous!..

Premier en Nombre :
37 Magasins Ouverts en Janvier 95

Premier en Sérieux :
- Ni échange, ni dépôt-Vente, ni Location
nous payons vos Jeux CASH*
Nous achetons et revendons selon
l'ARGUS du Jeu Vidéo (plus de 3500 titres)

Nous Achetons Vos Jeux
CASH* au Meilleur Tarif

Nous Disposons dans
nos Magasins d'un Stock
de plus de
30 000 Cartouches et CD**

Nous Vendons les jeux Vidéo
de -30 à -70% du Prix Neuf

MANGAS - FIGURINES
CARDS - POSTERS

CD ROM PC
et CDI Neuf et Occas



Pour les appels de Paris vers Province, faite le 16 avant le numéro - Pour les appels en 36-70-... : 8,76 F + 3,19 F TTC / min.

LYON Tél : 78-60-33-60 7, cours Gambetta (Métro Guillaumière)
BORDEAUX Tél : 56-01-13-19 4, rue du Pas St Georges
ANGERS Tél : 41-87-59-14 41, rue Boisnet
GRENOBLE Tél : 76-47-14-25 17, Av Félix Viallet
ANGOULEME Tél : 45-94-43-15 7, rue Beaulieu
NIORT Tél : 49-77-05-13 Galerie Sainte Marthe
VALENCE Tél : 75-56-72-90 1, Cité Chabert (Pl de la république)
St BRIEUC Tél : 96-62-33-13 13, rue de Rohan
TOURS Tél : 47-20-42-30 5, rue Auguste Comte
BRIVE-la-Gaillarde Tél : 55-17-10-59 Place de la Halle
St ETIENNE Tél : 77-41-84-79 4, rue Georges Tessier
NICE St-Laurent du Var Tél : 92-12-87-30 380, Av du Gle De Gaulle
MONTPELLIER Tél : 67-60-39-26 15, rue Four des Flammes
CHAMBERY Tél : 79-69-54-50 200, Av Pierre Lanfrey
BAYONNE Tél : 59-59-41-61 28, rue Pannecau
ORLEANS Tél : 38-77-98-30 103, rue Bannier
STRASBOURG Tél : 88-22-54-81 5, Place Clément
La ROCHELLE Tél : 46-41-29-01 36, rue Albert 1 ^{er}
BREST Tél : 98-46-59-10 55, rue Auguste Kerven
CHALON S/Saone Tél : 85-42-98-58 44, rue aux Fèvres
AVIGNON Tél : 90-82-22-61 16, rue Thiers (à 100m P des Halles)
ROUEN Tél : 35-89-60-33 18, rue Alsace Lorraine
PARIS 16 Tél : (16-1) 45-04-13-10 3, rue G. de Maupassant Métro Pompe RER H. Marlin
St RAPHAËL Tél : 94-83-64-16 44, Bd d'Alsace
MONTAUBAN Tél : 63-66-57-33 107, Faubourg Lacapelle
DIJON Tél : 80-58-95-94 16, rue Devoges
ANNECY Tél : 50-45-75-71 3, rue de la Paix
AIX en Provence Tél : 42-21-95-26 2, rue Pierre et Marie CURIE
BOURGES Tél : 48-50-71-44 41, rue Sarrebourg (Pl des Marronniers)
PERIGUEUX Tél : 53-09-84-00 16, rue Eguillerie

5 % de remise sur vos achats avec la SUPERCARTE qui vous sera donnée GRATUITEMENT***

* Selon le stock des magasins, l'état et la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement ** Disponibilités sur l'ensemble des magasins DOCK GAMES *** Avec votre prochain achat la SUPERCARTE vous sera remise au magasin ou expédiée sous huit jours pour tout achat minimum de 400 F TTC. La remise de 5% est valable sur tout le magasin, sauf consoles, accessoires et promotions signalées.

Vos Intérêts Sont en Jeux !

N°1 du jeu Vidéo d'Occasion en France

ALBI Tél : 63-49-94-40 83, rue de la Croix Verte
LE HAVRE Tél : 35-22-72-55 100, Avenue Foch
Les Ouvertures de Janvier (Poli au nez)
NIMES Tél : 36-68-22-61 2, rue Richelieu (Pl Jean Robert)
CAEN Tél : 35-89-60-33 Adresse non communiquée
GRASSE Tél : 92-12-87-30 29, rue Paul Goby (à côté de Monoprix)
MONTLUÇON Tél : 36-68-22-06 9, rue des Rémoisiers
TOULON Tél : 36-68-22-06 15, rue Vincent Coordonan

**Bonne et Heureuse
Année 1995
à Tous nos Clients**

Nouvelle Année, Nouveaux Services

Pour nous Appeler
C'est Très Simple ! Compose
à Partir de Ton Téléphone le

36-68-22-06

24h sur 24h - 7 j sur 7. Allo DOCK GAMES

SERVICE N°1

Tout sur le DOCK GAMES
le plus Proche de Chez TOI.
(Les Promos, Les Nouveautés,
Les Infos, Les News quoi...)

SERVICE N°2

Des Centaines de Trucs et Astuces
Sur Tous Tes Jeux Préférés
Mega-Drive, Super NES, 3DO, etc...
(Mortal Kombat II, DBZ 3, Super Street, etc...)

SERVICE N°3

Des Jeux pour Gagner Des Cadeaux
Quizz, Labyrinthes, Hasard, etc...
Des centaines de Cadeaux
(Goodies, Jeux, Consoles, Abonnements, etc...)

DOCK GAMES	Jeux Vidéo Neufs et Occasions	Ouvertures Début 95
		NANTES
		LENS
		CLERMONT-F
		MARSEILLE
		AMIENS
		QUIMPER
		BLOIS
		Villes Disponibles
		METZ, ARLES
		FORT de FRANCE
		VANNES, ROME
		POITIERS, BOSTON
		MULHOUSE
		LIMOGES, BERLIN
COLMAR, MADRID		
NANCY, CALAIS		
LILLE, ARRAS		
RENNES, LE MANS		

Pour les appels en 36-68... la taxation est de 2,19 F/m/m

**Vous pouvez rejoindre, Vous aussi,
le Groupe DOCK GAMES
Si vous souhaitez créer votre propre
Magasin Indépendant
avec une Enseigne et une Organisation
Leader dans le Monde du Jeu Vidéo
contactez nous au 36-68-22-06**

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

En 1995 il y aura les Magasins DOCK GAMES et ... les autres !

Toutes les marques et logos inclus dans cette publicité, y compris DOCK GAMES, sont des marques déposées par leurs propriétaires.

"MORTAL KOMBAT

En avril 95, les petits Américains vont se réunir dans des salles obscures pour regarder Mortal Kombat sur grand écran. Il n'y a pas de paddle et ce n'est pas du tout interactif: ça s'appelle un film. En exclusivité pour Consoles+, Marc est parti prendre des photos du tournage en Thaïlande.



Trevor Goddard se prépare à tourner une scène au pied du temple. Admirez la beauté des temples thaïlandais.



Robin Shou répète un combat avant la prise.

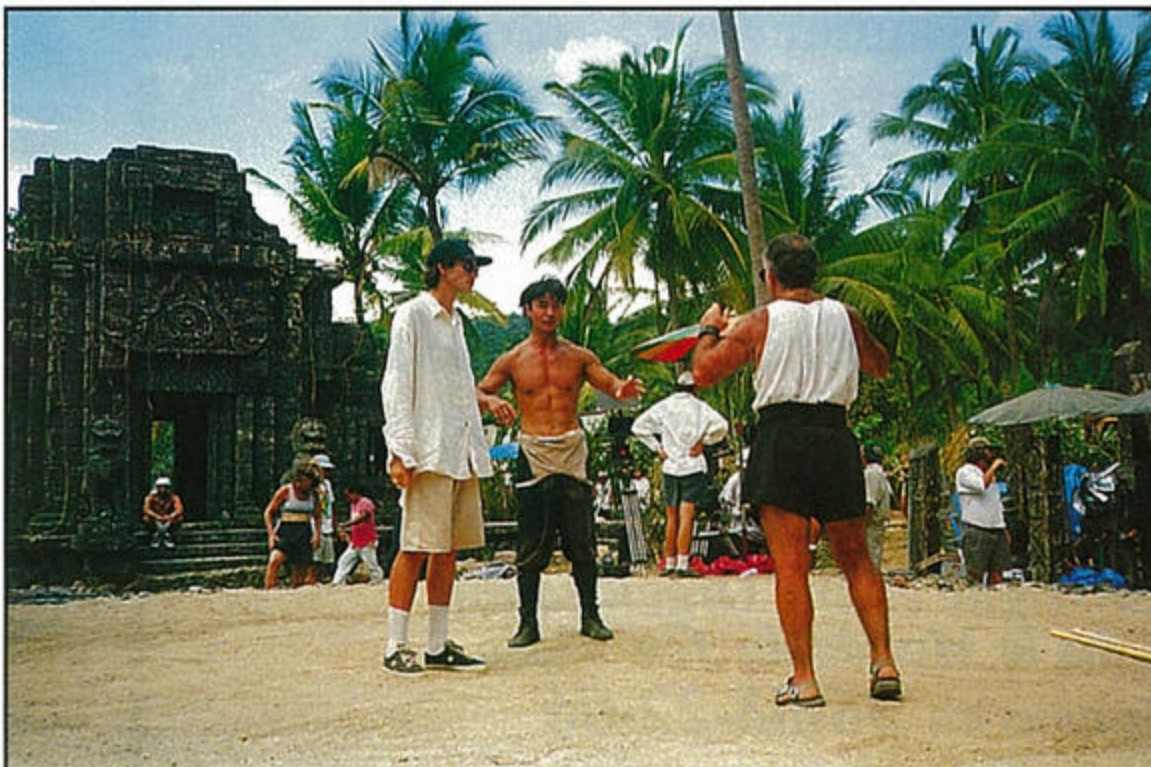
Cary-Hiroiyuki Tagawa est un expert en arts martiaux. Il a même créé son propre style de combat.



Chronique d'un succès annoncé

New Line Cinema ("The Mask", "Les Griffes de la nuit") a remporté le gros lot en acquérant les droits de Mortal Kombat pour le cinéma. C'est Larry Kasanoff, le producteur exécutif, qui a eu la géniale idée de faire un film à partir du jeu vidéo. Il travaillait alors avec Midway sur l'adaptation en jeu d'arcade d'une autre de ses productions: "Terminator II". Il a tout de suite compris l'énorme potentiel d'un film basé sur le jeu vidéo, d'autant plus que ce dernier avait bénéficié d'une importante couverture médiatique. En outre, ce

producteur heureux ("True Lies", c'est lui) a été emballé par le scénario de Mortal Kombat, tout à fait approprié à la réalisation d'un film. On ne peut pas en dire autant des autres jeux de baston. La direction du film a été confiée à Paul Anderson, un jeune réalisateur talentueux. Les cascades et les combats sont chorégraphiés par Pat Johnson, un pro de la castagne, et les effets spéciaux sont à mettre au crédit de Tom Woodruff et Alec Gillis ("Alien", "Wolf"). Tout ce beau monde s'est réuni pour que le film soit aussi ressemblant que possible au jeu d'arcade.



Robin Shou écoute attentivement les conseils de Pat Johnson, le coordinateur des combats. Tout doit être réglé comme du papier à musique.



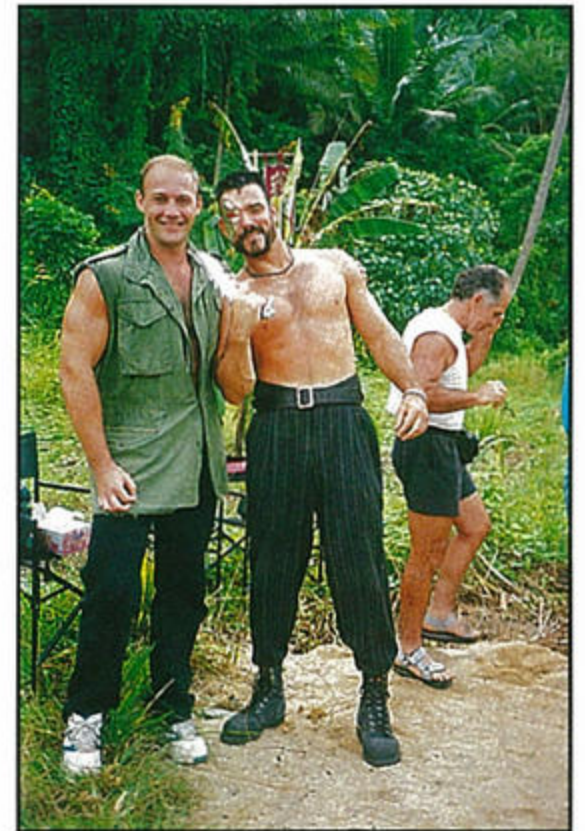
Bridgette Wilson a l'air très concentrée. Il est vrai que son rôle dans "Mortal Kombat" est autrement plus important que celui qu'elle tenait dans "Last Action Hero".

"MORTAL KOMBAT": LE FILM DE LA MORT QUI TUE!

Mortal Lambert

Christophe Lambert dans le rôle de Rayden, vous y croyez? Après "Highlander", il récidive dans le rôle du dieu du tonnerre. Coup du sort, il n'était pas présent sur le tournage au moment de l'interview. Pas de photo, donc. Quant au reste de la distribution, au lieu de donner dans l'habituel starsystème (voir Van Damme dans "Street Fighter"), le réalisateur Paul Anderson a préféré faire appel à des spécialistes en arts martiaux. Robin Shou (Liu kang) compte à son actif de nombreux films d'action made in Hong-Kong, une des écoles les plus difficiles. Linden Ashby ("Wyatt Earp", "Eight Seconds") incarne Johnny Cage, l'acteur au coup de pied magique. C'est Cameron Diaz, la bombe atomique de "The Mask", qui était

présentée pour le rôle de Sonya Blade. Elle n'est pas experte en arts martiaux, certes, mais elle a de jolis atouts. Blessée à la main, elle a été remplacée par Bridgette Wilson, la fille d'Arnold dans "Last Action Hero". On ne perd pas au change. Du côté des "bad guys", le rôle de Shang Tsung est tenu par Cary-Hiroynuki Tagawa ("Rising Sun" avec Sean Connery, "Shakedown in Little Tokyo" avec Dolph Lundgren). A ses côtés, il y aura François Petit, champion de jujitsu et ceinture noire septième dan de ninjutsu, caché sous le costume de Sub-Zero. Kano, l'assassin cyborg, est joué par un Australien du nom de Trevor Goddard. Mais la vraie star de ce film risque fort d'être Goro, la créature animatronique la plus complexe jamais conçue dans l'histoire du cinéma.



35°C à l'ombre: les pauvres moines crèvent de chaud.

Entre deux scènes, Trevor Goddard n'hésite pas à faire des poses à côté des figurants. Dans le film, il n'est pas aussi sympa.



Sonya s'apprête à mettre un terrible coup de savate à Kano. Sur le tournage, les combats n'étaient pas très impressionnants mais la magie du cinéma emprunte des chemins détournés.

La politique des ciseaux?

C'est la question qu'on se pose tous. Que devient Mortal Kombat sans les hectolitres de sang, sans les fatalités meurtrières, sans les colonnes vertébrales arrachées? Cela change tout et, quand on connaît la censure implacable qui règne au cinéma, il y a fort à parier que le film sera épuré de toute violence un peu poussée. En effet, s'il fallait respecter l'ambiance du jeu vidéo à la lettre, le film serait interdit au moins de 16 ans. Or les trois quarts du public visé sont justement sous la barre des 16 ans. Cruel dilemme. Espérons du moins que les coups spéciaux des combattants seront fidèlement reproduits à l'écran. Après trois mois de tournage à Los Angeles, puis cinq mois en Thaïlande, le film est bientôt terminé. Il devrait sortir en France dans le courant de l'année.

Tous les combats sont répétés inlassablement en shadow: les mouvements sont faits lentement jusqu'à ce que l'entière chorégraphie du combat soit mémorisée. La bataille est ensuite filmée à la vitesse normale.



Ce ne sont pas que de simples figurants. Sacrés biceps, non? Les producteurs de "Mortal Kombat" n'ont rien négligé, et ce jusqu'aux moindres détails.

ESPACE

3 games



SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	399,00	NBA LIVE 95	479,00
ALADDIN	299,00	NBA JAM	399,00
ANIMANIACS	449,00	NIGEL MANSELL INDY	549,00
BATMAN ET ROBIN	429,00	NHL 95	479,00
BLACK HAWK	479,00	POWER DRIVE	299,00
DONKEY KONG COUNTRY	489,00	PSG SOCCER	299,00
DRAGON	449,00	RISE OF THE ROBOT	469,00
DRAGON BALL Z : LA LEGEND DE SAYAN	549,00	SAILOR MOON	499,00
DRAGON BALL Z 3: L'ultime Menace	499,00	SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
EARTH WORM JIM	469,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
EQUINOX	299,00	SHAQ FU	499,00
FATAL FURY 2	299,00	SMASH TENNIS	449,00
F1 POLE POSITION 2	479,00	SPARKS TER	429,00
FIFA SOCCER	399,00	STREET FIGHTER 2 TURBO	299,00
HYPER VOLLEY BALL	479,00	STREET RACER	399,00
JOHN MADDEN 95	479,00	STROUMPFS	329,00
JUNGLE STRIKE	449,00	STUNT RACE FX	449,00
KICK OFF 3	449,00	SUPER BOMBERMAN 2	449,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449,00	SUPER INDIANA JONES	499,00
LEGEND	419,00	SUPER METROID	449,00
LEMINGS 2	419,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE ROI LION	449,00	SYNDICATE	449,00
LE RETOUR DU JEDI	449,00	TINY TOON WACKY SPORT	459,00
MARIO COLLECTION	299,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	399,00
MAXIMUM CARNAGE	399,00	VORTEX	549,00
MEGAMAN X	449,00	WOLFENSTEIN 3D	299,00
MICHAEL JORDAN	449,00	WOLVERINE	549,00
MICKEY MANIA	499,00	WORLD CUP USA 94	349,00
MICRO MACHINES	449,00	WWF RAW	549,00
MORTAL KOMBAT 2	489,00		

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette 890 F

BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	299,00
BLACK THORNE	449,00
BONKERS (MICKEY)	495,00
BREATH OF FIRE	539,00
CLAYMATE	399,00
DEATH AND RETURN OF SPIDERMAN	549,00
DEMON'S CREST	499,00
DOUBLE DRAGON 5	495,00
DRAGON VIEW	549,00
FINAL FANTASY 3	549,00
JIM POWER : THE LOST DIMENSION	299,00
LEGEND	399,00
LORDS OF THE RINGS	495,00
MEGAMAN SOCCER	299,00
OBITUS	495,00
PALADDIN'S QUEST	495,00
PIRATES OF DARK WATER	299,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	399,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	495,00
STAR STREK NEXT GENERATION	299,00
STUNT RACE FX	299,00
SUPER METROID	299,00
SUPER PUNCH OUT	495,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXT STAGE 94)	495,00
TALES OF SPIKE MC FANG	495,00
TETRIS 2	449,00
TOP GEAR 3000	495,00
ULTIMA BLACK GATE	495,00
ULTIMA FALSE PROPHET	399,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	495,00
UNIRACER	399,00
WARIO BLAST	399,00
WIZARDRY 5	249,00
WORLD HEROES II	495,00
X MEN	495,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM 1390 F

+ Alimentation + Prise péritel
SUPER FAMICOM 1790 F
+ 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F)

ART OF FIGHTING 2	590,00
COTTON 100%	299,00
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	399,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00
HUMAN GP 3	590,00
LIVE A LIVE	649,00
NOSFERATU	399,00
RAMNA 1/2 4	299,00
R TYPE 3*	299,00
SONIC BLASTMAN 2	399,00
TWIN BEE 2	299,00
YUYU HAKUSHO 2	449,00

GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3 299 F

RAMNA 1/2 4 299 F
FATAL FURY SPECIAL 399 F

IMPERIUM	149,00
SPACE ACE	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 2	199,00
HUMAN GP	149,00
ROYAL CONQUEST	149,00
RUSHING BEAT	149,00
TINY TOON	99,00
SUPER PINBALL	199,00
RUHING BEAT SHURA	199,00
MAGIC JHONSON SUPER DUNK	199,00
ART OF FIGHTING	149,00
ASTRO GOGO	199,00
EYE OF THE BEHOLDER	199,00
RAMNA 1/2 2	199,00
FINAL FIGHT 2	179,00
FIRE EMBLEM	199,00

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PRO6	299 F
SUPER ADVANTAGE ASCII	249F
SUPER GAME MAGE	379F
ACTION REPLAY PRO	299F
POUR GAME BOY OU GAME GEAR	
MANETTE ASCII	99F

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
MAGNETS	15 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F
CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE	
1 À 3	99 F
4 À 8	129 F
BATTLE COLLECTION	79 à 99 F

ARRIVAGE MASSIFS
D'ARTICLES
DRAGON BALL Z,
RAMNA 1/2,
SAILOR MOON

*NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 599F
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 499 F

GENIAL !!!

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	149,00	PARODIUS	199,00
STAR WING	99,00	POP N TWIN BEE	199,00
FLASH BACK	199,00	POPULOUS	169,00
		SKYBLAZER	199,00
ART OF FIGHTING	199,00	STAR WARS	199,00
BATTLE SHIP	199,00	SUNSET RIDERS	199,00
BEST OF THE BEST	199,00	SUPER KICK OFF	199,00
F1 POLE POSITION	199,00	SUPER PROBOTECTOR	199,00
JURASSIC PARK	199,00	SUPER R TYPE	149,00
L'ARME FATALE	199,00	SUPER SWIV	199,00
LE COBAYE	199,00	TERMINATOR 2	199,00
LEMMINGS	199,00	TINY TOON	199,00
MARIO WORLD	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
MICKEY MAGICAL QUEST	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	199,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	199,00	WORLD CLASS RUGBY	199,00

MEGADRIVE

MEGADRIVE + ALADDIN 649 F

ALADDIN (EUR)	299,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	299,00
AERO THE AGROBAT (EUR)	399,00	PROBOTECTOR (EUR)	399,00
CASTELVANIA (EUR)	349,00	PSG SOCCER (EUR)	349,00
CHAMPION SHIP POOL (USA)	425,00	RAGNACENTY (JAP)	399,00
DRAGON BALL Z (EUR)	489,00	RISE OF THE ROBOT (EUR)	499,00
DRAGON BALL Z (JAP)	399,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	425,00
DRAGON (EUR)	425,00	RUGBY WOLD CUP (EUR)	399,00
EARTH WORM JIM (EUR)	449,00	SHAQ FU (EUR)	349,00
FATAL FURY II (JAP)	449,00	SHINING FORCE II (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	379,00	SOLEIL (EUR)	TEL
FLINK (EUR)	369,00	SONIC 3 (JAP)	399,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	SONIC ET KNUCKLES (EUR)	425,00
JOHN MADDEN 95	425,00	SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	SPARKSTER (EUR)	369,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	425,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
LEMMINGS 2 (EUR)	399,00	SYNDICATE (EUR)	399,00
LE ROI LION (EUR)	425,00	SUPER STREET FIGHTER 2 (EUR)	399,00
MEGA BOMBERMAN (JAP)	TEL	TINY TOON WACKY SPORT (EUR)	369,00
MEGAMAN (EUR)	TEL	URBAN STRIKE (EUR)	349,00
MICKEY MANIA (EUR)	449,00	VIRTUA RACING (JAP)	399,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	499,00	VIRTUA RACING (EUR)	499,00
NBA JAM (EUR)	399,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	349,00
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00	WWF RAW (EUR)	489,00
NHLPA 95 (EUR)	425,00		
NIGEL MANSEL INDY (EUR)	489,00		
PETE SAMPRAS (EUR)	399,00		
PHANTASY STAR 4 (JAP)	390,00		
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	425,00		
POWER RANGER (EUR)	385,00		

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

SUPER PROMO SUPER NES USA

SUPER TURICAN 149,00

X ZONE (SUPERSCOPE)	99,00
FATAL FURY	199,00
NBA SHOWDOWN	299,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
STREET FIGHTER 2	99,00
STREET KOMBAT	149,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	199,00

MEGA PROMOS M.D

ALIEN 3 (EUR)	149,00
BUBSY (EUR)	149,00
AGASSI TENNIS (EUR)	99,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	299,00
CHAKAN (EUR)	149,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00
E.A DOUBLE HEDER (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95	379,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00
HAUNTING (EUR)	159,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	149,00
JAMES POND 3 (EUR)	149,00
LOTUS II (EUR)	199,00
LOTUS TURBO CHALLENGE (EUR)	99,00
MICKEY DONALD (EUR)	159,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	199,00
ROBCODE (JAP)	99,00
SAINT SWORD (JAP)	99,00
SONIC 2 (EUR)	149,00
STREET FIGHTER (JAP)	149,00
SUPER KICK OFF (EUR)	149,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
ZOOL (EUR)	99,00

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1290 F

DOOM	449,00
STAR WARS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00

PARIS 64 rue Caumartin
75009 PARIS - M^oH-Caumartin
TEL : (1)42 81 46 22

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43

15 rue Condillac
TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS - M^o Ledru-Rollin
TEL : (1)43 45 93 82

44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX

DOUAI

3 DO

3DO PAL + FZ1 Version USA 60 Hz - Plein écran (fontionne avec tous les jeux) 3490 FF
Nouveau : **3DO PAL FZ10 60 Hz**

SEWER SHARK	275,00	OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	299,00	DEMOLITION MAN	449,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	299,00	PATAANK	375,00
OUT OF THIS WORLD	299,00	TETSUJIN	375,00
TOTAL ECLIPSE	299,00	KINGDOM : THE FAR REACHES	375,00
NIGHT TRAP	375,00	SHADOW WAR	375,00
MEGA RACE	375,00	GUARDIAN WAR	375,00
LEMMINGS	299,00	REAL PINBALL	299,00
PISTOLET	349,00	VR STALKER	375,00
MICROCOSM	375,00	FIFA SOCCER	375,00
WING COMMANDER	375,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
THE HORDE	375,00	SUPER STREET FIGHTER 2 X	375,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	MYST	375,00
JOYSTICK ARCADE	TEL	STERMY WINDOWS (ADULTES)	375,00
JURASSIC PARK	299,00	QUARANTINE	299,00
STAR CONTROL II	375,00	PLUMBERS (ADULTES)	375,00
ROAD RASH	375,00	REBELL ASSAULT	375,00
SHOCK WAVE	375,00	NOVASTORM	375,00
CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/piece	COVEN (ADULTES)	279,00
SAMPLER 2 10 DEMOS + TEST MEMOIRE 15 mn	79,00	RISE OF THE ROBOT	375,00
BURNING SOLDIER	375,00	IMMORTAL DESIRES (ADULTES)	279,00
GRIDDERS	375,00	JAMMIT	375,00
CRIME PATROL	375,00	GEX	375,00
ALONE IN THE DARK	375,00	VIRTUOSO	375,00
WAY OF THE WARRIOR	349,00	THEME PARK	375,00
SLAYER (RPG)	375,00	NEED FOR SPEED	375,00
SHERLOCK HOLMES	375,00	SHOCK WAVE : OP JUMP GATE	279,00
		SEAL OF PHARAON	375,00

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1990 F

ALIEN VS PREDATOR	499,00	KASUMI NINJA	499,00
BUBSY	499,00	KICK OFF 3	TEL
BRUTAL SPORT FOOTBALL	499,00	DINO DUNES	449,00
CHECKERED FLAG II	499,00	RAIDEN	449,00
CLUB DRIVE	499,00	TEMPEST 2000	499,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	499,00	WOLFENSTEIN 3D	499,00
CRESCENT GALAXY	449,00	ZOOL 2	499,00
DOOM	499,00	MANETTE	299,00
IRON SOLDIER	499,00		

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1590 F

MULTIMEGA + 3 CD 2890 F

BARI ARM (JAP)	99,00	DUNE (EUR)	425,00
FINAL FIGHT (JAP)	149,00	FIFA SOCCER (EUR)	349,00
PRINCE OF PERSIA (JAP)	149,00	JAGUAR XJ220 (EUR)	249,00
RAMNA 1/2 (JAP)	149,00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	449,00
SONIC (JAP)	199,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00
WONDER DOG (JAP)	149,00	NIGHT TRAP (EUR)	449,00
BATMAN RETURN (USA)	249,00	MICROCOSME (EUR)	349,00
CHUCK ROCK (USA)	199,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
MAD DOG MC CREE (USA)	399,00	MEGA RACE (EUR)	449,00
MICROCOSME (USA)	299,00	PRIZE FIGHTER (EUR)	399,00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00	HEINBALL(USA)	399,00
STAR WARS : REBELL ASSAULT (EUR)	395,00	NBA JAM (EUR)	399,00

NEC

DUO R 1990 F

PC ENGINE GT 990 F

CARTOUCHES

04 CHAMPION	99,00
1941	99,00
CLOUDMASTER	99,00
CYBER CORE	49,00
FINAL SOLDIER	99,00
GOMOLA SPEED	69,00
HATRIS	69,00
HURICANE	99,00
NEW ADVENTURE ISLAND	99,00
NIKO NIKO	99,00
POWER SPORTS	199,00
NINJA GAIDEN	99,00
STREET FIGHTER 2'	199,00
SOLDIER BLADE	149,00
POWER TENNIS	199,00
TV SPORT HOCKEY	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94 +SODI 5+4 MANETTES	399,00

CD

CIBER CITY ODEO	49,00
HELL FIRE	99,00
POMPING WORLD	99,00
ZERO WING	99,00
YOKAYAMO SANGOKUSHI	99,00

CDS

BURAI 2	149,00
DAVIS CUP	99,00
DRACULA X	399,00
GRADIUS 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
KICK BOXING	129,00
MONSTER MAKER	199,00
BABEL	69,00
KAZEKIRI	199,00
DRAGON BALL Z	549,00
SAILOR MOON COLLECTION	499,00
LEGEND OF XANADU	299,00
DRAGON'S LAYER 2	299,00

ARCADES CARD

ARCADE CARD + FATAL FURY 2	990,00
FATAL FURY 2	199,00
FATAL FURY SPECIAL	499,00
ART OF FIGHTING	299,00
MAD STALKER	399,00

SATURNE Version PAL

VIRTUA FIGHTER	TEL	TAMA
MYST		DAYTONA USA
MAJONG		PANZER DRAGON
GALE RACER		CLOCKWORK KNIGHT

NEO GEO

.NEO GEO + 1 MANETTE+ KING OF MONSTER 1490 F
.NEO GEO + 1 MANETTE + SIDE KICK 2 1 990 F
.POSTER GEANT ART OF FIGHTING 2 49 F
.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB 200 F
Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING	490,00
ART OF FIGHTING 2	990,00
BASEBALL STAR 2	790,00
BLUES JOURNEY	399,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	790,00
FATAL FURY II	590,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	990,00
KING OF FIGHTER 94	1590,00
KING OF MONSTER	299,00
MUTATION NATION	590,00
NINJA COMBAT	490,00
SAMOURAI SHODOWN II	1590,00
SENGOKU 2	490,00
SPINMASTER	690,00
SUPER SIDE KICK 2	990,00
TOP HUNTER	990,00
VIEW POINT	990,00
WIND JAMMERS	990,00
WORLD HEROES II	690,00
WORLD HEROES II JET	990,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD 3290 F

AERO FIGHTER 2	399,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
SAMOURAI SHODOWN	399,00
SAMOURAI SHODOWN 2	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
TOP HUNTER	399,00
WORLD HEROES II JET	399,00

PLAYSTATION

RIDGE RACER	STAR BLADE
PARODIUS	TEKKEN
TAMA	ETC.....
EVOLUTION	

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

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

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

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

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

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

DIGITAL PICTURES DES FILMS INTERACTIFS ET



Sur la carte de visite, un nom: Tom Zito, fondateur de la société Digital Pictures, spécialisée dans les jeux sur CD-Rom.



Tom Zito explique la teneur de ses nouveaux jeux.

Digital Pictures, société à qui l'on doit les déjà célèbres Night Trap, Ground Zero Texas et Sewer Shark, va sortir prochainement de nouveaux jeux sur consoles 3DO et Mega CD.

Acclaim, toujours partant dans l'aventure, sera leur distributeur pour l'Europe. A cette occasion, Consoles+ était invité à Londres pour assister à la présentation de ces produits.

Dans une petite salle d'un prestigieux hôtel de Londres, le Hyde Park Hotel, cinq jeux étaient présentés, dont quatre nous intéressaient au premier chef: Corpse Killer, Supreme Warrior, Slam City et Kids on Site. Vous connaissez tous le cinquième, Night Trap, qui s'adressait cette fois-ci à un public exclusivement branché Macintosh. Visite guidée...

SUPREME WARRIOR

LE SCÉNARIO

Vous incarnez un spécialiste de kung-fu. Lors de votre arrivée au temple du Grand Dragon, on vous annonce votre participation à une sorte de tournoi. Votre rôle consistera à affronter un à un les sbires du Supreme Warrior avant de rencontrer le maître des lieux en personne. Vous disposez pour cela d'une douzaine de mouvements et de coups spéciaux. Petit Scarabée, ton destin est entre tes mains.



Version 3DO. Quatre Warlord feront partie de vos adversaires. Ce Wind Warlord n'a pu éviter votre coup de pied.

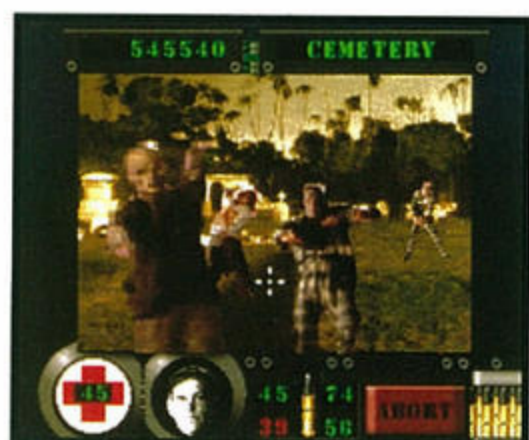


Version 3DO. Après chaque victoire, vous recevez un coup spécial, symbolisé par le don du masque de l'adversaire.

CORPSE KILLER

LE SCÉNARIO

Vous venez d'être parachuté sur une île perdue du Pacifique, infestée de zombies. Votre mission consistera à localiser et à neutraliser le docteur Elgin R. Hellman ("hellman" signifie en anglais "homme de l'enfer"). C'est en effet lui qui a créé ces centaines de morts-vivants qui sont maintenant à vos trousses. Utilisez les armes mises à votre disposition et tirez sur tout ce qui ne ressemble pas à un être normalement constitué.



Version 3DO. Le cimetière est le paradis des zombies. Ils sont ici nombreux et affamés.



Version 3DO. La piste d'atterrissage est un endroit également infesté de zombies. C'est quoi, le nom de la compagnie aérienne?

LA RÉALISATION

Une équipe de cinéastes a filmé pendant de longues semaines des acteurs en décors naturels. Une fois rentrés à la maison, les concepteurs du jeu ont mis bout à bout les scènes qui les intéressaient, et ont rajouté ces parties de shoot'em up dans lesquelles on fait éclater la cervelle des zombies. Bien évidemment, il ne s'agit que d'un résumé grossier de la façon dont le jeu a été créé.



La conception de masques a été nécessaire pour la réalisation des scènes avec les zombies. T'as d'belles dents, tu sais?



Winston est un personnage important. Il vous vient en aide dès le départ de l'aventure.



On retrouve les masques, mais cette fois-ci intégrés au jeu.



FUREES : DES HOMMES

WARRIOR

Quand je vous disais
que ce jeu était réalisé
comme un film, je ne
vous mentais pas,
hein?



Les scènes de combat demandent
beaucoup de travail pour que les
gestes soient retranscrits de
manière réaliste.

LA RÉALISATION

Comme pour chaque jeu réalisé par Digital Pictures, une équipe de cinéastes a été chargée de tourner des scènes réelles. Cette fois-ci, le tournage avait lieu à Hong Kong. Le Supreme Warrior, le boss de fin de jeu, est dirigé par un vétéran des films de Kung-Fu, Guy Norris. On retrouve aussi une actrice fort connue pour son rôle dans "Le Dernier Empereur", Vivian Wu. La conception du jeu a demandé beaucoup d'efforts aux acteurs: on les filmait en train d'exécuter des mouvements face à la caméra, puis de dos et, enfin, depuis le sol, de façon à ne cadrer que leurs avant-bras ou leurs jambes. Ainsi, en phase de combat, la vue du jeu est telle que vous la verriez si vous étiez le combattant. Un réalisme encore jamais atteint pour un jeu de combat. Deux CD-Rom sont nécessaires pour contenir toutes les données informatiques du jeu!

VOIR BRIGETT... ET MOURIR!

Brigett Butler est l'une des actrices principales du jeu. Elle y incarne Julie, arrivée sur l'île de Cay Noir par accident: son avion s'y est posé en catastrophe après quelques problèmes techniques. Heureusement, Winston, un rasta, lui est venu en aide. Sympa le mec. Dans la vie de tous les jours, Brigett vit à Los Angeles, la cité des Anges. Elle y exerce le métier d'actrice et tourne de temps à autre dans des séries américaines, parfois aux côtés de célébrités comme Bette Midler. Pour Corpse Killer, un mois de tournage à Porto Rico, dans les Caraïbes, a été nécessaire. Une expérience difficile, m'a-t-elle confié, mais fort intéressante. Heuuu... Brigett, would you marry me please?



Brigett, elle est comme ça!



Il est plus facile de faire rentrer
Brigett dans un CD-Rom que
l'inverse.

KONCI

123 bd Voltaire 75011 PARIS
Tel : (1) 44 93 51 30
35 rue Sommeiller ANNECY
Tel : (16) 50 52 30 53

SUPER FAMICOM

Art of Fighting 2	549F
Breath of Fire 2 RPG	569F
Dragon Ball Z 3 new	360F
Demon's Blazon	499F
Donkey Kong	449F
Fatal Fury Spéc.	399F
Final Fantasy 3 us	539F
Goemon Fight 3	549F
Human GP 3	549F
MickeyMania	499F
Mother 2	549F
Muscle Bomber	360F
Nosferatu	429F
Parodius 2	499F
Ranma 1/2 n° 4	289F
Riding Spirits	429F
Rocky & Pocky 2	449F
Mégaman X 2 (New)	549F
Sailormoon S (New)	569F
Samourai Spirits	449F
S. Metroid	289F
Street Racer	469F
Yu Yu Hakusho 2	399F
ETC.....	Tel.

GOODIES DBZ



Figurine Battle coll. DBZ	
Vol. 1 Goku	89F
Vol. 2 S. Saiyan Goku	89F
Vol. 3 Piccolo	89F
Vol. 4 Vegeta	89F
Vol. 5 Trunks	89F
Vol. 6 Freezer	89F
Vol. 7 S. Saiyan	89F
Vol. 8 Petit Gohan	89F
Vol. 9 S. Saiyan Gohan	99F
Vol. 10 Broly	129F
Vol. 11 S. Saiyan Trunks	129F
Vol. 12 Perfect Cell	129F
Vol. 13 Gohan Great Saiyan	129F
Vol. 14 Gohan Saiyan Gin	129F
Vol. 15 Son Goten (New)	139F
Vol. 16 Petit Trunks (New)	139F

Super coll. Gohan Vol 9	169F
Son Gohan Parlant	289F
Full Color 6 petites figurines	179F
Figurines à monter 5/ boîte	89F
CD Audio à partir de	119F
(DBZ Sailormoon St. Saiyan City Hunter, Ramna, Lordoss.....	
Mangas N/B	35F

Transformation votre
Super Nintendo 50Hz
en SFC 60 Hz
98 frs !!!
Pose comprise

NEO-GEO

NEO GEO CD console + 1 jeu King of Fighter 94	3790F
Art of fighting 2	429F
Fatal Fury Sp	429F
Samourai Spirits	409F
Super Side Kick2	429F
Samourai 2	490F
King of Fighter 94	490F
World Heroes Jet	449F
Cartouche	
King of Fighter 94	1690F
Art of Fighting 2	990F
Fatal Fury Spécial	990F
Samourai Spirits 2 Dispo.	1290F
Top Hunter	1090F



SEGA SATURN 3990F
SONY PS Dispo. Tel.

REVENDEURS Contactez
un vrai spécialiste DBZ
TOUS les produits DBZ
sont disponibles chez
KONCI aux meilleurs prix !

Vidéo DBZ en Français 129F
(Vol 5, vol 6, vol 7 et vol 8)
Manga Vidéo Tel.

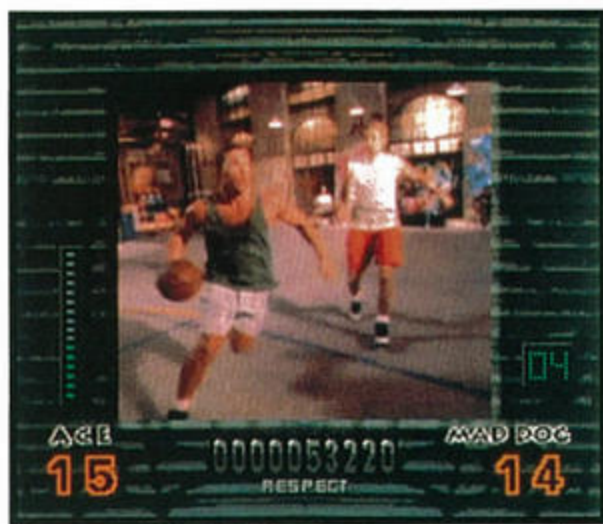
KONCI 123 bd Voltaire 75011 PARIS
Ouvert tous les jours de 10H à 19H sauf dimanche 14H à 19H
B o n d e c o m m a n d e
Commande par téléphone : 16 (1) 44 93 51 30 en contre remboursement

Jeux et articles	Prix	C+39
Frais de port : console / 50F Jeux et Goodies /30F Contre Remb. /40F		
Total à payer par chèque Banq. ou Mandat-lettre		
Nom et Prénom:		
Adresse :		
Code Postal. Ville.		
Tél :		
Signature.		

SLAM CITY

LE SCÉNARIO

Il n'y a pas, à proprement parler, de scénario dans ce jeu. Il s'agit en fait d'un jeu de basket de rue, plus exactement de street-ball, qui vous opposera à une multitude d'adversaires de force et d'agilité variables. Les matchs se jouent en un contre un. Vous êtes tantôt attaquant, tantôt défenseur. A chaque panier marqué ou à chaque interception de balle, vous changez de rôle. Si vous parvenez à battre chacun de vos adversaires, vous aurez alors le privilège d'affronter Scottie Pippen en personne, et oui!



Version 3DO. Voici ce qui arrive quand vous vous faites passer par votre adversaire: la caméra change d'angle de vue et vous propose une vision d'ensemble du terrain.



Version MCD. Vous jouez en défense. Vous voici de dos. Votre adversaire se trouve juste devant vous.



Version MCD. Il vous est possible de vous déplacer vers la gauche ou vers la droite afin d'empêcher le joueur adverse de passer.

Version MCD. Vous voici en attaque et en train de tenter un shoot. Réalisme de rigueur.

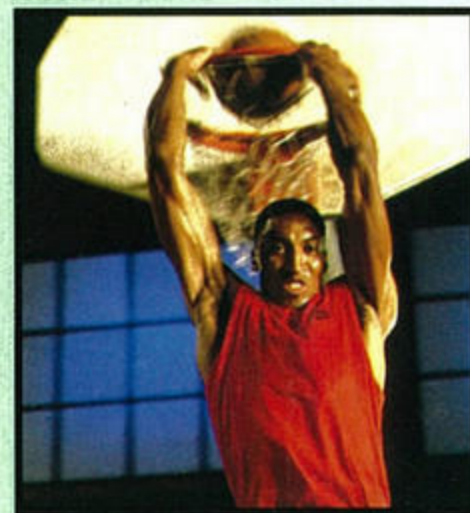


LA RÉALISATION

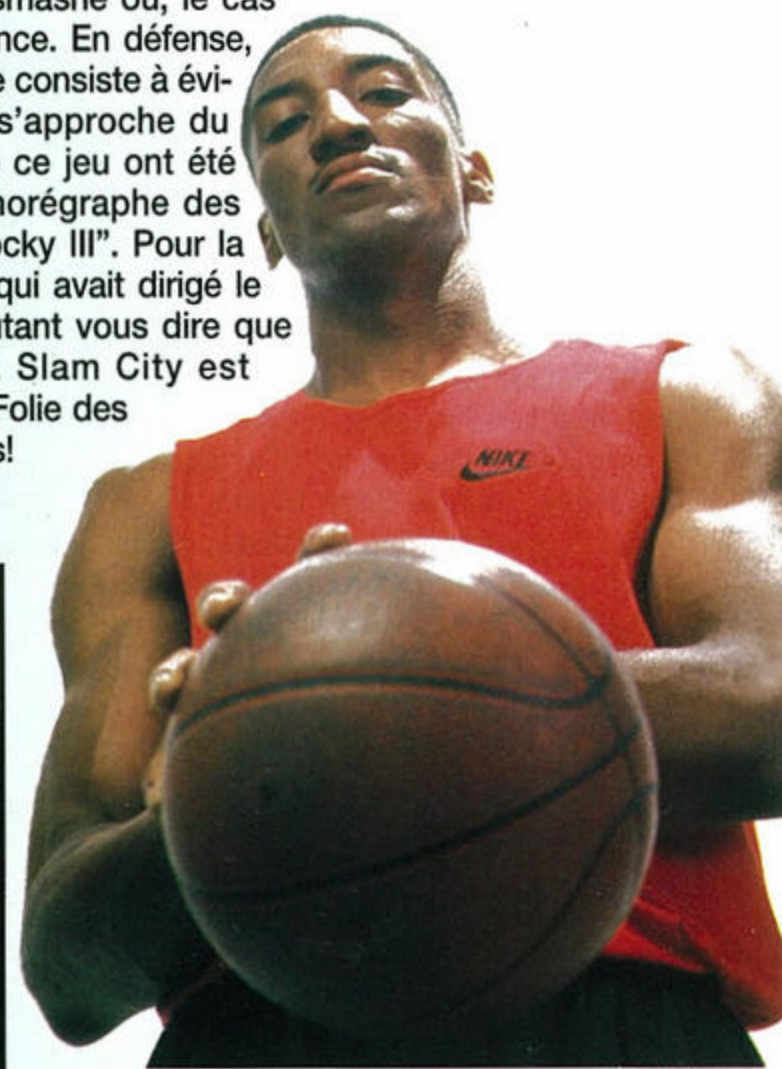
Slam City a été réalisé de la même manière que Prize Fighter, jeu de boxe créé par Digital Pictures. Tout le jeu se passe en temps réel. Si vous êtes attaquant, vous voyez votre adversaire comme dans la réalité et devez l'éviter afin de tenter un terrible smashe ou, le cas échéant, un panier à mi-distance. En défense, vous êtes vu de dos. Votre rôle consiste à éviter que votre adversaire ne s'approche du panier. Toutes les scènes de ce jeu ont été dirigées par Ron Stein, le chorégraphe des célèbres "Raging Bull" et "Rocky III". Pour la petite histoire, c'est aussi lui qui avait dirigé le tournage de Prize Fighter. Autant vous dire que c'est un habitué du genre. Slam City est contenu sur quatre CD-Rom! Folie des grandeurs, quand tu nous tiens!



Un autre joueur, apparemment pas mauvais, est en train d'être filmé pour les besoins du jeu.



Les smashes de Pippen sont filmés pour être ensuite digitalisés sur CD-Rom.



Scottie Pippen: plus de 2 mètres, tout en muscles, énergie et génie. Il ne fait pas bon le mettre au défi!

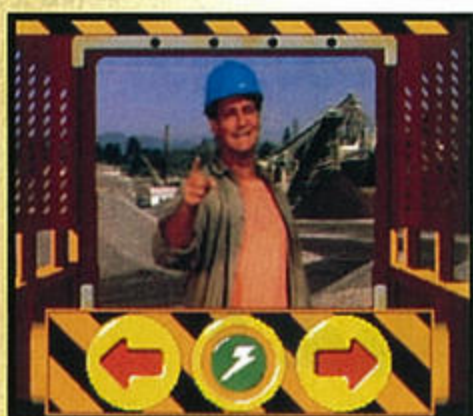
KIDS ON SITE

LE SCÉNARIO

Kids on Site est certainement le produit le moins intéressant de cette cuvée fin 1994 de Digital Pictures. S'adressant uniquement aux jeunes enfants, Kids on Site leur propose d'apprendre à manipuler des bulldozers, des foreuses ou des marteaux-pilons, en fait toutes les machines que l'on peut trouver sur un chantier. Quand l'enfant qui joue fait une mauvaise manipulation, des scènes (soi-disant) humoristiques apparaissent à l'écran: untel se prend son déjeuner en pleine figure, un autre se retrouve les fesses dans la boue... Un humour digne de la série des "Musclés" ou d'un Corbier en forme (c'est tout juste si on n'a pas mixé des rires en fond sonore).



Version 3DO. Un sourire à la Sabatier, un humour "Club Dorothée"... que demander de plus?



Version 3DO. Cet homme vous met en garde: vous aurez le droit de pénétrer sur le chantier uniquement si vous portez votre casque.



Version 3DO. Voici le résultat d'une mauvaise manipulation: cet ouvrier se retrouve les pieds dans une benne. Génial comme humour, non?

LA RÉALISATION

Digital Pictures, toujours fidèle à ses idées, a filmé durant quelques semaines une équipe d'acteurs, le casque sur la tête. Comme d'habitude, la vision du jeu varie suivant vos actions: soit la vue est celle que l'on a lorsque l'on est au volant d'une pelleteuse, soit celle que l'on a lorsque l'on se trouve à proximité du véhicule. Kids on Site ressemble davantage à une série télévisée pour enfants qu'à un jeu vidéo. Si l'opération consistait à séduire les 3-6 ans, ce jeu est une réussite. Pour les personnes plus âgées, Digital Pictures devra revoir sa copie.

CONSOLES

RESULTATS CONCOURS

MORTAL KOMBAT II

paru dans le numéro de septembre (35)

GAGNANTS DU 1ER TOUR (grattage) :

Un T-shirt Mortal Kombat II

Mathieu LEPERA (Marolles en Brie), Johan RIPERT (Colomars), Eric PIOGER (Elancourt), François BRISSET (Le Mans), Alexis BLIN (St Léger le Guerrois), Sylvain MURATET (Toulouse), Grégory JAMAIN (Champtoceaux), Serge LEPRAT (Joinville le Pont), Jean-Olivier GREGOIRE (Pardies-Pietat), Alexandre FINK (Eckbolsheim), Aymeric FIANI (Bondy), Pierre-Jean GOUARIN (Aubervilliers), Benoît JACQUIOT (Haubourdin), Dominique AUBIN (Notre Dame de Mesage), Alain TURINI (Nice), Sylvain COUBARD (Valence), Florent GINISTY (Paris 15), Jérôme RAPOSO (Nice), Abdeljalil SILALI (Nanterre), Alain BONO (Marseille 3), Stéphane SIMON (Tours), Jérôme BAUDU (Nior), Vincent VANTRIMPONTE (Plan de Cuques), Loïc GRENON (Mery sur Cher), Kossi N'GUESSAN (Saint-Priest), Nicolas OSIV (Sereilhac), Yves PEPIOT (Grand Fayt), Cyril TOUPET (Gastin), Yan KIEKEN (Montauban), Alexandre ANGOSTO (Mollèges), Yoann ZENSS (Amboise), Matthieu MOSER (Plaine), Stéphan DUMOND (Castres), Eric ALLIGIER (Roanne), Julien DE PEDRINI (Epinal), Théodore TSOCHANDARIDIS (Marseille 3), Danièle HUBERT (Montreuil s/Bois), Aurélien DE

GAGNANTS DU 2E TOUR (tirage)

1er Prix : Une borne d'arcade,

Un T-shirt Mortal Kombat II

Mickaël BELLED (Mantes la Jolie)

Du 2è au 5è Prix : Un jeu Mortal Kombat II,

Un T-shirt Mortal Kombat II

Fabrice ANTONMATTEI (Paris 7), Philippe COUSINIE (Les Martyrs), Charles FINANCOIS (Paris 16), Pierre GAUCHER (Gleize)

Du 6è au 50è Prix : Un T-shirt MORTAL KOMBAT II

Samuel THALMANN (Paris 16), Antoine NEGRONI (Arena Vescovato), Daniel COSTES (Cagnac), Adrien PARISE (Bois le Roi), Ronan NASUTI (Grasse), Nicolas PREVOT (Pleurtil), Norman GAZZONI (Claix), Mouloud BENMAZA (Bron), Gwenaël HERY (Nice), Laëtitia FASQUEL (Mont de Marsan), Jean-Marc BRATS (Dunkerque), Clément LAGANA (Gassin), Dominique GENIN (Woippy), Johann JEGOU (St Georges sur Erve), Laurent BITTERMANN (Crehange), Frédéric VERRIERE (Montcheutin), Julien NOORENBERGHE (Brouckerque), Nicolas DAVIET (Chateauroux), Ovalid MOKADDEM (Paris 20), Thierry COURDON (Auch), Christophe JULIEN (Le Pontet), Marie-Christine GONZALEZ (Calvire), Khalid BENKAMEL (Guebwiller), Josselin LEON (Castelsarrasin), Seng Aroune TONG (Avignon), Damien GUERARD (Arles), Patrick DAUMAS (Marseille 10), Yannick PRIVAT (Agde), Stéphane CANDONI (Jaunay), Pierre GOUMON (St Pierre des Corps), Sébastien PIERA (Muret), Camille ACHOUR (Dijon), Julien REDON (Toulouse), Emmanuel CHAMANT (Neuilly s/Seine), Floris PAVAN (Donzère), Claude DARDE (Ceps), Fabrice CELTON (Douarnenez), David DE CONINCK (Lille), Laëtitia GUENAN (Plouvorn), Nicolas FRERE (Blendecques), Christophe PULLIOT (St Jean le Blanc), Duc Toan NGUYEN (Villefontaine), Geoffroy GAILLARD (Orléans), Philippe

Du 51è au 100è Prix : Une casquette MKII

Stéphane BRACONNIER (Maizières la Grande Paroisse), Hugo DUHAMEL (Menilles), Adrian LAVY (Sciez), Stéphane CANTONI (Athis Mons), Jérôme HENNEBERT (Villeurbanne), Gérard PLASSE (Le Cergne), Hydris DEKKAR (Salindres), Johan CLERET (Saint Lambert des Levées), Adrien MERVANT (Lembeye), Grégory BOIN (Barberaz), Steve LECONTE (Nanterre), David FUDUCHE (Crach), Xavier BIGOT (Magny en Vexin), Frédéric LEPREST (Châlon s/Marne), Mathieu PARRIS (Marly la Ville), Franck ROCHARD (Freneuse), Laurent GEHERE (Epinay s/Seine), Wilfried NOLLAND (Mérignac), Amar SAGAI (La Mulatière), Gilles VERNAY (Bobigny), Rémi COSNIER (Moutiers), Jean-Cédric OUACHAN (Marseille 3), Julien DUVALEIX (Périgueux), Julien WEHRUNG (Savigné l'Evêque), Nicolas HENRY (Laon), Sébastien BOREL (Nancy), Michaël CHATAIN (Valence), Alan SEVELLEC (La Forêt Fouesnant), Antoine TESSON (Bouguenais), Sébastien DAWO (Tronville en Barrois), Pierralain PERRE (Cholet), Veng Lou TAING (Pont Audemer), Damien BERGIA (Grigny), Alain LAFON (Ramatuelle), Mickaël BOUREAU (St Jean de la Ruelle), Sylvain BEAUVAIR (Villiers les Nancy), Julien RICARD (Nancy), Marie-France GRANGIER (Grenoble), Patrice HYLARI (Castelnau le Pez), Eric FEVRE (Gagny), Pierre DENEUVILLE (Marseille 8), Christophe DURAND (Grenoble), Quentin GARRIGOU (Mosnes), Benoît MALBRANCKE (Chouzy/Cisse), Mickaël PUYZILLOU (Entressen), Jean-François CHAVE (L'Union), Hugo KOENIG (Alfortville), David MORALES (Paris 17), Julien RIQUELME (St Thébaud de Couz), Thibault PINSON (Paris 1)

Patience les lots arrivent !!!



POUR LES FETES DE NOEL AMICROPUCE



vous propose ses packs **DRAGON BALL Z**

Pack 1

- Les 8 films DRAGON BALL Z en français
- Le Retour de Broly en V.O. PAL
- 10 Figurines DRAGON BALLE Z (7 cm)
- 5 Magnifiques Posters DBZ (38 x 52)



Pour 990,00 F
+ frais de port 70 F

1 881,00 F

Pack 2

- Les 4 films DRAGON BALL Z en français au choix
- Le Retour de Broly en V.O. PAL
- 5 Figurines DRAGON BALL Z (7 cm)
- 2 Magnifiques Posters DBZ (38 x 52)



1 000,00 F

Pour 590,00 F
+ frais de port 60 F

Pack 3

- Les 2 films DRAGON BALL Z en français au choix
- Le Retour de Broly en V.O. PAL
- 3 Figurines DRAGON BALL Z (7 cm)
- 2 Magnifiques Posters DBZ (38 x 52)



604,00 F

Pour 390,00 F
+ frais de port 50 F

Pack 4

- 1 film DRAGON BALL Z en français au choix
- Le Retour de Broly en V.O. PAL
- 1 Figurine DRAGON BALL Z (7 cm)
- 1 Magnifique Poster DBZ (38 x 52)



367,00 F

Pour 250,00 F
+ frais de port 40 F

Animé Comics DBZ

Tout en couleurs

13 volumes disponibles

80 F le volume

- Vol. 1 Kourat
- Vol. 2 Metal Kourat
- Vol. 3 Baddack
- Vol. 4 Les cyborgs
- Vol. 5 Trunks Stony
- Vol. 6 Broly
- Vol. 7 Bojack
- Vol. 8 Super Nameck
- Vol. 9 Thales
- Vol. 10 Docteur Willow
- Vol. 11 Le Retour de Broly
- Vol. 12 Garlic

• Vol. 13 Bio Broly dispo le 13 décembre

MANGAS N & B DBZ

en japonais

Le n° 39

dispo. le 3 décembre

39 volumes disponibles

45 F le volume



MANGAS N & B DBZ

en français

10 volumes disponibles

35 F le volume

300 F les 10 volumes

FIGURINES DBZ à peindre

10 à 20 cm

150 F la figurine

- Vol 1 Vegeta
- Vol 2 Son Gokou
- Vol 3 Cell

3 NOUVELLES FIGURINES A VENIR



Figurines DBZ

Super Battle Collection

10 volumes disponibles

120 F la figurine

- Vol. 1 Son Gokou
- Vol 2 Son Gokou Super G
- Vol 3 Piccolo
- Vol 4 Vegeta
- Vol 5 Trunks
- Vol 6 Fzezer
- Vol 7 Vegeta Super Guennier
- Vol 8 Son Gohan
- Vol 9 Son Gohan Super G
- Vol 10 Broly



BOX 6 FIGURINES DBZ

4 BOX DISPONIBLES

150 F le box



DRAGON BALL Z
349 F



16 figurines disponibles
39 F pièce - 100 F les 3

LE TEE SHIRT DBZ

89 F

LE POSTER DBZ

30 F



AMICROPUCE

JEUX VIDEO A MICROPRIX

TOURS

97, av. de Grammont

☎ 47 20 56 81

ORLEANS

19 rue Ste Catherine

☎ 38 68 15 50



Le meilleur des jeux vidéo et de la japanimation

Jeux neufs parmi les moins chers du marché Ils sont réservés uniquement à la vente par correspondance.



SUPER FAMICOM

- Art of fighting 295 F
- Dragon Ball Z4** 349 F
- Fatal fury 395 F
- Muscle Bomber 385 F
- Ranma 1/2 4 295 F
- Samourai spirit 545 F



SUPER NINTENDO

- Actraiser 2 369 F
- Animaniacs 395 F
- Batman & Robin** 395 F
- Bomberman 2** 369 F
- Desert Fighter 369 F
- Donkey Kong Country** 459 F
- Dragon** 369 F
- Earthworm Jim** 395 F
- Empire Strike Back 345 F
- F1 Pole Position 2 369 F
- Fievel Goes West 395 F
- Fifa Soccer 345 F
- Flingstones 395 F
- Hulk 369 F
- Indiana Jones** 395 F
- Le Livre de la Jungle 395 F
- Le Retour du Jedi** 395 F
- Les Schtroumpfs 350 F
- Lion King** 369 F
- Maximum Carnage 445 F
- Megaman X 385 F
- Mortal Kombat 2** 435 F
- NBA Live 95** 369 F
- NHL 95** 369 F
- Pack Attack 385 F
- Roger Rabbit** 385 F
- Secret of Mana** 445 F
- Shaq Fu** 369 F
- Smash Tennis 385 F
- Sparkster 369 F
- Street Racer 369 F
- Stunt Race FX 445 F
- Super Metroid 395 F
- Vortex** 395 F

SUPER NES US

- Black Thorne** 395 F
- Brain Lord 445 F
- Breath of Fire 445 F
- Demon's Crest 445 F
- Final Fantasy 3** 495 F
- Illusion Of Gaya 445 F
- Robotrek 445 F
- Soccer shootout 445 F
- Stone Protectors 395 F
- Super Street Fighter 445 F
- Suzuka 8 hours 395 F
- Tetris Flash 349 F
- The Pagemaster 395 F

MEGADRIVE

- Animaniacs 345 F
- Ball Z 345 F
- Bubsy 2 295 F
- Dragon 329 F
- Earthworm Jim** 369 F
- Ecco le Dolphin 2 345 F
- Fifa 2** 345 F
- Flink 329 F
- Hulk 345 F
- Int. Tennis Tour 345 F
- Kick off 3 345 F
- Le Livre de la Jungle 345 F
- Lion King** 345 F
- Maximum Carnage 345 F
- Micro Machine 2** 295 F
- Mister Nutz** 295 F
- Mortal Kombat 2** 345 F
- NBA Jam 345 F
- NHL 95 345 F
- PSG Champion 345 F
- Shining Force 2** 395 F
- Sonic 4** 369 F
- Sparkster 329 F
- Super Probotector 345 F
- Sylvester et Tweety 345 F
- T. Toon Adventure 329 F
- Urban Strike 345 F
- World Cup USA 94 345 F
- Zero Tolerance 329 F

MANGA VIDEO PAL

DRAGON BALL Z

Version Originale Japonaise

- Vol 1 Garlic 99 F
- Vol 2 Thales 99 F
- Vol 3 Super Namec 99 F
- Vol 4 Docteur Willow 99 F
- Vol 6 Kourat 129 F
- Vol 7 Metal Kourat 129 F
- Vol 8 Les Cyborgs 149 F
- Vol 9 Trunks Story 149 F
- Vol 10 Broly 149 F
- Vol 11 Bojack 149 F
- Vol 12 Docteur Eigi 149 F
- Vol 13 Le Retour de Broly 149 F

MANGAS JAPONAIS

- DBZ N&B N°1 à 39 45 F
- DBZ couleur N°1 à 3 80 F
- Ken Le Survivant 45 F
- City Hunter 45 F
- Ranma 1/2 N°1 à 29 45 F
- 3 X 3 Eyes 55 F
- Vidéo Girl N°1 à 15 45 F
- Vidéo Girl Français N°1 à 4 30 F
- Bastard N°1 à 15 45 F
- DNA2 N°1 à 4 45 F
- Sailormoon N°1 à 18 45 F
- Orange Road N°1 à 8 45 F
- Erotique 55 F ou 85 F
- Alita N°1 8 45 F
- Gon N°1 à 3 65 F
- Blues N°1 à 21 45 F
- Slam Dunk N°1 à 22 45 F
- Cardass DBZ 5 F
- Heroes Collection DBZ N°2 25 F
- 10 (cartes)
- PP Cards DBZ Part 24 5 F

MANGA VIDEO SECAM

DRAGON BALL Z
Version Française
149 F le volume
500 F les 4 au choix

- Vol 1 A la poursuite de Garlic
- Vol 2 Le Robot des Glaces
- Vol 3 Le Combat Fraticide
- Vol 4 La Menace de Namec
- Vol 5 La Revanche de Cooler**
- Vol 6 100 000 Guerriers de Métal**
- Vol 7 L'offensive des Cyborgs**
- Vol 8 Broly le Super Guerrier**

SUPER PROMO SUPER NINTENDO

- Alien 3 245 F
- Asterix 195 F
- Chuck Rock 195 F
- Dracula 195 F
- Equinox 195 F
- Flash Back 195 F
- Jurassic Park 195 F

MANGA VIDEO SECAM

- Black Magic M66
- Chr. de la guerre de Lodos Vol 1 165 F
- Chr. de la guerre de Lodos Vol 2 135 F
- Goldorack (3 Vol Dispo) 99 F
- Ken le Survivant (5 Vol dispo) 99 F
- La Légende de Lemnear 135 F
- Macross
- Ranma 1/2 165 F
- Shurato (5 vol dispo) 99 F
- Lamu (5 vol dispo) 99 F

Pour connaître les autres titres disponibles, téléphoner au 38 68 15 50
Bon de commande par ☎ au 38 68 15 50 ou sur papier libre

NOM Prénom

Adresse

Ville Code postal

DESIGNATION	PRIX
Port 30 F + 10 F par cassette supplémentaire sauf pack	
TOTAL A PAYER	

Signature des parents pour les mineurs

Mode de paiement Chèque bancaire Contre-remboursement + 45 F

Chèques débités le jour de la livraison Carte bancaire

Carte N° Date Expiration

Toutes les commandes sont livrées par COTISSIMO entreprise avec assurance.

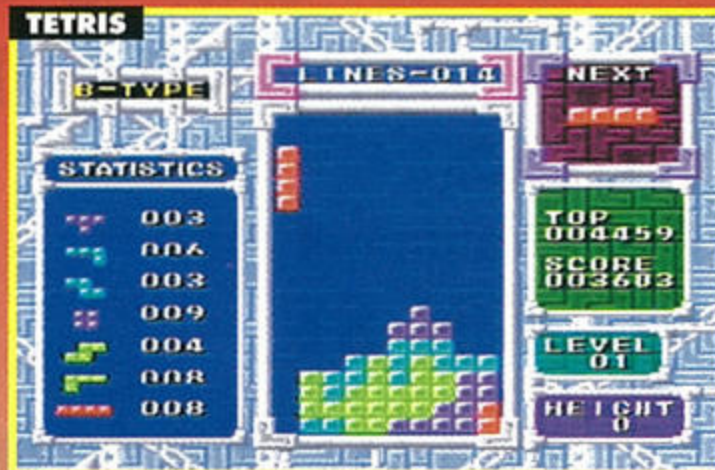
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisibles sans préavis. Toutes marques citées dans ces 3 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

A retourner à
AMICROPUCE
56 Grande Rue
45150 JARGEAU

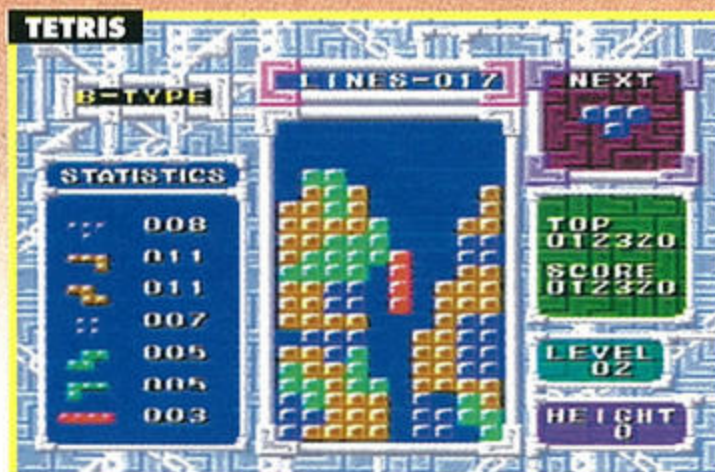
TETRIS Dr MARIO

Un cocktail de réflexion pour ce début d'année avec deux hits déjà bien connus mais améliorés pour leur version sur Super Nintendo: Tetris et Dr Mario forment ce couple intelligent et néanmoins délirant habitant sur une même cartouche de jeu! Deux hits pour le prix d'un, l'idée va brancher les intellos et les radins. Pour jouer à Tetris, pas besoin d'étudier les couleurs des pièces géométriques qui tombent du haut de l'écran, il vous faut les déplacer pendant leur chute de façon à faire un certain nombre de lignes complètes pour accéder au niveau suivant. Si le principe est connu de tous, la nouveauté réside dans la possibilité de jouer à deux ou contre l'ordinateur, et non plus toujours tout seul. Les combats à deux étaient possibles sur Game Boy mais il fallait relier deux portables; maintenant, l'écran est divisé et que le meilleur gagne! Trois niveaux de difficulté permettent de satisfaire pros et débutants. Si les lignes de Tetris vous paraissent trop plates, allez faire un tour du côté des virus colorés du Dr Mario. Des capsules bicolores tombent "à la Tetris" du haut de l'écran. Elles pivotent à la demande du paddle. Il faut assembler quatre éléments d'une même couleur pour qu'ils disparaissent. Le but est de dissoudre les microbes qui gigotent à l'écran en les incluant dans une ligne de trois éléments (verticale ou horizontale) de la couleur du virus. Comme pour Tetris, la vitesse de chute des éléments peut être choisie.

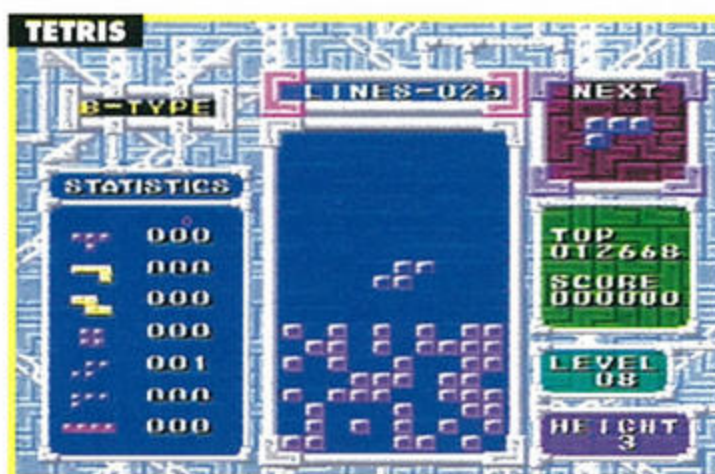
NINTENDO/SNIN
RÉFLEXION
février



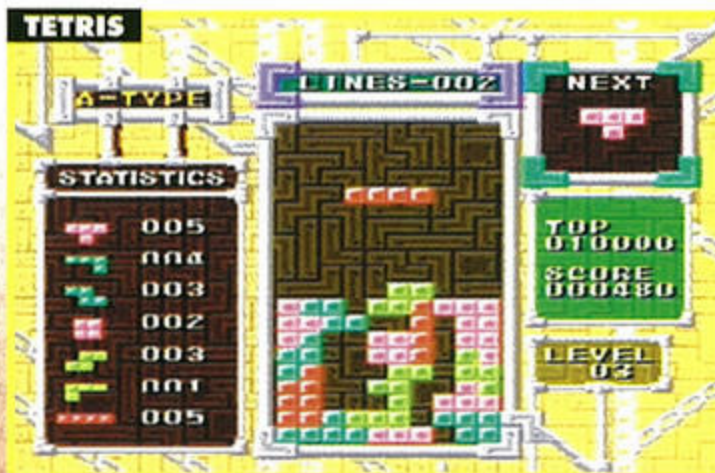
Avec cette pièce, quatre lignes sont complétées. Plus que dix à faire.



L'encadré en haut à droite montre quelle pièce va tomber.



Au niveau 8, vous commencez avec un sérieux handicap et une vitesse de chute rapide.



Faut-il encore le dire? Ne laissez pas dès le départ des trous que vous ne pourrez combler.



Jeu contre l'ordinateur: lui, il assure, moi, je suis une kéké...



Les microbes gigotent sous la loupe. Il en reste six à éliminer.



A deux joueurs, le plus rapide et le plus logique l'emporte. A droite, les quatre éléments bleus sont en train de disparaître.



Alignez trois éléments de même couleur près du virus pour qu'il disparaisse.



Ce virus se moque de moi! Il faut dire que ma pyramide bloque tout...

Mega Swiv

Après Super Swiv sur Super Nintendo, le "Super" se transforme en "Mega" pour la version sur Megadrive (normal!) de ce shoot'em up bien connu des "amigaïstes". Pour combattre la "mystérieuse race souterraine surarmée" qui menace d'envahir la planète, vous disposez d'un hélicoptère ou d'un char au choix en mode 1 joueur. L'hélico bouge de manière fluide et il est forcément plus libre dans ses actions que le char, qui se heurte aux éléments du décor mais peut tirer dans toutes les directions. La possibilité de jouer à deux simultanément permet donc une attaque au sol et dans les airs. Tout débute dans le complexe souterrain des ennemis, avant d'atteindre des niveaux dans le désert, la jungle, les volcans, pour finir au cœur de la base où un arsenal militaire impressionnant vous attend. En tout, sept niveaux de jeu dont un inédit dans le Triangle des Bermudes. Hormis vos trois armes de base, vous récoltez des options de bouclier, des étoiles qui augmentent la cadence de vos tirs et, surtout, des armes spéciales très efficaces en cas de foule à l'écran ou contre les boss. Des graphismes sympa et un game-play à shooter de plus près dans le prochain numéro.

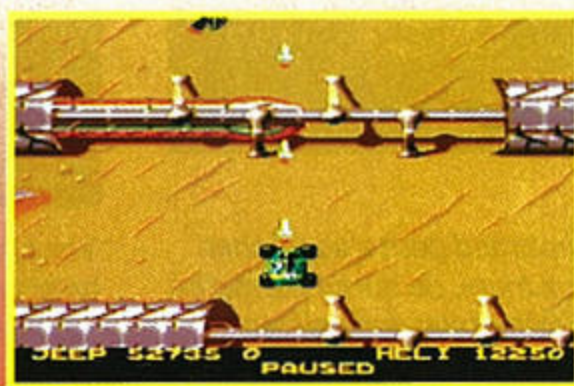
TIME WARNER/MD
SHOOT'EM UP
février



A deux joueurs, l'un dirige l'hélicoptère, l'autre le char.



Invincible grâce au bouclier! Profitez-en pour dégommer le distributeur et récolter des options d'armes spéciales



Avec le char, calculez votre avancée pour ne pas heurter les "serpents-méto" du désert.



Voici le boss du niveau 1. Il faut faire monter les quatre pistons pour que l'engin explose.

Wario Blast

Wario veut être la star, l'unique. Alors il s'incruste partout, y compris dans la famille Bomberman, qui trouve qu'il a une tête bizarre et veut le faire exploser. Ça tombe bien, le furieux ne pense qu'à blaster... C'est donc un pur Bomberman qui revient sur la GB avec une vedette qui étonne et plaît. En mode 1 joueur, on ravage à la bombe des dizaines de niveaux (le scrolling s'étend sur plusieurs écrans) en affrontant soit Wario, soit Bomberman, selon le personnage choisi au départ. Le but est bien entendu de faire sauter l'autre en recueillant le maximum d'options pour mieux le coincer. Les niveaux sont nombreux, d'où l'intérêt du mot de passe pour les Bombermen solitaires. Mais le méga-plus de ce hit est le mode Battle à 2, 3 et 4 joueurs, avec le Multipad! Huit rounds vous attendent. C'est vrai que mater à quatre le même écran de Game Boy, c'est plutôt lourd, même si les graphismes sont clairs et soignés. Avec la Super GB, le jeu dévoile tout son intérêt et la lutte est âpre pour remporter la victoire en trois manches... L'option Technique, en début de jeu, vous permet de pousser les bombes sur l'adversaire. Dans ce cas, vous ne ramassez pas d'options, il s'agit d'être le plus rapide et le plus malin. Si vous mettez la Technique sur "off", des options (bombes supplémentaires, portée des flammes et têtes de mort) parsèment vos explosions. Un jeu détonant.

HUDSON SOFT/GB
RÉFLEXION
février

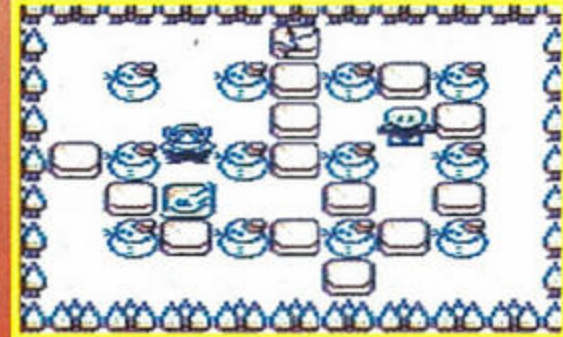


Jeu à trois avec options de bombe, flamme et tête de mort à l'écran.

Les flèches envoient automatiquement vos bombes dans la direction qu'elles indiquent.

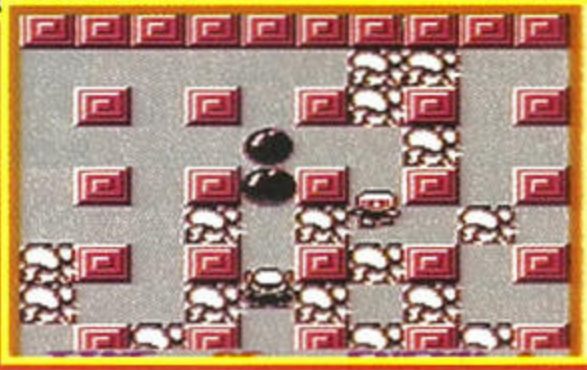


Wario est vainqueur au milieu d'un tour d'écran SGB fourmillant de Bombermen.



Le niveau des glaces est particulièrement vicieux, avec des blocs qui se reforment en quelques secondes en vous coincant.

L'option Technique permet d'envoyer des bombes sur l'adversaire.



En des temps reculés, quand la Terre n'était qu'eau, de nombreuses légendes circulèrent à propos d'un monde empli de démons. Ce monde était loin de celui des hommes et sombra dans un chaos inextricable avec l'arrivée des "pierres du pouvoir". Elles étaient au nombre de six et un personnage du nom de Firebrand en récupéra cinq. Les six pierres, une fois réunies, permettaient d'acquérir la connaissance et le savoir, donc la suprématie. Mais Phalanx, un sorcier téméraire, ne le vit pas de cet œil, et déroba ses cinq pierres à Firebrand pour compléter sa collection. Le voici à présent maître du monde des Ténèbres. Vous allez incarner son pire ennemi, le démon Firebrand. Ses pouvoirs sont nombreux et puissants: il peut cracher des boules de feu, user de différents sortilèges et de nombreuses potions, et au moment où il récupérera une des pierres, il pourra se métamorphoser en un nouveau démon aux pouvoirs différents. Demon's Crest est déjà disponible en import, mais sa version "francisée" sort en février. Gardez des sous de côté, cette aventure digne de Super Ghouls n Ghost risque de bien vous amuser.



Firebrand peut s'accrocher aux murs, ce qui lui permettra d'éviter bien des galères.

Voici le boss que vous rencontrerez au début du jeu. Le battre n'est pas difficile, mais pour lui comme pour tous les boss, vous devrez user de techniques particulières.



CAPCOM/SNIN
AVENTURE/ACTION
février

Ces phases en mode 7 vous permettront de vous déplacer d'un lieu à un autre. L'aventure vous obligera à revenir explorer des niveaux déjà traversés.

Rayman to the Electoon's Rescue

Nous n'allions pas nous gêner pour vous offrir les toutes dernières informations sur Rayman, qui est en passe de devenir la mascotte officielle de la Jaguar. Rayman est un petit personnage fort sympathique qui va devoir retrouver la source vitale de son royaume, le Grand Protoon, qui a été kidnappé par Mr Black. Pour ce faire, il va devoir traverser six niveaux (divisés en trois sous-niveaux thématiques) très variés qui l'emmèneront des douces plaines de la forêt des Rêves au terrifiant château de la Nuit, l'antre de Mr Black. Il évolue dans un jeu de plates-formes très coloré aux ennemis originaux et variés qui n'auront de cesse de lui barrer la route. Rayman pourra se défendre grâce à plusieurs mouvements différents: le saut de plate-forme en plate-forme, la possibilité de s'accrocher au lierre, les coups de poing plus ou moins puissants (tout dépend du temps passé à appuyer sur le bouton). Par ailleurs, il peut planer, grâce à ses mèches de cheveux. Il peut encore faire pousser des plantes pour sauter plus haut.



Voici le boss de la forêt des Rêves. Mais ne rêvez tout de même pas trop, sa queue et ses griffes sont dangereuses.



Un autre boss, mais cette fois-ci un peu plus loin dans le jeu. Jouez juste, et la symphonie sera des plus douces.



Au sujet des grimaces, allez jeter un œil du côté des "News" sur une demande d'embauche qui aurait bien convenu à Rayman.

UBI SOFT/JAGUAR
PLATES-FORMES
février

Stargate

Un bien beau film paraît-il, dont on parle beaucoup mais dont on ne sait rien. J'ai tout de même compris, en jouant, que l'histoire se déroule en 1928. Le professeur Langford effectue des fouilles en Egypte, et découvre des hiéroglyphes intraduisibles au cœur d'une pyramide, ainsi qu'une sphère d'un métal inconnu sur la Terre. Daniel Jackson arrive à traduire ces signes: la sphère est un Stargate qui permet d'accéder à une autre dimension sur laquelle règne le dieu Râ. Pour sauver la planète, Daniel part armé jusqu'aux dents. La version MD de ce jeu tient du genre plates-formes mais, surtout, du shoot-them-up, car les options d'armes sont nombreuses. Les graphismes sont fins et le jeu met en œuvre un scrolling différentiel au second plan qui ajoute au charme étrange de certains niveaux. Daniel peut tirer en l'air, par terre, devant lui et même vider ses chargeurs en avançant sur les genoux! Une animation réaliste. Sur la GB, il s'agit de tout autre chose: Stargate devient un jeu de réflexion où vous devez superposer des hiéroglyphes semblables plus vite que votre adversaire, lieutenant de Râ incarné par l'ordinateur. Un jeu apparemment complexe qui peut opposer deux joueurs avec le Game Link.



Un hiéroglyphe différent est dessiné sur chaque face des pièces qui tombent. Superposez les semblables.



Admirez ces superbes guerriers égyptiens. La photo est tirée du film.

ACCLAIM/GB-MD
RÉFLEXION (GB)/PLATES-FORMES (MD)
février



Tout débute dans le désert: Daniel s'entraîne à lancer des grenades. Très efficace.



Daniel est animé de façon réaliste, y compris quand il grimpe aux cordes.



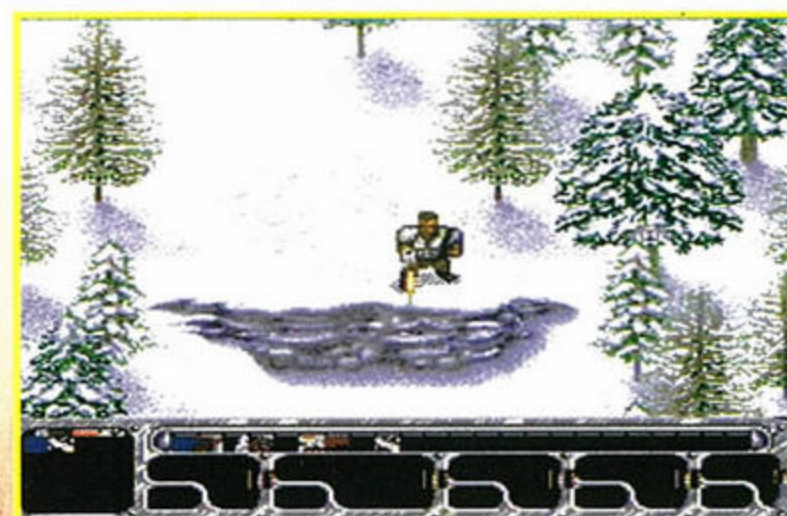
La ville de Gaza: le tir en l'air y est très pratique pour les oiseaux blessants.

True Lies

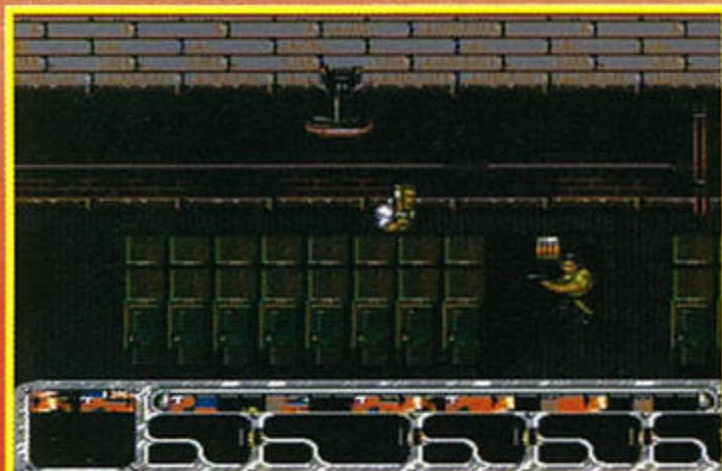
Le film "True Lies" est l'adaptation américaine de "La Totale", le film de Claude Zidi avec Thierry Lhermite et Miou-Miou. Cette introduction ne vous servira pas à grand-chose pour jouer à True Lies version ludique sur SNIN et MD: le jeu n'a presque rien à voir avec l'histoire du film! Il s'agit tout simplement d'un shoot-them-up ayant pour décor un château, un parc, le métro, la montagne... Seize niveaux pleins à

craquer de soldats interchangeable qui ne pensent qu'à tirer bêtement sur vous. Une carte en bas de l'écran vous indique votre position sur le niveau à explorer pour ramasser de nombreuses options d'armes, de vie et autres boîtes à pharmacie revigorantes. Les deux versions du jeu, pratiquement semblables, sont donc de facture très classique. Tirez à vue.

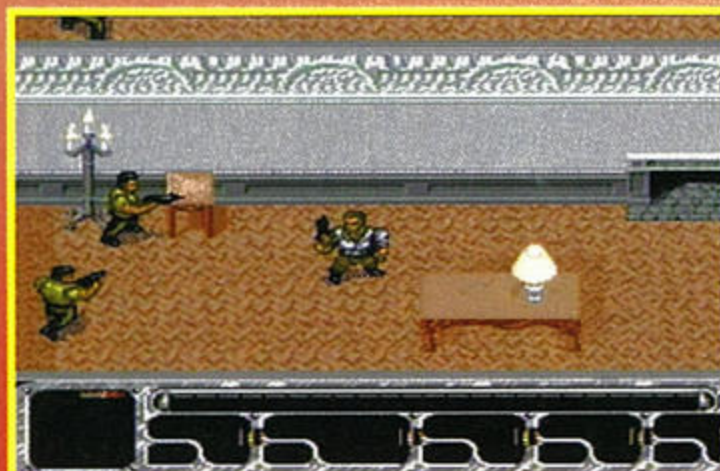
ACCLAIM/MD-SNIN
SHOOT-THEM-UP
février



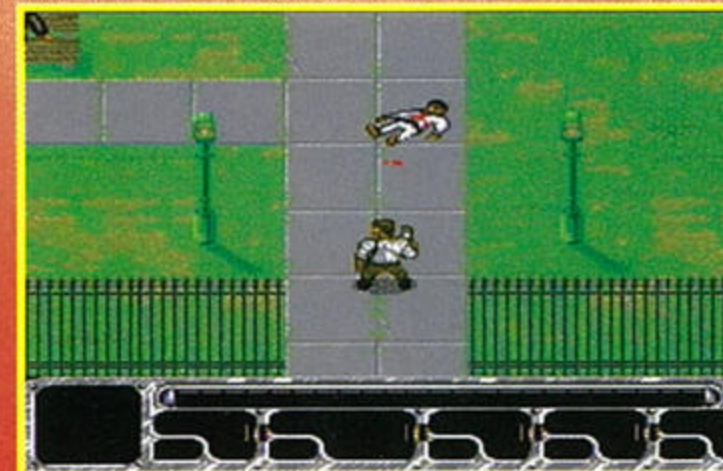
Gare aux hélicoptères dans le niveau de neige.



Dans les allées, vous pouvez déguster des options d'armes et des trousse à pharmacie.



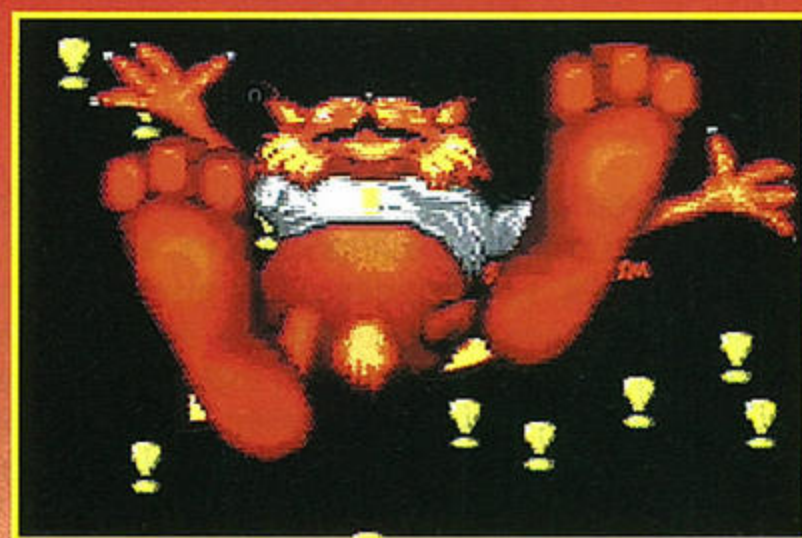
Premier niveau, le château, et déjà des dizaines d'ennemis qui déboulent...



Chaque ennemi occis baigne quelques instants dans une flaque de sang.

Bubsy in Fractured Furry Tales

Voici l'intro du jeu: Bubsy compte-t-il exploser l'écran?



Le pays des contes de fées a pétié les plombs! Toutes les histoires se sont mélangées et Bubsy doit sauver la Mère L'Oie des mains d'Hansel et Gretel pour qu'elle remette de l'ordre dans les chapitres du livre. Bubsy est donc de retour dans une version totalement inédite aux cinq mondes enchanteurs: le Pays des Merveilles d'Alice, le Haricot Géant, les Mille et une nuits, la mer et ses sirènes et la forêt d'Hansel et Gretel. Au total, quinze niveaux de jeu qui dissimulent des stages de bonus et des portes secrètes. Pour avancer, le matou saute, plane plus ou moins longtemps selon son élan et peut regarder aux alentours pour guetter les ennemis qui s'approchent. Dans des niveaux de plates-formes aux superbes graphismes et à la musique entraînante, Bubsy dégomme une foule d'ennemis en leur sautant sur la tête. Un très beau jeu, à 1 ou 2 joueurs, qui semble difficile... A suivre!



Au pays d'Alice, Bubsy montre ses talents d'équilibriste pour échapper aux lièvres fous et aux flamants roses punks!



Le matou plane toujours. Plus il va vite, plus il vole longtemps.



Chaque saut sur la tête des ennemis le transforme en boule couverte de pansements.

ACCOLADE/JAGUAR
PLATES-FORMES
février

Loadstar The legend of Tully Bodine

BMG/MEGA CD
JEU DE TIR
février

Le jeu débute par un véritable film digitalisé nous mettant dans l'ambiance de cette lutte spatiale. 2010: à l'heure où le progrès technique est à son apogée, la Terre est en pleine décadence... L'abondance engendre le crime, l'adhérence à des sectes et une frénésie de jeux vidéo. La pollution détruit toute nature. Ils est temps d'émigrer sur d'autres planètes, de coloniser l'espace intersidéral. Sur Mars, la police dictatoriale et les contrebandiers s'affrontent. Tully, as de la contrebande, s'efforce de passer des marchandises en utilisant le réseau de rails aux multiples embranchements qui creuse la planète. Trois niveaux et un final à grande vitesse vous entraînent dans ce dédale plein d'obstacles. Loadstar n'est pas à proprement parler un shoot-them-up... Vous dirigez votre vaisseau sur des rails tout en tirant sur les robots et les vaisseaux ennemis qui vous barrent la route. De temps à autre, vous bifurquez sur une nouvelle voie, échappant ainsi à un heurt mortel contre un métro ou un autre vaisseau. Mortimer, votre ordinateur de bord, vous donne de précieuses indications en anglais sur la démarche à suivre.



Un viseur vous permet de shooter les ennemis qui explosent dans une fumée violette. Peu de bruit...



Attention aux embranchements: une erreur et ce sera la catastrophe ferroviaire.



Utilisez de votre bouclier lorsque vos défenses s'affaiblissent.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Les jeux de football sont légions sur Super Nintendo, mais seuls trois (cherchez un peu...) peuvent prétendre arriver au talon de ce Superstar Int. Soccer. On y retrouve les options traditionnelles permettant de modifier la texture du terrain, les conditions météo et les chaussettes des joueurs. On y découvre des modes nombreux et complets qui vous permettent de jouer en match amical, en mode scénario (pour vous faire la main), en championnat du monde, ou en mode d'entraînement. Vous pourrez choisir parmi 27 équipes particulières avec lesquelles vous pourrez à loisir permuter vos joueurs fatigués, ou sélectionner vos configurations d'attaque. Une fois sur le terrain, vous allez vous rendre compte que les animations sont de l'acabit

**KONAMI/SNIN
SIMULATION DE FOOTBALL
février**



Le système de pénalty est simple. Vous choisissez une direction, le goal fait de même, et le sort décide pour vous.

d'un bon Fifa Soccer, avec des actions nombreuses et réalistes (têtes, pichettes, grand pont, lob...), et une jouabilité de qualité. Voici qui devrait plaire aux amateurs de ballon rond.



La sélection des conditions météo vous permet même de jouer sous la neige.



La France est menée au score, mais l'avant-centre survole tous les défenseurs pour mettre la balle dans les filets.



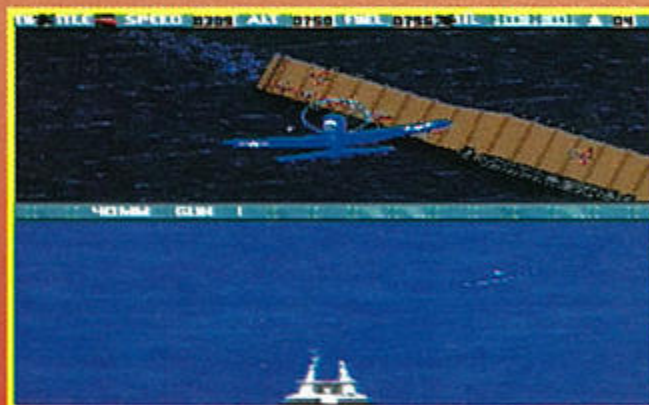
Le mode Entraînement vous permettra d'affiner vos techniques de jeu. Ici, vous devez tirer dans dans le but.

CARRIER ACES

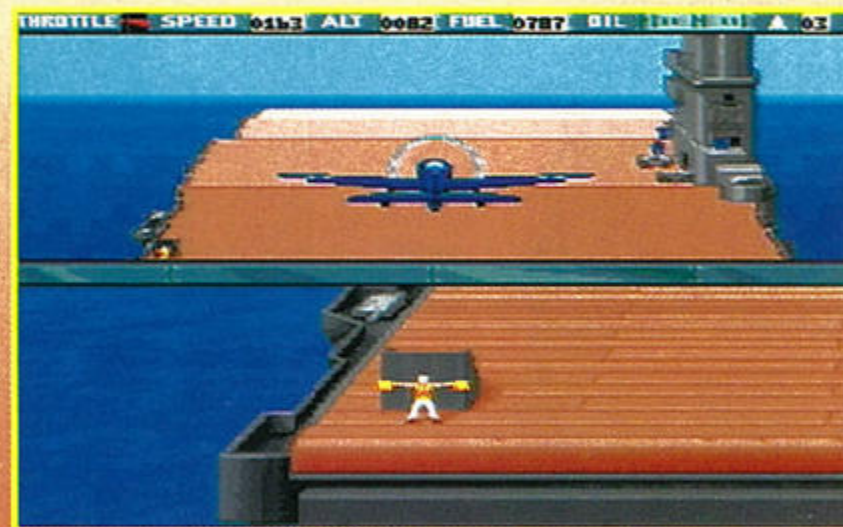
**GAMETEK/SNIN
SIMULATION AERIENE
février**

Basé sur la trame de la bataille de Pearl Harbor, ce jeu de Gametek vous propose de prendre place aux commandes de Corsairs de l'armée américaine ou japonaise. Le principe est généralement le même pour chacune des missions proposées. Vous devez réduire à néant une partie des installations de votre adversaire sans vous faire trop de dégâts. Il vous faudra tout d'abord tenter de toucher le porte-avions ennemi en larguant quelques torpilles, poursuivre en piquant sur ce même porte-avion pour cette fois larguer des bombes et, enfin, le regarder couler. Six autres missions de ce type vous seront proposées, avec à chaque fois une difficulté particulière (atterrissage, combats aériens...). Le tout est servi par le mode 7 de la SNIN et sur un écran coupé en deux pour permettre un affichage des décors plus rapide. La grosse originalité réside ici dans le fait que vous pouvez jouer à deux.

Suivez bien les conseils de l'apponteur (le mec qui tient des drapeaux et qui indique comment atterrir. Allez toujours dans la direction qu'il préconise.



Larguer une bombe n'est pas aussi facile qu'on pourrait le croire. Surtout lorsque le second joueur s'occupe de vous canarder avec la batterie sur le pont.



Votre torpille a touché mais ce n'est pas pour autant que le porte-avions sera coulé.



10 secondes pour lire...

15 villes
à délivrer

32 monstres
à éliminer

42 sorts magiques
à maîtriser

55 lieux
à explorer

68 armes
à manier

...l'éternité pour y jouer.

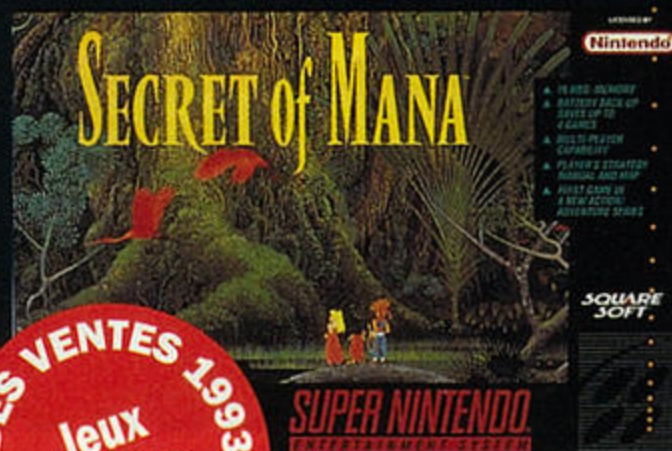
SECRET of MANA™



Maîtriser "SECRET OF MANA" est impossible pour le commun des mortels, mais vous n'êtes pas n'importe qui car vous disposez de 3 héros combattant en parallèle, pour mener à bien votre tâche.

La quête de Mana vous entraînera dans des décors splendides et variés, mis en valeur par une bande son époustouflante, mais ne vous laissez pas déconcentrer, car vos ennemis ne cherchent qu'une chose, vous éliminer.

Bon voyage de plus de 100 heures dans "SECRET OF MANA"



N.°1 DES VENTES 1993 • N.°1
Jeux de rôle
• USA • JAPON

Le livre SECRET OF MANA vous est offert avec le jeu.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo
(1,27 F/mn)

AKIRA : ENFIN LA SUITE!



Après presque deux siècles d'attente, Glénat nous offre enfin le douzième volume d'"Akira". J'avoue avoir cru à un mirage lorsque j'ai vu ce trésor... Mais il est bien là! Cependant, ne vous réjouissez pas trop vite: ce n'est pas la fin, on attend encore le tome 13. Rendez-vous en l'an 2000!

Ne comptez pas sur moi pour vous raconter l'histoire d'"Akira". La version de l'animé a été diffusée au cinéma, puis sur Canal+, et est dorénavant disponible en cassette vidéo. Parlons plutôt de ce treizième épisode en manga. Comme les précédents, il a été colorisé par Steve Olif. Néanmoins, les couleurs sont légèrement différentes, car K. Otomo voulait que l'adaptation de son manga se fasse en beauté. Mais pourquoi avoir attendu tout ce temps? Eh bien, beaucoup de facteurs sont à prendre en compte. Tout d'abord, sachez que les Américains ont arrêté la diffusion d'"Akira" en kiosque au n° 11. Si on ajoute à cela le fait qu'Otomo ait voulu revoir les couleurs de la version finale, on arrive bien à ce colossal retard que nous connaissons. Normalement, la suite et fin d'"Akira" devrait arriver dans nos kiosques vers l'été prochain. Patience et longueur de temps... 



Le clown est le chef d'une bande de motards rivale.



Kaneda est certainement le personnage le plus attachant de la série.



Tetsuo, ici à l'hôpital, commence à peine à prendre conscience de ses pouvoirs.

KATSUSHIRO OTOMO

Ce dessinateur, scénariste et réalisateur de grand talent, est né en avril 1954. Il fait ses débuts dans la profession en 1973, mais c'est en 1983 qu'il sort sa première grande œuvre, "Domu", connue en France sous le nom de "Rêve d'enfant". Déjà dans cette œuvre on sent que l'auteur a mis en place les éléments d'"Akira": science-fiction, grande cité urbaine et présence d'une héroïne aux pouvoirs paranormaux. "Akira" est édité par la Kodensha depuis 1984, sous forme de très gros volumes. Ce genre de format japonais se rapprocherait davantage de nos Bottins traditionnels. La série connaîtra un succès mondial, et c'est en 1988 que Epic introduit ce manga aux Etats-Unis. En 1990, c'est la France, l'Italie et l'Espagne qui seront pris d'assaut par Glénat. Pour un dessinateur européen ou américain, "Akira" pourrait représenter l'œuvre d'une bonne partie de sa vie. Mais pas pour Otomo, qui a récemment enchaîné sur "Roujin Z". Il coupe là radicalement le fil qui liait ses œuvres précédentes: les héros sont vieux, l'action n'est plus endiablée, les effets spéciaux sont inexistantes. Une réflexion sur la vie japonaise en somme. K. Otomo n'a pas fini de nous étonner!



Kay et Kaneda, le couple de l'année!



Tetsuo sur sa moto, à l'époque où il était pote avec Kaneda.

AKIRA SYMPHONIE

Il existe un CD regroupant tous les thèmes musicaux du film, que je vous recommande chaudement. L'ambiance est vraiment exceptionnelle, et les images du film vous reviendront vite à l'esprit après les premières minutes d'écoute. Cela dit, les derniers morceaux sont "spéciaux": il s'agit de musique traditionnelle japonaise, aux sonorités que nous n'avons pas l'habitude d'entendre.



Au début du film, Kaneda affronte le clown.



Kaneda va affronter cette fois-ci Tetsuo, dans le stade.



Neo-Tokyo a été complètement détruite.

GOODIES

Ces cartes ressemblent à des Rami-Card, mais ce n'en sont pas! Ce sont des Trading-Card. La différence, vous demandez-vous? Eh bien, les Trading-Card sont produites par les Américains, et ne sont pas recouvertes par ce petit film de plastique qui rigidifie les Rami.

Demon's Crest



*Il ne s'est pas brûlé les ailes...
Vous vous en brûlerez les doigts !*

CAPCOM au sommet de son art avec DEMON'S CREST, le dernier Chef d'Oeuvre de la SAGA DES GHOULS AND GHOSTS !

Le Royaume des Démons était paisible jusqu'au jour où 6 pierres magiques tombèrent du ciel. Ces pierres étaient tellement convoitées qu'une guerre civile éclatât dans le Royaume. Le combat fit couler beaucoup de sang jusqu'à ce qu'une gargouille en sortît vainqueur : le célèbre démon rouge Firebrand. Le sinistre Phalanx attendit sa victoire pour lui voler les blasons magiques.

Aujourd'hui, c'est à vous d'aider Firebrand à retrouver les pierres et unir le pouvoir du Blason du Démon, avant que le Royaume des Démons ne tombe entre les mains du maléfique Phalanx ! Bienvenue en Enfer ...



36.15
LUDI
GAMES



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

CAPCOM®

© 1994 CAPCOM. Demon's Crest is a trademark of CAPCOM. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM Co Ltd. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™. The Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

JOU
et
GAGN

...Le Top des Cont
Et Plein de Cartouches de



APPELLE VITE AU

36 68 68 77

LE ROI LÉO

Vous connaissez la dernière production Disney? Mais oui, c'est "Le Roi Léo"... euh, pardon, "Le Roi Lion", présenté comme une création originale! Malheureusement, il semble bien que les Japonais ne soient pas de cet avis...

Les vrais fans d'animation auront sans doute remarqué quelques similitudes entre "Le Roi Lion" et "Jungle Tetei" (traduit par "Le Roi Léo" en français). "Le Roi Léo" s'inscrit dans la volumineuse production d'Osamu Tezuka, et sa version animée avait été diffusée aux Etats-Unis en 1966. Mais peut-être avez-vous besoin d'une petite énumération de ressemblances tout à fait fortuites pour vous rendre compte par vous-même?

Commençons par le scénario de "Jungle Tetei": le héros est un jeune lionceau dont le père est le roi d'une contrée. Celui-ci se fait assassiner par son propre frère, qui prend sa place. Toute la région sera alors plongée dans le chaos, jusqu'à ce que le jeune lion rétablisse l'ordre. Je suppose que vous commencez à y voir un peu plus clair! Mais ce ne sont pas les seules similitudes frappantes. D'ailleurs, je me permets de reprendre un tableau paru dans "Le Monde" du 25 novembre 1994 (ci-contre), bien plus explicite que toutes les longues phrases que je pourrais faire.

UNE PROTEST SONG À LA JAPONAISE

Et que pensent les Japonais de tout ça? Eh bien, ils ne sont pas dupes, et une lettre de protestation regroupant les signatures de 450 personnes, parmi lesquelles celles de dessinateurs et de fervents admirateurs de Tezuka, a été envoyée aux studios Disney. Cette lettre n'est en aucune façon une attaque. Il leur est simplement demandé de reconnaître que la véritable source d'inspiration du "Roi Lion" se trouve dans la création de l'auteur japonais. On comprend mal alors l'obstination des Américains... Mais il est vrai que, après avoir tant décrié le dessin animé japonais en général, il serait humiliant de reconnaître son intérêt.

À BAS LES IDÉES TOUTES FAITES

Cette affaire prouve au moins que, contrairement aux idées reçues, le cinéma d'animation japonais est riche. Tous les genres sont représentés, et à ceux qui ne voient que des scénarios sans queue ni tête, des graphismes lamentables avec une animation poussive, je dirai simplement ceci: "Ne parlez pas de ce que vous ne connaissez pas!" Car il ne faut pas comparer l'incomparable, par exemple un film d'animation américain avec un dessin animé japonais destiné à la télévision, ou un film et un téléfilm: les différences de budget sont énormes. Cette explication est destinée à tous ceux qui auraient la mauvaise idée de comparer la réalisation du "Roi Lion" et celle du "Roi Léo", outre la bonne quinzaine d'années qui les séparent. Enfin, si vous avez déjà vu "Le Roi Lion", que vous l'avez aimé, sachez simplement que ces lions ont l'âme japonaise.



Osamu Tezuka, aux côtés de sa copie de cire... Lequel est le vrai?

LE PÈRE DU MANGA

Osamu Tezuka (1926-1989) est né à Ozaka. C'est lui qui a donné un souffle nouveau aux mangas. Tous les dessinateurs japonais lui doivent quelque chose. Alors qu'il avait fait des études de médecine, c'est en voyant les dessins animés de Walt Disney qu'il comprend quelle est sa voie. C'est un auteur fécond, et on lui doit entre autres "Jungle Tetei" ("Le Roi Léo", diffusé actuellement sur TF1), "Astro Boy" ("Astro le petit robot"), "Hi no Tori", "Black Jack"... Il est considéré comme le Disney japonais, et ce titre est loin d'être usurpé...



Léo chez les babouins. Je trouve que ça manque de Panda...



C'est sûr, la définition de l'image est meilleure aujourd'hui..

	« Le Roi lion »	« Kimba, the White »
Le héros	Simba	Kimba
Le scénario	Officiellement, il s'agit d'un scénario original.	Tiré d'une bande dessinée l'Empereur de la jungle.
L'intrigue	Devenu orphelin, un lionceau perd, puis reconquiert son trône.	Devenu orphelin, un lionceau perd, puis reconquiert son trône.
Les amis	Un babouin vieux et sage ; un oiseau plus bavard qu'une pie.	Un babouin vieux et sage ; un oiseau plus bavard qu'une pie.
Les ennemis	Scar (Cicatrice) le méchant lion et des hyènes.	Claw (Griffe) le méchant lion et des hyènes.
La violence	Le père de Simba est tué par son frère (un lion).	Le père de Kimba est tué par des chasseurs (des humains).



Photo de groupe: souriez s'il vous plaît!



Voici la couverture du manga original. L'eau a coulé sous les ponts.



Léo et sa petite copine. Ils sont mignons, non?

BRUITS? RENDEZ-VOUS? NEWS? LES PANDACHTRUCS!



Elles sont sexy, rapides, fortes, intelligentes. Le must, quoi!

LE MANGA DU MOIS

Je vous présente "Seigi", un manga assez récent, inconnu, mais qui ne devrait pas le rester longtemps. Il met en scène de ravissantes policières, qui ont la gâchette facile... Le dessin est agréable et l'ambiance est sympa. Armures de combat et pouvoirs psychiques à gogo. Vu et disponible chez Katsumi, à Paris..



C. Deedleet en tenue de bal tente de charmer Parn...

LODOSS (SUITE)

La seconde cassette de "Record of Lodoss War" est dès maintenant disponible. C'est toujours aussi bien, alors, un conseil: courez l'acheter. Surtout que d'autres titres vont suivre...



DBZ NEWS

Vous ne savez pas qui c'est? Eh bien, la Hot-Line du Panda, les

vendredis de 14 heures à 18 heures, a été créée pour ça... Téléphone: 46 62 28 02.



Une petite ressemblance avec quelqu'un de connu: "Hé! Come on! Come on!"

DE LA COULEUR DANS LES MANGAS

Eh oui, voici un manga en couleurs, "Cyber Weapon Z", et il ne s'agit pas d'une version colorisée par les Américains. C'est l'œuvre d'un dessinateur chinois qui s'inspire du style japonais et prend le temps de faire de belles couleurs. On y retrouve des personnages qui ont l'air de sortir tout droit de Fatal Fury ou de DBZ. Une section spéciale de la police embauche, et nous assistons à l'entraînement des nouvelles recrues, qui sont loin d'être des débutants. Un manga simple, mais efficace! Vu et disponible chez Madoka, à Paris.



Park Iro, un des personnages principaux de la série: il est fort, beau, intelligent...



Les dessins sont d'une beauté incroyable, et les couleurs très bien choisies.



Tous nos héros. Rosalind, la femme panthère, peut changer de forme à volonté.

100 CASSETTES VIDEO DBZ

CONSOLES

RESULTATS CONCOURS

DRAGON BALL Z

paru dans le numéro d'octobre (36)

Julien LECHENET (Quétigny), Jean-Marie VIRGAL (Stains), Xavier KEMPF (Magnanville), Kevin ALDILA (Villeneuve St Georges), Paul LE MEN (Quimper), Augstin GUYOT (Salies de Beaun), Jérémy GOSSET (Créteil), Vincent FONTAINE (Collégien), Patrick MONTAGNON (St Etienne), David DA FONSECA (Uzeste), Christophe DASILVA (Trappes), Yoann GIBERT (Langogne), Damien GIRAUD (St Denis Laval), Azzedine FETTOUHI (Le Pontet), Grégory COMMEN (Luc s/Mer), Denis VOLLAND (Briançon), Mens NHES (Vendôme), Stéphane DOUCET (Noyal Muzillac), Neal HAMMANMI (Houilles), Arnaud DE PRADO (Merville), Guillaume DUBOIS (Lagord), Tung NGHIEN (Paris 14), Julien BEUZEBOC (Toulon), Jérémie BLANC (Grenoble), Vivien STEINBACH (Moyen), Loïc BERGER (Brignes), Alexis ANDRIEU (Aubin), Frédéric PETRONE (Quétigny), Pierre GRAUX (Amiens), David CHARVET (St Fons), Jérôme DEGRANGE (Sennece les Macon), Olivier CASSOU (Dijon), Laurent HOLTZ (Metz), Sébastien LAFONT-FRUGIER (Cognac), Max BESNARD (Bléré), Bruno CAMAIL (Montbeliard), Jimmy GIULIETTI (Somain), Eric ROUSTAING (Dijon), Benjamin LACHAPPELLE (Paray le Monial), Pierre POUSSIER (Einville), Mathias MORITZ (Strasbourg), Michel VANG (Annot), Valentin BAILLIF (Evry), Paul CURTY (Villefontaine), Dimitri DELORME (Gazinet), Nicolas GASPARD (Brou s/Chantereine), Cédric SORBONT (Henonville), Jérôme DESSAIN (Chartres), John HREICH (Nice), Stanislas LAUDET (Le Mans), Franck LABATUT (Paris 17), Sylvain FAUCHARD (Domerat), Sébastien ECAILLE (Troyes), Jean-Michel GOMEZ (Paris 6), Julien PHILIP (Cahors), Jérémy HAGEGE (Fontenay s/Bois), Jérôme GABORIT (Nantes), Bruno MARVIER (Armees), Christophe QUERUEL (Toulon), Sébastien MINOTTI (Marignagne), Sébastien BOROWIEC (Woippy), Badr BEN-MOHAMED (Montfresmeil), Grégory RATTON (Soucieu en Jarrest), Grégori FORGES (St Maur des Fossés), Mikael RUSSO (Marseille 14), Eddy BUISSON (Antony), Michaël BONNEFOY (Chambéry), Mariannick LOPES (Tours), Gwendal TANGUY (Claye Souilly), Jean-Christophe ROSE (Bicqueley), Loïc MARTINEZ (St Restitut), Frédéric DEFFIT (Verneuil l'Etang), Johanna PINHEIRO (Vidauban), Jean-Paul PIQUET (Pessac), Sébastien PELLISSIER (Chuzelles), William SILLY (Cergy), Lionel GERVAUD (St Malo), Florent LEIBOVICI (Marly la Ville), Franck AMELINE (St Père), Benjamin GUERS (Vesoul), Bryan MONCOLIN (Reims), Christophe DIAS (Vandoeuvre), Gabriel VOLANT (Brest), Stéphane HUET (Condé s/Vesgre), Rafaël BUKOWSKI (Lille), Samuel Tournois (Aurillac), Mickaël SILBERSTEIN (Octeville s/Mer), Jérémy MONDON (Venney), simon DUCHESNE (Vertou), Franck SORRENTINO (Plan de Cuques), Steve CHABOISSIER (Menton), Claude BOURALY (Epinay s/Seine), Jean-François GABILLARD (Auffargis), Ludovic NATTES (Brétigny s/Orge), Cédric FALANDYSZ (Theillay), David MARTIN (Nouzonville), Frédéric GARCIA (Ganges), Quentin DEFRENCQ (Le Tremblay Omonville), Christophe TRICOT (Saultain), Guillaume DUBOST (Fontainebleau)

Contrairement à bon nombre de dossiers du genre, le but ici n'est pas de vous dévoiler tous les niveaux de Donkey Kong Country dans leur totalité, mais plutôt de vous faire partager les joies uniques de la découverte, parfois hasardeuse, de tous les passages secrets ainsi que de toutes les Warp Zone, qui vous transporteront en des endroits mirifiques tel le "Bananas Canyon". Messieurs, mesdames, fillettes et garçonnets, à vos paddles, et que les 100% soient avec vous...



Voilà 100%

1983/1994 DONKEY PASSE ET REPREND LA MAIN...

Depuis les folles aventures de Mario (Mario World 4), chez Nintendo, c'était plutôt le calme plat. Pas de news transcendante, pas de grosse innovation... Bref, Nintendo ne surprenait plus personne, du moins plus comme avant. Lassitude (on n'y croit guère) ou manque d'idées, le géant de l'industrie du jeu vidéo, qui avait su s'imposer si simplement avec ses jeux de cartes voilà plusieurs décennies (quel chemin parcouru), s'était-il endormi sur ses lauriers durement acquis? Toute personne qui connaissait un temps soit peu la firme savait pertinemment que ce n'était pas le genre de la maison. Pourtant, les mois passaient et rien ne se produisait jusqu'à... jusqu'à ce qu'il y a un mois à peine sorte des studios de Rare Software un jeu fabuleux et révolutionnaire: Donkey Kong Country voyait enfin le jour. Il faut bien admettre que Rare Software, sous la tutelle de Nintendo pour le meilleur et pour le meilleur, nous a concocté du bonheur en barre...

Donkey Kong Country est un cocktail hallucinant d'innovation et de tradition dans l'esprit des Mario Bros! Seul un dossier complet sur toutes les Warp Zone, tous les passages et toutes les salles secrètes, pouvait vous faire comprendre à quel point il est formidable de s'évader par le biais du jeu vidéo. Mais, trêve de blabla, les amateurs et fous du genre se réjouiront à la vue de ce dossier. 96% c'était bien, mais 100%, c'est carrément le top. Mieux que Mario World, est-ce possible? Vous le saurez en lisant les pages qui suivent.

CE QU'IL FAUT SAVOIR...

... pour réussir à obtenir les fameux 100%. Eh bien, il n'y a pas de mystère, seuls l'acharnement et l'habitude vous aideront à accomplir cet exploit. Toutefois, il existe quelques techniques bien pratiques qui ont déjà fait leurs preuves sur d'autres jeux comme Mario World (pour ne pas le citer). Alors, suivez bien tous les conseils qui vous sont prodigués. Chacun d'entre eux résout une énigme et vous permettra de trouver 1, 2, voire 3% supplémentaires!



plémentaires (faites un tour dans la maison de Donkey) ou des bonus comme les statuettes d'animaux.

TU VEUX PAS UN MARS ET 2%, NON PLUS?

Dans la quasi-totalité des niveaux, il existe au minimum 2% de passages secrets (ou salles). Additionnés au 1% que l'on obtient automatiquement lorsque l'on complète un niveau, cela fait, en gros, 3%, voire plus.

DES VIES À GOGO

Tout comme dans Mario World, le jeu n'est pas forcément très difficile, le tout étant d'adopter la bonne stratégie au bon moment. Il existe donc des niveaux où refaire le plein de One Up devient un jeu d'enfant. Ainsi, dans le niveau 1, par exemple, l'on peut à tout moment se procurer des vies supplémentaires (faites un tour dans la maison de Donkey) ou des bonus comme les statuettes d'animaux.

UN SAUT DANS LE VIDE? J'Y CROIS PAS!

Dans certaines situations, Donkey et Diddy sont amenés à exécuter de grands sauts sans pour autant disposer de l'appui nécessaire. Dans ces cas-là, il n'existe qu'un moyen: appuyez sur le curseur dans la direction choisie (sans maintenir Y enfoncé), puis, dans un geste vif, pressez le bouton Y suivi du bouton B pour que notre personnage prenne appui dans le vide tout en effectuant un big saut. Étonnant, non?



VIVE LES TRANSPORTS AÉRIENS!

Lorsque vous serez parvenu à la Funky Airline, vous pourrez utiliser pour vous déplacer les fameux avions-cargos de notre très cher ami Funky Kong. Une fois votre billet validé, vous pourrez aller où bon vous semble, surtout quand "bon" rime avec nécessaire, genre "y a un maximum de One Up dans les caisses... Alors n'hésitez pas, la Funky's Airline vous souhaite bon voyage.



LÀ OÙ ON VEUT, QUAND ON VEUT...

Si la difficulté majeure est parfois de terminer un niveau pour atteindre un nouveau point de sauvegarde, il est néanmoins intéressant de savoir que l'on peut quitter un stage à tout moment, et ce même si l'on est sur le point de mourir (snif!). Il suffit d'appuyer sur les boutons Start puis Select pour quitter le lieu de perdution. A noter que l'opération ne se révèle possible que si vous avez déjà traversé et terminé le niveau dans sa totalité auparavant.

"KONG", ÇA S'ÉCRIT?

Il existe, comme vous pouvez le constater, bon nombre de moyens pour obtenir un surplus de One Up. L'une des méthodes les plus simples consiste à ramasser en cours de route toutes les lettres qui se présentent à vous. La plupart du temps, celles-ci se trouvent dissimulées dans un passage ou une salle secrète. Elles vous permettent d'écrire le nom de Donkey et de bénéficier (encore... ouaaa!) d'une vie supplémentaire. Quelle aubaine!



TROIS STATUES VALENT MIEUX QU'UNE...

Dans certains cas, les statuettes, effigies de rhino, autruche, grenouille, voire d'espadon font office de monnaie d'échange. Dès que vous en possédez trois, vous vous retrouvez dans une "Warp Zone" à bonus pour récupérer de nouvelles vies. Et si vous



êtes de ceux qui cherchent dans les moindres recoins, vous découvrirez alors la Statue Big Bonus, qui multiplie par deux toutes les icônes récupérées. Résultat: encore plus de vies. Note: il y a toujours une statue en or dans chacune des zones cachées.



DES ENDROITS PARFOIS TROP BIEN CACHÉS!

Dans plusieurs niveaux, vous serez confronté à des espèces d'énigmes. Il s'agit dès lors de bien observer les décors, car, très souvent, par-delà certains murs et rochers se trouve un passage ou un Canon-

Tonneau" qui mène encore à un autre lieu-dit. N'hésitez pas pour ce faire à perdre une vie en vous jetant tête-bêche dans le vide. Banzai!



TNT = BAOUUUM + WARP ZONE... EQUATION BONUS!

Le baril de TNT se révèle parfois utile dans certains lieux. Lorsque vous en trouvez un, soyez curieux car, bien souvent, tout près du site où se tient notre fier explosif, il y a un passage bien camouflé...



UN ACCIDENT EST SI VITE ARRIVÉ...

Lorsque vous chevauchez votre fier destrier, qu'importe la bête, il arrivera parfois que vous tombiez tout à fait par hasard sur un passage. C'est ici le cas avec notre sympathique

Rambi (le rhino) qui, de sa terrible masse, fait s'effondrer un mur. Brave bête, va...



UNE MÉLODIE = 1%...

Comment être certain d'avoir trouvé 1% supplémentaire? Rien de plus simple. Si, lorsque vous découvrez un passage, un carillon se fait entendre, alors vous venez d'augmenter de 1%. Dans le cas contraire, seuls les Canons-Tonneaux peuvent vous faire bénéficier de 1% supplémentaire...

POUR CENT BANANES, T'AS PLUS RIEN...

Eh! Oh! Oui... Vous là! Au cas où vous n'auriez pas bien saisi, 100 bananes, ça vaut tout de même une vie. Console dise plus (+)...



NINTENDO LES DOIGTS DANS LE NEZ! EUH... DANS LES POCHE!

Non, ne vous moquez pas! Chez Nintendo, ce ne sont vraiment pas des petits joueurs! La preuve, comme une chute est si vite arrivée, ils ont tout prévu. Dans certains niveaux, vous pourrez récupérer une vie rien qu'en écrivant le mot "NINTENDO". Sympa, non?



PLUS INGÉNIEUX, 'Y A PAS!

A quoi reconnaît-on les grands joueurs? Vous ne voyez pas... Comme c'est dommage. Pourtant, les "bons" y pensent. Mais comme on est sympa, voilà l'astuce. Lorsque vous arrivez dans des niveaux du genre plates-formes périlleuses, vous pouvez faire comme Diddy sur la photo: embarquer un pneu. Fallait y penser...



UN DRÔLE DE PRESENTIMENT

L'univers de Mister Donkey est très inspiré de celui de Mario. Alors, lorsque vous avez l'impression que, au-dessus de tel ou tel palmier ou rocher, il peut y avoir des bananes ou autre chose, n'hésitez pas à jeter un coup d'œil. La photo vous le prouve: personne à l'écran et pourtant tout plein de bananes.



PLACE À L'AVENTURE...

Voilà, l'essentiel est dit, il ne vous reste plus qu'à survoler de près ou de loin - gaffe à l'épilepsie - ces quelques pages qui, nous l'espérons, vous aideront pour le meilleur mais surtout pour le pire dans le slurp, miam bono!

INDEX MAGIQUE

On est vraiment trop sympa avec vous. Non seulement on vous donne toutes les astuces pour que vous puissiez trouver toutes les petites salles et tous les passages secrets, mais, en prime, on vous file en gros cadeau de Noël l'index de tout le jeu ainsi que les répertoires de tous les niveaux et le pourcentage que vous devez trouver (ouff!). Alors c'est-y pas super tout ça, mon n'veu?!

MONDE 1 - JUNGLE CONGO

- JUNGLE JAJA: 1% pour le niveau + 2% pour les passages = 3%
- LIANE FOLIES: 1% pour le niveau + 2% pour les passages = 3%
- REPTILES RAVAGEURS: 1% pour le niveau + 3% pour les passages = 4%
- FOLIES CORALIENNES: 1% pour le niveau = 1%
- CANYON DU CANON-TONNEAU: 1% pour le niveau + 2% pour les passages = 3%
- ANTRE DU VERY GNAWTY: 0%

MONDE 2 - MINES DES MACAQUES

- CHEMIN DE WINKY: 1% pour le niveau + 1% pour le passage = 2%
- CARNAGE DES CHARIOTS MINIERES: 1% pour le niveau = 1%
- FILON FILANT: 1% pour le niveau + 3% pour les passages = 4%
- STATION FEU ROUGE, FEU VERT: 1% pour le niveau + 2% pour les passages = 3%
- MOULIN MABOULE: 1% pour le niveau + 3% pour les passages = 4%
- NOIX DE NECKY: 0%

MONDE 3 - VALLEE DES VIGNOBLES

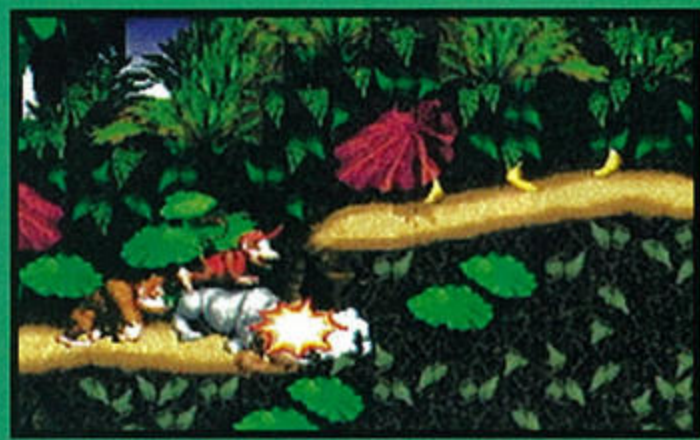
- CULTURE DU VAUTOUR: 1% pour le niveau + 3% pour les passages = 4%
- VILLES DES CIMES D'ARBRES: 1% pour le niveau + 2% pour les passages = 3%
- FOLIE FORESTIERE: 1% pour le niveau + 2% pour les passages = 3%
- TEMPETE DU TEMPLE: 1% pour le niveau + 2% pour les passages = 3%
- GANG ORANOUTAN: 1% pour le niveau + 5% pour les passages = 6%
- CITÉ DES CLAMS: 1% pour le niveau = 1%
- BAZAR DU BUMBLE B: 0%

DONKEY KONG COUNTRY

CARTE 1 JUNGLE CONGO

NIVEAU 1 - JUNGLE JAJA

Bienvenue dans la jungle et sa pittoresque faune où tout est permis, y compris les fourberies de nos amis les vilains Pas-Beaux. Bref, on n'est pas là pour vous parler d'eux, mais simplement pour vous montrer à quoi correspondent les fameux "%".



Pour votre tout premier passage, c'est Rambi qui vous guide.



Juste après "the first Warp Zone", notre sympathique rhino chute et désobstrue le second. Balèze.

LA CABANE DE CRANKY

Lorsque vous arrivez pour la première fois chez maître Cranky, vénéré entre tous, écoutez bien la voix de la sagesse: parfois, elle mène sur le chemin de la sérénité. En clair et décodé, le vieux Cranky n'est pas né de la dernière pluie, et, toutes les fois que vous irez le voir, il vous donnera un bon tuyau.



Pour une fois, il est muet, le fourbe.



NIVEAU 2 LIANE FOLIES

Faire preuve d'agilité et de dextérité est ici de bon aloi. Alors, prudence étant mère de sûreté...



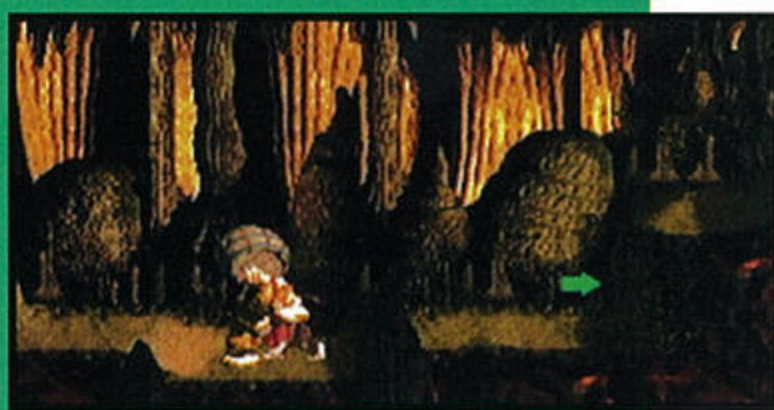
Juste sous la lettre "O", au pied du palmier, il y a un Canon-Tonneau. Et 1%, un...



Si vous laissez défiler le scrolling du jeu, vous verrez apparaître la cime d'un tonneau (ouaaaa!).

NIVEAU 3 - REPTILES RAVAGEURS

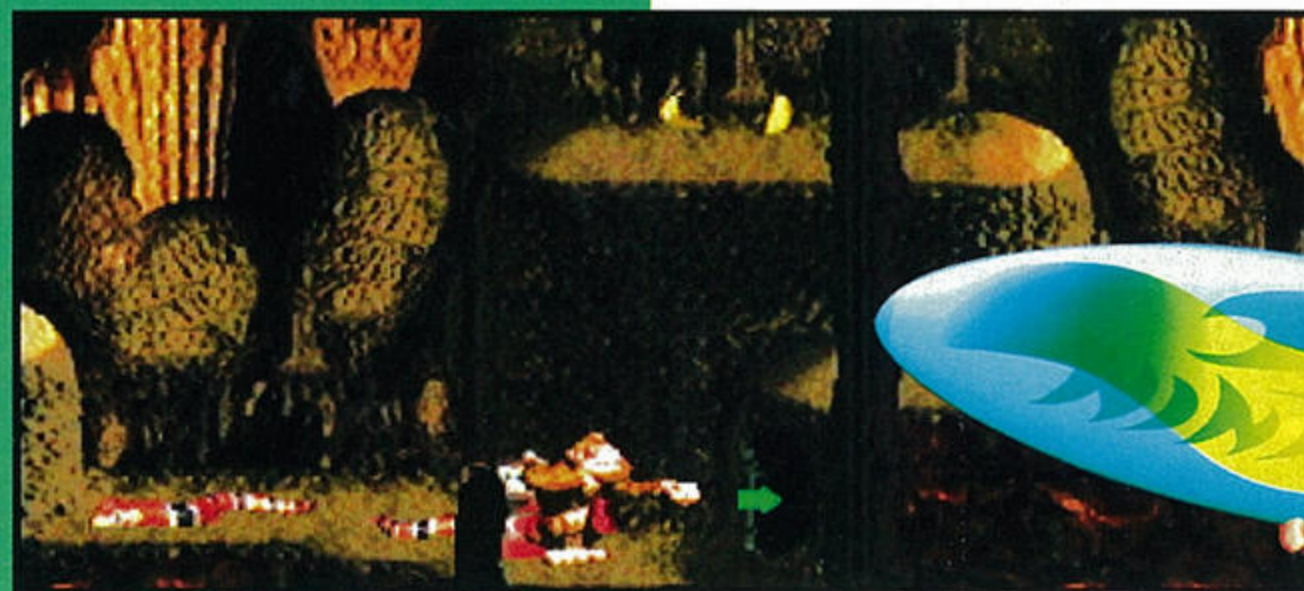
Dans les grottes de jungle Congo, il fait sombre mais cela reste suffisamment illuminé pour voir où sont les bons endroits, gniaf! Gniaf! Gniaf! Allez, visez les photos, c'est plus simple.



On prend son élan et on jette très fort et très loin le tonneau. Bingo! Encore 1%.



Au début on le voit pas bien, mais si on grimpe... il vous apparaît... Magique!



Attention aux serpents! Faites d'une pierre deux coups, saisissez-vous du tonneau sur la plate-forme en haut juste avant, et lancez-le sur les vilaines bestioles. Le passage s'ouvrira.



VOLS DE FUNKY

Chez Funky's Air Lines, les vols sont gratuits (j'y crois pas!) et, en plus, ils vous permettent d'aller sauvegarder quand vous le voulez, une fois que vous avez atteint un point pour enregistrer...



Allez hop! dans le zinc!

BOSS N° 1 - L'ANTRE DE VERY GNAWTY

Le premier boss de Donkey Kong Country joue les figures de proue. C'est tout même un sacré veinard de passer à la casserole le premier. Eh oui! Figurez-vous que, sous son apparence de castor mal léché, il n'est pas bien méchant, le bougre. Pour le vaincre, 9 coups (9 sauts donc) pas plus pas moins suffiront amplement.



A chaque coup sa peine.



SAUVEGARDE DE CANDY

N'hésitez surtout pas à y revenir maintes et maintes fois, tant qu'il le faut en somme. Pour sauvegarder la partie en cours, c'est tout même assez pratique.



Et en prime, elle vous envoie un sacré "smac"!

NIVEAU 4 - FOLIES CORALIENNES

Voici sans aucun doute l'un des plus beaux niveaux de tout le jeu. Sous la mer, on est littéralement hypnotisé. Mais c'est aussi l'un des rares niveaux où vous ne trouverez aucune Warp Zone, hormis quelques passages à travers les murs, qui n'augmenteront d'ailleurs pas votre pourcentage. Alors, cherchez bien, car il recèle des bonus et autres petits trucs du genre.



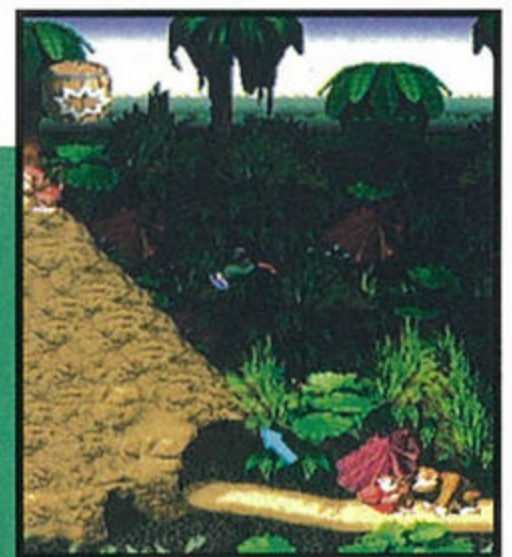
Exemple type de mur immatériel et pourtant apparent.



Là encore, il faut faire preuve de perspicacité pour trouver un tel endroit. Non?

NIVEAU 5 CANYON DU CANON-TONNEAU

Là, on ne rigole plus. Ça va vite, très vite, et pas forcément comme on aimerait. Alors si possible n'empruntez pas les tonneaux, c'est la meilleure solution.



A peine arrivé dans ce niveau, jetez un œil en haut. Ce n'est pas 1%, mais quand même.



Surtout, n'appuyez pas sur le bouton Y quand vous vous trouvez en face de l'avant-dernier tonneau. Sinon, pas de passage.



Voilà, c'est ici qu'il faut faire sauter le mur. La sortie est par ailleurs de l'autre côté. Chouette et 1%.

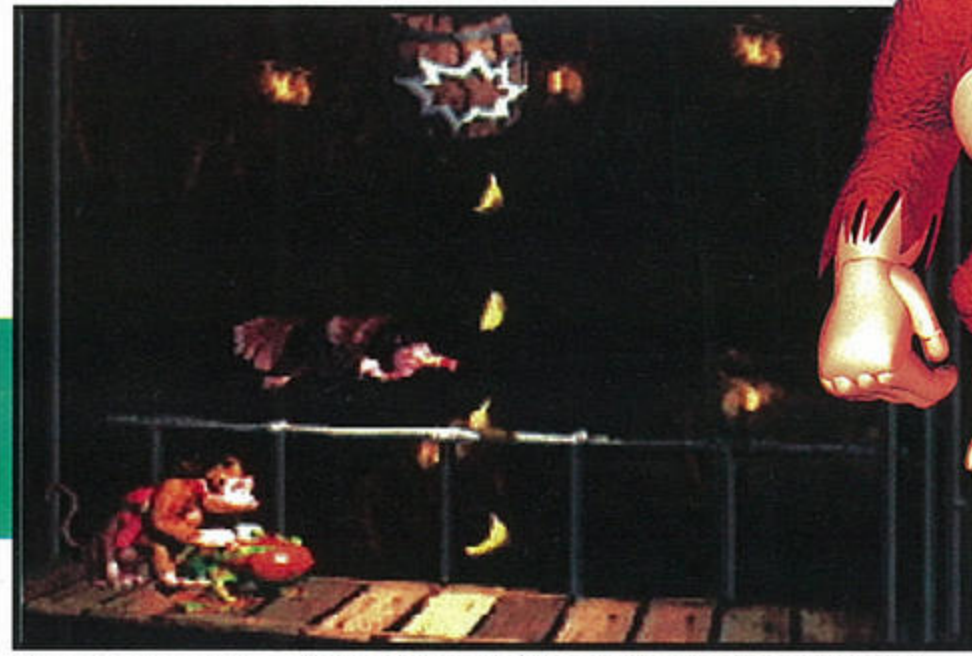
DONKEY KONG COUNTRY

CARTE 2

MINE DES MACAQUES

NIVEAU 6 - CHEMIN DE WINKY

Dans ce niveau, il n'existe qu'un seul passage, très visible. Un simple coup d'œil et vous comprendrez aisément.



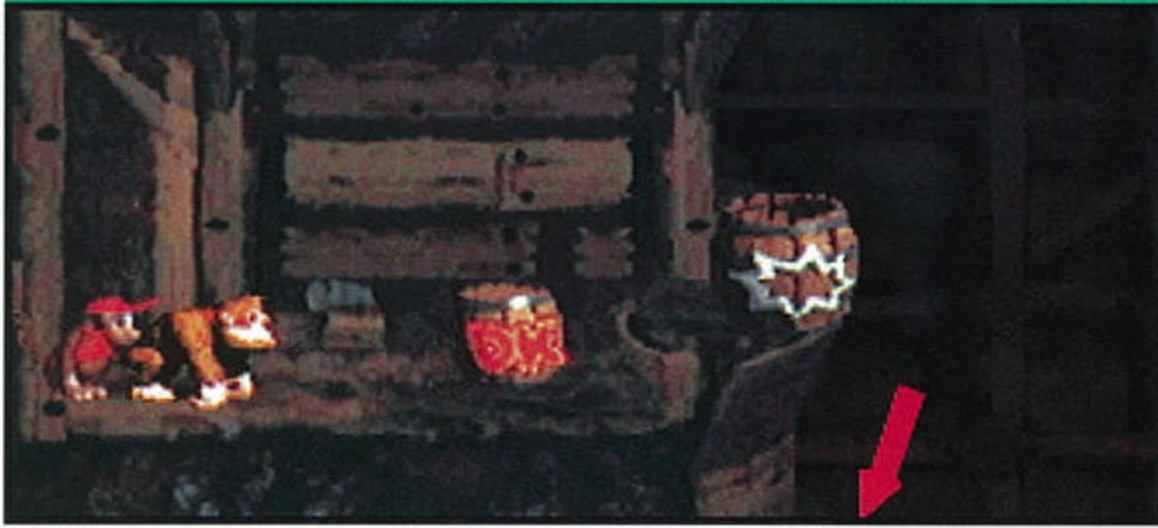
Avec la grenouille, c'est carrément plus facile de choper le "%".



NIVEAU 7

CARNAGE DU CHARIOT MINIER

C'est sans aucun doute l'un des quatre niveaux les plus difficiles de tout le jeu. Alors, comme on est là pour vous filer un coup de main, voici un moyen très simple pour vous rendre à la fin du niveau sans vous prendre la tête outre mesure.

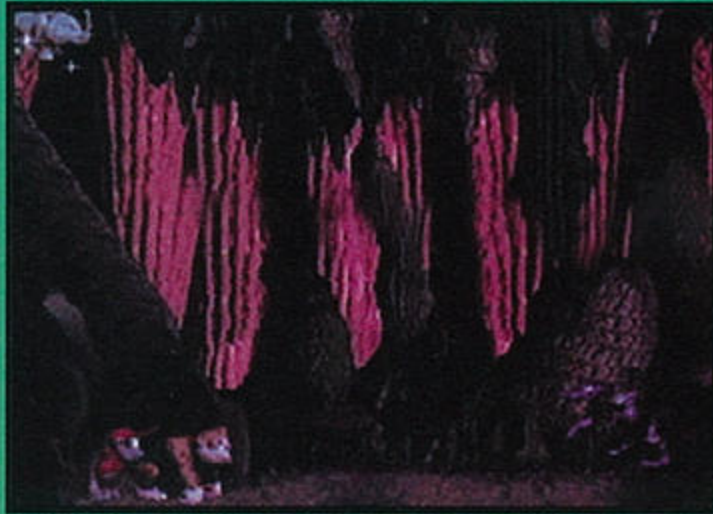


Non! Ne sautez surtout pas dans le tonneau, mais juste derrière, de manière à tomber dans le vide. Vous verrez, c'est dément!



NIVEAU 8 FILON FILANT

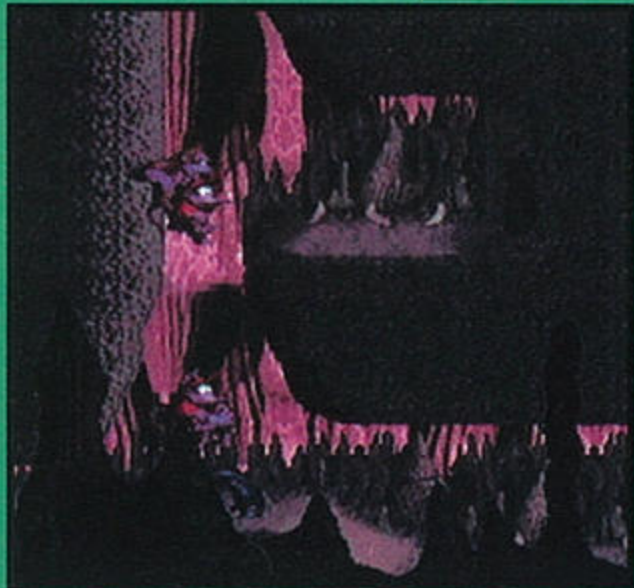
Bienvenue dans les grottes du Filon d'Or. Eh oui! Il s'en passe des choses ici dans ces belles cavernes. En cherchant bien, on y trouve trois passages secrets dissimulés dans les parois. Mais je vous laisse faire.



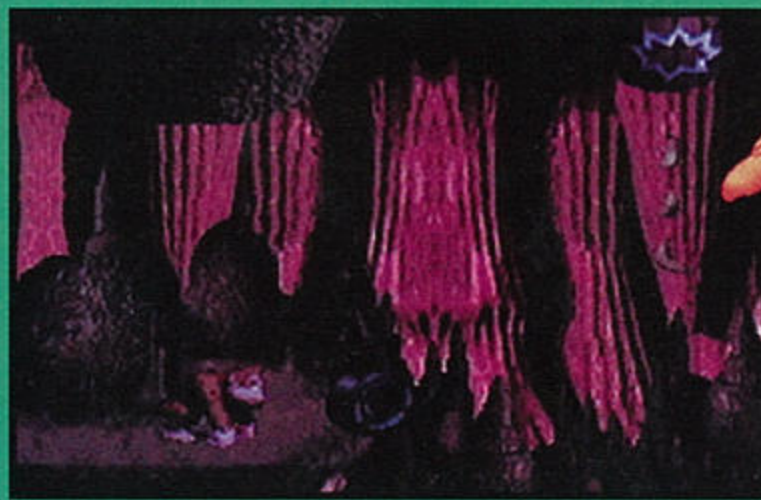
Juste au-dessus de l'entrée, une statuette vous tend les bras.



Visez sous les deux guêpes, vous ouvrirez le premier passage.



Aussi étrange que cela puisse paraître, c'est aussi un passage, même s'il est déjà ouvert (plus 1%).



Avec la grenouille, c'est plus facile, mais lorsqu'on en a une bonne maîtrise, on utilise le pneu.





Première technique: attendre que M^ossieur apparaisse et lui sauter sur le bec. Pour le moment, pas de problème.

BOSS N° 2 - NOIX DE NECKY

Le vilain Necky n'est autre que le bras droit, ou plus exactement l'aile droite de l'infâme et pas beau Roi du... Ah! non, ça, j'peux pas encore vous le dire. Quoi qu'il en soit, ce vautour ne doit pas vous résister. Pour le vaincre, rien de plus facile: suivez le guide, mais surtout les photos.



Ici, les choses se corsent car le vil et sournois Necky vous lance des noix. Il faut sauter tout en gérant parfaitement votre mouvement, ce qui vous permettra de le toucher sans qu'il vous atteigne.



NIVEAU 10 - MOULIN MABOULE

Dans ces superbes vestiges du temps passé, vous n'aurez aucun mal à trouver les fameux bidules aux "%". Vous voyez ce que je veux dire. Jouez donc d'astuce avec le saut et des pneus. Qui sait? Ça peut toujours servir.



On saute très haut d'abord... Puis on prend son élan, histoire de bondir directement dans le tonneau.

NIVEAU 9 - STATION FEUX ROUGE ET VERT

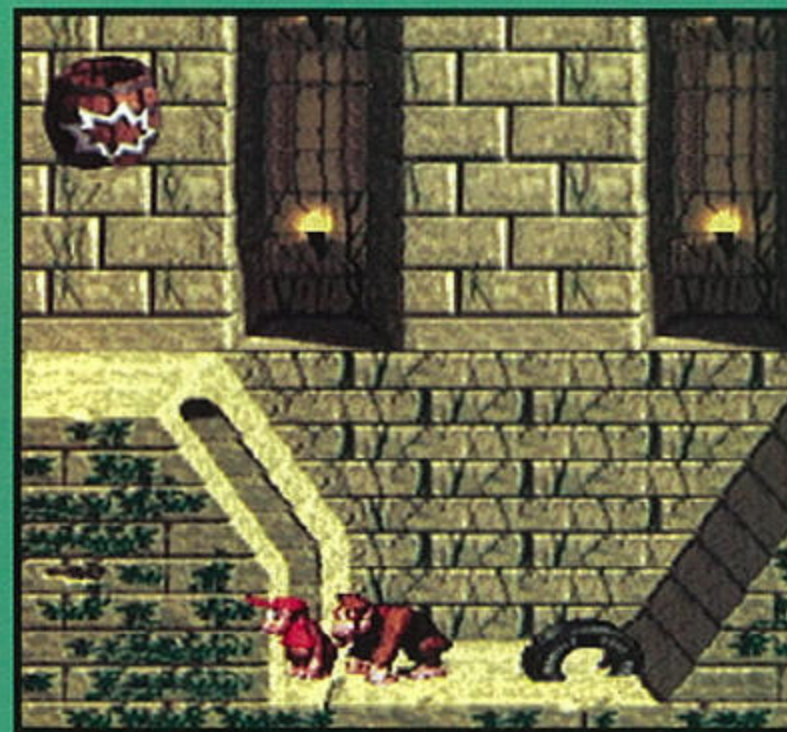
Alors là, mes aïeux, c'est pas de la tarte! Non seulement il faut à tout prix éviter les crocos en pierre (balèze), mais en plus trouver les salles secrètes. Bonjour l'angoisse, adieu le plaisir. Mais, si vous suivez la procédure, pas de lézard, gniaf! gniaf! gniaf!



Ici, on fonce tête baissée tant que la lumière est rouge, tout en balançant le tonneau, comme le montre la flèche bleue. Bingo! Another "%"...



La subtilité consiste ici à déplacer le pneu pour accéder plus facilement au Canon-Tonneau. Suivez la flèche.



D'entrée de jeu, si vous sautez sur un Ganwty, vous accédez directement à une Warp Zone.



Juste sous la grosse roue (la troisième du niveau), encore un "%", euh... une porte camouflée.

DONKEY KONG COUNTRY

CARTE 3

VALLÉE DES VIGNOBLES



Pour monter, c'est simple! Poussez le pneu vers la droite juste sous les trois bananes, puis bondissez, que diable!



Une fois que vous avez bousillé ce crétin de vautour, sautez très haut de manière à faire jaillir le tonneau, "Ze" salle secrète...



Dès que vous avez dégommé le vautour perché sur son pic, sautez pour obtenir le deuxième tonneau. Z'avez vu? Encore 1%!

NIVEAU 11 - CULTURE DU VAUTOUR

Drôle de bled. D'accord, c'est beau, verdoyant à souhait, mais bonjour l'ambiance. C'est infesté de rapaces, et c'est au travers de cette dense forêt que vous devez vous frayer un chemin. Prenez garde, les petits Necky prendront un malin à plaisir à vous cracher des pierres au visage.

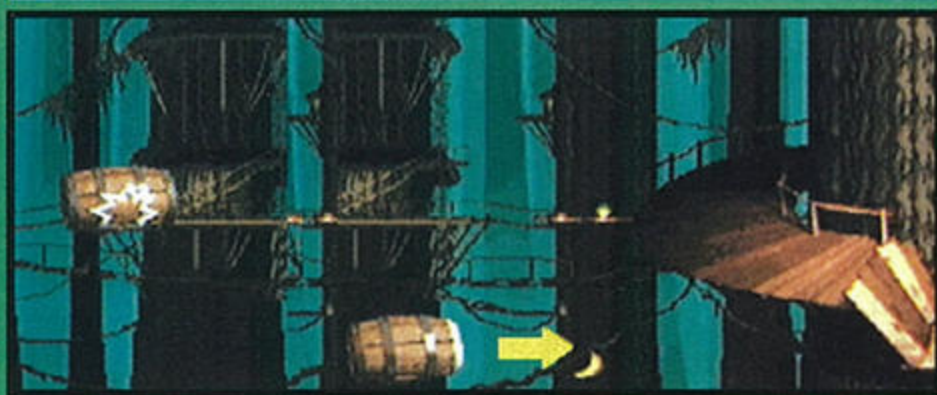


NIVEAU 12 - VILLES DES CIMES D'ARBRES

C'est beau! On se croirait sur la fabuleuse planète de Tatoïne (dans "La Guerres des étoiles"). Dans ce niveau, le premier "%", ou Warp Zone, se trouve juste au début. Le suivant est plus difficile d'accès, mais regardez plutôt...



Pour accéder à ce tonneau, deux possibilités: attendre le castor, ou, pour les moins agiles, le vautour. On n'a que l'embaras du choix.



Là, ça se corse, mais ne vous fiez pas aux apparences. Une fois à l'intérieur du dernier tonneau de la deuxième série, sautez dans le vide comme l'indique la flèche jaune. Surprise!

NIVEAU 13 - FOLIE FORESTIÈRE

Encore une belle et sombre forêt. Les ennemis y sont légion, et nos deux pauvres singes auront affaire à forte partie. Mais qu'à cela ne tienne, ce sont tout de même les héros de cette belle aventure. Pas de grosse difficulté, si ce n'est qu'il vous faut slalomer entre les guêpes et les vautours, qui vont dans tous les sens. Alors, beaucoup de patience et d'attention sont les mots d'ordre.

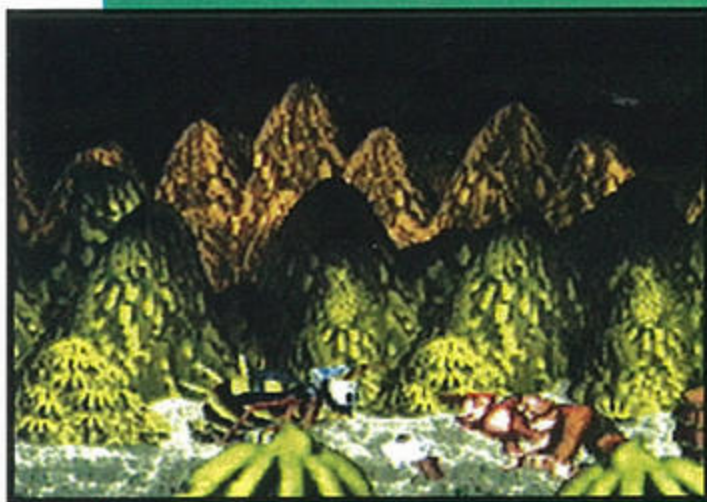


Celui-ci n'est pas évident à trouver, il faut le reconnaître.



Mais celui-là, c'était facile, non?

BOSS N° 3 - BAZAR DE BUMBLE B.



Là, elle est encore calme. Mais au prochain coup, z'allez voir...

La reine des garces, euh... des guêpes! Quoi qu'il en soit, ne vous laissez surtout pas impressionner par ses déplacements intempes-tifs. Le truc pour la battre, c'est avant tout de garder son sang-froid (brrr!). Lorsqu'elle vient vers vous, jetez-lui à la face une tonne... (hips!), euh... un tonneau. Ensuite, déguerpissez. Une fois qu'elle s'est calmée, recommencez.



Elle pique sa crise, décampez vite, puis esquivez ses attaques, et lancez-lui de nouveau un objet sur la tronche.

tempête du temple

15 gang orangutan

14 tempête du temple

NIVEAU 14 - TEMPÊTE DU TEMPLE

Dans ce temple, ce n'est pas la peine de s'attarder, car il n'existe que deux passages. En revanche, c'est le stage ad hoc pour refaire le plein de vies. On vous le garantit sur facture, tout du moins Nintendo.

Lancez votre tonneau après avoir franchi le précipice. Le mur s'effondrera d'office. Derrière, plusieurs One Up vous attendent, de quoi refaire le plein.



Avant que la roue ne vienne sur vous, laissez-vous glisser le long de la liane. En dessous se trouve une Warp Zone.

NIVEAU 15 - GANG ORANGUTAN

Voici sans aucun doute le niveau qui comprend le plus de passages et de salles dispersés à droite, à gauche. Ne vous fiez donc pas à l'aspect de ce niveau. Il faut avant tout éliminer tous les ennemis. Ce n'est qu'ensuite que vous aurez champ libre avec l'autruche. C'est elle qui permet d'accéder aux diverses plates-formes. Alors, n'hésitez pas à faire plusieurs aller retour, c'est vital.



Premier passage, que vous atteindrez grâce à Espresso (l'autruche). Repérez bien les décors, ça aide.



Au-dessus, il y a un tonneau. Prenez-le pour ouvrir ces deux passages, et 2% en plus. Chouette!



Retour en arrière avec Espresso sur l'une des premières plates-formes. Prêt pour l'envol... Après quelques battements d'ailes, vous voici devant la troisième porte.



Les passages secrets sont nombreux, certes, mais celui-ci, Nintendo vous l'offre.

Voilà, c'est déjà la fin de la première partie de ce fabuleux dossier. La suite au prochain numéro!

Dossier réalisé par Sylvain ALLAIN avec l'aimable participation de Chris.

REVIEW

Attention, misérable créature de l'espèce humaine, votre fin est proche. Les robots vont se soulever et vous réduire à l'état de poussière..." C'était un communiqué du Supervisor, nouveau maître de l'usine Electrocorg!

Soyez les bienvenus dans notre univers cyberpunk, amis de la baston, vous allez passer une bonne soirée de castagne.

D'ailleurs, laissez votre cerveau à la maison, vous n'en aurez pas besoin. Rise of the Robots vous offre deux modes de jeu: le mode Versus, dans lequel vous jouerez à deux, l'un contre l'autre, et le mode Story. Dans le premier, vous pourrez choisir tous les robots, sauf le Supervisor. Bien entendu, chaque robot dispose de ses propres coups spéciaux. Tous les boutons du paddle de votre SNIN seront utilisés (trois pour les pieds, trois pour les poings).

Avec le mode Story, vous découvrirez que ce jeu comporte un scénario, eh oui! Celui-ci vous est raconté au travers de petites scènes digitalisées du plus bel effet. Chaque ennemi vous sera présenté avant le combat, et vous prendrez connaissance de leurs points forts et faibles, quand ils en ont... Les matches se déroulent en deux rounds gagnants. Mais attention, vous n'avez pas le droit à l'erreur, car vous êtes le seul et unique cyborg ECO35-2. En clair: si vous perdez un seul combat, c'est le retour à la case départ, et il vous faudra reprendre le jeu au début.

Votre objectif est simple et primaire: mettre en pièces, détachées si possible, cinq droïdes pour pouvoir atteindre et affronter le Supervisor. Ce dernier, sorte de T1000, est le résultat de recherches de pointe, et a été construit dans un métal qui se liquidifie, lui donnant la possibilité de se transformer. Enfin, vous vous castagnerez joyeusement sur des morceaux de techno pure et dure. D'ailleurs, entre une esquive et un coup dans la carcasse de mon adversaire, je me suis cru l'espace d'un instant en boîte, et j'ai failli installer des spots dans la rédac! Mais Switch, malin, s'était mis des bananes dans les oreilles: il ne voulait pas danser.

D'ailleurs, laissez votre cerveau à la maison, vous n'en aurez pas besoin. Rise of the Robots vous offre deux modes de jeu: le mode Versus, dans lequel vous jouerez à deux, l'un contre l'autre, et le mode Story. Dans le premier, vous pourrez choisir tous les robots, sauf le Supervisor. Bien entendu, chaque robot dispose de ses propres coups spéciaux. Tous les boutons du paddle de votre SNIN seront utilisés (trois pour les pieds, trois pour les poings).

Avec le mode Story, vous découvrirez que ce jeu comporte un scénario, eh oui! Celui-ci vous est raconté au travers de petites scènes digitalisées du plus bel effet. Chaque ennemi vous sera présenté avant le combat, et vous prendrez connaissance de leurs points forts et faibles, quand ils en ont... Les matches se déroulent en deux rounds gagnants. Mais attention, vous n'avez pas le droit à l'erreur, car vous êtes le seul et unique cyborg ECO35-2. En clair: si vous perdez un seul combat, c'est le retour à la case départ, et il vous faudra reprendre le jeu au début.

Votre objectif est simple et primaire: mettre en pièces, détachées si possible, cinq droïdes pour pouvoir atteindre et affronter le Supervisor. Ce dernier, sorte de T1000, est le résultat de recherches de pointe, et a été construit dans un métal qui se liquidifie, lui donnant la possibilité de se transformer. Enfin, vous vous castagnerez joyeusement sur des morceaux de techno pure et dure. D'ailleurs, entre une esquive et un coup dans la carcasse de mon adversaire, je me suis cru l'espace d'un instant en boîte, et j'ai failli installer des spots dans la rédac! Mais Switch, malin, s'était mis des bananes dans les oreilles: il ne voulait pas danser.

D'ailleurs, entre une esquive et un coup dans la carcasse de mon adversaire, je me suis cru l'espace d'un instant en boîte, et j'ai failli installer des spots dans la rédac! Mais Switch, malin, s'était mis des bananes dans les oreilles: il ne voulait pas danser.

D'ailleurs, entre une esquive et un coup dans la carcasse de mon adversaire, je me suis cru l'espace d'un instant en boîte, et j'ai failli installer des spots dans la rédac! Mais Switch, malin, s'était mis des bananes dans les oreilles: il ne voulait pas danser.

D'ailleurs, entre une esquive et un coup dans la carcasse de mon adversaire, je me suis cru l'espace d'un instant en boîte, et j'ai failli installer des spots dans la rédac! Mais Switch, malin, s'était mis des bananes dans les oreilles: il ne voulait pas danser.

D'ailleurs, entre une esquive et un coup dans la carcasse de mon adversaire, je me suis cru l'espace d'un instant en boîte, et j'ai failli installer des spots dans la rédac! Mais Switch, malin, s'était mis des bananes dans les oreilles: il ne voulait pas danser.

D'ailleurs, entre une esquive et un coup dans la carcasse de mon adversaire, je me suis cru l'espace d'un instant en boîte, et j'ai failli installer des spots dans la rédac! Mais Switch, malin, s'était mis des bananes dans les oreilles: il ne voulait pas danser.

D'ailleurs, entre une esquive et un coup dans la carcasse de mon adversaire, je me suis cru l'espace d'un instant en boîte, et j'ai failli installer des spots dans la rédac! Mais Switch, malin, s'était mis des bananes dans les oreilles: il ne voulait pas danser.

D'ailleurs, entre une esquive et un coup dans la carcasse de mon adversaire, je me suis cru l'espace d'un instant en boîte, et j'ai failli installer des spots dans la rédac! Mais Switch, malin, s'était mis des bananes dans les oreilles: il ne voulait pas danser.

D'ailleurs, entre une esquive et un coup dans la carcasse de mon adversaire, je me suis cru l'espace d'un instant en boîte, et j'ai failli installer des spots dans la rédac! Mais Switch, malin, s'était mis des bananes dans les oreilles: il ne voulait pas danser.

D'ailleurs, entre une esquive et un coup dans la carcasse de mon adversaire, je me suis cru l'espace d'un instant en boîte, et j'ai failli installer des spots dans la rédac! Mais Switch, malin, s'était mis des bananes dans les oreilles: il ne voulait pas danser.

D'ailleurs, entre une esquive et un coup dans la carcasse de mon adversaire, je me suis cru l'espace d'un instant en boîte, et j'ai failli installer des spots dans la rédac! Mais Switch, malin, s'était mis des bananes dans les oreilles: il ne voulait pas danser.

D'ailleurs, entre une esquive et un coup dans la carcasse de mon adversaire, je me suis cru l'espace d'un instant en boîte, et j'ai failli installer des spots dans la rédac! Mais Switch, malin, s'était mis des bananes dans les oreilles: il ne voulait pas danser.

D'ailleurs, entre une esquive et un coup dans la carcasse de mon adversaire, je me suis cru l'espace d'un instant en boîte, et j'ai failli installer des spots dans la rédac! Mais Switch, malin, s'était mis des bananes dans les oreilles: il ne voulait pas danser.

D'ailleurs, entre une esquive et un coup dans la carcasse de mon adversaire, je me suis cru l'espace d'un instant en boîte, et j'ai failli installer des spots dans la rédac! Mais Switch, malin, s'était mis des bananes dans les oreilles: il ne voulait pas danser.

RISE OF THE ROBOTS



LE T1000

Le dernier boss est la réplique du T1000 de Terminator 2.

Il a les mêmes capacités de polymorphisme. Alors, faites gaffe, vous risquez d'être transpercé.

La présentation en images digitalisées de votre pire ennemi...



Après avoir sauté, son corps se transforme, et trois gigantesques pointes lui servent d'arme.



Ne restez pas paralysé dans votre coin quand il utilise cette technique, sinon...

AVIS

oui!



Ce jeu est très séduisant et j'avoue avoir pris beaucoup de plaisir... - "Aïe, stop, mais qui êtes-vous! Arrêtez, pas touche à mon avis! Aïe, au secours!"

PANDA

Non mais il est devenu dingue, ce Panda, un bon coup de latte façon Killer et ça va mieux... Ils ont essayé de me cacher cette daube à la rédac, mais rien n'y a fait, Ze veille! Rise of the Robots, je l'ai fini en une heure et demie, et encore, j'ai joué avec les pieds... La maniabilité doit être une notion inconnue chez Acclaim! D'autant qu'en restant baissé et en alternant les coups de pied rapides et lents, on lamine toutes ces boîtes de conserve.

"Allez, j'ai fini, debout Panda ou je dis à AHL que tu dors pendant les heures de boulot."

Euh, donc, voici un jeu novateur, qui risque de ne pas plaire à tout le monde...



Le Builder doit certainement faire partie de la famille de Donkey Kong, mais de la branche métallique. Dans le genre bourrin, c'est le plus fort.



Voici le robot Elvira. Même pendant les combats, il ne perdra jamais sa couleur rouge tomate!



Voici le Loader, votre premier adversaire. Vous en viendrez à bout facilement.

REVIEW

DEATH TO ROBOTS

C'est à une grande extermination de robots que vous allez vous livrer dans ce jeu! A chaque coup que vous portez, des plaques de métal tombent à terre... Mais qui va nettoyer tout ça, après?

Les graphismes du robot sont vraiment très soignés.



Quand il a réussi à vous bloquer dans un coin, il utilise ses pinces pour vous broyer.



Voilà ce qui risque d'arriver si vous n'êtes pas suffisamment vindicatif...



Échappé d'une centrale nucléaire, voici le modèle Switch. Il ne devrait pas poser de problème.

Crusher, sous ses airs d'insecte mal fini, est lui aussi un de vos adversaires.



Vous le reconnaissez? Mais c'est la deuxième transformation de notre Banane vénale!



AVIS

non!



Non, mais franchement, est-ce possible un truc comme ça? Deux versions de ROTR qui ne comportent absolument rien d'intéressant? En fait, je suis un peu dur, car il faut reconnaître que les graphismes sont particulièrement novateurs et que le scénario a de quoi captiver. Mais ça ne suffit pas à faire un bon jeu! Car la jouabilité, le nombre de personnages sélectionnables et le nombre de coups à votre disposition sont tout aussi importants dans un jeu. Or, ici, vous disposez de deux coups spéciaux pour votre cyborg et... basta! De plus, en mode 1 joueur, vous ne pouvez choisir qu'un seul personnage. Non, franchement non. Hormis les graphismes et la version PC CD-Rom, qui laisse loin derrière elle tout ce qui se fait dans le genre, je ne vois pas ce qui peut vous faire acheter ce jeu. Tournez-vous vers MK II, Super Street Fighter II, ou, au pire, Samurai Shodown. Mais oubliez très vite ROTR sur consoles.

MD
ACCLAIM/ACCLAIM
PRIX: D
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON

PRESENTATION 65%

En quatre couleurs, ce n'est vraiment pas beau du tout!

GRAPHISMES 90%

Le point fort du jeu, car ils ont été très bien travaillés.

ANIMATION 85%

Les robots bougent de manière fluide. Un autre bon point.

MUSIQUE 80%

Encore de la techno! Sympa sans plus.

BRUITAGES 75%

Des bruits métalliques de casserole...

DUREE DE VIE 70%

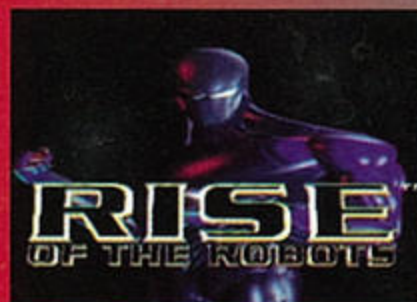
Pas spécialement difficile, mais vous suerez un peu avec le paddle.

JOUABILITE 63%

Sur ce plan-là, c'est loin d'être un chef-d'œuvre.

INTERET 80%

Sans être un hit, Rise of the Robots tire son épingle du jeu grâce à ses graphismes.



CONTRÔLE: TRÈS MOYEN
DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: 0

DISPONIBILITÉ: OUI

SNIN
ACCLAIM/ACCLAIM
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON

PRESENTATION 92%

De nombreuses scènes animées entre chaque combat, absolument magnifiques!

GRAPHISMES 91%

Les ennemis sont superbes avec un design à la T2. L'ambiance est géniale.

ANIMATION 89%

Les mouvements des robots sont très bien décomposés.

MUSIQUE 85%

Assez sympa, dans le genre de celle que vous entendez en boîte. En deux mots, c'est de la house music!

BRUITAGES 75%

Ils ressemblent au choc d'une casserole d'Elvira contre la tête de Spy. Bien rendus.

DUREE DE VIE 60%

Seul le dernier boss vous donnera un peu de fil à retordre, mais vous arriverez jusqu'à lui si facilement...

JOUABILITE 66%

C'est là que le bât blesse: le cyborg répond mal aux indications du paddle.

INTERET 82%

Le principal intérêt de ce jeu réside dans ses graphismes et dans l'ambiance qui s'en dégage.

SAMURAI SHODOWN III

Les jeux de baston défilent sur Neo Geo et qui s'en plaindraient? A chaque fois l'on se demande ce qu'ils vont encore bien pouvoir inventer! Une fois de plus, vous n'allez pas être déçu!

Les samourais sont de retour! Pas tous: Tam-Tam est resté à la maison. Quatre nouveaux personnages viendront vous en consoler! Parmi ceux-ci, Cham-Cham, la belle petite sauvageonne, qui se balade toujours avec son singe (ce qui porte à trois le nombre de combattantes). Les anciens personnages ont de nouveaux coups spéciaux fort bien réalisés, comme la boule de feu de Charlotte, ou la charge très rapide d'Ukyo. Mais la grande nouveauté tient à l'ajout de Furies. Comme sur une borne d'arcade, la machine vous explique comment vous devez tortiller votre pad pour les sortir! Attendez d'avoir le Power au maximum et allez-y gaiement: si l'adversaire a le malheur de ne pas lever sa garde, il se fait exploser la tête dans un tourbillon de couleurs... En plus, son arme se brise et il devra attendre plusieurs secondes avant d'en obtenir une neuve. Autre nouveauté, lorsque vous portez un coup puissant et que l'ennemi se met en garde, vous restez deux secondes immobilisé par l'onde de choc. Ce qui laisse à votre adversaire le temps de vous asséner un coup bien placé... Par ailleurs, tous les décors ont été retravaillés (ainsi, celui de Gen-An: dans la marmite, au deuxième plan, on peut voir un alien; dans le décor de Charlotte, une grande fresque, représentant l'affrontement entre les samourais et la Mort, a été ajoutée). Toujours au chapitre des nouveautés, on peut faire des roulades avant ou arrière, mais aussi se baisser pour esquiver les coups! Alors, convaincu?

AVIS

oui!



PANDA

"C'est pur!" a crié Switch dès qu'il a vu le jeu. Spy, quant à lui, n'a pas perdu le nord: il s'est contenté de se jeter sur un des joysticks! Même Marc s'y est mis! C'est dans ces conditions ("Passe-moi le pad, Panda!") insupportables que j'ai dû tester le jeu. Imaginez mon calvaire: aucun de mes collègues n'était à la hauteur. J'ai donc fini le jeu deux ou trois fois pour me faire un avis. Il est évident pour moi que Samurai doit se jouer à plusieurs (comme tous les jeux de baston, d'ailleurs), si vous en avez l'occasion. Vous serez immédiatement séduit par l'originalité du jeu. Sans compter qu'il est toujours défoulant de couper en deux un pote d'un bon coup de sabre! Et ne me demandez pas s'il vaut un King of Fighters ou un Fatal Fury, Samurai Shodown a toujours été mon préféré. Maintenant, excusez-moi, je dois retourner m'entraîner pour exécuter en beauté la Fatalité de Charlotte.

FINALITÉS, FATALITÉS, FURIES...
MÊME COMBAT!

Samurai Fury! SNK a repris le principe du célèbre Fatal Fury pour ajouter une louche de piment à ce jeu! Démonstration.



Méfiez-vous du poing de Sieger, un nouvel ennemi.



Nicotine et sa superbe Furie. Ça en jette.



Cham-Cham, sous ses airs de petite minette, cache un caractère de tigresse!



Charlotte en Furie c'est ma préférée!

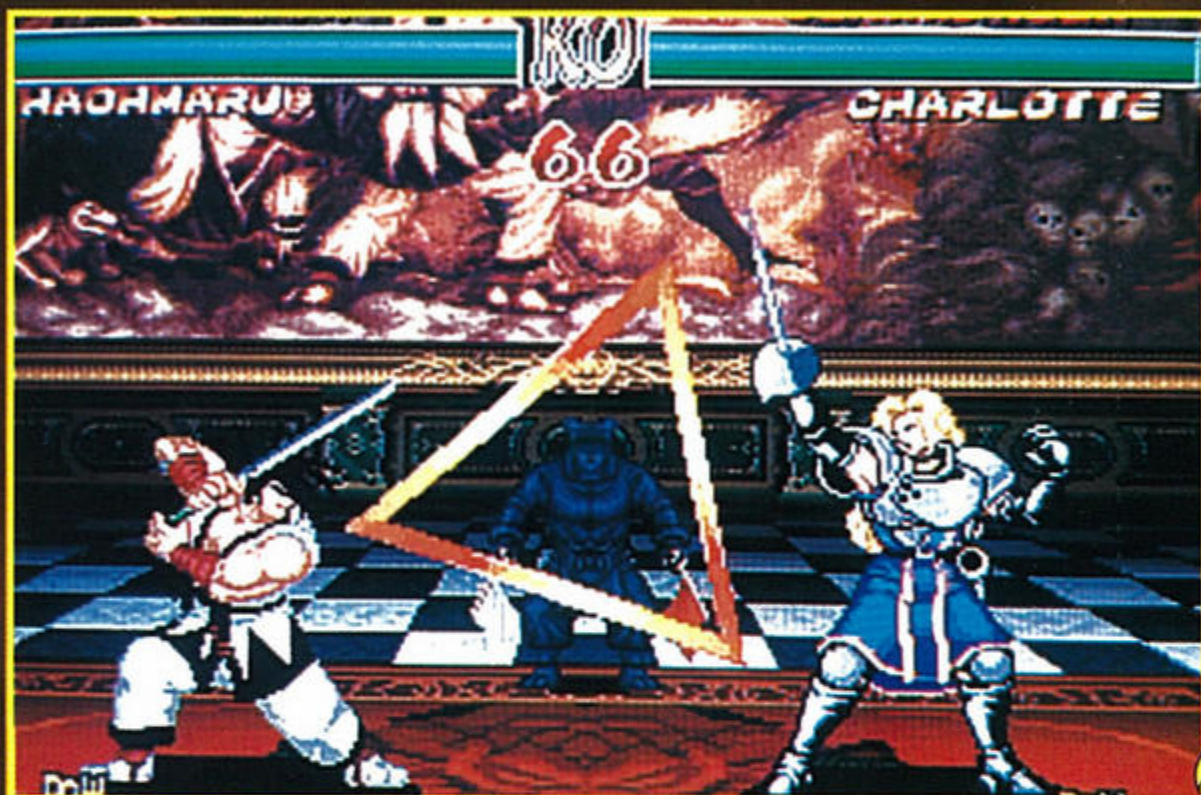


Dans la série des nouveaux coups spéciaux, Earthquake disparaît quelques secondes avant d'enchaîner son rouleau ciseleur.

Les zooms sur les actions sont toujours de mise. Admirez d'ailleurs le coup de pied sauté de Ukyo. Ravageur contre les attaques de Charlotte.



REVIEW



N'est-elle pas mignonne, notre petite Française?



MEGA HIT



Un nouveau coup pour Ukkyo, rapide et tranchant!

AVIS

couic!



MARC

Y en a marre! Ils n'ont pas le droit de me faire ça. C'est honteux! C'est interdit par la convention de Genève! Après King of Fighters 94, comment la société SNK ose-t-elle encore sortir un jeu de baston si génial? Et en plus, les jeux Neo Geo (CD, bien sûr) sont à des prix abordables! Comment voulez qu'on travaille avec ça? Je m'échine à écrire mon avis et, pendant ce temps-là, j'entends les hurlements du Panda et de Switch qui s'éclatent dans la salle des Zordis. Moi aussi, je veux y jouer à Samurai Shodown 2. Je n'en peux plus. Il est trop génial!



Voici un des nouveaux coups de Haohmaru.



Vous pourrez même couper en deux vos adversaires!

SAMURAI SHODOWN II

ÉDITEUR: SNK
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I.
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: 1

COMBAT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUE: 3

PRESENTATION 90%

L'intro d'un jeu Neo Geo est généralement somptueuse, et celle-ci ne fait pas exception!

GRAPHISMES 94%

Les dessins sont superbes, les décors très fouillés. Impressionnant.

ANIMATION 93%

Rapide, malgré les zooms et la taille respectable des sprites.

MUSIQUE 96%

C'est du grand art, l'ambiance sonore est tout simplement magnifique!

BRUITAGES 92%

De la voix d'introduction au simple coup d'épée, tous ont été soignés.

DUREE DE VIE 96%

A deux (évidemment), sa durée de vie est... sans limite!

JOUABILITE 94%

Les coups spéciaux ne nécessitent pas trente-six tours de manette. Même un Spy y arrive!

INTERET 94%

De nombreuses options ont été rajoutées et ça fait vraiment plaisir de revoir cet ancien hit relooké et amélioré! Génial.

MEGADRIVE REVIEW

On est très "space" en ce moment, chez Sega. Voyez la Saturn, la Titan ou la Neptune (MD + MD 32X en une console), une constellation est née mais aucune étoile n'est dans le lot. Ristar pallie le manque et pourrait bien voler la vedette à la mascotte de toujours, Sonic pour ne pas le nommer...



Ristar

Ristar est une étoile – et peut-être, bientôt, une star. Il (oui, "il", résolument) est affublé de deux bras ridiculement longs, qui s'allongent à loisir, ce qui lui permet de grimper aux murs et d'attraper ses ennemis. Il est comme ça, le riri. Il étire ses membres supérieurs, attrape le monstre, puis les rétracte d'un seul coup pour opérer un brutal coup de tête. Une technique efficace dont vous userez à profusion. A part ses deux bras, indiscutablement musclés (n'oubliez pas que notre héros peut s'en servir pour s'agripper aux murs), Ristar possède également la faculté de sauter. Mieux, vous le verrez se transformer en Super Ristar! Pour se métamorphoser, il lui faut arriver à une borne particulière, autour de laquelle il devra tourner pendant quelques secondes avant de s'élancer, rapide comme une étoile filante. Un sacré rififi en perspective, croyez-moi. Les mondes à traverser sont naturellement bourrés de boss sanguinaires, de coffres au trésor, et de plates-formes tourmantes. Huit planètes à la difficulté progressive qui vous mèneront dans des hauts lieux de la culture "plate-formesque", comme le monde de glace, la forêt ou le monde aquatique.

★ LES P'TITES ASTUCES DE TONTON RIRI ★

S'il met à l'épreuve votre légendaire agilité, Ristar va surtout vous faire réfléchir: comment éviter de se faire déporter par les courants sous-marins, comment réduire à néant tel ou tel sous-boss, où amener cet objet bizarre qui traîne sur le sol... Et c'est dans ces phases "d'intense réflexion" (dixit Erotica...) que Ristar prend toute son originalité. Voici de quoi vous aider dans certains passages.



Le métronome que Ristar porte à bout de bras devra être amené à un oiseau qui bloque le passage. Quand vous le portez, vous ne pouvez plus vous servir de vos bras.



La borne qui vous permettra de vous transformer en Super Ristar est en bas à droite sur la photo. Utilisez toujours ces bornes pour monter très haut dans le niveau.



Certains coffres renferment soit des vies, soit des points, soit encore des leurres. Ces objets pourront être lancés sur des pièges (comme ici) pour déclencher les mécanismes avant votre passage.



Dans le niveau aquatique, il vous faudra très souvent détruire tous les ennemis d'un écran pour pouvoir continuer. Vous avez d'ailleurs ici un bel exemple de l'attaque de Ristar.



Comme dans tout niveau de glace qui se respecte, votre personnage va glisser inexorablement vers de terribles ennuis.



Les sous-boss vous demanderont autant de jugeote que de mémoire. Ici, il vous faut observer l'ordre d'apparition des boules (comme dans Simon) puis les attraper dans le même ordre.

AVIS roui-roui!



SPY

Ristar est sans conteste un descendant direct de Sonic. Une lignée perceptible dans les thèmes des niveaux, dans les animations, bref, dans les grandes lignes. Dynamite Headdy n'est pas loin non plus, notamment par les décors psychédéliques, d'aspect très kitsch. L'alchimie fonctionne et, sous ses airs un peu gamins, ce Ristar propose un jeu de plates-formes bourré de détails originaux, et une bonne jouabilité.

Toutefois, il est dommage que l'on termine un peu vite le tout – une dizaine d'heures pour un joueur moyen, quatre, tout au plus, pour un joueur confirmé. Mais bon, on se consolera en se disant que les niveaux sont assez grands, que les zones-bonus sont nombreuses (et haut perchées...). Un titre qui, s'il ne détrône pas Sonic, constituera une bonne surprise pour les plus jeunes d'entre vous.

MEGADRIVE REVIEW

UNE ÉTOILE EST MORTE?

Les différentes planètes que Ristar sera amené à parcourir sont chacune divisées en trois parties. Les deux premières sont des niveaux classiques tandis que la dernière sera réservée aux boss. Ces boss ne vous coûteront en général que deux vies mais, sur la fin, certaines techniques très spéciales devront être mises en œuvre.



La patience est, avec ce boss, mère de toutes les vertus. Attendez qu'il se fixe au sol, dépêchez-vous d'aller à ses côtés et prenez-le au collet pour lui mettre un coup de tête.

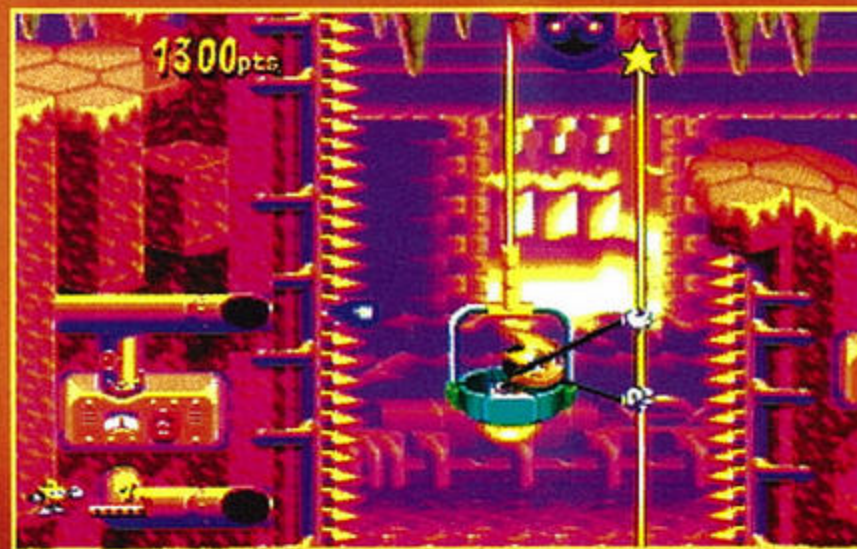


Évitez les fausses notes et, quand l'oiseau s'envole, attrapez-le. Seule difficulté: plus il est touché, plus il va vite.



Voici un joli robot de glace qui n'y va pas par quatre chemins. Il vous glace puis vous aspire. Allez... débrouillez-vous tout seul.

En plus de l'aider à détruire certains ennemis, les mains de Ristar lui permettront de grimper en ascenseur ou de s'accrocher aux murs.



Les niveaux-bonus sont disséminés un peu partout. Vous y accédez grâce aux bornes Super Ristar.

AVIS roui!



ELVIRA

Un héros speedé qui court dans la forêt, nage dans la mer, glisse sur la neige, tout en s'accrochant aux ennemis et aux multiples plates-formes qui passent

avec deux bras aussi élastiques que malingres! Chaque planète propose deux niveaux de jeu et un boss final peu résistant aux coups assés. Au total, vous traversez une vingtaine de stages dans la constellation Ristar et vous fouillerez plusieurs étages dans un même lieu pour trouver les coffres de bonus vous ressourçant en étoiles de vie (ou dissimulant des ennemis...). Si les graphismes ne sont pas d'une beauté inoubliable, le héros, bien animé, vous accroche suffisamment pour une épopée sympathique, quoique de courte durée.



ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: JANVIER
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: ASSEZ BON
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2
CONTINUE: -

PRESENTATION 83%

Les quelques images proposées sont belles mais un peu confuses...

GRAPHISMES 89%

Très colorés, très kitsch et assez variés, ils font honneur à la console.

ANIMATION 87%

Distorsions des corps et des décors, jolies mimiques, mais le personnage se déplace parfois trop lentement.

MUSIQUE 84%

Un peu irritante au début, elle se bonifie au fil du jeu.

BRUITAGES 79%

Assez sommaires et sans surprise, dans la tradition "soniquienne".

DUREE DE VIE 82%

Une dizaine d'heures de jeu et des niveaux qui peuvent être traversés différemment.

JOUABILITE 85%

L'apprentissage du "maniement" des mains est délicat au début, mais avec le temps...

INTERET 89%

Un bon jeu de plates-formes au croisement d'un Sonic et d'un Dynamite Headdy. Original.

IRON SOLDIER

La Jaguar sort ses griffes! Iron Soldier est un jeu d'action en 3D surfaces pleines dans la plus pure tradition Robotech. Fermez les volets, montez le volume et accrochez-vous à votre paddle. C'est parti pour des heures de carnage à grande échelle!

Pour vous faire vivre une partie de Iron Soldier, je vais vous hypnotiser. Ça ne fait pas mal, ne provoque pas de crise d'épilepsie et ce n'est pas plus dangereux que la réalité virtuelle. Vous êtes prêt? Alors installez-vous confortablement et fixez longuement les photos de ce test. Regardez-les profondément, imaginez les bruitages, les mouvements, laissez-vous porter par votre imagination... doucement... lentement... fermez les yeux... Petit à petit vos doigts reproduisent machinalement les mouvements du joystick... Voilà, vous êtes hypnotisé. Désormais, vous êtes un robot énorme. En guerre contre la méga-compagnie Iron Fist, vous marchez lentement entre les buildings d'une ville futuriste avec ses parcs, ses routes, ses usines. Rivés sur vos épaules,

une mitrailleuse Gatlin et un canon longue portée. Calées contre vos hanches, huit grenades et des roquettes. Dans vos mains, une tronçonneuse géante et un fusil aussi grand que les canons de Navarone. Sans ralentir votre marche, vous tournez lentement la tête de droite à gauche, vous baissez le regard pour voir vos pieds avancer à un rythme mécanique tout en écrasant des arbres. Tout à coup, c'est l'apocalypse: de derrière un immeuble surgissent des tanks, des hélicoptères, des SAM (Sol Air Missile, ha! ha! ha!) et des bombardiers. Vous faites feu immédiatement, les grenades pleuvent, les roquettes volent, tous les bâtiments

voisins explosent, et dans les décombres fumants se dresse... un autre robot. Voilà, la séance d'hypnose est terminée pour aujourd'hui. Je vais compter jusqu'à trois et vous vous réveillerez avec une irrésistible envie de vous abonner à Consoles+. 1... 2... 3!

3... 2... 1... FEU!

Ce qui est bien, dans Iron Soldier, c'est qu'on peut tout détruire ou presque pour le plaisir. Ça défoule un maximum, croyez-moi.



Consoles+ avant le passage de Ze Killer.



Consoles+ après le passage de Ze Killer.



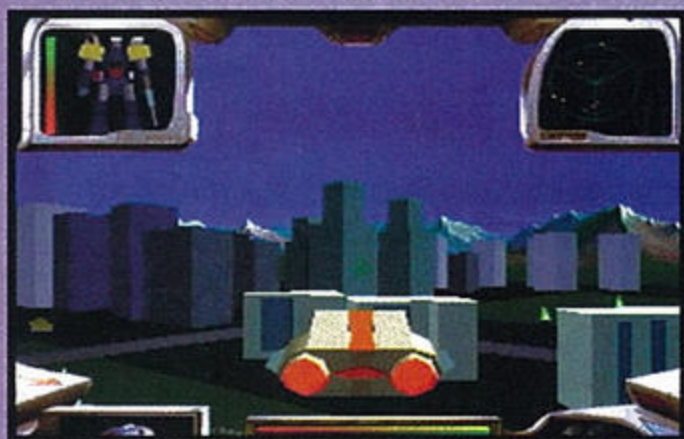
Remake de "Massacre à la tronçonneuse", version Godzilla. Dans les décombres, vous trouverez un kit de réparation.



Menu de sélection. Votre mission figure sur la face d'un cube qui pivote une fois terminée.



Hep, psiit... tu as marché dans la m...! Mais non, regarde mon pied: c'était un tank!



Le missile Sable est téléguidé. La jauge de munitions correspond ici au niveau de fuel.



Parfois, dans les missions de routine on rencontre des problèmes... de gros problèmes!

AVIS

oui!

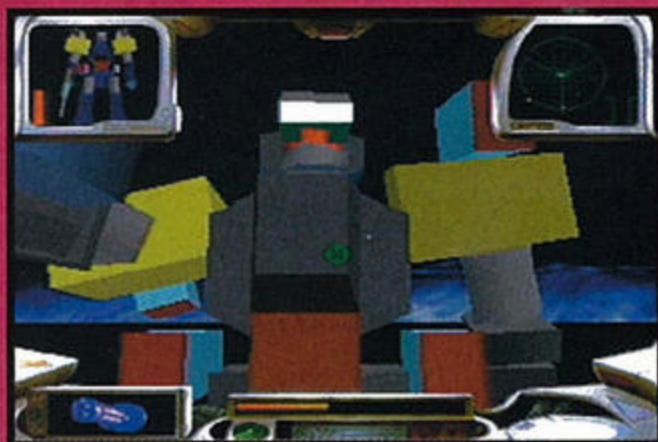


SPY

Si notre ami Marc est plutôt dans sa phase Destructor, pour ma part, ce serait plutôt la Peace... histoire d'équilibrer. Et avec ce Iron Soldier, je peux vous assurer qu'il y a de quoi être outré. L'énorme Battletech que vous incarnez est capable des pires infamies: écrabouillage de tanks, lancer de grenades au napalm qui n'épargnent que les robots, rien ni personne n'y échappe. Le carnage est total. De plus, les missions sont toutes axées sur la destruction, l'éradication, l'extermination, et il faut bien avouer que l'on prend son pied à casser de l'ennemi. Iron Soldier est une bonne simulation "gundamiesque" qui ne pêche que par les déplacements un peu lents du robot que vous dirigez. A voir.

TABLEAU DE CHASSE

Voici quelques-uns des affreux Pas-Beaux que vous allez rencontrer au cours du jeu. Utilisez vos armes avec précaution car les munitions sont limitées. Contre les gros balèzes, la roquette et les grenades sont de mise..



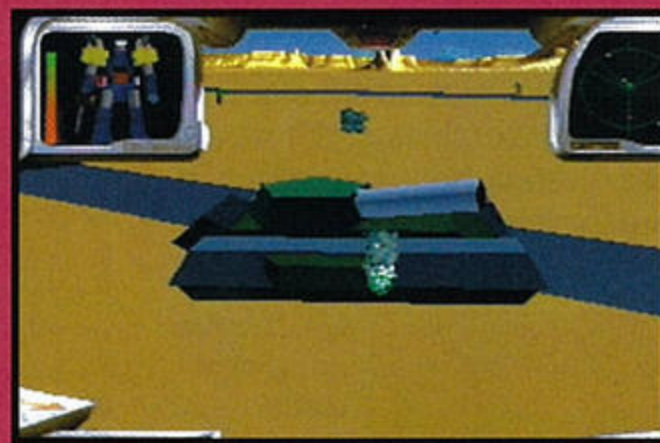
L'IRON SOLDIER. L'ennemi aussi dispose d'Iron Soldiers. La tronçonneuse en viendra à bout.



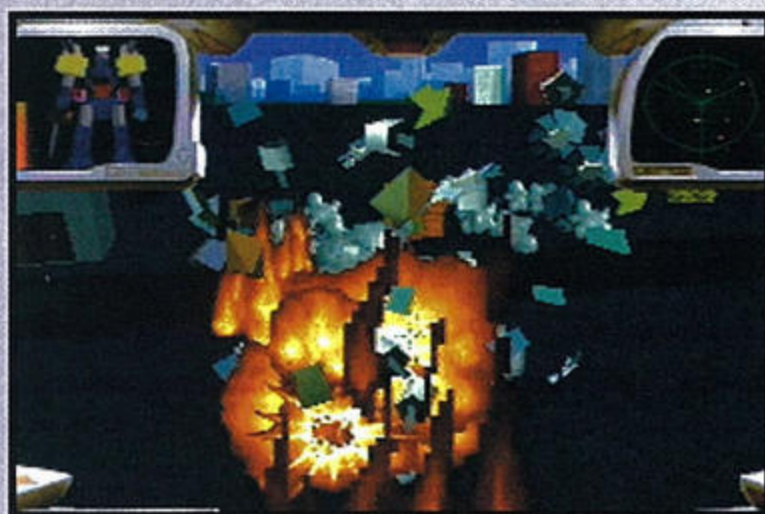
LE CHASSEUR GAUNTLET. Cet avion lâche des bombes sur votre robot..



L'HÉLICOPTÈRE GLAIVE. Quand ils sont nombreux, les Glaives sont de vrais frelons.



LE TANK LOURD TASSET. Son blindage est épais. Essayez de le détruire à distance.



L'abus de roquettes est dangereux pour la santé. A consommer avec modération.



AVIS

oui!



MARC

Détruire, blaster, raser, annihiler, ruiner, démolir, exploser! Voilà un jeu comme je les aime. Moi qui n'appréciais pas beaucoup la Jaguar, je commence à réviser sérieusement mon jugement. A première vue, Iron Soldier n'est pas très impressionnant. De la 3D surfaces pleines pour une 64 bits, il n'y a pas de quoi casser des briques. Et pourtant, le jeu proprement dit est très poilant. Le contrôle du robot est précis, quoique un peu difficile à maîtriser au début. Les missions sont variées et la présentation du jeu soignée. Surtout, la possibilité de faire exploser tous les bâtiments apporte un fun incroyable. Rien de tel qu'une bonne partie d'Iron Soldier pour se calmer les nerfs.

JAGUAR REVIEW



ÉDITEUR: ATARI
DISTRIBUTEUR: ACCORD
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: 2
SAUVEGARDE: PAR PILE

PRESENTATION 85%

Des écrans de sélection magnifiques qui mettent la Jaguar à l'honneur.

GRAPHISMES 80%

L'association entre la 3D surfaces pleines et les explosions en bitmap est réussie.

ANIMATION 85%

Si on exclut une certaine lenteur dans les déplacements, l'animation est excellente.

MUSIQUE 80%

Un bon travail d'ensemble. Quelques morceaux sortent du lot.

BRUITAGES 82%

Avec les explosions détonantes, l'ambiance holocauste est assurée.

DUREE DE VIE 75%

En mode Easy, le jeu se termine en deux jours.

JOUABILITE 80%

Assez déroutant au début, le contrôle au joystick est finalement assez ingénieux.

INTERET 88%

Malgré une 3D "primitive" l'action est trépidante et on en prend plein la vue. Amateurs de destruction en masse, Iron Soldier est fait pour vous.

LES SCHTROUMPFONS

Voici une petite recette de cuisine: pour réussir la soupe aux Schtroumpfs, prenez une Megadrive, une cartouche Infogrames et faites revenir le tout à grands coups de joystick. Pour ceux qui aiment jouer épicé, ajouter un zeste de Gargamel. A déguster avec un grand verre de salsepareille.

C'est dingue tous les trucs qu'on peut faire avec un Schtroumpf. On pense tout de suite à la soupe aux Schtroumpfs, mais plein d'autres usages sont envisageables pour ces nains bleus. On peut en faire une bouillie pour un masque facial, les traire et récupérer de l'encre bleue (rouge avec le Grand Schtroumpf), les offrir à son chat pour qu'il joue avec, les utiliser comme nains de jardin, s'en servir de gomme, les vendre aux Japonais pour tailler les bonsaïs... Il y avait une tonne d'idées sympa et, pourtant, Infogrames a décidé de les mettre dans un jeu vidéo. Chacun son truc. Alors, un Schtroumpf dans un jeu vidéo, à quoi ça sert? Ça (il faudrait peut-être dire "il") peut sauter sur les ennemis, ramper sous les fougères, lancer des cadeaux explosifs, bref user de l'attirail habituel du petit héros écolo de jeu de plates-formes. En fait de héros, vous en aurez quatre sous la main, qui vont se relayer au cours de l'aventure: le Schtroumpf costaud, le Schtroumpf farceur, le Schtroumpf à lunettes et le Schtroumpf gourmand. Belle brochette de Schtroumpfs, non? A croquer! Il n'en fallait pas plus pour venir à bout de l'affreux Gargamel et de son chat Azraël. Mais avant d'arriver dans la demeure de l'ignoble magicien, vous aurez à passer vingt-deux tableaux différents, cinquante ennemis et une kyrielle d'embûches. Sans parler des niveaux-bonus magnifiques avec une scène de projection 3D (sorte de scrolling en rouleau) très réussie. Alors, comme le dit toujours A.H.L.: "ça schtroumpfe!"

SCHTROUMPFONS LA TERRE

Pour chaque jeu vendu sur Megadrive et Super Nintendo, un certain pourcentage sera reversé à l'association "Schtroumpfs la Terre" créée par Peyo. Sa vocation: sponsoriser des actions et des campagnes à caractère écologique. Voilà un excellent moyen de sensibiliser les enfants à la préservation de l'environnement. Faites un bon geste...



Souriez, c'est pour la photo!



Ce n'est pas un serpent grand comme une rame de métro qui va arrêter le Schtroumpf costaud.



Pour tuer cette plante carnivore, sautez-lui dessus à l'aide du ressort.



Il est complètement dans la lune, le Schtroumpf farceur. Un pas de plus et il y avait du Schtroumpf-kebab au dîner.



Avec un sourire sadique, le Schtroumpf farceur vient de sauter sur une grenouille.

TU VEUX VOIR UN SCHTROUMPF?

Si vous vous présentez dans un parc Walibi Schtroumpf avec la boîte du jeu Les Schtroumpfs sur Megadrive, vous aurez droit à une entrée gratuite. Ce serait bête de ne pas en profiter. Autre chose: quand vous jouez, pensez à faire des pauses régulièrement, sinon le Schtroumpf à lunettes viendra vous faire la morale.



Alors, bande de petits galopins, on joue trop longtemps?

AVIS

oui!



MARC

C'est un grand jeu pour de si petits bonshommes! Peyo lui-même n'aurait pas renié cette adaptation en jeu vidéo. Moi qui ai été bercé par les bandes dessinées toute ma jeunesse, c'est avec un grand plaisir que j'ai vu apparaître au fil des niveaux les Schtroumpfs noirs, le Cracoucas, Gargamel et son chat stupide. Par contre, je ne comprends vraiment pas pourquoi tous les animaux de la forêt se sont ligüés contre les Schtroumpfs. C'est contraire à l'esprit de la B.D. Mais je chipote et cela ne nuit pas du tout au jeu. Et dire que, en plus, vous participez à la fondation "Schtroumpfs la Terre" en achetant le jeu. Mais qu'est-ce que vous attendez?



Ce n'est pas encore aujourd'hui que ce Schtroumpf noir réussira à mordre quelqu'un.

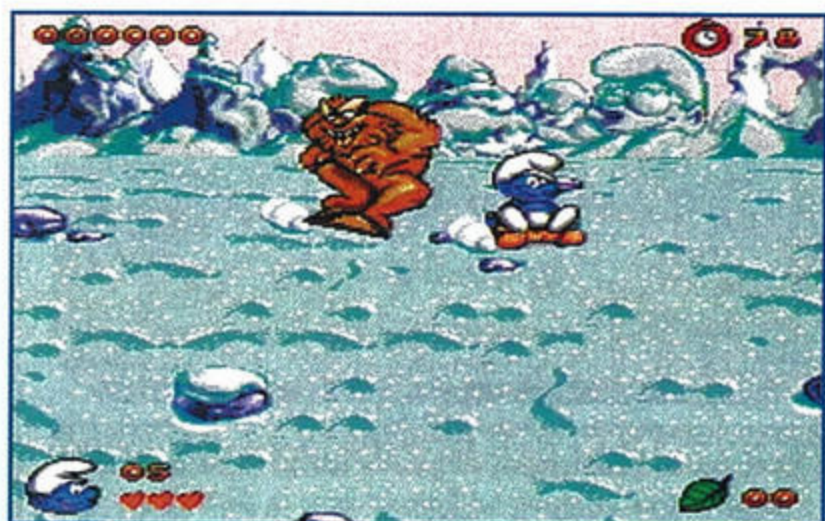


ROUUMPFS



Moins intrépide qu'Indiana Jones, le Schtroumpf costaud n'en mène pas large dans cette mine de fous.

La séquence de la luge est très réussie. Ce genre de scrolling "en rouleau" sur Megadrive est incroyable.



Attention la tête! Escadrille de vers volants en vue!

GG
88%

GAME SCHTROUMPF

La version Game Gear du jeu est très agréable à jouer. Les graphismes sont clairs, colorés et l'animation suffisamment rapide. On retrouve les Stage Bonus, les séquences spéciales (luge, radeau) et, dans l'ensemble, le jeu est proche de la version Megadrive. C'est donc un excellent investissement sur Game Gear.



Belle réussite sur GG!

AVIS

oui!



ELVIRA

Décidément, je trouve qu'Infoframes se débrouille bien avec nos héros de BD! Après Astérix, les lutins bleus du pays Maudit arrivent sur les consoles Sega. A dos de cigogne sans doute... L'esprit des albums de Peyo a été conservé, et vous retrouverez le pont en construction, la forêt aux mouches, le champ de salsepareille et, évidemment, Gargamel et Azraël dans leur lugubre manoir. Les séquences spéciales de bonus sont bien réalisées et c'est appréciable de découvrir des niveaux supplémentaires selon la difficulté choisie (entre "facile" et "normale"). Semblables à la version SNIN, les Schtroumpfs costaud, farceur, à lunettes et gourmand partent avec pour mission le sauvetage de la Schtroumpfette. Très sollicitée, cette lutine...



ÉDITEUR: INFOGRAMES
DISTRIBUTEUR: N.C.
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: -
SAUVEGARDE: CODES

PRESENTATION 80%

Comme pour la version SNIN, le jeu est proposé en plusieurs langues.

GRAPHISMES 85%

Malgré les limitations de la Megadrive, l'ambiance de la bande dessinée est respectée.

ANIMATION 90%

Les scrollings "en rouleau" des Bonus Stage sont surprenants pour une Megadrive.

MUSIQUE 80%

Le thème musical des Schtroumpfs a été repris. Cela convient tout à fait au jeu.

BRUITAGES 85%

Le vrombissement des moustiques est particulièrement énervant. Parfois, on regrette le réalisme...

DUREE DE VIE 88%

Avec 22 niveaux différents, ce jeu au game-play varié sera difficile à terminer.

JOUABILITE 80%

Le Schtroumpf répond au doigt et à l'œil mais il est un poil trop lent.

INTERET 90%

Les Schtroumpfs fait partie sans conteste des meilleurs jeux de plates-formes sur Megadrive. Les fans de Peyo vont être comblés.



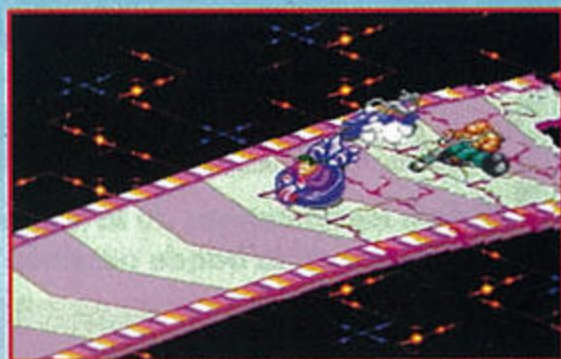
REVIEW

Les souris débarquent sur vos écrans! Elles n'ont pas oublié leur moto, et arrivent pour faire un carton. Alors, faites place, sinon vous allez vous faire rouler sur les pieds!

Avez-vous déjà vu la série télévisée du même nom qui passe le matin? Le jeu en est tiré. Il s'agit d'une course de motos futuriste. Deux genres de véhicule sont mis à votre disposition, des aéroglisseurs ou des dragsters, et pour chacun un style de conduite particulier devra être mis en œuvre. Les motos se dirigent en utilisant le dérapage, alors que l'aéroglisseur se manie sur des circuits comportant des virages à angle droit. Un mode 2 joueurs est prévu, pour lequel l'écran est séparé en deux. Outre le fait que vous y jouerez à deux, tous les concurrents, gérés par la console participent également à la course. En mode Duel, vous disputerez toujours la course à deux, mais cette fois-ci les autres adversaires auront disparu. Entre chaque course, vous pouvez acquérir les équipements nécessaires pour gonfler votre bécane: moteur plus puissant, pneus plus performants...

Le décor participe activement à la course: tremplins, "speed-up", arbres... autant d'éléments y sont intégrés pour faire un bon cross! Une option Password est disponible pour reprendre une partie en cours. L'ambiance de ce jeu est très futuriste, dans le genre cyberpunk. Entre chaque course vous pouvez acheter des options pour "booster" votre Mob. Vous sont proposés, aux choix: des pneus neufs, un nouveau moteur, un laser ou une recharge d'énergie.

A la fin de chaque monde, seuls les trois premiers continuent. Les autres concurrents passent à la trappe.



Et un bon coup de laser pour dégager la piste.



Ah, non! Ils ont cassé mon bolide!

BIKER MICES FROM MARS



Il faut attendre d'avoir achevé le premier tour de piste avant de pouvoir tirer.



On ne vous le dira jamais assez, à deux, une course, c'est mieux!



Le meilleur moyen de résoudre un différend, c'est toujours un bon duel sur l'asphalte.



"C'est le délire! Le Panda passe en tête! A vous les studios."



KONAMI/KONAMI

PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COURSE DE MOTOS

PRESENTATION 70%

Rien de très original: on baigne dans le déjà-vu et revu!

GRAPHISMES 79%

Le design est très fidèle à la série télévisée, c'est-à-dire pas très engageant...

ANIMATION 80%

Les motos dérapent correctement, même si on peut parfois noter quelques faux pas du scrolling.

MUSIQUE 80%

Le rock des souris, vous connaissez? Vous ne ratez pas grand-chose.

BRUITAGES 70%

Les programmeurs ont sans doute utilisé les dernières onces de mémoire disponibles...

DUREE DE VIE 81%

De nombreuses courses sont prévues. Vous devriez y passer un bon moment.

JOUABILITE 78%

Après avoir pris le pli, vous vous y ferez, mais le mode de commande des motos n'est pas démentiel.

INTERET 77%

Un petit jeu rigolo, qui n'atteint pas le niveau de Rock'n'Roll Racing. Un jeu à conseiller aux chats... Et je sais qu'ils sont nombreux à nous lire!

TUEZ-LES TOUS!

Pour remporter la course, n'hésitez pas à user et abuser de votre option de tir laser,

AVIS oui, mais...



PANDA

La diversité des courses proposées dans Bikers Mices From Mars m'a beaucoup plu, grâce aux décors et à tous les éléments qui parsèment le trajet! Les courses se compliquent réellement au fur et à mesure qu'on avance dans le jeu. Mais Bikers tient malheureusement mal la comparaison avec Rock'n Roll Racing, qui le bat sur tous les plans... De plus, la maniabilité des motos n'est pas toujours exempte de reproches. On se retrouve catapulté dans les décors sans trop savoir pourquoi. Le panel des options est par ailleurs un peu pauvre (un laser, c'est bien, mais ça ne suffit pas)! Pour un jeu qui se veut trash, j'aurais aimé disposer de l'attrail du parfait petit Mad Max. Donc, pas de quoi en faire un fromage, foi de souris!



ZOOL 2

Les forces du méchant Krool envahissent la Enième Dimension, celle des fourmis galactiques ninjas. Zool, toujours sponsorisé par les bonbons Chupa Chups, part les combattre...

Seul? Non, pas cette fois-ci: sa copine Zooz est de la partie! A vous de choisir votre personnage pour traverser ces niveaux de jeu très colorés et trouver la sortie de ces vastes labyrinthes. Mais la porte de fin de niveau ne s'ouvrira que si vous avez ramassé tous les objets du niveau, ou presque... Et le jeu fourmille de recoins bourrés de bonus difficilement accessibles. Zool aura donc de multiples objectifs: dégommer les ennemis - grâce à son tir ou avec le fouet de Zooz -, choper toutes les sucreries et, enfin, trouver la sortie. Autant vous prévenir tout de suite, c'est plutôt difficile à réaliser et vous aurez droit à de nombreuses allées et venues... Tout repose sur l'animation des sprites, qui sautent agilement (un saut périlleux arrière très puissant est possible), rebondissent (à l'occasion sur des œufs au plat!), courent, glissent, grimpent aux parois et parfois traversent des cloisons grâce à une technique spéciale. Un Zool enrichi qui ravira ses fans. Ceux-ci reconnaîtront son style de graphismes et apprécieront la possibilité de jouer avec Zooz ainsi que l'aide de Zoon, leur chien savant intergalactique.



Zool est le mâle qui maintient l'ordre grâce à sa grande vitesse et à ses sauts puissants et dévastateurs. Son saut spécial détruit les faux plafonds.



Zooz est une guerrière ninja qui manie le fouet avec dextérité mais saute moins haut que Zool. Son saut spécial détruit les faux planchers! Quelle complication!



Le premier boss du jeu sort de sa boîte blanche carrée pour vous balancer de petits cartons aux bords coupants. Vous en viendrez vite à bout.

CASSEZ LES CHUPA CHUPS!

Un bon coup de tête dans les sigles Chupa et les options seront à vous: double Zool efficace mais clignotant, bonus de temps, vie supplémentaire, sucette revigorante...



La bombe vous suit jusqu'à ce que vous l'utilisiez: elle dégomme tous les ennemis présents à l'écran.



Le bouclier d'invincibilité vous servira à escalader les parois sans vous faire piquer par les hérissons grimpeurs.



L'option Zoon: si vous en trouvez trois, vous accédez à un niveau spécial de bonus à la fin du niveau.

JAGUAR REVIEW

AVIS

zouais...



ELVIRA

Zool, Zooz, Zoon... et pourquoi pas Zoow, Zoox et Zoog, tant qu'on y est?! Ça doit être pratique sur leur planète quand ils s'appellent, et je plains les pauvres mecs qui ont un défaut de prononciation! Quel enfer! Hormis ce détail, je ne suis pas une fanatique des aventures de la famille fourmi. Devoir trouver des objets dans chaque recoin, ça me barbe! Par ailleurs, la jouabilité laisse un peu à désirer, ce qui m'énerve encore plus. Néanmoins, j'apprécie la venue de Zooz, les boss de fin de monde, les faux murs... Autant de nouveautés sympathiques. Mais il n'en demeure pas moins que les goûts et les couleurs de Chupa Chups, c'est vraiment et définitivement pas mon truc.



PRESS FIRE TO START GAME
LICENSED TO ATARI CORPORATION
© 1994 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD.

GREMLIN/ACCORD

PRIX: E

1-2 JOUEURS NON SIMULTANÉS/PLATES-FORMES

PRESENTATION 87%

Zool virevolte en 3D à l'écran, et sa main nous touche presque!

GRAPHISMES 83%

Du Zool tel qu'on le connaît, avec plein de couleurs fluo et des graphismes chargés.

ANIMATION 80%

Une bonne vitesse, une palette de sauts variée mais quelques ralentissements...

MUSIQUE 80%

Psychédélique, en accord avec les couleurs vives des graphismes. Elle se laisse volontiers écouter.

BRUITAGES 79%

Explosion des ennemis, rebonds et dérapages: des bruitages peu nombreux et pas déments.

DUREE DE VIE 90%

Les niveaux sont de vastes labyrinthes et les trois niveaux de difficulté imposent un challenge différent.

JOUABILITE 75%

Pas convaincante: on reste bloqué à certains endroits sans réussir ses sauts.

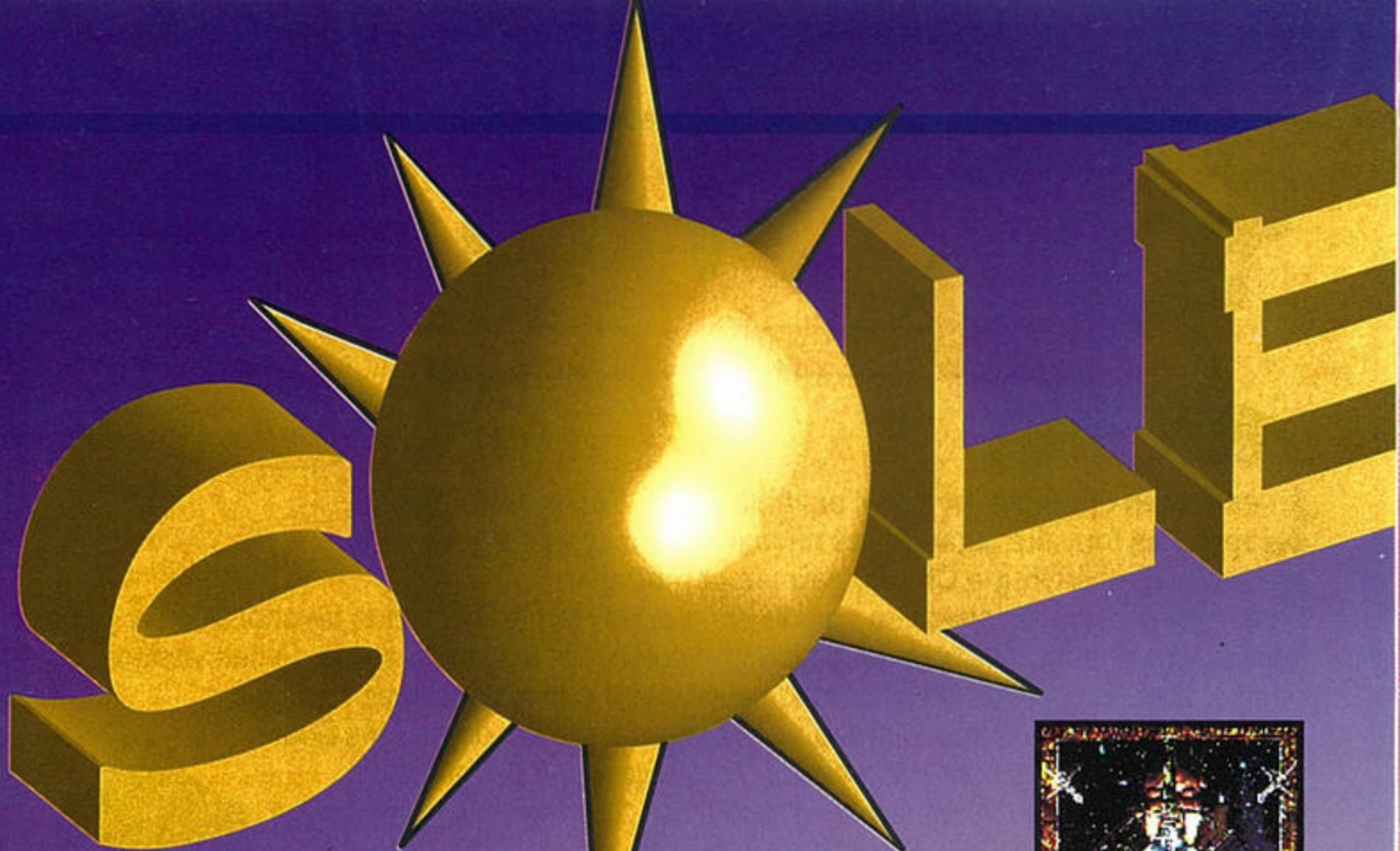
INTERET 84%

Il faut aimer le style Zool et sa quête d'objets... mais si vous êtes dans ce cas, vous ne serez pas déçu par cette version figolée.

MEGADRIVE REVIEW



Une petite attention sympa à Sonic, en train de se la couler douce. Notez au passage que des "switch" du même genre que ceux de Zelda sont disséminés dans cette zone.



Le Soleil est source de vie. Le Soleil est roi. Son emprise ne s'étend pas qu'aux sept royaumes célestes de la galaxie d'Amphiteus. Il abreuve de ses rayons toutes les terres. Mais, aussi étonnant que cela puisse paraître, Soleil n'est ici que le nom d'une ville. Une jolie ville certes... mais une ville!

Vous allez incarner dans cette nouvelle aventure un jeune aventurier du nom de

.....

[Inscrivez ici le nom de votre personnage.]

A l'âge de quatorze ans, il est de tradition dans son peuple de prendre les armes et de partir à l'aventure. C'est ce qu'il s'empresse de faire. Il veut être un héros, et va s'y employer avec ardeur. Il va commencer par résoudre des énigmes basiques qui mettront en lumière ses capacités physiques. Il va devoir apprendre à sauter, à envoyer son épée, à soulever des objets. Mais il va surtout comprendre très vite que les animaux du royaume peuvent lui être d'une aide inestimable. Chacune de ces bestioles lui conférera un pouvoir particulier, comme la faculté d'immobiliser les ennemis, de rendre son épée de glace de manière à geler les personnages de feu, etc. Ces animaux remplacent la magie, en quelque sorte. Et, à l'inverse des jeux d'aventure traditionnels, aucun tableau ne fait état de toutes les caractéristiques (force, agilité...) de ce personnage. Il se débrouille tout seul. Il est grand maintenant. Rendez-vous compte, quatorze ans!



Voici la carte grâce à laquelle vous pourrez atteindre les différents lieux à visiter.



Les empreintes de pas dans le sable se forment en fonction de votre progression. N'hésitez d'ailleurs pas à revenir sur ces mêmes pas pour récupérer pièces et pommes (ces dernières symbolisant la vie) qui auront été déterrées à votre passage.



Octopuss ne vous posera pas trop de problèmes. Sachez juste user avec intelligence de votre lancer d'épée.



Gardez bien à l'œil le haricot rouge, car il va devenir vert et se déplacer. Une fois immobilisé, n'hésitez pas à le pourfendre, et le boss sera battu.



Seuls deux animaux pourront vous accompagner. Dans ce niveau, le pingouin (libéré des tentacules d'Octopuss) transformera votre épée en épée de glace, vous permettant de geler les jets de lave.

SOLEIL VS LANDSTALKER

Ces deux jeux sont assez différents, mais similaires au moins sur un point: ce sont deux jeux d'aventure! Ils sont tous deux assez novateurs pour la MD, et fichtrement bons. Landstalker s'adressera davantage au joueur amateur de labyrinthes et de cogitations intenses, tandis que Soleil est plus soft, plus enfantin (ce n'est pas pour autant qu'un adulte n'y prendra pas de

plaisir). Sur le plan technique, Soleil propose des graphismes plus... enfantins, tandis que Landstalker offre à l'écran une 3D isométrique magnifiquement gérée. Notre préférence ira ici à Landstalker, qui s'avère également plus long et difficile. Cela dit, Soleil est une superbe révélation, qui brillera de mille feux jusqu'à ce que vous l'éteigniez pour aller dormir.



MEGADRIVE REVIEW

AVIS

oui!



SPY

Plus connu sous le nom de Ragnacenty au Japon (ou dans certaines boutiques d'import parallèle), ce Soleil risque fort d'illuminer bon nombre de vos nuits. On pourrait croire au premier abord qu'il ne s'adresse qu'aux plus jeunes à cause de ses graphismes très pastel et des personnages, plutôt mignons. Mais l'on se rend vite compte que la difficulté de certains passages le réserve à un public

beaucoup plus large. C'est sûr, le scénario n'est pas aussi poussé que celui d'un Might'n Magic ou d'un Final Fantasy, mais l'évolution du personnage se fait de manière très agréable et ses nouveaux pouvoirs sont à chaque fois remarquables. L'aventure vous obligera à revenir souvent sur vos pas, pour retrouver tel ou tel personnage. Les surprises sont nombreuses et la plupart des mondes traversés labyrinthiques à souhait. Plus grosso que modo, on pourrait parler d'un "Zelda-sans-château-sur-MD". Un jeu d'aventure sympa au cours duquel on passe un (très) bon moment.

UN PEU D'AIDE

Au début de l'aventure, vous pouvez vous rendre dans trois lieux: le village de Soleil (où vous débutez), la zone d'entraînement (au nord) et la montagne de Dalhia (à l'ouest). Commencez par rendre visite au roi à Soleil (il vous procurera un laissez-passer pour la zone d'entraînement). Rendez-vous à l'entraînement, récupérez une médaille et allez battre le boss de Dalhia. Retournez à Soleil auprès de la diseuse de bonne aventure: elle vous apprendra à parler aux animaux. Récupérez le chien à côté de votre maison et retournez sur Dalhia. Le lapin vous y enseignera le saut.



Le sage vous vendra le pouvoir de lancer votre épée.



Le coffre contient la médaille de bronze. Avec celles d'argent et d'or, l'épée sacrée sera à vous



Sur Dalhia, ces torrents vous serviront à atteindre le boss.



Sans le chien, le lapin ne vous offrira pas le pouvoir du saut, utile pour franchir les précipices.



Pénétrer dans l'antre de cet éléphant vous demandera certainement plus de mal que d'accomplir ce qu'il vient de vous apprendre: la prise d'objet.

AVIS

oui!



MARC

Je n'irai pas par quatre chemins: Soleil est vraiment un bon jeu. Sous une apparence assez enfantine se cache un jeu d'aventure passionnant, parfois coriace et, surtout, très divertissant. La réalisation soignée tire bien parti des capacités de la Megadrive. Le principe des animaux qui vous procurent des attaques supplémentaires remplace efficacement le système éculé des sortilèges magiques. Excepté une maniabilité quelque peu décevante pour les combats, Soleil ne présente pas de défauts majeurs. C'est définitivement le jeu d'aventure à posséder sur Megadrive.



ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: VF EN JANVIER
PRIX: E

AVENTURES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: 4 SAUVEGARDES

PRESENTATION 50%

A voir l'écran-titre et les quelques images, on n'a pas vraiment envie d'aller plus avant.

GRAPHISMES 90%

Très mignons et bien colorés. La précision et les rotations sont également de rigueur.

ANIMATION 89%

Le passage d'un écran à l'autre est rapide, mais le personnage se déplace lentement.

MUSIQUE 84%

Les thèmes sont variés et mignons, mais ne ponctuent pas assez fortement certaines actions.

BRUITAGES 84%

Très... "landstalkerien"! Mignons là où il faut quand il le faut.

DUREE DE VIE 93%

Le monde est grand, les énigmes évolutives, et votre périple ne fait que commencer.

JOUABILITE 87%

Le personnage répond parfois avec un temps de retard. Les options sont claires.

INTERET 91%

Un jeu d'aventure ponctué d'idées originales qui comblera n'importe quel amateur du genre, même les plus petits puisqu'il sort en français.

REVIEW

Sortez les mouchoirs, car Nintendo a ressorti les gants de boxe! Voici Super Punch Out et, comme pour Donkey Kong, le lifting administré à ce jeu a été efficace. Apprêtez-vous à être surpris par la suite d'un jeu qui en avait rendu insomniaque plus d'un.

Les nostalgiques seront heureux d'apprendre que certains adversaires ont été conservés dans cette nouvelle mouture. Mais, bien sûr, vous aurez aussi affaire à de nouveaux arrivants, pour un total de seize combattants. Le jeu propose quatre tournois, de difficulté croissante. Les graphismes ont été très largement retravaillés, mais ont gardé cet aspect de dessin de bande dessinée qui donne tout son charme à ce jeu. Avant chaque combat, on vous présente votre adversaire et son nombre de combats et de victoires. Celui-ci y va de son petit commentaire, histoire de vous impressionner. Une fois votre adversaire battu, le décompte des coups qui l'ont touché est affiché. En bas de l'écran se trouve une jauge. Plus vous touchez votre adversaire, plus elle se remplit. Quand elle est pleine, il vous est alors possible de décocher un Super Punch. C'est le genre de coup dont on ne se relève pas. Chaque adversaire dispose bien entendu d'une attaque spéciale. Vous devrez élaborer votre propre technique pour en venir à bout. Tenter de jouer "bourrin" ne sert à rien, on se fait vite mettre au tapis! Alors, faites preuve de finesse dans votre style! Un système de sauvegarde très pratique vous permet de reprendre une ancienne partie. Pour les dingues de rapidité, il existe un mode Time Attack, qui vous propose de disputer de nouveau des combats que vous avez faits en tentant d'améliorer votre temps pour mettre au tapis les autres boxeurs.



CLASSIC

En voilà un au tapis! Il n'aurait pas dû me tirer la langue. En plus, j'aime pas les ours.

MAIS OÙ EST MIKE TYSON?

Le premier jeu s'appelait Mike Tyson Punch Out! Mais, comme vous le savez sans doute, celui-ci a été emprisonné pour une vilaine affaire de mœurs. On comprend donc aisément que son nom ait disparu de la nouvelle mouture de ce jeu! Mais il est question que le champion remonte sur le ring à sa sortie de prison. Il va de soi qu'il touchera sûrement une coquette somme pour ce combat...



C'est fini pour le Minor Circuit, passons aux choses sérieuses.

AVIS oui!



PANDA

Ce jeu, un véritable classique, a su créer un genre à part. Comment ne pas craquer devant cette parodie de jeu de boxe? Doté de graphismes somptueux, il bénéficie de sprites de grande taille. Les adversaires ont des mimiques hilarantes. La jouabilité est excellente, et on arrive rapidement et facilement à diriger le héros. Les premiers combats vous permettront de vous habituer aux commandes, mais, par la suite, vous vous apercevrez vite que ce n'est pas un jeu pour les amateurs. Spy, face à Bob Charlie, a rapidement mordu la poussière. Je l'avais pourtant prévenu que la boxe, c'était un sport qui demande d'être musclé!

SUPER PUNCH

LES OPTIONS

Tout bon jeu se doit de posséder des options suffisamment affriolantes pour accrocher le joueur. Super Punch Out ne faillit pas à la règle. De la démonstration, qui explique comment jouer, aux statistiques en passant par la possibilité de visionner les records, on est gâté!



La démo pourra vous être utile, mais sachez que c'est une copie de la notice.

Sans me vanter, il me semble avoir fait un bon temps...

BEST TIME		GABBY JAY
1.	0'19''65	PANDA
2.	0'27''80	Don
3.	0'45''66	+Caesar
4.	1'02''12	+Peter
5.	1'17''52	PANDA
6.	1'26''81	+Nancy
7.	1'45''29	+Gerard
8.	1'52''91	+HOT I

YOUR BEST: 0'19''65 PANDA



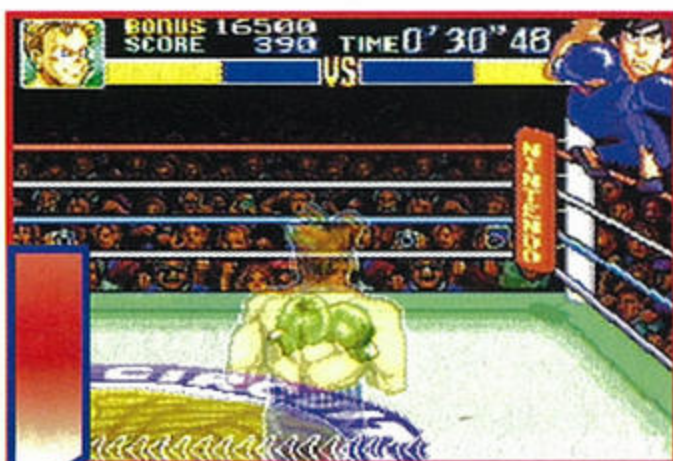
Des statistiques, vous m'en mettez une bonne page-écran.

Bear s'échauffe dans son coin avant de venir prendre sa rouste.



Faites attention à son enchaînement, il faut juste se baisser au bon moment.

ER OUT!!



Celui-ci fait son malin mais, quand il décoche un coup de pied, le vilain tricheur, il envoie son adversaire directement au tapis.



Que voilà un bon crochet, et efficace en plus!



Allez! va retrouver tes ancêtres... Bon dodo!

L'INTRODUCTION

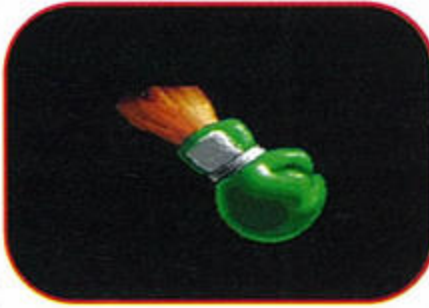
Au début du jeu, pour vous mettre en bonne condition mentale, vous assistez à la préparation du boxeur. Puis celui-ci arrive sous les projecteurs, et le combat peut commencer. Car la boxe, c'est aussi une question d'ambiance...



Les bandelettes servent à maintenir les doigts bien serrés dans le gant.



Admirez les chaussures: ce ne sont pas des santiags, ni des docks, mais de vraies chaussures de boxe.



J'ai entendu dire que les gants de boxe sont fabriqués à partir de peaux de Lemmings... Affaire à suivre!



Malheur au vaincu! Préparez vite l'éponge miracle...

AVIS

oui!



NIICO

La plupart des succès de la NES se sont vu convertis sur la Super Nintendo. On avait eu droit au légendaire Mario, au transcendant Zelda, à l'excellent Metroid. Voici venir Punch Out. Le principe de base a été conservé dans ses grandes lignes, mais les graphismes et la taille des sprites ont considérablement évolué. Vous retrouverez donc la particularité de chacun des combattants, l'obligation de devoir être très tactique, et pas du tout diplomate, en bref d'être le plus fort. Techniquement, cette version tient

toutes ses promesses et propose des animations sympas qui ne se veulent pas du tout sérieuses. En fait, ce jeu est complètement axé sur le plaisir de jouer (le "fun", comme dirait l'autre) davantage que sur le réalisme pur et dur, et, quoi que l'on puisse dire, on passe un agréable moment.



ÉDITEUR: NINTENDO
DISTRIBUTEUR: NINTENDO
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

BOXE
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: JOUEUR CONFIRMÉ
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 82%

Une petite intro sympa qui vous plonge immédiatement dans l'ambiance.

GRAPHISMES 88%

Les adversaires sont très beaux, et dessinés dans un style rigolo.

ANIMATION 84%

Elle est fluide, sans atteindre toutefois les 24 images/seconde...

MUSIQUE 65%

Ah! Je ne noterai bientôt plus les jeux de sport tellement leur bande musicale est généralement nulle!

BRUITAGES 85%

Les explosions de dentier sont assez réalistes.

DUREE DE VIE 91%

A part dans le premier tournoi, les ennemis ne sont pas faciles à battre. Il faut s'accrocher.

JOUABILITE 92%

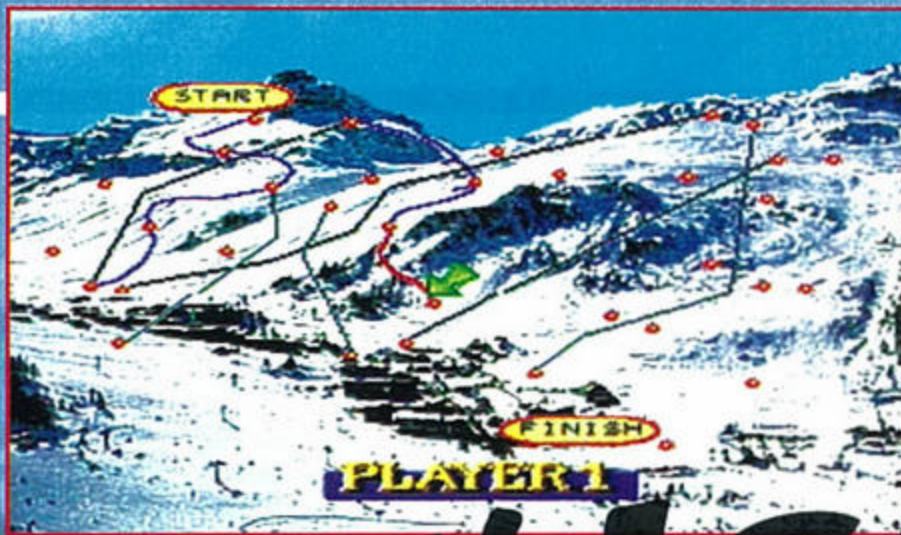
Nintendo, vous connaissez? Donc, pas besoin de vous faire un dessin...

INTERET 91%

Ceux qui, comme moi, ont connu la première mouture sur NES vont avoir la larme à l'œil. Les autres apprécieront cet excellent jeu.

Val d'Isère à la maison, ou les sensations du ski entre quatre murs, telles sont les promesses de ce jeu enneigé! Des promesses tenues par une réalisation quasi impeccable.

Vu de dos, votre skieur ou surfeur dévale la piste comme une bombe! Les obstacles sont multiples, des sapins aux rochers en passant par les scooters de neige, les barrières et les skieurs du dimanche qui encombreront le bas des pistes avec leur chasse-neige de débutants! Vous, pas de doute, vous foncez! Les sauts et méga-sauts sont de rigueur pour éviter les obstacles, les plaques de verglas ou la "soupe" de basse altitude. Trois types de course sont proposés: le parcours libre, l'entraînement et la compétition. Pour le parcours libre, vous devez atteindre les différents "check points" de la piste en un temps donné: chaque passage dans les temps vous procure des secondes supplémentaires pour le bout de piste suivant, jusqu'à l'arrivée dans la station. Là, un télésiège vous ramène au sommet pour un nouveau parcours. Il s'agit donc d'une épreuve de vitesse avant tout, et vous devrez faire preuve de dextérité pour éviter les obstacles. L'entraînement et la compétition comportent quant à eux trois types d'épreuves au choix: la descente, tout en creux et en bosses, le slalom et le slalom géant. Des piquets ou des portes bleus et rouges jalonnent le parcours. Le chrono se déclenche: à vous de slalomer en finesse pour ne rater aucune porte sinon les secondes de pénalité s'amoncelleront au décompte final. En mode Entraînement, vous avez le choix entre quatre pistes de difficulté croissante par type d'épreuves. Pour apprendre à skier et voir ce que vous valez, c'est l'idéal. Le mode Compétition comporte quatre championnats de trois courses chacun par type d'épreuves. La sélection après chaque course est de plus en plus rude et vous devrez bétonner au classement final pour remporter le trophée.



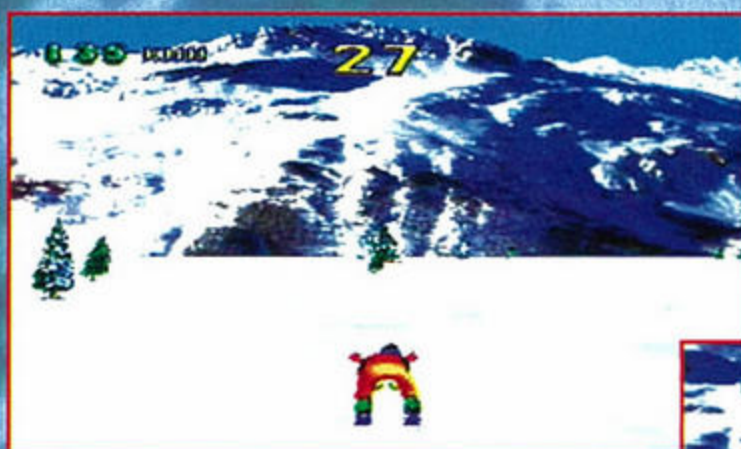
Une photo de Val d'Isère a servi de base pour ce plan des pistes. Comme vous le voyez, une semaine ne suffira pas...

Val d'Isère

SKIING AND SNOWBOARDING

CHOISISSEZ VOTRE COURSE

Quelques heures de jeu en mode Entraînement ou Parcours libre ne seront pas de trop pour vous lancer dans la compétition bien armé. En effet, vos adversaires sont très rapides, vu leurs scores de champions!



Parcours libre: il vous reste quelques secondes pour atteindre le prochain "check point", qui vous redonnera du temps pour le passage suivant.

Entraînement: le slalom géant est l'épreuve idéale pour les débutants car les portes de couleur sont raisonnablement éloignées.



Compétition: il est très difficile d'arriver avec un score honorable pour être sélectionné, surtout au slalom ou en descente car les piquets sont très rapprochés. Serrez vos virages.



En bas des pistes, les blaireaux vous gênent avec leur chasse-neige ridicule! Vous, grand frimeur, ne connaissez que le tout shuss!

Anticipez les sauts pour éviter le verglas, la soupe et les bandes de terre. Sur certaines pistes, il y aura même du brouillard!



AVIS

whoui zzz!

Sensations fortes garanties avec ce jeu de glisse et ses multiples pistes! Si le principe de vision en 3D est semblable à la version SNIN, les graphismes ont été encore améliorés et le jeu est vraiment beau! En plus, la cartouche est intelligente car vous recommencez là où vous étiez arrêté en mode Parcours libre! Cette mémoire admirable ne parvient pas néanmoins à occulter les failles du jeu, à savoir une gestion des collisions

approximative - vous percutez un sapin en passant à côté ou, au contraire, passez à travers certains rochers... - et une vitesse trop (!) impressionnante qui fait que les repères de la piste et ses obstacles se distinguent souvent trop tard... Malgré ça, on s'éclate jusqu'à connaître les pistes par cœur pour aller plus loin. Allez comprendre...

ELVIRA

REVIEW

UNE ANIMATION RÉALISTE

On s'y croirait... Si ce n'est que, dans la réalité, à moins d'être un as des pistes, ça nous arrive de freiner de temps à autre! Quant à se manger un sapin, ça fait très mal!



Et c'est la rencontre avec un sapin! Il faut dire que les repères de la piste ne sont pas toujours très clairs.

Le bouton de freinage sert peu car les timings sont vraiment serrés. Ça passe ou ça casse...



Anticipez les sauts et réalisez de méga-sauts pour le fun et la vitesse.



Appuyez par petites touches sur le paddle pour faire des virages courts.

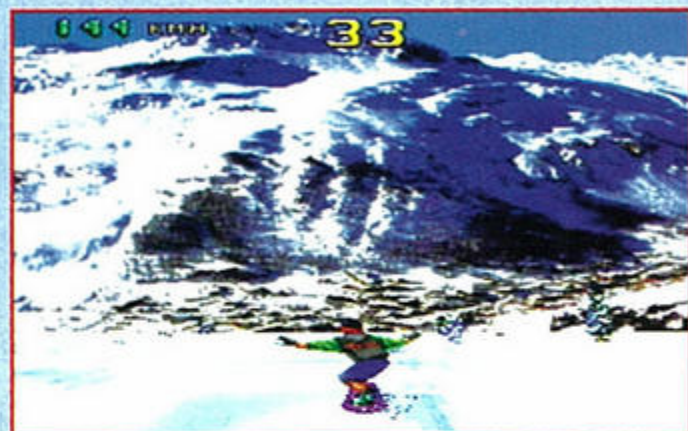


SKIEUR OU SURFEUR?

Le surf est à la mode, mais les sauts à ski sont toujours spectaculaires. Alors, classique ou chébran?



L'impression de vitesse semble encore plus grande à skis!



Tout shuss, les bras maintenant l'équilibre: le surf assure.

AVIS

oui!



SPY

Il n'y a pas à dire, bien des progrès ont été réalisés depuis la première apparition, sur SNIN, de Val d'Isère Championship: progrès au niveau des décors mais aussi au niveau de la rapidité du scrolling. En revanche, côté jouabilité, on a l'impression d'être descendu d'une étoile. Est-ce dû au pad de la Jaguar, auquel j'ai du mal à me faire? Il reste que les sensations sont enivrantes, et que le réalisme, quand vous dévalez les pistes avec le surfeur ou le skieur, est saisissant. Je n'ai, en fait, qu'un reproche à formuler à cette version, comme à celle sur SNIN: la profondeur du champ de vision est trop réduite. On ne sait jamais ce qui se cache derrière une bosse, et on se plante en conséquence. Heureusement, un temps d'apprentissage vous fera oublier ces petits problèmes, et vous prendrez du plaisir à jouer, en hiver comme en été. C'est quand même pratique, les jeux vidéo...



ÉDITEUR: VIRTUAL STUDIO
DISTRIBUTEUR: ACCORD
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

SIMULATION DE SKI
1-2 JOUEURS NON SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: -

PRESENTATION 60%

Un écran-titre minable affiche le générique de tous ceux qui ont bossé sur ce jeu. Pas de démo.

GRAPHISMES 89%

Très réalistes, ils donnent envie de partir skier! Le sprite du skieur est tout aussi réussi.

ANIMATION 89%

Aucun ralentissement malgré la vitesse impressionnante. Des actions fluides mais une gestion des collisions étrange.

MUSIQUE 80%

Des thèmes musicaux qui se laissent écouter et... oublier.

BRUITAGES 88%

Un beau bruit de "glisse" et des voix digitalisées pour des sons clairs et bien rendus.

DUREE DE VIE 89%

Des sensations très fun et un mode Compétition plutôt difficile.

JOUABILITE 88%

Ça va trop vite! On voit les obstacles, oui, mais au moment où on fonce dedans...

INTERET 87%

Un jeu réaliste et vraiment speed (voire trop...) aux multiples challenges.

REVIEW

DES PARENTS À VOUS?

Des tronches grimaçantes, affreuses et pourtant superbes graphiquement pour tous ces ennemis sortis de l'enfer et vraiment très, très collants!



Un mort-vivant de base: les plus pénibles et les plus ordinaires. Ils sortent du sol en peloton compact et rêvent de vous serrer dans leurs bras pourris. Beurk!

Le faux ange: blond, potelé et muni de petites ailes, il dissimule une sorte de lance-flammes et, finalement, on lui mettrait bien la tête au carré.



Le pirate: si vous n'avez pas une arme béton, mieux vaut filer! De longs et meurtriers combats (surtout pour vous) vous attendent.

Admirez la finesse de ce guerrier. Tout irait tellement mieux s'il n'était aussi brutal...



Un château, des créneaux et des armures squelettiques



Grande nouveauté, il ya des boss, des gros, qui se déforment dans tous les sens! Il est conseillé d'avoir une potion rouge en réserve, car ils sont coriaces.

GHOUL

Voici la suite de *Zombies at my Neighbours*, avec le même principe (la recherche de victimes à sauver) mais plus de monstres, de décors, de potions et de difficulté! Un cocktail assez démoniaque pour une drôle de patrouille.

Zeke et Julie sont sur un bateau, Zeke tombe à l'eau... Ah! là, je vous arrête tout de suite, vous êtes mal parti: Si Zeke tombe à l'eau, il faut que Julie l'y accompagne, sinon il se fera dévorer par un requin! Voilà donc le premier principe à appliquer quand on joue à deux: rester groupé pour ne pas bloquer l'autre dans ses mouvements et pouvoir tirer sur tous les fronts. Après, il s'agit de repérer l'emplacement des victimes à leurs cris – inscrits dans des bulles de D.A. marquant la zone où se rendre –, d'aller sauver ces touristes avant que les monstres ne les touchent, puis d'atteindre la sortie. Une balade de santé, mais dans un univers d'outre-tombe! Zeke et Julie n'auraient pas dû entrer dans cette librairie pour voir l'exposition Horreur; ils n'auraient pas dû y lire ce livre magique qui les a transposés au pays des revenants de toute sorte... A propos de revenants, on n'en revient pas! Ils sont dessinés avec une finesse délirante et dotés d'une animation non conformiste: on ne les retrouve pas forcément aux mêmes endroits d'une partie à l'autre! Idem pour les options: ne repérez pas à tout prix le coffre contenant la vie supplémentaire, elle ne sera plus là! Moralité, il faut à chaque fois tout fouiller! Au diable la routine d'un parcours simplifié... Remarquez, on apprend vite à optimiser tous les déplacements, vu qu'on n'avance vraiment pas vite... Oui, on peut jouer seul, c'est possible, l'écran d'options le prouve... Et c'est vrai, on y arrive: trois bonnes heures pour obtenir le mot de passe des quatre premiers niveaux, c'est un signe encourageant. Un jeu qui fourmille d'ennemis et de victimes très variés, de salles secrètes à trouver en éclatant les murs, d'armes et potions en grand nombre, le tout difficile à un joueur, raisonnable à deux: voilà qui plaira aux as du paddle et fans du premier volet.



La potion bleue rend invincible, la verte vous nuit, la dorée ressuscite, le bocal coloré, c'est la surprise (!), et la rouge vous transforme en mort armée d'une faux dévastatrice, tant pour les ennemis que pour certains murs.



Le bocal coloré peut tout aussi bien contenir une super-potion rouge qu'une verte nuisible.

AVIS

oui!



ELVIRA

Avec *Zombies*, premier du genre, un nouveau style de plates-formes était né: on avait un quota de victimes à sauver sur chaque niveau, une transformation en monstre possible, de nombreuses armes et une exploration du niveau avec l'aide d'un radar. La mode étant aux films d'horreur, on mit des revenants partout! Forcément, ça a marché. *Ghoul Patrol* est dans la même lignée, sauf que quelques options ont disparu et que de nouvelles ont été ajoutées. Adieu les bottes d'accélération: maintenant, le personnage peut dérapier sur une courte distance; au revoir le radar, bonjour les bulles d'appel au secours; exit le quota demandé au départ... Un jeu qui s'est globalement enrichi, avec plus de monstres rapides, de vrais boss, plus de potions aux vertus étranges, plus de sauts sur les meubles et de recherches dans les placards... Mais seul, c'est l'horreur!

PATROL



Paysage du prochain secteur: la jonque sur une mer de rêve, infestée de requins.



Zeke et Julie dérapent sur une courte distance.



Du lance-pierres de base à la grosse artillerie, Zeke et Julie ont pas mal de choix (nombre de coups limité), mais ça devient vite dur de trouver les options! Le flingue doré est efficace sur la plupart des monstres.

AVIS

oui!



PANDA

Ce jeu est dans le même esprit que *Zombie*, en beaucoup plus beau. Les graphismes sont plus fins, les ennemis bien dessinés. Les sprites sont très gros, et une transformation en Mort est possible. Là, ça devient du carnage: on tranche les monstres à coups de faux! Un peu moins de points, mais la satisfaction du travail bien fait! De plus, trois niveaux sont cachés, et on peut jouer à deux... Que demander de plus? Un jeu plus long! 17 niveaux c'est un peu court. Surtout par rapport aux 50 que comportait *Zombie*. Enfin, il y a quand même de quoi faire, et certains sauvetages sont loin d'être évidents. Si vous avez aimé *Zombie*, vous risquez de passer des nuits blanches avec *Ghoul Patrol*.

FAUT-IL VRAIMENT CHOISIR?

Sympa la bande de péquenots à sauver! Des pépés gâteaux, des footballeurs américains, des artistes... Toujours mignons et assurément stupides, ils valent le détour. De là à les adopter, faut pas exagérer...



Pépé attire tous les éclairs sur son parapluie, pour vous dire si c'est un veinard! Un escargot dopé lui fera peut-être son affaire.



Encore un fainéant! diront les esprits bornés... Mais non, il est juste cool.



Marmiton, tu me suis ou tu préfères cuire sur la broche de ces diabolins?



Eh ouï! on sauve aussi les buveurs de bière qui chantent et dansent...



Un autre vieillard, qui se balance tranquillement.



Un artiste peintre qui ne voit que son art.



ÉDITEUR: JVC
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITÉ: DÉCEMBRE
PRIX: E

ACTION/PLATES-FORMES
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PIM-HANTÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: -

PRESENTATION 89%

Déformation d'image en fond et des démos montrant que les programmeurs trouvent le jeu difficile.

GRAPHISMES 93%

Des monstres "superbes", des décors fins et variés et beaucoup de détails...

ANIMATION 92%

Fluide pour l'ensemble des personnages et très au point pour les boss, tout en déformations.

MUSIQUE 92%

Adaptée aux lieux: asiatique au Japon, tropicale sur la jonque...

BRUITAGES 95%

Très biens rendus, jusqu'au cri des victimes qui agonisent...

DUREE DE VIE 88%

A deux, tout devient possible; seul, vous allez en baver... sur les 17 niveaux.

JOUABILITE 89%

On peut déplorer que les zombies aillent plus vite que nous (je les hais!)... A part un ou deux détails, tout le reste est nickel.

INTERET 88%

Un jeu varié et difficile, dans une ambiance très sympa de films d'horreur. Vous serez "enchanté" de cette suite.

REVIEW



Trois mondes immenses, des ennemis en pagaille et un héros bien animé pour un jeu de plates-formes bourré de recoins à explorer, mais à la difficulté bizarrement dosée...

Ce jeu est tiré d'un film qui n'est pas encore sorti en France. Tout ce que je peux vous dire, c'est que le héros est incarné par Macauley Culken, le blondinet crispant de "Maman, l'avion m'a raté". En tout cas, le jeu fourmille de bouquins voraces et de cartes de bibliothèque à rechercher. Le petit Mac, alias Richard Tyler, va se retrouver projeté dans les histoires d'un livre de contes. Son périple commence dans le monde de l'horreur (14 niveaux dans un château), continue dans le monde de l'aventure (11 niveaux dans un bateau pirate) pour finir dans le Fantasy World, habité par d'innombrables personnages de BD (12 niveaux).

L'accent a été mis sur l'animation du héros et des ennemis plus que sur la variété des actions et des décors. Néanmoins, le jeu propose de nombreuses salles secrètes, des livres à dénicher qui amènent à des niveaux-bonus et des options spéciales qui donnent accès à des niveaux spéciaux en simili-3D (mode 7 sur la SNIN). Si on s'emploie à tout chercher, Pagemaster prend toute son ampleur. Sinon, il reste un jeu de plates-formes sympa, mais de facture classique. Selon les options ramassées, Richard Tyler rebondit sur les murs façon Batman, s'accroche au plafond et aux pics, glisse dans les descentes, lance des yeux, manie un sabre, projette de la poudre magique... Chaque monde est l'occasion de se battre avec une arme différente. Au total, on a sous la main un bon jeu, mais qui laisse une impression étrange d'inachèvement...

AVIS

oui!



ELVIRA

Comment traduire une impression positive mais limitée? Dès les premiers niveaux, on est freiné par la difficulté: une option permet de rebondir sur les murs, une autre procure le tir, une troisième permet de s'accrocher au plafond mais, dès qu'on est touché, une des options ramassées disparaît en courant sur ses petites pattes! Il faut la rattraper sinon la fin est proche. Et comme les Continue ramènent au début du monde, on finit par connaître par cœur les quatorze niveaux du premier, le monde de l'horreur... C'est très énervant. Mais les ennemis, les niveaux spéciaux, l'animation accrochent le joueur, qui veut aller plus loin, et il a raison! Même si les deux mondes suivants sont bien plus faciles, mais aussi plus pauvres graphiquement, ils méritent le détour. La ruse qui consiste à bloquer les joueurs pendant des jours sur le premier monde pour les faire saliver est tout de même un peu vicieuse...



Cette flamme sert de Continue au milieu du niveau.



Pagemaster

UNE GRANDE AGILITÉ

Le héros, Richard, et de nombreux ennemis présentent une animation très réussie, que ce soit sur SNIN ou MD, qui n'est pas sans rappeler celle de Denis la Malice sur SNIN. Le problème, c'est que Richard, quand il saute haut, ne voit pas les ennemis à l'étage du dessous. La version sur MD met en œuvre un scrolling vers le bas, ce qui vous évite les mauvaises réceptions. Quant à la version sur SNIN, elle vous laisse vous débrouiller...



SNIN

L'option verte permet de s'accrocher au plafond grâce à du slime verdâtre! Ne vous arrêtez pas sinon c'est la chute par rupture de slime.



MD

L'option bleue de base permet de rebondir sur les murs à la manière de Batman.



SNIN

Lorsque Richard court puis s'accroupit, il dérape. Dans les descentes, cette glissade lui sert d'arme.



SNIN

Richard peut porter des objets pour atteindre des endroits en hauteur ou les projeter sur les ennemis.



SNIN

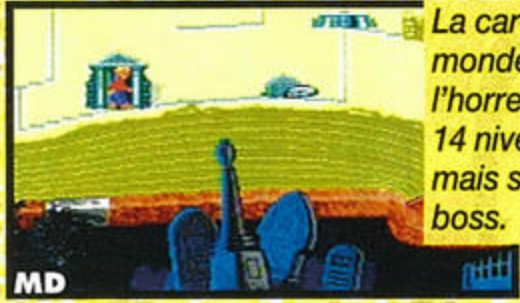
Dans le monde de l'aventure, votre arme est un sabre donné par des perroquets, des pirates, ou caché.



MD

Dans le monde de l'horreur vos armes sont des yeux!

REVIEW



La carte du monde de l'horreur et ses 14 niveaux, mais sans boss.

BEAUCOUP DE FLUIDITÉ

En attrapant une certaine option, Richard accède directement à un niveau-bonus genre 3D. Juché sur un livre qu'il peut replier, il passe entre des portes ou des colonnes à grande vitesse. Pour recharger son compteur d'énergie et atteindre la fin, il faut ramasser toutes les options, avec une vie supplémentaire à la clef.



Sur MD, on passe entre des colonnes en ramassant des sacs et des pièces. C'est jouable.



Sur SNIN, c'est beaucoup plus dur, car presque trop fluide! C'est un comble... Néanmoins, le mode 7 et ses rotations impressionnent.

Master



Un niveau-bonus où le temps vous est compté pour atteindre le livre de sortie. Une vie supplémentaire est à gagner.



Rattrapez votre option bleue qui court sur ses petites pattes.

MD

FOX INTERACTIVE/SEGA
PRIX: D
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION 80%

Une seule démo et pas de mots de passe! Dommage...

GRAPHISMES 87%

Souci du détail, multiples expressions mais des décors peu variés au sein d'un même monde.

ANIMATION 88%

Bonne fluidité pour la palette de mouvements du héros et des ennemis.

MUSIQUE 83%

Des thèmes d'ambiance sympa, mais peu de variété.

BRUITAGES 87%

Variés et bien rendus.

DUREE DE VIE 90%

Une quarantaine de niveaux et aucun mot de passe! Je me répète, non?

JOUABILITE 89%

Des actions parfois délicates mais une bonne réponse des commandes.

INTERET 86%

Un bon jeu de plates-formes avec des sprites originaux et bien animés mais peu de variété dans les décors.



CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: INFINIS
(PASSWORD SUR SNIN)

DISPONIBILITÉ: OUI

SNIN

FOX INTERACTIVE/VIRGIN
PRIX: E
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION 85%

Deux démos (bof!), mais des mots de passe!

GRAPHISMES 88%

Très beaux et fouillés mais les niveaux d'un même monde se ressemblent trop. Un air de famille avec Denis la Malice.

ANIMATION 90%

La méga-fluidité de la SNIN avec des Bonus Stage en mode 7.

MUSIQUE 84%

Des thèmes d'ambiance peu variés mais un bon son.

BRUITAGES 88%

Bien rendus, même si c'est énervant d'entendre le héros râler (voix digitalisée) dès qu'il tombe (souvent!).

DUREE DE VIE 88%

Un mot de passe par monde, soit une douzaine de niveaux; c'est toujours bon à prendre.

JOUABILITE 89%

Il est dommage que, lorsque l'on dirige le pad vers le bas, l'écran ne descende pas comme sur Megadrive.

INTERET 87%

Un bon jeu de plates-formes qui a beaucoup misé sur le premier monde...

AVIS

oui, mais...



PANDA

Ce jeu est bien prenant, et abrite une multitude de monstres sympa, chacun ayant fait l'objet d'une animation différente. Les Bonus Stage à chaque fin de niveau sont bien réalisés; d'autres, remplis de clefs, sont cachés dans les niveaux... à vous de chercher! Mais la version Megadrive a un gros défaut: elle ne propose pas de password, et il faut savoir que le premier monde comporte quatorze niveaux, et qu'il est de surcroît beaucoup plus dur et long que les suivants. Sur Super Nintendo, au moins, vous disposerez de mots de passe. Cela dit, aucune de ces deux versions n'est vraiment exceptionnelle sur le plan des graphismes, et elles se contentent de proposer de jolis décors, sans plus. Le vrai problème, c'est que si le début du jeu semble prometteur, on est déçu par la suite, car on se retrouve avec un petit jeu sympa, mais sans grande prétention.



REVIEW

Samurai Shodown fait le tour des consoles: après la Neo Geo, la Super Nintendo, la Game Boy, le voici qui déboule maintenant sur Megadrive et 3DO. Cinq cartouches pour un même jeu, c'est un bon filon!

Est-il encore nécessaire de présenter Samurai Shodown (Samurai Spirits sous d'autres latitudes)? Oui? Bon, d'accord, mais seulement pour ceux d'entre vous qui émergent d'une longue période de coma ou qui reviennent d'un voyage sur la Lune, où il n'est pas encore possible d'acheter Consoles+.

Ecoutez cette belle histoire, et prenez des notes: des gens paisibles coulaient des jours heureux sur notre belle planète bleue quand, un beau matin, un démon fort méchant du nom d'Amakusa se réveilla. Les douze plus grands guerriers de la Terre se réunirent alors et se collèrent des baffes réciproquement. Le survivant de cette terrible épreuve obtint l'insigne honneur de coller des baffes au démon en personne. Quelle histoire émouvante! Mais séchons nos larmes et parlons franc: Samurai Shodown s'inspire insidieusement de Street Fighter II, lequel pompe sans vergogne le principe de Karatéka. Ensuite, les origines du jeu de baffes se perdent dans les méandres mystérieux du passé... Mais revenons à nos moutons: pour ne pas se voir accusé d'avoir plagié purement et simplement SFII – et, incidemment, éviter un procès de Capcom –, Samurai Shodown apporte son petit lot de nouveautés. Parmi elles, on trouve l'utilisation systématique d'armes et une "jauge de fureur" qui définit la force des coups. Plus un personnage prend des coups, plus il est énervé, et plus il tape fort! Cela permet des retournements de situation assez surprenants. Avec ses douze guerriers (onze dans la version Megadrive, Earthquake ayant disparu), Samurai Shodown s'inscrit clairement dans l'école de pensée "streetfighterdeuxième".

AVIS

samoui, mais...



SPY

Marc pourra toujours déplorer mes constantes références à la version Neo Geo, mais il n'y a pas à dire, la maman de ce génial bébé reste bien la plus digne d'allaiter sa progéniture. La version MD est toutefois de très bonne qualité. Graphismes, taille des sprites et nombre de combattants sont convaincants. Certes, la maniabilité laisse un peu à désirer et certaines collisions de sprites sont douteuses mais, globalement, la version

SNIN est surclassée. Sur 3DO, on se rapproche beaucoup de la version Neo Geo, mais vous ne manquerez pas de remarquer que les pistes son ont la mauvaise habitude de "sauter", certains coups s'opérant dans un silence sidéral. Irritant... A part ça, cette version 3DO présente un léger intérêt supplémentaire: vous pourrez jouer sans arme ou sans sang. Sans arme, vos combats seront paradoxalement plus violents. Sans hémoglobine, papa pourra jouer avec son bambin sans complexe. Samurai Shodown est très bon sur les deux supports, mais Super SF II (Turbo) n'est pas détrôné.

SAMURAI SHODOWN

COUPS TRÈS SPÉCIAUX

Que serait un jeu de baston sans coups spéciaux? Bien sûr, Samurai Shodown en regorge. Voici quelques exemples "frappants".



Attention à l'haleine de Gen-An. Il a mangé de l'ail.



Nouveauté dans Samurai Shodown: des animaux attaquent à votre place.



Quatre contre un, le combat est inégal.



On peut avec jouer le boss Amakusa grâce au mode Versus.



Le sang gicle toujours autant, ouvrez vos parapluies.

REVIEW

ZOOM

Absent de la version Megadrive, le zoom automatique pour montrer un gros plan de l'action est présent sur 3DO. Il saccade légèrement mais l'effet est toujours aussi saisissant.



L'action vue de loin par les spectateurs du fond.



L'action vue par les spectateurs du premier rang.

NEO GEO CD VS 3DO

Les puristes préféreront la version cartouche Neo Geo, qui élimine les temps d'accès du CD. Par contre, si l'on doit comparer Samurai Shodown versions Neo Geo CD et 3DO, le rapport de force change. Les temps d'accès au CD sur 3DO sont plus rapides et de nouvelles options font leur apparition, comme le combat sans arme. Donc, avec des graphismes similaires, et malgré quelques problèmes sonores, la 3DO emporte d'une courte tête ce comparatif.



L'option combat sans arme, sur 3DO, est destinée aux grands brutaux.



Non, ce n'est pas un coup spécial et pourtant ça fait très mal.



Wan Fu, avec son énorme cimenterre, est une des grosses pointures du jeu maintenant que Earthquake est passé aux oubliettes.

AVIS oui!



MARC

Samurai Shodown est mon jeu de baston préféré et je suis bien content de voir ces deux adaptations d'excellente facture. La version Megadrive m'a tout particulièrement impressionné. Elle est tout simplement meilleure que la version Super Nintendo, bien qu'il faille absolument avoir un joystick à six boutons pour s'éclater. Pour ce qui est de la 3DO, le jeu gagne en couleur et il est très proche de l'original. Spy trouve cette version moins jouable que sur Neo Geo mais, personnellement, je n'en ai pas été gêné. Malgré quelques petites imperfections, ces deux versions de Samurai Shodown sont bien réussies.

MD SEGA-SAURUS/IMPORT
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON

PRESENTATION 80%

Des scènes intermédiaires en moins par rapport aux autres versions.

GRAPHISMES 87%

La Megadrive se plie en quatre pour offrir de jolies images.

ANIMATION 92%

Incredible! Des sprites aussi grands et aussi bien animés, c'est surprenant sur MD.

MUSIQUE 80%

Son rythme effréné vous fera sauter au plafond.

BRUITAGES 85%

Entre ceux qui parlent, ceux qui crient et ceux qui hurlent de douleur, c'est une joyeuse cacophonie!

DUREE DE VIE 88%

Avec 8 niveaux de difficulté, même les plus doués auront du mal à terminer le jeu.

JOUABILITE 80%

Un joystick à six boutons est hautement recommandé.

INTERET 93%

Un exploit pour la Megadrive. C'est la meilleure adaptation 16 bits du jeu à ce jour.



CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4 (3DO)/8 (MD)
CONTINUE: PAR PILE (3)

DISPONIBILITÉ: OUI

3DO CRYSTAL DYNAMICS/IMPORT
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON

PRESENTATION 85%

D'aussi bonne qualité que dans la version Neo Geo.

GRAPHISMES 93%

Un poil plus beau que l'original.

ANIMATION 89%

De rares ralentissements et un zoom légèrement saccadé.

MUSIQUE 90%

La qualité CD pour des morceaux de musique divins.

BRUITAGES 80%

Bizarrement, les bruitages fonctionnent irrégulièrement. Ça énerve Spy...

DUREE DE VIE 88%

Achetez impérativement une deuxième manette pour profiter pleinement du jeu.

JOUABILITE 90%

Un système ingénieux double les boutons du pad.

INTERET 92%

Avec Super Street Fighter II Turbo et Samurai Shodown, la 3DO dispose du top en matière de baston.

Ce matin, je me suis levée avec une folle envie de "taper le flipper", histoire de me défouler un brin avant d'aller au boulot. L'aube pointe à peine (non, j'abuse, personne ne va me croire...)...

Bref, je visualise le flipper, mes mains le secouant à la moindre incartade, la balle qui rebondit, le dernier des bumpers qui m'envoie dans le dernier trou... Et d'un seul coup, c'est l'illumination! Mais, mais c'est bien sûr!... J'ai un jeu de flipper à tester, la suite de Pinball Dreams! Si je vous raconte cet épisode passionnant de ma vie trépidante, c'est pour vous annoncer la sortie de Pinball Fantasies! Le jeu en lui-même n'est pas inintéressant: les flippers sont plutôt bien réalisés, ils sont très réalistes, alors ne vous attendez à rien d'autre qu'à une balle, des bumpers (...), des extra-balles, des jackpots, etc. Du très classique en somme. A noter néanmoins un petit changement par rapport à Pinball Dreams, dans la partie supérieure des flippers, aménagée avec des rampes dans tous les sens, un flipper de plus et un scrolling bien plus fluide avec une balle centrée à l'écran - et non plus décalée comme

dans le premier du nom. Les graphismes sont beaux et colorés, parfois trop denses, mais avec la pause, on peut tout observer à loisir.



Dégommez les canards pour accéder au bonus Arcade.

PINBALL FANTASIES

AVIS

oui, mais...



ELVIRA

Quatre flippers sympa et très réalistes, ça plaira toujours aux fans. Cela dit, je ne connais pas encore d'équivalent à une vraie partie de flipper dans un bar... Sur console, il faut bien avouer que je préfère les adaptations à l'imagination délirante avec des effets de balle magiques, des petits jeux. Bref, du flipper adapté aux jeux vidéo. Las, je n'ai rien trouvé de tout ça dans Pinball Fantasies, d'où une ambiance trop peu exaltante à mon goût. En plus, seulement deux options d'angle, et donc de vitesse de balle, sont proposées et, sur les deux, l'angle aigu est particulièrement poussif. A vitesse normale, vous retrouverez néanmoins les sensations du flipper, celui qui trône au snack en face de votre bahut, ni plus, ni moins.



Entrez dans la Tour pour un super-jackpot.



Voici le tableau d'options qui vous sera proposé avec les quatre flippers et la configuration du paddle.

BILLION DOLLARS

"Le Million! Le Million!" hurle la foule. Vous baverez devant les superbes lots à gagner et ces midinettes qui s'exposent.

PARTY LAND

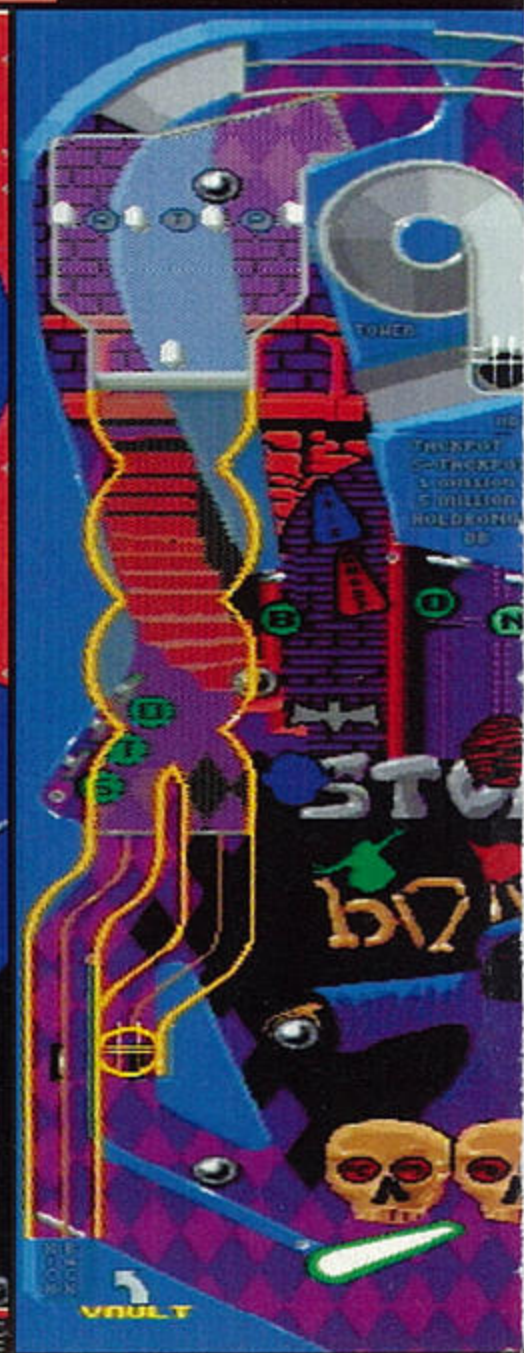
Avec son clown flashy et ses multiples lumières à faire clignoter, c'est la fête foraine en décor et pas mal de bonus à ramasser.

STONES

Un beau bruit de vent un soir films d'horreur, et des yeux tous les coins.



CONSOLES + 112



REVIEW

AVIS

Non!



Pour qu'un flipper sur console puisse être agréable, il faut qu'il soit original. Et ce n'est pas en essayant de copier les vrais qu'on arrivera à un jeu fun. Quand on joue dans un café, il y a de l'ambiance! Jouer à la maison, c'est complètement différent. Pinball Fantasies est loin d'être à la hauteur, rien que sur le plan des options... Même les

PANDA

éléments les plus classiques, et a fortiori incontournables, comme la multi-balle ou les passages secrets, sont absents de ce jeu. Alors, ne parlons même pas de choses un peu plus exotiques, comme des passages d'arcade. Le réalisme est une chose, s'amuser avec ce flipper en est une autre!



Quoi! 250 000! Et le million, alors?

ÇA SE TRAÎNE!

Quatre flippers sont également proposés sur la Game Boy, identiques à ceux de la version SNIN, mais aux graphismes évidemment beaucoup plus dépouillés, pour ne pas dire que c'est carrément le désert pour deux d'entre eux... La balle étant de surcroît archi poussive et la seule option proposée consistant à supprimer la musique crispante, vous comprendrez que ce n'est pas le cadeau de l'année.

**GB
70%**



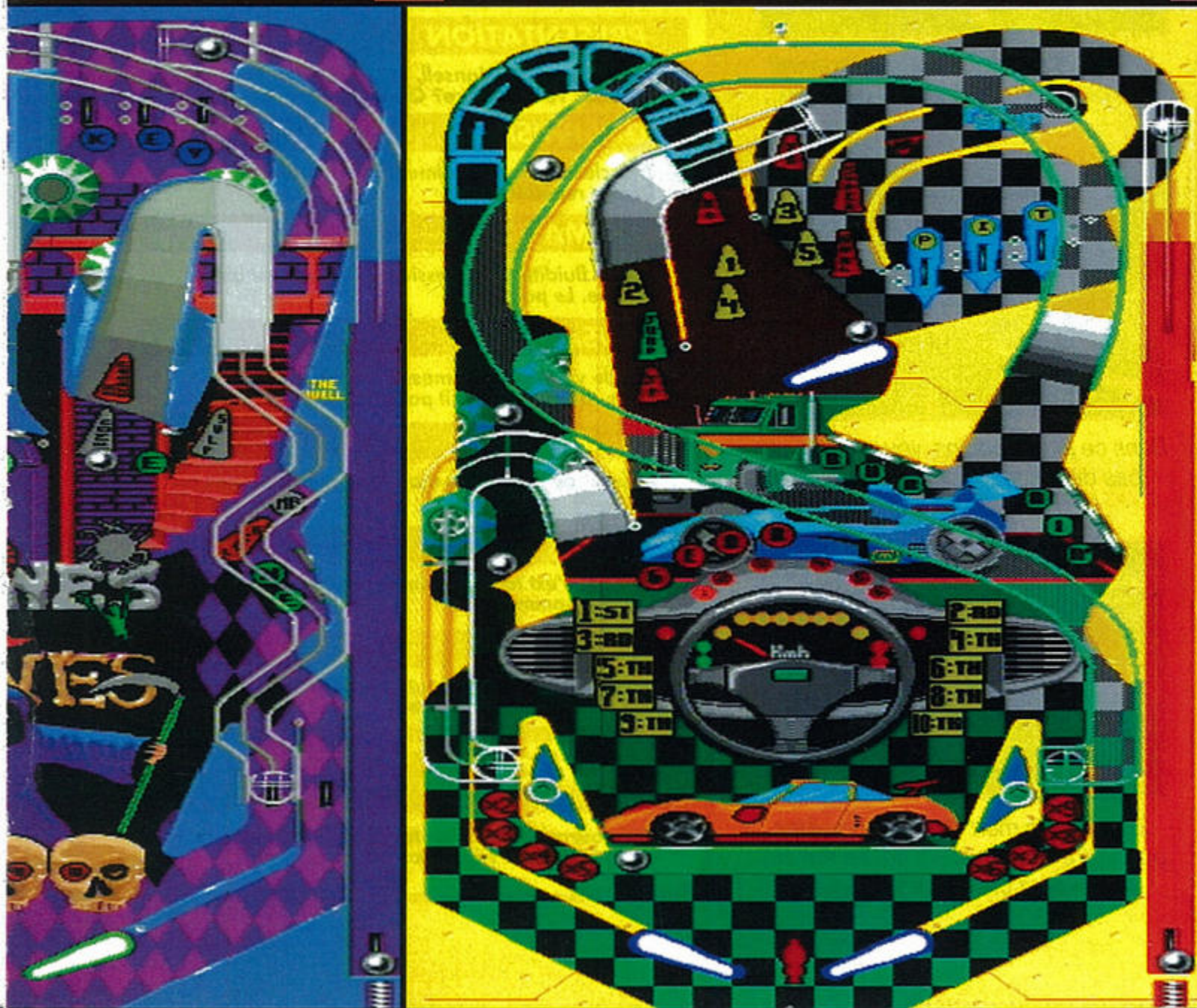
Le Stones Bones et son super-décor de château.

BONES

de tempête, comme dans les rouges qui clignotent dans

SPEED DEVILS

Une giga-rampe traverse l'écran et des bruits de moteur retentissent. Des graphismes sympa aux couleurs discutables.



ÉDITEUR: GAMETEK
DISTRIBUTEUR: ECUDIS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

FLIPPER
1-8 JOUEURS
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: -

PRESENTATION 80%

4 flippers proposés et peu d'options.

GRAPHISMES 85%

De beaux flippers très colorés et un souci du détail avec une mosaïque de saynettes.

ANIMATION 85%

Un scrolling assez fluide et une bonne inertie de la balle. Technique, hein?

MUSIQUE 78%

Un thème par flipper pas terrible du tout mais le son est clair...

BRUITAGES 83%

Bien rendus avec un souci de réalisme.

DUREE DE VIE 80%

Les accros de flippers réalistes se feront régulièrement une petite partie...

JOUABILITE 85%

"On te donne trois balles...", après tu te débrouilles et tout fonctionne à l'écran. Heureux?

INTERET 82%

Rien de nouveau sous le soleil de ces flippers réalistes si ce n'est de beaux flippers... réalistes. Ce sera donc le mot clef de ce test.

SUPER NINTENDO REVIEW

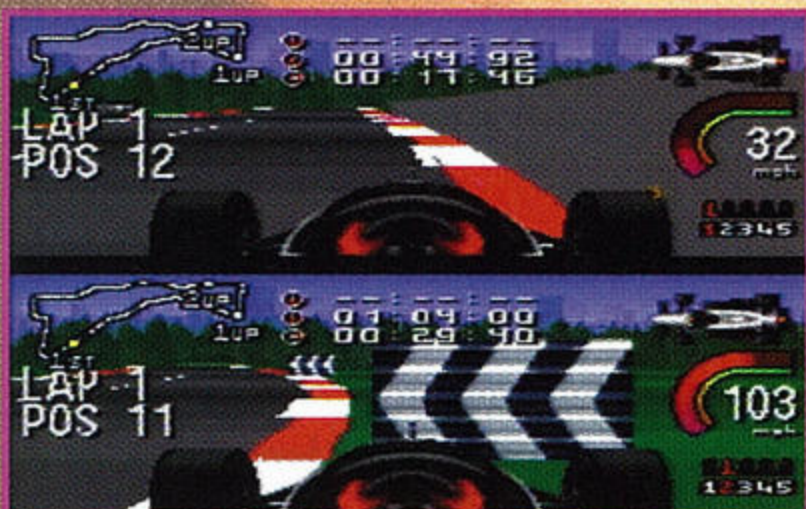
Un nouveau jeu de course de voitures? Oui, mais pas de F1! Cette fois-ci, c'est une simulation d'Indycar, vous savez, ces courses où les voitures sont mises à rude épreuve.

Vous avez tous entendu parler de la course d'Indianapolis. Elle est généralement assez spectaculaire, même si la piste ne brille pas par sa complexité... Le jeu a d'ailleurs assez bien traduit le réalisme du circuit. Il vous est proposé, au choix, de participer à une saison complète, de jouer en mode Arcade, ou de faire une petite partie seul ou à deux, pour le fun. Le choix des options ne vous plongera pas dans un état proche de l'hébétude par sa profusion de détails techniques. C'est simple: vous êtes pilote, donc vous vous contentez de conduire, et vous ne touchez pas à votre bolide. Une série de codes vous permet de reprendre la partie. En mode Season, le jeu gère les dégâts que subit votre voiture, bien que ceux-ci n'entraînent aucun changement au niveau du comportement de la voiture. A ce propos, ne vous inquiétez pas trop, il faut vraiment chercher les murs pour casser quelque chose.

NEWMANN HARD INDYCAR



La présentation des pistes est un peu sommaire, mais s'il n'y avait que ça...



Heureusement, cette option-là est présente, sinon, j'aurais vraiment déprimé.

AVIS Noooooon!



PANDA

En allumant ma console, je me suis demandé si je n'étais pas rentré dans la quatrième dimension. Mais, après quelques minutes de jeu, je me suis vite ravisé: c'était la "toilette zone"! Même si, sur le plan de l'animation et de la jouabilité, le jeu s'en tire à peu près, qu'est-ce qu'on s'ennuie! Et le pire de tout, ce sont les graphismes: absolument toutes les courses se ressemblent. Quant à la conduite, elle est loin d'être réaliste: freiner? pour quoi faire, puisque les virages se négocient très bien à 300 km/h. Et que dire de la musique, si ce n'est qu'elle brille par sa nullité. C'est vrai qu'on commence à en avoir l'habitude avec ce genre de jeu, mais est-ce vraiment une excuse?

MONOTONIE

Pour illustrer de façon appropriée la diversité des décors, vous pouvez vous amuser à comparer ces trois photos. Chacune est tirée d'une course différente... Ça laisse rêveur!



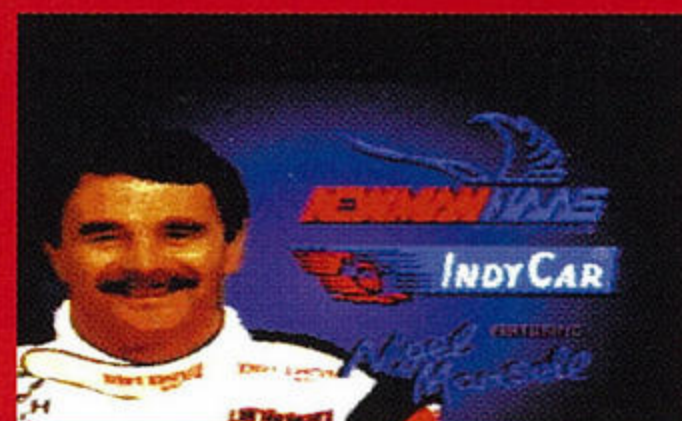
Une simple rotation de palette aurait suffi pour égayer un peu le paysage...



Dans ce jeu, au moins, vous ne risquez pas de rencontrer des Lemmings. Ils ont du goût, eux!



Zut, dans le mur! Ne vous inquiétez pas, votre bolide est solide. La preuve, vous n'avez pas une égratignure...



ACCLAIM/COLUMBIA TRISTAR
PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COURSE DE VOITURES

PRESENTATION 45%

La tête de Nigel Mansell, et... c'est tout. Vous voulez modifier votre voiture? Changez de cartouche...

GRAPHISMES 80%

Très classiques, et vraiment pas spectaculaires. Décors répétitifs.

ANIMATION 86%

Bonne fluidité. L'impression de vitesse est bien rendue. Le point fort!

MUSIQUE 45%

Jeu de voiture égale musique sans intérêt. Cette cartouche ne fait pas exception à la règle.

BRUITAGES 65%

Le bruit du scooter de ma grand-mère est bien imité...

DUREE DE VIE 70%

A deux, c'est toujours plus marrant, mais ça n'atteint pas des sommets.

JOUABILITE 77%

Hormis le fait que le bouton de frein ne sert à rien, elle est d'un niveau correct.

INTERET 65%

Qui pourrait acheter un tel jeu? Les collectionneurs, ou la famille de Nigel Mansell, sans doute?

SYNDICATE

SUPER NINTENDO REVIEW

Syndicate fait partie des "transfuges" du PC. Le public micro étant plus âgé, les jeux sont plus complexes, plus longs et souvent plus intéressants. Si vous vous sentez mûr, jetez donc un coup d'œil à Syndicate.

Dans un futur pas si lointain, les syndicats du crime ont pris le pouvoir à travers le monde. Se livrant une guerre impitoyable, ils emploient des cyborgs qui s'affrontent en pleine ville au mépris de la police - et au détriment de victimes innocentes. Vous êtes à la tête d'un de ces syndicats. Fini les méthodes douces, pour devenir riche et puissant, il n'y a qu'une seule tactique viable: la poigne de fer dans un gant clouté. Dans Syndicate, pas moins de cinquante missions sont proposées. Cela va de la simple expédition punitive au kidnapping en passant par l'assassinat et la protection de convois. Le jeu est divisé en plusieurs étapes. La première consiste à choisir le nombre de cyborgs que vous allez utiliser pour la mission (de un à quatre). Il faut ensuite les équiper d'armes et de kits médicaux. Puis vient la phase cyberpunk, avec la pose de nouveaux implants cybernétiques: bras, yeux, torsos, cerveaux et jambes. Dernier passage obligé avant de commencer la mission, le labo. On y définit le budget des recherches sur les nouvelles armes et implants. Voilà pour les préparatifs. Le plus important consiste à diriger l'équipe de cyborgs dans des villes à la "Blade Runner". Il est possible de les contrôler en équipe ou individuellement, de tirer sur tout ce qui bouge, de ramasser des objets, d'utiliser des véhicules, de changer les taux d'IPA (Intelligence, Perception, Adrénaline) et d'hypnotiser les gens grâce à un Persuadotron. Dernière précision: un mode 2 joueurs permet de contrôler en équipe les cyborgs (deux chacun).



Le Persuadotron permet de convaincre en douceur vos ennemis de se rallier à votre cause. Avec ce système, on peut former une véritable petite armée.



Syndicate est loin d'être parfait. Quand on rentre dans un immeuble, par exemple, l'action devient très confuse.

Voilà ce que donne une utilisation abusive du Persuadotron. Et en plus, les personnes ainsi "convaincues" peuvent ramasser des armes et se battre pour vous.



UNE PRÉSENTATION QUI A DU STYLE

Pour une fois, les écrans de sélection sont originaux et soignés. Il faut dire que Syndicate n'est pas un simple jeu d'action, l'aspect réflexion est tout aussi important. Si vous ne planifiez pas sérieusement vos missions, vous n'arriverez jamais à terminer le jeu.



Mets ton cerveau sur la position "ON". Choisis avec soin l'équipement des cyborgs.



La carte du monde permet de fixer le taux des impôts dans chaque pays conquis et de sélectionner une nouvelle mission.

AVIS oui!



MARC

Peter a déjà clairement résumé le problème, dans son test de la version Megadrive, le mois dernier. Syndicate est à l'origine un jeu PC. Il était donc

destiné à un public généralement adulte et son utilisation est complexe. Cette difficulté est d'autant plus sensible que l'usage d'un joystick en remplacement d'une souris nuit à la jouabilité. Autant de défauts courants pour les adaptations des jeux micro sur consoles. Cela posé, Syndicate sur Super Nintendo reste un jeu agréable à pratiquer. L'adaptation est sérieuse et les missions toujours aussi intéressantes. Voilà un jeu ardu qui, sans fard ni paillettes, vous passionnera pour longtemps.



C'est cruel mais, au moins, c'est réaliste. Dans le rôle des méchants, rien ne vous empêche d'assassiner sauvagement des innocents.

AVIS AUX PARENTS

Syndicate est purement et simplement immoral. En effet, il est tout à fait possible (et même courant) de tirer à tout va sur des personnes innocentes, ainsi que, horreur suprême! sur la police. Les joueurs sur consoles étant jeunes en majorité, nous préférons en avertir les parents. Comme leur chance de tomber sur cet avertissement est quasi nulle, nous nous donnons ainsi bonne conscience à peu de frais.

SYNDICATE



OCEAN/SONY

PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/ACTION-STRATÉGIE

PRÉSENTATION 70%

De bons écrans de sélection mais l'intro n'est même pas digne d'une NES.

GRAPHISMES 78%

Les teintes varient selon les niveaux. L'ambiance est assez "glauque".

ANIMATION 80%

Le scrolling multidirectionnel est fluide. Dommage qu'il soit si lent...

MUSIQUE 79%

Une musique angoissante vient ajouter au caractère flippant de l'ambiance du jeu.

BRUITAGES 80%

Peu nombreux, les bruitages, réalistes, remplissent bien leur rôle.

DURÉE DE VIE 93%

Il y a cinquante niveaux et la difficulté est corsée.

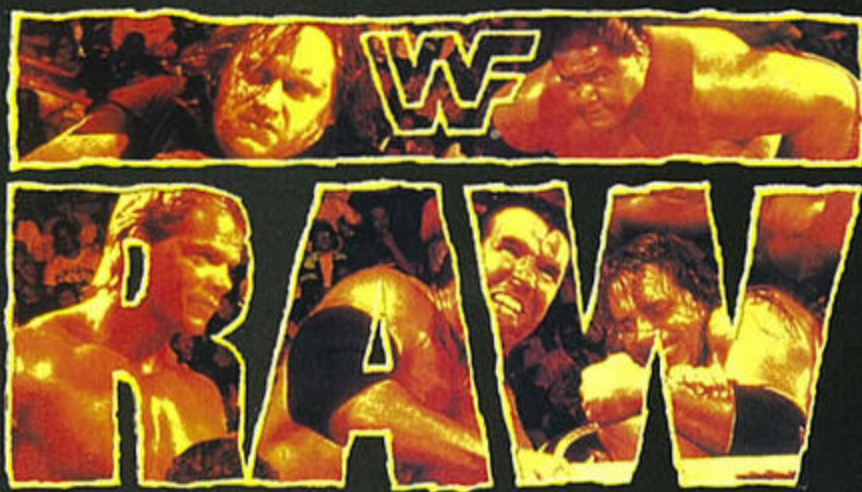
JOUABILITÉ 80%

Malgré la complexité des commandes, le paddle de la SNIN s'en tire fort bien.

INTÉRÊT 84%

Syndicate fait partie de ces jeux complexes qui, sans être spectaculaires, sont vraiment intéressants.

REVIEW



Nous voici en direct à Monday Night Raw, où les Superstars de la WWF vont de nouveau s'affronter pour le meilleur et pour l'empire! 24 méga de combats acharnés, 12 catcheurs, 6 modes de jeu décoiffants suffiront-ils pour vous faire basculer dans ce monde de brutes où le chiqué et l'arrogance sont rois?

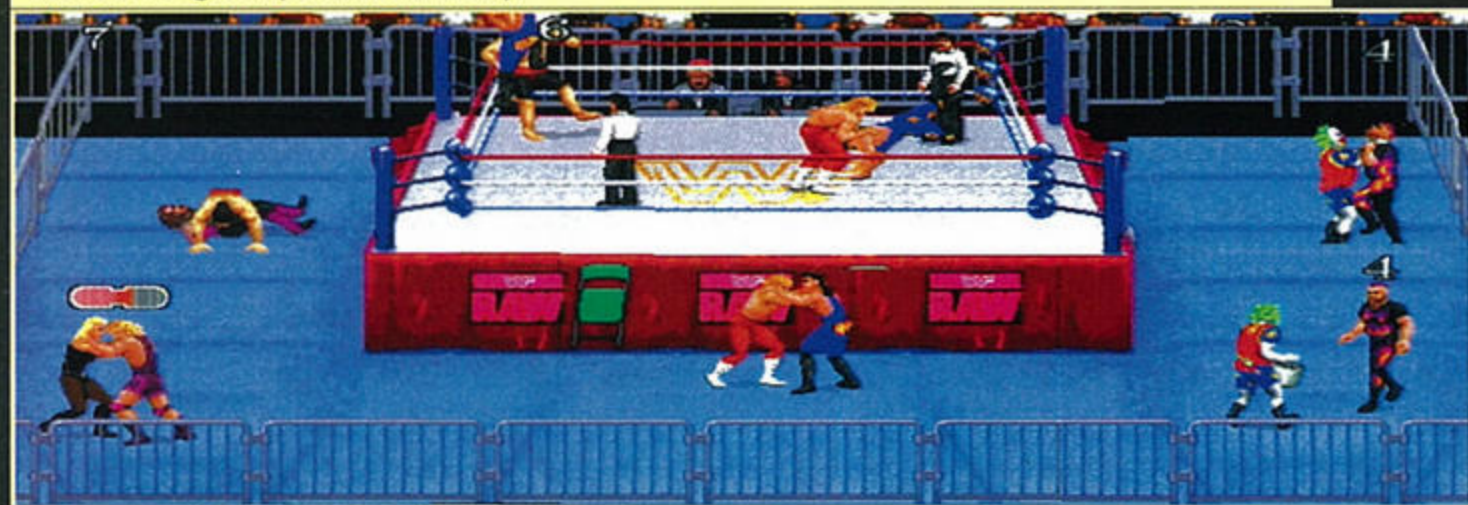
WWF Raw est, en fait, une émission hebdomadaire qui fait rage auprès de nos amis amerloques et qui arrive timidement en France par l'intermédiaire de Canal+ et du câble. Le jeu, qui lui est dédié, reprend ses lignes directrices. Les lutteurs sont nombreux (douze en tout) et les surprises itou. Les modes de jeu vous proposent de revivre les moments les plus forts des Royal Rumble, des Survivors Series, et autres matchs simples et en équipe (6 modes de jeu différents au total). WWF Royal Rumble (C+23: 81%) avait superbement ouvert la voie, avec ses prises finales personnalisées et son mode 2 joueurs. WWF Raw enfonce le clou en proposant de nouvelles prises finales, de nouvelles prises tout court, et un mode 4 joueurs captivant. Avez-vous ce qu'il faut pour vous mesurer aux champions de la WWF? Prouvez-le!

La confusion est totale. Et encore, vous ne savez pas que l'arbitre vient à peine de se relever d'un coup ravageur de Diesel.

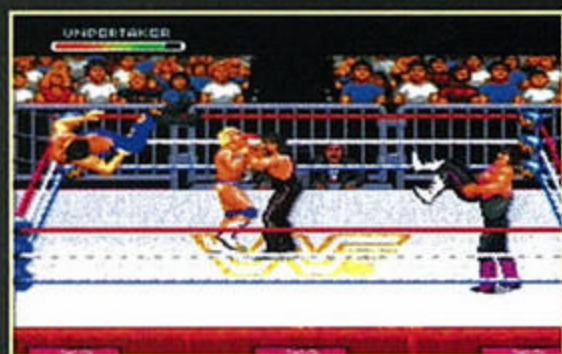


IT'S EVERY MAN FOR HIMSELF, IN THE ROYAL RUMBLE!

Appréciez la variété des prises réalisables. Et, au passage, apprenez que vous pouvez vous servir des seaux et des chaises d'arbitre pour fracasser à loisir les têtes qui vous ne reviennent pas (et elles sont nombreuses): "Morphologie d'athlète consommé requise pour administrer modifications de la structure faciale", dicit Raymond Rougeau (commentateur).



Projections, empoignades, étranglements. Trois coups seulement, parmi une vingtaine de disponibles.



Empoignade à quatre grâce au Multitap. Chacun peut surveiller sa jauge d'énergie mais aussi celles des autres.

Le public vous encourage en comptant les coups que vous êtes en train d'asséner à votre adversaire.



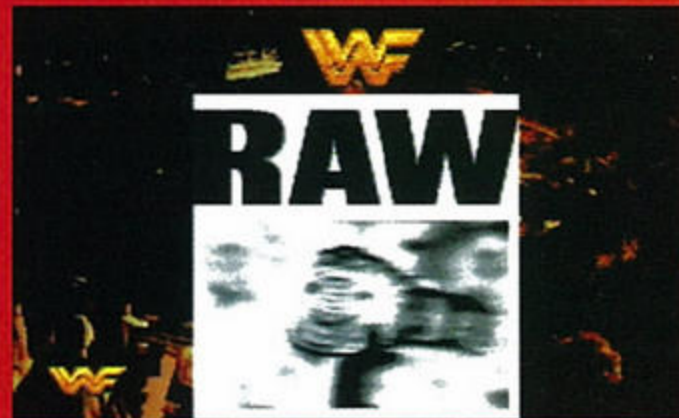
AVIS

rawoui!



SPY

Que le novice se rassure... Il va s'en prendre plein la tête pour pas un rond. Les premières parties sont très dures, et seule une sérieuse expérience de WWF Royal Rumble (le jeu) vous permettra de ne pas succomber aux assauts répétés de cette horde de catcheurs. La lutte est acharnée et au premier faux pas, vous serez dans les cordes. Untel va vous exécuter sa "prise finale X de la mort", tel autre vous chevauchera sauvagement. Pour vous défendre, vous disposez d'un arsenal de prises variant selon le lutteur que vous avez sélectionné. Les nouveautés par rapport au premier épisode sont significatives, et le mode 4 joueurs revêt toute sa splendeur dans un Royal Rumble ou un Survivors Series. Le cocktail est explosif mais s'adresse à un public d'initiés. Les autres risquent de rester perplexes face à des graphismes qui n'ont rien d'extraordinaire et à une jouabilité discutable sans l'usage de l'Auto-Fire.



ACCLAIM/ACCLAIM

PRIX: E

1-4 JOUEURS SIMULTANÉS/CATCH

PRESENTATION 78%

Inspirée du générique de l'émission américaine, elle est réussie, mais la sélection des joueurs est trop lente.

GRAPHISMES 81%

Ni très bons, ni mauvais. Somme toute, efficaces et corrects.

ANIMATION 89%

Les mouvements des joueurs sont nombreux et bien décomposés, et les scrollings fluides.

MUSIQUE 68%

Lourde et crispante.

BRUITAGES 75%

Les cris de douleur et les "han!" d'effort confèrent un réalisme intéressant, mais sans plus.

DUREE DE VIE 85%

Pour les amateurs, jouer à quatre sera un plaisir sans fin. Les autres se laisseront plus ou moins vite.

JOUABILITE 80%

Les commandes sont simples et bien pensées, même si l'Auto-Fire s'avère indispensable pour faire sa loi.

INTERET 85%

L'amateur de catch sera comblé par le nombre d'options et de prises. Le novice sera vite dépassé, voire vite lassé.

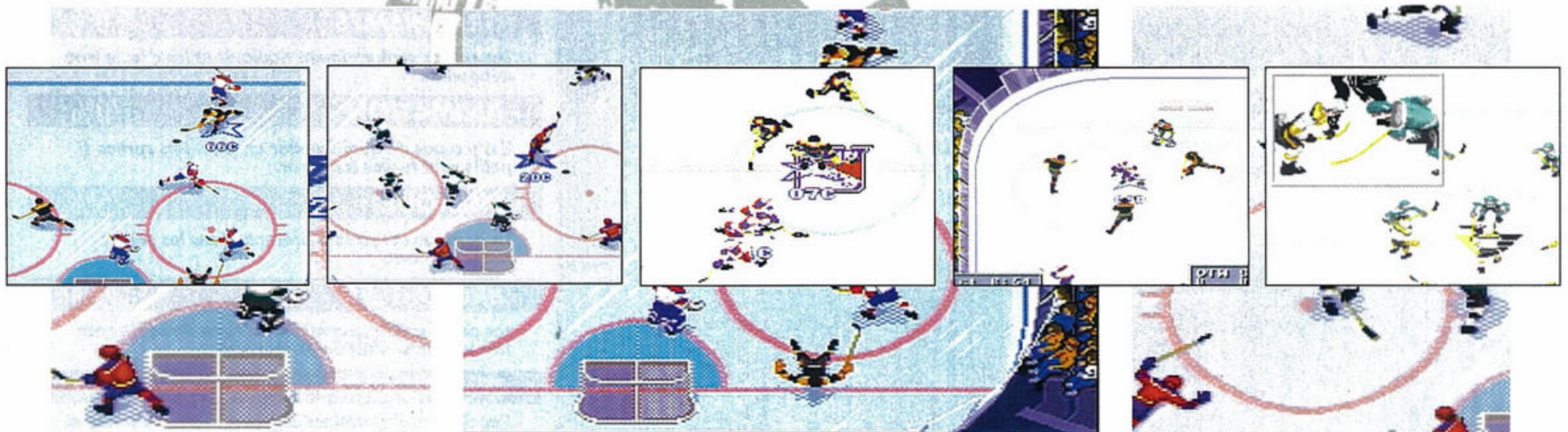
EA SPORTS™
P R E S E N T S
NHL 95®



CHAUDE AMBIANCE SUR LA GLACE AVEC LA MEILLEURE SIMULATION DE HOCKEY!

CASQUE ET GENOUILLERES OBLIGATOIRES: VOUS ALLEZ PARTICIPER COMME SI Y VOUS ETIEZ AU TOURNOI DE LA LIGUE OFFICIELLE AMERICAINE.

- ▶ RAPIDITE D'ACTION ET NOUVEAU SYSTEME DE PASSE.
- ▶ ANIMATIONS ET GRAPHISMES ULTRA REALISTES.
- ▶ UN VRAI TOURNOI AVEC TOUTES LES EQUIPES ET TOUS LES JOUEURS AMERICAINS.
- ▶ DE 1 A 5 JOUERS SIMULTANEMENT.



if
it's in
the GAME,
it's in
the GAME™

OCEAN SOFTWARE LTD · 2 CASTLE STREET · CASTLEFIELD · MANCHESTER · M3 4LZ · TEL: 061 832 6633 · FAX: 061 834 0650

© ELECTRONIC ARTS, EA SPORTS, THE EA SPORTS LOGO, AND "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" ARE TRADEMARKS OF ELECTRONIC ARTS. NHLPA LOGO IS A TRADEMARK OF THE NHLPA AND IS USED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC ARTS. NHL, THE NHL SHIELD AND STANLEY CUP ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THE NATIONAL HOCKEY LEAGUE. © 1994 NHL. ALL RIGHTS RESERVED.

MEGADRIVE REVIEW

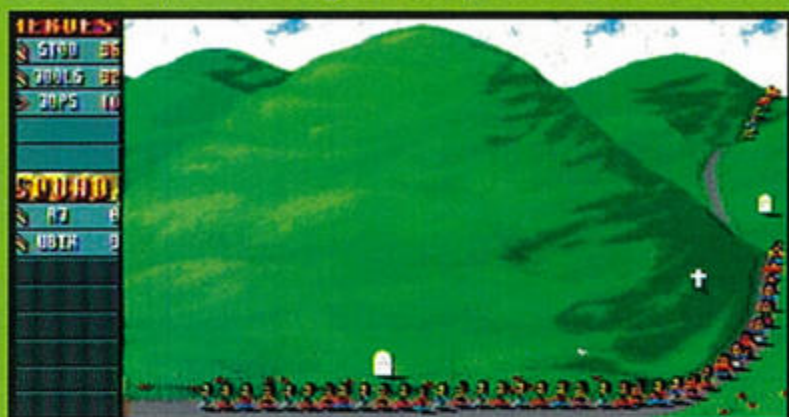
CANNON FODDER

Après *Rise of the Robots* sur CD-Rom PC, voilà encore un jeu d'action qui fait le voyage de micro à console. Heureusement, dans le genre, Cannon Fodder est un bel exemple de remake original.

"Le napalm colle aux bébés." Toute l'horreur de la guerre est résumée dans cette phrase. Et pourtant, le mythe du soldat fait toujours recette; on ne compte plus les romans, films, bandes dessinées, séries télévisées et, bien sûr, jeux vidéo qui y font appel. On dit que l'argent est le nerf de la guerre; la réciproque est tout aussi vraie. Tuer, c'est horrible, on le sait tous. Mais, virtuellement parlant, c'est totalement éclatant de se retrouver dans la jungle en train de tirer sur tout ce qui bouge. Dans Cannon Fodder, attendez-vous à une sacrée dose d'hémoglobine à l'écran. Malgré des sprites plus que minuscules, on reconnaît bien les petits corps qui s'écroulent, criblés de balles. Pire, les programmeurs ont poussé le vice jusqu'à permettre au joueur de s'acharner sur les ennemis. Cependant, le jeu en lui-même fait appel à vos qualités de joueur: adresse et stratégie sont nécessaires pour terminer les nombreuses missions. Sous vos ordres, une équipe de "bleusilles", des novices qui deviendront des pros au fil du jeu. Et s'ils meurent, ne vous faites pas de bile: les remplaçants se bousculent au portillon. Le groupe de soldats se dirige au joystick. On clique à l'écran pour indiquer la direction (bouton A) et un curseur cible les adversaires (bouton B). La panoplie du soldat comporte grenades et lance-roquettes, autant de joujoux pour faire exploser les baraquements. Contrairement aux autres jeux d'action, il est possible de diriger un groupe ou chaque membre du commando séparément pour des opérations en solo.

UNE NOUVELLE RACE DE LEMMINGS

Vous ne trouvez pas qu'on dirait des Lemmings? Mais si, ils se sont déguisés: ils ont mis des treillis, acheté le guide de poche du Petit Rambo, et les voilà qui débarquent!



Comme dans leurs aventures précédentes, vos pertes de Lemmings sont plus importantes que vos nouvelles recrues... N'oubliez pas la sauvegarde.



Ces Lemmings sont sans pitié, ils tirent même sur les gens qui se baignent...



L'ennui, quand on nage, c'est qu'on ne peut pas tirer!

AVIS

oui!



MARC

Ne vous fiez pas aux graphismes, Cannon Fodder est bel et bien un petit chef-d'œuvre. Nul exploit de programmation, aucun Super FX et autres gadgets foireux, seulement de bonnes idées et une originalité béton. Le principe de pouvoir diriger tous les soldats ou seulement une partie de la troupe confère au jeu toute une gamme de stratégies nouvelles. Une action coup de poing en solo avec un lance-roquettes sur l'épaule et puis, hop! voilà le gros de la troupe qui débarque. C'est franchement cool. Le seul petit défaut, c'est la jouabilité au paddle, qui n'est pas optimale. Car il faut savoir que le système de curseur était prévu à l'origine pour fonctionner avec une souris. Encore une adaptation sans efforts.



VIRGIN/VIRGIN

PRIX: E

1 JOUEUR/STRATÉGIE-ACTION

PRESENTATION 85%

Les missions sont présentées avec beaucoup d'humour noir.

GRAPHISMES 70%

Les sprites sont vraiment riquiquis et les décors trop dépouillés.

ANIMATION 70%

Il n'y a pas de quoi fouetter un chat. Des sprites si petits sont faciles à animer.

MUSIQUE 75%

La musique est surtout présente dans les scènes intermédiaires.

BRUITAGES 85%

Les petits soldats poussent des râles de souffrance très réalistes. C'est assez marrant.

DUREE DE VIE 88%

Pas évident de terminer ce jeu. Plus on progresse et plus c'est difficile.

JOUABILITE 75%

On aurait préféré une souris mais cela reste jouable au joystick.

INTERET 85%

Cannon Fodder compense une réalisation moyenne par une grande originalité. Un jeu pas comme les autres.



**DOSSIER:
OPÉRATION
32 BITS**

3DO
SSF II TURBO
FIFA

SATURN
VIRTUA FIGHTER
TAMA
GALE RACER

PS-X
RIDGE RACER
CRIME CRACKERS
PARODIUS
KING'S FIELD

MCD
BC RACERS

PCE SCD
DBZ

L'OPÉRATION

PS-X ET SATURN : LE JOUR J

Ils étaient tous présents, fébriles: le vénérable Banane géniale, les ados des bas-quartiers curieux de l'attroupement suscité par l'arrivée de machines "surpuissantes", mais aussi des centaines de personnes, venues avec leurs économies pour se procurer le haut de gamme en matière de technologie ludique, LA Playstation et LA Saturn. Cette scène a eu lieu, il y a peine quelques semaines, dans les rues japonaises à Akyhabara. Et le front des 32 bits se déplace sur la France: vos boutiques préférées se les sont procurées. Alors, pour célébrer comme il se doit l'arrivée de ces deux monstres (bientôt rejoints pas la FX de NEC), nous vous avons concocté un petit état des lieux au Japon et en France.

Le jour J avait été préparé avec soin. Des dizaines de prospectus et de brochures avaient été distribués dans les magasins de jeux vidéo, lors des salons spécialisés et même dans la rue. A la télévision, depuis la mi-novembre, c'était le délire! Une pub pour la Saturn était à peine terminée que Sony vantait les mérites de sa Playstation, et cela des centaines de fois par jour, sur toutes les chaînes. Les lecteurs de magazines et de journaux n'ont pas pour autant été épargnés: dans tous les magazines grand public, journaux nationaux et, surtout, dans les nombreux magazines de jeux vidéo nippons s'étaient des publicités sur doubles pages pour les 32 bits de Sony, de Sega ou encore de JVC, avec sa V-Saturn. Bref, le public japonais était préparé, surinformé sur les promesses de ces nouvelles machines et prêt à dépenser environ 2 000 francs, prix moyen de ces consoles!

La ruée vers la Saturn!

22 novembre, 6 heures du mat': heure J comme "Japan" ou comme "Saturn". C'est aujourd'hui que les humbles et misérables consommateurs nippons vont pouvoir se ruer chez leurs honorables revendeurs préférés pour tenter d'acheter une Saturn. C'est aujourd'hui le grand jour pour les plus mordus! Je décide d'aller faire un tour dans la Mecque de l'électronique, l'informatique et des jeux vidéo de Tokyo: Akihabara. Quand j'arrive devant les portes du magasin de jeux vidéo le plus important de ce

quartier, plusieurs centaines de personnes sont déjà là, à faire la queue! Moi qui pensais être parmi les premiers! Ce n'est pas possible! Ils ont dû dormir sur place. Quart d'heure après quart d'heure, les files devant les différents magasins d'Akihabara s'allongent. A la japonaise, les choses se passent plutôt bien: pas de resquilleurs, pas de protestations, ni de crise de désespoir chez les derniers arrivés. Les gens prennent leur mal en patience, ayant emporté livres ou mangas qu'ils lisent tranquillement. Ils vont en avoir besoin: les magasins ouvrent dans plus de trois heures! Les employés des magasins - Japon oblige - distribuent des papiers avec des numéros aux deux mille premiers clients. Ils organisent la file d'attente en boucles successives pour ne pas prendre trop de place sur le trottoir, et pour éviter que les queues des magasins, souvent situés les uns à côtés des autres, ne se touchent et se mélangent. Pour l'occasion, ces magasins ont embauché des "arabito", des étudiants qui vont aider le personnel habituel du magasin à canaliser la foule, renseigner les nouveaux arrivants, aider à distribuer les consoles...

Il est maintenant 10 heures du matin, un frémissement parcourt la foule. Les portes des boutiques sont ouvertes et les gens deviennent un poil plus nerveux à l'idée de toucher bientôt leur console, resserrant les rangs, rangeant maga-

zines, walkman ou Game Boy. Et, déjà, les premiers acheteurs ressortent, une Saturn dans les mains et un sourire radieux aux lèvres.

Saturn ou Virtua Fighter?

A l'intérieur du magasin, c'est l'apocalypse! Les clients se massent devant un comptoir où une dizaine d'employés se sont retranchés. Assiégés, ils distribuent des Saturn à des cadences infernales. 99% des acheteurs repartent avec la même configuration: une Saturn, un deuxième joystick et l'inévitable Virtua Fighter!

On peut se demander ce qu'achètent réellement les Japonais: une console Saturn avec un jeu, ou bien le jeu Virtua Fighter avec en plus la Saturn parce qu'il la faut bien pour faire tourner VF? Jamais la maxime qui prétend que ce sont "les jeux qui font vendre les consoles" n'a été aussi vraie! Le premier jour, les Wanchai Connection, les Yuménagata, les Tama et autres Myst n'ont quasiment pas quitté les étagères des magasins. Certes, les semaines qui suivirent, les posses-



Tout était prêt pour le lancement de la Saturn: publicité à la télé, à la radio, dans les magasins...



Voici un exemple de pub japonaise pour la PS-X que vous retrouverez dans tous les journaux. Elle s'étale sur quatre pages environ. JVC commence à présenter sa propre console.



La foule attend des heures pour pouvoir acheter des Saturn. Avec une seule crainte: et si la dernière Saturn a été vendue?



Le 3 décembre, une semaine environ après sa concurrente, la Playstation est mise en vente.

32 BITS



Akihabara: la caserne d'Ali Baba de l'électronique et des jeux vidéo à Tokyo.

seurs de Saturn à l'affût de n'importe quelle nouveauté pour nourrir leur console ont fini par les acquérir. Mais c'est plus par manque de softs que par intérêt réel.

Sony dans l'arène du jeu

Deux semaines après environ, le samedi 3 décembre, me revoilà reparti sur le front, c'est-à-dire à Akihabara! Cette fois-ci, plus question de me laisser surprendre: j'ai de quoi lire pendant deux semaines, j'ai assez de sandwiches et de canettes de saké à la mandarine pour vivre en autarcie pendant le reste de ce millénaire! Bref, je suis prêt à subir une attente aussi longue que la précédente. En arrivant sur place, stupeur et étonnement: je suis quasiment seul. Il y a bien quelques dizaines de pèlerins qui font la queue, mais cela n'a rien à voir avec mon expérience "saturnienne". En une demi-heure, la chose est réglée et je repars avec ma PS-X sous le bras, légèrement déçu de la facilité avec laquelle j'ai pu l'acquérir. Comment? Pas de queue? Cela veut-il dire que les Japonais préfèrent en masse la Saturn à la PS-X? Résolu à élucider ce mystère, j'enfile mon déguisement de Tintin-reporter et je continue à farfouiller dans les différents magasins de jeux vidéo d'Akihabara, posant quelques questions aux vendeurs et aux clients qui achètent jeux ou consoles.

La Saturn aux ados, la P-SX aux adultes

Première constatation: la plupart des acheteurs de PS-X ont réservé leur console en s'inscrivant sur des listes à l'avance. Ils se présentent donc tranquillement durant tout le week-end dans les différents magasins pour retirer leur nouveau "jouet". Deuxième constatation: Sega a bénéficié d'un avantage énorme en commercialisant sa console le premier. Les adolescents nippons n'ont pas les moyens de s'acheter deux machines à 2 000 francs. Bien souvent, ils se sont rués sur la Saturn parce que c'était la première disponible, et parce qu'il y avait Virtua Fighter.



Le 3 au matin: des milliers de camions livrent les précieuses PS-X et réapprovisionnent les boutiques en Saturn, qui partent comme des petits pains.

Les acheteurs un peu plus âgés, qui ont comparé jeux et performances techniques, Mips et nombre de polygones, couleur du cheval blanc de ce brave Henry et design des joypads..., ont eu tendance à préférer la PS-X.

Des débuts prometteurs

Sans Virtua Fighter, les ventes de la Saturn n'auraient jamais été aussi bonnes. C'est encourageant pour Sega, et en même temps légèrement inquiétant. Encourageant car l'excellent score de la Saturn (environ 200 000 consoles vendues en deux jours!) a poussé bon nombre d'éditeurs à regarder la 32 bits de Sega plus favorablement. Il paraît que la semaine qui a suivi les premières ventes de la Saturn, Sega a reçu de nombreuses demandes d'achat de kits de développement de la part de développeurs nippons. S'agit-il juste d'être prêt au cas où les bonnes ventes de la Saturn se confirment? S'agit-il d'une volonté ferme de produire des jeux pour la Saturn en se fiant sur les premières ventes? Il est encore trop tôt pour le dire. Mais une chose ne fait aucun doute, le lancement de la Saturn a été un succès au Japon.

La situation actuelle, à la mi-décembre, a quelque peu évolué. La Saturn et la PS-X ont connu des évolutions opposées. Dans les jours qui ont suivi la sortie de la Saturn, il était quasiment impossible de trouver une seule 32 bits de Sega à moins d'être un yakuza. Aujourd'hui, on trouve assez facilement des Saturn ou des V-Saturn en boutique. En revanche, si les piles de Playstation fleurissaient dans les magasins à sa sortie, elle est désormais en rupture de stock continue. Les magasins en reçoivent une dizaine après une attente de trois-quatre jours, et, dès la fin de la journée, il n'y en a plus! Quoi qu'il en soit, le match est passionnant et, dès le début de l'année prochaine, c'est la valeur et le nombre de jeux proposés qui fera la différence.

Branle-bas de combat chez les développeurs

Les deux constructeurs semblent néanmoins avoir rencontré des problèmes. Des rumeurs font état de milliers de Playstation qui auraient fini à la casse à la suite d'erreurs de fabrication. Chez Sega, les mauvaises langues prétendent qu'une des premières séries de Saturn aurait rencontré un sérieux problème, corrigé par la suite: elles s'emflammaient spontanément! D'ailleurs, une dizaine de machines serait déjà revenue chez Sega, avec le design carbonisé d'un plat concocté par Niico lorsqu'il a le malheur de se lancer dans la cuisine! Un autre type de problème

se pose aux deux sociétés: il faut des jeux pour leur machine, rapidement, et des bons! Chez Sega, on mobilise toutes les énergies. J'ai entendu dire que des équipes de développement affectées à d'autres projets ont été mises d'urgence sur des projets Saturn, comme l'équipe d'AM3, qui travaillait sur Virtua Cop 2, et qui a dû plancher sur un jeu Saturn du jour au lendemain! Sony est un peu mieux préparé sur ce plan-là, grâce à de nombreux éditeurs qui travaillent déjà sur sa machine. Mais ce constructeur manque toujours d'un jeu phare, tel Virtua Fighter pour Sega, qui touche là les rentes de ses investissements et de son excellent travail dans le domaine des jeux d'arcade. Après les quelques escarmouches par voie de presse, les premières batailles ont commencé. Mais la guerre des 32 bits risque de se poursuivre tout au long de l'année 95!

Banana, correspondant de guerre sur le front de l'Orient-Extrême!



La PS-X et la Saturn côte à côte chez un revendeur: les sœurs ennemies réunies!

ET EN FRANCE?

En France, les consoles que vous pourrez trouver dans vos boutiques favorites sont soit en démonstration ("T'as vu comme je suis à la page..."), soit en vente, mais, dans ce dernier cas, très peu d'exemplaires sont disponibles ("Ah non... il faut passer commande Monsieur!"). L'engouement pour la PS-X semble plus prononcé que pour la Saturn (les ruptures de stock sont constantes), et l'image de Sony ne doit pas être étrangère à ce phénomène. Globalement, l'accueil français est mitigé, car les consoles sont encore chères et les esprits peu préparés. Jetez un coup d'œil aux pages qui suivent, vous en saurez certainement plus sur ce que les boutiques vous réservent.

L'INVASION A COMMENCÉ

Soucieux de vous faire partager notre expérience en matière de consoles, nous nous sommes empressés d'enquêter sur la manière dont les boutiques françaises pouvaient bien vous proposer la Saturn et la Playstation. Les différences sont nombreuses, et les arnaques fréquentes. Choisissez intelligemment votre revendeur. N'hésitez pas à vous déplacer, à comparer les prix. Vous admettrez qu'il n'est jamais agréable de se faire plumer, surtout lorsqu'il s'agit de sommes aussi considérables.

RUMEURS, RUMEURS...

Pour l'instant, seules des rumeurs circulent dans les boutiques, du genre: "La PSX est buggée, il faut attendre" ou "Rupture de stock au Japon, venez la semaine prochaine" (...). Même si toutes les rumeurs ont un fond de vérité, on peut se demander si les boutiques ne créent pas elles-mêmes cette attente pour se faire une marge de bénéfices bien plus importante sur les ventes (cf. encadré "Parlons gros sous")... Car les prix devraient baisser au Japon d'ici le printemps, et tout le monde en profitera, des boutiques aux consommateurs que nous sommes. En outre, d'après notre enquête téléphonique auprès d'une cinquantaine de boutiques, une baisse de prix de 500 à 1000 francs devrait également avoir lieu dans les mois à venir, en France! C'est loin d'être négligeable si l'on songe au prix actuel. De plus, ce délai nous donnera le temps de tester les jeux déboulant sur le marché et de voir ce qu'ils valent réellement.

LA TRANSFO DE VOS CONSOLES

Ces consoles sont souvent trafiquées de manière à avoir une sortie 220 V (au lieu de 110 V qui est la norme en vigueur au Japon) et une prise péritel (au lieu d'une sortie S-VHS ou Cinches). Ces transformations coûtent bien sûr du temps et de l'argent aux revendeurs (bien que pour certaines PS-X et Saturn, les prises péritel soient fournies par Sony ou Sega), mais il arrive également que certains importateurs se soient procurés des consoles à la norme Pal/Secam auprès des constructeurs japonais. Alors, attention aux prix des consoles modifiées...

PARLONS GROS SOUS...

Les prix de la Saturn ou de la PSX actuellement en magasins peuvent paraître aberrants. Objectivement, ils le sont. Une console coûte aux revendeurs (s'ils achètent la console au Japon) un minimum de 2000 francs (il ne peuvent malheureusement pas les prendre en très grosse quantité). Les droits de douane s'élèvent à 5 voire 10% du prix, donc... rajoutez 100 ou 200 francs de plus. Le transport revient à 200 francs environ par machine. Bien sûr, la boutique pourrait, sans faire aucun bénéfice, vous proposer la console, sans aucune transformation, à 2600 francs (TVA comprise). Mais ne rêvons pas, il faut bien vivre, payer les vendeurs ainsi que les locaux! Cependant, à titre d'information, vous avouerez qu'il est toujours agréable de constater que certaines boutiques peuvent se prendre jusqu'à 2500 francs de marge sur une console! Soit 100% de marge bénéficiaire!!! Sympa, n'est-il pas? Mais, attention! il arrive parfois que les revendeurs passent par des importateurs français, qui leur vendent jeux et consoles à un prix avoisinant les 3000-3500 francs. La marge est alors bien moindre. Dans ce cas, les bénéfices se font sur les jeux...

FAUT LES TESTER!

Ce qui ressort de cette enquête, c'est donc tout d'abord l'éventail de prix des consoles vendues avec un paddle dans les boutiques. De 5 000 à 4 190 F pour la Saturn seule; les prix avec le jeu Virtua Fighters inclus pouvant aller de 4 600 à 5 600 F! Côté PS-X, il est plus délicat d'obtenir des tarifs fiables, la plupart des vendeurs ne l'ayant encore jamais eue en main. Ceux qui ont réussi à en importer, difficilement, sont fiers d'en avoir vendu deux ou trois aux alentours de 4 500 F. Sachez pourtant qu'on peut s'offrir une PS-X à 3 890 F, sans jeu, voire à 3 990 avec Ridge Racer. Il suffit de chercher... Cela dit, le bénéfice perdu sur les consoles vendues à bas prix se rattrape souvent sur les tarifs des jeux! Ridge Racer et Parodius Deluxe passent de 400 à 550 F dans deux boutiques voisines! Alors soyez vigilants, comparez les prix, achetez une console modifiée aux normes françaises (la plupart des boutiques le proposent) et veillez à la garantie d'un an! Pour avoir un paddle supplémentaire, comptez environ 300 F. Pour être sûr de ne pas vous tromper, réfrérez votre impatience: à ce prix-là, on n'a pas le droit de se tromper...

LES SYSTÈMES D'EXPLOITATION DE LA PS-X ET DE LA SATURN

Sous ce nom un peu barbare se cache le ventre de la bête: le système qui vous permettra de choisir votre langage, la configuration de vos mémoires, et de lire vos CD Audio et CD+G. Pour la Saturn, la majeure partie de ce système a été conçue de manière assez simple, et très design. Celui de la PS-X semble plus pauvre puisqu'il ne permet de lire que les "Memory Card" (et de transvaser un fichier vers un autre sur deux Memory Card différentes), et les CD audio. Voyons comment tout ceci fonctionne.

Place à la musique!

Toutes les consoles munies d'un lecteur CD-Rom sont capables de faire tourner des CD Audio. Le système de la Saturn, quant à cette lecture, est plus complet et plus clair. Celui de la PS-X est un peu "fouillis", mais l'habitude viendra à bout de ces légers défauts.



Contrairement au système de la PS-X, vous pouvez choisir à quelle vitesse faire tourner le CD ("Pitch"). Pas d'animations délirantes non plus, à part une option qui vous permet de regarder un joli vaisseau passer et repasser. Hypnotique...

Ne vous attendez pas à voir des images psychédéliques pendant que la musique joue (comme sur 3DO). Tout est très sérieux et les options assez classiques.





Belidjoudi Djamilah



Belidjoudi Djamilah

ET LA COMPATIBILITÉ?

Et plus tard? Quand les consoles "officielles" seront là, vous aurez l'air malin si aucune compatibilité n'existe...

Vous savez tous qu'il est dans l'air du temps de protéger les différents marchés en élaborant des consoles non compatibles. Le problème s'était posé (et se pose encore) avec la Super Nintendo, la Super Famicom et la Super NES, et risque, dans les mois à venir, de se poser avec la PS-X et la Saturn. Sega est particulièrement amateur de ce genre de pratique (voyez la MD, Le MCD et la MD 32X), ce qui nous fait penser que la Saturn sera protégée selon les marchés sur lesquels elle sera proposée. Quant à la PS-X, les rumeurs qui courent à son sujet laissent présager que les jeux ne seront pas compatibles. Et, si rien n'est encore sûr, il faut tout de même y songer... D'un simple point de vue pratique, le port cartouche de la Saturn pourrait être capable d'accepter un adaptateur (du genre du CDX Pro pour le MCD) permettant de faire tourner les jeux étrangers. Mais un adaptateur de la sorte verra-t-il le jour pour les deux consoles? Le port Memory Card suffira-t-il pour accepter une "cartouche adaptateur" sur la PS-X? Tant de questions malheureusement sans réponses, mais qui peuvent vous faire réfléchir quant à l'achat d'une éventuelle console en import alors que leur sortie officielle est planifiée pour l'année prochaine.

FAUT-IL ACHETER TOUT... ET TOUT DE SUITE?

La question est difficile. Grosso modo, il y a deux comportements d'acheteurs types: le passionné friqué ne se pose pas de questions. Il achète tout et tout de suite, histoire d'être à la page et de se faire plaisir, en impressionnant au passage Paulette et les garçons. Bien.

Le second est plus timide, moins "tuné". Il veut une console nouvelle génération, mais pas à n'importe quel prix. Cet acheteur-là, qui arrive avec son paquet de questions sous le bras repart plein de réponses en poches. Il n'a pas beaucoup de fric et compte l'investir intelligemment.

Pour celui-ci, deux solutions: la première consiste à attendre. Patiemment. La ludothèque est encore pauvre et ce sont les jeux qui feront la différence entre la PS-X et la Saturn. Notre homme n'oublie pas que ces consoles arriveront en version officielle d'ici à six mois, un an. A ce moment, les jeux en import seront certainement moins nombreux et les compatibilités incertaines. Par ailleurs, il y a fort à parier que sa patience sera récompensée par une considérable baisse des prix, selon un mouvement que l'on a pu observer avec la 3DO et consorts. Ce moment devrait d'ailleurs être béni de tous. Sauf des impatients, les acheteurs de la première heure, ceux qui vous regardaient avec des yeux de merlan frit en vous disant: "T'as pas ta Saturn, mec? Ta mère en short dans la télé!"

Hum... reste à savoir si notre homme est assez patient... Si ce n'est pas le cas, qu'il opte pour la seconde solution. C'est dangereux mais assez simple. Il va braquer le revendeur du coin. Clair, simple et efficace. Mais vous me direz qu'il aurait mieux fait de se trouver une bonne âme au Japon pour lui envoyer la console: au maximum, il l'aurait payée quelque 3 000 francs (plus un bon poste, et un transformateur...).

Au bout du compte, c'est tout de même mieux que faire six mois de taule...



Comment choisir son langage sur Saturn?

Vous voici à l'écran de sélection des musiques (pour y accéder, mettez un CD Audio ou pas de CD du tout). Sélectionnez cette icône...

... qui vous emmènera à cet écran. Placez-vous alors à cet endroit...



... puis à celui-ci.



Vous arriverez alors enfin au choix des langues. Choisissez le français et baladez-vous afin de découvrir tout ce que recèle ce système. N'oubliez pas qu'un jeu en japonais restera en japonais, même grâce à cette technique.



ET ON FAIT QUOI, ALORS?

Ben. Pas facile. On se pose beaucoup de questions mais les éléments de réponse sont encore bien incertains.

Ce qui est certain, c'est que les différentes qualités techniques des bécane ne doivent être l'unique critère de choix. Le jeu est roi, c'est lui, avant toute chose, qui décidera de l'avenir de votre console: ne vous laissez pas impressionner par des séries de chiffres et des colonnes de données techniques. Bien sûr, une console capable d'intégrer des modules de réalité virtuelle et des claviers permettant la compatibilité entre un PC et une console, c'est vraiment séduisant. Et c'est bien ce vers quoi nous nous dirigeons!

Reste maintenant à mettre le doigt sur le système d'exploitation idéal. De choisir la console qui le mérite...

Nous ne saurions trop vous conseiller d'attendre nos futurs dossiers pour en savoir plus. Pour notre part, les éléments de comparaison sont encore trop peu nombreux pour que nous puissions porter un avis objectif. Après tout, le problème que l'on s'était posé avec la MD et la SNIN naguère est toujours d'actualité aujourd'hui...

La meilleure solution reste d'attendre. Qui sait, peut-être ces consoles nouvelle génération seront-elles détrônées rapidement... L'avenir nous le dira. Stay tuned, Guy.

PLAYSTATION REVIEW

RIDGE RACER

C a y est, c'est fait! Les consoles ont rattrapé les jeux d'arcade... et les dépassent! La PlayStation marque d'une pierre blanche l'histoire des jeux vidéo avec Ridge Racer de Namcot, (la division consoles de Namco) une course de rallye très speed aux paysages superbes. Suivez le guide!

Ridge Racer est une course de rallye en mode un joueur aux graphismes en 3D mappée, c'est-à-dire le top en matière de 3D actuellement. Le principe du jeu est on ne peut plus simple il faut atteindre tous les checks points du circuit dans un temps limité pour terminer la course. Il n'y a qu'un seul circuit, décliné en quatre variantes. Seul le nombre de tours et la vitesse maximale changent et un nouveau tronçon de route apparaît dans les deux dernières courses. Au départ, quatre voitures sont disponibles (il y en a douze, voir encadré). Elles sont définies par des caractéristiques précises: tenue de route, prise en main, accélération et vitesse maximum. Contrairement à d'autres courses de voitures, ces valeurs influent réellement sur le contrôle des bolides. La transmission peut être manuelle ou automatique, auquel cas la vitesse de pointe est légèrement inférieure. Les dérapages contrôlés sont monnaie courante dans une partie et, bien maîtrisés, ils permettent d'enchaîner rapidement les virages difficiles. Pour ceux qui arrivent à terminer premiers les quatre circuits, Ridge Racer propose de les refaire... à l'envers! Cela peut sembler débile (un peu facile pour allonger la durée de vie!), mais ça marche assez bien. D'autant plus que l'alternance du jour et de la nuit vient compléter l'illusion d'un nouveau parcours. Enfin, sur le dernier circuit, un mystérieux concurrent fait son apparition. Rapide comme l'éclair, il s'arrête plusieurs fois pour vous laisser un chance de gagner. Bon courage.



Quand la vitesse du bolide est trop élevée, la voiture bondit dans les airs tel un tigre (avec le rugissement du moteur en prime).



Les passages dans les tunnels sont magnifiques, avec le bruit du moteur en conséquence.



Ne vous amusez pas à percuter les plots. Au tour suivant, ils vous gêneraient.

NAMCO LE VÉTÉRAN

Namco est un des "ancêtres" des jeux vidéo. Pac-Man? c'est eux. Galaxian? encore eux. Galaga, Dig Dug, Bosconian, Final Lap? toujours eux. Ils faisaient des jeux d'arcade alors que Sega et Nintendo jouaient encore ensemble à la maternelle. Leader au début des années 80 avec Taïto, Namco cartonne. La preuve, Ridge Racer 2 vient de sortir. On comprend pourquoi Ridge Racer est d'une qualité irréprochable sur PS-X.

AVIS

vroui, mais...



SPY

Ahurissant... Il n'y a pas d'autres mots pour qualifier ce Ridge Racer. Le "Ah" pour la satisfaction de le voir enfin tourner après de si longs mois de rabâchages médiatiques. Le "hu" pour la sensation de vitesse, l'impression d'être scotché à son siège, et pour la qualité des décors. Le "ri", pour le plaisir de jeu et la jouabilité absolument exemplaire du véhicule, et pour le "fun" inhérent à chacune des parties engagées. Et le "sans" pour signaler qu'aucun mode deux joueurs n'est prévu. Que seulement un circuit (à rallonges et à l'envers, certes) est proposé et que l'on finit au bout du compte par se lasser, même si cela reste très impressionnant, et même si les surprises sont nombreuses. Ridge Racer est incontestablement une réussite au niveau technique, et au niveau du plaisir de jeu. L'arcade à la maison, quoi...

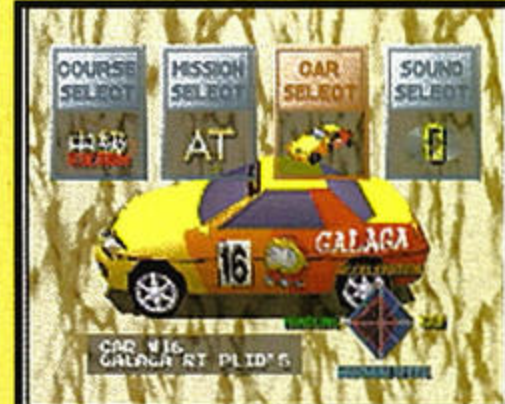
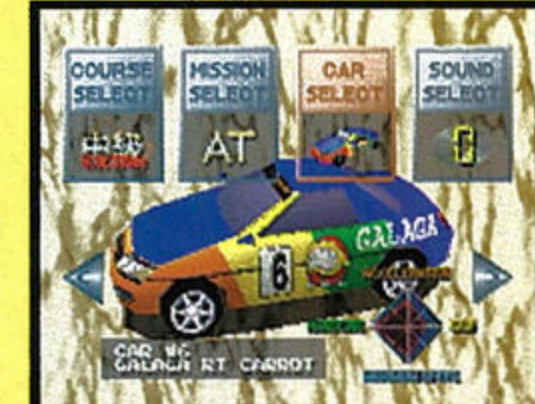
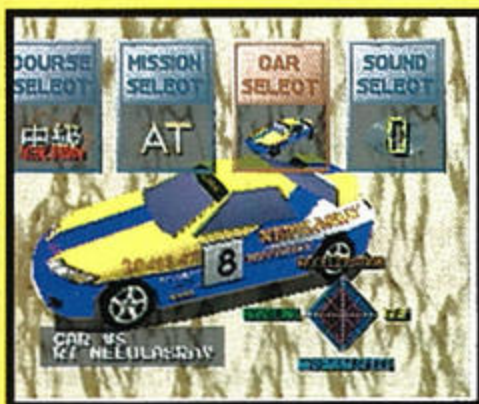
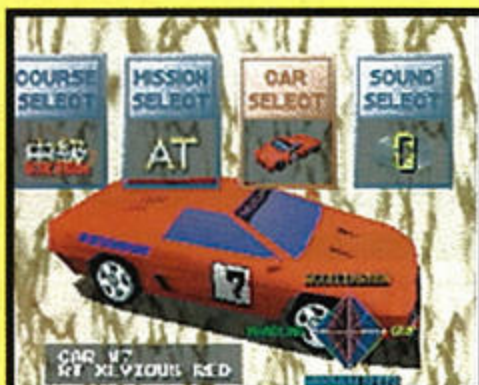
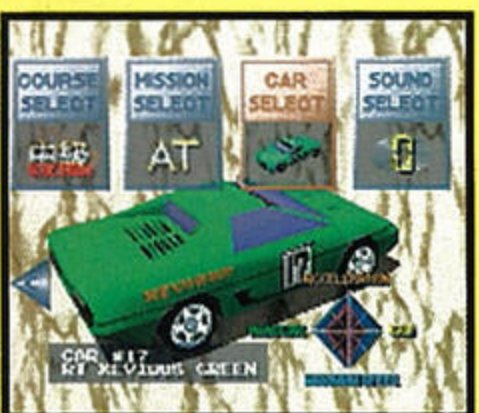
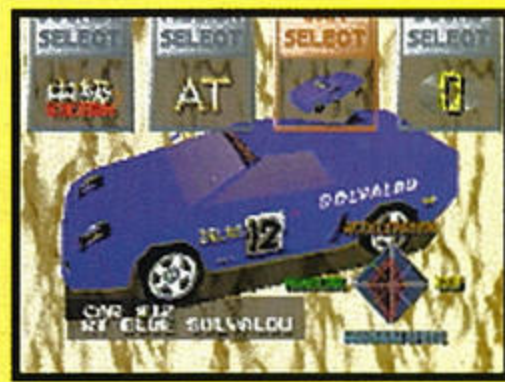
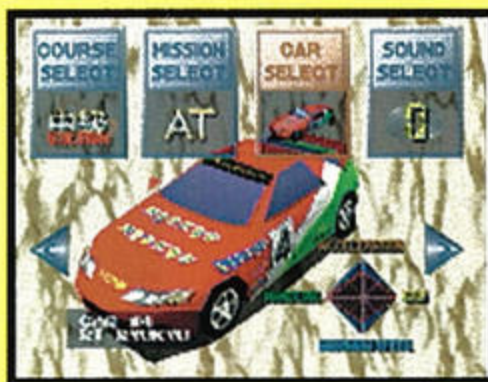
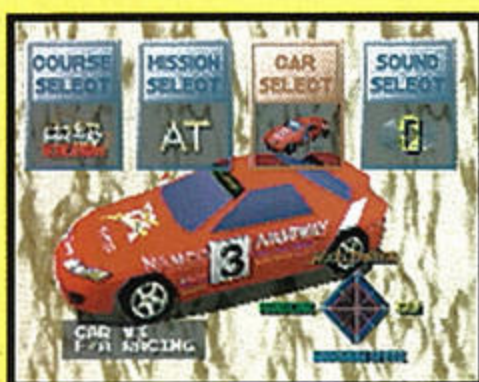
LA NUIT ET LE JOUR

Pour dépayser le joueur (et lui donner l'impression de se trouver sur un autre circuit), les cycles nocturnes et diurnes alternent à une vitesse folle dans Ridge Racer. Un coup le jour, un coup la nuit, vous pourrez dire que vous avez fait le tour du cadran avec Ridge Racer!

Bord de plage par un bel après-midi.

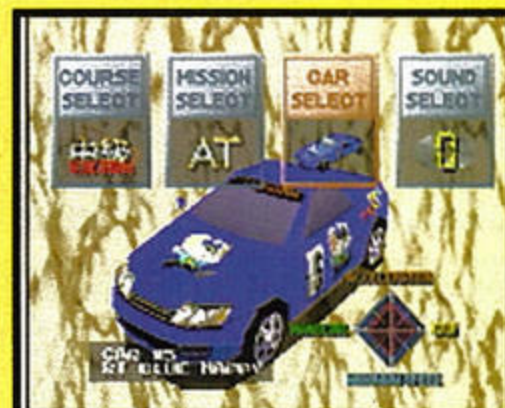
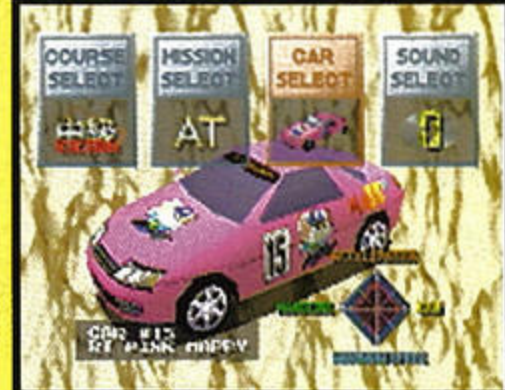


Le même bord de plage à quatre heures du mat. Remarquez les lumières du building au fond, on dirait un Pac Man.



GALAXIAN: HUIT VOITURES EN PLUS!

Pour faire agréablement passer le temps durant les temps de chargement au début du jeu, Namco a inclus l'un de leurs anciens méga-hits: Galaxian. Simple divertissement? Loin de là. Si vous arrivez à détruire tous les aliens ennemis, le mot "perfect" s'affiche à l'écran et huit nouvelles voitures sont disponibles. Aux couleurs des vieux hits de Namco (Dig Dug, Bosconian, Xevious...), ces bolides sont aussi variés que colorés. Une manière bien agréable de renouveler l'intérêt du jeu. Merci Namco!

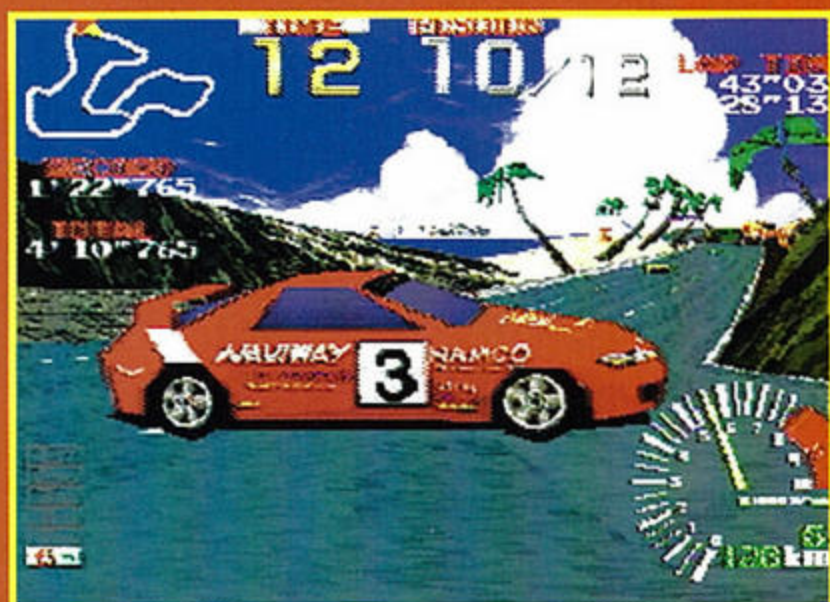


PLEIN LES VUES

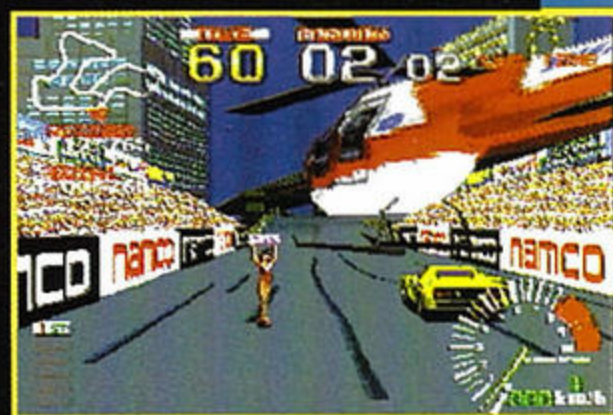
Par rapport à la version d'arcade, Ridge Racer version Playstation offre une vue externe en plus de la vue de l'intérieur du véhicule. Cette vue supplémentaire n'est pas très pratique, surtout lors des dérapages et des virages.



La vue du cockpit donne des sensations fortes au niveau de la vitesse et des dérapages.



La vue externe est spectaculaire, bien sûr, mais la jouabilité est en défaut. Voyez le dérapage!

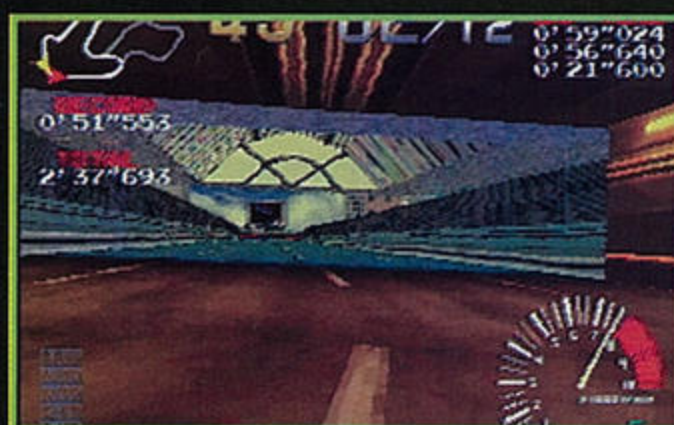
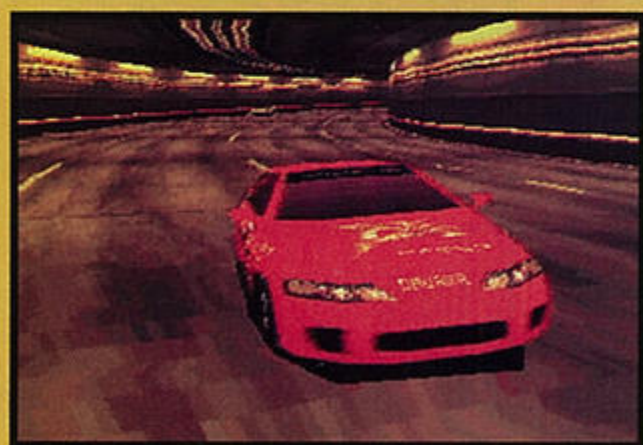
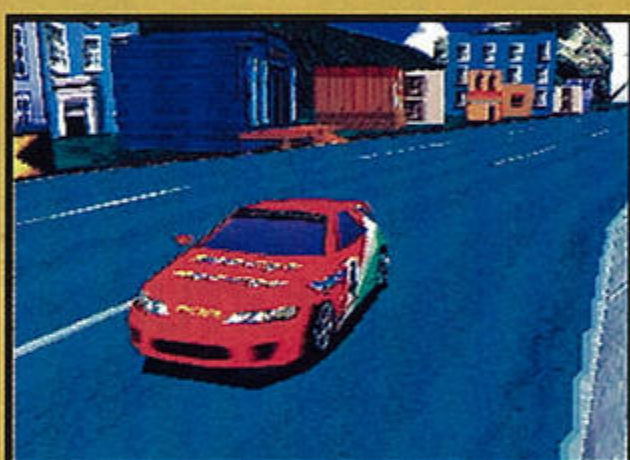
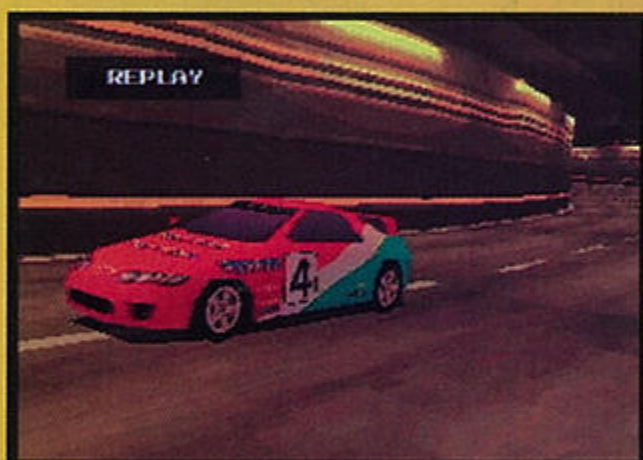


La petite minette agite sa pancarte tandis que l'hélicoptère qui va vous filmer prend son envol. Le départ est imminent.



REPLAY

L'hélicoptère filme votre course et vous la repasse à la fin de la partie en mode Replay. Démentiel.



A la sortie du tunnel, ma voiture est complètement déportée sur la droite. Gare au dérapage.



Ridge Racer comporte quelques bugs. Ce n'est pas très gênant.

LE BARON NOIR DE LA ROUTE

Dans la dernière course en mode Extra, un concurrent mystérieux fait son apparition. Même pas présent au départ, il dispose d'une voiture ultra-puissante et se paie le luxe de s'arrêter durant la course pour vous donner une petite chance. Marc n'a pas encore réussi à le battre et pourtant, comme le dit Spy: "Putain, il joue comme un Dieu et il y arrive pas! C'est dingue!".



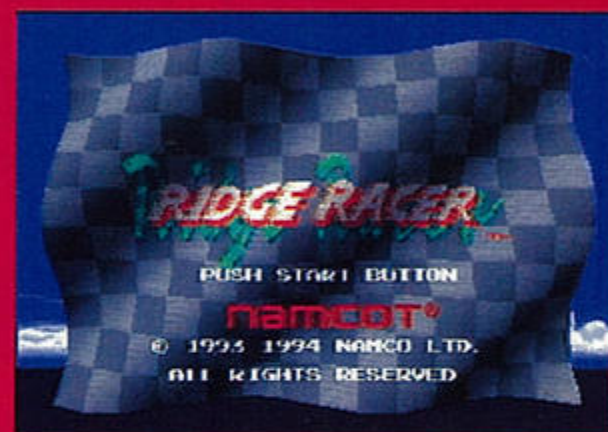
Un look d'enfer, un diable dessiné sur le capot... Ce concurrent surprise est vraiment mystérieux.

AVIS oui, oui, oui, mais...



MARC

Si, encore il y a deux ans, on m'avait dit que je pourrais jouer à un jeu d'arcade chez moi, bien au chaud, je n'y aurais jamais cru! Je viens de jouer à Ridge Racer pendant plus de quatre heures et je suis toujours sous le choc. Il est MEILLEUR que le jeu d'arcade! Dingue, non! Bon, bien sûr il n'y a pas tout l'attrail de la borne d'arcade (pédales et levier de vitesse) et les graphismes ne sont pas aussi fins, mais l'animation est un poil plus rapide et il y a douze voitures et des courses supplémentaires!! Namco ne s'est pas contenté d'une simple adaptation, il a su faire des choix stratégiques et privilégier la jouabilité. Seule ombre noire au tableau: l'absence de mode deux joueurs. Etait-ce si difficile? Ridge Racer est déjà génial, quand je pense qu'il aurait pu être ultime!



ÉDITEUR: NAMCO
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: NC

COURSE DE VOITURES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: INFINI

PRESENTATION 95%

Voire dernière course vue d'hélicoptère et des écrans de sélection somptueux.

GRAPHISMES 95%

Mettez des lunettes noires, vous allez en prendre plein la vue.

ANIMATION 94%

Une sensation de vitesse époustouflante! De rares ralentissements, tout de même...

MUSIQUE 90%

Pour les amoureux de la techno. Il faut dire que ce genre de musique speede à fond. Idéal pour Ridge Racer.

BRUITAGES 95%

Le bruit du moteur est ultra-réaliste et une voix-off commente avec un max d'humour les courses.

DUREE DE VIE 70%

C'est le problème du jeu: un seul circuit, un seul joueur. Il faut être amnésique pour ne pas se lasser.

JOUABILITE 94%

Des dérapages contrôlés fantastiques. La vue externe n'est pas pratique.

INTERET 93%

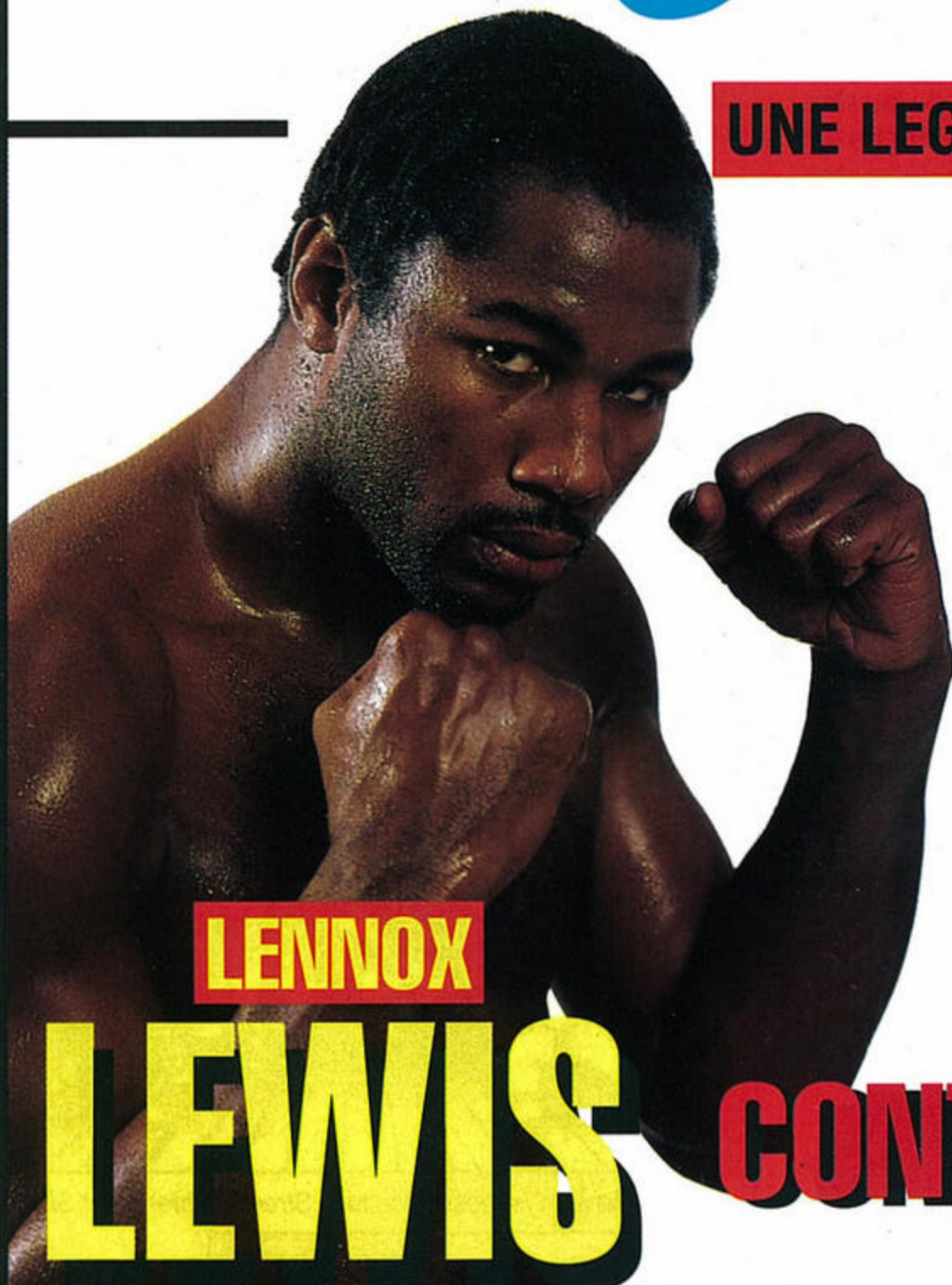
Ridge Racer met au tapis tous ses concurrents. Dommage qu'il n'y ait pas d'option 2 joueurs et plusieurs circuits.

(1 OU 2 JOUEURS)

LE COMBAT DU SIECLE

ClayFighter™

UNE LEGENDE EST NEE



LENNOX

LEWIS



BAD MR

FROSTY

CONTRE

TAILLE : 2m POIDS : 105 Kg

★ **26 COMBATS, 25 VICTOIRES, 21 K.O.**

50,000 K.O. IL VOUS PULVERISERA

(L'HOMME DE GLACE) ★

**AU PROGRAMME : TAFFY, LE BLOB, HELGA (LA CANTATRICE)
ELVIS (L'IMITATEUR), ICKY BOD CLAY, ET LE LEGENDAIRE BAD MR. FROSTY.**

MEGA DRIVE™



DISPONIBLE SUR SEGA. TEL: (1) 46 62 12 12

© 1994 Interplay Production Ltd and Visual Concepts. Clayfighter is a Trademark of Interplay Productions, Inc. All Rights Reserved.

REVIEW

Annoncé depuis pas mal de temps, Super SF II Turbo a provoqué la fébrilité chez de nombreux joueurs. Le voilà donc sur 3DO, magnifique et égal à la version d'arcade. Mais la rumeur court déjà sur la préparation du "jeu du film du jeu". Jusqu'où Capcom ira-t-il? Ryu est prêt, il sautille tranquillement sur place, prêt à balancer la boule de feu du siècle. La scène est entrecoupée de brèves apparitions de Chun-li, Cammy et d'Akuma, le boss secret. Ryu prend son élan, et boum! l'écran-titre apparaît, plus chargé que jamais de "Super" et autres "Turbo". Après quelques rounds contre un ami (sous-doué de préférence!), on s'aperçoit que de nouveaux coups spéciaux ont été intégrés, que certains personnages affichent de nouvelles animations et que certains coups ont été légèrement transformés. La manette d'origine ne se prête pas vraiment à ce genre de jeu de baston, mais, une fois rodé, vous prendrez du plaisir à jouer. Il est amusant de voir toutes les évolutions que Street Fighter a subies. Le deuxième épisode du jeu est presque méconnaissable par rapport à cette dernière mouture sur 3DO! En tout cas, si un jour le phénomène "Street II" meurt, la relève est déjà là. Elle s'appelle Vampire (cf. C+ n° 36, rubrique "Arcade"), un nom que l'on pourrait attribuer au géant Capcom, qui, faute de nous pomper le sang, nous pompe nos sous, plutôt facilement et sans grande originalité. Du moment que ça plaît...

Une fois votre barre de pouvoir psychique remplie, vous pouvez effectuer les super-coups spéciaux.

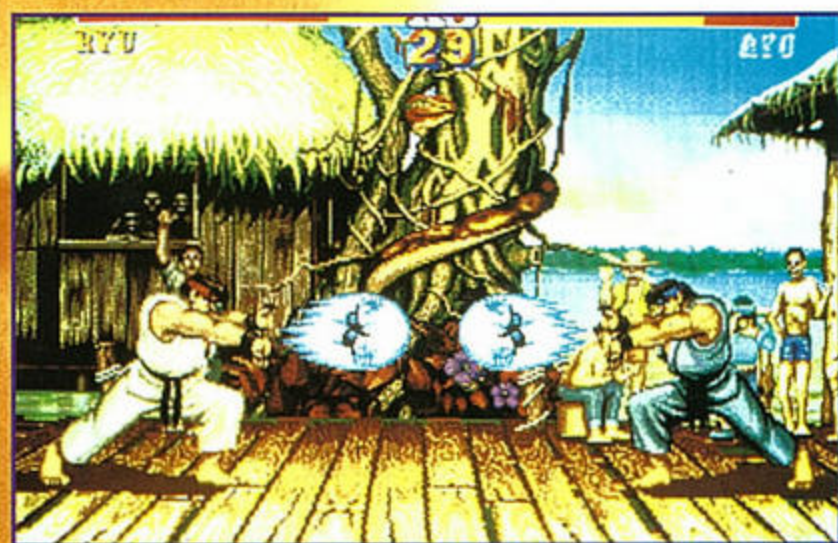


STREET FIGHTER II TURBO

1987-1994: D'UNE HYSTÉRIE

En 1987, à moins d'un an du renouvellement de contrat de notre brave Tonton, on assiste à des combats sans pitié qui, contrairement aux habitudes, ne troublent pas l'ordre public. En effet, un jeu au titre révélateur fait son apparition, tout comme le premier stick à six boutons, Ryu, Ken et Sagat. En 1988, tous les possesseurs (ou presque) d'un micro-ordinateur peuvent profiter de ce jeu novateur.

En septembre 90, Street Fighter 2010 fait le bonheur des "nintendomaniaques", puisqu'il débarque sur NES, accompagné de Ken. En mars 91, c'est la panique dans les salles d'arcade: la suite de Street Fighter arrive, et c'est le jackpot chez Capcom. Le succès est énorme, car le jeu met en scène huit personnages et quatre boss. Ça ne fait ni une ni deux, avec les virgules au-dessus du titre, "Balrog, Vega, Sagat et Bison jouables" (et aussi la possibilité de choisir le même personnage), Street



Ryu dans sa jeunesse, ici dans Street Fighter II sur SNIN.

AVIS

turboui!



SWITCH

Une fois de plus, c'est une excellentissime conversion que nous offre Capcom. Tout est là: les Super Finish Combo, des graphismes magnifiques déclinés sur une palette de couleurs incroyable, des sons parfaits, une maniabilité hors pair, encore plus de personnages, avec l'apparition d'Akuma, un boss surpuissant maître de Ken et Ryu, de nouveaux mouvements, des séquences de fin magnifiques, j'en passe et des meilleures... Tout ça pour dire que, une fois de plus, le succès risque d'être conséquent. Par ailleurs, une rumeur dit que Jean-Claude Van-damme aurait quitté brusquement le plateau de tournage du fameux film. La sortie en serait-elle repoussée ou annulée?



Voici Akuma. Il est possible de jouer avec lui et ce sera le tip du mois prochain dans ma "rubrik 4 turbo super cool".



La dernière version en date, convertie sur 3DO. Les séquences de fin de jeu se sont embellies.





Si vous tuez votre adversaire grâce à vos super-pouvoirs, l'écran explose. Impressionnant.

LE SEPTENNAT "STREETFIGHTERESQUE"!

Fighter II Prime est là, en avril 92. Entre-temps, la SNES est lancée sur le marché, et, inévitablement la conversion est faite (septembre 92). Le succès est monstrueux (tout comme les premiers prix de la cartouche en importation, qui peuvent dépasser les 1 000 francs!). En novembre 92, Street Fighter II Turbo déboule sur arcade avec de nouveaux coups spéciaux et une vitesse de jeu hors du commun. En septembre 93, le jeu est de nouveau converti sur SNES puis, un mois plus tard, sur MD. Sur arcade, Super SF II vient d'être lancé, dans lequel on découvre Cammy, Dee-Jay, T-Hawk et Feilong, suivi, six mois plus tard, par Super SF II Turbo, avec de nouveaux coups spéciaux, une barre de puissance et un boss secret, Akuma. Trois mois après, on retrouve SSF II sur SNES et, enfin, en novembre 94, SSF II Turbo sur 3DO. Bon, je vous laisse, essayez donc de trouver le nom du prochain!



Désormais, on peut jouer avec les boss. Les couleurs des décors ont quelque peu changé, et de nouveaux coups spéciaux ont fait leur apparition. C'est Street Fighter II Turbo sur SNIN et MD qui réunit les versions Prime et Hyper Fighting de l'arcade.



Super Street Fighter II, c'est quatre nouveaux personnages et quelques nouveautés.



Les personnages bénéficient dorénavant d'animations plus détaillées. Ici, le Face Kick de Ken et le Reversal Punch de Zangief.

AVIS strouit!



SPY

Et voilà qui font cinq... Nos impressions? Plutôt bonnes! Capcom signe là, bien évidemment, le meilleur épisode de la série. On aurait pu s'attendre à des temps d'accès au disque incessants, à une conversion douteuse. Il n'en est rien. Cette version est en tout point impeccable. Les "Super-Hit-Combo-de-la-Mort-Finish" ont fait leur apparition, et explosent l'écran et les neurones admirablement. Akuma est venu compléter l'équipe des quatre "nouveaux" combattants. Bon, mince et zut, j'arrête de vous prendre la tête avec tout ça. Sachez juste que cette version 3DO de SFII est la plus proche de la version arcade, c'est-à-dire la meilleure, et que la 3DO supporte le jeu à merveille. Le CD est donc en train de prouver que les versions sur cartouche ne remportent plus systématiquement la palme, et qu'il faut compter sur lui. Le CD c'est l'avenir, et l'avenir est là, sous nos yeux!



ÉDITEUR: CAPCOM
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 7
CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION 94%

Une intro un peu plus complète que celle de la version précédente, et plus captivante.

GRAPHISMES 96%

Ils sont de qualité arcade, et la taille des sprites n'a même pas été diminuée.

ANIMATION 97%

Spectaculaire! Des animations ont été ajoutées, sans l'ombre d'un ralentissement.

MUSIQUE 98%

Grâce au support CD, elle est d'excellente qualité, et on se laisse entraîner.

BRUITAGES 95%

Le nombre de bruitages est incroyable, et ceux-ci conviennent tout à fait au genre du jeu.

DUREE DE VIE 93%

Vous ne vous lasserez sans doute pas de jouer à l'unique version maison de ce récent Street.

JOUABILITE 88%

... avec le pad d'origine, mais 97% avec les manettes spéciales! Comme à son habitude, Capcom a fait du bon travail.

INTERET 94%

La meilleure des versions sur console, même si certains pourront se lasser de ce cinquième (et certainement pas dernier!) volet.

REVIEW

VIRTUA FIGHTER

La production de nouveaux jeux sur Saturn, Playstation ou Ultra 64 va énormément dépendre de la création en matière de jeux d'arcade. Pour Sega, les nouveaux jeux seront caractérisés par l'emploi systématique de la 3D, tels Virtua Racing, Virtua Cops ou Virtua Fighter. Mais est-ce vraiment ce qu'on attend d'un jeu vidéo?



Ce mouvement est superbe (même s'il n'inflige pas beaucoup de dégâts). Utilisez-le pour reculer rapidement plutôt que pour frapper.

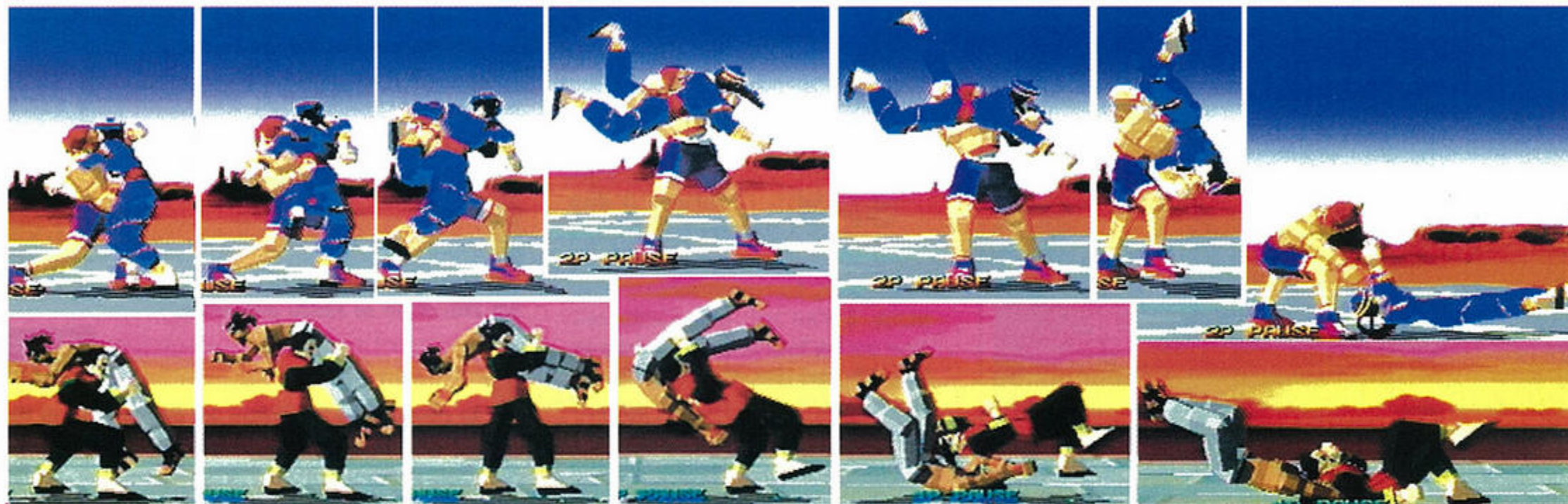
Si la 3D implique souvent des actions lentes et mécaniques, elle permet aussi de montrer à quel point une machine est performante (la gestion de la 3D demande des calculs très importants!). Dans Virtua Fighter, la 3D, même si elle n'est pas calculée en temps réel, en jette. Vous évoluez dans huit décors différents et pouvez incarner jusqu'à huit personnages. Chacun d'eux a sa spécialité et ses propres coups spéciaux. Seuls Lau et Pai (le maître d'arts martiaux et la jeune Chinoise) ont des coups spéciaux et des manipulations assez similaires. Trois modes de jeu vous seront proposés: le mode Arcade, où vous affronterez les joueurs un à un, le mode Versus, où vous combattrez l'un de vos compagnons, et le mode Ranking, qui n'apparaîtra que lorsque vous aurez fini le mode Arcade et vous permettra de vous placer dans le "Hall of Heroes". Les options sont assez complètes et proposent des configurations de paddle intéressantes, des modifications de jauges de vie ou la possibilité de choisir son niveau de difficulté. Ce Virtua Fighter se révèle assez complet, tant sur le plan des coups que sur celui des options, même si un léger goût de bâclage subsiste...



La superbe corde à linge de Jacky. Un coup parfait pour plaquer ses adversaires au sol et leur sauter de nouveau dessus. Je m'acharne, moi?



Il existe trois présentations différentes pour les matchs. Celle-ci proposait un plan aérien qui plongeait sur le terrain, pour finir au niveau des personnages.



DES SITUATIONS RENVERSANTES

Les coups les plus ravageurs, mais également les plus délicats à effectuer, sont ceux portés au corps à corps. Les amateurs de catch se retrouveront parfaitement dans le personnage de Wolf, qui vous fait de ces prises... à en mettre Hulk Hogan sur les fesses. En exclusivité intergalactique pour C+, et pour vous, voici la décomposition succincte de certains de ces mouvements.



AKIRA

PROFILE

Name Akira Yuki
Country Japan
Age 25
Sex Male
Job Kung-Fu Teacher
Blood Type O
Hobby Kung-Fu



PAI

PROFILE

Name Pai Chan
Country Hong Kong
Age 18
Sex Female
Job Action star
Blood Type O
Hobby Dance



LAU

PROFILE

Name Lau Chan
Country China
Age 53
Sex Male
Job Cook
Blood Type B
Hobby Chinese Poem



TECHNIQUES BASIQUES MAIS GAGNANTES!

Virtua Fighter propose au combattant virtuel que vous êtes plusieurs options pour remporter la victoire. On retrouve parmi celles-ci les traditionnels enchaînements, les sauts sur les personnages une fois qu'ils sont à terre, les prises au corps à corps, et les éjections du terrain (ou "Ring Out", le Panda adore...).



Deux pressions vers l'avant plus deux sur le bouton C vous procureront un superbe coup de pied doublé qui laisse Jeffrey sur le carreau.



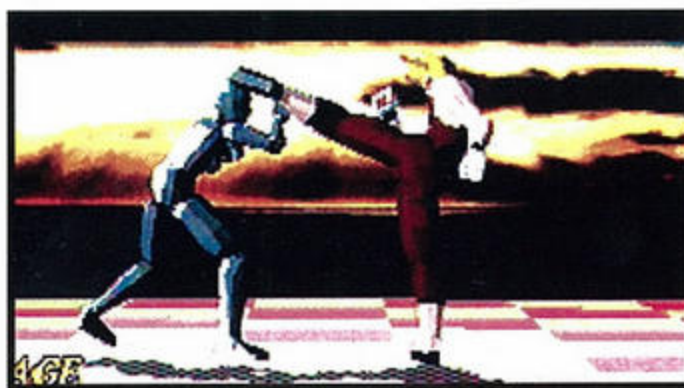
Une fois que vous aurez réussi à envoyer votre adversaire au tapis, n'hésitez pas à lui sauter dessus pour lui faire avaler ses tripes.



Amateur de catch, Wolf est le personnage qui possède le plus de coups au corps à corps. Ces coups infligent un maximum de dégâts.



Et voilà un superbe coup de pied à la face de Pai qui va l'envoyer hors du ring. A partir de ce moment, le round sera remporté par Pau.



Si vous arrivez à finir le jeu sans perdre un round, vous aurez le plaisir de voir le dernier boss du jeu (que vous ne pouvez pas incarner): Dural.

AVIS

Virtoui!



SPY

Loin de moi l'idée de vous imposer un "oui" virtuel. Ce "oui" est solide et concret, mais inclut quelques petits reproches. A commencer par l'adaptation. Même si la version Saturn est très fidèle et reprend tous les personnages de la version Arcade, elle est toutefois moins précise et moins rapide. A noter aussi les énormes bugs qui interviennent dans la majeure partie des Replay, vous laissant avec un personnage sans jambes ou sans faciès. Pas très sérieux. Il faut croire que la version a dû être finalisée en un temps record et en conclure que les raisons commerciales prendront toujours le pas sur la qualité... A part ça, Virtua Fighter est une excellente conversion et un investissement solide.

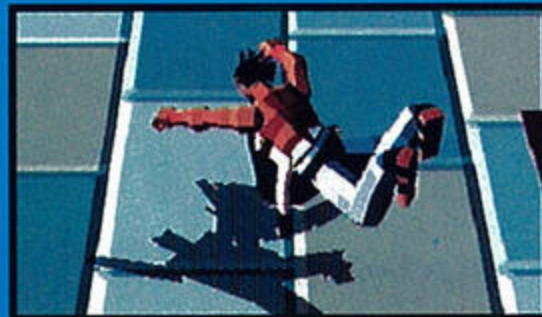
Apprendre la majorité des coups spéciaux vous demandera des jours (sans compter ceux qui ne figurent pas dans la notice!), le réalisme des actions et la ténacité de certains combattants vous donneront autant la pêche que du fil à retordre. Virtua Fighter est à l'heure actuelle le meilleur investissement sur Saturn.



Avez-vous vu la puissance de ce coup?! Il a réussi à lui arracher une bonne partie du visage. Les yeux lui en tombe de la tête, d'ailleurs.



Le Replay vous permet de revoir la dernière action sous des angles différents. Le coup de pied d'Akira prend ici toute son ampleur.



Les actions filmées en hauteur sont généralement celles qui ont le plus d'impact. Voyez donc ce recouvrement de Jeffry.

L'OPTION RALENTI

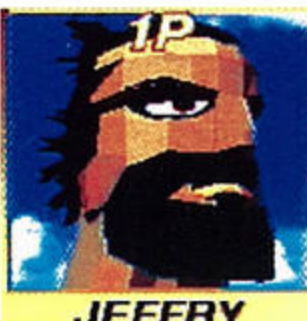
Chaque fois qu'un personnage est battu, un ralenti de la dernière action est proposé. Vous remarquerez alors que l'angle de vue des caméras change, mais aussi que de méchants bugs apparaissent parfois. Cette fonction Replay est néanmoins la bienvenue.



WOLF

PROFILE

Name Wolf Hawkfield
Country Canada
Age 27
Sex Male
Job Wrestler
Blood Type O
Hobby Karaoke



JEFFRY

PROFILE

Name Jeffry Mcwild
Country Australia
Age 36
Sex Male
Job Fisherman
Blood Type A
Hobby Reggae Music



KAGE

PROFILE

Name Kagemaru
Country Japan
Age 21
Sex Male
Job Ninja
Blood Type B
Hobby Marjong

SATURN REVIEW



AVIS

Fightoui!

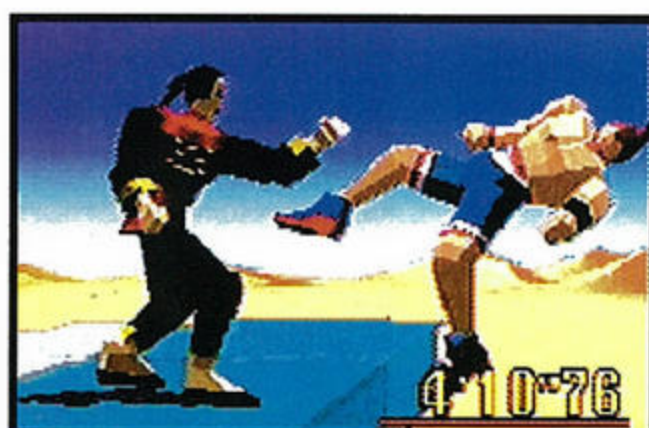


SWITCH

Ça fait "boum!" dans la tête et "vlan!" dans les oreilles (ou l'inverse!), et c'est Virtua Fighter. Mis à part quelques petits problèmes d'affichage au moment des Replay, tout va bien. Huit personnages tous aussi fous d'arts martiaux sont là, les coups spéciaux sont uniques dans leur genre (fini les quart de cercle avec la manette!) et, comble de bonheur, la musique bénéficie de la qualité CD. Avec ce top de la baston pour saluer la sortie de la Saturn, c'est à se demander ce qui nous attend dans un ou deux ans. Une maniabilité impeccable, des animations entièrement en 3D avec des vues de caméra autour des combats, moi, je vous le dit, il va s'en vendre des Virtua Fighter, et pour des siècles et des siècles... Cette fois-ci, je dois bien reconnaître que c'est plus fort que moi...



Une fois que vous aurez terrassé Dural, le générique de fin vous proposera de revoir la plupart des ralents de vos matchs. Une attention louable.



Voilà notre brave Lau chez lui. D'ailleurs, il n'hésite pas à flanquer les intrus dehors. Et à force de coups de poings, s'il vous plaît.



ZOOOOOOOOOOOOOOOOOOOM!

A la manière d'un Samurai Shodown ou d'un Art of Fighting sur Neo Geo, quand les personnages s'éloignent l'un de l'autre sur le ring, la caméra élargit le champ de vision. Dès qu'ils se rapprochent, la caméra se met à zoomer sur l'action. Saisissant.



PROFILE
Name Sarah Bryant
Country America
Age 20
Sex Female
Job College student
Blood Type AB
Hobby Sky diving

SARAH



PROFILE
Name Jacky Bryant
Country America
Age 22
Sex Male
Job Indy car racer
Blood Type A
Hobby Training

JACKY



ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: JANVIER OU FÉVRIER
PRIX: D

BEAT-THEM-ALL
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION 73%

Pas assez poussée pour cette console, mais la notice a toutefois le mérite d'être claire.

GRAPHISMES 85%

Les décors, en 3D, sont sympa. On aime ou on n'aime pas.

ANIMATION 93%

Certaines erreurs d'affichage se font sentir, mais la 3D est en règle générale très bien gérée.

MUSIQUE 88%

Elle fait honneur aux capacités du CD mais les thèmes sont parfois poussifs.

BRUITAGES 92%

Voix digitalisées, bruits d'impact. Ils sont tous de qualité et confèrent une bonne ambiance.

DUREE DE VIE 93%

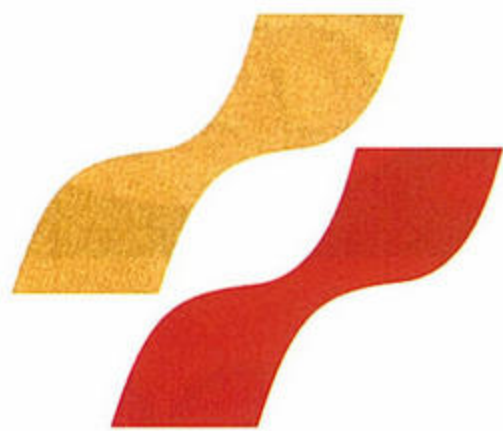
Même quand vous l'aurez fini, vous ne vous lasserez pas de le montrer à vos copains.

JOUABILITE 90%

De nombreux coups spéciaux figurent dans la notice, et leur réalisation est assez simple.

INTERET 93%

Un mélange d'adaptation et de nouveautés très réussi. Une première de choc sur Saturn!



KONAMI

DES BIKERS ROCKERS,
UN BATMAN QUI DEFIE L'ENFER
ET TOUS LES SECRETS DU SOCCER
POUR LES FOUS DU FOOT.



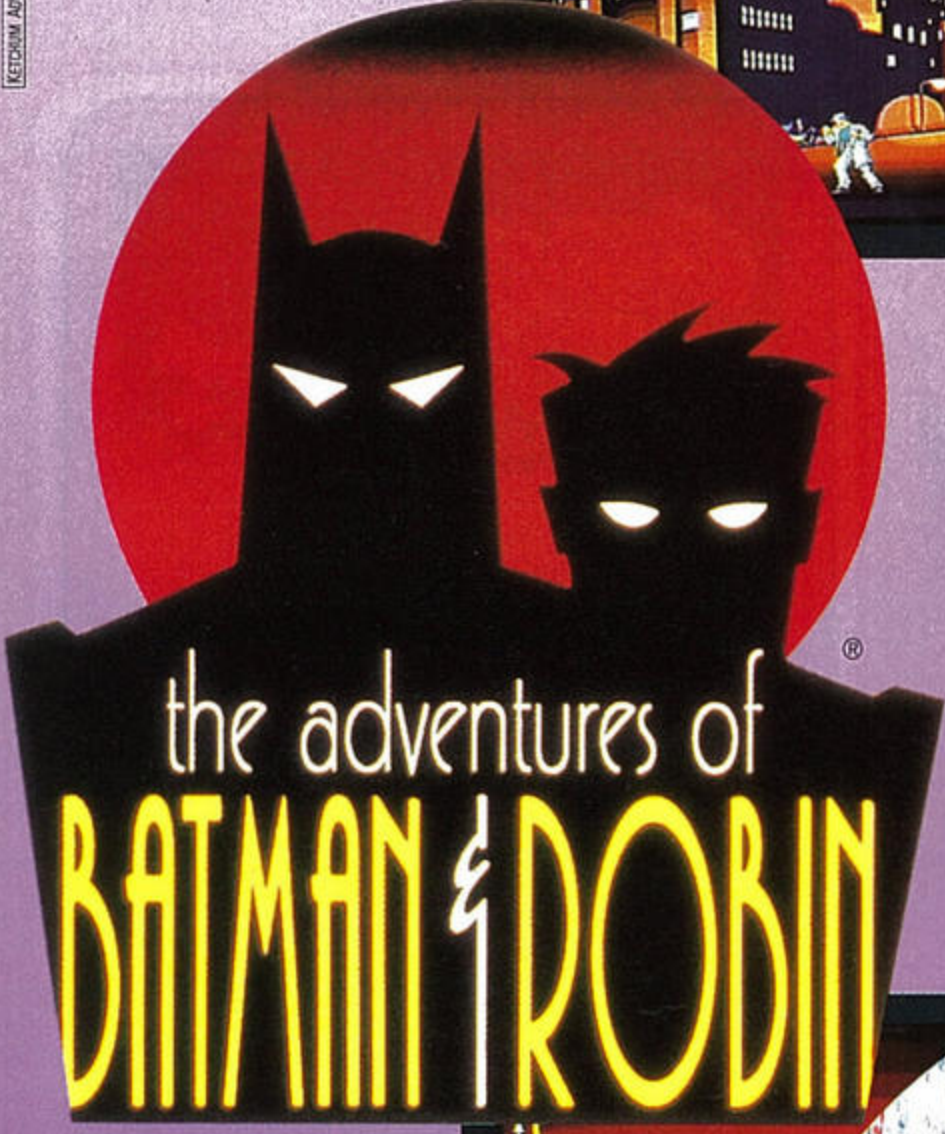
← Batman →



▼ Biker Mice ▶



Biker Mice



DISPONIBLE
DES DECEMBRE

36 68 20 01 BATMAN *

Batman

DISPONIBLE
DES JANVIER



← Soccer

Soccer →



DISPONIBLE
DES FEVRIER

*(2,19 F/Min.)

JOUE ET GAGNE !
HOT LINE SPARKSTER KONAMI :
36 68 99 10 *

Batman and all related elements are the property of DC Comics™ & © 1994. All rights reserved.
Biker Mice From Mars, © 1994 Brentwood Television Funnies, Inc./Licensed by Bearstak Group.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

CRIME CRACKERS

A lors que la vague des 32 bits déferle sur le Pays du Soleil-Levant, on peut déjà voir un jeu d'aventure sur la Playstation. Les premiers jeux de la PS-X sont-ils à la hauteur de la réputation du géant Sony?

Autant vous prévenir tout de suite, je ne suis pas japonais. Le jeu d'aventure que je teste, lui, en revanche, l'est franchement. Mis à part quelques mots comme "Save", "Items" ou "Weapon", impossible de comprendre quoi que ce soit au scénario. Je me dispense donc de vous renseigner sur celui-ci, en espérant que vous me pardonneriez. Dans Crime Crackers, vous êtes en compagnie de trois personnes, une fille qui manie une épée, un dragon amateur d'armes lourdes et, enfin, une autre jeune femelle qui se défend grâce à un pistolet laser. Au cours de votre aventure, vous progresserez dans un réseau de grands couloirs, votre mission variant à chaque nouveau niveau. Comme dans tout jeu d'aventure qui se respecte, vos armes augmenteront progressivement en puissance (au début, vous n'avez droit qu'à 300 tirs.). Par ailleurs, entre chaque niveau, vous pourrez faire vos emplettes et ainsi devenir plus apte à accomplir votre future mission. Voilà donc un premier jeu d'aventure sur Playstation, simple d'utilisation, bien conçu mais dont vous ne saisissez pas un mot si vous n'entendez rien à la langue de Hiro-Hito.

Ces petits robots sont très coriaces. Dès qu'ils s'approchent de vous, appuyez sur L et R.



Pour battre le premier boss, il faut attendre qu'il finisse de tirer et en profiter.

AVIS oui, mais...

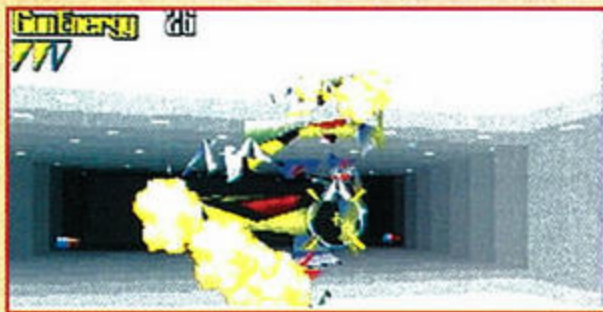


SWITCH

Qu'on arrête de me parler de Doom à propos de ce jeu! Je ne trouve pas qu'ils soient comparables. D'ailleurs, pour ce qui concerne Crime Crackers, les avis

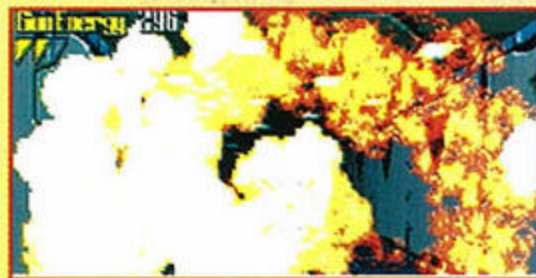
sont très partagés. Pour moi, ce jeu d'aventure est sympathique, et très facile à prendre en main. Tout a été relativement bien conçu, hormis, peut-être, le mode de déplacement, qui n'autorise pas l'usage simultané de votre arme. Les graphismes sont fins et colorés et l'ensemble est fluide. Par ailleurs, pour trouver les objets, nombreux, vous devrez parfois faire trois fois le tour d'un niveau, et les niveaux sont plutôt grands! En bref, Crime Crackers est un jeu d'aventure qui possède une bonne durée de vie et un intérêt moins limité que certains (je ne donne pas de nom) peuvent le prétendre. Il reste que, pour de la technologie 32 bits, on est loin d'atteindre des sommets. A réserver aux amateurs du genre.

Les explosions sont très belles. Réjouissez-vous, vous en verrez beaucoup!



DES BOMBES DÉVASTATRICES

A chaque mission, votre stock de bombes est remis à niveau, celles-ci détruisant tout ce qui se trouve à l'écran. Elles sont à usage multiple (elles vous permettront de franchir des murs à moitié détruits, d'abattre plus facilement les terribles boss de fin de niveau) et différent pour chacun des personnages.



Ici, la bombe du dragon, la plus dévastatrice de toutes.

Cette bombe me fait penser à un jeu SNK des plus connus.



Cette bombe est un peu moins puissante que celle du dragon.

CRIME CRACKERS

クライムクラッカーズ

SONY C.E./IMPORT

RIX: F

1 JOUEUR/AVENTURE

PRESENTATION 60%

Un texte tout en japonais rédigé défile, sans intérêt pour nous.

GRAPHISMES 75%

Des graphismes mignons, mais on peut faire beaucoup mieux sur la machine.

ANIMATION 85%

Tout bouge correctement mais cela reste un peu lent.

MUSIQUE 70%

La musique correspond bien à l'ambiance, mais est parfois un peu lassante.

BRUITAGES 90%

De très bons bruitages, rien à redire.

DUREE DE VIE 85%

On accroche rapidement à cette aventure qui est loin d'être simple.

JOUABILITE 78%

On se déplace facilement, sauf quand on est armé.

INTERET 68%

Un jeu moyen mais qui laisse augurer de grandes choses sur cette machine.



HARWEST GAMES

IMPORT U S A JAPON

PAR MIRACLE SI ON TE PROPOSE MOINS
 CHER, DEDUIT 10,00 F DU MEILLEUR PRIX
 ET ENVOIE NOUS TA COMMANDE

SUPER NES / SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z 3 (SUPER FAMICOM)	529 F	SUPER STREET FIGHTER II	459 F
AERO THE ACROBAT	369 F	SUPER EMPIRE STRIKE BACK	389 F
ACTRAISER 2	389 F	SECRET OF MANIA	449 F
AMERICAN TAIL	399 F	SUZUKI 8 HOUR	389 F
ANIMANIAC	TEL	STUN RACE FX	429 F
BRAIN LORD	439 F	SUPER METROID	409 F
BATTLEDODS DOUBLE DRAGON	299 F	SIMPSON : VIRTUAL BART	429 F
CLAYMATES	429 F	WORLD CUP SOCCER 94	349 F
CLAYFIGHTER	429 F	SUPER PINBALL	389 F
CHOPLIFTER 3	389 F	SUPER TETRIS 2	399 F
DRAGON (BRUCE LEE)	439 F	TECMOO NBA BASKETBALL	389 F
DOUBLE DRAGON 5	439 F	TURN AND BURN	429 F
EQUINOX	399 F	VORTEX	439 F
FATAL FURY 2	429 F	WORLD CUP SOCCER 94	389 F
FIEVEL GOWEST	TEL	WORLD HERO 2	439 F
FIFA SOCCER	389 F	FINAL FANTASY 3	439 F
FJ ROC 2	419 F	LORD OF THE RING	409 F
ILLUSION OF GAIA	459 F	SPARKSTER	399 F
INCREDIBLE HULK	419 F	AERO THE ACROBAT 2	399 F
KING OF DRAGON	479 F	ANIMANIAC	399 F
LEGEND	419 F	LE ROI LION	429 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	409 F	SPEED RACERS	369 F
LEMMINGS 2	489 F	DRAGON (BRUCE LEE)	409 F
LETHAL ENFORCER	459 F	RETURN OF JEDI	429 F
LUFIA	459 F	SNOW WHITE	389 F
MAXIMUM CARNAGE	449 F	OPERATION THUNDERBOLT	399 F
MORTAL KOMBAT 2	459 F	ADVENTURE ISLAND 2	409 F
MISTER NUTZ	359 F	GHOUL PATROL	389 F
MEGAMAN X	389 F	SUPER PUNCH OUT	389 F
NHL HOCKEY 94	389 F	YOGI	379 F
NBA JAM	409 F	MICKEY MANIA	399 F
NBA SHW DOWN	379 F	EARTHWORM JIM	449 F
NBA BASKETBALL 95	TEL	NBA LIVE 95	419 F
NSPN BASEBALL	399 F	R-TYPE III	389 F
OPERATION EUROPE	439 F	HAMMERLOCK	389 F
PGA TOUR GOLF 2	389 F	INDIANA JONES	429 F
PIRATE OF DARK WATER	359 F	ROBO TREK	399 F
POWER RANGER	439 F	BONKERS	409 F
POPEYE'S ADVENTURE	399 F	WORLD HERO 2	409 F
POPEYE THE SAILOR	399 F	STUNT FX TRUCK	399 F
PAC ATTACK	349 F	TECMO SUPER BASSEBALL	399 F
ROCK'N ROLL RACING	399 F	DONKEY KONG COUNTRY	429 F
SHAQ FU	399 F		

GENESIS / MEGADRIVE

ART OF FIGHTING	419 F	SONIC 3	389 F
AERO THE ACROBAT	349 F	STREET OF RAGE 3	419 F
BATTLE TECH	409 F	SUPER STREET FIGHTER II	459 F
BALIZ	399 F	SHAQ FU	399 F
CONTRA HARD COP	399 F	SHINING FORCE II	TEL
COMBAT CAR	349 F	SHADOW RUN	389 F
COLUMNS 3	319 F	TTTI ET GROSMINET	419 F
DRAGON (BRUCE LEE)	429 F	URBAN STRIKE	399 F
DOUBLE DRAGON 5	TEL	VIRTUA RACING	449 F
DICK VITALE BASKETBALL	419 F	VIRTUAL BART	399 F
DUNE 2	399 F	TECMO SUPER BASSEBALL	439 F
ECCO THE DOLPHIN 2	399 F	WORLD CHAMPION SOCCER 2	379 F
FATAL FURY 2	429 F	ZERO TOLERANCE	399 F
FLINK	TEL	INTERNATIONAL TENNIS	399 F
FIFA SOCCER	349 F	TROY AIKMAN NF FOOTBALL	439 F
FORMULA ONE	389 F	DYNAMITE HEADY	419 F
INCREDIBLE HULK	399 F	MAXIMUM CARNAGE	419 F
KING OF MONSTER 2	419 F	SPARKSTER	369 F
LANDSTALKER	399 F	SONIC & KNUCKLE	429 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	419 F	POWER RANGER	399 F
JURASSIC PARK RAMPAGE	409 F	LETHAL ENFORCER 2	429 F
MARIO ANDRETTI	389 F	TINY TOON ADVENTURE	369 F
MORTAL KOMBAT 2	419 F	MICKEY MANIA	399 F
MONSTER WORLD IV	439 F	SONIC & KNUCKLES	389 F
MEGA BOMBERMAN	TEL	SHINING FORCE 2	449 F
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	TEL	TINY TOON ADVENTURE	339 F
NBA SHOWDOWN	389 F	EARTHWORM JIM	439 F
NBA JAM	389 F	FIFA SOCCER 95	399 F
MLBPA BASSEBALL	389 F	LE ROI LION	429 F
NHLPA 95	419 F	NBA LIVE 95	399 F
OPERATION EUROPE	439 F	BUBSY 2	349 F
OUT RUNNER	379 F	TECMO SUPER BASSEBALL	399 F
PELE 2	389 F		
POWER INSTINCT	TEL		
PGA GOLF EUROPEAN TOUR	389 F		
PHANTASY STAR IV	459 F		
PIRATE GOLD	359 F		
PIRATE OF DARK WATER	419 F		
ROCK'N ROLL RACING	399 F		
RAGNACENTY	389 F		
REBEL ASSAULT	TEL		
SENSIBLE SOCCER	TEL		

PAR MIRACLE SI TU TROUVES UN
 JEU MOINS CHER AILLEURS,

(SUR JUSTIFICATIFS MAGAZINE)

DEDUIT* 10,00 F DU MEILLEUR
 PRIX CONSTATÉ ET ADRESSE-
 NOUS TA COMMANDE

GAME BOY

DONKEY KONG	239 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229 F
MORTAL KOMBAT II	249 F
POWER RANGER	209 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	209 F
SAILOR MOON	149 F
ZELDA	229 F
STOP THAT ROACH	219 F
CONTRA	229 F
MEGA MAN 5	229 F
NBA JAM	249 F
DOUBLE DRAGON	189 F
MICKEY MOUSE	219 F
NINJA BOY 2	169 F
DRACULA	209 F

GAME GEAR

ALADDIN	199 F
COCA COLA KID	199 F
CHOPLIFTER	229 F
GP RIDER	229 F
JURASSIC PARK	189 F
MS PAC MAN	209 F
MORTAL KOMBAT II	279 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	219 F
SENSIBLE SOCCER	219 F
SONIC SPINBALL	199 F
SONIC 3	199 F
INCREDIBLE HULK	269 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	239 F
CAESAR PALACE	239 F
DAFFY DUCK	249 F

Console : 3 DO - NEO GEO - JAGUAR - SATURN -
 SONY PSX. Les meilleurs prix au téléphone.

Jeux : 3 DO - JAGUAR - NEO GEO - SATURN.
 Téléphone nous pour les news et les prix.

SEGA CD nous consulter

ACCESSOIRES nous consulter

ADAPTATEUR AD 29 TURBO.....89 F / ADAPTATEUR MEGA KEY79 F

100 % GAGNANT

HARWEST GAMES C'EST PLUS DE 80 BOUTIQUES A VOTRE SERVICE
 VOUS DESIREZ OUVRIR UN MAGASIN, CONTACTEZ-NOUS AU 78 63 60 80

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE RETOURNER CE BON A :

HARWEST GAMES TOUR CREDIT LYONNAIS - 129, RUE SERVIENT 69003 LYON
 TEL. 78 63 60 80 - FAX : 78 63 60 85 RCS LYON B 390 656 767

NOM
 PRENOM
 ADRESSE

 VILLE
 CODE POSTAL.....
 TEL
 DATE DE NAISSANCE

REGLEMENT :

CHEQUE

C.C.P

CARTE BLEUE

DATE DE VALIDITE :/.....

NUMERO :

SIGNATURE

C-39

TITRES	CONS	
PORT 25 F		25 F
	TOTAL	

SATURN REVIEW



TAMAMA

Au Japon, on joue au Tama ("boule" ou "balle" en japonais). Chez nous, on mange du tarama, mais ça n'a rien à voir. Maintenant, vous pouvez découvrir le jeu du Tama sur Saturn. A console nouvelle, jeu d'un genre nouveau.

Intéressant, délicat et difficile, ce jeu prend vraiment la tête. Chez nous, on est un peu bourrin, donc je me demande si le Tama fera beaucoup d'adeptes...

Directement adapté du jeu d'arcade datant de quelques années, Mapple Madness, qui se pratiquait avec un track-ball, voici le jeu du Tama. Imaginez un plateau, genre table de billard ou mini-golf au choix, avec des trous, des bumpers, des ralentisseurs, des portes, des tremplins (...) et une balle à diriger depuis sa base jusqu'au drapeau final. Pour ce faire, il faut manœuvrer le plateau selon les deux axes pour que la balle glisse sur le circuit du labyrinthe en 3D flottant au milieu de l'écran. On peut déplacer, incliner et faire tourner (jusqu'à 360° de rotation!) le plateau. On admire à sa juste valeur les zooms et multiples rotations permis par la machine tout en maudissant les programmeurs jusqu'à la septième génération à cause de la complexité des actions! Le paddle doit être effleuré pour que la balle ne prenne pas trop d'élan: ceci afin de l'amener pile devant les portes à ouvrir ou les passages étroits vers le drapeau. Des actions qu'on répète souvent des dizaines de fois avant d'y parvenir. Dommage que le temps imparti soit si court et les mots de passe absents car les retours au premier niveau sont nombreux dès qu'on bute sur un nouveau plateau... Un jeu de réflexion original qui épate par son animation mais rebute par sa difficulté.



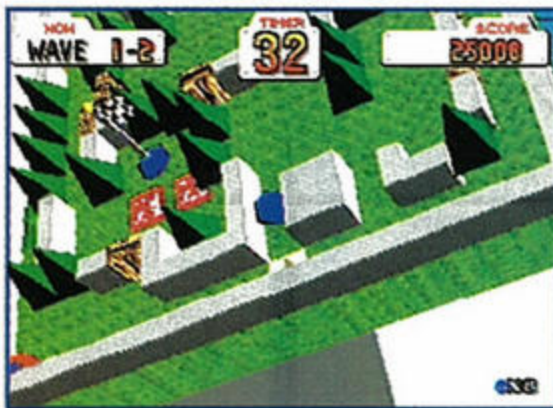
Une vision globale du plateau vu de haut: un véritable labyrinthe.



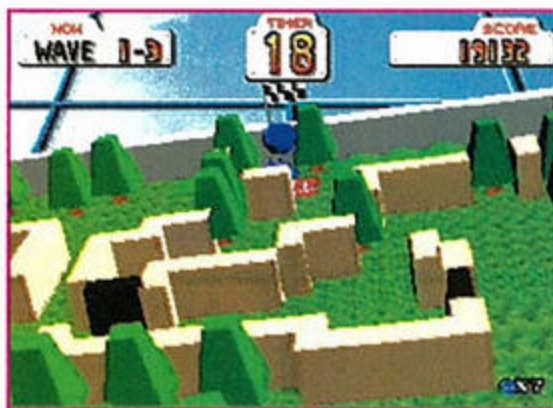
La boule glisse encore plus dans le monde des glaces.



La carte des mondes de Tama: forêt, plaine, glacier, cimetière...



Le zoom est hallucinant! Il permet d'étudier à loisir les pièges du plateau.



Ça y est! La boule est sur le drapeau à damier, à vous le niveau suivant.



La main désigne le monde dans lequel vous allez jouer.



Une intro avec des graphismes en 3D, c'est plutôt alléchant.

AVIS oui, mais...



ELVIRA

La 3D calculée en temps réel, ça épate. Pour ma part, rien que le nom m'en bouche un coin. Il m'a d'ailleurs fallu deux heures pour comprendre ce que ça voulait dire... Maintenant que j'ai imprimé les informations, je peux vous assurer que cette fameuse 3D (etc.) est bien exploitée sur Tama! Elle est calculée tout de suite, à chaque instant, pour chaque collision, selon la position de la balle, d'où des angles de vue à gogo. Hormis cette page de science qui impressionne, je ne peux que maugréer contre la lourdeur de cette balle et la complexité des circuits qui, dès le deuxième monde, deviennent vraiment ardu. Alors j'hésite quant à mon avis... Novateur et prenant, ce jeu de réflexion est assez stressant.



TIME WARNER/IMPORT
PRIX: E
1 JOUEUR/TAMA

PRESENTATION	75%
Décevante pour une Saturn, mais en accord avec le sérieux du jeu.	
GRAPHISMES	82%
Assez réussis avec des plaquages de texture un peu partout.	
ANIMATION	92%
De la 3D temps réel pour des zooms et des rotations à gogo sur le plateau. Mais que la balle est lourde...	
MUSIQUE	84%
Plutôt un fond sonore que de la musique, mais assez sympa.	
BRUITAGES	80%
Peu de bruitages, mais bien rendus.	
DUREE DE VIE	88%
C'est difficile et le timing est serré. Ça promet, et pour longtemps.	
JOUABILITE	80%
La balle est complexe à diriger, car il faut effleurer le paddle pour incliner la table. Parfois crispant.	
INTERET	81%
Un genre de jeu nouveau à caser dans le répertoire "réflexion". Une démarche originale, des capacités techniques indéniables et une prise de tête assurée.	

SOYEZ FUTES, COMMANDEZ AU RENARD !

CLUB GAMES : Tous les jeux CONSOLE en 24/48h

VENTE PAR CORRESPONDANCE → COMMANDEZ EN DIRECT :

TÉLÉPHONE

(16-1) 48 87 99 99



acceptée

MINITEL

3615 Club Games

COURRIER

Bon de commande Express

CLUB GAMES

LE RENARD DU JEU VIDEO

(16-1) 48 87 99 99

Du lundi au samedi 10/19h30

FIFA SOCCER 95

349F

MEGA DRIVE

399F

SUPER NINTENDO

429F

SUPER NINTENDO

Le jeu de football, le plus acclamé par les fans du ballon, est de retour dans une version encore plus spectaculaire ! La jouabilité parfaite et la richesse de jeu incroyable (nombreuses options formations des équipes, animation sportive) satisferont les joueurs les plus exigeants. Le jeu de sport à ne pas rater ! **DISPO**

DONKEY KONG



Le nouveau chef d'œuvre de chez Nintendo est enfin disponible ! **DONKEY KONG** et Diddy Kong son ami sont les héros de ce jeu d'action-plateforme très novateur en matière de graphisme et d'animation. **DONKEY KONG**, le jeu que vous n'oublierez jamais ! **DISPO**

NBA LIVE 95

379F

MEGA DRIVE

399F

SUPER NINTENDO

Si vous aimez les matchs de basket américains, alors cette simulation ne pourra que vous plaire par son respect des règles du basket professionnel : la plupart des stars de la NBA y sont réunis et vous aurez accès à un grand nombre de figure possible ; à vous les meilleurs shoot et les plus beaux dunk ! **DISPO**

STREET RACER

369F

SUPER NINTENDO

Finis les stress et les dures journées de travail scolaire ! Voici venu le temps des courses de voitures, complètement loufoque, au bord de la plage au commande de votre rutilant bolide toujours plus rapide. L'action et l'humour sont garantis dans ce jeu auquel il est possible de jouer à 1, 2, 3 voire quatre joueurs en même temps ! **DISPO**

EARTHWORM JIM

399F

SUPER NINTENDO

Un jeu de plate-forme très fun. Une animation incroyable, digne d'un dessin animé interactif. Armé d'un laser surpassant vous désintégrerez vos ennemis. 27 niveaux. **DISPO**

SECRET OF MANA

379F

MEGA DRIVE

449F

SUPER NINTENDO

Amateurs de ZELDA, régaliez-vous ! Ce sublime jeu d'arcade - aventure vous emmènera dans une épopée fantastique en quête de la destruction du mal qui menace l'univers ! Elfs, lutins, fantômes... Un futur classique de la SNIN. **DISPO**

SPARKSTER

399F

SUPER NINTENDO

369F

MEGA DRIVE

Retrouvez la merveilleuse princesse enlevée par les puissances maléfiques. Graphismes excellents, plus de huit niveaux de folie. **DISPO**

TOP 15

MEGA DRIVE

ART OF FIGHTING	NEW	399
BUBSY 2	NEW	329
DRAGON	HIT	349
ECCO 2	NEW	369
FLINK	HIT	349
IMG INTER. TOUR TENNIS	HIT	369
MEGA BOMBERMAN	HIT	399
MORTAL KOMBAT 2	HIT	369
NHL HOCKEY 95	HIT	369
PITFALL	NEW	399
SHINING FORCE 2	HIT	399
THEME PARK	NEW	399
TINY TOONS ADV	NEW	369
URBAN STRIKE	HIT	389
SUPER STREET FIGHTER 2		
+ ADAPTATEUR 1		369



POURQUOI VOUS DÉPLACER ?

LE RENARD VOUS

LIVRE EN

24/48 HEURES

LE ROI LION

369F

SUPER NINTENDO

Fabuleux ! **LE ROI LION** débarque sur votre console ! Cette cartouche de 24 mégas vous permettra de revivre les aventures du roi lion et de ses amis les animaux dans un incroyable jeu de plateforme superbement animé par les équipes de Disney. Un dessin animé extraordinaire pour un jeu grandiose ! **DISPO**

349F

MEGA DRIVE

DRAGON BALL Z3

369F

FAMICOM

Tous les personnages de la série reviennent pour l'ultime jeu de baston. Un tournoi titanesque ! Son Goku, Trunks, Vegeta, C18, le roi Makaj, Babidy... Plus de stages, plus de coups spéciaux... formidable ! **DISPO**

SONIC AND KNUCKLES



369F

MEGA DRIVE

Sonic est maintenant accompagné de **KNUCKLES** ! À eux deux ils forment un duo explosif capable de mettre fin au plan diabolique du docteur Robotnick. Bonus à gogo, animation ultra rapide et surtout la possibilité d'adapter cette cartouche sur les aventures précédente de Sonic. **UN MUST ABSOLU ! DISPO**

SUPER RETURN OF JEDI

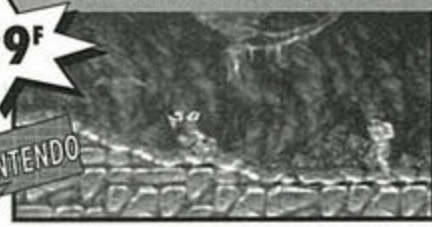
399F

SUPER NINTENDO

INDIANA JONES

399F

SUPER NINTENDO



TOP 15

SUPER NINTENDO

ADV of Batman et Robin	NEW	399
ACTRAISER 2	HIT	399
DRAGON	HIT	379
F1 POLE POSITION 2	HIT	399
LEGEND	HIT	399
MEGAMAN X	HIT	399
MORTAL KOMBAT 2	HIT	449
PITFALL	NEW	399
SAMOURAI SHODOWN	NEW	449
SUPER BOMBER MAN 2	NEW	449
STUNT RACE FX	NEW	449
SUPER METROID 24 MEG	NEW	449
VORTEX	NEW	399
WORLD OF HEROES 2	NEW	499
SUPER STREET FIGHTER 2		
+ ADAPTATEUR 1		469



3390F

CONSOLE CD NEO GEO VF port : 60 F

KING OF FIGHTER 94	NEW	489
SAMOURAI SHODOWN 2	NEW	489

NOMBREUX AUTRES TITRES - TEL



1290F

NOMBREUX JEUX 32X : NOUS CONSULTER

Nous disposons de tous les jeux sur toutes les consoles.

Liste sur simple demande au 48 87 99 99

INCROYABLE : MANETTE TOPFIGHTER

Manette d'arcade tout en acier avec boutons programmables pour **SuperNintendo**. La manette de vos rêves pour seulement



299F

port : 49 F

BON DE COMMANDE EXPRESS : à envoyer à **CLUB GAMES, 35, rue de Turbigo - 75003 Paris**

C+0195

Nom : Prénom :
 Adresse :
 Code Postal : Ville :
 Tél. : **PARIS (75) : frais de port réduit : 17 F**

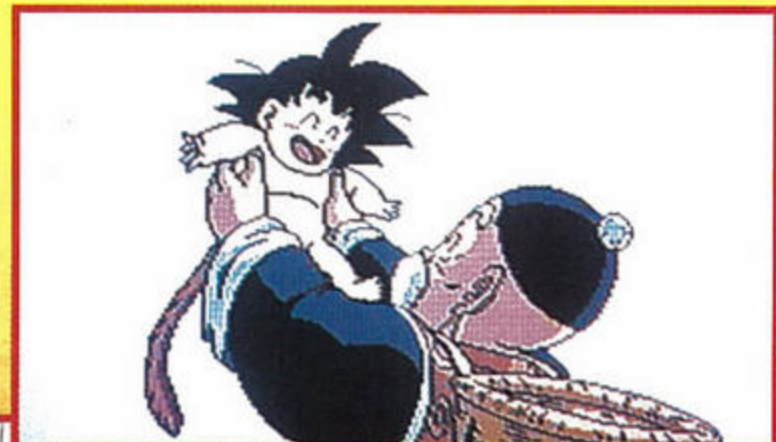
NOMS	SNIN	MD	PRIX
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
NEW	FRAIS DE PORT UNIQUE (JEUX)		29 F
TOTAL			

Les chèques sont à libeller à l'ordre de **SDMH CONSEIL**
REGLEMENT : CHEQUE MANDAT LETTRE
 CONTRE REMBOURSEMENT + 35 F CARTE BLEUE
 N°
 Date d'expiration :/..../..
 Signature :
 (Parents pour mineurs)
SDMH CONSEIL, SARL au capital de 50 000 F - RCS Paris B 394 824 585

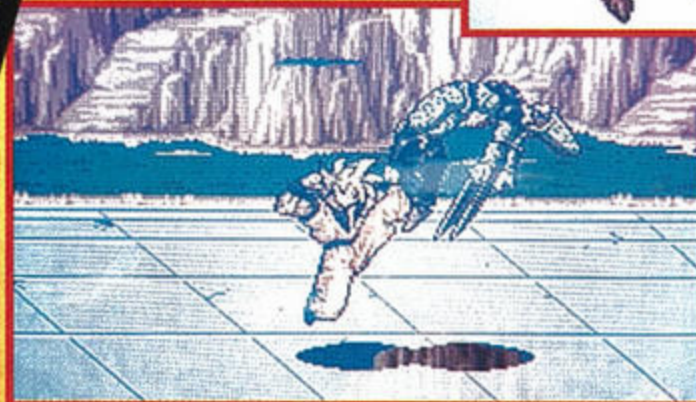
IMPORTANT : Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs, les prix indiqués sont révisibles sans préavis, offre valable dans la limite des stocks / Règlement sur demande écrite (Minitel : 2.19 F)

REVIEW

DRAGON BALL Z

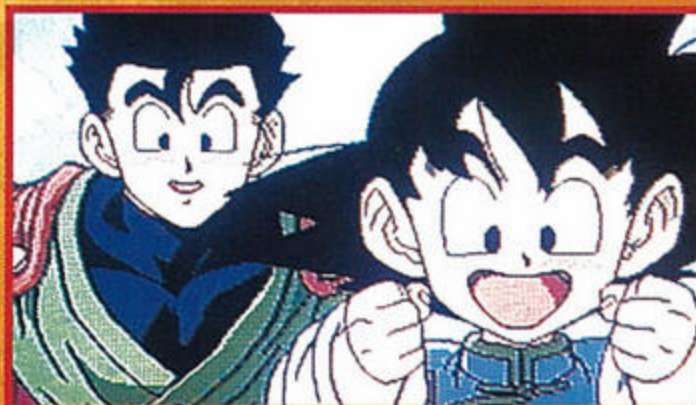


Dans l'introduction, vous verrez San Gokhu bébé dans les bras de son père adoptif.



Gokhu, ici en super-sayajin, projette Cell dans les airs avant de l'achever.

Attention, Dragon Ball Z débarque sur le CD-Rom de la PC Engine! Je ne m'avancerai pas trop en affirmant que c'est le meilleur de la série! Les dessins animés sont géniaux, les combats itou, la musique est... Stop! Je n'en peux plus! Je retourne y jouer... En guise d'apéritif, un thème original du générique de la série, "Tchala". Les nombreux dessins animés contribuent à donner une ambiance incomparable à ce jeu. D'autant que les voix originales ont été conservées. Lors des phases de combat, il est indispensable de connaître quelques "trucs". En maintenant le pad appuyé vers la gauche, Son Gokhu esquivera les coups en reculant. Si vous dirigez le pad vers la droite, Gokhu se dirigera vers son adversaire. Même si vous vous trouvez à droite de votre adversaire, il faut quand même diriger le pad à gauche pour s'enfuir. Le bouton 1 sert à donner des coups, le 2 à les encaisser en parant. Si vous pressez les deux en même temps, Gokhu rechargera son KI. Mais à quoi sert le KI, me demanderez-vous? Présenté sous la forme d'une barre, il sert à faire des enchaînements, et plus cette barre est pleine, plus vos enchaînements seront puissants. Pour passer en mode Enchaînements, c'est très simple: une barre bleu et jaune se trouve en bas de l'écran; si celle-ci devient complètement jaune, c'est à vous d'attaquer. Quand vous choisissez votre attaque, le nombre d'étoiles sur la petite boule de cristal correspond aux points de dégâts infligés à l'adversaire. Pour faire pencher la jauge de votre côté, c'est très simple: tapez l'adversaire, ou balancez-lui des boules de feu. Autre astuce: si vous dirigez le pad vers le haut ou le bas, en bas à gauche de l'écran une option change de couleur. Celle-ci détermine le mode dans lequel vous êtes. Le mode Combat est rouge, le mode Concentration est vert, et il vous permet de recharger votre KI beaucoup plus vite, le mode Garde, inutile à mon sens, est noir... Selon l'âge de Gokhu, un mode de couleur bleue vous permet de lancer des boules de feu.



Gohan raconte à Goten les exploits guerriers de ce père mythique qu'il n'a jamais connu.

AVIS

oui!



PANDA

nirs de Dragon Ball (sans le "Z") remontent à la surface, du temps où l'humour dominait la baston...

Avec tous les bons conseils que je vous ai donnés, le fait que le jeu soit en japonais ne devrait déranger personne. Les enchaînements que peut effectuer Gokhu sont vraiment impressionnants. Les combats sont pleins de rebondissements et très fidèles à la série. Certains peuvent durer une heure, dont un quart d'heure de dessin animé. La musique, de style techno, a la qualité du son CD... Tout a été fait pour que le fan soit comblé. D'autant qu'on voit Gokhu petit, et les souvenirs de Dragon Ball (sans le "Z") remontent à la surface, du temps où l'humour dominait la baston...

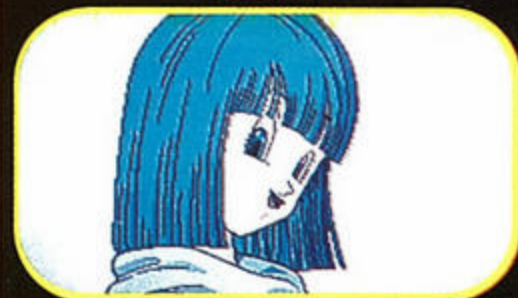
AU REVOIR, SAN GOKHU!



Tortue géniale.



Kulilin.



Bulma.



Ten-Shin-An.



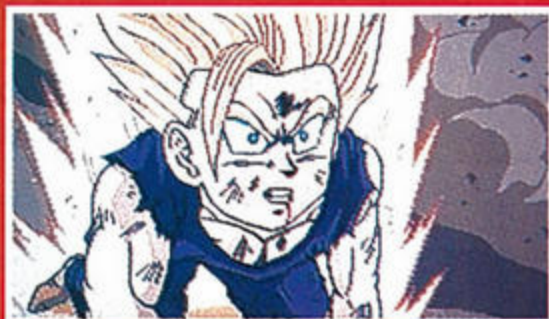
Piccolo.

SAN GOKHU EST MORT

Comme vous le savez sans doute, Gokhu s'est sacrifié pour sauver la Terre. Il s'est téléporté avec Cell, juste avant que celui-ci n'explose et ne détruise la Terre... C'est avec ce passage que commence le jeu.



Gokhu va toucher Cell et se téléporter chez Caioh.



"Au revoir Gohan, prends bien soin de Chichi..."



Cell est sur le point d'exploser. C'est la fin...

REVIEW

LA TECHNIQUE

Suivant votre âge, deux techniques de combat peuvent vous aider. Le combat le plus simple est celui que vous disputerez contre Vegeta. Vous avez l'option boule de feu, utilisez-la au maximum. Dès que votre KI faiblit, fuyez, vous esquiver sans problème ses projectiles. Une fois à l'abri, rechargez tranquillement votre KI, le mieux étant de le faire juste avant que la jauge ne penche de votre côté. Histoire de lui décocher un enchaînement plus puissant.



Faites attention à Tao Paï Paï, ses coups sont puissants!



Voici l'illustration parfaite de la technique dont je vous parlais.

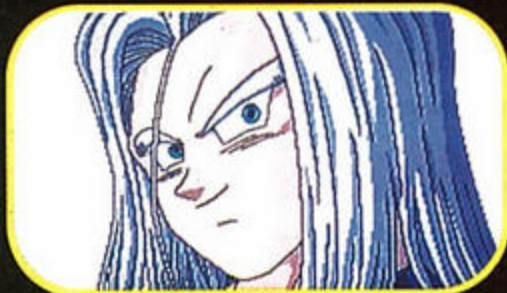
Tous ses amis, tour à tour, lui disent adieu.... Quand je vous disais que ce jeu était émouvant!



Yamsha.



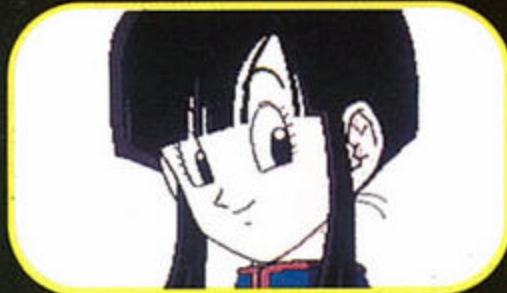
Vegeta.



Trunks.



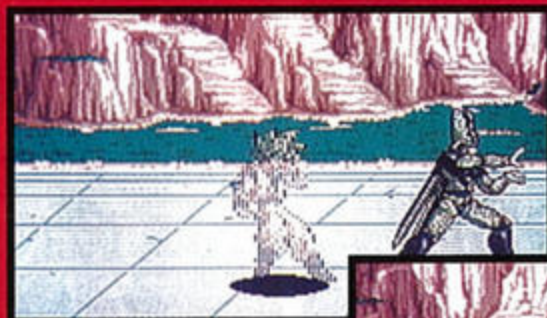
Gohan.



Chichi.

LES ENCHAÎNEMENTS

C'est un des points fort du jeu: beaux, rapides, impressionnants... En plus, ils sont nombreux et tous différents.



Gokhu esquivé le kameha de Cell en se téléportant...

Puis Gokhu envoie d'un bon coup de pied Cell au tapis... Sympa, non?



Euh, je ne vous l'avais pas dit, mais ça ne marche pas à tous les coups...

AVIS

oui, mais...



SWITCH

Il est clair que ce nouveau Dragon Ball Z sur la machine de NEC est époustoufflant sur le plan technique. Une introduction de plus de cinq minutes façon dessin animé japonais, des séquences animées entre les combats, plusieurs plans pour combattre et les voix originales, tout y est, pour le plus grand plaisir des fans de DBZ. Les seuls véritables problèmes résident à mon avis dans le fait que vous ne puissiez choisir que les enchaînements existants, tout étant précalculé. Chaque mouvement, comme la garde, les Fire-Ball et les attaques au corps à corps, implique le choix d'une option particulière. De plus, vous ne pouvez sélectionner votre héros parmi plusieurs: seuls San Gokhu et Gohan sont présents. Finalement, les simulations de jeu de baston, ça ne me botte pas tant que ça.



ÉDITEUR: BANDAI
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

SIMULATION DE DBZ
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 95%

Démente! Design identique à la série, jusqu'à reprendre le générique japonais.

GRAPHISMES 88%

Les sprites sont très beaux, les personnages de bonne taille. Impeccables!

ANIMATION 92%

La rapidité des enchaînements est positivement ahurissante. Et en plus, c'est fluide!

MUSIQUE 90%

Le CD! Quel support merveilleux. Facile de faire une bonne musique...

BRUITAGES 88%

La plupart sont repris de la série, on s'y croirait... "Kamehameha!"

DUREE DE VIE 85%

Vu la durée des combats, une quinzaine d'heures seront nécessaires...

JOUABILITE 83%

Grâce à mes explications, vous n'aurez pas à galérer dans les options de jeu. Merci qui?

INTERET 95%

La génération DBZ, dont je fais partie, sera fascinée.



QUE DES BOSS!



Un Panda en tutu, comme chez nous!



Gare au chant et coups de queue de cette sirène.



Ce chat pirate perdra vite ses lunettes.



La pieuvre: visez l'œil.



Bunny et ses lapins transparents.

▲ Cette danseuse est indestructible: il faut passer entre ses jambes puis ses bras pour éviter tout contact.



parodius

DE LUXE PACK

Parodius est de retour dans sa version Deluxe Pack! Eh bien, désolé mais... y'a pas de quoi en faire un plat... Savez-vous ce qu'est un pack? Vous savez, ce truc qui regroupe plusieurs jeux, genre compilation... Bingo! Sur ce CD, vous pourrez rejouer au Parodius premier du nom (avec des tirs améliorés comme seul changement) mais aussi au nouveau Parodius! Que les lecteurs s'agenouillent: cette version est Deluxe, comprenez "pas faite pour le menu fretin". Ce Parodius réservé aux "happy few" vous offre deux fois plus de vaisseaux parodiques à diriger, soit huit en tout, un mode 2 joueurs simultanés, encore plus de sprites ennemis à l'écran, des boss "en veux-tu, t'inquiète pas t'en auras", huit niveaux de difficulté, des modes Automatique, Semi-auto et Manuel, un stage spécial de fin, bref, la totale! Et si les petits joueurs tentent le luxe, il y a même une option de sauvegarde pour débutants et handicapés du paddle. Chaque bonus ramassé augmente les pouvoirs du vaisseau et les cloches de couleur donnent des pouvoirs spéciaux à utiliser en cas de révolution de sprites à l'écran. Ce qui n'est pas rare car, dans Parodius, c'est l'anarchie totale, avec une action incessante et des centaines d'animaux disjoints en révolte. Contre la Playstation?



La cloche verte grossit le vaisseau et le rend indestructible.



Suivez les indications des panneaux pour éviter les traversées de gigots, la chute de points d'exclamation...

AVIS

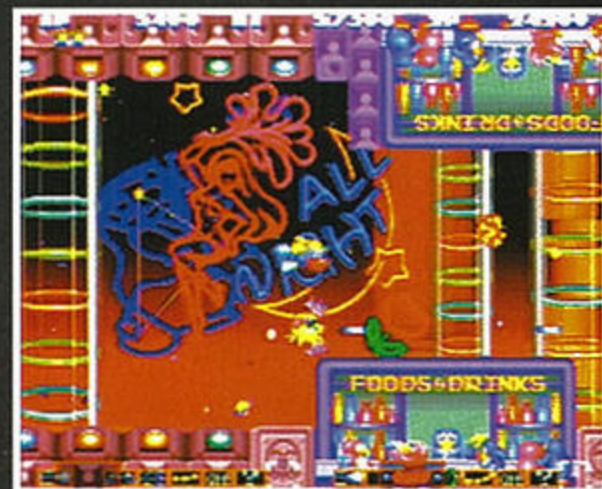
oui... mais non!



ELVIRA

Devinette: qu'est-ce qui est nouveau, fait par Sony et qui offre une puissance deux fois supérieure à la MD et à la SNIN? C'est facile, je vous aide: c'est une console qui se moque de nous avec ce nouveau Parodius! Attention, je ne critique pas le jeu en lui-même. Celui-ci est très bien réalisé, toujours aussi fun, et fait l'objet de quelques - rares - améliorations: choix parmi huit vaisseaux, nombre de sprites à l'écran et animation des boss enrichie. Vous pensez que j'ai oublié le mode 2 joueurs simultanés? Vaudrait mieux pour eux: plutôt sympa, même si c'est un peu le chaos vu la foule, il souffre de ralentissements insupportables sur une 32 bits! En plus, les différences entre les huit niveaux de difficulté sont minimes et on les finit très vite. Ma main au feu que la version SFC attendue sera identique. Dommage pour l'image de la Playstation...

La parodie des grands shoot-them-up, le jeu célèbre pour son fun et ses options... LE



Le night-club de Parodius. Musique et danseuses en rapport.



KONAMI/IMPORT

PRIX: F

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/SHOOT-THM-UP

PRESENTATION 75%

Décevante, pour une nouvelle console: un écran-titre de base, sans animation.

GRAPHISMES 88%

Du Parodius, avec des graphismes fouillés et, parfois, trop fournis.

ANIMATION 70%

Des ralentissements incongrus en mode 2 joueurs. Une honte.

MUSIQUE 88%

Des thèmes classiques remis au goût du jour pour une ambiance originale.

BRUITAGES 85%

Tirs à gogo et bonne qualité sonore.

DUREE DE VIE 79%

On finit vite le jeu avec les Continue infinis, même au niveau le plus difficile...

JOUABILITE 90%

Très précise, sans défaut.

INTERET 80%

Un bon Parodius mais rien de plus que sur une 16 bits! Décevant pour une Playstation...

PLAYSTATION REVIEW

Ce n'est pas Doom, ce n'est pas un nouvel épisode d'Ultima Underworld, ni même Escape From Monster Manor... C'est sur Playstation, maintenant et même tout de suite!

King's Field vous permet d'incarner un guerrier mage! Vous êtes plongé dans un labyrinthe avec votre épée comme seul soutien. Il ne faut pas hésiter à fouiller tous les éléments du décor, qui renferment souvent des trésors. Avec cet argent, vous pourrez compléter votre équipement et vous acheter un heaume, des bottes, des gantelets... Tous les monstres sont très bien animés et de plus, quand ils meurent, ils ne disparaissent pas comme ça, bêtement! Ils s'écroulent, chacun en un mouvement différent... Ils ont tous leur "attaque spéciale": les fantômes lancent un sort de Darkness, qui réduit la visibilité, les tarentules ont une morsure qui paralyse et bien d'autres surprises encore... Le système de combat en 3D n'est pas facile au premier abord. En fait, pour frapper à coup sûr sa cible, il faut d'abord appuyer sur le bouton Fire et ensuite avancer sur l'ennemi. De même, il est inutile de frapper très rapidement. Il faut laisser le temps au Power de se recharger pour donner un coup vraiment puissant! La magie peut se révéler bien utile avec ses sorts qui soignent et protègent. Mais, attention à ne pas gaspiller votre énergie, car vous ne pourrez la récupérer qu'en utilisant un œuf de dragon... Et ils sont très chers! Voici deux petites aides avant de commencer votre quête: pour sauvegarder une partie, cliquez sur les croix jaunes existant sur certains murs; d'autre part, à un moment de la partie, vous trouverez une harpe, qui sert à faire apparaître des ponts aux endroits où il y a des gouffres.

KINGS

LES ENNEMIS

Ils sont beaux, bien animés, variés... C'est vraiment l'un des grands plaisirs du jeu de découvrir les nouveaux monstres!



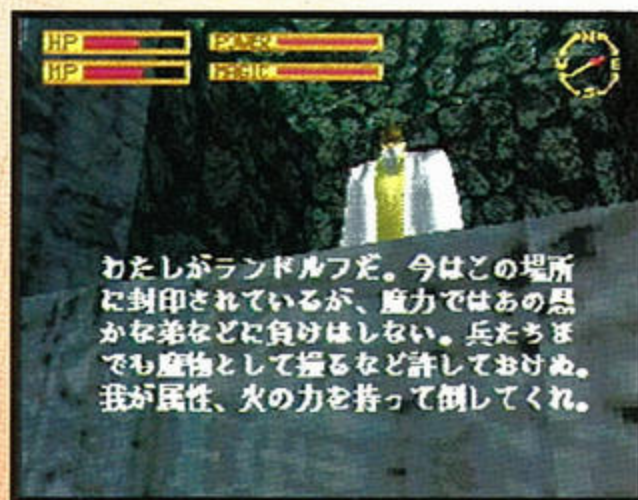
Ce guerrier redoutable saute très haut avant de vous retomber dessus!



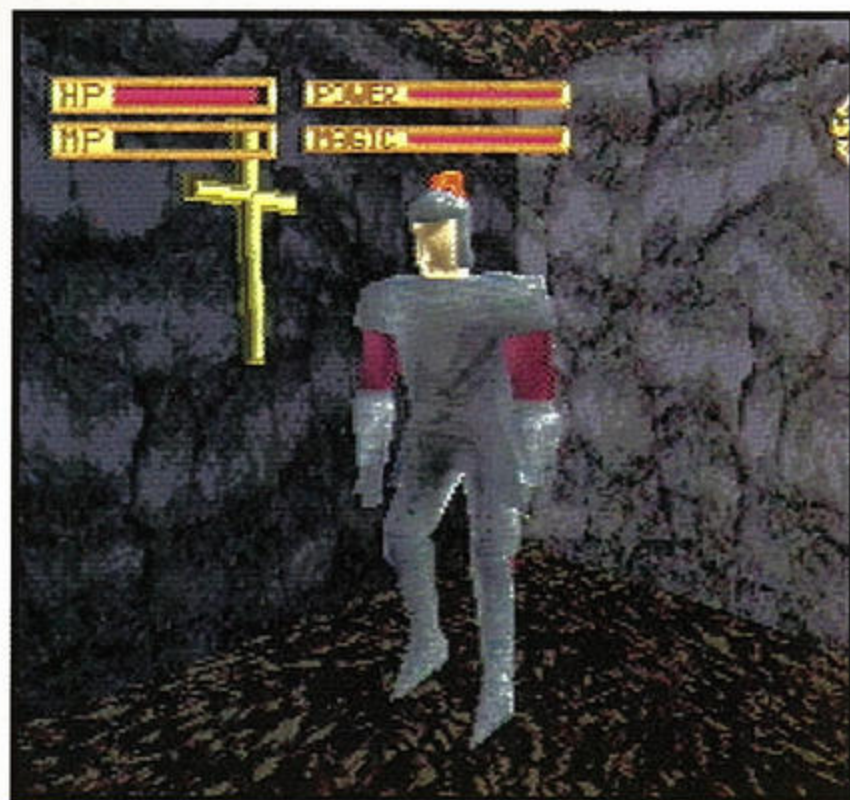
Dans certains coins, les golems pullulent!



Un dragon! N'ayez crainte, il n'est pas si méchant...



Voici le roi. Il vous donnera des sorts en temps utile.



Voilà un des personnages auxquels vous pouvez parler. Regardez juste derrière lui, il y a la croix de sauvegarde!

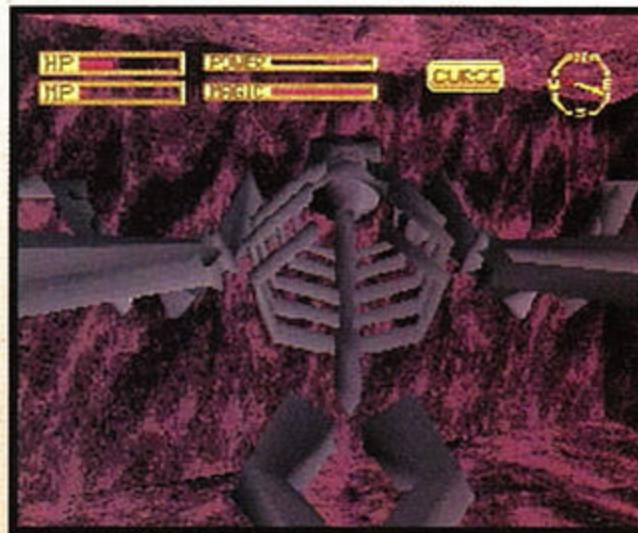
AVIS

oui!



PANDA

Autant le dire tout de suite, j'ai passé une bonne nuit blanche sur ce jeu! Le fait qu'il soit en japonais n'est pas réellement gênant. Le système d'options est illustré par des images en 3D représentant les objets. Il n'y a que très peu de dialogues qu'il n'est pas indispensable de comprendre. Les monstres sont déments, beaux, bien animés, variés... Dès qu'on commence à rentrer dans le jeu on est happé par la console. L'ambiance est tout simplement géniale! De plus, il ne faut rien négliger et ne pas hésiter à revenir en arrière. Le seul petit reproche qu'on pourrait émettre concerne la rapidité de l'affichage. Mais ce serait vraiment bouder son plaisir! Un grand merci à Cheub pour sa précieuse collaboration à ce test!

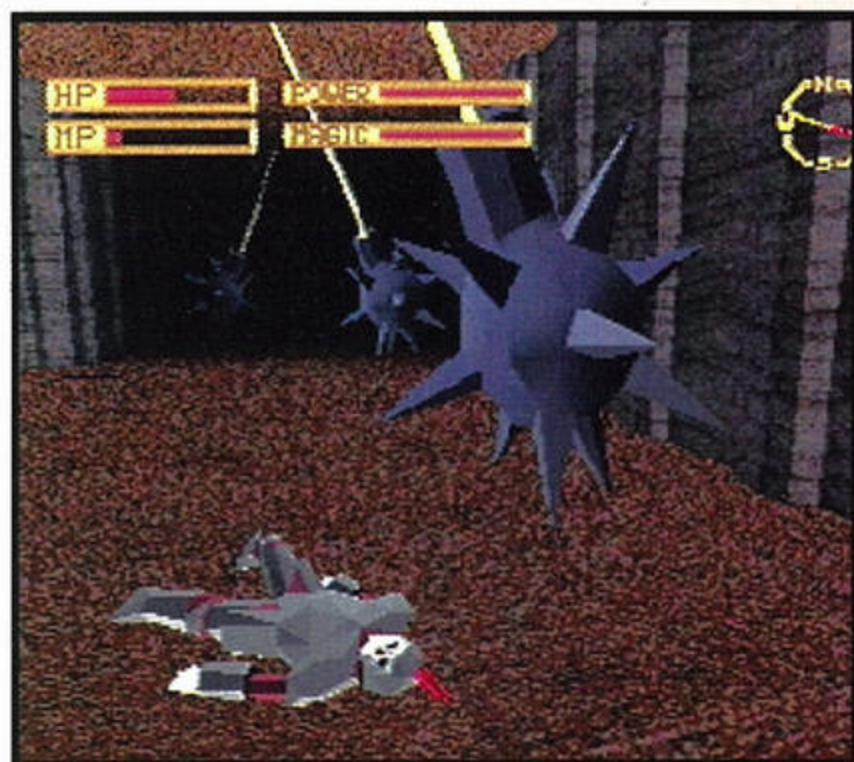


Il va tomber sous les coups de glaive du Panda!



Le fameux dragon... Aussi difficile à vaincre qu'il en a l'air!

KING'S FIELD



Certains passages comme celui-ci nécessiteront beaucoup d'habileté.

AVIS *oui, mais...*

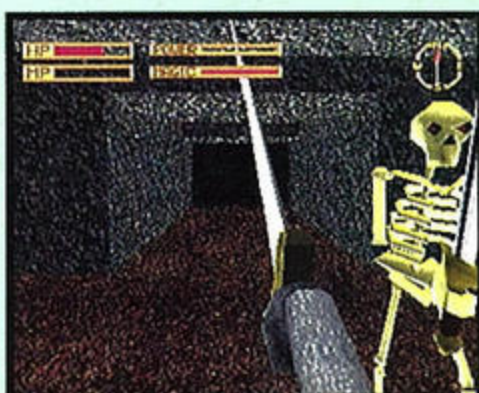


SPY

Ne cherchons pas midi à quatorze heures: si ce King's Field se révèle comme un très bon jeu de rôles à l'ambiance irremplaçable, il n'en reste pas moins un peu branlant au niveau de sa jouabilité et de la vitesse de déplacement. Il m'a fallu franchement une bonne demi-heure avant de comprendre comment toucher un adversaire, et au moins vingt minutes pour traverser tout un niveau et aller rechercher un objet. C'est réaliste, c'est sûr, mais c'est aussi très frustrant. Sans cela, King's Field propose une aventure originale qu'il fait bon retrouver sur console. L'amateur de jeux longs et difficiles, et d'errances labyrinthiques s'y retrouvera parfaitement, d'autant qu'il y a pas mal de petites subtilités qui relancent, au moment où il le faut, l'intérêt du soft. De toute façon, si l'on aime le genre, on rentre très rapidement dans l'aventure. Dommage quand même pour la jouabilité.

L'ATTIRAIL DU PARFAIT PETIT DÉCOUPEUR DE MONSTRES

Tout au long du jeu, vous trouverez des armes de plus en plus puissantes... Mais certaines sont plus rapides que d'autres!



Au départ, vous commencez avec une simple épée.



La hache n'est pas très rapide, mais c'est une arme dévastatrice.



La hache d'or est plutôt jolie, non?



La Dragon Sword, l'épée mythique! Elle seule vous permettra de vaincre ce boss!

KING'S FIELD

© 1994 From Software, inc.

ÉDITEUR: SOFTWARE INC. CORP.
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

ACTION-RPG
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: 3 SAUVEGARDES

PRESENTATION **88%**

Une jolie intro en 3D, et un système d'options très clair, même en japonais.

GRAPHISMES **90%**

Les sprites des monstres sont très beaux, et les décors en 3D mappée du plus bel effet.

ANIMATION **86%**

Bien qu'un peu lente, elle est très détaillée et les mouvements sont réalistes.

MUSIQUE **94%**

L'ambiance sonore participe grandement à donner une atmosphère spéciale à ce jeu.

BRUITAGES **87%**

Un peu excessifs et pas forcément adaptés ils n'en sont pas moins superbes grâce au CD.

DURÉE DE VIE **91%**

Le jeu étant en japonais, la durée de vie s'en trouve augmentée, mais il faut être persévérant!

JOUABILITÉ **85%**

Il y a un petit coup à prendre pour bien se débrouiller lors des combats.

INTÉRÊT **89%**

Je vous dirai juste que Spy a passé sa nuit à me regarder jouer... Vous en tirerez les conclusions qui s'imposent!

REVIEW

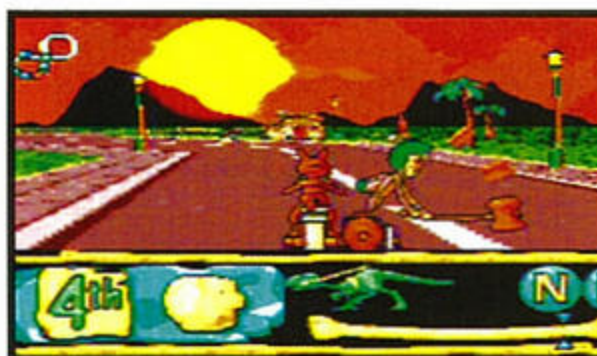
BC
RACERS

Homme des cavernes millionnaire et play-boy, Millstone Rockafella (!) organise une course de BC Bikes préhistoriques. Le vainqueur gagnera la super-moto Boulderdash en écaille de saurien.

Hyper motivés, tous les zonards déboulent, armés de massue, prêts à en découdre même avec leurs poings pour remporter le prix. Tous les coups sont permis! Après avoir décidé de l'endurance des ennemis sur l'écran d'options (trois niveaux de difficulté), vous choisissez votre équipe de bikers parmi six. En mode 2 joueurs, l'un conduit la moto et choisit les angles de vue de son véhicule - y compris un zoom très pratique -, l'autre se penche dans les virages pour frapper les adversaires à sa droite. Le deuxième joueur maîtrise également les coups portés par le conducteur sur la gauche. Il est temps de passer aux quatre grandes courses: chacune est divisée en huit épreuves de difficulté croissante (trente-deux circuits au total). Votre position à la fin de chaque épreuve vous donne des points comptant pour le classement. Pour accéder aux deux dernières courses, il faut obtenir un mot de passe donné après les seize premières épreuves. A ce niveau, ça se corse. Prenez les raccourcis sauvages...



La moto qui les fait tous rêver...



Le deuxième joueur frappe les adversaires à sa droite. Quand une équipe est sortie du circuit, vous remportez un point supplémentaire au classement final.



Eclairs et cercueils pour ce circuit de nuit. Les dégâts causés par les chocs sont visibles sur le "rocher de puissance", à côté du dinosaure en bas de l'écran.



Un diplodocus tracte hors du circuit les bikers embourbés sous les tremplins.

SALUT LES
AFFREUX!

Six équipes de bikers sont proposées au début des parties. Chacune d'elles affiche ses propres caractéristiques de puissance, vitesse, endurance (...), et les motards usent de techniques diverses pour dégommer les adversaires.



Sado & Sid



Cliff & Roxy



Chuck & Junior



Jimmi & Bob



Brick & Gary



Granite & Tina

AVIS

oui, mais...



ELVIRA

L'introduction de ce jeu est assez démente avec ses bikers aux tronches hallucinantes et un dessin animé bien speed. Ça se gâte un peu dès qu'on conduit la moto choisie car elle se traîne, ce qui est plutôt gênant pour un jeu de course. Heureusement, à la fin de chaque tour, une option Nitro vous permet de booster votre engin pendant un court moment, et là le rythme s'accélère. Par ailleurs, les graphismes des trente-deux circuits ne sont pas très variés: huit sont véritablement différents, leur différence consistant en quelques embûches qui s'ajoutent au niveau de difficulté supérieur. Ce jeu est sans conteste marrant, mais sa réalisation est un peu légère pour le Mega CD.



CORE DESIGN/SEGA

PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COURSE DE BIKERS

PRESENTATION 87%

Une intro-dessin animé très sympa et un système de mots de passe appréciable.

GRAPHISMES 80%

Style cartoon US tendance baveux à souhait.

ANIMATION 80%

La gestion des collisions laisse parfois à désirer mais le turbo, très rapide, assure.

MUSIQUE 75%

Pratiquement inexistante hormis quelques rythmes syncopés. C'est pourtant un CD, non?

BRUITAGES 80%

Des bruits de moteur bien rendus mais pas grand-chose de plus.

DUREE DE VIE 82%

32 circuits en tout et un jeu à deux assez marrant. De quoi tenir la route.

JOUABILITE 78%

La moto n'est pas hyper maniable et les boutons mal placés...

INTERET 82%

Des courses de moto et des bikers de DA très sympa, mais les graphismes des circuits et l'animation ne sont pas déments.

LES MEGA PLUS

*Pour insérer une publicité a faible coût sur cette page contacter nous - TEL : 43 31 55 79 - FAX : 43 31 56 09

36.70.23.25

J'AI GAGNE DES GOODIES

OUHAI!! SUR LE 36.70.23.25



36.70.23.25

MEGADRIVE
S.NINTENDO
NEO - GEO
3DO - PC

EVRY GAMES
Tel 60.77.68.95

OCCASIONS
NOUVEAUTES
REPRISES
ECHANGES

AVANT D'ACHETER DE L'OCCASION, APPELLEZ NOUS!

CORE 3
LISIEUX
NEUF-OCCAZ

-10% en JANVIER

2 rue du 11 Novembre
14100 LISIEUX

Nintendo-Sega Saturn
3DO - PS X - Jaguar
VDC sans frais de port
TEL:31.31.46.93

36.68.28.82

Le numéro le plus MANGA !
Gagne des tonnes de cadeaux MANGA !
Branche toi sur les infos exclusives de SHUSHI MAN !

36.68.28.82
Si tu le cherches...tu le trouves ! Kampai !
2,19 FF/MN.



COMMANDE TON "MEGA" CATALOGUE AU 36 70 23 25

GENIAL AVEC CHAQUE CATALOGUE

TON CADEAU SURPRISE !!

cnx 8,76+2,19 mn

N°1 DE LA VENTE PAR VPC

JAPANIMATION

GOODIES

CATALOGUE GRATUIT MEGA TWIN
14 RUE DES GOBELINS
75013 PARIS
TEL 43 31 56 56

CD AUDIO 129F
TEE SHIRT 79F
PTS FIGURINES 45F
MANGAS N/B 39F
K7 VIDEO 149F
POSTER 39F
JX DE CARTES 99F
MANGAS COUL 79F

NEWS
PSX (SONY)
NEO GEO CD 2
3DO N°2
SATURN ET 32X





T'es dingue de ta console ? Appelle le

36.70.13.31

Tu pourras passer des annonces, écouter celles des autres, acheter, échanger, et vendre des consoles et des jeux !

new tech 8176+2119/MN

BLANC MUSIQUE
6 rue STEPHANOPOLE
20 000 AJACCIO

3DO
SEGA NEO-GEO
GOODIES JEUX VIDEO MANGAS
NINTENDO

TEL : 95.21.07.62

CLIC JEUX VIDEO
TEL : 43 55 68 13

88, BOULEVARD BEAUMARCHAIS - 75011 PARIS - Métro : Chemin Vert



MEGA TWIN
14 RUE DES GOBELINS 75013 PARIS

OUVERT 7J/7 DE 11H00 A 20H00

nom.....
prenom.....
adresse.....
c.postal.....
ville.....
tel :.....

C-39

BON DE COMMANDE

.....PRIX.....
.....PRIX.....
.....PRIX.....
PORT...+ 35 FR\$
TOTAL.....

BD A. BLANQUI
RUE DES GOBELINS
GOBELINS BD ARAGO

36 70 23 25

-FIGURINES
-K7 VIDEO
-MANGAS
-ETC...

GAGNE !!
ALORS... APPELLE !!

+ DE 20 GAGNANTS PAR JOURS ...



MEGA TWIN 14 RUE DES GOBELINS PARIS 13e *offre valable dans la limite du stock disponible

FIFA Soccer sur 3DO est certainement le jeu le mieux présenté de la 3DO: une dizaine d'introductions différentes, les plus grands moments de l'histoire du foot en guise de mi-temps, et une 3D temps réel à vous couper le souffle. Mais le jeu lui-même en vaut-il la chandelle?

Certainement!

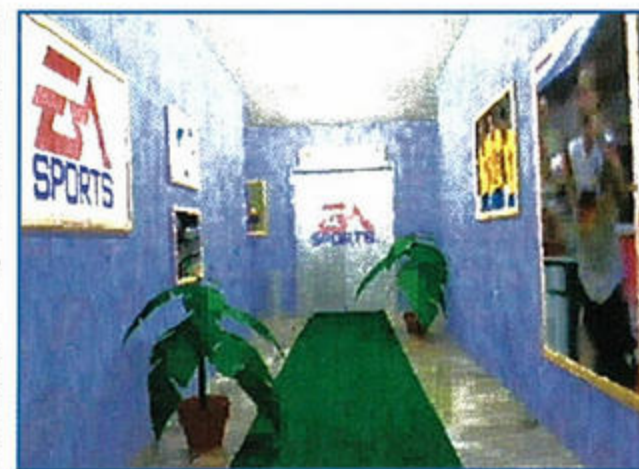
On commence par se plonger dans les options. Comme dans tous les jeux Electronic Arts, elles sont fournies et claires, mais parfois futiles. On choisit le temps, la durée des mi-temps, l'annulation des fautes, des hors-jeux. On passe aux tournois (quatre en tout), on sélectionne son équipe parmi quarante-cinq en fonction de leur potentiel. La présentation du match vous en met plein la vue: le public se lève pour la hola et des chœurs retentissent pour vous motiver de la plus belle des manières. L'exaltation de la compétition est là; manque juste l'odeur de la sueur. Un petit tour dans les options vous permettra de constater que vous pouvez choisir votre stratégie, votre formation et, surtout, la vue de l'action que vous désirez. Et c'est à ce moment précis que l'on se rend compte que l'on tient entre ses petites mimines un jeu de foot qui va marquer son époque: sept vues sont proposées, pas moins! Certaines sont décoratives, d'autres indispensables, toutes sont surprenantes. Vous pouvez voir l'action depuis le bord du terrain, par les yeux d'une caméra mobile qui évolue au-dessus du sol ou bien au niveau de l'épaule des joueurs. Sidérant. Et l'animation ne souffre en rien de vos déplacements incessants. Il ne vous reste plus qu'à brancher six manettes, à organiser une petite soirée entre amateurs de foot et de sensations fortes, et à vous en prendre plein les yeux et les oreilles en vous disant que les jeux de demain ont envahi notre univers, et ce depuis hier...



VOUS VOILÀ DANS LA TROISIÈME DIMENSION!



Dans ce FIFA troisième du nom, la 3D est irréprochable, et en temps réel de surcroît (les programmeurs ont eu le temps de se faire la main!). 3D temps réel signifie que les décors et les personnages se créent en fonction de la position de votre joueur. Il est à droite? Pas de problème: le décor s'affiche en tenant compte de votre position. Vous avez choisi telle vue de caméra? Les programmeurs s'en sont occupés! La 3D temps réel n'est pas une chose facile à gérer du fait de l'importance des calculs qu'elle nécessite. Et ce FIFA Soccer l'utilise de manière admirable: sans ralentissements et sans bavures.



Vous voilà dans les couloirs du stade pour arriver jusqu'au menu principal. La vue est subjective et le tout est précalculé.

AVIS

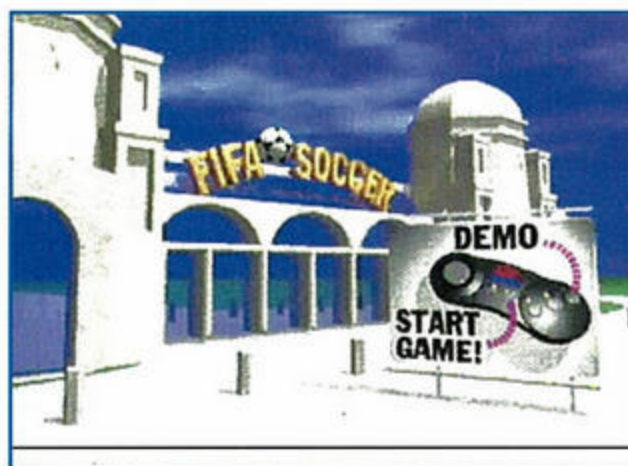
foui! foui!



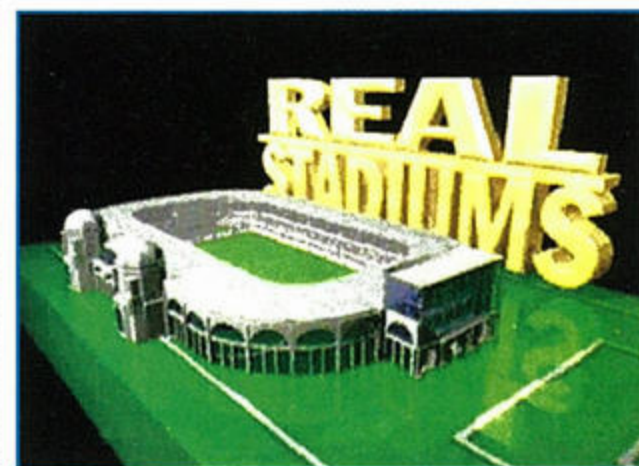
SPY

Electronic Arts signe avec ce FIFA une œuvre colossale. Mais chaque colosse a son talon d'Achille et, dans ce cas, c'est la jouabilité qui fait (légèrement) défaut. Vous n'aurez jamais l'impression de contrôler pleinement la situation, et certains joueurs ont tendance à se traîner sur le terrain. Mais avec l'habitude, cette faiblesse sera vite oubliée. Et puis, vous avez quand même affaire à un jeu qui vous propose de jouer à six

simultanément, vous offre une ambiance sonore digne du dernier Mondial, la foule ayant été enregistrée pour les besoins du jeu, et, surtout, un habillage carrément révolutionnaire! On ne se lasse pas d'assister aux "great moments in soccer history", de choisir ses vues et de la richesse des options. Ce FIFA bouleverse le monde de la simulation de foot d'une manière sidérante et ouvre la voie à des jeux d'un type nouveau où réalisme et habillage sont rois. Préparez-vous aux jeux de demain dès aujourd'hui, et prenez FIFA Soccer sur 3DO comme guide.



Après une chute vertigineuse de la caméra, vous arrivez à l'entrée du stade. Choisissez directement le jeu ou les démos, saisissantes.



Une petite image toute mignonne pour vous expliquer que votre stade a été modélisé à partir d'un stade réel. C'est joli, non?



Le positionnement du curseur jaune est indispensable pour tout dégagement que vous voudrez effectuer.



Les actions sont très musclées (vous pouvez sans problème retourner les adversaires comme des crêpes) et les tacles fréquents...

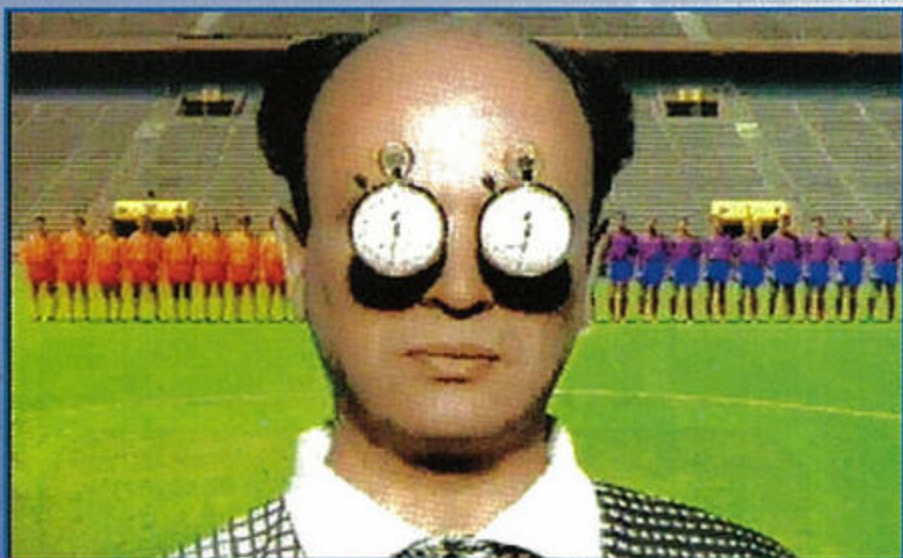
AVIS

fifoui!



SWITCH

Voilà enfin une version excellentissime! J'ai rarement vu un jeu de foot aussi complet, proposant plusieurs points de vue, de nombreuses équipes, des actions de jeu efficaces et variées, des graphismes somptueux, etc., etc. Sur bien des versions de FIFA j'ai abordé le problème de la jouabilité; ici, elle est d'un niveau supérieur, mais peut encore être améliorée. Deux modes sont jouables: le mode Action, qui vous permet de jouer plus rapidement, et le mode Simulation, plus proche de la simulation, comme son nom l'indique. Une excellente version donc, avec pour chaque mi-temps des séquences de grands moments du foot. Il est aussi important de noter que le jeu est sponsorisé par Adidas. D'autres sponsors se mettront-ils sur les rangs dans l'avenir avec des jeux d'un autre style? A suivre.



Le jeu regorge de séquences vidéo de joueurs de foot en action durant de grands matchs, et, sponsoring Adidas oblige, on a même droit à la pub télé du produit (les chaussures Predator pour ne pas les citer).

ON VOIT CE QUE L'ON VEUT VOIR...

Cette version de FIFA Soccer sur 3DO innove dans un genre jusqu'alors sans précédent: la vue de l'action. Vous choisissez où positionner la caméra par rapport à telle ou telle situation, et vivez l'action en fonction de ce positionnement. Sur les sept vues proposées, il va sans dire que certaines peuvent paraître inutiles, mais elles vous permettent de voir le jeu d'une manière toute différente, et vous obligent à réadapter votre style de jeu à chaque fois.



Vue télé

L'option Ralenti est d'un professionnalisme rare. Vous pouvez ici choisir entre cinq vues de caméra, dont la Free-Cam, que vous pourrez déplacer où bon vous semble pendant l'action. Hallucinant!

Voici la même action vue sous trois angles différents. Les caméras sont bien sûr en déplacement et la photo rend mal l'impression de réalisme qui en découle.

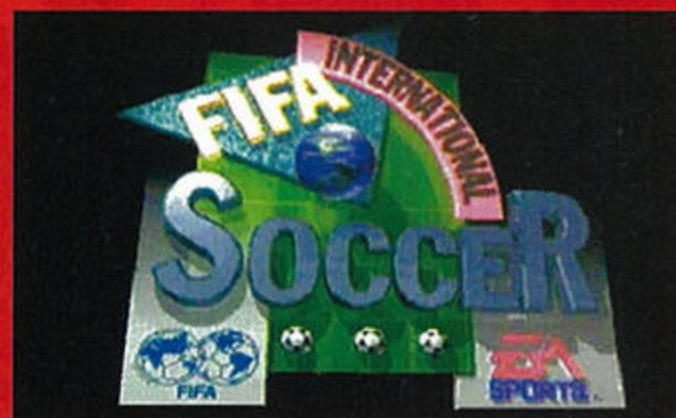


Vue du ballon



Vue de l'épaule

REVIEW



ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ: JANVIER
PRIX: D

SIMULATION DE FOOTBALL
1-6 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2
CONTINUE: OUI

PRESENTATION 99%

Alternance d'images filmées réelles, de morceaux choisis du jeu et de scènes en 3D. Si une intro doit vous allécher, c'est celle-là.

GRAPHISMES 94%

La FMV "bave" légèrement, mais les couleurs, la précision et la 3D vous en mettront plein la vue.

ANIMATION 99%

Fidèle à FIFA: mouvements divinement retranscrits, 3D temps réel magnifiquement exploitée.

MUSIQUE 90%

La musique n'est pas présente en cours de jeu, mais les thèmes sont très rythmés.

BRUITAGES 97%

Jamais, je dis bien jamais, aucune ambiance n'a atteint ce niveau de réalisme. C'est parfait!

DUREE DE VIE 91%

Si vous aimez le foot et les simulations sportives, vous ne vous en lasserez pas.

JOUABILITE 87%

Des progrès ont été faits depuis les versions SNIN et MD.

INTERET 92%

Techniquement irréprochable et très novateur, ce FIFA Soccer est un investissement incontournable pour tous les passionnés de ce sport.

SATURN REVIEW



GALE RACER

Yeah, un nouveau jeu sur Saturn, ça se fête! Les jeux de bagnoles nouvelle génération débarquent, avec une adaptation de Rad Mobile, un jeu d'arcade, qui déménage!

Vous aimez Sonic? Si oui, réjouissez-vous: le hérisson va se balancer au rétroviseur durant toute la partie. C'est donc au rythme du va-et-vient de la mascotte que vous traverserez les Etats-Unis, dans une course découpée en plusieurs étapes. Les décors sont si variés que l'on a parfois l'impression de faire une visite touristique! Certains effets spéciaux sont très bien réalisés. Le brouillard, par exemple, qui va souvent de pair avec la pluie, noie le paysage à vos yeux. Vous avez intérêt à brancher vos essuie-glaces sinon la visibilité devient rapidement nulle. De même, il est déconseillé de conduire la nuit sans avoir allumé les phares... Une des originalités de ce jeu tient à ce qu'il ne consiste pas en une simple course sur piste. Certains passages sortent des sentiers battus, comme ceux sur une voie ferrée ou en rase campagne (un vrai rallye)... La musique est somptueuse, et on comprend tout l'usage que l'on peut faire du CD. Les animations sont, elles aussi, à la hauteur du support. Trois sauvegardes vous sont proposées pour vos parties. Enfin, un mode 2 joueurs existe, mais sa réalisation n'est pas sans défaut.



C'est beau une ville, la nuit, presque seul sur la route...



Les derniers niveaux sont les plus rapides. Attachez votre ceinture!



Avant chaque début de course, la carte des Etats-Unis apparaît, et votre position s'affiche.



N'admirez pas trop les décors sinon vous aller piquer sur les maisons.

AVIS oui, mais...



PANDA

Gale Racer séduira sans doute tous ceux qui y ont déjà joué sur arcade. Son originalité, ses décors variés, sa musique... C'est vrai, ce jeu date déjà de quelques

années, et l'on peut se demander si la Saturn ne mérite pas mieux. Ainsi, en mode 2 joueurs, on est en droit de se poser des questions... Les graphismes sont convaincants mais ils ne valent pas ceux de Ridge Racer (PS-X), superbes, et le jeu aura certainement encore plus de mal à soutenir la comparaison avec Daytona, qui ne devrait pas tarder à arriver... Gale Racer conviendra à ceux qui, heureux possesseurs de la nouvelle console Sega, brûlent de jouer à tout tout de suite.

PAR TOUS LES TEMPS, SUR TOUTES LES ROUTES

Dans ce jeu, on ne ménage pas sa voiture, et elle devra souvent résister aux éléments déchaînés...



Sous la pluie, la visibilité est presque nulle!



En plein brouillard, des patrouilles de flics essayent de vous coincer...



Si vous ne prenez pas garde aux virages, vous achetez un aller simple pour le fossé qui vous attend, quelques centaines de mètres plus loin.



SEGA/IMPORT

PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COURSE DE VOITURES

PRESENTATION 90%

Une petite intro sympa tout en images digitalisées.

GRAPHISMES 85%

Les dessins des décors ne sont pas toujours à la hauteur mais, dans l'ensemble, c'est beau.

ANIMATION 92%

C'est très rapide, et ça bouge dans tous les sens surtout lors des passages de rallye.

MUSIQUE 92%

Enfin de la bonne musique sur une course de voitures! Préparez le champagne!

BRUITAGES 90%

Ah, la Saturn! Du point de vue du son, un bijou.

DUREE DE VIE 85%

Trois Continue pour finir le jeu, ça risque de vous paraître un peu léger...

JOUABILITE 88%

La voiture répond bien aux commandes, bien qu'elle soit un peu sous-vireuse.

INTERET 85%

Même si on peut espérer mieux d'un jeu Saturn, celui-ci est plutôt bien. En attendant Daytona...

JPF Import

Prix - Service - Qualité

(1) 49.48.93.40

**Livraison
CHRONOPOST
en 24 H**

Export tous pays
Export Worldwide

**500 M2 D'EXPOSITION
+ DE 10000 JEUX ET
MACHINES EN STOCK
= PLUS DE CHOIX !!!**

Nous sommes fournisseurs attirés de très nombreux magasins et chaînes spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

Importateur - Distributeur

Revendeurs Contactez Nous !

3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO



PANASONIC FZ-10

Evolution 3 - Millésime 95

Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (pal, ntsc) en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.

Sony Playstation



NEW

Version française ou japonaise

Sega Saturn



Version européenne ou japonaise

NEW

Nec FX



Version française ou japonaise

NEW

Jeux PSX

Ridge Racer
A IV
Motor Toon GP
Philosoma

Victory Zone
Ultima Parodius
Power Baseball 95
Tale Of the Gods Combats...

Jeux Saturn

Virtual Fighter
Daytona USA
Shinobi
Clockwork Knight

Gale Racer
Pänzer Dragon
Tama
...et plus

Jeux Nec FX

Phantasm Soldier
FX Fighter
Street Fighter
Battle Heat

25 jeux
seront disponibles
dès janvier 95

Sega 32X



NEW

Version française ou américaine

NeoGeo CD2



NEW

TOP LOADING
Version française ou japonaise

FULLMOTION VIDEO

**FULLMOTION
VIDEO**

NEW

Jeux 32X

Star Wars
Doom
Super Motocross
Virtual Racing de
Luxe

Golf Magazine
Tempo
Super Afterburner
Super Space
Harrier...

Jeux NeoGeo CD

Fatal Fury Special
Art of fighting 2
Sidekicks 2
King Of Fighter
Samurai Shodown 2

Aerofighter
Ninja combat
Robo Army
Top Hunter
King Of master 2...

Jeux 3DO

Super Street Fighter 2
Samurai Shodown
Need for speed
Fifa Soccer
Odff Road Interceptor

Corpee Killer
NovaStorm
Rebel Assault
Theme Park
Demolition Man...

Accessoires 3DO

Joypad 6 bouton spécial pour
Street Fighter 2X
Gun
Joypad

Atari Jaguar



1990 F !!

Version française

Adaptateur pour 3DO



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

NEW

Flight Stick 3DO

CH Products

NEW

Enfin un stick
spécial
simulation sur
votre 3DO

Carte 3DO pour PC

Creative Labs



Jouer vos jeux
3DO sur votre
PC et
compatibles

NEW

Fax (1) 40.10.95.99

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

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

Tel (1) 49.48.93.40

GEMU OTAKU

LA VENTE PAR
CORRESPONDANCE

BP 4005

75161 PARIS Cédex 04

Tel : 16 (1) 42.78.32.17

Fax : 16 (1) 42.74.33.49.

Envoi du catalogue
sur demande
(10 F en timbres)

**Grand choix
de MANGAS,**

**ART BOOKS, LD, CD ...
pour les connaisseurs
et les débutants.**

**Les super consoles :
PC FX de Nec
PSX de Sony
Saturn de Sega**

Jeux NEO GEO CD

King of Fighter 94

Samourai Spirit 2

Sonic Wings 2

499 F

SUPER FAMICOM

Nouveautés :

Megaman X 2, Demon's Blazon

Chrono Triger, Parodious 2,

Goemon Fight 3

GADGETERIE

**7 posters originaux
pour 1995 : 150 F**

DBZ - SMR - SSF2 - Ranma

Figurines, K7 Vidéo, LD, CD

Produits originaux de Tokyo

BON DE COMMANDE

à retourner à GEMU OTAKU

Nom : Règlement

Prénom : chèque

Adresse : CCP

..... Contre-rembt : 60 F

Ville : (téléphoner)

CP : // // // // // Signature :

Tel :

désignation de l'article	qté	prix
Total (+30 F d'envoi)		

C+39

❑ CRAZY GAMES

TOUS LES FOUS LUDIQUES SONT BIENVENUS!

Voici venu le temps des voeux ! Des "Bonne année" à tire larigot, sous toutes les formes, pour tous les goûts... Vous voulez de l'action en 1995? Pas de problème pour nous, on a du neuf à vous proposer, du Crazy qui décoiffe à partir de janvier! Ne maintenons pas le suspense plus longtemps, vous salivez sur le magazine et décidément c'est sale... Venez plutôt chez nous, vous trouverez des jeux neufs Megadrive et SuperNintendo à partir de 39 francs suisses (140F français) dans notre nouveau rayon Action! C'est pas cher et c'est que du bon! Et comme nous vendons également par correspondance, les Français vont pouvoir acheter autre chose que du chocolat dans notre beau pays... Les bienheureux visiteurs découvriront nos centaines de jeux vidéo sur nos 100m2 de magasin et ils reviendront à coup sûr chaque semaine pour mater les nouveaux arrivages. Mais j'en vois qui sanglotent, désespérés de vivre sans consoles, c'est dur hein? Allez, on est Crazy mais on n'est pas des bêtes: chez nous, vous pouvez louer des jeux et jouer sur place (location par demi-heure). Alors, c'est pas des bonnes nouvelles pour une nouvelle année? Merci qui?

Crazy Games, rue de la Gare, 32. 1110 Morges (Suisse).

Tel: (0)21 801 24 38 (eh les quéqués, de France ajoutez le 19-41 et enlever le 0 pour la Vente Par Correspondance!).

❑ ARLETTY 3

ATMOSPHERE, ATMOSPHERE...

Eh Psst! Tu connais mes numéros de téléphone? Pas encore! Il serait temps de t'y mettre vu le nombre de cadeaux de rêve que tu peux gagner en m'appelant. Premier honneur aux fans de Beverly Hills qui vont se jeter sur le 36 70 91 92 pour jouer avec leurs héros et gagner un voyage à Hollywood. La ville des stars et des conquêtes t'attend... Si tu ne te sens pas tout à fait prêt pour séduire tes conquêtes, pas de blèmpro en composant le 36 70 07 27: Brenda et Dylan te donneront eux-mêmes toutes leurs techniques de pros pour enflammer les coeurs. Ca va faire mal à la récré! Mais j'en connais qui n'aiment que le sport (ceci dit ils ratent quelque chose... Ah l'amour...). Allez les accros de ballon, les as du basket, vous voulez assister à un match de la NBA? Facile! Il suffit d'appeler Georges Eddy au 36 70 02 23 pour jouer et écouter tous les résultats de la NBA. Trop jeune pour la drague, trop mou pour le basket, trop bigleux pour mater Beverly Hills? T'as encore tes chances de gagner un frigo américain rempli à ras bord! Les morphales reconnaissent dans ce cadeau la patte de Bart Simpson l'insatiable... Bingo, tu n'as qu'à le diriger sur son skate à l'aide des touches du téléphone pour remporter le frigo! Easy for you! A tout de suite... au 36 68 00 23.

SAMOURAI
FUCKIN' NUMBER ONE



SAMOURAI/Grossiste Goodies-Mangas-Jeux
Tél. : (1) 69.52.19.38 / Fax. : (1) 69.83.13.62-Demander Jean-Luc

SAMOURAI/VPC-Particuliers
Tél. : (1) 69.52.11.53 / Fax. : (1) 69.52.17.68-Demander Franck

SAMOURAI/Editions
Tél. : (1) 69.03.39.68 / Fax. : (1) 69.83.13.62-Demander Jean-Luc


SAMOURAI/Boutiques Jeux & Goods
Tél. : (1) 42.81.95.10 / Fax. : (1) 42.82.98.39-Demander Réginald

SAMOURAI/Boutiques Mangas & Japanim
Tél. : (1) 42.81.00.40 - Demander Sébastien

SAMOURAI/Boutiques Mangas Occasion
Tél. : (1) 42.81.00.44 - Demander Cédric

SAMOURAI/Boutiques Sexy-Goodies & Garage-Kits
Tél. : (1) 42.80.29.49 - Demander Paco

COIN-OP Jeux Vidéo
Import Japon-USA



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

Réparations / Modification
MegaDrive (50-60Hz)

Sega-Nintendo-Nec-Sony-3DO
Megadrive - 32x - Saturn - SNes - Duo-RX - PC-FX - Playstation

1022 Chavannes^S/Lausanne
Tél: (0) 21/636.08.50
Fax: (0) 21/636.08.50

S U I S S E

❑ SNIPER

C'EST UN MEC QUI TIRE À TOUT VA?

Embusqué dans le triangle infernal des boutiques de jeux vidéo de République, je suis prêt à me battre pour clamer ma bonne parole de franc-tireur. Eh les mecs, faites gaffe, le Sniper a plein de ressources! En plus, ma cause est des plus nobles: je défends les prix de rachat et de vente des jeux en occasion, histoire qu'on se fasse pas berner, et dans la foulée je défends les prix du neuf! Qui a dit qu'il n'y avait plus de chevaliers? Et où on trouve les collector's à goodies, les cardass, les posters, les PP cards et les K7 vidéo DBZ? Hein, je vous le demande? Ben chez moi, forcément, faut vraiment tout vous dire! Comme je suis une bonne pâte malgré mon nom de combattant, je vous offre 10% de remise sur présentation de cette annonce! Hé, hé, le Sniper a encore frappé... I'm the Best!

Sniper, 9 rue Oberkampf, 75 011 Paris

Tel: 40 21 01 44

Votre numéro 1 en Suisse



**CRAZY
GAMES**

NINTENDO - SEGA - NEOGEO - 3DO - CDROM PC

VENTE & LOCATION

JEUX VERSIONS EURO - USA - JAPAN

EGALEMENT VENTE PAR CORRESPONDANCE

**Spécialisés en jeux entièrement français
Mangas vidéos, goodies, posters, etc..**



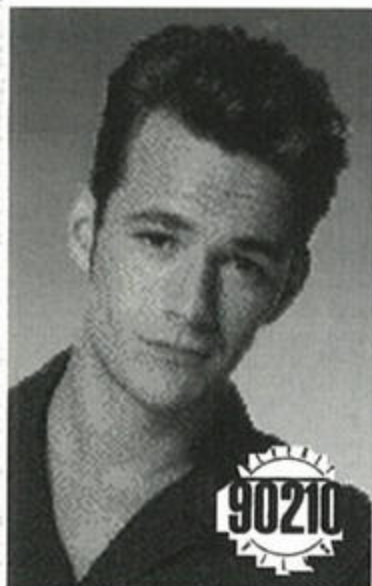
021 / 801.24.38



**Rue de la Gare 32 - 1110 MORGES
SUISSE**

❑ DEUX CADEAUX

On le savait, votre mag' préféré, quand il le peut, vous concocte des super concours. Pour ceux qui nous ont suivi, il est grand temps de courir dans le magazine pour trouver les résultats des concours MORTAL KOMBAT II et DRAGON BALL Z et enfin découvrir que vous avez -peut-être!- gagné!!! Blague à part, je vais vous aider un peu ... Page 65, c'est MK II et pour DBZ, c'est un peu plus loin, page 79! Bonne chance et bavez pas sur mon mag', please! signé une pépette invisible. A Tchao!



Rapports filles/mecs ?

Les bons plans de Dylan et Brenda

36 700 727

Gagne un voyage aux USA en nous appelant au

36 70 91 92



90210

Comment faire craquer les nanas

36 700 248



Mary répond à toutes tes questions

36 700 009

36 68 00 23

MEGAS JEUX INTERACTIFS



THE SIMPSONS

Joue avec George EDDY

Joue et gagne un voyage aux USA pour voir les joueurs préférés



Tout sur les news NBA

36 70 02 23

Tire plus vite que LUKY LUKE et gagne des centaines de cadeaux en jouant au



36 68 00 05

3668: 2,19/mn
Adrian Bay 3670: 8,76/cnx + 2,19/mn

AMIE LE PRO

DES POTES PROFESSIONNELS!

Ca fait dix ans qu'on est là! Dix ans, une décennie, un dixième de siècle, 3 650 jours (en gros...), pour les heures j'ai pas ma calculette, dommage... Depuis tout ce temps, on vous bichonne, on vous chouchoute, on vous donne de super conseils, bref on est à la fois vos potes et des pros! C'est pas un gage de qualité, ça? Et les jours de fermeture, on enfile les salopettes d'ouvriers et on abat des cloisons (c'est pas vraiment nous qui avons oeuvré, mais c'est tout comme!) Tout ça pour vous offrir dès maintenant 250m2 d'espace rénové pour que vous soyez encore plus à votre aise chez nous. Enfin un maximum de place pour découvrir plus de 5 000 jeux vidéo neufs et d'occasions, toutes les consoles et tous leurs accessoires! Plus un espace dédié PC entièrement relooké avec des ordinateurs, des logiciels et périphériques! Comme il nous restait encore plein de place, on a encore élargi le choix dans la gamme Atari et Amiga... Tout ce boulot nous a crevés mais on est des pros alors on vous attend du lundi au samedi de 10h à 19h. Sans même faire de pause déjeuner! Bande de veinards...

Amie Le Pro, 11 bd Voltaire, 75 011 Paris. Tel: 43 57 96 18



SPEEDY GONZALES

**Chanson du Nouvel An
(sur l'air de "Viens boire un p'tit coup...")**

**Ah, c'est cool le réveillon à la rédaction!
Y'a de la bière, des consoles et d'la baston
Et Panda avec son petit accordéon
Qu'on jette par la fenêtre à cause du son...**

**Ah c'est cool les Speedy du Nouvel An!
Y'en a plein et pas qu'des jeux géants...
Et Stallone qu'est moins bon qu'un Daffy
Ça fout la haine sur 3DO mais bon tant pis!**

**Allez viens boire une tequila!
On espère que Spy t'en laissera
Tu pourras lire peinard mes Speedy
Ne suis-je pas la plus démente des souris?**



3DO

79%

DEMOLITION MAN

Un jeu bien agencé en fonction du scénario d'origine, avec de superbes

séquences digitalisées du film montrant Stallone et Snipes en action. C'est-à-dire en phase de combat... 1996: un flic poursuit un criminel en cavale et des innocents sont massacrés. Punition pour les deux hommes: 36 ans de congélation dans la glace. Normal qu'après tout ce temps, Stallone soit un peu handicapé dans ses combats à mains nues dans la séquence beat-them-up du jeu... Mais n'insistons pas davantage sur la pauvreté des coups et la jouabilité douteuse de cette séquence. La majeure partie de l'action tient du pur jeu de tir, et vous maîtriserez facilement la situation avec le pistolet - au paddle, c'est tout autre chose... Enfin, une poursuite en voitures clôture l'ensemble. Un jeu dont l'intérêt repose sur ses phases de tir et ses séquences digitalisées.



MEGA-DRIVE

80%

POWER DRIVE

Une simulation de course automobile que nous avons déjà testée sur SNIN le mois dernier: à vous le rallye sur des circuits de nuit, au Kenya, dans la neige... En avançant dans le jeu, vous disposerez de nouvelles voitures, plus puissantes, évoluant dans des décors variés. La maniabilité de votre véhicule est irréprochable et le réalisme est la clef de ce jeu assez difficile. Tous les dégâts causés par des heurts rendront votre conduite délicate mais, heureusement, des bonus pécuniaires vous permettent de réparer votre véhicule à la fin de chaque circuit. Seule véritable différence avec la version SNIN: sur MD, de nouveaux éléments de décor enrichissent les graphismes.



SUPER NINTENDO

85%

DRAGON BALL Z 3

Un jeu quelque peu surestimé si on le compare au deuxième du nom. En effet, rien de bien nouveau dans ce nouvel épisode si ce n'est la possibilité de changer de plan de combat et l'apparition de la téléportation. Il y aurait même plutôt une dégénérescence car toute animation introduisant le jeu a disparu! Ne cherchez pas l'histoire, il n'y en a pas de présente. Cela dit, le jeu est en français et comporte des Rami Cards, cadeau du Dragon. Les combattants sont au nombre de neuf et on retrouve les modes classiques de ce genre de jeu: duel contre la machine, jeu à deux et tournoi permettant à huit joueurs de s'affronter tour à tour.



MASTER SYSTEM

82%

MORTAL KOMBAT 2

Rien à voir avec Mortal Kombat 1: vous êtes désormais dans le monde des Ténèbres, où vos huit personnages doivent se battre pour lutter contre l'ignoble Shao Kahn, dictateur malfaisant en puissance. Après avoir affronté tous les combattants dans le tournoi du Monde extérieur, vous devrez vaincre Tsung, Kintaro puis Shao Kahn, les trois démons du lieu. Un bon jeu de combat pour la Master System, avec des combattants hyper maniables, une bonne vitesse d'exécution et environ trois coups spéciaux par personnage.



MEGA-DRIVE

80%

BRUTAL PAWS OF FURY

Un jeu de baston original: les arts martiaux, sur le mode du dessin animé, y sont pratiqués par des animaux. Un lapin, une renarde, un ours, un coyote, un rat, un lion (...): huit animaux combattants ont été invités sur une île déserte par le dalaï-lama. Le vainqueur sera digne de porter la Ceinture du ciel. Tous les personnages de Brutal ont des caractéristiques différentes: ils apprennent des coups spéciaux nouveaux en gagnant des combats. Un système de mots de passe permet de sauvegarder votre personnage au dernier niveau de ceinture atteint. Un jeu sympa, original, qui ne rivalise cependant pas avec les meilleurs jeux de baston de la MD, d'autant que la jouabilité n'est pas exemplaire.

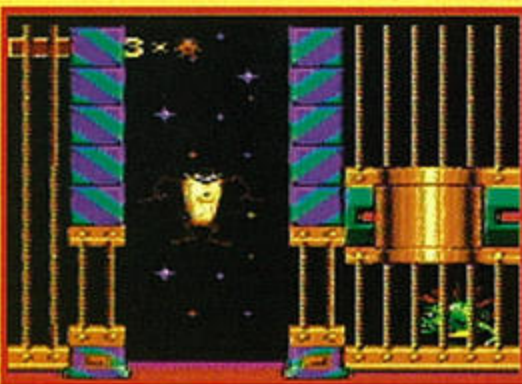


MEGA-DRIVE

83%

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

Un jeu de plates-formes sympathique avec des personnages sortis tout droit de dessins animés. Daffy Duck recherche les Awards de Sam Dynamite, qui lui ont été volés. Doté de son arme magique aux bulles de Bubble Gum, le canard part pour Hollywood. Il y visitera des studios de western, de films d'horreur, la forêt de Robin des Bois reconstituée... tout en recueillant des bonus de vie et des tirs variés et rechargeables. Des graphismes un peu légers en fait de décor, mais des sprites fins, à l'animation variée, et une très bonne jouabilité.



GAME GEAR

84%

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

Kidnapé par Marvin le Martien, Taz se retrouve enfermé dans un zoo, sur Mars. Pour s'en échapper, il use de sa tomade, part en vrille et rebondit sur les murs pour aller plus haut. Quatre mondes sont au programme: l'empire des Nuages, où mieux vaut ne pas rester statique sinon un Cupidon stupide vous lance des flèches, Mexico (sur Mars!), où vos copains de cartoon tentent de vous intercepter, le Château hanté, plein de passages secrets, et la Maison de Marvin, où toute une armée vous attend. Certaines options vous permettent de cracher du feu ou de former un barrage de pierres. Un jeu sympa, semblable à la version MD.



SUPER NINTENDO

74%

FULL THROTTLE RACING

Un jeu de course original puisqu'il alterne phases à moto et séquences sur scooter des mers! Le mode 7 de la SNIN est à l'honneur mais les graphismes ne sont vraiment pas beaux, ce qui nuit au plaisir ludique engendré par une jouabilité tout à fait honorable. Assez rapides, ces courses ont pour but l'éjection de vos adversaires à grands coups de pied. Méfiez-vous, si vous chutez vous-même, l'énergie de votre véhicule baisse... Des options de vie et de nitro sont disséminées et les sous amassés en fin de course vous permettent de réparer votre engin. Il est possible de jouer à deux.



GAME BOY

79%

MONSTER TRUCK WARS

Des courses de camions avec un but aussi simple qu'amoral: infliger le plus de dégâts possibles à vos concurrents en vous préservant le plus possible. L'argent gagné sur les circuits vous permettra de réparer votre camion et d'améliorer ses capacités. Vingt circuits à la difficulté croissante sont proposés, de la côte Est à la côte Ouest des Etats-Unis. Six camions différents et trois niveaux de difficulté pour un jeu plutôt lent mais très maniable.

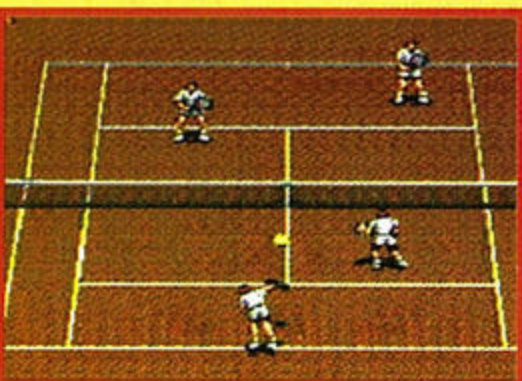


SUPER FAMICOM

86%

BREATH OF FIRE II

Dans la droite ligne de son prédécesseur, ce Breath of Fire II n'a qu'un défaut majeur: il est en japonais. De cela découle que vous ne comprendrez pas grand-chose à l'histoire, qu'il va vous falloir vous dépatouiller péniblement avec les options, et que la durée de vie sera soit fantastique, soit nulle, selon votre état d'esprit. A part ça, pour qui a l'habitude, ce Breath of Fire est jouable, malgré quelques aspects obscurs que votre revendeur se fera un plaisir d'éclaircir. Ce qui fait surtout l'intérêt du jeu, c'est que les personnages à retrouver sont très nombreux et qu'ils évoluent constamment. Si vous avez aimé le premier BoF, vous aimerez le second. Reste à apprendre le japonais.



MEGA-DRIVE

84%

ATP TENNIS CHAMPIONSHIP TOUR

Même si, graphiquement, nous ne survolons pas le nirvâna ludique, cet ATP Tennis recèle de nombreux atouts. D'abord, on incarne les véritables joueurs de l'ATP (Sampras, Pioline, Forget, Lendl...), avec leurs caractéristiques réelles... Ensuite, les quatre tournois sont assez complets et les options fournies suffisamment riches (vitesse de jeu, texture de terrain...). Enfin, le mode 4 joueurs est assez poilant. Pour le reste, la jouabilité est correcte et les bruitages (sauf les voix digits...) itou. En bref, cet ATP est un digne successeur de Wimbledon Tennis, et un concurrent non négligeable de Pete Sampras Tennis Tour.



PLAYSTATION

81%

TAMA

Inspiré, voire adapté du jeu d'arcade Mapple Madness, voici le Tama nouveau. Sur votre "plateau" à l'écran, vous avez une balle, un drapeau et, entre les deux, un labyrinthe de murs, de trous, de tremplins et autres pièges... Le but est d'amener la balle jusqu'au drapeau en un temps donné. Pour ce faire, vous manœuvrez le plateau en le déplaçant dans l'espace pour obtenir des rotations et des visions en 3D étonnantes. Un zoom permet d'étudier de plus près le bon trajet. Tama est donc un jeu de réflexion spécial prise de tête assez semblable à la version sur Saturn et plutôt délicat à jouer.

**CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER**
75754 Paris Cedex 15

Trollie et Bomboy sont heureux de vous accueillir en ce début d'année 1995. Alors, ces fêtes de Noël se sont-elles bien passées? Chacun a-t-il eu le jeu qu'il désirait? parfait! Je vais donc commencer cette nouvelle année en vous félicitant pour le nombre de réponses que j'ai reçues pour le concours de couvertures de Consoles+ de l'an 2000. Il a d'ailleurs tellement bien fonctionné qu'il continue encore ce mois-ci! En revanche, il semblerait que la blague du mois ne vous enchante pas. Pourtant, on rigole beaucoup ici à la rédaction avec ce genre de bêtise! Je vais donc relancer ce concours en proposant au vainqueur de lui envoyer une dédicace de toute l'équipe de Consoles+ (même Trollie essaiera de s'y mettre). Sympa, non? Les blagues sont à envoyer à: Consoles+, Bomboy, Blague du mois, 75754 Paris Cedex 15. Ce mois-ci, c'est Philippe Schoetter qui gagne avec cette boutade: Monsieur et madame Volontierunep'titepartiedeDBZ3, ont un fils. Comment s'appelle-t-il? Réponse: Humphrey. Marrant, non? Ce mois-ci j'ai décidé

de changer quelque peu le visage du courrier. Ne vous inquiétez pas, vos dessins seront toujours présents. Il s'agit en fait de répondre à un maximum de personnes pour satisfaire le plus possible les lecteurs de Consoles+. En fait, il ne s'agit là que d'un maxi "Ku-Aire". Surtout, j'attends avec impatience vos lettres pour me dire ce que vous pensez de ce système de courrier, O.K.?

Bomboy, genou cassé
mais moral en acier!



Q Goten, certainement un habitant de Gotham City, brosse Trollie dans le sens des poils, afin de savoir quel est le meilleur adaptateur sur le marché pour console Super Nintendo.



R Foi de Bomboy, dent de Klug du Nord, estomac de Bouffrou Poilu, il n'y a qu'un seul adaptateur valable sur le marché, et c'est le Turbo Kit. Il ne s'agit en fait pas vraiment d'un adaptateur, mais d'une transformation de ta console: un interrupteur la booste en 60 Hz ou en 50 Hz. On le trouve aujourd'hui dans de nombreuses boutiques à un prix de plus en plus attractif. Il rend compatible à 100% tous vos jeux américains et japonais (à l'exception de Donkey Kong!). C'est du tout bon (qui est vraiment tout naze, mais ça on commence

à le savoir). Mais attention, les cartouches américaines, à cause de leur forme carrée, ne peuvent pas rentrer dans le port cartouche de la console française. Il faut donc acheter un adaptateur classique en plus du Turbo Kit pour pouvoir faire fonctionner les jeux américains. Le prix d'un adaptateur classique ne dépasse en général pas 50 francs.



Q Monsieur Jung, prénom Georges, 1,77 m sans talonnettes, me demande avec la plus grande politesse de le

conseiller pour un jeu de football sur Super Nintendo. Il désire que le but du jeu soit l'amusement total et les effets spéciaux ne sont pas indispensables.



R Salut Jung. Bon, un jeu de football amusant? Si c'est pour des enfants, je pense que Megaman Soccer pourrait les intéresser. Ce n'est pas le meilleur, mais

le fait de jouer avec un héros comme Megaman est plutôt sympa. Dans un genre plus sérieux, mais avec des effets spéciaux, Soccer Shootout est certainement ce qui se fait de mieux dans le genre. Enfin, Georges, si tu aimes les simulations pures et dures, et un peu saoulantes, FIFA International Soccer est fait pour toi. C'est un jeu que l'on classe dans la catégorie "adulte". A chaque âge ses joies...



VOS MEILLEURES
COUV'

Stéphane REZETTE
88190 GOLBEY

Nicolas BLANDIN
37400 AMBOISE





Q Un Jaguar Mad, une espèce en voie de disparition (l'espèce, pas la Jaguar), m'offre un

compte en banque en Suisse bien garni (le compte, pas la Suisse), afin de savoir ce que je pense de Kasumi Ninja sur Jaguar.



R Kasumi Ninja est en fait un clone de Mortal Kombat, à la différence près que les décors de fond

sont de la qualité d'une photo (donc extraordinaires) et que la digitalisation des personnages est fine et très colorée. De plus, les Fatalités de fin de combat sont bien plus gore que dans Mortal Kombat. Si tu as lu le n° 38 de Consoles+, tu as pu connaître en exclusivité quelques-unes de ces Fatalités: le perdant peut être scalpé, voire carrément dynamité! De plus, les taches d'hémoglobine sur le sol restent durant toute la partie. Plus gore, tu meurs! On finit par voir rouge! Kasumi Ninja est certainement le jeu de l'année pour mon ignoble collègue, Ze Killer, plus sanguinaire que jamais.



Q Jésus (eh oui, s'il y a des miracles qui arrivent, c'est forcément à Consoles+),

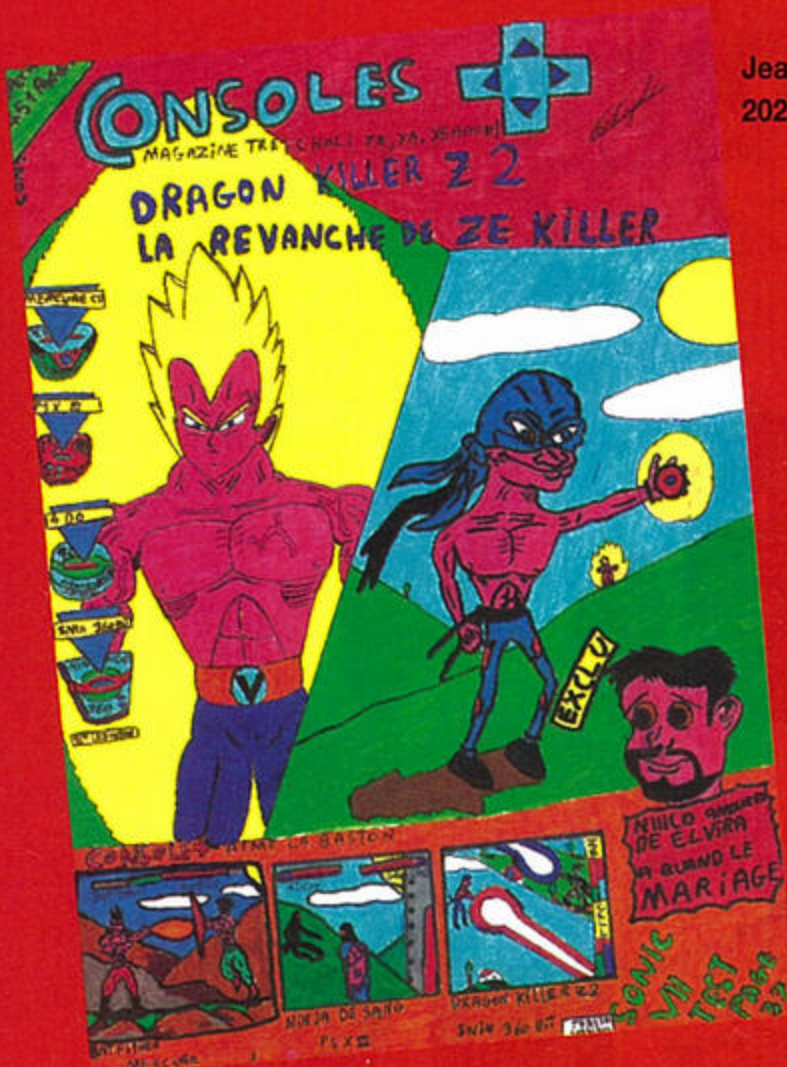
m'envoie un petit mot concernant la Neo Geo CD. Il me demande quand sortira officiellement la console en France et quel sera approximativement son prix.



R Salut Jésus, content de pouvoir enfin te parler. Avant de te répondre, j'aimerais bien que tu fasses quelque chose

pour moi: te serait-il possible de me livrer du vin et du pain frais tous les jours à Consoles+? Cela m'éviterait de devoir à chaque fois descendre les cinq étages et de marcher sur une mer de voitures jusqu'à la boulangerie. Bon, passons à tes réponses. La Neo Geo CD version française, si tout va bien, devrait être disponible, à l'heure où tu liras ces lignes en version officielle, pour environ 3 200 francs. Quant aux Neo Geo CD vendues en France en importation, elles ne valent pas beaucoup plus cher et fonctionnent tout à fait normalement. Il faut simplement vérifier que l'adaptateur secteur fonctionne en 220 V.

Jean-François LASTRAPLI
20230 DISPENSA



CONSOLES+

Sur le 36 68 05 20

*Mets le turbo
SUR le circuit de F1*

Evite les embûches
et découvre
ce magnifique trésor



**BATS-TOI
CONTRE
L'INVINSIBLE
TAKA**

**CUMULE TES POINTS ET
CHOISIS TON CADEAU
PARMI LES CONSOLES
ET LES CARTOUCHES
QUI TE SONT PROPOSÉS**



Le code "Consoles +" est le code 32.

Q Jonathan-Man X, en plus de regarder Canal+ jusque tard dans la nuit chaque premier samedi du mois, est un fan de Megaman X (étonnant, non?). Il me pose donc des questions en rapport avec l'un des tout premiers héros de Capcom. Il souhaite savoir si Megaman X sortira un jour sur Megadrive et s'il y aura une suite au premier épisode sur Super Nintendo.

R Bomboy, admirateur des films de Nicolas le Jardinier chaque premier samedi de la semaine sur TF1, et Trollie, fan de films de poils et d'épée chaque mardi soir sur M6, te répondons en chœur: oui, Megaman est prévu sur Megadrive. Il ne s'agira pas du même épisode que sur Super Nintendo, et les graphismes du héros s'apparentent beaucoup plus à ceux de la version NES. L'épisode s'intitulera Megaman: The Wily Wars. Cette cartouche regroupera trois des épisodes qui ont fait son succès sur NES: Megaman I, Megaman II et Megaman III. De plus, pour te montrer à quel point les Américains ont de l'avance sur nous, il est d'ores et déjà disponible sur

Sega Channel (un canal du câble où l'on télécharge le jeu que l'on veut dans sa console Sega!). Quant à la Super Nintendo, Megaman X II est prévu pour le début de cette année. Cela n'est maintenant plus qu'une question de semaines avant sa sortie. On dit que les graphismes ont été grandement améliorés et que la difficulté du jeu a été revue à la hausse. Cela promet de longues heures de plaisir devant sa console et sa télé!

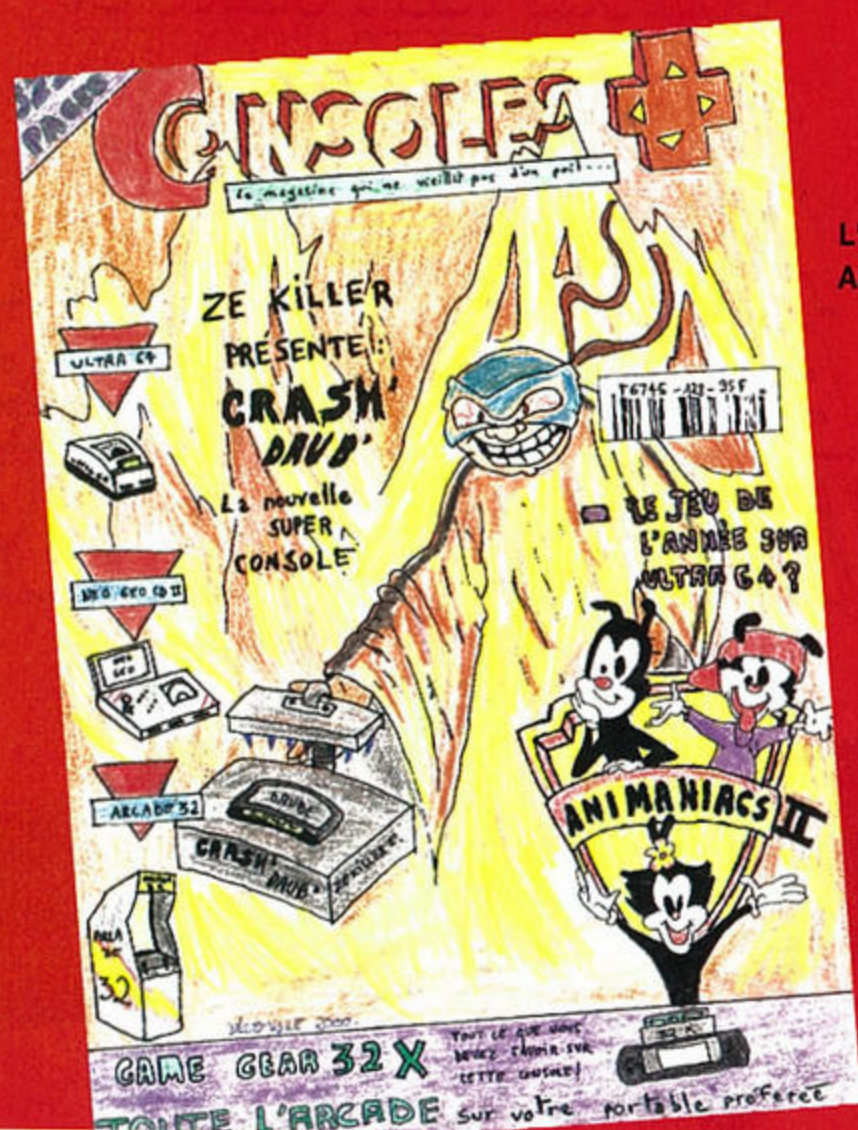
Q Cyril Guilment, s'il me pose quelques questions particulièrement salées, ne s'est pas cassé la tête à se trouver un pseudonyme. Je vais donc l'appeler Machin. Machin, donc, est curieux de savoir si Art of Fighting 3 verra le jour ou non sur Neo Geo. Le support du jeu sera-t-il une cartouche ou bien un CD?

R Hello, Cyril Machin! Il est très difficile de connaître le nom des jeux qui vont être diffusés sur Neo Geo. Art of Fighting 2 a connu un succès très relatif en France. Cependant, il n'est pas exclu que les programmeurs nous pondent un troisième volet de ce jeu. Maintenant, à savoir s'il sortira sur cartouche plutôt que sur CD, je suis bien incapable de te répondre. Je pense que, avec la sortie de la Neo Geo CD, les jeux sur CD vont se faire de plus en plus

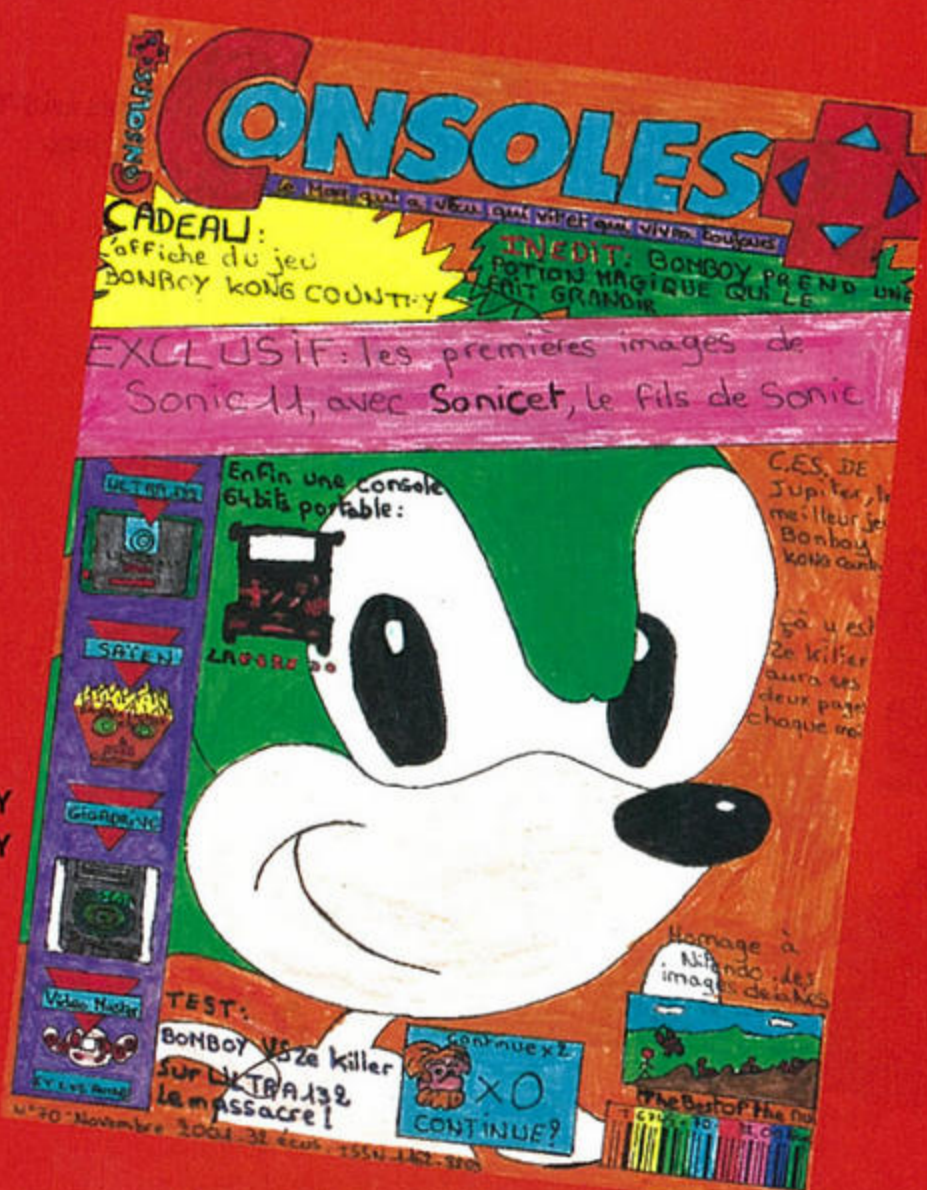
nombreux, au détriment des jeux sur cartouche qui, eux, vont petit à petit disparaître. Si tu possèdes une Neo Geo classique (cartouche), il est, à mon avis, grand temps de la revendre et de t'acheter une Neo Geo CD.

Q Pierre le Playeur, ou Pierre Ze Killer (il ne sait pas très bien comment s'appeler), se pose une question depuis très longtemps. Il vient de m'offrir un plat de sauterelles rouges à ailes courtes et pattes avant longues sauce mayonnaise, pour que je réponde absolument à sa question. Il veut savoir sur quelles consoles tourne ou tournera Power Rangers, et ce que je pense de ce jeu?

R Pierre, afin de t'éviter quelques problèmes avec Ze Killer, je te conseille vivement de t'appeler Pierre le Player. Ze Killer vient de me glisser un petit proverbe: "Pierre qui roule sur mes plates-bandes amasse les coups de hache dans la tête." Revenons à nos moutons: en ce qui concerne Power Rangers sur Super Nintendo, disons que le jeu est moyen. Les mouvements des personnages sont dans l'ensemble ratés, les décors manquent vraiment de détails et d'originalité. La version Megadrive est identique à celle sur Super Nintendo. On ne doit donc pas s'attendre à



L'Anonyme
AENCOREFRAPPÉ.



Laurent et Nicolas FOIRY
PUSSAY

une merveille. La surprise, en revanche, vient de la version Mega CD: il s'agit en fait d'un film interactif où le joueur décide d'une action à un moment précis. D'un intérêt limité, il devrait néanmoins grandement satisfaire les plus jeunes lecteurs de Consoles+. La date de sortie de Power Rangers sur Mega CD n'est pas encore déterminée.



Voici une question de Julien, un très grand lecteur de Consoles+.

Il mesure environ 1,80 m. Ce qui représente huit fois le tiers de la moitié du dixième de l'inverse de l'opposé de ma taille. La personne qui est capable de me donner la formule et le résultat (en centimètres) gagne un caleçon dédicacé par Trollie. Où en étais-je? Ah oui, Julien désire savoir si Earthworm Jim est plus intéressant que Donkey Kong Country.



Je comprends que tu puisses hésiter entre ces deux excellents jeux. Je vais te répondre avec ma franchise habituelle, qui a fait ma gloire et ma réputation à travers

le monde. Earthworm Jim m'a beaucoup impressionné techniquement, mais je me suis vite ennuyé! En effet, le personnage se déplace beaucoup trop rapidement. On a du mal à éviter les monstres, eux aussi très rapides, et il faut sans cesse anticiper la suite du jeu, ce qui devient vite lassant. Donkey Kong Country, quant à lui, propose des graphismes hallucinants et une maniabilité hors pair. C'est un régal que de devoir promener ses deux singes dans les différents niveaux. La difficulté est idéalement dosée et la vitesse de déplacement des sprites est calculée "pile-poil". Je me suis éclaté avec Donkey Kong Country, alors que je me suis ennuyé avec Earthworm Jim.



Daniel Mai, un gars en avance sur son temps car nous ne

sommes qu'au mois de janvier, me pose la question que tout le monde se pose: il me demande si la 32X vaut vraiment le coup ou s'il faut investir dans une autre console. Une question, ma foi, très pertinente.

CONSOLES+

Sur le

36 70 04 86

TU COINCES DANS TON JEU PRÉFÉRÉ?

TU CHERCHES DES VIES, DES ARMES, DE L'ÉNERGIE SUPPLÉMENTAIRE...

TU VEUX VOLER ET PAS MOYEN DE DÉCOLLER...

PAS MOYEN D'ALLER PLUS LOIN!

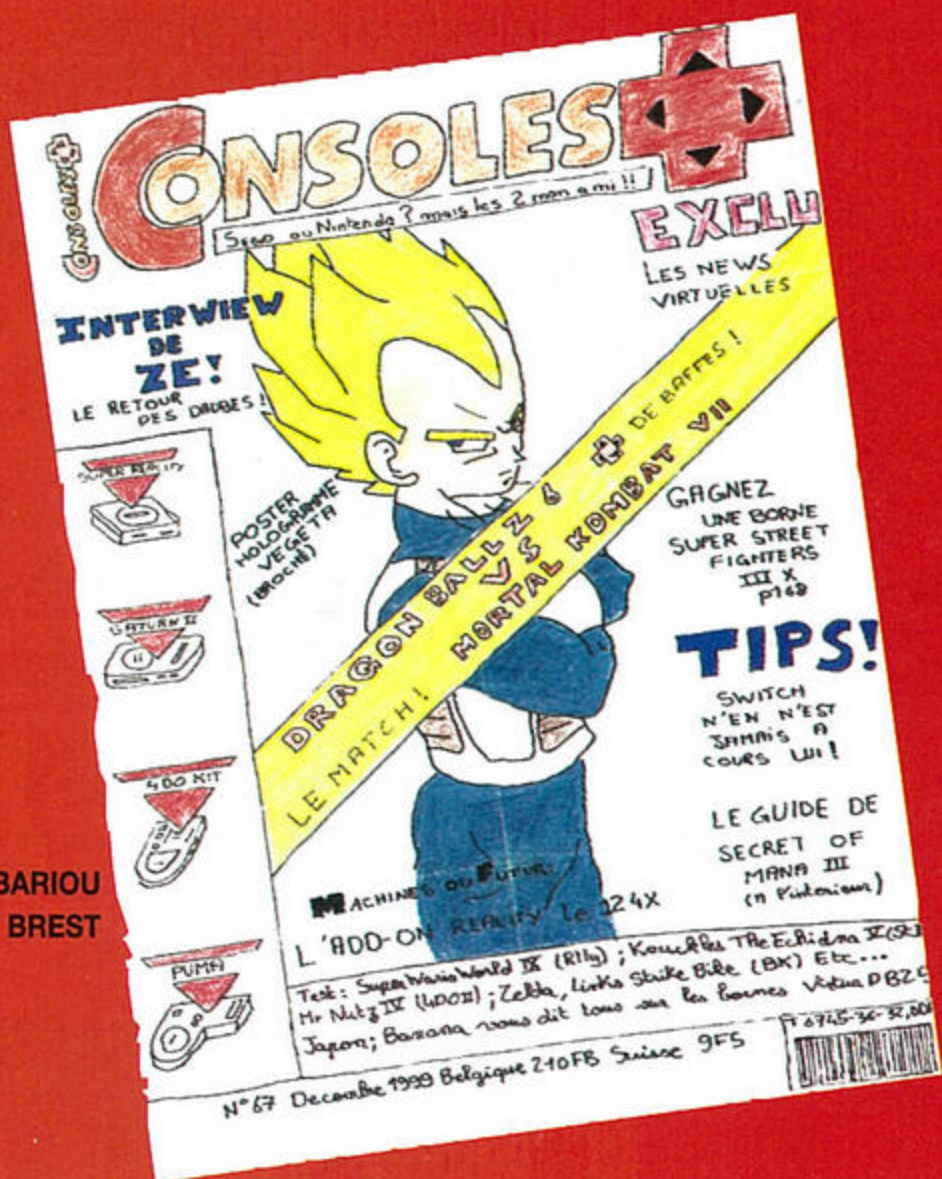
DE L'AIDE!

FINIE L'ANGOISSE, TU PEUX NOUS JOINDRE 24H/24, 7 JOURS/7 ET POSER TES QUESTIONS SUR LE 36 70 04 86

LA LIGNE DES TIPS LES PLUS INÉDITS

36 70 : 8,76 + 2,19 F TTC/min.

Olivier BARIOU
BREST





PROBOTECTOR CONTRE-ATTAQUE

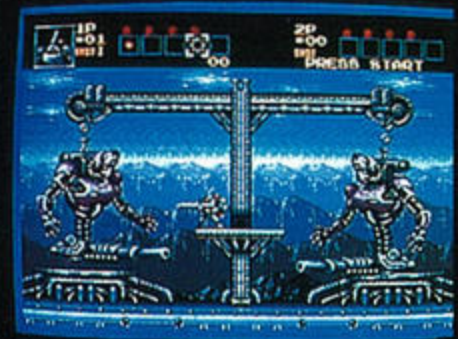
NIGEL MANSELL ATTAQUE

LES GUNFIGHTERS MITRAILLENT

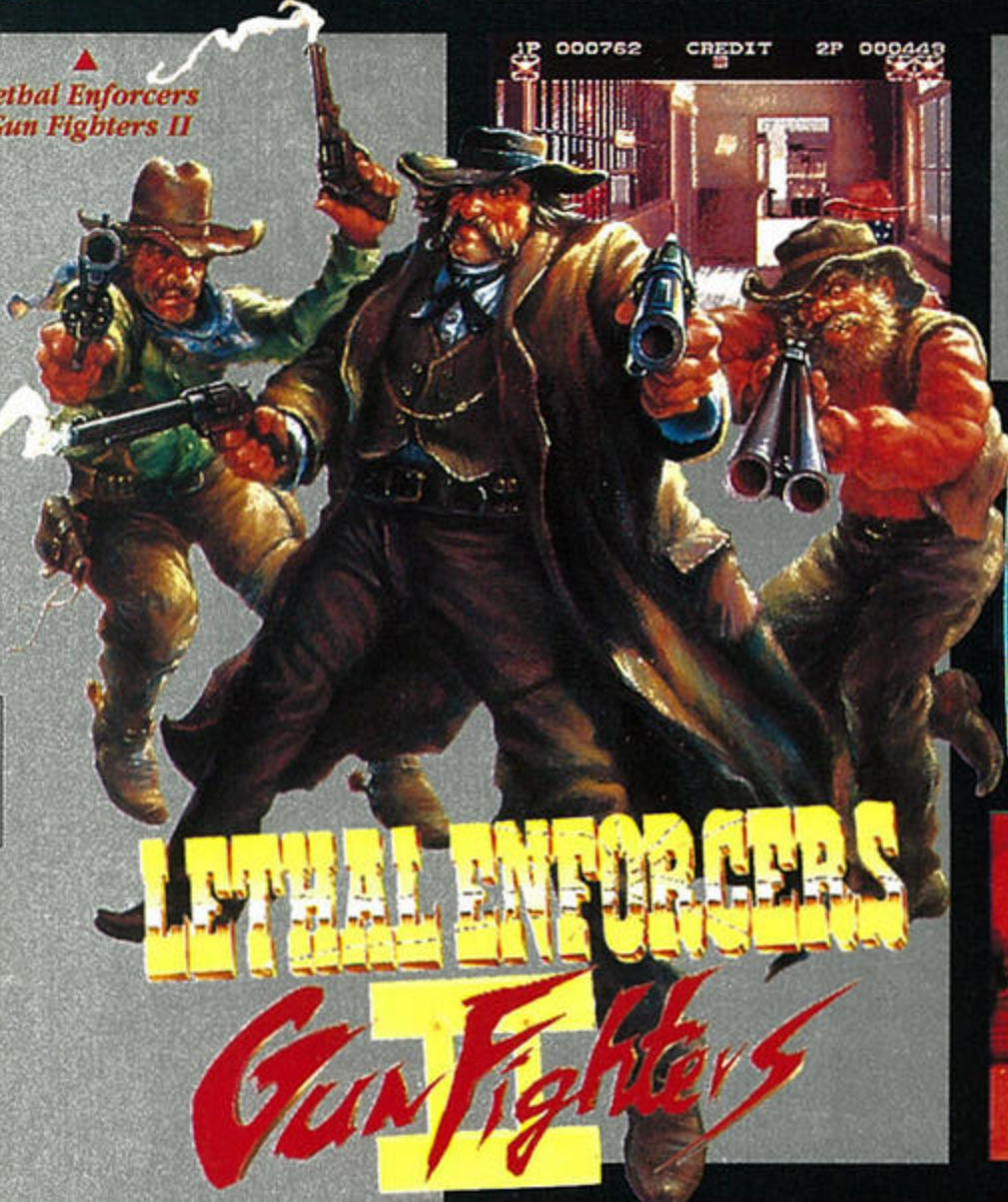
C'EST PAS LE MOMENT DE ROUPILLER



▼ Probotector ▼

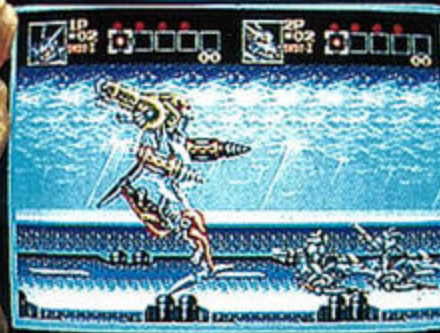


▲ Lethal Enforcers
Gun Fighters II



▲ Lethal Enforcers
Gun Fighters II

▼ Probotector ▼



PROBOTECTOR

1P GUN
1P JOYPAD
* 2P GUN GUN
2P JOYPAD GUN
OPTION

▲ Lethal Enforcers
Gun Fighters II

DISPONIBLE
DES OCTOBRE
SUR MEGADRIVE

DISPONIBLE EN
NOVEMBRE SUR
MEGADRIVE ET MEGA CD

▼ Nigel Mansell ▼



JOUE ET GAGNE !
HOT LINE SPARKSTER KONAMI :
36 68 99 10 - 2,19 F / MIN

▼ Nigel Mansell ▼



DISPONIBLE
EN NOVEMBRE SUR
MEGADRIVE

Nigel Mansell's World Championship



SEGA

MEGA DRIVE

Nigel Mansell licensed by Foca to Fuji Television. Copyright Gramlin Interactive Ltd. 1993. Sega and Sega Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1994 Konami. All rights reserved.

ZE KILLER: "VIENS PAR ICI QUE JE TE SONDE..."



- Hé toi, viens t'faire sonder avant que je ne me fâche.
- Moi, m'sieur?
- Ben oui, toi... T'aimes ça les jeux vidéo?
- Oh oui, m'sieur!

- Qu'est-ce que tu préfères comme jeu?

- Ben, par ordre alphabétique, je préfère Aero the Acrobat, Alien VS Predator, Alone in the Dark, Asterix and the Great Rescue, Adventure Island, After Burner, et je préfère aussi...

- Ça va, ça va, calme-toi, petit. Dis-moi, toi qui es un vrai de vrai, tu dois connaître Ze Killer, mmm?

- Sûr que je le connais, m'sieur, même qu'il vous ressemble un peu.

- Et tu le trouves génial, pas vrai?

- Oh non, m'sieur, c'est un con, il a massacré Wolverine alors que c'est un super-bon jeu. Aïe! Mais vous m'arrachez l'oreille, m'sieur, j'ai rien fait, moi!

- Salut, petit.

- Areuh!

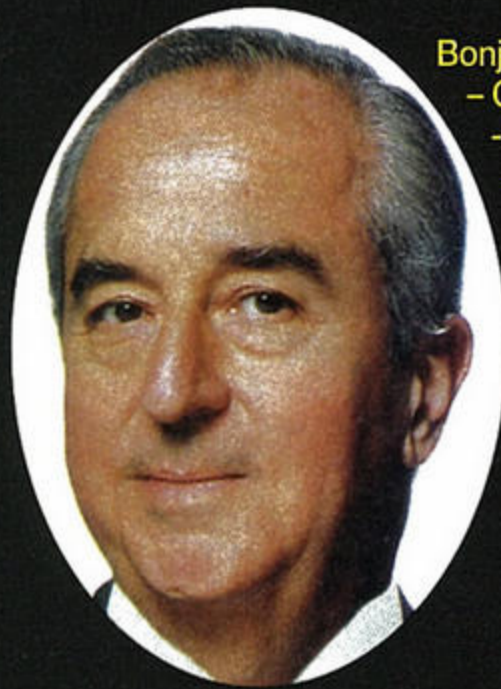
- A toi aussi, mon gars. T'aimes ça, les jeux vidéo, toi?

- Tout ce que je peux dire sur la question, c'est que le débat actuel sur les activités vidéoludiques – et le questionnement autour de leur éventuelle portée dans le champ du pédagogique – est faussé d'emblée, tant le tissu social est imprégné de préjugés à l'égard de formes conceptuelles novatrices.

- Change de disque, ou j'te fais avaler ta couche!

- Areuh!

- A toi aussi, mon gars...



Bonjour, c'est pour un sondage.

- Quelle coïncidence, j'étais justement en train d'y songer.

- Ske tu penses des jeux vidéo?

- La question est difficile, elle mérite d'autant plus d'être posée. Nous avons fait beaucoup mais, et il ne faut pas le cacher aux Français, nous devons faire encore davantage. A la fois pour et contre. A cette fin, j'ai personnellement initié deux Commissions composées d'experts incontestables. L'une étudiera un arsenal répressif pour que cessent enfin les abus vidéoludiques que chacun connaît, et la délinquance qui y est liée; l'autre cherchera à promouvoir tous azimuts, par les efforts conjoints des ministères de l'Education et de la Culture, le jeu vidéo éducatif dans les écoles. L'heure n'est pas à la polémique, elle est à l'action menée dans la concertation.

- OK, OK, et c'est quoi, ton jeu préféré?

- Carnage au RPR, sans conteste.

- Bonjour, Mamie...

- Bonjour, monsieur.

- Tu lis Consoles+?

- Consoles quoi?

- Plus, comme plus de tests, plus d'infos, plus de beurre dans les épinards...

- Moi, je mets de la crème fraîche dans les épinards, c'est bien meilleur.

- Restons calme. Tu sais ce que c'est qu'un jeu vidéo?

- C'est ce qui passe à la télé juste après la messe, non?

- Laisse tomber...

- Bonjour, mam'zelle.

- Ne me touchez pas ou je crie.

- Pas de panique, je veux juste te sonder un peu.

- Goujat! (bruit de baffe)



Enquête réalisée par l'Inslurp, selon la méthode des quotas, auprès d'un panel de blonds septuagénaires chauves et manchots. Et comment fait-on pour reconnaître un blond quand il est chauve? Simple, il suffit de regarder sa moustache.

CONSOLES

POUR ÊTRE LE CRACK DES JEUX VIDÉO



11 NUMÉROS
de CONSOLES+



CE SUPER TEE-SHIRT
"ZE KILLER"

pour **288 F** seulement
au lieu de ~~352 F~~ !!!

Chaque mois retrouvez toute l'actu : les news, les tips, les tests comparatifs, nos petites annonces et même les secrets des pros. Notre personnage fétiche "Ze Killer" vous attend. Le nain Bomboy attaque vos courriers à la hache.

64 F D'ÉCONOMIE ! Faut être dingue pour rater ça. Alors foncez !

Renvoyez le bulletin d'abonnement ci-dessous sans affranchir.

*vous recevrez ce tee-shirt dans un délai de 6 semaines après enregistrement de votre règlement.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner à Consoles +, libre réponse n° 8 842 - 75742 Paris cedex 15.

OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an au prix de **288 F** au lieu de ~~352 F~~. Je réalise une économie de **64 F**.

OUI, je souhaite recevoir le tee-shirt "Ze Killer" en cadeau de bienvenue : Taille M Taille L

Ci-joint mon règlement :

par chèque à l'ordre de Consoles +

par Carte Bleue ou Visa N° Expire fin

Signature du titulaire de la carte bancaire obligatoire

E39

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

VENTES

SUPER NINTENDO

Vends Street Fighter 2, + man. turbo 250 F. Jean-Luc HUBERT, 9, rue des Bourvrouils, 55320 Dieue-sur-Meuse. Tél. : 29.87.68.54

Vds Fifa Soccer (SN) World Cup 94 (MD) 200 F pce ou 350 F le tt. Omar MEZAPLA, 58, rue de l'Industrie, 92700 Colombes. Tél. (16-1) 42.42.04.67

Vds Snin + Super Street ou DBZ 2 ou autres jx : 1 000 F. Sébastien SCANDOLERA, 56, rue de la Bourride, La Carraire, 13140 Miramas. Tél. : 90.58.54.55

Vds jx Snin tbe (SF 2T, Smkart, Tmnt 5, Nba Jam...) de 200 à 300 F. Ludovic LEGUEM, 65, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.38.34

Vds jx Snin (bte + doc) Astérix Starwing, MK II, Super Prob... Adrien LAFUMA, 7, av. du Chapitre, 94000 Créteil. Tél. (16-1) 42.07.43.30

Vds Astérix 250 F, DBZ 200 F, éch. S. Metroid ctre FF3US. Cyrille MISKIEWICZ, 203, rue de Bale, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.64.37.15

Vds jx Snin : MR Nutz, Starwing, Fighter Stick. Christian DELARUE, 17, av. de la République, 27540 Ivry-la-Bataille. Tél. : 32.26.34.99

Vds SN + 9 jx + turbo + souris + canon + AD + 4 man. px : 2 000 F. Sébastien MOSELE, 4, rue des Peupliers, 57360 Amneville-les-Thermes. Tél. : 87.71.02.13

Vds Secret of Mana 250 F (Snes), DBZ 2, px : 270 F (SFC). Romain BAUDIN, 3, bd Turgot, 13012 Marseille. Tél. : 91.06.23.14

Vds ou éch. Ranma 1/2 3 Snin. 200 F, Tmnt 1 Nes 100 F à déb. Benjamin VERCELLONE, Le Ajoncs, place des Palmiers, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.75.27

Vds Snin + 6 K7 (nba, 5 Bomb + Multitap etc.) px 1 500 F à déb. Romain GALLET, Vallée Collin, bât. : 2, appt. : 243, 91150 Etampes. Tél. (16-1) 64.94.65.22

Vds S. Mario All Stars (Snin) px : 150 F. Fabien MALCLES, Ch. des Bressandes, 01800 Bourg-St-Christophe. Tél. : 74.34.78.29

Vds jx Snes de 150 à 280 F : DB 2, World Heros, Art of Fight... Anthony COGLIANDRO, 40, rue de Lille, 59223 Roncq. Tél. : 20.03.20.82

Vds Snin + 3 man. + AD 29 + SF II + Wolf 3 D px : 700 F. Didier COVIN, 41, rte de Sains, 59440 Avesnelles. Tél. : 27.61.53.93

Vds ou éch. Sim City, Mario all Stars + nbx jx GG. Christophe MILIN, Bellevue Le Drennec, 29860 Plabennec. Tél. : 98.40.80.18

Vds Snin 4 man. + 14 jx + accessoires px : 5 000 F à déb. Guillaume MANKAR, 39, rue de Beauvais, 95560 Montsoult. Tél. (16-1) 34.69.88.71

Vds sur Snin Zelda 3, SF 2, SMK, Starwing, Joy CB px : 250 F. Laurent MOTHE, rue du Pavillon, 34310 Cruzy. Tél. : 67.89.47.55

Vds jx Snes US + adapt. Mickey 200 F Actraiser Leming 100 F. Frédéric PERRIN, 7, rue des Myosotis, 45750 St-Pryve-St-Mesmin. Tél. : 38.51.00.98

Vds Snin + 3 man. 500 F + vds 11 jx px : 200 F. Brice NGUYEN, 140 B, Chemin de la Garenne, 77610 La Houssaye-en-Brie. Tél. (16-1) 64.07.41.05

Vds Snin 4 man. + 7 jx + adapt + adapt. 4 px : 2 000 F ou ssp. Emmanuel CORNET, 1, rue de Nevers, 75006 Paris. Tél. (16-1) 43.26.76.31

Vds ou éch. World Heroes Jap. px : 250 F tbe + boîte. François TEIXEIRA, 48, rue de Margency, 95160 Montmorency. Tél. (16-1) 39.89.95.02

Vds jx Snin-Désert Strike 150 F Méga Man X 250 F Alien 200 F. Xavier MUNOZ, 163 bis, rue Joliot Curie, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.64.31

Vds jx Snes Starwings 150 F Draggon Ball 23 350 F avec not. Cédric. Tél. (16-1) 60.04.40.70 (ap. 18 h.)

Vds nbx jx Snin, SFC, Snes à bas prix de 100 à 300 F. Philippe JIMENEZ, 60, av. du Maréchal Leclerc, 77230 Dammartin-en-Goële. Tél. (16-1) 64.02.65.77

MEGADRIVE

Vds MD Jap + 8 jx + City Boy px : 1 200 F. Stéphane BOUTET, 168, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. (16-1) 48.42.37.47

Vds jx MD : Fifa, Landstal px : 200 F Shining Force, Aladdin px : 150 F. Sébastien NIKITIN, 5 bis, allée Marie-Louise, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. (16-1) 48.69.53.59

Vds jx MD, tbe (SFII, Sonic 3) de 100 à 300 F. Julien BRUNA, 26, rue de Blanquefort, 78990 Elancourt. Tél. (16-1) 30.62.05.26

Vds MD + 2 man. + joys + man. turbo + Sonic px : 490 F. Jean-Pierre ALBERT, Château de Senezelle, 47440 Paillolles. Tél. : 53.41.03.10

Vds K7 MD 100 F, vds T2 + MD Phaser px : 450 F. Julien NOORENBERGHE, 7, rue des Pins, 59630 Brouckerque. Tél. : 28.27.11.22

Vds 20 jx dès 50 F : Reet Fighter II, Golden Axe II. Alain KTORZA, 15, allée Claude Debussy, 91320 Wissous. Tél. (16-1) 69.20.46.50

Vds jx MD : Shining Force : 200 F Landstalker : 250 F, Sonic 2 : 100 F. Sébastien NIKITIN, 5 bis, allée Marie-Louis, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. (16-1) 48.69.53.59

Vds MD + MCD + 12 jx + 4 jx CD + Pad + CDX Pro px : 2 500 F. Gérald AUBRY, 22, bd de Champelle, 54600 Villers-les-Nancy. Tél. : 83.28.02.59

Vds MD + man. Pro 2 + 9 jx (Lemmings USA-Basket) px à déb. Ludovic LHOMME, Les Forges, 37380 Neuville-le-Lierre. Tél. : 47.52.95.21

Vds jx MD (Landstaker, Tiny Toon, Bob etc.). Christophe PETRYKOWSKI, 87, rue Lafayette, 59141 Iwuy. Tél. : 27.79.64.88

Vds MD + MCD + 2 Pad + 32 jx px : 4 500 F. Paulo DOS SANTOS, 3, rue Paul Fort, 95460 Ezanville. Tél. (16-1) 39.35.90.06 (ap. 19 h)

Vds MD Jap. + 4 jx : Aladdin, Flashback, Sonic 1 et 2 px : 700 F. Camille JACQUES, 1, rue de Chartres, 28800 Bonneval. Tél. : 37.96.24.00

Vds nbx jx MD de 50 à 150 F, John Madden, Klax... etc. Manuel KARL, 27, chemin du Kammerhof, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.79.43.01

NES

Vds 5 jx Nes (Top Gun, Mario 3) 120 F pce ou 550 les 5. Laetitia CABARET, 59, Grande Rue Blaincourt, 60460 Les Precy. Tél. : 44.27.75.83

Vds jx Nes 100 F pce : Spy VS Spy et Bubble Bobble. Christophe PANASSIE, Chemin de la Molle, 82000 Montauban. Tél. : 63.23.09.18

GAME BOY

Vds GB + Turrican + mallette + adapt. + loupe éclairante px : 390 F. Damien BRUSSET, 6, chemin du Jeu d'Arc, 60170 Saint-Crépin-aux-Bois. Tél. : 44.85.94.00

Vds jx GB, Snin (Young Merlin...) GB + 3 jx px : 700 F. Sébastien MONREAL, Kerguonnet, 56110 Gourin. Tél. : 97.23.62.83

Vds GT + adapt. sect. + 6 jx (SF2', PC Kid 2, FMT) px : 1 600 F. Etienne RUPPE, Vauliard, 41150 Onzain. Tél. : 54.20.76.14

PC ENGINE

Vds duo + arc. card + 2 man. + Quint. + jx CD et card. 1 500 F. Assen BELKHATMI, 5, mail des Tilleuls, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.22.36

Vds Nec engine + man. + 7 jx px : 950 F. Hakim SARAJI, 61, rue Jean Jaurès Dorignies, 59500 Douai.

Vds pour PC engine Ten no Koe 2 tbe px 50 F. Jean-Pierre DELAVIGNE, 16, rue de la Maladrerie, 77141 Vaudoy-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.07.51.86

Vds nbx jx Nec cartes et CD de 75 F à 200 F pce. Frédéric DUFRESNE, 23, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.52.48

DIVERS

Vds Néo-Géo + 2 pads + MS + 5 jx px : 2 350 F à déb. Sébastien MARIN, 13, rue Gabriel Péri, 69210 L'Arbresle. Tél. : 74.01.50.49

Vds jx Néo-Géo Blue's Journey 250 F et WH2 px : 450 F. Frédéric VLEUGELS, 19, rue de la Gare, 71240 Jennegey-le-Grand. Tél. : 85.44.83.75

Vds ou éch. jx Néo (FF Spécial, WH2, Jet, 3 CB...) px cool! Thomas O'BRIEN, 26, bd Latourette, 04300 Forcalquier. Tél. : 92.75.12.04

Vds Néo-Géo + 2 man. + Memory Card + Art of Fight px : 1 590 F px à déb. Julien MARIOT, 105, hameau des Lilas, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. (16-1) 48.82.40.13

Vds moni Amstrad (coul.) px : 350 F à déb. Bruno MACE, 3, impasse des Flandres, 60230 Chambly. Tél. : 34.70.59.96

Vds Néo-Géo + FF2 + nam. 75 + M. Lord + M. Card px : 2 000 F. Marc JESSU, 45, allée du Petit Trot, 59840 Lompren. Tél. : 20.08.74.28

Vds Néo-Géo + 2 Pad + Samourai Shadown + Spin Master + ML Px : 3 500 F à déb. Edgar GUILMOTO, 10, villa Poirier, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.74.72

Vds Néo-Géo + 2 man. + S. Shodown + S. Sidekicks 2 + R. Army px : 3 700 F. Nicolas DOUCET, rue du Duc de Bouillon, 32290 Aignan. Tél. : 62.09.20.51

Vds jx NG : World Heroes 2 Jet : 800 F. Julien PLE, 2, rue du Basille, 84000 Avignon. Tél. : 90.89.13.70

Vds Néo-Géo + SSK 2 2 man. MCard 1 500 F. Yann GUAIS, Pen Arroz, 35410 Nouvoitou. Tél. : 99.62.71.92

Vds Borne d'Arcade Jeutel + 1 jeu bas prix. Cédric ROSEMOND, 13, allée St-Exupéry, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.99.77.98

Vds Néo-Géo + 2 man. + 1 jeu px : 1 800 F vds FFS 850 F. Ernel SAUVETRE, Hameau Cambernon, 50660 Annoville. Tél. : 33.47.77.00

Vds Néo-Géo + 2 man. + Fatal Fury Spécial px : 3 000 F. Vincent JACOB. Tél. : 61.79.28.07

Vds Art of Fighting + Fatal Fury Néo Géo px : 500 F. Fabien BEAUGER, 28, rue Benjamin Dessert, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.44.94.69

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + n° 39

RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS
- VENTES
- ÉCHANGES
- CLUBS

NOM : _____

PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

TÉL. : _____

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

- PC Engine
- Super Nintendo
- Megadrive
- Sega
- NES
- Game Boy
- Lynx
- Divers

* Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.

JOUE AVEC MOI ET GAGNE UN VOYAGE A NEW YORK !!!

**PREND TON STYLO, ET RÉPOND
À MES QUESTIONS...**

**1 - Combien de robots doit-on
combattre pour arrêter la
mutinerie d'Electrocorp. ?**

- a) 4
- b) 6
- c) 10

2 - Le CYBORG est un robot

- a) En PVC
- b) En Métal Liquide
- c) Mi-homme/Mi-machin

3 - L'action se déroule à :

- a) GOTHAM
- b) CITY ELECTROCORP
- c) MONOPOLYS

Voici les lots qui
t'attendent :

1er Prix :

Un voyage pour deux
personnes à New-York
(Deviens un grand
reporter de CONSOLES+
et découvre en exclusivité
l'éditeur de jeu ACCLAIM)
+ 1 T-shirt ROR* + 1
poster ROR + 1 CD Brian
May (ex-guitariste de
Queen)

du 2è au 5è Prix :

1 T-shirt ROR + 1 poster
ROR + 1 CD Brian May

du 6è au 50è Prix :

1 T-shirt ROR + 1 poster
ROR

du 51è au 100è Prix :

1 T-shirt ROR

*Rise Of the Robots

RISE OF THE ROBOTS

Extrait du Règlement

Ce tirage au sort est sans obligation d'achat. Renvoyez les réponses uniquement sur carte postale. Seuls participeront au tirage au sort les bons de participation arrivés avant le 1er Février 1995 minuit (cachet de la poste faisant foi) à CONSOLES+ - CONCOURS RISE OF THE ROBOTS - 75754 PARIS CEDEX 15. Une seule participation par foyer. Le règlement complet est déposé auprès de l'Etude SIMONIN & CONTY (Paris) et sera adressé à toute personne qui en fera la demande au service Promotion de CONSOLES+ - 75754 PARIS CEDEX 15 (timbre d'affranchissement remboursé sur simple demande accompagnée d'un RIB).



A3 Cyborg Illustration, Rise of the Robots™ 1994 Mirage Technologies (Multimédia) Limited. All rights reserved. Mirage Technologies™ and Rise of the Robots™ are trademarks of Mirage Technologies (Multimédia) Ltd. and used with permission. All rights reserved. Jeu disponible sur Megadrive et Super Nintendo

CONSOLES +

11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Téléc. : 631 345. Fax : 46 62 22 61
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Rédacteurs
Richard Homsey (Spy)
Nicolas Gavet (Niico)

Secrétaire de rédaction
Pascale Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

Maquette
Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon

Ont collaboré à ce numéro

François Hermelin (Banana San), Correspondant permanent au Japon : Sylvain Allain Odile Boetschi, Véronique Boissane, Bomboy, François Garnier, Marc Lantelme, Marc Menier, Maxime Roure (Switch), Corinne Soubigou, Philippe Tilikète dit Fifi, Ze Killer.

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directrice de la publicité

Nathalie Tessier (2204)
Fax : 46 62 25 81

Chef de publicité

Stéphanie Bonnard (2201)

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)

Synergie Presse. Alain Stefanescu, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.

France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 370 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter).

Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 335 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 53 77932 Perthes Cedex.

Promotion

Frédérique Gasbarian (2161)
Fax : 46 62 25 81

Directeur Administratif et Financier

Marie-Paule Weiss (2283)

Contrôleur de gestion

Patricia Faggiano (2415)

Responsable informatique éditoriale

Jérôme Marchandiau (2053)

Responsable informatique éditoriale (adjoint)

Jean-Luc Largeau (2394)

Fabrication

Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par
EM-Images SA au capital de 4 400 000 F.
Principal actionnaire : **Éditions Mondiales SA**.
Principal associé : **EMAP PLC**.
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

P-DG et Directeur de la publication :

Francis Morel

Éditeur :

Vincent Cousin

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 123 000 exemplaires.

P-DG et Directeur de la publication : Francis Morel

Dépôt légal : 3^e trimestre 1994

Photocomposition, montage : Euronumérique.

Photogravure : E.P.S., Novacop, P.C.S. Couverture : E.P.S.

Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000

Distribution : Transport Presse - Numéro de commission paritaire : 73201.

Ce numéro comporte 1 encart jeté (abonnement), des fiches Rise of the Robots (Acclaim), sous blister.

Vds Néo + 3 jx + 2 Pads (Art of 2, Side Kick, View Point). Togna BARBERO ERIC, 31, rue Henri Barbusse, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.08.02

Vds Néo-Géo + 3 jx px : 2 000 F GG + 2 jx px : 400 F. Matthieu MOLA, 111, chemin des Hauts de Grisy, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 30.56.71.30

Vds Néo-Géo + 2 man. + cart. + super Sidekicks px : 1 800 F. Xavier AUFRERE, 44, rue Henri Matisse, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.06.47

Vds Néo-Géo + MC + 2 man. + Samourai + Magician : 2 500 F. Jean-Michel BONAVERA, Le Relais Fleuri, 03500 Loriges. Tél. : 70.45.59.64

Vds Néo-Géo + 2 man. + M. Card + 7 jx (S. Shodown...) px : 3 000 F. John HUMBERT, 55, rue Aimé Fluttaz, 77181 Courtry. Tél. : (16-1) 60.20.17.12

Vds Néo-Géo + 2 man. + MCard + 3 jx (FF. Special neuf LR, VP) 3 200 F à déb. Driss SAMAT, 2, rue Rollet Salvan, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.94.60.69 (ap. 20 h)

Vds NG + 4 jx (FF5, AOF...) + 2 man. px : 2 850 F tbe. Sébastien VOCANT, 50, rue Camille Pelletan, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.78.65

Vds Néo-Géo + View Point + Fatal Fury II + Man. px : 2 000 F. Etienne ROUVERAND, 30, rue Francine, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 34.62.48.92

Vds Néo-Géo + man. + 5 jx (Aof Wh2 FF...) px : 2 500 F. Laurent MANOUK, 693, avenue de Mazarques, bt A1, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.35.98

Vds NG + man. (6 mois) + 10 jx (Art 2, Samourai) px : 5 500 F. David HO, 15, rue Jean Racine, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.85.78.09

Vds jx Néo-Géo px à déb. David NIGER, n° 1, Les Mouettes, Chemin des Fabriques, 13500 Martigues. Tél. : 42.06.02.13

Vds Néo-Géo + 2 man. + MCard + Samourai + World Heroes 2 + AC Pham 2 : 3 000 F. Alexis TABAH, 6, rue Gustave Doré, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.16.90

Vds Néo-Géo + 2 man. + Aof + Aof 2 + Nam. 75 px : 2 500 F. Alexandre ALONSO, 154, av. des Begonias, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 43.51.23.20

Vds Néo-Géo + 2 man. + M. Card + 5 jx (V. Point, Mutation, S. Bra.). Christophe LAMOTTE-COULAUD, 22, rue Georges Clemenceau, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.15.58

Vds Néo-Géo + man. + mém. Card + Sidkick Lastresort 2 500 F. Fatha HAFIR, 11, rue André Jaqué, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.02.48.63

Vds Néo-Géo + man. + 7 jx (FF SP) px : 2 800 F. Baptiste POUGET, 3, rue César Franck, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.77.49 (ap. 19 h)

Vds Néo + S. Shodown + 2 jx + 2 pads px : 3 800 F vds 9 jx Néo. David ESTEVA, Chemin de la Loire, 44880 Sautron. Tél. : 40.63.29.83

Vds Néo-Géo + 2 pads + mém. Card + 4 jx (Fatal F. Spé.) px : 2 990 F. Nicolas LANNEAU, 17, rue de la Montagne, 51390 Germigny. Tél. : 26.03.68.42

Vds Néo-Géo + man. + 6 jx px : 3 200 F à déb. Frédéric BRICART, 16, cité Becherel, 27490 Authouillet-Authouillet. Tél. : 32.34.66.56

Vds Néo-Géo + 2 man. + mém. (Ard + 8 man. + Art of Fighting 2 : 2 000 F). Aruna RAO, 1, rue du Moulin de Pierre, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.45.69.89

Vds Néo-Géo + MC + man. + Art of Fight 2 px : 2 000 F. Edouard PERILLAT, 30, rue de Montrébloud, 69160 Tassin. Tél. : 78.36.51.90

Vds Néo-Géo + 2 Pads + 2 jx px : 1 100 F à déb. Philippe VILCOT, 251, rue Marcadet, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.28.57.48

Vds Néo-Géo + 2 jx + 2 man. + mém. Card : 2 000 F ou éch. ctre MD + MCD. Frédéric BERGES, 32, rue Mérimée, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.99.21.43

Vds Néo-Géo + SMS + Batman 2 + Spiderman + Mega Games I + Cardass. px : 1 500 F. Marc GOBELJIC, 21, rue Charles Floquet, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.80.78.82

Vds jx GG. Px : 110 F pce. Thibault PAILLIE, 12, rue de Saint Nom, 78620 L'Etang-la-Ville. Tél. : (16-1) 39.16.48.67 (ap. 19 h)

Vds jx GG NBA Jam. 125 F, World Cup Soccer, 185 F Tomand Jerry 100 F. Laurent DUPARCO, 23, rue Guynemer, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.48.75.02

Vds GG + 7 jx + secteur + sacoche + loupe + recharges + All. Cig. px : 1 600 F. Stéphane VERRECCHIA, 15, rue Groulard, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.08.67 (ap. 18 h)

Vds GG neuve Wimbledon, NBA Jam., F1, adapt. sect. px : 600 F. David ZAOUÏ, 36, bd Anatole France, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.61.21

Vds GG + 8 jx + adapt. + bat. 890 F. Romain GORIOUX, 31, rte de Brest, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.73.80

Vds 20 F pce. C. plus du n° 17 au 30. Ghislain ROBERT, 23, rte de Versailles, 78560 Port Marly. Tél. : (16-1) 39.16.09.05

Vds Carte Jamma Raiden 1 200 F ou éch. contre Carrier Airwin. David MARISCAL, 391, ch. des Groules, 06600 Antibes. Tél. : 93.74.79.50

Vds Arcade System + 2 man. + 5 jx : SF 2', Final F, Shinobi... px : 3 200 F. Carlos RAMOS, 23, rue Paul Vaillant Couturier, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.96.05.47

Vds Amiga CD 32 + 2 man. + 8 jx px : 2 500 F. Hervé CAPPELLAERE, 202, rue Paul Bert, Cité 9, 62300 Lens. Tél. : 21.67.31.08

Vds 3 do + 4 jx (Way of the Warriors Jurassic Park...) + 2 Pad 3 300 F. Cédric DUMONI, 11, rue du Temple, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.08.73.92

Vds CD Pro sur Mega-CD Fr. px : 200 F. Pierre GASSER, 8, av. du Général de Gaulle, 57400 Sarrebourg. Tél. : 87.23.71.05

Vds jx Jaguar : Wolfeinsten 3D, Tempest 2 000 F. David TOUREAU, 7, place du Plan de Beaucaire, 30130 Pont Saint-Esprit. Tél. : 66.39.07.14

Vds 3 du Pal. + 4 jx 3 400 F ou éch. contre Néo Géo CD. Kwankam FOSSO, 10, rue Doudeauville, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.05.99.51

Vds 1040 STE + impr. + souris + jx px : 4 000 F. Bernard FLEISCHMANN, 81, rue Raymond Barbet, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.65.81

Vds CD 32 + 8 jx + man. tbe 2 000 F à déb. Frédéric TYBERGHIE, 96, rue de Quesnoy, 59560 Comines. Tél. : 20.39.52.08

Vds A500 1 mo + écran + jx 1 500 F. Vds ou éch. jx 3 Do. Arnaud FOURNET, 2, rue du Bœuf, St-Paterne, 45000 Orléans. Tél. : 38.54.16.30

Vds Mickey 2, MK 2 (Snin) + jx 3 Do + jx MCD + jx MD + jx CD Néo-Géo. Jérôme CORNOLLE, 150, rue du Maréchal Foch, 59400 Fontaine-Notre-Dame. Tél. : 27.83.91.17

Vds Art of fight NG 2 ES Side Kicks 2. px : 900 F. François DUC, Logiret, bât. 22, rue Follereau, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.21.08

Vds Néo Géo + 3 jx (Samourai, Showdown) + MCard 3 200 F. Yann PREVOST, 4, allée du Parc, 95270 Bellefontaine. Tél. : (16-1) 34.09.92.70

Vds Amiga A500 + 100 jx + joy + util. + souris px : 1 600 F. Dalibor CEKO, 7, allée Jean Bancel, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.01.10.39

Vds Combo AV + 1 jeu px : 1 400 F tbe + Propad MD 99 F + W. of Ill. 99 F. Franck BALLESTER, 4, allée des Hortensias, 69150 Decines. Tél. : 78.49.67.83

Vds CD 32 + 8 jx (Microcosm...) + 2 jx px : 2 000 F. Victor MARQUE, 11, rue Ernest Chamblain, 91250 Saint-Germain-lès-Corbeil. Tél. : (16-1) 69.89.28.98

Vds CD 32 + 9 CD (Microcosm, Zool, Nigel, Pirates + FMW) : 2 500 F. Yves BERTRAND, 39, rue Jean-Jaurès, 03150 Varennes-sur-Allier. Tél. : 70.45.29.90

Vds moni. Amstrad + prise Péritel px : 500 F. Bruno MACE, 3, impasse des Flandres, 60230 Chambly. Tél. : 34.70.59.96

Vds GG + 8 jx + Batt. + adapt. px : 990 F. Romain GORIOUX, 31, route de Brest, 29000 Quimper. Tél. 98.95.73.80.

Vds jx GG, px : 140 F pce (Mortal Kombat, Sonic Chaos)... Corentin CHEVANNE, 4, rue du Nivernais, 35000 Rennes. Tél. 99.59.49.09.

Vds GG + 8 jx (MK, Def. Oasis, Don Ald 2) + Adpt. sect. + SMS px : 800 F à 1 000 F. Rafaël SUBALL, 17, allée Marcel Jouhandeau, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.47.72.

Vds GG + 7 jx + adapt., px : 700 F. Kévin OURMIERES, 5, rue des Fosses, 82700 Montech. Tél. 63.64.83.79.

Vds GG + Cols + Shinobi + Sonic, px : 790 F. Christophe PONSEEL, 160, rue de Dunkerque, 62500 Saint-Omer. Tél. 21.38.09.43 (ap. 19 h).

Vds jx GG : Sonic 2 : 150, Wonderboy 3 : 130, Mickey : 120 F, etc. Yvon HOCHART, 9, ter rue Gambetta, 50130 Octeville. Tél. 33.93.53.34.

Vds GG + prise + 3 jx (P. of Persia etc...), px : 500 F. Jean-René VIALE, CH Saint-Philippe, 84210 Pernes-les-Fontaines. Tél. 90.66.14.36.

Vds CPC 6128 Coul. + jx, px : 1 000 F et SGX + 6 jx px à déb. John BERCO, 111, rue Damremont, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.57.16.11 (ap. 19 h).

Vds Plusieurs Consoles et jx. Alexandre LOUIS, 19 E Chemin de Boutary, 69300 Caluire. Tél. 78.23.64.18.

Vds CD 32 + 7 jx + 6 CD Audio, px : 2 600 F à déb. Olivier LARIBI, Praline de Tarins, 83340 Le Thoronet. Tél. 94.73.89.10.

Vds CDI Philips + Carte FMV + man. + 2 films, px : 2 700 F. Philippe VAN-BOECKEL, 6, rue de l'Orme, 06100 Nice. Tél. 92.09.15.86.

Vds Amiga CD 32 + 8 jx ss gar., px : 2 900 F. Ludovic LE GOUSTER, 12, Impasse Armand Guillaumin, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.36.13.72.

Vds Jaguar + 1 joy + 1 jeu pas cher. Guilhem MOUCHET, Vaulnaveys-le-Haut, 38410 La Gorge. Tél. 76.89.02.31.

Vds Amiga CD-32 A + 4 jx, px : 2 000 F. Willy AFCHAIN, 135, rue Danton, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.59.89.

Vds Amiga CD 32 + 4 jx, px : 1 800 F. Jean-Louis MARKEY I, 9, 12 rue Charles Peguy, 59000 Lille. Tél. 20.97.06.59.

Vds 100 jx CPC 6128 le tt, px : 400 F. Antoine POUILLE, 133, rue de Tannay, 59189 Thiennes. Tél. 28.40.63.52.

Vds Amiga CD 32 + 6 jx, px : 2 200 F ou éch. SNIN + 10 jx. Xavier ANDRIEU, 27, rue de la Cressonnière, 35270 Cugnaux. Tél. 61.92.50.22.

Vds mega CD + Road Adouanger, Sonic, Sewer Shark, CDX, px : 1 800 F. Julien FAURE, 7, allée des Lavandières, Saint-Genis-les-Ollières, 69290 Craponne. Tél. 78.57.15.26.

Vds, ach., éch. jx : SFC, MCD, neo-geo, Nec, Jamma. Arnaud ROGER, 6, rue du Tordoir, 59554 Neuville-Saint-Rémy. Tél. 27.81.68.71.

Vds Amiga CD 32 + 4 jx, px : 1 800 F. Nicolas CHAPUIS, 15, square de Joppet, 73000 Chambéry. Tél. 79.60.03.89.

Vds Amiga 600 + jx + Joy + Souris, px : 1 700 F. Sylvain GUILLAUME, La Bastide Neuve, 04130 Voix. Tél. 92.79.37.97.

Vds DBZ 3 : 400 F; Jimmy Connors ou Actraiser : 250 F; DBZ3 : SFC. Julien CORBEX, 128, impasse de l'Aubépine, 74970 Marignier. Tél. 50.34.67.60.

Vds CDI Neuf + 4 jx, px : 3 000 F. Fabrice DI VITO, 48, rue des Trois Rois, 57000 Metz. Tél. 87.36.26.51.

Vds 3DO Neuve + 2 jx ss gar., px : 3 500 F. Benoît BUHLER, 61, rue des Allisiers, 57000 Metz. Tél. 87.56.90.80.

Vds CPC 6128 + 200 jx, px : 1 500 F à déb. ou éch. Tiny Toon sur SN. Arnava TRAVERSER, 777, rue Bertillet, 73000 Chambéry. Tél. 79.72.21.33.

Vds CD 32 + 7 jx (Microcosm, Labyrinth...) neuf, px : 2 500 F. Stéphane BURIN, 44, rue des Lilas, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.74.15.

Vds 8 jx (Star Wing, SF 2, Scope 6) de 150 F à 250 F. Julien GAUTHIEZ, 35, rue Alsace-Lorraine, 43200 Yssingeaux. Tél. 71.59.00.80.

Vds CD 32 + 4 jx F1 Pad ss gar., px : 1 800 F. Eric HERITIER, 5, rue d'Alsace, 31170 Tournefeuille. Tél. 61.07.15.34.

Vds câble reliant console sur monit. Amst., Amiga, Atari, px : 100 F. Victor MARQUE, 11, rue Ernest Chamblain, 91250 Saint-Germain-Lès-Corbeil. Tél. : (16-1) 69.89.28.98.

Vds CD 32 + 5 jx, px : 3 000 F. Christophe FONTAINE, 12, rue Henri Labasse, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 60.07.11.68.

Vds câbles pour brancher MD et SN sur écran CPC coul. px : 100 F. Eric CAMILLERI, 7, rue de Grammont, 06100 Nice. Tél. 93.84.49.52.

Vds Jaguar + 1 jeu, px : 1 200 F; vds Mr. Nutz : 250 F ou SFIIT, px : 200 F. Laurent GIOL, Le Nautilic = C = 352 ch. de la Calade Cap Brun, 83000 Toulon. Tél. 94.36.16.76.

Vds Console + 1 à 33, px : 400 F ou éch. ctre GB + jx. Nicole NAXOS, 4, Ormeteau, 91420 Morangis. Tél. : (16-1) 64.48.49.66.

REVENEZ vos JEUX et CONSOLES d'occasion

30 à 70% moins cher que les jeux neufs.

ACHETEZ

3615 SCOREGAMES
Commandes, nouveautés...

V.P.C.

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEC - GOODIES ...
46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 89 • Parking : Maubert ou Parcmètre

Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CDI PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Jussieu
• RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 89
• Parking : Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
☎ (1) 46 665 666 +
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
• RER : Antony • BUS : 197 297 395 APT
• Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guyonner
60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h
• 100 m de la gare de Compiègne
• Parking 700 places face au magasin
• BUS : 3 / 4

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• RER : St Germain en Laye
• A 200 m du RER

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS



DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns) 649 F (neuve) 449 F (occasion)
ADAPTEUR JEUX MASTER 99 F ADAPTEUR SECTEUR 49 F
LOUPE GROSSISSANTE 59 F BATTERIE PACK 6 HEURES 249 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :
COLUMNS 59 F SONIC 2 139 F MORTAL KOMBAT 189 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
ALADDIN 299 F FIFA SOCCER 299 F SAMOURAI SHODOWN 299 F
ASTERIX 2 299 F LE ROI LION 299 F SHINING FORCE II 299 F
DRAGON 299 F MORTAL KOMBAT II 299 F SONIC TRIPLE TROUBLE 299 F
ECCO 2 299 F PETE SAMPRAS TENNIS 299 F SUPER CAESAR PALACE 299 F
FATAL FURY SPECIAL 299 F ROAD RASH II 299 F X MEN II 299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)
Exemple de prix (Jeux d'occasion) : SONIC II 79 F WINBLEDON 99 F
JEUX NEUFS : DRAGON 269 F LE ROI LION 299 F ALADDIN 299 F MORTAL KOMBAT II 329 F

MEGADRIVE (+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)
SATURN dispo TEL CLOCKS KNIIGHT TEL GALE RACER TEL GOHIA TEL VIRTUA FIGHTER TEL
8 nouveautés attendues en Janvier 95

32X (neuve) 1290 F COSMIC CARNAGE TEL MIGHT RAIDERS TEL FAHRENHEIT TEL
DOOM 489 F VIRTUA RACING DE LUXE 489 F STAR WARS ARCADE 489 F SUPER MOTOCROSS 489 F

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu + 1 manette 599 F
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu 399 F
CONSOLE MULTIMEGA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2 2990 F
MEGADRIVE (neuve) 59 F MANETTE 6 BOUTONS 99 F
2 MANETTES INFRA ROUGE 199 F ADAPTEUR SECTEUR 99 F
ADAPTEUR JEUX MASTER SYSTEM 199 F MANETTE PROGRAMMABLE 179 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :
SONIC 49 F SONIC 2 139 F TEAM USA BASKET 199 F
STREET OF RAGE 59 F STREET FIGHTER 2 139 F ALADDIN 249 F
TERMINATOR 2 99 F LHX ATTACK CHOPPER 149 F FIFA SOCCER 249 F
EUROPEAN CLUB SOCCER 139 F ETERNAL CHAMPION 169 F FLASHBACK 249 F
GLOBAL GLADIATOR 139 F PRINCE OF PERSIA 169 F LANDSTALKER 275 F
MICKEY & DONALD 139 F MEGAGAMES (3 jeux) 199 F NBA JAM 349 F
MORTAL KOMBAT 139 F PSG FOOTBALL 199 F SONIC 3 349 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
FLINK 369 F PROBOTECTOR 399 F STREET OF RAGE III 449 F
GENERATION LOST 369 F RED ZONE 399 F TITI & GROS MINET 449 F
TINY TOON ALL STARS 369 F SHAO FU 399 F URBAN STRIKE 449 F
ECCO 2 399 F SHINING FORCE II 399 F MORTAL KOMBAT II 469 F
FIFA 2 399 F SONIC & KNUCKLES 399 F MR NUTZ 469 F
JORDAN ADVENTURE 399 F DRAGON 449 F NBA LIVE 95 489 F
LE ROI LION 399 F LEMMINGS II 449 F NIGEL MANSELL INDY 489 F
LETHAL ENFORCER 2 399 F LIVRE DE LA JUNGLE 449 F EARTH WORM JIM 499 F
MEGA BOMBERMAN 399 F MICROMACHINE II 449 F RISE OF THE ROBOT 449 F
MICKEYMANIA 399 F NHLPA 95 449 F SUPER STREET FIGHTER II 499 F

SONY PLAYSTATION

DISPO TEL
NEO-GEO
+ DE 300 JEUX DISPONIBLES LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE
CONSOLE NEO-GEO(+ 1 JEU) 1290 F CONSOLE CD ROM NEO-GEO 3490 F
Memory Card* 159 F MANETTE 499 F
Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :
FATAL FURY 249 F FATAL FURY 2 349 F WORLD HEROES 399 F
WORLD HEROES 2 299 F SUPER SIDEKICK 399 F SAMOURAI SHODOWN 699 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS CD) :
AEROFIGHTER 449 F FATAL FURY SPECIAL 499 F SAMOURAI SHODOWN II 499 F
ART OF FIGHTING 2 499 F KING OF FIGHTER II 499 F SUPER SIDEKICK 2 499 F

CDI PHILIPS

Un choix de +100 titres neufs & occasions
Lecteur CDI 210 + dictionnaire Hachette 3490 F Manette supplémentaire 289 F
Lecteur CDI 450 + 1 manette 2490 F Carte Full Motion vidéo 1990 F
Exemple de prix (CD NEUFS)FILMS :
APOCALYPSE NOW (3CD) 189 F COFFRET JOHNNY HALLYDAY 349 F RAIN MAN 189 F
BONS BAISERS DE RUSSIE 189 F FLIC BEVERLY HILLS 2 189 F UN TICKET POUR 2 189 F
Exemple de prix (CD OCCASIONS)DIVERS :
SCOTLAND YARD 169 F HOTEL MARIO 239 F 7TH GUEST 279 F
ANGE ET DEMON 209 F INTERNATIONAL TENNIS OPEN 239 F KETHER 279 F
ASTERIX 239 F LITIL DIVIL 239 F INCA 279 F
JOY OF SEX 239 F ZELDA 239 F DICTIONNAIRE HACHETTE 609 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) :
LES SURVIVANTS 189 F DRAGON'S LAIR II 349 F MAD DOG MAC CREE 399 F
THELMA ET LOUISE 189 F PLAYBOY COMPLETE MASSAGE 349 F LES VINS DE FRANCE 489 F

3 DO

+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS CONSOLE 3 DO (Disponible) TEL
Exemple de prix (NEUFS) : MANETTE 249 F
DRAGON LORE 375 F REBEL ASSAULT 375 F SUPREME WARRIOR 375 F
FIFA SOCCER 375 F SAMOURAI SHODOWN 375 F STARBLADE 375 F
NEED FOR SPEED 375 F SUPER STREET FIGHTER 375 F THEME PARK 375 F

AMIGA CD 32

+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS
1990 F CONSOLE JAGUAR + 1 JEU
Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :
CRESCENT GALAXY 275 F RAIDEN 275 F WOLFENSTEIN 3D 299 F
DINO DUDES 275 F TEMPEST 2000 275 F BRUTAL SPORTS 349 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) : MANETTE SUPPLEMENTAIRE 249 F
CLUB DRIVE 449 F THEME PARK 449 F KASUMI NINJA 499 F
DOUBLE DRAGON V 449 F WOLFENSTEIN 3D 449 F RISE OF THE ROBOT 499 F
SPACE WARS 449 F CHECKERED FLAG 2 499 F ALIENS VS PREDATOR 549 F
SYNDICAT 449 F DRAGON 499 F DOOM 549 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)
CONSOLE GAME-BOY (Française) 299 F
SUPER GAME-BOY 369 F LOUPE ECLAIRANTE 59 F PACK BATTERIE (12H) 99 F
CABLE LINK 39 F ADAPTEUR SECTEUR 49 F ADAPT. ALLUME CIGARE 99 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :
TETRIS 49 F SUPER MARIO LAND 2 159 F SUPER MARIO LAND 3 175 F
SUPER MARIO LAND 1 139 F MORTAL KOMBAT 175 F ZELDA 175 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
JURASSIK PARK II 229 F SAMOURAI SHODOWN 249 F JUNGLE STRIKE 269 F
ALADDIN 249 F SCHTROUMPFS 249 F LEMMINGS II 269 F
DONKEY KONG 249 F SUPER MARIO LAND 3 249 F MICROMACHINE 269 F
DUCK TALES II 249 F TETRIS II 249 F MR NUTZ 269 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE 249 F TINY TOON WACKY 249 F NBA JAM 269 F
LE ROI LION 249 F MORTAL KOMBAT II 259 F YOGI BEAR 269 F
POWER RANGERS 249 F DESERT STRIKE 269 F FIFA 279 F

CADEAU**
1 sacochette

CONSOLE SUPER NINTENDO (NEUVE) 599 F
CONSOLE SUPER NINTENDO (neuve) + MARIO 4 699 F
CONSOLE SUPER NINTENDO (neuve) + SUPER GAME BOY + MARIO ALL STARS 999 F
MANETTE SUPER 4 69 F SUPER GAME BOY 369 F
Nouvelle ADAPTEUR 60 Hz 99 F 2 MANETTES INFRA ROUGE 199 F
ADAPTEUR 6 JOUEURS 149 F MANETTE ASCII PAD (6 boutons) 99 F
ACTION REPLAY PRO 2 349 F MANETTE PROGRAMMABLE 179 F

CONSOLE NEUVE + 2 MANETTES 249 F MANETTE* 69 F
SUPER PROMO JEUX US : 1 JEU NES (US) DE NOTRE CHOIX À 39 F
DUCK TALES 49 F
SUPER MARIO 3 49 F ADAPTEUR GAME KEY (pour jeu US) 99 F 2 JEUX DE NOTRE CHOIX POUR 69 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
ASTERIX 199 F LE LIVRE DE LA JUNGLE 249 F SCHTROUMPFS 249 F
ALADDIN 249 F LE ROI LION 249 F RESCUE RANGERS II 299 F

SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES
CONSOLE SUPER NINTENDO (NEUVE) 599 F
CONSOLE SUPER NINTENDO (neuve) + MARIO 4 699 F
CONSOLE SUPER NINTENDO (neuve) + SUPER GAME BOY + MARIO ALL STARS 999 F
MANETTE SUPER 4 69 F SUPER GAME BOY 369 F
Nouvelle ADAPTEUR 60 Hz 99 F 2 MANETTES INFRA ROUGE 199 F
ADAPTEUR 6 JOUEURS 149 F MANETTE ASCII PAD (6 boutons) 99 F
ACTION REPLAY PRO 2 349 F MANETTE PROGRAMMABLE 179 F

SUPER PROMO MORTAL KOMBAT (neuf) 99 F
SUPER PROMO TINY TOON (neuf) 199 F
SUPER PROMO FLASHBACK (neuf) 199 F
SUPER PROMO DRAGON BALL Z3 (Jap) 299 F

(+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES)
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :
STREET FIGHTER II 99 F JURASSIK PARK 149 F PRINCE OF PERSIA 249 F
ULTRAMAN 99 F STREET FIGHTER 2 TUBRO 149 F CANTONIA FOOTBALL 269 F
CHUCK ROCK 139 F ALIEN III 199 F SNA CITY 269 F
F ZERO 139 F F1 POLE POSITION 199 F SUPER MARIO KART 269 F
FLASHBACK 139 F MARIO ALL STARS 199 F ZELDA III 269 F
ROAD RUNNER 139 F YOUNG MERLIN 199 F DRAGON BALL Z 299 F
WORLD LEAGUE BASKET 139 F ALADDIN 249 F NBA JAM 379 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
CHOPPLIFTER 3 299 F NBA LIVE 95 449 F FIFA SOCCER 95 499 F
DRAGON BALL Z 3 (JAP) 299 F SAMOURAI SHODOWN 449 F F1 POLE POSITION 2 499 F
SKY BLAZER 299 F SECRET OF MANA + guide 449 F JORDAN ADVENTURE 499 F
TETRIS + DR MARIO 389 F SHAO FU 449 F JURASSIK PARK 2 499 F
LEMMINGS II 399 F SUPER BOMBERMAN 2 449 F LE ROI LION 499 F
NHL 95 399 F SUPER HOCKEY 449 F MORTAL KOMBAT II 499 F
STREET RACER 399 F SUPER METRODII + livre 449 F RETURN OF THE JEDI 499 F
DRAGON 449 F TINY TOON WACKY 449 F SUPER INDIANA JONES 499 F
JUNGLE STRIKE 449 F DONKEY KONG COUNTRY 469 F SUPER STREET FIGHTER 499 F
KICK OFF 3 449 F ACTRAISER 2 499 F TURN & BURN 499 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE 449 F BATMAN & ROBIN 499 F NIGEL MANSELL INDY 539 F
MICKEYMANIA 449 F EARTH WORM JIM 499 F POWER RANGERS 549 F
MICROMACHINE 449 F EMPIRE STRIKE BACK 499 F RISE OF THE ROBOT 549 F

RAYON GOODIES

• Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version original PAL, volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE 149 F
• RAMICARD à partir de 2 F • PISTOLET LOCK-ON 299 F
• HEROIC COLLECTION (les 10 cartes) 25 F • TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z 99 F
• Pin's DRAGON BALL Z 29 F
(Cartes, Cartes DBZ, CD Audio, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums...)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO
(Adressez vos commandes exclusivement au 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS)
Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez **300 FR\$ de Jeux Gratuits**
NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES. N'HESITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM PRENOM
ADRESSE.....
CODE POSTAL..... VILLE
TEL DOM : CODE CLIENT : | | | | |

TITRE	CONSOLE	PRIX	Je règle par :
			MANDAT LETTRE <input type="checkbox"/>
			CHEQUE <input type="checkbox"/> CARTE BLEUE <input type="checkbox"/>
PRECOMMANDE (Port 30F/Jeu) + CADEAU			N°
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)			Date expiration : . / . / .
TOTAL A PAYER			Signature.....

CONSOLE + 01/95

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION



Numéro 7



Numéro 8



Numéro 9



Numéro 10



Numéro 11



Numéro 12



Numéro 13



Numéro 14



Numéro 15



Numéro 16



Numéro 17



Numéro 18



Numéro 19



Numéro 20



Numéro 21



Numéro 22



Numéro 23



Numéro 24



Numéro 25



Numéro 26



Numéro 27



Numéro 28



Numéro 29



Numéro 30



Numéro 31



Numéro 32



Numéro 33



Numéro 34



Numéro 35



Numéro 36



Numéro 37



Numéro 38



RETOURNEZ-NOUS LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13 rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

- | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Numéro Hors Série (450074) <input type="checkbox"/> | Numéro 1 (451001) <input type="checkbox"/> | Numéro 2 (451002) <input type="checkbox"/> | Numéro 3 (451003) <input type="checkbox"/> | Numéro 4 (451004) <input type="checkbox"/> | Numéro 5 (451005) <input type="checkbox"/> |
| Numéro 6 (451006) <input type="checkbox"/> | Numéro 7 (451007) <input type="checkbox"/> | Numéro 8 (451008) <input type="checkbox"/> | Numéro 9 (451009) <input type="checkbox"/> | Numéro 10 (451010) <input type="checkbox"/> | Numéro 11 (451011) <input type="checkbox"/> |
| Numéro 12 (451012) <input type="checkbox"/> | Numéro 13 (451013) <input type="checkbox"/> | Numéro 14 (451014) <input type="checkbox"/> | Numéro 15 (451015) <input type="checkbox"/> | Numéro 16 (451016) <input type="checkbox"/> | Numéro 17 (451017) <input type="checkbox"/> |
| Numéro 18 (451018) <input type="checkbox"/> | Numéro 19 (451019) <input type="checkbox"/> | Numéro 20 (451020) <input type="checkbox"/> | Numéro 21 (451021) <input type="checkbox"/> | Numéro 22 (451022) <input type="checkbox"/> | Numéro 23 (451023) <input type="checkbox"/> |
| Numéro 24 (451024) <input type="checkbox"/> | Numéro 25 (451025) <input type="checkbox"/> | Numéro 26 (451026) <input type="checkbox"/> | Numéro 27 (451027) <input type="checkbox"/> | Numéro 28 (451028) <input type="checkbox"/> | Numéro 29 (451029) <input type="checkbox"/> |
| Numéro 30 (451030) <input type="checkbox"/> | Numéro 31 (451031) <input type="checkbox"/> | Numéro 32 (451032) <input type="checkbox"/> | Numéro 33 (451033) <input type="checkbox"/> | Numéro 34 (451034) <input type="checkbox"/> | Numéro 35 (451035) <input type="checkbox"/> |
| Numéro 36 (451036) <input type="checkbox"/> | Numéro 37 (451037) <input type="checkbox"/> | Numéro 38 (451038) <input type="checkbox"/> | | | |

Je vous adresse la somme de 45F (dont participation aux frais) pour chaque numéro par :

Chèque bancaire

Chèque postal

Nombre de numéros :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné :

(une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

RACHAT* - VENTE

DE VOS JEUX VIDEO ET CD-ROM PC
DANS TOUS VOS
MAGASINS **GAME'S**.

GOODIES - MANGA VIDEO - BD

*conditions: se renseigner auprès de votre magasin GAME'S



NOUVEAU GAME'S PARIS VINCENNES

* 28, avenue du Château 94300 - VINCENNES
Tél : (1) 43 98 29 29

GAME'S
LE PLUS GRAND CHOIX
DE JEUX

AMIENS

Centre commercial
Halles du Beffroi
Tél : 22 91 73 33

CERGY 3

Centre commercial
Les 3 Fontaines
Tél : 30 75 95 42

ST QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin
Tél : 30 57 13 43

VAL-THOIRY GENEVE

Centre commercial
Tél : 50 20 86 06

CAGNES-SUR-MER

7, Boulevard Kennedy
Tél : 93 22 55 21

LILLE

Grand Place
Tél : 20 13 92 92

PARLY 2

Centre commercial
Tél : 39 55 19 20

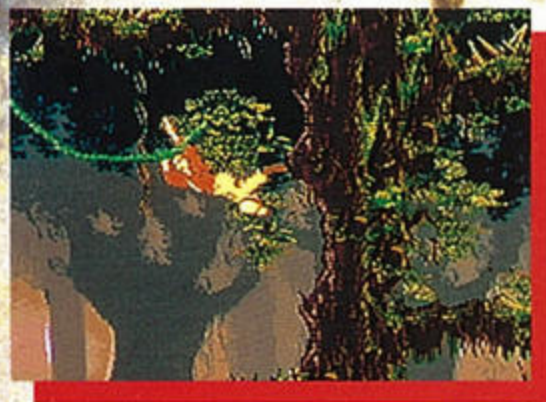
VELIZY 2

Centre commercial
Tél : 34 65 18 81

PITFALL™

THE MAYAN ADVENTURE

- Des graphismes somptueux
- Une bande son exceptionnelle
- Un des titres mythiques des jeux vidéo
- 1^{ère} version intégrale créée sur ATARI 2600, cachée dans la cartouche



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

MEGA-CD

ACTIVISION®



SONY GAME LINE

Un service interactif inédit - 36.68.22.02*

jeux interactifs, cadeaux, news, astuces et infos réactualisés en permanence !

* 2,19 F la minute