

TOP CONSOLES  
500% jeux

# TOP CONSOLES

## JEUX

**Castlevania**  
Konami dérape !  
**Light Crusader**  
Sega se réveille !

## JAPANIME

**TF1 Vidéo dévoile**  
**ses projets en**  
**exclu mondiale**

## SATURN PLAYSTATION

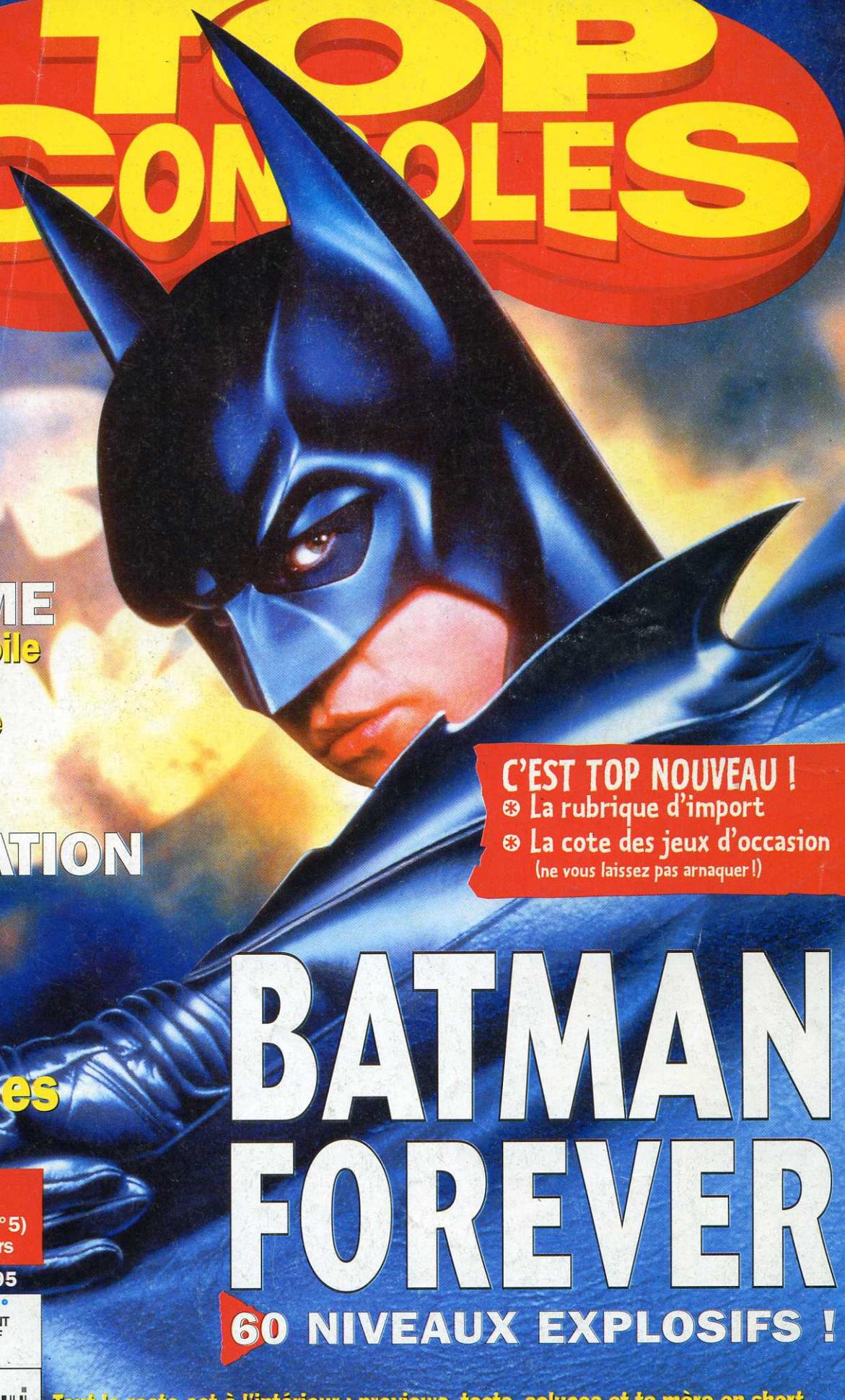
**80 jeux**  
qui vont tout changer !

**TIPS**  
**30 attaques**  
Power Rangers GG

**CADEAUX**  
▽ BD Street Fighter II\* (N°5)  
▽ Vignettes Power Rangers

N° 5 • septembre • 1995

Une publication **PRESSIMAGE** °  
Suisse : 10 FS    Portugal : 1200 PTE CONT  
Belgique : 250 FB    DOM TOM : 48 FF  
Canada : 9,95 \$    Luxembourg : 225 FL



**C'EST TOP NOUVEAU !**  
\* La rubrique d'import  
\* La cote des jeux d'occasion  
(ne vous laissez pas arnaquer !)

# BATMAN FOREVER

**60 NIVEAUX EXPLOSIFS !**

**Tout le reste est à l'intérieur : previews, tests, soluces et ta mère en short...**

\* Cette BD ne peut être vendue indépendamment du magazine • Photo couverture : Batman and all related elements are property of DC Comics TM and © 1995. All rights reserved. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment Inc. © 1995 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.

3615  
**KONSOL**

Pourquoi chercher ailleurs ce que  
vous ne trouvez **QUE** chez nous ?

Découvrez toutes les **soluces** complètes ...  
... et des milliers de **trucs et astuces**

Questionnez la Rédaction

Informez-vous 24H/24

Passez vos **Petites Annonces**

Dialoguez en direct

Jouez et **gagnez !**

**3615 KONSOL**

Retrouvez **également** toutes les **soluces**  
et tous les **trucs et astuces** pour toutes  
les consoles par téléphone au

**36 69 53 89\***

## ÉDITO

### C'est la rentrée !

**N**ous y voilà enfin ! Encore tout bronzé et tout chaud de soleil, c'est déjà la rentrée. Une rentrée qui démarre en fanfare et sur les chapeaux de roue du côté des jeux vidéo. Bref, ça y est : les consoles 32 bits sont là et rien ne sera plus jamais comme avant. C'est désormais une évidence. Pour les 16 bits, c'est certainement la dernière rentrée. Nous y reviendrons. En attendant, nous avons recensé quelque 80 jeux annoncés sur la PlayStation et la Saturn d'ici à la fin d'année. On n'est pas prêt de s'ennuyer ! Ces softs qui détermineront les uns ou les autres à se payer ou se faire offrir une de ces deux machines de rêve. Nous saluons de cette manière l'arrivée de ces consoles sur le marché. Nous vous donnons ainsi tous les éléments pour arrêter votre choix. C'est maintenant à vous de décider en connaissance de causes. Si vous décidez de patienter encore un peu avec votre 16 bits, soyez sans crainte : Top Consoles reste fidèle à lui-même. Nous vous présentons tous les jeux de la rentrée dans notre labo. C'est dorénavant ainsi qu'il convient d'appeler notre salle de test. Au fait, d'après un sondage, les Français en vacances consacrent une partie importante de leur temps au bricolage. Top Consoles n'a pas échappé à la règle. Nous avons un peu rafraîchi votre magazine : quelques peintures fraîches, de nouveaux papiers et une amélioration de la signalétique. On espère simplement que cela vous plaira et que vous n'hésitez pas à nous le faire savoir. En attendant de vous lire, let's play again...

© Samouraï éditions.



## AU MENU

### Le courrier de vampi 6

Vampi dispose de deux pages supplémentaires et d'une piscine d'où elle peut lire son courrier en continuant de bronzer. Envoyez-lui une carte postale ou une lettre d'amour, elle adore ça.

### News .....10

Newsman est débordé. Entre un appel téléphonique au Japon, un fax en Angleterre, un courrier aux States, au Koweït et au Portugal : il n'arrête pas... La raison de toute cette activité : des news, des news et encore des news. On espère qu'il ne boit pas trop pour tenir le coup.

### Info du Pad .....24

Le monde est fou ! On vit une époque formidable !

### Autres mondes .....26

Chronique d'une sortie annoncée : celle de la PlayStation. David dort même avec sa PlayStation. Seule sa petite amie s'en plaint.

### Le labo des tests ...46

Tous les jeux du mois prochain et tous les tests du mois en cours sont analysés en long en large et en travers dans notre labo. Entre deux épreuves : les jeux sont soumis à rudes épreuves.

### Import .....94

Grouik s'occupe de l'import et sait de quoi il parle. Toujours entre deux correspondances d'avions, il nous ramène tous les mois les principaux titres que les rayons import vous proposent.

### Soluces et tips .....100

Rudy les bons tuyaux est capable de vous trouver une aiguille dans une botte de foin (après l'avoir fumé !). Avec ses conseils, vous êtes sûr de trouver la sortie et d'afficher bon nombre de boss à votre tableau de chasse. Astérix (MD), Jelly Boy (MD) et Illusion of Thor (SNIN) n'auront plus aucun secret pour vous.

### The Financial Games .129

Vous souhaitez acheter un jeu d'occasion, le revendre, ou l'échanger. Vous n'avez aucune idée de sa valeur. Plus de problème : suivez les conseils de notre consultant financier. Vous ne pourrez plus vous passer de ses indications de vente ou d'achat. Une exclusivité Top Consoles !



### Dossier Saturn/PlayStation 80 jeux qui vont tout changer ➡ 32

La Saturn est là et la PlayStation est annoncé pour fin septembre. Votre cœur balance entre les deux ? Consultez donc notre dossier spécial : nous vous présentons 80 jeux que nous attendons sur les deux machines... Vous disposez maintenant de tous les éléments pour choisir celle qui sera demain votre machine de chevet.



### Japanime country ➡ 114

Streetman et Céline vous guide dans un monde japanimé. Rien ne vous sera épargné. Vous saurez tout sur ce qu'il faut connaître de la japanimation. Bill Ballantine préfère les comics et nous le prouve. Résultat : un choc de culture qui fait froid dans le dos.

**Ah ! J'vous vois venir... J'suis sûre que vous allez m'écrire pour vous plaindre de la rentrée, des profs qui fatiguent rien qu'à les regarder ou encore des vacances qui ont été beaucoup trop courtes. Alors j'vous préviens tout de suite, évitez les larmes et les crises de nerfs et soyez un peu plus originaux. J'sais pas moi, parlez-moi du plaisir d'étudier et d'apprendre, de la joie que vous éprouvez lorsque votre réveil sonne à sept heures du mat' et qu'une longue journée vous attend... En bref, vous avez intérêt à être forts et courageux car je vais franchement avoir besoin de remuant moi ! Celui ou celle qui réussira à me rendre le sourire sera considéré(e) comme un véritable génie par toute la rédac !**

# Le courrier de Vampi

## Non censuré

On dit qu'ici, à la rédaction, tous les testeurs ont un grain. Ainsi, et pour ne rien vous cacher, Street Man nous parle dans un langage incohérent, Sartan nous fait une démo de saut carapé chaque matin, Khârmo s'adonne à la coiffure flambée (muni d'un briquet, il est très dangereux !), Koopa s'amuse sans fin avec sa figurine de Van Damme déguisé en Guile, etc. Bref, ils sont tous atteints ! Mais je dois dire que l'on trouve également de beaux spécimens parmi les lecteurs. Voilà pourquoi j'ai décidé de vous en faire profiter. Ce mois-ci en voici trois pour qui le temps s'est arrêté il y a environ un an et un autre qui ne doit pas vivre sur la même planète que nous !

■ Le cas de Gilles Demazy est intéressant. Ce garçon a inventé la machine à remonter le temps : il répond au concours NBA Live 95 lancé à la grande époque de Banzzai. Réveille-toi mon Gillou !

■ Dans le même genre (peut-être se connaissent-ils !) Anthony Dugre a mis un peu plus d'un an pour répondre au Concours Lamborghini de Banzzai ! À noter qu'il a certainement dû énormément se prendre la tête pour trouver les réponses parues dans le numéro suivant !

■ Ça n'est pas fini ! Voici Benoît Franche qui, tout en écrivant à Top Consoles, nous demande carrément un bulletin d'abonnement pour Banzzai ! Est-il fou, extraterrestre, ou tout simplement idiot ? Est-ce que quelqu'un peut m'expliquer ?

■ Pour finir, voici la lettre la plus troublante qui m'ait été adressée. C'est celle d'un certain Gogeta qui me pose des questions tout à fait « normales » sur les jeux. Le problème c'est que sur l'enveloppe il y a écrit « Le Courrier de Vampi », mais que la lettre commence comme ceci « Salut Karl... ». Certains diront qu'il s'agit de problèmes de vue et de coordination

cérébrale, d'autres que Karl et Vampi, au fond, ne font qu'un. Quand à moi, je persiste à penser que ce pauvre Gogeta a un sérieux problème. Désolée de ne pas avoir répondu à tes questions, je dirais simplement que je ne lis jamais le courrier qui ne m'est pas adressé !

Illustration : Bill B.  
Mise en couleurs : Céline

## T'as pas une idée ?

Salut Vampi, je voudrais d'abord vous féliciter pour le sublime magazine que vous réalisez chaque mois, mais j'aimerais quand même vous faire quelques petites remarques afin de l'améliorer légèrement :

1 • Il faudrait changer la note globale en pourcentage car une note sur 20 n'est pas assez précise, à mon avis.

2 • Un match opposant le jeu testé et l'ancien meilleur jeu du genre serait le bienvenu dans un test.

3 • Indiquer dans vos conclusions si le jeu possède des continues, des passwords ou des sauvegardes.

4 • Faire un classement des dix meilleurs jeux toutes consoles confondues.

5 • Mettre les annonces par consoles et non pas par marques.

Voilà, c'est terminé, même si tu ne me publies pas, tu feras part de mes

idées à la rédaction de ce super mag. Continuez à faire du bon boulot. Salut ! Guillaume Bay, Dijon.

Salut Guillaume, Comme je vois que tu as fait un petit effort pour te creuser les méninges et proposer quelques idées, de mon côté, je vais faire un effort pour te répondre.

① Tu fais bien de dire « à mon avis », car ce n'est pas vraiment l'avis de tous les lecteurs. Nous même, nous nous sommes un peu pris la tête à ce sujet pour, en fait, en arriver à la conclusion suivante : sur 20 c'est beaucoup plus clair que sur 100. En effet, y a-t-il une réelle différence pour toi entre 93 et 95 ? Je pense franchement que cela ne sert qu'à se compliquer la vie ! Et puis réfléchis un peu... Tu vois souvent des notes en dessous de 80 % dans les autres mags ? En fait, ça revient au même ! Pour eux 80 est égal à 0/20 et 100 vaut 20/20 !

② Sans faire un vrai match, le jeu est pratiquement toujours comparé à un précédent du genre dans l'avis

personnel de chacun ou dans le texte. Il faut lire un peu...

3 • Là aussi, très souvent c'est indiqué dans le texte. En tout cas, si le jeu manque de sauvegarde ou autres, et que cela le rend très difficile voire injouable, on le signale automatiquement. Sinon, c'est qu'il n'y a pas de problème !

③ Ça, c'est pas bête. C'est tellement peu bête que ce mois-ci les gars et la fille du labo (la nouvelle rubrique test de Top) se lancent dans cette si difficile entreprise. Voilà qui devrait te satisfaire !

④ Alors là, t'abuses ! T'es vraiment un gros fainéant ! Si les jeux MD, GG et MS sont mélangés, ça te semble très difficile de trouver une annonce sur une de ces consoles ? Fais travailler tes petits yeux de temps en temps ! Mais peut-être ☒

**Le courrier de Vampi**  
5-7 rue Raspail, 93108  
Montreuil cedex

## Le test des lecteurs

# CLOCKWORK KNIGHT SUR SATURN

Cette rubrique vous est ouverte. À vous d'exprimer votre talent de testeur et de rédacteur. Aujourd'hui, Trunks (Franck Ricard) nous propose un test de Clockwork Knight sur Saturn. Il gagne le privilège inestimable de figurer dans cette rubrique !

Adieu notre bon vieux copain Mario et son ami Sonic : voici le jeu de plates-formes qui va bouleverser le monde des jeux vidéo, j'ai nommé Clockwork Knight. Que dire si ce n'est : bravo ! Mes pauvres yeux n'en peuvent plus de voir tant de beauté dans un jeu aussi dément. Tout est parfait. Les scènes intermédiaires sont d'une splendeur et d'une fluidité déconcertante. Quant aux graphismes, n'en parlons même pas, il n'y a pas de mots pour décrire tant de perfection. Notre héros, qui répond au nom de Tongara de Pepperoughau, est un soldat mécanique qui mesure 10 cm de haut. Il doit sauver sa bien-aimée, la Princesse Chelsea qui est prisonnière d'une affreuse télé (quand on vous dit que la télé c'est mauvais !). Vous irez la délivrer sur le dos de votre fidèle canasson Barobaro et filerez de grands coups de clé pointue sur les pas beaux, le tout sans aucune violence. Je m'explique : quand vous tuez un méchant, celui-ci explose en morceaux et laisse derrière lui une traînée de confettis. Ici, il n'y a pas de violence, pas de sang, pas de cri de type agonisant en train de se faire manger par un taureau rouge avec trois pattes et deux têtes (bonjour Doom...). Quant aux boss, ils sont tous visuellement merveilleux et ont l'air d'être assez gentils (ils ne sont pas hideux et ne vous jettent pas de la bave en pleine tronche). Bref tout le monde il est beau, tout le monde il est gentil et je finirais par cette question : à quand Clockwork Knight II ?

## Clockwork knight

Machine : Saturn

Genre : Plate-forme

Éditeur : Sega

Distributeur : Sega

1 joueur

Prix : D

### Pour

- ▲ Longue durée de vie.
- ▲ Les graphismes.
- ▲ Le scénario.

### Contre

- ▼ Répétition des scènes d'actions.

NOTE DES LECTEURS

# 18

☞ qu'un jour tout sera classé par machines, par ordre alphabétique, par prix, par code postal et même par ordre de préférence !

Pour conclure, merci tout de même pour les compliments et les remarques, on en discutera, c'est promis ! Que les lecteurs qui souhaitent réagir à tes questions n'hésitent pas à m'écrire : le débat est ouvert et c'est à vous de jouer. Top Consoles est votre mag !

## Just do it !

*Salut Vampi ! Votre mag est... STOP ! Je vais me rattraper de la dernière fois (lire Top Consoles n° 3). La vie est moche, il pleut des cordes ! Ça fait déjà un bon bout de temps que je n'aurais pas aimé vous écrire. J'espère que ma lettre aura la malchance d'être publiée, car dans un si petit, nul... NON ! Je ne peux pas ! Super, extra... Un mag comme le vôtre, vous devez recevoir une dizaine de lettres par mois. Je t'ai fait un dessin comme tu me l'avais conseillé et j'espère (sans être trop modeste) gagner un petit abonnement ! Bon allez, à la prochaine ! Antoine Laugier, Grenoble.* Dis donc, mon petit Antoine, j commence à te connaître maintenant ! Tu ne vas tout de même pas nous écrire toutes les semaines ? J'ai d'autres choses à faire que d'ouvrir

les milliers de lettres qui arrivent sans interruption ! C'est pas vrai ça ! Vu que ton dessin ne nous a pas plu, et que d'ailleurs nous ne l'avons pas affiché à la rédaction, tu ne gagneras pas d'abonnement. Et surtout ne m'écris plus jamais... ton écriture est illisible ! (Ce message est codé, à toi de le décrypter correctement !).

## Sans commentaire

*Salut, [...] Je me passerais de tout commentaire car ton mag n'est pas tout à fait au point. Pourquoi dans votre rubrique truc, machin chose... enfin je ne sais plus, vous nous montriez des chaussures de Sonic et Knuckles machin truc ? Les lecteurs de votre mag seraient-ils âgés de 5 à 7 ans ? (...) Pour quand Urotsu machin truc n° 3 en version french ? [...] Maxime, dit Nagumo.*

Si j'ai sélectionnée une partie de cette lettre, c'est uniquement pour que ceux qui envient ma place se rendent compte du calvaire qui est parfois le mien. Non seulement Maxime se permet des critiques non justifiées, mais en plus, il s'exprime comme un truc... ou plutôt comme un machin truc ! Si certaines rubriques ne te plaisent pas, personne ne t'oblige à les lire petit Maxintruc ! Alors viens pas nous les

briser plus longtemps (ndlr : vous avez dans ces quelques lignes un maigre aperçu d'une Vampi en colère. Nous en plus on a le son et les coups) ! Il est bien évident que je ne peux répondre à tes questions que tu n'as même pas pris la peine de formuler. Pour ce qui est de notre lectorat, petit Maxinchose, saches que désormais, quoi que tu fasses, tu en fais partie ! Maintenant je vais te laisser car j'ai des trucs à faire et des machins à récupérer...

## Coup de Gueule

*Salut tout le monde ! Je vous écris pour pousser un coup de gueule sur cette marque qu'est Nintendo (ou Nultendo). Le mois dernier un gars a écrit à ce mag et il a critiqué la Mega Drive qui est la quatrième meilleure console après la Saturn, la 32X et le Mega CD (ces trois consoles sont vraiment d'enfer !). Je voudrais parler aussi de l'Ultra 64 qui était prévue pour septembre. Tous les fans de Nultendo priaient pour l'avoir et voilà que maintenant elle est prévue pour 96. Ah ! Ah ! Vous me faites rire bande de menteurs et, encore une fois, de Nultendo. Maintenant que j'ai dit ce que je voulais dire, j'suis content d'moi. À part ça j'aime bien votre mag que j'achète quand j'ai des thunes. J'espère que vous publierez ma lettre, sinon...*

*Tom Linton (défenseur de Sega).*

Je crois, mon petit Tom, que tu as encore beaucoup de choses à apprendre ! Saches que lorsqu'on teste un jeu, ce n'est pas pour son support mais pour son contenu. En gros, des daubes et des hits, il en existe sur toutes les consoles. Et celles que tu as cité avec tant d'admiration ne sont pas exclues ! Alors arrête un peu ta guéguerre personnelle et intéresse-toi plutôt à ce qui a de l'importance. En ce qui concerne l'attente de l'Ultra, je fais partie de ces fans de Nintendo et cela ne me dérange pas d'attendre pourvu que le résultat soit bon ! Sérénité et assurance valent certainement mieux que précipitation et irréflexion ! Penses-y ! ☐

## Vu et entendu

*Quelquefois, les rédacteurs de Top Consoles pètent un peu les plombs et disent des énormités irréparables. Afin de vous en faire profiter (ce serait dommage de rater ça !), nous avons décidé de créer cette rubrique et de vous dévoiler ce que, jusqu'à présent, vous n'aviez jamais soupçonné chez eux : la débilité pure !*

**SARTAN** : « wha ! Barbarian, j'adorais ça ! Quand les épées s'entrechoquaient, ça faisait cling, cling... ! »

**RUDY LES BONS TUYAUX** (parlant de ses progrès en dactylographie) : « super ! J'arrive à taper sans les yeux ! »

**BILL BALLANTINE** (regardant Sartan jouer à Po'ed) : « vas-y, balance-lui un lance missiles ! »

**LION** (regardant sa photo parue dans le Top) : « d'habitude, j'suis normal ! »

**KHÂRMO** : « il faut absolument que j'm'achète un jean noir et propre ! ».

**STREET MAN** (à propos d'un secret) : « je le garderai dans ma tombe jusqu'à la fin de ma vie ! ».

**KOOPA** (répondant à la question : « dans True Lies, t'as vu le niveau dans les WC ? ») : « non, je ne vais jamais dans les toilettes pour hommes ! ».

**(Re-) LION** (regardant Clark Kent jouer à Spiderman TV) : « Vas-y, vas-y, saute dans le vide... Oh ! Ben, t'es mort ! ».

## Tu veux ta photo dans Top Consoles ?

Vampi pense à tout ! Elle se dit « pourquoi ne pas demander aux lecteurs de montrer leur frimousse ? ». En gros, choisissez un décor ou un endroit original, voire insolite (évitez les toilettes, c'est déjà vu !) et faites-vous photographier avec votre Top Consoles adoré en mains. Tout doit être finement étudié : tronche, vêtements, pose, etc. Le ou la plus original (e) verra sa photo publiée dans le prochain numéro et remportera un abonnement d'un an. Alors n'hésitez pas, ne lâchez plus votre appareil photographique et cliquez à tout va ! Une idée relativement simple à réaliser en passant : photographie ton cochon d'Inde en short qui lit Top Consoles.



Un grand merci au jeune Jean-François-Xavier Bretonneux de Sainte-Abeille-Les-Tourments (Eure) pour ce superbe dessin de Ranma, plus vrai que nature ! Continuez à nous envoyer vos œuvres, elles seront publiées (un jour où l'autre).

## Vite dit

• *Penses-tu qu'un jour un jeu puisse dépasser Secret of Mana ou Zelda 3 ? The Street Fighter.* Faut pas rester kéblo sur les jeux qui t'ont fait triper ! J'espère, et je VEUX croire qu'il y aura dix fois mieux, sinon ce serait un peu tristounet, non ?

• *À quand les techniques ultimes de Street ? Zorro.*

Cela a déjà été fait et refait ! Il faut tourner la page, ou alors revenir aux bons vieux numéros de Banzai.

• *Peux tu me dire quand sortira l'Ultra 64 et quel sera son prix ? Gildas Le Fur.*

Elle serait (normalement) mise en vente en France aux environs de septembre 96 à 1 500 francs. Qui vivra verra !

• *L'Ultra 64 fera-t-elle de l'ombre à la Saturn ? Funny Cat.* C'est fort possible ! Mais comme toujours, cela dépend de tant de facteurs. Donc comme me disait ma grand-mère : qui vivra, verra.

• *Pourquoi es-tu si belle ? Aurélien Grandjean.*

Ben... Heu... Pour plaire à ceux qui ont bon goût !

• *Sera-t-il possible de lire les CD Vidéo de Philips sur la 3DO avec la FMV ? Thomas.*

Oui.

• *Je voudrais savoir la fourchette de prix de la Saturn, de la Neo Geo CD, de la Panasonic et de la Sony ? Sébastien.*

Voici les prix approximatifs : Saturn 3 290 F, Neo Geo CD 2 500 F, 3DO 2 990 F, et la PlayStation 2 400 F.

• *Pourquoi n'y a-t-il que de mauvaises moyennes dans la rubrique Rapido ? Ly Lo Cong.*

Cette rubrique est destinée aux jeux qui ne méritent pas un test complet. Voilà le pourquoi...

• *Pourquoi ne pas mettre le courrier sur quatre pages ? Segamaniak.*

Tes désirs sont des ordres...

• *Entre Ristar et Sonic sur Game Gear, que me conseilles-tu ? Alibaba.*

Ristar, car non seulement c'est un très bon jeu, mais en plus, ça change de l'éternel Sonic !

Le courrier de Vampi

5-7 rue Raspail, 93108  
Montreuil cedex

## MORTAL KOMBAT 3

Super Nintendo / Mega Drive / PlayStation / Saturn • Acclaim • Baston • Octobre

**L**a lutte a été dure entre Acclaim et Virgin ! Les deux firmes se battent depuis des mois pour distribuer Mortal Kombat 3. Finalement, c'est le tenant du titre qui remporte la victoire. En effet, Acclaim a distribué les deux premiers volets et revient des enfers pour le troisième. Ce jeu de combat que l'on n'a plus besoin de

présenter sort sur toutes les machines en octobre. Quatorze combattants sont disponibles et, comme d'habitude, tous les combattants sont digitalisés et les arrachages de tête sont choses courantes. De nouvelles fatalités ont été rajoutées et des personnages cachés font encore partie de la fête. Pour sûr, ça va saigner !



**Dernière minute... Dernière minute... Dernière minute...**

### PlayStation : Sony a parlé !

Sony Computer Entertainment dévoile enfin la date de sortie de la PlayStation européenne ! Elle arrive le 29 septembre accompagnée de huit jeux : Ridge Racer, Toh Shin Den (rebaptisé pour l'occasion Battle Arena Toh Shin Den), Jumping Flash, Rapid Reload (Gunners Heaven), 3D Lemmings, Wipe Out, Novastorm, Kileak The Blood. Plus de quarante jeux seront disponibles d'ici à la fin de l'année. Soyez en certain, nous vous tiendrons au courant de la suite des événements et risquerons nos vies si besoin...

# NEWS

## INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DELUXE

Super Nintendo • Football • Ludi Games • Novembre

Les fans de foot ont l'an dernier remerciés Dieu lui-même après avoir découvert International Super Star Soccer de Konami. Cette simu de foot possède tous les atouts pour séduire les nombreux fans de ce noble sport. La seconde version, d'ores et déjà disponible au pays du Soleil-Levant, arrive chez nous dans très peu de temps. Applaudissons Ludi Games qui décide de le distribuer en Gaule ! De

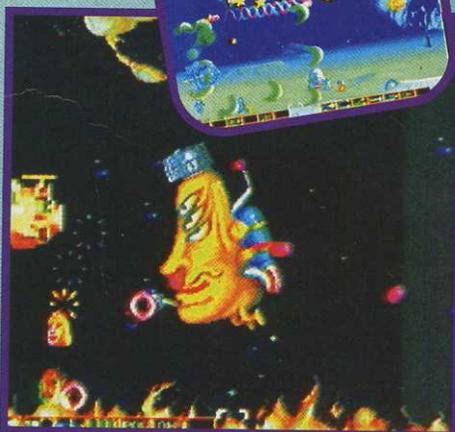
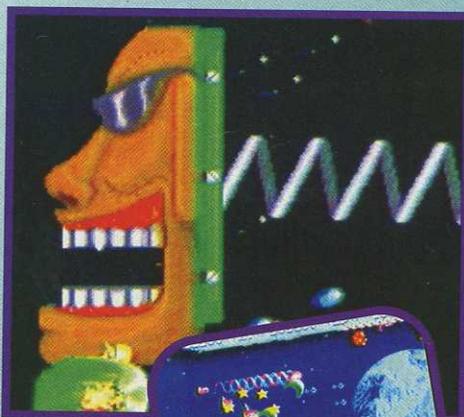
nouvelles options, des modes inédits et bien d'autres choses, que nous vous montrerons le mois prochain, sont intégrés dans cette nouvelle version. En attendant, jetez un œil sur nos belles photos. Ooh oui, toutafémon cher Top Consoles !



## PARODIUS

Saturn • Shoot • Konami • Novembre

Quand une nouvelle console sort sur le marché, Konami lui offre généralement l'un de ses vieux titres, customisé pour l'occasion. La Saturn ne fait pas exception et accueille en novembre l'un des plus célèbres jeux de tirs de la galaxie, j'ai nommé Parodius. Le principe est le même que dans les versions précédentes : avec des vaisseaux aussi loufoques que drôles, vous blastez des milliards d'ennemis. C'est coloré dans tous les niveaux et c'est joli joli. Quant aux musiques, c'est génial. Les programmeurs reprennent des airs mondialement connus et changent deux trois routines pour l'occasion. Admirez les photos et saluez jusqu'en novembre pour la version officielle et le test. Bye et bonne rentrée !



## Résultat du concours de Top Consoles numéro 4

Frédéric Coroller est le grand gagnant du concours de dernier Top Consoles. Il a répondu correctement à toutes les questions (réponses : A, A, A, C, A) et gagne une Saturn. On l'applaudit bien fort. Heureux veinard !

## Nintendo s'allie à Infogrames

Nintendo distribue les prochains jeux d'Infogrames sur Super Nintendo. Les premiers titres sont Tintin et Obélix. Voilà deux héros qui risquent de charmer le public dit-on derrière moi au moment où j'écris ces quelques lignes. Effectivement, les jeux made in Infogrames, français donc, s'inspirant des célèbres bandes dessinées, réalisent toujours un véritable carton. La plate-forme teintée de cocorico, une recette bien de chez nous !

## Nintendo absent du prochain CES

La société a annoncé le 13 juin dernier qu'elle ne participera pas au prochain CES prévu début janvier. Ses présidents déclarent que « bien que nous ayons appréciés ces années réussies au CES, nous avons pris la bonne décision, pas seulement pour Nintendo mais aussi pour nos éditeurs tiers, revendeurs et partenaires. De plus s'investir dans un salon unique (ndlr : il se tiendra certainement à Los Angeles, en mai 1996) nous permet une plus grande flexibilité quant à l'annonce de nos plans de travaux. » Don't act...

## Nintendo UK disparaît

La filiale anglaise de Nintendo, Nintendo UK, ferme ses portes. Les grands patrons japonais affirment qu'elle perd trop d'argent et que face aux concurrents et leurs 32 bits, elle ne tient pas le choc. Sega doit être content...

## TROIS TOP TUYAUX POUR LA RENTRÉE

La rentrée est une occasion en or de prendre de bonnes résolutions... Top Consoles vous donne trois conseils gratos pour mieux commencer l'année. Si vous avez d'autres questions qui vous empêchent de dormir, n'hésitez plus : contactez-nous !

### 1 © L'argent est le nerf de la guerre

Les 32 bits ne sont pas donnés. On n'a pas encore vu un éditeur de jeux les donner. Le père Noël n'existe pas et il n'y a personne d'autres que vos parents. Alors, soyez gentil avec eux et négociez la moindre course à prix d'or (sortir le chien : 10 F ; aller chercher le pain : 5 F ; passer l'aspirateur : 10 F ; laver la voiture : 50 F...). Vous pouvez également tenter un prêt auprès de vos parents ou d'une banque (si vous êtes gonflé). À déconseiller : le racket ou le braquage.

### 2 © Les filles sont mignonnes

Vous en pincez pour la petite blonde du fond de la classe mais vous ne savez pas comment l'aborder (d'autant plus qu'elle a une sacré paire de nibards). Pas question de lui parler du dernier coup ultime de Street Mateur II. Commencez en douceur : invitez-la à vous parler de ses vacances et laissez-vous aller. En cas de problème persistant faites de la relaxation. Sinon, écrivez à Khârmo (c'est un vrai tombeur et il se les fait toutes).

### 3 © Les jeux, il n'y a que ça de vrai

Vous voulez être le Dieu de la console. C'est un choix et il se respecte. Ceci dit, il va vous falloir suivre une vie d'ascète : le chemin et long vers la connaissance...

Dorénavant, suivez un régime macrobiotique adapté (Sartan est devenu végétarien depuis qu'il est le maître à To Shin Den). Répétez vos gammes sur les paddles les yeux bandés. Le vrai joueur doit savoir jouer sans son écran. Vous parviendrez ainsi au niveau de Maître des Jeux. Si Dieu vous parle consultez immédiatement un psy !

## POWER DRIVE

Game • GearUS Gold • Automobile • Septembre

La Game Gear se fait plaisir ! Elle reçoit dans ses circuits intégrés un jeu US Gold qui a déjà fait couler beaucoup d'encre, Power Drive. Je rappelle le principe pour ceux qui ont oublié de brancher leur réveil : vous pilotez une caisse de rally capable de réaliser de véritables

prouesses techniques. En un temps plus que limité, vous reliez un point à un autre, un peu comme dans le championnats du monde. Les dangers sont nombreux et la piste serpente à en être malade. Plusieurs modes font vibrer votre corps tout entier... Il sort fin septembre !



## La Saturn de Sega à 1 600 F, info ou intox ?



La guerre des consoles 32 bits fait rage au Japon ! Quand Sony baisse le prix de vente de sa PlayStation, Sega fait de même avec sa Saturn ! Les deux consoles valent présentement environ 30 000 yens, c'est-à-dire 1 600 francs. Dans l'hexagone, on trouve ces deux machines pour quelques 3 000 francs. Malgré la sortie officielle de sa machine (en juillet dernier), Sega ne prévoit pas de baisse de prix conséquente avant deux ou trois mois. Les pauvres gens du peuple ont du soucis à se faire !



## SECRET OF MANA 2

Super Nintendo • Aventure • Square Soft • Septembre (au Japon)

Qui ne se souvient pas de Secret of Mana, ce magnifique jeu d'aventure qui a séduit les foules il y a bientôt deux ans ? Une suite déboule dans les magasins japonais en ce moment même et les spécialistes du genre prédisent qu'elle renversera tout sur son passage, y compris le fameux Final Fantasy VI réalisé par la même compagnie. Les choses se présentent pareillement que dans le premier volet. On vous demande de sauver le monde d'un monstre étran-

ge. Le scénario est bien ficelé, dommage que seule la version japonaise soit disponible pour le moment. Dur, dur... Comme dans tous les jeux Square Soft, graphiquement et musicalement, c'est du tout bon. Actuellement, quelques bruits circulent sur des hypothétiques versions américaines et françaises. Cette dernière sera certainement distribuée par Nintendo. On vous tient au courant de la suite des événements...



## Un indien dans la ville

Titus développe pour TF1 Vidéo Un indien dans la ville sur GameBoy. S'inspirant du film dans lequel Thierry Lhermitte tient la vedette, le jeu bénéficiera d'une promotion publicitaire télé dès septembre. Le premier niveau, le seul auquel nous avons joué, vous plonge dans une forêt amazonienne. Vous incarnez Mimosik et vous affrontez toutes sortes de menaces. Il est vraiment trognon ce petit gars plein de vitalité !



## Nul n'est parfait !

Sur la couverture et dans le sommaire du Top Consoles précédent, figurent un superbe dessin repris d'un art-book japonais (une jolie donzelle en proie à la chaleur) : Candy Mon Mon. Samourai Éditions a racheté les droits de cette œuvre. Rendons aujourd'hui à César ce qui est à César ! Nous avons en effet omis de mentionner le copyright Samourai Éditions. Dernière chose : Candy Mon Mon en français sort fin septembre. On vous dit tout dans le prochain numéro, dans Japanime Country !



## TOP 50 DES JEUX DE LA RÉDACTION

Peut-être avez-vous rêvé que la rédaction de Top Console établisse un classement de ses jeux préférés. Cessez de somnoler, le songe se transforme en réalité ! À partir de ce numéro, vous retrouverez tous les mois le Top 50, le classement de jeux préférés de vos testeurs adorés. Les surprises sont nombreuses, on vous le laisse découvrir !

1 • *Zelda III* (Super Nintendo)  
Une référence : à la fois jeu d'aventure, de réflexion et d'action, il ne connaît pas d'équivalent.

2 • *Bomberman* (Super Nintendo)  
Bomberman est certainement le soft auquel la rédac a le plus joué. Des mois durant, elle n'a cessé de poser des bombes un peu partout...

3 • *Super Mario Kart* (Super Nintendo)  
Seul ou à deux, *Super Mario Kart* est un délice ! Mode 7 et fun sont les gros points forts de cette simu made in Nintendo.

4 • *Landstalker* (Mega Drive)  
Le plus grand jeu d'aventure sur Mega Drive. Des graphismes démentiels est une bande son enchantée !

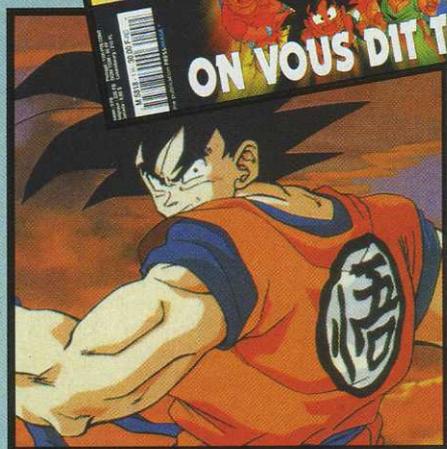
5 • *Daytona USA* (Saturn)  
*Daytona USA* vous propose trois circuits de folie et des voitures extraordinaires. Merci à la Saturn et à la 3D !

6 • *Mario Land II* (Game Boy)  
7 • *Probotector* (Mega Drive)  
8 • *Tetris* (Game Boy)  
9 • *Final Fantasy III* (Super Nintendo)

10 • *Aladdin* (Mega Drive)  
11 • *Soleil* (Mega Drive)  
12 • *Zelda* (Game boy)  
13 • *Panzer Dragoon* (Saturn)  
14 • *Super Street Fighter II* (Super Nintendo)

15 • *Virtua Racing* (32 X)  
À vous de voter !

Depuis plusieurs semaines déjà, des milliers de lecteurs nous demandent d'établir un classement des meilleurs jeux du mois et des softs préférés de chaque rédacteur. C'est chose faite. En échange, dites-nous quels sont vos cinq hits favoris sur MD, Snin, GB, GG ou Saturn. Votez sur carte postale adressée à Top Consoles/Top lecteurs, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex.



## Hors série **DBZ** toujours en vente

Vous le savez, l'apocalyptique rédaction de Top Consoles a réalisé un formidable recueil sur ce que certains appellent déjà le phénomène de l'ultime décennie du second millénaire, Dragon Ball Z. Les différents jeux consoles, le dessin animé, le manga, les goodies et tout ce qui va avec est entièrement décortiqué ! Depuis deux mois déjà des hordes de Gagaballiens (les fans de DBZ) débarquent dans les librairies pour s'approvisionner... Ceux qui n'ont pas encore craqué peuvent encore se rattraper durant le mois de septembre. Let's go et, comme le dit si bien Son Goku : « Joyeux Kaawaaaa-Meeeeee-Haaa-Meeee-Haaaaaa ! »

## GUERRE DES ADAPTATEURS ?

Le premier adaptateur universel pour Saturn est né. Ainsi, Datel (c'est son nom) rend heureux tous les possesseurs de notre version officielle. Désormais, les joueurs peuvent s'éclater avec les softs nippons et ricains. Cet appareil ressemble à une cartouche Mega Drive. Inséré dans le port cartouche de la machine, il fonctionne sans problème. La vie s'annonce-t-elle belle et ensoleillée ? Pas vraiment. Ce bidule miracle ne plaît pas du tout à certains éditeurs japonais. Ils pensent déjà protéger leurs prochains jeux pour les empêcher de fonctionner sur les Saturn étrangères. La guerre des adaptateurs va reprendre de plus belle !



## Appel à témoins !

Vous avez une 8, 16, 32 bits ? Ou tout simplement une portable ? Qu'en pensez-vous, quel est votre avis sur les softs qu'elle propose ? Parlez-nous aussi de la ou des console(s) que vous désirez acheter ainsi que des jeux qui vous font rêver. Envoyez-nous les réponses par courrier à Top Consoles/Appel à témoin, 5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Et pourquoi pas nous envoyer votre photomaton si vous voulez passer dans le journal !



## Nous sommes les plus forts !

Cessez de nous défier aux jeux de combat : Street Fighter II (toutes versions), Fatal Fury 3, The King of Fighters'94, Vampire, Samurai Shodown... Nous sommes imbattables (surtout Lion et Street Man). Avant d'oser mettre votre vie en jeu, perfectionnez-vous en vous procurant des magazines japonais comme Gamest ou Super Gamers. Sachez aussi que des cassettes vidéo éditée par Gamest ou Scitron vous dévoilent toutes les techniques de la mort. Attention, ces cassettes utilisent le standard NTSC. Renseignez vous avant de les acheter dans les boutiques de japanime. Lisez Top



## Un nouveau pensionnaire!

Le boulevard Voltaire accueille une nouvelle boutique : Espace 3. Inutile de vous sortir le tralala habituel, juste un mot en ce qui concerne les vendeurs et vendeuzzes : ils sont charmants ! Il ne cesse de vous donner des conseils (des bons, on a vérifié !), et vous livre leurs impressions sur les dernières nouveautés... La gentillesse avait disparu, Espace 3 la remet au goût du jour ! En deux mots, c'est sympa et agréable. (Espace 3, 128 bd Voltaire, 75011 Paris, Métro Voltaire. Tél. : (1) 48 05 42 88).



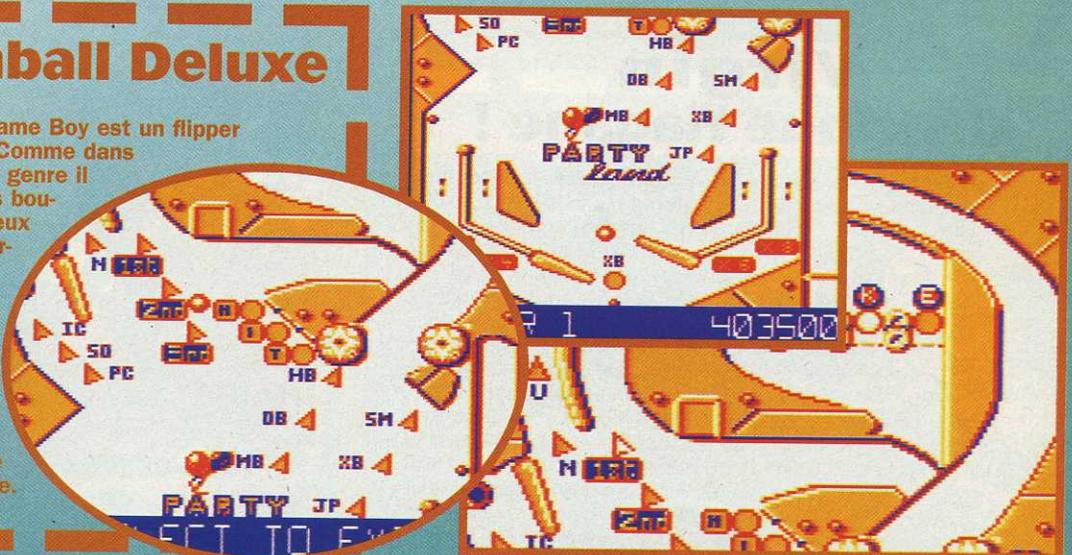
## Samourai aime les mangas

Vampire Princess Miyu est l'un des premiers mangas distribués et traduit en français par Samourai Éditions. Déjà connu pour être spécialisé dans l'importation de produits d'animations japonaises (BD, cassettes, vidéos, CD, etc.) et de jeux vidéo, ils concentrent également ses efforts sur l'édition. Leurs activités sont divisées en deux parties : *Geisha Pink Zone*, pour les mangas réservés aux adultes et *Samourai Éditions*, pour les mangas pour les jeunes tels Tenchi Muyo, Genociber, Metal Hunter, etc...



## Pinball Deluxe

Pinball Deluxe sur Game Boy est un flipper parmi tant d'autres. Comme dans tous les autres jeux du genre il faut bourriner sur les boutons pour actionner deux flaps. Ces deux flaps permettent de frapper une petite balle. Elle0 frappe un tas d'objets sur l'aire de jeu et cela donne des points. Si le café du coin est fermé il vous suffira d'allumer votre Game Boy pour faire une petite partie.



## Le Super Games Show en bonne voie !

Le prochain Super Games Show qui se tient chaque année fin novembre à la Porte de Versailles, « sera passionnant » disent ces concepteurs. Encore plus d'intervenants du milieu du jeu vidéo, plus de sociétés, de boutiques, d'acteurs du multimédia ainsi que de fans d'Internet. Cette nouvelle édition, la cinquième, est assez prometteuse. Rendez-vous fin novembre !

## Time Warner Interactive en perdition

Comme Nintendo UK, Time Warner Interactive ferme sa filiale anglaise. En France, l'opération s'est réalisé le 30 juin dernier. La raison est simple : deux boss de différentes filiales américaines de Time Warner se sont tapés dessus pour une histoire dont on ne connaît pas tous les détails. L'un deux à vaincu l'autre et il a donc décidé de couper l'herbe sous les pieds aux deux groupes européens. Désormais, si vous désirez des infos sur Time Warner et ses jeux, il ne vous reste plus qu'à appeler les bureaux américains ou Warner Music France...



## Famicom Power, déjà six numéros !

Il y a plus d'un an, nous avons reçu le premier numéro d'un fanzine baptisé Famicom Power. À l'époque, ses concepteurs proposent un style « amateur » très pêchu, des articles drôles et bien sûr de l'information à gogo ! Le public et les intervenants du marché du jeu vidéo l'apprécient. Voilà pourquoi les petits gars continuent leur boulot et nous livrent le numéro six. La mise en page a évolué et différents domaines sont explorés : jeux vidéo, BD, japanime, arcade... En deux mots, le meilleur de tous les fanzines. Bravo ! Pour recevoir un exemplaire, envoyez un chèque de 17 francs à l'ordre de Famicom Power, 3, bd Pasteur, 07600 Vals-les-Bains. Tél : (16) 75 94 69 04.

## Tournoi en vue !



Jouer au jeux de baston c'est bien joli, mais quand on colle mille Perfect à sa grand-mère, on recherche des horizons nouveaux. C'est pour cela qu'un vendeur de la boutique Espace 3 organise des tournois. Le dernier en date concerne The King of Fighters'94. Il a regroupé plusieurs dizaines d'acharnés qui se sont expliqués dans de sanglantes joutes. D'autres tournois sont prévus sur The King of Fighters'95 et les prochains Street Fighter. Au Japon de tels tournois sont choses courantes et n'étonnent personne. (Renseignements au (1) 48 05 42 88).



## Virgin distribue Hagane !

Avis à nos lecteurs. Nos reporters pêtent parfois les plombs ! L'un d'eux a déclaré dans notre dernier numéro (page 18), que Genedis distribuait la version européenne de Hagane. En fait, c'est Virgin qui distribue ce jeu. Nous le savions depuis longtemps car Virgin ne nous l'a jamais caché. Toujours dans le même article : nous déclarions aussi que Genedis se trouvait dans le trio de tête des distributeurs français. Là encore nous nous mettions le doigt dans l'œil : Nintendo, Sega, Virgin et Ludi contrôlent les quatre premières places. Croyez-nous si vous le voulez, mais le coupable sera durement châtié et exposé au pilori ! Qu'on se le dise et que celui qui n'a jamais fauté nous lance la première pierre... Cela nous apprendra à vérifier nos infos !





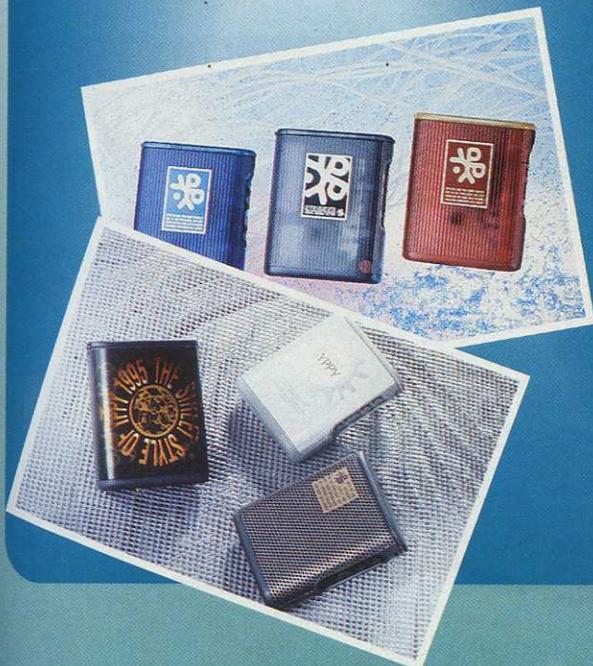
## Et de trois !

Score Games ouvre trois nouveaux magasins : à Poitiers (tél. : (16) 49 50 58 58), à Toulouse (tél. : (16) 61 21 62 16) et un dernier à Paris (tél. : (16) 44 05 00 08). Ces magasins proposent des milliers de cartouches et CD-Rom. Sans oublier le service Express par coursier qui permet aux Parisiens et banlieusards d'être livrés en deux ou trois heures. L'été se finit mais les magasins Score Games continuent de plus belle, oh oui !

## UN WALKMAN À LA MODE



Yppy, c'est le nom du nouveau walkman de Sony. Sa particularité, c'est la véritable mode qu'il véhicule à travers son habillage original. Yppy, c'est facile à retenir, facile à dire et facile à porter. À la manière des Swatchs qui changent de « vêtements » à chaque saison en adoptant telle ou telle décoration, la ligne Yppy comprend trois gammes. Les prix varient en fonction de la gamme choisie (de 400 francs à 600 francs). Divers accessoires sont disponibles pour Yppy : un adaptateur secteur, un cordon allume-cigares (en options), de mini écouteurs stéréo et un clip de fixation pour la ceinture (fournis avec le baladeur). Sony lance une mode pour les équipements high-tech, une idée novatrice qui trouvera un public réceptif.



## Je veux une carte graphique !

La carte graphique permettant à la Saturn de lire des vidéos CD, nous l'avons vu, senti, touché et même utilisé ! L'installation est simple mais le prix reste très élevé : environ 1 800 F sur nos terres et un peu plus de mille chez nos amis Japonais ! D'accord, ce périphérique s'adresse à une clientèle riche, mais n'oubliez pas qu'il permet de recevoir tous les vidéos CD du monde, même ceux du CD-i. Standard mondial obligé ! Le premier vidéo CD que nous avons vu est réalisé par Sega et détaille entièrement Virtua Fighter 2 arcade. Techniques, enchaînements des familles, y a vraiment tout !



## Les pirates en prennent un coup

L'Odyssée du jeu ne vous dit certainement pas grand chose. C'est tant mieux ! Ce magasin ne fait plus partie du panthéon des jeux vidéo et sa patronne est en prison. Elle vendait depuis des années des consoles pirates aux consommateurs ainsi que du matériel non licencié, incompatible avec les normes françaises. Les pauvres gars arnaqués ont porté plainte et le boss paye désormais un million de francs de dommages et intérêts et quelques remboursements divers, assez élevés dirais-je. Sans compter les trois ans de prison ferme !

# TF1 AIME LA

C'est avec une joie non dissimulée que nous vous annonçons une grande nouvelle : TF1 vidéo reprend la distribution de certains dessins animés dont les OAV Dragon Ball Z, Saint Seiya, Sailor Moon et bien d'autres. Pour nous rendre vraiment compte de ce qui se passe, nous avons rendu visite à leur responsable japanime, Frédéric Claquin.



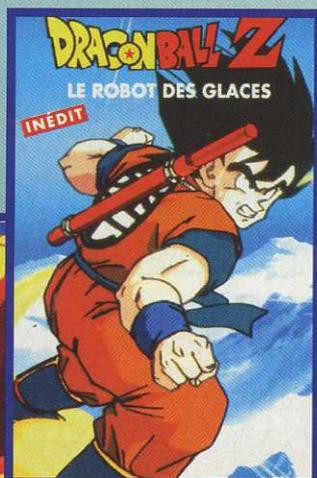
« On se moque du consommateur ! Certaines boutiques de japanime et grandes surfaces vendent des dessins animés japonais à 150 ou 160 francs. Sans oublier les frais de port lorsque la commande se fait par VPC. Soit près de 200 francs pour une animation de quarante cinq minutes ou une heure ! ». Comme vous le voyez, TF1 vidéo surveille de près ce qui se déroule dans le monde de la japanime. Premier éditeur à avoir mis un manga en version française sur le marché (Akira en 1991), TF1 Vidéo concentre aujourd'hui ses activités sur l'animation. À ce jour, la firme possède le

plus grand catalogue en version française intégrale avec des titres célèbres. Vingt et un en tout et pour tout vendu à leur prix réel et abordable par tous ! Les trois premiers films Saint Seiya (on parle du quatrième pour la fin de l'année, mais chut, c'est un secret...), les OAV Dragon Ball Z - et Dragon Ball, y compris le second, jamais sorti en France -, le film de Otomo Katsuhiro, Akira, ceux de Sailor Moon, Ken le survivant et Macross qu'AK Vidéo distribuait aupa-



vant. La japanime explose en ce moment dans toute la France, c'est pourquoi TF1 Vidéo s'y intéresse de près. Il y a un risque mais David Claquin « y crois fortement ». TF1 Vidéo a également l'avantage d'avoir un accès privilégié pour les écrans pub et étudie d'autres projets pour grap-

piller encore plus rapidement du terrain. Et « pas simplement de la japanimation pure mais aussi des produits issus de l'univers des jeux vidéo : Mortal Kombat The Animated Vidéo et beaucoup d'autres... » TF1 Vidéo « ne souhaite pas devenir LA crème des spécialistes



# JAPANIME...



mais une société d'édition qui propose un catalogue de produits larges, à forte notoriété et accessibles à tous ». Les choses semblent pour l'instant bien se passer et toutes les vidéos disponibles un peu partout rencontrent un succès énorme. Frédéric Claquin pense fermement que les choses continueront ainsi tant que les produits de TF1 vidéo seront de qualité. On veut bien le croire... 🌐



## Déjà disponible !



Nous vous avons présenté la majorité de ces vidéos dans le dernier numéro. Inutile donc de rentrer dans le détail mais apportons quelques précisions quant au prochain titre, Mortal Kombat The Animated Vidéo. L'animation serait faite en grande partie en images de synthèse et l'histoire ne sera pas très complexe. Un tournoi d'arts martiaux oppose les forces du bien représentées

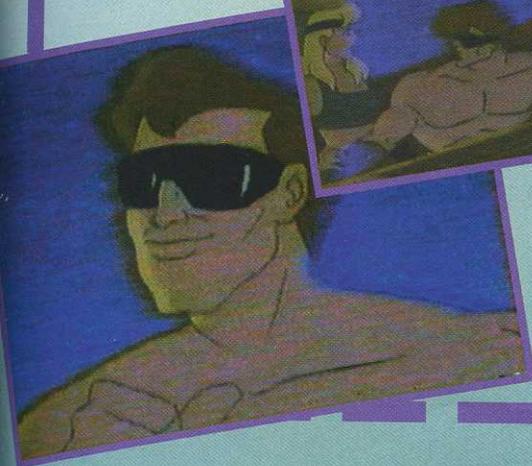


par Sonia, Johnny Cage et Liu Keng aux forces du mal voulant envahir la planète. La cassette vendue en commerce comprendra le dessin animé, le making of du film Mortal Kombat et les tips de Mortal Kombat 3 (toutes machines confondues). Autre chose : Akira se vend de deux façons. La cassette classique ou la cassette avec le dernier tome de la bande dessinée parue aux éditions Glénat. Ce pack est une série limitée de 10 000 exemplaires !

Saint Seiya, les trois premiers films, 101 francs. OAV Dragon Ball et Dragon Ball Z, 121 francs. Akira, le film 149 francs. Sailor Moon, le film 149 francs. Ken le survivant, le film 149 francs. Macross, le film, 149 francs.

## Mortal Kombat : le dessin animé

TF1 Vidéo distribue un dessin animé américain dont vous avez certainement entendu parler entre deux couloirs, Mortal Kombat. Les protagonistes se battent sur une île pour je ne sais quelle raison. Le film avec en tête d'affiche Christophe Lambert arrive dans la foulée, c'est-à-dire avant la fin de l'année. Bonardo !

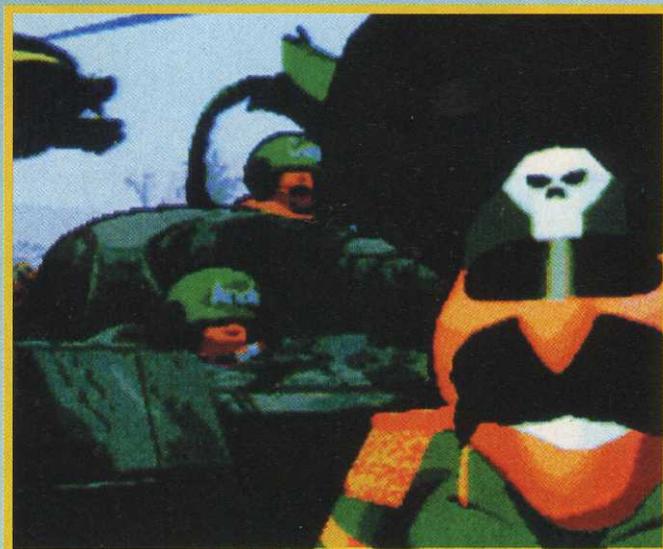


# La dernière rentrée

**La rentrée sera chaude, quelles sont les cartouches qui marqueront cette fin d'année ? Est-ce que les nouvelles consoles vont tuer les 16 bits avec de superbes jeux... Bref, vous vous posez beaucoup de questions. Top Consoles y réponds et sans détour !**

**L**a Super Nintendo et la Mega Drive devraient survivre quelque temps. Les prochains softs prévus dont nous avons abondamment parlé dans le dernier numéro ne rivalisent aucunement avec les hits 32 bits, c'est vrai. Heureusement, ils restent funs et drôles pour vous garantir encore pas mal d'heures de jeu. Sans oublier leur prix de vente beaucoup moins élevés... Des avantages sur lesquels les gens au porte-monnaie dégarni, vous et moi en l'occurrence, comptent beaucoup ! Côté nouvelle machine (la Saturn est là et la PlayStation sera mise en

vente dans le courant du mois), beaucoup parmi vous se demandent laquelle choisir... Question potentiel, les machines se valent : meilleurs graphismes, meilleure animation, et une 3D incroyablement réaliste. Pour ce qui est du son, c'est blanc bonnet et bonnet blanc. Ces nouvelles technologies offrent un « musique qualité CD ». Que de la bonne ! Ces machines ont toutefois besoin de temps avant de faire leurs preuves. La Saturn ne nous a jusqu'à présent offert que des bons jeux mais pas de giga hit. Panzer Dragoon possède de superbes gra-



phismes mais reste bien trop facile pour un joueur aguerri. Daytona USA déçoit un peu en comparaison de Ridge Racer PlayStation. Il manque un quelque chose à Astal. Inutile d'émettre un avis sur l'Ultra 64, elle n'est même pas sortie et les infos sur ses prochains

softs ne courent pas les rues... La PlayStation fera-t-elle la différence ? Pas certain : ses jeux ne sont pas vraiment meilleurs que ceux de la 32 bits Sega. Par contre, son prix de vente annoncé pour la sortie officielle et celui de ses jeux semblent inférieurs (lire notre dossier p. 34). ✨



**Garfield le chat aime se balader sur toutes les consoles du monde.**



**Killer Instinct, jeu de combat de l'année ?!**

## Un vendeur de jeux répond !

**Top Consoles - À ton avis, quelle console remportera la bataille de fin d'année ?**

Aucun doute, c'est la PlayStation ! Depuis plusieurs mois, je constate que les jeux Saturn n'arrivent même pas à sa cheville. Malgré Daytona USA, Virtua Fighter et Panzer Dragoon, je ne la trouve pas fantastique. Les jeux PlayStation sont canons. Jouez à Toh Shin Den et vous comprendrez !

**Tu te fies donc aux premiers jeux. L'avenir ne sera peut-être pas aussi rose ! Lequel d'entre eux fera pour toi la grosse différence ?**

Tous les jeux high-tech Namco sont d'excellents atouts. Ace Combat m'a ravi grâce à son côté arcade !

**Les tops arrivent aussi sur Saturn. Virtua Fighter 2 est selon Sega le beat'em up qui killera la PlayStation. Qu'en dis-tu ?**

Corbillard ou sixième double de news ?

# des 16 bits ? !

## Mathieu, 15 ans

**Top Consoles - Quelle console et quels jeux espères-tu acheter à la rentrée ?**

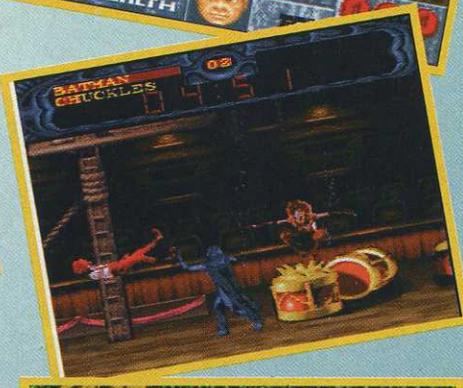
Mathieu, 15 ans - Je ne sais pas encore. Mes parents me conseillent de ne pas m'en procurer de nouvelle console et de rester avec mes vieilles Mega Drive et Super Nintendo. Je ne fais pas attention à ce qu'ils disent. Daytona USA me paraît excellent. Je pense opter pour la Saturn !

**Pour un seul jeu tu flanches ?**

Non, il y a aussi Panzer Dragoon et Astal. Sur PlayStation, pendant longtemps, j'ai tilté pour Toh Shin Den mais comme Virtua Fighter 2 débarque sur Saturn à la fin de l'année, je patiente.

**Achètes-tu encore des jeux Super Nintendo ?**

Bien évidemment ! S'ils valent leur pesant d'or, je me les procure. Les jeux comme Donkey Kong me font craquer. Une suite, ça ne se refuse donc pas !



Pour tous ceux qui ont entendu parler de "mangas", de "japanime", d'"O.A.V.", de "Dragon Ball" ou "Akira" en d'autres termes ou titres et qui n'y comprennent rien, poussez la porte et pénétrez dans l'univers SAMOURAÏ. Venez y découvrir cet art nouveau importé du Japon\* :



## L'ANIMATION JAPONAISE

MANGAS  
VO / VF

MAQUETTES  
ROBOTS

RAYON ADULTE  
ÉROTIQUE

GOODIES

ART BOOKS



CD'S / LCD'S JEUX VIDÉOS

GARAGE KITS  
RÉSINE

K7 VIDÉOS

## 7 MAGASINS :

42, Rue de  
Maubeuge  
75009 Paris  
Tél. 42 81 95 10

44, Rue de  
Maubeuge  
75009 Paris  
Tél. 42 81 00 44

42bis, Rue de  
Maubeuge  
75009 Paris  
Tél. 42 80 29 49

KA TI KA  
10 Ave J. Jaurès  
91210 Draveil  
Tél. 69 42 41 41

SHO GUN  
16, Rue de l'Union  
27300 Bernay  
Tél. (16) 32 45 92 17

MARIMATH  
8 Rue du Mail  
91600 Savigny  
Tél. 69 05 57 82

NEW!  
OKAO  
BABYLONE  
37, Rue du  
Maréchal Leclerc  
69800 St Priest

GROSSISTE :  
10, Ave J. Jaurès  
91210 Draveil  
Tél. : 69 52 40 40  
Fax : 69 52 17 68

Vente Par Correspondance :  
167, Ave E. Delacroix  
91210 Draveil  
Tél. : 69 52 40 38  
Fax : 69 40 53 74

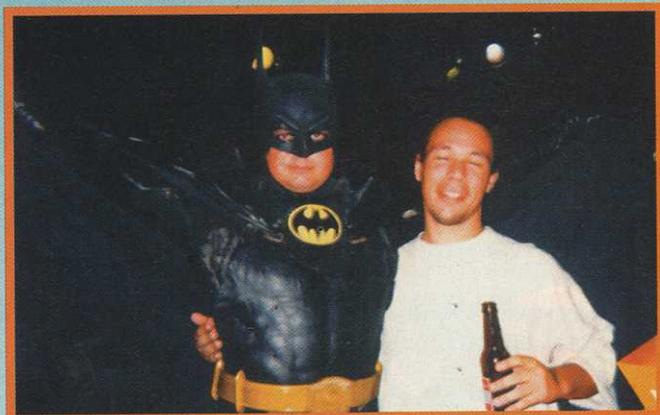


# LA BAT-TEUF

**Acclaim et Warner font les choses en grand ! Ils ont organisé un voyage à Londres pour nous. C'est chouette, non ? Même si certains ont eu des galères à l'aéroport à l'aller (genre rater l'avion parce que j'étais en retard... Mea Culpa), le reste du voyage s'est franchement bien déroulé.**

À six heures et demie précise, à la projection du film *Batman Forever* en avant-première. Après avoir dévalisé le stand de boisson et de popcorn pour vraiment être à notre aise, nous avons pris place dans la salle confortable du cinéma Warner (fauteuils rembourrés, grand écran, son THX, etc.). Le film est agréable et déborde d'action. La nouvelle équipe d'acteur (Val Kilmer, Jim Carrey...) est

rafraîchissante au possible ! Mais la soirée ne s'est pas arrêtée là. Trois bus londoniens (ceux à deux étages !) spécialement affrétés pour l'occasion nous embarque pour la Warner Store où se déroule une *Batman Party* ! Des journalistes d'époque (carte de presse coincé dans le chapeau et vieux impers) nous assaillent à l'entrée (et oui !), juste avant qu'une armée de serveurs et de serveuses ne



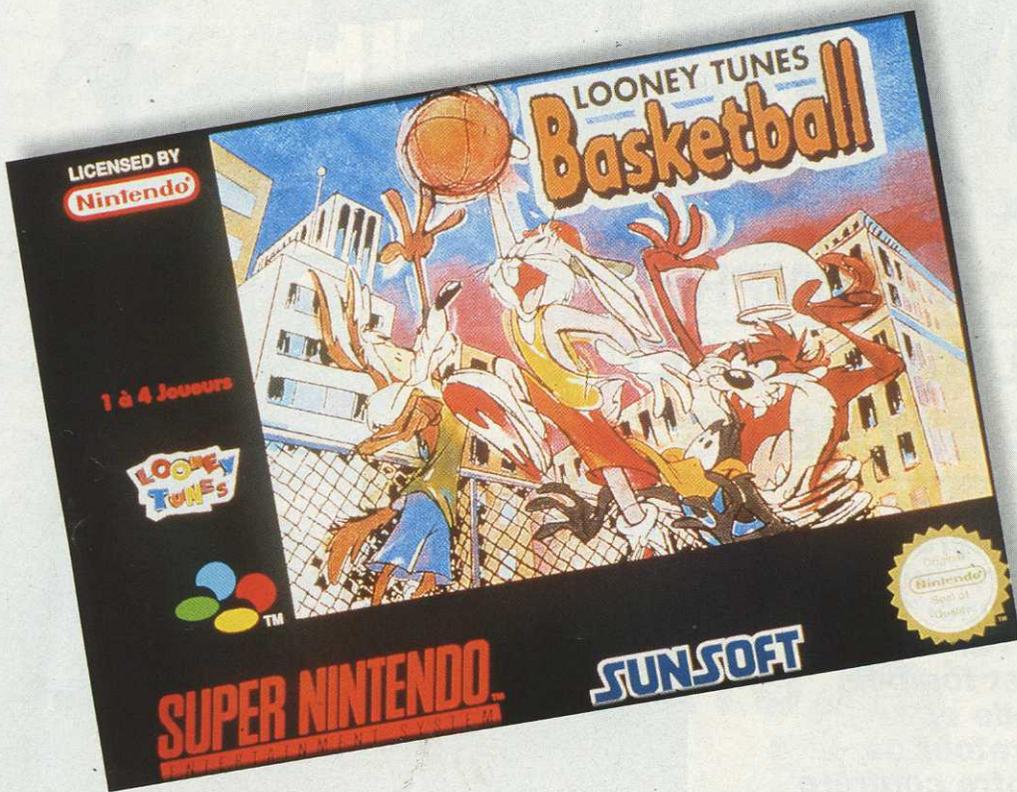
Pour se remettre de ses déboires (voir Info du Pad) Sartan se console dans les bras de Batman.

se pointent déguisés en Riddler. À l'intérieur, des bornes sur lesquelles tournait *Batman Forever* (le jeu !) étaient à la disposition des invités. Le lendemain, direction Thorpe Park où Acclaim présente un stand *Batman*. À l'intérieur

de ce dernier, il sera possible aux visiteurs de jouer à *Batman Forever*, d'acheter des goodies et de « voir » Batman ! Le reste de la journée a été consacrée aux diverses attractions que le parc proposait (on a adoré la bouée!).



*Salut les Vidéokids,  
les "Top"  
sont chez Carrefour!*



**Chaque mois, Carrefour  
crée l'événement !**

*Pour d'autres précisions sur ce produit, ainsi que les adresses, plans d'accès et services  
des magasins, tapez 36-15 Carrefour.*

*avec Carrefour  
je positive!* 

**36.15**  
Carrefour

**Carrefour** 

# INFOS DU PAD

Hebdo d'informations sérieuses. Du 18 au 18 Septembre 1885.



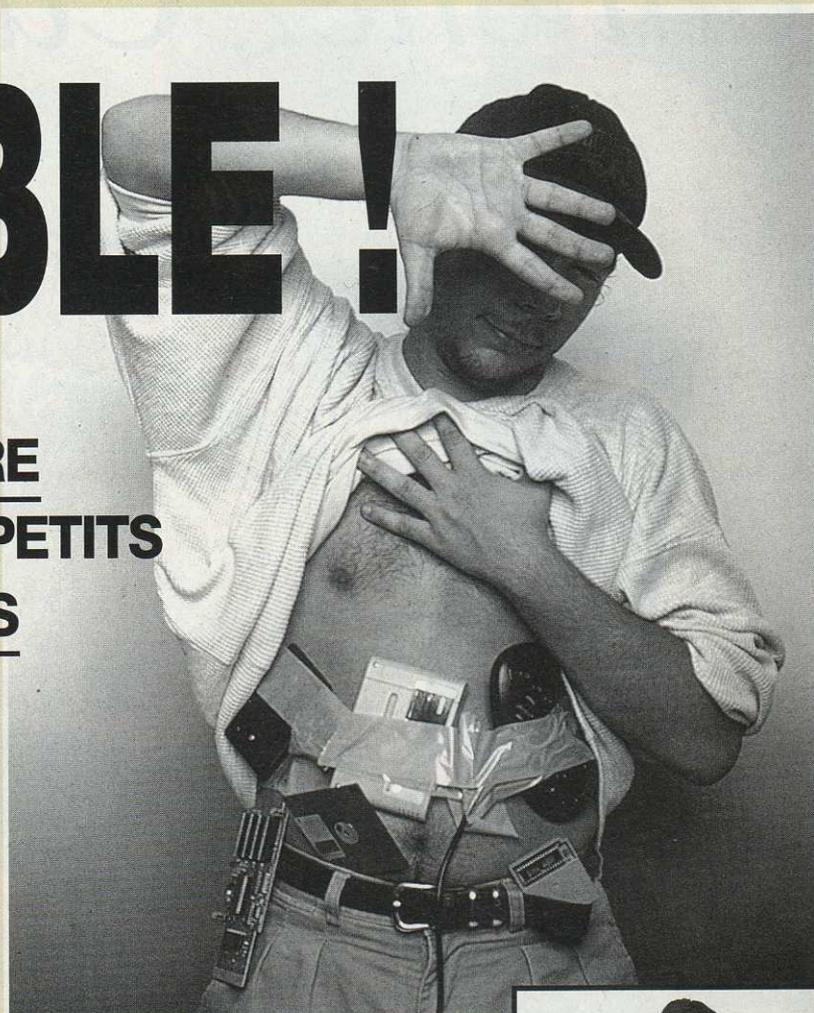
**EXCLUSIF**  
Johnny Bénichou  
nous dévoile  
sa BÉNIX !

Voir page 2, euh à côté, là, ouais, en bas...

# C'EST IGNOBLE !

**L'ODIEUX SARTAN  
VOULAIT CORROMPRE  
DES MILLIARDS DE PETITS  
ENFANTS INNOCENTS**

*C'est au moment de boucler ce numéro de Infos du pad (réélu meilleur top super top méga n°1 de l'année) que la nouvelle est tombée. Brutale, cruelle et terrible : de retour de reportage, notre confrère s'est fait coincer à la frontière Belge pour trafic de marchandises.*

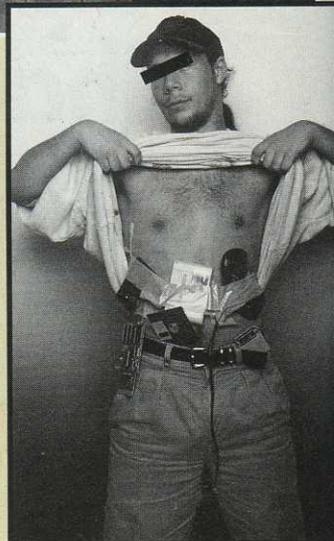


Ah, il n'est pas fier le bougre entre les mains de l'incorruptible police belge !

**C**omme on peut le voir, l'infâme Sartan (dit la crapule) aurait tenté de franchir clandestinement la frontière belgico-française en possession d'une importante quantité de matériel électronique illicite scotché à même la peau. Il comptait tout revendre au

prix fort à des jeunes gens trop naïfs. La justice a aussitôt décidé d'enfermer le voyou. À travers le repoussant Sartan, c'est le terrible fléau du jeu auquel notre glorieuse justice s'attaque. Fléau qui sclérose notre jeunesse, avenir de notre grandiose et sympathique nation. La S.P.A (Société Protectrice des Testeurs

Internationaux) serait déjà sur le pied de guerre afin de faire libérer ce repoussant personnage qui hier encore était l'idole de millions de jeunes. Fortement choqué et piteux, Sartan a déclaré en sortant de la fouille corporelle : « la vache, j'ai jonglé quand y m'ont arraché le scotch !!! ». Affaire à suivre...



# BLANKA HOSPITALISÉ

Après un violent combat contre Guile, Blanka, le célèbre brésilien en short de SF2 a eu la patte gauche fracturée.

## L'INTERVIEW DE BLANKA

Malgré son état, Blanka a bien voulu répondre à notre envoyé spécial : Rudy les bons tuyaux.

**Rudy les bons tuyaux d'Infos du pad : Alors Jean Pierre, je peux vous appeler Jean Pierre ? Ce combat contre Guile s'est mal passé, et pourtant, en sortant du ring vous avez déclaré : « je te survivrais ». Pourquoi cette phrase ?**

Jean Pierre Blanka : Grrr, crooogroarr ! Pelomm pelomm gruzu graeeergh « je te survivrais » shrompha !

**À ce point ? ! Et qu'en dit le docteur Von Zen Brenzeg qui s'occupe du service des urgences ?**

Grrr malfoutu, dizenblum'n gozdu rraoorrr...

**Hum... préoccupant ! Donc les combats c'est fini...du moins pour le moment !**

Crèèèèck, doméchan Guile grrrttttr ZARRG !!!

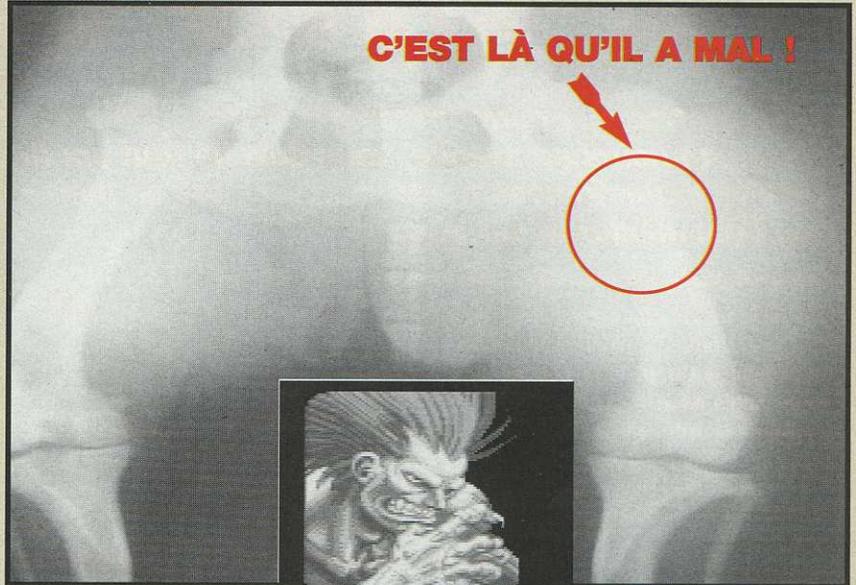
**Et oui, quand le moral va, tout va... Et Guile peut dormir tranquille puisque vous ne semblez pas lui en vouloir.**

Drrachmer copain gloubo. Grrr...

**Et oui, il en faut plus pour séparer de vieux amis. On vous souhaite un prompt rétablissement.**

Je vous remercie beaucoup !

???

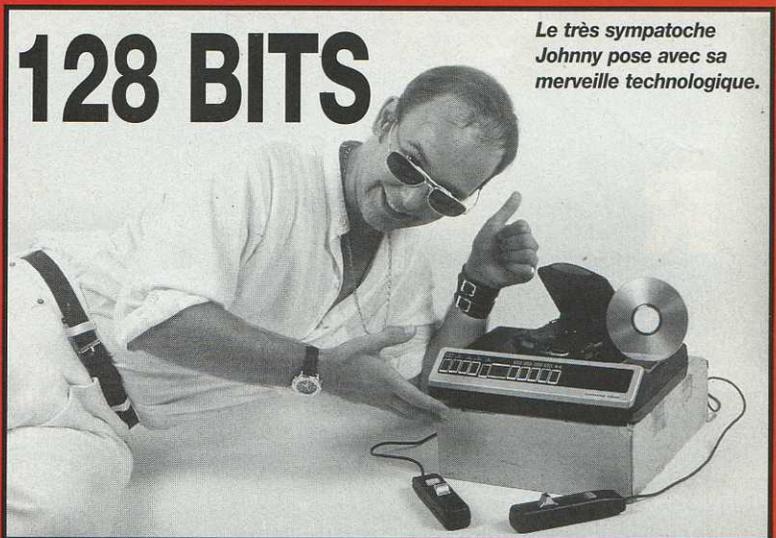


Coup de théâtre lors des derniers championnats de l'Apocalypse. Après un violent combat contre Guile, Blanka, le célèbre brésilien en short de SF2 est passé sur le billard. Le diagnostic est sans appel, fracture de la patte gauche. C'est en tentant de placer son célèbre coup de boule électrique que la bête s'est heurté au somersault kick de l'américain et qu'il s'est retrouvé sur le carreau. Les répercussions de cette tragédie sont-elles graves pour le brésilien ? Sa carrière est-elle menacée ? Bref, bien des questions auxquelles il répond dans une interview exclusive. De son côté, Guile est rongé par le remord. Au sortir du combat, il aurait juste déclaré : « Guile triste, Guile pas content d'avoir abimé son copain... ». Triste déclaration pour un triste accident.

## LA CONSOLE 128 BITS CHEZ VOUS !

L'univers de la console de jeu ébranlé ! Le sympathique pédégé de L'I. T. E. P (International Super Games Import Export), Johnny Bénichou, défraye la chronique. En effet, il a créé la première console 128 bits 100 % monégasque bientôt disponible au prix incroyable de **95 Francs monégasques** (soit 150 899,56 FF TTC). La JB 3600, (affectueusement

appelée « Bénix »), utilise un microprocesseur Power power 689, 20 millions de transistors et 135 megabits de mémoire vivo-active ! Avec ses 64 canaux sonores, elle possède également un DVP 132 MHz et un système MPOG de décompression tubulaire audio qui lui permettent de gérer plus de 985,05 millions de polygones à la demi seconde. Vous l'avez compris,



sur le plan technique, la Bénix n'a pas de soucis à se faire ! Et au niveau soft c'est époustoufflant. En exemple : Riche Racer, une simu automobile, Morback Kombat, etc. Pour tous renseignements contactez Johnny Bénichou, 8 allée laids verts, Principauté de Monaco. Tél : 16-0238-569-002-002 (numéro vert sur liste rouge). Fax : 16-569-5555 (entre 12 h 00 et 12 h 05).

# 32 bits aux no

**La PlayStation aux normes françaises est annoncée pour la fin septembre. Autres Mondes, toujours en avance, vous dévoile tout sur la machine de Sony. Malgré cette actualité brûlante nous n'avons pas résisté au plaisir de vous dévoiler le magnifique Wing Commander III sur 3DO.**

*Une rubrique toujours en retard réalisée par David Melka.*

La PlayStation, c'est quelque chose : une console 32 bits, un paddle 10 boutons, un lecteur de CD, plein de connections marrantes à l'arrière (prise S-VHS, RGB composite, etc.), des ports supplémentaires pour brancher des memory cards, etc.



**R**appelez-vous... 22 novembre

1994 : sortie de la PlayStation au Japon. La console 32 bits de Sony, provoque, n'ayons pas peur des mots, un véritable émoi au sein des joueurs. L'indéniable qualité des jeux que propose la machine et les prouesses techniques que renferment son capot gris lui valent l'admiration du public. En décembre 94, les revendeurs nippons sont littéralement pillés et c'est plus de 200 000 unités qui s'envolent en moins de deux semaines. Parallèlement, la Saturn enregistre des chiffres de ventes similaires. Les deux machines créent

l'événement, mais aucune ne fait l'écart. La PlayStation gagne la confiance des éditeurs tiers et compte aujourd'hui 500 compagnies dans le monde (une vingtaine en France) qui développent des titres pour elle. Malgré son prix excessif en import (entre 3 500 et 4 000 francs), la PlayStation trouve environ 10 000 acquéreurs en France. Ces rares privilégiés doivent non seulement déboursier une coquette somme d'argent mais doivent également

s'équiper d'un téléviseur capable de lire le NTSC japonais. Les autres produits liés à la machine (paddles, jeux, memory cards, etc.) sont aussi mis en vente par certains importateurs à coup de grosses marges bénéficiaires. Un jeu vendu au Japon 5 800 yens (350 francs) dépasse souvent la barre des 600 en France.

## Elle est (presque) là !

Mais combien d'autres joueurs rêvent de mettre leurs mains fébriles sur le paddle ergonomique (mais beaucoup trop court !) de la PlayStation mais ne peuvent se permettre d'investir une telle somme...

# mes françaises



## À deux, c'est encore mieux !

**La PlayStation est capable de se brancher, via un câble null modem (ou link), à une autre PlayStation, ça on le savait... Mais où sont les jeux qui utilisent cette technique ?**

Psygnosis est la première compagnie à présenter un titre qui utilise le câble link. Wipe Out est un jeu de course irréprochable. Futuriste à souhait, une parfaite fluidité, une jouabilité exemplaire et en plus, c'est un réservoir à sensations. Le gros point fort, c'est qu'il est possible d'y jouer à deux... Rien de bien nouveau, si ce n'est que les deux participants ne jouent pas sur le même écran de téléviseur, ni même avec la même console. Étrange ? Pas tant que ça, puisque le câble link est spécialement conçu pour ce genre de situation. Le seul problème, c'est que deux PlayStation sont nécessaires, ainsi que deux jeux et deux téléviseurs... Ce n'est pas évident à réunir !



Rassure-toi, joueur, les nuages noirs qui encombreront ton horizon vont bientôt disparaître.

Car Sony annonce la sortie officielle de la PlayStation pour la fin du mois de septembre, même si aucune date précise n'a été avancée.

Vendue à moins de 29 200 yens au Japon (1 640 francs), le prix de la PlayStation française devrait se situer entre 2 000 et 2 500 francs. Les catalogues de La Redoute et des 3 Suisses annoncent déjà la machine à 2 090 francs ! A priori, la console sera vendue avec un paddle, mais sans jeu. Malgré la discrétion de Sony quant au nombre d'unités mises en circulation, on a de bonnes raisons de croire que près de 100 000 machines sont prévues. En même temps que la console, divers accessoires seront commercialisés, tel la memory card (à moins de 300 francs), la souris, la manette ASCII, un fighter stick, le NegCon (la manette rotative de Namco) et le câble Link à environ 400 francs, ce qui ravira les acharnés du pad. ☺

## Customisez votre PlayStation



La souris PlayStation.

**Pour vraiment affiner sa gamme, la PlayStation sera dotée d'accessoires bien pratiques qui boostent les capacités de la machine.**

Pour jouer, il est nécessaire de se munir d'un paddle, objet étrange qui permet de manipuler les morceaux de pixels affichés à l'écran. Mais là où la PlayStation fait fort, c'est quand elle accepte (au moins) trois types de paddle différents adaptés à certaines catégories de jeux. Namco est la première société conceptrice d'un nouveau genre de pad, le NegCon. Pour utiliser ce dernier, il faudra oublier tout ce que vous savez sur la croix de direction. Elle ne sert plus à rien. Pour vous diriger latéralement, il vous faut « tordre » l'engin tout en dosant le mouvement (!). Cela paraît bizarre, mais vous seriez étonné de connaître nos nouveaux temps à Ridge Racer, réalisés grâce au NegCon. Rien à dire, on braque beaucoup mieux ! Ensuite, on trouve le câble link (voir encadré) et la memory card. Cette petite plaque d'acier enregistre vos parties, vos scores et sauvegarde votre position dans un jeu. Enfin, la souris PlayStation doit faire son apparition en même temps que la machine, mais nous n'avons pas encore trouvé à quoi elle pourrait servir ! (On trouvera bien un jour !). ☺



Le NegCon de chez Namco. ▲

## Preumss !

**La PlayStation française - enfin, européenne - débarquera en septembre accompagnée des tous premiers jeux issus du catalogue japonais.**

Ce sont exactement huit jeux qui sortent en septembre en même temps que la machine. Outre Wipe Out de Psygnosis (voir encadré dans les pages précédentes), Toh Shin Den, Ridge Racer et Jumping Flash (voir encadré sur la page suivante) on peut trouver Lemmings 3D, qui reprend le même principe que son confrère 2D, à savoir la prise en main de gnomes complètement lobotomisés qui avancent droit devant eux sans se soucier des obstacles et des pièges qui leurs sont tendus. Kileak the Blood, un énième clone de Doom pas trop mal fait mais qui ne présente aucune originalité (m'enfin, c'est sympa à jouer quand même, hein !). On peut aussi vous annoncer Novastorm et enfin Rapid Reload, un shoot'em up original qui sort simultanément pour les versions japonaises et françaises. 🌐



▲ Wipe Out.



▲ Kileak the Blood.



▲ Lemmings.



▲ Ridge Racer.



▲ Ridge Racer.



▲ Toh Shin Den.



## Sony vu de l'intérieur

**CPU** : un processeur central (la tête pensante) RISC 32 bits R3000, utilisé par certaines Silicon Graphics (les ordinateurs qui créent des images de synthèses) cadencé à 32 Mhz (la vitesse d'interprétation des données).

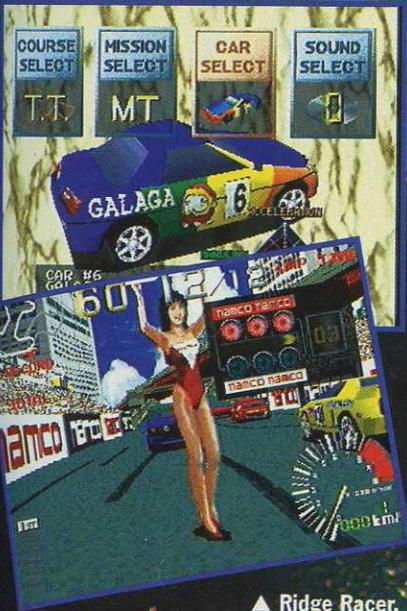
**Coprocasseur** : trois coprocesseurs qui soutiennent le CPU (sympa, non ?). Un dédié à la 3D (RISC), un dédié aux graphismes et un dernier, dédié aux sons.

**Graphismes** : modélisation tridimensionnelles texturées et mappées. Lissage de Gouraud. Mapping en temps réel, donnant de grandes possibilités à la machine. La résolution d'écran est de 640X480. 350 000 polygones gérables par seconde.

**Couleurs** : une palette de 16,7 millions de couleurs.

**Vidéo** : CD double vitesse (300 Ko/s) et JPEG Sony intégré.

**Audio** : coprocasseur RISC pouvant remplir 32 canaux.



▲ Ridge Racer.



▲ Toh Shin Den.

### ▼ Jumping Flash.



## Les titres phares

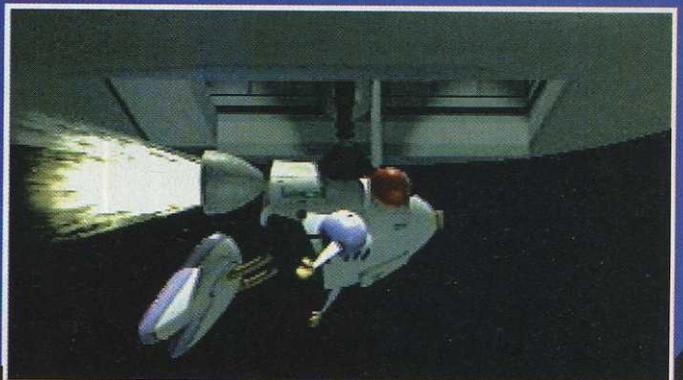
(NDLR : ceux qui vous illuminent la nuit !)

**La notoriété de la PlayStation est due à certains softs qui nous ont fait halluciner. Description...**

Quand on pense PlayStation, on pense forcément Ridge Racer, puisque c'est l'un des premiers hit à avoir fait son apparition sur la 32 bits de Sony. Ce jeu de course est une véritable révolution dans l'univers consoleux à cause des techniques novatrices qu'il utilise. Mais la machine made in Sony ne s'arrête pas là et démontre avec brio ses énormes capacités dans le domaine de la 3D. Toh Shin Den, inspiré évidemment de Virtua Fighter Arcade, est le premier jeu de combat pour console dont les guerriers sont composés de polygones mappés et lissés. La PlayStation enchaîne les succès :

Jumping Flash est le suivant sur la liste. Très original dans sa conception et dans sa réalisation, ce jeu procure au joueur des sensations jamais exploitées : celles du saut dans le vide avec des effets de profondeur déments ! Ces trois jeux font partie de la sélection destinée à sortir en même temps que la machine. 🌐

### ▼ Jumping Flash

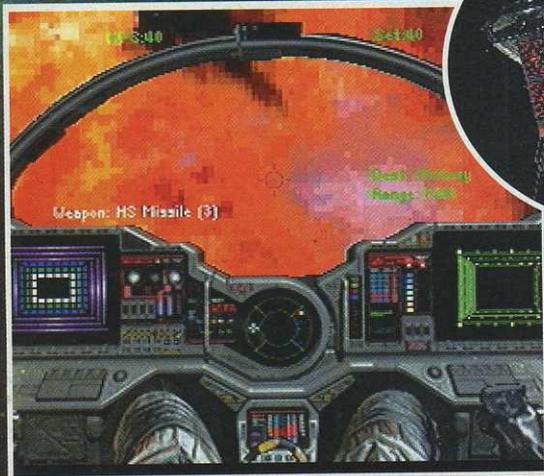
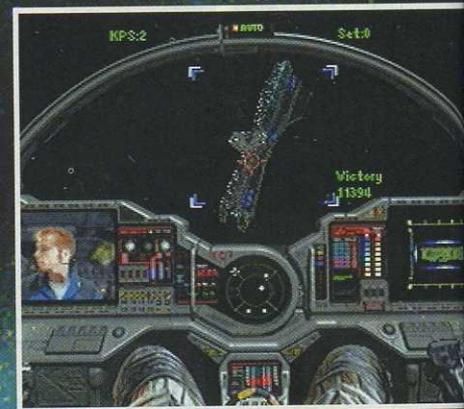


# Ta mère en tongues dans un X-Wing !

**Sous ce titre se cache un petit chef d'œuvre ludique ! Wing Commander III sur 3DO est un véritable film interactif qui captive le joueur en lui donnant le premier rôle.**

« Hein ? Pourquoi un X-Wing ? » me demanderez-vous (et je vous remercie de me poser la question, d'ailleurs). Tout simplement parce qu'il est impossible de regarder Winco (c'est son nom intime) sans faire le rapprochement avec la Guerre des Étoiles. En plus, l'acteur principal de Winco est Mark Hamill, alias Luke Skywalker dans l'œuvre majeure de George Lucas. Pour vous résumer la situation, votre nana vient de se faire kidnapper par des boules de poils spatiales, votre vaisseau s'est écrasé mollement au sol et vous êtes transféré sur le TCS Victory, croiseur de troisième zone... Jusque là, tout va bien ! Heureusement, vous sympathisez avec l'équipage, allant même jusqu'à tisser des liens très intimes avec les membres féminins

à bord. Vous exécutez les premières missions en bougonnant « bordel ! c'est toujours les mêmes qui se font chier à défendre le cosmos ! ». Et oui ! Votre langage a souvent tendance à déraper des les situations extrêmes. Les missions suivantes vont vous passionner et ceux qui ont touché le paddle pour jouer ne veulent plus le lâcher (imaginez une dizaine de testeurs coincé dans dix mètres carrés - c'est la taille de la salle de test - tous accrochés à un paddle et gueulant à tue-tête « j't'aurai sale Kilrathi ! » ou encore « j'vais en faire une carpette spatiale, moi ! »). Plus de trois heures de film vont rythmer votre aventure et vous ne serez plus jamais le même ! ✨



# Le numéro de rentrée de **CD CONSOLES**

## DOSSIER :

Pourquoi et comment Sony a créé la PlayStation !

## REPORTAGE :

Atari nous livre les 25 prochains jeux de la Jaguar en avant première.

## EVÈNEMENT :

Nintendo sort enfin le Virtual Boy Japon.

## EN TEST :

Clockwork Night 2 (Saturn), Ace Combat (PlayStation), Kings of Fighter 95 (Neo Geo), Wing Commander 3 (3DO), Virtua Fighter Remix (Saturn), Winning Eleven (PlayStation) et bien d'autres.



**N°10 en kiosque  
à partir  
du 8 septembre**

## SATURN

### les pour et les contre !

- ⊕ Ancienneté sur le marché.
- ⊕ Possibilité d'adapter tous ses hits d'arcade.
- ⊕ Polyvalence de la machine grâce aux périphériques (souris, volant).
- ⊕ Adaptateur universel permettant à tous les jeux de fonctionner sur n'importe quel Saturn (japonaise, américaine ou européenne).
- ⊖ Prix de la Saturn supérieur à celui de PlayStation.

# SATURN/P 80 jeux qui vo



Prix des jeux  
entre 400 et 450 F

Sega 32 bits

10 jeux  
dispos

déjà disponible

Prix :  
**3 390 F**  
avec Virtua Fighter et

Paddle  
9 boutons

**16,7 millions**  
de couleurs

**200 000**  
polygones/sec

en option  
Photo CD

**Ombrage**  
flat, gouraud, texture mapping

**MPEG en option**  
Video CD

## Coin périphérique

La PlayStation possède pour le moment peu de périphériques en comparaison de la Saturn. Seule une memory card et une souris sont disponibles. Chez Sega, la carte MPEG, un adaptateur universel, une souris, un volant pour les simulations automobiles, un sextupleur pour manettes (mais toujours pas de jeux pour trois, quatre ou plus) ont déjà été lancés sur le marché. Généralement, toutes ces belles choses coûtent moins de 500 F. La carte MPEG en vaut environ 1 500 F et le volant environ 600. Sega mise donc beaucoup sur la polyvalence de sa machine et espère distancer Sony très rapidement. Résultat des courses dans un prochain numéro...

*Consommateurs, revendeurs, éditeurs, distributeurs et magazines de jeux vidéo entendent parler à longueur de journée de deux consoles 32 bits : la Saturn de Sega et la PlayStation de Sony. La première est sortie officiellement en juillet et la seconde doit arriver dans les magasins ce mois-ci. Top Consoles fait le point et vous présente un large panel des jeux annoncés... Faites votre choix !*

# PLAYSTATION tout changer !

Prix des jeux  
moins de 400 F

Sony 32 bits

Sortie fin septembre

8 jeux  
dispos à la sortie

Prix :  
entre 2 000 et 2 500 F

Paddle  
10 boutons

16,7 millions  
de couleurs

Photo CD : non

350 000  
polygones/sec  
(Toh Shin Den en gère 90 000)

Vidéo CD : non

Ombrage  
flat, gouraud, texture mapping

## Bon à savoir

Il y a bientôt dix mois, la Saturn et la PlayStation sortaient au Japon. Juste après, dans chaque pays, on les trouve en import à des prix avoisinant les 5 000 F. Avec les sorties officielles, le prix est aujourd'hui à moins de 3 000 F en import et à peine plus pour de l'officiel (avec un jeu). La Saturn lit les vidéos CD et photos, peut recevoir une souris, un clavier, un volant... Du côté PlayStation, les choses ne sont pas très claires à ce sujet mais on ne se fait guère de soucis. On privilégie plutôt le software. A propos des jeux, il y a de tout : certains ont crié au scandale après avoir vu Daytona USA (Saturn), d'autres ont remercié Dieu en découvrant Toh Shin Den (PlayStation). Bien difficile alors de trouver le jeu qui fera la différence. Si ce n'est pas le soft, ce sera le prix de vente : Sega et Sony se livrent sur ce point une véritable bataille (tant mieux pour nous). La PlayStation coûte avec un jeu 400 F de moins que sa rivale. Sony et Sega affirment qu'ils feront tout pour « remporter le match et éviter que Nintendo, avec son Ultra 64, ne coiffe tout le monde au poteau ». Sega adapte sur Saturn, Virtua Fighter 2 et Sega Rally pour la fin de l'année. Grâce à Virtua Fighter 1, Sega aurait vendu 500 000 Saturn. Sony s'allie de son côté à Namco pour offrir de bons jeux. Les autres éditeurs pointent le bout de leur nez (Ocean, Ubi Soft et Virgin entre autres), et les pubs vont bon train. En attendant, nous vous offrons en preview 80 softs destinés à ces deux machines !

## PLAYSTATION, les pour et les contre

- ⊕ Prix de vente inférieur à celui de la Saturn.
- ⊕ Alliance avec des grands éditeurs tels Namco.
- ⊕ Une campagne de pub énorme est prévue.
- ⊖ Novice sur le marché par rapport à Sega.
- ⊖ Moins de périphériques prévus que sur Saturn.
- ⊖ Un certain retard par rapport à la Saturn (sortie officielle) ?

Notre coup de cœur  
**Daytona  
 USA**  
 Saturn  
**Disponible  
 Sega**

Le pari semblait impossible et pourtant Sega a réussi à adapter son chef-d'œuvre d'arcade ! Piloter un monstre de métal et s'évertuer à remporter d'incroyables courses est un challenge que vous ne pouvez refuser. C'est toujours aussi fun mais quelques problèmes d'affichages, surtout en ce qui concerne les décors, viennent perturber la course. On s'amuse quand même follement ! Les tips à découvrir ça et là augmentent considérablement l'intérêt de cet excellent soft. Imaginez-vous en train de chevaucher l'asphalte avec un canasson. Tsss...

Les simulations automobiles arrivent de partout. Il est temps de faire le point et de constater, une nouvelle fois, que les deux grands dans ce domaine ne sont autres que Sega et Namco...



**Virtua Racing - Saturn - Octobre - Time Warner Interactive**

Virtua Racing sur Saturn est réalisé et distribué par Time Warner Interactive. L'apport de nouveaux circuits, bolides inédits ainsi que textures mappées en font une très bonne simu. La concurrence reste rude avec Daytona USA.

**Sega Rally Saturn - Décembre - Sega**

Sega Rally est la dernière simulation de Sega en arcade. Bien plus beau que Daytona USA, il vous propose de piloter des tout terrains et de remporter quatre courses différentes. Intéressant mais le côté « baston à la Daytona » a disparu. Désormais, la conduite est reine.



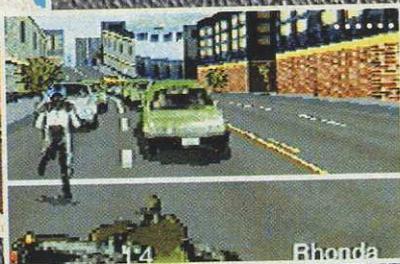
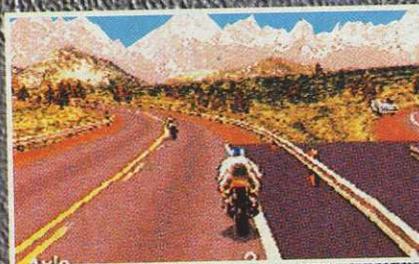
**Ridge Racer - PlayStation - Disponible - Namco**

Sony et Namco, une équipe explosive ! D'un côté, la machine de rêve. De l'autre, un savoir-faire inégalable. L'union de ces deux forces se nomme Ridge Racer, une simu dans laquelle vitesse et talent sont requis. Pour les pros et rien que pour les vrais !



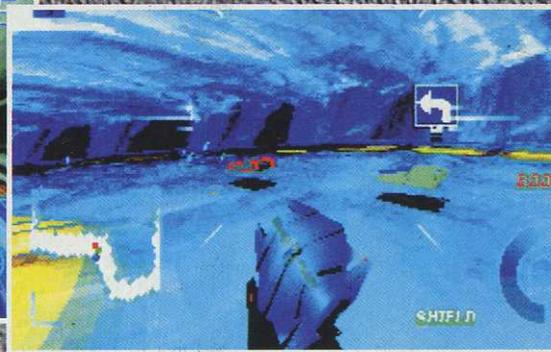
**Road Rash - Saturn/PlayStation - Décembre - Electronic Arts**

Le succès de Road Rash paraît assuré ! Comme sur Mega Drive, vous scotchez tous les autres bikers de la route avec votre tonnerre mécanique et remportez des courses endiablées. Aucune règle ne vient gêner nos motards et c'est tant mieux...



## Gran Chaser - Saturn Disponible - Sega

Encore une simu mais quelle simu ! Ses courses futuristes vous font frissonner sans cesse et la vitesse est de mise. Le mode deux joueurs ne convient pas à tous les fans du genre car l'écran se divise en deux parties. Agréable, sans plus.



## Destruction Derby - PlayStation Octobre - Psygnosis

Psygnosis prétend que Destruction Derby surpasse Daytona USA. Elle mise sur sa jouabilité et les superbes graphismes mappés. On ne sait pas grand chose d'autre sur cette hypothétique merveille. Nous vous en dirons plus les mois prochains !



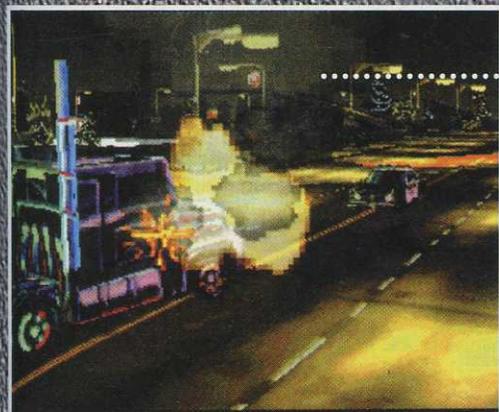
## Off world Interceptor Saturn/PlayStation date de sortie inconnue Crystal Dynamics

La aussi, vous détruisez tout ce qui se présente à vous pour rallier une ville à une autre. Les courses se déroulent sur la Lune et les paysages apocalyptiques vous laissent transi de froid. On aime ou on n'aime pas.



## Wipe Out - PlayStation Octobre - Psygnosis

Wipe Out est également le fruit de Psygnosis. Il profite des capacités techniques de la PlayStation et nous propose des décors aussi beaux que ceux de Ridge Racer. Quant à l'animation et les musiques, c'est encore une histoire de goût !



## Twisted Metal PlayStation Décembre Sony

Ici, vous jetez votre dévolu sur divers types d'engins (voitures ou camion...). Votre mission consiste à détruire l'opposant par tous les moyens. Une mission pas bien compliquée si l'on peut dire mais qui assure un peu de casse !

## Notre avis

Chaque machine possède UNE bonne simulation automobile. Daytona USA sur Saturn pour les fous de nascar et Ridge Racer (PlayStation) pour les dingues de conduite. La fin de l'année avec Sega Rally (Saturn) et Ace Drive (PlayStation) décidera de l'avenir des deux consoles, c'est couru d'avance...

## On attend encore

**Ace Driver - PlayStation - Décembre - Namco.** Namco continue d'enrichir les salles d'arcade avec ses simu automobiles next generation. Dans Ace Driver, des bolides de Formule 1 s'entre-déchirent pour le titre de champion de monde. Une adaptation de bonne qualité bientôt dispo !

**Screaming Wheels - Saturn/PlayStation - Décembre - JVC.** Screaming Wheels reprend en partie le scénario de Rock n' roll Racing. Vous pilotez un stock car et défendez les concurrents qui s'opposent à vous. Petite différence, votre but n'est pas d'arriver premier de la course, piégée un peu partout soit dit en passant, mais de détruire les autres racers... Ce jeu devrait satisfaire tous les félés du bitume fans de Tom Cruise dans Jour de Tonnerre.

Notre coup de cœur

## Goal Storm PlayStation Décembre Virgin

Konami s'attaque réellement à la PlayStation. Il était temps ! Depuis Parodius, nous ne nous sommes rien mis sous la dent. Goal Storm nous reconcilie enfin avec la société nipponne... Il ressemble assez à Victory Goal mais ses options sont quelque peu différentes. Uniquement des équipes japonaises au menu. Konami les a customisées et les matchs prennent donc des allures de coupe du monde. Les spectateurs crient et le speaker commente l'action de façon très spectaculaire. Le vrai foot à domicile, j'en ai rêvé, Konami l'a fait !



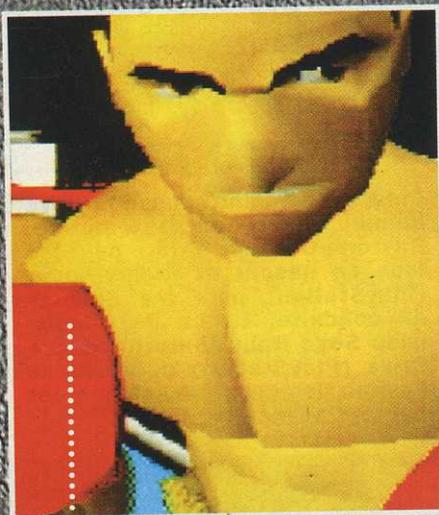
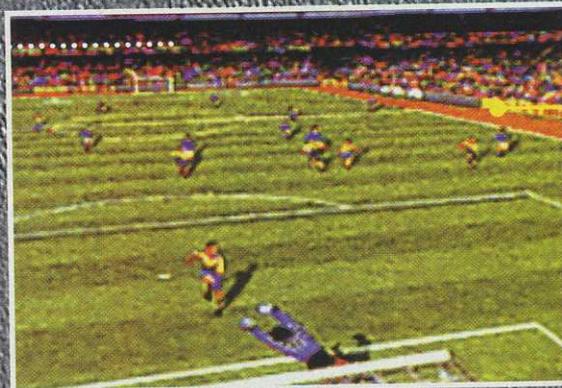
### Victory Goal - Saturn Disponible - Sega

Sorti peu de temps après la Saturn, Victory Goal a comblé les fous et fans du ballon rond. Graphismes mortels et animation spectaculaire, 3D oblige, il ne peut que vous rassurer quant aux possibilités techniques de la machine de maître Sega. Ah que oui !



### Fifa Soccer '96 PlayStation - Novembre Electronic Arts

The famous Fifa Soccer arrive bientôt sur PlayStation. Inutile de vous préciser que toutes les autres simus du même genre se retrouvent comparé à lui. Electronic Arts frappe un grand coup, la PlayStation est ravie. Nous aussi !



### Boxer Road - PlayStation - Disponible - New

Une minute de silence s'il vous plaît. Le premier championnat de boxe sur PlayStation débute et vous êtes tous conviés ! 3D à outrance, patate dans la tronche et mode deux joueurs, c'est sympa. Normal, les programmeurs de New ont suivi avec attention les meilleurs combats de l'année...



### Foes of Ali - Saturn - Novembre - Electronic Arts

La Saturn possède l'équivalent de Boxer Road sur PlayStation, j'ai nommé Foes of Ali. Ici, les choses se passent également en 3D et les mouvements de caméra sont monnaie courante. Laissez vos principes au vestiaire car les coups volent bas et les uppercuts assez hauts...



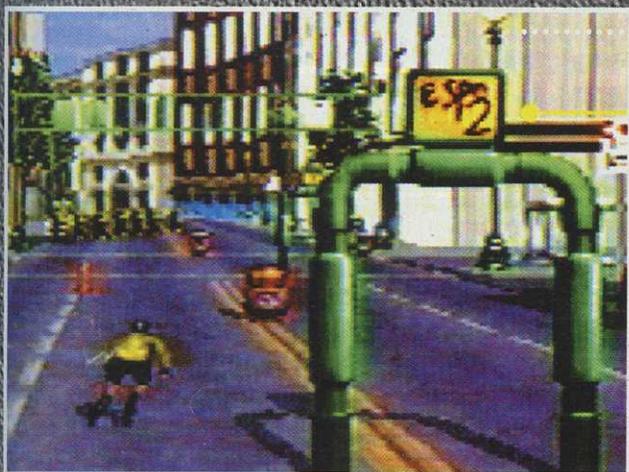
**NHL 96**  
Saturn/PlayStation  
Décembre  
Electronic Arts

Toutes les consoles ont accueilli avec joie la simu de hockey d'EA Sports. La Saturn et la PlayStation en font autant, cool ! Sur 32 bits, les règles et l'aspect des matches ne changent pas vraiment. La seule innovation concerne la caméra qui tourne autour des joueurs.



**Streetfast - PlayStation - Date de sortie : inconnue - Electronic Arts**

Un nom bien compliqué pour une simu de skate-board qui l'est tout autant ! Six niveaux et différents types de courses à parcourir en une seule saison. Éprouvant au vrai sens du terme ! Ne vous jetez pas sur les nombreuses options et admirez plutôt les superbes séquences de transition !



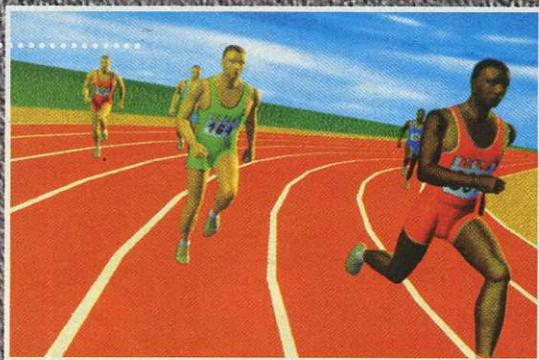
**ESPN Extreme Games - PlayStation**  
Décembre - Sony

Une compétition de skate-board, de vélo ou de luge, ça vous intéresse ? Je n'en doute pas un seul instant ! Tout se passe sur PlayStation et les concurrents, je vous le jure, ont l'intention de gagner par n'importe quel moyen. Entendez par là que les coups bas ne sont pas interdits, hum hum hum...



**NBA Action - Saturn - Date de sortie : inconnue - Sega**

Sega ne se laisse pas faire. Après le football, la baston et la simulation automobile, elle s'attaque au basket-ball. Même si ce sport n'est pas l'un des plus pratiqués au pays du Soleil-Levant, je vous assure que NBA Action écrase tout ce qui existe en matière de basket... La 3D y est pour quelque chose, moi je vous le dis !



**Decathlon**  
PlayStation  
Novembre - Virgin

Decathlon décape ! Comme son nom l'indique, vous participez aux dix épreuves reines de l'athlétisme et oe dans le seul but de devenir le meilleur. Les graphismes 3D semblent si irréels qu'on se surprend à les regarder nuit et jour. Paygnosis fait fort !

## On attend encore

Power Sports Soccer - PlayStation - Décembre - Sega Sports.  
Front Thomas Big Heart - PlayStation - Novembre - Acclaim.  
Madden NFL 96 - Saturn/PlayStation - Novembre - Electronic Arts.  
NHL All Stars Hockey - Saturn - Décembre - Sega Sports.  
Peeble Beach Golf Links - Saturn - Septembre - Sega Sports.  
Jet Ski Rage - Saturn - Date de sortie : inconnue - Velocity.  
NFL Quarter Back '96 - PlayStation - Automne - Acclaim.  
Converse Hardcore Hoops - PlayStation - Décembre - Virgin.

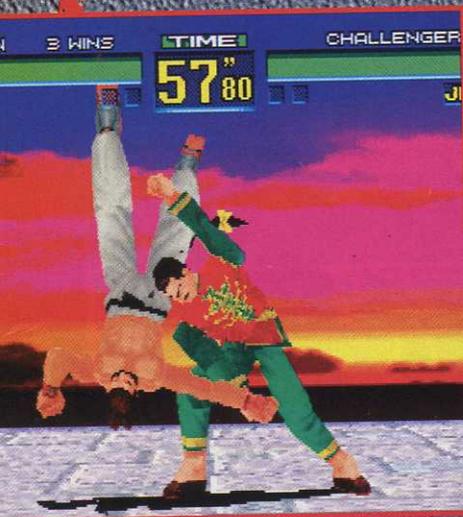
## Notre avis

Pour l'instant, les deux machines proposent des jeux de foot ou des hits Electronic Arts dont on a jugé déjà de la valeur sur d'autres consoles. Attendons l'hiver pour savoir où se situent exactement les intérêts des sportsmaniques ! Ils n'auront que l'embaras du choix.

# Le dossier

## Notre coup de cœur **Virtua Remix Saturn Disponible Sega**

Nouvelle version du hit de Sega sur Saturn, Virtua Remix propose des graphismes nettement améliorés de par l'utilisation des textures sur les personnages en 3D. Les fans sont heureux de constater qu'aucun bug d'affichage ne se manifeste lors des ralentis et que les sprites sont légèrement mieux animés. Un superbe jeu de combat, qualifié dans le monde entier de véritable top !



*L'acquisition d'un deuxième paddle pour sa console préférée révèle un certain goût pour la compétition. Quoi de mieux pour déterminer le meilleur qu'une bonne joute sanglante ?*

### **Virtua Fighter - Saturn Disponible - Sega**

Premier jeu de combat en 3D sorti sur console, Virtua Fighter est l'instigateur d'une longue lignée. Nombreux coups et enchaînements sont disponibles ainsi que de superbes chopes. Impossible de le manquer !



### **Virtua Fighter 2 - Saturn Décembre - Sega**

Suite de Virtua Fighter, VF2 est le top des tops du jeu de combat en 3D. La version arcade est une merveille et la conversion Saturn s'annonce superbe. Au programme, dix personnages aux coups originaux et vraiment très beaux. Certainement, LE jeu de l'année sur Saturn...



### **Tekken - PlayStation - Disponible - Namco**

Repompe allégre de Virtua Fighter, Tekken se situe pourtant un poil en dessous. Les coups sont très rapides et impressionnants et le rendu de la 3D est très beau. Si ça vous dit d'incarner Bruce Lee, allez-y !

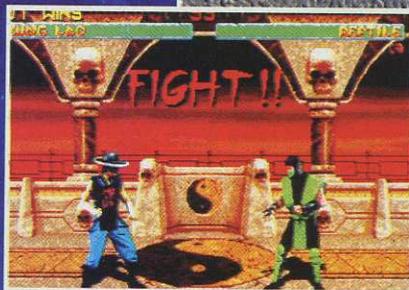
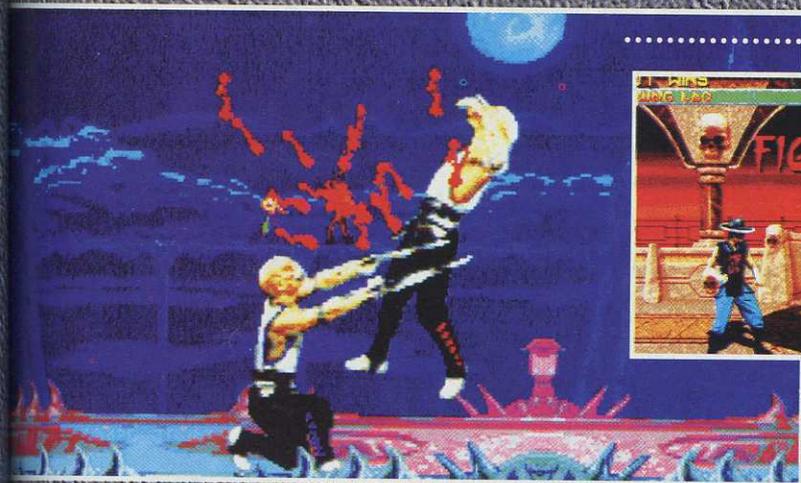
## Notre avis

Qui dit beat'em up sur 32 bits dit 3D mappée. Le style est nouveau et les adorateurs de bitmap à la Street Fighter II ne semblent pas tellement apprécier. Ils attendent plutôt les conversions des hits d'arcade de Capcom comme Darkstalkers. Nous devons donc attendre la fin de l'année pour juger qui gagnera...

# les jeux de **baston** sur Saturn et PlayStation



**Toh Shin Den - PlayStation - Disponible - Takara**  
Première grosse olaque sur PlayStation, Toh Shin Den est l'osmose réussie entre Virtua Fighter et Street Fighter. Des coups spéciaux sont désormais inclus dans un jeu de combat en 3D. Une merveille du genre !



## **Mortal Kombat 3**

Le troisième épisode du célèbre jeu de combat arrive sur PlayStation. Pas moins de quatorze personnages digitalisés s'en foutent plein la tête sur fond néo-classique. Le sang est toujours présent et les fatalités encore plus terribles.



## **Darkstalkers - Saturn/PlayStation**

**Avant Septembre - Capcom**  
Il arrive bientôt sur PlayStation et la suite (Vampire Hunter) est prévue sur Saturn. Que dire de plus si ce n'est que Capcom Japon a réalisé un travail graphique magnifique et une maniabilité au top. Le genre se renouvelle !

## **On attend encore**

Primal Rage - Saturn / PlayStation - Novembre - Time Warner Interactive  
Golden Axe : the duel - Saturn - Date de sortie : inconnue - Sega  
Premier jeu développé sur STV (carte d'arcade Sega utilisant la technologie Saturn), la version console est donc semblable à sa grande sœur et ses fans seront donc contents de le retrouver. Sinon, c'est latte et baston à gogo !  
Batman Forever - PlayStation - Décembre - Acclaim  
Rise 2 : Resurrection - Saturn / PlayStation - Décembre - Mirage  
Dark Legend - Saturn / PlayStation - Début 1996 - Data East  
X-Men - Saturn / PlayStation - Septembre - Capcom



## **Virtua Fighter 3 - Saturn**

**Décembre - Sega**  
Suite de Virtua Fighter VF2 est le top des tops du jeu de combat en 3D. La version arcade est une merveille et la conversion Saturn s'annonce superbe. Au programme, dix personnages aux coups originaux et vraiment très beaux. Certainement, LE jeu de l'année sur Saturn...

Notre coup de cœur

## 3D Lemmings PlayStation Octobre Psygnosis

Imaginez nos chers petits Lemmings dans un monde en 3D. Déjà que c'était pas facile sur un seul plan, maintenant, ça devient infernal. Our infernal ! Ça arrive en octobre sur PlayStation et on l'attend impatiemment car la jouabilité a selon Psygnosis été peaufinée. De nouvelles options vous permettent des combinaisons inédites, encore plus surprenantes que dans les premiers volets de ce classique. Les énigmes sont bien entendu plus compliquées et les graphismes, grâce à la PlayStation, sensas !



Maintenant qu'on a la 3D et un son du tonnerre, on profite à fond de nos bons petits jeux d'aventures. De tous horizons, ils en ravissent plus d'un.

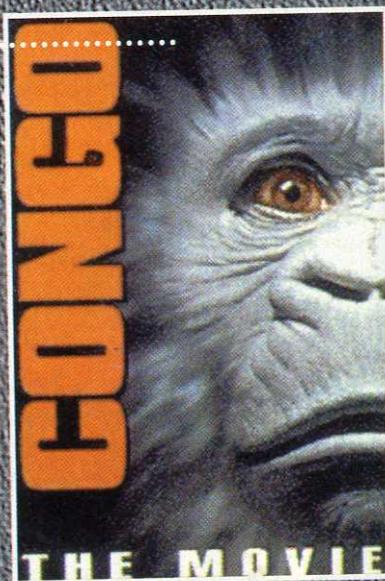


Free Runner - Saturn - Décembre - Sega

Avec une ambiance cyberpunk, Free Runner vous entraîne dans les réseaux de communications et les programmes secrets à la recherche d'indices à propos de crimes commis dans le monde réel, le nôtre.

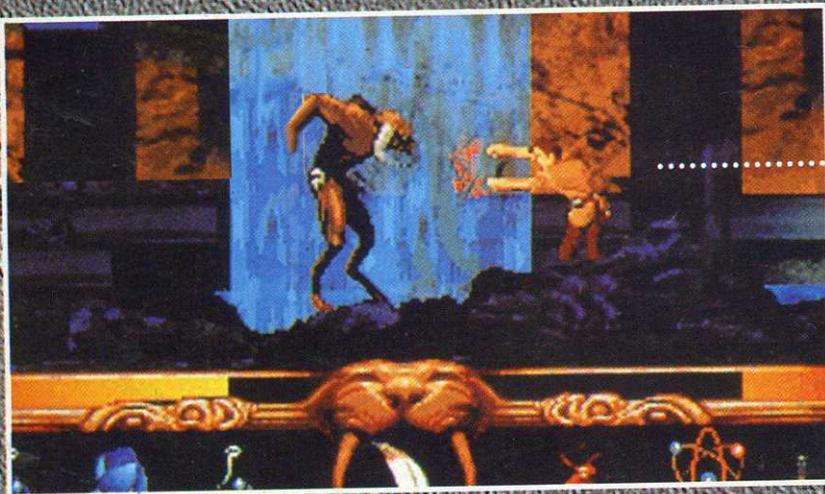
Congo the movie : the  
lost city of Zinj  
Saturn  
Septembre  
Sega

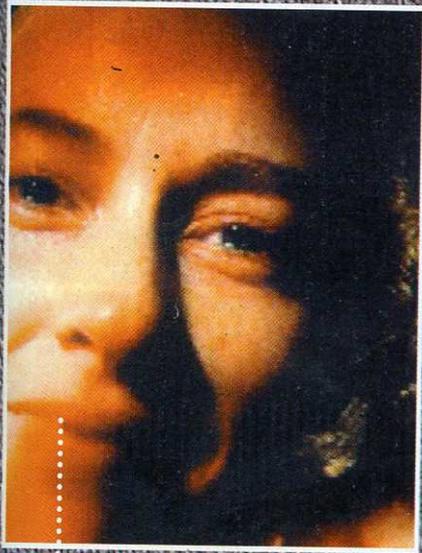
C'est le jeu basé sur le roman de Michael Crichton et le film du même nom. Les membres de votre expédition, à la recherche de diamants, disparaissent un par un. Quel est donc ce mystère, êtes-vous capable de le résoudre ?



Split Realities - Saturn/PlayStation  
Décembre - IGC

Mélangé de plate-forme, beat'em up et RPG, Split Reality vous permet de glisser d'un monde à un autre. Vous êtes le seul à pouvoir arrêter les forces du mal désirant détruire les deux mondes. C'est dur mais quand on aime...





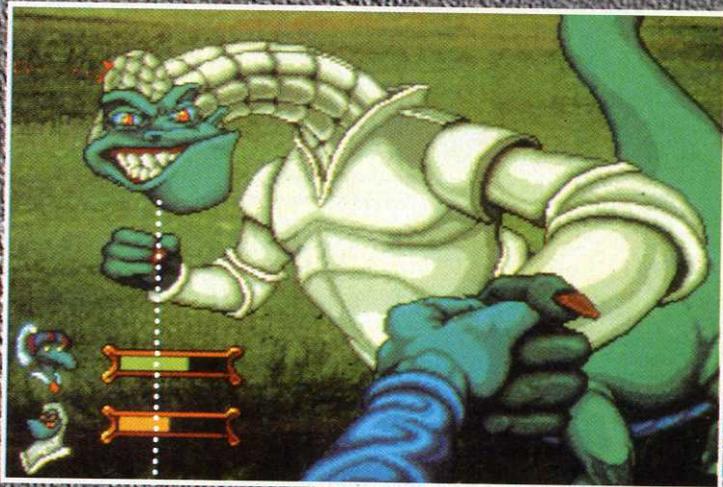
**Psychic - PlayStation**  
**Novembre**  
**Electronic Arts**

Un scénario très touffu pour cette enquête pleine de meurtres. Une réalisation étonnante pour ce jeu dans lequel vous avez l'agréable opportunité de passer d'un corps à l'autre. Vive les pouvoirs psychiques !



**Johnny Mnemonic - PlayStation - Automne - Sony**

Encore du cyberpunk pour un gars qui transporte des informations dans des circuits implantés dans son cerveau. Mais un beau jour, il y a trop d'infos. Alors il faut trouver le moyen de se décharger avant que...

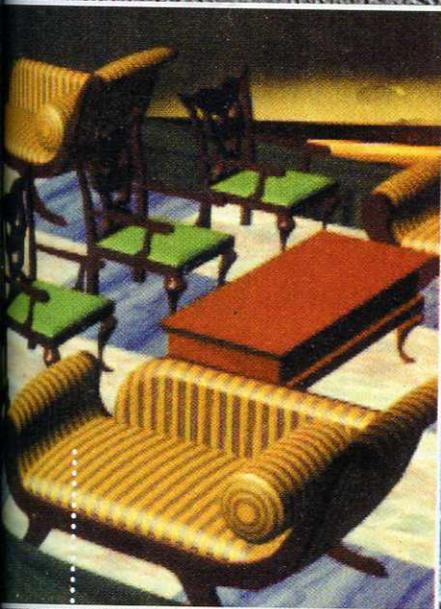


**Blazing Dragons**  
**Saturn/PlayStation - Hiver**  
**Crystal Dynamics**

Quand le Roi Arthur rencontre les Monty Pythons ! Créé par Terry Jones des sus-dit Monty Pythons, Blazing Dragons tourne en dérision la légende des chevaliers de la table ronde. Réserve aux adultes ?

## Notre avis

Les styles proposés sont très nombreux. Il est donc difficile d'émettre un jugement quant à la console qui offre le meilleur jeu d'aventure. Cependant, des titres comme Arc The Lad ou Rigload Saga (PlayStation), dont nous ne parlons pas ici, risquent de faire pencher la balance. Les avis sont ici très partagés...



**The Eleventh Hour : the Sequel to the Seven Gates - Saturn/PlayStation**  
**Décembre - Virgin**

Comme son nom l'indique, il s'agit de la suite de Seventh Guest. Encore tout plein d'énigmes à résoudre dans une maison très spéciale. Les déplacements sont merveilleusement beaux et les graphismes pétent grave.

## On attend encore

**Discworld - PlayStation - Septembre - Psygnosis.**

**Myst - Saturn/PlayStation - Octobre - Sunsoft.**

Écrans fixes et superbes images accompagnent ce jeu au scénario complexe.

**Warhammer - PlayStation - Hiver - Mindscape.**

Ça sort en hiver et c'est édité par Mindscape. Un intense et complexe jeu de stratégie doté de superbes graphismes et d'une interface unique. Pas d'autres infos pour le moment, mortus et bouche cousue...

**Creature Shock - Saturn/PlayStation - Octobre - Data East.**

Prévo pour la fin de l'année et réalisé par Data East, Creature Shock prend place en l'an de grâce 2123. L'une des trois grandes puissances de la planète semble être dévastée par une force inconnue. À vous de découvrir ce qu'il se passe et de mettre au tapis celui qui réalise ce carnage.

Notre coup de cœur

## Rayman Saturn PlayStation Disponible Ubi Soft

Cacañico pour ce jeu de plate-forme totalement french réalisé par nos amis d'Ubi Soft. Il bénéficie de graphismes hors du commun et d'une réalisation parfaite selon certains d'ires. Rayman, essaie de ramener la paix dans son monde désormais sous l'emprise du malin. Plus il progresse et plus son pouvoir grandit. Un tableau sillonné peut de nouveau être visité. En effet, vos nouveaux instincts magiques vous autorisent à atteindre des plates-formes auparavant inaccessibles. On aime et on redemande encore...

Depuis Pittfall sur Atari 2600, on ne cesse pas de voir des petits bonshommes sauter par ci, par là. Comme dit le proverbe, on n'arrête pas une recette qui marche car les jeux de plates-formes ont un bel avenir !



### Spot Goes to Hollywood Saturn/PlayStation à Décembre - Virgin

Le célèbre Cool Spot sort du monde des 16 bits pour débarquer sur les grosses consoles, lui tout est représenté en 3D isométrique pour une perspective graphique très belle. On remercie Virgin d'avance !



### Astal - Saturn Disponible - Sega

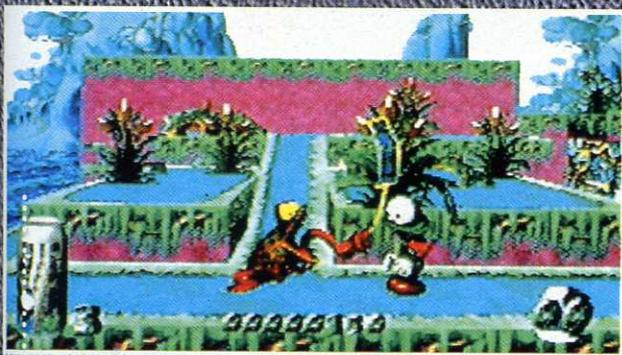
Astal est un lointain cousin de Sonic. Il a décidé de se rebeller contre les méchants en place. Dans des tons bleu-violet, ce jeu de plates-formes atteint des sommets de beauté. Zooms et rotations sont aussi de la partie pour encore plus d'émotion...





## Clockwork Knight 1 et 2 - Saturn - Disponible - Sega

Sega a tenu le pari de nous sortir un jeu de plates-formes à la fois beau et original. La série des Clockwork nous propose des décors et des ennemis en 3D mappée qui donnent un rendu magnifique et bluffant. En voilà un soft original (j'aime la redondance).



## Bug - Saturn - Septembre - Sega

En espérant qu'il ne soit pas buggé, voici un jeu de plates-formes tout ce qu'il y a de plus original dans lequel on se déplace dans toutes les dimensions de l'écran. Si jamais il y a un Bug, pas d'inquiétude donc !

## On attend encore

**Rockman - PlayStation - Hiver - Capcom.**

Le célèbre Megaman de Capcom n'hésite pas à s'échapper du monde de la Nintendo pour arriver sur PlayStation. Il faut encore combattre les Machoman, Mitoman et autre Cleptoman pour arriver à la fin. L'innovation est de mise pour cet énigme volet de la série Megaman et on ne s'en plaint pas !

**Castlevania : Vampire Kiss - Saturn - Novembre - Konami.**

Ça sort au Japon en novembre et on l'attend avec impatience. Imaginez-vous, la première version 32 bits de Castlevania ! Une série culte qui a déjà torturé bien des consoleux de la première heure...

**Blood Omen : Legacy of Kain - Saturn/PlayStation - Hiver - Crystal Dynamics**

Kain est un Vampire. Il décide de prendre sa revanche sur une bande de meurtriers sanguinaires. Dans un joyeux bain de sang, ce jeu reprend le concept inverse de Castlevania. C'est du Crystal Dynamics (Gex), attendons-vous donc à quelque chose de bien.

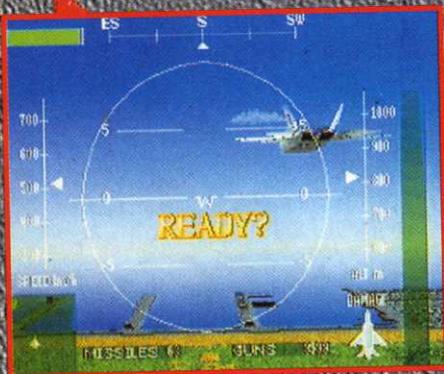
## Notre avis

Le genre plate-forme est sans conteste le plus apprécié des récents possesseurs de 32 bits. Avouons que dans le domaine, ils sont gâtés. Rayman sur chaque machine plaît à toutes et tous, comme Rockman ou Clockwork Knight. On trouve son bonheur de chaque côté, ce n'est pas plus mal d'ailleurs...

Notre coup de cœur

## Ace Combat PlayStation Disponible Namco

C'est ce que l'on appelle sans crainte une véritable simulation de vol. Vous partez en mission de jour comme de nuit avec différents avions à votre disposition. Ils possèdent tous des caractéristiques différentes et des armements aussi puissants que terrifiants. Tout se passe comme dans la réalité, y compris le ravitaillement qui survient en plein vol. À noter que vous disposez de deux vues différentes.  
Merci Namco !



### Magie Carpet - Saturn/PlayStation - Niver Electronic Arts

Les fous de vitesse vont être ravis ! Magic Carpet vous permet de voler à des vitesses tout à fait impressionnantes. Mais n'oubliez pas votre mission : détruire ce qui se trouve au sol et risque de vous barrer la route !

### Agile Warrior F-111X PlayStation Niver - Virgin

Impossible de résister à la tentation de cette simulation si réaliste. Tout à coup, vous vous trouvez propulsé dans des combats aériens aux quatre coins de la planète. Réglez donc les problèmes qui surviennent lors des dangereuses missions et subissez une sacrée montée d'adrénaline !



### Assault Rigs PlayStation Niver - Psygnosis

Assault Rigs offre une jouabilité bien classique. Elle apporte tout de même un plus par rapport aux autres shoot du genre. En effet, grâce au câble link, vous pouvez relier plusieurs PlayStation entre elles et partager ainsi la cinquantaine de niveaux que présente le soft. Intéressant non ?

Actuellement, les 32 bits de Sony et Sega ne sont pas encore abondamment fournies en shoot'em up. Heureusement, la qualité de ceux qui sont disponibles dépasse nos espérances les plus folles. Pas de doute, la bataille est rudement engagée dans le domaine !

### Panzer Dragon - Saturn Disco - Sega

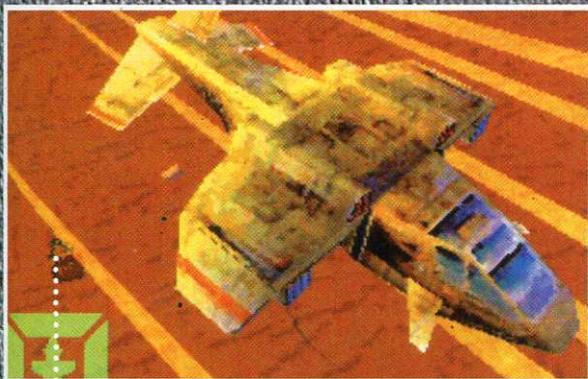
Sublime, excellent, parfait... Panzer Dragon vous entraîne dans un univers bricole et surréaliste du meilleur goût. Depuis la géniale et longue scène d'intro en images de synthèse jusqu'à la bataille épique avec le dernier boss, Panzer Dragon vous tient en haleine. À posséder absolument...



### Virtua Cop - Saturn Decembre - Sega

Vous savez viser et tirer à la perfection ? Alors Virtua Cop est fait pour vous ! Ce soft aux textures polygonales et aux perspectives changeantes est une excellente adaptation du jeu d'arcade de Sega. Les tireurs embusqués sont toujours présents ainsi que la volonte de tout raser d'ailleurs !





## Warhawk - PlayStation - Décembre - Sony

Avec Warhawk, vivez six missions aériennes ainsi que six missions au sol afin de détruire les armes les plus puissantes de la Terre. Sachez que l'équipe qui s'occupe des simulateurs spatiaux de la NASA a fait office de designer pour ce soft très spécial. Alors...

## Krazy Ivan PlayStation Novembre Psychosis

Vous vous trouvez à l'intérieur d'un robot ultra perfectionné et armé jusqu'aux dents. Dirigez-vous vers les territoires hostiles pour accomplir certaines missions et détruire les Aliens métalliques d'en face...



## Virus - PlayStation - Hiver - Sony

Un virus venu d'une autre planète s'introduit dans votre vaisseau de combat. Pour que tout rentre dans l'ordre, vous vous battez contre des monstres métalliques gigantesques. Plus d'infos dans un prochain numéro...



## Shock Wave 2 PlayStation Décembre EA

Après le premier Shock Wave sur la PlayStation, Electronic Arts lance le second volet sur la même machine. Cette nouvelle version comporte six nouveaux mondes, à explorer bien entendu. Les adeptes peuvent se rejouer !

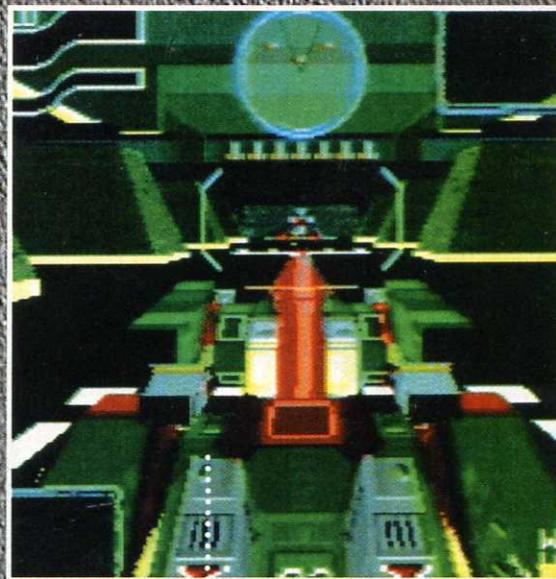


## Wing Commander 3 - Saturn/PlayStation Octobre - Electronic Arts

Il n'y a pas de doute là dessus, Wing Commander 3 est l'un des meilleurs jeux sortis sur PC. Le voilà adapté sur Saturn, PlayStation. Un must qui combine tir, action et aventure interactive.

## Notre avis

Là aussi, les capacités techniques des deux consoles sont mises à rude épreuve. Pour réaliser un hit, chaque éditeur pousse en effet la bécane dans ses derniers retranchements. Ace Combat, Wing Commander, Panzer Dragoon, beaucoup de softs auxquels vous devez impérativement goûter. Et ce, quelle que soit votre bécane préférée !



## Cyberled - Saturn/PlayStation - Disponibles - Namco

Il est vrai que la version arcade était bien meilleure mais bon... Cyberled reste un bon jeu d'action. Seul, ça va. A deux, les textures mappées disparaissent. Dommage !

## On attend encore

### Vmax - PlayStation - Novembre - Mindscape

Voici un excellent jeu d'action basé sur une ambiance entièrement futuriste. Des monstres à volonté et des animations en 3D en font un véritable must dans son genre. Action et terreur garanties pour les plus téméraires !

### The Raven Project - PlayStation - Hiver - Mindscape

Alors que des forces extraterrestres envahissent le monde, vous êtes une fois de plus employé pour sauver l'humanité. Des combats à gogo et des scènes hyper réalistes font de ce soft un excellent produit. Oh oui !

Et aussi :

### Panzer General - PlayStation - Septembre - SSI

### Project Overkill - PlayStation - Novembre - Konami



► **Herr Doktor Street Man.**  
Spécialiste maison du jeu de baston, il nous revient directement du Japon où il a passé sont temps libre à compter les distributeurs de Coca. C'est vous dire le phénomène !



► **Le professeur Sartan.**  
Tout petit, il voulait être chaman dans une tribu de kangourous birmans. Las de les chercher inutilement, il se défoule, entre deux RPG, sur des pseudo problèmes métaphysiques bien incompréhensibles.



► **Il Dottore Khârmo.**  
Descendant très lointain d'Houdini, il passe sont temps à essayer d'épater Vampi en avalant son clope allumé par l'oreille. Moi je dis que cette pouffe s'étonne pour un rien !



► **La dottoressa Koopa.**  
C'est Moi ! C'est-à-dire Celle Qui Ne Peut-Être Nommée. Et si ce n'est Vampi qui me snobe, je suis la chouchoutte de la rédac !



► **Lion, interne aux hopitiaux de Paris.**  
Le gars a la grosse tête depuis qu'il a obtenu son certificat de second cycle de bonnes manières. Vous savez, le baisemain et tout ce genre de trucs désuets.



► **Goku, vétérinaire intérimaire.**  
Émule invétéré de Patrick Dupont, Goku nous revient après avoir passé deux mois à l'hosto. Il avait défié l'ensemble de la rédaction à un Street sauvage... Personne n'a compris qu'il s'agissait du jeu.



► **Rudy les bons tuyaux, docteur ès plumbum.** Ses origines sont inconnues. On ne sait d'où il vient ni pourquoi il est venu. Et il a la fâcheuse manie de squatter tous les macintoshs de la rédaction pour écrire ses inepties.



► **Doc Bill Ballantine : Le soudard maison.**  
On l'a vu errer pendant des semaines ivre-mort sans dire un mot à quiconque. Il explique cet état second par ses origines écossaises mal assimilées.



► **Froggy, le brancardier**  
Très gentil quand il passe à la rédaction. Surtout lorsqu'il distribue des chips à tous les enfants. Amateur de Game Boy sous toutes ses formes. (Surtout en drink).



► **Le Boss, chirurgien dentiste.**  
Il a le don inné de vous transformer n'importe quel passage de Paris Turf en test de jeu de quinze pages. Notamment les pronostics de Pierrette Brès dont il est amoureux.

## L'EXPÉRIENCE INTERDITE

**Bienvenue au Labo. Lieu-dit de tous les test. Endroit mystérieux et secret, vous voici admis à partager les découvertes de nos testeurs-chercheurs. Ce mois-ci, la présentation de l'équipe incombe à la petite Koopa qui va se faire un réel plaisir à mettre en éprouvette ses petits camarades laborantins.**



### Test : Batman Forever

Batman n'est un jeu pour les gonzesses et le prouve dans le test. La ren sera chaude, allez prendre des coups et en donner...

Batman and all related elements are property of DC Comics TM & © 1995. All rights reserved. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment Inc. © Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.

### Test : Prehistorik Man

*Vous rêvez de retrouver le bon temps de la guerre du feu et d'une époque qui ne connaissait pas l'émancipation des femmes. Réjouissez-vous, Prehistorik Man est là !*



## SOMMAIRE DES TESTS

Doom SNIN .....	p. 50, preview
Power Pigs SNIN .....	p. 53, preview
Weapon Lord SNIN .....	p. 54, preview
Rayman Saturn .....	p. 56, preview
The Mask SNIN .....	p. 58, preview
Killer Instinct SNIN .....	p. 59, preview
SFII, the Movie Saturn .....	p. 60, preview
Garfield MD .....	p. 62, preview
Power Rangers SNIN .....	p. 63, preview

## Le Top des jeux du mois

- 1 🌐 Light Crusader/MD
- 2 🌐 Batman Forever/SNIN
- 3 🌐 Donkey Kong Land/GB
- 4 🌐 Prehistorik Man/SNIN
- 5 🌐 Dungeon Explorer/MCD
- 6 🌐 Mother Base/32X
- 7 🌐 Marko's Magic Football/SNIN
- 8 🌐 Castlevania/SNIN
- 9 🌐 BC Racer/32X

### Previews : Rayman

*Voilà un jeu de plates-formes qui l'est beau. Il débarque sur la Saturn dès le mois prochain. Une preview rien que pour vos yeux.*



### Test : Light Crusader

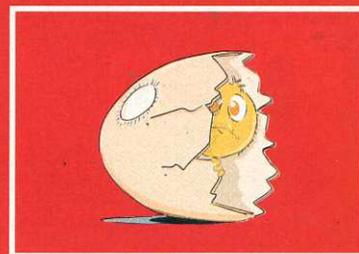
*Un jeu sur Mega Drive qui ravira tous les fans d'héroïc fantasy comme Lion. Ce jeu a fait un véritable tabac à la rédac ! A ne pas rater...*

## DES PREVIEWS

Power Rangers GB . . . . . p. 63, preview	Batman Forever SNIN . p. 64, note : 14
Big Sky Trooper SNIN . . p. 63, preview	Prehistorik Man SNIN . p. 70, note : 16
Urban Strike SNIN . . . . . p. 63, preview	Light Crusader MD . . . p. 76, note : 16
Batman and Robin MCD . . . p. 63, preview	Castlevania SNIN . . . . . p. 80, note : 13
Thunderman 3 SNIN . . . . . p. 63, preview	Marko's Football SNIN p. 84, note : 13
	Dungeon Explorer MCD p. 88, note : 13
	Motherbase 32X . . . . . p. 92, note : 14
	BC Racers 32X . . . . . p. 94, note : 12
	Donkey Kong Land GB . p. 96, note : 16

**Vous n'êtes pas d'accord avec nous : faites-le nous savoir et écrivez-nous si vous êtes un homme !**

## Koopa, le testeur du mois



**Machine : Twingo**  
**Genre : bleu outre-mer**  
**Éditeur : Sardaigne**  
**Distributeur : France**  
**1 à 2 joueurs (!?)**  
**Prix : XXX (très cher !)**

## NOTES

<b>Graphisme</b>	<b>19</b>
<b>Animation</b>	<b>16</b>
<b>Son</b>	<b>19</b>
<b>Jouabilité</b>	<b>19</b>
<b>Durée de vie</b>	<b>19</b>
<b>Intérêt</b>	<b>17</b>

### Commentaire

Koopa est la plus gentille et la plus jolie des filles de la rédaction. Surtout quand on la compare à Sartan !

### Pour

- ▲ Les graphismes !
- ▲ La gentillesse.
- ▲ La durée de vie.

### Contre

- ▼ Il y a Kharmô !
- ▼ On ne peut pas jouer à tout avec !

MOYENNE DES NOTES

# 18

# Doom

Super Nintendo \* Kill'em all \* Ocean \* Octobre

Qui ne connaît pas Doom, l'un des meilleurs jeux existants sur PC ? Vous contrôlez un courageux combattant qui doit, à l'intérieur d'un labyrinthe, buter tous les hommes et les monstres qui s'y trouvent. Très sain, non ?

La Super Nintendo n'aurait jamais pu voir arriver Doom sur son port cartouche, si le FX2 n'avait pas existé. Le jeu sur console reprend avec précision les éléments qui ont fait son succès sur PC. Doom est le premier jeu d'aventure/action en vue suggestive qui fait évoluer le joueur dans un univers tridimensionnel où il est

possible d'explorer les moindres recoins. Le réalisme de ce genre de produit est époustouffant et instaure une ambiance prenante dont il est difficile de se détacher. Aux commandes de votre marine, vous devez éliminer les hordes aliens qui ont envahis la base martienne. Vous êtes, bien entendu, tout seul et ne pouvez compter que sur les

armes que vous trouverez en chemin. Le jeu prend un tour satanique au fur et à mesure que vous progressez et l'ambiance s'alourdit. Doom est le précurseur d'une longue série de jeu du même genre (Heretic, Descent, Rise of the Triad) qui font leur apparition sur PC et bientôt, pourquoi pas, sur console. ☹



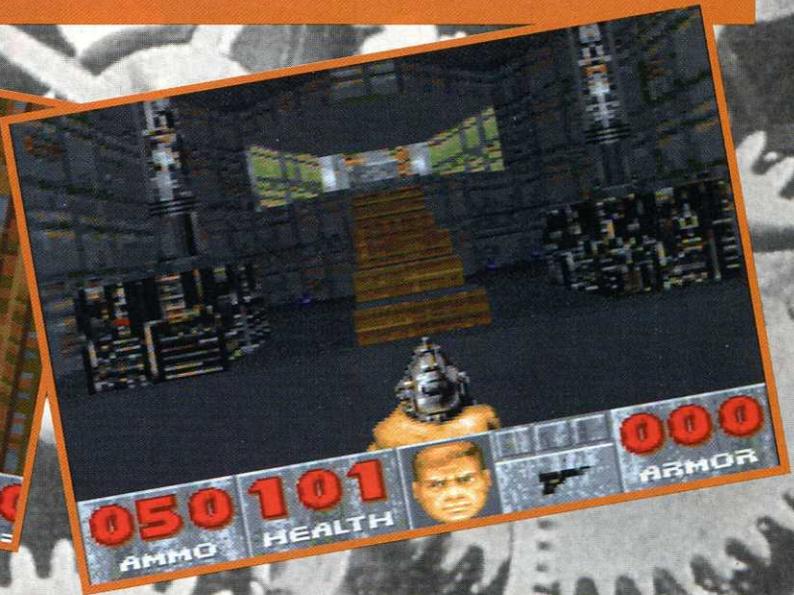
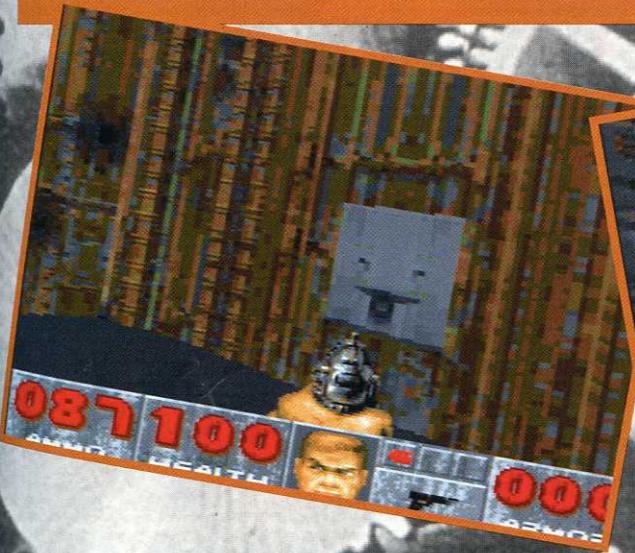
## Une bien agréable promenade en charmante compagnie

Voici les divers « éléments » que vous allez croiser dans les sombres couloirs. Portes de fin de niveau, monstres, mares d'acide, etc. N'oubliez pas de vous servir de votre plan, qui vous sert également de radar, pour savoir à quel endroit exact vous vous trouvez. Autre chose très importante : les statistiques qui vous sont données à chaque fin de niveau. Elles vous indiquent combien d'ennemis vous avez exterminé, le nombre d'objets que vous avez ramassé et de passages secrets que vous avez trouvés.



## Un homme bien armé en vaut deux

Même si, au début, vous ne partez qu'avec une seule arme à feu (un revolver), ne vous inquiétez pas ! Au fur et à mesure que vous progressez dans vos missions, vous ferez une véritable réserve d'armes et de munitions. De toute façon, si vous êtes en manque de cartouches, sachez qu'il vous reste toujours une dernière solution : utiliser votre poing américain !



## La course à la vie

Lorsque vous vous apercevez que c'est plus trop la forme (en fait, lorsque la tête qui se trouve en bas de l'écran est complètement ensanglantée), vous avez intérêt à trouver de quoi vous soigner. Pour ce faire, plusieurs pharmacies se trouvent éparpillées çà et là. Elles vous remettent chacune 10 % de vie. Mais n'oubliez pas non plus les autres objets qui vous protègent (comme par exemple les armures), ou les fioles qui vous rendent un point de vie. Intéressant non ?



## Pour ne rien oublier

Voici les objets qui vous seront indispensables : clés, interrupteurs, ascenseurs, etc. A vous de bien comprendre leur principe et leur fonctionnement, pour pouvoir vous déplacer d'une façon très à l'aise dans ce labyrinthe (par exemple il faut savoir que pour chaque porte correspond une clé de la même couleur, mais qu'il existe aussi des portes qui ne s'ouvrent qu'à l'aide d'un interrupteur). Il vous faudra un peu d'entraînement pour apprendre à les reconnaître et puis après, ça ira tout seul !



# Power Piggs of the Dark Age

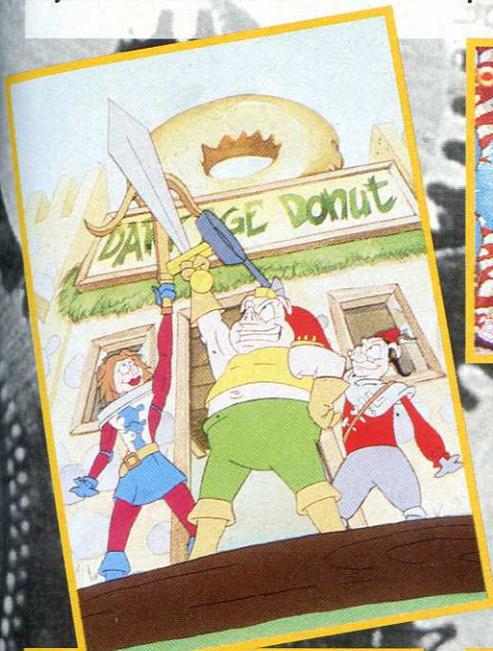
Super Nintendo 🍷 Plate-forme 🍷 Titus 🍷 Octobre

*Tout le monde connaît l'histoire des trois petits cochons et du grand méchant loup. Cette histoire pour laquelle vous avez trépidé, frissonné et hurlé durant toute votre enfance. Allez, allez, calmez-vous ! Tout est fini maintenant ! Aujourd'hui Titus vous propose de prendre votre revanche en réduisant à néant votre plus grand cauchemar : le loup !*

**B**runo, Gilbert et Lotta sont les Power Piggs. Ils tiennent un célèbre bar à beignets nommé Le Dark Age Donut. Pour eux, tout marche à merveille au Royaume des Cochons, jusqu'au jour où Wolff, le plus démoniaque des loups, inventent la machine à vent redoutable. Il décide de s'en servir contre ce village si paisible pour rayer le Donuts Bar de

la carte le plus rapidement possible. Mais, prévoyant toute sorte d'attaques, nos trois amis cochons ont préparé un armement hors du commun pour accueillir comme il se doit le tyrannique Wolff. Confiture, chocolat et autres sucreries bien alléchantes seront des armes bien efficaces. Chacune d'elles correspond à une certaine puissance de feu et de tir. À vous

de les utiliser à bon escient ! Un jeu de plates-formes tout à fait original, qui inclut effets spéciaux, graphismes superbes et de nombreux mondes gigantesques. Sans compter les innombrables zones cachées, les bonus et les musiques tout à fait extraordinaires ! Un jeu qui vous plaira sans aucun doute, pour son ambiance et les souvenirs qu'il réveille... 💡



**On s'amuse toujours autant chez les petits cochons !**

Même si Power Piggs est un jeu destiné aux jeunes enfants, il est vrai qu'au niveau des graphismes, des musiques et de la réalisation, on se retrouve plongé dans une ambiance vraiment sympa. En bref, rires et bonne humeur sont au rendez-vous ! Surtout lorsque des pièges, plus que délirants, sont tendus au méchant loup. Qui a dit que les plus petits sont les plus faibles ?

# Weapon Lord

Super Nintendo 🎮 Mega Drive 🎮 Baston 🎮 Ocean 🎮 Octobre

Voici un nouveau jeu de baston sur Super Nintendo, sorti tout droit de chez Ocean, dans lequel terreur et frissons sont aux rendez-vous. Âmes sensibles planquez-vous ! Ce jeu ne vous est pas destiné !

**S**'il est vrai que les jeux de baston sont de plus en plus nombreux sur toutes les consoles, en voici un qui sort un peu du lot, de part son originalité. En effet, Weapon Lord met en scène plusieurs personnages qui, lors d'un tournoi, viennent s'affronter. Chacun des six combattants possède une variété unique de déplacements et d'attaques (parades, combinaisons

de coups et fatalités). Voyez leur style de jeu en mode versus et choisissez le personnage qui vous convient le mieux. Sachez qu'il vous sera possible de jouer Zarak le Seigneur Démon, uniquement lorsque vous aurez atteint le trône, c'est à dire quand vous aurez battu tous les gladiateurs. Et pour se faire, je peux d'ores et déjà vous conseiller de vous lever de très bonne heure, car Zarak est d'une



## Castagne !

Je vous avais prévenu : ce jeu est un jeu de baston pur et dur ! Les personnages présentent une variété de coups et de défense hallucinante. Très vifs et sportifs, ils se déplacent avec rapidité et agilité, ce qui quelquefois déstabilise l'adversaire. Surtout lorsque les coups sont hyper puissants ! Autant vous dire qu'à ce moment là, plutôt que de riposter, il vaut mieux se servir d'une belle parade !



force redoutable ! La prophétie dit que seul l'enfant qui naîtra sous un ciel rouge sang et par un soir de lune sera en mesure de le battre. Car ce personnage est assez spécial : mi-démon, mi-araignée, il est habillé d'une toile satanique et piège les âmes qui entrent dans l'arène. Un jeu dans lequel règne une certaine atmosphère, quelquefois malsaine et effrayante, mais toujours attractive ! 🌐

## Des décors qui décoiffent !

Les décors sont très diversifiés et soignés, ils apportent énormément d'ambiance au jeu. Quelquefois lugubres sinistres et menaçants, ils donnent une certaine forme de réalité au contexte. En gros, on se croit réellement dans le tournoi, et lorsque malheureusement on perd, ça fait très mal !



## Faites votre choix !

Bien évidemment, vous avez le choix entre les six personnages présentés. Essayez-les pour voir lequel vous convient le plus. Vous aurez le plaisir de jouer avec Zarak uniquement si vous réussissez à battre tous les autres. Bon stimulant tout de même pour accéder au trône ! Si vous préférez le mode « versus », sachez qu'il vous est possible de choisir votre lieu de combat, ce qui est loin d'être désagréable lorsque vous voyez les décors !



# Rayman

Depuis un an qu'on en parle, Rayman fait enfin son apparition sur les supports 32 bits ! Emboitant le pas à la PlayStation, la Saturn accueille à son tour la mascotte désarticulée de Ubi Soft.

Un jeu français... C'est un jeu français ! Rayman est la première production de Ubi destinée aux nouvelles technologies. Initialement prévue sur Jaguar, la console 64 bits d'Atari, le jeu a fait ses débuts sur la PlayStation de Sony avec un certain succès, et même un succès certain. Il est sans

conteste, aujourd'hui, une référence pour tout ce qui touche aux jeux de plates-formes. Rayman sur Saturn ne diffère en rien de la version PlayStation. Les ingrédients de ce cocktail sont : une large dose d'humour délirant et toonesque, une ambiance bon enfant et un scénario ultra-moraliste. À tout cela, viennent se

greffer des graphismes somptueux et éclatants (les teintes sont toujours du meilleur goût) et une bande sonore superbe qui colle bien à l'ambiance et au « thème » du monde dans lequel évolue Rayman. Pour tout vous dire, le docteur Dark a subtilisé le Grand Protoon qui maintient l'ordre dans votre monde. Le



Saturn • Plate-forme • Ubi Soft • Octobre

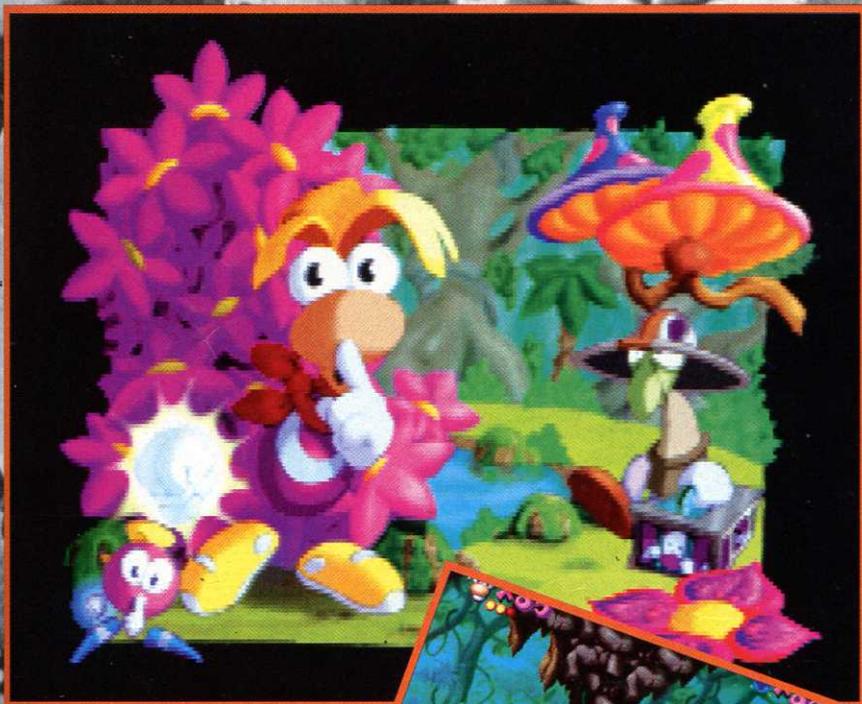
Le chaos s'installe et partout d'étranges créatures font leur apparition et capturent les Electroons, les paisibles habitants de votre univers. Armé de votre courage et d'humour, vous courez à la rescousse de vos amis à l'affût de nouvelles techniques qu'une fée vous enseigne (un poing mobile, des cheveux-hélicoptère, etc). Rayman est décidément un jeu excellent ! 🍄



## Un parcours très touristique



La richesse visuelle de Rayman est surprenante. Au travers des six différentes régions du jeu, on ne peut qu'être soufflé par la beauté des décors et la variété des graphismes. Le fond, ainsi que les sprites, sont réalisés en 65 000 couleurs et on note une excellente finition sur les matières, les reliefs et la lumière. On note aussi la présence d'éléments originaux, tel que l'interaction totale de Rayman avec son environnement.

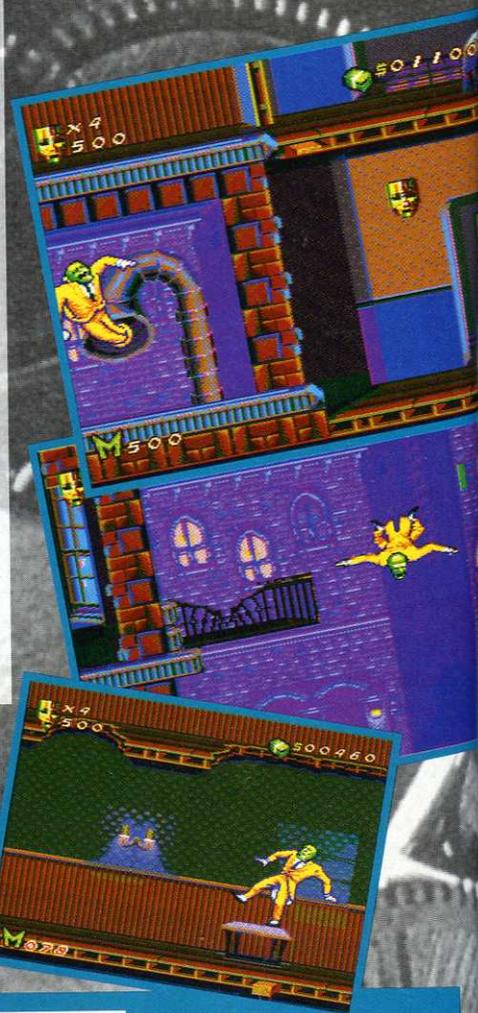


# The Mask

Super Nintendo \* plate-forme \* Ludi Games \* Octobre

*Vous l'aurez remarqué, depuis quelque temps, c'est la mode des adaptations des persos de comics vers le cinéma puis vers nos chères consoles chéries. Superman, Spiderman ou plus récemment Judge Dredd et Batman. C'est maintenant au tour de The Mask de débarquer sur SNIN.*

Ce Mask qui déboule tout droit de chez Ludi a été pour nous une véritable surprise. Et une bonne, en plus. D'une part, la réalisation a été tout à fait soignée. Belles couleurs, décors et niveaux sympas et variés, animation fluide sans surprise mais également sans faille, bref, du beau boulot d'un point de vue purement technique même si toutes les capacités de la machine ne semblent pas avoir été exploitées à fond. Mais là où ça devient béton, c'est dans les mimiques du sprite et l'ambiance « total bargeot » qui règne dans l'ensemble du jeu. En effet, The Mask est truffé de gags, d'idées loufoques et délirantes. Sans rire, voilà une cartouche qui respire la bonne humeur et je dirais même le bon humour. En le regardant d'un peu plus près, on ne peut s'empêcher de penser au non moins délirant Earthworm Jim désormais devenu une référence. L'esprit complètement fou du comics et du film est, une fois n'est pas coutume, bien rendu. En gros, The Mask est un soft dans le plus pur style forme qui risque de faire de gros dégâts chez les joueurs dès sa sortie. Et ces dégâts devraient s'opérer tant sur vos nerfs que sur vos zygomatiques. Affaire à suivre... et on la suivra de près !! ☺



## Les petits moyens dans les grands !

Voici ce que peut faire votre personnage lorsqu'il est menacé : tantôt il sort l'armurerie et dégomme tout, tantôt il tend l'oreille et détruit tout ce qui lui barre la route (fenêtres, passages secrets, etc.). Il utilise un tourbillon pour traverser les couloirs sans se faire remarquer et le marteau pour taper sur ses ennemis et casser le sol. Autant vous dire qu'il est armé et qu'il vaut mieux s'en méfier !

# Killer Instinct

Super Nintendo • Baston • Nintendo • Septembre

*Killer Instinct est sorti il y a plus de huit mois en arcade. Au cours du dernier Super Games Show, Nintendo, qui a étroitement collaboré avec Midway pour le réaliser, nous l'a très gentiment présenté.*

Au prime abord, il semble banal, n'offre aucun côté novateur en ce qui concerne la jouabilité. Mais c'est seulement après y avoir joué quelque temps que l'on se rend compte de l'incroyable potentiel de ce beat'em all. Tous les personnages réalisent une kyrielle d'attaques spéciales qui martyrisent, comme vous vous en doutez, l'adversaire. Les combattants, des extraterrestres et mutants venus d'ailleurs (c'est-à-dire de très loin,

enfin vous voyez le genre) sont de véritables mastodontes. Croisez-les dans la rue et vous comprendrez ! Humour carambar à part, la jouabilité n'est pas négligée. A chaque enchaînement, le sang gicle merveilleusement et une superbe voix digit se fait entendre. Avant les matches, zooms, 3D et effets spéciaux jaillissent dans tous les sens. Les graphismes digitalisés, similaires à ceux de Mortal Kombat (également produit par Midway) inspirent la peur et la

terreur. Dans certains décors, lorsque les combattants se rapprochent l'un de l'autre, il y a zôôôm de caméra (l'écran...). Aux États-Unis et en Europe, Killer Instinct a remporté un incroyable succès. Chez les Asiatiques et plus particulièrement au Japon, il s'est ramassé une spectaculaire gamelle. Espérons que sa sortie sur Super Nintendo marquera son apogée dans ce pays ou les jeux « à la Street Fighter » règnent en maître... ✨



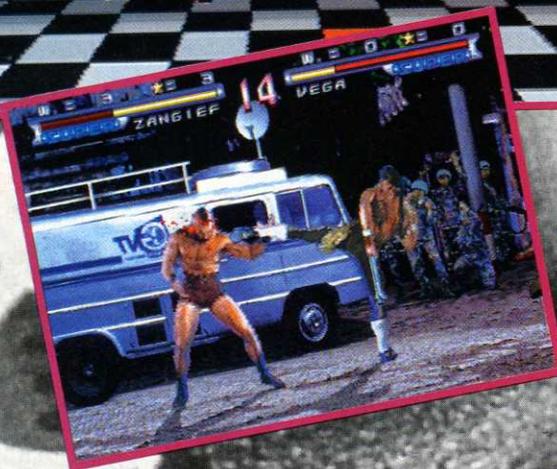
## Des fighters vraiment très spéciaux !

Comme vous pouvez le constater sur ces images, les personnages de ce jeu sont tout à fait hors du commun. Monstres incroyables, bêtes inhumaines et extra-terrestres sont présents sur le ring ! Évidemment, vous allez me dire que tout cela n'est pas très réaliste. Et bien, pour vous répondre, je dirais que ce côté invraisemblable est nettement compensé par le fait que les images soient digitalisées. En effet, grâce à cela vous avez vraiment l'impression de vous retrouver dans la quatrième dimension ! Sympa, non ?

# Street Fighter

Saturn Ⓢ Combat Ⓢ Acclaim Ⓢ Septembre

Grosse déception cinématographique et grosse déception en arcade, Street Movie arrive sur Saturn. Attention surprise, c'est Capcom Japon qui s'est personnellement occupé du développement du jeu...



## The Movie

Pendant le jeu et en introduction, de nombreuses scènes de film en plein écran vous sont proposées.



Complètement dénigré au Japon, Street le film et l'adaptation arcade du dit film sont passés pour des plaisanteries au pays du soleil levant. Problèmes de gros sous oblige, il fallait absolument un Street Movie sur Saturn (vous savez, les histoires de licence...). Grosse surprise cependant, à part les graphismes digitalisés, le jeu n'a rien à voir avec la version arcade. En fait il s'agit de Street fighter 2 X (arcade, 3DO) caché derrière des gra-

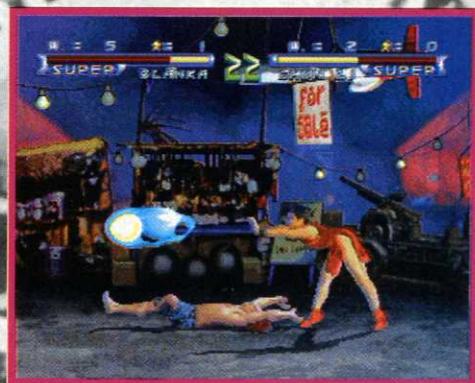
# the Movie

## Street X

On retrouve les mêmes coups que dans Street X, ainsi que les supercoups accessibles quand la barre « Super » clignote.



phismes et des animations pas très réussies. Mais dans l'affaire, on gagne une jouabilité parfaite et des musiques géniales. Moi je dis c'est ce qu'il y a de plus important (avec une boîte de Cola light). Quatorze personnages sont à votre entière disposition pour évacuer votre rage d'être rentré de vacances. On retrouve des figures bien connues tels que Ryu, Ken, Guile et compagnie. ☐



# Garfield

Mega Drive • Plate-forme • Sega • Octobre

*Le chat le plus paresseux, le plus cruel et le plus attachant du monde de la BD arrive sur consoles 16 bits. Bref portrait de Garfield : ce matou grassouillet, aux yeux globuleux, n'aime pas les lundis, ni Oddie le chien. Par contre il adore bouffer... Si vous voulez vous taper de plus amples poilades, procurez-vous l'un des nombreux album de Jim Davis à propos de ce gréffier très spécial.*

**E**n ce qui concerne le jeu, c'est du plate-forme très classique mettant en scène le sus-dit félin. D'habitude très casanier, Garfield va pourtant explorer de nombreuses époques à la recherche de quelque chose, on sait pas quoi mais on le saura très bientôt. Préhistoire, Futur, Prohibition, Égypte antique, période des Boucaniers, tous ces lieux et époques vont être souillés par les pattes de l'adorable Garfield. Pour chacune de ses péripéties, il est habillé couleur locale : de longue dents durant la préhistoire, un chapeau à Chicago, un casque de cosmonaute dans le futur... Les graphismes de ce futur hit ont la particularité d'être très beaux tout en reprenant le trait négligé de la bande dessinée. Les animations sont tordantes et Garfield est, comme à son habitude, sans pitié avec ses ennemis !



# Power Rangers

Super Nintendo • Plate-forme • Bandai • Octobre

Personne n'ignore l'existence des Power Rangers. Ce groupe de six étudiants, choisi par Zordon en personne pour défendre la Terre des Forces du Mal, est désormais bien populaire.

Cette fois encore, une nouvelle mission leur est imposée : arrêter la machine mise au point pour prendre le contrôle total de la planète. Bien évidemment, de méchants monstres (très proches de Sartan physiquement !) sont là pour vous ennuyer franchement. D'ailleurs, rien ne va plus ! Zordon est en

très mauvaise posture, les Power Rangers ont perdu leurs pouvoirs et leur base est détruite. Mais malgré cela, ils ne renoncent pas et décident donc de partir à la recherche du diabolique Ivan Ooze afin de l'anéantir. Voici donc un beat'em all sympa que vous pouvez jouer seul ou bien à deux simultanément.

Durant les sept niveaux qui vous séparent du Big Boss, vous allez vous battre contre de bien étranges créatures. Des graphismes assez beaux, des musiques entraînantes et des coups bien spécifiques à chacun des personnages qui font de ce soft un bon jeu d'aventure et d'action. 



## O aurait aimé vous présenter plus en détail

Nos plus plates excuses pour tous ces jeux qui, faute de place, n'ont pu être développés ailleurs que dans cette rubrique minuscule...

### Urban Strike

Super Nintendo • Simu et stratégie  
Ludi Games • Octobre

Après Desert Strike et Jungle Strike, voici le troisième épisode de la série d'Electronic Arts sur Mega Drive. Aux commandes d'un hélicoptère méga-performant avec tout l'armement possible, auto-radio et freinage ABS en option, il va falloir accomplir plusieurs missions dans divers lieux.



### Batman et Robin

Mega CD • Beat'em all  
Sega • Octobre

Vous pilotez la superbe Batmobile et poursuivez des hordes de méchants et pilleurs de banques. Ce n'est pas franchement très intéressant mais nous attendons une version finale pour nous faire idée plus que précise...

### Bomberman 3

Super Nintendo • Bomber  
Udson Soft • Octobre

Troisième volet des aventures du petit poseur de bombe qui, étant de plus en plus mûr, acquiert de nouvelles techniques. Le principe reste le même avec certaines variantes.

Un jeu qui promet, une fois de plus, une bonne éclate à plusieurs !

### Big Sky Trooper

Super Nintendo • Lucas Arts  
• Octobre

Vous qui rêvez de voyager au-delà des limites terrestres et d'y vivre une aventure hors du commun, sachez que cela est possible grâce à ce nouveau jeu de Lucas Arts. Visitez chaque planète une

à une afin d'y trouver les différents messages que votre commandant disparu vous a laissés pour le retrouver !

### Power Rangers

Plate-forme • Game Boy  
Bandai • Octobre

Si vous êtes tenté par de nouvelles aventures de Power Rangers, sachez que vous pouvez retrouver nos chers vengeurs masqués dans de nouvelles aventures « beat'em allesques » sur Game Boy. Un jeu très classique qui, malgré tout, séduira les fervents admirateurs de la série.



**V**oici le tant attendu justicier masqué sorti tout droit de son film. Pas

moins de huit niveaux sont à boucler dans Gotham City pour défoncer ces deux abrutis que sont Double-Face et The Riddler. Avec Batman ou Robin – ou les deux en même temps –, vous voici plongé dans un jeu mi-plateforme mi-baston. En effet, nos héros peuvent frapper et se protéger à la manière de Mortal Kombat et possèdent même quelques coups spéciaux. Les décors du jeu sont très sombres, en accord avec l'ambiance Batman. Certains passages sont superbes, contrastant avec d'autres endroits moins beaux. Les personnages, héros et ennemis, sont des acteurs digitalisés comme dans Mortal Kombat. La maniabilité est la même que dans le jeu précité, ce qui veut dire que les coups spéciaux sortiront difficilement, sauf si vous êtes un habitué. Si vous avez la patience d'attendre quelques secondes de chargement entre chaque sous-tableau et si recommencer tout le jeu en cas de Game Over ne vous fait pas peur, vous découvrirez de nombreux endroits de Gotham et, qui sait, vous affronterez les big boss...

BatLion

Comme dans le film, il faut faire gaffe à la bombe à retardement planquée dans le cirque.



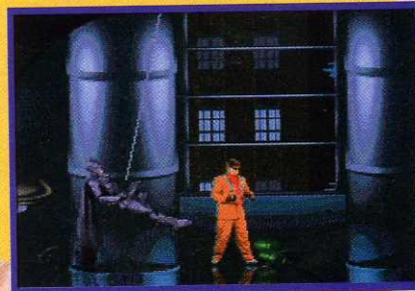
## C'EST BEAU GOTHAM LA NUIT

**G**otham City est une ville pleine de surprises. Vous allez avoir le plaisir de l'explorer de fond en comble pour les besoins de la mission.

L'asile d'Arkham est le premier lieu à explorer. Les détenus, plus tarés les uns que les autres, ont décidé de se faire la belle. Autant vous dire qu'il y a du pain sur la planche.



Le commissariat a été pris d'assaut. Délivrez donc les pauvres agents pris en otages.



## BAT-CINÉMATOGRAFIE

Vous n'êtes pas encore allé au cinéma pour voir Batman ? Bon, je pardonne ceux qui sont aller voir Die Hard 3 à la place. Mais les autres n'ont pas d'excuses. Même si les personnages ne collent pas tout à fait aux originaux, on s'éclate quand même.



# MAINTENANT



## LION-MAN

Voici quelques chiffres. Un an de travail sur le jeu, plus de 70 personnes ont participé de près ou de loin à sa conception, une cartouche de 32 mégabits ultra-compactés... Tout ça pour quoi ? Tout ça pour un jeu qui ne tient malheureusement pas toutes ses promesses. J'explique : les sprites sont un peu petits, la jouabilité est Mortal Kombatiesque et la difficulté risque d'en rebuter plus d'un. De temps en temps, on aperçoit un bel effet visuel. Batman est un jeu comme les autres dont on attendait beaucoup plus qu'il ne nous donne.

## Quelques Bat-coups

Selon l'équipement choisi au début de chaque niveau, Batman et Robin peuvent exécuter divers coups spéciaux. On ne peut en posséder que quatre à la fois : deux standards et deux à choisir parmi une liste d'armes.

### BATMAN



**Slippery Goo :** ➔ - ▼ - B

Il lance une flaque qui fait glisser ses ennemis.



**Electric Pellet :** ➔ - ▼ - A

Une petite décharge pour calmer l'ardeur de certains.



**Smoke Pellet :** ➔ - ▲ - ▼ - A

Faites tousser vos ennemis avec ce jet de fumée.

### ROBIN



**Tranquillizer Darts :** ➔ - ▼ - A

Ces flèches tranquillisantes tranquilisent les méchants.



**Sonic Blast :** ◀ - ➔ - ➔ - X

Très beau à voir, ce truc a vraiment un effet d'enfer.



**Heat Weapon :** ➔ - ◀ - ➔ - ◀ - A

Brûlez leur donc la cervelle à cette bande de nases.



## BATMAN EST-IL UN FÊLÉ ?

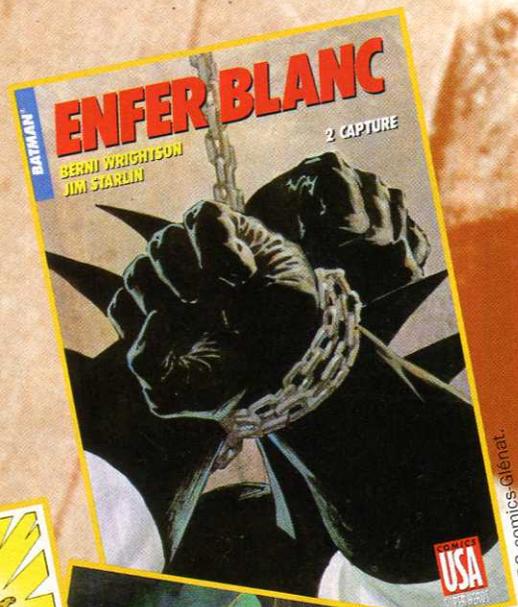
Par une nuit froide et pluvieuse, un sombre individu m'invita, le revolver au poing, à le suivre dans une ruelle déserte. L'homme devenait menaçant lorsque une ombre fantastique le submergea. Des ailes immenses de cuir noir l'enveloppèrent complètement. De cette bataille furtive je n'entendais que les glapissements étouffés de mon agresseur. Des yeux flamboyants semblaient errer dans l'espace humide. L'instant d'après, un corps inanimé gisait à terre et une chauve-souris gigantesque s'élevait dans la nuit étoilée. Je venais de rencontrer Batman.



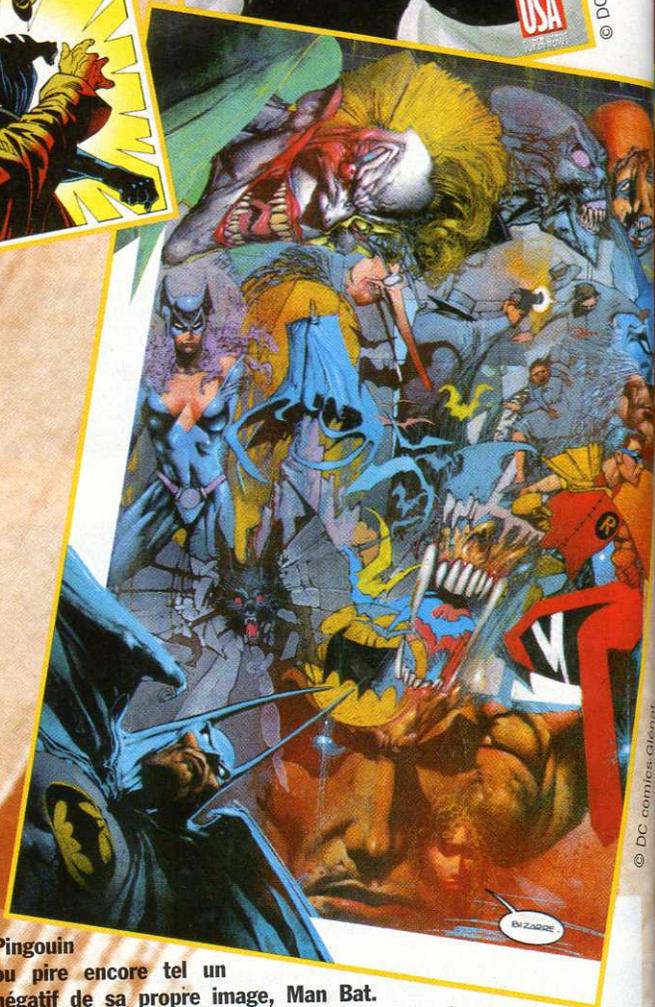
© DC comics.



© DC comics.



© DC comics/Glenat.



© DC comics/Glenat.

L'homme chauve-souris, débute sa carrière de justicier masqué en 1939 dans les pages de « *detective Comics* ». Dessiné par Bob Kane et scénarisé par Bill Finger, Batman se situe dans la lignée de Superman. Pourtant ce grand gaillard ne possède pas les mêmes superpouvoirs. Il n'en a même pas du tout. Sa force réside dans son intelligence, sa superbe forme physique et sa soif de vengeance insatiable. Car l'intérêt du personnage est là. Bruce Wayne est un être psychologiquement affaibli par la mort de ses parents, qui prend vite goût à la vendetta et à la mise en scène macabre. L'ambiance glauque et gothique, accentue la facette morbide du personnage. Bruce Wayne vit dans un sombre manoir. Batman travaille dans une grotte sombre et humide. L'homme à ses raisons que le commun des mortels ne peut saisir. Ses phobies se matérialisent sous les traits de ses pires ennemis. Le Joker, le

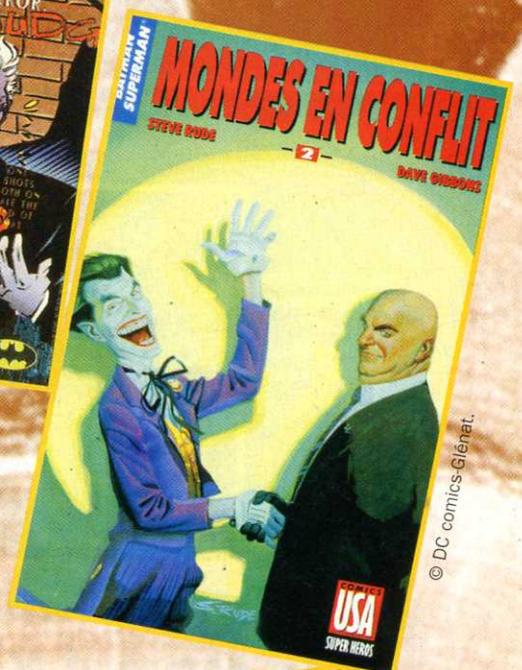
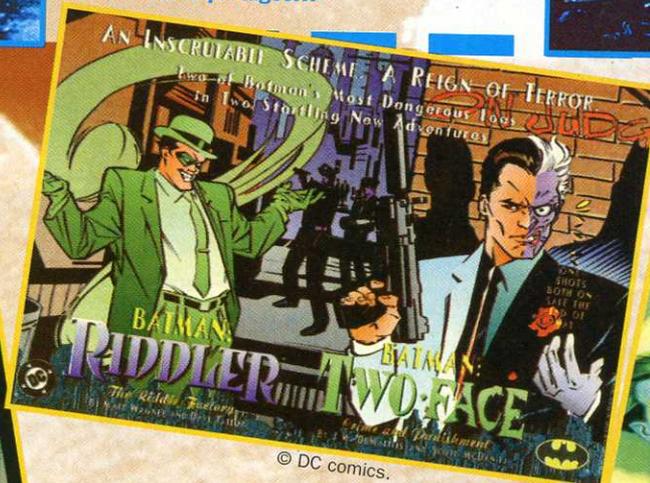
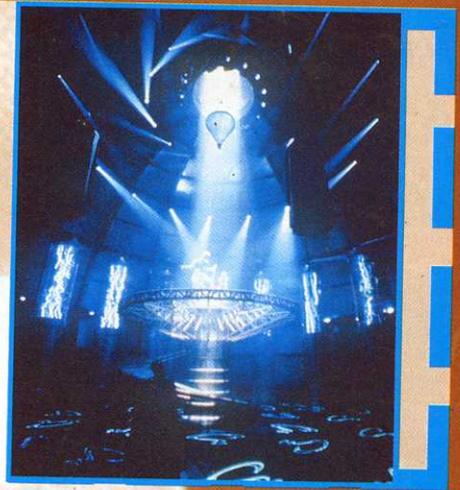
Pingouin ou pire encore tel un négatif de sa propre image, Man Bat. Même sa libido, exacerbée par son goût pour les costumes moulants, se voit réprimée par Robin, adolescent asexué et Catwoman, tigresse déjantée luttant contre un plaisir malsain qu'elle trouve dans le danger. Empêtré par ses adaptations TV des années 60, subissant dans ces pages comix, des aventures proche du ridicule, Frank Miller le dépoussière à la fin des 80's. L'électro-choc est violent. Le Miller, retrouve le souffle gothico-morbide des origines. D'autres auteurs (Alan Moore-Brian Bolland, etc.) viendront par la suite enfoncer le clou définitivement scellé par les films de Tim Burton.

Bill Ballantine



## Batman, le film

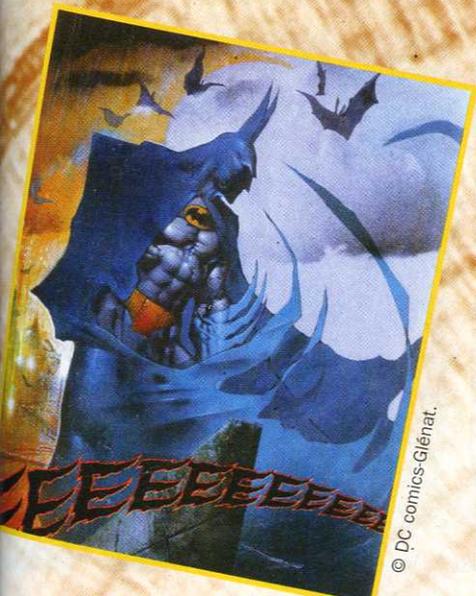
Le 19 juillet dans notre beau pays, Batman Forever sortait sur grand écran. Toujours à l'affiche, ce film propose comme acteurs principaux Val Kilmer (Willow, The Doors), Jim Carrey (The Mask) et d'autres pointures du genre. Comme dans Batman le défi, le héros capé affronte deux ennemis à la fois : Double-face et The Riddler. Pas besoin de vous dire que des moyens plutôt impressionnants ont été mis en œuvre pour faire de ce film un monstre de marketing. En ce qui concerne sa qualité, les avis sont très partagés...



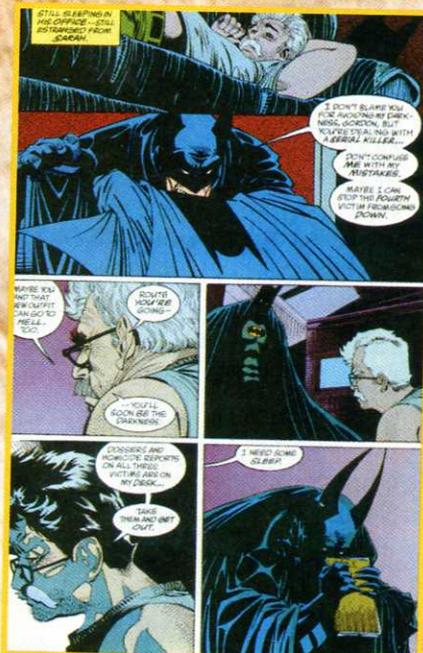
© DC comics.

Dans Batman Forever (le jeu) vous serez confronté au Riddler et à Two-Faces. Mais le défenseur de Gotham city n'est pas seulement confronté à ces deux joyeux lurons. Tout le monde se souvient des blagues glauques du Joker ou de ses confrontations avec Catwoman. Mais on lui pardonne, elle est si jolie.

© DC comics-Glénat.



© DC comics-Glénat.



© DC comics.



© DC comics-Glénat.



## ENTRAÎNEZ-VOUS !

**A**vant de commencer une vraie partie, vous pouvez aller faire un tour dans la salle d'entraînement. À un ou deux joueurs, vous pourrez perfectionner votre maîtrise des diverses commandes. Si ça vous amuse, vous pouvez même prendre les commandes des ennemis pour vous mettre sur la tronche.



Amusant de pouvoir se mettre à deux contre l'ordinateur. La coopération est la clé de la réussite.



Dans le mode entraînement vous dirigez aussi les ennemis en plus de Batman et Robin.

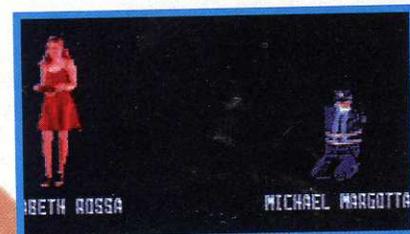
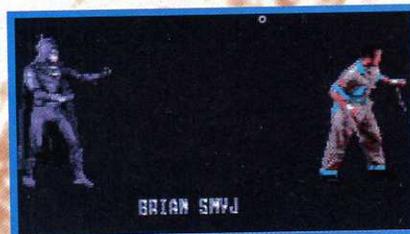
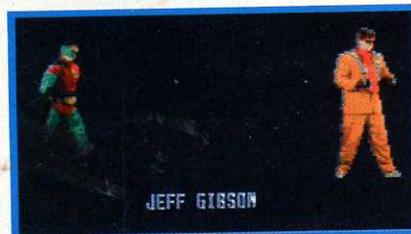
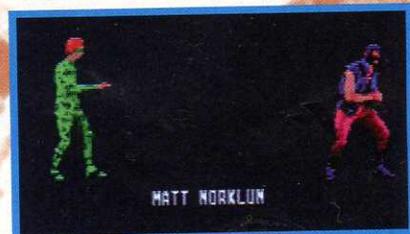
Tout seul contre l'ordinateur, il faut faire attention à ne pas se faire coincer.



C'est là que ça devient marrant, quand on peut se battre humain contre humain, à la Street.

## À la Mortal Kombat

Les sprites du jeu sont réalisés à partir d'acteurs qui se sont amusés à gigoter devant une caméra. Huit acteurs pour douze personnages ont été utilisés dans le jeu. Les positions que l'on retrouve sont exactement les mêmes que celles dans Mortal Kombat.





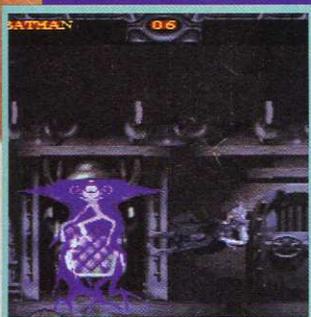
## STREET MAN

Batman Forever est un des jeux les plus attendus de l'année ! Sans doute que la campagne de pub qui accompagne le film n'y est pas pour rien. C'est avec impatience donc que l'on découvre l'homme chauve-souris. Principal reproche : d'un tableau à l'autre, rien ne change vraiment : de l'action rien que de l'action sur des digits à la MK. Cela est un peu répétitif à la longue. Heureusement que les nombreux coups spéciaux rehaussent l'intérêt du jeu. Ne parlons pas du mode battle, soi-disant à la Street Fighter. C'est dit : je ne serai pas un bat-fan !

## TOUT LE MONDE IL EST BEAU ET GENTIL

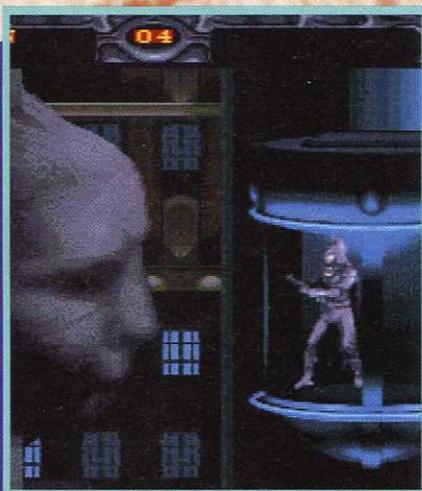
Bien que le jeu soit très sombre, on observe de temps à autre un détail qui se démarque des autres. Certains passages sont vraiment très beaux et on regrette que ce souci du détail n'ait pas été répété tout le long du jeu.

Le rendu de l'électricité est vraiment très beau. Dommage que cela ne soit pas comme ça tout le temps.

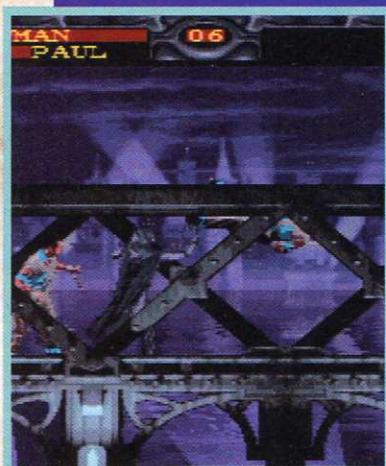


Il n'est pas très cool Batman. Il colle de gros coups de pied à une bande des gentils clowns.

Ca se passe sur un pont et c'est assez beau. Mais Batman n'a pas le temps d'admirer. Ni nous n'ont plus d'ailleurs.



Durant les montées en ascenseur on peut apercevoir les belles statues sur les immeubles de Gotham.



## Batman Forever



**Machine :** Super Nintendo

**Genre :** Action

**Éditeur :** Acclaim

**Distributeur :** Acclaim

**1 à 2 joueurs**

**Prix :** E

## NOTES

**Graphisme 14**

**Animation 14**

**Son 12**

**Jouabilité 13**

**Durée de vie 16**

**Intérêt 14**

### Commentaire

Vu le travail qui a été fourni pour ce jeu, on se demande comment il a pu devenir ainsi. Mais bon si vous êtes un grand fan de l'homme chauve-souris...

### Pour

- ▲ De nombreux passages très secrets.
- ▲ Une ambiance gothique.

### Contre

- ▼ Des temps de chargement sur cartouche !
- ▼ Si vous perdez, vous devez tout recommencer.

MOYENNE DES NOTES

# 14

**D**ans une quelconque jungle des temps préhistoriques,

Sam un homosapiens est convié par le chef du village pour une mission ô combien périlleuse. En effet, durant la nuit, des méchants petits dinosaures affamés se sont infiltrés dans la réserve de bouffe et n'ont rien laissé. L'hiver approchant, nos amis n'ont pas le temps de chasser et vont donc faire tout leur possible pour glaner des os - la monnaie de l'époque - nécessaires à l'achat de leurs victuailles. Une légende raconte que, dans une contrée éloignée, il existe un cimetière de dinosaures : véritable trésor en os pour qui peut y arriver. Le chef vous accordera sa fille si vous assurez... Après cette introduction, le jeu commence. Scénario banal pour un jeu très cool. Notre ami a, en effet, de nombreux tours dans son sac. Il pourra éliminer les bêtes à coups de massue, courir tel un guépard pour semer les plus coriaces, se trimbaler sur le dos d'engins dignes de Léonard de Vinci... De nombreuses options sont présentes et le jeu regorge de salles secrètes. Un souci tout particulier a été apporté au niveau de l'évolution du personnage car il se fera aider par ses amis le forgeron, l'inventeur, le chasseur, la fille du chef et le chef lui-même. Chacun de ces personnages vous sera très utile pour traverser ce périple. Ainsi ils vous donneront des armes, des conseils ainsi que des moyens de locomotion. Avec tout ces ingrédients, il ne vous reste plus qu'à y jouer...

Goku

# PREHISTO MAN

## C'EST COMME UN ARC-EN-CIEL

**T**out d'abord, fermez les yeux et imaginez un cri de dinosaure. Voilà, vous êtes tout à fait dans l'ambiance. Voici des exemples de stages que vous devrez parcourir pour réussir votre mission. Ceux-ci sont si colorés et si fins qu'il vous sera difficile de ne pas y croire car dès le premier niveau, on est plongé dans la préhistoire jusqu'au nez.



Un saut un peu court qui ne pardonne pas car l'eau du Nord est quelque peu gelée (glagla !).



C'est dommage que les os servent de monnaie car il y a de quoi faire fortune dans cette caverne de diamant.



## GOKU

Il est inutile de vous en dire plus : vous savez l'essentiel. Ce n'est pas souvent qu'un plate-forme m'amuse un temps soit peu. Jusqu'à ce jour, à part Mario, aucun ne m'avait plu. Sans être parfait, Prehistorik Man regroupe tous les éléments d'un hit. C'est le jeu à posséder et à détruire car il est long (les plus acharnés d'entre vous me comprendront). Un petit moins cependant pour les boss : pour des gros dinos, je ne les ai pas trouvés si costauds que ça. Le problème vient peut-être de moi... Maintenant, j'espère que vous avez compris le message. En clair, procurez-vous ce jeu à tous prix !



Ce village sur pilotis est habité par des nains qui élèvent du slime radioactif. C'est une bonne protection mais Sam est très fort.



Un endroit vraiment merveilleux que ce monde préhistorique. Les Verts seraient heureux entourés de lianes et de perroquets géants.



C'est le genre d'endroit hyper cool pour faire cuire les merguez mais encore faut-il avoir le temps de les manger.



## Arrêt intellectuel !

Tout le monde sait que les dinosaures sont antérieurs aux hommes. Ces chères bêtes ont disparu de la Terre bien avant que les premiers homosapiens n'apparaissent. Ce terrible génocide serait dû à un brusque changement de climat : ne pouvant s'adapter au froid, ils sont tombés raides morts les uns après les autres. Ces créatures fascinent nos chercheurs. C'est sans doute une des raisons qui explique leur présence dans les films et les jeux vidéo. Peut-être qu'un jour la fiction deviendra réalité...

## VOUS N'ÊTES PAS TOUT SEUL

Voici maintenant l'heure de vous montrer de quoi ces petits malins sont faits. En effet, ils disposent d'attaques spéciales réalisables en appuyant sur l'un des six boutons de votre cher pad. Ces attaques vous permettent de vous sortir de situations périlleuses et ainsi blaser l'adversaire tout en lui dunkant la tête.



Une créature à la pointe de la mode, toujours prête à faire don de sa personne : la fille du chef...



Voici votre valeureux chef à la fleur de l'âge qui vous conte quelques miroitantes fariboles.



Tel un aventurier bien connu, cet individu vous ouvrira le chemin dans cette quête périlleuse.



Voici ce que l'on appelle un forgeron. C'est un homme qui fabrique des armes, et il est doué.



Léonard de Vinci est surpassé car voici venu le temps des inventions préhistoriques les plus évoluées. Au cours du jeu, l'inventeur construit des machines plutôt révolutionnaires pour l'époque. Grâce à ses véhicules, les déplacements de Sam sont considérablement facilités.

## Un peu de technique

Pour détruire les ennemis qui vous entourent, votre ami cheveux de feu a trouvé un truc tout simple. En effet, la plupart des ennemis vous toucheront s'ils nécessitent plusieurs coups pour mourir. Cela devient vite stressant de perdre ainsi de l'énergie. Grâce au saut et à votre massue tournoyante, vous aurez vite fait de les éliminer. Il vous suffit de leur sauter sur la tête et de taper continuellement en faisant attention à rester toujours au-dessus. Cette technique s'appelle la « fustigation à court terme ». Elle marche pile poil pour le dernier boss.



Cette arme à tête chercheuse croque les monstres sur lesquels vous allez vous énerver.

## EN AVANT LA CASTAGNE !

Pour combattre toutes ces erreurs génétiques, il vous faudra faire la collection de silex car sans arme, vous êtes mal. Heureusement pour votre cher derrière, votre fidèle compagnon et ami le forgeron, vous en fabriquera quelques-unes. Utilisez-les à bon escient car chaque arme a sa spécialité.



Grâce à ce miracle d'équilibre, vous pourrez tuer les ennemis à la file pour pouvoir ainsi manger de joyeuses brochettes. Vous pouvez également gravir une paroi en rebondissant dessus.



Ces doubles haches sont les premières que vous gagnerez. Elles permettent de couvrir une bonne zone devant vous.

## LION

Je me rappelle il y a trois ans : je bavais devant les magnifiques photos de Prehistorik Man. Le jeu est enfin sorti et le résultat n'est pas mal du tout. Voilà un jeu qui aurait eu un succès monstrueux il y a maintenant deux ans. Au-jour'd'hui, c'est un jeu de plate-forme tout ce qu'il y a de plus banal, avec des graphismes très agréables et un tas d'effets spéciaux intéressants. Les accros de la plate-forme prendront leur pied à fond la caisse alors que les autres auront du mal à se laisser séduire. Sans être fantastique, ce jeu est très agréable. C'est en tout cas ce qu'en pense mon camarade Goku, alias Cheveux de feu !

Ceci est votre arme de base et elle vous sera utile pour écraser le crâne énorme de ces petits méchants.





Ceci est un bicycle sans la deuxième roue. Grâce à lui, vous pourrez terroriser vos adversaires.



Des installations sont établies pour se déplacer. Utilisez-les, car, sans elles, certains endroits sont inaccessibles.

## Mal aux pieds ?

En ces temps reculés, la locomotion est ultra-basique : ce sont les pieds ! C'est pourquoi, le forgeron et l'inventeur se feront un plaisir de vous fabriquer des barques, des delta-planes... Ces engins sans air-bags ne sont pas vraiment faciles à maîtriser. Il est nécessaire de vous entraîner un peu au préalable.



Ce drôle d'engin est utile pour jouer à saute-mouton, mais aussi pour compléter ce niveau car les plates-formes sont très espacées.



Après avoir tué un lion, votre génial inventeur vous a concocté ce bijou de la technologie : un delta-plane non dirigeable.



Ah ! Tarzan a fait des émules. Ainsi, tel un chimpanzé, vous vous jetterez de lianes en lianes en poussant des cris catastrophés.

## REVOILÀ LES BOSS !

Voilà l'apogée, les boss sont de retour pour vous arrêter. Une fois de plus, pensant à votre village, aux femmes, aux enfants, aux vieux, vous allez foncer tête baissée sur ces gredins-vilains-pas-beau et vous les faire cuire sur le barbecue à la fin du jeu.



Après le déracinement de l'arbre nocturne, ce gentil dino va vous choper avec des boules à pointes.



Dans le tableau du volcan, vous allez combattre un tyrannosaure assez mal en point. Même s'il n'a que la peau sur les os, il va essayer de vous griller !

Tout droit sorti des profondeurs, ce monstre marin va vous glacer le sang avec son souffle.



L'ultime boss va enfin se fritter avec vous. Tapez lui très fort sur la tête car Dieu sait qu'il l'a dure.

## VILAINS PAS BEAUX !

Un jeu sans méchants, c'est pas drôle. C'est pourquoi les gentils programmeurs ont fait une quantité gastronomique de monstres. Passant de la vache à la poule et du coq à l'âne, on a le loisir de taper sur plein de monstres rigolos. Achevez-les tous !



Cette abeille préhisto, elle mangé des céréales très célèbres pour ressembler à un bombardier.

Fait pas chaud ! Et en plus, il faut se battre. Un bon conseil, dépêchez-vous car la banquise est glissante.



Pouvez-vous imaginer des slimes qui passent leur temps à vous mollarder dessus. Et bien moi, oui !



Ces créatures vous permettent d'accéder à des endroits escarpés. Vous pouvez également les frapper...



Voici un bel exemple de solidarité : ces deux créatures se sont associées pour vous manger.

## Préhistorik Man



**Machine : Super Nintendo**

**Genre : Plate-forme**

**Éditeur : Titus**

**Distributeur : TF1 Vidéo**

**1 joueur**

**Prix : D**

## NOTES

**Graphisme 17**

**Animation 18**

**Son 14**

**Jouabilité 17**

**Durée de vie 16**

**Intérêt 16**

### Commentaire

Un plate-forme qui pulse et qui ne se permet aucune erreur. Un très bon jeu qui nécessite une place au chaud dans votre logithèque.

### Pour

- ▲ Les graphismes.
- ▲ La difficulté.
- ▲ L'action en continue.

### Contre

- ▼ La corne sur mon pouce.
- ▼ Le prix des pommades.
- ▼ Le peu de vie des boss.

MOYENNE DES NOTES

# 16

## Des gros boss ?

Les boss sont gros mais prévisibles, ce qui est habituel. Mais ici, ils sont en plus vraiment nombreux. C'est pourquoi je vous conseille ma deuxième technique qui est le « je-te-mate-et-je-t'esquive » pour ensuite enchaîner un coup ou tout simplement la technique de la « fustigification à court terme ». Celle-ci est difficile à placer mais avec de l'entraînement et un peu de chance, elle rentre. Tout ça pour dire qu'on a vu plus difficile en matière de boss. C'est dommage car ils sont beaux et très bien animés...

**D**e la 3D isométrique ! Depuis Landstalker on en avait plus vu sur Mega Drive.

Vous voulez que je vous explique ce qu'est la 3D isométrique ? Regardez les photos, ça ira plus vite. Sachez tout de même que ce mode de vue permet une grande liberté dans les mouvements ainsi qu'une grande diversité des graphismes. Ici même, l'action se déroule dans les sous-sols de Green Rod, une ville dont les habitants disparaissent mystérieusement. Incarnant le preux chevalier David, à vous les joies de l'exploration de donjons. Ces derniers sont infestés de monstres et de pièges qui mettront vos mains et votre cerveau à rude épreuve. En effet, des énigmes pas piquées des hannetons risquent de vous bloquer un certain temps. Des boss franchement énormes sont aussi de la partie ainsi que des sous-fifres agressifs. Réalisé par Treasure Soft, Light Crusader possède une réalisation plus que soignée. Les programmeurs ont poussé le luxe jusqu'à utiliser de la vraie 3D pour simuler l'ouverture et la fermeture des portes et pour pleins de petits détails. Les décors sont également très travaillés. Les ornements des diverses salles semblent tout droit sorti du Louvre. Bref, c'est beau, intéressant et dément.

The Light Lion

# Light Crusader

## CHEFS DE DONJONS

Et bien oui. Vous croyiez qu'on allait vous laisser vous balader dans les donjons sans rencontrer de boss ? Faut pas rêver non plus. Pour ne pas faciliter la chose, ces derniers adorent occuper une bonne partie de l'écran tout en vous canardant. Une seule technique possible, se sauver et attaquer.



Le grand caïd en personne. Visez la tête, ça lui fera les pieds.



Là ce n'est plus trop classique. Un char d'assaut de la 2<sup>de</sup> guerre mondiale.



Restez collé à lui et frappez violemment la tête pour obtenir un résultat.



Un classique du genre, le joli Dragon qui crache du feu et qui vole.



Une araignée à quatre pattes, voilà qui défie toutes les lois de la nature.

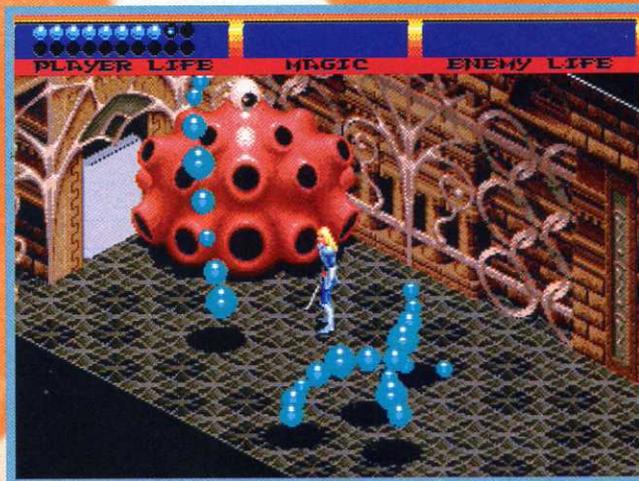
# Golden



Il a une longue queue et balance des pouvoirs à tout va.



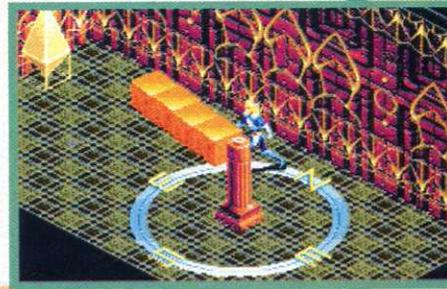
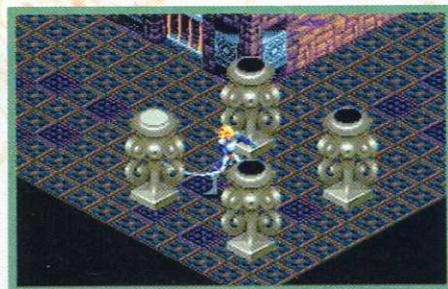
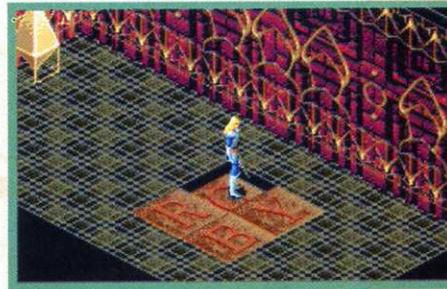
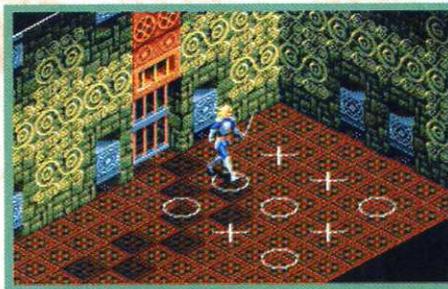
Collé au mur, ce monstre se sert de ses tentacules pour combattre.



Voici un mucus en état de décomposition avancée.

## Des énigmes

Histoire de faire travailler votre petit cerveau tout ramoli par la chaleur de l'été, Light Crusader propose quelques énigmes à résoudre obligatoirement pour pouvoir progresser. Il y a par exemple une espèce de Simon, ou encore des trucs à mettre dans l'ordre. Ces énigmes sont la principale difficulté du jeu. De la prise de tête en perspective.



## Le petit apprenti sorcier...

Jouez les petits apprentis sorciers avec les quatre éléments : l'eau, le feu, la terre et l'air. En mélangeant ces quatre entités à votre guise, vous pouvez fabriquer jusqu'à quinze sorts différents. Magies de défense, d'attaque ou de guérison, en voici quelques-unes illustrées sous vos yeux ébahis.



Vous pouvez vous faire accompagner par cette petite gonzesse. Elle peut vous être parfois bien utile.



Ce lancement d'épées magique peut être efficace contre les boss.



À conditions d'avoir des gants de pompier, on peut s'amuser à lancer du feu.



Le bouclier évite toutes les attaques, seulement pour un certain temps.



Les lames de vent sont à tête chercheuse. N'hésitez donc pas à les utiliser.



Il faudra parfois avoir de l'eau jusqu'au... poitrail pour traverser certaines salles.



Le cimetière contient la première difficulté du jeu... Essayez donc de pousser toutes les tombes.



Les magiciens balancent des sorts, puis disparaissent ensuite. Pas facile de les avoir.



## LION

C'est dingue ce qu'on peut faire quand on programme comme un Dieu. Treasure Soft a réussi le challenge de réunir dans un seul jeu plusieurs qualités. Qualité graphique, des énigmes, de la programmation... Si vous avez apprécié Landstalker, vous ne pourrez être que séduit par Light Crusader. Même si le côté aventure a disparu, l'exploration des donjons et la difficulté des énigmes risquent de vous laisser longtemps devant votre écran.

## Envoûtement

Une courte introduction vous plonge directement dans l'ambiance de Light Crusader. Ce blondinet de David rappelle en canasson à l'appel du pauvre Roi. À son arrivée, tout semble aller mal. Mais plus pour très longtemps.





## GROUIK

C'est sûr, Light Crusader est une merveille de réalisation et certains décors sont d'une beauté à couper le souffle. Mais bon, il faut savoir qu'un joueur chevronné et persévérant en aura fini en trois jours de jeu intensifs. Aussi regrettons la trop grande précision des commandes qui oblige à réaliser les actions au pixel près, ce qui engendre souvent des crises de nerfs. Néanmoins, vu le peu de jeux sur Mega Drive actuellement, on ne peut que se réjouir de l'arrivée de ce titre.



À un moment, il faudra se déguiser en Gobelins (mais non, pas en tapisserie) pour pouvoir communiquer (en français siou plaît) avec cette espèce d'apparence hostile.



Cela devient anachronique quand il faut combattre en pleine guerre mondiale.



Malgré le froid et sol glissant, cette énigme est obligatoirement à résoudre.



re que je  
mité en



Les gens de la ville  
semblaient effrayés



Récemment, de  
nombreuses  
personnes ont  
disparu.

## Light Crusader



**Machine : Mega Drive**

**Genre : Exploration isométrique**

**Éditeur : Sega**

**Distributeur : Sega**

**1 joueur**

**Prix : D**

## NOTES

**Graphisme 17**

**Animation 15**

**Son 15**

**Jouabilité 16**

**Durée de vie 15**

**Intérêt 18**

### Commentaire

Light Crusader arrive vraiment à point. Inévitable pour tous les possesseurs de la 16 bits de Sega, un peu malheureux en ce moment.

### Pour

- ▲ Énigmes mortelles.
- ▲ Décors mortels.
- ▲ Réalisation qui tue.

### Contre

▼ Il paraîtra un peu court aux acharnés du pad.

MOYENNE DES NOTES

# 16

# Castlevania

## LA LEGENDE DE CASTLEVANIA

**D**ans la demi-douzaine de Castlevania sortis sur consoles on retrouve toujours les mêmes éléments qui font le charme de cette série.

**L**e descendant de Simon Belmont, répondant au prénom de Richter, a bien des problèmes. En effet, sa copine et la sœur de cette dernière ont été enlevées par le Comte Dracula. C'est donc reparti pour une vadrouille sado-maso en pleine Transylvanie. Sado-maso car Richter se débarrasse de ses ennemis à l'aide de grand coup de fouet. En frappant dans les bougeoirs, il peut récupérer des bonus qui augmentent son armement. Le jeu n'a pas bougé depuis la version Nes et on regrette qu'il soit inférieur au premier Castlevania Super Nintendo. La maniabilité est d'une rigidité affligeante et les originalités se comptent sur le doigt d'une main. Les scrollings différentiels sont saccadés et le niveau 1 jette de la poudre aux yeux par sa beauté. Malgré les sympathiques musiques disco, Castlevania n'est pas digne de Konami, boîte qui ne nous a pourtant jamais déçue. Heureusement qu'il y a un petit côté recherche qui vous obligera à trouver des passages secrets pour obtenir la vraie fin. On espère que les versions 32 bits seront plus abouties.

Lion



Le pont-levis descend à votre approche. C'est qu'il est bien élevé le bougre !



Un bel escalier à monter sous un magnifique clair de lune, quel plaisir.



Il faut vite s'enfuir car ce pont croule sous vos pas. Encore un coup des terroristes.

Dans un pur style Comics, l'intro de Castlevania défile avec du texte par dessus. C'est un peu problématique car comment admirer les belles images avec toutes ces lettres. Il faut dire que le cas contraire aurait été embêtant pour lire le scénario ! Ahhh, quel cruel dilemme...

Transylvania.  
The Middle Ages...  
An evil Darkness had  
befallen the land,  
giving rise to sinister  
vampire legends.

Until now the people of

Simon Belmont, had  
sealed the fate of  
Count Dracula several  
hundred years prior.  
Wicked townsfolk,  
possessed by the Darkness  
conspired to revive  
the King of Blood...  
Dracula, now undead once

The Prince  
viciously  
town with  
legion.  
He snatched  
Richter's  
Anna and  
Maria.



On n'échappera pas au niveau avec tout plein de rouages partout.



Dracula fait toujours son apparition dans Castlevania. Normal, c'est lui le boss.

## LION'S KISS

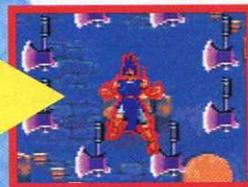
Cruelle déception que ce Castlevania. Une fois n'est pas coutume, Konami a faillit à sa réputation. Cette épisode, au lieu d'apporter des innovations, les a toutes enlevées. Bilan, on se retrouve avec un jeu ultra-classique, à peine digne des épisodes de Castlevania sur Nes. Les fans de la série lui trouveront peut-être un certain charme, mais à part le premier niveau « poudre aux yeux », rien ne peut racheter ce plantage de Konami.

## L'arsenal

En plus de son légendaire fouet, M. Belmont peut ramasser diverses armes. S'il en accumule un certain nombre, il peut alors actionner une super-magie dévastatrice.



Le couteau Suisse devient une rafale de canifs grâce à la magie.



La hache de jet peut vraiment tout casser si elle devient magique.



Venu d'Australie, ce Boomerang détruit tout à l'écran.

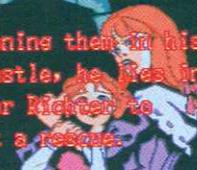


Lancez cette potion explosive. Elle peut aussi déclencher une pluie acide.

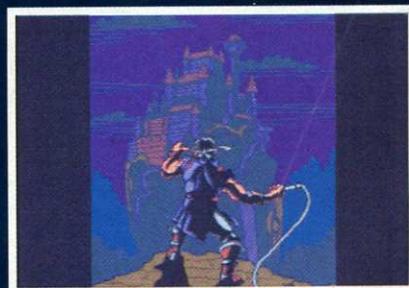


Richter's girlfriend, Annet and her sister, Maria.

Imerisoning them in his vile castle, he Mes in wait for Richter to attempt a rescue.



Richter, Burdened by his destiny, left for Dracula's castle with his legendary ancestral whip, the determination to save his loved ones and the resolve to send Dracula to eternal damnation once and for



## LE BESTIAIRE DRACULESQUE

On a beau être Comte, ça n'empêche pas les copains de squatter votre chateau. Voilà ce qui a dû arriver à Dracula, vu le nombre de casse-pieds qui hantent Castlevania.



La chauve-souris géante offre une très faible résistance. Sûrement à cause de la loi d'Ohm...



Voici le seul boss original du jeu. Un serpent décomposé en plusieurs sprites. Et en plus, il est franchement laid.



La Mort en personne a un petit compte à régler avec vous. C'est sûrement le compte Dracula.



Les minotaures sont très joueurs à cette époque de l'année. Ce n'est pas une raison pour les taquiner.



Après avoir touché Dracu un certain nombre de fois, il se transforme en Démon.



Vous savez ce qu'est un cerbère ? Et bien c'est le premier boss de Castlevania.



Ce n'est pas Garcimore mais c'est un magicien. Et il est pas vraiment décontraté ce petit gars.



## KHÂRMO

Aaahhh, Castlevania !!! Souvenez-vous de ces longues heures passées à poursuivre Dracula dans les couloirs labyrinthiques de son chateau. C'était franchement bien pour l'époque. Aujourd'hui, nous voilà face à la suite : Vampire's kiss. Je revois encore Lion tout fébrile, en train de placer la cartouche et d'allumer la console. On piaillait d'impatience... Quelle déception. Le point fort de ce jeu ne vient ni des graphismes ou des idées mais du fait qu'il vous propose un véritable bond dans le temps. Hey, ça vous dit de jouer à un jeu qui aurait pu sortir en 1991 ?!



Ah, la Transylvanie. Ses sombres chateaux, ses caves bien lugubres...



Bon c'est sûr, il ya pas mal de touristes à l'hotel. Mais bon, en discutant on peut toujours s'arranger.



Là, c'était pendant un stage d'initiation à la spéléo. Beaucoup trop de bestioles à mon goût.



Seul inconvénient de ces vacances organisées : les G. O. Ils sont très joueurs mais un peu pénibles.



Voici peut-être le plus beau passage du jeu. À tous les deux ils vont bien réussir à vous coller un infarctus les bougres !

## Castlevania Vampire Kiss



**Machine : Super Nintendo**

**Genre : Plate-forme**

**Éditeur : Konami**

**Distributeur : Ludi Games**

**1 joueur**

**Prix : D**

### NOTES

**Graphisme 12**

**Animation 12**

**Son 15**

**Jouabilité 12**

**Durée de vie 15**

**Intérêt 14**

### Commentaire

Première mondiale, Konami a réussi à nous décevoir. Peut-être que les développements sur 32 bits leur prennent trop de temps et ils en négligent les 16 bits...

### Pour

- ▲ Le niveau un est assez joli.
- ▲ Bon, c'est quand même un nouveau Castlevania.

### Contre

- ▼ Maniabilité réduite au minimum.
- ▼ Pas d'originalités.
- ▼ Graphismes pauvres.

MOYENNE DES NOTES

# 13

**S**i je vous dis Marko's Magic Football, vous allez tout de suite penser à une simulation de sport, et c'est bien normal avec un titre pareil ! Mais contrairement à cela, ce jeu (déjà sorti sur MD) est un plate-forme tout ce qu'il y a de plus classique. Différents niveaux à passer, de nombreux ennemis à défier, des missions à accomplir, etc. Bref, il s'agit là de l'aventure d'un jeune garçon prénommé Marko, qui ne vit que pour le football. C'est pourquoi il ne sort jamais de chez lui sans avoir son ballon aux pieds ou sur la tête. Surtout lorsque le Colonel Brown décide de répandre des bidons toxiques dans les rues de North Sterlington afin de réduire à néant la race humaine. C'est donc grâce à son ballon que notre héros va pouvoir affronter les monstres visqueux et les pièges tendus par le Colonel. Jonglant avec et maîtrisant parfaitement, il s'en sert comme s'il s'agissait d'une véritable arme. Mais pour ce faire, encore faut-il que vous-même vous sachiez manier les commandes d'une façon irréprochable (ce qui n'est pas chose facile croyez-moi !). Alors surtout ne vous énervez pas, car même si au début cela semble compliqué, on s'y fait assez vite.



## À NE RATER SOUS AUCUN PRÉTEXTE !

Durant votre petite promenade, il est bien évident que vous allez tomber nez à nez avec d'étranges créatures, mais également avec des objets très utiles. Pour vous faire une petite idée de la chose voici quelques exemples de ce qui vous attend.

Marko est un vrai funambule. Le voilà (toujours avec son ballon) sur un fil électrique. Cette fois, il se trouve face à un oiseau qu'il va devoir shooter s'il veut passer !



Faites-vous photographe et vous reprendrez le jeu à cet endroit si jamais il vous arrive malheur ! Mais ne soyez pas trop distrait car un rat vient vers vous.



Lorsque vous trouvez une étoile de cette dimension c'est vraiment le pied car elle en vaut huit petites. Lorsque vous en avez cent, elles vous rapportent une vie.



### LA PETITE HISTOIRE

Voici donc en images les différentes phases du plan du Colonel Brown. Les animaux sont capturés pour ensuite devenir de véritables monstres et les bidons de boue toxique sont répandus dans toute la ville. Marko, qui surprend les hommes du Colonel, décide de se battre pour la cause aussi bien humaine qu'écologique !



# KO'S FOOTBALL

## Y a aussi des passages secrets !

Dans le second niveau, après être passé devant la photographe, vous arrivez dans une pièce fermée avec des pics au sol. Prenez votre élan, sautez le mur et...



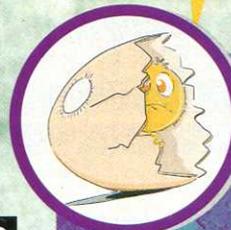
Vous découvrirez ce passage secret qui vous mène dans une pièce remplie d'étoiles. Je vous préviens tout de suite : il y en a beaucoup, alors à vous de découvrir les autres !



Ce fantôme n'effraie pas du tout notre héros. Il va même jusqu'à faire des bulles de chewing gum pour le narguer alors...



En voilà une agréable surprise ! Ce gros cœur qui est l'équivalent d'une vie ne sera vraiment pas de trop !



## KOOPA

Le principe de ce jeu est assez original. Incarner un fana de football et se battre avec un ballon ça n'arrive pas tous les jours ! Mais bon, à part cette particularité, je ne vois rien d'autre de bien nouveau. En ce qui concerne la maniabilité, je dirais que les commandes sont un peu complexes et que bien souvent on s'emmêle les pédales. Bref, un petit jeu assez sympatoche.



MARCO TROUVA LES OUVRIERS DU COLONEL BROWN QUI VERSAIENT DE LA MATIÈRE VISQUEUSE DANS LES ECOUTS.

D'INNOCENTS ANIMAUX FURENT UTILISÉS COMME COBAYES.

LE COLONEL BROWN ALLAIT DEVENIR CÉLÈBRE!

## LES TECHNIQUES DE MARKO

Notre petit Marko est vraiment un surdoué du ballon ! Il sait absolument tout faire avec. Du tir puissant à la tête, en passant par le lob et même le retourné, les ennemis n'ont qu'à bien se tenir ! Voilà donc ce dont est capable notre ami. Étudiez bien toutes ses poses et son inimitable technique. Impressionnant non ?



En sautant sur le ballon à plusieurs reprises, vous allez pouvoir faire d'énormes bonds. Pas mal pour accéder aux endroits les plus en hauteur !



Comme vous pouvez le constater, Marko est capable de monter sur son ballon et d'avancer avec, tout en restant en équilibre. Avouez que c'est une belle prouesse, non !



Arrivé en bout de course il frappe du pied droit et envoie le ballon en diagonale. Bonne technique pour éliminer l'homme à la carabine.



Admirez la technique ! Marko peut jongler avec le ballon aussi longtemps qu'il veut en le faisant rebondir sur sa cuisse. Pas mal, hein !

Non, Marko ne va pas piquer une tête ! Il est simplement sur le point de perdre l'équilibre et de se casser la figure.



## Le coup spécial de Marko

Voici le fameux coup qui met les adversaires KO ! Marko jongle avec le ballon puis fait un retourné (un vrai !). Autant dire que c'est impressionnant mais surtout très efficace ! Ce coup est à maîtriser le plus rapidement possible afin d'être plus tranquille dans certains passages. Avec des joueurs comme ce p'tit Papin et Cantona n'ont qu'à bien se tenir !

## KINGBLADE KHÂRMO

C'était inévitable... Dès le début, je sentais bien que j'allais devoir donner mon avis sur ce Khârmo's Magic football. Dans l'ensemble, ce soft est sympa. Classique mais sympa. De difficulté assez élevée, ce plate-forme vous balade dans un tas de niveaux variés dans lesquels vous évoluez balle au pied. Avouons que sans ce principe qui met un peu de piment, ce Marko's serait tout de même bien terne. Bref un ch'ti jeu sympatoche. Un conseil, si l'aventure vous tente, entraînez-vous à dribbler, à jongler, aux retournés et autres « papinades ». C'est franchement indispensable...

## UNE DANGEREUSE MISSION

**A**ttention ! Il s'agit là d'une mission bien périlleuse. Vous devez détruire tous les barils contenant de la boue toxique avant qu'elle ne se répande. À vous également de mettre hors d'état de marche la fameuse machine qui fabrique cette boue. Mais vous ne trouverez cette dernière qu'à la fin du niveau alors... bon courage !

Ici, on se croirait vraiment à Jurassic Park ! Sauf que là, ce petit dinosaure n'est pas bien méchant mais très rapide ! Alors prenez vos jambes à votre cou (comme le dit l'expression) et fuyez le plus loin possible. De toutes façons, y'en aura d'autres !



Avant de monter sur la plateforme, Marko doit détruire le baril de boue toxique sinon il sera contaminé comme les pauvres animaux de la ville. Et pourquoi ne pas essayer d'un coup de tête ? On a vu de très beaux buts marqués de cette façon, rappelez-vous...



Marko est bien embêté ! Malgré ce poisson bien plus féroce qu'un piranha, il doit se frayer un passage à tout prix. Pas toujours facile avec un ballon mais bon, on fait avec ce qu'on a !

## Marko's Magic Football



**Machine :** Super Nintendo

**Genre :** Plate-forme

**Éditeur :** Acclaim

**Distributeur :** Domark

**1 joueur**

**Prix :** D

## NOTES

**Graphisme** 14

**Animation** 12

**Son** 13

**Jouabilité** 13

**Durée de vie** 13

**Intérêt** 12

### Commentaire

Si le principe de ce jeu est assez original, il n'en reste pas moins un jeu de plate-forme comme tant d'autres. Marko's est un jeu plutôt sympa, sans plus.

### Pour

- ▲ L'idée d'utiliser un ballon comme arme est assez novatrice.
- ▲ Des niveaux variés et sympa.

### Contre

- ▼ Assez difficile à manier au niveau des commandes.
- ▼ Le personnage est tout de même assez limité.

MOYENNE DES NOTES

# 13

# Dungeon Explorer

## PLUS ON EST DE FOUS...

**S**i Dungeon Explorer ne vous dit rien, je vais peut être commencer par vous parler de Gauntlet. Ce dernier, né il y a bien longtemps sur borne d'arcade, a eu son moment de gloire sur Amstrad. Combien de nos chimistes - physiciens - testeurs ont pu analyser, tester, étudier, rejouer, décortiquer et rejouer encore à ce jeu. Et ce, pour la simple raison que Gauntlet fut un soft excellent. Alors, d'aucuns pourraient penser qu'il ferait aujourd'hui piètre figure face aux softs actuels. Et bien l'arrivée de ce Dungeon Explorer sur Mega CD nous prouve que non. Il reprend donc exactement le même principe que Gauntlet. Pas très beau et moyennement animé, il n'en demeure pas moins que son principe reste très efficace. De plus, ce jeu qui est intéressant lorsqu'on joue seul, devient franchement passionnant à deux. Et le top du top, c'est qu'on peut même se lancer dans l'aventure à quatre simultanément. Alors, là c'est carrément du délire. Bref, D.E. est un petit jeu, entre aventure et kill 'em all, sans prétentions qui vous plongera dans un univers médiéval où baston et énigmes vous tiendront en haleine dans le dédale des niveaux.

Kingblade Khârmo

**C'**est dans le mode de jeu à plusieurs que Dungeon Explorer prend toute son ampleur. C'est vraiment éclatant. C'est aussi là que l'on peut s'amuser à élaborer des stratégies et des techniques. Ce qu'on a trouvé de mieux, c'est la répartition des tâches : moi, j'ouvre la porte, Koopa, tu t'occupes des ennemis, Sartan tu prends les clefs, Bill tu fait le guet, Street tu me fait un 8 hit combo, Rudy prépare du café et Lion tu mets le réveil à 9 heures.



Voici les 6 persos possédant chacun des propriétés spéciales parmi lesquels vous devrez choisir. Au menu, on trouve un ninja, un chevalier, un mage, une « beast », etc.

Voilà, plus sérieusement, l'illustration de la répartition des tâches. Vous vous doutez que, seul dans une pièce comme ça, c'est hypra balèze.



Chaque perso ayant des aptitudes propres au départ, cela ne tiendra qu'à vous de les développer afin de progresser tranquillement au fil du jeu.

## Difficultly correct

Voilà un Boss qu'il est difficile à abattre. En sortant du point de départ, vous le trouverez en allant toujours tout droit vers le haut de l'écran. Mais ne soyez pas impatient, n'y allez pas dès le début. C'est infaisable et ses transformations sont multiples. Alors attendez d'avoir acheté des armes puissantes et au moins 500 ou 600 points de vie.



## LION

Au premier abord, Dungeon Explorer paraît assez inintéressant. Les gra-

phismes ne sont pas particulièrement beaux et la difficulté semble insurmontable. Mais au fil des parties, on se met à apprécier ce clone du mythique Gauntlet. On a gagné au passage un système de sauvegarde et des boss de fin de donjon. Bref, si votre paddle est armé d'un bon auto-fire, vous pouvez vous lancer dans l'exploration...



## KHÂRMO

Dungeon Explorer fait parti de ces jeux qui ne payent pas de mine mais qui vous tiennent éveillés jusque fort tard dans la nuit. Entre les bastons et les énigmes, croyez-moi, vous n'aurez pas le temps de chômer. Y a pas à dire, l'exploration de donjons c'est vraiment éclatant !

Surtout à plusieurs ! Enfin un jeu convivial qui ouvre les portes à des soirées hilarantes et bourrées de suspense. Et tout ça entre potes (sauf quand des casse-pieds style Sartan en profitent pour taper l'incruste). Comme quoi, le Mega CD est capable de bonnes surprises ! Alors, pourquoi si peu souvent, hein ?

## Mille et un dangers

Le principe de D.E. est simple. Vous devez résoudre des énigmes et démolir de l'ennemi. Pour élucider les énigmes, il vous faudra apprendre à jongler avec les clés que vous trouverez. Elles vous seront utiles pour explorer tous les endroits où se trouvent les bonus et l'argent. Pour démolir les ennemis, allez acheter des armes grâce à l'argent trouvé, développez votre force, votre magie, vos armes spéciales. Ça à l'air simple et ennuyeux présenté comme ça, mais c'est, en fait, vraiment dur et passionnant.



**Petit truc :** prenez les clés, sortez de l'étage, revenez-y : les clés sont revenues. Vous pouvez en amasser neuf dans votre sac. Faites quand même gaffe car les ennemis aussi reviennent.

Mille et un danger, ou plutôt mille et un ennemis vous guettent. Par endroit, c'est une véritable foule que vous devrez combattre, genre le métro aux heures de pointe... L'enfer, quoi.



Évidemment, la moindre petite erreur dans votre parcours et vous vous retrouvez dans une situation inextricable. Comme ici quoi !



Vous voilà dans le magasin. Ici, vous pourrez faire des emplettes pour parfaire votre équipement et votre armement. Le problème, c'est que ça coûte cher. À peine sorti de là, n'hésitez pas à sauvegarder.

## Dungeon Explorer



**Machine :** Mega CD

**Genre :** entre RPG et kill'em all

**Éditeur :** Hudson Soft

**Distributeur :** Virgin

**1 à 4 joueurs**

**Prix :** C

## NOTES

**Graphisme** 10

**Animation** 10

**Son** 15

**Jouabilité** 13

**Durée de vie** 17

**Intérêt** 17

### Commentaire

Vous aurez remarqué que les notes concernant la réalisation technique sont plutôt mauvaises. En revanche, les idées et le principe du jeu sont bien reflétés par la note d'intérêt. À plusieurs, c'est carrément du délire...

### Pour

- ▲ Le jeu à plusieurs.
- ▲ Bonne durée de vie.

### Contre

- ▼ Esthétique exécrable.
- ▼ Ça m'a donné envie d'acheter un Mega CD.

MOYENNE DES NOTES

# 14

**M**other Base sur 32X : encore un jeu que

l'on s'est amusés à triturer dans notre labo (qui ressemble de plus en plus à une salle de torture). Tout d'abord, on s'est demandé comment on fabrique un Mother Base. Et on a trouvé : mélangez 2 cl de Zaxxon avec de la limaille de nitrate de View Point et le tour est joué. Si vous obtenez un précipité blanc, c'est réussi ! Une fois le jeu fabriqué, on l'a testé. Et pour ce faire, on en a pétié des éprouvettes car Mother Base aurait dû s'appeler Mother « Balèze ». C'est surtout un soft réservé à des joueurs patients ou confirmés. De plus, on y trouve un système très original pour les changements d'armes. Pas question ici de ramasser, comme dans la plupart des shoot, des items plus ou moins absurdes pour changer d'armes. Ici, il faudra annexer les vaisseaux ennemis afin de s'approprier et d'utiliser leur armement. C'est tout de même plus crédible. Avec une durée de vie plus qu'honorable, des décors variés et quelques bonnes idées par-ci, par-là, on ne déplore que la laideur graphique, la réalisation approximative et le mode deux joueurs complètement absurde. Dommage, ç'aurait vraiment pu être un excellent jeu...

Kingblade Khârmo



## À L'ABORDAGE

Ici, vous prenez souvent la forme des vaisseaux ennemis. En effet, pour changer d'arme, il vous faudra annexer les appareils ennemis. Ainsi, vous connaîtrez la joie des tirs devant, derrière, en diagonale ou des lasers et autres têtes chercheuses. Bon à savoir : le bouton A délivre des tirs normaux. Le C, des tirs spéciaux, concentrés ou des bombes méga puissantes utilisables une seule fois. Dernière petite chose à noter : lorsque vous prenez possession d'un vaisseau ennemi, vous serez invulnérable le temps de se connecter à lui. Ce moment sera court et signalé par de petits éclairs qui surgissent de l'appareil. Quand vous le quitterez, vous garderez ses armes.



Ce gros Transformer que vous rencontrez au niveau 1 n'est ni un ennemi, ni un allié. Il vous ouvrira la route en éliminant les aliens mais si vous vous trouvez sur sa route, il sera sans pitié.



Lâchage de tir concentré : efficace contre tout ce qui peut se trouver devant vous.

Une fois dans l'espace, vous aurez l'occasion de passer à l'abordage d'autres vaisseaux. Certains sont équipés de puissants lasers.



## KHÂRMO

Repoussant au premier abord, Mother Base sur 32X a fini par me séduire. C'est vrai quoi, il faut juste s'y faire... Une fois qu'on s'est habitué à la mocheté des graphismes et à la difficulté accrue par la vue en 3D isométrique, on se laisse prendre au jeu. En plus, Sega a trouvé un moyen crédible et novateur pour l'armement du vaisseau et c'est pas un mal. Pour finir, disons enfin que certains passages sont si ardues que le défi était trop tentant et qu'on ne peut s'empêcher de vouloir aller au bout.



Autre décor, nouvelles armes. Une fois la technique maîtrisée, vous réussirez à sauter de vaisseaux en vaisseaux. Un bon moyen pour franchir les passages les plus délicats.

## À deux, c'est pas terrible !



Mother Base, version 32X, propose un mode 2 joueurs tout à fait étonnant. Étonnant mais pas convainquant pour autant. Vous vous retrouvez donc dans un décor fixe (il y en a quatre différents), face à face, et vous devez vous tirer l'un sur l'autre. Pour corser tout ça, on trouve des obstacles qui s'interposent ainsi que quelques ennemis qui viennent semer le trouble dans ce duel. Mouais... moyen, moyen tout ça.



## KOOPA

On ne peut pas vraiment dire que je suis une fanatique des shoot (je hurle, tape des pieds, lance le pad... en gros je stresse quoi !). Plus clairement, je n'aime pas y jouer. En revanche, j'adore regarder. C'est pourquoi je ne dirais pas que ce jeu est excellent dans son genre, mais c'est vrai qu'il y a de bonnes trouvailles.

Par exemple, le fait de sauter de vaisseau en vaisseau pour essayer de chopper le plus puissant est une très bonne idée. Même si les graphismes ne sont pas sublimes, Mother Base est intéressant de par sa difficulté et sa variété. Un jeu sympa, à recommander aux plus « zen » d'entre vous.

## Transformation !

Les boss qui se transforment, on connaît bien ! Et Mother Base n'échappe pas à cette règle d'or. Certains boss rencontrés ont, eux aussi, leur lot de transformations en attendant l'ultime : celle où, sous votre feu, ils redeviennent poussière. Une des plus impressionnante est celle du dernier boss (au niveau 6, en Easy). Il commence par surgir des entrailles de la terre et, pour finir, vous entraîne avec lui, dans le ciel où vous livrez le combat final. Mais plutôt qu'une longue explication, voici en images toutes les étapes par lesquelles il passe. Joli, non ? !



## Mother Base



**Machine : Mega Drive 32X**

**Genre : Shoot'em up**

**Éditeur : Sega**

**Distributeur : Sega**

**1 à 2 joueurs**

**Prix : D**

## NOTES

**Graphisme 11**

**Animation 12**

**Son 11**

**Jouabilité 15**

**Durée de vie 18**

**Intérêt 16**

### Commentaire

Avec des idées intéressantes, une vue en 3D isométrique et une bonne difficulté, la 32X s'est dotée d'un bon shoot. Hélas, certains aspects l'empêche d'être excellent...

### Pour

- ▲ La difficulté assez élevée.
- ▲ Les huit continues.
- ▲ Le système de changement d'armes.

### Contre

- ▼ La mocheté des graphismes.
- ▼ La réalisation un poil bâclée.

MOYENNE DES NOTES

# 14

**B**C Racers, vous connaissez ? Mais si, il s'agit d'un jeu sorti depuis peu sur

Mega CD. Et voilà qu'il fait son apparition sur la 32X de Sega. Pour ceux qui n'ont eu aucun écho de ce soft, voilà de quoi il retourne : BC Racers est un jeu de courses de voitures dans l'esprit d'un Mario Kart à la sauce troglodyte. En effet, le cadre de ces courses est celui de la préhistoire et vous courez sur des side-cars aux roues taillées dans la pierre et dont les pilotes sont les personnages de Chuck Rock. C'est un peu les Flintstones version bikers ! De plus, l'intérêt vient du fait que les deux « Néandertaliens » qui chevauchent votre monture ont le droit d'être belliqueux, et c'est donc à coups de massues ou de haches que se règlent les coudes à coudes et autres différents. BC Racers a donc de sérieux atouts parmi lesquels figurent aussi un mode deux joueurs, trois vues différentes et des circuits d'une grande variété. Tout laisse donc penser que ce BC Racers est un soft intéressant, mais le résultat est-il digne d'une console comme la 32X ? Allez, faites-vous une idée...

Kingblade Khârmo

# BC RACERS

## LES DEUX MODES DEUX JOUEURS

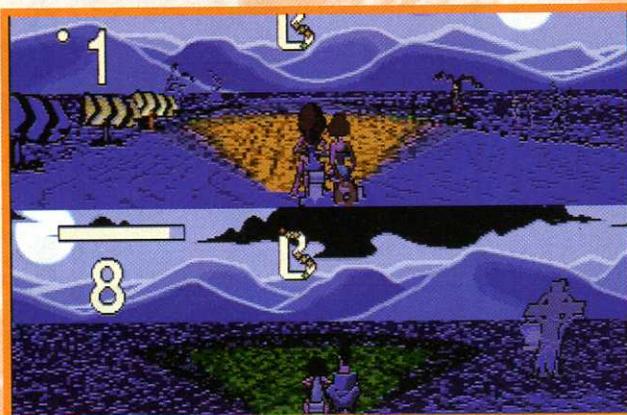
**E**n fait, BC Racers sur 32X propose deux modes 2 joueurs différents. Et dans les deux cas, on trouve un « splittage » d'écran (à la différence du mode 2 joueurs de la version Mega CD qui avait bien fait rire tout le monde). Vous pourrez donc vous affronter soit dans un duel (seuls les deux concurrents sont sur la piste) soit en championnat (tous les véhicules sont en compétition), un peu à la façon de Mario Kart. Le seul petit problème, c'est que la vitesse s'en ressent par rapport au mode 1 joueur.



En mode un contre un. Vous pouvez tuer le temps en allant à la rencontre des spectateurs. Comme le joueur un sur la photo.



Admirez ce départ sous un superbe soleil couchant. Ah ! Si seulement les animations avaient été à la hauteur des décors de fond.



À chaque tour, vous gagnez une nitro. Elles sont symbolisées par ce point mauve que vous voyez dans le compteur du joueur 1. N'hésitez pas à les utiliser car vous ne pourrez pas en emmagasiner plus de trois. Un brin de stratégie sera donc nécessaire pour tirer le meilleur parti de ces bonus.



### KHÂRMO

BC Racers est plaisant mais franchement handicapé par des problèmes de réalisation. L'animation est trop saccadée pour la 32X. Les décors, malgré de jolis fonds, auraient pu être bien plus riches et soignés. Des courses un poil plus intenses auraient été souhaitables. Pour la bande-son, je ne dirais rien sauf qu'elle plaira aux sourds. Heureusement qu'à deux, il y a l'écran splitté (ce qui n'est pas le cas sur la version Mega CD). C'est pas nouveau mais au moins, on a un véhicule par joueur. Bref, c'est pour vous si vous aimez l'ambiance rustique et virile de la préhistoire.



## FOGGY

Utilisez les personnages du célèbre jeu Chuck Rock, voilà une idée qu'elle est bonne. On retrouve dans BC Racers, un certain charme préhistorique qui ne peut laisser indifférent. La réalisation fait penser à celle utilisée dans les hits que sont Mario Kart ou Street Racer. La musique est bien trop discrète et ne laisse pas un souvenir durable. Un bon point pour les graphismes du fond particulièrement soignés et d'une beauté paléolithique.



Voici une course qui se déroule entièrement dans un tunnel. Avec son tracé sinueux, il est assez casse-gueule. Gare aux murs !

## La meilleure façon de rouler !

Un des bons points de ce soft est la possibilité d'avoir trois vues différentes de votre véhicule. Il y a une vue de près, une autre plus éloignée et à mi-hauteur et enfin, une dernière encore plus éloignée et encore plus aérienne. Alors bien sûr, chacune a ses avantages et ses inconvénients mais disons que parmi ce vaste choix, les joueurs avertis trouveront bien la vue qui répondra à leur attente.



La vue de près vous permet de chercher des trajectoires précises mais on voit les virages au dernier moment.



La seconde vue permet d'anticiper les trajectoires et de mieux voir les concurrents qui arrivent par derrière. La meilleure selon moi.



La vue éloignée donne une vue d'ensemble du circuit. En revanche, les sprites sont minuscules ce qui n'est pas très pratique. Notamment quand il s'agit de se battre.

## BC Racers



**Machine : 32X**

**Genre : course de gravats**

**Éditeur : Core Design**

**Distributeur : US Gold**

**1 à 2 joueurs**

**Prix : D**

## NOTES

**Graphisme 14**

**Animation 11**

**Son 12**

**Jouabilité 13**

**Durée de vie 12**

**Intérêt 10**

### Commentaire

Avec les capacités de la 32X, on s'attendait à mieux. On a un défilement basé sur le principe du mode 7 mais l'animation, saccadée, est anormale...

### Pour

- ▲ Les décors très variés.
- ▲ Trois vues différentes.

### Contre

- ▼ L'animation saccade dur.
- ▼ La jouabilité est douteuse.

MOYENNE DES NOTES

# 12

# DONKEY KONG LAND

## COMME SUR SUPER NINTENDO

Étant donné que Donkey Kong Land est une adaptation de la version Super Nintendo, il est normal que l'on trouve des similitudes entre les deux versions. Les habitués retrouveront tout ça par eux-mêmes.

**A**près un succès démentiel sur Super Nintendo, Donkey et son pote Diddy arrivent sur Game Boy. Ils ont quand même mis un an pour trouver le chemin mais ils sont enfin là. Plus besoin de présenter ce jeu de plates-formes aux graphismes étonnants. En effet, les simili-images de synthèse de la version Super Nintendo ont été convertis avec brio sur Game Boy. Nos deux singes siliconés ont gardé leur superbe animation et sont maniables à souhait. La plupart des décors ont été gardés sur la portable avec des niveaux inédits. De nombreux passages secrets sont encore présents. Plus vous en trouvez, plus votre pourcentage de réussite augmente. Une pile de sauvegarde est incluse dans la cartouche (jaune banane !) pour sauvegarder jusqu'à trois jeux. Pour l'histoire sachez que la réserve de bananes de Donkey a une fois de plus été pillée par un horrible méchant. C'est donc parti pour cinq mondes à explorer à la recherche du dit méchant. Au programme, des plates-formes mouvantes, des lianes à attraper, des ennemis sur lesquels il faut sauter, des tonneaux à soulever, des gouffres à esquiver... Bref, pas le temps de s'ennuyer dans Donkey Kong Land.

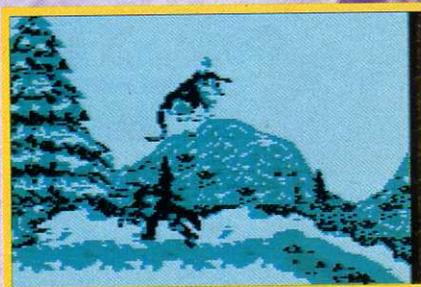
Lion



Le temple est un niveau très beau. Aussi bien sur Super Nintendo que sur Game Boy.



Les mêmes animations ont été reprises. Donkey brûle les planches sur son tonneau roulant.



Ces montagnes enneigées vous donnent un avant-goût de vos prochaines vacances. C'est pas gentil ?



Nagez donc sous l'eau si l'envie vous prend. Ces singes peuvent retenir leur respiration tant qu'ils veulent.



Il n'existerait pas de Donkey Kong sans jungle. Et la musique est la même que sur 16 bits. (De quoi ça n'a rien à voir ?).



### LION

Pour profiter pleinement des graphismes du jeu, mieux vaut jouer sur Game Boy. Le rendu sur Super Game Boy n'est vraiment pas fantastique. La réalisation de ce titre est vraiment très réussie tant au niveau de l'animation que des musiques, dont la plupart sont des reprises de l'original. Notez tout de même que ce jeu n'arrive pas à la cheville d'un Mario au niveau de l'intérêt...



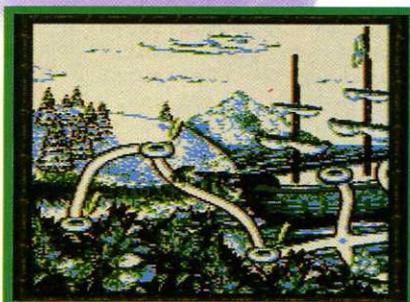
## SARTAN LAND

Il est quand même assez rare de voir un jeu de plate-forme d'un aussi bonne qualité que Donkey Kong Land. Il rappelle son grand frère (Donkey Kong Country) et reprend les meilleurs éléments de ce dernier (toutes proportions gardées, bien sûr). Ce jeu procure vraiment une bonne éclate et réjouira une grande majorité de joueurs. Et puis le voir comme ça en Game Boy, y a un tas de souvenirs qui me prennent à la gorge. Ma première Game Watch... Venise... (Hum, non, excusez-moi, je me laisse aller en ce moment).

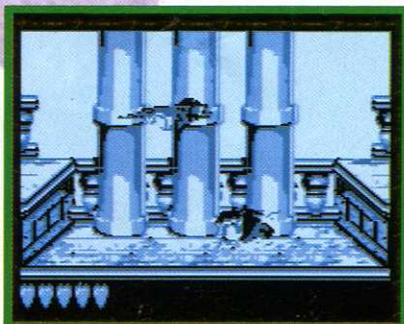
## C'est le Donkey Kong Land



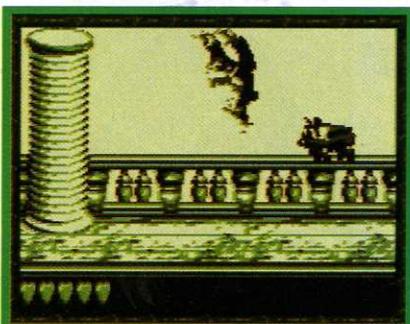
Le rhinocéros est un allié idéal pour trouver les passages secrets. En effet, il défonce les murs.



La map donne une idée de votre évolution. L'écran de sauvegarde annonce votre pourcentage d'exploration.



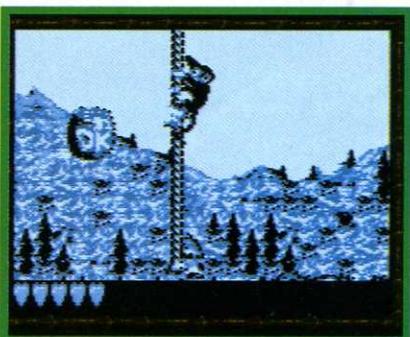
Le premier boss est une horde de raies Mantas volantes venant l'une après l'autre.



Le cochon volant est un nouvel ennemi pour nos singes baladeurs. C'est un cousin de Grouik ?

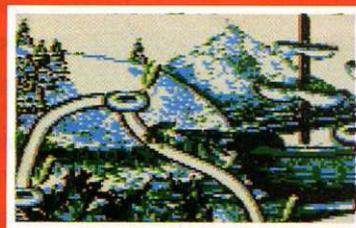


Diddy est vraiment un boute-en-train. Dès qu'une liane passe à portée de main, il joue les Tarzan.



Toute cette neige est accompagnée d'une musique New-Age qui donne envie de planer.

## Donkey Kong Land



**Machine : Game Boy**

**Genre : Plate-forme**

**Éditeur : Nintendo**

**Distributeur : Nintendo**

**1 joueur**

**Prix : C**

## NOTES

**Graphisme 15**

**Animation 15**

**Son 15**

**Jouabilité 15**

**Durée de vie 16**

**Intérêt 14**

### Commentaire

Donkey Kong sur Game Boy est un bon jeu. Loin derrière Mario certes, mais c'est tout de même un bon jeu.

### Pour

- ▲ De bons graphismes.
- ▲ De la bonne musique.
- ▲ De la bonne durée de vie.

### Contre

- ▼ Moins intéressant qu'un Mario.

MOYENNE DES NOTES

# 15

## Shin Shinobi Den

Grouik ! Grouik ! à tous et à toutes, Grand reporter devant l'éternel, je sillonne le monde pour vous trouver les jeux les plus bath. Ce mois-ci, j'ai failli perdre mes beaux jambonneaux et mes joues toutes roses pour ramener les plus grands titres disponibles hors de notre beau pays. Et devinez quoi : la Saturn se taille la part du lion : Shin Shinobi Den, Astal et Clockwork Knight 2... Sur ce, je vous salue. Car le porc... (non, j'avais pas la faire ! Bon allez, j'me lance)... salue ! ROUIK ROUIK !

L'aventure de Shinobi débute il y a bien des années sur arcade. C'est l'histoire d'un petit ninja que l'on balade au long de plusieurs niveaux. Durant cette promenade, il tire un tas de shurikens sur les ennemis qui osent se présenter à lui. Cette tuerie en règle est saupoudrée par un côté plate-forme obligeant le ninja à sauter comme un cabri pour éviter les pièges tendus par le big boss. La particularité particulière (sic !) de cette version Saturn est due à l'utilisation d'acteurs filmés et digitalisés. Pour des ennemis comme les aigles, les mutants ou certains boss, ce sont des modélisations en image de synthèse qui sont utilisées. Le tout est intégré dans des décors digitalisés tirés de lieux réels pour la plupart. Ce mélange donne un résultat global agréable pour les yeux mais n'atteignant pourtant pas des sommets de beauté, sauf pour la caverne

du niveau cinq, dont le rendu est vraiment superbe. De nombreux points vont en sa faveur, comme une jouabilité excellente, une atmosphère particulière et une difficulté bien dosée. Globalement ce Shinobi est une réussite même si l'on s'attendait à mieux. De toute façon on voulait un Shinobi, on l'a eu, et les amateurs du ninja pourriendeur ne seront pas déçus. (9)



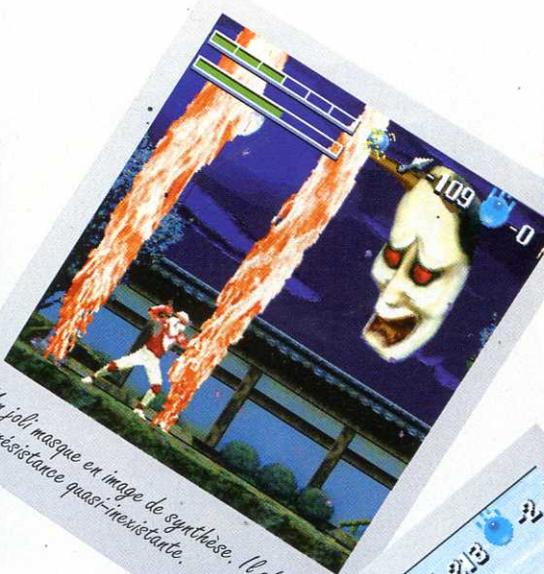
Les rencontres dans Shinobi sont plus ou moins agréables. A vous de juger pour celle-ci.



super Grouik bof bof... mega beark!



de Bagages  
Jage Check



*Un joli masque en image de synthèse. Il offre une résistance quasi-inépuisable.*



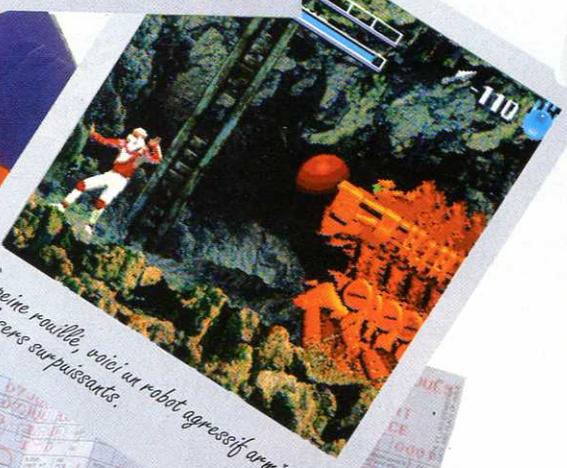
*Ce vilain Chinois prend un malin plaisir à balourder d'énormes vagues d'énergie.*



*Un petit ennemi entouré de deux grosses statues.*



*Les cracheurs de feu ont la vilaine particularité de... cracher du feu.*

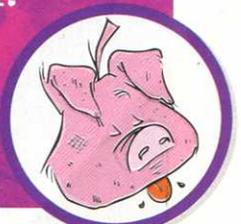


*A peine rouillé, voilà un robot agressif armé de lasers surpuissants.*

Saturn / Sega / 1 joueur / Beat'em all

## GROUIK NOUS A DIT :

Les fans de Shinobi ne peuvent que se réjouir car voici un jeu parfait pour leurs petites pattes. La réalisation aurait pu être nettement meilleure mais l'esprit ancestral de Shinobi demeure intact. Un petit regret pour les musiques qui auraient pu être franchement meilleures. Sinon, c'est du bon Sega et ça laisse augurer de bonnes choses pour les sorties officielles.



# La rubrique d'un porc

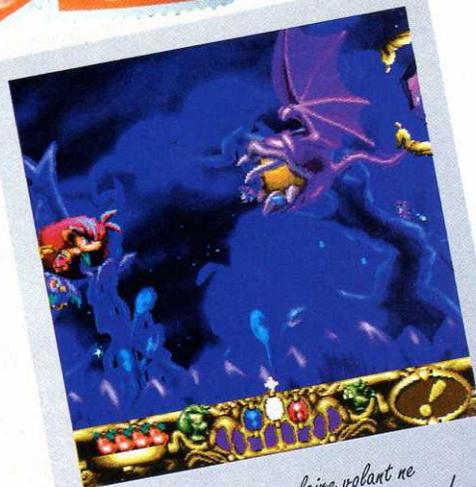
## Astal

Si vous comptez parmi les heureux possesseurs de la Saturn alors vous n'avez aucune excuse ! Astal est un soit qui doit à tout prix faire partie de votre collection de jeux rien que pour sa beauté indiscutable et indiscutée d'ailleurs ! Un véritable régal pour les yeux comme pour l'esprit, que l'on n'est pas prêt d'oublier.

Voici l'histoire en deux mots : vous incarnez un jeune homme beau, fort et courageux, répondant au doux nom de Astal. Bien entendu votre bien-aimée Léda a été enlevée et emprisonnée dans un diamant par un dénommé Gaïsto. Vous partez donc la délivrer, accompagné de votre ami oiseau, défilant les pires ennemis et combattant les monstres les plus redoutables. Ne vous fiez pas à son apparence. Bien qu'étant petit, Astal est doté d'une force surhumaine. Capable de soulever et de transporter des objets dix fois plus lourds et imposants que lui, il peut également faire trembler le sol rien qu'en le frappant de ses deux poings. Commence alors une véritable aventure contre le mal (comme d'hab !) avec, au programme, des ennemis d'une beauté impressionnante et des niveaux plus splendides les uns des autres. Bref, si vous aimez l'ambiance Heroic Fantasy, vous adorerez ce jeu extraordinaire ! (S)



*Lorsque l'oiseau part vous chercher de quoi vous ravitailler, il revient parfois avec une vie entre les pattes. Vous pouvez pousser un grognil de joie !*



*Cet espèce de globe oculaire volant ne risque pas de vous faire voir la vie en rose !*



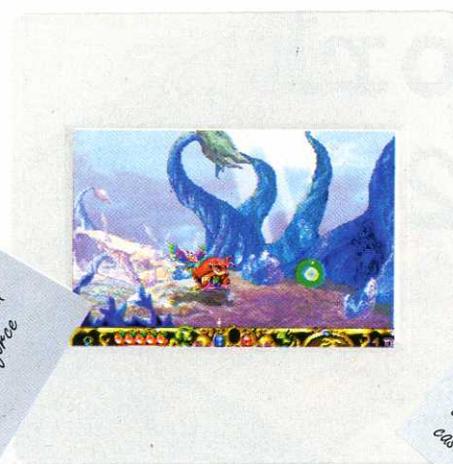
*Et on continue dans la faune exotique mais néanmoins fort agressive.*

*Astal est prisonnier à l'intérieur du ventre de ce monstre. Prenez alors les commandes de l'oiseau et donnez des coups de bec à volonté. Soyez patient car cela risque d'être long !*

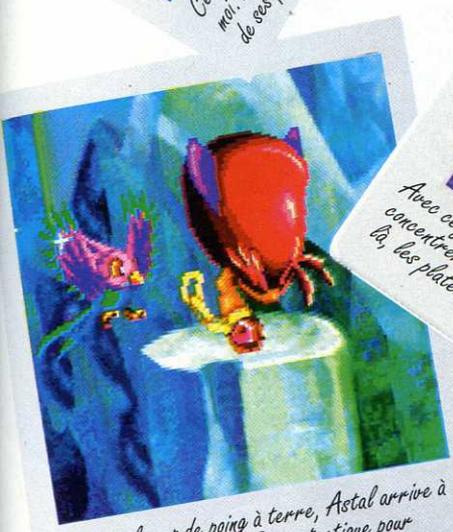




*Cet « œil volant » ne vous pas longtemps selon moi. Astal saute sur lui et frappe avec force de ses pinces.*



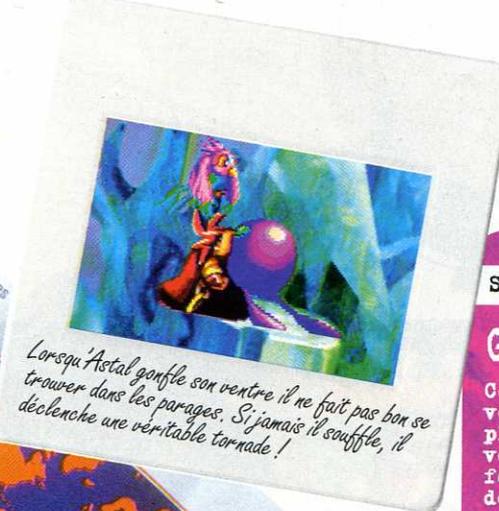
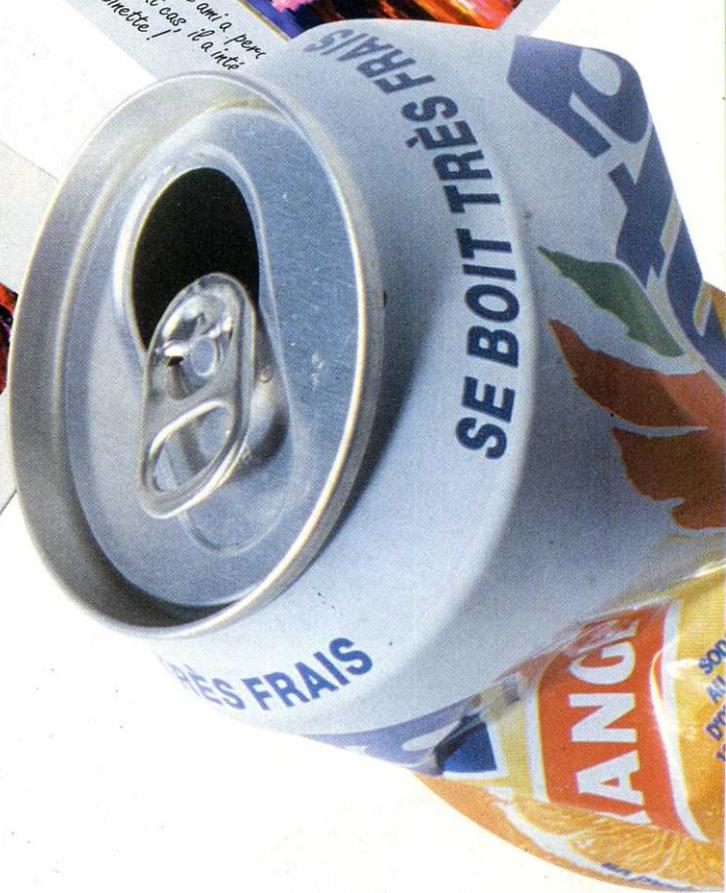
*Où dirait que notre ami a perc chose ? Et tout cas il a intérêt à casser la brette !*



*D'un seul coup de poing à terre, Astal arrive à faire trembler le sol. Bonne tactique pour défriser l'ennemi !*



*Avec ce joli ciel, il est bien difficile de se concentrer. Et pourtant, il va bien falloir, car là, les plates-formes ne sont pas stables.*



*Lorsqu'Astal gonfle son ventre il ne fait pas bon se trouver dans les parages. Si jamais il souffle, il déclenche une véritable tornade !*

Saturn / Sega / 1 joueur / Plate-forme

## GROUIK NOUS A FAXE :

Ce jeu est magnifique et dépaysant. De nouvelles portes sont ouvertes aux jeux de plates-formes. On voit des ennemis venir de l'arrière-plan (du décor de fond), comme du premier plan (vus de dos), avec quelquefois des effets de zooms et de rotation. Ce n'est pas encore de la 3D mais ça ne saurait tarder. Astalisez-vous devant votre console et préparez-vous à triper, foi de Gruick !!

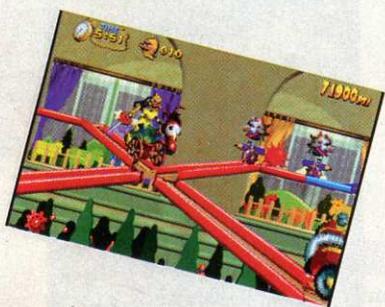


## Clock Work Knight 2

Pepperouchau est de retour pour de nouvelles aventures dans ClockWork Knight 2. Une fois de plus, la princesse s'est fait enlever par un mystérieux ennemi. C'est alors reparti pour quatre niveaux de folie ayant pour décor une simple maison. Au demeurant classique, ce jeu de plates-formes ne l'est pas autant que ça. En effet, dites-vous que la majorité des éléments du jeu ont été modélisés en 3D puis recouverts de textures splendides. Décors, sols, ennemis, pièges, plates-formes... À chaque pas que fait le héros, on voit le décor sous un autre angle et les éléments vous sautent au groin grâce à des zooms des plus réussis. Les effets visuels démentiels et les originalités fusent de toutes parts prouvant qu'on est bel et bien sur 32 bits. La qualité des graphismes est au rendez-vous avec l'utilisation occasionnelle de la haute résolution de la Saturn. Sinon c'est du bon jeu de plates-formes avec des passages secrets dans tous les sens et de longues heures de fun si vous décidez de l'explorer à fond. Matez donc un peu ces photos et bavez en attendant de pouvoir y jouer en direct live. ☺

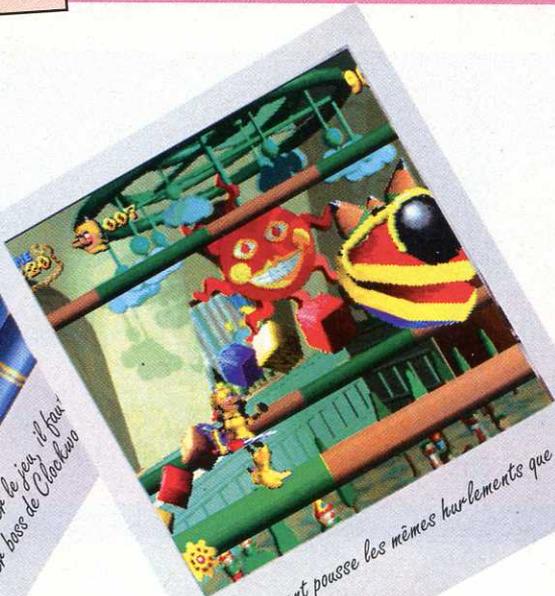


*Des engrenages, des pendules qui zooment, des passages secrets... Le dernier niveau est assez dément.*

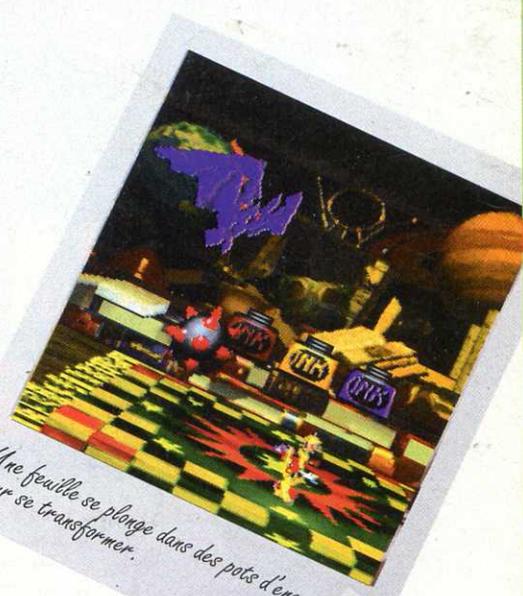




*Avant même de commencer le jeu, il faut affronter le dernier boss de Clockwork Knight.*



*Ce serpent pousse les mêmes hurlements que James Brown.*



*Une feuille se plonge dans des pots d'encre pour se transformer.*



*C'est presque du Parodius cette pierre qui balance des savons.*



*L'un des plus beaux boss. Il tente de vous saisir avec ses grosses mains.*



*Le boss final est un dragon de toute beauté vous réservant bien des surprises.*

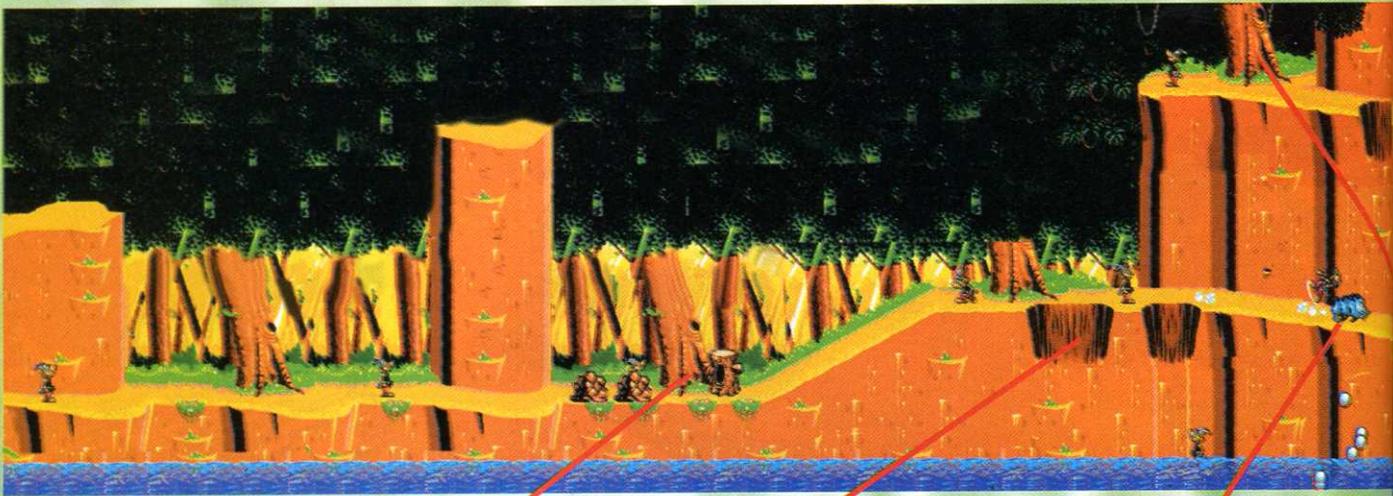


Saturn / Sega / 1 joueur / Plate-forme

## GROUIK NOUS A COUINE :

Ce Clockwork Knight est une véritable claque pour n'importe quel suidé normalement constitué. L'utilisation de la 3D n'est pas du tout une fioriture et Sega montre sa maîtrise de la machine. Bien que les musiques un peu jazzy ne collent pas à l'ambiance, elle est vite oubliée face au déploiement d'originalité dont regorge ce jeu. A chaque fois qu'on avance, on est sans cesse étonné. Dommage que le jeu soit si court, on en redemande vraiment !





Montez sur l'un des deux rochers précédents quand le romain du tronc d'arbre commence à s'exciter. Il exterminera ainsi les romains planqués sur le haut de la pente.

Faites attention, un trou va s'ouvrir sous vos pieds ici. Mais je vous conseille de tomber dedans : un tronc d'arbre fera office de bateau.

Méfiez-vous de ces sangliers. Ils anéantiront tous vos points de vies.

# Astérix

et

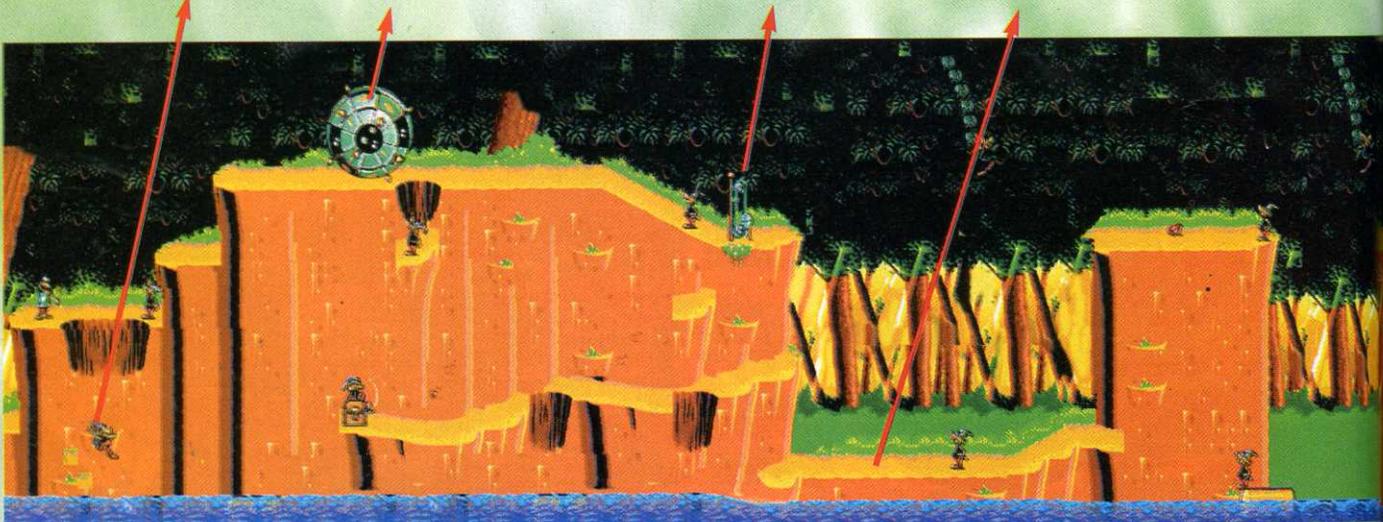
# Le POUVOIR des DIEUX

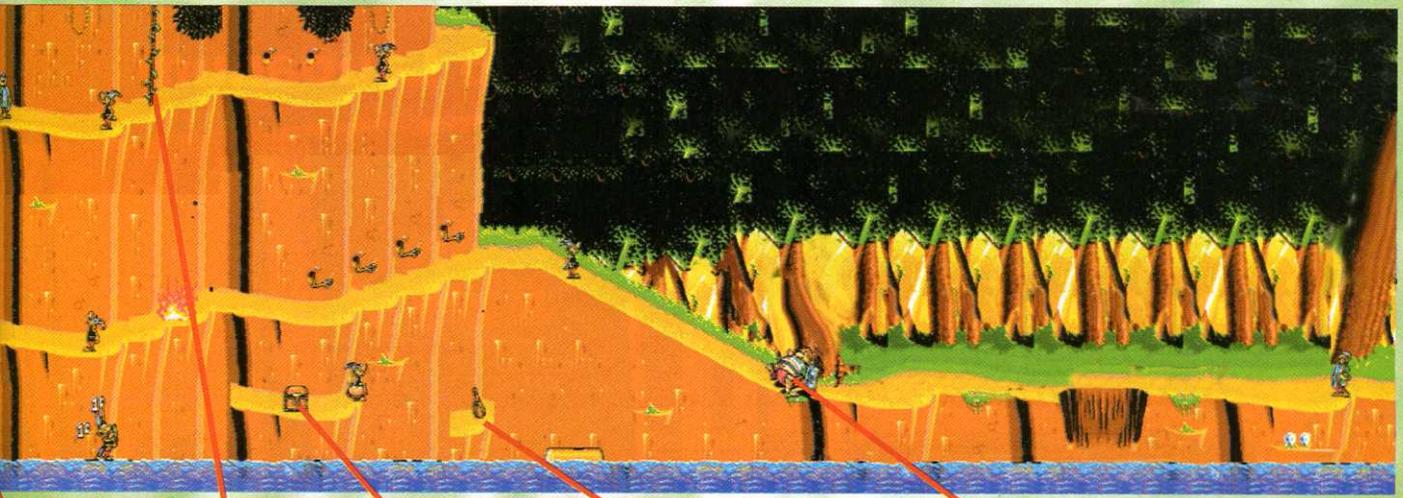
Ne faites pas comme moi : méfiez-vous de ce satané trou.

Pour éviter cette coalition romaine précipitez-vous juste derrière et sautez dans le trou.

Je déconseille fortement d'utiliser le drapeau car si vous mourrez par la suite en reprenant le niveau vous récupérez la vie du départ.

Si vous tombez ici, il y a un trou caché.





Ici vous trouverez le fakir qui vous aidera à aller en Inde après avoir libéré le breton du camp Babaorum.

Tirez sur la liane vous pourrez ainsi jouer au bowling avec les romains.

Cet anodin petit coffre renferme une vie. C'est toujours pratique non ?

Je ne vous conseille pas de prendre cette gourde à moins d'être un pro du padum.

Utilisez le bide de ce rigolo comme tremplin. Rassurez-vous, vous ne le réveillerez même pas.

**Salut à tous les accros du petit bonum en culotte rouge, j'ai nommé Astérix. Une fois encore nous sommes là pour guider vos pas vers la solution ultime qui vous permettra de résister à l'Empire romain (même si vous avez l'impression que le ciel vous tombe sur la tête). Alors pas de soucis, on vous file tout les tuyaux et les trucus pour finir le jeu tranquilum. Et maintenant « solutationum errare video gum est » comme le dit le proverbe. Une soluçe réalisée par Rudix les bons tuyauums.**

## Promenons-nous dans les bois

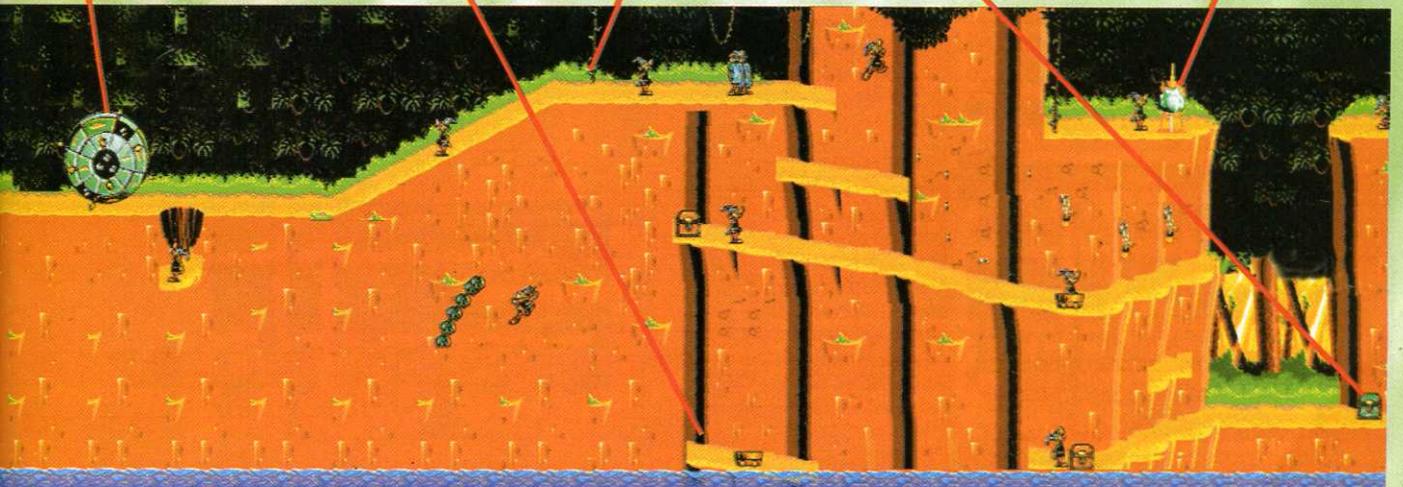
Utilisez la même technique que pour la roue précédente.

Difficile d'accès mais ici ce cache un des trésors. Alors, à vous d'évaluer les risques dans cette situation.

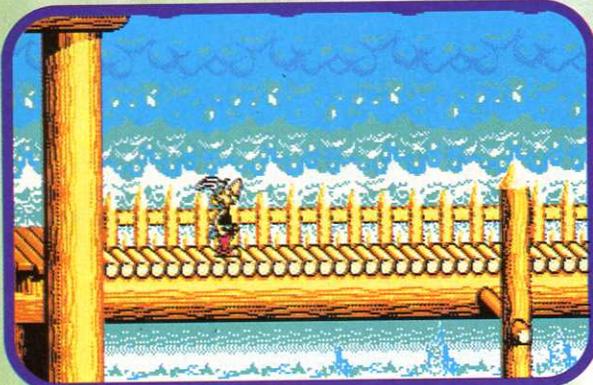
Et encore une petite partie de bowling en perspective. Mais qui fait les quilles ?

Ouf un petit remontant ça fait du bien surtout à la fin du niveau.

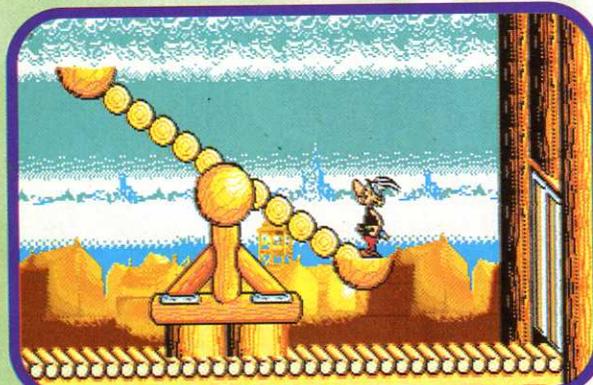
Tirez la corde pour mettre le feu au camp romain d'à côté. Vous pouvez maintenant sortir du niveau.



## Camp Aquarium



Attention ! Ici un idiot de gladiateur romain vous envoie une pierre, cassant ainsi la passerelle.

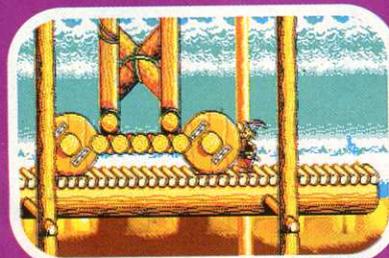


Dans la catapulte faites un grand saut dans la deuxième partie pour vous envoler. Vous trouverez la première partie du costume romain en haut de la tour.

## Camp Petit Bonum

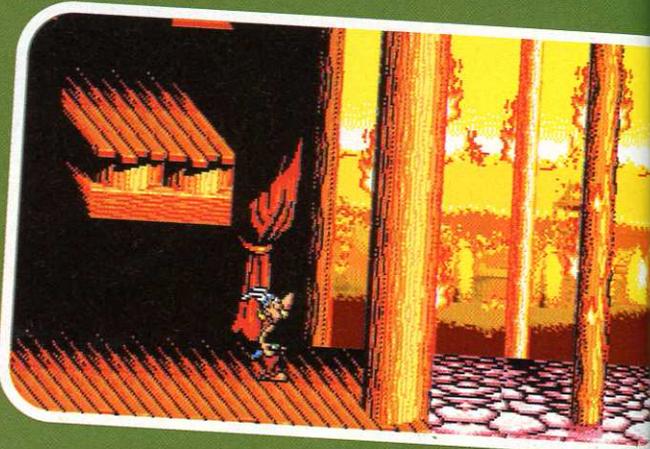


Grimpez en haut de la tour, au bas de l'escalier, comme sur la photo, vous trouverez cette vie dans le coffre. Continuez le niveau vers le bas puis à droite.



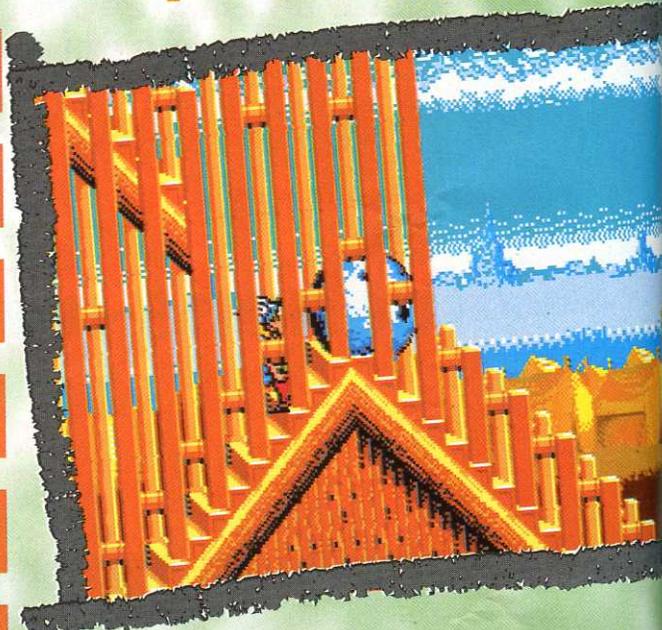
Poussez cette tourelle à fond sur la gauche. Maintenant, redescendez et montez par l'escalier situé au milieu du niveau. En quelques sauts vous arriverez dans la tour pour compléter votre déguisement de Romain.

## Camp Laudanum



Faites gaffe, en sortant de cette tour, une passerelle va tomber dessus. Prenez la catapulte, elle vous enverra sur une plate-forme. Sautez directement sur celle d'en face, montez ensuite vers le haut à droite pour trouver le drapeau.

## Camp Babaorum



Ici, l'objectif est vers la droite, mais une vie et un trésor se trouvent vers la gauche. Maintenant faites votre choix, à mon avis pas d'hésitation possible.



Là, à gauche il y a le trésor et à droite, en sautant de la plate-forme, une vie. Une fois que vous avez fait des provisions revenez là où ce trouvait la boule de bowling.

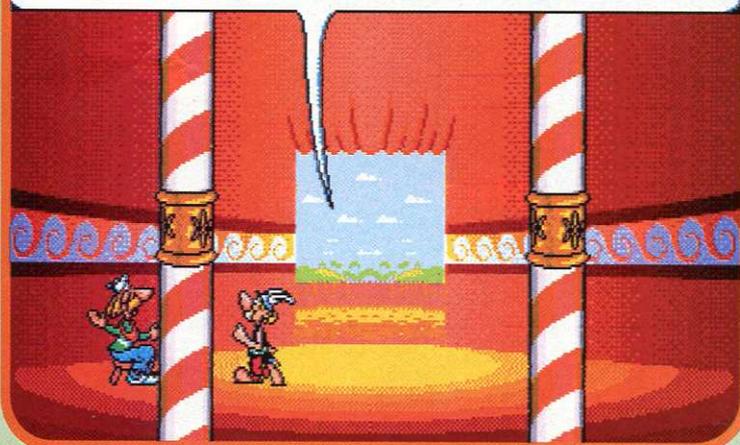


D'ici en allant à droite, vous trouverez un interrupteur ouvrant la porte de l'étage inférieur. Cette porte franchie, montez dans la tour pour obtenir la seconde partie du costume.



N'oubliez pas cet interrupteur qui vous ouvrira la porte en bas à droite. Puis descendez pour parler au Breton qui est ligoté dans sa tente.

JE CRAINS QUE NOTRE DRUÏDE N'AIT PLUS DE THE MAIS JE SAIS OÙ EN TROUVER ET J'AI TOUJOURS EU ENVIE D'ALLER EN INDE



Notre ami breton vous raconte sa petite histoire, ensuite repartez dans la forêt pour trouver le fakir. Direction l'Inde et en tapis volant business class, s'il vous plaît.

## À suivre !

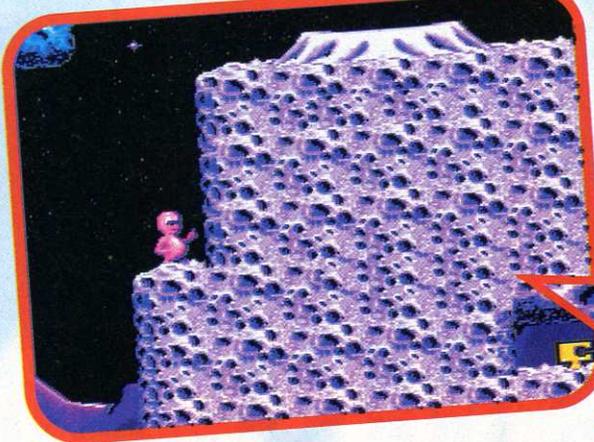
Une fois n'est pas coutume, notre ami Rudy vous livre la suite de ses tuyaux de première sur Astérix MD dès le mois prochain (si Dieu le veut !). Il nous promet des révélations en exclusivité mondiale intergalactique sur nos deux héros gaulois. Parviendront-ils, et vous avec, jusqu'au dernier boss sans encombre ?

# JELLY BOY

Salut à tous les accros du chewing gum rose. Et oui, le Rudy prend la relève pour vous tuyauter sur les derniers et démoniaques niveaux de ce jeu complètement dingue. Mais pas de lézard, vous saurez tout sur les dernières pièces de puzzle jigsaw, les clefs et les passages secrets. La suite de l'aventure est forte en émotions mais il ne vous reste plus qu'à vous faire rouler le long des pages si je puis dire. Une soluce de Rudy les bons tuyaux.

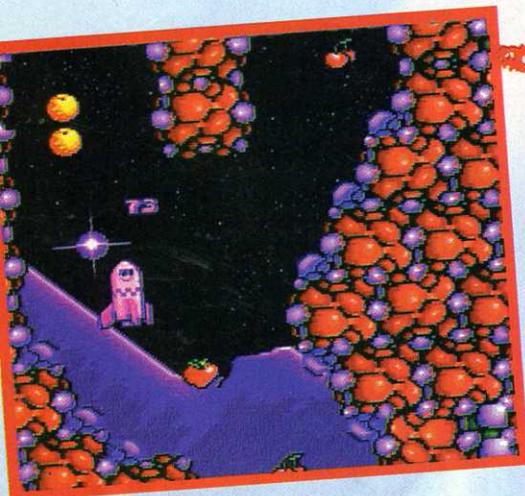
## Space Door

Le problème ici, c'est les monstres. Réglez cette petite difficulté en les tuant au dernier moment et en les laissant venir sans bouger. Euh, bonne chance pour les réflexes.



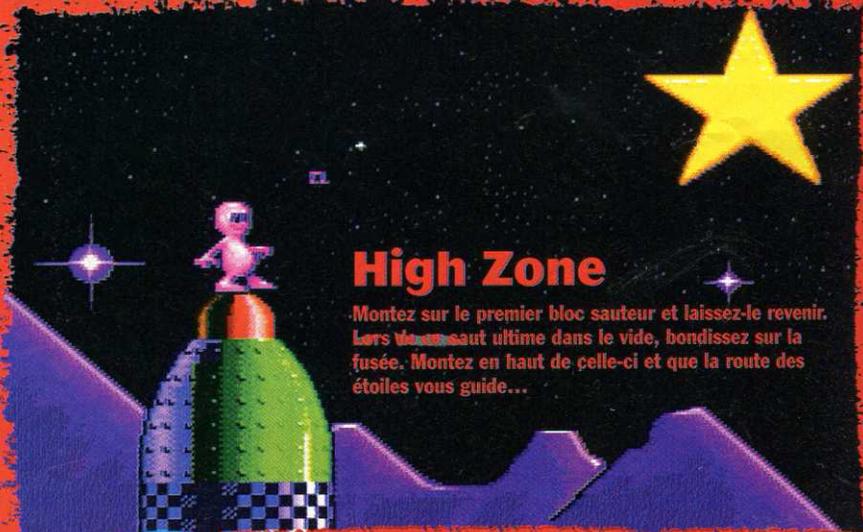
### Fire Pits

Vous trouverez la première pièce de ce niveau, en partant à gauche dès que vous apercevez le couloir accessible uniquement en mini jelly.



### Kessel

Dès que vous rencontrerez le premier embranchement à trois voies, remontez par celui de gauche.



### High Zone

Montez sur le premier bloc sauteur et laissez-le revenir. Lors de son saut ultime dans le vide, bondissez sur la fusée. Montez en haut de celle-ci et que la route des étoiles vous guide...



## Puckle

Du départ, partez vers la gauche jusqu'à ces colonnes. Prenez le bonus rebondisseur et dépêchez-vous d'aller vers la gauche. En revenant sur vos pas, vous trouverez la pièce sur une corniche du plafond.



## Porkle

Ici pas de problème. La pièce est sournoisement planquée. Elle est à côté de vous mais vous ne la verrez pas tout de suite... Alors montez délicatement sur la première bulle. La pièce se trouve en haut à gauche, juste au-dessus du point de départ. Le reste du niveau ne présente pas de difficulté réellement notable.

## Sky Door

Sky Door n'est pas réellement compliqué. La difficulté réside dans l'emplacement des pièces et surtout dans les défilements automatiques.



## Shepherd's Delight

Après le drapeau descendez par la droite jusqu'à ce que vous trouviez un cœur composé de fruits. Prenez le bonus Hélico et remontez collé au mur de gauche pour trouver la pièce.



## Over The Top

En dessous du premier bombardier hélico vous trouverez un bonus ballon. Montez, puis orientez-vous vers la gauche vous trouverez la pièce jigsaw.

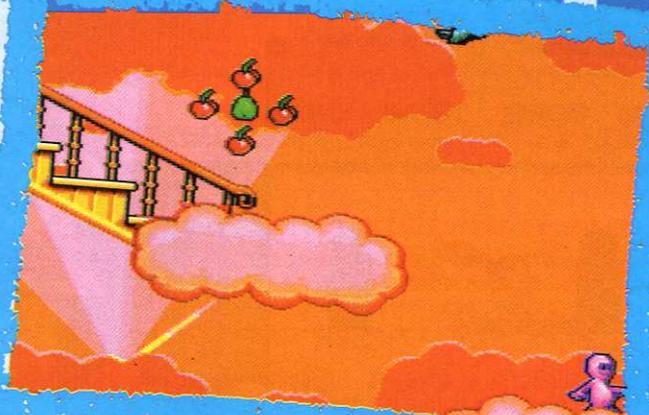


## Cloud Eight

Une fois au drapeau, montez sur la plateforme qui bouge. La pièce de puzzle se trouve au-dessus du bonus ventouse.

## This Way Up

Montez les escaliers avec le bon timing et tout devrait bien ce passer. La pièce se trouve près de la deuxième plateforme qui bouge.



# Les soluces

## Twister

La pièce de puzzle est située en dessous du drapeau vers la droite.



## Push off

Soyez doué et vous trouverez sans aucun problème la pièce sur votre chemin. Bonne chance !



## High Voltage

À partir du drapeau de milieu de niveau, montez au sommet du plus grand poteau télégraphique pour avoir la pièce de puzzle.

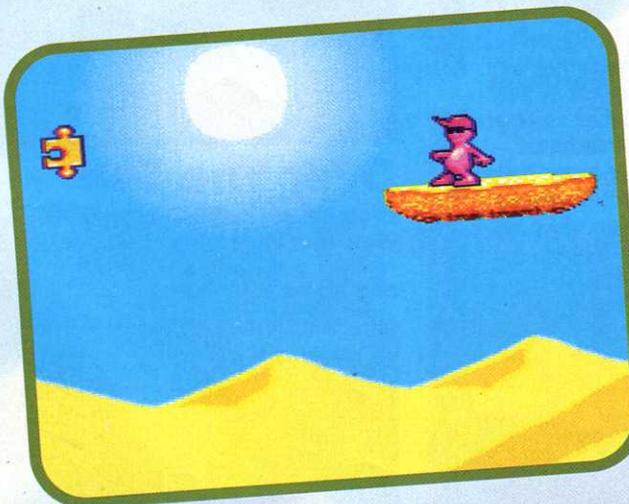


# Desert Zone

Faites très attention aux mirages qui sont fréquents dans le désert. Alors si vous voyez des nappes d'eau meffez-vous. Ce n'en est peut-être pas ! S'il s'agit d'eau, vous trouverez des vies, mais s'il s'agit d'un mirage vous trouverez la mort.

## Oil well

Après le drapeau, vous rencontrerez un ver des sables. Frappez-le sur ce qui lui fait office de visage et, pour voyager, montez dessus. Sur la plateforme au-dessus faites un saut vers la gauche, pour trouver la pièce et une vie.

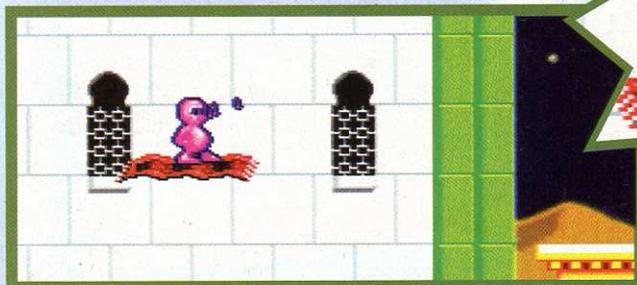


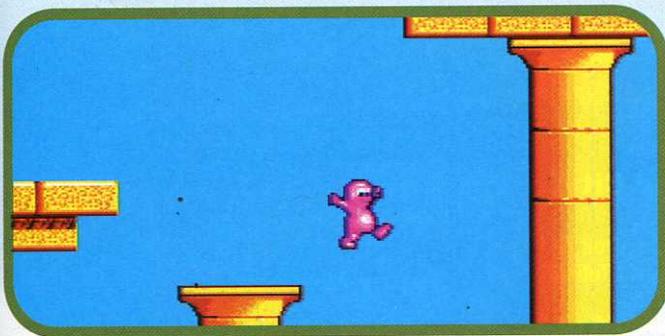
## Pyramid

Une fois au drapeau, prenez le bonus ski et sautez sur le troisième rebord. Montez sur la plateforme en mouvement puis allez sur le côté gauche de la pyramide. Et voici la pièce à droite.

## Arabian Night

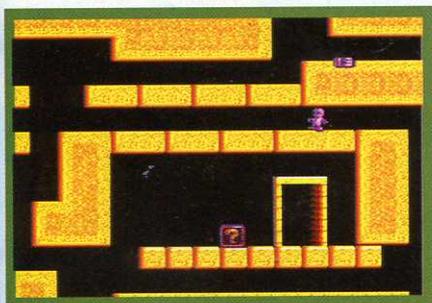
Prenez le premier tapis volant et allez en haut à droite. Vous devrez ensuite en prendre un second, continuez vers la droite et évitez le bonus parapluie. Dans le coin, il y a la pièce manquante.





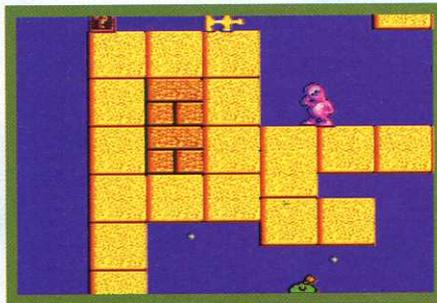
### High and Dry

Avec beaucoup de dextérité et de vitesse, montez à l'aide du rebondisseur vers le coin gauche. Utilisez ensuite la plate-forme mouvante pour trouver la pièce de puzzle.



### Valey of the King

Après le drapeau, utilisez le tapis volant un peu plus loin, faites alors demi-tour jusqu'à la fissure. Allez vers le bas à droite, prenez le bonus mini Jelly, avancez dans le petit couloir pour avoir la pièce.



### Mummy's Tomb

À partir du drapeau montez pour prendre le bonus ampoule. Rentrez dans la fissure et éteignez la lumière. Puis partez à gauche, pour avoir la jigsaw.



### Caravan

Arrivez au trois blocs à casser avec le marteau, allez vers le bas à droite. La pièce est située après le bonus stage.

## C'est déjà fini...

Jellies and gentlemen, je suis très fier de vous annoncer que votre calvaire vient de s'achever aujourd'hui. Et oul ! Ce petit bonhomme rose ne sera plus à l'origine de vos nuits blanches. Vous ne deviendrez plus jamais vert de rage, et finies les peurs bleues des endroits dangereux !

# 3615 KONSOL

## Tous les Trucs & Astuces

## Toutes les soluces

Les petites annonces, le dialogue direct, les questions à la Rédaction, les Action Replay, les game genies ...

Toute l'actualité des jeux vidéos en direct du Japon et des USA !

Les meilleurs jeux de l'année sur toutes les consoles !

# L'INFO 24/24 H

**R**appelez-vous, le mois dernier, on était tous béats d'admiration devant *Funny Cat* et sa flopée de codes pour jouer avec tous les persos cachés de *NBA Jam TE*. Le seul problème, c'est que *FC* avait oublié de donner ses coordonnées pour recevoir un abonnement bien mérité. Quel distraît celui-là, j'vous jure ! Heureusement, à peine avait-on bouclé le mag que l'on reçoit une lettre de Régis Levraut (de Port de Barques) qui prétendait être notre chat anonyme. Branle-bas de combat à la rédaction ! Régis et *Funny Cat* étaient-ils la même personne ? Après une enquête rigoureuse, l'aide d'un médium (*Madame Miroshka*), d'un radiesthésiste (*Madame Miroshka*), d'une astrologue (*Madame Miroshka*), d'un expert en graphologie (*Madame Miroshka*) et grâce à un appel à témoins sur Internet, nous avons élucidé cette énigme au prix de quelques nuits blanches. Voilà pourquoi le tips du mois revient à Régis alias *Funny Cat*. Mais par pitié, désormais, évitez-nous ce genre de galère...

Khârmo

## LE TIPS DU MOIS

Outre ses codes sur *NBA Jam TE* qui l'ont rendu célèbre dans le monde entier, Régis Levraut nous a aussi refilé d'autres codes et cheats intéressants dont ceux concernant *Rock'n Roll Racing* sur *Mega Drive*. En conséquence, il gagne un abonnement à son mag préféré.

- Pour commencer avec 999 000 \$ en mode vétéran : 989Y C02V WS6M.
  - Pour commencer avec 999 000 \$ en mode warrior : J89 ! C02V WS6M.
- Enfin, le code suivant vous mènera directement au dernier niveau en division A avec la voiture la plus puissante, tous les équipements et en mode warrior, alors notez-le bien : CB48 OLG9 5TJ !

## SUPER NINTENDO

### Michael Jordan : Chaos in the Wind City

Une astuce qui nous vient tout droit de l'île de Beauté. Merci donc à Rénald Tubeuf d'Ajaccio qui nous envoie ce tips sympatoche. Déjà, 84NBRD8WG9X est le code qui vous permettra de choisir le niveau que vous désirez visiter. Ainsi, vous n'aurez plus à supporter ceux qui vous insupportent (et il y en a quelques-uns). Ensuite, pour avoir 25 vies, 5 points d'énergie et n'avoir plus que les niveaux de Riverview et du laboratoire à passer, il vous suffit d'entrer le code suivant : MCHL-JRDN-23. Classe, non ?

### Flintstones

*Flintstones* est encore un de ces jeux plutôt beau mais à se taper la tête contre les murs. Non franchement, on n'est pas gâtés, on mène vraiment une vie de chien. Si les jeux continuent à être aussi durs, je vais me recycler dans un autre journal. J'sais pas moi, un truc du genre « Rébus magazine » ou « Charades hebdo ». Sans dec', pensez un peu à notre chère Koopa qui a sué sang et eau pendant que nous autre, hilares, la regardions galérer. Alors pensez un peu à elle en rentrant les codes suivants, merci Koop Koop...

Pour arriver à la fin du Jungle level : BAM  
BAM MAKES SMALL ROCKS.

Pour arriver à la fin du Volcano level : CLIFF  
HIDES HOT JUICE.

Pour arriver à la fin du Bedrock level : BETTY  
PICKS BLUE RIBS.

Pour arriver à la fin du Machine level :  
ORANGUTAN DRAWS HAIRY FRUIT.

Et pour ceux qui voudraient aller direct à la fin du jeu sans se prendre la tronche, faites :  
HOAGLE TAKES GOLD TREES.

### Shaq Fu

Sans commentaire, voici la liste de quelques coups spéciaux de Shaq Fu, le jeu de combat d'Ocean, Delphine et Electronic Arts.

Attention, en fonction de votre position (profil droit ou gauche) les coups varient.  
VOODOO.

- La poupée.

Profil D. : Bas, Gauche + A.

Profil G. : Bas, Droite + A.

- EarthQuake.

Profil D. : Droite, Bas, Droite + Y.

Profil G. : Gauche, Bas, Gauche + Y.

- Vulture.

Profil D. : Gauche, Bas, Droite + X ou Y.

Profil G. : Gauche, Bas, Droite + X ou Y

RAJAH.

- Épée tournoyante.

Profil D. : Droite, Bas, Gauche + X ou Y.

Profil G. : Gauche, Bas, Droite + X ou Y.

- Boule de feu.

Profil D. : Droite, Bas, Gauche + X ou Y.

Profil G. : Gauche, Bas, Droite + X ou Y.

- EarthQuake.

Profil D. : Gauche, Bas, Gauche + X ou Y.

Profil G. : Droite, Bas, Droite + X ou Y.

### Super Metroid

Voici une série de codes pour *Action Replay*. Vous verrez que tous vos ennemis disparaîtront d'un seul coup (c'est-y pas bô, ça madame, hein ?). Allez, là dessus, je vous laisse vous engager dans cette aventure qui reste une des plus géantes que l'on ait jamais connu sur SNIN à mon sens. En plus, une aventure avec la pulpeuse Samus Aran, ça ne se refuse pas, hein ?

Energie infinie : 7E09 C263.  
Super saut : 7E0B 2E02.  
Missiles illimités : 7E09 C609.  
Bombes illimités : 7E09 CA09.  
Super bombes : 7E09 CE09.

Sachez en outre que vous aurez trois fins différentes, en fonction du temps que vous aurez mis pour aller au bout de cette



palpitante aventure. Le mieux serait d'en venir à bout en moins de trois heures, sinon, en le faisant entre 3 et 10 heures, c'est pas mal non plus. Et pis bon, les manchots ont, eux aussi, droit à une fin, à condition d'avoir terminé le jeu, même en plus de 10 heures...

### Donkey Kong Country

Pas de temps à perdre. La liste est longue.

Temps infini pour les niveaux bonus :

7E13 F399.

99 bananes en permanence : 7E05 7B99.

Toujours commencer avec Diddy Kong :

7E05 6F02.

Pour que Diddy flotte dans les airs :

7E12 A9FF.

Pour avoir les items enterrés en ne faisant qu'un petit saut : 7E1B 2201.

Avec un seul coup, vous tuez Big Beaver :

7E15 0301.

Vies infinies : 7E05 7706.

Toujours avoir la lettre G : 7E05 7F01.

Suite page 126.

3615  
KONSOL

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

# Power Rangers Game Gear 30 coups spéciaux pour pas un rond !

## Les tips

Boutons 1 et 2  
simultanément

Haut + boutons  
1 et 2 simultanément



Puissant coup de pied qui surprend l'adversaire.



Grand saut en avant suivi d'un coup de pied visant la tête.



Blue Ranger enchaîne une avance rapide puis un uppercut, suivi d'un coup de poing direct.



Grand plongeon poings en avant.



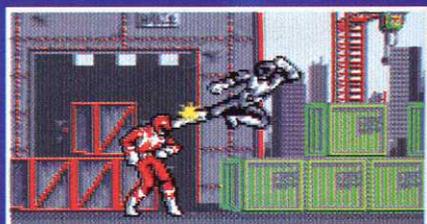
Yellow Ranger fait un tour sur lui-même et exécute deux coups de pied.



Saut en avant suivi d'un coup de pied.



Tourne sur lui-même et donne deux coups de pied.



Saute en avant et exécute un coup de pied.



Pink Ranger effectue un saut de main et frappe du pied.



Pink Ranger fait un plongeon et retombe sur l'adversaire les poings en avant.



Tourne sur lui-même et frappe du pied.



Saut en avant suivi d'un coup de pied.

**Quart de cercle avant  
+ bouton 1**



**Grand saut en hauteur enchaîné d'un coup de couteau vers le bas.**

**Quart de cercle avant  
+ bouton 2**



**Avance rapide suivie d'un coup de couteau.**

**Quart de cercle avant  
+ boutons 1 et 2  
simultanément**



**Grand saut, avance rapide puis coup de couteau vers l'avant.**



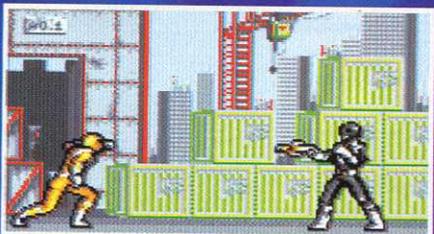
**Utilisation de la lance pour transpercer l'adversaire.**



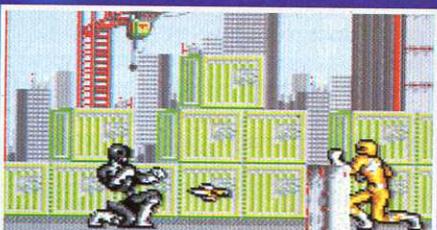
**Avance rapide suivie de l'utilisation de la lance.**



**Saut et avance rapide avec une lance plus puissante.**



**Lance un couteau à hauteur de tête.**



**Lance un couteau à hauteur du ventre.**



**Grand saut en avant puis deux coups de couteau.**



**Black Ranger sort un fusil et envoie des boules de feu.**



**Enchaînement de cinq coups de pied très rapides qui mettent l'adversaire à terre.**



**Avance puis saute en avant et frappe la tête de l'adversaire.**



**Sort un arc et frappe deux fois.**



**Effectue un salto arrière plus deux coups de pied.**



**Sort l'arc et tire une flèche enflammée.**



**Lance des boules.**



**Saute les deux pieds en avant et coince la tête de l'adversaire avec ses jambes.**



**Frappe deux fois avec un couteau.**

# Les tips

## Donkey Kong Country (suite)

Toujours avoir la lettre N : 7E05 7F02.  
 Toujours avoir la lettre O : 7E05 7F04.  
 Toujours avoir la lettre K : 7E05 7F08.  
 Pour ne prendre qu'une autruche et avoir le stage bonus : 7E05 7202.  
 Pour ne prendre qu'un poisson et avoir le stage bonus : 7E05 7402.  
 Pour ne prendre qu'une grenouille et avoir le stage bonus : 7E05 7102.  
 Pour ne prendre qu'un rhino et avoir le stage bonus : 7E05 7302.  
 Et pour finir, choisissez votre stage en entrant le code suivant : 7E00 3EXX, et remplacez XX par les lettres correspondant au niveau qui vous intéresse :

72 : Jungle Hijinx.  
 6D : Slipside ride.  
 0C : Ropy rampage.  
 A7 : Ice age alley.  
 EE : Cabane de Cranky.  
 3E : Croctopus chase.  
 70 : Reptile rumble.  
 F0 : Cranky's cabin.  
 BF : Coral capers.  
 14 : Torchlight trouble.  
 73 : Vols de Funky.  
 FC : Sauvegarde de Candy.  
 17 : Barrel cannon canyon.  
 F6 : Vols de Funky.  
 FA : Sauvegarde de Candy.  
 CE : Rope bridge rumble.  
 0E : Very gnawty's lair.  
 E2 : Really gnawty rampage.  
 ED : Monkey's mines.  
 E7 : Kremkroc industries.  
 D9 : Winky's walkway.  
 40 : Oil drum alley.  
 2E : Mine cart carnage.  
 2F : Trick track track.  
 07 : Bouncy bonanza.  
 18 : Elevator antics.  
 31 : Stop & go station.  
 FD : Sauvegarde de Candy.  
 FB : Sauvegarde de Candy.  
 22 : Poison pond.  
 F5 : Vols de Funky.  
 F1 : Cabane de Cranky.  
 42 : Millstone mayhem.  
 27 : Mine cart madness.  
 EF : Cabane de Cranky.  
 F7 : Vols de Funky.  
 E1 : Necky's nuts.  
 41 : Blackout basement.  
 E9 : Vine valley.  
 E3 : Boss dumb drum.  
 A5 : Vulture culture.  
 E6 : Chimps caverns.  
 A4 : Tree top town.  
 30 : Tanked up trouble.  
 F9 : Vols de funky.  
 12 : Manic mincers.  
 D0 : Forest frenzy.  
 0A : Misty mines.  
 43 : Temple tempest.  
 F8 : Vols de funky.  
 FF : Sauvegarde de Candy.

36 : Loopy lights.  
 OD : Orang utan gang.  
 FE : Sauvegarde de Candy.  
 F3 : Cabane de Cranky.  
 2B : Platform perils.  
 DE : Clam city.  
 F2 : Cranky's cabin.  
 E5 : Bumble b rumble.  
 E4 : Necky's revenge.  
 E8 : Gorilla glacier.  
 68 : Gang plank galleon.  
 24 : Snow barrel blast.  
 5E : Crédits.

## MEGA DRIVE

### Street of Rage 3

Encore une astuce que l'on doit à Régis Levraut qui est LA star de cette rubrique. Si vous aussi, vous voulez être présent partout dans la rubrique tips, envoyez vos dons à Top Consoles, rubrique tips et libellez votre chèque à l'ordre de Khârmo (n'oubliez pas cela, c'est très important). Bref, pour ce jeu, il faut une manette à six boutons pour faire les coups spéciaux. Si c'est le cas, notez ça :

- Blaze  
Flying double : X, Bas, Haut.
- Sliding double : X, Bas, Droite, Haut.
- Axel  
Grand hook : X, Bas, Droite.
- Hurricane : X, Gauche, Bas, Droite.
- Skate  
Rolling butt : X, Droite, Haut.
- Rolling thunder : X, Haut, Droite, Gauche.
- Ian  
M.Booster : X, Gauche, Haut.
- H.Booster : X, Haut, Gauche, Droite.

### Ristar the Shooting Star

Deux bons points à Nicolas Papadakis de Montvilliers (76) : d'une part, il a acheté Ristar, splendide jeu de plate-forme sur Mega Drive. D'autre part, il nous envoie des codes pour nous aider à évoluer dans cet excellent soft. Alors, même si ce dernier n'est pas excessivement difficile, il vous seront néanmoins utiles. Boss level (pour affronter tous les boss les uns à la suite des



autres) : MUSEUM.  
 Attack level (pour améliorer votre temps dans les niveaux) : DOFEEL.  
 Choix du niveau : ILOVEU (si vous parlez la langue de Prince, vous aurez compris le message).  
 Onchi (là, il n'y a pas de message !)  
 system : MAGURO.



Personnellement, je rajouterais que si vous voulez rejouer à Ristar, mais en mode supra difficile, faites : SUPER. Et pour Finir, tapez AGES et vous ouvrirez une page explicative sur les droits du jeu.

## Trues Lies

Parce que ce jeu est très difficile et parce que vous pleurez de rage à chaque fois que vous perdez votre dernière vie, nous nous sommes vu dans l'obligation de vous communiquer ces codes bien utiles qui vous rendent invulnérable, vous procurent toutes les armes et vous font voir le niveau 1, le niveau 2, le niveau 9, Schwarzy nu (non, là, j'déconne...). Ces codes sont à rentrer à l'écran des passwords :

Vies infinies : BGLVS  
 Armes infinies : BGWPN5  
 Continues infinis : BGGRLY  
 N.2 : BRHFJRP  
 N.3 : TSNJMLC  
 N.4 : CQLGFNZ  
 N.5 : DBZJIMY  
 N.6 : JBNKNGN  
 N.7 : FKPPLHK  
 N.8 : NMTJSKC  
 N.9 : KYNCRYM

## MEGA CD

### Jaguar XJ220

Saviez-vous qu'il existait un Select Round pour ce jeu ? Non ? Eh bin voilà, tout arrive. Tout d'abord, allez faire un tour du côté des options, et en particulier celle qui vous permet d'inscrire votre nom. Rentrez « MAR » en guise d'identification, puis sélectionnez la World Tour. Débutez la course comme si de rien n'était (ça, c'est facile !) et mettez le plus vite possible en pause (appuyez sur le bouton START, quoi !). Tapez A, B et C successivement et dans l'ordre. Retirez la pause (rappuyez sur START) et vous pourrez choisir votre niveau de jeu dans le joli menu qui vous est présenté.

### Rebel Assault

Vous voulez connaître la fin du jeu ? Qu'à cela ne tienne...

Chapitre 9 : MORRT.  
 Chapitre 10 : MUFTAK.  
 Chapitre 11 : RASKAR.  
 Chapitre 12 : JHOFF.  
 Chapitre 13 : ITHOR.  
 Chapitre 14 : UMWAK.  
 Chapitre 15 : ORLOK.

**HORS-SÉRIE**

**TOP  
CONSOLES**

**DRAGON**

**BALL  
Z**



**Toujours  
en kiosque  
30 F**

**La totale sur DBZ  
en 84 pages**

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

## LES ADAPTATIONS



**La moisson de l'été a été fructueuse : la rubrique du mois est forte d'un bon paquet de dossiers. Les jeux vidéo adaptés en dessins animés sont de plus en plus nombreux.**

**Une nouvelle tendance voit le jour. Nous vous révélons le pourquoi et le comment. Les méchants de l'animation, que l'on regarde tous les jours évoluer sur nos écrans, refont surface dans nos colonnes. La petite nouvelle du groupe, Céline, nous présente Nadia, une série qui a connu son heure de gloire sur la Cinq. Vous saurez tout sur ce chef-d'œuvre qui nous vient du Soleil-Levant ! En plus, nous vous servons une sélection de news indispensables à une rentrée réussie. Tout cela pour vous convaincre que les vacances sont bien terminées et que les choses sérieuses ont déjà commencé. N'oublions pas au passage les comics de notre Bill Ballantine national. Les petits booklets américains répondent encore présent à l'appel.**

**Une rubrique animée par Bill Ballantine, Dave le Maître et Céline la Belle.**

**Le phénomène est de plus en plus fréquent : un dessin animé adapté d'un jeu vidéo par-ci, un jeu vidéo inspiré d'un dessin animé par-là. Les jeux sont-ils en manque de nouvelles idées, les DA connaissent-ils une crise du scénario ou, plus simplement, une opération marketing de plus ? Top Consoles a voulu en savoir plus...**

**L**es marchés des jeux vidéo et de l'animation japonaise sont si juteux que plusieurs firmes ont décidé de s'y intéresser de très près. Prenons l'exemple de Street Fighter II. Sorti il y a déjà quatre ans en arcade, adapté sur plusieurs consoles, ce hit rapporte toujours autant d'argent à Capcom. Goodies, jouets, figurines, vous avez certainement goûté à l'une de ces nombreuses sauces. L'éditeur japonais, pour sa part, se contente de ramasser les royalties. C'est donc très simple. Tout se résume à une seule question : pourquoi ne pas exploiter le filon jusqu'au bout ?

Ainsi, dans le cas de SFII, nous avons eu droit au dessin animé (génial !), puis au film, avec en tête d'affiche J. C Van Damme. Pour terminer, Capcom a



**Tout le monde pense que DBZ est une série phare au Japon. Que nenni ! Elle ne cartonne que dans les pays européens. Étonnant, non ?**



**Les Gundam auxquels nous avons droit sur consoles sont généralement des wargames. Si vous n'êtes pas japonais, inutile de vous précipiter !**



**Sailor Moon en arcade, sur consoles... Le phénomène prend de l'ampleur ! Les filles apprécient (normal, les héroïnes de la série sont des nanas), les boys un peu moins. Tous les goûts sont dans la nature et c'est tant mieux !**

### Quelles conditions ?

**Pour qu'un dessin animé devienne un jeu ou vice versa, une seule condition : le succès. Si une série marche et si ses auteurs décident de la faire vivre assez longtemps, une firme l'adapte en ce que vous voulez... Une autre rachète diverses licences pour fabriquer des jouets, un groupe X s'occupe d'un domaine Y. Vous l'avez compris, ils se creusent tous la tête pour s'en mettre plein les poches !**

# ONS FONT RECETTE

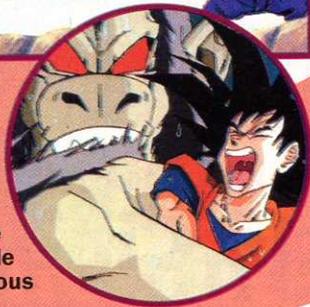


Slam Dunk, (prochainement sur nos écrans) est apparue sur Super Nintendo il y a très peu de temps.



## Carte de fidélité !

Pour les très grands jeux, comme Street Fighter (toujours lui), Dragon Ball ou Fatal Fury, la qualité est toujours au rendez-vous. Pour les autres, c'est plutôt moyen. Le plus souvent, les éditeurs se servent surtout du titre et de sa réputation pour vendre leur produit. Ainsi, leur calcul se borne le plus souvent à une simple opération marketing. L'objectif principal reste le même : faire le maximum de thunes. Pardonnons-les, nous sommes infiniment bons !



lancé sur les récepteurs japonais la série animée Street Fighter. Son design est moins proche du jeu d'arcade mais la qualité reste excellente !

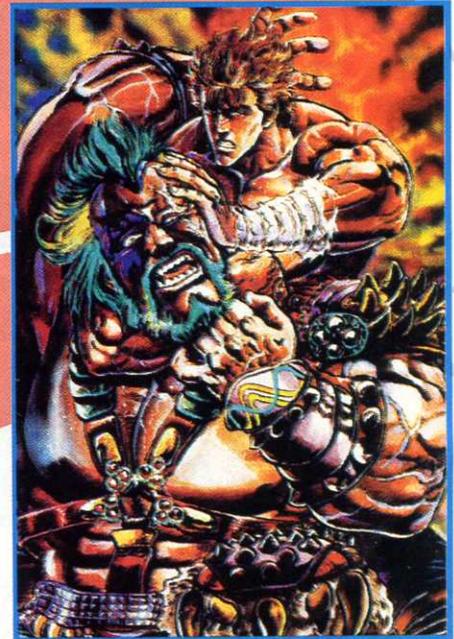
Autre exemple de conversion réussie, Dragon Ball. Au tout début, il ne s'agit que d'un simple dessin animé. Petit à petit, il rencontre un succès formidable. Bandai réalise plusieurs jeux d'aventure sur la NES.

La réussite est immédiate ! Sur Super Nintendo, Bandai conçoit trois jeux de combat et deux autres jeux d'aventure. Au bout du compte, c'est le jackpot avec des millions et des millions de dollars à la clé...

La liste est longue : Sailor Moon pour les filles, Gundam pour les fans de wargame, Ranma 1/2 pour les fans du combat et dernièrement Yuyu Hakusho... Tous les bons dessins animés japonais n'ont pas échappé à la règle, même si certains ne sont pas ➤



Yuyu Hakusho et Hokuto No Ken, deux autres dessins animés que l'on retrouve sur nos machines préférées et toujours des jeux de combat. À croire que les éditeurs ne savent faire que ça !



Ranma, un autre jeu de bagarre made in Japan. C'est aussi génial que le dessin animé de Rumiko Takahashi, très fun et bien marrant. Les combattants prennent des pauses loufoques et délirent complètement. Une bonne adaptation !



## Street Fighter II, Champion !



Le choix a été difficile mais les raisons sont nombreuses ! Street Fighter II et tous ses frères sont, en arcade et sur consoles, les meilleurs jeux de baston du monde. Son incommensurable succès a conduit Capcom à réaliser un long métrage. Pour tous les spécialistes de l'animation, c'est une référence du genre. Le film de Steven de Souza reste quant à lui trop « ricain ». Il ne propose pas un assez bon scénario pour se positionner dans le peloton de tête. La série animée, lancée en avril dernier au Japon, ne présente pas le même design que le long métrage. Mais c'est clâââsse ! Si nous n'avons pas placé Dragon Ball Z en tête, c'est parce que les différents jeux d'aventure et de combat déclinés sur console ne sont pas exempts de reproches. Néanmoins, ils restent excellents et les amateurs trouvent toujours leur compte !

➔ d'un grand intérêt. Dans le genre discret, nous retrouvons Macross (shoot), Hokuto no Ken et Ranma (beat'em all), Captain Tsubasa (foot), Slam Dunk (basket). Alors, adapter un jeu en dessin animé ou vice versa, est-ce une bonne opération pour un éditeur ? Oui et non. Si la conversion est de qualité, on en redemande. Si elle se révèle douteuse, la réputation de

l'œuvre originale en prend un sacré coup, le sérieux de la firme est même entamé. Finalement, tout est une histoire d'argent, tout autant que de savoir-faire. Si vous possédez des gars géniaux, exerçant leur talent depuis des années, et que vous ajoutez les moyens financiers, vous gagnez à tous les coups. C'est prouvé ! Que tous les firmes de DA et de jeux vidéo du monde retiennent bien la leçon : l'habit ne fait pas le moine. ©

## Cycle CINEMANGA

KAZE

À partir du 19 juillet et pendant tout l'été...

Le meilleur de l'animation japonaise sur Grand Écran !

## LES PLUS DU MOIS

### Cyclé Ciné manga

Du 19 juillet jusqu'à fin août, dans les Halles de Paris, un cinéma dénommé Ciné cité diffusait quotidiennement des films d'animations japonaises sous-titré et/ou doublé en français. Vous avez été nombreux à y aller, c'était la fête et les fans de japanime n'ont pas été déçus. Arion, Conan le fils du futur, Galaxy Express 999, Macross, Ranma et bien d'autres œuvres de ce type ont satisfait vos appétits d'ogres. L'opération était parrainée par Kaze Animation et elle pourrait prochainement se reproduire. On l'espère de tout cœur !

## Vampire Miyu



Vampire Princess Miyu est un manga sorti il y a quelque temps déjà. Il débarque en version française. L'histoire est différentes de celles des quatre OAV existants et nous emmène dans un monde de rêve que certaines âmes maléfiques viennent troubler. L'héroïne, une jeune fille dénommée Miyu, passe son temps à les chasser pour ramener la paix. Combats et action assuré ! C'est très sympa graphiquement et les deux auteurs Hirano Toshihiro et Kakino Uchimaruri nous montrent assez bien ce qu'est la culture japonaise. C'est disponible chez Samourai Éditions pour 49 F.



# NADIA EST UNE

## Fille ou chipie ?



La principale caractéristique de Nadia, outre son physique (teint très mat et cheveux bleus), c'est son caractère exécrable. Elle est souvent désagréable, même quand Jean fait

preuve d'attention à son égard. Bref, c'est une lunatique. Malgré tout, elle a bon cœur et elle prend Marie sous sa protection. Si elle paraît parfois égoïste, elle reste toujours intègre et fidèle à ses principes. Enfin, elle adore les animaux (et peut communiquer avec eux). Elle est d'ailleurs végétarienne et manque de mourir de faim sur une île, plutôt que de manger du poisson.

**Les DA japonais aiment les héroïnes à la garçon-manqué-qui-rôle-tout-le-temps. Mais Nadia n'est pas une série comme les autres et cette fille se distingue non seulement par son physique (elle a le teint très mat, ce qui a ma connaissance est unique) mais aussi par son caractère agressif et souvent égoïste. Présentation du phénomène...**

**N**ous sommes en 1889 à Paris lors de la première exposition universelle. Jean monte à Paris pour participer à un concours de machines volantes. Il y rencontre une séduisante acrobate, Nadia, accompagnée de son lionceau, Attila. Elle est poursuivie par un trio infernal : Gladis, Caius et Titus, qui veulent lui dérober la pierre bleue, un bijou magique. Après de nombreuses péripéties, ils échouent tous en plein océan.

Nos amis sont recueillis par un navire de guerre. Au beau milieu de la nuit, un monstre coule le bâtiment. Il s'agit en fait d'un sous-marin, le Nautilus. On voit ici que 20 000 milles lieues sous les mers de Jules Verne a inspiré les concepteurs de la série. Nos deux amis sont recueillis à bord du Nautilus. Ils comprennent rapidement que le capitaine Némó, secondé par Électra, a un objectif :



**Argon emprisonne Nadia dans le but de récupérer sa pierre bleue. Heureusement, notre jeune amie l'a confiée à Jean avant d'être capturée !**

détruire Argon (Gargoyle, dans la version japonaise), son ennemi juré. Relâchés par Némó, ils atterrissent sur une île où ils font la connaissance de Marie, une fille dont les parents ont été assassinés par les hommes



**L'équipe du Nautilus au grand complet. Ses mécaniciens, pilotes et bien sûr le capitaine Némó accompagné par Électra, son bras droit.**

# AVENTURIÈRE !



L'anime Comics vous livre toute la série sur papier couleur. Dommage qu'aucune maison d'édition française n'est pensée à le distribuer car on ne le trouve pour l'instant qu'en japonais.

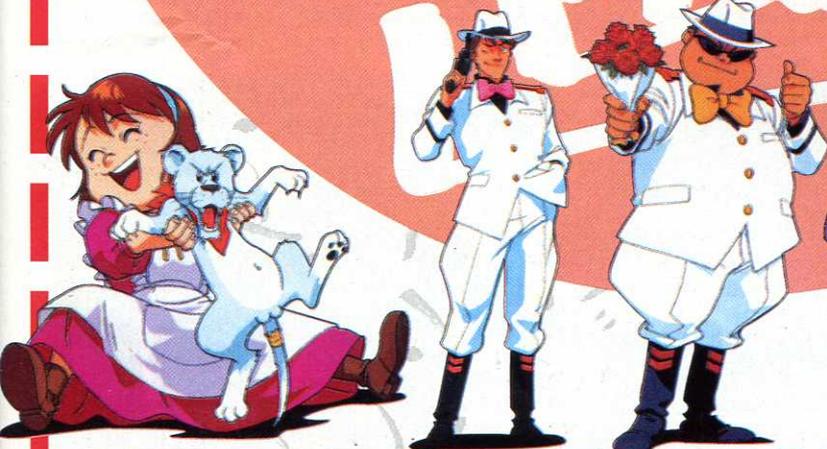


## Jean le génie

Originaire du Havre, Jean a 14 ans. Il vit avec son oncle et sa tante depuis la disparition de son père. Jean s'intéresse surtout aux avions, il remportera avec son oncle, le concours d'aviation à Paris. Malheureusement, ses trouvailles ne sont pas toujours très fiables. Il a un look gentil garçon (culottes courtes et nœud papillon), porte une casquette et des lunettes. Plein de bonne volonté, il ne se laisse jamais rebuter par la mauvaise humeur de sa compagne dont il est amoureux.

## Les personnages secondaires

Gladis, Caius et Titus donnent un ton humoristique à la série car ils sont plus ridicules que dangereux. Très vite ils adhèrent à la bonne cause. Caius et Titus sont amoureux de Gladis et font penser aux Blues Brothers. Titus est gros et court sur pattes, alors que Caius est grand et élancé. Contrairement au cliché habituel, Caius représente la force et Titus le cerveau. Gladis est une femme coquette, capricieuse, dirigiste et un peu hystérique. Mariée et ruinée par son premier mari, elle tombe amoureuse du capitaine Némó. On peut enfin dire un mot sur Marie et Attila, qui sont inséparables depuis que Nadia et Jean ont recueilli la petite fille. Attila est un lionceau que Nadia a trouvé dans le cirque où elle était acrobate et dompteuse. Il adore Marie dont il est pourtant le souffre-douleur : elle n'a que quatre ans et tente toutes sortes d'expériences sur lui. Comme Gladis et sa petite bande, ils servent essentiellement de ressort comique à la série. On apprend d'ailleurs dans l'épilogue que Marie, devenue adulte, épouse Caius.



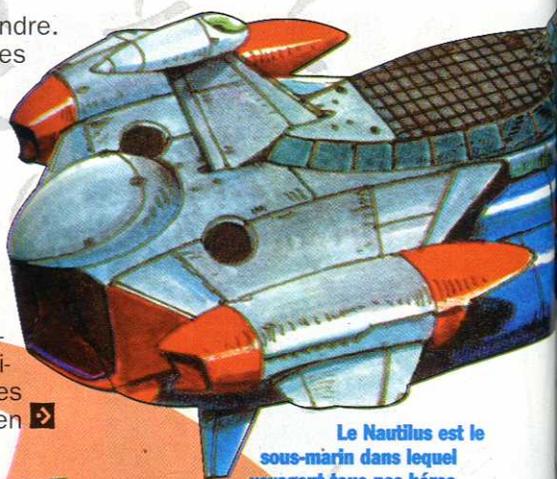
# Japanime country

➤ d'Argon. Ils découvrent alors que l'île est le repaire de l'abominable Argon, où il achève la construction de la tour de Babel, un canon nucléaire. Nadia et Marie sont faites prisonnières. Jean essaye de les délivrer (avec l'aide intéressée de Gladis et de ses sbires), mais c'est le Nautilus qui les sauve in extremis, avant de détruire la base.

Dès lors, tous s'installent à bord du sous-marin et les épisodes suivants (treize) permettent de mieux connaître les héros. En effet, tous possèdent une psychologie assez complexe et il

faut du temps pour les comprendre. Ainsi, dans le dixième épisode, les rapports entre les personnages évoluent : Caius, Titus et Jean risquent ensemble leurs vies pour sauver le Nautilus pris dans un champ de mines.

De même Néméo renonce provisoirement à poursuivre Argon pour ne pas mettre en péril la vie de Marie et de Nadia, gravement malades. Électra connaît les véritables liens qui unissent le capitaine et la jeune fille mais nous ne les apprendrons que plus tard, en ➤



Le Nautilus est le sous-marin dans lequel voyagent tous nos héros.

Solide, robuste, très perfectionné, ils offrent tout ce qu'un marin désire !

## Le trio infernal



Dans Nadia, il y a un trio aux rapports très complexes : Néméo, Électra et Argon. Le capitaine est un homme solitaire et silencieux, sans doute le personnage le plus mystérieux de la série. Il est natif de l'île d'Arthésos, détruite par un cataclysme alors qu'Électra n'avait que treize ans (tout comme Argon, elle y est née). Il recueille la jeune fille et se charge de son éducation. Cette relation père-fille se transforme peu à peu en véritable amour, compliqué par la responsabilité de Néméo dans la catastrophe, où Électra perdit son petit frère. Avec cette terrible révélation (lors du fameux épisode 22), on comprend également la haine de Néméo à l'encontre d'Argon, qui l'a obligé à enclencher la destruction de l'île.



Lorsque la pierre bleue brille, Nadia sait qu'elle est sur la bonne voie et que le mystère du peuple de l'Atlantide sera bien résolu.



La petite Marie s'occupe d'Attila durant l'absence de Nadia. Qu'elle est chou !

En allant dans les bonnes boutiques japanime, vous trouverez certainement quelques art-book Nadia. Celui-ci par exemple !



Électra apprend un jour que le capitaine Néméo est responsable de la mort de son père. Elle décide de le tuer puis de se suicider.

## Les moins de Nadia

Le doublage est très bon mais tous les épisodes sont amputés de quelques minutes (cachez ce sein que je ne saurais voir !). L'épisode 34 a carrément été supprimé ! Mentionnons la musique, non pas le générique français, (comme d'habitude, une chanson bête, interprétée par une choriste de Dorothee), mais japonais. Il est superbe et nous présente des images que l'on ne retrouve pas au cours de la série. Une mauvaise nouvelle pour finir : si vous avez raté le série lors de son passage sur la Cinq, vous avez bien peu de chance de vous rattraper car elle réside actuellement aux oubliettes, dans les stocks infinis du Club Dorothee. Il ne reste plus qu'à se rabattre sur les multiples art-book disponibles dans les boutiques d'animation et, pour les plus fortunés, sur les trois O.A.V qui résument toute l'histoire, ainsi que le film (mais il est très inférieur à la série).



## Le grand méchant

Si Argon ne faillit pas à son rôle de méchant et se montre toujours cynique et cruel, ses sentiments sont plus contradictoires à l'égard de Némó. Sa détermination à détruire Argon est parfois inquiétante. Le personnage d'Électra semble tiré d'une tragédie antique : écartelée entre son amour et son désir de vengeance, elle tente de mettre fin à ses jours avant de disparaître.



même temps que Nadia, lors de deux épisodes clés (le 21 et le 22), qui voient la révélation du passé trouble de Némó et d'Électra, ainsi que la destruction du Nautilus.

La deuxième partie de la série se déroule sur une île déserte où Nadia, Jean, Marie et Attila trouvent refuge. Il s'agit d'une longue parenthèse dans le déroulement de l'histoire : au rythme trépidant succède une réflexion sur les rapports entre l'homme et la nature. On assiste également à une nouvelle évolution des personnages (Jean déclare sa flamme). Ils doivent apprendre d'abord à vivre seuls, puis

avec Gladis et ses deux soupirants sur une autre île, qui s'engloutit après que Nadia eut appris ses véritables origines. La fin est un déluge d'action, d'amour et de tragédie...

Est-il maintenant besoin de préciser qu'il s'agit d'un des meilleurs dessin animé sorti en France. Diffusé en 1991 sur la Cinq et il a obtenu l'Anime Grand Prix au Japon. Le character-design, Y. Sadamoto, est très célèbre là-bas non seulement pour Nadia mais aussi pour d'autres chefs-d'œuvre tels que Onneamise no Tsubasa, Route R20, malheureusement inconnus sous nos latitudes... ☆

## Nadia et Jules Verne

L'œuvre de Jules Verne, en particulier *20 000 lieues sous les mers*, a inspiré les concepteurs de la série. L'exemple le plus frappant concerne le capitaine Némó et le Nautilus. Comme dans le roman, ce que l'on prenait pour un monstre et en fait un sous-marin révolutionnaire et son capitaine, un homme mystérieux au passé trouble. On retrouve le monde du romancier dans tout le dessin animé : atmosphère belle époque, machines volantes et autres inventions d'époque... Cette ambiance poétique et rétro n'est pas le moindre charme de cette excellente série.



## Fiche Technique



- Titre original : *Fushigi no umi no Nadia*.
- Réalisation : Hidéaki Anno.
- Character Design : Yoshiyuki Sadamoto.
- Production : NHK/Gainax, 39 épisodes.

# NIPPONS LE CHOC DES



*Certains parlent de mangas, de dessins animés japonais. D'autres boys and girls s'adonnent au comics, aux séries américaines. Le monde de l'animation se scinde progressivement en deux. Les mœurs évoluent doucement, tout doucement. Le monde change mon bon monsieur...*

**S**i vous allez dans une bonne boutique de japanime, vous aurez peut-être la chance de tomber sur deux univers distincts : celui de l'animation japonaise et celui de l'Americanime. Chez le premier, on trouve un nombre faramineux de petites choses que vous connaissez : goodies, dessins animés, manga, ustensiles divers... Chez le second, on en rencontre autant mais en moins grande quantité. Les prix sont généralement les mêmes, chérôts chérôts, mais la qualité est sans égale.

Ce qui marche le mieux actuelle- ☒

## Made in Japan

Ralf aime les dessins animés japonais « parce que la qualité de l'animation, du graphisme et du scénario est supérieure à ce que l'on trouve aux États-Unis ». Il en a assez de ces « faux DA ricains sans queue ni tête ». Entre Comics et Mangas, il choisit les seconds : « animée ou sur papier, les séries japonaises sont toujours aussi bien faites. »

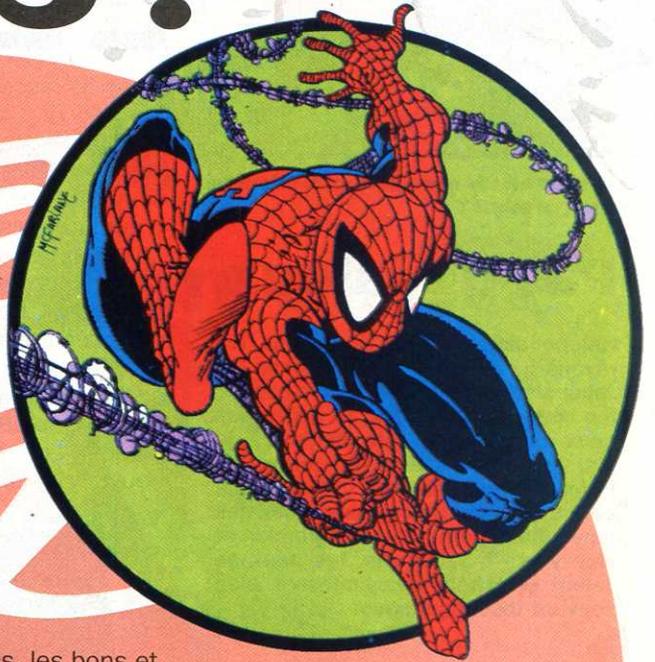
## Les top du genre !



Inutile de rentrer dans le détail en ce qui concerne les dessins animés japonais, vous les connaissez assez bien (Sailor Moon, Street, DNA 2...). Les Américains n'ont pas rencontré la même réussite chez nous, ils n'offrent pas le même style et comportent quelques défauts qui ont conduit les sociétés comme AB Productions à les importer en faible quantité. Les maîtres de l'univers, Sheera, Cosmocats (réalisés par des Japonais), Silverhawk, Mask sont sans conteste possible les meilleurs. Dommage qu'ils ne se terminent pas réellement...



# AMÉRICAINS CULTURES !



Les Japonais se font remarquer pour leur façon de dessiner le visage de leur héros. Souvent, il possède d'énormes yeux...

Le grand McFarlane dans toute sa splendeur. Il est pas beau ce Spidey ?

ment pour ces deux mondes, ce sont les DA et les petits bouquins, mangas et comics. Qui ne s'en doute pas ? Un comics de base coûte dans les douze à quinze francs. Vingt ou vingt-cinq pages sur un héros, disons plutôt un mutant doté de pouvoirs bizarres. Généralement, il se déguise et fait en sorte que son identité reste secrète. Il agit toujours normalement, se comporte comme nous, essaie de vivre des jours peinards. Pas d'incroyables transformations ou de pouvoirs surnaturels exagérés, une baston tranquille et bien sûr quelques moments chauds de temps à

autres... Dans les comics, les bons et les méchants ne meurent presque jamais. L'histoire se renouvelle toujours et le scénario rebondit sans cesse. Parfois, il s'enlise un peu comme dans la majorité des DA américains tels que GI Joe, Musclor, Sheera, Mask, Cosmocats, j'en passe et des meilleurs... Aux États-Unis, une firme comme Marvel demande aux auteurs d'une série de faire vivre ses méchants autant que possible pour décliner ensuite toute une gamme de jouets que les fans achètent à prix d'or. Les Japonais font la même chose. Dès

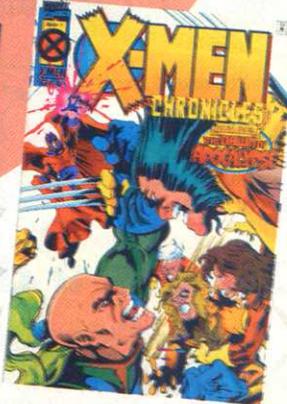
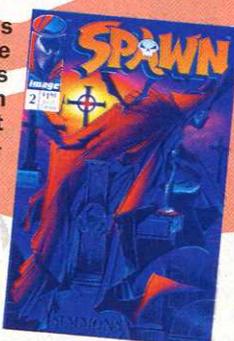
## Made in USA

Bruno, est un fana de comics... Pour lui, tout y est : de l'action, de la vraie et des persos venus d'on ne sait où, capables de réaliser plus que l'impossible. Quant aux accros de la Japanime : « Ils ne savent pas ce qu'ils perdent. Chez les Japonais, on ne trouve vraiment rien d'intéressant, c'est un peu culcul la praline... »

## Suivez le guide



Les mangas japonais font partie de votre « univers ambiant ». Les comics pénètrent un peu moins facilement chez vous... Spawn, X-Men, Spider-Man et tous les autres que maître Bill Ballantine vous présente régulièrement possèdent des richesses inestimables. S'ils apparaissent dans nos colonnes, pas de doute possible : vous devez les acquérir !



# Japanime country



La question est : de quel calibre est le pétard qui leur sert de poigne ?

## Pas de jaloux

Hélène aime fouiner dans tous les rayons : « Je ne squatte ni chez les Japonais, ni chez les Américains. Je me sers chez les deux, je goûte aux deux et ça me réussit. Regardez, je n'ai jamais été aussi en forme ! » Hélène raffole des deux genres car ce qu'elle ne trouve pas chez les japs, elle le prend dans les comics et vice versa ! Selon elle, les deux se valent et offrent des richesses bien souvent insoupçonnées.

## Des auteurs très célèbres !

C'est incroyable ! Les auteurs de manga sont plus connus que les sociétés qui produisent des dessins animés. Au Japon, Akira Toriyama (DBZ, Fly, Docteur Slump), Rumiko Takahashi, Adashi (Touch) sont des grands masters ! Aux États-Unis, John Byrne, Jim Lee, Todd MacFarlane & co représentent l'élite. Leurs œuvres remportent un succès mondial et boum, ça continue toujours de plus belle. Une véritable usine à fric !

qu'ils lassent un peu le public, ils le remplacent. C'est le business ! Chez les Japonais, les héros possèdent des pouvoirs extraordinaires. Très souvent, le héros est accompagné d'un groupe d'amis. Ils tentent toujours de se dépasser, de devenir plus puissant. Leur visage est différent, leurs mimiques aussi. Pour les Japonais, les yeux sont très importants. On en rencontre de différentes formes... Les contextes sont aussi très différents. Les Japonais vivent dans des mondes très technologiques. Les Américains recherchent souvent la simplicité. Leurs œuvres

sont plus sombres, plus noires, assez gore. Les comics offrent des scénarios très psychologiques. Les mangas d'environ 150 pages valent 35 francs. Le prix n'est donc pas prohibitif, contrairement à celui des vidéos ou des laserdisc (entre 400 et 900 francs la nouveauté). Les comics sortent toutes les semaines, les mangas chaque mois et les vidéos chaque jour que Dieu fait. Les deux mondes sont différents et très proches mais le but ne diffère pas : offrir au public la meilleure œuvre pour remporter le plus d'argent possible. Le but de tout un chacun... ✨

## Les éditions Kraken arrivent !



Une boîte d'édition méconnue vient de se lancer sur le marché. Il s'agit de Kraken. En association avec les éditions La Sirène, ils publient Shang-Hai Kaijinzoku. L'auteur, Takuhito Kusanagi, nous conte l'histoire de Banbetsu, un homme étrange doté de mystérieux pouvoirs. Sa mission consiste à reconstituer l'ancestral Shangril... Les dessins sont beaux et la qualité du papier surprenante. On se laisse facilement subjugué par cette œuvre où la violence et l'action font bon ménage. Son prix : 79 F.



Beaucoup de séries japonaises sont très violentes. Le sang coule à flot et les téléspectateurs en redemandent.



## Comics à domicile

Les mangas sont de plus en plus facile à dénicher. En version française dans les grandes surfaces et même en version originale dans les FNAC. Mais pour ceux qui ont la flemme de sortir de chez eux voici une précieuse adresse : Dangereuses visions distribution. Procurez-vous comics et manga sur minitel (3615 DV) ou en leur écrivant à Dangereuses visions, BP 67. 59009 Lille cedex.

# CD CONSOLES

Le magazine des passionnés  
de consoles et de loisirs interactifs

- Les nouvelles **CONSOLES**
- Les meilleurs **JEUX**
- **JAPON** et **USA** en direct
- Les jeux en **ARCADE**

3DO • PC FX NEC • JAGUAR • SATURN • 32X • ULTRA 64 • CD-I • PLAYSTATION  
AMIGA CD • NEO GEO • MEGA CD • SUPER NES • NEO GEO CD • MEGA DRIVE

## CD CONSOLES

LE MAGAZINE DES SCREENAGERS

9 Juillet / Août • 30 F

# RAYMAN

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

**Gagnez 1 Saturn**

**Dossier Basket**  
Les meilleurs jeux

**Tokyo '95**  
**Virtua Fighter 2**  
Et les nouveautés sur :

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

**La sélection du mois**

- Kirby's Dream Course
- World Heroes Perfect
- Asterix & Obélix
- Batman & Robin
- Savage Reign
- Looney Tunes
- Mother Black
- Gran Chase
- Basketball
- The D

**Avant-premières**

- EarthWorm Jim 2
- Killer Instinct
- Killing Time
- Bladeforce

**Mega Drive**  
**Batman & Robin**  
La surprise de Sega

14 466 6 30 09 F

9

N°9  
actuellement  
en kiosque

## QU'EST-CE QU'EL

Les méchants sont les personnages incontournables de toute série qui se respecte ! Nombreux sont même les méchants qui volent la vedette aux gentils héros. Les pas beaux nous font même marrer. Une galerie de portraits des « sales gueules » s'impose !



Les hordes de Vega harcèlent continuellement le pauvre Actarus. La planète bleue est leur cheval de bataille !



Musclé, intelligent, méchant, Raoul possède tous les atouts pour gouverner le monde. Un seul obstacle se dresse sur sa route : Kenschirô, son frère !

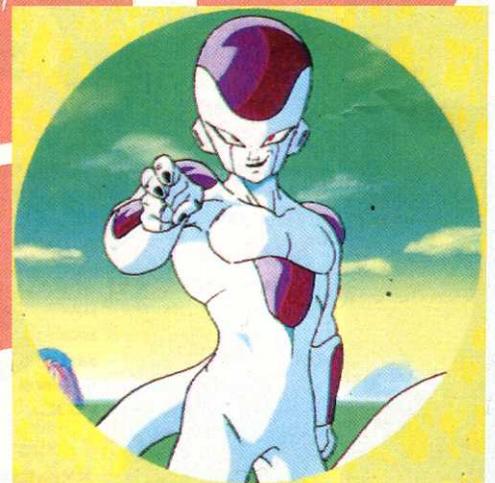
**D**es gros balèze, des petits gars rusés, des monstres sans pitié, nous en voyons de toutes les couleurs sur nos écrans de télé ! Des méchants, des vrais, bien sanguinaires, auxquels on ne pardonne rien, ont ainsi connu leur moment de gloire. Ceux de DBZ par exemple. Freezer et son collègue Cell, classés dans la catégorie « A + sans pitié », ne connaissent pas la clémence ! Ils ont abattu les célèbres Vegeta, Son Goku, Krilin, les cyborgs ainsi que des millions de petits innocents. Pas vraiment aimé mais très respecté, Raoul le terrible, frère du fameux Kenschirô (Hokuto no Ken), a matraqué

des milliers d'adversaires. Il touche un de leur point vitaux et les fait exploser en mille morceaux. Heureusement que le petit Ken en vient à bout après bien des malheurs... Dans le style mégalomanie, fou, détraqué, plaçons Saga, chevalier des gémeaux et grand pop d'une série que vous chérissez tous, Saint Seiya. Il divise ses troupes pour mieux régner, assassine pour monter en grade. Accordons lui l'absolution car il est victime d'un dédoublement de la personnalité ! ➔



### Galerie de portraits !

Freezer, Cell et Buh, les trois inséparables de DBZ, le grand pop (Saint Seiya), l'homme de Verre (Cobra) et Argon (Nadia) incarnent à eux seuls le mal de la japanime country. S'ils n'étaient pas là, vous auriez ratés pas mal de moments formidables ! Remercions-les et demandons leurs de ramener tous leurs petits frères !



# E A, MA GUEULE ?

## Cote de popularité

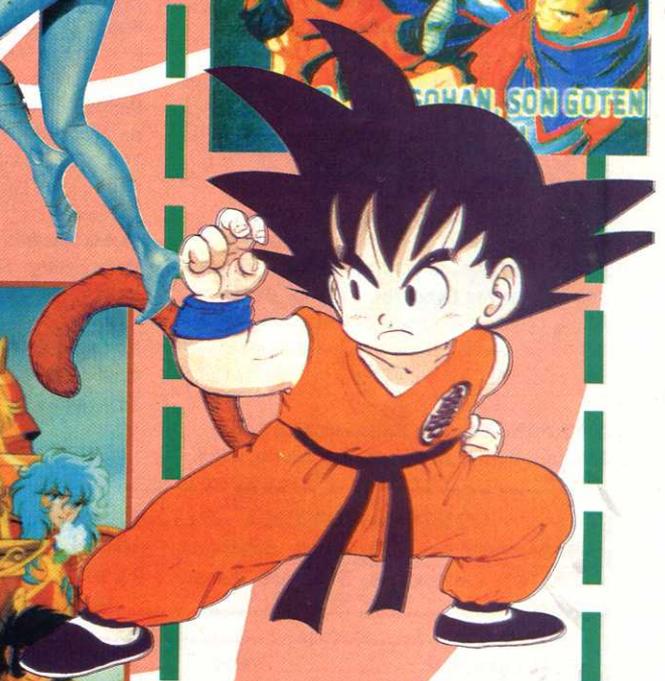
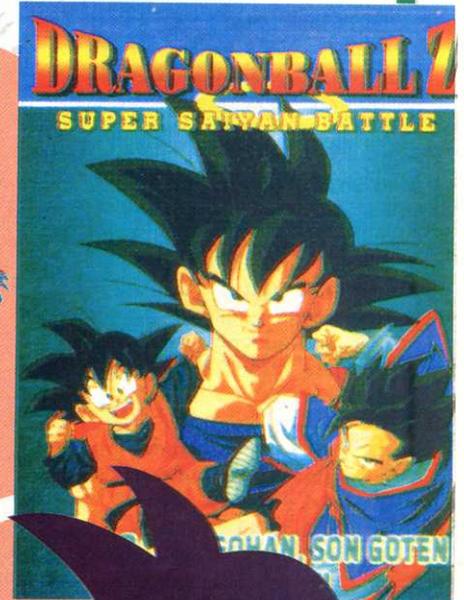
D'après une enquête réalisée auprès de 300 personnes (âgées de douze à dix huit ans), le résultat est formel : Buh est le méchant préféré (27 %). Viennent ensuite le grand Pop (17 %) et Freezer (11 %). Bref, pas de surprise dans le peloton de tête. Nous sommes par contre étonnés de retrouver les fameuses forces zentradiennes de Macross en queue de peloton. Ne sont-ils pas assez méchants en comparaison des vilains d'aujourd'hui ? La question est posée...

↳ L'homme de verre et Salamandar ont vainement tenté de tuer l'homme au rayon Delta, j'ai nommé Cobra. Ils rêvaient de conquérir la galaxie toute entière, d'amasser des fortunes en utilisant la force. D'autres démons comme les Zantradiens (Macross), les hordes de Vega (Goldorak) ou maniaques de séries diverses comme Samourai Troopers, City Hunter, Sailor Moon sont célèbres pour leurs côtés débiles et rêves de conquête ! Il nous faut du méchant pour vivre ! Imaginez-vous un DA, un film, un bouquin sans le petit gars animé par l'esprit de vengeance ou de revanche. Comme quoi il suffit d'un rien pour nous satisfaire : mélanger une graine de méchanceté, un zeste de bonté, et un peu d'action par-ci par-là ! ☺

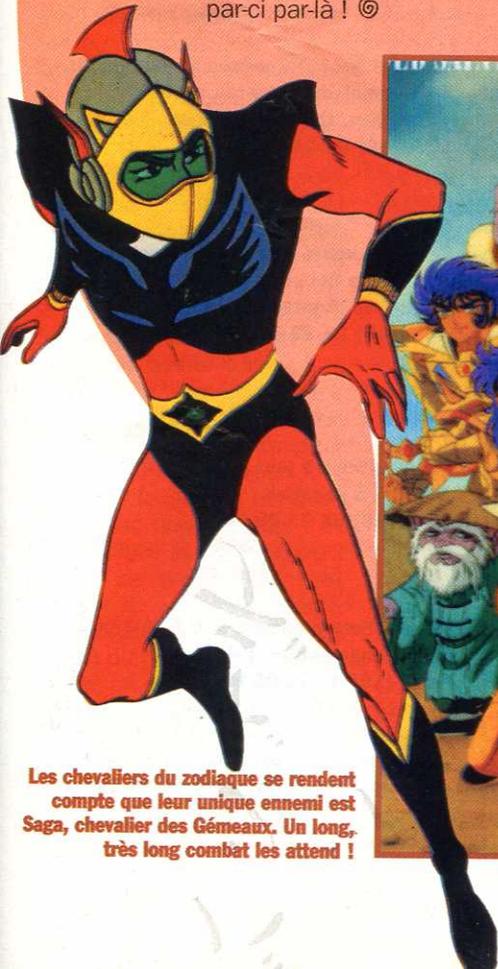
Qui veut aider Cobra et la belle Armanoid ? Ils combattent les terribles pirates de l'espace et leur chef Salamandar.



## Les bons mauvais



Les méchants sont parfois généreux ! Une étincelle de bonté brille toujours au fond de leur cœur, un petit je ne sais quoi les rend plus chaleureux. Buh, le dernier manant de Dragon Ball Z, est très gentil. Il ne sait pas vraiment pour qui et pour quelles raisons il se bat. Accompagné par Mr. Satan, il sauve un gentil petit chien. C'est pourquoi son « côté cruel » surgit tout à coup (nouveau Buh). La vie est pleine de rebondissement...



Les chevaliers du zodiaque se rendent compte que leur unique ennemi est Saga, chevalier des Gémeaux. Un long, très long combat les attend !

# Petites annonces

## Nintendo

Vends NES + pistolet + 5 jeux.  
Vends aussi Donkey Kong Country à 250 F.  
Tél. : (16) 99 46 25 29.

Vends SNIN + 2 manettes + 6 jeux :  
1 450 F. Contacter Romain après  
17 heures. Tél. : (1) 60 59 09 40.

Vends SN + 2 manettes + 6 jeux  
(Mario Kart, DBZ2, Mario.Pant, etc.) :  
900 F. Contacter Gurvann.  
Tél. : (16) 96 73 72 37.

Vends SNIN + 2 manettes + 4 jeux (Mario  
World, Pilot Wing, Livre de la Jungle,  
Donkey Kong Country). Vends jeux GG  
et GB. Tél. : (16) 75 34 85 13.

Vends SFC + 19 jeux + 2 manettes +  
Nintendoscope + adaptateur : 3 000 F le  
tout. En cadeau Amiga 500.  
Tél. : (1) 48 77 15 28.

Vends SNIN + 30 jeux + 2 manettes :  
2 300 F le tout. Tél. : (16) 77 33 77 01.

Vends SNIN + 4 jeux : Mortal Kombat,  
Street Fighter 2, EDF, NBA Jam (US) +  
adaptateur : 1 000 F.  
Tél. : (1) 42 41 11 94.

Vends nombreux jeux SNIN (Starwing,  
Mario Collection, Aladdin...) uniquement  
sur Paris. Contacter Benjamin.  
Tél. : (1) 48 07 03 51.

Vends SNIN + 4 jeux : Mario Kart, etc. :  
800 F. Vends jeux PlayStation : Tken :  
300 F et Starblade : 300 F ou les 2 pour  
500 F + autres jeux. Tél. : (1) 46 68 57 11.

Vends SNIN + 31 jeux (Mr Nutz, Jungle  
Book, Secret of Mana, etc.) + 2 manettes  
+ paddle : 1 600 F à débattre.  
Tél. : (16) 77 33 77 01.

Achète The Seventh Saga sur SNES ou  
échange contre Brainlord. Contacter Julien.

Tél. : (16) 90 51 81 31.  
Echange nombreux jeux SFC, SNES.  
Contacter Jean-Marc.  
Tél. : (16) 88 78 63 81

Vends jeux SFC (15) à prix sympa !  
Tél. : (16) 42 22 12 83.

Vends SNIN + jeux + scope, MD + jeux,  
MCD + jeux, Action Replay 2 SNIN/MD,  
Nec GT Turbo, jeux Game Boy...  
Tél. : (16) 70 97 00 30.

Vends SNIN + 2 manettes + NBA Live 95  
et Mario World : 900 F.  
Tél. : (16) 47 91 50 61.

Vends sur SNES SF2 : 200 F. Tél. après  
18 heures. Tél. : (16) 57 64 54 70.

Vends Nintendo NES + 11 jeux état neuf :  
1 500 F. Tél. : (16) 61 29 52 80 (bureau).

Vends jeux NES : Turtles 1, Turtles 2,  
Galaga, Rush'n Attack et Mario Bros/Duck  
Hunt. Le tout : 300 F ou 70 F l'un.  
Tél. : (1) 69 46 99 37.

Vends ou échange Double  
Dragon, Cyborg, Hunter, Summer Games.  
Tél. : (16) 22 09 84 64.

Vends jeux SNIN : Megaman,  
Soccerless, Schtroumpfs, Hockey 93...  
Tél. : (16) 67 47 01 50.

Vends SNIN + 2 manettes + NBA Live 95 +  
Super Mario 4. Tél. : (16) 47 91 50 61.

Recherche jeux de rôle SNIN. Contacter  
Félix. Tél. : (16) 89 82 06 85.

Vends GB + 8 jeux coque  
de protection + adaptateur : 650 F.  
Tél. : (16) 61 84 50 02.

Vends jeux GB : Super Mario Land et  
Tortues Ninja. Tél. : (16) 33 55 04 59.

Vends Aladdin : 250 F ou échange contre  
Ranmazoug. Tél. : (16) 90 47 17 79.

Echange DBZ2 contre Super Street Fighter  
2 Turbo. Tél. : (1) 47 81 08 22.

Echange Eek The Cat  
et Mortal Kombat Contre DBZ 1, 2 ou 3.  
Tél. : (1) 64 22 95 52.

Vends jeux SNIN état neuf entre 200 F  
et 300 F. Urgent. Tél. : (16) 68 73 46 31.

Vends NES + nombreux jeux. Contacter  
Araud. Tél. : (1) 42 35 58 70.

Vends jeux SNIN : 100 F à 350 F  
(Kick Off 3, Fifa Soccer, etc.).  
Tél. : (16) 24 38 45 11.

Vends SN + 8 jeux + 3 manettes : 1 600 F  
à débattre. Tél. : (16) 41 88 57 52.

Vends Super NES (américaine)  
3 manettes avec 17 jeux  
avec le Pro Action Replay.  
Tél. : (16) 93 58 90 17.

Vends jeux SN : Astérix, Zelda,  
Mario Kart, Legend.  
Tél. : (16) 89 40 33 22.

Vends SN + 15 jeux + 2 manettes :  
2 200 F. Super Mario Kart, Return of Jedi,  
F1, Mortal Kombat 2, Connors.  
Tél. : (1) 46 03 19 50.

## Sega

Urgent ! Vends 32X + Doom + After  
Burner : 1 000 F. Tél. : (16) 78 44 64 95.

Vends ou échange : 1 Master System avec  
12 jeux : 700 F le tout. Tél. après 17  
heures. Tél. : (16) 31 93 45 37.

Vends MD2 + 2 manettes + Aladdin +  
Tiny Toon + Valise : 580 F.  
Tél. : (16) 49 76 77 16.

Vends MD2 + 2 Paddles + Sonic 2 : 700 F.  
Vends 18 jeux entre 80 F. et 300 F.  
Tél. : (16) 56 25 20 07 en juillet et  
(1) 39 84 26 33 en août.

Echange sur MD Robocop vs Terminator,  
Kid Chameleon. Echange sur MCD  
Microcosm. Contacter Magali.  
Tél. : (16) 82 25 52 78.

Vends 32X de Sega avec 1 jeu : Virtua  
Racing Deluxe : 1 000 F le tout.  
Tél. : (1) 48 20 76 69.

Echange, vends Eternal Champions,  
Fifa 95, Le Roi Lion, Ultimate Soccer,  
Night Trap. Contacter Stéphane.  
Tél. : (16) 21 53 82 53.

Vends MDII + 15 jeux + 2 manettes  
(6 boutons et 3 boutons). Le tout 2 000 F  
à débattre. Contacter Marc.  
Tél. : (1) 49 73 00 88.

Vends MDS + 9 jeux + 2 manettes :  
1 200 F à débattre.  
Tél. : (16) 66 65 29 73.

Vends MD + MCD + 32X + 2 manettes  
ainsi que 15 jeux récents.  
Tél. : (1) 43 88 14 79.

Achète Saturn entre 2 500 F et 3 000 F  
ou échange contre 3DO.  
Tél. : (16) 47 25 86 97.

Vends MD32X + MD 5 jeux + 2 manettes +  
Game Gear 4 jeux. Tél. : (16) 21 78 55 55.

Achète MD à un prix inférieur à 300 F.  
Contacter Samir. Tél. : (1) 42 63 59 94.

Vends nombreux jeux récents (Fifa 95, Le  
Roi Lion, Night Trap CD...) ou échange

### COUPON RÉPONSE - PETITES ANNONCES GRATUITES

Renvoyer ce coupon à l'adresse suivante :

PA Top Consoles, 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Numéro de téléphone : .....

J'ai une  SUPER NINTENDO  MEGA DRIVE  AUTRES

AUTRE : .....

Rubrique :  VENTE  ACHAT  ÉCHANGE

Texte de votre annonce (n'oubliez pas votre numéro de téléphone).

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

# The Financial Games



EN DIRECT DE WALL STREET FIGHTERS

Pour tout le monde, le marché des jeux d'occasion est quelque chose d'à la fois familier et mystérieux. C'est pourquoi on a décidé d'aller fouiner dans les boutiques spécialisées pour vous aider à faire le bon choix. Pensez donc à ces gars partis échanger Super

## LA TENDANCE DU MARCHÉ D'OCCASION

**En direct de la bourse Top Consolienne et en association avec la COBL (Commission des Opérations Boursières et Ludiques) dirigée par Steve Bénichou, voici les dernières tendances du marché des jeux. Tout d'abord, rentrons dans le vif du sujet et parlons francs. Et quand je dis « francs », ça veut dire money, flouze, thunes... Bref, parlons Brouzoufs ! Pour cela, rien de tel qu'une bonne petite interview de Steve Bénichou, expert du marché.**

**Top Consoles :** Alors Steve (je le connais bien Steve, même que je le tutoie. Sauf quand je suis ému), que pensez-vous du marché actuel des jeux d'occasions.

**Steve Bénichou :** J'suis pas du genre à pratiquer la langue de bois mon gars, c'est pourquoi je te répondrais franco (clin d'œil complice). Tu vois, l'occase, c'est vraiment quelque chose d'aléatoire. Hum... comment dire, c'est la loi de l'offre et de la demande. Si les boutiques reprennent des jeux, c'est pas pour la beauté du geste. Il faut qu'ils vivent. Si tu te ramènes avec Donkey Kong Country, et ben le type il te le rachète pour ensuite le revendre et faut bien qu'il fasse son bénéfice sinon avec quoi y bouffe ? Si tu te radines avec un jeu qu'il est sûr de pas revendre, et ben çui là, y te le reprendra pas. Logique, non ?! Pour ce qui est du prix des jeux d'occasion, on ne peut pas établir de véritable cote fiable.

**TC :** Mais Steve, en tant que directeur de la COBL, ne pensez-vous pas qu'il y ait parfois des abus ?

**SB :** Ben ouais, c'est possible, mais la plupart du temps, les clients sont consentants. Et pis faut dire que ça arrange tout le monde. Qu'est-ce tu crois toi, les jeux neufs sont hors de prix et c'est peut-être là qu'est l'arnaque. Toi, Khârmo par exemple, tu gagnes combien ?

**TC :** Heu... hem, je ne peux... enfin, vous plaisantez ?!

**SB :** Mouais, je vois, t'as rien dans le froc. Toi tu bosses, t'es payé à te la couler douce en train de tester des jeux toute la journée...

**TC :** Mais arrêtez Steve, quoi, c'est gênant...

**SB :** Holala !! Si on peut plus plaisanter... Ce que je veux dire, c'est que t'as un salaire donc tu peux t'acheter des jeux neufs, mais le gamin qu'à 10 sacs par semaine d'argent de poche, comment tu crois qu'y va s'le payer son jeu à 500 balles, hein ? !

**TC :** Ben, heu...

**SB :** Alors tu vois, une fois son jeu fini, il le refourgue et en plus, y peut s'en payer un autre pour 200 F.

**TC :** 200 F, c'est le prix moyen d'un jeu d'occasion ?

**SB :** Attend, j'ai pas dit ça. En occasion, on trouve tous les prix et en plus, ça dépend du jeu et de la boutique. En gros, plus il est récent, plus il aura de valeur.

**TC :** Pourriez-vous être plus précis pour nos lecteurs...

**SB :** Pour les noms des boutiques, j'me souviens plus, mais je sais que pour 200 balles, tu peux t'acheter Flink sur MD. Entre 250 et 300 F, tu trouves des Demon's Crest, Pac-in-Time et autres Pitfall. Certains sont sortis il y a à peine trois mois et déjà tu les trouves à moitié prix par rapport au prix neuf.

**TC :** Merci M'sieur Steve...

**SB :** Pas d'quoi, p'tit gars.

Métroïd ou Soleil contre Alien 3 ou une autre valeur sûre à la Sonic et qui sont revenus avec un Paper Boy ou encore pire (quoique...), un Rise. Steve Bénichou, expert international et père du célèbre Johnny, pédégé de l'ITEP, vous aide à y voir plus clair.

## LES VALEURS DU JOUR (En francs)

L'occase du mois sur Mega Drive. À ne pas rater !	MEGA DRIVE		
	reprise	vente	neuf
Flink	80	200	149
Ristar	100	300	199
Alien soldier	80	300	399
Story of Thor	50	250	399
Landstalker	100	250	449
Earthworm Jim	80	300	399
Pitfall	50	250	199
Le Roi Lion	80	250	399
NBA Jam T.E.	90	300	249

L'affaire du moment sur SNIN. N'hésitez plus : achetez !	SUPER NINTENDO		
	reprise	vente	neuf
Earthworm Jim	100	250	399
Pitfall	-	250	249
Le Roi Lion	100	300	399
Warlock	80	250	199
Super Métroïd	100	250	449
Pac-in-Time	80	300	199
Demon's crest	100	300	399
DKC	100	300	469
Ardy Light Foot	150	300	399

Voici deux tableaux qui vous donneront une idée des prix qui se pratiquent dans les boutiques parisiennes. Ceci dit, ces prix sont indicatifs. « Reprise » vous indiquera combien on vous rachètera votre cartouche. « vente », le prix de vente dans les boutiques d'occase. Et « neuf », le prix auquel vous trouverez le jeu neuf dans certains magasins spécialisés.

**Final fantasy (Snin)**

Repris environ 200 F en cherchant bien.

**Pitfall (Snin et MD)**

Invendable ou alors à bas prix.

## LE CONSEIL DU MOIS DE STEVE BÉNICHOU

Si vous voulez acheter ou vendre des jeux d'occase, faites plusieurs boutiques et comparez les prix. Pour avoir une idée des prix qui se pratiquent sur Paris, jetez un coup d'œil aux tableaux, vous verrez d'ailleurs qu'il est également bon d'aller voir les prix des jeux neufs. Comme autre tuyau, si vous avez des Final Fantasy que vous voulez revendre, n'hésitez pas, c'est le moment et on vous le reprendra à un bon prix. Par contre, les possesseurs de Pitfall risquent d'avoir du mal à le refourguer.

contre autres nouveautés.

Tél. : (16) 21 53 82 53.

Vends MD2 + 22 jeux + 2 adaptateurs + 2 manettes dont une 6 boutons : 3 500 F à débattre. Tél. après 19 heures : (16) 81 94 20 34.

Vends 32X + Star War : 1 000 F.

MCD + Ravenger : 900 F. MD2 + 3 jeux géniaux. Contacter Christophe.

Tél. : (16) 76 22 35 93.

Vends MD + 2 manettes 6 boutons + 12 jeux : 2 500 F. Tél. : (16) 93 54 48 70.

Echange Earthworm Jim Contre Theme Park ou Soleil. Tél. : (16) 51 71 04 93.

Vends EG + 4 jeux + adaptateur secteur + batterie. Ecrite à Carole Salmon, 15, rue du Champ-Baudry, 72200 La Flèche.

Vends MD + 15 jeux + 2 manettes : 2 000 F. Tél. : (1) 34 89 38 44.

Vends jeux MD de 50 F à 150 F. Contacter Marc. Tél. : (1) 34 19 75 28.

Vends MD + MCD + 6 jeux MD + 4 jeux MCD + adaptateur : 3 500 F. Tél. : (1) 47 02 91 50.

Vends sur MD Dragon Ball Z : 250 F. Street Fighter 2 : 130 F. Tél. : (16) 49 52 04 84.

Vends MD32X + Doom + After Burner : 1 000 F. Département 69.

Tél. : (16) 78 44 64 95.

Vends MD1 + 2 manettes dont une 6 boutons + 2 jeux : 600 F à débattre. Tél. : (16) 47 25 86 97.

Vends MS + 1 manette + 2 jeux + 2 adaptateurs. RVB : 270 F.

Tél. : (16) 78 31 19 27.

heures. Tél. : (1) 43 62 69 52.

Vends 3DO + 3 jeux : 2 000 F. Contacter Frédéric. Tél. : (1) 48 83 18 68.

Echange jeux sur PlayStation sur Paris. Tél. : (1) 40 74 26 61 ou (1) 43 62 71 76.

Urgent ! Vends 3DO + paddles + garantie + Road Rash : 2 050 F. Tél. : (1) 42 64 65 98.

Vends Mega CD + 9 jeux : 1500 F. + MD 50/60 Hz + 2 manettes 6 boutons + 10 jeux : 1 100 F. Tél. : (16) 91 25 32 49.

Vends jeux 3DO (Theme Park...). Vends 32X + jeux : 1000 F. MCD + jeux : 1 000 F MD + jeux : 500 F. Nombreux jeux MD et MCD. Tél. : (16) 20 59 25 27.

Vends 3DO FZ10 + 18 jeux + 2 manettes : 4 000 F en région parisienne. Tél. après 19 heures. Tél. : (1) 69 03 36 74.

Vends 3DO + 3 manettes + 6 jeux : 3 600 F à débattre. Tél. : (16) 50 52 33 64.

Vends 3DO FZ1 + 8 CD. Gex, Fifa, Need for Speed, Crime Patrol, etc. + pistolet : 3 800 F. Tél. : (1) 40 14 80 56.

Vends sur 3DO : Total Eclipse + Megarace + Rebel Assault + Powers King + The Horde... Tél. : (16) 27 90 73 87.

Vends CD32 TBE + 6 CD : 1 000 F le tout + frais de port. Contacter Cédric à partir de 16 heures. Tél. : (16) 56 74 77 79.

Vends ou échange jeux sur PlayStation. Tél. à partir de 20 heures.

Tél. : (16) 93 14 04 78.

Vends 3DO + 15 jeux + 2 CD démos + 2 manettes + le Livre 3DO Games Secrets. Le tout : 5 000 F. Tél. : (1) 45 88 45 82.

Vends CD32 + Microcosm : 600 F. Achète carte FMV pour 3DO. Contacter Cyril après 18 heures. Tél. : (1) 64 66 20 44.

Vends Amiga 500 + Fast Ram + jeux + utilitaires + clavier + souris neufs : 1 300 F. Tél. : (16) 88 74 77 16.

Vends nombreux jeux 3DO : Gex, Road Rash, SF2, Need for Speed, Off Road, etc. Tél. : (16) 87 93 06 41.

Vends PlayStation sous garantie + Toshiden + Ridge Racer + Tekken. Contacter Marc.

Tél. : (16) 89 27 19 50.

Achète tous jeux PlayStation (Tekken, Gunner Heavens...). Faire offre.

Tél. : (1) 48 65 07 61.

Vends 3DO + Fifa + Gex + Return Fire + Total Eclipse : 3 600 F. Région Lyon.

Tél. : (16) 78 43 95 06.

Vends console Sony avec Tekken : 3 500 F. Urgent cause réparation de ma voiture.

Tél. : (1) 69 43 30 93 rép. ou 69 25 22 71.

Vends Neo CD2 + 3 jeux + 2 manettes + garantie. Achète ou échange contre PlayStation. Contacter David.

Tél. : (1) 39 89 19 83.

Vends jeux 3DO Flashback, Total Eclipse, Rebel Assault : 200 F. John Madden : 170 F.

Vends CDI 220 + 6 jeux : 2 800 F.

Tél. : (1) 64 59 92 10.

Vends news sur PlayStation, Saturn et 3DO. Contacter Benoît à tout moment.

Tél. : (16) 82 35 22 98.

Vends Jaguar + 1 manette et 1 jeu : 700 F.

Tél. : (1) 30 65 08 21.

## TOP CONSOLES

5-7, rue Raspail,  
93108 Montreuil Cedex, France.  
Tél. : 33 (1) 49 88 63 63.  
Fax : 33 (1) 49 88 63 64.

### RÉDACTION

Rédacteur en chef : Frank Ladoire.  
Rédacteur en chef adjoint : Gilles Sauer.  
Secrétaires de rédaction : Julio Ballester, Juliette Doucet.

Rédacteurs : David Taborda, David Msika, Sylvie Sotgiu, Marco Vérocaci, Lionel Vilner.  
Ont participé à la rédaction : Rudy Burnay, Frédéric Keime, Céline Coutant.

### RÉDACTEURS GRAPHISTES

Maquette : Carole Toulotte (direction artistique), Anne Parisot, Latifa Akkari, Christophe Monfort, Fred Peyrichou.

PAO : Frédéric Levesque (chef de service).

### RÉGIE PUBLICITAIRE

Cap 1 — 67, rue Robespierre, 93558 Montreuil Cedex, France. Tél. : 33 (1) 48 59 13 14 — Fax : 33 (1) 48 59 01 60.

Responsable de publicité : Antoine Harmel.

Chef de publicité : Stéphane Bismuth.

Assistante de publicité : Katia Kamiski.

### FABRICATION

Directeur de fabrication : Jacques Gouffé.  
Assistante du directeur de fabrication : Isabelle Dubuc.

Assistante de fabrication : Nadine Debard.

### DIFFUSION, VENTES

Responsable : Olivier Le Potvin — TE 73.

Tél. : 33 (1) 49 88 63 75.

Maquette : Alexandre Lenoir.

Marketing : Christine de Gandt.

Communication : Nathalie Sergent.

### ABONNEMENT

Nous consulter pour les tarifs par avion.

Service abonnement : 36, rue de Picpus, 75012 Paris.

Tél. : 43 42 00 60.

### TÉLÉMATIQUE

Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure, Éric Lebette. Graphiste télématique : Xavier Chambon, Cécile Garret, Frédéric Gras, J. P. Remy.

### ADMINISTRATION/COMPTABILITÉ

Chef comptable : Leïla Aithabib

assistée de Nadia Sahel.

Gestion commerciale : Stéphane Bouchard.

Juridique : Françoise Linossier.

### DIRECTION ÉDITORIALE

Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.

Directeur délégué : Patrick André.

Assistante de direction : Virginie Guyard.

IMPRESSION : Imprimé en Union Européenne.

UN ENCART DE 16 PAGES NON-FOLIOTÉES BROCHÉ EST JETÉ SUR LA COUVERTURE.

©1994 Capcom Co. Ltd / ©Tokuma Shoten Intermedia 1993.

©Tokuma Publishing 1994 / ©Masaoimi Kansaki.

TOP CONSOLES est une publication de PRESSIMAGE, Sarl au capital de 1000 000 F. Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Numéro de commission paritaire : en cours. Dépôt légal 3<sup>e</sup> trimestre 1995. N° ISSN : en cours.

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayant-cause, est illicite » (alinéa 1<sup>er</sup> de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 426 et suivants du code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs.

Crédits photos (photo couverture incluse) et copyright : tous droits réservés.



Vends 3DO Panasonic + 1 paddle + 3 jeux : 3 000 F. Tél. après 19 heures.

Tél. : (16) 50 51 62 90.

Achète jeux DBZ 1, 2, 3 ou échange jeux.

Tél. : (16) 28 68 19 77.

Vends NEC GT + 1 Jeu : 700 F et

de nombreux jeux CD et Hucard.

Tél. : (1) 43 70 95 98.

Achète Samurai Shodown entre 250 F et 300 F. Tél. : (16) 67 80 15 70.

Vends Amiga 1200 + jeux + imprimante et manette : 2 000 F. Tél. : (1) 45 80 51 89.

Vends Jaguar + 2 manettes + 2 jeux : Cybermorph + Kasumi Ninja. TBE : 1300 F. Tél. : (16) 88 25 09 41.

Vends 3DO + 7 hits : 4 000 F à débattre.

Laisser message sur répondeur.

Tél. : (1) 47 60 10 78.

Vends Neo Geo CD 2 plein écran +

2 manettes + 4 jeux : 3 500 F

port compris. Tél. : (16) 98 90 30 76.

Vends CD32 + 5 jeux + manette : 800 F.

Valeur 2 000 F. Contacter David après 19



# BATMAN™ FOREVER

ENFIN  
UN  
JEU  
DE  
PLATES-FORMES  
QUI BASTONNE !



Plus de 125 armes,  
mouvements et coups spéciaux



Des dizaines de salles secrètes et  
d'astuces



Des graphismes digitalisés et 3 D

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™  
PAL VERSION

**MEGA DRIVE™**

**SEGA**  
**GAME GEAR**

**GAME BOY**

**Acclaim**  
entertainment s.a.



POUR EN SAVOIR PLUS : 36 15 ACCLAIM ET AU 36,68,10,25\*

BATMAN and all related elements are property of DC Comics™ & © 1995. All rights reserved. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment Inc. © 1995 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.

© 1995 ACCLAIM ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.