

CD CONSOLES

LE MAGAZINE DES SCREENAGERS

février 95 • 30 F

NBA JAM TOURNAMENT LA SÉLECTION du mois

EDITION

SORTIE DÉBUT MARS (MD / SNES) Shock Wave : Operation JumpGate
Tous les personnages cachés de l'arcade. Motor Toon Grand Prix
Clockwork Knight
Skeleton Krew
Story of Thor
Return Fire
Toshinden
Burn Out

Exclusif !!
ENCART DE 8 PAGES

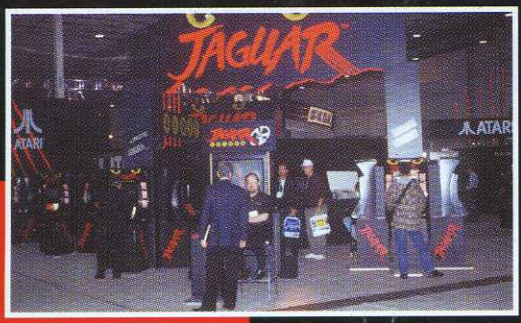
DÉCOUVREZ
LE NOUVEAU MAGAZINE
DES ANNÉES 2000.



UN PLONGEON
VERTIGINEUX
DANS LA TECHNO-CULTURE !
EN KIOSQUE DEPUIS LE 12 JANVIER.

AVANT-PRÉMIÈRES
PREHISTORIK MAN SUPER NES
BATMAN & ROBIN MEGA DRIVE
WING COMMANDER III 3DO

LAS VEGAS UN SALON DE TRANSITION



TOSHINDEN
LA CLAQUE SUR PS-X

T.E.
TOURNAMENT EDITION

Portugal CONT : 800 ESC
DOM TOM : 45 FF
Belgique : 195 FB
Canada : 7,5 \$
Luxembourg : 195 FL



numéro
4

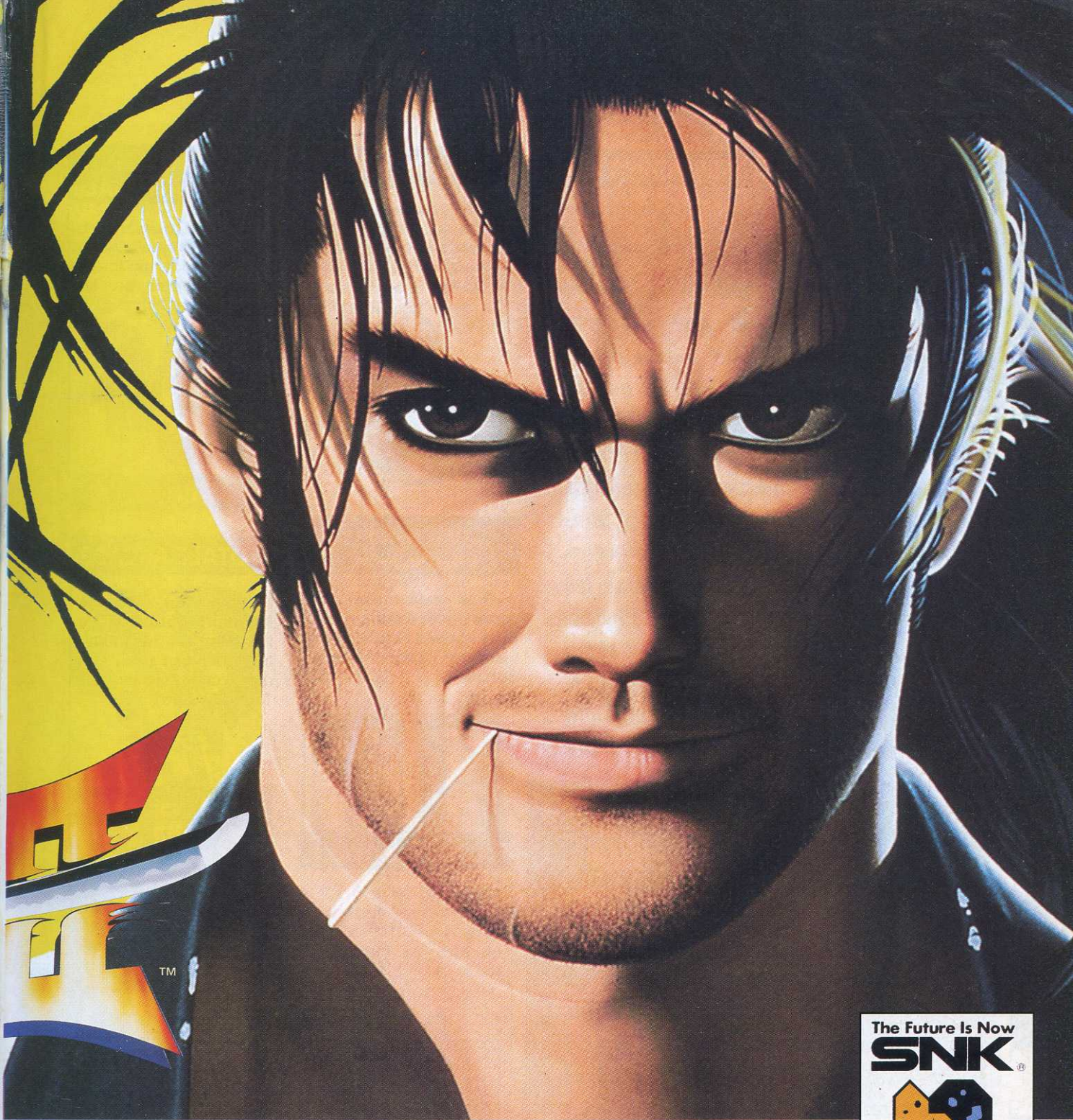
202 MEGS...
"T'AS VU
JOUER ÇA OÙ ?"

SAMURAI
SWORD

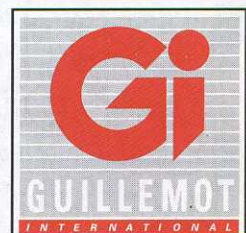
© SNK 1994



NEO-GEO CD



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



T

raditionnellement, le mois de janvier nous apporte son lot de nouveautés.

Normal, c'est toujours en janvier que se tient le fameux Consumer Electronic Show (CES) de Las Vegas. La version 1995 de ce grand rendez-vous fourmillait de nouveaux jeux, d'infos sur les nouvelles consoles et d'un paquet d'accessoires tous plus délirés les uns que les autres (que vous retrouverez dans le dossier un peu plus loin). Même si les Mega Drive ou autres Super Nintendo restent le cœur du marché, les éditeurs semblent bougrement sensibles aux charmes des machines des nouvelles générations. Après avoir parcouru les allées de ce salon en long, en large et en travers, on peut dire que cette année de transition, entre les consoles 16 bits et les autres, va nous obliger à être vigilant pour savoir qui fait quoi ! Parce que dans la jungle des sorties qui se profilent à l'horizon, même une mère n'y retrouverait pas ses petits, c'est sûr ! Mais revenons à l'actualité des jeux. Toshinden sur la Play Station peut être considéré comme l'événement du mois, mais Return Fire sur 3DO empêche de dormir, encore aujourd'hui, bon nombre de nos rédacteurs. Et oui, plus ça va et plus il y en a pour tous les goûts !

CD Consoles

LE COURRIER

● Cette fois-ci, notre rédacteur chargé des sacs postaux peste parce qu'il ne reçoit plus assez de courrier.



L'ACTUALITÉ INTERNATIONALE

● Pour la première fois de notre longue existence, l'actu internationale est supplantée par les news France !



L'ACTUALITÉ FRANÇAISE

● Pour la première fois depuis notre longue existence, les news France supplantent l'actu internationale.



TOTALE ARCADE

● Pour tout savoir de l'actualité brûlante de l'arcade, et de Killer Instinct plus particulièrement, une seule adresse : Totale Arcade !



Avec Return Fire, vous comprendrez enfin pourquoi Monty n'a pas laissé la moindre chance à Rommel !



LES GENS

● Quand on est ex-perchiste champion de France et qu'on propose les Nullos à Canal... Ben, on répond aux questions de *CD Consoles* !

46

MÉDIA

● Bandai passe ce mois-ci à la moulinette.

48

REPÈRES

● Si vous ne pigez rien au pseudo-langage mi-informatique, mi-électronique du monde des consoles : lisez cette rubrique.

50

TV CONSOLES

● François Tarrain présente tous les jours *Player One* (sur MCM), une émission sur les jeux vidéo. Il nous conte ici comment, du jour au lendemain, il est devenu une star !

52

REPORTAGE

● Et un petit tour du côté de chez Core Design, pour voir un peu ce qu'il nous prépare de l'autre côté de la Manche !

58

DOSSIER

● Le CES de Las Vegas nous donne tous les ans la température des jeux vidéo pour le reste de l'année. Allez y, c'est chaud !

72

AVANT-PREMIÈRES

Batman and Robin (sur Mega Drive)
Wing Commander 3 (sur 3DO)
Prehistorik Man (Snes)

106

LES CRITIQUES

P 112 : Toshinden
P 116 : NBA Jam
Tournement Edition
P 120 : Clockwork Knight
P 124 : Return Fire
P 128 : Burn Out
P 132 : Story of Thor
P 136 : Skeleton Krew
P 140 : Shock Wave
P 144 : Motor Toon GP

111

ASTUCES ET MOTS DE PASSE

● Cette fois, c'est terminé ! Voici la dernière partie des plans de Landstalker.

130

LES PA

● Vous cherchez des jeux, des consoles, des posters, des goodies en tout genre... Passez donc une annonce dans *CD Consoles*.

160



Chez Sega on pense à vous ! Vu l'encombrement d'une Mega Drive équipée d'une 32X, ils ont décidé de compacter le tout... Alors, voici la première photo de la Neptune ! De quoi patienter en attendant la sortie de la Saturn.

Vos Lettres!



Après avoir reçu des tonnes de courrier pour les premiers numéros, le flux ininterrompu d'estafettes aux couleurs des PTT s'est peu à peu espacé. Pour finalement disparaître au profit d'un facteur à vélo, charmant du reste, porteur de missives aussi rares que légères. Alors chers lecteurs, une fois remis des gabegies de fin d'année, emploignez vigoureusement la plume pour exprimer tout ce que vous inspire le monde des jeux vidéo. Ces colonnes sont les vôtres, profitez en !

COUSIN DU QUEBEC

Je suis un de vos « p'tits » cousins francophone du Québec. J'habite à Sherbrooke, une ville située à quelques 200 kilomètres de Montréal. J'ai trouvé votre fabuleuse revue en fouinant dans une petite tabagie. Je possède une console Jaguar et c'est dans votre revue qu'il y avait le plus d'informations sur celle-ci. Pour cela, je vous en remercie. Les revues de nos voisins d'en bas ne nous arrivent même pas sur le bout de la grosse orteil, surtout concernant le félin !

Patrick Gauvin, Sherbrooke.

Une lettre du pays des grands froids qui fait chaud au cœur ! Il est toujours réconfortant de savoir que des lecteurs apprécient notre travail, même au bout du monde, caribou !

SURTOUT : TOUCHEZ PAS À SEGA !

J'ai découvert votre magazine par le biais de mon fils et je dois vous avouer que j'estime votre boulot. Enfin un papier digne de ce nom, avec un esprit plus mûr que ses confrères. Mais bon, je ne vous écris pas uniquement pour vous féliciter, mais pour vous faire remarquer les quelques erreurs survenues dans votre numéro 3.

J'ai parcouru quelques articles disant que Sega a eu des résultats catastrophiques durant cette année, malheureusement, ce n'est pas Sega en particulier, mais toute l'industrie du jeu vidéo qui a vu ses ventes baisser de 25 %.

Effectivement je travaille pour un grand éditeur depuis maintenant dix ans, et cette année, Sega a mieux vendu que Nintendo (comme le souligne l'institut Nielsen) et se trouve même devant Barbie (Mattel). Alors je souhaite avant tout que des informations de ce type soient distribuées avec des pincettes. Nintendo, lui aussi s'est tapé une sérieuse gamelle, car les ventes ont été bien inférieures à ce qu'il espérait. Je ne comprends donc pas pourquoi vous avez visé Sega particulièrement alors que ses concurrents sont dans le même cas. J'espère que vous me répondrez vite. Merci.

Sonia.

Notre but n'est pas de dénigrer tel éditeur ou tel constructeur. Nous faisons simplement état d'informations, dûment vérifiées, nous parvenant.

S'il est effectivement vrai que le marché du jeu vidéo a été déprimé en 1994, il n'en reste pas moins vrai que globalement parlant, Mario s'en est mieux sorti que Sonic. Et ce ne sont pas les six millions d'exemplaires de Donkey Kong Country vendus jusqu'ici qui inverseront cet état de fait !





TROIS MEGA BAFFES, ÇA FAIT MAL !

Déjà trois numéros parus, trois mégabaffes successives avec un déluge d'infos sur tous les supports, des tests magnifiquement réalisés avec de très belles photos pour illustrer. Que demander de plus... Ah si ! j'ai trouvé. Recevoir le mag plus tôt car il arrive chez moi pratiquement une semaine après sa sortie en kiosque et pourtant, je n'habite pas dans un trou perdu. C'est simple, lors de la sortie de CD Consoles je squatte la librairie pour éplucher cette bible du jeu et regarder ce qu'il y a de sorti sur ma console. [...] Enfin, en tout cas un conseil pour tous les lecteurs : cassez votre tirelire si vous pouvez pour une PS-X (personnellement ça m'a fait mal au niveau financier mais quel pied Ridge Racer) car même si la compatibilité n'est pas assurée avec le modèle français, vous profitez d'une machine plus rapide de 20 % et de toute la production des jeux Jap, car certains ne sortiront jamais sur le modèle européen comme Motor Toon Grand Prix, par exemple.

Vincent Bichet, Neuves Maisons.

En ce qui concerne le décalage que vous constatez, cela s'explique par le fait que, comme tout autre magazine, CD Consoles est distribué dans les kiosques par un organisme : les NMPP (Nouvelles Messageries de la Presse Parisienne). En revanche, pour la distribution dans vos boîtes aux lettres, il en va tout autrement. Cette tâche revient à ce que l'on appelle un « routeur » et dont le métier est d'envoyer par la poste vos lectures préférées. Nous travaillons actuellement à améliorer ce service en collaboration avec ce routeur. Donc pas d'inquiétudes à avoir, tout cela est normal !

TOUS DES VOLEURS...

Primo je vous dis bravo ; vous avez réalisé un rêve que je croyais devenu impossible : un mag à la fois beau, clair, original, sérieux avec une touche d'humour. Vous êtes ce qui est arrivé de mieux à la presse du jeu vidéo et du multimédia. Il faudrait juste rajouter une rubrique de lettres ouvertes dans laquelle nous pourrions exprimer ce qui nous enchante et ce qui nous emm... Ce qui me permet de faire la transition pour adresser un message de mise en garde à une grande chaîne de distribution spécialisée dans le domaine qui nous intéresse. [...] Leurs prix sont exorbitants. Exemple : un jeu jaguar trouvé à 489 F chez un concurrent se trouve chez eux à 570 F. Alors ? Soit ces gens n'aiment pas la Jaguar, soit ils ont un problème de fournisseur, soit ils ont une politique constituant à dire « comme les revendeurs Jaguar ne sont pas nombreux, on va tirer les prix » (belle mentalité !). Ou bien les responsables de ces magasins ne prêtent pas attention à la concurrence (ça, j'y crois pas !). J'espère que ce message provoquera une réaction positive. Il ne faudrait pas nous prendre pour des vaches à lait, les joueurs sont rarement des Golden Boys, alors calmos !

Gilles.

La « rubrique de lettres ouvertes » existe déjà il me semble ! C'est le courrier des lecteurs. La plupart des lettres reçues à la rédaction nous félicitent, ce qui est réconfortant, mais ne comporte pas vraiment d'éléments susceptibles de faire l'objet d'un débat de fond. Les questions à répétitions sur les capacités techniques de telle machine ou sur une date d'arrivée d'un jeu ont leur raison d'être, mais parfois il est bon de prendre du recul. Sortir la tête du guidon et poser pied à terre est souvent la bonne méthode pour observer en toute sérénité un marché en pleine mutation. Je vous incite donc à réfléchir sur ce que peut devenir notre passe temps favori avec l'arrivée sur le marché de compagnies multimilliardaires. Cela ne va-t-il pas tuer la création sous sa forme actuelle au profit du marketing ? À l'avenir, va-t-on avoir des jeux aux graphismes magnifiques, superbement animés mais dont le fun n'égale pas celui d'un Mario Kart ? Je vous laisse à vos réflexions...

Après une petite enquête, il s'avère que la chaîne de distribution dont vous faite mention, ne vend plus du tout de jeux Jaguar ! La raison invoquée par un vendeur est que (d'après eux), cette console est vouée à l'échec. Cet argument laisse perplexe lorsque l'on sait que l'objectif premier d'un (bon) commerçant est de vendre, quelque soit ses a priori sur le produit. À partir du moment où le marché existe et est rentable, il n'y aucune raison de l'ignorer. À moins que la vérité soit ailleurs...

Il est regrettable que des magasins aient de tels comportements, car en anticipant (à tort ou à raison d'ailleurs) l'échec d'une console, en ne la distribuant pas ou à des prix décourageant, ils créent un effet domino. Une machine, malgré toutes ses qualités, ne peut s'imposer sur un marché de masse (mass market) si le nombre de revendeurs n'est pas conséquent. Néanmoins, le meilleur stimulant économique reste la concurrence. C'est donc aux consommateurs de comparer les prix et les services. Si un jeu vous semble trop cher ou n'est pas disponible dans une boutique et bien achetez le ailleurs !

ON VEUT DES MANGAS...

Je sais que votre mag' est bourré de qualités, mais les énoncer ne fera pas avancer le journal. Ce qui est plus intéressant, c'est de parler des défauts : par exemple les bugs de maquette (vous n'êtes pas les seuls d'ailleurs !). Vous serez bien urbain d'accorder une petite page aux mangas et à la japanimation ! Faudrait aussi penser à accorder une moins grande place aux CD-I, 3DO et Jaguar qui après tout ne touchent qu'un public restreint et sont vouées à disparaître.

Sinon à part ça, une petite série de questions :

- 1) Les chargements CD sur Saturn sont-ils si rapides que ça ?
- 2) Chrono Triggers sur Super Nes : à quand une version dans une langue moins barbare ? Quel est la taille mémoire du soft ?

Haomahru, la bête du katana.

CD Consoles ne comporte pas et ne comportera probablement jamais, de rubrique consacrée aux mangas. Nous savons que ce genre est très en vogue en ce moment et que le lien avec le jeu vidéo est évident, mais dans ce cas nous devrions également parler des comics américains. En revanche, Super Mega, le tout nouveau magazine consacré aux machines Nintendo et Sega, comptera dans ses colonnes une rubrique de Japanimation digne de ce nom. Quant aux CD-I, 3DO et Jaguar, je ne pense pas que les propriétaires de ces machines soient du même avis que vous ! Tant que le marché existe, nous serons là pour informer nos lecteurs.

1) Les temps d'accès sur la Sega Saturn et la Play Station sont effectivement rapides. Du moins assez rapides pour nous faire oublier qu'il s'agit d'un support CD. Pour parler concrètement, je me suis amusé à chronométrer les chargements de Virtua Fighter sur Saturn : pour le jeu, comptez vingt secondes. Les niveaux demandent quant à eux moins de cinq secondes. En comparaison, King of Fighters sur Neo Geo CD est loin derrière. Jugez en par vous même : vingt-cinq secondes pour le jeu, puis vingt secondes pour accéder à la sélection des combattants et il faut encore patienter quarante-deux secondes pour combattre. La fin d'un match réclame enfin vingt secondes ! Mais ne jetons pas trop vite la pierre à cette machine, les jeux disponibles n'ont fait l'objet d'aucune optimisation pour le lecteur CD.

2) Le japonais est loin d'être une langue barbare, même si elle dépasse votre compréhension. Cela dit, d'après certaines rumeurs, Squaresoft désirerait commercialiser Chrono Triggers partout dans le monde vers le mois de Mars. Ce qui signifierait (notez l'emploi du conditionnel !), que le jeu serait disponible en France à cette date, et ce, en français ! La capacité de la cartouche est de 32 megabytes (compressés qui plus est).



...MAIS PAS MOI !

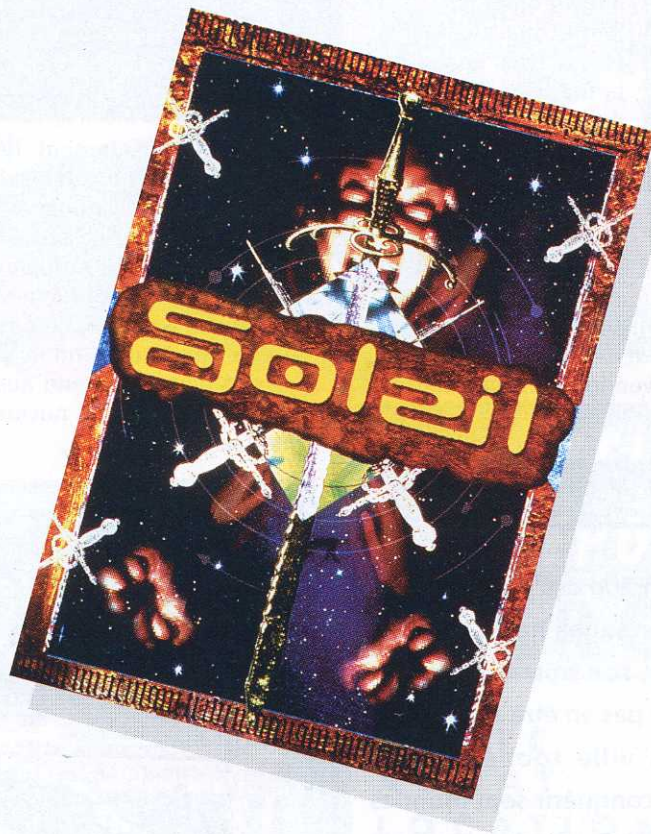
Bravo pour votre journal ! Enfin un mag de consoles dont les deux tiers ne sont pas consacrés aux BD bridées ! Je m'abonne bientôt, promis ! [...]

J'envisage l'achat d'une console 32 bits, et malgré la grande quantité et la qualité des jeux disponibles, j'ai éliminé la PS-X car il sera impossible de la booster (je me trompe ?). Reste donc la Saturn et la 3DO. Cette dernière semble moins puissante, mais d'après votre dossier, une extension intéressante serait prévue. Reste le prix de l'ensemble... La Saturn semble puissante, malgré le peu de soin apparemment apporté par les développeurs sur les premiers jeux (comparés à ceux de la PS-X). Sera t-il possible de la booster dans le futur, par exemple par le port cartouche du dessus (même système que la 32 X) ?

Naf.

Contrairement à la PS-X, la Saturn et la 3DO ont des vocations multimédias. Cela signifie qu'à l'instar du CD-I, ces plates-formes n'offriront pas que du jeu, mais aussi de l'éducatif, du culturel, etc. D'ailleurs leurs technologies sont licenciées pour permettre à d'autres constructeurs de produire eux même leurs propres consoles compatibles. C'est le cas de Panasonic, Goldstar et Sanyo avec le standard 3DO. De leur côté, JVC et Yamaha ont misés sur la Saturn. L'avantage de la Saturn sur la PS-X, c'est qu'elle dispose d'une architecture ouverte. C'est à dire qu'il sera possible de la faire évoluer en lui rajoutant des cartes, un peu comme le PC. À l'heure actuelle, nous ne savons pas encore si ces fameuses cartes seront en interne ou se connecteront en externe par le biais du port cartouche. Quoiqu'il en soit, des extensions sont annoncées dans un proche avenir : disque dur, lecteur de disquette, clavier, mémoire supplémentaire, fax-modem, cartouche MPEG pour la lecture de Video CD, etc. À ce sujet, un dossier complet consacré à Sega est prévu pour le prochain CD Consoles. Celui-ci révélera la stratégie de la firme d'Haneda pour les trois ou quatre années à venir. Quelques infos exclusives en perspective...

*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.

36.15
Carrefour

*Avec Carrefour
je positive!* 

Carrefour 



Acclaim va à nouveau nous faire vivre la légende de Batman vidéo. Le jeu devrait reprendre fidèlement le scénario tonitruant du film. Il est prévu une adaptation tout d'abord sur borne d'arcade. Puis, sur tous les supports consoles. L'homme chauve-souris va encore frapper sur nos consoles !

Soccerama • Snes



Et hop, un nouveau jeu de foot ! On croyait être sauvés après la fin de la Coupe du Monde, mais non ! Ce jeu (produit par Domark) innove

par sa vue tout en mode 7 et en rotation. Ce qui promet une jouabilité, et une rapidité excellentes.

Nous n'avons eu en main qu'une version non finalisée, mais elle décoiffe déjà.



Iguana entre dans le giron d'Acclaim

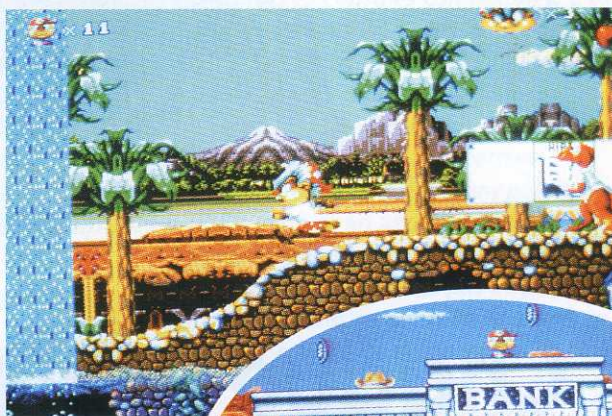


Dans sa volonté d'être présent dans les secteurs du développement et de la création de softs, Acclaim s'est porté acquéreur

d'Iguana Entertainment. Iguana, ce sont des hits tels que NBA Jam, NFL Quarterback Club et le prochain NBA Jam TE. C'est donc une acquisition de qualité qui permettra à Acclaim, selon son président Robert Holmes, «de profiter du savoir faire d'une des firmes les plus talentueuses tant au niveau créatif que technologique». Cela nous promet de très grands jeux de sports dont un de Baseball, des plus prometteurs. On attend aussi d'autres softs (plateforme, aventures...), novateurs et de grandes qualités.

Oscar • Snes et MD

Titus se fait le champion des jeux de plateforme aux personnages hauts en couleurs. Avec Oscar, son nouvel héros au grand cœur, il ne pouvait pas en être autrement. Cette Megastar de la ville toonesque de «Tinseltown» va devoir conquérir sept mondes de toute beauté. De multiples flashbacks dans le temps et les changements de rôles de cette star du cinéma viendront agrémenter vos parties. Des graphismes très travaillés, une jouabilité exemplaire et des Warps zone à gogo feront de ce jeu un des meilleurs du genre. En mai, vous allez accueillir sur votre Snes, ce nouvel héros avec toutes les attentions que l'on doit à une super star.



Firemen • Snes

Vous aimez adorer Backdraft. Vous rêvez devant les beaux casques chromés des pompiers ? Vous êtes sûr de garder votre sang froid même dans la tour infernale ? Si vous remplissez toutes ces conditions, alors Firemen (de Bandai) vous est destiné. Dans ce jeu aux graphismes sympathiques et à l'action brûlante, vous devez aider deux pompiers dans l'exercice de leurs fonctions. L'heure est grave car tout un building est pris par les flammes. Tout risque d'exploser si vous n'intervenez pas ! Alors armez-vous de votre courage et surtout de votre lance à incendie et sus aux flammes. Attention jeu brûlant, à manipuler avec précaution.



Goodies Sailor Moon

Vous connaissez bien sûr le dessin animé Sailor Moon et vous craquez sur cette bande de jeunes filles, toutes plus jolies et charmantes les unes que les autres. Ces lycéennes passent leur temps à défendre la planète contre la terrible reine Beryl. Leurs combats et leurs vies sentimentales tumultueuses ont fait craquer des millions de téléspectateurs. Dès lors Bandai, pour contenter les rêves des fans, commercialise pour les fêtes de fin d'année, des goodies à l'effigie de ses jolies créatures. Une opération de charme.



SPECIALISTE DU DEPÔT - VENTE SCROLLING

**VENTE
ACHAT
LOCATION
ECHANGE
VENTE PAR
CORRESPONDANCE
MEGADRIVE
SUPER NINTENDO
GAME BOY
GAME GEAR
LYNX...3DO
NOUVEAUTES
IMPORTS
GADGETTERIE**

33, rue

Planchat
75020 PARIS
Téléphone :
(1) 44 93 70 67
Fax :
(1) 44 93 70 68



**DRAGON
BALL Z**

ACTUALITÉS



▶ **Décidément Acclaim croit fortement en la 32X. La liste des conversions de cet éditeur sur le booster de la Mega-Drive est plutôt impressionnante. Night Trap, Quaterback Club, NBA JAM TE, WWF Raw, les jeux Digital Pictures et le grand Mortal Kombat 2. La 32X a un rôle à jouer, et Acclaim en est plus que conscient !**

Realm • Snes

En juin, la Super Nintendo avec Realm, va se doter d'un Kill'em All de grande qualité.

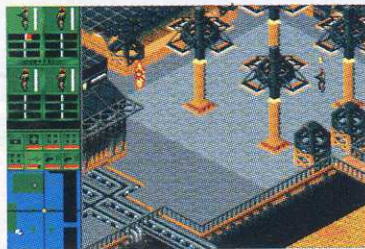
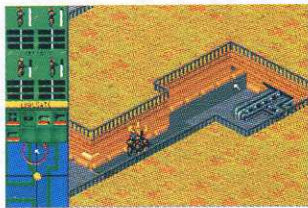
Nous sommes en l'an 5069 ! La surface de notre planète n'a plus rien à voir avec sa structure actuelle. Surtout que les seize guerres intergalactiques ont tout à fait modifiées notre belle planète bleue. Pour contrer un

éventuel nouvel assaut extraterrestre, les forces humaines ont créés un soldat bionique qui représente le nec plus ultra en matière de puissance de feu. Son nom : Biomech ! Mais, une fraction de la population a une opinion plus que mitigée sur ce guerrier. Ils décident donc de créer «l'ogre de la vallée cachée». Une formidable machine de guerre qui utilise les forces vitales du globe ?! Bien sûr, ses créateurs perdent le contrôle de cette formidable création et Biomech est donc appelé à la rescousse. Ce jeu est sublime ! Le rythme de l'action vous explose à cent à l'heure et les scrollings dans les cinq vastes mondes du jeu sont un régal. Bref, un must !

Syndicate et Theme Park sur Mega CD

Le Mega CD n'est pas mort ! Loin de là, car avec la conversion CD de Syndicate (Acclaim) et de l'incontournable Theme Park. On ne peut què croire en l'avenir du

lecteur CD de Sega ! La qualité des conversions est excellente et, bien sûr, le plaisir d'y jouer reste toujours le même. Vive le Mega CD !



Soccer Shoot Out • Snes

Du foot, encore du foot, toujours du foot !

Mais, attention Soccer Shoot Out de Nintendo n'ai pas le pre-

mier venu. Il s'inscrit dans la nouvelle politique maison de faire d'excellents jeux de toutes les disciplines sportives. La SNES va devenir une console où l'on trouve une importante ludothèque sportive. Sega serait-il en point de mire ? Bref, il bénéficie du sérieux habituel des programmeurs de Nintendo et de toute la puissance des microprocesseurs de la console. Des jeux de foot comme ça, on en redemande !





La honte s'abat sur nos pauvres têtes ! En effet, une erreur s'est glissée dans nos pages. Lors de l'avant-première de Wild Guns et de la news de Ninjawarriors, le nom de Natsume a été associé à l'édition de ces softs. En réalité, c'est Titus l'éditeur. Natsume s'est occupé du développement. Mille excuses à Titus.

Super Turrigan 2

• Snes



La terre est à nouveau menacée par de belliqueux aliens. Mais, rassurez-vous, le héros cybernétique Turrigan est de retour sur SNES. Et, il est puissamment armé ! Du lance flammes, au canon à protons, en passant par le lance roquettes à têtes chercheuses, tout l'arsenal high-tech est entre vos mains. Les méchants n'ont qu'à bien se tenir. Mais, attention car la réplique de vos ennemis risque d'être sévère. Voilà une suite comme on les aime. Car, elle utilise toutes les capacités de la Snes avec des zooms, des stages en mode 7 et des rotations. De plus les graphismes et la jouabilité sont au rendez-vous. Décidément, Ocean nous offre l'un des meilleurs Kill'em All qui soit !



Galaxie Fight

• Neo Geo CD



La Neo Geo CD, se targue d'être la console de jeu proposant le plus grand nombre de jeux de combats de qualité. Galaxie Fight fait parti du lot. Les combats met-

tent en scène de fantastiques guerriers androïdes aux armes et techniques expéditives. Cette nouveauté utilise toutes les capacités de traitement de la Neo Geo CD et offre des graphismes hallucinants. La panoplie de coups est impressionnante. D'autre part, l'ambiance Cyberpunk, peu habituelle



à ce style de programme, vous plonge dans un jeu de baston très original.

L'essor de JPF Import

JPF import, le spécialiste des jeux vidéo s'aggrandit ! Il quadruple même la surface de son local. JPF s'impose ainsi comme l'un des géants dans le domaine de la distribution spécialisée

de jeux vidéo. Grâce à ses activités dans la VPC et à son réseau de plus de 450 revendeurs, bon nombre de joueur ont accès aux jeux de leurs rêves, bien avant leur sortie en France ! Tout ça pour vous dire que leur nouveau magasin se situe maintenant au 21, rue de Clichy, dans la ZI Novatech, à Saint-Ouen.



Pocky et Rocky 2 • Snes

Pocky et Rocky, les deux héros les plus

sympathiques des consoles reviennent sur Snes. Mais, cette fois ils ne sont pas seuls. Car le deuxième joueur peut choisir entre le raton laveur, une petite ninja et un vieux maître d'arts martiaux ! Et ce n'est pas du superflu, car des hordes d'ennemis ont à nouveau envahis le petit coin de Japon médiéval de nos amis. Avec la possibilité d'évoluer à deux, parmi des dizaines d'ennemis plus hilarants les uns que les autres, le plaisir et l'amusement sont garantis. De plus, les graphismes chatoyants et merveilleux des différents stages donnent envie de pousser plus avant notre quête. Enfin, pour les aventuriers, des magasins seront ouverts

sept jours sur sept pour que vous puissiez y acheter différents pouvoirs et objets. En bref, c'est Océan qui se décarcasse et c'est tout bon !



Les éditeurs mettent leur grain de SELL

Le marché du multimédia arrive à maturité. Résultat, les professionnels de l'édition électronique ont pris la décision de s'unir en un syndicat : le S.E.L.L. (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs). Il regroupe 80 % des acteurs du secteur. Son but est de doter cette jeune profession d'un réseau d'information fiable. Ce syndicat représentera les intérêts de ses membres, auprès des pouvoirs publics. Son rôle est aussi de définir un code de déontologie et d'assurer la promotion des activités. Le tout sous la présidence de Bruno Bonnel, PDG d'Infogrames. Gageons que cette initiative préfigure un futur sous les meilleurs auspices. D'autant plus que SELL signifie vendre en anglais !

30 F



Bimestriel
En vente chez votre marchand de journaux

Génération CD-I Pour tout savoir du CD-I

▶ Optimiser

Pour tirer profit de toutes les qualités du CD-I

▶ Découvrir

Pour connaître les meilleurs CD et leurs contenus

▶ Rêver

Pour savoir avant leur sortie quels CD vont être édités

▶ Se connecter

Les revendeurs, les clients, le minitel. A qui s'adresser

1 an - 6 numéros
150 F seulement au lieu de 180 F
abonnement valable à partir du numéro 2

Abonnement Génération CD-I

Bon de commande du numéro 1

Oui, je m'abonne pour 1 an à Génération CD-I au prix de 150 F (étranger 210 F)

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

..... Pays :

Tél :

Règlement à l'ordre de Pressimage par :

chèque mandat lettre virement postal

CCP Paris 0147899R020 (obligatoire pour l'étranger)

Date : ... / ... / 95 Signature :

Bulletin d'abonnement à retourner à : Génération CD-I

Service abonnement 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

Oui, je souhaite recevoir Génération CD-I n°1 au prix de 30 F

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

..... Pays :

Tél :

joindre obligatoirement votre paiement à l'ordre de Pressimage par chèque ou mandat postal CCP Paris 0147899R020

Génération CD-I n°1 : 30 F + 8,50 F de frais de port (15 F pour l'étranger) = F

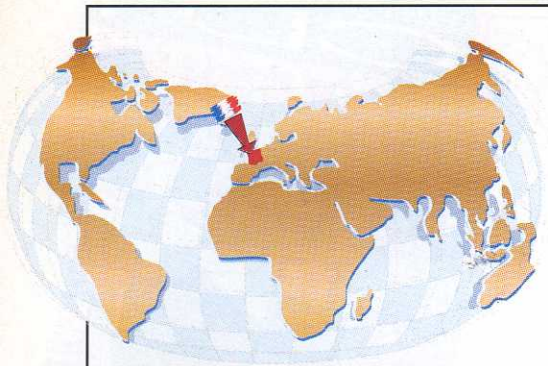
Date : ... / ... / 95 Signature :

Bulletin d'abonnement à retourner à : Génération CD-I

Service vente au numéro 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

CD04

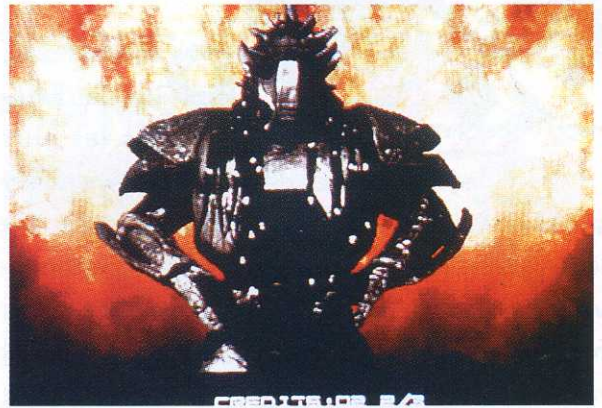
CD04



Le coût de publication sur 3DO a augmenté de manière drastique ! À la place des 18 francs nécessaires à la production de chaque jeu 3DO, les compagnies doivent maintenant déboursier 36 francs. Cette hausse est due à l'augmentation des coûts promotionnels.

Mister Tuff • Snés

Sur une planète jumelle de la Terre, Utopia, une lutte sans merci s'est engagée. Car, après le départ des humains la planète est laissée aux mains des robots. Ces derniers se décomposent en deux classes bien différentes. Les robots domestiques qui tentent d'instituer une démocratie robotique. Et les robots guerriers qui, eux, ont pris le pouvoir en utilisant toute leur force de frappe. Mais, tout n'est pas perdu ! Car, les robots domestiques ont leur champion : le vaillant Tuff. Il est armé de ses gants de boxe, et peut collecter différentes armes comme un lance flamme. Ceci dans le but de restaurer la paix sur la paisible Utopia. Mais, la lutte sera acharnée sur SNES. Ocean nous offre là un jeu complet, en français, doté de graphismes de toutes beauté. Mister Tuff sera à n'en pas douter l'un des héros de votre ludothèque de cette année.



T-Mek sur 32X, la guerre selon Time Warner.

L'accession au pouvoir est une tâche bien difficile ! Surtout lorsque vous devez, pour régner sur une planète, détruire des adversaires rompus aux subtiles techniques de la guerre. Cette lutte pour le pouvoir se déroule dans le cadre d'un tournoi organisé par le puissant et richissime Nazrac. De votre victoire dépend l'avenir de différentes

planètes. Votre force de frappe se compose d'un arsenal de chars d'assauts et d'avions de combats des plus modernes et meurtriers. Chacun est plus ou moins rapides et puissants. Il vous faudra dès lors faire les bons choix. D'autant que plus vous subirez de dommage, moins vous aurez de pouvoir et inversement. Voilà un wargame qui, en octobre, va en déstabiliser plus d'un !

Powerdrive va vrombir sur Jaguar

Après avoir rouler sur SNES et Megadrive, Powerdrive, la seule simu de rallye de l'année, déboule sur Jaguar. Cette adaptation sur ce puissant support lui procure une seconde jeunesse, tout en gardant la base du jeu de voiture utilisant des voitures de séries. Il en ressort une fluidité et une impression de vitesse rarement égalées à ce jours. Les graphismes sont très fins et le soucis du réalisme est omniprésent (aptitudes différentes selon les véhicules, reflet de la lune dans les flaques d'eau, fumée du pot d'échappement...). A deux ce sera encore mieux et la possibilité de sauvegarde des courses apporte un plus appréciable. Plein gaz pour une sortie en avril. (photo : voir dossier CES)



“L’interactivité, c’est le futur.”

(Quelqu’un.)

“L’interactivité, j’y connais rien.”

(Tout le monde)

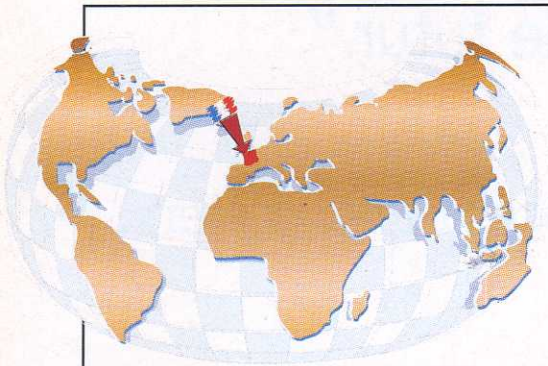
**“Une réflexion poignante sur l’amour,
la mort, la vanité de toute chose.”**

(La Dépêche Mutualiste)

La révolution technologique a son magazine.



Le **10 janvier**, entrez
dans le monde de l’interactivité!



James Pond 3 • Snes



Avis à tous les fans de James Pond ! Ouvrez bien grandes vos ouïes. Notre poisson agent secret préféré est de retour pour de nouvelles péripéties, dans "Opération Starfish". Vous pouvez, sur plus de soixante sections de jeu, diriger le matricule F15H, alias James Pond Junior. Ce jeu alterne avec brio, les stages de réflexion, avec des puzzles à reconstituer, délivrer des agents secrets... Et des sections où l'action prime. Sûrement l'un des meilleurs jeux de sa catégorie sur la Snes. Message terminé. Autodestruction enclenchée !

Judge Dredd, le film et le jeu

Judge Dredd, le prochain film de Stallone, s'annonce comme étant l'une des sorties majeures de l'année cinématographique. Le personnage est tiré de l'une des séries de Comics des plus populaires aux USA : les Comics Mirage. Un juge, dégoûté par le système judiciaire américain, va faire sa propre loi. Un thème qui a déjà été repris dans plusieurs scénarios (La Nuit des Juges...). Mais, avec le punch de Sylvester un nouvel angle sera certainement abordé. Et il sera à coups sûr percutant. Une prochaine conversion en jeux vidéo est d'ailleurs déjà prévue... par Acclaim.

Acclaim se développe dans le secteur des Comics. Un accord d'édition de «trading cards» a été conclu avec Fleer Entertainment. Le phénomène de ces petites cartes est un marché sur lequel l'éditeur de jeux vidéo veut devenir leader. On y retrouve des personnages des collections Vailant, comme Beavis et Butthead. Amazing Spider, etc.

Primal Rage. MD, Snes, 32X, Saturn.

Time Warner lance ses dinosaures à l'assaut des consoles de jeu. Toutes les consoles vont frémir face à l'invasion de ces terribles sauriens. Ce jeu de combat est une véritable polémique Outre-Atlantique et risque bien de connaître un énorme succès dans notre beau pays. Les affrontements dans ce jeu sont titanesques. En effet, imaginez-vous des monstres de plusieurs tonnes s'affronter dans des combats sanguinaires. Plus que jamais c'est la loi du plus fort qui prime. Avec ce titre Time Warner va tout écraser, en septembre !



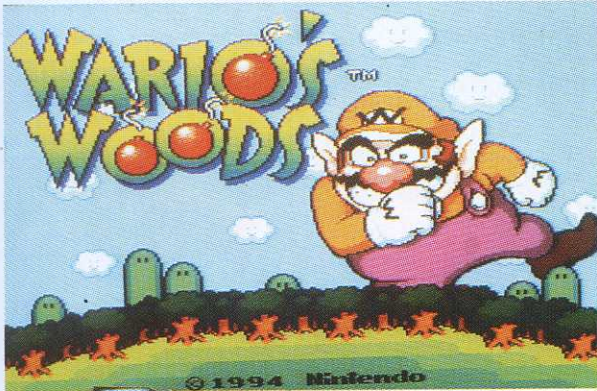
Whizz • Snes et MD

Whizz ! Non ce n'est pas un remix du tube de Gainsbourg et de Jane Birkin, mais bien un jeu de Titus. Whizz est un lapin tout blanc dont la ressemblance n'est pas sans rappeler le lapin fou d'Alice au Pays des Merveilles de Lewis Carroll. Notre héros aux longues oreilles se trouve propulsé dans un jeu d'aventure en 3D isométrique de tout premier ordre. Humour et imagination sont omniprésents tout au long du jeu. Les énigmes, les pièges et les pièces cachées vont vous assurer des heures de jeu. Seul ou à deux, le plaisir est garanti. Avril étant la période où les laporeaux viennent au monde, ne soyez pas surpris de voir sur vos consoles Snes évoluer le plus loufoques d'entre eux. (avril 95)



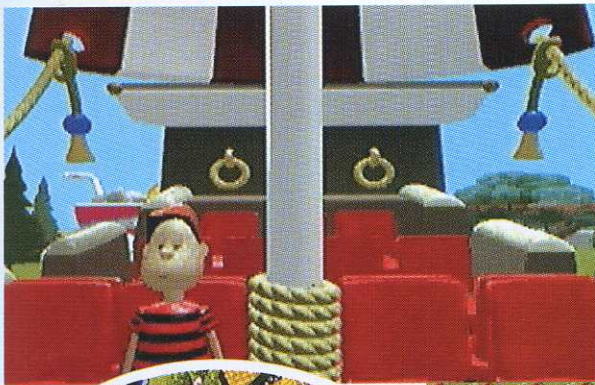
Wario Wood • Snés

Voilà un jeu qui nous fait plaisir ! En effet, Nintendo nous offre un nouveau puzzle casse-tête, genre Tetris ou Dr Mario. Ce coup-ci c'est Wario qui s'y colle. Wario's Wood est un nouveau jeu de casse tête au concept en-



tièrement novateur. Le double maléfique de Mario doit faire des lignes en détruisant de son maillet les objets étrangers. Décidément, Nintendo rime avec brio !

Theme Park • Snés



Bloodshot



Attention les yeux ! Acclaim nous propose un vrai jeu dans le genre de Doom. Alors ce n'est pas sur Saturn, ni même sur 32X, qu'il nous arrive, mais bien sur la Megadrive ! Ce sont les programmeurs de Domark qui nous offre cette petite merveille. Dans ce jeu, vous pouvez vous déplacer dans des labyrinthes peuplés de robots et de monstres sanguinaires. L'animation du jeu est rapide et fluide et la

possibilité de faire une partie à deux, soit en co-équipiers, soit en mode duel. De plus, le jeu est entièrement traduit en français. Ça va enfin saigner sur Megadrive !



Encore une des multiples déclinaison du fabuleux jeu de gestion de fêtes foraine, Theme Park. Mais, cette fois ci c'est Ocean qui nous l'offre sur Snés. Pour les non-initiés, le but du jeu est de gérer au mieux un gigantesque parc d'attraction. De la chaleur dans les attractions, au degrés de salage des frites, en passant par la gestion du parc ludique, tout doit être pris en compte. Gageons, qu'après les ventes phénoménales sur PC et autres supports, la version SNES, connaîtra le même succès. Surtout que l'adaptation sur la console Nintendo est de tout premier ordre.



▶ A l'occasion de la sortie officielle en septembre de la PlayStation en France, Sony crée une nouvelle division, basée à Londres, la Sony Computer Publishing Europe. Elle s'occupera de commercialiser les compléments matériels et les logiciels de cette console de haut niveau et de développer en interne des programmes.

Putty Squad • Snes

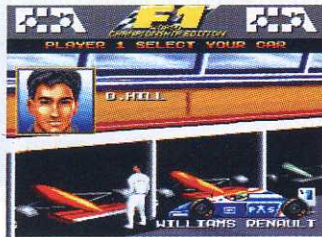


F1 championship

• Snes



Domark semble se spécialiser dans les simulations de sports. Après, les crampons de Soccerama, c'est au tour de F1 Championship de faire vrombir ses puissants moteurs. Même si la version n'est pas encore finalisée, on peut noter quelques innovations (les décors bougent...). En avril votre console risque d'être soumise à de violentes accélérations. Ça pulse un max, comme on dit !



Putty est une petite boule bleue bien sympathique. Ocean, vous propose donc de vivre ses aventures, sur Super Nintendo. De plus vous pouvez vous faire aider par un ami avec la possibilité de jouer à deux en écran splitté. Vous ferez donc évoluer ces petites boules de nerfs, dans des mondes aussi beaux qu'hostiles. Car, des ennemis en tout genre vous y attendent de pied ferme. Les graphismes de ce jeu sans prétentions sont agréables. C'est surtout à deux que vous prendrez du plaisir à jouer à Putty Squad. Il est vrai, qu'il n'est pas courant de pouvoir jouer à deux dans un jeu de plate-forme.



Time Warner Europe va développer en interne.

Des jeux de qualités adaptés aux spécifications du marché européen. Voilà la challenge de l'équipe de développement de Time Warner Interactive Europe. Cette équipe de 11 personnes, sera composée de programmeurs, d'artistes et de musiciens. A leur tête, on retrouvera Steve Wahid, l'un des plus grand expert mondiaux dans les domaines de la programmation 3D et d'utilisations des techniques de la Silicon Gráficos. Cette équipe devrait développer des softs originaux pour les supports actuels et de la prochaine génération. Ces derniers seront la réponse européenne aux jeux développés aux Etats-Unis et au Japon. Time Warner a une carte à jouer sur le « vieux Continent », et compte bien en profiter.



PC FUN

Créez - Jouez - Découvrez - Optimisez

INVENTEZ VOTRE MONDE !



MÊME SI VOUS N'AIMEZ PAS LA CRÉATION VISUELLE...
MÊME SI VOUS DÉTESTEZ L'HUMOUR BANTOU...
MÊME SI VOUS HAÏSSEZ LA MUSIQUE...
MÊME SI VOUS EXÉCREZ LE PC...

Craquez pour son super CD bourré de jeux, de sons, de films et de programmes pour créer des images, des animations, des stéréogrammes et de la musique !

ET DÉCOUVREZ PCFUN !



DÉCOUVREZ
OPTIMISEZ
CRÉEZ
JOUÉZ

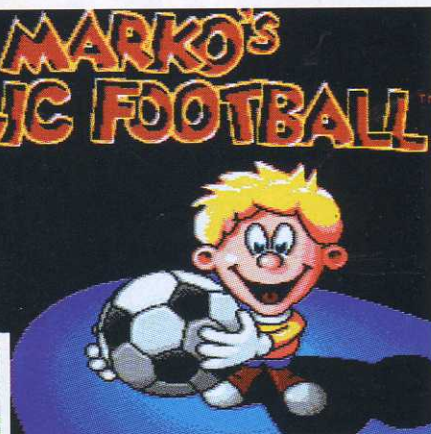
Préparez-vous au choc Mortal Kombat ! La sortie du film est prévue aux Etats-Unis, en juillet. Il mettra en scène une des grandes stars du cinéma hexagonal et international : Christophe Lambert. L'atmosphère du jeu y sera restituée. Le succès commercial est d'ores et déjà assuré !



Marko's Magic Football • Snes

Le mélange jeu de plate-forme et de sport est un creneau en pleine explosion. Domark, encore lui, en profite pour sortir sur notre console adorée

Marko's Magic Football. Le héros à tête blonde



à travers un paquet de niveaux et dégommer les méchants. Humour et action seront au rendez-vous à partir de février.

Les chiffres d'Infogrames Entertainment

Infogrames est l'un des leaders du marché du jeu vidéo en France. L'année de l'exercice 1993/94 aura été l'une des meilleures pour le groupe. Le niveau très élevé des ventes de titres pour consoles et appareils multimédias a assuré un chiffre d'affaires de 123 millions de francs soit 74 % du CA total du groupe. Ce résultat pour l'activité Multimédia est en progression de 60 % par rapport à l'exercice 92/93. Cette progression s'explique

d'une part par l'augmentation importante des ventes de cartouches de jeux, (pour un total de plus de 75 millions de francs soit 63 % du CA Multimédia) et le succès de titres comme Astérix ou les Schtroumpfs. D'autre part, par le revenu élevé des opérations de licences : 19 millions de francs. Ce chiffre a été réalisé à hauteur de 42% sur le seul marché français, et de 58 % pour l'international.

Des réseaux pirates de copieurs démantelés

Avec un chiffre d'affaires mondial de plus de 60 milliards de francs, le marché du jeu vidéo, est l'un des plus lucratif qui soit. Ce colossal succès attire la convoitise. Des réseaux internationaux de piratage de jeux se sont constitués. Ils adoptent des structures, et des modes de fonctionnement dignes du Parrain (le film !). C'est par le biais de la revente de «copieurs» et d'une distribution «sous le manteau» des copies qu'ils exercent leurs activités frauduleuses. Le préjudice est énorme. Car outre les implications financières, ce sont surtout les droits de propriété intellectuelle des concepteurs qui sont bafoués. C'est donc après une minutieuse enquête de plus de deux ans que la Brigade de Gendarmerie de Paris a interpellé trente-sept individus ! La plupart ont été mis à la disposition de la justice. Cette action s'inscrit dans le cadre de la lutte contre la contrefaçon de produits de marque.

VOUS PRÉSENTENT

MC GAMES

LA 1^{ÈRE} ÉMISSION RADIO
DES CONSOLES ET DES JEUX VIDÉO

CHAQUE SEMAINE SUR LA FM

Rejoignez MC TRONIC SUR LES FRÉQUENCES SUIVANTES :

● Les Andelys 91.1 ● Albertville 101.6 ● Agen 106.5 ● Avranches 90.5 ● Annecy 102.1 ● Ajaccio 105.2 ● Aubagne 98.0 ● Auxerre 94.5 ● Angers 95.5 ● Béziers 106.3 ● Bordeaux 98.2 ● Bosnières 88.2 ● Boulogne 92.0 ● Briennon 94.5 ● Brive la Gaillarde 92.5 ● Brest 89.0 ● Bourges 98.2 ● Belfort 96.1 ● Besançon 100.4 ● Bolbec 105.1 ● Bagnière de Bigorre 97.2 ● Berck 87.8 ● Bourg en Bresse 104.4 ● Cherbourg 93.4 ● Coutance 104.4 ● Cluses 102.0 ● Chambéry 95.0 ● Chateaulin 102.5 ● Calais 100.7 ● Cannes 94.6 ● Chateauroux 92.8 ● Chalon sur Saône 88.7 ● Dijon 106.3 ● Etampes 98.3 ● Evry 98.3 ● Florac 97.7 ● Fécamp 105.1 ● Grenoble 98.8 ● Gaillon 88.8 ● Le Havre 105.1 ● Hesdin 104.4 ● Vallée de l'Hérault 95.6 ● Joigny 94.5 ● Jonzac 97.8 ● Lodève 101.4 ● Lourdes 92.5 ● Langogne 97.5 ● Limoges 95.4 ● Lessec 95.2 ● Longwy 103.6 ● Luxembourg 103.6 ● Lorient 95.0 ● Lyon 88.9 ● Louviers 88.8 ● Montpellier 91.8 ● Marvejols 97.3 ● Meyrueis 93.1 ● Mende 94.7 ● Millau 90.6 ● Montargis 89.3 ● Montbéliard 96.1 ● Montauban 92.9 ● Montreuil 87.9 ● Mureaux 88.8 / 98.5 ● Mantes 88.8 / 98.5 ● Mâcon 104.8 ● Marmande 106.5 ● Marseille 98.0 ● Migennes 94.5 ● Melun 96.6 ● Marne La Vallée 96.6 ● Nancy 94.2 ● Nerac 103.3 ● Nevers 99.0 ● Nice 90.9 ● Nîmes 98.0 ● Orgeval 88.8 ● Paris (IDF) 96.9 ● Quimper 92.6 ● Quimperle 99.6 ● Rouen 88.8 / 103.3 ● Rodez 97.3 ● La Rochelle 97.8 ● Rochefort 97.8 ● Saint-Etienne 96.3 ● Severac Le Château 98.7 ● St Afrique 92.0 ● St Chely d'Apcher 90.8 ● St-Lo 100.2 ● Stomer 100.7 ● Saint-Pol 104.4 ● St-Amand 96.1 ● St-Jean d'Angely 97.8 ● Saintes 97.8 ● Tulle 92.5 ● Tarbes 92.5 ● Ussel 92.5 ● Vernon 88.8 / 98.5 ● Valence 98.8 ● Villefranche 88.0 ● Villefranches-de-Rouergue 97.3 ● Vitrolles 98.0



Deux promotions chez Electronic Arts : **David Gardner** devient Directeur Général d'Electronic Arts Europe. **Nigel Sandiford** est nommé Président d'EA, pour l'Asie et le Pacific Sud, chargé du développement des activités du groupe dans cette région du globe.

Mortal Kombat 3 et la PSX : un duo d'enfer !

Selon différentes rumeurs, la Play Station sera vendue aux Etats-Unis avec Mortal Kombat 3, en septembre prochain. Ce packaging coûterait environ 1 800 francs (300 dollars). Tout le monde attend un succès phénoménal pour cette heureuse idée ! Et ce n'est pas tout, les jeux développés par les départements Recherche et Développement de Sony, devraient tourner autour de 250 francs. Décidemment la PSX se veut l'événement ludique de l'année. ■



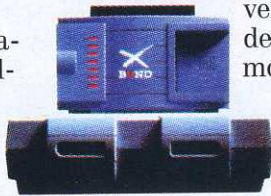
Sega et les lunettes

Les futurs abonnés de Sega Channel (la chaîne de télévision ludique), vont recevoir une paire de lunettes. Avec les Virtual i-Glasses (i pour interactive), véritables petits écrans portatifs, les utilisateurs de jeux, et autres cinéphiles pourront rentrer complètement dans l'environnement du jeu ou du film. Cette idée a séduit les plus grands noms du business américain (AT&T, la Paramount et Steven Spielberg). Ces petites merveilles coûteront autour de 2 300 francs. ■



Sega en réseau.

Catapult Entertainment lance pour la première fois dans l'univers console, le X-Band, un système de réseau pour la Mega Drive. Depuis novembre dernier, le modem X-Band et le Video Game



Network sont disponibles à New York, Los Angeles, San Francisco, Dallas et Atlanta. (N'importe qui peut se raccorder sur ce réseau, en dehors de ces villes, mais la connexion est alors comptée comme un appel longue distance !). Le principe : plusieurs joueurs peuvent se retrouver sur le serveur. Au programme (pour l'instant) : MK, MK II, John Madden 95 et NHL 94 et 95. De nouveaux jeux enrichiront très bientôt le catalogue. D'autre part, les p'tits américains qui attendent de nouveaux accès dans leurs villes seront heureux d'apprendre que la toile d'araignée s'agrandit lentement, mais sûrement. ■



■ Début décembre, la firme **BMG** (Bertelsmann Music Group), le géant mondial de la musique était au centre des débats. Cette énorme société, qui pèse quelques **3 milliards de dollars**, est décidée depuis longtemps à rentrer sur le marché de l'entertainment et de l'interactif... Les mauvaises langues ont eu tôt fait de colporter la rumeur que **BMG** voulait effectuer une **OPA sauvage** sur Electronic Arts. Il faut dire qu'en mai dernier, la compagnie ne possédait que 10 % de Rocket Science, une modeste compagnie de développement américaine. A la fin de l'été, **BMG** met la main sur **Gremlin**. Toujours dans la même optique, **BMG** crée une division organique appelée **BMG Interactive Entertainment**. En dépit de l'énorme poids de **E.A.** sur le marché des **jeux vidéo**, **BMG** envisage de l'acquérir. Ce genre d'action économique a de quoi surprendre, puisque **E.A.** clame haut et fort son indépendance ! Ces rumeurs sont démenties par **BMG** (relativement) et par **EA** (catégoriquement). Si une **offre d'achat** devait voir le jour, il faudrait qu'elle soit approuvée des deux côtés ! Mi-décembre, des rumeurs continuent de circuler. Et les intentions de **BMG** ne sont plus au centre des intérêts. Cette fois, c'est **EA** qui fait parler d'elle, pour une acquisition ! La firme leader du marché du loisir, du haut de ses 400 millions de dollars, aurait l'intention de **racheter Bullfrog**, que l'on connaît surtout pour **Syndicate**.

■ Dernière minute : on apprend que les intentions d'**EA** se sont vérifiées. La société **Bullfrog** fait maintenant partie du giron d'**EA**. Plus de détails dans le prochain numéro.

Street Fighter. The Movie

Après avoir tout balayé sur son passage, Street Fighter déboule dans les salles obscures. Vous en rêviez, Capcom l'a fait et a bénéficié de l'expérience et des moyens techniques de Universal Studios. Une brochette d'acteurs affûtés et musclés a été engagée pour cet événement. Au programme : Jean-Claude Vandamme dans le rôle de Guile ; Kilie Minogue campera la belle Cammy ; dans le rôle de l'infâme bison on retrouve le regretté Raul Julia. Pour l'histoire,



sachez que Guile tient la vedette alors que le top des top c'est quand même Ryu ! Quant à la bande originale, elle aussi elle déménage. On retrouve les groupes américains les plus durs du mouvement Rap, comme Public Enemy, Ice Cub, ou bien encore LL Cool J. Au fait, le budget du film tourne autour de 250 millions de francs !



Quant à la bande originale, elle aussi elle déménage. On retrouve les groupes américains les plus durs du mouvement Rap, comme Public Enemy, Ice Cub, ou bien encore LL Cool J. Au fait, le budget du film tourne autour de 250 millions de francs !

La Saturn dans la Guerre des Étoiles

L'un des événements marquants de la Saturn est en préparation chez Data East. En effet, la console 32 bits de Sega va se doter d'un jeu de course. Mais attention, pas n'importe quelle course ! Ce sont les «speeder bikes» du Retour du Jedi. Ces engins évolueront dans Rebel Strike. Ce jeu devrait se rapprocher de l'ambiance Road Rash. Bref là où les sensations fortes sont garanties. ■

Dernière minute !

Non, ce n'est pas le nom du dernier jeu de Sega pour la 32X ! Et puis de toute façon, ce dernier jeu n'a pas de nom ! Il s'agit d'une reprise de Herzog Zwei (sortie au tout début de la Mega Drive), un jeu d'action et aussi une simulation de guerre. A la différence près, que la dernière folie de Sega nous entraîne sur d'autres planètes et propose des options (paraît-il) plus intéressantes ! ■



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

**CONSOLE
GAMES**

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

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

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

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

3 D O	neuf	occase	reprise	NEO GEO	neuf	occase	reprise
Console Fr	2990	2500	2000	Console+FF special	1690	1490	tel
Super SF2	349	290	200	Néo CD + Jeu	3690	2990	2500
Samurai Spirit	349	290	200	Fatal Fury Special	690	590	tel
Fifa	349	290	200	W Heroes 2 jet	690	590	tel
Need for Speed	349	290	200	Samurai 2	1490	tel	tel
Nova Storm	349	290	200	Alpha Mission 2	190	tel	tel
				Agressor	690	590	tel
				Sidekicks 1	450	290	200
				King of Fighters	1490	tel	tel
				Art of 2 CD	390	tel	tel
				Samurai 2 CD	449	tel	tel
				Top Hunter CD	390	tel	tel
				Last Resort CD	390	tel	tel
				Trash Rally CD	390	tel	tel

GOODIES

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

VIE (Virgin Interactive Entertainment) a signé un nouvel accord avec Trilobyte, le pionnier du CD. Cet accord pourrait durer jusqu'à la fin du siècle. Trilobyte est plus connu pour 7th Guest et travaille actuellement sur sa suite : 11th Hour prévue pour le printemps prochain.



Van Battle • Saturn

L'un des jeux de combats les plus sanglants débarque sur la Saturn. Les concepteurs de Sega ont privilégié le côté gore (sanguant, visqueux, osseux, etc., etc.). Du coup, les combattants eux-mêmes ne sont plus trop humains. Ils ressemblent plus à d'énormes bêtes qui se disputent un morceau de beefsteak dans une arène. C'est exactement le jeu que recherche le barbare moyen ! En février, le sang commencera à gicler et à cailler... ■



Android Assault • Mega CD



L'éditeur Big Fun vous propose de devenir Bari-Arm, le cyborg dernier rescapé de la terre. L'empire démoniaque de la planète Xias a fait main basse sur la planète. Inspiré par la vengeance et la haine, vous tracez votre chemin à travers les hordes ennemis. Ce shoot'em all à scrolling horizontal est graphiquement très beau. Vous disposez de beaucoup d'armes pour contrer de très nombreux ennemis. Sortie prévue en février. ■

■ Domark, vétéran anglais du développement, a vendu une bonne partie de ses parts et par la même occasion, le co-fondateur, **Mark Strachan** les quitte ! Une affaire qui vaut autour du million de livres est sur le point d'être conclue, donnant à une société d'investissement anonyme 24 % des parts de... **Domark** ! Cette compagnie était déjà actionnaire minoritaire de la société. Strachan, qui a fait croire l'intérêt de l'investisseur se retire et abandonne son double rôle de directeur de gestion et de développeur. Désormais, il n'aura plus qu'une fonction de consultant à temps partiel. Cette rentrée d'argent est tout à fait bénéfique pour les **quarante projets** en cours de réalisation !

■ Selon un récent sondage, les revendeurs anglais soutiennent la **Play Station**. A la question : "Quelle machine, d'après vous devrait remporter la guerre des consoles de la nouvelle génération ? ", 32 % des personnes interrogées ont répondu en faveur de la **32 bits de Sony**. Juste derrière se place la **3DO** (avec 28 %) actuellement représentée par Panasonic, en Angleterre. Une bonne nouvelle pour le futur acquéreur des droits de l'**Amiga**. En dépit de tous les problèmes rencontrés par cette machine, 82 % des revendeurs souhaitent la voir revenir l'année prochaine.

■ Tous les revendeurs, qui rêvaient de remplir leurs étagères de hardware 3DO pour Noël, ont été déçus, puisque la firme ZCL qui s'occupe de la distribution s'est retrouvée, une fois encore, en **rupture de stock**. D'un autre côté, c'est une bonne nouvelle pour **Panasonic et 3DO** qui voient leurs produits s'arracher comme des petits pains.

Road Rash CD • Mega CD

Toutes les sensations de la course vont être compactées sur Mega CD. C'est plus ou moins la réplique de la version 3DO. Toutes les musiques sont là et les motos sont présentées de la même manière (en Full Motion Video). Les graphismes sont un peu moins fins et travaillés que sur 3DO, mais le jeu garde la même jouabilité et le même esprit fun. Les accros à la moto et d'Electronic Arts vont se l'arracher, en mars ! ■



Le concours le plus fou !

Le samedi 8 Octobre 1994, aux Etats-Unis, des joueurs de tout le pays se sont réunis dans les 16 Hard Rock Café pour se disputer le titre du meilleur joueur ! Ils étaient 2 000 à participer à ce concours, sur Sonic and Knuckles. On comprend l'engouement, le premier prix était de 25 000 dollars !



Surprise ! Chaque finaliste s'est vu passé les menottes et emmené par la police à l'aéroport le plus proche. Au grand dam des participants, la finale se déroulait dans le quartier de sécurité d'Alcatraz, un coin interdit au public. Après des heures de jeu, deux fous du paddle se sont distingués en ramassant un maximum d'anneaux en trois minutes (274 et 248 respectivement pour Mark Guinane et Chris Tang). Finalement, c'est Chris qui l'a emporté en récupérant 30 anneaux de plus que son adversaire dans le dernier «level» du jeu !

Après des heures de jeu, deux fous du paddle se sont distingués en ramassant un maximum d'anneaux en trois minutes (274 et 248 respectivement pour Mark Guinane et Chris Tang). Finalement, c'est Chris qui l'a emporté en récupérant 30 anneaux de plus que son adversaire dans le dernier «level» du jeu !

Après des heures de jeu, deux fous du paddle se sont distingués en ramassant un maximum d'anneaux en trois minutes (274 et 248 respectivement pour Mark Guinane et Chris Tang). Finalement, c'est Chris qui l'a emporté en récupérant 30 anneaux de plus que son adversaire dans le dernier «level» du jeu !



Metal Jacket • PSX

Voici la dernière photo d'écran de Metal Jacket. Ce jeu s'inspire de Battle Tech. Comme ce dernier, il s'agit d'un jeu de guerre violent qui vous place aux commandes d'un engin destructeur. La vue est suggestive et vos moyens en matériel de guerre énormes. C'est sympa graphiquement, même si les couleurs sont un peu ternes. En tout cas, nous on attend avec impatience la sortie de ce jeu, prévue pour le deuxième trimestre. ■



Off-World Interceptor • PSX

D'abord adapté sur 3DO, ce jeu de buggy lunaire en 3D vient d'être converti, par BMG, sur Play Station. Des milliers de polygones s'affichent à l'écran dans une course délicate. Vous passez votre temps à escalader les façades les plus abruptes, à esquiver les tirs ennemis et surtout à éviter de vous manger le ravin ! C'est pas très rapide, pas très maniable, mais ça reste jouable... Un petit tuyau : Total Eclipse et The Horde devraient arriver sur Play Station à leur tour ! Sortie pas avant la mi-95. ■



CHAQUE MOIS TOUTE L'ACTUALITE PROFESSIONNELLE
DES JEUX VIDEO MICRO ET CONSOLES

Pro-Games

NOUVEAUTES, SALONS, INTERVIEWS,
ANALYSES DU MARCHÉ ET DES PRODUITS,
HITS ET ECHOS...

ABONNEMENT 1 AN : 100 Frs

Nom Prénom
(Société Fonction)
N° rue/avenue
Code postal Ville

Bulletin à renvoyer, avec votre règlement, à Pro-Games

22/24 RUE DU PRESIDENT WILSON 92532 LEVALLOIS PERRET CEDEX

TEL. (1) 47.39.34.81

Le magazine professionnel de la vidéo et de la micro interactive de loisirs



Boogerman fait scandale. Le héros d'Interplay, Boogerman, qui ne s'exprime qu'à travers flatulences et éructations, a choqué les mœurs de nos voisins d'Outre-Manche. La «Polite Society» a jugé la conduite de ce personnage contraire à son éthique.

Rapid Deployment Force

● Mega CD

Dans ce jeu, vous êtes aux commandes de la dernière innovation technologique de l'armée : un char surpuissant (merci Absolute)! Le jeu est entièrement en 3D polygonale et croyez-bien que les graphismes, ainsi que les animations ont été soigneusement figolés pour le plus grand



plaisir des yeux. De nombreuses armes vous aideront à remplir vos missions (elles-mêmes très nombreuses) et des scènes cinématiques viennent rythmer le jeu. Les capacités du Mega CD sont, ici, pleinement exploitées !
Sortie en février. ■



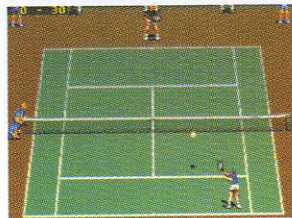
Capcom Home Arcade System

Capcom vient de lancer sa propre console ! La CPS (c'est son nom) aura les mêmes capacités qu'une borne d'arcade et sera vendue avec Street Fighter II Turbo ! Cette «machine» ne dépasse pas la taille d'une console conventionnelle et se branche tout simplement sur votre téléviseur. La console n'est prévue, pour l'instant, que pour le Japon et sera mise en vente au prix de 350 dollars. D'autres jeux Capcom devraient être disponibles comme Slam Masters et Captain Commando. ■



ATP Tour Championship Tennis

● Mega Drive



Dernière simulation de tennis sur Mega Drive, ATP Tour s'insère dans la gamme Sega Sports de chez Sega ! Vous pouvez organiser votre agenda pour participer à un maximum de compétitions et ramasser ainsi le plus d'argent possible. Quatre joueurs peuvent participer aux matchs (en double, bien sûr). Les paramètres du jeu sont intéressants (répartitions de points dans diverses capacités, statistiques...) mais la jouabilité est-elle à la hauteur ? Résultats des courses en mars. ■

■ Kasumi Ninja entre sur le marché. La réponse d'Atari à Mortal Kombat, à travers la Jaguar, c'est Kasumi Ninja ! La firme assure que ce jeu est plus violent, brutal et sanglant que n'importe quel autre jeu de combat (y compris Mortal Kombat). De plus, il s'agit d'un produit fort de la gamme Jaguar. Bien sûr, la pédagogie n'est pas totalement absente du soft, puisque les parents peuvent interrompre à tout moment, en pressant une touche du paddle, les effusions d'hémoglobine.

■ Sondage II, toujours en Angleterre, CTW (Computer Trade Weekly) a effectué un sondage d'opinion sur diverses questions concernant le jeu vidéo. Voici quelques résultats : A la question «Quel a été l'événement de l'année ?», 44% ont répondu l'ECTS (le salon de l'entertainment Anglais. Ensuite vient le lancement de Mortal Kombat II (8%) et celui de la 3DO (4%). A la question «quel a été le meilleur jeu de l'année ?», on retrouve DKC en tête avec 22%, suivi directement par FIFA Soccer avec 16%.

■ Pour ceux que ça intéresse, Sega vient de signer un accord de distribution exclusif pour la Saturn avec Taurus, en Angleterre. Taurus fait partie de ZCL qui distribue, entre autre, Leisuresoft, Centersoft, SDL et THE. Taurus se chargera aussi de distribuer tous les hardware Sega (dont la 32X).

■ Après le succès commercial du film Timecop après l'adaptation en jeu vidéo de Timecop, Manga Publishing sort la BD Timecop ! Il s'agit d'une bande dessinée mensuelle de 64 pages à paraître dans les kiosques anglais et américains.

Livraison
CHRONOPOST
en 24 H

Export tous pays
Export Worldwide

JPF Import

Prix - Service - Qualité

(1) 49.48.93.40

500 M2 D'EXPOSITION
+ DE 10000 JEUX ET
MACHINES EN STOCK
= PLUS DE CHOIX !!!

Nous sommes fournisseurs attirés de très nombreux magasins et chaînes spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

Importateur - Distributeur

Revendeurs Contactez Nous !

3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO



PANASONIC FZ-10

Evolution 3 - Millésime 95

Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (pal, ntsc) en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.

Sony Playstation



NEW
Version française
ou
japonaise

Sega Saturn



Version
européenne
ou japonaise
NEW

Nec FX



Version
française
ou japonaise
NEW

Jeux PSX

Ridge Racer
A IV
Ultima Parodius
Philosoma
Motor Toon GP
Metal Jacket
Kileak, the Blood
Raiden Project II
Daidaros
Netketsu
Baseball Speaker 95
... et plus

Jeux Saturn

Virtual Fighter
Daytona USA
Shinobi
Clockwork
Knight
Panzer Dragon
Tama
Myst
Gotha
Race Drivin
Virtual Soccer
... et plus

Jeux Nec FX

Phantasm Soldier
FX Fighter
Street Fighter
Battle Heat
25 jeux
disponibles

Sega 32X



NEW
Version française
ou américaine

NeoGeo CD2



TOP LOADING
Version
française ou
japonaise
NEW

FULLMOTION VIDEO

FULLMOTION
VIDEO
NEW

Jeux 32X

Doom
Star Wars
Super Warriors
Super Afterburner
Corps Killer
Slam City
Space Harrier
Cosmic Carnage ...

Jeux NeoGeo CD

Fatal Fury Special
Art of fighting 2
King Of Fighter 94
Samurai Shadown 2

Jeux 3DO

Galaxy Fight
World Heroes Jet
Agressor of Dark
Kombat ...
Need for speed
NovaStorm
Return Fire
Quarantine
Theme Park
Star Blade
Corps Killer
Magic Carpet

Accessoires 3DO

Hell
The II th Hour
Dragon Lore...
Joypad 6 bouton spécial
pour Street Fighter 2X
Gun
Joypad

Atari Jaguar



Version
française

1990 F !!

Conan
Val d'Iserè
Iron Soldier
Theme Park
Rayman
... et plus

Demandez nos packs
spéciaux 2190 F

Adaptateur pour 3DO



NOUVEAU MODELE
«ADAPTATEUR II»

2 JOYSTICKS

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

NEW

Flight Stick 3DO

CH Products

NEW

Enfin un stick
spécial
simulation sur
votre 3DO



Carte 3DO pour PC

Creative Labs



Jouer vos jeux
3DO sur votre
PC et
compatibles

NEW

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

Fax (1) 40.10.95.99

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

Tel (1) 49.48.93.40



Le développeur anglais Images devient **Climax** et change d'orientation. Dorénavant, la société développera sur PC, Play Station et Saturn. On parle de Rampage, Global Gladiators, Spiderman et Nick Faldo's Championship ainsi qu' Eternal Champion sur Saturn.

Front Mission • Snes

Un conflit militaire a éclaté, entre les forces d'Amérique (Nord et Sud) et les autres pays d'Asie et d'Océanie, pour le contrôle d'une nouvelle île volcanique apparue dans le Pacifique Sud. Utilisant des mercenaires et des Vantzers sortant de Mechs (vous savez, les gigantesques robots de guerre hyperpuissants), la guerre fait rage. Le jeu est une simulation de guerre très sympa à jouer où tout est paramétrable. Graphiquement, c'est efficace et musicalement c'est surprenant ! Avec ce titre, c'est sûr, Square Soft va faire un carton, en mars! ■



Robotrek • Snes

Dans la grande tradition des jeux Enix, Robotrek est un jeu d'aventure (un RPG dans le langage des plus érudits). Mais il diffère des autres dans le sens où vous ne vous battez jamais !



Enfin, pas directement. Vous créez des robots pour le faire à votre place ! Cette idée originale place Robotrek à une longueur d'avance de ses concurrents. Clins d'œil à Soulblazers et à Illusion of Gaia sont de la partie comme le scénario est béton. ■

Mary Shelley's Frankenstein • Mega CD

Tiré du film du même nom (lui-même tiré du livre du même nom), ce jeu vous met dans la peau du monstre mythique. Merci Sony ! Cette synthèse cellulaire, cette erreur de la nature est revenue pour le plus grand bonheur de tous (enfin, presque tous). Vous errez dans un vieux bourg à la recherche de la fin du niveau (qui a dit que ce serait un jeu intellectuel), ramassant les objets qui se trouvent sur votre route et massacrant les pauvres passants. Au programme, coups de tête, pains dans la gueule et coups de pieds dans le c.. sont les armes de prédilection de votre créature. Au fait, il s'agit d'un jeu d'aventure. Sortie prévue en avril. ■



Kowloon's Gate • PSX

Vous aimez l'ambiance Cyberpunk/Shadowrun, les endroits glauques et les mauvaises fréquentations ? Et bien Kowloon's Gate de SCI vous plonge dans un univers sordide dans lequel vous devez vous sortir. Les écrans que vous voyez bougent très vite et le jeu risque d'être interdit au moins de 18 ans, à en croire les premières images. Ce jeu devrait sortir pendant l'année 1995 (on ne sait pas quand exactement). ■



Tekken - PSX

Concurrent direct de Virtua Fighter sur la Saturn et de TohShin Den sur Play Station, Tekken est le dernier jeu de combat polygonal sur console. Namco n'en est pour l'instant qu'à 80% de son développement, mais les premières images sont impressionnantes ! Les angles de vues sont variés, les personnages énormes et leurs animations parfaites. Ce jeu est plus proche de l'esprit de Virtua Fighter, en ce sens qu'il n'a pas de coup spéciaux surréels (boules de feu, ...). On l'attend avec impatience. Sortie en avril.



Nintendo et Paradigm dans les airs

NOA (Nintendo Of America) a récemment annoncé qu'ils avaient passé un contrat exclusif de développement avec Paradigm Simulation (à Dallas). L'accord est intervenu pour créer un jeu tri-dimensionnel utilisant le logiciel Paradigm programmation en temps réel pour l'Ultra 64. Selon les sources autorisées, il s'agirait d'un simulateur de vol ultra moderne. Mr. Shigeru Miyamoto, le concepteur de DKC et de Mario et son équipe vont participer au projet. Mais chuuut, ne le répétez pas !



TECHNO **48 H**
Service **CHRONO**
44, rue du Vertbois - 75003 PARIS - M° TEMPLE/REPUBLIQUE
Tél. (1) 48 04 99 75
du Lundi au Samedi de 10h à 18h

JAGUAR™

1890 Frs
avec 1 Manette et 1 Jeu

3DO FZ-10

+ SUPER WING COMMANDER

3790 Frs

SATURN

4590 Frs

PS-X

4590 Frs

NEO GEO CD

3790 Frs

IMPORT DIRECT DES U.S.A. JEUX JAGUAR

Aircars	449	Kasumi Ninja	499
Alien VS Predator	469	Rayman	449
Brutal Sport Football	469	Space Wars 2000	499
Bubsy Bobcat	449	Syndicate	499
Burn Out	499	Theme Park	499
Checked Flag	469	Troy Aikman NFL Football	499
Doom	469	Ultra Vortex	499
Double Dragon 5	499	Val d'Isère	449
Dragon Bruce Lee Story	429	Wolfenstein 3D	399
Iron Soldier	449	Zool 2	449

... ET TOUTES LES NOUVEAUTÉS !!!

Tous les Jeux LYNX

JEUX 3DO

Novastorm	Tél
Fifa	Tél
Need for Speed	Tél
Crime Patrol	Tél
Samourai Shodown	Tél

JEUX SATURN

Virtual Fighter	Tél
Myst	Tél
Clockwork Night	Tél

JEUX PS-X

Ridge Racer	Tél
Parodius Toshinden	Tél

JEUX NEO-GEO CD

Samourai 2	Tél
King of Fight	Tél

DOCUMENT NON CONTRACTUEL



La **SNASM 2**, c'est le nouvel outil de développement de **Cross Products**, racheté en août par **sega**. Vous pouvez l'obtenir pour environ **24 000 Francs**. Il peut être utilisé sur la plupart des supports actuels (**3DO, Jaguar, Snec, CD-i, Amiga, Mega Drive, et Mega CD**).

Victory Goal • Saturn

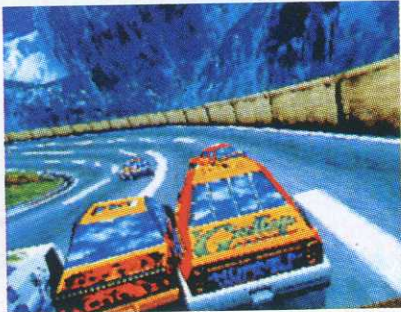
Sur le point d'être lâché au public (en mars), **Victory Goal** est une véritable expérience ! Utilisant la - dorénavant - traditionnelle technologie polygonale, **Sega** a essayé de faire de **Victory Goal** un jeu « télévisé ». Avec neuf angles de vues différents, une caméra intelligente qui se rapproche lors des tacles - pour un carton rouge bien mérité - ou qui s'éloigne pour les longues passes... Et tout ça sans affecter le jeu !



Tactique, passionnant, rapide, convivial, **Victory Goal** sera le prochain grand hit de la **Saturn**. ■

Daytona USA • Saturn

En exclusivité, voici les dernières images du jeu. Il ressemble de plus en plus à son grand frère de l'arcade, pour le plus grand plaisir des « consoleux » (utilisateurs de consoles). Les textures sont de plus en plus belles et la fluidité de la course est exemplaire. Les détails des graphismes sont fouillés et les voitures



sont fabuleuses. Je vais arrêter ma liste de superlatifs pour vous laisser admirer vous même ces dernières photos d'écrans. Sortie en février. ■

Panzer Dragoon • Saturn

Voici en avant-première les plus belles (et les dernières) photos d'écran du simulateur de **Dragon** de **Sega**. Les angles de vues sont fantastiques et l'environnement visuel est splendide.



Le décor ne cesse de changer sous vos yeux. Ce jeu d'aventure/action développe un scénario génial autour d'un concept intéressant : celui de chevaucher à dos de dragon une contrée inhospitalière. Tout le monde ne peut pas dire qu'il en fait autant, hein ? Sortie en février. ■

Alien Soldier • Mega Drive

Dernier jeu de **Treasure Soft**, les concepteurs de **Ristar** et de **Dynamite Heady**, **Alien Soldier** est remarquable ! On ne nous avait pas habitué à cela sur **Mega Drive**. Prévu pour le 24 février, ce beat'em up rassemble les meilleurs éléments du genre. De beaux graphismes, des couleurs superbes, des ennemis et des armes variés et surtout, un maximum de fun ! Il y a autant d'action que dans **Gunstar Heroes** et la difficulté est savamment dosée, ainsi vous ne trouverez le jeu ni trop facile ni impossible à finir. Serait-on en présence du meilleur jeu du genre ? ■



EPRROM

7, rue Gay Lussac 75005 paris
RER Luxembourg/St Michel, sortie rue Gay Lussac
Bus 27 Luxembourg, 21, 38. Métro Cluny-La-Sorbonne

Nous reprenons
et nous vendons
de l'occasion

LE TEMPLE DU CD ROM

3DO - SATURN - NEC FX32
JAGUAR - NINTENDO - SONY PSX MEGADRIVE
AND MORE...!

JEUX EN PROMOTION:

Jeux Super Nintendo

Earthworth Jim	429F
Donkey Kong Country	449F
Super Street Fighter II	459F
Autres jeux	Nous consulter

Jeux Megadrive

Earthworth Jim	399F
Mickey Mania	349F
Le Roi Lion	369F
Autres jeux	Nous consulter

Jeux 3DO

Supreme Warrior	429F
Shock Wave 2	279F
Starblade	449F
Autres jeux	Nous consulter

Jeux PC, CD ROM

Ecstatica	299F
Little Big Adventure	385F
Wing Commander III	425F
Autres jeux	Nous consulter

Jeux Jaguar

Doom	459F
Alien us Predator	459F
Autres jeux	Nous consulter

Jeux 32 X

Tout à 449F!

Saturn, PSX, FX

Nous consulter

Jeux Vidéo, Laserdisc Vidéo, PC, CD Rom,
Goodies (DBZ - Sailor Moon)...

46 34 24 16

**Totale Arcade
explose encore un
peu plus ce mois-ci
et vous propose le
plein de
nouveauautés !
Des critiques
(constructives !),
des informations
exclusives, des
super coups inédits,
des trucs en
pagaille... C'est ce
que vous pouvez
trouver dans cette
rubrique si vous
vous donnez la
peine de la lire ou si
vous n'avez rien
d'autre à faire...**



Killer Instinct

Killer Instinct est lâché ! Le tueur potentiel de SSF2, MK, FF Spécial ou AoF est parmi nous. Voilà ce que laissait présager les différents communiqués de presse de NoA (Nintendo of America) et de Midway. C'est dans une salle comble que l'on a rencontré la bête... Premier choc : la puissance et la qualité sonore du jeu. Malgré la salle surpeuplée, on entend distinctement l'incroyable bande son... La superbe présentation du jeu est aussi à la hauteur. Elle fait appel à des techniques de cinéma et de programmation bien connues. Les logo Nintendo et Ultra 64 sont, bien sûr, présents tout au long de l'introduction. Cela fait tout drôle de voir la plus grande marque Japonaise en salle ! L'affaire s'annonçait prometteuse.

Quelle ne fut pas notre déception ! Après un test long et appliqué, on s'aperçoit que le fauve présenté est plutôt un caniche nain ! Le jeu est splendide mais...

La 3D n'est quasiment utilisée que dans l'introduction, lorsque la caméra zoom sur les combattants. La partie baston se compose de sprites pré-calculés en 3D lors du développement. Mais ils sont animés image par image pendant le jeu. Résultat : Killer Instinct est très, très saccadé... Tout simplement parce qu'il n'y a pas assez d'animations affichables par personnage. La maniabilité du jeu est correcte sans plus. La parade n'est pas évidente à



réaliser et les coups spéciaux, décevants, ne proposent rien d'original. Certains d'entre eux ont une manipulation plus que douteuse. Les fameux enchaînements et autres Hits combos sont très semblables à ceux de SF2. Si le premier coup passe les autres suivent sans problème ! Contre la machine, il arrive souvent que vous encaissiez dix ou vingt Hits Combos sans pouvoir parer... Énervant !

Sur le plan graphique, le jeu se situe à mi-chemin entre les dernières productions SNK, (zooms incessants) ; Virtua Fighter 1 (caméra virtuelle) et Mortal Kombat (réalisation) ! Rien, vraiment rien de révolutionnaire ! L'intérêt du jeu est très limité. Il ne fait appel qu'à des techniques d'attaques/parades/défenses/enchaînements très simples...

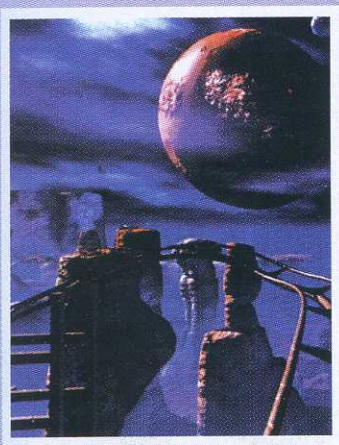
La stratégie est presque totalement absente et là, on est très loin des

Suite page 36



BRÈVES

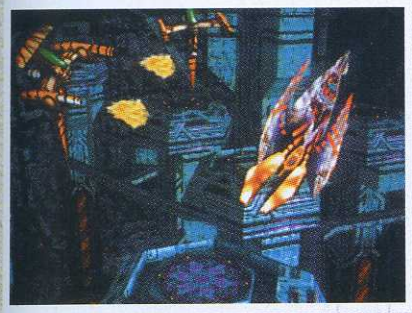
ESPACE VIRTUEL



Un écran du jeu. Cela laisse songeur...

La compagnie Evans & Sutherland vient de lancer sur le marché arcade un mini-dôme qui utilise un système de projection destiné à remplacer le système virtuel actuel qui a recours au casque. Ce nouveau système propose une panoplie complexe qui utilise les mouvements de la tête du joueur pour simuler et déterminer la réponse du jeu dans l'environnement virtuel. L'intérêt est d'obtenir des images d'une qualité nettement plus élevée que celle qu'il est possible d'avoir, pour le moment, avec un casque. Le premier titre, Droid Wakers, se déroule en 2095 sur un satellite de Saturn. Le but est de sauver une colonie minière de Droides insoumis à la haute autorité Humaine. J'ai le même problème avec mes collègues...

Admirez le jeu d'Evans & Sutherland.



CHINE : LE MARCHÉ DU SIECLE !

La Chine s'ouvre à l'économie de marché. Les besoins sont énormes dans le textile ou l'électronique. Et maintenant dans l'arcade ! Namco, associé à Yaohan Whimsy Co Ltd distributeur de bornes et de jeux à Hong Kong, a décidé de s'implanter en Chine. Normal, le nombre de joueurs potentiels y est très, très élevé !

SUPER EAGLE SHOT

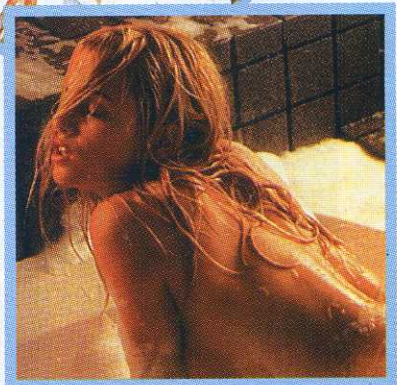
Pour les nombreux passionnés, voici un nouveau jeu de golf de chez Seta. On re-explique le principe de ce sport : poussez les balles dans le trou-trou... Hum !



CHUN LI NUE (ENFIN)!!!

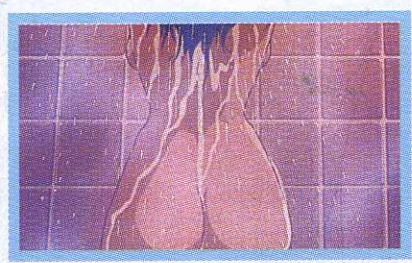
Merci Seigneur, Gloria et Alléluia !

Pour bien débiter l'année, voici des photos de Chun Li nue, sous sa douche il est vrai... Remarquez les courbes parfaites et bombées de la jolie Chinoise, digne de la page centrale du hors série annuel de Playboy... En voila une qui va faire concurrence à miss Pamela Anderson ! À noter que (presque) toutes ces photos sont issues du dessin animé qui vient de sortir en Laserdisc au Japon.

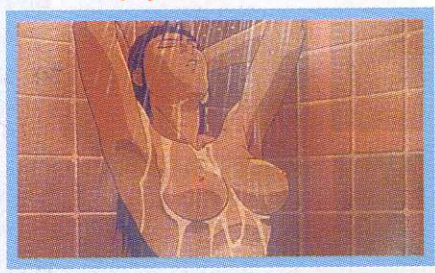


Chun Li se lave, comme tout le monde. Quel est la marque du shampoing ?

Voici la charmante jeune fille que les dessinateurs de Capcom ont utilisée comme modèle... enfin je crois.



Cet article est plein de rebondissements... j'en suis bouche bée.



Que dire sinon remercier Dieu de son extrême miséricorde...



productions de SNK ou de Capcom. De l'avis des joueurs présents, une fois l'effet de surprise passé, Killer Instinct ne vaut pas un clou...

Ce système de jeu semble un brin dépassé. Graphiquement il tient le coup, mais son intérêt est trop limité et à sa jouabilité parfois exécrable. Le seul point intéressant du jeu réside dans les musiques et bruitages des différents protagonistes. Ils sont très réussis et même assez surprenants.

Après le semi-échec de Crusin'USA, que fait donc Nintendo ?

S'agit-il d'une stratégie marketing machiavélique ou tout simplement d'une bourde ? En tout cas, Killer Instinct nous a laissé sur notre faim. La critique est cruelle. Mais légitime et mérité par rapport au battage médiatique effectué.

À notre avis, le titre ne fera pas de bons scores en salle française où les fans de Capcom et de SNK sont légion et de surcroît particulièrement exigeants. Il ne se vendra pas non plus très bien au Japon, d'abord



parce que la jouabilité des hits Japonais n'est pas au rendez-vous et aussi parce qu'il s'agit, bien entendu, d'un jeu américain.

Il se vendra peut-être sur l'hypothétique Ultra 64, si les hommes du marketing de Nintendo font bien leurs travail...

Mais on leur fait confiance, ce sont de vrais professionnels. □

ÉDITEURS : Midway ET NITENDO



RALLY ! SEGA CHAMPIONSHIP 95



Une partie de l'équipe d'AM3 sur le circuit.

Regardez bien les photos qui suivent. Si, si, ce sont bien les « screen shot » de Rally Sega...

Après les très beaux Virtua Racing et Daytona USA, on pensait que Sega avait fait le maximum en matière de course automobile. Et bien non ! Défiant toute logique et narguant la concurrence, la firme d'Haneda parvient encore à nous étonner !

Rally 95 a été entièrement réalisé par AM3 qui affirme sa compétence pour les jeux en 3D ! À ce

jour, c'est la meilleure réalisation de ce type. Le travail qu'a réalisé Sega est extraordinaire et particulièrement soigné. Afin de mieux simuler la conduite d'une voiture de sport (type

Lancia ou Toyota), une partie de l'équipe d'AM3 est allée courir avec des pilotes professionnels. C'est le genre de détail qui fait toute la différence. Un dossier complet et une étude approfondie de ses différents circuits paraîtra lors d'un prochain numéro. Il semble que Sega est mis

au point une synergie entre ses différents services qui soit à la fois efficace et redoutable. Efficace, parce que les AM sont de plus en plus productifs. Les titres de qualité sortent désormais à une cadence surprenante. Redoutable car ces productions sont d'une qualité rare et très novatrice. Tant par l'intérêt du jeu que par leur

réalisation. Des produits qui sont surtout destinés à attirer beaucoup de monde en salle et à crédibiliser la Saturn, console 32 Bits... □

ÉDITEUR : SEGA

GALAXY FIGHT

Même s'il est sous titré Universal Warriors, ce jeu n'a rien à voir avec le film de Jean-Claude Vandamme !

Sun Denshi, plus connue sous le nom de Sunsoft se lance dans l'arcade, avec l'appui de SNK. Pour un premier essai, ils n'ont pas choisi la facilité en sortant un jeu de combat au format MVS. Galaxy Fight à tout pour séduire un large public. Coups spéciaux simples à réaliser, zoom et personnages amusants sont au rendez-vous. Les combats, quant à eux, se déroulent dans un monde futuriste. Le seul petit défaut consiste dans le nombre réduit de couleurs et des décors trop contrastés. □



ENCORE UN GALBO POUR SEGA !

Sega Entreprises a annoncé l'ouverture d'un second centre de loisir GALBO à Ichikawa, au Japon. Cette nouvelle chaîne de complexes se situe entre la salle d'arcade traditionnelle et le miniparc à thèmes tendance High Tech.

Le centre d'Ichikawa a nécessité un investissement de 30 millions de dollars (près de 180 millions de francs). Sega compte sur 650 000 visiteurs pendant la première année d'exploitation... □

TIPS

GALAXY FIGHT COUPS !

En japonais, il n'existe pas de R ni de L mais une lettre entre les deux. C'est pourquoi nous avons donné plusieurs interprétations aux noms. Même remarque pour le B et le V.

Indications :

Personnages à gauche/D : droite ou diagonale lorsque c'est la première lettre d'un composé, H : haut, B : bas G : gauche. 3 boutons : faible, moyen et fort. Le X désigne n'importe quel bouton. Voici en exclusivité (comme toujours) les premiers coups :

Rolf ou Lolf :

D, B, DBD + X/B, DBD, D, + X/B, DBG, G, + X/D ou G + B ou C/DBD + X

Loomi ou Roomi :

B, DBD, D, + X/G un instant puis D, + X/en plein saut ABC en même temps/D ou G + X/en plein saut B, + C

Kasuma :

B, DBD, D, + X/D, B, DBD + X/B, DBG, G, + X/D ou G + B ou C/DBD + X

Musafar :

D, DBD, B, DBG, G, + X/B un instant puis H, + X/G un instant puis D, + X/D ou G + B ou C/garde, D, + C/garde, DBD, + C/B, + X

Alban ou Alvan :

D, B, DBD + X/ABC/G, DBG, B, DBD, D, + X/D ou G + B ou C

frénétiquement/en plein saut H, + B

Golden Done :

B, DBD, D/en plein saut B, DBD, D, + X/D, B, DBD, + X

Juri :

B, DBD, D, + X/D, B, DBD + X/en plein saut G, DBG, B, DBD, D, + X/G + B/D ou G + C

Gunter Plos (sacré Gunther va !) :

D, B, DBD + X/G un instant puis D, + X/D, DBD, B, DBG, G, + X

NDR : Gunther, c'est un de mes potes...

SHIN SAMOURAI SPIRITS - LA SUITE TANT ATTENDUE

Nous vous avons donné les principaux coups et enchaînements dans le dernier numéro.

On continue ce mois-ci et il en reste pour le prochain ! Ceux qui estiment que SSS est un jeu pauvre, doté de peu de coups spéciaux n'ont (comme d'hab) rien compris à l'histoire...

Indications :

Personnages à gauche/D : droite ou diagonale lorsque c'est la première lettre d'un composé, H : haut, B : bas G : gauche. Les deux premiers boutons correspondent aux armes (A et B) et les deux derniers aux pieds (B et C).

FURIES & autres Coups Finaux : Haohmaru : D, DBD, B, DBG, G, D, + A

Ukyo : D, G, DBG, B, DBD, D, + AB

Jubei : D, DBD, B, DBG, G, D, + C

Nacoruru : D, G, DBG, B, DBD,

Charlotte : D, DBD, B, DBG, G, D, + B

Kyoshiro : D, G, DBG, B, DBD, D, + C

Wan-Fu : D, G, DBG, B, DBD, D, + B

Earthquake : D, G, DBG, B, DBD, D, + CD

Gen-An : D, DBD, B, DBG, G, D, + AB

Hanzo : D, DBD, B, DBG, G, D, + D

Galford : D, DBD, B, DBG, G, D, + D

Genjuro : D, DBD, B, DBG, G, D, + A

Cham Cham : D, G, DBG, B, DBD, D + A

Juju Nicotine : D, G, DBG, B, DBD, D, + D

Sieger : D, DBD, B, DBG, G, D, + CD

Et voici les coups ultra secrets de Haohmaru-Nacoruru-Hanzo-Galford, en attendant le prochain épisode...

Haohmaru : DBD, G, DBG, B, DBD, D, G, B, DBG, + BC

Nacoruru : DBD, B, DBG, G, D, B, DBD, + BC

Hanzo : D, G, D, G, D, G, B, + BCD

Galford : D, G, D, G, D, G, B, + BCD



Histoire d'une bulle jurassique

Bubble Symphony et puzzle bobble

Voici les adorables monstres Dora-Dora



Taito nous livre deux épisodes de son épopée Bubble Bobble. Les petites créatures vertes de ce jeu sont de retour. Pour ceux qui ne connaissent pas, Bubble Bobble narre les aventures d'adorables bambins téléportés dans un monde parallèle. Là, ils se transforment en petits dragons lanceurs de bulles appelés « Dora Dora ». Tout ceci se déroule à travers un immense (plus de 100 niveaux) jeu de plates-formes. Les pionniers de l'Amiga et du ST se souviennent sûrement des heures passées devant leur téléviseur avec l'adaptation de ce jeu fort bien réussie. Malheureusement, sur nos consoles, point de versions ! Mais Taito, dans un élan nostalgique, et suivant la mode des jeux de réflexes/réflexion nous sert une suite

en arcade. La voici donc, nommée Bubble Symphony. Vous devez éliminer tous les ennemis présents à l'écran (fixe et sans scrolling comme l'original) en les enfermant dans des bulles et en leur sautant dessus ensuite. Bien sûr vous aurez droit à de nombreux bonus/malus et autres trous. Ils vous aideront ou vous ralentiront dans l'action. Le temps est bien sûr limité. Tous les dix niveaux, vous êtes opposé à un boss qui vient d'un des jeux du monde Taito. La réalisation est au top et propose zooms et rotations. Un jeu très fun que je vous conseille ! Une astuce : récupérez toutes les lettres, cela peut vous aider !

En ce qui concerne Puzzle Bobble il s'agit d'un « puzzle game », ressemblant vaguement à Tetris. Votre mission consiste à éliminer toutes les bulles (contenant des monstres) à l'écran : pour cela vous devez les réunir par groupe de trois et par couleur. À l'aide d'une petite catapulte, vous allez pouvoir propulser les bulles à travers l'écran sur celles qui existent déjà. Vous pouvez vous servir des murs pour les faire rebondir. Le temps est limité et le plafond descend. Le jeu à deux est très amusant. Voilà, c'est un excellent titre qui sort aussi sur Neo Geo dans un mois !

ÉDITEUR : TAITO



SPEED KING/NEO KOBE 2045

Konami (très prolifique ces temps-ci) nous précipite en 2045, où vous pilotez à toute berzingue des engins montés sur coussin d'air dans une cité futuriste (Kobé) à la Blade Runner. Cette course-poursuite fantastique (limitée par le temps) sur « speeder »,

CYBER COMMANDO



Voici Cyber Commando, suite du très beau Cybersleed, de Namco. Souvenez-vous. Dans un labyrinthe en 3D, votre mission consistait à détruire les autres tanks. Un peu à la manière du film Tron des studios Disney (A noter sa sortie prochaine sur PlayStation). L'action se situe, cette fois-ci, dans une forteresse spatiale (sans Christophe Lambert heureusement !). Alors que Cybersleed utilisait la 3D surface pleine, Cyber Commando a recours à la 3D mappée (c'est plus joli !). Le jeu sort prochainement en France et nous en ferons, bien entendu, le rapport complet... □

ÉDITEUR : NAMCO

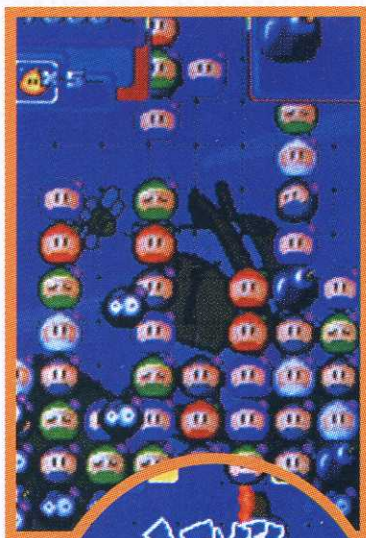


vous oppose à huit concurrents. Le jeu est entièrement réalisée en 3D mappée et temps réel. Speed King est digne des meilleures réalisations du moment, au même titre que Daytona USA ou Ace Driver... Il n'est pas encore finalisé mais il ne disposera que d'une seule vue. Dommage ! Cette production éblouissante est orientée Cyberpunk. □

ÉDITEUR : KONAMI

BRÈVES

PANIK BOMBER - EIGHTING



Les Fans de Puyo Puyo et de Bomberman vont être aux anges avec ce nouveau jeu. Panik Bomber de Hudson Soft, vous propose un combat acharné et explosif entre deux joueurs. Pouvoirs, bombes et flammes sont bien sûr de la partie. Comme quoi, la mode des puzzle games est toujours d'actualité. Une sortie en version console est aussi annoncée sur SFC, PC Engine et Neo Geo, avec respectivement quatre et cinq joueurs ! Une bonne nouvelle pour les possesseurs de cette (superbe) machine qu'est la Neo ! □

CONSOLE CAPCOM

Nous vous en parlions dans un précédent numéro de CD Consoles, c'est fait ! Capcom a présenté sa machine dernièrement. Si vous souhaitez la voir, rendez-vous en rubrique news internationales.

IAAPA !



Non, ce n'est pas le cri de guerre d'un nouveau personnage de jeu vidéo, mais les initiales de « International Association of Amusement Parks and Attractions », salon de renommée mondiale qui s'est déroulé à Miami (Floride), région de prédilection de deux flics, des alligators et des autoroutes mal fréquentées... Voilà très schématiquement ce qu'il en ressort : énormément de nouvelles compagnies américaines se ruent sur le marché prometteur des jeux de simulation, ayant recours à la réalité virtuelle. C'est une bonne chose car les dernières barrières technologiques viennent de tomber et le meilleur reste donc à venir. Deux secteurs de cette industrie naissante semble se dessiner. Le premier concerne les sociétés déjà en place qui sentent l'importance de ce futur marché et développent des productions haut de gamme. Le second porte sur les opérateurs qui parviennent à tirer leur épingle du jeu en produisant des jeux très ciblés, très orientés, mais moins impressionnants techniquement et surtout visuellement.

On trouve pour l'instant essentiellement un savoir faire américain, britannique et aussi français avec Thomson Training et Simulation. Du côté japonais, c'est plutôt Sega qui mène la danse mais, pour une fois, pas forcément en position de leader... □



Une cabine de simulation ressemblant étrangement à son homologue chez Sega, le VR-1.

Virtua fighter

VF2 fait un carton au pays du soleil levant... Sega récidive et étonne toujours plus. Quand on sait que l'adaptation sur Saturn a déjà commencé...

Pendant ce temps, la version présentée en France tétanise littéralement n'importe quel joueur. Mais les combattants ébahis devant tant de beauté se sont rués sur cette magnifique borne. Cette fois-ci, c'est sûr, Sega tient son jeu de bagarre. Il devient enfin l'égal de Capcom ou de SNK dans ce domaine. En exclusivité mondiale, nous vous présentons le « Making » (la conception) de Virtua Fighter 2. Yu Suzuki et une partie des développeurs d'AM2 se sont déplacés en Chine. Ils ont rencontré de grands maîtres du Kung Fu au Temple Shaolin ou à Beijing (anciennement Pékin). M. Suzuki et son équipe ont étudié ainsi les différents styles de combat et les meilleurs enchaînements. Ce travail de recherche procure au jeu un réalisme extrême... Cette carte Jamma utilise le modèle 2 de Sega. On comprend mieux l'incroyable fossé technologique qui sépare ce modèle de son prédécesseur. L'animation, le rendu, la fluidité des personnages sont tout

simplement incroyables. Les nombreux coups sont nettement plus réalistes et efficaces. Voici un échantillon de ce qui vous attend. Wolf peut attraper son adversaire par les cheveux. Et lui envoyer un terrible coup de boule ! ça fait tout drôle... Et même si il n'y a pas une seule goutte de sang, c'est particulièrement violent !

Un regard insistant

Quelques détails au hasard qui font toute la différence :

- votre adversaire ne vous quitte pas du regard ! Sa tête suit vos mouvements !
- On distingue désormais nettement les doigts de votre adversaire. Sa main s'ouvre et se referme sur votre Kimono pour mieux vous saisir...
- Les personnages s'appuient, suivant leurs positions, sur la pointe ou la plante du pied... C'est vraiment étonnant ! De

Le manager d'AM2 à l'entraînement...



Une partie de l'équipe d'AM2 en réunion pour VF2

mémoire de joueur, je n'ai jamais connu un jeu approchant une telle perfection...

Enfin, pour mettre fin à la polémique autour de cette série, le jeu est parfaitement jouable !

Virtua Fighter 2 est d'ores et déjà une référence en matière de jeu de bagarre. Les éditeurs concurrents



Le réalisme des coups est impressionnant !



Avec les maîtres du temple Shaolin.



Mr SUZUKI, Manager d'AM2. On discute à propos du réalisme d'un coup.



TIPS



TIPS SHIN SAMOURAI SPIRITS



Seiger : D, DBD, B, DBG, G, D, G, + A
Nicotine : G, DBG, B, DBG, G, D, + D

SD SHIN SAMOURAI

Existe-t-il un personnage caché dans ce jeu ? C'est la question du mois. Est-ce le boss, un personnage venu de Garou no Ken Special 3 ou ce mystérieux arbitre ? Eh bien (l'attente n'est pas trop longue ?) c'est... (coup de gong) le-petit-bonhomme-tout-noir-qui vous-embête tout-au-long-des niveaux-très-jolis-avec-des-barres-d'énergie-qui-n'arrêtent-pas-de-descendre-dans-le-rouge-en-clignotant (aïe et ouf !).

Et il n'est pas content... Surtout quand il « chipe » les coups des personnages de Garou no Ken 3 (essayez ceux de Kim et Ryo). Il peut alors enchaîner coup spécial sur coup spécial. Ne le prenez pas à la légère...

On allait oublier, voici enfin la manipulation tant attendue : H, B, G, H, B, D, + A Elle est à effectuer pendant la sélection des personnages (à la SSF2 X).

Normalement, on doit retomber à la fin sur Haohmaru.

Pour la transformation en SD tout mignon : G, DBG, B, DBD, G, DBG, B, DBD, D, + C

Voilà, et bonne chance !

Terminons en disant qu'il est possible d'effectuer les « Furies » en l'air dans King of Fighter 94 (KOF pour les intimes).

Notamment avec Ryo, Takuma, Robert et Kim (mon personnage préféré). Attention, il faut être très rapide pour effectuer la manipulation.

Le mois prochain encore des coups (pour l'arbitre aussi) et des enchaînements pour Samouraï et King Of Fighter. Il y aura aussi une exclusivité sur « certains aspects » de KOF 94 !

Avis aux fans de Samurai Shodown. Grâce à Totale Arcade, vous pouvez transformer en SD (Super Deformed) les combattants de ce jeu, tels des personnages d'animés ou de mangas. Étonnant non ? Sachez que ce genre de petit exercice est particulièrement apprécié au Japon. Dans notre infinie bonté, nous vous en dévoilons la liste :

Haohmaru : D, DBD, B, DBG, G, D, G, + B
Nacoruru : DBD, B, DBG, G, B, DBG + D
Hanzo : D, G, D, G, D, G, B + A
Galford : D, DBD, B, DBG, G, D, G, + C
Wan Fu : D, G, DBG, B, DBD, D, G, + D
Ukyo : DBD, B, DBG, G, D, B, DBD, + B
Kyoshiro : D, G, DBG, B, DBD, D, G, + D
Gen-an : DBD, B, DBG, G, B, DBG, + C
Earthquake : D, G, D, G, D, G, B + B
Jubei : D, DBD, B, DBG, G, D, G, + D



Charlotte : DBD, B, DBG, G, B, DBG, + D
Denjuro : D, DBD, B, DBG, G, D, G, + B
Cham Cham : DBD, B, DBG, G, B, DBG, + C

2



Admirez la façon dont est traitée la texture de la peau...



(Capcom, SNK et Namco en tête) ont bien du soucis à se faire. Ce sera difficile d'approcher la qualité Sega Arcade.

Prochainement VF3

Si vous avez l'occasion, n'hésitez pas à sacrifier quelques pièces... Ce jeu en vaut la chandelle ! C'est simple, à côté de VF2, le magnifique ToShinDen à l'air d'un jeu 16 Bits... La première partie des coups spéciaux se trouve dans le précédent CD Consoles.

Ajoutons qu'une troisième version de Virtua Fighter est déjà en préparation chez AM2. Elle sera basée sur la future carte modèle 3. Sortie prévue dans un peu plus d'un an, au Japon.

Encore un mot : VF2 sera prochainement sur Saturn. J'en connais qui vont être contents et qui ne sont pas prêts de regretter leur achat... Merci pour ce magnifique présent Monsieur Sega.

ÉDITEUR : SEGA

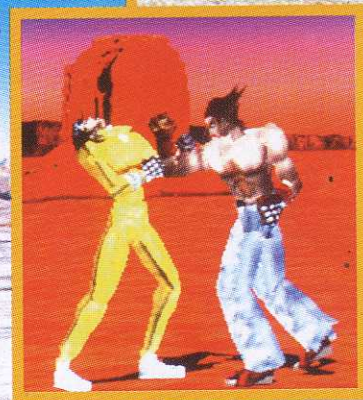
TEKKEN

Namco et Sega se livre une lutte sans merci. Après les courses automobiles, la course à la technologie, ils se retrouvent face à face dans le domaine des jeux de combats. Une sorte de marquage à la culotte... Alors, qui de Namco ou Sega récoltera les suffrages des joueurs ?

Tekken contre Virtua Fighter 2. Le match s'annonce sévère ! Mais le poulain de Namco connaît une sortie difficile.

Sorti en salle une semaine après le jeu de Sega, Tekken n'est pas à la hauteur. Au niveau de la réalisation tout du moins. Malgré la 3D temps réel/mapping et du Gouraud, les personnages ont l'air ridicules. On dirait des pantins désarticulés qui s'ébattent joyeusement dans la nature ! C'est... normal. Surtout lorsque l'on sait que VF2 utilise le modèle 2 et Namco le système 11. Système qui est un dérivé de la PlayStation et équivalent de la Saturn. Ce jeu est d'ailleurs prévu dans les deux mois à venir sur PlayStation.

Côté jouabilité, c'est très correct et même novateur. Le jeu se joue avec quatre boutons correspondants chacun à un des membres du personnage. On a droit à des enchaînements à la Virtua Fighter. Mais Tekken a ses propres combinaisons. Les changements d'angles sont très bien faits. Certains coups rappellent la SF2. À surveiller une parade type Capcom ou SNK. Avec une maniabilité de ce genre, à l'instar de Toshinden sur PS-X, TEKKEN pourrait bien attirer un public plus classique. Celui qui n'avait pas accroché au premier jeu de combat 3D de Sega. Mais au niveau



TITRE

SNK : DOUBLE FRACASSE !



Encore une nouveauté SNK. Leur dernier jeu de bagarre se nomme, **DOUBLE DRAGON** (les nostalgiques verseront une larme). La sortie du jeu coïncide avec celle du film. Une production Hollywoodienne avec en vedette Alyssa Milano (la navrante gamine de « Madame est servie ») et Robert Patrick, le vilain de Terminator 2. Le film inspire évidemment le jeu qui est, paraît-il, très impressionnant. Nous vous en reparlerons prochainement

NOUVELLE CONSOLE SNK 32 BITS - ACCRO-CHEZ-VOUS !

Encore une chose dont on ne parle que dans Totale Arcade et nulle part ailleurs ! Le mois dernier, nous vous avons dévoilé la mort prochaine de la Neo-Geo et de son confrère CD-rom. Le scoop ce confirme : SNK distribue des licences pour la Neo un peu partout au Japon. Il concentre ainsi toutes ses ressources sur la future 32Bits. Celle-ci, encore à l'état de prototype, devrait sortir simultanément en arcade et sur le marché familial. Les premiers jeux annoncés sont Fatal Fury 32 (nom de code provisoire) et devrait comporter, tenez-vous bien, trente neuf personnages, dont quatorze petits nouveaux. Le second titre annoncé est Art of Fighting 3 (D ?) entièrement réalisé en polygones. Dès qu'on a de la news fraîche, on vous tient au courant...

SNK ENCORE

SNK s'implante en Angleterre pour assurer la distribution de ses produits. Peut être avec un peu de chance la 32Bits...

SNK TOUJOURS

Bonne nouvelle ! King of Fighter 95 sortira simultanément en salle et chez les meilleurs revendeurs en septembre 95. Sans doute une des dernières productions SNK pour la Neo Geo.

CYBER BOTS - CAPCOM

Encore de la bagarre chez Capcom arcade ! Pas de test, c'est encore un peu tôt. Mais on sait déjà que les combattants sont issus de **POWERED GEAR - ARMORED WARRIOR**, le dernier Beat them up sorti en salle, il y a peu de temps. On prend les mêmes et on recommence... Mais après tout, vu la qualité des jeux, cela se comprend.

CONSOLE CAPCOM

Capcom lance sa propre console de jeu sur le marché familial. Uniquement au Japon, pour l'instant. A priori, il s'agirait d'un connecteur intelligent (comme l'Overgame CX en France) qui lit les cartes Jamma. Sur la photo, on distingue la carte de SF2. On ne sait pas encore si la console est compatible avec les autres jeux Jamma. L'originalité du système vient en fait des manettes qui sont compatibles SFC et six boutons (sans modification).



CD CONSOLES FÉVRIER 1995

réalisation et réalisme, il ne peut concurrencer Virtua Fighter 2.

Lutte libre...

Tekken est quand même très correct et très agréable à jouer. L'ambiance sonore est réussie. Deux vues sont possibles. Et surtout, il n'y a pas de ring (yeah !). Ce qui laisse une grande latitude aux coups très impressionnants.

Venant à peine d'arriver en France, les bornes Tekken ont pour l'instant un succès égal aux VF2. Au Japon, elles sont loin derrière Shin Samourai ou la dernière production Sega. Bon courage Monsieur Namco. La pilule va, quand même, être un peu difficile à avaler... □

ÉDITEUR : NAMCO

C'EST TERMINÉ...

On boucle ce mois-ci, avec du retard (comme d'habitude), mais avec le sentiment d'avoir fait quelque chose de grand et d'utile pour le bien de l'humanité.

Allez, on reste sur terre et on vous dit au mois prochain. Sayonara Gentlemen...

Spécial Anniversaire Micromania

DES MILLIERS DE JEUX À DES PRIX DÉMENTS**

DRAGON BALL Z



L'ultime menace Le dernier volet des DBZ et le meilleur ! Une version française géniale ! Les coups peuvent être combinés, les parades sont plus nombreuses et plus efficaces : un must pour compléter la collection !

OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA !

Une figurine Dragon Ball Z GRATUITE avec l'achat du jeu !

ATTENTION ! Cette offre est réservée aux 1000 premiers acheteurs

GRATUIT ! Cinq Ramicards incluses avec chaque jeu pour une collection de 84 cartes différentes !



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

SHARQAT

249 F
MEGADRIE

L'un des tous meilleurs jeux de baston à un prix canon ! Des coups spéciaux étonnants et des graphismes fabuleux !

299 F SUPER NINTENDO



NBA LIVE 95



Le Top des simulations de basket ! La toute dernière simulation de sport d'Electronic Arts vous offre le mode arcade ou le mode simulation.

399 F SUPER NINTENDO

MICKEY MANIA

299 F MEGADRIE

Ce jeu de plateforme reprend comme scénaris les 7 plus fame dessins animés de Mickey ! Une animation parfaite et une jouabilité étonnante !

299 F SUPER NINTENDO

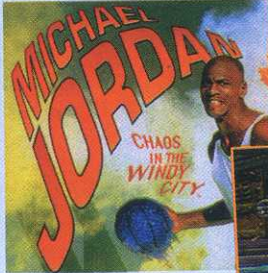


RISE OF THE ROBOTS

349 F MEGADRIE

Mode 1 ou 2 joueurs pour un jeu de baston novateur : vous "incarnez" un robot pour des combats futuristes !

399 F SUPER NINTENDO



Une super association de Michael Jordan pour un jeu de plateforme plein d'action ! Vous devrez utiliser vos meilleurs coups pour contrer 20 ennemis !

299 F SUPER NINTENDO



299 F MEGADRIE
349 F SUPER NINTENDO

Une réalisation parfaite Konami : un jeu de plateforme d'une rapidité effrayante et bourrée d'action !

TURN AND BURN

Rendez vous maître de la puissance redoutable du Tomcat F 14, le chasseur à réaction de l'US Navy aux lignes fluides et à l'attaque fatale. Renversant !

299 F SUPER NINTENDO



DINO DIN'S SOCCER

149 F SUPER NINTENDO

Le créateur de Kick Off récidive avec cette simulation de football intégrant toutes les fonctions et atouts des meilleurs jeux de football.

149 F MEGADRIE



MUR NUTZ

Une réalisation parfaite d'Ocean sur Megadrive. Le must des jeux de plateforme avec un écueuil très attachant sur 6 niveaux.

249 F MEGADRIE



NHL 94

Une merveille de simulation de Hockey sur glace réalisée par le maître en la matière : Electronic Arts. Tous les coups sont permis !

199 F MEGADRIE



SPÉCIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA dans tous les magasins MICROMANIA et aussi en Vente par Correspondance :

Les frais de port GRATUITS* et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

* Pour une commande minimale de 200 F.

Téléphonez au **92 94 36 00** ou tapez **3615** Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles

** Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Les prix indiqués sont valables du 4 février au 11 mars 1995

SUPER
NULLOS

SUPER
NULLOS

SUPER
NULLOS

SUPER
NULLOS

SUPER
NULLOS

SUPER NULLOS



Les Super Nullos arrivent chaque soir, sur Canal +, et permettent de trouver l'invité mystère de Nulle Part Ailleurs. Rencontre avec l'ancien champion de France de saut à la perche, Patrick Abada, un des coauteurs du premier jeu vidéo interactif de la télé.

Propos recueillis par JEAN-PAUL BURIAS



CDC - Comment sont nés les Super Nullos ?

Patrick Abada - À la base, Super Nullos est un jeu vidéo des années 80. On a créé les personnages de Nulle Part Ailleurs en infographie. Les téléspectateurs doivent retrouver l'identité de l'invité dont les séquences font référence. Il se passe toujours quelque chose d'étonnant ou d'atypique lors de l'émission. On essaie d'utiliser l'anecdote pour faire comprendre qui est le personnage. Nous entrons dans l'univers de Canal + en essayant d'être drôle pendant quarante secondes, même si on ne peut pas rire de tout.

- Qui est à l'origine du jeu ?

- Nous sommes quatre ou cinq à nous occuper

des Super Nullos sous la conduite de Michel Moreau, le réalisateur, et d'André Fursy, le directeur artistique. Nous sommes tous des fans de Nulle Part Ailleurs. On a voulu faire quelque chose d'incongru et de novateur à la télé.

- Comment travaillez-vous ?

- Réaliser un jeu par jour demande beaucoup d'imagination, comme si on devait faire un petit film au quotidien. En gros, nous avons une journée pour créer un module. On se réunit, on réfléchit sur les dernières émissions et on essaie de trouver un petit scénario, une sorte de jeu entre Antoine, qui donne un indice, et Gildas, qui ne comprend rien.

- Beaucoup de téléspectateurs participent-ils au jeu ?

- Depuis le 5 septembre, début du jeu, de nombreux minitelistes se branchent sur 3615 CPLUS. Certains par plaisir, d'autres pour gagner l'un des dix tee-shirts quotidiens à l'effigie de Philippe Gildas, d'Antoine de Caunes ou d'un autre Super Nullos. Le jeu fonctionne bien. Au départ, nous devions faire trente-cinq épisodes. Le contrat a été prolongé.

- Cette réussite vous donne-t-elle l'envie de créer un véritable jeu vidéo ?

- Bien sûr, on aimerait que Super Nullos devienne un jeu vidéo à part entière, mais je ne sais pas si cela se fera un jour. Actuellement, on essaie de l'améliorer. C'est un produit nouveau et il n'y a pas vraiment d'autres exemples sur le marché. On ne peut qu'avancer.

- Comment êtes vous venu au jeu vidéo ?

- Peu de temps après avoir décroché une maîtrise de sciences et techniques



SUPER
NULLOS

SUPER
NULLOS

SUPER
NULLOS

SUPER
NULLOS

SUPER
NULLOS



l'équipe de France d'athlétisme, j'ai été huit fois champion de France et, en 1976, à vingt-deux ans, j'ai terminé quatrième des jeux Olympique de Montréal. En 1979, j'étais le meilleur performer mondial avec 5,70m. Mais la communication m'a toujours passionné. Pourtant, on connaît plus l'ancien sportif de haut niveau que l'homme de communication. C'est dommage.

- Que pensez-vous de Bubka ?

- C'est l'homme le plus haut du monde, un grand professionnel qui a des qualités physiques exception-



«Dans quelques temps, l'ordinateur sera à la portée de tout le monde. Il devient donc indispensable d'être formé»

de communication, j'ai créé une agence spécialisée dans la création événementielle (édition de catalogues, films de pub, production audiovisuelle...). Et puis, un été, on a eu l'idée de faire un jeu vidéo pour Nulle Part Ailleurs. On a montré le pilote du jeu à Antoine de Caunes et Philippe Gildas et ils ont tout de suite aimé.

- C'est une reconversion surprenante pour un ancien perchiste ?

- Il est vrai que de 1971 à 1986, j'ai fait partie de

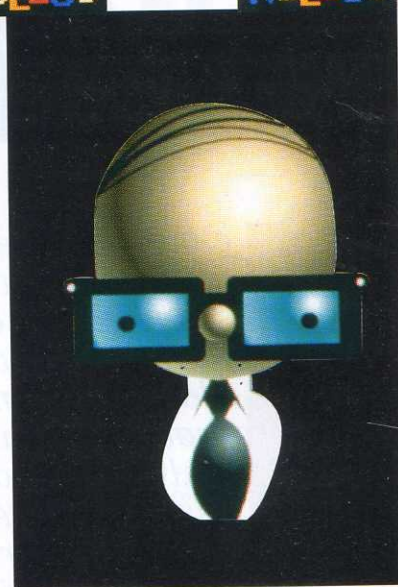


nelles. Il est arrivé à un moment où la perche était en pleine mutation et il a pu utiliser de nouvelles techniques et une meilleure technologie.

Il est un peu l'opposé de Carl Lewis : tous deux représentent deux mondes et deux éducations différentes.

- Quels sont les personnages que vous admirez ?

- Il y a des tas de gens étonnants. Par exemple, j'aime beaucoup Jean-Claude Killy. C'est un grand champion qui a su se faire oublier



avant de revenir sur le devant de la scène. J'aime ceux qui savent mener une carrière, comme Isabelle Adjani : c'est une grande star. J'ai aussi de l'admiration pour le grand stratège qu'était Napoléon. Dans la vie j'aime la stratégie, la réflexion, afin de prendre en compte tous les paramètres pour trouver la solution idoine.

- Considérez-vous le jeu vidéo comme le huitième art ?

- Pour certaines générations il fait partie intégrante de l'univers. Dans quelque temps, l'ordinateur sera à la portée de tout le monde. Il devient donc indispensable d'être formé. Le jeu vidéo représente une nouvelle intelligence. L'apprentissage de base est très ludique et les techniques nouvelles vont offrir de nombreuses autres possibilités.

- Peut-être pour enseigner la perche ?

- Il n'y a que le terrain qui puisse favoriser cela. La vidéo est une excellente gymnastique de l'esprit mais on reste physiquement passif. Il manquera toujours le côté actif, gestuel, celui qui permet de réussir un mouvement.

- Avez-vous déjà subi des overdoses de jeu vidéo ?

- C'est comme pour tout, il faut doser. Un sportif de compétition qui s'entraîne deux fois par jour risque l'overdose. Pour un passionné de jeux vidéo, c'est pareil : mieux vaut savoir s'arrêter.

BANDAI : CAP

Le mois dernier, la société Bandai (un géant du jouet, également connu pour ses jeux Nintendo et Sega) créait l'événement avec l'annonce du Power Player (dénomination encore provisoire), un ordinateur familial et multimedia, dont la technologie est assurée par Apple. CD Consoles a interrogé la responsable marketing de Bandai pour en savoir plus sur leur nouveau bébé et leur stratégie.



Hélène Chartier, responsable marketing de Bandai

CD Consoles : après l'épisode Nintendo*, après la sortie de la Playdia au Japon et après l'annonce du Power Player, une nouvelle stratégie semble se dessiner chez Bandai pour les prochains mois. Qu'en est-il exactement ?

Hélène Chartier : effectivement, cela fait deux ans que nous ne distribuons plus Nintendo. Cela dit, nous avons quand même des stocks énormes à écouler et la volonté d'être présent sur ce marché, qui est quand même porteur. Les jouets, c'est bien, mais il est important de posséder une ouverture sur un domaine à forte technologie. Il est donc clair qu'au Japon, Bandai est un gros éditeur (il fut l'un des premiers sur Nintendo). En Europe, c'est moins vrai tout simplement parce les titres de Bandai sont essentiellement japonais, dans l'esprit, et ne marcheraient pas en Europe. La remarque est identique en ce qui concerne Sega. La part de marché de Sega au Japon ne justifiait pas, jusqu'à peu, la sortie de jeux.

CDC : tout de même, après la séparation avec Nintendo,

Bandai fut un des gros distributeurs d'éditeurs tiers...

H.C : pour des raisons historiques, dans la mesure où nous nous sommes retrouvés avec tous les stocks de ces éditeurs. Et si, à ce moment, nous avons pris d'autres jeux en distribution, c'est parce que nous étions l'un des rares en France. De plus, cette politique - proposer des nouveautés - nous a permis de rester sur ce marché, et donc d'écouler nos stocks. D'autant qu'en 93, nous avons une gamme de jouets réduite. Nous avons donc rééquilibré notre chiffre d'affaires de la sorte.

CDC : pourquoi ne pas avoir continué dans cette voie ?

H.C : parce qu'on s'est calmé, comme tout le monde ! En 94 sur 16 bits, excepté Donkey Kong et le Roi Lion, rien d'excitant ! On se rend compte que le marché absorbe les excellents titres ou bien les titres fortement soutenus en pub. Impensable pour nous de faire de la pub sur de nombreux produits. Autant c'est possible en couplant les annonces avec les spots de jouets de Power Rangers ou Sailor Moon, autant pour le reste, cela revient très

"Il est important de posséder une ouverture sur un domaine à forte technologie"

cher. C'est encore plus vrai pour les jeux en distribution.

CDC : justement, Bandai se cantonne à sortir des jeux à forte licence (Dragon Ball, Sailor Moon...), cela veut-il dire que vous ne prenez plus aucun risque sur ce marché ?

H.C : le marché est complètement en stand by, peu de nouveautés sont en préparation sur 16 bits. Les éditeurs se regardent en chiens de faïence, en se demandant ce que va faire l'autre. Il est vrai que la PSX et la Saturn marchent très bien au Japon mais c'est très localisé. Pas de sortie dans le reste du monde avant la fin d'année. En attendant...

CDC : Bandai fait-il partie de ces éditeurs qui disent que le marché des 16 bits est encore là pour trois, quatre ans... ?

H.C : alors là, non !

SUR L'AVENIR

CDC : vous pensez que la marché des 16 bits déclinera beaucoup plus vite que celui des 8 bits ?

H.C : oui, complètement ! Je pense que Sega et Nintendo vendront des 16 bits jusqu'en 96, même si leur volume est marginal. Et il faudra que cela s'accompagne d'une offre prix attractive. Mais après 96, terminé ! Peut-être que Nintendo y croit très fort avec ses cartouches 32 Mbits, mais comme il est impossible pour un autre éditeur de maintenir un prix décent avec ces cartouches, ils seront les seuls...

CDC : quelle est donc l'orientation de Bandai pour le futur ?

H.C : au Japon, Bandai développe sur les nouvelles machines, notamment Saturn et PSX (dans le domaine purement ludique) mais aussi sur CD-Rom Mac, etc. Nous investissons dans la micro-loisir. Pour la France, cela viendra plus tard, nous



pensons que ces deux marchés se rapprocheront bientôt, d'où la sortie du Power Player.
La société Bandai profite de la notoriété du dessin animé Sailor Moon pour produire des jeux vidéo et autres produits dérivés sur le sujet.

pensons que ces deux marchés se rapprocheront bientôt, d'où la sortie du Power Player.

CDC : justement, que pouvez-vous dire sur cette machine ?

H.C : c'est un ordinateur multimédia (pas une console) qui s'apparente un peu au concept «mon premier Macintosh», plug & play (brancher et jouer). C'est très simple, il n'y a pas d'interface utilisateur. Ce dernier met son CD et arrive directement sur le jeu...

“Je pense que Sega et Nintendo vendront des 16 bits jusqu'en 96, même si leur volume est marginal”

CDC : c'est bien une machine orientée jeu, alors ?

H.C : orientée jeu, oui, mais avec une vocation éducative aussi, dans la mesure où, comme pour un CD-i, des encyclopédies seront disponibles ... De plus, bon nombre des programmes Macintosh pourront tourner dessus. Il suffit d'une toute petite modification - intégrer le système d'exploitation d'Apple sur le disque - pour assurer une compatibilité.

CDC : s'agit-il d'un système complètement ouvert ?

H.C : oui, totalement. Bandai a la volonté, particulièrement en Europe et en France, d'affilier des éditeurs ou des équipes de développement pour développer des titres sur le Power Player tout en tenant compte des spécificités culturelles.

CDC : des idées en ce qui concerne le réseau de distribution ?

H.C : grande distribution et magasins spécialisés.

CDC : le prix ?

H.C : entre 2 000 et 5 000 francs, en fonction de la configuration (clavier, souris, mémoire, pack de CD-Rom...). En revanche, la machine se branche indifféremment sur toutes les télé (PAL, NTSC) ou moniteurs du marché (VGA...).

CDC : la sortie ?

H.C : les premières annonces laissent entrevoir cet été, mais rien n'est moins sûr. La machine pourrait bien arriver en fin d'année,

voire en 96. Mais il est important de souligner qu'elle disposera à sa sortie d'une cinquantaine de titres en provenance de Bandai et d'Apple.

CDC : que signifie le Power Player pour Bandai ?

H.C : la volonté d'être présent dans beaucoup de domaines. La force de Bandai, ce sont les personnages : Dragon Ball, Sailor Moon, Power Rangers... L'idée est d'exploiter un personnage de A à Z. Et cela passe par le multimedia.

CDC : comment s'annonce l'avenir pour Bandai ?

H.C : très bien ! En tant qu'éditeur, Bandai suivra les machines qui marcheront. En tant que constructeur, tout reste à faire avec un projet excitant et intéressant. Enfin, en tant que fabricant de jouets, nous travaillons actuellement sur d'autres projets.

*jusqu'en 92, Nintendo (matériels et logiciels) était distribué en France par Bandai.



La série Dragon Ball assure des rentrées financières conséquentes au groupe Bandai.

ET SI ON PARLAIT TECHNIQUE ?

COMPRENDRE LES SPÉCIFICATIONS D'UNE MACHINE

L'avènement des nouvelles technologies ludiques est là : les consoles 32 bits (et plus) débarquent... Pour faire le meilleur choix au moment de l'achat, pas de recette miracle, il faut savoir de quoi est capable chaque plate-forme.



RIDGE RACER

Inférieur à la qualité visuelle de l'arcade, Ridge Racer PSX apporte une nouvelle expérience au joueur de salon.

Le bus de données

C'est le système nerveux de toute console : toutes les données (pixels, sons...) transitent par le bus. Nous pouvons comparer un bus de données à une autoroute : plus il est large, plus il autorise le déplacement des données. C'est pourquoi chaque génération marquante de console a vu son bus de données élargi au passage. Autrefois, il y avait les 8 bits (NES, Master System...), puis vinrent les 16 bits (SNES, Genesis...), aujourd'hui les 32 bits (Play Station, Saturn...) et 64 bits (Jaguar). La largeur du bus permet d'acheminer davantage d'informations en même temps : un bus 8 bits n'autorise le transfert que d'un seul octet alors qu'un bus 64 bits en effectue huit simultanément. Ne vous méprenez pas, ce n'est pas parce qu'une console possède un bus de données plus large qu'elle est plus puissante. Par contre, c'est ici que la puissance prend sa source.

Les coprocesseurs

Ils sont très importants. Grâce à leur intervention, les sprites, les scrollings et la musique, opèrent en même temps. Bénéficier de coprocesseurs ou « customs chips » est un indice de puissance. Ce genre d'architecture permet en effet de profiter pleinement du bus. Généralement, il faut un processeur pour chaque partie d'un jeu (graphisme, son, CD).



MOTOR TOON

Avec ce jeu, la différence de la PlayStation est claire. L'ère des polygones commence.

Le processeur central

Chef d'orchestre ou bonne à tout faire, il faut qu'il soit puissant ou, au moins, apte à jouir pleinement du débit du bus. Un système bien « désigné » offre une synergie totale entre le bus et les processeurs. Il est vivement conseillé de posséder un processeur principal puissant, mais ce n'est pas une obligation. L'unité de puissance de traitement d'un processeur est le MIPS (millions d'opérations par seconde). La moyenne actuelle est de 25 MIPS pour un processeur.

La taille mémoire

C'est là que sont rangées les données nécessaires au fonctionnement d'un jeu. Plus la mémoire vive d'une console est grande, plus les animations et les graphismes pourront être détaillés. Les dernières consoles sont pourvues d'un minimum de 2 Mo.



RIDGE RACER

La PlayStation s'offre le luxe de venir au monde avec Ridge Racer. Aucune console classique ne saurait gérer autant.

La résolution graphique

Les spécifications de la S..., par exemple, précisent qu'elle peut afficher des images allant jusqu'à 2048 X 2048. Eh bien, je peux vous affirmer que c'est une arnaque... et nous allons voir pourquoi. La plupart des nouvelles consoles possèdent 2 Mo de mémoire vive (RAM). Or, une image de cette taille pèse exactement 4 Mo en 256 couleurs et 12 Mo en 16

millions de couleurs. On dépasse donc largement la capacité de la mémoire ! Il faut aussi savoir que les téléviseurs ne peuvent s'aventurer au delà de 240 lignes verticales en NTSC (288 en PAL). A cause de leur taille mémoire, toutes les consoles n'affichent que du 320 X 200 (plus les pixels résultant du plein écran). Rien d'étonnant, donc, à ce que les jeux de la Play Station aient une résolution écran comparable à ceux d'une Genesis. La différence se situe au niveau des couleurs affichées simultanément. Mais l'époque des jeux en 256 couleurs s'achève : dorénavant, ils auront au moins 32 000 couleurs.

La qualité du son

Délaissé, à tort, le son devient un élément important dans les jeux d'aujourd'hui. Finie l'époque des bruitages bassement synthétiques des jeux 8 bits... Dorénavant les consoles sont équipées de processeurs sonores travaillant en PCM : bruitages et instruments sont enfin réalistes avec une qualité CD.

	JAGUAR	3D0	SNES	MEGA DRIVE
Bus	64 bits	32 bits	16 bits	16 bits
Vitesse d'animation	850+Millions	64 Millions	1 Million	1 Million
	pixels par seconde			
Débit du Bus	106.4	60		
	Mega-octet/sec			
Couleurs	16,7 Millions	16,7 Millions	256	64
Graphismes en True Color	Oui (32-bit)	Oui (24-bit)	Oui (16-bit)	Non
Processeurs	5 : GPU DSP proc. Objet Blitter+68000	4 : ARM60 DSP 2 Graphic Processors	2 : 65C816 DSP	2 : 68000 Z80
Son Stéréo 16-bit (CD)	Oui	Oui	Non	Non
MIPS	55	15	≈ 1	≈ 1
Résolution max	720x576	640x480	512x448	320x224

Arrêtez de dire des bêtises

Pourquoi une nouvelle console, si elle n'apporte pas d'éléments réellement nouveaux. Pour les consoles comme la Jaguar, seul le temps permettra d'asseoir leur puissance, mais il en va différemment des machines spécialisées. La PlayStation de Sony est bien adaptée au traitement des polygones, ce qui explique la qualité visuelle de ses jeux.

Un fabricant de consoles est toujours confronté à un choix. Il peut construire une machine spécialisée, efficace dans un domaine précis ou concevoir un « hardware » général qui sache tout faire, sans être aussi pointu qu'une machine dédiée à une tâche précise. La Genesis, la Super Nintendo, sont axées affichage 2D (Sprites, textes...). La 3D0 est à l'aise en 3D texture-mapping. Par son architecture, la Jaguar facilite la manipulation de scrolls, sprites et d'objets 3D en flat ou en Gouraud. La Saturn est une console orientée affichage de sprites mais elle peut faire de la 3D grâce à son système de mapping de sprites. La PlayStation est, pour l'instant, championne de la 3D. La Jaguar, la Saturn et la PlayStation reposent sur la même technologie de base : un bus de données délivrant plus de 100 Mo par seconde. Mais elles manipulent différemment ce flot de données.

Choisissez la console de vos rêves en fonction ses aptitudes à générer ce que vous aimez: 3D, bitmap...
Élysée Ade

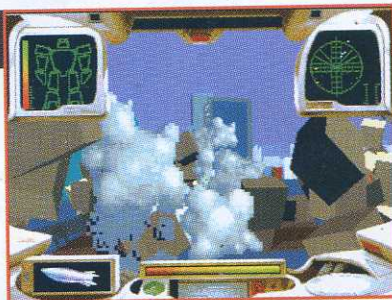


IRON SOLDIER

Iron Soldier donne un léger aperçu des capacités de la Jaguar en 3D. Grâce à son Blitter, elle gère les polygones, ici flat, avec aisance.

IRON SOLDIER

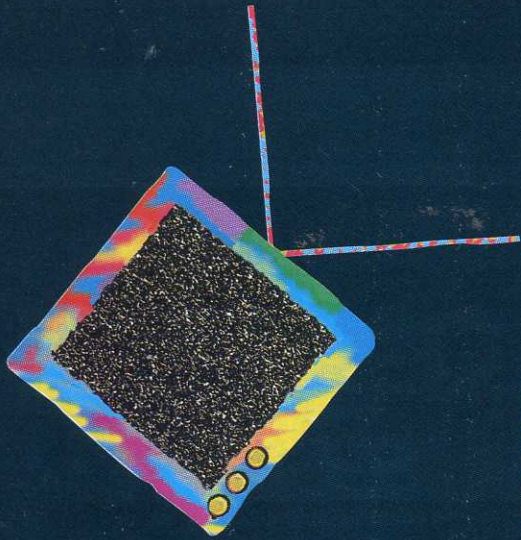
L'ère des polygones ne fait que commencer, Iron Soldier vous plonge dans un espace virtuel pour un combat de titans !



VIRTUA FIGHTER

Virtua Fighter Saturn montre que la machine peut gérer des polygones avec aisance. Nous sommes proches de l'arcade.





page
53



page
57

TV consoles

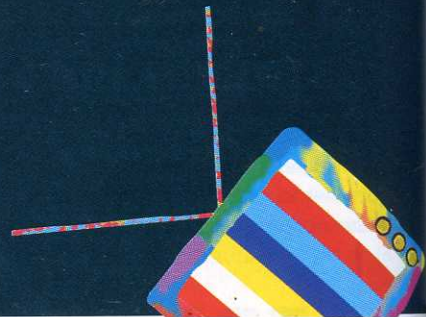


page
56

Pourquoi parler d'émissions de télé ou de cinéma dans *CD Consoles* ? Eh bien, c'est très simple... Pour la bonne raison que la télévision nous propose de plus en plus d'émissions sur le jeu vidéo ; que le cinéma se sert de plus en plus de ses techniques. Quand il ne repique pas carrément le scénario d'un soft. Et puis, plus simplement, pour que vous puissiez aussi suivre l'information de votre cher poste !



page
56



INTERVIEW

FRANÇOIS TARRAIN, L'IMPROVISATEUR

À peine âgé de 21 ans, François est une sorte de journaliste multicarte. Il partage désormais son temps entre la rédaction du magazine **Player One** et le plateau de la chaîne câblée musicale MCM. Un planning chargé mais un plaisir certain...



Quand as-tu plongé dans la spirale des jeux ?

Je n'ai jamais été un joueur invétéré. J'ai dû avoir ma première console à 12 ans, c'était une CBS Colecovision. Ensuite je suis passé sur CPC Amstrad, mais uniquement pour jouer, pas pour programmer ! Plus tard, par l'intermédiaire d'un bon copain qui travaillait à Player, j'ai commencé à jouer sur les consoles classiques 8 et 16 bits, sans pour autant devenir un grand pro !

Comment en es-tu arrivé à franchir le pas pour devenir un pro ?

Par un concours de circonstances. En fait, après avoir obtenu un BTS de pub, je ne savais pas vraiment quoi faire. Soit je m'enfermais dans des études longues - ce qui me prenait un peu la tête - soit je faisais autre chose. Une place de pigiste se libérant à Player, j'ai postulé et j'ai été pris. J'ai donc commencé dans les jeux vidéo de façon professionnelle, en septembre 1993.

Puis j'ai eu l'occasion de travailler pour MCM. Tout a été très vite. En l'espace d'un an je suis passé de quelques piges à ce que je fais aujourd'hui !

Quels sont tes meilleurs souvenirs de jeux ?

Des jeux comme Zaxon, Buck Rogers (sur CBS Colecovision) ; c'était une grande époque avec un graphisme incroyablement dépouillé. J'ai de bons souvenirs de jeux de plate-forme car je n'ai jamais été vraiment branché par les jeux d'aventure, d'action ou de rôle... Avec l'arrivée des 16 bits j'ai passé des heures, comme beaucoup, devant F-Zero, Motoroad 2 ...

Sur PC, je suis plutôt branché « aventure », genre enquêtes policières, mais aussi par les simulations de courses ou de vol...

Sur consoles, j'aime beaucoup de choses, c'est surtout au feeling. On ne peut pas m'étiqueter pro de simulation de course ou pro de la baston ! À ce propos, les Street Fighter et compagnie me gavent sérieusement. Il y a trop de copies, de surenchère, alors que tout ça reste, finalement, très basique. Mais les nouvelles consoles nous promettent des choses bien passionnantes. J'aime beaucoup aussi FIFA Soccer et NBA Jam et puis, bien sûr, l'incontournable... Bomber Man !

Raconte-nous tes débuts sur le petit écran.

À l'origine, l'émission était préparé par Pierre Vals, le rédacteur en chef de *Player One*. Mais comme il a dû se recentrer sur le magazine, j'ai pris le relais au niveau de l'organisation. C'était Cyril Drevet qui présentait, moi j'intervenais de temps à autre en incarnant un personnage carrément débile qui s'appelait Superbitos ! Cette période a duré pratiquement un an, de la

rentrée 93 à septembre 94.

Ton rôle est aujourd'hui devenu plus sérieux. Quelles sont tes responsabilités ?

Je coprésente désormais l'émission *Player One* avec Ness. Nous improvisons tous nos enchaînements. Mis à part ça, je m'occupe de la partie jeux en essayant de respecter la ligne éditorial de MPC et de *Player One*, sachant que l'on fait aussi des CDI qui ne sont pas représentés dans le magazine. Je laisse à mes petits camarades le plaisir de s'occuper des domaines dans lesquels ils sont devenus maîtres, comme la musique, les Mangas ou le cinéma.

Suite page 55

PLAYER ONE, OUVERT 7 JOURS SUR 7



Animé par l'envie d'ouvrir l'émission Player One à d'autres rubriques, François Tarrain s'éclate aujourd'hui dans son rôle de présentateur fou-fou. Une émission guidée par des principes simples : diversité, originalité, spontanéité !

Lorsque François Tarrain rejoint l'équipe de MCM en septembre 93, l'émission fête à peine ses six mois d'existence. Son rôle se limite au personnage de Superbitos, un individu parasite perturbant le présentateur, Cyril Drevet. « C'était pour créer un dialogue avec Cyril, il y avait un personnage différent chaque jour qui intervenait dans l'émission sous forme d'un délire plus ou moins grave... même très grave d'ailleurs !!! explique François. On faisait tout et n'importe quoi. On connaissait les sujets mais on ne savait pas du tout ce qu'on allait faire. Superbitos était un super héros de pacotille dont le pire ennemi était, bien sûr, Superman. Je portais une cape rouge qui était en fait un drap que l'on avait acheté au « Prisu » du coin et un pseudo maquillage avec un S et un B sur le bout du nez et sur la main. Je prenais aussi une voix nasillarde. C'était vraiment le héros bête... mais attachant ! Je n'aurais pas fait ça toute ma vie, mais dès qu'il y avait une connerie à dire... j'étais là ! »

Depuis, le rôle de François Tarrain a, fort heureusement, pour lui, évolué. À la rentrée 94, il devait troquer sa cape rouge contre une série de beaux polos et de chemises plus ou moins bien repassées. Superbitos allait en effet co-présenter l'émission Multimédia Player avec la charmante Ness. Quant à Cyril Drevet, il continuait, de son côté, à présenter Player One.

Aujourd'hui, il n'y a plus qu'une seule émission, Player One, qui reprend le contenu des deux précédentes, c'est-à-dire le PC, le CDI, la console, les images de synthèse... et qui est présentée par Ness et François. Autour d'eux, toute une équipe : Olivier et Matt interviennent sur des sujets ponctuels. Matt s'occupe des astuces, Eric et Marie-Pierre des tests et des voix off. La bande est renforcée par un pigiste du magazine MPC qui teste les jeux PC.

« On essaie d'étendre l'émission aux Mangas et au cinéma avec des sujets ponctuels qui nous paraissent intéressants, continue

François. Il ne faut pas se limiter aux jeux vidéo ! Il y a des gens pour qui ce n'est pas l'unique but de leur vie ! Il faut leur montrer autre chose comme des CDI musicaux, des bandes annonces de film avec des effets spéciaux... sans oublier la BD et les Mangas. » On l'aura compris, l'émission Player One est un sympathique « fourre-tout », comme le dit lui-même François, avec des tests, des dossiers, des trucs et astuces. Bref, en moyenne deux à trois thèmes par jour qui ne s'intègrent pas dans des rubriques régulières d'émissions en émissions. En effet, si Player One ne semble pas subir un cahier des charges restrictif et une construction logique, il faut néanmoins reconnaître que le résultat est au rendez-

vous. « MCM nous donne la chance de pouvoir faire ce qu'on veut, ajoute François, il n'y a pas de censure ; on peut montrer les images qu'on aime, mettre les musiques que l'on souhaite, parler librement. On est loin du produit aseptisé ! »

Certes, mais loin aussi de l'émission dont il rêve. Car, depuis l'origine, hormis l'arrivée du multimédia, le fond n'a pas vraiment changé. Et le temps de faire quelque chose qui

s'adresse aussi à un public plus large, est enfin arrivé ! « J'aimerais une émission qui conserverait la fréquence quotidienne de Player One, mais qu'on étofferait d'interviews de programmeurs par exemple, qui rendrait compte des salons multimédia et autres, qui laisserait plus de place aux sujets en rapport avec le cinéma, la musique ou les Mangas. Ce que j'aimerais en fait, explique François, c'est proposer aux jeunes qui ne sont pas forcément des accros à 100 % de leur Mega Drive, des sujets annexes qui les branchent tout autant. Élargir le programme actuel vers une émission jeunesse tout en gardant la touche informatique. La musique passerait toujours par l'intermédiaire du support CD Rom, les films par les images de synthèse, etc. »

« Pour en arriver là, il faudra séduire petit à petit la chaîne, »



François Tarrain et la suave Ness (Nessou, pour les intimes) forme un très jolie couple sur MCM.



obtenir plus de moyens et demander aux gens qu'ils s'investissent encore plus, ajoute François. Prenons l'exemple d'un récent CD-I sur Paul Personne, j'aimerais pouvoir intégrer au sujet une interview de lui et non plus livrer le produit brut ! Un tout nouveau concept qui ne verrait pas pour autant disparaître l'animateur (ou les animateurs) qui est le véritable fil conducteur, l'élément

fédérateur pour enchaîner les sujets. »

Une idée qui semble germer dans l'esprit de plus d'un animateur d'émission de jeux vidéo et qui fait d'ores et déjà la différence avec Player One. Une chance dont son ancien compagnon d'antenne, Cyril Drevet, profite déjà. « Il a l'opportunité de faire autre chose que simplement du jeu vidéo, constate François. Il peut faire de la BD, du cinéma. Je pense qu'il a la chance de ne pas coller à l'image du Club Dorothée, et ça c'est plutôt bien pour lui ! On sent qu'il est hors normes. Il est censé faire la différence avec les autres animateurs ».

En attendant d'animer l'émission de ses rêves, les journées de François Tarrain sont bien chargées. Le planning est précis, et ne laisse pas la place aux débordements de temps : « le jeudi après-midi, nous faisons les saisies dans un studio de post-production. Cela consiste à enregistrer tout les produits sélectionnés dans la semaine. À partir de cette base, je prépare un conducteur qui me sert à dispatcher les sujets tout au long de la semaine. Le lundi après-midi, nous passons 3 à 4 heures pour enregistrer les plateaux d'une semaine (les présentations sont improvisées). Le mercredi suivant nous faisons le montage (pendant 6 heures), c'est à dire un casse-tête qui sert à coller les saisies et les plateaux. Nous sommes parfois obligés de faire des coupes pour respecter le temps. Le mercredi d'après, nous mixons (voix off, musique, etc.) pendant environ 4 heures. Le reste du temps, nous l'occupons à rechercher des jeux et à préparer nos textes. » Tout ça pour 5 petites minutes quotidiennes, diffusées à quatre reprises et compilées pour être rediffusées le week-end.

Propos recueillis par Lee O'Neal



○ **Player One sur MCM (câble et Canal satellite), du lundi au vendredi à 8h00, 14h00, 17h30, 01h00.**

○ **Le Best of Player One, le samedi à 22h30 et le dimanche à 17h30.**

INTERVIEW

...MCM

Comment arrives-tu à concilier ton travail à Player et les émissions sur MCM ?

Depuis que l'émission est un peu mieux construite et plus diversifiée j'ai un peu moins le temps de collaborer au magazine, ça c'est clair ! Au niveau du planning, c'est très variable. Il m'arrive par exemple de passer des nuits blanches quand les jeux arrivent à la dernière minute. Je ne dis pas que je me lève tous les jours à 7 heures, mais je ne me couche pas tous les soirs à minuit !

La presse et la télévision nourrissent quand même son homme ? ! ?

Oui... Peut-être pas l'un sans l'autre, mais les deux ensemble, oui !

Cela te laisse-t-il du temps pour les loisirs ?

Pas trop ! Mes loisirs... c'est essentiellement dormir et lire. Mais j'ai quand même le temps de voir ma famille et mes amis.

Tu lis !!! On a souvent tendance, aujourd'hui, à opposer les jeux à la lecture. Qu'en penses-tu ?

J'ai l'impression que les deux supports se complètent. On ne pourra jamais retrouver sur un CD ce que l'on trouve dans un bouquin.

Il existe pourtant certains ouvrages, comme les encyclopédies...

Eh, je ne me tape pas tous les soirs l'Universalis...

Que lis-tu alors ?

De la S-F, du fantastique, de l'humour, des critiques sociales : pas du tout le genre de truc que l'on trouve sur CD aujourd'hui. Je ne pense pas qu'il y aura des romans de Stephen King sur CD Rom un jour. De plus, ce n'est pas très intéressant pour la lecture. Que peut-on montrer d'autre que du texte et des photos ? Pour lire, rien ne remplace le papier ! Et puis, à mon avis, on risque de devenir aveugle avant la fin s'il n'y a que du texte sur un écran ! Le seul intérêt de la lecture sur CD, c'est lorsqu'on est obligé de zapper d'une info à l'autre.

Que penses-tu des éducatifs ?

Il y a des logiciels comme Adi sur PC ou CDI qui sont formidables. Ma mère, qui est institutrice, n'en revenait pas ! C'est clair que le gamin s'amuse trois fois plus qu'à l'école... Bon, d'accord, socialement il y a mieux ! Il ne faut pas s'enfermer chez soi et se dire « je vais me faire ma culture moi-même et ne plus sortir ! » Je pense que l'on ne pourra jamais remplacer le rôle pédagogique des profs.

Si tu ne faisais pas ce job, que ferais-tu ?

Mon rêve était de faire de la BD, mais je suis une vraie tâche en dessin. Si je n'avais pas travaillé en 1993, j'aurais certainement fait une licence à l'IFP (Institut français de presse).

Quels sont tes projets ?

J'aimerais bien continuer à faire de la télé. Je trouve que le principe télé/presse est un bon compromis. En ce qui concerne les jeux vidéo, il est sûr que le jour où j'en aurai assez, je ferai autre chose, mais ce n'est pas le cas aujourd'hui. J'aimerais peut-être glisser des jeux vidéo purs à quelque chose de plus multimédia, même si cela ne veut pas encore dire grand chose ! Le jour où je penserai avoir acquis une vraie personnalité de journaliste, je songerai peut-être à explorer de nouveaux horizons.

Tu es quand même passionné par la culture de l'image !

Par les médias. La presse, la télé, la pub, la BD, la radio..., j'aime ce qui est créatif !

Propos recueillis par Lee O'Neal

vidéo CD, du mois

APOCALYPSE NOW



Sur fond de bombes au napalm et d'attaques hélicoptères, rythmées par la charge des Walkiries, le

capitaine Willard traverse le Vietnam en guerre, à la recherche du colonel Kurtz. Sa mission : l'éliminer !



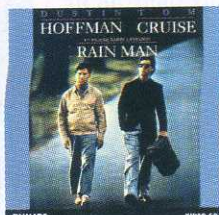
Du fameux colonel (Marlon Brando), Willard (Martin Sheen) n'en connaît que ce que le dossier de l'armée lui laisse entendre. Héros aux multiples distinctions, chouchou des missions suicides, Kurtz aurait subitement perdu la tête. Comment le fier guerrier

est-il devenu l'homme à abattre, le commandant d'un poste militaire composé de déserteurs et de pirates ? La route de Willard est parsemée de rencontres, de massacres, de cris, de pleurs et de sang. Cette quête se transforme en une sorte de voyage au fond de lui-même, révélant un être en proie au doute, à la haine, capable du meilleur comme du pire, finalement un être proche de la personnalité de Kurtz.

Coppola signe ici un chef d'œuvre dans lequel l'ombre de Marlon «Kurtz» Brando rôde, pour n'apparaître que dans la dernière partie du film. Des images superbes récompensées par trois Oscars. Apocalypse Now n'est pas un simple film de guerre, c'est une tragédie humaine des temps modernes !

Réalisateur : Francis Ford Coppola. Acteurs : Martin Sheen, Marlon Brandon, Robert Duvall, Denis Hopper. 1979. 147 min. Prix : 195 F.

RAIN MAN



À la suite d'un héritage dont il se voit souffler le bénéfice par un frère dont il ignorait l'existence, Charlie Babbitt (Tom Cruise)

décide de récupérer sa part. Il part donc à la rencontre de cet inconnu, Raymond (Dustin Hoffman), et découvre qu'il est autiste.



À la mort de son vieux père, Charlie, en proie à des difficultés financières, espère bien hériter de trois millions de dollars. Le problème, c'est qu'il a coupé les ponts avec sa famille depuis belle lurette. Et l'héritage lui échappe,

au profit d'une tierce personne dont il ignore l'existence, mais qui n'est autre que son frère Raymond, autiste. S'estimant bafoué, il l'enlève de l'institution où il vit depuis

des années. Dès lors, les deux frangins vont essayer de se comprendre. Raymond va découvrir l'amour, le jeu ou s'initier à la conduite d'une voiture. Charlie lui, va connaître l'humilité et le respect. Ce road-movie se regarde comme un conte de fées, dans lequel la tendresse serait le personnage principal. Il nous offre quelques scènes mémorables, comme celle du casino où Raymond, véritable génie du calcul mental, permet à Charlie de faire sauter la banque d'une table de blackjack. Inoubliable aussi : l'apprentissage de Raymond aux plaisirs de la danse, grâce à son frère. Un seul mot pour résumer l'avis de millions de spectateurs : GENIAL !

Réalisateur : Barry Levinson. Acteurs : Dustin Hoffman, Tom Cruise. 1988. 133 min. Prix : 195 F.

THELMA & LOUISE



Thelma Dickinson (Susan Sarandon), ménagère en proie à l'ennui et Louise Sawyer (Geena Davis), serveuse délaissée par son homme, s'offrent un week-end entre filles ! Mais à la suite d'une tentative de viol sur la personne de Thelma, ces deux jours d'évasion se transforment rapidement en cavale.



Fuyant leur vie tout autant que leurs actes, ces «bad girls» malgré elles, traversent l'Ouest américain rythmé par quelques incontournables clichés.

Réalisateur : Ridley Scott. Acteurs : Susan Sarandon, Geena Davis. 1991. 129 min. Prix : 195 F.

BONS BAISERS DE RUSSIE



Inutile de présenter James Bond, le flegmatique espion de sa Majesté ! Dans cette nouvelle mission, l'agent 007 est attiré à Istanbul par une délicieuse fonctionnaire russe (Daniela Bianchi), manipulée par la machiavélique Klebb (Lotte Lenya), colonel soviétique et ennemie jurée de Bond. Comme il se doit, James affronte une série d'assassins vicieux mais se sort de toutes les mauvaises situations. Un coup de peigne lui suffit pour redevenir Mister Séduction ! Un très bon James Bond dominé par une fantastique course-poursuite en hors-bord.



Réalisateur : Terence Young.
Acteurs : Sean Connery, Bernard Lee, Daniela Bianchi, Pedro Armendariz, Robert Shaw, Lotte Lenya.
1963. 116 min.
Prix : 195 F.

FANTÔMES EN FÊTES



Frank Cross (Bill Murray) préside une chaîne de télé. Arriviste et ambitieux, il n'a qu'un seul objectif : l'audimat. A l'occasion des fêtes de Noël, il décide de réaliser une nouvelle version d'un conte de Noël, en appliquant la recette du succès et du fric garantis : luxe, violence et sexe. Mais c'était sans compter sur l'intervention de trois fantômes qui ne l'entendent pas de la même oreille. Les histoires de fantômes font rêver. Bill Murray et Richard Donner (L'Arme Fatale) le savent bien... pour notre plus grand plaisir !



Réalisateur : Richard Donner. Acteurs : Bill Murray, Karen Allen, John Foythe, Robert Mitchum. 1988. 97 min. Prix : 195 F.

DANS LES SALLES STARGATE



Roland Emmerich avait déjà créé l'événement en réunissant Jean Claude Vandamme et Dolph Lundgren, dans le futuriste Universal Soldiers. Aujourd'hui, il nous revient avec un autre duo d'acteurs, Kurt Russel (Backdraft) et James Spader (Sexe, Mensonges et Vidéo). Pour l'événement cinématographique de ce début d'année 95, Stargate !

En 1928, un groupe d'archéologues découvre, sur le site de la pyramide de Gizeh, un anneau, de pierre et de métal, inconnus sur Terre.

En 1994, Daniel Jackson (James Spader), jeune égyptologue de talent est appelé par l'armée US. Il doit tenter de déchiffrer les symboles inscrits sur l'anneau mystérieux. En deux jours, il en perce le secret. Il s'agit, en fait, d'une porte interstellaire : la Stargate. Une mission est mise sur pied, pour faire le « grand voyage ». Elle est composée de Jackson et d'un petit groupe de soldat commandé par le Colonel O'Neil (Kurt Russel). Pour eux va commencer une aventure extraordinaire sur une planète inconnue tyrannisée par Râ, dieu du Soleil. Dès lors, l'irascible dieu, veut utiliser la Porte des Étoiles, pour envoyer sur Terre une bombe. S'engage alors pour nos héros une course effrénée pour essayer de contrer les noirs desseins de Râ... Un film incroyable ! Tant au point de vue des effets spéciaux, que de la mise en scène. James Spader et Kurt Russel sont excellents. Stargate nous propose une vision intéressante sur le mystère des grandes Pyramides du Caire et des Dieux égyptiens. Un film monumental, qui est à l'origine aux États-Unis d'une véritable Égyptomania !

Sortie nationale
le 1^{er} février.



Core Design est situé à trente cinq minutes de Birmingham non loin de Derby. Petite bourgade, entièrement entourée de champs. Les maisons en briques rouges s'alignent, toutes identiques, jusqu'au renforcement du 55 Ashbourne Road.

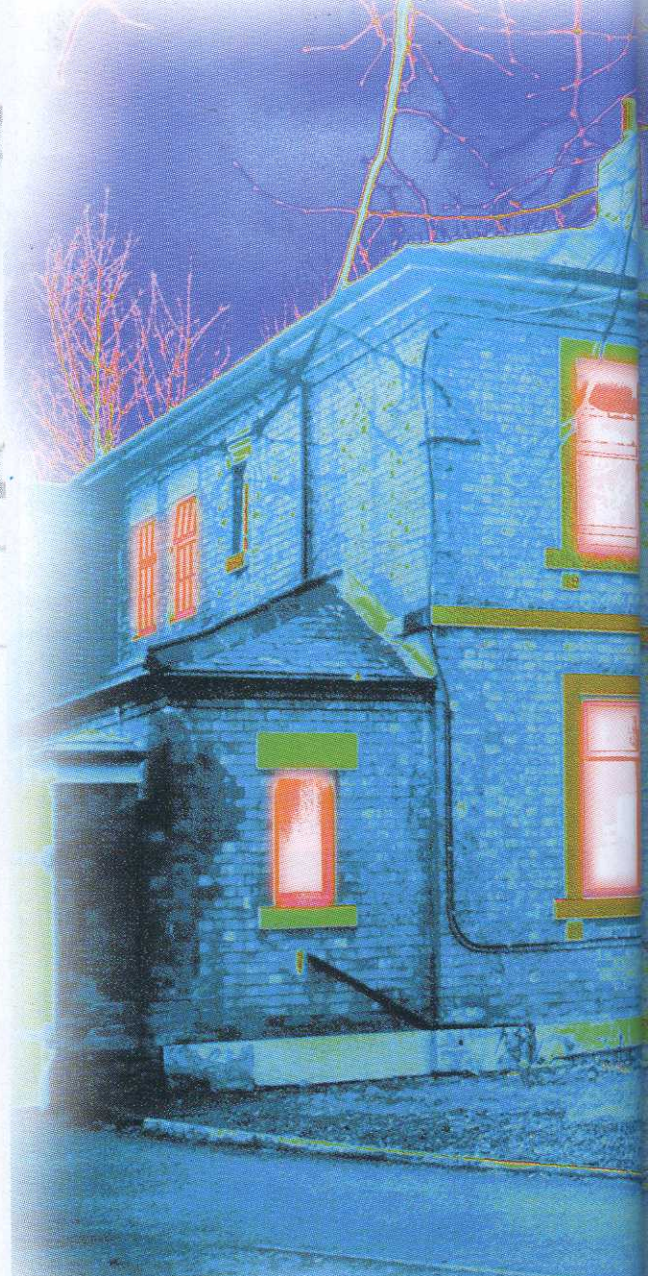
CORE ENTRE

UN BÂTIMENT inspiré des MANOIRS COSSUS DE LA VIEILLE ANGLETERRE, HÉBERGE LES MEMBRES D'UNE DES PREMIÈRES COMPAGNIES DE DÉVELOPPEMENT DU ROYAUME. À LA TÊTE DE CORE DESIGN, JEREMY SMITH GÈRE LA CONCEPTION ET LA RÉALISATION DES TITRES, DEPUIS 1988, DATE DE CRÉATION DE LA SOCIÉTÉ. ENRICHÉ DE HUIT ANNÉES D'EXPÉRIENCE DANS LA PUBLICATION ET LA DISTRIBUTION, SMITH A SU FAIRE DE CORE DESIGN UNE ENTREPRISE SÉRIEUSE, CAPABLE DU MEILLEUR.

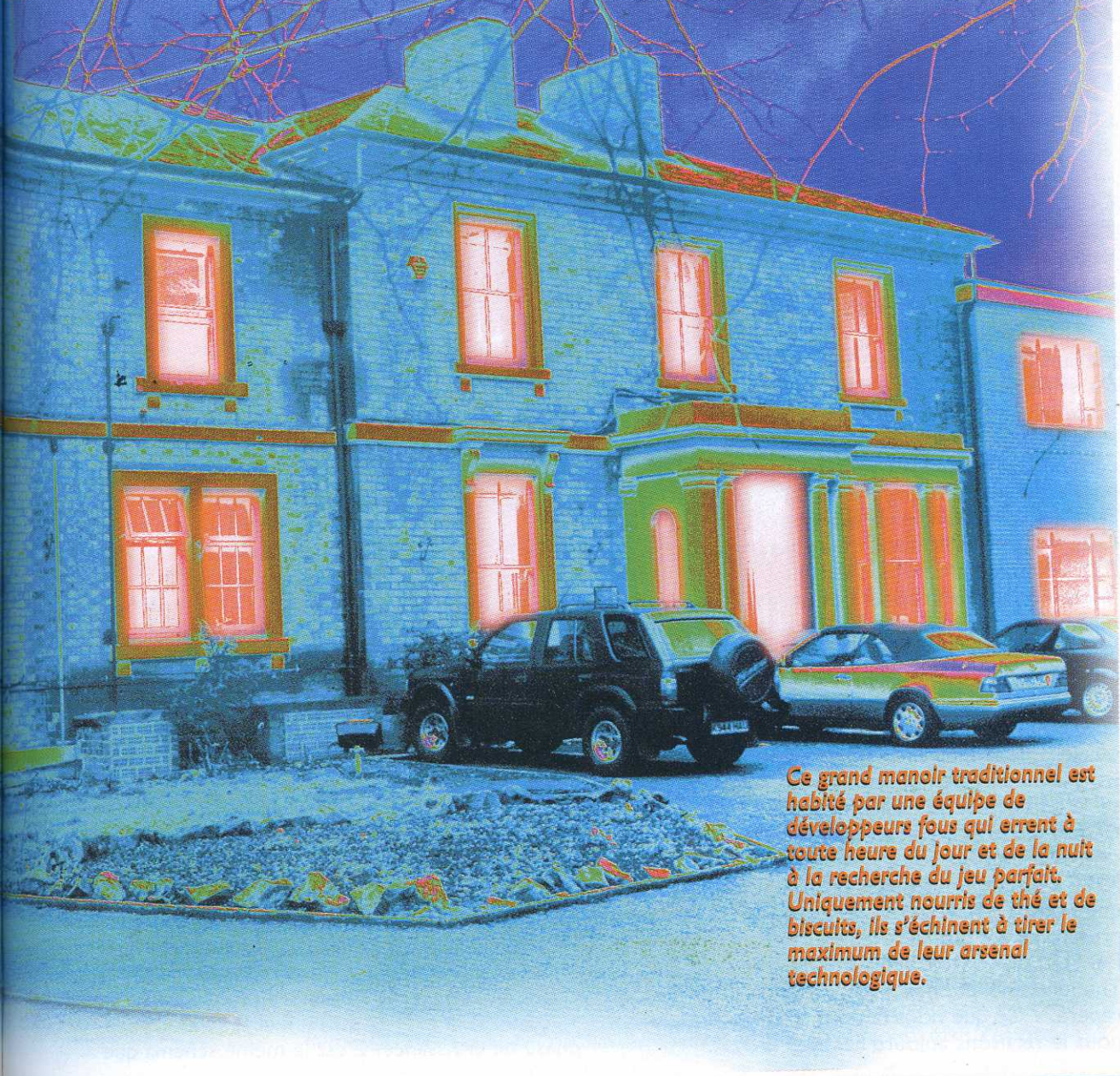
ACCUMULANT SUCCÈS SUR SUCCÈS (Rick DANGEROUS, Bubba 'N Stix), CORE DESIGN S'ASSURE LA CONFIANCE DE GROS ÉDITEURS, TEL QU'ACTIVISION ET MICROPROSE QUI LEUR PROPOSENT DE GROS CONTRATS (ACTION FIGHTER, DYNAMITE DUX, ETC). PASSANT D'UN SUPPORT À UN AUTRE SANS RENCONTRER DE PROBLÈMES MAJEURS, LA SOCIÉTÉ CONTINUE DE LICENCIER D'ÉNORMES TITRES, COMME CORPORATION, CHUCK ROCK OU ENCORE HEIMDALL. NE CESSANT DE CROÎTRE DEPUIS CINQ ANS, CORE COLLECTIONNE LES TITRES ET LES RÉCOMPENSES. AVEC UN CHIFFRE D'AFFAIRE DE 80 millions de francs, C'EST AUJOURD'HUI L'UNE DES COMPAGNIES D'ÉDITION LES PLUS EN FORME DU MARCHÉ.

DERRIÈRE UNE FAÇADE IMPECCABLE ET DES EMPLOYÉS FRINGUÉS TRÈS STANDING, SE CACHE UNE VÉRITABLE FOURMILLIÈRE. UNE ACTIVITÉ INTENSE RÈGNE DANS LES DIFFÉRENTS DÉPARTEMENTS DE LA COMPAGNIE. À TOUTS LES NIVEAUX, LES GENS SE PRESSENT, S'AFFAIRENT POUR GAGNER LE PARI QU'ILS ONT FAIT : ÊTRE LES MEILLEURS ! C'EST DANS CETTE OPTIQUE QUE S'ORIENTE TOUTS LEURS TRAVAUX. Vous DÉCOUVRIREZ AU FIL DES PAGES LEURS DERNIERS JEUX, LA FACE CACHÉ DE L'ÉDITION ET VOUS AUREZ EN EXCLUSIVITÉ LE POINT DE VUE DE RICHARD BARCLAY, DIRECTEUR DU MARKETING, SUR CORE EN PARTICULIER ET SUR LE MARCHÉ EN GÉNÉRAL.

REPORTAGE RÉALISÉ PAR DAVID MSIKA
ET TOMMY FRANÇOIS



ET ÂMES TIEN AVEC UN ÉDITEUR



Ce grand manoir traditionnel est habité par une équipe de développeurs fous qui errent à toute heure du jour et de la nuit à la recherche du jeu parfait. Uniquement nourris de thé et de biscuits, ils s'échinent à tirer le maximum de leur arsenal technologique.

MÉMOIRES D'O

DERRIÈRE UN GRAND BUREAU OÙ TRAÎNE UNE RIBAMBELLE DE MANUSCRITS, LE DIRECTEUR DU MARKETING, RICHARD BARCLAY, SUPERVISE TOUTES LES PUBLICATIONS DE CORE DESIGN. FIDÈLE AU POSTE DEPUIS LES DÉBUTS DE LA COMPAGNIE, IL A OBSERVÉ LES MOUVEMENTS DU MARCHÉ ET LES CHANGEMENTS D'ATTITUDE DES CONSOMMATEURS. AVEC LE RECU, IL A PU MÛRIR UNE OPINION SUR L'AVENIR. AVIS.



Le rythme de travail du directeur du marketing est éprouvant. Son rôle consiste à gérer et à superviser la compagnie.

CD Consoles - Ces trois derniers mois ont vu l'avènement de nouvelles machines, de nouvelles technologies. On voit désormais une nouvelle ère technologique s'annoncer avec les consoles 32 bits. Comment voyez-vous l'avenir de ces machines ?

Richard Barclay - Et bien, pour commencer, la 32X est évidemment une machine de transition intéressante qui se situe entre le Mega CD et la Saturn. Mais je ne pense pas qu'elle aura un grand succès commercial où que ses ventes s'envolent. Je pense que les gens préféreront attendre que la Saturn soit disponible en septembre prochain !

CDC - Il ne s'agit donc que d'un intermédiaire ?

R.B. - Absolument. Mais c'est une bonne opportunité pour les développeurs de se lancer sur un nouveau format utilisant une technologie proche de la Saturn et de la Play Station. À Core Design, nous avons toujours su nous mettre en avant et exploiter chaque innovation. Il y a un an, nous avons développé six jeux sur le Mega CD avant la sortie officielle de la machine. Aujourd'hui nous concevons la plupart de nos jeux sur 32X avant de penser à les adapter sur d'autres supports.

CDC - En définitive, la 32X vous prépare aux autres technologies.

R.B. - En effet, nous tirons profit de l'expérience que nous apporte la 32X. D'ici juillet, Core Design présentera ses premiers jeux sur Saturn et Play Station, à savoir Scottish Open Édition, Thunderhawk et Shell Shock ! L'histoire se répète... Ce que nous faisons avec le Mega CD, nous le refaisons aujourd'hui avec la 32X.

À Core Design, nous avons toujours su nous mettre en avant et exploiter chaque innovation. Il y a un an, nous avons développé six jeux sur le Mega CD avant la sortie officielle de la machine.

CDC - Le marché du jeu vidéo est donc voué à un cycle infernal ?

R.B. - Dans le sens, où il y a des hauts et des bas, oui. Par exemple, Sega n'a pas connu de gros succès pour le Mega CD, c'est la régression, et ne connaîtra qu'un succès modéré avec la 32X, c'est la stagnation. La Saturn, quand à elle, annonce une phase de croissance. C'est le même schéma que

UTRE-MANCHE

pour une crise ! La loi du marché est la même partout.

CDC - Quel intérêt trouvez-vous à la 32X ?

R.B. - Il s'agit d'un composant assez intéressant pour les possesseurs de Mega Drive. La 32X reprend le parc installé de la machine. Mais de là à dire que cet argument est suffisant...

CDC - Le prix ne constitue-t-il pas une barrière pour le consommateur ?

R.B. - La 32X est un peu chère pour ce qu'elle est vraiment : un petit périphérique et non pas une console à part entière. Et puis quitte à investir dans une nouvelle machine, le consommateur ne va sûrement pas s'acheter une 32X pour la jeter quelques mois plus tard, lors de la sortie

de la Saturn.

CDC - En Angleterre, la 3DO a littéralement explosé et sa sortie est considérée comme l'événement de l'année. Comment se fait-il que vous n'ayez commencé à développer sur cette machine que maintenant ?

R.B. - Pour des raisons de budget et de temps évi- dentes. Nous ne pouvons nous permettre de développer sur tous les formats. Nous devons faire un choix. Nous présentons en 1995, trois titres sur 3DO (NDLR : Scottish Open, Thunderhawk, Shell Shock !). Pour être efficace, une compagnie doit se concentrer sur certains supports et s'y tenir. C'est une question de priorité, c'est tout ! Nous mettons en avant des produits sur 32X, Saturn et PC, mais

bien sûr, nous devons nous plier aux exigences du marché en général et de la demande en particulier et développer sur certains autres formats.

CDC - L'Ultra 64 de Nintendo, par exemple ?

R.B. - Pour le moment, nous avons une licence avec Sega et rien n'est prévu avec Nintendo. Je sais que leur machine doit sortir en juin et qu'alors il faudra prendre les mesures qui s'imposent, peut-être envisager de passer un accord avec eux. Ce ne devrait pas être difficile d'obtenir une licence. Nous développeront certainement sur cette machine, mais rien n'est prévu pour l'instant.

CDC - Aujourd'hui, deux machines se disputent la première place dans la bataille de la nouvelle génération : la Saturn et la PlayStation. D'après vous, quelle machine gagnera la guerre ?

R.B. - Difficile à dire... Les deux machines promettent beaucoup, mais ces pro-

UN AUTRE TROPHÉ

A l'occasion du C.E.S.

(Consumer Electronic Show), GamePro, le célèbre mensuel d'Outre-Atlantique, a décerné à Bubba 'N Stix (de Core Design) une récompense pour sa réalisation exemplaire. Ce jeu de plates-formes délirants mérite bien d'être remarqué. Il faut dire que les graphismes originaux et la bande son en font l'un des meilleurs jeu du genre. Un nouveau trophée vient s'ajouter à ceux que Core collectionne depuis sa création, mais c'est toujours avec fierté que l'équipe entière accueille la récompense. « Ce genre d'événement stimule la créativité et pousse à aller toujours de l'avant » nous confie Richard Barclay, avant d'ajouter qu'il compte bien en gagner d'autres, des récompenses ! Peut-être lors de l'E³ (Electronic Entertainment Exposition) qui se déroulera en Mai prochain.

L'ambition tient sa place dans l'univers des consoles...



messes s'échelonnent sur le long terme. On parle d'extensions, de cartes, que l'on ne verra que dans quelques années. D'ici là, il est difficile de juger. A priori, je dirai que Sega possède une plus grande expérience au point de vue du marketing que Sony ! Pour ce marché spécifique, s'entend...

CDC - Allez-vous continuer à développer sur 16 Bits ?

R.B. - Skeleton Krew est, à l'heure actuelle, le dernier titre Mega Drive de Core Design. Ceci, pour une raison toute simple. Comme vous le savez sûrement, les jeux Mega Drive, les bons jeux Mega Drive, sont vendus dans les boutiques spécialisées à un prix relativement bas. Ça rend les choses plus difficiles pour les développeurs, si l'on fait la balance entre le coût de production d'une cartouche et le prix de vente en magasin.

CDC - Le 25 octobre 1994, une compagnie rachète Core Design...

R.B. - ...CentreGold pic. Cette société possède déjà US Gold, SFT (une société de distribution), ISM (pour tout ce qui concerne le marketing) et PDQ (un autre distributeur). PDQ garde les stocks de Core Design dans ses entrepôts, libérant de la place chez nous. Cette acquisition n'affecte en rien notre travail. Au contraire, elle améliore les conditions dans lesquelles nous bossons !

CDC - Quels sont les changements liés à ce rachat ?

R.B. - À partir du moment où cent pour cent de la compagnie ont été rachetés par CenterGold, Core Design peut se permettre d'investir plus d'argent dans ses projets, puisque nous disposons de plus gros moyens en amont. Le marketing est également compris dans ce nouveau budget. C'est aussi un gain de temps, que nous redistribuons dans la création de nouveaux produits.

CDC - En fin de compte, cet événement est plutôt positif pour vous.

R.B. - Complètement ! Grâce à ce nouvel afflux de capitaux, nous avons plus de sécurité. C'est à dire qu'en temps normal, avec le statut d'indépendant, nous étions soumis à certaines pressions de la part des distributeurs. Nous devions remettre un produit fini à une date donnée, qu'il était impossible de reculer. Maintenant, à la question « le jeu est-il fini ? », nous pouvons répondre en toute impunité : Non, nous avons besoin de plus de temps ! Et un délai nous sera accordé. Du coup, nous prenons le temps de figoler nos produits, sans avoir sans cesse au-dessus de nos têtes, la menace des distributeurs.

CDC - Sans compter qu'avec les technologies 32 Bits, les coûts de production deviennent de plus en plus élevés.

R.B. - C'est le fond du problème ! Il faut disposer de moyens phénoménaux pour développer et pro-

duire un jeu, aujourd'hui ! L'équipement change ; tout le monde doit être équipé d'une Silicon Graphics (NDLR : station de travail surpuissante, destinée à la réalisation des animations et des graphismes) pour se montrer compétitif. À l'époque de l'Amiga et du ST, les boîtes indépendantes se lançaient de toutes part à l'assaut du marché du jeu vidéo. À partir du moment où les coûts de production étaient relativement faibles (le support

Il faut disposer de moyens phénoménaux pour développer et produire un jeu, aujourd'hui ! L'équipement change ; tout le monde doit être équipé d'une Silicon Graphics pour se montrer compétitif.

disquette), il n'y avait plus de barrière à l'entrée du marché ! Avec l'apparition des cartouches, seules les compagnies les plus solides ont été en mesure de rester dans la course. Les coûts de production ont augmenté en flèche et peu nombreux sont ceux qui ont pu suivre. C'est pour cela que l'on a assisté à une véritable hécatombe dans le milieu, il y a deux ans. La technologie 16 Bits a porté un coup fatal aux développeurs. Aujourd'hui les 32 Bits apparaissent et les coûts sont multipliés. On ne trouve plus aucun indépendant sur le marché. Toutes les compagnies de développement ont un soutien financier. C'est en cela que le rachat global de Core Design par CenterGold Pic est une bonne chose : la sécurité !

CDC - Une dernière question, êtes-vous joueur vous-même ?

R.B. - De temps en temps, j'aime bien les jeux de plates-formes, mais je ne suis pas un fanatique au point de passer ma vie derrière un écran ! ■

Propos recueillis par David MSIKA

STOCK GAMES BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 - BOULOGNE
Métro Marcel Sambat
(1) 46 21 19 92

**Livraison Colissimo
en 24h ou 48h**

**NOUVEAU MAGASIN
STOCK GAMES
ST QUENTIN**
79, rue Raspail
02100 ST - QUENTIN
TEL : 23 67 11 12



LA 1ère CHAÎNE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION !!!

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras - 75005 - PARIS
Métro Cardinal Lemoine
(1) 44 07 04 61

STOCK GAMES GARE DE L'EST
23, rue d'Abbeville - 75009 PARIS
Métro Poissonnière ou Gare de l'Est
(1) 44 63 02 49

STOCK GAMES REPUBLIQUE
44, rue de Malte - 75011 PARIS
Métro République
(1) 48 05 48 23

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première - 75014 PARIS
Métro Raspail ou Vavin
(1) 43 35 32 10

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

SATURN

SATURN + V FIGHTER	4790 F
GALE RACER	449 F
CLOCKWORK KNIGHT	499 F
PANZER DRAGON	TEL
DAYTONA USA	TEL

PLAYSTATION

PLAYSTATION PSX	4490 F
RIDGE RACER	599 F
ULTIME PARODIUS	599 F
TOHSHINDEN	599 F
PHILOSOMA	TEL

3 D O

3DO PAL + 1 JEU	2990 F
3DO PAL 60HZ +3CDS	3790 F
JOYPAD 3DO	349 F
FIFA SOCCER	369 F
SUPER STREET X	399 F
SAMURAI SHODOWN	399 F
REBEL ASSAULT	399 F
MEGARACE	399 F

JAGUAR + 2 JEUX	2090 F
KASUMI NINJA	499 F
IRON SOLDIER	499 F
THEME PARK	499 F

MEGADRIVE

MD + ROI LION	895 F
SPARKSTER	379 F
NBA LIVE 35	399 F
RED ZONE	429 F
PITFALL	429 F
STARGATE	429 F
LES SCHTROUMPFS	429 F

SUPER NINTENDO

POWER DRIVE	399 F
INDIANA JONES	429 F
DONKEY KONG	449 F
GENERATION LOST	449 F
SUPERMAN	449 F
X MEN 2	499 F
ART OF FIGHTING 2	499 F

NEO GEO CD

NEO GEO CD SEULE	3390 F
JOYSTICK NEO CD	499 F
TOP HUNTER	429 F
LAST RESORT	429 F
SUPER SIDEKICKS 2	449 F
ART OF FIGHTING 2	449 F
KING OF FIGHTER 94	499 F
SAMURAI SPIRIT 2	499 F

**SERVICE APRES VENTE
REPARATION -
MODIFICATION
DE VOS CONSOLES
TEL : 48 05 48 23**

MEGADRIVE OCCASIONS

MEGADRIVE SEULE	399 F
SONIC	59 F
BATMAN	79 F
STRIDER	79 F
SPLATTER HOUSE 2	99 F
FATAL LABYRINTHE	99 F
DAVIS CUP	149 F
ULTIMATE SOCCER	149 F
JURASSIC PARK	149 F
EUROPEAN SOCCER	149 F
STREET OF RAGE 2	199 F
MORTAL KOMBAT	199 F
FIFA SOCCER	199 F
ROCKET KNIGHT	249 F
ETERNAL CHAMPIONS	249 F
BUSBY 2	299 F
DINO DINI SOCCER	299 F
JUNGLE BOOK	349 F
ACME ALL STARS	349 F

SUPER NINTENDO OCCASIONS

SUPER NINTENDO	499 F
SUPER R-TYPE	99 F
KRESTY FUN HOUSE	99 F
PILOTWINGS	99 F
STARWING	99 F
T2 ARCADE GAMES	149 F
JAMES POND	149 F
CLIFFHANGER	149 F
ACTRAISER	199 F
ZELDA US	199 F
CASTLEVANIA 4	199 F
MARIO ALL STAR	249 F
MYSTIC QUEST	249 F
MAGIC BOY	299 F
VAL D'ISERE	299 F
SKYBLAZER	299 F
JUNGLE BOOK	349 F
PITFALL	349 F
R TYPE 3	349 F

**NOMBREUX JEUX NEUFS
ET OCCASIONS SUR
GAME BOY, GAME GEAR, LYNX**

**NOUVEAU
VENTE EN GROS SUR LES
JEUX D'OCCASION ET NEUFS
FRANCHISE
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44 07 04 61
FAX : (1) 43 29 42 15**

BON DE COMMANDE à renvoyer à

STOCK GAMES 3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Tél : (1) 44 07 04 61

REGLEMENT

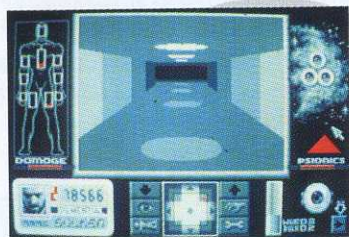
Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code Postal : Tél :
 Carte bleue
 N° carte bleue
 Mandat-lettre
 Contre remboursement
 Chèque
 Signature →

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre-remboursement

EN CINQ ANS D'EXISTENCE, CORE DESIGN A ÉDITÉ, PRODUIT, RÉALISÉ UN GRAND NOMBRE DE JEUX. BEAUCOUP DE GROS TITRES, QUELQUES RÉCOMPENSES. LEURS RÉALISATIONS SONT LES TÉMOINS DE LEUR ÉVOLUTION AU FIL DU TEMPS. VUE D'ENSEMBLE SUR LEURS ŒUVRES.

CORPORATION



AOÛT 90 : premier jeu de Core Design en tant qu'éditeur, Corporation connu un grand succès sur Amiga.

HEIMDALL



NOVEMBRE 91 : ce premier jeu d'aventure sur Amiga a remporté trois récompenses : jeu de l'année, meilleurs graphismes et meilleur jeu d'aventure.

CURSE OF ENCHANTIA



NOÛL 92 ÉTAIT SOUS LE SIGNE DE L'AVENTURE CHEZ CORE DESIGN, QUI NE CONNAISSENT QU'UN SUCCÈS MOYEN AVEC CE JEU.

SWAGMAN

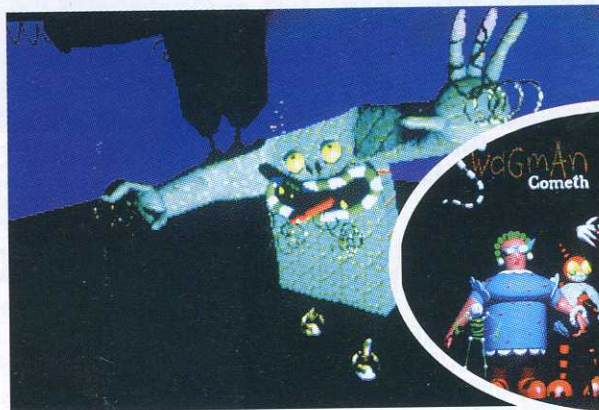
Prévu sur Saturn et PS-X

Core Design crée un nouveau genre de jeu ! Celui de l'aventure cauchemardesque. En plus des prouesses graphiques de Swagman (codé en 24 bits), ce jeu innove grâce au scénario. Pour l'occasion, ils ont mis au point un conte de fées « cauchemardesque ». Je m'explique. Swagman, c'est le nom de l'infâme tyran qui, aidé de ses sbires (les Night Terrors), sème la panique dans votre

Tout comme E.T. ou La Guerre des Étoiles, Swagman se veut un conte moderne.

belle contrée. S'ils sont là, c'est parce que les cauchemars de Zachary, un petit gars de huit ans, sont devenus réalité. Vous faites également partie de ses rêves. En tant que membre de la Dreamflight, vous devez venir

en aide aux douze autres membres capturés par Swagman... Tout comme *E.T.* ou *La Guerre des Étoiles* qui sont de grands succès, Swagman se veut un conte moderne. Vous êtes directement placé dans un environnement très évocateur. On pourrait le comparer à une chambre d'enfant la nuit, avec ces fantômes qui la hantent. Une panoplie énorme de personnages, tous plus bizarres les uns que les autres, complètement interactifs, peuplent le jeu. Derrière une belle histoire se cache toujours une morale ! Swagman est très manichéen, mettant les bons et les méchants face-à-face et finissant (pour peu que vous arriviez au bout) toujours en faveur des gentils. Ce conte enfantin, merveilleusement réalisé, en laissera plus d'un rêveur...



Les graphistes ont accentué le côté loufoques des personnages dans leurs attitudes.



THE SCOTTISH OPEN - VIRTUAL

Sort sur 32X - Prévu sur Saturn, Play Station et 3DO.

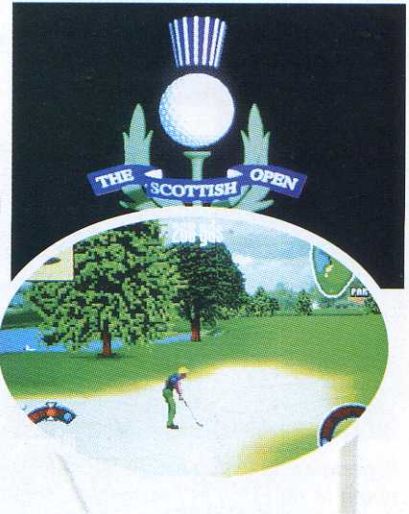
Basé sur le concept du golf, ce premier titre 32X pour Core Design est plus proche de l'arcade que de la simulation. Afin de rendre le produit accessible au plus commun des mortels (comme moi), les programmeurs ont utilisé la technique du « pick up and play ». Pour résumer, malgré une gestion entièrement en 3D des circuits, l'interface de jeu est facile d'accès. Sachez que Carnoustie, un des plus grands dix-huit trous d'Écosse, s'annonce déjà comme le sponsor officiel du prochain Scottish Open Championship. D'où le titre du jeu ! Ne vous

Virtual Golf se démarque par ses originalités et la finesse de sa réalisation.

faites pas de bile, variété et fun sont de la partie, puisque Virtual Golf, c'est aussi trois autres parcours fictifs réalisés par des professionnels : AM1, AM2 et PRO1 (AM : amateur. PRO : professionnel). Si Sega travaille actuellement sur l'élaboration de Fred Couples' 36 Great Holes, Virtual Golf se démarque par ses originalités et la finesse de sa réalisation. En effet, Virtual Golf est le premier jeu à présenter une gestion d'un environnement 3D

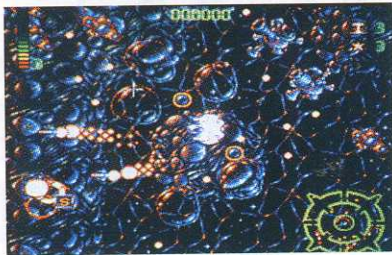
temps réel en texture mappée et lissée sur une Silicon Graphics Workstation. La palette de couleurs étendue de la 32X ouvre des portes insoupçonnées. Par exemple vous avez droit désormais à 256 couleurs sur Virtual Golf, contre 64 à la Mega Drive. Au programme, cinq vues différentes calquées sur les diffusions sportives de la télévision anglaise : la Static Camera qui reste plantée derrière le joueur ; la Aim at Ball qui monte et descend en fonction de la trajectoire donnée à la balle ; la Track Ball qui suit la balle dans son périple ; la Track And Pan qui suit la balle en effectuant une rotation et finalement la Split Camera, qui divise l'écran en deux avec la Static Camera et la Track and Pan.

Comme tout jeu digne de ce nom, plusieurs niveaux de difficulté et modes de jeu sont disponibles. Bref, The Scottish Open Virtual Golf sera un des titres phares de l'année... destiné aux pros comme aux amateurs.



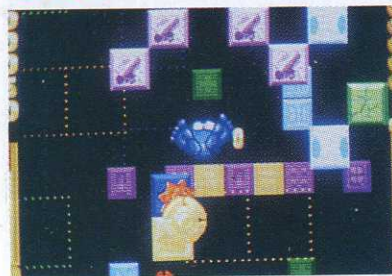
Le point fort de ce jeu, c'est la facilité d'accès. Tout le monde peut jouer, même ceux qui ne connaissent pas le golf. Le soft gère pour vous (si vous le désirez) le meilleur club, la meilleure direction et la puissance à mettre dans le coup. Les mots Drive, Tee et Put ne vous seront plus jamais inconnus !

BLASTAR



1993 : l'un des premiers 'Shoot' em Up de l'Amiga fut conçu par Core Design. Blastar a fait grande impression lors de sa sortie.

Blob



Septembre 93 : Blob est un jeu qui réunit la réflexion et l'action. Mélange de Tetris et de Sonic, ce jeu connu un grand succès lors de sa sortie.

WONDERDOG



Octobre 93 : cet autre succès de Core Design est un jeu de plates-formes avec un chien pour héros.

CYBERPUNKS



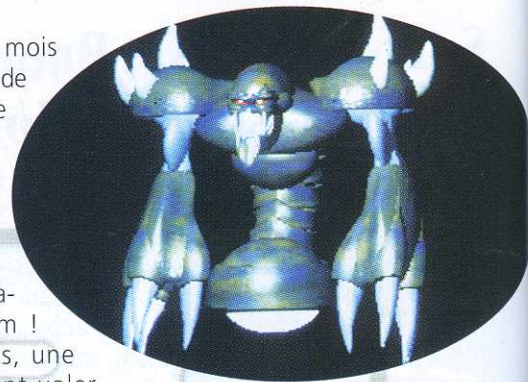
Octobre 93 : l'un des premiers jeux conviviaux pour l'Amiga. Cyberpunks met l'accent sur le fun avec ses graphismes tirant sur la mignardise.

SOULSTAR X

Prévu sur 32X et Jaguar CD

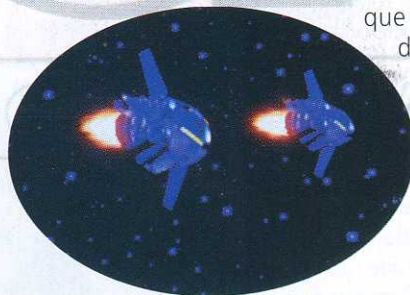
Moins de six mois après la sortie de la première édition de Soulstar sur Mega CD, Core Design développe la suite sur 32X.

Soulstar X vous entraîne à nouveau dans le système planétaire fictif du même nom ! Mais cette fois les Myrkoids, une race d'aliens hostile, veulent voler toutes les sources d'énergie du système pour alimenter leur propre univers. Maintenu en suspension cryogénique dans votre énorme vaisseau-mère, le Treaghon, vous avez traqué les Myrkoids à travers la moitié de l'univers connu. Vous devez détruire toute trace de présence Myrkoidienne dans le système ! Comme dans l'aventure originale, l'action se déroule dans l'espace, vu de



Cet alien remodelé sur Silicon possède de une dentition et des griffes d'enfer.

derrière et d'au-dessus par rapport aux vaisseaux que vous contrôlez. Les véhicules (au nombre de trois) que vous pouvez piloter sont modélisés en 3D et «morphent» entre-eux. Par rapport au premier épisode, les gra-

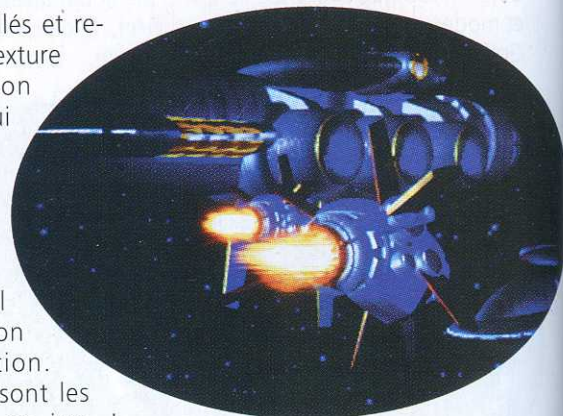


La scène d'introduction est fabuleuse. Vous voyez de quelle manière les Myrkoids s'en prennent aux humains.

Maintenu en suspension cryogénique dans votre énorme vaisseau-mère, le Treaghon, vous avez traqué les Myrkoids à travers la moitié de l'univers.

phismes ont été retravaillés et remodelés (avec lissage et texture mappés) sur Silicon Graphics. Soulstar X, qui utilise 256 couleurs simultanément, sera plus rapide (grâce à un nouveau système de 3D) et bien plus beau grâce à WaveFront, le logiciel graphique pour la Silicon Graphics WorkStation.

L'action et l'adrénaline sont les deux mamelles de ce jeu ! Sortie prévue en avril 95 sur 32X.



Mais bientôt vous sortirez de votre sommeil artificiel pour les anéantir !

SHELLSHOCK!

Prévu sur 32X, 3DO, PS-X et Saturn.

Core Design continue sa croisade dans l'univers des nouvelles technologies avec Shellschok! pour Saturn et Play Station. Si Core est déjà passé maître dans le domaine de la simulation d'hélicoptère grâce à Thunderhawk, il se lance dans un marché un peu similaire. Tiré du mythique Battlezone sorti il y a des siècles sur la VCS 2600 d'Atari, Shellshock ! fait du char d'assaut son fer

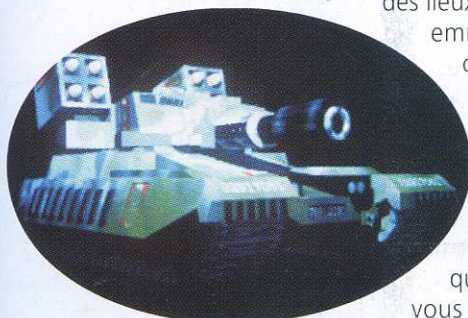
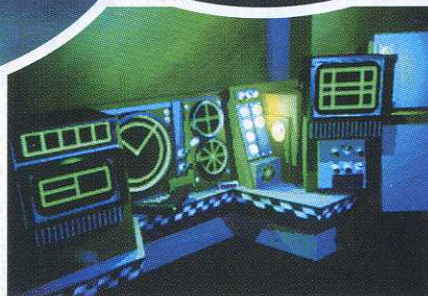
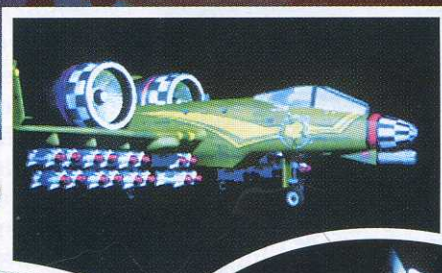
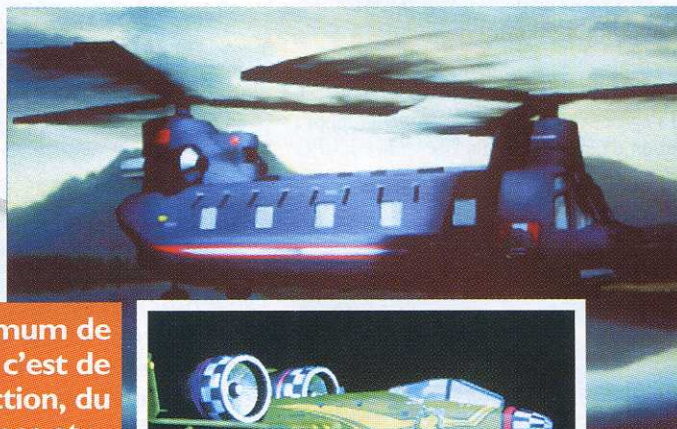
de lance. Tout comme son prédécesseur, il vous plonge dans le feu d'une action extrêmement 32 bits ! En effet, depuis votre minuscule cabine de pilotage, vous profitez d'une superbe vue en profondeur sur des décors en 3D texture mappée. Ce ne sont que quelques graphismes mon seigneur. Des graphismes, oui, mais sur Silicon ! Encore une occasion pour vous de jouir des capacités de la Silicon Graphics Workstation dans votre salon.

Trêve de graphismes, cette fois-ci vous essayez d'intégrer un corps d'élite composé de M-13 Predator Battle Tank. Équipé de votre char et de quelques tonnes de munitions, vous devez

obligatoirement venir à bout d'une série de missions. Votre objectif consiste à vaincre les méchants qui habitent des lieux exotiques. Vos périples vous emmènent aux confins des glaciers du grand Nord, aux installations souterraines des organisations internationales terroristes les plus réputées. Au fur et à mesure

de la partie, des armes différentes et un blindage plus solide seront mis à votre disposition. Un plus appréciable vu la rapidité avec laquelle la difficulté du jeu augmente. Si toutefois, la horde d'ennemis ne vous suffit pas ou s'il sont trop nombreux, il existe même un mode deux joueurs... Réalisé en un minimum de temps, Shellsock !, c'est de l'adrénaline, de l'action, du fun, des graphismes et même une bonne musique qui feront de vous le maître de l'univers... enfin presque !

Réalisé en un minimum de temps, Shellsock !, c'est de l'adrénaline, de l'action, du fun, des graphismes et même une bonne musique qui feront de vous le maître de l'univers.



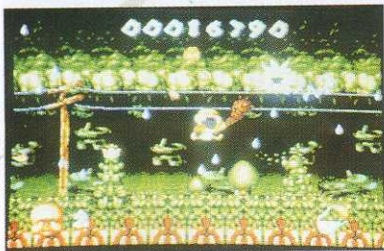
Ce char est l'un des engins de guerre mis à votre disposition. Huit missiles et un canon de 150 pour exploser les autres.

THUNDERHAWK



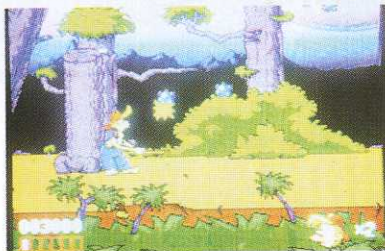
Novembre 93 : Thunderhawk fut le premier jeu de Core Design pour le Mega CD. Il s'agit de l'adaptation de la même simulation d'hélicoptère que l'on trouve sur PC

Chuck Rock 2



La suite des aventures de l'homme préhistorique le plus gras du monde est sortie en mars dernier sur Mega CD. Un succès modéré...

Bubba 'N Stix



Juin 94 : dernière fierté de ses concepteurs, Bubba 'N Stix a reçu un « award » lors du dernier CES pour sa réalisation. Un jeu fun très sympa !

DARKMERE



Mars 94 : un jeu d'aventure en 3D isométrique à la Equinox.

La genèse

A sa création en 1988, Core Design, modeste maison de développement pour les technologies 8 et 16 Bits du moment (Amiga, Atari ST...) ne comprend que huit personnes et un financement de 128 000 francs. Leur premier titre Rick Dangerous (pour Firebird) est en tête des ventes dès sa première semaine de sortie. C'est leur premier succès. Dès 89, ils acquièrent une solide réputation en créant des jeux de qualité. En 1990, Core Design passe du développement à la publication. L'équipe des ressources humaines est renforcée par l'arrivée de Richard Barclay, nouveau directeur du marketing.

Premiers exploits

Leur première publication se nomme Corporation, sur Amiga. Un énorme titre qui se positionne longtemps à la tête des ventes avec plus de 60 000 jeux vendus. Cette année là est décisive pour Core Design qui décide de voler de ses propres ailes. Sa performance est remarquable. La société reçoit le titre de « meilleur firme de développement de l'année ». Les deux années suivantes sont prospères et les titres, comme les récompenses, continuent à s'accumuler. En 92, le profit s'élève à plus de 4 millions de francs. Une somme énorme pour une société à peine installée ! Mais le succès ne vient pas seul, il est lié à l'énorme travail que fournit l'équipe entière !

VUE D'EN



La conception graphique se fait en deux phases : la première sur le papier et la seconde sur l'ordinateur à proprement dit. Un esprit créatif est fortement recommandée pour ce genre de travail.



ENSEMBLE

La réalisation

Core Design possède de nombreuses équipes ayant chacune un rôle bien particulier. Chaque projet est monté en accord avec les chefs de chaque département, pour maintenir au sein de la compagnie un esprit de cohésion. Pour suivre la progression du marché en permanence, un équipement performant et

Mais le succès ne vient pas seul, il est lié à l'énorme travail que fournit l'équipe entière !

Ici, la salle de conception dans laquelle les programmeurs mettent sur pieds les nouvelles routines des programmes.



très coûteux, est mis à la disposition des équipes de conception. On trouve ainsi disséminés dans toute la maison des Silicon Graphics Workstation, des postes de création graphique, servant également à donner vie aux personnages. Pour mieux comprendre le fonctionnement de Core Design, il faut observer la création d'un logiciel phase par phase.

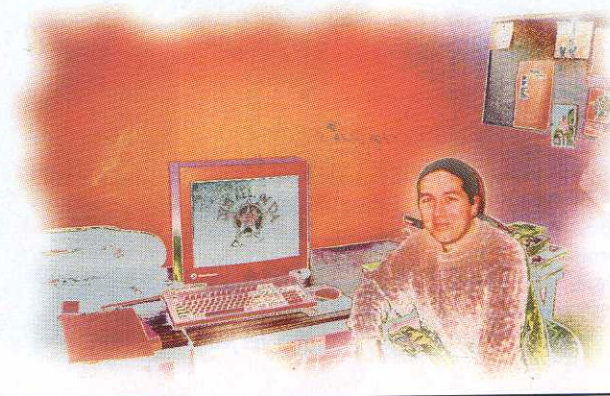
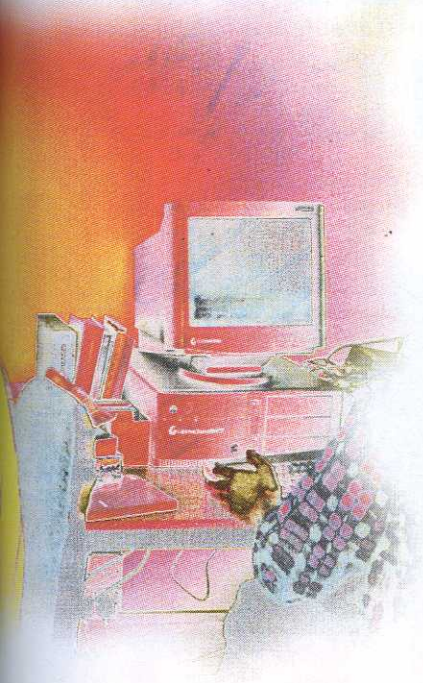
Le commencement

On débute par un conciliabule tenu à huis clos ayant pour thème le story board du prochain soft. En clair, les responsables de la société discutent en privé du concept du prochain jeu. Une fois le synopsis du jeu mis au point, on

Billy Allison et James Ryman travaillent sur les graphismes et les animations des personnages de Swagman.

charge une équipe de conception de le réaliser, en apportant une grande part de créativité et de nouveauté. Les graphistes s'affairent déjà, traçant de grandes lignes vagues sur une feuille de papier... Pour finalement donner corps à ce qui sera le personnage, le véhicule ou encore l'objet principal de l'aventure. Puis, ils les retranscrivent sur les écrans à partir d'une station Silicon Graphics. Reste encore à les « habiller » et à les animer. Ces deux opérations se font indépendamment l'une de l'autre. L'« habillage », c'est le terme vulgaire désignant la texture et les lissages des formes. Si le jeu est

Lors de la présentation de Shell Shock ! l'artiste (qui en est également le designer) a tenu un discours plutôt enthousiaste sur le jeu, décrivant chaque petit plus que comporte le programme, tant au niveau des graphismes que du fond sonore « un peu rappy-trashy ».

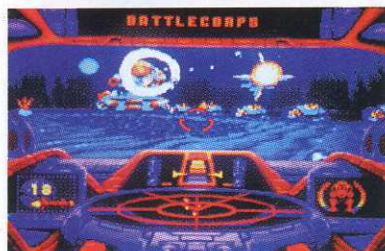


Heimdall II



Avril 94 : sorti presque trois ans après le premier, Heimdall II a connu un grand succès également sur Amiga.

BATTLECORPS



Septembre 94 : dans BattleCorps, vous dirigez une immense machine de guerre en plein camp ennemi.

SOULSTAR

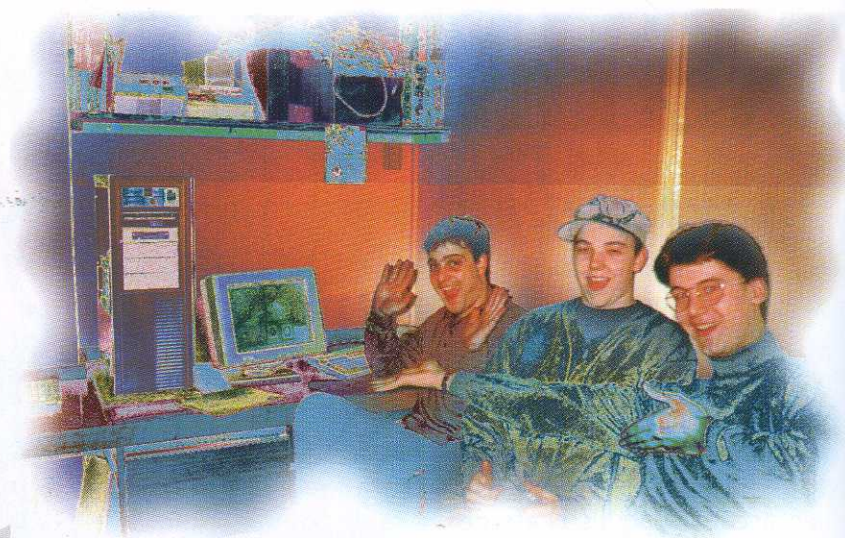


Novembre 94 : Soulstar a connu un grand succès. Ce shoot original méritait bien cela !

SKELETON KREW



Février 95 : Skeleton Krew est très certainement le dernier produit pour la Mega Drive de Core Design. Ce jeu de tir en 3D isométrique est une sorte d'apothéose.



Les testeurs ont la lourde tâche de critiquer le jeu pour qu'il soit amélioré.

réalisé en polygones, cette phase est d'autant plus importante. Pour l'animation, c'est un autre voyage !

Le peaufinement

Le graphiste doit créer un « squelette », un assemblage de fils de fer qu'il articule de manière à créer un mouvement. La création graphique d'un personnage, du sketch (image sur papier) aux animations prend deux à trois jours. Il faut donc multiplier ce temps par autant de personnages, véhicules ou objets présent dans le jeu ! La deuxième partie de la réalisation consiste à créer des routines, c'est à dire des programmes dans les programmes permettant aux concepteurs d'insérer des zooms, des rotations, des

affichage d'écrans.



La musique est travaillée directement dans un studio interne. Les musiciens créent de toutes pièces les morceaux que l'on retrouve dans les jeux



Core Design, le bilan

Vu son parcours, Core Design planifie soigneusement la croissance et le développement de la compagnie. Leur schéma est basé sur l'expérience et la compétence de leur gestion et sur la créativité de leurs équipes de développement. Renforcer ces deux points est essentiel pour progresser. Avec les changements rapides qui sévissent dans le monde des consoles, il est vital d'assurer le futur, surtout financièrement parlant !

Questions d'argent.

Pour être plus concret, un jeu coûte plus de 8 millions de francs. Le rachat de Core Design par la CentërGold (énorme distributeur anglais et gros éditeurs par le biais d'US Gold) va tout à fait dans le

sens de la politique de la société. Ainsi, un immense flux d'argent visera à restructurer le réseau de distribution et de production, assurant une plus grande sécurité à l'entreprise. L'entrée dans le marché multi-média de sociétés internationales telles que Sony, JVC et Time Warner Bros signifie une

progression vers l'explosion technologique. La clé du succès réside dans les ressources financières et dans la créativité, au sens large. Core Design tient la pole position à l'heure actuelle en Europe grâce à une belle équipe de programmeurs, de designers, d'artistes et de musiciens...



Roberto Cirillo s'occupe des graphismes (textures et habillage), des animations et du design du jeu Soulstar X, à paraître bientôt. Ici, il fignole la scène d'intro.

Acheter
Vendre
Echanger
Chercher



Des consoles, des jeux, des CD, des softs, du matériel informatique, des bandes dessinées, du matériel TV/HI-FI/Vidéo, des softs, des livres, des pin's, du matériel photo, des instruments de musique, des K7 vidéos, des collections de toutes sortes...



3615

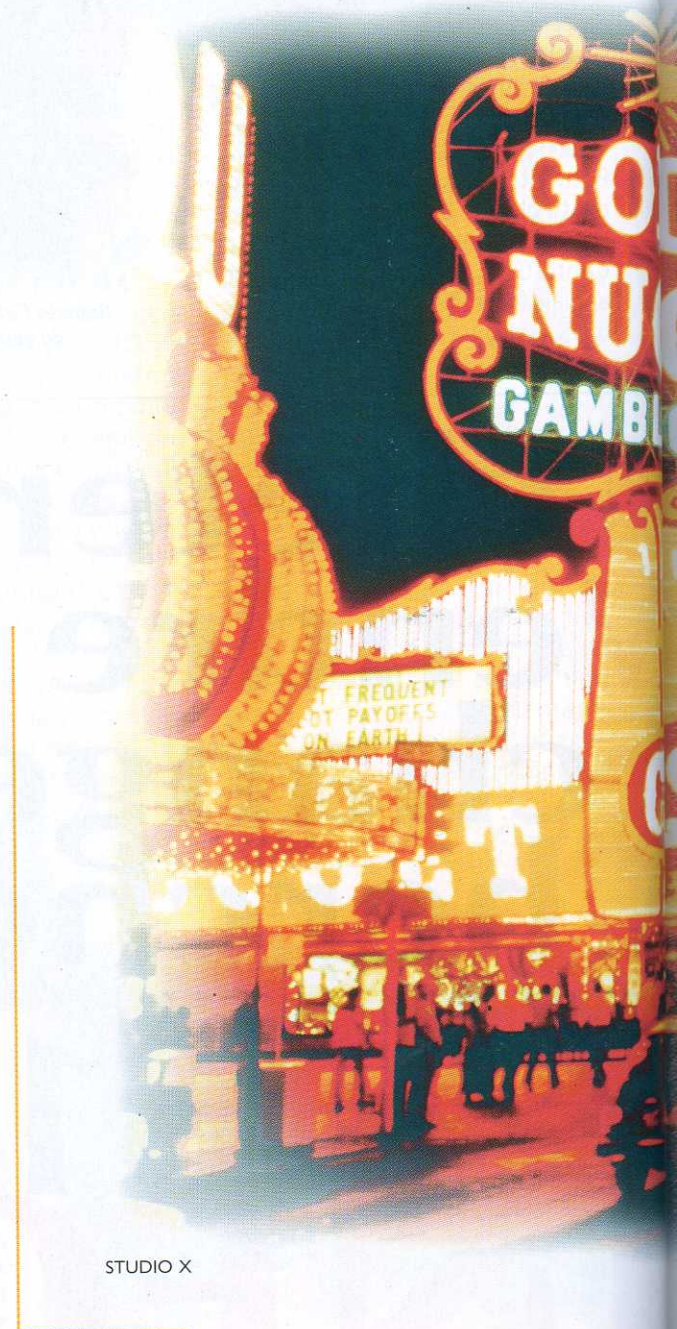
INFO PA

LAS VEGAS UN CES DE TRANSITION

LE CES D'UNE GÉN

Après plus de soixante-dix heures de voyage (aller et retour, bien entendu), deux valises parties en vadrouille une semaine à Seattle, un vol retardé puis annulé pour cause de tempête et d'inondation sur la Côte Ouest des États-Unis, nous avons bossé nuit et jour pour que vous preniez connaissance de l'actualité brûlante qui transpirait à Las Vegas ! À dire vrai, alors que la plupart des journalistes européens trouvait ce salon pauvre et sans grand intérêt, nous, nous étions si heureux d'être enfin sur place qu'on a jubilé devant pas mal de jeux originaux. Vous voulez des exemples ? Malgré la tendance actuelle à la multiplication des bits, la Super Nintendo était très présente avec Starfox 2, NBA Jam Tournament et la Mega Drive proposait de son côté un sacré Comix Zone. Pour le reste, allez donc faire un tour dans le dossier qui suit, vous trouverez de quoi rêver pendant les six mois à venir !

UN DOSSIER RÉALISÉ PAR TOMMY FRANÇOIS AIDÉ DE SYLVIE SOTGIU ET MARCO VEROCAI



STUDIO X

DE LAS VEGAS ÉRATION À L'AUTRE

DOSSIER



CD CONSOLES FÉVRIER 1995

16 BITS LES 16 BITS TIENNENT LE CHOIX

Kirby's Dream Course / p.75
Justice League Task force / p.75
Exo Squad / p.75
Batman Forever / p.75
WeaponLord / p.76
Comix Zone / p.76
Pac-Man 2 / p.76
Revolution X / p.76
The Masked Kamen Rider / p.77
Marvel Comics X-Men 2 / p.77
FX Fighter / p.77
Swat Kats / p.77
Space Adventure Cobra 2 / p.77
Judge Dredd / p.78
Secret of Evermore / p.78
Johnny Mnemonic / p.78
Phantasy Star IV / p.78
Shining Force / p.78
Earth Bound / p.80
Wild Woody / p.80
Sylvester and Tweety / p.80
Porky Pig's Holiday / p.80
Speedy Gonzales Los Gatos
Bandidos / p.80
Casper / p.81
Mr Nutz 2 / p.81
Desert Demolition Road Runner and Wile / p.81
The Geart Circus Mystery / p.81
Star Fox 2 / p.81
Kawasaki Superbike / p. 82
Battletech / p.82
Commanche / p.82
R.B.I Baseball' 95 / p.82
Wayne gretzky's NHLPA / p.82
Payne Stewart Pro Golf / p.83
Bouncers / p.83
Soccer World / p.83
Panic Bomberman / p.83
Kirby's Avalanche / p.83
Breakthru / p.83

Dans le prochain numéro :

Saturday Night Slam Masters - X-Perts - NBA Action' 95 - Starring - DavidRobinson - World Series Baseball' 95 - ATP Tour Championship Tennis - Eternal - Champions Challenge from the Darkside - Fahrenheit - Wirehead - Surgical Strike - Midnight Raiders - Mighty Morphin Power RangersEcco Jr.Disney's Bonkers-Wax Up Realm

Les 16 bits sont-elles mortes ? Si tout le monde met d'ores et déjà les 16 bits au placard, leur avenir s'est joué à Las Vegas. Mine de rien, elles sont, et resteront le plus grand parc de consoles pour longtemps encore. Et donc, le

meilleur moyen de gagner de l'argent pour les éditeurs. Avec l'annonce de Pilotwings 2 et Earth Worm Jim 2 ; la sortie de Starfox 2, de FX Fighter, de Commanche et de Kirby's Dream Course (sur Snes), Nintendo présentait un

Pour les deux années à venir, l'actualité sera toujours marquée d'une touche 16 bits.

bel éventail de produit pour sa bonne vieille Super Nintendo ! Seuls les fidèles de la marque comme

Hudson, Namco, Electrobrain et Titus se cantonnent toujours sur un marché 16 bits, en légère perte de vitesse, il faut bien le dire. Même si Capcom avait un stand, il brillait par l'absence de nouveauté. De leur côté, les adeptes de maître Sega comme Core Design ont même annoncé qu'ils arrêtaient de concevoir sur la Mega Drive. En effet, avec l'arrivée des nouvelles bécanes de chez Sega (la 32X et la Saturn), les développeurs se tournent déjà vers les nouvelles plateformes. Basée sur la demande des consommateurs, la gamme Sega des jeux 16 bits est donc réduite à sa plus simple expression.

Time Warner Interactive joue, quelque part, la carte de l'assurance en développant Primal Rage sur Snes et Mega Drive, mais en s'orientant tout de même vers la 32X, la Saturn et la Jaguar.

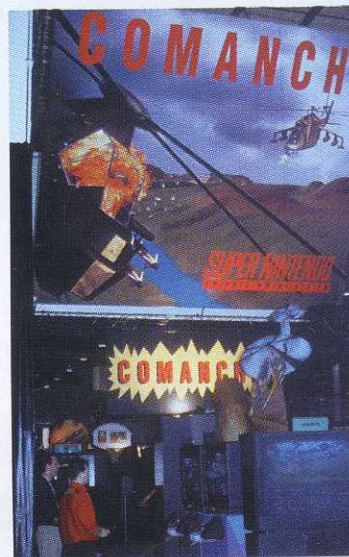
Acclaim, toujours à contre courant, se positionne comme étant une des plus fortes prestations 16 bits, avec NBA JAM Tournament, Judge Dredd et autres licences du genre. Mais il faut savoir qu'ils sont (quand même) présents sur le marché des 32 bits, avec Mortal Kombat II et NBA JAM sur 32X, Alien Trilogy sur Saturn et même Dinosaures Hunters pour l'Ultra 64.

Bref, pour les deux années à venir, l'actualité sera toujours marquée d'une touche 16 bits.



Comme à l'accoutumée, Acclaim nous a offert un show à la hauteur de ses moyens...

Comme à l'accoutumée, Acclaim nous a offert un show à la hauteur de ses moyens... Avec l'annonce de Pilotwings 2 et Earth Worm Jim 2 ; la sortie de Starfox 2, de FX Fighter, de Commanche et de Kirby's Dream Course (sur Snes), Nintendo présentait un bel éventail de produit pour sa bonne vieille Super Nintendo ! Seuls les fidèles de la marque comme Hudson, Namco, Electrobrain et Titus se cantonnent toujours sur un marché 16 bits, en légère perte de vitesse, il faut bien le dire. Même si Capcom avait un stand, il brillait



Nintendo a concentré ses efforts sur Commanche de Novalogic !

A 16BITS ACTION

Kirby's Dream Course / Snes

Kirby est l'un des deux premiers jeux sur la Super Nintendo. Aujourd'hui, ce personnage revient d'une façon tout à fait délirante. C'est un jeu de golf loin d'être ennuyeux. La balle, c'est Kirby. Et il vous faudra parcourir les huit circuits afin d'en venir à bout. Sachez qu'il vous sera possible d'y jouer à deux et même de vous initier au croquet.



Justice League Task force / Snes

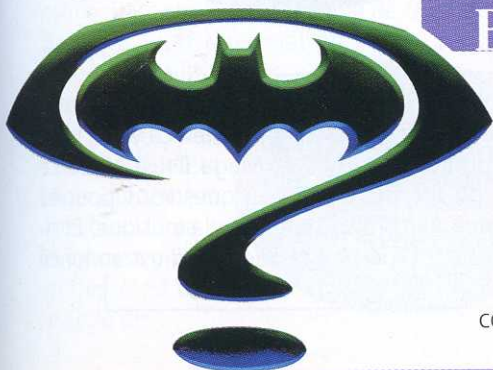
Voici un jeu dans lequel vous pouvez retrouver les plus grands héros de votre enfance. Batman, Superman et même Wonder Woman sont au rendez-vous dans ce jeu de baston venu tout droit de chez Sunsoft. À la manière d'un Street Fighter, le jeu présente divers décors et différents adversaires qui vous mèneront tête baissée vers l'ultime boss. Affaire à suivre de très près...

Exo Squad / MD

Il semblerait qu'Exo Squad de MCA soit le premier shoot'em up en 3D bitmap digne de ce nom, sur Mega Drive. En effet, la version présentée lors du CES, terminée à 70 %, était en tous points excellente ! Elle comportait deux modes de jeu : le mode <Computer> (contre l'ordinateur) et le mode <Versus> (deux joueurs). Une dernière chose : le scénario, pas encore dévoilé, sera - d'après certaines rumeurs - à la hauteur du budget débloqué pour le jeu. On verra, avec la version finale, si la prophétie dit vrai...



Batman Forever / Snes et MD



A peine mis en boîte pour le cinéma, "Batman Forever le film" (avec N.Kidman) fait déjà l'objet d'une adaptation sur console. "Batman Forever le jeu" devrait donc faire prochainement son apparition sur Super Nintendo et Mega Drive. En ce qui concerne le film, c'est l'équipe de ATG (Advanced Technologies Group) qui s'est occupée des effets spéciaux. Qui se cache derrière ce groupe ? Acclamez bien sûr, comme on se retrouve, hein ? Au total, l'opération jeu + film aura coûté plus d' 1 milliard de dollars.

ILS ARRIVENT SUR 16 bits

WeaponLord/ MD

Namco nous avait habitué à un style de jeu complètement différent. Avec WeaponLord sur Super Nintendo, il sortent la grosse artillerie. En effet, Conan le barbare peut aller se rhabiller. Au menu : haches, frondes et épées dévastatrices. Que de violence dans un environnement sombre et lugubre où les coups font mal. Un nouveau créneau pour Namco qui fait déjà rage dans les salles d'arcade avec le fameux Tekken.



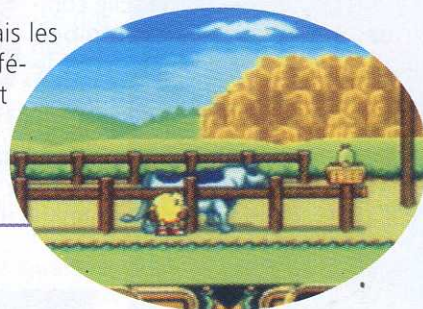
Comix Zone / MD

Voici un jeu unique en son genre ! Si vous êtes un passionné de la bande dessinée, vous serez fou de ce jeu. Vous y incarnez un personnage qui évolue dans les différents dessins, comme si ces derniers étaient réels. L'aventure est passionnante. L'ambiance est également présente grâce aux différentes musiques qui ont été choisies minutieusement.



Pac-Man 2 The new adventures / Snes - MD

Tout le monde connaît les péripéties du très célèbre Pac-Man. Mais les nouvelles aventures proposées dans ce second volet sont bien différentes. Voici notre ami qui se promène dans plusieurs villages à l'affût de nouvelles rencontres. Les niveaux sont nombreux et tous diversifiés. Les graphismes et les décors sont colorés. Tout est là pour confirmer qu'il s'agit d'un bon jeu.



Revolution X / Snes et MD



Revolution X est très connu sur borne d'arcade (il paraîtrait même qu'il figure au top 10 de l'arcade). Et bien ça y est, voilà que déboule son l'adaptation sur Snes et Mega Drive. Avec ce jeu, pénétrez au cœur du monde de la musique, vous pourrez même rencontrer le groupe Aerosmith, auteur de la musique. Et figurez vous que, à peine sort-il sur 16 Bits que déjà il est annoncé sur la 32X.

The Masked Rider Kamen Rider ZO / Mega CD

Ce jeu a été réalisé à partir de véritables scènes filmées. Vous évoluez donc dans une ambiance réaliste, où l'action et l'aventure sont au rendez-vous. Alors, apprêtez-vous à rencontrer au cours de votre voyage, différents ennemis tels que Spider-Woman ou encore Arachnia plus vrais que jamais. Autant vous dire que ça va chauffer sur Mega CD !



Marvel Comics X-Men 2 : Clone Wars / MD

Ce jeu met en scène des personnages très connus des Comics Marvel (X-Men et Spiderman, entre autres). Ceci dit, vous y retrouvez également l'ambiance du genre, grâce à des graphismes superbes et une animation sans faille. Ce jeu, qui marie parfaitement action et aventure, deviendra sûrement un indispensable sur cette console. À ne pas manquer dès sa sortie !



FX Fighter / Nintendo



La Super Nintendo, avec FX Fighter, se voit dotée d'un tout nouveau genre : le jeu de combat en 3D vectorielle. Un beat'em up utilisant les capacités de la célèbre puce FX - qui a servi pour Star Fox et Vortex - débarque enfin sur la 16 bits de Nintendo. Au programme, une dizaine de combattants, des graphismes hauts en couleurs et des effets spéciaux plein la vue. Bref, un excellent clone de Virtua Fighter Saturn.

Swat Kats / Snes

Vous avez déjà entendu parler de MegaKat City ? Non ? Bon ben tant pis ! Il va quand même falloir vous y rendre pour y rétablir le calme. Basé sur le dessin animé de chez Hanna-Barbera, Swat Kats met en scène des félins super héros qui vont devoir lutter contre l'infâme Docteur Viper qui sème le trouble. Il va y avoir des coups de griffes, c'est moi qui vous le dis.



Space Adventure Cobra 2 / Mega CD

Vous vous sentez d'attaque pour sauver votre douce et tendre, Armoroid Lady, des griffes de l'horrible Pirat Guild ? Space Adventure Cobra est l'adaptation d'une B.D. d'aventure et d'action qui fait un malheur au Japon. Et cette adaptation se fait sur Sega CD dans le cadre d'un RPG (Role Playing Game) très joliment réalisé. Une animation sans faille et un scénario savamment ficelé, sont là pour prouver que ce jeu d'aventure risque de laisser des séquelles sur ceux qui l'auront pratiqué.



ILS ARRIVENT SUR 16 bits

Judge Dredd / Snes et MD

Judge Dredd est l'adaptation d'un film avec Sylvester Stallone (*he's the law*), lui même tiré d'un comics américain. Prochainement disponible sur Super Nintendo et Mega Drive, ce jeu oscille entre plates-formes et shoot'em up. On n'aura qu'à dire que c'est un beat'em all pour simplifier. Voilà donc un nouveau hit en puissance qui débarque sur nos 16 Bits, et comme de bien entendu, c'est Acclaim qui est derrière tout ça.



A16BITS AVENTURE

Secret of Evermore / Snes

Secret of Evermore est un jeu d'aventure un peu à la façon de Secret of Mana. Les similitudes ne s'arrêtant pas là, il est également possible à Evermore de jouer à plusieurs. Développé par la branche américaine de Square Soft, ce jeu extrêmement prenant est également parmi les plus beaux du moments. Les grands amateurs de jeux d'aventures, dont je fais partie, piaillent déjà d'impatience. Zelda serait-il dépassé ?



Johnny Mnemonic / Mega CD



L'aventure se déroule au 21ème siècle. Vous transportez dans votre cerveau une puce ultra-confidentielle que vous devez ramener à bon port avant qu'elle n'explose. Sachez que cela ne sera pas vraiment facile, car les méchants sont à vos trousses pour récupérer cette même puce.

Le jeu est interactif. Les scènes sont filmées afin de donner une impression de réalisme absolu. Un jeu qui va sans doute nous immerger dans cette ambiance futuriste.

Phantasy Star IV / MD



La suite tant attendue des aventures de Phantasy Star débarque sur Mega Drive. On se souvient encore des heures passées à explorer le territoire de l'ancien monde, cherchant les indices pour atteindre le palais flottant.

Aujourd'hui, les légendes reviennent pour plus de combat, plus de réflexion, pour un scénario plus puissant ! Le système de jeu a légèrement changé par rapport au dernier volume, mais le joueur endurci retrouvera les mêmes joies que dans l'ancien épisode.

Shining Force / Mega CD

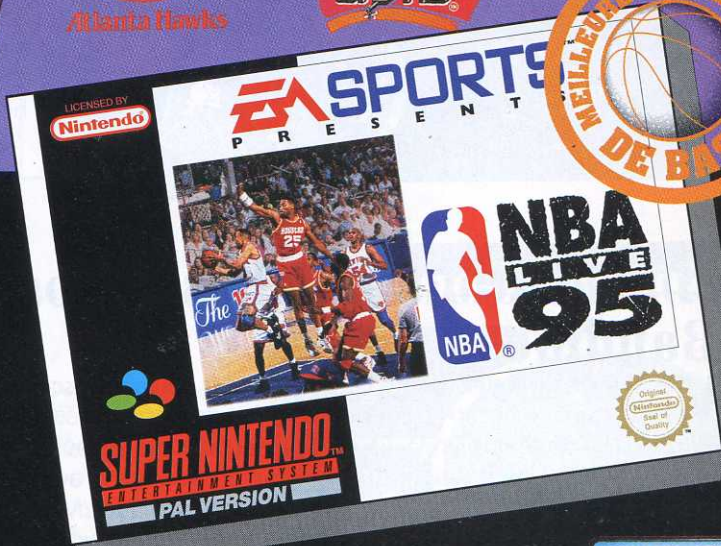
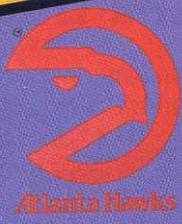
Il s'agit là d'un véritable jeu de rôle. Vous allez vivre une aventure extraordinaire dans un monde plein d'embûches et de mystères. L'animation est d'une fluidité exceptionnelle et les graphismes sont impressionnants. Le tout est renforcé par des musiques qui collent toujours à l'action et à l'ambiance générale. Un jeu que l'on attend de pieds fermes!



TOUS les joueurs de TOUTES les équipes de la NBA



sonst dans



HAUTEVILLE. © 1995 EA Sports and the EA Sports logo are trademarks and Electronic Arts is a registered trademark of Electronic Arts. All NBA and Team logos depicted are the property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA teams and may not be reproduced without the written consent of NBA Properties.

ASTUCES & CONCOURS
SUR LA LIGNE OCEAN
36 68 33 68*



25, Bd. Berthier 75017 Paris - Tél. 40 53 03 48

ILS ARRIVENT SUR 16 bits

Earth Bound / Nintendo

Earth Bound (Les frontières de la Terre) est le tout nouveau jeu de rôles de Nintendo. Comme dans Secret of Mana de chez Square Soft, vous affrontez des sorciers maléfiques et/ou des ennemis dotés de pouvoirs fabuleux. Les combats se déroulent de la même façon que dans Final Fantasy VI (aussi de chez Square Soft). La surface de jeu est représentée de manière isométrique...

En résumé, ça va cartonner sur Super Nintendo !



P16BITS LATE-FORME

Wild Woody /

Mega CD

Vous incarnez un petit personnage du nom de Woody et vous vous promenez dans dix mondes bien spécifiques. Vous allez défier les différents monstres et les boss à l'aide de diverses armes mises à votre disposition. Vous trouverez également de nombreux bonus qui faciliteront votre tâche. Un jeu qui, apparemment, sera indispensable à votre console !

Sylvester and Tweety/Snes

Tout le monde connaît Titi et Gros Minet dans le monde du dessin animé. Mais voici qu'ils prennent également une place importante dans celui des jeux vidéo. Vous incarnez le méchant chat et devez, par conséquent, essayer d'attraper le petit Titi, sans tomber dans les différents pièges préalablement placés et imaginés par la grand-mère de ce dernier. Un jeu qui promet un bon divertissement.



Porky Pig's Haunted Holiday / Snes



Reprenant un grand personnage des dessins animés de la Warner Bros, Sunsoft nous présente ce jeu de plates-formes assez hors du commun. Dans la peau d'un petit cochon, vous traverserez plusieurs mondes tous différents les uns des autres. Vous devrez vous battre contre les intempéries, éviter les pièges bien dissimulés et également combattre les fantômes et les monstres. Un jeu qui promet une bonne durée de vie!

Speedy Gonzales Los Gatos Bandidos / Snes

Voici un jeu de plates-formes de chez Sunsoft qui met en scène un autre personnage très connu de la bande dessinée : Speedy Gonzales. En un temps limité, vous devez secourir vos amis les souris, prises au piège par «Los Gatos Bandidos». Un jeu aux graphismes travaillés et aux décors variés, qui offre de bonnes balades. Vous traverserez des villes et des milieux sous-marins. Alors, accrochez bien votre ceinture, car ça va speeder!



Casper / Snes et MD

Casper, le petit fantôme d'Hanna Barbara, est la prochaine grosse licence d'Interplay. Prévû aussi sur les machines 32 bits, Casper sera une fidèle adaptation du film de Steven Spielberg sorti aux Etats-Unis. Peu de choses nous ont été communiqué sur le jeu. Seul l'avenir nous en dira plus...



Mr Nutz 2 / MD



Comme tout les grands hits, Mr Nutz a lui aussi droit à un second volet. La première version ayant déjà, à mon sens, sa place dans le top 5 des meilleurs jeux de plates-formes, on imagine aisément le niveau de cette suite. Développée par l'équipe d'Ocean, cette version est d'ailleurs une reprise de la version Amiga. Au vue de la beauté des graphismes, je conseille à tout les amateurs du genre de se jeter dessus dès sa sortie.

Desert Demolition : Road Runner and Wile E. Coyote / MD

Retrouvez Bugs Bunny, Porky Pig, Daffy Duck et bien d'autres encore, dans ce jeu tout à fait original et imaginaire. Dans



des décors somptueux, poursuivez votre ami Road Runner en défilant tous les pièges qui se trouvent sur votre passage. Les musiques sont dynamiques, les niveaux bien variés. Bref, ce soft présente tous les avantages d'un bon jeu.

The Great Circus Mystery / Snes - MD

Si vous avez aimé «The Magical Quest», vous adorerez «The Great Circus Mystery». C'est un véritable jeu de plates-formes comme on les aime. C'est à dire bien dosé en difficulté, plein de trouvailles et d'imagination. De plus, dans cette nouvelle aventure, Minnie est présente et contribue au charme du jeu. Comme quoi, cette version s'avère indispensable !



16BITS SIMULATIONS

Star Fox 2 / Snes

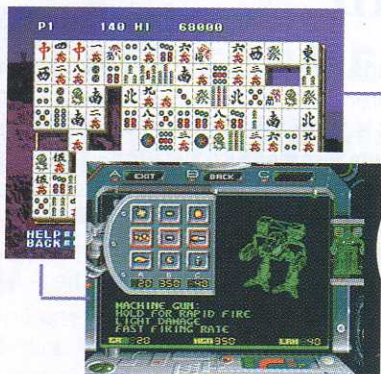
Nintendo nous a présenté son titre phare pour l'année 95 : Star Fox 2. Bénéficiant de la même réalisation que son prédécesseur, ce dernier hit Nintendo étend votre aire de jeu. En effet, vous évoluez sur 360°. La grande innovation réside surtout dans la possibilité de jouer à deux, en simultané. Et tenez-vous bien : sans le moindre ralentissement. Vous vous en doutez, les parties finissent souvent en duel fratricide.



Ils ARRIVENT SUR 16 bits

Kawasaki Superbike Challenge / MD

Cette simulation de course en moto ravira tous les passionnés de vitesse. Vous vous trouvez à la place du conducteur et devez parcourir les différents circuits qui vous sont proposés. Tout est pris en compte comme lors d'un véritable championnat. Mais le principal intérêt du jeu est que l'on peut y jouer à deux. L'écran est alors divisé en deux et chacun peut gérer sa course comme il l'entend.



Battletech / Snes



Basé sur la série des jeux de rôle FASA, Battletech d'Activision est un simulateur de combats. Interplay nous prépare donc une cartouche de 16 megs pleine de violence. Sachez aussi que Battletech est directement inspiré des SIMNET de l'armée américaine. Ces derniers se trouvent maintenant dans les Virtual World Entertainment Centers, à travers la majorité du continent. Un must pour les fans de mechwarriors !

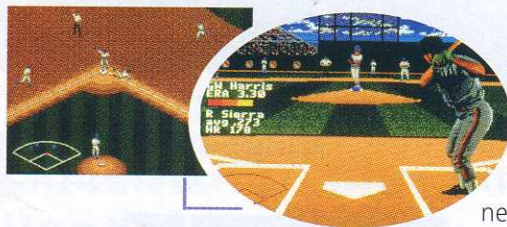
Comanche / Snes

Comanche de Novalogic, l'une des meilleures simulations aériennes (en 3D) du monde débarque en mars sur Super Nintendo. Au programme des exercices d'entraînement, des combats et ple d'autres choses que vous découvrirez par vous-même. Plus que deux mois de patience !



S16BITS SPORT

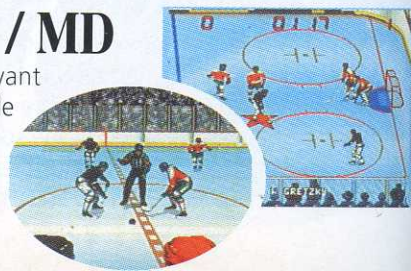
RBI. Baseball '95 / Mega CD



A tous les accros du base-ball, Sega a pensé à vous ! Voici la simulation de votre sport adoré, qui est en fait la suite de R.B.I. Baseball'94. Vous êtes placé sur le terrain en fonction de la vue que vous avez choisie. Vous pouvez être à la place du receveur, du batteur ou à celle de l'équipe adverse. Dans ce dernier cas, vous bénéficiez d'une vue d'ensemble du terrain. Un jeu qui fera certainement plaisir à tous les passionnés.

Wayne Gretzky's NHLPA All-Stars / MD

Voici une simulation de hockey sur glace d'un réalisme étonnant. Le jeu ayant été conçu à partir de véritables joueurs en mouvement, les déplacements de ces derniers sont d'une justesse incroyable. De plus, vous pouvez bénéficier de plusieurs vues sous différents angles. Voici une excellente chose qui améliore la jouabilité et la maniabilité, assez difficiles la plupart du temps.



Payne Stewart Pro Golf / MD

Ce jeu s'adresse à tous les passionnés de golf. Il vous fait vivre l'action comme si vous y étiez réellement. Tout y est pris en compte. À vous de calculer vos coups selon l'inclinaison du terrain, le vent, etc. Vous pouvez également visualiser les différents trous sous plusieurs angles, afin de mieux gérer vos tirs et de trouver la meilleure solution pour y aboutir. Et, tant que vous y êtes, pourquoi ne pas participer aux championnats réservés aux meilleurs ?



Bouncers / Sega CD

Voici un jeu de basket ball tout à fait original. Vous ne vous trouvez pas dans un vrai gymnase, bien au contraire. Vous êtes au soleil, sur une île où les cocotiers servent à délimiter le terrain, où les singes suspendus aux arbres servent de panier (ils forment un cercle avec leurs bras). Cependant, les véritables règles sont respectées. Un CD qui plaira beaucoup aux passionnés du basket, mais également aux autres.



Soccer World / Mega CD

Voici un jeu qui va plaire à tous les passionnés du football. Vous y trouvez trois niveaux de difficulté : amateur, club, ou professionnel. Vous pouvez choisir entre un match amical, un véritable tournoi, ou encore le mode d'entraînement aux tirs au but. Le tout vous est servi sous trois angles de vue différents, selon vos préférences. Sachez également que la maniabilité des joueurs est bonne et que vous contrôlez le gardien de but chaque fois que celui-ci est concerné.



16BITS DIVERS

Panic Bomberman / Snes

Imaginez une recette très simple. Prenez deux hits des jeux vidéos. Bomberman et Tetris par exemple. Mettez les dans une cartouche, mélangez puis secouez fort. Le résultat, est surprenant. Ici, pas de 3D superflue et pas d'effets spéciaux. Ce soft est basé sur la simplicité et le fun. Une belle réussite pour Nintendo.

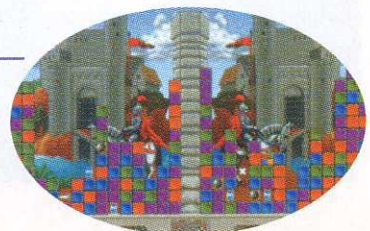


Kirby's Avalanche / Snes

Voici un jeu qui ressemble de toute pièce à Breakthru. Votre but est d'aligner le plus de pièces possible d'une même couleur afin qu'elles s'annulent. En mode un joueur, vous affrontez seize ennemis différents. À deux joueurs, le jeu est plus intéressant car la motivation est au rendez-vous. Ceci étant, l'ambiance est assez sympa et on en redemande !

Breakthru / Snes

L'inventeur du fameux Tetris revient en force avec un nouveau casse-tête. Des petites pièces colorées tombent sur votre tableau. Assemblez-les par couleurs, afin de les éliminer le plus tôt possible. Avis aux amateurs du genre !



32 BITS LA TECHNOLOGIE DE DEMAIN

- Alien Trilogy** / p.85
- Dræg Wars** / p.85
- Space Pirates** / p.85
- Totally Brutal** / p.86
- Galactic Crusade** / p.86
- Cyberwar** / p.86
- Agressors of Dark Kombat** / p.86
- Space Ace** / p.87
- Brain Dead 13** / p.87
- Blackthorne** / p.88
- Cyberia** / p.88
- C2 Judgment Clay** / p.88
- Motherbase** / p.88
- Darkside** / p.89
- Midnight Raiders** / p.89
- Starblade** / p.89
- Dinoblaze** / p.90
- Cannon Fodder** / p.90
- Big Blue** / p.90
- The Daedalus Encounter** / p.90
- Po'ed** / p.91
- Lands of Lore 2** / p.91
- Lost Eden** / p.91
- Seal of Pharaoh** / p.91
- The 11th Hour : The Sequel to the 7th Guest** / p.91
- Robinson's Requiem** / p.92
- The « D »** / p.92
- Alone in the Dark II** / p.92
- Star Trek The Next Generation** / p.93
- Obsidian** / p.93
- Chaotix** / p.94
- Tempo Jr.** / p.94
- Flying Nightmares 2** / p.94
- Flying Nightmares** / p.94
- Virtua Racing** / p.94
- Flying Aces** / p.95
- Command & Conquer** / p.95
- Metal F. Tank** / p.95
- Panzer General** / p.95
- R.B.I. Baseball' 95** / p.95

Dans le prochain numéro :

- Space Harrier
- Cadillac and Dinosaurs
- Loadstar
- Myst
- Shangai : Triple Threat

La 32X est-elle mort-née ? Encore une fois, non ! Même si sa présence sur le salon était timide, de gros titres se dessinent à l'horizon. Tout d'abord, la reprise de flambeau de Sonic : Chaotix

et bien sûr, les grosses licences du marché 16 bits comme Mortal Kombat II et NBA JAM Tournament. À noter qu'Acclaim, malgré une gamme Mega Drive très riche ne néglige pas un gros potentiel de vente. Si on pouvait s'attendre à trouver 3DO dans le pavillon multimedia (vis-à-vis de son orientation), c'est au centre de la Hi-Fi que se trouvait son (très) petit stand. Au programme, Virgin avec Daedalus Encounter et Dinoblaze, Return

Fire de Silent Software et surtout, la Panasonic FZ-10 (la nouvelle 3DO). On

On note aussi la présentation de Wing Commander 3 d'Electronic Arts, qui ne faisait qu'acte de présence.

note aussi la présentation de Wing Commander 3 d'Electronic Arts, qui ne faisait qu'acte de présence. En outre, si le stand 3DO ne brillait pas par sa grandeur, beaucoup d'éditeurs tiers présentaient des produits sur leur propre stand. Grande première pour le marché américain : la Neo Geo CD. Malgré une panoplie impressionnante de jeux, pour nous européens, ce ne fut

que de l'esbrouffe. Nous sommes maintenant des familiers du concept 32 bits d'SNK et des jeux que l'on trouve dans nos boutiques. En ce qui concerne les news Saturn et Play Station, hormis quelques jeux disséminés sur le salon, Sega et Sony présentaient ces dernières aux développeurs (à l'Alexis Park Hotel, pour ceux qui connaissent !). Encore une fois, par le biais de notre marché import, nous connaissons la plupart des titres : Toshinden et Ridge Racer en sont deux exemples. De même, Time Warner Interactive, qui était au Saint Tropez Hotel (pour ceux qui...), faisait une démonstration de Virtua Racing sur Saturn et de Primal Rage sur 32X. Bref, on s'aperçoit que les développeurs ont voté une motion de confiance à l'égard de la technologie 32 bits.



Pour le lancement de la NEO GEO CD aux US, SNK a mis sur pieds un show d'enfer. Au programme : une petite représentation de Samurai Shodown...

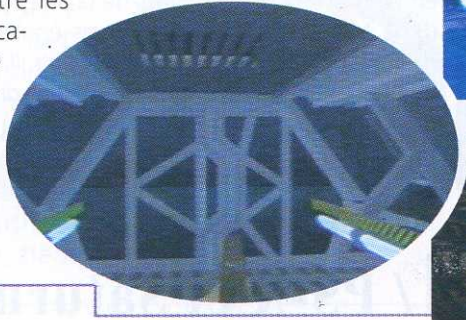


Même si le stand Sega respire la joie, il en est tout autre de sa gamme de produits. Sans doute parce qu'ils préparent un superbe E³ (Electronic Entertainment Exposition) pour le mois de mai !

**A32BITS
ACTION**

Alien Trilogy / PS-X et Saturn

Certes, nous vous avons montré les photos de ce jeu à maintes occasions, mais c'est bien la première fois que nous disposons de screen shots directement tirés du jeu. Malheureusement, nous ne connaissons toujours pas les dates de sortie de ce mythique jeu d'Acclaim. Patience...



Drug Wars / 3DO



American Laser Games a trouvé son créneau, surtout avec la sortie du MPEG-1, sur 3DO. En effet, dans le genre films interactifs, on peut dire qu'ils sont passés maître. C'est un bien qui vaut un mal puisque la jouabilité en prend un petit coup. Mais bref, ce jeu interdit au moins de treize ans, vous met face au cartel sud américain de la drogue. Tout comme la version arcade, longtemps restée au top 10 des salles, Drug Wars nécessite l'implant d'un doigt bionique !



Space pirates / 3DO

Le Capitaine Talon (alias le barbe rouge de l'espace) et sa flotte de pirates ont pris en otage un vaisseau de transport. Surprise ! Un petit ranger de l'espace (vous même) a pour mission de contrer ses plans. Comme si ça ne suffisait pas, seuls quelques cristaux disséminés aux quatre coins de la galaxie sont assez puissants pour venir à bout des forces du mal. Encore un jeu où votre victoire n'a d'égale que votre capacité à bourriner sur la bouton de tir.



ILS ARRIVENT SUR 32 BITS

Totally Brutal / 32X



Totally Brutal est un nom qui vous dira peut-être quelque chose. En effet, vous l'avez sans doute rencontré en vous promenant au pays de la Snes ou de la Mega CD. Il est désormais également disponible sur la 32X de maître Sega. Il s'agit là d'un beat'em all à la sauce Cartoons. Une sorte de Tiny Toon version kung fu en quelque sorte. Malgré tout, Totally Brutal reste une adaptation moyenne puisqu'à la base, il s'agit d'un soft moyen. Il reste tout de même l'espoir qu'avec les 32 Bits réquisitionnés, on tienne là une meilleure version.



Galactic Crusade / PS-X et Saturn

Dans Galactic Crusade, vous allez devoir partir en croisade au fin fond de la galaxie. Et toc! Ça, c'est de l'information, non ? Bon allez, trêve de plaisanteries et laissez-vous glisser une fois de plus dans un scénario digne de «*La Guerre des Étoiles*». Entièrement réalisé en 3D texture mappée à laquelle s'ajoute un lissage Gouraud, Galactic possède toutes les qualités graphiques et techniques pour devenir un must. C'est tout simplement superbe et on l'attend avec impatience sur PS-X et Saturn.



Cyberwar / PS-X



Après The Lawnmower Man, SCI nous ouvre les portes d'une autre dimension, celle du Docteur Angelo. Plongez dans un monde virtuel en le suivant dans la matrice. Percez les défenses militaires pour détruire

la puce Oméga qui se trouve au cœur de Cyberjobe's Virtual City. Voici un jeu d'une beauté rare de par ses couleurs et ses décors en trois dimensions, doté d'un intérêt... hors du commun.



Agressors of Dark Kombat / Neo Geo CD

Dans Agressors of Dark Kombat, le tout nouveau jeu de baston Neo Geo, vous pouvez incarner une dizaine de combattants. Comme vous vous en doutez, ils disposent tous d'une panoplie de coups très étendue. De plus, ils peuvent réaliser diverses attaques spéciales (autant que dans le récent King Of Fighters '94 !) et un super coup dévastateur ! Bref, ce nouveau prétendant au titre de meilleur jeu de baston s'annonce chaud, très chaud !



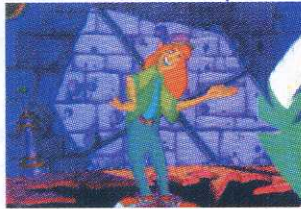
Space Ace / 3DO

Vous connaissez certainement Dragon's Lair, un jeu ou plutôt un dessin interactif de Ready Soft ? Et bien, sachez qu'une suite sort en février sur 3DO : Space Ace. Cette fois-ci, l'aventure ne se déroule pas au moyen-âge, mais dans un futur lointain. Le héros, Ace, essaie de sauver sa belle princesse, Kimberly. Elle est retenue prisonnière par Borf, un méchant aux origines inconnues... Les graphismes sont signés Don Bluth. L'animation est signée Don Bluth... Mais qui est Don Bluth ? Ben, c'est le génial créateur du jeu, tiens !



Brain Dead 13 / 3DO

Qui a dit que Ready Soft ne sait faire que des jeux ou des dessins animés interactifs ? Pas CD Consoles, mais bon, avouons-le : ils ne produisent que des jeux de ce genre... Le dernier en date s'intitule Brain Dead 13. Il vous propose d'incarner un jeune électricien, dénommé Lance. Sans savoir pourquoi ni comment, il s'est retrouvé mêlé à une sombre affaire de conspiration contre la sûreté du monde. Pour s'en sortir, il doit impérativement éliminer



le docteur Nero Neurosis, responsable de tout ce micmac... Malgré une jouabilité hasardeuse, Brain Dead 13 s'avère être un jeu très séduisant. Il offre des graphismes incroyablement beaux (regardez les photos pour en être convaincu) et des musiques forts alléchantes. Aller, plus que quelques mois de patience...



Surgical Strike / 32X CD

«**P**as de pitié, tuez-les ! » Ces quelques paroles sont issues de la toute nouvelle simulation de combat 32 X, Surgical Strike. Comment, vous ne connaissez pas ? C'est normal, elle n'est pas encore disponible en magasin (eh eh !). Blagues à part, sachez que cette simu est réalisée à partir de séquences vidéos (on commence à avoir l'habitude sur 32 X). Elle vous propose de piloter divers tanks et de batailler contre l'ordinateur, ou en mode deux joueurs... En résumé, un jeu s'annonce prometteur !



Turtle Bay

le spécialiste des nouvelles Consoles.

Do The Math
JAGUAR
seulement **1890**frs

les jeux

Aircars	449	Raiden	250
Alien Vs Predator	470	Rayman	449
Bubsy Bobcat	449	Space Wars	490
Burn Out	490	Syndicate	490
Checkered flag	449	Tempest 2000	250
Crescent galaxy	250	Theme Park	490
DOOM	470	Troy Aikman NFL	490
Double Dragon V	490	ultra Vortex	490
DragonBruceLee	429	Val d Isere	449
Iron Soldier	449	Wolfenstein 3D	379
Kasumi Ninja	490	Zool 2	449

les accessoires

Joypad jaguar	249	Malette	280
Pro STick tuRbo	970	BLackJAG	Tel

les gDodies

...stop ... CD ROM dispo ... stop

! **PSX** version PAL et NTSC dispo
SONY

deja 6 jeux dispo !

Double Dragon V	649	Super Parodius	649
KING s Field	649	TAMA	649
Ridge Racer	649	Toshinden	649

Livraison en 24H ou 48H

Scoop : Turtle Bay est ouvert du Mardi au Samedi, de 9H30 à 12H30 et de 14H à 19H.

commandez au
72 75 92 84

Fax: 72 74 49 58
90, rue Massena 69006 Lyon

ILS ARRIVENT SUR 32 Bits

Blackthorne / 32X

Sorti dernièrement sur Super Nintendo et Mega Drive, Blackthorne est de retour en ce début d'année. Bénéficiant des « upgrades » de la 32X, il se rapproche franchement du style de Flashback. Mais pas au niveau de l'histoire qui ne diffère malheureusement pas des versions 16 bits. Cependant, Interplay a mis la gomme au niveau de la fluidité du jeu et aussi du réalisme des mouvements. Bref, il y a de la concurrence dans l'air !



Cyberia / 3DO

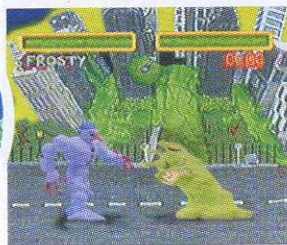
Doté d'une ambiance sonore exceptionnelle, Cyberia est une adaptation d'un des plus gros titres PC CD Rom. Pour une fois, Interplay mise sur un film en précalculé où plusieurs possibilités vous sont offertes. En plus des

scènes cinématiques, les phases de jeu, où votre victoire n'aura d'égal que votre capacité à bourriner le bouton de tir, sont un bon challenge pour les fous du paddle. Cette version devrait être meilleure que la version PC.



C2 Judgment Clay / 32X

Clayfighter est de retour ! Avec, vous le devinez tous, Clayfighter 2. Si Interplay l'avait annoncé sur Snes et sur Mega Drive, aujourd'hui, c'est dans la douleur qu'ils accouchent d'une suite tonitruante aux hommes en pâte à modeler. Plus de coups, plus de couleurs, plus de bruitages et une meilleure animation sont au service de cette nouvelle version. À l'heure actuelle on se demande qui distribuera ce produit en France.

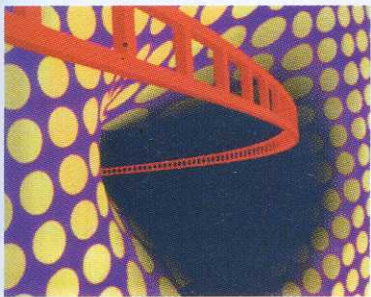


Motherbase / 32X

Motherbase est un shoot'em up impressionnant au scrolling horizontal. Vous allez voyager dans un monde tout à fait hors du commun, au delà du réel. Votre mission est d'abattre l'ennemi sans lui laisser la moindre petite chance de s'en sortir et de ramener votre vaisseau spatial sans dommage important. Vous vous entraînerez donc à piloter, mais également à tirer de manière précise. Préparez-vous à décoller !



Darkside / Saturn



Darkside s'annonce comme l'un des jeux les plus amusants de cette année ! Il vous propose de visiter un monde imaginaire et de dévaler des pentes vertigineuses, à bord d'un wagonnet. Bref, plus besoin d'aller à la fête foraine et de payer son ticket pour s'éclater sur des montagnes russes... avec Darkside, c'est gratuit ! Disponible en mars.

Midnight Raiders / 32X CD

Les forces aériennes des États-Unis ont besoin de vous ! Un groupe de terroristes a kidnappé des membres importants du gouvernement. Il menace de les tuer. Une seule recette pour les sauver : piloter l'hélicoptère le plus sophistiqué du monde, l'AH-64. Vous l'avez compris, Midnight Raiders est une simulation aérienne... Réalisée à partir de séquences vidéo, elle risque elle aussi de faire un malheur, tant ses graphismes sont somptueux !

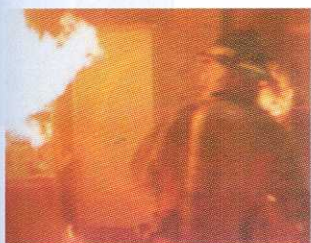


Starblade / 3DO

Namco développe actuellement plus de vingt titres pour la Play Station. C'est un fait ! Mais ce n'est pas pour autant qu'il délaisse les autres plates-formes. Contents du succès de Starblade dans les salles d'arcade, il décide donc de l'adapter sur 3DO. Logique, puisque la machine se prête tout à fait à ce genre d'application en précalculée. Votre mission : détruire les installations de la base Octopus pour court-circuiter l'ennemi...



Fahrenheit / 32X CD




Depuis votre plus tendre enfance, vous rêvez de jouer les pompiers. Vous songez également à sauver la veuve et l'orphelin. Coup de bol, dans Fahrenheit, un des tous prochains jeux 32 X, vous avez pour mission de sauver des gens, retenus prisonniers par les flammes dans divers bâtiments : écoles, hopitaux, etc. Comme dans toutes

les autres productions 32 X, l'action est entrecoupée de séquences vidéos... Sortie prévue en avril !

Sequence



Pour nous, le N°1  C'est TOI

Rayon GOODIES

**3 D O - P S X
SATURN
NEO-GEO CD
JAGUAR
SEGA - 32X
NINTENDO**

Le jeu du mois :

**Need for Speed
3 D O
Pour Toi : 349 Fr**

V P C ... Tel au
Magasin le + proche

OCCASION Achat-Vente

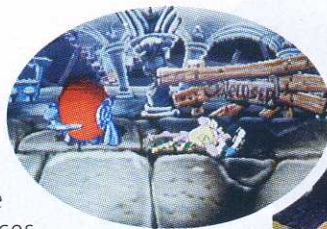
REVENDEURS Contactez nous !
Rejoignez une chaîne de spécialistes

NANTES	RENNES	VANNES
40 35 42 42	99 31 11 26	97 68 20 68
21 place viarme	3 rue du puits Mauger	14 bis rue Emile Burgault
ST BRIEUC	La ROCHE sur YON	LORIENT
96 61 06 48	51 36 15 25	97 21 34 35
53 rue Saint Guillaume	L' Empire 4 place Napoléon	25 cours ce la Bove

ILS ARRIVENT SUR 32 BITS

Dinoblaze / 3DO

Dinoblaze, c'est excellent ! On pourrait presque s'arrêter là tant les qualificatifs sont impuissants et vains devant les qualités de ce jeu. Sachez juste que Dinoblaze permet de faire des courses de dinosaures ou encore de jouer au hockey avec ces derniers ! Autant dire que le délire et l'absurde sont poussés au paroxysme pour notre plus grand plaisir. Je ne voudrais pas être trop dithyrambique, mais je persiste à dire que Dinoblaze sur 3DO, c'est excellent.



Cannon Fodder / Saturn



Décidément, tout le monde semble s'être concerté pour sortir le très classique Cannon Fodder sur tout les supports possibles. Retrouvez donc nos petits militaires préférés sur les deux coprocesseurs 32 bits de la Saturn. Il n'y a qu'à regarder la démo de ce jeu pour comprendre que les aventures de Slice, Bambi, Ice et les autres, ont bénéficié d'un soin tout particulier pour ce qui est de cette adaptation. Bref, de longues et belles heures de jeu et de fun sur Saturn.

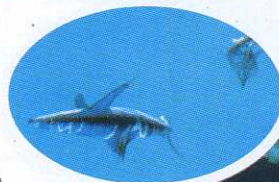


Big Blue / Play Station



Non non, ce n'est pas le énième remake américain de l'une de nos créations cinématographiques. En fait Big Blue est un jeu qui vous fera voir les fonds sous-marins d'un autre œil.

Plongez dans les eaux obscures et glacées, affrontez les créatures des abysses, laissez vous bercer par les sons d'un autre monde. Vous serez émerveillés par la beauté de ce jeu et croyez moi, le retour sur terre n'est pas facile.



A^{32BITS} AVENTURE

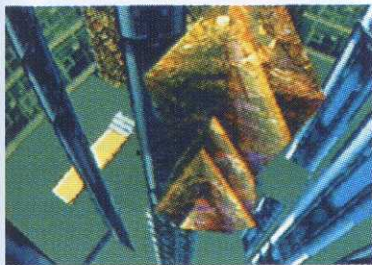
The Daedalus Encounter / 3DO

Sorti de nulle part, Mechadus vous prépare un petit voyage au centre du système solaire, accompagné d'une créature de rêve. J'ai nommé Tia Carrere, la sulfureuse brune qui a fait ses débuts dans *Wayne's World* et *True Lies*. Édité par Virgin, The Daedalus Encounter s'annonce comme une des plus grosses productions sur 3DO dotée d'un scénario des plus ambitieux. Cette aventure sur trois CD dure d'ailleurs plus de deux heures !

Cette fois-ci, vous incarnez le commandant Ari (Tia Carrere). Coincé sur un vaisseau infesté d'aliens, vous devez reprendre le contrôle du vaisseau avant qu'il ne perde l'astre celeste. Une véritable partie de « plaisir » !



Po'ed / 3DO



Voici le jeu d'aventure qui va vous en faire voir de toutes les couleurs. Vous êtes un membre de l'équipe d'élite de Space Marines envoyé dans un monde éloigné. Dans cette ville futuriste où vous rencontrez des créatures bien étranges, vous allez mener votre enquête. Dans un décor en 3D, plus de quarante niveaux sont à explorer. Enfin un jeu qui promet une durée de vie plus que raisonnable !



Lands of Lore 2 / 3DO

Westwood débarque enfin sur 3DO avec Lands of Lore 2, l'un des titres phares de sa gamme PC CD-Rom. Comme à l'accoutumée, c'est Virgin qui se charge de l'édition et de la distribution du jeu. Si vous aimez les histoires de dragons, de princesses et de chevaliers, vous tenez là le must du genre. Emprisonné dans un donjon pour les crimes qu'a commis votre mère, vous êtes le souffredouleur de la contrée de Gladstone... Mais comme le dit si bien le dicton : « Qui sème le vent récolte la tempête ».



Lost Eden / 3DO

La polémique Cryo est relancée : savent-ils faire des jeux à la fois beaux et intéressants ? P't'êt ben que oui... p't'êt ben que non ! En tout cas, grâce à Virgin, ils préparent actuellement Lost Eden.



Comme d'habitude,

les graphismes sont à la hauteur. En ce qui concerne le scénario, seul l'avenir nous dira s'il est dénué de sens ou non. Bref, Lost Eden se positionne comme une expérience jurassique où les hommes apprennent à cohabiter avec les dinosaures qui sont, à la fois, leurs meilleurs amis et leurs pires ennemis.

Seal of the Pharaoh / 3DO



La malédiction des pharaons risque de s'abattre sur vous avec la sortie (sur 3DO) de Seal of the Pharaoh. Vous l'avez deviné ! L'Egypte ancienne est à l'honneur. Votre père, un archéologue réputé, a déjà tenté de mettre à jour les arcanes de Pharaoh, mais il a trouvé la mort. Par esprit de vengeance, vous y retournez... Pièges ancestraux, monstres et labyrinthes vous attendent. Une petite escapade, des plus agréables, dans le passé.

The 11th Hour : The Sequel to the 7th Guest / 3DO

Trilobyte continue sur sa lancée. Après le succès phénoménal de "7th Guest", ils nous sortent maintenant "The 11th Hour". Coproduit par Virgin, ce jeu est encore une grosse production hollywoodienne sur plus de trois CD. Terreur, c'est le mot d'ordre qu'adopte cette suite très psychologique. De part le support CD, le jeu utilise le mode FMV. De plus, le directeur de casting aurait ses entrées dans le show bizz... À quand 15th Illusion ?



ILS ARRIVENT SUR 32 Bits

Robinson's Requiem / 3DO



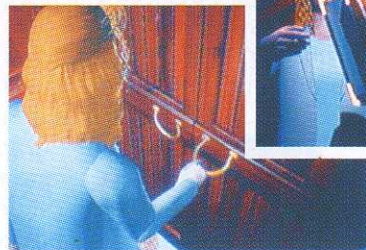
Comme Robinson Cruséo (personnage né de l'imagination de Daniel Defoe, 1660-1731), vous êtes prisonnier d'une île déserte. La famine vous guette, les bêtes sauvages vous surveillent... Pour vous en sortir, une seule solution : partir à l'aventure ! Comme vous vous en doutez, sur votre

route se dressent des ennemis bizarres, qu'il va falloir combattre au péril de votre vie. Les affrontements se déroulent en 3D (très impressionnants !), des pouvoirs magiques peuvent être utilisés... En résumé, dans Robinson's Requiem, le dernier jeu de Silmarils sur 3DO, on ne s'ennuie jamais !



The « D » / 3DO

Programmé par Warp, une petite compagnie japonaise, The « D » se démarque des traditionnels jeux de rôles. Fini, les graphismes criards à la Zelda, vive la puissance Silicon Graphics. Meurtres, énigmes et même humour sont au rendez-vous. Enfin un jeu d'aventures authentique pour la 3DO. Et oui ! C'est la première fois qu'il ne s'agit pas d'une vulgaire adaptation d'un titre PC CD Rom. L'élève dépasserait donc le maître ?



Alone in the Dark II / 32X



Après Alone in the Dark sur 3DO, Interplay décide de lancer le non moins célèbre, Alone in the Dark II sur 32X. Comme son prédécesseur, il jouit d'une réalisation quasi parfaite au niveau de l'animation et des graphismes. La théorie des suites s'avère, par la même occasion, complètement fautive puisque Alone in the Dark II dispose d'un scénario en béton. Plus long, plus intéressant, il s'écarte un peu de l'ambiance Lovecraftienne du premier volet !



Star Trek The Next Generation / 3DO

Depuis plusieurs mois déjà, la 3DO nous surprend par la qualité de ses jeux. Avec «A World for All Seasons», vous retrouverez tous les héros de *Star Trek The Next Generation* qui, soit dit en passant ont fait un carton d'enfer à la télé, aux States ! Au menu de ce jeu tout en 3D : les vrais persos avec leurs vraies voix et bien sûr des combats titanesques (toujours en 3D) pour sauver l'USS Enterprise des griffes des extraterrestres belliqueux... C'est promis, dès qu'on se le procure on le critique ! Ah oui, au fait, merci à Spectrum Holobyte.



Obsidian / Saturn



C'est sûr et certain : le monde ne sera plus le même lorsque vous aurez inséré Obsidian dans votre Saturn ! Ce jeu d'aventure de Rocket Sciences mêle habilement action, graphismes géniaux, scénario en béton et animation du tonnerre. La cerise sur le gâteau concerne sans aucun doute les séquences vidéos en 3D ! Maintenant que vous savez tout, il ne vous reste plus qu'à attendre deux mois...Et oui, le jeu n'est dispo que fin Mars !

Rapports filles/mecs ?

Les bons plans de Dylan et Brenda

☎ **36 70 07 27**

Gagne un voyage aux USA en nous appelant au

36 70 91 92



Comment faire craquer les nanas

36 70 02 48

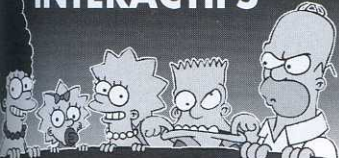


Mary répond à toutes tes questions

☎ **36 70 00 09**

36 68 00 23

MEGA JEUX INTERACTIFS



THE SIMPSONS

Joue avec George EDDY

Joue et gagne un voyage aux USA pour voir tes joueurs préférés



Tout sur les news NBA

36 70 02 23

Tire plus vite que LUKY LUKE et gagne des centaines de cadeaux en jouant au



36 68 00 05

3668: 2,19/mn

Adrian Bay 3670: 8,76/cnx + 2,19/mn

ILS ARRIVENT SUR 32 BITS

P^{32BITS} LATE-FORME

Chaotix / 32X

Le voici, le voilà, le tout nouveau Sonic ! Il arrive sur 32 X et croyez-nous, il risque de faire bien des ravages ! Pourquoi ? On peut y jouer à deux, les graphismes sont hallucinants et les musiques encore plus géniales que dans les précédentes versions. Même si le principe de jeu n'a guère évolué, c'est toujours aussi cool (parole de scout !) de diriger Sonic ou Knukle dans des niveaux labyrinthiques et d'affronter le célèbre docteur Robotnik ! Au fait, Sonic 32 X risque de changer de nom. D'après Sega, à sa sortie, il pourrait s'appeler Chaotix...



Tempo Jr. / 32X

Sur la planète Rhythmia, rien ne va plus. Tous les habitants deviennent fous ! Pour résoudre la situation, le gouvernement envoie une petite sauterelle du nom de Tempo. Cet animal, dont la coupe de cheveux nous rappelle celle de Sonic, le hérisson bleu, tire sa puissance de la musique. C'est pourquoi il se balade sans cesse avec des violons, des guitares et d'autres instruments de musique pour combattre les méchants. Sans aucun doute, la 32X verra exploser ses ventes dès l'instant où ce jeu de plate-forme de Sega sera disponible...

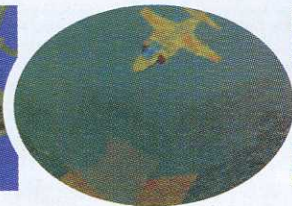


S^{32BITS} SIMULATIONS

Flying Nightmares 2 / Saturn - PS-X



Un excellent simulateur de vol arrive sur Saturn et Play Station. Le jeu, réalisé en texture mappée, présente trois avions programmés en intelligence artificielle. Autant vous dire que les graphismes sont superbes et que l'intérêt du jeu prend une toute autre dimension. Car il s'agit là d'un véritable jeu de guerre stratégique, plus que d'une simple et classique simulation de vol.



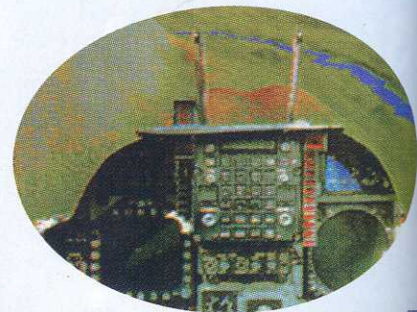
Flying Nightmares / 3DO

Avec Flying Nightmares, vous allez enfin pouvoir survoler des paysages magnifiques en trois dimensions. La vue est spectaculaire et l'intérêt du jeu n'en pâtit pas, bien au contraire ! Vous êtes réellement à bord de cet engin car le tableau de bord est précisément reconstitué. À vous de vous lancer dans cette formidable aventure que vous n'êtes pas prêt d'oublier.

Virtua Racing / Sega Saturn



Il existe déjà beaucoup de jeux qui présentent des simulations de courses automobiles. Virtua Racing innove malgré tout dans ce domaine en incluant une réelle 3D, plutôt qu'un mode 7. C'est pourquoi, plus que jamais, vous avez l'impression d'être vraiment dans votre petit bolide fonçant sur les divers circuits à plus de 250 km/h ! Avouez tout de même que cela n'arrive pas tous les jours !



Flying Aces / Saturn

Si votre grand-père à cent ans, proposez-lui de jouer avec vous à Flying Aces ! Il va sûrement sauter de son fauteuil roulant et danser comme



à la belle époque. Pourquoi ? Parce que Flying Aces est une simulation aérienne en 3D. Elle vous transporte quatre-vingt ans en arrière (en 1914, début de la première guerre mondiale) et vous propose de piloter des avions de combat : fokker, spad et autres zincs du même genre. Réalisé à partir de séquences vidéos - et doté d'une ambiance sonore somptueuse -, Flying Aces de Rocket Sciences promet beaucoup !

Command & Conquer / 3DO

Si Return Fire de Silent Software se coupe la plus grosse part du gâteau « wargame », Westwood prépare une contre-attaque de taille avec Command & Conquer, sur 3DO. Après un Dune 2 digne du savoir-faire du Maréchal Rommel, Virgin s'apprête à lancer un wargame entièrement réalisé en 3D lissée. Dans un monde géré en temps réel, vous vous embarquez dans une croisade contre un régime totalitaire. Dextérité et ruse sont d'ailleurs de rigueur pour vaincre...



Metal F. Tank / Play Station

Titus change de crémerie !

Depuis des lustres, il nous avait habitué aux jeux de plates-formes. Aujourd'hui ils changent leur fusil d'épaule. Leur nouveau playground pour 95 : la réalité virtuelle, sous le label Versus. Je m'explique. Titus développe actuellement



Metal F. Tank, un wargame virtuel utilisant un système link. En effet, plusieurs combattants s'affronteront par le biais d'un modem ou d'un périphérique du genre. Ce jeu prévu sur PC sortira rapidement sur Play Station en même temps qu'un casque. Patience...

Panzer General / 3DO

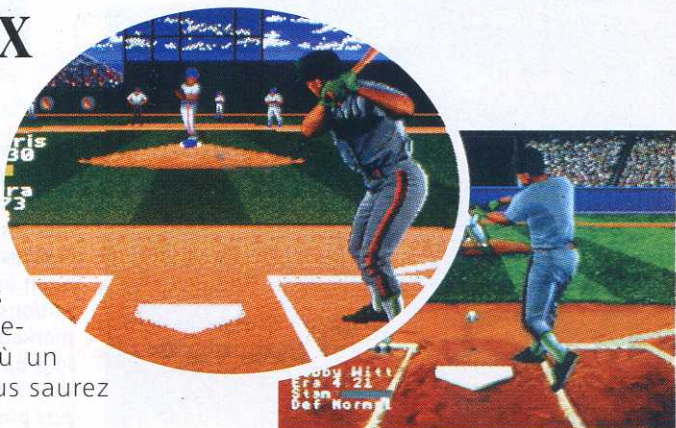
Avec Panzer General, la stratégie militaire a trouvé sa place au milieu des titres disponibles sur 3DO. Cette simulation vous propose un bond dans le temps pour vous retrouver en plein milieu de la seconde guerre mondiale. Ce jeu va faire fonctionner vos méninges et visuellement, c'est très réussi. Vous aurez même droit à des images d'époque digitalisées pour l'occasion. Les fans de la simulation et de la stratégie seront ravis.



**S32BITS
SPORT**

RBI. Baseball'95 / 32X

Sur cette console, RBI devient d'une qualité rarement égalée avec des graphismes plus précis que jamais. Le baseball entre tout à coup dans une autre dimension qui ravira les adeptes de ce sport. Toutes les règles sont précisément respectées et les différentes vues qui vous sont proposées sont appréciables. Les mouvements des joueurs sont plutôt fluides, d'où un certain réalisme du jeu. Reste à savoir si vous saurez manier la batte !



64 BITS UNE SENSATION NOUVELLE !

Blue Lightning / p.97
Space War 2000 / p.97
Demolition Man / p.98
Dragon's Lair / p.98
Varuna's Forces / p.98
Star Quest / p.99
Highlander / p.99
Creature Shock / p.99
Top Gun / p.99
Ultra Copter / p.100
Hover Strike / p.100
Power Drive Rally / p.100
Flight / p.100
No Fear Racing / p.101
Hover Hunter / p.101
Off Road / p.101
White Man Can't Jump / p.102
Red Hot Soccer / p.102
Trov Aikman NFL Football / p.102
Battle Sphere / p.102

Dans le prochain numéro :
 Brett Hull Hockey
 Pinball Fantaisies
 Cannon Fodder
 Flashback
 La Jaguar II

La Jaguar est morte ! Vive la Jaguar CD. Aussi étrange que cela paraisse, Atari a encore frappé sur ce salon d'hiver. Pour commencer, Sam Tramiel (le big boss d'Atari) et son staff donnaient un petit avant-goût du CD Rom Jaguar avec son VLM (Virtua Light Machine). Je vous rassure la Jaguar II a de la gueule et elle est bien en préparation, puisque les initiés ont eu droit à un p'tit coup d'œil furtif. D'ailleurs de plus amples informations sur cette bécane seront mises à votre disposition dans le prochain CD Consoles ! Avis donc à tous les aficionados de la bête ! Toujours sur CD Jaguar, on pouvait visionner une ébauche du premier jeu : Varuna's Forces. Avec le support CD, une étape est encore franchie. Atari et les éditeurs tiers vont nous proposer des programmes d'une qualité graphique au moins égale à celle des meilleurs PC du moment. Ceci dit, toute

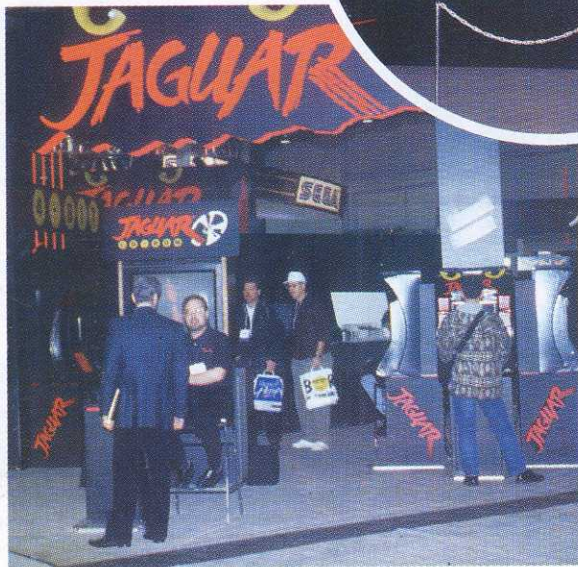
une gamme de super jeux comme Burn Out, White Men Can't Jump, Flashback et Fight for Life étaient projetés sur un écran mural de six mètres sur quatre ! À mon humble avis, toute cette gamme de jeux est bien alléchante pour les revendeurs !

Quant à l'Ultra 64 de Nintendo, malgré le scepticisme de la presse, elle a fait son petit bout de chemin...

À propos, une rencontre au sommet sur le stand Atari : François-Yves Bertrand, le programmeur de Fight for Life et surtout, un ex-AM2 (la division recherche et développement de Sega Japon, à l'origine de Virtua Fighter) est tombé nez à nez avec son ancien patron, Yu Suzuki. L'ambiance était un peu tendue...

Quant à l'Ultra 64 de Nintendo, malgré le scepticisme de la presse, elle a fait son petit bout de chemin... En effet, tous les spécialistes de la Silicon Graphics sont de la partie comme Alias, Wavefront, Digipen et Softimage. De plus, Spectrum Holobyte se lance sur l'Ultra 64 avec une grosse licence de la Paramount : Top Gun. C'est confirmé, Cruis'n USA ne sortira pas avec la prochaine Nintendo, ni Killer Instinct. On parle dans les coulisses d'un Zelda IV ou d'un Mario... Étant donné la sortie prochaine de la Virtual Boy, c'est sur cette dernière que les sunlight étaient braqués.

Bref, le fossé technologique entre les générations commence à se sentir. La puissance des Silicon Graphics Workstation y contribue pour beaucoup ! Le futur est-il déjà là ?



Toujours bien vivace, le stand Atari abritait de nombreuses nouveautés. Notons qu'ils ont enfin intégrés les notions de base du marketing, en installant un écran géant de 4 x 6 m. On en a pris plein la vue !

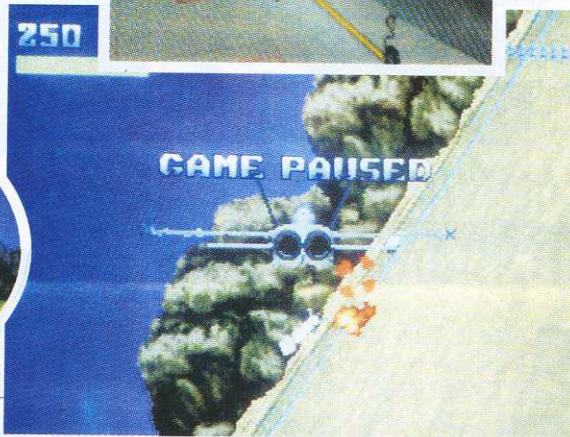
**A64BITS
ACTION**

Blue Lightning / CD Jaguar

Blue Lightning est une excellente simulation de combats aériens. Un peu à la façon de « After Burner ». Là, vous allez vous retrouver dans de délicates situations. Vous vous en sortirez grâce à vos compétences de pilote. Gardez votre sang-froid ! Alors attachez votre ceinture, attention aux tonneaux et aux loopings car, évidemment, ça va très vite. Jaguar oblige...



250



Space War 2000

/ Jaguar



Vous êtes un chevalier de l'espace aux commandes de votre vaisseau intersidéral et votre mission sera de nettoyer la galaxie. Ça c'est du poncif pur et dur, non ? Et pourtant Space War 2000 promet d'être excellent pour plusieurs raisons. D'abord une 3D à toute épreuve. Un-intérêt très, heu... comment dire, très intéressant. Et surtout la possibilité de jouer, sur un écran splité en deux, simultanément, ce qui est original pour un shoot'em up. Alors prenez les commandes de votre Jaguar et laissez le frisson vous envahir!

3615 ELECTRE
Toutes les
références
des jeux sur
CD-ROM, CD-I,
MEGA CD, 3DO,
AMIGA CD32,
NEO GEO CD,
32 X, Saturn,
PS-X, PC-FX...

PLUME DIRECT

Combats aériens, espionnage, dinosaures, monstres de l'espace... Le nouveau service Minitel ELECTRE Multimédia recense les jeux sur support CD, par thème, titre, auteur, éditeur. Il propose également leurs prix, le résumé de leur contenu et la liste de leurs points de vente.

TAPEZ
3615
ELECTRE
La Médiathèque
Electronique

0,12 F puis 2,19 F la minute

ILS ARRIVENT SUR 64 BITS

Demolition man / CD Jaguar

Retrouvez Sylvester «Sly» Stallone et Wesley Snipes dans Démolition man sur la Jaguar. Les graphismes sont beaux, les décors réalistes et l'animation à la mesure de ce que l'on attend sur une 64 Bits. L'aventure et la baston seront, bien entendu, également au rendez-vous. On retrouve les sensations et les frissons du film grâce à une réalisation sans faille. La version cinéma était déjà géniale, le jeu devrait être, lui, excellent.



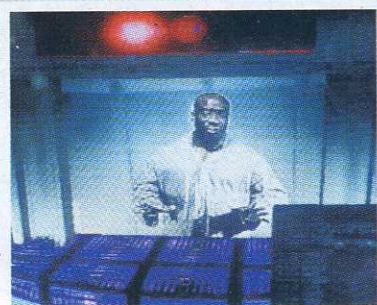
Dragon's lair / CD Jaguar

Ça y est, Dirck est de retour et cette fois, les combats vont avoir lieu chez vous, grâce à votre Jaguar. Atari a donc adapté ce jeu mythique, né sur les bornes d'arcade au début des années 80. Et autant vous dire que l'adaptation est fidèle. Les graphismes sont somptueux et l'animation est toujours aussi efficace. On se croirait dans un dessin animé, comme au bon vieux temps où l'on allait jouer à Dragon's Lair dans les cafés.



A64BITS VENTURE

Varuna's Forces / CD Jaguar



Si Blue Lightning est le premier jeu sur CD Jaguar, il ne vante pas vraiment ces capacités. Varuna's forces, lui, se fait un plaisir d'exploiter sa palette graphique avec des scènes cinématiques splendides. Au programme : une bonne trentaine d'acteurs issus directement des coulisses d'Hollywood. Étant donné le succès des space opera auprès du public, Atari nous concocte une production fanfardesque à la Star Trek. Ça promet !

Star Quest / Ultra 64

Ce jeu venu tout droit de chez DigiPen promet d'être plus qu'un must dans la catégorie des simulations de vol. La présentation, en scènes cinématographiques, est, vraiment, à vous couper le souffle ! Les graphismes en trois dimensions sont absolument sublimes, ce qui nous permet de penser que ce jeu arrivera sur l'Ultra 64 en grande force.



Highlander / CD Jaguar



Tiré du scénario du désormais classique Highlander et de la série du même nom, voilà un jeu qui va vous plonger dans un univers des plus dépayés. En effet, armez-vous de votre épée et partez à la rencontre des guerriers d'un autre temps. Préparez vous à affronter de rudes adversaires qui n'en veulent qu'à une chose : votre peau. Édité par Virgin, Highlander est un jeu ambitieux qui pourrait bien devenir un des titres phare de la Jaguar. Attention les yeux, c'est très beau.

Creature Shock / CD Jaguar



Creature Shock, le shoot'em up débarque sur le félin de chez Atari. Édité aussi par Virgin, voilà un nouveau hit en puissance qui devrait vous déclencher une bonne dose de chair de poule comme peu de jeux en sont capables. Une 3D étonnante et des effets spéciaux époustouflants ont été prévus pour procurer un maximum de sensations fortes. Avec un scénario à la mesure de sa réalisation technique, Creature Shock version 64 Bits risque de devenir un véritable classique.

S64BITS SIMULATIONS

Top Gun / Ultra 64



Basé dans un petit coin perdu de la Californie à Alameda, Spectrum Holobyte est le dernier développeur en date à avoir rejoint le team Ultra 64. Afin de marquer son entrée dans la cour des grands, ils décident d'adapter un des blockbusters de la Paramount : Top Gun. À l'image de tous les jeux prévus sur la prochaine machine de Nintendo, Top Gun utilise les capacités graphiques des Silicon Graphics Workstations... Il ne vous reste plus qu'à mettre vos Ray Ban, un petit kilo de gel dans les cheveux et vous serez fin prêt... pour remplacer le beau Tom Cruise.



Ils ARRIVENT SUR 64 Bits

Ultra Copter / Ultra 64

Ultra Copter est un jeu de simulation de vol totalement en trois dimensions. Aux commandes de votre super hélicoptère, vous allez pouvoir voyager et accomplir les différentes missions pour lesquelles vous serez affecté. Le jeu est fantastiquement planant et vous aurez beaucoup de mal à revenir sur terre. L'Ultra 64 a bien exploité ses diverses possibilités, d'où un jeu plus que magnifique !



Hover Strike / Jaguar



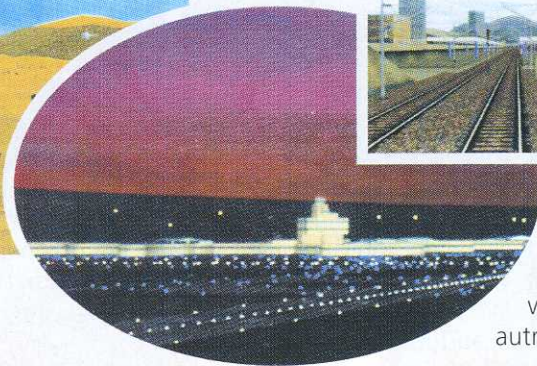
Encore un shoot'em up, me direz-vous ? Ben oui, mais là, c'est du grand art. Panasonic vous livre un jeu qui frôle la perfection tant la « réalité » est respectée et tant la qualité graphique est belle. Hover Strike a été conçu avec un effet de 3D qui fera pâlir les plus avertis. Après avoir joué à Hover Strike sur Jaguar CD, les simulations de combats spatiaux académiques risquent de vous laisser froid, c'est moi qui vous le dit !

Power Drive Rally / Jaguar

V oici une course plutôt hors du commun. La vue est aérienne. Vous contrôlez votre véhicule du dessus et vous devez parcourir des circuits plus difficiles les uns que les autres. Enneigés, verglacés, boueux ou cahoteux, chacun y trouvera ses préférences et ses lacunes. Mais accrochez-vous, car la vitesse est vertigineuse, les graphismes soignés et les musiques plus qu'entraînantes.



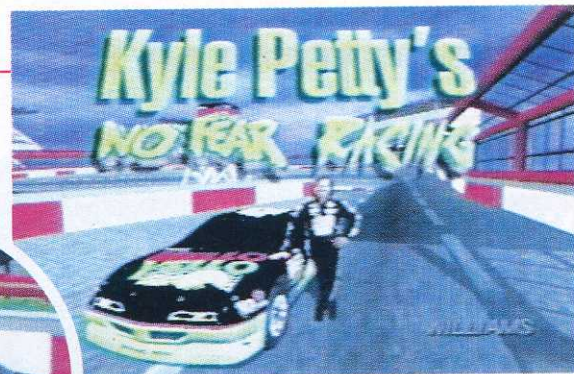
Flight / Ultra 64



M ultigen collabore très étroitement avec Nintendo sur les projets Ultra 64. En effet, ces pros de la Silicon Graphics nous préparent un must dans le domaine des logiciels de développement :

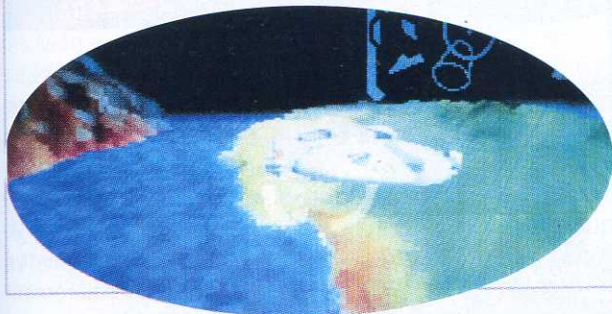
Flight. Pour une fois, Nintendo semble mettre en avant la simulation au détriment du côté arcade. Cette simulation permet de faire du calcul en temps réel, visionner le terrain avec plusieurs vues et autres gadgets du genre. Alias ou Multigen ?

No Fear Racing / Ultra 64



Cette dernière production de Wavefront et Williams se positionne comme l'un des principaux concurrents de Daytona USA. En effet, les graphismes, entièrement réalisés sur Sillicon Graphics Workstation, sont d'un somptueux rarement égalé. Autre gros avantage par rapport au jeu de maître Sega, la possibilité de jouer à deux sur écran splité en horizontal. Il est fort possible que le jeu soit prêt pour sortir en simultané avec la prochaine bécane de Nintendo : l'Ultra 64.

Hover Hunter / Jaguar



Hover Hunter est un jeu qui, dans son principe, pourrait étrangement vous faire penser à Starwing. La grande différence entre ces deux shoot'em up est simple : celui de la Jaguar est beaucoup plus soigné pour ce qui est des graphismes, un point c'est tout ! Entièrement réalisé en 3D mappée par une toute nouvelle équipe (Hyper image), Hover Hunter pourrait bien avoir son mot à dire dans la course des plus beaux du genre. C'est qu'ils sont doués les petits nouveaux.

Off Road / Ultra 64

On attends tous avec impatience l'Ultra 64 et la logithèque qui l'accompagnera.

Et au sein de cette dernière, devrait figurer le fabuleux Off Road. Avec ce jeu, on atteint un summum en matière de course de voitures tout terrain.



Nintendo, avec des titres comme celui-ci, démontre qu'il maîtrise parfaitement les capacités techniques de sa nouvelle machine.

ILS ARRIVENT SUR 64 BITS

S64BITS SPORT

White Men Can't Jump / Jaguar



Souvenez-vous ! Un blanc et un noir luttent ensemble sous un panier. C'était dans *White Men Can't jump* avec Wesley Snipes et Woody Harrelson. Aujourd'hui, c'est Atari qui vous offre le Street Basketball à la maison. Au rythme époustouflant, plein d'action et avec des graphismes à couper le souffle, *White Men Can't Jump* sur Jaguar s'annonce d'ores et déjà comme le leader des simulations de basket. Dommage pour Jammit d'Accolade !

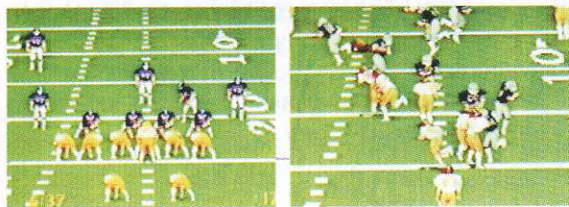


Red Hot Soccer / Jaguar

Habitué depuis des années aux simulations de sport et plus particulièrement au football avec le populaire *World Cup Soccer*, *US Gold* nous propose un autre jeu de foot. *Red Hot Soccer* s'annonce d'ailleurs assez chaud, rien qu'à la vue des images que nous a confié notre espion sur place !



Troy Aikman NFL Football / Jaguar



Pour tous les adeptes du football, et pas du soccer, voilà de quoi vous satisfaire pleinement. Ici, on parle de foot américain et cette simulation sportive va ravir les connaisseurs. La réalité graphique, les règles et l'esprit sont ici entièrement respectées et gérées par la machine. Courrez acheter du coca et des pop-corn et jetez-vous dans un championnat qui promet d'être ardu. Parfait pour les accros ainsi que pour les novices.

D64BITS IVERS

Battle Sphere / Jaguar



Avec *Battle Sphere*, Tetris a enfin trouvé un concurrent digne de ce nom. Basé sur le concept de l'ancêtre, le but du jeu est de faire des lignes le plus rapidement possible. Seul l'aire de jeu diffère vraiment du traditionnel Tetris puisque vous évoluez sur une sphère parsemée de briques à niveau inégal. Pour venir à bout de ce boxon, vous contrôlez uniquement le cruxiforme... Un premier casse-tête qui promet !



HARD WARE

La Neptune

Avec la Neptune, c'est l'arcade à la maison. En effet, la 32X et la Mega Drive vont enfin célébrer un mariage de raison. Compatible avec les jeux 32X et Mega Drive, elle dispose aussi de caractéristiques d'enfer, comme par exemple les 32 768 couleurs en simultané... Plus d'une centaine de jeux sont prévus pour la fin 95. Mis en vente à moins de 1 200 francs aux États-Unis, elle fera réellement exploser les ventes, c'est sûr. Bref, on l'attend avec impatience sur le marché français !



Overdrive / Mega Drive

L'Overdrive est un volant qui s'adapte sur la Mega Drive pour s'adonner aux joies des jeux de simulation de conduite dans des conditions encore plus réelles. Développé par l'équipe de Sport Sciences (prononcez sportesaillant-size), l'Overdrive devrait faire son petit effet chez tous les amateurs de F1 et autres courses de voitures. Ce sont les propriétaires de salles d'arcade qui vont être contents !



VR Headset / Jaguar

Le VR Headset, késako ? Et bien, ça va sortir bientôt sur la Jaguar. Il s'agit d'un masque virtuel qui va élargir les possibilités de jouer sur consoles. À peine aurez-vous chaussé ces espèces de lunettes que déjà, vous pourrez pénétrer dans l'univers de la 3D. Et bien entendu, dans le cadre des jeux prévus, il y a en toute logique l'incontournable et inénarrable Doom. Ça va barder !

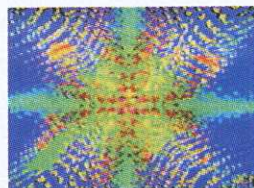
The Glove / Tous supports



Le glove, que l'on pourra traduire littéralement par « gant » sans trop se mouiller, est un accessoire qui risque de révolutionner le monde des jeux. Ce gant a pour ambition de remplacer votre paddle. Il suffit de le relier à la console puis de l'enfiler pour enfin diriger vos personnages en bougeant la main dans le vide. Il s'agit donc d'un authentique «glove» virtuel qui devrait, à l'aide d'un adaptateur, se connecter sur toutes les consoles.

Virtual Light Machine / CD Jaguar

Le VLM est un programme inclus dans les routines du CD-Rom disposant de plus de 80 effets spéciaux. Il génère des images psychédélices : normal, son créateur n'est autre que Jeff Minter (Tempest 200). Bienvenue dans le monde de l'image virtuelle composé de 65 000 couleurs. Laissez-vous aller devant ces images superbes. Et si toutefois, être passif vous dérange, créez vous même votre light-show cosmique. Parfait pour les raves.



ESPACE

3 games



SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	399,00	NHL 95	479,00
ANIMANIACS	449,00	PITFALL	299,00
BATMAN ET ROBIN	399,00	POWER DRIVE	399,00
BLACK HAWK	449,00	PSG SOCCER	299,00
DONKEY KONG COUNTRY	489,00	RISE OF THE ROBOT	399,00
DRAGON	399,00	SAILOR MOON	499,00
DRAGON BALL Z 3: L'ultime Menace	499,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
EARTH WORM JIM	449,00	SHAQ FU	449,00
EQUINOX	299,00	SPARKS TER	399,00
FATAL FURY 2	299,00	STREET RACER	399,00
F1 POLE POSITION 2	399,00	STROUMPFS	299,00
FIFA SOCCER	399,00	STUNT RACE FX	449,00
HYPER VOLLEY BALL	299,00	SUPER BOMBERMAN 2	399,00
JOHN MADDEN 95	479,00	SUPER INDIANA JONES	429,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	429,00	SUPER METROID	449,00
KICK OFF 3	449,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449,00	SYNDICATE	449,00
LEGEND	349,00	TINY TOON WACKY SPORT	459,00
LEMMINGS 2	419,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	399,00
LE ROI LION	449,00	VORTEX	299,00
LE RETOUR DU JEDI	429,00	WOLFENSTEIN 3D	299,00
MAXIMUM CARNAGE	399,00	WORLD CUP USA 94	349,00
MICRO MACHINES	399,00	WWF RAW	549,00
MICKEY MANIA	299,00		
MORTAL KOMBAT 2	489,00		
NBA LIVE 95	479,00	NBA JAM TE EDITION	549FF
NBA JAM	399,00	+ CADEAU	
NFL QUATERBACK 95	549,00		

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

GENIAL !!!

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	149,00	POPULOUS	169,00
STAR WING	99,00	SKYBLAZER	199,00
ART OF FIGHTING	199,00	SMASH TENNIS	199,00
BUBSY	199,00	SUPER KICK OFF	149,00
CLAYMATE	199,00	SUPER R TYPE	99,00
CHOPFLITER 3	199,00	SUPER SOCCER	99,00
DINO DINNIS SOCCER	199,00	SUPER SWIV	199,00
EMPIRE STRIKE BACK	199,00	SUPER TURN N BURN	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00	TERMINATOR 2	199,00
JURASSIC PARK	199,00	TINY TOON	199,00
LE COBAYE	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
PARODIUS	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	199,00
PILOT WINGS	99,00	WORLD CLASS RUGBY	199,00

MEGADRIVE

MEGADRIVE + ALADDIN 649 F

AERO THE ACROBAT (EUR)	399,00	PHANTASY STAR 4 (JAP)	390,00
CASTELVANIA (EUR)	349,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	425,00
CANNON FODDER	399,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	199,00
DRAGON BALL Z (EUR)	489,00	PROBOTECTOR (EUR)	399,00
DRAGON BALL Z (JAP)	399,00	PSG SOCCER (EUR)	349,00
DRAGON (EUR)	425,00	RISE OF THE ROBOT (EUR)	399,00
DRAGON BALL Z (JAP) *	399,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	425,00
EARTH WORM JIM (EUR)	449,00	RUGBY WOLD CUP (EUR)	399,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00	SHAQ FU (EUR)	349,00
FATAL FURY II (JAP)	399,00	SHINING FORCE II (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	379,00	SOLEIL (EUR)	425,00
FLINK (EUR)	369,00	SONIC 3 (JAP)	399,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	SONIC ET KNUCKLES (EUR)	425,00
JOHN MADDEN 95	399,00	SPARKSTER (EUR)	369,00
LAND STALKER (EUR)	399,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
LEMMINGS 2 (EUR)	299,00	SYNDICATE (EUR)	399,00
LE ROI LION (EUR)	399,00	TINY TOON WACKY SPORT (EUR)	369,00
MEGA BOMBERMAN (JAP)	369,00	URBAN STRIKE (EUR)	299,00
MEGAMAN (EUR)	399,00	VIRTUA RACING (EUR)	499,00
MICKEY MANIA (EUR)	399,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	349,00
MICRO MACHINES 2	399,00	WWF RAW (EUR)	489,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	499,00		
NBA JAM (EUR)	399,00		
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00		
NFL QUATERBACK 95	499,00		
NHLPA 95 (EUR)	399,00		
PETE SAMPRAS (EUR)	399,00		

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

SUPER NES USA

SUPER NES USA. Prise péritel + 1 manette 890 F

BONKERS (MICKEY)	495,00
BREATH OF FIRE	539,00
CLAYMATE	199,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	449,00
DEMON'S CREST	499,00
DRAGON VIEW	449,00
FINAL FANTASY 3	549,00
JOHN MADDEN 95	395,00
LEGEND	199,00
LORDS OF THE RINGS	495,00
MEGAMAN X 2	495,00
OBITUS	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	299,00
SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	449,00
STAR STREK NEXT GENERATION	249,00
STUNT RACE FX	299,00
SUPER METROID	299,00
SUPER PUNCH OUT	499,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 64)	299,00
TETRIS 2	399,00
TOP GEAR 3000	495,00
ULTIMA BLACK GATE	495,00
ULTIMA FALSE PROPHET	299,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	495,00
UNIRACER	399,00
WARIO WOODS	399,00
WIZARDRY 5	199,00
WORLD HEROES II	399,00
X MEN	495,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	199,00
FATAL FURY	199,00
MEGAMAN SOCCER	199,00
NBA SHOWDOWN	299,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	149,00
STREET FIGHTER 2	99,00
STREET KOMBAT	149,00
VORTEX	199,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	69,00

MEGA PROMOS M.D

ALIEN 3 (EUR)	149,00
BUBSY (EUR)	149,00
AGASSI TENNIS (EUR)	99,00
BALL Z (EUR)	129,00
BART'S NIGHTMARE (EUR)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	299,00
CHAKAN (EUR)	149,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00
E.A DOUBLE HEDER (EUR)	99,00
FANTASY ZONE (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95	379,00
GAUNTLET IV (EUR)	129,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	149,00
JAMES POND 3 (EUR)	149,00
LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	149,00
LOTUS II (EUR)	199,00
LOTUS TURBO CHALLENGE (EUR)	99,00
MICKEY DONALD (EUR)	159,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	199,00
ROBOCODE (JAP)	99,00
SMASH TV (EUR)	99,00
SONIC 2 (EUR)	149,00
STREET FIGHTER (JAP)	149,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
ZERO TOLERANCE (EUR)	129,00
ZOOL (EUR)	99,00

SUPER FAMICOM

ART OF FIGHTING 2	590,00
COTTON 100%	249,00
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	399,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00
LIVE A LIVE	499,00
NOSFERATU	399,00
RAMNA 1/2 4	199,00
R TYPE 3*	299,00
SONIC BLASTMAN 2	399,00
YUYU KAKUSHO 2	449,00

GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3 299 F

RAMNA 1/2 4 199 F FATAL FURY SPECIAL 399 F

IMPERIUM	99,00
SPACE ACE	149,00
HUMAN GP	149,00
ROYAL CONQUEST	99,00
RUSHING BEAT	99,00
TINY TOON	99,00
SUPER PINBALL	199,00
RUHING BEAT SHURA	199,00
MAGIC JHONSON SUPER DUNK	199,00
ART OF FIGHTING	149,00
ASTRO GOGO	199,00
EYE OF THE BEHOLDER	199,00
FIRE EMBLEM	199,00
TURICAN	99,00

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PROG	299 F
SUPER ADVANTAGE ASCII	249 F
MANETTE ASCII	99 F
ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE	395 FF
ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO	129 FF

SUPER GAME MAGE 379 FF

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	75 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	199 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F
CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE 4 A 8	129 F

ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1290 F

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

PARIS

Théophile Roussel
12 PARIS - Ledru-Rollin
(1)43 45 93 82

LILLE

4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43



44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

15 rue Condillac
TEL : 56 52 72 84

BORDEAUX

STRASBOURG

6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71



DOUAI

3 DO

DO PAL + FZ10- (Plein écran fontionne avec tous les jeux)
DO PAL GOLD STAR

THE SHARK	275,00	KINGDOM : THE FAR REACHES	375,00
THE FROM MONSTER MANOR	299,00	SHADOW WAR	375,00
SHOT JOHNNY ROCK	299,00	GUARDIAN WAR	375,00
OF THIS WORLD	299,00	REAL PINBALL	299,00
ECLIPSE	299,00	FIFA SOCCER	375,00
RACE	375,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
WINGS	299,00	SUPER STREET FIGHTER 2 X	375,00
WORLD	349,00	MYST	375,00
WORLD	299,00	STERMY WINDOWS (ADULTES)	375,00
WORLD	375,00	QUARANTINE	299,00
WORLD MOTION VIDEO	TEL	PLUMBERS (ADULTES)	375,00
WORLD ARCADE	TEL	REBELL ASSAULT	375,00
WORLD CONTROL II	375,00	NOVASTORM	279,00
WORLD CRASH	375,00	COVEN (ADULTES)	375,00
WORLD WAVE	375,00	RISE OF THE ROBOT	279,00
WORLD WOODY WOOD PICKER 3 VOL	397,00	IMMORTAL DESIRES (ADULTES)	375,00
WORLD 2 10 DEMOS - TEST MEMOIRE 15 mn	79,00	JAMMIT	375,00
WORLD WING SOLDIER	375,00	VIRTUOSO	375,00
WORLD WINGS	375,00	THEME PARK	375,00
WORLD PATROL	375,00	NEED FOR SPEED	375,00
WORLD IN THE DARK	375,00	SHOCK WAVE : OP JUMP GATE	279,00
WORLD OF THE WARRIOR	349,00	SEAL OF PHARAO	375,00
WORLD LOCK HOLMES	375,00	SUPREME WARRIOR	375,00
WORLD WORLD INTERCEPTOR	448,00	DRAGON LORE	375,00
WORLD ULTIMON MAN	448,00	CORPSE KILLER	399,00
WORLD BLANK	375,00	RETURN FIRE	399,00
		STAR BLADE	375,00

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1990 F

WINGS PREDATOR	499,00	KASUMI NINJA	499,00
WINGS	449,00	KICK OFF 3	TEL
WINGS FOOTBALL	499,00	DINO DUNES	449,00
WINGS FLAG II	499,00	RAIDEN	499,00
WINGS DRIVE	499,00	TEMPEST 2000	449,00
WINGS LA VIE DE BRUCE LEE	499,00	VAL D'ISERE	499,00
WINGS GALAXY	449,00	WOLFENSTEIN 3D	449,00
WINGS SOLDIER	499,00	ZOOL 2	299,00
		MANETTE	299,00

MEGA CD

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

MULTIMEGA + 3 CD 2890 F

WORLD FIGHT (JAP)	149,00	DUNE (EUR)	425,00
WORLD OF PERSIA (JAP)	149,00	FIFA SOCCER (EUR)	349,00
WORLD (JAP)	199,00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	199,00
WORLD DOG (JAP)	149,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00
WORLD DOG MC CREE (USA)	299,00	NIGHT TRAP (EUR)	449,00
WORLD OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00	MICROCOSME (EUR)	349,00
WORLD LUSTAR (EUR)	419,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
WORLD HARLADE (EUR)	419,00	HEINBALL (USA)	199,00
WORLD WARS : REBELL ASSAULT (EUR)	395,00	NBA JAM (EUR)	399,00
WORLD TITL CORP	419,00	MISTERY MANSION	399,00

NEC

DUO R 1990 F

PC ENGINE GT 990 F

PC FX 3 990 F

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

CD

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

CDS

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

ARCADES CARD

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

SATURNE Version PAL

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

NEO GEO

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

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING	490,00
ART OF FIGHTING 2	990,00
BASEBALL STAR 2	790,00
BLUES JOURNEY	399,00
CIBER LIF	400,00
FATAL FURY SPECIAL	790,00
FATAL FURY II	590,00
GHOST PILOT	400,00
KARNOV'S REVENGE	990,00
KING OF FIGHTER 94	TEL
MUTATION NATION	590,00
NINJA COMBAT	490,00
SAMOURAI SHODOWN II	1290,00
SPINMASTER	690,00
STREET HOOP	1290,00
SUPER SIDE KICK 2	990,00
TOP HUNTER	990,00
VIEW POINT	990,00
WIND JAMMERS	990,00
WORLD HEROE II	690,00
WORLD HEROES II JET	990,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD 3290 F

AERO FIGHTER 2	399,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	449,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
BASEBALL STAR 2	399,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
LAST RESSORT	399,00
SAMOURAI SHODOWN	399,00
SAMOURAI SHOWDOWN 2	449,00
STREET HOOP	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
TOP HUNTER	399,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	449,00
WINDJAMMER	449,00
WORLD HEROES II JET	399,00

PLAYSTATION

RIDGE RACER	STAR BLADE
PARODIUS	TEKKEN
TAMA	MEMORY CARD
EVOLUTION	TOSHINDEN

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

CONSOLES ET JEUX	PRIX
TOTAL A PAYER	

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Age : Téléphone : Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :

SUPER NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY

SUPER NES MEGA CD GAME GEAR

SUPER FAMICOM NEO GEO

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Fr / consoles : 90 Frs

Mode de paiement : Chèque bancaire Contre Remboursement + 35 Frs Carte Bleue N°
Date de validité : / / Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

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

Wing Commander 3

MACHINE : 3DO

EDITEUR : Electronic Art

SORTIE : MARS 95

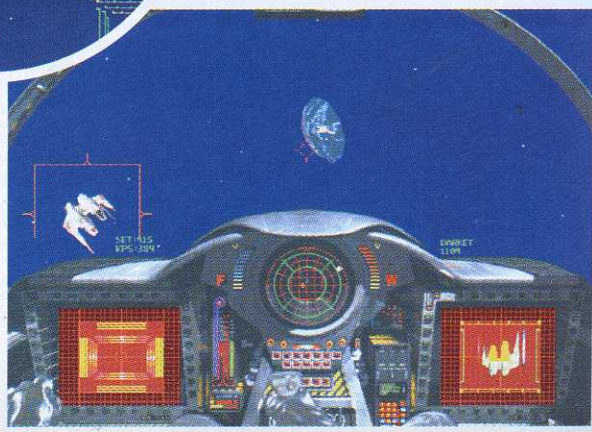
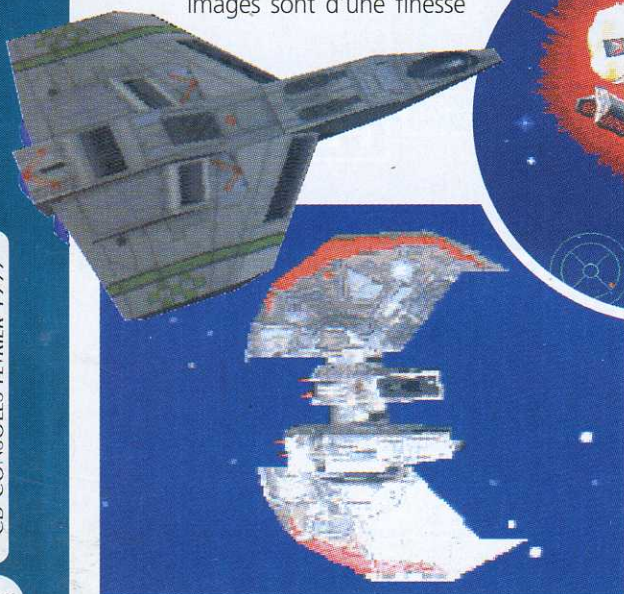


Wing Commander est l'une des sagas les plus populaires des jeux sur PC et accessoirement sur console. Aujourd'hui, le troisième épisode de cette série culte est adapté sur 3DO. Attention merveille!



tous les épisodes précédents de Wing Commander, ont toujours été de véritables événements dans le monde du jeu vidéo. Combien d'utilisateurs de PC, ont acheté leur ordinateur uniquement pour pouvoir jouer de ce jeu. Aujourd'hui avec la conversion de Wing Commander 3 sur la 3DO, on ne peut que crier au génie. En pensant que des centaines d'acheteurs hésitants vont franchir le pas pour ce bijou. Car en toute bonne foi, WC 3 est sûrement le plus beau jeu disponible sur cette machine. Les textures des images sont d'une finesse

rarement égalée. Les vaisseaux représentés en 3D polygonale sont d'une réalité saisissante. Les bruitages et les thèmes musicaux sont dignes des plus grandes sagas sidérales. Mais, c'est surtout au niveau de la présentation et des interscènes tout en vidéo, que le joueur est émerveillé. On se croirait dans une vraie production hollywoodienne. Surtout que le casting est de premier ordre. Mark Hamill (Luke Skywalker dans *Star Wars*) est le colonel Christopher Blair (c'est à dire vous). On retrouve aussi des têtes connues comme John Rhys-Davis, Malcom Mc Dowell... Pour le scénario, il reste le même, on ne change pas une formule qui gagne. Les ennemis poilus et griffus (les Kiltrathis) sont de plus en plus menaçants envers la Confédération Terrienne. De plus, ils ont enlevé votre petite amie. Dès lors, il ne vous reste plus qu'une chose à faire, blaster des hordes de vaisseaux ennemis, tous plus dangereux les uns que les autres. En vérité je vous le dis, Wing Commander 3 c'est du grand spectacle sur 3DO !



Prehistorik Man

MACHINE : SUPER NINTENDO

EDITEUR : Titus

SORTIE : MAI 1995



Prehistorik Man a connu une genèse plutôt longue. Mais, lorsque l'on voit le résultat on pardonne aisément cette attente. Prehistorik Man est un futur grand hit.



Vous vous en doutez, les temps préhistoriques n'étaient pas de tout repos. En ces temps immémoriaux, les brigands et les pillards étaient légion. Certains, comme les Yétimans et les Chenonmankés, n'ont d'ailleurs pas hésité à attaquer et à piller le garde-manger du paisible village de Junglerock. Ce qu'ils ne savent pas encore c'est que Sam Gorock n'aime pas qu'on lui vole sa bouffe. Malgré ses airs lymphatiques, notre homme préhistorique va se mettre en route pour retrouver ses affameurs. Commence pour lui des aventures incroyables. Tout au long des vingt-six niveaux qui ponctuent le jeu, il devra affronter des bêtes sauvages et des hommes



de Cro-Magnon délurés. Ses aventures vont se dérouler dans des paysages aussi beaux que variés, comme le village sur pilotis ou les descentes de rivières souterraines en radeau. Vous utiliserez un arsenal d'armes préhistoriques peu conventionnelles pour lutter contre les monstres hideux qui se dresseront en travers de votre route. Néanmoins, vous ne serez pas seul dans votre quête. Les habitants, humains ou non, de votre village troglodyte seront là pour vous aider et vous conseiller.

Parmi eux, vous trouverez votre bien-aimée, la sulfureuse Tatiana Peticayou, ou bien encore l'ingénieur Dr Grankortex, qui se mettra en quatre pour vous fabriquer nombre d'engins incroyables pour l'époque (un delta-plane, par exemple). Sam nous entraîne donc dans une aventure des plus réussies sur la Super Nintendo. Les dialogues (en français) et les mimiques sont désopilantes. Les graphismes colorés et fins nous donnent envie de pousser plus avant notre quête à travers le jeu. À n'en pas douter, Prehistorik Man est un hit !

AVANT-PREMIÈRE

Les aventures de Batman et Robin

MACHINE : MEGA DRIVE

EDITEUR : Sega

SORTIE : FÉVRIER 95

Jusqu'ici les jeux mettant en scène Batman n'étaient que déceptions, lamentations et larmes ! Sega aujourd'hui rectifie le tir avec les Aventures de Batman et Robin sur Mega Drive.

Jusqu'alors, lorsque je jouais à des jeux de super héros, deux mots me venaient à l'esprit, gâchis et déception ! C'est pour quoi j'ai abordé les aventures de Batman et Robin avec une certaine méfiance... Mais quelles ne furent pas ma surprise et ma joie, lorsque mes yeux se posèrent sur l'écran. Le jeu se rapproche plus de l'atmosphère du dessin animé que des Comics. On y retrouve tous les plus célèbres super vilains de la série (Joker, Cat Woman...). Et bien sûr, vous devez libérer Gotham City de leur emprise diabolique. Tout au long de vos aventures vous serez accompagné de votre élève et ami, Robin. Chacun des deux personnages disposent d'une multitude de coups. Leurs coups de pieds et de poings portent dans huit directions, ce qui devrait vous rendre intouchable. Cette large panoplie vous servira amplement, tant le nombre d'ennemis et de boss en tout genre est important.

Lorsque l'on joue à Batman et Robin, on ne peut que penser que la dernière génération de jeux 16 bits arrive sur nos consoles. Les graphismes, pour une Mega Drive, sont impressionnants de beauté et de diversité. Le jeu et les différents ennemis bénéficient d'une 3D du plus



bel effet..., dans un jeu tout en scrolling horizontal. Bref, du grand art !

De plus, des niveaux de shoot'em up très rapides ponctuent agréablement les niveaux plus classiques de beat'em up du jeu. Quant à l'action, elle se déroule à cent à l'heure. Un conseil : attachez vos ceintures ! La Mega Drive n'a pas fini de nous étonner !



SUPER MEGA

TOUS LES JEUX SEGA ET NINTENDO !

OPTIONS

Des dossiers et des reportages pour tout savoir sur les jeux, les salons et les consoles Sega et Nintendo...

BONUS STAGE

Des infos sur toutes les autres machines (la PlayStation, la 3DO, la Jaguar, la Neo Geo...), l'arcade et la japanimation...

CONTINUE

Des astuces pour aller encore plus loin dans vos jeux Sega et Nintendo.



GAME OVER

Vous avez fini de jouer, écrivez-nous ou passez une petite annonce.

Super Méga, le 28 février 1995 chez votre marchand de journaux

TART

tous les tests des jeux Sega et Nintendo.

SELECT

toute l'actualité Sega et Nintendo du mois.

Nous avons la solution !



*Toutes les soluces complètes
des meilleurs jeux !*
et des milliers de trucs & astuces !

3615
KONSOL

Également par téléphone : ☎ 36 70 53 89

LES CRITIQUES DE JEUX

POUR QUE VOUS COMPRENIEZ BIEN LE SYSTÈME DE NOTATION, SACHEZ TOUT D'ABORD QU'IL N'Y A PLUS DE NOTES. C'EST TERMINÉ ON N'EN VEUT PLUS. L'ÉVALUATION DE LA QUALITÉ DES JEUX SE FAIT AVEC DES ÉTOILES !

Vue la quantité industrielle de jeux qui sort tous les mois, et vu le nombre de consoles qui s'agglutinent à la rédaction, c'est sûr : on ne peut pas tout critiquer. Alors on a fait une sélection. Ce sont donc les plus beaux, les plus passionnants, les plus funs, les plus hard, les plus d'enfer... en deux mots les plus... qui sont critiqués. Bien sûr, il s'agit de bonnes critiques. Les jeux non sélectionnés par la rédaction passent automatiquement à la trappe.

Le titre du jeu et la console sur laquelle il est critiqué. Ici Toshinden !



Le rappel du titre du jeu pour éviter de revenir à la première double page, accompagné d'une info sur les autres versions de ce même jeu.

Voici toutes les informations, nécessaires aux passionnés de jeux vidéo, pour se procurer le titre qui manquait si cruellement à leur collection !



Une fois que le nombre d'étoiles est fixé, le rédacteur donne son verdict. En quelques lignes, il vous explique pourquoi le jeu l'a passionné où, plus simplement, il vous expose ses qualités.

-  **décevant**
-  **moyen**
-  **bon**
-  **très bon**
-  **au sommet**
-  **exceptionnel**

AU PROGRAMME CINQ CATÉGORIES :

- L'originalité** du jeu.
- Les graphismes** des persos et du décor.
- La jouabilité** ou la facilité de prise en main de votre personnage.
- Le son**, les bruitages et la musique.
- Le potentiel** qui correspond à l'exploitation des possibilités de la machine par les programmeurs.

Toshinden

PLAY STATION

Toshinden signifie « combat des dieux », ou encore, « les dieux de la lutte ». De toute façon, c'est de frappe dont il est question. Et en ce qui concerne les dieux, pas de doute, ce sont les programmeurs de Toshinden !



L'écran placé sur le stage de Kayin retransmet le match en direct. La texture mappée n'est autre que l'écran de jeu lui-même ! Impressionnant...

Ellis passe par-dessus son adversaire, puis le projette au sol en s'appuyant sur son dos. Ce n'est que l'un des nombreux coups disponibles dans Toshinden !



Quand la barre d'énergie devient rouge clignotante, vous pouvez actionner un supercoup. On les a tous trouvés... On vous les dévoilera bientôt !



Pourquoi ? C'est tout simplement parce que Toshinden est une merveille hallucinante qui ne peut qu'être l'œuvre d'une entité divine. La société japonaise Takara, qui se contentait d'adapter les jeux Neo-Geo sur Super Nintendo, vient d'entrer dans la danse des 32 bits. En collaboration avec Tamssoft, une boîte quasi inconnue, Takara a donc donné naissance au premier grand hit de la nouvelle génération de consoles.

Le concept est simple. Un jeu de baston en « un-contre-un » sur une surface de combat représentée en 3D, à la manière de Virtua Fighter. Le scénario est lui aussi très basique : huit combattants venus s'en mettre plein la tronche pour la gloire. Question : comment un tel jeu peut-il être si fantastique ? Réponse : pour la bonne et simple raison qu'il reprend les meilleurs éléments de chacun des meilleurs jeux de baston disponibles aujourd'hui ! Je m'explique. Toshinden, c'est la maniabilité de Street Fighter 2, le mode de vision de Virtua Fighter (voir CD Consoles 3), les supercoups de Fatal Fury 2, et le combat à l'arme blanche de Samurai Shodown.

Le choix des armes

Chaque personnage possède en effet son arme. Par exemple Sofia, la gonzesse très cuir, manie le fouet à la perfection ; Eiji, le beau gosse, pourfend tout ce qui bouge avec son sabre ; Rungo, le gros balèze, use de sa massue comme personne, etc. Tout cela est bien beau, mais le plus important

Certains coups spéciaux sont réalisables en plein saut. Par exemple, le pied enflammé de Eiji. Ça réchauffe tout de suite l'atmosphère.



dans Toshinden est tout de même le mode de vision qui se veut encore plus réaliste que celui de Virtua Fighter. En effet, dans Virtua Fighter, le combat se déroule toujours sur un seul plan. Dans Toshinden, on se balade où l'on veut. Grâce aux boutons L1 et L2 du paddle, on peut effectuer une esquiv

Le plus important dans Toshinden est tout de même le mode de vision qui se veut encore plus réaliste que celui de Virtua Fighter

en profondeur. L'axe du combat varie ainsi très souvent, et il n'est pas rare de voir le dos des personnages. Pourtant, ceci ne nuit en rien à la jouabilité, car les coups spéciaux s'effectuent par rapport à la position relative des deux personnages (c'est bon, vous suivez ?).

Proche de la perfection

J'ai dit coups spéciaux, moi ? Et oui, chaque personnage possède sa panoplie de coups spéciaux. Pour les amateurs, je dirais qu'ils s'apparentent plus à Street Fighter qu'à Virtua Fighter ! Les boules d'énergie, les jets de flammes et autres Dragon Punch sont de la partie. C'est ce facteur qui fait de Toshinden un jeu unique. C'est la première fois que des coups spéciaux prennent toute leur ampleur dans les trois dimensions de l'espace. Les effets visuels sont ahurissants et crévent l'écran par le spectaculaire qu'ils dégagent. Chacun des personnages a son caractère propre et combat dans un décor différent. Les graphismes

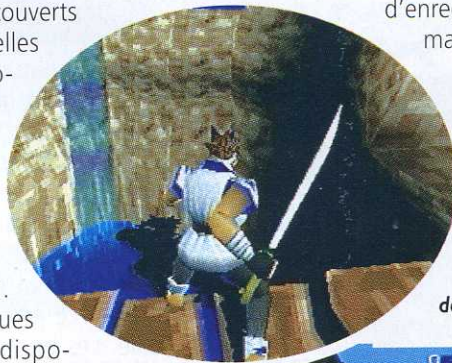
GAIA, ENTITÉ SURPUISSANTE



Une fois les huit combattants mis à terre, vous aurez à affronter un boss final répondant au doux nom de Gaia. Le décor est superbe, il vous donne l'impression de combattre dans un tube sphérique. Un conseil : il vaut mieux être à jeun avant d'arriver ici !

sont entièrement réalisés en 3D mappée, c'est-à-dire que les polygones composant les combattants et les aires de jeu sont recouverts de textures très belles (admirez les photos !). Les mouvements de caméra sont rapides et soutiennent parfaitement l'action sans gêner la vision globale du jeu. D'ailleurs quatre vues différentes sont dispo-

nibles. On regrette cependant qu'il n'ait pas de « replay » à la fin de chaque match, ou même la possibilité d'enregistrer le match, mais bon il ne faut



Le malheureux adversaire d'Eiji est tombé dans le vide. Ce dernier contemple son œuvre avec fierté. Ça, c'est de la pure prise de vue !

90 000 POLYGONES PAR SECONDE ?

Et oui ! Quatre-vingt-dix mille, c'est le nombre de polygones affichés par seconde dans Toshinden. L'animation étant à vingt-cinq images par seconde, cela nous fait donc 90 000 divisé par 25 égale 3 600 polygones par image. 3 600 polygones mappés pour une image... si c'est pas une garantie pour la qualité de l'animation...



Le rédacteur en chef a veillé personnellement à la capture de cette photo. Il voulait vous montrer la grosse boule de Fo.



Près du bord, essayez de gagner en tentant un Ring Out. C'est-à-dire, faire tomber l'adversaire dans le vide. N'hésitez pas, c'est permis !

LA «CHOPE» À SON APOGÉE



Chaque personnage possède une prise de corps à corps («chope»). Elle s'accompagne d'un effet visuel particulièrement réussi.

Admirez par exemple comment Mondo empale son malheureux adversaire au bout de sa lance quelque peu acérée ou comment Sofia enchaîne les paires de baffes !

C'est la première fois que des coups spéciaux prennent toute leur ampleur dans les trois dimensions de l'espace

Quand les coups spéciaux ne suffisent plus, un bon coup de latte des familles peut régler bien des problèmes.



pas trop en demander non plus... Bref, tout ça pour vous dire que Toshiinden c'est vraiment que du tout bon, du premier octet au dernier. L'animation est superbe, les coups aussi, et... on ne voit pas de bug à l'horizon.



Graphiquement les couleurs pètent de partout. Allez, je me lance : mis à part Virtua Fighter 2 sur arcade, il n'existe rien de plus beau que Toshiinden !

Je n'en ai pas encore parlé mais, en ce qui concerne le son, ce jeu est aussi une merveille. Les bruitages sont extrêmement réalistes. Par exemple, un coup d'épée sur l'armure de Duke, ça fait « cling ! ». Sur la veste d'Eiji, ça fait

« plotch ! ». Les musiques, elles, ne sont pas en reste et varient complètement d'un personnage à l'autre : techno-chelou, héroïque, musique de casino et toutes sortes de thèmes accompagnant l'action avec harmonie. Techniquement, Toshiinden est parfait, ça vous commencez à le savoir ! Pourtant, Tamssoft ne s'est pas arrêté là ! Une touche d'originalité vient égayer de temps à autre l'action. Par exemple, dans le stage de Kayin, un écran géant fixé au mur projette le combat que vous êtes en train de livrer ! Ça ne sert à rien, mais c'est très pro. Et je passe sur la texture transparente des vêtements d'Ellis ou encore



Ça frôle carrément le sado-maso, cette scène. En effet, Sofia adore jouer les dominatrices avec son fouet. Oh oui, encore !

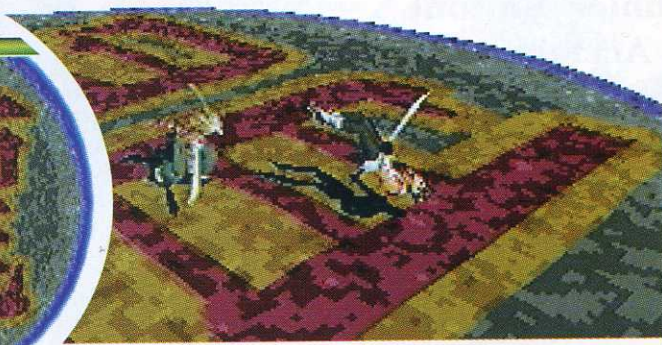
Le Dragon Punch de Ryu a fait des émules. On excuse Ellis pour le plagiat, elle est si mignonne !

Editeur	TAKARA
Développeur	TAMSOFT
Distributeur	TAKARA (JAPON)
Support	PLAY STATION
Genre	COMBAT 3D
Nombre de joueur	DE UN À DEUX
Prix et date de sortie	ENVIRON 450 F, dispo EN IMPORT

C'EST TOUT VU



Quatre vues différentes sont disponibles en cours de match. La plus pratique étant bien sûr la vie normale. Mais pour se taper le fun, essayez les vues de haut, ou encore la vue de loin. Vous verrez ainsi les différents décors sous des angles inédits.



C'est la première fois que des coups spéciaux prennent toute leur ampleur dans les trois dimensions de l'espace

quand sa barre d'énergie est basse, via un mouvement mystique au paddle. Trente configurations différentes sont disponibles. Chaque joueur trouvera son bonheur. Même les débutants peuvent prendre part

à la danse grâce à des configs très spéciales. En un mot comme en cent, Toshinden est une merveille vivante qui a enchanté toute la rédaction, et qui enchantera tous les fous furieux qui s'y frotteront... j'ai dit !

LIONEL VILNER

des détails sublimes qui parsèment les divers décors. L'intérêt de Toshinden ne repose pourtant pas uniquement sur ses qualités techniques. Les personnages sont très variés, et leurs coups spéciaux originaux. À l'occasion des combats, on peut atteindre la technique d'un Street Fighter. Les enchaînements sont possibles, ainsi que de nombreuses techniques d'autres jeux de combat. D'ailleurs, chaque personnage possède un supercoup spécial qu'il peut déclencher



Certains coups spéciaux prennent une telle ampleur que la caméra effectue en un instant un zoom arrière pour ne rien louper de l'action.



Mais non, je ne fais pas une fixation sur Ellis, mais même ses coups normaux sont superbes. Dommage qu'elle n'existe pas pour de vrai...

Toshinden

Play Station

- CRÉATIVITÉ ★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★★★★
- POTENTIEL ★★★★★

Oubliez tous les jeux de combat, mes amis, mes frères ! Un dieu nouveau est né ! Au même titre que Street Fighter, nous le vénérerons jusqu'à la fin de nos misérables vies ! La Play Station a désormais atteint sa vitesse de croisière. Agenez-vous et tremblez de tous vos membres devant Toshinden !

NBA Jam TE

SUPER NINTENDO

Avec la version **Tournament Edition** de NBA JAM, on va trembler. En tout cas, Acclaim crée à nouveau l'événement en adaptant sur nos consoles le jeu de basket le plus fun de l'histoire des salles d'arcades. Préparez-vous, ça va dunker !

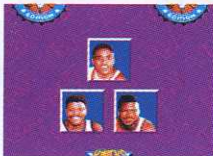


Voilà le logo du jeu de basket le plus populaire au monde.

NBA JAM TE, ce sont des joueurs en cinémascope et en dunkorama! Les paniers vont souffrir !



Vous avez le choix entre trois joueurs par équipe ! Alors, heureux ?



BA JAM TE débarque de la planète dunk. Et ça va chauffer ! La version de NBA JAM TE est la fidèle adaptation du jeu d'arcade édité par les pros (de l'arcade) que sont Williams et Midway. Ce dernier est le champion des simulations de basket aux Etats-Unis. Son côté fun a attiré des millions de joueurs dans les salles. Il était donc normal qu'une adaptation sur console nous arrive. Après le succès de son prédécesseur (trois millions de car-

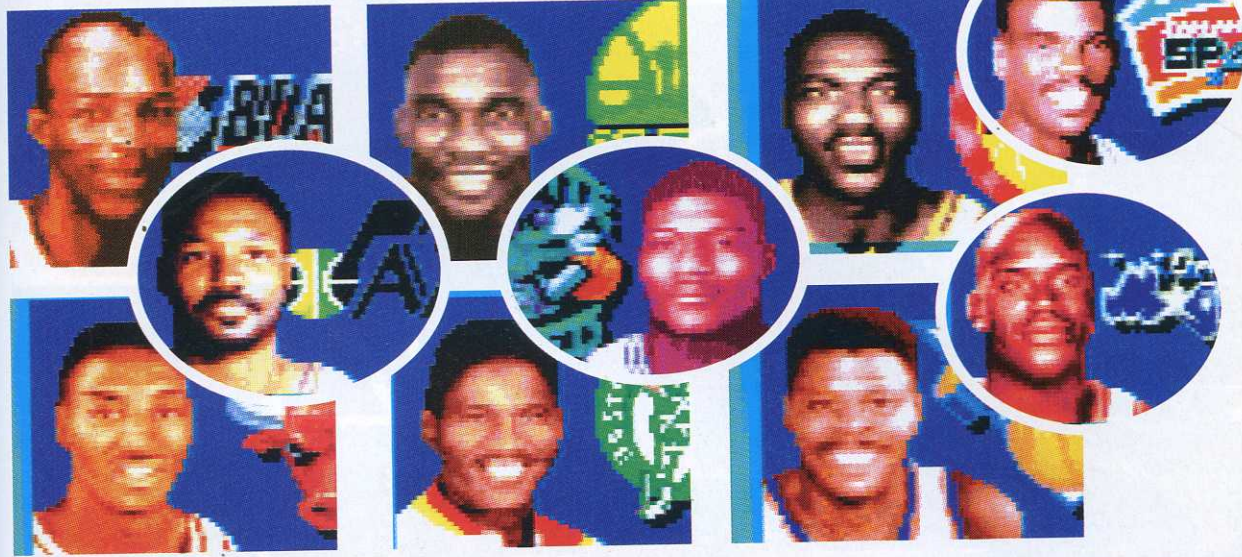
touches vendues), NBA JAM TE s'annonce encore plus grand ! Ce jeu est donc une simulation de basket. Mais pas de cinq contre cinq. Non ! Il s'agit ici d'une simu sur le concept le plus spectaculaire de ce sport : le Street Ball. Tout d'abord, il se différencie de son grand frère par le nombre de joueurs : deux par équipe. On a donc droit à un show permanent, où tous les coups sont permis. La rapidité, le talent individuel et une

Vous avez marqué trois paniers à la suite sans que vos adversaires aient pu faire de même, alors vous êtes dans la "zone" et avez "le feu sacré". You are on fire man !



Le geste du tir à trois points en extension est d'une pureté absolue. Nul doute que ce tir va déchirer les filets.

QUELQUES SUPERSTARS DE NBA JAM TE



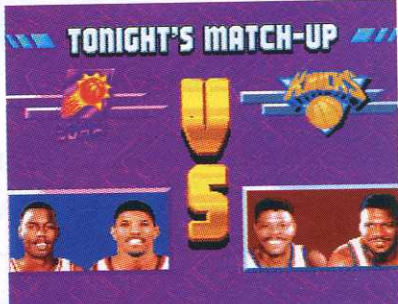
Un jeu de basket, ne pouvait pas se faire sans les meilleurs joueurs au monde. C'est pourquoi, dans NBA JAM TE vous retrouverez toutes les plus grandes stars estampillées NBA. On trouve, par exemple, le grand Shaq Attack O'Neal des Magics, ou bien encore, son grand rival dans la conférence, le Jamaïcain Pat Ewing des NY Knicks. Ça chauffe sur les parquets !

incroyable envie de gagner sont les ingrédients indispensables de ce sport roi. Ce genre de basket n'a aucune règle stricte, exceptée celle du show-time. Et, si je vous dis que ce sont les plus grands joueurs de la NBA qui s'affrontent, croyez-moi !

Clinton en short

Si vous avez cru toucher le comble du bonheur avec les cinquante-quatre joueurs de la première version, vous allez être soufflé avec les cent vingt-deux joueurs de cette nouvelle car touche ! La nouvelle mouture vous propose de trois à cinq joueurs disponibles par équipe, contre deux

seulement dans l'ancienne version. Les équipes ont été entièrement réactualisées : tous les transferts de l'intersaison sont pris en compte. Vous ne serez donc pas étonné, pour peu que vous suiviez la NBA, de voir par exemple Chris Webber dunker aux Washington Bullets. Enfin, le «Commish» de la league, David Stern, étant très opportuniste, tous les joueurs les plus prestigieux, comme le grand Shaquille O'Neal, font partie du jeu. «Business is business», et c'est tant mieux ! D'autre part, si vous avez envie d'apporter un zest d'humour à votre partie, vous pouvez utiliser les trente-huit



Ce soir, le match vedette sur NBC Channel est Phoenix Suns, emmené par l'incisif Kevin Johnson, contre les New York Knicks du puissant Pat Ewing. C'est presque une finale avant l'heure !

personnages cachés. Moi j'ai pas hésité, j'ai choisi... Clinton, en short ! En ce qui concerne les joueurs, leurs statistiques et leurs aptitudes sont analysées, et font l'objet d'une note sur dix. Par exemple, Clyde «The Glide» Drexler, des Portland Trailblazers, s'est vu décerné les notes suivantes : sept points pour la vitesse, six pour l'adresse aux trois points, neuf pour les dunks, quatre pour la puissance, six pour l'aptitude à être un «Clutch Player» (le joueur à qui l'on passe la balle impérativement en fin de match), cinq pour les passes décisives, cinq

COACHING TIPS
PASSING ATTRIBUTE.

THE GREATER A PLAYERS PASS RATING THE FASTER HE PASSES.

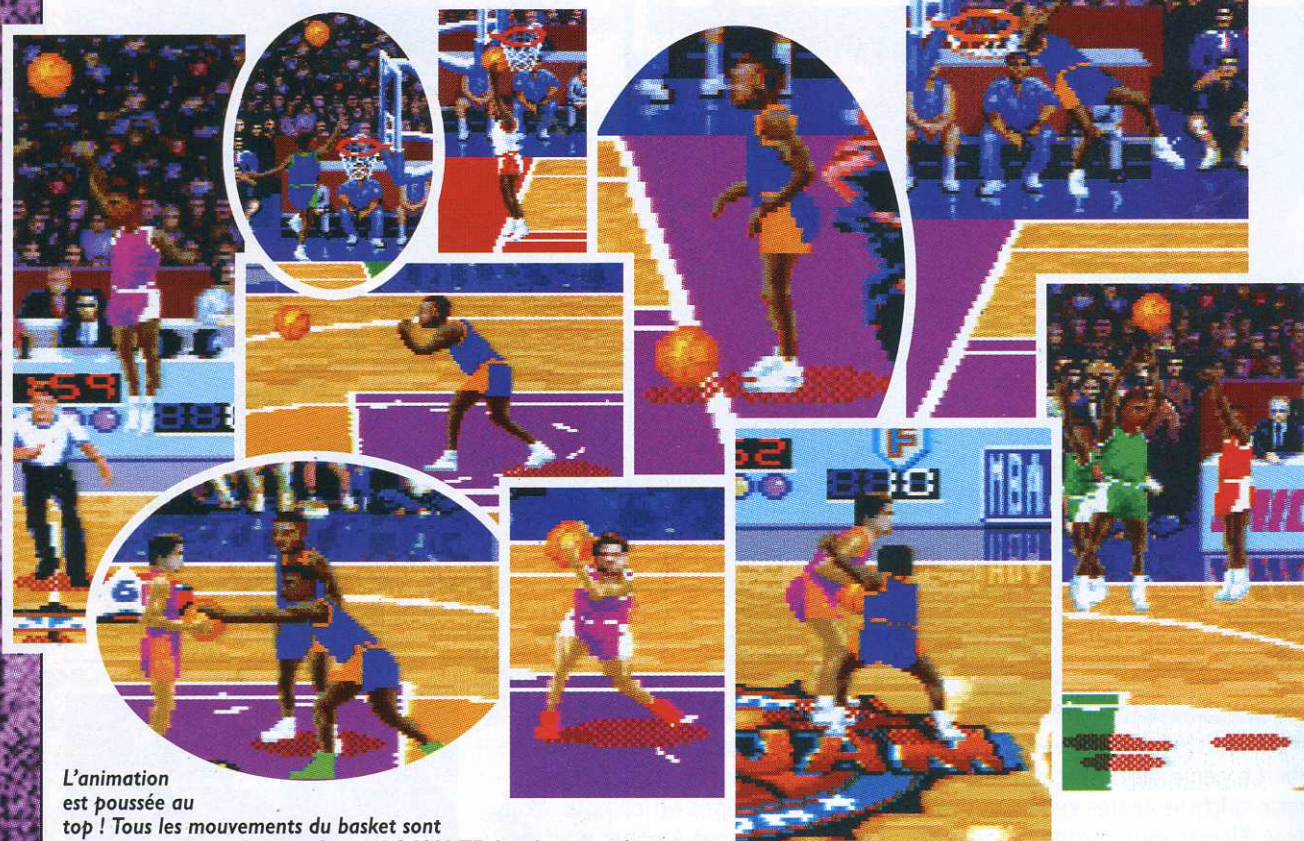
IT IS MORE DIFFICULT TO INTERCEPT A TURBO PASS THAN A SLOW PASS. YOU SHOULD ALWAYS TRY A TURBO PASS.

Les conseils des meilleurs coaches de la league sont très précieux. Si vous voulez connaître les joies de la victoire, mieux vaut les appliquer à la lettre.

SUBSTITUTION
PRESS A, B, X, Y TO SWAP
PRESS START TO SELECT

Vous devrez gérer vos joueurs en fonction des blessures et de la fatigue. Faites tourner l'effectif de votre équipe le plus souvent possible.

ILS BOUGENT COMME DES VRAIS



L'animation est poussée au top ! Tous les mouvements du basket sont retranscrits à la perfection. Avec NBA JAM TE, les charges et les coups d'épaule déménagent vraiment. Les joueurs sont vifs et agiles. Et les contres ne donnent pas envie de se frotter à ces géants ! NBA JAM TE est bien plus qu'un jeu, c'est la réalité de la league la plus excitante au monde.

pour les interceptions et six pour les contres ! Des notes plus que correctes et vraiment complètes.

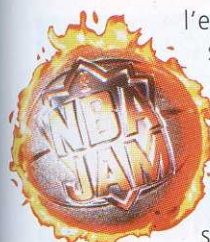
Ces joueurs vont évoluer dans le championnat de basket le plus long, et le plus éprouvant qui puisse exister. Vous devez gérer vos joueurs durant les matchs, en fonction des blessures occasionnelles et de la fatigue. Ce petit côté «manager» devrait ravir les

Vous pouvez toujours vous éclater à quatre avec le multi-tap

plus passionnés ou les plus pros d'entre vous. Vos équipes vont s'affronter dans plusieurs types de parties. Pour bien aborder vos matchs, vous pouvez vous entraîner avec votre partenaire à dunker et à effectuer différentes actions de jeu. Puis, vous vous lancez dans l'enfer du championnat NBA. Bien sûr, vous pouvez toujours vous éclater à quatre avec le multi-tap, ce

qui va vous procurer de longues heures de plaisir collectif. Vous choisirez alors une série de matchs sans sauvegarder, just for fun ! Ou bien, vous déciderez de mener tout un championnat. Pour cela, rien de plus simple avec le mode «Tournament». Ce mode vous permet de mener une série de matchs, sans avoir à faire de fastidieuses manipulations de sauvegarde. Tout est fait automatiquement (ou presque) grâce à une pile de sauvegarde, même

Editeur	Acclaim
Développeur	IQUANA
Distributeur	Acclaim
Support	SUPPORT NINTENDO
Genre	JEU DE BASKET
Nombre de joueur	UN À 4 JOUEURS AVEC LE MULTI-TAP
Prix et date de sortie	ENVIRON 550 f. SORTIE EN MARS



l'enregistrement des statistiques de seize joueurs !

En ce qui concerne les options, là encore, leur nombre est impressionnant ! Vous pouvez faire varier la durée des rencontres, des prolongations, ou bien celle de l'horloge de shoot... en plus de l'activation ou non de modes spéciaux. Ces derniers sont d'ailleurs fantastiques.

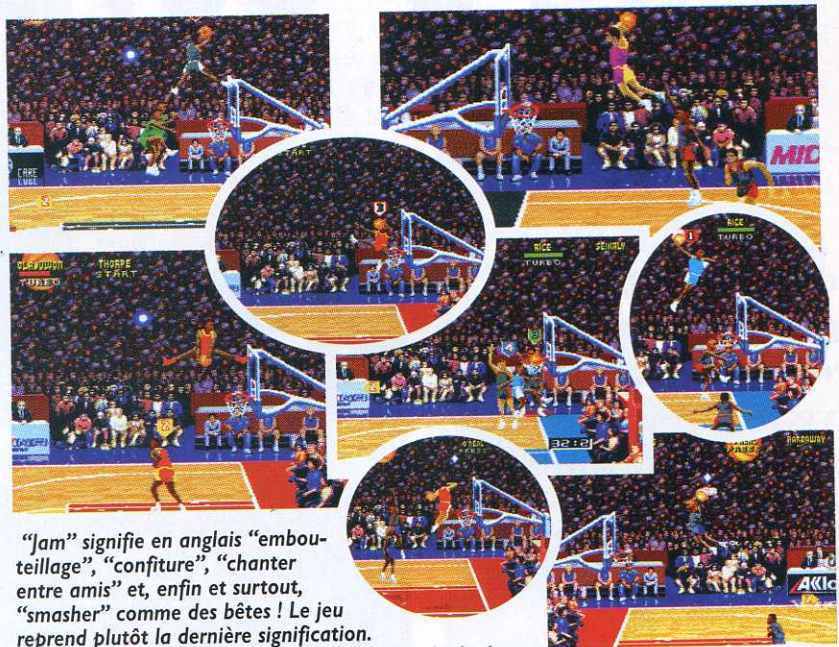
Tout d'abord, le mode «Juice», qui n'était accessible que par code sur NBA JAM premier du nom, est disponible tout de suite dans le tableau des options. Ce dernier vous permet d'avoir une sorte de mode «Turbo» pour booster vos parties en vitesse et en altitude.

Neuf nouveaux dunks

Ensuite, le mode «Moving Hot Spots», est l'une des nombreuses innovations de génie du jeu. Celui-ci fait apparaître des «points chauds» sur le terrain. Ils vous permettent, lorsque votre joueur passe dessus, de glaner le nombre de points affichés sous l'icône. Imaginez, un shoot de cinq points ! En cours de match, cinq icônes apparaissent. Elles apportent à vos joueurs différentes aptitudes. On trouve par exemple l'icône «S» qui vous offre quelques secondes de turbo. L'icône «O» vous donne le feu sacré (he is on fire). La «P» vous procure une grande habilité à trois points... Et la plus impressionnante de toutes, l'icône «D», peut vous faire smasher de n'importe quelle partie du terrain ! Ce

Vous disposez de vingt-sept équipes estampillées NBA, et d'une équipe de «Rookies», les débutants du championnat.

DES DUNKS DE FOLIE!



«Jam» signifie en anglais «embouteillage», «confiture», «chanter entre amis» et, enfin et surtout, «smasher» comme des bêtes ! Le jeu reprend plutôt la dernière signification.

Vos actions seront le plus souvent ponctuées de dunks «incredible». Du 360° au spécial «Baby Wave Do Wilkins Dunk», en passant par les «Lay Hoop», ils y sont tous, et encore plus impressionnants. Vous allez manger du plexis !

qui, je vous assure, augmente encore le côté fun du jeu.

Surtout que neuf nouveaux dunks de folie ont été ajoutés aux précédents. Bien sûr, chaque joueur est plus ou moins spectaculaire au niveau des smashes. Essayez donc de choisir parmi les différentes équipes de la league, celle qui sera la plus spectaculaire ! Au niveau du choix de l'équipe, une fois encore, c'est l'abondance.

Vous disposez de vingt-sept équipes estampillées NBA, et d'une équipe de «Rookies», les débutants du championnat. Enfin, vous affronterez

en finale les membres de la «Dream Team 2», must du basket mondial. Vous l'avez compris, NBA JAM TE est bien plus qu'une simple suite : c'est encore une fois un événement. On croyait avoir atteint des sommets avec la première édition... et bien cette nouvelle version lui met un «In your face dunk». Il faut reconnaître que les 24 mégas de la cartouche y sont pour quelque chose.

Les graphismes digitalisés et une fluidité hors paire son également là et bien là, pour vous faire oublier la première version. L'ambiance de la salle et les commentaires sont encore plus présents. Bref, c'est du dunkorama sur console. NBA JAM TE, c'est 100 % fun !

YOHANN MORIN.

NBA Jam TE

Super Nintendo

Existe aussi sur Megadrive, Game boy, Game Gear, 32X

- CRÉATIVITÉ ★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★★★★
- POTENTIEL ★★★★★

Si vous aimez le basket, et si vous avez l'esprit fun, NBA JAM TE vous est destiné. Avec lui, les dunks sont garantis. C'est une merveille de prouesses aériennes. Et les programmeurs ont réussi à apporter des innovations de premier ordre. Bref, c'est du «BOOM SHAKALAKA» !

Clock Work Knight

SATURN

Avec Clock Work Knight, la Saturn se voit dotée d'un nouveau genre : le jeu de plate-forme, en 3D mappée s'il vous plait. Devinez qui se cache derrière tout cela ? Sega Japon, bien sûr !

Vous luttez contre des ennemis burlesques : œufs à la coque, nounours en chocolat, gâteaux à la cerise.



Voyez-vous le mot Clock Work, en haut de l'écran ? L'une des lettres qui le compose est éteinte. Il faut la retrouver.



Un peu comme dans Sonic Mega Drive, vous foncez sur tous les ennemis qui osent se présenter à vous. Normal, vous avez trouvé un bonus qui vous rend immortel pendant quelques secondes.



L'eau qui coule du robinet fait remonter toute la vaisselle. Essayez donc de ne pas tomber dedans. Seul un excellent nageur parviendrait à s'en sortir...

Depuis l'arrivée de la PlayStation de Sony, beaucoup de pontes du jeu vidéo s'inquiètent sur le devenir de la Saturn. Avec des jeux tels que Ridge Racer, Toshinden, Motor Toon Grand Prix ou Parodius, elle fait beaucoup d'ombre à la nouvelle machine de Sega...

Pour l'instant, un seul jeu Saturn mérite vraiment le détour : Virtua Fighter. Les autres - Tama, Myst, Wanchai Connection... - n'exploitent aucunement les possibilités de la nouvelle technologie 32 bits. Pour renverser la tendance et rassurer tous ses acheteurs, Sega lance en ce mois de janvier un jeu de plate-forme qui, c'est sûr, fera beaucoup de bruit... Son nom : Clock Work Knight... Avant tout, rappelons aux profanes que Sega n'en ait pas à son coup d'essai, en ce qui concerne les jeux de plate-forme. Sa bonne vieille Mega Drive est, sans nul doute, l'une des machines les mieux fournies du marché, avec par exemple : Aladdin, Le Roi Lion, Cool Spot, Toe Jam & Earl, Rolo, Mickey et les Sonic I, II, III, IV ! Comme vous vous en doutez, la firme japonaise a pris exemple sur tous ses hits. Elle a pioché dans chacun d'eux un quelconque ingrédient. Ensuite, elle les a tous réunis, les a balancés



Les quilles qui vous barrent le passage ont du mouron à se faire ! Vous avez, comme au bowling, balancé une gigantesque boule. Strike en vue !

dans la marmite de ses programmeurs, pour créer le jeu unique : Clock Work Knight !

Des nounours en folie

La séquence d'introduction en laissera pantois plus d'un ! En effet, les images de synthèse fusent, l'animation des décors est spectaculaire. Tout ceci accompagné, bien évidemment, par une superbe chanson. À mon avis, elle ferait un malheur au Top 50...

Si la démo est spectaculaire, signalons également qu'elle explique l'histoire du jeu. Dans une ville inconnue, se trouve une maison étrange, entièrement remplie de jouets. Des poupées, des lego, des marionnettes ou des petites voitures... il y a vraiment de tout.

Tous les soirs, à minuit, ces joujous prennent vie (un peu comme dans le célèbre film de Stuart Gordon, *Dolls*). En moins de temps qu'il ne faut pour le dire, ils sèment la zizanie dans toute la maison. Les avions volent dans la salle à manger, les nounours remplissent la salle de bain, les pétards explosent dans le salon... Chez les soldats mécaniques, cela bouge pas mal. Deux d'entre eux se disputent le cœur de l'unique poupée de la maison.

Pour la conquérir, ils doivent concocter un joli cadeau. Avouez que c'est amusant ! Des jouets mécaniques qui tentent de faire craquer une poupée.

Sacré monde !

Dans chaque concours, il y a un gagnant et un perdant. Le perdant, en l'occurrence, se nomme Peperucho. Il s'est complètement emmêlé les pincesaux et même ridiculisé devant tous ses amis. Sans le prévenir, ces derniers partent pour un autre lieu, avec la jolie poupée...

Vous l'avez compris, vous devez diriger le pauvre Peperucho et retrouver la belle poupée, cachée dans la vaste maison. Pour vous en empêcher, des centaines de jouets se dressent sur votre route.

D'habitude, les jeux de plate-forme présentent un scrolling horizontal, des ennemis, des boss, des pièges à droite et à gauche et tout un tas d'autres choses. Sega, pour se démarquer de ses concurrents et de ces produits dont l'intérêt ne varie pas d'un poil, a



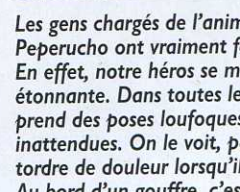
Pour pousser et remarquer des blocs, Peperucho doit dépenser une énergie considérable. Observez ! La sueur dégouline sur son front de manière exagérée.



Que la vie est belle pour notre ami

Peperucho. Il n'a même plus besoin de se déplacer pour arriver à la fin de ce niveau. Il lui suffit juste de rester assis sur ce train et d'éviter divers obstacles !

PEPERUCHO EN ACTION!

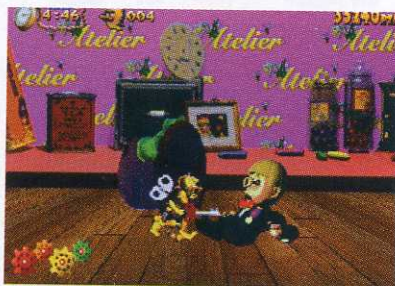


Les gens chargés de l'animation de Peperucho ont vraiment fait du bon boulot. En effet, notre héros se meut d'une façon étonnante. Dans toutes les situations, il prend des poses loufoques, drôles et même inattendues. On le voit, par exemple, se tordre de douleur lorsqu'il déplace un bloc. Au bord d'un gouffre, c'est de la peur que l'on lit sur son visage. Face à des ennemis, il part la tête haute, la clé sous le bras, les cheveux au vent... Vous l'avez compris, Peperucho est capable de tout !

DES FILMS AU JEU

Tout le monde le sait : lorsqu'une console apparaît dans les boutiques de jeux vidéos, au Japon, elle se vend encore mieux que des petits pains. La Saturn n'a pas failli à la règle... Le 22 Novembre 1994, Sega en a écoulé, tenez-vous bien, plus de 200.000 ! Des queues gigantesques se formaient dès 5 heures du matin devant les plus grands magasins. Selon les autorités, elles s'étendaient parfois sur plus de dix kilomètres. Il faut dire que les premiers jeux de cette nouvelle machine - Virtua Fighter notamment - avaient de quoi séduire. Peut-être que Clock Work Knight fera lui aussi exploser les ventes de la nouvelle bécane Sega...

LES MONSTRES DU MONDE ENCHANTÉ



Si vous êtes un poil fatigué, délassiez-vous dans ce bonus stage. Même si les textes affichés à l'écran sont en japonais, aucun problème pour jouer.



Dans tous les jeux de plate-forme, il y a des boss. Clock Work Knight ne déroge pas à la règle. Il présente, lui aussi, quelques créatures étranges, à la fin de chaque monde. Chose étonnante, les programmeurs de Sega ont repris, pour les combats Peperucho Vs boss, le système « zoom » de Art of Fighting et de Samurai Shodown (des jeux de combat), inventé par SNK. C'est simple : plus les combattants se rapprochent l'un de l'autre et plus l'écran zoome sur eux. Je ne vous cache pas que j'ai été fortement surpris par la taille de certains boss et, aussi, très dérouté par leur animation. La fluidité de leurs mouvements vaut le détour, c'est moi qui vous le dis !



Restez alerte !
Les plates-formes sur lesquelles vous vous déplacez sont recouvertes d'une matière glissante. En un rien de temps, vous vous retrouverez... dans le vide !!!

pleinement utilisé les capacités techniques de sa nouvelle machine.

Je m'explique : tout ce qui bouge à l'écran - sprites et décors - est en 3D mappée. Cela rappelle un peu le mode 7 de la Super Nintendo. Mais avec beaucoup plus de couleurs, de fluidité, de réalisme...

Bien meilleur, en somme.

Peperucho, votre héros, se défend à l'aide d'une clé géante. En plus, il exécute un nombre

Dans la cuisine, vous rencontrez des gâteaux, des théières, des sucres et une kyrielle d'animaux...

de mouvements incroyable : il saute, court, se tord dans tous les sens. Il peut même rebondir sur certains objets ou contre des murs. Surprenant, quand on sait que seuls deux boutons du paddle sont utilisés (un pour sauter et un autre pour frapper).

Méfiez-vous des savons

Autre chose dont il convient de parler : les ennemis. Ils sont très nombreux et varient selon les décors. En effet, dans la salle de bain, ce sont des savons, des robinets géants, des éponges que vous combattez. Dans la cuisine, vous rencontrez des gâteaux, des théières, des sucres et une kyrielle d'animaux... Vraiment impressionnant, ce souci du détail, de la part de Sega !

Comme dans tous les jeux de plate-forme dignes de ce nom, on note la présence de passages secrets. Certains renferment quelques bonus et d'autres vous mènent à la fin du niveau plus rapidement. Bref, si un chemin vous semble beaucoup trop long...

Les mondes que Peperucho visite se composent généralement de trois ou quatre stages. À la fin de chacun, un boss et, bien sûr, une séquence

Editeur	SEGA
Développeur	SEGA
Distributeur	IMPORT
Support	SEGA
Genre	PLATE-FORME
Nombre de joueur	UN SEUL
Prix et date de sortie	ENVIRON 650 f

MUSIQUE, MAESTRO



La séquence d'introduction vaut elle aussi son pesant d'or ! En effet, les images de synthèse fusent, l'animation des décors est spectaculaire... On entend même une demoiselle chanter ! Presque aussi bon que le dernier tube de Madonna. Une dernière chose à ajouter : ce mini film vous raconte en détail toute l'histoire du jeu. Laissez-vous tenter !



Peperucho espère effrayer tous ses ennemis, avec son ballon de football américain. Avec un peu de chance, il y arrivera...



Les séquences de transition sont, comme la démo, superbes ! Que voulez-vous, Sega a mis sur le coup l'une de ses meilleures équipes de développement.

de transition. Comme pour la démo, je n'ai qu'une seule chose à dire : magnifique. C'est un véritable conte de fées !

Même si les musiques n'ont pas fait l'unanimité (certains les trouvent sans intérêt et d'autres absolument géniales !), il est impossible de le nier : la Saturn a trouvé, avec Clock Work Knight, un second jeu à la mesure de ses 32 bits.

Beaucoup de gens diront que ce soft «made by Sega» n'apporte pas grand chose au genre. Je répond tout simplement que je le préfère cent fois plus aux autres Roi Lion, Earthworm Jim, Donkey Kong (si, si !). Ces derniers se ressemblent en tous points et leur intérêt

ne varie pas vraiment... Avec Clock Work Knight, on retrouve en quelques secondes l'envie de jouer et le bonheur sur Saturn, qui nous a tant manqué ces dernières semaines. Dommage cependant qu'il faille déboursier pas loin de 650 francs pour une telle merveille...

David Taborda



Votre clé ouvre ces paquets surprises géants. Attention, si vous rentrez dedans, vous risquez de tomber dans un autre monde...

Clock Work Knight

Saturn

- CRÉATIVITÉ ★★
- JOUABILITÉ ★★
- GRAPHISMES ★★
- SON ★★
- POTENTIEL ★★

IMPOSSIBLE DE DOUTER : Clock Work Knight est un excellent jeu de plate-forme. Il démontre que la Saturn est, avec la PS-X de Sony, une machine d'exception. Attention, la guerre des 32 bits vient de commencer.

Return Fire

3DO

Avec Return Fire vous allez enfin pouvoir laisser libre cours à vos instincts belliqueux.

La boucherie et les tueries seront votre lot quotidien. Bref, avec Return Fire, on n'est pas loin d'un Massacre à la Tronçonneuse version Africa Korps... Pacifistes et objecteurs de conscience s'abstenir.

Return Fire est le tout dernier titre de chez 3DO. Il s'agit d'un jeu d'action plutôt martial ou vous dirigez un char, un hélicoptère, un blindé lance-missile ou une jeep ! Bref, un jeu dans lequel l'action, une fois de plus, prend le pas sur la réflexion. Encore que j'ai vu certain de mes supérieurs hiérarchiques se prendre le chou à essayer de piloter l'hélico ! Mais une chose est sûre, peu de jeux peuvent se vanter d'être aussi... euh... comment dire... militaire (pour ne pas dire bourrin) !

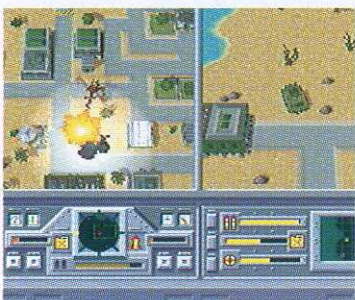
Malgré le peu de sympathie que l'on peut avoir pour la Blitz Krieg, Return Fire est une réussite ! Dès l'intro, le choc des images et le poids de la musique laisse sans voix. Quand l'écran d'options s'affiche, un roulement de

tambour (très caserne) nous met tout de suite dans l'ambiance bérets verts. Ici, on se la joue à fond rangers, treillis et fougères sur le casque. Lorsqu'on ouvre le coffret du CD, on s'étonne de l'absence d'un livret explicatif. En fait, toutes les informations nécessaires au jeu sont incluses dans un tutorial. De toute façon, une chose est sûre, même un légionnaire de retour du Tchad, assimilerait les techniques en moins de dix minutes ! Vous avez compris, Return Fire ne fait pas dans la dentelle, il faut juste tout détruire !

Le but du jeu est à la hauteur du scénario : microscopique. Seul le drapeau ennemi fait l'objet de toutes les convoitises. Votre mission consiste à découvrir



Quand les baraques sont détruites, leurs occupants s'enfuient. Écrasez les sous vos chenilles !



Les tableaux de bord affichent les infos nécessaires au combat : jauges, radar, etc.

le fortin où est caché le fanion et à le rapatrier dans votre base. Pour cela, l'anéantissement total du camp adverse se révèle la meilleure solution. En effet, bien que l'étendard soit toujours placé dans une tour caractéristique, le grand nombre de béffrois complique un peu les choses.

La chance peut être parfois une composante importante pour battre l'adversaire. Je dis ça, mais il est vrai que les cartes topographiques du terrain donnent quelques renseignements forts utiles pour le succès de votre mission. Mais il faut souligner que pour s'en servir, il est nécessaire de posséder un cerveau !



Alléluia ! Le Messie d'Haendel salue la découverte du drapeau ennemi

Les blindés peuvent rouler dans l'eau dans la mesure où la profondeur reste raisonnable. Seule la Jeep est amphibie.



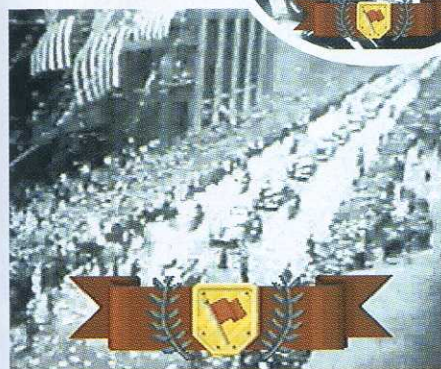
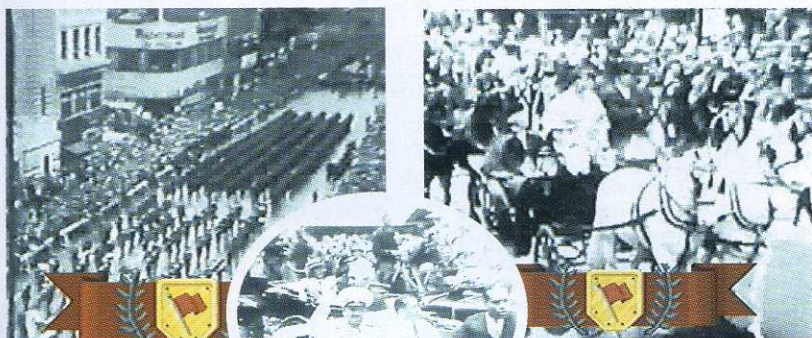
Cette terre désolée est le résultat de l'acharnement d'un militaire de carrière.



Une foule d'ennemis tentent de vous abattre. Y compris les sous-marins armés de missiles à tête chercheuse.



LA FIN DU CAUCHEMAR



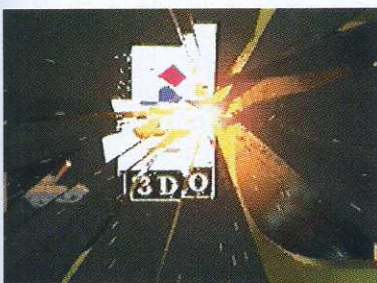
La Seconde Guerre Mondiale a été le conflit le plus dévastateur dans l'histoire de l'humanité. 50 millions de personnes y ont trouvé la mort. Du côté matériel, ce sont près de 200.000 avions détruits et 1600 navires de guerres allemands et japonais coulés. Le 7 Mai 1945, l'Allemagne nazie capitulait. Le traité fut signé à Reims au QG du Général Eisenhower. Celui-ci s'étant installé dans une école technique, c'est sur une table de ping-pong que fut signé l'acte de reddition. Mais les hostilités ne prirent fin que le 2 septembre de la même année avec la capitulation japonaise...



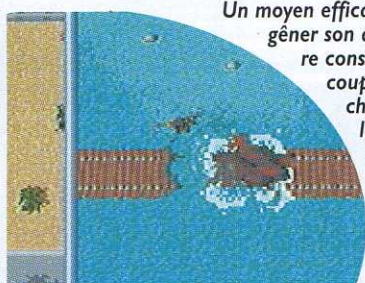
Replié dans sa base, chaque joueur peut consulter la carte et modifier le style de pilotage de l'engin choisie.

protagonistes, pour trouver le premier la bannière tant désirée. Comme je l'ai déjà mentionné plus haut, pour les besoins de votre expédition vous disposez d'un stock de trois véhicules terrestres et d'un hélico.

Chacun d'eux est accompagné d'une musique classique spécifique. A ce propos, Return Fire offre un environnement sonore hors pair. Les symphonies proviennent du catalogue EMI Classics et sont exécutées par les plus grands orchestres philharmoniques du moment et en Dolby Surround, s'il vous plaît. Du grand art ! Quant aux bruitages, ils sont d'une richesse ahurissante. Que vous écrasiez un buisson, un soldat et vous obtenez un son criant de vérité.



Pour l'intro de Return Fire, le tir d'un tank éclate l'écran de télévision. Attention aux éclats !



Un moyen efficace de gêner son adversaire consiste à lui couper le chemin de la retraite.

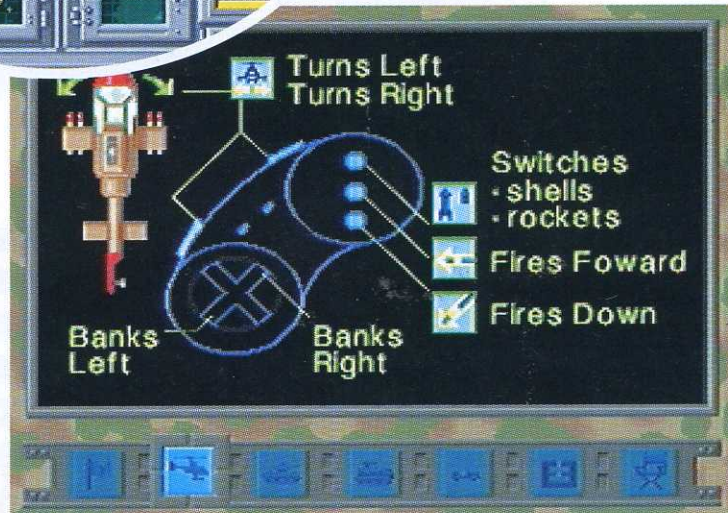
ça sent le napalm...

Les détails graphiques ne sont pas en reste non plus. Il est ainsi possible de voir la fumée s'échappant du fût des canons après un tir. L'ombre des grenades volant dans le ciel azuréen. Les soldats fuyant à perdre haleine leurs casernes ou se dirigeant vers la mer pour un bain salvateur ! Il ne manque plus que l'odeur du napalm au petit

Pourquoi ce jeu bénéficie t il d'un tel enthousiasme de la part de la presse spécialisée ? Tout simplement parce que le fun, élément que les éditeurs semblent perdre un peu de vue en ce moment, au profit des graphismes, est phénoménal ! En effet les parties à deux procurent un plaisir d'enfer.

Une B. O en Dolby !

Bien que le chronomètre ne soit pas pris en compte, le temps est capital pour la victoire. Une course contre la montre s'engage alors, entre les deux

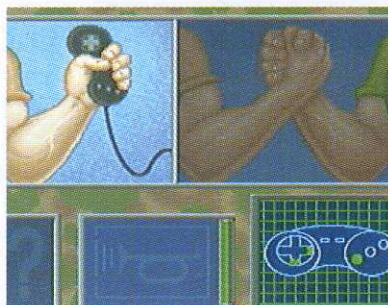


L'absence de livret est compensée par un tutorial. Toutes les règles et les manipes du jeu sont expliquées simplement.

MASSACRES EN LA MINEURE



Avec *Return Fire*, la musique classique donne au jeu une tout autre dimension. Évidemment la qualité d'écoute du CD n'y est pas étrangère. Tirés du catalogue EMI Classics, la célèbre maison de disques, les symphonies sélectionnées sont interprétées par les plus prestigieux orchestres. Pour l'intro, le *Dies Irae* du requiem de Verdi impressionne véritablement. Chaque véhicule est accompagné d'une musique spécifique. Par exemple pour le lance missiles, on a droit à « Dans le hall du roi de la montagne » d'Edvard Grieg. Quant à l'hélicoptère, c'est bien sûr l'inévitable « Chevauchée des Walkyries » de Wagner qui est exécutée.



Un écran d'options un peu frustré pour un jeu qui ne l'est pas moins !

vaisseaux, les nerfs, les boyaux de la tête... Enfin un peu partout !. Difficile à maîtriser au début, il se révèle une arme redoutable entre des mains expertes.



Les changements de point de vues et les zooms s'effectuent indépendamment pour les deux joueurs.

Les véhicules, excepté l'hélico, peuvent se ravitailler en essence et en munitions.



Le ricanement sardonique de la tête de mort provient d'une digitalisation du rire de R.J. Michael, l'un des deux concepteurs de la 3DO.

L'appel du désert

Le char et le transport lance missile blindé sont les plus enclins à détruire massivement tout ce qui bouge ou qui ne bouge pas d'ailleurs ! Enfin, la Jeep Willis est le seul engin capable de ramener la bannière. Rapide et maniable, elle est cependant très vulnérable. Faites le ménage avant de la sortir en ballade ! Le théâtre des opérations est un archipel. Les îlots sont reliés entre eux par des ponts de bois et la nature du paysage se résume à du sable et quelques palmiers.

De toute façon, pour ravager, brûler et démanteler, ce décor est amplement suffisant ! Au fur et à mesure de votre progression, plusieurs scénarios vous sont proposés. Les programmeurs n'ont pas voulu de sauvegardes mais ont préféré un système de codes. La représentation graphique, en 3D polygonale, est complétée par l'utilisation de bitmaps. Les bâtiments et les véhicules sont texturés. La finesse et le rendu de l'ensemble sont

Editeur	Prolific Publishing
Développeur	Silent Software
Distributeur	3DO
Support	3DO
Genre	WARGAME BOURRIN EN 3D
Nombre de joueur	1 à 2 JOUEURS
Prix et date de sortie	disponible EN IMPORT



L'écran de pause incite les joueurs à s'engager dans l'armée. Sérieux ou touche d'humour ?



La Jeep arborant le fanion ennemi à partie gagnée puisque sa base est toute proche.



En progressant dans les niveaux, un vaste choix de terrains s'offre à vous.



Les centres vitaux sont protégés par des murs d'enceintes flanqués de tourelles lourdement armées.



excellents. En mode deux joueurs, l'écran est scindé verticalement en deux parties. Pendant le jeu, l'affichage des deux fenêtres zooment et changent d'inclinaison par rapport au sol en fonction

de l'action. Toutes deux agissent indépendamment l'une de l'autre. Le fait que les deux antagonistes soient sur le même écran, permet à chacun de se surveiller et d'anticiper les mouvements de l'adversaire. Deux attitudes sont possibles : la première consiste à annihiler tout ce que l'on rencontre de son côté, sans se préoccuper de l'autre. Pour la seconde, il suffit de contrer systématiquement l'ennemi en tentant de

Si graphiquement les explosions ne sont pas superbes, du côté sonore c'est une réussite.

l'exterminer par tous les moyens. Si tous les engins consomment de l'essence et des munitions, seuls les véhicules terrestres peuvent ravitailler. C'est très simple il suffit pour cela de ne pas faire sauter les stations de ravitaillements ou les stocks de munitions de l'ennemi. Enfin quand je dis «c'est simple», encore faut-il arrêter le tir. On en a déjà vu certains joueurs à la rédaction ne pas se rendre compte qu'ils anéantissaient leur propre camp ! Mais bon, quand on aime...

Pascal Geille

LE BARON



Présenté lors du CES de Las Vegas par son concepteur, le Baron R.K. Von Wolfsheild (non, non, ce n'est pas un pseudo !), Return Fire a vraiment suscité l'engouement du public. Il faut dire que notre excellent confrère anglais The Edge, l'avait déclaré meilleur jeu de l'année 94, dès le mois de Juin. A l'époque le jeu était encore en développement. Cet authentique aristocrate Teuton à également collaboré à la conception de l'Amiga. Un révolutionnaire technologique en quelque sorte...

Return Fire



- CRÉATIVITÉ ★★★★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★★★★
- POTENTIEL ★★★★★

RETURN FIRE EST RAÏFRAÏCHISSANT. ALLIANT POÉSIE ET FINESSE D'ESPRIT, CE JEU ENCHANTERA LES AMOUREUX DE LA NATURE. A L'INSTAR DES CHASSEURS QUI TUENT LE GIBIER PAR AMOUR. CEUX QUI AIMENT EXPLOSER LES PALMIERS À COUPS D'OBUS OU ÉCRASER LES HOMMES DE TROUPE SOUS LEUR CHENILLES SERONT À LA FÊTE.

Burn Out

JAGUAR

Premier pas dans l'univers des consoles pour Shen, la nouvelle société de conception française ! Essai plutôt réussi avec un jeu d'arcade qui n'est pas sans rappeler le fameux Super Hang-On.



Voici une photo représentative du titre du jeu. En effet, Burn Out signifie littéralement brûler de la gomme. Le premier joueur tente d'impressionner son adversaire en « brûlant » son pneu devant lui.

Au tout début de la course, vous prendrez des virages en compagnie de tous les participants.



Dans ce virage serré, peu éclairé, pensez à vous servir du frein !



On se souvient tous de Super Hang-On, cette borne insolite qui provoqua une véritable révolution et un engouement fantastique. Elle est équipée d'un véritable guidon (avec levier d'embrayage, de frein et poignée de gaz) relié à un système complexe de traitement de données. Super Hang-On a su réunir deux facettes très importantes du jeu vidéo. Le fun, qui apporte la touche surréaliste à la course, et la simulation (à petite dose) qui demande un minimum de technique.

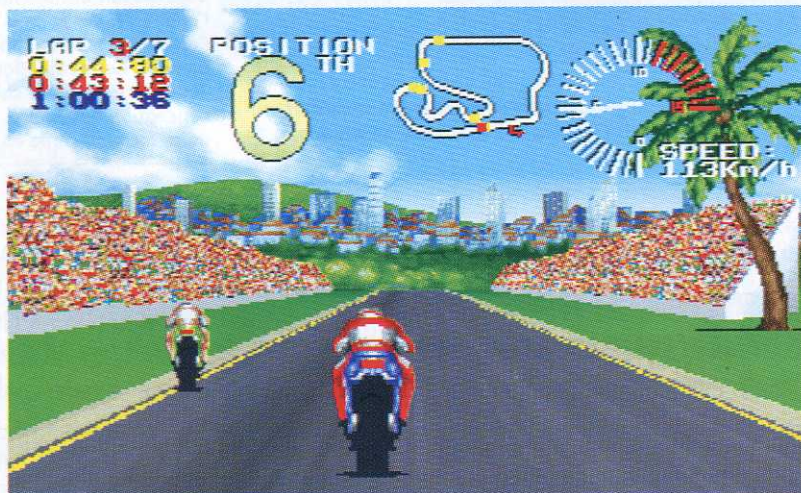
Cette recette, totalement novatrice à l'époque, rencontra un succès d'estime et commercial.

Et l'esprit?

Dès lors, les copies conformes ont commencé à apparaître dans les salles d'arcade. Mais leurs réalisations, plus riches au fil du temps, se sont éloignées de l'esprit du précurseur : au détriment du fun, les concepteurs ont orienté leurs jeux vers la simulation. Dix ans plus tard, une jeune compagnie de développement décide de faire revivre l'esprit défunt de Super Hang-On. Shen

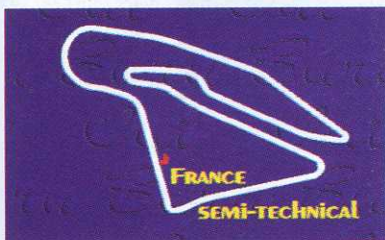
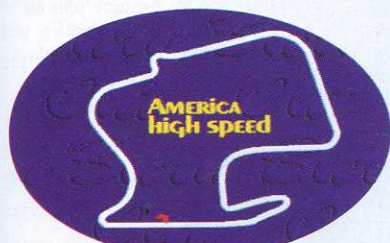
réalise un jeu fun tourné vers l'arcade, sur l'un des supports les plus performants à ce jour : la jag. Ainsi est né Burn Out !

Une présentation sobre et efficace donne accès à un menu d'option. Brève entrée en la matière, avant de s'élaner « poignée en coin » (comprenez : rouler à fond). Le pilote peut vérifier et doser l'adhérence de son véhicule, la



Les brésiliens vous font un accueil mémorable tandis que vous passez entre les tribunes. Profitez de la ligne droite pour dépasser vos adversaires.

LOCALISATIONS



Burn Out propose pas moins de huit circuits, tous authentiques ! Les courbes les plus vicieuses, les lignes droites les plus rapides, les côtes les plus ardues... Toutes issues des parcours mondiaux les plus cotés, que ce soit en Allemagne, en Hongrie, aux États-Unis ou même en France, aucun élément n'a été oublié. C'est ce souci du détail que l'on retrouve tout au long du jeu !



Voici le peloton de tête. Le joueur est à ce moment quatrième, mais il colle à la roue du troisième. Les adversaires gérés par l'ordinateur sont plutôt difficiles à rattraper, étant donné qu'ils prennent des trajectoires parfaites et adhèrent plus que vous à la route.



Pour symboliser le Japon, les graphistes de Shen ont ajouté des cerisiers en fleurs le long de votre chemin. Une vraie ballade, main dans la main avec votre adversaire.

qualité de ses quinze adversaires et estimer sa propre conduite. En définitive, il existe trois niveaux de difficulté, qui permettent de pimenter la partie. À noter, deux options très intéressantes : la première vous propose de faire participer deux joueurs sur la même console, en split. C'est une division horizontale de l'écran, qui permet à deux joueurs de rouler à « donf » sur le même parcours. La seconde option permet à quatre heureux possesseurs de Jaguar de s'affronter grâce au ComLynx. Ce câble « null modem » permet de relier les machines entre elles, et ainsi de participer à la même course. Une fois ces paramètres établis, la course peut commencer. Burn Out vous propose de brûler de la gomme sur les huit plus



La rangée de palmiers qui borde la route est bien agréable. Pour peu, on se croirait presque en vacances !



Ce virage dangereux est sujet à méditation. Du coup, le motard s'arrête pour étudier la meilleure manière de passer la chicane.

ET TOMBE LA NUIT...

Au début de la course, le soleil est bas dans le ciel, mais l'on y voit toujours clair.



Des effets réalistes, telle que la tombée progressive de la nuit durant un parcours, ont été créés spécialement pour Burn Out. La réalisation donne une impression tellement naturelle que l'on ne s'aperçoit même pas que la nuit tombe. C'est lorsque les phares s'allument que l'on réalise la baisse d'intensité lumineuse.



Au bout du quatrième tour, on ne voit presque plus les rayons lumineux du soleil et le parcours s'assombrit.



Les deux derniers tours se courent dans la nuit noire et profonde, avec pour seul éclairage, celui de vos phares.



Tous les coups sont permis ! La moto de droite a envoyé dans le fossé celle de gauche, qui revient péniblement sur la route.



Ce vallonement est propre à provoquer des haut-le-cœur, d'où l'arrêt inopiné du coureur dans le creux avant d'aborder un virage à 180°.

grands circuits de F1 : États-Unis, Australie, Hongrie, Japon, France, Allemagne, Canada et Brésil. De plus, Le choix du circuit est original,

puisque un effet de morphing s'applique à transformer la courbe d'un circuit en celle d'un autre ! Chacun présente ses propres vices (virages en S, chicane, épingle et autres difficultés) et ses facilités (façon de prendre certains virages, placement stratégique d'anticipation, trajectoires...). Vous avez droit à trois types de pistes : les techniques, les semi-techniques et les rapides. Cela permet au joueur de faire pencher la balance en

faveur du fun ou de la simulation. Quoiqu'il en soit, le jeu demeure un jeu d'arcade au sens premier du terme. Il est un tantinet négligent vis-à-vis des lois de la physique ! Par exemple, le pilote est capable de pencher son lourd (très lourd !) engin, jusqu'à toucher le bitume avec le genou, alors que sa vitesse est pratiquement nulle. Il peut aussi



Dans le vocabulaire des motards, « sucer la roue » signifie coller son adversaire de près, presque roue contre roue. C'est exactement ce que fait le motard en rouge ! Inutile de préciser qu'il s'agit d'une manœuvre dangereuse.

Editeur

VIRTUAL EXPERIENCE

Développeur

SHEN

Distributeur

ATARI

Support

CARTOUCHE (2 MEGA)

Genre

ARCADE

Nombre de joueur

1 À 2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

Prix et date de sortie

ENVIRON 450 F, SORTIE PRÉVUE DÉBUT MARS

maintenir une position penchée sur une ligne droite. C'est cela l'arcade ! Mais il faut bien le dire, le jeu gagne en jouabilité et en amusement.

Parcours sous la lune

Si au niveau de la créativité Burn Out est pauvre, dicit sa large inspiration de Super Hang-On, des routines novatrices et personnelles ont été créées. Des zooms aux textures, c'est Shen qui s'est chargé de leur réalisation. Par exemple, la texture « spaghetti » de la route est particulièrement réaliste. Ainsi que la routine de zoom que l'on retrouve



En Hongrie, le parcours est technique et nécessite plusieurs manœuvres osées. Ainsi, ce motard qui déboîte furieusement sur la gauche pour se positionner sur la corde.

au début de la course, lorsque la caméra « plonge » sur le participant. La réalisation graphique est particulièrement soignée, au niveau de la taille des sprites. Les arbres sont énormes (400X600 pixels) et les motards sont assez imposants (96X80). Les décors sont variés, sans prétention. Peut-être un peu trop simples, mais sympathiques. Sur la piste, vous croisez des spectateurs en longeant les gradins, ou vous passez au beau

Le programme possède treize musiques différentes diffusées sur dix canaux en stéréo panoramiques

LE SPLIT D'ÉCRAN



L'option la plus intéressante du jeu est celle qui permet à deux joueurs de participer en même temps à la compétition. Le jeu opère un split d'écran horizontal, c'est à dire une séparation en deux écrans (un en haut, l'autre en bas) qui donne à deux joueurs la possibilité de faire la course. On distingue moins les décors de fond et on se sent un peu écrasé (par rapport au mode un joueur) mais l'esprit de compétition est bien présent.

milieu d'un pâté d'immeubles, etc. La nuit, vous avez pour seul repère les panneaux de signalisation fluorescents, éclairés par votre longue portée. Aux États-Unis, vous assistez à un superbe coucher de soleil et en Australie, vous voyez l'astre lunaire dans toute sa splendeur. Le tout en plus de 256 couleurs affichées simultanément !

En dehors des graphismes, Burn Out est saisissant de rapidité ! La vitesse est bien rendue, sauf peut-être lors de décélérations. Ce jeu tourne en 1 VBL (Vertical Blank). Il affiche jusqu'à soixante images par seconde, d'où la fluidité des déplacements. Les animations sont simples (mouvement à droite et à gauche du motard, pied à terre) mais bougrement efficaces !

L'environnement sonore, quant à lui, est stupéfiant. Le programme possède treize musiques différentes diffusées sur dix canaux en stéréo panoramique, à 25 Khz. Les différents bruitages

utilisent huit canaux, toujours en stéréo. Le logiciel de musique utilisé, appelé BASS (Banshee Audio Super System), a été créé par Shen. Cette qualité de travail n'a pas d'égal sur Jaguar... Nous pouvons leur tirer un joli coup de chapeau ! Les mélodies, bien rythmées, sont tournées vers la techno (batterie furieuse et nappes d'accords). Quant aux bruitages, ils sont très réalistes (accélération, démarrage...). Ce jeu est bien capable d'arracher une ou deux larmes aux nostalgiques de Super Hang-On et aux aficionados de l'arcade !

David Msika



On assiste à une embardée générale pour anticiper sur le prochain virage. Le plan affiché à l'écran est bien utile pour repérer à l'avance le sens.

Burn Out

Jaguar

CRÉATIVITÉ



JOUABILITÉ



GRAPHISMES



SON



POTENTIEL



QUAND ON PENSE À L'ARGENT QUE J'AURAIS PU ÉCONOMISER À L'ÉPOQUE DE SUPER HANG-ON POUR M'ACHETER UNE JAGUAR ET BURN OUT, J'EN SUIS MALADÉ ! LE VAGUE À L'ÂME, JE ME TRAÎNE AVEC PLAISIR SUR LES PLUS GRANDS CIRCUITS MONDIAUX, POUR BATTRE LE RECORD DU TOUR. L'OPTION DEUX À QUATRE JOUEURS AJOUTE DE L'INTÉRÊT AU JEU.

Story of Thor

MEGA DRIVE

Thor est le Dieu de la guerre et du tonnerre dans la mythologie scandinave. Cela a peu d'importance car il n'est pas question de Thor dans ce jeu ! Encore un titre choisi à Thor et à travers !

Les programmeurs de Story of Thor sont sûrement des vieux de la vieille... Normal, ils bossent chez « Ancien » la boîte qui édite le jeu.

Ces derniers viennent de combler le retard qu'avait pris la Megadrive sur la Super Nintendo (et son magnifique Zelda) en matière de jeu d'arcade aventure. Avec la sortie de Landstalker, Soleil, et Story of Thor, on assiste donc à une avalanche (un peu tardive) de clones de Zelda. Alors que Landstalker surprend par sa très belle présentation en 3D isométrique, Soleil (voir CD Consoles 3) est plus proche de Zelda. Quant à Story of Thor, il reprend un système de vue classique en plongée, histoire de voir les personnages et les décors sous leur plus beau profil.

Le scénario est assez sympathique, tout comme le héros, un jeune blondinet répondant au prénom d'Ali (original pour un blondinet), qui découvre un gantelet en or.

Celui-ci donne de nombreux pouvoirs magiques à son propriétaire. Bien entendu, le proprio, c'est vous ! Pour ne pas vous ennuyer, un person-



Le premier sanctuaire à chercher est celui de l'Eau. On y trouve le premier élément qui se joint au héros pour l'aider.



La carte est très utile. Le drapeau indique votre prochaine destination. Le pointeur indique votre position actuelle.



Certainement l'une des plus grosses créatures du jeu, cette tête de tortue possède une très grande résistance aux coups.



C'est le tout premier village que l'on rencontre en cours de jeu. On parle aux villageois... qui demandent de vos nouvelles.



L'inévitable vieux sage au sommet de sa montagne est présent dans Story of Thor. Écoutez-le, cela ne peut qu'être utile.

Le vieux sage au sommet de sa montagne infâme possède, lui, un gantelet en argent. Le but est donc de retrouver ce fameux gantelet. Ceci pour éviter une guerre semblable à celle qui ravagea le monde dans le passé. L'histoire commence avec l'arrivée d'Ali sur une île, à bord de sa petite barque. Après quelques tapotements sur la manette, la prise en main est rapide. Les divers menus sont facilement accessibles, et le maniement du personnage est instinctif. Il peut courir, marcher, sauter, se baisser et frapper de sa dague acérée. De plus, de nombreux coups

Michael Jackson aurait parfaitement sa place dans cette scène pour nous jouer un remix de « Thriller ».





THE STORY BEGINS...

Le début de l'aventure vous est conté par une intro très jolie et animée. Dans le plus pur style dessin animé japonais, le héros découvre le gantelet en or. Ce dernier vous rappelle les événements qui ont contribué à l'éparpillement des deux gantelets magiques. C'est beau non ?

spéciaux sont disponibles via des combinaisons de boutons. La jouabilité est extrêmement simple et on se rend vite compte que Story of Thor est résolument tourné vers l'arcade. On passe plus de temps à fritter de l'ennemi qu'à discuter dans les villages. Profitez tout de même des dialogues en français (plus proches de Baudelaire que de Smäin) du style : « Allez vous enquérir de vos proches ». Ça change des traductions approximatives des jeux déclinés sur Super Nintendo.



Les boss sont choses courantes dans Story of Thor. Généralement ils ponctuent les endroits importants. Ils sont aussi très casse-burnes à détruire. Un peu de courage que diable !



Découpez, c'est gagné !

Les explorations sauvages sont entrecoupées de combats titanesques. Les ennemis armés jusqu'aux dents vous attaquent à plusieurs. N'hésitez pas à les découper avec votre dague. Si cela ne suffit pas, terminez-les avec vos pieds. Pensez aussi à utiliser les armes que vous trouvez sur votre chemin (bombes, arbalètes, épées...). Attention, elles sont en nombre limité ! Dans le registre des objets, attrapez aussi la nourriture pour remonter votre énergie et votre niveau de magie. Le système de magie est original et très simple à utiliser. Quatre éléments sont à découvrir : l'eau, le feu, l'ombre et la terre. Grâce au



EAU, FEU, OMBRE ET TERRE...



En résolvant les énigmes des quatre sanctuaires, vous récupérez quatre types de magies différentes. Chacun donne droit à plusieurs sorts. Surveillez bien votre barre de magie, et n'hésitez pas à l'utiliser en cas de danger immédiat.



N'importe quel joueur normalement constitué tombera en extase devant ce dragon énorme, encore plus beau que dans Landstalker.



Les hautes montagnes sont des lieux peu recommandables. Au détour d'un chemin on peut y croiser un géant...

gantelet, vous appelez l'une des magies et sa représentation vous suit. Plusieurs sorts sont alors disponibles. Par exemple, si vous voyez un feu de camp, tirez dans sa direction et l'élément du feu apparaîtra.

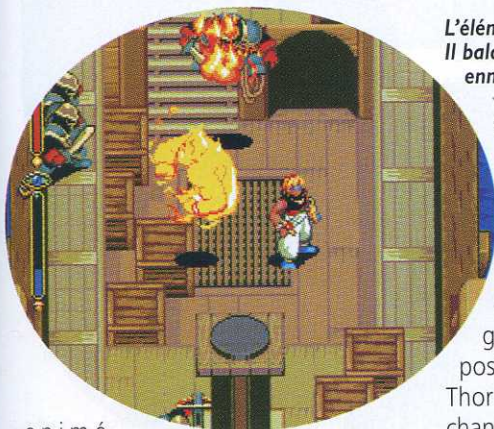
Une île à explorer !

La baston et la magie ne seront pas de trop pour lutter contre les ennemis et contre les énormes boss. Votre cerveau aussi sera de la partie : les donjons à explorer sont un condensé d'énigmes tortueuses et bien vicieuses. Story of Thor est un habile dosage de Street of Rage et de Zelda. Le jeu est long à souhait, et quatre joueurs peuvent sauvegarder leur partie à tout moment. Bien que la trame soit assez linéaire, les passages secrets et les astuces abondent. On peut afficher une carte qui indique votre prochaine destination. Cependant, une fois que l'on a tous les pouvoirs, il est impératif d'explorer une nouvelle fois les niveaux, en détail. De nombreux objets sont cachés de part et d'autre de l'île. La réalisation n'est pas en reste : bien que la plupart des décors manquent de couleur, ils sont variés et nombreux. Les sprites des différents personnages sont superbes et leur animation fait penser à un dessin

Editeur	SEGA
Développeur	ANCIENT
Distributeur	SEGA
Support	MEGADRIVE
Genre	ARCADE/AVENTURE
Nombre de joueur	UN
Prix et date de sortie	ENTRE 400 ET 450 F, MARS

CA FRAPPE DANS LES DONJONS

Le héros possède des coups dignes de n'importe quel jeu de baston. Certains d'entre eux ne sortent que via des mouvements spécifiques du paddle. La grosse boule d'énergie permet de faire apparaître les différentes magies.



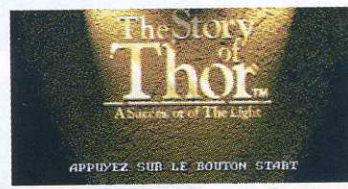
L'élément du feu est un allié considérable. Il balance de grosses droites à tous les ennemis alentour.

gêner le démarrage du jeu. Pas besoin de rester plongé quinze ans dans la notice pour commencer à jouer. L'écran de jeu n'est jamais surchargé, ce qui facilite la vision. Les barres d'énergies passent à droite ou à gauche de l'écran selon le positionnement du joueur. Story of Thor est une réussite qui a de fortes chances d'attirer le plus grand nombre par ses qualités : prise en main aisée, réalisation réussie, traduction en français, possibilité de sauvegarde... Un titre à ne louper sous aucun prétexte pour n'importe quel «screenager» qui se respecte.

LIONEL VILNER

MAIS QUI EST YUZO KOSHIRO ?

Musicien de génie, Yuzo Koshiro possède à son actif des titres comme Super Shinobi, Actraiser 1 et 2, Street of Rage 1, 2 et 3, Super Adventure Island 1 et 2. Yuzo travaille à la commande. C'est pour cela qu'il appose un copyright pour protéger ses banques sonores (exceptionnelles) et ses musiques (fabuleuses à peu d'exceptions près). Dans Story of Thor, on sent la patte Yuzo, surtout pour les bruitages.



Story of Thor

Mega Drive

Existe aussi sur Super Nintendo

CRÉATIVITÉ	★★★★
JOUABILITÉ	★★★★
GRAPHISMES	★★★
SON	★★★★
POTENTIEL	★★★★

PLUS TOURNÉ VERS L'ARCADE QUE VERS L'AVENTURE, STORY OF THOR OFFRE UN CHALLENGE DE QUALITÉ. BON NOMBRE D' ORIGINALITÉS SONT AU RENDEZ-VOUS ET LES SAUVEGARDES ASSURENT UNE DURÉE DE VIE PARFAITE. COMME EN PLUS LE JEU EST ENTIÈREMENT EN FRANÇAIS, ON NE PEUT QU'EN ÊTRE RAVI !

Skeleton Krew

MEGA DRIVE

Core Design est un éditeur anglais connu dans le monde entier. Depuis des années, il produit des jeux de qualité, notamment sur Mega CD. Peut-être connaîtra-t-il autant de succès sur Mega Drive avec Skeleton Krew ?



Dans le second niveau, vous empruntez un ascenseur. Là aussi, les ennemis vous tombent dessus par dizaines.

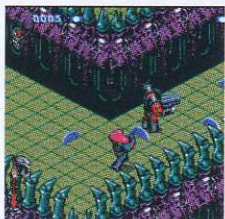


Domage que les programmeurs n'aient pas pensé à inclure sur le bas de l'image une petite carte indiquant votre position dans le niveau.

Sur lequel des trois héros jetez-vous votre dévolu ? Je vous conseille Rib. Elle a des arguments convaincants...



Des roues tranchantes vous barrent la route. Évitez les ou vous vous retrouverez transformé en petites rondelles.



Je vous le serine encore : Core Design a bâti sa réputation sur Mega CD. Avec des jeux comme Thunder Hawk (une simulation aérienne) ou le récent Soulstar (un jeu de tir en 3D), la firme anglaise a démontré que ses équipes de développement sont aussi douées que celles des plus grands (Sega, Nintendo, Capcom, Konami...). Elle a également prouvé que concevoir des softs novateurs n'est pas impossible. Par exemple, en 1993, personne n'imaginait qu'un jeu

comme Thunder Hawk, réalisé à partir de séquences vidéos et d'images de synthèse, pouvait sortir sur Mega CD. Maintenant qu'elle a montré de quoi elle est capable, Core Design s'attaque à la Mega Drive... avec Skeleton Krew. Même si la Saturn est disponible depuis le mois de novembre, elle continue de croire que la vieille 16 bits de Sega a encore de beaux jours devant elle !

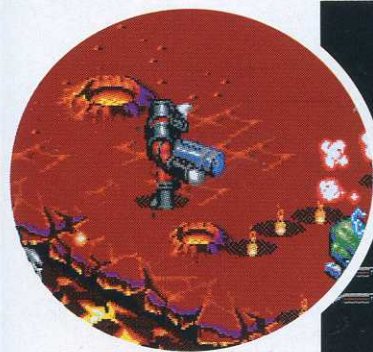
La guerre des savants

Première constatation : Skeleton Krew fait énormément penser à Chaos Engine, de chez Bitmap Brothers. Mais si ! Vous savez, ce hit du monde micro, dans lequel vous dirigez des soldats armés jusqu'aux dents... Leur mission

Votre héros est mort. Seule une légère pression sur le bouton Start peut le ramener à la vie. Alors, que décidez-vous ?



DES FORCES DE LA NATURE



Joint et Spine, les deux hommes du groupe, sont plus puissants et résistent mieux aux attaques adverses. La nana, Rib (un prénom qui en dit long...), se déplace rapidement. Bref, les trois personnages proposent des caractéristiques différentes. Les commander parfaitement demande de la pratique. C'est tant mieux !

consistait d'ailleurs à détruire des hordes d'ennemis vivant dans un monde gigantesque, représenté en 3D isométrique. Un peu à la façon des donjons du célèbres Equinox Super Nintendo. Skeleton Krew ressemble donc à Chaos Engine mais présente, c'était facile à deviner, un scénario totalement différent.

Dans un futur lointain, la guerre des savants fait rage. Chacun propose une invention capable de changer la face de la planète. Moribund Kadaver, le

scientifique le plus taré de la planète, crapule connue par toutes les polices, réussit un jour à voler des containers de gaz toxique expérimental.

Les trois mercenaires

Sans prévenir qui que ce soit, il le teste sur d'innocentes victimes. Résultat, les cobayes humains se transforment en créatures bizarroïdes. Elles contaminent rapidement toute la population d'une ville appelée Monstrosity ! Pour rétablir l'ordre, le gouvernement

envoie un escadron spécial, constitué de trois mercenaires : Joint, Spine et Rib. Leur but consiste à anéantir tous les monstres de la ville, sans oublier de mettre la main sur ce pauvre nave de Moribund Kadaver.

Comme vous vous en doutez, les trois mercenaires possèdent des capacités différentes. Joint, le gros balèze, encaisse mieux les coups (c'est mon préféré). Rib, la nana, se déplace avec la grâce d'une féline (en fait, c'est elle ma préférée). Le dernier du lot, Spine, est doué dans tous les domaines. Il conviendra certainement aux débutants (je dois avouer qu'il est pas mal, celui-là aussi)...

Contrairement à ce que l'on pouvait penser, ce ne sont pas les rues de la



C'est dans les vastes terrains que les ennemis tendent des embuscades. À trois ou quatre, ils n'ont aucun mal pour se débarrasser de vous !

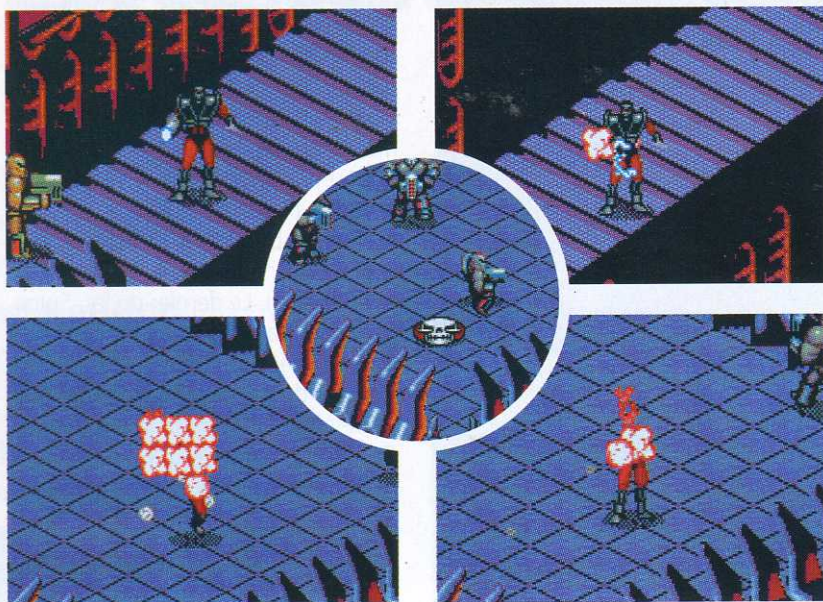
Juste avant d'aller affronter l'ennemi, vous avez droit à une petite séquence d'introduction. En deux trois images et quelques lignes, elle résume la situation.

Monstrosity que nos personnages doivent sillonner, mais ses égouts.

Sacré programme ! Des égouts visqueux, sombres, dégoûtants... Joint, Spine et Rib n'ont pas froid aux yeux, ça c'est sûr. Moi je dirai plutôt qu'ils ont les pieds dans la m... En chemin vous rencontrez tout ce qui donne du cachet à un film d'horreur moyen : des fantômes, des cyclopes, des vers de terre géants, des robots, etc). Ils sont générés par des petites bases, un peu comme les fantômes d'un vieux jeu d'arcade que vous connaissez peut-être : Gauntlet. Vous l'avez compris, il faut détruire ces bases pour se débarrasser des monstres...

Vous disposez de deux armes pour

LA MORT AU RALENTI !



vous défendre. La première, le fusil laser, est utile dans les combats à distance. La grenade, elle, doit être employée en combat rapproché. Car la lancer au loin se révèle impossible ! Mais elle inflige plus de dommage aux ennemis ! En début de partie, les deux armes sont peu efficaces (surtout contre

les grands robots ou les boss). Heureusement, en récoltant des bonus çà et là, vous augmentez votre puissance de feu.

Au fait, je tiens absolument à vous parler d'un problème qui concerne le maniement des flingues : pour

tirer dans une quelconque direction, vous devez utiliser le paddle. Ce qui est loin d'être vraiment pratique, lorsque plusieurs ennemis vous attaquent. Dans Smash TV d'Acclaim, un vieux jeu Super Nintendo du même genre, c'est avec les quatre boutons du paddle que vous dirigez votre tir (quatre boutons pour quatre directions : haut, bas, gauche et droite). Vous l'avez compris, durant les premières parties, vous aurez quelques ennuis pour

Cette machine se déplace à l'aide de propulseurs atomiques. Si vous restez à côté d'elles, vous avez de fortes chances de vous faire attaquer.



Avant de mourir, votre personnage connaît des souffrances atroces. Son corps se tord en deux, explose, puis se décompose. Notre ami perd d'abord sa tête, son tronc et ensuite ses jambes. Il devient une vulgaire tête de mort, qui rampe pendant plusieurs secondes sur le sol. Avouez que c'est marrant !

DO YOU SPEAK ENGLISH ?

Vous l'avez sûrement remarqué, le titre du jeu contient une petite erreur d'anglais. Skeleton Krew s'écrit normalement Skeleton Crew (l'équipe de squelette, en français). On retrouve la même particularité que dans Mortal Kombat. Est-ce parce que les deux jeux sont gore et violents ? Sans aucun doute...

viser vos ennemis...

En ce qui concerne les graphismes, c'est la déception. Tous les décors manquent cruellement de couleurs. Certains, font carrément pitié ! Mais que voulez-vous, la Mega Drive

Un seul moyen de s'en sortir, lorsque les ennemis arrivent par dizaines : tirer dans tous les sens jusqu'à l'épuisement.

Editeur

CORE DESIGN

Développeur

CORE DESIGN

Distributeur

IMPORT

Support

MEGA DRIVE

Genre

ARCADE/ACTION

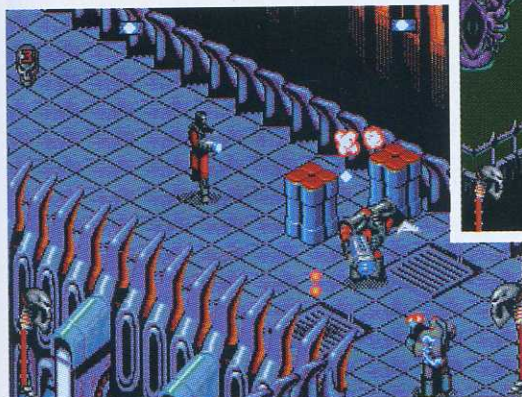
Nombre de joueur

2 JOUEURS

Prix et date de sortie

ENVIRON 400 FRANCS

ÉGOUTS DE LUXE !

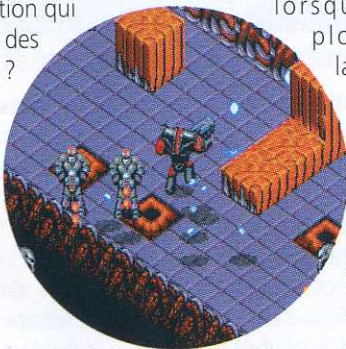


Les mondes que nos héros visitent sont très variés ! Des bases pleines de robots, des volcans en éruption, des grottes sombres, des marécages boueux, des labyrinthes labyrinthiques... en voilà un programme bien chargé. Mais qui va s'en plaindre, hein ?

n'affiche que 64 couleurs... Une question s'impose lorsque l'on regarde les trois héros avancer : est-ce la même équipe de programmation qui s'occupe de gérer l'animation des jeux Mega CD et Mega Drive ? À mon humble avis, non. Skeleton Krew offre une animation moins fluide, moins réaliste, que sur Mega CD.

Gore en stock

La difficulté, assez élevée, va sûrement en décourager plus d'un. Les niveaux sont nombreux et les ennemis très coriaces. Rassurez-vous, avec un peu d'entraînement, vous parviendrez à



On se croirait en pleine partie de Gauntlet. Les petites bases, situées sur le sol, créent des dizaines d'ennemis. Dans quelques secondes, vous serez submergé !

les maîtriser facilement. Malgré une réalisation moyenne et quelques bugs d'affichage - un exemple, lorsque vous employez votre fusil laser en vous déplaçant latéralement, le haut et le bas du corps de votre héros sont inversés -, Skeleton Krew s'avère être un jeu plus que séduisant. Le mode deux joueurs, vraiment captivant, permet à des

mordus de guerre et d'hémoglobine de jouer en équipe. Pendant que l'un bataille comme un forcené, l'autre explore le niveau et cherche le chemin qui mène à la sortie. Vous voulez une info choc en conclusion ? Skeleton Krew est sûrement le dernier jeu de Core Design sur Mega Drive ! Richard Barclay, directeur de la communication, vient de nous annoncer qu'ils abandonnent la Mega Drive et le Mega CD pour se consacrer à la 32X et à la Saturn (jetez un œil sur le reportage à propos de Core Design). Même si la fin de la Mega Drive approche, les bons jeux continueront à débarquer par dizaines. Aussi bons que Skeleton Krew, c'est certain...

David Taborda.

Skeleton Krew

Mega Drive

- CRÉATIVITÉ ★★★★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★★★★
- POTENTIEL ★★★★★

MALGRÉ DES DÉCORS PAUVRES EN COULEURS ET DES PETITS BUGS D'ANIMATION, SKELETON KREW S'AVÈRE ÊTRE UN EXCELLENT JEU. ACTION, EXPLORATION, MUSIQUES EFFRAYANTES, IL Y A DE TOUT ! SI VOUS VOUS LAISSEZ TENTER, VOUS NE POURREZ PLUS VOUS EN PASSER, PAROLE DE TESTEUR CHEVRONNÉ !

Bientôt disponible sur CD32.

Shock Wave : Operation JumpGate

3DO

Vous pensiez en avoir terminé avec les martiens dans Shock Wave ? Erreur ! Les habitants de la planète rouge n'ont pas dit leur dernier borborygme. Armés jusqu'aux tentacules, ces êtres ont décidément l'esprit de revanche. Mais cette fois, l'agresseur, c'est vous...



Le « refueler » est un élément clef du jeu. Sans lui, les missions seraient impossibles.



Ces mines explosent à votre proximité.



Les véhicules terrestres ne sont pas les plus dangereux, mais leur destruction est inéluctable

Shock Wave : Operation JumpGate est ce que l'on appelle un « data disk ». Il s'agit d'un complément du premier volet et il apporte cinq nouvelles missions. Phénomène courant sur PC, c'est la première fois que la 3DO propose ce genre de chose. La scène d'introduction est un petit bijou en images de

synthèse. D'ailleurs, pas moins de quatre infographistes ont été mobilisés pour mener à bien ce projet. Des images d'archives ont même été incorporées.

Les martiens attaquent

L'histoire débute en 2026. Sept ans se sont écoulés depuis votre victoire sur les martiens. La Terre a retrouvé la paix. Cependant l'humanité, traumatisée par le génocide, s'est lancée dans une fuite en avant. Développant leur technologie guerrière, les hommes sont arrivés à maîtriser des techniques rivalisant avec celles des aliens. Des sondes spatiales ont été déployées dans le système solaire pour détecter tous mouvements ennemis. Malheureusement, l'une d'elle envoie un message contrariant : une nouvelle menace extraterrestre se précise. Sous les ordres de l'Amiral Crane, le vaisseau U.S.N. Omaha part pour une nouvelle guerre. En tant que

SHOCK WAVE, LE FILM.



Une superbe séquence d'introduction réalisée sous Silicon Graphics nous met tout de suite dans l'atmosphère. Ce film de synthèse débute à la fin de l'épisode précédent. Après avoir défait les envahisseurs Martiens, la vie reprend son cours. La surface de la Terre porte encore les stigmates des combats. Bien décidé à ne plus se laisser prendre par surprise, l'humanité entière se lance dans une recherche scientifique à outrance. Une mission d'observation est mise en place. Il s'agit d'aller voir sur Mars si les habitants de la planète rouge sont sur le pied de guerre...

vétéran, vous faites partie du voyage. Votre vieille combinaison de vol porte toujours le badge « Wilcard » (Joker)...Tous ceux qui ont apprécié le premier épisode seront satisfait d'apprendre que ce second volet est du même tonneau. Les graphismes n'ont pas été véritablement améliorés, bien que les scènes cinématiques soient plus belles. L'ambiance est toujours angoissante et stressante à souhait. Mais sachez qu'il faut obligatoirement posséder « Shock Wave » pre-

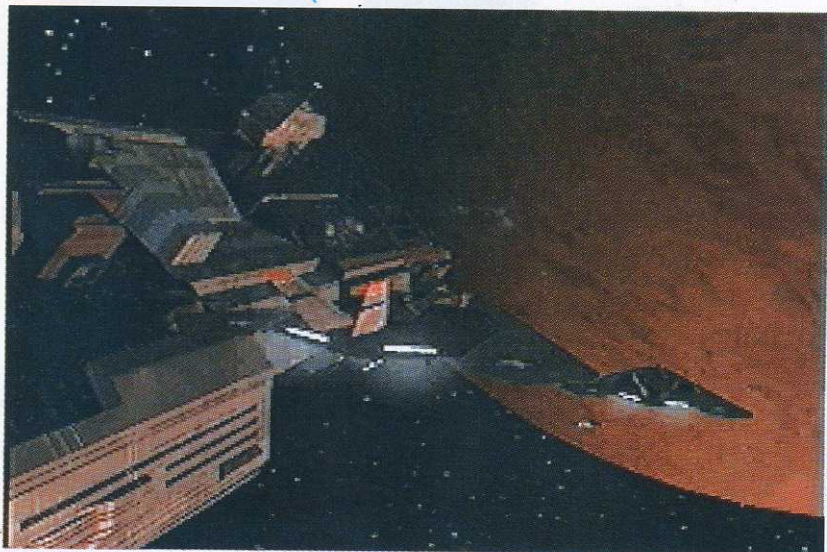
mier du nom, pour pouvoir profiter de ce nouveau scénario. En effet, le programme exige une sauvegarde de l'épisode précédent. C'est vraiment regrettable lorsque l'on sait que ce procédé n'a aucune légitimité technique. Le but de la manœuvre est purement commercial. Donc si vous désirez jouer à Operation JumpGate, vous devrez vous procurer les deux titres, ce qui représente, tout de même, 688 Frs !

Le commandant Alaina Stewart est votre supérieure de charme. Depuis la dernière fois, elle a pris du galon...et quelques rides aussi ! Ses monologues font le point sur la situation et vous donnent des indications sur les prochaines missions. Les personnes qui interviennent sur le vaisseau sont des acteurs filmés devant un écran bleu. Les

Ces générateurs alimentent la base ennemie. En les touchant, vous prendrez une bonne option sur la victoire finale



Les explosions sont réalistes vues de loin. Plus près, elles pixellent.



Dès la première mission, vous devrez affronter l'hostilité des martiens sur leur propre planète.

décors travaillés sur ordinateur sont ensuite incrustés par vidéo. C'est également ce procédé qui est utilisé pour Wing Commander III. Le résultat donne des scènes très réalistes, dignes du septième art. Tout est fait pour que la sensation d'y être soit la plus forte possible. En fait, Electronic Arts a réussi à marier le réalisme d'une simulation avec la jouabilité d'un jeu d'arcade. Les planètes que vous serez amenés à explorer sont fidèlement reproduites. Par

exemple, la surface désertique et rocailleuse de Mars est bien rouge, en raison de la présence d'oxyde de fer. Le relief est parfois vallonné et des canyons aux gorges profondes vous feront vivre des moments d'intenses émotions ! Des vaisseaux aux terrains



Sur Jupiter, les « Walker » mettent l'ambiance. Ces mechwarriors sont des dur à cuire.



Escortez l'équipe de scientifiques qui se dirige vers des ruines antiques.

de jeu, tout est en 3D mappée. Il n'y a que les planètes du fond qui soient du bitmap. L'animation de l'ensemble est fluide, rapide et ne connaît que quelques rares ralentissements à peine décelables. En comparaison, l'animation d'« Off World Interceptor » est beaucoup plus saccadée. Bref, les programmeurs n'ont pas de leçons à recevoir et maîtrisent parfaitement la 3DO.



Lorsque l'on perd une vie, le docteur vous ranime pour que vous puissiez retourner au front.

Tout droit sorti de l'imagination fertile des créateurs, ce boss est surprenant dans ses déplacements.

Proche du F 117 !

Ice, votre ordinateur de bord, vous communique de sa voix suave et sensuelle les informations de dernière minute. Mieux vaut comprendre l'anglais dans le texte ! Votre chasseur interstellaire est visiblement inspiré de l'avion furtif américain F-117. Son tableau de



Editeur	ELECTRONIC ARTS
Développeur	ELECTRONIC ARTS
Distributeur	ELECTRONIC ARTS
Support	3DO
Genre	SIMULATION SPATIALE
Nombre de joueur	1 SEUL JOUEUR
Prix et date de sortie	299 Frs. Disponible.

LES MARTIENS ATTAQUENT



« Shock Wave : Operation JumpGate » possède une richesse d'ennemi appréciable. Il y a en effet rien de plus énervant que de voir toujours les mêmes vaisseaux au fur et à mesure des différents niveaux. Dans cette épisode, pas d'erreur de ce genre. Chaque mission apporte de nouveaux engins volants ou terrestres tous plus beaux les uns que les autres. En 3D mappée, ces aliens sont tellement beau que l'on retarde le moment du tir afin de les apprécier pleinement. Leur texture fait penser à une bio-technologie évoluée, issu de la synthèse du vivant et du mécanique. Comme quoi la 3DO peut faire des jeux en polygones !

bord inventorie toutes les fonctions nécessaires au pilotage et au combat : altimètre, inclinaison d'assiette, barre de laser et de missiles, etc. Les munitions et le bouclier sont limités. Pour en récupérer, des « refueler » ont été judicieusement réparties sur les zones de combat. Pour faire le plein, il suffit de passer en dessous au ralenti. Sans ces stations services providentielles, vous verriez rapidement les martiens prendre le dessus. Là où ça devient carrément intéressant, c'est que le jeu n'est pas en précalculé, comme la beauté des graphismes pourrait le laisser supposer. En fait, le vaisseau doit progresser sans quitter un chemin plus ou moins étroit et défini dans le cadre de la mission.

On peut tout à fait faire demi-tour et aller où bon nous semble tant que l'on ne s'écarte pas de la zone. On peut même exécuter des tonneaux afin d'échapper au feu nourri des aliens.

Chacun des cinq niveaux est constitué de missions. Chacune est allouée au fur et à mesure de la progression. Cela va de la destruction de cibles au sol à



Le (la ?) Commandant Alaina Stewart est votre supérieure hiérarchique. On peut tomber plus mal !

LA GUERRE DES MONDES

Le scénario de Shockwave, premier volet, est largement inspiré de « La Guerre des Mondes » de Herbert George Wells. Datant de 1898, ce récit d'anticipation reste un classique du genre. Une pluie de météorites s'abat sur la Terre. Il s'agit en réalité des martiens qui envahissent notre planète. Malgré tous les efforts de l'armée, les engins aliens détruisent tout sur leur passage... Adapté sur le grand écran en 1952, l'œuvre de Wells n'a pas été trahie par le réalisateur Byron Haskin. Les trucages étaient excellents pour l'époque et les scènes de paniques convaincantes. Un film à voir ou à revoir !

l'escorte d'une navette de scientifiques. Un écran affiche le radar et l'hologramme des objectifs. Parfois un brouillage électronique perturbe la liaison avec l'Omaha et crache des sons étranges. Peut-être essaye-t-on d'entrer en contact avec vous ? La difficulté peut paraître mal dosée au premier abord. Pourtant, avec un peu d'expérience et pas mal d'acharnement, les missions tombent. Malgré tout, Operation JumpGate saura vous donner du fil à retordre pendant de bonnes heures de délire martiens.

PASCAL GEILLE

Shock Wave

Opération JumpGate

3DO

CRÉATIVITÉ	☆☆☆
JOUABILITÉ	☆☆☆☆☆
GRAPHISMES	☆☆☆☆
SON	☆☆☆☆
POTENTIEL	☆☆☆☆

CE DATA DISK ET SES CINQ NOUVELLES MISSIONS VOUS REPLONGENT DANS LA GUERRE DES MONDES. L'ATMOSPHÈRE DU JEU EST TOUJOURS AUSSI STRESSANTE ET LA PROGRESSION EST BIEN DOSÉE. LA GESTION DE LA 3D EST EXCELLENTE ET LE RENDU DE L'ENSEMBLE EST TRÈS RÉALISTE. SEULS LES ALLERGIQUES N'AURONT QU'À FAIRE DE CETTE SUITE.

Motor T⁰⁰n Grand Prix

SUR PLAYSTATION

Après le spectaculaire et étonnant Ridge Racer, la PlayStation nous offre avec Motor Toon le jeu de course le plus excentrique et enchanteur que j'ai jamais vu !



n a vu dans Stunt Race FX (sur Super Nintendo), des véhicules inspirés par les cartoons américains, se bastonner pour la première place.

Aujourd'hui, Motor Toon GP, la première grande alchimie de Sony (associé au développeur Bandit) prend le même chemin. La puissance de la PlayStation permet à la texture mappée d'obtenir des véhicules remuants et déformables, plus inspirés de Roger Rabbit que de Ridge Racer. Tout cela géré en temps réel avec une facilité déconcertante.

La réalisation de Motor Toon n'a rien laissé au hasard ! Les véhicules en camaïeu de Susumu Matsushita, cèdent la place à d'autres bien

plus complexes et attachants ! Les polygones pleins qui les formaient au début du développement du jeu ont été améliorés. Des détails en texture mappée, comme les yeux et d'autres éléments humains, ont été rajoutés. Pour donner cette impression très «cartoon», si appréciée des japonais, le déplacement et l'attitude des engins est l'élément le plus peaufiné par les programmeurs. Les p'tites bagnoles haussent des épaules et se balancent dans un mouvement élastique parfait. L'oncle Walt en aurait eu la larme à l'œil !

Les treize circuits sont variés et proposent un savant dosage de difficulté et de fun. Le mode un joueur

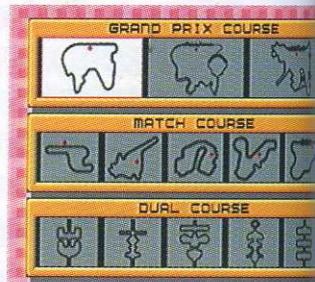
Le parcours Gulliver vous entraînera sur une énorme table de billard. Les boules géantes sont en 3D mappés.



Après un léger saut (d'une dizaine de mètres), vous vous retrouvez dans l'univers fou des damiers. Les pylônes qui diminuent votre espace de conduite ne sont pas des obstacles majeurs.



Le jeu vous propose treize courses. Trois principales dans le jeu à un, et dix courses dans le jeu à deux. Dans l'option «Time Attack» vous pouvez courir sur tous les circuits afin d'améliorer votre temps.



Les aquariums immenses entre lesquels passe votre véhicule sont tout simplement stupéfiants ! Ils sont colorés, fins et somptueux, un vrai régal pour les yeux !

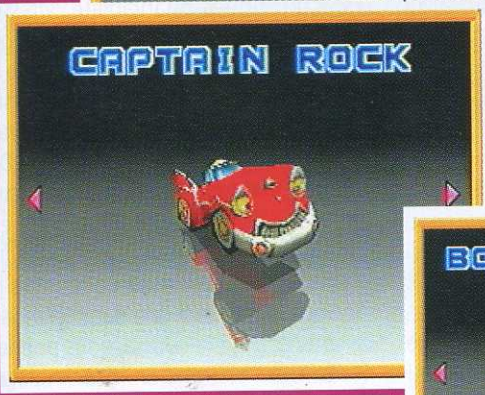


LA PRÉSENTATION DES TOONS...

PRINCESS JEAN



CAPTAIN ROCK



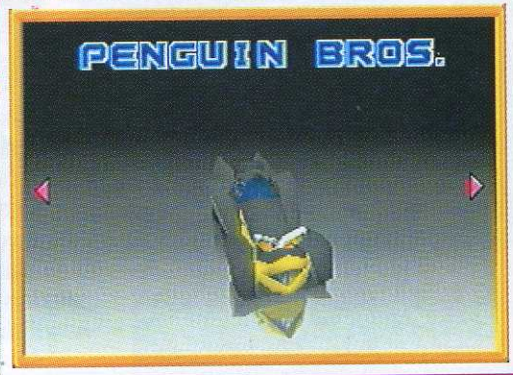
BOLBOX



RAPTOR & RAPTOR



PENGUIN BROS.



Nos amis les toons envahissent les consoles. Les cinq participants sont plus loufoques les uns que les autres. Ils ont tous des attitudes bien définies qui leur donnent une vraie personnalité ! Ainsi Raptor & Raptor ne vont pas très vite mais tournent à la perfection. Captain Rock lui, fonce et prend ses virages moyennement.

n'en propose que trois, mais ce sont les plus fabuleux ! Ils vous plongent dans la folie du monde enchanté des Toons. On trouve le même souci de perfection dans leur réalisation. Ils utilisent à profusion des textures mappées et autres bitmap pour donner au joueur une impression visuelle hallucinante !

Un circuit surréaliste

La piste ondulée à damier et l'utilisation de couleurs, aux teintes subtiles, donne à ce circuit un look surréaliste, très approprié au monde des Toons. Le troisième parcours (Gulliver) nous fait penser au monde merveilleux de Lewis

Caroll ! Il s'agit d'une maison de jouet dans laquelle un petit circuit a été improvisé. Le décor est vraiment splendide. La piste longe un téléphone d'époque victorienne, saute par dessus le clavier d'un orgue et passe entre deux aquariums géants (!). Mais la magie ne s'arrête pas là. En entendant la bande son, Tino Rossi peut aller se rhabiller ! Jamais on n'a entendu des mélodies de Noël aussi clean... Les flûtes éoliennes et l'orgue

LA TOON-MANIA

Les toons sont des personnages de dessins animés, complètement aberrants et fous, pouvant réaliser ce qui est impossible à un homme normalement constitué : passer sous une moissonneuse-batteuse ou tomber du 18^{ème} étage d'un gratte-ciel ! Ils sont nés, au milieu des années 40, de l'imagination des meilleurs dessinateurs de la Warner. Et ils continuent encore à nous faire rire !



Dans le premier circuit, vous pouvez facilement dépasser vos adversaires dans le virage relevé. Il suffit pour cela de le prendre serré à la corde.



TIME: 01:33.79
SPEED: 279 KM/H
LAP: 01/03

5

Votre route est semée d'embûches. Ces pièces d'échec géantes et serrées vous rendent le passage difficile, mais possible (persévérez !)



00:32.99
000KM/H
01/03

00:32.99
208KM/H
01/03

REVERSE

Dans le dernier circuit du mode "Match Race", le joueur est ballotté comme s'il était une boule de flipper. Il se retrouve souvent dans le mauvais sens. Heureusement, le REVERSE géant qui paraît au milieu de l'écran lui fait part de cette irrégularité.



Motor toon c'est l'enfer du jeu... La roulette est un passage lent, relevé au bout duquel, vous tombez sur la fameuse bille. Encore une chance que la roue ne tourne pas !

de barbarie constituent un ensemble musical simple qui colle à l'esprit du circuit. C'est à dire enfantin, joyeux et débonnaire. Dès le lancement du jeu, une heureuse surprise vous attend ! Deux joueurs peuvent s'affronter. Mais nous y reviendrons plus tard.

Lors de la course, vous pouvez régler votre angle de vue (comme dans Virtua Fighter).

sur l'asphalte, désignez votre champion parmi les cinq disponibles. Chaque véhicule, possède ses propres caractéristiques (maniabilité, vitesse, adhérence...). Effectuez votre choix pertinemment, en tenant compte de la nature du circuit. Lors de la course, vous pouvez régler votre angle de vue (comme dans Virtua Racing). De l'intérieur du cockpit, en léger recul, deux mètres en arrière ou bien en plongée façon satellite. Il existe d'autres vues disponibles via un code, mais je ne vous le révélerai que dans six mois ! Si vous gagnez la course, vous pourrez l'admirer en entier grâce à un enregistrement vidéo. Plusieurs vues originales et bien trouvées vous montrent votre classe au volant !

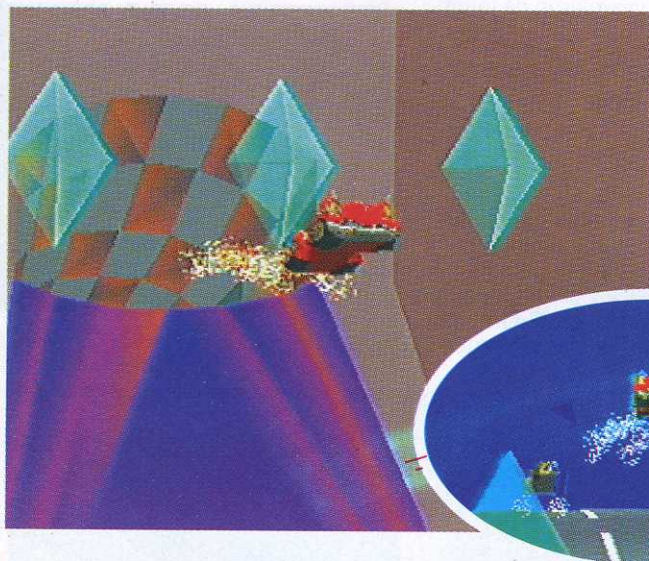


Les touches blanches et noires sur lesquelles vous roulez ne produisent pas le même son... Étonnant, non ?

Souriez à la caméra !

Un seul participant dispose de deux modes de jeux. Grand Prix et Time attack. Le premier vous oppose à quinze adversaires, sur les trois plus grands circuits. Notez que quatre pilotes sont assez difficiles à battre. Dans time Attack vous luttez contre le chrono (au tour ou au général) sur les treize parcours disponibles. Avant de partir brûler de la gomme

UNE COURSE PLEINE DE REBONDISSEMENTS !



La piste est tellement déformée qu'il vous arrive de décoller, laissant dans votre sillage une traînée étoilée. L'atterrissage est souvent sans conséquences et vous bénéficiez parfois d'un diamant bonus. Ce dernier vous permettra peut être d'obtenir l'option Turbo ! Les sauts sont spectaculaires et les sensations fortes sont au rendez-vous !



Editeur	SCE (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT)
Développeur	Poly's/BANDIT INC.
Distributeur	IMPORT
Support	CD
Genre	COURSE DE VOITURE TOONS
Nombre de joueur	1 À 2 SIMULTANÉMENT.
Prix et date de sortie	Mi-DÉCEMBRE AU JAPON/ ENVIRON 450 F

COMPÉTITION TOONISCIDE

Le jeu à deux peut engendrer des sentiments divers, tel la haine (d'être dépassé), la joie (d'avoir dix secondes d'avance sur son adversaire), la colère (de se cogner dans tout les murs), la fierté (d'avoir fait une tête à queue à l'autre participants), etc. Mais c'est tellement plus convivial de jouer contre un adversaire réel ! L'image est légèrement écrasée, mais comme les décors sont simplifiés pour garder au jeu sa fluidité, il y a moins de choses à voir (ils ont pensé à tout !).



Le jeu à plusieurs vous propose également deux modes : le Match Race et le Dual Play. Le premier se compose de cinq courses délirantes. Les concepteurs ont simplifié les graphismes des circuits pour donner plus de fluidité et de réalisme. À noter la présence d'obstacles sur la route qui n'existent que dans ce mode. L'écran splité (séparé) en deux horizontalement, reste très jouable. Dommage tout de même que ce jeu

ne comporte pas l'option Link (deux PlayStation raccordées). Dans Dual Play, les deux joueurs s'opposent sur cinq circuits fermés. Ces parcours sont très courts et mettent l'accent sur le temps réalisé. En conclusion, Motor Toon est un jeu magnifique, mais aussi très jouable et surtout très amusant ! Un grand coup de chapeau à Sony pour sa première réalisation, bravo !

David Msika

Dans le deuxième circuit du mode un joueur, vous trouvez un immense trou au milieu du parcours. Même si vous tombez dedans, vous ne perdez que quelques secondes à en sortir. En définitive, plus de peur que de mal.

Si vous arrivez le premier, une petite séquence d'animation vous sera présentée en guise de félicitations. De plus, vous pourrez revoir votre parcours aux travers des yeux de la caméra très particulière qui vous a filmé.



Au début du circuit, le coureur (en l'occurrence, le robot) descend en tournant dans son engin, auréolé d'étoiles scintillantes... Un vrai conte de fées.



Motor Toon Grand Prix

PlayStation

CRÉATIVITÉ	★★★★
JOUABILITÉ	★★★★
GRAPHISMES	★★★★★
SON	★★★★
POTENTIEL	★★★★

JE SUIS SOUS LE CHARME ! SANS ÊTRE AUSSI RÉALISTE QUE RIDGE RACER, MOTOR TOON GP M'IMPRESSIONNE BEAUCOUP PLUS ! DES VÉHICULES ATTACHANTS, DES PARCOURS SOMPTEUX, LE JEU À DEUX, ETC EN FONT UN PETIT BIJOU. A LUI TOUT SEUL, IL POURRAIT BIEN JUSTIFIER L'ACHAT DE LA PLAYSTATION !

LA RÉDACTION A VOTÉ LA SÉLECTION

La sélection
du mois

La rédaction

A = Non testé - = Bof

Burn Out

ClockWork Knight

Motor Toon

NBA Jam TE

Return Fire

Shock Wave

Skeleton Krew

Story of Thor

Toshinden

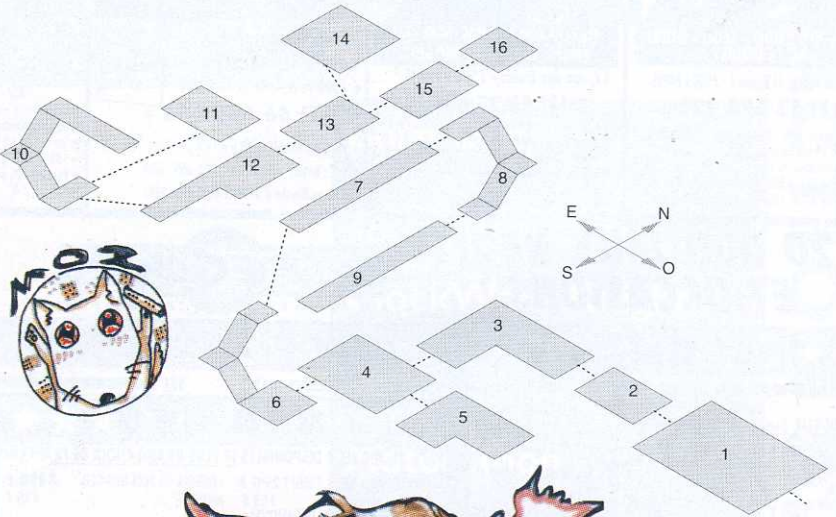
Christophe Monfort	*	****	*	*	****	****	****	****	****
David Msika	****	**	****	**	****	****	****	****	****
David Taborda	*	****	-	*	A	*	*	*	****
Franck Ladoire	****	****	****	**	****	****	****	****	****
Gilles Sauer	****	****	*	**	****	****	****	*	****
Lionel Vilner	*	****	****	-	-	*	****	****	****
José Carrion	****	****	*	**	****	****	*	*	*
Marco Verocai	**	****	A	**	****	A	*	****	****
Sylvie Sotgiu	**	****	A	*	****	A	*	****	****
Pascal Geille	**	****	*	*	****	*	*	****	****
Thomas François	****	****	**	*	****	*	*	****	****
Yohann Morin	****	*	*	****	****	*	****	****	****

Solution

Landstalker

QUATRIÈME PARTIE (FIN)

Voici la quatrième et dernière partie des plans du fabuleux Landstalker. Comme vous pouvez le remarquer, plus les choses avancent, plus elles se compliquent ! Pas de panique, nous sommes là. Si vous suivez scrupuleusement le cheminement que nous vous indiquons dans les salles, vous gagnerez un temps précieux et cela vous évitera bon nombre de galères ! Bonne chance et à la prochaine...



LA REGION MONTAGNEUSE

Retournez à Mercator et visitez à nouveau les douves du château, en empruntant le passage situé dans la bibliothèque. Vous retrouverez Moralis, le précepteur de la princesse Lara. Il vous donne quelques explications concernant les motivations de l'enlèvement de Lara. Reprenez le souterrain de la fontaine sur le côté est du château. Quand vous arrivez à la bifurcation, coupez les arbres bleus et prenez la direction de la région montagneuse. En chemin, vous pouvez récupérer la pierre de Lune

dans une grotte qui se trouve près de la statue de la déesse. Il y a un passage secret dans cette grotte, au sud-est, qui permet d'atteindre la pierre. Montez ensuite sur l'aqueduc brisé. Zak apparaît. Après s'être excusé, il va vouloir vous affronter. Très avantage par le terrain, il accepte d'aller combattre ailleurs. Traversez entièrement l'aqueduc et allez rejoindre Zac dans la zone dégagée. Après l'avoir battu, vous allez obtenir l'œil de Gola. Coupez les deux arbres bleus et montez. Mettez-vous devant la statue de la déesse et utilisez l'œil de Gola : un téléporteur va apparaître. Marchez dessus et vous allez être transporté dans le labyrinthe du volcan.



Retour au laby-

rinthe du Volcan :
(plan = retour volcan)

Il y a longtemps, quand vous avez déclenché l'énorme boule qui vous a poussé dans le vide, vous avez par la même occasion bouché ce fameux précipice. Tuez les fantômes jaunes pour ouvrir la grille. Quand vous arrivez à l'endroit où vous aviez eu votre confrontation avec l'énorme boulet, vous vous apercevez que la porte n'est pas verrouillée. Poursuivez votre chemin jusqu'à la pièce où se trouve le Duc et la princesse Lara. Le Duc a déposé tous les bijoux sur un étrange autel. Après un affreux chantage, la princesse chante l'incantation qui ouvre la porte menant au royaume





Utilisez-la à chaque fois que vous entrez dans une pièce plongée dans l'obscurité. Vous devez maintenant trouver la clé qui ouvre l'accès à la partie sud du labyrinthe (pièce où il y a les pics sur le sol et des ogres oranges).

SACHEZ MANIER L'ÉPÉE !

Dans la pièce avec un interrupteur en hauteur, utilisez la caisse pour sauter dessus. Allez maintenant vers le nord-ouest. Dans la salle où il y a un bouton sur un tout petit rebord, vous devez réussir à lancer la jarre dessus. Faites attention car elle a tendance à se casser relativement facilement. De la même salle, vous pouvez obtenir les bottes de fer (elles vous permettent de marcher sur les pics sans vous blesser).

Allez vers le nord-ouest puis vers le haut. Vous devez trouver une salle avec un chemin couvert de pics. Au bout du passage, appuyer sur le bouton entre les deux statues.

Revenez sur vos pas, allez vers le sud et montez. Prenez le petit chemin et quand vous voyez le petit téléporteur au sol, sautez par-dessus et continuez vers le sud-est. Vous allez arriver à l'extérieur et trouver un coffre contenant une clé. Coupez les arbres pour faire apparaître un trou et laissez-vous tomber. Vous allez atterrir juste à côté de



l'épée de Gaïa. Elle est très utile pour tuer les monstres à distance. Avec la clé, ouvrez la porte qui vous mène dans une salle qui contient un bouton et deux boules pics. Utilisez la caisse pour vous aider à sauter par dessus. Vers le sud-est, il y a une pièce contenant trois caisses et un gros bouton rouge. Il y a un coffre tout en haut du grand pilier.

Posez le bouton rouge près du pilier, puis empilez les caisses dessus afin d'atteindre le coffre. Vous allez trouver une clé. Allez vers le nord-est, dans la pièce avec les squelettes. Utilisez l'épée de Gaïa pour détruire les statues vertes. Détruisez tous les squelettes, puis appuyez sur les deux boutons. Sortez de la pièce par le sud-ouest et allez ouvrir la porte qui vous mène à la pièce où il y a trois grands trous. Empruntez-les dans cet ordre : gauche, centre puis droite. Vous obtenez l'accès en plaçant la caisse sur le bouton correspondant. Le trou de droite vous mène dans le domaine du monstre de feu. Avant de poursuivre vers le sud-ouest pour le combattre, allez à l'opposé pour récupérer la pierre de Vénus. Tuez le monstre en utilisant les pouvoirs de l'épée de Gaïa.

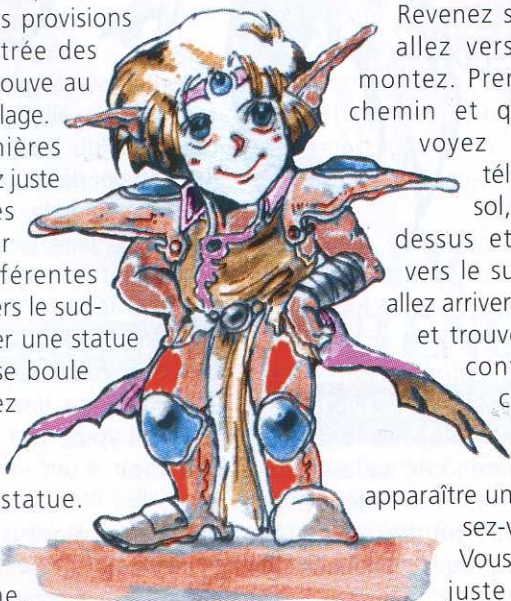
N'OUBLIEZ PAS VOS BOTTES

Après avoir récupéré la griffe de Gola, ne prenez pas le téléporteur. Retournez dans la salle aux trois trous et empruntez celui de gauche. Laissez-vous tomber et dirigez-vous de façon à tomber sur la main où se trouvent les bottes qui vous permettent de marcher sur la glace. Prenez ensuite la sortie qui se trouve tout en haut à gauche. Vous devez maintenant trouver le gnome. Retournez à la dernière porte que vous avez ouverte avec une clé, et

du Roi Nole. Le Duc disparaît derrière un rideau d'éclairs. Sautez alors sur la zone de téléportation pour le suivre !

LES CAVES DE KAZALT

Après un court voyage, vous arrivez dans une étrange cité peuplée de nains. King Nole leur a donné l'immortalité pour les remercier d'avoir construit son palais souterrain. La seule information que vous obtenez sur les caves de Kazalt, c'est que vous allez devoir tuer les trois gardiens des portes pour libérer le passage menant au palais du Roi Nole. Faites vos provisions et allez à l'entrée des caves qui se trouve au sud-ouest du village. Dans les premières salles, vous avez juste à tuer les monstres pour ouvrir les différentes portes. Allez vers le sud-est pour trouver une statue avec une grosse boule devant. Utilisez une statue de Gaïa pour détruire la statue. Descendez pour trouver la lanterne.





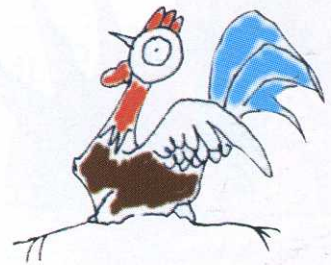
allez au sud-est. Il ne voudra pas vous laisser passer. Vous devez maintenant trouver son frère. Allez dans la pièce où il y a de la glace et laissez-vous tomber dans le trou qui se trouve sur le côté gauche. Retournez voir le premier gnome - vous allez pouvoir récupérer les bûches - puis, le deuxième. Utilisez les bûches au bout du ponton. Prenez deux radeaux pour atteindre le second gardien. Tuez-le avec les pouvoirs de l'épée en restant bien hors de sa portée. Allez vers le nord-est, et prenez le téléporteur. Allez trois fois vers le sud-est, puis deux fois vers le sud-ouest et ouvrez la porte. Vous allez tomber face à Miro. Tuez-le, avec l'épée. L'accès au palais du Roi Nole est maintenant libre.

LE PALAIS DU ROI NOLE

Empruntez le petit escalier de gauche et passez entre les boules. Sautez vers la porte au nord mais sans la passer. Faites le tour de la salle et allez récupérer la réserve de vie dans le coffre. Montez à



l'échelle et prenez la sortie en haut. Sautez par dessus les boules, contournez celles avec des piques et empruntez le téléporteur tout en haut à gauche de la salle. Vous pouvez faire un tour au sud-ouest pour récupérer un dahl. Tuez les lézards pour faire apparaître un vase. Prenez-le avec vos petits bras musclés et montez sur les plates-formes mobiles. Attendez qu'elles se placent correctement avant de tenter le moindre saut. Posez le vase sur le bouton et sortez vers le nord. Descendez l'échelle à droite si vous voulez récupérer un Ekeke dans le coffre. Sinon, montez et prenez le téléporteur situé en haut à gauche. N'appuyez pas sur l'interrupteur et prenez la sortie en bas à gauche. Vous êtes obligé de vous faire toucher par la grosse bouboule. Montez les escaliers et prenez la sortie du haut. Sautez sur les plates-formes blanches pour atteindre la corniche en face. Appuyez sur le bouton et précipitez-vous vers la sortie dans le mur ouest. Allez vers le sud, sautez sur le bouton et placez-vous entre les murs pour amener les deux statues sur les interrupteurs. Montez à l'échelle et sortez vers le haut. Évitez les gros boulets en vous plaçant dans les renforcements. Lisez les inscriptions, et allez vous appuyer sur le bouton en longeant le mur. Revenez une salle en arrière et allez vers l'est. Faites attention à ne pas tomber dans les trous, puis rendez vous vers le sud. Appuyez



sur les boutons qui apparaissent afin d'ouvrir la grille. Lisez les inscriptions, puis laissez-vous tomber dans le trou. Tuez les lézards et sautez bien au milieu du trou.

UN DRAGON AFFAMÉ

Laissez-vous mener par les différentes plates-formes jusqu'à ce que vous arriviez dans une grande pièce. RESTEZ sur la plate-forme. Elle va s'approcher du mur ouest et un passage secret va apparaître. Suivez le couloir et vous tomberez successivement sur les trois gardiens. Tuez-les avec l'épée de Gaïa.

Au bout, passez sur le téléporteur, puis montez les escaliers. Quand vous serez au pied de la grande porte, les trois éléments de Gola vont ouvrir le passage.



Montez sur la plate-forme pour aller à la rencontre du Roi Nole. Restez hors de sa portée et utilisez l'épée. Une fois vaincu, le Duc va faire une brève apparition, avant que le grand dragon à l'haleine fétide n'en fasse qu'une bouchée. Combattez-le en utilisant l'épée à pleine puissance quand vous voyez sa tête. La victoire est totale et vous voilà maintenant en possession d'une immense fortune. Vous allez être fier d'avoir sauvé le monde ! Voilà, vous en avez terminé avec Landstalker !

suisant sur le contrôleur un : Bas, Y, Bas, Bas, Y. Vous irez directement dans une cave bonus dans laquelle vous pourrez collecter un maximum de vies. Et voilà !

BLACK HAWK

Voici la suite des codes du clone de Flashback ! Nous sentions bien que vous peinie à avancer dans les niveaux supérieurs, alors voici de quoi passer les deux prochains (et derniers) stages ! Notez : S signifie Stage et N indique le niveau.

S3/N1 : TJ1F

S3/N2 : GSG3

S3/N3 : BMHS

S3/N4 : Y4DJ

S4/N1 : HCKD

S4/N2 : NRLF

S4/N3 : J6BZ

S4/N4 : MJXG

S4/N5 (juste devant Sarlac) : K3CH

EARTWORM JIM

Pour obtenir un menu tout ce qu'il y a d'utile, il existe une petite manipulation. Pendant le jeu, mettez en pause à n'importe quel moment (en appuyant sur START) et maintenez appuyés les boutons Gauche et A pendant deux secondes, puis faites **B, X, A, A, B, X, A**. Si le code marche vous verrez la tête des programmeurs apparaître à l'écran. À partir de maintenant, vous serez invincible, invulnérable et commencerez à n'importe quel stage !

C'est bien parce que c'est vous qu'on donne ce code !

PITFALL, The Mayan Adventure

Il aurait été dommage de ne pas parler de ce superbe jeu ! Comme vous le savez peut-être, il s'agit de la réincarnation de Pitfall, le jeu qui nous a tous fait craquer, à l'époque sur Atari 2600. D'ailleurs, la nouvelle cuvée a pensé à l'ancienne en incluant le jeu original au programme. Pour obtenir ce stage

spécial, faites pendant l'écran de présentation **Bas, A (26 fois !), Bas**. D'autres part, vous pouvez remplir vos bagages de munitions en faisant (toujours pendant la page de présentation) **A, B, Haut, C, A, C, A**. Et puis pour obtenir neuf vies (devinez à quel endroit vous devez taper ce code) appuyez successivement sur **Droite, A, Bas, B, Droite, A, B, Haut, Bas**.

JAGUAR

DOOM

Si les aliens vous réduisent en poussière dès que vous mettez un pas dehors. Si vous n'arrivez pas à dépasser le neuvième niveau. Nous sommes alors, la solution à tous vos ennuis ! Il existe un moyen très simple pour passer d'un level à l'autre. Pour choisir un niveau compris entre 1 et 9, laissez le doigt appuyé sur la touche correspondante au numéro du niveau et appuyez sur Pause. Vous serez directement transféré à ce niveau. Si vous maintenez les touches A et PAUSE en même temps, vous irez au niveau 10 (et si vous rajoutez à la manipulation l'une des touches numérotées, 3 par exemple, vous irez au niveau 13). Pour les niveaux supérieurs à 19, maintenez B, Pause et une touche numérotée pour passer directement au niveau de votre choix. Simple, non ?

ALIEN VS PREDATOR

Quatre astuces sont cachées dans ce jeu. Nous vous proposons de les découvrir pour faciliter votre progression dans les couloirs. Commencez le jeu avec n'importe lequel des personnages. Mettez le jeu en PAUSE et maintenez la touche enfoncée. Puis appuyez sur OPTION. Ces deux touches doivent être maintenues enfoncées durant toute la séquence d'activation.

Pressez les touches 1 et 3 simultanément sur le paddle et relâchez-les. Le menu d'options disparaîtra. Appuyez (en maintenant enfoncées) **les touches 2, 5, 7 et 9**. Vous devez entendre le rire du Predator si le code marche. Vous pouvez tout relâcher, maintenant ! Voici les différentes options que vous pouvez mettre en activation :

Appuyez sur **OPTION et 6** pour relancer le niveau de sécurité (seulement si vous contrôlez le Marine). Ou maintenez **OPTION et 9** pour le descendre.

Pour activer, ou désactiver le détecteur de mouvement, appuyez simultanément sur **OPTION et 8**

Pour utiliser les différentes armes du jeu, laissez appuyée la touche **OPTION et 1, 2, 3 ou 4**, en fonction de l'arme que vous désirez !

Pour recharger toutes vos armes, gardez le bouton **OPTION enfoncé, et appuyez simultanément sur 1, 2, 3, 4**.

Maintenant vous savez tout, vraiment tout, sur ce jeu !

MEGA DRIVE

ZERO THE KAMIKAZE

Des tas d'astuces sont disponibles pour ce jeu. Quoiqu'il en soit, il faut que vous commenciez une partie et que vous la mettiez en pause. Si vous voulez disposer d'un select stage, rentrez **A, C, Droite, A, B**. Commencer avec des points de vies illimités ? Pas de problème ! Tapez **B, Haut, B, B, A**. Un maximum d'étoiles ? Faites **Bas, A, B**. Ce n'est pas fini ! Vous pouvez avoir un nombre infini de vies en exécutant la manipulation suivante : **B, A, B, Haut**. Et pour tout avoir en même temps (parce que l'on pense à tout ici !), mettez le jeu en pause et rentrez **Droite, Haut, B, A, Bas, Haut, B, Bas, Haut, B**.

Tous les trucs et astuces !
Toutes les soluces complètes !

• **36 15**
• **KONSOL**

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

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

Les soluces sont également disponibles :

par téléphone
36 70 53 89

ASTERIX

Parce que nous n'aimons pas vous voir bloqué dans ce jeu. Parce que nous n'aimons pas vous voir malheureux. Nous nous permettons de vous donner les codes des six niveaux pour guider votre petit gaulois aux travers des embûches qui sillonnent votre route. (Pas trop condescendant, là ?)

Enfin, les voilà :

2ème niveau : INSULA

3ème niveau : CONDOR

4ème niveau : VIENNA

5ème niveau : AVALON

6ème niveau : DULCIS

SHINING FORCE II

Il existe un menu caché qui peut se révéler bien utile pour finir l'aventure sans se prendre un coup, ni même se faire effleurer la tunique ! Pour ce faire, lorsque le logo Sega apparaît, appuyez rapidement sur Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, B. Pour utiliser ce code avec une partie sauvee sur la cartouche, rien de plus simple ! Choisissez l'option continue et sélectionnez votre partie. Lorsque la vieille sorcière répète votre nom et dit « ...yes ! I knew it! », maintenez le bouton START appuyé et pressez A, B ou C. Pour utiliser l'astuce avec une nouvelle partie, appuyez sur START et entrez votre nom. Quand la sorcière vous demande « Nice name, huh ? » (joli nom, hein ?) laissez votre doigt appuyé sur START et pressez A, B ou C. Voici les quatre configurations qui vous aideront dans votre quête :

***Special Turbo** : vous pouvez augmenter la vitesse d'apparition et de disparition des menus et des écrans de sélection.

***Control Opponent** : vous pouvez contrôler le mouvement de vos adversaires durant les phases de combats !

***Auto Battle** : cette option est

complètement dénuée d'intérêt, puisque vous ne faites rien durant les batailles ; l'ordinateur gère tout !

***Game Completed** : cette option modifiera votre aventure comme si vous aviez déjà fini le jeu !

CD-I

INCA

Voici les codes de ce fabuleux (vraiment FA-BU-LEUX !) jeu d'aventure ! Alors dans l'ordre (tant qu'à faire) :

Niveau 2 : 382886

Niveau 3 : 528387

Niveau 4 : 749476

Niveau 5 : 745177

Niveau 6 : 754324

Niveau 7 : 594142

Niveau 8 : 649268

Niveau 9 : 294675

Niveau 10 : 227743

Niveau 11 : 794221

Niveau 12 : 636594

Niveau 13 : 181896

fin du jeu : 827165

PSX

RIDGE RACER

Ce mois-ci, trois astuces pour les rares (mais heureux) possesseurs de la Play Station et qui, en plus, auraient fait l'acquisition de Ridge Racer, l'incontournable jeu de course de la Sony. Tout d'abord, une petite astuce pour couper la musique durant la partie : ouvrez le capot de la Play Station et la techno-hard-core qui fait office de musique d'accompagnement s'arrête. C'est tout simple et ça possède l'avantage de soulager les oreilles ! Rassurez-vous, tous les bruitages (jusqu'aux commentaires du speaker) sont conservés dans un coin de la mémoire. La deuxième astuce est beaucoup plus intéressante, puisqu'elle vous permet d'obtenir jusqu'à six voitures en plus pour

jouer : éliminez entièrement la vague de vaisseaux de Galaxian pendant le chargement de Ridge Racer.

Quatre courses supplémentaires, ça vous intéresse ? Pour arriver à ce résultat, il vous faut gagner (c'est à dire, arriver premier) aux quatre courses basiques que vous propose le jeu. Peu importe la voiture que vous choisissez pour remporter la victoire dans chacun des parcours. Une fois victorieux, vous avez droit à un petit générique de fin, pas mal fichu. Qui vous indique en dernier lieu que vous pouvez maintenant concourir sur des Extra Tracks (circuits supplémentaires). De retour dans le menu principal, vous pouvez sélectionner l'une des quatre nouvelles courses (il s'agit, en fait, du tracé en miroir des parcours normaux, en partance de la plage) et l'une des cinq nouvelles voitures. Petite nouveauté : dans le TT Extra (Time Trial, c'est à dire, course contre la montre), vous serez confronté à une Lamborghini Diablo. Elle va très, très vite et ne vous laisse aucune chance de victoire. Et enfin, la troisième et dernière astuce consiste à courir un parcours en «miroir», sans avoir besoin de terminer les quatre courses premier. Lors du départ, n'avancez que de quelques mètres, et faites demi-tour. Face à vous devrait se trouver un mur. Lancez la voiture le plus rapidement possible (utilisez les changements de rapports manuels) contre lui. Si vous dépassez la vitesse de 100 km/h, vous franchirez le mur et pourrez courir sur la piste en miroir. Vous savez tout ce qu'il y a à savoir sur ce jeu !

NEO GEO

KING OF FIGHTERS 94

Si la version censurée (ni sexe, ni violence...tss, tss) vous ennueie, les concepteurs ont ajouté une petite

astuce vous permettant de voir à loisir les coups rendre des éclats sanglants et la partie charnue des demoiselles s'agiter. Pendant la page des scores, laissez appuyés les boutons A et D sur le contrôleur 1 et les boutons B et C sur le contrôleur 2, puis appuyez sur Start (premier contrôleur). Vous voilà en mode Gore & Sex, ce qui réjouira les plus...joueurs d'entre vous.

3DO

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Effectuez les mouvements suivants pour que votre combattant réalise sa super attaque spéciale (il faut que la jauge, en bas de l'écran, inscrive le mot super).

Lorsque le guerrier se trouve à gauche de l'écran :

RYU : bas, diagonale bas-droite, avant, bas, diagonale bas-droite, avant + poing = cinq boules de feu.

E. HONDA : bloquez deux secondes la manette en arrière. Ensuite : avant, arrière, avant + poing = torpille qui touche quatre fois l'opposant.

BLANKA : bloquez deux secondes la manette en arrière. Ensuite : avant, arrière, avant + poing = boulet de canon qui touche cinq fois l'opposant.

GUILE : Bloquez deux secondes la manette en diagonale bas-gauche. Ensuite : diagonale bas-droite, diagonale bas-gauche, diagonale haut droite + pied = Somersault Kick qui touche six fois l'opposant.

KEN : bas, diagonale bas-droite, avant, bas, diagonale bas-droite + poing = Dragon Punch qui touche cinq fois l'opposant.

CHUN LI : bloquez deux secondes la manette en arrière. Ensuite : avant, arrière, avant + pied = attaque spéciale qui touche six fois l'opposant.

ZANGIEF : Deux tours de manette (720 ° ou deux fois le mouvement du marteau pilon) + poing = super

marteau pilon qui retire plus de 50 % d'énergie à l'adversaire.

DHALSIM : arrière, diagonale bas-droite, bas, diagonale bas-gauche, avant, arrière, diagonale, bas-droite, bas, diagonale bas-gauche, avant + poing = Yoga Flame qui touche cinq fois l'opposant.

BALROG : bloquez deux secondes la manette en arrière. Ensuite : avant, arrière, avant + poing = coups de poing qui touchent cinq fois l'opposant.

VEGA : Bloquez deux secondes la manette en diagonale bas-gauche. Ensuite : diagonale bas-droite, diagonale bas-gauche, diagonale haut droite + pied = Barcelona Attack qui retire plus de 50 % d'énergie à l'opposant.

SAGAT : bas, diagonale bas-droite, avant, bas, diagonale bas-droite + poing = coup de genou + Tiger Uppercut qui touche six fois l'opposant.

M. BISON : bloquez deux secondes la manette en arrière. Ensuite : avant, arrière, avant + pied : coup de pied ciseau qui touche six fois l'opposant.

T. HAWK : Deux tours de manette (720 ° ou deux fois le mouvement du marteau pilon) + poing = super chope qui retire plus de 50 % d'énergie à l'opposant.

CAMMY : bas, diagonale bas-droite, avant, bas, diagonale bas-droite + poing = attaque spéciale qui touche cinq fois l'opposant.

FEI LONG : bas, diagonale bas-droite, avant, bas, diagonale bas-droite, avant + poing = coups de poing qui touchent cinq fois l'opposant.

DEE JAY : bloquez deux secondes la manette en arrière. Ensuite : avant, arrière, avant + pied : coups de pied qui touchent quatre fois l'opposant.

Pour incarner le dernier boss (Gouki) en mode <V. S. Battle>, effectuez la manip suivante : choisissez une quelconque vitesse de jeu et appuyez sur tous les boutons en

même temps, excepté Start (bouton de gauche, au centre).

Gouki possède les mêmes coups de base que Ken et Ryu. Mais il réalise des attaques spéciales quelque peu différentes. Les voici (mouvement à exécuter lorsque le combattant se trouve à gauche de l'écran) :

Bas, diagonale bas-droite, avant + poing = boule de feu normale.

Arrière, diagonale bas-gauche, bas, diagonale bas-droite, avant + poing = boule de feu rouge.

Sautez et effectuez le mouvement de la boule de feu. Gouki lance alors une boule de feu verticale.

Bas, diagonale bas-gauche, arrière + pied = hélicoptère.

Sautez et effectuez le mouvement de l'hélicoptère. Gouki fait son hélicoptère en l'air.

Avant, bas, diagonale bas-droite ou arrière, bas, diagonale bas-gauche + trois poings en même temps = grande téléportation.

Avant, bas, diagonale bas-droite ou arrière, bas, diagonale bas-gauche + trois pieds en même temps = petite téléportation.

* Gouki ne réalise pas de super attaque.

MEGA DRIVE

ECCO 2

Suite et fin des codes de tous les niveaux : notez que le niveau le plus fun est le 22. Les plus difficiles sont les niveaux 24, 25, 27, 31.

Niveau 21 : KDIRTMRE

Niveau 22 : CRDOPLRE

Niveau 23 : IKRIQOKE

Niveau 24 : OJQKLAJE

Niveau 25 : EQNVHWJE

Niveau 26 : AFYORVCA

Niveau 27 : IVWAJBDA

Niveau 28 : KGRKMJJA

Niveau 29 : KSZCXCEA

Niveau 30 : WKWOHDFFA

Niveau 31 : SUODPXKA



SATURN

Quelques titres disponibles pour la 32 Bits de SEGA : Shin Shinobi / Panzer Dragon / Virtua Fighter / Gale Racer / Clockwork Knight / Daytona / Myst / Van Battle / Yumemi...

SEGA Tél.



PS-X

Enfin disponible ! La 32 Bits Sony-Namco : Ridge Racer Toshinden / Starblade / Raiden / Cyber Sled / Motor Toon / Crime Crackers / Cosmic Race...

SONY Tél.



3DO

La nouvelle merveille de Goldstar ! De très nombreuses nouveautés dont Novastorm / Starblade / Theme Park / Need for Speed / Fifa / Shock Wave / Super Street Fighter Turbo...

GOLDSTAR PANASONIC Tél.



NEO-CD

L'Arcade sur CD-Rom ! SNK fait décidément très fort... Les meilleurs titres sont au rendez-vous : Sidekicks 2 / Samourai 1 et 2 / King of the Fighters / Puzzle Bobble / FF Special...

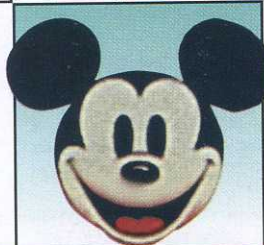
SNK 3290F



FLINK

Jamais aucun jeu sur Sega n'a proposé de tels graphismes et des couleurs aussi incroyables. Un jeu de plates-formes qui recèle de nombreux passages secrets et qui vous entraine dans des aventures incroyables...

MD MCD 149F



MICKEY MANIA

Le héros fétiche de Disney revient en force avec un jeu de plates-formes fabuleux ! Long, difficile, parfaitement réalisé, Mickey Mania est un Hit qui enchantera les petits et les grands.

MCD MD/SNIN 149F 299F



DRAGON BALL Z 3

Une nouvelle fois, DBZ débarque et frappe fort ! Les nouveaux combats du Super Butoden sont incroyables, les écrans magnifiques et les images éclatantes...

SFC MD/SNIN 299F 489F



EARTHWORM JIM

Le dernier jeu de plates-formes complètement loufoque réalisé par le talentueux D. Perry. Ce chef d'oeuvre d'animation est aussi plein d'humour et le héros complètement timbré !

MD SNIN 399F



PLUS DE 2000 TITRES DISPONIBLES EN STOCK !!

GA MEGADRIVE

Role 32 X 1290
 in 399
 Racing 399
 Wars 399
 drive 2 + 1 jeu 599
 ette 3 boutons 59
 ette 6 boutons 99
 ick 49
 tateur 99

Jeux Occasions

t of Rage 49
 ean Club Soccer 59
 al Champion 99
 ational Rugby 139
 ey & Donald 139
 t Fighter 2 139
 Soccer 199
 kin 199
 ack 249
 stalker 275
 al Kombat 2 299
 Jam 299

Jeux Neufs

nic Spacehead 99
 on 369
 2 399
 oi Lion 399
 berman 399
 Fu 399
 Machine 2 399
 ing Force 2 449
 yer 449
 ar 449
 of the Robots 449
 il 449
 & Knuckles 449
 Schtroumpfs 469
 Tournament 479
 Street Fighter 499
 nde de Thor 549

MEGA CD

Jeux Occasions

Road Avenger 49
 Ecco 169
 Sonic CD 169
 Final Fight 169
 Thunderhawk 169
 Sylpheed 199

Jeux Neufs

Dungeon Master 2 TÉL
 Heimdall TÉL
 Terminator 269
 Fifa Soccer 299
 Ground Zero Texas 299
 Another World 349
 Tomcat Alley 449
 Jurassic Park 449
 Rebel Assault 449
 Night Trap (VF) 449

CD-I PHILIPS

Lecteur CD-I 450 et pad 2490
 Full Motion 1990
 Manette 289

Films Neufs

Apocalypse Now 189
 Bons Baisers de Russie 189
 Un Tickey pour deux 189
 Rain Man 189
 Flic de Beverly Hills 2 189

CD Occasions

Battleship 139
 Pinball 139
 Scotland Yard 169
 Othello 209
 Asterix 239
 Dragon's Lair 239
 Joy of Sex 239

CD Neufs

Dragon's Lair 2 349
 Playboy massage 349
 Mac Dog mac cree 399

3DO

Jeux Occasions

Jurassic Park 169
 Way of the Warrior 199
 VR Stalker 239

Jeux Neufs

Shock Wave 299
 Theme Park 375
 Need for Speed 375
 Fifa Soccer 375
 Novastorm 375
 Starblade 449

JAGUAR

Jaguar + jeu 1990

Jeux Occasions

Crescent Galaxy 249
 Dino Dudes 249
 Raiden 249
 Tempest 2000 249
 Wolfenstein 3D 249

Jeux Neufs

Club Drive 449
 Syndicate 449
 Theme Park 449
 Val D'Isère 449
 Dragon 449
 Alien VS Predator 499
 Doom 499
 Iron Soldier 499

NINTENDO

Super Nintendo + manette 599
 Action Replay Pro 2 349
 Joystick programmable 249
 Manette 6 boutons 59
 Adaptateur 6 joueurs 149
 Adaptateur 60Hz 99

Jeux Occasions

Street Fighter 2 99
 F-Zero 139
 Flashback 139
 Street Fighter 2 Turbo 149

Mario All Stars 199
 Aladdin 249
 Super Mario Kart 269
 Cantona football 269
 Sim City 269
 Zelda 3 269
 Dragon Ball Z 299
 NBA Jam 299

Jeux Neufs

Mortal Kombat 99
 Starwing 99
 Tiny Toon 199
 Goof Troop 199
 Smatch tennis 199
 Sky Blazer 249
 PSG Football 299
 Choplifter 3 299
 Rock and Roll Racing 299
 Turtle Fighters 299
 Tetris + Dr Mario 389
 Mortal Kombat 2 399
 Street Racer 399
 Shaq Fu 399
 Dragon 399
 Return of Jedi 449
 Biker Mice 449
 Demon Crest 449
 Jungle Strike 449
 NBA 95 449
 Secret of Mana + livre 449
 Super Metroid + livre 449
 Indiana Jones 449
 Super Punch Out 449
 Donkey Kong 469
 Acraiser 2 499
 Fifa Soccer 499
 Jordan Adventure 499
 Le Roi Lion 499
 Super Street Fighter 2 499
 NBA Jam Tournament 549
 Rise of the Robots 549

COMMANDEZ FACILEMENT !

3615 SCORE GAMES (1) 43 29 57 57

Minitel 3615 Télécopie

Règlement CHÈQUE

COMMANDEZ, C'EST GAGNER !

600 points : 1 Cadeau surprise !
 800 points : Porte monnaie
 1000 points : Sacoché banane
 1200 points : Casquette
 1400 points : Tee Shirt
 1600 points : Montre sport
 1800 points : Baladeur FM
 2000 points : Calculatrice
 2200 points : Chronomètre

2400 points : Baladeur K7
 2800 points : Transistor FM
 3000 points : Appareil photo
 3200 points : Réveil FM

ATTENTION
 Cette offre est valable uniquement pour l'achat des jeux et des accessoires.

SCORE GAMES
 46, Rue des Fossés St Bernard
 75005 PARIS
 Tél : (1) 43 290 290

SCORE GAMES

REVENEZ
 MOINS 30 à 70%
 ACHETEZ

PARIS / CONSOLES
 46 rue des Fossés St Bernard
 75005 PARIS
 (1) 43 290 290

PARIS / CD-ROM
 17 rue des Écoles
 75005 PARIS
 (1) 46 33 68 68

ANTONY
 25 av de la Division Leclerc
 N20 - 92160 ANTONY
 (1) 46 665 666

COMPIEGNE
 37 cours Guynemer
 60200 COMPIEGNE
 (1) 44 20 52 52

ST GERMAIN EN LAYE
 42 rue de Paris
 78100 ST GERMAIN EN LAYE
 (1) 30 61 47 47

V.P.C EXPRESS
 46 rue des Fossés St Bernard
 75005 PARIS
 (1) 43 290 290

GRATUIT !
 POUR 100 FRANCS D'ACHAT

100 POINTS
 SCORE-GAMES

3615
 SCORE GAMES

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. RC PARIS B. 885 215 603

PRÉNOM _____

VILLE _____ CODE CLIENT _____

Je règle par CARTE BANCAIRE

N° _____ Exp. le _____

Signature _____

Chèque

Mandat

NOM _____

ADRESSE _____

C. POSTAL _____

TÉL : _____

TITRE _____ CONS. PRIX _____

FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30F) CONSOLE 60F 30F

TOTAL A PAYER _____

Petites Annonces

Nintendo

Vds sur Super Nintendo : Cool Spot : 200 F. Pilot Wings : 100 F Starwing : 125 F Pop and Twin Bee (Jap.) : 150 F. Contacter Mathieu après 18 h. Tél. : (16) 46 22 62 17.

Vds SFC + 5 jeux + accessoires : 1 200 F. Tél. : (16) 75 37 43 96.

Ach. sur Super Nintendo : SSF2, Mortal Kombat 2, Fatal Fury Special, Secret of Mana, Metroid, Sparskter, Bomberman, 2 manettes, etc. (150 à 250 F chaque). Tél. : (16) 98 06 89 90.

Éch. plusieurs jeux Super Nintendo. Demander Mario, Merci Tél. : (16) 88 09 17 68.

Éch. NES + 2 manettes + 5 jeux contre Super NES + 2 jeux + 2 manettes et accessoires. Tél. après 20 h 30 et demander Ozner. Tél. : (16) 87 87 98 92.

Vds NES + 10 jeux. Le tout : 1 000 F. État neuf, vente séparée possible : 90 F le jeu. Tél. : (16) 87 24 32 75.

Super James Pond et Street Fighter II contre Batman Returns ou Dragon Ball Z ou autres... Tél. : (16) 32 42 91 43.

Vds jeux sur Super NES : Mario Paint, Joe and Mac, Super Soccer (Jap.) : 290 F l'un à débattre. Tél. : (16) 78 25 81 46.

Éch. sur Super Nintendo : Aladdin contre TMHTS Tournament Fighter. Tél. : (16) 31 73 72 90.

Vds ou échange jeux Super Nintendo. Possède Goof Troop, Mortal Kombat, etc. Tél. : (16) 77 39 15 17.

Vds ou échange jeux Super Nintendo : Aladdin, NBA, FI Pole, Another World, etc. Prix : 200 F chaque. Demander Philippe, après 20 h. Tél. : (16) 99 53 35 40.

Cool Spot, Addams Family, Super Soccer, Desert Strike, Castlevania, etc. Tél. : (16) 35 98 64 06.

Éch. jeux Super Nintendo : SF2 Turbo, UN Squadron, Mortal Kombat, Super Bomberman. Contacter Julien. Tél. : (1) 39 95 87 63.

Vds sur Super Nintendo Shadowrun : 200 F. Addams Family : 200 F. Demander Max. Tél. : (1) 47 34 05 94.

Éch. ou vds SFII + Addams 2 + AD29 contre Game Boy + un jeu. Tél. après 18 h. Tél. : (1) 43 46 69 52.

Vds jeux Super Nintendo : DBZ3, Zelda, SFII entre 700 et 800 F. Tél. François après. 17 h. Tél. : (16) 31 63 94 24.

Vds SN + 4 jeux + 2 manettes + valise de transport. Prix : 800 F. Tél. : (16) 37 22 95 20.

Vds NES + Zapper + 13 jeux. Le tout : 1 350 F ou les jeux seuls entre 50 et 100 F l'un. Tél. : (1) 60 79 06 05.

Vds jeux NES : Dragon, Bugs Bunny : 100 F l'un. Tél. : (16) 53 54 33 48.

Vds Game Boy + 9 jeux : 1 300 F à débattre. Tél. : (16) 59 21 40 15.

Vds NES + NES Advantage + pistolet + 32 jeux : Super Mario Bros : 1 700 F. Tél. : (16) 29 45 13 06.

Vds sur Super Nintendo : Super Mario World, Starwing, Pilowings, Axelway, Poky and Rocky : 210 F l'un. Tél. : (16) 78 34 09 59.

Vds ou échange jeux SN : Clayfighter, Bubby, Mr. Nutz, Aladdin, DBZ, etc. Tél. : (16) 72 50 59 26.

Éch. jeux Super Nintendo contre jeux Mega

Drive. Tél. : (16) 44 73 00 93.

Vds NES Advantage : 150 F. Tél. : (1) 48 46 54 08.

Vds sur Super Nintendo : Nigel Mansell Prix : 260 F. Tél. après 18 h. Tél. : (16) 97 79 91 31.

Éch. ou vds Super NES, état neuf. Tél de 12 à 14 h. Tél. : (16) 65 37 06 28.

Vds Super Nintendo + 5 jeux + 2 manettes : 1 500 F le tout. Urgent. Tél. : (16) 78 91 93 81.

Sega

Vds Mega CD + Mega Drive + 7 jeux : 2 590 F. Vente séparée possible. Tél. : (16) 21 09 04 56.

Vds Mega Drive + Mega CD 2 + 2 manettes + CD Plus + Megakey 2 + 10 jeux (7 CD + 3 cartouches) : 2 300 F à débattre. Tél. : (1) 43 87 06 99.

Vds jeux Mega Drive : Virtua Racing, SFII, Mortal Kombat II... entre 150 et 350 F. Tél. : (16) 21 41 30 19.

Ach. vds, éch. jeux Mega CD et Mega Drive. rech. news Mega Drive : Sonic 3 : 250 F. Rolling Thunder 3 : 250 F. etc. Contacter David. Tél. : (1) 47 95 00 36.

Éch. sur GB : Kick Off, Duck Tales, Gremlins II, Pac-Man etc. Demander Jean-Yves. Tél. : (1) 45 94 69 71.

Vds SN : Street Fighter II : 90 F. Mortal Kombat : 200 F. Tél. après 16 h. Tél. : (16) 82 53 73 90.

Éch. jx sur SN. Tél. : (1) 42 33 46 75.

Éch. jx SN : Street Fighter II, Tél. après 17 h. Tél. : (16) 29 75 31 03.

Achète DBZ II : 200 F MK II : 400 F maxi. Vds NES + 6 jx : 500 F. Tél. : (16) 31 74 61 43.

Vds NES + 1 jeu + 2 man. : 250 F. Tél. de 18 h à 19 h 30 sauf week-end. Contacter Vincent. Tél. : (1) 60 28 69 15.

Vds MS2 + 5 jx dont Sonic Chaos, etc. Demander Jonathan. Tél. : (16) 82 33 60 79.

Vds sur SN : Street Fighter II Turbo : 200 F ou éch. Contacter Damien après 17 h. Tél. : (16) 44 60 56 69.

Vds GB + 5 jx + boîtier + câble + écouteur : 550 F à débat. ou éch. contre jx SN. Tél. après 17 h. Tél. : (16) 75 02 54 49.

Vds jx SN : Populous : 200 F, Skyblazer : 270 F, Mario All Stars : 270 F, Yoshi Safari : 250 F, adaptateur AD29 : 50 F. Tél. après 18 h. Tél. : (16) 66 29 21 66.

Vds SN + turbo kit avec nbx accessoires et bons jeux. Demander renseignements à Yves. Tél. : (16) 99 97 79 63.

Vds NES + 5 jx : 450 F ou éch. contre jx SN. Tél. : (16) 44 91 06 03.

Éch. sur SN : Mario World et Street Fighter II contre Mario Paint ou autres. Tél. : (1) 30 43 66 89.

Vds NES + 2 man. + 75 jx : 800 F. Clean Kit gratuit. Demander Xavier. Tél. : (1) 47 50 95 80.

Sur SN vds : Bomberman : 300 F, Tiny Toon : 200 F, Zelda III : 250 F, Starwing : 200 F, Mario IV : 100 F, etc. Tél. : (1) 60 03 48 17.

Vds 10 jx NES pour 800 F ou vds 1 jeu : 100 F. Tél. : (1) 47 49 69 82.

Vds sur GG : Mortal Kombat : 250 F, Sonic I : 150 F et II : 200 F, Indiana Jones : 180 F. Sur NES, éch. Blue Shadow contre Zelda II ou Chevalier du Zodiaques. Tél. : (16) 76 44 51 09.

Sur SN : Super Soccer : 150 F. Ach. quadrupleur sur SN à prix intéressant ! Demander Sam. Tél. : (1) 48 29 62 49.

Super Affaire ! Éch. Mario All Stars contre autres bons jeux. Tél. : (16) 74 73 60 48.

Vds SN + 3 manettes dont 2 autofire + 7 jx + 100 revues et tips (posters, pin's). Prix : 3 000 F. Tél. : (16) 86 97 02 65.

Nouveau club d'éch. de jeux SN, GB, NES... Contactez-nous : Poupart Franck : 6, rue Auguste-Pegurier, 06200 Nice. Tél. : (16) 93 71 81 50.

Vds GB + 5 jx + loupe éclairante + câble : 750 F ou éch. contre GG avec jx. Tél. : (16) 31 20 08 86.

Vds SN + 8 jx. Prix à déb. Demander Franck. Tél. : (1) 40 36 24 40.

Vds GB + 11 jx + mallette de rangement + adaptateur et batterie rechargeable. Prix : 1 350 F. Tél. : (16) 85 81 27 48.

Éch. sur SN : SFII ou Mario All Stars ou World Heroes contre DBZ I ou II. Contacter Nicolas après 17 h 30. Tél. : (1) 43 89 54 17.

Vds GB + Protection + 8 jx : Gauntlet I, II, Kirby, Populous, Adventure Island, Battletoads... Le tout : 700 F. Tél. : (1) 64 20 71 45.

Vds GB + Tetris + Zelda + câble + loupe + adaptateur 4 joueurs + écouteurs : 500 F. Tél. : (1) 48 19 47 74.

Vds GB + jeu ou NES + 4 jx ou Atari 7800 + 2 jx ou éch. contre MD + jeu. Demander Harry après 17 h 30. Tél. : (16) 33 37 15 23.

Éch. Cool Spot, Aladdin, Mario World, Mortal Kombat contre NBA Jam, Zombies, Sim City. Demander Sylvain après 17 h 00. Tél. : (16) 71 59 11 71.

Éch. Man. Viper sur SN et MD contre vieux jeux SN ou vds : 130 F. Demander Olivier. Tél. : (16) 88 69 61 33.

Vds SN sans garantie + Aladdin + Tiny Toon + Contra 3 + Mario All Stars + Scope + adaptateur. Urgent : 1 200 F. Demander Mikael. Tél. : (1) 43 81 81 56.

Vds SN + 3 manettes (dont 1 turbo) + 10 jx : Secret of Mana, Goemon Fight 2 + Action Replay : 2 900 F. Tél. : (1) 60 66 27 04.

Vds sur SN : R-Type, SFII, Joe et Max : 150 F l'un. Tél. : (16) 78 37 50 48.

Vds jx SN : Tiny Toon : 200 F + vds jx NES : 100 F l'un : Batman, Gremlins II. Tél. entre 18 h et 20 h. Tél. : (16) 91 60 63 67.

Ach. Super GB + Donkey Kong : 400 F. Tél. : (16) 58 88 83 19.

Vds GB + 3 jx + câble Link + loupe : 350 F. Demander Nicolas. Tél. : (16) 32 56 02 20.

Vds Sonic I sur MD : 300 F + 2 man. + Turtles Ninja I + Mario Bros I + WWF Wrestlemania : 700 F TBE, prix à déb. Tél. : (16) 73 96 12 91.

Vds SN + 6 jx : Fatal Fury, Skyblazer, Jungle Book, etc. : 2 000 F. Demander Hamid. Tél. : (1) 48 22 43 65.

Vds GB + 3 jx Super Mario II, Robocop, Tiny Toon + loupe éclairante + cordon 2 joueurs. Prix : 500 F. Tél. : (16) 33 20 03 45.

Vds NES + 3 manettes + 7 jx + Game Genie + pistolet + Tic et Tac, Super Baloo Mario I + 2, Zelda... Prix : 1 000 F TBE. Tél. : (16) 99 37 34 19.

Éch. MD + manettes + 4 jx : Batman, Alisia, Jurassic Park et Road Rasch contre SN + 2 jeux (Zelda III ou DBZ si possible). Tél. : (16) 40 82 30 10.

Vds GG + 2 jx, dont Jurassic Park sous garantie : 600 F. Tél. : (16) 61 09 44 84.

Vds jx SN : Addams Family II : 400 F et Super R-Type : 200 F. Contacter Thierry. Tél. : (16) 98 01 14 25.

Ach. anciens jx sur SN et aussi news à prix raisonnables. Demander Franck. Tél. : (1) 30 24 74 43.

Vds sur SNin : SF II Turbo, Aladdin, World

League Basket, F-Zero, Jurassic Park : 250 F l'un. Demander Nicolas. Tél. : 16 32 56 02 20. Vds ou éch. nbx jx SN : Star Wing, Another World, Final Fight : 250 F l'un ou contre jx MD ou MCD. Tél. : (16) 54 79 24 74.

Éch. Mortal Kombat contre Street Fighter II Turbo sur SN et si possible dans l'Aube. Demander Samuel. Tél. : (16) 25 74 04 42. Vds ou éch. Bomberman, Mortal Kombat, Mario All Stars. Contacter Ali. Tél. : (1) 39 57 61 58.

Vds SN + 2 manettes infrarouge + turbo + 4 jx + AD29 neuf : 3 000 F. Vendu : 1 700 F, port inclus. Demander Éric. Tél. : (16) 40 87 52 04. Vds NES + 2 man. + 8 jx : 1 000 F. Contacter Sébastien entre 17 h 00 et 18 h 00. Tél. : (16) 37 35 71 07.

Éch. GG + 3 jx contre NES + 3 jx. Écrire : Zamide Mickael 3, impasse Jean-Carré, 89700 Tonnerre.

Vds jx GB : Mario Land II + RC Pro Am : 300 F. Contacter Bruno entre 14 h 00 et 16 h 00. Tél. : (16) 37 24 01 38.

À ch. Zelda 3 sur GB ou éch. contre Home Alone II, Golf, Motocross, Maniacs. Écrire : Farges Frédéric, 10-14-08, Faubourg-du-Château, 59220 Denain.

Éch. Super James Pond sur SN contre Mario 4, Zelda 3. Populous ou autre. Faire offre. Tél. : (16) 44 75 41 44.

Vds jx GB entre 150 et 200 F : Duke Tales, Bart Simpsons et Double Dragon II ou éch. contre Zool, Tiny Toon, Astérix. Tél. : (16) 26 08 66 65.

GB TBE 10 jx : Hook, SMII + loupe prix : 1 500 F. Tél. après 18 h 00. Demander Arnaud. Tél. : (16) 80 45 89 87.

Éch. : Final Fight, American Adventure Island, Super Mario World, etc. Tél. : (1) 30 54 40 98.

Vds NES + 3 jx avec boîtes et notices : 450 F et SMS 2 + 3 jx : 400 F. Poss. d'éch.. Tél. : (16) 23 24 50 28.

Vds MS + jx : Sonic I & 2 + Kick Off + Alex Kid + manettes. Arcade + manettes normales. Tél. : (16) 45 89 65 22.

1 Cher. MD avec DBZ à petit prix avec deux manettes. Contacter Arnaud. Tél. : (1) 64 68 79 85.

Vds GG + 6 jx + adaptateur + batterie + loupe + transformateur. Prix : 1 200 F. Tél. : (16) 61 30 37 30.

Éch. Devillish contre un autre jeu de plate-forme (Sonic, etc.). Tél. : (16) 29 57 83 32.

Vds 2 jx MD : (neufs) Another World et

Dragon Ball Z. Tél. : (1) 47 76 24 69.

Vds 30 jx MD à partir de 100 F + Virtua Racing : 450 F à débattre. Tél. après 19 h. Tél. : (16) 26 66 85 59.

Vds MS2 avec Fantasy Zone II, Super Kick Off + 2 manettes : 500 F le tout, ou 150 F le jeu et 250 F la console. Tél. : (16) 55 93 25 68.

Vds sur MSII : Zaxxon 3 D ou éch. contre Winter Olympics 94. Prix : 100 à 150 F. Écrire : Serra Évelyne, 137, avenue de Préssensé, 69200 Venissieux.

Vds jeux sur MD moins de 300 F dont Sonic III : 250 F. Tél. : (16) 43 81 87 34. 1 Vds MD + MCD 2 + cartouches : 4 000 F ou vds au détail. Tél. : (16) 25 06 18 89.

Vds Shinobi II et Spiderman : 100 F les deux, ou éch. 2 contre Mortal Kombat ou NBA Jam. Tél. : (1) 30 95 38 65.

1 Vds jx MS Shinobi, Sonic, Vigilante, Prince of Persia, etc. entre 50 et 100 F. Demander Ozkan. Tél. : (16) 87 76 34 48.

Vds MD + 3 jx : Fifa, Pete Sampras, Bubba'n Stix + manettes. Prix à débattre. Tél. : (16) 21 53 82 53.

Vds 15 jx MD : 150 ou 300 F. Cherche Sonic 3 ou vds Super Game Boy avec un jeu : 250 F. Tél. après 18 h. Tél. : (16) 21 66 80 84.

Vds GG + 10 jx. Prix : 800 F. Tél. après 20 h et vds 8 jx. MD : 1 000 F. Tél. : (1) 47 31 45 56.

Vds jx MD : Astérix : 250 F et Double Dragon III : 170 F ou éch. contre Aladdin, Tiny Toon... Contacter Gilles, tél. : (16) 88 82 21 99.

3DO

Vds 3 DO + 2 jeux (1 mois) : 3 000 F. Téléphoner après 19h00. Tél. : (1) 60 07 16 09.

Vds ou échange jeux sur 3DO. Tél. à Franck à partir de 20 h. Tél. : (16) 93 14 94 78.

Neo Geo

Vds Neo Geo : 2 manettes. + Memory Card, Art of Fighting 2 World Heroes 2. Tél. à Aurélien Prix : 2 500 F. Tél. : 35 07 10 30.

Divers

Vds Last Action Heroes, Adams Family, Gargoyle's Quest, World Cup, Navy Seals, Zelda, Fortified Zone, etc. 80 F le jeu. Tél. : (1) 30 95 38 65.

Vds Dragon Ball Z : 150 F. Contacter Emmanuel. Tél. : (16) 57 43 34 28.

CD CONSOLES
5-7, rue Raspail,
93108 Montreuil Cedex, France.
Tél. : 33 (1) 49 88 63 63.
Fax : 33 (1) 49 88 63 64.

RÉDACTION

Rédacteur en chef : Frank Ladoire.

Rédacteur en chef adjoint : José Carrion.

Secrétaires de rédaction : Juliette Doucet, Julio Ballester

Rédacteurs : David Taborada, Pascal Geille, Thomas François, David Msika, Yohann Morin.

Ont participé à ce numéro : Lionel Vilner, François Laurens, Lionel Pétillon, Romain Poirot, Jean-Philippe Rémy.

RÉDACTEURS GRAPHISTES

Maquette : Carole Toulotte (direction artistique), Anne Parisot, Latifa Akkari, Christophe Monfort, Fred Peyrichou.

Infographie/flashage : Frédéric Levesque (chef de service), Jean-Pierre Carreira, Julien Dry, Laurent Filippi, Carol Gregg, Loïc Le Goff, Laurent Langeron, Bruno Levesque, Philippe Martin, Lionel Michel, Olivier Monbel, Céline Gontier, Cédric Chabrely.

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.

Directeur commercial et marketing : Lionel Pillet.

FABRICATION

Directeur de fabrication : Jacques Gouffé.

Assistante du directeur de fabrication : Isabelle Dubuc.

Assistante de fabrication : Nadine Debard et Mireille Mugneret.

DIFFUSION, VENTES

Responsable : Olivier Le Potvin — TE 73.

Tél. : 33 (1) 49 88 63 75.

Marketing direct : Christine de Gandt.

Assistante communication : Nathalie Sergent.

ABONNEMENT

150 F pour 11 numéros (300 F pour l'étranger), nous consulter pour les tarifs par avion. Service abonnement : 36, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 43 42 00 60.

TÉLÉMATIQUE

Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure, Éric Lebette. Graphiste télématique : Xavier Chambon, Cécile Garret.

ADMINISTRATION/COMPTABILITÉ

Direction : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni et Paulette Sebag.

Chef comptable : Leila Aithabib assistée de Nadia Sahel.

Comptabilité : Charles Convalot, Patrick Vendendriessche, Sylvie Crossard.

Gestion commerciale : Stéphane Bouchard.

DIRECTION ÉDITORIALE

Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.

Directeur délégué : Patrick André.

Assistante de direction : Virginie Guyard.

Directeur adjoint des rédactions :

Stéphane Lavoisard.

IMPRESSION

Imprimé en Union européenne.

CD Consoles est une publication de Média Loisirs, Sarl au capital de 10 000 F (principaux associés : Pressimage, Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli). Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Numéro de commission paritaire : 75 671. Dépôt légal 1^{er} trimestre 1995. N° ISSN : en cours.

La loi du 11 mars 1957 n'autorise sous les 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^{er} de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. Crédits photos et copyright : tous droits réservés.

COUPON RÉPONSE - PETITES ANNONCES GRATUITES

Renvoyer ce coupon à l'adresse suivante :

PA CD Consoles, 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Numéro de téléphone :

J'ai une SUPER NINTENDO MEGA DRIVE JAGUAR 3DO

AUTRE :

Département : VENTE ACHAT ÉCHANGE

Libellé de votre annonce (n'oubliez pas votre numéro de téléphone).

Titre de votre annonce

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

CD CONSOLES



SEGA
SATURN

JAMMA Show

N°1

**FAUT-IL ACHETER
LA 32X**

NAMCO :
LE PARI DE LA PS-X

N°2



RIDGE RACER PS-X :
LANCEMENT RÉUSSI !

**QUEL AVENIR
POUR
LA 3DO ?**

N°3

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS

	QUANTITÉ COMMANDÉE	PRIX TTC UNITAIRE	TOTAL
CD Consoles N°1		30 F	
CD Consoles N°2		30 F	
CD Consoles N°3		30 F	
Frais de port		10 F	
TOTAL COMMANDE			

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Merci de régler par chèque à l'ordre de CD Consoles

Date : Signature

RACHAT* - VENTE

DE VOS JEUX VIDEO ET CD-ROM PC
DANS TOUS VOS
MAGASINS **GAME'S**.

GOODIES - MANGA - PAINTBALL*

*conditions: se renseigner auprès de votre magasin GAME'S



NOUVEAU GAME'S PARIS VINCENNES

* 28, avenue du Château 94300 - VINCENNES
Tél : (1) 43 98 29 29

GAME'S
LE PLUS GRAND CHOIX
DE JEUX

PARLY 2

Centre commercial
Tél : 39 55 19 20

VELIZY 2

Centre commercial
Tél : 34 65 18 81

ST QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin
Tél : 30 57 13 43

CERGY

Centre commercial
Les 3 Fontaines
Tél : 30 75 95 42

LILLE

Grand Place
Tél : 20 13 92 92

VAL-THOIRY GENEVE

Centre commercial
Tél : 50 20 86 06

CAGNES-SUR-MER

7, Boulevard Kennedy
Tél : 93 22 55 21

AMIENS

Centre commercial
Halles du Beffroi
Tél : 22 91 73 33

JE VAIS TE FAIRE SAUTER LES BOULONS !

Rise of the Robots est le premier-né
d'une nouvelle génération de jeux vidéo:
animations et graphismes démentiels
(modélisation 3D, effets de morphing),
7 robots, des dizaines de coups et
une musique de Brian May
ex-guitariste des
Queen.

RISE[®] OF THE ROBOTS

JEUX & ASTUCES
au 36.68.10.25*
et sur le
36.15 ACCLAIM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™
PAL VERSION

MEGA DRIVE

MIRAGE™

32MEG
POWER

ACCLAIM
entertainment, inc.

A3 Cyborg illustration, Rise of the Robots™ 1994 Mirage Technologies (Multimedia) Limited. All rights reserved. Mirage Technologies™ and Rise of the Robots™ are trademarks of Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. and used with permission. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive are trademarks of Sega Enterprises.

TM. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment™ ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. The Dark™ composed and performed by Brian May. Published by Queen Music Ltd./EMI Music Publishing Ltd. Brian May is an exclusive EMI records Recording Artist.