

NOUVEAU

CTOP CONSOLES

N° 3 juin 1995 • 32 F

Dragon Ball Z IV

La saga continue

GAGNEZ
une
PlayStation

DOSSIER

● Les meilleurs
beat'em up
sur MD et SNIN

SOLUCES

● M. Nutz
● Secret of Mana
● Soul Blazer
● La Légende
de Thor

TESTS

● X-Men 2 MD
● Dirt Racer SNIN
● Metal Head 32X
● Mario Picross GB

JAPANIME

● Mœbius teste
les mangas du mois

* Cette BD ne peut être achetée indépendamment du magazine.

Une publication **PRESSIMAGE**®

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

M 1259 - 3 - 32,00 F



CADEAU

La BD *Street
Fighter II** (N° 3)



Super Turrigan 2
Testé sur Super Nintendo



Chaotix
En preview sur 32X



Vous avez un peu de temps devant



*Des aventures fun
et funèbres*



*Profondeur d'image
mortelle*



*Durée de jeu
diabolique*

ocean[®]



ent vous... ça tombe bien!

Voici
Addams Family
Values



Un maximum de mondes et de niveaux, une surdose de pouvoirs, de défis et d'ennemis, vous n'aurez pas assez de l'éternité pour en faire le tour!

(Les Valeurs de la Famille Addams)



ÉDITO

C'est Noël !

Non, vous ne rêvez pas ! Ce n'est pas Noël mais ça y ressemble. Au mois de juin, les cadeaux se ramassent à la pelle dans Top Consoles : la suite de la BD Street Fighter et une PlayStation à gagner ! Après cette entrée en matière, faisons un peu le tour du propriétaire de ce numéro de juin, qui vous fera patienter en douceur jusqu'aux vacances. Les Previews occupent une place de choix dans le mag : chronique de quinze jeux annoncés à découvrir illico presto toute affaire cessante. Et pas n'importe lesquels : Chaotix sur 32X, Spirou sur Mega Drive, Judge Dredd sur MD et Super Nintendo, sans oublier Prehistorik Man sur Super Nintendo. Si les éditeurs respectent leur planning de sortie, l'été risque d'être très chaud sur nos vieilles 16 bits (qui a dit vieille ?). Bref, on n'est pas encore prêt de les ranger au placard (tout du moins pas aussi vite que certains le prétendent). Les tests du mois ne sont pas en reste. Au menu, Super Turrigan 2 est un vrai régal sur Super Nintendo. Comment ne pas s'attarder sur DBZ IV qui vous propose de prendre en main le destin de Son Goku. On n'a pas résisté à vous servir un dossier complet dessus. Les Flintstones nous ont également bien amusés. Ils vous amuseront aussi... On vous laisse dévorer le reste sans modération : les soluces complètes, la suite du dossier baston pour tout savoir sur les beat'em up, les news, la japanimation, les petites annonces, les publicités, les modes d'emploi, les interviews, les courses de chevaux, de voitures, de karting, de jolies filles... Bon, on y retourne car on a un numéro d'été sur le feu. En attendant : Let's play !

Top Consoles

PS : si vous êtes sage, la jeune fille du sommaire prochain sera plus dévêtue... Vous pouvez toujours nous écrire pour nous dire ce que vous en pensez (rubrique courrier de Vampi ou 3615 Konsol).

LES TESTS

MEGA CD

Eternal Champions (previews) 47

MEGA DRIVE 32X

Chaotix (previews) 44
Shadow Squadron (previews) 42
BC Racers (previews) 54
Metal Head 92

MEGA DRIVE

Spirou (previews) 40
Batman et Robin (previews) 43
Exo Squad (previews) 50
Judge Dredd (previews) 52
Fever Pitch (previews) 54
Putty Squad 76
X-Men 2 88
Striker 106
Trues Lies 107

GAME BEAR

Striker (previews) 42
Earthworm Jim (previews) 50
Operation Starfish 106
Super Columns 106
Tempo 107

SUPER NINTENDO

Justice League (previews) 46
Kawasaki (previews) 46
Prehistorik Man (previews) 48
Obélix (previews) 51
Judge Dredd (previews) 52
Fever Pitch (previews) 54
Super Turrigan 2 64
The Flintstones 70
Putty Squad 76
Theme Park 80
Dirt Racer 84
Operation Starfish 100

GAME BOY

Earthworm Jim (previews) 50
Mario Picross 96
PGA Tour Golf 102
Obélix 104
True Lies 107

NES

Wario's Wood 107



DOSSIER BASTON Des coups et des gnons p 28



AU MENU

Le courrier de Vampi 6

Vampi se demande comment elle va faire pour répondre à tout le monde. Rassurez-vous, elle nous a juré qu'il n'y aurait pas de jaloux... Soyez patient, tout arrive.

News 8

Newsman est déchainé. En cette période de vaches maigres pour les jeux vidéo, il a remué ciel et terre pour nous trouver des news fraîches sur les machines et les jeux Nintendo et Sega. Rien ne l'arrête, il vient d'ailleurs de se faire greffer un micro derrière l'oreille droite pour tout enregistrer. Newsman, c'est un peu notre reporter bionique (sans jeu de mot)...

Autres mondes 22

Vous aimeriez savoir ce qu'il y a de nouveau sur la PlayStation ou la 3DO ? David (l'autre) s'est occupé de tout. Il nous a préparé une sélection qui en fera certainement rêver plus d'un d'entre vous.

Dossier baston 28

Des coups et des gnons comme s'il en pleuvait. La seconde partie de notre dossier baston est entièrement consacrée aux beat'em up qui tournent sur Mega Drive et Super Nintendo. Nos Fighters de l'Apocalypse n'ont pas ménagé leur force, ils vous livrent leurs techniques secrètes et leurs expériences. Avec eux, vous deviendrez bientôt ,incollables dans le domaine...

Soluces et tips 108

Les soluces occupent une large place dans Top Consoles. Suite et fin de Secret of Mana (SN) et de Mr. Nutz (MD). Deux jeux que vous pourrez afficher à votre tableau de chasse. Dans la foulée, on vous sert la première partie de La Légende de Thor (MD) et de Soul Blazer (SN). Vous en redemandez ? OK, on vous sert quatre pages de tips pour caler votre faim. En prime, les codes complets de Pac in Time (SN) et de Jelly Boy (MD). Merci qui ?

Japanime country 132

Les mangas chinois arrivent en France. Nous vous proposons de les découvrir avec nous. Au menu également, Ranma 1/2, Bubblegum Crisis et les Chevalliers de Lodoss. Pour conclure, découvrez les mangas préférés de Mœbius... Vous n'êtes pas au bout de vos surprises.

IMPORT

DBZ 57



Salut ! Aujourd'hui je suis extrêmement bien lunée car, à peine arrivée à mon bureau, j'ai découvert que celui-ci croulait sous le poids de vos lettres ! Bien qu'il m'ait fallu une bonne heure pour tout lire (mon temps est très précieux, c'est vous dire !), j'avoue être flattée par l'importance que vous m'accordez. Alors laissez parler votre cœur et écrivez-moi à longueur de journée si ça vous fait plaisir !

V Le courrier de Vampi

La vie est belle

Hello les amis ! La vie est belle, le soleil brille ! Ça fait déjà un bout de temps que j'aurais aimé vous écrire. J'espère que ma lettre aura la chance d'être publiée, car dans un si grand, super extra géant méga canon hyper (piuff !) mag comme le vôtre, vous devez recevoir des millions de lettres !

Allez, passons aux questions :

• Depuis un certain temps, j'ai remarqué que les dessins que vous envoient les lecteurs ne sont plus publiés. Que se passe-t-il à la rédac ?

Mon brave Antoine ! J'espère que tu ne verras pas d'inconvénient à ce que j'analyse un petit peu ta lettre, car je l'ai trouvée assez drôle. Que tu me dises que tout va bien pour toi, j'en suis heureuse, mais que tu me parles d'un soleil qui brille, alors là je dis NON ! Ça fait une semaine qu'il n'arrête pas de flotter ici, alors ton soleil, pour moi il n'existe pas et j'veux pas en entendre parler ! Ensuite tu dis, et je cite : « ça fait un bout de temps que j'aurais aimé vous écrire ».

Alors là, si j' comprends bien, ça veut donc dire que tu ne l'as jamais fait. Et si c'est le cas, comment peux-tu savoir qu'ici on reçoit au moins un million de lettres par mois ? Ah ! Ah ! Aurais-tu des dons de voyance ou bien ferais-tu du cirage de pompes afin que je réponde à tes questions ? Enfin et pour finir (je te rassure), tu parles de tous les dessins que nous envoient les lecteurs. Là aussi, j'ai un doute ! Te les enverraient-ils avant de nous les faire parvenir ? Si tu veux vraiment savoir si nous les publions ou pas, dessine-les et envoie-les, et tu verras le résultat !

• Qu'est-ce que Nintendo nous prépare comme prochains jeux ? J'ai entendu parler d'un certain Fighting Polygone... Le jeu de baston dont tu me parles n'est pas encore sorti, alors c'est un peu prématuré. Tout ce que je peux te dire, c'est que les personnages sont faits en polygones et 3D mappée. On peut donc d'ores et déjà imaginer qu'au niveau de l'esthétisme des persos, ça ne sera pas le top ! Pour ce qui est du reste, il faudra attendre le test. En ce qui concerne les prochains jeux, je te renvoie directement aux pages de news en espérant que tu trouveras ton bonheur. À bientôt (je l'espère) et sans rancune !

Antoine Laugier, Grenoble.

À la tronçonneuse

Salut Vampi. Après un long deuil et un coup de tronçonneuse sur le poignet pour voir si mon sang était rouge, j'ai décidé d'aller m'acheter votre nouveau mag (à 32 balles, ça craint) et là, oh joie ! Oh bonheur, en cadeau la BD Street Fighter II. Je me disais en moi-même que ça commençait bien. Moi qui ai déjà la vidéo et toutes les versions du jeu sur Super Nintendo et pas sur une console de daube (je parle de la Mega Drive). D'un pas pressant, je rentre chez moi, éclate le plastique et commence ma lecture. Trente minutes plus tard, j'en fais le diagnostique et en conclusion je le trouve assez bien pour acheter le numéro 2. Ce qui m'a énervé, c'est votre match Sega et Nintendo où vous présentez les nouvelles consoles Sega mais pas l'Ultra 64. La mise en page est trop confuse surtout sur le choix des couleurs. Je préférerais Banzai pour son format et parce qu'on offrait pas de



Illustration : Billi Ball.
Mise en couleurs : Jipi

Manga, c'était son point fort. Au fait, page 81, vous faites de la pub pour l'official sticker album SFII ; mais où se le procurer ? En librairie, il est introuvable ! J'espère être publié, sinon je vous écrase votre cervelle. À tchao ! Zorro, l'évadé du zoo.

Bienvenue à toi mon Zorro ! Je vois que comme beaucoup d'autres fidèles lecteurs de Banzzai, tu t'es précipité pour acheter le nouveau-né : Top Consoles. Ce qui est vraiment cool, c'est que tu as pris la peine de m'écrire pour me dire réellement ce que tu en penses et tu as bien fait, même si je ne suis pas d'accord avec toi sur tous les points. Tout d'abord, tu dis être content de la BD. C'est déjà pas mal ! Jusque-là tout va bien. C'est maintenant que tout se gâte. Tu ne me connais pas très bien encore, mais saches que tu n'as pas intérêt à dire du mal de mes petits camarades. En effet, tu parles du dossier Sega/Nintendo en insinuant qu'on a parlé de certaines choses et pas de certaines autres, enfin bref, que ça n'était pas équitable. Mon petit Zorro, tu divagues, tu dérapes, tu glisses même, et hop ! Tu tombes dans le panneau ! Je te signale que, si en page 38 on présente la 32X et la Saturn, il fallait tourner les pages jusqu'à la quarante-huitième pour découvrir comme par enchantement que l'on parle tout de même de l'Ultra 64 sur deux pages ! Alors, heureux ? Il y a aussi autre chose qui me chiffonne dans ta lettre, c'est que tu massacres Sega gratuitement, et je n'aime pas beaucoup ça. Si tu n'aimes pas spécialement les jeux sur cette console, c'est ton droit. Mais ce n'est pas une raison pour dire que c'est de la daube. Lorsqu'on a tripé comme moi sur « Landstalker » ou « La Légende de Thor », on ne peut pas laisser passer ça ! En ce qui concerne l'album SFII, je pense que sa sortie en librairie ne devrait pas tarder. Au fait ! Il me semble que tu as osé me menacer avec ton histoire de cervelle. Méfie-toi jeune homme des sortilèges de Vampi...

Merveille du monde !

Sublissime (si ! si !) Vampi, Top Consoles est la huitième merveille du monde ! (...) Voici mes questions maintenant :

- Pourquoi nous avoir fait poiraouter deux mois ? Il me semble qu'il était annoncé sous un autre titre et que sa sortie était

Avis aux amateurs

Voici le tout premier test amateur que j'ai reçu depuis l'annonce lancée dans le premier numéro de Top Consoles. Si vous aussi, vous voulez faire un test d'un jeu (n'importe lequel, même si je préfère que vous testiez plutôt des nouveautés), n'hésitez pas, écrivez-moi au plus vite et vous gagnerez peut-être un abonnement comme Sylvain Rousseau de Houilles.

Might and Magic, sur Mega Drive.

Ce jeu de rôle de New World Computing paru en 1991 n'est autre que M & M2 sur Amiga, PC et Mac. Cette cartouche au feeling très micro surprendra les amateurs de Zelda ou Soleil. Les aventuriers en herbe auraient tort de se priver du plaisir d'un jeu long et complet. Bien sûr, les graphismes sont un peu grossiers, les bruitages inexistantes et les musiques (agréables) répétitives. Mais les centaines de monstres, les dizaines de lieux (châteaux, donjons, forêts, plans élémentaires...), un nombre d'armes et d'objets à faire pâlir Dirty Harry lui-même, les quêtes secondaires longues et difficiles, garantissent des heures de jeu même pour les plus expérimentés d'entre vous ! Le manuel contient les plans des principaux labyrinthes et quelques indices sur les vingt régions du pays de Cron, où votre équipe doit retrouver une orbe et des griffes magiques afin de bouter les hordes de monstres hors du continent. Vous dirigez six personnages plus deux suivants, recrutés dans les tavernes. Pour créer un personnage, vous choisissez entre huit classes (chevalier, magicien, paladin...), cinq races et sept caractéristiques. Au cours du jeu, vous achetez des compétences supplémentaires (alpinisme, marchandage...). Vos persos montent de niveau en cassant du monstre, en résolvant des quêtes ou en rendant des services. Il est impératif de tout explorer pour collecter indices, sorts et puissants objets magiques. Ce jeu est un investissement de longue haleine qui comblera ceux qui trouvent les jeux d'aventure sur consoles trop courts.

Note : 16/20

prévue pour le 28 février.

Mon cher Karl, il y a des choses bien difficiles à expliquer ! Ceci dit, vu ta curiosité dévastatrice, je m'en vais te répondre partiellement mais clairement. Ce magazine n'a pas pu voir le jour pour diverses raisons que je ne peux t'expliquer. Ceci dit, Top Consoles est arrivé et, comme dit le vieux dicton : mieux vaut tard que jamais !

• Quels sont pour toi les trois meilleurs jeux de baston sur Super Nintendo et Mega Drive ?

Sur SNIN il y a l'incontestable Street Fighter II, mais aussi Dragon Ball Z II et Yu Yu Hakusho Final. Sur Mega Drive les meilleurs sont : Street Fighter II Turbo, Mortal Kombat II et Eternal Champions. Pour plus d'informations, consulte notre dossier baston réalisé par les pros des pros, je cite : Street Man, Lion et Sartan !

• Sais-tu quels seront les prochains jeux annoncés sur Super Nintendo à utiliser les mêmes graphismes que Donkey Kong Country ?

Hé ! Hé ! T'as pas une petite idée ? Mais oui ! C'est Diddy Kong, le meilleur ami de Donkey !

• Enfin, voici ma dernière question : le Virtual Boy sera-t-il amélioré avant sa vente ou sera-t-il tel qu'il était présenté au CES de Las Vegas ? Merci de me publier car ma vie ne tient qu'à un fil (celui de mon paddle !) et de toute façon, les autres magazines sont incapables de répondre à mes questions pourtant si simples pour une pro comme toi... (C'est vrai, j'fayotte pas !).

Apparemment le Virtual Boy restera ce qu'il est aujourd'hui et c'est vrai qu'il n'est pas vraiment au top. J'espère qu'on aura une petite surprise d'ici là, mais pour le moment, il faut attendre et toujours attendre ! Je te souhaite bien du courage. À tchao...

Karl Remérand, La Riche.

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

RAYMAN

Nous le voulons sur 32X!

D'accord, vous aurez Rayman sur 32X ! Mais laissez-moi vous dévoiler ce que je ne peux plus vous cacher. Ses graphismes... ils sont tout bonnement exceptionnels ! Les génies de Ludi Games ont poussé le vice au-delà des limites répertoriées par l'union mondiale des graphistes de jeux vidéo (ndlr : rien que ça !). Observez un peu les photos : cétipabo ? Question ambiance, le délire est au rendez-vous à deux cent pour cent. Des bestioles vous agressent constamment (mineurs, photographes, moustiques, saxophone, etc.). À votre place, je porterais plainte ! En ce qui concerne Rayman, sachez qu'il se défend avec son poing jetable et ses oreilles flexibles. Autant dire qu'il n'est jamais en reste devant ses adversaires... Les zikes, délirantes et marrantes à souhait, vous assurent joie de vivre et bonheur ééééternneeeel. À suivre, à suivre !



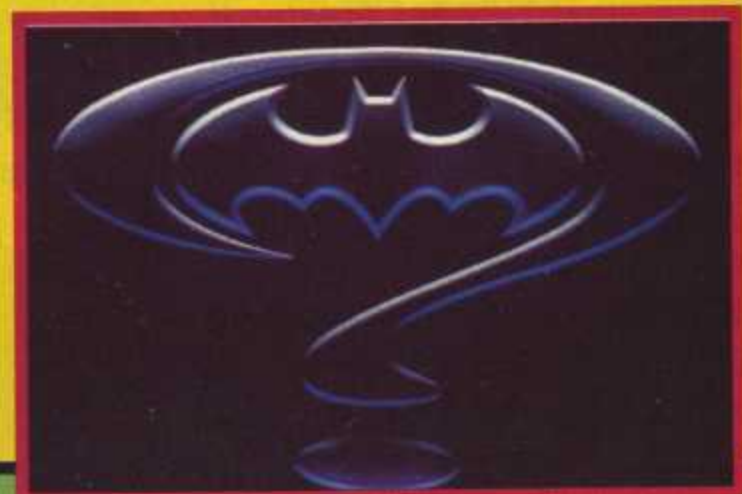
Mega Drive 32X
Ludi Games
Plate-forme
Sortie :
septembre



BATMAN FOREVER, PART I

Nous avons reçu à la rédaction le membre d'une secte secrète dont nous tairons le nom. Cet homme, qui souhaite garder l'anonymat, a tenu à nous informer de la sortie prochaine d'un beat'em all sur Super Nintendo, Game Gear et Mega Drive ! Ce jeu de baston présenterait des décors créés sur Silicon Graphics et des héros digitalisés à partir d'acteurs réels. Les programmeurs auraient inséré dans leur cartouche une option permettant aux deux héros de s'affronter comme dans un jeu de combat

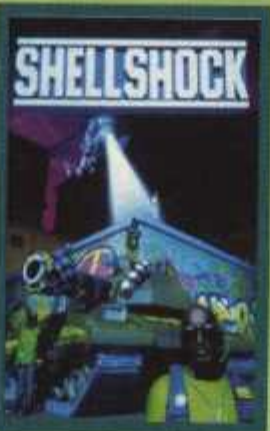
(plus de cent-vingt-cinq animations pour tous leurs mouvements !). Deux questions s'imposent d'elles-mêmes : à quel jeu avons-nous affaire et qui serait assez machiavélique pour créer une telle merveille ? Nos journalistes mènent l'enquête...



SHELL SHOCK

Le choc !

Bientôt, la Saturn accueillera dans ses circuits intégrés un jeu maousse costaud de chez US Gold, Shell Shock ! À bord d'un tank ultra perfectionné, vous massacrez des hordes de méchants. De l'Arctique, aux QG des organisations terroristes internationales, vos aptitudes sont mises à très rude épreuve ! L'ensemble des images en 3D, les différents scénarios de missions et la possibilité d'augmenter votre armement au fil des combats procurent à Shell Shock un je ne sais quoi de super top, crévindiou !



US GOLD SUR MINITEL

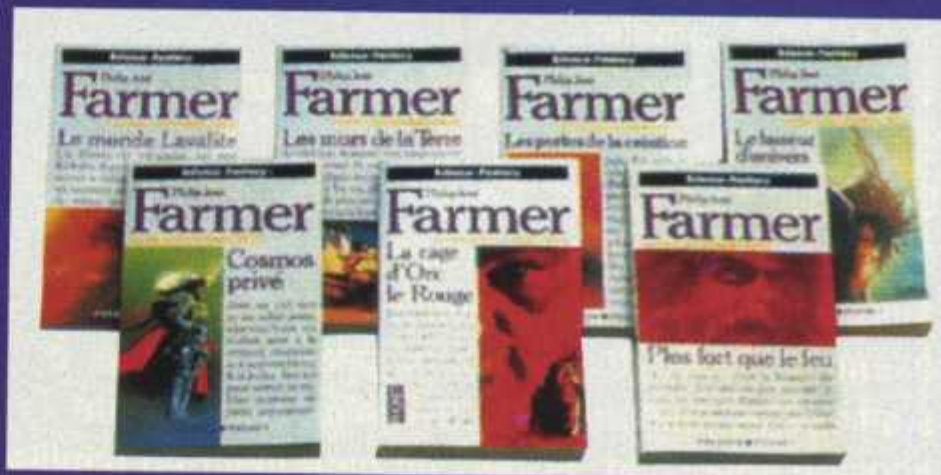
Pour répondre à la demande des fous de jeux, US Gold crée un serveur Minitel : 3615 US Gold. En service à partir du 1^{er} juin, il vous informe sur les nouveautés US Gold, vous permet de dialoguer avec les testeurs de softs, d'accéder aux soluces et tips de plusieurs jeux... Évidemment, ce serveur propose également un service VPC (vente par correspondance) et reste ouvert 24 heures sur 24. Bonardo !

QUESTIONS JEUX DE DRÔLE

Thoan, Les Faiseurs d'Univers est la sortie du mois en ce qui concerne le jeu de rôle pur et dur. Inspiré de la saga des Hommes-Dieux de P.J. Farmer, le recueil sera vendu pour environ 350 francs. Les univers Thoan sont des « cosmos privés ». Le seul moyen d'y accéder sont « des portes », ignorées par l'immense majorité des habitants qui peuplent les univers Thoan. Seuls quelques rares individus les ont découvertes par hasard, prenant soudainement conscience de l'existence des mondes adjacents. Impliqués, malgré eux, dans le conflit que mènent les Thoans pour la possession des meilleurs univers, les joueurs incarnent ces importuns traqués dont le seul crime est d'en savoir trop. Vents



d'Ouest sort aussi trois jeux de société affiliés à la BD. Le premier, « BD Le jeu » vous fait vivre la carrière mouvementée des auteurs et des éditeurs de BD. Les deux autres, « Trajectoires » et « La Bourre » sont issus des planches de Joe Bar Team.



TU VAS TE PRENDRE UNE BARRE À MINE EN PLEINE TÊTE!



MEGA DRIVE

MEGA-CD

ROAD RASH III EN PLEINE FACE

Plus d'informations sur Road Rash, téléphonez au 79 49 97 43 ou écrivez à Electronic Arts, 12 rue du Château d'Or, 92410 Châtenay-Malmaison. Mega-CD et Mega Drive sont des marques de Sega Enterprises Ltd. - Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts.

TOP QUESTIONS

Prost aime l'arcade !

Lors de l'inauguration de « La tête dans les nuages », en avril dernier, nous avons rencontré le quadruple champion du monde de Formule 1, Alain Prost. Impressions à chaud...

Top Consoles - Un jeu vidéo, une borne d'arcade, est-ce comparable avec une Formule 1 ?

Alain Prost - Il ne faut pas exagérer mais il faut reconnaître que les jeux modernes sont de plus en plus réalistes. En ce qui concerne les sensations, les progrès réalisés sont étonnants. On ressent la force centrifuge dans les virages. Sur Virtua Racing on passe les vitesses au volant. De plus ce sont des jeux qui sont difficiles à maîtriser du premier coup.

Qu'est-ce qui différencie encore une simulation de la conduite d'une vraie Formule 1 ?

Le danger, le risque... Le risque est un élément déterminant pour l'adrénaline qu'il procure. C'est difficile à expliquer, mais quand on est assis dans une voiture de course on a une certaine appréhension, il en découle un plaisir de vivre dangereusement et de vivre une sensation que les autres ne connaîtront jamais.

Vous prenez beaucoup de plaisir sur une borne d'arcade ?

Oui, c'est très sympa. Ce qui est très amusant c'est de jouer à plusieurs. Les jeux ne sont plus réservés à une seule personne. En arcade, par exemple sur Daytona USA, on peut se mesurer à sept autres joueurs. La convivialité est quelque chose d'important. Et puis on peut jouer en famille, une pointe de compétition amicale c'est bon et rien ne remplace les rapports humains.



WWF RAW

Faites du catch !

Mega Drive, 32X, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy
Acclaim
Catch
Sortie : septembre

Les terreurs des rings américains, spécialistes du coup de pied sauté de la troisième corde et autres baraquues musclées veulent tout détruuuuuure ! Vous voulez vous joindre à elles ? No problemo. Suffit d'enfoncer dans le port cartouche d'une Mega Drive, 32X, Game Gear, Super Nintendo ou Game Boy, WWF Raw (World Wrestling Federation Raw) d'Acclaim. Graphismes digitalisés, arsenal de coups, possibilité d'éclater joyeusement la tête de l'adversaire sur les barrières en fer qui entourent le ring... Ça bastonne dur, croyez-moi ! Quoi, quoi, vous

z'en faut encore ? Eh ben sachez que les meilleurs catcheurs américains (Luna Vachon, Bret Hart, Undertaker, etc.) vous attendent de pied ferme et qu'il est possible de batailler à quatre en même temps. Le top pied sidéral pour régler les comptes entre copains de trente ans !



BATMAN FOREVER, PART II

Mega Drive, Super Nintendo, Game Gear, Game Boy
Acclaim
Action
Sortie : septembre

Sur les indications du membre anonyme d'une secte tout aussi anonyme (lire deux pages plus haut), nous avons réussi en savoir un peu plus sur Batman Forever ! Le jeu met en scène deux héros connus de tous : Batman et son pote Robin. Ils doivent nettoyer une ville infestée de racailles (comme dans leurs précédentes aventures, soit dit en passant !)... Un mode versus permet à nos deux gaillards de jouer les fighters de l'apocalypse et de s'affronter comme des oufs. Quant à la beauté des graphismes, je vous laisse juger en fonction de cette photo, là !



Daytona at home !



Qui n'a pas rêvé d'avoir sa propre borne d'arcade chez soi ? Qui d'entre-nous n'a pas imaginé avoir



Daytona USA ou Virtua Racing à la rédaction. Aujourd'hui, c'est chose possible grâce à Espace Loisir. Spécialisée dans l'exploitation des jeux vidéo de toute sorte, cette société située au 33, avenue Philippe-Auguste, dans le XI^{ème} arrondissement à Paris, vous propose de vous louer ces jeux en passant un petit coup de fil au 48 59 25 46. Espace Loisir vous propose même un forfait week-end du vendredi soir au lundi matin. Pour un flipper, le forfait est de 2 000 F. Pour un jeu vidéo, 1 600 F. De plus, les tarifs sont dégressifs en fonction du nombre de jeux et de la durée de location. Les prix comprennent le transport et le dépannage.

Bref, si vous êtes tentés par un week-end de jeux acharné, groupez-vous et louez-vous la machine de vos rêves.



CD CONSOLES, LE MAG QUI FAIT DES RAVAGES !

CD Consoles, vous propose ce mois-ci pas moins de trois dossiers ! Le premier sur Sega Japon : tous les projets du géant japonais. Le second porte sur l'ECTS, le grand salon londonien qui s'est déroulé en avril dernier (si vous saviez tout ce qu'il nous révèle !). Le troisième dossier fait le point sur les simulations de

courses automobiles. Que c'est beau la Formule 1 ! En ce qui concerne les tests : Fatal Fury 3 (Neo Geo), Tekken (PlayStation), Gex (3DO), etc. Il est aussi complet que d'habitude. Bref, CD Consoles est le mag du futur, celui en qui les screenagers croient dur comme fer !



TOP LIVRES

Les Royaumes Oubliés, la trilogie des héros de Phlan (Fleuve Noir, 40 F environ chaque tome)

Vous adorez affronter les monstres hideux. Vous rêvez de gloire et de combats sans merci, surtout après une partie de Street Fighter ou une aventure dans Legend of Thor. Les royaumes oubliés, c'est un peu tout cela réunit en trois tomes dans la trilogie des héros de Phlan. C'est un peu le temps des héros que vous deviendrez certainement à la lecture de ces aventures. Vous n'avez pas fini de rencontrer des morts vivants et des magiciens du mal sur votre chemin. La cité de Phlan deviendra ainsi la vôtre. Tous les fans de la série retrouveront le souffle de la Trilogie des Avatars, les autres n'auront de cesse que de se la procurer pour la dévorer. Bien sûr, les adeptes des jeux de rôle sur plateaux seront ravis de cette nouvelle série qui sera pour eux une mine inépuisable de nouveaux scénarios. Bonne aventure !



PEUX-TU CONDUIRE AVEC DU GAZ LACRYMO DANS LES YEUX?



MEGA DRIVE

MEGA-CD

ROAD RASH III EN PLEINE FACE

THE PUNISHER

Un beat'em all qui fait mal !

Genedis ?

Genedis se charge de la distribution de jeux Capcom tels que The Punisher, Slam Masters ou Captain Commando. Pourquoi ? Tout simplement pour satisfaire la demande du public qui, paraît-il, est toujours aussi avide de baston et de castagne. Les soft présentés dans cette double viennent directement de l'arcade, où ils sont sortis il y a déjà deux trois ans. Leur adaptation sur console démontre une seule chose : le beat'em all a encore de beaux jours devant lui !



Sentez-vous cette odeur de malfrat, cette puanteur qui s'approche dangereusement de nous ? Elle menace la vie de centaines d'hommes et de femmes, l'avenir même de notre Terre bien-aimée ! Son nom n'est autre que la mafia new-yorkaise ! Un gros malabar appelé le Caïd la contrôle. Il est temps qu'il prenne sa retraite, je vous le dis tout net ! Avec l'aide de deux gars futés et musclés comme Nick Fury et le Punisher, votre mission (déloger toutes les racailles de la célèbre cité américaine en utilisant habilement poings et pieds) semble très facile. Hélas, des pièges,

Mega Drive
Capcom
Beat'em all
Disponible

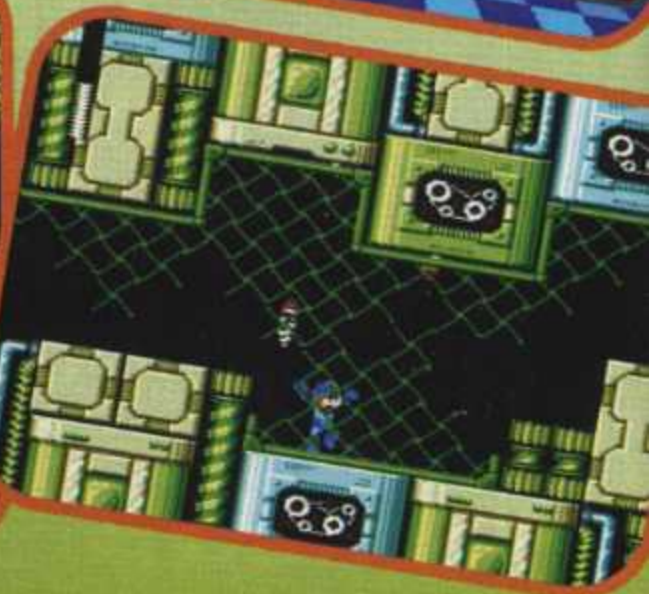
des boss et un paxon de petites surprises, comme vous les aimez, vous attendent à chaque coin de rue... Soyez-en certain, dans The Punisher (inspiré, vous vous z'en doutez, des joulis comics ricains), ça va dérouiller sec. Y a de l'embrouille sur Mega Drive !

MEGAMAN

La compile !

Mega Drive
Capcom
Arcade
Sortie en juillet

Megaman, le p'tit gars qui a fait les beaux jours de la NES, débarque enfin sur Mega Drive. Tous ses vieux ennemis, dont le tristement célèbre docteur Willy, se sont donnés rendez-vous pour lui casser la figure ! Ils lui ont préparé quelques pièges bien tordus, des coups fourrés vâââchement méchants ainsi que des surprises surprenantes ! Megaman rencontre des dizaines de boss, récolte plusieurs armes mystiques... Si cette cartouche n'offre pas de réelles surprises, on peut dire qu'elle possède une très grande durée de vie. Elle vous propose d'explorer une kyrielle de niveaux que Megaman a déjà visité autrefois. Vous l'avez compris, c'te Megaman est une compile des meilleurs Megamen NES. Ah que j'en veux !





SLAM MASTERS La mortkitue !

Mega Drive
Capcom
Beat'em up
Sortie : juillet

Les Slam Masters, véritables spécialistes du double Wilson, de la manchette perfide et du coup de pied ciseau débarquent sur Mega Drive. Hourra, allééluiaaaaa and thanks good lord ! Depuis bien des années, ils règnent sur les rings du monde entier, ils terrorisent tous leurs adversaires. Le catch est leur unique passion... Pour savoir lequel est le plus fort balèze du monde entier, ils organisent un tournoi de la mortkitue ! Sachez qu'incarner l'un des dix combattants de Slam Masters est un véritable plaisir. Ils disposent tous d'un éventail de coups très variés. Ils effectuent des attaques spéciales « à la Street Fighter » ! Capcom a même inclus une myriade d'options : jeu à deux, mode versus, etc. Les graphismes, détaillés et colorés à l'extrême, vous fournissent joie et allégresse. Que demander de plus ?



CAPTAIN COMMANDO No problemo !

Super Nintendo
Capcom
Beat'em all
Sortie : juillet

Si vous aimez les bons beat'em all où l'on cogne sans arrêt sur les méchants pas beaux, vous adorerez Captain Commando ! Ce hit de Capcom, sorti en arcade il y a presque trois ans, sent bon la castagne. Les brutes épaisses vous agressent des heures durant, les boss attendent continuellement à votre vie... Les héros de ce nouveau jeu Mega Drive sont des humains incroyables. Comme les X-Men de Stan Lee, ils possèdent des pouvoirs très spéciaux. Captain Commando casse tout ce qui se trouve sur son passage ! Baby est lui aussi passé maître dans l'art d'exploser la crapule... S'éclater à deux simultanément et, donc, décimer les méchants deuzze fois plus rapidement, est possible dans c'te petit chef d'œuvre. Génial !



**ALLEZ ENFOURCHE TA BÉCANE, FONCE,
TOUS LES COUPS SONT PERMIS!**



MEGA DRIVE

ROAD RASH III EN PLEINE FACE



MEGA-CD

Sur plus d'informations sur Road Rash, téléphonez au 72-17-07-93 ou écrivez à Electronic Arts, 12 rue de Chaligny, 69400, 69400, Chamagnat au Mont d'Or. • Mega-CD et Mega Drive sont des marques de Capcom. • Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts.

Primal Rage

Un goût de sang !



Avec Primal Rage, Time Warner Interactive propose la baston préhistorique et jurassique sur consoles. Objectif : des baffes à outrance et du sang de dinos partout. Tous les moyens ont été mis en œuvre pour réaliser un jeu sanglant. Séquence dissection...



C'est Atari Corporation qui a lancé Primal Rage dans les salles d'arcade, l'an dernier. Mais, savez-vous qui sont les héros de ce jeu de baston ? Je ne vous le donne pas en mille, ni en dix mille, mais en cent mille :

des monstres préhistoriques ! Le genre de bêtes qui se déplacent comme de véritables dinosaures. Elles ont été digitalisées à partir de marionnettes en latex (peintes à la main et recouvertes de cheveux, de poils et de plumes) avant d'être filmées dans des centaines de positions (image par image, on ne vous raconte pas le travail et la patience nécessaire).

Les programmeurs ont ensuite « recollé les morceaux ». Sur de puissants ordinateurs, ils ont retravaillé les photos et fait en sorte qu'elles puissent être utilisées comme animations. Ainsi, nos dinos courent, sautent et bougent. Les effets spéciaux ont pimenté le tout : gerbes de sang, cris capables de réveiller les morts, etc. Quelques éléments indispensables à un jeu de combat sont également présents pour saupoudrer le tout : hits combo (message qui signale que vous venez de réaliser une suite de coups) et les fatalités ! Vous l'avez compris, Primal Rage s'annonce comme une référence du genre avec une ambiance particulièrement gore et une « bonne mais malsaine humeur ». Primal Rage sera adapté sur Mega Drive, Super Nintendo, Game Gear et Game Boy (sortie prévue en août) et Saturn, 32X, 3DO, Jaguar CD (pour la fin de l'année). Le test complet dans notre prochain numéro !



Diablo aime cracher du feu sur son opposant. Je dirai même qu'il adore ça !



À chaque fin de combat, vous réalisez une incroyable fatality et augmentez votre score.



Choisissez votre héros parmi ses sept monstres imaginaires...



Le combat commence, les bêtes rugissent autant qu'elles peuvent !



Blizzard, pour corriger son adversaire, lance son terrible uppercut « pan dans ta tête à toi ».

C'EST EUX LES RESPONSABLES !

Voici, en exclusivité intergalactique, les concepteurs, programmeurs, scénaristes, graphistes et musiciens de Primal Rage. Ne sont-ils pas mignontrognons ?



Un spécialiste se charge de réaliser les touches finales de couleurs sur les marionnettes.

Avant de recouvrir les bêtes de poils et de cheveux, on doit étudier leur squelette...



Pete Kleinow, un p'tit gars d'Hollywood, fait bouger les marionnettes dans son laboratoire d'image de synthèse...

Concours



Avec Top Consoles

gagnez une PlayStation
en répondant au questionnaire :

- 1 • Quel a été le premier jeu disponible sur la PlayStation ?
A Tekken
B Motor Toon GP
C Ridge Racer
- 2 • Parodius est un jeu de :
A Tir
B Combat
C Plate-forme
- 3 • Combien y a-t-il de boss caché dans Toh Shin Den :
A Deux
B Trois
C Cinq
- 4 • La PlayStation est une console :
A 16 bits
B 32 bits
C 64 bits
- 5 • Namco n'a pas développé un de ces jeux sur PlayStation. Lequel ?
A Tekken
B Starblade
C Toh Shin Den

Nom :
Prénom :
Adresse :

Téléphone :

Envoyez vos réponses à :

Top Consoles/Concours PlayStation,
5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil cedex,
avant le 25 juin 1995. Le gagnant sera tiré au sort et son nom sera communiqué dans le Top Consoles n° 4.



BANDES DÉCHAINÉES

Ce mois-ci, les Éditions vents d'Ouest sont à l'honneur ! Avec cinq titres différents au menu, ils attaquent sur les chapeaux de roues. Tout d'abord, dans la collection Gibier de Potence, on signale la sortie de Crimes d'Art de Clavé. Cette œuvre est destinée aux bédéphiles mélomanes. Vous l'avez deviné, ce récit baroque a la particularité de se dérouler dans l'univers clos d'un opéra. Des personnages comme Don Juan et Boris Godounov sont de la partie, créant ainsi une ambiance irréelle. Toujours dans la série Gibier de Potence : Qu'elle crève la charogne ! de Moynot/Dieter et Mort à Outrance de Sorel/Mosdi. Deux albums qui se démarquent par leur ambiance plus que sépulcrale. Toujours et encore chez Vents d'Ouest, Le Fils du Grimacier et Cybersix n° 2 sont sortis. Le deuxième épisode de Cybersix est largement à la hauteur de son prédécesseur. Courrez donc vous le procurer... Pour clore la rubrique, on note chez Casterman la poursuite des aventures du Chevalier Ardent avec un nouvel épisode, La Fiancée du roi Arthus. De concert avec un recueil d'illustration de Mœbius (lire notre interview en rubrique Japanime), Fusions, La suite de Little Nemo de Marchand/Mœbius fera une apparition remarquée chez les bédéphiles. Logique oblige, après Le Bon Roi, le deuxième tome s'intitule Le Mauvais Roi. À dans un mois...



Cocoripico !

Moult fois annoncée, moult fois retardée pour mieux vous exaucer, la console Pico est enfin disponible. Cette fois-ci c'est du sérieux. Et on peut même vous annoncer sans problème qu'elle sera l'un des événements majeurs de l'année 95 !

La console Pico ressemble plus à un cartable d'école qu'à une console éducative. Ce n'est qu'après avoir lu son mode d'emploi que le mystère s'éclaircit... Il s'agit bien d'une console dont la fonction principale est d'apprendre. Winnie l'ourson est le premier logistoire (terme employé par Sega pour désigner une cartouche) disponible. Au cours de plusieurs épreuves, vous devez dessiner, écrire, résoudre plusieurs énigmes enfantines telles que le voyage en ballon ou la pêche aux lettres. Pour diriger Winnie, vous utilisez un stylo spécial. En fait, il ressemble à la souris du Macintosh. Lorsque je le rapproche de la Pico, une petite icône apparaît à l'écran. Pas de manette donc mais un simple stylo pour effectuer toutes les opérations ! Les prochains jeux, Richard Scarry, Ecco Junior, Le voyage éclair de Mickey et Professeur Pico sont également destinés à l'éducation des jeunes. Ils permettent d'écrire, de dessiner, de compter... Bref, la Pico, qui a cartonné aux États-Unis et au Japon, semble s'affirmer comme une console « révolutionnaire ».



LA PICO A TOUT D'UNE GRANDE !

Aux États-Unis, tout le monde s'accorde à dire que la Pico est une console « efficace ». Elle permet d'apprendre en jouant ! Avec plus d'un demi-million de ventes en moins d'un an, elle a véritablement impressionné. Elle a d'ailleurs reçu le prix de meilleur jouet.

Top shopping

Les goodies ont le vent en poupe et les nouveautés affluent sans cesse. Paraît même que Dragon Ball Z va encore tout casser... Faites votre choix les jeunes.



Dans une boulette de plastique se trouve différents morceaux d'une poupée entièrement « décomposée ». À vous de la remonter et, par la même occasion, de vous déchirer le bulbe rachidien... Environ 30 francs.



Ce bloc note d'une centaine de feuilles est spécial : il s'agit du bloc note Tekken ! Au dos de chaque feuille on trouve une superbe illustration du jeu de combat de Namco. Qui en veut un ? Environ 30 francs.

Sur ces cartes toutes belles, les débèzèdivores reconnaîtront certainement les images que l'on trouve sur la couverture de différents mangas Dragon Ball. Elles vont plaire, moi je vous le garantis ! Environ 5 francs l'unité.



La nouvelle collection de cartes (ramicards) Dragon Ball Z, Hero Collection 3, est disponible ! Certains la trouvent plus belle que la précédente, d'autres moins. Le sachet de dix images : 20 francs.

TOP QUESTION

LES GOODIES, UNE MODE ?

On a voulu en savoir plus sur les goodies. C'est pourquoi on a été prendre la température dans une boutique spécialisée.

Top Consoles – Quels sont les goodies qui marchent ?

Réginald (vendeur chez Samourai) – Les goodies DBZ (ramicards, jouet, figurines, poupées) marchent de mieux en mieux. Ça a commencé il y a environ deux ans et ça continue. Les autres, Slam Dunk, Yuyu Hakucho, Ken, remportent aussi pas mal de succès. Mais ce n'est rien en comparaison de Dragon Ball Z !

Et Sailor Moon ?

Seules les filles s'intéressent à Sailor Moon. Le dessin animé cartonne beaucoup actuellement et la majorité de ses stars sont de jeunes adolescentes. Toutes les filles s'identifient donc à elles !

Penses-tu que le « phénomène goodies » durera ?

Aussi longtemps que TF1 diffusera des dessins animés japonais. Tout simplement !

Pourquoi japonais ?

Les dessins animés japs plaisent beaucoup aux jeunes enfants. Ils présentent un style très particulier et un scénario complètement dingue. Les héros s'entre-déchirent, possèdent des pouvoirs extraordinaires. Les DA américains se veulent plus réalistes. Ils conviennent plus aux 18/20 ans.

Coup de cœur ! Ces petites figurines en plastique sont mignonnes et marrantes. Elles ont tout pour plaire ! Certaines servent de tiralire, d'autres de porte-clés. On en trouve à tous les prix et de différentes tailles. On a craqué ! Entre 30 et 50 francs (selon la taille).



THE
THE
THE

BEST OF
BEST OF
BEST OF

JAPAN
JAPAN

IMPORT
IMPORT

(*) LE MEILLEUR DE L'IMPORT JAPONAIS



! NEWS !

Saturn :

- Astal
- Virtual hydride

Sony PSX :

- Gunners Heaven
- Jumping Flash
- Gussun Oyoyo

Neo-geo CD :

- Fatal Fury III

Super Famicom :

- Front Mission
- Super Bomber Man III
- Excite Stage 95
- Puzzle Bubble

Tu veux en savoir PLUS ?

GROSSISTE

Tél : 69.52.19.38
Fax : 69.52.17.68
V.P.C. : 69.52.11.53

MAGASINS PARIS

42 - 44, rue de Maubeuge
75009 Paris
Tél 42.81.95.10.

MAGASIN DRAVEIL KA.TLKA.

2, avenue Jean-Jaures
91210 Draveil
Tél : 69.42.41.41



TOP CINÉ



LE LIVRE DE LA JUNGLE le film



Le livre de la jungle

Après le dessin animé des studios Disney, voici que le livre de Kipling est adapté en film (la première mouture était interprétée par l'acteur indien Sabu). Dans le rôle de Mowgli on retrouve Jason Scott Lee (Dragon) qui apporte une dimension nouvelle au personnage. Outre les acteurs (Sam Neill, John Cleese), c'est la performance des animaux que l'on retiendra. Pour diriger le tigre Shere Khan, l'ours Baloo et la panthère Bagheera ainsi que les autres animaux du film, la production a utilisé une équipe de trente dresseurs.



Mon ami Dodger

Dodger est un adorable petit singe capucin. Imaginez dès lors la réaction de la jeune Eva lorsque celle-ci trouve dans un parc ce petit être adorable. Mais, malheureusement pour elle deux problèmes se posent. Le premier, est que ses parents (Mimi Rogers, Christopher McDonald) n'en veulent pas à la maison. Le second, tout aussi problématique, c'est qu'un ignoble individu (Harvey Keitel) recherche ce singe qu'il a dressé à être un véritable pickpocket... Un film à conseiller aux plus petits qui se laisseront sans nul doute attendrir par les aventures de Dodger et d'Eva.

LOONEY TUNES Le basket en folie !

Super Nintendo Ludi Games Basket Sortie : septembre

Voilà une simu de basket sur Super Nintendo qui sent bon, le délire en plus. En effet, les toons (Daffy Duck, Bugs Bunny, le Diable de Tazmanie, Marvin le Martien, etc.) sont les héros de ce soft dénommé Looney Tunes Basket Ball. Ils forment des équipes de deux joueurs et s'amuse à smasher comme des dingues. Affronter l'ordinateur, jouer en mode tournoi et à quatre en même temps est possible ! Une option vous autorise à modifier les règles du jeu. Le délire est absolu ! Le ballon se transforme en bombe ou tarte à la crème, certains joueurs se téléportent, d'autres deviennent invisibles...



Et une Saturn de gagnée !

Dans notre dernier numéro, nous vous proposons de gagner une Saturn. Vous avez été très nombreux à participer. Après tirage au sort, la gagnante (c'est une fille) est Charlotte Narizano d'Enghien. Elle a répondu correctement à toutes les questions. C'est une championne ! Les garçons n'ont plus qu'à tenter leur chance dès aujourd'hui... (Voici les réponses qu'il fallait trouver : 1/A ; 2/B ; 3/A ; 4/A ; 5/B).



LA PREUVE EN COULEUR !

En Angleterre, les pubs de la Game Boy couleur ne passent pas inaperçues. Regardez donc ces jeunes loups qui, au contact de leur portable, se métamorphosent. Les éditeurs ne sont décidément pas à court d'idée ! Attention, une campagne de pub télé est annoncé en France... (Au fait, si quelqu'un connaît le numéro de téléphone de la jolie rouquine de la pub, qu'il téléphone à Street Man. Forte récompense à la clé...).



AVANT DE VIVRE L'APOCALYPSE...



SUPER

TURRICAN 2



Un rythme infernal



Une ambiance apocalyptique



Un jeu explosif

ocean



Supergames, version 95 !

Le Supergames, salon high-tech qui se tient tous les ans à Paris, en novembre, espère cette fois-ci accueillir plus de 100 000 visiteurs. Selon ses organisateurs, les adultes fréquentent d'une manière grandissante cette manifestation dans le but d'y trouver plus d'informations sur les nouvelles technologies. Cette année, des secteurs liés au multimédia deviendront de véritables zones thématiques : le jeu, la culture, le son, l'image... Espérons que le jeu et les consoles ne s'y perdent pas.

NBA Jam 32X à l'horizon !



La Mega Drive 32X accueillera, dans très peu de temps, un top de chez Acclaim : NBA Jam Tournament Edition. Les graphismes, l'animation et l'ambiance sonore sont aussi magnifiques qu'en arcade, c'est la même chose. Les options cartonnent à fond. Je vous l'annonce : l'été s'annonce chaud et beau ! Sortie en septembre.

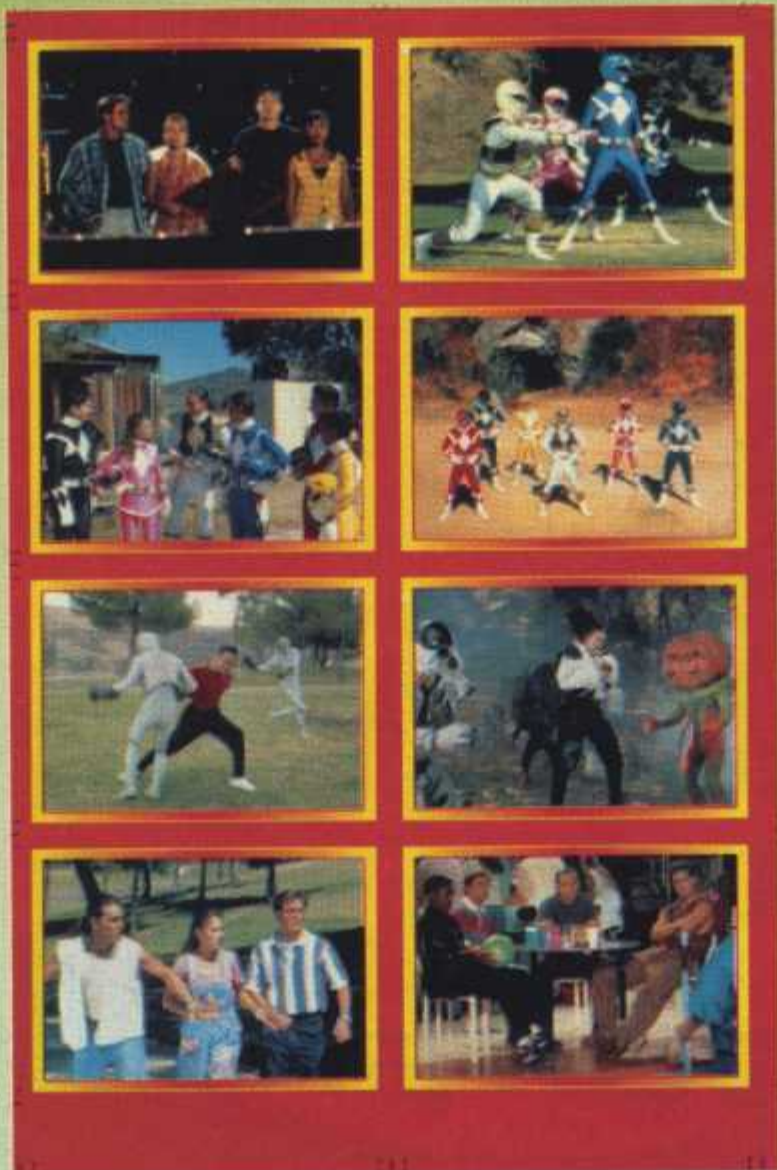
Z'avez vu la foire de Paris ?

Peu d'éditeurs se sont rendus à la Foire de Paris au mois de mai dernier, où, comme vous le savez, on fait ce qu'il nous plaît. La fête n'était donc pas belle ! Cette année, seul Nintendo était présent. Où étaient donc passés les autres. Espérons qu'ils se sont réservés pour le Supergames Show.

Virgin développe sur Ultra 64 !

Au prix d'un risque inouï, nous avons pu nous procurer dans les locaux de Nintendo of America un fax annonçant que Virgin Interactive Entertainment a l'intention de développer plusieurs jeux sur l'Ultra 64. Hélas, aucun nom ne figure sur la précieuse télécopie secrète ! Plus d'infos le mois prochain !

Les Power Rangers lisent Top Consoles !



Les éditions Merlin lancent une nouvelle collection de vignettes avec nos amis les Power Rangers ! Comme vous vous en doutez, cette collection nous présente la série télé diffusée actuellement sur TF1, vous savez, cette série où de jeunes adolescents combattent les forces maléfiques venues d'une autre galaxie... Pour quelques francs, vous pourrez vous procurer ces vignettes un peu partout en France et en Navarre. À vous ensuite de les échanger pour tout savoir sur vos héros préférés. Et puis, comme on est sympa avec vous, Top Consoles et Les Éditions Merlin vous offre vos premières vignettes ! Alors, heureux ?



Wanted appel à témoins !

Nous avons surpris ces petits malfrats à la petite semaine en pleine crise de cleptomanie : il s'agit de Pitt Wayable (celui qui a la main dans le sac) et de son adjoint le fourbe Street Man (celui qui essaie désespérément d'arracher la porte) ! Ici, c'est très net : ils fracturent sauvagement l'armoire de l'inflexible

Francky, rédacteur en chef bien-aimé et adoré de tous (ndlr : cette news est le fruit du photographe). En retrait, Rudy dit la Licorne supervise les opérations... Si vous croisez ces individus aujourd'hui en fuite, n'hésitez pas : dénoncez-les sans vergogne ! (Des nouvelles de la pauvre armoire dans notre prochain numéro).

...JETTE UN Oeil EN ENFER !



**COMMANDE LA
VIDEOCASSETTE DE DEMO
"SUPER TURRICAN 2"**
(JOINS UN CHEQUE DE 30 F. PAR CASSETTE)

ocean

NOM : _____

ADRESSE : _____

TEL : _____

Nbre de VHS : _____

Envoie ta commande à OCEAN - 25 Bd Berthier - 75017 PARIS

What's up o



Ce mois-ci, l'ECTS de Londres nous a permis de fournir nos colonnes en news bien fraîches, surtout en ce qui concerne les softs à venir sur les consoles de la « Next Generation ». Le salon du multimédia européen, qui réunit les plus grands noms de l'édition et du développement, a en effet été riche en infos sur ces machines. Nos reporters très spéciaux nous ont ramené d'outre-Manche de quoi rendre vertes de jalousie nos Super Nintendo et nos Mega Drive. Aux vues même du nombre de titres prévus, la PlayStation est à l'honneur. Ne vous inquiétez pas, les autres consoles ne sont pas en reste... Et puis, on ne pouvait passer sous silence deux jeux qui nous semblent sortir du lot : Gex (3DO) et Tekken (PlayStation).

Une rubrique réalisée par David Msika.

**NOTRE
SÉLECTION
SUR LA
3 DO**

GEX

Gex, c'est l'aventure extraordinaire d'un lézard téléphage kidnappé par un zappeur fou à travers son écran de télévision.



En clair et sans décodeur, vous incarnez un lézard perdu dans un monde hertzien dont les différentes parties sont séparées par des écrans de télévisions. Ces derniers s'obstinent à ne diffuser que des programmes des années 70, ce qui n'est pas pour me déplaire d'ailleurs. Vous devez, en gros, récupérer une télécommande dans chaque monde afin d'allumer une autre télé et ainsi compléter votre chemin jusqu'à chez vous. Le jeu est bourré d'humour, souvent noir (comme le monde dans lequel vous

évoluez, d'ailleurs) et votre lézard est vraiment affublé d'une personnalité extravagante. Usant de sa queue et de sa langue pour effacer les obstacles qui se trouvent sur sa route, Gex (c'est son nom) va devoir utiliser tous les moyens possibles pour se sortir du pétrin. Sa qualité de reptile lui permet d'adhérer à toutes les surfaces et des bonus « étranges » lui procurent des pouvoirs surprenants. D'une beauté rare et d'une qualité supérieure, Gex prouve encore une fois que la 3DO est capable du meilleur.

Du plaisir de rire

Beaucoup d'humour, telle est la devise de Gex pour ne pas perdre le moral et pour se sortir de situations délicates. Ainsi, Gex compare son expédition à une Saint-Valentin fêtée en compagnie de Mike Tyson... Étrange, non ?

ver there ?*

*Quoi de neuf par là ?

Street Fighter : the Movie • PlayStation

Encore une version de l'ex-meilleur jeu de combat bourrin du monde, Street Fighter. On n'est pas sortis de l'auberge. Les graphismes reprennent la technique de Mortal Kombat : des digitalisations, apparemment de bonne facture, des protagonistes sont intégrés dans les décors du film. L'ingrédient qui rajoute tout le piquant à la sauce, la jouabilité, semble être plus que présent. Espérons tout de même que l'originalité sera de la partie. Sortie prévue fin 95



Metal Jacket • PlayStation

Pony Canyon travaille d'arrache-pied pour terminer à temps son bébé de métal. Avec Metal Jacket, vous allez connaître les joies du pilotage d'un robot de combat en 3D. Vous aurez le choix parmi plusieurs possibilités d'armements et de protections diverses à la mode Transformer. À vous de vous équiper en fonction des caractéristiques de votre adversaire, sélectionné parmi un panel de huit robots et sur six niveaux. Différentes techniques de visualisation très perfectionnées sont prévues, comme l'infra-rouge pour détecter l'ennemi dans la nuit la plus noire... À noter la possibilité de jouer à deux, chacun sur une PlayStation, via un câble. Sortie prévue pour le début du second semestre.

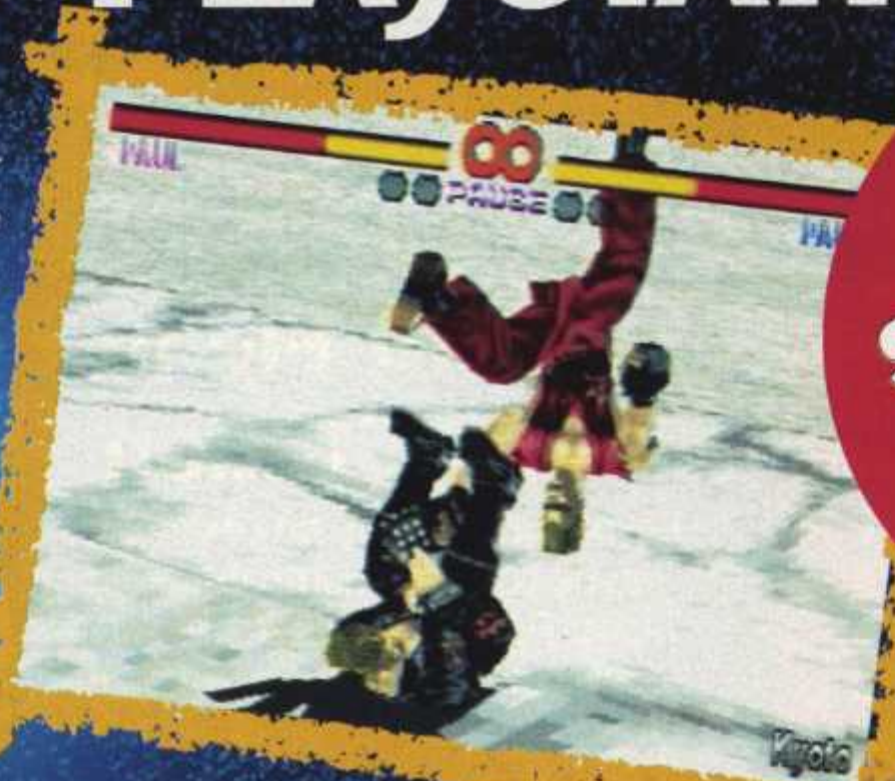


TEKKEN • PLAYSTATION

L'événement du mois sur PlayStation, c'est la sortie de Tekken, le nouveau jeu de combat tridimensionnel édité par Namco (auteur de Ridge Racer, entre autre...). Il s'agit d'une conversion fidèle du jeu d'arcade du même nom qui reprend le principe de jeu de Virtua Fighter (plus que de TohShinDen). Une dizaine de guerriers vont se disputer, pour diverses raisons personnelles, le titre convoité de meilleur combattant du monde. Chaque personnage possède ses propres techniques, sa propre personnalité et ses propres expressions. Ils combattent exclusivement à mains nues, rendant ainsi les combats (relativement) plus réalistes. Il existe plus d'une quinzaine de coups par combattant. Le jeu possède ainsi un potentiel très important, tant au niveau des techniques, que de l'exploitation de chaque guerrier. Côté technique, le jeu est entièrement géré

en 3D polygonale, texturée et mappée et les mouvements sont calculés en temps réel. Petite parenthèse, le ralenti en fin de combat est une option très intéressante. En définitive, Tekken est un jeu de combat très bien fait qui mérite une attention toute particulière de votre part.

NOTRE SÉLECTION SUR LA PLAYSTATION



Tekken ou Toh Shin Den ?

Le concurrent direct de Tekken est bien évidemment le célèbre Toh Shin Den. Les deux jeux sont similaires, puisqu'il s'agit de jeux de combat en 3D mappées calculés en temps réel. La différence majeure entre les deux titres, c'est l'appréciable possibilité de changer de plan qu'on ne trouve que dans Toh Shin Den. Tekken est tout de même un excellent jeu de combat à la hauteur de la PlayStation.



Ace Combat • PlayStation

Une adaptation de l'arcade de plus à mettre à l'actif de Namco ! Ce Combat n'est rien d'autre que la conversion de la borne Air Combat. Ce simulateur aérien en 3D temps réel orienté action vous place dans le cockpit d'un chasseur dernier cri. Comme tout bon militaire digne de ce nom, vous devrez remplir diverses missions comme la destruction d'objectifs au sol ou encore l'interception d'avions ennemis. Du looping et du tonneau en perspective ! Sortie prévue en juin.

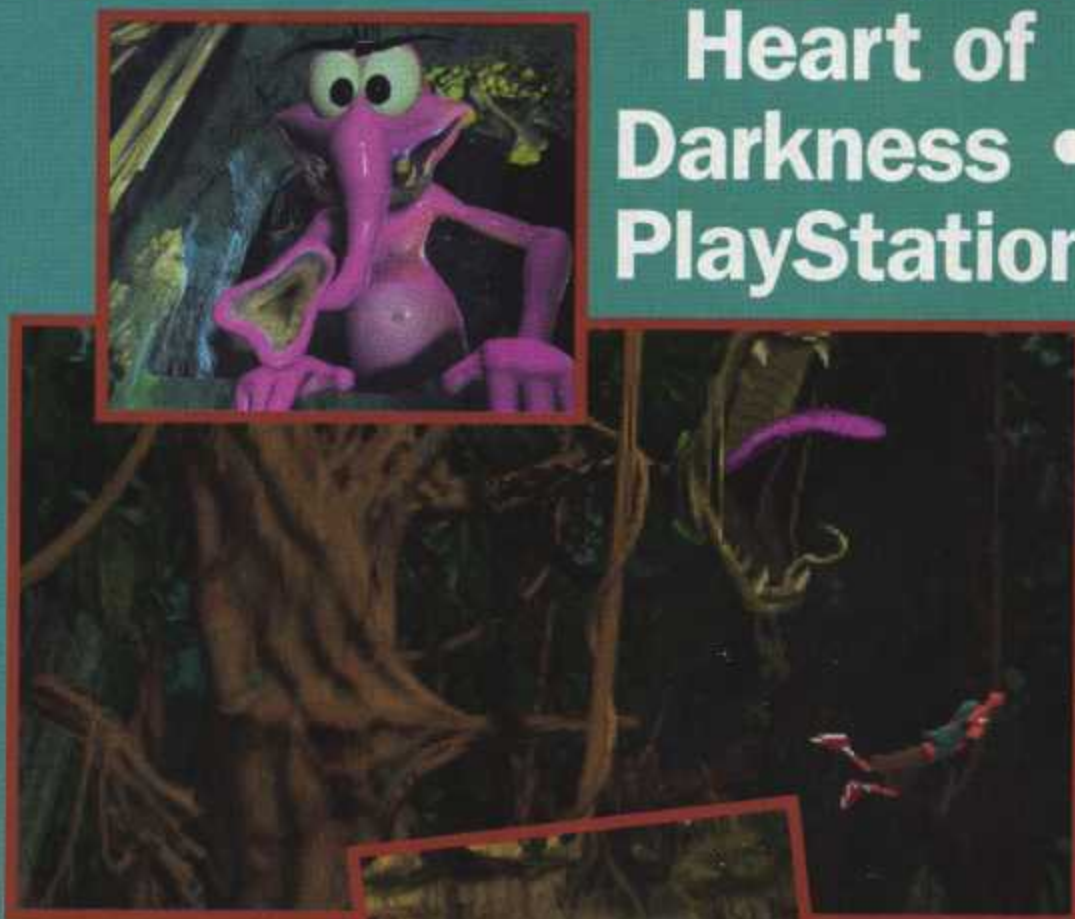


Zero Divide • PlayStation

La baston est à l'honneur chez Sony. Vous qui idolâtrez les jeux de combat et qui ne vous remettrez jamais de Toshinden sur PlayStation, réjouissez-vous car Zero Divide pointe le bout de son nez. Avec ce digne successeur de Tosh (pour les intimes), la PlayStation semble avoir décidé de vous combler. Entièrement en 3D mappée, Zero Divide propose des combats musclés et des personnages hors du commun. Les affrontements auront lieu sur une plate-forme avec autour, un vide vertigineux. Pendant que certains crient au génie, d'autres parlent de repompe... Vivement la sortie que l'on puisse se faire une idée par soi-même. On vous tiendra au courant dès que la sortie est annoncée.



Heart of Darkness • PlayStation



Ceux qui connaissent Flashback seront ravis de

constater que le concept de ce jeu (génial !) a fait des émules. Heart of Darkness vous met dans la peau d'un miston qui se retrouve (dieu sait comment) dans un univers parallèle. Lui et son chien doivent trouver le chemin vers leur monde d'origine en évitant mille pièges et en résolvant mille énigmes. Un grand bravo à Amazing Studio (Cocorico, c'est des Français !) pour ce jeu fabuleux qui nous a tous éblouis. Sortie prévue fin juin.

Founn Mokujiroku • Neo Geo

Founn Mokujiroku qui sort sur Neo Geo est un jeu de combat dont les différents zooms sont très impressionnants (un peu à la Double Dragon). Ce qui fait également grosse impression, c'est la taille des sprites qui, ne mâchons pas nos mots, sont énormes. Pour ce qui est du scénario, c'est toujours la même histoire : un tournoi, organisé par un certain Shi Shi Ou (roi des lions), va mettre en scène 9 persos qui vont combattre pour décrocher un titre qui leur procurera gloire et richesse éternelles. Parmi ces combattants, on trouvera des catcheurs, une spécialiste de GRS, un clown, des criminels et un expert en arts martiaux. Classique quoi, mais efficace... Sortie prévue en mai (version cartouche) et en juin (version CD).



Slam'n Jam • 3DO

Il s'agit du premier jeu de basket-ball en 3D texture mappée pour la 3DO. Slam'n Jam vous propose un jeu en cinq contre cinq, agrémenté des commentaires musclés de Van Earl Wright, le commentateur vedette américain de la chaîne CNN. Les graphismes sont fabuleux et les actions d'un réalisme extraordinaire ! Tous les adeptes de jeu de basket, et même les autres d'ailleurs, trouveront leur bonheur avec ce jeu. Sortie prévue pour la fin de l'année, alors patience.



Blade Force • 3DO

Le concept de Blade Force est plutôt commun : équipé d'un hélicoptère, vous devez « nettoyer » une ville-forteresse envahie par des forces hostiles. Vous pouvez aussi créer vos propres environnements, avec un Construction Kit lui donnant une durée de vie exceptionnelle. Sortie en juillet ou août.



Lemmings 3D • PlayStation

Ébouriffés, les cheveux teints en vert et revêtus d'une tige bleue, les lemmings sont de retour, cette fois-ci sur PlayStation et en 3D mappées. Les aventures de nos têtes vides préférées se trouvent être de plus en plus difficiles, puisque maintenant vous pouvez tourner vos lemmings sur un axe circulaire (ceci, bien sûr, grâce à la 3D !). Une vue suggestive vous propose de vivre les péripéties lemmingiennes à travers leurs yeux ; une expérience bien particulière. Le but du jeu est toujours de les mener à bon port sans qu'ils se suicident en tombant de trop haut, qu'ils se noient ou encore qu'ils périssent carbonisés dans un lac de lave. Sortie prévue pour juin.



ESPACE 3 *games*

**Rendez-vous
le 17 juin 95
128, Bd Voltaire
PARIS 12^{ème}**

ESPACE 3 vous ouvre les portes de l'univers du jeu vidéo le 17 juin 95. Vous y trouverez un écran géant, des bornes d'arcade et toutes les consoles en démo sur des écrans vidéo.

ESPACE 3 vous propose des milliers de jeux neufs moins cher que de l'occase :

99 F

SUR SNIN
STAR WING
SOCCER
R-TYPE

149 F

SUR MD
MR NUTZ
LOTUS 2
ETERNAL
CHAMPION

199 F

STARGATE
NBA LIVE 95
MICKEY MANIA
PITFALL
SYNDICATE
HYPER VOLLEYBALL

299 F

**SUR SUPER
NINTENDO**
NBA JAM TE
WWF
SUR
SNIN ET MD
FIFA 95
SUR
SUPER FAMICOM
FATAL FURY
SPECIAL
DBZ 3



De nombreux cadeaux, vous attendent pour l'ouverture d'un nouveau magasin : T-Shirt et articles DBZ, pin's, manettes, etc.

**Nouveau magasin ESPACE 3 128, Bd Voltaire Paris 12^{ème}
(M° Voltaire) ☎ 43.45.93.54**

D
O
S
S
I
E
R



Des pains et des gnons

Le mois dernier nous vous parlions d'une espèce en voie de disparition, les beat'em all. Aujourd'hui, en ce moment même, vous parcourrez les premières lignes de notre traité sur les beat'em up... Késako ? D'origine anglo-saxonne, le terme de beat'em up désigne les jeux opposants deux personnages, et seulement deux, dans un combat à mort. Au hasard, prenons un exemple de beat'em up (que nous désignerons maintenant par le label VS) : Street Fighter II.

Du calme ! Je vois que vous commencez à comprendre. Vous savez maintenant de quoi on parle ! Si l'univers des VS vous est étranger, allez en salle d'arcade et vous verrez... Vous verrez ces « allumés » de la baston, les yeux vides et les doigts dextres, composant moult manipulations avec un bâton rouge érigé vers le haut (sic !) et quelques boutons sur la droite. L'intérêt de ce genre de jeu ? La compétition, le fun, la technique et j'en passe. Retrouvez cette ferveur de la baston en parcourant notre dossier.

**Accrochez-vous, c'est parti !
Un dossier réalisé par David Msika,
David Taborda et Lionel Vilner.**





Et Dieu créa...

Le divin créateur, dans son infini bonté, a eu pitié de nous. Orphelins sans défense dans le monde impitoyable des jeux vidéo, Il a inventé le jeu de baston pour nous aimer les uns les autres...

Au début il n'y avait rien. Puis Dieu créa Pong ! De fil en aiguille Il étendit ses centres d'intérêts en créant les jeux de baston en duel (VS). Dieu représente bien sûr les créateurs de jeux vidéo. La source des VS remonte au début des années 80 dans les salles d'arcade. On y trouvait un jeu, premier du genre, qui proposait une originalité au niveau des commandes : Karate Champ. En effet ce jeu se jouait avec deux manettes pour chaque joueur. Les combinaisons étaient démentes et de nombreux adeptes se sont ruinés sur cette borne. Les années passent, ponctuées d'un Yie Are Kung Fu par

RANMA 1/2 - SNIN

Encore une licence exploitée pour la console ! Ce jeu VS est bourré d'humour, le même que l'on peut retrouver dans la série : une teinte surréaliste dans les coups, des attitudes comiques et une personnalité pour chaque combattant. On retrouve Ranma (fille et garçon), Akane (Adeline, français) et tous les autres héros du dessin animé pour le plus grand plaisir du joueur.



ci ou d'un Pit Fighter par-là... Rien de bien transcendant jusqu'au jour où IL arriva. « IL », c'est Street Fighter II.

Alors vint le coup spécial...

Suite du relativement discret Street Fighter, ce titre de Capcom est le tournant dans le monde des jeux VS et dans le jeu vidéo en général. Sorti en février 1991 dans les salles d'arcade, c'était la

première fois que l'on avait autant de personnages disponibles (huit) et que des coups spéciaux apparaissaient. Si l'on ne compte pas la timide boule de feu de Street I, on peut dire que Street II est le premier jeu à proposer plusieurs coups spéciaux par personnage, réalisables via des mouvements secrets de la manette... Depuis, tous les jeux de combat s'inspirent de Street Fighter II. Que ce soit au

SFII - SNIN

Toute première version du grand hit de Capcom sur console, ce Street Fighter II a fait l'effet d'une bombe. À ce jour c'est la version la plus vendue de la série. Les joueurs se sont rués sur cette merveille lors de sa sortie et certaines boutiques étaient obligées de faire de la vente aux enchères. Il est vrai que pour l'époque, Street Fighter II était tout simplement formidable et c'est sûrement le jeu sur lequel nous sommes restés le plus longtemps, (moyenne de cinq heures de jeu par jour).



COUP D'BOULE

Mortal Kombat a soulevé une polémique en ponctuant les coups d'une giclée de sang exagérée et par des « finissages » d'adversaire. Du coup on peut voir maintenant sur les boîtes de jeu un petit autocollant indiquant l'âge d'utilisation des dits jeux. Mais les mœurs évoluent. Alors que la Mega Drive a toujours accueilli ce qui se fait de plus violent, Nintendo refusait la moindre chose dégradante. Mais, business oblige, MKII sur Snin, aux États-Unis et en Europe, n'a pas été censuré d'un poil ! Notons quand même que la version japonaise propose du sang vert !

Street



FOLIE NIPPONE

Le magazine japonais, Gamest, qui vend jusqu'à 500 000 exemplaires dans le monde, s'est spécialisé dans la recherche de nouvelles techniques. 24 h sur 24 les journalistes de Gamest testent les derniers jeux sortis et dévoilent les meilleures techniques. Trois ou quatre mois après la sortie d'un grand jeu, Gamest édite une cassette vidéo dans laquelle les meilleurs joueurs montrent leurs techniques et leurs enchaînements. Ces cassettes sont très demandées dans le milieu des joueurs et seulement quelques privilégiés en possèdent en France.



Ce numéro de Gamest est consacré à King of Fighters. D'où les héroïnes en couve...

niveau des personnages, des coups, de l'ergonomie générale, du mode de vision, tous ces jeux ont contribué à faire de SFII un standard du genre. Les consoles 16 bits commençant à faire leur percée au début des années 90, ils leur fallait absolument représenter tous les genres de jeu, et donc le VS. C'est la Super Famicom, qui la première, a eu le grand honneur d'accueillir Street Fighter II en son sein. Quand on sait qu'elle est sortie fin 1990, on ne serait pas étonné que les pontes de chez Capcom et Nintendo étaient de mèche

pour plaquer six boutons aux paddles SFC (Street Arcade était la seule borne à proposer six boutons par joueur) ! Le résultat fut plutôt radical : plus de 7 millions de Street Fighter II (première version !) ont été vendus dans le monde ! Après Street II, l'évolution fut extrêmement rapide. Le VS a comme avantage sur le beat'em all de proposer un challenge technique sans cesse renouvelé. Les joueurs désireux de nouveaux horizons délaissent le côté bourrin des BEA et préfèrent le VS, moins défou-lant mais ô combien jouissif ! □

DRAGON BALL Z - SNIN

Une véritable fièvre s'est emparée de nous lorsque DBZ est sorti. D'une part, parce qu'il s'agit du jeu inspiré d'un dessin animé génial et d'autre part, parce que DBZ s'annonçait comme le successeur de Street (encore un !). Bilan : un très bon jeu, très sympa mais pas encore au niveau de Street. Enfin, quel pied de contrôler San Goku, Piccolo et tous les autres héros de la série.



VOUS AVEZ DIT LICENCE ?

Vous croyez que c'est facile de créer un beat'em all inspiré d'un dessin animé ? Pas vraiment répondent les éditeurs...

Beaucoup de séries télécartonnent. Pourtant, peu d'entre elles naissent sur console sous l'apparence d'un beat'em all. Il est difficile pour un éditeur, quel qu'il soit, de créer un jeu de bagarre exceptionnel ne dénaturant pas l'œuvre dont il s'inspire. Pour le moment, Konami est la seule firme à avoir véritablement tiré son épingle du jeu. Elle s'occupe des Tortues Ninjas sur Nes, Mega Drive et Super Nintendo avec plus ou moins de succès depuis 1988 (date à laquelle les Tortues Ninjas ont véritablement percé sur le marché américain). Bandai, pour sa part, se charge de Power Rangers. Disponible en magasin depuis septembre, il se vend comme des petits pains. Quel sera le suivant sur la liste ? On parle, du côté de chez Nintendo, de Ranma 1/2 ou d'une série américaine dont le nom est tenu jusqu'à maintenant secret...





Rien ne se crée, tout

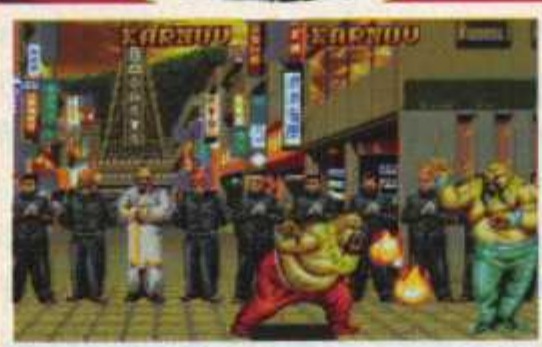
Qui a dit que le jeu de baston ne présentait aucun intérêt ? Car au fil des multiples versions, les VS s'étoffent...

STREET : L'ALBUM SOUVENIR...

Voyez comment a évolué Street sur Snin dans ses trois versions. Tant au niveau du graphisme, des couleurs que du nombre de persos.



FIGHTER HISTORY 2 - SNIN



Fighter History 2 n'a rien à voir avec son prédécesseur (FH 1). Les graphismes ont gagné en clarté et en couleurs. Le jeu est extrêmement jouable et les coups spéciaux sont nombreux. En plus l'animation est rapide et les personnages très originaux. On remarque que l'un des persos, Karnov, est le héros du premier jeu de Data East sur Arcade : Karnov ! Jeu sorti il y a près de dix ans...

Peut-être serait-ce un peu osé d'affirmer que les jeux de combat ont évolué avec les mentalités, mais bon : osons ! Au début, le joueur ne cherchait qu'à aller plus loin, histoire de délivrer sa fiancée et d'aligner un maximum de cadavres en un temps imparti. Désormais, le temps est toujours limité mais il faut aligner les macchabées un par un. L'évolution a lieu également à l'intérieur même des jeux VS. Au niveau du nombre de personnages par exemple. On est parti de huit personnages disponibles dans Street Fighter II, pour arriver aux vingt-quatre de King of Fighters ! Les personnages eux-mêmes ont évolué, même s'ils demeurent stéréotypés. Le jeune Ryu de Street I grandit au fil des épisodes et change de tronche à chaque nouvelle version (de même que pour les autres bien sûr). Même si la violence est un des ingrédients permanent des VS, elle a aussi changée.

FIGHTING SPIRIT - SNIN

Présenté comme le tombeur de Street, Fighting Spirit est un jeu sympathique. Son point faible est de ne proposer que quatre personnages. Deux d'entre eux sont des reprises intégrales de Ryu et Ken. Le troisième est une nana, le quatrième est un gros brutos. Cette joyeuse bande doit monter tout en haut d'une tour pour faire la peau à un vilain. Jouabilité classique mais on apprécie l'option replay qui permet de revivre les dernières secondes du match.



perd, rien ne se transforme



SLAM MASTERS SFC

Après le succès de Street, Capcom a décidé de renouveler le genre en plaçant ses combattants sur un ring. Résultat, Haggar de Final Fight se retrouve sur des rings où tous les coups sont permis. Meilleur jeu de catch existant sur console à notre avis, Slam Masters n'est pourtant jamais sorti officiellement chez nous. Détail amusant, des persos de Street se cachent dans le public.



L'exemple le plus flagrant est sans conteste Mortal Kombat, premier jeu à répandre des litres d'hémoglobine. D'autre part les personnages voyagent d'un jeu à un autre. On retrouve Haggar de Final Fight dans Slam Masters. Les clins d'œil fusent également : Chun-Li, Guile et Lee apparaissent dans les décors de Final Fight 2... Le joueur veut toujours plus et mieux. Ainsi un jeu possédant plus de personnages et/ou une innovation technique supplémentaire aura plus de chance d'être encensé.

En avant la technique !

Mais l'innovation est à double tranchant. Par exemple le combat en zoom de Samouraï Shodown et le changement de plan de Fatal Fury ont été mal perçus. Mais la « technique de programmation » évolue. D'un mode de vue classique, on est passé par le mode zoom (Art of Fighting, etc) pour arriver finalement aux jeux en 3D sur les consoles 32 bits et sur arcade (Virtua Fighter sur Saturn et arcade, Toh Shin Den sur PlayStation...). Les non-joueurs approuvent ces prouesses techniques. Quant aux joueurs, ils essaient, tâtonnent et se demandent si leurs jeux d'antan leur paraîtront potables d'ici quelques années... □

ART OF FIGHTING SNIN ET MD



Ce titre met en scène les désormais célèbres Robert Garcia et Ryo Sakasaki. Jeu de combat au demeurant classique, Art of Fighting offre une option zoom qui laisse voir une aire plus large lorsque les adversaires s'éloignent. Cette option a disparu de la version Mega Drive mais en revanche les graphismes sont supérieurs à ceux de la Snin. Un jeu sympa mais qui souffre d'une jouabilité approximative.

INTERVIEW TIP-TOP



L'interviewé : un être étrange aux cheveux hirsutes et aux oreilles (hum...) décollées.

Top Consoles - pourquoi aimes-tu les jeux de baston ?

J'adore les beat'em up parce que ce sont les seuls jeux qui me permettent d'aller au bout de moi-même. Ils regorgent de techniques et de trucs secrets qui augmentent le plaisir.

Qu'est-ce que tu en tire ?

Lorsque je joue, je suis dans le feu de l'action, je ne vois pas le temps passer. De plus, les amitiés se nouent facilement grâce aux jeux de baston.

Tes jeux préférés ?

En arcade et sur console, je me suis éclaté sur les différents Street Fighter II. Maintenant, c'est avec King Of Fighters '94.

Que penses-tu des adaptations d'arcade sur console ?

Il y en a peu de qualité mais certains se révèlent exceptionnels.

Par exemple, Super Street Fighter II X sur 3DO !

Quel personnage de jeu aimerais-tu incarner ?

Sagat ! Sauf que je ne suis pas borgne !



Le choc de

Mesdames, messieurs, ce soir devant vous le combat du siècle. À droite sur le ring, j'ai nommé Mortal Kombat dit le ricain, deux ans de carrière, six millions d'exemplaires. Et à gauche, Street dit le nippon, quatre ans dans le circuit, dix millions à travers le monde !

On dit que le hasard fait bien les choses, mais il serait exagéré de dire que Street Fighter II ait été fait au hasard ! On dit aussi que le malheur des uns fait le bonheur des autres, c'est le cas pour Mortal Kombat en prenant les personnages d'un côté (ceux qui se font couper la tête) et les éditeurs du jeu de l'autre (ceux qui se font les thunes). Ce n'est pas innocemment que l'on a décidé de mettre en vis-à-vis ces deux gros titres du jeu de baston. En effet, l'un représente le succès japonais, l'autre le succès américain. Pour situer chronologiquement les deux titres, on dira que Mortal Kombat arrive après Street Turbo (en arcade), puis sort Super Street, puis Mortal Kombat II, puis Super Street X... Mortal III arrive bientôt, ainsi que Street III ! C'est donc une



sorte de course poursuite entre Capcom et Midway pour le monopole du meilleur jeu de combat. Cette course poursuite est retransmise sur consoles également : toujours Capcom pour Street, et Acclaim pour Mortal.

Et voilà la baston digitale...

De prime abord, les deux jeux sont identiques : combat one on one avec plein de personnages, des boss, des coups spéciaux, des combos. Pourtant ils sont radicalement différents. Au point de vue du



SAGA EN SÉRIE

Pourquoi les sagas ? Une première analyse montre qu'au fil de son évolution, le jeu devient sans cesse meilleur. Regardez Fatal Fury. Partant d'un premier épisode qui flirte avec le ridicule de nos jours, on arrive à un chef d'œuvre de jouabilité, de beauté et d'amusement réunis. Les éditeurs essaient d'améliorer un concept de départ, sachant que des éléments novateurs vont s'y coller. Autre hypothèse : le jeu a connu un succès tel qu'il lui faut une suite impérative. On retombe dans le même cas de figure et au fil du temps, la notoriété du jeu d'en retrouve solidifiée ou au contraire essouffée. Par exemple pour Street Fighter, les joueurs se sont trouvés partagés. Alors que Capcom n'a toujours pas sorti de Street Fighter II (2 prime, Turbo, Super, Super Turbo) pas mal de gens ont craché sur ce jeu alors que ses défenseurs vénèrent déjà Street III !



graphisme déjà. Alors que Street propose une réalisation classique en bitmap (personnages et décors dessinés), Mortal Kombat a été le premier à offrir des personnages et des fonds digitalisés. Nouvelle dimension pour le joueur qui peut alors diriger de « vrais » combattants. Du point de vue de la maniabilité, Street et Mortal Kombat sont également résolument différents, et c'est ce point qui partage les joueurs. Street lui, reste dans la base qu'il a établie : trois boutons pour les poings, trois boutons pour les pieds, un système de garde instinctif en mettant la



s titans acte I



manette dans la direction opposée à l'adversaire. Mortal Kombat reprend le même système de frappe avec quatre boutons (2 poings, 2 pieds) mais la garde, elle, s'effectue avec un bouton (bouton « block »). Les commandes pour les coups spéciaux aussi sont totalement à l'opposé : mouvements fluides pour Street (quart de tour...), mouvements saccadés pour MK (bas, bas,

gauche, droite...). La prise en main de MK est très ardue et c'est sûrement cela qui a fait que de nombreux joueurs ont préféré rester sur Street. Néanmoins MK a un succès phénoménal aux États-Unis et auprès de nombreux joueurs en France. Alors qu'en est-il ? Par rapport aux autres concurrents de Street, MK propose une philosophie totalement différente. L'am-

biance est bien plus glauque et les protagonistes ne sont pas du genre « propre sur eux ». Mortal Kombat a été LE premier jeu gore de l'arcade. Chaque coup donné, vide le capital sanguin de l'adversaire et l'on peut terminer se dernier par une « fatalité » : encéphalotomie, hypertension accentuée, électrocution, démembrements de toute sorte... Les joueurs de haut niveau japonais et européens sont restés en général très hostile à Mortal. Pourtant aux États-Unis la folie est telle que même des tournois sont organisés. Les sagas Street Fighter et Mortal Kombat partagent donc deux clans de joueurs et cela se vérifie aisément : un adepte de MK, déteste Street, et vice et versa ! □



La victime : un grand black avec un éternel bonnet rivé en permanence sur la tête.

TC : avoue, pourquoi tu aimes les jeux de baston ?

(Sur un ton très enjoué). Parce qu'il y a du sang ! (Il nous regarde bizarrement). Non plus sérieusement j'aime ces jeux parce qu'ils y ont un côté technique qui n'existe pas dans les autres genres.

Qu'est-ce que tu en tires ?

J'en sais rien... euh... du plaisir ! Oui, du plaisir c'est tout !

Pas très bavard hein... Tes jeux préférés ?

En arcade, Super Street Fighter 2 X. Sur console, dans l'ordre, King of Fighter 94, Fatal Fury Special et Street Super Nintendo.

Adaptations arcade/console ?

Celle de King of Fighter est bien faite (suivi d'un rire gras caractéristique) ! Non sérieux, les Street Fighter sur toutes les consoles sont vraiment excellents.

Qui aimerais-tu incarner ?

Même si on dit parfois que j'ai le rire de Zangief, Ryu est quand même mon personnage fétiche.



Le choc des

LA VIE DU PETIT DRAGON

Distribué par Virgin France, *Dragon* est l'adaptation console du film du même nom. Ce dernier retrace la vie et l'œuvre de Bruce Lee, de sa Chine natale où il fit ses débuts jusqu'à l'accident tragique qui devait lui être fatal... Virgin, en reprenant la licence, s'assure au moins un succès d'estime. D'ailleurs, le jeu suit à la lettre le scénario du film ! Sorti sur Mega Drive et Super Nintendo, *Dragon* est un beat 'em up qui se distingue des autres par l'originalité des combats proposés. Les plus aguerris ont, bien sûr, reconnu le système de jeu qui était utilisé dans *International Karaté +* (1987) et qui fit fureur à l'époque. Trois personnages, de préférence ceinture noire de Karaté, qui s'affrontent simultanément est un concept qui est, certes, plaisant (n'est-il pas ?).



De rebondissements en coup de théâtre, les séries à rallonge Fatal Fury et Dragon Ball, n'en finissent plus de surenchérir. Laquelle aura raison de vous ?

Parmi les grandes sagas du One on One, *Fatal Fury* et *Dragon Ball Z* ne sont pas les moindres. Si elles sont ici traitées ensemble, c'est un peu par hasard... Enfin pas trop quand même. En effet, *Dragon Ball Z* est un jeu inspiré d'un dessin animé à succès alors que *Fatal*

Fury a inspiré une série de dessin animé (trois OAV à ce jour). Mais revenons à nos moutons. Commençons par *Fatal Fury* dont le premier épisode sort sur Neo Geo fin 91. Tout le monde l'a capté, *Fatal Fury* est une réponse de SNK au *Street Fighter* de Capcom. *Fatal Fury* ou *Garou Densetsu* (la légende du loup) connaît un succès limité mais installe déjà certaines bases : le combat peut se jouer sur deux plans et trois héros indélébiles font leur apparition,

Terry Bogard, Andy Bogard et Joe Higashi. Le deuxième *Fatal Fury* sort un an plus tard et connaît un gros succès au Japon.

En effet, peu de gens le savent mais pour la réalisation de ce jeu, une équipe de programmation de chez Capcom a été débauchée par SNK. La folie atteint celle de *Street Fighter* quand sort *Fatal Fury Special* en

93. Quinze personnages avec des coups déments et des super coups disponibles quand la barre d'énergie clignote (option présente depuis FF2). Tournoi, goodies, posters, dessins animés, tout a été fait autour de cette saga devenue l'une des plus populaires au Japon et qui commence à le devenir partout ailleurs. Le processus de *Dragon Ball Z* est un peu inverse. La série de dessins animés est connue dans le monde entier et adulée par de nombreux fans. Pour résumer, c'est l'histoire d'un jeune garçon sympathique qui se bat contre d'autres gens sympathiques, et tous ensemble ils marravent la tête à d'autres gens, bien moins sympathiques. Alors que la première série (*Dragon Ball*) est axée sur un humour caricatural, la deuxième (*DB Z*) est plutôt orientée sur des combats qui n'en finissent pas et qui durent en moyenne 50 épisodes... Alors hop, d'un dessin animé de combat, on fait un jeu de combat. Bandai, distributeur de tout ce qui touche à *Dragon Ball*, s'occupe également de la programmation du jeu sur Super Nintendo.

Savatage à distance

En tout et pour tout, trois jeux sont sortis sur Super Nintendo et un sur Mega Drive. Le premier, sur Snin, connaît un succès faramineux alors qu'il n'a rien de fantastique. Seule originalité, le combat ne se limite pas à la surface de l'écran et les deux protagonistes peuvent s'éloigner l'un de l'autre, leur partie d'écran étant limitée par un trait noir. On peut alors jouer du combat à distance en balançant des super pouvoirs, etc. Le deuxième épisode inclut de nouveaux personnages en suivant pas à pas la série télé ou bien les OAV (histoires parallèles, sorte de mini film de 50 min). D'après les spécialistes, cette moulture est certainement la meilleure des trois, proposant une jouabilité optimale et un fun inégalable. Bien sûr, le système de combat à distance rebute pas mal de joueurs qui préfèrent tranquillement rester sur leur *Street Fighter*. Le troisième épisode, sorti récemment, reprend le deuxième





titans • acte II



en changeant les personnages. Quelques petites améliorations ont été faites, mais rien de transcendant quand on repense à Dragon Ball Z 2. En bref, voici une saga qui se devait d'exister vu le succès de la série et du nombre d'adeptes collés à leur téléviseur devant les exploits de Sangoku et de ses potes (sans oublier leurs aventures BD). Quel pied de revivre les matchs de ses héros préférés en les dirigeant soi-même. Quels pieds aussi de prendre les commandes du super vilain et de mettre une pâtée à tous ses ignobles gentils. Voilà donc deux jeux à la philosophie radicalement différente mais qui ont embarqué des wagonnets de joueurs... □



La victime : un gars dont l'apparence paraît tout à fait normale mais dont le nez nous paraît quelque peu suspect. (Allez savoir pourquoi).

TC : pourquoi aimes-tu les jeux de baston ?

C'est ce qu'il se fait de mieux pour jouer à plusieurs et le côté technique apporte un intérêt et une durée de vie inégalable.

En plus ça fait toujours du bien de découvrir de nouveaux trucs et de pouvoir ainsi impressionner les autres joueurs.

Qu'est-ce que tu en tires ?

La joie de rencontrer de nouveaux adversaires et évidemment de les pulvériser à chaque fois !

Tes jeux préférés ?

Sans conteste, toutes les versions de Street Fighter 2. Néanmoins, King of Fighter s'avère être la relève du titre phare de Capcom.

Que penses-tu des adaptations de l'arcade sur console ?

Parfaites dans le cas de Street, mais souvent ratées pour les titres Neo Geo. Je pense que Takara a encore du pain sur la planche.

Qui aimerais-tu être ?

Ils ont tous un style sacrément dément mais Ryu est un sacré beau gosse, et même en salle faut assurer, tu vois ce que je veux dire !



Les jeux de

TOH SHIN DEN PLAYSTATION

Concurrent direct de Virtua Fighter sur la console de Sony, Toh Shin Den a tout de même une longueur d'avance. Plus beau, plus rythmé et plus intéressant, il rafle la première place des jeux de combat polygonaux à Virtua. En plus des coups spéciaux, pour lesquels les fans de Street craqueront, les programmeurs ont ajouté le concept du changement de plan. On ne se bat plus sur un plan, mais sur plusieurs dimensions, donnant aux combats plus d'ampleur. Un top qu'on regrette de ne pas voir en arcade !



Plus loin, plus fort, plus haut. Les nouvelles technologies repoussent les limites des jeux vidéo. On vous annonce la couleur, histoire de vous préparer psychologiquement à ce qui vous attend.

Quand on pense qu'il y a dix ans on s'extasiait devant une petite boule jaune, même pas belle, qui récoltait des pastilles de couleur (tout le monde aura reconnu Pac-man, enfin, j'espère...). Les jeux vidéo évoluent, parce que les joueurs changent, en tout cas leurs désirs.

On voit mal, aujourd'hui, un jeu tel que Double Dragon produire le même effet qu'il y a cinq ans. 94 aura été l'année de tous les changements. En matière de techniques de programmation ou de technologie. C'est aussi celle de la réorientation du marché vers autre chose que la console

ENCHAINEMENT : MODE D'EMPLOI

La technique est archi-simple ! Vous réalisez vos attaques spéciales des milliers de fois et ensuite, vous les combinez avec les coups spéciaux. Vous ne comprenez pas ? Je m'explique ! Frappez votre adversaire avec un quelconque coup et immédiatement (oui, c'est tout de suite ou jamais !), vous exécutez l'attaque spéciale. Si l'opération réussie parfaitement, l'opposant encaisse les deux patates sans réagir. Si ça ne marche pas, cela signifie que le coup normal ne peut pas être associé avec le coup spécial. Essayez donc toutes les combinaisons possibles puis amusez-vous à terroriser votre antagoniste lorsqu'il se protège. L'effet est généralement garantie. Autre possibilité : vous sautez juste à côté de votre contradicteur de façon à passer au-dessus de sa tête. À ce moment, vous frappez avec un coup de pied. Et boum, vous enchaînez avec un... enchaînement. La baston, c'est tout facile, je vous l'avais bien dis !

LES DÉVIANTS

Même les jeux d'aventure reprennent le système des jeux de combat. Pourtant ces deux genres de jeux sont plutôt opposés. Regardez les magies de Mash de Final Fantasy 3 qui s'effectuent en réalisant des mouvements sortis de Street ou de Art of Fighting. Idem pour le héros de Story of Thor qui combat comme les personnages de Street of Rage (les bruitages de Koshiro y sont pour beaucoup).



VIRTUA FIGHTER

Fidèle adaptation du jeu d'arcade du même nom, Virtua Fighter sur Saturn est un véritable phénomène ! Ne serait-ce que dans le concept : des super guerriers entièrement modélisés via des polygones lissés grâce aux bons soins de Gouraud, qui s'affrontent dans des combats réalistes (pas de



demain



SAMOURAÏ SHODOWN NEO GEO

Faisant partie des jeux de combat Neo Geo, Samurai Shodown surprend par plusieurs originalités. Tout d'abord, l'écran zoom sur l'action quand les adversaires sont côte à côte. Ensuite, tous les combats sont à l'arme blanche. Ainsi, on a le droit à de grosses giclades de sang à chaque coup porté. La version 2 a apporté de nombreux plus à la maniabilité. Il est l'un des jeux les plus complet au niveau des mouvements (avec King of Fighter). À quand la conversion sur 16 bits ?



KING OF FIGHTERS - NEO GEO

L'un des derniers nés de l'industrie des jeux de combat, King of Fighters 94 est LE successeur de Street. En attendant Fatal Fury 3 et Street Fighter Zero, KoF 94 est ce qui se fait de mieux en jeu de combat. Vingt-quatre personnages, un mode combat par équipe de trois, des coups spéciaux par dizaines, des super coups... En plus on a le droit à des mouvements totalement inédits comme



le super saut, l'esquive, et un tas d'autres détails dans la maniabilité qui font de ce jeu le meilleur existant en ce moment. Est-ce qu'un éditeur osera le sortir sur Super Nintendo ou Mega Drive ? (bonne chance à lui s'il existe !).



TER - SATURN

coups spéciaux). Les dix héros disponibles disposent de bottes secrètes, de coups vaches et d'autres subtilités du même acabit. On prend un réel plaisir à enchaîner une série de coups de poing suivie d'un jodan mawashi guéri monstrueux (un coup de pied circulaire dans la face !).

bête de base. La progression est rapide : on passe du bitmap (Street Fighter) à la digitalisation (Mortal Kombat) puis, avec l'ère des polygones et l'avènement des nouvelles consoles, à la 3D.

Le bitmap n'est pas mort !

L'exemple le plus marquant, parce que c'est le premier, est Virtua Fighter sur Saturn (adaptation du jeu d'arcade du même nom). Jeu de combat VS en polygones (gérés en temps réel par la machine de Sega), il pousse en avant le côté réaliste des combats : une merveille ! Enfin, tout ça, c'est un peu grâce à Gouraud... Hum ? Qui ça ? Mais si, Gouraud, l'inventeur d'une technique de lissage des polygones qui leur donne cette faculté de jouer avec la lumière et d'avoir l'air plus vrai. Concurrent direct de Virtua Fighter, Toh

Shin Den, développé par Sony pour la PlayStation, est plus beau et plus rapide, même si les techniques de combat sont largement moins réalistes (boules de feu, dragon punch, coup de pied éclair...). D'un autre côté, le bitmap n'est pas mort, loin de là, puisque c'est un style qui continue à faire recette. C'est bien simple, les jeux qui ont le plus de succès sont des jeux bitmap ! On peut citer King of Fighter 94, Samurai Shodown et Fatal Fury comme exemple, tout trois édités sur Neo Geo, Nintendo et Mega Drive (sauf King of Fighters 94). Bien sûr, chacun de ces jeux possède un petit plus : présence d'arme blanche, nombre considérable de personnages, de zoom et de coups spéciaux géniaux. Et si en plus, on vous dit que la jouabilité frise la perfection, vous comprenez le succès de ces jeux ! □



Spirou

Après 45 titres parus depuis 1950, 2 millions d'albums vendus chaque année et une série télé en 56 épisodes de 26 minutes chacun, Spirou arrive sur notre Mega Drive adorée. Ce jeu de plate-forme inspiré de la BD est un véritable régal pour les adorateurs du personnage et de son univers.



Mega Drive
Plate-forme
Infogrames
Juillet



P

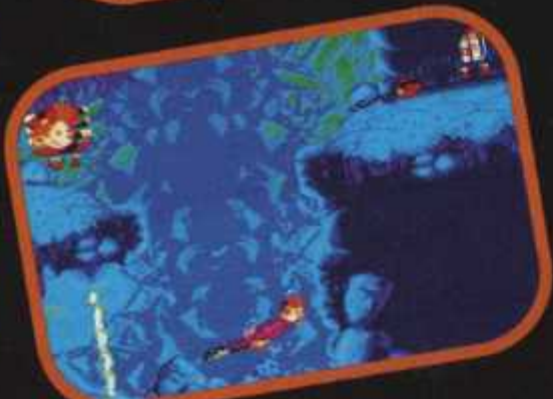
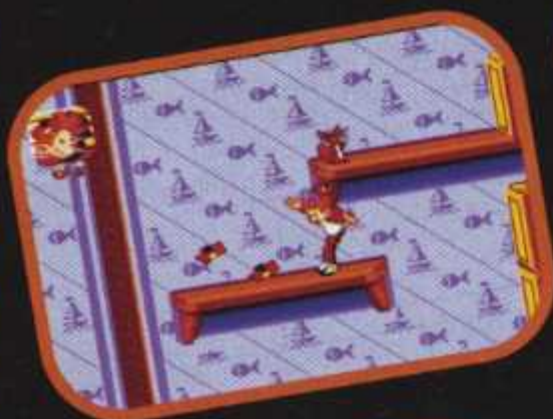
R

E

OU



L'histoire débute lors d'un colloque scientifique qui se déroule à New York. Le Comte de Champignac, venu présenter ses toutes dernières inventions, se fait enlever par la maléfique Cyanure. Cette dernière espère bien ce servir du Comte et de ses inventions pour réunir sous son pouvoir machines et robots, afin de réduire les humains à l'esclavage. Spirou et son ami Spip partent donc à sa recherche en comptant bien neutraliser la méchante Cyanure. À travers différents décors comme ceux de la ville de New York, de la Palombie (jungle, marécages, grottes) et un univers totalement futuriste (usines désaffectées, bases secrètes), vous retrouverez totalement l'ambiance de la BD. D'ailleurs, pour les initiés, voici les quelques albums ou séries sur lesquels les programmeurs se sont inspirés : la vallée des Bannis, la frousse aux trousses, t'auras t'auras pas, Spirou à New York, etc. De plus, afin d'obtenir une parfaite animation, les créateurs du jeu ont utilisé les techniques traditionnelles de dessin animé (animation des personnages sur papier, scannés puis intégrés sur ordinateur). Sachez que le personnage de Spirou est représenté par plus de 300 phases d'animation. Impressionnant tout de même ! Un jeu qui nous promet plaisir et divertissement, ça n'arrive pas tous les jours ! Le test dès le prochain numéro de Top Consoles...



I

E

M

S

Shadow Squadron

32X
Shoot'em up
Sega
Juin

Amateurs de sensations fortes, voici votre jeu. Avec Shadow Squadron sur 32X, Sega nous propose un shoot'em up entièrement en 3D. Voici donc enfin le pendant de Starwing chez Sega, un argument non négligeable !

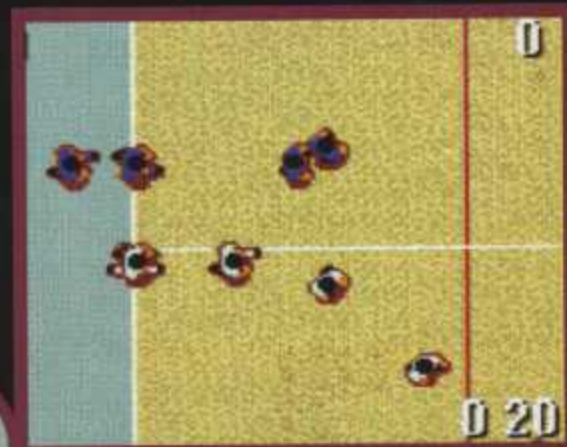


N'attendez pas des merveilles des graphismes de Shadow Squadron. Il faut croire que la 3D et ses impressions de volume ne permettent pas de créer des jeux aussi beaux que saisissants. Malgré tout, ce jeu innove franchement dans le domaine. Il permet de jouer à deux simultanément sans que l'écran se splitte en deux. Il s'agit simplement d'un travail d'équipe. Je m'explique : pendant que le premier joueur dirige le vaisseau, le second vise les vaisseaux ennemis afin de les éliminer (c'est ce qu'on appelle du travail d'équipe). Il faudra tout de même que vous ayez l'étoffe des héros car la tâche risque d'être ardue ! Les commandes sont très sensibles et demande une certaine adaptation. Pour vous aider, vous pourrez revoir toutes vos actions avec le Traces Mode. C'est encore mieux qu'au cinéma ! On vous prépare un test aux petits oignons...



Striker

Pour jouer au foot, il faut onze personnes et un stade ? À moins de posséder une Game Gear... Il suffit alors de la munir d'une cartouche « Striker » et le tour est joué ! Laissez donc tomber vos baskets, short et entraînement et utilisez plutôt vos pouces !



Game Gear
Sport
Sega
Disponible

Difficile d'imaginer une simulation de sport sur une console portable. Et pourtant Sega l'a fait ! Et pas n'importe quel sport : du football ! Autant vous dire que les fanatiques sont nombreux et que pour ceux-là, il sera très difficile de se séparer de leur Game Gear. Dans Striker, le terrain et les joueurs sont vus de haut. Si les graphismes ne sont pas fantastiques, le jeu en lui-même est bien réalisé. Préparez-vous à passer de bonnes heures de jeu en mode championnat ou en mode entraînement. Tout est visiblement présent pour séduire et combler les passionnés de ce sport. Peut-être même aussi ceux qui ne demandent qu'à y être initiés !



Les aventures de Batman et Robin



Batman version console de jeux n'a jamais fait vibrer la foule des joueurs. Aujourd'hui, Sega rectifie le tir avec les Aventures de Batman et Robin sur Mega Drive.



**Mega Drive
Sega
Action
Disponible**



Lorsqu'on joue avec des super héros, on constate souvent que tout n'est que gâchis et déception ! Oh surprise ! Oh joie ! Les aventures de Batman et Robin se rapprochent plus de l'atmosphère de dessin animé que des Comics. On y retrouve donc tous les plus grands supervillains de la série (Joker, Cat Women...). Vous devrez même libérer Gotham City de leur

emprise diabolique. Seul, ou bien à deux joueurs, vous êtes accompagné de votre élève et ami, Robin. Les deux personnages disposent d'une multitude de coups. Leurs coups portent dans huit directions, ce qui devrait vous rendre intouchable. Cette large panoplie de coups vous servira amplement, tant le nombre d'ennemis et de boss en tout genre est important. Les graphismes, pour une Mega Drive, sont impressionnants de beauté et de diversité. Le jeu et les différents ennemis ont un effet 3D, dans un jeu tout en scrolling horizontal, du grand art ! De plus, des niveaux de shoot'em up très rapides ponctuent agréablement les stages plus classiques de beat'em up. L'action du jeu, quant à elle, se déroule à cent à l'heure alors attachez vos ceintures ! La Mega Drive n'a pas fini de vous étonner. Le test suit dans Top Consoles...



I

G

E

A

W

O

S

Jusqu'à présent, la 32X n'avait pas vraiment retenu notre attention avec les jeux qu'elle nous proposait. Aujourd'hui, nous serions plutôt d'un avis contraire grâce à l'arrivée de Chaotix. Normal : retrouver la bande à Sonic dans un jeu hystérique et exaltant, ça n'arrive pas tous les jours !

Mega Drive 32X
Plate-forme
Sega
Juin

Chaotix



Propriétaires de la 32X et adorateurs de Sonic, ces quelques lignes vous sont destinées. Sega nous offre son nouveau hit, j'ai nommé Chaotix. Celui-ci met en scène les hérissons les plus speedés du monde des jeux vidéo. Mais cette fois-ci pas question d'incarner Sonic, les programmeurs vous proposent plutôt le choix entre Knuckles et ses compagnons. Parmi ceux-ci, vous retrouverez entre autre un hérisson-caméléon, un crocodile au look branché ou encore une adorable petite abeille. Tous ses personnages ont des aptitudes sensationnelles. Vous pourrez envoyer votre partenaire dans tous les sens, ou bien encore lui faire faire la toupie. Pour l'histoire, pas de changement notable. L'infâme Docteur Robotnick menace de nouveau la paix du doux monde de nos héros. Et une fois de plus, il attaque en force aidé de ses cohortes robotisées. La réalisation est toujours aussi efficace. Les couleurs sont chatoyantes. La diversité et la beauté des paysages agrémentent ses sympathiques aventures. L'action est toujours menée à cent à l'heure. Et détail important, vous pouvez choisir d'évoluer en compagnie d'un personnage contrôlé par l'ordinateur ou par un ami. Plus on est de fous, plus on rit ! Avec ce titre, la 32X va prendre un coup de speed et de piquant ! Chaotix c'est fantastix... Le test complet bientôt !

C
P

W
R

E
E

V

Les copains d'abord



Dans Chaotix, vous retrouverez tous les potes les plus dingues et speedés de l'univers diabolique des jeux Sega... On vous fait la présentation de vos futurs compagnons, de gauche à droite : Vector, Knuckles, Espio et Charmy Bee, c'est à vous de jouer maintenant.



Psychédélic

Même si vous êtes complètement myope, vous avez vite fait de constater que Chaotix n'est pas un jeu bucolique. Les couleurs plutôt vives collent parfaitement à l'ambiance speedée du jeu. Âmes sensibles et malades du cœur s'abstenir...



I T E S W A S

Justice League

Voici un jeu de combat qui met en scène tous les superhéros et les supervillains les plus populaires des Comics. Vous pourrez maintenant vous coller des superpains dans la tronche...

Si vous êtes un fanatique des jeux de baston reprenant des héros de BD, vous resterez scotché à votre paddle devant Justice League. Neuf combattants vous sont proposés. Chacun possède trois coups spéciaux, un méga-pouvoir et une fatalité faciles à exécuter. De plus, vous pouvez choisir entre trois modes de jeu : Hero Mode, Tournament Mode et deux joueurs. Le tout sur cinq niveaux de difficulté, cinq vitesses et dix décors différents. Non seulement le jeu propose toutes ces options, mais en plus, les graphismes sont très proches de ceux de Street Fighter II !



Super Nintendo
Acclaim
Baston
Juillet



Kawasaki Superbike Challenge

La bitume va encore chauffer et la gomme va fondre sur la piste. Les motos en question sont des Kawas, ce qui n'est pas pour nous déplaire...

Édité par Time Warner, Kawasaki Superbike Challenge se prépare à devenir le jeu de course de motos le plus rapide et le plus réaliste mis au point pour les amateurs de jeux à la recherche de sensations fortes. Dur challenge après une version Mega Drive qui nous a laissés sur notre faim. Cette version Super Nintendo est élaborée à partir du célèbre Formula One de Domark. Quinze circuits internationaux sont disponibles dont la course d'endurance de huit heures de Suzuka. De nombreuses options sont disponibles comme le choix des pneus et de rapports de vitesse. Le climat a aussi son mot à dire et il n'est pas rare de rouler sous la pluie. Le test complet vous dira tout sur ce futur hit auquel on peut jouer à deux en même temps.



Super Nintendo
Time Warner
Sport
Juillet



Eternal Champions



Rien de mieux qu'un bon jeu de baston pour une console quelle qu'elle soit. Avec *Eternal Champions*, le Mega CD se refait une santé : *Fight Gentlemen* !

Alors que les jeux de baston se faisaient rares sur Mega CD, on commence à en recevoir quelques uns de qualité. Après *Fatal Fury Special* qui excellait dans le genre pas mal, Sega nous gratifie maintenant d'un *Eternal Champions* version CD. Ce jeu de baston mettant en scène des combattants de toutes les époques est sorti il y a de cela un an sur Mega Drive. Avec la version CD, le nombre des personnages est passé à treize. Au passage on note aussi une qualité sonore de meilleure qualité, ainsi qu'une scène d'intro en images de synthèse. Les duels s'enchaînent (avec les légers temps morts dus au chargement du CD) et les persos sont complètement différents les uns des autres. On note un cow-boy, une femme ninja, un pharaon, un sorcier, un homme préhistorique et bien d'autres êtres étranges venus d'ailleurs. Chacun possède une panoplie de coups très étendue. Sans compter les coups spéciaux, ils peuvent se la donner grâce à l'utilisation des paddles six boutons. Les décors de l'ancien épisode ont été améliorés voire même complètement changés. On découvrira avec plaisir les nouveaux décors offerts aux nouveaux personnages. Les possesseurs du Mega CD ne peuvent que se réjouir de l'arrivée d'*Eternal Champions*, un jeu de baston qui risque de faire parler de lui... Le test ultime de nos spécialistes dans notre prochain numéro.

Mega CD
Baston
Sega
Juin



I

E

W

S

Prehисто

Prehistoric Man se fait désirer langoureusement. Toutefois, lorsque l'on voit le résultat on pardonne aisément cette attente. Prehistorik Man est un futur hit en puissance. En voici les premières images...

Vous vous en doutez, les temps préhistoriques n'étaient pas de tout repos. Les brigands et les pillards étaient légion. Certains comme les Yétimans et les Chenonmanké ont d'ailleurs attaqué et pillé le garde-manger du paisible village de Junglerock. Mais, ce qu'ils ne savent pas c'est que Sam Gorock n'aime pas qu'on lui vole sa bouffe. C'est pourquoi, notre homme préhistorique, malgré ses airs lymphatiques, va se mettre en route pour retrouver ses affameurs. Comment pour lui des aventures incroyables. Tout au long des vingt-six niveaux du jeu, il affronte des bêtes sauvages, et des hommes de Cro-Magnon délurés. Ses aventures se déroulent dans des paysages beaux et variés, tels 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 de votre village troglodyte seront là pour vous aider. Parmi eux vous trouverez votre bien-aimée, la sulfureuse Tatiana Peticayou, ou bien encore l'ingénieur Dr Grankortex qui se pliera en quatre pour vous fabriquer nombre d'engins incroyables pour l'époque (un delta-plane...). Sam nous entraîne donc dans une des aventures les plus réussies sur la Super Nintendo. Dialogues et mimiques sont désopilants. Les graphismes colorés et fins nous donnent envie de pousser plus avant notre quête à travers le jeu. Prehistorik Man est un hit à n'en pas douter ! Le test vite !



ric Man

Super Nintendo
Plate-forme
Titus
Juillet



I E E A W S

Exo Squad

Si les shoot'em up vous font triper, si vous aimez flinguer à tout va et si vous adorez les histoires qui se déroulent dans des lieux insolites, alors Exo Squad est fait pour vous. Ce jeu de Virgin va vous en faire voir de toutes les couleurs !

**Mega Drive
Virgin
Shoot'em up
Juillet**

Vous êtes un homme, d'apparence normale, enfermé dans une espèce de combinaison futuriste qui vous donne l'allure d'un véritable robot. À chaque bras, vous possédez une arme ultrapuissante qui transforme tout ce qui bouge en chair à pâté. Votre but : avancer en continu pour éliminer toutes les méchantes bestioles qui se trouvent sur votre route. Là où le jeu devient intéressant, c'est que vous bénéficiez, selon les tableaux, de points de vue différents. En effet, le scrolling est vertical ou horizontal selon les niveaux. Alors n'hésitez pas ! Cassez du mutant à tout va. Et oui ! C'est aussi ça le but d'un bon shoot ! Ça nous met en appétit pour le test, et vous ?



Earthworm Jim

**Game Boy
et Game Gear
Virgin
Plate-forme
Juillet**

Earthworm Jim est de retour. Le lombric né sur les 16 bits de Nintendo et Sega est aujourd'hui adapté sur les portables de ces deux mêmes marques.



EJ fait son apparition sur Game Boy et Game Gear. Vous pourrez désormais vous arracher les cheveux en essayant d'arriver au bout de ce jeu, sur la plage, aux toilettes... heu, hem, ou dans les transports en commun. Voici donc deux nouvelles versions débarquent sur Game Boy et sur Game Gear. Dans ces adaptations, on retrouve à peu près les mêmes niveaux, les mêmes passages secrets et les mêmes énigmes que dans les versions Mega Drive et Nintendo. Pour les férus de plate-forme, d'acier et de grosses prises de tête, l'arrivée de Earthworm Jim sur ces supports portables devrait être un véritable régal. À noter l'excellente réalisation de ce jeu qui a bénéficié ces nouvelles moutures. Ce petit jeu d'humour et de créativité est à découvrir ou à redécouvrir. Notre test comparatif sur Game Boy et Game Gear dans notre prochain numéro...

P

R

E

Obélix

Voici une nouvelle adaptation de la très célèbre bande dessinée Astérix. Ce jeu de plate-forme relate les multiples aventures de nos deux héros gaulois qui résistent aux Romains. Humour et originalité sont au rendez-vous, alors pourquoi résister ?



Super Nintendo
Infogrames
Plate-forme
juillet



César ne supporte plus qu'un village gaulois lui résiste. Il fait donc construire autour de ce village une immense palissade. Mais Astérix et Obélix ne sont pas prêts à se laisser faire. Ils décident alors de parcourir son Empire et de lui rapporter un souvenir de chaque pays traversé. Voilà une aventure qui vous entraînera dans cinq pays différents, dans vingt-cinq niveaux représentés par des décors de qualité et dans seize tableaux de bonus. Le point à ne pas négliger, c'est que l'on peut jouer seul avec l'un ou l'autre personnage comme à deux simultanément. De plus, les animations des

deux héros sont directement réalisées sur papier par des animateurs traditionnels pour coller le plus fidèlement possible à l'univers du dessin animé. Le résultat est là : les mouvements sont alors beaucoup plus justes et d'une très bonne fluidité. C'est un régal ! En somme, Obélix est un jeu où l'on ne s'ennuie pas une seconde. Distrayant, amusant et varié, il plaira aux amateurs de la BD comme aux autres ! Une bonne occasion pour ressortir sa collec' aussi... Si on a le temps, entre deux albums, on vous sert un test tout chaud par Toutatix dans Topux Consolux du mois prochain.



I

T

E

R

W

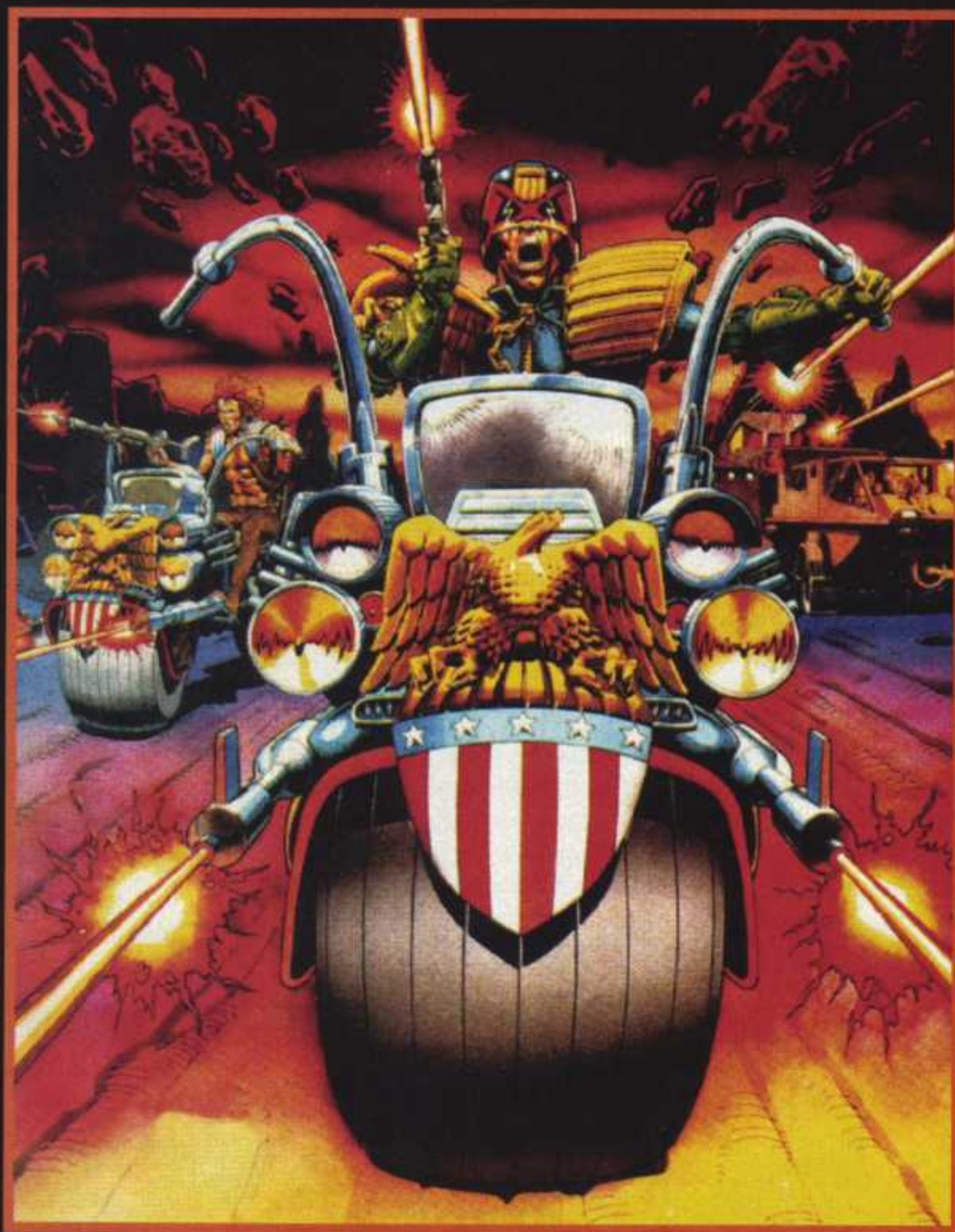
A

S

Judge

Judge Dredd est l'événement cinématographique de l'été. Sylvester Stallone endosse un rôle des plus explosifs en incarnant ce juge aux manières expéditives. Amis joueurs, une bonne nouvelle : Acclaim nous en offre la conversion en jeu.

**Super Nintendo
Acclaim
Action
Sortie juillet**



L'histoire se passe en 2045 aux Etats-Unis. La société telle que nous la connaissons aujourd'hui a fait place à une presque totale anarchie. Les systèmes pénaux et judiciaires ont laissé la place à un système correctionnel beaucoup plus expéditif appliqué par les « juges ». Dans cette association punitive, il est un homme des plus redoutés des malfrats, le Juge Dredd. Redouté, car il applique la loi sans émotion, ni répit pour ramener un semblant d'ordre dans cette société. Et, le



Judge Dredd n'a besoin de personne sur sa grosse bécane. Et ceux qui seraient encore tentés de faire du stop en auront pour leurs frais.

P

R

E

Dredd



travail est énorme, car dans d'immenses mégapoles sont amassés des millions d'individus. Vous vous en doutez, le crime, le désordre et les violences de toutes sortes sont monnaie courante. Et ce désordre profite, bien sûr, à de puissants syndicats du crime, qui voient en notre héros un empêcheur de tourner en rond. Gageons que tout comme la BD, le film sera réussi. Quant au jeu, sa programmation a été confiée à Probe Software, déjà responsable d'Alien 3 et tout dernièrement de Stargate. D'ailleurs, Judge Dredd tient de ces jeux sa difficulté, son animation et son déroulement. En juillet, vous aurez certainement du plaisir à vous lancer dans les quatorze sublimes niveaux que compte le jeu et ce sur toutes les machines du moment. Retrouvez le jeu complet dans notre prochain numéro de Top Consoles...



Judge Dredd n'est pas un petit comic !

Mega City One est une ville anglaise futuriste, décrite comme un enfer surpeuplé. Dans cet enfer, les juges appliquent la loi avec une fermeté et une violence redoublées. Ils sont à la fois juges, jury et exécutifs. Dredd est de ceux-là. Créé en 1977 par John Wagner et Carlos Ezquerra, ce juge n'est pas un tendre. Mélange de l'inspecteur Harry (pour le caractère froid et impassible) et de Mad Max (pour les costumes), Dredd est constamment opposé à des psychopathes mutants rafistolés. Le visage éternellement barré d'un rictus peu encourageant, Judge Dredd patrouille sur une motocyclette monstrueuse, l'œil aux aguets et le doigt sur la gâchette. Ce personnage a surtout connu la notoriété en pays anglo-saxon. Quelques bandes ont été traduites en France, notamment dans le magazine Métal Hurlant. Plus récemment ont pu trouver un superbe « cross over » lui faisant rencontrer Bat Man. On vous dira tout dans le test de notre numéro d'été.



I

E

W

S

BC Racers

Après sa sortie sur Mega CD, BC Racers débarque sur 32X pour la plus grande joie des amateurs de courses. Attachez votre ceinture et préparez-vous à la course la plus folle qui soit !

Ce jeu n'est pas banal ! Tout d'abord vous allez être plongé dans différents décors plutôt sympa. Vous traverserez la jungle, le désert, mais également des tunnels pas faciles à maîtriser. Tantôt votre circuit sera plongé sous un splendide coucher de soleil, tantôt il sera verglacé et donc franchement casse-gueule ! Méfiez-vous donc du relief et de la météo, mais surtout ne négligez pas vos adversaires. Ce sont tout de même eux les plus redoutables ! Ils se permettent de vous taper dessus à coups de massue ou de hache afin de vous griller la première place ! Ne vous laissez pas faire. Seul, ou avec un second joueur, vous maniez le même véhicule (un bi-place). L'un pilote tandis que l'autre frappe sur les concurrents. Enfin, vous pouvez bénéficier de trois vues différentes plus ou moins proches de votre véhicule, dont une vue de haut. Choisissez celle qui vous convient le mieux et n'attendez plus : cognez !



Seul, ou avec un second joueur, vous maniez le même véhicule (un bi-place). L'un pilote tandis que l'autre frappe sur les concurrents. Enfin, vous pouvez bénéficier de trois vues différentes plus ou moins proches de votre véhicule, dont une vue de haut. Choisissez celle qui vous convient le mieux et n'attendez plus : cognez !

MD 32X
Core Design
Course
Sortie juillet



Fever Pitch

Fever Pitch est une simulation de « footchebôle ». Fever Pitch vous permet de jouer à deux, l'un contre l'autre ou ensemble contre l'ordinateur. Fever Pitch s'annonce même, disons-le, comme une véritable révélation.

Voilà une simulation dans un esprit assez arcade qui propose un jeu vivant, parfois brut, mais toujours efficace. Avec sa vue isométrique, son mode deux joueurs, le vaste choix parmi les équipes internationales et la possibilité de gagner des compétences physiques nouvelles à chaque victoire, Fever Pitch sur Super Nintendo ou Mega Drive s'annonce comme un hit. De plus, ce dernier est servi par une bonne réalisation, des graphismes et une animation irréprochables. Ce soft a les capacités de se faire une place de choix au milieu des nombreuses simulations du même genre. À vous, donc, les championnats endiablés, les pénos, et autres coups francs pour vibrer seul ou entre amis. Rendez-vous dans le prochain Top Consoles pour un test comparatif des versions Nintendo et Sega.

MD et SNIN
US Gold
Sport
Sortie juillet



P R E V I E W S

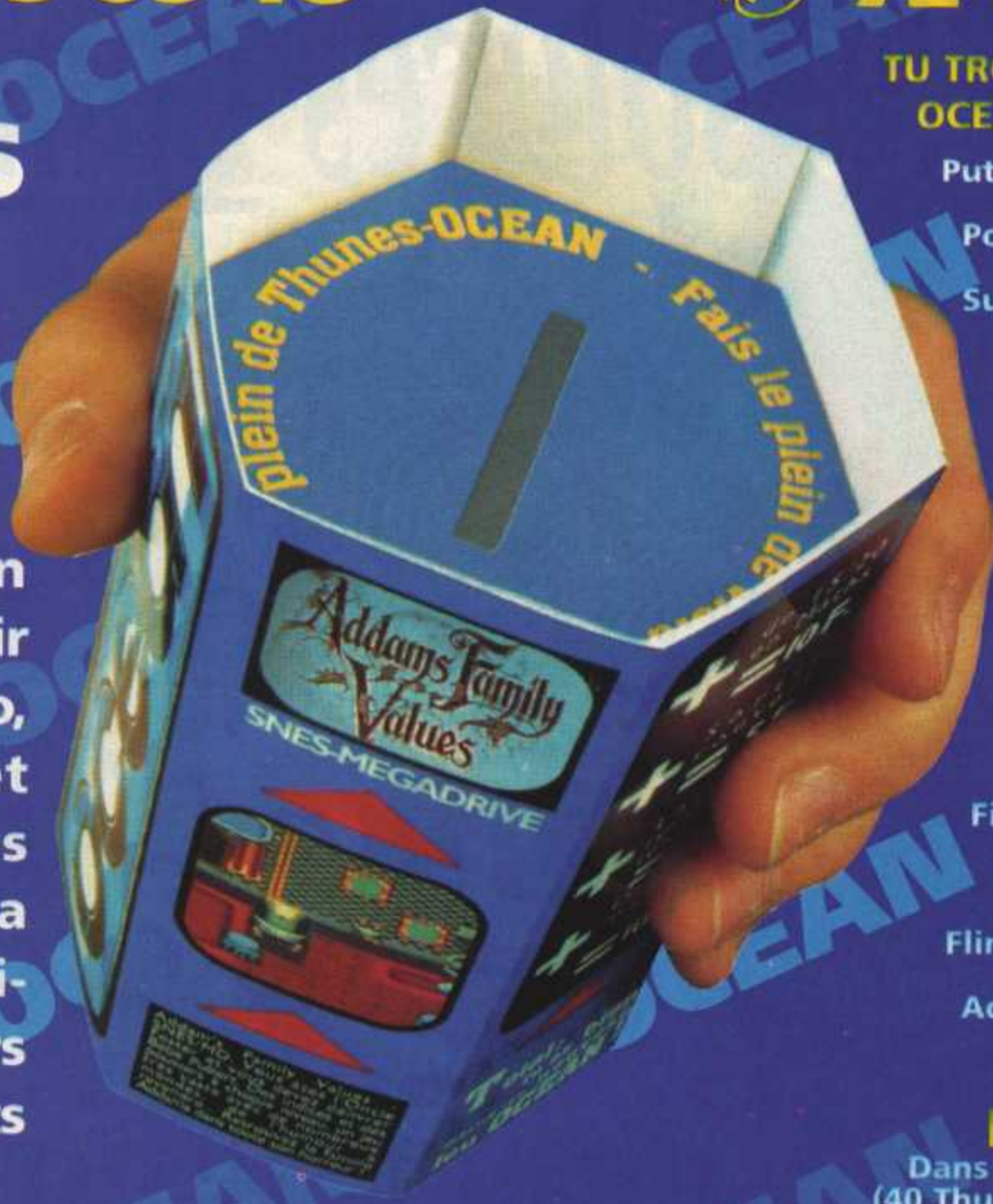
Où trouver la Thune Ocean ? Comment payer tes jeux moins cher ?

 (1) 40 53 03 48

 72 02 59 36

Les THUNES OCEAN

te donnent droit à une réduction exclusive sur les produits Ocean existants et à venir sur Super Nintendo, Mega Drive et Game Boy. Elles t'offrent aussi la possibilité d'afficher tes couleurs grâce aux gadgets Ocean.



TU TROUVERAS DES THUNES OCEAN DANS CES JEUX :

- Putty Squad - SNIN et MD
80 Thunes
- Pocky & Rocky II - SNIN
40 Thunes
- Super Turrican II - SNIN
40 Thunes
- Jelly Boy - SNIN
80 Thunes
- Jelly Boy - MD
80 Thunes
- Jelly Boy - GB
40 Thunes
- Jungle Strike - GB
40 Thunes
- Theme Park - SNIN
80 Thunes
- Mr Nutz - MD
80 Thunes
- NHL 95 - SNIN
40 Thunes
- Fifa Soccer Int. - SNIN
40 Thunes
- NBA live 95 - SNIN
40 Thunes
- Flintstones - SNIN et MD
40 Thunes
- Addams Family Values
SNIN et MD
40 Thunes

Mais aussi :

Dans tes magazines préférés
(40 Thunes Ocean par magazine).

- 1 - L'atout Thunes :** Tu as droit à une réduction maxi de 80 Thunes (80 F) par jeu Ocean sur SNIN et Mega Drive et à une réduction maxi de 40 Thunes (40 F) par jeu Ocean sur Game Boy.
- 2 - Les Thunes en plus :** s'il te reste des Thunes Ocean après avoir déjà acheté ton jeu, tu peux en profiter pour obtenir de nouvelles réductions sur d'autres jeux Ocean.
- 3 - Le Club bons plans :** C'est le coin des petits malins pour avoir accès à des infos exclusives et pour t'offrir les gadgets, casquettes, tee-shirts... grâce aux Thunes Ocean !

TOP CONSOLES

et

ocean

VOUS OFFRENT

Regarde bien ce billet,
40 Thunes Ocean pour payer tes jeux moins cher.



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

• **3615**
• **KONSOOL**

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

La saga DBZ continue

Il était une fois un génie appelé Akira Toriyama. Un beau jour, il dessine un personnage et lui fait vivre des aventures pittoresques, incroyables et fantastiques. Sitôt dit, sitôt fait ! Son Goku, un bambin doté d'une force surhumaine, débarque dans les magazines japonais et à la télévision. Dix ans après sa première apparition, Son Goku est sans conteste l'un des plus célèbres héros de bandes dessinées du monde. Des millions de jeunes ne pensent qu'à lui, rêvent de vivre ses

aventures et de jouer les héros ! Il y a deux ans, Bandai a réalisé un jeu de combat inspiré de l'œuvre d'Akira Toriyama très vite suivi par de nouvelles versions. Il y a même des jeux d'aventure dont le héros, vous vous en doutez, n'est autre que Son Goku ! Le dernier en date se nomme Goku Densetsu. L'histoire débute quand notre jeune héros rencontre Bulma, alors à la recherche de mystérieuses boules de cristal... Assez discuté, entrons dans l'univers d'Akira Toriyama, l'univers Dragon Ball !

Goku Densetsu est un jeu d'aventure. Il reprend l'histoire du dessin animé d'Akira Toriyama et vous permet d'incarner Son Goku au moment où il rencontre Bulma, alors à la recherche des boules du dragon. Dans un premier temps, vous explorez un monde bizarre et tombez sur diverses personnes. Ces rencontres, qui vous permettent d'obtenir des informations sur les boules du dragon et sur les différentes régions du monde, offrent la possibilité de discuter avec les personnages importants de la série. Ôh ôh ! Vous vous entraînez ainsi avec Tortue Géniale et Kuririn en vue du tournoi des arts martiaux ; avec Karin, dans le but de boire l'eau de vie... Les phases de rencontres et de dialogues sont très importantes, mais peuvent mal tourner si le méchant vous embête. Vous avez alors droit à une troisième phase de combat. On vous offre une vue en pseudo 3D isométrique. Vous voyez Goku effectuer des pirouettes et lancer des kamehameha (boules d'énergie assez puissantes pour raser le quinzième arrondissement). On retrouve certains combats très éprouvants du manga, comme celui de Goku et Tao Pai Pai (le tueur du Ruban rouge) au pied de la tour de Karin... Le principe du jeu est véritablement fastidieux : dans la première partie du jeu, peu de choix sont réellement importants, et le joueur appuie sur le bouton pendant un bon quart d'heure pour voir défiler le texte incompréhensible. Si l'emploi du japonais ne gêne en rien la compréhension du scénario, il est cependant laborieux de tenter de comprendre ce que l'on attend de vous lors des tous premiers choix qui s'imposent...

Street Man & Richy

DRAGON BALL Z

KAMEHAMEHA !



Votre ennemi s'est enfui ! Bulma, très mécontente, vous demande de rester concentré lors des combats. Moi, je dis qu'elle a parfaitement raison !

Vous pouvez combattre vos ennemis de différentes façons. En utilisant des pouvoirs magiques, en exécutant des manip bizarrounettes avec le paddle ou, tout simplement, en ordonnant à Son Goku d'attaquer. Mais laissons plutôt parler les images...

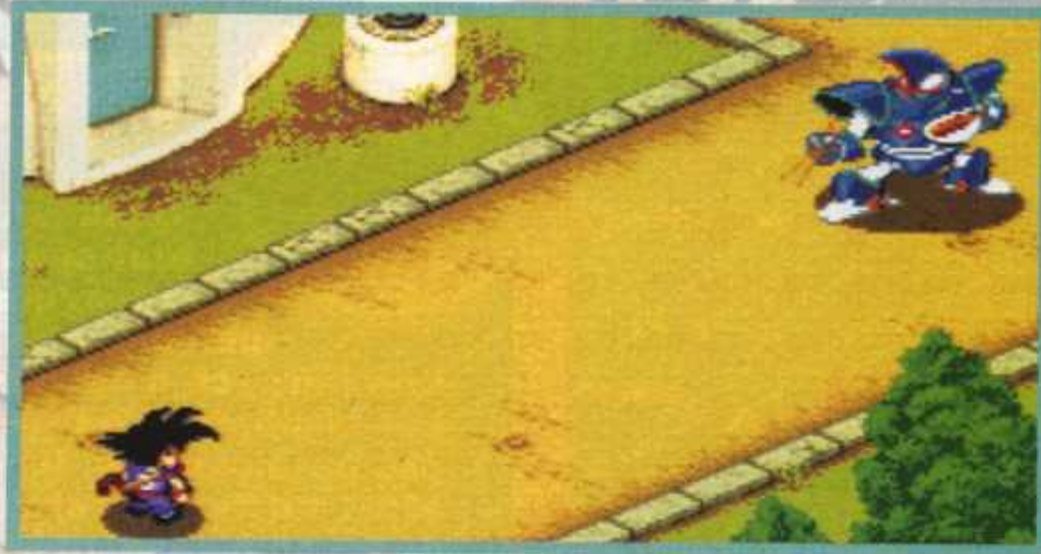


Ce dragon bleu est très malin. Son Goku emploie son célèbre bâton magique pour éviter toute supercherie de sa part...



OW

Y



Un gros robot de l'armée du ruban rouge cherche des crosses à Son Goku. Un petit pouvoir magique dans son buffet et c'est fini !

Pardonnez-moi, j'ai oublié le nom de cet ours mal léché contre lequel Son Goku se bat. Tout ce que je peux vous dire concerne son caractère : il ne plaisante pas !



Yamsha réalise plusieurs attaques spéciales. Celle de « la griffe du loup » par exemple. Arrrgh, que ça fait mal !

GOKU ET SES COPAINS !

Je vous le serine encore, *Goku Densetsu* reprend mot pour mot l'histoire du dessin animé de Toei Animation. Il vous permet d'incarner Son Goku au moment où il rencontre Bulma, alors à la recherche des boules du dragon. Ses premières aventures vous promettent de longs et grands fous rires ainsi que de chauds et beaux combats...



Bulma renseigne souvent Son Goku. Avec son radar spécial, elle lui indique où se cachent les boules du dragon.



Yamsha recherche également les boules du dragon. Il est prêt à tout pour les trouver et même au pire !



Son Goku veut à tout prix trouver les boules du dragon. Il désire exaucer lui aussi un quelconque souhait...



ÉRIC

Il est très pittoresque de revivre les aventures de Goku et de Bulma tout au long des premiers épisodes de la série : le jeu s'y entend bien pour rendre aux personnages toute leur dimension comique. Personnellement, je me suis bidonné de rire rien qu'à voir les mimiques de Bulma et d'Oolon, ainsi que les diverses pitreries de Goku. C'est là néanmoins le seul signe positif que j'ai pu trouver à *Goku Densetsu*. Il est en effet lassant d'attendre dix minutes en regardant le texte défilier. L'interface de jeu est simpliste, bref, ne vous attendez pas à un fantastique jeu d'aventure. Mais si vous aimez *Dragon Ball*, je n'y peux rien après tout.



En consultant la carte, vous repérez les différents villages auxquels vous devez rendre visite. Mon dieu, il y en a un paxon !



STREET MAN

Goku Densetsu ne m'a pas du tout séduit. Attendre pendant dix longues minutes, regarder les personnages converser sans jamais rien faire, ce n'est pas du tout mon genre ! Les combats que livrent nos héros ne sont pas passionnants. Ils ne possèdent pas en effet suffisamment de pouvoirs pour lutter de façon bienséante (mettez un vieux Final Fantasy à côté et vous comprendrez !). Les graphismes primaires et les textes en japonais auxquels vous avez continuellement droit vous dégoûtent rapidement. Bref, dans ce nouveau jeu de Bandai, il n'est pas facile de réellement s'amuser. Peut-être que les fans de la série...

GOKU AIME FAIRE LA CAUSETTE !

Parler avec les habitants de chaque village est le seul moyen pour progresser. En effet, ils vous révèlent des informations très importantes, vous disent où aller... Un problème que je n'ai pas le courage de vous cacher : les textes inscrits à l'écran sont en japonais. Y'a pas bon du tout !



Cette tortue vit avec Tortue Géniale. Elle dit à notre ami Son Goku où se trouve son vieux maître.

Les capsules inventées par Capsule Corporation se transforment en tout et n'importe quoi : en avion, appartement, voiture, bateau... ma foi, une très bonne affaire !



Tortue Géniale vous apprend à maîtriser l'attaque du kamehameha. Difficile à exécuter semble-t-il !

Ce dragon bleu recherche Son Goku. Il questionne Bulma et lui ôôrdonne de lui révéler l'emplacement du repaire de son jeune ami.





SOS ! TEXTES EN JAPONAIS !

Vous l'avez sûrement constaté, les textes qui s'affichent à l'écran sont en japonais ! Une question s'impose d'elle-même : est-il possible de jouer correctement et de progresser ? Pas vraiment ! Les multiples options, pouvoirs magiques et autres bidules machines chouettes ne posent guère de problème. Par contre, pour ce qui est des dialogues avec les habitants des différents villages, bonjour les dégâts ! Seule solution : mettez-vous au japonais !

Avant de rencontrer Son Goku et tous ses amis, Oolon le gros cochon terrorisait les habitants de plusieurs villages. Il se transformait en différents monstres... Ah que c'est méchant !



Ce lapin transforme ses ennemis en carotte ! Oui, vous avez lu en carotte. Comment fait-il ? Mystère et boule de carottes !



LION PAÏ PAÏ

Goku Densetsu n'est pas un vrai jeu à proprement parler. En fait, il s'agit simplement de revivre les histoires du jeune Son Goku dans les quatorze premiers mangas. Rien de bien interactif à part choisir parmi plusieurs propositions et combattre les principaux ennemis de Dragon Ball par un système pseudo « jeu de rôle ». Un jeu très intéressant pour les fans de la série. D'autant plus que les graphismes restent très fidèles au dessin animé et que certaines musiques sont réellement sublimes. Testez-le avant de l'acheter...

DBZ 4



**1
JOUEUR**

**SUPER
FAMICON**

Aventure

**PRIX :
E**

ÉDITEUR

Bandai

NOTES

GRAPHISME 13

ANIMATION 13

SON 14

JOUABILITÉ 13

DURÉE DE VIE 15

INTÉRÊT 14

COMMENTAIRE

Dommage que Goku Densetsu soit en japonais car il est très amusant. Vivre avec Son Goku, Bulma et tous leurs copains à travers un jeu d'aventure, c'est vraiment passionnant !

POUR

- ▲ Goku Densetsu reprend l'histoire du dessin animé d'Akira Toriyama.
- ▲ Les combats sont drôles (nos héros prennent des pauses très marrantes).

CONTRE

- ▼ Textes en japonais.
- ▼ Graphismes assez niais (pas détaillés, pas assez colorés).

14

MOYENNE DES NOTES

Vous désirez en savoir un peu plus sur la folle Dragon Ball, sur ce phénomène créé par Akira Toriyama qui, depuis près de dix ans, ravage tout sur son passage tel le plus puissant des ouragans ? Que votre regard atteigne les quelques lignes qui suivent et vous serez comblé !

Drag une fam

DRAGON BALL Z 2, LA LÉGENDE SAIENNE

Dragon Ball Z 2 est doté d'une réalisation sans faille. Autant pour les graphismes fins, les musiques appropriées à l'univers de Dragon Ball Z, l'animation impeccable et la jouabilité réellement optimisée. Le jeu propose beaucoup de personnages et de nouveaux coups spectaculaires (météos smashes, entre autre). Dragon Ball Z 2 vous permet de dialoguer avec les personnages importants du jeu (au cours de séquences de transition conformes au dessin animé). Ainsi, on apprécie le scénario de l'œuvre d'Akira Toriyama... À coup sûr, l'un des meilleurs volets Dragon Ball Z.



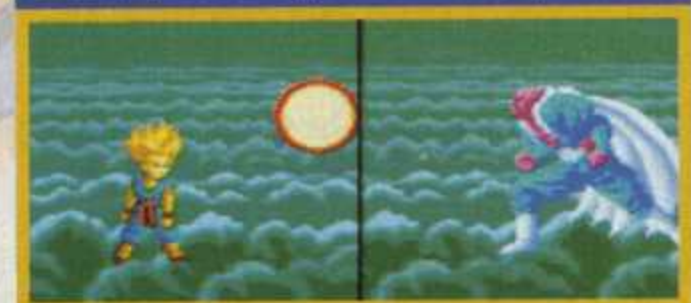
DRAGON BALL Z 3

Dragon Ball Z 3 apporte lui aussi une foultitude de nouveautés qui le rendent beaucoup plus intéressant : une série de codes spéciaux qui augmentent votre puissance, des coups spéciaux inédits ainsi que des nouveaux combattants... Tous les personnages sont de force à peu près équivalente, aucun ne possédant de coup vraiment décisif, dans un souci d'équilibre des combats. Question attaques spéciales, c'est goodardo : on les réalise encore plus facilement ! En résumé, Dragon bénéficie d'une excellente réalisation qui, fatalement, le rend plus beau, plus doux, plus Dragon Ballien, quoi !



DRAGON BALL EN VIDÉO !

Cela fait bientôt neuf ans que le club Dorothée diffuse Dragon Ball Z. Cette série télé de Toei Animation, adorée par des millions de jeunes, reprend l'histoire du manga d'Akira Toriyama. Elle nous offre sans cesse de nouveaux héros ainsi que de superbes combats... Régulièrement, des OAV (Original Anime Vidéo) apparaissent sur le marché, en cassette vidéo ou laser disc. Il s'agit d'épisodes d'environ 45 minutes qui racontent l'histoire de personnages confrontés à de terribles problèmes. La dernière OAV, Bio-Broly met en scène les deux petits nouveaux, Son Goten et Trunks. Ils combattent un vieil ennemi, Broly, qui est doté de pouvoirs inédits et d'une force incroyable. La bataille s'annonce chaude !



Dragon Ball Z une collection très nombreuse...



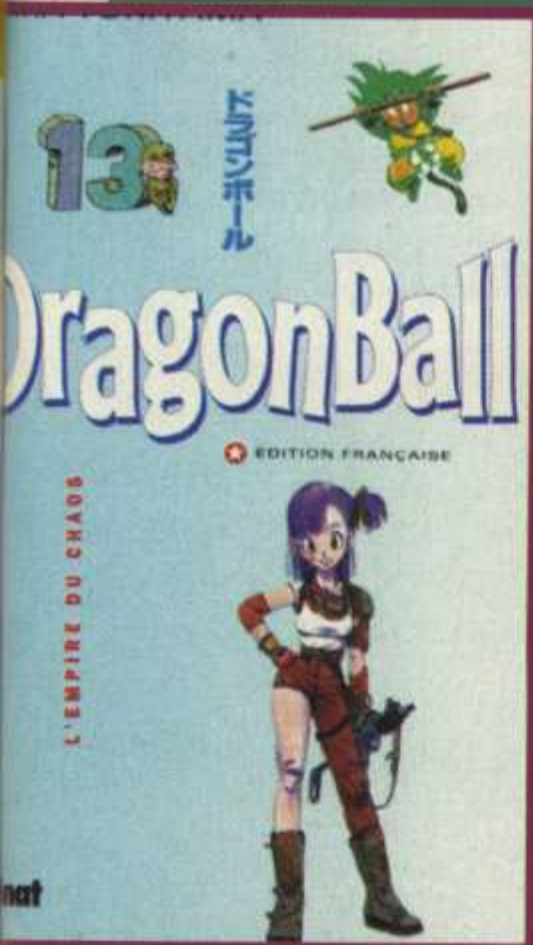
PRENEZ DATE !

Oyez, oyez ! j'ai une excellente nouvelle à vous annoncer ! Top Consoles vous proposera cet été un numéro spécial entièrement dédié à Dragon Ball Z. Les techniques spéciales des différents jeux de combat de Bandai, des informations secrètes sur l'œuvre d'Akira Toriyama... vous trouverez tout dans cette bible réalisée par les rédacteurs de votre magazine préféré, soyez en sûr et même certain !



DRAGON BALL LE MANGA

Les Éditions Glénat publient les mangas Dragon Ball en français depuis bientôt trois ans ! Le treizième volume – L'empire du chaos –, paru au mois d'avril dernier, met en scène un terrible méchant : Satan Petit Cœur ! Ce monstre à la peau verte a autrefois combattu le maître de Tortue Géniale, Mutaito. À l'aide d'une technique de combat mystique, ce dernier est parvenu à l'enfermer dans un autocuiseur (sic !). Comme vous vous en doutez, Satan Petit Cœur revient pour se venger... Au Japon, les choses évoluent de manière différente. En effet, Dragon Ball est apparu là-bas en 84. En mars dernier, le quarantième tome (!) des aventures de Son Goku a déferlé sur le pays du Soleil-Levant ! Au programme, de nouveaux ennemis, de nouveaux héros et plein de petites surprises...



Une fois de plus, un système solaire est sous le joug d'un terrible dictateur galactique. Une fois de plus, les forces de l'ordre spatial ont entendu les cris des pauvres gens opprimés et réduits en esclavage. Une fois de plus, les crédits de l'armée étant limités, un seul homme va aller combattre le mal. Le mal est représenté par une centaine d'ennemis, d'armes et de bases d'une valeur de plusieurs milliards de dollars. Le budget du tyran va en prendre un sacré coup après le passage de notre brave homme dans son armure Turrigan. Dans ce jeu décomposé en quatre niveaux comportant plusieurs stages, l'action prime avant tout. Les phases plates-formes alternent avec des phases en 3D, aidées par le Mode 7 de la Super Nintendo. Impossible de s'ennuyer avec Turrigan 2, les niveaux changent complètement d'une minute à l'autre. Shoot'em up, plate-forme, exploration, passages en scrolling forcés, boss de toutes sortes... Les joueurs les plus exigeants vont s'en donner à cœur joie d'autant plus que le nombre de crédits est limité à trois et que l'on progresse à chaque partie. Scénarisé par de superbes scènes intermédiaires et accompagné par de magnifiques musiques en Dolby Surround, Super Turrigan 2 est un hit incontournable.

Super Turrillon



THE DEFEATED MONSTER VANISHES IN THE DUNES, ONLY TO LEAVE TURRICAN IN THE HANDS OF EVIL. ■



Ici, il faut sauter de ver en ver rapidement car ces derniers plongent directement dans le sol.

SUP

TURRICAN POWER

Non content d'être varié, Turrigan 2 est également un très beau jeu. Preuves en sont ces quelques images tirées de la mission de notre brave héros.



À part se balancer et tirer, on ne peut rien faire d'autre ici. Mais qu'est-ce que c'est beau...

Une situation intéressante dans laquelle il ne vaut mieux pas lâcher la gâchette.



Ce faisceau bleu vous repousse. Il faut donc détruire son générateur.

Avec une musique à la Grand Bleu, notre Turrican européen chevauche un scooter sous-marin.

Entre chaque niveau, de superbes images scénarisent le cours de l'histoire. Elles sont parfois animées !





ER TURRICAN 2

DES JEUX DANS LE JEU

Fans de shoot'em up soyez heureux puisque de nombreuses scènes différentes sont incluses dans Turrican 2. Zyeutez-donc...

Sur ce buggy des sables, il va falloir jouer assez serré pour se débarrasser de ces squelettes volants.



Un peu comme dans Star Wars, voici une phase en Mode 7 dans laquelle éviter les lasers est de bon aloi.



Voilà un coup à devenir épileptique avec ce tube aquatique tournoyant.

En scrolling forcé, il faut se frayer un chemin tout en démolissant ces fucking mines.



Konami plane dans l'air avec cette reprise d'Axelay. Dommage qu'on ne puisse se diriger vers le haut.

LES BOBOSS

Ce robot rouge s'accroche avec ses petites mimines rouges. Encore du pain sur la planche.



Vous allez vous prendre des coups de langue par un ver géant. C'est dément les jeux, non ?



De cette tour sort une tête par un effet de morphing. Elle crache des débris.



À l'intérieur de ce tireur se trouve un cerveau très bête. Il ne sait que tirer.



FACTOR 5, ÇA PULSE !

Factor 5, petit groupe de programmeurs allemands fit son premier coup d'essai il y a quelques années sur Amiga avec Turrigan. Dans l'esprit des Demo makers, Factor 5 crée sans cesse de nouvelles versions, exploitant de mieux en mieux les capacités des machines. L'Amiga, le ST, la Mega Drive et la Super Nintendo sont passés sous les mains de ces programmeurs de génie...

ESPACE,
FRONTIÈRE
DE L'INFINI...





AVIS

LION, TU RICANES ?

En ce milieu d'année assez plat, Super Turrigan est une excellente surprise. Les programmeurs allemands de Factor 5 ont fait un travail remarquable en créant un jeu spécialement pour la Super Nintendo. Il n'y a rien à redire sur la réalisation qui exploite à merveille les capacités de la Super Nintendo : rotations et zooms à gogo, graphismes qui tuent, sans parler des musiques complètement folles ! Quant au jeu lui-même, il est suffisamment varié et difficile pour tenir longtemps en haleine le meilleur des joueurs. En un mot comme en cent, Super Turrigan 2 est un jeu qui pète la forme et auquel on a plaisir à jouer. Oohhhh oui, encore !



Typiquement Konamien, le boss final est un robot géant qui court sur ses grosses pattes.



Arachnophobes, vous pouvez désormais vous venger sur cette araignée géante.

Dans les profondeurs abyssales, une raie manta vous donne rendez-vous avec la mort.



Dans cette partie shoot'em up, la tête géante et métallique rêve votre destruction.



La superbe introduction vous raconte comment notre brave héros se lance à la poursuite du vil vilain. Cette scène a été réalisée grâce à une technique similaire à la Full Motion Video. Le résultat donne de superbes images ainsi que des animations en images de synthèse complètement bluffantes !

TURRICAN, BÊTE DE CONCOURS

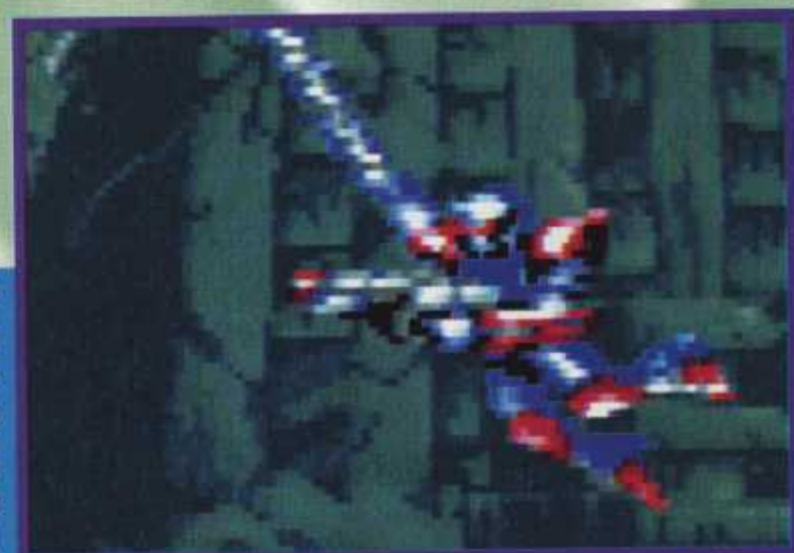
Avec une armure Turrigan, on peut vraiment faire n'importe quoi. Sauter, tirer, courir... Dernièrement on y a même greffé un grappin pour pouvoir jouer à Tarzan ou encore s'accrocher sur les murs. L'idéal pour faire la fête entre amis !



Copain Turrigan mitraille les méchants avec son fusil légendaire. Ah que c'est bon !



Ces bottes spéciales vous permettent de battre le record du 100 mètres...



Avec le grappin, vous jouez les trapézistes fous. Attention à ne pas lâcher prise !

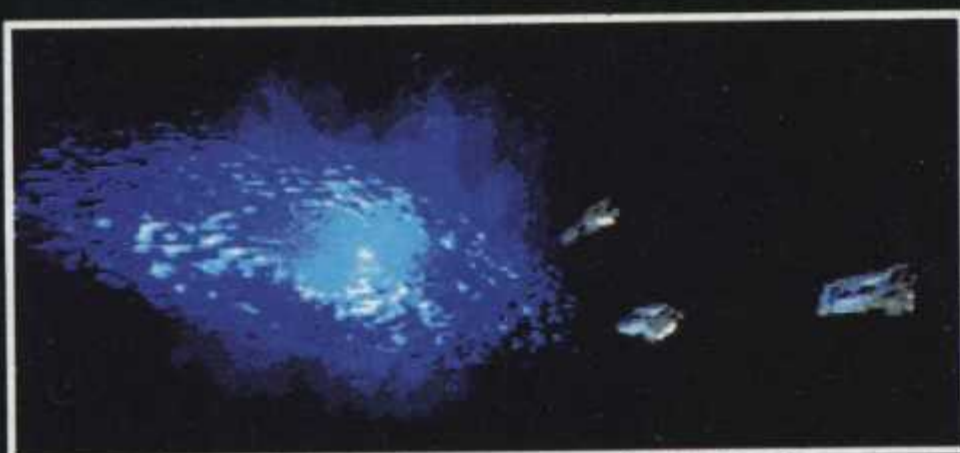


CLARK KENT

Quelle claque j'ai prise lorsque j'ai vu pointer sur mon écran ce petit bijou qu'est Super Turrigan 2. En effet, outre les superbes aspects graphiques et sonores, on ressent une âme dans ce jeu. Tous les ingrédients pour faire un succès sont réunis. Super Turrigan, est un hommage permanent aux jeux de plateforme/action. On retrouve des passages à la Star Wars, à la Castlevania, ainsi qu'à l'incontournable Probotector. Je vous raconte pas le cocktail détonnant, c'est du TNT en cartouche ! De plus ce titre regorge de petites innovations pas piquées des vers. Et c'est sans parler, de l'utilisation maximale des capacités de la Super Nintendo (zoom, rotations, scrolling horizontaux, mode 7). Un must dans son genre !



Le tir multiple écrase facilement et proprement les hordes de boss enragés !





Super Turrican 2

1 À 2
JOUEURS

SUPER
NINTENDO

Action

PRIX :
C

ÉDITEUR

Ocean

NOTES

GRAPHISME 17

ANIMATION 18

SON 19

JOUABILITÉ 17

DURÉE DE VIE 19

INTÉRÊT 17

COMMENTAIRE

Le summum du jeu d'action sur Super Nintendo. Des phases variées, une réalisation au-dessus de la moyenne. Factor 5 a du talent à revendre !

POUR

▲ Réalisation sans la moindre faille. Des musiques à pleurer. La difficulté très bien dosée.

CONTRE

▼ Ceux qui n'aiment pas le genre trouveront toujours quelque chose à dire.

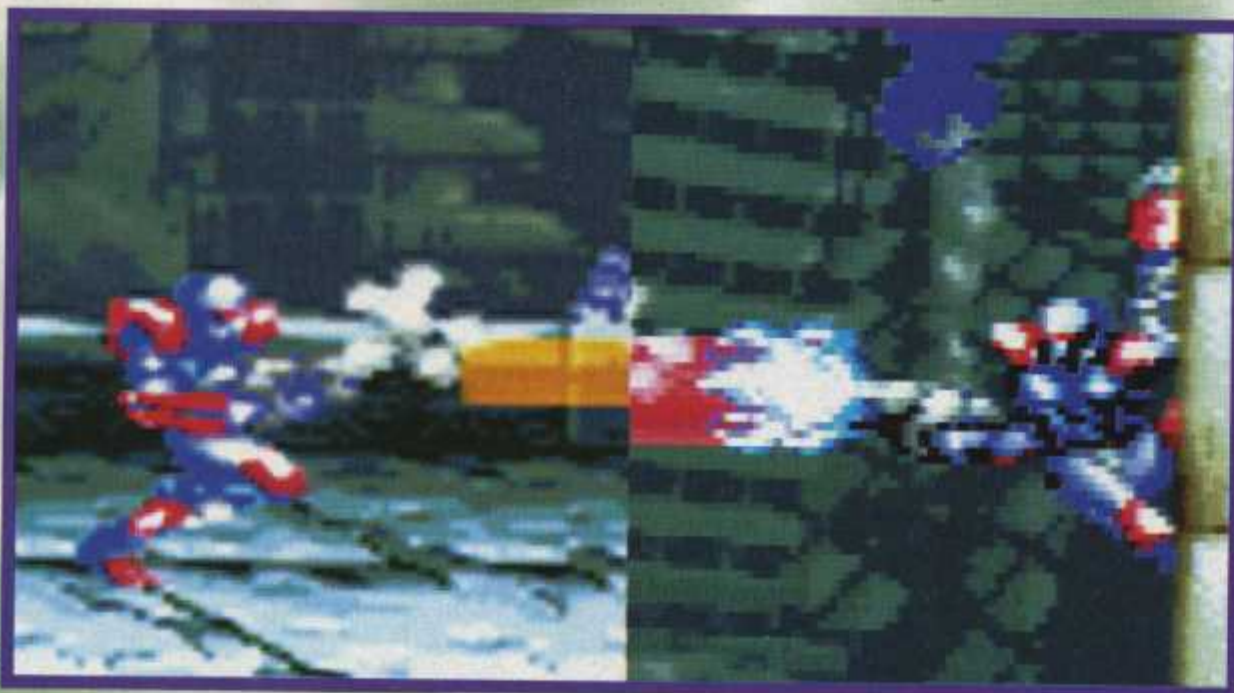
18

MOYENNE DES NOTES

Certaines machines, comme celle de droite, résistent assez bien à vos missiles. Servez-vous d'une autre arme pour en venir à bout !



Maître Turrican, installé confortablement dans son méga tank, se voit attaqué par de terribles robots.



Si je vous dis *The Flintstones*, que me répondez-vous ? Les aventures de la famille Pierrafeu, bien sûr !

Après le film, voici le jeu sur Super Nintendo. Fred, le héros affronte le méchant Cliff qui tente d'enlever ses enfants ainsi que sa femme Wilma. Tout à fait dans l'ambiance du film pour les décors et les personnages, le jeu vous entraîne dans différents niveaux pas toujours très faciles, certes, mais inlassablement très beaux.

Préparez-vous donc à affronter des hommes préhistoriques comme vous n'en avez jamais vu, des phacochères plutôt nerveux, des ptérodactyles peu sympathiques, des mammouths et bien d'autres encore. Vous ne possédez que trois armes : une batte, des cailloux que vous trouvez ça et là, et des boules de bowling qu'il faudra utiliser qu'en cas de nécessité extrême. À vous de vous débrouiller avec ça pour anéantir les méchants (ils sont encore là eux ?). Traversez le désert, la jungle, la zone volcanique, et retrouvez vos chères petites têtes blondes. Ce ne sera pas chose facile car le personnage n'est pas vraiment sportif pour ne pas dire carrément amorphe. Il fait à peine deux pas qu'il est déjà essoufflé ! Ce qui est sûr en tout cas, c'est que vous, vous ne vous essoufflerez pas !

Koopa

LA CARRIÈRE PIÉGÉE

Tout commence lorsque Fred arrive à la carrière à dos de dinosaure. Armé de sa batte, il part sur la montagne et rencontre de méchants hommes préhistoriques ainsi que des grenouilles qui essaient de lui barrer la route. Un passage pas très facile pour un début de jeu, durant lequel il faudra surtout vous familiariser avec les commandes.



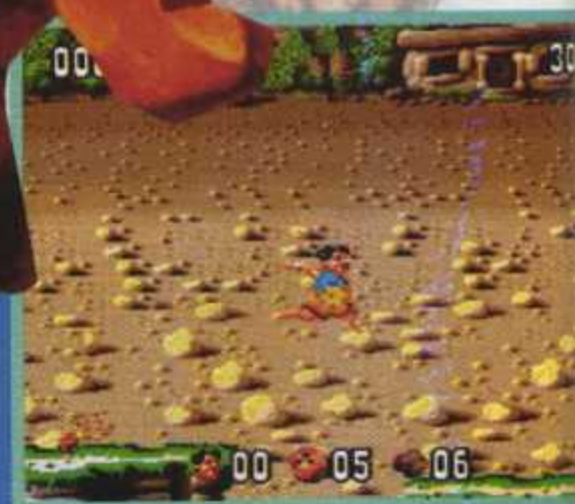
Oh le gentil dinosaure ! Tout doux le bébé ! Tout doux ! Restons calme et tout ira bien !



Lequel vais-je taper en premier ? Il vaudrait mieux que je me dépêche tout de même, avant que ce soit eux qui me frappent !



Admirez le geste ! Je crois que celui-là il n'est pas prêt de revenir me casser les bonbons !



Il est plutôt gracieux le Fred lorsqu'il fait un saut, vous ne trouvez pas ? Regardez ses petites jambes charmantes !

COMME AU CINÉMA

Fred voit son ami Barney se faire enlever par le méchant Cliff sans pouvoir faire quoi que ce soit.



Cliff se déguise en gorille afin d'enlever Barney plus tranquillement.



La coupe vous apportera des points et peut-être même vous encouragera-t-elle.



Voici le diamant bleu, celui qui rapporte beaucoup, beaucoup de sous-sous !

Très importante cette tête. Si vous avez été touché auparavant, elle vous soignera. Sinon, elle vous créditera d'une vie supplémentaire.

LES OBJETS DU BONHEUR !

Alors que notre ami se balade à travers plusieurs décors, il trouve par-ci par-là différents objets qui vont faire de lui un homme fort et riche. Le plus souvent ils sont cachés dans de gros rochers que vous devez éclater à coup de batte. Ne les négligez pas, car ils sont tous très utiles !

STOMAS



La boule de bowling est indispensable pour faire trébucher les ennemis. Mais vous ne pouvez pas en transporter plus de six.



Poussez ce rocher jusqu'à la paroi. En montant dessus vous réussirez à sauter sur la plate-forme en hauteur.



Vous trouvez un sablier, et c'est la fête ! Quelques minutes de gagnées sont toujours bonnes à trouver !

La boule verte, qui ressemble à une boule de cristal, n'est autre qu'un supplément de points.



Cliff se permet de capturer les enfants de Fred.



Cliff débarque chez Fred et enlève Wilma, sa femme.



Voici la scène ultime. Alors que Cliff joue les gros malins, du ciment lui tombe sur la tête et il se transforme en statue. Voilà, maintenant il ne nuira plus !



Qu'est-ce que c'est que cet animal qui fonce tout droit sur moi ? Tapez sur sa tête et il se calmera pendant un bref instant.

Ça vous arrive souvent de vous faire courser par des mammouths enragés ? De toutes façons, il va falloir vous y faire !



LA JUNGLE EN FOLIE !

A lors que notre ami Fred se trouve dans la jungle plutôt malfamée, il fait de mauvaises rencontres. Dinosaurès, mammouths et plantes carnivores font partie du décor mais, malheureusement, ils ne tiennent pas en place. Il va donc falloir être d'une extrême vigilance !



Regardez le beau Fred qui fait grimpe. Oh, hisse ! Oh, hisse ! C'est dur la vie de Tarzan !



N'ayez pas peur de la plante carnivore. Elle vous aide simplement à atteindre ce qui est en hauteur. C'est un tremplin, quoi !



Lancez une pierre sur le pivert. Il se réveillera et fera marcher le tapis roulant qui rabaissera le petit pont en bois. Vous avez bien suivi ?



Avant de comprendre ce qui vous arrive vraiment, l'enfant se scratchera plusieurs fois. Par la suite, vous réussirez à l'épargner.

AVIS

SARTAN

La première impression du jeu est très bonne : de belles couleurs, des graphismes sympa et puis, il a fallu lutter contre les préjugés de Koopa qui ne cessait de répéter (le tout en grimpant sur le conduit de canalisation) « Whoa, il est pas bier ! ». Autant pour elle, puisque je n'ai pas démordu de mon idée initiale : il s'agit d'un très bon jeu de plate-forme, un peu lent, certes, mais dont la difficulté est parfaitement dosée (quoi qu'en disent certains) et dont l'environnement graphique est toujours changeant. Bravo Ocean !

RETOUR À BEDROCK

A près de nombreuses péripéties, notre ami Fred retourne en ville, à Bedrock, pour y vivre une nouvelle aventure. Installé dans son automobile munie d'une capote en peau de « Sartanosaur » (vous savez, cette créature qui a donné naissance à l'un des rédacteurs de Top Consoles !), il va devoir faire en sorte que ses enfants ne s'écrasent pas sur le sol en les faisant rebondir de plus en plus en haut.



LES FLINTSTONES AU CINÉMATOSAURE

Le 20 juillet 1994 débarquait dans les salles obscures la famille Pierrafeu (Flintstones) pour la plus grande joie des petits et des grands. À l'origine, tiré des cartoons d'Hanna Barbera, les aventures de ces joyeux lurons furent dirigées par Brian Levant. Celui-ci, avec l'aide de Steven Spielberg en personne, a réuni une brochette d'acteurs désopilants et même inattendus, comme Elizabeth Taylor. Fred Flintstones est incarné par le pétillant John Goodman (le mari de Roseanne) qui colle parfaitement avec le personnage du cartoon.

Pour l'accompagner dans ses prestations on retrouve Rick Moranis (*Chérie j'ai rétréci les gosses*) dans le rôle de Barney ou bien encore Elizabeth Perkins (*Wilma*). Tout ce petit monde va vivre des aventures peu ordinaires en ces temps préhistoriques et la ville de Bedrock va connaître des moments difficiles. En effet, Cliff Vandercave va mettre sur pieds une abominable escroquerie et utiliser Fred comme bouc émissaire de l'affaire. Mais l'amitié, l'humour et la bonne humeur sortiront la famille Pierrafeu de tous ces petits tracas.

LE BESTIAIRE PRÉHISTORIQUE

Les ennemis que Fred rencontre sont tout à fait **L**étonnants. Ils sont tous assez méchants et hargneux et il n'y a que la batte qui les calme au moins pour un instant. Alors n'hésitez pas à taper dans tous les sens, ni à vous servir de toutes les armes en votre possession. Ce ne sera jamais de trop !



Cet animal est indestructible et lorsqu'il vous touche, vous mourez d'une traite. Ne cherchez pas ! Évitez-le !



Il est beau le phacochère ! Mais il vaut mieux le voir de loin car il est plutôt nerveux le petit !



Encore un méchant dinosaure qui vous envoie des pics en pleine tête. Décidément, ils sont hargneux !



Vous aimez les gorilles ? Celui-ci n'est pas d'une très grande sympathie ! Je préfère Donkey !

Les grenouilles sont traîtres ! Elles sautent de gauche à droite et vice-versa et quelquefois vous surprennent.



Voilà une bonne façon d'attraper les diamants qui se trouvent trop en hauteur : envoyez le petit !



Lorsque l'enfant saute sur les ptérodactyles, il rebondit et continue son trajet. Difficile de la suivre sans savoir exactement où l'on se trouve !



Voici une bonne réception de l'enfant. Le plus dur est de le suivre maintenant.

FRED, LA CLASSE UN POINT C'EST TOUT !

Comme vous avez pu le constater, notre héros n'est pas des plus gracieux ! Non seulement il a du mal à se déplacer, mais lorsqu'il effectue un saut, il prend une pause hilarante ! Jugez-en plutôt à cet album photos !

Regardez-le manger. Vous ne croyez pas qu'il lui faudrait un bavoir ?



Regardez comme notre ami grimpe bien ! Espérons que la liane ne lâche pas !



Je crois que Fred aurait bien besoin d'un bon bain. Dans un niveau volcanique c'est normal qu'il fasse chaud, non ?



Lorsque sa vie arrive à terme, il fait une chute extraordinaire. Mais il faut tout reprendre du début du niveau. Les boules !



Pour éviter les objets volants, Fred se baisse et protège sa tête entre ses mains. On dirait un gros scarabée, vous ne trouvez pas ?



Regardez la belle grimace qu'il fait lorsqu'il se fait toucher. Sans parler de sa tête en bas à gauche qui se décompose !

LE VOLCAN EN CHALEUR !

À votre avis, que se passe-t-il lorsque vous traversez une région volcanique ? Bien évidemment vous avez très chaud et très peur aussi ! Alors on peut dire que notre ami Fred est vraiment courageux, car même s'il s'arrête souvent pour s'éponger le front, il continue son chemin pour délivrer les siens. C'est beau, non ?

Voilà Fred à quatre pattes, la tête entre les mains. Mais que lui arrive-t-il ?



Si vous êtes fainéant et que vous n'allez pas appuyer tout là-haut sur cet interrupteur, vous resterez coincé à un moment du parcours.

Pour pouvoir passer, poussez ce rocher au-dessus du feu et allez-y. Attention tout de même aux flammes qui volent.



Il faut effectuer plusieurs sauts pour éviter les boules de feu qui viennent sur vous. Mieux vaut connaître le parcours par cœur.



KOOPA

C'est ainsi qu'après avoir découvert cette extraordinaire famille au cinéma, je l'ai redécouverte sur ma SNIN. Tout y est. L'esprit, l'ambiance, l'humour, etc. Sauf que là, tout est beaucoup plus difficile ! Déjà, le personnage est assez lent, ensuite, son temps de réaction est long. C'est à dire que lorsque vous voulez frapper, il faut le faire avec une ou deux secondes d'avance sinon c'est fichu ! De plus, les niveaux ne sont pas toujours très faciles. Et je peux vous dire qu'on a été plusieurs à galérer à certains endroits (non, je ne citerai pas de nom !). À part cela, The Flintstones reste un jeu de plates-formes sympa, sommes toutes sans innovation.

The Flintstones

1 JOUEUR

SUPER NINTENDO

Plate-forme

PRIX : C

ÉDITEUR
Ocean

NOTES

GRAPHISME	15
ANIMATION	14
SON	13
JOUABILITÉ	12
DURÉE DE VIE	15
INTÉRÊT	14

COMMENTAIRE

Un jeu qui bénéficie d'une bonne réalisation, mais qui peut sembler un peu répétitif à long terme.

POUR

- ▲ Une ambiance préhistorique peu commune.
- ▲ Des idées originales.

CONTRE

- ▼ Une difficulté un peu trop grande.
- ▼ Les niveaux ne sont pas assez variés.

14

MOYENNE DES NOTES

LA MACHINE INFERNALE !

Alors que vous pensez être revenu au tout premier niveau (car celui-ci y ressemble franchement !) vous arrivez en fait au tout dernier tableau. Là, les choses se corsent vraiment ! Non seulement les ennemis vont tous bien (façon de dire qu'il y en a beaucoup !), mais en plus de cela, le parcours est plein d'embûches alors méfiez-vous !



Pour être projeté dans les airs, montez sur ce pseudo tremplin et lancez une boule de bowling qui, en revenant, vous propulsera.



Tiens ! Prends ça dans les dents ! Au moins comme ça, je suis sûr que tu ne viendras plus m'embêter !



Vous constatez comme moi qu'il y a des jets de laves. Alors ne tardez pas ! Sautez de plates-formes en plates-formes sans vous arrêter.

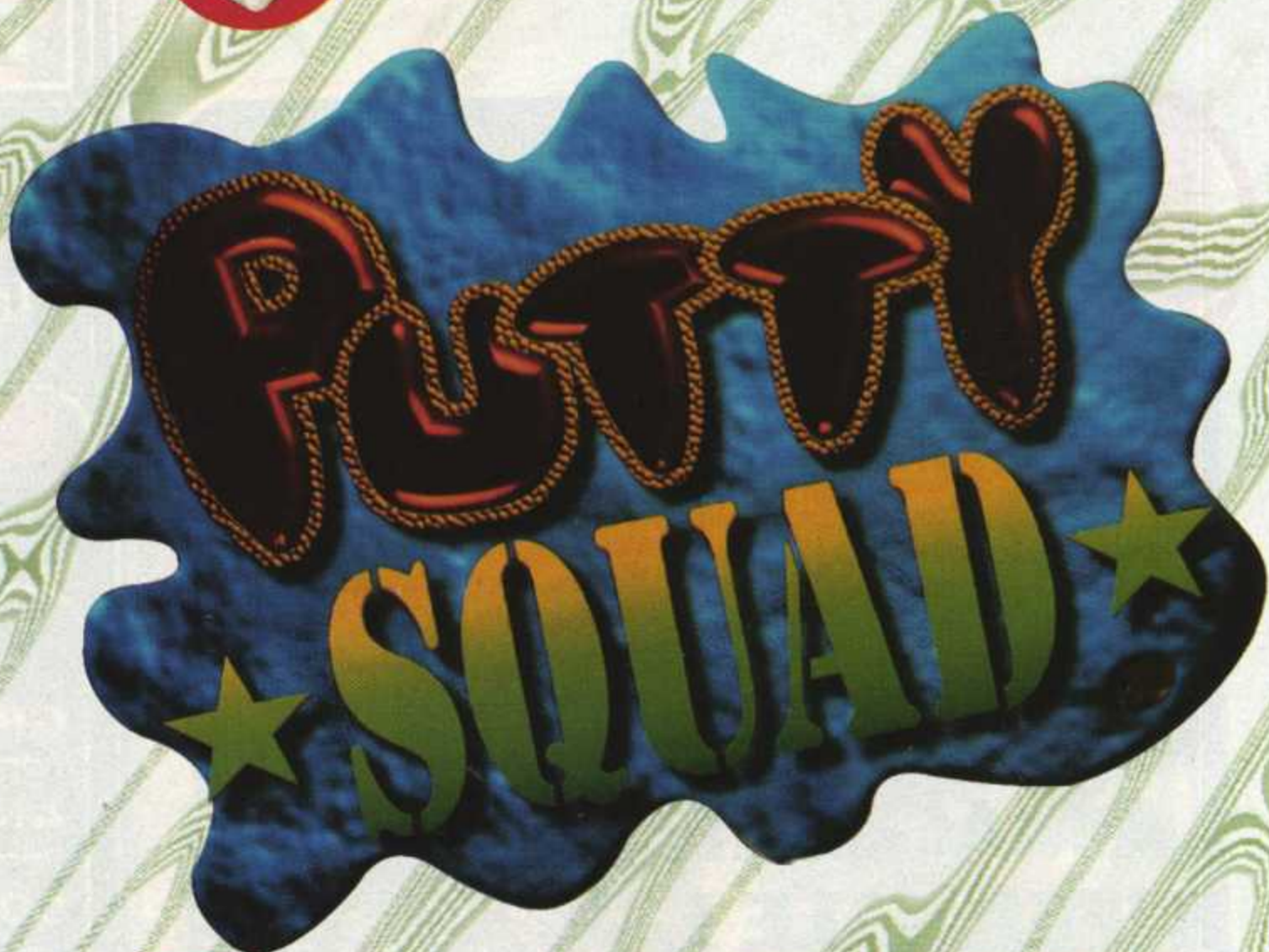


Dans cet endroit il y a beaucoup de « Frisbee » qui volent. L'une des solutions est de sauter par dessus, mais alors, qu'est-ce que c'est fatigant !



Décidément, on aura tout vu en guise de héros de plate-forme : des héros de BD, de dessin animé, des animaux, des robots, des étoiles filantes et même des vers de terre. Bref, il ne manque plus que Barbapapa et encore, cette lacune est comblée par le perso de Putty Squad qui se situe entre lui et de la slime. Cette petite boule mi-solide mi-liquide se déforme à volonté et ce, afin de livrer une guerre sans merci. Et oui, quand il s'agit de délivrer ses amis prisonniers de l'ennemi, le héros de Putty Squad est prêt à tout. Reste à savoir si vous êtes aussi prêts à tout pour l'accompagner dans ces aventures périlleuses. Une fois ce dilemme réglé, il faudra encore choisir votre support car Putty Squad sort sur SNIN et Mega Drive. Alors bien sûr, votre dévoué Khârmo n'a pu s'empêcher de vous servir un petit comparatif entre ces deux versions. Et photos à l'appui, s'il vous plaît ! Le résultat, dans ces pages pour savoir la version qui remporte la palme des graphismes. Pour le reste, je vous laisse juger sur photos...

Kingblade Khârmo



KOOPA

Et ben voilà un jeu qu'il est agréable à regarder et à jouer ! Non seulement le personnage de Putty Squad est vraiment marrant, mais en plus de cela l'ambiance est sympathique. Elle est complètement loufoque ! De plus, les niveaux sont quelquefois de véritables labyrinthes où des énigmes sont à résoudre afin de délivrer les « MIA », vos camarades. En ce qui concerne les deux versions, le jeu bénéficie sur Super Nintendo d'une bonne réalisation, alors que la version Mega Drive rencontre quelques petits problèmes. À part cela, il est identique alors, que se soit sur une machine ou bien sur l'autre, pourquoi s'en priver ?

PUTTY SQUAD DEVIENDRA GRAND !

Ici, il y a deux aspects et deux réactions à avoir : d'une part, Putty Squad est hilarant et on se pète la rate de rire. D'autre part, le jeu est dur et donc, on s'arrache les cheveux. Voyons ici le côté marrant qui découle surtout des attitudes du perso. Vous apprécierez et jugerez en passant des différences et similitudes entre la version SNIN et MD. Pour ce qui est de l'animation de ces deux softs, avouons tout de même qu'elle est irréprochable quelque soit le support. De ce côté là, il y a égalité parfaite.



L'arme absolue est indispensable : le coup de poing de Bouboule (version Nintendo). À côté, le dragon punch de Ryu, c'est une pichenette !

Allez, un petit tour en montgolfière avec la version Nintendo. Grâce à ce moyen de locomotion, baladez-vous dans les niveaux sans risque mais méfiez-vous, son utilisation vous coûte des points de vie.



Drôle de forme, non ? Et pourtant cette possibilité sera très utile pour vous déplacer rapidement ou monter des marches (version Nintendo).



UN « PUTTY TOUR » DU CÔTÉ DE CHEZ SQUAD

Côté graphismes, et sans faire de mauvais jeu de mots, entre ceux que l'on trouve sur MD et ceux de la SNIN, il n'y a pas photo. D'un côté, on a des images superbes, des couleurs soignées et des décors agréables. De l'autre, on trouve des couleurs criardes et des décors beaucoup moins fins. Il est à noter

cependant, que, vu les capacités techniques de la MD, celle-ci propose des images avec des effets d'ombre qui ne sont pas fréquents sur cette machine. Par soucis d'objectivité, on n'a pas pu s'empêcher de vous proposer de comparer et de trancher vous même. Aussi, voyez donc ces maps du même décor.



Putty Squad, niveau 1. Version Super Nintendo.



Putty squad, niveau 1. Version Megadrive.

Graphismes : avantage Super Nintendo



Aaarrggghh !! Vous avez failli à votre mission. Nous on se disait que vous étiez un élément en or et vous voilà en taule (version Mega Drive). Sachez que cette blague à fait un malheur auprès de Sartan qui ne s'en remet toujours pas.

Pour ceux qui rechignent à se casser la tête à choper les étoiles, sachez que plus vous en prenez, plus vous aurez droit à de nouvelles armes telles que ces flèches qui remplacent alors le coup de poing (version Nintendo).



Rien de tel qu'un bon déguisement pour éviter les agressions des ennemis (Version Mega Drive). Franchement, vous l'auriez reconnu si je ne vous avais pas dit que c'était Bouboule ?

Caché derrière votre bouclier, vous pouvez avancer sans encombre. Restez vigilants, il disparaît au bout de quelques secondes. Ici, c'est sur MD mais sur l'autre version, c'est pareil.



Lorsque vous verrez des caisses sur votre chemin, mettez-y donc un grand coup dedans et vous verrez apparaître tout un tas de bonus comme ceux-ci (version Mega Drive). Il n'y a plus qu'à se servir...

Faites flèche en bas et voilà à quoi vous ressemblerez. C'est très utile en tant qu'esquive mais c'est aussi le seul moyen d'attraper des bonus ou de délivrer un MIA. Sur SNIN, c'est ze même chose.



Putty Squad



1 À 2
JOUEURS

SUPER
NINTENDO

Plate-forme

PRIX :
D

ÉDITEUR

Ocean

NOTES

GRAPHISME

14

ANIMATION

15

SON

14

JOUABILITÉ

15

DURÉE DE VIE

16

INTÉRÊT

13

COMMENTAIRE

Putty Squad sur Super Nintendo est vraiment un bon jeu. Classique mais bon, tout les ingrédients y sont. Il lui manque juste ce petit quelque chose qui le rendrait complètement délirant.

POUR

- ▲ Un max de niveaux assez variés.
- ▲ Animations et graphismes irréprochables.
- ▲ Les indispensables passwords.

CONTRE

- ▼ Le côté « guerre du Golfe ».

15

MOYENNE DES NOTES

PETIT SQUAT CHEZ PUTTY SQUAD !

Allez, je vous emmène en balade à travers les différents niveaux de ce soft qui n'est pas si facile qu'il en a l'air. Mais si avez décidé de me suivre je vous conseille d'éviter le trip touristique car là où l'on va, la guerre fait rage. Ce serait plutôt le treillis et le casque qui sont de rigueur. Alors allons-y pour avoir un putty (hi hi, j'suis en forme moi aujourd'hui) panorama des décors. On vous montrera les premiers niveaux en version Mega Drive, les derniers sont ceux de la Super Nintendo. Comme ça, il n'y a pas de jaloux...

Le niveau du laboratoire est bien étrange. Sautez sur les éprouvettes, les bougies, les étagères... Si c'est trop haut utilisez votre comparse.



Très loin dans le jeu, vous vous retrouverez ce niveau sous-marin. C'est plein de crabes, de poissons et de crapauds.

Bref, ça ressemble au rayon de fruits de mer d'une grande surface, en plus dangereux.

AVIS

KHÂRMO

Putty Squad est un jeu de plate-forme tout ce qu'il y a de plus classique. Ses caractéristiques sont l'humour, des décors variés et une bonne grosse dose de difficulté. Franchement, que ce soit sur Super Nintendo ou Mega Drive, ce jeu est à conseiller aux amateurs du genre. Même si l'ambiance générale ne m'a pas complètement séduit, j'avoue qu'il n'y a rien à redire au sujet de ce soft complet, riche, drôle, long et auquel on peut jouer à deux. Le seul problème viendra de la maniabilité sur Mega Drive. Et oui, la manette de base, avec ses trois boutons, n'est pas gégène vu le nombre de manips à faire.



Putty Squad



Niveau sous l'eau, niveau de glace, décidément Putty Squad utilise tout les clichés de la plate-forme. Ici, pour délivrer le Mia, faites sauter les barbelés à la nitro.



Niveau 1. Pour avoir accès à des passages secrets, placez-vous devant ce petit morceau de gruyère moisi et hop, vous voilà téléporté dans un endroit inaccessible.



Niveau 3. Méfiez-vous des tirs de mortier et notamment quand ceux-ci se trouvent entre vous et le Mia.



Nous voici au niveau 5 et ici (entre autre) vous trouverez une note en suspend dans l'air. Prenez-la et vous verrez apparaître un DJ qui vous balancera quelques scratches sur ses platines. Ainsi vous pourrez danser le Mia.

1 À 2
JOUEURS

MEGA
DRIVE

Plate-forme

PRIX :
C

ÉDITEUR

Ocean

NOTES

GRAPHISME 12

ANIMATION 13

SON 12

JOUABILITÉ 13

DURÉE DE VIE 16

INTÉRÊT 13

COMMENTAIRE

La version Mega Drive de Putty Squad est hélas moins belle que celle de la Super Nintendo. Malgré tout, cela reste un bon soft que les possesseurs de la 16 bits noire peuvent se procurer à condition d'aimer la plate-forme.

POUR

- ▲ Les passwords.
- ▲ Un vrai casse-tête pour les adeptes du genre.

CONTRE

- ▼ Des couleurs moches.
- ▼ La bande son est abjecte.

13
MOYENNE DES NOTES

Vous connaissez un peu les parcs d'attractions (ou à thèmes), bien. Vous aimez flâner dans les boutiques, les restaurants et les magasins de souvenirs, très bien. Vous adorez les attractions foraines et vous ne manquez jamais de vous offrir un tour sur la grand'roue, parfait. Mais connaissez-vous l'envers du décor ? Être calife à la place du calife peut se révéler assez compliqué, vous allez comprendre pourquoi ! Theme Park vous met à la tête d'une entreprise foraine. Vous commencez avec une somme assez réduite, voire ridicule et du fait, vous êtes automatiquement limité dans vos dépenses (logique !). Ainsi, vous ne disposez au début que de très peu d'attractions et de très peu de stands (boissons, échoppes, boutiques, etc.). Vous devez employer des artistes pour attirer les clients, des nettoyeurs pour garder un semblant de propreté dans votre parc (faites comme pour votre chambre !) et enfin allouer une certaine somme à la recherche de nouvelles attractions. Et tout ça pour quoi ? Pour avoir le meilleur parc à thème du monde et en construire dans tous les pays. C'est fou, non ? Bullfrog et Ocean mettent entre vos mains l'avenir du monde forain. Y z'ont pas peur, les zouaves !

THEME PARK

LA GESTION DE LA FOIRE

La difficulté principale de votre gestion viendra de votre agencement de terrain, de la pertinence de vos recherches, de votre capacité à écouter les gens et surtout de vos possibilités à gérer votre argent.



Lorsque vous avez repéré un emplacement idéal dans votre parc, vous pouvez sélectionner (contre un peu, enfin beaucoup, de pépettes) une attraction à construire.

Sartan

Une fois votre parc au summum de sa gloire, vous le vendrez afin d'en racheter un plus loin sur la carte du monde et ainsi augmenter le niveau de difficulté.



Et pour que les visiteurs ne meurent ni d'inanition, ni d'ennui vous pouvez disposer des restaurants et des stands de jeux.





FE K

À la fin de chaque année, on vous présente un bilan (aïe, là ça peut faire très mal !) où est inscrit votre placement dans la hiérarchie des « amuseurs ».

CLASSEMENT	
FORTUNE	SATISFACTION
1. FROG LAND	1. ZARKON
2. EURO TRASH	2. PECHELAND
3. ZARKON	3. HALT MINET
4. GROCHALAND	4. BARJOLAND
5. SHETTLAND	5. J KENDY
AMUSEMENT	TAILLE
1. BOUFFONS	1. ZARKON
2. GIGAPEUR	2. BARJOLAND
3. ZARKON	3. HALT MINET
4. BARJOLAND	4. PECHELAND
5. FROG LAND	5. RODEOLAND
INSTALLATIONS	PLUS AGREABLE
1. ZARKON	15. RODEOLAND
2. PECHELAND	16. SHETTLAND
3. HALT MINET	17. ZARKON
4. GIGAPEUR	18. CASTORS
5. FROG LAND	19. GROCHALAND

La fenêtre principale vous permet de construire des routes, d'implanter des attractions, d'embaucher et d'aller à la banque. Apprenez à vous servir de toutes les options proposées.



Ici, vous devez jongler avec les chiffres, vérifier vos diagrammes et, comble du comble, contracter des emprunts. Ici, aussi, vous devez décider du montant à allouer à la recherche de nouvelles attractions.

LA LOGIQUE DU CALIFE

Certaines de vos actions, ou plutôt de vos décisions, concernant les restaurants, les débits de boissons quand aux doses de sel, de graisses, de glaces et j'en passe, seront essentielles pour développer votre commerce. Voyez plutôt :



Si vous mettez suffisamment de sel dans vos frites, les visiteurs iront rassasier leur nouvelle soif à la buvette.



Si vous dosez bien la graisse dans les hamburgers, les clients se précipiteront vers un vendeur de boissons.

LES ANGES
LES SAUTEURS
LES ENTREES
LES BOUTIQUES
LES SALAIRES

SOLDE	130.190
VALEUR	39.000
PRET	0
RECHERCHE	1.500
BILLETTS	100



KOOPA

Bon allez, c'est bien parce que le Sartan m'a demandé gentiment de faire un avis que je m'y colle ! (Il irait pas le demander à cette bécheuse de Vampi, hein !). Enfin bon. La version Nintendo, à part deux ou trois petits détails, est tout à fait identique à celle de la Mega Drive. Et comme cette dernière est assez réussie, on peut dire que Theme Park est un bon jeu pour tous ceux qui aiment le genre. Le seul petit reproche que je lui ferais, c'est qu'il n'est pas très beau. Mais bon, tout le monde n'est pas parfait, n'est-ce pas Sartan !

QUAND LA RÉALITÉ DÉPASSE LA FICTION...



THEME PARK

Theme park est une simulation... Mais d'où croyez-vous qu'ils (Bullfrog et Ocean) ont pêché cette idée, hein ? Tout simplement en regardant autour d'eux. En France, deux parcs à thèmes principaux existent. Il s'agit, bien sûr, du parc Astérix, dont le thème est facile à deviner, et de Disneyland Paris qui réunit l'univers de l'oncle Walt dans des attractions merveilleuses. Prenez-en de la graine.



ASTERIX

L'adrénaline coule à flot au parc Astérix. Les attractions sont nombreuses et provoquent presque toujours des sensations d'enfer. Par exemple, le parc Astérix possède la montagne russe la plus géniale d'Europe (la plus grande, la plus sensationnelle, etc.), si, si ! De plus, le parc recrée une ambiance de bande dessinée avec tous les héros de Goscinny et d'Uderzo. À vos paddles...



EURODISNEY

Disneyland Paris est un régal pour les yeux. Les endroits merveilleux ne manquent pas pour le plaisir des jeunes et des moins jeunes. Ce parc mise plus sur l'ambiance et les décors fabuleux que sur les attractions à sensations (qui existent néanmoins). Ici, la mascotte des mois d'avril et de mai qui se déplace en char : le roi lion. Dans Theme Park, vous pouvez prendre ce parc comme exemple...



BIENVENUE CHEZ NOUS !





AVIS

SARTAN

Cet avis est à la fois une critique personnelle du jeu et une réponse ouverte à Koopa qui a trouvé si fin de me vanner dans son avis ! D'abord, la critique : Theme park est une simulation plutôt réussie dans son genre. Nous mettre, comme ça, là, à froid, à la tête d'un empire forain, c'est une bonne idée ! On peut regretter la rigueur des graphismes et la présence de la censure, mais dans l'ensemble, Theme Park promet de nombreuses heures de jeu. Bon, la réponse maintenant... Et puis, non, je m'abstiendrai ; ça lui ferait trop plaisir !
(Ne croyez pas que je me défile, au contraire !)



- 1 **Le bal populaire.**
- 2 **La maison des cadeaux.**
- 3 **L'observatoire.**
- 4 **La centrifugeuse.**
- 5 **La grande roue.**
- 6 **Le train fantôme.**
- 7 **Les clowns.**
- 8 **Le serpent tobogan.**
- 9 **Le château rebondi.**
- 10 **Les nounous.**

Une fois votre modeste capital de départ géré, il se peut que vous arriviez à développer suffisamment votre entreprise et que les attractions poussent sur votre terrain (ainsi que les clients) comme les champignons dans la chambre de Khârmo, ou sur les pieds de Pitt. Quoiqu'il en soit, il faut être vicieux et toujours à l'écoute du public pour arriver à ce résultat. Chaque fin d'année, vous pouvez revendre votre parc et acheter une nouvelle parcelle de terrain autre part dans le monde pour progresser. Le cercle infernal, quoi !

THEME PARK

1
JOUEUR

SUPER
NINTENDO

Simulation

PRIX :
C

ÉDITEUR

Ocean

NOTES

GRAPHISME **12**

ANIMATION **13**

SON **10**

JOUABILITÉ **14**

DURÉE DE VIE **17**

INTÉRÊT **15**

COMMENTAIRE

L'interface de jeu peut limiter l'accès au jeu aux plus jeunes, mais avec un peu de pratique, vous serez à même de maîtriser toutes les possibilités du jeu.

POUR

- ▲ Des heures de prises de tête financière en perspective.
- ▲ Un jeu très complet où l'on cherche à aller plus loin.

CONTRE

- ▼ La censure qui n'a pas lieu d'être.
- ▼ La pauvreté des graphismes.
- ▼ La musique quand elle est activée.

14

MOYENNE DES NOTES

Dirt Racer est une simulation de conduite tout terrain tout à fait hors norme. Oubliez la vitesse et les dérapages incontrôlés, ici, ce qui compte, c'est de maîtriser son bolide. Pour cela, il faut ralentir et freiner au bon moment. Le but du jeu n'est pas seulement d'arriver le premier, mais surtout d'y arriver sain et sauf. Croyez-moi, ce n'est pas toujours facile ! Trois types d'engin vous sont proposés : 4X4, buggy ou voiture. Chaque véhicule a ses avantages et ses inconvénients. À vous d'opter pour celui que vous pensez être le mieux adapté à la situation, aux circuits ou à vos préférences. Vous disposez de trois territoires : l'Angleterre, l'Alaska et l'Australie. Chacun dispose de cinq circuits (dont deux particuliers appelés « cascade » et « rallye »). Vous disposez ainsi de quinze parcours en tout pour apprendre à maîtriser le mieux possible votre petit bolide. Je vous le répète, ça ne sera pas chose facile ! Commencez donc par le mode « entraînement », vous en aurez bien besoin !

Koopa

DIRT

EN ANGLETERRE ÇA GLISSE..



Mais qu'est-ce qui se passe ? Je fonce tout droit vers les panneaux « danger » sans pouvoir faire quoi que ce soit. Est-ce normal ?

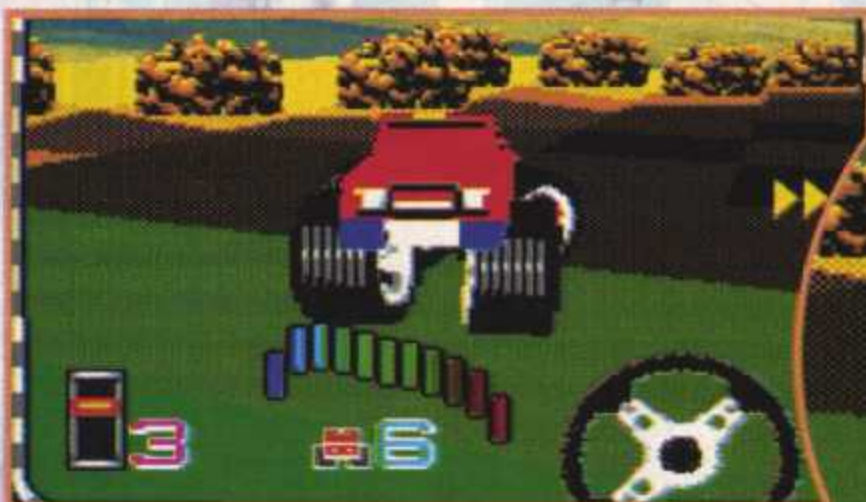
Mais non m'sieur ! J'vous assure ! J'roulais tout doucement, j'ai dérapé et je me suis retrouvé dans le décor sans rien comprendre !

Préparez-vous psychologiquement à des terrains herbeux et boueux. En Angleterre ça glisse, ça dérape ! Ce sont tout de même les circuits les plus faciles. Ce n'est que lorsque vous les aurez passés que vous pourrez accéder aux circuits d'Australie ou d'Alaska.



VOUS AVEZ DIT SUPER FX ?

Le terme Super FX se rapporte à un composant développé par Nintendo. Incorporé aux cartouches, il accroît les possibilités de la Super Nintendo. Ce microprocesseur permet de produire des jeux techniquement plus avancés que ceux réalisés jusqu'à présent sur consoles 16 bits. À l'aide du Super FX, les jeux vont pouvoir utiliser des fonctions mathématiques de très haut niveau comme la technique RISC, la 3D polygonale, les rotations et effets de zoom, le mapping... L'association de ces éléments permet d'obtenir des simulations extrêmement réalistes comme dans Dirt Racer.



Cette piste est pleine d'obstacles. Si vous avez le malheur de faire du hors-piste, vous aurez du mal à y revenir. Méfiez-vous !



Ce véhicule est sympa mais seulement à regarder. Le conduire, c'est déjà beaucoup moins drôle. Dérapages et « viandages » assurés !





RACER



ET EN AUSTRALIE ÇA SURFE !

Les kangourous ont intérêt à se planquer, moi j'vous l'dis ! Ici, il n'y a que des collines et déserts de sable. Malheureusement, il y a aussi cinq circuits sinueux et franchement dangereux ! Oubliez la vitesse et tâchez de maîtriser au mieux votre véhicule en vous armant de patience et de sang-froid.



Dès le départ de la course, un 4X4 me fonce dessus.



Mon 4X4 se fait doubler par un autre. OK, j'avoue, je suis nulle, mais l'apprentissage est douloureux à Dirt Racer !



Là, c'est le dé-sas-tre ! Ce long dérapage est irrécupérable car même les freins n'agissent que partiellement. C'est vous dire !



Ce parcours est ardu à cause des barrières qui le délimitent. Essayez d'aller tout droit et vous comprendrez pourquoi !

AVIS

KOOPA

Drôle de jeu ! Que dis-je ? Drôle de simulation ! Tout d'abord, sachez que ce n'est pas un jeu basé sur la vitesse. Ensuite, je ne vois pas très bien comment on peut piloter un véhicule qui répond si bien aux commandes du paddle. À la limite, c'est même un comble pour une simulation, mais on ne peut pas trop se plaindre. En gros, lorsqu'on veut juste tourner un poil vers la droite ou la gauche, la voiture répond au quart de poil. Avec Dirt Racer, c'est comme si vous étiez au volant d'un 4X4 en plein Paris Dakar !



TEST

LA TECHNIQUE CANADA DRY

Chris Nash est le concepteur et chef de projet de Dirt Racer. Il a accepté de répondre à quelques-unes de nos questions.

TC - Depuis quand vous intéressez-vous aux jeux vidéo et quels sont vos jeux préférés ?

Chris Nash - Depuis des années. J'ai toujours pensé que la vie était un jeu vidéo et que j'en étais le héros. Et puis je me suis aperçu que chacun pensait comme moi et qu'on était tous des héros. Ce que j'aime bien dans le jeu vidéo, c'est qu'il n'y a qu'un seul héros. J'aime bien Super Bomberman, Pac Attack et puis un autre jeu assez intello, Doom.

Vous avez travaillé avec Ford sur Dirt Racer. Pensez-vous que les techniques industrielles peuvent trouver des applications ludiques et vice versa ?

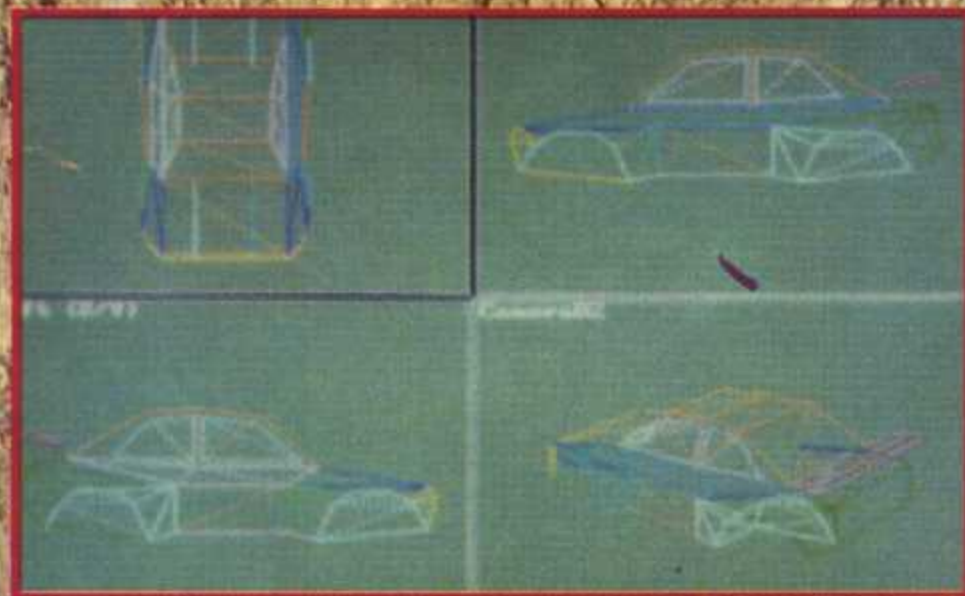
Le premier jeu vidéo était un simulateur de ping-pong ou de tennis. Au même moment, sur de gros ordinateurs, il y avait d'autres personnes qui roulaient en char d'assaut dans le désert de Lybie, ou qui crashaient des voitures. C'est un peu ce que nous faisons aujourd'hui avec des consoles qui coûtent 1 500 F. L'objectif des industriels est de réduire les dépenses et les risques. Je pense que c'est aussi l'objectif des joueurs. Les émotions sans les risques, c'est la technique Canada Dry...

Quels sont les problèmes que vous avez rencontré dans la réalisation de Dirt Racer sur Super Nintendo ?

Pour qu'il y ait perception d'une sensation de réalité, dans une même seconde de calcul, le super calculateur comme la Super Nintendo doivent afficher les mêmes résultats apparents. Sur Super Nintendo, ceci exige une réduction de données à traiter. Toute l'astuce consiste à simplifier sans dénaturer. De plus, l'aspect ludique est essentiel sur Super Nintendo. La simulation doit être facile à maîtriser, alors que le joueur ne dispose que de quelques boutons assez inadaptés à la conduite d'un véhicule. L'aspect ludique implique donc de modifier ou d'exagérer d'autres paramètres pour permettre au joueur une conduite proche de la réalité.

Le résultat vous semble-t-il en rapport avec le but recherché ?

Nous avons dépassé l'objectif initial. Les sensations offertes par Dirt Racer vont très au-delà de ce que l'on est en droit d'attendre d'une simulation sur console. J'ai honte d'être aussi fier de mon produit. D'habitude je suis plutôt modeste.



DES CANARDS EN ALASKA ?

Bien sûr, vous imaginez qu'il fait un froid de canard en Alaska. Alors, c'est normal que les circuits soient recouverts de neige et de glace et que tout se complique considérablement. Le terrain étant hyper glissant, je vous conseille plutôt de rouler en 4X4 et surtout d'éviter d'appuyer sur l'accélérateur un peu trop longtemps. Sortez donc votre petite laine et soyez prudent !



C'est le départ. N'essayez pas de démarrer trop brusquement car sinon vous allez partir en travers !

Lorsque vous êtes à l'arrêt avant une côte, il est difficile de repartir. Laissez-vous glisser en arrière pour redémarrer ensuite.



Si vous êtes amateur de tête-à-queue, choisissez le buggy ! Avec ce véhicule, vous êtes certain d'en faire en continu !

En haut sont signalés vitesse, temps écoulé, le circuit et le nombre de tours. En bas, vous avez le levier de vitesses et le volant. Si le soleil sourit, c'est que vous êtes bien classé.





Oui, j'avoue que le décor est appréciable. Mais le problème avec moi, c'est que j'ai tendance à le voir d'un peu trop près !

Ai-je freiné un peu trop sèchement ? En tout cas, j'ai l'impression de conduire K2000 (la voiture qui n'a pas besoin d'être pilotée).

AVIS

LION RACER

Peu de jeux utilisent le Super FX, et à chaque fois ils sont très réussis (Star Fox, Wild Trax, Vortex). Alors je ne vous raconte pas ma surprise à la première vision de ce Dirt Racer. Une simulation à l'aspect tout à fait repoussant malgré l'utilisation de la 3D. Si la prise en main n'est pas évidente, elle se révèle être un élément spécifique de Dirt Racer et on se doit de le souligner. À part ça, Dirt Racer ne m'a pas emballé plus que cela...

À DEUX, C'EST ENCORE MIEUX !

Dans toute simulation de course, il existe un mode deux joueurs qui renforce l'intérêt du jeu. Comme dans Mario Kart ou Street Racer (qui offre la possibilité de jouer à quatre simultanément), Dirt Racer adopte la méthode de l'écran splité pour vous permettre d'y participer en compagnie d'un ami ou d'un rival (au choix). Ce qui est nettement plus stimulant pour les courses ! Dans ce cas l'écran est réduit et la vision considérablement diminuée. Le jeu se corse encore un peu plus.



Dirt Racer

1 À 2
JOUEURS

SNIN

Conduite

PRIX :
D

ÉDITEUR

Elite System

NOTES

GRAPHISME **11**

ANIMATION **12**

SON **13**

JOUABILITÉ **12**

DURÉE DE VIE **12**

INTÉRÊT **12**

COMMENTAIRE

Un jeu qui perd franchement de son intérêt à cause de sa maniabilité beaucoup trop approximative.

POUR

- ▲ L'idée du tout terrain.
- ▲ La possibilité de faire du hors-piste.

CONTRE

- ▼ Champ de vision quasiment nul.
- ▼ Les circuits sont trop identiques.

12

MOYENNE DES NOTES

NOS AMIS LES HÉROS !

Les X-Men sont de retour ! Leur dernier combat (un face à face terrible avec une horde de mutants encore plus enragés que d'habitude) les a sans aucun doute quelque peu fatigués. C'est la raison pour laquelle ils ont pris des petits mois de vacances. Histoire de recharger les accus ! Ils sont maintenant en pleine forme et peuvent désormais déjouer le complot Phalanx. En effet, des extraterrestres belliqueux ont pour vœu ultime d'envahir la Terre. Les X-Men ne l'entendent pas du tout de cette oreille. Ils vont mettre la main à la pâte ! Le Fauve, Cyclope, Gambit, Diablo, Psylocke et Serval sont prêts à livrer le combat de leur vie. Et c'est pas gagné car ils doivent même affronter leurs doubles ! Deux joueurs peuvent choisir parmi ces fameux super héros et prendre part simultanément à l'action. De nombreux ennemis Phalanx vont passer de vie à trépas sous les coups des X-Men. D'ailleurs, des coups spéciaux dignes de Street sont disponibles pour chacun des héros. L'ambiance du comics est scrupuleusement respectée et les amateurs risquent d'apprécier !

Street Man

Les X-Men forment une équipe très spéciale. Ils possèdent en effet des pouvoirs incroyables et réalisent, hum... des trucs bizarres que le commun des mortels ne peut imaginer. Sauter dans les airs, disparaître, s'accrocher aux murs, ils savent tout faire ces gars-là ! Remarquez, c'est peut-être pour cela qu'on les nomme mutants. Blague à part, sachez qu'ils possèdent tous des caractéristiques assez différentes que nous avons l'honneur de vous détailler ci-dessous !



Aucun ennemi ne peut approcher le beau et musculeux Cyclope. Son fameux rayon optique porte très loin !



Gambit ne possède pas de super pouvoirs mais il jette des cartes avec une infinie précision, qui explosent violemment au contact de leur cible.



Rien de mieux qu'un coup de griffe de Serval pour cisailer une horde de monstres.



STREET MAN

Je ne suis pas un fan des héros de Stan Lee mais j'avoue avoir pris pas mal de plaisir en jouant à cette nouvelle mouture de maître Sega. En effet, la possibilité de choisir six personnages offre une plus grande diversité de coups et d'attaques. Les niveaux, très nombreux je dois dire, proposent tous leurs propres pièges et une bonne dose de surprise. M'enfêêêin, au final, je constate que ce soft n'apporte pas vraiment de sang neuf. Sauter de plate-forme en plate-forme, détruire des ennemis, explorer de longs niveaux, je le fais depuis bientôt six ans. M'enfêêêin encore, vous pouvez vous laisser tenter sans problème, vous ne le regretterez pas !



Psylocke met un genou à terre. Mais l'estocade est prête pour cueillir cet insolent qui se pavane.



Le Fauve possède une morphologie incroyable. Il résiste donc beaucoup mieux aux coups adverses que ses potes Cyclope et Serval.



Impossible de saisir le mystique Diablo ! Il joue sans cesse les acrobates et s'amuse à sauter dans tous les sens.



Psylocke, cette superbe brune élevée par de vieux maîtres ninja, se sert de son sabre pour terroriser les méchants du monde entier.

MUTANTS 2



MUTANTS STORY, PART I



Stan Lee.

Les X-Men ont la vie dure. Cette série créée en 1963 par Stan Lee et dessinée par Jack Kirby a traversé avec plus ou moins de bonheur plus de trente ans de l'histoire du comics book. Cette année-là, le professeur Charles Xavier (dit X), paraplégique télépathe, décide de prendre sous son aile de jeunes mutants. Rappelons que le mutant de base est doté de super pouvoirs dès sa naissance et non pas par un quelconque accident chimiorayonesque. L'équipe X est alors formée de cinq ados : Scott Summers, the Cyclops ; Jean Grey dite Marvel Girl (la seule femme !) ; Hank McCoy alias the Beast, Bobby Drake, the Iceman et Warren Worthington surnommé Angel. Ensemble, ils se verront affronter à Magneto, machiavélique mutant.



QUELQUES COUPS MUTANESQUES !

En se concentrant, nos super héros effectuent une attaque spéciale qui a le don de ridiculiser tous leurs ennemis. Comment la qualifie-t-on dans leur pays ? Super pouvoir, tout simplement !



Diablo réalise quelques tours de passe-passe dont il a le secret. Par exemple, il disparaît puis réapparaît auprès de ses ennemis pour mieux les frapper !



Cyclope et son rayon super concentré sont capables de tout balayer sur la planète, vous pouvez me croire sur parole !



Quand le Fauve frappe avec ses deux poings sur le sol, les mutants n'ont qu'à bien se tenir. Le sol tremble et les murs s'effondrent.



X-LION

Bien que je ne sois pas un accro des X-Men, ce petit jeu m'a tout de même bien plu. Dans l'ensemble, il reprend pas mal d'éléments du premier épisode en ajoutant de nouveaux personnages. Le concept a quelque peu vieilli mais il est très agréable de diriger des super héros au travers d'une horde d'ennemis débiles. Je suis content de voir que les graphismes ont été améliorés, surtout en ce qui concerne les décors. Un bon jeu dans la moyenne...



MUTANTS STORY, PART II



C. Claremont.

Au début des années 70 la série s'arrête avant de ressusciter en 1975 sous la houlette du scénariste Chris Claremont et de John Byrne. Les Uncanny X-Men repartent à l'assaut avec une nouvelle équipe. Seuls restent en lice Cyclops et Jean Grey. Viennent se joindre à eux : Ororo Munroe, Storm, une mutante façon divinité africaine. Logan, alias Wolverine, pourvu d'une charpente et de griffes en Adamantium. Colossus, de son vrai nom Piotr Rasputin, un géant au corps d'acier. Nightcrowler (Diablo), moins connu sous le nom de Kurt Wagner, aux allures de diabolin bleu. Et enfin Banshee (le hurleur) et Thunderbird compléteront cette joyeuse petite bande. D'autres mutants les rejoindront : Psylocke, Gambit, Rogue, mais ces X-Men s'éparpillent dans une foultitude de X-titles : X-Factor, X-Calibur, News-Mutants, etc.





X-MEN 2

1 À 2
JOUEURS

MEGA DRIVE

Arcade
action

PRIX:
C

ÉDITEUR

Sega

NOTES

GRAPHISME 14

ANIMATION 14

SON 15

JOUABILITÉ 16

DURÉE DE VIE 16

INTÉRÊT 16

COMMENTAIRE

X-Men 2 est un bon jeu d'arcade/action, servi par une réalisation honnête que les possesseurs de Mega Drive et fan de comics adoreront, c'est quasiment certain !

POUR

- ▲ Vous avez la possibilité de jouer à deux simultanément.
- ▲ Prise en main des personnages assez facile.

CONTRE

- ▼ Pas de réelles innovations par rapport à X-Men 1.

15

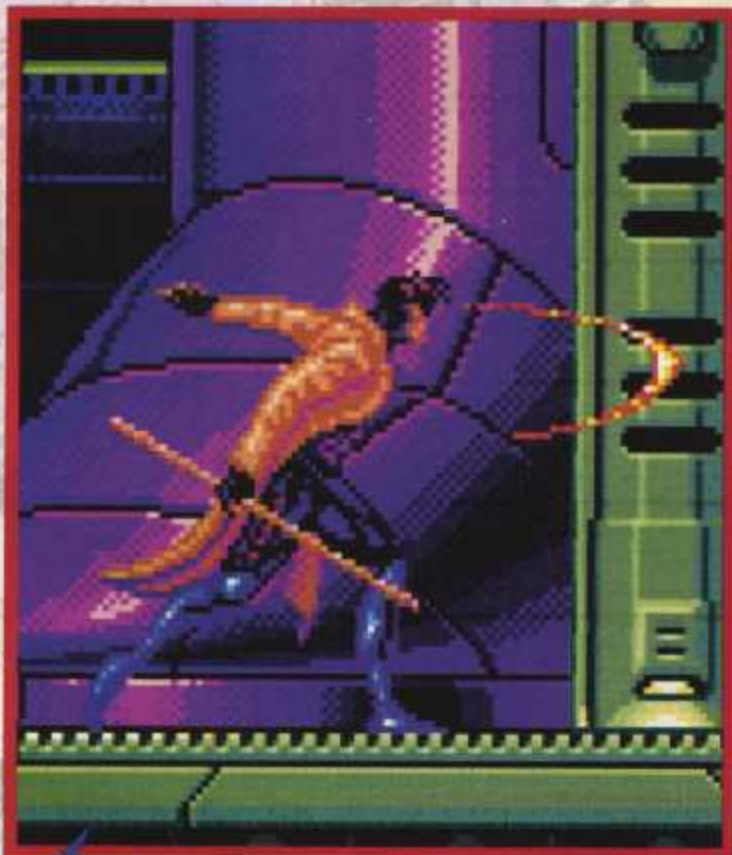
MOYENNE DES NOTES



Serval réalise ici une attaque aérienne. Inutile de vous préciser qu'il décuple ses forces au maximum et que ses griffes d'adamantium déchirent l'acier le plus solide.



Comment résister aux terribles coups de dague psychique de la superbe Psylocke ? En prenant ses jambes à son cou !



Gambit est un ancien joueur de poker. Voilà pourquoi il envoie des cartes acérées et explosives sur les méchants qui lui barrent le passage.



Le concept des battletechs (d'énormes cyborgs de combat) a souvent été exploité. Aujourd'hui, Sega remédie à la lacune de la 32X avec Metal Head. Dans un (évident) monde futuriste, partagé entre les conflits nationaux et les crises internes, un groupe d'hommes œuvre pour la paix. Ils instaurent la Fédération Mondiale, destinée à prévenir une autre guerre mondiale. Mais les hommes n'oublient pas la haine qu'ils se portent. Certaines régions du monde sont encore déchirées par les guerres civiles. Stricte et implacable, la Fédération décide de sanctionner les contrevenants en appliquant la loi du talion (œil pour œil, dent pour dent). Pour mater les rebelles, la Fédération utilise des Metal Heads, d'immenses machines anthropomorphes, bien armées et revêtues d'une carcasse blindée. Dans un premier temps, la force de frappe des Metal Heads est suffisante pour endiguer les plans terroristes et la paix est préservée pendant plusieurs années. Durant cette période, les organisations rebelles créent un cartel très puissant. Les conflits explosent en plusieurs points du globe et la Fédération n'est plus en mesure de les contenir. De plus, ils sont maintenant équipés d'engins capables de rivaliser avec les Metal Heads. C'est là que vous intervenez... Six vues différentes sont disponibles afin d'agrandir votre champ de vision (vue suggestive, de dos, de bas, d'au-dessus, sur la gauche et sur la droite). Avant de partir en mission, équipez votre robot en fonction de vos besoins. Chaque nouvelle phase entraîne un passage obligatoire par l'armurier (pour votre plus grand plaisir).

Sartan

ANGLE DE VUE

Metal Head met à votre disposition quatre angles de vue, vous permettant ainsi d'embrasser une plus grande aire de jeu du regard. Pour certaines missions, la vue basse est idéale puisque vos adversaires sont principalement héliportés, tandis que pour d'autres, la vue reculée vous indique la position de vos ennemis afin de prévenir tout risque d'embuscade. Sachez gérer l'angle de vision en fonction de vos missions.



La vue du dessus vous permet d'appréhender les pièges qui vous attendent à chaque tournant. Elle est très appréciée dans les couloirs de la base.



METAL

LEÇON D'HISTOIRE

L'histoire du monde (pas le nôtre, bien sûr) vous est contée au début du jeu dans une scène d'introduction statique. Des images sobres et verdâtres vous expliquent que la Terre est menacée par un groupe terroriste puissant et que seul les Metal Heads sont en mesure de palier à ce « problème ». Chaque image décrit un moment clé de l'histoire du jeu.

L'histoire commence après le troisième conflit mondial, qui a ruiné la planète.



Les scientifiques développent une nouvelle arme dissuasive : les Metal Heads.



La vue basse vous permet de prévenir les attaques aériennes et d'avoir ainsi un champ de vision plus large.

La vue en recul ne sert pas à grand chose, si ce n'est à observer d'un peu plus loin l'avancée de votre Metal Head.



HEAD



SARTAN

D'un point de vue général, Metal Head n'est pas traité comme les autres jeux battletech, à savoir comme un soft d'aventure. Il s'agit plutôt d'un jeu d'arcade, avec continue et crédits. Le jeu est un peu lent et pas très beau, ce qui diminue la sensation d'action lors de vos sorties. On déplore aussi le manque d'arme disponible. L'intérêt du jeu réside surtout dans l'ambiance qui a été recréée autour des missions. Ainsi, lorsqu'on attaque la base ennemie, on est tendu à chaque nouvelle porte. Les missions ne se résument pas à la destruction massive et arbitraire de machines, mais à d'autres objectifs plus subtils (escorte, repérage...), ce qui est louable. Metal Head est un jeu qui mérite le détour.

Metal Head

1
JOUEUR

32X

Battletech

PRIX :
C

ÉDITEUR

Sega

NOTES

GRAPHISME 14

ANIMATION 13

SON 12

JOUABILITÉ 12

DURÉE DE VIE 12

INTÉRÊT 14

COMMENTAIRE

Beaucoup de jeux du genre existent sur les plates-formes 16 bits, mais aucun n'a la classe de celui-là. Les fous de battletech vont être ravis avec Metal Head.

POUR

- ▲ Les missions sont bien sympa !
- ▲ Le système de jeu est très facile à gérer.

CONTRE

- ▼ La facilité du jeu.
- ▼ Les animations sont souvent à la traîne.

13

MOYENNE DES NOTES

DANS LE FEU DE L'ACTION

Après *Fatal Fury* et *Samourai Shodown*, *World Heroes 2 jet* est la troisième conversion d'un jeu de combat Neo Geo sur Game Boy. C'est un travail assez périlleux, puisqu'il faut passer de l'arcade à la 8 bits tout en enlevant les couleurs ! Takara a relevé le défi en transformant les redoutables combattants en petits personnages SD (Super Deformed), qui n'ont rien perdu en brutalité. Les combats s'enchaînent en deux manches gagnantes et les coups spéciaux pleuvent dans tous les sens. Les deux boutons de la Game Boy sont utilisés : un pour les pieds, un pour les poings, une pression plus forte donne un coup plus fort. Les nombreux coups spéciaux se réalisent à la manière de *Street Fighter*. On peut jouer à deux en même temps et avoir la magie de quelques couleurs grâce au Super Game Boy. Bref, voilà un titre intéressant pour les possesseurs de l'infatigable portable de Nintendo !

Lion



Un bon coup de pied dans le bide, il n'y a rien de mieux pour une digestion efficace.



Janne peut se transformer en oiseau de feu pour brûler ses adversaires.

ZEUS, DIEU DES BOSS



Une fois tous les autres abrutis mis au tapis, vous aurez l'infime honneur d'affronter Zeus. Une grosse mastoque qui passe son temps à essayer de vous coller au sol. La partie n'est pas gagnée d'avance...





World Heroes 2 Jet

1 À 2
JOUEURS

GAME BOY

Combat

PRIX :
B

ÉDITEUR
Takara

NOTES	
GRAPHISME	13
ANIMATION	13
SON	11
JOUABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	16
INTÉRÊT	15

COMMENTAIRE
Une adaptation quasi conforme à la version Neo Geo, les couleurs en moins !

POUR
▲ Tous les coups de la version originale.
▲ Des personnages au moins sympathique.

CONTRE
▼ Un son plutôt médiocre.
▼ Des décors pas trop recherchés.

14

MOYENNE DES NOTES

Le Dragon Punch est utilisé à toutes les sauces. C'est désormais un classique du genre.



Y'en avait avec les dents longues, maintenant y'en a avec les mains grosses.

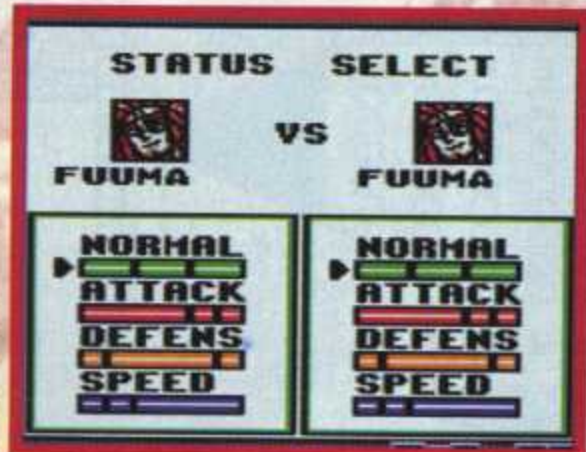
DES OPTIONS qui font la différence



Le mode tournoi permet d'affronter des équipes de trois adversaires.



Le choix des personnages. Seize en tout ! Et un dix-septième si vous collez le cheat mode.



En mode Versus, on peut choisir les caractéristiques de ses personnages. Vitesse, puissance, défense...

AVIS

LION CE HÉROS

Cette version Game Boy de World Heroes 2 Jet est tout à fait réussie. Il est étonnant de constater que tous les coups de la mouture originale sont présents. Les graphismes n'ont rien de fantastique mais les bouilles « SD » des personnages sont vraiment top. On pourra peut-être lui reprocher une maniabilité douteuse mais bon, c'est de la Game Boy. En bref, World Heroes 2 Jet est un jeu de combat qui est à la hauteur de la portable.

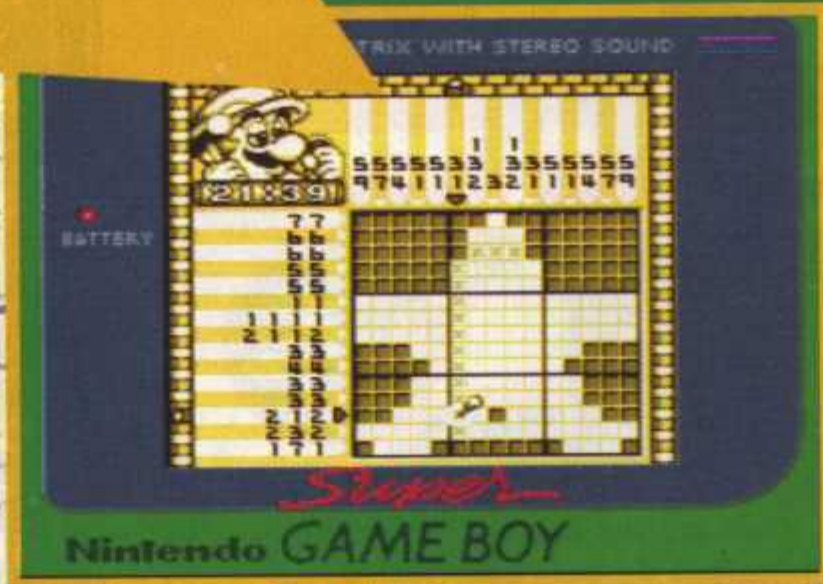
Nintendo se lance corps et âme dans la confection de jeux de réflexion. Aujourd'hui, l'éditeur nippon lance Picross, une sorte de Tetris marrant comme tout. Le but du jeu est simple. Guidé par une série de chiffres indiquant la taille d'une pièce du puzzle, le joueur doit graver les cases d'une grille pour tracer un motif inspiré par un personnage du monde de Mario. Cette simplicité diabolique est redoutable. Elle cache un jeu de réflexion sans prétention mais efficace. Si vous rencontrez quelque difficulté, une aide de départ peut être activée pour vous guider. Les figures à reconstituer sont multiples : champignons, Game Boy, ennemis... Le jeu compte plus d'une centaine de niveaux à la difficulté progressive qui conviendront aussi bien aux débutants qu'aux habitués des jeux de réflexion. Fort de ce concept, Nintendo a même lancé une campagne massive sur tout le globe, avec notamment des clips TV en France. Mario Picross sonne le retour de Nintendo sur le petit écran ! En attendant le prochain Super Mario, laissez-vous tenter par le délire de Picross sur votre Game Boy !

Mad Fax II

MARIO

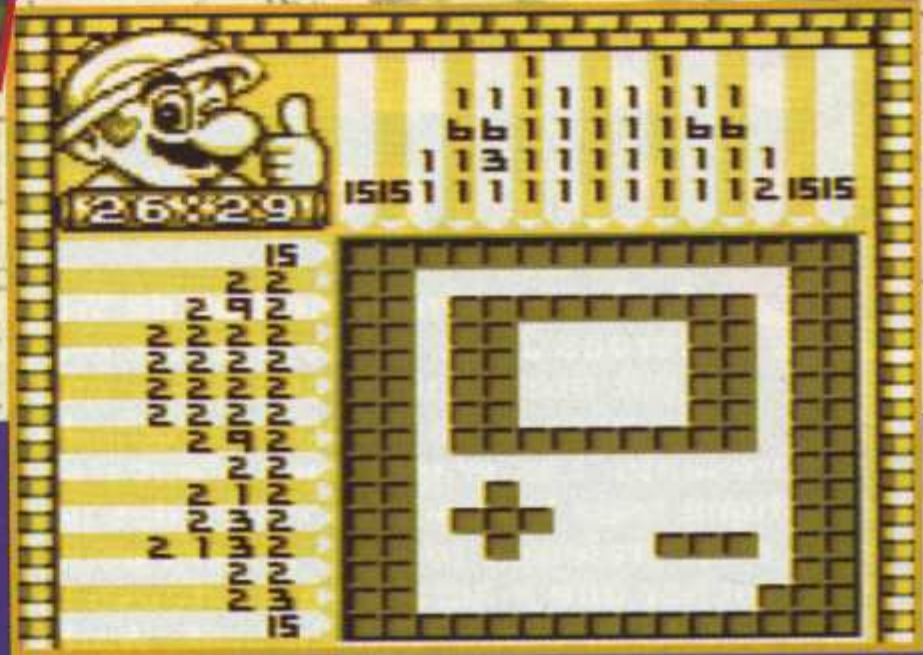
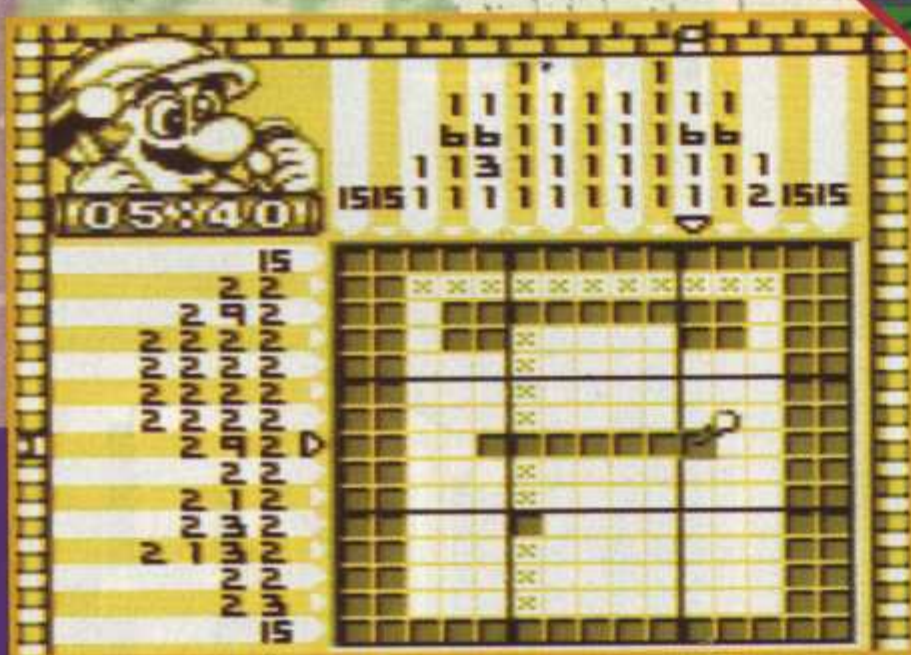
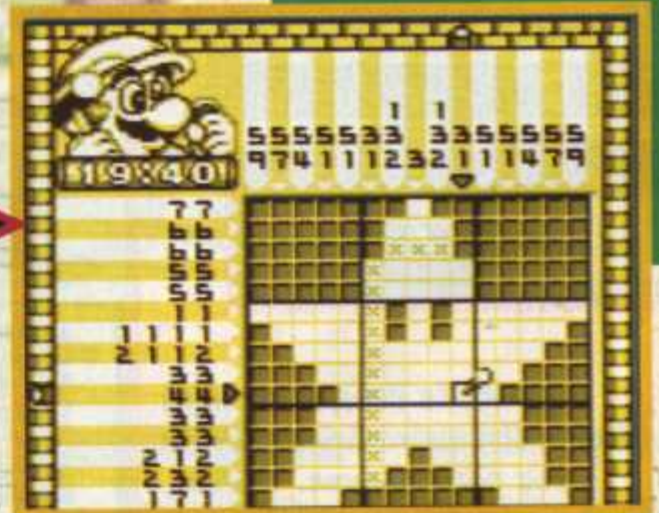
PICROSS PAS À PAS

Suivons pas à pas une partie de Mario Picross. Elle commence par un choix : celui d'accepter ou non une aide de départ. Viens ensuite la sélection du niveau de difficulté. Pour commencer, le niveau C devrait aller. Vous êtes prêts ? C'est parti !



Let's go ! Le chronomètre est en route, il n'y a pas de temps à perdre. Commençons par creuser les dalles les plus simples, celles qui forment de grands ensembles, de 6 à 15 blocs.

Une fois les grandes lignes tracées, observez les correspondances entre les lignes horizontales et verticales. C'est la clé du succès.



Let's go ! Le chronomètre est en route, il n'y a pas de temps à perdre. Commençons par creuser les dalles les plus simples, celles qui forment de grands ensembles, de 6 à 15 blocs.



PICROSS



L'idéal est de deviner quel motif est représenté pour le graver sans l'aide des chiffres ! Pas facile, certains motifs étant assez biscornus.

Félicitations, vous êtes une étoile de Picross ! Mais ce niveau était simple. Saurez-vous déjouer les pièges d'un motif plus compliqué ?



NINTENDO MET LE PAQUET



La campagne de publicité mise en place peut paraître étonnante pour un produit ayant un développement aussi réduit. Nintendo n'a en effet pas lésiné sur les moyens : des clips TV, des pages de pub dans les magazines et une campagne d'affichage sera peut être mise en place. Bref, vous n'avez pas fini d'entendre parler de Mario Picross !



MAD FAX II

Difficile de refuser quand, comme dit José, on vous propose d'arrêter d'entasser des briques pour passer à quelque chose d'un peu plus innovateur. Picross est bien conçu et compense une réalisation pas vraiment extraordinaire par une originalité qui manque à beaucoup de produits de ce type. Il n'empêche que quelques options supplémentaires n'auraient pas fait de mal à l'ensemble comme le mode deux joueurs, par exemple.

TETRIS OU PICROSS, IL FAUT CHOISIR !

Top Consoles a rencontré des fous de jeux de réflexion qui ont accepté de parler en conservant l'anonymat. Par commodité nous l'appellerons, euh... José !

Top Consoles - José, tu as 34 ans et tu es adepte de Tetris depuis la version NES. Qu'est-ce que tu aimes dans tes jeux de réflexion ?

José - J'aime les jeux qui font réfléchir parce que ça m'interpelle quelque part au niveau du vécu ! Et puis, c'est cool dans le RER quand t'as 25 stations pour aller à Disneyland Paris. T'allumes, tu te tapes une petite partie et quand t'éteins, c'est pas grave puisque de toute façon c'est toujours pareil.

Tu as joué à Mario Picross, qu'en penses-tu ?

C'est pas mal, l'idée est originale. Je me prends bien la tête dessus et les motifs à trouver sont variés. Et puis la difficulté progressive et le temps limité pimente un peu le tout.

Est-ce que tu lâcherai Tetris pour Picross ?

Je n'y ai pas encore assez joué. A priori, graver des dalles, ça me changerai peut être d'entasser des briques...

Mario Picross

1
JOUEUR

GAME BOY

Reflexion

RIX :
B

ÉDITEUR

Nintendo

NOTES

GRAPHISME

-

ANIMATION

-

SON

12

JOUABILITÉ

18

DURÉE DE VIE

19

INTÉRÊT

18

COMMENTAIRE

Sur un tel jeu, nous avons préféré ne pas tenir compte des graphismes et des animations dans notre note. Mario Picross prend place à côté de Tetris ou Block Out.

POUR

- ▲ Le changement.
- ▲ La jouabilité.
- ▲ La simplicité.

CONTRE

- ▼ Pas de mode 2 joueurs.
- ▼ La musique.

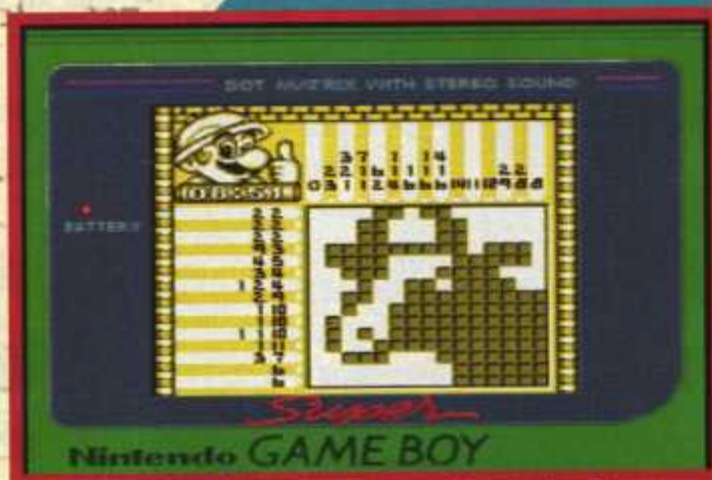
17

MOYENNE DES NOTES



PAS LE DROIT À L'ERREUR !

Le Game Over fatigué peut être provoqué de deux façons dans Mario Picross. Toutes les deux sont inhérentes au chronomètre. Soit vous perdez votre temps en vous remuant les méninges sans essayer sur le terrain de trouver des combinaisons, et vous découvrez avec surprise que le chrono est à 0, soit vous prenez trop de risques et l'ordinateur vous pénalise sur votre temps restant, en multipliant la pénalité par deux à chaque erreur. Dur, dur !



Dans Mario Picross, vous découvrez les motifs les plus saugrenus ! Nous vous laissons chercher. En tout cas, vous n'êtes pas prêt de rendre les armes...



Les scores et les avancées sont sauvegardés dans trois mémoires différentes. Nintendo a fait les choses en grand.

Un mode facile (idéal pour commencer) vous permet de démarrer avec des exemples simples qui permettent de comprendre rapidement le fonctionnement du jeu.



BORN TO BE WIRED

Empiler, graver, creuser... tout ça c'est la même chose, un procédé facile pour sortir des produits identiques mais différents... Il faut cependant avouer que Mario Picross utilise un concept qui n'avait pas été vu sur console depuis le milieu des années 80, ce qui équivaut à dire que c'est un concept neuf, puisque aucun d'entre vous n'a assisté à sa naissance. Toutes railleries mises à part, Picross (re)renouvelle la gamme des jeux de réflexion avec un système aussi amusant que Tetris, mais bien différent.

Nous avons la solution !



*Toutes les soluces complètes
des meilleurs jeux !*

et des milliers de trucs & astuces !

36 75
KONSOL

Également par téléphone : ☎ 36 70 53 89

Qu'il est agréable de retrouver notre petit James Pond adoré dans de nouvelles aventures, tout à fait hors du commun, intitulées *Operation Starfish*. En effet, ça vous arrive souvent de gambader sur du gruyère ou du camembert ? De vous battre contre des poussins qui se transforment en bombes dévastatrices ou encore de chausser des ressorts pour bondir mieux qu'un kangourou ? Avouez que c'est assez rare tout de même ! Ici, tout est possible et envisageable pour délivrer au plus vite ses petits camarades agents secrets. À travers différents niveaux, vous allez défier le mal pour défendre le bien (c'est bizarre, j'ai l'impression d'avoir déjà vu ça quelque part !). Au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu, collectionnez les croissants de lune, les pièces et les tasses pour bénéficier de certains bonus. N'oubliez pas les armes au passage (parapluie-parachute, ressorts, pistolet et dynamite), sans elles, vous n'irez pas très loin !



OPERATION STARFISH

LES INDISPENSABLES

Vous pensez bien qu'au bout d'un moment, les petits poings de James Pond ne suffisent plus. Voilà pourquoi, de temps en temps, notre ami trouve des armes et les utilise. Certaines réduisent en poussière les ennemis, d'autres servent à améliorer les capacités physiques de notre héros.



Lorsqu'il trouve le parapluie, celui-ci lui sert de parachute. Très pratique pour éviter certains ennemis un peu collants !



Lorsque James Pond chausse les ressorts, il devient « l'homme qui valait trois milliards ». Les bonds qu'il fait sont impressionnants.



Récupérez cette arme et lancez des pommes et des oranges sur tout ce qui bouge. Elle est très efficace mais ne peut pas être transportée d'un niveau à l'autre.



Ramassez des pierres et jetez-les aux ennemis. Cette action peut être répétée autant de fois que vous le désirez si toutefois vous ne les lancez pas dans le vide !

Koopa



OPERATION STARFISH

DES BONUS À GOGO !

Voici tous les petits objets, toutes les petites choses qui font que votre score prend de l'ampleur. Ces aides sont le plus souvent cachées dans les niveaux. À vous de tenter toutes sortes de choses pour les détecter. Sauter sans cesse, même dans le vide, car quelquefois des éléments apparaissent. Osez prendre des risques et vous serez récompensé.



Ramassez toutes les tasses que vous trouvez. Celles-ci vous sont utiles pour compléter votre tasse qui se trouve en haut de l'écran.



À la fin de chaque niveau vous trouvez cette borne. Détruisez-la pour pouvoir accéder au niveau suivant et ainsi de suite.



Ben alors James, fais pas cette tête ! Tu devrais plutôt être content d'avoir trouvé ce passage dissimulé.

KOOPA

Voilà un jeu de plate-forme comme beaucoup d'autres. Tous les ingrédients sont là pour que le jeu soit appréciable. Il manque tout de même certaines trouvailles et quelques idées qui en auraient fait un excellent jeu. Les décors sont un peu vides et les niveaux trop identiques. De plus, le personnage manque de personnalité (il a toujours la même tête et ses armes sont limitées). Operation Starfish reste donc un bon jeu, sans pour autant casser des briques. Voilà !

Operation Starfish

1
JOUEUR

SNIN

Plate-forme

PRIX :
D

ÉDITEUR

US Gold

NOTES

GRAPHISME 12

ANIMATION 14

SON 12

JOUABILITÉ 13

DURÉE DE VIE 14

INTÉRÊT 13

COMMENTAIRE

Un petit jeu sympa qui vaut le détour uniquement si vous avez apprécié les autres James Pond et que vous voulez rester dans la même ambiance.

POUR

- ▲ Un jeu dépaysant.
- ▲ Quelques bonnes idées.

CONTRE

- ▼ Les niveaux sont trop semblables.
- ▼ Quelquefois on s'y ennue un peu...

13

MOYENNE DES NOTES

C'est au détour d'un coin de la rédaction où Kharmô et Bill Ballatine se prostraient devant un écran miniature en criant à tue-tête des phrases d'une finesse particulière (« Purée ! J viens d faire un Birdie ! », ou encore « Je t'ai eu au classement, duc. ») que j'ai entendu pour la première fois parler de PGA European Tour. Ma première réaction devant un jeu de golf est, d'ordinaire, une moue plutôt peu engageante et un gargouillement rauque, un tantinet moqueur. Mais là, je m'incline devant ce jeu qui a réussi à intégrer des notions techniques et une part de fun bien dosée. Enfin un jeu de golf où l'on ne perd pas les trois-quarts de son temps à configurer sa prise en main, l'effet chelou qui fera que votre balle roulera plus loin, sur la droite ou encore rebondira par ricochet sur la rivière pour rejoindre le green. Bref, une interface pratique, rapide, à la portée de tout le monde (enfin mis à part Kharmô et Bill). En tout et pour tout, vous pouvez pratiquer votre drive sur quatre circuits, vous mesurer aux plus grands champions et prouver à tous que vous êtes le meilleur... Enfin, après moi !

Sartan

Si le golfeur dépasse le Par d'un coup, il fait un Boggey. La terminologie ? « Whoaa ! J'ai fait un au-dessus du Par ! J'ai fait un Boggey ».

Le Par, quand à lui, est une estimation du nombre de coup maximum qu'un golfeur doit effectuer sur un trou.

Un Eagle, c'est très difficile à faire (moins qu'un Albatros, c'est-à-dire mettre la balle dans le trou du premier coup). Ça signifie que vous venez de faire deux en dessous du Par.

PGA EUROPEAN TOUR

C'EST QUOI ?

Le plus motivant dans ce jeu, est de pouvoir réaliser des Eagles et autres Birdie sans trop de difficulté. Quelle joie lorsque la petite fenêtre s'ouvre en bas à gauche de votre écran et inscrit le petit mot « Eagle ».

Un Birdie, c'est le terme qui désigne un bon trou. En fait, je viens de rentrer la balle dans le trou avec un coup de moins que le Par.





PGA European Tour

1 À 2 JOUEURS

GAME BOY

Simulation sportive

PRIX : B

ÉDITEUR THQ

NOTES	
GRAPHISME	12
ANIMATION	12
SON	10
JOUABILITÉ	11
DURÉE DE VIE	12
INTÉRÊT	14

COMMENTAIRE

Même si vous n'aimez pas le golf parce que c'est trop compliqué, parce que vous ne comprenez pas les règles, etc... PGA Tour saura vous séduire par sa facilité d'accès et ses options intéressantes.

POUR

- ▲ Une excellente réalisation.
- ▲ Une interface très gérable.
- ▲ Un maximum de fun !

CONTRE

+++++Un fer 9 rouillé qui ne facilite pas le drive ! (on ne félicite pas le caddy !).

12

MOYENNE DES NOTES



PITT

Après la série des PGA Tour Golf, v'la t'y pas qu'Electronics Arts crée PGA European Tour. Je vous le donne en mille comme en cent, vous avez aimé les premiers, vous vous amouracherez de cette nouvelle série. À réserver aux amateurs de petites balles et de trous...

LES CIRCUITS

Le jeu propose quatre parcours différents. Ces derniers sont plus ou moins difficiles, ainsi les joueurs amateurs (n'est-ce pas Bill ?) peuvent s'entraîner et laisser les autres sur les parcours plus compliqués. Les pièges ne manquent pas : arbres, rivière, bunkers, Koopa partie à la cueillette aux champignons sur le green, etc.

Le premier circuit est celui de la forêt d'Ardenne dans le Warwickshire, en Angleterre. Ce parcours est assez simple et convient parfaitement aux amateurs pour prendre le coup de main.



Le circuit le plus technique est le Crans Sur Sierre, en Suisse. Sachez surdoser les frappes et les effets.

Le deuxième circuit est le Wentworth, à Surrey (Angleterre). Il est plus technique que le premier et le vent souffle à courber les chênes !



Valderrama Sotogrande, Spain
Le circuit de Valderama en Espagne est très long et demande une grande endurance.



SARTAN

Whooooaaa ! En voilà un jeu qu'il est bon. Et pourtant, je suis en général peu enclin à me réjouir lorsqu'on me file un jeu de golf à tester. Mais, là, je ne regrette rien ! Ça faisait longtemps que je ne m'étais pas autant amusé sur une simulation de golf, voire même sportive.

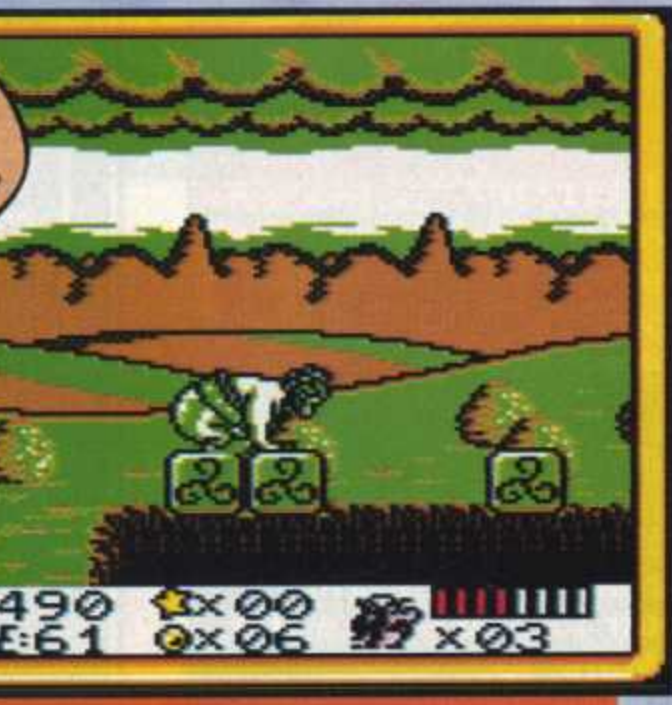
A lors que César fait tout pour chasser définitivement le dernier village gaulois qui lui résiste, Obélix et son fidèle compagnon Astérix décident de partir à l'aventure à travers son Empire. C'est en fait l'épisode du Tour de Gaule que vous allez vivre sur Game Boy. Nos deux amis sont donc lancés dans un nouveau jeu de plate-forme où humour et émotion sont au rendez-vous. À travers plusieurs niveaux différents, qui sont représentés par des décors d'une qualité exceptionnelle, vous participerez, entre autre, à un match de rugby, aux Jeux Olympiques et même à une corrida. Alors si vous voulez casser du Romain, n'hésitez surtout pas ! Ici, tous les coups sont permis. Mais ceci à une seule condition : que vous n'oubliez jamais de vous ravitailler en sanglier et potion magique ! Sinon, vous ne ferez pas long feu (n'est-ce pas Astérix ?). Un jeu carrément sympa qui reste totalement fidèle aux albums BD, surtout que vous avez le choix entre les deux personnages : Astérix (le plus rusé) ou Obélix (le plus musclé). Alors, à vous d'opter pour celui qui vous convient le mieux !

ASTÉRIX &

OBÉLIX, LE DESTRUCTEUR !

Tout le monde connaît Obélix et ses manières peu catholiques de faire remarquer aux Romains qu'ils sont quelquefois assez dérangeants ! Ici, toujours fidèle à lui-même, le voici plus que jamais déchainé et surtout motivé à faire taire les Romains une bonne fois pour toute. Les amis, ça va chauffer !

On peut dire que ce Romain là n'est pas prêt de remettre les pieds chez les Gaulois. Quelle sacrée raclée !



Comme dans Mario World, Obélix doit se cogner sur les petits carrés disposés en hauteur pour faire ressortir les bonus qui y sont cachés.



Le voici contraint à monter sur ce dolmen pour attraper le contenu du carré.

Obélix souffre-t-il de vertige ou bien se baisse-t-il simplement pour surprendre son malheureux ennemis ?



Obélix

ASTÉRIX, PETIT MAIS COSTAUD !

Voici le célèbre Astérix dans toute sa splendeur. En effet, nanti de la fameuse potion magique dont seul Panoramix en connaît la composition, il devient fort comme bœuf. Et là, c'est la panique du côté Romain, car non seulement il possède la force, mais en plus de cela, il est également doté d'une intelligence féroce. Les Romains n'ont qu'à bien se tenir !



Regardez cet athlète qui grimpe à l'échelle !

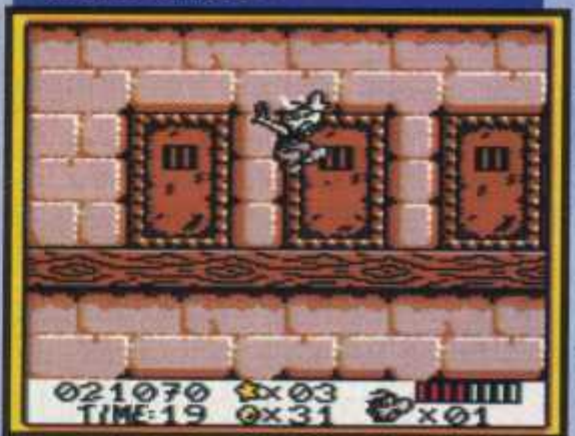
Vous croyez qu'il joue à cache-cache ?



Admirez le saut et la souplesse d'Astérix, qui sont très avantageux dans certaines circonstances !



Ben alors Astérix ! On commence à se faire vieux !



KOOPA

À vrai dire je suis plutôt satisfaite de ce plate-forme sympatoche. Tout d'abord parce que l'ambiance BD y est présente, mais ensuite pour sa réalisation qui est réussie. Non seulement le jeu est diversifié, mais en plus de cela il est bourré d'humour et ça, c'est un bon point ! Une bonne cartouche pour votre Game Boy, à condition que vous aimiez la baston, surtout contre les Romains !



Obélix

1 JOUEUR

GAME BOY

Plate-forme

PRIX : B

ÉDITEUR

Infogrames

NOTES

GRAPHISME 13

ANIMATION 14

SON 12

JOUABILITÉ 13

DURÉE DE VIE 13

INTÉRÊT 14

COMMENTAIRE

Il est certain qu'Obélix marié au Game Boy donne un résultat plus que satisfaisant, même s'il manque un peu de nouveauté par rapport aux autres jeux de plate-forme.

POUR

- ▲ Un jeu très agréable de par son ambiance.
- ▲ Une bonne maniabilité.

CONTRE

- ▼ Un poil difficile.
- ▼ Les sprites ont tendance à disparaître de temps en temps.
- ▼ Peu de différence entre les 2 persos.

13

MOYENNE DES NOTES

GAME GEAR

Super Columns



Éditeur : Sega
Genre : réflexion

Pour

▲ Un jeu passionnant.
▲ Une durée de vie infinie.

Contre

▼ Pas assez de nouveauté.

Moyenne des notes **15/20**

Columns est un jeu de réflexion qui est né sur Mega Drive, avant d'être adapté sur Game Gear. Après le grand succès qu'il connut, voici la nouvelle version, fraîchement sortie de chez Sega. Ce « Super Columns » propose en plus un mode « Story » dans lequel vous affrontez plusieurs ennemis tout au long d'une histoire. La question que vous êtes en droit de vous poser est : cela suffit-il pour pouvoir en faire un second volet ? Personnellement, je ne pense pas. Cette cartouche est à réserver à ceux qui ne possèdent pas l'ancienne, même si le jeu n'est en rien altéré et qu'il est, au contraire, toujours aussi prenant !

GENESIS

Sea Quest

Voici un jeu d'un genre nouveau, ou plutôt d'un genre peu fréquent. Dans ce soft, vous devrez remplir des missions pour le moins délicates qui se passent dans les fonds marins. À bord de votre submersible, vous devrez, entre autre, sauver les membres d'une expédition qui a mal tourné, récupérer du minerai. Et ce, dans une ambiance hostile puisque des sous-marins pirates n'arrêtent pas de vous embêter. Entre stratégie et action, Sea Quest vous propose une aventure originale mais hélas, pas encore suffisamment évoluée. En effet, l'aspect répétitif du jeu et la température de l'eau risque de refroidir certains. Dommage car l'idée est excellente.



Éditeur : import
Genre : sous-marin

Pour

▲ L'ambiance sous-marine.
▲ L'intérêt des missions.

Contre

▼ Un peu répétitif..

Moyenne des notes **12/20**

GAME GEAR

Opération Starfish

Sous le mot de passe « Opération Starfish » d'US Gold se cache l'objectif d'une mission très spéciale sur Game Gear. Cette périlleuse charge ne peut être attribuée qu'au roi des agents



Éditeur : US Gold
Genre : plate-forme

Pour

▲ C'est un James Pond.
▲ C'est immense.

Contre

▼ Dur, dur, la jouabilité.
▼ C'est trop difficile.

Moyenne des notes **12/20**

secret : James Pond. Mais il devra pourtant se méfier ! Car, il est confronté au Docteur Maybe qui veut mettre le monde à ses pieds. Voici un jeu vaste, rapide et sympathique sur la portable de Sega. Malheureusement, celui-ci souffre d'un manque flagrant de jouabilité ce qui n'arrange rien à la difficulté déjà élevée. À réserver aux très bons joueurs (ou peut-être aux maso...).

MEGA DRIVE

Striker

Striker, énième simu de foot, propose une flopée d'options : des tas d'équipes, des ralentis, des coupes et championnats variés, trois angles de vue, climats variables, etc. Voilà qui est alléchant, n'est ce pas ? Il semblerait donc que les programmeurs aient pensé à tout, du mode deux joueurs à l'épreuve des pénalties en passant par le paramétrage des matches. Dommage qu'ils n'aient pas pensé à créer un intérêt à ce jeu qui en est totalement dénué. Si seulement ça n'avait pas été aussi lent, on aurait pu être plus tolérant. Vraiment, hormis l'épreuve des tirs au but, Striker ne propose rien de nouveau et surtout, rien de passionnant...



Éditeur : Sega
Genre : sport

Pour

▲ Des options à foison.
▲ Les trois angles de vue.

Contre

▼ C'est très lent.
▼ On s'ennuie ferme.

Moyenne des notes **10/20**

GAME GEAR

Tempo



Éditeur : Sega
Genre : plate-forme

Pour

▲ De bonnes idées.
▲ Un personnage marrant et agréable.

Contre

▼ Le jeu est beaucoup trop facile.
▼ Sa durée de vie est purement inadmissible.

Moyenne des notes **11/20**

Voici un petit personnage tout à fait hors du commun. Il se balade avec un casque sur les oreilles, avance pratiquement en dansant, récolte les notes de musique qu'il trouve et même des CD. Son meilleur atout est de pouvoir voler grâce aux magnifiques ailes qui habillent ses charmantes épaules. Son principal but : éliminer ceux qui veulent l'empêcher de poursuivre son chemin en musique et trouver au plus vite

la sortie de chaque niveau. Un jeu franchement sympa qui vaut bien le détour parce que non seulement l'idée est bonne, mais la réalisation du jeu est parfaite. Dommage qu'il y ai un revers à la médaille : sa durée de vie. Un jeu court est apprécié lorsqu'il est difficile ou ennuyeux mais pas lorsqu'il est, comme Tempo, agréable et divertissant. Là, y a de l'abus !

GAME BOY

True lies

Si Harry Tasker semble n'être qu'un commercial tout à fait ordinaire, il n'en est pas moins l'un des meilleurs agents d'une agence gouvernementale ultra-secrète. C'est donc dans sa peau que vous allez accomplir différentes missions afin de désamorcer les têtes nucléaires et d'éliminer les têtes brûlées du Jihad. Récupérez toutes les armes que vous trouverez (pistolet, fusil de chas-



Éditeur : Acclaim
Genre : aventure

Pour

▲ Le côté « aventure ».
▲ Les missions sont très intéressantes.

Contre

▼ Trop redondant.
▼ Les sprites minuscules.

Moyenne des notes **12/20**

se, grenades...) et n'oubliez pas les croix rouges qui vous permettent de vous faire une santé de temps en temps. Un jeu assez sympa, même si la vue du dessus n'est pas très agréable.

NES

Wario's Woods

Voici un petit jeu de réflexion bien sympa dans lequel Toad (l'ami de Mario) affronte l'horrible Wario. Celui-ci s'amuse à lui envoyer des monstres, des lutins et des bombes de couleurs différentes. À vous de les assembler pour faire en sorte que les pièces s'annulent. Seul ou bien contre un second joueur, battez-vous contre la montre pour marquer un maximum de points. Un jeu comme on les aime sur Nintendo, qui demande réflexes et réflexion. Entre Docteur Mario et Columns.



Éditeur : Nintendo
Genre : réflexion

Pour

▲ Un jeu captivant et tout à fait adapté à la NES.
▲ On ne s'en lasse pas.

Contre

▼ Les commandes sont un peu compliquées.
▼ Peut sembler répétitif pour les non fanatiques du genre.

Moyenne des notes **15/20**

MEGA DRIVE



True Lies

L'avenir de la nation dépend entièrement de Harry qui doit livrer le combat le plus périlleux de sa carrière lorsqu'un groupe de terroristes s'empare de têtes nucléaires dans l'ex-Union Soviétique. Partez bien armé à leur recherche et accomplissez les différentes missions qui vous sont confiées. True Lies est un jeu d'aventure où imbroglios, méandres et labyrinthes sont omniprésents. Les graphismes sont assez beaux et la réalisation sans défaut. Le tout est accompagné de très bons effets sonores, ce qui fait de ce soft un bon jeu malgré quelques passages répétitifs.

Éditeur : Acclaim
Genre : aventure/action

Pour

▲ On ne s'y ennue pas.
▲ Une bonne réalisation.

Contre

▼ Le manque de diversité.
▼ Pas assez d'armes différentes.

Moyenne des notes **14/20**

Soul Blazer



Ce mois-ci Top Consoles vous gâte. Pour ceux qui cherchent encore pourquoi ils n'avancent plus dans Soul Blazer, La Licorne fait la lumière sur les plans des trois premiers niveaux. Nous voici une fois de plus unis pour le même combat : partons en croisade contre les forces du mal et délivrons le Monde des griffes de l'infâme « Deathtoll » !

Une soluce réalisée par La Licorne

La vallée luxuriante

A

Une fois libérée, elle vous donne une herbe médicinale à chaque fois que vous lui en demandez.

B

En aidant le vieux à tourner la roue, vous déclenchez l'ascenseur du palais souterrain.

C

Dans cette grotte, il y a une armure de fer et des gems. Découvrez-les par vous-même !

D

Réveillez Lisa avec la baguette des rêves, elle vous débloque le passage pour accéder au pinceau.

E

Dans la maison, mettez le pinceau sur le tableau pour aller dans la forteresse du boss.

F

Ici, vous pouvez ramasser de l'herbe médicinale. C'est bien utile pour se soigner.

G

Après avoir vaincu le boss, le chef du village vous remet la pierre brune.





TECHNIQUE DE BOSS

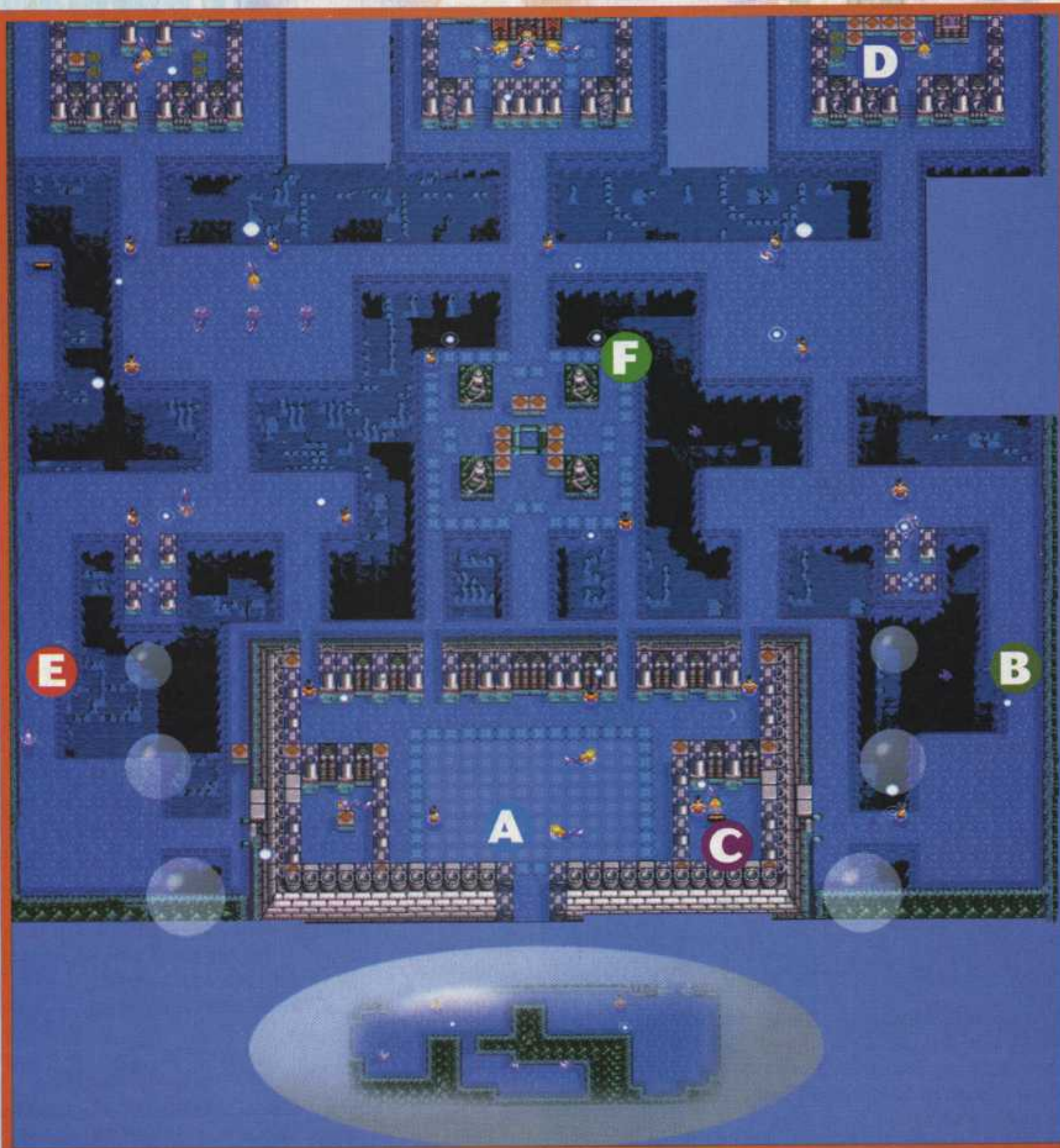


Si, on devait lui donner un nom, se serait patience ! Tout d'abord, placez-vous en bas, à droite de la flèche. Posez-vous et attendez qu'il se place juste au-dessus de vous. Quand il tire, partez en suivant le tracé vers le haut. Frappez deux ou trois fois puis esquivez son tir en vous laissant aller en arrière et vers la gauche. Recommencez à nouveau. La vie est un éternel recommencement...

Le Bois vert

- A**
En jouant à leur jeu, vous gagnez de l'herbe médicinale. ça peut toujours servir...
- B**
Dans ce trou, vous trouvez des feuilles du Bois vert. Vous pourrez ainsi prendre le radeau.
- C**
Pour avoir l'armure qui est dans le coffre, parlez avec l'écureuil qui tourne autour de la souche.

- D**
Avec l'écureuil, échangez des graines contre l'épée Psycho, il vous donne un objet utile pour la suite.
- E**
Dialoguez avec la taupe. Elle vous apporte son aide pour voir dans le palais de lumière.
- F**
Ne passez pas à côté de ce cerf sans lui rendre service, vous serez bien récompensé.
- G**
Chez elle, la taupe vous donne un ruban pour une de ses cousines qui vous donnera un bracelet.



A

Cette jolie sirène vous remettra l'efficace armure de bulle.

B

Ce petit poisson vous protégera des pluies acides de magna.

C

Avec une larme de sirène sur le sommet de l'île, la lave disparaît.

D

Cette adorable sirène vous donnera des herbes médicinales.

E

Le nez du dauphin est un excellent moyen de transport.

F

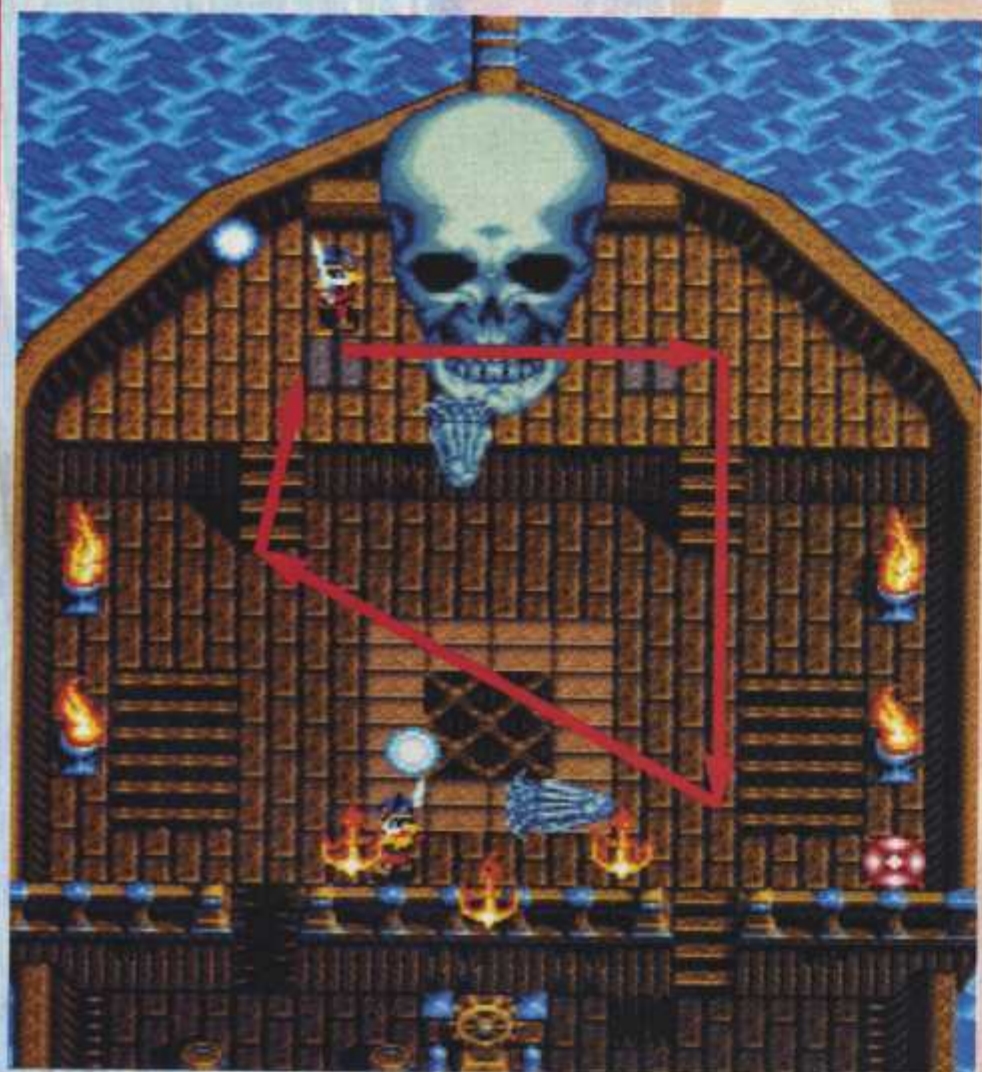
Chaque statue de sirène ouvre un passage dans la mer.

Les îles Saint-Elles



TECHNIQUE DE BOSS

Placez-vous très précisément à l'endroit où se trouve le héros. Vous ne devriez pas perdre de points avec les deux premiers monstres. Vous aurez ainsi suffisamment de marge pour achever le dernier si vous restez à la position indiquée.



TECHNIQUE DE BOSS

Atirez les mains osseuses du boss sur la passerelle du bas à droite. Montez ensuite rapidement par l'escalier de gauche, frappez-le lorsqu'il vient de la proue et redescendez par la droite... Continuez ainsi jusqu'à sa mort.

À SUIVRE...

Vous avez maintenant tous les éléments en main pour exploiter à fond la première moitié du jeu. Désormais La Licorne vous souhaite bon jeu et vous donne rendez-vous le mois prochain pour la suite de la soluce, à tchao !

Tous les Trucs & Astuces

par téléphone
36 70 53 89*

Les meilleurs jeux de l'année !

- Dragon Ball Z
- Super Street Fighter II
- Aladdin
- Desert Strike
- Nba Jam
- Landstalker
- Young Merlin
- Mortal Kombat II
- Shinobi
- Equinox
- The Empire Strikes Back
- Fatal Fury...

également par Minitel :

3615
KONSOL

3615 KonsoL, c'est aussi : les petites annonces, le dialogue direct, les questions à la Rédaction, les Action Replay, les game genie, ...



SECRET

TROISIÈME PARTIE :

Ca y est, c'est bientôt la fin du monde : la Mana forteresse va apparaître. Elle va tout détruire sur son passage comme l'avaient annoncé les anciens. Mais tout n'est pas perdu : l'épée Mana est encore entre vos mains. Partons ensemble pour repousser une dernière fois les forces du mal et restaurer à tout jamais la paix dans le monde. Vous n'aurez aucun problème pour achever cette quête : nous sommes là !

Une soluce réalisée par La Licorne.



Gordon Bull

Gorgon n'est pas très difficile à battre : à distance, lancez des sorts de foudre, ses 2470 PV vont tomber très rapidement.

Blue Spike



Je sais ce que vous pensez, on commence avec la foudre ! Eh bien non ! Pour lui enlever ses 1980 PV, rien de tel que les sorts de boue.



Après s'être embarqué sur la lune, vous arriverez au Moon Palace. À l'entrée, prenez immédiatement à gauche et vers le haut. Vous aboutirez à une sphère. Utilisez le rayon pur pour faire apparaître la salle. Vous pouvez dès à présent prendre la magie lunaire. Retournez voir Philo qui vous annonce que le sage est parti pour Tascanica.



Adressez-vous à Jean dès votre arrivée et parlez au roi dans la salle du trône. Dialoguez à nouveau avec lui et Jean après le combat avec Dark Stalker. Il y a un petit passage secret que vous pourrez exploiter en prenant modèle sur la photo. Il aboutit à un marchand identique à celui de l'Île Dorée. Repartez ensuite pour voir Philo et surtout Socrate pour faire le test de courage.

Of MANA



LA BATAILLE FINALE



Pendant votre test ou votre promenade dans la grotte, vous rencontrerez des monstres assez balèzes. Profitez-en pour monter votre sort pompe magie au niveau 3-4 et la foudre au niveau 5-6, ce sera assez aisé si vous alternez les deux. Ensuite, vous avez droit à l'épreuve du courage : le combat contre vous-même. Vous serez enfin prêt pour la quête finale.

Dopple Danger



Ici, il va falloir agir vite et bien. Les sorts ? N'y pensez même pas. Il faut tout faire à l'épée, il n'y a que ça qui marche. De plus, faites bien attention à vos points de vie, ils vont tomber en chute libre.

En entrant dans le Grand Palace, vous tombez nez à nez avec l'empereur. Mécontent de vous revoir, il essaie de vous éliminer par l'intermédiaire de Schwarzy à bord de « Aégagropolion ». Une fois éliminé, partez en bas à gauche, vous trouverez la salle de la graine. En la touchant, vous récupérez la magie de dryade. Le palais émerge des profondeurs et vous retombez dessus. Parlez alors à Jean avant de vous enfoncer dans les souterrains.

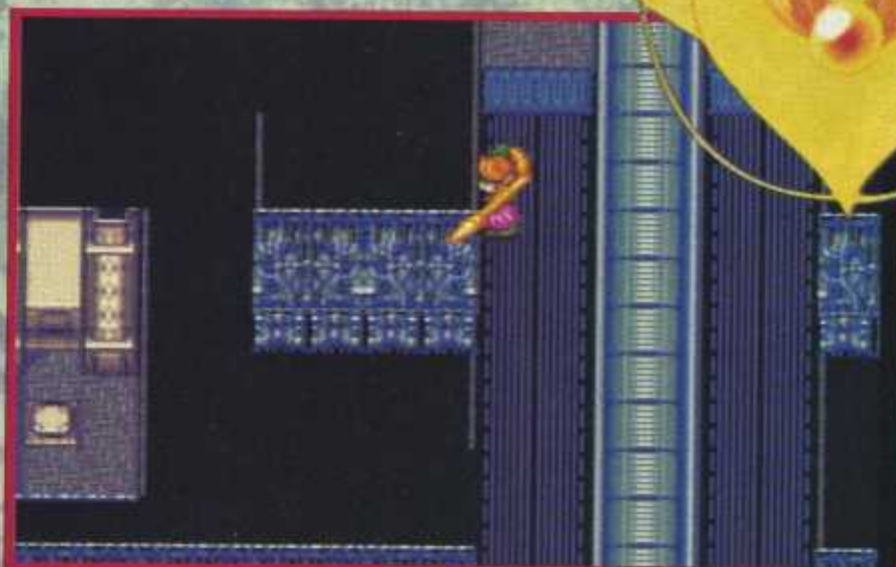


Agro Polion



Ce boss commence à assurer avec ces 3 016 PV. La première chose à faire avec lui : des pompes magie ! Enchaînez à coups de foudre. Dans le cas où il a le temps de se protéger de la magie, lancez le sort sabre lunaire et, avec un peu d'endurance, tout ce passera bien.

Dès que vous entrez dans les souterrains, utilisez la hache en permanence pour venir à bout des petits pics qui remplissent les sous-sols. Pour les chutes d'eau : pas de panique, il y a un interrupteur comme sur la photo. Recommencez une seconde fois avant d'affronter Hydra.



Vous risquez d'être bloqué après des escalators. Don't panic ! Il y a un passage secret qui dissimule un bouton. Si vous êtes coincé dans une pièce : il y a toujours, en cherchant bien, un interrupteur au sol. En avançant, vous tombez dans une salle avec des voyants lumineux. Entrez le code : rouge, bleu, jaune, vert.



Vous arrivez ensuite au métro. À partir de maintenant, je vous déconseille fortement d'utiliser le sabre lunaire (vous perdriez des points de vie et eux en gagneraient). Vous rencontrez Boss, encore une fois avec son ridicule martofou, avant de sortir une bonne fois pour toute des égouts.



Martofou



Je ne sais que dire pour vous donner une technique. Ce boss est nul, voire même pire que son prédécesseur. Il possède 1 230 PV. Alors, allez-y à la pompe magie pour être tranquille. Vous le terminerez ensuite à la foudre.



Une fois à l'intérieur du Grand Palace, ne montez pas immédiatement à l'étage supérieur. Empruntez le passage du fond. Vers la droite, il y a une sphère. Utilisez un sort de glaçon dessus. Retournez vers la gauche et vous trouverez une seconde sphère. Cette fois, utilisez un sort de boue. À présent, vous pouvez monter, les passages sont débloqués.



À la première sphère, utilisez un sort de foudre. À la suivante, lancez un sort d'explosion. Si vous bloquez à cette herse, il y a un petit interrupteur sur le côté comme sur la photo. À la sphère suivante, vers la gauche en bas, faites un rayon pur. Vers la droite, vous en trouverez une seconde. Utilisez dessus une vague noire.

Partez à la quête de cette salle et activez les quatre interrupteurs. Allez vers la gauche en bas pour activer une autre sphère. Pour la mettre en route, utilisez le sort magie lunaire. Revenez sur vos pas et empruntez le passage de droite dans la salle des quatre boutons. Vous rencontrerez un petit dragon (1 215 PV) juste avant la sortie du palais.





Faites une petite sauvegarde avant de continuer, affûtez vos armes et achetez de quoi faire un plein. De retour au Grand Palace, parlez à l'empereur et achevez Multibras. Dans la foulée, affrontez la dernière et terrible version de « Mech Rider ». Après ce travail, Jean vous conduira à la recherche de l'arbre Mana dans un lieu très nuageux.



Pureland



Multibras n'est pas d'une difficulté débordante. Surtout que vous êtes plus puissant avec le sort de foudre. De plus, il possède un point faible : le sort de boue. Alors, en faisant un effort vous devriez facilement lui retirer ces 3 465 PV.



Mech Rider 3, commencez par un sort de sabre lunaire sur tout le monde. Allez dans la grille action des personnages, sélectionnez : attaque max et approche presque au max. Mettez aussi les armes au premier niveau de charge. Faites attention à rester dans la diagonale de Mech.



J'espère que vous vous êtes bien équipé en sortant du Grand Palace, sinon, je ne donne pas cher de votre peau. Au nord-ouest de cette souche, vous trouverez l'entrée d'une grotte à côté de la chute. Vous y trouverez un dragon vert, il est censé bloquer l'entrée. Atomisez-le !



Chemin faisant, vous trouverez cet autel. Il n'est pas anodin. Pour franchir cette nouvelle épreuve, vous devez vous friter une lignée de boss assez sympa. Enchaînez-les deux par deux et faites le plein pour arriver à l'ultime récompense : l'arbre Mana. La quête n'est pas terminée : il reste la mana forteresse.



La mana forteresse ne présente pas vraiment de difficulté. À partir de maintenant, utilisez un max la magie de dryade et uniquement les sorts de défense. Ouvrez tous les coffres ! En persévérant, vous trouverez les ultimes pièces d'armure.

Tous les Trucs & Astuces

par téléphone

36 70 53 89

- Les meilleurs jeux de l'année !
- Dragon Ball Z
- Super Street Fighter II
- Aladdin
- Desert Strike
- Nba Jam
- Landstalker
- Young Merlin
- Mortal Kombat II
- Shinobi
- Equinox
- The Empire Strikes Back
- Fatal Fury...

également par
Minitel :

3615
KONSOL

3615 Konsol, c'est aussi : les petites annonces, le dialogue direct, les questions à la Rédaction, les Action Replay, les game genie, ...

Snin



Désormais, les choses s'accélèrent. Thanatos va prendre sa forme de Lych. Vous devez vous armer de patience avant de le battre. Après le combat, sortez de la forteresse pour refaire le plein avant d'affronter le boss final : la Mana Beast. Mauvaise nouvelle : le coup de la corde ne marche pas dans la forteresse.

Lych



Ça chauffe dur : la Lych possède environ 10 000 PV. Déjà, ça vous calme. Vous ne devez pas la laisser respirer une seconde, sinon tous les personnages vont y passer. Maintenant, à vous d'enchaîner à la perfection foudre et absorption de la magie.

Le Démon Mana



Tout d'abord, lancez des sorts de garde sur le héros et la fille. Faites un sort de sabre lunaire sur le héros. Au moment où le démon lance sa première attaque, chargez votre épée au maximum à son retour et lâchez-lui tout dans la tête. Faites un soin sur vous et la fille, laissez mourir l'elfe. Rechargez l'épée et refrappez à son retour. Continuez ainsi jusqu'à ce que mort s'en suive...

C'est fini !

C'était du sport ! Mais qui a dit que sauver le monde était une tâche facile ? Détendez-vous, c'est enfin fini pour de bon. Je sais, c'est émouvant d'achever cette aussi longue quête et de se séparer ainsi, mais qui sait : on se retrouvera bien un de ces jours au détour d'un jeu. Tchao !

CD CONSOLES

Le magazine des passionnés
de consoles et de loisirs interactifs

- Les nouvelles **CONSOLES**
- Les meilleurs **JEUX**
- **JAPON** et **USA** en direct
- Les jeux en **ARCADE**

3DO • PC-FX NEC • JAGUAR • SATURN • 32X • ULTRA 64 • CD-I • PLAYSTATION
AMIGA CD32 • NEO GEO • MEGA CD • SUPER NES • NEO GEO CD • MEGA DRIVE

CD CONSOLES

LE MAGAZINE DES SCREENAGERS

7 juin 95 • 30 F

Fatal Fury 3

• Coups inédits, nouvelles techniques
• Street Fighter enfin en 3D

La sélection du mois

- Addams Family Values
- Super Side Kicks 3
- Double Dragon
- Daytona USA
- Fatal Fury 3
- Metal Head
- Stargate
- Tekken
- Gex

Gagnez 1 PlayStation

ECTS Londres

Le glas des 16 Bits ?

Saturn Daytona USA
Tient-il la route ?

Avant-premières

- Shadow of the Dragon 32X
- Super Jam 3DO
- Snin Snin 3DO
- Street Fighter 32X

Addams Family Values
Le Zelda d'Océan (Snin)

Une publication TRIMESTRIELLE
Bureau: 875, rue de la République
Paris 13^e arr.
Canada: 310 8
Luxembourg: 211 11

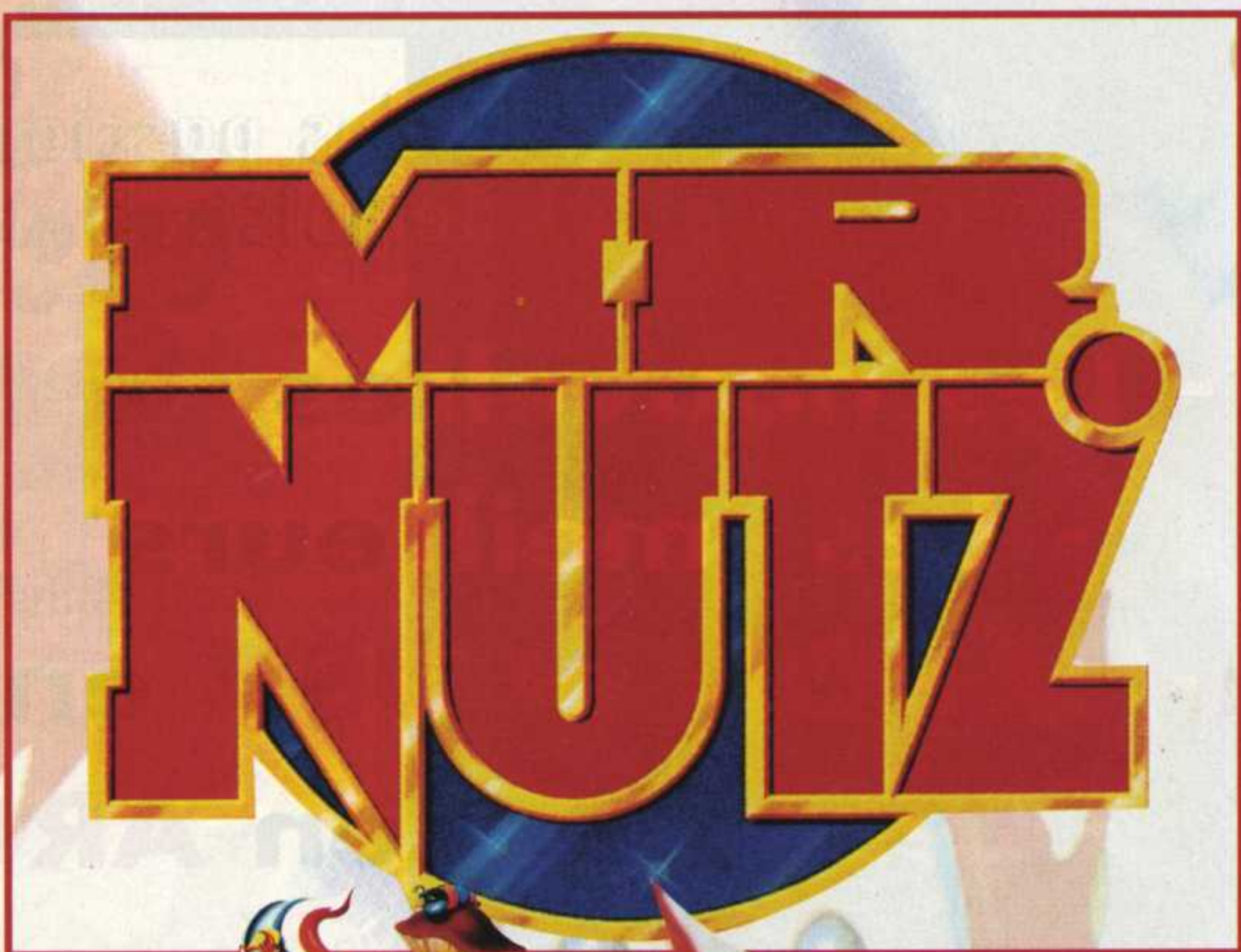
numéro 7



N°7
actuellement
en kiosque

Salut les assoiffés de plate-forme. Ça commence à chauffer dur ce mois-ci et je suis assez d'accord avec vous surtout quand on arrive au monde polaire. Comme d'habitude, je vais vous donner un petit coup de main pour les vies et pour les passages difficiles. Je vous ai aussi trouvé quelques petits passages secrets assez sympa dans le genre. Vous voyez, il n'y a pas trop de quoi être inquiet même si on arrive dans les derniers niveaux.

Une soluce réalisée par La Licorne.



CINQUIÈME NIVEAU : level 5,1



Sautez sur cette malheureuse souris pour attraper la vie dans le stand.



Jetez-vous sur la souris pour aller sur la plate-forme de gauche.



Bondissez sur les abeilles pour atteindre cette plate-forme hamburger qui se situe en haut à gauche.



Voici l'entrée du passage secret, si vous avez survécu au défilé de plates-formes.



En prenant le point d'interrogation, vous pourrez flotter. Alors la vie et la fin du stage vous appartiennent.

CINQUIÈME NIVEAU : level 5,2



Chemin faisant vers la droite, récupérez le point de vie chez le forain.



Pour les pros ayant atteint la plate-forme hamburger en allant vers la gauche, vous obtiendrez cette autre vie.



Vers la gauche, il y a une petite maison. Elle vous amène ici, à la fin du stage, où quatre points de vie gratuits vous attendent.

Ici, vous trouverez une nuée d'abeilles. Utilisez-les comme les chauves-souris pour attraper le hamburger et la vie.



CINQUIÈME NIVEAU : level 5,3



Ici, sautez sur les monstres pour atteindre la plate-forme hamburger. Et vous gagnez aussi une vie complète.



Juste à côté, réutilisez la même technique que précédemment. Sautez de l'épouvantail sur la mésange pour atteindre la plate-forme.



Suivez donc la flèche ! Vous pourrez ainsi éviter le saut de la mort qui tue sans scrupules.



En avançant un peu, vous trouverez cette petite plate-forme à gauche. Le reste est académique pour obtenir le point de vie.



Un jeu de plate-forme sans plate-forme mouvante n'en serait pas un. Aux experts de jouer.



En rebondissant sur une mésange, vous pourrez grimper sur cet arbre. Le plein de pièces, de noisettes et une vie complète.

SIXIÈME NIVEAU : level 6,1 - LA BANQUISE

Ça chauffe, ce niveau est à mon avis le plus difficile du jeu. Ça glisse, ça tire et ça bouge dans tous les sens. De plus, les vies se font rares. Que dire si ce n'est qu'il s'agit du dernier niveau.



Attention, ici ça glisse et ça bouge dans tous les sens.



Voilà la sortie mais, si vous êtes gourmand, allez à droite.



C'est périlleux, mais comment résister à une vie complète.

SIXIÈME NIVEAU : level 6,2



Débarrassez-vous de l'esquimau qui vous attend. C'est déjà pas facile !



Un petit point de vie, c'est toujours ça de gagné avant d'attaquer le stage suivant.



SIXIÈME NIVEAU : level 6,3



En rebondissant sur l'esquimau puis sur l'oiseau, vous trouverez un point de vie sur la cime de l'arbre.



Si vous prenez cet ascenseur, vous pourrez attraper cette vie. C'est simple, non ?



Ici, laissez-vous tomber et un mur apparaîtra. Longez-le et vous trouverez une vie vers la gauche.



Après la dernière vie, faites demi-tour et repartez à gauche : vous arriverez à un marathon de plate-forme avec cette vie.



Un peu plus haut, vous trouverez un innocent pingouin. Sautez-lui dessus pour atteindre un point de vie caché dans l'arbre.



Attendez ici pour tuer les pingouins, car après c'est le véritable toboggan.

SIXIÈME NIVEAU : level 6,1



Surtout, ne suivez pas la flèche... Si je peux me permettre, là, j'irais plutôt à gauche.



Tout au bout, à gauche, vous trouverez ce point de vie. Ça fait du bien, non ?

C'EST FINI !

Mr Nutz n'est plus qu'un mauvais souvenir pour vous maintenant. Vous pouvez accrocher ce sacré écureuil parmi vos nombreux trophées de chasse ! Mais non c'est une blague ! D'ailleurs si vous l'aimez tant, maintenant que vous avez la soluce complète vous pouvez toujours recommencer le jeu. Allez, à plus pour une autre soluce.



Tous les Trucs & Astuces

par téléphone
36 70 53 89

Les meilleurs jeux de l'année !

- Dragon Ball Z
- Super Street Fighter II
- Aladdin
- Desert Strike
- Nba Jam
- Landstalker
- Young Merlin
- Mortal Kombat II
- Shinobi
- Equinox
- The Empire Strikes Back
- Fatal Fury...

également par
Minitel :

3615
KONSOL

3615 Konsol, c'est aussi : les petites annonces, le dialogue direct, les questions à la Rédaction, les Action Replay, les game genie, ...

La Légende de Thon

La découverte d'un bracelet en or vous conduit à un destin hors du commun. Vous aurez la lourde et difficile tâche d'arrêter le bracelet en argent dans sa tentative de détruire le monde. Pas de lézard, on ne vous laissera pas tomber dans cette périlleuse mission. Comme à mon habitude, je vous ai préparé les passages secrets les plus sympa, les techniques de mort pour vous manger les boss au petit déjeuner, ainsi que des bonus et des armes par milliers. Don't worry be happy...

Une soluce réalisée par La Licorne



À la course des élémentaux



Après vous êtes mangé le troll du départ, venez faire une visite au roi qui vous indique votre première vraie mission.



Coup de pouce



Je vous donne un petit coup spécial, pas très beau mais très efficace. Allez deux fois dans la direction désirée comme pour courir puis maintenu.



Voici le premier château que nous allons explorer pour récupérer l'élémentaire de l'eau.



Vous voyez ces deux ruisseaux dans la salle, ils ne sont pas si anodins que ça. Accroupissez-vous en appuyant sur <C> et vous découvrirez une salle. Dans chacune des deux salles, vous trouverez un élixir qui vous ramène à la vie et une épée à 50.



BOSS



On ne va pas se laisser impressionner par cette face de crabe. Jouez-la grand seigneur. Mettez-vous bien en face et commencez à lui frapper la pince. Si monsieur veut se défendre en faisant des bulles, explosez-les à grands coups d'épée.



Après être retourné vite fait au château, repartez à la quête d'un autre élémentaire. Pour entrer, appelez l'élémentaire de l'eau.



Après vous êtes mangé le boss, revenez vers le palais, passez sous le premier pont et détruisez le bloc de glace avec Efreet. Puis, invoquez Dytto et allez jusqu'à l'autre pont et faites de même pour le mur de glace. Maintenant allez dire bonjour au roi.



Si vous croyez que cette ombre sur le mur, c'est pour faire joli, vous vous mettez le doigt dans l'œil. Frappez dans le mur, vous y découvrirez un passage menant à une arbalète à 100.

BOSS



On va le calmer ce petit rigolo : appelez Dytto et lancez quelques salves de tourbillon pour calmer les flammes. Pendant ce temps, frappez la tête, c'est son point sensible. Ensuite, défendez-vous de ses mains à coup d'épée, elles attaquent alternativement à gauche et à droite.

Coup de pouce



Vous aviez peut-être remarqué cette salle dans le palais, mais saviez-vous qu'en ressortant du château, les coffres se remplissent ? Alors faites des courses. Et si on pouvait faire ça dans tous les châteaux ?

À la poursuite du bracelet en argent



Top passage

Cassez le mur pour accéder à la course du génie. Appelez le génie avec le feu et lancez-le dans la course. Si vous êtes bien placé au niveau temps, vous pourrez gagner des objets sympas, comme une lanterne pour appeler Efreet quand vous voulez ou un élixir...

À partir de maintenant, ça va chauffer, alors restez sur vos gardes. Tuez en priorité les machins rebondissants.



Faites un plein sympa car on part en expédition. Ce passage ne présente pas de difficulté.

Coup de pouce



Ces adorables petits poissons sont très pratiques. Laissez-vous attaquer pour les faire sortir de l'eau et, après quelques instants à l'air, vous pouvez les prendre pour nourriture.



Voici la bonne combinaison pour ouvrir un passage secret très bien gami.



Allumez la torche pour ouvrir le passage en faisant exploser le génie (A appuyé).



Suivez la flèche avec votre pierre : la solution est au bout du chemin. Aussi, lancez une petite grenade sur l'interrupteur et un coffre tombera du ciel.

Dans les montagnes du nord



Ici, ce ne sont pas vos neurones qui vont être fatigués, mais plutôt vos pauvres doigts. Un petit conseil : pensez à vous détendre.



Ici, tuez les trois premiers puis ne laissez qu'un seul gros. Placez-vous en haut pour ne pas être touché par la première flamme. Lorsque la seconde flamme disparaît, courez en allant deux fois à droite.

Coup de pouce



Pour faire ce coup très radical, faites : avant-arrière-avant et B.



Ici, allumez tous les feux avec Efreet en lançant des explosions à tout va, cela tuera aussi les monstres. Surtout : gardez le génie.



Courage Shade n'est plus très loin !



Pour pouvoir passer ces piques, il faut d'abord tuer tous les monstres y compris la flamme.



Pour vaincre cette épreuve, enclenchez l'interrupteur puis tuez les sorciers un par un. Le passage en force vous mènera à votre perte.

À suivre...

Le bracelet en argent a enfin découvert vos véritables pouvoirs et il commence à s'inquiéter. Le mois prochain, je vous promets que nous reviendrons avec de nouveaux trucs, passages, etc. Pour enfin débarrasser le monde de cet ignoble individu. Allez, à tchao !



Vous avez vu ? Est-ce que vous savez comment on se fait offrir une année de Top Consoles rien qu'en envoyant un tips à la rédaction. Alors, faites comme Jérémey Kieffer de Bagnolet pour gagner un abonnement. Seule condition : le cheat doit être récent et, surtout, être de vous. Évitez le pompage d'astuces sur d'autres mags. Autre chose, dans votre courrier écrivez bien lisiblement et n'oubliez pas de signaler le nom du jeu et de la console. Signalez clairement vos nom, prénom et adresse complète pour le cas où vous auriez droit à un petit cadeau. Sur ce, je vous laisse avec cette série de tips en espérant que vous ne les utilisiez pas trop. Enfin moi, en tout cas, je les utilise le moins possible, c'est juste une question d'orgueil.

Tips réalisées par Khâmo



SUPER NINTENDO

Street Racer



Voilà de quoi satisfaire les fous du volant que vous êtes. Vous qui avez joué à ce jeu au point de connaître les circuits par cœur et d'user la cartouche, le code qui suit devrait vous intéresser. Pour ce qui est des circuits en tout cas, parce que pour l'usure de la cartouche, on n'a encore rien trouvé. À l'écran des options, allez dans le menu Custom Cup Set up. Faites L, R, L, R, X et Y et le rêve deviendra enfin réalité : vous pourrez courir sur quatre nouveaux circuits : Hodja 3, Frank 3, Raphaël 3 et Sumo 3. De plus, vous pouvez booster les capacités de votre véhicule. Allez à l'écran de choix des persos. Faites X, Y, X, Y, X et Y. En pressant sur X et en jouant avec la croix, augmentez les capacités de votre véhicule et profitez-en pour baisser celles de vos concurrents.

Super Bomberman 2

Même si le deuxième volet des aventures explosives de ce petit personnage est franchement moins bon que le premier, il ne faut pas être rancunier. Aussi, c'est sans rancune que je vous livre le code secret qui vous permettra de commencer directement avec la possibilité d'avoir six bombes puissance six. Voilà... Quoi ? qu'est-ce qu'il y a encore... Ah oui, le code ! Excusez-moi, mais j'ai des trous dans la tête en ce moment. Le code, c'est : 1111.

Donkey Kong Country

Hey, ça vous branche d'avoir 99 vies dans ce jeu dément ? Ouais, hein ? ! Bon, alors exécutez la manip suivante : allez dans le premier niveau, Jungle Hijinx. Terminez-le puis retournez dans le niveau et perdez toutes vos vies. Si, si, faites-moi confiance. Passez l'écran Game Over et, quand vous rencontrerez Cranky le vieux singe, rentrez le code suivant sur le premier paddle : Bas, Y, Bas, Bas, Y. Vous allez directement vous retrouver dans une cave de bonus où vous pourrez récolter un max de vies. Pour en sortir, il suffit de faire start et select en même temps. Merci qui ? Mais non, pas Mamie Nova, pfff... !

MOTS DE PASSE

Another world

Allez va, je sais bien que vous mourrez d'envie que je vous serve les codes de ce jeu sur un plateau. Et comme aujourd'hui je me sens d'humeur guillerette parce qu'à midi, avec mes copains Bill Ballantine, Sartan et Koopa, on est allé dans une pizzeria sympa et qu'on s'est bien marré, surtout quand Bill est monté sur la table et que... Heu, vous vous en foutez peut-être que je vous raconte ma vie. Bon, OK mais à partir de maintenant, faudra plus rien me demander. Les v'la les codes et si quelqu'un me dit que je suis susceptible, je ne donne plus un tips et vous serez bien avancés.

Niveau 2 : HTDC	Niveau.3 : CLLD
Niveau.4 : LBKG	Niveau.5 : XDDJ
Niveau.6 : FXLC	Niveau.7 : KRFX
Niveau.8 : KLFB	Niveau 9 : DDRX
Niveau 10 : HRTB	Niveau 11 : BRTD
Niveau 12 : TFBB	Niveau 13 : TXHF
Niveau 14 : CKJL	

Lost Vikings

Voici les codes des niveaux 26 à 37. Voilà, vous pouvez maintenant vous balader dans tous les stages de votre choix.

26-NFL8	27-WKYY	28-CMBO
29-SBLL	30-TRDR	31-FNTM
32-WRLR	33-TRPD	34-TFFF
35-FRGT	36-4RN4	37-MSTR

Ardy Light Foot

OK, on veut bien vous donner les codes de ce jeu tout à fait intéressant, mais n'en abusez pas trop quand même. Ceci dit, ils devraient vous être utiles, surtout pour la fin d'ailleurs, mais ça, ça sera pour le prochain numéro. Voilà déjà de quoi visiter les dix premiers niveaux.

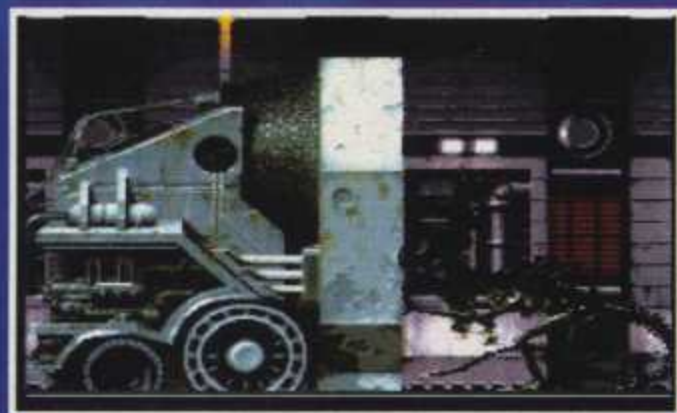
Niveau 1 : raisin sur souche, pomme sur table et cerise sur toit.
 Niveau 2 : raisin sur ballon, pomme sur souche et cerise sur arbre.
 Niveau 3 : raisin sur table, pomme sur ballon et cerise sur arbre.
 Niveau 4 : raisin sur souche, pomme sur ballon et cerise sur table.
 Niveau 5 : raisin sur toit, pomme sur souche et cerise sur table.
 Niveau 6 : raisin sur toit, pomme sur arbre et cerise sur ballon.
 Niveau 7 : raisin sur table, pomme sur arbre et cerise sur souche.
 Niveau 8 : raisin sur arbre, pomme sur souche et cerise sur table.
 Niveau 9 : raisin sur arbre, pomme sur table et cerise sur ballon.
 Niveau 10 : raisin sur toit, pomme sur table et cerise sur arbre.

Sink or Swim

100 niveaux dans ce jeu ! Pas mal, non ? Vu qu'il y en a beaucoup et que vous ne pouvez avoir les passwords que tous les cinq niveaux, on va être sympa et vous envoyer

dans les dents la liste des codes : Crumbs, Jumped, Jigsaw, Warsaw, Banana, Oyster, Tennis, Island, Crater, Dennis, Paddle, Fatman, Summer, Clouds, Kebabs, Lizard, Silver, Bridge, Record.

Alien 3



Voici les mots de passe pour atteindre les différents niveaux du jeu. Alien 3 est un jeu où l'ambiance est primordiale et très réussie, alors ce serait dommage d'utiliser ces codes trop hâtivement. Enfin bon, moi c'est pour vous que je dis ça...

Niveau 1 : allumer la console (arf, arf !)

Niveau 2 : QUESTION

Niveau 3 : MASTERED

Niveau 4 : MOTORWAY

Niveau 5 : CABINETS

Niveau 6 : SQUIRREL

Séquence de fin : OVERGAME

Flashback

Pour ceux qui n'auraient toujours pas terminé cet excellent jeu, ou pour ceux qui l'auraient découvert tardivement, voilà les mots de passe des niveaux.

Niveau 1 : Allum... Non ? Bon, d'accord, j'arrête...

Niveau 2 : JWLYX

Niveau 3 : RSVP

Niveau 4 : DXCPT

Niveau 5 : SLMN

Niveau 6 : ZTHRK

Niveau 7 : CRLQXZ

MEGA DRIVE

Earthworm Jim

Saviez-vous que cette version d'EJ sur Mega Drive (comme sur Snin, d'ailleurs) est bourrée de cheats modes. Certains sont utiles, d'autres le sont beaucoup moins. En voici donc un de chaque pour que vous vous en rendiez mieux compte :

• Pour avoir le plein à donf de munitions de la mort qui tue de l'enfer en apnée : faites pause puis A, B, B, B, C, A, C et C.

• Pour avoir la joke de Dave Perry himself, celle qui vous fait quitter le jeu : faites A, C, C, A, B, B, A, et C puis vous entendrez une sonnerie. Faites alors A, A, C, C, A, B, B, A et C puis A, A, C, C, A, B, B, A, C et enfin A, A, C, C, A et B. Facile, non ? ! J'me demande si le bouton reset n'a pas été prévu pour palier ce genre de problème m'enfin si ça vous amuse...

Shadow of the Beast

Voilà un jeu dont on peut dire qu'il n'est pas tout récent et pourtant, il figure dans cette page de tips. Figurez-vous que c'est pour répondre à vos demandes. En effet, il arrive régulièrement du courrier des demandes d'astuces sur des jeux anciens et, comme on est des gars sympas, on vous répond. Pour ce jeu, faites une partie et arrangez-vous pour avoir un score suffisant pour entrer vos initiales. Entrez Z, Q et X. À l'écran de présentation, maintenez appuyés A, B et C puis appuyez sur Start. Désormais, lorsque vous jouerez et qu'il ne vous restera plus qu'une vie, vous gagnerez onze vies à chaque fois que vous prendrez un coup. Et ce, tant que votre console sera allumée. Ça donne envie d'aller au contact, non ?

Streets of Rage 3

Aller, un petit cheat qui vous permettra d'avoir un level select dans cet excellent jeu. Commencez par brancher les deux paddles. Sur le premier paddle, descendez sur BATTLE, puis appuyez simultanément sur : Haut, A, B et C. Vous devriez entendre un petit signal sonore qui vous indiquera que la manip a réussie. Allez à l'écran des options et là, vous devriez maintenant pouvoir choisir votre niveau.

LE TIPS DU MOIS

Le Roi Lion

Notez bien : le petit Jérémie de Bagnolet va vous révéler l'art et la manière de choisir le niveau dans ce jeu ô combien dépayasant (au passage, il gagne un abonnement d'un an à Top Consoles). Comme ça, il ne le sera que plus. À l'écran des options, appuyez sur Droite, A, A, B et START. Si vous avez bien effectué la manip, il ne vous reste plus qu'à choisir votre stage en appuyant sur Gauche ou Droite. Allez, bonne balade maintenant...

MOTS DE PASSE

Ecco

Suite et fin de la longue série de codes pour choisir son niveau parmi les 31 de cette saga sous-marine.

Level 22 : CRDOPLRE Level 23 : IKRIQOKE

Level 24 : OJQKLAJE Level 25 : EQNVHWJE

Level 26 : AFYORVCA Level 27 : IWVAJBDA

Level 28 : KGRKMJJA Level 29 : KSZCXCEA

Level 30 : WKWOHDFA Level 31 : SUODPXKA

Flashback

Des passwords, toujours des passwords... Bon, j'imagine qu'en niveau « easy », vous avez terminé ce jeu d'action aventure ? Si ce n'est pas le cas, je vous autorise à écrire au journal pour vous plaindre et réclamer ces codes. Pour l'instant, voici ceux en niveau « normal » et en niveau « expert ».

• Niveau normal :

N 1 : FALCON N 2 : DATA

N 3 : MILORD N 4 : QUICKY

N 5 : BIJOU N 6 : BUBBLE

N 7 : CLIP

• Niveau expert :

N 1 : CLIO N 2 : ACRTC

N 3 : BLOB N 4 : STUN

N 5 : MIMOLO N 6 : HECTOR

N 7 : KALIMA

Le dernier code est CYGNUS.

Red Zone

Les codes des huit premiers niveaux de ce beat'em up, ça vous intéresse ? Répondez pas surtout ! Bon, pas de problème, les voilà les voilà. Ok, je sais qu'il y a dix niveaux mais faut pas abuser. Il faut bien que vous ayez une petite difficulté à surmonter. En l'occurrence, ce sera la fin du jeu.

Mission 1 : ACCC BCA BBAB

Mission 2 : ABAC BCB CABA

Mission 3 : ACCC BCA BBBCA

Mission 4 : ABAC BCB CACC

Mission 5 : BAAA BBB CCBB

Mission 6 : ABBA BCA ABBA

Mission 7 : BAAA BBC AAAA

Mission 8 : ABBA BCA ACAC

Les codes des même niveaux mais avec en prime, énergie infinie. Je suis sûr qu'après ça, vous aurez envie de m'appeler Maître.

Mission 1 : BAAB AAC BCBA

Mission 2 : ABBA ABA CBBC

Mission 3 : BAAB AAC BCAA

Mission 4 : ABBA ABA CBAC

Mission 5 : BAAC AAB AACA

Mission 6 : ABBC AAB AABA

Mission 7 : BAAC AAB AABA

Mission 8 : ABBC AAC ACBC

Dune II

Passwords, vous avez dit passwords ? En voilà encore quelques-uns concernant ce jeu diabolique. Pour l'instant, vous n'aurez droit qu'à ceux concernant la famille des Ordos.

1. Domination 2. Spicesabre

3. Arrakissun 4. Coldhunter

5. Wilymentat 6. Slymelanie

7. Stealthwar 8. Powercrush

Zombies

Bon, c'est vrai que ce jeu est archi fadingue. Il est vrai aussi que vous autre, les brutes de jeux, l'avez certainement terminé. Mais bon, il faut aussi penser aux autres, à ceux qui débutent, ceux qui ont un bras dans le plâtre, ou encore ceux qui optent pour le vieux prétexte « mais non, j'vous jure qu'j'y suis pour rien, ça doit être le pad qui déconne... » pour justifier leur maladresse. Et bien que ceux-là se rassurent car ces quelques lignes leurs sont directement destinées. Hey, les manchots, voilà de quoi avancer dans le jeu !

VYTV

VQBB

SDHM

PCFD

QNKR

PAC IN TIME SUPER NINTENDO

Voyons si vous avez bien révisé la leçon du mois dernier : quels sont les codes pour accéder aux niveaux 6, 11, 16 et 26 de ce jeu désopilant qu'est Pac in time ? Et bien, je vois qu'on a pas beaucoup bossé ses tips ! Bon allez, dans ma grande clémence, je vous les redonne : N6 : SMPSN ; N11 : CVFTZ ; N16 : BPQGY et N26 : CQQSH. Passons maintenant aux codes du mois et reprenons l'explication là où nous l'avions laissée le mois dernier. En espérant que cela vous aide à visiter quelques-uns des 51 niveaux de ce jeu.



Pour accéder au niveau 31, entrez le code : STFVF.

En arrivant dans le niveau, descendez au niveau du sol. En bas, allez à droite. Vous passerez derrière un mur où se trouve le marteau (cf. photo 1). Continuez vers la droite, vous trouverez une barrique. Frappez dessus avec le marteau pour ouvrir le passage vers le sous-sol. Dans cette cave, vous trouverez la corde ainsi que la sortie. Ressortez sur votre droite, vous verrez une borne d'incendie. Frappez dessus avec le maillet pour obtenir un One Up. En visitant le niveau, vous trouverez un paquet au sommet d'une tour. Sautez dessus, vous rebondirez très haut et atteindrez le sommet d'une autre tour située à droite. De là, sautez sur la poulie pour poursuivre votre récolte (cf. photo 2). Le reste c'est du tout bon. Pour la sortie, je vous l'ai déjà dit, c'est dans le sous-sol de droite, alors foncez !



Pour accéder au niveau 36, entrez le code : DJZZZ.

À votre arrivée, allez vers le taureau avec votre marteau au poing pour calmer sa joie le plus vite possible (cf. photo 3). Une fois le terrain dégagé, commencez votre récolte. Puis, allez sur une tour où vous trouverez une bâche bleue qui vous servira de tremplin. Sautez dessus pour obtenir la flamme. À droite du tremplin, vous trouverez une porte obstruée par un tonneau. Dégagez-la et entrez. Vous arriverez au sommet d'une tour où vous trouverez d'autres boules. Pour trouver la sortie, vous devrez vous rendre au sommet de la tour touchée par des éclairs (celle de gauche). De là, sautez le plus à gauche possible pour atterrir sur une autre tour. Prenez la porte devant vous et vous vous retrouverez au sommet, juste devant la sortie (cf. photo 4). Si c'est fermé, retournez terminer votre collecte sans oublier les sous-sols. Si c'est ouvert, et que vous vous sentez une âme d'épicier, ne sortez pas tout de suite mais descendez et vous trouverez un bonus caché dans un tonneau.



Pour accéder au niveau 41, entrez le code : BLBJN.

Dès que vous arrivez, montez sur le balcon situé juste au-dessus de votre tête. Là, passez à travers le cercle qui vous donnera le marteau. Redescendez vers le point de départ et allez dans la salle de droite. Au milieu de cette pièce se trouve une trappe en bois. Frappez dessus avec votre maillet deux fois de suite pour l'ouvrir (cf. photo 5) et le passage secret ne l'est plus. Vous n'avez plus qu'à foncer vers le bonus qui était, jusque là, apparent mais inaccessible. Pour le reste, c'est du gâteau. Récoltez toutes les petites « gums » jusqu'à plus soif. La sortie et les dernières boules sont aux étages supérieurs. Allez en haut à droite, empruntez les portes et une fois arrivé dans le dernier couloir, foncez vers la gauche. Vous tomberez pile poil sur la sortie. Méfiez-vous : il y a un fantôme qui traîne dans le coin alors ne perdez pas de temps.



Pour accéder au niveau 46, entrez le code : DFLTQ.

Le niveau semble complexe mais détrompez-vous. Allez-y à l'instinct. Commencez par récupérer la corde qui se trouve dans la salle remplie d'acide. Grâce aux éponges, vous pourrez passer dans le cercle sans tomber dans le liquide mortel. Poursuivez votre cueillette en visitant toutes les salles et surtout en empruntant toutes les portes. L'une d'elle vous téléportera au sommet, sur une terrasse où se trouve le cerceau qui vous donnera le marteau. La sortie se trouve tout en bas à droite, à l'extérieur du château. Si, au moment de sortir, vous vous rendez compte qu'il vous manque une bouboule et que vous êtes persuadé d'avoir fouillé partout, retournez dans le couloir où il pleut des gouttes d'acide (les gouttes vertes) et où se trouve un rocher carré. Poussez la pierre. La dernière gum est cachée derrière (cf. photo 6). Vous pouvez visiter les niveaux suivants.

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

• **3615**
• **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

JELLY BOY SUPER NINTENDO

A lors comme ça, il paraît que ça vous plaît bien les tips, les codes et les autres cheats en images et sur une pleine page ? En tout cas, c'est ce qui ressort de votre courrier délicatement dépouillé par notre « douce » Vampi. C'est vrai que ce doit être plutôt agréable. Moi aussi je trouverai ça chouette à votre place. Mais je dois vous avouer que, d'un autre côté, ça me chagrine parce que ça me file plus de boulot ! Enfin, ce n'est pas grave. C'est donc reparti pour ce numéro avec des codes en images du soft de chez Ocean et Electronic Arts, j'ai nommé Jelly Boy sur Super Nintendo. Mais c'est bien parce que vous me l'avez demandé poliment et qu'en plus, vous m'êtes vraiment sympa...



Sachez que dans ce jeu de chez Ocean, vous pouvez commencer une partie live direct avec dix vies, ni plus ni moins. Pour cela, il suffit de rentrer le code suivant : WHCTLH WMFPCD RWTNHH TTCTLW.



Bon, si vraiment dix vies ne vous suffisent pas pour avancer dans Jelly Boy, on vous propose ZÉ cheat mode pour en obtenir 20. Il suffit de rentrer le code : STSHTY NRTCLH FSHMGS SHLWTN.



Encore un code qui devrait vous éviter bien des tracas. Ça vous dirait de commencer chaque niveau avec dans votre besace une note ? Faites : YRRTLM WFCMGW HBVCBW HLGHW.



Voilà le cheat ultime, celui dont vous rêvez la nuit. Vous pourrez maintenant vous balader dans les niveaux sans vous prendre la tête pour les terminer. Il vous suffit de rentrer le code : HHMHCP DHTHHW MFMHTT SCHMLM.



Vous ne supportez pas les portes fermées, celles qui vous empêchent de progresser ? Voilà de quoi les trouver toutes ouvertes et béantes. Tapez : MTBCNM MTGWTT PMYWTC TSMFTM.

Edito

Ce mois-ci, nous allons encore voyager à travers l'univers des mangas chinois ! Une finesse de dessin remarquable et l'apport de superbes couleurs sont des atouts de poids. Il y a de quoi nous faire

perdre la tête tant c'est beau ! Nous vous offrons aussi un spécial Kaze Animation. Les fans de cette jeune société française au service de l'animation japonaise seront comblés. Clou du spectacle, votre ami Yota est allé rendre visite à l'un des plus grands représentant de la BD mondiale, Jean Giraud, alias Mœbius. Véritable fan de manga lui aussi ! Vous en voulez encore ? Et bien découvrez en avant-première les images du dernier film de Dragon Ball Z ! Quant à l'écossais de service, Bill B, il nous a ramené une jolie fantôme et quelques autres gâteries. Je vous le dis, Japanime Country, c'est tout un programme que vous ne retrouverez nulle part ailleurs !

Une rubrique réallée par Bill Ballantine, Josselin Gadreau et David Taborda.

MANNGAS UN NOUVEAU

Il y a du nouveau dans les mangas ! La bande dessinée chinoise débarque en force en France avec la traduction de Cyber Weapon Z réalisée par Tonkam. Il s'agit d'une BD merveilleuse, stupéfiante et spirituelle. Pendant des mois, des années, elle n'attendait qu'à offrir ses charmes à nos appétits de lecteurs cosmopolites. Miam miam, on nous avait caché ça !

Tonkam s'est associé avec les éditions Freeman, second chiffre d'affaires à Hong Kong dans le secteur de la bande dessinée. Cet éditeur offre à ses lecteurs de véritables shaolin-space-opera, particulièrement envoûtants et accessibles. On y retrouve toute une symbolique propre à la culture chinoise. Qu'il s'agisse des dragons de carnaval ou des philosophies asiatiques, en passant par le kung-fu ou le récit de héros légendaires, l'ensemble est très dépaysant. On partage ainsi l'imaginaire de la jeunesse chinoise à travers sa BD.

Les longs cheveux blancs dans le vent, la casquette rebelle, et le regard ténébreux sont monnaie courante dans Cyber Weapon Z. Certains personnages font même penser aux personnages de Fatal Fury ou Dragon Ball... De quoi séduire les fans. Mais il y a dans le style graphique chinois quelque chose d'étonnant, de vraiment novateur. Crayonnés, trames et peintures forment des fresques fantastiques. Elle en devient presque hypnotique. Les yeux et l'esprit partagent un égal plaisir. Le dessin acquiert une grande noblesse et, si celui d'un manga japonais paraît



Cyber Weapon Z est une bande dessinée chinoise qui sera bientôt traduite en français par Tonkam. Le scénario repose sur la recherche de l'élévation humaine au travers de l'effort et de la persévérance.



CHINOIS PARFUM D'ORIENT



parfois brouillon, la couleur et le style d'un manga chinois rompt complètement avec ce schéma. Nous avons là l'une des bandes dessinées les plus vivantes de la planète !

Le thème le plus classique, et typiquement asiatique, est l'élévation de l'individu par la persévérance et le courage. Nous suivons donc sans trop broncher l'éternel périple moral et psychologique du héros qui passe de l'arrogance à la sagesse charismatique par l'apprentissage des arts martiaux. N'avons nous pas en sous-titre de Club Mad : « The man who is the Killer Creator », preuve qu'il existe bien quelque part un homme aussi fort et habile qu'un dieu. Comme quoi, à force ➤



Ici, nos héros affronteront un gigantesque robot. L'un d'eux a déjà succombé aux puissantes attaques de ce dernier...



La qualité des dessins, comme nous vous le disons dans notre article, est assez incroyable...



Quand un ennemi réalise une attaque extraordinaire, que se passe-t-il ? La Terre tremble de peur, tout simplement.

► d'élévation, on finit par lui ressembler... De quoi vous stimuler la jeunesse tout ça ! Chose peut-être surprenante, lorsque l'on connaît la société chinoise, l'individualisme du héros est parfois assez prononcé, si ce n'est peut-être sa solitude. Les héros de papier chinois sont aussi bien peu fatalistes. Ils sont maîtres de leur choix, s'il ne le sont pas de leur destin... Il s'agit d'une BD où l'ambition et l'initiative sont mis en avant. Mais s'agit-il d'un manuel du capitalisme en dix leçons pour autant ? N'allons pas trop loin quand même ! Il s'agit surtout d'une bande « élitiste ». Thio Sane Cyber Weapon Z, « dépasser le pouvoir divin » en français, est une bande dessinée passionnante qui

tout en s'inspirant de traditions millénaires, va de l'avant dans sa forme. Les valeurs asiatiques qui s'illustrent au fil de ses pages, sont un bon remède au pessimisme occidental. L'enseignement moral et spirituel du monastère de Shaolin a plus de poids que la quête des boules de cristal... La recherche perpétuelle de l'élévation humaine laisse envisager un futur maîtrisé et serein. De quoi attaquer le XXI^{ème} siècle d'un bon pied ! ■



GALERIE DE PORTRAITS



Z'S ILLUSTRATION

► Par Kiro est très démonstratif, il apprendra peu à peu la modestie. Sa découverte du monastère de Shaolin va lui faire comprendre que son attitude ne lui permettra bientôt plus de progresser.



► Loneken : il est considéré comme le plus doué des élèves Shaolin. Il influence énormément le jeune Par Kiro qui est, pour sa part, encore bien limité par son orgueil.



► Anling est influencée par des parents maîtres en arts martiaux, elle s'entraîne depuis son enfance. Elle maîtrise parfaitement la technique des nuages dansants.



► Rosaland est le bras droit de Loneken. Elle est muette mais obéit à tout ses ordres. Elle peut revêtir l'apparence d'une panthère noire.



Celia fait partie des BD à succès de Freeman. Elle s'inspire d'un jeu de rôle, c'est comme qui dirait un peu le classique de l'heroic fantasy chinoise.



Nos modes de vies modernes sont-ils sclérosants ? Ici est affiché le parti pris d'en changer pour faire de son quotidien une source perpétuelle d'enrichissement. Il s'agit d'une forme nouvelle de Carpe Diem très progressiste et très asiatique.

**TOP
CONSOLES**

MC2 PRODUCTION

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 ● Coutances 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

Du nouveau

Bubblegum Crisis

Une pose à la Bioman mise en valeur par un corps de femme exquis.



Bubblegum Crisis est une série cyberpunk japonaise. En 2032, tout n'est pas rose dans la cité de MégaTokyo. La terrible Genom Corporation est là pour justifier l'existence de cette série de huit épisodes. Elle trouble l'ordre public de façon plus ou moins discrète, mais évidente. Il faut la neutraliser. Nos héros, dans leur grande majorité des femmes et des jeunes filles (souvent naïves), ont décidé de s'en occuper et de rétablir la justice. Comme l'indique la jaquette de la vidéo, le concept ressemble assez à celui de Blade Runner. Seule l'émotion sépare l'homme de la machine... L'ensemble est d'une grande qualité graphique. Il possède un charme indéniable et une certaine force de caractère. Sans aucun doute une valeur sûre ! ■



On retrouve des armures façon Masamune Shirow (jetez un œil dans le numéro précédent de Japanime Country) ainsi qu'un grand nombre de produits high-tech qui donnent un caractère très futuriste à la série.

Les nouveautés affluent chez Kaze Animation ce mois-ci. Dans les rayons, on trouve le quatrième volume des Chroniques de la guerre de Lodoss, le second de Ranma 1/2, et surtout la sortie en français de la première OAV de Bubblegum Crisis. Avec déjà une dizaine de titres disponibles à la vente, Kaze Animation fait dans la diversité... Une production généreuse et audacieuse qui devrait séduire tous les vrais fans d'animation japonaise. Tour d'horizon...

Chroniques de la guerre de Lodoss, volume IV

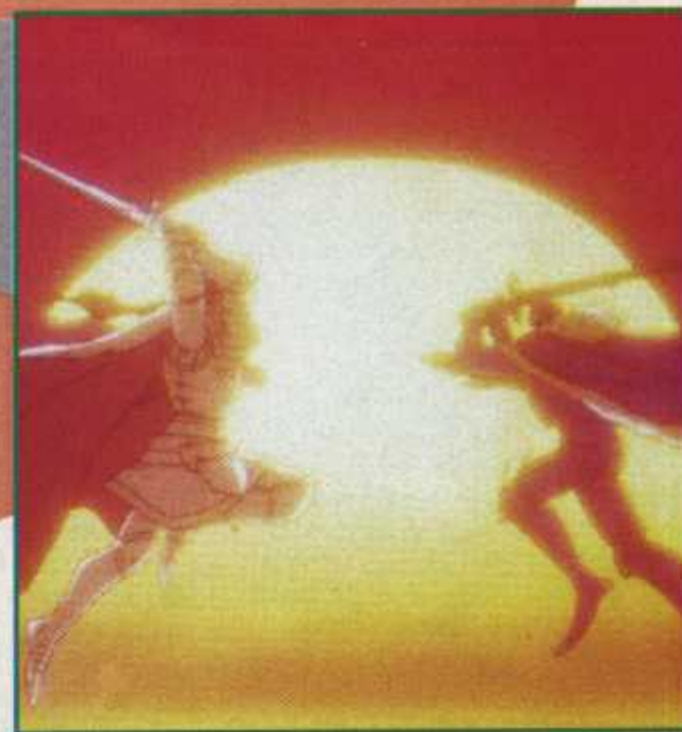
Si le quatrième tome des Chroniques de la guerre de Lodoss n'apporte pas de réels changements par rapport aux trois précédents en ce qui concerne les caractères principaux, il est impossible de nier que le scénario évolue profondément. L'immortelle Karla et ses compagnons rencontrent une jeune mercenaire du nom de Sheeris et son ami Orson le Berserker. De prime abord, ces deux nouveaux arrivants semblent coopératifs. Ce n'est qu'après quelques minutes de discussion qu'ils décident de montrer leur vrai visage et de combattre nos héros. Rapidement, les événements se précipitent. Dans la montagne de feu, des sorciers maléfiques se rencontrent. Nos amis se divisent en plusieurs groupes et traversent la Montagne de feu, repaire du célèbre Shooting Star (le dragon rouge)... ■



Les caractères designers n'ont pas chômé : les personnages sont superbes, leurs visages regorgent de détails et de finesse que l'on retrouve dans très peu d'OAV !



Le dragon rouge se joue parfois de nos amis. En effet, il se tourne souvent du côté du plus fort...



Nos héros errent dans les montagnes. Lorsque le soleil se couche, ils se mettent à combattre différents ennemis...

chez **KAZE**

Ranma 1/2, toujours aussi délirant !



Dans ce second volume made in Kaze Animation, la mômman de Ranma tente désespérément d'apprendre à Akane comment faire de la bonne cuisine. Je ne vous cache pas que les plats que cette gentille personne réalisent sont follement drôles et que les couteaux volent de partout dans la cuisine... La seconde partie de cet OAV nous permet de découvrir les pouvoirs cachés de Hinako, professeur de Ranma... Comme vous vous en doutez, les gags sont nombreux et les crises de fous rires absolument garanties. Alors alors, moi je vous le dis : un bon Ranma 1/2 vaut mieux que deux tu l'auras ! ■



Ranma paraît intrigué par la volumineuse poitrine de son professeur. Bizarre, il a pourtant l'habitude de ce genre de choses...

Ranma 1/2



Pourquoi Ranma fille se cache-t-elle derrière un panneau de basket ball ? Pour échapper à toute sa bande de copains qui lui court sans cesse... derrière !



Mais qui est donc cette charmante donzelle ? Vous le découvrirez bien assez tôt !



Annnonce du mois !

Au moment où vous lirez ces lignes, Urotsukidôji II, l'enfant errant et Cyber City Oedo 808, virus mortel seront disponibles dans toutes les bonnes boutiques d'animation. Ces deux OAV de chez Manga Vidéo proposent, selon leurs créateurs, encore plus de violence et d'animation spectaculaire. Pour nous, elle offre surtout beaucoup de sexe et une bonne dose d'action. À consommer avec modération, vous vous en doutez !



L'OAV de Dragon Ball Z, dont nous vous présentons les premières photos, a été diffusée au Japon il y a déjà trois mois et demi. Elle sera dans très peu de temps disponible en laser disc. Que les gagaballiens se rassurent : elle offre de l'action, de la vraie !

DBZ, for ever !

Tout va pour le mieux sur la planète Terre. Les oiseaux chantent, le printemps s'annonce ensoleillé... Seulement voilà : un monstre totalement inconnu nommé Jiyanenba (certainement cousin de Freezer) débarque et ravage tout sur son passage. Sa puissance incroyable, sa ténacité et sa hargne obligent Son Goku et Vegeta, tous les deux morts, à rejoindre Son Gohan, Son Goten et Trunks dans le monde des vivants. Cette bête assoiffée de sang possède de terribles pouvoirs magiques. Elle ressuscite par exemple tous les anciens ennemis que nos héros ont combattu et vaincu dans le passé : Freezer, Radits, le guerrier

Namec et bien d'autres méchants dont la réputation n'est plus à faire ! Unis, ils parviennent à repousser les attaques de Son Goku, de Vegeta et de tous leurs amis. Ils les obligent par conséquent à employer une toute nouvelle technique de combat : la fusion ! Elle permet à Vegeta et Son Goku ou Trunks et Son Goten de se mélanger et de devenir le guerrier ultime : Gojita (Goku + Vegeta). Pour vaincre nos héros, Jiyanenba n'hésite pas à se transformer en une horrible créature dotée de pouvoirs encore plus surprenants... Si cette OAV ne propose pas de réelles surprises, on peut dire qu'elle offre des combats très spectaculaires. Le match Freezer vs Son Gohan est des plus passionnants ! Les effets spéciaux fusent de tous les côtés, comme au bon vieux temps (souvenez-vous de la première rencontre entre Piccolo et Son Goku). La bonne qualité des dessins contribue fortement au succès de ce « nouveau DBZ ». Oui, très fortement ! ■



Vegeta est toujours prêt à frapper son adversaire comme il se doit !



Paul Kuan et Son Goku rencontre Jiyanenba. Ils ne sont pas au bout de leurs surprises

Son Goku et Jiyanenba s'observent bien pour mieux se déchirer.



Freezer ressuscité désire se venger de ses anciens ennemis. Le pauvre, il n'est pas de taille...



Dragon's Games

DISTRIBUTEUR OFFICIEL SEGA, VIRGIN

GROSSISTE SPECIALISE,
ANNONCE RESERVEE AUX
REVENDEURS

Des Prix d'enfer!

BOOSTER & STARTER MAGIC

DAYTONA USA SATURN

MANGA COULEUR DU N°1 AU 14

CARDASS STATION

VIDEO DBZ 1 AU 12 FRANÇAIS

TEKKEN JUMPING FLASH & GUNNERS HEAVEN PSX

NEWS!

FILM COLLECTION SURPRISE

FIGURINES A PEINDRE OTAKU

NBA COLLECTION SERIE 1 & 2 FR & US

HERO COLLECTION 3

FIGURINES A MONTER SD GUNDAM

CHRONO TRIGGER SFC

FIGURINES A MONTER MACROSS

DRAGON BALL Z 5 RPG

CARDASS DP 22 & PL 13

SURPRISE PART 26

MANGA NOIR ET BLANC

SUPER BATTLE COL. N°1 à 16

ACTION KIT N°1 à 6

Biographie

Jean Giraud, alias Mœbius, figure parmi les plus grands de la bande dessinée mondiale. Tout en réalisant l'une des meilleures séries classique, Blueberry, sous le pseudonyme de Gir, Jean Giraud innove sous le signature de Mœbius. Passant avec une apparente désinvolture d'un style réaliste à un graphisme épuré. La série de l'Incal reste l'un de mes meilleurs souvenirs d'amateur de bande dessinée. Si vous ne connaissez pas, courez chez votre libraire.



Mœbius

Que diriez-vous de retrouver l'un des plus grands dessinateurs français dans son atelier, pour discuter des mangas, de leurs caractéristiques, de leurs charmes ? C'est ce que nous avons fait en rencontrant Jean Giraud, alias Mœbius. Nous lui avons fait tester les mangas les plus populaires ! Un grand maître juge les mangas !
Un interview réalisée par Josselin Gadreau.



Les mangas chinois ?

Mœbius — Visiblement, Otomo (l'auteur japonais d'Akira), les a empêché de dormir... C'est surtout l'architecture de l'ensemble qui est très japonaise : c'est une bande dessinée qui se donne de l'espace. Lorsque les Chinois vont vraiment se libérer, ça va cartonner ! Avec une série comme Cyber Weapon Z, il y a vraiment quelque chose... Certaines planches sont magnifiques ! On ressent davantage l'influence de la culture chinoise dans cette BD. Andy Seto est un bon auteur.

Dragon Ball cache des merveilles !

Mœbius — Dragon ball est très sympa. Le dessin animé est finalement assez différent de la BD, même si la trame de l'histoire reste la même. C'est un joli graphisme, très typé. Avec pas mal d'autodérision. J'aime beaucoup. Il ne faut pas cependant que cette série masque le reste de l'animation japonaise, comme les films de Miyazaki, ou d'autres chefs-d'œuvre encore méconnus du grand public.



Mœbius et Akira ?

Mœbius — Des œuvres comme Akira deviennent les ambassadrices d'un certain Japon culturel qui fait rêver les jeunes occidentaux. Ils découvrent un regard nouveau sur le monde, d'autres valeurs... Akira délivre selon moi la BD japonaise de son désir d'imitation et d'occidentalisation.



Le style japonais ?

Mœbius — Il provient peut-être d'une certaine assimilation de la BD américaine, alors très académique après la guerre. Mais en réalité, les grands yeux ronds trahissent sans doute une certaine forme d'admiration et de curiosité à l'encontre du vainqueur. Aujourd'hui, le style est posé.



teste les **M**angas !



Le succès des mangas ?

Mœbius – Les mangas explorent les fantômes et les mystères du rêve, avec beaucoup plus de profondeur et de sensibilité, que toute autre bande dessinée. Ils apportent véritablement quelque chose... J'avais moi-même proposé de nouveaux supports pour mes planches, en noir et blanc, qui se glisse dans la poche comme les mangas... Et bien se fut la panique totale ! On sortait trop du modèle cartonné. Il faudrait à la limite que je travaille avec Tonkam... Héhéhé, je blague !



Le charme des Japonaises



CANDY et le modèle occidental ?

Mœbius – Dans Candy, on découvre une vision romantique du monde occidental assez intéressante. À l'époque, les auteurs travaillaient à partir de documents. Il y

a des éléments qui trahissent leur fascination pour l'occident. Mais il y a eu depuis, des choses plus intéressantes : le travail de Miyasaki, avec Kiki, la petite sorcière, où là, réellement, on a une étude amoureuse faite et presque scientifique de la civilisation européenne. Même chose pour Porco Rosso du même auteur.

Masakazu Katsura et Vidéo Girl Ai ?



Mœbius – Le dessin est d'une très grande finesse... C'est un manga qui illustre bien l'art avec lequel les Japonais savent dessiner leur environnement quotidien, avec une grande richesse dans les décors, dans le moindre détail. Cet amour pour les lieux les plus familiers est particulièrement émouvant.



Mœbius – Les personnages féminins des séries japonaises ont beaucoup de charme. La présence de femmes nues hors sexualité dans Ranma 1/2, est aussi tout à fait extraordinaire. Ici, c'est surtout le comique de situation qui est mis en avant. Mais ce qui me fascine le plus, c'est cette infantilisation des personnages qui est un élément souvent caractéristique du style japonais...

GHOST # 1

« Arcadia nocturne »
(Luke/Hugues/Farmer). Dark Horses.



Notre petite Ghost voit le jour dans la série X, où elle apparaît (ou disparaît, c'est comme on veut) à la recherche de son meurtrier et de son identité. Car en passant de vie à trépas, et donc de vivante à fantôme, la pauvre âme

a perdu quelque peu ses esprits. Ses formes girondes ont tellement remportées de succès, qu'elle se voit attribuer une série pour elle toute seule. C'est le père Adam Hugues qui emporte le morceau. Son dessin, fortement inspiré par Alphonse Mucha (illustrateur du début du siècle), est imprégné d'une ambiance toute spectrale. Léger et beau, l'ami se paye même le luxe de faire appa-

raître en super guest star, Orson Welles et Steven Spielberg (dans le rôle d'un réalisateur de film pornos) ! Et tant que vous y êtes, procurez-vous le Ghost Stories qui regroupe, des petites histoires courtes, et surtout des croquis complètement inédits et beaux du très fort Adam Hughes.



By Jove ! Une fois encore ces petits mangamaniaques vous ont monté le bourrichon de leurs images folles. Ne paniquez pas, le Bill vous présente ce mois-ci une gentille fantômette qu'il a ramené de ses Highlands et un gros machin indéfinissable, creed hybride et musculeux.

Le nanar du mois

Shadowhawk Vampirella

« Creatures of the night » (valentino/wolf) Image - Harris comics.

On ne peut pas être bon à chaque fois. Pour cette superprod' du siècle réunissant Shadowhawk et Vampirella, Image pensait vraiment faire un coup de tonnerre de Zeus. Le résultat est lamentable ! Le pitteux Valentino, impressionné par la beauté maléfique de Vampirella (qui est entièrement pompée sur not' Vampi), en a oublié de savoir manier le crayon. Quant au scénar...

Si vous avez une seule bonne raison d'acquiescer ce comics, c'est pour la couve. Elle n'est même pas de Valentino mais d'un certain Tex. Euh... et puis n'en faites rien, la voici. Merci qui ?



Pitt # 8

(Keown/Hotton/Chlodo). Image.



Pitt, est une énorme montagne toute en muscle qui a débarqué sur Terre. Cet alien aux allures quelques peu antipathiques est un Creed Hyrid, c'est-à-dire un Creed amélioré. Déjà qu'à la base c'était pas la moitié d'un gringalet... Pas avare, il garde au plus profond de lui-même une entité de lumière aux dons affolants. Tout deux sont à la recherche d'un jeune garçon possédant à son insu la clé de leurs problèmes.

Dans ce dernier numéro, le gros musculeux aux cheveux longs se tape avec son demi-frangin particulièrement jaloux de son aîné.

Dale Keown, dessinateur et créateur de cette bande toute en verve virile, s'en donne à cœur joie. Les pages explosent littéralement sous les coups de boutoir de ces aliens démesurés. Le caractère grognon du héros est admirablement servi par un graphisme généreux et par le superbe travail de couleurs de Joe Chiodo.



Pitt est aux États-Unis une véritable série culte. On trouve déjà plusieurs statuettes représentant le volumineux héros et ses adversaires. De plus, un mystérieux groupe appelé PittCrew a réalisé un Cédé...

Tradings card Jack Kirby

Le grand Jack s'en est allé il y a quelques années. Mais son œuvre rapporte toujours autant. Le voici en cards. Cette superbe collection vous fera découvrir tous ses nombreux personnages. Allez on va quand même faire un coup de pub pour Marvel et la réédition des toutes premières aventures des X-Men dessinées par le maître. Ça s'appelle X-Men : The early years. Y a plus de petits profits...



Nintendo

Vends NES + 2 manettes + pistolet + 7 jeux. Prix : 700 F. Tél. après 17 h. Tél. : (16) 74 56 37 63.

Vends SN + 4 jeux : 1 300 F. Vends MS2 + 3 jeux : 300 F. Les Deux : 1 450 F. Contacter Jean-Philippe. Tél. : (16) 78 07 13 29.

Achète Nintendo NES à prix intéressant ; sans aucun jeu. Tél. : (16) 92 96 92 46.

Vends sur Nintendo NES : Mario, Dragon, Ninja, Mania, Mansion, Mister Mask : 600 F. Tél. : (16) 20 29 13 27.

Vends SNIN 5 jeux : Street Fighter, Cool Spot, Scope, Goof Trop, Mario all Stars. Le tout : 1 190 F. Tél. : (16) 40 28 22 54.

Vends NES avec Megaman 2 + codes : 350 F. Contacter Olivier. Tél. : (16) 51 22 65 23.

Vends NES 2 Manettes + Mario 3. Urgent ! Prix : 250 F. Contacter Bertrand. Tél. : (1) 47.37 22 78.

Vends jeux SN : Zelda 3, Street Fighter, Turrican : 100 F. Dragon, NBA, Jam : 200 F. Tél. : (16) 41 77 19 67.

Vends GB + Power Pack + 6 Jeux : 500 F. Contacter Eric après 19 H. Tél. : (16).83 28 12 31.

Vends Nes + 3 Jeux 350F. Contacter après 19H. Tél. : (16) 75 02 94 44.

Vends Jeu sur GB SNES, PC-ENGINE, MEGA CD, tout ça en TBE. Telephoner à Anthony. Tél. : (16) 71 02 07 92.

Vends NES + 2 Manettes + 8 Jeux : 500F. Demander Bruno. Tél. : (1) 60 04 16 20.

Vends sur ATARI LYNX : GATE OF ZENDO-COM Prix 80F et sur SNES UDS : SUPER SOLLER Prix 250F (neuf) Tél. : (16) 94 80 53 65.

Vends Jeux DW GG 100F Pièce. Tel après 17H Tél. : (16) 80 91 40 63.

Vends Jeux SNIN, S-SOCCER 100F, S-R-TYPE 50F, ACTION REPLAY 200F Tel à Fabrice. Tél. : (16) 49 51 11 95.

Vends sur SUPER NES américaine ROBO-COP 3 et STREET COMBAT sur SUPER NINTENDO : SUPER KRUSTY HOUSE. A débattre. Tél. : (16) 32 34 01 55..

Vends SN + 2 manettes + SF2 ZELDA 3 DRAGON'S LAIR SUPER TENNIS ALL STARS : 200F. Tél. : (1) 64 49 88 74..

Échange GB + GARGOYLES QUEST ou vends 350F ou contre SNES sans manette et sans jeux + BATTERY. Tél. : (16) 37 99 10 68..

Vends Consoles Nes + 2 Manettes : 70 F. Tél. 24/24. Achète Neo Geo : prix à débattre. Tél. : (16) 98 91 06 27.

Vends Nes + 2 Manettes + 18 Jeux : 2000 F. ou Échange contre SN avec 7 ou 8 Jeux + 2 Manettes. Tél. : (16) 44 58 97 13.

Vends Game Boy + 7 Jeux (World Cup,

Mario, Gremlins II, Radar Mission ...) + Grosse Loupe Éclairante : + Cable : 450F. Tél. : (16).40 59 17 10..

Vends Jeux : DBZ1 : 250 F, Starwing : 100 F, Super GB :300 F. Contacter Michel. Tél. : (16) 90 31 95 78..

Vends NES 2 Manettes + 6 Jeux Prix : 500 F. Demandez David après 17h30. Tél. : (16) 47 45 12 17..

Vends sur SNIN : JP, Mario All Stars, Final Fight, Street Fighter, Nhlpahockey 94, TMTIV. Tél. : (16) 33 07 42 97..

Vends ou Échange Nombreux Hits SNIN. Écrire à J.P. DIBLING - 3 avenue du Général de Gaulle - 18390 ST-GERMAIN DU PUY. Tél. :

Échange SF II Ranma 1/2 Astérix Rtype contre MK1 DBZ1 ou Achat entre 300 et 400 F. Contacter Blaise. Tél. : (16) 67 70 01 32..

Vends SNIN + Mario World + 2 Manettes + AD29 : 600 F et Donkey Kong Country et Earthworm J.M :300 F Pièce. Tél. : (1) 46 32 38 71.

Échange Batman contre Mortal Kombat 2. Contacter Jérôme après 16h30. Tél. : (16).87 88 55 57..

Vends très bon état sur NES Jeux Buraifigther et Maniac Mansion. Contacter Jérémie à partir de 19h. Tél. : (16) 43 06 53 60..

Vends Super-NIN + Mario -Kart + 2 Manettes Prix :500 F. A débattre. Tél. : (1) 69 28 48 92..

Vends GG + 6 Jeux à 900 F + GB + 3 Jeux à 200 F. Tél. : (16) 75 34 54 64..

Vends RANMA4 : 200 F, DBZ4 : 250 F, Smash Tennis : 150 F, Battletank : 100 F. Tél. : (1) 60 14 72 42..

Échange Sur SN Krusty's Super Funhouse et Hiperzone contre Mortal Combat 2, ou Dragon Ball Z 3. Tél. : (16) 88 98 27 84..

Échange Jeux SN : Another World et Wing Commander contre tout autre Jeu. Tél. : (1) 47 02 05 72..

Vends SN + 3 Jeux (Sim City) + une manette. Contacter Nicolas après 17h30. Tél. : (1) 43 51 09 04..

Vends GB + 9 Jeux + Mallette de rangement + Cordon ou échanger Jeux SN. Contacter Julien. Tél. : (1) 64 52 15 62..

Échange Ewjim (Amer) MK2, Dragon, DBZ3 (Jap) avec boîtes et notices. Tél. : (1) 40 71 69 12..

Vends SN + 2 Manettes (1 NFR) + 9 Jeux dont DBZ2, 3 (Jap) + Adap + 60 Hz : 2600 F. Contactez moi. Tél. : (16) 88 32 20 57..

Vends 5 NIN : + 10 Jeux à 2500 F. Contacter Yoni. Tél. : (1) 39 93 16 84..

Vends Jeux SN : 600 F, Troop : 100 F et Axeley sans boîte et notice (Jap) :70 F. Contacter Marc. Tél. : (1) 60 01 78 03..

Vends ou échange Art fo Figthing : 350 F, Cool Spot : 300 F, Street Figther 2 : 150 F, Rival Turf : 250 F, Joe et Mac : 300 F. Tél. : (1) 30 58 31 87..

Vends NES + 5 Jeux : (SNB1, 3, TMHTII, Dragon 1 + Duck Hunt) + Pistolet Zapper +

2 Manettes : 475 F. Tél. : (16) 25 24 11 93..

Vends NES + 2 Manettes + 4 Jeux + Gyromite et le Robot : 650 F ou échange contre SN + 2 Manettes + 1 Jeu. Contacter Nicolas. Tél. : (16) 79 38 40 61..

Vends Super NIN 13 Jeux dont Sparkster, MR Nutz Ranma 1/2 4, Turican Cantona, Geomonfigther... + Adaptateur 2 Manettes le tout 1500 F. Tél. : (1) 39 92 49 29..

Cherche Chao Engine Tetris à échanger Jai plusieurs titres SN Tél. : (16).65 37 06 28..

Vends SN et Jeux Street Figther 2 et 4 autres. Prix : 950 F. Urgent contacter Serge. Tél. : (16) 55 26 49 01.

Vends Jeux SNIN et SNES Cbubsy Starwing Kick off J. Connors entre 100 et 200 F. Tél. : (16).93 31 08 72..

Vends NES + 2 Manettes + Pistolets + 10 Jeux. Prix à débattre. Contacter entre 19 h et 22 h. Tél. : (1).45 62 93 02..

Vends Jeux Mario All Stars Prix : 200 F. Contacter Olivier. Tél. : (16).79 25 62 59..

Vends SN + Super SF II + Mario Paint + Adapt Univers Ec + Mortal Combat + World Heroes etc... Pour 800 F. A débattre. Tél. : (1).47 84 04 65..

Vends Jeux sur Super Nintendo : F. Zero et Tortues Ninjas 4 : 250 F l'un. Tél. : (16) 83 74 57 43..

Vends Simpsons SN : 200 F; WWF 100 F. Tél. : (16) 84 30 16 94..

Échange Jeux SNIN : Earthworm Jim contre toutes autres jeux ou le vends à 300 F. Contacter Nicolas. Tél. : (16) 86 87 09 05..

Vends 4 Jeux SN 350 F. Échange 3 Jeux contre SSF II, Secret of Mana, Super Metroid. Tél. : (16) 59 68 81 61..

Échange Street Figther 2 ou Acaddin (SNES) contre Dragon Ball Z 2 ou Mortal Kombat 2 Tél. : (16).98 46 14 86.

Vends NES + 5 Jeux ou échange contre SNES + 1 Jeu. Vends sur GB : Astérix 160 F, Spiderman, ect... Contacter après 18 h. Tél. : (16) 37 23 73 90..

Échange Jeux SN Super Scope + 6 bons Jeux contre DCK ou SSF 2 ou E Jim (en 07 ou 26). Contacter Florient. Tél. : (16) 75 60 96 74..

Vends NES + 5 Jeux le tout à 450 F. Si intéressé contacter Sébastien. Tél. : (16) 51 69 09 96..

Échange sur SN : F Zero Mario Kart contre autres. Contacter Dennis. Tél. : (16) 67 64 81 11..

Vends Jeux MD : Aladin 150 F, Urban Strike 250 F. Tél. : (1) 45 46 14 91..

Vends SN + 2 Manettes + Adaptateur 6 J + 6 Jeux (SSF 2, F1 PP ? DBZ 2) + MAGS : 2100 F. Très bon état garanti. Tél. : (1) 48 29 62 49..

Échange Super Golf ou Super Monaco GP contre soit Asterix, Ecco, ou Lenning. Tél. : (1) 60 20 67 11..

Vends NBA Jam (SN) très bon état : 200 F. Contacter Thomas après 18 h. Tél. : (16) 20 09 22 49.

Vends Dragon Ball II avec Adaptateur : 350

F ou échange contre Mortal Kombat II.

Tél. : (1) 42 04 17 00.

Vends Asterix Super Soccer : 200 F sur

Super Nintendo (ou). Tél. :

(1) 45 67 36 18..

Vends ou échange World Cup USA contre

Ecco ou Sonic 3 MD. Prix : 200 F. Contacter

après 16 h 30. Tél. : (16) 59 30 65 02..

Vends Atari 1040 STE écran + clavier, plu-

sieurs disquettes dont Lotus Challenger, 2

Manettes : Prix à débattre Tél. :

(1) 34 62 80 58..

Vends ou échange Jeux MD Streets of

Rage, Jurassic Park, Batman, Chiki Chiki

Boy, Cyborg Justice. Tél. :

(16) 73 37 88 19..

Échange Jeux Mortal Kombat 1 contre Jeux

de Basket-Ball ou Sport. Contacter

Christophe. Tél. : (1) 45 99 05 72..

Vends sur SNIN : Equimox, Flash Back à

200 F, Street Fighter II Turbo à 150 F et

Mortal Kombat à 90 F. Tél. :

(1) 69 34 89 12..

Vends SN + 6 Jeux + Act Replay 2 + SN

Progranpad. Prix : 2600 F. Tél. :

(16) 93 56 42 23..

Vends SN : Starwing, Axelay, Super Mario

World, Pilotwings, Pocky et Rocky : 210 F

chacun. Tél. : (16) 78 34 09 59..

Vends Console 4 Jeux 1 PAD Turbot Fifa

Soccer, Street Figther 2, Mario Kart, Bulls

SV Blazers 1500 F. Tél. :

(16) 44 46 36 83..

Échange Best of the Best, Desert Strike,

Mortal Kombat contre Super Fire Pro

Wrestling. Tél. : (16) 46 05 58 51..

Échange sur SN Mickey Mania ou Donkey

Kong Country contre Earthworm Jim.

Contacteur à midi. Tél. : (16) 54 20 34 10..

sauf le vendredi. Tél. : (1) 46 58 73 77.

Recherche Adaptateur 220 V. et Jeux sur

MD. Contacter Damien. Tél. : (16)

40 77 41 43.

Vends ou Échange Days of Thunder sur NES

et Street Fighter 2 sur Snin. Tél. : (16)

21 51 15 74.

Vends Game Boy + 4 Jeux + Loupe

Lumineuse : 400 F. Tél. : (16) 83 36 65 28.

Vends MCD + 4 Jeux CD + MD + 6 Jeux + 2

Manettes : 2000 F. à débattre. Tél. après

19 H. Tél. : (1) 64.36 14 76.

Vends MEG 32 X : 800 F. + Doom : 300 F.

ou 1000 F. le Lot. Tél. : (16) 65.45 21 11.

Vends Jeux Snin de 50 F. à 200 F. : Starfox,

MK, Dead Dane, King of the Monsters, etc.

Tél. : (1) 49 11 13 76.

Échange Jeux sur Jaguar ou Vends Kasumi

et A.V.P. : 300 F. Tél. : (16) 87.52 10 94.

Vends SNES + 7 Jeux et Master System + 4

Jeux. Prix à débattre. Tél. : (16)

56 68 92 75.

Vends Jeux MD : MK2, DBZ, Soleil,

Earthworm, NBA jam à 250 F. Tél. : (16)

66 75 43 29.

Vends Jeux SNin en VF : Soulblazer, Gaia

Mana, Zelda 3. Tél. : (16) 56 45 57 07.

Vends Neo Geo : 2 Paddles + F. Fury 2, W.

Heroes 2, M. Nation : 2300 F. Tél. : (16)

99 00 57 88.

Vends Jeux MD : Sonic : 50 F. Cool Spot :

150 F. ou 170 F. les Deux. Tél. : (16)

20 09 42 53.

Vends Jeux MD : Landstaker : 200 F.

Mortal Kombat : 50 F. Tél. : (16)

56 26 76 96.

Vends Câble reliant Consoles sur écran à

MST, Amiga, Atari : 105 F. Tél. : (16)

69 89 28 98.

Vends Jeux Snin : Chaos Engine : 260 F.

Amazing Tennis : 200 F. Tél. : (16)

88 91 68 58.

Vends 3DO 60 Hz + 2 Manettes + 5 Jeux

seulement : 3200 F. et Jaguar 60 Hz : 1000

F. Tél. : (1) 30.92 28 31.

Achète Neo Geo CD + 2 Manettes à 2200

F. à débattre. Tél. : (1) 42 81 32 61.

Vends Snin + 2 Manettes + 7 Jeux (NBA

Jam, Megamanix M.NVTZ, Flashback) :

1500 F. Tél. : (16) 37 22 05 64.

Vends Jaguar + 2 Jeux (Cybermorph, Doom)

achetés en janvier. Prix : 1900 F. Tél. : (16)

21 35 47 56.

Vends Amiga CD 32 avec 8 Jeux et 2

Manettes TBE. Prix : 2000 F. Urgent ! Tél. :

(1) 64 63 15 32.

Vends Game-Genie pour Nintendo à 50 F.

Tél. : (16) 83 25 55 54.

Vends Suterrania : 190 F. Port Compris.

Tél. : (16) 33 28 84 20.

Échange, Vends Snin + 3 Manettes + 11

Jeux + AD29T + Game Boy + 12 Jeux

Contre PSX + 1 Jeu. Tél. : (16)

40.60 75 27.

Vends SF2 Turbo sans Boîte ni Notice : 100

F. Tél. : (16) 93.71 81 50.

Vends Earthworm Jim : 280 F. Aladdin : 160

F. Megagames : 90 F. Tél. : (16)

TOP CONSOLES

5-7, rue Raspail,

93108 Montreuil Cedex, France.

Tél. : 33 (1) 49 88 63 63.

Fax : 33 (1) 49 88 63 64.

RÉDACTION

● Rédacteur en chef : Frank Ladoire.

● Rédacteur en chef adjoint : Gilles Sauer.

● Secrétaires de rédaction : Juliette Doucet,

Julio Ballester.

● Rédacteurs : David Taborda, Pascal Geille, Thomas

François, David Msika, Yohann Morin, Sylvie Sotgiu,

Marco Vérocaï. Ont participé à la rédaction :

● Rudy Burnay, Lionel Vilner, Romain Poirot,

Josselin Gadreau.

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, 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.

FABRICATION

● Directeur de fabrication : Jacques Gouffé.

● Assistante du directeur de fabrication :

● Isabelle Dubuc.

● Assistante de fabrication : Nadine Debard.

DIFFUSION, VENTES

● Responsable : Olivier Le Potvin — TE 73.

● Tél. : 33 (1) 49 88 63 75.

● Maquette : Alexandre Lenoir.

● Marketing : Christine de Gandt.

● Communication : Nathalie Sergent.

ABONNEMENT

● Nous consulter pour les tarifs par avion.

● Service abonnement : 36, rue de Picpus, 75012 Paris.

● Tél. : 43 42 00 60.

TÉLÉMATIQUE

● Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure,

● Éric Lebette. Graphiste télématique : Xavier Chambon,

● Cécile Garret.

ADMINISTRATION/COMPTABILITÉ

● Administration : Paulette Sebag.

● Chef comptable : Leïla 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.

● IMPRESSION : Imprimé en Union Européenne.

● UN ENCART DE 16 PAGES NON-FOLIOTÉES BROCHÉ EST JETÉ

SUR LA COUVERTURE.

● ©1994 Capcom Co. Ltd / ©Tokuma Shoten Intermedia 1993.

● ©Tokuma Publishing 1994 / ©Masaomi Kansaki.

● TOP CONSOLES est une publication de PRESSIMAGE, Sarl au

capital de 1000 000 F. Siège social et principal établissement :

● 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Numéro de

commission paritaire : en cours. Dépôt légal 2^{ème} trimestre 1995.

● N° ISSN : en cours.

● La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41,

d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du

copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les ana-

lyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute repré-

sentation 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 formu-

lées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs.

Crédits photos (photo couverture incluse) et copyright : tous droits réservés.



Vends MD + 2 manettes + 8 Jeux (DBZ2, X-
Men, Mortal Kombat, Street Fighter II : 500
F. Tél. : (1) 60 79 35 27.

Vends MS + 1 Manette + Alex Kidd en

mem. + Sonic 2. Très Bon État : 250 F.

Contacteur bertrand. Tél. : (1) 47 37 22 78.

Vends 4 Jeux Snin BDZ3, HyperV, Ball, Etc.

300 F. Pièce ou 500 F. les deux. Bon État.

Tél. : (1) 45 81 60 20.

Vends 32 X, Mega CD + 1 Jeu : 900 F.

Doom, VR DLXE, Syndicate, Star Wars Arc :

300 F. Tél. Le W.E. Tél. : (16) 97 44 07 91.

Vends Câble reliant Consoles sur écran

Amstrad, Amiga, Atari : 105 F. Port Inclus.

Tél. : (1) 69 89 28 98.

Vends Zelda sur SN VF à 170 F. Prix à

débattre. Contacter Cary. Tél. : (1)

45 08 85 13.

Vends NES + 7 Jeux + 2 Manettes +

Pistolet : 475 F. Contacter André à 17 H.

97 75 15 02.

Vends CD32 : 800 F. ou Échange contre MD + Jeux ou jeux NEC. Tél. : (16) 27 80 16 13.

Vends MD : 300 F. SSF2 : 250 F. Shi. F2 : 230 F. Tél. : (16) 93 40 46 97.

Vends Jeux Saturn : Virtua Fighter et Victory Goal. 400 F. l'un. Tél. : (1) 48 99 62 42.

Vends Neo Geo + 6 Jeux (Art 2, SSK) : 2500 F. Contacter Fabrice après 17 H. Tél. : (1) 47.37 74 70.

Vends 3DO + 2 Jeux + plein écran : 3000 F. ou Échange contre PSX. Tél. à 18 H. Tél. : (1) 43 55 00 65.

Vends ou Échange 3DO + 3 Jeux : 3000 F. ou Contre Saturn + 1 Jeu. Tél. : (16) 20 73 69 37.

Échange sur 3DO : Alone in the Dark + Immortal Desires. Contacter Samuel. Tél. : (16) 20 64 24 02.

Vends 3DO FZ10 Parfait État : 1900 F. + 5 Jeux (SF2, Fifa, Etc) + Manette 6B. Tél. : (16) 90.27 98 57.

Vends 3DO Panasonic + 1 Manette 6 Boutons + 1 Jeu : 2990 F. Tél. à partir de 10 H. Tél. : (16) 40.38 98 04.

Échange SN + 3 Jeux + AD29 + Atari ST Contre PC 486 DX2 66 avec 320 Mo Ram. Tél. : (1) 48 35 38 54.

Vends CD 32 Amiga + 10 Jeux + 2 Manettes : 2000 F. à débattre. Contacter Franiois. Tél. : (1) 39.78 87 92.

Vends Jaguar Fr + Aliens Vs Predator + Cybermorph : 1000 F. le tout. Tél. : (1) 30 65 08 21.

Vends Jeux Jaguar État Neuf : Allen Vs Predator + Crescen Galaxy + Kasumi, Etc. Tél. : (16) 87.52 10 94.

Vends 3DO sous Garantie + 6 Jeux : R. Rash, Need, Total Eclipse... 3900 F. et 4000 F. ou Échange contre PSX. Tél. après 18 H. Tél. : (1) 46 55 83 88.

Échange ou vends Jeux sur 3DO. Contacter Jean-Michel après 21 H. Tél. : (16)

20.81 29 78.

Vends sur CD-i : Tennis open : 180 F. et Zelda : 200 F. Contacter Julien. Tél. : (16) 25.40 98 98.

Vends Jeux MD : Ecco le dauphin 1 : 150 F. Prix discutable. Contacter Matthieu après 18 H. Tél. : (16) 78.20 65 76.

Vends Jeux MD : Jurassic Park, Aladdin... 100 F. Tél. : (1) 43 46 10 05.

Vends, Achète, échange jeux sur 3DO et PSX. Vends accessoires PSX. Contacter Adel. Tél. : (1) 42 05 86 39.

Vends Jeux MD : Jurassic Park et Robocop Vs Terminator : 200 F. Prix discutable. Tél. : (16) 78 20 65 76.

Vends Snin + 7 Jeux (DK, Pop 2, DBZ3, MK 2, S. RaceFx...) + 3 Joypads. Le tout : 2200 F. Tél. : (1) 42 85 27 04.

Vends Megadrive + 2 Jeux : 799 F. le tout. Tél. : (16) 91 74 07 58.

Vends Neo Geo CD + 3 jeux. Date d'achat 14/02/95. Prix : 3000 F. Tél. : (16) 42 20 20 43.

Vends Earthworm Jim SNES : 380 F. Lynx 2 + 2 Jeux : 290 F. ou Échange. Contacter Bruno. Tél. : (16) 44 71 40 62.

Vends Jaguar avec 3 Jeux : 2300 F. Tél. après 19 H. Tél. : (16) 43.87 78 13. recherche Adaptateur 4 Joueurs et Jeux aventures MD (Thor Soleil). Tél. : (1) 43.30 25 42.

Achète Jeux Jaguar à petit prix. Tél. : (1) 39 91 91 93.

Vends CD32 + 8 CD : MicroC, Pirates, Alf. Chicken, Sens. Soccer + 2 Manettes. Tél. : (16) 20 40 99 91.

Vends CD-i + 2 Manettes + Encyclopédie + Tennis : 2500 F. Échange possible. Tél. : (16) 49 45 23 75.

Vends Jeux Jaguar : Tempest 2000, Dragon : 300 F. Tél. : (1) 39 76 10 72.

Vends 3DO, Gold Star + 3 Jeux (Fifa, Need for Speed, Return Fire) + 2 Manettes : 4000 F. Tél. : (1) 43 96 46 98.

Vends MCD MD 32 X + Jeux pas cher. Tél. :

(16) 76 22 35 93.

Vends 3DO (US) + Jeux : Road Rash, Street Fighter 2, S. Shodown, Fifa, le tout de février 95 : 3000 F. Tél. : (1) 45 93 13 49.

Vends 3DO + 3 Jeux + 2 Manettes (2 mois). Le tout : 2500 F. Tél. : (1) 49 62 53 33.

Échange CD sur Mega CD et Vends 25 jeux MD. Tél. HR. Tél. : (16) 58 45 20 61.

Échange 3DO FZ10 Pal + 2 Jeux (Samourai + Shock) Contre PSX Pal. Contacter Cédric. Tél. : (16) 87 93 67 45.

Vends MD + MCD2 + 3 Joys + Menacer + 14 Jeux MCD + 29 Jeux MD + Adaptateur : 4000 F. Tél. : (1) 48 77 63 91.

Vends Jeux sur 3DO : Star Blade : 350 F. et Rebel Assault : 300 F. Vends 6 Jeux SNin : 150 F. pièce.

Attention ! 3DO : Vends ou Échange John Madden : 200 F. Return Fire : 300 F. Tél. : (16) 50.69 13 71.

Vends jeux SN : Donkey Super Metroöd : 300 F. Hyper VBall : 200 F. Super Star Wars : 150 F..

Vends Roi Lion + Sonic Knuckles. Tél. : (1) 44 18 90 75.

Vends 3DO FZ1 Pal Plein Écran + 2 Paddles + 12 Jeux. Parfait État : 3800 F. Tél. : (1) 39.83 66 41.

Urgent ! Vends 3DO + Fun + 2 Manettes + 8 Jeux : 4600 F. Tél. : (1) 45.46 38 25.

Vends Neo CD + 4 Jeux : 3000 F. ou Échange Contre PSX ou Saturn. Tél. après 19 H 30. Tél. : (1) 43.07 12 84.

Vends Neo Geo CD + 3 Manettes + 6 Jeux (KG 94, Art of 2, Toph...) : 3500 F. Tél. : (16) 55 87 27 90.

Vends SNin + 3 Paddles + FF3 + Sparkster + Soul Blader (Jap) + Adaptateur : 1600 F. Tél. : (1) 48 36 60 82.

Urgent ! Vends SNES + 9 Jeux + Multitap (4 Joueurs) : 1300 F. Tél. : (16) 25 80 98 73

Achète Jeu Devil Crush sur NEC pas trop cher. Tél. le Week-End. Tél. : (16) 25.74 31 17

Vends jeux MD, Streets of Rage : 100 F. Sonic : 100 F. Moonwalker : 100 F. Back to the Future 3 : 100 F. Et autres jeux... Tél. : (1) 34 46 00 97.

Vends sur MD, California Games : 150 F. Flashback : 200 F. Wonder Boy : 100 F. Altered Beast : 50 F. Aquatic Games : 100 F. Tél. : (16) 83 24 23 37.

Vends MD + 2 Jeux + 2 Manettes + Adaptateur Jap. : 1000 F. le Tout. Tél. après 18 H. Tél. : (16) 32 33 76 92.

Vends Jeux GG : Chakan, Paperboy et Super Kick Off. 70 F. l'un. 200 F le tout. Ou Échange. Tél. : (1) 48 27 59 65.

Vends sur GG : Cool Spot : 150 F. Wonder Boy : 60 F. Street of Rage 2 : 110 F. Shinobi : 60 F. Wrestle Mania : 60 F. Tél. : (16) 40 91 41 83.

Cherche GG + 2 ou 3 Jeux Entre 300 F. et 400 F. Contacter Guillaume après 17 H. Tél. : (16) 78 48 53 97.

COUPON RÉPONSE - PETITES ANNONCES GRATUITES

Renvoyer ce coupon à l'adresse suivante :
PA Consoles, 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Numéro de téléphone :

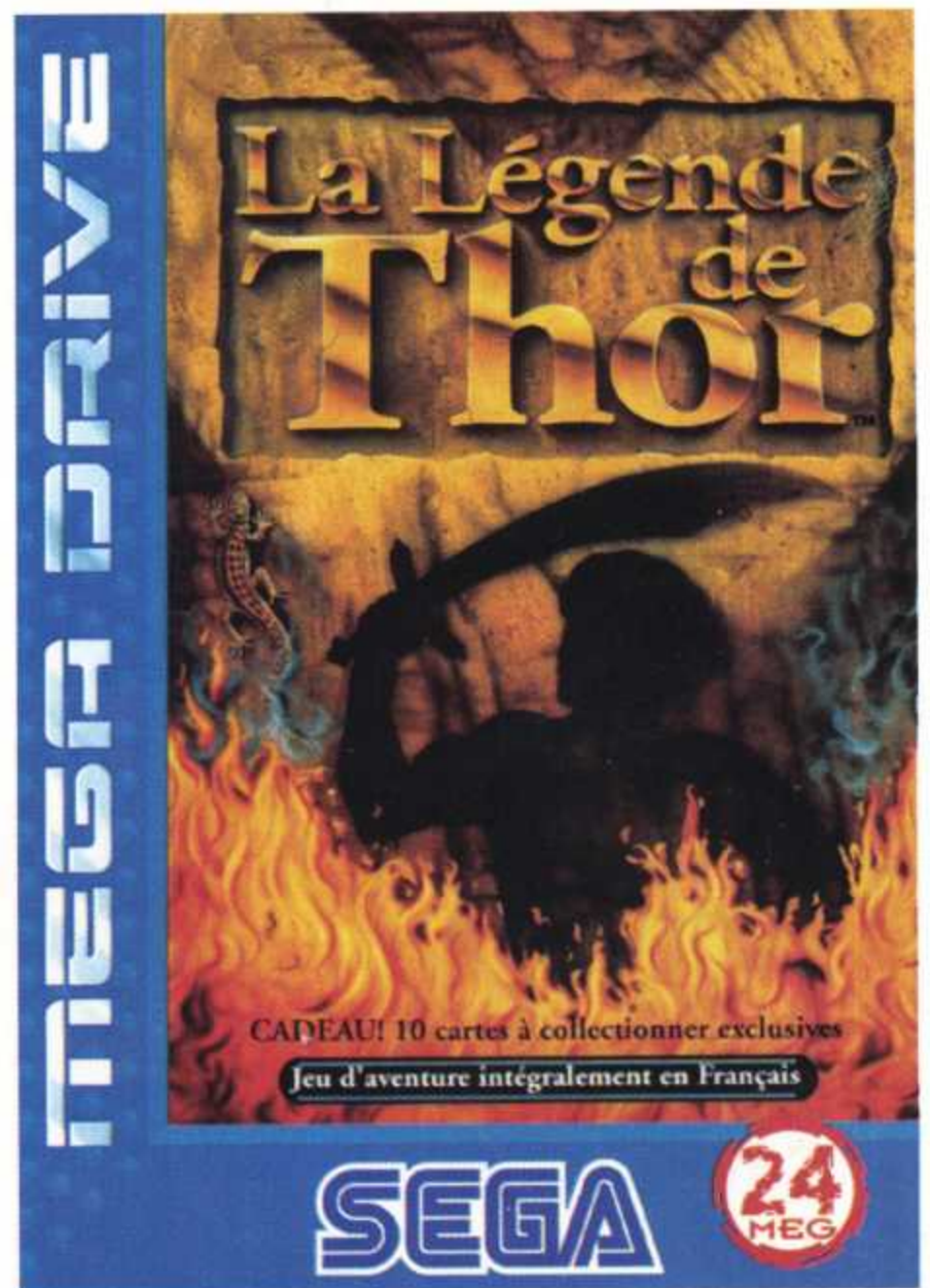
J'ai une SUPER NINTENDO MEGA DRIVE AUTRES

AUTRE :

Rubrique : VENTE ACHAT ÉCHANGE

Texte de votre annonce (n'oubliez pas votre numéro de téléphone).

*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 

THE BULLET IS BACK!



Pete Sampras Tennis '96

Vous mourrez d'envie de trouver pour cet été un jeu de tennis très réaliste sur votre Mega Drive? Votre souhait est exaucé, Pete Sampras Tennis '96 arrive, et il ne vous laissera pas avide de sensations bien au contraire! A réserver d'urgence pour tous les vrais champions.

Sportsmaster
MULTIPLAYER POWER

Codemasters

J-CART
FOUR PLAYER POWER