

CONSOLES

# CONSOLES



Mais Quest-tu fais Diddy, dis Kong?

SATURN



PLAYSTATION



MEGADRIVE 32X



SUPER NINTENDO



ET LES AUTRES ...

**TOUTES  
LES NOUVEAUTÉS  
32 BITS DU MOIS**

## DONKEY KONG 2

**GARE AUX  
GORILLES!**

## MK 3

**TOUS LES COUPS,  
TOUS LES TIPS,  
SUR TOUTES  
LES CONSOLES**



**SALON DE  
L'ARCADE 95**

**LA DÉFERLANTE JAPONAISE**

T 6745 - 48 - 32.00 F



N° 48 NOVEMBRE 1995. 32 F. BELGIQUE: 210 FB. SUISSE: 9 FS. ESPAGNE: 850 PTAS. MAROC: 50 DH. CANADA: 8,50 \$. ISSN 1162-8869

NINTENDO  
U·L·T·R·A  
64™

«Petit

quand tu desc

oublie la 32 b

*«Pour faire d'excellents jeux, la vitesse et la puissance de calcul sont décisives. L'Ultra 64 est la première console dotée d'un vrai processeur 64 bits, le plus puissant et le plus rapide du marché» Shigeru Miyamoto, responsable de tous les développements sur N.U. 64.*

L'Ultra 64 arrive en 1996. Il suffit d'attendre sa sortie patiemment.

Commandée

papa Noël,  
endras du ciel,  
its que je t'ai

e.»





Couverture Consoles+ : © Nintendo

Couverture du supplément: © 1993 par Andy Seto et Chris Mau

## LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

CYBER SPEED (Playstation)	148
DIGITAL PINBALL (Saturn)	128
EARTHWORM JIM 2 (Megadrive)	120
ESPN EXTREME GAMES (Playstation)	104
EXECTOR (Playstation)	124
FIFA SOCCER '96 (Megadrive/ Super Nintendo)	136
GARFIELD (Megadrive)	102
GOAL STORM (Playstation)	103
GOLDEN AXE - THE DUEL (Saturn)	100
HERMIE HOPPERHEAD (Playstation)	146
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE (Super Nintendo)	130
LAYERS SECTION (Saturn)	134
LOADED (Playstation)	116
MAUI MALLARD (Megadrive)	156
MORTAL KOMBAT (Playstation, Super Nintendo, Megadrive)	92
NBA LIVE '96 (Megadrive/ Super Nintendo)	118
OFF WORLD INTERCEPTOR (Saturn)	138
PORKY PIG'S HAUNTED HOLIDAY (Super Nintendo)	142
PRIMAL RAGE (Megadrive)	158
SPAWN (Super Nintendo)	144
STEAMGEAR MASH (Saturn)	152
SUPER SKIDMARKS (Megadrive)	140
TEKKEN (Playstation)	132
TINTIN AU TIBET (Super Nintendo)	114
TWISTED METAL (Playstation)	110
VECTORMAN (Megadrive)	108
WARHAWK (Playstation)	126
WING ARMS (Saturn)	154
WRESTLEMANIA ARCADE (Super Nintendo)	150

NOUS REMERCIONS  
POUR LEUR AIMABLE COLLABORATION

• LES MAGASINS: A GAME WORLD,  
ESPACE 3, MICROMANIA, KONCY,  
NEW TECH CITY, NEW TECH VIDÉO,  
PREMIER LOISIR FRANCE, TECHNO SERVICE  
SAMOURAI GAMES SATELLITE ET ULTIMA GAMES  
• ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS ET FRANÇAIS:  
FAMICOM TSUSHIN, KADOKWA SHOTEN ET ANIMELAND.

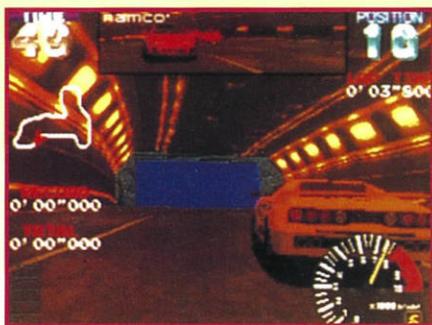
## GRATUIT DANS C+

Ce numéro n'est complet qu'avec le supplément couleur de 32 pages, "Cyberweapon Z", broché au centre du magazine.

## LE JAPON EN DIRECT

12

Banana San nous dévoile les prochains jeux d'arcade présentés lors du Jamma Show ainsi que les nouveaux jeux pour vos consoles.



Ridge Racer Revolution sur Playstation: le jeu de course le plus décoiffant, et le nouveau scoop de Banana, en direct du Japon.

## PREVIEWS

52

Ces jeux qui ne vont pas tarder à arriver dans nos salons: Doom sur Playstation, Super Mario World 2 sur SNIN, NBA Give'n Go sur SNIN...

## NEWS

62

Le prix de la Saturn est revu à la baisse, la Playstation cartonne et se vend comme des petits pains, Donkey Kong Country 2 arrive en janvier... Vous ne pouvez mourir stupide.

## WATERWORLD

66

200 millions de dollars de budget, des adaptations vidéoludiques comme s'il en pleuvait: pour "Waterworld", ça baigne. Ne loupez pas le concours organisé par Ocean.

## TIPS

74

Switch, comme à son habitude, s'est arraché les cheveux pour vous offrir les meilleures astuces sur les meilleurs jeux du moment. Ça repousse lentement...

## ANIMÉ+

82

Si le Panda m'était conté... j'en saurai davantage sur les mangas qui sortent.

## TESTS

92

Mortal Kombat 3 sur PS, SNIN et MD, Eartworm Jim 2 (MD), ESPN (PS), Loaded (PS), Digital Pinball (Saturn)... En novembre, c'est déjà Noël.



Mortal Kombat 3 sort sur Megadrive, Super Nintendo et Playstation. Youpi!



A l'approche des fêtes, nous avons voulu vous gâter en vous offrant le premier chapitre de "Cyber Weapon Z", un manga qui décoiffe et que vous trouverez au centre de

ce numéro. Ce superbe manga a conquis tous les membres de la rédaction, du reste il fait l'unanimité dans toute la presse. Il est à noter que "Cyber Weapon Z" est le premier manga en couleurs et je rappelle aux ignorants (dont je faisais partie jusqu'à ce que le Panda fasse mon éducation!) que si "Akira" a été publié en France en couleurs, il a été créé en noir et blanc et que sa colorisation a été réalisée par la suite aux USA. Vous retrouverez "Cyber Weapon Z" chaque mois dans Consoles+ et nous espérons que ce manga vous plaira autant qu'à nous. J'en profite pour adresser un grand merci à l'équipe de Tonkam qui nous a permis de vous faire ce cadeau.

Alain Huyghues-Lacour

EDITO

## COURRIER

160

Fidèle au rendez-vous, Bomboy traite toutes vos questions comme il se doit.

## SERVICES+

164

Tous ceux qui cherchent sans trouver n'ont certainement pas fouillé du côté de chez Mangana: les meilleures occasions sont chez elle.

## SPEEDY GONZATEST

170

Après quelques vacances méritées, Speedy revient en force dans Consoles+. Nouveau look, sans téquila, mais toujours aussi speed.

## KILLER

174

Rha! Ze Killer a fait des siennes, et, par la même occasion, la une de tous les journaux, avec manchettes sanglantes à l'appui. La police enquête toujours...

## LES PETITES ANNONCES

175

Playstation recherche jolie Saturn pour amour impossible. Vieille Megadrive ou Master System sur le retour s'abstenir.

## CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

La Hot-Line d'Consoles+, c'est sur le 3615 TCPLUS.

Avec Switch-Tips le mercredi, de 14 heures à 18 heures, et avec le Panda-Mangas, le vendredi de 14 heures à 18 heures. Mais la Hot-Line de Consoles+, c'est aussi des débats en direct, des PA, des concours... toujours sur le 3615 TCPLUS.

Encore + de tips? Appelle le 36 68 00 64, et nous te donnerons tous les trucs pour aller plus loin.

Encore + de jeux? Appelle le 36 68 05 20 et affronte les questions de la rédaction, pour un max de cadeaux.

Encore + de copains? Appelle le 36 68 24 01 et fais-toi un max de potes, pour échanger des infos et parler jeu.



THE  
**RAIDEN**  
**PROJECT**

ASTUCES & CONCOURS  
**36 68 • 33 68**

Le jeu de tir qualité

THE RAIDEN PROJECT



PLUS  
**PUISSANT**  
QU'UN  
**SUMO**



Seibu Kaihatsu Inc.



Arcade sur Playstation

**Le mois dernier, vous avez suivi avec une stupeur horrifiée l'intégralité de ce que les médias appellent désormais "l'incident Rouzvailte". Mais ce que tous ignorent encore, c'est que cette aventure ne s'arrête pas là.**

En effet, quelques jours après cet incident, toute l'équipe de Consoles+, miraculeusement ressuscitée, emménagea dans de nouveaux locaux à Boulogne. Mais là, des signes inquiétants indiquèrent bientôt que le monstre était de retour, déterminé cette fois-

Ignorant tout de ce qui allait leur arriver, nos joyeux lascarcs fêtaient leur arrivée dans les nouveaux locaux.



Z'geg d'eunuque! Où j'ai toutu mon téléphone portable?

Quelle émotion!

De la moquette!

Et même un plafond... Des stores!

ci à en finir définitivement avec vos testeurs favoris: le téléphone était coupé, le réseau informatique ne fonctionnait pas, l'imprimante laser n'était pas branchée, la machine à café n'existait pas, pas plus d'ailleurs que le distributeur de boissons fraîches...



Panda: Hé, les amis! J'ai comme l'impression qu'il manque une cartouche! Foi de morue desséchée à poils durs!

Tout à coup, à la surprise générale, Le Panda annonça à tout le monde qu'une cartouche de jeu destinée au Killer manquait...



Bistouquette de baleineau! Peut être que mon portable est là-dessous...

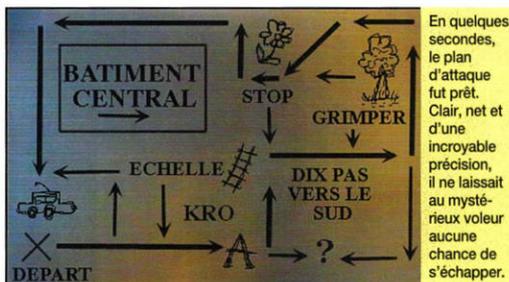
Et si c'était la femme de ménage?

Ah! Mais c'est affreux!

Mmmm... F'est pas possible, fa!

Mais tu sais bien qu'il n'y en a pas encore!

La peur commençait à envahir les testeurs, et notamment Le Panda, connu pour sa lâcheté en toutes circonstances. Les hypothèses allaient bon train et chacun donnait son avis sur la disparition du jeu. Niico eut alors une idée géniale: pourquoi ne pas élaborer un plan, ainsi qu'il l'avait vu faire la veille, à la télé, à "Fort Boyard"?



Chacun ayant reçu ses instructions, l'ordre de se séparer était donné. Les larmes aux yeux, nos amis s'embrassèrent pour ce qui serait peut-être la dernière fois (sauf Elvira, Spy étant férocelement jaloux, à juste titre, d'ailleurs).



Coucougnette d'autruche, je trouve toujours pas mon portable!

Gauche, droite, droite et gauche. OK, 'got it!

Si j'ai tout pigé, je reste à mon bureau.

Donc tout droit et ensuite à droite. Compris!

Heu, j'imprime pas trop, là.

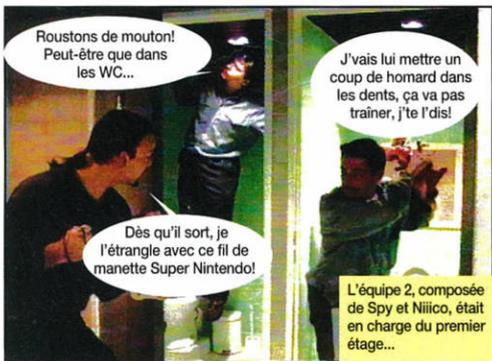


L'équipe 1, formée de Marc et Elvira, s'occupait du rez-de-chaussée...

Boules de yéti! Et si je l'avais oublié au-dessus de cette armoire?

No problemo, j'ai ma bombe lacrymo familiale.

Oh! Marc, serre-moi fort, j'ai si peur...



Roustens de mouton! Peut-être que dans les WC...

J'vais lui mettre un coup de homard dans les dents, ça va trainer, j'te l'dis!

Dès qu'il sort, je l'étrangle avec ce fil de manette Super Nintendo!

L'équipe 2, composée de Spy et Niico, était en charge du premier étage...

Averti par un coup de téléphone anonyme, l'ensemble de la rédaction de Consoles+ se regroupa au deuxième étage, devant une porte entrouverte d'où l'on pouvait entendre filtrer d'étranges bruits...



Hé, raconte, j'vois rien de mon côté!

Argh! Que vois-je? Mais c'est affreux!

Espérons qu'il aime le homard...

Attendez, j'ouvre la porte!

**Quel être immonde et baveux attend nos héros? L'excellent Panda retrouvera-t-il son portable? Réponse le mois prochain...**

# ça va chauffer, alors attrapes ta manette par les cornes.



## SUPER SKIDMARKS™



La plus démentielle des courses autos débarque sur vos Méga Drives, aux commandes d'engins délirants vous pourrez affronter jusqu'à 3 amis en simultanés sur plus de 40 circuits pleins d'embuches. Tous les parcours ont été réalisés en vrai 3D, ainsi pour la première fois tous les obstacles, sauts et dérapages ont des effets réalistes. L'originalité et le fun de ce jeu, (courses de vaches, 4 écrans en un, adaptateur 4 joueurs inclus, etc...) en font l'un des plus drôles jamais réalisés.

Codemasters™ 

pure gameplay

  
J-CART  
JOYPAD CARTRIDGE

MEGA DRIVE™



# LA JAPANIMATION T'INFORME !

# DBZ 42: 35F

C'est FINI ! découvrez les dernières aventures de Son Gokû et de ses amis... Une des plus célèbres saga qui s'achève dans ce dernier tome, le 42, en japonais.



BB Crisis 1 139F

BB Crisis 2 139F

Applesed 139F

Roujin Z 139F

Megalopolis 3 99F

Street Fighter 149F



Baoh 139F

Patlabor 149F

The Cockpit 169F

Goigo 13 139F

Iria 3 139F

Plastic Little 139F

## NOUVEAUTÉS-NOUVEAUTÉS-NOUVEAU



**MANGAS**  
 Mag. F. **Animeland 20** 35F  
 Manga F. **Akira 13** 97F  
 Manga F. **Au nom de la F.** 57F  
 Manga F. **Asatte dance 1** 77F  
 Manga F. **Dragon Ball 18** (mi 1) 37F  
 Manga Jap. **Dragon Ball 42** 35F  
 Manga F. **Gon 1** 38F  
 Manga F. **Gunnm 4** 40F  
 Manga F. **Habitant de l'inf.** 1 57F  
 Mag. **Kameha reliés 9&10** 47F  
 Manga F. **Kiro** 57F  
 Manga F. **Outlanders 1** 77F  
 Art book F. **Porco Rosso** 169F

**VIDÉOS**  
 Vidéo SF **Ah! my goddess 1** 2 119F  
 Vidéo VF **Applesed** 139F  
 Vidéo VF **Baoh** 139F  
 Vidéo SF **Bubblegum C 2** 139F  
 Vidéo VF **La Cité Interdite** 127F  
 Vidéo VF **Colra 3** 169F  
 Vidéo SF **The Cockpit** 169F  
 Vidéo VF **Goigo 13** 139F  
 Vidéo SF **Iria 3** 139F  
 Vidéo VF **The Mask** 169F  
 Vidéo VF **Megalopolis 4** 99F

**VIDÉO VF**  
 Vidéo VF **Moldiver 1** 139F  
 Vidéo VF **Patlabor 1** 99F  
 Vidéo VF **Plastic Little** 139F  
 Vidéo VF **Roujin-Z** 139F  
 Vidéo VF ou SF **Star Wars 1-2-3** 169F  
 Vidéo VF **Street Fighter II** 149F  
 Vidéo VF **Tenchi Muyo** 139F

**CARTES**  
 Hero collection 4 **Sailormoon** ou **DBZ**  
**PP Card 27** **DBZ**  
**Set de 34 cartes + 1 laser** 79F

**PACKS**  
 Pack **DB Jap.** 39+40+41+42 149F  
 Pack **Losdos 4** vidéos au choix 499F  
 Pack **Star Wars 3** films VF ou SF 449F

### ANIME COMICS

Anime Comic Jap. **Dragon Ball Z** 79F  
 1 **Garlic** (Vidéo n°1)  
 2 **Docteur Willow** (Vidéo n°2)  
 3 **Thales** (Vidéo n°3)  
 5 **Super Namek** (Vidéo n°4)  
 5 **Cooler** (Vidéo n°5)  
 6 **Metal Cooler** (Vidéo n°6)  
 7 **Cyborgs** (Vidéo n°7)  
 8 **Broly** (Vidéo n°10)  
 9 **Bojack** (Vidéo n°9)  
 10 **Le Retour de Broly**  
 11 **Bio Broly**  
 Spécial 1 **Badaçk** (Vidéo n°10)  
 Spécial 2 **Trunks Story** (Vidéo n°11)  
 Spécial 4 **Armagedon** (Vidéo n°4)

Calendrier 96 **Sailor Moon** 41x73cm 169F

Anime Comic Jap. **Saint Seiya** 79F  
 1 **Abel** (Vidéo n°1)  
 2 **Eris** (Vidéo n°2)  
 3 **Asgard** (Vidéo n°3)  
 4 **Armagedon** (Vidéo n°4)

### LES SÉRIES TÉLÉ: 99F LA CASSETTE

Ces vidéos contiennent chacune 2 épisodes de la série diffusée à la télé. Chaque cassette dure 40 minutes environ. Il existe 4 volumes par série, c'est-à-dire 8 épisodes en tout par série.

**KEN** 369F  
 Pack Série Télé Ken : Vidéos 1,2,3 et 4

**RANMA 1/2** 369F  
 Pack Série Télé Ranma 1/2 : Vidéos 1,2,3 et 4

**SAILORMOON** 369F  
 Pack Série Télé Sailormoon : Vidéos 1,2,3 et 4

**NICKY LARSON** 369F  
 Pack Série Télé Nicky Larson : Vidéos 1,2,3 et 4

**SAINT SEIYA** 399F  
 Les 3 vidéos Saint Seiya VF

**LODOS** 499F  
 Les 4 vidéos Losdos STF au choix

**STAR WARS** 449F  
 Star Wars 1, 2 et 3 en VF ou STF

**KOJIRO** 299F  
 Les 2 vidéos Kojirô VF

**DRAGON BALL** 479F  
 Au choix: 4 vidéos DBZ+1 manga Dragon Ball

**DRAGON BALL** 299F  
 2 vidéos DBZ, 1 manga DB, 1 HC3 Gunnm: vidéo+2 mangas au choix

**GUNNM** 199F  
 Dragon Ball: mangas 39, 40, 41, 42

**DRAGON BALL** 149F

### COMMANDE, CATALOGUE :

- Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition.
- Cadeau : 1 PP card par commande, 5 pour une commande de plus de 350F (jusqu'au 31/10/95).
- Expédition des Colissimos le jour même de réception de la commande! (hors rupture de stock, bien sûr)
- Frais de port fixes (27F), quel que soit le nombre d'articles.
- Catalogue couleur gratuit : Demandez-le nous par téléphone, minitel, ou à l'aide du bon ci-contre.
- Grand carré vide : Il y a quelques instants seulement, cette zone était vide, aussi me suis-je empressé de la remplir par ces quelques mots vides de sens. Allez en paix.

**CADEAU PP Card 27**

**3614 TOON**  
 Commande Infos, Promos

(16.1) 49.76.19.63  
 Lu-Ve:10h-19h Sa:10h-18h  
 Fax (16.1)43.97.32.36

**LA BOUTIQUE TOON**  
 Libre réponse N°268  
 94109 SAINT-MAUR Cedex

### BON DE COMMANDE

À retourner sans affranchir à : La Boutique Toon / Libre réponse n°268 94109 SAINT-MAUR Cedex

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1 <b>CADEAU</b> Une PP Card 27 DBZ offerte pour toute commande reçue avant le 31/10/95 !	Gratuit
2	
3	
4	
5	
<b>CADEAU</b> 4 PP Card 27 DBZ supplémentaires pour toute commande de plus de 350F reçue avant le 31/10/95 !	Gratuit
Catalogue couleur (gratuit même si vous ne commandez pas)	Gratuit

NOM : \_\_\_\_\_  
 PRÉNOM : \_\_\_\_\_  
 ADRESSE : \_\_\_\_\_  
 CODE P. : \_\_\_\_\_  
 VILLE : \_\_\_\_\_  
 C:1195 \_\_\_\_\_

Date de naissance : \_\_\_\_\_

(QU'IL QUE SOIT LE NB. D'ARTICLES)  
**FRANCE METROPOLITAINE :**  
 Envoi normal (5 jours environ) 27 F  
 Envoi Colissimo (+2 en province, +1 en RP) 37 F  
 Supplément envoi recommandé 12 F  
**BELGIQUE SUISSE LUXEMBOURG :**  
 Envoi économique 60 F  
 DOM/TOM : frais de port sur devis  
**Contre-remboursement : ajoutez 39 F**  
**TOTAL À PAYER**  
 Chèque (à l'ordre de «Pixel»)   
 Mandat (ordre : «Pixel»)   
 Contre Remboursement   
 Eurochèque (ordre : «Pixel»)   
 CB, Visa, Eurocard, Mastercard

N° \_\_\_\_\_ Signature : \_\_\_\_\_  
 Expire à fin : \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

Toutes les marques sont déposées par leurs ayants droit respectifs. Dragon Ball © Toei - M.M.F. Dessin de TOMAKY d'après le personnage de A. TORIYAMA. La Boutique Toon est une marque de la société Pixel (R.C. Créteil B 333078140)



# RIDGE RACER REVOLUTION



Les nouvelles courses incorporent de nouveaux décors comme ces palmiers.

**A l'heure où Ridge Racer est mis officiellement en vente en France, Namco est passé à la vitesse supérieure au Japon avec la réalisation d'un Ridge Racer +: Ridge Racer Revolution. Cette nouvelle version est très semblable à l'original, mais elle incorpore assez de nouveautés pour justifier, aux yeux des passionnés de Ridge Racer, son achat.**

Votre véhicule est désormais doté d'un rétroviseur qui vous permet de surveiller la progression des concurrents et, à la limite, de les empêcher de vous doubler! Une autre nouveauté de taille consiste en la possibilité de jouer à deux, grâce au câble de liaison. Les deux joueurs auront besoin de deux Playstation et de deux CD-Rom. Le jeu en mode 2 joueurs, actuellement fini à 40%, m'a semblé un poil plus lent qu'en mode 1 joueur. Mais il faudra attendre la version définitive pour en juger.

Les circuits ont été également modifiés. Il s'agit tout d'abord de retouches "esthétiques", avec l'apparition de nouveaux décors (comme les palmiers qui ont poussé le long de la route, ou deux tunnels dans la première course).

## Pubs mises à jour

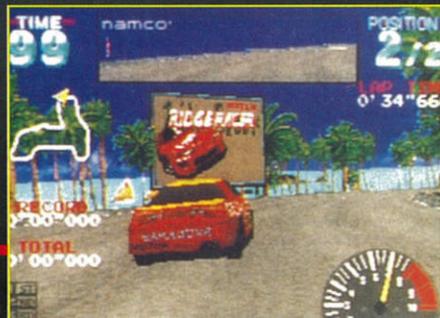
On peut aussi noter que les panneaux qui bordent le circuit ont été modifiés. Auparavant, ils vantaient déjà les derniers jeux de Namco. Un an a passé, et de nouveaux jeux comme Ace Combat ou Tekken 2 ont fait leur apparition. Les graphistes de Namco ont donc remis ces panneaux publicitaires au goût du jour, et c'est désormais des toutes dernières productions de l'éditeur qu'ils font la promotion.

Le tracé des courses a également été modifié. Par exemple, la première course est devenue plus dure: il y a beaucoup moins de longues lignes droites, et les virages se sont multipliés.



Peu de chances de changer par rapport à la version originale. Mais les quelques changements ont du bon!

Sur les panneaux qui bordent la route, on trouve désormais des panneaux publicitaires pour les derniers jeux de Namco, pas encore disponibles à l'époque de la version originale de Ridge Racer.



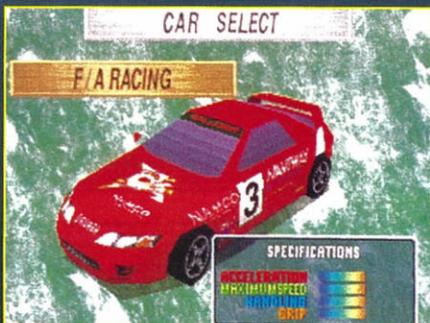
Evolution



Le joueur peut choisir un mode Free-Run et sauvegarder ses meilleurs scores ou se mesurer à l'ordinateur dans une course où la machine gère un véhicule concurrent. Il est désormais possible, dès le début du jeu, de choisir son type de voiture. Il n'est plus nécessaire de terminer les deux premières courses avant d'accéder à des véhicules autres que la basique voiture de débutant du début du jeu!

### Une évolution vers l'esprit console

De façon générale, Ridge Racer Revolution offre un choix plus large au joueur. Il a su abandonner son héritage de jeu d'arcade pour composer avec la diversité des publics amateurs de jeux sur consoles. Ainsi, une carte à la Daytona permet au joueur de se repérer sur le circuit. Dommage néanmoins que ces changements n'aient pas été plus radicaux (on aurait aimé, par exemple, disposer de nouvelles voitures, et pas seulement voir les concurrents en profiter...!)



Les véhicules sont identiques à ceux de la version originale.



Chez Namco, on est convaincu qu'il n'y a pas de mal à se faire de la pub.



Ridge Racer Revolution vaut-il le coup pour tous ceux qui possèdent déjà Ridge Racer? Vous le découvrirez bientôt dans le test du jeu.



Ridge Racer est l'un des deux jeux, avec Toh Shin Den, qui a assuré le succès du lancement de la Playstation.



Un rétroviseur a fait son apparition, qui permet de surveiller l'arrivée des concurrents.

LE JAPON EN DIRECT

MARVEL  
COMICS

## X-MEN

## CHILDREN OF THE ATOM



Une autre conception du coup de boule!

**Les Enfants de l'Atome, ou 330 méga (du moins dans sa version arcade!) de baston-plaisir, vont déferler sur la Saturn ce mois-ci.**

**Au programme, un CD-Rom qui combine l'art de la baston, dans lequel excelle Capcom, et les super-héros de Marvel, avec leurs muscles, leurs collants d'invertis et leurs pouvoirs spéciaux, comme à Mururoa!**



Capcom, depuis NightStalkers, a acquis du savoir-faire dans l'art de concevoir les coups spéciaux. Les animations des attaques spéciales, très fouillées, sont ce qui se fait de mieux actuellement.



Les graphistes de Capcom ont donné un petit air nippon à certains décors, telle cette entrée de temple japonais.

**N**e cherchez pas de scénario, vous risqueriez d'être déçu! L'équipe des X-Men du professeur Xavier, soit les gentils mutants qui défendent la veuve, l'orphelin et les pauvres humains qui n'ont pas été irradiés, vont effectuer une démonstration des mille et une façons de battre comme plâtre son prochain. Ils peuvent s'affronter entre eux, ou bien s'en prendre aux méchants mutants, ou bien encore à l'un des Super-Vilains de l'univers Marvel.

Sous la jauge de vie d'un protagoniste se trouve une autre jauge, vide au début, qui représente la quantité de X-Power du héros en question. Elle se remplit à chaque fois que vous effectuez une attaque spéciale, que vous projetez votre adversaire ou que vous le touchez. La puissance augmente

peu à peu, de niveau en niveau. Une animation qui fait luire de l'énergie pure autour des jambes de votre personnage vous permettra de savoir qu'il vient de franchir un nouveau degré. Plus vous disposez d'un degré élevé, plus vous emmagasinez de mouvements spéciaux, super-spéciaux et méga-super-spéciaux...

### Débutants bienvenus

Le blocage d'une attaque peut s'effectuer au sol aussi bien qu'en l'air. Le joueur débutant peut sélectionner le mode Auto-garde, qui confie au programme le soin d'arrêter les coups qui lui sont portés. Mais cela lui est possible uniquement pendant le premier match et implique une contre-partie: un nombre et des possibilités d'attaques limités.

*Psylocke dans ses œuvres! Même si les images de X-Men proviennent d'une version en cours de développement, la qualité des graphismes ne fait déjà aucun doute.*







**Ta mère, elle va vouloir une console pour Noël !**

# EARTHWORM JIM 2



**Disponible sur Mega Drive et Super Nintendo.**

Tu peux retrouver le premier épisode de Earthworm Jim sur Game Boy et Game Gear.

Du Cirque-Le-Plus-Nul de Evil le Chat à la planète Vindio, retrouve Earthworm Jim pour une course poursuite délirante à travers la galaxie. Au cours de sa rude journée de travail Jim devra sauver des vaches, surfer vivant d'une cuisine et se montrer plus malin que Fay-Crow.

Es-tu prêt à relever le défi ? Peux-tu manier de nouvelles armes particulièrement impressionnantes ? Vraiment ? Alors lis ce magazine, cours jusqu'au magasin le plus proche et prouve-le !

- Plus de 5 nouvelles armes !
- Fouette, cours, saute, et vite avec ton ami Snort jusqu'à la victoire !
- Retrouve les personnages préférés à la Princesse Royal-qui-son-que, Fay-Crow, Peter le Chiot, Bob le Puffin Rouge et plein de nouveaux ennemis !





# Super Mari

*Je sais, c'est la troisième fois que je vous parle de Super Mario RPG, le prochain jeu de rôles de Square basé sur les personnages de la saga Mario de Nintendo. Mais, à première vue, cela ne vous dérange pas: vu la quantité de courrier nous demandant plus d'infos sur le jeu, il semble même que vous soyez nombreux à apprécier. Pourquoi donc me priverais-je de ce plaisir?*

Je ne reviens pas sur le scénario, vous le connaissez: la Princesse Peach (Pêche), que nous connaissons en dehors du Japon sous le nom de Princesse Daisy, a été enlevée, comme à l'accoutumée. Mario vole à son secours ... Quatre personnages font leur apparition, et composeront l'équipe d'aventuriers traditionnelle des jeux de rôles. Buki passe son temps à jouer des tours aux autres. Il habite un château plein de surprises, et raffole des scarabées. Margarita, un oiseau, admire et vénère la princesse Peach, et ne rêve que d'une chose: devenir elle-même une princesse! Elle est accompagnée par Dodo, sa suivante. Dukati est une taupe. Terrée au fond des mines, elle passe son temps à fabriquer des bombes, son hobby. Croco, le crocodile, est un voleur professionnel. Il dérobe les pièces d'or. Toutes les pièces d'or, même celles que Mario aura collectées. Mario devra donc se méfier de ce compagnon. Avant de se lancer à la recherche de la Princesse, le plombier devra découvrir les endroits où vivent ces quatre personnages, et gagner leur amitié.

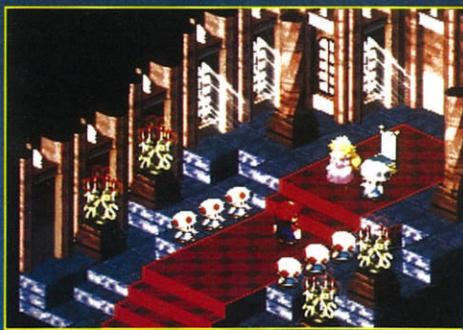
## KOOPA



Les animations du sprite de Koopa, elles aussi, sont excellentes. Une surprise de taille attend Mario. Ira-t-il jusqu'à coopérer avec l'ennemi d'hier?



Pour entrer, il faut faire apparaître le pont-levis.



Le tapis rouge a été déroulé pour la visite de Mario.



La chambre à coucher de Peach conduit parfois ... en prison!

## ピーチ姫の間



# o RPG

**LE JAPON EN DIRECT**



Super Mario RPG est un jeu de rôles/action. Autrement dit, on y a droit et aux énigmes du jeu de rôles, et à la difficulté d'un jeu de plates-formes. Un manque de précision dans un saut...

## LE SECRET DE LA 3D COMPRESSÉE

Le jeu a été conçu selon la même technique que Super Donkey Kong (ou DK Country, suivant les pays). Les graphismes du jeu ont été réalisés en 3D polygonale sur des ordinateurs, puis compressés dans une cartouche de SFC de 4 méga. Le secret vient de la présence d'un DSP (le SA-1). Ce composant est du même type que le Super FX, grâce auquel la 16 bits de Nintendo a pu compter dans sa logithèque des jeux en 3D. Mais dans le cas qui nous occupe, la puissance de calcul de la puce ne sert qu'à une chose: décompresser à toute vitesse les mégaoctets de graphismes compressés. L'algorithme employé par Nintendo pour compresser les datas selon un facteur 4/1, c'est-à-dire que, une fois compressées, les données occupent quatre fois moins de place. Ainsi, la cartouche peut comporter l'équivalent de 16 méga de données!

...et c'est fini!



Comme dans les épisodes précédents de Mario, il est parfois plus rapide d'éviter l'adversaire.



Heureusement pour vous: il y a de l'eau en bas, pour amortir votre chute!

Mario utilise un tremplin pour atteindre un coffre. Dans ce type de jeu en 3D isométrique, les ombres sont indispensables pour se repérer.



Voici l'entrée du château de Peach.



Un univers en pseudo-3D.



Des décors d'une étonnante variété.



Mario, au fond de la mine, cherche un wagonnet à pousser. Utilisez les caisses pour bloquer les taupes dans un coin de la pièce.

## LES MARIO

Le sprite de Mario est très expressif. voici un aperçu des positions et expressions qu'il peut avoir.



Mario qui donne un coup de poing.



Mario à l'état normal.



Mario qui saute.



Mario qui s'impatiente.

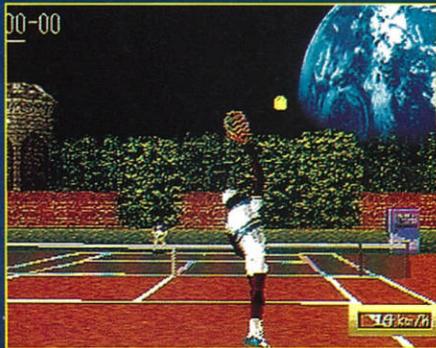


Mario qui fait le signe de la victoire.



Mario surpris.

# Virtual Open Tennis



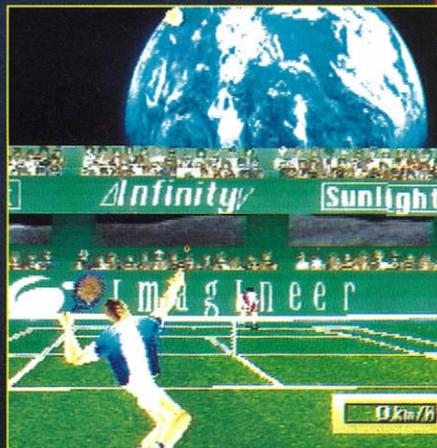
Coucher de Terre pour cette partie censée se dérouler sur un satellite artificiel en plein espace! L'indicateur en bas à droite vous indique la vitesse à laquelle se déplace votre balle. Il ne s'agit plus de viser juste, il faut également taper comme une brute pour vaincre!

Imagineer a réalisé une simulation de tennis pour la Saturn. Comme la plupart des jeux de simulation destinés aux 32 bits de Sony et de Sega, Virtual Open Tennis a sacrifié à la mode de la 3D polygonale. Les joueurs sont formés d'assemblages de polygones, qui se meuvent en temps réel.

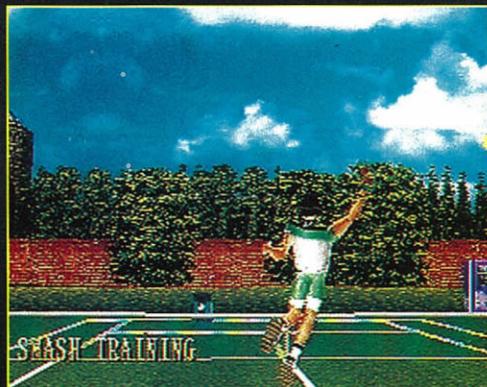
Le jeu se veut le plus réaliste possible. Il prend en compte la force avec laquelle le joueur envoie la balle pour le calcul de sa trajectoire, de même que la gestion des chances du joueur adverse de l'intercepter et de la renvoyer. Au bas de l'écran, un indicateur exprime la vélocité de la balle en kilomètres à l'heure.

Plus classiquement, un mode Entraînement permet de se faire la main sur les commandes du jeu. Le mode Exhibition permet de jouer en double, à quatre joueurs. Quant au mode Championship, il vous fera affronter les meilleurs joueurs de tennis internationaux et participer à la Imagineer World Championship, ou encore à la Challenger Cup Virtual Open.

On ne peut malheureusement se concocter son propre joueur, en dosant plus ou moins telle ou telle qualité (endurance, rapidité...), mais il est possible en revanche de choisir votre champion parmi une dizaine de compétiteurs. Chacun d'eux est doté de sa propre personnalité, et préfère tel ou tel type de terrain, est plus ou moins apte à pratiquer telle technique...



La victoire est au bout de la raquette comme la queue au bout du chat.



L'espèce de boîte de fer en face de vous est un automate dont la fonction première, et unique, est de vous expédier des balles afin de vous entraîner au smash.

IMAGINEER/SATURN

27 octobre

au Japon

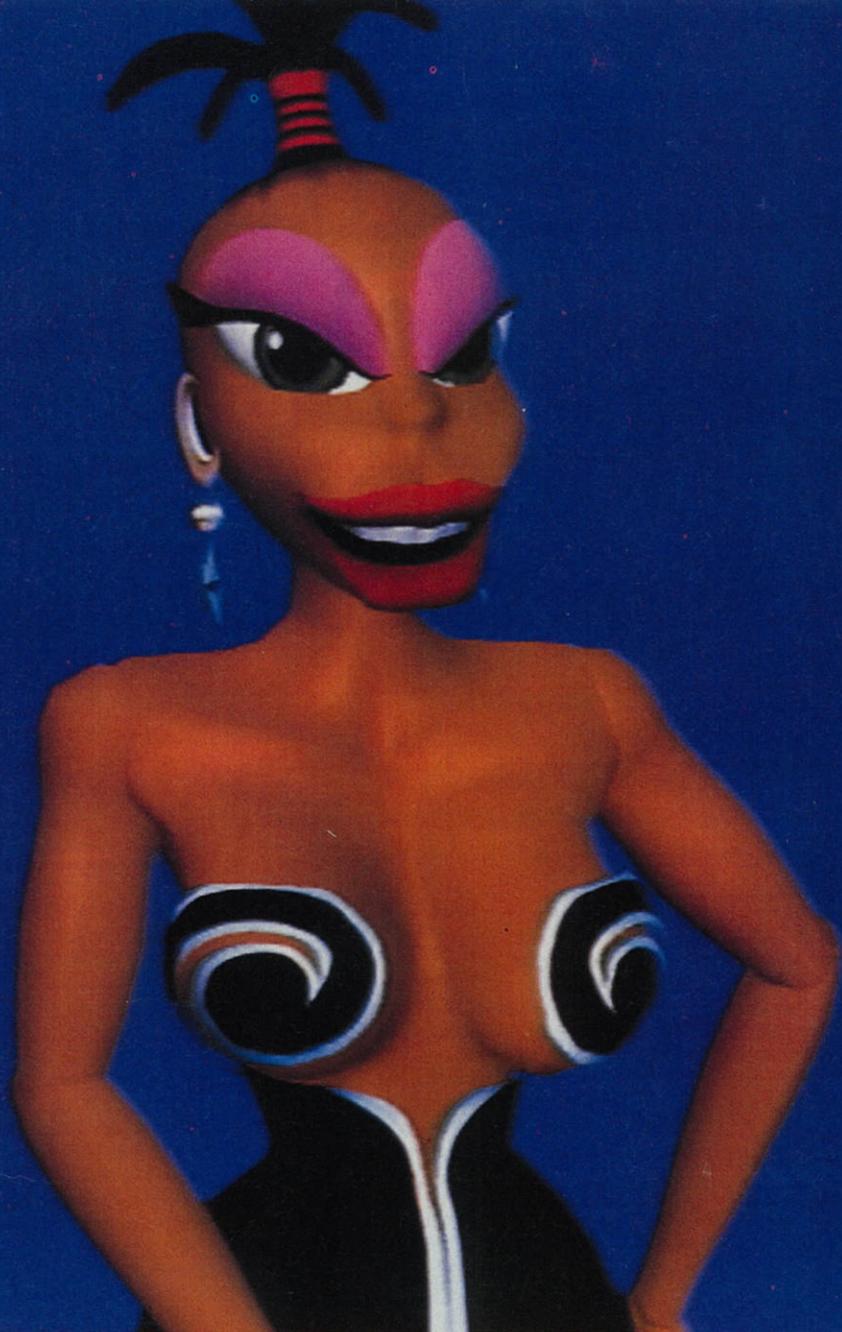


En mode Entraînement, vous vous habituerez à manier votre raquette comme un pro de Roland-Garros.



Le mode Replay, à la fin du match, vous permet de revoir l'action comme si elle avait été filmée par une équipe de télé.





• EURO RSCG / BARNETT LBA, TOMO CLORING

## CLÉO NE SE CONTENTE PAS DE PRÉSENTER L'ACTUALITÉ CYBER, ELLE LA RÉCHAUFFE...

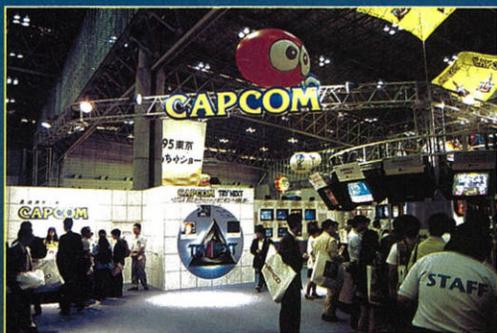
DU LUNDI AU VENDREDI À 18 H 40, EN CLAIR SUR CANAL+, LA PLUS SEXY DES ANIMATRICES VIRTUELLES PRÉSENTE "CYBERFLASH". AVEC CHARME ET PERTINENCE, CLÉO VOUS DIT TOUT SUR LES JEUX VIDÉO, LE MULTIMÉDIA, LA MICRO ET LES RÉSEAUX... AUTRE RENDEZ-VOUS POUR LES PASSIONNÉS, "CYBERCULTURE", UNE ÉMISSION MENSUELLE PRÉSENTÉE PAR CHINE LANZMANN. EN COMPLÉMENT DE VOTRE REVUE PRÉFÉRÉE, CONNECTEZ VOTRE TÉLÉVISEUR SUR L'ACTUALITÉ CYBER AVEC CLÉO.

Pendant qu'on regarde **CANAL+** au moins on n'est pas devant la télé.

# JAMMA SHOW'95

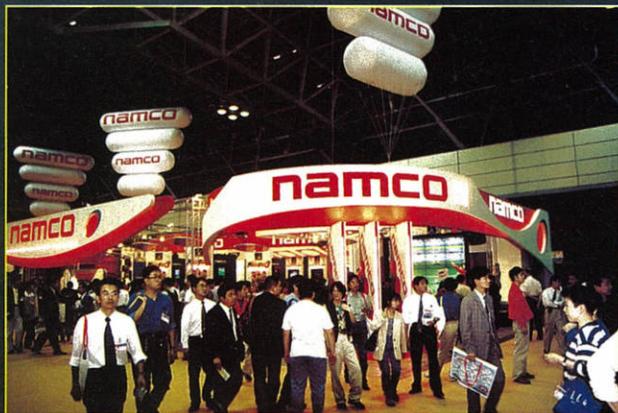
*Comme chaque année à la fin de l'été se tient au Japon le JAMMA Show. Sponsorisé par le syndicat des éditeurs de jeux d'arcade nippons (JAMMA, ou Japan Amusement Machine Makers Association), il présentait les derniers coin-up qui vont déferler au cours de l'automne, et jusqu'au milieu de l'année prochaine, dans les salles d'arcade de l'archipel du Soleil-Levant, pour arriver quelques mois après en Europe et partout dans le monde!*

C'est un rituel, et les constructeurs japonais n'ont pas failli à la règle, en occupant 90% de l'espace du salon. Seules deux sociétés américaines avaient essayé de se mesurer à leurs concurrents! Et encore: elles n'appartenaient pas directement au domaine du jeu vidéo puisqu'il s'agissait de sociétés spécialisées dans la réalisation de parcs de jeux. Si les jeux d'arcade représentaient les trois quarts des nouveautés dévoilées, on avait également la possibilité de voir une série de jeux d'adresse dont les gagnants



pouvaient remporter un lot (peluche, tee-shirt...) ainsi que de jeux de hasard (bandit-manchot, roulette, black-jack, paris de course de chevaux mécaniques...), tous ces jeux étant autorisés au Japon à condition que les joueurs reçoivent comme gains des jetons, qui ne sont pas convertibles et leur permettent seulement de rejouer. Après des débuts timides l'année dernière, la Réalité Virtuelle ne semble toujours pas avoir convaincu les fabricants de jeu d'arcade japonais. Si l'on pouvait découvrir deux prototypes de jeux VR au dernier JAMMA Show chez Taito et Sega, il n'en était plus question cette année. Il semble que les grands de l'industrie du coin-up aient estimé que la technologie VR n'était pas encore suffisamment convaincante pour qu'ils se lancent dans l'aventure...

Bref, cette année, le JAMMA Show s'est donc tenu sous le signe de la "repompe": plutôt qu'un jeu (ou un type de jeu) qui serait sorti du lot, n'était présentée qu'une série de copies de jeux sortis précédemment chez un concurrent, ou de clones plus ou moins améliorés! Ainsi, Namco s'inspirait pour trois de ses nouveaux jeux du célèbre Toh Shin Den de Takara et de réalisations déjà estampillées Sega, quand Sega lui-même se fendait d'un nouveau titre qui reprenait le concept de certaines productions de Namco! Taito, pour sa part, dévoilait le clone d'un hit de Namco... On peut donc en conclure que chacun manifestait le même courtois désir de rendre hommage à ses concurrents.



# SEGA

Dans la série "C'est pas moi, c'est lui qu'a commencé!", Sega plagie également son petit camarade Namco, avec deux jeux: Manx TT, qui rappelle étrangement Cyber Cycle, et Virtual On, qui fleure bon Cyber Sled. Dans un coin du stand, on pouvait jouer à des jeux Saturn, notamment à Sega Rally et à Virtua Cop, quasiment finis.

J'adresse par ailleurs un petit message à tous ceux qui attendent Virtua Fighter 3: ils vont devoir patienter encore un peu! Marrietta/GE

serait encore en train de travailler sur les chips graphiques qui prendront place dans la carte mère du futur Modèle IV. Des rumeurs persistantes font état de l'apparition d'armes dans ce VF nouvelle mouture.

Mais Sega est plus que jamais persuadé que les jeux d'arcade lui ont permis de résister à la pression de la Playstation, et qu'ils représentent une carte à jouer face au rouleau compresseur Ultra-Famicom (appellation japonaise, encore non définitive, de l'Ultra-64).

## MANX TT SUPER BIKE

L'île de Man appartient au Royaume-Uni. S'y déroulent des courses de motos où les pilotes n'hésitent pas à tracer à 200 km/h.

Ce jeu d'arcade réalisé par le département AM3 de Sega n'est pas encore terminé. Ni les graphismes du jeu, ni les réglages de la réplique de moto sur laquelle vient s'asseoir le joueur ne sont encore définitifs. Le jeu, tel qu'il était présenté durant l'exposition, n'était terminé qu'à 40%, selon le responsable du développement.

Une bonne partie de l'intérêt de ce jeu tient dans le simulacre de moto sur lequel prend place le joueur. Il existait jusqu'à présent pas mal de bornes d'arcade avec des sièges en forme de bécane sur lesquels s'asseyaient les joueurs. Mais, cette fois-ci, le réalisme est bien meilleur. Jusqu'à présent, pour faire virer son engin, le joueur tournait simplement son guidon alors que son corps restait droit, les deux pieds posés à plat sur le sol. Avec Manx TT, les pieds du joueur ne touchent pas le sol. Pour tourner, il doit se balancer d'un côté ou de l'autre comme sur une vraie moto de course. Plus que le volant, à pleine vitesse, c'est le corps du joueur qui dirige l'engin.



Mêlant polygones et images en bit-map plaquées sur les décors, Manx TT est graphiquement très réussi.



Pour le lancement de son jeu, Sega avait carrément amené un camion aménagé en mini-salle d'arcade. A son bord, huit machines permettaient à huit joueurs de concourir en même temps.



Lorsque la bécane de l'un de vos concurrents vous frôle à plus de 200 km/h, il fait soudain beaucoup plus chaud!



Vue de derrière et à travers les yeux du pilote.

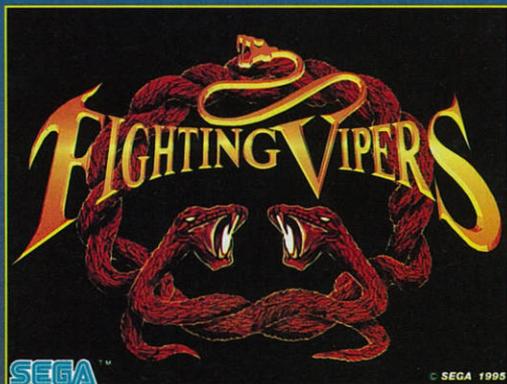
LE JAPON EN DIRECT

SEGA

## FIGHTING VIPERS

Le maire de la ville d'Armstone organise un tournoi de "Nut Crackers". Ce terme désigne les combats illégaux à un contre un qui se déroulent dans les quartiers chauds de la ville. Les meilleurs combattants portent le nom de Vipers. Comme l'animal du même nom, ils frappent rapidement et mortellement. Différentes aires d'affrontement sont disponibles, avec pour toutes la même restriction: l'espace y est compté. Chaque zone de combat est délimitée par un treillis métallique. Vous faites bien évidemment partie des Vipers, et allez affronter les membres de l'équipe pour tenter de remporter le tournoi. Les combats se déroulent à travers la cité, jusqu'au combat final, qui aura lieu dans la City Tower. Fighting Vipers utilise pleinement la technologie 3D polygonale en temps réel développée par l'AM 2 pour ses autres jeux de baston (Virtua Fighter 2, par exemple). Autrement dit, vous aurez droit au même contrôleur à trois boutons, au même nombre affolant d'attaques et de techniques de garde... Placage de texture en couleurs sur les corps des protagonistes et sur les éléments du décor, animation fluide et réaliste, angles de vue originaux... les "caméras" sont nettement plus actives que dans Virtua Fighter 2. Les angles de vue changent en permanence et très rapidement, multipliant zooms et gros plans. Le jeu comporte huit combattants, dont deux ne sont dévoilés que si vous arrivez à battre les six pre-

miers. Chaque combattant possède une armure composée de différentes parties (tête, bras, jambes...). Au rythme des combats, et des coups reçus, cette dernière est de moins en moins efficace. Si une partie de l'armure reçoit un coup direct, elle éclate alors en mille morceaux. Une représentation stylisée du joueur indique quelles sont les parties qui ont le plus souffert.



*Petit mawashi-geri pour amener son adversaire à la raison.*



*Coup spécial de Picky, qui décoche un grand coup de planche à roulette.*



*Une des innovations de Fighting Vipers est l'espace clos dans lequel on combat. Contrairement à Virtua Fighter, on peut se servir des limites pour rebondir dessus ou prendre son élan.*

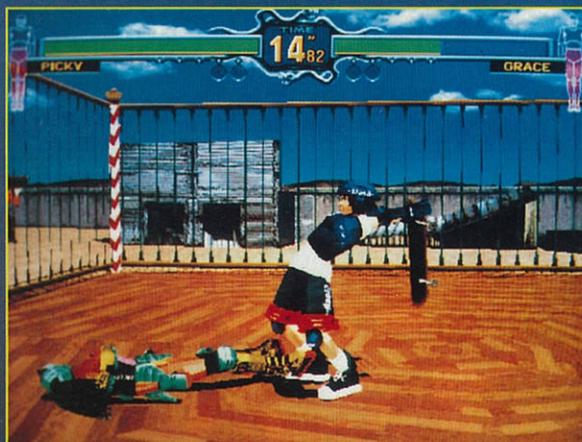
*A la différence de certains jeux qui comportent beaucoup d'attaques magiques ou d'armes de jet, la plupart des combats de Fighting Vipers se déroulent au corps à corps.*



LE JAPON EN DIRECT



Certains angles de vue sont aussi originaux que pratiques pour renforcer l'impact des coups. Parfois, il est difficile de s'empêcher de reculer vivement la tête lors de mouvements trop réalistes à l'écran.



Finir son adversaire alors qu'il est à terre, sonné, n'est pas très chevaleresque... mais tellement efficace!



Au Japon, les jeux de combat restent encore ce qui marche le mieux en salle d'arcade!



Il ne s'appelle pas Virtua quelque chose, mais porte bel et bien la marque de l'AM 2.



SEGA

## VIRTUAL ON

Vous avez aimé le génial Cyber Sled (la version arcade, pas la tentative de conversion sur Playstation)? Alors vous allez adorer Virtual On (qui risque d'ailleurs de voir son nom modifié pour la version export)! Virtual On permet à deux joueurs de s'affronter à travers deux robots géants. Chacun porte dans le dos un CD-Rom qui contient les données de son intelligence artificielle de combat, appelée M.S.S. (Mind Soft System). Chaque unité est armée de plusieurs armes (roquettes, laser, canon à tir rapide...). Un peu à la manière d'un bon vieux jeu du chat et de la souris, les protagonistes passent leur temps à lancer un raid sur l'adversaire, puis à rompre le combat pour se cacher derrière un élément du décor, avant de revenir à l'assaut. La réalisation est superbe. Le "mecha designer" qui a conçu l'apparence des robots fait partie de l'équipe qui a travaillé sur les derniers OAV de Gundam. De plus, le réalisme des déplacements des robots, de l'usage de leurs armes (lorsqu'on tire en se déplaçant, les trajectoires des projectiles sont incurvées, comme dans la réalité) est à couper le souffle. Du grand art!



L'écran de jeu vous indique en permanence de quelles armes vous êtes équipé.



Même si vous possédez une belle panoplie d'armes de destruction à distance, les corps à corps sont fréquents.

"Qui a dit que j'ai une mauvaise haleine!"

Mais il vous en veut, le bougre!



Le canon de l'arme est aussi balèze que le robot lui-même.



# **PAC** est de retour ... et il a les **CROCS** !



## **PAC-PANIC**

Maintenant disponible sur  
**MEGA DRIVE, GAMEBOY et CD-I**

**namco**



**PHILIPS**

SEGA

## VIRTUA COP 2

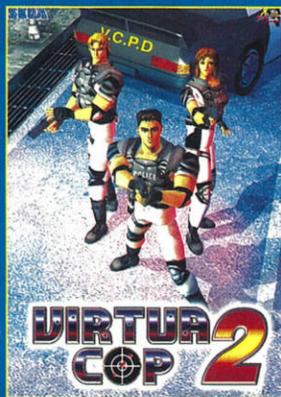
Virtua Cop, le jeu où l'on tire comme forcé sur tous les malfrats de la planète mais sans en tuer aucun (en se contentant de les blesser), est de retour pour un nouvel épisode.

L'organisation criminelle EVL contre laquelle vous aviez lutté précédemment semble décapitée: tous ses leaders sont en prison et l'hélicoptère de Joe Fang, le dangereux terroriste international, s'est écrasé au sol. Cependant, le vice-président de la Virtua City Bank, qui blanchissait les fonds de l'EVL, a été retrouvé assassiné, et des sommes d'argent colossales ont disparu des comptes bancaires de l'EVL, même après que ses dirigeants ont été mis sous les verrous... Il semble que le temps se couvre de nouveau, il va y avoir de l'orage...

Par rapport à la version précédente, Virtua Cop 2 offre des décors aux détails beaucoup plus nombreux. Les pièces qui apparaissent un peu vides sont désormais beaucoup plus

meublées. De même les textures sont plus fouillées et plus variées.

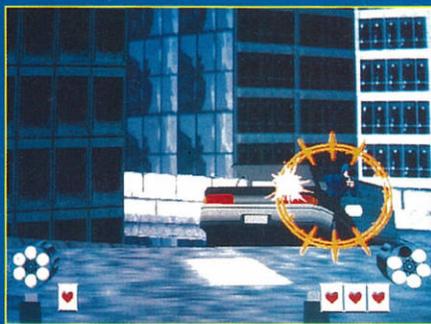
Un troisième membre des Virtua Cop a fait son apparition: Janet Marshall. Les réactions et animations des gangsters sont encore plus réalistes que dans la version précédente. Désormais, un deuxième joueur peut se joindre au premier en cours de jeu. Deux modes sont accessibles. On connaissait le premier depuis l'épisode précédent: l'ennemi le plus dangereux, car prêt à faire feu, est indiqué par des cercles de couleur qui zooment autour de lui. Le second mode, Free Gun System, permet au joueur de descendre l'adversaire qu'il souhaite.



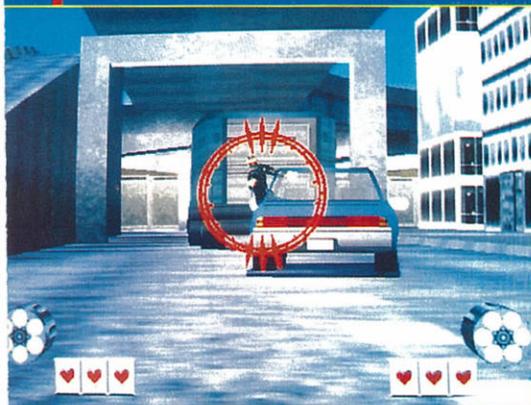
Bras séculier de la Justice, voici votre glaive (à six coups)!



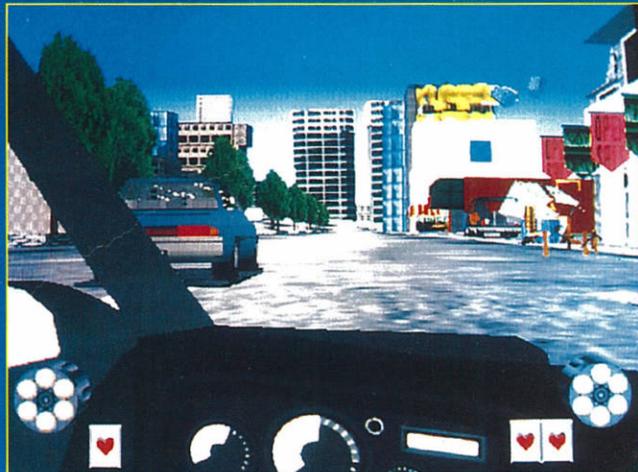
Les séquences intermédiaires sont l'occasion pour le joueur de découvrir son apparence.



Le jeu commence par une course poursuite à travers la ville.



Comme dans le premier épisode, les cercles rouges vous indiquent la cible la plus dangereuse.



Le début du jeu se déroule en voiture. Puis, dans les niveaux suivants, vous poursuivrez votre mission à pied, comme dans le VC original.



**PUSH START**  
Ces espèces de poutrelles rouges constituent en fait l'armature antisismique que l'on trouve dans tous les bâtiments de Tokyo, et qui ont prouvé leur inefficacité dans le tremblement de terre de Kyoto (inquiét, moi? Pas du tout!).



**PUSH START FREE PLAY**  
Surgissant de tous les coins à l'improviste, les membres de la bande sont dangereux. Prenez garde cependant à ne pas descendre un des otages qui trainent dans le coin.

### L'ATTAQUE DU TRAIN

Virtua Cop 2 reprend un système de jeu identique à son prédécesseur. Les paysages en images de synthèse défilent à l'écran, mais s'arrêtent par moments pour vous laisser le temps de descendre les malfaîtres qui vous sautent dessus.



Sega a conservé le même système pour recharger son revolver.



Du camion surgissent des légions de gangsters...



... que vous abattez les uns après les autres...



... tout en vous rapprochant précautionneusement.



C'est le début de la fin!  
Mais qui y-a-t-il donc derrière le miroir?



Avec le passage de Virtua Cop à VC 2, les forces de l'ordre se sont vu doter d'un élément en plus, une charmante inspectrice, qui tire plus vite que l'ombre de Lucky Luke.

SEGA

## SKY TARGET

Un centre de recherche de l'US Force vient de se faire "visiter". Ses membres travaillaient à la mise au point d'un avion d'une nouvelle génération, le XF/A-49 White Sword, bourré d'appareils électroniques, optroniques et de toutes les dernières inventions de la recherche américaine. Celui-ci a disparu: c'est une catastrophe, et le gouvernement donne l'ordre de le retrouver à n'importe quel prix!

D'après certaines informations, la société Deludain serait à l'origine du vol. A la tête d'une petite armée de mercenaires, elle dispose de quatre centres de recherche et d'entraînement de par le monde. Le White Sword doit certainement se trouver dans l'un d'entre eux.

Vous incarnez le pilote à qui revient la périlleuse mission d'essayer, seul, de passer à travers les mailles du réseau de Deludain qui interdit l'accès à ses différents centres.

Aux commandes d'un F-14, d'un F-15, d'un F-16 ou du (cocorico!) Rafale, vous partez blaster l'ennemi. Aucune surprise dans le système du jeu: il ne s'agit que d'une version

remise au goût du jour (3D mappée en temps réel...) des After Burner. Ce jeu honnête et bien réalisé manque de nouveautés, surtout après Ace Combat, de Namco, sorti voilà six mois!



Si le jeu se déroule surtout dans les cieux, vous devrez également détruire des cibles à terre.



Après avoir verrouillé sur votre radar plusieurs appareils de l'escadrille ennemie, il ne vous reste plus qu'à admirer la traînée rouge de vos missiles qui foncent vers leurs cibles.

Les bombardiers furtifs sont réputés pour voler comme des fers à repasser. A première vue, les programmeurs de Sky Target n'étaient pas au courant!



Cette espèce d'aile volante géante noire est en fait un des avions/boss de fin de niveau que vous devrez rayer de la carte du ciel.



Ce boss, gigantesque plate-forme montée sur deux pylones et se déplaçant sur des chenilles, est défendu par une série de batteries anti-aériennes.



Le jeu propose de vous confier un appareil parmi de nombreux jets.



EN CAS D'EXTREME  
URGENCE  
PRATIQUEZ LE  
BOUCHE-A-BOUCHE



SONY GAME LINE  
POUR TOUT SAVOIR  
SUR LA PLAYSTATION  
ET SUR TEKKEN



Si tu ne connais rien de tes 17 ennemis et si sur 646 parades tu n'en connais qu'une et encore par hasard, comment veux-tu avoir une chance de triompher. La Sony Game Line est là pour t'aider et t'indiquer les coups spéciaux. Mais ne rêve pas trop, tes ennemis resteront toujours tes ennemis.

\*2,23 F/mn TTC.

"PS" et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

# CAPCOM

**A** part l'annonce de la sortie de *Toh Shin Den 2*, rien ne surprenait le chaland sur le stand Capcom. Les trois autres jeux présentés par l'éditeur, bien que superbement réalisés, paraissent banals tant ils incarnent la conception capcomienne du jeu d'arcade ! *X-Men*, dans la pure tradition des *Vampire*, faisait bonne figure : graphismes léchés, anima-

tions superbes, jouabilité parfaite... Mais à part les nouveaux héros et décors, on avait l'impression de jouer toujours au même jeu ! *19XX*, reprise du hit *1941*, reste dans la lignée du jeu d'arcade selon Capcom. Enfin, *Rockman* était l'incarnation même du jeu de plates-formes/action tel que l'éditeur en a conçu des myriades sur NES, SFC et MD !

## TOH SHIN DEN 2

Capcom, plutôt que développer sa propre technologie 3D, et devant les difficultés financières auxquelles il se heurte, a préféré acquérir le nouveau jeu développé par Tam Soft, pour le compte de l'éditeur Takara. C'est donc Takara qui va commercialiser la version Playstation de *Toh Shin Den 2*, quand Capcom s'occupera de la version arcade. Les améliorations de cette nouvelle mouture portent sur la gestion des sources de lumière (lors d'une scène qui se passe dans une discothèque, les personnages sont entourés d'ombres multiples, qui bougent au même rythme que les spots lumineux !). Une jauge spéciale a été rajoutée, semblable à celles que l'on trouve désormais dans les jeux de combat de Capcom. Elle se remplit au rythme de vos prouesses et, lorsqu'elle est pleine, vous pouvez exécuter une super-attaque. Le jeu comporte onze personnages (les huit originaux, plus trois nouveaux). Les personnages et les décors sont traités de façon plus détaillée et plus réaliste. Le jeu simule même certaines conditions météorologiques (vent, embruns...).



Première différence : l'apparition de l'Over-Drive!



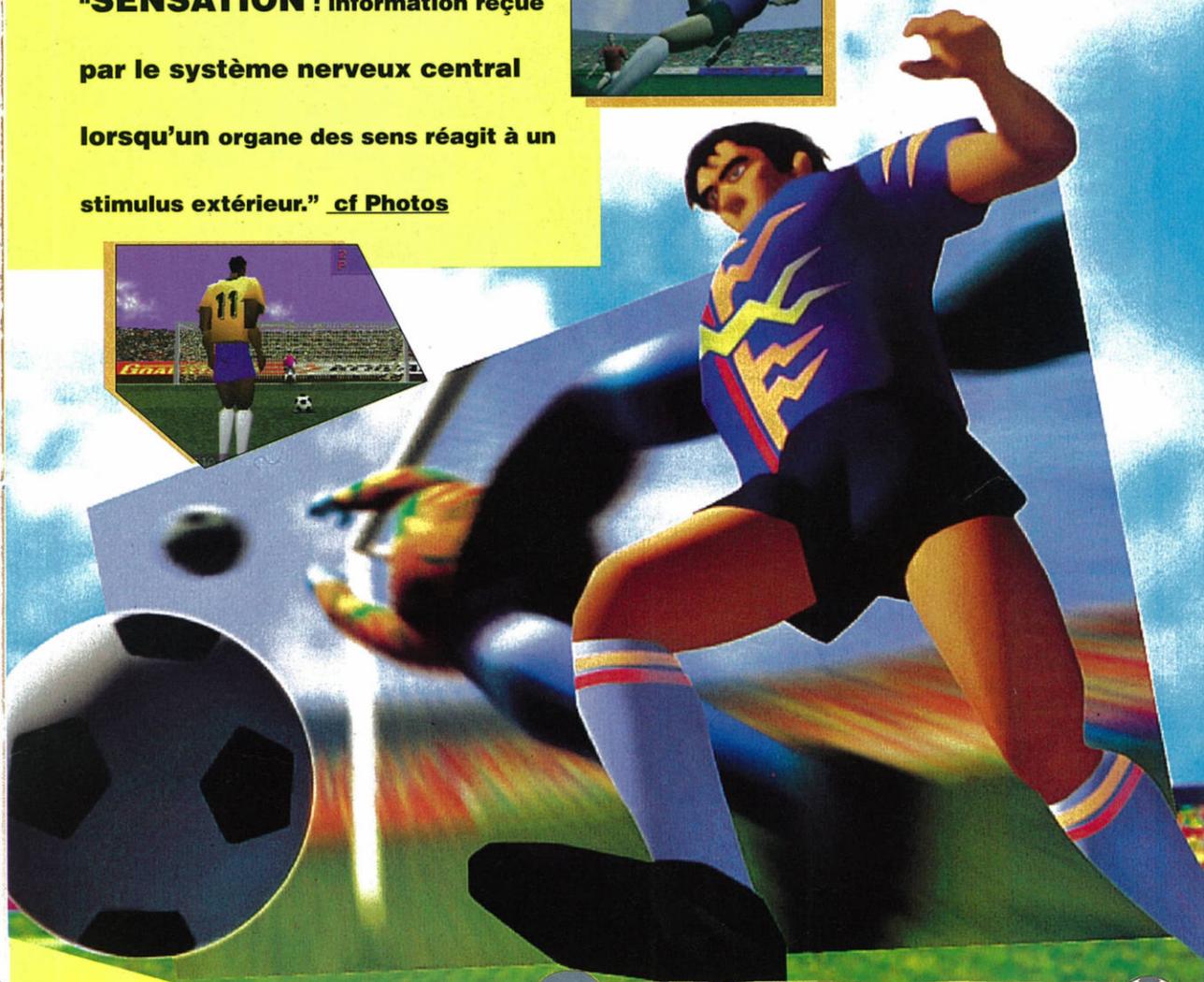
Décors plus soignés, apparence des personnages plus réaliste, effets spéciaux... La version arcade, bien que très proche graphiquement de la version console, devrait en surprendre plus d'un.



A part quelques petits nouveaux, les mêmes personnages ont repris du service.



**“SENSATION : information reçue  
par le système nerveux central  
lorsqu’un organe des sens réagit à un  
stimulus extérieur.” cf Photos**



**3615  
LUDI GAMES**  
1,29 F la minute



® and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GOAL STORM™ is a trademark of KONAMI Co. Ltd. © 1995 KONAMI. All rights reserved. KONAMI® is a registered trademark of KONAMI Co. Ltd.

# GOAL STORM™

# CAPCOM

## MARVEL SUPER HEROES

Après avoir réalisé plusieurs jeux basés sur différents super-héros de comics (Punisher, X-Men, Spiderman...), Capcom a franchi le pas et a carrément acquis la licence qui lui permet de piocher allégrement parmi les personnages de l'univers de Marvel. Vous retrouverez ainsi certains X-Men, Hulk, Iron Man ou Magneto...

Le système de jeu est similaire à celui des jeux précédents tels que X-Men, à part l'apparition des "gemmes". Suivant ses aptitudes au combat, le joueur collecte en effet six sortes de gemme (Réalité, Temps, Esprit, Puissance, Espace et Ame). Lorsque vous possédez un niveau suffisant d'un certain type de gemme, vous pouvez opérer une attaque spéciale, dévastatrice pour l'adversaire. Le système ressemble un peu au X-Power des X-Men, mais laisse davantage de latitude et de liberté dans les super-techniques.



*Mind contre Reality: qui va l'emporter?*



*Il ne faut pas énerver Iron Man quand il joue avec son pistolet.*



*La qualité des décors et des animations fait honneur aux artistes qui œuvrent pour Capcom.*



*Juggernaut fonce tête baissée. Il est mal parti: l'icône de sa tête commence à tourner au rouge!*

Captain America s'est fait toucher, et l'icône de son visage, en haut à droite, virevolte sur elle-même, comme dans X-Men.





# Lemmings 3



SORTEZ DU LOT. REJOIGNEZ LE TROUPEAU.

SONY INTERACTIVE EUROPE. HOT LINE: 1 44 40 64 55

PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Payghosis™ and 3D Lemmings™ are trademarks of Payghosis Ltd.

## CAPCOM

### 19XX

Rien de changé par rapport au vénérable ancêtre: aux commandes d'un P 38, d'un Mosquito ou d'un prototype de jet nippon, vous allez affronter des hordes d'aéroplanes ennemis, de blindés et autres défenses antiaériennes.

Les sprites sont toujours aussi petits, mais nettement plus colorés. Le jeu est assez facile, du moins pour les sept premiers niveaux, et n'apporte pas grand-chose de nouveau dans le monde du jeu d'arcade!



Le traditionnel énorme boss de fin de niveau.



Seul ou à deux, revivez la bataille du Pacifique.



Rockman et Volt dans l'exercice de leurs fonctions!



Le Willy Land n'est pas aussi bien fréquenté que le panneau de bienvenue peut le donner à penser.

## ROCKMAN

Rockman est l'une des rares séries de Capcom qui ne soit pas à l'origine un jeu d'arcade. Créé pour la console NES, Rockman reste une des sagas les plus célèbres, à tel point qu'elle fait même son apparition dans le monde Sega! Sous-titré The Power Battle, la version arcade reproduit exactement le jeu sur console. C'est son point fort, les joueurs n'étant pas dépayés, mais également sa faiblesse car, à part de superbes graphismes et une palette de couleurs beaucoup plus étendue, on ne voit pas tellement l'intérêt d'aller mettre une pièce dans une borne d'arcade!



Malgré des années de pratique sur les consoles Nintendo et Sega, Rockman devra se donner du mal pour franchir les différents niveaux.



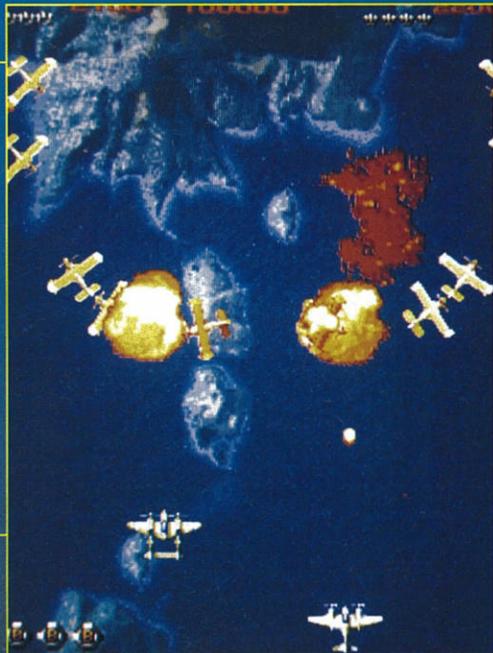
Très proche des versions console, la version arcade est plutôt du genre coriace!

Des décors transcendants!

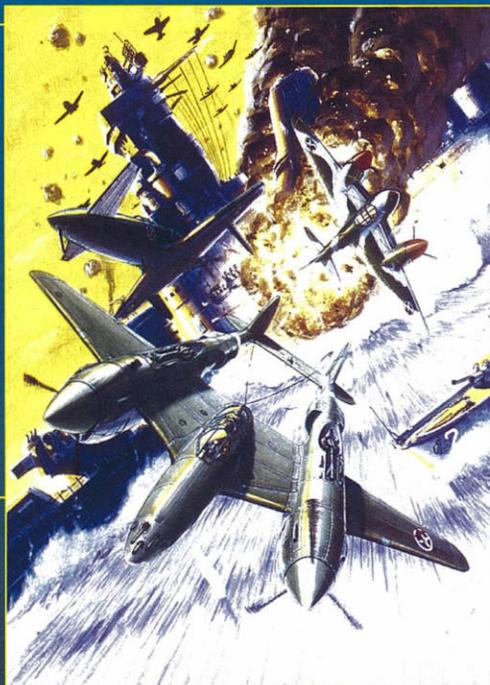


A quand la version console, adaptée de la version arcade, elle-même une conversion de jeu console?





Le vieux 1941 a été remis au goût du jour. Un peu plus de couleurs, des sprites légèrement plus gros... et le même plaisir de jeu!

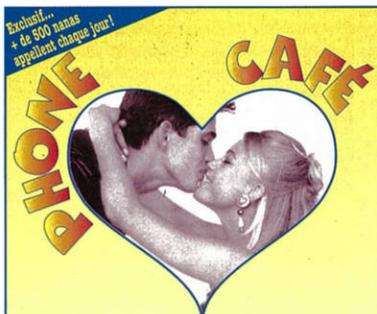


# MORTAL KOMBAT



Joue à MORTAL KOMBAT par téléphone et gagne ta cartouche de jeu ou ton T-shirt MKIII!

36 68 20 10



Phonecafé est un lieu magique où tu vas pouvoir dialoguer de tous les sujets qui te tiennent à cœur avec nos deux spécialistes : Babette ou Cindy.

Mais ce n'est pas tout, tu pourras ensuite dialoguer avec tous les connectés qui seront en même temps que toi en ligne afin de lier des amitiés, parler musique, ciné, mangas, jeux vidéo...

phonecafé  
36 68 70 60

ADRIAN BAY - 3668 : 2,23/mn



... Aide les Power Rangers à affronter Rita Répulsa et gagne des super cadeaux en téléphonant au:

36 68 50 40

# NAMCO

Depuis deux ans, les principales nouveautés proviennent soit de chez Sega, soit de chez Namco, les deux compagnies se livrant à une farouche concurrence. Une compétition qui commence par les jeux d'arcade et se poursuit dans le domaine des consoles, puisque Sega adapte ses principaux titres d'arcade sur Saturn et Namco, de son côté, a fait allégeance à Sony et à sa Playstation. Les deux sociétés ont d'ailleurs développé des systèmes concurrents (le Système 22 pour Namco et la Playstation, et le ST-V, ou Titan pour Sega et la Saturn) permettant une conversion plus aisée des jeux d'arcade aux consoles de jeu.

## DIRT DASH

Dirt Dash est une course de voitures qui rappelle beaucoup Sega Rally de Sega. Le jeu comprend cinq niveaux, censés se dérouler dans différentes parties du globe, et qui vous entraîneront sur tous les types possibles de circuits: asphalté, boue, sable ou neige... Les routes sont cahoteuses à souhait et comprennent un certain nombre de passages difficiles (chaussée abîmée, éboulements sur la route...).

Parmi les nouveautés, on peut noter la possibilité de choisir entre la conduite d'une voiture de sport ou bien, dans un genre très différent, celle d'une espèce de 4x4 gigantesque. Deux rétroviseurs latéraux permettent aux joueurs d'anticiper les tentatives de dépassement par les concurrents. Deux angles de vue sont disponibles: soit vous êtes placé légèrement au-dessus du véhicule, soit à l'intérieur de ce dernier. Le siège du joueur, afin de restituer le mieux possible les sensations dues aux imperfections du terrain, est équipé d'un petit compresseur à air. Un jeu honnêtement réalisé, mais qui n'atteint pas le réalisme de Sega Rally.



Vous devez zigzaguer entre les énormes blocs de pierre qui jonchent la route.

Vous pouvez choisir de prendre les commandes d'une voiture de rallye sportive...



Les effets de brouillard sont très réussis, et vos rétroviseurs en témoignent!



L'espèce de radar (à droite sur l'écran) n'affiche la position des concurrents que dans un périmètre réduit autour de votre véhicule.



... ou celles d'un modèle moins rapide, mais beaucoup plus costaud et puissant.

# TIME CRISIS



Ils passent à l'attaque! C'est le moment de vous planquer. La forme jaune représente l'impact d'une de vos balles.



## TIME CRISIS

Time Crisis est le second exemple de plagiat d'un titre de Sega par Namco. Mais quand Dirt Dash a des allures de pâle copie, Time Crisis surpasse son modèle! Il faut dire que le modèle en question, Virtua Cop, n'avait rien d'extraordinaire: deux flics opéraient une descente dans le milieu mafieux, ouvrant le feu à tout va sur les malfrats. Seuls la réalisation en 3D images de synthèse et le rythme du jeu ont fait son succès. Time Crisis reprend cette mise en scène efficace: mouvements de caméra qui simulent le regard humain (quand vous arrivez dans une nouvelle pièce, la caméra balaye le champ comme le feraient les yeux d'un visiteur), action incessante, otages à ne pas toucher sous peine de perdre une vie, lieux variés et réalistes...

La grande nouveauté vient de l'adjonction d'une pédale, semblable à la pédale de frein d'une voiture, qui permet au joueur de s'abriter derrière un élément du décor. Cet intermédiaire permet de recharger son arme et d'observer les forces en présence. Il devient ainsi possible de passer les endroits les mieux défendus, même si vos adversaires sont nettement plus agressifs que ceux de Virtua Cop! La possibilité de se cacher donne au jeu une dimension nouvelle: il ne s'agit plus de flinguer à tort et à travers pour ne pas être flingué, mais de s'adonner à une sorte de cache-cache, où l'esquive compte autant que la précision des tirs. Le joueur n'a pas à se soucier de ses déplacements, les mouvements de caméra étant calculés à l'avance, et peut ainsi se concentrer sur sa tâche de pistoler.

Le jeu comprend deux modes. Le Story Mode correspond au jeu normal agrémenté d'un scénario déplorable. En Time Attack Mode, le joueur, invincible, dispose d'un temps limité pour terminer les quatre niveaux. Jeu de tir mâtiné de stratégie, Time Crisis devrait rapidement détrôner Virtua Cop!



Toutes ces limousines vont servir de refuge et de protection aux terroristes que vous pourchassez.

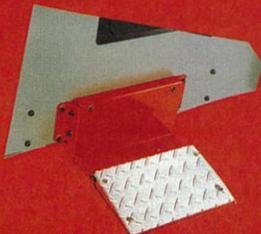


Vous descendez lentement vers le fond de la mine, et, de la plate-forme précédente, des terroristes font feu.

## LES PASSE-MURAILLES



Lorsque vous estimez qu'il y a décidément trop de monde qui vous en veut...



... un petit coup de pédale...



... et vous vous abritez derrière un élément du décor.



Mais cela vaut aussi pour vos ennemis.



Ils apparaissent et disparaissent aussi facilement que vous, ce qui complique la tâche!



Le jeu n'est qu'une suite d'embuscades, de portes qui s'ouvrent au dernier moment, et de couloirs qui ne réservent que de mauvaises surprises...

LE JAPON EN DIRECT

# NAMCO SOUL EDGE

Soul Edge était le seul des jeux présentés à être basé sur le Système 11, et non pas sur le Système 22, plus performant, mais également plus cher. L'un des avantages du Système 11 est sa compatibilité avec le hardware de la Playstation de Sony. Cela permet-il de présager une imminente version Playstation? La présentation du jeu se limitait à une vidéo, même si le projet semble bien avancé. Il paraîtrait que la réalisation du "cabinet" (meuble d'arcade) ait du retard. Il n'est du reste pas certain que le nom de Soul Edge sera conservé dans la version finale. Soul Edge s'inspire de Toh Shin Den, un jeu console au succès insolent. Toh Shin Den est d'ailleurs un jeu d'arcade dans l'âme, car Tam Soft, l'équipe de développement qui l'a conçu pour Takara, n'avait travaillé auparavant que sur des jeux d'arcade! On retrouve en effet dans Soul Edge le même type d'affrontement, où chaque protagoniste dispose d'une arme blanche, en plus de ses aptitudes au combat à mains nues.

Le jeu se déroule en plein XV<sup>e</sup> siècle. En ces temps reculés et barbares où seuls les plus forts triomphent, se répand la rumeur qu'il existe une épée magique. Huit combattants avides de pouvoir et de gloire se lancent à sa recherche. Et si, d'aventure, leurs routes se croisent, ces guerriers ne se font pas de cadeaux. Mais personne ne sait très bien ce qu'il en est de Soul Edge, la "lame des âmes". S'agit-il d'une arme sacrée, bénie des dieux? Ou est-ce au contraire un glaive caché depuis des millénaires parce que symbole d'un pacte passé avec les forces du Mal? Seul le survivant des huit guerriers pourra s'en emparer, et connaître son secret...

Le jeu est basé sur un système proche de celui des jeux sur Playstation. Le manque relatif de polygones disponibles (par rapport à un Système 22, par exemple) est compensé par une utilisation performante de nombreuses textures. Ces dernières donnent au jeu un réalisme certain sans que l'animation souffre du calcul de polygones trop importants. Namco a concocté des décors avec des animations, comme les blés agités par le vent dans un champ.



La plupart des objets qui composent les décors possèdent un mapping de bonne qualité.

## SOUL EDGE



Taki est le ninja du jeu. Tout jeu de baston nippon qui se respecte se doit d'avoir son ninja.



Histoire de faire encore plus mal, ce fils du ciel a placé deux lames au bout de ses nunch'i!



Des décors encore plus grandioses que ceux des péplums des années 60!



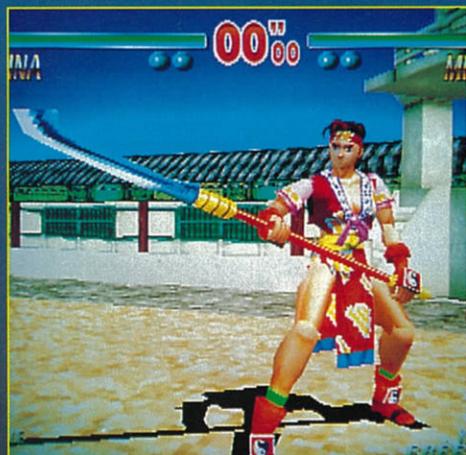
Un coup de glaive dans les gencives, histoire de commencer en beauté la discussion!



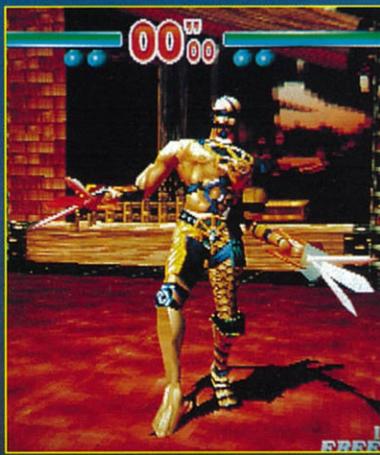
Rok est censé représenter l'Amérique...  
Quelle imagination, ces Nippons!



Les combats se déroulent de jour aussi  
bien que de nuit.



Elle n'a que 16 ans, est coréenne et je ne m'y froterais pas.



Wolf est italien, et aime bien jouer avec les lames.



On a droit à la petite routine de  
gestion des zooms, tout droit  
sortie de Tekken.



Les haches, ce n'est pas  
pour faucher les blés. C'est  
juste pour égorger gentiment  
ses adversaires.

## TRY A GAME LE SPECIALISTE DES JEUX VIDEO D' OCCASION.

25, rue Péclet  
75015 PARIS  
Tél: (1) 40.45.02.02  
Métro VAUGIRARD

( Face Champlain )  
CC Suresnes II  
38, bd Henri Sellier  
92150 SURESNES  
Tél: (1) 42.04.50.60.

**SATURN + 2 JEUX : 2890 F**

250 F  
• VIKTUA FIGHTER  
• MYSTERY MANSION  
• GALE RACER  
• CLOCKWORK KNIGHT  
350 F  
• DAYTONA  
• FANTER DRAGON  
• SHORODEN  
• STREET FIGHTER MOVIE

300 F  
• BLUE BIRD  
• FEELS BEACH GOLF  
• TABA  
• ATLAS  
• VIKTUA HYELIDE  
• BEARIE LUS  
• VICTORY GOAL  
• PRETTY FIGHTER, etc...

**PSX SONY Jap : + 2 Jeux : 2890 F**

250 F  
• CYBER ELITE  
• SPACE CRUIFFIN  
• KILKAK THE BLOOD  
• HEART WARRIOR  
350 F  
• WINNING ELEVEN  
• TEKKEN  
• SHARING FLAME  
• DRAGON BALL Z

300 F  
• PARADOX  
• GUNDRAM  
• HEDKICK III  
• HEDGE RACER  
• ARC THE LAND  
• TORISEN  
• GUNNER BEHAVEN  
• NINA JAM

**NEO GEO CD + 2 JEUX : 2300 F**

200 F  
• ALPHA BERSERK II  
• SAMOTRAI SHODOWN  
• NINA 75  
• KING OF FIGHTERS 94  
300 F  
• VIEW POINT  
• WORLD DRAGON  
• SIDE KICK 3

250 F  
• AERO FIGHTER II  
• ART OF FIGHTING II  
• WORLD HEROES 3-JET  
• TOP BUSTER  
• NEO SAMURAI  
• AGGRESSOR OF DARK COMBAT  
• LAST HEROES  
• SIDE KICK II

**3 DO + 2 JEUX : 1900 F**

150 F  
• BURNING SOLDIER  
• WAY OF THE WARRIOR  
• MONSTER MAMOR  
• REKEL ASSAULT  
250 F  
• NEED FOR SPEED  
• GEX  
• RETURN FIRE

200 F  
• THE HORDE  
• FIFA SOCCER  
• TIGER PARK  
• STREET FIGHTER II  
• ROAD RAGE  
• VS. STALKE  
• SAMOTRAI SHODOWN  
• FLAME RACK

**NEO GEO CARTOUCHE + 2 JEUX : 1090 F**

200 F  
• MACHIAN LORE  
• NAME 1975  
• ELITE JOURNEY  
400 F  
• HEDKICK II  
• WORLD HEROES II-JET  
• INDIA COMMANDO  
• ETC...

300 F  
• BARK BALL 2000  
• EIGHT MAN  
• FATAL FURY 3  
• SUPER SIDE KICK  
• SENSATION  
• WORLD HEROES II  
• SAMOTRAI SHODOWN  
• EPIC MASTER

**MEGADRIVE : 350 F**

\* PLUS DE 300 TITRES DE 79 F à 299 F

**SUPER NINTENDO + 1 JEU : 490 F**

\* PLUS DE 400 TITRES DE 99 F à 329 F

**GAME GEAR + 2 JEUX : 429 F**

\* PLUS DE 200 TITRES DE 79 F à 179 F

**GAME BOY + 2 JEUX : 229 F**

\* PLUS DE 200 TITRES DE 49 F à 149 F

NOUVEAU EN DEMONSTRATION

**CD - JAGUAR : 1490 F**

• MYET  
• VID GRID  
POUR LES PEEK TH

• BALDIE  
• SOUL STAR

\* Et toujours reprises de tous vos jeux et consoles au plus bas cours : ALBUM TAG

\* CARTE DE FIDELITE

COMMANDE EXPRESS

NOM et Prénom :  
Adresse :  
Code Postal et Ville :  
Tél :  
Titres ou consoles commandés :  
Prix de Part de 2 à 4 jeux : 20 F / console : 60 F en plus de la commande.  
Paiement par chèque : F Paiement par Mandat : F  
COMMANDE A RENVOYER ou à recevoir : 25, rue Péclet 75015 PARIS

# TAITO

Taito présentait sur son stand deux nouveaux jeux... et demi! Là encore, la déception, due au manque d'originalité et de dynamisme de l'éditeur, était au rendez-vous, surtout quand on sait que Taito peut offrir l'excellent *Dangerous Curves*, sorti voilà déjà quelques mois.



Pas de grosse surprise dans ce shoot-them-up de Taito: que du très classique!

## SALAMANDER 2

Le vénérable Salamander, qui connu son heure de gloire dans les années 80, revient à l'attaque. En 3195, Hakuto et Shario, les deux héros, se dressent contre la menace que fait peser sur le monde le méchant du moment, Huga Boss. Celui-ci a mis la main sur une machine à remonter le temps et les deux héros vont devoir combattre ce tyran dans le présent, le passé et l'avenir.

Après un scénario aussi débile, ne vous attendez pas à trouver une perle. Si la réalisation est correcte – certains niveaux sont même très réussis –, Salamander 2 n'en reste pas moins un shoot-them-up comme on en connaissait il y a trois ans. Le jeu alterne les niveaux au scrolling horizontal avec ceux au scrolling vertical, seule véritable originalité. Pour le reste, c'est du vu et revu, à peine corrigé!

Trois engins différents vous sont proposés.



Ramassez les bonus et éradiquez les hordes adverses.



Même à deux, les boss de fin de niveau ne sont pas une partie de plaisir.

## SPEED KING

Cela fait maintenant plus d'un an que Taito présente son Speed King. Cette fois-ci, il semble qu'il soit vraiment prêt. Il ne s'agit pas d'un jeu d'arcade ordinaire, mais d'un "ride": une cabine montée sur vérins hydrauliques bouge selon l'évolution du bolide à l'écran. Celui-ci a été conçu en images de synthèse d'une qualité exceptionnelle car le jeu n'a pas été réalisé en 3D calculée en temps réel, mais toutes les images ont été travaillées à l'avance puis enregistrées. Le rôle du joueur se limite alors à choisir de temps en temps un embranchement de la piste sur laquelle est censé circuler son appareil, tout en étant secoué comme un sac de pommes de terre. Une jouabilité un peu décevante, mais des images splendides.



Vous êtes en tête et forcez dans les couloirs et tunnels du circuit.



Dans le même style que WhipOut, Speed King vous propulse à près de 1 000 km/h.



C'est reparti pour un tour!

Prendre un bon virage est une science qui s'apprend à coups de crash et de plantage.

## PUZZLE BOBBLE 2

La grosse nouveauté de ce jeu consiste en la présence d'un mode qui permet de se mesurer à l'ordinateur. Voilà, c'est dit. Sinon, le jeu est toujours aussi gridiose!



Pour les faire disparaître, il faut propulser les bulles de couleur les unes contre les autres.



Robert se dit que finalement un endroit où l'on trouve un Télé Roche et une télé ne pouvait pas être totalement mauvais.

TELE  
MAGAZINE  
PUCHE

Télé Roche, le petit préféré de la famille.

# KONAMI

**P**as de gros titre spectaculaire chez Konami, hormis peut-être *Midnight Run*. Ce jeu, qui arrive avec deux ou trois décennies de retard sur les courses de voitures de Sega et de

Namco, ne bénéficie donc plus vraiment de l'attrait de la nouveauté. Par contre, sa réalisation excellente risque de lui conférer une place honnête dans les salles d'arcade.



## MIDNIGHT RUN

Imaginez une sorte de Ridge Racer, mais encore plus réaliste, car mettant en scène des véhicules de la vie de tous les jours (camions, motos, voitures de tourisme, pédalos...), et au placage de textures plus détaillé que tout ce qu'on a pu voir jusque-là, le tout se déroulant sur des voies rapides qui traversent la ville.

Cette simulation de course citadine vous mettra en concurrence avec des voitures de sport et des véhicules nettement plus triviaux, mais toujours impeccablement reproduits. Le joueur a le choix entre huit modèles de voiture. Quatre sont des sportives de série, et les quatre autres sont les mêmes, mais customisées. Le jeu propose trois courses - dont la dernière, la *Midnight Run*, se déroule de nuit -, correspondant à trois niveaux de difficulté. Certainement la simulation de conduite de voitures graphiquement la plus réaliste du moment!



Compte-tours et compteur de vitesse, il ne manque plus que l'allume-cigare!



Vous êtes dans la Ferrari (quand je vous disais que les véhicules étaient d'un commun!), et n'apercevez que l'extrême bout du capot.



Une pression du doigt sur un bouton et vous admirez la même scène, mais cette fois de l'arrière de votre véhicule.

# HENRY EXPLORERS (Crypt Killer)



Jusqu'à trois joueurs peuvent participer à ce massacre au fusil à pompe.



Il était moins une!



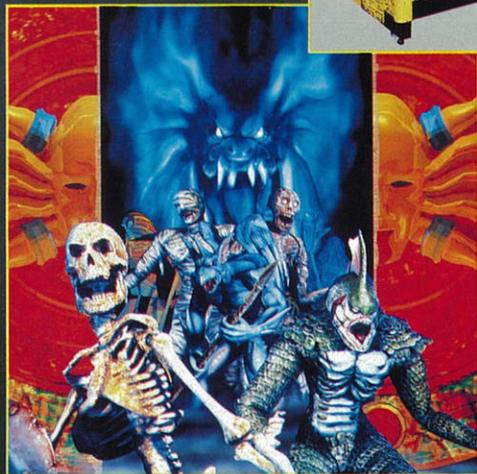
Le boss de fin de niveau a l'apparence d'une hydre à sept têtes.



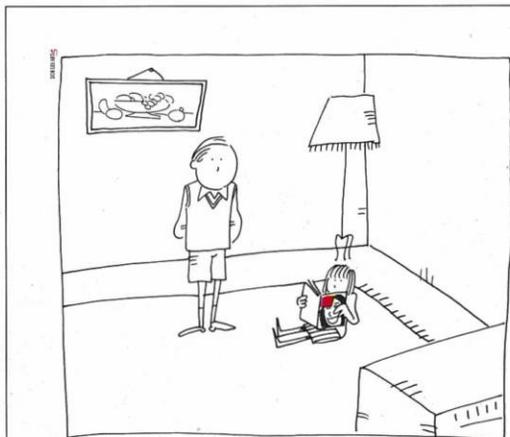
Dans les bois, c'est au tour des démons ailés de vous attaquer



Les dagues volent bas ce soir...  
Dégomez-les avant qu'elles ne parviennent jusqu'à vous!



LE JAPON EN DIRECT



Louis fit respectueusement remarquer à Anne Sophie que si elle ne lui rendait pas son **Télé Poche**, il allait lui arranger sa petite tête de fouine comme une coquille d'œuf.



Télé Poche, le petit préféré de la famille.

# JALECO

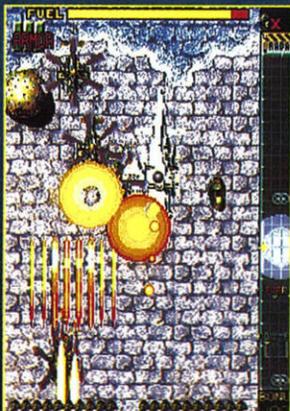
Jaleco présentait deux shoot-them-up très classiques dans leur conception, mais très efficaces et amusants.

## DESERT WAR

Un dictateur en herbe a décidé de mettre son pays sous sa coupe. Pilote d'hélicoptère, la mission vous échoit de le capturer et, chemin faisant, de recueillir tous les civils désireux de quitter le pays. Votre engin peut se poser pour embarquer une personne, ou pour le débarquer en lieu sûr. Le paysage, vu de haut, défile sous votre hélico. A chaque niveau, une mission particulière vous est confiée (détruire un convoi de munitions, faire sauter une installation...). En amenant vos rescapés sains et saufs dans des hélicoptères, vous gagnez des munitions et du carburant.



Vos missiles autoguidés font fureur.



Après avoir récupéré quelques items, vous ne craignez plus grand monde!

N'oubliez pas de récupérer ceux qui vous font signe!

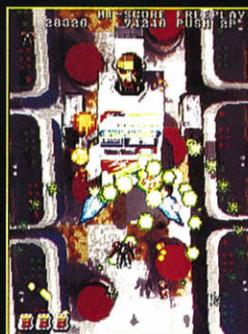
Vous allez devoir détruire ce porte-avions pièce par pièce.



Vos adversaires circulent aussi bien au sol que dans les airs.



Et ça shoote de tous les côtés!



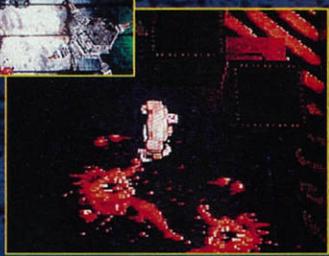
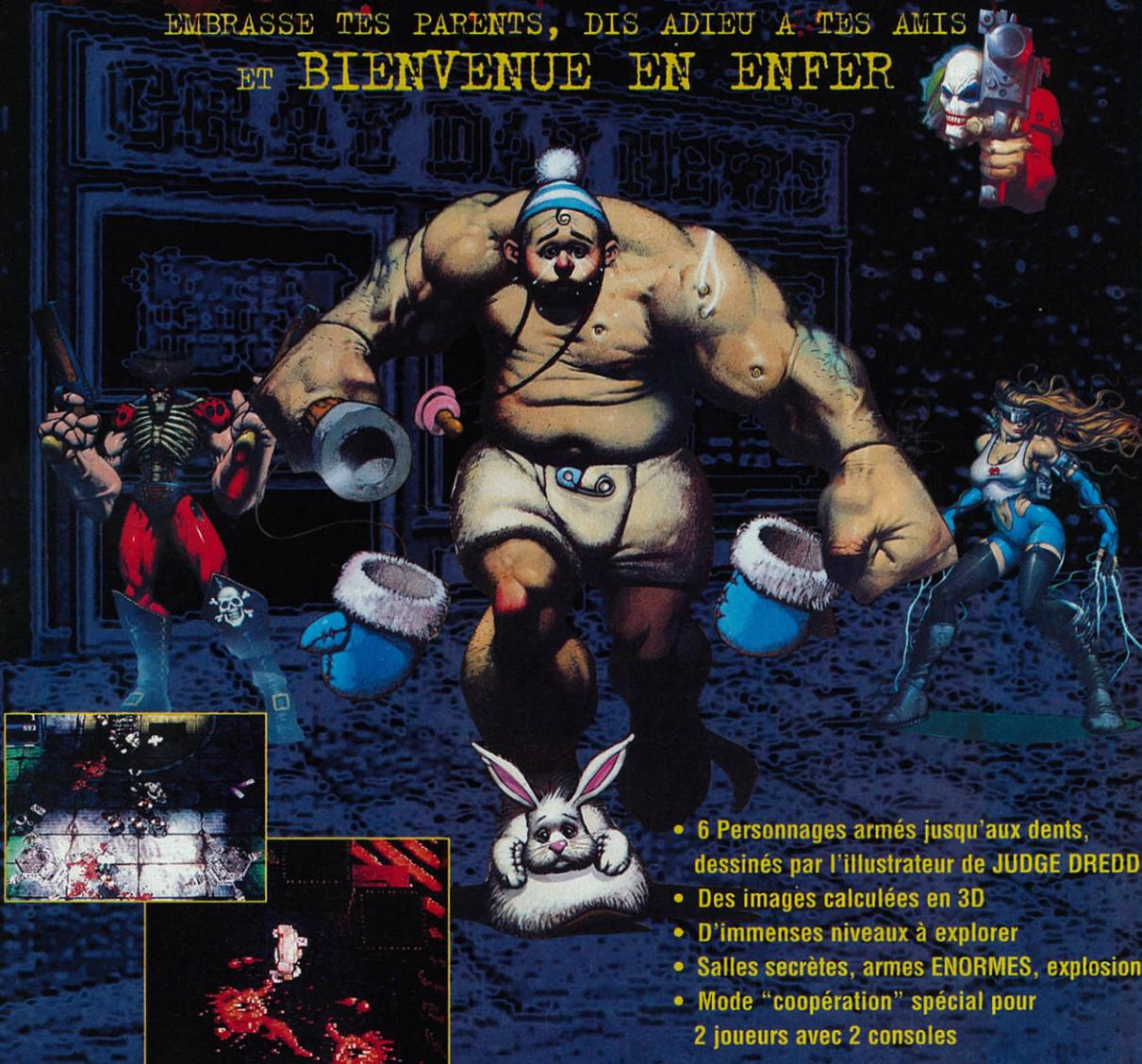
Les boss ne feront preuve d'aucune pitié!

## GAME PARADISE

Les graphismes "kawai" ("craquants", "mignons") de ce shoot-them-up le rendent sympathique, mais, à part ça, cette production ne présente aucune originalité. Les six niveaux sont censés se passer dans une salle d'arcade. Le véhicule du joueur pénètre dans les entrailles des bornes d'arcade, lutte contre les peluches en délire des jeux d'adresse qui récompensent le joueur d'un lot, et affrontent des boss de fin de niveau tout droit sortis des jeux.

# LOOMERS

EMBRASSE TES PARENTS, DIS ADIEU A TES AMIS  
ET BIENVENUE EN ENFER



- 6 Personnages armés jusqu'aux dents, dessinés par l'illustrateur de JUDGE DREDD
- Des images calculées en 3D
- D'immenses niveaux à explorer
- Salles secrètes, armes ENORMES, explosions...
- Mode "coopération" spécial pour 2 joueurs avec 2 consoles



## SEIBU

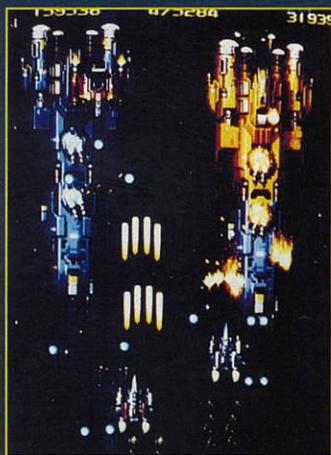
L'éditeur Seibu, à qui l'on doit la série des Raiden, ne présentait qu'une seule nouveauté: *Vipers*.

## VIPERS

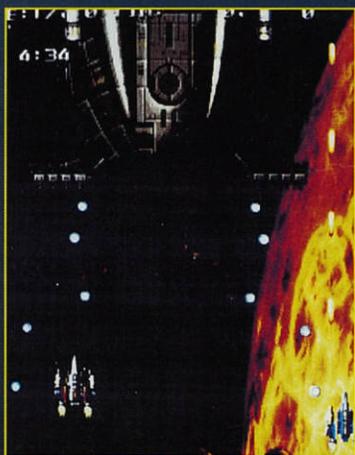
Les habitants de la Terre ont découvert, à l'autre bout de l'univers, une planète semblable à la leur. Des colons s'en vont vers ce nouveau monde et, des dizaines d'années plus tard, se lancent dans une politique d'expansion, conquérant peu à peu toute la galaxie. Un beau jour, un de leurs croiseurs stellaire se met en orbite autour de la Terre, réclamant une reddition immédiate et sans condition. Les armes mises au point par Terre-2 sont plus perfectionnées que celles de la Terre. Vous incarnez un agent de la Planète bleue, et vous avez réussi à vous introduire dans le croiseur en orbite et à vous emparer d'un nouveau chasseur des forces de Terre-2. Le jeu commence alors que vous tentez de fuir à l'intérieur de l'immense croiseur. Si vous vous en sortez, vous devrez ensuite attaquer une base de ravitaillement, puis le gros de l'armée de Terre-2, à travers huit niveaux de pur plaisir destructif! Dans la même veine que *Raiden*, Seibu a conçu un shoot-them-up beau et difficile, mais sans aucune originalité. La seule innovation réside dans la capacité de la carte-mère de la borne d'arcade. Pour ce jeu, Seibu a conçu une carte 32 bits. Le jeu bénéficie alors d'une palette de couleurs plus importante, notamment pour le traitement des explosions et de certains des boss de fin de niveau, superbes.



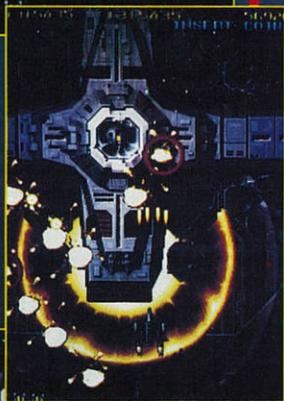
La fin d'un boss. Versons une arme.



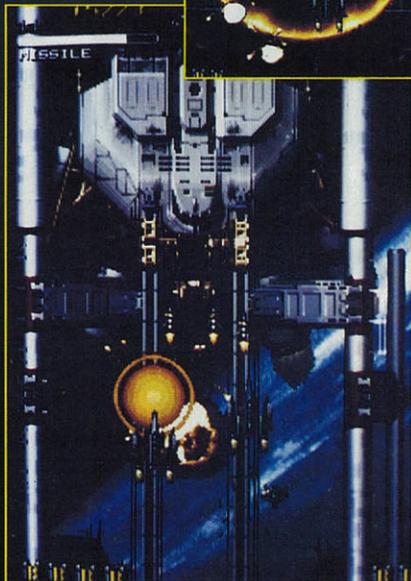
Escadrille de croiseurs de Terre-2 en vue.



Tiens, voilà du boudin.



Une méga-bombe pour faire de la place.



Les boss sont plus redoutables les uns que les autres. Peut-être aussi parce que c'est leur job.

## SNK

Cet éditeur semblait un peu fatigué: sur son stand, rien à se mettre sous la dent depuis *King of Fighters '95*! On trouvait bien deux ou trois nouveautés provenant d'éditeurs tiers (Gowcaiser, déjà présenté lors du dernier AOU Show, *Pulstar*, un clone de *R-Type*, et *Metal Slug*, un jeu de plates-formes/action assez classique). Et lorsque, insolent, on demandait à SNK où en était le développement de leur nouvelle carte 32 bits, on avait le droit à un "no comment"! Sans commentaire.

# Concours Destruction Derby

T'as eu ton permis de conduire dans une pochette surprise !  
Alors, **Joue** avec Destruction Derby et **Gagne** une PlayStation,  
un super téléviseur Sony, des T-Shirts et des places  
de ciné Johnny Mnemonic.



**CONSOLES**

## 1<sup>er</sup> prix :

La console PlayStation, le jeu Destruction Derby, le T-Shirt exclusif Destruction Derby et une place de cinéma Johnny Mnemonic.

## 2<sup>ème</sup> prix :

Le 1<sup>er</sup> téléviseur portable 16/9<sup>ème</sup> de SONY idéal pour les jeux vidéo, le T-Shirt exclusif Destruction Derby et une place de cinéma Johnny Mnemonic.

## Du 3<sup>ème</sup> au 10<sup>ème</sup> prix :

Le T-Shirt exclusif Destruction Derby et une place de cinéma Johnny Mnemonic.

## Du 11<sup>ème</sup> au 20<sup>ème</sup> prix :

Le T-Shirt exclusif Destruction Derby.

## Du 21<sup>ème</sup> au 40<sup>ème</sup> prix :

une place de cinéma Johnny Mnemonic.



### Question 1 :

Destruction Derby est une course...  
a- de Formule 3000  
b- de Stock-Cars  
c- de Formule 1

### Question 2 :

Destruction Derby vous offre la possibilité de choisir entre différentes courses. Combien ?  
a- 2 courses  
b- 3 courses  
c- 4 courses

### Question 3 :

Le circuit Cactus Creek comporte plusieurs croisements. Combien ?  
a- 2 croisements  
b- 3 croisements  
c- 4 croisements

### Question 4 :

Dans l'option, Total Destruction, tu combattras contre...  
a- 1 concurrent  
b- 10 concurrents  
c- 19 concurrents

### Question 5 :

En définitive, Destruction Derby est le...  
a- premier Shoot'em up du monde  
b- premier Beat'em up du monde  
c- premier Smash'em up du monde



Envoie tes réponses sur carte postale avant le **30 novembre 1995 minuit**  
(le cachet de la poste faisant foi) à :

**Consoles + / Marketing 75754 Paris cedex 15.**

N'oublie pas, indique tes nom, prénom, adresse, numéro de téléphone et âge.

Règlement déposé auprès de la SCP SIMONIN ET CONTY (Paris) et disponible auprès de Consoles + / Service marketing.



**Cassettes vidéo SECMAM**  
en version française intégrée

**Dragon Ball Z**

Vol. 1	A la Poursuite de Garlic	149 F	119 F
Vol. 2	Le Robot des Glaces	149 F	119 F
Vol. 3	Le Combat Fratricide	149 F	119 F
Vol. 4	La Menace de Namek	149 F	119 F
Vol. 5	La Revanche de Cooler	149 F	119 F
Vol. 6	100.000 Guerriers...	149 F	119 F
Vol. 7	L'Offensive des Cyborgs	149 F	119 F
Vol. 8	Broly le Super Guerrier	149 F	119 F
Vol. 9	Mercenaires de l'Espace	149 F	119 F
Vol. 10	Le Père de Son Goku	149 F	119 F
Vol. 11	L'histoire de Trunks	149 F	119 F
Dragon Ball			
Vol. 1	La légende de Shenron	149 F	119 F

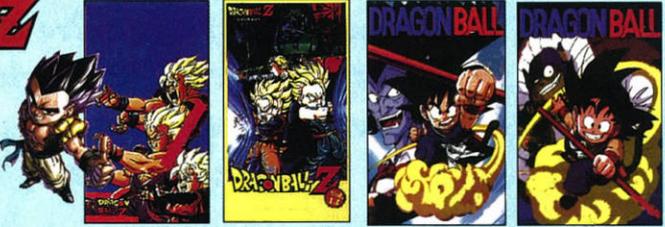
<b>PACK 2 vol. au choix</b>	<b>230<sup>F</sup></b> Soit 115 F le volume
<b>PACK 4 vol. au choix</b>	<b>440<sup>F</sup></b> Soit 110 F le volume
<b>PACK 6 vol. au choix</b>	<b>630<sup>F</sup></b> Soit 105 F le volume
<b>PACK 8 vol. au choix</b>	<b>800<sup>F</sup></b> Soit 100 F le volume
<b>PACK 10 vol. au choix</b>	<b>1000<sup>F</sup></b> Soit 100 F le volume
<b>PACK 12 vol. au choix</b>	<b>1188<sup>F</sup></b> Soit 99 F le volume

**Les 4 Nouvelles Cassettes**



en version Française Intégrale Sortie prévue pour Fin Novembre

**Le Retour de Broly** ~~149 F~~ 139 F  
**L'attaque des bioroids (Bio Broly)** ~~149 F~~ 139 F  
**Dragon Ball Le château du démon** ~~149 F~~ 139 F  
**Dragon Ball L'aventure mystique** ~~149 F~~ 139 F  
**Pack 2 Cassettes au choix** ~~298 F~~ 270 F  
**Pack 3 Cassettes au choix** ~~447 F~~ 390 F  
**Pack 4 Cassettes** ~~596 F~~ 500 F



Jacquettes en préparation et non définitives



**Art Book DRAGON BALL Z Collector**

Enfin 7 Art Book sur Dragon Ball Z relatant toutes les aventures des héros. Attention Série limitée

Vol 1	Complete illustrations	150 F
Vol 2	Story Guide	180 F
Vol 3	TV animation Part 1	180 F
Vol 4	World Guide	150 F
Vol 5	TV animation Part 2	180 F
Vol 6	Movies & TV Specials	Fin 12/95
Vol 7	Dragon Ball	Fin 01/96



**Art Book Gozita** 129 F  
**K7 Vidéo PAL VO Gozita** 99 F  
**Animé Comics Couleur Gozita** 75 F

**Le dernier Film DBZ**  
**TAPION**  
 dans un jump Animé Collection  
 Certainement l'un des plus beau de l'année 1995  
**119 Francs le Volume**

Enfin les exploits de GOZITA (la fusion de GOKU et VEGETA). Dans le dernier FILM au Royaume des morts.  
 «Les fans vont se l'arracher»

**Animé comics japonais tout en couleurs 75 Francs le volume**



**Manga en Noir & blanc japonais**  
 42 Volumes disponibles à 39 Francs le volume



**Figurines Super Battle Collection**  
 Du Volume 1 au 9 75 Francs la figurine  
 Le volume 10 135 Francs la figurine  
 Du Volume 11 au 16 119 Francs la figurine



Full Action Kit N° 4 GOKU Ultra 259 F  
 La figurine N° 5 GOTREK N° 6 GOZITA

Figurines entièrement articulées avec vêtements souples



# AMICROPUCE

ORLEANS  
19 rue Ste Catherine

**Tel 38 68 15 50**  
TOURS  
97 Avenue de Grammont  
**Tel 47 20 56 81**



Prix Spécial  
NOËL  
K7 GOZITA  
**99 F**

**REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS**  
Tél. 38 68 15 50 Fax 38 54 87 14

## Batman Forever

Super Nes 395 F  
Megadrive 345 F



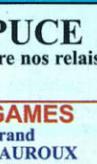
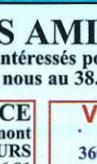
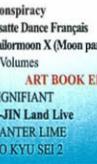
Gundam F91  
Mobile suit XM-06  
**129 F**



V-Gundam  
Mobile suit RX-93  
**129 F**



## Mangas Japonais Interdit aux - de 18 ans



### CATALOGUE COULEUR

24 Pages  
35 Francs  
Frais de port compris

### CATALOGUE GRATUIT

Pour toute  
Commande  
Supérieure à  
350 F

### MANGAS VIDEOS

GOODIES  
FIGURINES  
GUNDAM  
ART BOOK  
ROLES  
TRADING  
EROTISME  
CARTES Etc...



**GOODIES**  
Heros Collection 4 DBZ 20 F  
Photos DBZ 20 F  
Shtibai DBZ 20 F  
Les 20 Sachets + Poster 360 F  
Power Level 14 DBZ 20 F  
Cardass DBZ Série 23 25 F  
Cardass DBZ Adventure 25 F  
Les 5 Cartes 25 F  
Les 10 Cartes 45 F  
Les 20 Cartes 80 F

**Cartes de Collection DBZ**  
Ramicard DBZ 10 F  
Photos DBZ 10 F  
Shtibai DBZ 30 F  
**POGS DBZ**  
3 Géant Mats 20 F  
3 Moyen Mats 15 F  
9 Normaux 10 F  
**DIVERS DBZ**  
Sachet de 35 PP Card 27 DBZ 70 F  
Changing Cards DBZ 5 F  
Hard case PP card 27 DBZ 60 F

Kit PP car 27 DBZ 160 F  
Classeur de cartes DBZ 100 F  
Set de 5 diapositives DBZ 50 F  
Marque page DBZ 8 F  
Film Collection DBZ 5 F  
Visionneuse DBZ 60 F  
Figurine DBZ SD résines 30 F

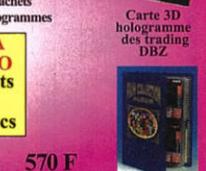
**Special ANNIVERSAIRE**  
Power Level 15 DBZ  
40 Cartes différentes  
dont 2 Brillantes 100 Francs



**PRIX ANNIVERSAIRE TRADING COLLECTION**  
114 Cartes à collectionner  
dont 12 Brillantes & 4 Hologrammes  
1 Sachet comprend 12 Cartes  
dont 1 brillante ou 1 hologramme  
1 Boîte comprend 15 Sachets  
dont 12 Brillantes & 3 hologrammes

Le Sachet 25 F  
5 Sachets avec 1 hologramme 120 F  
10 Sachets avec 2 hologrammes 230 F  
15 Sachets avec 3 hologrammes 345 F  
20 Cartes différentes dont 1 brillante 48 F  
40 Cartes différentes dont 3 Brillantes 92 F  
80 Cartes différentes dont 7 Brillantes 176 F  
La collection complète dont 12 Brillantes 440 F

**MEGA PROMO**  
4 Sachets pour  
**90 Francs**



La collection complète dont 12 Brillantes et 4 Hologrammes 570 F  
Cartes au détail à l'exception des brillantes et hologrammes 5,00 F la carte

## Cassettes vidéo SECAM

en version française intégrale

Urotsukidji Vol 1 Vol 2 Int. -18 ans 149 F/vol  
Venus Wars 145 F/vol  
Doomed Megapolis Vol 2 Vol 3 99 F/vol  
Gunnm 125 F/vol  
Cobra Vol 1 Vol 2 149 F/vol  
Saint Seiya Vol 2 2 Agard Vol 3 Abel 99 F/vol  
Shin Angel Vol 1 (Erotique) Int. -18 ans 139 F/vol  
Macross Le film 145 F/vol  
Ken le survivant 145 F/vol  
Dominion Vol 1 Vol 2 125 F/vol  
Cyber city Vol 1 Vol 2 Vol 3 105 F/vol  
Kojito Vol 1 109 F/vol  
Doomed Megapolis Vol 1 89 F/vol

## Cassettes vidéo SECAM

Sous titrée Français

Chronique de la Guerre de Lodoss Vol 1 109 F  
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol 2 Vol 3 Vol 4 109 F  
Iria vol 1 vol 2 109 F  
Mads Vol 1 109 F  
Mademoiselle Météo Vol 1 (Erotique) 109 F  
Ushio et Tora Vol 1 Vol 2 110 F  
Mamono Hunter Yohko Vol 1 Vol 2 110 F  
Ah My Goddess Vol 1 110 F  
Lemnar (Int -16 ans) 109 F  
Borgman 2058 125 F  
Slow step 125 F  
Ranna 1/2 Vol 2 109 F  
Bubblegum Crisis Vol 1 109 F

## Mangas Français NEWS

Ranna 1/2 7 vol. 37 F le vol.  
Dragon Ball 18 vol. 37 F le vol.  
Sailormoon 4 vol. 37 F le vol.  
Orion 2 vol. 76 F le vol.  
Street Fighter II 4 vol. 46 F le vol.  
Applesed 4 vol. 76 F le vol.  
Ain 13 vol. 96 F le vol.  
Crying freeman 2 vol. 46 F le vol.  
Dominion 75 F le vol.  
Black Magic 75 F le vol.  
Vido girl AI 9 vol. 39 F le vol.  
Gunn 4 vol. 39 F le vol.  
Docteur slump 3 vol. 37 F le vol.  
Nomad 2 vol. 96 F le vol.  
Striker 75 F le vol.  
Porco Rosso 3 vol. 57 F le vol.  
RG Veda 1 Vol. 45 F le vol.  
Art Book Porco Rosso 169 F le vol.  
Cyber Weapon Z N° 1 75 F le vol.

## Cassettes vidéo PAL

La clinique de l'amour (Erotique) Int. -18 ans 145 F  
Kamasutra (Erotique) Int. -18 ans 145 F

## Mangas Japonais NEWS

Dragon Ball Z 42 Vol 39 F/vol N° 42  
Ken le Survivant 27 Vol 39 F/vol  
Bastard 19 Vol 39 F/vol  
3 x Eyes 20 Vol 55 F/vol  
City Hunter 35 Vol 39 F/vol  
Sailormoon 12 Vol 39 F/vol N° 12  
Yuyu Hakusho 19 Vol 39 F/vol  
Rash 2 Vol 39 F/vol N° 2  
Orange Road 18 Vol 39 F/vol  
DNA 2 5 Vol 39 F/vol  
Gunnm 5 Vol 110 F/vol  
Street Fighter Gag Battle 75 F/vol NEW  
Zetman 1 Vol 39 F/vol NEW

## CADEAU Une Carte Dragon ball Z offerte par tranche de 50 Francs d'achat

Exemple pour une commande de 159 Francs 3 cartes offertes

C9511 Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au 38 68 15 50  
Bon de commande par téléphone au 38 68 15 50 ou sur papier libre

NOM ..... Prénom .....

Adresse .....

Ville ..... Code postal .....

Voire N° de téléphone .....

DESIGNATION	PRIX

Signature des parents pour les mineurs

Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire

Date de commande TOTAL A PAYER

Mode de paiement  Chèque bancaire  Contre-remboursement + 45 F  
 Carte bancaire (16 Numéros) Chèques et cartes débités le jour de la livraison

Carte N° ..... Date expiration .....

Toutes les commandes sont livrées par colisissimo entreprise dans la limite du stock disponible  
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix réservés sans priorités. Tous les mangas ont des 2 pages dont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

## LES RELAIS AMICROPUCE

Revendeurs si vous êtes intéressés pour rejoindre nos relais  
Contactez nous au 38.68.15.50

**AMICROPUCE**  
97 av de Grammont  
37000 TOURS  
Tél. 47.20.46.81

**VIDEO - GAMES**  
Rue Bertrand  
36000 CHATEAUBOUX  
Tél. 54.07.86.52



A retourner à :  
**AMICROPUCE**  
19 rue Ste Catherine  
45000 ORLEANS

# Doom

Avec cette version Playstation, Doom atteint son apogée. Williams, qui s'est occupé de la conversion, a, passez-moi l'expression, mis le paquet sur les graphismes, peaufinés jusque dans le détail. Pour preuve, des effets d'ombre et de reflet de lumière sur les décors des niveaux font leur apparition. Les monstres n'ont pas changé et sont toujours aussi affreux et dangereux. Grâce aux capacités techniques de la Playstation, la pixélisation des sprites et des décors a pratiquement disparu. Bonjour le lifting! La bande-son est également à la hauteur: de qualité CD, les mélodies vous glaçant le sang. Les bruitages sont du même niveau et leur qualité a été rehaussée grâce à quelques effets d'écho et de réverbération absolument saisissants. Côté niveaux, sachez que Doom sur Playstation en disposera d'une cinquantaine: on trouvera les meilleurs de Doom 1 et de Doom 2 des versions PC et Macintosh, ainsi que quelques nouveaux mondes spécialement créés pour la Playstation! Croyez-moi, on va

se régaler. Enfin, il sera également possible de jouer à plusieurs simultanément. Il faudra se munir d'une Playstation par joueur, d'une télévision par console et d'autant de jeux que de joueurs. Vivement le mois prochain. J'entends déjà A.H.L. crier: "Je le crois pas, ça!"

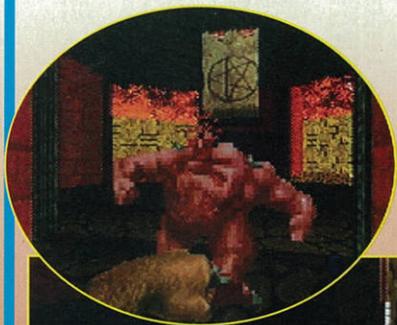
WILLIAMS/PS  
SHOOT'EM UP GORE  
fin novembre



*Il est pas beau, de profil, mon p'tit monstre?*



*Cette couleur verte de l'écran vous indique que vous êtes insensible aux radiations émises par certaines surfaces radioactives.*



*40, 41 et 42...!  
Pas une dent  
ne manque...  
pour l'instant!*



*Les Imps tirent leur force de deux éléments: ils crachent des boules de feu et ils n'attaquent jamais seuls. Les lâches!*



*Les graphismes sont plus fins et plus soignés: on remarque un reflet de lumière sur le canon du fusil à pompe. Les monstres vont en faire les frais.*



La mitrailleuse fait toujours autant de dégâts.

Dites "trente-trois"... Ah, je vois, c'est un problème de gorge, il va falloir que je vous ouvre le ventre, monsieur. Rassurez-vous, cela ne fait pas trop mal.



Doom ne serait pas Doom sans les démons. Sur Playstation, on se rend vraiment compte de leur laideur.



Les monstres sont parfois partiellement visibles. Voyez-vous celui qui est face à vous, légèrement sur la droite?



# Fantaisy Games

52 rue de l' université 69007 LYON  
Tel. 72 71 34 44 Fax. 72 71 34 45

Offre Spéciale

Accessoires indispensables de la console PSX.

Grossiste en Goodies DBZ

Cable péritel RGB et Control Pad = 250F

Pourquoi le cable RGB, alors qu' elle en a déjà? Parce que la qualité d'image est meilleure et en plus multistandard.

Très grand choix de jeux PSX en Fr. et Imports neufs et occasions.

Console PSX Fr. 2099F  
Garantie 1 an.

Spécialiste en Goodies Dragon Ball Z. Cardass Power Level, DP, Hero Coll. et Pog DBZ  
Grand choix de vidéo en Français et en Anglais.

Pour commander, envoyez nous le règlement et 30F de frais port à Fantaisy Games VPC  
66, av. Jean Jaures 69007 Lyon

# City Games

44 Av. d' Ivry Centre com. Olso  
75013 Paris

Tel: 1 45 86 23 88 Fax. 1 53 79 25 48

Spécialiste de consoles PSX.  
Grand choix de Jeux Imports et de version Française.

Accessoires indispensables pour toute console PSX :

Cable RGB et 2<sup>ème</sup> pad = 250F

Nouveauté à partir de 349F, jeux imports maxi 499F et jeux occas. à partir de 150F

Import en direct de Goodies DBZ. (Cardass, Pog, Poster, CD audio Vidéo et figurines.) Revendeurs contactez nous.

City Games : tout à meilleur prix !!!  
Cardass DBZ à 1F et 10 Pog DBZ pour 8F.  
Poster à 10F. CD audio à partir de 98F

## QUELQUES NOUVEAUTÉS



Au début du jeu, on vous explique l'utilité et les caractéristiques des œufs, qui varient selon de leur couleur.



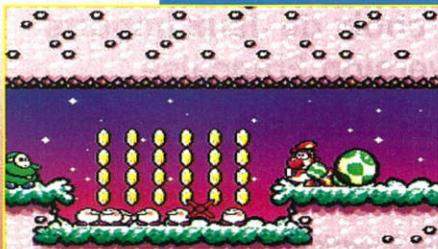
De nombreux jeux-bonus parsèment les niveaux.



En avalant une pastèque, Yoshi peut en cracher les graines et, ainsi, démolir des murs de sable.



Rassemblez toutes les fleurs et les pièces rouges pour avoir accès aux niveaux secrets.



La croix permet de viser avant de lancer un œuf. Les gros œufs font un malheur!



Les intempéries, comme la neige ou la pluie, apportent un peu de variété aux graphismes.

# Super Mario Yoshi's Is



Comme il se doit, les niveaux secrets sont particulièrement difficiles.

**Il peut voler, il peut gober des ennemis et les recracher ou les transformer en œuf, se métamorphoser en hélicoptère, en train, en voiture, en sous-marin et en char à taupes... Mais qui est cet être singulier? Tout simplement le baby-sitter de Mario: Yoshi!**

Mario n'est encore qu'un bébé lorsqu'il est recueilli par les Yoshis sur leur île. D'ailleurs, le bambin débambule dans les niveaux juché sur le dos d'un copain Yoshi. Cet immense jeu de plates-formes met ainsi les Yoshis en vedette, puisque chaque niveau est l'occasion de diriger un nouveau Yoshi aux aptitudes particulières. Bébé Mario, lui, ne fait pas grand-chose, si ce n'est d'être régulièrement kidnappé dès lors que sa monture se fait toucher. Dans ce cas, le Yoshi a un temps donné pour toucher le bébé, qui s'envole, et le récupérer. Cela dit, bébé Mario peut devenir le héros principal grâce à de super-étoiles qui le transforment en mini super-héros! A cet instant, c'est lui que vous dirigez et non Yoshi. Dès qu'il est transformé, Mario est invincible et peut voler, grimper aux murs, etc., mais seulement pendant un temps donné. Le but du jeu est d'amener Mario à un nouveau Yoshi à la fin de chaque niveau, tout en déjouant les tentatives de kidnapping. Et ce n'est pas facile...

## Encore plus de secrets

Le jeu est composé de six mondes, divisés chacun en huit niveaux plus deux niveaux secrets, accessibles si vous avez atteint les 100% à tous les autres niveaux du monde en question... Pour réussir ce challenge, il

# Mario World 2: Land

NINTENDO/SNIN  
PLATES-FORMES  
décembre

PREVIEWS

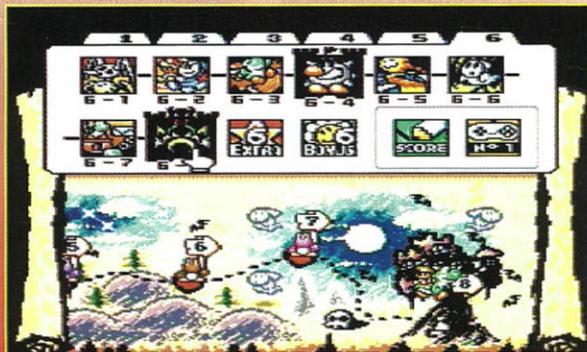
Si Yoshi gobe un nuage cotonneux, l'écran se déforme totalement. Le bruitage n'est pas mal non plus...



Tous les textes sont en français.



Ce seau dissimule un bonus particulier.



Rêvez devant cette photo... Vous n'êtes pas près d'y arriver!



Les fantômes sont de retour: si vous leur tournez le dos, ils viennent sur vous.

suffit de ramasser toutes les fleurs et les pièces rouges des lieux traversés mais, évidemment, certaines d'entre elles sont bien cachées! En plus des soixante niveaux du jeu, de nombreux tableaux-bonus secrets proposent une série de petits jeux de hasard ou des séquences qui font appel à vos réflexes. Encore faut-il trouver la clef qui en ouvre la porte. Un nouveau Mario décidément riche en détails originaux. Et tous les textes sont en français!

## Le Super FX 2

Grâce au Super FX 2 de la cartouche, Miyamoto offre, avec ce nouvel épisode de Mario, des graphismes surprenants avec des effets de 3D, des sprites qui grossissent démesurément, des métamorphoses en temps réel, des rotations, des zooms, des déformations d'écran... La SNIN dans tous ses états, comme vous ne l'avez encore jamais vue! Le Mode 7 de la console est également mis à l'honneur dans l'introduction du jeu. Un nouveau Mario est toujours un événement, et cette mouture ne fait pas exception à la règle.

## La Playstation de Sony

Versión européenne officielle !

Console livrée avec 1 Control Pad



### Caractéristiques

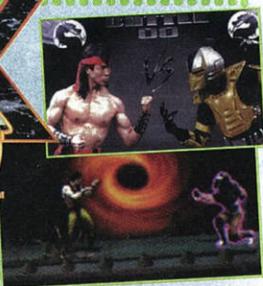
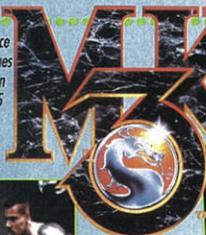
- CPU : 32 Bits RISC chip @ 33 MHz
- Animation : 66 millions de Pixels/s
- Affichage : 640 x 480 haute résolution
- Graphismes : 16 millions de couleurs, polygoniser et processor 32 Bits spécialisée en animation 3D (380 000 polyg./s), mapping gourauding en temps réel, zoom, rotations, effets spéciaux
- Son stéréo laser.

## AIR COMBAT

15 Avions  
17 missions Une simulation de vol hyper rapide qui décoiffe lors des différents moments de bombardement et d'interception.



Une nouvelle version de ce fantastique hit ! Graphismes exceptionnels et animation démente ! Retournez 15 personnages dans des combats plus gares que jamais.



## NEW DISCWORLD



Un long jeu d'aventure tiré de l'oeuvre de Terry Pratchett, un écrivain anglais célèbre pour son humour ! 80 lieux à visiter à la recherche de différents objets !

## HIT 3D LEMMINGS



100 tableaux différents inédits sur 4 niveaux de difficulté ! La 3 D donne à ce grand classique du jeu vidéo une dimension nouvelle !

## NEW 鉄拳 TEKKEN

Un jeu de combat vraiment fabuleux: 17 personnages possédant chacun des dizaines de coups.

## NEW Destruction derby

Une super course de stock car où tout est permis ! Des moments à vivre incomparables grâce au Câble de Connection Playstation.



## DOOM

Incontestablement la meilleure adaptation de ce hit sur console ! Une référence, tant pour les graphismes, la fluidité, la bande son, les effets de lumière ! Incontournable !



## HIT RIDGE RACER



La course de voiture sur console. Identique à l'arcade, vous avez une fabuleuse sensation de pilotage grâce aux graphismes extraordinaires et à la fluidité de l'affichage.

## NEW RAYMAN



Six mondes délectants et colorés pour une soixantaine de niveaux : Un jeu de plateforme génial dans lequel vous êtes en quête du Grand Protoon !

## LES ACCESSOIRES PLAYSTATION

### CÂBLE DE CONNECTION

Avec ce câble, connectez 2 Playstation pour les jeux à joueurs multiples ! Wipe out et Destruction Derby sont les 2 premiers jeux à en bénéficier.

### CARTE MEMOIRE

La carte mémoire sert à lire et sauvegarder les données de jeu (les scores ou sa progression dans un jeu d'aventure). Elle se connecte au dessus du port manette et contient 15 blocs mémoires. Elle se connecte au dessus du port manette et contient 15 blocs mémoires.

### MANETTE ASCII

Un nouveau design, différentes options supplémentaires (tir accéléré, ou mode pause) cette manette sera la manette des jeux d'action intenses !

### NEGCON (Namco)

Conçue à l'origine par Namco pour Ridge Racer et CyberSled, cette manette est en 2 parties pouvant tourner autour d'un axe central.

# MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

## DAYTONA USA

Une réalisation impressionnante avec des graphismes en 3D remarquables !



**La Console Saturn  
+ Daytona USA  
+ 1 Joypad 2590 F**



**Mémoire de sauvegarde des jeux intégrée !!**

### SATURN FRANÇAISE CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- 3 processeurs Risc Hitachi 32 Bits (+ 5 Microprocesseurs)
- Ram : 32 M Bits • Rom : 4 M Bits • Son stéréo laser - PCM Yamaha - 32 canaux
- Graphismes : 320 \* 244 \* à 704 \* 480 en 16 millions de couleurs. 500 000 polyg./s
- Lecteur de CD Rom double vitesse (300Ko/s) • Compatible CD audio, CD photo, CD vidéo (carte MPEG), CD graphics.
- Mapping, flat shading, gouraud shading, zoom, rotation, 5 plans de scrolling

## NEW RAYMAN



Six mondes déformés et colorés pour une soixantaine de niveaux : Un jeu de plateforme génial dans lequel vous êtes en quête du Grand Protoon !



## HIT MYST

Un jeu d'aventure aux graphismes exceptionnels ! Des énigmes difficiles à résoudre dans une île mystérieuse ...



## HIT PANZER DRAGON



Une aventure extraordinaire ! Une chevauchée fantastique sur un Dragon à l'assaut d'ennemis innombrables !

# MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



**SHINOBI X**  
9 niveaux d'action pure ! Votre Ninja possède 20 mouvements, 3 sorts magiques et une multitude d'armes.



**NEW NBA TE**  
Plus de 100 stars de NBA, plus de personnages cachés et surtout des bômes à récupérer sur le terrain qui vous étonneront !!



**HIT VIRTUA FIGHTER**  
Une adaptation fidèle de l'arcade d'un jeu de combat fantastique : 8 personnages avec leur grande variété de coups et de niveaux.

Ouverture d'un nouveau magasin Micromania  
**MICROMANIA PARINOR**  
Centre Commercial Parinor - Niveau 1  
93006 AULNAY SOUS BOIS - Tél. 48 65 35 39

Micromania Montparnasse double sa surface avec le nouvel espace 32 bits et PC CD Rom !!! **NEW**

- |   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| <b>MICROMANIA BVD DES ITALIENS</b><br>Passage des Princes<br>5, boulevard des Italiens<br>Paris 2 <sup>e</sup> - Tél. 40 15 93 10 | <b>MICROMANIA MONTPARNASSE</b><br>126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07 | <b>MICROMANIA VELIZY 2</b><br>Tél. 34 65 32 91          | <b>MICROMANIA LILLE V2</b><br>Tél. 20 05 57 58  |
| <b>MICROMANIA EVRY 2</b><br>Tél. 60 77 74 02  | <b>MICROMANIA FORUM DES HALLES</b><br>Tél. 45 08 15 78                                | <b>MICROMANIA LA DEFENSE</b><br>Tél. 47 73 53 23        | <b>MICROMANIA EURALILLE</b><br>Tél. 20 55 72 72 |
| <b>MICROMANIA LES ULIS 2</b><br>Tél. 69 29 04 99  | <b>MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES</b><br>Tél. 42 56 04 13                                  | <b>MICROMANIA NICE ETOILE</b><br>Tél. 93 62 01 14       |   |
|   | <b>MICROMANIA ROSNY 2</b><br>Tél. 48 54 73 07   | <b>MICROMANIA LYON LA PART-DIEU</b><br>Tél. 78 60 78 82 |   |

**3615 MICROMANIA**  
Tout le catalogue des jeux !!  
(1,27 F. la minute)



**GRATUITE** avec le 1<sup>er</sup> achat !!  
De nombreux privilèges avec la Mégacarte  
et 5% de remise\* sur des prix canons !

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

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

Nom .....  
Adresse .....  
Code postal ..... Tél. .... Ville .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration .....  
Signature : .....

Commandez par tél. 92 94 36 00  
**OUVERT DE 8H à 19H**  
**DU LUNDI AU VENDREDI**

\* Seul sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F  
**IMPORTANT :** Les prix indiqués sont valables jusqu'au 2 décembre 95.  
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

- Règlement :** Je joins  Chèque Bancaire  CCP  Mandat-lettre  
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif) .....
- Entourez votre ordinateur de jeux :  PC 3 P  PC CD Rom  Megadrive  Super Nintendo  Playstation  Saturn

# NBA Give'n Go

**K**onami fait très fort avec ce nouveau jeu de basket sur Super Nintendo. Graphiquement, c'est du jamais vu. Les sprites sont d'une taille incroyable et l'animation est

correcte - même si elle est parfois un peu lente, cela ne nuit pas à l'action. Au niveau des options, Konami joue la carte de la variété, puisque ce n'est pas moins de quatre modes de jeu - Exhibition, Arcade, Season et Playoffs - qu'il vous propose, ainsi qu'une option Trade, grâce à laquelle vous pouvez échanger des joueurs en vue de constituer des équipes de battants (notez que les noms des vrais joueurs ont été conservés, ainsi que les statistiques qui y affèrent). Les commentaires sont de qualité et l'ambiance sonore digne des plus grandes rencontres. Ne loupiez sous aucun prétexte le test le mois prochain.



Vous pouvez choisir d'activer ou de désactiver tel ou tel type de faute.

Le mode Replay s'active automatiquement après de belles actions.



Dans le mode 1 joueur - vous pouvez jouer à quatre -, le panier dans lequel cet audacieux gaillard est en train de marquer, c'est le vôtre. Dommage.



Le mode de visualisation offre une profondeur de champ appréciable. Ici, vous pouvez sélectionner le joueur à qui vous adressez une passe.

**KONAMI/SNIN  
BASKET  
décembre**

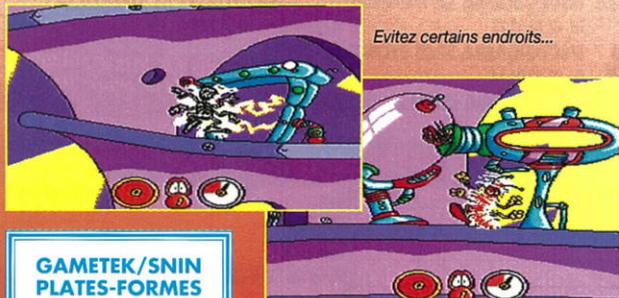
# Frantic Flea

**T**out le monde vit heureux et en paix sur la planète Flea, peuplée de puces.

Ces charmantes bêtes ont deux jambes et quatre bras, ce qui provoque la fureur de leurs ennemis, les Insideos (eux n'ont qu'une jambe en tout et pour tout!). Jaloux, ces derniers attaquent les minuscules puces et les détiennent prisonnières sur leur vaisseau, le Destructokton. Cette histoire délirante est l'occasion pour Gametek de composer un jeu de plates-formes aux graphismes typiques des dessins animés américains. Le héros, Frantic, est une puce géante qui a grandi grâce à une machine étrange trouvée dans le labo du vaisseau. Désormais, Frantic doit sauver ses compatriotes en ramassant un certain nombre de puces tout au long des 18 niveaux du jeu. Doté d'une animation variée, Frantic actionne divers mécanismes et conduit parfois un étrange véhicule pour progresser.



Les ennemis n'ont qu'une seule jambe, c'est leur malheur!



Évitez certains endroits...



Encore vingt puces à trouver avant la porte de sortie.

Frantic peut courir. Il peut aussi tomber!

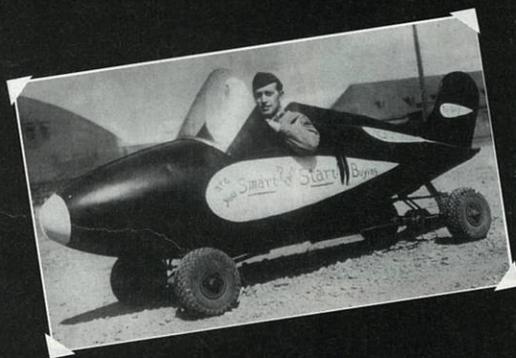
Grâce à son attaque tournoyante, Frantic assomme les ennemis à tour de bras.

**GAMETEK/SNIN  
PLATES-FORMES  
décembre**



# NOVASTORM

VOL AU DESSUS D'UN NID DE....



Sony Interactive Europe Hot Line: 1-44 40 64 55

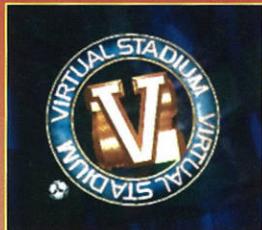
Disponible Sur



"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Novastorm™ is a trademark of Psygnosis Ltd. Published by Psygnosis Ltd.

# Electronic Arts: à fond la forme!



Le Virtual Stadium,  
fer de lance  
d'Electronic Arts.

*La fin de l'année s'annonce musclée chez Electronic Arts. Leur nouvelle gamme sportive sur 32 bits bénéficie de techniques de programmation révolutionnaires. Encore des médailles d'or en perspective.*

Galvanisés par les 32 bits, les programmeurs de la gamme sport d'Electronic Arts au Canada ont conquis la troisième dimension. Ils ont mis au point un nouveau système de développement connu sous le nom de Virtual Stadium. Appliqué à toutes les simulation sportives, le Virtual Stadium permet de recréer un véritable environnement en trois dimensions. Chaque élément, que ce soit le décor, le terrain ou les joueurs, est géré comme un objet 3D à part entière. Il en découle un réalisme inégalé jusqu'ici. Mais le Virtual Stadium n'est pas seulement un nouvel outil graphique. C'est un ensemble de techniques de programmation qui comporte

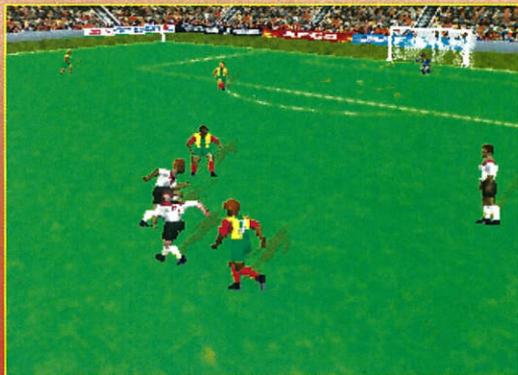
aussi des innovations audio et vidéo. Le TGV, programme de compression vidéo très performant sur Saturn (trouvaillé d'un programmeur français) en fait partie, et l'intelligence artificielle est grandement améliorée. Le Virtual Stadium devrait vite s'imposer comme un nouveau standard de qualité pour les simulations sportives. Prévu pour la fin novembre, FIFA 96 en sera le premier bénéficiaire sur Saturn et Playstation, suivi de PGA Tour Golf sur Playstation et 3DO. Pour les fêtes de fin d'année, le père Noël aura dans sa hotte NHL 96 pour les deux consoles 32 bits et NBA Live '96 sur Playstation. Vive le sport!



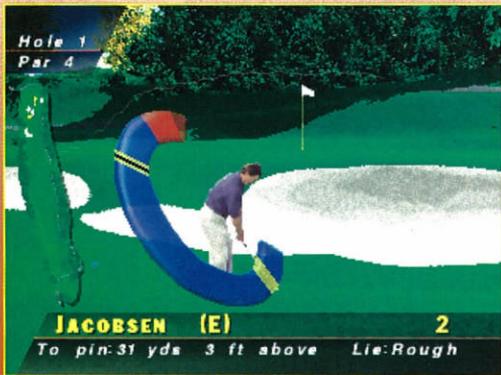
Un nouveau monde en 3D s'ouvre à vous.



NHL '96 sur Playstation risque de révolutionner les simulations de hockey.



FIFA Soccer 96 sur Playstation semble très réussi. Admirez les ombres des joueurs.



PGA Tour Golf 96 sur Playstation. La version PC est déjà disponible.

JACOBSEN (E) 2

To pin: 31 yds 3 ft above Lie: Rough

# DRAGON BALL Z

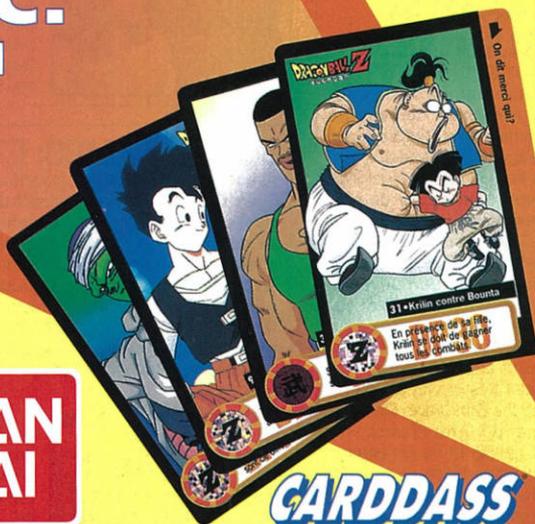
ドラゴンボール

## CARDDASS<sup>®</sup> DRAGONBALL Z.

SI TU VEUX LES  
COLLECTIONNER  
COLLECTIONNE  
D'ABORD LES PIÈCES  
DE 1 FRANC.

EN DIRECT DU JAPON  
ENFIN EN FRANÇAIS

Vite ! Les machines à distribuer les Carddass débarquent en France\* chez les marchands de jouets et les points presse. Pour 2 francs (2x1 franc), tu tires une carte et tu entres dans la bagarre ! A toi de jouer !

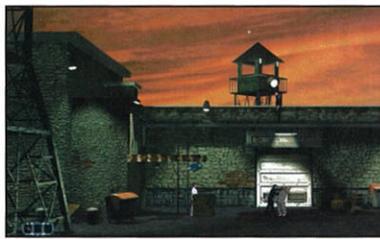


## SEGA RÉVISE SES PRIX À LA BAISSÉ...

Nous vous annonçons le mois dernier qu'une configuration avec la Saturn et les jeux Virtua Fighter et Victory Goal serait disponible dans le courant du mois d'octobre pour 3 390 francs - ce qui était le prix de la console avec un seul jeu. Aujourd'hui, Sega annonce que l'ensemble Saturn + Virtua Fighter descendrait sous la barre fatidique des 3 000 francs - 2 990 francs pour être précis -, ce qui ne fait plus que quelque 500 francs de différence avec le prix de la Playstation. De plus, Sega assure que la carte vidéo MPEG sera disponible, fin octobre, pour un prix avoisinant les 1 200 francs. Par ailleurs, Sega Japon proposera dans le courant de l'année prochaine un modem pour la Saturn qui permettra à son utilisateur de se brancher sur le réseau des réseaux, Internet (voir la rubrique "Cyberpotins"), et plus tard de jouer en réseau. La Saturn capitalise sur son côté multimédia, et ce n'est pas forcément un mal.



*Chronicle of the Sword (Psygnosis, Playstation, janvier).*



## PSYGNOSIS: LA GRANDE AVENTURE!

Psygnosis reste l'un des acteurs les plus prolifiques sur le marché de la Playstation. Après WipEout, Destruction Derby, Discworld, on attend de cette société une pléiade de nouveaux titres: Sentient, Krazy Ivan, La Cité des enfants perdus, Chronicle of the Sword et Parasite, entre autres. Tous ces jeux sont développés simultanément sur PC CD-Rom... Les deux premiers jeux à voir le jour, au mois de janvier, seront Parasite et Chronicle of the Sword. Le premier est un jeu de plates-formes/aventure à la Flashback dans lequel vous allez devoir trouver un antidote au virus qui vous a été injecté. Le second, dans la grande tradition héroïque-fantasy, use de la 3D pour un résultat simple mais efficace.

*Parasite (Psygnosis, Playstation, janvier).*



Cette séquence n'est pas sans rappeler le film "Le Retour du Jedi". Remarquez au passage la qualité des graphismes.

## GAAN TA TUKINAE?

Argonaut Software, à qui l'on doit, entre autres, Vortex sur Super Nintendo, développe actuellement Alien Odyssey sur PC CD-Rom et distribué par Philips Media, concepteur de programmes pour CD-I, CD-Rom et Vidéo CD, ce jeu vous invite à incarner Psaph, chercheur scientifique en quête de nouveaux mondes. Arrivé par accident sur un lointaine planète, vous êtes sauvé par Gaan Ta Tukinae, un humanoïde aux allures bizarres... Reprenant le système de jeu de Alone in the Dark, Alien Odyssey dispose de graphismes de grande qualité et de séquences en Full Motion Video du plus bel effet. Encore au stade de la programmation, le jeu devrait être disponible sur Playstation au début de l'année prochaine.

## SI LES FANTÔMES EXISTAIENT, ÇA SE SAURAIT!

Le film du gentil fantôme, "Casper", est sur vos écrans - les effets spéciaux sont remarquables - et Interplay figole déjà le jeu sur Saturn, Playstation et 3DO. Casper doit explorer toutes les pièces de l'antique demeure qu'il hante pour retrouver les vingt éléments qui lui permettront de reconstituer la géniale invention de son père. Ainsi, il révélera peut-être un vrai petit garçon... En attendant, Casper se métamorphose en différents objets au cours de son aventure et les effets de transparence sont très bien réalisés. Il faudra attendre le début de l'année prochaine pour le voir tourner sur vos consoles...



Dans le film, l'adorable Christina Ricci devient l'amie que Casper attendait depuis une éternité.

## SCORE GAMES: ET DE DIX!

Avec trois nouvelles inaugurations de boutiques, Score Games compte maintenant dix lieux de vente. Dans ces espaces ludiques, on trouve un vaste choix de jeux neufs et d'occasion (plus de 50 000 jeux disponibles en permanence), un rayon goodies, toutes les consoles existantes, et des productions CD-Rom!

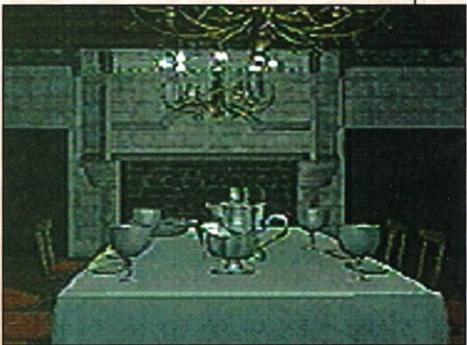
- Score Games Versailles, 16, rue de la Paroisse, 78 100 Versailles (tél.: 39 50 51 51)
- Score Games Amiens, 19, rue des Jacobins 80000 Amiens (tél.: 44 20 52 52)



- Score Games Saint-Denis, 6, passage des Arbalétriers, 93000 Saint-Denis (tél.: 36 68 56 86)

## DEVINE QUI VIENT DÎNER CE SOIR?

Un jeu d'aventure signé Acclaim, tout en images de synthèse précalculées pour les 32 bits, débarque: D's Dining Table! Directeur d'un hôpital, le père de Laura est devenu fou et a pris des malades en otage après en avoir tué quelques-uns... La jeune femme part en quête d'indices pour comprendre le geste de son géniteur dément. Le surmaturel est au rendez-vous et certaines images sont délicieusement gore! Le temps vous est compté pour dénouer l'intrigue et plusieurs fins sont possibles. Ambiance...



*D's Dining Table - Saturn, début 96.*



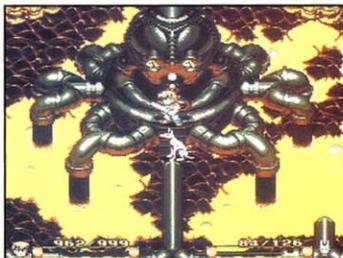
*Que recèle ce secrétaire?*

## SECRET OF EVERMORE

Après des années de recherche, un inventeur et son équipe parviennent à se catapultier dans un monde étrange qu'ils nomment Evermore. Mais les forces du Mal les retiennent prisonniers à jamais... Des années plus tard, un jeune garçon et son chien passent à leur tour dans la dimension d'Evermore. C'est l'occasion d'une formidable aventure sur Super Nintendo, avec tous les ingrédients qui font le succès des jeux Nintendo du genre, à savoir l'acquisition d'armes, d'armures, d'objets et de multiples sorts de magie au rythme de la progression du héros. Mais, cette fois-ci, le chien a aussi un rôle important à jouer...



Secret of Evermore  
(Nintendo, SNIN, janvier).



Secret of Evermore, le nouveau jeu de rôles  
de Nintendo of America.

## SONY EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ VOUS...

... et fait très mal. 40 000 pièces, pas moins. Sony a réussi à vendre, en l'espace de quatre journées à peine, près de 40 000 consoles (selon le constructeur). Les revendeurs n'en reviennent pas. Sega doit se faire du souci. Et beaucoup n'y comprennent rien... A Consoles+, nous avons mené notre petite enquête: la majorité des magasins contactés sont d'accord sur une chose: la Playstation est une bien meilleure affaire que la Saturn en termes de vente (en Angleterre, pour une commande de Saturn, il y a dix commandes de Playstation)... Est-ce un effet ponctuel, est-ce le reflet d'une campagne de pub plus soutenue (voir photo)? Toujours est-il que Sony a pris un bien meilleur départ que Sega.

Le Comité Anti Playstation (CAP) sera le leitmotiv des cinq spots télévisés de la campagne de pub de la Playstation. A titre d'information, sachez que Sony a dépensé plus de 50 millions de francs en marketing pour lancer sa console...



## STRIKER 96, EN 95 SUR PLAYSTATION!

Que les amateurs de football se réjouissent: le jeu Striker 96 est quasiment terminé sur Playstation. Ce soft, que l'on connaissait sur Super Nintendo sous le nom de Eric Cantona Football, prend toute sa dimension sur la nouvelle console 32 bits. Les animations sont fluides et rapides, les angles de vue multiples et les options innombrables. Les "footeux" n'auront que l'embaras du choix pour Noël!



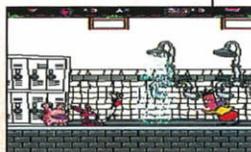
Striker 96 (WIE,  
Playstation, Noël).

## AHH REAL ZOOPT PHANTOM!

L'éditeur Viacom propose trois nouveaux jeux. Phantom 2040 (MD et SNIN) ainsi que Ahh Real Monster (SNIN) sont tous les deux tirés de dessins animés sévissant sur la chaîne anglaise Nickelodeon. Le premier met en scène un combattant masqué dans un jeu d'action/plates-formes plutôt classique mais riche en niveaux. Ahh Real Monsters, quant à lui, se démarque par une rapidité d'action exemplaire, et par une permutation des trois personnages principaux en vue d'accomplir des actions spécifiques. Un Ren and Stimpy en plus intéressant... Le dernier des trois jeux de Viacom, distribué par CIC Vidéo, est un jeu de réflexion assez sympathique au titre évocateur, Zoop. Dans celui-ci, vous aurez à empêcher les rangées de pièces de s'approcher trop près du carré central dans lequel vous êtes, en jouant sur les couleurs, et votre doigté.



Zoop (Viacom,  
MD, décembre).



Ahh Real Monsters  
(Viacom, SNIN, novembre).

## COIN-OP Jeux Vidéo Import Japon-USA



### GOODIES

- Mangas
- CD
- K7 Video Pal/NTSC
- Dragon Ball Z
- Yu-Yu Hakusho
- Ranma 1/2
- Sailor Moon
- etc...

Réparations / Modification  
MegaDrive (50-60Hz)

## Sega-Nintendo-Nec-Sony-3DO

Megadrive - 32x - Saturn - SNes - Duo-RX - PC-FX - Playstation

1022 Chavannes<sup>S</sup>/Lausanne

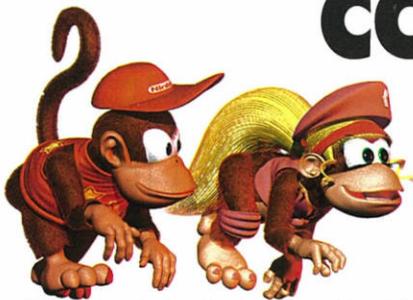
Tél: (0) 21/636.08.50

Fax: (0) 21/636.08.50

S U I S S E

# DONKEY KONG COUNTRY 2

**Pendant les trois premiers mois de vente, une cartouche de Donkey Kong premier du nom était vendue toutes les secondes dans le monde! Les sept millions d'exemplaires vendus témoignent du succès incroyable des aventures du gorille. Place à la suite de ce hit sur Super Nintendo, nommée comme il se doit Donkey Kong Country 2...**



## DIDDY ET DIXIE À LA RESCOUSSE

Paisiblement allongé sur son transat face à la mer, Donkey sirote un milk-shake à la banane en rêvant de ses aventures passées. Soudain, une horde de Kremlings se jette sur lui et l'assomme. Trou noir. C'est en allant le rejoindre que Diddy et sa dulcinée, Dixie, s'aperçoivent de l'odieux forfait. Le fameux trésor de bananes est demandé en rançon par les Kremlings, mais, ça, il n'en est pas question! Diddy part alors prouver que lui aussi peut être un véritable héros: il va sauver Donkey, foi de chimpanzé! Dixie refuse de le laisser partir seul à l'aventure. Encore une histoire d'amour...

### Les deux D dans la tourmente

Deux graines de héros doivent désormais faire leurs preuves sur la nouvelle carte du pays de Donkey. Le système de sauvegarde est identique à celui du premier épisode et toute la famille Kong est prête à vous aider dans votre tâche... si vous avez de quoi les payer en bananes! Eh oui, maintenant les renseignements, la sauvegarde, le jeu-bonus, etc., ça se monnaie! Ce qu'ils sont radins, dans cette jungle! Diddy et Dixie ramassent donc autant de bananes que possible sur leur trajet. Les deux tourtereaux peuvent jouer à deux en équipe - on change de leader en cours de niveau en appuyant sur Select -, mais aussi en compétition, auquel cas vous jouez à tour de rôle et c'est à qui traversera le plus de niveaux au plus vite. Bien entendu vous pouvez aussi jouer seul avec le duo Diddy et Dixie en alternance.

ralenti ou tourner et frapper ainsi les ennemis de sa natte! Diddy n'est pas en reste avec sa grande roue, une attaque toute personnelle qui renverse les ennemis et lui permet de sauter plus haut à partir d'un rebord. Le jeune chimpanzé attrape et lance aussi des barils, mais utilise également certains ennemis comme projectiles. Diddy et Dixie peuvent à l'occasion se servir l'un de l'autre en se lançant pour attaquer ou atteindre des endroits inaccessibles. Une fière équipe! Leur longue aventure est composée de niveaux inédits, de mondes aux noms mystérieux comme le Galion de la Galère, le monde perdu, la forêt hantée, Kremland Dingo (une fête foraine)... Les Bonus Stages variés avec sept animaux différents, les petits jeux et les passages secrets sont bien entendu légion.



Grâce aux 32 mégas de la cartouche, ce nouveau Donkey Kong démontre les mêmes capacités techniques que le premier épisode: modélisation, rotations, graphismes et animation de premier choix sont au programme de cette sacrée aventure.



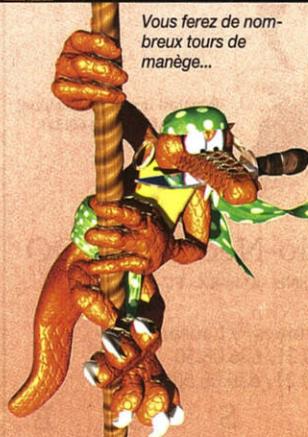
*Vous ferez de nombreux tours de manège...*

### Actions et niveaux inédits

Si les deux chimpanzés savent courir, nager et grimper aux lianes à merveille, chacun d'entre eux est doté de pouvoirs particuliers. Honneur aux dames avec la blonde Dixie, qui arbore une sublime queue de cheval. Cette chevelure lui permet de lancer les barils au-dessus de sa tête. Mais les atouts de la queue de cheval ne s'arrêtent pas là: grâce à elle, Dixie peut aussi faire l'hélicoptère pour descendre au

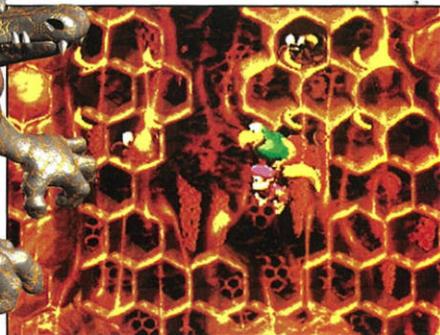
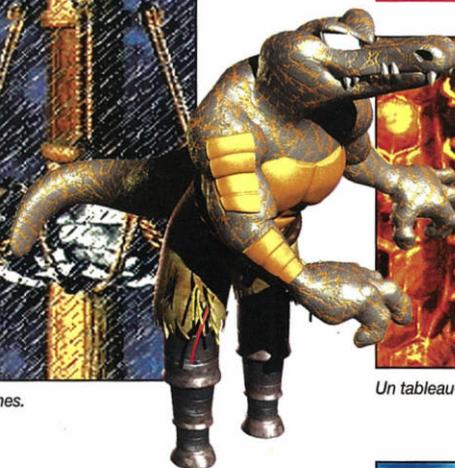


*Nos chimpanzés nagent comme deux poissons dans l'eau.*





Diddy grimpe aux cordages pour s'emparer des bananes.



Un tableau-bonus où Diddy vole avec un perroquet.



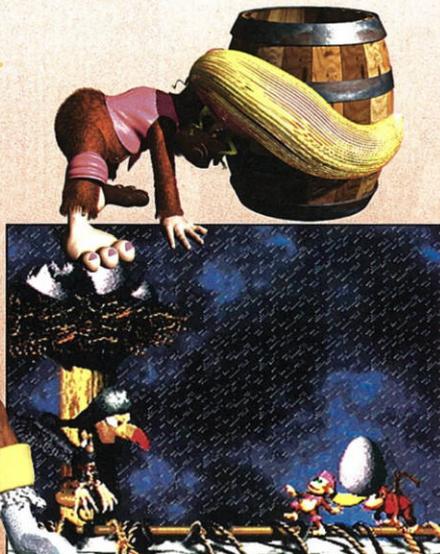
Nos héros se mettent dos à dos pour se lancer mutuellement sur les ennemis.



Diddy et Dixie ont recourt à des talents différents pour faire face aux ennemis.



Une soirée de tempête fort bien rendue graphiquement.



Dixie en lutte contre le premier boss: grâce à sa couette, la belle lance un œuf sur le pirate.

# DRYLAND, LA TERRE PROMISE



Kevin, le Mariner, cache des ouïes derrière ses oreilles.



La mère adoptive d'Enola. Le vendredi, elle croque du poisson...

L'atoll artificiel est "la plus grande structure flottante articulée au monde", dit le chef décorateur du film.

*Kevin Costner, sempiternel héros sans peur et sans reproche, incarne une nouvelle fois un homme à son image, énigmatique et solitaire, errant cette fois-ci au cœur de la Grande Bleue sur son majestueux trimaran aux voiles rapiécées.*

Car de terre, il n'y en a plus en l'an 2500: la fonte des pôles a couvert le globe d'une unique étendue d'eau et aucune ligne n'apparaît à l'horizon entre ciel et mer. Et pourtant si: ici et là, des rescapés se sont réunis sur des atolls artificiels fabriqués à partir de débris du cataclysme terrien. Ces hommes s'appellent des Atollers, personne ne s'est creusé la tête pour leur trouver un nom, et ils vivent démunis, se sachant condamnés, à court terme, faute de ressources. Certains d'entre eux rêvent de la mythique "Dryland", la terre, le sommet montagneux qui aurait survagé. Le paradis retrouvé avec des torrents d'eau douce, de la végétation, des arbres, le chant des oiseaux et le galop des chevaux sauvages...

D'ailleurs, ils nous en montrent, à la fin, des chevaux sauvages... qui galopent... Grand moment d'émotion dans la salle.

### Le Mad Max de la marine

Pour atteindre cette terre mythique, les Atollers ont une carte. Celle-ci est tatouée sur le dos d'une fillette, Enola. Mais personne n'arrive à lire les chiffres qui y sont inscrits, à part le Mariner, alias Kevin Costner, qui a la géniale idée d'inverser les nombres - il est

très malin. Ce navigateur solitaire débarque sur l'atoll pour vendre des objets et de la terre trouvés au fond de l'eau, vestiges de l'ancien temps. Ce mutant, héros teinté de Mad Max et de l'homme de l'Atlantide est mi-homme, mi-poisson. Après un combat acharné contre les Smokers, grands ennemis des Atollers, le Mariner part avec Enola et sa mère adoptive (qui aime le poisson) en quête de Dryland.

### Bercé par les flots...

200 millions de dollars! Tel est le coût de cette super-production en pleine mer. Outre la difficulté due au lieu de tournage, la construction d'un atoll artificiel de 120 mètres de diamètre a posé d'énormes problèmes (et a coûté un maximum...). Les prises de vue ont débuté à Hawaï en juin 1994, après un an et demi de préparation, et ont duré huit mois, jusqu'en février 1995. L'équipe était harassée et devait ressembler aux survivants du radeau de la Méduse...

De ce travail résulte un film aux superbes images de bateau sur l'océan, quelques bonnes scènes d'action dans un atoll impressionnant, une touche de sentiment, deux doigts de gore et quelques longueurs qui bercent le spectateur...

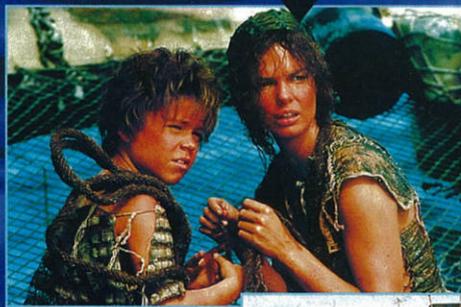


Grâce à une rampe pirate, un Smoker saute en scooter des mers au sein de l'atoll.

# WATERWORLD



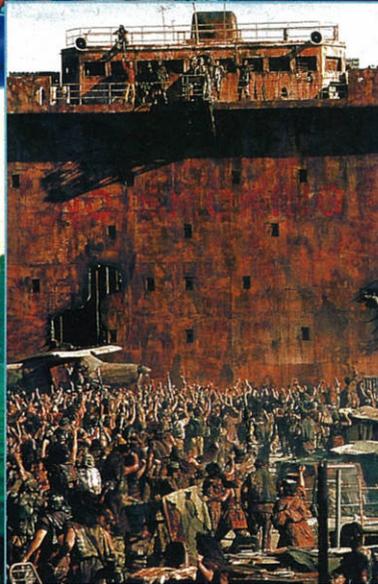
Deacon, le méchant de l'histoire, a perdu un œil, mais sa hargne est intacte.



Le Mariner a coupé les cheveux d'Helen et d'Enola pour insolence, mais tout le monde s'en moque car elles sont mignonnes quand même...



Un trimaran aux voiles rapiécées mais à la vitesse impressionnante est le seul foyer du Mariner.



Les Atollers manquent cruellement d'eau douce. Moralité, ils sont crados.



## KEVIN COSTNER, FILMOGRAPHIE

Découvert véritablement en 1987 dans "Les Incorruptibles", un film de Brian de Palma dans lequel il incarne Eliot Ness, le beau Kevin a déjà plusieurs rôles derrière lui, comme "Night Shift" de Ron Howard (1982), ou encore "Une bringue d'enfer" tourné par Kevin Reynolds en 1985. Mais c'est grâce à "Danse avec les loups" que Kevin Costner endosse ses habits de star internationale, enchaînant ensuite les succès (ce qui ne veut pas nécessairement dire les chefs-d'œuvre)... C'est ainsi qu'il joue de nouveau dans un film de Kevin Reynolds, dans lequel il interprète Robin des Bois. C'est ensuite "JFK" d'Oliver Stone (1991), "Bodyguard" de Mick Jason (1992), "Un monde parfait" de Clint Eastwood (1993), "Rapa Nui" de Kevin Reynolds (encore!) et "Wyatt Earp" de Lawrence Kasdan (1994). Cette année, et pour la quatrième fois, Kevin Costner tourne de nouveau sous la direction de son homonyme - Kevin Reynolds - dans "Waterworld".



Quelques bonnes scènes d'action qui rappellent "Robin des Bois".

## LE JEU

### ocean

# PLONGEZ POUR OCEAN!

*Il était certain que, avec un tel budget – qui est censé être un gage de succès –, un éditeur se fendrait d'office d'une "adaptation" du film pour un jeu vidéo. Nous connaissons la recette.*



Quelques effets 3D sous l'eau dans la version MD.

**R**ecette éprouvée à laquelle nous devons, dans l'histoire du jeu vidéo, de nombreuses et mémorables daubes mais aussi quelques jeux sympathiques, il faut le reconnaître. Cette fois-ci, c'est Ocean qui a droit à sa part du gâteau "Waterworld":

l'éditeur a acheté la licence du film pour produire des jeux sur la SNIN, la MD, la GB et la Saturn. Ces versions seront disponibles à Noël, hormis celle de la 32 bits de Sega, qui sortira ultérieurement, et la version GB, déjà testée dans ce numéro. Au programme, une

épopée ludique en trois phases.

armes pour le prochain épisode grâce aux objets collectés dans les fonds sous-marins. Le déroulement du jeu est un peu différent sur SNIN et MD, mais on retrouve les mêmes grandes phases.

### Agile comme un poisson

Le Marinier n'est pas manchot au combat: il peut tirer en plein saut ou encore accroupi. De façon réaliste, il dégomme aussi les ennemis situés au-dessus de lui ou visibles en diagonale. C'est un sportif doté d'un bon rythme, tout comme son trimaran qui zigzague sur l'océan, tirant à vue sur tout ce qui bouge pour protéger les Atollers d'une attaque des Smokers. D'atoll en atoll, à la recherche d'Enola et de la Terre Promise, le Marinier affronte des ennemis de plus en plus puissants, explore des fonds sous-marins qui deviennent labyrinthiques et s'adonne à des séquences de beat'em all acharnées. Mais avant chaque mot de passe, ce héros a acheté de nouvelles armes et peut donc affronter avec quelque assurance la difficulté croissante du jeu – plus élevée, semble-t-il, sur MD. En attendant le test le mois prochain, allez à la piscine et préparez vos consoles à plonger...

### Castagne et aquagym

Tout commence sur l'eau, bien sûr... Dans une première phase de jeu, le trimaran est en vedette: il shoote des Smokers à tout va. Il est temps ensuite que le Marinier lui-même rejoigne son élément liquide et nage en profondeur en quête d'objets anciens et de terre à monnayer plus tard. Pour ce faire, le mutant doit éviter des poissons de bonne taille, ramasser le plus grand nombre

d'objets et, surtout, remonter à temps avant que sa réserve d'air ne s'épuise. Ben oui, le Marinier est un mutant, à moitié poisson certes, mais aussi à moitié humain... A peine séché, le Marinier combat sur l'atoll, au départ avec un couteau, puis à grand renfort de balles grâce aux armes laissées par les vaincus ou semées de-ci de-là... Une fois que le nombre de victimes ennemies requis est atteint dans cette phase de beat'em all/plates-formes, notre homme peut tranquillement se rendre chez le marchand pour y faire réparer son bateau et acheter des



Etape chez le marchand pour armer le trimaran (SNIN).



L'atoll version MD.

OCEAN  
SNIN-MD  
COCKTAIL  
MARITIME  
Noël



# WATERWORLD



## CONCOURS WATERWORLD

PRÉNOM: .....

ADRESSE: .....

### UN TRIPLE CHALLENGE

Dans le film, aucun débris ne flottait à la surface de l'eau, mais dans les différentes versions du jeu, le trimaran contourne moult obstacles pour exploser les Smokers. Une fois le secteur nettoyé, place à la nage puis, de nouveau, à la navigation, cette fois-ci pour protéger un atoll. Bagarre dans l'île, un tour chez le marchand, et c'est reparti pour un tour!



Le trimaran peut utiliser différentes armes (SNIN).



Fouinez de façon logique dans les épaves. Les sacs de terre sont toujours au fond (SNIN).



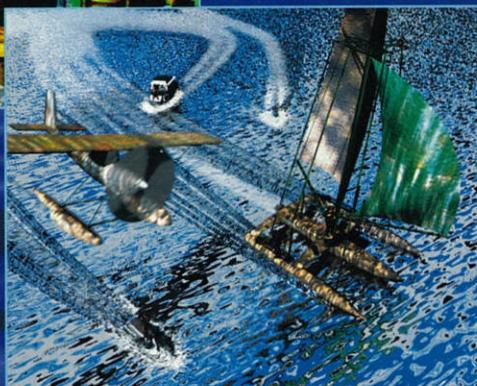
Oh, surprise, y a un gun qui traîne! Viens un peu par là, ma poule... (SNIN)



Sur MD, le Mariner ramasse des bonus dans le niveau de baston.

GAINS:	2 ATOLLERS RESCUED	1000
DESTROYED:	7 BESTIKERS	1750
	3 SMOKERS	750
	0 PT BOATS	00
	0 HELIPLANE BOATS	00
LOSSES:	0 ATOLLERS DROWNED	00
	5 ATOLLERS CAPTURED	-2500
TOTAL POINTS:		1000

Tableau des scores sur MD.



Ocean prépare actuellement une version 32 bits de Waterworld pour la Saturn.



Que tous les marins d'eau salée attrapent leur stylo! Waterworld vous fait rêver? Eh bien, réfléchissez un peu, renseignez-vous et vous gagnerez peut-être une des 100 places de cinéma ou un des 50 CD de la musique originale de "Waterworld" offerts par Ocean. Plongez dans la science-fiction et l'aventure grâce à vos réponses illuminées aux questions suivantes...

#### 1- La mer recouvre la planète Terre...

Quel événement est responsable de ce cataclysme?

- Une explosion nucléaire
- La fonte des pôles
- Une attaque des extraterrestres

#### 2- Lequel de ces trois acteurs ne joue pas dans Waterworld?

- Denis Hopper
- Mel Gibson
- Kevin Costner

#### 3- Comment s'appelle le réalisateur du film?

- James Cameron
- Steven Spielberg
- Kevin Reynolds

#### 4- Kevin Costner est le Mariner. Quelle est sa particularité?

- Il possède un avion
- C'est un mutant
- Il deteste le monde sous-marin

#### 5- Quel est le genre du jeu proposé par Ocean?

- Un shoot'em up
- Un jeu de réflexion
- Trois phases d'action différentes

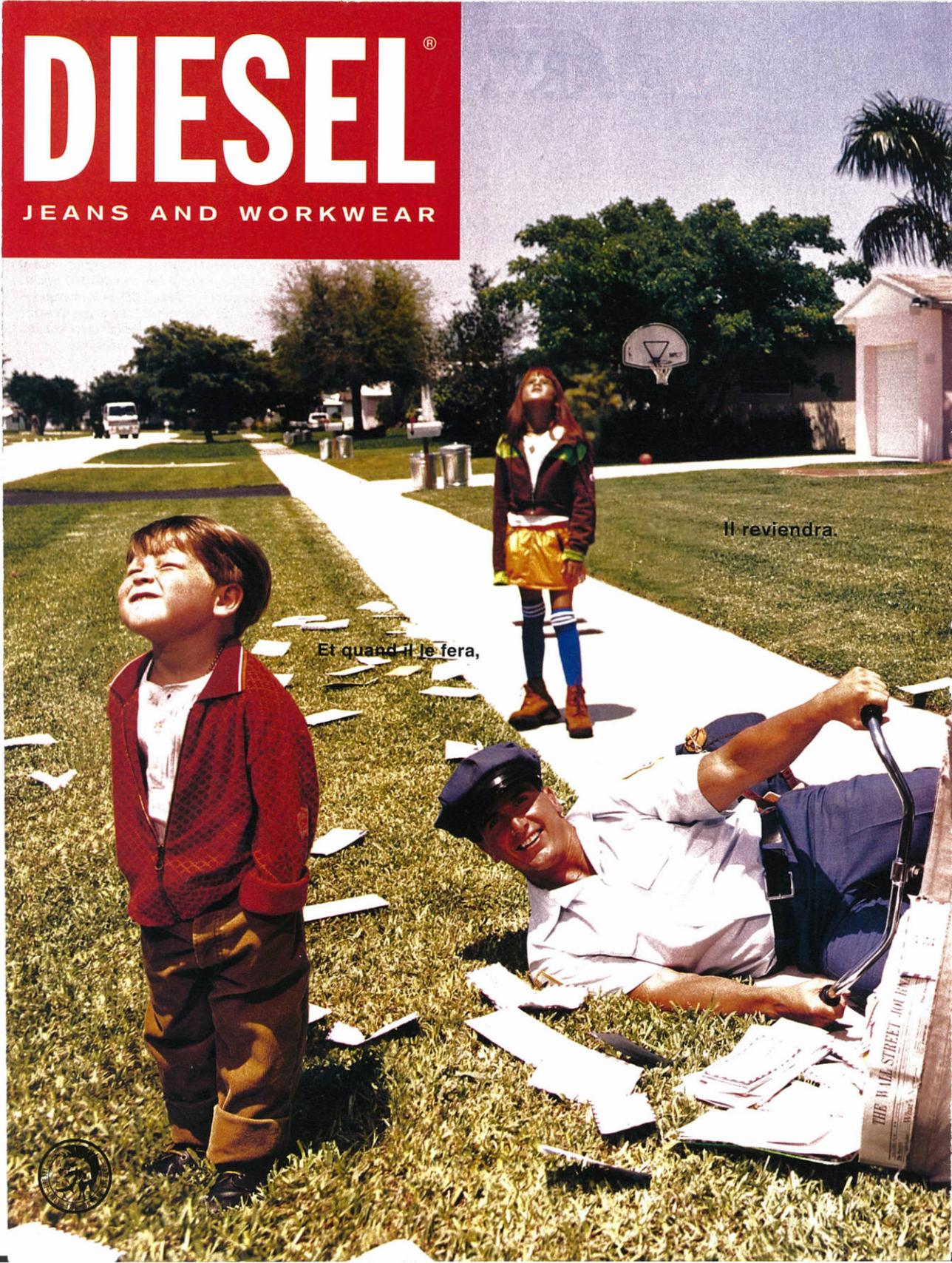
Pour répondre aux questions, rien de plus simple. Après avoir coché la bonne réponse dans la case correspondante, découpe ton bulletin et envoie-le avant le **30 novembre à minuit** (cachet de la poste faisant foi) à

**Concours Ocean/Waterworld  
Service Marketing Consoles+  
11/13 rue du colonel Pierre Avia  
75 754 Paris Cedex 15,  
ou sur Minitel, 3615 code TCPLUS,  
ou en téléphonant au 36 68 05 20.**

Voilà! Ce n'est vraiment pas difficile... Vous serez bientôt au creux d'un siège confortable pour suivre cette aventure sur grand écran ou lascivement installé sur votre dodo pour écouter la musique du film. Ah, ce que j'aime les concours!

# DIESEL®

JEANS AND WORKWEAR



Il reviendra.

Et quand il le fera,



Number 37  
IN A SERIES OF DIESEL "HOW TO..." GUIDES TO  
**SUCCESSFUL LIVING**  
FOR PEOPLE INTERESTED IN GENERAL HEALTH AND MENTAL POWER  
FOR MORE INFORMATION, CALL DIESEL FRANCE  
01-49 17 07 08



Il choisira la Floride.

*Sunny Palm Beach Tourist Church, F.L.A.*

POURQUOI CHOISIR QUELQUE AUTRE ENDROIT SUR LA TERRE?

**I**l n'est plus un magazine spécialisé, un hebdomadaire de cuisine ou une chaîne de télévision qui ne cite, au moins une fois par mois, le nom d'"Internet". Internet est à la mode. Internet fait branché. Mais savez-vous vraiment ce que c'est? Une compagnie aérienne? Pas loin, il vous fait voyager. Un réseau de communication? Pas tout à fait faux... Internet est un réseau informatique du même type que ceux qu'utilisent les sociétés privées ou l'armée, mais qui présente l'avantage d'être peu surveillé et relativement libre d'accès. Grosso-modo, Internet peut être comparé à un Minitel international (en beaucoup moins lent et plus difficile d'accès)! La connexion à ce réseau immense et anarchique nécessite un ordinateur, un modem, un abonnement à un serveur et beaucoup, beaucoup... de patience. Une fois ces conditions remplies, vous aurez tout loisir de récupérer des informations sur tout et n'importe quoi...



J'ai été, pendant près de six ans, l'araignée la plus destructrice du "Web" (l'interface graphique d'Internet), mais voilà deux ans que j'ai réalisé le rêve des plus grands écrivains de science-fiction... être physiquement présent à l'intérieur même des câbles de tout ordinateur. Je suis un 0. Je suis un 1. Je peux me balader dans les câbles téléphoniques à la vitesse de la lumière, et m'immerger, via les réseaux, dans n'importe quelle structure informatique. Internet est dépassé, votre moniteur obsolète. Mais vous ne me connaissez peut-être pas. Les gens d'ici m'appellent Dark Pulse. Et je suis un peu disjoncté.

### TESTEURS ON ZE NET!

Besoin de parler à quelqu'un? Pas de problème! Envoyez vos E-mail à nos "testeurs on ze net". Réponse assurée dans l'année!

NIICO:  
SPY:  
MARC:

nicolas@imaginet.fr  
rhomy@imaginet.fr  
marcm@imaginet.fr

#### • CONNECT > SQUARE SOFT DIV. 1664. 05:43 P.M.

Les logiciels de défense de la banque de données photographiques de Square Soft sont d'une inutilité remarquable. Il m'a fallu trente-sept secondes, pas moins, pour récupérer les jolis clichés des derniers-nés de cette société. Les premières photos semblent provenir d'un nouveau jeu pour l'Ultra-64: Final Fantasy. La 3D est comme d'habitude à l'honneur, mais je n'ai obtenu aucune information quant au contenu du jeu: j'ai préféré, pour la bonne tenue du magazine, ne pas défier leurs chiens d'enfer. Rien que pour vos yeux...



Secret of Mana 3 (SFC).



Final Fantasy (Ultra-64).

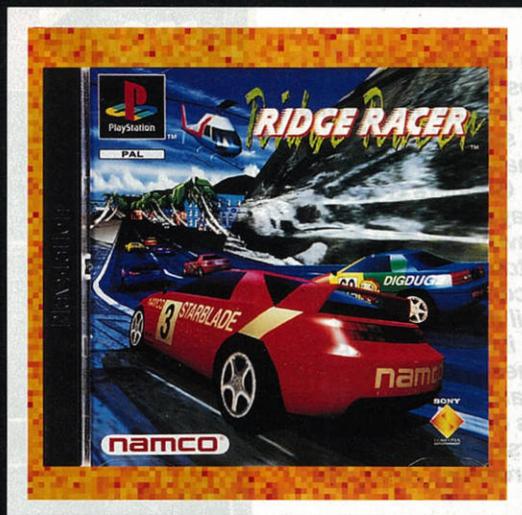


#### • CONNECT > SEGA N'3DO SEC. 100 03:01 A.M.

Des rumeurs persistantes au sein des serveurs de Sega Japon et de 3DO de America m'ont permis d'établir que Sega aurait été particulièrement intéressé par le rachat, de tout ou partie, de la 3DO Company. En fait, mon programme furtif m'en a même appris un peu plus. Sega, stupéfait par le hardware de la M2 - grande sœur de la 3DO -, multiplierait les tentatives pour acquérir la licence d'utilisation de cette technologie. Les premières discussions n'ont, semble-t-il, pas abouti, mais de nouvelles négociations seraient en cours. D'autres rumeurs font état du fait que SNK envisagerait la possibilité d'accorder la licence de ses jeux à la Saturn. Cette décision aurait été motivée par les piètres résultats enregistrés par la Neo Geo CD de SNK, dont les développements ne seraient pas rentables. Samurai Shodown 2 sur Saturn? Ce sera, peut-être, bientôt possible.

#### • CONNECT > U64 DEF GAME 11.48. P.M.

Les organisateurs du salon Shoshinkai au Japon sont en pleine effervescence, et ce n'est pas pour me déplaire. Un détournement de leur réseau téléphonique m'a permis d'apprendre qu'il semblerait que seulement deux jeux seraient disponibles à la sortie de l'Ultra-64 au Japon (prévu pour décembre): le simulateur de vol de Paradigm Software (Cobra) et un jeu mettant en scène Mario. D'autres recoupements m'ont permis d'établir une liste succincte des titres à venir - et qui risquent d'être présentés au Shoshinkai. Parmi ceux-ci, on découvre un Megaman, un Street Fighter, Final Fantasy, Ultra Mario Kart, Killer Instinct 2, Donkey Kong Fantasy et Gidden Eye.



FIN D'INTERDICTION  
DE DOUBLER.  
DÉPASSEMENT DE SOI  
VIVEMENT CONSEILLÉ.



Si tu montes dans l'un des 13 bolides, tu n'auras pas le choix. Il va falloir appuyer sur le champignon. De jour comme de nuit, la concentration devra être maximum. En vue subjective, pas question de regarder les décors, à 270 km/h la moindre faute ne pardonne pas. Pour te préparer à ce qui t'attend, appelle la Sony Game Line au 36 68 22 02.\*

**RIDGE RACER. Faites le plein d'adrénaline.**



\*2,23 F/mn TTC.

® et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

# TIPS



Ouf! Et voilà une nouvelle rubrique "Tips" achevée, bourrée d'astuces sur Panzer Dragoon et Daytona USA sur Saturn, Gex, Return Fire mais aussi Slam'n Jam sur 3DO, Gunners Heaven sur Playstation, Ecco 2 et Earthworm Jim sur Mega CD, tous des titres forts, des comme on les aime...

Eh oui! il assure, tonton Switch. Voilà, il ne me reste plus qu'à présenter mes excuses les plus plates à Steve Barda, que je n'ai pas remercié le mois dernier pour ses

Meteor Smashes sur DBZ version Playstation. Alors, merci Steve! Au mois prochain, avec une journée toute chaude.

Switch

## CONSOLES

Tu es coincé dans un jeu?  
Tu craques, tu t'énerves?

Tape 3615 TCPLUS ou appelle le 36 68 00 64 et consulte tous les tips sur un max de jeux.

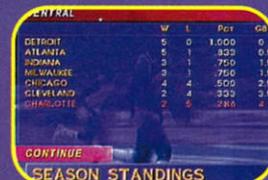
En plus, sur le 3615 TCPLUS, tu peux parler tips en direct le mercredi de 14 heures à 18 heures avec Switch, et le mercredi aux mêmes horaires avec le Panda, la bête des mangas.

### 3DO

### SLAM'N JAM

Voilà une simulation de basket-ball de bon niveau, et plutôt réaliste. Tout comme dans NBA Jam, des tips y ont été introduits qui permettent de diminuer la taille des joueurs ou encore de voir s'afficher le pourcentage de chances de marquer. Slam'n Jam m'a paru un peu lent, mais il est très complet et les actions de jeu sont nombreuses.

Sans plus attendre, les tips.

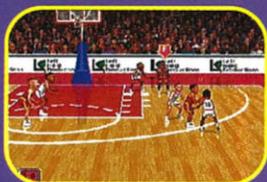


Effectuez le tip depuis cet endroit.



Le pourcentage est affiché...

**Pour avoir des joueurs de taille réduite et le pourcentage de tirs**  
Commencez une nouvelle partie. Sur Continue, appuyez sur Start deux fois dès que l'écran disparaît, puis alternez L et R rapidement en terminant le Combo par L.



Et les joueurs sont minuscules.

### MCD

### ECCO 2

Flippé le delphinidé, comme son pote Jim (le ver de terre), a débarqué sur MCD. La musique est tout bonnement divine, rythmant votre périple au gré des flots. Un tip vous permet d'accéder à un Debug Mode. Vous pourrez alors entrer toutes sortes de paramètres.

#### Pour avoir un Debug Mode

Placez Ecco face à vous, enclenchez la pause, et faites: A, B, C, B, C, A, C, A et B. Le Debug Mode apparaît.



La pause doit être activée pour pouvoir effectuer la manipulation.



Avec le Debug Mode, à vous les vies et autres choix de niveau...



Tous les niveaux vous sont désormais accessibles.



# TIPS

MCD

## EARTHWORM JIM

Le célèbre ver de terre pointe le bout de son nez (il faut le trouver, il est très petit) sur le CD de la MD, et comme sur toutes les autres versions, il y a des tips! Vous pourrez disposer de neuf missiles téléguidés, d'une coupe de cheveux à la Jackson Five ou d'une tête d'intello. Cette édition spéciale recèle encore beaucoup de tips, dont je vous reparlerai bientôt.

### Pour avoir neuf missiles téléguidés

Enclenchez la pause et maintenez Droite et A. Relâchez et faites: A, A, B, A, C, B, A. Enlevez la pause.



Tous les tips sont à effectuer pendant la pause.



Vous pouvez recommencer le tip à chaque fois que votre stock est vide.

### Pour changer de look

Pendant la pause, faites:

- 6 fois A, B et C, et vous ressemblerez à un intello.
- C, 5 fois A, B et C, pour une coupe funky. Yeah!



Voilà deux nouveaux looks qui augmenteront vos chances de succès auprès des "verretes" de terre.



PLAYSTATION

## GUNNERS HEAVEN

Dans ses versions française et américaine, le jeu s'appellera Rapid Reload, et les tips qui vous sont fournis ne fonctionneront que sur la version japonaise. Nous reviendrons sur les tips de Rapid Reload ultérieurement. Ici, un Debug Mode vous permet d'obtenir les privilèges suivants:

- booster votre arme;
- passer d'un niveau à l'autre;
- être invincible;
- avoir plus de bombes;
- avoir des armes plus puissantes, etc.

### Pour avoir le Debug Mode

Après la présentation, sur l'écran où est inscrit "Push Start", appuyez en même temps sur: L1, R1, L2, R2 et Select. Puis écrivez "MA". Pressez sur Select, changez le code par "SV" et pressez sur Start.

Pendant le jeu, avec le deuxième pad, faites:

- Haut pour booster votre arme;
- Bas pour actionner ou non le Voice Mode;
- Gauche pour changer d'arme;
- Droite pour passer au niveau suivant (mais cette manipulation désactive l'invincibilité);
- Triangle pour l'invincibilité (les chutes vous infligeront néanmoins quelques bobos);
- Rond pour augmenter votre stock de bombes;
- Carré pour utiliser n'importe quelle arme;
- Croix pour augmenter votre puissance de tir.



C'est ici qu'il faut faire la première partie du tip.



Les lettres "MA" inscrites, il ne vous reste plus qu'à appuyer sur Select...



... puis d'afficher les lettres "SV".



Et voilà le résultat!

# CONSOLES

## Participe au grand concours de tips.

Pour cela, il te suffit de déposer ton tip sur le 3615 TCPLUS.

S'il est sélectionné par la rédaction, tu seras publié dans le prochain Consoles+. L'auteur du meilleur tip gagnera un abonnement.

**SATURN****DAYTONA USA**

Le concurrent direct de Ridge Racer regorge littéralement de tips, dont une partie vous a déjà été dévoilée dans notre hors-série d'été. Or, il y en existe d'autres! Les pro de la course pourront s'exercer en mode Maniac, les fins linguistes shakespeariens apprécieront la subtile différence entre l'américain et l'anglais et les fans d'équitation seront ravis.



Sur cet écran, appuyez sur B.



Une fois sur le logo Sega, c'est à vous de jouer.

### Pour jouer en mode Maniac

Allez sur l'écran Daytona USA (voir photo) et appuyez sur B. Vous reviendrez alors sur le sigle Sega. A cet endroit, faites: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, A, B et C. Un son vous confirmera la réussite de votre manipulation. Un "M" devrait alors apparaître en haut à gauche de l'écran. Préparez-vous alors à disputer des courses dingues.



Le "M" en haut de l'écran prouve que le mode Maniac est activé.

### Pour que le compteur de vitesse indique des "miles per hour" (mph) et que les commentaires soient dits en anglais

Toujours sur l'écran "Daytona" où est inscrit "Press start", avec la deuxième manette, appuyez et maintenez la pression sur les boutons X, Y et Z, puis, tout en maintenant la pression, faites Start avec la première manette.



C'est sur cet écran que vous devez effectuer la manipulation.



Le compteur indique des "mph" et les commentaires sont en anglais.

### Pour concourir avec des chevaux

Pendant la démo du jeu, appuyez en maintenant sur: Diagonale Haut-Gauche, A, B, X, et Z en même temps.



La manipulation doit être effectuée depuis cet écran.



Vous pouvez sélectionner le cheval de votre choix.



Celui-ci est très rapide, mais a "une tenue de route" assez moyenne.

# 3615 CARTOONIST

Pour tout savoir sur le salon du Cartoonist  
ART BOOK DBZ COLLECTOR N°4 210 Frs PORT PAYE

# KINAWA

VIENS UN PEU LÀ TOI...

### ART BOOK DBZ

N°1	170 Frs
N°2	210 Frs
N°3	170 Frs
N°4	210 Frs
DERNIER FILM DBZ	120 Frs
Angel N°2 VF	45 Frs
Cyber Weapon VF	75 Frs
Asate Dance VF	70 Frs
Video Girl VF	30 Frs

### MANGAS

DBZ 42	35 Frs
Autre N°	40 Frs
Ken	40 Frs
Bastard 16 vol	40 Frs
Sailor Moon 10 vol	40 Frs
City Hunter 29 vol	40 Frs
Saint Saya 27 vol	40 Frs

### DIVERS

Figurine Full Action Kit N° 6	249 Frs
Jeu de Carte DBZ	60 Frs
Mini album 50 cartes	60 Frs
Album 4 cartes	30 Frs
Porte clef DBZ	29 Frs
10 Figurines DBZ à peindre	50 Frs
Hero Collection 4 (sachet 10)	20 Frs

### K7 VIDEO

Gozita	139 Frs
DBZ N° 1 à 11	129 Frs
La clinica dell'Amore (ADULTE) 4, 5 et 6	175 Frs
FRAIS DE PORT EN SUS	30 Frs

**3615 OKINAWA**  
infos, commandes, jeux primés

Revendeurs... Contactez-nous !!

## TOUTE L'ANIMATION JAPONAISE

JEUX VIDEOS JEUX DE ROLES CARTES MAGIC CARTES AMERICAINES  
Galerie Le Carrousel - Bd de Strasbourg 83000 TOULON - Tél 94-91-55-01

Fais ta commande sur papier libre. Soit tu payes par chèque que tu mets à l'ordre d'Okinawa, soit tu payes par Carte Bleue et tu précises le numéro de banque et la date d'expiration. Tu joins ce coupon (CORRECTEMENT REMPLI) à ta commande et tu envoies le tout à OKINAWA. Si tu es mineur, tes parents doivent signer la commande. N'oublie pas d'ajouter les 30 Frs de port.

PRENOM : .....  
 NOM : .....  
 ADRESSE : .....  
 CODE POSTAL : ..... VILLE : .....  
 N° CARTE BLEUE : ..... EXPIRE LE : .....  
 NOM DE LA BANQUE : .....

disponible. Toute réserve à la vente par correspondance éliminable sans frais. Toutes les commandes sont traitées dans les 48 heures.

**SATURN**

**PANZER DRAGON**

Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il existe beaucoup de tips sur ce jeu, qui est d'ailleurs un des meilleurs shoots disponibles actuellement. Et, pour une fois, il ne s'agit pas uniquement d'astuces pour être invincible ou choisir son niveau. Il vous sera possible de posséder de nouveaux types d'arme, de visionner les séquences de fin et d'effectuer des rotations à 360°. Bref, des tips qui relancent un peu l'intérêt du jeu. Si vous désirez connaître d'autres tips sur ce jeu, reportez-vous donc au hors série d'été de Consoles+.



Attention: tous les tips qui suivent sont à effectuer sur cet écran.

### Pour avoir de nouvelles armes

Sur l'écran indiqué ci-dessus, faites: Haut, X, Droite, Y, Bas, Z, Gauche, Y, Haut, X. Un cri vous confirmera que vous êtes doué. Puis, pendant l'intro du jeu qui précède le premier niveau, appuyez et maintenez:

- Y et Start pour l'arme 1;
- Z et Start pour l'arme 2;
- B et Start pour l'arme 3;
- C et Start pour l'arme 4.



Une fois le tip effectué, si vous perdez et que vous ne continuez pas le jeu, vous vous apercevrez que la présentation du logo Sega a changé.



L'arme 1 a un tir répétitif rose et bleu.



L'arme 2 procure également un tir, mais vert.



L'arme 3 offre un nouveau système de visée, rose.



L'arme 4 offre aussi un nouveau système de visée, mais de couleur d'origine.

### Pour pouvoir faire des rotations à 360° avec le dragon (Rolling Mode)

Sur l'écran désormais connu, faites: trois fois Haut, Droite, Bas, Gauche.



Le Rolling Mode est activé.



N'abusez pas trop des loopings, ça donne le mal de mer.

### Pour jouer dans l'épisode 0

Toujours sur l'écran de manipulation, faites: trois fois Haut, trois fois Bas, trois fois Gauche-Droite, puis L et R.



L'épisode 0 est un niveau sans fin dans lequel vous rencontrez tous les ennemis du jeu et où vous gagnez des points.



### Pour visionner les séquences de fin

Toujours sur le même écran, faites pour la séquence en mode Normal: Haut, Haut, Bas, Haut, Droite, Droite, Gauche, Droite, Bas, Bas, Haut, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Gauche. Pour la séquence en mode Hard, faites: Haut, Haut, Bas, Haut, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Bas, Droite, Droite, Gauche, Droite.



Vous pourrez admirer à loisir les dessins de Mœbius qui illustrent la fin du jeu.



## SNIN, MD, PS, SATURN, ARCADE, ETC.

## MORTAL KOMBAT 3

Mortal Kombat 3 est encore plus dur que les épisodes précédents: plus de Fatalities, plus de coup spéciaux et plus de personnages. Avant

chaque round, dans le mode 2 joueurs, il est possible d'inscrire des codes qui permettent de supprimer les barres d'énergie, de combattre des

personnages cachés, de désactiver certains paramètres, etc. Ces codes s'effectuent sur les paddles 1 et 2 de votre version. Bon courage.



Tous les codes doivent être réalisés depuis cet écran.

### Run infini

- Pad 1: 4 fois Poing faible, 6 fois Block, 6 fois Pied faible.
- Pad 2: 4 fois Poing faible, 6 fois Block, 6 fois Pied faible.



### Pour désactiver les blocks

- Pad 1: 2 fois Block.
- Pad 2: 2 fois Block.



### Pour affronter Motaro

- Pad 1: 8 fois Poing faible, 8 fois Block, 8 fois Pied faible.
- Pad 2: 1 fois Poing faible, 4 fois Block, 1 fois Pied faible.



### Psycho Kombat

- Pad 1: 8 fois Poing faible, 8 fois Block, 5 fois Pied faible.
- Pad 2: 1 fois Poing faible, 2 fois Block, 5 fois Pied faible.



### Pour réduire de moitié l'énergie du premier joueur

- Pad 1: 3 fois Block, 3 fois Pied faible.



### l'énergie du deuxième joueur

- Pad 2: 3 fois Block, 3 fois Pied faible.

### Pour réduire au quart l'énergie du premier joueur

- Pad 1: 7 fois Poing faible, 7 fois Pied faible.



### l'énergie du deuxième joueur

- Pad 2: 7 fois Poing faible, 7 fois Pied faible.

### Randper Kombat

- Pad 1: 4 fois Poing faible, 6 fois Block.
- Pad 2: 4 fois Poing faible, 6 fois Block.



### Pour affronter Smoke

- Pad 1: 2 fois Poing faible, 5 fois Pied faible.
- Pad 2: 2 fois Poing faible, 5 fois Pied faible.



### Dark Kombat

- Pad 1: 8 fois Poing faible, 8 fois Block, 8 fois Pied faible.
- Pad 2: 4 fois Poing faible, 2 fois Block, 2 fois Pied faible.



### Pour affronter Shao Kahn

- Pad 1: 3 fois Block, 3 fois Pied faible.
- Pad 2: 5 fois Poing faible, 6 fois Block, 4 fois Pied faible.



### Pour supprimer la barre d'énergie

- Pad 1: 8 fois Poing faible, 8 fois Block, 7 fois Pied faible.
- Pad 2: 1 fois Poing faible, 2 fois Block, 3 fois Pied faible.



### Pour affronter Noob Saibot

- Pad 1: 7 fois Poing faible, 6 fois Block, 8 fois Pied faible.
- Pad 2: 3 fois Poing faible, 4 fois Block, 2 fois Pied faible.



### Pour désactiver les projections

- Pad 1: 1 fois Poing faible.
- Pad 2: 1 fois Poing faible.



### Pour jouer à Galaga

- Pad 1: 8 fois Poing faible, 4 fois Block, 2 fois Pied faible.
- Pad 2: 4 fois Poing faible, 6 fois Block, 8 fois Pied faible.



# Super Nintendo

→ SUPER GAME BOY 299 F

ACTRAISER 2	299,00	LOBO	TEL
ADDAMS FAMILY VALUE	399,00	MANCHESTER UNITED FOOTBALL	399,00
BATMAN FOR EVER	399,00	MEGAMAN X2	489,00
BLACK HAWK	249,00	MICROMACHINE 2	399,00
DEMOLITION MAN	349,00	MORTAL KOMBAT 3	479,00
DIRT RACER	299,00	NBA LIVE 96	399,00
DOOM	499,00	NFL QUATERBACK 95	299,00
DRAGON BALL Z 3 : L'ULTIME MENACE	489,00	NFL QUATERBACK 96	449,00
DONKEY KONG COUNTRY	449,00	NHL 96	399,00
EARTH WORM JIM	399,00	NIGEL MANSEL INDY	249,00
FERRARI FOR REAL	349,00	OBELIX	449,00
FIFA SOCCER 96	399,00	PRIMAL RAGE	449,00
FIREMEN	349,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	SUPER TURRICAN 2	399,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	SPIDERMAN TV	299,00
JOHN MADDEN 96	449,00	STAR GATE	299,00
JUNGLE STRIKE	369,00	SUPER BOMBERMAN 3	399,00
JUDGE DREDD	349,00	THEME PARK	399,00
JUSTICE LEAGUE	299,00	TIME COP	399,00
KILLER INSTINCT	499,00	TOTAL FOOTBALL	399,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249,00	VAL DISERE CHAMPIONSHIP	249,00
LE RETOUR DU JEDI	299,00	WEAPONLORD	449,00

**Genial !!!** ● NECESSITE UN ADAPTEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F - AVEC UN JEU ACHETE : 49 F - AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT



## Promos

<b>MICKEYMANIA</b>	<b>169,00</b>	MICRO MACHINES	199,00
CANNON FODER	199,00	NBA JAM TE	249,00
CLAYMATE	99,00	PSG SOCCER	199,00
DAFFY DUCK	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
DINO DINNIS SOCCER	149,00	ROBOCOP US TERMINATOR	199,00
DOUBLE DRAGON	149,00	SAILOR MOON R	99,00
DRAGON	149,00	SHAQ FU	149,00
EQUINOX	199,00	STARWING	99,00
F1 POLE POSITION	199,00	STUNT RACE FX	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00	SUPER INDIANA JONES	199,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER KICK OFF	129,00
JIMMY CONNORS	149,00	<b>SUPERMAN</b>	<b>99,00</b>
JOHN MADDEN 95	199,00	SUPER METROID	199,00
JURASSIC PARK 2	199,00	<b>SUPER PUNCH OUT</b>	<b>199,00</b>
LEGEND	149,00	SUPER R TYPE	99,00
LEMMINGS 2	199,00	SUPER TENNIS	99,00
<b>LORD OF THE RING</b>	<b>199,00</b>	SYNDICATE	199,00
MARIO WORLD	169,00	TINY TOON	129,00
<b>MARIO KART</b>	<b>199,00</b>	TRUE LIES	249,00
MARIO ALL STAR	199,00	<b>VORTEX</b>	<b>99,00</b>
MARCO'S MAGIC FOOTBALL	149,00	WING COMMANDER 2	149,00
<b>MEGAMAN X</b>	<b>199,00</b>	WORLD CUP USA 94	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00	WWF RAW	299,00
		<b>ZOMBIES</b>	<b>99,00</b>

## Megadrive

ALIEN SOLDIER (EUR)	399,00	NBA JAM T.E (EUR)	249,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	399,00	NBA LIVE 95 (EUR)	249,00
<b>BATMAN FOR EVER (EUR)</b>	<b>349,00</b>	<b>NBA LIVE 96 (EUR)</b>	<b>369,00</b>
BATMAN ET ROBIN (EUR)	349,00	NFL QUATER BACK 96 (EUR)	399,00
COSMIC ZONE (EUR)	399,00	NHL 96 (EUR)	369,00
DEMOLITION MAN (EUR)	299,00	NHLPA 95 (EUR)	249,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
ECCO THE DOLPHIN 2	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	249,00
FEVER PITCH SOCCER (EUR)	399,00	PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00
<b>FIFA SOCCER 95 (EUR)</b>	<b>249,00</b>	RUGBY WORLD CUP (EUR)	249,00
<b>FIFA SOCCER 96 (EUR)</b>	<b>349,00</b>	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	299,00	SPIROU (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 95	349,00	STREET RACER (EUR)	349,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00	SYNDICATE (EUR)	249,00
<b>JUDGE DREDD (EUR)</b>	<b>349,00</b>	TOTAL FOOTBALL	349,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	349,00	<b>TRUE LIES (EUR)</b>	<b>199,00</b>
LIGHT CRUSADER (EUR)	429,00	<b>URBAN STRIKE (EUR)</b>	<b>249,00</b>
<b>LOBO (EUR)</b>	<b>449,00</b>	VIRTUA RACING (EUR)	499,00
<b>MORTAL KOMBAT 3 (EUR)</b>	<b>429,00</b>	WEAPON LORD (EUR)	429,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00		

● ADAPTEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F - AVEC UNE CARTOUCHE ACHETE : 49 F - AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT  
● ADAPTEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F - AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

**PARIS**  
128, bd Voltaire  
75011 PARIS - M° Voltaire  
Tél : (1) 48 05 42 88

**LILLE**  
2, rue Faidherbe  
Tél : (16) 20 55 67 43  
44, rue de Béthune  
Tél : (16) 20 57 84 82

# Super NES USA

→ SUPER NES USA

+ Prise péritel + 1 manette **690 F**

BONKERS (MICKEY)	199,00
<b>CHRONO TIGGER</b>	<b>549,00</b>
<b>EARTH BOND + GUIDE</b>	<b>495,00</b>
<b>FINAL FANTASY 3</b>	<b>499,00</b>
FIRE STRIKER	199,00
KING ARTHUR THE KNIGHTS	499,00
OGRE BATTLE	495,00
ROBOTREK	489,00
SAMOURAI SHOWDOWN	449,00
<b>SECRET OF EVERMORE</b>	<b>499,00</b>
SECRET OF THE STAR	449,00
SOUL BLAZER II : ILLUSION OF GAIA	299,00
<b>SUPER MARIO WORLD 2</b>	<b>499,00</b>
TETRIS 2	249,00



## Promos

PRINCE OF PERSIA	149,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
<b>SUPER TURICAN</b>	<b>99,00</b>
WARIO WOODS	199,00
<b>X ZONE (SUPERSCOPE)</b>	<b>49,00</b>

# Megadrive



## Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00
BLOOD SHOT (EUR)	149,00
BUBSY (EUR)	129,00
BUBSY 2 (EUR)	169,00
DRAGON (EUR)	149,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
JAMES POND 3 (EUR)	99,00
LEMINGS 2 (EUR)	169,00
LETAL ENFORCER + PISTOLET (EUR)	199,00
LOTUS 2 TURBO CHALLENGE (EUR)	129,00
MICKEYMANIA (EUR)	169,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	199,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
<b>PETE SAMPRAS (EUR)</b>	<b>149,00</b>
PITFALL (EUR)	199,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	99,00
SHAQ FU (EUR)	169,00
SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
STAR GATE (EUR)	199,00
SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00

# Super Famicom

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	599,00
NOSFERATU	299,00
SEIKEN DENSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00



## Promos

<b>DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3</b>	<b>299,00</b>
<b>DRAGON BALL Z 5 (aventure)</b>	<b>399,00</b>
<b>FATAL FURY SPECIAL</b>	<b>299,00</b>
<b>RAMNA 1/2 4</b>	<b>149,00</b>
SPACE ACE	99,00

# Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU	1290,00
GALACTIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
RED ALARM	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEROBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TETRIS	299,00

# Accessoires

- 2 MANETTES SANS FIL PRO6 299 F
- SUPER ADVANTAGE ASCII 149 F
- MANETTE ASCII 99 F
- ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE 395 F
- ADAPTEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO 129 F
- ADAPTEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE 199 F

**SUPER GAME MAGE → 379 F**

# Articles DBZ

BATTLE COLLECTION 1 à 9	79 F
10 à 16	129 F
STICKERS	5 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
T SHIRT	79 F
HERO COLLECTION 4	30 F / sachet
CASQUETTE	59 F
LOTUS 2	59 F
LOT DE 3 SLIPS	59 F
RACING CARTE (SACHET DE 12)	50 F

**CASSETTES VIDEO FRANCAISE N° 4 à 11 → 129 F**  
**DRAGON BALL LE FILM → 129 F**

# Sega 32 X

→ **SEGA 32X 890 F**

COSMIC CARNAGE	399,00
DOOM	399,00
NBA JAM TE	349,00
SPACE HARRIER	399,00
STAR WARS	399,00
SUPER MOTOCROSS	399,00
VIRTUA FIGHTER	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	399,00
WWF RAW	349,00

# STRASBOURG

6, rue de Noyer  
Tél : (16) 88 22 23 21

# DOUAI

39, rue Saint Jacques  
Tél : (16) 27 97 07 71

**ESPACE 3**  
*gamer*





# OUTLANDERS



**J**ohji Manabe est un grand mangaka japonais, encore méconnu en France – pour l'instant. Il se caractérise par un coup de crayon sans fioriture qui évoque le style de certains vieux comics de science-fiction. Il est par ailleurs l'un de ces auteurs qui utilisent les mêmes personnages (graphiquement parlant) dans des œuvres différentes. Manabe affectionne particulièrement les histoires de SF dans lesquelles une jolie extraterrestre s'éprend d'un jeune garçon apparemment sans histoire. Ce mélange de réalisme et de fantaisie confère à ses mangas tout leur cachet. Pour en revenir à "Outlanders", édité par Dark Horse, il se présente comme une BD classique, au format A4, avec une reliure cartonnée. Deux critiques: le lettrage est un peu petit, et l'impression qui, si elle est de bonne qualité, sur du papier très luxueux, ne rend pas assez bien les trames (un problème de contraste, en fait). Sachez, pour information, qu'il existe un film inspiré de "Outlanders", disponible en version sous-titrée en anglais. Le scénario? Tout commence par une histoire assez banale: Wakatsuki, un reporter

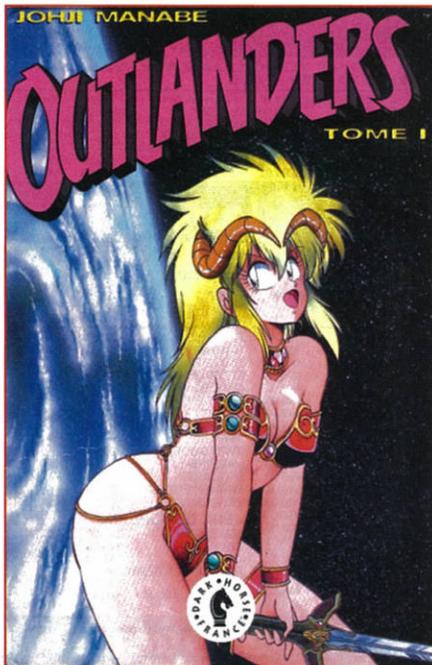
**Ce titre n'est plus tout jeune (1988), mais trop nombreux sont ceux qui, dans leur abjecte ignorance, sont passés à côté!**



La princesse Kham dans toute sa splendeur!



Wakatsuki avec l'épée de Kham.



Les envahisseurs utilisent des biotechnologies.

Voilà un manga très original dans lequel, si vous n'êtes pas rebuté par ses graphismes, vous risquez de plonger sans espoir de retour!

# ASATTE DANCE

Commençons par vous expliquer de quoi il retourne: Suekichi est un jeune étudiant dont la marotte est le théâtre. Il tourne avec une petite troupe d'amateurs dont il est le régisseur. Il apprend qu'il pourra hériter de 450 millions de yen s'il arrive à obtenir son diplôme, se marie et devient un garçon sérieux... Il a besoin de cet argent pour subventionner la troupe – et pour plaire à mademoiselle Shimomura, qui écrit et met en scène les pièces! Cette "office lady" demeure vierge à 27 ans! Mais rien n'est simple: les études l'ennuient et il comptait tout plaquer. Pour tout compliquer arrive Aya Hibino: elle est au courant de son héritage, et pour cause, car elle le soutenait alors qu'il était ivre mort lorsque le notaire l'a mis au courant! Elle sait y faire avec les hommes et le mène par le bout du... Elle s'installe petit à petit dans sa vie, rencontrant ses amis et débarquant systématiquement à l'improviste. Il voudrait s'en débarrasser, mais elle est trop charmante!

"Asatte Dance" est un manga atypique pour plusieurs raisons: d'abord, le dessinateur a un style très personnel (pas très esthétique); ensuite, le scénario, qui commence un peu comme un vaudeville (à la japonaise), n'est pas sans rappeler

"Maison Ikkoku" – en plus réaliste, toutefois ici les sentiments des gens ne sont pas idéalisés, l'argent et le sexe entrent en ligne de compte! Par ailleurs, le héros est pris au piège d'un triangle amoureux quasi insoluble. Il aime une jeune femme (plus vieille que lui), mais couche avec une autre, laquelle semble surtout intéressée par son futur héritage – mais elle est si mystérieuse que rien n'est sûr. En résumé, je dirai que, malgré ses graphismes très particuliers, ce manga est fascinant à plus d'un titre: on attend la suite avec impatience!



La couverture du manga.



La série comporte quelques passages érotiques.



La charmante mademoiselle Shimomura.



Acte 5  
Dans  
une  
chambre.  
la nuit



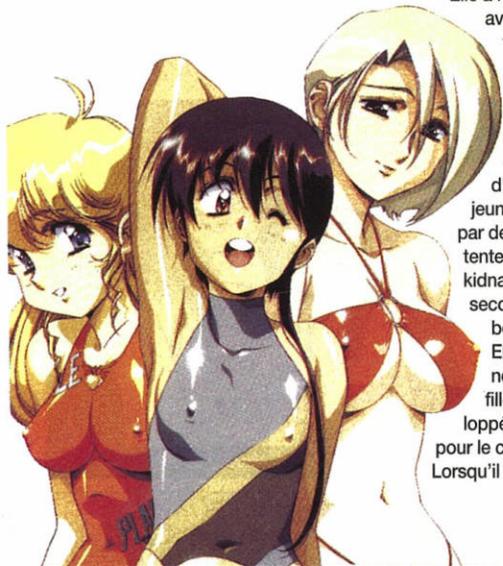
# PLASTIC LITTLE

"Plastic Little" est un dessin animé très sympa qui sort du lot grâce à la qualité de son "character design"! Alors, attention les yeux, ce Plastic est plastique et... un poil érotique! 🐼

**T**ita, jolie jeune fille, est orpheline depuis que son père, capitaine d'un sous-marin, le Chachamura, a disparu en mer.

Elle a repris le flambeau et, avec son équipage, capture des mammifères marins pour repeupler la flore d'autres planètes. Un beau jour, alors qu'elle fait des courses à l'occasion d'une escale, elle voit une jeune fille se faire agresser par des militaires. Alors qu'ils tentent manifestement de la kidnapper, Tita vole à son secours et l'embarque à bord de son sous-marin! Elisa, puisque tel est son nom, n'est autre que la fille d'un savant qui a développé un projet confidentiel pour le compte de l'armée. Lorsqu'il s'est aperçu que les

militaires voulaient en faire une arme, il a protégé son invention grâce à un code... que seule Elisa connaît! Le Chachamura et son équipage vont donc être confrontés aux troupes de l'armée avec, à leur tête, le général Gayson, sinistre personnage qui veut tester l'arme sur des populations civiles. Le character design a été assuré par Satoshi Urushihara ("Lemnear", etc.): le dessin a beaucoup de charme, la mise en couleur est excellente, et l'animation est de bonne facture. La version française est éditée par Kaze Animation, et le doublage n'est pas mal du tout.



Balboa est le pilote du Chachamura.



Elisa (la blonde) et Tita (la brune).



Voici la jaquette de "Plastic Little".



# LE CONCENTRE DE SHOOT



Sortie en Octobre



Sortie en Novembre

HUIT PERSONNAGES, DONT LES CÉLÈBRES POP'N TWINBEE, GRADIUS, NEMESIS, GOEMON, VENUS TOUT DROIT DE L'ARCADE, AVEC UNE PUISSANCE DE FEU QUI VOUS PÊTE LES YEUX, DES PANDAS EN TUTU, DES CHATS-BATEAUX, DES SIRENES AU CHANT MORTEL, DES PINGOUINS PIRATES ... DES BOSS AUSSI PUISSANTS QU'ÉTRANGES, DES MUSIQUES QUI FONT FAIRE TROIS TOURS DE TOMBÉ AUX PLUS GRANDS COMPOSITEURS... LE TOUT PENDANT 2 FOIS QUINZE NIVEAUX PARCE QUE DEUX JEUX EN UN C'EST PLUS MALIN.



PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI® and Parodius™ are registered trademarks of KONAMI Co. Ltd. © 1995 KONAMI all rights reserved. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd.

# DRAGON PINK 2

Depuis le premier épisodes de cette série d'OAV, bien des choses ont changé... pour le meilleur, mais pas pour le pire! 🐾



**T**out d'abord, le style graphique s'est affiné. Il est désormais d'une qualité très honorable. Les personnages sont plus travaillés, et l'animation est un peu meilleure. Les cellulés eux-mêmes sont plus colorés, avec davantage de teintes et les doublages sont maintenant corrects.

Mais le grand changement provient du scénario, qui accorde une place plus importante à l'humour.

Comme vous le savez sans doute, Pink est une "chatte esclave". Dans cet OAV, le chevalier, son maître et petit ami, l'oblige, par exemple, à traîner une charrette où il est assis avec ses amis. Tout au long du voyage, le rustre dort comme un bienheureux, ne se souciant guère de Pink. Plus tard, dans un restaurant, il la laisse

même en gage, car il a égaré sa bourse, le distrair. Il promet de régler sa note dans les plus brefs délais mais, le jour dit, le patron de la taverne a déjà revendu l'animal, pensant que son propriétaire ne reviendrait pas la chercher. Le groupe part alors à sa recherche et se retrouve aux prises avec une secte qui veut sacrifier Pink sur l'autel de sa déesse. S'ensuit une bataille entre la déesse et le groupe d'aventuriers...

Voici l'illustration de la jaquette!



Pink, adorable et malchanceuse héroïne de la série.

La déesse qui voulait qu'on lui "sacrifie" Pink.



## NE CHERCHEZ PLUS!

Si vous êtes perdu dans un bled paumé, au fin fond d'une vallée désertique, dans la jungle hostile ou au sommet d'un pic enneigé, à des centaines de kilomètres de toute civilisation (et d'une boutique d'animation japonaise), adressez votre commande par pigeon voyageur à:

Katsumi  
22 rue Titon, 750011 Paris  
ou utilisez le téléphone muet (Minitel): 36 15 code Katsumi.  
Dragon Pink 2, ils ont...



"Laissez-moi sortir, j'ai rendez-vous avec le Panda!"

# CETTE SAISON, MICHAEL JORDAN JOUÉ POUR TOI



Nouveau: les cartes spéciales "You Crash the Game"™ sont uniquement dans la série Collector's Choice NBA Series 1 95/96 d'Upper Deck. Avec les cartes "Crash" correspondant aux meilleurs joueurs, tu peux gagner un set spécial inédit de 30 cartes support F/X!

Si le joueur marque 30 points ou plus durant chaque match qu'il jouera contre l'équipe indiquée sur la carte, tu gagnes!

Tu trouveras aussi dans la série 95/96 tous les héros de la NBA: 165 Regular Player Cards, 29 Fun Fact Cards, 14 Professor Dunk et surtout 9 HOLOGRAMMES à collectionner!

T'as compris le message? Les cartes Upper Deck

NBA 95/96 sont arrivées chez ton marchand de journaux.



La pochette de 10 cards: 7 F.



\*Grand jeu gratuit You Crash the Game sans obligation d'achat, réservé à la France métropolitaine.  
Les cartes You Crash the Game Collector's Choice Basketball Series 1 95/96 sont insérées au hasard selon un ratio de 1 carte toutes les 5 pochettes.  
Durée du jeu: du 01/10/95 au 08/05/96. Tous les envois de cartes gagnantes doivent être effectués au plus tard le 08/05/96 (cachet de la poste faisant foi).

Tu peux aussi te procurer gratuitement la carte Crash the Game de ton choix en écrivant à: Collector's Choice Upper Deck, BP37 06901 Sophia Antipolis. Tes frais de timbre te seront remboursés systématiquement.

The NBA and individual NBA member team identifications reproduced on this product are trademarks and copyrighted designs, and/or other forms of intellectual property, that are the exclusive property of NBA Properties, Inc and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the written consent of NBA Properties, Inc. Copr. ©1995 NBA Properties Inc. Upper Deck and the card/hologram combination are trademarks of The Upper Deck Company. ©1995 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the USA. The Upper Deck Company, 5909 Sea Otter Place, Carlsbad, CA 92008.

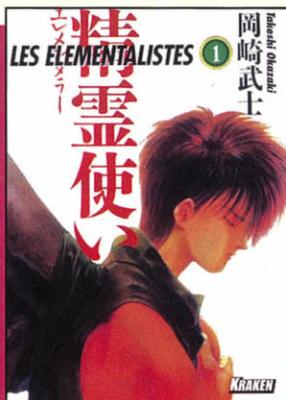


# KRAKEN EDITIONS

Nouveau venu dans l'édition de mangas en français, Kraken nous propose deux titres de bonne qualité, dans un format A4, avec une belle reliure cartonnée.

## LES ÉLÉMENTALISTES

Certains d'entre vous connaissent sûrement déjà le magnifique OAV "Elementors" qui a été tiré de ce manga. Le dessin, excellent, ressemble un peu à celui de "Bastard", en moins fouillis! Au niveau du scénario, en revanche, ce n'est pas très clair au départ, puis on commence à s'y retrouver. Les élémentalistes sont des humains qui ont pactisé avec des éléments, ce qui leur confère de grands pouvoirs. Ces éléments se divisent en quatre grandes familles: eau, terre, vent et feu. Chaque élémentaliste est investi d'une mission bien précise. Sai, par exemple, qui est l'élémentaliste du feu, doit veiller à l'équilibre des forces et à ce que la guerre dure le plus longtemps possible. C'est un loup solitaire assez attachant. Tous doivent être soumis à l'élémentaliste de l'éther, qui est l'élément fondamental. Mais les rêves de pouvoir de Shiki (l'eau) le poussent à tenter d'éliminer ce puissant adversaire avant qu'il ne se réveille. Pour amplifier leurs pouvoirs, ces êtres disposent de deux outils: leur épée, qui leur permet de projeter des flux énergétiques, et un "deeper", personne humaine qui catalyse leurs pouvoirs. Mais encore faut-il les trouver... Certains élémentalistes se révèlent au grand jour et tentent des actions rapides, tandis que d'autres préfèrent rester cachés pour d'obscures raisons. C'est une gigantesque partie d'échecs qui se met en place! Ce manga est vraiment passionnant, très beau, et l'album cartonné a de la classe, même si les deux pages en couleurs de la version originale ont été reproduites en noir et blanc.



Sai, qui appartient à la famille du feu, a décidé de rejoindre les forces de la Terre!



## SHANG-HAI KAIJINZOKU

"Shang-Hai Kaijinzoku" est un autre manga récemment paru chez le même éditeur. Les dessins sont malheureusement de moins bonne qualité. Le style graphique est en fait bien trop dépouillé à mon goût. Il reste une histoire sympa, sur un fond de civilisation post-apocalyptique... en clair, un manga assez sympa, mais qui s'adresse plus aux inconditionnels du genre.

TAKUHIITO KUSANAGI

SHANG-HAI  
KAIJINZOKU

上海野人賊

巻

嵐鬼城酔猫事変

Kraken

Kagura, l'élémentaliste de l'éther, retrouve ses pouvoirs.



## BRUITS? RENDEZ-VOUS? NEWS? LES PANDACHTRUCS!

### BAOH

Un dessin animé sort chez Kami-Kaze, une filiale de Kaze Animation qui se spécialise dans les animés violents ou un peu gore. Le doublage de ce bon dessin animé (dans le genre sanglant) est de bonne qualité! On notera au passage que "Baoh" a pris un petit coup de vieux, mais les amateurs y trouveront leur compte.

### ANGEL 2

Éditée par Tonkam, voici la suite de la célèbre série de U-Jin! Les dialogues sont assez crus, mais très humoristiques. La qualité de l'impression n'est pas mauvaise, mais parfois un peu sombre. Angelofans, vous voici prévenus.

### DBZ AU CINÉMA

Tout les fans de la série vont pouvoir se ruer sur ce film grand écran! C'est d'ailleurs l'avant-dernier film de "Dragon Ball Z" que vous pourrez voir! Même si l'effet de surprise est depuis longtemps passé, il faut reconnaître que le film est plutôt réussi. Alors, pourquoi cracher dans la soupe?



**Tu veux en savoir plus,  
épater tes copains?  
Tiens-toi au courant  
des dernières nouveautés Jeux,  
Mangas, Import, Animés,  
Cyber Potins... sur le  
3615 TCPLUS**

# SAMOURAI

IMPORT, EDITION, DISTRIBUTION

ROBOTS TRANSFORMERS

GARAGE KITS-RESINE

JEUX VIDEOS

PSX, SATURN, SFC

ART BOOKS

K7 VIDEOS

PAL/SECAM - VENTE



MANGAS  
VENTE

GOODIES

CD-ROM

CDs AUDIO

AIR-SOFT GUNS

### MAGASINS

#### SAMOURAI

42, 42bis, 44, rue de Maubeuge  
75009 PARIS - TEL : (1) 42 81 95 10

#### KATIKA

2, Avenue Jean-Jaurès  
91210 DRAVEIL - TEL : (1) 69 42 41 41

#### SHÔ-GUN

16, rue de l'Union  
27300 Bernay - TEL : (16) 32 45 92 17

#### MARIMATH

8, rue du Mail  
91600 Savigny s/orge - TEL : (1) 69 05 57 82

#### TOKYO BABYLONE

37 rue du M<sup>e</sup> Leclerc  
69800 Lyon-St Priest - TEL : (16) 78 28 03 02

#### GROSSISTE

TEL : (1) 69 52 40 40  
FAX : (1) 69 52 17 68

#### VPC

TEL : (1) 69 52 40 38  
FAX : (1) 69 52 17 68



**AVANT**

**ON JOUAIT AVEC ÇA...**



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE™ is a trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. All rights reserved. Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.



36.15  
LUDI GAMES®  
\*1,29f/mn

**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

# ...MAIS LES MEILLEURS JOUENT AVEC ÇA!



LA SUITE DE INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER EST ENFIN ARRIVEE SUR SUPER NINTENDO ! INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE, PARRAINE PAR BERNARD LAMA, VA METTRE TOUS LES AUTRES JEUX DE FOOT SUR LA TOUCHE GRÂCE À QUARANTE NOUVELLES CARACTÉRISTIQUES ET PERFECTIONNEMENTS PAR RAPPORT À L'ORIGINAL, AVEC PLUS DE 50 COMMENTAIRES DIFFÉRENTS !

- ▲ 36 ÉQUIPES COMPOSÉES DE JOUEURS CÉLÈBRES,
- ▲ 16 FORMATIONS,
- ▲ 8 STRATÉGIES, MODIFIABLES EN COURS DE JEU
- ▲ 20 JOUEURS,
- ▲ 9 NIVEAUX TECHNIQUES
- ▲ POSSIBILITÉ DE JOUER À 4 AVEC UN ADAPTATEUR,
- ▲ POSSIBILITÉ DE METTRE UN JOUEUR EN FORMATION D'ATTAQUE ON / OFF
- ▲ POSSIBILITÉ DE MARQUAGE INDIVIDUEL, DU JAMAIS VU SUR UN JEU 16 BITS
- ▲ DE NOUVELLES STRATÉGIES DE JEU : COMBINAISONS DE PASSES ET NOUVEAUX STYLES DE TACLES
- ▲ DIFFÉRENTES RÉCUPÉRATIONS DE BALLE AVEC LE GARDIEN DE BUT EN MANUEL...



# PLAYSTATION REVIEW

## CYRAX

- 65%: se placer à l'autre bout de l'écran. Faire une bombe longue (maintenez PB appuyé, A, A, PH). Dès qu'elle explose, en relancer une autre et s'avancer légèrement pour faire un uppercut avant que l'adversaire retombe. Si le timing est correct, la deuxième bombe le renvoie en l'air vers vous et vous pouvez lui infliger un deuxième uppercut.
- 30%: MH, MH, PH, MH, PH, AR + PH.
- 19%: PH, PH, AR + PH.

## SHEEVA

- 42%: MH, MH, MB, PH, PH, PB, AR + PH.
- 36%: MH, MH, MB, A + MH, Uppercut.
- 27%: PH, PH, PB, AR + PH.

La version Playstation de Mortal Kombat 3 est une petite merveille. Jamais auparavant on avait approché la qualité des jeux d'arcade d'aussi près. Autant la version Super Nintendo est une adaptation excellente du jeu d'arcade, autant la version Playstation en est une réplique fidèle. Il suffit de regarder Mortal Kombat 3 pour comprendre la différence de puissance entre les deux supports. De plus, la jouabilité a été relevée à son niveau optimal avec le paddle de la Playstation et ses nombreux boutons. Nous ne reparlerons pas des différents aspects du jeu, ils ont été traités en long, en large et en détail dans le test des versions SNIN et MD. Mieux vaut parler des Combos. Les Combos de MK 3 sont composés d'un enchaînement de boutons avec quelques mouvements au paddle et des coups spéciaux. Ils sont donc différents de ceux de Killer Instinct sur SNIN, qui sont essentiellement des enchaînements de coups spéciaux provoquant une pluie d'attaques. Dans Mortal Kombat 3, un Combo est comptabilisé par le nombre de touches et le pourcentage de dégâts causés. Cela peut aller jusqu'à huit à dix touches et des dégâts de 60% et plus. Il faut les réaliser très rapidement et, quand l'ennemi est projeté en l'air au cours d'un Combo, il ne faut pas le laisser retomber pour enchaîner.

## LIU KANG

Note: pour améliorer ces Combos, il faut parvenir à les amorcer par un Bicycle Kick, voire deux. C'est très dur.

- 36%: MH, MH, BL, PB, PB, PH, PB.
- 28%: MH, PB, PB, PH, PB.
- 25%: PB, PB, PH, PB.

## KUNG LAO

- 36%: Coup de pied sauté suivi directement d'un Dive Kick (B et PH en l'air) et d'un balayage.
- 34%: MH, MB, MH, MB, PB, PB, AR + PH.
- 19%: PB, PB, AR + PH.



## SNIN, MD ET PLAYSTATION: MÊME COMBAT!

Toutes les informations données dans les deux tests sont valables pour les trois versions de Mortal Kombat 3. Pour les mouvements, nous avons utilisé des codes

particuliers (décrits dans le test des versions SNIN/MD). Il suffit de trouver la position respective de ces coups sur les paddles de chaque console. S'ils ne marchent toujours pas, essayez de faire les deux derniers mouvements en même temps (par exemple B + PH au lieu de B, PH). Pour les codes, reportez-vous à la rubrique "Tips" de Master Switch.

## SHANG TSUNG

Shang Tsung réalise des Combos puissants avec ses trois boules de feu qui sortent du sol. Pour les réussir, il faut faire ce coup spécial (A, AR, AR, PB) complètement à l'opposé de l'adversaire pour qu'il soit soulevé par les trois boules de feu.

- 42%: trois boules de feu, Coup de pied sauté quand l'ennemi est en l'air et balayage avant qu'il retombe.
- 36%: trois boules de feu suivies d'un uppercut avant que l'adversaire retombe.

- 27%: PH, MH, MH, MB, AR + PH.
- 19%: PH, PH, AR + PH.



## SINDEL

- 43%: PH, MH, MH, B + MH (avancer), MH, Coup de pied en l'air avant que l'ennemi retombe suivi d'une boule de feu en l'air (B, A, PB).
- 33%: PH, MH, MH, MB, PH.
- 25%: MH, MH, B + MH, suivi d'une boule de feu (A, A, MB).
- 19%: PH, PH, AR + PH.



## CONSOLES + D'OR

### STRIKER

- 50%: PH, MH, MH, MB, Coup de pied en l'air et projection au bâton (A, A, PH). Vous pouvez essayer plusieurs variantes après PH, MH, MH, MB pour changer.
- 19%: PB, PB, AR + PH.



### SUB ZERO

- 40%: Coup de pied sauté, Freeze (B, A, MB), Coup de pied sauté, Ice Clone (B, AR, MB), PB, Uppercut (à effectuer dans un coin et très rapidement).
- 26%: MH, MH, PB, PH, AR + PH.
- 19%: PH, PH, AR + PH.

### SEKTOR

- 49%: Missile téléguidé (B, AR, MH), Coup de poing téléportation (A, A, PB), Coup de pied sauté et balayage.
- 37%: Coup de poing téléportation, Coup de pied sauté et balayage
- 26%: MH, MH, PH, PH, AR + PH.

### NIGHTWOLF

- 39%: PH, MH, MH, MB, Axe Uppercut (B, A, MH), MH, Shoulder Slam (A, A, PB).
- 31%: MH, MH, MB, Axe uppercut, Coup de pied sauté.
- 19%: PH, PH, AR + PH.



## AVIS *Flawless victory!*

Avec Mortal Kombat 3, Sony propulse sur le devant de la scène vidéoludique un des meilleurs jeux de baston toutes consoles confondues. La conversion du jeu d'arcade est quasi parfaite. La jouabilité est excellente, les graphismes sont au top, l'animation géniale. Pour chipoter, je dirai qu'il manque des phases d'animation du sprite de Sheeva dans la séquence de victoire. Mais il faut être très pointilleux pour trouver des défauts à ce jeu. Même les temps de chargement sont optimisés. C'est parfait.



**MARC**

temps de chargement sont optimisés. C'est parfait.

### JAX

- 48% (dans un coin): PH, PH, B + MH, MH, BL, MB, AR + MH, (l'adversaire s'envole) PH, PH avant qu'il retombe.
- 40% (dans un coin): PH, PH, B + MH, MH, BL, MB, AR + MH, (l'adversaire s'envole), Dash Punch (A, A, PH) avant qu'il retombe.
- 34%: MH, MH, BL, MB, AR + MH (l'adversaire s'envole), Uppercut.
- 19%: PH, PH, AR + PH.

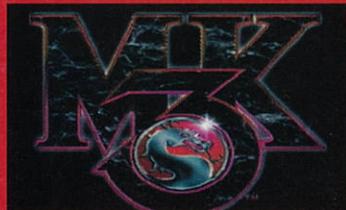
### KANO

- 37%: MH, MH, B + MB, B + MH (l'ennemi s'envole), Coup de pied sauté et lancer de couteau (B, AR, MH) avant qu'il retombe ou bien balayage.
- 26%: MH, MH, PH, PB, AR + PH.
- 23%: PH, PH, PB, AR + PH.
- 23%: MH, MH, A + MB, lancer de couteau.



### KABAL

- 61% (dans un coin de préférence): Coup de pied sauté, Tornado Dash (AR, A, PB), PB, PB, MH, MH, B + MH, Coup de pied sauté, boule de feu (AR, AR, MH).
- 27%: PB, PB, PH, AR + PH.
- 25%: MH, MH, B + MH, Roue dentée (AR, AR, AR, R).



**ÉDITEUR: MIDWAY**  
**DISTRIBUTEUR: SONY**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**BASTON**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: EXCELLENT**  
**DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5**  
**CONTINUES: 5**

**PRESENTATION 80%**

Les démos de chaque personnage sont très instructives.

**GRAPHISMES 93%**

Fantastique! Les sprites sont à peine plus petits que ceux de la version arcade. Quasiment identiques.

**ANIMATION 92%**

Rien à redire: elle est fluide, rapide, et les digitalisations sont impeccables.

**MUSIQUE 89%**

Entre deux hurlements, on peut apprécier les mélodies.

**BRUITAGES 92%**

"Friendship, friendship! Again?" C'est la seule version qui reprend la réplique exacte du commentateur sur la version arcade.

**DUREE DE VIE 92%**

Mortal Kombat 3 est quasiment indémodable.

**JOUABILITE 93%**

Le paddle de la Playstation est idéal. La jouabilité est irréprochable.

**INTERET 95%**

Mortal Kombat 3 est la réplique quasi parfaite de la version arcade. Excellent!



**M**ortal Kombat 3 est un pur produit de synthèse. Père spirituel des Fatalités et autres coups mortels, il réunit le meilleur des jeux de combat et contribue à la noble cause de la torgnole avec son lot de nouveautés. Le résultat est formidable, sur Megadrive comme sur Super Nintendo.

Autant vous prévenir tout de suite, vous ne lirez pas dans ce texte de jeux de mots du genre "KuKu la praline"! Pour cette troisième mouture de Mortal Kombat, Probe donne sa place à Sculptured Software. Avec cette passation de pouvoir, la jouabilité reprend le pas sur les graphismes et la bande sonore. Autant dire qu'on gagne au change, même si les digitalisations sont moins soignées. Les Fatalités sont fidèles au rendez-vous et le sang coule toujours à flots, qu'il soit rouge, noir ou vert. Les Friendships et les Babalités sont également présentes et il y a désormais des Animalités. Pas de mystère, comme son nom l'indique, l'Animalité est un coup mortel qui transforme votre combattant en animal assoiffé de sang. Oh pardon, on parle technique, on radote comme des profs et on en oublie les non initiés. Fatalité, Babalité, Friendship et Animalité sont des Finish ou, en bon français, "ruine-le qu'on en finisse". En pratique, ce sont des coups spéciaux qui s'effectuent lors du dernier round quand l'adversaire est quasiment mort. Une manière de l'achever avec panache, si vous voulez. Enfin... léger, le panache, car généralement ça pisse le sang! Bref, on en redemande. Côté muscles, quinze combattants sont en lice, dont un caché (Smoke). Par rapport à MK 2, quelques-uns ont disparu (Rayden, Johnny Cage), d'autres sont revenus (Sonya) et il y a sept petits nouveaux. Les habitués retrouveront d'anciens coups spéciaux, quoique la plupart d'entre eux soient totalement inédits. Restons dans le domaine de l'inédit avec le bouton Run, qui bouleverse l'ensemble des tactiques de jeu. Ce bouton, ô surprise, permet de couvrir vers l'adversaire. En théorie, ce n'est rien, mais en pratique cela permet de harceler l'adversaire et de le surprendre. Enfin, pour rester dans le coup (ou plutôt dans les coups), Mortal Kombat 3 s'adonne à la joie des Combos. Contrairement à Killer Instinct sur SNIN, chaque coup porté correspond à un coup réalisé au paddle. Ici, les Combos sont comptabilisés en % de dégâts et non en nombre de touches. Pour les amateurs de tips, un système de codes intégré donne accès à de nombreuses options dérivantes. Si vous voulez en savoir plus, jetez-vous sur les tips!

Motaro est le premier boss du jeu: carrément hyper dur.



## ABCOMBAT

Pour bien comprendre les manipulations indiquées pour les Fatalités, les Babalités, les Friendships et les Animalités, voici un petit lexique. N'oubliez pas de respecter les distances indiquées et enchaînez les mouvements très rapidement. La vitesse d'exécution et la distance sont primordiales. Tip: si la manip semble ne pas marcher, alors essayez de faire les deux derniers mouvements simultanément (par exemple: B et MH au lieu de B, MH).

B = Bas  
A = Avant  
AR = Arrière  
H = Haut  
BL = Block (blocage)  
R = Run (courir)  
MB = Main Bas (coup de poing en bas)  
MH = Main Haut (coup de poing en haut)  
PB = Pied Bas (coup de pied en bas)  
PH = Pied Haut (coup de pied en haut)

## STRIKER

- FATALITÉ 1 (de près)  
B, A, B, A, BL.
- FATALITÉ 2 (de loin)  
A, A, A, PB.
- ANIMALITÉ (distance de balayage)  
R, R, R, BL.
- BABALITÉ  
B, A, A, AR, MH.
- FRIENDSHIP  
MB, R, R, MB.
- STAGE FATALITY  
A, H, H, PH.



Striker symbolise la parano militariste des Américains. Vive les émeutes!

## JAX

- FATALITÉ 1 (de près)  
Maintenez la pression sur BL. Faites H, B, A, H. Relâchez BL.
- FATALITÉ 2 (de loin)  
R, BL, R, R, PB.
- ANIMALITÉ (de près)  
Maintenez la pression sur MB. Faites A, A, B, A.
- BABALITÉ  
B, B, B, PB.
- FRIENDSHIP  
PB, R, R, PB.
- STAGE FATALITY  
B, A, B, MB.

Dans une de ses Fatalités, Jax grandit et écrase son ennemi telle une punaise.



## REVIEW

## AVIS

mortel!



## MARC

MK 3 m'a converti à sa cause. Même si je suis toujours réfractaire à la défense par un système de boutons (ça m'en donne!), sa jouabilité impeccable et sa rapidité surprenante classent ce jeu de baston au top niveau. Le bouton Run apporte un plus indéniable et les personnages sont bien équilibrés. Même s'il n'est pas très beau sur MD, la jouabilité est excellente, et c'est l'essentiel. C'est à mon avis le meilleur jeu de baston sur cette machine, tout simplement. Sur SNIN, on atteint carrément l'extase et je le classe au niveau de Killer Instinct même si ce dernier demeure mon préféré (vous savez, à cause des boutons). A acheter les yeux fermés!



Smoke est un personnage caché du jeu.

## SUB-ZERO

- FATALITÉ 1 (distance de balayage) AR, AR, B, AR, R.
- FATALITÉ 2 (de près) BL, BL, R, BL, R.
- ANIMALITÉ (de près) A, H, H.
- BABALITÉ B, AR, AR, PH.
- FRIENDSHIP PB, R, R, H.
- STAGE FATALITY AR, B, A, A, PH.

Sub-Zero peut projeter de la glace de trois manières différentes.



## SHEEVA

- FATALITÉ 1 (de près) A, B, B, A, MB.
- FATALITÉ 2 (de près) Maintenez la pression sur PH. Faites AR, A, A.
- ANIMALITÉ (de près) R, BL, BL, BL, BL.
- BABALITÉ B, B, B, AR, PH.
- FRIENDSHIP A, A, B, A. Pause. MH.
- STAGE FATALITY B, A, B, A, MB.



Sheeva n'a pas grand-chose de féminin, sauf quand elle écrase ses adversaires à pieds joints.

## SONYA

- FATALITÉ 1 Maintenez la pression sur BL et R. Faites H, H, AR, B.
- FATALITÉ 2 AR, A, B, B, R.
- ANIMALITÉ (de près) Maintenez la pression sur MB. Faites B, A, B, A.
- BABALITÉ B, B, A, PB.
- FRIENDSHIP AR, A, AR, B, R.
- STAGE FATALITY A, A, B, MH.

Sonya est encore plus puissante que dans le premier MK.



## NIGHTWOLF

- FATALITÉ 1 (de près) H, H, AR, A, BL.
- FATALITÉ 2 (de loin) AR, AR, B, MH.
- ANIMALITÉ (de près) A, A, B, B.
- BABALITÉ A, AR, A, AR, MB.
- FRIENDSHIP R, R, R, B.
- STAGE FATALITY R, R, BL.

Nightwolf possède des Combos dévastateurs.

Il est redoutable à distance comme au corps à corps.



## KANO

- FATALITÉ 1 (de près)  
Maintenez la pression sur MB.  
Faites A, B, B, A.
- FATALITÉ 2 (distance de balayage)  
MB, BL, BL, PH.
- ANIMALITÉ (de près)  
Maintenez la pression sur MH.  
Faites BL, BL, BL.
- BABALITÉ  
A, A, B, B, PB.
- FRIENDSHIP  
PB, R, R, PH.
- STAGE FATALITÉ  
H, H, AR, PB.

Kano nous revient avec des Combos très sympa.



## LES POINGS SUR LES "1"

Voici en résumé les règles à respecter pour réaliser les différentes Fatalités. Pour les Friendships et les Babalités, il faut gagner sans utiliser sa garde. Pour les Animalités, il faut remporter le troisième round et, au lieu de faire une Fatalité, réaliser un Mercy. Pour réussir celui-ci, vous devrez maintenir la pression sur le bouton Run, faire quatre fois Bas et relâcher le bouton Run à la fin de la manipulation. L'adversaire a une seconde chance mais si vous l'éclatez de nouveau, il sera alors prêt pour une Animalité.



Quand le commentateur annonce "Finish him", gardez le bouton Run appuyé, faites Bas quatre fois et relâchez Run. Le signe "No Mercy" apparaît.



Il suffit de remettre une pâtée à l'adversaire et il est fin prêt pour une Animalité!

## SINDEL

- FATALITÉ 1 (distance de balayage)  
R, R, BL, R, BL.
- FATALITÉ 2 (de près)  
R, BL, BL, R et BL.
- ANIMALITÉ (distance de balayage)  
A, A, H, MH.
- BABALITÉ  
R, R, R, H.
- FRIENDSHIP  
Six fois R, puis Haut.
- STAGE FATALITY  
B, B, B, MB.

Sindel possède des Fatalités basées sur son cri.



## SHANG TSUNG

- FATALITÉ 1 (de près)  
Gardez MB appuyé. Faites B, A, A, B et relâchez MB.
- FATALITÉ 2 (de près)  
Gardez MB appuyé. Faites R, R, R, BL et relâchez MB.
- ANIMALITÉ (distance de balayage)  
Gardez MH, faites R, R, R et relâchez MH.
- BABALITÉ  
R, R, R et PB.
- FRIENDSHIP  
PB, R, R, B.
- STAGE FATALITY  
H, H, AR, MB.

Shang Tsung peut se transformer en n'importe quel personnage, excepté Smoke.



## AVIS

oui! mais attention danger!

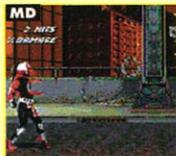


## SWITCH

s'adresse essentiellement à ceux qui ont suivi la série depuis le premier épisode et qui ont entretenu leur niveau. Le jeu comporte encore plus d'ennemis, les Fatalités doivent être effectuées très rapidement, et même les enchaînements les plus courts ne sont pas aisés à opérer. Les novices seront un peu perdus, et, s'ils manquent de persévérance, ils se lasseront vite. Les autres aimeront ce troisième épisode après avoir aimé les deux premiers... et attendront le quatrième avec impatience!

## SEKTOR

- FATALITÉ 1 (distance de balayage)  
MB, R, R, BL.
- FATALITÉ 2 (à plus d'un demi-écran de distance)  
A, A, A, AR, BL.
- ANIMALITÉ (de près)  
A, A, B, H.
- BABALITÉ  
AR, B, B, B, PH.
- FRIENDSHIP  
R, R, R, B.
- STAGE FATALITY  
R, R, R, B.



Sektor se téléporte à volonté.

## AU FOND DU TROU

Dans trois niveaux spéciaux (Shao Kahn Tower, The Pit et The Subway), tous les personnages sont capables d'effectuer une Fatalité spéciale, appelée Stage Fatality. Chacune de ces Stage Fatalités sera réalisée grâce à une manipulation particulière.



Sheeva vient d'effectuer une Stage Fatality dans le niveau du métro. Résultat: l'ennemi est projeté au fond et une rame de métro lui passe dessus.

## REVIEW



## LIU KANG

- FATALITÉ 1  
A, A, B, B, PB.
- FATALITÉ 2  
H, B, H, H, BL et R.
- ANIMALITÉ (distance de balayage)  
B, B, H.
- BABALITÉ  
B, B, B, PH.
- FRIENDSHIP  
R, R, R, B et R.
- STAGE FATALITY  
R, BL, BL, PB.



Liu Kang n'a pas tellement changé.

## CYRAX

- FATALITÉ 1  
B, B, H, B, MH.
- FATALITÉ 2 (de près)  
B, B, A, H, R.
- ANIMALITÉ (de près)  
H, H, B, B.
- BABALITÉ  
A, A, AR, MH.
- FRIENDSHIP  
R, R, R, H.
- STAGE  
FATALITY  
R, BL, R.

Avec son filet, Cyrax est très gênant quand on néglige sa propre garde.



## KUNG LAO

- FATALITÉ 1  
R et BL, R et BL, B.
- FATALITÉ 2 (distance de balayage)  
A, A, AR, B, MH.
- ANIMALITÉ (de près)  
R, R, R, R, BL.
- BABALITÉ  
B, A, A, MH.
- FRIENDSHIP  
R, MB, R, PB.
- STAGE FATALITY  
B, B, A, A, PB.



Kung Lao, comme d'habitude, utilise son chapeau à outrance.

## KABAL

- FATALITÉ 1 (juste hors de la distance de balayage)  
B, B, AR, A, BL.
- FATALITÉ 2 (de près)  
R, BL, BL, BL, PH.
- ANIMALITÉ (de près)  
Maintenez la pression sur MH. Faites A, A, B, A.
- BABALITÉ  
R, R, PB.
- FRIENDSHIP  
R, PB, R, R, H.
- STAGE FATALITY  
BL, BL, PH.

Dans l'une de ses Fatalités, Kabal gonfle la tête de ses ennemis jusqu'à ce qu'elle éclate.



Shao Kahn est LE big boss final de MK 3. Des conseils? 3615 GEMAL!

MD MIDWAY/ACCLAIM  
PRIX: D  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT/BASTON

PRESENTATION 80%

La démo est bien construite. L'histoire de chaque combattant y est détaillée.

GRAPHISMES 79%

Certains décors manquent totalement de profondeur.

ANIMATION 88%

Elle est suffisamment rapide. Scrolling parfois saccadé.

MUSIQUE 80%

On reste dans le ton des autres Mortal Kombat.

BRUITAGES 80%

Les voix digitalisées donnent aux combats beaucoup de punch.

DUREE DE VIE 90%

A deux joueurs, on ne s'en lasse pas.

JOUABILITE 92%

Même avec un paddle à trois boutons, c'est impeccable.

INTERET 92%

Malgré des graphismes moyens, MK 3 fait partie des meilleurs jeux de baston sur MD.



CONTRÔLE: EXCELLENT  
DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5  
CONTINUES: OUI

DISPONIBILITÉ: OUI

SNIN MIDWAY/ACCLAIM  
PRIX: F  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT/BASTON

PRESENTATION 80%

L'historique est entrecoupé de nombreuses démos du jeu.

GRAPHISMES 89%

Magnifiques, même si les digitalisations sont d'un niveau un poil inférieur à celles de MK 2.

ANIMATION 92%

La rapidité du jeu est incroyable. Un travail excellent.

MUSIQUE 81%

Des thèmes stressants qui mettent le joueur sous pression.

BRUITAGES 86%

Les commentaires font toujours frissonner. Les voix sont bien digitalisées.

DUREE DE VIE 92%

L'ordinateur est un adversaire impitoyable, même en mode Facile.

JOUABILITE 92%

Complet sans être complexe, MK 3 demande néanmoins beaucoup d'entraînement.

INTERET 95%

Très, très impressionnant! Le bouton Run est vraiment novateur et les combats n'en sont que plus passionnants.



# MORTAL KOMBAT

## LE DESSIN ANIMÉ



La belle Sonya.

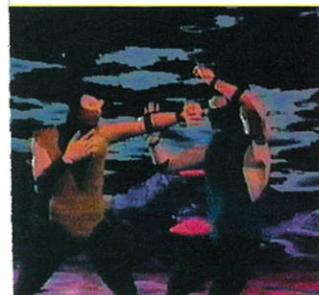
*Après le jeu, le film, à quoi pouvait-on bien s'attendre? Eh bien, tout simplement, à un dessin animé! Celui-ci sera d'ailleurs bientôt diffusé à la télévision, découpé, comme de bien entendu et le saucisson sec, en moult tranches.*



Les images de synthèse servent de décor.



Les trois héros de la série.



Un combat oppose les deux ninjas...



... mais c'est Scorpion qui va en faire les frais, après une attaque de Liu Ken.



L'invincible Goro possède quatre bras.



Rayden, le dieu du tonnerre.

L'histoire reprend sur de nombreux points le film: Johnny Cage, Sonya et Liu Ken se retrouvent pour participer au Mortal Kombat! Rayden, le dieu du tonnerre, leur a expliqué qu'ils représentent le dernier espoir de la Terre. Le prince Goro a déjà remporté neuf fois le tournoi, et s'il venait à le gagner de nouveau, un portail s'ouvrirait entre notre monde et celui d'outre-tombe... dont les forces engendreraient le chaos et la désolation! Pour gagner, nos élus devront se battre contre des ennemis au pouvoirs surnaturels! Il faut bien l'admettre, le scénario n'a rien de fantastique, mais il fallait s'y attendre. Les dessins animés tirés de jeux vidéo sont rarement des réussites (sauf "Y's", "Fatal Fury", "Street Fighter"... et quelques autres). Mais ce qu'il faut savoir, c'est que "Mortal Kombat" le dessin animé est américain. Or quand on voit le sort qui a été réservé aux "X-Men", on peut avoir peur. En effet, les deux dernières productions américaines de qualité ne datant pas de l'âge de pierre sont les "Simpsons" et "Batman". C'est maigre!

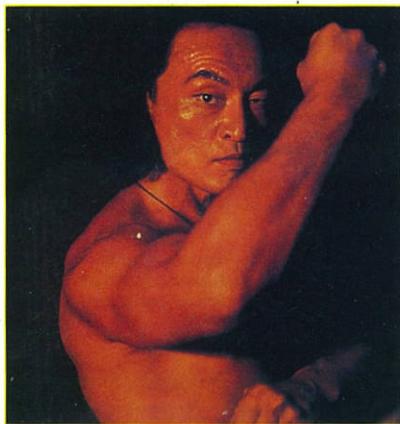
### Il y a de la synthèse, j'en suis fort aise

"Mortal Kombat" est assez déroutant au premier abord, car il mêle des images de synthèse aux dessins proprement dits! Les passages "traditionnels" sont sans surprise et de facture classique. Quant au design des personnages, il est carrément mauvais, dans le genre comics de seconde zone. L'animation a été travaillée juste ce qu'il fallait, ce qui, pour une série télévisée, est tout à fait normal. Donc jusqu'ici, on reste dans le domaine du dessin animé américain de médiocre qualité. Et puis, il y a les images de synthèse. Ah! les images de synthèse... C'est simple, on en voit partout, particulièrement pour les effets spéciaux, très réussis. Mais le plus impressionnant, ce sont les quelques passages entièrement réalisés en images de synthèse, notamment le combat entre Shang Tsung et Goro! On se croirait devant la démo de Tekken. On peut le dire: sans les images de synthèse et la popularité du jeu, ce dessin animé serait passé inaperçu! Le résultat global n'est donc pas mauvais, d'autant que, pour un fan du jeu, il est toujours intéressant de voir ce genre d'adaptation: c'est toujours avec plaisir que l'on retrouve sur grand écran des personnages que l'on a fait évoluer au paddle!

# MORTAL KOMBAT

## LE FILM

*Le film "Mortal Kombat" est à l'image de l'univers vidéo-ludique: juvénile. Beaucoup d'effets spéciaux, de somptueux paysages, des acteurs musclés à la mèche rebelle, tout est fait pour captiver un public jeune et impatient de découvrir sur grand écran de leurs héros de pixels.*



Shang Tsung, sorcier adepte du body-building.

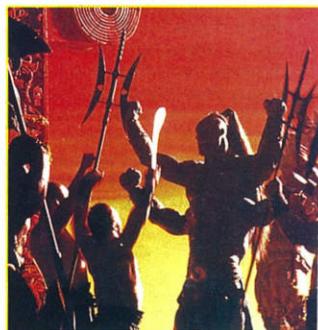
Le scénario du film se base sur le jeu Mortal Kombat premier du nom. Au service du démon Shao Kahn, le sorcier Shang Tsung organise un tournoi entre les meilleurs guerriers du monde. Loin de l'esprit d'un Pierre de Coubertin, il compte remporter une victoire écrasante et ouvrir ainsi le portail dimensionnel qui lui permettra d'envahir la Terre (cauchemar devenu réalité dans MK 3, d'ailleurs). S'ensuit un affrontement manichéen entre les bons, dirigés par Rayden – le dieu du Tonnerre –, et les vilains que sont Shang Tsung et son gang de voyous. Dans le rôle de Rayden, ô surprise, on retrouve notre Christophe Lambert national et sa voix rauque (une petite trachéotomie en vue, Christophe?). Sa présence dans le film peut intriguer, d'autant qu'il ne donne pas une seule mandale en deux heures! Mystère et coups de boule de gomme! Peut-être fallait-il un acteur célèbre pour donner plus de cachet (de star) au film? Quoi qu'il en soit, à part quelques effets spéciaux électrisants, les fans de Rayden en sont pour leurs frais. Kano n'est pas logé à meilleure enseigne, condamné à périr dès son premier combat, en moins de trois minutes, la nuque brisée par la prise en ciseaux de la frêle Sonya. Johnny Cage s'en tire beaucoup mieux, opposé en un combat épique à Scorpion (dont le coup spécial est dément) puis auteur d'une ruse digne des meilleurs épisodes de Bib-Bip et le Coyote, dont Goro fait les frais. Une fin bien décevante pour cette créature arrogante et stupide mais qui en jette un max.

### Film aseptisé pour jeu gore

Censure oblige, tout l'aspect sanglant du jeu a été délibérément gommé au profit du grand spectacle et des effets spéciaux. Sub Zero est particulièrement impressionnant avec ses sortilèges de glace. Il y a quelques Fatalités, même celles-ci sont dénaturées: Scorpion retire son masque pour cracher des flammes mais Johnny Cage esquive et réalise un Friendship. Shang Tsung termine empalé sur sa propre Fatalité et Sub-Zero est transformé en glaçon. La plupart des coups spéciaux ont été ignorés et ce n'est qu'à la fin qu'un Liu Kang déchainé sort un semblant de boule de feu. Mais toutes ces critiques sont celles d'un testeur, "Mortal Kombat", super-production hollywoodienne, plaira sûrement à un vaste public. Si l'adaptation de l'univers sanglant du jeu fait un peu défaut, l'action est au rendez-vous. On passe un bon moment malgré quelques faiblesses du scénario.



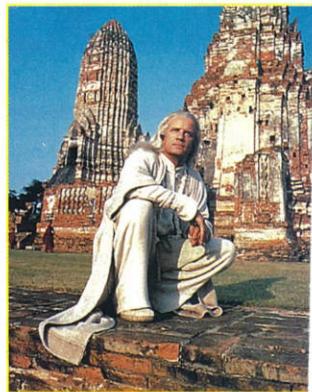
Rayden et son équipe: Liu Kang, Kitana, Sonya et Johnny Cage.



Goro et ses troupes, prêts à entamer l'invasion de la Terre.



Sub-Zero s'apprête à faire une démonstration de son pouvoir devant Shang Tsung.



Une partie du film a été tournée en Thaïlande.

Bataille rangée de la "Dream Team".

## REVIEW

**S**ortez les mouchoirs! Séquence nostalgie avec la suite de Golden Axe, grand jeu d'arcade parmi les grands!

Prenez un bon vieux jeu d'arcade made in Sega, adaptez-le sur Saturn, et vous obtenez Golden Axe! Ici, point de 3D, c'est à un jeu de baston à "l'ancienne" que vous aurez affaire! Vous pouvez choisir votre combattant parmi une dizaine de personnages, dont les trois héros de la première série! Chacun possède plusieurs coups spéciaux qui lui sont spécifiques. Comme dans Samurai Shodown, les combats se déroulent à l'arme blanche. En mode Story, vous aurez à vous défaire des neuf autres combattants ainsi que d'un boss caché qui n'est autre que la hache d'or elle-même! Rien de bien nouveau sous le soleil, me direz-vous. Pour pimenter un peu l'action, les petits lutins qui dans l'ancienne versions vous procuraient des potions magiques reprennent du service. Si vous les frappez, ils laisseront tomber de leur grand sac (ce sont des cousins du père Noël) de la vie ou des potions! Celles-ci servent à remplir un indicateur qui, lorsqu'il atteint son maximum, vous permet de réaliser des Furies, absolument magnifiques, et pour lesquelles les effets spéciaux ont été mis à l'honneur. En revanche, vous n'aurez que peu de temps pour réaliser la manipulation au pad, car la jauge baisse très vite! Les décors peuvent prendre part à l'action: il est par exemple possible de briser un pan de miroir dans lequel les combattants se reflètent! De même, lorsque les protagonistes s'éloignent l'un de l'autre, la console fait un zoom arrière, ce qui n'est pas sans rappeler Samurai Shodown!

Un joli écran de présentation vous présente les deux combattants qui vont s'affronter.



## COURAGE, FUYEZ!

La console, quand vous jouez contre elle, se permet de vous choper sans vergogne dès qu'elle le peut! Conclusion: gardez vos distances!

*Ne trouvez-vous pas qu'il existe un petit air de famille avec Cham-Cham?*



Une superbe prise de catch, qui place la jeune combattante dans une position peu enviable.



*J'en connais quelques-uns qui aimeraient bien être à sa place! Moi, par exemple...*



L'animation des personnages est bien décomposée.



This is the end!

## AVIS

## oui, mais...



Pour la suite d'un aussi bon jeu que Golden Axe, je m'attendais à une arrivée fracassante sur Saturn, voire au jeu de l'année. Il n'en est rien! Certes, les graphismes et l'animation sont de bonne qualité, et quelques bonnes idées ont été exploitées. Mais le tout a un peu trop une odeur de Samurai Shodown, et pas qu'une petite. Golden Axe rentre donc dans la catégorie des bons jeux de baston, pour l'instant le meilleur sur Saturn.

## PANDA

Mais si on le compare au hit de la Neo Geo, il est d'un niveau inférieur, ce qui est à mon avis inacceptable! Golden Axe ne méritait pas de s'appeler Golden Axe!

# EN AXE

le

# EL

## LES FURIES

Dans ce jeu, les Furies sont particulièrement impressionnantes. Des vagues d'énergie emplissent l'écran et délestent d'une bonne partie de sa vie votre adversaire.

## AVIS

oui!



MARC

Golden Axe the Duel est fidèle à l'esprit de la série. Ce CD fera vibrer l'âme sensible des nostalgiques en manque de baston. Le système des petits gnomes qui transportent des fioles magiques et de la nourriture est amusant. Les personnages sont bien équilibrés - sauf le gros troll, vraiment trop ballot: on dirait le frère du Panda. Tiens, au fait, j'ai mis une rouste au Panda. Ça n'arrive pas tous les jours, alors je le crie sur tous les toits. Un détail technique, pour finir: attention, avec un adaptateur sur une Saturn française, la version japonaise que nous avons testée était trop lente. Vérifiez donc avant d'acheter.



Un petit tourbillon d'eau!  
Largement de quoi boire la tasse...

Simple, mais efficace!  
Je brûle de l'essayer sur Marc!



Le dernier boss vous repousse chaque fois que vous lui sautez dessus avec cette attaque.

Si vous lui en laissez l'occasion, il a tôt fait de vous exprimer sa tendresse en vous serrant dans ses bras!



# SATURN

# REVIEW



**ÉDITEUR: SEGA**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**BASTON**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUES: INFINIS**

## PRESENTATION

80%

On s'attendait à beaucoup mieux sur Saturn!

## GRAPHISMES

90%

Corrects sans plus, surtout quand on sait que c'est sur Saturn.

## ANIMATION

92%

On peut régler la rapidité. Au niveau maximal, le jeu est très speed. Les mouvements sont très bien décomposés.

## MUSIQUE

88%

Rien de bien transcendant. On attend une meilleure exploitation du support CD.

## BRUITAGES

90%

De bonnes digitalisations vocales, et dans l'ensemble une bonne ambiance.

## DUREE DE VIE

85%

On finit le jeu facilement, mais c'est à deux que les parties prennent de l'ampleur.

## JOUABILITE

90%

Les manipulations sont classiques et les coups s'enchaînent bien.

## INTERET

89%

Pour la suite d'un aussi grand titre, on était en droit d'attendre un jeu excellent... Or, il est bien réalisé, mais n'est pas d'une grande originalité!

# GARFIELD

## Caught in the Act

La télévision a fait les frais d'une dispute entre chien et chat. Garfield tente de réparer son instrument de prédilection... Las, après ses maladroites manipulations, la TV n'est plus la même et, dans un pur esprit de vengeance, elle chope le chat et l'entraîne dans son antre cathodique. Le voyage commence...

Dans ces circuits électriques aux multiples courts-circuits, Garfield accède à une époque différente dès lors qu'il touche une télécommande. Son premier périple l'emmène dans le niveau d'un Dracula canin (à chaque fois, il s'agit du chien familial, bête honnie entre toutes, qui se transforme en boss du lieu) où rôdent fantômes, squelettes et chauves-souris. Après avoir vaincu le satané boss, Garfield ira faire un tour chez des pirates, à l'ère préhistorique, en Egypte... Cinq niveaux en tout divisés en petits sous-niveaux et s'achevant à chaque fois par un boss. Entre chaque voyage cathodique, deux tableaux-bonus sont l'occasion de changer un peu de style de jeu. Les graphismes sont fidèles à l'esprit "Garfield", avec des armes à son image, comme des arêtes de poisson. Souvent, le chat montre sa ruse en déclenchant de – simples – mécanismes pour avancer. Un jeu agréable mais extrêmement classique, à réserver aux débutants et jeunes joueurs.



Du noir et blanc pour un niveau très sympa style "Catsablanca".

### AVIS oui, mais...



Il est fou ce matou, toujours à s'embarquer dans des galères incroyables! Les graphismes sont fidèles à l'esprit du dessin animé, avec des options

comme des arêtes de poisson, des boîtes de conserve ou des têtes de mort pour tirer. Côté positif, les tableaux-bonus sont également marrants à jouer. Mais les niveaux sont extrêmement courts et les boss faciles à battre même si on peut rester bloqué plusieurs heures devant le premier boss avant de trouver la solution particulièrement simple, ce qui est d'autant plus énervant! Mais de façon générale, tout est très facile, et la durée de vie s'en ressent énormément. Pour tout dire, les mots de passe n'ont aucune utilité, et ça tombe bien car ils ont beau être affichés au tableau d'options, on n'en voit jamais la couleur...

### UN CHIEN DE SA CHIENNE!

Vous n'aurez pas de gros problème pour dégommer les boss du jeu... une fois que vous aurez compris certains trucs de base. A chaque fois, il faudra vous servir d'un élément du décor pour y parvenir.



On peut passer des heures à tirer sur ce Dracula canin sans résultat. En fait il suffit d'ouvrir les rideaux quand le vampire entre dans une tombe.



Poussez la pierre sur la planche et sautez quand le clébard est au-dessus de Garfield.



Une balade sur un radeau et dans la jungle pour Garfield, l'apprenti-pirate.

Autre tableau-bonus à la "Sonic": Garfield doit s'emparer de nounours.



Le plus beau niveau en Egypte, avec de nombreux mécanismes à enclencher.



START © 1995 SEGA © 1995 PALM OPTION

**SEGA/SEGA**  
**PRIX: D**  
**1 JOUEUR/PLATES-FORMES**

<b>PRESENTATION</b>	<b>80%</b>
Quelques cases de BD bien dans l'esprit de Garfield. Démonos des cinq niveaux.	
<b>GRAPHISMES</b>	<b>82%</b>
Du Garfield comme on l'aime, même si les décors se renouvellent peu...	
<b>ANIMATION</b>	<b>78%</b>
Le terrible chat est plutôt lent et ses mouvements sont un peu saccadés.	
<b>MUSIQUE</b>	<b>79%</b>
Des thèmes dans l'esprit du dessin animé.	
<b>BRUITAGES</b>	<b>79%</b>
Peu de bruitages mais des sons correctement rendus.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>75%</b>
Un jeu très facile à réserver aux plus jeunes.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>75%</b>
Un temps de réaction pénible entre chaque action.	
<b>INTERET</b>	<b>75%</b>
Un petit jeu de plates-formes très classique, un héros sympathique mais des niveaux courts pour un ensemble trop facile. A réserver aux plus jeunes.	

# GOAL STORM

AVIS

oui, mais...



MARC

Goal Storm est un jeu de foot sympa que je recommande aux amateurs. Pourtant, les pros risquent d'être déçus par le manque d'options et les tactiques de jeu assez limitées. En plus, on ne peut pas contrôler le goal manuellement et l'ordinateur se laisse parfois facilement bernier. Par contre, ce jeu de foot très axé arcade est un bon choix pour passer un bon moment entre potes. Il est bien sans être parfait, avec au moins l'avantage

d'être le premier sur Playstation. Mieux vaut quand même attendre de disposer d'un choix plus vaste. La version européenne est mieux présentée que son homologue japonaise.



Les animations lors des buts sont très vivantes.

Premier d'une longue série de jeux de football, Goal Storm est l'adaptation européenne de Winning Eleven. Konami donne le coup d'envoi: la guerre du ballon rond a débuté sur Playstation. Testé dans le n° 46, Winning Eleven avait obtenu une bonne note (88%), mais on regrettait alors l'absence d'équipes connues. Avec la version européenne du jeu, rebaptisée Goal Storm, le mal est réparé. Pas moins de vingt-six équipes internationales sont venues remplacer les joueurs japonais très sympas mais totalement inconnus. Dès les premières minutes, on peut constater que Goal Storm privilégie l'action à la simulation. Celle-ci se limite au minimum convenable: sept formations prédéfinies et quatre

stratégies de jeu. On peut remplacer les joueurs mais ils n'ont pas de statistiques apparentes et la fatigue n'est pas prise en compte. A propos des joueurs, les têtes affreuses ont disparu du bas de l'écran. Les commentaires sont désormais en anglais (amis anglophones, bonjour!) et il y a trois angles de vue possibles. Sur le terrain, les footballeurs se déchangent: têtes, bicyclettes, amortis de la poitrine, passes longues ou courtes, tirs, centres et tacles. Les footballeurs bougent de manière réaliste, sont un peu plus lents avec la balle et se retournent en tenant compte de l'inertie. Un radar optionnel



Pour les penaltys, on peut tirer dans quatre directions.

indique la position de chaque footballeur sur le terrain. De toute façon, l'ordinateur passe automatiquement la balle au joueur le plus proche. Quand il n'y a personne, alors l'attaquant pousse la balle devant lui.

Il n'a plus la balle "collée" au pied mais cela permet d'aller plus vite et d'éviter les tacles.



Quand l'action s'intensifie entre deux joueurs, la caméra opère un gros plan.



Le mode Replay n'est disponible qu'après les buts.



La vue large n'est pas spectaculaire mais reste bien pratique.



Une flèche apparaît pour diriger les centres.



KONAMI/LUDIMEDIA

PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/FOOT

PRESENTATION

80%

Belle séquence cinématique en intro. Les menus sont agréables.

GRAPHISMES

83%

Les joueurs sont en 3D. On aurait aimé les voir en gros plan pour les Replays.

ANIMATION

85%

La Motion Capture est bien rendue. Quelques ralentissements à signaler.

MUSIQUE

88%

Pendant les matchs, c'est bien bourrin. Durant les menus, c'est très cool.

BRUITAGES

86%

Les commentaires en anglais sont convaincants et arrivent à propos.

DUREE DE VIE

84%

En mode 2 joueurs, Goal Storm est bien sympa. Seul, il devient vite ennuyant.

JOUABILITE

83%

La prise en main est rapide. Les centres ne sont pas évidents.

INTERET

88%

Goal Storm tient plus du jeu d'arcade que de la simulation de football. On s'amuse mieux à deux.

# PLAYSTATION REVIEW

Tout le monde connaît California Games? ESPN est un peu dans le même registre, mais il apporte tout de même pas mal d'innovations. De plus, le jeu à deux est possible. Skate, roller, VTT, et luge de rue, bref, c'est l'éclate totale pour une bande de jeunes... tu vois?

Le "sponsoring-de-trucs-de-jeunes" est un phénomène très en vogue en ce moment aux États-Unis. Certains rebelles en herbe séchent allégrement l'école pour s'adonner toute la journée à leurs sports favoris (skate, VTT, etc.). Au bout d'une longue période d'entraînement, ils finissent par atteindre un très bon niveau (accompagné d'un taux d'absentéisme record au lycée). Ces sportifs de la rue attirant les regards et attirant la curiosité des badauds, certaines marques se mettent à les sponsoriser, leur permettant ainsi de mener une vie frivole en échange d'un peu de publicité. Dans Extreme Games, vous visiterez cinq sites: trois aux États-Unis, un en Amérique du Sud et un en Italie. Une fois dans la peau d'un de ces sportifs de l'extrême, c'est sur une musique de folie que vous devrez faire la démonstration de vos talents au paddle! Dans chacun de ses sites, un parcours spécial a été aménagé, il est généralement pentu, parsemé de tremplins, de pneus, de bottes de foin, d'obstacles naturels et d'animaux (poules, lapin, etc.), sans oublier les portes jaunes, bleues et vertes. Les portes jaunes rapportent des points de compétition, les bleues déclenchent certains mécanismes et les vertes rapportent cinq dollars par passage. Bref, les parcours sont chargés. Il y a seize participants en tout, quatre dans chaque catégorie (roller-skate, VTT, luge de rue, skate-board). La victoire permet de gagner des sous et d'acquiescer ainsi des véhicules plus performants. Mais attention: il ne faut pas hésiter à cogner sans état d'âme sur ses adversaires pour conserver sa position. La durée de vie est tout simplement incroyable: mode 2 joueurs, seize participants différents, plusieurs modèles de luges, de rollers, de skates et de VTT, et un mode d'entraînement dans lequel on peut choisir l'équipement des concurrents dirigés par la console... Prévoyez de réduire votre temps de sommeil. Bref, Extreme games, unique en son genre sur Playstation, est très complet.

# ESPIN Extreme Games



## ITALY

Ce pays européen est, comme chacun sait, connu pour sa "pasta", ses "carine ragazze" (jolies filles) et ses patrons de télé mégalo. Ce que l'on sait moins, c'est qu'on y pratique le skateboarda et le Vitti à un haut niveau. Le parcours s'achève dans les rues de Pise, tortueuses et encombrées. Quelques tracteurs vous barrent la route dans l'arrière-pays (il est d'ailleurs possible de passer en-dessous en luge de rue). Bref, une balade typique et pittoresque.



Pour passer les portes jaunes qui rapportent des points de technique, prenez le tremplin bien droit, sinon c'est la chute.



"Mesdames et messieurs, vous pouvez voir la tour de Pise et Franck, à droite, qui s'apprête à taper le saut du siècle."



Allez savoir pourquoi les cyclistes, contrairement aux adeptes de la luge de rue, passent au-dessus des tracteurs.



Il est possible de jouer à deux. Ici, je me prends un sévère coup de latte par Xavier en vélo, le saloplaud!

## AVIS



SWITCH

Je ne saurais dire pourquoi, mais foncer à toute vitesse sur un parcours en 3D mappée en contrôlant les mouvements à la quasi-perfection (le skate est le plus agréable à jouer), j'adore ça. Les graphismes sont excellents et les animations très réalistes. La maniabilité est bonne, les commandes sont intelligemment pensées, et le jeu est très complet. Il existe en outre des passages secrets. A force de jouer, on finit par entrer dans la peau du personnage, on ressent alors une incontrôlable euphorie à la vue du vol plané des concurrents et un vif ressentiment quand la roue tourne. Certains moments de la course sont chargés d'une rare intensité dramatique. C'est le cas par exemple lorsque l'on doit subir les attaques conjointes de deux concurrents ou sauter par-dessus un tramway dans un grave état de faiblesse physique. En général, cela se termine par une chute et une misérable quatorzième place. De plus, le mode 2 joueurs offre un écran impeccablement splitté et promet des parties trépidantes!

oui!

## SAN FRANCISCO

Traverser San Francisco n'est pas une mince affaire: il est difficile de prendre de la vitesse (la ville est peu pentue) et certains virages sont parfois légèrement inclinés. Pour votre traversée de la ville, la circulation a quand même été interrompue. C'est à mon avis en vélo qu'il est le plus facile de progresser, puisque vous ne chutez pas sur les tonneaux qui fourmillent littéralement dans le mode de difficulté le plus élevé (Extreme). Pour information, ce parcours est celui qui rapporte le plus, puisqu'il regorge de portes vertes.



En vélo, il est très facile de passer sur les tonneaux.



L'arrivée de la course est sur le Golden Bridge, la dernière ligne droite.



Les portes vertes rapportent cinq dollars, alors évidemment, ça se bouscule au portillon.



C'est à San Francisco et dans l'Utah que vous devez faire un gigantesque bond pour passer au-dessus de ce "cheval de fer".

## UTAH

De maigres touffes de végétation, des lapins et des montagnes, c'est à peu près tout ce que vous verrez de l'Utah: vous irez trop vite pour apercevoir le reste. De longues lignes droites et des courbes peu prononcées, c'est à mon avis le parcours idéal pour le skate. Dans les canyons, il faut prendre systématiquement à droite, et faire très attention aux chutes de pierres. Enfin, bien que la commentatrice intervenant avant la course le préconise, évitez les raccourcis, bien trop casse-gueule.



C'est à droite qu'il faut passer: à gauche, de grandes barres rouges qui montent et descendent sans interruption ne vous feront aucun cadeau.



Ça cogne sec à la sortie du canyon où les chutes de pierres sont fréquentes. Notez que le skate permet de frapper avec les pieds et les poings.



Il faut passer au bon moment si toutefois vous n'avez pas réussi à passer la porte bleue auparavant.

## LAKE TAHOE

Voilà un parcours idéal pour ceux et celles qui aiment la descente et l'air frais de la montagne. A deux reprises, sur les bords du lac, des obstacles naturels (en plus de ceux posés par le sponsor pour pimenter la course) obstrueront le passage. Le décor est tout simplement féérique: on perçoit les reflets de la montagne dans le lac.



Un arbre et, plus loin, un éboulement sont situés juste à la sortie d'un virage dans lequel on atteint une bonne vitesse.



Admirez cette synchronisation de Mike et Jeff, nos deux concurrents en skate.



Les portes bleues déclenchent des mécanismes qui peuvent vous aider ou vous nuire. Les concurrents placés sur les côtés se prendront les panneaux en pleine face.



C'est en regardant cette photo que je me suis aperçu que c'est vraiment l'enfer en mode Extreme mais aussi que le lac Tahoe est situé dans le Nevada.

## SOUTH AMERICA

Faire du sport au milieu de vestiges incas et passer sur des ponts suspendus entre deux jungles (dont l'une est couverte par la végétation), vous avouerez que c'est le rêve, non ? Dans ce parcours qui est à mon goût l'un des plus beaux, les seules portes vertes se trouvent dans un passage secret à l'intérieur d'une grotte, il ne faut donc pas rater la porte bleue qui en ouvre l'accès.



Une fois le mécanisme de la porte enclenchée, il sera plus facile d'entrer en luge, puisqu'elle ne s'ouvre qu'à moitié.



Le blanc et le rouge que vous voyez à l'écran, c'est le reste d'une poule à laquelle j'ai mis un grand coup de luge. Pardon, Brigitte Bardot!

## AVIS oui, ça roule!



### PANDA

La réalisation technique de ce jeu est hallucinante. Quant aux graphismes, surtout dans les quatre premières courses, ils sont vraiment superbes. Très variés, les circuits ne vous laisseront guère le temps de vous ennuyer! Par ailleurs, la maniabilité est impeccable... quel que soit le moyen de transport choisi. La possibilité de jouer à deux est un plus, et malgré l'écran splitté en deux, la lisibilité est irréprochable. C'est un jeu très fun, et on peut même cogner sur ses adversaires.



**ÉDITEUR: SONY**  
**DISTRIBUTEUR: SONY**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: D**

**COURSE DE VTT, ROLLERS, ETC.**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉS**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: IMPORTANTE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4**  
**CONTINUE: SAUVEGARDE**

### PRESENTATION

85%

La notice est très claire et la démo, sur une musique punk, détonnante.

### GRAPHISMES

90%

Les décors sont magnifiques et truffés de détails!

### ANIMATION

82%

Le jeu n'est pas rapide mais ne souffre d'aucun ralentissement. Les animations sont réalistes.

### MUSIQUE

80%

Un morceau de néo-punk, genre Offspring, qui colle très bien au jeu. Mais un seul et même morceau pour les cinq courses!

### BRUITAGES

90%

les roues crissent, le train siffle et les joueurs s'essouffent. Bruitages variés et hyper réalistes.

### DUREE DE VIE

94%

"Comment il est dur, le jeu! Plus tu joues, moins tu vois la fin. En plus tu peux faire une partie avec ton pain-co. Le kiff!"

### JOUABILITE

93%

Il faut peu de temps pour s'y habituer, elle évolue en fonction de la qualité de l'équipement.

### INTERET

92%

Unique sur Playstation, ESPN a une grande durée de vie, surtout en mode 2 joueurs.



# wipeout™

RAPIDE. TROP RAPIDE

Orbital, Leftfield, The Chemical Brothers.  
wipeout™ l'album. Bientôt disponible chez Sony Music.



wipeout™, la course explosive sur PlayStation

SONY INTERACTIVE EUROPE. HOT LINE: 1 - 44 40 64 55

™, ® and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
Psychosis™ and wipeout™ are trademarks of Psygnosis Ltd.

# MEGADRIVE REVIEW

**V**ectorman serait du genre à passer inaperçu dans cette période faste qu'est l'approche de Noël. Et pourtant...

Ce brave robot sixième génération, constitué de boules, a plus d'un tour dans son sac. Non content de pouvoir tirer des boules d'énergie dans toutes les directions et de se mouvoir dans les airs grâce à un double saut, il peut trouver sur son chemin des cubes de "morph" qui lui permettront de se transformer en différents ustensiles: toupie pour exploser les sols branlants, voiture pour détruire les murs, ou hélico pour voler. Sa panoplie est relativement complète. Tous ces cubes pourront être récupérés dans l'objet le plus représentatif de notre société moderne: le téléviseur. Il contient généralement des pastilles régénérantes, des bonus en tous genres, des vies supplémentaires ou des armes plus puissantes mais d'une durée d'utilisation limitée. Incontournable. A part ces quelques considérations d'ordre pratique, Vectorman va évoluer dans un univers plutôt sombre où la machine est reine, et où l'exploration minutieuse des niveaux vous permettra de découvrir bien des passages secrets. Une vingtaine de jours vous seront impartis pour finir votre tâche, détruire LA bête immonde qui ronge votre douce Terre. Et qui dit vingtaine de jours, dit vingtaine de niveaux, peu variés mais riches en explosions...



# VECTORMAN



Certains décors sont sympa, mais ils se comptent sur les doigts d'une main. C'est dans ses animations que Vectorman est visuellement impressionnant.

*Vous voilà transformé en bolide. Trouvez un mur, explosez-le, et délectez-vous des bonus qui se trouvent dans la salle. Il y en a pour tous les goûts...*



*Le sol sous vos pieds vient de s'écrouler. C'est l'effet magique de la transformation en toupie: derrière murs et sols que vous aurez brisés, vous trouverez des zones de bonus.*

## COMME C'EST ÉTRANGE...

Oui... étrange! Dans les niveaux de transition, votre personnage va vivre des situations un peu délicates. Il est généralement vu de haut, chevauche différentes montures, ou doit se sortir de mauvais pas. Ces niveaux cassent totalement le rythme imposé par les phases de plates-formes, et on a l'impression qu'il s'agit de jeux dans le jeu. Étrange...



*Au cœur de l'ordinateur, vous devrez détruire la partie centrale de ce rectangle. Vous allez vite vous rendre compte que ce n'est pas si simple.*



*Si vous vous voyez la couleuvre douce, vous allez droit à la mort. Montez le plus haut possible en tentant de détruire les blocs de pierre.*



*Lors de ce niveau, détruisez les missiles que arrivent sur les côtés tout en évitant les mains de ce golem plutôt tenace.*



*La destruction des satellites disséminés sur le chemin vous ouvrira les portes de ces zones-bonus. Seul le pad directionnel est ici utilisé.*

## AVIS

**oui, mais...**

Un personnage que l'on croirait tout droit sorti de Ball Z et qui se prend pour Megaman, voilà quelques attraits des plus alléchants. Les premières minutes de jeu dévoilent d'ailleurs un goût prononcé des programmeurs pour les animations léchées: franchement, le travail réalisé est exceptionnel. Mais (car il y a toujours un mais) même si les animations sont impressionnantes et l'action très soutenue, l'inconsistance des niveaux et

leur manque de variété risquent de décevoir pas mal de joueurs. Les niveaux s'enchaînent et se ressemblent tous, et, malgré des passages secrets nombreux, on se sent inutile en dirigeant ce Vectorman. L'effet de surprise passé, on se contente de shooter sur tout ce qui bouge sans rien découvrir de neuf. Les amateurs de jeux bien bourrin laisseront de côté ces considérations puisque ça blaste dans tous les sens, et que le jeu est difficile. Personnellement, je ne suis qu'à moitié convaincu.



**SPY**



Vectorman peut tirer dans toutes les directions. Et il ne s'en prive pas, le bougre!

## BO-BOSS?

Des bosses? Vous allez en récolter, et sachez que vous ne disposez d'aucun Continue. A chaque fois (comme d'habitude!), ces boss vous demanderont de faire appel à des techniques particulières pour les battre, et ils sont plus ou moins résistants. Vous en rencontrerez un tous les trois niveaux environ et vous allez souvent en souffrir. Mais ça, c'est votre problème.....



Détruire cet hélico n'est pas compliqué si l'on comprend qu'il faut tirer dans le cockpit et éviter les bombes.

## AVIS

oui!



## ELVIRA

Cela fait plaisir de voir ce que la Megadrive a dans le ventre en termes d'animation. Vectorman se transforme, se déplace sans accroc. Ses animations sont d'une fluidité

remarquable. Par ailleurs, et quoique en pense le Spy, les scènes entre chaque niveau changent un peu de la routine imposée par les phases de plates-formes. Et ce n'est pas un mal. Maintenant, attention! ne vous attendez à un jeu tout en finesse et plein de subtilité. La seule finalité est ici de tirer sur tout ce qui bouge, sans comprendre pourquoi. Peut-être que la recherche des passages secrets pourra faire dire à certains qu'il y a un peu de réflexion mais, franchement, à quoi bon: vous êtes ici pour blaster, et basta! Et vous allez en baver parce que le jeu n'est pas aussi court qu'il en a l'air.



Une fois que vous aurez détruit cet oiseau, il se transformera en ours polaire. Ce genre de transformation est monnaie courante pour les boss. En d'autres termes, quand y en a plus, y en a encore...



L'animation de ce regroupement de nains est sidérante.



ÉDITEUR: SEGA  
DISTRIBUTEUR: SEGA  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: D

PLATES-FORMES/SHOOT-THEM-UP  
1 JOUEUR  
CONTRÔLE: PARFAIT  
DIFFICULTÉ: MOYENNE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3  
CONTINUES: -

## PRESENTATION

83%

Assez psychédélique. Les options ont toutefois l'avantage de vous expliquer les fonctions de tous les objets.

## GRAPHISMES

77%

Un peu vides... et souvent foUILlés. Les sprites sont de bonne taille.

## ANIMATION

92%

Rotations, distorsions, mouvements fluides et variés. Du bon boulot pour cette console...

## MUSIQUE

85%

De l'électronique à la techno, "space" dans tous les cas...

## BRUITAGES

82%

Ça explose dans tous les sens, et ça tient beaucoup des canons de Navarone. C'est dire...

## DUREE DE VIE

89%

Un bon joueur finira le jeu en trois jours mais y reviendra pour trouver les passages dérobés.

## JOUABILITE

87%

Le personnage est très maniable, même s'il aurait pu être plus rapide.

## INTERET

85%

Si l'action est à la hauteur, et les anim' surprenantes, le jeu en lui-même manque un peu de variété, et s'avère inconsistant à la longue.



Le choix des véhicules se fait à la manière de Ridge Racer. Dommage qu'il faille changer d'écran pour en apprécier les caractéristiques...

## C'EST DANS LES VILLES CHAUDES QU'ON FAIT LES PIRES CARNAGES!

Toute l'action se déroule à Los Angeles. Cette ville tentaculaire est divisée en six zones de combat, que vous devrez nettoyer d'un nombre toujours croissant d'ennemis avec seulement trois vies. A ce propos, il faut savoir que quand vous perdez une vie pour en réutiliser une autre, vous retrouverez vos adversaires dans l'état dans lequel vous les aviez laissés. Les décors rappellent certains endroits clés de la ville: les entrepôts, le parc, la banlieue... En règle générale, on ne peut pas dire que Los Angeles respire la sérénité.



Voici l'endroit où vous ferez vos premiers pas. Vous pouvez détruire les éléments du décor qui cachent souvent des bonus.



Les courses poursuites sont inévitables. N'oubliez pas que vous tiendrez plus souvent le rôle du gibier que celui du chasseur...



Non loin des quais de la ville, vous allez pouvoir vous adonner à la joie du blast à la roquette. Ça pète à tout va...



Un moment difficile à passer, croyez-moi. Vous aurez ici une demi-douzaine d'adversaires à combattre, et ils sont virulents, les bogues.



Même amochés, les autres bolides vous rentreront dedans. Vous n'êtes pas loin de l'autoroute: quand l'état de votre véhicule vous le permettra, à vous les pointes de vitesse!



Le dernier niveau du jeu risque de poser un problème aux voitures trop rapides. Vous êtes sur les toits et la moindre fausse manipulation peut s'avérer fatidique.

# TWISTED METAL

Los Angeles. Noël 2004. Dans les rues de la ville est organisée, comme chaque année, une compétition acharnée où la seule finalité consiste à réduire à néant tout ce qui traîne près de ses roues. Autant vous prévenir tout de suite... c'est le carnage à tous les étages!

Treize véhicules se disputent le prix mis en jeu par Calypso, l'organisateur du tournoi. Et quand on sait que le gagnant peut – virtuellement – gagner ce qu'il veut, on imagine que la compétition sera méchamment acharnée. De plus, chaque bolide possède un armement plutôt conséquent, qui regroupe, en plus de la mitrailleuse classique (...), diverses petites gadgets comme le lance-roquettes, les mines à fragmentation et une attaque spéciale propre au véhicule choisi. Ce sont ces armes, et elles seules, qui vous permettront de nettoyer de leurs occupants les six zones de combat disséminées dans toute la ville (voir encadré "C'est dans les villes chaudes..."). Car c'est là votre mission. Dans chaque zone de



Dans chaque zone de combat sont disséminés des régénérateurs (indiqués par une croix sur le radar). Apprenez à les repérer rapidement, vous en aurez vraiment besoin.

combat se dissimule un, trois, six ou huit adversaires. Vous ne disposez que de trois vies pour les éliminer définitivement de la carte (vous possédez un petit radar...). Ça blaste, explose, hurle dans tous les sens. La course poursuite est incontournable, et le chaos inévitable...



Vous pouvez apercevoir un bonus sur le trottoir à votre droite. Ne le ratez pas!



On ne peut pas toujours gagner...



Cet écran vous permettra de voir quels seront vos adversaires lors de la prochaine course.

# ED

## DES POINTS DE VUE BIEN VUS!

Comme dans toute course qui se respecte, vous pourrez changer vos angles de vue. Trois sont disponibles mais mieux vaut vous habituer à l'un d'eux car les changements ne sont pas évidents avec la configuration initiale (Start + pad vers le haut). Vous pourrez aussi, en appuyant vers la droite ou la gauche (+ bouton Start), faire apparaître ou disparaître le rétroviseur et le radar.



*Vue de loin: le bolide se dirige sans problème et la profondeur de champ est meilleure.*



*La vue intermédiaire est la plus fréquemment utilisée; c'est celle offerte au départ. Rien à redire.*



*Certainement la vue la plus sensationnelle, mais aussi la plus difficile à maîtriser.*

## AVIS

**oui, mais...**



**SPY**

Je suis convaincu que ce genre de carnage routier va amuser bon nombre d'entre vous... mais pour combien de temps? Certes, l'animation est parfaite, l'action vraiment à la hauteur et le fun est au rendez-vous. Mais les six zones de combat se parcourent plutôt rapidement (comptez une quinzaine d'heures et une bonne dose d'énergie), et le jeu à deux

sur un écran splitté ne propose que des combats dans une arène, ce qui, après quelques heures, vous lassera certainement. Mais ne crachons pas dans la soupe puisqu'elle est plutôt bonne... Je pense que Twisted Metal est un jeu rentable si vous l'achetez d'occasion. Au prix fort, vous êtes en droit d'y regarder à deux fois...

## AVIS

**oui, mais...**



**SWITCH**

La première réflexion qui s'impose à la vue de Twisted Metal est la suivante: "En voilà une course de bagnoles bien sympa!" Erreur, ce n'en est pas une, c'est un combat de voitures. Les graphismes sont beaux, très proches de ceux de Loaded (effets de lumière, etc.), l'animation ne souffre d'aucun défaut, même avec des bolides énormes, les armes

et les bolides disponibles sont nombreux et la musique bien choisie. Le problème, c'est qu'il n'est pas si facile de venir à bout du jeu. Par ailleurs, en mode 2 joueurs, un seul terrain est disponible, l'arène (peut-être d'autres grâce à un éventuel tip?). Reste que savoir tirer parti de toutes les voitures et de leurs capacités prendra du temps et c'est tant mieux!



*En mode 2 joueurs, vous ne pourrez combattre que dans l'arène. L'écran est splitté et gêne la profondeur de votre champ de vision, mais le fun est bel et bien là.*

# PLAYSTATION REVIEW



**ÉDITEUR: SCE OF AMERICA**  
**DISTRIBUTEUR: SCE**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: D**

**CARNAGE SUR ROUES**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: VARIABLE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUES: MOTS DE PASSE**

## PRESENTATION

**65%**

*Rien de surprenant ou d'innovant. On a vu cent fois mieux et elle ne donne pas envie de jouer.*

## GRAPHISMES

**85%**

*Six décors différents, quelques pâtés de pixels par-ci par-là et une atmosphère très urbaine.*

## ANIMATION

**94%**

*Sa qualité sur Playstation est toujours au top. Scrolling fluide, rapide et sans ralentissement.*

## MUSIQUE

**80%**

*Des morceaux de hard endiablés qui rythment bien toutes les confrontations.*

## BRUITAGES

**84%**

*Même si leur palette n'est pas très étendue, ils apportent un plus indéniable à l'ambiance.*

## DUREE DE VIE

**86%**

*En mode 2 joueurs, la lassitude s'emparera de vous après une trentaine de parties.*

## JOUABILITE

**84%**

*Les bolides se conduisent aisément mais l'interface des boutons d'action n'est pas idéale et demandera de la pratique.*

## INTERET

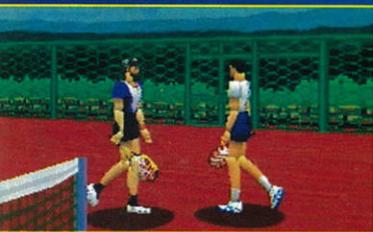
**87%**

*Un véritable carnage routier qui vous amusera forcément, mais auquel il manque cinq niveaux supplémentaires pour être excellent.*

# V TENNIS



C'est depuis cet écran de sélection que vous pouvez créer un nouveau joueur et, bien entendu, le sauvegarder!



Quelques petites séquences animées viennent égayer les parties.



Les joueurs n'hésitent pas à plonger si besoin.



Une des neuf vues proposées... peu pratique!

Les jeux de sport sont très importants pour la réputation d'une console puisqu'ils sont assez révélateurs des capacités d'une machine. Et, nouvelle génération de consoles oblige, il faut bien ajouter quelque chose... Oui, mais quoi? V. Tennis vous propose de jouer avec des personnages connus ou encore d'en créer un. On paramètre la couleur de ses habits, de ses cheveux, sa coiffure et, bien sûr, ses qualités techniques (service, volée...). On peut donc lancer un nouveau venu sur un des six tournois proposés. Notons que, en plus des terrains habituels (gazon, terre battue, surface rapide), un nouveau terrain à la surface synthétique (moquette) a été ajouté. La représentation graphique est en 3D. Neuf vues différentes sont proposées et on peut même en paramétrer une en modifiant l'angle de caméra. Quatre des huit boutons servent à réceptionner les balles. On peut même, grande première, donner de l'effet au service! Un mode Tournoi est disponible, dans lequel vous affrontez les meilleurs joueurs. Le jeu à deux est possible, l'un contre l'autre ou partenaires de double. Enfin, la musique est correcte – ce qui est relativement rare dans les jeux de sport.



Un angle de vue personnalisé par mes soins.



Le gazon est la surface la plus rapide.

## AVIS oui, mais la 3D... bof!



### PANDA

L'écran, la perspective fortement écrasée ne permet pas de se rendre compte de la longueur des balles. Pour conclure, V. Tennis n'est ni un top ni une daube. Les amateurs ne seront pas déçus, et les autres s'en passeront très bien.

La 3D, cela peut apporter un plus à certains jeux, mais je commence à avoir l'impression qu'on en abuse de plus en plus volontiers, histoire de faire bonne figure. Et, dans le cas qui nous occupe, elle arrive un peu comme un cheveu sur la soupe! En effet, la maniabilité est bonne, l'animation tout à fait correcte et la décomposition des mouvements réaliste, mais la 3D pose quelques problèmes: lorsque l'on dirige le joueur situé en haut de

# Tennis

**TONKIN HOUSE/IMPORT**  
**PRIX: F**  
**1-2 JOUEURS/TENNIS**

**PRESENTATION 88%**

Une bonne introduction, et des menus clairs et bien conçus.

**GRAPHISMES 80%**

Pas très beaux mais, pour un jeu de tennis en 3D, ils restent assez corrects.

**ANIMATION 85%**

Rapide et sans bavure, fluide et bien décomposée...

**MUSIQUE 90%**

Une très bonne ambiance musicale, qui plus est très variée: cela va de la techno au rock.

**BRUITAGES 92%**

Ils sont très réalistes, jusqu'aux cris de la foule qu'on entend à Roland-Garros lors des doubles fautes.

**DUREE DE VIE 85%**

L'ordinateur est plutôt du genre coriace et, à deux, de longues heures de jeu sont au programme.

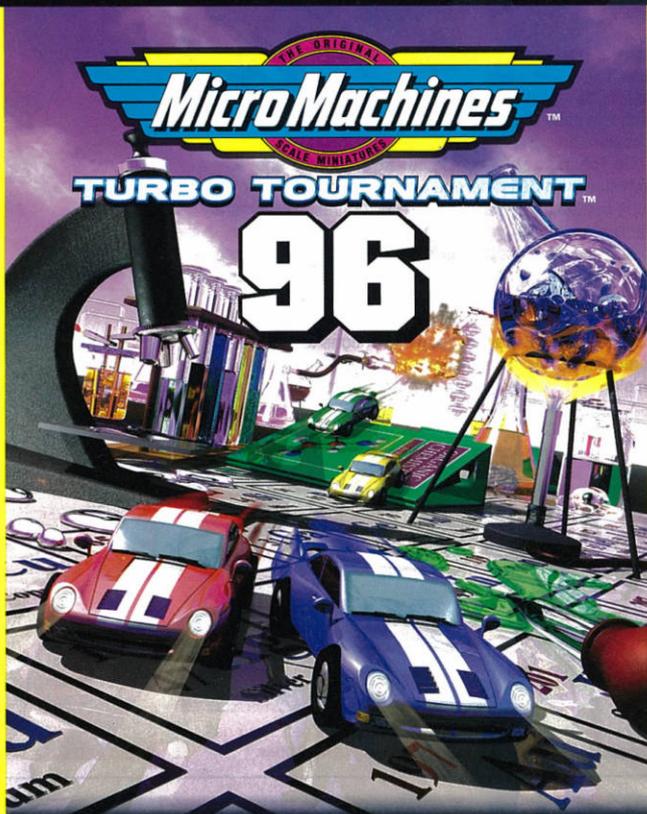
**JOUABILITE 89%**

Pas toujours évidente lorsque l'on est en haut de l'écran. Mais, sinon, ça roule.

**INTERET 83%**

Tennis rime mal avec 3D. Si le jeu est bon, je lui préfère néanmoins Final Match Tennis sur NEC, bien plus fun.

# MICRO MACHINES 96: TOUTI RIKIKI MAOUSSE RAPIDO



## Construction Kit

Construisez vos propres circuits et véhicules.



**L**a légende en 16-Bit revient avec des améliorations à vous couper le souffle, plus de 60 nouveaux circuits et niveaux, des tonnes de véhicules plus fous les uns que les autres, des pièges et des outils délirants, sans oublier le Kit de Construction complet et simple d'utilisation qui vous laissera sans voix. Immergez-vous dans des environnements encore plus dingues, salle de gym, labo de sciences, baignoire, camping....., cependant, méfiez-vous de tout, le danger est omni-présent, trappes, pièges et autres surprises vous attendent tout au long des parcours.

Micro Machines 96 est la course de votre vie, mais attention à vos propres créations qui deviendront votre pire hantise.



Codemasters

MEGA DRIVE

J-CART  
FOUR PLAYER POWER

Infogrames, une nouvelle fois, nous invite à incarner un héros de bande dessinée dans un jeu de plates-formes teinté d'aventure et de réflexion. Tintin est la nouvelle vedette de la Super Nintendo pour un voyage au cœur du Tibet.

Fidèle à l'album "Tintin au Tibet", votre aventure dans les montagnes tibétaines va consister à retrouver Tchang, grand ami de Tintin, qui a disparu dans cette région à la suite d'un accident d'avion. Tintin, accompagné de Milou et, à l'occasion, du capitaine Haddock et de Tourmesol, part à sa recherche, persuadé que Tchang a survécu à la catastrophe aérienne. A chaque niveau, le jeune reporter doit relever un défi différent. Sauver Tchang de la noyade dans un fleuve en crue au cours d'une séquence de flash-back, questionner les paysans d'un marché coloré, apporter de l'herbe fraîche aux yacks afin qu'ils dégagent la route, gravir la montagne à l'aide d'un piolet, encordé au capitaine Haddock, ou encore reproduire la musique jouée par les bonzes dans une lamasserie sont autant de missions qu'il vous faudra remplir... Une quinzaine de niveaux souvent labyrinthiques et dotés d'une bonne difficulté et d'un timing très serré constituent le jeu. Pour progresser, Tintin court, saute, marche à quatre pattes, ramasse des objets, nage, fait du rappel... actions toujours pacifiques. Ses amis lui donnent régulièrement des conseils et l'aident dans ses recherches. Plates-formes, aventure et réflexion s'entremêlent efficacement pour notre grand plaisir.



# Tintin au Tibet

## AVIS

oui!



## ELVIRA

Décidément, Infogrames attache toujours autant d'importance à la durée de vie de ses jeux ! Une fois de plus, vous démarrez avec trois vies de base et aucun Continue... Et comme les mots de passe ne sont donnés que tous les cinq niveaux, autant vous dire qu'il faut s'accrocher pour les obtenir ! Heureusement, outre la difficulté, le plaisir est aussi au rendez-vous grâce à des challenges variés et une animation sympathique, même si

Tintin peut parfois sembler un peu lent et lourd à diriger. Mais la réalisation est réussie - Tintin apparaît au premier plan dans certaines séquences -, et certains niveaux sont vraiment géniaux, comme celui de la falaise à gravir encordé avec Haddock. Suspense garanti pour cette aventure fidèle à l'album. Bon courage au Yetti...



La lamasserie est l'occasion de petits jeux de mémoire musicaux et graphiques.

## STORYBOARD

Ce jeu n'est pas un simple jeu de plates-formes dans lequel Tintin saute pour éviter des obstacles tout le long des niveaux... Il se déchaîne à la nage, à la course et, surtout, dans le maniement de différents objets. Réflexes et jugeote sont de mise.



Flash-back: Tintin sauve Tchang de la noyade.



Tourmesol apprend le crash aérien à la télévision.



Nourrissez les yacks dans la montagne.



"Toi toujours passer à gauche!"



L'épave. Apprentissage du maniement du piolet.

# SUPER NINTENDO REVIEW



**ÉDITEUR: INFOGRAMES**  
**DISTRIBUTEUR: NINTENDO**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**PLATES-FORMES**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: PRÉCIS**  
**DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUES: MOTS DE PASSE**

**PRESENTATION 84%**

Écran-titre de l'album de BD et multiples démos très utiles.

**GRAPHISMES 89%**

Variés et soignés, ils sont le point fort du jeu.

**ANIMATION 90%**

Des actions à gogo pour un Tintin aux mouvements fluides. De rares ralentissements.

**MUSIQUE 83%**

De nombreux thèmes, différents pour chaque niveau.

**BRUITAGES 79%**

Bien rendus mais peu nombreux.

**DUREE DE VIE 91%**

Comme toujours, Infogrames a conçu un jeu difficile, même en mode Easy, pour une durée de vie optimale.

**JOUABILITE 90%**

Extrême précision de rigueur pour réussir. Parfois, ça en devient presque irritant...

**INTERET 90%**

Un long jeu d'action/plates-formes aux challenges variés retraçant l'aventure de Tintin au Tibet.



Dans certains niveaux, Tintin peut évoluer sur deux plans différents.



Les vies supplémentaires rechargent également la vie en cours.

## AVIS

**oui!**



**SPY**

Quel casse-tête a dû représenter la réalisation de cette première adaptation de Tintin en jeu vidéo! Rendez-vous compte: à la demande de l'éditeur, Tintin ne devait en aucun cas porter un coup à ses assaillants. Eh oui, notre reporter est pacifiste, et il doit le rester... Imaginez alors le boulot des programmeurs: il leur a fallu se creuser la cervelle pour trouver des pièges qui confèrent un rythme soutenu à l'action et collent, bien évidemment, à la BD. Pas simple, n'est-il pas? Enfin, Infogrames s'en sort comme à l'accoutumée de très belle manière, et le jeu est du meilleur cru. Outre des graphismes fort détaillés et des animations nombreuses, le jeu bénéficie d'une diversité appréciable: passage dans la rivière à la recherche de Milou, course éfrénée sur les versants de l'Himalaya, escalade en compagnie du capitaine Haddock... Un éventail de situations très large que le passionné de Tintin ou l'amateur d'aventures découvrira avec grand plaisir.



Tintin rêve: Tchang est vivant!



Au marché de Katmandou en quête d'un guide.



Milou indique l'entrée d'une grotte.



Encordé à Haddock, l'escalade est rude.

**A**vant de commencer à jouer à *Loaded*, mettez vos bons sentiments au vestiaire. Ici, tout n'est que carnage, bain de sang et exposition de tripes et autres abats humains. Dépassée, la violence de *Doom!* Ames sensibles s'abstenir.

Le principe de *Loaded* est aussi efficace que primaire: placé dans la peau d'un guerrier, vous devez sortir vivant de quinze labyrinthes infestés d'ennemis. Pour cela, utilisez votre arme, dont la puissance augmente au cours du jeu, ou bien des bombes que vous récupérez dans les labyrinthes. Il va sans dire que plus votre arme est boostée, plus les ennemis tomberont facilement sous son feu. A la différence de la plupart des jeux du même genre, les ennemis restent au sol une fois tués. Soit ils reposent dans une mare de sang, soit ils se présentent sous la forme d'un petit tas de cendres. Tout dépend du type d'arme que vous avez utilisé. La vue du jeu s'opère en perspective arrière, en hauteur, et l'angle est toujours centré sur le personnage que vous dirigez. Il est possible de faire un zoom avant ou arrière sur l'écran de jeu mais, avec un peu de pratique, vous remarquerez rapidement que la vue proposée initialement est de loin la meilleure et la plus jouable. Avec quinze immenses niveaux, *Loaded* est un excellent shoot'em up.

# Loaded



Ces gadgets vous seront indispensables. De haut en bas: boosteur d'arme, munitions supplémentaires et pharmacie.



Le dernier niveau du jeu se déroule dans une sorte de hangar où traînent souris géantes et autres monstres issus de manipulations génétiques. Attention danger!



En utilisant votre super-bombe, vous éliminez tous les ennemis alentour. Une solution radicale.

## AVIS

## oui! mais ...



## PSY

Gremlin a toujours sorti des produits à fort potentiel, et comme de bien entendu, *Loaded* n'échappe pas à la règle. Reprenant le principe de *Gauntlet* et de *Smash TV* - personnage vu de haut, tir multidirectionnel, blastage organisé... -, *Loaded* s'en démarque toutefois par une excellente jouabilité et une ambiance gore à souhait. Même si je ne raffole pas du genre "kill-kill-destroy-moi-tout", j'ai passé de très bons moments, surtout en mode 2 joueurs. Reste à savoir si la seule et unique chanson qui faisait office de musique de fond restera orpheline sur la version définitive. "Be what you wanna be" ça va deux minutes, mais on en a vite plein les oreilles... Espoir!



Cap'n Hands, mi-homme mi-squelette, est lent, mais est armé de deux pistolets et d'une super-bombe.



Mamma, la tétine au bec, se déplace lentement mais son armure et son laser sont puissants.



Vox est très rapide, mais son armure est hélas très moyenne. Son arme est dangereuse boostée.



Butch est rapide, et dispose d'une armure moyenne et d'un lance-flammes.

## MERCENAIRES À VIF (ou BOB, LE RETOUR...)

*Loaded* vous propose d'incarner au choix un personnage parmi six. Dans la version que nous avons testée, seuls quatre étaient susceptibles d'être choisis (Fwank et Bounca ne sont pas présentés). Chacun d'entre eux dispose de ses propres caractéristiques: type d'arme utilisé, vitesse de déplacement, type d'armure et genre de super-bombe disponibles. Choisissez bien votre personnage avant de commencer à jouer, surtout si vous jouez seul!

## DE GOI? ENCORE DU ZANG?

Que ceux qui sont effrayés à l'idée de voir un peu de sang sur leur écran passent leur chemin. Ici, tout est simple. Je vise l'ennemi, je mets le doigt sur la détente, j'appuie et je constate le résultat: l'ennemi, allongé au sol, repose dans une mare de sang et sur un matelas de tripes et de boyaux. Beuark!



Quand on joue à deux sur le même écran, le jeu devient plus simple, mais aussi plus rapidement sanglant. Gnark, gnark, gnark!

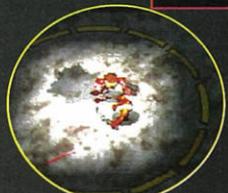
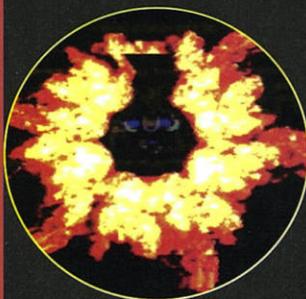


Que voulez-vous, le gars m'a mal parlé! Je lui ai envoyé une rafale dans le ventre et il s'est excusé. Normal, quoi!

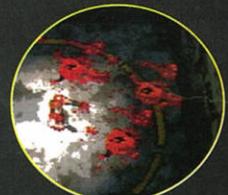
C'est l'histoire d'un gars qui ne connaissait pas la politesse et qui m'a demandé du feu...



Certains niveaux vous entraîneront dans un monde souterrain. Cette sorte de grotte regorge de scorpions géants mais aussi de robots cracheurs de flammes.



Bonjour monsieur...



... c'est pour un dépôt de liquide.



Ces grosses souris ne vous feront aucun dégât si votre armure est puissante. Dans le cas contraire, faites-les griller!

## AVIS

## loa douid !



## NICO

Avec Loaded, la Playstation se dote d'un très bon jeu. Sa réalisation est excellente, les graphismes sont bien exécutés et l'animation s'avère impeccable. Certes, quelques ralentissements se font sentir quand l'écran devient le théâtre d'un véritable carnage, mais cela ne gâche rien le plaisir de jouer. Les personnages que l'on peut incarner sont au nombre de six et disposent chacun de leurs propres caractéristiques: vitesse de déplacement, armure, type d'arme... Par ailleurs, on peut jouer à deux simultanément et, comme chacun le sait, à deux, c'est toujours mieux. Quinze niveaux vous attendent, bourrés de passages secrets et de monstres en tout genre. Que demander de plus?



**ÉDITEUR: GREMLIN**  
**DISTRIBUTEUR: FUNSOFT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**SHOOT'EM UP DOOMESQUE**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: EXCELLENT**  
**DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**CONTINUES: 5 + SAUVEGARDE**

## PRESENTATION

80%

Une intro un peu courte, mais en images de synthèse. Une "Outro" (humour) sanglante!

## GRAPHISMES

94%

Les effets visuels des tirs, tout comme les éclairs, sont très réalistes.

## ANIMATION

90%

Tout est hyper fluide. Quelques ralentissements se font sentir quand il y a trop d'explosions.

## MUSIQUE

89%

Il n'y a qu'une seule mélodie, mais quelle mélodie! On dirait du Red Hot Chili Peppers.

## BRUITAGES

89%

La claquement de vos pétaires est bien rendu, tout comme le bruit d'un ennemi qui explose!

## DUREE DE VIE

92%

Quinze niveaux truffés de passages secrets. Les mondes sont vastes et rapidement complexes.

## JOUABILITE

95%

On ne s'embrouille pas les doigts dans de lourdes manipulations. Une jouabilité exemplaire.

## INTERET

93%

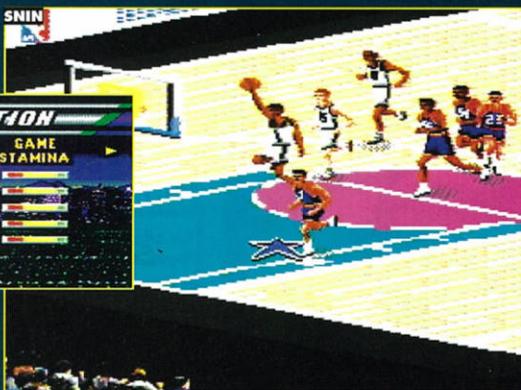
Loaded est un excellent défouloir pour les âmes belliqueuses. A défaut de prendre un fusil, prenez donc une manette!

## REVIEW

**NBA Live '96** est le deuxième épisode de la nouvelle série d'E.A. en matière de simulation de basket, **NBA Live**. Année après année, nous aurons droit à la suite de la suite de la suite et, année après année, la simulation approchera de la perfection...

Elle l'approche, mais ne l'atteint pas encore. La principale nouveauté de ce dernier cru tient à l'établissement de stratégies défensives ou offensives et à la multitude d'actions qui découlent de ces options (voir encadré "La stratégie..."). De plus, la possibilité vous est à présent offerte de permuter certains joueurs en dehors des matches ou de les interchanger une fois sur le terrain. Ces joueurs correspondent très logiquement à ceux des 29 équipes de la saison 94/95 et les statistiques – qui déterminent ici leurs capacités – sont authentiques. A vous maintenant de choisir dans quel mode vous souhaitez évoluer. En Exhibition? Un seul match sera possible mais vous pourrez incarner les deux équipes de "All Star" ou l'une des quatre équipes customisées. Les Seasons ou les Playoffs? Plongez-vous alors dans chacune de ces options, il vous sera possible de sauvegarder votre évolution. Sachez que le souci du détail a encore une fois été poussé très loin. Vous pourrez, par exemple, retrouver des quizz pendant les quart-temps, reconnaître les smashes fétiches des personnages phares, ou encore activer une option permettant à votre coach de vous prodiguer ses conseils sur le terrain. Les amateurs ne seront pas déçus.

*A la longue, les joueurs fatiguent, et font des fautes. Il faut donc penser à les changer.*



*Vous pouvez courir plus vite en pressant sur R. Pour les smashes, il suffit de partir du bon endroit sur le terrain.*

## AVIS

## oui!



SPY

Américains seront aux anges... (tant mieux pour eux!). Pour les puristes qui ont le choix, sachez que la version MD est un peu meilleure.

On prend les mêmes et on recommence! E.A. nous fait le coup chaque année, et, les ans passant, on ne sait pas trop quoi en dire de plus. C'est vrai qu'elle est drôlement bien, cette simulation. L'ambiance sur le terrain est mieux rendue que sur la version précédente. Les améliorations au niveau des stratégies apportent un plus indéniable – encore faut-il comprendre tout ce qu'elles impliquent. Les équipes ont été réactualisées – mais cela n'intéressera que le fêru du ballon orange. Bref, une foule de nouveautés que certains estimeront fondamentales, certes, mais dont les autres chercheront en vain l'intérêt. On s'adresse ici au passionné, à l'accro des stats ou au fan de la simulation pure et dure. La profondeur de jeu a, depuis la version 95, beaucoup gagné en précision, mais au détriment du fun. L'amateur adorera (c'est une certitude). Le joueur lambda restera de marbre (j'en suis convaincu). Et les

# NBA 96 LIVE



*Boom Shakalaka!*



*STANLEY FOR LA LANSERS  
NO. 12 - DIVAC*

*Au début de chaque rencontre, vous aurez droit à la parade de tous les joueurs.*



*Le tir au panier se fait de la plus simple des manières. Vous sautez et vous tirez au plus haut de votre saut.*

## LA STRATÉGIE, UN JEU D'ENFANT...

Chaque joueur va, pour la première fois dans une simulation de basket, avoir accès à une option Stratégie. Celle-ci se décompose en deux grandes catégories: l'offensive et la défensive. Si le joueur a choisi l'offensive, deux options importantes s'affichent lorsqu'il s'agit de mener une attaque: le jeu offensif ou la stratégie offensive. Une différence dans les termes qui a son importance puisque vous aurez deux manières différentes de les activer. Sur SNIN vous presserez Select + A, Y, X, ou B pour activer une des options du jeu offensif, ou L + A, Y, X ou B pour activer une stratégie offensive. Maintenant, sachez qu'il faut se souvenir des actions sélectionnées en attaque, mais également en défense.



Select + X: votre équipe se positionne...



... pour tirer à trois points.

MD



Graphiquement, la version Megadrive diffère très peu de la version Super Nintendo.

MD



vous pouvez jouer jusqu'à quatre sur la version MD (à cinq sur SNIN), mais l'action devient un peu confuse.

### AVIS

### oui!



MARC

Intégrer des tactiques dans un jeu de basket, quelle excellente idée! Enfin, on peut construire réellement son jeu. En mode 1 joueur, pour l'instant, c'était assez limité dans le domaine. Sinon, cette version 96 comporte de bonnes améliorations. J'ai une petite préférence pour la version Megadrive même si les actions sont un peu fouillées. A mon avis, NBA Live 96 fait partie des meilleures simulations de basket sur SNIN et MD. Tous les fans de George Eddy prendront leur pied.

## LES OPTIONS PRENNENT DU TERRAIN

En plus des trois modes de jeu (Exhibition, Playoffs et Seasons), NBA Live '96 vous propose de choisir votre style de jeu entre l'Arcade (aucune faute), le Custom (activez ou désactivez les fautes que vous voulez) ou la Simulation (toutes les fautes sont activées et les joueurs se fatiguent). Une fois que vous avez choisi votre mode et votre style de jeu, vous pourrez échanger, créer ou vendre des joueurs. Cette option est intéressante, mais reste destinée à un public averti. Préférez, dans les débuts, une mise en place automatique. Mais n'oubliez pas cette option, elle relancera l'intérêt au bon moment...



Que de choses intéressantes, n'est-ce pas?

# REVIEW

MD

ELECTRONIC ARTS  
PRIX: E  
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT/BASKET

**PRESENTATION** 71%

Aucun effort particulier. La présentation des options est la même que dans la version précédente.

**GRAPHISMES** 85%

Les actions sont parfois un peu confuses, mais les sprites sont détaillés et de bonne taille.

**ANIMATION** 84%

Les actions se déroulent à vive allure, mais quelques ralentissements freinent parfois l'élan des sportifs.

**MUSIQUE** 69%

Toujours du même accabit. Sans intérêt.

**BRUITAGES** 86%

Les exclamations de la foule, le bruit du ballon sur le parquet, etc. Mais aucun commentaire.

**DUREE DE VIE** 90%

Cette version vous tiendra en haleine le temps que sorte la nouvelle mouture...

**JOUABILITE** 91%

Complète et bien pensée. L'adaptation est rapide et la manette à boutons rentabilisée.

**INTERET** 92%

Une suite aux options particulièrement complètes qui fera longue date dans l'histoire du basket sur console.



CONTRÔLE: BON  
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3  
CONTINUES: SAUVEGARDE

DISPONIBILITÉ: OUI

SNIN

ELECTRONIC ARTS  
PRIX: F  
1-5 JOUEURS SIMULTANÉMENT/BASKET

**PRESENTATION** 68%

Sans grande envergure... et le passage entre les options est beaucoup plus long que sur MD.

**GRAPHISMES** 82%

Aucune véritable amélioration visuelle depuis le premier épisode.

**ANIMATION** 84%

Égale à celle de la MD, l'animation est très rapide.

**MUSIQUE** 70%

Parfaitement plate. Sa présence est aussi discrète que sur MD.

**BRUITAGES** 84%

Pas de voix digitalisées, ce qui est assez surprenant sur Super Nintendo.

**DUREE DE VIE** 90%

Bien maîtriser les nombreuses subtilités du jeu n'est pas évident, jusqu'au prochain épisode.

**JOUABILITE** 91%

Le nombre d'actions possibles avec le pad est étonnant. On s'y perd au début.

**INTERET** 91%

Un choix moins bon que sur MD, à cause du temps d'attente interminable entre les options, NBA Live '96 reste la meilleure simulation sur ce support.

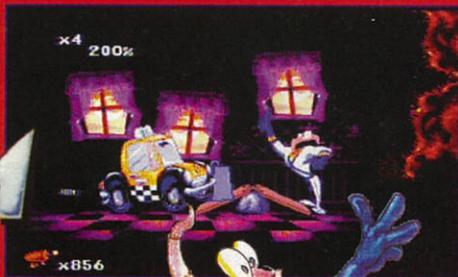
## REVIEW

Les transitions entre les niveaux donnent lieu à un véritable petit dessin animé fort sympathique.

Le ver de terre le plus halluciné de la galaxie est de retour... Et il n'est pas content!

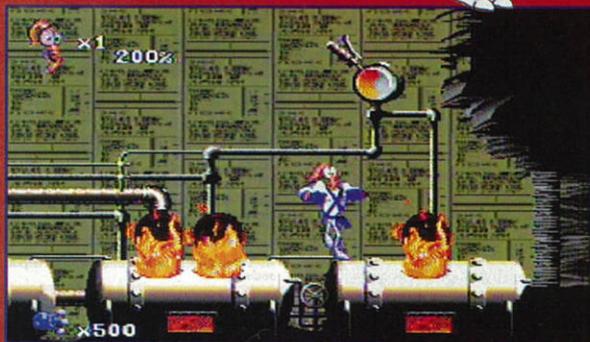
Non, il n'est pas content du tout. La princesse - c'est quoi, son petit nom, déjà? - vient, encore, de se faire enlever par l'infâme Pscrow. Ça devient une habitude et, vous vous en doutez, c'est évidemment Jim qui s'y colle. Ben ouais, il est tellement fort, musclé et bourré de talents et, pardessus tout, il l'aime, sa donzelle. Il l'aime tellement qu'il va devoir traverser la vingtaine de niveaux offerts par les concepteurs. Mais attention, il en a appris des choses depuis ses dernières aventures. En plus du fouet et du pistolet, voilà qu'il porte à présent dans son sac à dos un slime des plus utiles. Celui-ci lui permettra de s'accrocher à certains plafonds (quand ils sont baveux...) ou de se parachuter. Vous en aviez rêvé? Earthworm le fait. Et les armes? Fini LE pistolet, place AUX pistolets. Tir à trois directions, "maisons à tête chercheuse" (sic), pistolets à bubble-gum, méga-flingue-qu'explose-tout (ouah!), j'en passe et des meilleurs. Le déroulement du jeu est toujours aussi chaotique, les niveaux s'enchaînent sans répit, et certaines situations sont particulièrement absurdes et délirantes. Bref, si l'on ne retrouve pas la magie du premier épisode, on s'amuse quand même comme un fou.

# EARTHWORM JIM 2



Un décor incroyable sur la Megadrive. Les morceaux de cheddar en fond d'écran gonflent sous la chaleur et les œufs dégoulinent. A voir pour ne pas mourir idiot.

Tapez avec votre fouet sur les "switch" des chaudières, cela permet de les éteindre pour quelques instants.



Jim va devoir porter ces vaches jusqu'à ces habitations de manière à traire leur lait et à ouvrir la porte. Long labeur, croyez-moi...

## AVIS

jouim!



## SPY

Les quelques heures passées à manier cet étrange personnage m'ont appris bien des choses sur la vie, l'amour et les vaches, croyez-moi! Vous y connaissiez quelque chose, vous, au long périple de l'amphibien urodèle qu'est la salamandre aveugle avant de jouer avec ce ver de terre? Hein... Que nenni! C'est pourquoi je le crie haut et fort: Earthworm Jim 2 devrait être déclaré d'intérêt public et - je m'adresse à M. Bayrou -, et même faire l'objet d'une épreuve au baccalauréat. Non mais, on nous dit que les mathématiques font travailler la logique? Alors, testez donc le "Simon" du niveau de la salamandre. La philo ouvre les voies de la réflexion? Amusez-vous avec certains boss, pour voir. L'histoire vous permet d'étendre votre culture générale? Et le questionnaire de la salamandre (oui! j'aime les salamandres...), vous en faites quoi? La révolte gronde dans les locaux, et j'en suis l'instigateur. Le système doit changer. J'exige que Earthworm Jim reçoive la légion d'honneur pour les heures de plaisir qu'il m'a procurées. Niiico n'est pas convaincu? L'écoutez pas, il a rien compris. Et s'il vous embête, j'pourrais même vous raconter que patati patata...

## UN NOUVEAU-NÉ PLEIN DE NOUVEAUTÉS

Outre ses nouvelles armes et capacités, les concepteurs ont créé des séquences inédites qui ne manqueront pas de vous éclater. Au hasard et dans le désordre, voici quelques-unes des situations les plus pittoresques de cet Earthworm Jim second du nom.



Jim a pris la grosse tête, mais c'est d'hélium qu'elle est remplie. Vous devrez diriger Jim en insufflant de l'air ou en enlevant. Pas simple.



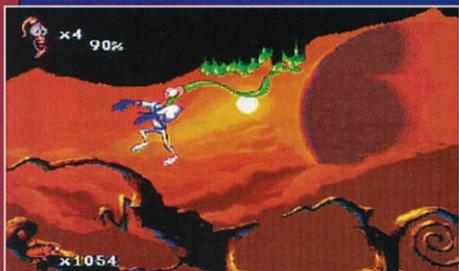
Cette mini-séquence de shoot'em up risque d'en faire craquer plus d'un. Il vous faudra pousser ce gros ballon sans tirer dessus tout en évitant toutes sortes de projectiles.



Ce niveau a été spécialement chou-chouté par les concepteurs puisqu'on le retrouve par trois fois dans le jeu. Vous devrez, à l'aide de votre Marshmallow géant, faire rebondir les chiots que Psychrow envoie et les ramener à Puppy.



Admirez cette souplesse de déplacement, cette perfection dans les lignes. La salamandre est là. Son corps svelte et délicat devra se faufiler dans les méandres de cet intestin. C'est divin!



Voici un des nouveaux attributs de Jim: le saut à l'aide du slime. Abusez-en sans complexe!

# MEGADRIVE REVIEW

## REGARDEZ LA RÉALITÉ EN FARCE!

Bénéficiant du procédé d'Animation 2 mis au point par Shiny Entertainment (créateurs d'Earthworm Jim), notre ver de terre est capable de bien des prouesses. Il peut sauter, tirer, s'agripper aux murs, et tout ça sans que l'animation souffre d'un seul ralentissement. Voici donc quelques morceaux choisis pour vous montrer de quoi ce héros est capable... ou incapable.

Oui! Jim sait jouer de la musique (espérons que vous trouverez ça moche...).



Oui! Il sait sauter en parachute. Pas moi, mais ça, vous vous en fichez.



Oui! Il sait aussi jouer la sérénade au clair de soleil. Oui! Il peut le faire.



Oui! Il sait porter des cochons, des vaches et des boules pleines de rats. Mais oui! Il sait le faire.



Oui! Il sait manier toutes les armes, et en est fier! Non mais.

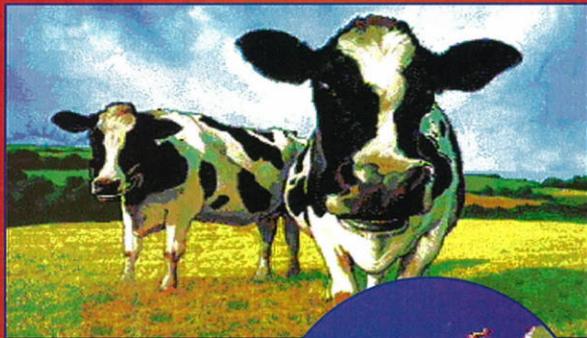


Oui! Il sait se prendre des coups de parapluie sur des chaises grimpantes.



Mais... il y a une chose que Jim ne sait pas faire. Hou! Non! Il ne sait pas jouer au Yo-yo...

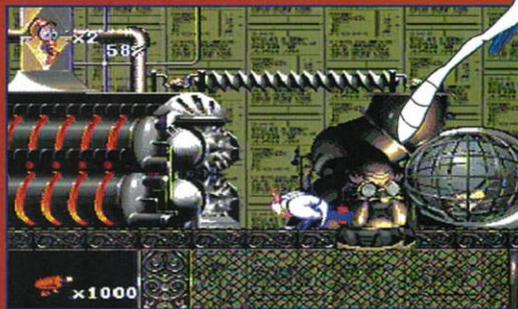
Séquence émotion avec ces vaches. Elles vous indiqueront à la fin du niveau si oui ou non vous avez récupéré les quatre parties du password dans le niveau traversé.



Une tonne de nouveaux ennemis ont fait leur apparition. Certains font très mal, n'est-ce pas?



A chaque petit ver ramassé dans le niveau précédent correspondra une question, et à chaque bonne réponse un bonus.



Encore un niveau superbe, et difficile de surcroît. N'oubliez pas que, pour arrêter les énormes armoires, il faut faire voler du papier. Allez comprendre, Charles!

## AVIS

woui m!

Mais qu'est-ce qu'il me raconte, le Spy, là. Il est fou ou quoi? Je n'ai jamais dit ni même pensé une seconde que Earthworm Jim était un mauvais jeu. Je déclare simplement que je n'ai pas accroché au jeu, c'est tout! Pour moi, il est un peu trop fouillis: il faut chercher longtemps le sens du parcours, qui est loin d'être logique (vous me direz, dans ce jeu, rien n'est logique: vous êtes-vous déjà battu avec un steak sur une pizza? Moi pas!). On est à cent mille années-lumière du très cartésien jeu de plates-formes à la Mario où le bon sens est maître du jeu. Ainsi, si au départ j'ai pris un pied terrible à diriger mon personnage, je me suis assez rapidement lassé du jeu. Combien de fois me suis-je cogné la tête contre les murs en cherchant mon chemin... Mais cela n'enlève rien à l'immense talent et à l'humour des programmeurs. Leur maîtrise de la programmation sur Megadrive est hallucinante. Jamais un jeu n'a été aussi beau et rapide sur cette console. Je dois bien le reconnaître, c'est de la folie à l'état pur!



NIICO

## EARTHWORM JIM 2



ÉDITEUR: VIRGIN  
DISTRIBUTEUR: VIRGIN  
DISPONIBILITÉ: FIN NOVEMBRE  
PRIX: E

PLATES-FORMES  
1 JOUEUR  
CONTRÔLE: EXCELLENT  
DIFFICULTÉ: MOYENNE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3  
CONTINUES: VARIABLES + PASSWORDS

## PRESENTATION 90%

Une intro sympathique et des animations intermédiaires particulièrement poilantes!

## GRAPHISMES 89%

Très inégaux selon les niveaux mais, dans l'ensemble, la réalisation est de qualité et la MD s'en trouve transcendée.

## ANIMATION 94%

Bénéficiant du procédé d'"Animation 2", notre ver de terre bouge de façon encore plus fluide. On se croirait devant un dessin animé.

## MUSIQUE 91%

En stéréo dans certains niveaux, la musique a fait l'objet d'un bel effort.

## BRUITAGES 90%

Du bruit de succion immonde aux cris de joie de Jim, rien ne manque, et qu'est-ce que c'est bon!

## DUREE DE VIE 88%

Plus facile que le premier épisode grâce au système de mots de passe.

## JOUABILITE 93%

Le maniement est très instinctif et le personnage se dirige toujours avec plaisir.

## INTERET 93%

Des tonnes de nouveautés, un délire permanent, Jim le ver de terre revient en pleine forme!

LE PARTENAIRE DE VOS JEUX

# GAME PARTNER

94, AVENUE DE CLICHY - 75017 PARIS. TÉL : 42 63 41 08 - M° La Fourche. Bus 54, 74, 81, 31

## JEUX PLAYSTATION

FIFA 96 <small>Dépo. 10/11/95 version française</small>	349 <sup>FR</sup>	Wing Commander III <small>Dépo. 17/11/95 version française</small>	362 <sup>FR</sup>
NHL 96 <small>Dépo. version française</small>	349 <sup>FR</sup>	Shock Wave Assault <small>Dépo. version française</small>	362 <sup>FR</sup>
NBA live <small>Dépo. version française</small>	349 <sup>FR</sup>	Mortal Kombat III <small>Dépo. version française</small>	399 <sup>FR</sup>
Theme Park <small>Dépo. 21/10/95 version française</small>	349 <sup>FR</sup>	Rayman <small>Dépo. version française</small>	362 <sup>FR</sup>
NBA JAM TE <small>Dépo. version française</small>	339 <sup>FR</sup>	Destruction Derby <small>Dépo. version française</small>	362 <sup>FR</sup>
Ridge Racer <small>Dépo. version française</small>	349 <sup>FR</sup>	Wipe Out <small>Dépo. version française</small>	362 <sup>FR</sup>
Toshinden <small>Dépo. 17/11/95 version française</small>	349 <sup>FR</sup>	Tekken <small>Dépo. 10/11/95 version française</small>	399 <sup>FR</sup>

Ces prix ne s'appliquent qu'à la vente par correspondance



**SONY** 2 099 F<sup>r</sup>



**Playstation**  
Version Française (\*)  
ou Import (plein écran + 20% vitesse)

**Pour chaque pré-commande  
un cadeaux offert !!!**

## JEUX SUPER NINTENDO

Intern. Super Star Soccer Deluxe	Tel.	Theme Park	Tel.
Donkey Kong Country 2	Tel.	NBA Live 96	Tel.
Secret of Mana 2	Tel.	Chrono Trigger	Tel.
Killer Instinct	Tel.	Yoshi's Island	Tel.
Doom	Tel.	Mortal Kombat 3	Tel.
Earthworm Jim 2	Tel.	Fifa 96	Tel.
Prehistorik Man	Tel.	Batman Forever	499 <sup>FR</sup>

## JEUX MEGADRIVE

Alien Soldier	Tel.
Theme Park	Tel.
Light Crusader	Tel.
Batman Forever	Tel.
Fifa 96	Tel.
Mortal Kombat 3	Tel.

**SUPER  
PRIX !!!**

## JEUX GAME BOY

Earthworm Jim	Tel.
Street Fighter 2	Tel.
Donkey Kong Land	Tel.
Mortal Kombat 3	Tel.

## « GOODIES » Cassettes Vidéo

Offre spéciale : Pack 3 K7 DBZ (au choix) 297<sup>FR</sup>

Gogeta (Jap.)	119 <sup>FR</sup>	Samouraï Shodown	125 <sup>FR</sup>
Bio Broly (V.F.)	119 <sup>FR</sup>	Cobra (Vol. 1 à 4)	145 <sup>FR</sup>
K7 DBZ V.F. (de 1 à 13)	119 <sup>FR</sup>	Ranma 1/2	125 <sup>FR</sup>
Street Fighter	119 <sup>FR</sup>	Sailor Moon	125 <sup>FR</sup>
Fatal Fury Spécial	119 <sup>FR</sup>	Slow Step (Vol. 1 à 2)	125 <sup>FR</sup>
Yu Yu Akusho	99 <sup>FR</sup>	Borgman (Vol. 1 à 2)	125 <sup>FR</sup>
La Cité Interdite	125 <sup>FR</sup>	You're Under Arrest !	125 <sup>FR</sup>
Urotsukidoji (Vol. 1 à 2)	125 <sup>FR</sup>	Black Jack	125 <sup>FR</sup>
Apple Seed	125 <sup>FR</sup>	Gunm	125 <sup>FR</sup>



BON DE COMMANDE À RETOURNER À GAME PARTNER

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Téléphone : .....

**Titres / Consoles**

**Prix**

Frais de port (1 jeu / 1 console) 30 F / 60 F

**Total à payer**

## REVIEW

## QUELQUES NIVEAUX

Executor dispose de cinq niveaux. Voici les quatre premiers. Je ne vous ferai pas l'affront de vous montrer le dernier, et préfère vous laisser le découvrir par vous-même...

Dans le premier niveau, vous trouverez des plaques tournantes rouges sur lesquelles reposent souvent des gadgets intéressants.

Niveau 2: en récoltant plusieurs cartes à la même effigie, vous augmenterez les capacités de vos armes. Vous voyez ici le tir laser obtenu grâce à trois cartes récoltées.

Dans le troisième niveau, utilisez la possibilité de tirer à travers certains murs afin de vous débarrasser plus facilement de quelques ennemis gênants.

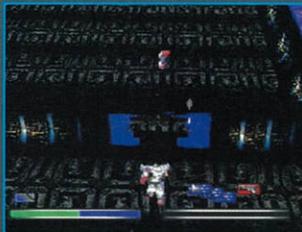
L'avant-dernier niveau ressemble fort à une cité aquatique. Les monstres ont des airs de grosse méduse et les couloirs de tube étanche.

Executor s'inspire fortement de Kileak the Blood ou de Loaded (également testé dans ce numéro), dont il reprend les principales caractéristiques. Si vous aimez le genre, ce jeu devrait vous séduire.

Placé dans la carcasse d'un robot futuriste, votre mission consiste à secourir Spin Drift, un gigantesque vaisseau spatial en passe de s'écraser sur une planète inconnue. En effet, une source d'énergie surpuissante attire irrésistiblement le vaisseau vers elle. Ainsi, si dans les dix heures le champ d'attraction n'est pas coupé, Spin Drift heurtera avec violence le sol de la planète. Vous voici donc lancé dans un dédale de pièces et de couloirs à la recherche de la source d'énergie. Cinq niveaux, composés de plusieurs étages accessibles par des ascenseurs, vous attendent. Bien évidemment, les lieux ne sont pas déserts et les robots ennemis sont légion. Leur armement varie en fonction des niveaux, mais ils restent toujours très dangereux. Votre vie ne tiendrait pas à grand-chose si vous deviez vous battre avec votre ridicule pistolet laser. Heureusement, il est possible de récupérer au cours des tableaux diverses armes de puissance variable. Enfin, sachez que, à la fin de chaque niveau, un gigantesque boss se fera un plaisir de vous arracher les pistons. Allez, ne perdez pas de temps, il ne vous reste plus que quelques heures avant le crash.



Avec les missiles à tête chercheuse, vous pourrez détruire les ennemis sans avoir besoin d'être en face d'eux. Pour preuve, cette photo...



Certaines vitres peuvent être brisées et ainsi vous ouvrir de nouveaux espaces de jeu. Pour ce faire, courez tête baissée dessus, elles ne vous résisteront pas.



En appuyant sur le bouton Select de la manette, vous obtiendrez une vue subjective du jeu, à la Doom. Superbe, mais pas vraiment idéale pour jouer.

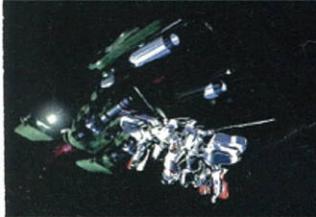
## AVIS oui!



NIICO

Pas de problème, Executor est tout à fait le genre de jeu auquel j'aime jouer: une petite promenade de santé au cœur de labyrinthes aussi colorés que dangereux et des

affrontements fréquents avec les créatures qui hantent les couloirs. Ici, tout se règle au pistolet laser. Fini les bla-bla qui n'en finissent pas. Les graphismes, qui semblent au départ un peu légers, évoluent fortement avec les niveaux et finissent par devenir surprenants de beauté. Seul regret, la durée de vie, trop courte, et les couleurs de la plupart des décors, trop sombres. Mais cela ne fait qu'augmenter l'angoisse du joueur qui erre dans les labyrinthes. On appréciera également la vue à la Doom ainsi que la multitude de vues arrière proposées. Dans l'ensemble, un jeu qui mérite toute votre attention.



# EXECTOR

## DES BOSS BALÈZES

Les boss que l'on rencontre dans Exector sont très impressionnants. D'une part par leur taille, d'autre part par leur résistance, parfois incroyable. Croyez-moi, avant de les affronter, vérifiez que votre armement est à sa puissance maximale, sinon vous allez manger les boulons par la racine.



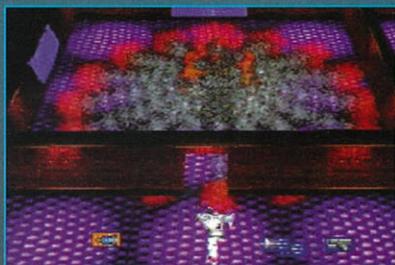
Pour survivre à l'affrontement avec le premier boss, je vous conseille de rester le plus possible entre ses pattes et de tirer sans arrêt sur sa tête. Dans ces conditions, il ne devrait pas vous poser trop de problèmes.



Ce troisième boss vous réservera de bien mauvaises surprises. Sachez qu'après avoir explosé, il se scinde en deux et continue à vous tirer dessus de plus belle. Méfiez-vous de lui.



Le deuxième boss dispose d'une paire de pinces mécaniques qu'il convient d'éviter si vous ne voulez pas finir à la casse. Pour cela, tournez sans arrêt autour de lui et tirez sans répit.



Votre armement évolue considérablement au cours du jeu. Voici le résultat d'un missile à fragmentation: à son point d'impact, il explose aux quatre coins de l'écran. Radical quand les ennemis sont nombreux.

## AVIS

oui, mais...

Dans la veine d'un Loaded, Exector propose plusieurs angles de vue, dont un à la Doom. Les graphismes sont sympa, malgré une ambiance assez sombre, voire sinistre! Du côté de l'animation, ça roule plutôt bien. Au départ, la prise en main n'est pas aisée mais, avec un peu d'entraînement, on s'y met. D'ailleurs, une fois rentré dans le jeu, il est difficile d'en sortir... Des options à ramasser pour customiser vos armes sont disséminées dans les niveaux, ainsi que des clefs pour ouvrir des portes bloquées, comme dans Doom. Pour se tirer de situations dangereuses, votre robot n'est pas dénué de ressources; ainsi, il peut accélérer jusqu'à voler au ras du sol ("dasher"). Bref, j'ai passé un bon moment avec ce jeu! Notamment lorsque le viril visage de Niico-tine s'est crispé au vu de son robot qui se décomposait sous ses yeux... d'autant que les ennemis continuaient à s'acharmer sur ses divers morceaux pendant plusieurs secondes...



PANDA

# PLAYSTATION REVIEW



ÉDITEUR: ARC SYSTEM WORKS  
DISTRIBUTEUR: IMPORT  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: E

PLAIES-FORMES  
1 JOUEUR  
CONTRÔLE: BON  
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3  
CONTINUES: INFINIS

## PRESENTATION 80%

Une introduction toute en images de synthèse, mais un peu courte. Peu d'options.

## GRAPHISMES 90%

Les décors sont de toute beauté, surtout ceux des niveaux 3 et 4. Par ailleurs, ils sont parfois sombres.

## ANIMATION 87%

Quand il y a trop de sprites ou d'explosions en même temps, on note de gros ralentissements.

## MUSIQUE 89%

27 thèmes sont proposés, aussi variés que bien réalisés.

## BRUITAGES 88%

Nombreux, ils sont en général de bonne qualité.

## DUREE DE VIE 83%

5 niveaux sont disponibles. C'est un peu court, surtout si vous êtes un acharné du pad.

## JOUABILITE 92%

Les fonctions sont nombreuses mais on manie facilement le robot. Aucun problème de ce côté-là.

## INTERET 88%

Exector est une bonne surprise car sa réalisation est très bonne, malgré quelques ralentissements. L'ambiance générale est captivante.





Le dernier niveau est impressionnant. Il faut y détruire une tour maléfique.

On connaît Sony pour sa console, on va apprendre à connaître la société pour ses jeux. Warhawk est le genre de jeu qui ne paye pas de mine au premier abord mais dont on ne peut plus se passer au bout de quelques heures. Difficile, varié, amusant, c'est un véritable challenge même pour les pros du paddle.

Le principe est on ne peut plus simple: vous êtes seul dans votre hélicoptère de combat high-tech contre une armada armée jusqu'aux dents. Au moins, les choses sont claires. Dans le cas présent, les affreux jojos s'appellent les Kreeels. Votre mission consiste à les harceler et à leur voler une source d'énergie mystérieuse qu'ils utilisent comme carburant. Ça tombe bien, vous avez des roquettes, des missiles téléguidés et des canons magnétiques qui ne demandent qu'à servir. Les niveaux sont variés et suivent le déroulement du scénario. La première mission vous permettra d'étréner vos armes contre des cibles au sol. C'est le souk, ça tire dans tous les sens et les escadrilles d'avions ennemis ne vous lâchent pas d'une semelle. Le deuxième niveau tient plus de la partie de cache-cache dans des canyons que de la bataille rangée. Dans ce genre de situation, le radar se révèle fort utile pour situer les cibles avant de les voir. Le Peregrine, votre hélicoptère, est lourdement armé mais les munitions s'épuisent vite. Au cours du jeu, des options cachées permettent de refaire le plein de missiles ou de remettre à neuf le blindage et d'augmenter la puissance de feu. Contrairement aux simulateurs de vol traditionnels qui privilégient les grands espaces, Warhawk n'hésite pas à explorer les milieux confinés. Dans le cinquième niveau, il faut carrément se faufiler dans les couloirs truffés de pièges d'une forteresse. Une vue "externe" est alors plus pratique pour éviter les obstacles. Bien sûr, les boss sont au rendez-vous, énormes et imposants. Une tactique efficace consiste à tourner autour d'eux tout en envoyant un maximum de roquettes.

## AVIS



MARC

Même si tout le monde n'a pas été convaincu à la rédaction, je fais partie des fans de Warhawk. Le premier niveau n'est pas terrible mais plus on progresse, plus ça devient passionnant (et difficile!), pour arriver à un dernier niveau génial! La variété des missions est peu commune pour un simulateur et on ne s'ennuie pas une seconde. La jouabilité est bien dosée, l'ordinateur ne vous laisse pas une seconde de répit et l'animation est rapide. Si vous êtes un amateur de volige et de shoot-them-up, alors vous allez adorer ce jeu. Une fois qu'on maîtrise bien les commandes, c'est un vrai régal. Seul défaut: il n'y a que six niveaux. Trop court, beaucoup trop court!

# WARHAWK

## LA TÊTE DANS LES NUAGES

Comme tout simulateur qui se respecte, Warhawk laisse au joueur la liberté d'explorer à loisir un univers en 3D temps réel. Rien n'est précalculé. Mieux encore, on peut ralentir, faire du vol stationnaire et même reculer. N'hésitez pas à fouiller dans les coins, on y trouve souvent des bonus.



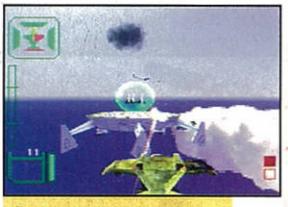
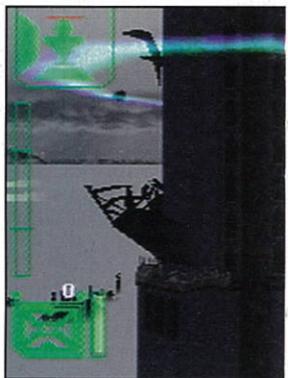
Dans ce niveau, le ciel est couvert par un brouillard impénétrable...



... mais quand on le traverse, on découvre des paysages d'une beauté époustouflante.



Fouillez les moindres recoins à la recherche de bonus.



Parfois, les bonus se cachent dans les endroits les plus inattendus.

# W W W K

## AVIS

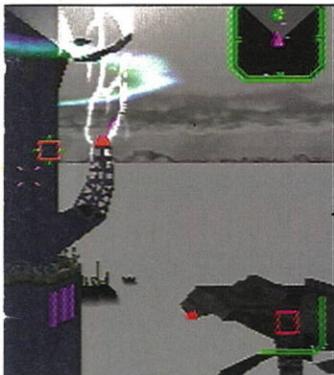
### oui, mais...



### SPY

Après Twisted Metal et ESPN, voici donc le troisième jeu de Sony of America. Première constatation: l'interface est pratiquement similaire à celle utilisée dans Twisted Metal (Start + Haut pour changer les vues, boutons latéraux pour changer d'arme...). Deuxième constatation: tout comme Twisted Metal, le jeu est très sympa, mais un peu court. Deux explications sont possibles: soit SCE of America a pressé ses équipes pour sortir son jeu à temps, soit le joueur est sous-estimé et, dans ce dernier cas, le problème est grave et mérite d'être exposé. D'accord, nous sommes (très) exigeants, mais on est en droit de l'être! La machine nous coûte 2 100 balles, et les jeux 350 francs pièce. On ne s'appelle pas Rockefeller, et on se retrouve un peu ballot quand on finit un jeu en une nuit blanche. C'est dommage, d'autant que les deux jeux concernés sont vraiment prenants.

Les effets de lumière dans le dernier niveau sont tout bonnement fantastiques! Un grand moment dans l'histoire des jeux vidéo.



Dans le cinquième niveau, il faut se faufiler dans des tunnels truffés de pièges.



Voilà le boss de fin. Il est aussi dur qu'il en a l'air: infernal!

## DANS LES ENTRAÎLLES DE LA BÊTE

Chose étonnante, Warhawk n'hésite pas à aller au fond des choses. Dans le troisième niveau, par exemple, il faut aller récupérer dans un énorme vaisseau de transport des bombes de fuel. Bon courage!



Voilà le vaisseau de transport vu de l'extérieur: il est lourdement armé.



Le même vaisseau vu de l'intérieur. Difficile de s'y faufiler.



**ÉDITEUR: SCEE**  
**DISTRIBUTEUR: SCEE**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**SIMULATION D'HÉLICOPTÈRE**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: ASSEZ ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUES: PAR CODES**

### PRESENTATION

88%

Les séquences vidéo sont d'une qualité étonnante, mais les décors font carton-pâte.

### GRAPHISMES

87%

Certains niveaux sont magnifiques. Dans l'ensemble, la 3D est de bonne facture.

### ANIMATION

91%

Malgré quelques gros bugs d'affichage compréhensibles, l'animation est fluide et rapide.

### MUSIQUE

93%

Stressantes à souhait, les mélodies collent bien à l'action. L'ambiance est parfois très flippante.

### BRUITAGES

92%

Entre les tirs et les explosions, c'est le chaos total! Bref, les bruitages sont réussis.

### DURÉE DE VIE

75%

Six niveaux seulement? Un tel jeu méritait largement plus.

### JOUABILITÉ

86%

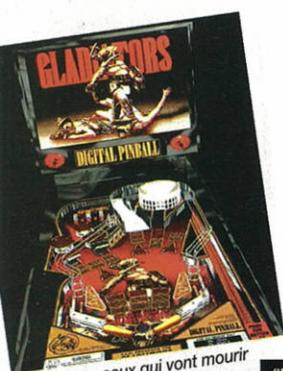
Un temps d'adaptation aux commandes est nécessaire.

### INTERET

87%

Warhawk, entre simulateur de vol et shoot'em up, est un choix tout indiqué pour s'envoyer en l'air. Dommage qu'il n'offre que six niveaux.

# SATURN REVIEW



"Ave César, ceux qui vont mourir te saluent." Le flipper Gladiators, par ses couleurs rouge vif, rappelle les sanglants combats de la Rome antique.



Attention, ne vous fiez pas aux froides et douces couleurs bleues et vertes. Votre rôle consiste ici à combattre un terrible guerrier qui ressemble comme deux gouttes d'eau à Conan le Barbare.



A tout instant du jeu, il est possible d'afficher les règles de jeu du flipper et de grossir une partie de l'écran avec une loupe. Une option intéressante.

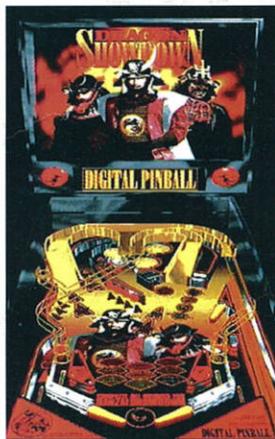


Avec le rose comme couleur dominante, Knight of the Roses nous plonge en plein XVI<sup>e</sup> siècle, à l'époque des chevaliers. Votre but: sauver la princesse des griffes du Malin...

**D**igital Pinball, comme son nom

l'indique, est une simulation de flipper (je n'invente rien). Avec des graphismes en haute résolution et une bande-son impeccable, Digital Pinball est un jeu original à plus d'un titre...

Pour une première sur Saturn, cette simulation de flipper est loin d'être décevante. Mais attention, ne vous attendez pas à un jeu disposant de tableaux-bonus à gogo comme le proposaient Dragon's Fury ou Dragon's Revenge sur Megadrive. Non, ici la parole est donnée à la simulation pure et dure, et c'est le réalisme qui prime. En effet, les quatre flippers qui vous sont proposés ressemblent comme deux gouttes d'eau à ceux que l'on rencontre dans les troquets: flippers à deux ou trois flips, plusieurs plateaux de jeu, Multibilles (jusqu'à cinq balles simultanément!), Extra-Ball, Jackpot... rien ne manque. Mais ce qui fait la force de Digital Pinball, ce sont certainement ses graphismes en haute résolution: jamais une simulation de flipper n'avait proposé graphismes si colorés et si fins. Pour un ou deux joueurs, les amateurs de vrais flippers ont de quoi être ravis, ce jeu leur tend les flaps.



La couleur jaune orangé fait penser au pays du Soleil-Levant. D'ailleurs, ce flipper est l'occasion de vous battre face à un guerrier samourai.

AVIS

Flouip!



NIIICO

Digital Pinball doit de toute évidence être comparé à Super Pinball sur Super Nintendo (testé dans Consoles+ 30). Ces deux jeux se ressemblent beaucoup et tous deux utilisent des graphismes en haute résolution. Cette version Saturn se démarque par une bande-son excellente, CD oblige, et une représentation incroyablement fidèle des vrais flippers. Le mouvement de la bille sur le plateau de jeu est également fort réaliste.

Sur ce plan-là, Digital Pinball est au top. Mais ce qui lui fait un peu défaut, c'est certainement la jouabilité. La prise en main n'est en effet pas évidente. Il est aussi dommage que l'on ne puisse y jouer qu'à deux. Pourquoi pas à quatre? Malgré tout, Digital Pinball reste un jeu que je conseille aux passionnés de vrai flipper, ils en seront ravis.

**DIGITAL PINBALL**

© SEGA ENTERPRISES, LTD. / K&Z CO. LTD., 1995



**KAZE/SEGA**  
**PRIX: D**

**1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/FLIPPER**

**PRESENTATION 85%**

Certaines instructions, quand elles apparaissent sur l'écran de jeu, prennent trop de place.

**GRAPHISMES 96%**

Réalisés en haute résolution, ils sont d'une qualité incroyable et d'une finesse surprenante. Bravo!

**ANIMATION 90%**

Réaliste. Pas de ralentissement... Heureusement car il n'y a que la bille qui soit en mouvement.

**MUSIQUE 90%**

Très rythmée et toujours en rapport avec les flippers. Une réalisation de très bonne qualité.

**BRUITAGES 85%**

Ils sont fidèles aux flippers des cafés.

**DUREE DE VIE 85%**

Une simulation pure et dure: si ça vous plaît, vous y jouerez longtemps, sinon... quelques instants.

**JOUABILITE 88%**

Deux configurations de manette disponibles, c'est peu. Le maniement du flipper n'est pas si facile.

**INTERET 89%**

Les amateurs de vrai flipper seront comme des faus devant ce jeu. Ceux qui préfèrent les flippers avec tableaux-bonus resteront sur leur faim.

# N°1 DE L'OCCASION SUR PARIS... MOINS CHER QUE TOUT

## PLAYSTATION

CONSOLE 2099 F



PHILOSOMA	399 F	STREET ON MOVIE	299 F
RAY MAN	349 F	STARBLADE X	249 F
RIDGE RACER	399 F	CRIME CRACKERS	299 F
STARBLADE X	399 F	GUNNER HEAVEN	299 F
STREET MOVIES	349 F	GEON CUBE	299 F
TEKKEN	399 F	KING FIELD 1	299 F
TWISTED METAL	399 F	MOTOR TOWN	299 F
WAR HOWK	399 F	TWIN GODDESSES	299 F
WIPE OUT	349 F	RAYMAN FR	299 F
		MAGIC AMAZIN	299 F
		MAGICAL BEAST WARRIOR	299 F
		MYST	299 F
		ARC THE LAD	349 F
		COBAB	349 F
		JUMPING FLASH	349 F
		MORTAL KOMBAT 3	349 F
		POPTWIBBLE	349 F
		KING FIELD 2	399 F
		WINNING ELEVEN	399 F

**NEUF**

AIR KOMBAT	349 F
ASSAULT RIGS	399 F
BATTLE ARENA TOSHIDEN	379 F
DESTRUCTION DERBY	399 F
EXTREME SPORTS	399 F
JUMPING FLASH	349 F
NBA JAM 2	349 F

OCCASIONS

## SUPER NINTENDO

CONSOLE 379 F

STARWING	69 F	DRAGON	149 F	MORTAL KOMBAT 2	249 F
BLAZING SKIES	99 F	ADDAM FAMILY 1	149 F	LEMMINGS 2	249 F
ON THE BALL	349 F	NBA JAM 1	149 F	R TYPE 3	249 F
HOME ALONE	99 F	ACTRAISER 2	199 F	ROCK & ROLL RACING	249 F
DINO DINI SOCCER	99 F	FLASHBACK	199 F	SPARKSTER	249 F
KICK OFF	99 F	BOMBERMAN	199 F	WARLOC	249 F
PILDTWING	99 F	SKY BLAZER	199 F	KICK OFF 3	249 F
FIRST SAMURAI	99 F	MR NUTZ	199 F	LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
F1 SUPER DRIVING	99 F	UTOPIA	199 F	NBA 2	249 F
FIGHTING SPIRIT	99 F	MICKEY MANIA	199 F	DEMONS CREST	299 F
SUPER SOCCER	99 F	SAILORMON NEUF	199 F	CANNON FODDER	299 F
POPULOUS	99 F	SUPERMAN	199 F	EART WORM JIM	299 F
GRULS S GHOST	99 F	HULK	199 F	LIVRE DE LA JUNGLE	299 F
DRAGON LIDIN	99 F	DAFFY DUCK	149 F	ROI LION	299 F
SPINDIZZY	99 F	STREET RACER	199 F	TURN & BURN	299 F
RTYPE	99 F	STUNT RACE	199 F	INDY CARD NIGEL	299 F
MORTAL 1	99 F	ERIC CANTON	199 F	V-BALL	299 F
ALIEN	99 F	METROID	199 F	BOMBERMAN 2	299 F
SYNDICATE	99 F	MYSTIC QUEST	199 F	NHL 95	299 F
BATMAN RETURN	99 F	ZELDA	199 F	KING OF TOONS BASKET	299 F
TINY TOON	99 F	DOM KING KONG	199 F	SUPER STREET	329 F
STREET 2 TURBO	99 F	MARIO KART	199 F	SUPER STAR SOCCER	349 F
F ZERO	99 F	FIFA SOCCER	249 F	SAMOURAI SHODOWN	349 F
EQUINOX	99 F	DRAGON BALL Z	249 F	RETURN JEDI	349 F
INDIANA JONES	149 F	LOST VIKING	249 F	BATMAN FOREVER	349 F
TECMO NBA	149 F	WOLFENSTEIN 3D	249 F	SECRET OF MANIA	349 F
MAGICAL QUEST	149 F	LES SCHRUMPFS	249 F	TIME ILLUSION	349 F
RISE	149 F	FIREMEN	249 F	BATMAN & ROBIN	349 F

## SATURN

CONSOLE DAYTONA 2590 F



**NEUF**

MORTAL 2	379 F
MYST	379 F
NBA JAM 2	379 F
SHINER	379 F
VIRTUA REMIX	379 F
VIRTUA RACING	379 F

OCCASIONS

VIRTUAL FIGHTER	99 F
VIRTUAL VOLLEY	179 F
CLOCK WORK KNIGHT	199 F
DAYTONA USA	199 F
GALE RACER	199 F
PAZZER DRAGON	249 F
DEADALLUS	249 F
SHINOBI	249 F
GREATEST NAME	279 F
HYDLIDE	279 F
ASTAL	299 F
BATTLE MONSTERS	299 F
RAY EARTH	329 F
SIDE POCKET 2	349 F
HEREBEKE	349 F
TIGER LOST DYNASTY	349 F

VENTE EN GROS SUR LES JEUX D'OCCASION ET NEUFS FRANCHISE

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

TEL : (1) 44 07 04 61  
FAX : (1) 43 29 42 15

## 3DO

1490 F

MAD DOG MAC CREE	99 F	WING COMMANDER	99 F	WAY OF WARRIOR	99 F	NUVA STORM	149 F	FIFA	199 F
QUARANTER	99 F	SEWER SHARK	99 F	HELL IMMERNARY	149 F	JOHN MADDEN	149 F	HORDE	199 F
PATHANK	99 F	DRAGON REVENGE	99 F	ALONE IN THE DARK	149 F	JURASSIC	149 F	STREET	249 F
BURNING SOLDIER	99 F	MICROCOSM	99 F	MAD DOG MAC CREE 2	149 F	NIGHT TRAP	149 F	ROAD RASH	249 F
				SHOCKWAVE	149 F	TOTAL ECLIPSE	149 F	NEED FOR SPEED	299 F
				MONSTER MANER	149 F	JAMMIT	199 F	SAMOURAI SHODOWN	299 F
						RISE	149 F	WING COMMANDER 3	299 F
						DEMOLITION MAN	199 F		

## JAGUAR

549 F

CRESCENT	149 F	CLUB DRIVE	249 F	HELL IMMERNARY	149 F	NUVA STORM	149 F	FIFA	199 F
RAIDEN	149 F	IRON SOLDIER	249 F	ALONE IN THE DARK	149 F	JOHN MADDEN	149 F	HORDE	199 F
CHECKERED FLAG	199 F	SOCCER	249 F	MAD DOG MAC CREE 2	149 F	JURASSIC	149 F	STREET	249 F
DINO DICKS	199 F	VAL D'ISERE	249 F	SHOCKWAVE	149 F	NIGHT TRAP	149 F	ROAD RASH	249 F
KASUMI NINJA	199 F	ALIENS VS -	249 F	MONSTER MANER	149 F	TOTAL ECLIPSE	149 F	NEED FOR SPEED	299 F
WOLFENSTEIN	199 F	PREDATOR	299 F			JAMMIT	199 F	SAMOURAI SHODOWN	299 F
						RISE	149 F	WING COMMANDER 3	299 F
						DEMOLITION MAN	199 F		

## GAME BOY

CONSOLE 179 F

CASTLE MANIA 2	60 F	MARIO LAND	70 F	SUPER CO PRO AM 90 F	90 F
BALLOON KID	60 F	BATMAN	80 F	TALES SPIRO	90 F
STAR WARS	60 F	CATRAP	90 F	F1 RACE	120 F
DUCK TALES	60 F	BATTLE TOAPS	90 F	MARIO 2	120 F
GARGOYLES	60 F	ASTERIX	90 F	MORTAL 2	120 F
DOUBLE DRAGON 260 F	60 F	KID DRACULA	90 F	STAR GATE	140 F
GREMLINS 2	60 F	PRINCE OF PERSIA 90 F	90 F	ZELDA	140 F

## NEO GEO CD

1590 F

FATAL FURY 1	149 F	ALPHA MISSION 2199 F	WORD HEROES 2	249 F
ART OF FIGHTING	199 F	KING OF FIGHTER 94 229 F	FATAL FURY 3	299 F
SAMURAI SHODOWN 199 F	199 F	SAVAGE REIGN	299 F	
FATAL FURY 2	199 F	MUTATION NATION 249 F	AGRESSOR OF	299 F
BASEBALL STAR 2199 F	199 F	SAMOURAI 2	DARKKOMBAT	299 F
SIDE KICK 2	199 F	SHODOWN 2	KARNOV'S REVENGE	299 F
		VIEWPOINT	NINJA COMMANDO	299 F

## NEO GEO Cartouche

629 F

AGRESSOR OF DARK -	699 F	SENGOKU 2	349 F
KARBAT	699 F	FOOT BALL -	
SAMURAI -	699 F	FRENY	399 F
SHODOWN II	699 F	WORD D HEROES	399 F
WORLD HEROES 2 -	699 F	ANDRO DUCROS	299 F
JET	549 F	KING OF THE	299 F
FATAL FURY -	549 F	MOUNTERS 2	299 F
SPECIAL	499 F	PUZZLED	299 F
SOCCER BRAWL	399 F	3 COUNT BOUT	299 F
VIEW-POINT	449 F	NINJA COMBAT	249 F
ROBO ARMY	449 F	SUPER BASE -	299 F
SAMURAI -	449 F	BALL 2020	249 F
SHODOWN	399 F	BASE BALL -	199 F
WORLD HEROES 2 399 F	399 F	STARS	249 F
		NOM 75	199 F

## GAME GEAR

CONSOLE 299 F

AX BATTLE	50 F	NINJA GAIDEN	60 F
SHINOBI 2	50 F	SONIC 2	60 F
DRAGON CRYSTAL	60 F	ROBOCOP VS TERM	90 F
CHUCK ROCK	60 F	GLOBAL GLADIATOR	90 F
TERMINATOR	60 F	CHUCK ROCK 2	90 F
DONALD DUCK	60 F	LEMMINGS	90 F
SERIAL ASSAULT	60 F	SOLITAIRE POWER 90 F	120 F
RENZO	60 F	PRINCE OF PERSIA 90 F	120 F

## NEC - NEC CD

349 F

ART OF FIGHTING ACC	99 F	BOMBER MAN 93	199 F	ALIEN CRUSH	259 F
BOMBER MAN	99 F	BRANDISH	199 F	STRIDER ACC	299 F
FATAL FURY 2	99 F	LEAGUE	199 F	MAD STALKOR ACC	299 F
STREET FIGHTER 2	149 F	MARCHENMAZE	299 F	FORMATION SOCCERS	349 F
POP N TWIN BEE	149 F	DRAGON KNIGHT 3	299 F	PARASOL STAR	349 F
ADVENTURE ISLAND 149 F	149 F	XAK 3	299 F	PARASOL STAR	349 F
PG KID 2	149 F	WIND OF THUNDER	299 F	DBZ	399 F



Avec 10 000 JEUX de toutes sortes ... avec PLEIN de

NOUVEAUTES en OCCAZ ... STOCK un nom à RETENIR !!!

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

**JUSSIEU**  
3, rue d'Arras  
75005 PARIS  
(M) Cardinal Lemoine  
☎ : (1) 44 07 04 61

**REOUVERTURE**  
**MONTPARNASSE**  
4, rue Campagne-Première  
75014 PARIS  
(M) Raspail ou Vavin  
☎ : (1) 43 35 32 10

**BOULOGNE**  
118, rue du Vieux Pont  
de Sèvres  
92100 BOULOGNE  
(M) Marcel Sembat  
☎ : (1) 46 21 19 92

**GARE DU NORD**  
23, rue d'Abbeville  
75009 PARIS  
(M) Poissonnière ou  
Gare du Nord  
☎ : (1) 44 63 02 49

**REPUBLIQUE**  
44, rue de Malte  
75011 PARIS  
(M) République  
☎ : (1) 48 05 48 23

**LIVRAISON**  
**COLOSSIMO**  
en 24h ou 48h

Tous nos jeux d'occasion sont testés et garantis.

**BON DE COMMANDE à renvoyer à**  
**STOCK GAMES**  
3, rue d'Arras - 75005 PARIS  
Tél : (1) 44 07 04 61

Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse : .....  
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....  
TITRES CONSOLES QT PRIX

REGLEMENT  
 Carte bleue  
 N° carte bleue  
date d'expiration  
 Mandat-lettre  
 Contre remboursement  
 Chèque  
Signature →

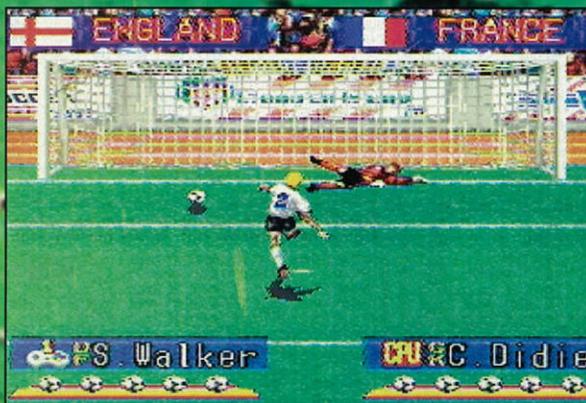
FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre remboursement

CONSOLE 11/85

# I N T E R N A T I O N A L S U P E R S T A R S D E L U X E



Lors de coups de pied arrêtés, une série de flèches symbolise la direction du tir.



Face au gardien.

### AVIS

oui!



### PANDA

Voilà une suite qui ne se contente pas de reproduire la version précédente vaguement "reliftée" (c'est suffisamment rare pour qu'on le fasse remarquer). D'une part, les graphismes sont bien plus esthétiques. D'autre part, grâce à un bouton, on peut faire accélérer les joueurs, exécuter des centres en glissant, des "une-deux", et même choisir des tactiques d'attaque ou de défense. Vous aurez la possibilité d'incarner le

gardien en mode Manuel, ce qui, à long terme, est important car, lorsque c'est la machine qui le gère, il y a toujours moyen de marquer... Tous les éléments qui font un grand jeu sont présents! "Marc-assin", comme à l'accoutumée, n'a pas été à la hauteur, mais, à sa décharge, le brave animal n'a plus toute sa tête depuis que je l'ai battu à Killer Instinct!



Après un penalty, voilà ce qu'il risque d'arriver!

**L**a suite de ce qui était déjà l'un des trois meilleurs jeux de foot de la Super Nintendo arrive! Mettez la bière au frais, sortez les chips et en route pour l'aventure!

International Superstar Soccer Deluxe est un jeu de foot à scrolling horizontal. Il vous propose deux tournois différents, des matchs d'exhibition, un mode d'entraînement pour apprendre à réaliser des combinaisons et, enfin, un mode Story dans lequel vous devrez rejouer certains grands matchs en essayant parfois de changer le cours de l'histoire! Quatre boutons du paddle sont utilisés pour frapper la balle de différentes façons. On peut faire des passes, des centres, des tirs au but. Sachant que, selon le temps que vous gardez le bouton appuyé, votre tir sera plus ou moins puissant. En même temps, avec la flèche de direction, vous pouvez donner de l'effet à la balle. Un bouton vous permet d'accélérer. Si vous l'utilisez lorsque vous avez la balle, le joueur tournera de façon moins précise, mais frappera plus fort dans la balle et pourra exécuter des centres "glissés". Vous pouvez sélectionner une ou plusieurs tactiques de jeu: pour la défense (jouer le hors-jeu ou le marquage individuel) ou pour l'attaque (concentrer le jeu au centre ou passer par les ailes). Le choix des formations est très large, on peut même sélectionner un "1-4-5". Mais dans ce dernier cas, gare à la contre-attaque! Enfin, veillez à ne pas trop faire courir vos joueurs: ils risquent de se fatiguer avant la fin du match! Quand vous saurez que vous pouvez jouer jusqu'à quatre simultanément, que le temps varie de beau à neigeux en passant par pluvieux, et que, selon les pays, la couleur de la pelouse change ainsi que les motifs formés par les blocs de gazon, vous serez, je pense, convaincu de l'intérêt du jeu!

### TOUT EST DANS LA TECHNIQUE!

Avec ce jeu, vous devriez pouvoir reproduire quasiment n'importe quelle action possible au foot.



Une petite bicyclette!



Un tir en talonnage... Pas très courant!

# ON A SOCCER X E

## L'AVIS DU LAMA

Bernard Lama, gardien de but au PSG, est le parrain du jeu. A l'en croire (et il n'y a aucune raison de douter de ses propos!), ce qui lui a plu dans le jeu, c'est le réalisme du point de vue technique et le fait qu'il soit très complet. Il aime particulièrement que l'on puisse être à la fois joueur et entraîneur! Bernard Lama va même jusqu'à suggérer que le jeu pourrait être utile à des jeunes joueurs en centre de formation: ils apprendraient, en s'amusant, telle ou telle tactique. Pour les fans de Bernard, sachez que, outre une manette, le packaging comprend une photo dédicacée de votre gardien préféré... Une affaire qui roule!

Quel plaisir pour le fan du PSG que je suis d'avoir pu discuter avec Bernard Lama!



L'entraînement est utile pour débiter.



Gooooaa!!!



Ça, c'est avant le penalty!



Il faut bien structurer sa défense.

## AVIS

oui!



MARC

International Superstar Soccer Deluxe porte bien son nom. La précédente version était formidable, celle-ci est encore mieux. Les nouvelles options relancent l'intérêt du jeu: les fans de simulation vont être comblés par tant de possibilités! Le plus fort, c'est qu'elles ne sont pas indispensables pour s'éclater... Ce jeu de foot s'adresse à tous, il est complet et très jouable. Je n'ai qu'une seule critique à formuler, une toute petite: les tirs au but ont perdu un peu de leur puissance. Mais bon, ce n'est qu'un détail noyé dans un océan de qualités indéniables. J'achète!

INTERNATIONAL  
SUPERSTAR  
SOCCER



ÉDITEUR: KONAMI  
DISTRIBUTEUR: GUILLEMET  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: E

FOOTBALL  
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
CONTRÔLE: BON  
DIFFICULTÉ: MOYENNE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5  
CONTINUES: INFINIS

PRESENTATION 85%

Une intro sympa pour une Super Nintendo.

GRAPHISMES 94%

C'est le plus beau jeu de foot qu'il m'ait été donné de voir sur 16 bits.

ANIMATION 82%

Elle est un peu lente mais les mouvements des joueurs sont réalistes et bien décomposés.

MUSIQUE 80%

Rien de particulier.

BRUITAGES 90%

Entre les interventions du commentateur et celles des supporters, on n'a pas le temps de s'ennuyer.

DUREE DE VIE 85%

A deux, on peut jouer très longtemps (la console est une vraie peau de vache!).

JOUABILITE 90%

Pas de problème: je dribble, je shoote, et "Hasta la vista... baby!"

INTERET 93%

Un excellent jeu de foot qui devrait plaire à tous, sauf aux extraterrestres et aux éditeurs concurrents!



# TEKKEN

Namco aime la Playstation, vous aimez la Playstation, donc Namco vous aime. C'est par ce puissant syllogisme que je vous amène à (re)découvrir le meilleur jeu de baston sur Playstation.

D'entrée de jeu (c'est le cas de le dire), l'intro nous laisse sur les fesses: avant même d'avoir commencé à jouer, on tombe sous le charme. En images de synthèse, chacun des personnages du jeu est présenté sous la forme d'un petit clip vidéo de quelques secondes. Après ce délicieux hors-d'œuvre, le plat est à la même sauce. Huit personnages sont initialement proposés. Chacun d'entre eux dispose de sa propre panoplie de coups: coups de pied, de poing, enchaînement de coups et projections. Les coups spéciaux sont de la partie mais ils diffèrent de ceux d'un Street Fighter ou d'un King of Fighters. Ici, il n'y a pas de boule de feu ni de Dragon Punch. Tekken privilégie en effet le combat à l'état pur. Ne vous en inquiétez pas: il demeure intéressant et jouable. Enfin, sachez qu'en terminant le jeu avec un personnage, vous aurez droit à un nouveau combattant. Un rapide calcul vous apprendra qu'il sera possible de jouer avec dix-sept personnages! La totale, pour un jeu de baston magnifique.



Nina dispose d'un coup spécial ravageur: Avant, Avant, Rond + Croix. C'est une sorte de saut périlleux.



Les coups de pied de Kazuya sont redoutables. Ils infligent de sévères points de dégât aux adversaires.



Coup spécial ravageur de Yoshimitsu: il fauche premièrement la jambe d'appui de son adversaire puis lui décoche un fantastique coup de poing dans la figure.



Law possède un excellent jeu de jambes. Le voici en train d'effectuer un Fly Kick.

## AVIS oh ben oui, alors!



**NICO**

papis et mamies, chiens et chats, vis et boulons, Juppé et Chichi, Dupont et Dupond, ce jeu ne peut que vous plaire.

Moi qui ne suis pas un zélateur des jeux de baston, je dois dire que je suis resté sous le charme de Tekken. Les coups sont faciles à effectuer, et même si les personnages en disposent d'une vingtaine, on s'en sort sans problème. Mais ce qui m'a séduit, c'est la qualité générale du jeu: des graphismes fins et superbes, une animation à couper le souffle et des mélodies béton. Aucun reproche à formuler, tout est parfait. Joueurs de tout niveau, filles ou garçons, papis et mamies, chiens et chats, vis et boulons, Juppé et Chichi, Dupont et Dupond, ce jeu ne peut que vous plaire.

**鉄拳**  
**TEKKEN™**  
NAMCO/SCEE  
PRIX: D  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON

**PRESENTATION 94%**

Présentation de chaque personnage en images de synthèse et démos de quelques matchs...

**GRAPHISMES 96%**

Placage de texture à gogo sur les vêtements des personnages, finesse des graphismes... Splendide!

**ANIMATION 92%**

Les combattants bougent merveilleusement. Quelques bugs d'affichage de temps à autre.

**MUSIQUE 85%**

Les thèmes sont nombreux, très rythmés et généralement en rapport avec le décor.

**BRUITAGES 90%**

Comme j'aime entendre les petits cris de Anna quand elle donne des coups... Oh ouiiiiiii!

**DUREE DE VIE 95%**

En mode de difficulté maximum, terminer le jeu ne sera pas une mince affaire.

**JOUABILITE 89%**

Les coups sont nombreux et facilement réalisables. Les parades sont difficiles à exécuter.

**INTERET 96%**

Tekken est un jeu de baston impressionnant. Ses qualités graphiques et sonore en font un méga-hit!



# SATURN REVIEW

# LAYERSECTION

**A**ttention, shoot-them-up! Un vrai, un pur, un dur... avec des poils sous les bras, une forte odeur de sueur et tout et tout!

Layers Section est un shoot-them-up à scrolling vertical. Vous pouvez, dans le menu d'options, choisir de le pratiquer en mode horizontal, mais il faudra retourner votre télé (déconseillé). Enfin, que vous jouiez dans l'un ou l'autre de ces deux modes, des bandes noires assez importantes occuperont l'écran. Mais avec le bouton L, vous pouvez choisir d'enlever de l'écran toute les indications (vies, points...). Votre arme de base peut évoluer grâce aux options récupérées. Vous disposez d'un rayon laser autoguidé, mais il vous faudra auparavant locker votre cible à l'aide de votre viseur. Cette arme permet notamment de détruire les unités au sol. Lorsque des ennemis viennent du sol, les zooms sont à l'honneur. La 3D est utilisée pour représenter certains éléments du décor et leur donner un effet de profondeur. Il y a sept niveaux, tous s'achévant par un boss. Certains effets spéciaux, comme la distorsion lors du combat contre le premier boss, sont superbes. Enfin, il est possible à deux joueurs de profiter ensemble de cette fête intersidérale.



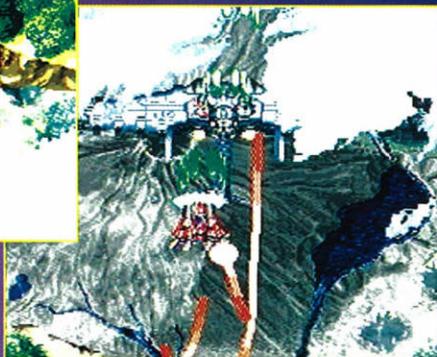
Il faut locker vos cibles avant qu'elles remontent.



Cela ne se voit pas sur la photo, mais les décors sont en déformation permanente!



Les décors sont variés.



La tête dans les nuages et les pieds dans l'eau!

## BOSS DURS!

Les boss utiliseront toutes les vieilles ficelles des shoot pour vous descendre: changement de la cadence des tirs, lasers autoguidés, pluie de missiles... Restez calme et éradiquez sans répit!



Pourvu qu'il vous reste des crédits quand vous rencontrerez celui-ci...



Le cinquième boss n'hésite pas à vous arroser de missiles...



Détruisez les attaches de ce boss, il ira s'écraser tout seul au sol!

## AVIS oui, encore!



### PANDA

Vous ne pouvez pas imaginer le plaisir que j'ai pris en jouant à Layer Section. Retrouver un bon shoot-them-up après si longtemps! Le dernier en date remonte au temps de la NEC (ça ne nous rajeunit pas!). Il est rapide et, surtout, il fait plus appel aux réflexes qu'à la mémoire! Ce n'est pas le genre de jeu au cours duquel on se dit: "Là, il y en a sûrement deux qui vont apparaître à gauche..." Non, là, on reste crispé sur le pad, tentant désespérément d'échapper aux tirs ennemis, et l'on est davantage concentré sur la direction du vaisseau que sur celle de ses tirs. Le vieil adage se vérifie une nouvelle fois: c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleurs "shoots"!



TAITO/IMPORT  
PRIX: F  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/SHOOT'EM UP

<b>PRESENTATION</b>	<b>82%</b>
Un petit dessin animé bien sympathique, qui ne mange pas de pain...	
<b>GRAPHISMES</b>	<b>90%</b>
De bons effets graphiques, notamment grâce à l'utilisation d'éléments en 3D.	
<b>ANIMATION</b>	<b>95%</b>
C'est rapide et ça ne ralentit jamais. Un vrai régal!	
<b>MUSIQUE</b>	<b>93%</b>
Un bon petit fond sonore: des morceaux de techno du meilleur effet.	
<b>BRUITAGES</b>	<b>87%</b>
Classique, sans grande originalité...	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>90%</b>
Pour ceux qui n'ont pas l'habitude des vrais shoot-them-up, cela risque d'être dur.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>87%</b>
C'est un peu fouillis avec tous les tirs et explosions, mais ça n'est pas pour me déplaire.	
<b>INTERET</b>	<b>95%</b>
Enfin un vrai shoot-them-up comme ils savaient si bien les faire sur NEC! Cela faisait longtemps.	

## 55 Magasins

AGEN - Tél: 53 87 92 52 Nouveau !

AIX en Provence - Tél: 42 21 95 26

AJACCIO - Tél: 95 21 19 05 Nouveau !

ALBI - Tél: 63 49 94 40

AMIENS - Tél: 22 92 28 85

ANGERS - Tél: 41 87 59 14

ANGOULEME - Tél: 45 94 43 15

ANNECY - Tél: 50 45 75 71

ANNEMASSE +Genève - Tél: 50 87 16 75 Nouveau !

AVIGNON - Tél: 90 82 22 61

BAYONNE - Tél: 59 59 41 61

BLOIS - Tél: 54 78 97 38

BORDEAUX - Tél: 56 01 13 19

BOURGES - Tél: 48 24 92 62

BREST - Tél: 98 46 59 10

BRIVE La Gaillarde - Tél: 55 17 92 30

CAEN - Tél: 31 38 88 66

CHAMBERY - Tél: 79 69 54 50

CHALON S/Saône - Tél: 85 42 98 58

CHOLET - Tél: 41 46 06 01 Nouveau !

DIJON - Tél: 80 58 95 94

DUNKERQUE - Tél: 28 66 73 73 Nouveau !

EVREUX - Tél: 32 62 54 72

FREJUS - Tél: 94 53 64 18

GRASSE - Tél: 93 36 34 45

GRENOBLE - Tél: 76 47 14 25

LA REUNION LE TAMPON - Tél: 27 87 76 Nouveau !

LA ROCHELLE - Tél: 46 41 29 01

LA VARENNE St Hilaire - Tél: (16-1) 41 81 03 17

LE HAVRE - Tél: 35 22 72 55

LYON - Tél: 78 60 33 60

MARSEILLE - Serveur - Tél: 36 68 22 06 Nouveau !

METZ - Tél: 87 36 33 33

MONTAUBAN - Tél: 63 66 57 33

MONTLUÇON - Tél: 70 05 94 82

NANTES - Tél: 40 35 57 93 Nouveau !

NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 30

NIMES - Tél: 66 21 81 33

NIORT - Tél: 49 77 05 13

ORLEANS - Tél: 38 77 98 30

PARIS 16 - Tél: (16-1) 45 04 13 10

PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 84 00

QUIMPER - Tél: 98 95 12 48

RENNES - Tél: 99 78 27 18 Nouveau !

RODEZ - Tél: 65 68 94 58

ROUEN - Tél: 35 89 60 33

SETE - Tél: 67 74 81 46 Nouveau !

St BRIEUC - Tél: 96 62 33 13

St ÉTIENNE - Tél: 77 41 84 79

St QUENTIN - Tél: 23 64 15 07

STRASBOURG - Tél: 88 22 54 81

TARNOS - Tél: 59 64 18 66

TOULON - Tél: 94 91 39 69

TOURS - Tél: 47 20 42 30

VALENCE - Tél: 75 56 72 90

## Villes encore disponibles

LILLE, NARBONNE, NANCY, LE MANS,

LORIENT, CARCASSONNE, PAU, LE PUY,

CLERMONT-F., NEVERS, CHARTRES,

MELUN, CHERBOURG, BEZIERS, TARBES,

BESANCON, BELFORT, EPINAL, MULHOUSE,

COLMAR, BAR-LE-DUC, CHARLEVILLE-M,

PERPIGNAN, AURILLAC, NEVERS, AUXERRE,

CHARTRES, ALENCON, LAVAL, VANNES,

CHARLEROI, LIÈGE, BRUXELLES...

## Nouvelles adresses

VALENCE - 29, 31 Av Félix Faure

## Ouvertures

RENNES - 17, Pl du Champ Jacquet

NANTES - 9, rue des Halles

BOURGES - 13, Pl Planchot

# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

### Vos intérêts sont en jeu !

#### L'Engagement des DOCKS

- Vous racheter **CASH** \* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie
- Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la **SUPERCARTE** et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs
- Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news
- cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc...
- Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France
- sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

### Notre serveur 36 68 22 06 à votre service

Un tee shirt offert pour l'achat d'une Play Station en novembre

## Play Station

livrée avec un CD de demo et un pad

# 2099 Frs TTC

console Française distribuée et garantie par SONY France

## SATURN

livrée avec un jeu et un pad

### PROMOTION

Téléphonez à votre magasin

Jeux d'occasion Mega Drive et Super Nintendo à partir de

59 Frs

#### Les nouveautés Play Station

Fifa 96 - Road Rash  
Wipe out - Wing Commander 3  
Mortal Combat - Theme Park  
Destruction Derby - Tekken  
Actua Soccer - Primal Rage  
Rayman - Phillosoma  
Parodius - Starblade Alpha

#### Les nouveautés Saturn

Shinobi x - Fifa 96  
Myst - Primal Rage - Theme Park  
Rayman - Actua Soccer

## SUPERCARTE

# DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

5% de remise sur vos jeux neufs et occasions

Client n°1 940 746

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville  
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 60 boutiques spécialisées d'ici fin 95,

notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat

Renseignements 24h sur 24 au 36 68 22 06

\* Selon la stock des magasins, l'état la vitesse ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68... la tarification est de 2,19 F TTC / min.  
\*\* La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer

## REVIEW

FIFA  
SOCCER  
96

Le mode Replay est idéal pour revoir les buts.  
On peut changer l'angle de vue.

**C**omme le bon vin, FIFA s'améliore d'année en année. Quelques innovations, des erreurs supprimées: Electronic Arts ne cesse de peaufiner son jeu... Jusqu'à la perfection?

Tel le serpent qui fait peau neuve, la série des FIFA se refait une troisième jeunesse. Sur la version 96, les Silicon Graphics ont été mises à profit pour l'animation des joueurs. Côté simulation, douze ligues ont été intégrées, avec plus de trois cents véritables footballeurs. Les pros apprécieront de voir Bernard Lama défendre les buts du Paris Saint-Germain tandis que David Ginola et George Weah tirent à boulets rouges dans le camp adverse. A moins qu'ils ne préfèrent Rai et Romario, les stars de l'équipe nationale brésilienne. Jamais encore un jeu de foot n'avait été aussi réaliste dans la répartition des joueurs. En plus, une pile sauvegarde automatiquement la progression d'un championnat, d'un tournoi ou d'une ligue. On peut même transférer des joueurs. Sur le terrain, on retrouve le mode caméra de FIFA 95 et un nouveau système de une-deux est mis en place pour les remises en jeu. A ce propos, dans la version testée ici, après une remise de la tête de la part d'un coéquipier, les joueurs ont la fâcheuse tendance de tirer au but même quand ils sont à l'autre bout du terrain. Selon Electronic Arts, ce bug sera absent de la version finale. D'autre part, les goals, quand ils sont contrôlés par l'ordinateur, se laissent bernier par des diagonales traîtresses. Gageons que ces petits

défauts seront aussi gommés de la version précédente. On peut contrôler les goals, mais la caméra qui filme l'action a parfois du mal à suivre la balle. Difficile de diriger un goal qui n'est pas à l'écran. FIFA 96 résout en partie ce problème grâce à des flèches qui indiquent les receveurs potentiels de passes qui se dirigent en dehors de l'écran. Sinon, tous les footballeurs sont capables de faire des têtes, des bicyclettes, des ailes de pigeon (pas facile à mettre en pratique),



Un corner bien orchestré se termine souvent par un but contre l'ordinateur.

des lobs, des tacles, des coups de coude et des feintes de corps, c'est-à-dire des changements brusques de trajectoire avec la balle au pied. Un bouton permet d'accélérer en attaque comme en défense. Comme la fatigue est

gérée, mieux vaut utiliser son énergie avec parcimonie. Il est possible de donner un effet à la balle grâce au pavé directionnel et les talonnades sont au rendez-vous. Avec l'adaptateur d'Electronic Arts, on peut jouer jusqu'à quatre en même temps.



Les tacles sont assez méchants dans FIFA 96. N'oubliez pas de régler l'arbitre sur la position "aveugle".

## AVIS

oui, mais...



MARC

Le FIFA nouveau est arrivé sur Megadrive et Super Nintendo. Sur MD, c'est une bonne acquisition, malgré quelques défauts dans la jouabilité, communs aux deux versions (qui, selon Electronic Arts, devraient disparaître dans la version finale) et un scrolling moyen. Sur SNIN, je reste un fervent supporter de International Superstar Soccer Deluxe, qui est très complet. Pourtant, FIFA 96 atteint un réalisme étonnant: il y a tous les vrais joueurs des équipes internationales et nationales de la saison 94-95. On peut même créer sa propre équipe et la customiser. Sur le terrain, la jouabilité passe par un long apprentissage mais on s'amuse quand même, surtout à plusieurs. Il faut dire que l'ordinateur n'est pas un adversaire intéressant. Les fondus de FIFA apprécieront la cuvée 96.



Les poteaux sont assez fréquents. Les matchs n'en sont que plus tendus.

## AU MENU CE SOIR

FIFA Soccer 96 est avant tout une vraie simulation de football. Il existe bien un mode Arcade, mais on ne profite pas pleinement du jeu. A ce propos, il est possible maintenant de changer de tactique en plein match grâce à un système de combinaisons de boutons qui activent telle ou telle tactique. Le réalisme n'en est que plus accentué.



La couverture du terrain est un aspect important du jeu.



Six stratégies sont disponibles.



Cinq formations au total, rien que du très classique.



Les footballeurs sont définis par quatorze statistiques, pas moins!

## AVIS Non!



## PANDA

Sur Megadrive, le jeu s'en tire honnêtement mais sans gloire. Enfin, il faut avouer que sur cette bécane, la concurrence n'est pas bien rude. Mais sur Nintendo, au secours, aux abris, c'est la débâcle! Voici ses principaux défauts: il n'est ni beau, ni rapide, et l'animation est tellement minable que le scrolling n'arrive pas toujours à suivre la balle... En goal manuel, c'est pratique! Lorsqu'un de vos joueurs que vous ne contrôlez pas reçoit une balle aérienne, il shoote directement et plus ou moins n'importe où! Un de mes joueurs a même réussi à me marquer un but! Pour récupérer la balle, c'est toute une histoire: soit faire un tackle sanglant, soit appuyer sur le bouton qui sert aussi à changer de joueur. Alors vraiment, pourquoi s'attarder sur ce jeu alors qu'ISSN Deluxe est tellement mieux sur tous les plans...



Pour les touches, une fenêtre permet de choisir le destinataire.



Les scènes de victoire sont assez amusantes.

# REVIEW

MD

ELECTRONIC ARTS/ELECTRONIC ARTS  
PRIX: D  
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT/FOOTBALL

**PRESENTATION** 86%

Les écrans de sélection sont pratiques et bien présentés.

**GRAPHISMES** 83%

Un seul reproche: les maillots des deux équipes sont parfois trop semblables.

**ANIMATION** 80%

Le scrolling est un peu saccadé quand on fait des passes transversales.

**MUSIQUE** 70%

Seulement durant les menus. Pendant, les matchs, nada!

**BRUITAGES** 88%

La foule hurle et réagit à chaque tir au but. C'est très vivant.

**DUREE DE VIE** 88%

Avec le système de tournois, de ligue et de championnat, on ne s'ennuie pas. Du moins pas à deux.

**JOUABILITE** 84%

Quelques petites erreurs. Il faut un temps d'adaptation avant de bien construire son jeu.

**INTERET** 88%

Un bon cru 96 qui gomme les erreurs du précédent. Pour les fans de simulation.

FIFA  
SOCCER  
96

CONTRÔLE: BON  
DIFFICULTÉ: MOYENNE  
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: 2  
CONTINUES: PAR PILE

DISPONIBILITÉ: OUI

SNIN

ELECTRONIC ARTS/ELECTRONIC ARTS  
PRIX: E  
1-54 JOUEURS SIMULTANÉMENT/FOOTBALL

**PRESENTATION** 83%

Les menus sont plus réussis sur Megadrive.

**GRAPHISMES** 85%

Bon travail. Les joueurs sont réalisés en 3D sous Silicon Graphics.

**ANIMATION** 85%

C'est rapide, un peu trop, même. Des fois, on a du mal à suivre l'action.

**MUSIQUE** 75%

Rien pendant les matchs. La musique est très présente dans les menus.

**BRUITAGES** 82%

Le commentateur et le public sont un peu mous.

**DUREE DE VIE** 89%

Heureusement qu'on peut jouer à quatre. C'est toujours plus agréable entre amis.

**JOUABILITE** 84%

Les coéquipiers suivent mieux l'action que sur MD. Le mode Entraînement est bien utile.

**INTERET** 84%

FIFA Soccer 96 n'est pas la meilleure simulation de foot sur SNIN. Les pros apprécieront cependant.



Boum, et un de moins!



Il faut adopter une conduite virile dans ce genre de jeu.

## AVIS oui, mais...



## PANDA

Les séquences cinématiques sont très marrantes et la difficulté est bien dosée. C'est un jeu assez sympa et relativement complet au niveau de l'équipement. On

peut sauvegarder sur la cartouche de sauvegarde... mais je trouve que l'animation n'est pas terrible, et qu'il y a trop de bugs graphiques. En fait, l'inconvénient principal est qu'on n'a pas vraiment l'impression de jouer sur une 32 bits... Etablir une comparaison avec un Gran Chaser ou un WipEout tournerait au jeu de massacre! Ce n'est pas un mauvais jeu mais il sous-exploite la bécane. La puissance d'un jeu 16 bits sur console 32 bits, ce n'est pas le genre de slogan que j'aime entendre.

OFF-WORLD  
INTERCEPTOR  
EXTREME

Buggies et stock-cars en délire! Un coup de magnum, des pneus qui crissent, et c'est parti pour des courses poursuites vers l'enfer!

Après la scène d'intro cinématique où l'on vous explique que vous êtes une tête brûlée, on vous demande de partir à la poursuite de dangereux criminels. Chasseur de primes sans peur et sans reproche, vous chevaucherez le modèle de votre choix et pourrez le doter de divers équipements: missiles, nouveau moteur, suspensions... Le kit du petit bolide, quoil! Les criminels sont dispersés sur différents mondes. Lors de chaque course, leurs sous-fiffes essayeront de vous empêcher de les atteindre. Sur la route, vous rencontrerez plusieurs types d'ennemi: des voitures, des avions et des unités fixes comme des tourelles équipées de laser. Vous pouvez jouer à deux simultanément: dans ce cas, l'écran sera scindé en deux parties horizontales.



En mode 2 joueurs, collaborer est le meilleur moyen d'arriver à la fin du parcours. Mais malheureusement...



Les scènes filmées sont marrantes et d'une très bonne qualité graphique.



Dans le brouillard, on ne voit pas un Marc à deux mètres...



Off-World Interceptor Extreme is a trademark of Crystal Dynamics  
©1999 Crystal Dynamics All Rights Reserved  
Licensed by Sony Computer Entertainment of Europe

CRYSTAL DYNAMICS/BMG  
PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COURSE DE BUGGIES

PRESENTATION 90%

Un petit film assez marrant en guise d'introduction.

GRAPHISMES 83%

Un peu "ancienne mode", période 16 bits.

ANIMATION 84%

Rapide, mais l'affichage rame un peu.

MUSIQUE 82%

Couverte par les bruitages, et ce n'est pas un drame.

BRUITAGES 70%

Je n'ai pu que noyer mon chagrin avec une Aspirine.

DUREE DE VIE 91%

La difficulté est bien dosée et très progressive.

JOUABILITE 83%

La prise en main n'est pas trop aisée.

INTERET 78%

Je me suis marré un moment, puis je me suis rappelé que je ne jouais pas sur ma bonne vieille SNES...

# ULTIMA games



**MINITEL**  
CONNECTEZ-VOUS !!!

3615  
ULTIMA  
GAMES

PROMO - OCCASIONS  
VPC (la moins chère de France)

**COMMANDEZ PAR CORRESPONDANCE**

... PAR COURRIER ...  
PAR TELEPHONE ...  
PAR FAX ...

**A ULTIMA VPC**  
BP 04 - 94801 VILLEJUIF CEDEX  
TEL : (1) 46 70 44 00  
FAX : (1) 43 38 11 86

# BOUTIQUES ULTIMA

## NOUVEAUX MAGASINS

- **BRIVE**  
29, rue de la République - 19100  
Tel : 55 17 18 00
- **BRUNOY**  
18, rue Pasteur - 91800  
Tel : 69 39 55 82
- **CERGY PONTOISE**  
7, Grand Place - 95000  
Tel : 30 31 25 25
- **LIMOGES**  
40, avenue Garibaldi - 87000  
Tel : 55 10 97 97
- **LYON**  
32, rue Ney - 69006  
Tel : 72 74 46 39
- **NICE**  
42, bd Gambetta - 06000  
Tel : 93 82 52 52
- **ROZES**  
6, avenue Victor Hugo - 12000  
Tel : 65 68 41 79

## PARIS

- **PARIS / Gobelins**  
NEUF - OCCASION - ECHANGE  
57, avenue des Gobelins - 75013  
Tel : 47 07 33 00
- **PARIS / REPUBLIQUE**  
NEUF - OCCASION - ECHANGE  
5, Bd Voltaire - 75011  
Tel : 43 38 86 76 / 43 38 96 31
- **PARIS / ST GERMAIN**  
73, Bd St Germain - 75005  
Tel : 43 54 50 00
- **PARIS / TURIN**  
OCCASION - ECHANGE  
21, rue de Turin - 75008  
Tel : 42 94 97 14
- **ASNIERES**  
NEUF - OCCASION - ECHANGE  
95, avenue de la Marne - 92600  
Tel : 47 91 49 47

## PROVINCE

- **BASTIA** - 2, rue de la Misericorde  
20200 - Tel : 95 31 68 70
- **BAYONNE**  
11, rue du Port de Castets - 64100  
Tel : 59 46 13 38
- **BORDEAUX** - 203, rue Ste Catherine  
33000 - Tel : 56 92 85 11
- **BOURGES** - 9, rue d'Auron  
18000 - Tel : 48 24 46 72
- **CARCASSONNE**  
22, rue Aimée Ramond - 11000  
Tel : 68 47 49 74
- **CASTRES** - 6, rue Henri IV  
81100 - Tel : 63 59 28 03
- **LE HAVRE**  
95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600  
Tel : 35 19 00 82
- **LOCHES** - 5, rue St Antoine  
37600 - Tel : 47 59 28 20
- **NIMES** - 4, rue des Greflottes  
30000 - Tel : 66 76 16 16
- **PERPIGNAN** - 17, av. Guynemer  
66000 - Tel : 68 50 89 50
- **POITIERS** - 8, rue de l'Eperon  
86000 - Tel : 48 41 77 45
- **ROCHEFORT**  
127 bis, rue Louis Thiers - 17300  
Tel : 46 99 81 25
- **ROUEN** - 103, rue du Général Lederc  
76000 - Tel : 35 98 38 99
- **TOULOUSE** - 11, rue des Lois  
31000 - Tel : 61 12 33 34
- **FORT DE FRANCE**  
Centre Commercial Le Trident  
Tel : 61 12 33 34

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonnez à votre agence ...  
... REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS ...  
CONTACTEZ-NOUS AU 43 55 72 77

## SATURN et PSX en version Française ENFIN DISPONIBLES !!!

### CONSOLE SONY PLAYSTATION

Garantie 1 an



**2 099 F**  
complète

### JEUX

- AIR COMBAT 399 F
- CYBERSLED 349 F
- DESTRUCTION DERBY 369 F
- DISCWORLD 369 F
- DRAGON BALL Z 399 F
- FIFA 96 399 F
- GUNNER EVENS 349 F
- HYPER FORMATION SOCCER 369 F
- JUMPING FLASH 349 F
- KILEAK THE BLOOD 349 F
- MAGIC CARPET 399 F
- MORTAL KOMBAT 3 349 F
- NBA JAM TE 399 F
- NHL 96 399 F
- PARODIUS 349 F
- PHILSOMA 369 F
- PRIMAL RAGE 399 F
- RAIDEN PROJECT 369 F
- RAPID RELOAD 349 F
- RAYMAN 299 F
- RIDGE RACER 369 F

- ROAD RASH 3 399 F
- STARBLADE ALPHA 349 F
- STREET FIGHTER REAL 369 F
- STREET FIGHTER THE MOVIE 349 F
- TEKKEN 369 F
- THEME PARK 399 F
- THO SHI DEN 349 F
- VAMPIRE 399 F
- WING COMMANDER NC
- WINNING ELEVEN 369 F
- WIPFOUT 369 F
- WORMS 399 F
- ZERO DIVIDE 349 F
- 3D LEMMINGS 369 F

### ACCESSOIRES

- CONTROL PAD 149 F
- ASC II PAD 349 F
- FIGHTER STICK ASC II NC
- CARTE MEMOIRE 169 F
- CABLE EXTENSION 169 F

### CONSOLE SATURN

Garantie 1 an

**+ CADEAU**  
**+ 2 JEUX**  
**SUPER PRIX TEL !**



### JEUX

- CYBER SPEEDWAY 399 F
- DARK LEGEND 449 F
- DAYTONA USA 449 F
- DEADBALL 399 F
- DIGITAL PINBALL 349 F
- FIFA 96 399 F
- GALE RACER 299 F
- GOLDEN AXE 449 F
- GRAN CHASER 349 F
- LEGEND OF PINBALL 399 F
- MAGIC CARPET 399 F

- MYST 399 F
- NBA JAM 399 F
- NHL HOCKEY 96 399 F
- MORTAL KOMBAT 399 F
- PANZER DRAGON 449 F
- PARODIUS 449 F
- PRIMAL RAGE 449 F
- RAYMAN 299 F
- ROBOTICA 399 F
- SHINOBI 349 F
- STREET FIGHTER REMIX 269 F
- STREET FIGHTER THE MOVIE 399 F
- THEME PARK 399 F
- VICTORY GOAL 249 F
- VIRTUA RACING 399 F
- WING COMMANDER 3 NC
- WORMS NC

### ACCESSOIRES

- CONTROL PAD 169 F
- CONTROL PAD TURBO 199 F
- VIRTUA STICK 299 F
- ARCADE RACER 479 F
- CARTE MEMOIRE 349 F
- ADAPTEUR JEUX JAP/US 249 F

Pour tout achat d'une  
**SATURN ou  
PLAYSTATION**  
**ULTIMA RACHETE  
AU PLUS CHER**  
VOTRE MEGADRIVE ou  
SUPER NINTENDO et  
vos jeux  
**ENTRE 50 et 250 F.**  
**TEL à votre magasin !!!**

### MEGADRIVE

- MEGADRIVE OCCASION + 1 JEU 399 F
- JOYPAD 29 F
- JOYPAD & BOUTONS 79 F
- ACTION REPLAY 349 F

- VIRTUA RACING 399 F
- ADAM'S FAMILY VALUE 399 F
- JUSTICE LEAGUE 399 F
- MORTAL KOMBAT III 449 F
- LIGHT CRUSADER 449 F
- THOR 449 F

### JEUX D'OCCASION

- SONIC 49 F
- GOLDEN AXE 79 F
- BATMAN 449 F
- ASTERIX 99 F
- QUACK SHOT 139 F
- COOL SPOT 139 F
- GLOBAL GLADIATOR 139 F
- E A HOCKEY 139 F
- STREET OF RAGE 2 139 F
- MORTAL KOMBAT 139 F
- STREET FIGHTER II 139 F
- FIFA 95 239 F
- NBA LIVE 239 F
- PGA 239 F
- ROAD RUSH 3 239 F
- SONIC AND KNUCKLES 249 F
- SONIC PINBALL 249 F
- SAMPRAS 9 249 F
- FIFA 96 349 F
- MEGALOMANIA 349 F
- NBA 96 349 F
- STREET RACER 349 F
- THEME PARK 349 F
- STREET RACER 349 F

### PLUSIEURS MILLIERS DE JEUX DISPONIBLES

### SUPER NINTENDO

- SUPER NINTENDO Neuve + 1 Jeu 699 F
- SUPER NINTENDO Occasion 399 F

- JOYPAD SUPER 4 69 F
- ADAPTEUR 4 JOUEURS 119 F
- ADAPTEUR JEUX US/PAD 99 F
- ACTION REPLAY 349 F

### JEUX NEUFS

- DOOM 449 F
- CHRONOTIGER 449 F
- THEME PARK 399 F
- SUPER MARIO WORLD II 599 F
- TINTIN 499 F
- INTER. SOCCER DE LUXE 449 F
- MORTAL KOMBAT III 499 F
- KICK OFF 3 199 F
- MICHAEL JORDAN 199 F
- INTERNATIONAL SOCCER 399 F
- NBA LIVE 399 F
- SUPER PUNCH OUT 399 F
- OBELIX 449 F
- ILLUSION OF LIFE 449 F
- FINAL PHANTASY IV 449 F
- STREET RACER 299 F
- VAMPIRE KISS 249 F
- DRAGON BALL Z 3 449 F
- BATMAN FOR EVER 449 F
- JUDGE DREDD 349 F
- JUNGLE STRIKE 449 F
- PRIMAL RAGE 449 F
- ADAM'S FAMILY VALUE 399 F
- KILLER INSTINCT 599 F

### JEUX D'OCCASION

- MARIO WORLD 99 F
- STREET FIGHTER 99 F
- BATMAN RETURN 149 F
- ADAM FAMILY 149 F
- CANON FODDER 149 F
- FLASH BACK 149 F

- ASTERIX 149 F
- ANOTHER WORLD 149 F
- NBA JAM 199 F
- BOMBERMAN 2 199 F
- MARIO KART 199 F
- CANTONA 249 F
- ALADDIN 249 F
- LE ROI LION 249 F
- ZELDA 249 F
- MYSTIC QUEST 249 F
- DONKEY KONG 299 F
- SUPER STAR SOCCER 299 F
- ILLUSION OF TIME 349 F

### JAGUAR

- JAGUAR + 1 JEU 990 F
- JAGUAR CD + 4 JEUX 1390 F
- PRIMAL RAGE 449 F
- FIGHT FOR LIFE 449 F
- SUPER BURN OUT 449 F
- RAYMAN 399 F
- CHECKERED FLAD 199 F
- DOUBLE DRAGON 299 F
- SENSIBLE SOCCER 299 F
- PINBALL FANTASIE 349 F
- CANON FODDER 299 F
- FLASHBACK 399 F
- FLIP OUT 399 F
- HOVER STRIKE 399 F
- THEME PARK 399 F
- RATSUMI NINJA 399 F
- WOLFSTEIN 299 F
- ULTRA VORTEX 399 F
- FLIP OUT 399 F



### RAYMAN 299 F

FIFA 96  
+ 2ème joystick 469 F

**ADAPTEUR  
UNIVERSEL** pour  
jeux US et JAP sur votre  
console française **199 F**

### ATTENTION

## ULTIMA ACHETE

COMPTANT VOS  
JEUX VIDEO

## PLUS CHER

Avant de vendre  
ou d'échanger  
vos anciens jeux  
et consoles,

comparez les prix  
du marché et  
contactez votre  
magasin ULTIMA.

N'oubliez pas,  
**ULTIMA**  
c'est **PLUS**

• BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à ULTIMA VPC BP 04 - 94801 VILLEJUIF CEDEX. Tél : (1) 46 70 44 00 - Fax : (1) 43 38 11 86.

Nom ..... Prénom .....

Adresse complète .....

Tél. (obligatoire) .....

PRODUIT	PRIX	MONTANT

PORT : MATÉRIEL 60 F - LOGICIEL 25 F  
 CHEQUE  CONTRE REMBOURSEMENT-30 F  
 CARTE BLEUE  
 ..... DATE D'EXP. ....  
 ..... DATE ..... SIGNATURE .....

FRAIS D'ENVOI .....

CONSULE - 11/95

# SUPER SKIDMARKS

Après un nouveau Micro Machines, Codemasters sort un autre jeu de circuits automobiles aux décors moins déli-

rants et à la conduite bien plus réaliste.

Dans l'esprit de Super Off Road, Super Skidmarks vous place au volant d'un véhicule parmi douze aux caractéristiques variées, tant pour la conduite que pour la tenue de route. Voiture de sport, formule 1, camion, Jeep... toutes les voitures bénéficient d'effets de lumière qui enrichissent leur rendu 3D. Pour courir avec le véhicule de votre choix, le mode de jeu Match Race permet de choisir son véhicule et le circuit. Un mode d'entraînement en quelque sorte. Dès lors que votre apprentissage est terminé, le Championship Leagues s'offre à vous. Quatre ligues (aux décors différents) sont proposées, du bord de mer au désert en passant par les montagnes et la neige. Six circuits composent chaque ligue et, pour gagner, vous devez arriver dans les quatre premiers des trois premières courses et premier des trois suivantes! Durt! Une fois une ligue remportée, vous obtenez 25% du mot de passe... Et une fois les quatre ligues achevées – avec un mot de passe au complet –, vous accédez à la ligue des pros avec quatre nouvelles ligues et donc 24 circuits inédits. Autant vous dire que ce championnat demande beaucoup de dextérité: au total, ce sont 48 circuits en 3D regorgeant de creux, bosses, tremplins que vous devrez terminer... Une option de base permet de choisir la vitesse entre Slow et Turbo. En ligue pro, vous pourrez aussi passer en Nitro. Hormis ces multiples modes de jeu, la cartouche est par ailleurs dotée de deux ports paddle, comme pour Micro Machines, afin de jouer à quatre joueurs simultanément, avec écran splitté ou non. Codemasters, qui se spécialise dans les circuits automobiles, signe ici une excellente course à la conduite réaliste.

## BORD DE MER

Un premier circuit assez facile pour cette seconde ligue au décor de bord de mer. C'est un plaisir de sauter du "tremplin" central!



En Time Race, vous pouvez choisir votre véhicule.

## SPLITTÉ OU PAS?

A deux joueurs, l'écran peut se splitter verticalement ou horizontalement, selon votre préférence. A trois ou quatre joueurs, l'écran se splitte également. Mais si vous préférez jouer sur un écran normal, c'est possible. Dans ce cas, les retardataires qui sortiront de l'écran seront ramenés automatiquement à hauteur des autres et il leur sera compté des points de pénalité.



Mode 2 joueurs horizontal.



Mode 4 joueurs. Les fenêtres sont toutes petites!

## AVIS

oui!



ELVIRA

Pour tout dire, je ne trouve pas les graphismes des circuits enchanteurs (tout en ombrées, dans les tons marron)... Mais il est vrai que, dans une course, la beauté est moins importante que les sensations obtenues... et de ce côté-là, tout va bien! La 3D se ressent à chaque virage, sur chaque bosse! Par ailleurs, les douze véhicules proposés ont des caractéristiques bien distinctes et tous requièrent une conduite adéquate... Pour bien

déraper, il faut en fait anticiper les virages – le "par cœur" est bien sûr de rigueur – et appuyer sur le paddle en diagonale. Fun garanti avec le mode Multiplayers, très bien pensé, avec la possibilité de splitter l'écran à la demande. On peut seulement regretter qu'un plan du circuit ne s'affiche pas avant la course, histoire que l'on puisse repérer les lieux.



CODEMASTERS/ECUDIS

PRIX: D

1-4 JOUEURS SIMULTANÉS/COURSE

PRESENTATION

79%

Demos de circuits avec divers modes de jeu.

GRAPHISMES

87%

En 3D, tant pour les voitures que pour les circuits. Multiples effets de lumière, mais rien d'impressionnant.

ANIMATION

90%

Beaucoup de fluidité et trois vitesses qui décoiffent.

MUSIQUE

75%

Difficile à noter vu qu'il n'y a pratiquement pas, comme dans Micro Machines.

BRUITAGES

80%

Mêmes sons de départ que dans M.M. et des bruits de moteur moyennement rendus.

DUREE DE VIE

93%

A quatre, on joue indéfiniment sans se lasser. Seul, vous n'êtes pas prêt d'atteindre la ligue des pros...

JOUABILITE

90%

Une conduite réaliste qui demande de l'entraînement mais de divines sensations couronnent vos efforts.

INTERET

89%

48 circuits et 12 véhicules en 3D pour une simulation automobile marrante et réaliste.

# KONCI

123 Bd Voltaire  
75011 PARIS

**(1) 44.93.51.30**

ouvert 7j/7j      métro Voltaire

### Pack n°1

K7 gogeta VO  
+  
1 figurine battle  
au choix  
+  
5 sachets de  
pogo DBZ  
= 199 Frs

### Pack n°2

1 Fig battle au choix  
+2 hero collection 4  
+5 pogos DBZ  
+10 ramicard  
+10 carte laser  
brillantes  
= 199 Frs

### Pack n°3

1 k7 video au  
choix  
+  
1 pack pp27  
+  
1cd audio  
= 199 Frs

### Video DBZ VF

- Vol. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 la piece 109 Frs
  - Vol. 8 Broly le super guerrier 109 Frs
  - Vol. 9 Mercenaires de l'espace 109 Frs
  - vol. 10 Le pere de de Son Goku 109 Frs
  - vol. 11 L'histoire de Trunks 109 Frs
  - Vol. 12 La legende de Shenron 109 Frs
  - NEW Le retour de Broly 129 Frs
  - NEW L'attaque des bioroids (Bio Broly) 129 Frs
  - NEW Dragon Ball Le château du démon 129 Frs
  - NEW Dragon Ball L'aventure mystique 129 Frs
  - NEW Video Pal Vo JAP GOGETA 99 Frs
- #### DIVERS
- VF AH my Goddess vol. 1, 2 110 Frs
  - VF Yohko vol. 1, 2, 3 110 Frs
  - VF Cobra vol. 1, 2 149 Frs
  - VF Macross the movie 149 Frs
  - VF Ken le survivant 149 Frs
  - VF Saint Seiya vol. 1, 2, 3 129 Frs
  - VF Mlle Metéo vol. 1, 2 129 Frs
- autre titre nous appeler

### CD Audio

un très grand choix de CD . Toutes les musiques et chansons, de vos séries préférées: Lodos, City Hunter, DBZ, Sailormoon, Maison ikkoku, St Seiya ... mais aussi les Bgm de vos RPG et jeux video .

Prix à partir de **99 Frs** 8 cd acheter = 1 offert

Bon de commande à retourner à **KONCI VPC**

123 Bd Voltaire 75011 Paris.

NOM: ..... PRENOM: .....

ADR: .....

CP: ..... VILLE: ..... Tel: .....

Designation	Q	MONTANT

Total à payer + 30 Frais de port colissimo 24/48H

Prix indiqués TTC TVA 20.6 % Comprise Tarif VPC dans la limite des stocks disponibles prix modifiables à l'avance sans préavis.

Revendeur appelez nous, les meilleures disponibilités et prix sont chez nous.

Tel : 44.93.51.30

Fax : 44.93.51.34

### Full Action KIT



199 F 199 F 199 F 239 F 199 F 239 F

### SUPER BATTLE COLLECTION



volume N°1 au N°9 75 Frs pcs . Vol N°10 129 F



Vol 11 au 14 119 F Pcs . Vol 15, 16 99 F Pcs  
NEW ! Vol 17 et 18 Tel

Super collection 99 F



### New Pogos + de 100 modèles différents

sachet de 9 brillants !! + 1 slamer 15 F  
les 3 pour 39 F les 5 pour 49 F

### Hero collection 4

sachet de 10 cartes 20 F  
les 3 pour 50 F les 4 pour 60 F

### Trading collection pack de 12 cartes 30 F

! New ! Power level N°15 série complète 199 F

Série D.P N°24 complète 199 F

Paquet de PP27 34 carte dont 4 Brillantes 49 F

! New ! P.P card 28 le paquet de 34 cartes 69 F

Ramicard les 10 cartes plastifiées pour 39 F

Maxi ramicard (10x15) les 10 49 F

Jeux de cartes 54 cartes DBZ ou sailor 39 F

Série laser brillantes les 47 cartes 99 F

Special collection 2,3, best collection

### Jeux Video

Modification Snin 50Hz en Sfc 60Hz **98 Frs**

Devis pour reparation de consoles **gratuit**

konci rachète console et jeux au meilleur prix du marché.

Jeux occasion à partir de **69 Frs**

Nouveautés PSX, Saturn, Sfc **TEL**

### AIR SOFT GUN

Toute la gamme Gaz, pompe, électrique :  
Beretta 92fs, S&w, colt, fa-mas, M559, M80,  
Kurtz, Uzi, Scorpion, Double Eagle etc ...

Prix les moins cher possible

**à partir de 189 Frs**

# SUPER NINTENDO REVIEW

Les Looney Tunes, vous connaissez? Daffy, Titi, Monster Max, Sam... Les Toons de la Warner sont de retour dans un nouveau jeu de plates-formes avec en guest star Porky. Porky s'endort en feuilletant des brochures d'agences de voyage. Il cherche un endroit cool pour ses vacances. Hélas, ses rêves vont l'entraîner dans des vacances cauchemardesques où, dans la plus pure tradition, le cochon se débarrassera de ses ennemis en leur sautant sur la tête... Porky peut aussi à l'occasion tirer sur des légumes pour peu qu'il attrape le bonus de tir. Les actions du cochon s'arrêtent là, ce qui peut sembler un peu léger, mais le point fort de ce jeu ne réside pas dans l'animation des sprites. En effet, ce sont les graphismes de dessin animé qui accrochent en premier lieu le joueur avec six très longs niveaux aux noms enchanteurs de forêt hantée, Far West, Atlantis, mines abandonnées, montagnes et château maudit. Non seulement ces niveaux sont longs, mais ce sont aussi de véritables dédales dans lesquels l'errance permet de découvrir de nombreuses salles secrètes gorgées de bonus. Les graphismes dissimulent également une originalité rare dans les jeux de plates-formes à savoir que chaque nouvelle partie est l'occasion de découvrir les mêmes niveaux sous un climat différent (voir encadré "Quel temps fait-il?"). Une idée sympathique pour un jeu accessible à tous les joueurs.



Porky s'agrippe tout seul aux chaînes.

## AVIS

**oui!**



## ELVIRA

Bien qu'il ait un air fadasse, Porky se révèle néanmoins assez complexe car vous devez rechercher des salles de bonus mais aussi atteindre les hauteurs des niveaux, qui recèlent souvent des secrets... Les dédales des lieux sont également l'occasion de bonnes prises de tête, mais il est dommage que les Continues soient infinis car, forcément, même avec des passages difficiles, on vient vite à bout du jeu d'autant plus que chaque Continue ramène exactement à l'endroit où Porky avait perdu sa dernière vie... Le jeu est donc très sympa dans le genre classique, et les variations climatiques à chaque nouvelle partie lui confèrent un plus certain, mais sa durée de vie est très limitée.

# PORKY PIG'S HAUNTED HOLIDAY

## AUCUNE COMBATIVITÉ!

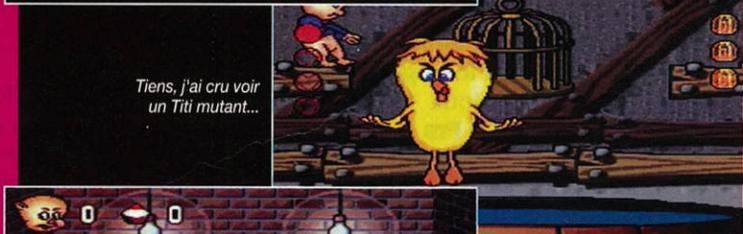
Comme c'est facile de dégommer les boss de fin de niveau... Presque trop facile, d'ailleurs... On reconnaît tous nos héros de dessin animé, énormes à l'écran et sans grande mobilité, donc trop simples à toucher.



Le fantôme. Attendez qu'il enlève son chapeau.



Yosemite Sam. Lancez la poêle pour renvoyer ses balles.



Tiens, j'ai cru voir un Titi mutant...



Daffy Duck et son robot.

## QUEL TEMPS FAIT-IL?

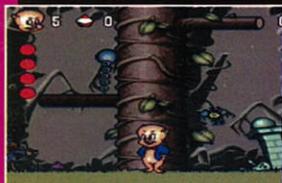
Ô surprise! Chaque partie est l'occasion de voir les niveaux sous un nouveau jour! Tant au point de vue climatique que pour certains éléments du décor qui varient. Une idée originale et très bien réalisée. Voici six photos d'un même lieu.



Des guirlandes de Noël.



Au printemps.



Un sombre automne.



Il neige!



Un épais brouillard.



Quelle sale pluie...



Un niveau délirant, plein d'autruches, d'œufs-tremplins, de carottes volantes, de portes en plein ciel... et un vrai dédale!



Un passage en radeau. Sautez sur les poissons et les vautours pour accéder à la cime des palmiers.



Les Alpes vues par les Toons.

## AVIS

oui, mais...



## SWITCH

Alors que la mode est aux grandes productions qui rivalisent de prouesses et d'originalité, Sunsoft, rebelle, remonte le courant et édite un produit d'un autre temps aux graphismes simples. Les actions du personnage sont réduites au minimum. Mais, malgré des commandes rudimentaires (un bouton pour le saut et un autre pour faire scroller l'écran), la maniabilité est une vraie cochetonnerie. Porky Pig's Haunted Holiday est un petit jeu sans surprise dont l'originalité tend dangereusement vers zéro... Le "star system" des licences sur SNIN (si tant est que Porky soit une "star" de la Warner), risque de perdre ses adeptes si les concepteurs ne se décident pas à placer la barre un peu plus haut.

# SUPER NINTENDO REVIEW



**ÉDITEUR: SUNSOFT**  
**DISTRIBUTEUR: ACCLAIM**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**PLATES-FORMES**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUES: INFINIS**

**PRESENTATION 75%**

Quelques démos et un écran-titre basique.

**GRAPHISMES 88%**

Mignons et soignés, dans le genre des dessins animés de la Warner. Variations climatiques des décors quand on recommence le jeu!

**ANIMATION 79%**

De très rares ralentissements... et un Porky lent de nature.

**MUSIQUE 75%**

Synthétiseurs en pagaille. Assez moyenne...

**BRUITAGES 65%**

Rares et sans grande valeur.

**DUREE DE VIE 65%**

Le jeu est long, mais les Continues infinis rendent le tout facile.

**JOUABILITE 89%**

Sans aucun problème même dans les pires situations.

**INTERET 83%**

Un bon jeu de plates-formes de facture classique avec les Toons de la Warner. Dommage que les Continues infinis gâchent sa durée de vie...

Loin du héros au cœur pur et à la mèche rebelle, Spawn est un personnage culte de l'univers des comics américains. Par la magie des licences, il se retrouve pixélisé dans un jeu de plates-formes somme toute classique pour un aventurier atypique.

Treize enfants kidnappés, des créatures maléfiques et des rites sataniques, le scénario de Spawn ne fleur pas la rose. Figure emblématique de la bande dessinée pour adultes, Spawn est un personnage étrange créé par le génial Todd McFarlane. Errant entre la vie et la mort, ce héros tourmenté combat les forces du Mal dans un univers cauchemardesque et violent. Avec de tels antécédents, il n'est pas étonnant que Spawn s'illustre aujourd'hui dans un beat-them-all. Fidèle à l'esprit de la BD, il décoche torgnole sur torgnole, impitoyable, et n'hésite pas à utiliser ses pouvoirs magiques pour "toasté" ses ennemis. Spawn dispose d'une panoplie de coups inhabituellement vaste pour un jeu de bagarre (francisons!), à commencer par la parade, laquelle, bien utilisée, se révèle très efficace. Evidemment, les ennemis sont aussi capables de se protéger. La magie de Spawn est assez simple à utiliser. Basée sur des coups spéciaux faciles à exécuter, elle est limitée par un quota d'énergie magique. Les coups les plus dévastateurs sont bien sûr les plus gourmands en énergie. Les niveaux sont nombreux, assez courts, linéaires et bourrés de "bad guys" à dégommer. Mais, hormis quelques séquences originales, le jeu est d'un classicisme à toute épreuve. On enchaîne sibre sur boss, aiguillé par un scénario assez intéressant mais desservi par des graphismes agencés à la manière de planches de BD. Certains passages demandent beaucoup de dextérité - c'en est parfois crispant -, mais heureusement les codes et les nombreux Continues facilitent la vie des joueurs nerveux, mauvais, épileptiques, dislexiques, angoissés, hystériques, paranos, schizoïdes et même mythomanes.

# SPAWN



Pour éviter le rayon de lumière du démon, attendez le dernier moment pour sauter.



Contre ce boss, la parade est très efficace.

L'animation de Spawn est réussie. Admirez les plis de la cape. Beau travail!



Les sortilèges sont nécessaires pour achever ce boss à distance.



## SPAWN EN BD

"Spawn" est avant tout une superbe bande dessinée, éditée en France par Semic. Le troisième numéro de cette fantastique série est disponible et le quatrième devrait sortir sous peu. Voici l'occasion de découvrir un univers sinistre et violent. Les bandes dessinées de cette qualité sont rares, alors ne la manquez pas.

Spawn © 1992 Image Comics - Todd McFarlane Productions © 1995 Editions Semic - Tous droits réservés.



ACCLAIM/ACCLAIM

PRIX: E

1 JOUEUR/BEAT-THM-ALL

**PRESENTATION** 83%

Les niveaux se succèdent en fonction d'un scénario intéressant construit comme une bande dessinée.

**GRAPHISMES** 89%

Spawn est superbe dans ses moindres détails. Les décors et les autres sprites sont bien dessinés.

**ANIMATION** 81%

Il n'y a pas de ralentissements, mais l'ensemble du jeu est lent, vraiment lent.

**MUSIQUE** 80%

Les thèmes musicaux sont tour à tour lugubres et dynamiques selon les niveaux.

**BRUITAGES** 77%

Les bruitages manquent de punch. Petit défaut: Spawn se déplace dans un silence absolu.

**DUREE DE VIE** 80%

Les aficionados du héros de papier trouveront le courage et la patience de persévérer.

**JOUABILITE** 78%

L'inertie globale de l'animation rend Spawn mou et lent à la détente.

**INTERET** 79%

Un jeu de plates-formes sympa avec de bonnes idées mais trop lent et linéaire. Pour les fans de Spawn.

## AVIS oui, mais...



### MARC

Schwing! Mais qu'est-ce que c'est que ce "binz"? Ils avaient une idée, pardon, une licence en or. Le personnage principal bénéficie d'une animation soignée, les graphismes

sont sympa et voilà que tout est gâché par la vitesse du jeu, réglée au niveau le plus bas "pépère en balade". J'exagère un petit peu, mais s'il avait eu plus de punch, Spawn aurait pu être un jeu étonnant. Il reste plaisant, surtout quand on connaît les aventures du héros de BD. Les inconditionnels devraient y trouver leur compte.



# PLAYSTATION REVIEW



## UN MINI ZOO

La couleur de l'œuf détermine l'animal à l'intérieur: le jaune pour le poussin, le violet pour le pingouin, le vert pour la tortue, le rose pour le dragon. Selon leur force, il vous sera demandé un certain nombre d'étoiles pour les transformer à la fin du niveau en vrais petits animaux.



Non éclot, les œufs se battent pour vous dès que vous les lâchez en sautant sur les ennemis.



Les animaux ont leurs caractères spécifiques. Ainsi, Hermie doit filer un coup de pied à la tortue pour la lancer sur les ennemis, alors que le pingouin agit seul.



Une fois qu'ils ont atteint l'âge adulte, vos amis sont redoutables.



Le dragon adulte vaut 4 000 étoiles! Mais il crache des flammes et va tout seul droit sur les ennemis.



Beaucoup de rotations pour les attractions de cette fête foraine. Un niveau délicat...



Sous l'eau, mieux vaut être accompagné d'animaux adultes pour espérer s'en sortir indemne.

## AVIS

oui!



## ELVIRA

Enfin un nouveau jeu de plates-formes pour la Playstation! Et pas des moindres, vu la complexité des multiples zones de bonus à dénicher... Hermie et ses animaux de compagnie constituent une excellente équipe et c'est un plaisir de les faire grandir peu à peu. Cela dit, gérer tout ce beau monde n'est pas forcément simple et quand les petits sont libérés dans la nature, Hermie a tout intérêt à progresser lentement sans les distancer sinon il risque de périr seul, assailli par une horde d'ennemis. On peut regretter que les graphismes ne soient pas plus variés et que les boss soient si rares mais, à part ça, le jeu, dans un genre plutôt classique, est des plus sympathiques.

# Mermie Hops

Lancé à la poursuite d'un œuf sur pattes, Hermie tombe dans une pouberie et débarque dans un monde à la Mario World. Il devra arpenter, avec son équipe d'animaux transformables, six étranges contrées.

Dans des décors mignons et typiquement nippons, vous traverserez une forêt, des étendues sous-marines, une contrée aride et rocailleuse, une fête foraine, des souterrains et une banquise. Chaque monde est divisé en plusieurs niveaux, eux-mêmes subdivisés en sous-parties! Les ennemis sont aussi bien des pneus que des grille-pain ou des lapins, des pouberies ou des ventilateurs... Avec leurs grands yeux, tous ces ennemis semblent issus d'un adorable cartoon, mais ne vous y trompez pas, ils sont méchants! Pour les combattre, Hermie leur saute classiquement sur la tête ou envoie son équipe en chasse pour dégager la route. Cette troupe est évolutive: Hermie ramasse des œufs de couleur - trois au maximum - qui le suivent pas à pas et peut décider de les faire éclore quand il le désire pour qu'ils dégomment les ennemis en sautant autour de lui. Grâce aux étoiles ramassées, ces œufs se changeront en petits animaux à la fin du niveau.

Plus vous avez d'étoiles, plus les animaux peuvent grossir et mieux ils se battent! Hermie peut ainsi s'entourer d'un pingouin, d'un poussin, d'une tortue et d'un dragon. Mais gare aux trous dans lesquels vos amis se perdent: des panneaux indiquent régulièrement s'il vaut mieux les garder près de soi ou les libérer. Le jeu demande beaucoup de précision dans les sauts (certains passages sont durs) mais aussi de la jugeote pour accéder à tous les passages secrets des niveaux - le plus souvent, vous entrez dans des pouberies. C'est en fouinant partout que vous verrez le pourcentage de découverte augmenter car si vous faites tout le jeu en allant droit devant vous, vous le finirez à... 40% maximum! Heureusement, la Memory Card de la Playstation permet de sauvegarder le jeu à chaque fin de niveau et, comme dans Mario World, d'explorer plus avant les niveaux déjà parcourus pour de nouvelles découvertes.



# Hopperhead

## OMELETTES TRÈS SPÉCIALES

Certains panneaux apparaissent, vous indiquant que vous pouvez à tel endroit changer vos œufs en plates-formes ou en tire-bouchons! Rappelez alors les membres de votre équipe ou dénichez des œufs si Hermie est seul et, hop, transformez-les!



Cette passerelle tue les ennemis en-dessous d'elle.



Enlevez le bouchon pour accéder aux bonus spéciaux.



L'œuf rouge contient une vie supplémentaire. La poubelle rouge mène à un niveau spécial qui rappelle de bons souvenirs.



Distorsions à gogo, dans le désert, pour cause de chaleur.



Banquise et neige. Pour dégommer une file d'ennemis, Hermie peut glisser sur le dos dans les pentes.

## AVIS

## Hermouiii!



## NIICO

Après Rayman, la Playstation accueille enfin un nouveau jeu de plates-formes de grande qualité. Hermie Hopperhead est certes de facture classique, mais quelques idées amusantes viennent réhausser l'intérêt du jeu. L'animation du personnage, ainsi que celle de la plupart des sprites rencontrés dans le jeu, est irréprochable. En ce qui concerne l'animation de certaines parties du décor, Sony n'a pas hésité à employer un système de déformation et de rotation de sprites du plus bel effet. Les tableaux-bonus en sont un superbe exemple: le joueur y est véritablement plongé dans un monde à la Jumping Flash! Notons également que l'intro du jeu est un dessin animé hyper mignon. Hermie Hopperhead est un jeu qui devrait passionner tous ceux qui, comme moi, raffolent des jeux de plates-formes. Mesdemoiselles, c'est aussi à vous que je m'adresse.

# PLAYSTATION REVIEW



ÉDITEUR: SONY  
DISTRIBUTEUR: IMPORT  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: D

PLATES-FORMES  
1 JOUEUR  
CONTRÔLE: BON  
DIFFICULTÉ: MOYENNE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -  
CONTINUE: SAUVEGARDE

## PRESENTATION 84%

D.A. nippon d'introduction et quelques démos. Aucune option.

## GRAPHISMES 84%

Distorsions, rotations... Cela dit, les décors sont parfois un peu vides.

## ANIMATION 90%

Très bonne pour l'ensemble du jeu et des sprites. De rares (et légers) ralentissements.

## MUSIQUE 88%

De nombreux thèmes "jazzy" très agréables. Jouez dans le rythme!

## BRUITAGES 80%

Bien rendus mais peu nombreux.

## DURE DE VIE 90%

Atteindre les 100% est un travail de longue haleine!

## JOUABILITE 80%

Les sauts d'Hermie demandent du doigté, mieux vaut ne pas courir.

## INTERET 90%

Jeu de plates-formes plutôt classique et fort bien réalisé, aux innombrables passages secrets.

# PLAYSTATION REVIEW

## Cyberspeed

Cyberspeed réinvente les courses de voitures. Agrémentée d'une forte dose de shoot-them-up, cette simulation futuriste risque d'en dérouter plus d'un.

Quand il s'agit de programmer des jeux sur 32 bits, les programmeurs font rarement preuve d'originalité. Tout absorbés par l'exploration des nouveaux processeurs graphiques, ils se contentent bien souvent de réactualiser des jeux classiques à grand renfort de graphismes 3D et de millions de couleurs. Avec Cyberspeed, au moins, Mindscape renouvelle avec ingéniosité le genre éculé des courses de voitures. Au lieu de rouler ou encore de glisser sur un circuit, les véhicules volent, reliés à un faisceau énergétique qui suit le tracé de la route. De plus, ils ne tournent ni à droite ni à gauche, mais pivotent autour de cet axe énergétique. C'est le seul moyen de dépasser un concurrent. Indépendamment des caractéristiques qui définissent chaque vaisseau (masse, accélération, vitesse de pointe et blindage), la vitesse dépend directement de la pression appliquée sur ce faisceau. Par exemple, lorsqu'on prend un virage, le véhicule est déplacé par la force d'inertie vers l'extérieur du tournant. Il exerce alors une traction sur le faisceau qui dissipe inutilement de l'énergie et alimente d'autant moins les moteurs du vaisseau.

Donc, pour ne pas perdre de la vitesse dans les virages, il faut les prendre à la corde.

Dans cette trajectoire idéale, le vaisseau applique une pression sur le faisceau qui libère un surplus d'énergie, ce qui se traduit par un gain de vitesse. Subtil, non? Dans un genre moins raffiné, chaque véhicule dispose d'un canon à plasma, de missiles et de mines en quantité limitée. Il y a dix circuits, des bifurcations et une vue arrière pour larguer les mines. Les virages sont très serrés et il y a des obstacles sur certaines routes.

En cas de coup dur, des charges de nitro confèrent au véhicule une vitesse phénoménale pour un court laps de temps. A utiliser à bon escient!

### LA PUB ENVAHIT LES JEUX VIDÉO!

Fausse alerte! Les nombreux spots publicitaires qui ponctuent les parties de Cyberspeed sont totalement factices - et ô combien hilarants. Un détail amusant qui méritait d'être signalé.



Des fausses pubs en images de synthèse.

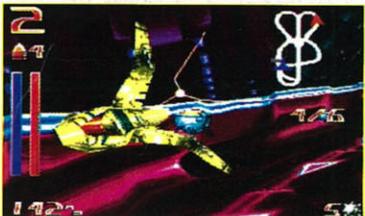


Tous les chemins mènent à Rome

Les vaisseaux sont répertoriés selon leurs caractéristiques.



N'hésitez pas à jouer des coudes.



Mis à part pour le lâcher de mines, la vue arrière ne présente aucun intérêt.

### AVIS

oui, mais...



MARC

Autant j'apprécie l'originalité de son concept, autant je suis déçu par la réalisation de Cyberspeed. Il n'y a pas de visibilité dans les virages, les vaisseaux sont un peu trop gros par rapport aux circuits et, bien souvent, on se fait détruire par un concurrent sans trop comprendre ce qui se passe. Le système de vaisseaux reliés à un "câble", comme des téléphériques, est déroutant, mais on s'y fait vite. Les fausses pubs sont très amusantes. Franchement, malgré toutes les innovations qu'apporte Cyberspeed, je n'ai pas réussi à accrocher au jeu. Dans le même registre, je préfère WipEout.



MINDSCAPE/LUDI GAMES

PRIX: E

1 JOUEUR/COURSE FUTURISTE

#### PRESENTATION

93%

De faux spots publicitaires entre les parties, l'idée est excellente, et le résultat assez drôle.

#### GRAPHISMES

86%

Les décors en 3D sont très colorés, mais manquent cruellement de finesse.

#### ANIMATION

90%

Malgré la rapidité de l'animation, la sensation de vitesse n'est pas extraordinaire.

#### MUSIQUE

88%

Bonne ambiance musicale durant la course comme dans les menus.

#### BRUITAGES

88%

Ils sont tout à fait convaincants et les commentaires sont utiles.

#### DUREE DE VIE

80%

Les dix courses que propose le jeu constituent un challenge honorable.

#### JOUABILITE

80%

Difficile de s'habituer au principe du vaisseau qui pivote. Les virages sont trop serrés.

### INTERET

79%

Une idée très originale, mais qui ne suffit pas à faire un jeu extraordinaire. Surprenant.

# Reste branché, connecte-toi !

## CONSOLES

### 36 15 TCPLUS

Allume ton minitel et découvre un max de tips pour vaincre tes ennemis les plus terribles.

Donne nous tes meilleurs tips, ils seront peut-être publiés dans le magazine.

Es-tu un vrai pro des jeux vidéo ? Tu le sauras en répondant au questionnaire d'enfer que la rédaction a préparé pour toi.

Si tu veux vendre ou échanger, consulte les PA.

### 36.68.00.64

Tu coinces sur un jeu ? Tu cherches des vies, des armes, de l'énergie, tu craques ? Appelle nous, nous te donnerons tous les trucs pour aller plus loin.



### 36.68.10.17

Appelle et fais-toi un max de potes, échange des tips, parle de jeux vidéo et de mangas. Bref tout ce que tu aimes !

code média 32

### 36.68.05.20

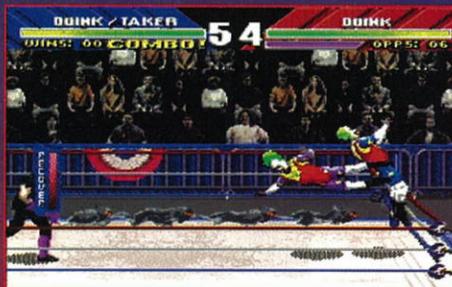
Affronte les questions de la rédaction et gagne des cadeaux : des consoles, des cartouches... Ecoute les dernières informations du PANDA.

code média 32

# REVIEW

**A** mis catcheurs, bonjour! Bienvenue sur le ring de *Wrestlemania Arcade* sur Super Nintendo. Au programme ce soir, six grosses brutes avec un petit pois dans la tête et une furieuse envie de distribuer des paires de baffes.

Grâce à son ambiance complètement débridée et son mode 2 joueurs très musclé, *Wrestlemania Arcade* est une simulation de catch plus vraie que nature. Malgré l'impression de confusion totale inhérente aux combats de ce type, cette simulation s'inspire énormément des jeux de baston du genre MK 3. Par exemple, il est possible de parer avec un bouton, de réaliser des Combos, et chaque catcheur possède quatre ou cinq coups spéciaux. Toutes ces ressemblances ne sont pas innocentes: Midway a tout simplement adapté à la simulation de catch son savoir-faire en matière de baston. Le résultat est un cocktail détonant. Ce jeu se distingue par deux détails importants: il est possible de bénéficier de toute la profondeur de champ sur le ring et il n'y a pas de bouton pour sauter. Ce qui ne signifie pas pour autant qu'il soit impossible de sauter: les vols planés du haut de la troisième corde sont fréquents et les catcheurs n'hésitent pas à courir (avec appui sur les cordes!) pour se jeter sur leur(s) adversaire(s) les deux pieds en avant. Pour rester fidèle à l'esprit du catch, les projections ont été privilégiées. Elles se déroulent en deux phases: la "prise de tête" durant laquelle on agrippe son lascar, et la projection elle-même, qui correspond souvent à un coup spécial. Durant la première phase, la victime peut renverser la situation grâce à un coup spécial qui lui redonne le dessus sur l'adversaire. L'utilisation fréquente de coups spéciaux permet d'équilibrer les combats, sans atteindre la complexité d'un jeu de baston classique.

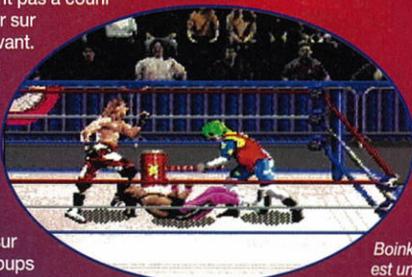


The Undertaker est capable de projeter des ombres sur toute la longueur du ring.

Les coups spéciaux sont assez simples à réaliser.



# WRESTLEMANIA ARCADE

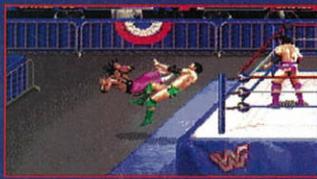


Boink est un clown violent.

Attention, les petits z'enfants!



Ici, Razor Ramon secoue Boink comme un tapis. On peut frapper les adversaires à terre et leur faire des prises.



Rien ne vous empêche de poursuivre les hostilités en dehors du ring.

## AVIS

## oui, mais...



## MARC

C'est bien beau, la Motion Capture, les digitalisations, etc., mais la gourmandise est un vilain défaut. Malgré les 32 méga de la cartouche, tous les catcheurs de la version arcade n'ont pas été intégrés. En plus, même pour les matchs à quatre, il n'y a pas plus de trois personnages en même temps sur le ring. Pire encore, toutes les petites animations sympa (perte d'objet, etc.) disparaissent quand il y a trois catcheurs. Comprenez ma déception, d'autant plus que *Wrestlemania Arcade* est hilarant en mode 2 joueurs et que les combats sont excellents. A trois ou quatre, il aurait été dément, mais non, ce n'est pas possible. Apparemment, Midway a eu les yeux plus gros que le ventre. J'attends avec impatience les versions 32 bits.



MIDWAY/ACCLAIM

PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/CATCH

**PRESENTATION** 86%

Les écrans de sélection donnent le ton. Bonne mise en scène.

**GRAPHISMES** 88%

Les personnages sont bien digitalisés. Par contre, les décors laissent à désirer.

**ANIMATION** 86%

Les mouvements des catcheurs sont réussis grâce à la Motion Capture. Quelques ralentissements.

**MUSIQUE** 85%

Chaque catcheur est accompagné d'un thème musical personnel. Bonne ambiance garantie.

**BRUITAGES** 88%

Entre le commentateur et les hurlements des catcheurs, on ne sait plus où donner de l'oreille.

**DUREE DE VIE** 80%

Tout seul, on se lasse assez rapidement. En revanche, on y rejoue avec plaisir à deux.

**JOUABILITE** 84%

Sur le ring, c'est un joyeux bazar, mais on arrive à s'y retrouver. Les coups spéciaux sont faciles.

**INTERET** 86%

Ideal pour s'éclater entre amis, *Wrestlemania* perd vite de son attrait en mode 1 joueur.

# MULTIMEDIA WORLD SHOW

SALON DU 22 AU 26 NOVEMBRE - PARIS - PORTE DE VERSAILLES

## Certains n'en sont pas encore revenus !



**5 SALON**  
**INTERNATIONAL**  
**DE LA HIGH-TECH**  
**DE LOISIRS**

**SUPERGAMES**

RENSEIGNEMENTS AU 47 56 51 71

**MCM**  
LA CHAÎNE MUSICALE

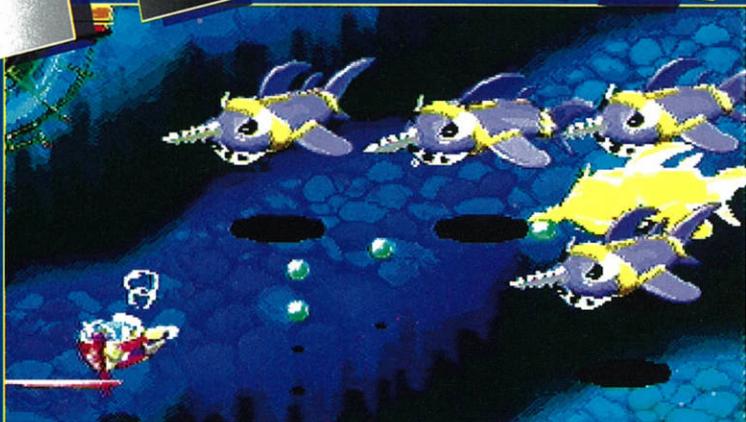
le nouvel  
**Observateur**

de 10h à 22h du 22 au 24 nov.  
de 9h à 19h les 25 et 26 nov.

**FUN**  
Radio

# STEAMGEAR Mash

La 3D isométrique a ses adeptes! Porté par des graphismes très "Kawai", Steamgear Mash vous permet d'incarner un petit robot à la recherche de son compagnon disparu. Après une courte séquence cinématique rigolote, le robot que vous incarnez part retrouver de son ami. Pour ce faire, il devra explorer sept niveaux. Dans deux de ceux-ci, vous pilotez un petit vaisseau pour une phase de shoot-them-up. A la fin de chaque niveau, un boss viendra vous bloquer le passage, très coriace. Des options de sauvegarde vous permettent de reprendre une partie en cours. Elles sont disséminées un peu partout dans les mondes. Votre robot dispose de multiples options. Avec le bouton L, vous sélectionnez un mouvement puis, tout en maintenant le bouton R enfoncé, vous l'effectuez. Citons, parmi les différentes possibilités proposées, "Lock", qui vous permet de tirer vers la gauche en vous déplaçant vers la droite, "Roll", avec lequel vous pouvez tirer dans toutes les directions. De surcroît, vous disposez de sorts, utiles pour désintégrer les blocs de couleur qui ferment certaines portes, un peu à la manière de clés. Les options des missiles et des shurikens servent à détruire les ennemis. L'option de glace vous sera très utile au sixième niveau, dans lequel il vous faudra geler une "poubelle", puis sauter dessus très rapidement, ce qui vous donnera accès à une plate-forme. En appuyant sur Start, vous obtiendrez un plan du niveau, fort utile lors de votre dernière mission...



Une phase de shoot-them-up sous-marine!



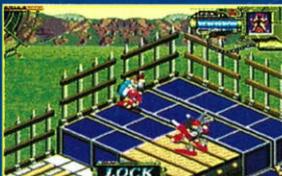
Ce boss est particulièrement coriace à tuer.



La dernière mission: soyez vif!



Il est possible de concentrer son tir.



Contre cet ennemi, utilisez les missiles.

## AU BOUT DU CHEMIN...

La fin est pleine de rebondissements et la dernière séquence mérite d'être vue. En plus, on y voit le chat d'Elvira...



Miaou! Le chat vous suit constamment durant la partie.



Le staff du jeu est un véritable bestiaire.

## AVIS oui, mais trop court!



### PANDA

Steamgear est un jeu excellent. Tout d'abord, les personnages sont très mignons, et la représentation en 3D isométrique agréable. Le jeu accroche le joueur dès la première partie, et les phases de shoot-them-up relancent constamment son intérêt! Malheureusement, seules les deux dernières missions posent vraiment un problème. Vous devriez donc en venir à bout en... un après-midi! Gros défaut, que l'on a déjà pu déplorer avec Jumping Flash!: un jeu dément, mais qui ne dure pas assez longtemps!

## AVIS

*oui, mais...*



**PETER**

Steamgear Mash est un jeu hyper cool! Laissez-moi vous expliquer de quoi il retourne: vous dirigez un petit robot dans un monde en 3D isométrique. Pour vous défendre, vous possédez un canon et divers types de bombe. Le but du jeu est de retrouver la fille de votre créateur, qui s'est fait enlever par des Pas-beaux... Sur ce scénario classique, Steamgear Mash fait plutôt montre d'originalité, car il mêle shoot-them-up et réflexion en 3D isométrique, fait rare sur console. La musique du jeu est sympa, et les séquences cinématiques sont d'une qualité rare sur Saturn. Mais, car il y a un "mais", le jeu est trop court, beaucoup trop court... Un après-midi vous suffira largement pour le finir et le ranger dans sa boîte.



Ce boss se transforme parfois en une sorte de toupie.



On dirait un Meca de Maccross.



Voici la fameuse poubelle que vous devrez geler.



Une phase de shoot-them-up.

# SATURN REVIEW



**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: F**

**ACTION**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: FACILE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**SAUVEGARDE: OUI**

## PRESENTATION 92%

Un petit dessin animé en 3D assez enfantin et rigolo.

## GRAPHISMES 90%

Ils ne sont pas fantastiques, mais tout de 3D isométrique.

## ANIMATION 85%

Correcte sans plus.

## MUSIQUE 86%

Rien de transcendant: aussitôt écoutée, aussi vite oubliée!

## BRUITAGES 95%

Ils sont très réussis et très réalistes, notamment le miaulement du chat!

## DUREE DE VIE 80%

Le jeu est malheureusement un peu trop facile et les niveaux trop courts.

## JOUABILITE 90%

Sans problème, mais la 3D isométrique vous demandera un petit temps d'adaptation.

## INTERET 89%

Les phases de shoot-them-up sont excellentes, mais le jeu est trop court... C'est bien dommage, car il est excellent!

# WING ARMS



En attendant une version anglaise, voire française, c'est en japonais que le capitaine vous expliquera le but de votre mission.

L'avion en premier plan, c'est le méchant. Pour le semer, le looping constitue une bonne technique. L'autre moyen consiste à tourner sur soi-même pour éviter les tirs.



**G**âce aux possibilités des nouvelles consoles qui font rêver les plus blasés, la simulation de combats aériens est de plus en plus en vogue... Wing Arms vous plonge au cœur de la Seconde Guerre mondiale: ses descendants seront-ils aussi nombreux que les étoiles?

Après une intro plus que mouvementée, dans laquelle vous assistez à des combats d'une grande intensité, vous devez choisir votre coucou. Bien sûr, vous pouvez visionner ses différentes caractéristiques. Une fois l'engin lancé, tous les boutons du paddle sont utilisés (faut pas gâcher): L et R permettent d'effectuer des rotations à 360°, très pratiques pour esquiver les tirs ennemis, X de changer de vue (trois différentes), Y de lancer vos missiles, A de ralentir, B de tirer à la mitrailleuse et C d'accélérer. Trois "caméras" sont placées sur votre avion, l'une dans le cockpit, l'autre derrière l'avion, et la dernière devant, utile pour échapper aux tirs ennemis. Une fois qu'un ennemi vous a pris en chasse, la vue change automatiquement (derrière votre adversaire), ce qui vous permet de mieux réagir à l'agression. La meilleure parade est encore le looping qui, s'il est suffisamment bien réalisé, vous place derrière le chasseur, lequel est pris à son propre piège! Bref, ce mélange de simulation et d'arcade est très complet et intéressant.



Cette tour est protégée de tous les côtés: pour la détruire, il vaut mieux carrément piquer sur elle.

Face au porte-avions, accélérez et effectuez de brefs passages en distribuant quelques rafales de mitrailleuse.

## SATURN REVIEW

AVIS

oui!



SWITCH

Un étrange pressentiment me murmure que les simulateurs de vol seront plus nombreux sur les 32 bits que sur leurs petites sœurs cadettes, 3D oblige...

Grâce à son réalisme et à ses bons graphismes, Wing Arms vous permet de vous glisser sans peine dans la peau de votre grand-père aviateur (l'action se déroule pendant la Deuxième Guerre mondiale). Les règles de pilotage sont les mêmes que dans la vraie réalité (pléonasme?), sauf qu'il faut ralentir avant de tourner, si l'on veut que l'angle soit plus aigu qu'obtus. Sans être fan du genre et bien que le jeu ne soit pas rapide, j'ai pris un grand plaisir à contrer les assauts des escadrilles et à percer les lignes ennemies.



SEGA/IMPORT

PRIX: D

1 JOUEUR/SIMULATION DE VOL

PRESENTATION 92%

Une introduction magnifique et assez longue en images de synthèse.

GRAPHISMES 89%

Les détails sont nombreux, la 3D mappée, mais le tout est un petit peu pixélisé...

ANIMATION 92%

Elle est tellement réaliste! On s'y croirait.

MUSIQUE -

Inexistante pendant le jeu.

BRUITAGES 90%

Le son des balles, les explosions, etc., tout y est!

DUREE DE VIE 80%

Le pilotage est vite maîtrisé, mais la mission finale est de folie et il y a plusieurs niveaux de difficulté.

JOUABILITE 93%

Aucun problème, l'avion répond parfaitement aux commandes du pilote.

INTERET 85%

Si cette simulation de combats aériens de la Seconde Guerre mondiale est très correcte, elle aurait pu être plus belle et encore plus technique.

# OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

## Vive les nouvelles consoles !

### SEGA SATURN SV460



- 8 boutons de tir
- Contrôle de tir automatique
- Fonction ralentir
- Cordon de grande longueur

### ABONNEZ-VOUS À CONSOLES + et recevez votre 2<sup>e</sup> manette

OUI, je m'abonne à CONSOLES +

pour **1 an** (11 n°) au tarif de **288 F** au lieu de **521 F**  
soit **233 F** d'économie.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Ville : .....

Je recevrai la manette SV460 Sega Saturn (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

- Je joins mon règlement à l'ordre de Consoles + par :
- Chèque bancaire     Chèque postal
- Je préfère régler par Carte Bleue  dont voici le numéro :

[ ] [ ]

Date d'échéance : [ ] [ ] [ ] [ ] Signature : .....

Vous pouvez acquérir séparément la manette SV460 Sega Saturn au prix de 169 F et chacun des numéros au prix de 32 F

A retourner sous enveloppe non affranchie à CONSOLES +  
Libre réponse n° 8 842 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

### SONY PLAYSTATION SV1102



- 8 boutons de tir
- 4 contrôle de direction
- Bouton de sélection
- Fonction de tir automatique et semi automatique
- Fonction ralentir

### ABONNEZ-VOUS À CONSOLES + et recevez votre 2<sup>e</sup> manette

OUI, je m'abonne à CONSOLES +

pour **1 an** (11 n°) au tarif de **288 F** au lieu de **551 F**  
soit **263 F** d'économie.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Ville : .....

Je recevrai la manette SV1102 Sony Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

- Je joins mon règlement à l'ordre de Consoles + par :
- Chèque bancaire     Chèque postal
- Je préfère régler par Carte Bleue  dont voici le numéro :

[ ] [ ]

Date d'échéance : [ ] [ ] [ ] [ ] Signature : .....

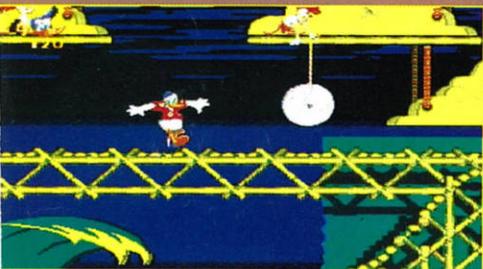
Vous pouvez acquérir séparément la manette SV1102 Sony Playstation au prix de 199 F et chacun des numéros au prix de 32 F

A retourner sous enveloppe non affranchie à CONSOLES +  
Libre réponse n° 8 842 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

# MEGADRIVE REVIEW

Donald n'est pas qu'un simple "duck", c'est aussi un super-guerrier ninja du nom de Maui Mallard. Sous ses deux apparences, le canard de Disney part en quête d'une idole de pierre disparue...

Donald commence son aventure sous son apparence normale en visitant une demeure étrange et manifestement hantée. Pour tirer sur les fantômes du lieu, il ramasse des scarabées de couleur différente qui lui permettront de varier ses tirs. Les bibliothèques recèlent des passages secrets et Donald doit se creuser un peu la tête pour actionner et grimper à des chaînes qui l'entraînent au deuxième plan du décor, où il récoltera des bonus. L'entreprise est plutôt facile et le niveau, découpé en plusieurs sous-niveaux, s'achève sur un boss araignée. Ça se corse dans la jungle où le célèbre canard fait son apprentissage de ninja dans un niveau plein d'embûches techniques. Dans tous les niveaux suivants, Donald pourra à son gré, et selon la configuration du lieu, changer de costume pour passer de son état de simple canard tireur à celui de guerrier ninja bastonneur. C'est ainsi qu'il traverse un village pygmée, un monde sous-marin, un repaire psychédélique de monstres... Par ailleurs, le jeu recèle un bon nombre de passages secrets et requiert un peu d'astuce, de-ci de-là, pour pouvoir avancer, mais n'ayez crainte: il n'y a pas de quoi s'arracher les cheveux.



Petit Bonus Stage sur monocycle entre deux niveaux.

# MAUI MALLARD

## MAUI MALLARD

Un nom à coucher dehors pour un super-guerrier ninja qui manie le bâton comme personne. Avec cette arme, il peut mener les actions les plus variées, et pas toujours évidentes à réaliser...



C'est le moment de la première transformation au second niveau.



Maui se bat contre de faux Donald. Faux Donald, mais vrais ninjas!



Il s'accroche avec son bâton aux pics apparents.



Il peut coincer son bâton entre deux parois pour "escalader" ainsi les passages étroits.

## AVIS

*oui, mais...*



## ELVIRA

Il faudra que les joueurs s'accommodent de la maniabilité douteuse qui gâche un peu le plaisir avec des sauts flous et une imprécision générale... Pourtant, les niveaux sont longs, les pièges variés, la transformation d'un héros en l'autre bien réalisée, et les passages secrets sont nombreux. Bref, autant de points positifs qui font que la balance entre le pour et le contre s'avère assez stable. Par ailleurs, les mots de passe, bienvenus, évitent les crises de nerfs à répétition sur un même niveau. Dommage que les graphismes soient un peu fouillis avec des couleurs qui bavent... La version SNIN s'en tire mieux de ce côté-là...



Le village et ses Pygmées.

## DONALD DUCK

Le simple canard a de fortes capacités de nuisance grâce à son pistolet qui tire différents projectiles (boomerangs, bombes...), dont le nombre varie selon les scarabées récoltés.



Les tirs peuvent être combinés pour une plus grande puissance. Une fois la bonne combinaison trouvée, détruire les boss devient une sinécure!



Donald s'accroche aux chaînes.



Dans la mer, le canard tire pour se propulser dans la direction inverse à son tir.



La boule de feu vous poursuit... Sautez en arrière lorsqu'elle s'approche.



A cet endroit, Donald doit se transformer grâce aux pastilles ninja.



◀ Les pirates tentent de le dégommer sous l'eau.



Maui entre dans cette statue pour défoncer les murs.



Ce passage dans ce niveau dédié aux talents du ninja est très délicat.

## AVIS

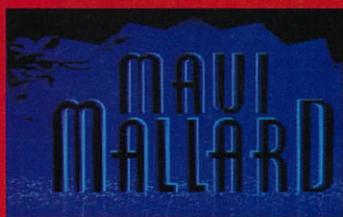
oui, mais...

Donald est de retour dans un jeu de plates-formes! Les graphismes sont sympa, sans plus. Le personnage possède de nombreux mouvements différents qui s'avèrent bien décomposés. Malheureusement, il n'est pas très maniable et on se prend la tête pour rien sur certains passages du jeu. Un système de codes intelligent (en clair, pas trop compliqué) vous permet de recommencer à partir du niveau où vous vous étiez arrêté. Le jeu est un peu difficile, et j'ai dû maintes fois voler au secours d'Elvira! En résumé, je dirai qu'il s'agit là d'un jeu marrant, sans plus, qui souffre de défauts de maniabilité, mais qui fait agréablement passer le temps.



PANZA

# MEGADRIVE REVIEW



ÉDITEUR: SEGA  
DISTRIBUTEUR: SEGA  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: D

PLATES-FORMES  
1 JOUEUR  
CONTRÔLE: FLOU  
DIFFICULTÉ: MOYENNE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3  
CONTINUES: 1 + MOTS DE PASSE

**PRESENTATION** 78%

Demos des trois premiers niveaux non dénuées d'intérêt.

**GRAPHISMES** 79%

Scrolling différentiel des décors, mais des contours qui bavent...

**ANIMATION** 83%

Une bonne palette d'actions pour Donald et Maui Mallard, qui évoluent assez fluidement.

**MUSIQUE** 70%

Sans grand intérêt et dotée d'un son médiocre.

**BRUITAGES** 75%

Tirs et cri de Donald quand il est touché. Parfois feulement d'un ennemi... Moyens...

**DUREE DE VIE** 83%

Des passages délicats qui font durer le plaisir mais aussi un problème de maniabilité qui, lui, fait durer... le jeu.

**JOUABILITE** 72%

Des sauts imprécis dus à une maniabilité douteuse. Dommage...

**INTERET** 81%

Deux Donald en un seul jeu sympathique mais qui pêche par ses graphismes et sa jouabilité, de qualité moyenne.



La manipulation pour obtenir la boule de feu est assez compliquée...

# PRIMAL RAGE



Chaque personnage possède deux Fatalités sur MD - trois sur SNIN. Leur aspect gore n'échappera à personne.



Nous avons dénombré huit coups spéciaux par personnage plus deux Fatalités. Raisonnablement raisonnable...

Time Warner nous dévoile enfin son adaptation de Primal Rage sur consoles 8 et 16 bits. Alors, historique ou pré-historique?... Un peu des deux. D'abord, Primal Rage marquera l'histoire par une aberration: l'Homo sapiens n'était pas apparu au temps des dinosaures, et les quelques humains qui traînent dans le jeu - et que vous pouvez dégommer en usant d'un Combo - n'y ont pas vraiment leur place... Et puis, préhistorique, Primal Rage l'est un peu, pour deux raisons. D'une part, vous incarnez sept différents dinosaures évoluant dans des décors de fin du monde (ou de début, au choix). D'autre part, le système de combat, sans être vraiment archaïque, n'en constitue pas moins un net retour en arrière pour le plaisir du joueur. En effet, tous les coups spéciaux s'effectuent en maintenant la pression sur un, deux voire trois boutons, le tout accompagné d'un mouvement particulier au paddle. Ce qui n'est pas toujours simple... Mais attention, outre ce problème, les Combos et les Fatalités sont de mise, et le l'aspect gore du jeu de la version arcade a été fidèlement retranscrit.



La téléportation est également permise pour certains personnages.

## COMBAT, COMBI, COMBO...

Le Combo devient monnaie courante dans la majorité des nouveaux jeux de baston. Dans Primal Rage vous pourrez, au maximum, enchaîner huit coups particuliers d'affilée. Les résultats dépendent bien évidemment des coups enchaînés, lesquels, en règle générale, vous permettront d'éradiquer les humains qui viendront se glisser entre vos pattes poilues. Quel plaisir!



Bas + bouton B.

Bas + boutons A et B ensemble.

Maintenez A et X + Avant 2 fois. Et voilà: 15% de la barre de vie en moins...

## AVIS

oui, mais... non!



SPY

24 méga auront été nécessaires à Probe, chargé de l'adaptation, pour offrir aux "segamaniak" un jeu gore et préhistorique. 24, c'est pas mal et, graphiquement, la MD supporte bien le choc. Mais on s'en fiche un peu si le jeu n'est pas franchement marquant. Car voilà le problème de Primal Rage. Il a beau être complet (Fatalités, Combos, nombreux coups spéciaux), il n'est pas agréable à jouer, et on ne s'amuse pas vraiment. Les manipulations sont contraignantes, le nombre de combattants peu élevé, et trouver ses coups spéciaux tout seul n'est pas donné à tous. On pourrait croire que le jeu à deux relève un peu la sauce, mais il n'en est rien. Si votre adversaire n'est pas au niveau, il ne prendra aucun plaisir - et vous non plus, d'ailleurs, car à gagner sans effort on triomphe sans gloire.



TIME WARNER INT./TIME WARNER INT.  
PRIX: D  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COMBAT

**PRESENTATION** 63%

Un écran-titre plus une démo sans grande envergure. Très moyenne.

**GRAPHISMES** 83%

Les sprites sont digitalisés à partir de combattants en pâte à modeler. Une réalisation de bonne facture.

**ANIMATION** 79%

Les personnages bougent bien, mais un mode Turbo n'aurait pas été de trop.

**MUSIQUE** 75%

Elle est souvent masquée par les bruitages, et ce n'est pas un mal.

**BRUITAGES** 72%

Rien de très surprenant. Classique, quoi...

**DUREE DE VIE** 74%

Finir le jeu est donné à tout le monde, et vous vous amusez, mais avec des joueurs de votre niveau...

**JOUABILITE** 79%

Les coups spéciaux sont originaux, mais peu pratiques pour le néophyte. Question d'habitude?

**INTERET** 76%

Le principe est le même qu'en arcade, mais sur console on a déjà vu beaucoup mieux dans le genre.

# LA NUIT TOMBE VITE... ALORS VOILÀ DE QUOI OCCUPER TES SOIRÉES !!!

## DRAGON BALL :

- (192 pages, noir et blanc, broché)
- Tome 1 - Sangoku \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 2 - Kamehameha \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 3 - L'initiation \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 4 - Le tournoi \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 5 - L'ultime combat \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 6 - L'empire du ruban rouge \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 7 - La menace \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 8 - Le duel \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 9 - Sangohan \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 10 - Le miraculé \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 11 - Le grand défi \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 12 - Les forces du mal \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 13 - L'Empire du chaos \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 14 - Le Démon \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 15 - Chi-chi \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 16 - L'Héritier \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 17 - Les Sayiens \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 18 - Maître Kaio \_\_\_\_\_x 38FF**

## RANMA 1/2 :

- (192 pages, noir et blanc, broché)
- Tome 1 - La source maléfique \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 2 - La rose noire \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 3 - L'épreuve de force \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 4 - La guerre froide \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 5 - Les félins \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 6 - L'ancêtre \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 7 - L'affront \_\_\_\_\_x 38FF

## SAILOR MOON :

- (192 pages, noir et blanc, broché)
- Tome 1 - Métamorphose \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 2 - L'Homme Masqué \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 3 - Les justicières de la lune \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 4 - Le Cristal d'Argent \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 5 - La Gardienne du Temps \_\_\_\_\_x 38FF

## DR SLUMP :

- (192 pages, noir et blanc, broché)
- Tome 1 \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 2 \_\_\_\_\_x 38FF
  - Tome 3 \_\_\_\_\_x 38FF

## GUNNM :

- (224 pages, noir et blanc, broché)
- Tome 1 \_\_\_\_\_x 42FF
  - Tome 2 \_\_\_\_\_x 42FF
  - Tome 3 \_\_\_\_\_x 42FF
  - Tome 4 \_\_\_\_\_x 42FF**

## CRYING FREEMAN :

- (240 pages, noir et blanc, broché)
- Tome 1 \_\_\_\_\_x 49FF
  - Tome 2 \_\_\_\_\_x 49FF

## STRIKER :

- (128 pages, noir et blanc, broché)
- Tome 1 \_\_\_\_\_x 49FF

## AKIRA :

- (176 pages, couleurs, cartonné)
- Tome 1 - L'autoroute \_\_\_\_\_x 98FF
  - Tome 2 - Cycle wars \_\_\_\_\_x 98FF
  - Tome 3 - Les chasseurs \_\_\_\_\_x 98FF
  - Tome 4 - Le réveil \_\_\_\_\_x 98FF
  - Tome 5 - Désespoir \_\_\_\_\_x 98FF
  - Tome 6 - Chaos \_\_\_\_\_x 98FF
  - Tome 7 - Révélations \_\_\_\_\_x 98FF
  - Tome 8 - Le déluge \_\_\_\_\_x 98FF
  - Tome 9 - Visions \_\_\_\_\_x 98FF
  - Tome 10 - Revanches \_\_\_\_\_x 98FF
  - Tome 11 - Chocs \_\_\_\_\_x 98FF
  - Tome 12 - Lumières \_\_\_\_\_x 98FF
  - Tome 13 - Feux \_\_\_\_\_x 98FF**

## NOMAD :

- (144 pages, couleurs, cartonné)
- Tome 1 - Mémoire vive \_\_\_\_\_x 98FF
  - Tome 2 - Gai-Jin \_\_\_\_\_x 98FF

## PORCO ROSSO :

- (144 pages, couleurs, broché)
- Tome 1 \_\_\_\_\_x 59FF
  - Tome 2 \_\_\_\_\_x 59FF
  - Tome 3 \_\_\_\_\_x 59FF**

## LA LÉGENDE DE PORCO ROSSO :

- (160 pages, couleurs, broché)
- Tome 1 \_\_\_\_\_x 178FF**

## APPLESEED :

- (192 pages, noir et blanc, cartonné)
- Livre 1 \_\_\_\_\_x 78FF
  - Livre 2 \_\_\_\_\_x 78FF
  - Livre 3 \_\_\_\_\_x 78FF
  - Livre 4 \_\_\_\_\_x 78FF

## ORION :

- (144 pages, noir et blanc, cartonné)
- Tome 1 \_\_\_\_\_x 78FF
  - Tome 2 \_\_\_\_\_x 78FF

## POWER RANGERS :

- (96 pages, couleurs, broché)
- Tome 1 \_\_\_\_\_x 38FF

## STREET FIGHTER :

- (64 pages, couleurs, cartonné)
- Tome 1 \_\_\_\_\_x 49FF
  - Tome 2 \_\_\_\_\_x 49FF
  - Tome 3 \_\_\_\_\_x 49FF
  - Tome 4 \_\_\_\_\_x 49FF

## KAMEHA MAGAZINE :

- (192 pages, noir et blanc)
- Numéro 1 \_\_\_\_\_x 39FF
  - Numéro 2 \_\_\_\_\_x 39FF (épuisé)
  - Numéro 3 \_\_\_\_\_x 39FF
  - Numéro 4 \_\_\_\_\_x 39FF
  - Numéro 5 \_\_\_\_\_x 39FF
  - Numéro 6 \_\_\_\_\_x 39FF
  - Numéro 7 \_\_\_\_\_x 39FF
  - Numéro 8 \_\_\_\_\_x 39FF
  - Numéro 9 \_\_\_\_\_x 39FF
  - Numéro 10 \_\_\_\_\_x 30FF
  - Numéro 11 \_\_\_\_\_x 30FF
  - Numéro 12 \_\_\_\_\_x 30FF
  - Numéro 13 \_\_\_\_\_x 30FF
  - Numéro 14 \_\_\_\_\_x 30FF**

## Frais de port

(France métropolitaine et CEE) :  
commande de moins de 100FF : 15FF  
entre 100 et 400FF : 20FF  
...au-delà, le port est offert !

Total de votre règlement : \_\_\_\_\_ FF

Joignez le règlement correspondant à votre commande par chèque bancaire ou postal à l'ordre de **EQUIVOX SIC** et renvoyez-le à l'adresse suivante :

## EQUIVOX

163 rue de sèvres  
75015 Paris  
Tél : 47 83 66 99

Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : ..... Localité : .....  
Pays : ..... Téléphone : ..... Date de Naissance : \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

Paiement par carte bancaire :  
N° carte .....  
Date d'expiration .....

Les numéros des Maîtres "MANGAS"

36 68 28 82

36 69 69 96

3615 KAMEHA

2,23-F TTC/mn



CONSOLES +  
RUBRIQUE COURRIER  
92514 BOULOGNE CEDEX  
ou écris ton courrier sur le  
3615 TCPLUS

Il fallait bien que ça arrive un jour! Depuis le temps que Trollie faisait ses besoins un peu partout dans les coins et recoins des couloirs de la rédaction, cela commençait à devenir invivable. C'est pourquoi nous avons déménagé. Terminé les joies parisiennes, vive la vie de banlieusard, direction Boulogne! Certes, nos nouveaux locaux ne sont pas ce qu'il y a de plus spacieux ni de plus fonctionnel, mais au moins Trollie dispose de son coin aménagé spécialement pour lui. Il pourra y faire ses besoins sans déranger quiconque. Au moins ça de gagné! Mais ces considérations sur la vie privée de Trollie ne doivent pas vous arrêter dans votre élan: continuez à m'envoyer vos dessins et votre courrier, mais à l'adresse suivante: "Bomboy Mon Amour", Consoles+, 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex.

Mais ce n'est pas cela qui me tracasse le plus. Vous le savez certainement tous, la Playstation est disponible officiellement en France depuis le 29 septembre dernier, au prix de 2 099 francs. La Saturn, quant à elle, est disponible dans sa version française depuis la fin du mois de juin pour la somme de 3 390 francs. Je tiens donc à vous mettre en garde sur un point: vu le prix de vente hyper compétitif de la Playstation, il est évident que les revendeurs ne vont pas gagner d'argent sur les ventes des consoles de Sony. Ainsi, si vous arrivez dans un magasin en disant au vendeur "Heu... voilà monsieur, j'hésite entre une Playstation et une Saturn", vous risquez de repartir avec

une Saturn sous le bras. Normal, le vendeur aura gagné plus d'argent en vous vendant une Saturn plutôt qu'une Playstation. Attention, cela ne signifie pas pour autant que moi, Bomboy, vous conseille d'acheter la Playstation plutôt que la Saturn. Il s'agit, au moment où vous entrez dans une boutique, d'être sûr de votre choix (Saturn ou Playstation) et de l'affirmer haut et fort au vendeur qui vous accueillera. Si vous hésitez encore, ne vous précipitez pas chez le premier revendeur sur votre route, mais tâchez de tester une dernière fois ces deux consoles, et replongez-vous dans le hors-série de cet été que nous leur avons consacré. Dans tous les cas, soyez fermes, les gars, sinon, y aura de l'arnaque dans l'air.

Cinquante millions de consommateurs, mais un seul Bomboy!

## LE CONCOURS "TA MÈRE"

Voilà enfin vos dessins qui arrivent! Je n'y croyais plus. Continuez à m'en envoyer, ils font rire toute la rédaction.



Alexandre Garcia a de nouveau commis une œuvre qui méritait d'être publiée dans la rubrique de Bomboy, mais cette-fois ci sur le thème de "Ta mère...". Il se fait donc pincer la joue (c'est pas toujours l'oreille), en attendant de recevoir le prochain numéro de Consoles+ dédié par tous les fondus qui y bossent!

N'oubliez pas que le gagnant du mois remporte un Consoles+ dédié par toute l'équipe! C'est pas génial, ça? Allez, huez à vos crayons.

## LE KUAIRE

Comme chaque mois maintenant, Bomboy répond à chacune de vos interrogations sur tout et n'importe quoi: l'Ultra-64 est-elle plus puissante que ma Game Boy? Quel temps fera-t-il demain? Est-ce que mon prof de géo sera absent la semaine prochaine? Est-ce que "Ta mère en slip dans l'Prisonic" va sortir sur Super Nintendo ou bien sur Megadrive? Toutes les réponses à toutes vos questions, c'est maintenant et tout de suite.



## CLAUDE SE PETIT SUISSIDE!

Claude, qui habite Lentigny en Suisse, se demande après avoir lu notre numéro hors série Spécial 32 bits de cet été, s'il doit acheter une Playstation ou bien une Saturn? Il veut aussi tout savoir sur la version Dragon Ball Z sur Saturn. Enfin, dans

VOS MEILLEURES  
COUVES



Laurent BITOUZET

C'est Laurent Bitouzet qui décroche le Bomboy d'Or du mois. On est content pour lui, et, pour la peine, il sera obligé de lire Consoles+ tous les mois. Punition pour un an.

un dernier souffle, il désire également connaître la date de sortie de la Playstation et de la Saturn en Suisse.



Salut Claude. Bien heureux de savoir que nos amis suisses lisent Consoles+ et ses hors-série. Les consoles Playstation et Saturn sont toutes deux de très bonnes consoles. Je ne peux décider pour toi laquelle tu dois choisir. Le plus simple serait que tu rentres dans un magasin et que tu compares ces deux consoles en regardant les jeux qui y tournent sûrement en démonstration. En les voyant, cela t'aidera certainement à choisir ta future console. Dragon Ball Z sur Playstation n'est pas une réussite. Douloureux mais véridique. Si les personnages sont nombreux et assez bien réalisés, il n'en est pas de même des décors. C'est une catastrophe totale! Est-il possible de voir une telle chose sur une console comme la Playstation? Hélas, oui! Heureusement pour les fondus de Dragon Ball Z et de Sega, la version Saturn est autrement plus réussie sur le plan des graphismes. Ouf! Sa sortie est prévue pour la fin de l'année. Quant à la date de sortie officielle de la Playstation et de la Saturn en Suisse, je pense qu'elle devrait être la même (ou à peu de chose près) qu'en France. Elle aurait donc dû sortir en Suisse à la fin du mois de septembre.

## ACH, KOMME CHAIME TORLOTER LES ZENFANTS



Philippe Torloting, fidèle abonné à Consoles+ depuis deux ans maintenant, aimerait savoir si Killer Instinct sur Super Nintendo est mieux que Mortal Kombat III sur cette même console? Et si Sim City est aussi intéressant que Theme Park, toujours sur SNIN?



Rares sont les jeux de rugby sur console de jeu vidéo, et sur Megadrive plus particulièrement. World Cup 95 n'est pas un si mauvais jeu de rugby que cela. C'est vrai, la maniabilité des joueurs n'est pas évidente mais, comme toute



Avec Killer Instinct, Nintendo signe son grand retour sur les jeux d'arcade. La version Super Nintendo de ce jeu est incontestablement une belle réussite.

Bien que je trouve que les graphismes des combattants sont un peu pixélisés (c'est-à-dire pas très fins), je dois reconnaître que l'on retrouve le même plaisir de jeu qu'en arcade. Tous les coups des personnages ainsi que leurs Combos et les Combo Breakers ont été conservés. Mortal Kombat III est lui aussi un très bon jeu de baston. Des personnages nouveaux font leur apparition ainsi que de nouvelles Fatalités (encore plus gore, et plus drôles). Tu trouveras d'ailleurs dans ce numéro de Consoles+ le test complet de Mortal Kombat III sur Super Nintendo et sur Megadrive. Theme Park est très proche de Sim City, à la différence que tu ne gères pas une ville, mais un parc d'attractions. Je le trouve un peu plus drôle que Sim City, mais aussi moins intéressant. Sim City est plus sérieux, et dispose de nombreuses options de jeu. Quant à savoir si je préfère être gérant d'un parc d'attractions ou maire d'une ville, la seconde proposition a ma préférence.

## CETTE FOIS, C'EST CUIT!



C. Cuit, un fou de Dragon Ball Z, est également un passionné de rugby. Il aimerait savoir si le jeu World Cup 95 sur Megadrive est ou non une bonne simulation de rugby?



Rares sont les jeux de rugby sur console de jeu vidéo, et sur Megadrive plus particulièrement. World Cup 95 n'est pas un si mauvais jeu de rugby que cela. C'est vrai, la maniabilité des joueurs n'est pas évidente mais, comme toute

CONSOLES +  
RUBRIQUE COURRIER  
92514 BOULOGNE CEDEX  
ou écris ton courrier sur le  
3615 TCPLUS

simulation sportive, il faut un certain temps d'adaptation. Une fois cette difficulté surmontée, on arrive à faire faire à son joueur pratiquement tout ce qu'un rugbyman sait faire sur un terrain. On pourra cependant déplorer certains clignotements de sprites. Par ailleurs, la réalisation des drops est assez incertaine. Si tu as une tirelire bien remplie, je pense que tu peux la casser pour ce jeu, mais si tu es un peu ric-rac sur les bords, garde donc ton argent (Noël n'est plus très loin) et achète-toi un jeu sur Playstation, puisque tu as la chance d'en posséder une!

HEU... JE M'APPELLE  
LAURENT. JE PARLE  
COURAMMENT HUIT  
LANGUES...



J'SUIS HYPER  
CONTENT!

ET J'AI ÉTÉ  
ENGAGÉ AU  
SERVICE COURRIER  
DE CONSOLES+  
POUR COLLER LES  
TIMBRES...

## AVEC LAURENT DESCLAIR, C'EST CLAIR!



Laurent souhaite savoir ce qu'il faut faire pour devenir testeur de jeux vidéo. Quelles sont les (nombreuses) qualités requises? Peut-on travailler à domicile?



Rah-y-en-a-maire DES-ZANONYMES



Alpha LINLAVONG



Jean MATHIEU











# SCORE GAMES

LA VIDEO IEL PASSION

ST GERMAIN en LAYE

☎ 30.61.47.47 et FAX 39.73.20.22

42, rue de Paris - 78100 ST GERMAIN EN LAYE  
 \* Mardi au samedi de 10h à 19h non stop  
 \* RER : St Germain en Laye \* à 200 m du RER

et achetez  
 vos JEUX et CONSOLES  
 d'occasion

**30 à 80%  
 moins cher**

QUE LES JEUX NEUFS

## SUPER NINTENDO

→ CONSOLE neuve

SUPER NINTENDO

+ 1 manette 599 F

→ CONSOLE occas

SUPER NINTENDO

+ 1 manette 399 F

Accessoires

MANETTE D'ORIGINE 99 F

MANETTE ASCII PAD 99 F

ADAPTEUR S JOUEURS 129 F

ADAPTEUR SECTEUR 149 F

ADAPTEUR RÔLE 149 F

CABLE PERMET 149 F

MANETTE INFRAROUGE 199 F

SUPER GAME BOY OCCAS 259 F

Jeux neufs

ADAM'S FAMILY VALUE 399 F

BOB W (LAP) 299 F

COON ULTIMATE CARNAGE 399 F

EARTH WORM JIM 2 TEL

FATAL FURY SPECIAL (LAP) 299 F

PIRA 96 TEL

ILLUSION OF TIME + GUIDE 449 F

ALADDIN 249 F

CASTLEVANIA 4 139 F

DONKEY KONG 279 F

EQUINOX 139 F

FEVER PITCHES SOCCER 314 F

HIMM CHAMPIONS TENNIS 199 F

JURASSIC PARK 139 F

LE ROI LION 299 F

INTERNAL SUPER STAR SOCCER 399 F

KAWASAKI SUPER BIKES TEL

KILLER INSTINCT 559 F

MADONN FOOTBALL 96 TEL

MARIO WORLD S ROUTE 139 F

MORTAL KOMBAT 3 499 F

MORTAL KOMBAT 3 499 F

MARIO ALL STARS 199 F

MAXIMUM CARNAGE 249 F

MICKY MANIA 149 F

MYSTIC QUEST 249 F

NBA LIVE 95 249 F

PARDIUS 139 F

PRINCE OF PERSIA 139 F

SCHTROUMPS 279 F

NBA LIVE 96 TEL

NFL QUARTERBACK CLUB 96 TEL

SECRET OF MANI + GUIDE 314 F

SPOOF MAN 3 MEN 139 F

SUPER METROID 279 F

SUPER STREET FIGHTER 379 F

TECHNO NBA BASKET 199 F

TERMINATOR 2 199 F

WOLFENSTEIN 3D 199 F

ZELDA 269 F

Jeux occasion

ALADDIN 249 F

DONKEY KONG + CD AUDIO 299 F

GREXEL 249 F

PRIMAL RAGE 249 F

STREET FIGHTER 2 249 F

WATERWORLD 249 F

Jeux occasion

GOLF 99 F

HOOK 139 F

MORTAL KOMBAT 249 F

OCTOBER ROUGE 249 F

TERMINATOR 2 99 F

ZELDA 169 F

Jeux occas. à partir de 39 F

Jeux occasion

ALADDIN 199 F

ALLEN 3 139 F

BATMAN RETURN 199 F

BULLS BLAZERS 139 F

EUROPEAN CLUB SOCCER 79 F

FIFA SOCCER 139 F

FLASHBACK 199 F

KID KAMELEON 79 F

LANDSTALKER 275 F

LE ROI LION 299 F

LE DONALD GLADIATOR 79 F

MOONWALKER 99 F

MORTAL KOMBAT 139 F

SOULEL 299 F

MADONN FOOTBALL 96 399 F

MARSUPLAMI 449 F

MORTAL KOMBAT 3 449 F

NBA LIVE 95 249 F

NBA LIVE 96 399 F

NHL HOCKEY 96 399 F

PGA TOUR GOLF 96 399 F

PHANTASY STAR IV 449 F

PRIMAL RAGE 399 F

SOLEL 149 F

SONIC II 449 F

SPIROU 399 F

WEARPAR LORD 199 F

Jeux occasion

ALADDIN 199 F

ALLEN 3 139 F

BATMAN RETURN 199 F

BULLS BLAZERS 139 F

EUROPEAN CLUB SOCCER 79 F

FIFA SOCCER 139 F

FLASHBACK 199 F

KID KAMELEON 79 F

LANDSTALKER 275 F

LE ROI LION 299 F

LE DONALD GLADIATOR 79 F

MOONWALKER 99 F

MORTAL KOMBAT 139 F

SOULEL 299 F

CHUCK ROCK 99 F

PREDATOR 2 79 F

STREET OF RAGE 139 F

SUPERMAN 79 F

TERMINATOR 2 79 F

WORLD CUP 94 99 F

Jeux occas. à partir de 39 F

Jeux occasion

BATMAN FOR EVER 399 F

COMIX ZONE 429 F

ETERNAL CHAMPION 149 F

FIFA 95 249 F

FIFA 96 399 F

HAUNTING 99 F

LIGHT CRUISER + LIVEZ 449 F

MADONN FOOTBALL 96 399 F

MARSUPLAMI 449 F

MORTAL KOMBAT 3 449 F

NBA LIVE 95 249 F

NBA LIVE 96 399 F

NHL HOCKEY 96 399 F

PGA TOUR GOLF 96 399 F

PHANTASY STAR IV 449 F

PRIMAL RAGE 399 F

SOLEL 149 F

SONIC II 449 F

SPIROU 399 F

WEARPAR LORD 199 F

Jeux occas. à partir de 39 F

Jeux occasion

BATMAN FOR EVER 399 F

EARTH WORM JIM 279 F

KAWASAKI 199 F

MICKY 279 F

POWER RANGER 2 299 F

PRIMAL RAGE 269 F

CHUCK ROCK 99 F

PREDATOR 2 79 F

STREET OF RAGE 139 F

SUPERMAN 79 F

TERMINATOR 2 79 F

WORLD CUP 94 99 F

Jeux occas. à partir de 39 F

Jeux occasion

BATMAN RETURN 99 F

DUNGEON MASTER II 199 F

EARTH WORM JIM 399 F

REBEL ASSAULT 149 F

YOMCAR ALLEY (VF) 449 F

BRUTAL 199 F

CHUCK ROCK 139 F

CCCO 149 F

GROUND ZERO 149 F

MICROCOSMOS 139 F

## MEGA DRIVE

→ CONSOLE neuve

MEGA DRIVE II

+ 1 manette 599 F

→ CONSOLE occas

MEGA DRIVE II

+ 1 manette + 3 jeu 649 F

→ CONSOLE occas

MEGA DRIVE II

+ 1 manette + 1 jeu 399 F

→ CONSOLE occas

MEGA DRIVE II

+ 1 manette + 1 jeu 369 F

Accessoires

ADAPTEUR SECTEUR MII 99 F

ACTION REPLAY PRO II 349 F

MANETTE + BOUTONS 99 F

Jeux neufs

BATMAN FOR EVER 399 F

COMIX ZONE 429 F

ETERNAL CHAMPION 149 F

FIFA 95 249 F

FIFA 96 399 F

HAUNTING 99 F

LIGHT CRUISER + LIVEZ 449 F

MADONN FOOTBALL 96 399 F

MARSUPLAMI 449 F

MORTAL KOMBAT 3 449 F

NBA LIVE 95 249 F

NBA LIVE 96 399 F

NHL HOCKEY 96 399 F

PGA TOUR GOLF 96 399 F

PHANTASY STAR IV 449 F

PRIMAL RAGE 399 F

SOLEL 149 F

SONIC II 449 F

SPIROU 399 F

WEARPAR LORD 199 F

Jeux occasion

ALADDIN 199 F

ALLEN 3 139 F

BATMAN RETURN 199 F

BULLS BLAZERS 139 F

EUROPEAN CLUB SOCCER 79 F

FIFA SOCCER 139 F

FLASHBACK 199 F

KID KAMELEON 79 F

LANDSTALKER 275 F

LE ROI LION 299 F

LE DONALD GLADIATOR 79 F

MOONWALKER 99 F

MORTAL KOMBAT 139 F

SOULEL 299 F

CHUCK ROCK 99 F

PREDATOR 2 79 F

STREET OF RAGE 139 F

SUPERMAN 79 F

TERMINATOR 2 79 F

WORLD CUP 94 99 F

Jeux occas. à partir de 39 F

Jeux occasion

BATMAN FOR EVER 399 F

EARTH WORM JIM 279 F

KAWASAKI 199 F

MICKY 279 F

POWER RANGER 2 299 F

PRIMAL RAGE 269 F

CHUCK ROCK 99 F

PREDATOR 2 79 F

## SATURN

→ CONSOLE neuve

SATURN VF

+ Daytona

+ 1 PAD 2590 F

→ CONSOLE occas

SATURN VF

+ 1 PAD 2190 F

Accessoires

MANETTE SUP 199 F

CABLE DE LIASON 169 F

SOURIS 199 F

MEMORY CARD 169 F

FIGHTER STICK 399 F

Jeux neufs

ACTIA SOCCER TEL

CLOCKWORK KNIGHT 2347 F

DAYTONA 449 F

FIFA 96 TEL

POULICANE 249 F

MORTAL KOMBAT 2 369 F

MYST 399 F

RAYMAN 249 F

ROBOTICA 399 F

SHIN







**Mais c'est déjà Noël ou quoi? Ça y est, on me relooke un peu et les meilleurs jeux ont droit à plus de place: trois pages ce mois-ci pour ma sélection, le bonheur! Ma Game Boy et moi ne nous quittons plus et j'ai offert ma tequila au Panda pour rester capable de tester tout ça... La pauvre bête est dans un état!**

**UN INDIEN DANS LA VILLE**

**GAME BOY  
TITUS/TF1**

Fidèle à l'esprit du film, ce jeu met en scène le jeune Mimi-Siku, élevé au cœur de l'Amazonie. Dix niveaux l'emmèneront de la jungle à Paris avec, au programme, l'escalade de

**80%** la tour Eiffel et une balade en pirogue sur la Seine... Une sarbacane et une araignée sont les armes de notre jeune Indien, qui récolte divers bonus au cours de son voyage. Les graphismes sont simples mais soignés et on apprécie le travail de coloration intelligent qui a été fait pour la Super Game Boy. Cela dit, ce jeu s'adresse exclusivement aux plus jeunes des joueurs du fait de sa grande facilité.



**STREET FIGHTER 2**

**GAME BOY  
CAPCOM**

Les affreux de la bande sont presque au complet - Dhal-sim ayant fait

**88%** les frais de deux jambes trop bien pendues et Vega d'une vélocité ingérable pour le support. Toutefois, les neuf combattants présents ont de quoi faire en matière de coups: boules de feu pour Chun Li, hélico et Dragon Punch pour Ryu et Ken... mais on oublie malheureusement le "Hayuken!", puisque les voix digitalisées et les bruitages sont inexistantes. Seuls les enchaînements ont perdu de leur tonus à cause d'une animation saccadée - version Super Game Boy - et l'on peut déplorer un léger temps de réaction. La fidélité de l'adaptation est tout de même appréciable (avec, notamment, la présence d'un mode 2 joueurs) mais, après tout, il aura fallu attendre deux ans avant que Capcom ne daigne la sortir... On nous devait bien ça...



**THEME PARK**

**SATURN  
BULLFROG**

Gérez encore et toujours votre parc d'attractions de A à Z pour cette simulation stratégique au parfum de Sim City.

**91%** Installation des manèges, prix des glaces, salaires, tracé des chemins... Le jeu est très bien réalisé et semblable aux versions 16 bits. Les graphismes, bruitages et animation bénéficient bien sûr de la qualité Saturn. A noter le plus de cette version 32 bits, à savoir les séquences d'animation qui permettent au joueur de faire un tour sur ses propres manèges! On peut être stratège, homme d'affaires avisé et néanmoins garder son âme d'enfant...



**BUG**

**SATURN  
SEGA**

Un jeu de plates-formes sans précédent - testé en import dans le n° 46 - , entièrement réalisé en 3D temps réel. Une

**94%** représentation graphique hallucinante, des zooms de-ci de-là, des niveaux labyrintiques, des sprites délirants et une grande difficulté composent ce petit bijou du genre. La prise en main est loin d'être facile, il faut s'habituer à la perspective, mais l'intérêt est à la hauteur des efforts que vous devez déployer pour traverser six mondes, dix-huit niveaux et affronter six boss. Passages secrets et chemins multiples corsent ce challenge.

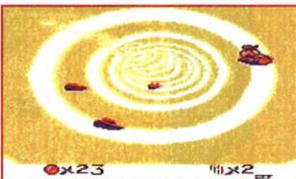


**EARTHWORM JIM**

**GAME BOY PLAYMATES**

Parallèlement à la sortie du second épisode sur Mega-drive, Earthworm Jim premier du nom balade sa bedaine en des cieus moins colorés et néanmoins

92% adaptables à son univers délirant. Graphiquement, les fans reconnaissent bien les niveaux, même s'ils apparaissent parfois confus sur Game Boy - ils ressortent plus nettement avec la Super Game Boy -, et la difficulté est toujours aussi élevée... Le personnage n'a rien perdu de sa souplesse d'animation ni de sa rapidité de mouvement, impressionnante pour la 8 bits. Il s'accroche à n'importe quoi, court avec une aisance remarquable et bénéficie de toute la panoplie d'actions qui était la sienne dans la version originale (revolver, fouet, hélicoptère). Avec cette version GB, Earthworm Jim fait à nouveau parler de lui, et en bien, puisque, même si les niveaux sont plus courts et simplifiés, cette adaptation est fidèle et... difficile.



**STAR TREK GENERATIONS - BEYOND THE NEXUS**

**GAME BOY GAMETEK**

Décidément, ce petit jeu a un je-ne-sais-quoi d'accrocheur! Pourtant, le

80% premier niveau peut en rebuter plus d'un, vu qu'on passe au moins une demi-heure à repérer et à shooter deux malheureux vaisseaux dans l'espace... Mais le jeu de réflexion à la Master Mind du deuxième niveau est facile et sympa et le troisième niveau propose encore un nouveau truc. Seul problème: vous n'avez qu'une vie en tout et pour tout jusqu'au premier mot de passe... Sans être transcendant, Star Trek, avec ses niveaux de styles variés et ses rares mais bienvenus mots de passe, peut s'avérer plaisant.



**PITFALL**

**JAGUAR ATARI**

Pitfall fait le tour des consoles et la Jaguar a aujourd'hui droit à son tour d'honneur avec une animation particulièrement fluide et une très bonne jouabilité. Les bruitages de ce jeu de plates-formes sont bien rendus et mettent en valeur les actions variées de Pitfall, qui fait du saut à

90% l'élastique, envoie différents projectiles, effectue des pirouettes sur les murs... Les graphismes ne sont pas en reste, avec une multitude de détails soignés. De petits jeux de mémoire agrémentent plaisamment les niveaux et la recherche des passages secrets allonge un peu la durée de vie de cette cartouche dont le point faible est la facilité.



**EPR0M**

7 Rue Gay Lussac, 75005 Paris

**46 34 24 16**

DE PROVINCE FAIRE LE 16 (1)

**SONY PLAYSTATION**

- + Une manette
- + Périitel composite
- + Alimentation 220 V
- + Un an de garantie
- + Un CD offert

**2099 Frs**



**RAYMAN**

SEGA SATURN  
ATARI JAGUAR  
SONY PLAYSTATION

**PLAYSTATION**

- RAYMAN-399 Frs
- WIPE OUT-369 Frs
- DARKSEED - Tel
- AIR COMBAT- 349 Frs
- IN THE HUNT - 499 Frs
- WIZARDRY VII - Tel
- MORTAL KOMBAT 3 - 399 Frs
- GOKUJJI FAMILY II - 499 Frs
- STRIKER WORLD CUP - Tel
- DETSRUCTION DERBY - 369 Frs
- NAMCO MUSEUM VOL 1 - 499 Frs
- STREET FIGHTER MOVIE - Tel
- HYPER FORMATION SOCCER - 499 Frs
- A4 GLOBAL EVOLUTION (VF) - 499 Frs

**SATURN**

- 449 Frs - MAGIC KNIGHT RAY EARTH
- Tel - STREET FIGHTER MOVIE
- 449 Frs - GOLDEN AXE THE DUEL
- Tel - VIRTUA OPEN TENNIS
- Tel - SUPER HANG ON 95
- 449 Frs - LAYER'S SECTION
- Tel - KING OF BOXING
- Tel - DRAGONBALL Z
- Tel - FORMULA ONE
- 399 Frs - SIM CITY 2000
- Tel - PUYO PUYO 2
- Tel - VIRTUA COP
- 449 Frs - WINGS ARM
- 399 Frs - RAYMAN
- Tel - X MEN



WHOLESALE - REVENDEUR - TEL :43 26 56 75 - FAX: 46 34 09 00

*Jaguar*



RAYMAN  
HIGHLANDER  
PITFALL

ATTACK OF PENGUINS  
POWER DRIVE RALLY  
FLASHBACK  
FIGHT FOR LIFE

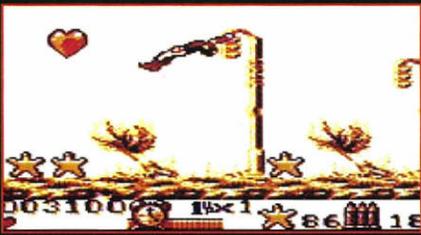
Nom :	Prenom :	PRODUIT	PRIX
Adresse :			
Code postal :		Ville :	
* Collissimo (Chèque ci-joint)		+ 38 Frs	
* Contre Remboursement		+ 73 Frs	
(Console : 110 Frs, + 10 Frs par article en plus) TOTAL			

## WATERWORLD

**GAME BOY OCEAN**

La version peut-être la plus réussie du tiercé (SNIN, MD et GB), même si ça peut paraître surprenant! N'espérez aucun mot de passe pour ce jeu difficile qui propose trois phases d'action différentes. Le premier niveau, divisé en six sous-niveaux, se déroule sous l'eau. Le

**83%** Marinier plonge en apnée et récupère des étoiles et des munitions pour abattre les poissons. Après la récolte des bonus en un temps limité, il faut trouver la sortie de ces mini-labyrinthes marins. Le niveau 2 se passe à bord du trimaran et propose trois parcours où il faut éviter des mines flottantes et attraper des bonus. Vous vous retrouverez dans le niveau 3 avec un flingue à la main, dans des sous-niveaux d'action/plates-formes qui montrent la qualité de l'animation du Marinier. Un jeu répétitif mais assez accrocheur par ses graphismes et sa jouabilité - seule la musique est insupportable, mais d'assez bons bruitages sauvent la mise. Inspirez profondément avant de plonger...



## LE RETOUR DU JEDI

**GAME BOY LUCAS ARTS**

Luke, Leia et Chewie se partagent la vedette pour accomplir les missions de cette version GB fidèle à l'esprit du jeu SNIN. Trois personnages et donc trois façons différentes de combattre vous permettent de traverser les lieux infestés d'ennemis qui composent ce jeu. Il s'agit sans conteste d'un jeu de plates-formes, car les héros ne cessent de pratiquer leur double saut pour progresser. La maniabilité est un peu hasardeuse - un temps d'adaptation sera nécessaire pour être précis -, mais la durée de vie est au rendez-vous ainsi qu'un appréciable système de mots de passe.

**82%**



## RIDDICK BOWE BOXING

**GAME BOY GAMETEK**

Riddick Bowe, ancien champion du monde poids lourd, tente d'exploser tous ses adversaires dans ce jeu de boxe, une discipline rare sur GB. Seul ou en mode 2 joueurs - en reliant deux GB -, plusieurs options sont proposées, de l'entraînement au Tournoi en passant par le

**79%** mode Carrière qui permet de créer son adversaire de toutes pièces ainsi que son propre programme d'entraînement. Pas moins de vingt-cinq boxeurs de niveaux variés pourront être sélectionnés: leur gamme de coups est assez étendue, mais gagner demande beaucoup d'efforts et l'animation est un peu lente.



## PINBALL MANIA

**GAME BOY GAMETEK**

Ça scrolle bien dans huit directions pour suivre le trajet de la balle de flipper! Pas de doute, l'animation est fluide mais la vitesse de déplacement de la balle ne décoiffe pas et cette lenteur gâche un peu le plaisir de ces quatre sympathiques tables de flipper nommés Tarantula, Jailbreak, Kick Off et Jackpot. Après Pinball Dreams et Pinball Fantaisies, la même équipe continue sur sa lancée avec un mouvement

de balle réaliste et des bonus différents pour chaque flipper. Les graphismes quant à eux sont plutôt dépouillés. Au final, un petit flipper correct, mais d'intérêt limité.



## SHINOBI X

**SATURN SEGA**

Du bon vieux Shinobi dans le principe, avec la traversée de neuf niveaux qui rappellent des souvenirs tels que le port, le temple, la caverne... Les graphismes sont réussis avec des décors et sprites digitalisés, les

séquences filmées sont gnangnan mais marrantes (est-ce voulu?) et ça blaste à tout va à grands coups de shurikens et katana. Les ennemis et boss sont toujours aussi coriaces, mais quelques sorts magiques aident parfois à se sortir des situations les plus délicates. Une bonne maniabilité et une difficulté parfaitement dosée font de cet épisode un des meilleurs de la série.



Quand un enfant ne va pas à l'école, c'est tout un peuple qui ne grandit pas...

# Parrainer un enfant du-bout-du-monde

*En Afrique, en Inde, des milliers d'enfants ne savent ni lire, ni écrire, ni compter.*

*Des milliers d'enfants n'ont tout simplement pas d'avenir devant eux.*

*Depuis 13 ans, Aide et Action refuse cette fatalité et favorise par des actions concrètes, la scolarisation des enfants du-bout-du-monde.*



**P**arrainer un enfant avec Aide et Action, c'est l'emmener sur le chemin de l'école. Le parrain connaît l'enfant qu'il prend en charge, il le suit le temps de sa scolarité primaire, il lui donne une chance d'avenir dans son village, dans son pays.

Le parrainage repose sur un principe simple : le parrain s'engage à verser 100 F par mois. Il reçoit alors le dossier personnel de l'enfant ainsi que sa photo. La situation familiale et l'environnement de cet enfant lui sont brièvement retracés. Ensuite, trois fois par an, l'enfant envoie une lettre à son

parrain : des dessins, puis au fil de ses progrès de petits mots sur sa vie, son travail... Les appréciations de son instituteur permettent de suivre sa scolarité. Et bien sûr, s'il le souhaite, le parrain peut répondre à son filleul. De lettre en lettre, un lien s'établit entre le parrain et l'enfant.

De son côté, Aide et Action informe régulièrement le parrain sur ce qui est réalisé à l'école : construction d'une salle de classe, organisation de la coopérative scolaire, formation des enseignants. Par ailleurs, des actions sont entreprises dans le village du filleul. Elles profiteront à toute la commu-

nauté : installation de pompes à eau, alphabétisation des parents, formation aux techniques agricoles.

**Vous désirez, vous aussi, offrir à un enfant du-bout-du-monde de vraies chances d'avenir, le suivre pas à pas le temps de sa scolarité primaire ? Rejoignez les 49000 parrains d'Aide et Action et remplissez le coupon ci-dessous. Très prochainement, vous recevrez le dossier et la photo de votre filleul.**

Jean-Claude Buchet  
Directeur

#### AIDE ET ACTION A REÇU LE PRIX CRISTAL

Transparence des comptes, rigueur dans la gestion, respect des engagements pris à l'égard des parrains comme des filleuls sont les lignes de conduite qui depuis 13 ans guident le travail d'Aide et Action, première association de parrainage en France. En 1990, Aide et Action a reçu le prix Cristal de la transparence de l'information financière, décerné par la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes.

*Aide et Action est une association humanitaire, apolitique et non confessionnelle. Vos dons sont déductibles de vos revenus imposables dans les limites prévues par la loi. Un reçu fiscal vous sera adressé chaque année.*

**Aide et Action**  
L'ECOLE, UN CADEAU POUR LA VIE

**DES CENTAINES D'ENFANTS ATTENDENT ENCORE LE PARRAIN OU LA MARRAINE QUI LES AIDERA A PRENDRE LE CHEMIN DE L'ECOLE. MERCI DE COMPLETER LE BON CI-DESSOUS ET DE LE RENVoyer A :**  
AIDE ET ACTION - 67, boulevard Soult - 75592 PARIS Cedex 12 - Tél. (1) 40 19 04 14

#### A RENVoyer

**OUI**, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Merci de m'adresser le dossier comportant la photo de mon filleul. J'ai bien noté que 20 F sur le premier chèque seront destinés à l'abonnement à votre bulletin trimestriel.

- Envoyez-moi la documentation complète sur Aide et Action.  
 Je ne peux pas parrainer un enfant maintenant, mais je vous envoie un don de :

150 F  300 F  500 F  Autre.....F

Mme  Mlle  M. \_\_\_\_\_  
(en majuscules S.V.P.)

Prénom \_\_\_\_\_

N° \_\_\_\_\_ Rue \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_ Tél. \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_

Profession (facultatif) \_\_\_\_\_

C+48

**Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 67, boulevard Soult - 75592 PARIS Cedex 12**

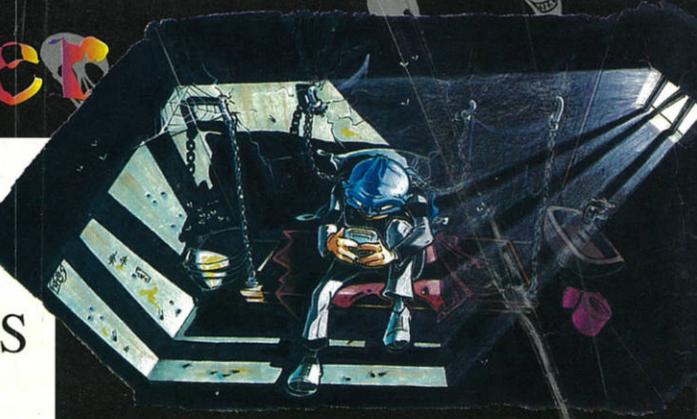
# Ze Killer

## Gazette

### ZE KILLER SOUS LES VERROUS

Un pénible épreuve infligée au courageux pourfendeur de jeux médiocres

C'est hier à 22 h 30 que les policiers ont investi les locaux de Consoles+, magazine d'audience internationale.



Un des rares témoins survivants, qui a voulu garder l'anonymat, a affirmé avoir clairement entendu un policier crier "Finis-le, finis-le!", alors que Ze Killer, après une résistance acharnée (au total, ce sont 8 089 jours d'arrêt, pour divers traumatismes, qui ont été prescrits par la médecine du travail aux forces de l'ordre), était à terre.



P-DG d'Emap France, éditeur de Consoles+, "Que les forces de l'ordre aient tué le correcteur, monsieur Bouteau, je trouve déjà cela assez grave, encore que les ventes du magazine ne devraient guère en être affectées, mais que des policiers en soient venus à lacérer une superbe reproduction de La Joconde, à laquelle le personnel tenait beaucoup, je dis qu'il y a là une atteinte inexcusable à la liberté de la presse."

Selon le commissaire Cousin, qui a commandé l'assaut, "Ce magazine est une couverture pour des terroristes patentés. Sur le seul Killer, on a trouvé deux bonbonnes de gaz, 19 kg de boulons, 3 clous et 7 CD-Rom, contenant probablement un manuel explicatif concernant la mise en œuvre d'explosifs."

Ze: "Pour une fois que j'oublie ma tronçonneuse pour aller au boulot, j'ai l'air con. Bon, OK, je me rends, mais laissez-moi au moins une Game Boy ou je fais un massacre."

A l'ain Hugues-Lacour, rédacteur en chef de Consoles+, visiblement choqué, a déclaré: "C'est Mozart qu'on assassine!"

Un témoignage de Bomboy, journaliste et président de l'association "Laissez les nains se faire lancer": "Les flics ont disjoncté. A peine arrivés, ils ont violé femmes et enfants. Heureusement qu'il n'y avait pas d'enfants." Un témoignage qui, si les faits devaient être avérés, met gravement en cause la moralité des forces de l'ordre.

Une échauffourée sanglante a suivi l'arrivée des forces de l'ordre. Lorsque l'équipe du magazine s'est interposée pour défendre leur collègue, elle s'est trouvée inopinément secourue par une cohorte de femelles lubriques qui ont cru leur idole attaquée (Spy Club, adresse électronique: rhomsy@imaginet.fr). La police a ouvert le feu sans sommation



### PRIMAL RAGE (SNIN) TIME WARNER INTERACTIVE

La rage, c'est le cas de le dire... Le filon Jurassik étant inépuisable, ce jeu de baston oppose des gros pâtés de pixels (des dinosaures, quoi). Pas bezef, d'ailleurs: sept combattants seulement. Jusque-là, rien de grave... Que le "scénario" soit historiquement incohérent (les humains côtoient les dinosaures), on s'en moque, d'autant que c'est cruellement drôle: les hommes prennent les grosses bêtes pour des dieux et, de temps en temps, se font écrabouiller dans la joie et la bonne humeur... Que le jeu soit moche, encore plus moche que sur Megadrive, avec bandes noires sur les côtés de l'écran et une image tout aplatie, c'est déjà plus gênant. Mais il y a pire: pour exécuter un coup spécial, il faut appuyer sur deux boutons, garder ses petits doigts potelés dessus et faire une manip avec la manette. Je vous laisse imaginer ce que ça donne pour les Fatalités!



### PRIME GOAL EX (PLAYSTATION) NAMCO

Jouer à Prime Goal EX sur Playstation, c'est un peu comme se siffler de la bière tiède dans une coupe à champagne. Et il a fallu que ce soit Namco, éditeur de choc préféré de la marque censée vous faire rêver, qui l'a fait! Après nous avoir servi le doux nectar des placages de texture et de l'animation de polygones en temps réel dans Tekken, voilà qu'ils veulent nous faire avaler cette pisse d'âne: un jeu de foot à l'ancienne, avec retour en force des bons vieux sprites. Résultat des courses: une pixélisation atroce des joueurs sur les angles rapprochés. Cadeau-bonus: les footeux pédalent dans la semoule, se traînant lamentablement sur la pelouse. Prévoyez 549 francs.

## CONSOLES +

EMAP France, 150, rue Gallieni - 92514 Boulogne Cedex  
Tél. : (16-1) 41 86 16 00

Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

## RÉDACTION

Rédacteur en chef  
Alain Hughes-Lacour (A.H.L.)

Secrétaire  
Juliette van Paaschen (16.72)

## Rédacteurs

Richard Horns (Spp)  
Nicolas Gavet (Nico)  
Marc Menier (Mar)

## Secrétaire de rédaction

Pascal Chouffot assisté de Jean-Loup Bouteau

## Maquette

Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon

## Ont collaboré à ce numéro

François Hemellin (Banana San), Correspondant permanent au Japon, Loïc Berthelot, Véronique Boissarie, Bombôy, François Garnier, Maxime Roure (Switch), Philippe Tillète dit Fili, Tomkat, Gia-Dinh To, Ze Küller.

## ADMINISTRATION-GESTION

EMAP France, 150, rue Gallieni - 92514 Boulogne Cedex  
Tél. : (1) 41 86 16 00

## Chefs de publicité

Stéphanie Bonnard (1631)  
Karine Le Brozec (1632)  
Fax : 41 86 17 67.

## O.P. MEDIA/Jacqueline Chaillot

Service Opérations Spéciales  
Tél. : 46 62 24 20.

## Ventes (réservé aux dépositaires de presse)

Synergie Presse. Alain Stefanescu, directeur général.  
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 05 01 46 23 (réservé aux marchands de journaux)

## Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.  
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).  
Étranger : 1 an (11 numéros) : 370 F (train/bateau)  
(tarifs avion : nous consulter).  
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 335 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.  
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 vlets)  
BP 53 77932 Perthes Cedex.

## Marketing

Responsable : Marlène Reux  
Fax : 46 62 25 81/41 86 16 45

## Responsable informatique éditoriale

Jérôme Marchandau 46 62 20 53

## Responsable informatique éditoriale (adjoint)

Jean-Luc Largeau 46 62 23 94

## Fabrication

Isabel Dalanoy 41 86 16 10

## Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par  
EM-Images SA au capital de 4 000 000 F.  
Siège social : 9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

## P-DG et Directeur de la publication :

Christopher Llewellyn

## Directeur délégué

Gortune Aprikian

## Éditeur :

Vincent Cousin

## Directeur Administratif et Financier

Jean-Marie Simon

## Contrôleur de gestion

Margareth Figueiredo

Numéro de commission paritaire : 73201

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.  
Tirage de ce numéro : 123 000 exemplaires.

## P-DG et Directeur de la publication : Christopher Llewellyn

Dépot légal : 2<sup>e</sup> trimestre 1995

Composition, montage : Euronumerica.

E.P.S., P.C.S., Imp. Cino del Duca. Coverture : E.P.S.  
ecomme 77000 - Imaye 53000  
ansport Presse

est un supplément gratuit à Consoles + 48, de 32 pages, broché au  
éte vendu séparément, et un bandeau en surcouverture, piqué.

# Pour lire ou passer tes petites annonces Tape 3615 TCPLUS

## VENTES

### SEGA

Vds MS2 + 4 jx + 2 man. 400 F ou jx 150 F pce.  
Cyril GODARD, 20, rue de l'Aubisque, 54280  
Seichamps. Tél. : 63.20.31.38.

Vds SMS + 10 jx, px : 200 F + MD 9 jx, 4 man, px :  
990 F + 32 x + 2 jx, px : 850 F. Jean-Philippe  
TILLET, 4, rue de la Pompe, 33320 Bordeaux.  
Tél. : 96.95.88.93.

Vds MD + 18 jx, px : 1 500 F ou stp. Simon  
CLONIC, 44, rue Emile-Lepue, 75011 Paris.  
Tél. : (16-1) 43.73.47.72.

Vds à 700 F 4 jx MD (SFS2, etc.), val., px : 1 750 F  
dbl. Julien LAGRILD, 5, rue du 19 Mars 1962,  
93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1)  
43.08.95.70.

Vds jx MD Robocop X Terminator, maximum car-  
nage etc. px : 200 F. Cyril MARTINEZ, 18, chemin  
de Berrière Les Tarniers. Tél. : 76.41.31.25.

Vds MG D2 + 3 jx, px : 1 500 F + 2 MD de 70 F à  
150 F ou 800 F le 1. David BERNARD, 6, chemin  
de Sartrana, 31450 Montgiscard.  
Tél. : 61.81.12.52.

Vds ou éch. MDI, Mega CD, 32 X + 3 jx, 32 X, 3 jx  
MD 6 jx, MCD, px : 3 500 F contre Saturne.  
François MINOZ, Dual Serré de Gaysoude, Route de  
Bras, 83143 Le Val. Tél. : 94.86.38.97.

Vds multi-méga + 2 man. + 7 jx (Sonic, CD, Ecco  
CD...), px : 3 000 F. Rémy YIN, 14, rue André-  
Dérain, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1)  
30.57.06.50.

Vds jx MD et S. NIN, the px int. David PIERRE, 10,  
rue Gabriel-Fauré, 95300 Pontigny.  
Tél. : 97.25.59.10.

Vds MD + 2 mon. + 6 jx + Codes, px : 1 500 F à  
déb. Laurent GALLARD, 5, rue de Lestang, 31100  
Toulouse. Tél. : 61.40.60.78.

Vds MD + 6 jx : DBZ, Shaq-Fu : Cool-spot... px :  
1 400 F. Florent MENA, 34, rue des Campanules,  
65690 Barbazan-Debat. Tél. : 62.33.88.59.

Vds MD + joye infra + sonic + 3 Aladin, px :  
490 F. Vds 18 jx MD. Julien LACHAUD, 13, bis rue  
des Coutures, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1)  
34.17.19.75.

Vds MD + 20 jx + 5 man., px : 2 500 F et S.NIN +  
2 man + 7 jx, px : 1 300 F. Christophe PETRY-  
KOWSKI, 97, rue Lafayette, 59141 Iwuy. Tél. :  
27.73.94.88.

Vds MD 3 man + 14 jx (Dune 2, MM2, Leg Thor...),  
px : 2 000 F. Jérôme PARENTIER, La Grimo-  
dière, 69440 Saint-Maurice-sur-Argoire. Tél. :  
78.81.26.21.

Vds 32 X Wt et Doom, px : 1 400 F. Sébastien  
MERRET, 17, route de Kerenoc, 22560 Pleumeur  
Bodu. Tél. : 96.15.33.08.

Vds MD + 16 jx (F. One, Sampras, Et Champ), px :  
2 600 F. Vds GG. Guilhem BASLE, 2, avenue du  
Lac, 04650 Pierrevet. Tél. : 92.72.23.47.

Vds MD, px : 350 F + 2 jx + jx MD. Vds MCD + 2  
jx. Jean CHAUFFRIAT, Les Places les Olmes,  
69490 Pontcharra-sur-Turdine. Tél. : 74.05.74.02.

Vds jx MD : Sonic, DBZ, Flash Back : 250 F. Bob  
Legende de Thor, px : 100 F à 250 F. Jeffrey  
DEBLONDE, 8, rue de Mulhouse, 59000 Lille.  
Tél. : 20.52.39.66.

Vds MD il + 3 pads + 6 jx, the + 10 mags, jx  
vidéos val. : px : 1 450 F à déb. Sylvain WEMEL, 32  
ter, rue Franklin, 59116 Leers. Tél. : 20.93.42.64.

Vds MD + 2 pads + adapt. jap. + 8 jeux. Vincent  
PAADRE, 3, rue Eugène Delacroix, 45100 Or-  
léans-La Source. Tél. : 38.63.74.96.

Vds MD 3 man, + 14 jx (Sonic 1, 2, 3), px : 2 000 F  
ou jx stp. (50 à 200 F). Laurie COUDYSER, 6, rue  
de la Briquetterie, 59223 Roncq.  
Tél. : 20.37.67.05.

Vds MD + 3 man. + Sonic 1, 2, 3 + Populous 2 +  
F1 + Landstalker, px : 1 200 F. Jérôme MALLET,  
30, avenue de la Gare, 15200 Mauriac.  
Tél. : 71.68.10.31.

Vds MD2 + 32 x ss gar. + 6 jx, px : 2 200 F.  
François FELIX, 8, rue Lafontaine, 49000 Angers.  
Tél. : 41.87.18.89.

Vds MD + 15 jx (Flash Back), px : 1 900 F. Romain  
PAZAT, 3, place du Poitou, 95740 Flomain.  
Tél. : (16-1) 30.40.78.34.

Vds MD + 18 jx + 2 man. 6 boutons, px : 2 500 F.  
Nicolas DUPLESSIS, 120, boulevard Vincent-Auriol,  
75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.24.62.

Vds jx NBAJAM II : 200 F. Protobactor : 200 F.  
Turnican : 150 F. Sébastien LEGUILLETTE, 5, rue  
des Lilas, 67600 Lixing-les-Saint-Avold.  
Tél. : 87.90.09.54.

Vds MD + 5 jx + menace + 6 jx + 2 man. (16  
boutons), px : 1 500 F. Mickaël TORRES, Lot la  
Station, 30820 Cavezac. Tél. : 66.81.45.78.

Vds MD + 3 man. (2 turbo, et 16 bouff) + VR DBZ  
etc. px : 2 000 F. Raynaud GARNIER, 15, route de  
la Cour, 45760 Marigny. Tél. : 38.94.82.49.

Vds, éch. jx MD : Thème Park, Fila 95, V.R., rock'n  
racing. Philip SAUGHNIK, 17, ch. du Cilet du  
Mauvais, 96600 Cagnes-sur-Mer.  
Tél. : 93.22.52.78.

Vds MD + 3 man. + 12 jx : px : 1 800 F ou éch. chre  
neo-geo CD + 2 man. Nicolas COUVRIEU, 14, rue  
Carnot, 37190 Azay-le-Rideau. Tél. : 47.45.41.37  
(ap. 19 h).

Vds ou éch. 17 jx MD, cherche Thor et Protobactor.  
Thomas BONNE, 1, impasse des Couverts, 85160  
Saint-Jean-de-Monts. Tél. : 51.58.44.11.

Vds MD + 2 Pads + MK2 px : 400 F et jx GG (MK2,  
FFS, Sonic 4), Cédric FRIHAUT, 72, rue de Mau-  
beuge, 59330 Hautmont. Tél. : 27.66.15.23.

Vds MD + 12 jx + MCD + 2 jx + 2 man. Infra fait  
offres. Francis DESRUMEUX, 5, bis, rue Floréal,  
94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1)  
48.81.84.09.

Vds, jx MD : PSG, NBA, Fila 95, Dragon, Pete  
Sampras, etc. px : 250 F. Thierry MOISELIN.  
Tél. : 25.80.42.87.

Vds MD + 8 jx + 4 pads, px : 2 500 F. Philippe  
SANDRAGNE, Domaine Saint-René, 11290 Mon-  
tréal. Tél. : 68.76.28.07.

Vds MD + 12 jx (Virtual Racing, Flashback etc...),  
px : 1 400 F. Mehedi HADJILA, 121, rue Cassini,  
77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 60.60.25.70.

Vds MD, 2 man., 7 jx : Sonic 4, TMHT, Winter  
Olympics. Alexis WIERCQO, 202, rue des  
Champs, 67230 Kogenheim. Tél. : 88.74.59.73.

Vds 32 X + Virtual Racing + Metal Head + jx MD.  
Lionel BELLANGER, Le Clos Loret, 61000 Saint-  
Germain-du-Corbais. Tél. : 33.82.61.52.

## VENTES

## NINTENDO

Vds S. NIN 50/60 Hz + 4 pad + 12 jx +  
Quintuplex, px : 1 750 F. Philippe MEURET, 52,  
rue de Plazat, 68260 Kingersheim.  
Tél. : 89.50.03.20.

Vds SN + 2 man., px : 500 F. jx : F1P2, SMK, DKC,  
SC, 120 F à 200 F. Jérôme BONCE, 2, rue de la  
Prairie, 17170 Saint-Jean-de-Liversay.  
Tél. : 46.01.62.46.

Vds S. NIN + jx. Tél. pour liste, Nicolas GIBAND, 2,  
chemin des Ecoles, 13570 Barbatans.  
Tél. : 90.95.54.17.

Vds S. NIN + X-Terminator 2 + 12 jx (DKC, Fifa)  
env. 2 000 F. Fabien PONCET, 10 bis, rue des  
Capucines, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (16-1)  
69.42.94.56.

Vds 20 jx SN (Somena, FFS, DBZ, SSHDOWN,  
70 F à 300 F, cartes DS3, Jérôme ANDRÉON, 4,  
impasse Bellevue, 38550 Saint-Maurice-Éxil.  
Tél. : 74.86.13.24.

## VENTES

### NES

Vds NES + 2 man. + pist. 5 jx (Mario 3 Tic Tac),  
px : 900 F. Romain BASSET, 1, rue de la Vallée  
Doudement, 45330 Malsheries.  
Tél. : 38.34.91.16.

Vds NES + 2 man. ADV + 12 jx + Game Gem se  
MD, px : 1 000 F. Nicolas JAGOU, 15, rue de la  
Paix, 95370 Montigny-les-Cornellies. Tél. : (16-1)  
34.50.05.70.

Vds NES + MCD + 32 jx + 3 jx 32 X + 2 jx. MCD +  
4 man., px : 2 600 F. Vincent TORT, 44 bis, Quar-  
tier la roquette, 84370 Bedarrides.  
Tél. : 90.33.07.28.

Vds Starwing, NHL 94, Street-Fighter, Stars Wars,  
100 à 300 F. Martin LOUIS, 1, rue de Flaudan,  
63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.53.21.

Vds NES + 2 man. + 2 jx + pistolet 300 F + nbc  
jx. Benjamin TINARELLI, 14, avenue Maurice-  
Jean-Pierre, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.46.96.31.

Vds NES + 12 jx + 2 man., px : 1 000 F. Sébastien  
TILLY, 14, avenue Paul-Durand, 78380 Montes-  
son. Tél. : (16-1) 30.71.23.26.

Vds NES + 8 jx + 2 Pads + Pistolet + jeux NES.  
EMMANUEL. Tél. : 98.97.95.38.

Vds NES + 3 jx (Double Dribble...) + 2 man., px :  
900 F. Hafid EL OUEHRIFI, 265, immeuble Oud-  
me, av. Hassan II Agadir Maroc.  
Tél. : 08.82.33.90 ou 82.19.95.

## VENTES DIVERS

Vds G-Gear + 4 jx + transfo, px : 900 F à déb.  
Mickaël BROUSSARD, 5, rue des Peupliers,  
44140 Le Bignon-Nantes. Tél. : 40.78.11.94.

Vds Jaguar + 2 man. + 4 jx, the, px : 1 800 F.  
Erwan JEZEQUEL, 12, rue Berthe Morisot, 78440  
Gargenville. Tél. : (16-1) 30.93.71.26.

Vds Lynx + 4 jx, px : 800 F à déb. Laetitia  
ROUSSEAU, Pec-Raisin Houssay, 53360 Que-  
laines. Tél. : 47.03.74.46.

## VENTES

## PC ENGINE

Vds SGX : 250 F. Vds 24 jx NEC et 5 GX dès 100 F.  
Jérôme ETIENNE, 64, rue Marchal Leclerc,  
38340 Voreppe. Tél. : 76.50.29.48.

Vds jx SCD. Vds SGX + jx, px : 1 000 F. Eric  
CARDON, 127, rue Châteaubriand, bld. D, 92290  
Chitney-Malabry. Tél. : (16-1) 47.02.62.65.

Vds GB + 5 jx + Accateurs + cdble GL. Px : 790 F.  
Xavier DENAND, 31-191, rue de l'Avignon, 93800  
Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.29.34.89.

Vds GB + 6 jx (AJ Park, Tetris), + Booste Boy, px :  
500 F. Sébastien FAUCHE, 5, rue Pierre-Jemard,  
38600 Fontaine. Tél. : 76.53.10.85.

## ACHATS

Vds GB + 5 jx + loupe + ad. secteur + carry-all, the, px: 700 F. Jean-Rémi LAFONT, n° 97108 Chevenas, 07430 Davezieux. Tél.: 75.67.05.75.

Vds GB + 3 jx (Zelda, Tetris, Mario 2) + adapt., batterie: 350 F. Anthony DUBUS, 49, rue Jean-Jaurès, 59710 Ennevelin. Tél.: 20.84.88.23.

Vds GB + 5 jx (Zelda, Mario Land 2, etc.), px: 300 F. Elise ARMAND, 81, rue Henri Dillies, 59790 Ronchin. Tél.: 20.49.92.22.

Vds Zelda, px: 130 F ou éch. ctre Samdrail Shodown. Benoit FERDINAND, 82, avenue Pierre-Semard, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél.: 26.70.97.56.

Vds jx GB: DR Franken, Zelda, D. Dragon, Kirby's Dream, etc. Nathalie TERMONDIAN, 49, boulevard des Océans, 13009 Marseille. Tél.: 91.40.13.56.

Vds GE + 5 jx (Kick off, Tetris, Gramins 2, Marico Land, l'Arme Fatala 3, Px: 290 F. Julien OUAH-NICH, 10, impasse des Cyrès, 31430 Fonsorbes. Tél.: 61.91.46.74.

Vds Amiga CD 32 + 6 jx (man.), px: 1 100 F. Ludovic LEFEBVRE, 16, rue Cazin, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél.: 21.31.27.83.

Vds PSX + 2 jx: Ridge Rale et Winning eleven: 3 500 F. Rodolphe LEFEBVRE DE LA BOULAYE, 12, allée des Cèpres, 95330 Domont. Tél.: (16-1) 93.27.42.71.

Vds neo-go + 2 man. + 8 jx (SA, SHA, 3 C.B., A.O.F.), px: 5 000 F. Marc AMANN, 4, chemin Romain, 06320 Cap d'Ail. Tél.: 93.27.01.19.

Vds GG + 3 jx (Columns, Soccer, Shinobi) et ses accessoires, px inté. Guillaume GOURGENOUIL, 10, place Henri-Dunand, 78990 Elancourt. Tél.: 87.85.36.72.

Vds NG + man. + 3 jx (Art of fighting, Ninja C., M. Lord), px: 2 300 F. Marc AMANN, 4, chemin Romain, 06320 Cap d'Ail. Tél.: 93.27.01.19.

Vds jx G.G.: Space Invader + Sonic, px: 250 F ou 1 jeu: 150 F. Julien JACQUES, 13, avenue de la Gare, 28800 Bonneval. Tél.: 37.96.24.00.

Vds néo + 6 jx, px: 2 200 F, F210 Gar 6 M + 7 jx, px: 350 F ou vit sép. Arnaud TORRES, 8, allée Forestière, 77600 Chanteloup-en-Brie. Tél.: (16-1) 64.02.21.84.

Vds jx GB: Yoschi px de 170 F à 180 F. Sébastien SUSS, 2, rue de l'Eglise, 67250 Lobsann. Tél.: 88.80.60.06.

Vds GG + 4 jx, px: 450 F et MD + VR + adapt. Jap, px: 450 F. Benjamin HIRSGH, Chemin du Relais, 27400 Heudebouville. Tél.: 32.40.23.84.

Vds NG the + 4 jx (FF2-AOF... + 2 man. + 2 mem. card, px: 1 600 F. Sylvain OLLIER, 5, impasse des Génériums, 69320 Feyzin. Tél.: 78.70.77.09.

Vds Saturn Jap. + Day Tonna + lock + Gale Racer ss gar. Philippe LARIVEN, 8, rue Général-Leclerc, 91220 Breteigny-sur-Orge. Tél.: (16-1) 69.88.89.92.

Vds jx toutes consoles. Georges GINOUX, 6, rue Roger Brun, 13006 Marseille. Tél.: 91.81.42.54.

Vds neo-go + 3 jx + 1 man., px: 2 000 F. Florent BRICHET, 4, chemin des Roses, 74500 Evian. Tél.: 50.75.07.24.

Vds neo-go ss gar. + 2 man. + 2 jx (FFS, B.), the, px: 1 500 F. Eddy BOULIC, 29, avenue André Maginot, 94400 Vitry. Tél.: (16-1) 46.80.45.76.

Vds nbx Mags (consols etc) de 10 à 15 F, the. Guilhem FEUERSTEIN, avenue de la Pompi-gnane, Rés. « Les Coins Verts », 34000 Montpellier. Tél.: 67.72.05.73.

Vds 3 DD + 2 man. + 5 jx (Fifa, Starmjam...), the, px: 2 500 F. Clément SIMON, 89, rue Henri Barbusse, 92110 Cligny. Tél.: (16-1) 47.37.87.25.

Vds Saturn + Rigold Saga + de Adalus très bas px. Jean-François ADAM, 40, bis, rue Curial, 75019 Paris. Tél.: (16-1) 40.35.40.67.

Vds neo-go CD + man. + 2 jx, px: 2 100 F à sép. Lydi CADRY, 8, rue du Docteur François, 67000 Strasbourg. Tél.: 88.31.85.15.

Vds Atari 1040 STE + mon. coul. + 3 man. + nbx + ut. px: 1 500 F. Stéphane DULJANDAM, 73, chemin des Chênes Verts, 06140 Tourrettes-sur-Loup. Tél.: 93.24.14.96.

Ach. NEC duo-fx ou Coregh. Turbo GFX à bon prix. Ach. jx. Maxime Roncoy, 9, rue d'Alsace, 72220 Gretz-Armainvilliers. Tél.: (16-1) 64.07.10.13.

Ach. Shining Force 1 sur MD ou GG, px: 200 F max. Sébastien MORAZZANI, Domaine de Moseule, 20213 Foleth. Tél.: 95.36.80.12.

Ach. sur MD ou Run. David PRADELLE, 43, rue Victor-Hugo, 92300 Levallois-Perret. Tél.: (16-1) 47.31.91.16.

Ach. SNES Max: 400 F et dbz 3. Christophe MASSIERA, 1, chemin de l'Ovale, Bloc D, 06340 La Trinité. Tél.: 93.27.20.18.

Ach. jx sur Lynx et sur Vectrex MD. Yann CONGRATELLE, 6, chemin du Poulou, 56340 Carnac. Tél.: 97.52.96.51.

Ach. Formula one MD, max: 400 F. Guillaume BOITELLE, 2, rue du Chaufour, 02820 Courtray. Tél.: 23.24.28.51.

Ach. MSX 2 avec lecteur de disque TTE. Benoit POTTIER, Route de Lisieux, Saint-Martin de la Lieue, 14100 Lisieux. Tél.: 31.31.49.10.

Ach. MD + jx raisonnable (800 F max). Mathieu ERIDELING, 26, rue Nationale, 57110 Yutz. Tél.: 82.56.71.48.

Ach. Shining Force 1 sur MD. Nicolas LEROY, 89, rue du Stade, 02200 Venizel. Tél.: 23.72.40.56.

Ach. jx Blanco Work Class. Rugby sur S. Min. Christophe MARGARIT, 162, impasse des Grouilles, 62000 Montauban. Tél.: 63.63.56.86.

Ach. Robotrek sur SNES, px: 300 F à déb. Guillaume LE ROUX, 37, allée Eugène Labiche, 76620 Le Havre. Tél.: 35.54.54.50.

Ach. Top Gear (Boite + not), px: 100 F max. Hervé HAGER, 56, rue du Général de Gaulle, 67520 Hagenheim. Tél.: 88.87.55.06.

Ach. Coreghs, px: 350 F. Vds jx neufs: 75 F pce. Mikail HAGMANN, 13, rue Louis Pergaud, 70200 Lure. Tél.: 84.30.37.99.

Ach. jx néo-go: Ninja, Commando (150 F) ou nam 1975. Cyrille FRETILLIER, Sèges Boudou, 82200. Tél.: 63.04.49.59.

Ach. Aéro Blaster sur MD. Julien PONS, 64, rue Lakamal, 34400 Lunel. Tél.: 67.71.89.87.

Ach. SNES pas cher avec 1 ou 2 jx. Benjamin CROCHET. Tél.: 32.23.15.05.

Ach. néo-go px: 700 F. Vds: Street Fighters 2 sur Mega, px: 150 F. Martial FABRELLO, 9, impasse de l'Asenir, 91380 Morsang-sur-Orge. Tél.: (16-1) 60.16.92.21.

Ach. Arcus Odyssey, Rech. Feary Tale Adventure (sur MD). Julien PLAISSE, Cisterne, 19250 Saint-Sulpice-les-Bois. Tél.: 55.95.10.63.

Ach. jx sur Playst Alt (V.F.). Eric BUIGUE, Marseille. Tél.: 91.66.93.87.

Ach. jx Micro Machine (NES) max: 150 F. Sully-van BADET, 6, rue de la Poitière, 39700 Sermange. Tél.: 84.81.06.68.

Ach. Jump Flash, Ridge, Motor loon px: 200 F à 300 F. Olivier DEHEURES, 3, allée des violettes, 25420 Bart. Tél.: 81.90.33.37.

Ach. MD SNES. Genipis Khani II PTO Nasunaga Ambition (KEE). Djilali BEN MAKHLOUF, 318, rue Garibaldi, 69007 Lyon. Tél.: 78.69.16.66 (ap. 19 h).

Ach. PSX ou néo CD faire prop. Vds SNIN + 3 jx. Morgan PROSNIER, 47, rue Pasteur, 95100 Argenteuil. Tél.: (16-1) 39.81.57.87.

Ach. jx Sega Saturn et PS-X (V.F.). Antoine HUYNI, 6, avenue de Versailles, 75016 Paris. Tél.: (16-1) 40.50.35.15.

Ach. JX SNIN final Fight 2, px: 150 F max. Julien TALYAST, Chemin aux Friches, 14170 Belleville. Tél.: 31.26.12.18.

Ach. OAV Lodoss War 2, 3, 4, px: 70 à 100 F. Cédric LAULHE, 65, Les Jardins du Centre, 38140 La Murette. Tél.: 76.65.69.99.

Ach. éch. jx néo-go, vds Amiga 500 jx. Mickaël CERIZIER, 4, rue des Bouleaux, 44400 Rezé. Tél.: 51.70.25.58.

Ach. ou vds jx S. Nin de 70 F à 320 F. Jomard CYRILLE, 12, rue Lieutenat-Colonel-Girard, 95007 Lyon. Tél.: 78.61.74.11.

Ach. Playstation + 2 man. + jx + mem. Card, px: 2 700 F. Romain HERBERT, 44, rue de Chaconnet, 95100 Argenteuil. Tél.: (16-1) 39.61.81.05.

## Bon pour une annonce gratuite\*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal: vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNÉ seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A.: 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

## Consoles + n° 48

### RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS
- NOM :
- VENTES
- PRÉNOM :
- ÉCHANGES
- ADRESSE :
- CLUBS
- TÉL. :

### MACHINES :

- PC Engine
- Super Nintendo
- Megadrive
- Sega
- NES
- Game Boy
- Lynx
- Divers

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

\* Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. publiées dans la limite de la place disponible.

# KILLER INSTINCT

**Au Multimedia World Show  
du 22 au 26 Novembre 1995,**

**vous allez tomber sur un OS.**

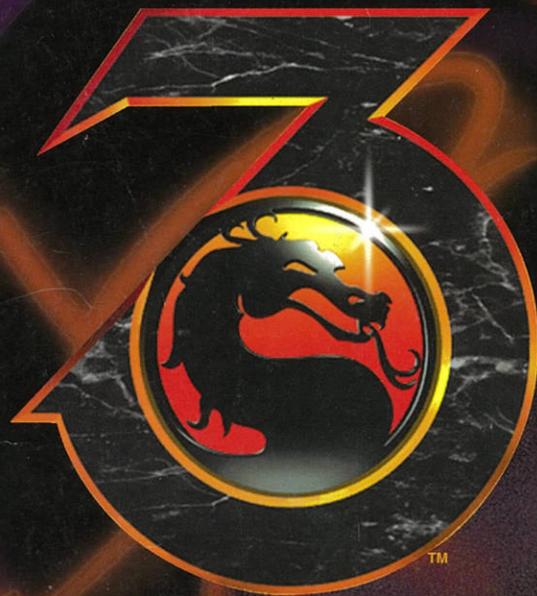
**Venez participer au grand concours  
Killer Instinct pour gagner un jeu toutes  
les heures sur le stand Nintendo.**

5<sup>E</sup> SALON  
INTERNATIONAL  
DE LA HIGH-TECH  
DE LOISIRS  
SUPERGAMES

**SUPER NINTENDO**<sup>®</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo (2,23 F/mn) 36 68 77 55, 7/7 jours - 24/24h - 2,23 F/mn

# MORTAL KOMBAT<sup>®</sup> 3



AVALE ton GOÛTER  
Avant d'avaler tes DENTS



Tous les coups sur le 36 15 ACCLAIM et au 36 68 10 25\*

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
PAL VERSION

**GAME BOY**

**MEGA DRIVE**

**SEGA**  
**GAME GEAR**

**Williams**  
Williams Entertainment Inc.  
A Williams of WMS

**MIDWAY**  
Midway Manufacturing Company  
A Division of EB&S

**Acclaim**  
ENTERTAINMENT S.A.

Mortal Kombat<sup>®</sup> 3 ©1995 Midway Manufacturing Company. All rights Reserved. Mortal Kombat, The Dragon Logo, MK3, and the character names are trademarks of Midway Manufacturing Company. Distributed under license by Williams Entertainment Inc. Williams is a trademark of WMS Games Inc. Developed under license by Sculptured Software, Inc. Nintendo<sup>®</sup>, Super Nintendo Entertainment System<sup>™</sup> and Game Boy<sup>™</sup>, the Nintendo ProductSeals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment TM, © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Licensed from Midway<sup>®</sup> Manufacturing Company. All rights reserved.