

NOUVEAU

CD CONSOLES

LE MAGAZINE DES SCREENAGERS

1 novembre 94 • 30F

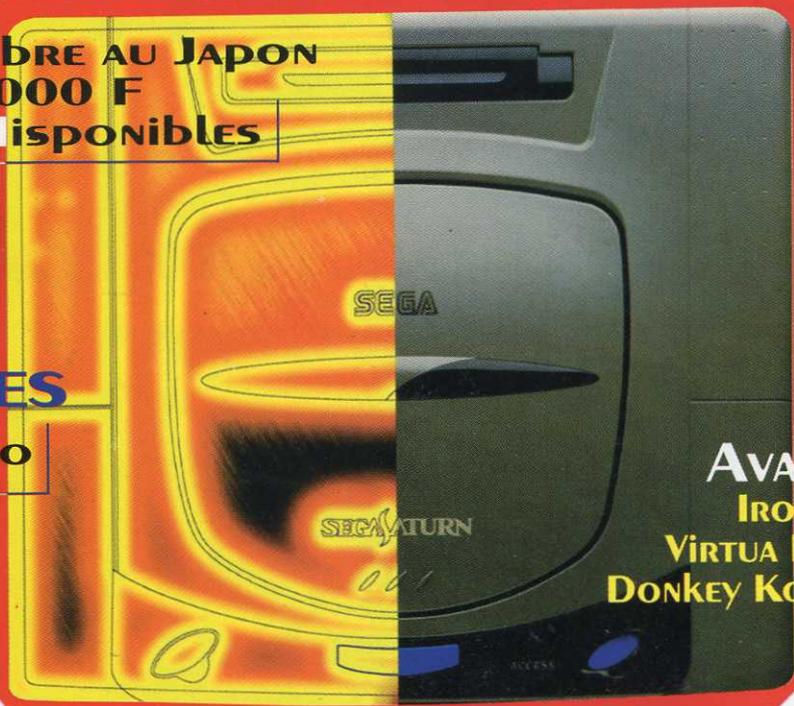
SEGA

SATURN

LE 22 NOVEMBRE AU JAPON
MOINS DE 3 000 F
5 JEUX DÉJÀ DISPONIBLES

TV
CONSOLES

LES JEUX VIDÉO
À LA TÉLÉ
L'ACTUALITÉ
CD VIDÉO

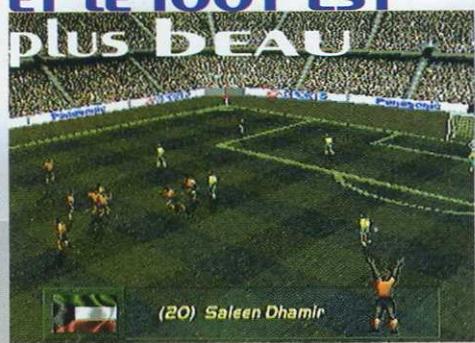


LES SÉLECTIONS DU MOIS

- ALIEN VS PREDATOR
- SONIC & KNUCKLES
- ILLUSION OF GAIA
- EARTHWORM JIM
- SECRET OF MANA
- MICKEY MANIA
- STREET RACER
- FIFA SOCCER
- ROAD RASH
- LION KING
- NBA LIVE
- LITL Divil
- ECCO 2
- VORTEX

AVANT-PREMIÈRES
IRON SOLDIER JAGUAR
VIRTUA RACING DELUXE 32X
DONKEY KONG COUNTRY SNES

FIFA 3DO
ET LE FOOT EST
PLUS BEAU



(20) Saleen Dhamir



JAMMA SHOW
LE SALON DE L'ARCADE
À TOKYO

Suisse : 9 FS
Belgique : 195 FB
Canada : 7,5 \$

Portugal : 800 PTE
DOM TOM : 45 FF
Luxembourg : 195 FL



numéro

1

STREET RACER

C'est rapide,
c'est fou et plein de punch, c'est le
premier jeu de course et de baston
4 joueurs, c'est STREET RACER™ !

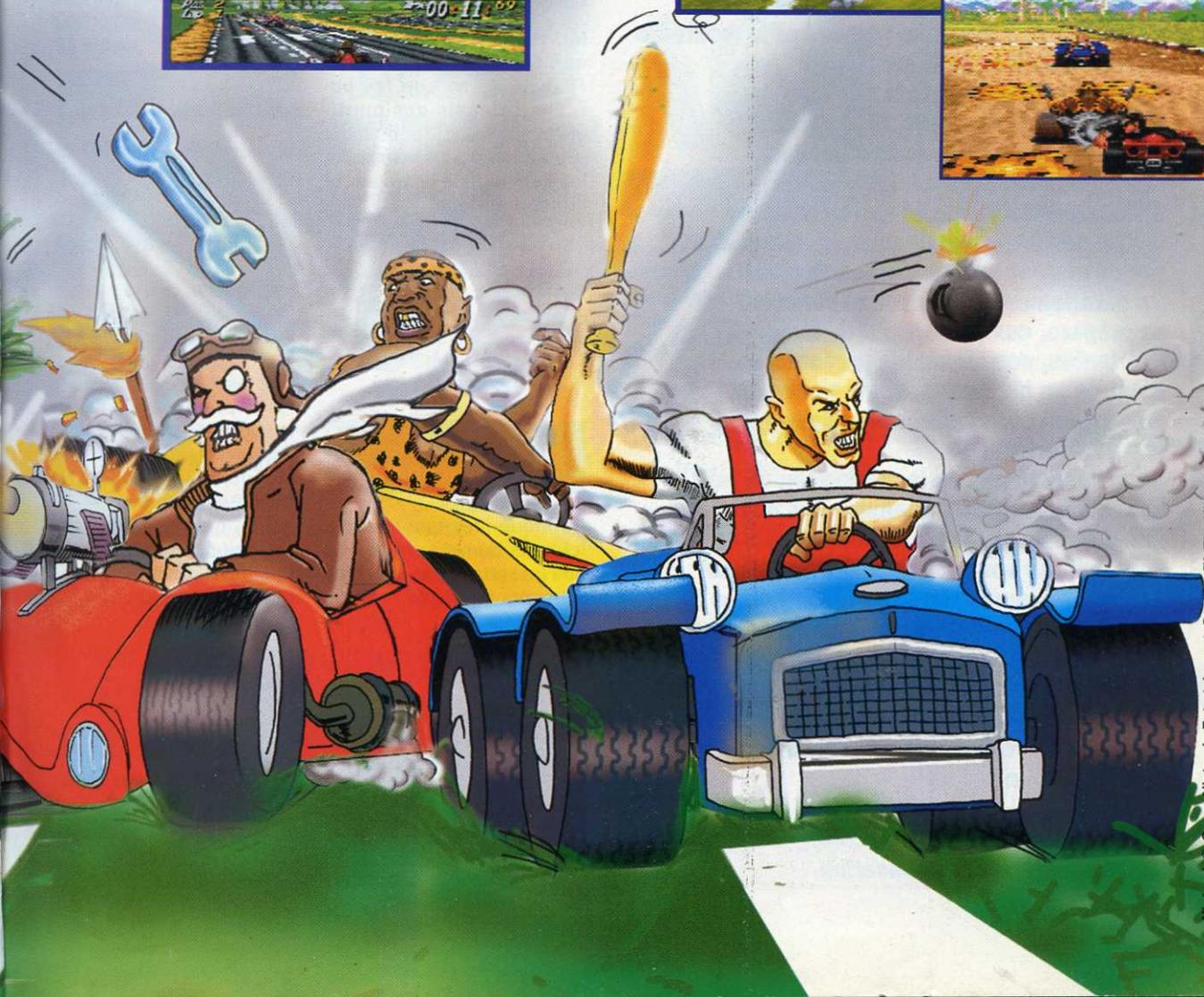


- 8 personnages hyper sympas dans des bolides délirants !
- 24 circuits différents dans 8 décors fabuleux...
- Du jamais vu : un mode "rumble" (chasse à l'homme), un "football" et un "playback" !
- 2 mots clé : jouabilité et mode 7.
- un mode "4 joueurs" hyper excitant !



JOUE ET GAGNE AU 36 68 68 77 2,19 F la minute

... LE PERMIS A A POINGS !



L'Édito

'année 95 sera celle du jeu vidéo ou ne sera pas.

Deux grands acteurs, Nintendo et Sega, ont marqué et dominé l'univers du jeu vidéo ces dernières années. Ils ont réveillé un marché dont les premiers soubresauts s'étaient éteints en même temps que le VCS 2600, ils ont révélé le formidable et définitif engouement des jeunes (et des moins jeunes) pour le jeu vidéo et, surtout, ils ont éveillé d'énormes appétits dans les grandes compagnies qui n'avaient pas cru, alors, à ce phénomène. La bataille qui s'engage est fantastique. Jamais autant de moyens, jamais autant de cerveaux, au service d'une technologie aux progrès fulgurants ne s'étaient ainsi additionnés, en proie à une idée fixe : fabriquer la meilleure console, créer le meilleur jeu. Nous ne voulons surtout pas rater ça ! Voici donc *CD Consoles*, le magazine des *screenagers* (les fous d'images). Les enjeux sont planétaires, les stratégies s'élaborent au Japon et aux États-Unis, les grands jeux, principalement, aussi. C'est là que nous vous emmènerons ! Un déferlement de nouvelles consoles se prépare, aux performances toujours plus excitantes, nous vous les présenterons ! Il existe un berceau pour les nouveaux jeux, ce sont les salles d'arcades. Nous vous les montrerons ! Dans l'abondance de la production de jeux, sur chaque console, quelques-uns marquent leur moment. C'est d'eux dont nous traiterons ! Lorgnant sur ses techniques, s'emplissant de ses meilleures réussites, le jeu vidéo flirte depuis un moment avec le cinéma. Le temps n'est sans doute pas si éloigné où l'on verra un film qui soit une adaptation d'un jeu vidéo. Alors, le jeu vidéo... Huitième art ? *CD Consoles* va, avec vous, participer à cette fête-là !

Godefroy Giudicelli,
directeur de la publication.

8

Le courrier

Vous vous en doutez, nous n'avons pas reçu beaucoup de vos lettres ! Alors, histoire de se défouler un peu après un bouclage plus que serré, nos rédacteurs ont écrit à la rédaction ! À vous de choisir le type de missive que vous désirez nous envoyer. On attend avec impatience...

10

Les actualités françaises

Ici, vous trouverez tout ce que les éditeurs *made in France*, ou ce que les bureaux français des multinationales de *Video Game* prévoient de lancer, dans les semaines à venir, sur le marché national.

20

L'actualité internationale

Rubrique plus que chaude, ici, vous trouverez le fruit de nos investigations secrètes à travers le monde !

34

Totale arcade

Quatre pages sur ce qui ce fait de mieux dans le domaine de la borne d'arcade. Histoire de connaître les grands hits de demain sur votre machine.

38

L'Amusement Show

Un de nos envoyés spéciaux au Japon nous a ramené un reportage sur le très original Salon de l'arcade qui vient juste de fermer ses portes à Tokyo. En route pour le 32^e Amusement show.

46

Les gens

Tout les mois nous rapportons les propos d'une personnalité qui gravite dans l'univers impitoyable de jeu vidéo. Le premier qui s'y colle, c'est Dave Perry, programmeur de génie, qui compte sur son tableau de chasse Aladdin, Cool Spot, Global Gladiators et Earthworm Jim.



Avec Road Rash et Fifa Soccer, l'achat de la 3DO se justifie enfin !

48

Le point de vu des médias

Deux éditeurs pour le même jeu (Shaq Fu) et une seule campagne de pub ! Pourquoi ?

50

Repères

Quelles différences y a-t-il entre une 16, une 32 et une 64 bits ?

53

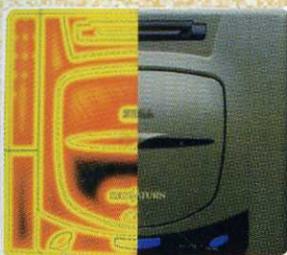
TV Consoles

L'interview du mois, tous les programmes des émissions de jeux vidéo. L'actualité CD Vidéo et la sélection des films dans les salles.

64

Le dossier

Sega Japon nous a invité à poser toutes les questions qui nous brûlaient les lèvres. Du coup, ils nous ont tout dit et tout dévoilé...



90

Les avant-premières

Une sélection des hits en préparation. Alors, au programme :

Donkey Kong Country (Super Nintendo)
Indiana Jones (Super Nintendo)
Iron Soldier (Jaguar)
Rayman (Jaguar)
Super Return of the Jedi (Super Nintendo)
Story of Thor (Mega Drive)
Val d'Isère (Jaguar)
Virtua Racing de Luxe (Mega Drive 32 X)
Bum : Cycle (CD-I)

99

Les critiques de jeux

L'explication du système d'évaluation de notre sélection du mois et les tests du mois.

P. 100 : Alien vs Predator
P. 104 : FIFA Soccer 3DO
P. 108 : Secret of Mana
P. 112 : Street Racer
P. 116 : Ecco 2
P. 122 : Illusion of Gaia
P. 126 : NBA Live 95
P. 130 : Sonic and Knuckles
P. 134 : Lilit Divil
P. 140 : Earthworm Jim
P. 144 : Vortex
P. 148 : Road Rash 3DO
P. 152 : Mickey Mania
P. 156 : Lion King

160

L'avis des rédacteurs

À la rédaction, on est tous des fans de jeux vidéo. Alors on a tous noté les jeux critiqués. Le résultat est surprenant !

162

Les tips

Astuces, clés et mots de passe. Les plans de Landstalker sur Mega Drive.

168

Les petites annonces

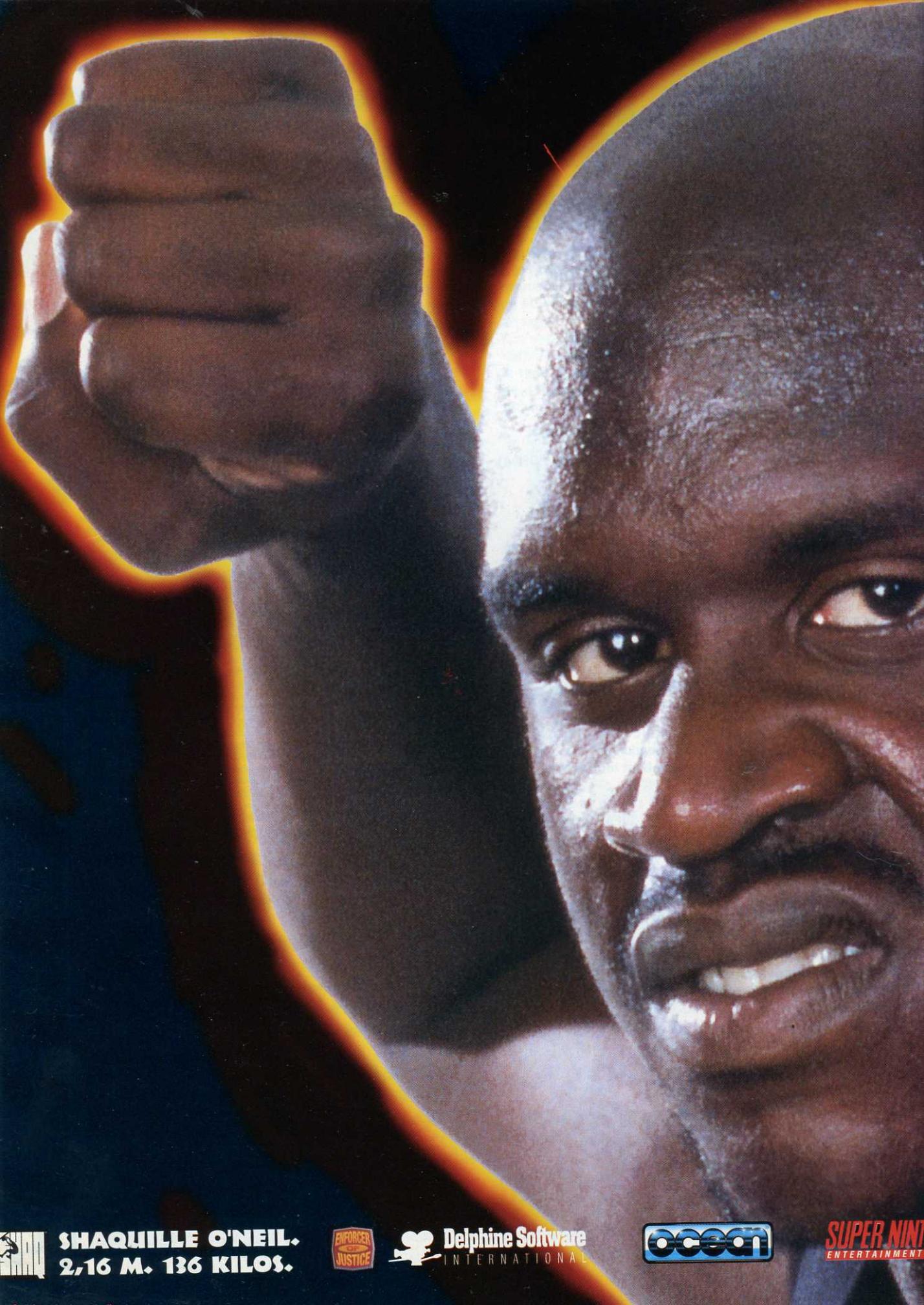
Vous cherchez une nouvelle machine de jeux ; vous souhaitez vous débarrasser de la vôtre : passez une annonce dans *CD Consoles* !

**Ça y est, c'est fait !
À vous de jouer maintenant :
écrivez-nous...
si vous osez !**

CD CONSOLES
5-7, rue Raspail, 93108
Montreuil Cedex, France.
Tél. : 33 (1) 49 88 63 63
Fax : 33 (1) 49 88 63 64.

RÉDACTION • Rédacteur en chef : Frank Ladoire. Rédacteur en chef adjoint : José Carrion. Secrétaire de rédaction : Gilles Sauer. Rédacteurs : Damien Lebigre, David Taborda, Lionel Vilner, Pascal Geille, Thomas François, David Msika, Jean-Philippe Rémy, Romain Poirot. Correcteur : Catherine Leroy. **RÉDACTEURS GRAPHISTES** • Maquette : Latifa Akkari, Régine Janvier, Stéphane Noël, Carole Toulotte. Infographie/flashage : Frédéric Levesque (chef de service), Jean-Pierre Carreira, Julien Dry, Laurent Filippi, Carol Gregg, Loïc Le Goff, Laurent Langeron, Bruno Levesque, Philippe Martin, Lionel Michel, Olivier Monbel, Céline Gonier, Cédric Chabrely. **RUBRIQUE PUBLICITAIRE** • Cap 1 - 67, rue Robespierre, 93558 Montreuil Cedex, France. Tél. : 33 (1) 48 59 13 14 - Fax : 33 (1) 48 59 01 60. Responsable de publicité : Antoine Harmel. Chef de publicité : Stéphane Bismuth. Assistante de publicité : Katia Kamiski. Directeur commercial et marketing : Lionel Pilet. Assistante commerciale : Céline Legrain. **FABRICATION** • Directeur de fabrication : Jacques Gouffé. Assistante du directeur de fabrication : Isabelle Dubuc. Assistante de fabrication : Nadine Debard et Mireille Mugneret. **DIFFUSION, VENTES** • Responsable : Olivier Le Potvin - TE 73. Tél. : 33 (1) 49 88 63 75. Marketing direct : Christine de Gandt. Assistante communication : Nathalie Sergent. **ABONNEMENT** : 190 F pour 11 numéros (300 F pour l'étranger), nous consulter pour les tarifs par avion. Service abonnement : 36, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 43 42 00 60. **TELEMATIQUE** : Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure, Eric Lebette. Graphiste télématique : Xavier Chambon. **ADMINISTRATION/COMPTABILITÉ** • Direction : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni et Paulette Sebagn. Chef comptable : Leïla Aïthabib assistée de Nadia Sahel. Comptabilité : Charles Convalot, Patrick Vendendriessche. Gestion commerciale : Stéphane Bouchard. **DIRECTION GÉNÉRALE** • Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli. Directeur délégué : Patrick André. Assistante de direction : Virginie Guyard. **IMPRESSION** : Tibert, Brescia, Italie. *CD Consoles* est une publication de Média loisirs, Sarl au capital de 10 000 F (principaux associés : Pressimage - Philippe Giudicelli - Godefroy Giudicelli). Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Numéro de commission paritaire en cours. Dépôt légal 4^e trimestre 1994. N° ISSN : en cours. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayants-cause, est illicite (alinéa 1^{er} de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. Crédits photos et copyright : tous droits réservés.

De challenger, il y a quelques années, Sega est devenu leader sur le marché mondial du loisir avec la Mega Drive. La prochaine étape passe nécessairement par la Saturn, console 32 bits, destinée à conquérir un nouveau public.



SHAQUILLE O'NEIL.
2,16 M. 136 KILOS.



Delphine Software
INTERNATIONAL



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT



**BIENTOT,
JE VAIS
TOUS
VOUS
ECRASER!**

SHAQ FU

**LE JEU DE COMBAT
DE L'ANNEE.**

SORTIE LE 28 OCTOBRE



ELECTRONIC ARTS®

Pour plus d'informations sur Shaq Fu, téléphonez au 72-17-07-83 ou écrivez à Electronic Arts, 12 rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or. Version SNES distribuée par Ocean Software Ltd. Licence de Nintendo. • Delphine Software International et son logo sont des marques de Delphine Software International. • Shaq, le logo de Shaq et Shaq Fu sont des marques déposées de M. O'Meara, Inc. • Nintendo est une marque déposée de Nintendo. Super Nintendo Entertainment System est une marque de Nintendo. • Sega et Mega Drive sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Ocean est une marque déposée de Ocean. • Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts.

VOS LETTRES

Ultimatum

Ça va péter !
Si ma source d'infos est fiable (big brother, je suis ton ami, niark niark !), j'ai cru comprendre que vous étiez sur le point de lancer un canard d'un genre nouveau sur le monde impitoyable des consoles. Sans ambiguïté aucune, là, moi je dis... excellente initiative ! Car comme on dit, où y a d'la concurrence, y a forcément du plaisir. Mais attention, je comme nous (les lecteurs) attendons un canard vraiment nouveau, et surtout pas une « pseudo néo-repompe » de ce qui existe déjà ! Qu'entends-je par nouveau ? M'en vais vous l'expliquer brièvement : tout d'abord, il faudrait, selon môa, revoir le système de notation par pourcentage qu'utilise l'ensemble des titres existants. Mon rêve serait que vous évitiez cet écueil réhhibitoire qui, de surcroît, ne signifie plus grand chose tant la disparité des notations est importante selon les canards. Par quoi remplacer ce système datant du paléolithique ? Là, c'est à vous de trouver et surtout d'innover... À part ça, on veut de l'info, d'la bonne, d'la fraîche... des interviews, chaudes, très chaudes... des dossiers, touffus, très touffus... et pis, par-dessus tout, on veut des tests import ! Pour ce qui est du reste, c'est à vous de voir ! Si vous n'obtempérez pas... je vous préviens : je vous expédie un kilo de plastique par la poste ! Et ça va pas traîner, c'est moi qui vous le dis ! Hasta luego, los amigos et, surtout, travaillez bien.

Johnny Weissmuller.

Pneumatique

Salut,
Je vous écris car j'ai un gros problème : j'ai entendu dire que la 3DO était, à la base, destinée à des applications familiale. J'ai donc essayé de brancher ma console sur ma cafetière afin de disposer à mon réveil, de café bien chaud. Je ne pense pas m'être trompé dans les branchements, mais il me manque le logiciel qui me permettrait de piloter ma machine à café ! Si vous aviez quelques conseils à me donner pour sortir de cette impasse, je vous en serais très reconnaissant !

Jacques Vabre

Bouteille à la mer

Comme je n'arrive pas à me décider entre la corde et le gaz, je vous écris cette lettre : peut-être ma dernière... Je veux vous faire part de mon désespoir profond, inspiré par la lecture récente des magazines de jeux vidéo ! Ces derniers me conduisent droit à la dépression... Je la sens couvrir, et bientôt elle sera là, si vous ne m'aidez pas. Je vous en conjure, éditez vite le magazine qui m'aidera à affronter ce monde inhospitalier ! Je ne veux plus jamais prendre huit boîtes (et demi) de barbituriques après la lecture d'un test qui ne parle pas d'un jeu top niveau... Aidez-moi, je vous en prie, éditez *CD Consoles*, c'est une question de vie ou de mort ! J'ai désespérément besoin d'un magazine qui traite exclusivement du meilleur des jeux et qui soit mon mag. Je sais que vous en êtes capables. Pardonnez mon écriture saccadée, mais je suis secoué de spasmes, sûrement dus sans doute à ma dernière hospitalisation. Merci d'accéder à ma demande le plus tôt possible. De préférence avant trois mois, parce que d'ici là, GDF m'aura remis le gaz, alors, qui sait... Humblement vôtre,

David Vincent

Fax

Fax émis par : Cartes Perforées Consoles A4->A4
05/09/94 08:20 Pg.:1

À l'intention de M. Robert Petit

Cher Confrère, je vous souhaite une longue et heureuse vie. Nous espérons sincèrement que votre magazine connaisse un succès aussi grand que le nôtre... il y a trente ans. À notre avis, le support CD n'a AUCUN avenir. Il semblerait donc que votre rédaction manque de visionnaires. Cependant, c'est tous jours avec une joie non dissimulée que nous accueillons de nouveaux concurrents. Nous saurons rester fidèles... Sans rancune,

Larousse Petit

Lettres d'amour

Loches,
le 14 septembre 1994.

CD Consoles, Mon prénom est Alfred et je vis en Indre-et-Loire. J'ai un grave problème : je possède toutes les machines du marché et, la nuit, je rêve d'un magazine de jeux vidéo parfait. Je pleure sans cesse, car je suis un fondu des consoles, et parce que je n'ai pas encore trouvé l'âme sœur capable de me renseigner, de me rassasier comme il se doit en infos fraîches. Vois-tu, tous les premiers lundis du mois, je fixe un rendez-vous secret à mon libraire préféré. Quand je le vois, j'ai quasiment envie de l'embrasser, de le serrer très fort dans mes bras, de le... et de le... Bref, j'ai envie de le bécoter comme un forcené, parce qu'il me ramène tous les mags de jeux vidéo de France et de Navarre ! Depuis quelque temps, je me vautre carrément à ses pieds, je lui fais même la courbette, pour qu'il me donne gratuitement ma source de vie ! C'est dire quel attachement je porte à ces œuvres de littérature ! Je les ramène alors toutes chez moi et je les lis avec délectation. Aaaaarghhhhhh ! Ô cruelle déception ! Horreur incroyable ! Aucune, mais vraiment aucune news qui tue, pas de supertest, un courrier mal foutu, des pages minables... Voilà ce que me proposent tous ces magazines soi-disant ultimes ! Nib, rien, zéro, nada, que dalle, le vide. Je passe alors toute ma soirée allongé sur le lit et me répète la même question... Pourquoi n'existe-t-il pas un mag de jeux vidéo avec des tests complets, pleins de photos et tout et tout. Hein, dites-moi pourquoi ? Un mag avec des news que personne d'autre ne serait en mesure de dévoiler, des exclu que même les Japonais nous envieraient, cela doit forcément exister ? Si c'est le cas, qu'on me le présente sur le champ. Je lui ferai une place d'honneur chez moi, je le bichonnerai, je dormirai avec lui tous les soirs, je le pouponnerai sans cesse, je l'aimerai, oui, je l'aimerai de toutes mes forces ! Nous vivrons ensemble pour le reste de notre vie et aussi, nous irons en lune de miel où il veut. Éloignés des profanateurs, des usurpateurs, que dis-je, des truands, indignes de porter le titre de magazine de jeux vidéo, nous serons, lui et moi, enfin heureux... Alors, CD Consoles, si tu es celui que je recherche, réponds vite, car je me meurs sans toi !

Alfred de Vigny, Loches.

CD Consoles - Je crois que votre vœu est maintenant exaucé Alfred... CD Consoles vous aime déjà et ne pense qu'à vous !

Vos Questions, Nos Réponses

1 ■ *Y a-t-il une compatibilité entre les différentes machines CD ? Entre le CD-I de Philips et la 3DO par exemple ?*

Les compact discs interactifs de chez Philips et les CD destinés à la 3DO ne sont pas compatibles. Bien que le support soit le même, les puces électroniques à l'intérieur de ces machines diffèrent. Les langages de programmation utilisés pour la compréhension de ces puces ne sont donc en aucun point identiques, d'où incompatibilité. Il en est de même pour un sèche-cheveux et un moule à gaufre. Malgré le fait que tous deux soient des appareils alimentés par le courant électrique et qu'ils génèrent par effet Joule de la chaleur, il n'est pas question de se friser avec de la pâte à crêpe.

2 ■ *Un jeu de courses de chevaux est-il fait ou prévu dans un proche ou un lointain avenir ?*

Un jeu de courses hippiques ? Non, il n'y en a pas sur console. En France, en tous cas. Mais cela serait une bonne idée. Une collaboration entre un éditeur et un jockey, ou une pouliche, reste une chose plausible (dans le domaine du jeu, tout est possible). On peut imaginer suivre une journée classique du parfait turfiste. On commencerait le matin par une simulation de bar-tabac. Le jeu consisterait à zigzaguer entre les files des consommateurs pour commander son pastis, acheter son paquet de clopes et demander au buraliste ses tickets de PMU. On pourrait continuer ensuite par la lecture des journaux spécialisés, pour embrayer sur les paris eux-mêmes. On aurait le choix parmi plusieurs éleveurs en misant sur des chevaux dont le nom m'a toujours fait rire. Avec la technologie CD, il serait facile de repiquer des vidéos de courses avec les commentaires avisés de Léon Zitrone. On peut même envisager de créer le côté obscur de la Force, je veux dire du monde hippophile (whooââ ! le linguiste de la mort qui tue !). Avec les courses truquées, les chevaux dopés, les tuyaux bidons, les caisses noires. De toute façon, tout le monde sait bien que ces choses n'existent pas, du moins chez nous. Cependant, le concept reste intéressant. On peut l'appliquer à l'infini et concevoir des simulations de tout : testeur de jeu à la télé, compétition d'escargots de Bourgogne, piloté de RER, etc. J'attends avec impatience toutes vos suggestions.

Pitfall : le hit se profile, p. 10 – **Burn Out sur Jaguar, p. 11**
Izzy, la mascotte des JO 96, p. 12 – **Iron Commando, p. 12** – **Nouveau CD-I 450, p. 12** – **Livres, p. 14** – **Soleil, un super RPG, p. 16** – **Mondial de l'automobile, p. 19...**

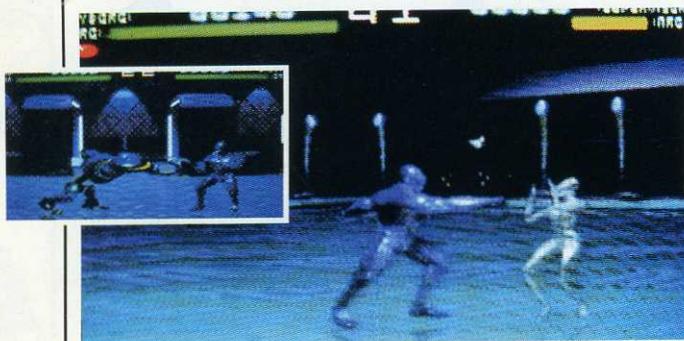


Rise of the Robots

Développé par Mirage, les versions Super Nintendo et Mega Drive de Rise of the Robots arrivent. Il s'agit d'un jeu de baston à base d'images de

synthèse. Les mouvements et la maniabilité manquent encore un peu de réalisme et les coups spéciaux sont encore difficiles à déclencher. Mais l'attendons la version finale. À suivre de très près !

■ **Machine : Super Nintendo et Mega Drive**



Hasbro se lance !

Le géant du jouet, Hasbro, a créé une nouvelle division pour se lancer directement dans l'interactivité, comme Mattel, son rival direct. Aucune stratégie n'est connue à ce jour, mais on sait qu'une unité VR (Virtual Reality) serait en projet. Cet intérêt soudain pour les jeux vidéo serait-il lié à la chute des parts de marché du jouet traditionnel au profit des cartouches ou CD ? ■

Jeu cherche titre, urgent !

Le 5 octobre dernier, Williams Entertainment a annoncé le prochain développement sur l'Ultra 64 de Nintendo d'une nouvelle version de Doom. Prévu pour sortir vers la fin de 1995 aux États-Unis, ce jeu ne porte pas encore de nom et sera développé avec l'aide des programmeurs d'ID Software. On s'attend donc au meilleur. ■

Pagemaster — Fox Interactive

Ce jeu adapté du film The Pagemaster est fidèle au scénario d'origine. Vous allez voyager dans de nombreux lieux imaginaires. C'est dans des livres d'histoires fantastiques que vos aventures vont prendre naissance. Ce jeu est doté d'ani-



mations et de graphismes superbes, qui n'ont rien à envier à ce qui peut se faire chez Walt Disney, actuellement la référence en matière d'animations.

Pitfall

Pitfall fut un hit, il y a de cela douze ans sur la bonne vieille VCS 2600 d'Atari. Si les graphismes de l'époque font sourire maintenant, le plaisir de jeu était géant. Aujourd'hui, le jeu garde le même esprit et la réalisation est digne des années 2000. Les animations



du héros sont fantastiques ! Ça ressemble à du Disney, ça a le goût du Disney, mais ce n'est pourtant pas du Disney. L'action se déroule dans la jungle sud-américaine avec ses mines d'or et ses temples mayas. Les énigmes sont en béton, la jouabilité parfaite et Pitfall va faire un malheur. *Activision is not dead !*

■ **Machine : Super Nintendo et Mega Drive**



Nightmare Busters

Arcade Zone, à qui l'on doit l'excellent Legend sur Super Nintendo, achève en ce moment le développement de Nightmare Busters. Ce jeu de plateforme, qui peut se



jouer à deux, vous plonge dans un monde féerique dominé par un démon. Seuls deux enfants peuvent contester son règne.



Rejoignez-les ! Leur terrain de chasse se constitue de cimetières et de forêts obscures. Vous les anéantissez grâce à vos pouvoirs mystiques, que vous augmentez en « cueil-

lant » des bonus ça et là. Évidemment, vous vous heurtez en fin de niveau à des boss sanguinaires. Attention : votre bonheur les in-supporte... Donc, méfiance et rendez-vous l'année prochaine, car Nightmare Busters ne

sort pas avant 1995 !

■ Machine : Super Nintendo



Négociations

On le sait, Atari et Williams (qui a développé Mortal Kombat II et NBA Jam, deux jeux édités par Acclaim) ont signé un accord de partenariat. En conséquence, trois anciens hits d'Atari seraient réactualisés et sortiraient dans le courant 95 conjointement sur Jaguar, en arcade ainsi que sur compa-

tibles PC. Il s'agit de Joust, sorti il y a une dizaine d'années en arcade puis sur Atari ST ; de Robotron, que les fans de la NES n'auront pas oublié ; et de Defender qui fit fureur en arcade et sur l'antique VCS d'Atari. Il paraîtrait même que l'ineffable Jeff Minter (qui a commis les Llamazap et Revenge of Mutant Camels sur Commodore 64) participerait à la programmation de Defender. ■

Burn Out — Atari

Voici, en exclu intersidérale, les premières photos d'une simulation arcade de motos créée par un nouveau groupe de développeurs français nommé Shen. Ce jeu a le don de ridiculiser les plus grands de l'arcade, comme Namco avec Suzuka 8 Hours 2. Soixante images par seconde, dix-neuf canaux sonores (un pour la voix, huit pour les bruitages et dix pour la musique). Toutes leurs routines ont été développées par leurs soins... Enfin, une raison valable d'acheter la Jaguar ! Il sera aussi possible de jouer jusqu'à huit en même temps via le Com Lynx. Bref, un cocktail Molotov qui promet énormément ! Bonne chance à eux, ils le méritent.

L'Edge 16 à la trappe

À l'automne dernier, l'américain AT & T avait annoncé son modem Edge 16 destiné à la console Sega Mega Drive. Le projet est aujourd'hui abandonné. Ce modem était destiné à relier deux consoles par l'intermédiaire du réseau téléphonique. Il aurait permis aux joueurs de s'affronter

à distance, tout en se parlant grâce à un microphone et un écouteur. AT & T n'a fait aucun commentaire sur cette décision. Il est probable que des raisons commerciales en soient à l'origine. ■





Izzy's, Olympic Quest

Voici sans doute le premier jeu inspiré des Jeux olympiques d'Atlanta, qui se dérouleront en 1996. Izzy a rendez-vous sur cinq stades inspirés des cinq éléments : Terre, Air, Feu, Eau et Magie (tiens, je croyais que le cinquième élément était l'Éther ?). À travers ce jeu de plate-forme, vous devez aider Izzy à rejoindre ces cinq stades pour qu'il puisse assister aux compétitions. Izzy peut se transformer à chaque instant en divers équipements de sport comme, par exemple, en javelot pour échapper aux monstres qui le talonnent...

■ **Machine :**
Super Nintendo
et Mega Drive



VIE s'offre ESP

Virgin Interactive Entertainment a acquis récemment la compagnie de design ESP (Electronic Sound and Pictures), qui doit être installée à Londres, QG de Virgin. ESP a déjà travaillé avec Peter Gabriel, U2, Nine Inch Nails et The Shamen. Leurs productions non musicales incluent des titres tels que *A Child is Born* pour CD-I et *One World, One Tribe* pour CD-Rom PC. C'est un investissement à long terme, ESP est mondialement reconnue comme le leader dans le développement de produits qui allient musique et interactivité. ■

Adaptateur NES sur Super Nintendo

La compagnie anglaise d'accessoires, Fire International, annonce la sortie du Tri-Star. Cet adaptateur se branche sur le port

Snooker — Virgin

Rare sont les Français qui connaissent les rudiments du Snooker. Et pour cause, c'est une spécialité anglaise. Sorti, il y a maintenant longtemps sur Amiga, cette adaptation sur

Mega Drive a su rester fidèle à la version originelle. Le niveau de difficulté est bien dosé, avec des adversaires à chaque fois un peu plus coriaces (on peut aussi jouer à deux). D'ores et déjà, c'est un solide concurrent de Side Pocket (une simulation de billard américain), jusqu'alors la seule simulation de billard sur Mega Drive.



Sony distribue Activision

cartouche de la Super Nintendo et permettrait de faire tourner tous les jeux NES, quelle qu'en soit leur provenance (Asie, Europe ou États-Unis). Déjà disponible en Angleterre, au prix de 40 livres, nous espérons qu'il sera rapidement distribué dans le reste de l'Europe, et en France. ■

Activision a annoncé un nouvel accord de distribution européenne par Sony. Les trois premiers softs concernés sont Pitfall, Radical Rex et X-Kaliber 2097. Leur sortie est prévue pour Noël. Un quatrième – Battletech – est prévu pour le printemps. ■

CD-I 450

Philips s'attaque au marché des consoles avec son lecteur CD-I 450. Cette version simplifiée du CD-I 210 est plus économique (environ 2 400 francs) et permet de jouer avec l'ensemble de la logithèque du CD-I 210. Le chargement des CD est frontal. Par contre, il n'est pas possible d'y intégrer l'actuelle carte MPEG. Il est donc impossible d'attendre les nouvelles, beaucoup plus petite, pour bénéficier de la cinémathèque de plus en plus riche du CD-I. À signaler la sortie au USA d'un lecteur 550 intégrant dès l'origine la carte MPEG. ■

Interplay signe avec TSR

Un accord de licence aurait été signé entre Interplay et TSR (Tactical System Research), le célèbre éditeur et père des jeux de rôle, Dungeons & Dragons. Cet accord autoriserait Interplay à utiliser l'interface et les règles officielles d'AD & D pour deux de leurs titres : Forgotten Realm et Planescape. Interplay espère sortir au moins un de ces deux jeux avant la fin de l'année prochaine. On vous parle de ces supports le mois prochain. ■

Iron Commando — Arcade Zone

L'histoire d'Iron Commando, le dernier beat'em all d'Arcade Zone, n'est pas très complexe. Dans un futur lointain, la Terre est gouvernée par un tyran. Seul, ou avec un partenaire, vous devez le destituer. Vous guerroyez avec vos poings, vos pieds et quelques armes que vous ramassez en chemin. Vous pilotez, par exemple, une moto dans le niveau quatre. De la moto, vous passez à la jeep du stage six et ainsi de suite jusqu'au boss du dernier niveau. Même si la version, que nous avons testé, n'est pas définitive, nous pouvons vous annoncer qu'Iron Commando est un des meilleurs beat'em all de la Super Nintendo.



LA BOUTIQUE TOON
MANGAS - VIDEOS - OAV - GOODIES
PAR CORRESPONDANCE

HERO COLLECTION PART 2...

Ca vous dit quelque chose ? Maintenant, La boutique TOON ce sont aussi les ramicards !



DRAGON BALL / DRAGON BALL Z

VIDEOS SECAM, VERSION FRANÇAISE

- 1 «Garlic» 137 F
- 2 «Robot» 137 F
- 3 «Combat» 137 F
- 4 «Namek» 137 F
- ▶ 5 «Cooler» (12/94) 147 F
- ▶ 6 «100 milles» (12/94) 147 F
- ▶ 7 «Cyborgs» (12/94) 147 F
- ▶ 8 «Brolys» (12/94) 147 F
- 4 volumes au choix 497 F
- T-Shirt «Trunks» □ M □ L 97 F
- T-Shirt «Gohan» □ M □ L 97 F

MANGAS DRAGON BALL 192 P N&B

- Tome 1 «Sangoku» 37 F
- Tome 2 «Kamehameha» 37 F
- Tome 3 «L'initiation» 37 F
- Tome 4 «Le tournoi» 37 F
- Tome 5 «L'ultime combat» 37 F
- Tome 6 «L'empire...» 37 F
- Tome 7 «La menace» 37 F
- Tome 8 «Le duel» 37 F
- Tome 9 «Sangohan» 37 F
- ▶ Tome 10 «Le miraculé» 37 F
- ▶ Tome 11 «Le grand défi» 37 F

RANMA 1/2

VIDÉO SECAM, VO S/TITRE FRANÇAIS

- ▶ V.1 OAV 1&2 (11/94) 167 F

MANGAS RANMA 1/2 192 P N&B

- Tome 1 «La source» 37 F
- Tome 2 «La rose noire» 37 F
- Tome 3 «L'épreuve» 37 F
- Tome 4 «La guerre froide» 37 F
- Tome 5 «Les félins» 37 F

- HEROIC FANTASY** PAL, ANGLAIS
- Heroic Legend Arslan 1 147 F
 - Heroic Legend Arslan 2 147 F
 - 187 F
- ▶ Zeguy



AKIRA ALBUM 192 PAGES COULEUR

- Tome 1 «L'autoroute» 97 F
- Tome 2 «Cycle Wars» 97 F
- Tome 3 «Les chasseurs» 97 F
- Tome 4 «Le réveil» 97 F
- Tome 5 «Désespoir» 97 F
- Tome 6 «Chaos» 97 F
- Tome 7 «Révélation» 97 F
- Tome 8 «Le déluge» 97 F
- Tome 9 «Visions» 97 F
- Tome 10 «Revanches» 97 F
- Tome 11 «Choc» 97 F
- ▶ Tome 12 «Lumières» 97 F



POLICIERS VIDEOS PAL, V. ANGLAISE

- Crying Freeman C.2 147 F
- Crying Freeman C.3 147 F
- Crying Freeman C.4 147 F

ANIMELAND

- Animeland N° 1 Rééd. 30 F
- Animeland N° 15 35 F

- VE. FRANÇAISES** VIDEOS SECAM
- ▶ Chroniques Lodoss 167 F
 - Légende de Lemnear 137 F
 - Macross-Le film (12/94) N.C.
 - Ranma OAV 1&2 (11/94) 167 F

FANTASTIQUE PAL, ANGLAIS

- ▶ Cyber City Oedo 808 147 F
- ▶ Samurai Gold 147 F
- Tōkyō Babylon Vol.1 147 F
- ▶ Tōkyō Babylon Vol.2 167 F

SCIENCE FICTION PAL, ANGLAIS

- ▶ Black Magic M-66 167 F
- ▶ Gaiarth 1 (SECAM) 187 F
- ▶ Gaiarth 2 (SECAM) 187 F
- ▶ Gaiarth 3 (SECAM) 187 F
- ▶ Grey 167 F
- Gunbuster □ 1 □ 2 □ 3 167 F
- ▶ Macross II □ 1 □ 2 □ 3 147 F
- ▶ Macross «Clash...» 187 F
- ▶ Odin 167 F
- ▶ Roujin Z 187 F
- Wind of Amnesia 167 F

INTERDIT -16 ANS PAL, ANGLAIS

- ▶ Adventure Duo Vol.1 167 F
- Gigolo 167 F
- ▶ Guy Awakening of... 167 F
- Kamasutra 187 F
- Urotsukidōji J 147 F
- Urotsukidōji II 147 F
- Urotsukidōji III Vol.1 147 F
- Urotsukidōji III Vol.2 147 F
- ▶ Urotsukidōji III Vol.3 167 F

MANGAS FRANÇAIS

- Appleaseed Livre 1 77 F
- ▶ Appleaseed Livre 2 77 F
- Nomad 1 Mémoire vive 97 F
- ▶ Orion Tome 1 77 F
- ▶ Power Rangers 37 F
- ▶ Vidéo Girl Ai 3 30 F

COMMANDE DEMANDE DE CATALOGUE

Minitel : 3614 TOON
Téléphone (9h-18h, lu-ve) : de paris : 49.76.19.63
de province : 16.1.49.76.19.63
Courrier : découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-dessous et postez-le à :
BOUTIQUE TOON / BP 249
941102 SAINT-MAUR Cedex

Dialogue - News-Questions / Réponses - Bases de données - Jeux primés - Petites annonces classées - RPG - Délires 1,27F/mn

3615 TOON

— LA REFERENCE JAPANIMATION

Infos - Japonimation - Demande de catalogue Nouveautés... 8,76F puis 2,19F/mn

36708060

TITRES	PRIX
Catalogue (aucun frais de port)	Gratuit
Frais de port : 27 F GRATUITS si + 700 F	
Contre-remboursement : ajoutez 38 F	
TOTAL DE VOTRE COMMANDE	
NOM :	
ADRESSE :	
CODE POSTAL :	VILLE :
<input type="checkbox"/> Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)	<input type="checkbox"/> Mandat
<input type="checkbox"/> CB, Visa, Eurocard, Mastercard	<input type="checkbox"/> Contre Remboursement
N°	Signature :
Expire :	



Hyper Force — Atari

Visual Impact (un groupe belge de développement) propose leur tout premier jeu Jaguar. Baptisé Hyper Force, il s'agit d'un jeu de plateforme dans une ambiance quelque peu robotisée. Visual Impact travaille aussi sur

un second jeu Jaguar prévu pour 1995 et fortement inspiré de Doom. Les textures sont fantastiques. Nous vous dévoilons les premières photos de ce jeu dès le mois prochain *quand j'aurai fait mon boulot!*



Sur le grill

Pourquoi la Jaguar serait-elle vendue en France plus chère qu'en Angleterre ? Nous avons téléphoné à Accord, le distributeur officiel des produits Atari en France. Au bout du fil : Daniel Hammaoui, p-dg d'Accord.

CDC - Confirmez-vous ou infirmez-vous cette informations ?

Daniel Hammaoui - J'infirme catégoriquement cette information. Le prix public de la Jaguar est fixé par Atari. Le prix conseillé en France a été établi à 2 190 F. En Angleterre, la Jaguar coûte à peu près 239 livres (environ 2 000 F). Il faut ajouter la TVA, le cordon péritel, le modulateur (*ndlr* : un modulateur supplémentaire était nécessaire sur la version Secam), ainsi

qu'un transformateur (*ndlr* : contrairement aux USA, nous sommes en 220 V). Finalement, les prix sont partout les mêmes...

Depuis quand la Jaguar française est-elle dispo ?

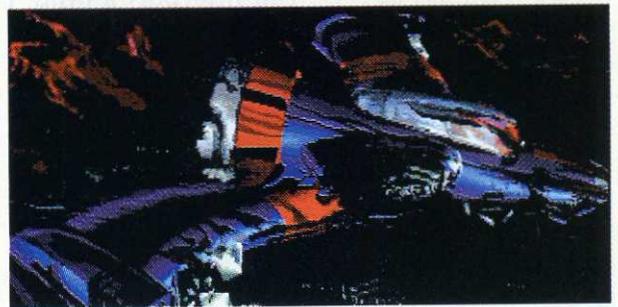
La Jaguar française est disponible depuis fin septembre. La plupart des boutiques ont été approvisionnées. La Fnac, Ultima et Espace 3 sont les plus fournies.

Combien avez-vous prévu d'en importer ?

À l'origine, Atari ne prévoyait pas la sortie de la Jaguar en Europe avant le premier semestre 1995. Ce qui explique ce départ en pente douce. Mais nous sommes sûr de disposer d'au moins 15 000 machines d'ici Noël.

Une campagne publicitaire est-elle prévue ?

Une campagne est prévue pour 1995. ■



Livres

Les sagas sont réelles ou imaginaires. Du côté du réel, Nintendo a créé une industrie nouvelle.

Génération Nintendo (Éditions Addison-Wesley) nous en retrace les faits les plus saillants. C'est une mine d'informations fabuleuse sur l'univers des jeux vidéo. *Génération Nintendo* est l'ouvrage indispensable pour comprendre les enjeux du marché. Un marché qui, pour le siècle prochain, est déjà estimé à quelque 3 000 milliards de dollars par an. Ceux qui

ont raté le coche peuvent toujours tenter leur chance au Loto... L'imaginaire n'est pas en reste, la saga de La Guerre des étoiles continue avec *La Bataille des Jedi* (Éditions Presses de la Cité, 120 F). Si

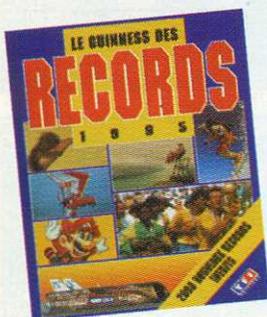
vous attendez la suite de la trilogie que nous prépare George

Lucas, vous adorerez ! Une nouvelle saga débute ! Ils nous

restent des tonnes et des tonnes de sagas à voir, à lire et à jouer. C'est rassurant ! En attendant vous pouvez retrouver la première trilogie chez Presses Pocket (chaque volume, 29 F). ■



Des records à la pelle



Le Guinness Book consacre un chapitre aux jeux vidéo. Il présente en couverture l'effigie de Mario. On y apprend ainsi que le pays le plus équipé en consoles est le Japon avec 60 % des foyers équipés, etc. *Le Guinness des records* (TF1 Éditions, 360 p. 168 F). ■



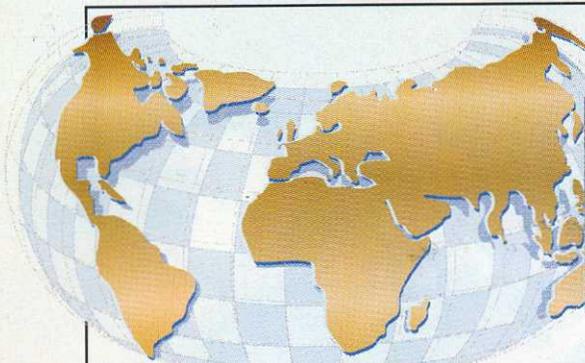
Après 2 loopings et 4 vrilles pour échapper aux migs
qui vous poursuivent, vous serez bien content
d'avoir un tuyau d'évacuation accroché au casque.



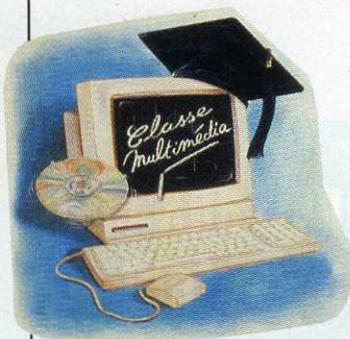
LA VIDEO SUR MEGA CD, IL N'Y A QUE ÇA DE VRAI.

SEGA

C'est plus fort que toi



Tour de France multimédia, c'est parti !



En novembre 1994, Saint-Germain-en-Laye marquera la première étape du tour de France du multimédia organisé par l'Association Initiative Organisation. Ainsi, en pénétrant dans l'enceinte même de neuf établissements scolaires de Saint-Germain-en-Laye, ce n'est pas moins de 15 000 élèves qui vivront au rythme du multimédia pendant trois semaines. Parrainé par notre ministre de l'Éducation nationale, François Bayrou, ce tour de France a pour vocation de permettre aux écoliers, collégiens, lycéens et étudiants de découvrir les diffé-

rents matériels multimédias, ainsi que leurs multiples applications. Les principaux thèmes abordés porteront sur la radio, la micro-informatique et les supports CD (CD-Rom, CD-I, CD audio et vidéo) Ce n'est que quelques mois après cette inauguration à Saint-Germain que le tour de France du multimédia prendra son véritable envol. Et ceci à travers une pléthore de villes françaises : Blois, Strasbourg, Toulouse, Lyon, Rennes, Grenoble, Aix, Nice, Annecy, Toulon, Angoulême... Pour tous renseignements, prenez contact avec l'Association Initiative Organisation au 40 69 19 35. ■

Le magicien des cartouches

Le Super Game Mage est un accessoire indispensable à tous ceux qui souhaitent doter leur bibliothèque de jeux nippons ou américains. Mais cet adaptateur universel pour Super Nintendo ne se contente pas d'émuler

Soleil — Sega



Soleil s'annonce comme le jeu d'aventure phare de cette fin d'année. D'une approche graphique tout à fait comparable à celle de Shining Force ou de la série des Phantasy Star, il vous faudra mener à son terme une

aventure tout aussi périlleuse que passionnante. Les aficionados des jeux de rôle seront ravis.



Pulseman — Sega

Voici un jeu de plate-forme typique. Vous incarnez le petit Pulse et vous blastez à tout va les monstres avec votre épée, qui n'est pas sans rappeler les épées lasers de La Guerre des Étoiles. La maniabilité est sympathique, le choix des couleurs aussi. En plus, comme dans Tiny Toon, on peut prendre appui sur les murs. Dans le genre classique, Pulseman paraît tout à fait convenable pour passer un agréable moment. On attend la version finale pour en juger. À suivre...



les cartouches étrangères. Il permet aussi de bénéficier de vies supplémentaires, d'énergie illimitée, de choisir les niveaux, etc. D'utilisation plus simple et plus sûre qu'une Action Replay, le Super Game Mage contient en mémoire les codes de près de 200 jeux. Celui-ci les reconnaît automatiquement et peut les utiliser sans passer par de fastidieuses manipulations. D'autres

codes seront par la suite disponibles par l'intermédiaire du 3615 Game Mage. Ce serveur sera renouvelé régulièrement afin de suivre l'actualité des sorties. ■





12:15

VIOLET

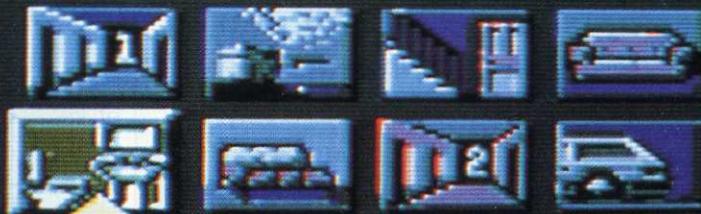
SALLE DE BAIN

Possible

50

Capturés

12



**Vous êtes dans la salle de bains avec une charmante jeune fille,
votre adversaire se cache dans la douche.
Vous l'éliminez tout de suite ou vous attendez un peu ?**



LA VIDEO SUR MEGA CD, IL N'Y A QUE ÇA DE VRAI.

SEGA

C'est plus fort que toi



Relayer — Sega



Bienvenue dans le monde de l'heroic-fantasy ! Bienvenue dans un monde fabuleux. Malheureusement, le roi voit son château assiégé par un dragon rouge, assisté d'une horde de créatures malfaisantes. Ça sent mau-

vais ! Les six cristaux peuvent le débarrasser de cette menace mais ils sont hors d'atteinte, perdus dans le dédale du château. Seul un chevalier comme vous peut réussir cet exploit. L'aventure commence, l'action aussi. Il va falloir frapper de nombreux monstres et résoudre des énigmes complexes. Décidément, les jeux de rôles arrivent en force sur la Mega Drive et, ce, pour notre plus grande joie.

Un Supergames multimédia

Le quatrième salon international de la high-tech de loisirs ouvrira ses portes à la porte de Versailles (hall 7-2) du 30 novembre au 4 décembre 1994. Banzzaï, Supersonic et CD Consoles seront présents. Passez nous faire un petit coucou ! ■

Le mercredi interactif à la Fnac

Tous les mercredis après-midi, à partir de fin octobre et jusqu'à fin décembre, seront l'occasion pour les joueurs de tous les âges, de venir découvrir et essayer les meilleurs titres du moment dans les FNAC. Ainsi seront présents des PC Multimédia et des consoles Sega, Nintendo et Philips. Ces espaces seront ludiques mais également éducatifs avec la libre consultation de CD-Rom et de CD-I pédagogique.

Toutes les consoles !

Les boutiques d'import ne manquent pas sur Paris et sur toutes la France. On y trouve toutes les nouvelles consoles en provenance du Japon et des États-Unis : Saturn et 32X de Sega, FX de NEC, PS-X de Sony et 3DO de Panasonic. En plus, pour ne pas se perdre dans les imbroglios des différents standards, ces machines sont généralement adaptées aux normes françaises. Chez JPF Import aussi toutes ces machines sont disponibles. Vers la fin de l'année, les possesseurs de la Jaguar d'Atari seront même de la fête avec le lecteur de CD-Rom disponible en import. Toutes ces petites merveilles nous réservent de belles nuits blanches ! Chaque mois *CD Consoles* présentera dans ces colonnes les boutiques de France et de Navarre. Si vous êtes un magasin d'import et que vous voulez vous faire connaître, ou si vous connaissez une boutique sympa, n'hésitez pas à nous écrire. ■



Guide Carrefour

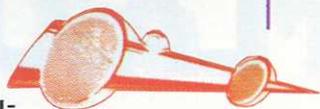
Comme chaque année depuis maintenant trois ans, vous pourrez retirer, dans tous les centres Carrefour, un catalogue très complet sur les logithèques Sega et Nintendo. Ces catalogues gratuits seront disponibles du 15 novembre au 15 décembre inclus. Si, par la même occasion, vous achetez un jeu, pensez à renvoyer le coupon réponse qui se

cache à l'intérieur. En échange, vous recevrez un tee-shirt, une casquette, ou des CD audios offerts par les éditeurs. Vraiment sympa ! ■



Mondial de l'automobile

Anciennement Salon de l'auto, le Mondial de l'automobile se tourne de plus en plus vers l'imagerie virtuelle : les auto-écoles s'arment de simulateurs de conduite tandis que Sega expose sa dernière simulation de F1 et que Nintendo montre le résultat de son partenariat avec Peugeot.



Simulateurs de conduite

Rousseau propose deux simulateurs de conduite en 3D. Le plus impressionnant et le plus réaliste des deux offre trois écrans, ainsi que des décors texturés. Ces simulateurs, qui tournent sur des PC 486, équipent déjà une quarantaine d'auto-écoles à travers la France. Ils coûtent 240 000 francs pour le mono écran et 340 000 francs pour la version à trois écrans. En alternance avec de vrais cours de conduite, ils permettent de se familiariser aux aléas de la route. Le réalisme, visuel et auditif, est réellement impressionnant. ■

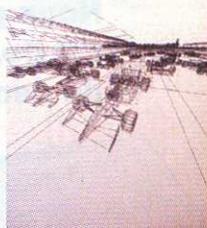


Simulateur version trois écrans, images texturées !



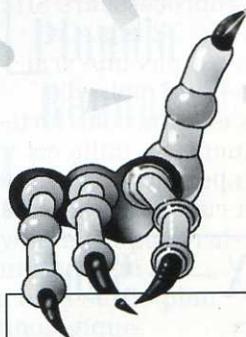
Les frères ennemis !

Virtua Racing oblige, Sega avait mis sur pied un énorme stand bourré de consoles et de bornes d'arcade en libre accès. De son côté, Nintendo exposait avec son partenaire Peugeot, la 806 Loisirs équipée en série d'une console Super Nintendo, d'un magnétoscope et d'un écran LCD. Les enfants sont ravis ! ■



Appelle le

36.68.98.00

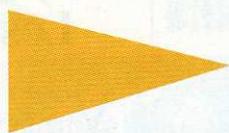


Pour gagner et choisir ton cadeau comme cette **MEGA CD2**, plein d'autres consoles ou tes jeux favoris...

Récupère un **SUPER BONUS** de points grâce à ce code clé

100





LA COMPA

Nous entrons dans une nouvelle ère du jeu vidéo. Le nombre important de nouvelles consoles prévues avant la fin de l'année le prouve. La concurrence sera sévère et profitera aux consommateurs. La chasse aux parts de marché est ouverte. Nous profitons alors de ce premier numéro de CD Consoles pour vous présenter les machines de demain, et donc celles qui nous intéressent.



32X

Voici un périphérique fort intéressant puisqu'une fois connecté sur le port cartouche de votre Mega Drive, il transforme cette dernière en console 32 bits ! Et, en plus, une compatibilité parfaite a été conservée avec le Mega CD. Enfin un constructeur qui ne vous oblige pas à changer de console tous les six mois. Ceux qui possèdent des micros savent ce que c'est que d'avoir l'impression d'être délaissés au bout de quelques mois... ■



Saturn

Voici le tout dernier petit bijou prévu par Maître Sega. La Saturn est une console équipée d'un lecteur CD. Elle comporte également deux microprocesseurs SH2-RISC 32 bits. Ce n'est pas une vraie 64 bits mais elle s'en approche fortement. Sa taille est à peu près identique à celle de la 3DO. ■



**Amiga CD³²
Commodore**

Avec cette machine, Commodore souhaitait rentrer directement en concurrence avec Sega et Nintendo. Si le jour de sa sortie, le seul rival sérieux était le Mega CD, aujourd'hui l'arrivée de nouvelles consoles 32 et 64 bits risque de lui causer quelques soucis. Si on ajoute les problèmes rencontrés ces dernières semaines par le constructeur, on ne s'étonnera pas de voir que certains éditeurs commencent même à la laisser tomber ! Dommage, car l'Amiga CD³² est une machine bourrée de qualités. ■



**CD-I
Philips**

Philips a placé son bébé comme un produit très grand public, au même titre que le magnétoscope ou la chaîne hi-fi. Le CD-I est un véritable ordinateur. Ses caractéristiques techniques sont intéressantes. En effet, le CD-I est basé sur le microprocesseur 68000, 16 bits de Motorola. Le CD-I ressemble à s'y méprendre à un lecteur CD audio habituel. Il faut dire qu'avant d'être une console, le CD-I est un outil multimédia ! ■

PS-X — Sony



Sony se lance de nouveau dans les jeux vidéo avec une machine équipée d'un lecteur CD qui en a dans le ventre. Peut-être que certains d'entre vous ont, un jour, rêvé d'une telle machine... alors Sony l'a faite. ■

AGNIE DES MONSTRES



Neo Geo CD
SNK

Les caractéristiques techniques de la Neo Geo CD sont identiques à la Neo Geo, sauf que le port cartouche est devenu un lecteur CD. Le paddle a été redessiné, il est maintenant plus ergonomique. De nombreux titres Neo Geo seront adaptés au CD. Je vous explique pas la logithèque d'enfer ! ■



FM Towns
Marty

Une console fort sympathique qui n'a pas d'aussi grandes ambitions que ses consœurs. Les premiers jeux qui doivent voir le jour sur cette machine sont principalement des adaptations de softs déjà existants. Sans prétention mais diablement efficace. ■



Jaguar
Atari

La Jaguar est la seule console 64 bits du marché. Elle est donc la plus puissante. De plus, les bons jeux commencent à arriver. En effet, particulièrement difficile à programmer, les développeurs ont eu besoin d'un certain laps de temps avant de commencer à la maîtriser ! Un lecteur CD double vitesse est même prévu. ■



3DO

Panasonic,
Samsung,
Sanyo,
Goldstar

La 3DO est une console 32 bits multi-média équipée d'un lecteur CD double vitesse. À l'origine, cette console était plutôt orientée domotique. La licence a été vendue à différents constructeurs, il existe donc à l'heure actuelle plusieurs 3DO (Panasonic, Samsung, Sanyo, Goldstar). Si elle a connu des débuts difficiles, il semblerait que les choses commencent à changer avec la sortie récente de quelques gros titres comme *The Horde* ou les excellents *Road Rash* et *FIFA Soccer* (en test dans ce numéro). ■



PC-FX — NEC

NEC a toujours tenu une bonne place dans le monde des jeux vidéo, et ne compte pas se laisser distancer. La PC-FX est une console 32 bits dotée d'un lecteur CD. Si on lui ajoute un clavier, la ressemblance avec un PC est frappante ! Au fait, n'y a-t-il pas un clavier de prévu ? ■



Playdia
Bandai

Un peu comme la FM Towns Marty, la Playdia n'est pas vraiment une bête à concours sur le plan technologique. Néanmoins, les jeux prévus sont de qualité. Elle devrait réussir à bien se positionner sur le marché des 16 bits. Réservé exclusivement au Japon, jusqu'à nouvel ordre... ■



LaserActive
Pioneer

La Laser Active est une machine qui est principalement destinée à la lecture de LaserDiscs (nom commercial actuel donné au vidéodisque). Toutefois, et grâce à l'ajout de différents modules, elle peut lire des jeux Mega Drive, Mega CD et NEC. Une machine pour le moins très polyvalente ! ■



Golden Axe sur Titan — Le premier parc à thème de Namco (p 25) — Alien Trilogy d'Acclaim (p 29) — Gangan sur Neo CD (p 30) — FX Fighter sur Nec PC FX (p 30) L'accord Atari/Sega (p 32) — Ecco sur Saturn (p 33)

Ridge Racer

L'adaptation du fabuleux jeu de Namco est prévue sur PS-X. Si vous connaissez la borne d'arcade vous pensez certainement qu'une adapta-



Alone in the Dark

Angoisses et frissons au programme dans ce fantastique jeu d'aventure qui a connu un véritable succès sur PC. Les graphismes et les animations sont superbes. Et je ne vous parle même pas de l'ambiance ! À conseiller fortement à tous ceux qui aiment se faire peur.

■ Machine : 3DO



tion sur console relève de la mission impossible ? C'est sans compter sur la formidable puissance de calculs de la PS-X. Dès la première seconde de jeu, des millions de couleurs vous sautent à la figure, la musique et la 3D sont renversantes. Pour plus de réalisme, absolument tout est mappé ! C'est beau à pleurer et d'ailleurs en y pensant je ne peux m'empêcher de verser une larme.

■ Machine : PS-X

Tanna — PS-X

Le but de Tanna consiste à diriger une boule à travers un labyrinthe et à trouver la sortie en un temps limité. Simple non ? Trop simple peut-être ? Alors, si je vous dis que le dédale est jonché de pièges et de mécanismes diaboliques, ça rend le jeu un peu plus complexe, vous êtes d'accord avec moi ? En plus, il faut bouger le labyrinthe lui-même dans tous les sens en tenant compte de l'inertie de la boule. Tous cela serait un peu triste si les décors étaient toujours identiques. Fort heureusement, ils ne le sont pas ! Au programme : un désert aride, un cimetière abandonné, un jardin anglais...



Tôshinden

Tôshinden (en français Les Dieux de la lutte) vous donnera envie d'acheter une PS-X ! Inspiré de Virtua Fighter, il met en scène des combattants représentés en 3D mappées. Comme son homologue, il y a un mode deux joueurs et une caméra zoome plus ou moins en fonction de l'action. Mais grosse nouveauté, do-



rénavant les persos possèdent tous des armes. On a le choix entre un pirate (genre Eroll Flynn) maniant le sabre, un chevalier (sans son armure) fine lame à l'épée, une montagne de muscle muni d'une massue gigantesque et enfin une frêle jeune fille redoutable au fouet. Mais le plus important n'est pas là, l'essentiel, c'est la beauté et la finesse des protagonistes.

■ Machine : PS-X

Golden Axe : the Duel

Le saviez-vous ? La Saturn va prêter sa technologie à l'arcade. En effet, la prochaine console de Sega adopte la politique arcade/maison. La carte Titan est issue d'une structure Saturn sur laquelle il est possible d'ajouter des cartes supplémentaires. Bref, une espèce de Saturn boostée. Pour lancer la machine, le premier jeu reprend un des classiques de l'arcade, Golden Axe, dans un jeu de baston qui s'intitule Golden Axe : The duel. Ça promet !

■ Machine : Titan

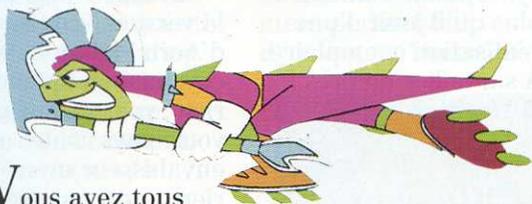


Super Street Fighter 2X-3DO

La série des Street Fighter sur consoles reste ce qui se fait de mieux en matière de jeux de combat. Il était inévitable que chaque console se voit doter au moins d'une des versions. C'est aujourd'hui chose faite sur 3DO et Street Fighter 2X n'est pas la moins réussie ! Chaque personnage possède des coups supplémentaires et la jouabilité du jeu a été entièrement retravaillée. Des ventes records en perspective !



Dino Blaze



Vous avez tous certainement vu *Rollerball*, ce film réalisé par Norman Jewison en 1974 avec James Caan (un de mes acteurs fétiches) dans le rôle Jonathan, le capitaine d'une équipe de dingues sur rollers. Eh bien ! Dino Blaze de Virgin vous propose sensiblement de pratiquer le même sport sur votre console (il faut avouer que c'est aussi moins dangereux), à quelques détails près... Comme le titre le laisse entendre, les humains sont tous remplacés par des dinosaures ! Bref, dans le style dino, il va falloir cartonner pour faire la loi. On notera, en passant, que la folie *Jurassic Park* a laissé des traces derrière elle...

■ Machine : 3DO



King of Fighters 94

Que pensez-vous d'un tournoi qui réunirait les meilleurs combattants de tous les jeux de bastons japonais ? Figurez-vous que c'est aujourd'hui possible grâce au système TBS (Team Battle System) mis au point par SNK. Vous avez la possibilité dans *The King of Fighters 94* de combattre, non plus avec un malheureux guerrier esseulé et solitaire, mais avec trois (contre trois autres évidemment). Imaginez un peu Terry, Andy et Joe (*Fatal Fury*) contre Ryo, Robert, Takuma (*Art of Fighting*)... Explosif !

■ Machine : Neo Geo

Theme Park

Comme vous le saviez tous *Theme Park* de Bullfrog est prévu sur 3DO, Super Nintendo et Mega Drive. Il était donc logique de le voir arriver sur une autre console de la toute nouvelle génération : la Jaguar. Je vous rappelle que *Theme Park* permet aux joueurs de créer un parc à thème selon leur convenance. Le but est d'édifier un parc qui peut rivaliser avec le géant Disney !

■ Machine : Jaguar



Samurai Spirit 2-Neo Geo CD

Suite du célèbre *Samurai Shodown*, *Samurai Spirit* réunit toujours les douze combattants les plus puissants et les plus fiers de la planète (avec de nouveaux coups et des pouvoirs plus puissants). Quatre nouveaux, qui ont prouvé leur valeur au combat, viennent s'immiscer dans la compétition (Genjuro, Nicotine, Cham Cham et Sieger). Les combats sont sanglants et réservent bien des surprises. Comme toujours, deux modes de combat sont à votre disposition : un combat à l'arme blanche et un autre à mains nues.





Cyber War

Comme son nom l'indique, **Cyber War** reconstitue la guerre du futur qui s'oppose que des robots. La race humaine a disparue depuis longtemps et le monde tel que nous le connaissons n'est plus qu'un vague souvenir. Pour conquérir un pouvoir devenu illusoire, les robots ont déclenché un conflit sans merci. Ne comptez pas sur eux pour éprouver le moindre sentiment humain ! Mélangeant

Pachio Kun

Pachio Kun reprend un thème cher à nos amis nippons, et auquel nous n'entendons pas grand chose... je veux parler du Pachinko ! Il s'agit d'un jeu de plateau vertical qui consiste à laisser tomber de petites billes d'acier à partir du haut. Tout au long de la chute, ces billes voient leur course modifiée par divers obstacles. L'objectif est de les réceptionner dans de petits tourniquets ! Véritable phénomène de société au pays du Soleil-Levant (avec l'absorption immodérée de saké tiède), le pachinko est surtout populaire pour ses vertus déstressantes.

■ Machine : PS-X



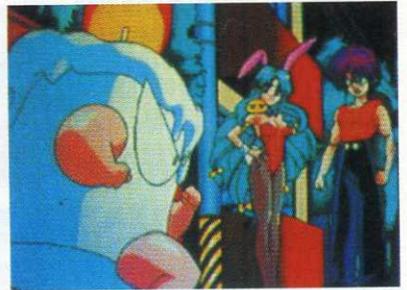
Dragon Ball Z — Playdia

Dragon Ball Z est le premier titre prévu sur la Playdia de Bandai. Il était d'ailleurs évident que Bandai lance sa console à l'aide de sa plus grosse licence. Bref, comme vous l'imaginez sans doute, DBZ version Playdia garde son ambiance dessin animé. Maintenant on attend la suite des titres !



Hōma Hunter Raim — PS-X

Inspiré de la bande dessinée *Éponyme*, ce jeu raconte les aventures d'une jolie jeune fille dans un monde féérique. Accompagnée de son fidèle compagnon, une sorte de Pac-Man à poil dur, elle est confrontée à toute une batterie de monstres plus bêtes que méchants. Cette histoire délirante sera l'occasion pour elle de dévoiler ses charmes. En effet, je ne vous cache pas qu'il existe quelques scènes déshabillées. Rien de grave, je vous rassure, il ne s'agit que d'un érotisme soft de bon ton.



des phases en vaisseau et des niveaux se déroulant à pied, ce jeu devrait combler les amoureux d'univers cyberpunk. D'autant plus qu'il jouit d'une réalisation exemplaire. À surveiller de près !

■ Machine : PS-X

Sonic Wings 2

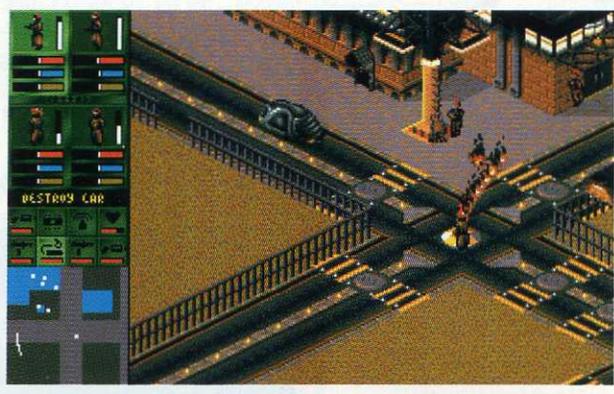
Sonic wings 2 est la version Neo Geo CD d'Aero Fighter 2. Dans ce shoot'em up futuriste, vous défendez votre pays contre un envahisseur mystérieux, aux commandes de votre chasseur high-tech. Votre aventure se déroule à travers huit niveaux différents qui vous feront survoler la planète entière. Vous choisissez l'un des huit appareils disponibles. Mais suivant votre destination, prenez le bon ! Les chasseurs japonais sont plus rapides, les américains invisibles, etc.

■ Machine : Neo Geo CD



La Chine se réveille !

Pour la première fois dans l'histoire de l'Empire du milieu, les autorités chinoises ont ordonné à une société d'électronique de stopper toute production de consoles utilisant des logiciels identiques à ceux développés par Sega Japon. Cette victoire sur la contrefaçon représente pour Maître Sega ce qui semble être la première mesure de l'administration chinoise, contre une usine locale de reproduction de logiciels d'une compagnie étrangère. Cela intervient juste après un jugement rendu par la cour de Beijing (Pékin) qui stipule que l'utilisation de l'image de Mickey Mouse ne peut se faire sans l'autorisation préalable de Walt Disney US. Un jugement qui, apparemment, a fait jurisprudence. ■

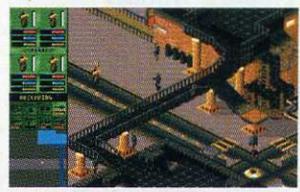
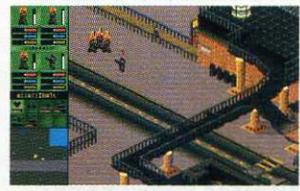


Syndicate

Les décors de Syndicate sur Jaguar vous projettent dans un univers futuriste où votre mission consiste à prendre la tête des syndicats au pouvoir. Dans cette bataille pour des régions du globe, il va falloir ruser un max pour avoir des points de karma. Ces derniers permettent d'avoir une bonne in-

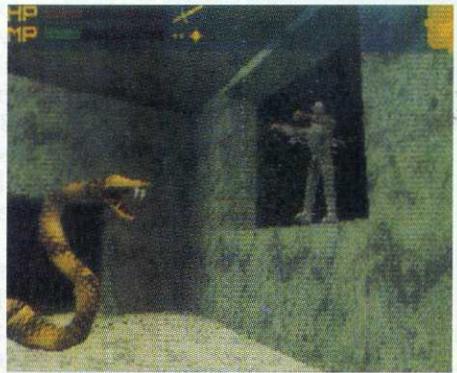
fluence sur la population. Toute carence dans ce domaine fera de vous un homme mort. Soyez donc diplomate...

■ Machine : Jaguar



King's Field — PS-X

Les jeux de rôle moyenâgeux du type Dungeon Master ou Ultima Underworld sur micro, sont un genre qui tire très bien profit des capacités de la PS-X. En effet, l'application désormais presque courante de la 3D mappée permet de rendre ces mondes plus attractifs. King's field n'échappe pas à la règle et propose d'incarner un preux chevalier en quête de vérité. L'aventure le mènera dans des lieux hostiles et peu propices à la balade champêtre. Les monstres sont effrayants et l'atmosphère est inquiétante à souhait.



Ultraman

Qui dit Bandai, dit robots cosmiques ! Et qui dit robots cosmiques dit Ultraman ! Un challenge qui re-

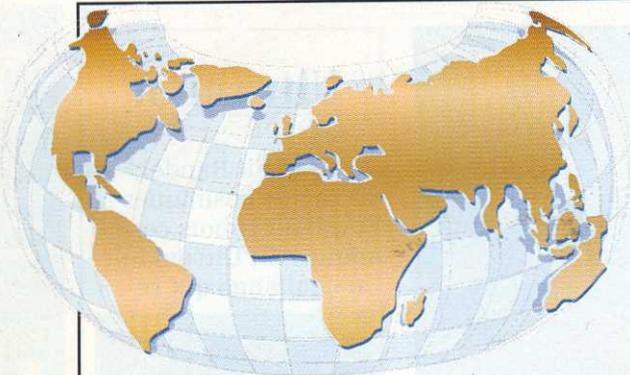


lève presque de l'impossible si on en juge par les précédentes versions du jeu sur 3DO et Super Nintendo. M'enfin, mon petit doigt me dit que la Playdia de Bandai nous réserve de bonnes surprises, dans le trip batailles de titans comme Godzilla vs Ultraman par exemple...

■ Machine : Playdia

Namco contre-attaque !

Après l'ouverture de Joypolis, le parc à thème de Sega à Tokyo, Namco prépare une offensive de taille. En effet, le concurrent direct de Sega en arcade a inauguré Wonder Eggs. Namco se lance ainsi dans l'industrie des parcs à thème. Le but est de vous faire vivre de nouvelles expériences avec des machines toujours plus perfectionnées. De plus, Namco a mis au point un simulateur de vol d'enfer et exclusif destiné à attirer la foule. ■



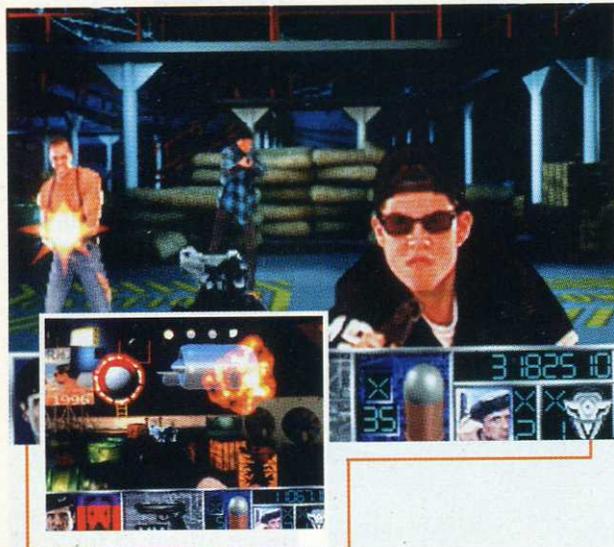
Gaffes et bévues !

Le saviez-vous ? Les VIP d'Electronic Arts confondent *La Guerre des Étoiles* et *Star Trek*. En effet, pour eux, Mark Hammil alias Luke Skywalker, incarne à l'écran le Dr Spock. Pour la petite histoire, lors de la soirée don-

née par Electronic Arts à l'occasion de l'ECTS de Londres, où Mark présentait *Wing Commander 3*, l'un des dirigeants d'EA France lui a demandé si ses oreilles n'étaient pas trop chaudes. Il faisait référence au look de Spock. Conséquence : le gentil Luke s'en est retourné aux États-Unis en annulant tous ses interviews. Wouarf, wouarf !

Demolition Man — 3DO

Ca va cogner et ça va tirer dans tous les coins. Pas étonnant avec cette adaptation du film qui met en scène notre cher Sylvester Stallone. Un jeu pour les hommes, les vrais ! Va falloir vous réchauffer les neurones et les doigts pour avoir la gâchette rapide. La paix du monde est entre vos mains !



Hamlet

Sous ce titre se cache un jeu d'aventure. Un de plus, me direz-vous ! Oui, mais



celui-ci change un peu : il mélange la 3D avec des écrans intermédiaires en dessin animé. L'action se situe dans un institut

de recherche basé sur la lune. Un jour, la base est coupée de la terre. Toutes les communications sont interrompues. En tant que jeune et ta-

lentueux chercheur, votre rôle est de trouver la raison de cet isolement. Sans oublier qu'il faut

continuer de vivre en autarcie. Saurez-vous mener à bien cette enquête qui s'annonce ardue ?

■ Machine : PS-X

Double Dragon



Non, ce n'est plus le Double Dragon que vous connaissiez ! Maintenant, c'est sérieux. Les adversaires, qui défilent devant vous, ne plaisantent plus et utilisent les coups les plus vils pour vous faire plier l'échine. On retrouve cependant les frangins Billy et Jimmy, les éternels Abobo (relookés) et la plupart des personnages qui ont fait le succès des Double Dragon. Plus de combat de masse ou de rue. Rendez-vous sur

Marine Tour

Un soft qui vous invite à faire un petit voyage dans les profondeurs de la découverte de la faune sous-marine et ce, où qu'elle se trouve dans le monde. Les animations, les photos et les commentaires sonores sont du plus bel effet. Trip Hawkins a bien raison quand il dit que la 3DO c'est aussi pour s'instruire.

■ Machine : 3DO



un ring improvisé de votre choix pour un affrontement en un contre un !

■ Machine : Neo Geo

**ARRIVÉE
PROCHAINE DE LA
NOUVELLE GÉNÉRATION
DE CONSOLE CD**



STOCKGAMES

118, rue du vieux Pont de Sèvres - 92100 BOULOGNE
Tel: (1) 46 21 19 92 - Métro: Marcel Sembat

NOUVEAU

9 ter, Guy Moquet - 94700 MAISON ALFORT



**NOUS RACHETONS VOS JEUX ET CONSOLES AUX ** MEILLEURS PRIX **
TOUS NOS JEUX ET CONSOLES SONT ** TESTES ET GARANTIS ****

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

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

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

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

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

Horaire d'ouverture : Du Lundi au Samedi de 10 h 30 à 13 h 00 et de 14 h 00 à 19 h 00

3DO

3 DO PAL VERSION + 2 JEUX	3490 F
JOYPAD 3 DO	349 F
SHOCK WAVE	369 F
ROAD RASH	369 F
ALONE IN THE DARK	369 F
BURNING SOLDIER	369 F
GARDIAN WARS	369 F
WAY OF THE WARRIOR	369 F
SLAYER	369 F

Grand choix en occasions + de 20 titres différents à partir de 149 F

JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU	2190 F
JOYPAD JAGUAR	249 F
DINO DUNES	399 F
CRESCENT GALAXY	399 F
TEMPEST 2000	429 F
WOLFENSTEIN 3D	429 F
ALIEN VS PREDATOR	429 F
RAIDEN	429 F
SPACE WARS	429 F
CHECHERED FLAG II	429 F

NEO-GEO CD

NEO GEO CD SEULE	3490 F
JOYSTICK NEO GEO	449 F
NAM 75	399 F
BURNING FIGHT	399 F
SUPER SIDE KICKS 2	429 F
ART OF FIGHTING	429 F
ART OF FIGHTING 2	429 F
FATAL FURY II	429 F
FATAL FURY SPECIAL	429 F
SAMOURAI SHODOWN	429 F

**SERVEUR
STOCK GAMES
36 68 30 36**
INFORMATIONS/NEWS/MATERIELS/OCCASIONS

**3615
code
STOCK GAMES**

SUPER NINTENDO

CABLE PERITEL FR/JAP/US	99 F
F1 POLE POSITION 2 FR	429 F
ACTRAISER 2 FR	429 F
MORTAL KOMBAT2	449 F
SECRET OF MANA FR	499 F
FINAL FANTASY III US	499 F
LEGEND OF GAIA US	499 F
WORLD HEROES 2 US	479 F
DRAGON BALL Z 4 JAP	529 F

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT 2	399 F
URBAN STRIKE	399 F
JURASSIC PARK 2	399 F
SONIC 4	399 F
DRAGON	399 F
SPARKSTER	399 F
EA TENNIS	399 F
FIFA 95	399 F
NHL PA 95	399 F
SHINNING FORCE 2	449 F

**SONY PSX
NOUS TEL (FIN NOVEMBRE)**

**NEC FX
NOUS TEL (FIN NOVEMBRE)**

**SEGA CX 32
NOUS TEL (FIN NOVEMBRE)**

**BANDAI BA-X
1990 F version NTSC
3 JEUX DISPONIBLES TEL**

**GAME BOY
+ DE 200 JEUX NEUFS ET OCCASION**

**GAME GEAR
+ DE 200 JEUX NEUFS ET OCCASION**

**LYNX II
+ DE 22 TITRES A PARTIR DE 59 F**

**SERVICE APRES-VENTE
REPARATION
MODIFICATION
DE VOS CONSOLES, C' EST AU
48.05.48.23
CHEZ STOCK GAMES**

**NOUVEAU !!!
VENTE EN GROS SUR LES JEUX
D' OCCASIONS ET NEUFS - FRANCHISE
REVENDEURS,
CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44.07.04.61
FAX : (1) 43.29.42.15**

**Livraison colissimo
en 24 h ou 48 h
dans la limite des stocks disponibles**

Toutes les marques citées sont des marques déposées
Tous les jeux sont testés et garantis

**SUPER NINTENDO
OCCASIONS**

STREET FIGHTER 2	39F
ADDAMS FAMILY	99F
CART'S NIGHTMARE	99F
PILOTWINGS	99F
STAR WING	99F
STREET FIGHTER 2 TURBO	99F
SUPER TENNIS	99F
WWF WRESTLEMANIA	99F
ALADDIN	149F
BEST OF THE BEST	149F
CASTLEVANIA IV	149F
DRAGON BALL Z JAP	149F
COOL SPOT	199F
MARIO ALL STARS	199F
MR NUTZ	199F
MARIO KART	249F
SIM CITY	249F
F1 POLE POSITION	249F
FLASHBACK	249F
MYSTIC QUEST	249F
BOMBERMAN 93	299F
EQUINOX	299F
EMPIRE STRIKES BACK	299F
RANMA 1/2 2	299F
WOLFENSTEIN 3D	299F
YOUNG MERLIN	299F
NBA JAM	349F

**MEGADRIVE
OCCASIONS**

MEGADRIVE SEUL	399 F
SONIC	29F
ALTERED BEAST	49F
QUACKSHOT	79F
BATMAN	99F
FANTASIA	99F
STRIDER	99F
SONIC 2	99F
MICKY AND DONALD	99F
SPLATTER HOUSE 2	99F
CASTLE OF ILLUSSION	129F
FATAL REWIND	129F
JURASSIC PARK	129F
SHINOBI	129F
STREET OF RAGE	129F
STREET OF RAGE 2	129F
HAUTING	149F
EUROPEAN CLUB SOCCER	149F
F22 INTERCEPTOR	149F
TERMINATOR 2	149F
SHADOW OF THE BEAST	149F
FATAL FURY	149F
COOL SPOT	149F
ALADDIN	149F
MORTAL KOMBAT	149F
STREET FIGHTER 2'	149F
FLASH BACK	199F
SUNSET RIDERS	199F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	199F
THUNDER FORCE 4	249F
ETERNAL CHAMPION	249F

BON DE COMMANDE
A RENVOYER À: **STOCK GAMES**
3 RUE D'ARRAS, 75005 PARIS - TEL : (1) 44.07.04.61

NOM : PRENOM :
ADRESSE : DATE :
CP : VILLE : TEL :

REGLEMENT	TITRES	CONSOLES	QT	PRIX
• CARTE BLEUE <input type="checkbox"/>				
N° CARTE BLEUE				
DATE D'EXPIRATION				
• MANDAT-LETTRE <input type="checkbox"/>				
+CONTRE REMBOURSEMENT <input type="checkbox"/> SIGNATURE				
• CHEQUE <input type="checkbox"/>				
FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F) (RAJOUTER 40 F POUR CONTRE-REMBOURSEMENT)				

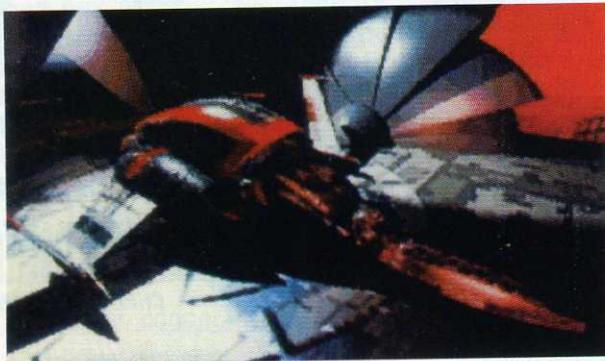


Novastorm

Avec Novastorm, le shoot them up retrouve ses lettres de noblesse. Les graphismes et les bruitages sont vraiment superbes. Pour une

fois, on ne pourra pas dire que les capacités de la 3DO sont inexploitées. Les fanatiques du genre vont enfin avoir quelque chose de consistant à se mettre sous la dent.

■ **Machine : 3DO**

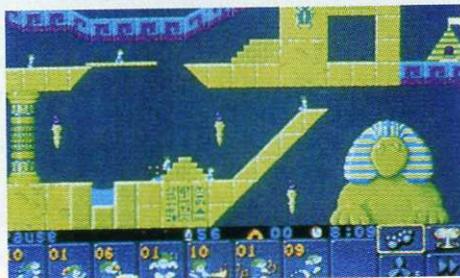


Lemmings 2

Les lemmings sont aujourd'hui des stars. C'est toujours avec plaisir qu'on les voit débarquer sur une nouvelle console. Cette version est identique à celles qui sont sorties précédemment sur les autres

supports. Si les lemmings ont une tendance naturelle à être bêtes, vous n'avez pas fini en revanche de vous creuser les méninges pour les mener à bon port et ce, pendant des jours voire même des mois !

■ **Machine : FM Towns Marty**



The Cold War — PS-X

En ces temps de guerre froide, l'espionnage atomique battait son plein. C'est à cette période que le fragile équilibre des forces en présence était le plus menacé. À vous de choisir votre camp : la Maison Blanche ou le Kremlin. L'objectif consiste à prendre le dessus sans pour autant compromettre la paix mondiale. Un conflit nucléaire mettrait un terme à votre carrière de dirigeant. Toutes les informations concernant l'économie, la situation militaire et diplomatique des pays sont à votre disposition. The Cold War est un wargame intelligent : pour gagner il faut éviter la guerre.



Galaxy Fight

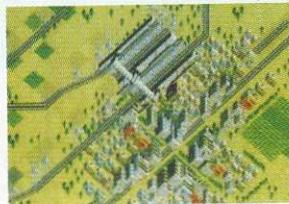
Superbe ! Des graphismes renversants agrémentent les combats des guerriers du futur. Huit robots indestructibles, cyber-punks à souhait, combattent jusqu'à la mort. Ils utilisent des techniques terrifiantes. Monstres extraterrestres, ninjas du futur, machines de guerre et soldats surarmés s'entretuent dans un décor apocalyptique ! Superbe et prometteur...

■ **Machine : Neo Geo**



A.IV

A.IV nous place dans la peau d'un homme dont le destin est de contribuer à



l'épanouissement de son pays. Bref, un type bien et très riche ! A.IV reprend le thème de Railway Tailcoon, un jeu où il faut construire des lignes de chemin de fer en surface et des métros dessous. La nature du terrain est déterminante et il ne faut pas hésiter à jouer de l'explosif pour venir à bout des reliefs. Vous aurez intérêt à bien gérer le tout !

■ **Machine : PS-X**

Alien Trilogy — PS-X et Saturn

Aclaim se lance à son tour sur le marché des nouvelles plates-formes avec un des plus gros mythes de la science-fiction : la trilogie des Aliens. Voici quelques photos du jeu en avant-première. Si on en parle depuis un bon bout de temps déjà, c'est pour la simple et bonne raison qu'il utilise le système ATM, qui permet de réaliser des animations carrément hors du commun et superbes. De plus, quel pied d'évoluer dans un décor bourré d'aliens qui ne demandent qu'à se faire tirer dessus.



Indiana and the Fate of Atlantis

Que dire d'un jeu qui devrait déjà être connu de vous tous, si ce n'est que Indiana Jones and the Fate of Atlantis fait sa première apparition sur la FM Towns de Marty. Le jeu ne diffère en rien des versions micros. Cela reste donc la suite virtuelle de la trilogie, en attendant le prochain *Indiana Jones* de Spielberg. D'ailleurs, il paraît qu'Harisson Ford a rempli une fois de plus. Avec de la chance, ça sera prêt en 95.



■ **Machine : FM Towns Marty**



Battle Heat

Dans ce jeu aux graphismes très cartoon, il va falloir anéantir quelques-uns des plus méchants combattants que la terre ait jamais portés. On ne sait pas encore si on dirige les persos en temps réels ou si les mouvements sont précalculés. De toutes façons, c'est toujours un jeu de



baston ! Les personnages ressemblent étonnamment à ce que l'on a pu voir dans le dessin animé Hokuto No Ken (Ken le survivant). Ça promet du sang et de la violence !

■ **Machine : PC-FX**



N o u v e a u

Tout sur Dragon Ball Z

+

Mangas (Toutes les séries)

CDs (Séries + Jeux)

Goodies

Réparations toutes consoles
Modification MegaDrive (50-60Hz)

Nintendo - Sega - NEC - 3DO
Import JAPON - USA

1022 Chavannes^S/Lausanne Tél: (int+) 21 / 636.08.50

COIN-OP Jeux Vidéo SUISSE
Votre magasin japonais



Street Fight

Ce jeu, qui n'a rien en commun avec le célèbre Street Fighter de chez Capcom, est un peu particulier. En effet, les divers personnages, avec lesquels vous devez combattre, sont entièrement digitalisés. Il faut être très rapide et anticiper les mouvements pour esquiver ou pour riposter. Les séquences ayant été entièrement filmées, on espère

qu'elles seront nombreuses pour donner de la variété au jeu. En tout cas, il est clair que c'est du tout bon en perspective.

■ Machine : PC-FX



Power the Kingdom

Un jeu d'aventure aux graphismes surprenants entièrement en 3D. Vous dirigez une bande d'aventuriers qui ont une certaine ressemblance avec nos amis les ninjas. Magies et combats épiques sont au rendez-vous.

■ Machine : 3DO



FX Fighter

Dans la lignée directe de Virtua Fighters, FX Fighter se démarque par des graphismes assez spéciaux. En effet, les personnages ont été modélisés en 3D puis recouvert d'une texture très réussie. Résultat : ces combattants venus d'ailleurs se situent entre la 3D polygone de Virtua, les graphismes bitmap de Street Fighter et les digitalisations d'un Final Fight. Ici, il est donc encore question de combat jusqu'à la mort ou seul un participant peut accéder à la victoire. Coups

Gangan — Neo Geo CD

Dans Gangan vous vous lattez à l'aide d'une vaste gamme d'arts martiaux. On passe allégrement de la capoeira (art de combat traditionnel mexicain, entre la danse et le kung-fu) à la self-défense des serveuses de bar, en passant par le karaté, le kung-fu et bien d'autres. Huit combattants s'affrontent dans tous les recoins du monde, à commencer par vous ! Vous avez le choix de l'arène et vous devrez pulvériser des adversaires qui ont, bien sûr, développé les capacités les plus étranges. Bref, le maître mot c'est : gagner !



spéciaux et boss déments vous attendent dans ce futur hit de la machine.

■ Machine : PC-FX



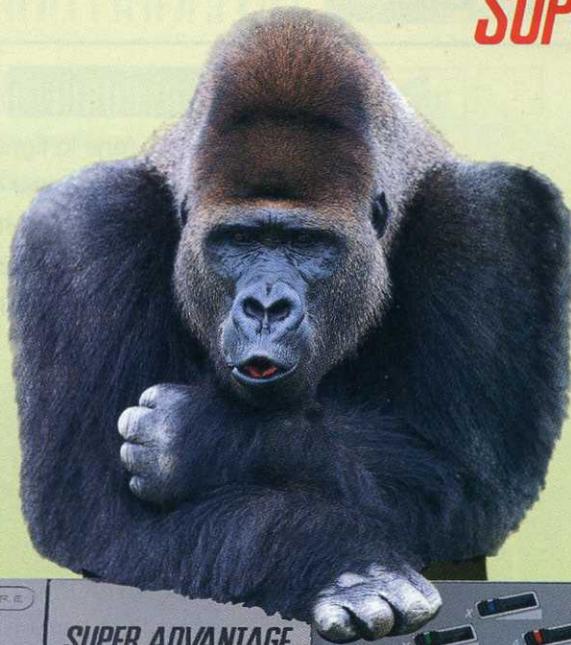
Theatre Wars

Avouez que quand on se donne la peine de faire un petit effort, on arrive tout de même à un résultat d'une qualité surprenante. Les décors font rêver, de beaux voyages imaginaires en perspective.

■ Machine : 3DO



SUPER ADVANTAGE™



Base en acier.

Tir automatique
et tir rapide
à vitesse variable.

Armature métallique
dans la boule et
dans le manche.

Variateur
de vitesse.

Construction en
plastique
ABS haute
densité.

LE JOYSTICK DE LA JUNGLE

Super Advantage™ pour Super Nintendo.™

Le **seul** joystick avec suffisamment
de **muscles** pour venir à bout des jeux
les plus durs.



**LA
FORCE
DU
GORILLE.**



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



ASCIIWARE®

©1994 Ascii Entertainment Software, Inc. ASCIIWARE® is a registered trademark of Ascii Entertainment Software. All rights reserved. Super Nintendo Entertainment System™, Super Advantage™, and the official seals are trademarks of Nintendo.



Crime Crakers

Dans ce jeu de rôle, vous commandez les faits et gestes de trois personnages dans le temps. La représentation se fait en vue suggestive et les déplacements se font sur 360 degrés. Pour résumer, on peut dire qu'il s'agit d'un Doom pour enfant. La violence a été mise de côté (on tire quand même, rassurez-vous !) et les graphismes font plus penser à une bande dessinée pour jeune fille qu'à une revue gore. L'intérêt du jeu est plutôt basé sur la qualité d'un scénario riche en rebondissements. Voilà qui changera du sempiternel je te vois, je te tue !

■ **Machine : PS-X**

Hodja

Après, Street Racer sur la Super Nintendo et le tout prochain Street Racer sur la Mega Drive, Vivid Image se lance dans le développement de Hodja, un des persos de Street Racer. Hodja est un jeu d'aventure qui est prévu sur la PS-X avec un côté jeu éducatif. Le stade de recherche n'étant pas très avancé, nous ne pouvons guère vous en dire plus... *La patience est l'art d'espérer* (Vauvenargues, *Réflexions et Maximes*).

■ **Machine : PS-X**



Scavenger 4 — FM Towns Marty

Dans la lignée des shoot'em up traditionnels, Scavenger 4 devrait faire rapidement son trou. En effet, il regroupe tous les éléments propre à un bon jeu dévastateur. Vous y retrouverez le système d'options de Nemesis, les passages secrets de Parodius, des ennemis à la R-Type. Bref, un jeu prometteur, si ce n'est au niveau graphique où il s'annonce un peu léger dans cette version peu avancée. Seul l'avenir éclairera nos lanternes ! Une affaire à suivre...



Atari se rebiffe

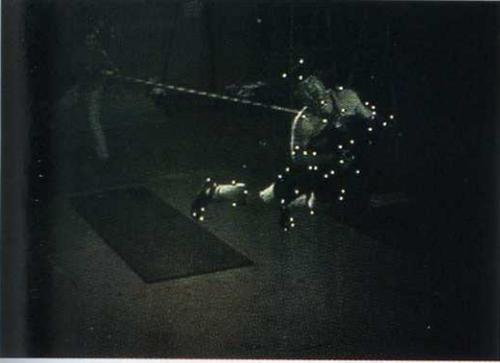
Ce n'est un secret pour personne, c'est Atari (avec Pong, de Nolan Bushnell, un des deux membres fondateurs d'Atari Corp) qui inventa le premier jeu électronique. À cette époque des pionniers de l'informatique de loisirs – celle notamment de la VCS 2600 – Atari Corp. déposa une multitude de brevets en tous genres pour protéger ainsi leurs routines de programmation. Depuis quelques années, Atari est d'ailleurs en litige avec Sega et Nintendo. Atari leur reproche d'utiliser abusivement ses routines sans en avoir préalablement demandé l'autorisation, ni même payer de royalties. Selon les deux quotidiens Libération et le Financial Times, Sega

aurait négocié le problème en rachetant 8 % des parts d'Atari. Soit un versement de 40 millions de dollars et en aurait donné cinquante autres pour s'octroyer le droit d'utiliser soixante-dix licences déposées par Atari ! Cette manne d'argent frais fournit ainsi à Atari la possibilité de produire en série la Jaguar et le lecteur CD. En échange, Atari retirerait ses plaintes. Par ailleurs, les deux firmes seraient tombées d'accord pour adapter quelques-uns de leurs meilleurs titres, sur leurs consoles respectives. Du coup, une rumeur pointée dans les milieux autorisés ! IBM (qui produit la Jaguar), Philips (qui produit les lecteurs CD Jaguar), Atari et Sega pourraient dans l'avenir lancer une nouvelle console CD. Un futur concurrent de poids pour Sony et Nintendo ? ■



Duel — PS-X et Saturn

Duel est le nom du nouveau système mis au point par Acclaim, pour disposer du nec plus ultra dans le domaine des graphismes et de l'animation. Ce jeu de Baston ramène Virtua Fighter à un soft de dernière zone. Acclaim a acquis de l'expérience avec la série des Mortal Kombat.



Motatoon Grand Prix

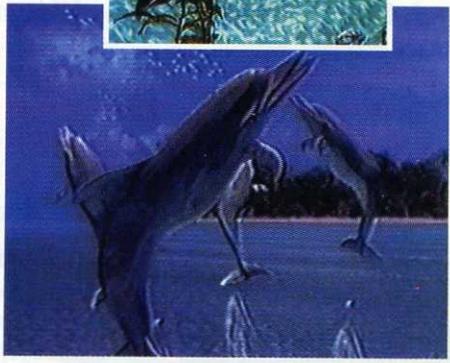
Ce jeu de voitures n'a pas la prétention de rivaliser en réalisme avec Ridge Racer. Non, en fait, Motatoon Grand Prix table plutôt sur sa jouabilité et son côté très fun, qui plaira aux plus jeunes. Tout est fait pour rappeler l'univers des cartoons. Les voitures complètement délirantes, sont aussi à l'aise sur une route asphaltée que sur dans un terrain défoncé. Les personnages sont hauts en couleurs et très attachants. Lorsqu'on voit le succès que connaît un jeu comme Mario Kart sur Super Nintendo, nul doute que celui-ci à de beaux jours devant lui.



■ Machine : PS-X

Ecco The Dolphin

Le grand frisson du grand bleu sera également disponible sur la Saturn. Un grand jeu d'aventure à travers les profondeurs et à travers le temps. Sur n'importe quel support, ce jeu ne peut que plaire et envoûter de par la qualité de ses animations et de ses musiques. Il connu un énorme succès sur



Mega Drive puis sur Mega CD. Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué Ecco 2 Mega Drive est en test dans ce numéro ! Espérons qu'un Ecco 2 verra le jour sur Saturn...

■ Machine : Saturn

STREET RACER 449F
10 % de réduction sur le 2^e jeu acheté*
* sur le jeu le moins cher

CONSOLE GAMES

NEO GEO CD SATURNE 32X - PSX
en avant première
Retenez-les !

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

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

SUPER NES	neuf	occase	reprise	MEGADRIVE	neuf	occase	reprise
Console 50/60 hz	849	649	400	Console + Jeu	549	400	300
DBZ4	449	350	250	Super SF2	490	350	250
MK2	479	350	250	DBZ	390	300	200
Fatal Fury Special	399	300	200	Urban Strike	390	300	200
Samourai Spirit	490	390	300	MK2	399	300	200
Super SF2	449	350	250	Virtua Racing	399	300	200
Super Metroid	190	tel	tel	Sonic 3	290	tel	tel
Sparker	390	tel	tel	Sonic 4	399	200	150
Street Racer	449	tel	tel	Street of kage 3	250	200	150
Donkey Kong	449	tel	tel	IMG Tennis	390	300	200
Final Fantaisy 6US	499	tel	tel	Soleil, flink	tel	tel	tel
Demons Blazon	549	300	200	Le roi lion	390	300	200
Vortex	399	300	200	Rocket knight 2	349	290	200
Blackthorne	399	300	200	Dragon	390	300	200
Le roi lion	449	350	250	Shining Force 2	399	300	200
Le Retour du Jeydi	449	350	250	Sha Fu	390	300	200
Dragon	449	350	250	Pete Sampras	349	290	200
World Heroes 2	490	350	250	Fifa 2	399	tel	tel
Secret of Manat Fr	449	350	250	Bombeman	390	tel	tel
Bombeman 2	399	300	200	Probotector	390	tel	tel

3 D O	neuf	occase	reprise
Console	2990	2500	2000
Megarace	390	300	200
Pistolet	349	tel	tel
Space Shuttle	390	300	200
Samourai Spirit	449	tel	tel
Street Fighter	449	tel	tel
Rise of Robot	449	tel	tel
Manette	329	tel	tel

NEO GEO	neuf	occase	reprise
Console Néo	1590	990	700
Néo CD	3490	tel	tel
King of Fighters	1490	tel	tel
Side Kiks 2	990	790	500
Art of 2	990	790	500
Agressor of DK	990	790	500
Fatal Fury Sp.	990	790	500
Samourai	990	790	500
Samourai 2	1090	tel	tel
World Heroes 2	590	400	250
Fatal Fury 2	590	390	250
Side kiks 1	590	400	300
World Heroes Jet	990	790	500
Jeux CD ROM	449	tel	tel

MANGAS - GOODIES
DBZ N et B - 1 à 38 35 ¢
K7 vidéo 129 ¢
Figurine DBZ 89 ¢
Cartes (2 ¢) Posters (20 ¢) etc...

Totale Arcade

Nouveau magazine signifie aussi, vous vous en doutez, nouvelle façon d'aborder l'information. Cela signifie aussi nouvelles rubriques. Totale arcade en fait partie. Tous les mois, nous vous ferons découvrir en avant-première les dernières infos et nouveautés, les tips, les coups spéciaux et les tests des meilleurs jeux d'arcade du moment.

PRIMAL RAGE

Atari/Time Warner Interactive



Encore un jeu de baston ! Et pourtant, Primal Rage apporte du sang neuf, c'est le cas de le dire, car il est particulièrement gore. Dans la lignée des Street, il met en scène des dinosaures plus vrais que nature. Une technique cinématographique (le Stop-Motion Animation pour être précis) permet de concevoir et d'animer les monstres avec une sorte de pâte à modeler, comme dans les vieux films (vous vous

rappellerez sans doute au passage de ce vieux film avec la sublime Raquel Welch courant en bikini sur une plage et poursuivie par un tyrannosaure !). Le rendu des textures est ensuite retravaillé sur des palettes graphiques afin d'améliorer le réalisme et le côté sanglant du jeu !

Primal Rage permet de contrôler sept monstres terrifiants et sauvages. La borne comporte seulement quatre boutons mais offre une combinaison de plus de soixante-dix mouvements par saurien, hors les coups spéciaux et les finishing moves, très très impressionnants (même s'ils sont un peu difficiles à réaliser !). L'aspect violent du jeu (décapitation, démembrement et jet de flammes) est moins gênant pour les âmes sensibles que Mortal Kombat. Ici, les humains ne sont pas concernés par ces actes barbares. Chaque bataille prend place sur un continent postapocalyptique ; le but consiste à étendre son territoire en dévorant les autres monstres. Que l'on aime ou non, *Jurassic Park* aura tout de même vraiment marqué son époque... À noter que Primal Rage 2 est déjà en préparation... ■



Shin Samurai est une petite merveille de 202 mégas !

SHIN SAMOURAI SPIRIT - SNK

La nouvelle petite merveille de 202 mégas, qui devrait combler les fans du premier épisode, arrive bientôt ! Au menu, quatre nouveaux personnages (mais plus de Tam-Tam), des graphismes et des sprites

CAPCOM PRÉPARE LE FUTUR



En attendant la sortie d'un prochain *Street Fighter*, Capcom déménage une partie de ses bureaux à Osaka pour y installer son nouveau département recherche et développement. Ce service est chargé de concevoir les jeux de la nouvelle génération et engage quelque 300 personnes. De quoi faire pâlir et inquiéter la concurrence...

En tout cas, la crise, ce n'est pas pour tout le monde !



Au menu de Shin Samurai Spirit, il y a quatre nouveaux personnages.

entièrement refaits, de nouvelles esquives et de nouveaux décors. Le test au prochain numéro ! À signaler que l'OAV TV (Original Animation Video) de Samurai est passé le 18 septembre au Japon sur la Fuji, une sortie sur Laser Disc est également prévue vers la fin de l'année donc... ■

SEGA ARCADE...

Sega Amusement Europe développe ses ambitions européennes concernant l'arcade par le biais d'un réseau de franchise. La première salle d'arcade familiale c'est ouverte à Amiens, dans le tout nouveau centre commercial (Les Halles) de la ville. Pourquoi Amiens ? sans doute parce ce qu'il s'agit d'une ville à forte proportion estudiantine.

Aux couleurs Sega

La décoration sera identique dans toutes les futures salles : moquette bleue avec le logo Sega, personnel aux couleurs du constructeur, nombreuses bornes (soixante-quinze à Amiens). Contrairement à ce que l'on pouvait penser, on joue avec des



pièces de monnaie et non avec une carte de crédit.

L'accent est également mis sur la qualité de l'accueil. Pour cette ouverture, un restaurant McDonald's fait office de cantine et on peut s'y restaurer entre deux parties. De nom-

breux jeux Sega y sont présentés, des meubles Megalo (grand écran avec deux sièges), des Super-Megalo pour le peu jouable mais très beau Virtua Fighters et, bien sûr, des tonnes de bornes pour le plaisir des petites et des grands...

Quant à la salle qui devait ouvrir l'été dernier sur les Champs-Élysées, il semblerait que le projet soit définitivement aux oubliettes. La pression exercée par les associations de commerçants sur la Mairie de Paris y est sans doute pour quelque chose... ■

King of FIGHTERS 94 - SNK

Très attendu, le jeu de baston de SNK débarque prochainement sur les consoles (arcade au format MVS et familiale sur NEO) ! Il comprend 24 personnages, tirés des précédents jeux SNK (Fatal Fury et Art of Fighting), dont d'anciens titres Jamma comme Ikari warriors et Athena. C'est simple : le joueur choisit une équipe de trois joueurs, qu'il oppose à une des huit autres équipes. Ces nouvelles règles sont dictées par le mystérieux « R » que personne ne connaît. Vous sélectionnez l'ordre d'entrée de vos combattants, l'ordinateur fait de même.

Pas le droit à l'erreur

Chaque partie gagnée vous permet de récupérer de l'énergie pour la suite. Une bonne connaissance de votre équipe est recommandée. Toute erreur se répercute au round suivant !



Le jeu est très dirigé « enchaînements » (encore plus que Fatal Fury Special) et les personnages connus gardent leurs coups spéciaux (mais il paraît qu'ils en possèdent de nouveaux) dont certains sont maintenant plus facilement réalisables. Une esquive plus efficace est aussi présente en appuyant sur les boutons A et B simultanément. Vous pouvez même appeler à l'aide un de vos compagnons, si vous vous trouvez en mauvaise posture, avec A, B, et C. Le principal changement par rapport à FF et à Aof, c'est qu'il possède une barre d'énergie, qui permet de réaliser un supercoup et d'en augmenter la puissance. Il existe deux moyens de remplir cette jauge, soit en recevant des coups pour augmenter votre vitesse, soit en vous concentrant et en appuyant simultanément sur A, B, et C.

Du côté réalisation c'est du tout bon, le son est excellent, l'animation de bonne facture. Par contre, au niveau des graphismes, l'avis est mitigé : en utilisant beaucoup de frames de couleurs, les auteurs ont économisé de la mémoire, mais ils n'ont pas prévu que celles-ci sont plus visibles sur un moniteur Pal ou Secam. Le balayage du système NTSC « crée », avec les frames, des espèces de couleurs intermédiaires qui permettent un



meilleur rendu. La refonte des sprites qui ne fait pas non plus l'unanimité : certains personnages seraient trop « raides » ou auraient perdu en volume. Certains personnages sont carrément géniaux : ainsi, Mai est très très sexy (elle a de rebondissants arguments).

Pour les vrais joueurs

Même si on regrette l'absence d'un mode de combat individuel, l'intérêt principal se résume à retrouver et à diriger les meilleurs combattants des jeux SNK. Les esquives limitent l'effet des coups spéciaux mais ce n'est pas un mal. Un vraie réussite, même s'il vaut mieux connaître la saga des jeux SNK. Évidemment, c'est encore un jeu destiné à tous les passionnés que nous sommes ! ■

CAPCOM ENCORE

Capcom veut créer l'événement avec le film *Street Fighter*, interprété entre autres par Jean-Claude van Damme et la charmante Kylie Minogue, pour s'en servir comme un véritable argument marketing. La preuve, le prochain jeu s'appellera *Super Street Fighter II : the Movie* et sortira aux États-Unis en décembre, conjointement avec le film. Deux nouveaux personnages apparaissent comme

le capitaine Swanda (ce n'est pas encore définitif). Autre nouveauté, les images du jeu ne feront, *a priori*, plus uniquement appel à des sprites dessinés. Le jeu devrait bénéficier d'une animation cinématographique (comme *Mortal Kombat* et *Primal Rage*). En clair, lorsque vous jouerez avec Guile, c'est donc Jean-Claude Damme que vous dirigerez ! Capcom s'investit beaucoup dans cette superproduction. ■



M. Tsujimoto (à droite), président de Capcom, avec Jean-Claude van Damme.

RING OF DESTRUCTION : Super Muscle Bomber – Capcom

Pendant que certains rêvassaient sur les plages cet été, Capcom travaillait d'arrache-pied pour creuser encore l'écart avec ses concurrents. La sortie ces jours-ci du dernier jeu de combat de la compagnie nipponne en est la preuve : *Ring of Destruction* est un jeu de baston, du genre SFII.

Mais ici, les combats ont lieu sur un ring de catch. On retrouve d'ailleurs pas mal de personnages de *Final Fight* et de *Slam Master* (*Muscle Bomber*). Beaucoup de coups spéciaux et de très bons graphismes... En tout cas, les fans de *Street* avaient l'air d'apprécier lors de l'installation de la borne dans une grande salle parisienne. ■

T-MEK – Atari

T-Mek est un jeu de tanks dans le genre de *Cybersleed*, entièrement en 3D mappée. Il comporte sept véhicules différents, des niveaux jouables à plusieurs, des bonus, un radar et un son du tonnerre (genre THX plus Q-Sound remixé en Dolby stéréo Surround à la sauce Atari). Alors cool le jeu ? Pas vraiment : seul le jeu à deux présente un quelconque intérêt. Pour le reste, c'est plutôt raté. Commandes peu ergonomiques (un peu trop basses à notre goût), jouabilité quelque peu douteuse et un son qui vous donne de ces maux de tête... Du côté technique, ce n'est pas mieux : ils auraient programmé avec une Jaguar que cela aurait été peut-être un peu plus acceptable ! Essayez plutôt *Primal Rage*, ça défoule bien plus. ■

SEGA DANS LES NUAGES

Non, non, ne voyez-là aucune référence à la toute nouvelle et très belle salle d'arcade qui s'est ouverte à Amiens. Il s'agit plutôt de *Wingwar*, un nouveau jeu d'avions de guerre. En utilisant, comme moteur, la technologie des polygones de *Virtua Racing*, l'avion se pilote avec un manche à balai et un levier de vitesse/altitude suivant le type de l'appareil. Il est possible de choisir son engin, du biplan jusqu'à l'avion de chasse le plus sophistiqué, en passant par les derniers hélicoptères de combat.

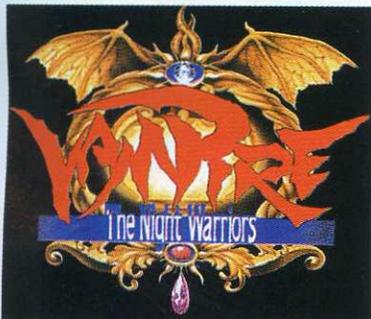
La proie et le chasseur

L'action se déroule sous deux formes successives. Environ toutes les vingt secondes, vous êtes le chasseur en phase d'attaque et vous devez canarder votre adversaire. Tout au contraire, vous devenez donc ensuite la proie qui est prise en chasse. Vous devez alors vous protéger au mieux. En effet, votre ennemi se tient derrière vous et vous garde en point de mire. Le tout est bien entendu géré et prédéfini par l'ordinateur, qui s'occupe évidemment de tout (*ndlr* : on vous le disait bien, que l'ordinateur s'occupe de tout. Maintenant, vous ne pourrez plus nous dire que l'on ne vous prévient jamais). Merci pour lui ! Dans les deux cas, je vous garantie que la tension nerveuse est à son paroxysme. En mode *beginner*, le pilotage est plus aisé mais ne permet pas le contrôle total de l'appareil. En *expert* par contre, vous n'êtes plus obligé de suivre un parcours, et vous pouvez tirer où bon vous semble sans vous occuper des phases d'attaque ou de défense. Les loopings et autres vrilles sont alors possibles. Bien sûr, un mode *versus* est proposé, ainsi qu'un championnat vous opposant aux autres appareils. La jouabilité est bonne et la réalisation est soignée, bien que les collisions soient un peu douteuses... Surprise : si vous gagnez le championnat, vous aurez droit au combat final contre un UFO digne des films des années cinquante ! ■

VAMPIRE – Capcom, encore et toujours...



Darkstalker : the Night Warriors (Vampire, au Japon) est le petit dernier de Capcom. Ce jeu aurait nécessité selon ses auteurs deux ans et demi de travail... D'après nous, c'est un peu exagéré : Super Street Fighter X, lui est très semblable, même s'il est vrai que, graphiquement, Capcom a su se démarquer de ses concurrents directs par une approche graphique, très proche du dessin animé (les sprites sont peu colorés mais parfaitement animés, avec de superbes décors), et un univers très différent, puisque issu des contes et des légendes gothiques. Les combattants : dix personnages plus monstrueux les uns que les autres (Felicia et Morrigan exclues), avec des attaques complètement délirantes pour certains d'entre eux. Ce jeu possède deux boss non encore jouables : un robot nommé Phobos et un alien, Pyron, tous deux magnifiques. Nous vous dévoilerons la prochaine fois tous les coups se rapportant à la barre spéciale, si vous voulez tout savoir sur les coups normaux (qui sont beaucoup plus nombreux que les coups donnés par la documentation) - écrivez-nous ! Fans de Street, ce jeu est fait pour vous... RDV le mois prochain.



TIPS... BRÈVES

UN TIPS : FATAL FURY SPECIAL

Voici un truc pour le très célèbre jeu de SNK, Fatal Fury Special. Il vous permet de contrôler le dream warrior, l'ultime boss du jeu : Ryo Sakazaki de Art of Fighting.

C'est simple (hum, hum !) : affrontez et mettez à terre tous les personnages du jeu en deux rounds gagnants.

Ensuite, attendez la première démo de combat et faites : haut, gauche, bas, droite, haut, A, haut, droite, bas, gauche, haut, C.

Vous entendrez alors le fameux cri de Ryo « Hora, Hora ! » signifiant que le code est bien passé. Mettez-vous en mode deux joueurs et voilà notre Ryo tout frais et dispo pour mettre la pâtée à tout le monde...



ASTUCES SSF2 X (ou Turbo)

Rien que pour vos yeux, le truc ultime de SSF2 X (ou Turbo). Ce truc inédit vous permet de jouer avec Gouki, le boss ultime du jeu.

Rappelons pour les profanes que Gouki est en fait le frère de Shen Long (le maître chinois de Ken et Ryu) qui serait paraît-il mort assassiné de ses propres mains ! Mais assez de bavardages, voici la combinaison à réaliser : à l'apparition de l'écran de sélection des personnages,

maintenez le curseur sur Ryu pendant environ une seconde, puis déplacez-vous rapidement vers Thunder Hawk, maintenez-le encore une seconde, puis faites de même en passant successivement sur Guile, Cammy et encore une fois Ryu.

Et voici le moment crucial tant attendu...

Appuyez sur start (ou crédit) suivi presque instantanément d'une pression virile et simultanée sur les trois boutons de coups de poing... Vous aurez alors l'immense joie de voir apparaître l'ombre chinoise de Gouki à la place du pauvre Ryu (qui reste néanmoins toujours sélectionnable).

Dès lors, vous pouvez jouer avec ce mégacombattant qui possède des coups spéciaux à la Ryo Sakazaki (tout droit sorti de Ryoko-No-Ken 2). En parlant de coups spéciaux, il vous serait peut être utile de connaître ceux de ce nouveau protagoniste ?

Pas de problème : primo, en plus de sa rapidité, il possède déjà tous les coups de Ken et Ryu.

Secundo, il en a aussi de nouveaux que voici : un demi-tour complet comme le Yoga Flamme plus Punch pour obtenir un Ha-Do-Ken surpuissant, un quart de tour avant (Ha-Do-Ken) en plein saut pour obtenir un Ha-Do-Ken en diagonale, et enfin un Shuryuken (D, B, DBD ou G, B, DBG) avant ou arrière pour attaquer ou se replier à une vitesse phénoménale !

Voilà, c'est fini pour ce mois-ci. Vous pouvez reprendre une activité normale et poursuivre la lecture de votre magazine favori...

JAMMA show

DU HARD SOUS LE SOLEIL LEVANT

L'AMUSEMENT MACHINE SHOW (AMS) À L'ARCADE C'EST QU'À LE MONDIAL L'AUTOMOBILE EST À LA VOITURE ! SEUL LE PREMIER A LIEU DEUX FOIS PAR AN À TOKYO, ALORS QUE LE SECOND EST BIENNAL À PARIS. TOUT ÇA POUR VOUS DIRE QUE, COMME D'HABITUDE À L'AMS, NOUS AVONS VU LE NEC PLUS ULTRA DE L'ARCADE. PAR LA MÊME OCCASION, ON A PU CONSTATER LA NERVOUSITÉ DE CERTAINS ÉDITEURS, IMPATIENS DE FAIRE ADMIRER LEUR NOUVELLE TECHNOLOGIE AU PUBLIC. ON A D'AILLEURS ÉTÉ SURPRIS DE LA PRÉDOMINANCE DES CONSOLES SEGA, BANDAI ET NEO GEO, LORS DE CE 32^E AMS ! CES DERNIÈRES CONSOLES N'ONT PAS FAIT BEAUCOUP D'OMBRE À L'INDUSTRIE FLORISSANTE DE L'ARCADE, QUI DISPOSE TOUJOURS DE TOP COMME VIRTUA FIGHTERS 2, ACE DRIVER ET ATTACK OF ZOLGEAR. BON, MAINTENANT, ATTACHEZ VOS CEINTURES... C'EST PARTI POUR UN PETIT TOUR DANS L'UNIVERS NIPPON DE L'ARCADE !



Bizarre, bizarre ce personnage... On le croirait tout droit issu du film « La Planète interdite ». Il s'agit en fait de la mascotte de ce 32^e Jamma Show. Comme on dit, les goûts et les couleurs, ça ne discute pas !

Le 32^e Amusement Machine Show est un salon semestriel cosponsorisé par le Jamma (Japan Amusement Machinery Manufacturers Association) et le Japea (Japan Amusement Park Equipment Association). Les mots parlent d'eux-mêmes ! En effet, toutes les dernières merveilles du monde du jeu vidéo en arcade sont présentées, à cette occasion. Cette organisation est d'autant plus au centre de l'actualité que le pôle de la recherche dans le domaine de l'arcade est le fer de lance des prochaines consoles de pointe. En guise de présentation, on ne peut oublier la Neo Geo CD et surtout Sega qui, après le lancement de la Saturn au Japon, se penche sérieusement sur le projet Saturn/Titan, un hybride de la Saturn destiné à remplir les salles d'arcade. Pour info, apprenez que Desert Tank (voir plus loin) tourne sur la version 3 de la carte mère de la Saturn ! De son côté, Nintendo ne peut plus ignorer ce secteur et se dirige maintenant dans la même direction que Sega avec l'Ultra 64 en établissant une colla-

Mekahuari Messe : c'est le nom japonais de ce complexe néo-futuriste qui accueille tous les ans le Jamma Show. C'est également le lieu privilégié de toutes les manifestations high-tech liées à l'électronique ; le pendant des CES américains.



boration étroite avec Williams, une des grosses peintures de l'arcade. Les adeptes des salles européennes ne devraient d'ailleurs pas tarder à voir débarquer les deux premiers titres de l'Ultra 64 que sont Killer Instinct et Cruis'n USA. D'après Peter Main, président de Nintendo of America (NOA), et Tom Jermulok, ponte de Silicon Graphics Inc. (SGI), les graphismes de ces jeux adaptés chez vous seront d'ailleurs bien meilleurs que ceux de l'arcade ! Tout cela aussi pour vous dire que l'Amusement Machine Show, également appelé Jamma Show, est logiquement réservé aux membres de l'association. Pour faire partie de cette organisation japonaise, il faut répondre à certains critères que seuls Konami, Capcom et quelques autres grands possèdent. Vous l'avez compris, ce salon est réservé aux professionnels. Mais bon, le dernier jour on ouvre les portes au public, histoire de créer des liens... Sans Jamma, point d'arcade. Cette association va



Les Nippons ont tout compris

D'après vous, quelle est la bonne recette pour vendre son lot de produits dans le monde du jeu vidéo ? Comme partout, c'est un stratagème vieux comme le monde : la jolie demoiselle. Même si certains prétendent que les jeux vidéo sont dédiés aux plus jeunes, Sega et les autres pensent tout autrement en affublant leur stand de gracieuses jeunes filles de bonne famille. Et croyez-moi, elles font preuve d'une hospitalité débordante. Dur de juger de la qualité d'un jeu quand on a une véritable bombe sexuelle qui vous respire dans le cou...



chercher ses origines en 1967. Elle s'appelait, alors, Japan Amusement Manufacturers Association (Jama) et gérait la production de jeux

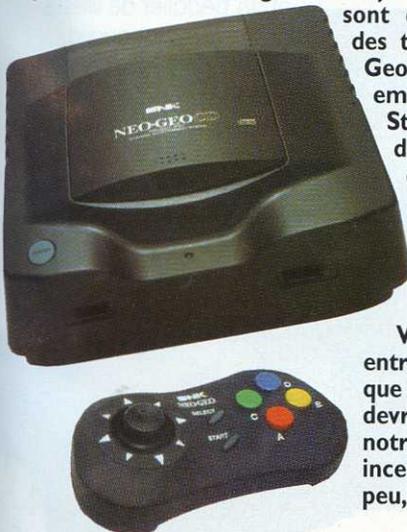
vidéo et de petits véhicules. Sans Japea, point d'arcade non plus. Créée en 1959, elle ne voit le jour qu'en 1971 avec la création de la Japan Amusement and Park Equipment Business Cooperation (JAPEBC). La spécialité maison était, à l'époque, la construction de machines pour les fêtes foraines et les salles d'arcade. En juillet 1973, pour plus d'efficacité, on assiste à la fusion des deux associations pour former la Japan Park Equipment Association (JPEA). Cette dernière redonne son identité au secteur du loisir. Retournement de situation en 1981 : la JPEA se scinde en trois nouvelles associations qui sont devenues les piliers du monde des jeux aujourd'hui ! La Japea pour les parcs à thème, la Jamma pour l'arcade (officiellement reconnue comme organisation publique, depuis juin 1989, par le ministère des Affaires internationales) et l'Operators Associations Union (OAU) pour le développement des jeux à la maison. Le Jamma Show est ainsi le fruit d'une difficile collaboration, qui permet à toutes sortes de produits proches du jeu vidéo d'être présentés. Pour vous offrir un spectacle d'enfer, les hommes d'affaire des plus grandes compagnies du pays du Soleil-Levant n'hésitent pas à travailler en équipe. En effet, Masaya Nakamura, président-directeur général de Namco Limited, et Hayao Nakayama, président de Sega Entertainment Limited, sont à la direction du Jamma. Pour les seconder, je ne citerai, à la vice-présidence, que les plus célèbres : Yoshihito Kakiyama, président de Tecmo Ltd., Keisuke Hasegawa, sous-directeur de Taïto Corp. et Tetsuo Kukuda de Data East. Et si une organisation similaire s'occupait de notre petit Supergames Show ?

Un reportage réalisé par Tommy François.

Neo Geo contre-attaque !

La réplique tant attendue de Neo Geo est enfin arrivée durant le salon. Pour pallier le prix excessif de leur cartouche, une seule solution semblait de circonstance : le support CD. La Neo Geo CD repart donc sur les chapeaux de roue avec une gamme de jeux dont la plupart

sont des adaptations des titres de la Neo Geo comme, par exemple, le Baseball Stars 2 ! Pour plus de précisions sur cette machine, reportez-vous à la rubrique des actualités internationales de CD Consoles. Vous apprendrez, entre autres choses, que la petite console devrait sortir dans notre très beau pays, incessamment sous peu, bientôt...



JAMMA SHOW

Sports Fishing Sega



Vous pensiez avoir tout vu dans le domaine de l'interactivité. Eh bien, il va encore falloir reculer vos horizons un peu plus ! Avec Sports Fishing, la dernière trouvaille de chez Sega, vous gagnez le droit de poireauter pendant des heures pour venir à bout d'une grosse carpe ! Cette simulation permet ainsi à tout le monde de vivre les sensations des pêcheurs de gros, aux commandes d'un véritable attirail de

pro ! À commencer par une canne à pêche et un moulinet des plus sophistiqués. Pour continuer, même le meuble d'arcade a des allures de yacht de luxe et l'écran télé se contente de faire plus d'un mètre de diagonale. Bref, le but du jeu est de ferrer le plus gros poisson possible. Au moment de la touche, si votre timing n'est pas excellent, vous perdez votre prise dans l'instant. Enfin un jeu où on n'est pas obligé de se prendre la tête. Ne boudons pas notre plaisir avec Maître Sega !



Desert Tank Sega

Avec le même moteur graphique que USA Daytona (3D mappée et vues multiples), ce jeu vous permet d'incarner un pilote de char d'assaut dont la dure mission consiste à obéir à ses chefs... c'est-à-dire, se faire tirer comme un lapin. Mais si vous avez mis la pièce dans la fente, c'est que vous êtes consentant ! Ce n'est pas une raison pour laisser les ennemis vous tirer dessus, car vous aussi, vous êtes blindé au niveau de l'armement : une grosse mitrailleuse et l'éternel canon. Vos missions consistent le plus souvent à atteindre un objectif en détruisant le maximum d'ennemis, qui n'hésiteront pas à vous barrer la route avec des mines, des blindés, des hélicos, des lance-missiles et des barrages en tous genres. Et pas le temps de regarder le beau paysage de dunes... Vous n'avez qu'une centaine de



secondes pour finir le niveau ! L'accent a volontairement été mis sur l'action, sans avoir recours au minimum de stratégie qui aurait pu en faire, à mon avis, un très grand jeu ! Au niveau de la conduite, votre char se conduit comme une auto-tamponneuse ! Ici, pas de leviers de commande à la Cybersleed, juste un volant possédant les boutons de tir et un pédalier de vitesse, assez frustrant quand même pour un véhicule de cette trempe ! Mais bon, on est assez difficile chez CD Consoles. Desert Tank est un excellent jeu, mon général !



Virtua Fighters 2 Sega



Conçu par le département AM2 de Sega, nous l'attendions tous avec impatience... Il est enfin là ! De nouveaux personnages et

une nette amélioration des décors, qui utilisent désormais la technique du mapping. A priori, les combattants n'ont toujours pas d'armes, mais se déplacent plus rapidement que dans la première version. N'ayant pas pu



tester le jeu, nous vous ferons un petit test dans le prochain numéro. En attendant, voici quelques photos d'écran, rien que pour vos yeux...



Virtua Cop Sega

Dans la lignée de la gamme Virtua chez Sega, nous ne pouvons pas ignorer Virtua Cop, une des grosses nouveautés venues tout droit des salles nippones. Je vous le donne en mille, ce jeu est entièrement réalisé en 3D texture mapping avec des effets zoom des plus délirants. Pour



peaufiner dans l'art du réalisme, Virtua Cop est un jeu intelligent. À ma plus grande surprise, les

méchants ne restent pas sur place lorsque vous les touchez, il se déplacent de manière à vous balancer un pruneau dans la face, illico presto ! D'ailleurs, les adeptes de Lethal Enforcers pourront revivre des grands moments de jouissance intense en tenant la crosse d'un bon vieux magnum à la sauce Eastwood !



WELCOME TO THE NEW WORLD SEGA

Une dépêche de dernière minute pour vous signaler que c'est à l'occasion du Jamma Show que Sega a annoncé officiellement la sortie de la Saturn et de la 32X.

Pour la première fois, la fameuse Sega Saturn a été mise à notre disposition avec des jeux comme Panzer Dragoon, Clockword Knight, Daytona USA et Virtua Fighters. Inutile de vous dire qu'on n'a pas été déçus du voyage. Pour plus de précision sur ces jeux, reportez-vous aux pages consacrées à la Saturn dans le dossier Sega Japon.



JAMMA SHOW

Galaxian 3 Attack of the Zolgear Namco

Géant de l'arcade et concurrent acharné de Sega depuis ses débuts dans le domaine, cette vénérable compagnie japonaise est la créatrice, entre autres, de Pac-man, Pole position et Galaxian. Elle peut se vanter d'avoir sorti, avec Galaxian 3 Project Dagoon un des jeux d'arcade les plus impressionnants de tous les temps. Pour les incultes, sachez que c'est le premier jeu à avoir parfaitement réussi le mariage, ô combien difficile ! de la vidéo et de la 3D.

La puissance à l'état brut

À l'image de son illustre ancêtre, il s'agit d'un shoot'em up. La comparaison s'arrête là, car Project Dagoon propose une action 3D avec de superbes fonds, tout droit issus d'une station de type « indigo » de Silicon Graphics. Namco avait auparavant déjà pondu deux jeux du genre pour fester le marché : Starblade et Solvalou en 3D surface pleine (introuvables en France). Malgré l'impossibilité de jouer à plusieurs, ces titres avaient en leur temps remporté un franc succès auprès des joueurs et des passionnés de SF.

Le côté le plus impressionnant du jeu réside dans les moyens mis en œuvre pour jouer... Imaginez qu'au lieu d'être devant une vulgaire borne d'arcade, vous vous retrouviez assis à plusieurs dans une petite salle de cinéma dotée d'une sono d'enfer, équipée de canons derrière lesquels vous prenez place. Impressionnant ! Devant vos yeux, il y a plusieurs écrans géants mis côte à côte ! Le but de votre mission est d'annihiler toute vie extraterrestre vous barrant la route et de détruire une gigantesque arme capable d'anéantir la terre...



Le jeu est tellement bluffant (mais est-ce encore un jeu ?) que n'être qu'un spectateur est déjà un plaisir. Mais attention, si vous décidez d'y jouer, il n'est pas question d'être distrait, car autant vous dire qu'en tant que canonier de votre vaisseau, vous allez avoir du boulot ! Des escadrilles ne cessent de vous harceler pendant la traversée des flottes et des zones ennemies. Pas question d'avoir mal au doigt ! Au Japon, il existe des versions avec une vingtaine de sièges, se déroulant dans une salle ronde, tapissée d'un écran de 360° (notamment dans le fameux Wonder Eggs, le parc d'attractions Namco)... Qui a dit que le jeu vidéo était un plaisir solitaire ? Toute cette introduction, simplement pour vous annoncer la



sortie d'un nouveau scénario utilisant le hard de Galaxian 3 ! Histoire de rentabiliser son développement. Nom de code : Attack of the Zolgear. Au menu : des courses poursuite dans

l'espace et l'attaque de la planète mère des Zolgear, habitée par des extraterrestres pas gentils du tout... Espérons une fois encore que ces petites merveilles arriveront très vite dans nos vertes contrées... 12 000 km à faire, c'est pas la mort !



Ace Driver Namco



Certains voyaient dans Ridge Racer 2, la réplique de Namco à Daytona USA. Qu'ils se détrompent immédiatement car c'est Ace Driver, la petite

bombe de cette fin d'année pour le concurrent de Sega. Les chercheurs de Namco vous offrent la simulation du 21^e siècle sur un plateau d'argent, avec des bolides aux airs de formules 1 hybrides. La possibilité de jouer à

plusieurs vous réserve de longues heures de bataille où votre victoire n'aura d'égale que votre agressivité meurtrière (si vous allez jusqu'au Japon, sachez qu'il est très mal vu de rentrer

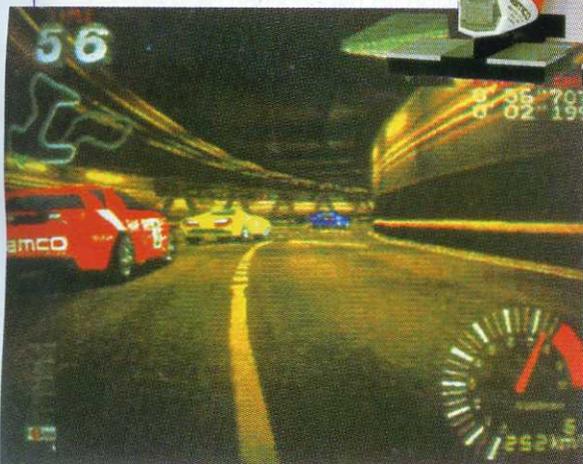


dans ses adversaires, je l'ai appris à mes dépens. Ils sont très susceptibles... Pour accentuer l'impression de vitesse, les sièges tournent avec le volant afin de décupler l'effet de la force centrifuge, lors de virages à plus de 300 km/h. Bref, c'est le genre de simulation à vous scotcher aux murs !



Ridge Racer 2 Namco

Vous connaissiez la première version de cette ultime simulation de conduite en arcade ? Eh bien, c'est la même chose mais en mieux. Sauf que les améliorations majeures se trouvent là où on ne les



attendait pas ! Utilisant pour la première fois la texture mappée et les graphiques en polygones du Système 22 de chez Namco, Ridge Racer 2 bénéficie, de surcroît, de graphismes plus soignés (le scepticisme est de rigueur !) et d'un effet de dérapage plus réaliste, qui augmentent l'intérêt du jeu. Un rétroviseur est à la disposition du joueur pour ne pas se faire surprendre par un adversaire (du coup, on ne regarde plus la route !). D'autre part, huit joueurs peuvent prendre le volant en même temps pour s'éclater sur les nouveaux circuits superbes et variés que propose le jeu.

JAMMA SHOW

Suzuka 8 Hours 2 Namco

La première édition avait déjà reçu la reconnaissance du public en tant que meilleure simulation de motos. Eh bien, le roi est détrôné et remplacé par son successeur direct : la suite (ben ouais !!). Suzuka 8 hours 2 regorge de petits détails qui agrémentent le jeu, tels le faisceau des phares dans la nuit noire ou encore la jante de la roue qui ressort sur les côtés ! L'aspect simulation,

comme l'aspect arcade du jeu ont été pensés de manière plus poussée (un petit effort de la part de Namco !!). La simulation est présente lorsque l'on doit adopter une conduite technique (circuit



du Devil's Canyon), semi-technique (circuit Suzuka) ou rapide (circuit de Green Hill). L'arcade, ou plutôt le fun, n'a pas été négligé puisque, là aussi, huit joueurs peuvent s'affronter en même temps (c'est la mode en ce moment). Les graphismes sont plus fins et l'animation est toujours aussi fluide. Bref, ça pulse !

Chase Bombers Taito

Eh oui ! Encore une simulation de bagnoles. À une différence près, Taito dépasse les limites du raisonnable avec Chase Bombers. Et ce, pour plusieurs raisons. Vous pilotez des engins pas comme les autres, sur des circuits pas comme les autres, avec des bonus pas comme les autres, dans une borne d'arcade pas comme les autres !

Pour pimenter le tout, votre parcours est parsemé de pièges, de mines et

d'obstacles divers. Bref, si vous voulez faire une petite excursion dans la quatrième dimension, prenez votre mal en patience en attendant la sortie européenne de la bombe de la simulation automobile !



SPACE INVADERS, LE RETOUR !

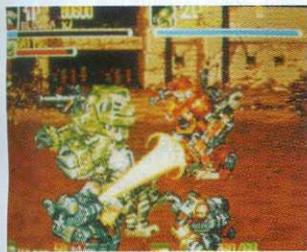
Comme je vous le disais auparavant, les consoles sont aussi présentes sur le salon. Taito vous offre d'ailleurs un petit voyage dans le passé avec le grand retour de Space Invaders sur Super Nintendo. C'était la panique ! J'étais prêt à vendre ma mère pour mettre mes mains sur un paddle. Bref, plus de dix années après la

parution de son prédécesseur sur Atari VCS 2600, vous avez le droit d'admirer un jeu qui n'a pas changé d'un pouce, et c'est tant mieux. Cela dit, si innovation il doit y avoir, elle réside dans la possibilité de jouer dans un mode <versus>, sur un écran divisé en deux. Les nostalgiques se souviennent sans doute qu'il était possible de jouer en simultané dans une course aux points sans relâche. Au final, c'est bien la première fois qu'un jeu ne me déçoit pas lorsqu'il est issu d'une version arcade. Comme quoi, il faut savoir faire dans la simplicité pour plaire. Bravo Taito !

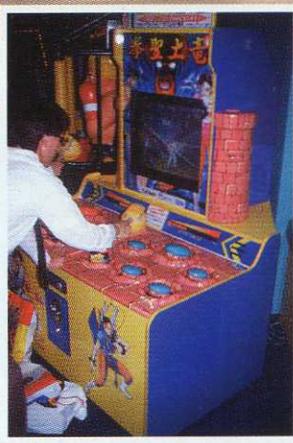


Armored Warriors Capcom

Dans Armored Warriors, vous incarnez l'un des quatre membres du Bloody Armor chargés de bouter les forces ennemies hors du royaume Raian. Pour ce faire, vous disposez d'un robot géant qui sera votre meilleur (et seul) allié. Disposant de graphismes superbes (les sprites sont énormes) et d'une animation sans faille, Armored Warriors tient son originalité du système de jeu. Le joueur récupère les morceaux des ennemis qu'il a détruits et les incorpore à son propre robot pour le faire évoluer (armes et capacités confondues). Plus d'une centaine de combinaisons sont possibles ! Un mode multijoueur est disponible. Il permet à trois joueurs de combattre en même temps. Les robots alliés peuvent s'associer pour former un mégarobot qui remplit la moitié de



l'écran... Impressionnant ! En plus, le scénario est béton, alors bravo à Capcom pour ce superbe jeu !



STREET ENCORE PLUS BOURRIN QUE STREET

Street Fighter et ses nombreuses versions ont la réputation d'être des jeux destinés aux brutes épaisses sans cervelle. Je confirme la chose par la présente déclaration : le paroxysme de la stupidité a été atteint avec un Street Fighter croisé avec un jeu de réflexes vieux comme l'enfer. Incroyable : on dispose d'un maillet pour taper sur des têtes qui sortent de trous placés devant vous. Du coup, toute la technique propre à Street disparaît pour laisser place à une chose qui distribue des coups de façon aléatoire. Le pire, c'est que le jeu comporte le logo de Street Fighter. En tous cas, bravo l'intérêt !



Ring Destruction Slam Masters II Capcom



Les créateurs de la saga Street Fighters sortent en arcade un nouveau jeu de baston : Ring of Destruction : Slam Masters II. La différence entre SFII et SMII ? Pas énorme. En fait, c'est un SFII avec de nouveaux personnages et de nouveaux coups (Gunloc, l'un des persos du jeu, ressemble étrangement à Guile : mêmes coups et même



physique). Les adeptes de Street s'y retrouveront, pour les autres ce sera comme avant : ils ne sauront pas quoi faire de leurs dix doigts devant la borne. D'autre part, par rapport au SMI, quatre nouveaux personnages ont été ajoutés et tous possèdent de nouveaux attributs. Testuo Hara, le graphiste, n'a pas raté son coup en nous présentant un visuel accrocheur. Quant aux sons, ils utilisent le Q-System, cela donne un fond sonore vivant et des effets de synthèse vocale réalistes. Pour les accros de la baston méchante, essayez donc la dernière création Capcom !

DAVE PERRY

le rebelle

Shiny Entertainment et son fondateur, Dave Perry, sont issus des tréfonds de l'industrie du jeu vidéo. Pour aller encore plus loin, Dave a quitté Virgin Interactive Entertainment ! C'est pourtant chez Virgin qu'il a débuté avec des jeux comme Terminator et Aladdin. Il est intéressant de noter que des stars du paddle comme Dave Perry, Tommy Tallarico (son musicien attiré) ou d'autres se lancent aujourd'hui dans la production de jeux ! Une interview du plus branché des surfers californiens s'imposait. C'est chose faite !

Propos recueillis par **Tommy François**



CDC – Dans le jeu vidéo, qu'est-ce que vous recherchez : le sexe ou la violence ?

Dave Perry – Si je devais choisir entre sexe et violence, je choisirai sans aucune hésitation la violence. Mais au bout du compte, il n'y a rien de mieux qu'une petite touche d'humour.

Pensez-vous que le jeu vidéo rend con ?

Non, ça ne rend pas con ! Il

faut être objectif, dans ce sens où les jeux peuvent ouvrir l'esprit et familiarisent avec un domaine qui sera indispensable à tout un chacun pour réussir un jour. Ce qui rend con, c'est sans aucun doute la drogue, la criminalité, etc. D'ailleurs, on voit de plus en plus de softs éducatifs, c'est un plus pour l'esprit. Cela dit, il est certain que de jouer huit heures est néfaste. On risque de perdre son sens critique comme son imagination.

Mario ou Sonic, ça vous dit quelque chose ?

Sans même réfléchir, je dis Sonic car il est plus cool ; c'est la vague du présent, alors que Mario c'est du classique, c'est le passé !

Pour vous, qu'est-ce qu'une overdose de shoot'em up ?

Question suivante, svp !

Le jeu vidéo influe-t-il sur votre vie quotidienne ?

Dans un sens, oui. Depuis que je suis dans ce domaine, je suis devenu complètement fêru de toutes les choses « techniques », au point de vouloir à tout prix comprendre chaque détail de l'industrie des jeux vidéo. C'est peut-être pour cela que je sais faire de bons jeux. Si je joue à la maison, c'est pour me tenir au courant, mon intérêt étant de ne pas me faire larguer par un de mes concurrents.

Qui serait le boss de fin de niveau de vos rêves ?

Voyons, qui pourrais-je avoir envie d'exploser contre les murs... La mère alien dans un exosquelette. Mais si vous regardez bien Earthworm Jim, mon boss final reflète le type de personnage pour ce genre de situation : un monstre énorme et plein d'humour. Le boss de Earthworm Jim s'appelle donc : Queen pulsating blooded sweat puss filled malformed slug robot (la sale reine robo-

tique pulsante mal formée sanglante suante remplie de pus). M'enfin, si je devais vraiment shooter quelqu'un (off the record), c'est mon ancien boss de chez Virgin.

Le jeu vidéo est-il à votre avis un phénomène de société ou une mode passagère ?

Même si l'industrie du jeu vidéo n'est pas en très bon état ces derniers temps, je pense que c'est un phénomène de société.

Il y aura toujours des jeux vidéo. Si le marché pique un peu du nez, c'est à cause des éditeurs qui sortent un nombre incroyable de jeux mériques. Le consommateur ne sait donc plus comment aborder les produits. Il en est de même avec toutes les nouvelles consoles. J'en profite pour dire que les éditeurs devraient être plus tolérants envers la presse, qui se doit de faire la part des bons et des mauvais jeux.

On parle de huitième art pour le jeu vidéo, vous êtes d'accord ?

On peut définir les jeux vidéo comme un art, car il faut des artistes pour produire un jeu. Qui plus est, nous sommes vraiment complets puisque nous travaillons avec des graphistes, des musiciens, des acteurs...

Accepteriez-vous d'être la vedette d'un jeu vidéo ?

Pourquoi pas, si on peut récolter de l'argent. D'ailleurs, vous ne pensiez pas si bien dire

puisqu'en pendant la réalisation de mon premier jeu, Terminator sur MD, nous n'avions pas de budget pour embaucher un acteur, donc c'est moi qui ai demandé à un pote de me filmer devant mon garage pour simuler les actions du flic héros. Mes aptitudes physiques dans ce domaine étant restreintes, je n'ai cessé de me faire mal. Comme quoi, on n'est pas toujours des planqués !

À quoi jouez-vous et sur quelle machine ?

Je n'ai plus le temps de jouer, mais je jette quand même un coup d'œil rapide sur les jeux de la concurrence. Le business est deve-

“Si je devais choisir entre sexe et violence, je choisirais sans aucune hésitation la violence. Mais, au bout du compte, il n'y a rien de mieux qu'une touche d'humour”

nu pourri par la faute des commerciaux, il est donc difficile de se faire une opinion sans voir. Il y a tellement d'arnaque que, sur 400 jeux prévus cette année, seuls une vingtaine sont à la hauteur. Il faudrait de véritables Oscars des jeux vidéo.

Vous êtes dans le milieu depuis pratiquement le début, comment voyez-vous aujourd'hui l'avenir du jeu vidéo ?

Pour commencer, je peux déjà régler le problème de la PS-X. En effet, Sony nous a déjà prouvé dans le passé son incapacité à lancer



un produit en bonne et due forme avec le standard vidéo Betamax et ensuite, son mini-disc qui démarre timidement en Europe et est inexistant aux États-Unis. Cela dit, je veux tout de même une PS-X ! Je ne pense pas que Sega ait trouvé une solution miracle pour répondre à Nintendo et les autres avec la 32X et la Saturn ; elles ne sont pas assez puissantes à mon goût. En revanche, je pense que Sega a le potentiel de rafler le marché si les divisions arcade et console commencent à travailler ensemble. Le coût des composants pour les jeux arcade serait donc moins élevé, puisque la production serait exponentielle. Bref, Nintendo, avec son projet d'Ultra 64, met des billes dans le territoire de Sega.

Quels sont vos jeux préférés en arcade ?

J'adore Daytona USA et, en particulier, les bornes d'arcade où l'on peut jouer à quatre en même temps. J'ai remarqué Primal Rage de Time Warner Interactive, développé par Atari Corp. Quand j'aime un jeu en arcade, j'entends qu'il soit surprenant au niveau graphique et technique. J'ai eu l'occasion d'admirer Ridge Racer 2 en action et ça promet.

Pourquoi avez-vous quitté Virgin ?

J'avais envie de créer ma propre société, afin d'avoir un champ d'action beaucoup plus large. Si j'étais resté avec eux, mes prochains softs auraient été Lion King et certainement Poca Hontas, le prochain dessin animé des Studios Disney actuellement en cours de réalisation. J'aurai bien sûr travaillé en collabora-

tion avec Disney. Je pense cependant que ce sont des jeux trop gentils pour un marché de consommateurs qui demandent de plus en plus de violence. Je suis certain que MKII sera un des plus gros titres de Noël.

Des projets avec Earthworm Jim ?

Oui, oui et oui ! Pour la première fois de ma vie, je me lance dans une suite avec Earthworm Jim 2, c'est plus cool ! On ne devrait pas tarder à le voir débarquer à la télé, dans une série de dessins animés.

D'après vous, quel jeu rivalisera avec le vôtre à Noël ?

Donkey Kong Country va sans doute mettre beaucoup de pression, mais il reste un jeu de plate-forme sans grande originalité. En effet, Donkey peut seulement nager, monter sur des bêtes, toutes différentes, sauter et grimper. Earthworm Jim est plus cool et marrant ! De son côté, Lion King est trop gentil. Si danger il y a, je pense que Mortal Kombat II va bénéficier d'une excellente campagne de pub et donc, se vendre comme des petits pains.

D'où vient le nom Shiny Entertainment ?

Tout d'abord, nous adorons tous les disques de REM et plus particulièrement, la chanson Shiny Happy People. Nous voulions aussi un nom qui brille et avec de la classe pour plaire aux banques. Nous comptons aussi nous diversifier, d'où le mot Entertainment. En plus, Shiny sonne bien et j'aime le mot, d'autant que personne ne l'a utilisé jusqu'à présent. ■

Electronic Arts et Ocean, même combat ?

Electronic Arts et Ocean, deux éditeurs de jeux vidéo concurrents, ont décidé de mettre leur savoir-faire marketing en commun pour lancer Shaq Fu, le premier jeu de baston programmé par Delphine Software... Pour tout savoir de cette association originale, CD Consoles a rencontré Dominique Cor, le directeur marketing d'Electronic Arts France, et Michaël Sportouche, le directeur marketing d'Ocean France ! Confrontation...

ELECTRONIC ARTS : UNE EXPÉRIENCE FRUCTUEUSE

Dominique Cor est le directeur marketing d'Electronic Arts France. Il n'a pas hésité à répondre à toutes nos questions et à nous expliquer le point de vue de sa société.

CD Consoles - Ocean et Electronic Arts ensemble pour la promotion d'un même titre (Shaq Fu), c'est pour le moins surprenant, non ?

Dominique Cor - Vu de l'extérieur ça peut paraître surprenant. Mais lorsqu'on a décidé de distribuer Shaq (édité par Delphine Software), il nous fallait commercialiser les versions Mega Drive et Super Nintendo.

L'historique d'Electronic Arts est uniquement dédié à Sega. Alors, pour des raisons commerciales, on a décidé de partager le gâteau en deux avec Ocean. Pourquoi Ocean ?

Parce que c'est le spécialiste Nintendo en Europe, chez les éditeurs tiers bien sûr !

C'est donc pour cela qu'on retrouve la même pub dans les magazines de jeux vidéo.

C'est un peu plus compliqué. En fait, le marketing du jeu doit obligatoirement être approuvé par Reebok et Pepsi, les deux sponsors de Shaquille O'Neal, le héros du jeu et star de la NBA. Il était plus facile de faire adopter une seule et même campagne.

Ce mariage avec Ocean ressemble quelque part à l'alliance des petits contre les grands !

D'abord on n'est pas petit (rires) ! C'est sûr que face aux géants que sont Time Warner, Sony et les autres, une bonne entente entre

les éditeurs de moyenne importance est souhaitable. Pour en revenir à la concurrence, chez Electronic Arts on n'a pas de complexe à avoir. Maintenant, nous connaissons parfaitement le marché des 16 bits qui est arrivé à maturité et non pas à saturation, comme le pensent certains. Une synergie à plusieurs sociétés permet de baisser les coûts des campagnes de pubs. D'autre part, si EA produit des jeux originaux (des créations),

“Maintenant, nous connaissons parfaitement le marché des 16 bits qui est arrivé à maturité et non pas à saturation, comme le pense certains.”

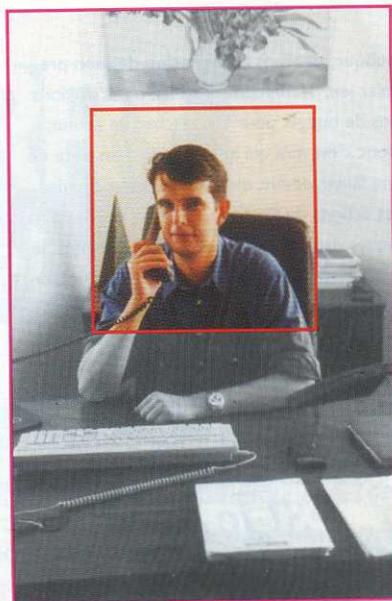
Ocean travaille beaucoup en licence. Cette double vision du marché a été pour nous une expérience très enrichissante.

Vous avez d'autres projets avec Ocean ?

Qui vivra verra !

Avec Shaq Fu, c'est la première fois qu'EA pose un pied dans le domaine de la baston ?

En matière de marketing, pour nous Shaq Fu est une double première ! C'est un risque, mais un risque calculé ! Shaquille O'Neal est une star aux États-Unis, il adore les arts martiaux et c'est un dingue de jeux vidéo. Pour un jeune, l'identification est encore plus forte. Le concept est simple : on prend une personnalité, on la sort de son milieu et on la bombarde dans l'univers d'un gamin. C'est le rêve ! En plus Shaquille est un personnage multimédia. Il fait du ciné, de la musique,



DOMINIQUE COR,
DIRECTEUR MARKETING ELECTRONIC ARTS

c'est le roi des parquets de la NBA, on le voit à la télé et, maintenant, il est dans les consoles de jeux ! Le risque est faible.

Shaq Fu est critiqué dans le milieu, il semblerait que pour un jeu de baston il soit un peu faible...

C'est sûr, Shaq Fu n'est ni Street Fighter, ni Mortal Kombat.. À l'heure actuelle, il est impossible de faire mieux. L'optique de notre jeu est différente. Le but était de faire un jeu beau, extrêmement bien animé, avec des persos dotés de mouvements le plus près possible de la réalité, et qui disposent d'énormément de coups. Bien sûr, pour réaliser cela on est obligé de réduire la taille des persos. Notre cahier des charges est respecté. Il est important que le jeu de baston se diversifie. De plus, c'est une première expérience au niveau technologique (utilisation de la rotoscopie, tournages des scènes avec l'équipe des cascadeurs de Rémy Julienne).

ELECTRONIC ARTS FRANCE SA

Créée le 1^{er} juillet 1993

EFFECTIF : 9 personnes

CHIFFRE D'AFFAIRES 1993 :

85 millions de francs

CHIFFRE D'AFFAIRES

PRÉVISIONNEL POUR 1994 :

115 millions de francs

LES HITS : les Fifa Soccer, les NHL Hockey, les PGA Tour Golf, les John Madden, les Desert, Jungle et Urban Strike, etc.

L'avenir maintenant : où en est Electronic Arts avec l'arrivée des nouvelles consoles ?

À l'heure actuelle, nous développons sur la 3DO (Road Rash 2, FIFA...). Face à l'arrivée des nouvelles consoles (Jaguar, PS-X, 32X, Saturn, Ultra 64) on est confronté à un choix. On ne peut pas courir plusieurs lièvres à la fois, l'investissement serait énorme. La 3DO a le mérite d'exister, on développe donc des jeux pour cette machine. **N'est-ce pas un peu restrictif ?** Electronic Arts s'intéresse à d'autres supports (ndlr : nous parions sur la PS-X de Sony) ! Nos équipes de développement américaines ont été réorganisées en différents studios. Nous disposons maintenant d'un studio multimédia qui gère et qui explore tout ce qui se fait. Le développement c'est une autre étape. Mais là, c'est top secret ! Pour tout vous dire, même si on est impliqué avec la 3DO, on est éditeur et, dans l'avenir, on marchera avec les machines existantes. ■

OCEAN : UNE ALLIANCE d'opportunité

Michaël Sportouch est le directeur marketing d'Ocean France. Il s'est fait un plaisir de répondre à toutes nos questions, qui portaient exactement sur le même sujet.

CD Consoles – Pourquoi une collaboration entre Electronic Arts et Ocean sur un jeu comme Shaq Fu ?

Michaël Sportouch – Commençons par le commencement ! Electronic Arts est une grosse société américaine, qui s'est lancée tard sur le marché européen des jeux Nintendo. D'autre part, Electronic Arts investit énormément sur le CD. La cartouche, ils continuent sur la MD, mais à l'heure actuelle ils préfèrent dépenser leur énergie sur le développement de jeux CD sur 3DO, et sur les consoles de troisième génération qui arrivent l'année prochaine. Pour atteindre sur le marché Nintendo un résultat semblable à celui qui est le leur sur le marché Sega, c'était plus simple et plus rentable pour eux de prendre un partenaire qui connaisse bien le marché Nintendo.

C'est la seule raison ?

Historiquement, Ocean est le premier éditeur licencié en Europe. On a donc des liens avec Nintendo Japon. Au niveau des délais de

“Pour atteindre, sur le marché Nintendo, un résultat semblable à celui qui est le leur sur le marché Sega, il était plus simple et plus rentable qu'Electronic Arts prenne un partenaire qui connaisse bien le marché Nintendo”

fabrication, on a quelques avantages (à Noël, c'est crucial). En plus, on a déjà fait nos preuves avec Electronic Arts. La première association entre Electronic Arts et Ocean remonte d'ailleurs à FIFA Soccer (début 94). Nous avons distribué le jeu et, grâce à nos bons rapports avec Nintendo Japon, on a pu inclure en Grande-Bretagne uniquement (Nintendo France avait d'autres objectifs) une cartouche FIFA dans les boîtes de Super Nintendo. Nous sommes le seul éditeur non japonais à l'avoir réussi.

FIFA Soccer a bien marché ?

Très bien, on a vendu 160 000 cartouches (dont 40 000 sur Super Nintendo) en Angleterre et 50 000 en France. On a totalisé environ 350 000 ventes sur l'Europe. Certes, le Mondial américain nous a aidé, mais il ne faut pas oublier que ni la France, ni l'Angleterre n'étaient qualifiés !

Et au niveau du marketing ?

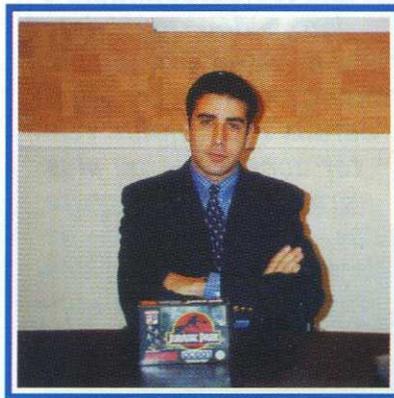
Sur Shaq Fu, on a rassemblé nos budgets publicitaires. Il est évident que deux budgets permettent de faire des opérations beaucoup plus conséquentes. La campagne pub télé débute le 2 novembre, avec une pointe le 9 novembre sur TFI et Skyrock où, là, on arrose fortement les ondes ! Le tout orchestré par de l'affichage. Il est sûr qu'Ocean France seul n'aurait pas pu se permettre cela.

Ça sent vraiment l'alliance des petits contre les grands que sont Time Warner et la Fox ?

Non, c'est une alliance d'opportunité. Je ne pense pas que le deal continue des années. À la base EA et nous, nous sommes concurrents. Il ne risque pas d'y avoir fusion entre les deux ! Ceci dit, il y a peut-être des discussions ou des négociations entre les deux sièges... Mais, depuis que Chargeurs, est entré dans le capital d'Ocean, on devient un super éditeur. D'autre part, aujourd'hui, Time Warner n'est pas un gros éditeur de jeux. Ce serait même plutôt le contraire !

Shaq Fu a été accueilli assez froidement par la presse spécialisée. Est-ce mérité ?

Derrière Shaq Fu, il y a une idée marketing intéressante. On a pris Shaquille O'Neal, on l'a sorti de son contexte et on l'a mis dans un jeu vidéo. D'autre part, Shaq a l'image d'un type agressif, dans le bon sens du terme. C'est une force de la nature, presque un surhomme ! Il fallait aussi donner une dimension magique au jeu : on peut envoyer des sorts, les persos ne sont pas que des combattants hargneux, ils ont tous une forme humaine. Le plus surprenant, c'est que maintenant des éditeurs comme Capcom (Street Fighter) proposent des jeux de baston un peu diffé-



MICHAËL SPORTOUCH,
DIRECTEUR MARKETING OCEAN FRANCE.

rents. Leur Dark Stalker (en arcade) offre des persos assez disparates : une momie, une femme qui se transforme en chat, etc. Au niveau du concept, Delphine Software (le programmeur) était en avance avec Shaq Fu ! **On a quand même été un peu déçu du résultat.**

La presse s'attendait trop à trouver un jeu aussi innovant que Virtua Fighter, alors qu'on se retrouve dans un jeu de combat classique. Et puis, les testeurs sont assez déformés par Street Fighter II. Mais, ça changera ! ■

OCEAN EN CHIFFRES

Créée en 1985

NOMBRE D'EMPLOYÉS :

7 personnes

CHIFFRE D'AFFAIRES 1994 :

100 millions de francs

CHIFFRE D'AFFAIRES

PRÉVISIONNEL POUR 1995 :

130 millions de francs

LES HITS : Mr Nutz, Claymates, Addams Family, Rock'n Roll Racing, Clay Fighter...

16, 32 ou 64 bits

Vous retrouverez la rubrique « repères » tous les mois. Son but est de décortiquer et de vous expliquer tout ce qui touche de près ou de loin les screenagers : jeux vidéo, matériels hi-fi, vidéo CD, jeunes filles... Nous nous efforcerons de toujours rester accessible au plus grand nombre d'entre vous. Les aficionados de la règle à calcul et des fiches techniques sauront y trouver leur compte, mais la rubrique constituera également un moyen de s'initier en douceur. Ici, on s'initie sans forçeps ! Oubliez le ton dogmatique et rébarbatif de vos profs de maths, CD Consoles a l'ambition de vulgariser la technique en gardant la même ligne que les tests : exhaustifs, concis et sans prise de tête. Si des sujets vous intéressent plus particulièrement, ou si vous avez des critiques à émettre, écrivez-nous à l'adresse suivante :

**Pressimage,
CD Consoles, rubrique
repères, 5-7, rue
Raspail, 93108
Montreuil Cedex.**



LA MEGA DRIVE

Microprocesseurs : 16 bits (68000) + 8 bits (Z80)

Vitesse d'animation : microprocesseur cadencé à 76 MHz

Mémoire : RAM (Random Access Memory ou mémoire vive) de 75 Ko (1 Ko = 1 024 octets, soit 1 024 signes ou caractères) et RAM vidéo (pour l'affichage) de 64 Ko

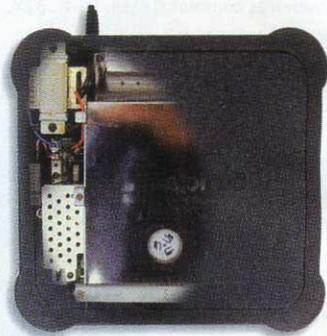
Nombre de couleurs : 512 affichables simultanément à l'écran

Résolution : 320 x 244 points (nombre maximal de points à l'écran)

Audio : son FM stéréo, 1 générateur de sons digitalisés

Année de distribution : 1990

Malgré sa technologie vieillissante, la Mega Drive présente l'avantage d'une grande diffusion, donc de prix moindres, et l'assurance d'une logithèque fournie. Sega entend prolonger sa durée de vie d'encore quelques années en proposant la 32X. Ce nouvel accessoire devrait lui redonner une seconde jeunesse, histoire d'attendre la sortie officielle de la Saturn.



PANASONIC 3DO FZ-1 REAL

Microprocesseurs : architecture RISC de 32 bits

Nombre de couleurs : True Color sur une palette de 16,7 millions de couleurs.

Résolution : 640 x 480

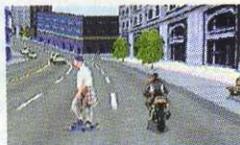
Audio : son stéréo de qualité CD, Q-Sound (qui permet d'obtenir des sons en « relief »)

Sprites : vidéo couleur en FMV (Full Motion Video pour bénéficier de la vidéo plein écran) de 30 images par secondes

Lecteur CD : double vitesse 300 Ko/s compatible CD audio et photo CD (Kodak)

Année de distribution : automne 1993 aux États-Unis, septembre 94 en Grande-Bretagne.

Trip Hawkins, le big boss de 3DO, veut l'imposer comme un standard. Pour arriver à ses fins, il s'est associé avec de nombreux poids lourds de l'électronique. Malgré des débuts difficiles, il semble que



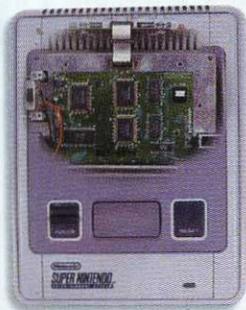
la 3DO commence à rencontrer un certain succès, notamment au Japon. Nul doute qu'avec l'émergence de bons titres tels que Road Rash et Fifa Soccer, la 3DO puisse enfin rencontrer son public.

COMPARATIF

D'UNE CONSOLE À L'AUTRE

La version Mega Drive de Road Rash s'en tire honorablement. La jouabilité est bonne et la rapidité au rendez-vous. Il est vrai que les couleurs ne sont pas des plus judicieuses et que le scrolling est un peu saccadé. Les courses se déroulent uniquement sur des routes de campagne. En revanche, la version 3DO bénéficie de plus de variétés dans les décors. Dans cette version, les paysages, les véhicules et les personnages sont digitalisés. Le CD-Rom apporte une qualité de son incomparable à la version Mega Drive. Un effort particulier a été accordé aux musiques de la 3DO. Du hard-rock accompagne les scènes de transition en vidéo plein écran. Il y a également le magasin de motos où l'on voit les bécanes en images de synthèse. En fait, la 3DO apporte des jeux réalistes et hypervolents, beaucoup plus axés vers un public d'adolescents et de jeunes adultes.

la raison du plus fort est-elle toujours la meilleure ?



LA SUPER NINTENDO

Microprocesseurs : 65C816 16 bits cadencés à 3,58 MHz + 2 PPU (Picture Processor Unit) spécialisés pour l'animation.

Mémoire : RAM de 128 Ko réservée au 65C816 et RAM de 256 Ko pour les 2 PPU

Nombre de couleurs : 2 048 affichables simultanément à l'écran parmi une palette de 32 768 teintes

Résolution : 256 x 224 et 512 x 448 points

Audio : 8 voies, 2 x 256 de RAM. SMP (Sound Microprocessor) pour gérer les sons

Sprites : 128 affichables simultanément

Année de distribution : automne 1990 au Japon, automne 1991 aux États-Unis et avril 1992 en France.

Pour son quatrième anniversaire, au Japon, la Super Famicom se porte plutôt bien. Si le projet de lecteur CD est resté lettre morte, Nintendo table désormais sur des cartouches de plus grandes capacités. Ainsi, le prochain Donkey Kong ne fera pas moins de 32 Mb (soit 4 Mo). Que les possesseurs de Super Nintendo ne s'inquiètent pas, leur machine a encore quelques beaux jours devant elle.



LA JAGUAR D'ATARI

Microprocesseurs : MC68000 + 2 coprocesseurs RISC de 64 bits spécialisés chargés de l'animation et des graphismes.

Nombre de couleurs : True Color sur une palette de 16,7 millions de couleurs.

Résolution : supérieure à 720 x 576

Audio : son stéréo de qualité CD+DAC (Digital to Analog Converter : convertisseur numérique/analogique)

Sprites : Full Motion Video : Cinepak, MPEG 1 (routine de compression/décompression d'images vidéo) en option avant fin 94

Lecteur CD : double vitesse, 300 Ko/s, prévu pour fin 94

Bien que ses machines mantes, la société de connaît quelques infortunes politique marketing inadéquates est la première console de jeu maigre logithèque est encore rapport au potentiel de la machine qu'Atari ne renouvellera pas du passé en laissant son fabrication quotidienne de viande

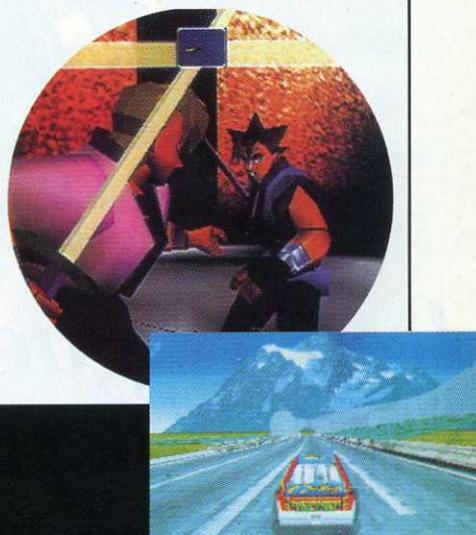


M'SIEUR, C'EST QUOI UN BIT ?

Un bit (binary digit) est une information élémentaire. Une console 32 bits, par exemple, possède un processeur qui calcule et transfère trente-deux informations élémentaires à la fois. Soit deux plus qu'une machine 16 bits, bravo !

ET UNE ARCHITECTURE RISC ?

Un processeur RISC (Reduced Instruction Set Computer) signifie qu'il dispose en interne d'un jeu d'instructions spécifique. L'avantage par rapport à un langage évoluée est une rapidité d'exécution plus grande. En revanche, cela rend la programmation plus complexe.



haut : Tōshinden
la PS-X de Sony.
bas : USA Daytona
la Saturn de Sega.

MME IRMA ET SA BOULE DE CRISTAL

Les consoles qui nous promettent des lendemains qui chantent sont légion au pays du Soleil-Levant. Cinq nouvelles plates-formes sont attendues de pied ferme sur l'archipel nippon à plus ou moins brève échéance : la PS-X de Sony, la 32X (1995 sera-t-elle l'année du X ?) et la Saturn de Maître Sega, la Neo Geo CD de SNK et, *the last but not the least*, l'Ultra 64 du sumotori Nintendo. Comme d'habitude pour une nouvelle machine, les rumeurs les plus folles courent au sujet de ces petites bêtes tant attendues.

COMPARATIF

D'UNE CONSOLE À L'AUTRE

La version Jaguar Wolfenstein 3D est beaucoup plus fluide et rapide que sur Super Nintendo. D'ailleurs les programmeurs ont même été obligés de ralentir sa vitesse car cela aurait été vite injouable. L'environnement sonore est également très différent sur les deux machines. Les capacités de la Jaguar sont bien au-dessus de ce que l'on peut entendre sur une 16 bits. Tout cela contribue à rendre l'ambiance beaucoup plus stressante. Sinon au niveau de l'intérêt, il reste identique quel que soit la machine.

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

sont sur le



3615
KONSOL

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

**le dialogue direct, les questions
à la Rédaction, les Petites
Annonces, toute l'actualité des
jeux **console**...**

Les soluces sont également disponibles



par téléphone
36 70 53 89



page
54



page
56

TV consoles

Pourquoi vous parler de télévision, de cinéma, de programmes télé et d'émissions dans *CD Consoles* ? Pour la simple et très bonne raison que la télévision nous propose aujourd'hui de plus en plus d'émissions sur le jeu vidéo et que le cinéma se sert de plus en plus des techniques du jeu vidéo, quand il ne repique pas carrément le scénario d'un jeu. Et aussi, plus simplement, pour que vous puissiez enfin suivre l'info sur votre chère télé !



page
61



page
59



INTERVIEW

LE CYRIL DREVET VEND LA MÈCHE à TF1

Sur l'ECTS, c'est derrière un jeu vidéo que nous avons trouvé Cyril Drevet, ex-Télévisator 2 et nouvel animateur au Club Dorothee. Interview d'un précurseur des jeux vidéo à la télé !

CDC - Cyril Drevet, pourquoi être allé chez TF1 ? Pourquoi pas Canal Plus ?

Cyril Drevet - Eh oui, c'est la question ! *Canal Plus* est une chaîne qui a une très bonne image, mais qui, par rapport à TF1, a très peu d'Audimat. Mon but est de toucher le maximum de personnes. *Canal Plus* s'adresse avant tout à une élite.

Oui, mais vous vous intéressez aux jeux vidéo ?

Or, 95 % des abonnés de Canal Plus possèdent un micro ou une console...

Peut-être, mais 97 % des foyers ayant un enfant de moins de quinze ans sont équipés de consoles, donc, à partir de là c'est assez simple de faire un choix... TF1 touche en effet la majorité de la population ! C'est énorme, je n'aurais pas aimé rater cette opportunité. Sur France 2, j'étais un peu frustré de voir *Télévisator 2* programmé le mercredi matin, alors que le samedi ont faisait un bien meilleur score. À TF1, quand on fait de l'audience, on garde le créneau. Au moins, c'est clair !



En clair, vous vous engagez dans la course à l'Audimat, comme Foucault ou Sabatier...

Quand j'étais petit, je regardais Dorothee, donc, je ne peux pas renier ce que je faisais avant... et puis, je suis un fan de Ranma, de Dragon Ball, de Parker Lewis... je retrouve sur TF1 un univers qu'il n'y a pas sur France 2. D'autre part, pour en revenir à Foucault et Sabatier, ils faisaient des émissions qui ont plu à des millions de Français. Ils ont donc bien fait leur boulot. Le jour où je réunirai le quart de la population française sur une de mes émissions, je pourrai être fier de mon travail.

Vous pouvez nous parler de la rubrique que vous animez dans le Club Dorothee ?

C'est simple, toute la semaine, j'ai deux minutes dans le Club Dorothee. Le mercredi et le samedi, j'ai droit à cinq minutes. C'est donc très dense en informations. Et puis je parle de tout. C'est génial ! De fringues, de mode, de mangas, de cinéma et bien sûr de jeux vidéo... Le reste de la semaine, dans mes deux minutes, la rubrique est entièrement consacrée aux jeux vidéo. En vrac, je présente des news, je parle des jeux à venir et de ceux qui font un carton actuellement. Je suis très heureux sur TF1, je m'éclate comme une bête !

Propos recueillis par Romain Poi...

Agenda

du MOIS

Désormais, chaque chaîne, ou presque, a son émission consacrée aux jeux vidéo ou au multimédia. Le tour du PAC (paysage audiovisuel des consoles), avec les classiques et les petits nouveaux.

TF1

CLUB DOROTHÉE
mercredi, 9 h 30

C'est tout nouveau : Cyril Drevet a rejoint l'équipe de Dorothée pour y animer une rubrique jeux vidéo. Cinq petites minutes pour dévoiler quelques trucs et astuces et présenter le hit de la semaine. Lire notre interview en page 54.

France 2

SAM' DI' MAT'
Samedi, 8 h 50

La nouvelle émission de Maureen Dore et Charlie Nestor comporte une rubrique hebdomadaire *Jeux vidéo* (c'est la mode), présentée par Matt le Fou, Noëlle Béronie et Olivier Richard. Au programme : *tips* et *cheats mode*, *Le Jeu* de la semaine, et une rubrique sur les adaptations de films en jeux, le tout avec un shoot'em up interactif développé par Cryo... Nous vous dirons tout le mois prochain !

France 3

MICRO KID'S MULTIMÉDIA
dimanche, 10 h



L'émission présentée par Jean-Michel Blottière s'enrichit d'un reportage, ou d'une interview, hebdomadaire dans le monde du multimédia. À signaler, le dimanche

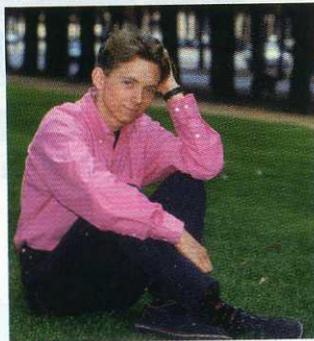


30 octobre, un petit tour du côté du festival de la jeune création infographique, qui se tenait tout récemment à la cinémathèque de Paris.

L'occasion de découvrir les meilleures créations des étudiants européens en infographie, puisque cette discipline figure au programme d'un certain nombre d'universités et d'écoles d'art.

Canal Plus

Le projet est encore classé top secret, mais Chine Lanzman a bel et bien supervisé un pilote d'émission consacrée au multimédia. Il ne reste plus qu'à attendre la décision de la chaîne cryptée, pour une programmation qui, de toutes façons, ne démarrera pas avant janvier 1995.



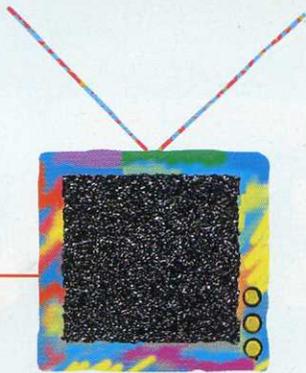
M6

MEGA SIX
mercredi, 16 h

Guillaume Stanzik, 18 ans, est un petit prodige de la communication. À onze ans, il animait sa première émission de radio locale. À quinze ans, il faisait ses armes sur Sweet FM. Et deux ans plus tard, il passait brillamment son

brevet d'animateur télé avec *Vidéo Maniac* sur Télésonne, une chaîne câblée. C'est lui qui coordonne désormais le rendez-vous hebdomadaire de M6. Au programme : des tests, des astuces, une rubrique consacrée aux nouveautés des salons américains et japonais, un hit-parade des ventes et, pour les parents éclairés, un regard sur les jeux estampillés éducatifs. Interview dans le prochain numéro de *CD Consoles*.





Sur le CÂBLE

Canal J

CAJOU,
le mercredi à 18 h 15

(rediffusion le samedi à 13 h 30, le dimanche à 10 h 45 et le mardi à 20 h).
Le magazine d'actualité de Canal J conserve sa rubrique Vidéo : cinq minutes chrono animées par Bertrand Amar. Au menu : des tests, des avant-premières et des reportages chez les éditeurs de jeux. En novembre, c'est Adeline Software, à Lyon, qui passe sur le grill pour la fabrication de Little Big Adventure.

DOMINO,
le jeudi à 19 h.

Le jeudi, la chaîne des enfants propose un deuxième rendez-vous aux accros de la vidéo, en direct dans *Domino*. Au programme : tests, concours, previews et la rubrique SOS Teaps : chaque semaine, un téléspectateur découvre en direct à l'antenne la réponse à son SOS lancé par carte postale ou par Minitel.

MCM

Trois rendez-vous tendent les bras aux aficionados des jeux sur la chaîne musicale.

POUR LES 9-16 ANS :

Player One, ou l'actualité des consoles présentée en trois minutes par Cyril Drevet (tous les jours du lundi au vendredi à 7 h 45, rediffusion à 13 h 55 et 16 h 55).

POUR LES 16-30 ANS :

Player Multimédia, ou l'actualité des PC, du CD-Rom et du multimédia en général, présentée par Ness et Elwood (tous les jours du lundi au vendredi à 17 h 25, rediffusion à 19 h 55 et 1 h 55).

Enfin, le week-end, une émission de repêchage : magazine *Player multimédia*, ou une revue des nouveautés de la semaine, mettant l'accent sur l'interactif, le virtuel et les images de synthèse.

RENDEZ-VOUS

LUNDI

Player One sur MCM,
à 7 h 45, 13 h 55 et 16 h 55.
Player Multimédia sur MCM
à 17 h 25, 19 h 55 et 1 h 55.

MARDI

Player One sur MCM,
à 7 h 45, 13 h 55 et 16 h 55.
Player Multimédia sur MCM
à 17 h 25, 19 h 55 et 1 h 55.

MERCREDI

Player One sur MCM,
à 7 h 45, 13 h 55 et 16 h 55.
Player Multimédia sur MCM
à 17 h 25, 19 h 55 et 1 h 55.
Club Dorothée
sur TF1 à 9 h 30.
Mega Six sur M6
à 16 h.
Cajou sur Canal J
à 18 h 15.

JEUDI

Player One sur MCM,
à 7 h 45, 13 h 55 et 16 h 55.
Player Multimédia sur MCM
à 17 h 25, 19 h 55 et 1 h 55.
Domino sur Canal J
à 19 h.

VENDREDI

Player One sur MCM,
à 7 h 45, 13 h 55 et 16 h 55.
Player Multimédia sur MCM
à 17 h 25, 19 h 55 et 1 h 55.

SAMEDI

Sam' Di' Mat'
sur France 2 à 8 h 50.

DIMANCHE

Micro Kid's Multimédia
sur France 3 à 10 h.

KYLE, NETTOYI



36.15
LUDI
GAMES

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



*Interplay*TM

**JOUE
et
GAGNE**

... Le Top des Consoles
et Plein de Cartouches de Jeux

APPELLE VITE AU :
36 68 68 77

4^E SALON INTERNATIONAL
DE LA HIGH-TECH
DE LOISIRS

SUPERGAMES

30 Novembre - 4 Décembre 1994
Paris - Porte de Versailles

UR.

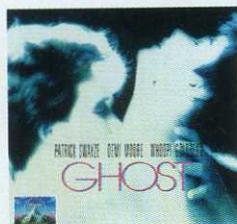


Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, The Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

BLACKHAWK

vidéo CD du mois

GHOST, un parfum de fantômes...



La vie n'est pas toujours facile pour les humains. Pour les fantômes, non plus, surtout quand on doit absolument communiquer avec les vivants... C'est une histoire de vie et de mort !

Sam Wheat (Patrick Swayze), cadre dans une banque d'affaires new-yorkaise, vient d'emménager avec sa jolie compagne sculpteur, Molly Jensen (Demi Moore). Le couple file le parfait amour lorsque, brusquement, tout bascule : au cours d'une agression nocturne, un homme tire à bout portant sur Sam. Grièvement blessé, celui-ci s'effondre, se relève... et se voit mort dans les bras de Molly : le voici devenu fantôme ! Commence pour Sam une nouvelle vie, à la fois bizarre et pleine de frustrations. Car s'il



continue à voir et à entendre Molly, Sam ne peut ni lui parler, ni la toucher, ni la reconforter. Plus inquiétant, il découvre que l'agression était orchestrée par son collègue et ami Carl Bruner, mêlé à une affaire de blanchiment d'argent, que Sam avait compromise sans le savoir en modifiant un code d'accès informatique. L'agresseur n'ayant pas réussi à récupérer le code, Molly est menacée à son tour. Comment la prévenir ? Heureusement, les fantômes

ne sont pas seuls et le spiritisme, contrairement à ce que vous pensez, n'est pas un conte de bonnes femmes. Entré par curiosité chez une voyante, Oda Mae Brown (Whoopi Goldberg, hilarante), qui prétend communiquer avec les morts, Sam s'aperçoit avec stupeur qu'il peut se faire entendre d'elle. Il ne la lâchera plus, jusqu'à ce qu'elle accepte de l'aider à avertir Molly, et à empêcher Carl d'effectuer la manip pour laquelle il est mort. Dans son combat, Sam reçoit aussi l'aide d'autres fantômes, coincés comme lui entre le monde des vivants et celui des morts. Ces derniers lui apprennent quelques trucs utiles, comme passer à travers les portes et les



les sorties CD vidéo



STAR TREK VI, TERRE INCONNUE

Le dernier chapitre d'une saga qui commença à la

télévision en 1966 et qui compte encore des fans clubs dans le monde entier. Vingt-cinq ans plus tard, le film réunit trois vedettes de la série : William Shatner (le capitaine Kirk), Leonard Nimoy (Mr Spock) et De Forest Kelley (le docteur McCoy), pour une mission de paix auprès du peuple Klingon. Mais les stars ont pris un coup de vieux...

Prix : entre 185 et 195 F.



WAYNES WORLD

Le film, qui a popularisé dans le monde entier le couple Wayne et Garth, deux héros de la

télévision américaine, nés de l'imagination fertile du présentateur Mike Myers. Adolescents fans de hard-rock, Wayne et Garth animent une émission de radio complètement loufoque et totalement débridé, rêvent d'amour et de succès, et parlent un langage codé, ponctué de mots zarbis, dont la traduction française a été confiée aux Nuls.

Prix : entre 185 et 195 F.



Y A-T-IL UN FLIC POUR SAUVER LE PRÉSIDENT ?

Tel la peste, le lieutenant Frank Drebin (Leslie Nielsen) est

de retour. Le président George Bush l'invite même (erreur !) à la Maison Blanche pour rendre honneur à la ténacité qui lui a permis d'abattre (ou plutôt d'écraser par erreur) son millième dealer. Si l'on vous racontait toute l'histoire, il ne resterait vraiment plus rien à découvrir de ce film truffé de gags lourds, lourds, très lourds, vraiment très, très lourds...

Prix : entre 185 et 195 F.

cloisons, shooter dans une bouteille de coca (sic), passer la tête à travers une rame de métro pour repérer quelqu'un, ou « emprunter » un corps pour quelques minutes. Tout l'attrait du film de Jerry Zucker est là. À coups d'effets spéciaux finement dosés (un travail d'orfèvre signé Richard Edlund, Bruce Nicholson,



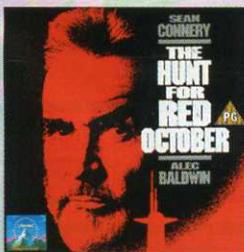
Ned Gorman, John van Vliet et Katherine Kean, cinq pros mêlés aux effets visuels de la trilogie *Stars Wars*, d'*Indiana Jones* ou de



SOS fantômes), il parvient à nous faire croire à cette histoire de revenant, sans jamais succomber à la tentation du spectaculaire gratuit...

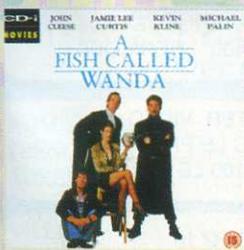
Sans oublier une scène qui figure désormais dans les annales de l'érotisme cinématographique : Patrick Swayze et Demi Moore plongeant voluptueusement leurs doigts entrelacés dans la glaise en mouvement d'un tour de potier. À peine un an plus tard, David Zucker (le frère de Jerry) en fera un gag de Y a-t-il un flic pour sauver le président ? C'est ce qui s'appelle avoir l'esprit de famille !
Prix : entre 185 et 195 F.

les imports



RED OCTOBER

Une histoire d'espionnage comme on n'en fait plus. Un sous-marin soviétique pourchassé par la marine soviétique, fin de la guerre froide oblige. Avec Sean Connery et Alec Baldwin.
Prix : entre 185 et 195 F.



WANDA

L'inoubliable comédie de Barbara Lodén. À voir et revoir pour le talent et le sex-appeal de Jamie Lee Curtis et pour le personnage de juge (dé)complexé, incarné par John Cleese.
Prix : entre 185 et 195 F.

DANS les Salles

les chocs du mois débarquent près de chez vous

TRUE LIES

Réalisateur : James Cameron
Avec Arnold Schwarzenegger et Jamie Lee Curtis



Les remakes sont à la mode. Inspiré du film *La Totale* de Claude Zidi, *True Lies* reprend les grandes lignes du scénario en mettant à l'affiche l'imposant Arnold Schwarzenegger et la pétulante Jamie Lee Curtis.

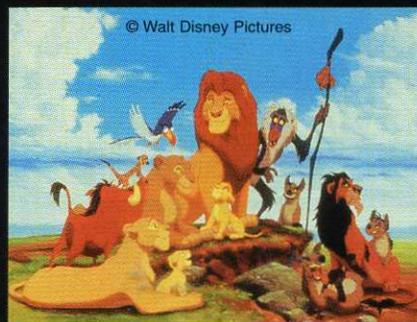
Harry Tasker, agent secret haute sécurité, cache à sa femme ses activités dangereuses en se faisant passer pour un représentant en ordinateurs. Pendant ce temps, Helen, sa femme, succombe au charme d'un vendeur de voitures prétendant être un espion. Un film très rythmé, dans lequel l'action et l'humour font bon ménage. *La Totale* américanisée ne manque pas de charme ni d'effets spéciaux !



LE ROI LION

Réalisation : Studios Walt Disney

La magie est de nouveau au rendez-vous dans cette nouvelle production des Studios Walt Disney ! Suivez les aventures de Simba, le roi lion, à travers son apprentissage de la vie et du devoir avec ses amis Nala, sa bien-aimée,



Timon, la mangouste et Pumbaa, le phacochère naïf. Une fois encore, les décors sont grandioses (le recours à l'image de synthèse amplifie les impressions) et les musiques de Tim Rice, en

collaboration avec Elton John, sont magnifiques. Les personnages sont merveilleux, débordants de sentiments qu'ils déversent à loisir sur le spectateur, le faisant rire ou pleurer au gré de l'aventure. À voir et à revoir sans se lasser.

HARWEST GAMES



**GRATUIT POUR
TOUTES COMMANDES
UN TEE SHIRT
HARWEST GAMES**

HARWEST GAMES ACHAT VENTE

TOUT JEUX MEGADRIVE
SUPERNINTENDO OCCASION
AUX MEILLEURS PRIX

PAIEMENT CASH

GOODIES DBZ

CARDASS 94	5 F
RAMICARDS 94	8 F
MANGAS DBZ FR	35 F
FIGURINE BATTLE 2	99 F

BOUTIQUE

PORTE CLESF STREET FIGHTER	45 F
PORTE CLEFS MAR10	49 F
MONTRE STREET FIGHTER	99 F
FIGURINE STREET-FIGHTER	79 F
MONTRE GAME BOY	99 F

LE CLUB HARWEST GAMES

**HARWEST GAMES
CLUB**



NOMDUPONT
PRENOM . .JULIEN

N° CARTE 94 10 69 12 0000007

LE CLUB TU VEUX DES CADEAUX, DES REMISES

1 MONTRE STREET FIGHTER GRATUITE
1 TEE SHIRT HARWEST GAMES
TA CARTE DE MEMBRE PRIVILEGIE
CADEAU POUR TON ANNIVERSAIRE

CATALOGUE

SEULEMENT

88 F

VOUS DESIREZ DEVENIR DISTRIBUTEUR HARWEST GAMES CONTACTEZ NOUS AU **78 63 60 80**
LISTES DES DISTRI BUTEURS HARWEST GAMES - FAX 78 63 60 85

FLAG
C/C VAL ST ANDRE
13100 AIX EN PROVENCE

VIDEO GAMES CLUB
119 AV DE ST LOUP
13010 MARSEILLE

STAR GAMES
38 RUE FLORIAN
30100 ALES

CLAP VIDEO
11 RUE DU COMMERCE
37210 VOUVRAY

NON STOP VIDEO
9 PLACE DU 14 JUILLET
47000 AGEN

LORD VIDEO
23 BOULEVARD CARNOT
49100 ANGERS

ROLLIN GAMES
10 RUE DE RENNES
53000 LAVAL

PTIT HOLLYWOOD
14 PL FAREHAM
56000 VANNES

VIDEOMAT
11 AVENUE DE LA GARE
59500 MAUBEUGE

DISCOUNT VIDEO
32 RUE DU CAMP DROITE
62 200 BOULOGNE S/MER

VIDEO LASER 3
2A ROUTE DE BRUMATH
67460 SOUFFELWEYERSHEIM

VIDEO LASER 2
85 RUE DES JESUITES
67100 STASBOURG

INFO GAM E
113 RUE A FRANCE
69100 VILLEURBANNE

VIDEOTEC
22 RUE PASTEUR
69190 SAINT FONTS

STREET GAMES
72 AVENUE DE VERDUN
69330 M EYZIEU

VIDEODISC
2 AVENUE JEAN JAURES
70400 HERICOURT

PARAY VIDEO
19 COURS JEAN JAURES
71600 PARAY LE MONIAL

ALPES VIDEO
GALERIE PIEMONT SARD
74700 SALLANCHES

VIDEO FOLIES
34 AV ROGER SALENGRO
77290 MITRY LE NEUF

INTER VIDEO
C/C LE PREY
88160 LE THILLOT

CELEST VIDEO
28 RUE DES BRASSERIES
88200 REMIREMONT

MICRO 2000
5 PASSAGE DE L ECU
89100 SENS

PIT GAM E
40 RUE DES LAITIERES
94300 VINCENNES

VIDEO 10
10 AVE DE LA GARE
95150 TAVERNY



HARWEST GAMES

IMPORT U S A JAPON

TOUS LES NEWS EN

DIRECT : AU 78 63 60 80

SUPER NES / SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z 3 (SUPER FAMICOM)	529 F	NBA SHV DOWN	379 F
AERO THE ACROBAT	369 F	NBA BASKETBALL 95	TEL
ACTRAISER 2	389 F	NSPN BASEBALL	399 F
AMERICAN TAIL	399 F	OPERATION EUROPE	439 F
ANIMANIAC	TEL	PGA TOUR GOLF 2	389 F
BRAIN LORD	439 F	PIRATE OF DARK WATER	359 F
BATTLEDOADS DOUBLE DRAGON	299 F	POWER RANGER	439 F
CLAYMATES	429 F	POPEYE'S ADVENTURE	399 F
CLAYFIGHTER	429 F	POPEYE THE SAILOR	399 F
CHOPLIFTER 3	389 F	PAC ATTACK	349 F
DRAGON (BRUCE LEE)	439 F	ROCK'N ROLL RACING	399 F
DOUBLE DRAGON 5	439 F	SHAQ FU	399 F
EQUINOX	399 F	SUPER STREET FIGHTER II	459 F
FATAL FURY 2	429 F	SUPER EMPIRE STRIKE BACK	389 F
FIEVEL GOWEST	TEL	SECRET OF MANIA	449 F
FIFA SOCCER	389 F	SUZUKI 8 HOUR	389 F
FI ROC 2	419 F	STUN RACE FX	429 F
ILLUSION OF GAIA	459 F	SUPER METROID	409 F
INCREDIBLE HULK	419 F	SIMPSON : VIRTUAL BART	429 F
KING OF DRAGON	479 F	WORLD CUP SOCCER 94	349 F
LEGEND	419 F	SUPER PINBALL	389 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	409 F	SUPER TETRIS 2	399 F
LEMMINGS 2	489 F	TECMOO NBA BASKETBALL	389 F
LETHAL ENFORCER	459 F	TURN AND BURN	429 F
LUFIA	459 F	VORTEX	439 F
MAXIMUM CARNAGE	449 F	WORLD CUP SOCCER 94	389 F
MORTAL KOMBAT 2	459 F	WORLD HERO 2	439 F
MISTER NUTZ	359 F	FINAL FANTASY 3	439 F
MEGAMAN X	389 F	LORD OF THE RING	409 F
NHL HOCKEY 94	389 F	SPARKSTER	399 F
NBA JAM	409 F		

GENESIS / MEGADRIVE

ART OF FIGHTING	419 F	PELE 2	389 F
AERO THE ACROBAT	349 F	POWER INSTINCT	TEL
BATTLE TECH	409 F	PGA GOLF EUROPEAN TOUR	389 F
BALIZ	399 F	PHANTASY STAR IV	459 F
CONTRA HARD COP	399 F	PIRATE GOLD	359 F
COMBAT CAR	349 F	PIRATE OF DARK WATER	419 F
COLUMNS 3	319 F	ROCK'N ROLL RACING	399 F
DRAGON (BRUCE LEE)	429 F	RAGNACENTY	389 F
DOUBLE DRAGON 5	TEL	REBEL ASSAULT	TEL
DICK VITALE BASKETBALL	419 F	SENSIBLE SOCCER	TEL
DUNE 2	399 F	SONIC 3	389 F
ECCO THE DOLPHIN 2	399 F	STREET OF RAGE 3	419 F
FATAL FURY 2	429 F	SUPER STREET FIGHTER II	459 F
FLINK	TEL	SHAQ FU	399 F
FIFA SOCCER	349 F	SHINING FORCE II	TEL
FORMULA ONE	389 F	SHADOW RUN	389 F
INCREDIBLE HULK	399 F	TITI ET GROSMINET	419 F
KING OF MONSTER 2	419 F	URBAN STRIKE	399 F
LANDSTALKER	399 F	VIRTUA RACING	449 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	419 F	VIRTUAL BART	399 F
JURASSIC PARK RAMPAGE	409 F	TECMOO SUPER BASSEBALL	439 F
MARIO ANDRETTI	389 F	WORLD CHAMPION SOCCER 2	379 F
MORTAL KOMBAT 2	419 F	ZERO TOLERANCE	399 F
MONSTER WORLD IV	439 F	INTERNATIONAL TENNIS	399 F
MEGA BOMBERMAN	TEL	TROY AIKMAN NF FOOTBALL	439 F
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	TEL	DYNAMITE HEADY	419 F
NBA SHOWDOWN	389 F	MAXIMUM CARNAGE	419 F
NBA JAM	389 F	SPARKSTER	369 F
MLBPA BASSEBALL	389 F	SONIC & KNUCKLE	429 F
NHLPA 95	419 F	POWER RANGER	399 F
OPERATION EUROPE	439 F	LETHAL ENFORCER 2	429 F
OUT RUNNER	379 F	TINY TOON ADVENTURE	369 F

GAME BOY

DONKEY KONG	239 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229 F
MORTAL KOMBAT II	249 F
POWER RANGER	209 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	209 F
SAILOR MOON	149 F
ZELDA	229 F
STOP THAT ROACH	219 F
CONTRA	229 F
MEGA MAN 5	229 F
NBA JAM	249 F
DOUBLE DRAGON	189 F
MICKEY MOUSE	219 F
NINJA BOY 2	169 F
DRACULA	209

GAME GEAR

FALADDIN	199 F
COCA COLA KIC	199 F
CHOPLIFTER	229 F
GP RIDER	229 F
JURASSIC PARK	189 F
MS PAC MAN	209 F
MORTAL KOMBAT II	279 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	219 F
SENSIBLE SOCCER	219 F
SONIC SPINBALL	199 F
SONIC 3	199 F
INCREDIBLE HULK	269 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	239 F
CAESAR PALACE	239 F
DAFFY DUCK	249 F

SEGA CD

BRUTAL	389 F	HEART OF ALIEN	399 F
DARK WIZARD	369 F	DUNE	399 F
DRAGON' S LAIR	429 F	BATTLECORP	349 F
JURASSIC PARK	399 F	NBA JAM	399 F
MEGA RACE	359 F	ANDROID ASSAULT	399 F
MORTAL KOMBAT	319 F	REVENGERS OF VENGEANCE	359 F
COOL SPOT	409 F	LETHAL ENFORCER (AVEC PISTOLET)	459 F
REBEL ASSAULT	369 F	LETHAL ENFORCERS 2	389 F
RISE OF DRAGON	379 F	SOUL STAR	359 F
SHINING FORCE	449 F	MEGA RACE	369 F
TOMCAT ALLEY	399 F	CRIME PATROL	389 F
WORLD CUP USA 94	379 F		
CLIFFANGHER	359 F		

ACCESSOIRES PROMO

SUPER GAME BOY	399 F	219F	
ADAPTEUR AD 29 TURBO	89 F	SUPER 6 avec 2 MANETTES	
ADAPTEUR MEGA KEY	79 F	SUPER NINTENDO	219 F
MANETTE SPECIAL BASTON (6 BOUTONS)		CABLE PERITEL (SUPER NINTENDO)	79 F
FIGHTER II (MEGADRIVE)	99 F	CABLE PERITEL (MEGADRIVE)	79 F
SUPER 4 (SUPER NINTENDO)	99 F	ADAPTEUR (MEGADRIVE)	69 F
MANETTES SANS FIL :		ADAPTEUR (SUPER NINTENDO)	69 F
PRO 6 = avec 2 MANETTES (MEGADRIVE)			

DEVENEZ DISTRIBUTEUR HARWEST GAMES

POUR CREER UN MAGASIN DE JEUX VIDEO

CONTACTEZ-NOUS AU : 78 63 60 80

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE RETOURNER CE BON A :

HARWEST GAMES TOUR CREDIT LYONNAIS - 129, RUE SERVIENT 69003 LYON

TEL. 78 63 60 80 - FAX : 78 63 60 85 RCS LYON B 390 656 767

NOM
 PRENOM
 ADRESSE

 VILLE
 CODE POSTAL
 TEL
 DATE DE NAISSANCE

REGLEMENT :

CHEQUE

C.C.P

CARTE BLEUE

DATE DE VALIDITE :/...../.....

NUMERO :

SIGNATURE

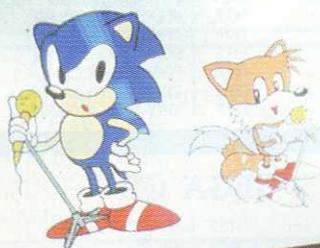
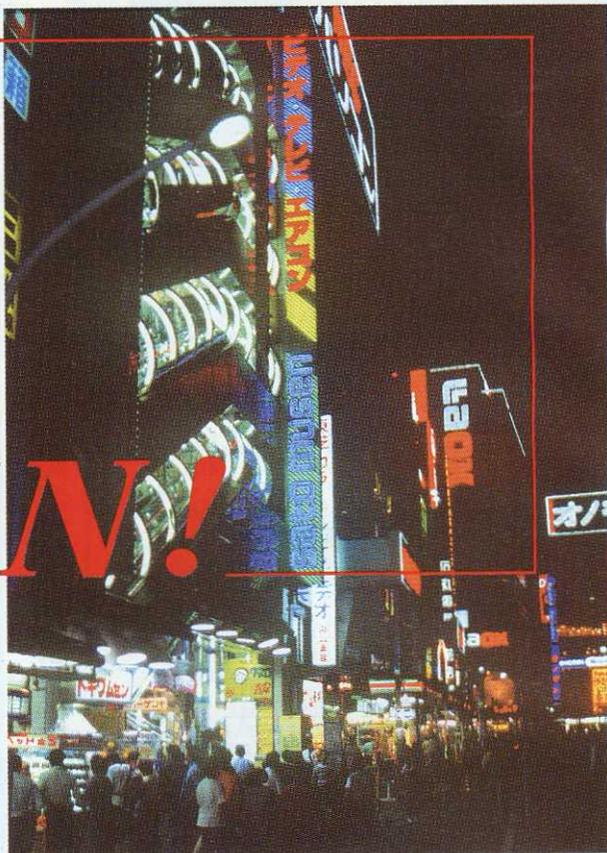
TITRES	CONS	
PORT 25 F		25 F
	TOTAL	

SEGA ET NINTENDO SONT DES MARQUES DEPOSEES

SEGA JAPON

Pour SEGA, c'est déjà DEMAIN!

Un dossier réalisé par Tommy François.



D'UNE NATURE TRÈS PRUDENTE, SEGA JAPON N'AVAIT, JUSQU'À MAINTENANT, JAMAIS DAIGNÉ OUVRIR SES PORTES À UN JOURNALISTE EUROPÉEN. AUJOURD'HUI, C'EST CHOSE FAITE ET NOUS N'EN SOMMES PAS PEU FIERS ! RENDEZ-VOUS COMPTE, NOUS LEUR AVONS LÂCHÉ DANS LES PATTES UN ENVOYÉ TRÈS SPÉCIAL, ET ÇA A MARCHÉ COMME SUR DES ROULETTES. COMME ON LE DIT SI BIEN : « UNE FOIS GAYAJIN, TOUJOURS GAYAJIN ! ». TOUTÉFOIS, LA CONCURRENCE DES ÉDITEURS SE FAISANT PLUS PRESSANTE, SEGA JAPON A DÉCIDÉ D'ÉLARGIR SES HORIZONS. SEGA EST ACTUELLEMENT DANS LE FEU D'UNE BATAILLE ACHARNÉE AVEC LES GRANDES CORPORATIONS NIPPONES POUR GRAPPILLER, UNE PAR UNE, DES PARTS DE MARCHÉ. UNE CHOSE EST POURTANT SÛRE : L'AVENIR SEMBLE ASSURÉ AVEC UNE GAMME DE PRODUITS TRÈS DIVERSIFIÉE. ELLE VA DE LA CONSOLÉ HIGH-TECH, AVEC LA SATURN, JUSQU'AU PARC À THÈME, JOYPOLIS. C'EST POURQUOI, NOUS AVONS MENÉ L'ENQUÊTE À LA SOURCE POUR VOUS DÉVOILER LES MILLE FACETTES DE SEGA JAPON...



66

Welcome to the next level

Tout sur la future stratégie de Sega, chiffres à l'appui. Une interview de Monsieur Daizaburo Sakurai, le vice-président de Sega.



32X, le second souffle de la Mega Drive

70

Douze bonnes raisons, sous forme de jeux, de ne pas passer à côté de l'événement majeur de cette fin année !
Sonic still alive...

La Saturn sur orbite

78

La Saturn sera distribuée au Japon dès le mois de décembre. Une nouvelle ère de jeux s'ouvre, avec Daytona USA et Panzer Dragoon entre autres...



Joypolis : le pays de l'interactivité ludique

84

Une nouvelle génération de parcs d'attractions est née. Joypolis est le premier du genre et il utilise toutes les dernières technologies de pointe.

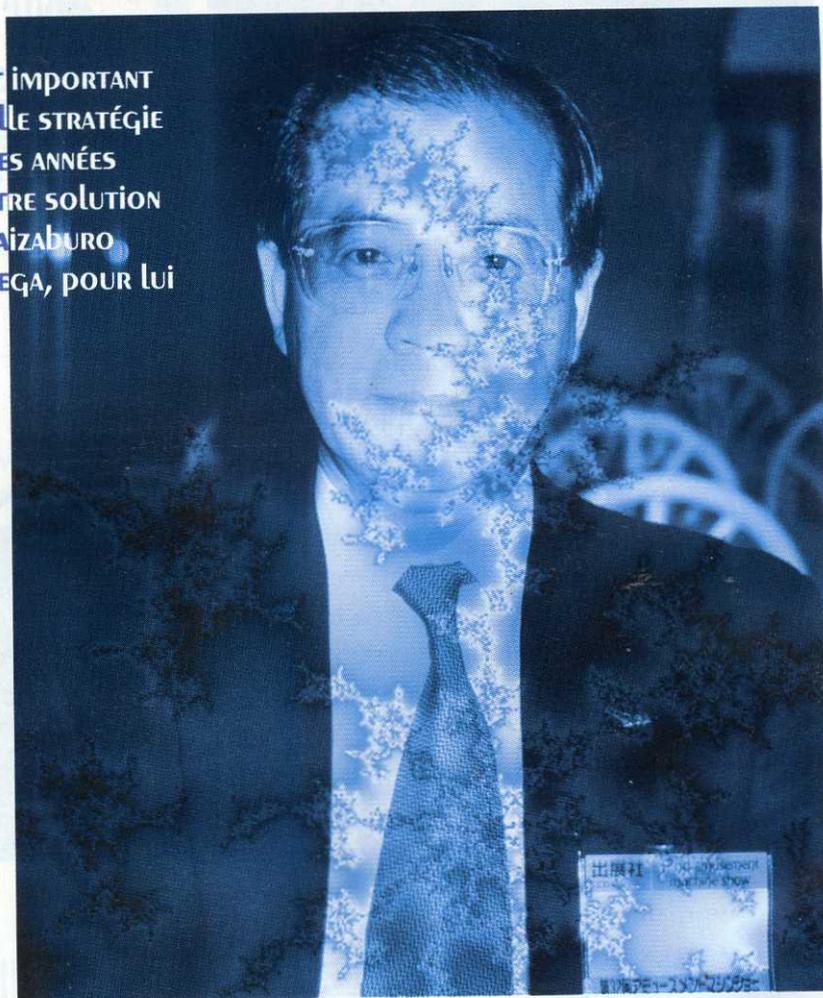
SEGA JAPON

WELCOME TO THE NEXT LEVEL!

EN PASSANT PAR LE JAPON, IL ÉTAIT IMPORTANT DE SAVOIR OÙ EN EST SEGA ET QUELLE STRATÉGIE LA SOCIÉTÉ COMPTE MENER DANS LES ANNÉES À VENIR. NOUS N'AVONS PAS D'AUTRE SOLUTION QUE DE RENCONTRER MONSIEUR DAIZABURO SAKURAI, LE VICE-PRÉSIDENT DE SEGA, POUR LUI POSER NOS QUESTIONS.

CDC – Quelle est la politique de marketing de Sega pour la prochaine année ?

Daizaburo Sakurai – *Welcome to the next level* signifie que l'on veut passer à une autre cible de consommateurs avec la Saturn. Nous utilisons deux microprocesseurs SH2 (32 bits), ce qui nous permet d'avoir des performances égales à celles de machines de 64 bits. Il est certain que nous lancerons la Saturn avant Noël, au Japon, en dessous de 50 000 yens (environ 2 500 francs), avec une gamme de jeux CD développée par Sega suivant le thème de nos gros produits de l'arcade. Comme vous le savez, la PS-X sortira certainement en même temps – pour la Noël. Quant aux machines Nintendo, je ne m'en fais pas car on ne les a pas encore vues. Pour faire la différence avec Sony, nous pensons qu'il est nécessaire d'axer notre politique sur des jeux qui font preuve d'un bon intérêt et d'une bonne jouabilité, le tout



soutenu par d'excellents graphismes, pour interpeller le consommateur. Après tout, la technologie 32 bits n'est qu'une boîte et il faut pouvoir suivre avec un bon *software*. D'ailleurs, Sega a une expérience bien plus développée que Sony, dans le domaine de l'arcade, comme

dans celui du salon. Nous croyons avant tout dans le *software* et nous nous donnons les moyens d'en produire de qualité.

Atari et Nintendo ne prêchent pas le CD-Rom, vous, un peu plus le CD, pourquoi ?

D'abord, la capacité de stockage est beaucoup plus grande, ce qui

permet de meilleurs graphismes et, de plus, le coût de production est inférieur avec de tels produits. Actuellement, les cartouches se limitent à 24 ou 32 Mb ! La polémique sur la lenteur du CD faisait que tout le monde pensait qu'il serait impossible de mettre des jeux de combat sur Saturn. Mais, la technologie évoluant comme elle l'a fait, des CPU plus rapides et des lecteurs plus performants rendent ces choses possibles. En fait, on a sur CD les mêmes avantages d'une cartouche. Alors, pourquoi continuer dans l'optique cartouche ? La technologie CD nous permet aussi de digitaliser à souhait, de cette manière, nous pouvons ainsi donner plus de vie à nos jeux ainsi que davantage de réalisme. J'en profite pour vous préciser la création de Digital Studios, une branche de Sega chargée de la mise en scène des séquences vidéo... Cela dit, nous n'abandonnons aucunement les cartouches puisque nous lançons aussi la 32X au prix de 150 dollars (environ 750 francs, *ndlr*), pour un investissement minimal, avec un bon de réduction pour les cinq prochains jeux 32X que vous achèterez (5 dollars sur chaque jeu).

Que pensez-vous de la nouvelle politique de marketing Nintendo ?

Ils essaient tout bonnement de nous copier en cherchant à faire ce que Sega a déjà fait : être cool vis-à-vis du consommateur. Mais le problème, pour eux, c'est que nous avons quelques longueurs d'avance et nous nous ferons un devoir de le faire sentir dans nos futures campagnes de publicité.

Donc, c'est vous qui innovez toujours ?

Oui ! nous aimerions bien représenter le fer de lance de la high-tech pour devenir un exemple pour tous. Pour être sûrs de garder cette avance sur eux, nous avons étendu nos laboratoires de recherche jusqu'aux États-Unis et

en Europe. De plus, nous ne dépendons pas d'autres compagnies comme SGI (Silicon Graphics Inc.).

Que pensez-vous du marché européen ?

Ces derniers temps, il a été très mauvais. Nous avons tout de même pris la tête devant Nintendo (55 % contre 45 %). Nous espérons remettre les consommateurs en confiance en lançant la 32X pour Noël et, en septembre 1995, la Saturn. Nous exporterons un nombre très limité de 32X pour le marché européen jusqu'à Noël, pour tester la demande. Je dois avouer que nous ne pouvons pas en produire des masses... Il faudra acheter vite pour en avoir !



Il semble que vous vous diversifiez, quel est votre objectif ?

Nous voulons être plus qu'une simple compagnie de jeux. Notre but : devenir la compagnie d'amusement interactif leader. Avec la technologie actuelle, on a l'occasion de donner beaucoup aux consommateurs, alors pourquoi se priver ? Nous misons énormément sur le multimédia car il rend toute information accessible facilement et à un prix tout à fait abordable pour le consommateur moyen. D'autant plus que la facilité d'usage étend notre cible. Même si nous pensons adapter le multimédia à la vie de tous les jours, avec les banques et autres services utilitaires en câblant une boîte à une télé ou à un PC (ou à

un écran ou interface de sortie), il faut savoir que les jeux resteront notre principale occupation : c'est une occasion de se libérer des habitudes quotidiennes. Nous tenons aussi à être présents dans tous les domaines.

Pourquoi distribuez-vous du CD-Rom PC ?

Nous cherchons de nouvelles opportunités sur le marché. Nous voulons être au centre des affaires, en relation avec l'interactivité. C'est pourquoi nous devons diversifier nos horizons au maximum.

Vous étiez exclusif sur le coup de la Sega Channel ; Sony annonce son arrivée : danger ou pas ?

Il y aura certainement une forte compétition au niveau des différentes compagnies. Et le marché verra certaines alliances se constituer, nous y compris. Je pense d'ailleurs que la victoire réside dans la meilleure combinaison des contrats, de manière à garder un coût de production réduit sur les produits. Toutefois, nous avons anticipé une situation comme celle-ci. Nous pensons donc être très compétitifs avec de bons softs et d'excellents accords passés.

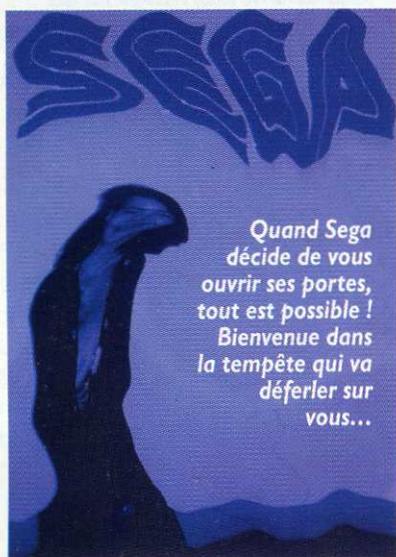
Le projet de trente-sept parcs à thèmes, c'est pour concurrencer Disney ?

Pour commencer, nous voulons aujourd'hui ouvrir cinquante de ces parcs au Japon. Ensuite, nous en construirons une autre cinquantaine à travers le monde. Cela dit, nous restons fondamentalement différents de Disney. Ils partent de gros investissements, à long terme, dans de grands espaces. Nous sommes plus petits et nous souhaitons faire payer les places entre 30 et 50 dollars (150 à 250 francs, *ndlr*). Notre politique est de rendre les clients accros de façon à ce qu'ils reviennent plus fréquemment que dans un parc Disney. C'est un travail à court terme ! Joypolis est un bon exemple, car nous voulons faire participer les joueurs en tant que spectateurs, comme ça ils

SEGA JAPON

apprennent à se moquer d'eux-mêmes. Nous trouvons que c'est le paroxysme de l'interactivité que de prendre du recul par rapport à soi. Pour être sûr de gagner, nous concevons nous-mêmes la majorité des nouvelles technologies de l'arcade au Japon. Pour en faire un monde à part, nous avons des chaînes de restaurant, des boutiques, etc. Beaucoup de compagnies désirent prendre part au processus, car elles croient en l'avenir de l'interactivité, et surtout dans notre façon d'implanter ce tout nouveau concept.

Où est le danger pour Sega avec toutes ces nouvelles machines qui débarquent



actuellement sur le marché ?

Pour nous, Sony est la seule compagnie, assez puissante et possédant un assez bon réseau de distribution, capable de nous tenir tête. Quant à Nintendo, nous pensons qu'ils n'ont pas encore de machine prête pour la vente. Atari et 3DO ne montrent pas grand chose de positif ; la NEC et le PC présentent un plus gros danger à nos yeux.

Que pensez-vous de la politique SNK : l'arcade à la maison ?

SNK fait un très bon boulot de cadrage de cible, en augmentant le nombre de ses consommateurs potentiels en allant les chercher dans les salles d'arcade. D'ailleurs, Nintendo cherche à faire la même chose avec l'Ultra 64. Que les rumeurs se fassent ! Nous travaillons actuellement sur l'élaboration d'un projet Titan/Saturn avec d'excellents softs, d'une qualité quasiment identique.

La 32X ne va-t-elle pas concurrencer la Saturn ?

La 32X permet au consommateur d'avoir un bon support 32 bits à moins de 150 dollars. Avec la Saturn, nous visons un public de joueurs équipé high-tech, cette classe est largement représentée au Japon. La 32X servirait donc à faire venir les gens d'une classe de consommation inférieure, à de meilleures conditions, puisqu'on leur donne une chance de se

SEGA, DE L'ARCADE AUX CONSOLES

1954

CRÉATION DE SEGA AU JAPON PAR UN AMÉRICAIN, DAVID ROSEN.

1965

ROSEN DÉCIDE DE FABRIQUER SON PROPRE JEU D'ARCADE. IL MONTE UNE USINE POUR LE PRODUIRE EN MASSE. LA COMPAGNIE COMMENCE À SIGNER SES JEUX : SEGA (SERVICE GAMES).

1966

SEGA SORT PERISCOPE, UN JEU D'ARCADE QUI CONNAÎT ALORS UN SUCCÈS MONDIAL.

1983

SEGA ÉDITE LE PREMIER JEU SUR DISQUE LASER, SEGA ASTRON BELT ; LE PREMIER JEU EN 3D, SUBROC-3D ; ET SA PREMIÈRE CONSOLE DE JEU : LA SG-1000.

1986

SORTIE DE LA MASTER SYSTEM.

1989

SORTIE DE LA MEGA DRIVE.

1991

UNE PORTABLE, LA GAME GEAR, PLEINE DE COULEURS.

1992

LE MEGA CD ARRIVE SUR LE MARCHÉ.

1994

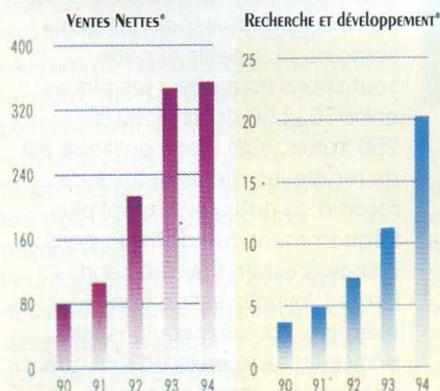
ARRIVÉE DE LA GENESIS CDX.

familiariser avec un produit évolué, la 32X, à bas prix. Mais même pour une partie d'irréductibles, nous n'adoptons pas une politique hasardeuse comme 3DO, qui a lancé son produit à 700 dollars (3 500 francs environ, ndr). Qui plus est, nous saurons gagner sur le software. Donc, la Saturn et la 32X ne se feront pas concurrence, de par la différence de cible qui est visée.

Pourquoi des rumeurs sur la date de sortie de la Saturn ?

Nous avons eu quelques bugs, rapidement chassés. Mais, comme vous avez pu le voir, elle existe, et nous pensons avoir le potentiel suffisant pour gagner cette bataille de titans. ■

CHIFFRES CLÉS



Voici quelques chiffres sur Sega Japon, en 1994, pour vous donner un aperçu de la société. Les chiffres sont en milliers de dollars et nous vous indiquons la progression par rapport à 1993. Au fait, Sega Japon emploie 3 492 personnes.

VENTES NETTES

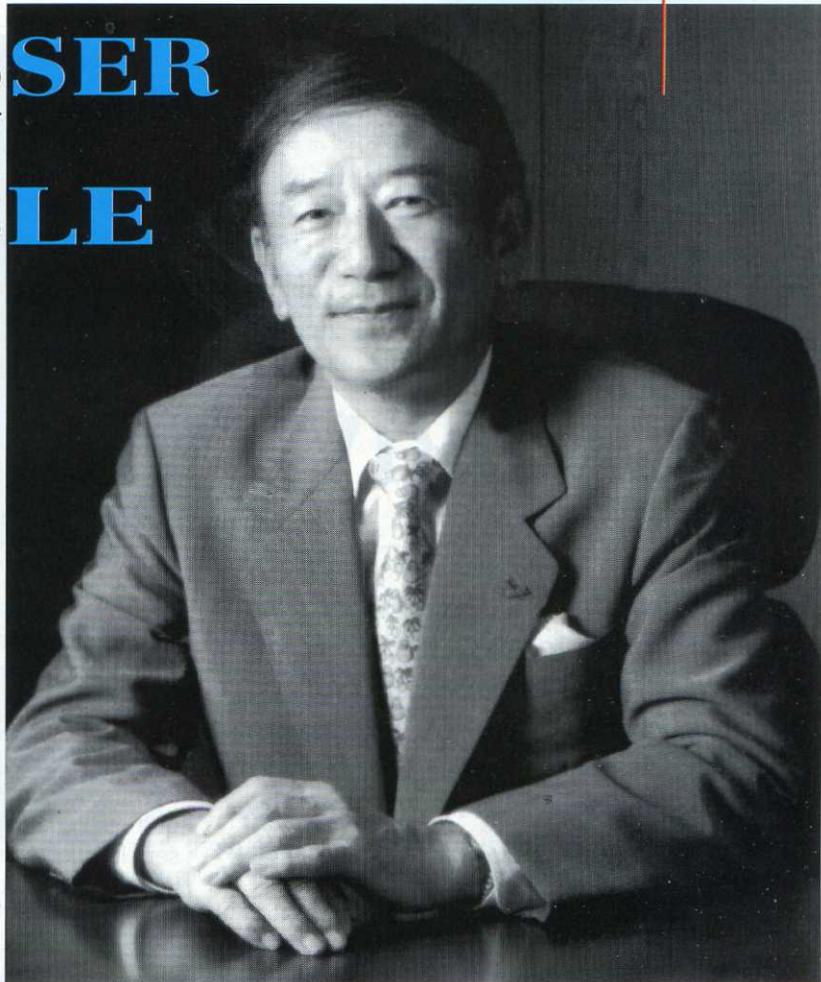
- Produits consommateurs : 2 286 767
- Parcs d'attractions : 598 488 (+ 4,8 % sur 1993)
- Vente bornes d'arcade : 505 516 (- 9,4 % sur 1993)
- Royalties sur les jeux : 41 435 (+ 257,7 % sur 1993)
- Total 3 432 206 (+ 2 % sur 1993)

* En milliard de Yens. (ndlr, 100 yens : environ 6 francs, à vos calculatrices !)

REPOUSSER LES LIMITES DU POSSIBLE

MONSIEUR NAKAYAMA, LE PRÉSIDENT-DIRECTEUR GÉNÉRAL DE SEGA, A BIEN VOULU FAIRE POUR NOUS LE POINT SUR L'ANNÉE ÉCOULÉE ET LES PERSPECTIVES DE SEGA.

« Cette année, l'économie est restée faible au Japon à cause de la forte récession du marché et en raison de la forte valeur du yen par rapport aux autres monnaies. En conséquence, cette crise s'est fortement ressentie, avec un marché des plus lents au niveau de l'industrie du divertissement. Face à cette situation, Sega Enterprises Ltd. est restée fidèle à sa tradition de battant dans le domaine de l'innovation. Pour continuer à élargir son marché, Sega a poursuivi sa politique dynamique de marketing et a entrepris la promotion de l'ouverture de parcs à thème à travers le monde. Une des plus grandes réussites de Sega, cette année, réside dans le nombre de parts de marché prises aux États-Unis. [...] Cela dit, ce point positif n'a pas suffi à pallier les problèmes occasionnés par la montée du yen et la relative



lenteur du marché européen. Bien que les ventes des produits s'évaluent à 2,3 milliards de dollars pour cette année, soit 2,9 % de plus que l'année dernière, les bénéfices nets ont subi une forte baisse et sont amoindris par la très mauvaise prestation de Sega en Europe. [...]

La surprise pour Sega demeure d'avoir réussi à augmenter ses ventes, malgré un environnement difficile, puisque complètement contrôlé par Nintendo au Japon. Et cela, grâce à la forte demande en Mega Drive II et en Mega CD 2. La Game Gear a su également bien s'imposer. Pour ce qui est des logiciels, des ventes record ont été atteintes grâce à Virtua Racing, l'adaptation sur console d'un des plus gros succès dans le monde de l'arcade. La Pico, une console orientée éducation, a également contribué à l'accrois-

sement du volume des ventes. Une très forte demande pour ce produit a été enregistrée au Japon. Les exportations ont également énormément augmenté, surtout vers les États-Unis. [...]

Le chiffre d'affaires dans le domaine des parcs d'attractions a progressé de 4,8 %. Au Japon, ce marché a connu une année difficile, due à l'étranglement de l'économie, mais Sega a tout de même réussi à poursuivre son expansion. Pour ne prendre qu'un exemple, aux États-Unis, Virtual Land a ouvert ses portes en octobre 1993, à Las Vegas, Nevada. Ceci a été réalisé en partenariat avec Circus Enterprises Inc. Avec le support de ses employés, de ses actionnaires et de ses associés à travers le monde, Sega continuera à repousser les limites du possible. » ■



SEGA JAPON

32X

LE SECOND SOUFFLE DE LA MEGA DRIVE



APRÈS LA MEGA DRIVE, LE MEGA CD ET LE MULTI MEGA, SEGA, TOUJOURS À LA POINTE DE LA TECHNOLOGIE, ANNONCE L'ARRIVÉE DE LA 32X POUR DÉCEMBRE. ÉQUIPÉE DE LA 32X, LA MEGA DRIVE DEVIENDRA DONC LA PREMIÈRE CONSOLE 32 bits diffusée à GRANDE ÉCHELLE EN FRANCE. VOICI DOUZE BONNES RAISONS DE NE PAS PASSER À CÔTÉ DE L'ÉVÉNEMENT MAJEUR DE CETTE FIN ANNÉE !

Bientôt devrait être disponible la Mega Drive 32X. Sous ce nom se cache un périphérique qui se connecte sur le port cartouche de votre Mega Drive afin qu'elle passe de 16 à 32 bits ! Les caractéristiques de ce périphérique sont impressionnantes et montrent bien que Sega a décidé de passer au niveau supérieur. Ainsi dopée, votre brave et dévouée console va donc bientôt se permettre de gérer environ 50 000 polygones 3D par seconde, d'afficher jusqu'à 32 768 couleurs simultanément, de traiter quarante millions d'opérations par seconde (Mips), d'obtenir des textures mapping et, en rapidité, de passer de 12.5 MHz à 23 MHz ! Les 4 Mb de RAM supplémentaires empêcheront tout ralentissement de l'affichage. Avouez que cela a de quoi vous laisser songeur. Le tout sera bien sûr accompagné de musiques et de bruitages stéréophoniques de qualité CD. Sega a tout prévu car une compatibilité parfaite a été conservée avec le Mega CD. Il profitera même des améliorations techniques qu'apporte la Mega Drive 32X. Le Mega CD, couplée à la 32X, après de nombreuses tribulations, redevient donc une machine

particulièrement prometteuse. Pour résumer : l'ensemble formera une console 32 bits dotée d'un support CD... Le must, quoi !

À tous ceux qui se posent encore la question de savoir quels sont les réels avantages d'une telle machine par rapport à certaines consoles déjà sur le marché (comme la 3DO, le CD32 ou la Jaguar), je répondrai que ce qui fera la grande force de la Mega Drive 32X sera la qualité et la variété de sa logithèque. De

nombreux softs sont en effet déjà prêts ! Enfin, un argument clé, le prix tourne autour de 1 400 F.

APERÇU TECHNIQUE

- **CPU** : deux processeurs Hitachi 32 bits RISC tournant à 23 MHz. 40 Mips (c'est-à-dire qu'ils peuvent traiter 40 millions d'opérations par seconde).
- **Coprocasseur** : un 68000 plus un nouveau VDP (Video Digital Processor) qui permet d'accélérer l'affichage.
- **Graphismes** : les processeurs RISC et l'alternance de mémoires tampon permettent la gestion de 50 000 polygones par seconde et de textures mappées. Enfin, les rotations et les zooms sont gérés directement par un chip.
- **Haute résolution vidéo avec le Mega CD** (c'est-à-dire une qualité quasiment identique à celle de vos programmes télé favoris).
- **Couleur** : 32 768 couleurs simultanées.
- **Mémoire** : 4 Mb de RAM qui s'ajoutent à ceux de la Mega Drive et du Mega CD et qui empêchent le moindre ralentissement.
- **Vidéo** : la Mega Drive 32X est capable de gérer des graphismes par-dessus des séquences vidéo !
- **Audio** : sons de qualité CD utilisables à différentes fréquences et pouvant être mixés avec les capacités sonores de base de la Mega Drive et du Mega CD.

Star Wars Arcade

Après Rebel Assault sur Mega CD, La Guerre des Étoiles prend ses quartiers sur la 32X. Star Wars Arcade vous propose donc d'adopter une fois de plus la destinée de vos héros préférés. La question est maintenant de



savoir si vous réussirez à défier l'Empire et à imposer la loi au côté obscur de la Force ! La réponse est entre vos mains... En ce

qui concerne l'action, vous êtes aux commandes d'un X-Wing Starfighter : votre but consiste à détruire les sbires de l'empereur (ceux à carapace blanche) et Dark Vader, l'asthmatique bodybuildé de service. C'est dans une aventure de 24 mégas, répartie en quatre super niveaux speedés en 3D, que vous devez planer jusqu'aux canyons d'acier de l'Étoile noire pour la détruire... si, bien sûr, la Force est avec vous !



Metal Head

Nous avons une bonne nouvelle pour les amateurs de balade en robot de 7 000 tonnes ! Ces mêmes amateurs (au cœur léger et à l'esprit un peu chargé de plomb) seront ravis d'apprendre que Metal Head rentre dans la catégorie des combats avant-gardistes. Le jeu consiste à défoncer le portrait de robots aussi laids que le vôtre lors de duels fratricides, où seul le plus costaud ne tombe pas en morceaux. Maître Sega a eu l'idée géniale de rajouter un mode zoom ! Histoire de rentrer un peu plus dans le feu de l'action

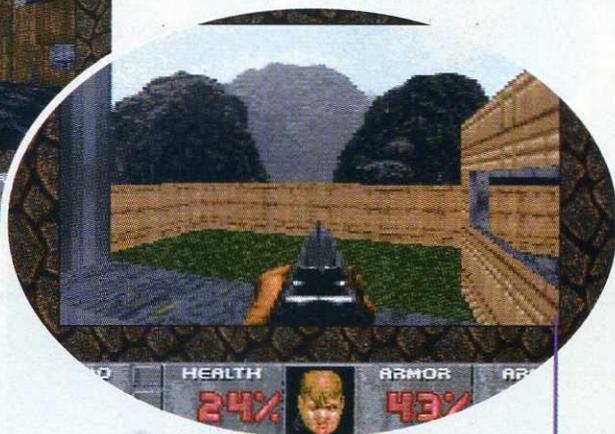
en regardant son adversaire s'écraser au sol, 300 mètres plus bas.



Doom

Le grand classique du monde PC débarque maintenant dans la galaxie des consoles ! Le scénario du jeu est simple : vous êtes dans la peau d'un mercenaire envoyé en mission sur Mars. Armé jusqu'aux dents du fond, vous devez remplir une mission surprenante... En effet, le ministère de la Bêtise

a légèrement raté ses expériences sur la vie dans le cosmos. Il se retrouve coincé dans ses labos (à croire que les ministres



mettent la main à la pâte !) autour d'une horde de monstres prête à tout. Votre mission : anéantir au plus vite les hypertrophiés des tubes à essai qui évoluent dans d'infâmes labyrinthes sans fin. Bref, avec 24 mégas d'action, c'est sans aucun doute l'un des plus gros hits de la 32X.



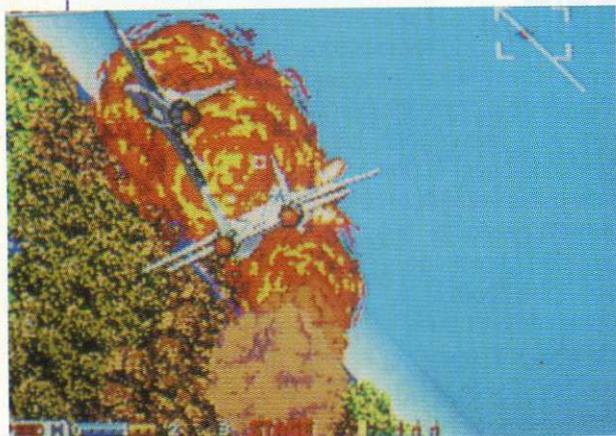
SEGA JAPON

Golf Great 36 Holes

Si vous êtes accro de golf, surtout ne lisez pas la suite ! Sinon : adieu ! bois, fers, sac, Nick Faldo, caddie, étiquette, practice, bunker, et cætera, et cætera. Regardez donc un peu la photo... Eh oui ! une nouvelle ère s'ouvre à nous, fanatiques désargentés du golf. Il paraît même que le TeeVGolf (l'accessoire fabuleux) fonctionne à la perfection avec Golf Great 36 Holes. Pour avoir swingué quelques balles au practice, je peux vous dire que ce jeu va birder un maximum. Je précise également que les



prises de vues sont, bien évidemment, inspirées des véritables parcours internationaux où tous les grands pros du circuit s'affrontent régulièrement. Golf Great 36 fait partie des premières simulations de sport de la 32X, avec l'incontournable NBA Jam Tournament.



Super After Burner

Déjà décliné sur toute la gamme des consoles Sega, Super After Burner est, comme son nom l'indique, un jeu super. Pourquoi super ? Ben pour la simple et bonne raison qu'on a rarement l'occasion de mettre la main sur un manche à balai aussi maniable que celui-ci. C'est moi qui vous le dis ! Je ne m'étendrai pas longtemps sur sa réalisation, car j'imagine que vous avez tous déjà eu l'occasion de voir la version arcade qui s'avère être l'exacte réplique de celle de la 32X. De l'action bête et méchante dans des séquences précalculées de toute beauté.

Shadow of Atlantis

Comme vous pouvez vous en apercevoir en regardant les photos, c'est avec des jeux comme Shadow of Atlantis que l'association Mega CD et 32X prend toute sa dimension. Armez-vous de patience et vous aurez la chance de défaire toutes les arcanes de la fabuleuse cité de l'Atlantide.



Stellar Assault

Après des heures passées à visionner ou à finir les nombreuses adaptations de la fameuse saga de la Guerre des Étoiles sur consoles, il y en a peut-

être parmi vous qui ont des spasmes rien qu'en y pensant. Maître Sega a donc trouvé la solution à votre problème : un remake de notre série préférée avec des monstres différents et des vaisseaux relookés. Blague à part, Stellar Assault est une superbe simu de l'espace en 3D faces pleines jouissant d'une fluidité inégalée sur les consoles existantes. Les adeptes de micros seront d'ailleurs ravis d'apprendre la similitude de certaines scènes avec le mythique Wing Commander.



LA MICKEY MANIA DEFERLE SUR LA FRANCE



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

MEGA DRIVE

MEGA-CD

"Mickey Mania: The Timeless Adventures of Mickey Mouse" is a Disney Software/Sony Imagesoft co-production. © The Walt Disney Company. "Mickey Mania: The Timeless Adventures of Mickey Mouse" is distributed by Sony Electronic Publishing Ltd. Sony is a registered trademark of Sony Corporation. Imagesoft is a registered trademark of Sony Electronic Publishing Company. © 1994 Sony Electronic Publishing Company. All rights reserved. Sega Mega Drive and Mega CD are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo. All rights reserved.

SEGA JAPON

Cyberbrawl

Toute console qui se respecte doit avoir dans son catalogue au moins un jeu de baston à la sauce Street Fighter. Eh bien, avec Cyberbrawl, c'est chose faite sur la 32X.



Cette simulation de combat d'enfer vous montrera sous votre vrai jour. Vous êtes un être abject et votre victoire n'aura d'égale que votre



cruauté. Pour se démarquer du lot des énièmes machins choses, Power machin truc ou autres Street schmilblick, Sega innove à l'aide d'une technique de zoom

cadree sur les attaques spéciales. Un coup digne de ce nom sera ainsi accompagné d'un effet spécial (en fausse 3D) pour vous mettre en garde contre sa puissance démesurée. Comme on le dit bien souvent : c'est mieux que rien !

SEGA AIME TOUJOURS SONIC

Quand on songe que tout le monde croyait que la sortie de la 32X se ferait sans la présence du hérisson le plus connu de la planète... Je rêve ! Donc, la petite



boule bleue la plus cool et la plus speedée de l'industrie du jeu vidéo a décidé de faire un petit tour sur la 32X. Cette fois-ci, Sonic est accompagné de deux acolytes : Ray et Mighty. Techniquement, vous devez savoir que cette aventure de Sonic se déroule en 3D isométrique. Grâce aux capacités de la 32X, Sega Sonic sera bien plus facile à gérer que ce que nous avons vu jusqu'à aujourd'hui ! Bon, alors en ce qui concerne l'histoire, je vous le donne en mille, c'est encore l'abominable Dr Robotnik qui vous cherche des



puces dans la tête. Une seule solution devant sa fureur exacerbée par sa dernière défaite dans Sonic and Knuckles : la fuite. En effet, vous allez encore utiliser

vos jambes, rapides comme l'éclair, pour fuir la nouvelle machine infernale du doc. Bref, Robotnick et ses sbires font tout pour vous ralentir. Il ne faut pas trop traîner dans le coin car les risques de se faire bouffer par la machine infernale du docteur augmentent au fur et à mesure que vous accumulez du retard... C'est pour une urgence Maître Sega, vite !



Tee Off

Rien ne va plus ! Core Design, qui nous avait habitués aux meilleurs softs sur Mega CD, a décidé de se



lancer dans le développement 32X. Ils annoncent les adaptations de jeu comme Thunderhawk et Soulstars. En attendant, le team Core Design a créé avec Tee Off une petite bombe exclusivement pour la 32X. C'est une simulation de golf exactement comme vous en avez rêvé, avec des graphismes à vous scotcher contre les murs. Le réalisme des joueurs animés en 3D texture mappée est impeccable. De plus, Tee Off est

sensé présenter un nouveau système de gestion de la fenêtre, pour donner encore plus de plaisir aux joueurs de ce noble sport. Ça va swinguer dans les chaumières..



ATTENTION JOUEURS

AVEZ-VOUS DES DIFFICULTES POUR TERMINER VOS NOUVEAUX JEUX ?
AVEZ-VOUS PENSE A UTILISER VOS ANCIENS JEUX EN SUPER MODE ?
N'ETES-VOUS JAMAIS A COURT D'ARGENT EN JOUANT AUX JEUX D'AVEVENTURE ?
VOUS FAUT-IL TROP DE TEMPS POUR ATTEINDRE LE NIVEAU SUPERIEUR ?

SUPER GAME MAGE

IL VOUS TRANSPORTE DANS UN TOUT NOUVEAU MONDE DU JEU VIDEO.
SAUTER PLUS HAUT, CHANGER DE NIVEAU, AUGMENTER LA PUISSANCE, LE NIVEAU
DE MAGIE, LES ARMES, L'ENERGIE.



FONCTIONS DU SUPER GAME MAGE :

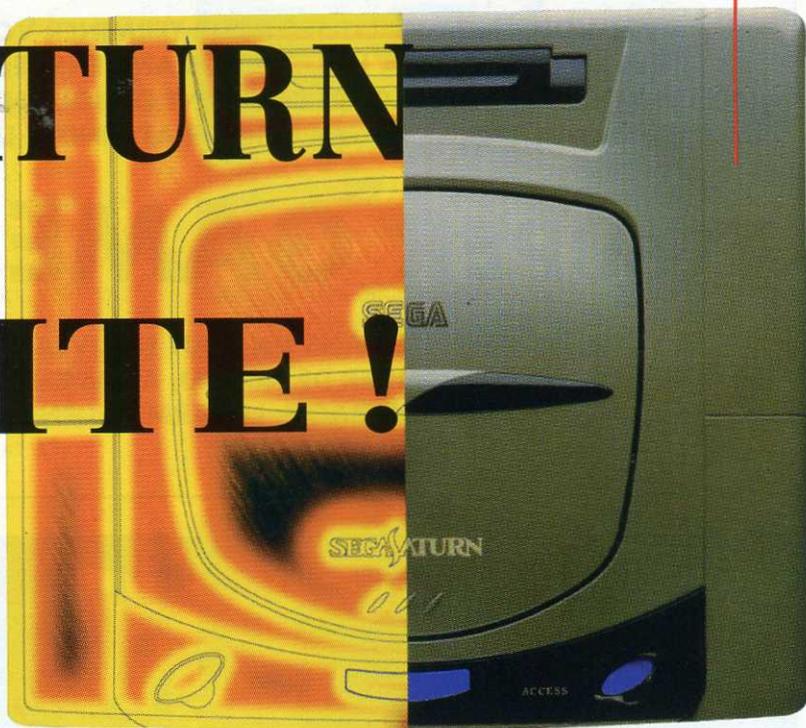
- 1- 300 CODES EN MEMOIRES POUR ENVIRON 200 JEUX.
- 2- RECONNAIT TOUS LES JEUX (EUR-US-JAP) INTRODUIIS DANS LA CONSOLE, EN AFFICHANT LEUR NOM.
- 3- RETROUVE AUTOMATIQUEMENT LES CODES CORRESPONDANT AU JEU CHARGE.
- 4- LA FONCTION DU CODE EST INSCRITE SUR L'ECRAN.
- 5- AUTORISE 8 CODES DIFFERENTS EN MEME TEMPS.
- 6- POSSIBILITE D'ENTRER VOS PROPRES CODES.
- 7- MEMOIRE PERMANENTE ET EFFACABLE POUR AJOUTER JUSQU'A 25 CODES.
- 8- INTERRUPTEUR PERMETTANT D'ACTIVER OU DE DESACTIVER LES FONCTIONS DU SUPER GAME MAGE PENDANT LA PARTIE.
- 9- EXTENSION MEMOIRE (EN OPTION) AVEC PLUSIEURS CENTAINES DE NOUVEAUX CODES.
- 10- UTILISATION TRES FACILE.
- 11- TOUS LES NOUVEAUX CODES SONT DISPONIBLES SUR LE
36.15 GAME MAGE.

SEGA JAPON

LA SATURN SUR ORBITE!

BONNE NOUVELLE : SEGA LANCE LA SATURN. MAUVAISE NOUVELLE : ELLE N'ARRIVERA EN FRANCE QU'EN SEPTEMBRE 95. SACHEZ QU'ELLE SERA DISTRIBUÉE AU JAPON DÈS LE MOIS DE DÉCEMBRE PROCHAIN. CD CONSOLES VOUS FERA D'AILLEURS VIVRE L'ÉVÉNEMENT EN DIRECT. EN ATTENDANT DE GOÛTER AUX PLAISIRS D'UNE NOUVELLE TECHNOLOGIE, ON PEUT TOUJOURS RÊVER EN REGARDANT LES IMAGES DES FUTURS JEUX...

La confusion règne sur le marché du jeu vidéo. Eh oui ! personne à l'heure actuelle ne comprend vraiment pourquoi Sega a décidé de sortir la 32X en même temps que la Saturn. D'ailleurs, cette dernière est officiellement annoncée pour le 22 novembre au Japon et sera mise en vente pour la modique somme de 49 800 yens. Je vous rassure tout de suite, les deux machines n'ont pas grand chose en commun, si ce n'est une puce 32 bits. D'après les pontes de chez Sega, seule une machine comme la PS-X peut se vanter de pouvoir les concurrencer. M'enfin, voici quelques photos pour que vous puissiez vous faire une petite opinion sur la question. Avec l'annonce officielle de la Saturn durant le 32^e Jamma Show, nous n'avons pas pu résister au plaisir de vous présenter quelques-uns des gros titres de la Saturn. Comme vous pourrez le constater, cette machine est un sérieux concurrent pour d'autres compagnies comme Sony. De plus, les jeux sont d'une fluidité incroyable et d'une qualité graphique unique en son genre. Vite Maître Sega !



LA SATURN MISE À NUE

- **Formats de lecture :** CD-Rom (2,6 fois la vitesse du lecteur CD [390 Ko/sec]).
- **CPU :** 2 Hitachi SH2, 32 bits, RISC, 27 MHz, 50 Mips.
- **Coprocasseur :** Hitachi SH1, 24 bits DSP. Motorola 68000. Deux processeurs VDP (Video Display Processor).
- **Mémoire :** 16 Mb (mémoire de travail). 12 Mb de mémoire vidéo. 4 Mb de mémoire son. 4 Mb de mémoire tampon. 4 Mb IPL Rom.
- **Graphismes :** 240 000 polygones/seconde. Lissage de gouraud (ombrage). Texture Mapping. Gestion des sprites, zooms et rotations par processeur spécialisé. Morphing.
- **Définition maximale :** 2048 x 1024. Cinq plans superposables au plus. Deux plans pour les rotations. Deux plans pour les zooms. Deux pour les fenêtres (menus).
- **Couleurs :** 16,7 millions de couleurs affichables simultanément.
- **Résolution :** N/A.
- **Son :** 16 bits 68EC000. PCM 32 voies. FM 8 voies. Nouveau chip standard Yamaha-TBA.
- **FMV :** système MPEG en option pour la compression et la décompression des données.
- **Dimensions :** environ 25 cm de côté (taille proche de celle de la 3DO).



Panzer Dragon

Chevaucher un dragon, au-dessus des plaines d'un monde fantastique, à la poursuite d'une quête fabuleuse, ça vous tente ? C'est ce que nous propose Sega avec Panzer Dragon.

Alliant la stratégie et la réflexion d'un jeu d'aventure à l'action d'un jeu d'arcade, Panzer Dragon est l'un des meilleurs jeux Saturn à ce jour ! Les graphismes somptueux – le mot est faible – en 3D font rêver et donnent une idée assez précise du potentiel graphique de la machine. Quant aux animations, elles sont époustouflantes, tant par leur fluidité (il y a un grand nombre d'images pour chaque mouvement) que par leur réalisme. L'ambiance sonore est parfaite. Quand on joue, on a l'impression d'être de l'autre côté de l'écran. Les scènes d'arcade sont renversantes : la rapidité de l'action est étonnante. Ce jeu est décidément un gros hit qui devrait stimuler les éditeurs qui rechignent encore à concevoir pour la Saturn.



Virtua Fighter

Considéré comme le plus important des lancements sur la gamme des jeux Saturn, Virtua Fighter est la conversion du jeu d'arcade du même nom. Comme en arcade, vous êtes un combattant parfait, une machine à tuer, qui a pour but de conquérir le titre de meilleur combattant en éliminant les sept personnages (en plus du vôtre) qui participent au tournoi. L'élément qui a fait le succès de ce jeu est bien évidemment le type de graphismes (3D faces pleines) qui le composent et qu'on retrouve dans la conversion de Sega. Les caractères sont particulièrement bien animés



Clockwork Knight

Bienvenue dans le monde miniature de Pepperouchau, le Don Quichotte des jouets... Pepperouchau est un pantin articulé qui se remonte avec une clé. Affublé d'une armure plaquée or, d'éperons et d'une épée clé, il part vers de nouvelles aventures, qui l'amèneront à traverser beaucoup d'endroits dangereux et à se battre contre les jouets les plus vicieux.

Dans ce jeu de plateau original, Sega touche légèrement au domaine réservé de l'image de synthèse. Les personnages sont resplendissants et les couleurs, les formes, les textures qui composent l'environnement graphique du jeu sont grandioses ! Montez sur votre cheval brosse à crins et, accompagné de votre ami fidèle (une espèce de Sancho Pança), lancez-vous à l'assaut de niveaux

plus durs les uns que les autres. Les sons sont parfaitement à la hauteur du jeu : géants ! Faisant preuve d'une originalité surprenante et d'une réalisation sans faille, Clockwork Knight est un soft phare.

(autant qu'en arcade) et possèdent tous des coups spéciaux (qui font mal !). Visuellement, ce Street Fighter du futur est magnifique. Les sons lui font un peu défaut (attention ! c'est par rapport à l'arcade), mais l'adrénaline monte tellement vite qu'on fait abstraction de tout. À la limite du virtuel (tel que le décrit Sega), Virtua Fighter est le jeu de combat du moment et l'un des meilleurs atouts de la Saturn.

Daytona USA

Encore une adaptation de Sega d'un jeu d'arcade. Cette fois-ci, avec le meilleur jeu de courses de voitures disponible dans les salles, j'ai nommé : Daytona USA. À la limite de la réalité (donc, du domaine du virtuel), ce jeu de caisses se démarque de ses concurrents par sa réalisation. Si vous n'avez jamais pu apprécier le plaisir de la vitesse pure sur route, ou encore le drame des dérapages et autres

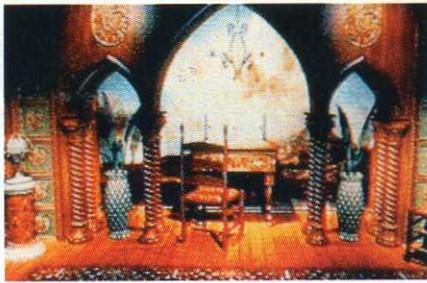
tête-à-queue, Daytona USA est une source unique de sensations de ce genre. Grâce à l'emploi des dernières techniques de conception graphique, ce jeu est, d'une part, magnifique à regarder (mieux que le dimanche sur TF1) et, d'autre part, fantastique à jouer. La conversion est parfaite et rien n'a été retiré de la version arcade.



SEGA JAPON

The Eleventh Hour

La célèbre suite du non moins célèbre The Seventh Guest arrive sur la Saturn ! Virgin Interactive Entertainment a converti l'un des meilleurs jeux d'aventure sur CD-Rom PC pour l'adapter sur la petite merveille Sega. Aucune différence n'est notable entre les deux versions pour ceux qui connaissent l'original. Pour les autres, sachez que The Eleventh Hour reprend l'ambiance glauque de Lovecraft (l'auteur du *Mythe de Cthulhu*) et vous projette dans une aventure à la limite du morbide. L'aventure, un élément essentiel du jeu, est secondée par quelques scènes d'arcade (tirs, courses, etc.) qui arrivent souvent à point. Un jeu excellent dans la plus pure tradition du genre !



Gale Racer

Encore un jeu de bagnoles ? Non ! Gale Racer mérite une plus grande attention de votre part. Les premières images du jeu donnent tout de suite le ton et vous entraînent dans une démo d'enfer. Ça pulse bien et vite ! À bord de votre engin débridé, et plus d'une fois, vous affrontez d'autres coureurs également munis de voitures trafiquées. Les circuits sont magnifiques et la vitesse du jeu est remarquable. L'adrénaline monte vite et l'attention du joueur est rapidement captée par le rythme

infernal de la course. Ne sous-estimez pas Gale Racer, c'est un sérieux concurrent dans l'univers impitoyable des jeux de course.

Pebble Beach Golf Links



Quand on parle de golf à domicile et sans encombre, on pense aux jeux de golf sur consoles, non ? Eh bien, la Saturn possède maintenant son jeu de golf et non des

moindres : Pebble Beach Golf Links. Ce dernier était déjà présent sur nos consoles 16 bits, le revoilà en mieux sur la 32 bits de Sega. Tout a été remodelé : graphismes, sons, effets, etc. Des scènes digitalisées nous montrent certains grands pros du circuit qui, en synthèse vocale, nous donnent des conseils et nous présentent des angles du terrain. Un must en matière de simulation de golf !



Sim City 2000

Les possesseurs de PC ou de Mac (je ne citerai personne) connaissent déjà ce jeu. Maintenant, les heureux acquéreurs d'une Saturn peuvent en profiter également. Le but du jeu consiste tout simplement à bâtir une mégapole à partir d'un brin d'herbe, pour ne pas dire rien. Une tâche compliquée, qui exige de posséder quelques rudiments de gestion et de démagogie. Ne vous inquiétez pas : vous réussirez bientôt à entasser vos 65 000 citoyens dans une seule

tour de votre ville ! En dehors de ça, les graphismes sont fins et soignés et les sons amusants. Ce jeu est passionnant et réserve aux joueurs des heures d'amusement et de réflexion.



Magic Knight

Les jeux d'aventure sur console sont incontournables ! Et Sega l'a bien compris. Les RPG (Role Playing Game) faisant fureur au Japon, il n'y avait aucune raison que la Saturn n'en ait pas. C'est chose faite avec Magic Knight.



Du même style que Zelda, mais en cent fois plus beau, votre quête vous mènera dans des décors de rêve. Les héros sont trois sympathiques personnages aux

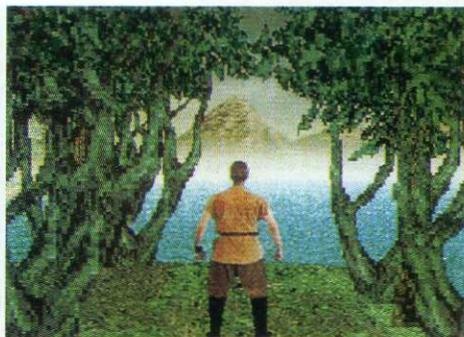
chevelures colorées ; il y a un garçon et deux filles (le veinard !). Attendons de voir si l'intérêt du jeu se rapporte à la qualité des graphismes et de l'animation, pour savoir si Magic Knight sera la référence du jeu de rôle sur Saturn.



Blue Seed

Vous aimez les dessins animés japonais de qualité

et les jeux de rôle à la Soulblazer ? Oui ? Alors, vous allez adorer Blue seed. En mélangeant des graphismes traditionnels et des scènes animées, l'action est alors plus vivante. Si l'intrigue du jeu n'est pas en reste, Blue Seed devrait nous réserver quelques nuits blanches.



Rigroad Saga

Rigroad Saga est un RPG qui innove grave ! Après ce jeu, vous ne regarderez plus les jeux de rôle sur console de la même façon. En effet, la topographie et les ennemis sont vus d'une nouvelle manière en 3D. C'est assez difficile à expliquer avec des mots, mais imaginez un scrolling à la manière du mode 7 de la Super Nintendo (pour ceux qui connaissent). Les graphismes sont somptueux, les combats sont épileptiques. Bref, c'est géant, c'est beau. On dirait un jeu sur Silicon Graphics, c'est vous dire. Tel un chien de Pavlov, je ne peux m'empêcher de saliver à la seule évocation de Rigroad Saga. Vivement demain !



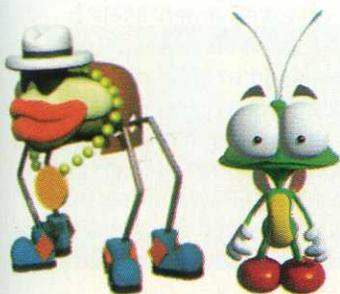
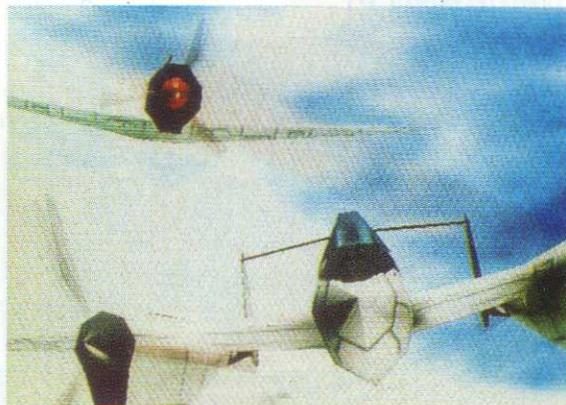
Bug

Non ! rassurez-vous, ce jeu ne contient aucun bug. Au contraire ! Les personnages sont des insectes complètement déments et stylisés en 3D. Il y en a de sympathiques comme les sauterelles et d'autres carrément flippants telle la reine araignée. Elle n'a pas l'air comme ça, mais cette arachnoïde est la terreur de tout le jardin, dans lequel ces bêtes tentent de vivre en paix. L'œuvre de la nature remplie cependant son office, et la recherche de la pitance quotidienne donne lieu à des scènes insoutenables. Manger ou être mangé, voilà comment on pourrait résumer Bug !

Wing Arms

Vous pensiez que les simulateurs de vol étaient réservés à une élite disposant d'énormes moyens financiers pour s'offrir un PC hyperpuissant ? Hé bien, détrompez vous, car la Saturn, du haut de ses

32 bits, ne craint absolument pas ces monstres de silicium. J'en veux pour preuve Wing Arms qui devrait faire baver plus d'un possesseur de micro. Vous vous retrouvez le manche d'un chasseur de la seconde Guerre Mondiale en main. Très maniable et très rapide, ce jeu devrait vous faire monter le taux d'adrénaline dans le sang. En 3D mappée, les avions bénéficient d'un rendu jusqu'à présent encore inégalé. Même les reflets sur la carlingue sont pris en compte, incroyable ! Vous en rêviez, Sega l'a fait !



SEGA JAPON



Gotha

Plongez au cœur de la science-fiction et dirigez un vaisseau spatial dernier cri. Gotha innove en permettant au joueur de piloter en escadrille. Évidemment, toute la difficulté consiste à voler et à détruire l'ennemi sans toucher un ami. Heureusement, il est



Ninja Message

Les jeux de baston sont monnaie courante sur les consoles. Il aurait été étonnant que ce genre ne soit pas représenté sur la Saturn. Ninja Message n'a rien à voir avec Virtua Fighter. C'est, en fait, un remake de Shinobi qui est apparu d'abord en arcade, puis sur Mega Drive, sur 32X et enfin sur Saturn. Ouf ! Chez Sega, on ne change pas une recette qui gagne. Les personnages sont digitalisés à partir de véritables ninja qui se sont luttés pour de vrai. Il y a eu des morts pendant le tournage, mais cela en valait la peine, vu le résultat. La réalisation est proche de l'arcade et les coups font vraiment mal. En un mot, ça saigne sur Saturn !

possible de communiquer avec vos coéquipiers et de donner des ordres via votre émetteur. On peut ainsi demander à l'escadrille d'attaquer, d'attendre, de transmettre des informations sur la mission et enfin, en dernier ressort, de fuir lâchement. Bénéficiant de graphismes en 3D formes pleines, Gotha est visuellement impressionnant. C'est certainement un des prochains hit de la Saturn.

Rampo

Rampo se situe dans un monde fantasmagorique. Il fait appel à votre imaginaire. L'intrigue du jeu en déroutera plus d'un. La représentation provient de véritables vidéos plein écran, de bonne facture. Seule une machine à base de CD comme la Saturn peut offrir une telle résolution.



Grand Racer

Plus violent que Virtua Racing, Grand Racer met en scène ce que sera la formule 1 dans quelques centaines d'années. Mais il s'agit, ici, d'une compétition beaucoup moins pacifique ! En effet, des armes équipent votre bolide pour survivre dans cet univers impitoyable. C'est, en fait, une reprise du fameux Cyber Race sur PC. Pour la Saturn, le jeu a été entièrement reprogrammé afin de tirer la quintessence de la console. L'animation déménage un max et les différents circuits sauront mettre vos nerfs à dure épreuve. La 3D mappée fait ici encore un tabac et prouve que cette plateforme est décidément douée pour gérer ce genre de jeu.

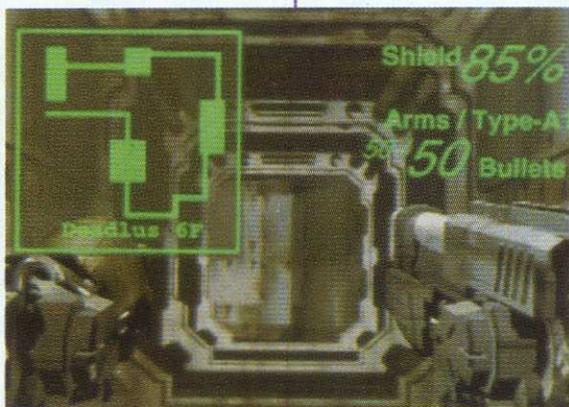


Greatest 9

Vous aimez les simulations de sport et le base-ball vous branche. Pas de problème, on s'occupe de vous ! Greatest 9 devrait faire parler la poudre chez tous les fans de la batte. Les joueurs sont tous digitalisés à partir d'acteurs réels et le terrain est très bien rendu. Les tribunes sont pleines à craquer pour le match de votre vie. L'environnement sonore est extrêmement fidèle à l'ambiance qui peut régner lors d'un tel événement. Ratez une action et vous entendrez siffler les supporters mécontents, tandis qu'un home run sera salué par un tonnerre d'applaudissements. Il ne manque plus que les odeurs de hot dog et de popcorn ! En attendant, je vous conseille de réviser les règles du jeu si vous voulez être fin prêt pour la sortie de la simulation de base-ball sur console.

Daedalens

Les amateurs d'action pure et dure en seront pour leur frais avec Daedalens. Il s'agit d'un jeu à la Doom ou, si vous préférez, à la Alien vs Predator. L'écran du jeu est en vue suggestive et l'on se déplace dans les couloirs sombres d'un vaisseau spatial en déroute. Grâce à un casque perfectionné, il est possible d'avoir sous les yeux une carte des lieux et un inventaire de l'armement et de l'état du bouclier. Les décors et l'ambiance du jeu en général sont angoissants à souhait. Les couloirs et les salles sont bourrés d'aliens répugnants et agressifs. De bonnes dizaines d'heures de jeu sont à prévoir, vu l'immensité du dédale. Dans Daedalens, personne ne vous entendra crier...



Van Battle

Vous pensez que l'on ne verra plus beat'em up original sur console. Vous êtes persuadé que le genre est définitivement essoufflé, rabâché, mort quoi ! Eh bien, attendez de voir Van battle avant d'être si catégorique. Les adversaires ne sont plus des ninjas ou des karatékas, mais des monstres mythiques. Ce qui est drôle, c'est que chacun tire parti de ses caractéristiques anatomiques. Par exemple, le cyclope est très puissant mais dispose d'une vue limitée. Vous incarnez un guerrier sans peur et sans reproche, dont la mission consiste à visiter un temple

mystérieux. Bien sûr, le parcours sera semé d'embûches pour que vous n'arriviez jamais à votre destination. Dotés d'excellents graphismes, d'une animation fluide et rapide et d'une bande sonore inquiétante, Van Battle va vous faire changer d'avis.

Yumemi Mansion

Yumemi Mansion, que l'on pourrait traduire par la maison des rêves, nous transporte au cœur d'une grande demeure. Seuls les sentiments humains sont pris en compte. On peut affirmer qu'il s'agit d'un nouveau genre de jeu d'aventure. La logique et l'instinct sont les éléments déterminants pour parvenir à résoudre les énigmes et les pièges que recèlent cette bâtisse. Les images du jeu font penser à des images de synthèse. C'est beau, net et précis. L'évolution dans les pièces se fait facilement et l'on se surprend à vaquer dans des endroits uniquement pour la beauté des graphismes. L'ambiance est angoissante à souhait et tout repose sur la suggestion.

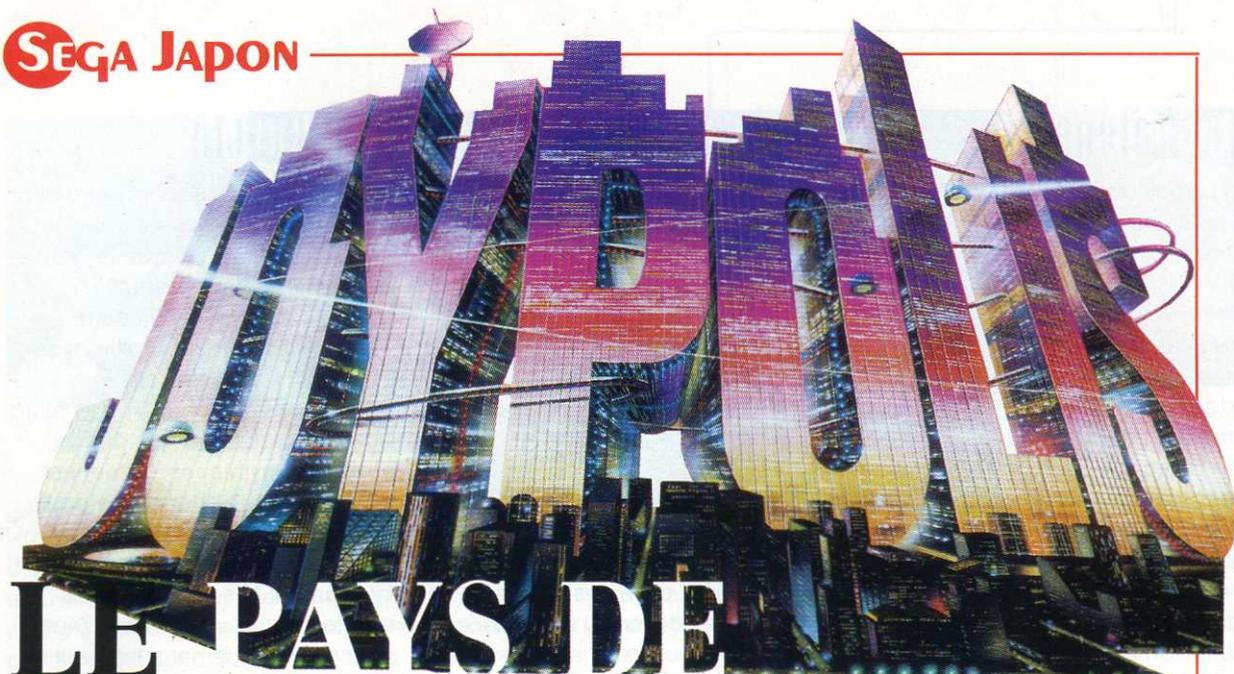


Myst

Depuis le temps qu'on vous parle de Myst en vous montrant des photos Mac ou PC, nous sommes fier de vous présenter les premières images de la version Saturn. Pour ceux qui ne connaissent pas l'histoire, je n'ai qu'une chose à vous dire : tant pis pour vous. Tout ce que vous devez savoir, c'est que Myst est un jeu d'aventure exceptionnel qui a bénéficié d'un soin tout particulier au niveau graphique. À savoir que les amateurs de mondes marginaux et fantastiques ne devraient pas être déçus par cette adaptation, qui montre la capacité de la Saturn à faire tourner des softs PC ou Mac...



SEGA JAPON



LE PAYS DE L'INTERACTIVITÉ LUDIQUE

L'OUVERTURE de Joypolis dans la banlieue de Tokyo marque le début d'une nouvelle génération de loisirs basée sur le concept de l'interactivité ludique. C'est le premier parc du genre. Il utilise toutes les dernières technologies de pointe. Plus d'une cinquantaine de parcs uniquement pour le Japon. En attendant, on peut toujours rêver...

Si nous sommes sages et, si la reprise économique le permet, nous aurons sans doute l'occasion et le loisir de voir un de ces parcs s'ouvrir dans notre beau pays. Sega projette en effet d'inaugurer une cinquantaine de ces centres à travers le monde, à commencer par les États-Unis. Joypolis est un parc pas comme les autres. C'est une nouvelle génération de centres de loisirs qui s'implante au Japon. Les attractions se distinguent par leur technologie au contraire des parcs conçus par la compagnie Disney. De son côté, Disney ne compte d'ailleurs pas en rester là ! Ainsi, chez Mickey, on a mis au point une véritable expérience de réalité virtuelle avec Virtual Aladdin. Ce



voyage dans le monde féérique d'Aladdin a bénéficié d'une attention toute particulière en ce qui concerne la finesse des graphismes, afin de peaufiner le réalisme. De plus, c'est de la réalité virtuelle interactive. Eh oui ! Il est possible d'interagir sur les personnages et les événements. Bref, il y a du pain sur la planche, pour Sega comme pour Disney. Comme tout parc qui se respecte, Joypolis est constitué d'une grande variété d'attractions. Il présente plus de



d'escapade recherché par les visiteurs. À ce constat, Mr Sakurai – vice-président de Sega Japon – répond que l'effet recherché est plutôt l'accoutumance des jeunes

sept types d'expérience en relation avec la réalité virtuelle, l'interactivité, et des rencontres expérimentales utilisant le *nec plus ultra* de la technologie moderne. Contrairement aux précédentes attractions du marché, Sega ne veut pas que les gens restent passifs devant un écran. Il faut les faire agir sur les événements pour créer leur vision de l'environnement. Tous les systèmes utilisés sont des technologies exclusives au centre de recherche Sega. Vous l'avez compris, Sega cherche à innover à donf dans le domaine !

Si Joypolis diffère par ses attractions, il en est de même pour son approche commerciale. Vous n'achetez pas un passeport pour la journée, mais une carte à crédit limitée (1 000, 2 000 ou 3 000 yens ou plus). Elle est débitée à chaque fois que vous utilisez une attraction ou des bornes d'arcade. Mis à part le magasin Sonic and Tails, aucun des services dans le parc n'appartient vraiment à Sega. Ils ont préféré avoir recours à des spécialistes, dans le domaine de la restauration comme pour les autres. Pour ne citer que les plus célèbres : Café Blanca de Becker's, McDonald's et Sunday's Sun. Cette petite opération commerciale a coûté la modique somme de 7 milliards de yens, soit environ 350 millions de francs.

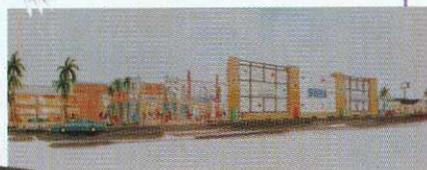
Malgré une approche intéressante, le parc reste tout de même très arcade, dans la plus pure des traditions japonaises. En plus des manèges, vous avez la possibilité de jouer sur des jeux d'arcade, des machines à sous et des stands de fête foraine. D'ailleurs, le rapport est incroyable : huit manèges pour plus de 250 bornes. Moralité de l'histoire : Joypolis est un premier essai relativement bien réussi à certains points de vue, mais assez creux sur d'autres. Pour commencer, il n'y a qu'un thème. C'est un peu dommage pour un parc à thèmes ! De plus, l'environnement ne vous projette pas vraiment à l'intérieur d'une autre dimension ; c'est raté pour l'effet

aux différentes attractions. Un peu comme une histoire de drogue ? Pour les curieux, sachez que Sega a ouvert un autre parc : Galbo à Osaka et une salle d'arcade hypercool à Tokyo, répondant au nom de Gigo. La prochaine inauguration est prévue en novembre prochain pour un troisième parc à Colton Plaza à Ichikawa City. Ça va pulser dans les chaumières nippones...

Un thème dur à trouver

Dr Chrono veut détruire le temps. Pour y parvenir, il a installé son laboratoire à Shin Yamashita dans Yokohama. Ils espèrent réaliser son rêve en forçant les habitants de la Terre à sortir de leur routine quotidienne. Le fruit de son travail réside dans un objet aux caractéristiques étranges : BURP (Basic Universal Reflector Prism). Quand BURP se met en route, le continuum espace-temps est détruit, et les humains peuvent vivre de nouvelles expériences dans une autre dimension.

Comme le bureau des affaires du temps et de l'espace vaut mettre fin à ses activités, le Dr Chrono a camouflé son labo en le transformant en un parc d'attractions : Joypolis. J'espère que vous m'aviez vu venir avec mes gros sabots... Faites-vous plaisir et allez faire un tour au Japon pour fuir les frontières du temps et de la réalité !

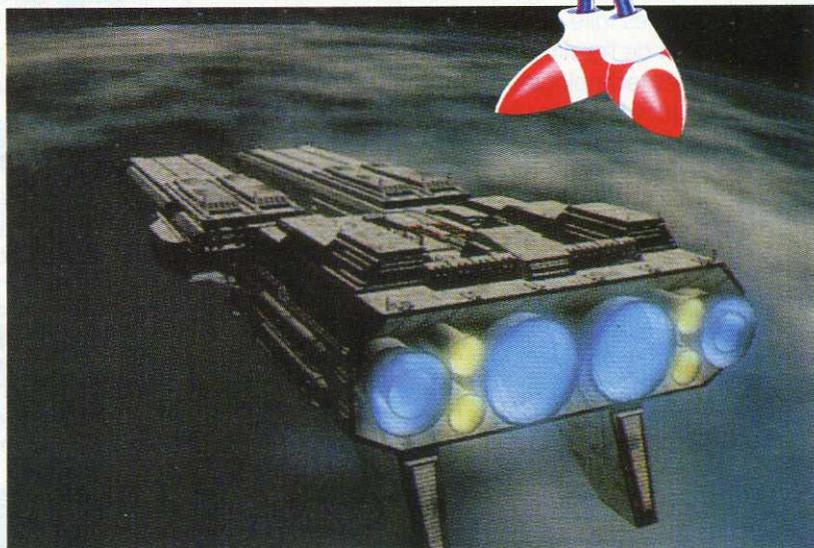


SEGA JAPON

AS-1



Vous connaissez Star Tour, l'attraction d'Euro Disney ? AS-1 reprend le même principe ! Pour les autres, j'explique : en 2154, vous êtes huit et faites partie des AS-1 qui ont pour mission de retrouver Brute Bombalez, chef du terrible gang des dragons rouges. Ce dernier s'est évadé de Megalopolis (la prison du futur). Une course enragée se prépare au-dessus de la ville et promet d'être sensationnelle. AS-1 est une poursuite virtuelle sous forme de film. Elle entraîne ses huit participants dans un tourbillon extra-dimensionnel de sensations. Tandis que les joueurs embarquent



dans le vaisseau, un immense écran apparaît. Pendant la partie, la machine s'incline, se penche, glisse de droite à gauche, en fonction des images qui se projettent à l'écran. Le passager a bien l'impression d'être dans l'action et n'est pas ménagé par les mouvements brusques de la machine. Megalopolis est le nouveau programme de l'AS-1 qui combine des graphismes de haute qualité et une histoire excitante. Pendant trois minutes et demi, les images de chez Sega vous entraîneront dans les rues d'un Tokyo futuriste au-dessus duquel vous serez à la poursuite d'un des plus dangereux criminels du Japon. Sensations fortes au rendez-vous !

RÉPARE-TOI AU CHOC !



MORTAL KOMBAT II[®]

SEGA
GAME GEAR[™]

SEGA
MEGA DRIVE

GAME BOY[™]

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM[™]
PAL VERSION

SKYROCK
UNIVERSITY OF ENTERTAINMENT

Jeux & astuces
et au
3615
Akclaim
36.68
10.25
2,19 F/mn

MIDWAY[®] Akclaim
entertainment, inc.

SEGA, Super Nintendo Entertainment System[™], the Nintendo Product Seal 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. Akclaim and Arena are divisions of Akclaim Entertainment Inc. © & © 1994 Akclaim Entertainment. All rights reserved. MORTAL KOMBAT II © 1993 licensed from Midway[®] Manufacturing Company. All Rights reserved.

SEGA JAPON

VR-1 Space Mission

VR-1 est sans doute la plus grosse des attractions à Joypolis. Tout d'abord, car c'est la première attraction au monde qui utilise le système HMD (Head Mounted Display) en exclusivité pour les visiteurs du parc. Une image en réalité virtuelle utilisant le système 3D CG (3D Computer Graphics) est projetée dans votre casque HMD. Enfin, un monde qui pivote sur 360° sans tenir compte de la direction que vous regardez. Vous l'avez deviné, c'est l'immersion totale avec VR-1 ! Pour peaufiner l'ambiance un max, le scénario se déroule en 2300 AP JC. Durant cette nouvelle ère, l'humanité a étendu sa connaissance de l'univers à d'autres galaxies maintenant habitées par des colonies



minières. Même si les humains semblent faire un effort pour palier le problème du manque de ressources de la Terre, ils n'ont toujours pas acquis la sagesse nécessaire pour rester en parfaite harmonie. Encore une fois, la bataille fait rage pour décider des frontières de cet espace international. Votre mission : délivrer un message au reste de vos forces. Je vous le donne en mille : vous tombez justement nez à nez avec les forces ennemies qui décident de vous intercepter. Et là, à la plus grande surprise de tous, vous n'agissez pas en solo, mais en équipe. Eh oui ! Il va falloir coopérer durant toute la mission avec d'autres participants. Encore un superbe exemple d'interactivité dans un monde complètement basé sur de la fiction. Bravo Sega !

ASTRONOMIKON

Cette attraction, destinée à un grand nombre de gens, consiste en une projection d'images sur une écran géant, accompagnée d'un environnement sonore utilisant le système 3D Surround System. Une voix vous donne la bonne fortune, tandis que vous appréciez les rayons laser qui évoluent sur un horoscope. À l'origine (petite leçon de culture générale) Astronomikon est le nom d'un recueil de poèmes ayant pour thème l'astrologie. Écrit par le poète Marcus Manilius, un astronome syrien qui a vécu entre 100 (avant Jésus-Christ) et 100 (après Jésus-Christ), cette œuvre est dédiée à l'étude de la nature sacrée du paradis et du pouvoir des étoiles. Deux instruments sont utilisés pour bénéficier du pouvoir des étoiles : le kyudo et l'horoscope. Les participants (fin de la parenthèse) reçoivent le kyudo, un instrument en forme de pyramide et pénètrent dans le sanctuaire sacré. Dans la première pièce, la chambre du sceau, les participants répondent aux questions des



étoiles reflétées dans le miroir de la vérité, scellent leur kyudo et entrent dans la seconde pièce. La chambre de l'horoscope vous montre une image de votre futur et les participants doivent répondre à treize questions supplémentaires. Finalement, dans la troisième chambre, dite du guide, les participants reçoivent le message des étoiles. Il sont organisés ces Japonais !

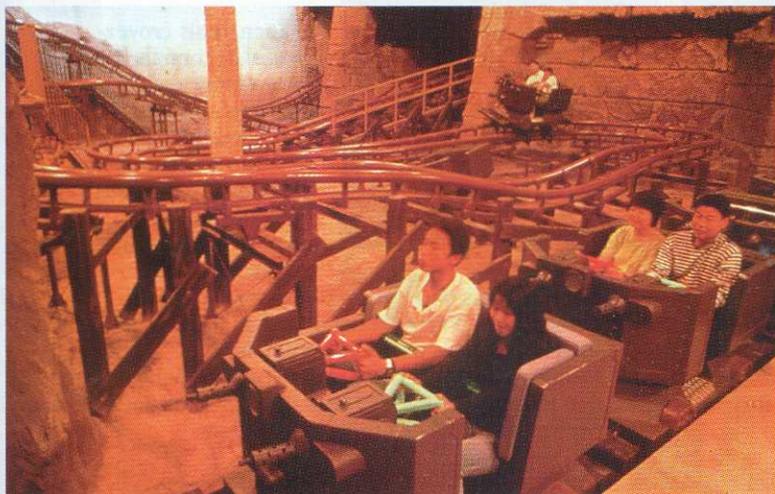
GHOSTHUNTERS



Ghosthunters procure de nouvelles sensations dans le loisir interactif, en combinant le frisson d'une course avec l'action d'un shoot'em up. L'histoire est simple : tandis que vous rendez visite à votre ami et mentor, Harold, vous entendez le signal d'alerte qui vous prévient d'une invasion caractérisée de fantômes au numéro-sept (d'où ? nul ne le sait...). À bord de votre <Turbo Buster>, vous partez bouter les fantômes hors de la maison d'Arthur (qui est au numéro sept). Votre seule mode de défense (comme d'attaque d'ailleurs) est le <Blaster Beam> ; s'en servir est simple : il suffit de viser et d'appuyer sur la gâchette. À l'aide de cette arme vous pourrez réduire à néant les images en 3D CG (Computer Graphics) des fantômes, projetées sur le miroir concave de large amplitude qui se trouve devant vous. Vous même, vous vous trouvez dans un décor diorama mobile qui change en fonction de votre progression. Si les joueurs parviennent à détruire le boss final, Gorgon, ou à battre le meilleur score, un article relatant leurs exploits sera édité dans un magazine. Ils passeront ainsi pour des héros aux yeux de tous ! J'aimerais bien être un héros, moi ; et vous ?

RAIL CHASE THE RIDE RESCUE OF A PRINCESS

RCR c'est tout nouveau ! Pour la première fois au monde, les passagers ont pu expérimenter la nouvelle nacelle à mouvement dirigeable dans une attraction interactive excitante. Cette nacelle, lancée sur rails, peut être avancée ou reculée au gré des passagers (deux par navette) et un canon est installé à l'avant pour tirer sur les monstres. Car, il y a une histoire de monstres (Keita Amamiya, reconnu en tant que créateur aux multiples talents, a conçu les créatures qui apparaissent pendant les scènes de tirs). Cette aventure commence au milieu de ruines anciennes dans lesquelles un archéologue fait une découverte surprenante, celle de la porte du royaume des anciens. Pour l'ouvrir, il lui faut le concours d'un descendant des occupants originels de ce royaume : la princesse Luna. Mais au moment où la porte s'ouvre, la main du prince des ténèbres happe la pauvre princesse et l'entraîne à l'intérieur sous le regard médusé du professeur. Une équipe est mise sur pied pour la récupérer et voilà les



participants entraînés à bord des <Battle Blaster>. Le décor est planté et les spectateurs bien chauffés ! Passons à la technique. Les manips sont vraiment bien fichues : lorsqu'on recule, on perd du temps, mais on peut mieux se concentrer sur le tir. Si le fait de tirer nous absorbe trop, la nacelle bouge tout à coup comme si elle tombait et bonjour les secousses ! Le sauvetage de la princesse dépend de l'habileté du joueur. Bonne chance !

SEGA JAPON

MAD BAZOOKA

Voilà le jeu d'autos tamponneuses du futur ! Votre but : détruire l'adversaire. Rassurez-vous, on est toujours dans le domaine du jeu. Le principe est simple : dix véhicules, pouvant transporter jusqu'à deux passagers, circulent sur une aire de combat de 352 mètres carrés et se



lancent des projectiles (qui peuvent aller jusqu'à 90 km/h). Chaque participant possède un système de télécommunications et un écran de contrôle pour connaître l'état de son véhicule. En fait, les joueurs se rentrent dedans et en profitent pour tirer dans la cible attribuée de leurs adversaires. Les Mad Carts (les véhicules en question) possèdent un ramasseur automatique pour les balles éparpillées sur le champ de bataille. Ils peuvent tirer en continu, comme une mitrailleuse (huit balles par seconde). Tous ces éléments sont rassemblés pour le plus grand plaisir des GI's du jeu vidéo, mais ce n'est pas tout ! Joypolis réserve bien des surprises. Des données de jeu sont analysées pendant la partie et retransmises d'une part sur un écran (qui tire sur qui, qui a touché qui, etc.) et les impacts de balles, relativement négligeables pour le Mad Cart sont convertis d'autre part en vibrations à travers le siège du joueur procurant une plus grande impression de réalité. L'aventure ne dure que cinq minutes (dont deux minutes et demi de jeu), mais quand c'est bon, on ne compte pas !

LE MEETING INTERNATIONAL SONIC & KNUCKLES

Le 23 septembre dernier, Joypolis a accueilli des centaines de petits Nippons. Tous étaient invités à participer à un concours Sonic & Knuckles afin de tester leurs capacités de joueurs invétérés. Ils devaient finir un nouveau niveau de Sonic 3 en un minimum de temps. Un rendez-vous sympathique car au Japon, tout le monde joue. On pouvait ainsi voir s'affronter petits et grands, filles et garçons. J'ai, bien sûr, tenté ma



chance, mais croyez-moi, si je connais dans mon entourage quelques mutants de jeux vidéo : ici, j'en ai rencontré des dizaines. Auraient-ils quelques implants bioniques dans leurs doigts ? Pour la

première fois de ma courte existence, j'ai eu l'impression d'être un handicapé tant mes scores étaient ridicules par rapport aux leurs ! Heureusement, j'ai pu prendre ma revanche, un peu plus tard, dans une salle d'arcade, sur une borne Daytona USA multijoueur !

Donkey Kong Country

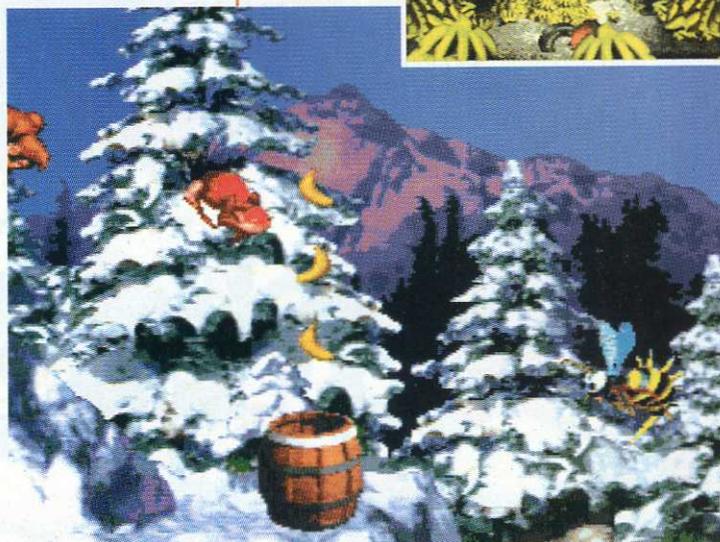
MACHINE : SUPER NINTENDO

EDITEUR : NINTENDO

DATE DE SORTIE : NOVEMBRE



Depuis que nous avons vu Donkey Kong Country, nous ne sommes plus les mêmes !



Nintendo a snobé la 32X Sega, Nintendo a snobé la 3DO, Nintendo a snobé la Jaguar ! Ils ont concentré tous leurs efforts sur la Super Nintendo avec ce que certains appellent déjà le soft du siècle. J'ai nommé l'incomparable, le superbe et le parfait Donkey Kong Country. Certes, ce n'est que le énième jeu de plate-forme sur la Super nintendo, mais quel jeu...

Le nec plus ultra de la technologie est ici aux services de la première mascotte de Nintendo : Donkey. Pour les machines, c'est signé Silicon Graphics ; pour la modélisation des images de synthèse, une prière pour Alias ; pour la programmation, Vive Rare ; et pour son expérience dans le domaine des jeux et le concept unique : gloire au dieu des softs, ô Nintendo !

Avec ce hit, la Super Nintendo repousse encore ses frontières. Elle nous dévoile des qualités insoupçonnées jusqu'alors. Bref, c'est l'histoire de Donkey Jr. qui se fait piquer ses bananes. Votre mission : later, réfléchir, ruser, sauter ou fuir pour reprendre votre bien. Je vous rassure : durant votre périple, Diny Kong, le bébé gorille, vous accompagne comme tous vos autres amis de la jungle : le rhino, l'autruche, l'espadon, la grenouille et même un perroquet. Leurs noms sont tenus secrets jusqu'à nouvel ordre par la Tree House. C'est ainsi que se nomme le département de recherche de Nintendo of America. Ce service est devenu dingue du jeu, il a donc décidé de se renommer, la maison de la forêt en français. Ce jeu devrait sortir le 21 novembre dans le monde. En attendant, priez pour que nous vous donnions de plus amples informations dans le prochain numéro. Soyez sage !



Story of Thor

MACHINE : MEGA DRIVE

EDITEUR : SEGA

DATE DE SORTIE : DEBUT 1995



J'ai tout fait pour voler l'Eprom de Story of Thor à la rédaction. J'écris ce texte de ma cellule, à la santé...

Nintendo a son Zelda ? No problemo, Sega aura son Thor ! Story of Thor est la réponse (tardive) de Sega au Legend of Zelda de la Super Nintendo. Je ne vais pas m'attarder sur l'histoire : l'éternel combat du Bien contre le Mal. Le Bien, c'est vous et le Mal c'est une tonne de monstres fraîchement sortis des entrailles de l'enfer.

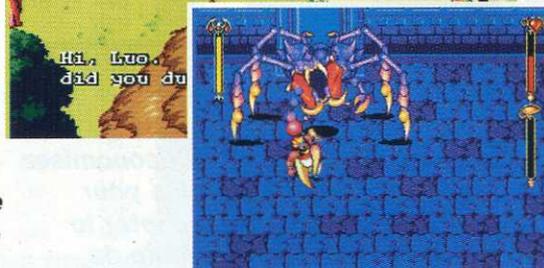
Story of Thor est un jeu d'arcade aventure vu de dessus avec néanmoins un angle de vision qui laisse place à la beauté des graphismes et au souci du détail. Le héros est un sprite de bonne taille qui combat avec diverses armes mais aussi avec ses pieds rageurs, qu'il utilise à la perfection. Il peut aussi utiliser des coups spéciaux issus de la tradition des jeux de combat en un contre un (un exemple, au hasard... Street Fighter bien sûr !).

La plus grande place est majoritairement accordé à l'arcade, mais le côté recherche n'est pas exclu pour autant. Il faut visiter de nombreux villages et donjons tortueux pour poursuivre la bonne marche de l'aventure. Le plus impressionnant dans Story of Thor reste la réalisation titanesque.

Au point de vue graphique, on aura rarement atteint une telle beauté avec des boss énormes animés magistralement. Les animations sont fluides et procurent un réel plaisir. Les musiques orchestrent l'ambiance de chaque lieu. Il faudra attendre janvier prochain pour avoir une version finale, traduite en français !



Il faudra attendre janvier prochain pour avoir une version finale, traduite en français !



AVANT-PREMIERE

TECHNO
Service

44, rue du Verbois - 75003 PARIS
M° TEMPLE/REPUBLIQUE
Tél. (1) 48 04 99 75
du Mardi / Samedi de 10h à 18h30

Maintenant en vente sur terre !!

JAGUAR™

2190 Frs
(Version américaine ou Française)
avec 1 Manette et 1 Jeu

JEUX JAGUAR

Raiden	390	Crescent Galaxy	390
Evolution Dino Dudes	420	Tempest 2000	420
Wolfenstein 3D	450	Alien VS Predator	540
Kasumi Ninja	540	Doom	540
Club Drive	540	Brutal Sport Football	490

Toutes les goodies de la **JAGUAR**

Casquette, T-Shirt, Polo, Sac de Sport, Montre, Pins, Tasse à café, Porte-Clef, Lunettes, Stylo etc...

Une **LYNX** pour seulement **390 F**

des tonnes de jeux à partir de 99 F

Virtua Racing

MACHINE : MEGA DRIVE 32 X

EDITEUR : SEGA

DATE DE SORTIE : DECEMBRE



N'économisez plus pour acheter la borne de Virtua Racing ! Le jeu débarque avec la 32X et c'est carrément géant !



Dès sa sortie officielle, la 32X de Sega disposera de jeux bétons. Parmi eux, on note d'ores et déjà un titre qui devrait faire parler la poudre, j'ai nommé le fabuleux Virtua Racing Deluxe. Le pari était osé : offrir une adaptation la plus proche possible de la version arcade. Mission accomplie et réussie ? Totalement ! De plus, cette version 32 X bénéficie d'un gros plus par rapport à l'originale : de nouveaux circuits et de nouveaux bolides. Trois véhicules sont en effet disponibles : une formule 1, un stock-car (voiture de série) et un sport prototype (genre les voitures des 24 heures du Mans). Ces bolides peuvent libérer leurs centaines de chevaux sur cinq circuits différents. Comme sur les autres versions, il est possible de piloter selon quatre vues qui sont plus ou moins proches du cockpit. Lorsqu'on regarde le jeu, on a l'impression d'être devant la borne d'arcade. Les graphismes sont les mêmes à quelques détails près. La rapidité et la fluidité sont également au rendez-vous. L'ambiance est respectée avec les musiques et les voix digitalisées. On prend vraiment son pied ! La fin de l'année s'annonce très chaude avec ce titre qui fera certainement un carton. Virtua Racing Deluxe est sans conteste le meilleur argument de vente de la 32X. D'ailleurs Sega le sait bien, ce jeu devrait être fourni avec la 32 X. Un must !



Iron Soldier

MACHINE : JAGUAR

ÉDITEUR : ATARI

DATE DE SORTIE : DÉBUT 1995



Petit Papa Noël, quand tu descendras du ciel, n'oublie pas mon Iron Soldier...

Vous êtes un pilote de génie. Vous avez fait toutes les guerres à bord de différents transports ! Une fois encore vous vous voyez confier l'arme ultime : un système robotique énorme, mais très maniable et suréquipé d'armes de tous calibres et de toutes portées. Cette mission est classée priorité absolue. Des petits groupes armés ont porté atteinte à la sécurité planétaire en envahissant divers points stratégiques de notre zone de sécurité.

Votre robot dispose de huit armes puissantes : une mitrailleuse légère, des roquettes, des grenades, des obus à fragmentation, un bazooka, une tronçonneuse (si, si, c'est vrai), une mitrailleuse gros calibre « Gaitling » et enfin des missiles « cruse ». Une vue spéciale est accessible avec le missile, qui est guidé au laser par vos soins. Son armure est également modulable, elle passe de la protection standard à un mode de défense beaucoup plus efficace (pratiquement indestructible). Les endroits où vous évoluez sont en 3D mappés et proposent des structures complexes : buildings, végétations, décors de fond, etc. Les véhicules ennemis sont variés et excessivement bien animés (déplacement réaliste des chars, mouvement d'inertie des hélicoptères). C'est un plaisir de voir les engins volants effectuer des manœuvres devant nos yeux. Tout est géré. Une roquette, qui rate sa cible, échoue sur un des immeubles voisins et le sublime (ndlr : faire passer d'un état solide à un état gazeux) dans une gigantesque explosion (toujours en 3D). La vue suggestive permet de mieux appréhender l'environnement (de toute façon un radar est à votre disposition). Le cyborg dispose aussi d'un indicateur de dommage et d'un inventaire des armes. Bref, l'enfer n'attend plus que vous et votre robot.



Rayman

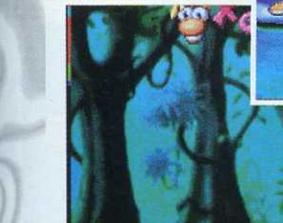
MACHINE : JAGUAR

EDITEUR : ATARI

DATE DE SORTIE : DECEMBRE



Oubliez Mario et autres Sonic, Rayman arrive sur vos écrans.



Rayman vous propose des aventures drôles et pittoresques ! Vos armes secrètes sont : votre bonne humeur légendaire, un petit poing jetable et des oreilles flexibles pour ralentir une chute ! Rien que ça. L'animation et les graphismes sont les points forts du jeu. Le nombre de postures de Rayman sont incalculables et drôles. Vous rencontrerez des mineurs, des photographes, des moustiques, des saxophones et d'autres surprises du genre. Le jeu est bourré de détails qui agrémentent le parcours. Les décors sont variés et somptueux. L'environnement visuel est l'un des plus beaux qu'il m'ait été donné de voir. À suivre...



Return of the Jedi

MACHINE : SUPER NINTENDO

EDITEUR : LUCAS ARTS / JVC

DATE DE SORTIE : DÉCEMBRE



Quand je serai grand, je serai un Jedi !



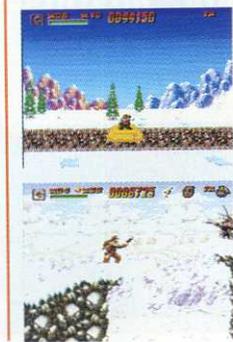
Dernier épisode de la trilogie de la Guerre des Etoiles sur consoles, Super Return of the Jedi reprend le même principe que ses prédécesseurs. Ici encore, le scénario du film est respecté, voire même extrapolé. Ainsi, la première épreuve du jeu n'appartient pas du tout au long métrage, elle le précède. L'innovation par rapport aux deux autres épisodes, concerne les personnages, avec lesquels on peut jouer : Leia Organa, les Ewoks... D'autre part, les pouvoirs de la Force sont accessibles, dès le début. Comme toujours, les graphismes sont soignés (voilà même plus fouillés qu'auparavant) et les bruitages toujours aussi réalistes (bruit de sabres lasers, de canons...). Quant à la réalisation, elle est comme toujours impeccable. Dès lors, n'hésitez donc plus à vous servir de



AVANT-PREMIÈRE

Indiana Jones

MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : LUCAS ARTS
DATE DE SORTIE : DÉBUT 1995



Ils sont fous chez Lucas Arts : avant, ils adaptaient un film sur une cartouche ; maintenant, ils en adaptent trois !

Le coup de griffe de Kalani Streicher et de son équipe Lucas Arts frappe encore sur Super Nintendo. Eh oui ! après les excellentes adaptations, Super Star Wars et Super Empire Strikes Back, et malgré leur projet sur Super Return of the Jedi, les programmeurs fous de Lucas n'ont pas hésité à lancer The Great Adventures of Indiana Jones.

Non content d'adapter un film à la fois, ils relèvent un défi de fou : faire tenir la trilogie du Dr Jones, avec tous ses moments forts, sur une seule cartouche de 16 mégas. Bientôt sur vos écrans...



Burn : Cycle

MACHINE : CD-I
EDITEUR : PHILIPS
DATE DE SORTIE : DÉCEMBRE



Maman, je ne veux plus travailler sur ordinateur !

Burn : Cycle est composé d'images mobiles digitalisées, très proches de l'image de synthèse. Dans un monde futuriste, vous êtes Sol Cutter, un hacker (ndlr : pirate informatique) qui a tenté de s'introduire dans les fichiers d'une multinationale.

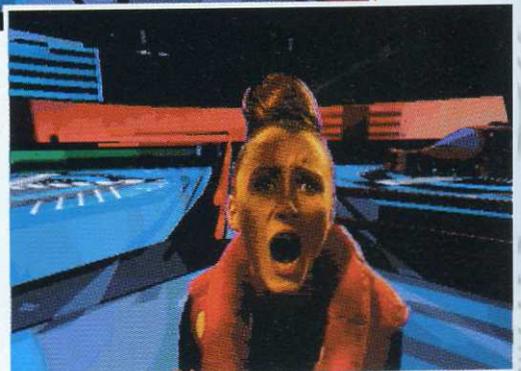
Cette dernière a réussi à vous attraper et à vous implanter un virus dans le cerveau. Vous n'avez plus que deux heures à vivre. Le jeu se déroule en temps réel,



c'est-à-dire que vous avez effectivement deux heures (du moins au début) pour anéantir le virus et survivre. En clair, c'est une course contre la montre



dans une ambiance cyberpunk, aux visuels fantastiques et aux sons grandioses.



Val d'Isère

MACHINE : JAGUAR
EDITEUR : VIRTUAL STUDIO
DATE DE SORTIE : ANNÉE 1995



Enfermez-vous dans votre réfrigérateur avec une Jaguar. C'est comme si vous y étiez !

Si le retour de de Val d'Isère comble d'aise la rédaction, qui prévoit déjà de longues et dures batailles de records, c'est un autre jeu que les américains s'apprêtent à voir dévaler dans les rayons. Sachez en effet, pour la petite histoire, qu'un jeu se vend là-bas uniquement si c'est une grosse licence, ou si une personnalité est rattachée au titre.

La distribution du jeu Super Nintendo aux États-Unis s'est faite sous le label Tommy Moe's Extreme Skiing and Snowboarding. Il en sera de même pour la version Jaguar. Encore un cocorico, qui va passer inaperçu du public international. Chauvinisme mis à part, Val d'Isère s'annonce très prometteur sur de nombreux points. Pour commencer, tous ceux qui ne sont pas allés aux sports d'hiver vont pouvoir s'éclater à fond. En effet, l'accent a été mis sur le réalisme de l'action avec un skieur dont les mouvement ont été digitalisés. La rapidité du jeu reste aussi radicale que dans la version Super Nintendo. Seul les virtuoses du paddle pourront vaincre ces pistes où votre victoire n'aura d'égale que votre dextérité à éviter des obstacles apparus au dernier moment. On a quand même noté quelques différences au niveau des parcours. Un excellent jeu de ski et, surtout, une bonne plage d'entraînement pour les novices du comme moi. Préparez vos paddles et nettoyez vos lunettes de soleil...



LES CRITIQUES DE JEUX

POUR QUE VOUS COMPRENIEZ BIEN LE SYSTÈME DE NOTATION, SACHEZ TOUT D'ABORD QU'IL N'Y A PLUS DE NOTES. C'EST TERMINÉ ON N'EN VEUT PLUS. L'ÉVALUATION DE LA QUALITÉ DES JEUX SE FAIT AVEC DES ÉTOILES !

Vue la quantité industrielle de jeux qui sort tous les mois, et vu le nombre de consoles qui s'agglutinent à la rédaction, c'est sûr : on ne peut pas tout critiquer. Alors on a fait une sélection. Ce sont donc les plus beaux, les plus passionnants, les plus funs, les plus hard, les plus d'enfer... en deux mots les plus... qui sont critiqués. Bien sûr, il s'agit de bonnes critiques. Les jeux non sélectionnés par la rédaction passent automatiquement à la trappe.

Le titre du jeu et la console sur laquelle il est critiqué. Ici Road Rash sur 3 DO !

Le rappel du titre du jeu pour éviter de revenir à la première double page, accompagné d'une info sur les autres versions de ce même jeu.

Voici toutes les informations, nécessaires aux passionnés de jeux vidéo, pour se procurer le titre qui manquait si cruellement à leur collection !

Une fois que le nombre d'étoiles est fixé, le rédacteur donne son verdict. En quelques lignes, il vous explique pourquoi le jeu l'a passionné ou, plus simplement, il vous expose ses qualités.

- décevant
- moyen
- bon
- très bon
- au sommet
- exceptionnel

AU PROGRAMME CINQ CATÉGORIES :

- L'originalité du jeu.
- Les graphismes des persos et du décor.
- La jouabilité ou la facilité de prise en main de votre personnage
- Le son, les bruitages et la musique.
- Le potentiel qui correspond à l'exploitation des possibilités de la machine par les programmeurs.

Alien versus Predator

SUR JAGUAR

Tuer ou être tué... manger ou être mangé... un dilemme vieux comme le monde ! Ici, tout est question de survie. Reste à savoir si vous êtes prêt à assumer votre destin en tant que marine, alien ou predator...

Hormis quelques tentatives infructueuses à ce jour, la Jaguar ne semble pas encore avoir trouvé le jeu à la mesure de ses 64 bits. Il y a bien quelques jeux en environnement 3D (Cybermorph ou Wolfenstein 3D), mais la pauvreté des décors vectoriels du premier et l'impression de réchauffé du second sont loin de contenter l'énorme appétit des « nostalgicus ataricus ». Une question s'impose alors, d'entrée : Alien vs Predator de Rebellion Software peut-il justifier, à lui seul, l'achat de cette plate-forme haut de gamme ? En un mot comme en cent : oui ! Alien vs Predator propose un terrain de jeu à la mesure de vos ambitions. Gigantesque ! Trois vaisseaux intersidéraux, arrimés les uns aux autres, composent la surface de jeu. Le vaisseau humain est le plus imposant. Il dispose de cinq étages de labyrinthes. Les deux autres fourmillent de predators et d'aliens et ne comportent qu'un seul niveau... énorme ! Autre constat immédiat : les textures sont sublimes. Elles dépassent même

LES ARMES DE L'ALIEN



Non, ce n'est pas un escalier ! C'est juste votre mâchoire à géométrie variable que vous voyez à l'écran ! Vous pouvez aussi vous servir de votre doigt.



Un coup de queue et le pistoloero qui vous vise sera réduit en bouillie. À moins qu'il n'ouvre le feu avant !

largement celles des Doom 1 et 2, pourtant de sérieuses références en matière de 3D mappée. Quand on s'approche d'une paroi mappée, les textures ne bougent pas d'un pouce !

Un nouveau style de jeu !

Les textures ne sont pas uniquement jolies, elles sont aussi très nombreuses. Ce qui diversifie d'autant les pérégrinations d'un étage ou d'un vaisseau à l'autre (salles des machines, salles des ordinateurs, cafétérias, conduits d'aération...). Du côté des images di-

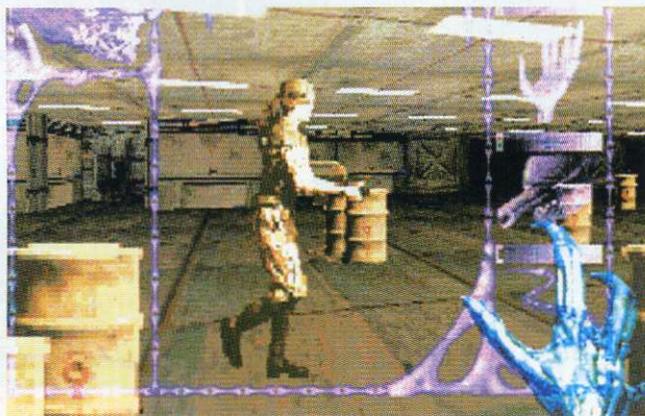
L'alien est à portée de tir. ce n'est pas le moment de flancher.



Vous êtes maintenant un alien, et rien ne peut vous résister.



Jouer le rôle de l'alien c'est peut-être bien, mais moi je n'aime pas trop ses mains...

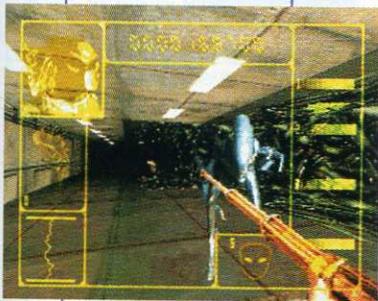


gitalisées : c'est beau ! Les deux mains du héros et l'alien qui vous saute à la face sont criants de vérité ! Par ailleurs, outre le concept général qui, à lui seul, est devenu un nouveau style de jeu, il semble que Rebellion Software se soit inspirée de certaines des bonnes idées de Doom. Avec quelques petites améliorations : en appuyant sur une touche de votre paddle, une carte apparaît en transparence en plein centre de l'écran.

Jouez en stéréo

Les clins d'œil aux précurseurs ne sont pas rares : si vous tirez sur un bidon d'essence, ça fait boum... Qui leur tiendrait rigueur de s'inspirer de ce qui se fait de mieux ? Autre réussite : l'ambiance sonore. C'est même le point fort du jeu. Aucune musique n'altère le sentiment d'angoisse qui vous prend à la gorge. Vous ne percevez ainsi que le doux ronflement des générateurs, tout du moins, quand tout est calme...

LES ARMES DU PREDATOR



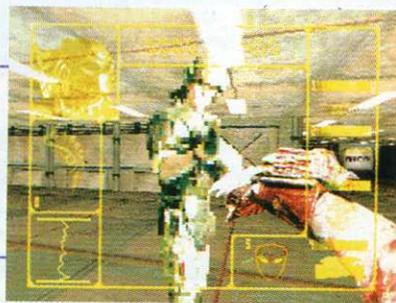
Le combi stick fait des ravages sur les aliens et les marines. Elle distribue 2 000 kWh en un éclair.



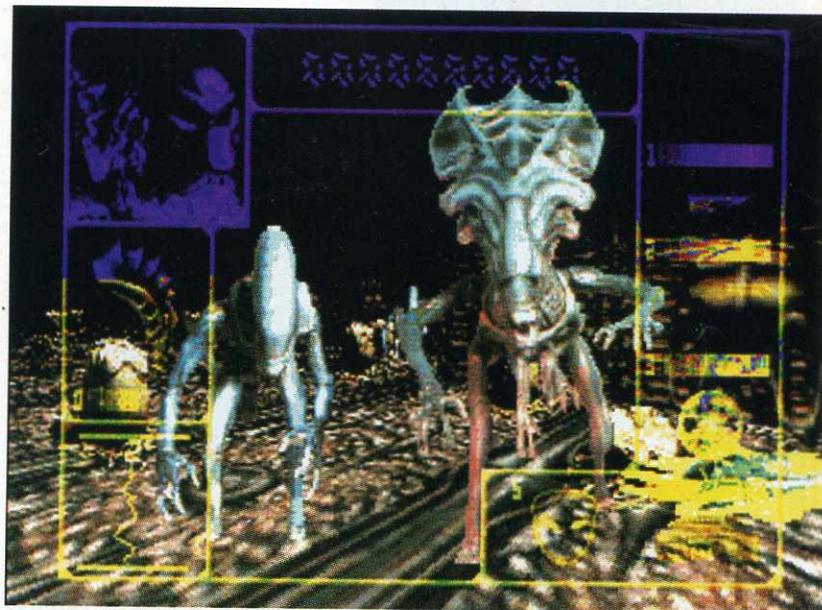
Le smart disk permet d'attaquer à distance. C'est plus sûr !



Le soulder cannon c'est la pétoire la plus dévastatrice. Badaboum !



Vous débutez avec le wrist blade. Avec cette arme, il faut aller au contact.



Le predator que nous sommes vient de débusquer la reine dans le vaisseau des aliens. Reste maintenant à la faire passer de vie à trépas. Accompagnée comme elle l'est, ça ne va pas être de la tarte !

Les bruitages sont d'un réalisme tel que vous sursauterez plus d'une fois ! Bref, si le film était particulièrement angoissant, le jeu l'est tout autant. Pour profiter pleinement de l'ambiance sonore stéréophonique, jouez sur une télé stéréo. Sinon, procurez-vous la Cat Box. Grâce à ses prises RCA, ce petit boîtier vous permet de connecter votre Jaguar à votre chaîne hi-fi. Le must absolu consiste à se plonger complètement dans l'ambiance du jeu, avec un casque stéréo vissé sur les oreilles et dans une pièce obscure, si possible. Cardiaques s'abstenir !

La richesse du jeu tient également au fait que vous avez la possibilité d'incarmer trois personnages : un marine, un alien ou un predator. Selon

En un mot comme en cent, Alien vs Predator propose un terrain de jeu à la mesure de vos ambitions. Gigantesque !

votre choix, le scénario change, tout comme votre stratégie de combat. En tant que marine, vous devez réussir à déclencher le processus de destruction du vaisseau humain pour anéantir tous les aliens. La réussite de cette périlleuse mission exige que vous trouviez des armes et des cartes de sécurité, qui permettent d'accéder aux différentes parties du vaisseau. Un énorme travail d'exploration en perspective ! Les armes que vous ra-

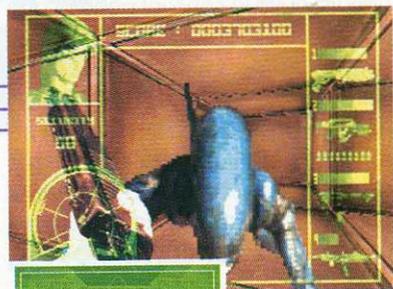
DES ARMES POUR LE MARINE



Le lance-flammes manque de pêche. On l'utilise pour allumer les cigarettes !



Le pulse rifle est la première arme automatique à découvrir. Elle cartonne bien.



Le shotgun est un chouette fusil à pompe. Efficace, mais lent à recharger.

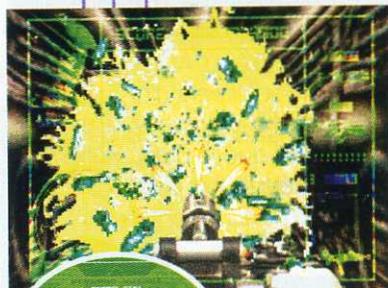
massez sont, c'est heureux, de plus en plus destructrices. Votre stratégie est simple : explorer chaque recoin, récupérer des renseignements en vous connectant sur les différents ordinateurs et détruire, sans états d'âme, toute entité qui se place en travers de votre chemin ! Ça va blaster...

Avec l'alien, les choses sont plus délicates. Vous devez retrouver la reine mère, kidnappée par les predators. Votre corps est votre seule arme (la

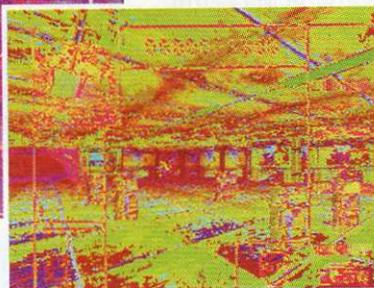
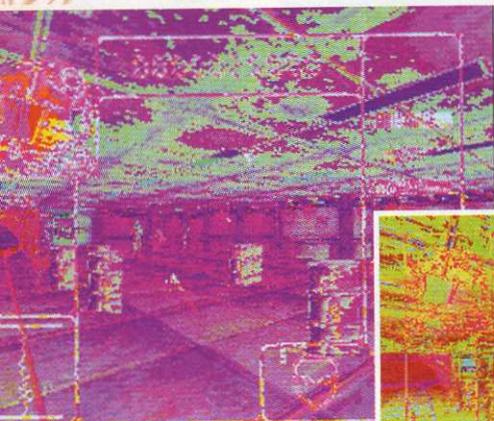
gueule, la queue et les griffes). Vous êtes donc obligé d'aller au contact, ce qui, souvent, vous mène à une mort rapide. Rassurez-vous, un peu comme le phénix, vous pouvez renaître, non pas de vos cendres mais de vos œufs.

Trois vies de secours

En effet, en tuant vos ennemis d'un coup de griffe, d'un coup de queue puis, de nouveau, d'un coup de griffe, cela a pour effet de les assommer et de placer un œuf en gestation dans leurs entrailles ! Ainsi, vous pouvez avoir trois œufs en gestation, et donc trois vies de secours constamment disponibles. En jouant avec le predator, les choses se compliquent



Le smartgun est l'arme la plus joyeuse disponible. Elle pulse comme jamais ! Un bon choix.



Lorsque le predator est invisible, il choisit parmi cinq types de vision infrarouge. Suivant les lieux, certaines sont plus pratiques que d'autres.

un peu plus. Comme vous ne vivez que pour la chasse et pour l'honneur, vous ne serez pas déçu. C'est d'ailleurs votre sens de l'honneur exacerbé qui vous complique l'existence. Pour récupérer de meilleures armes, vous devez gagner des points d'honneur. C'est simple, il suffit de liquider rapidement tout ce qui bouge pour devenir un superpredator. Mais les choses ne sont pas aussi aisées. Au début de votre traque, vous disposez d'une arme peu puissante qui vous obli-

Editeur

ATARI

Développeur

Rebellion Software et ATARI USA

Distributeur

ACCORD

Support

JAGUAR

Genre

Kill'em up

Nombre de joueur

UN SEUL

Prix et date de sortie

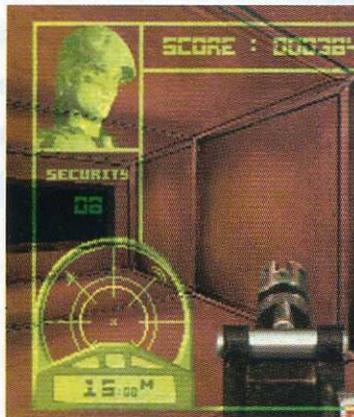
ENTRE 400 ET 450 F, disponible

En jouant avec le predator, les choses se compliquent un peu...

ge à combattre au corps à corps. Heureusement, vous avez la possibilité d'être invisible. En revanche, le revers de la médaille est facile à comprendre : si vous utilisez ce don pour massacrer tranquillement une proie, votre sens de l'honneur en prend un sacré coup. Ainsi, au lieu de gagner des points, vous en perdez !

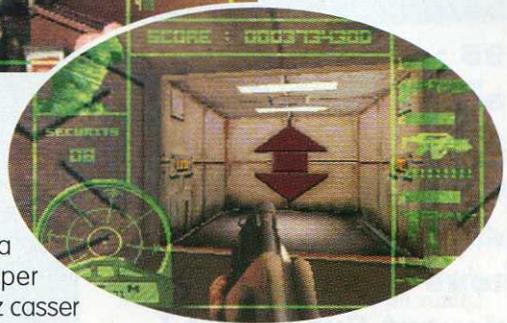
À des années-lumière

Au final, impossible de le nier : Alien vs Predator est le jeu qui, à lui seul, peut justifier l'achat d'une Jaguar. Actuellement, c'est même le meilleur de la ludothèque dont dispose la console, loin devant Wolfenstein et Tempest 2000. Il est même à des années-lumière devant les jeux de la



Des ordinateurs vous délivrent des infos différentes selon qu'ils ont appartenu à feu le médecin, à feu le capitaine ou à feu tout le monde...

Comme dans le film, certaines portes ne s'ouvrent pas. L'unique moyen de tout visiter est d'utiliser les conduits d'aération.



même catégorie sur 16 bits du style Corporation sur Mega Drive ou Wolfenstein sur Super Nintendo. Notre conseil : allez casser de l'alien ! Atari Corp est de retour dans la cour des grands !

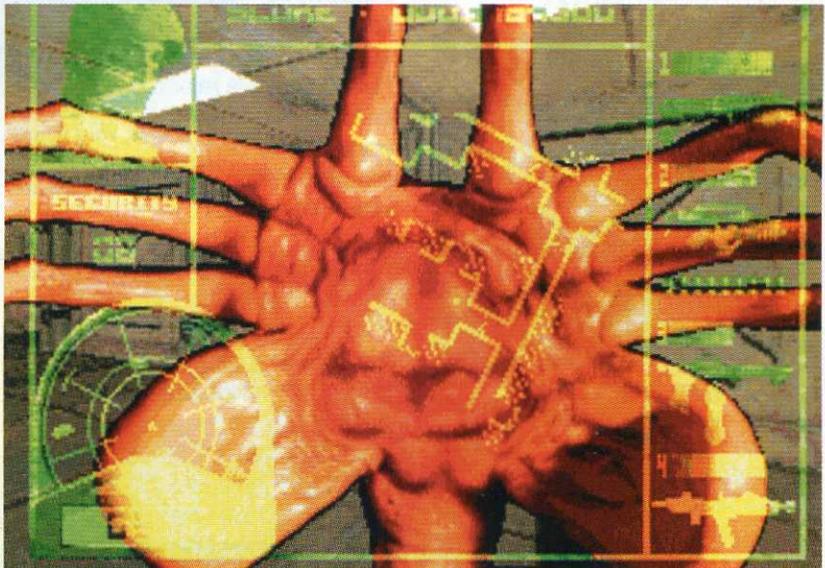
D. Lebigre et J-P. Remy

Il y a cinq étages à explorer de fond en comble. On passe évidemment de l'un à l'autre par les ascenseurs...

Des films au jeu

Vous vous en doutez, Alien vs Predator s'inspire des films. Il s'agit d'une synthèse parfaite d'Alien 2, réalisé par James Cameron (Terminator, Abyss...) et de Predator, de McTiernan (Piège de cristal, Last Action Hero et bientôt Die Hard III). Sur Jaguar, les copains de notre predator s'offrent une revanche sur un couple de vaisseaux formé par celui des aliens et celui des terriens. Une telle promiscuité entre le gibier frais (les hommes) et les prédateurs (aliens et predators) ne pouvait être qu'explosive. Et pour cause : les aliens ne pensent qu'à vous planter leurs œufs dans les entrailles.

Quant aux predators, ils se rendent invisibles pour mieux vous trucider.



Quand on ne sait pas viser, on peut s'attendre au pire des châtiments. Eh oui, malgré la panoplie du parfait mercenaire, vous avez loupé l'œuf d'alien, il vous a sauté à la figure... La couveuse maintenant, c'est vous !

Alien vs Predator

JAGUAR

Existe aussi sur Super Nintendo

- CRÉATIVITÉ ★★
- JOUABILITÉ ★★
- GRAPHISMES ★★
- SON ★★
- POTENTIEL ★★

ALIEN VS PREDATOR VA RAVIVER LES CIRCUITS DE VOTRE JAGUAR ! PRÉPAREZ-VOUS À PASSER DE LONGUES NUITS SANS DORMIR, À PATROUILLER DANGEREUSEMENT PARMI DES TEXTURES ET DES DIGITS QUI VONT VOUS FAIRE EXPLOSER LES MIRETTES, LES OREILLES ET LES VOISINS. ÇA VA BLASTER !

Fifa International Soccer

SUR 3DO

FIFA Soccer : c'est béton... FIFA Soccer 95 : c'est du béton armé... FIFA Soccer 3DO : c'est mortel !
Merci EA Sports, sans toi on resterait tous scotchés devant Eurosport !

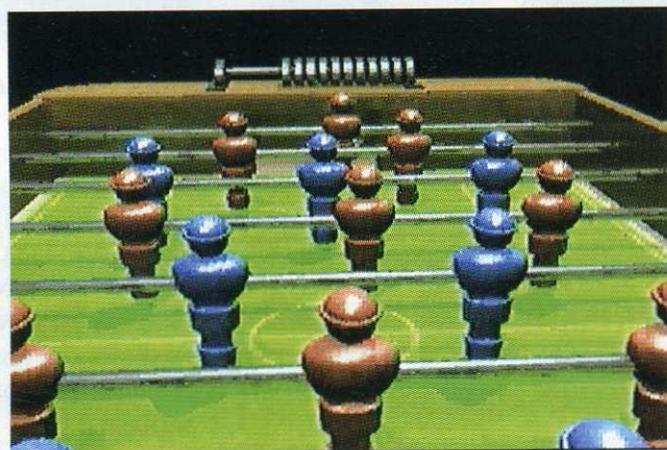
Avec FIFA, on est constamment plongé dans l'action !



La maniabilité de FIFA est fantastique ! Même dans les pires situations.



Comme tous les jeux CD, FIFA vous propose une intro en images de synthèse. Voici ce que vous voyez au démarrage !



Vous vous souvenez tous de FIFA Soccer premier du nom sur Mega Drive, et peut être même de FIFA Soccer 95 (toujours sur la petite Mega Drive)...

Eh bien, sachez qu'il vous faudra dorénavant jurer par FIFA International Soccer sur 3DO. Il était d'ailleurs temps de donner à cette console sa simulation de foot. Et quelle simulation : FIFA Soccer est le jeu de foot le plus populaire de la planète.

Avec FIFA Soccer, le team 3DO nous prouve qu'il sait relever les plus grands défis. Pour vous dévoiler la puissance de cette bécane cosmique, ils n'ont pas lésiné sur les moyens. FIFA sur 3DO, ce sont des hurras rythmés par le « folklore foot » propre à chaque pays. Sans oublier que les animations sont à pleurer tellement elles sont fabuleuses. On n'a encore jamais vu ça sur une console.



Predator, vous l'aurez deviné, est un modèle de chaussure Adidas.

CONFIGURATIONS



Pour créer une tactique gagnante rien de plus facile. De la stratégie aux remplacements, en passant par le choix tactique et la zone d'influence de vos joueurs, il n'y a rien de plus simple !

CINQ CAMÉRAS POUR NE RIEN RATER !



La Ball Cam : c'est un peu comme si la caméra était fixée sur le ballon !
La Free Cam : vous faites ce que vous voulez de la caméra.
La Game Cam : c'est la plus classique. Très proche des retransmissions télé !
Net Cam : l'action est filmé de derrière les cages du gardien.
Tower Cam : le caméraman est agile, il est monté sur un pylône du stade !

Tout mordu des simulations sportives a forcément été comblé par FIFA Soccer sur Mega Drive. Le jeu permettait de paramétrer son équipe à la façon d'un entraîneur. Ce côté existe toujours sur la 3DO, avec des améliorations au niveau des graphismes.

Les néophytes du ballon rond peuvent remercier Electronic Arts qui a fait preuve de pédagogie sur les choix tactiques proposés. Ici, on comprend tout au football. Certains entraîneurs de première division pourraient même s'y référer de temps en temps... FIFA Soccer peut être un outil de travail très utile !

Je vais aimer le foot !

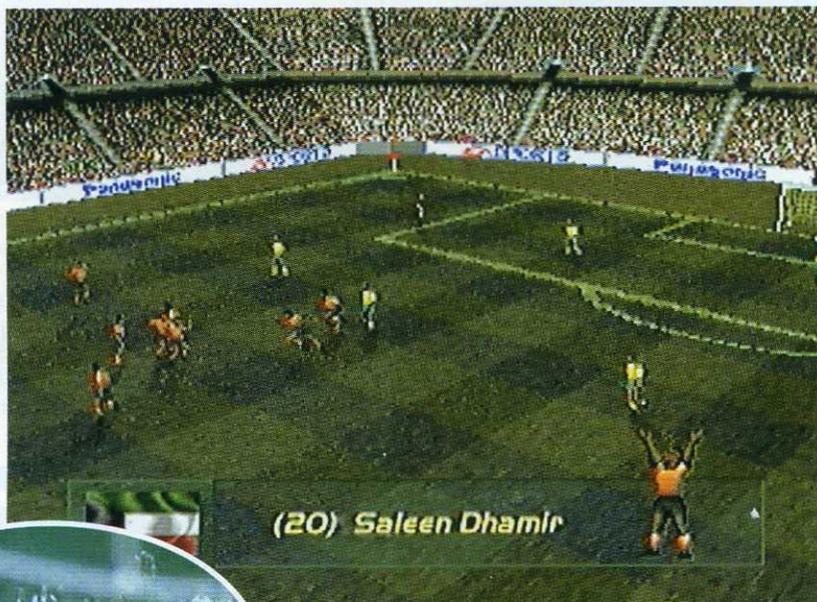
Ceci dit, la principale qualité de Fifa 3DO, c'est le réalisme époustouffant des graphismes. Aujourd'hui, on ne fait pas mieux. J'ai même entendu, pendant que je m'escrimais à battre le onze Grec (avec le Brésil), cette réflexion : « Eh bien ! moi, je vais finir par aimer le foot ! » Ces propos sortait de la bouche d'une de nos maquettistes, attirée dans la salle des machines par une affluence inhabituelle... Eh oui, on jouait ce soir-là à gui-

chets fermés ! Venons-en maintenant aux originalités de cette version. Premier point intéressant, le nombre de vues disponibles. Vous disposez des mêmes vues que le réalisateur d'un direct à la télé ! Dans le stade d'EA Sports, il y a des caméras dans tous les coins. À vous de choisir celle qui convient le mieux à votre confort visuel.

Moi, par exemple, je suis un fondu du tele cam ! Mais rien ne vous empêche de changer de caméra quand vous le souhaitez.

Cinquante équipes

Pour en revenir aux équipes qui composent la grande famille de FIFA Soccer, vous devez savoir que cinquante équipes



(20) Saleen Dhamir

Saleen Dhamir du Koweït a planté un joli but. Il est loin le temps où l'équipe de France flanquait une correction aux petites équipes ! D'ailleurs, la dernière fois c'était en 1982 au mondial espagnol, quand les bleus ont explosé le Koweït 4 à 0...

Un gardien de but qui lève les bras : c'est sûr, son équipe a marqué. T'as trouvé ça tout seul ?



L'ANGOISSE DU GARDIEN DE BUT...



Qui est à la fois le dernier défenseur et le premier attaquant d'une équipe ? Je vous le donne en mille : c'est le gardien !

nationales attendent vos ordres pour en découdre. Un stade qui n'a rien à voir avec le terrain étriqué de FIFA premier du nom...

Chaque équipe dispose de critères donnés par les programmeurs d'EA Sports en fonction des résultats réels des vrais équipes. Ainsi, l'Allemagne, le Brésil, l'Italie, la Hollande, l'Argentine, etc. sont les formations les plus performantes. Leurs joueurs sont les plus rapides, les plus endurants, les plus techniques. Malgré leurs déboires de qualifications

et leurs résultats en dents-de-scie l'équipe de France est quand même bien notés ! Sympa EA Sports !

Arcade ou simulation

Au niveau du jeu, deux possibilités. Soit vous jouez en <arcade> (les joueurs ne se fatiguent jamais), soit vous jouez en <simulation> (les joueurs se fatiguent !). Dans un premier temps, n'hésitez pas : l'arcade pose moins de pro-

blèmes. D'autant que vous pouvez activer ou désactiver certaines règles. Cependant, FIFA est une simulation et ne jouer qu'en <arcade> est un crime ! Passons à la compétition. Comme d'habitude, le traditionnel match amical vous permet de vous entraîner, s'ensuivent les matchs de championnat et la coupe du monde. Les matchs amicaux permettent de jouer une partie avec deux équipes de votre choix. À la rédac,

on a tout de suite tenté un Brésil, Italie, comme ça, pour voir ! Les matchs de championnat plus sérieux, vous donnent la possibilité de jouer un championnat international. Un peu à la façon d'un match de première division revu par des équipes nationales. Dans ce mode, chaque équipe joue contre toutes les autres

en matchs allers-retours. Enfin, EA vous a concocté un <tournoi>, où vous prenez en main huit équipes ! Vous pouvez commencer à jouer : le coup d'envoi est sifflé, les joueurs courent. Les longues passes sont l'atout du Brésil (mes adversaires), mais le jeu de



En mode ralenti, utilisez le paddle pour faire défiler les images !



Italie/Brésil, c'est l'affiche de la finale du dernier Mondial ! Pour le corner, ci-contre, c'est simple : il faut juste faire attention à bien se placer.

Editeur

EA SPORTS

Développeur

EXTENDED PLAY PRODUCTIONS

Distributeur

ELECTRONIC ARTS

Support

3DO

Genre

SIMULATION DE FOOTBALL

Nombre de joueurs

UN À SIX SIMULTANÉ

Prix et date de sortie

NON COMMUNIQUÉ, LE 18 NOVEMBRE

Voici un avant-goût de l'architecture du futur stade d'EA Sports où se dérouleront bientôt les rencontres les plus importantes.



défense des Italiens (mon équipe) les laisse pantois. Mon équipe tarde à passer à l'attaque ! Une reconfiguration tactique s'impose. Le menu d'options permet de charger les choix tactiques. Je redescends un peu l'attaque pour que les milieux aient plus de facilité à les trouver.

Non, non, vous ne rêvez pas ! On peut réellement jouer à six. Il suffit juste de choisir son camp...



C'est le but !

Le profil de mon équipe a changé et l'attaque est maintenant plus ordonnée... Un de mes avants a réussi à passer la défense et se prépare à centrer. Il centre ! La balle survole la surface de réparation où se trouvent la plupart des attaquants allemands. Deux joueurs sautent pour intercepter la balle ; une tête puissante de mon avant-centre projette

le ballon dans la lucarne droite du but. Le gardien tente un sauvetage *in extremis* mais le ballon est au fond ! C'est le but ! Une action qui mérite même d'être revue au ralenti ! On savoure chaque image dans un mode replay très ergonomique et parfaitement réalisé (avec changement de caméra et tout le toutim...)

Vous l'avez compris FIFA International Soccer sur 3DO est sans aucun doute

possible l'ultime jeu de foot disponible sur n'importe quelle plate-forme de jeu. Faites-vous plaisir, même avant Noël, procurez-vous un exemplaire de FIFA Soccer et achetez au passage une 3DO. D'autant plus qu'une bonne panoplie de jeux s'installe actuellement sur cette console, avec des softs comme Road Rash, pour ne citer que lui. Bon match et à plus tard.

Tommy François

LA SAMBA BRÉSILIENNE



Dans FIFA, les Brésiliens possèdent les caractéristiques techniques très proches de la réalité. La tactique du *une-deux* est leur combinaison favorite. Ils n'hésitent pas à jongler, dribbler ou passer de la tête pour pénétrer la défense adverse et assurer le spectacle. Ce genre d'action n'est possible qu'au prix d'un entraînement intensif, alors n'espérez pas réussir du premier coup ! Mais, si j'ai un conseil à vous donner, n'hésitez pas à choisir les grosses pointures que sont le Brésil, l'Italie, l'Allemagne, les Pays-Bas et, on a de la chance, les programmeurs d'EA ont placé la France parmi les meilleures.



Fifa Soccer
3DO

Existe aussi sur Mega Drive et Super Nintendo

CRÉATIVITÉ
JOUABILITÉ
GRAPHISMES
SON
POTENTIEL



À MON AVIS, FIFA SOCCER SUR 3DO EST CE QUI CE FAIT DE MIEUX À L'HEURE ACTUELLE SUR CONSOLE. ON N'A JAMAIS VU UN JEU AUSSI RÉALISTE : C'EST MIEUX QU'À LA TÉLÉ ! SI UN JEU DOIT FAIRE VENDRE LA 3DO C'EST FORCÉMENT LUI ! QUAND ON EST UN EXTRÉMISTE DE LA SIMULATION DE SPORT, ON SE DOIT DE CASSER SA TIRELIÈRE !

Secret of Mana

SUR SUPER NINTENDO

C'est désormais sûr et certain : le monde ne sera plus jamais le même, surtout lorsque vous l'aurez vu avec les yeux de Secret of Mana. Alors suivez le guide, l'aventure promet d'être grande et belle !

Voici l'endroit d'où on peut voyager en canon.



Il fait frisquet dehors, mais les ennemis ont sorti leur fourrure.



Ce jeu d'aventure, connu des petits Japonais depuis un an et demi, est sans aucun doute le nec plus ultra du genre. Normal, ce sont les gens de chez Square Soft qui l'ont réalisé ! Cet éditeur, très peu connu dans notre beau pays, n'en est pas à son premier coup d'essai. Il est l'auteur des très célèbres Mystic Quest (Super Nintendo), Final Fantasy 1 et 2 (Gameboy), Final Fantasy 6 (que vous verrez dans quelques mois... Bref, Square Soft possède un curriculum vitae bien chargé. Et il le deviendra encore plus lorsque Secret of Mana sera disponible dans toutes les boutiques de jeux vidéo.

J'entends déjà des voix qui murmurent : « Pourquoi a-t-il fallu attendre deux ans avant de voir ce top des tops se pointer en France ? » C'est très simple ! Square Soft, avant de lancer Secret of Mana, devait impérativement sortir le premier jeu de la liste à l'exportation (il attendait depuis trois ans dans la zone de fret de Narita), à savoir Mystic Quest sur Super Nintendo. Sûrement aussi pour ramasser quelques devises en préparant l'arrivée du petit

D'un air abasourdi, notre jeune héros se demande ce que peut bien faire un lapin ici. Il n'a vraiment que ça à faire ?



Emprisonné par les lutins, vous vous faites aider par la « fille ».

LA MAGIE MANA



Les deux personnages qui accompagnent le héros peuvent utiliser la magie via le menu rotationnel. Le lutin utilise des magies d'attaque contre les monstres. La fille utilise des magies de défense et peut remonter l'énergie de ses camarades. Les magies sont rangées par famille d'éléments (Eau, Feu, Terre, Air). Comme ça, on s'y retrouve plus facilement.

dernier, et initier les petits Français à ce genre de jeux. Voilà pour l'économie ! D'autre part, les textes du jeu nécessitaient une traduction intégrale en français, comme pour Zelda III. Maintenant que toutes ces exigences sont réunies, le jeu arrive !

Un trésor fabuleux

L'histoire est simple. Il était une fois un pays mystérieux appelé Pays Mana (d'où le nom du jeu), où tout le monde vivait en paix et en harmonie. À l'intérieur de Mana sont cachés de nombreux trésors. Le plus fabuleux de tous est, sans aucun doute, la Mana, un

COMPAGNONS D'AVENTURE



Le héros ❶ est le premier personnage de l'aventure. C'est le personnage le moins stratégique à utiliser... La fille ❷ prend part à l'aventure un peu plus tard. Elle se débrouille assez bien en combat, mais la magie blanche est sa spécialité. Le lutin ❸ est le dernier du groupe. C'est un combattant hargneux qui ne lâche pas sa prise. Très utile contre les boss... Ensemble, nos trois compagnons vous proposent une aventure comme on en rêve depuis la nuit des temps... et plus !

L'histoire est simple. Il était une fois un pays mystérieux appelé Pays Mana, où tout le monde vivait en paix.

pouvoir mystique enterré avec une épée légendaire depuis des lustres. Une force inconnue, appelée l'Empire, tente de mettre la main dessus, afin de réactiver un château volant ! Ce dernier devrait lui permettre de dominer le monde du jour au lendemain... Tout semble donc perdu pour les habitants de Mana... Jusqu'au jour où un jeune garçon fait son apparition. Ce jeune homme... c'est vous ! Les cheveux dans le vent, vous commencez l'aventure sur un pont. Rapidement, vous tombez dans le vide, pour vous retrouver au beau milieu de Mana... Je le répète encore une fois, Mana est un pays gigan-



On en sait plus long sur les origines du héros quand on sait lire le français. Tout cela est bien triste, en fait. Mais, comme le dit un proverbe chinois du XIV^e siècle, après la pluie vient le beau temps ! Enfin, je crois que c'est quelque chose comme cela.

tesque – vu de haut, comme dans *Zelda III* – que vous devez visiter de fond en comble... Au début, vous errez un peu partout, pour trouver l'épée de la légende. Elle seule peut vous défendre des ennemis qui se trouvent sur votre route. Et, croyez-moi, ils sont nombreux ! Lorsque vous l'avez trouvée (j'vous dis pas où elle est, ce serait trop simple !), votre aventure débute réellement. Vous visitez de nombreux villages et vous dialoguez avec tous les habitants, afin de ré-

colter quelques infos susceptibles de vous conduire à l'Empire. Pour progresser, mieux vaut vous équiper en armement et en magies. C'est même très important ! Le plus simple consiste à tuer des ennemis ou des boss...

Invitez vos amis !

Quelques heures après le début du jeu, vous rencontrez deux autres personnages qui souhaitent également la perte de l'Empire. Ils vont vous accompagner durant votre quête... Vos petits compagnons peuvent être dirigés par vous, ou par deux de vos meilleurs amis ! Oui, vous avez bien lu, deux de vos meilleurs amis ! En clair et sans décoder, il est bien possible de jouer à trois en même temps ! Bien entendu, vous devez avoir pour



Notes les nuages qui passent au-dessus de la forêt hantée. Ne vous laissez pas distraire !



Le désert est caractérisé par ses sables mouvants et par les ennemis qu'il recèle. Un peu d'attention que diable !



Le village Kippo est assez pacifique. On peut d'ailleurs y voir des moulins à eau. Attention, les baignades sont interdites. De toute façon, on n'a pas le temps !

cela un quintupleur de manette. Sinon, vous pouvez toujours jouer avec un seul de vos amis, qui se chargera de contrôler deux persos à la fois. Tout le monde sait que l'union fait la force... Secret of Mana confirme une nouvelle fois la règle ! À trois, on progresse plus facilement dans les don-

jons labyrinthiques, les villages géants, les dédales interminables, etc. On résout aussi les énigmes plus rapidement et on découvre tout un tas de passages secrets. Les combats, bien évidemment, deviennent alors plus techniques. À ce propos, sachez qu'ils se déroulent comme dans Zelda III.

Square Soft, qui aime le spectaculaire, nous a réservé une petite surprise dans la seconde partie du jeu :



Au village Potos, vous affrontez votre premier boss. Il n'est pas bien méchant et pas trop long à avoir. Un peu de persévérance suffit à le mettre en pièce. C'est une bonne manière de se mettre en appétit...



LES GRANDS MAÎTRES



Ce sont les derniers boss ! Le premier s'appelle Thantros. Vous l'affrontez sur une musique complètement psychédélique. Le second, c'est la Bête Mana. Une réplique de votre monture, mais en plus grand et plus agressif. Ça nous promet une belle empoignade !

le survol de Mana à dos de dragon. En effet, lorsque vous invoquez le pouvoir du dragon bleu, vous voyagez sur le dos d'un dragon, dans un univers vu en 3D. L'impression de réalisme est saisissante, stupéfiante, incroyable ! On comprend mieux désormais où sont passés les seize mégas de la cartouche. Grâce à

Avec son tout petit tambourin, notre petit héros par la taille, mais grand par le cœur, appelle son fidèle dragon volant. Mieux que le Minitel et en musique, s'il vous plaît !

Editeur

SQUARE SOFT

Développeur

SQUARE SOFT

Distributeur

NINTENDO

Support

SUPER NINTENDO

Genre

AVENTURE/ARCADE

Nombre de joueur

TROIS SIMULTANÉ

Prix et date de sortie

ENTRE 400 ET 450 FRANCS, NOVEMBRE



Les nombreux châteaux que vous explorez sont remplis d'ennemis de ce genre. Ils en veulent à votre peau.

ce dragon, vous parvenez au château final et vous combattez le monstre responsable de tous vos malheurs... Quand vous aurez terminé ce jeu, il est certain que vous n'aurez plus le même regard sur les choses qui vous entourent. Jouer à trois simultanément est vraiment une option que peu de jeux d'aventure peuvent se vanter de nous proposer. Le scénario de Secret of Mana est en béton armé. Il détrône sans aucun problème la référence du genre qu'est Zelda III ! Les énigmes, les gra-



Dans le royaume de Pandora, il y a un magnifique château avec tout plein de salles et un donjon. Sinon, ça ne serait pas un royaume...

phismes réalistes, l'aventure qui n'en finit plus – il faut compter plus de trente-cinq heures pour finir le jeu –, et les musiques font de Secret of Mana le top du genre, la référence des références, le hit des hits... Secret of Mana c'est le jeu d'aventure ultime ! De plus, il est entièrement en français ! Merci à Nintendo, l'effort mérite d'être souligné. N'hésitez pas une seconde, avec un quintupleur et Secret of Mana, le monde ne sera plus jamais le même !

David Taborda

Jouer à trois simultanément est une option que peu de jeux d'aventure peuvent se vanter de nous proposer.



Dans la grotte des nains, cette plante carnivore vous agresse méchamment. À vous de lui montrer qui commande.



Un palais est caché sous la grotte des nains. Il est gardé par cet homme de feu. C'est très chaud tout ça.

MOYENS DE TRANSPORT



Vous avez deux moyens de transport à votre disposition. Le premier est le flammie, un animal volant très gentil et très affectueux. Il vous emmènera où vous voulez. Moyennant finances, on peut également se déplacer en se faisant projeter en canon. Une méthode un peu plus violente, il est vrai !

Du jamais vu !

C'est une excellente idée de Square Soft : créer un jeu d'aventure qui se joue à trois en même temps ! Imaginez-vous, ne serait-ce que cinq secondes, en train de vous amuser à Secret of Mana avec deux amis. Les combats sont plus techniques et le jeu, fantastique. Tout le monde y participe et on espère que d'autres jeux d'aventure suivent l'exemple de Secret of Mana. On en redemande et on attend déjà Le Seigneur des Anneaux, prévu pour plusieurs joueurs !

Secret of Mana

Super Nintendo

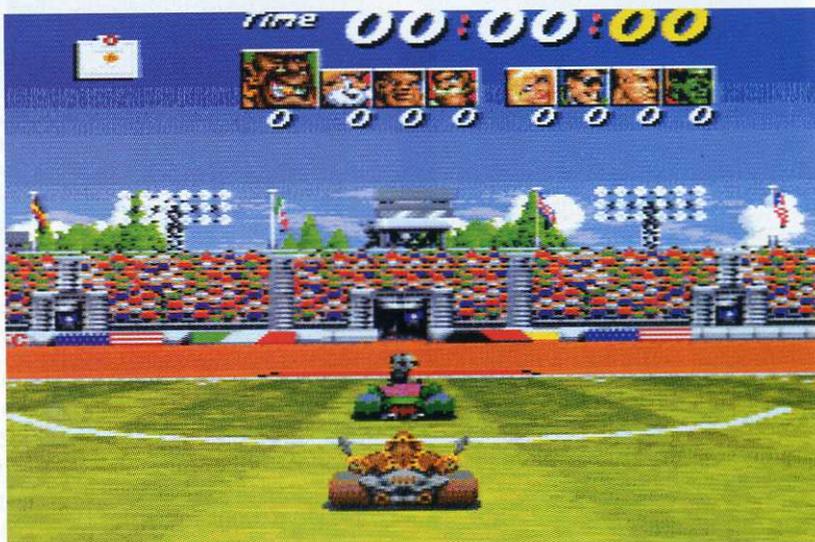
- CRÉATIVITÉ
- JOUABILITÉ
- GRAPHISMES
- SON
- POTENTIEL

ZELDA ET TOUS LES AUTRES JEUX D'AVENTURE QUI SONT ACTUELLEMENT DISPONIBLES ONT BIEN DU SOUCI À SE FAIRE : SECRET OF MANA EST UN JEU D'AVENTURE TOTALEMENT DÉMENTIEL. DE PLUS, IL SE JOUE À TROIS EN MÊME TEMPS. LE RÊVE EST ENFIN DEVENU RÉALITÉ !

Street Racer

SUPER NINTENDO

Avec Street Racer, Vivid Image vient raviver nos petits neurones ludiques ! Mario Kart le vénérable peut enfin se reposer, la reprise est assurée... avec panache.



Faire du kart, c'est aussi voyager et voir du pays.



Street Racer, c'est aussi la diversité des pistes.



Mevlut Dinc, chef de projet chez Vivid Image Developments Ltd, a eu une idée de génie ! En étudiant le marché de la Super Nintendo en Europe et dans le reste du monde, il a vu qu'un jeu avait sérieusement marqué l'année 1993. En effet, Super Mario Kart caracolait en tête du top dix des ventes Nintendo, malgré la présence des Zelda, Starfox, Super Mario Land et autres Street Fighter. D'ailleurs, en juillet dernier, Mario Kart, se maintenait encore en huitième position, juste derrière les hits à gros budget publicitaire que sont Dragon Ball Z 2, Fifa Soccer, NBA Jam... Sûr de lui, Mevlut s'est alors lancé dans un projet similaire. Au lieu de réaliser un Mario Kart sur une cartouche 4 Mb, il

Pour les dingues du football, Mev et son équipe ont aussi prévu un mode <soccer> où on joue au football avec des karts au pieds. Mieux que la Predator !

double la mise en proposant Street Racer sur un support de 8 Mb ! Faites-moi confiance, les 4 Mb supplémentaires ont été exploités à fond. L'équipe de Vivid Image est composée de trois programmeurs, trois artistes, un chef de produit, un producteur et un ex-animateur de chez Disney. Mev a jugé bon de ne confier le projet qu'à un seul programmeur et à un seul artiste.

HUIT FOUS FURIEUX !

En fait de duo, il s'agit de deux frères jumeaux qui s'appellent Tony et Chris West. Dix mois, c'est le temps qu'il leur aura fallu pour venir à bout du projet. Mais le savoir-faire d'Ubi Soft leur a été indispensable pour se familiariser avec la Super Nintendo. L'histoire du jeu est simple. Une bande de huit fous furieux sont animés d'une passion commune. Ils ne vivent que pour s'affronter sur les pistes à bord de bolides à quatre roues, savants mélanges de kart et de Batmobile.



Street Racer, c'est aussi la possibilité de marraver à outrance dans le mode <rumble>. Laissez-vous aller à un peu de violence !

LES FOUS FURIEUX DE STREET RACER



BIFF



Street Racer présente une nouvelle variété de karting. Eh oui ! vous pouvez pousser vos adversaires à l'aide de vos poings. Biff, qui répond au doux nom de Steak, sort tout droit d'un jeu à la SF.



FRANK



Frank est le personnage le plus violent du championnat, d'où son efficacité dans le mode <rumble>. C'est une sorte de mutant à la Frankestein en plus grave. Méfiez-vous en, comme de la peste.



HELMUT



Helmut est le doyen des Street Racer. Des années d'expérience prouve qu'il est énormément pratique de s'envoler pour vaincre. Une technique mise au point durant la dernière guerre.



SUMO SAN



Sumo San est rapide comme l'éclair malgré son poids (il n'est pas le seul d'ailleurs, à la rédaction par exemple on a le même mais en mieux). Si vous voulez mon avis, il y a anguille sous roche.



HODJA



Hodja commence sa carrière de pilote à l'âge de 14 mois. Depuis, il n'a plus quitté son baquet et sa technique est redoutable. C'est peut-être pour ça qu'il est resté petit... mais costaud !

bolide d'ailes rétractables et de herces à la Ben Hur sur les jantes. Tous les participants disposent de caractéristiques différentes établies sur la vitesse, la maniabilité, l'accélération, la défense et l'attaque de leurs bolides.

Au quart de tour

Dans cette optique, le bolide de Raphaël est un coupé sport, cabriolet italien dernier cri, au look hyper-agressif. Il démarre au quart de tour, par contre, ce piège à souris est aussi maniable qu'un poids lourd à Venise. Je vous rassure : les meilleurs vaincront, peu importe le support. Il est conseillé de distribuer des coups de

Vive le Multitap !

Bien que le Multitap devrait être connu de tous après les folles années Bomberman, je profite de l'occasion pour rappeler à tout le monde l'existence de ce périphérique qui permet de jouer jusqu'à cinq. Les génies à l'origine de ce projet sont Hudson Soft. Si le Multitap avait tendance à concentrer ses activités sur les simulations sportives, il se dirige actuellement vers des jeux d'aventure comme Secret of Mana et le prochain Seigneur des Anneaux.

Eh oui ! Hodja Nasreddin, un magicien turc à la retraite, doyen des Street Racers, a succombé à la tentation de construire sa propre piste. L'esprit de compétition l'a rapidement poussé à y inviter son ami, Sumo San. Et ce petit manège n'a pas tardé à attirer l'attention de Frank Instein, l'homme vert de Transylvanie, et Helmut Von Pointnegger, un pilote allemand. Un Street Racer en valant un autre, Suzulu, le gourou africain, Raphaël, le playboy italien, Biff, le bodybuildé américain et Surf Sister, la mécanicienne australienne ne tardent pas à se lancer dans l'aventure.

Équipés de la sorte, il était évident de les voir, un jour, se défier les uns les autres en s'invitant mutuellement sur leurs karts bizarroïdes. C'est là que vous intervenez ! Street Racer est avant tout une simulation de karts, un peu tirée par les cheveux il est vrai. Votre mission : rentrer dans la peau d'un de ces allumés pour prendre les commandes d'un kart aux

pouvoirs spéciaux. En effet, le règlement du tournoi stipule bien que chaque coureur a droit à deux armes spéciales. Ainsi, Helmut a équipé son



Voici un bref aperçu du mode quatre joueurs avec un écran splitté en trois. Un peu cafouillis ! Malgré tout, cela ne nuit pas au plaisir de distancer ses petits camarades.



À chaque coureur correspond un type de circuit bien défini, à vous d'en apprendre tous les pièges avant de passer à l'action. Les essais ont toujours du bon ! Tiens, c'est Sumo le dernier !

L'histoire du jeu est simple : huit fous furieux ont une passion commune. Ils ne vivent que pour s'affronter sur les circuits à bord de petits bolides, savants mélange de kart et de Batmobile.



Un programmeur pas comme les autres

Mevlut Dinc est le concepteur de la bombe Ludi Games : Street Racer. Comme vous l'avez sans doute constaté, son air peu commun fait de lui un génie de l'informatique. Après avoir passé les derniers mois sur Street Racer pour la Super Nintendo, il est sur le point de finir la version Mega Drive (les photos arrivent, un peu de patience). Mais, un homme comme lui se devait de rester à la pointe de la technologie : il se dirige donc maintenant vers le marché CD avec un titre : Hodja. Ce caractère tiré de Street Racer vous fera vivre de folles aventures sur PC puis sur la PS-X, si Dieu le veut !



Petite variante originale dans Street Racer, on peut faire marche arrière pour se sortir du pétrin.

poing à droite et à gauche, devant et derrière. La route est souvent parsemée de bonus revitalisants et de bonus <nitro> pour griller les autres. Pour peaufiner encore un peu plus, les programmeurs de Vivid ont créé le décor de chaque personnage. Vous pourrez ainsi admirer l'opéra de Sydney, depuis la plage de la jolie Surf Sister ! S'il y a une grosse amélioration par rapport à Super Mario Kart, c'est bien au niveau des graphismes. Ces derniers ont bénéficié du savoir faire de Tony West, qui a déjà travaillé sur Marko's Magic Football de Domark.

Sumo a mis le turbo dans la ligne droite, comme quoi, en matière de vitesse, même les lourds peuvent en remonter aux pilotes plus légers.

Les 256 couleurs utilisées donnent l'impression de jouer sur des graphismes digitalisés, alors qu'ils ne le sont pas.

À quatre, c'est mieux !

Ce n'est pas tout ! Vous pouvez vous éclater à plusieurs. Sortez votre Multitap, car plus on est de fous, plus on s'éclate ! Vivid a encore rusé. Street Racer vous donne l'occasion de courir seul, à deux, trois ou quatre joueurs.

Lorsque vous jouez à deux, l'écran se split en deux alors qu'à trois ou

Des décors superbes et une animation fabuleuse procurent un véritable plaisir. Ne ratez surtout pas le départ et restez concentré durant la course.



Editeur

Ubi Soft

Développeur

Vivid IMAGE

Distributeur

Ludi GAMES

Support

SUPER NINTENDO

Genre

SIMULATION DE COURSE

Nombre de joueurs

UN À QUATRE

Prix et date de sortie

ENTRE 450 ET 500 F, MI-NOVEMBRE

Une seule devise pour gagner : latter, latter et encore latter...

quatre, il se divise en quatre parties. Les ralentissements sont inexistantes et le tout est très rapide.

De nouvelles émotions

De plus, Street Racer gère le mode 7 de la Super Nintendo à la perfection. Il existe aussi le mode <rumble> et le mode <soccer>. Pour les ignares, le mode <rumble> consiste à mettre huit pilotes dans une arène assez réduite. À partir de ce moment, une seule devise : latter, latter et encore latter. Quant aux malades du ballon rond à points noirs, le mode <soc-



Dans la catégorie des First lourds du challenge, Sumo sait se frayer un passage au milieu de la meute des fous furieux. Il a des arguments de poids à faire valeur.

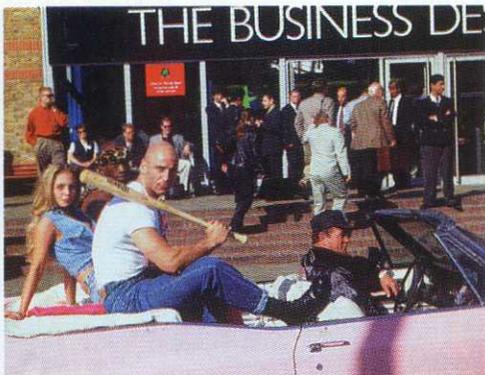
cer> est l'occasion pour eux de vivre de nouvelles émotions aux commandes d'un kart dans une course effrénée pour la baballe ! Dans les deux modes, c'est le principe du chacun pour sa peau. À savoir que le mode <rumble> se joue à quatre alors que le mode <soccer> ne permet pas

de jouer à plus de deux. Les perfectionnistes vont pouvoir trifouiller un maximum la panoplie d'options disponibles ! Si vous désirez faire de la créa, no problemo ! Une option <custom cup> est là pour vous donner la sensation de diriger les opérations en constituant des grands prix à votre convenance. Si vous êtes sage, on vous révélera peut-être comment faire pour accéder aux quatre circuits cachés de Street Racer. Pour ajouter à l'excellente ambiance du jeu, sachez que les musiques d'Allister Brimble collent tout à fait au style : rapide, fou furieux et surtout très drôle. Pour ceux qui n'ont pas vu Super Mario Kart, c'est un must... Pour ceux qui connaissent, c'est un must aussi !

Tommy François

Surf Sister, c'est ma préférée !

Encore une fois, le monde du jeu vidéo fait un pas en avant dans le domaine de l'interactivité. Non content d'avoir fait de Street Racer un jeu hyperfun, où l'on peut jouer à quatre, les commerciaux de Street Racer ont pensé qu'il serait bien de transformer mon rêve en réalité. C'est au tournant d'une des rues menant au Convention Center de Londres, où l'ECTS prend place deux fois par an, que j'ai rencontré l'incarnation vivante de Surf Sister. Un sang de glace aurait été nécessaire pour résister à son charme incroyable. Cela dit la batte et la massue de ses deux acolytes Suzulu et Biff m'y ont peut-être aidé.



Sur tous les circuits c'est l'éclate totale, on fonce comme des dingues et on enrhume les copains. Seul, c'est l'idéal pour peaufiner les réglages.

Street Racer

Super Nintendo

Prévu sur Mega Drive

- CRÉATIVITÉ ★
- JOUABILITÉ ★★
- GRAPHISMES ★★★
- SON ★★
- POTENTIEL ★★★

JE REPROCHERAI À STREET RACER D'ÊTRE UNE REPOMPE DE MARIO KART. CERTES LES GRAPHISMES ONT BÉNÉFICIÉ D'UNE NETTE AMÉLIORATION, MAIS VIVID IMAGE ARRIVE DEUX ANS TROP TARD. SI LE CONCEPT N'ÉTAIT PAS COPIÉ, STREET RACER SERAIT LE JEU L'ANNÉE. MALGRÉ TOUT, FAITES-VOUS PLAISIR : C'EST UN JEU FANTASTIQUE !

ECCO, the Tides of Times

SUR MEGA DRIVE

Ecco le dauphin n'est pas encore tiré d'affaire ! Le Vortex à l'appétit gargantuesque n'est pas mort, loin de là ! Il est de retour et il est plus que jamais affamé !

Dès le début et après seulement quelques brasses coulées, on attrape les premières bribes d'informations sur l'aventure qui se propose. Soit dit en passant, avec pas moins de trente-et-un tableaux biscomus à souhai, le périple s'annonce long et périlleux. À la fin du premier épisode, Ecco croyait pourtant bien avoir sauvé la faune des mers de l'innommable Vortex. Eh bien, non : le

Vortex est finalement parvenu à s'échapper *in extremis* d'une mort qui lui semblait pourtant certaine. Ecco est donc est revenu sur terre (ou plutôt sur mer) sans avoir accompli la tâche qui lui incombait, terrasser une bonne fois

Eh oui, comme tous les dauphins, Ecco saute magnifiquement. Mais, vue la hauteur du rocher, il a intérêt à sauter plus haut !

pour toute cette vermine d'aspirateur de vie. Le Vortex s'est vite refait une petite santé.

Le Vortex revient !

Il est revenu pour se venger de l'Astérite qui avait si gentiment donné un coup de pouce à Ecco, en lui donnant de bizarres pouvoirs comme de ne plus avoir besoin de respirer ou de rendre

D'autres fois, vous vous servirez de dauphins volants comme de montgolfière pour passer par-dessus des rochers...



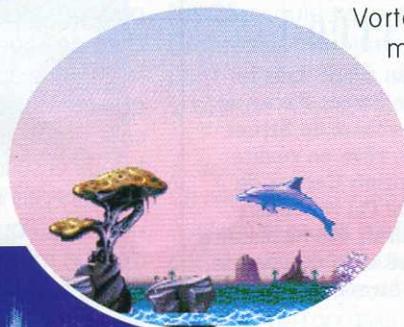
Tiens, voilà sans doute un rejeton du Vortex. Heureusement celui-là est nettement beaucoup moins gros. Un coup de bec lui réglera son compte.

son écholocation mortelle... Selon ce qui se dit entre les dauphins du coin, il paraîtrait même que l'Astérite ait fini par mourir, terrassée par le Vortex !

Depuis cette fâcheuse nouvelle, la notion de temps semble se détraquer complètement dans l'univers d'Ecco et de ses acolytes à nageoires. Tant



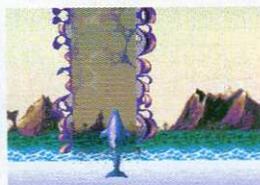
Dans certains niveaux, vous voyez Ecco de dos. Vous devez le faire passer au travers d'une succession de petits cerceaux tout en évitant les obstacles. C'est original, vous ne trouvez pas ?



Si votre barre d'énergie baisse, gobez quelques poissons.



Ce cône cosmique vous permet de visiter les cieux.

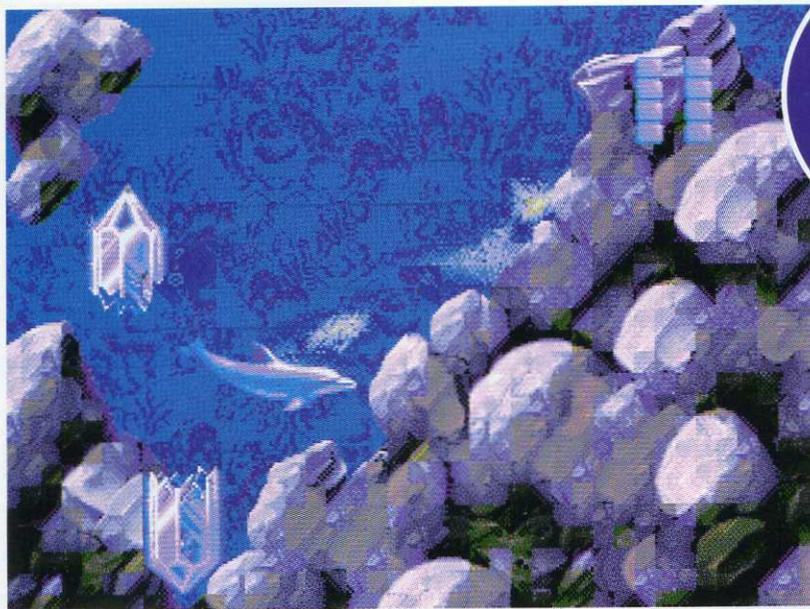


Il faut une grosse pierre pour perforer cet obstacle !



Même les baleines vous aident, il n'y a pas plus sympa !



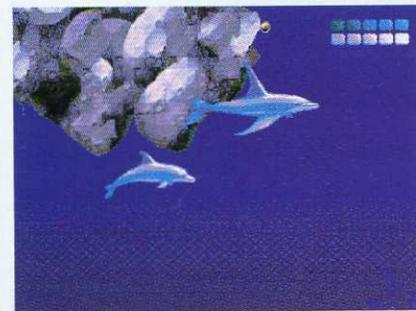


Je suis sûr que vous ne vous rendez pas compte du mal que j'ai eu pour réunir ces deux parties de cristal. Enfin, il y en a toujours qui triment pour les autres... L'homme est un loup pour l'homme, chez les dauphins, c'est pareil !

et si bien que le temps présent s'est, tenez-vous bien, dédoublé ! Ne vous étonnez donc pas de rencontrer votre double à plusieurs reprises pendant votre quête. C'est à vous que revient l'indicible honneur de ressusciter l'Astérite



en retrouvant un à un, chacun de ses éléments. C'est aussi vous qui allez devoir mettre hors d'état de nuire cette machine à détraquer le présent. Côté réalisation, il n'y a pas vraiment de grandes différences avec le pre-



Admirez cette dauphine. Ecco reste de marbre ! C'est pas le tout, mais il a du boulot à abattre lui. Moi, à sa place j'aurais au moins pris son numéro de téléphone !

Cet étrange dauphin volant vous aide à passer par-dessus les montagnes !

mier épisode. Et ceux d'entre vous qui l'ont aimé, apprécieront tout autant cette suite qui reste dans le même ton. On note tout de même quelques petites différences qui vont, et c'est une bonne chose, toutes dans le même sens. La maniabilité semble ainsi avoir nettement été améliorée par l'équipe des programmeurs de Novotrade. Il est maintenant beaucoup plus facile de passer par-dessus les obstacles. Maintenant, lorsqu'on rebondit sur des rochers, on peut diriger le dauphin dans la direction souhaitée.

Les graphistes ont eux aussi mis leur grain de sel, avec des couleurs encore plus veloutées qu'avant, et des arrière-plans vraiment très jolis.



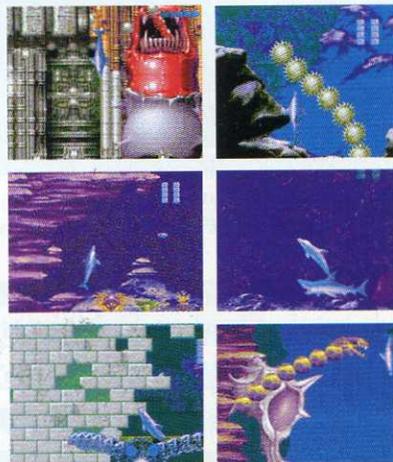
Une fois que vous aurez bien progressé et passé pas mal de tableaux, votre sonar devient une arme importante.

Quelques niveaux réservent aussi quelques surprises qui étonneront même les connaisseurs et amateurs du premier épisode : certaines fois, vous verrez votre dauphin de dos en 3D et vous devrez passer au travers de cerceaux. Si vous parvenez à en traverser en nombre suffisant, vous obtiendrez le droit de passer aux niveaux suivants. D'autres fois, vous vous servirez de dauphins volants comme de montgolfières pour passer par-dessus des rochers qui semblaient, à première vue, infranchissables.

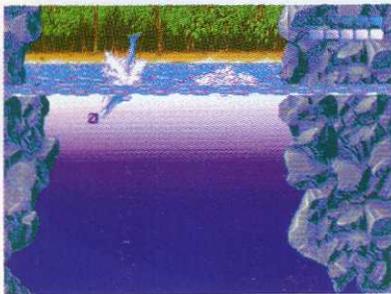
Havre de tranquillité ?

Plus surprenant encore, vous vous jouerez des cyclones et vous les explorerez en pénétrant dans leur œil, qui comme tout un chacun sait, est un havre de tranquillité. Reste enco-

LES MÉCHANTS PAS GENTILS



Les ennemis que vous rencontrerez sont très nombreux. Nous vous présentons ici une sélection des plus beaux spécimens.



Par rapport à Ecco 1, les graphistes ont même peaufiné les éclaboussures.

re à trouver les chemins qui vous mèneront hors de ces dédales infernaux. Il vous arrivera aussi de vous transformer en requin, en poisson ou quelques *crapax* indéterminés pour traverser certaines régions. Pour le reste, et après tout personne ne s'en plaindra, cela ressemble énormément au premier épisode avec comme à l'accoutumée... une foule d'énigmes et de problèmes pas possibles.

Des énigmes qui, au passage, nécessitent un petit effort de précision et d'abnégation pour être résolues. On peut même péter les plombs. Imaginez-vous, manipulant tant bien que mal le bec de votre dauphin et poussant, avec son museau, un bloc de pierres ou une couronne d'oursins pour dégager un pas-



Voici une image du mode <démo>, lorsque Ecco revient victorieusement sur terre après avoir terrassé le boss de fin d'Ecco 1.

Des énigmes qui nécessitent un effort de précision et d'abnégation pour être résolues !

sage obstrué. Imaginez-vous, affrontant des courants énormes en suivant le sillage d'un rocher que vous aurez préalablement amené au bon endroit. Imaginez-vous encore à interroger les animaux du coin à l'aide de votre sonar pour enfin savoir comment faire pour sortir d'un niveau ! Voilà, c'est ça Ecco... Un jeu original, qui ne connaît aucun concurrent et ne saurait rentrer dans aucun des genres répertoriés !

Damien Lebigre

N'hésitez surtout pas à envoyer votre sonar vers vos amis de la mer, c'est une véritable mine d'informations.



L'astérite n'est pas morte, elle est tout simplement hors-service. À vous donc de retrouver les boules qui sont manquantes pour lui redonner vie et poursuivre ainsi votre route.

COMMENT POUVEZ-VOUS RESTER SI LONGTEMPS SOUS LES VAGUES SANS RESPIRER ?



Pour passer par certains endroits, ils vous faudra vous transformer en banc de poissons. Attention de ne pas vous faire gober par un dauphin affamé.

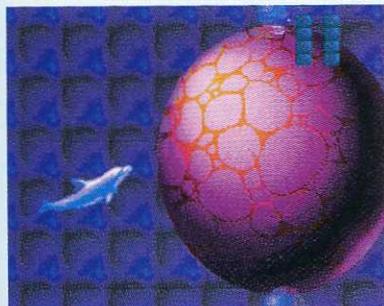
Editeur	SEGA
Développeur	NOVOTRADE
Distributeur	SEGA
Support	MEGA DRIVE
Genre	ARCADE/ACTION
Nombre de joueur	UN SEUL
Prix et date de sortie	ENTRE 450 ET 550 F, NOVEMBRE



Décidément, des êtres bizarres peuplent les océans. Un petit coup de sonar et la route vous est ouverte !

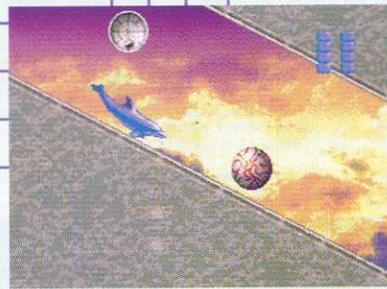
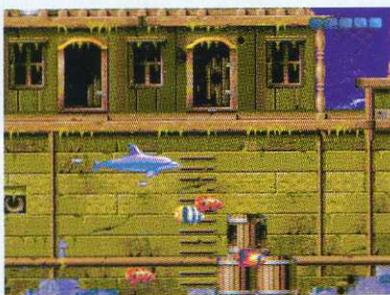
Nos amis Les dauphins

Question à mille francs : qu'est-ce que les dauphins et Daredevil ont en commun ? Sortez un stylo, je ramasse les copies dans cinq minutes. Ils partagent un système de perception assez spécial, appelé écholocation. C'est comme nos radars, mais de bien meilleure qualité. Tous deux émettent en effet des ultrasons et, suivant le temps qu'elles mettent à revenir, ils matérialisent les images de ce qui se présentent à eux. Cet écho les renseigne aussi très précisément sur la structure des matières (bois, métaux, matière biologique...).



Comme vous ne le saviez sûrement pas, Ecco est champion de bowling. La classe !

C'EST BEAU LA MER



La mer a des reflets d'argent, la mer a des reflets changeants. Voici un bref aperçu des décors proposés par Ecco 2. Ils sont encore plus beaux, plus diversifiés et plus veloutés que ceux du premier épisode. En un mot comme en cent, c'est superbe ici (dixit « Les Bronzés ») !



Si vous avez besoin de défoncer un mur, n'hésitez pas à demander l'aide de cette baleine. Tel un train de marchandises lancé à pleine vitesse, elle exaucera votre vœu !

Ecco 2

Mega Drive

Prévu sur
Mega CD

CRÉATIVITÉ ★
JOUABILITÉ ★★
GRAPHISMES ★★★
SON ★★
POTENTIEL ★★★

Ecco bénéficie d'une réalisation hors du commun. Il est cependant possible que certains ne rentrent pas dans le jeu, faute de temps. Pourtant les deux cartouches Ecco recèlent des richesses insoupçonnées ! En tout cas, ne jetez pas Ecco à la mer, attendez la retraite !

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO + STREET FIGHTER II TURBO 699 F

ACTRAISER 2	479,00	NBA JAM	489,00
ALADDIN	399,00	NIGEL MANSELL INDY	549,00
DRAGON	449,00	PSG SOCCER	349,00
DRAGON BALL Z : LA LEGEND DE SAYAN	549,00	RETURN OF THE JEDI	499,00
EQUINOX	299,00	RISE OF THE ROBOT	499,00
FATAL FURY 2	399,00	ROCK AND ROLL RACING	299,00
F1 POLE POSITION	299,00	SAILOR MOON	549,00
F1 POLE POSITION 2	479,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
FIFA SOCCER	449,00	SIM CITY	389,00
HYPHER VOLLEY BALL	479,00	SKYBLAZER	399,00
JUNGLE STRIKE	459,00	SMASH TENNIS	449,00
KICK OFF 3	TEL	STREET FIGHTER 2 TURBO	299,00
LAMBORGHINI CHALLENGE	299,00	STREET RACER	499,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449,00	STROUMPFS	329,00
LEGEND	419,00	SUPER EMPIRE STIKE BACK	549,00
LEMINGS 2	TEL	SUPER METROID	449,00
LE ROI LION	TEL	SUPER STREET FIGHTER	499,00
MARIO COLLECTION	299,00	TOP GEAR 2	490,00
MAXIMUM CARNAGE	549,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	399,00
MEGAMAN X	449,00	VORTEX	549,00
MICKEY MANIA	549,00	WOLFENSTEIN 3D	299,00
MORTAL KOMBAT 2	549,00	WOLVERINE	549,00
MYSTIC QUEST	389,00	WORLD CUP USA 94	399,00
		WWF RAW	549,00

* NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F

- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT

** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 599 F
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 499 F

GENIAL !!!

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	199,00	PILOT WINGS	199,00
STAR WING	99,00	POPULOUS	169,00
FLASH BACK	199,00	SPIDERMAN X MAN	199,00
BATTLE SHIP	199,00	STAR WARS	199,00
BEST OF THE BEST	199,00	SUNSET RIDERS	199,00
COOL SPOT	199,00	SUPER KICK OFF	199,00
JURASSIC PARK	199,00	SUPER PROBOTECTOR	199,00
L'ARME FATALE	199,00	SUPER R TYPE	149,00
LE COBAYE	199,00	SUPER SWIV	199,00
LEMMINGS	199,00	TINY TOON	199,00
MR NUTZ	299,00	T2 : ARCADE GAME	199,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	199,00	T2 : JUDGEMENT DAY	199,00
PARODIUS	199,00	WING COMMANDER 2	199,00
PIERRE LE CHEF	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	199,00
		WORLD CLASS RUGBY	199,00

MEGADRIVE

FIFA SOCCER 95 379 F

ALADDIN (EUR)	299,00	NIGEL MANSEL INDY	489,00
AERO THE ACROBAT	490,00	PETE SAMPRAS (EUR)	399,00
CASTE LUANIA	349,00	PGA EURO TOUR (EUR)	299,00
CHAMPION SHIP POOL (USA)	425,00	PHANTASY STAR 4 (JAP)	390,00
DRAGON BALL Z (EUR)	489,00	POWER RANGER (EUR)	385,00
DRAGON BALL Z (JAP)	399,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	299,00
DUNE II (EUR)	449,00	PSG SOCCER (EUR)	349,00
DRAGON	425,00	RAGNACENTY (JAP)	399,00
FATAL FURY II (JAP)	449,00	RISE OF THE ROBOT	TEL
FIFA SOCCER 95	379,00	ROCK AND ROLL RACING	425,00
FLUNK	TEL	SHAQ FU	449,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	SHINING FORCE 2 (USA)	549,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	SONIC 3 (JAP)	399,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	SONIC ET KNUCKLES (EUR)	425,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	425,00	SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
LE ROI LION (EUR)	425,00	SPARKSTER	369,00
MAXIMUM CARNAGE (EUR)	499,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
MEGA BOMBERMAN (JAP)	TEL	SUPER STREET FIGHTER (EUR)	399,00
MEGAMAN	TEL	URBAN STRIKE (EUR)	395,00
MICKEY MANIA (EUR)	TEL	VIRTUA RACING (JAP)	499,00
MORTAL KOMBAT II	499,00	VIRTUA RACING (EUR)	599,00
NBA JAM (EUR)	399,00	WOLVERINE	499,00
NBA LIVE 95	399,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	349,00
NHLPA 95 (EUR)	425,00	WWF RAW	489,00

SUPER NES USA

SUPER NES USA - Prise péritel + 1 manette 890 F

ADAMS FAMILY VALUE	539,00
BATTLELOADS VS DOUBLE DRAGON	299,00
BLACK THORNE	495,00
BONKERS (MICKEY)	495,00
BRAIN LORD	539,00
BREATH OF FIRE	539,00
BUSBY 2	495,00
CLAYMATE	399,00
DEATH AND RETURN OF SPIDERMAN	590,00
DEMON'S CREST	539,00
DONKEY KONG COUNTRY	TEL
DOUBLE DRAGON 5	495,00
DRAGON VIEW	549,00
EARTH WORM JIM	549,00
FATAL FURY 2	449,00
FINAL FANTASY 3	590,00
GREAT CIRCUS MYSTERY	549,00
INSPECTOR GADGET	299,00
JIM POWER : THE LOST DIMENSION	299,00
LEGEND	449,00
LEMMINGS 2	549,00
MEGAMAN SOCCER	299,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	299,00
MIGHT AND MAGIC 3	TEL
OBITUS	495,00
PALADDIN'S QUEST	495,00
PIRATES OF DARK WATER	299,00
POWER RANGERS	549,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	399,00
SECRET OF MANA*	549,00
SHAQ FU	590,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	549,00
STAR STREK NEXT GENERATION	299,00
STUNT RACE FX	399,00
SUPER BOMBERMAN 2	495,00
SUPER METROID	399,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	539,00
SUPER STREET FIGHTER	499,00
TALES OF SPIKE MC FANG	495,00
TENNIS 2	449,00
ULTIMA FALSE PHROPHET	399,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	549,00
WIZARDRY 5	249,00
WORLD HEROES II	495,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

SUPER TURICAN	199,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	99,00
FATAL FURY	249,00
SUPER STREET FIGHTER	499,00
NBA	199,00
NBA SHOWDOWN	299,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
STREET FIGHTER 2	149,00
ART OF FIGHTING	199,00
DRACULA	199,00
DRAKEN	199,00
STREET KOMBAT	149,00

ACCESSOIRES

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

MEGA PROMOS M.D

BUSBY (EUR)	169,00
STREET FIGHTER (JAP)	199,00
AYRTON SENNA GP (JAP)	99,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	99,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	99,00
BUSBY 2 (EUR)	299,00
E.A DOUBLE HEADER (EUR)	149,00
FIFA SOCCER 95	379,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00
GYNOUNG (EUR)	129,00
HAUNTING (EUR)	159,00
JAMES POND 3 (EUR)	169,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	129,00
LOTUS II (EUR)	199,00
MICKEY DONALD (EUR)	159,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	199,00
ROBOCODE (JAP)	99,00
SAINTE SWOORD (JAP)	99,00
SONIC 2 (EUR)	159,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	399,00
ZOOL (EUR)	169,00

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

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
+ Alimentation + Prise péritel
SUPER FAMICOM
+ 1 cartouche au choix (valeur maxi de 599 F)

COTTON 100%	
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	399 F
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	399 F
FATAL FURY SPECIAL	
FIRE EMBLEM	
GOEMON FIGHT 2	
HOKUTO NO KEN 7	
HUMAN GP 3	
LIVE A LIVE	
NOSFERATU	
RAMANCING SAGA 2	
RAMNA 1/2 4	
R TYPE 3*	
SAMOURAI SPIRIT	
SONIC BLASTMAN 2	
TWIN BEE 2	
YUYU HAKUSHO 2	

GIGA PROMO S.F.

NIGEL MANSEL + AP	299 F
DRAGON BALL Z 4	
ACTION GAME 3	399 F
RAMNA 1/2 4	349 F
FATAL FURY SPECIAL	399 F

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

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
MAGNETS	15 F
PINS	15 F
JEUX DE 94 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F
CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE	149 F
BATTLE COLLECTION	79 à 99 F

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

Illusion of Gaia

SUR SUPER NINTENDO

Enix remet ça ! Tenant compte du succès de **Soul-blazer** et de la concurrence des **Zelda** et autres **Mystic Quest** ou **Secret of Mana**, leurs développeurs nous ont concocté **Illusion of Gaia**, un jeu d'aventure novateur et ludique.



Voici le premier grand monstre que vous rencontrez dans le jeu. La technique est simple : frapper ses mains sans arrêt puis frapper à la tête, en évitant les projectiles qu'il vous envoie. Très facile !

Le chemin de la quête est long et peuplé de monstres à affronter.



Transformé en chevalier de l'Apocalypse, plus rien ne m'arrête !



Les rencontres sont toutes plus inattendues les unes que les autres.



Genre très prisé du jeu vidéo, l'aventure a toujours suscité l'intérêt des joueurs qui recherchent un jeu 100 % réflexion et action. Il est vrai que résoudre des énigmes complexes, acquérir des pouvoirs surnaturels et exterminer la vermine démoniaque, le tout enveloppé dans une histoire fabuleuse procurent toujours un énorme plaisir. *Illusion of Gaia* est la parfaite synthèse de ces éléments, mais pas seulement ! Laissez-moi vous donc conter une histoire... Imaginez un monde merveilleux dont l'écosystème se rapproche étrangement du nôtre. Un monde ancien, regorgeant de merveilles, partagé entre



Les passages d'une ville à une autre se font en mode 7 et, parfois, à dos de Krups, le canasson de la région.

le désert, les forêts et l'océan. En ces temps reculés, de mystérieuses constructions sont éparpillées sur la terre et font l'objet d'expéditions plus hardies les unes que les autres. La

Grâce au **Psycho Dash**, **Will** peut détruire les objets encombrants qui lui barrent la route. Cette statue n'aura pas fait long feu !





Disséminés dans les donjons, se trouvent des coffres aux contenus très utiles ! La plupart du temps, vous trouvez des herbes qui restaurent vos points de vie, mais également les objets de vos différentes quêtes. En général, ils sont bien gardés !

plus périlleuse des missions de recherche est celle qui convoite les secrets de la tour de Babel, monument le plus inaccessible et le plus gardé de la planète. Un petit groupe d'aventuriers sans peur et sans reproches s'engage à pénétrer dans l'enceinte du bâtiment et à rapporter les trésors de la citadelle.

Un tour en prison

Ce groupe, dirigé par Olman, est constitué principalement d'habitants de la cité portuaire de South Cape. Will, le fils d'Olman, fait également partie de l'entreprise. Mais quelque chose est arrivé... Toute l'expédition est portée disparue non loin des portes de la tour ! Enfin, sauf Will. Malheureusement, il ne se souvient plus comment il a été sauvé, ce qui est arrivé, ni même de comment il a réussi à revenir chez lui ! Mais voilà, Will s'aperçoit qu'il possède dorénavant certain dons psychiques comme la télékinésie. Ce pouvoir va lui attirer les foudres du roi Edward qui, sous un faux prétexte, va le jeter en prison.



Tous les nostalgiques de Soulblazer se souviennent de Turbo, ce chien mort dont l'esprit nous aide à nous sortir de Green Valley... Et bien, le chien que vous voyez ici porte le même nom ! Un petit clin d'œil d'Enix...

VOUS AVEZ DIT LUDIQUE

Au cours de l'aventure, vous visitez des sites (pour la plupart en ruines : ruines incas ①, empire Mu ②, grande Muraille de Chine ③, Angkor Wat ④). L'histoire et les contes liés à ces endroits vous sont racontés dans le jeu par les personnages que vous rencontrez. C'est une méthode amusante et pédagogique d'apprendre l'histoire. Très bien pensé de la part d'Enix !



Dès lors, une épopée fantastique commence pour le jeune Will et pour vous, par la même occasion.

Vous devez visiter vingt-quatre endroits différents, tout autour de la planète, à la recherche des six statues mystiques qui vous permettent d'ouvrir les portes de la tour de Babel. Le danger se faisant de plus en plus pressant au fur et à mesure de votre progression, vous bénéficiez, heu-

reusement, du concours de vos amis, voire des parents. Il viennent vous aider pour mener à bien les missions qui vous seront imposées *manu militari* dans le jeu ! Même des alliés inattendus vous offrent leurs services en cours d'aventure. Pour vous battre, votre flûte est votre seule arme. Elle vous permet aussi de canaliser vos pouvoirs

mentaux. Au cours de l'aventure, des pouvoirs supplémentaires viendront s'ajouter à ceux que vous possédez déjà. Le Psycho Dash, avec lequel

Le mythe de Gaia

Dans tous les jeux d'aventure, on entend parler de Gaia. Vous êtes vous déjà demandé ce que cela signifie ? Dans *Illusion of Gaia*, cette dernière n'est autre que le guide spirituel du personnage principal, mais aussi la gardienne impassible des secrets de la terre. Voilà un indice !

Elle est également considérée dans les autres jeux comme une entité en rapport avec la vie de la planète. Ce n'est pas une simple coïncidence, Gaia est une divinité grecque qui personnifie la Terre mère et nourricière universelle.

Un mystère de plus éclairé !

vous pouvez détruire les murs ; le Psycho Slide, utilisé pour passer sous les ouvertures trop basses ou bien encore pour tacler les ennemis et, enfin, le Spin Dash qui vous transforme en tornade vivante, pouvant franchir les pentes les plus abruptes.

Situations périlleuses

Cependant, vos pouvoirs ne vous serviront que dans des cas précis ; le reste du temps, vous devrez trouver une autre solution pour vous sortir de situations pour le moins périlleuses. Quelle que soit cette dernière, une



Les histoires de cœur sont également présentes dans *Illusion of Gaia*... Lance offre même un joli collier de perles à Lilly pour lui prouver toute son affection et sa tendresse... L'endroit est mal choisi : il est infesté de monstres. Mais, quand on aime on ne compte pas et il est souvent bon de faire une pause sentimentale dans l'aventure.



entité, nommée Gaia vous sert de guide en vous donnant des conseils avisés et (surtout) en vous soignant. De nombreux objets, doté de fonction spéciale et essentielle pour la continuité du jeu, se trouvent sur votre chemin parsemé d'embûches.

Des esprits guerriers

Ainsi, prenez au sérieux tous les chants que vous pourrez apprendre, ils vous serviront à un moment ou à un autre. Le côté très novateur du jeu concerne les fameux alliés, cités plus haut, qui interviennent pour lutter à votre place et se servent de leurs attributs spéciaux pour vous sortir des guêpiers dans lesquels vous vous êtes fourrés.

Ces aides sont en fait les esprits de grands guerriers morts il y a fort longtemps, qui se réincarnent à travers vous. Ils sont au nombre de deux : Freedan, un colosse en armure muni d'une épée bâtarde et possédant des pouvoirs extraordinaires (boules de feu, explosions, boucliers magiques et tremblements de terre) et Shadow, une entité de synthèse entre l'eau et le feu. Shadow peut, selon les

circonstances, se transformer en flaque d'eau et couler à travers les grilles jonchant le sol de certains niveaux.

Gagner des vies !

Il peut également envoyer un rayon enflammé sur vos ennemis. Tous les caractères que vous contrôlez progressent au fil du jeu (heureusement, parce que les monstres progressent !!). En détruisant tous les ennemis d'un niveau, vous obtenez un joyau qui sera absorbé par votre organisme et assimilé à vos points de vie, de défense ou d'attaque. De plus, les ennemis détruits laissent derrière eux des pierres noires qui incrémentent votre fortune personnelle et peuvent même vous faire gagner des vies, si vous en récoltez assez ! L'indéniable plus de ce jeu ré-

Dans cette salle, il faut attirer, avec votre flûte, les quatre statues d'or (sans vous en approcher, sinon elles se transforment en guerriers redoutables) sur les quatre dalles pour déclencher le mécanisme qui ouvre la porte.



Editeur	ENI/QUINET
Développeur	ENI/QUINET
Distributeur	NINTENDO
Support	SUPER NINTENDO
Genre	JEU DE RÔLE
Nombre de joueur	UN SEUL
Prix et date de sortie	ENTRE 400 ET 450F, MI-NOVEMBRE

RÉINCARNATION

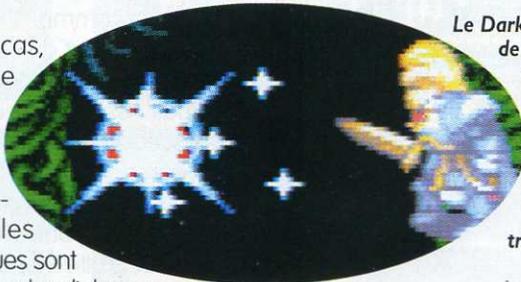


La mutation de Will en Freedan est assez impressionnante ! C'est Gaia qui, grâce à son contrôle sur les esprits, permet à l'âme du défunt guerrier de venir habiter le corps du jeune Will. Cette transformation n'est possible que dans certains cas : d'une part, il faut que vous trouviez le Dark Space, repère de Gaia, et, d'autre part, il faut que la statue de transformation soit présente. En général, c'est uniquement lorsque la situation l'exige que vous devez vous transmuter. Vous ne pensiez tout de même pas que vous jouez uniquement pour le plaisir ?

side dans son côté ludique. Je m'explique : au cours de l'aventure, vous visitez de nombreuses contrées qui ont leur place dans l'univers de Gaia, mais aussi sur notre bonne vieille terre. Par exemple, vous découvrirez l'histoire



des cités incas, du peuple Mu, des pyramides d'Égypte, etc. Toutes les légendes et les faits historiques sont contenus dans les dialogues du jeu. La réalisation du jeu est bien travaillée. Les graphismes sont en effet suffisamment variés pour donner du caractère aux personnages



Le Dark Friar est l'apanage de Freedan et consiste en une boule de feu (qui devient plus puissante par la suite). Ce pouvoir peut exterminer les ennemis à distance et se révèle très pratique, ma foi.

Dans le Dark Space, vous avez le choix : vous réincarner, sauver ou recevoir les conseils avisés de Gaia, la figure du milieu.

que vous rencontrez. Ils sont également assez fouillés pour vous donner une vision encore plus réaliste du monde où vous évoluez. Cependant, le style très japonais des graphismes est toujours là. En fait, certains endroits sont tellement travaillés que vous avez l'impression de faire du tourisme plutôt que de sauver le monde ! La musique est elle aussi d'une qualité tout à fait remarquable et s'accorde parfaitement avec l'ambiance du jeu. En définitive, les adeptes des jeux d'aventure trouveront leur bonheur dans Illusion of Gaia, les autres aussi d'ailleurs... ☛

David Msika

C'est le record absolu

Enix tient le record ! Le premier jour de la sortie de Dragon Quest V, en août 1992, 1 300 000 cartouches ont été vendues au Japon ! À Tokyo, une boutique spécialisée a même vu une queue de quelque 10 000 personnes sur 5 km se former devant sa porte. La vente a même été interdite aux moins de 15 ans, toujours au Japon, afin de ne pas favoriser l'école buissonnière. Quand on pense que le sixième épisode va sortir, on n'ose imaginer ce qui va se passer... En tous cas, avec Illusion of Gaia, Enix risque de renouveler son exploit de 1992 !

Illusion of Gaia

Super Nintendo

- CRÉATIVITÉ
- JOUABILITÉ
- GRAPHISMES
- SON
- POTENTIEL

GÉNIAL ! LES HEURES PASSÉES À SE CREUSER LA TÊTE, ET À SE DEMANDER POURQUOI ON EST COINCÉ DANS UN COIN DU JEU, S'EFFACENT DEVANT LA JOIE ÉPROUVÉE LORSQU'ON RÉSOUD L'ÉNIGME. D'AUTRE PART, SUIVRE L'HISTOIRE AU RYTHME DES PERSONNAGES EST PASSIONNANT ON SE PREND D'AFFECTION POUR EUX !

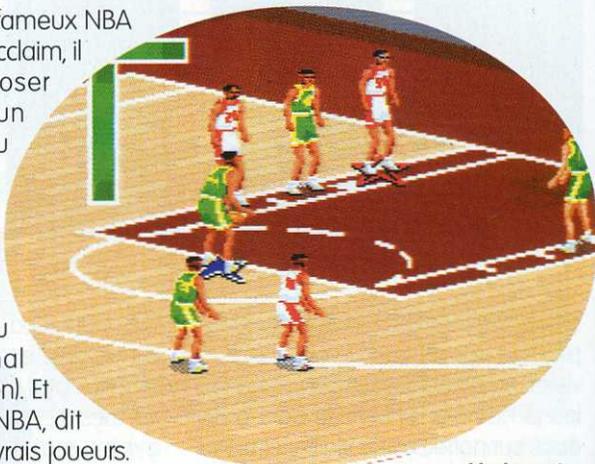
NBA Live 95

SUR SUPER NINTENDO

Quel sport hyper populaire aux États-Unis est en passe de le devenir chez nous aussi ? Facile... c'est la pétanque ! O.K. d'accord... Eh bien oubliez tout, Ocean nous propose une méga simu de basket...

A

près le fameux NBA Jam d'Acclaim, il fallait oser sortir un autre jeu de basket. Eh bien, c'est fait ! Davantage axé sur la simulation, NBA Live 95 bénéficie comme son prédécesseur du label NBA (National Basketball Association). Et qui dit sceau de la NBA, dit aussi : vrais noms et vrais joueurs. À vous donc l'immense plaisir de jouer avec les Drexler, Shaquille O'Neal, Divac, Mullin, Scottie Pippen, Pat Ewing et les autres.



L'adversaire vient de commettre une faute. Vous devez maintenant tenter de rapporter deux points à votre équipe avec le lancer franc.

Et un dunk avec une rotation de 180°, un ! Ça déménage...



La clé du match repose sur votre maîtrise de la balle.



Vous venez de marquer et vous reprenez votre place dans la défense en signalant les joueurs adverses à surveiller.



En direct live

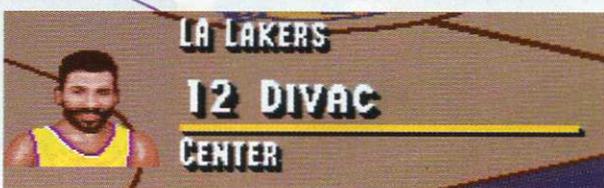
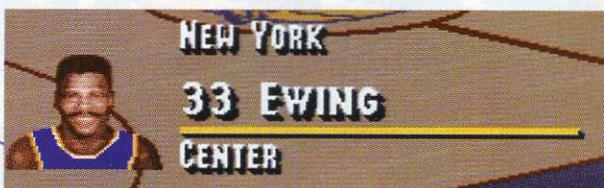
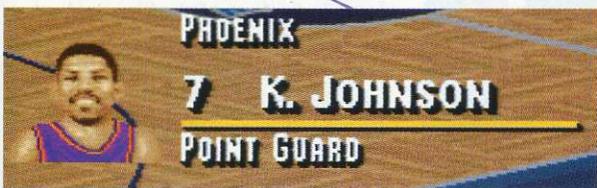
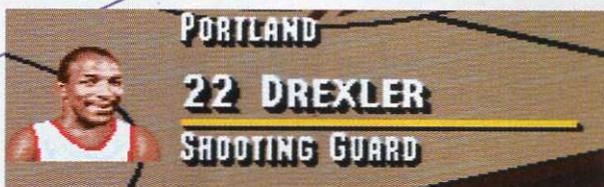
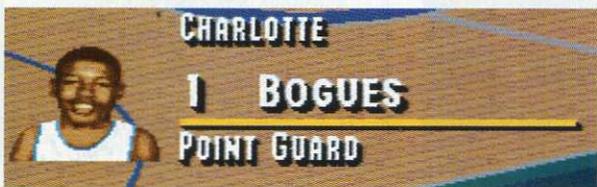
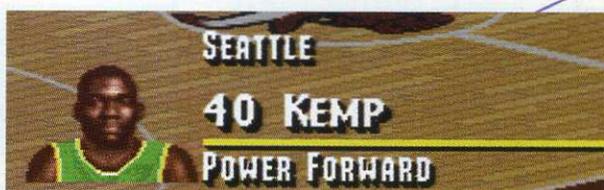
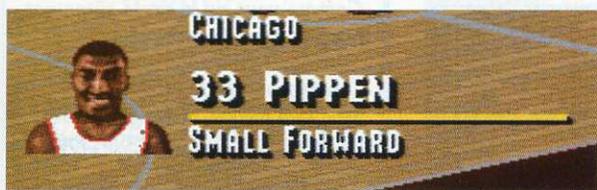
Avec cette cartouche, vous pouvez vivre en *direct live* les mêmes sensations que ces extraordinaires joueurs. En effet, vous contrôlez une équipe de basket, qui se joue à cinq comme chacun le sait. Après une intro sur des rythmes sympa qui mélangent *Jam* de Michael Jackson et *I've got the power* du groupe Snap, vous vous retrouvez devant le menu principal. Il propose trois types de jeux. Le mode <exhibition>, ou match amical, vous



Revoyez vos dunks à l'aide du ralenti que vous pouvez demander à tout moment de la rencontre.

permet de jouer seul contre l'ordinateur avec trois niveaux de difficulté (rookie, starter et all stars). Vous pouvez encore jouer à deux (en un contre un ou contre la machinée), à trois, à quatre ou mieux à cinq avec le Multitap. Toutes les combinaisons sont possibles. Le joueur n'a qu'à sélectionner sa formation ainsi que celle de son ou de ses adversaires parmi les vingt-sept équipes officielles de la NBA. On retrouve les légendaires Bulls de Chicago, les Charlotte Hornets ou encore les Lakers de Los Angeles. D'autre part, six autres formations ré-

LES SUPERSTARS DE LA NBA



Le tout dernier jeu d'Electronic Arts porte le label NBA (National Basketball Association). Ainsi, on retrouve les grands noms du basket américain, l'équipe à laquelle ils appartiennent, leur numéro ainsi que le poste occupé.

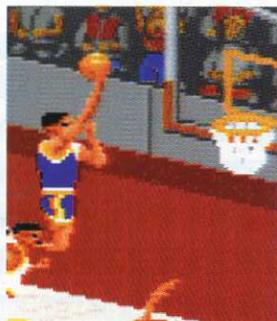
pendent présents et les conférences Est et Ouest regroupent les meilleurs joueurs du moment. Vous pouvez en paramétrer quatre à votre guise. Ce sont les Slammers, les Blockers, les Jammers ou bien les Stealers. Peut-être arriverez-vous à créer votre *dream team* !

Après une rapide présentation de chaque formation, la partie peut com-

mencer. Et là, surprise ! Contrairement à beaucoup de jeux de basket, le terrain n'est pas visualisé de profil mais en 3D isométrique comme pour FIFA Soccer. Si c'est plutôt original, la question se pose : le jeu est-il jouable ?

Des smashes, des passes en aveugle, des shoots à trois points, vous pouvez tout faire !

La plupart des actions s'enchaînent à un rythme d'enfer.



Les contre-attaques sont fréquentes dans NBA Live 95. Il faut dire que les interceptions sont simples à réaliser. De plus toutes les actions de jeu sont très rapides. Plus vous irez vite, plus les combinaisons sont spectaculaires, un vrai régal !



NBA Live 95 s'en sort haut la main. Non seulement l'action est rapide mais, en plus, elle est prenante. Les actions se succèdent à une vitesse impressionnante.

Les actions de jeu sont mises en valeur par d'excellentes animations, plus réalistes que dans NBA Jam mais moins spectaculaires ! Des smashes avec une rotation de 360 (précisons

qu'ils dépendent du joueur et de sa situation) aux passes en aveugle, en passant par les shoots à trois points

UN DUNK IMAGE PAR IMAGE



Vous voulez voir un mouvement décomposé ? Rien de plus simple avec un superbe dunk réalisé par Scottie Pippen. Admirez cette technique !

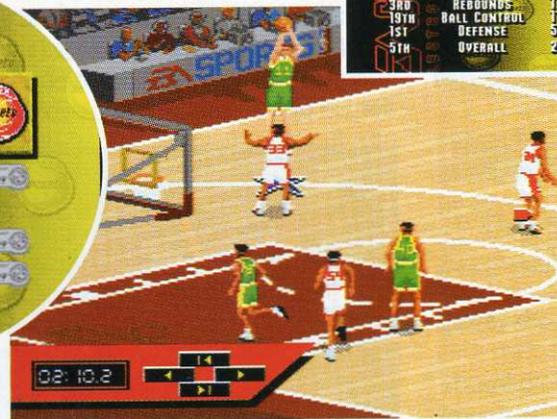
ou les interceptions, vous pouvez tout faire ou presque. Il s'agit d'une véritable simulation ! Le plaisir est au rendez-vous pour les débutants comme pour les plus confirmés.

La prise en main est immédiate. Les passes se font avec une grande précision et facilitent la construction des points. En outre, à tout moment, il est possible de modifier la stratégie de l'équipe en attaque ou en défense, un plus incontestable ! D'autre part, en appuyant sur <start>,

Un des principaux intérêts de NBA Live 95, c'est que l'on peut jouer jusqu'à cinq simultanément !



vous pouvez reconfigurer la partie, effectuer les changements de joueurs, intensifier votre pression sur l'équipe adverse, et revoir vos plus beaux dunks avec l'option <replay> (à l'endroit souhaité et image par image). C'est pas beau tout ça ? En mode <season>, vous disputez une saison entière du championnat NBA 94 (le pied total !). Comme pour le mode <exhibition>, vous choi-



Les deux orphelins

Comme vous ne le savez sûrement pas, les deux grandes stars du basket américain sont absentes des playgrounds de NBA Live 95 ! Michael Jordan et Magic Johnson ne figureront d'ailleurs plus jamais sur un jeu NBA ! Non parce qu'ils ont arrêté leur carrière, mais simplement parce que leurs propres sponsors refusent que leurs images bénéficient aux produits distribués par la NBA ! En somme, c'est une affaire de gros sous.

sissez une formation et vous la gérez au mieux durant une année. Vous n'êtes heureusement pas obligé de disputer tous les matchs. Une option permet de simuler les scores.

Sans commentaires

D'autre part, le jeu offre la possibilité de sauvegarder vos parties. Enfin, le mode <playoffs> regroupe les seize meilleures équipes du moment dans la phase finale de la course au titre suprême. NBA Live 95 bénéficie d'une

très bonne réalisation. Les règles du basket sont respectées. Vous pouvez aussi les modifier comme bon vous semble. Côté

graphisme, c'est pas extraordinaire mais c'est lisible ! En plus d'être bien animés, les sprites sont suffisamment grands et

Lorsque le score est serré, vous pouvez toujours tenter des paniers à trois points. Ça aide pour remonter quelques points !

TEAM SELECT	
NEW YORK NY	HOUSTON
21ST	SCORING
3RD	REBOUNDS
19TH	BALL CONTROL
1ST	DEFENSE
5TH	OVERALL
	13TH
	11TH
	17TH
	3TH
	2ND

Editeur

ELECTRONIC ARTS

Développeur

EA SPORTS

Distributeur

OCEAN

Support

SUPER NINTENDO

Genre

SIMULATION DE BASKET

Nombre de joueurs

DE UN À 5 SIMULTANÉS

Prix et date de sortie

ENTRE 350 ET 400 F, NOVEMBRE

À cinq, c'est comme pour de vrai !

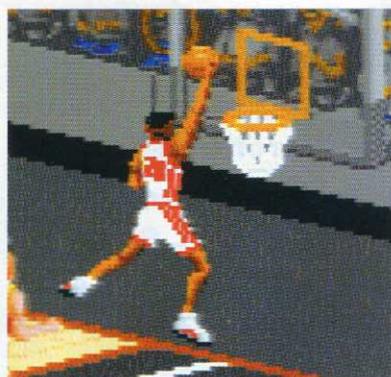
Le basket se joue à cinq, comme chacun sait. Figurez-vous justement que l'énorme avantage de NBA Live 95 réside dans la possibilité de jouer à cinq avec le Multitap. C'est sûr, ça fait du monde devant le poste et je ne vous explique pas les engueulades quand l'arrière tente un panier à trois points, même réussi, alors que le pivot était en position de dunk ! Dans la pratique, chaque joueur dispose d'une étoile de couleur pour repérer son propre joueur.



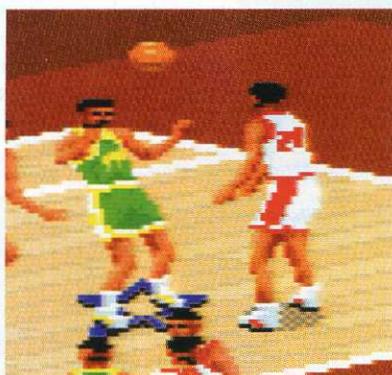
Le match vient tout juste de commencer et l'équipe opposée (les Bulls) vient de marquer un panier de plus que vous (Seattle). Il ne vous reste que cinq petites secondes pour remettre le ballon en jeu et tenter un panier à trois points.



Un smash à deux mains destructeur, un vrai régal ! On dispose même d'une option qui permet de casser le panier.



Et un grand écart de jambes avant de marquer, splendide ! Les animations sont magnifiques.



Un basketteur peut vous déséquilibrer en vous poussant. Faites gaffe à ne pas perdre la balle !



Les animations sont variées. Les joueurs peuvent même faire des passes en aveugle.

le scrolling suit bien l'action. Le contexte sonore est de bonne facture avec un public omniprésent et des effets excellents. À l'instar de NBA Jam, il n'y a pas de commentaires durant les matchs, tout juste un « three » lorsque vous réussissez un panier à trois points. Les musiques font très dance funk. Quelques remarques tout de même : à cinq, on a du mal à suivre le joueur que l'on dirige. Dommage aussi que le public soit statique. Les vrai fans de basket, ceux qui aiment les simulations ont vraiment du pain sur la planche !

Louis Houng

**NBA
Live 95**

Super
Nintendo

Existe aussi sur
Mega Drive

CRÉATIVITÉ ★
JOUABILITÉ ★★
GRAPHISMES ★★
SON ★★
POTENTIEL ★★

À la rédaction, il y a les pros de l'ARCADE et les pros de la SIMULATION. C'EST SÛR, NBA LIVE 95 REMPORTENT À L'UNANIMITÉ TOUTES LES VOIX DES SECONDS. UN SPORT EST UN SPORT ET IL N'EST PAS BON DE LE DÉNATURER. À CINQ JOUEURS, C'EST TOUT SIMPLEMENT FANTASTIQUE !

Sonic and Knuckles

SUR MEGA DRIVE

Deux théories s'opposent : celle du « je te fais attendre pour que tu meures de faim » et celle du « plus il y a de suites, plus ça marche ». Vous aurez reconnu Nintendo et Sega avec Sonic et Mario.

Sonic dispose maintenant d'un joli champignon élévateur.



On ne reste jamais sur un seul plan dans Sonic.



Si Mario est plutôt du genre à nous faire attendre longuement, Sonic ne traîne jamais en chemin ! Mario est le personnage fétiche

de Nintendo, je dirai même plus, c'est la mascotte et il n'a eu droit qu'à des suites, à des apparitions fantomatiques et à des compis magiques. Au contraire, chez Sega, depuis que Sonic est né, chaque année qui passe donne naissance à un tout nouveau rejeton ! Mieux encore, la série a plutôt tendance à innover. Avant de passer au plus intéressant, faisons un classement des Sonic. Un classement qui n'engage que moi, c'est ça l'objectivité !

Un plus énorme

À mon humble avis donc, Sonic 2 tire son épingle du jeu. En effet, il arrive après le numéro un (c'est incroyable !) et innove à fond les manettes. Ensuite, vient le numéro quatre, celui dont vous êtes en train de lire le test. Il apporte un plus énorme (patience...). Arrive ensuite le premier, juste

Une cartouche Sonic sans loopings, c'est comme un plat de spaghetti sans bolognaise. À vous les fabuleuses courses d'élan.

DURÉE DE VIE



L'anneau est la source vitale des hérissons. Si ces derniers viennent à se faire toucher, ils perdent tous leurs anneaux.



Voici, en image, ce qu'offre S&K avec un Sonic 3 et un Sonic 2. Dans Sonic 2, vous pouvez jouer avec Knuckles, même dans les bonus stage. Dans Sonic 3, essayez donc de trouver quelques niveaux cachés.



DANCE MACHINE



L'animation des deux protagonistes a été extrêmement bien soignée. Cela ne m'étonnerait pas qu'une bonne partie de la mémoire ait été consommée par ces petites animations sympathiques.

L'originalité de ce Sonic réside dans Knuckles. Vous vous rappelez, c'était la guest star de Sonic 3 !

parce que je suis un peu nostalgique sur les bords. Enfin le der des ders, c'est le troisième. Comment vous dire ? En fait, il ne me plaît pas ! Qu'apporte donc le tant attendu Sonic 4 (Sonic and Knuckles, que je vais désormais nommer S&K, c'est plus rapide) ? Eh bien, ça s'appelle Lock-On et ça permet d'enfiler l'une des deux dernières cartouches Sonic (le 2 ou le 3) au dessus de S&K ! C'est donc un jeu à part entière, mais si vous possédez Sonic 2 ou Sonic 3, ça vous fait deux jeux supplémentaires. En deux mots, un nouveau concept... L'originalité de ce Sonic réside dans Knuckles. Vous savez, le petit nouveau que l'on a pu voir apparaître en *guest star* dans Sonic 3. C'est une sorte de jumeau

C'est dans ce genre de situation que l'on se demande si la vie a vraiment un sens. Je pense qu'elle a le sens interdit...

Lui, c'est un des nombreux demi-boss qu'il faut affronter pour espérer voir la suite. La tâche ne va pas être des plus faciles.



Knuckles a trouvé un jeu amusant. Il va dans le désert et, après, il se balance comme Tarzan dans sa jungle. Cousin du hérisson, l'échidné est un véritable athlète ! Quelle famille...



de Sonic, sauf qu'il est tout rose et qu'il possède des aptitudes très marrantes. D'abord, il peut flotter dans les airs après avoir effectué un saut, ensuite il peut marcher sur les murs. Ces nouvelles aptitudes vous permettent donc d'explorer Sonic 2 et Sonic 3 à fond, en accédant à des passages encore inconnus. Tout cela est bien beau, mais peut-être ne connaissez-vous pas Sonic ? Il faut que vous

LES CRITIQUES

sachiez que Sonic est un hérisson bleu hyperspeed et héros de jeux de plate-forme. Dans la présente mouture, la page de présentation vous donne le choix de jouer avec Sonic, le hérisson ou avec Knuckles, l'échidné (à vos dicos !).

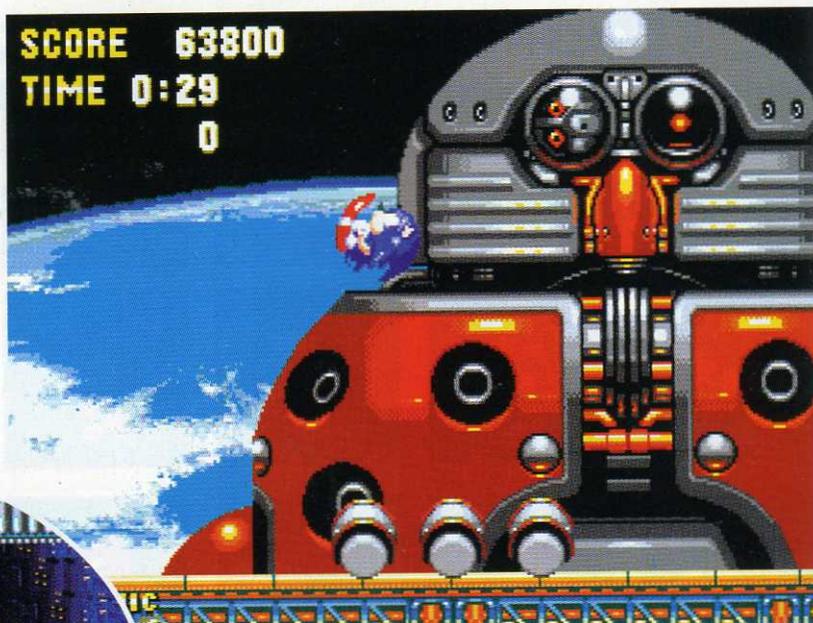
L'émeraude ultime

Sonic, lui, se borne à poursuivre inlassablement le Dr Robotnik, le savant fou qui se plaît à enfermer des petits animaux dans de vilains robots. Knuckles a une mission bien plus importante, il doit



La dernière zone du jeu est l'une des plus ardues. C'est d'ailleurs pour cela que c'est la dernière.

protéger son « home land », l'île flottante. Il prend Robotnik pour son allié, mais se rend compte au cours du jeu que ce dernier essaie de lui dérober l'émeraude ultime. Peu importe l'histoire, il va vous falloir traverser une demi-douzaine de niveaux, divisés chacun en deux <Act>. En suivant la plus pure tradition des Sonic, chaque <Act> se termine par un boss. Le demi-boss est une création de Dr Robotnik, alors que le boss est Robotnik en per-



Le boss final est, pour une fois, particulièrement énorme. Mieux vaut arriver avec une bonne réserve de vies face à lui.

sonne, toujours sous une forme différente. Contrairement aux deux précédents Sonic, les boss sont un peu plus durs à avoir, car l'immortel Tails ne vous accompagne plus.

En ce qui concerne les niveaux, c'est toujours le même genre. Les parties stress avec les loopings et les trucs de la mort qui vont vite, rapidement, précipitamment, avec hâte, *speed*, *arriba arriba*, etc. Là, on a toujours les scrollings multidirectionnels sans ralentissements, signe de marque des programmeurs de Sonic. On a aussi les parties moins rapides, où il faut parfois faire attention aux pièges inopinément disposés ! Jamais Sonic n'avait proposé des niveaux aussi longs, foi de Lionel. Plusieurs chemins mènent à la fin des <Act>.

Classique : le demi-boss est une créature du Dr Robotnik, alors que le boss est Robotnik en personne, toujours sous une forme différente.



D'un air interrogateur, Knuckles regarde un poteau de sauvegarde. C'est fou comme il est beau !

Editeur	SEGA
Développeur	SEGA
Distributeur	SEGA
Support	MEGA DRIVE
Genre	PLATE-FORME
Nombre de joueur	DEUX EN SIMULTANÉ
Prix et date de sortie	ENTRE 400 ET 450 F, DISPONIBLE

C'est magique !

La technologie Lock-On de Sega, c'est tout simple : elle permet de brancher une cartouche sur une autre pour s'ouvrir de nouveaux horizons. Sonic and Knuckles est le premier exemple de ce type. C'est d'ailleurs pour cela que la cartouche fait 18 Mb. La photo est celle de l'écran qui apparaît, si vous placez une cartouche autre que Sonic sur celle de S&K...



Les graphismes des divers niveaux sont, une fois de plus, très réussis et encore une fois, variés. On se demande franchement comment ils font pour nous inventer de nouveaux stages toujours différents.

C'est beau !

De toute façon, tout ce qui se trouve à l'écran est de toute beauté et confirme la qualité « Sonic ». Cependant,



Attrapez donc ce gros anneau et vous atterrissez directement dans le Special Stage. Une occasion de chopper l'émeraude du chaos.

Sonic & Knuckles

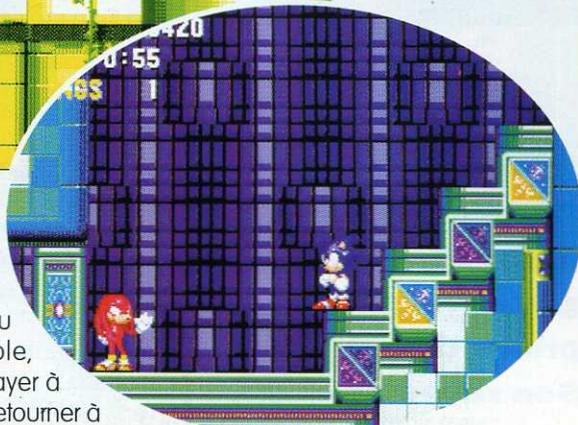
MEGA DRIVE

CRÉATIVITÉ ★★★★★
 JOUABILITÉ ★★★★★
 GRAPHISMES ★★★★★
 SON ★★★★★
 POTENTIEL ★★★★★

LES TROIS ÉTOILES EN CRÉATIVITÉ CE N'EST PAS POUR LE JEU, C'EST POUR DU LOCK-ON. SONIC EST DésORMAIS UN CLASSIQUE. GRÂCE À CETTE IDÉE INÉDITE, SEGA RELANCE SON INTÉRÊT ET MULTIPLIE SA DURÉE DE VIE. ON ESPÈRE QUE CETTE INITIATIVE SE RÉPÈTE SOUVENT...



Sky Sanctuary est l'un des niveaux les plus poétiques et les plus réussis graphiquement et musicalement.



pas mal de choses m'ont quand même attristé, moi qui suis un fan inconditionnel du hérisson. Par exemple, quand on veut s'essayer à des choses bizarres (retourner à certains endroits, éviter des chemins prétracés) le jeu plante carrément ! Il y a aussi quelques lenteurs et longueurs durant le jeu. En effet, il y a certains passages étranges, qui m'ont fait commettre de terribles actes (exploser un mur à l'aide d'un paddle Sega, par exemple). Aussi, je trouve que le jeu apporte beaucoup moins de surprises qu'un Sonic 2 ; bon d'accord, c'est mon préféré, mais quand même ! Niveau son, c'est beaucoup trop inégal à mon goût. Les bruitages sont assez ratés et, côté musique, on



Pour Knuckles, Sonic est encore un ennemi. Il le lui fait comprendre en lui envoyant une énorme pierre dans la tête. Bouge de là !

Dans cette scène de transition, Knuckles, qui a démasqué Robotnik, vient en aide de son nouvel ami, j'ai nommé Sonic. Encore une nouvelle amitié naissante.

côtoie le meilleur comme le pire. En plus, les programmeurs ont carrément repris des mélodies (hum, hum) qui existaient déjà dans Sonic 3. On les ménage nos petits programmeurs, ils ont un Sonic à pondre chaque année ! De même, pour le special stage, toujours le même que celui de Sonic 3. Mais je suis fatalement obligé de finir sur une touche positive. En effet, rien que l'idée du Lock-On décuple la durée de vie du jeu. Et si vous avez fini S&K, S&K et Sonic 3, S&K et Sonic 2, il vous restera pas mal de secrets à découvrir comme, par exemple, finir le jeu avec toutes les émeraudes. La durée de vie d'un jeu étant l'un des facteurs les plus importants, je ne peux que vous conseiller l'acquisition de cette cartouche, un top de cette fin d'année.

Lionel Vilner

Litil Divil

SUR CD-I

Pandémonium est un lieu de débauche et de luxure, gouverné par le prince des ténèbres. Son royaume commence aux frontières du Styx et se prolonge jusque dans les entrailles de la terre. Ses habitants sont condamnés à errer dans les flammes de l'enfer...

Dans l'entrée, de grandes statues sont érigées à la mémoire des Anciens. Sachez être digne de leur grandeur passée.



L'unique moyen de sauvegarder sa partie, c'est d'aller se coucher !



La vision dantesque de l'enfer est erronée. Les ténèbres sont bien plus agréable et démocratique ! Malgré tout, l'ennui règne en maître. Le seul événement qui rompt la monotonie est la réunion annuelle du Grand Conseil, qui a lieu dans la salle des anciens. Tout le monde est invité à participer à la cérémonie. Chaque année, ce Conseil des sinistres désigne un divil dont la mission est de chercher la mythique pizza du Glouton.

Un gamin de 227 ans

Cette fois-ci, le sort a désigné Mutt, un diabolotin de 227 ans, un gamin ! Ce petit divil rouge possède la panoplie du parfait démon. Fervent amateur de sieste, il comptait bien passer professionnel à la fin de l'année. Cette quête va le tirer de sa léthargie habituelle. Le labyrinthe maudit est âgé de 240 siècles et regorge de pièges infernaux. Sur le fronton de



Sans l'aide d'une arme, il sera très difficile de mettre à genoux cet être répugnant. Pour le moment, un repli discret semble être beaucoup plus judicieux qu'un affrontement à mains nues...



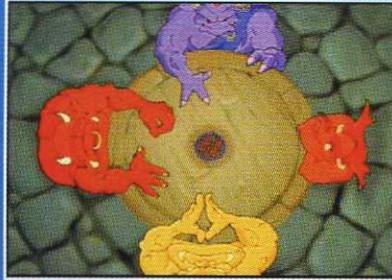
Ce n'est pas le moment de coincer la bulle ! Le but du jeu est d'atteindre l'autre extrémité de la salle en sautant sur de fragiles sphères savonneuses. Plus celles-ci sont grosses, plus on peut rester longtemps dessus.

son portail noir est inscrit cette sentence cinglante et sans appel : « Abandonne tout espoir ». Ce dédale inextricable qui pue la mort se décompose en cinq niveaux et comporte plus d'une quarantaine de salles maléfiques. Toutes sont remplies d'énigmes ou de défis. Il y a parfois des fenêtres de geôles humides et grouillantes de vermine où se lamentent des bagnards oubliés de Dieu. Si on s'approche d'un peu trop près, les pauvres bougres

vous mettent un méchant pain dans la face. Il ne faut pas oublier non plus de sympathiques créatures comme des grosses araignées velues ou des chauves-souris démoniaques, impatientes de déchieter votre chair putride. Chaque fois que Mutt prend des coups, c'est l'occasion

pour lui de démontrer son sale caractère en proférant des injures, que la bienséance m'interdit de retranscrire ici. On a beau être un diable, on n'en est pas moins un être fragile.

DES ARMES POUR LE MARINE



Chaque année, le Grand Conseil réunit les démons dans la salle des Anciens. Le Grand Maître choisit parmi ses disciples quatre « volontaires » qui tirent à la courte paille pour savoir lequel partira à la recherche de la pizza du Glouton. Mutt, le divil amateur de sieste, a tiré la plus courte. Équipé d'un simple bâton, ses compagnons l'escortent jusqu'à l'entrée du labyrinthe, avec la certitude de ne plus jamais le revoir. Vraiment ?

On a beau être un diable, on n'en est pas moins un être fragile.

Pour récupérer de la vitalité on peut compter sur des pommes, du fromage ou des fioles de liqueur que l'on découvre de temps à autre. Il y a également des cœurs à ramasser et des croix gravées à même le sol sur lesquelles il faut marcher.

Un touriste des abîmes

Lorsque l'on se retrouve dans ces corridors sataniques, l'action se déroule dans une fenêtre un peu trop petite. Ce choix résulte du fait qu'une plus grande fenêtre aurait été préjudiciable à la fluidité du scrolling. Le plus souvent on voit notre touriste des abîmes de dos et, dans ce cas, les

pièges sont relativement faciles à éviter. En effet, la plupart du temps il suffit de contourner l'obstacle ou de sauter. En revanche, lorsque le démon de minuit fait demi-tour et se trouve face à l'écran, il est alors quasi-impossible d'anticiper les embûches. Une solution : sauter sans arrêt et à profiter du premier carrefour pour repartir dans le bon sens.

Pour se repérer dans cet univers tourmenté, on utilise un plan représenté partiellement et qui se dessine automatiquement au fur et à mesure du cheminement. Mais le labyrinthe ne se résume pas à une errance sans fin dans des couloirs. Il y a aussi des portes. De belles portes en bois massif, avec une poignée, des gonds joliment travaillés et bien graissés. Des



Parfois, il faut bomber le torse et bander les muscles pour franchir certains passages. Ce monstre hideux provient de l'abominable accouplement d'un chien de l'enfer et d'une gargouille démoniaque de la géhenne.



Il faut se méfier de ces fenêtres à barreaux. Les cachots humides ne sont pas propices au développement de l'amour de son prochain. Pour évoquer sa misanthropie précoce, ce type dispose d'arguments percutants.

TORTURES ?



Lorsque la barre d'énergie de Mutt est réduite à néant, un monstre sort des enfers et vient le chercher pour le confier à un bourreau.

Celui-ci le pousse brutalement vers la salle de torture avant de le soumettre aux pires atrocités. Rien de tel qu'une petite séance de sarcophage pour se remettre en forme avant le supplice de la table qui permet de gagner quelque 30 cm en un temps record. Cette scène comporte quelques longueurs !

portes quoi ! Pour les ouvrir : soit vous donnez un coup de pied, soit vous utilisez une clé. Pour obtenir des clés, il faut soit les trouver, soit les mériter...

Chance ou réflexion ?

Certaines de ces portes donnent accès à de grandes salles pleines de danger. Pour poursuivre son parcours, Mutt

doit les passer victorieusement. Il y en a qui demandent de la réflexion (et un peu de chance), d'autres sont, en fait, un jeu de plate-forme ou de combat sommaire. D'ailleurs, dans ces dernières la maniabilité manque de précision et cela ne vient pas de la manette. La plupart de ces épreuves nécessitent un objet particulier que



Dans le repère des sorcières, six flasques contiennent les ingrédients nécessaires à l'élaboration d'une potion magique. Rouge, vert et bleu, telle est la solution pour se transformer en rongeur. À vous de trouver la sortie qui va avec...

Les jeux se mettent à table

La gastronomie n'est pas un des thèmes majeurs du jeu vidéo. Cependant, en y réfléchissant, dans *Burger in Time* sur Game Boy, on préparait déjà un hamburger. Dans le domaine, il y a l'incontournable *McDonald Land*, qui met en scène le clown de McDonald. N'oublions pas les *Tortues Ninjas*, dont le régime alimentaire se résume aux pizzas. Le *Petit Chef*, sur Super Nintendo, vous propose de suivre un cuisinier qui slalome entre des saucisses et des légumes. Que dire encore de *Pac-Man* où le proverbe « manger où être mangé » tient lieu de concept ludique. Finalement, la bouffe occupe une place plus importante que prévue...

l'on doit utiliser à bon escient. Pour se le procurer, il faut se rendre dans une petite boutique des horreurs, dans laquelle il est proposé tout un assortiment d'articles hétéroclites, à différents prix.

Une échoppe infernale

Pour payer, on utilise l'argent disséminé dans le labyrinthe et que le diable rouge s'est fait un malin plaisir de collecter. Dans le cas où vous auriez les poches vides, partez donc à la recherche de fraîche avant de vous pointer dans l'échoppe infernale. D'autres objets s'acquiert lorsque l'on passe une salle avec succès. Ils sont né-

Inutile de se précipiter et de courir comme un beau diable.

Editeur

Philips

Développeur

Gremlin

Distributeur

Philips

Support

CD-I

Genre

Aventure

Nombre de joueur

Un seul

Prix et date de sortie

Entre 300 et 350 F, disponible



N'écoutez pas le chant des sirènes : concentrez-vous plutôt sur la succession de symboles que l'on vous donne. Il faut reproduire la séquence en sautant sur les poissons. Au fur et à mesure, un hameçon descend pour finalement se saisir de la belle-sœur meunière.

cessaires pour la suite des événements, sinon ils permettent de sauver les âmes perdues des pauvres divils qui n'ont jamais réussi à ramener la fameuse pizza. Au gré des acquisitions, un inventaire est disponible pour vérifier ce que l'on possède. Chaque niveau rapproche toujours Mutt un petit peu plus de la surface baignée de lumière solaire et de

À la fin de chaque niveau, une tradition païenne veut que l'on dépose les objets récoltés dans les salles au pied d'une statue. Cela sert à sauver les âmes des infortunés prédécesseurs.



À chaque jour suffit sa peine. Le chemin de croix de Mutt est encore long avant d'atteindre le monde de lumières et de ramener la mythique pizza du Glouton. Moi, ce jeu me donne faim.



Pour accéder au passage situé au fond, à gauche, il faut emprunter le pont de pierres en évitant les boules de feu et une espèce de crapaud...

Litil Divil

CD-I

Prévu sur CD32

CRÉATIVITÉ ★★
 JOUABILITÉ ★★
 GRAPHISMES ★★
 SON ★★
 POTENTIEL ★★

Litil Divil est un jeu agréable. Les capacités du CD-I sont bien exploitées et l'atmosphère dessin animé rend le personnage attachant. Bien que les épreuves et les énigmes soient un peu répétitives à la longue, on n'en reste pas moins scotché sur sa chaise avec une irrésistible envie d'aller plus loin.

Livraison
CHRONOPOST
en 24 H

Revendeurs Contactez Nous !

JPF

Export worldwide

Importateur - Distributeur

SEGA Saturn

Version européenne
et japonaise



Disponible
fin novembre

NEW

SEGA 32X

Version française



NEW

Jeux Saturn

Virtual Fighter
Daytona USA
Shinobi
Clockwork Knight

Gale Racer
Panzer Dragon
Tama
et plus...

Jeux SEGA 32X

Star Wars
Doom
Super Motocross
Virtua Racing de Luxe
Golf Magazine
Tempo
Super Afterburner

Super Space Harrier
Stellar Assault
Cyber Brawl
Fahrenheit
Midnight Raiden
et plus...

Playstation PSX Sony

Version européenne
et japonaise



Disponible
mi décembre

NEW

Neo Geo CD

Version française
et japonaise



NEW

Jeux PSX

Ridge Racer
A IV
Motor Toon GP
Philosoma
Victory Zone
Ultima Parodices

Power Baseball 95
Tale Of The Gods Of
Combat
et plus...

Jeux Neo Geo CD

Fata Fury Special
Art Of Fighting 2
Sidekicks 2
Samurai Shodown
Baseball Stars
Ninja Combat
Robo Army
Top Hunter

View Point
King Of Master 2
Last Resort
Aerofighter
King Of Fighters
et plus...

Précommandez dès maintenant les nouvelles consoles

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

Revendeurs Contactez Nous !

Tel : (1) 46 24 33 19

62 Bis av. Charles de Gaulle
92200 Neuilly-s-seine (Métro Sablons)

Fax : (1) 47 45 23 54

Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles. Les marques appartiennent à leurs sociétés respectives.

Produits Américains et Japonais

IMPORT

Export worldwide

Livraison
CHRONOPOST
en 24 H

Importateur - Distributeur

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

2990 F !!

Version française



Version Européenne

Attention, cette version n'accepte que les jeux PAL.

Version Evolution II

Version 20% plus rapide, acceptant les jeux de toutes origines (pal, ntsc) en plein écran fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.

Jeux 3DO

- | | | | |
|---|---|--|------------------------|
| Mega Race
Of The Warrior
Off Road
Star Control II
Theme Park
Jammit
Flashback | Alone In The Dark
Sherlock Holmes
Flying Nightmares
Rise Of The Robots
Road Rash
VR Stalker
Letter From The | Past
Virtual Quest
Burning Soldier
Microcosm
Creature Shock
Mad Dog II
Novastorm | Gex
Samurai Shodown |
|---|---|--|------------------------|

FULL MOTION
VIDEO
GUN 2 JOUEURS
et plus...

Goldstar 3DO



NEW

Street Fighter II X - FIFA Soccer - Need for Speed

Joystick 3DO Flightstick 3DO Adaptateur 3DO Woofer 3DO Carte 3DO pour PC



NEW

Le Stick 3DO ! Le stick spécial simulateur pour 3DO ! Adapte tous vos joysticks ou joy pads Super Nintendo Caisson de basse plus coussin vibrant ! Tous les jeux 3DO en plus sur votre ordinateur PC et compatibles

Jeux NEC FX

Version européenne et japonaise

Disponible début décembre



NEW

Jaguar ATARI

1990 F !!

Version française

Spécial Pack : 2390 F

- Pack Alien : console jaguar
+ Cybermorph + Alien vs Predator
Pack Checkered : console jaguar
+ Cybermorph + Checkered Flag



Jeux NEC FX

- Phantasm Soldier
FX Fighter
Street Fight
Battle Heat
- 25 autres titres prévu avant fin décembre

Jeux Jaguar

- Wolfenstein 3D
Kasumi Ninja
Alien vs Predator
Club Drive
Doom
Checkered Flag
- Rise Of The Robots
Space Wars
Battlemorph (CD)
Blue Lighting (CD)
Demolition Man
et plus...

Commandes Express par Téléphone ou Fax

ou par Minitel 3615 ALL GAMES * JPF

Règlement : Carte-Bleue - Mandat - Contre Remboursement -

Possibilité de crédits (Franfinance)

Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles. Les marques appartiennent à leurs sociétés respectives.

Earthworm Jim

SUPER NINTENDO

Si le festival du jeu le plus créatif existait, Earthworm Jim remporterait la palme d'or avec une mention spéciale. Celle du jeu le plus chtarbé que la terre ait jamais porté. Et ce n'est pas un vain mot !

Dans Earthworm Jim, il faut triturer des mécanismes et se remuer le bulbe pour en piger les conséquences.



Dans certains tableaux, vous tombez dans des puits sans fond. Si vous parvenez à flinquer votre concurrent... le tour est joué !



Le but du jeu est d'attraper au moins cinquante pastilles pour gagner un continue. Il faut aussi arriver avant votre concurrent en récupérant des bonus de rapidité. Cette séquence est une véritable prouesse de programmation sur Mega Drive.



Avant toute chose, savez-vous qui est le responsable de cette explosion de créativité. Voyons, voyons, si je vous dis Aladdin, Cool Spot, Global Gladiators ou Virgin ? Bon sang, mais c'est bien sûr : the famous guy called Dave Perry ! Roi incontesté de l'animation et maître d'œuvre en chef d'Aladdin. Le même gars qui officia de nombreuses années chez Virgin, avant de créer sa propre société de développement, Shiny Entertainment.

D'ailleurs si vous voulez en savoir plus sur sa société et ses motivations, reportez-vous à la rubrique *Les Gens*, son interview vous y est proposée.

Une première réussie

Earthworm Jim est le premier soft sous son label. Surprise, c'est encore un jeu de plate-forme. Eh oui ! on ne se serait refait pas. Mais attention, il ne s'agit pas d'un énième clone de Mickey codé en deux jours avec deux ou trois routines repompées par ci, par là. Le p'tit Dave (façon de parler, car il mé-



Ici, on repère les monstres parce que leurs yeux brillent dans l'obscurité. Inutile de vous préciser qu'il est préférable de se déplacer aussi prudemment que possible.

sure plus de deux mètres) nous a concocté un jeu fou, dément, très créatif et d'une fluidité hallucinante. Une fluidité démente obtenue grâce à une nouvelle technique de programmation développée par ses soins. Cette nouvelle technique, appelée Animation, était censée détrôner celle utilisée pour les animations d'Aladdin, nommée Digicell et que le même Dave Perry avait développé ultérieurement pour les beaux yeux de Virgin. Je dis bien était censée. Car, en fin de compte, l'animation d'Aladdin est si parfaite qu'il était difficile d'imaginer mieux encore. L'Animation a en revanche permis une animation un peu plus rapide. À mon humble avis, c'est là que réside la seule différence notable entre ces deux techniques.

Jim le gag-man...

Pour le reste, c'est kif-kif boumcoot, c'est-à-dire très beau ! Vous rendez-vous compte du travail fourni par les hordes de graphistes réquisitionnés pour l'occasion ? Chacune des images d'Earthworm Jim, et il y en a des milliards

D'après Dave Perry, un bon jeu se doit d'être suffisamment long et difficile.

CET HOMME EST FOU



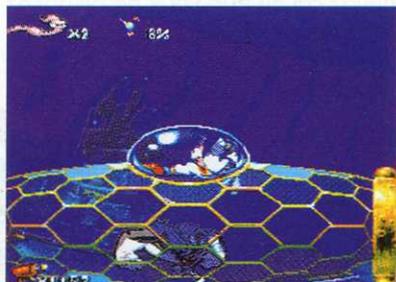
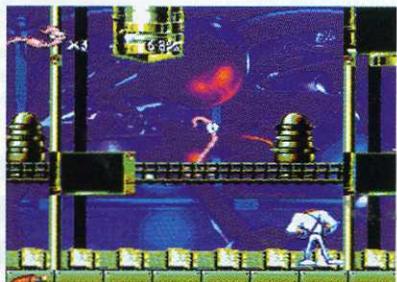
Les animations mitonnées par David Perry sont incontestablement un des points forts du jeu. Elles sont nombreuses, marrantes, hilarantes, ouf, chtarbées, démoniaques et invraisemblables. Mais où est-il allé chercher tout ça ? Son cerveau est-il malade ? Avez-vous une camisole sur vous ?

Jim, ta combi !

Jim court de planète en planète après une hypothétique princesse à qui il tient absolument à montrer son joli ver terre ! Une foule de monstres hideux le poursuit pour lui piquer sa combinaison sidérale. Une combinaison qui a la particularité de le rendre quasiment invulnérable. Il arrive d'ailleurs sur quelques tableaux

que Jim la perde (sa combi). Jusqu'à ce qu'il la retrouve, il ne peut ni tirer (c'est bien le seul), ni se défendre ! Comme scénario, on a déjà vu mieux. Mais bon, après tout, on s'en fout ! D'après Dave Perry, un bon jeu se doit d'être suffisamment long et difficile

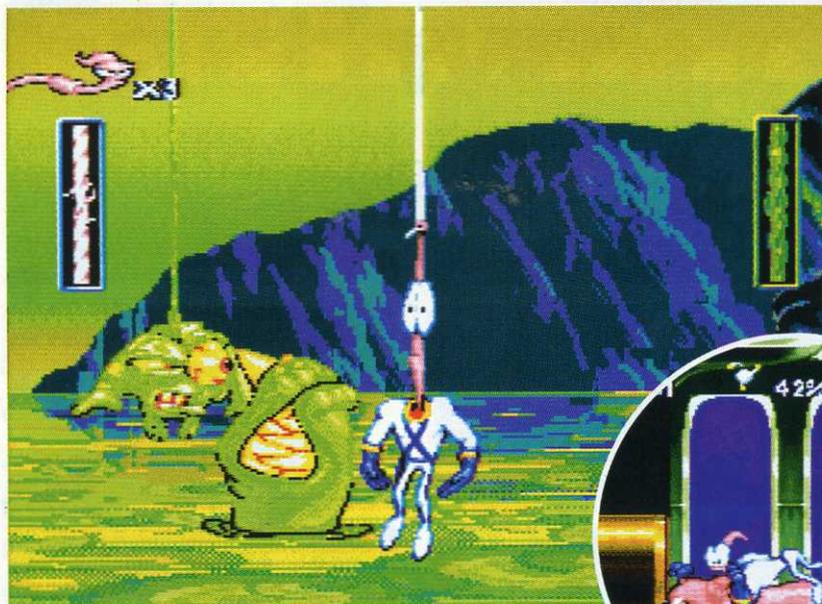
pour tenir les joueurs en haleine pendant au moins cinq ou six mois. Et là, le petit Dave n'a pas lésiné ! Dans Earthworm Jim, vous ne disposez que d'un seul continue pour commencer la partie. À vous de gagner les suivants dans des tableaux bien spé-



Le pauvre Jim ne s'est même pas posé qu'il se fait déjà sauvagement attaquer par un craps à gueule béante. Eh oui, lorsqu'un monde fourmille de monstres en tout genre, il ne faut pas s'arrêter. Il faut galoper, galoper, galoper...

Dans certains tableaux, il faut courir après sa combinaison sans laquelle, on est nu comme un ver (arf !), faible et vraiment très lent. Voilà révélée, devant vos yeux ébahis, la difficile condition des vers de terre. Compatissons, SVP !

Tout d'abord, on se dit qu'une bonne volée de gros sel calmera rapidement les ardeurs du monstre. Puis après avoir reçu une baffe dans la tête, on négocie, on s'arrange, on feinte et on se planque ! Pas si bête que ça, un ver de terre !



Ici, la compétition est rude : le seul moyen de sauver sa peau et de récupérer par la même occasion un précieux continue, est de couper la corde de votre adversaire. Pour cela, il faut lui coller de bonnes mandales pour que sa corde ripe sur la paroi rocheuse et finisse par rompre.

cifiques : dans les tunnels cosmiques, par exemple, ou en vous précipitant dans le vide avec un élastique accroché aux baskets.

Aucun mot de passe

Dans le premier exemple, vous devez récupérer au moins cinquante pastilles tout en slalomant entre les rochers (à la manière de Sonic 3 sur Mega Drive) et, dans le second, il vous faut fracasser votre concurrent (un monstre très laid) contre les parois du précipice pour parvenir, petit à petit, à lui trancher son élastique (comme Aero the Acro-Bat sur Super Nintendo). Remarquez, le principe est assez marquant ! Pour parachever le tout, vous devez savoir que vous ne disposez d'aucun mot de passe. Pour enfin voir l'animation de fin, il vous faut jouer d'une traite. Je ne vous le cache pas,



Tournicoti, tournicota ! Ici le pilotage est une affaire de doigté. Si vous avez le malheur de toucher aux pics, ne serait-ce qu'une seule fois, vous êtes mort car vous perdez complètement le contrôle ! Quand je vous disais que le jeu est difficile !

Rah lovely et hamster jovial réunis ! Un ver de terre de 3 000 km de long, ça n'existe pas. C'est tout aussi improbable qu'un ver de terre surfant sur un hamster affamé et jovial. Ou alors tente-t-il de devenir le roi du rodéo ?



c'est pas demain la veille que vous y parviendrez ! Earthworm Jim ne se contente pas uniquement d'une animation soignée. Pour son premier jeu sous son propre label, Dave Perry a poussé le vice au-delà des limites répertoriées par l'alliance intersidérale des vers speedés. Earthworm Jim inclut plusieurs jeux dans le jeu : il comporte une multitude de passages secrets qui sont restés pour la plupart, comme pour moi, très secrets... Tantôt vous vous retrouvez aux commandes d'un sous-marin de poche, avec seulement une poignée de seconde pour rallier l'autre embarcadère. Une autre fois, vous faites des allers-retours dans le vide avec un élastique aux pieds. Une autre fois encore, vous vous retrouverez à faire du rodéo sur un cochon d'Inde ou à fouetter un pauvre petit chien qui semblait inoffensif. Je vous disais bien



Deux bonus parmi les plus précieux du jeu. Le pistolet magnétique ① recharge les batteries de votre laser et la pastille énergétique ② regonfle les accus de votre combinaison.

Editeur

SHINY ENTERTAINMENT

Développeur

SHINY ENTERTAINMENT

Distributeur

VIRGIN

Support

MEGA DRIVE

Genre

ARCADE/ACTION

Nombre de joueur

UN SEUL

Prix et date de sortie

ENTRE 350 ET 400 FRANCS, NOVEMBRE



Pour aller d'une station aquatique à une autre, il faut emprunter un chouette sous-marin de poche. Attention, on ne dispose que d'une trentaine de secondes d'autonomie en air...



Le corps de Jim peut servir de corde. Pas évident à manier au début, cette faculté s'avère indispensable pour explorer toutes les parcelles des niveaux.

qu'il était fou à lier le Père Dave ! Pour vous en persuader, sachez que, en plus du jeu, le manuel devrait être de la même veine. Basé sur une bande dessinée spécialement élaborée pour le jeu, cette doc se veut elle aussi novatrice et folle.

Plus fou...

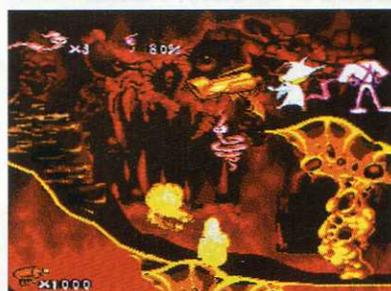
Finalement, vous l'aurez compris, Earthworm Jim s'avère être le jeu le plus fou, le plus créatif et le plus surprenant de cette fin d'année. C'est aussi, il ne faut pas le nier, un des plus durs que la Super Nintendo ait jamais portés. Il est si difficile, qu'il ne serait pas étonnant de voir la plupart

des joueurs moyens (c'est-à-dire pas encore complètement lobotomisés) jeter l'éponge, lassés de recommencer inlassablement au début faute de passwords et d'un nombre suffisant de continue. Mais est-ce un argument suffisant pour passer à côté de ce monument. Oh, non !

Damien Lebigre

P.-S. : la presse américaine est sous le charme d'Earthworm Jim. Le magazine Game Fan l'a désigné comme le meilleur jeu de l'année !

NOS AMIS LES GROS LOURDS



Inévitablement et comme tout jeu de plate-forme qui se respecte un tant soit peu, vous allez être confronté à une myriade de boss. Ils sont au nombre de neuf, mais nous ne vous en dévoilons que trois... histoire de vous laisser l'infini plaisir de les découvrir par vous-mêmes. Chacun d'entre eux possède une technique vraiment particulière. Le boss poubelle se défend à grands renforts d'enclumes et de cors de chasse. Celui au crochet, avec son crochet (normal, non ?), tandis que le savant fou fera tout pour que vous ne puissiez pas enfilez votre combi. Je ne sais pas s'ils le savent, mais qu'est-ce qu'il sont lourds !

Les vers, ces êtres perfides . . .

Les vers de terre – ou lombrics – représentent à eux seuls environ 80 % du poids total des animaux terrestres (hommes, mammifères, oiseaux, insectes, etc.). Comme quoi, cet animal doit être pris au sérieux. Une rapide comparaison avec la population française illustre tout à fait ce propos : alors que la population nationale (hommes, femmes et enfants) représente un poids total et approximatif de quelques trois millions de tonnes, les vers de terre qui peuplent nos sols comptent, à eux seuls, plus de 150 millions de tonnes. Qui a dit que ce n'était pas la petite bête qui allait manger la grosse ? En tout cas, on peut se poser la question. Les Pays-Bas détiennent par ailleurs le record du lombric le plus long du monde : ce ver de terre très spécial s'appelle *lumbricus gigas* et mesure plus de 1,10 mètre de long. Il fait, paraît-il, énormément de bruit lorsqu'il mange.



Earthworm Jim

Super

Nintendo

Prévu sur
Mega Drive

CRÉATIVITÉ	★★★★
JOUABILITÉ	★★★★
GRAPHISMES	★★★★
SON	★★★★
POTENTIEL	★★★★

EARTWORM JIM EST SÛREMENT UN DES JEUX QUI RESTERA LORSQUE TOUT AURA DISPARU. UN MARTIN TOMBERA ALORS PAR HASARD SUR CETTE CARTOUCHE. SÛR QU'IL SE FENDRA BIEN LES ANTENNES ! CE JEU ALLIE CRÉATIVITÉ, SUPERBE RÉALISATION, DIVERSITÉ DES SITUATIONS ET FOLIE FURIEUSE. À VOIR !

Vortex

La Terre est de nouveau en danger et c'est encore vous qui êtes le héros de l'histoire. Une nouvelle fois, un engin de la mort est entre vos mains. Grâce à lui, vous pénétrez dans une nouvelle dimension...

Au fond du Vortex, le premier boss : un vaisseau mère.



Le rôle du vaisseau mère : assurer la transition entre les mondes.



Thermis, est sous le joug du terrible Alexander.



Ce blockhaus défend une boule d'énergie.



Journal de bord vocal du commandant Longan, année 67 en temps universel. Ce matin, pendant mon petit déjeuner macrobiotique quotidien, le lieutenant Dante des forces défensives de Deoberon m'a contacté. Elle m'a repassé une transmission holographique codée 43 485, captée quelques heures auparavant. Cette communication provenait du Vortex, un espace protégé auquel n'ont accès que des scientifiques triés sur le volet. J'avais déjà entendu parler de leurs travaux sur une espèce de noyau énergétique – ou je ne sais quoi. J'avoue être bien seul, reclus dans ce coin de l'univers.

Alerte Defcon 1

Le message provenait d'un chercheur affolé, et pour cause : leur base est encerclée par des unités d'assaut Haki-Do. Je connais ces gens, ce ne sont pas des poètes. Leur but est de détruire toute civilisation. À l'heure où je parle, le bouclier protégeant le centre n'a pas fait long feu sous les coups de boutoir ennemis. Les troupes noires se sont emparées du noyau et l'ont fragmenté en cinq morceaux, pour être sûres que plus jamais cette invention ne puisse menacer leur domination sanguinaire. La Cour suprême s'est réunie de toute urgence et a décidé d'intervenir en utilisant tous les moyens à notre disposition. C'est pour cela que Dante me demande de piloter le prototype MBS (Morphing Battle System). En

Quand on a la chance de trouver le droïde de défense, il suit le MBS et donne un coup de main dans la mêlée. Bien que très utile, je le trouve tout de même un peu fragile...



SUR SUPER NINTENDO



Déambulant dans les entrailles de Cryston, la planète de glace, il faut trouver trois passes, comme celui-ci, pour libérer des amis scientifiques. Attention, ces couloirs sont truffés de pièges.



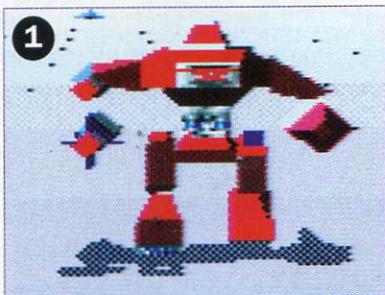
Nous sommes dans un des tunnels souterrains de Magmemo. Situé au-dessus d'une serrure, voici à quoi ressemble un des morceaux du noyau.

Avec le MBS en sonic jet, le combat aérien devient un jeu d'enfant.

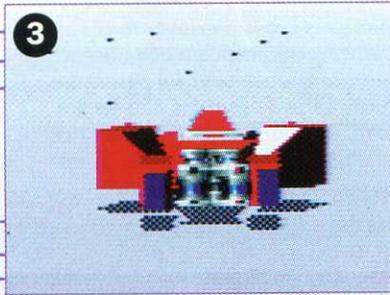
effet, mon expérience sur cet engin n'est pas négligeable, même si, jusqu'ici, je n'avais fait que de la simulation... Mais ce n'est pas ce genre de détail qui arrête les politiques, surtout lorsque ce sont les autres qui partent au casse-pipe. D'après le lieutenant, l'avenir de la galaxie dépend de moi, je suis leur seul espoir. Ben tiens !

Ma mission consiste à récupérer les segments du noyau dispersés dans le système Haki-Do. Je sens que cela ne va pas être une

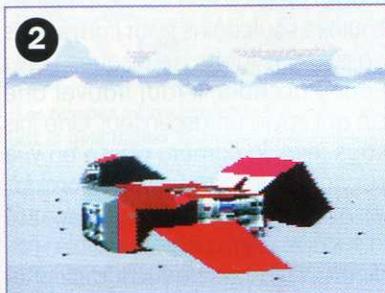
LES DIFFÉRENTES MORPHOLOGIES DU MBS



1 Le walker est très bien armé mais il est un peu lent. C'est le seul qui puisse collecter et stocker les objets que l'on trouve.



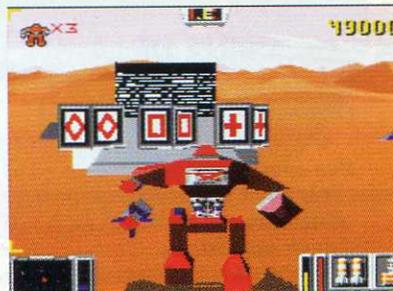
3 Le hard shell rend le MBS insensible aux coups et recharge les batteries. Pour se défendre, il n'a que de trois électrobombes.



2 Le sonic jet permet de combattre les avions ennemis plus facilement. Très rapide mais trop gourmand en énergie.



4 En burn land, il est possible de parcourir de grands espaces rapidement. C'est le véhicule idéal pour l'exploration.



Sur les planètes Thermis et Trantor, il y a un système de serrures lumineuses. Pour les ouvrir, il faut mémoriser une succession de symboles donnée par un écran, puis entrer correctement la combinaison en tirant sur des cubes.

jets. Enfin le mode <Hard shell> est capable d'utiliser l'énergie solaire pour recharger les batteries. Quand on se trouve dans cette position, on jouit de l'invulnérabilité mais il n'y a pas d'arme disponible, à part un stock de trois électrobombes qui dévastent tout dans le périmètre.

Quand faut y aller...

Pour mettre un peu d'ambiance dans mon petit cockpit, j'ai fait installer une musique d'enfer en Dolby stéréo. C'est bon, mais un peu soûlant à la longue. Tiens, voilà le vaisseau mère, piloté par la belle Dante qui vient me chercher. La première mission nous amène au Vortex, à partir duquel il faut rejoindre le système Haki-Do où les forces ennemies se sont repliées.

partie de plaisir. Une forte résistance ennemie est prévue pour m'accueillir. Heureusement le MBS est un outil performant. Il s'agit de la toute dernière trouvaille de chez Transformer Inc. Ce véhicule peut changer de forme et d'armes en fonction des besoins. Pour l'exploration terrestre, il existe trois possibilités. En <Land Bum>, on conduit un engin à trois roues aussi rapide que le <Sonic Jet> mais beaucoup plus économique. En revanche, la seule arme disponible est un laser de faible puissance. En <walker>, on

pilote un robot articulé particulièrement bien armé. Il possède un laser, des missiles à tête chercheuse, des roquettes et un canon. C'est le seul qui puisse ramasser et utiliser des ob-



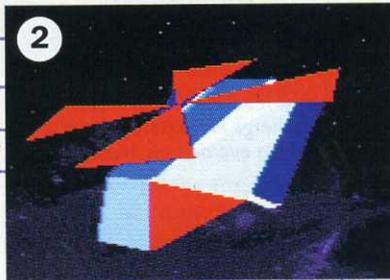
Lorsque l'on configure le MBS en sonic jet, le combat aérien devient un jeu d'enfant. Cependant, il faut ne faut jamais perdre de vue la jauge d'énergie.



Sur Voltair, le véritable adversaire est le chronomètre. Parfois, la route s'effondre sous les roues du véhicule. Une seule solution, allier rapidité et prudence.

L'ESCADRILLE DE LA MORT

La force aérienne ennemie dispose de plusieurs types d'avions. Vous serez ainsi confronté à des bombardiers ① assez lents, mais qui bénéficient d'un épais blindage. Attendez qu'ils fassent demi-tour pour les descendre : leur point faible, c'est l'arrière. Les hélicoptères ② sont les plus faciles à détruire. Un seul coup suffit ! Attention, le dipode ③ a une puissance de tir appréciable. C'est un adversaire difficile. Enfin, le stucker ④ est un avion kamikaze : protégez-vous avec le mode <hard shell>.



La première impression qui me vient à l'esprit est la laideur de cette mission. Les ennemis en 3D faces pleines ne sont pas fantastiques et dès que leur nombre augmente, l'animation de ma machine devient saccadée. Pourtant, le MBS est pourvu d'une puce FX qui est censée accélérer les calculs. Peut-être s'agit-il d'un défaut de programmation. De mémoire de vétéran, je préfère de loin l'ancienne campagne qui avait pour nom de code Starfox.

Le Vortex se décompose en deux secteurs au bout desquels je dois combattre un gros vaisseau. Je ne lui lais-

se pas l'avantage et je lui envoie mes électrobombes dans la face. Ce gars est un dur à cuire. Tant pis, je passe en <Walker>, je sélectionne les roquettes et j'envoie la purée. Le résultat ne s'est pas fait attendre : une grande explosion salue ma première victoire.

Bonjour les voyages !

Mon vaisseau mère poule vient me récupérer afin de continuer sur Cryston, la planète glacée. J'augmente un peu la température de ma cabine puis je prends connaissance de la mission. Contrairement à ce que je croyais, nos



Dans la cinquième mission, il faut réactiver un puits minier en plaçant des boules d'énergie sur des supports prévus à cet effet.

scientifiques n'ont pas été massacrés. Ils ont été faits prisonniers. Le seul moyen de les libérer est d'explorer les couloirs souterrains pour trouver trois passe sous forme de disques. Pour y accéder, il faut trouver une clé qui ouvre un ascenseur. Une fois sous terre, la caméra passe en vue suggestive (comme dans Doom). Là, les mouvements sont plus fluides qu'à la surface. C'est compréhensible : l'ordinateur n'a pas beaucoup d'ennemis à gérer et il n'y a que trois ou quatre couleurs d'affichées. Ma progression est gênée par des sas qui s'ouvrent et se referment continuellement. Les pièges du genre ne manquent pas. Pour les passer sans encombre, je met le MBS en <hard shell>. Heureusement, quelques capsules



Sur les planètes Thermis et Trantor, il y a un système de serrures lumineuses. Pour les ouvrir, il faut mémoriser une succession de symboles, puis entrer correctement la combinaison en tirant sur des cubes.

Editeur

ELECTRO BRAIN

Développeur

ARÇONAUT SOFTWARE

Distributeur

SONY

Support et capacité

SUPER NINTENDO

Genre

SIMULATION EN 3D

Nombre de joueurs

UN SEUL

Prix et date de sortie

ENTRE 400 ET 500 FRANCS, NOVEMBRE



Les troupes noires projettent de raser la citadelle de Trantor. Leur chef Vercingetrix (!) est le boss ultime de Vortex. Inutile de fuir, c'est la victoire ou la mort.

abandonnées me procurent armes et énergie. Sur la planète, je peux aller où bon me semble, à condition de ne pas sortir de la zone de combat.

Mon meilleur conseil !

Dans ce cas, le vaisseau mère me rattrape pour me remettre dans le droit chemin. Ne l'ébruitez pas, mais j'utilise fréquemment cette tactique parce qu'elle me permet de réparer le bouclier à peu de frais. La troisième mission est une course contre la montre. Je suis sur Voltair, un monde étrange situé en plein ciel. Des astéroïdes retenus captifs depuis plusieurs millions d'années sont devenus les balises d'une piste de course. Je dispose de 150 secondes pour effectuer le parcours et empêcher un alien du nom de Sparticus de jeter le deuxième segment dans le vide. Du fait de la forte gra-

tivité, le <Sonic Jet> n'est utilisable que dix secondes. Mieux vaut choisir le <Land Burn>, plus adapté ici à la situation. Une fois le morceau en poche, direction Thermis, la planète de sable puis Magmemo, la planète de lave et à nouveau sur Vortex.

Le dernier niveau se passe sur Trantor, la planète aquatique. Les troupes noires projettent de détruire la cita-



Sur la planète de lave Magmemo, le marauder magmatique de Xerxes est véritablement impressionnant. Quasi indestructible, il faut faire preuve de ténacité pour en venir à bout.



Voici l'objet de tous les désirs, le noyau issu de la recherche des scientifiques du Vortex. Pas très impressionnant, n'est ce pas ? Et pourtant...

delle. Ce monde est en fait une route tronçonnée et bordée d'eau. Je dois progresser prudemment car une chute est vite arrivée. Un droïde est venu m'aider dans la bagarre, mais maintenant il n'est plus opérationnel. Vercingetrix, le commandant en chef des troupes noires, ne doit plus être très loin. Je l'aperçois sur ma droite, il est énorme. Ça tire de partout, je suis touché. Le feu gagne le cockpit, il faut absolument que je m'échappe, je ne haaaaaaa... bip... bip... bip... Fin d'enregistrement.

Pascal Geille

FX2, le retour

Les graphismes en 3D temps réel sont très exigeants en rapidité de calcul. C'est pourquoi Vortex est équipé d'une puce supplémentaire : le FX2. Elle a pour rôle d'assister la Super Nintendo. Cette seconde mouture du FX mouline à 21 MHz, soit deux fois plus que pour Starfox. Ce gain était nécessaire pour gérer les rotations sur 360 degrés et le placage de texture sur les vaisseaux et les boss de fin. Le FX2 a également permis un son Dolby stéréo Surround. Cela signifie, qu'avec un ampli spécifique, l'environnement sonore est mis en relief. Le prochain projet d'Argonaut utilisera encore le FX2 pour un jeu de baston en 3D.

Vortex

super nintendo

Prévu sur 32X

- CRÉATIVITÉ ★★
- JOUABILITÉ ★★
- GRAPHISMES ★
- SON ★★
- POTENTIEL ★★

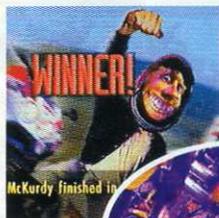
CERTAINS PENSENT QUE LE SEUL INTÉRÊT DE VORTEX RÉPOSE SUR LE FX2. D'AUTRES, PLUS ENTHOUSIASTES, APPRÉCIENT SON ENVIRONNEMENT. EN REVANCHE, TOUT LE MONDE EST D'ACCORD POUR ADMETTRE QUE LA DIFFICULTÉ EST MAL DOSÉE. SI LA DIFFICULTÉ N'EST PAS REVUE À LA BAISSE, SEULS LES EXTRATERRESTRES DU PADDLE POURRONT EN VENIR À BOUT.

Road Rash

SUR 3DO

Un mélange de musiques métalliques, de clips façon MTV et de wheelings aussi haletants que violents, je vous le dis tout net : Road Rash sur 3DO, ça dépote !

Vous n'imaginez pas le plaisir que l'on ressent quand on termine une course en tête.



Alors, comme ça, on pensait pouvoir rouler en toute impunité à plus de 150 miles à l'heure ?



Les bikers ont la belle vie ! Ils taillent la route à 180 miles à l'heure (environ 300 km/h) ; ils scotchent les piétons sans plus de remords que s'il s'agissait de moucheron ; ils affolent les radars et, à l'occasion, ils n'hésitent pas à lasser les cops trop consciencieux à grands coups de chaînes de motos : les bikers ont la belle vie, je vous le dis ! Cet esprit de liberté et d'amour pour son prochain, vous le retrouvez dans chacune des vingt-cinq courses de Road Rash. Toutefois, la route de la Liberté est parsemée d'embûches...

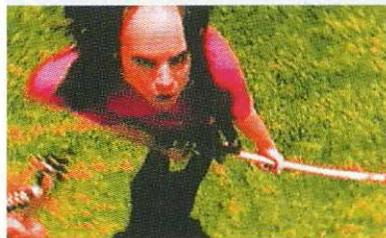
Comme dans le film Cannonball, avec le beau Burt Reynolds, les courses de Road Rash sont totalement improvisées. Bien évidemment, elles sont également absolument interdites par la loi. Dès lors, il ne faut pas s'étonner si, en négociant un virage en aveugle, vous vous mangez la fourche, le bra-

▲ **Quand on passe à la moto juste après le Solex, on n'a pas intérêt à arriver le dernier. Sinon, voilà ce qui risque de vous arriver. Les roulettes, c'est pas que pour les petits.**



Voici un petit aperçu des quinze motos qui sont mises à votre entière disposition. Ces scènes cinématiques à base d'images de synthèse sont tout simplement superbes. Pour un peu on se croirait vraiment chez un concessionnaire de motos. J'en veux une !

CLIP VIDÉO



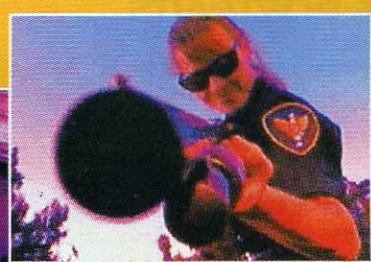
Six groupes alternatifs composent la bande son : Soundgarden, Paw, Swervedriver, Therapy?, Monster Magnet et Hammerbox.

celet et l'intégral en tombant sur un obstacle imprévu ! Si les très nombreux promeneurs – inconscients, il faut le souligner – ne suffisent pas à renverser votre bécane, il en va tout autrement avec les voitures.

Allô maman, bobo !

Un choc frontal avec un blaireau – surnom affectueux des automobilistes aveugles – vous propulse à une distance proportionnelle à votre vitesse au moment du tête-à-tête. Ensuite, il ne faut pas moisir trop lohgtemps dans les parages. Les patrouilles de police ne sont jamais très loin. Vous n'avez donc pas le temps de vous attarder sur vos blessures. Ce n'est pas encore demain la veille que des infirmières soigneront votre corps meurtri ! Vu votre physique, plus proche de l'Arcopal de belle-maman que du Limoges de grand-mère, les programmeurs n'ont pas prévu l'inter-

DES SÉQUENCES VIDÉO RYTHMÉES



Si vous prenez un gadin alors que les flics vous collaient au train, ils vous arrêtent ! En plus, il faut payer une amende, à moins de reprendre la partie à la dernière sauvegarde.



Au choix, on peut sélectionner le tachymètre et le compte-tours ou la fenêtre classique qui vous indique votre vitesse, votre position par rapport à la ligne d'arrivée et celle du concurrent direct.

vention du Samu, et c'est tant mieux ! Pour jouer, vous sélectionnez votre biker parmi les huit tronches de Hell's disponibles. Plus il est lourd, plus il cogne fort et moins sa vitesse de pointe et ses accélérations sont élevées. À vous de choisir entre la baston et la vitesse ! Une fois le couple idéal constitué (vous et le motard), il faut songer à gagner un peu d'argent. Pour cela, mieux vaut terminer la course, les premiers empochent plus de billets que les derniers. Vous savez donc ce qui vous reste à faire. Mieux vaut aussi finir la course parmi les trois premiers des quatorze malabars qui y participent. Ce n'est qu'ainsi que l'on se qualifie pour la course suivante. Quand vous vous êtes qualifié pour cinq courses, vous accédez au niveau suivant. Il y en a cinq en tout et pour tout.

La difficulté du jeu est suffisamment

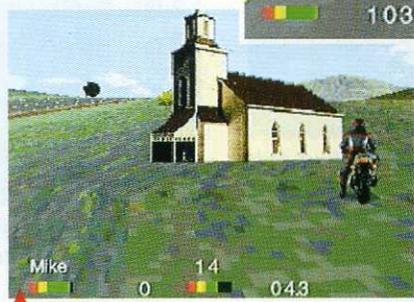
bien dosée pour permettre une espérance de vie conséquente. Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, les courses sont de plus en plus longues (de 5 à 20 miles) et les concurrents de plus en plus coriaces ! Pour avoir une chance de rester dans le peloton de tête, la seule solution consiste à acheter des motos toujours plus performantes. Vous trouverez certainement votre bonheur en passant au magasin. Quinze machines réparties en trois catégories vous attendent : rate bikes, sport bikes et super bikes. L'idéal, pour vous, est

bien évidemment d'économiser les 40 000 dollars nécessaires à l'achat de la Diablo, le top des tops des super bikes. Côté réalisation, Electronic Arts a fait très fort. L'utilisation de la 3D mappée, une technique qui a tendance à se généraliser sur les nouvelles

Les programmeurs n'ont pas prévu l'intervention du Samu, et c'est tant mieux !



La route est belle. Vous avez une moto en point de mire, si vous la rattrapez avant le virage, dépassez-la les yeux fermés : la police ne peut rien contre vous, vous respectez le code de la route.



Un autre point fort de Road Rash : On a la possibilité de s'essayer au cross en roulant sur les bas-côtés de la route.



Lorsque vous vous ramassez comme un gland, les voitures s'arrêtent pour vous laisser repartir en toute quiétude (sympa les blaireaux quand même !). Si vous ne bougez pas, vous créez un embouteillage monstre (limités les blaireaux, vous trouvez pas ?).

GALERIE DE PORTRAITS

Slim Jim
 Height: 6' 2"
 Weight: 142 lbs
 Bike: Perro Pico
 Cash: \$600
 Would've been the class clown if he hadn't dropped out. Voted "Most Likely To Die Young" by classmates.



Teflon Mike
 Height: 6' 4"
 Weight: 215 lbs
 Bike: Corsair Swallow
 Cash: \$500
 Dropped on his head at an early age, Mike is a gonzo wild man: fearless, unpredictable, brain damaged.



Milwaukee Jon
 Height: 5' 11"
 Weight: 160 lbs
 Bike: Corsair Swallow
 Cash: \$400
 An ex-con with a death wish. Jon's daredevil style strikes fear in the hearts of seasoned riders.



Pearl McLurdy
 Height: 5' 7"
 Weight: 118 lbs
 Bike: Perro Pico
 Cash: \$750
 A competitive and reckless retro-punk. Pearl lives for anarchy on the open road.



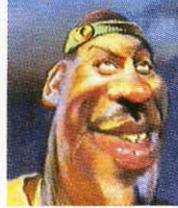
Rhonda the Rash
 Height: 5' 10"
 Weight: 145 lbs
 Bike: Corsair Swallow
 Cash: \$800
 A psychotic with rabies. This ex-New Yorker is as hard as asphalt and twice as rough.



Cydney Bass
 Height: 5' 3"
 Weight: 108 lbs
 Bike: Kamikaze ZYX 250
 Cash: \$1000
 A spoiled rich girl living on the edge. Treat Cyd right or she'll throw a tantrum on your face.



Bose Jefferson
 Height: 6' 3"
 Weight: 210 lbs
 Bike: Kamikaze ZYX 250
 Cash: \$500
 Don't be fooled by Bose's casual demeanor — his punch feels like a ten-car pileup on your head.



Axle
 Height: 6' 1"
 Weight: 183 lbs
 Bike: Corsair Swallow
 Cash: \$200
 A model bad boy, cruel and ruthless. Don't try to get on Axle's good side — he doesn't have one.



Voici la tronche des huit motards que vous pouvez sélectionner. Les femmes sont plus légères que les hommes. Elles sont donc plus rapides. En revanche, les poids lourds ont l'avantage d'être plus stables et plus coriaces dans la baston. À vous de trouver le bon compromis...

plates-formes de jeux, rend les textures aussi remarquables que celles de Crash and Burn, de Crystal Dynamics sur 3DO également. Contrairement à ce dernier, le plaisir de jeu de Road Rash est exacerbé par une maniabilité démoniaque ! Le paddle en main, pas facile de décamponner et de conser-

ver un comportement civilisé envers ses petits camarades de jeu, genre : « Kass'ta d'la ta ! »

Burp ! j'ai mal au cœur

Globalement, la perspective et le rendu de la profondeur sont impressionnants. Même lorsque la route serpente à en vomir : on voit et on



Les gamelles sont toujours spectaculaires. Aussi, surveillez de près les barres d'énergie affichées à l'écran. À gauche, c'est celle qui indique l'état physique de votre biker ; au centre, c'est celle de l'état de votre moto et, à droite, on trouve celle de votre concurrent le plus proche.

Le plaisir de jeu de Road Rash est exacerbé par une maniabilité démoniaque !

entend (surtout les blaireaux) les obstacles suffisamment à l'avance. En cas de gadin, et sauf cas exceptionnel, il ne faut s'en prendre qu'à son pilotage. Mise à part la jouabilité hallucinante, les phases de jeu alternent avec de nombreuses séquences vidéo. On peut heureusement leur échapper, surtout si on a déjà eu le plaisir de les visionner plusieurs fois ! Un mot enfin sur la bande son (en Dolby Surround,



Appelez-moi donc Jo l'acrobate... Je franchis tous les obstacles en toute simplicité.

Editeur	ELECTRONIC ARTS
Développeur	ELECTRONIC ARTS
Distributeur	ELECTRONIC ARTS
Support	3DO
Genre	simulation de motos
Nombre de joueur	UN SEUL
Prix et date de sortie	ENTRE 400 ET 450 F, disponible

LATTONS GAIEMENT



Il y a plusieurs manières de se défendre : le coup de poing normal, avec le bouton <C> ; le gros coup de poing, en appuyant simultanément sur <C> et la croix de direction vers le haut ; le coup de latte, bas et <C>. Il y a encore deux ustensiles particulièrement efficaces : la matraque et la chaîne de moto (un must).



« Tudiou ! », j'ai encore perdu mon petit tonnerre mécanique ! C'est pas grave, à force de faire de la moto, j'avais perdu la forme. Un petit footing en casque et en combinaison de cuir, c'est encore le meilleur moyen pour retrouver la forme olympique.

siouplaît), elle renforce encore un peu plus la qualité et l'ambiance générale du jeu. Un CD audio des principaux titres musicaux est d'ailleurs compris dans le package. On peut le dire, l'adaptation 3DO de Road Rash laisse l'antique version de la Mega Drive à des années-lumière, tant la réalisation a évolué vers – n'ayons pas peur des mots – la quasi-perfection ! De là à confondre Road Rash avec une superproduction des studios d'Hollywood, il n'y a qu'un pas à faire. Un tout petit pas pour un motard, mais un grand pas pour les jeux vidéo... 📺

Damien Lebigre

AU RENDEZ-VOUS DES BIKERS



Les bikers ont trois lieux de rendez-vous. Il y a tout d'abord le vendeur de motos, on comprend facilement pourquoi. Ensuite, « Le Panzer Club » est très recherché pour tchatcher avec les potes de la route et s'envoyer une bonne Bud avant de sauvegarder une partie. Enfin, il y a la rue très fréquentée qui conduit au Panzer Club ou chez le revendeur de meules.

Épreuves clandestines

Les Américains sont les spécialistes des épreuves clandestines. Appelées « blood sports », ces compétitions sont organisées quotidiennement. Les combats de boxe à mains nues (Ça va cogner, avec Clint Eastwood) comme les courses de voitures et de motos (Cannonball, avec Burt Reynolds) sont monnaie courante. On trouve encore les combats de coqs, ou de pit-bulls qui, le plus souvent, ne cessent que lorsqu'un des combattants tombe raide mort. Le plus souvent, ces épreuves sont motivées par l'argent. À un autre niveau, de telles courses existent en France. D'ailleurs, le record du périphérique parisien en moto est de moins de dix minutes.



Road Rash

3DO

Existe aussi sur Mega Drive

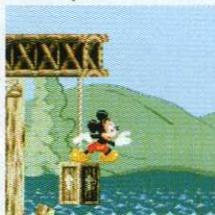
- CRÉATIVITÉ ★
- JOUABILITÉ ★★
- GRAPHISMES ★★★
- SON ★★★
- POTENTIEL ★★★

INCONTESTABLEMENT, ROAD RASH EST LE JEU QU'IL NE FAUT ABSOLUMENT PAS MANQUER SUR 3DO. Tout est bon : des textures belles et nombreuses, une difficulté croissante et bien dosée et, par dessus tout, une jouabilité complètement démente. Un jeu absolument incontournable !

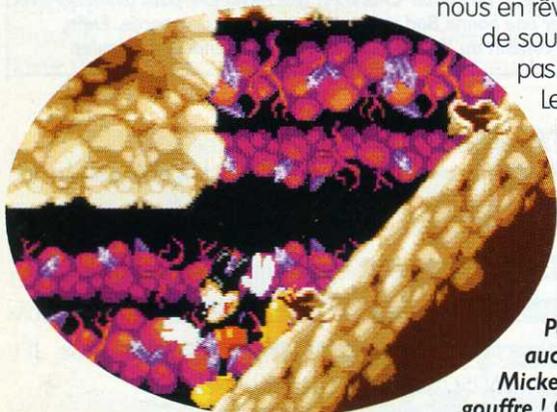
Mickey Mania

Même si Mickey Mania n'est pas le jeu de l'année... Même s'il n'est pas le plus fantastique des jeux de plate-forme de la Mega Drive... Mickey Mania est un jeu génial ! Je persiste et je signe !

Pour ne pas vous faire repérer, cachez-vous sur cette grue.



Attention ! les égouts offrent toujours leur lot de surprises.



Pour une fois ce n'est pas Disney qui est à l'origine de Mickey Mania ! Non, c'est Sony. Sony a en effet obtenu – on se demande bien par

quel moyen, si ce n'est financier – une licence exclusive du dessin animé. Son objectif, réaliser un jeu de plate-forme qui tue ! On peut d'ores et déjà dire qu'ils ont réalisé un véritable chef-d'œuvre ! Le résultat est un véritable petit bijou en son genre. Un coup de maître qui s'est préparé tranquillement. Sony a su attendre son heure. Rappelez-vous, il y a trois ans, Sega réalise son premier Mickey. Castle of Illusion, c'est son nom, est en effet un jeu de plate-forme agréable, et que beaucoup d'entre nous trouvent parfait ! Depuis, Sony a étudié l'affaire en long, en large et en travers. Au total, deux ans de travail avant de réaliser son Mickey !

Nous en rêvions tous

Ne pensez pas que Sony a plagié Sega ! C'est beaucoup plus simple : nous en rêvions tous... La suite coule de source ! Mickey Mania n'est pas une pâle copie de Mickey. Le seul point commun entre Castle of Illusion et Mickey Mania, c'est Mickey ! Après le succès de Mickey à la mode Sega, la petite souris des Studios

Parce qu'il n'a pris aucune précaution, Mickey tombe dans un gouffre ! Quelle tête en l'air.

SUR MEGA DRIVE

Montez sur le dos de cette coccinelle avant que le feu ne vous rattrape.



Terminez le niveau avec un maximum de pièces pour accéder au bonus stage.

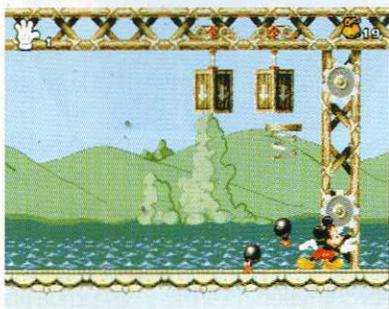


Dans le château, vous jouez les Tarzan en vous balançant au bout d'une corde.

Disney a pris des vacances. Tout le monde pensait qu'elle ne reviendrait jamais sur Mega Drive et resterait planquée au fin fond des États-Unis. Elle déferle sur nous tel le plus *hardos* des cyclones, dans le genre des films catastrophes des années 50. Le scénario n'est pas forcément le point fort de Mickey Mania ! Jugez-en plutôt : en cette fin d'année, les méchants ont une idée derrière la

LES COCCINELLES DE MICKEY MANIA

DES AFFREUX PAS SI VILAINS !



Même s'ils portent le nom de boss, vous constaterez que les monstres de fin de niveau ne sont pas aussi laids qu'on peut bien le penser. Ils sont assez beaux, bien vêtus et sourient de temps en temps ! En plus, ils ne sont que trois à vous attendre. Alors, la vie est belle, non ? En tout cas, il n'y a pas de quoi s'inquiéter.



Pluto est vraiment le plus fidèle de tous les chiens. Il vous suit toujours et n'a jamais peur du danger.

tête. Ils élaborent toujours des plans diaboliques, dans l'optique de mettre la société en danger. En l'occurrence, il s'agit de Pat Hibulaire.

À la mode de Sony

Vous connaissez certainement ce gros plein de soupe, ennemi héréditaire de Mickey. Celui-ci n'a qu'une seule et même idée depuis sa plus tendre enfance : dominer le monde ! Même s'il n'est pas le seul à caresser cet espoir, surtout dans l'univers des jeux vidéo, ce n'est pas une raison suffisante pour embêter tout le monde. Notre rongeur adoré, apprenant la chose, sort donc de son trou et nous

Notre souris adorée nous revient plus belle que jamais, toute fraîche, toute neuve pour une aventure passionnante !

Le mode 7, ou son équivalent sur Mega Drive, est également utilisé pour le niveau de la tour. C'est vraiment un niveau très réussi.

revient tout beau, tout frais, tout neuf, pour un combat qui s'annonce passionnant !

Si le scénario est classique, le soft est fantastique ! On a droit à un jeu de plateforme où Mickey doit sauter d'un endroit à l'autre, ramasser des bonus et tuer des tonnes d'ennemis... Le topo habituel, mais à la mode de Sony, cette fois ! Voyons donc les éléments qui caractérisent cette nouvelle adaptations des aventures de Mickey. Le premier, le plus important de tous, est sans aucun doute la réalisation. Sony est, passez-moi l'expression, devenu un véritable maître en la matière. Toutes les capacités



Si vous marchez sur la petite fusée, elle s'envole et vous permet de reprendre la partie à la seconde moitié du niveau, quand vous perdez une vie. N'hésitez donc pas à marcher dessus, vous ne le regretterez pas.

MICKEY LE BON !

Mickey, pourtant un adepte de la non-violence, élimine ses ennemis de deux façons. Soit, il leur lance de petits cailloux, soit il leur rebondit tout simplement sur leur tête !



LA MEGA DRIVE DANS TOUS SES ÉTATS !

Pour une fois, on peut dire que Sony - l'éditeur de Mickey Mania - s'est décarcassé à fond ! La réalisation du jeu est sensationnelle ! Toutes les capacités techniques de la Mega Drive ont été exploitées à merveille. Dans le niveau des bois, où Mickey se fait courser par un cerf, l'équivalent sur la Mega Drive du mode 7 est utilisé comme jamais... L'impression de réalisme est stupéfiante. Bref, c'est encore du jamais... sur la 16 bits de Sega. Je ne vous dis pas tout, car des tas de surprises vous attendent !

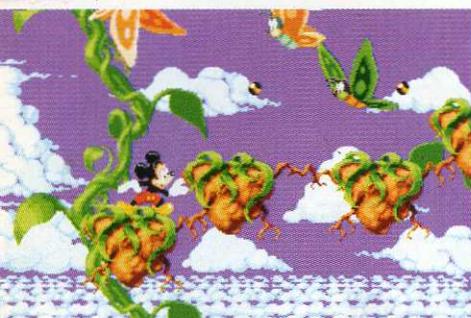


Je crois qu'il est plus sage de faire des sauvegardes. Plusieurs bonhommes me coursent et je risque fort de perdre à tout moment.

d'une animation très fluide. Un véritable exploit ! Notre rongeur bouge encore mieux qu'une vraie souris, c'est peu dire. Le tout est accompagné par des musiques de qualité bien évidemment !

Un vrai jeu !

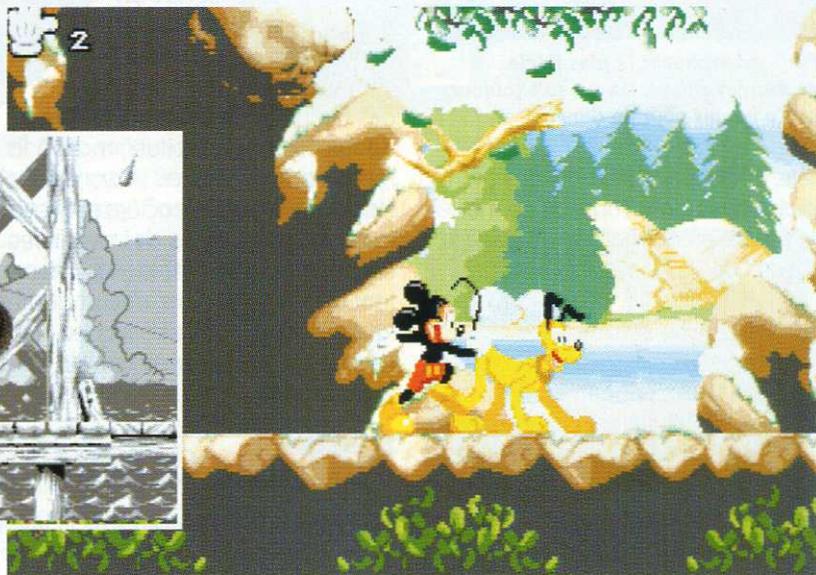
Les mauvaises langues prétendent qu'un jeu doté d'une réalisation sensationnelle n'est pas forcément un top ultime. Il est vrai aussi qu'on ne compte plus les faux jeu sans intérêt,



Mickey s'amuse à sauter au-dessus du vide. C'est du sport, mais du sport vraiment très dangereux !

de la Mega Drive ont été exploitées comme jamais. C'est un véritable déluge de zooms, de graphismes incroyables et d'effets en tous genres auquel nous avons droit. Le résultat est spectaculaire.

Pour nous prouver que Sony est bien le roi incontesté de l'image et du son, les programmeurs ont doté Mickey



Rien de mieux qu'une promenade dans les bois ! N'est-ce pas Pluto ?



Si le premier niveau est blanc, c'est fait exprès. Les programmeurs rendent ainsi hommage à Walt Disney...

Editeur	SONY
Développeur	PSYGNOSIS
Distributeur	SONY
Support	MEGA DRIVE
Genre	PLATE-FORME
Nombre de joueur	UN SEUL ET UNIQUE
Prix et date de sortie	ENTRE 350 ET 400 FRANCS, OCTOBRE

qui sont pourtant très bien réalisés. Heureusement, Mickey Mania n'entre pas dans cette catégorie ! Au contraire, il fait plutôt partie du cercle très fermé des jeux mythiques. Vous savez, ces jeux dont l'intérêt ne vieillit jamais...

Plein de surprises

Bien sûr, il faut sans cesse sauter d'une plate-forme à une autre, tuer des méchants, etc. Mais c'est le genre qui veut ça. Les niveaux sont bourrés de surprises : entre les piques, le châ-

teau, le petit train du cimetière, la forêt aux cerfs, la maison fantôme... vous ne vous ennuierez pas ! Les énigmes sont nombreuses mais pas les passages secrets. Il n'y en a aucun ! D'autre part, le jeu manque également de continue... Cependant, quand on connaît les niveaux comme sa poche, on arrive facilement aux trois boss du jeu... N'hésitez pas à vous procurer Mickey Mania, c'est un jeu puissant. ☑

David Taborda



Mickey sur consoles

Mickey a fait ses débuts sur Mega Drive en 1990, dans Mickey, Castle of Illusions. Ce jeu marque un tournant pour la 16 bits de Sega. Il est très bien réalisé et, de plus, sympathique à jouer. Deux ans plus tard, Sega récidive avec Mickey and Donald. Le principe reste le même mais, cette fois-ci, on peut jouer à deux simultanément. Sony, comprenant qu'un bon Mickey se vend comme des petits pains, a aussi réalisé un jeu où Mickey tient la vedette : Mickey Mania. Même si le manque d'innovations se fait sentir, la réalisation est d'enfer ! C'est le gros point fort du jeu.

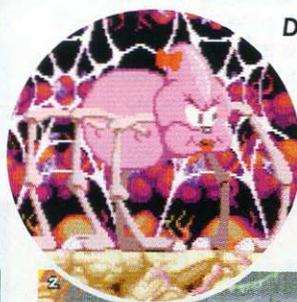
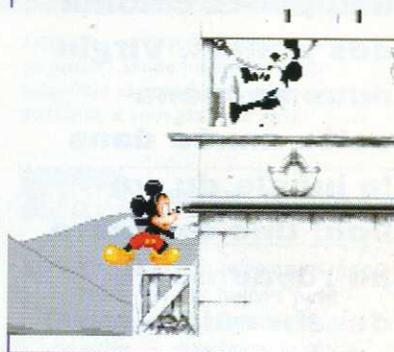
Ici, vous devez pousser cette pomme pour monter sur une plate-forme. Il faut faire preuve de pas mal d'imagination pour progresser dans Mickey Mania ! Mais les souris sont souvent très ingénieuses et ce n'est pas Mickey qui me contredira.



L'entrée du château est gardée par des chauves-souris. Une seule de leurs morsures peut être fatale. Donc, il faut foncer, foncer...

MICKEY ET SES ANCÊTRES

À la fin de certains niveaux du jeu, Mickey retrouve quelques-uns de ses ancêtres. Il leur fait la caouette et leur propose d'aller boire un petit quelque chose à la taverne du coin. Mickey, on pouvait s'en douter, ressemble comme deux gouttes d'eau à son aïeul !



Dans la grotte, Mickey rencontre une énorme araignée. Elle est jolie mais faites très attention...



Les squelettes du château attaquent toujours par groupe de deux ou trois. Eh oui ! Ils savent eux aussi que l'union fait la force !

Mickey Mania

Mega Drive

Prévu sur Super Nintendo et Mega CD

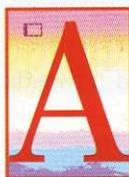
- CRÉATIVITÉ ★
- JOUABILITÉ ★★
- GRAPHISMES ★★★
- SON ★★★
- POTENTIEL ★★★

INCONTESTABLEMENT, MICKEY MANIA EST UNE MERVEILLE ! SONY A RÉUSSI LÀ OÙ TOUS LES AUTRES ONT ÉCHOUÉ. C'EST À DIRE FAIRE UN JEU DE PLATE-FORME EXCEPTIONNEL UTILISANT TOUTES LES CAPACITÉS TECHNIQUES DE LA MACHINE. BRAVO !

Lion King

Pour le bonheur des petits comme des grands, Virgin nous emmène cette année dans la jungle du roi lion. Une aventure au royaume du dessin animé avec une majuscule !

SUR MEGA DRIVE



dapter un film en jeu est désormais une pratique courante en matière de jeu vidéo. Ce phénomène commence dans les années 80. Cette petite intro pour vous signifier que Lion King (Le Roi Lion en français) est en fait une sorte de suite à Aladdin. Comme toutes les suites, il y a des différences et des ressemblances. Au niveau des différences, on note que le jeu n'a pas été confié à la même équipe de programmation. Aladdin avait été confié à Dave Perry, Lion King est programmé par les gens de chez Westwood Studios, a qui l'on doit l'excellent Dune 2 sur Mega Drive). Dave Perry a en effet quitté Virgin pour créer sa propre so-

ciété : Shiny Entertainment. En l'occurrence, si ce n'est pas Dave Perry qui s'occupe de Lion King, il n'y a pas d'inquiétude à avoir : Westwood s'est fait aidé par des animateurs de chez Disney. Ainsi, les sprites du jeu sont carrément très fluides ! Tout d'abord, et c'est le détail le plus important, le scénario du jeu reprend trait pour trait l'histoire du film.



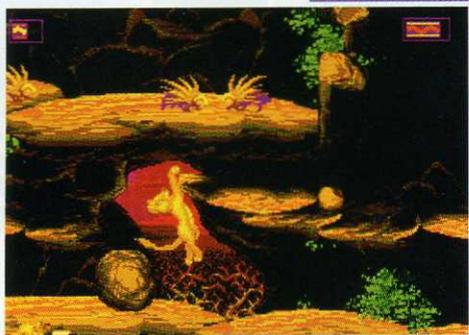
Affrontement contre Scar en personne : les animations sont tout simplement excellentes. Les Studios Disney n'y sont pas pour rien.

Je dis ça car Aladdin se balade sur Mega Drive avec un cimeterre dans la main, alors que dans le film, il est plutôt pacifiste. C'est d'ailleurs sur ce point que Capcom a réussi son adaptation d'Aladdin sur Super Nintendo : il saute sur ses adversaires pour s'en débarrasser. Pour en revenir à notre sujet d'aujourd'hui, Lion King; le jeu, et Lion King, le film, c'est kif-kif le même

Le niveau en 3D vient rompre la continuité du jeu.



In extremis, le petit lion se rattrape. car une pierre le poursuivait. Merci, Monsieur Indiana Jones !



C'est l'appel de la nature, en hurlant à la mort, Simba évacue son stress.



Le petit Simba fait mordre la poussière à ses ennemis en leur sautant dessus avec ses petites pattes pleines de griffes.

Voici le bonus stage : en bougeant à droite et à gauche, vous dirigez le gros cochon sur l'écran. La technologie moderne est vraiment étonnante.



sac. Voilà qui m'oblige à vous raconter la belle histoire de Lion King. Imaginez une ambiance suffocante, des insectes bourdonnant, des singes hurlant au loin... C'est parti : Simba est un petit lionceau qui a bien des soucis. Son oncle, Scar, aimerait bien devenir roi à la place du roi. Rien de plus facile pour lui : il dégomme Mufasa, le père de Simba.

Comme au cinéma

Reste un problème de taille : pour devenir le big boss, Scar doit également tuer Simba. Le problème, c'est que dans le jeu, Simba c'est vous. Alors que, dans une salle de cinéma, vous assistez aux péripéties du brave Simba, devant votre Mega Drive, c'est une autre paire de manches. Les choses se compliquent : pour ne pas se salir les mains, Scar délègue ses sbires, les hyènes, pour faire la sale besogne. C'est sans compter sur la malice et l'intelligence de Simba, qui sait se jouer des ses opposants avec panache, et un peu de chance aussi. Vous prenez donc les commandes de Simba, qui a la ferme intention de traverser dix niveaux directement issus du dessin animé. La particularité du jeu réside dans le fait que vous ne dirigez pas le même personnage durant toute la partie. Ne fuyez pas, je m'explique : au début,

vous dirigez Simba lionceau. Il va être obligé de s'exiler après la mort de son père. De retour dans la jungle, et donc dans les derniers niveaux, c'est de Simba adulte que vous devez vous occuper. Bien évidemment, les graphismes et animations des deux sprites sont complètement différents. La façon de jouer n'est alors pas la même du tout. Le petit Simba se débarrasse de ses ennemis en leur sautant dessus. Il peut aussi leur faire

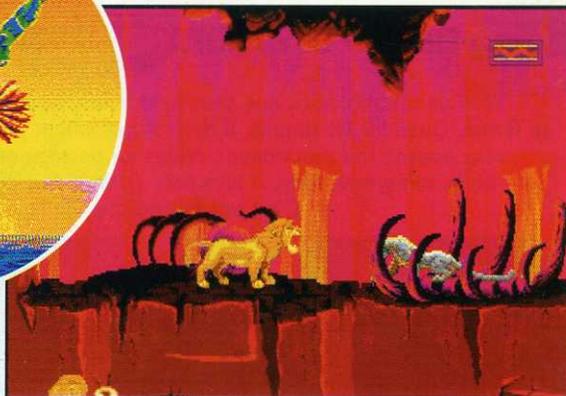


L'apprentissage de la vie n'est pas une chose facile dans la jungle déchaînée. Il faudra affronter de nombreux pièges et de nombreux ennemis avant de retrouver le trône de son père.

peur en poussant un mignon petit rugissement. Il se bat le plus souvent contre des insectes ou des hérissons. En revanche, le grand Simba ne fait pas dans la dentelle. La plupart de ses ennemis sont d'ailleurs les hyènes et les léopards.

Une balade de santé

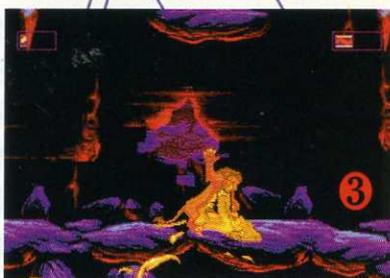
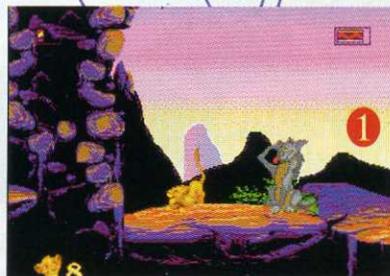
Le jeu reprend fidèlement les décors du film et l'action, tout comme Aladdin ou Jungle Book, colle également au scénario du dessin animé. Le premier niveau se déroule juste avant la mort de Mufasa. Simba se promène



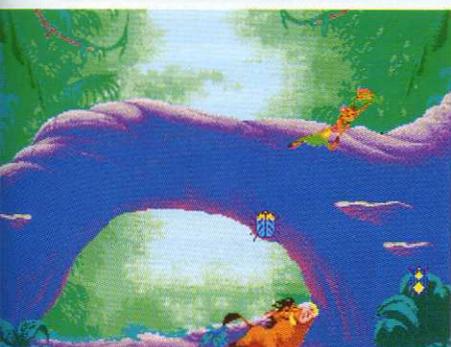
Ambiance surchauffée dans ce volcan en fusion : Simba adulte perd son sang-froid et pousse un hurlement mystique, à vous glacer le sang.

JUNGLE BOSS

La hyène ① est un adversaire redoutable pour le pauvre petit lionceau. Plus loin dans le jeu, ce singe ② vous barre la route. Il faut le toucher plusieurs fois. C'est enfin l'affrontement final contre Scar ③. Un seul lion doit survivre. Notez les superbes animations qui enrobent la baston.

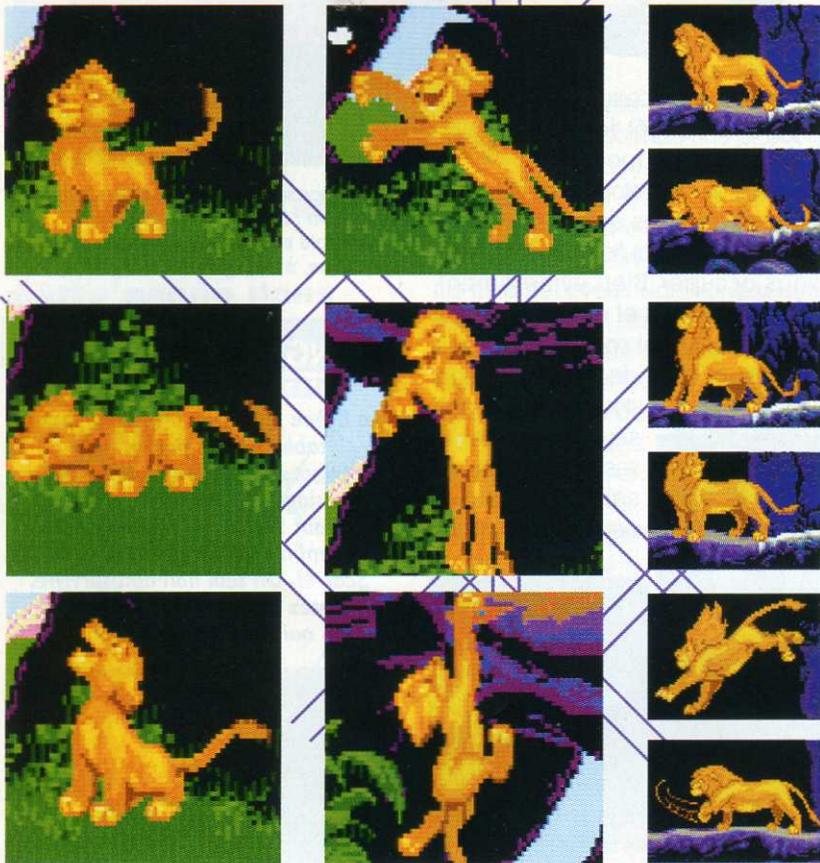


Voici le bonus stage : en bougeant à droite et à gauche, vous dirigez le gros cochon sur l'écran. La technologie moderne est vraiment étonnante.



PETIT SIMBAD DEVIENDRA GRAND

Voici un résumé de ce que peut faire Simba quand il n'est pas trop en forme. Quand il est stimulé, il devient nettement plus agressif que ce que vous pouvez voir maintenant. Notez au passage que Simba est soit petit, soit grand. Ainsi, il bénéficie de deux fois plus de positions. C'est pas fantastique, ça ?



Pour progresser, il faut dégommer les lianes qui soutiennent cette pierre : elle roule sur les piques et vous pouvez passer dessus !

dans la savane en dégommant deux ou trois caméléons avant de tomber sur une méprisable hyène. Dans le deuxième niveau, particulièrement moche par rapport au reste, Simba s'aide de ses amis les animaux pour progresser : les singes le projettent, il se balade à dos d'autruche... On se promène tranquillement dans des niveaux vastes et très beaux. Le trait est fin et les couleurs sont superbes.

Un troupeau de gnous

Soudain, un inconnu vous offre des fleurs ! Non, non ! Soudain, on tombe sur un niveau en 3D ! Histoire de briser la monotonie du scrolling multidirectionnel et des ennemis sur lesquels on saute, les programmeurs ont introduit un tableau spécial. Simba au premier plan, se fait courser par un troupeau de gnous ! En se déplaçant à droite, à gauche mais aussi en sautant, il doit éviter ces antilopes et des pierres. Tout ça en images digitalisées, en musiques et sans ralentissements ! D'autres moyens ont

C'est incontournable

Cet hiver 1994, le trente-deuxième long métrage de chez Disney débarque sur vos écrans géants. Les autres films, aussi bons soient-ils, paraîtront bien pâles face aux énormes files d'attente qui vont se former devant les cinémas qui affichent Lion King. En moins de trois ans, une équipe de 600 artistes, animateurs et techniciens est venue à bout de ce projet sous la direction de Don Hahn, le producteur de La Belle et la Bête, et des directeurs Roger Allers et Rob Minkoff. Un dessin animé grandiose à ne rater sous aucun prétexte. Même les grands peuvent voir des dessins animés...

Simba adulte ne fait pas dans la dentelle, Il distribue des coups et empoigne carrément ses adversaires.

Editeur

VIRGIN

Développeur

WESTWOOD

Distributeur

SEGA

Support

MEGA DRIVE

Genre

ARCADE/ACTION

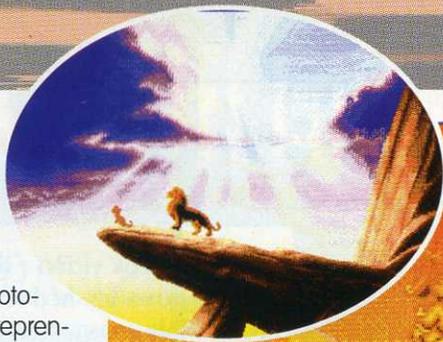
Nombre de joueur

UN SEUL

Prix et date de sortie

ENTRE 400 ET 450 FRANCS, NOVEMBRE

Les grandes scènes du film sont directement reprises dans la cartouche et constituent de formidables tableaux graphiques. Ici, Simba et son père contemplant l'immensité de leur royaume.



été utilisés pour briser la monotonie. Des scènes de transition reprennent des images du film ainsi que des voix digitalisées de bonne qualité : « Everything the light touches, is our kingdom » (Tout ce que la lumière touche est ton royaume).

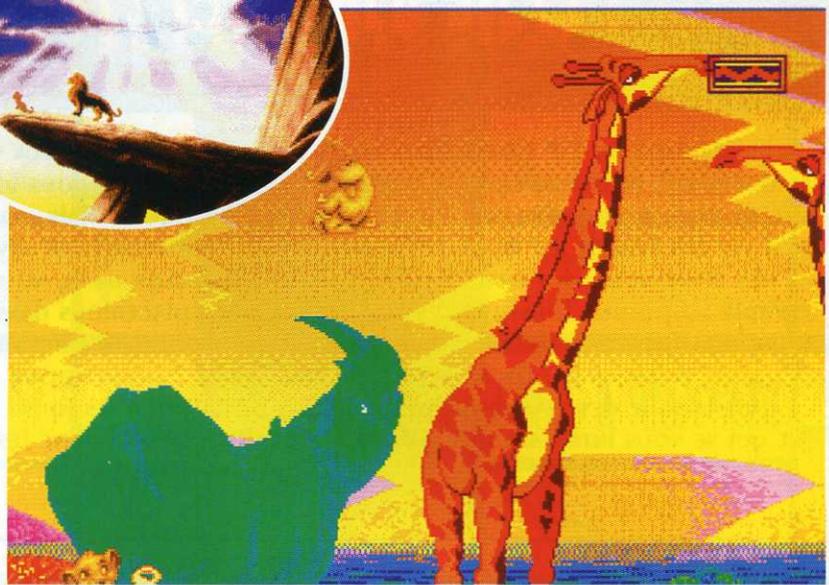
Souvenirs souvenirs

Toujours pour briser le rythme, si vous avez le bonus adéquat, vous avez le droit à un bonus stage à la fin du niveau. Dans l'un, il faut attraper des insectes qui tombent du ciel à l'aide de Pumbaa, un sanglier qui est pote avec Simba. Ça nous rappelle de vieux souvenirs sur les jeux électroniques Game and Watch. Dans l'autre, il faut ramasser un maximum d'insectes sur un parcours pour gagner des vies et des crédits. Ici, c'est Timon qui s'y colle : un autre pote de Simba ! Viennent ensuite les derniers niveaux où

En appuyant sur et <C> au contact d'un adversaire, vous le saisissez et vous l'envoyez voir ailleurs si vous y êtes. Non, mais alors !



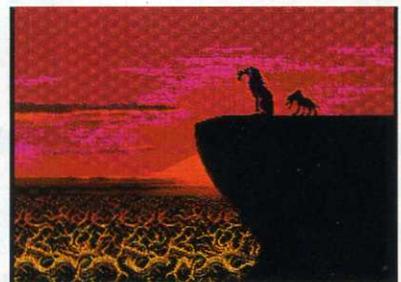
Cette animation, du lion qui s'agrippe à la falaise, est vraiment géniale. Si, si : sans mentir, je l'assure !



On n'hésite pas à se servir de ses amis les bêtes pour accéder à des endroits le plus souvent inaccessibles : le rhinocéros est à votre disposition tout comme la girafe. Il s'agit en fait du second niveau du jeu dans lequel Simba passe le plus clair de son temps dans les airs.

Simba est en pleine possession de ses moyens. Il ne saute plus sur la tête de ses ennemis : il leur décoche des grands coups de patte à leur décrocher la mâchoire. Son aventure adulte commence en pleine nuit. Il rencontre dans la forêt ses premiers guépards à dégommer.

Des petits singes lui balancent aussi des noix de cocos. Il poursuit son périple dans des cavernes, un volcan en fusion pour arriver au face à face avec Scar, son oncle avide de pouvoir. Un combat fratricide commence alors avec des animations comme on n'a rarement pu en voir sur consoles. Deux lions qui s'en mettent plein la tête, c'est grave de beauté. Lion King est un jeu à la réalisation excellentement peaufiné. Les décors et les animations ont été vus et revus par Westwood et les Studios Disney. De ce côté là, c'est du beau travail et



À l'inverse de Simba, Scar la traître préfère contempler l'empire des Ténèbres entouré de ses fidèles hyènes.

un régal pour les yeux. Régal aussi pour les oreilles : les musiques suivent à la note près les thèmes du film. *Feel the Love*, *Circle of Life* : ils sont tous là et c'est très beau. Les voix issues du film sont bien digitalisées. La jouabilité n'est pas en reste et on ne s'ennuie pas une seconde. Un très bon jeu dans le genre, dédié aux plus jeunes de part son côté mignon. En tout cas, moi j'y retourne !

Lionel Vilner

Lion King

Mega Drive

Prévu sur Super Nintendo

CRÉATIVITÉ ★★
 JOUABILITÉ ★★
 GRAPHISMES ★★
 SON ★★
 POTENTIEL ★★

À l'image du film, LION KING EST UN JEU TRÈS ATTRAYANT À LA RÉALISATION PLUS QUE SOIGNÉE. BIEN QUE L'ENSEMBLE SOIT TOUT DE MÊME ASSEZ CLASSIQUE, ON ÉPROUVE BEAUCOUP DE PLAISIR À RETROUVER DES PERSONNAGES TRÈS ATTACHANTS. LION KING VAUT LE COUP D'ŒIL ET NE DÉPAREILLERA PAS DANS VOTRE LOGITHÈQUE.

La rédaction a voté

LA RÉDACTION DE *CD CONSOLES* COMPTE ONZE PASSIONNÉS DE JEUX VIDÉO : DU RÉDACTEUR EN CHEF AU MAQUETTISTE, EN PASSANT PAR LE SECRÉTAIRE DE RÉDACTION ET TOUS LES RÉDACTEURS ! NOUS AVONS DONC DÉCIDÉ DE DONNER NOTRE AVIS SUR TOUS LES JEUX CRITIQUÉS. MAIS AVANT TOUT, IL FAUT QUE VOUS SACHIEZ QU'IL Y A DES FANS DE JEU DE PLATE-FORME, DES INCONDITIONNELS DE SIMULATIONS SPORTIVES, DES PASSIONNÉS D'AVENTURE, DES CRACS DE L'ARCADE, ETC. À PARTIR DE LÀ, NOUS AVONS ÉTABLI UN BARÈME TRÈS simple : **5 points**, lorsque c'est un jeu que nous placerions dans une vitrine au dessus de notre bureau ; **4 points** pour un jeu que nous serions obligé d'enfermer lors des bouclages difficiles ; **3 points** pour un jeu toujours à porté de main ; **2 points** pour un jeu que nous laissons traîner dans la salle des machines, au cas où ; **1 point** pour les jours de pluie et **rien du tout** pour ce qui ne nous intéresse pas malgré ses qualités ! Voici donc les résultats des courses, un brin surprenant d'ailleurs !

NOTE SUR 5	DAMIEN Lebigre	David Taborda	David M'sika	FRANK LADÔIRE	GILLES SAUER	J.-P. RÉMY	JOSÉ CARRION	PASCAL GEILLE	LIONEL VILNER	STÉPHANE NOËL	TOMMY FRANÇOIS
ALIEN VS PREDATOR	5	3	3	3	3	5	3	3	1	3	3
ECCO 2	3	2	1	3	2	2	1	2	1	1	0
FIFA 3DO	2	3	3	4	4	1	5	4	2	5	4
ILLUSION OF GAIA	2	3	3	3	2	2	1	4	4	3	3
NBA LIVE	1	2	1	2	3	0	3	3	0	2	0
SECRET OF MANA	2	3	3	3	2	1	1	2	5	3	3
SONIC & KNUCKLES	0	0	0	2	0	0	1	2	3	1	0
STREET RACER	4	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3
LITIL DIVIL	0	1	0	1	1	0	2	3	2	1	0
EARTHWORM JIM	2	2	2	3	0	2	1	4	4	1	4
VORTEX	0	2	3	2	0	0	0	1	2	1	0
ROAD RASH	5	3	4	3	4	4	3	4	1	4	4
MICKEY MANIA	1	2	2	3	1	0	1	2	0	3	0
LION KING	1	2	2	2	1	1	1	3	3	3	3

PAYEZ VOS JEUX, PAS LES INTERMEDIAIRES !



SHINING FORCE 2

MD

La suite de la fameuse trilogie des RPG... Un scénario encore plus fouillé et une réalisation plus aboutie pour ce nouvel épisode de la célèbre série de jeu de rôles...

435 F

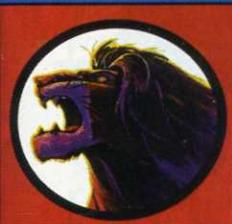


REBEL ASSAULT

MCD

Accrochez-vous ! Vous allez vivre une aventure mouvementée contre les forces de l'Empire aux confins de la galaxie ! Des niveaux passionnants et variés, une animation à couper le souffle et une musique grandiose !

429 F



THE LION KING

MD

Des animations sublimes, de superbes graphismes et une musique merveilleuse, voilà ce que vous trouverez dans cette cartouche digne du fabuleux film de Walt Disney !

429 F



SONIC & KNUCKLES

MD

Sonic devra faire attention au dénommé «Knuckles» qui vient ajouter son grain de sel à l'aventure. Alors ami ou ennemi ? Cette cartouche se connecte sur Sonic 2 et 3 et ajoute six nouveaux tableaux !

425 F

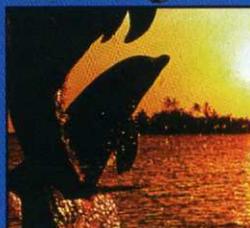


EARTHWORM JIM

MD

Le nouveau jeu de plates-formes réalisé par le talentueux David Perry, créateur d'Aladin. Le jeu ne se contente pas seulement d'être beau et bien animé, il est aussi original, varié, délirant et complètement loufoque !

429 F



ECCO 2

MD

De nouvelles aventures attendent Ecco dans les profondeurs insondables de l'océan. Plus beau, avec des graphismes nettement plus travaillés, Ecco - Tide of the Time - est aussi beaucoup plus difficile...

429 F



DRAGON'S LAIR

MCD

Entièrement réalisé en animation par un ancien de chez Disney, un Hit de l'arcade enfin sur le Mega-CD ! Délivrez la très jolie princesse Daphné, prisonnière des griffes du terrible dragon...

425 F



SPARKSTER

MD

Rocket Knight adventure 2. L'opossum bleu est de retour pour de nouvelles et folles aventures. Vous en aurez plein la vue ! Jouabilité et qualité sont les deux devises de Konami et de sa mascotte !

429 F



MR. NUTZ

MD

Un des plus beaux et des plus difficiles jeu de plates-formes au monde ! Le petit écureuil vous en fera voir de toutes les couleurs ! Ce jeu est tout simplement génial !

449 F



FLINK ADVENTURES

MD

Jamais aucun jeu sur cette machine n'a proposé de telles couleurs, d'aussi beaux graphismes et de tels sprites ! Un jeu d'aventures qui possède de multiples passages secrets et de monstres terrifiants !

425 F



COMMANDEZ

TEL. : (1) 49 23 64 33
FAX : (1) 47 00 95 08

GRATUIT !

VOTRE CARDASS COLLECTION AVEC CHAQUE COMMANDE...



1,27 F/m

SSNOV 94

BON DE COMMANDE / RESERVATION

Nom Prénom

Adresse

Ville Code postal

Date de naissance Téléphone

Console utilisée : MEGADRIVE MEGA CD SUPER-NINTENDO

OVERGAME MACHINETM AUTRE :

THE GAME ZONE - BP162 - 75523 PARIS CEDEX 11

Console	Désignation du jeu	Qté	Prix TTC	Total TTC

Participation aux frais d'envoi (35 F pour 1 jeu, 50 F pour 2 jeux et plus)
Mode de paiement : Chèque CB Montant total de la commande

N° carte de crédit Expire le

Signature Obligatoire

Merci de libeller votre chèque à l'ordre de



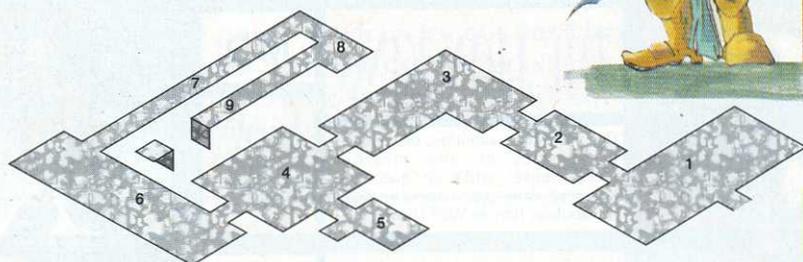
Solution

Landstalker

PREMIÈRE PARTIE



Landstalker est un jeu très vaste. Les labyrinthes sont obscurs et souvent mortels. C'est pourquoi nous avons décidé de vous filer un petit coup de main. Voici les plans de ce superbe jeu. Avouez qu'on a fait du bon boulot, car c'était loin d'être évident ! Vous ne pourrez plus vous passer de nous.



LE LABYRINTHE DE LA MONTAGNE

Cheminement dans les salles :
1, 2, 3, 4, 5, 4, 6, 7, 8, 9.

Vous ne devriez pas rencontrer trop

de problèmes en visitant cette grotte ! Rassurez-vous, dans le labyrinthe de la montagne, vous ne pouvez pas éviter votre chute à la fin de votre petite promenade.

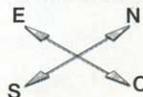
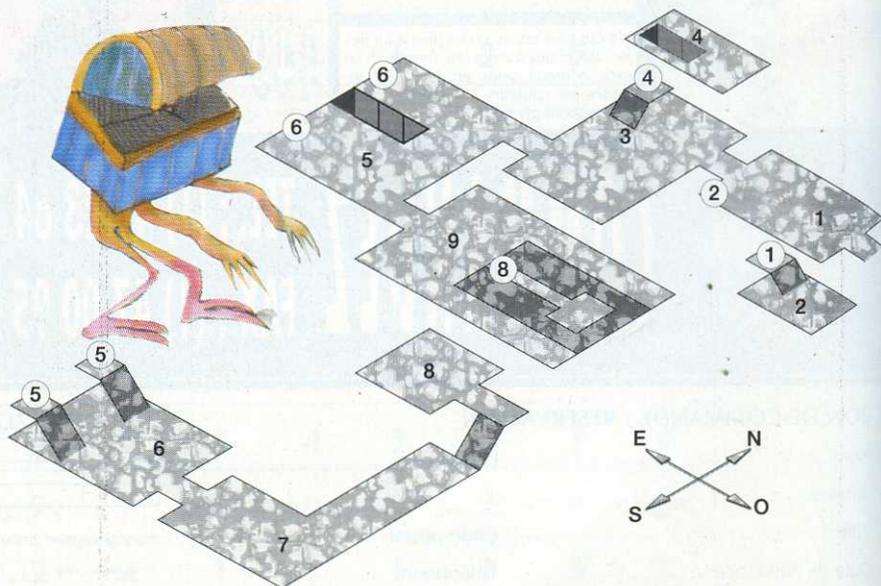
LE TEMPLE DE LA CHUTE D'EAU

Cheminement dans les salles :
1, 3, 4, 3, 5, 9, 5, 6, 7, 8, 9.

Traversez la première salle pour parvenir dans la troisième. Là, prenez l'escalier qui mène dans la quatrième salle. Vous pourrez récupérer une clé dans le coffre. Redescendez dans la troisième salle et passez ensuite dans la cinquième. Dans cette salle, sautez sur la plate-forme qui bouge afin de traverser le gouffre et ouvrez la porte se trouvant à l'est, grâce à la clé que vous avez précédemment récupérée. Passez dans la neuvième salle. Appuyez sur le bouton rouge qui se trouve au sud-est de la salle. Celui-ci va libérer un passage dans une autre pièce qui était bloqué par deux statues. Revenez dans la cinquième salle et appuyez sur le bouton rouge se trouvant au sud-ouest. Les deux blocs verdâtres tremblent, oscillent, et laissent finalement apparaître un passage. Descendez par la fosse ainsi libérée. Vous allez

parvenir dans la sixième salle. Passez dans la septième salle et prenez l'escalier qui monte au nord. Attention ! Une fois en haut, vous allez devoir affronter trois horribles gardes afin que la grille qui vous

bouche alors le passage disparaisse. Après le combat, vous allez pouvoir repasser dans la neuvième salle, où se trouve le vieux sage (ainsi qu'un coffre contenant une potion de vie).

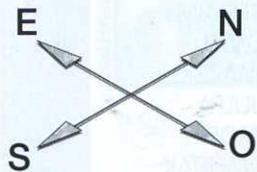


TEMPLE DES MARÉCAGES

Cheminement dans les salles :

1, 2, 3, 4, 5, 6, 5, 4, 3, 7, 8, 9, 10, 9, 8, 7, 3, 1, 11, 12, 13, 14, 15, 14, 1, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 18, 22, 23, 6, 23, 24

Les choses se corsent. Les monstres sont de plus en plus coriaces et les grottes sombres et dangereuses. En bon aventurier, vous savez que le moindre erreur, le moindre faux pas peuvent être fatals. Voici une petite description des salles qui présentent certaines difficultés.



Salle 2 : détruisez tous les monstres afin d'abaisser les gros blocs de pierre qui bloquent le passage.

Salle 3 : débarrassez-vous des monstres pour faire disparaître les grilles.

Salle 6 : n'oubliez pas de récupérer la clé !

Salle 8 : tuez les monstres pour faire disparaître les grilles.

Salle 9 : là aussi, tuez les monstres pour faire disparaître les monstres.

Salle 10 : faites les mêmes manœuvres que pour la huitième salle et récupérez la clé.

Salle 11 : tuez les monstres pour faire apparaître des plates-formes, puis utilisez une clé pour passer directement en salle 12.

Salle 14 : tuez les monstres pour faire disparaître les grilles et utilisez une clé pour passer en salle 15.

Salle 15 : tuez les monstres pour faire descendre la petite plate-forme et allez appuyer sur l'interrupteur se trouvant au sol. Repassez maintenant par la salle numéro 14 et prenez la sortie se trouvant au sud de cette salle. Vous allez vous retrouver dans la toute

première salle, mais cette fois-ci sur la passerelle.

Salle 16 : tuez tous les monstres sans distinction pour que les grilles disparaissent.

Salle 17 : mettez les caisses sur le bouton le plus proche de chacune d'elles, afin de libérer l'escalier.

Salle 18 : appuyez sur les boutons pour faire apparaître des plates-formes très utiles.

Salle 19 : tuez les champignons pour que la grille disparaisse.

Salle 20 : tuez les monstres pour faire apparaître un interrupteur. Appuyez dessus pour ouvrir la grille.

Salle 21 : attention aux boules ! Pour

libérer le passage, il y a deux caisses à poser sur des interrupteurs rouges. Ceux-ci se trouvent de chaque côté des deux boules qui s'entrechoquent. De la salle 21, passez en salle 18. Vous allez au niveau d'un coffre dans lequel se trouve une clé. Celle-ci en main, ouvrez la porte se trouvant au sud.

Salle 22 : appuyez sur les boutons au sol pour faire monter un peu les plates-formes en bois et ainsi, pouvoir passer.

Salle 23 : dans cette salle, vous devez laisser un monstre survivre et vous débrouiller ensuite pour qu'il actionne le bouton se trouvant au milieu de la pièce, juste au moment où vous vous trouvez contre la grille. Celle-ci s'ouvrira et vous pourrez passer !

Salle 6 : de nouveau la sixième salle, mais sur une autre passerelle. Dans le coffre, vous allez trouver une clé. Revenez en salle 23 et prenez l'escalier qui va vous mener en salle 24.

Salle 24 : utilisez la clé dès que vous pénétrez dans la pièce, combattez les vilains. La jolie Fara est libre...



TIPS

3DO

THE HORDE

Pour voir toutes les animations (le film, quoi !) du jeu : commencez à jouer et appuyez (en maintenant) sur A, B et haut ; ensuite appuyez sur P. Pressez dans l'ordre droite, A, gauche, gauche, A, haut, B et P à nouveau.

CRASH AND BURN

Continue : à l'écran des continue, faites un reset et vous pourrez recommencer à l'endroit même où vous avez perdu et, ce, sans perdre aucun continue.

TOTAL ECLIPSE

Pour choisir votre niveau : dans le menu principal, commencez par appuyer sur le bouton X puis pressez B, L, A et lâchez X. Puis pressez B, L, A, B, L et A. Vous pouvez maintenant choisir votre niveau parmi les vingt proposés.

JOHN MADDEN FOOTBALL

Pour que l'arbitre devienne un géant, faites pause pendant le jeu et appuyez successivement sur droite, bas, gauche, haut, droite, bas. Vous entendrez le sifflet de l'arbitre qui signalera son changement physique. Vous voulez un nain, c'est simple : pause puis gauche, bas, droite, haut, gauche, bas, droite.

JAGUAR

CRESCENT GALAXY

Vous aurez besoin des deux paddles pour utiliser le cheat mode de ce shoot'em up : pressez 1, 1, 9, 3 sur le paddle numéro un pendant l'écran titre pour activer le cheat mode. Une fois ce code entré, commencez le jeu et utilisez les touches suivantes sur le second paddle :

A : augmente la vitesse des graphismes du premier plan.

B : réduit la vitesse des graphismes du premier plan.

C : tire avec l'arme sélectionnée sans qu'elle soit retirée de l'inventaire.

4 : vous êtes invincible.

Option : vous permet de passer directement au début du stage suivant.

CYBERMORPH

Quelques codes utiles.

Niveau 2 : 1328

Niveau 3 : 9325

Niveau 4 : 9226

Niveau 5 : 3444

Pour entrer dans les **niveaux secrets**, entrez ce code : 6009

Armes spéciales infinies : appuyez sur option pendant l'écran du début. Quand la page d'options apparaît, maintenez appuyés les boutons 1, 3, 5, 7, 8 et 9 (vous devriez entendre un son de laser bizarre). Une fois que vous avez fait cela, commencez le jeu et ramassez les armes spéciales ; elles dureront éternellement.

DEMO JAGUAR

Pour avoir droit à la rotation du cube Jaguar, à l'apparition des logos Jaguar et Atari, maintenez pause et option appuyés, et faites gauche pour que votre cube tourne vers la gauche, droite pour une rotation vers la droite, et haut ou droit pour des effets de zoom sur le cube.

DINDOUE

Niveau 25 : Crash Barrier

Niveau 26 : Lime Glass

Niveau 27 : Surf Up

Niveau 28 : Penal Colony

Niveau 29 : Relief Art

Niveau 30 : Tribal Dance

Niveau 31 : Soda Fountain

Niveau 32 : Parking Space

WOLFGANG 3D

Music test : pour échantillonner les musiques de ce shoot'em up, pressez simplement la touche # sur le paddle, pendant que la boule tourne (avant l'écran de présentation).

Pour sélectionner votre stage : mettez l'étoile sur new game pendant l'écran

de menu et appuyez simultanément sur 1, 3, 7, 9 sur le paddle. Le menu de sélection de stage devrait apparaître. Maintenant, vous pouvez choisir votre level parmi les trente proposés, y compris les deux bonus stages dans les missions trois et six.

MEGA CD

REBEL ASSAULT

Des petits mots de passe pour le plaisir.

Chapitre 2 : BOTHAN

Chapitre 3 : HERGLIC

Chapitre 4 : LEENI

Chapitre 5 : THRAWN

Chapitre 6 : LWYLL

Chapitre 7 : MAZZIC

Chapitre 8 : JULPA

Chapitre 9 : MORRT

Chapitre 10 : MUFTAK

Chapitre 11 : RASKAR

Chapitre 12 : JHOFF

Chapitre 13 : ITHOR

Chapitre 14 : UMWAK

Chapitre 15 : ORLOK

Game ending : NKLLON

PRIZE FIGHTER

Pour voir la **vidéo cachée** du jeu : dans le menu options, appuyez, sans relâcher, et dans l'ordre donné, les touches suivantes : A, B, C, droite, jusqu'à ce que la séquence apparaisse.

STELLAR FIRE

Pour choisir son niveau : allez sur la ligne qui choisit la difficulté du jeu avec le curseur. La difficulté doit être sur normal. Appuyez sur A pour faire défiler les différentes niveaux et quand vous retournerez sur normal, gardez le bouton A pressé. Maintenez le bouton A appuyé et pressez sans relâcher les boutons C et start. Continuez à appuyer sur ces trois boutons et mettez vers le haut avec votre commande de direction. Vous entendrez un bruit qui vous indique que vous avez passé un stage. Choisissez start game pour commencer le jeu à l'endroit que vous aurez choisi.

POUR SON LANCEMENT CD CONSOLES VOUS OFFRE UN ABONNEMENT À PRIX EXCEPTIONNEL

MAIS JUGEZ-EN CI-DESSOUS PAR VOUS-MÊME !



11 numéros, 190
F au lieu de ~~330 F~~

soit 140 F
D'ÉCONOMIE
ou + 42 %
DE REMISE
IMMÉDIATE

Pas fou, je m'abonne à *CD Consoles* au tarif préférentiel de 190 F au lieu de 330 F (étranger 300 F).

K1

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : [] [] [] [] [] [] Ville : Pays :

Je paye par : chèque bancaire ou postal virement postal (obligatoire pour l'étranger)

Date : / / 1994 Signature des parents pour les mineurs :

Je désire une facture.

Coupon à renvoyer accompagné de votre règlement à : Abonnement *CD Consoles*,
service abonnement : 36, rue de Picpus - 75012 PARIS. Tél. : 43 42 00 60.

MORTAL KOMBAT CD

Sur l'écran principal des menus, appuyez sur bas, haut, gauche, gauche, A, droite, bas pour faire le tips dullard ; Ça fera apparaître un écran de tips avec des chiffres. Mettez le chiffre à la base sur 4 puis lancez les drapeaux 0, 2, 5 et 6. Soyez sûr que le premier lieu dans lequel vous combattez est le Warrior Shrine et combattez également dans le round d'endurance (dans le trou). Faites un double Flawless et vous pourrez vous battre avec Reptile. Si vous parvenez à la battre, une version reptile de Sonia sera votre prochain adversaire.

WONDERDOG

Codes pour les différents niveaux :

- 1 • MYSTIC
- 2 • ANKLES
- 3 • LEDZEP
- 4 • REEVES
- 5 • PIXIES
- 6 • WOOPIE

MEGA DRIVE

COMBAT CARS

Pour choisir votre course : allumez l'icône d'exit de la page d'options et appuyez (en les maintenant) simultanément les boutons A, B et C. Puis, appuyez sur start pour avoir accès aux vingt-quatre circuits.

OUTLAND LEAGUE HOCKEY

Mots de passe :

Playoffs entre les Liars et les Slayers :
PBXTTYPKSQLP7B
MCC des Trolz contre les Bots :
GVSLBN3J884XG
MCC des Things contre les Slammers :
BCV6CMW7DNX8F

SPLATTERHOUSE 3

Code des niveaux :

- 2 • REISOR
- 3 • ETLBUD
- 4 • TEKROH
- 5 • ELPOEB

STREET OF RAGE 3

Pour commencer le jeu avec neuf vies, allez dans l'écran des options et mettez le curseur sur le nombre de joueurs. Maintenant, faites Haut, A, B, C simultanément sur le paddle 2. Prenez le paddle 1, choisissez votre nombre de vie (jusqu'à neuf).

PETE SAMPKOS TENNIS

Voici les mots de passe du World Tour à partir du douzième round.

- 12 • HOUSE
- 13 • CUE
- 14 • DURHAM
- 15 • JUMPING
- 16 • HAPPY
- 17 • MEGA

Pour avoir le droit de participer à Huge Tour ou au Crazy Tennis, tapez ZEPPELIN comme mot de passe du World Tour. Pour commencer le Huge Tour en étant vingtième au classement, entrez ce mot de passe : PRLSML.

NEO GEO

009 1975

Lorsque tous vos continue sont épuisés, retirez le paddle du port 1, mettez-le sur le port 2 et appuyez sur start. Fatal Fury
Sound test : appuyez sur select pour mettre le jeu en pause, puis faites A, B, C, D, A.

SUPER NINTENDO

ACROBATER 2

Pour jouer dans la démo, réglez la difficulté sur hard et entrez ce mot de passe : BJQX YRKC DLSZ.
Pour atteindre Death Heim, voici le mot de passe : MFCL SYMC MSFX.

ALIEN 3

Mots de passe pour atteindre les différents niveaux du jeu :

Niveau 2 : QUESTION
Niveau 3 : MASTERED
Niveau 4 : MOTORWAY
Niveau 5 : CABINETS
Niveau 6 : SQUIRREL
Séquence de fin : OVERGAME

FLASHBACK

Mots de passe :

Niveau 2 : JWLYX
Niveau 3 : RSVP
Niveau 4 : DXCPT
Niveau 5 : SLMN
Niveau 6 : ZTHRK
Niveau 7 : CRLQXZ

LOST VIKINGS

Pour choisir votre stage : Appuyez sur X, Y, A et B simultanément.

Mots de passe des niveaux :

Niveau 2 : GR8T
Niveau 3 : TLPT
Niveau 4 : GRND
Niveau 5 : LLM0
Niveau 6 : FLOT
Niveau 7 : TRSS
Niveau 8 : PRHS
Niveau 9 : CVRN
Niveau 10 : BBLS

SUPER BOMBERMAN

Entrez 5656 comme mot de passe, au début du jeu, pour jouer avec des bombers miniatures.

UFO INTERNATIONAL

Sur l'écran d'options de ce jeu absolument incroyable, sélectionnez le menu option mode et rentrez les codes suivants pour pimenter un peu les actions et s'amuser comme des fous :
Pour la **super offense** : appuyez sur R, R, R, R, R, L, R
Pour la **super defense** : appuyez sur L, L, L, L, L, R, L
Pour le **super kicks** : appuyez sur B, A, B, B, B, B, B, B
Pour la **crazy ball** : appuyez sur X, A, B, Y, Y, B, A, X
Pour la **curve ball** : appuyez sur B, A, R, B, Y, L p
Pour le **super goal** : appuyez sur A, A, A, A, Y, Y, Y, Y

Petites Annonces

Machines Nintendo

Vds ou éch. jx SN : Young Merlin, Val-d'Isère, Dragon Ball Z, Super Air, Flashback, etc. Tél. : (16) 65 68 78 01.

Vds sur SN : Equinox neuf : 250 F.

Contacteur Sam. Tél. : (1) 46 87 05 15.

Éch. Super Double Dragon ou Mortal Kombat contre NBA Jam ou Super Mario Kart. Demander Gillés. Tél. : (16) 53 01 02 49.

Vds jx GB : 80 F. Bionic Commando, Double Dragon, Tiny Toon, R-Type I, Hook, Battletoads, Mega Man I + loupe + boîte + sacoche. Tél. : (16) 20 82 93 65.

Éch. Terminator 2 contre Lolo, Super Mario 2/3 ou Tortue Ninja I. Tél. le soir après 19 h. Tél. : (1) 49 82 52 73.

Vds sur SN : Super Ghouls Ghosts : 250 F. Tél. : (16) 94 96 21 26.

Éch. Mario 2 contre Mega Man 2 ou Double Dragon 2 ou Bugs Bunny. Vds Mario (1 et 2) : 300 F ou éch. contre deux jx GB. Tél. : (16) 81 56 89 40.

Vds sur SN : Street Fighter II Turbo : 300 F. Mario World : 250 F ou 500 F les deux. Demander Sylvain après 17 h. Tél. : (16) 85 57 02 47.

Vds SN + 2 manettes + 6 jx : Flahsback, Desert Strike, SFII, Alien 3... Prix : 2 000 F à débattre. Jx séparés entre 200 et 300 F. Tél. : (1) 30 52 25 32.

Vds SN + 7 jx : 2 800 F ou console : 500 F et jx 250 F. Vds Amstrad CPC 6128 + 2 manettes et nbx jx : 800 F. Tél. : (16) 21 77 75 26.

Vds jx GB : Paperboy, Robocop et Double Dragon : 110 F l'un ou 300 F les trois. Demander Aurélien après 19 h. Tél. : (16) 24 27 46 74.

Éch. sur SN : Super Mario 4, Mario All Stars, Jurassic Park contre DBZ3, Equinox, Secret of Mana, Final Fantasy. Tél. : (16) 97 66 98 93.

Vds ou éch. cartouche GB, Top Gun, Castlevania, Gauntlet 2 : 100 F. Contacter Arnaud aux heures de repas. Tél. : (16) 21 97 47 68.

Vds NES + 2 manettes + 5 jx : Goal, Mario, Castlevania, TMHT, Robocop : 800 F. Vds jx SN : SFII Turbo : 250 F. NBA All Stars Challenger : 200 F. Tél. : (16) 21 37 81 97.

Vds ou éch. jx sur GB : World Cup : 100 F. Duck Tales : 90 F et Tortues

Ninja : 70 F. Contacter Jean-Antoine après 18 h. Tél. : (16) 68 32 80 94.

Vds Mortal Kombat sur SN : Addams

Family sur GB + loupe : 450 F, le tout ou éch. contre NBA Jam. Tél. : (16) 24 40 16 63.

Vds jx SN : Astérix : 200 F. Mario is Missing : 275 F. Aladdin : 250 F ou les trois : 650 F. Tél. : (1) 45 83 41 62.

Vds SN + 4 jx : 1 400 F ou avec 6 jx : 1 800 F. DBZ, Lemmings, Top Gear, etc. Contacter Guillaume. Tél. : (1) 64 99 89 88.

Vds SN + 8 mégahits + 2 manettes + joy Arcade + adaptateur FX + NES avec quatre jx et 2 manettes. Le tout : en TBE pour 3 500 F à débattre. Tél. : (16) 47 30 27 01.

Vds SN + manettes + adaptateur Jap + Street Fighter II Turbo + Dragon Ball Z II. Prix : 1 000 F. Contacter Weil avant 20 h. Tél. : (1) 42 09 87 73.

Éch. NES + 7 jx : Super Mario Bros (1 et 2), Mega Man 2... Contre GG avec jx ou vds le tout : 1 000 F. Tél. : (16) 68 90 75 64.

Vds NES + 2 manettes + pistolet + 9 jx : Zelda, Mario, Mega Man 3, Turtles... Prix : 400 F. Contacter Jérémie le WE. Tél. : (16) 76 71 00 81.

Éch. GB + 6 jx contre GG + Sonic 2 ou Aladdin. Éch. NES + 4 jx + pistolet contre GG. Tél. : (16) 41 62 95 37.

Vds SN + 2 manettes + 1 jeu au choix : 700 F. Vds Aladdin, F-Zero, Super Mario Kart, Axel... Tous à 300 F. Tél. : (16) 83 30 13 45.

Vds NES + 2 manettes + pistolet + 3 jx : SMB, Longman, Joe and Mac pour 300 F. Jeux sous emballage. Tél. : (16) 23 09 53 61.

Machines Sega

Vds MD 2 + 8 jx (Sonic 2, Zero Wing, Final Blow, etc.). Le tout : 1 500 F. Tél. à Marc après 19 h. Tél. : (1) 64 91 37 10.

Vds MD japonaise + 7 jx (Sonic I et II, Mickey Gun, etc.) + 2 manettes dont une Pro 4. Prix : 950 F. Tél. : (1) 48 02 06 37.

Vds 25 jx en MS : 2 500 F le tout en GG. Chakkan : 150 F. Tél. : (1) 43 09 65 12.

Vds jx GG : Sonic Chuck Rock. MS : Sonic 2 : 150 F l'un. Tél. à partir de 18 h. Tél. : (16) 70 20 06 69.

Vds jx MCD Sol Peace + Command : 300 F. Sonic CD : 225 F. Sherlock : 100 F. Contacter Greg. Tél. : (16) 26 66 85 59.

Vds sur MD : Aladdin : 250 F à débattre. Contacter Christophe. Tél. : (1) 43 46 10 05.

Cherche jx MD même anciens. Envoyer liste et prix : Follin Willy, 29, rue des Grés, 02200 Pernant.

Vds MD + Sonic 2 + Batman Returns + Another World + Canon Menacer avec 6 jx + guide d'astuces pour jx MD. Prix : 1 200 F. Tél. après 18 h. Tél. : (16) 96 79 41 21.

Vds Pete Sampras : 450 F et Double Dragon 3 : 150 F. Tél. : (1) 39 97 00 63.

Vds 30 jx MD de 150 à 175 F et 30 jx NEC à 200 F. Tél. : (16) 21 91 43 19.

Vds jx MS : Eswat + Kung-Fu Kid + FI Grand Prix + Slap Shoot + Sonic 2 avec codes : 100 F l'un ou 350 F le tout. Tél. : (16) 40 93 62 22.

Vds MS + 2 joy pads MD + 16 jx. Contacter Clément ou Aurélien. après 18 h. Tél. : (16) 40 58 10 59.

Vds Mega CD TBE + 6 CD + pro CDX. Prix : 2 200 F à débattre. Tél. : (16) 43 70 61 48.

Vds MS + 2 manettes + pistolets + joy + 5 jx dont 2 en mémoire : 300 F ou lot I + 5 jx : 700 F. Demander Aurélien. Tél. : (16) 43 42 51 39.

Vds jx MCD Sonic CD : 220 F. Sherlock : 120 F. Cobra C + Sol Feace : 300 F. Contacter Grégory. Tél. : (16) 26 66 85 59.

Vds GB + loupe éclairante + SMLI + Alleyway + Batman : 600 F. Tél. à Sébastien : (16) 31 68 53 94.

PETITES ANNONCES GRATUITES

Vous pouvez nous faire parvenir vos petites annonces sur papier libre. Elles ne devront pas dépasser trois lignes. N'oubliez pas d'indiquer clairement vos coordonnées.

**À envoyer au : 5-7, rue Raspail, service PA CD Consoles
93108 Montreuil Cedex France.**

BEST GAMES EN FÊTE

A l'occasion de son 5ème Anniversaire BEST GAMES vous réserve plein de cadeau pour tout achat de 400 F et plus choisissez votre cadeau parmi les articles suivants :
X-TERMINATOR / T-SHIRT DB / MANETTE SN / FUSEE POSTER DB / LOUPE GB

BEST GAMES

98, RUE OBERKAMPF 75011 PARIS
Tel : 48.07.14.02. / 48.07.21.08.
Métro PARMENTIER ou MENILMONTANT - Bus 96 (St Jean AICART)
Ouvert de 10 H à 12 H 30 et de 14 H à 19 H du Lundi au Samedi

SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	475
F1 POLE POSITION 2	475
BOMBERMAN 2	449
DOUBLE DRAGON 5	439
DESERT STRIKE	199
DRACULA	249
ERIC CANTONA 2	475
EXIT STAGE 94	499
BUGS BUNNY	449
FIEVEL AND FARWEST	475
FIFA SOCCER	399
GOOF TROOP	299
JUNGLE BOOK	449
JURASSIC PARK	249
LEGEND	449
LEMMINGS 2	449
LES SCTROUMPFS	399
MAXIMUM CARNAGE	475
MEGAMAN X	449
MICKEY MANIA	399
MORTAL KOMBAT II	499
SECRET OF MANA	495
STUNT RACE FX	499
SUPER METROID	399
SUP. STREET FIGHTER	499
INCROYABLE HULK	399
WORLD CUP USA 94	449

SUPER-FAMICOM

SAMOURAI SPIRITS	599
DB Z3 ACTION GAME	595
FATAL FURY SPECIAL	590
SPARKTER II	475
DB Z2 ACTION GAME	390
HOKOTUNOKEN 7	349
BASTARD	249
EMPIRE STRIKE BACK	249
STREET FIGHTER TURBO	249

RAYON GOODIES
LE RETOUR DE BROLY 229F

MEGADRIVE

ART OF FIGHTING (JP)	299
DRAGON BALL Z (JP)	299
DUNE 2	449
ETERNAL CHAMPION (JP)	395
FATAL FURY II (JP)	449
FIFA INTER. SOCCER	375
JUNGLE BOOK	399
JURASSIC PARK II	439
LANDSTALKER	375
MICKEY MANIA	395
MISTER NUTZ	449
MORTAL KOMBAT II	399
NBA JAM	449
NHL HOCKEY 95	449
ROBOCOP vs TERMINATOR	249
ROCKET KNIGHT ADV. II	475
SAILOR MOON (JP)	399
STREET FIGHTER II	299
STREET OF RAGE III	449
SONIC AND KNUKLES	449
SONIC III	395
TAZMANIA II	399
TITI & GROMINET	439
URBAN STRIKE	449
YOGI BEAR	399
FIFA SOCCER II	449
LION KING	395

GAME-BOY

DONKEY KONG	249
POPEYE II	249
SUPER MARIOLAND II	249
TETRIS II	249
TOM & JERRY II	249
LES SCHTROUMPFS	249
SUPER WARIO-LAND	275
MISTER MASK	249
MORTAL KOMBAT II	245

LOCATION DE TOUTES LES
NOUVEAUTES

NEO-GEO CD

KING OF FIGHTER 94	490
SAMOURAI SHODOWN II	490
SAMOURAI SHODOWN	449
ART OF FIGHTING II	449
FATAL FURY SPECIAL	449
SUPER SIDEKICK II	449
AGRESSOR DARK KOMBAT	399

NEO-GEO CARTOUCHE

SAMOURAI SHADOWN II	1490
SAMOURAI SHADOWN	750
KING OF FIGHTER 94	1450
FATAL FURY SPECIAL	750
SIDEKICK II	750
ART OF FIGHTING II	799
AGRESSOR DARK KOMBAT	990
ART OF FIGHTING	350
WORLD HEROES II	350
BLEU'S JOURNEY	199
SUPER BASE BALL 2020	199
EIGHT MAN	199

CONSOLES

Neuf Occ.

NEO-GEO CD	3490	---
NEO-GEO CART.	---	800
SUPER-NINTENDO	690	450
MEGADRIVE	775	450
GAME-GEAR	650	449
GAME-BOY	299	199

ACCESSOIRES

MANETTE 6 BOUTONS MD	99
MANETTE UFO SN	95
MANETTE SUPER 4 SN	75
MANETTE AQUAPAD SN/MD	139
MANETTE FIGHTER II MD	110
MANETTE NEO-GEO	375
AD-29 FX SN	75
X-TERMINATOR	99
LOUPE BIG WINDOW II GG	65
LIGHT MASTER LOUPE GB	59

NOUS RACHETONS AUX MEILLEURS
PRIX VOS JEUX ET VOS CONSOLES :
MD, SN, SFC, NEO-GEO, GG, GB
REGLEMENT IMMEDIAT OU BON D'ACHAT.

NOUS ECHANGEONS AUSSI LES
CONSOLES

BON DE COMMANDE EXPRESS - Livraison Colissimo 24 48 H
A RETOURNER A BEST GAMES 98 RUE OBERKAMPF 75011 PARIS

Nom :	Prénom :	Tél :	
Adresse :			
Code Postal :	Ville :		
TITRE / ARTICLE		CONSOLE	PRIX
Port : Console 50 F/ Autre 30 F			
Règlement : Chèque Mandat		Total à Payer	

Prix en FF révisable sans préavis. Offre dans la limite des Stocks disponibles.

Pour tout voir
et tout savoir
2 rendez-vous
indispensables

MEGA DRIVE • MEGA CD • GAME GEAR • MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE • MEGA CD • GAME GEAR • MASTER SYSTEM

N° 25
OCTOBRE
94
20 F

SUPERSONIC

NOUVELLE FORMULE

SPARKSTER

MR NUTZ DÉBARQUE SUR MEGA DRIVE

KONAMI ÇA PULSE!

INTERACTOR

Et en plus VOUS PRENEZ DES COUPS!

ICI LONDRES
60 nouveautés!

TOUT L'UNIVERS
SEGA

BANZZAI LE 15
SUPERSONIC LE 28



TOUT L'UNIVERS
NINTENDO

SUPER NINTENDO • GAME BOY • NES • SUPER GAME BOY

N° 27
NOVEMBRE
1994
20 F

BANZZAI

NOUVELLE FORMULE

Stunt Race

FX LE TURBO NINTENDO
La puissance des jeux décryptée!

50
nouveautés à l'ECTS de Londres

SECRET OF MANA L'AVENTURE ABSOLUE
Une énigme en français • Trois personnages • Le Multitap • Encore mieux que Zelda!

NOUVEAU ! LA RUBRIQUE MANGA

PLAYER GAME

DISTRIBUTION

TEL 83 20 59 88
FAX 83 20 59 34

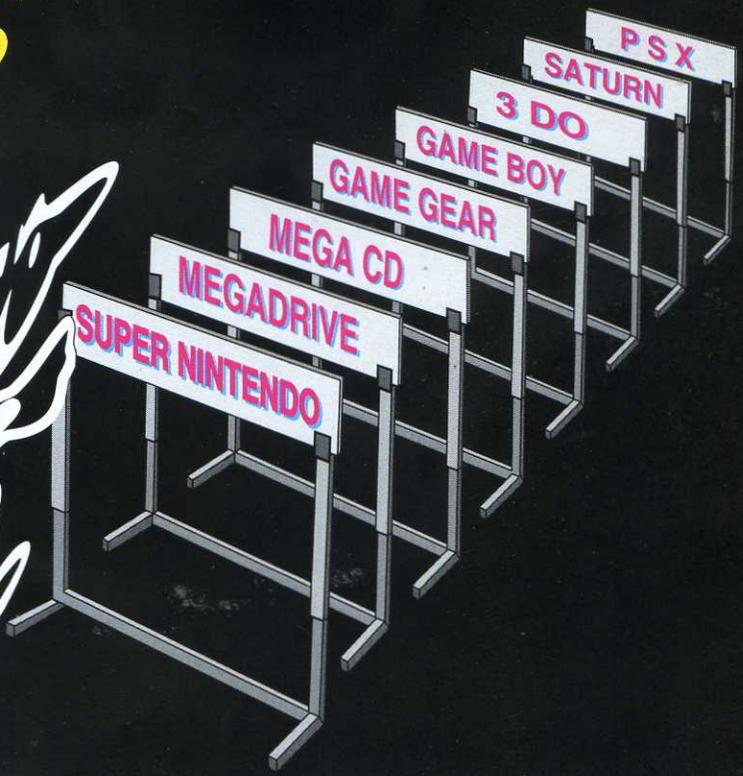
CONSOLES - JEUX - ACCESSOIRES - GOODIES

DU STOCK
DES PRIX
UN SERVICE



LIVRAISONS SOUS 24 H

PLAYER GAME
DISTRIBUTION



11, rue Victor Hugo - 54130 SAINT MAX

IL EST PRÊT À TOUT POUR SAUVER SA POULE.



EARTHWORM JIM™

3615
VIRGIN GAMES

TRUCS, ASTUCES, INFOS & CADEAUX
ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET
GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX
SUR LE 36.68.94.95
(2.19 F par minute)

Playmates
Interactive Entertainment

Virgin

SHINY
COMICS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

Earthworm Jim™ ©1994
Shiny Entertainment Inc.™

Virgin Interactive Entertainment S.A.R.L. 233, rue de la Croix - Nivert 75015, Paris