

NOUVEAU

CD CONSOLES

LE MAGAZINE DES SCREENAGERS

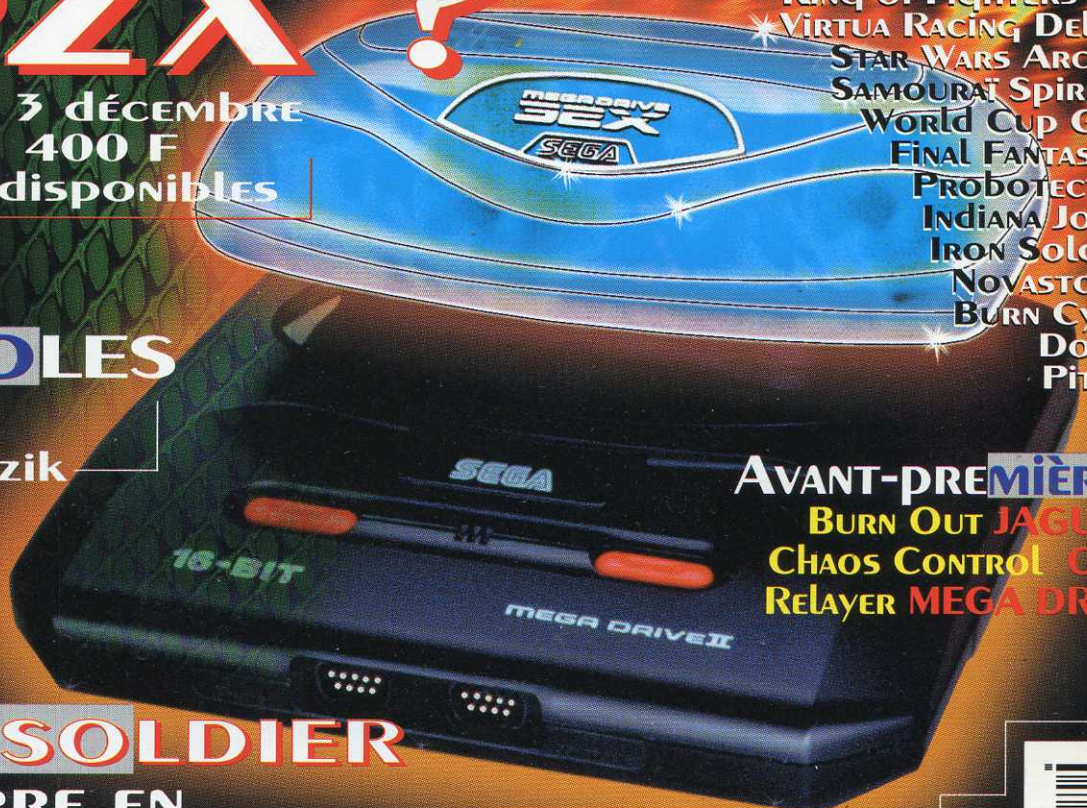
2 décembre 94 • 30F

FAUT-IL ACHETER LA 32X ?

EN VENTE LE 3 DÉCEMBRE
MOINS DE 1 400 F
Trois jeux disponibles

TV CONSOLES

INTERVIEW
de G. STANZIK
ANIMATEUR
de MEGA 6



LES SÉLECTIONS du mois

- Val d'ISÈRE EXTREME Skiing
- DONKEY KONG COUNTRY
- King of Fighters '94
- * VIRTUA RACING DELUXE
- STAR WARS ARCADE
- SAMOURAI Spirit 2
- World Cup Golf
- FINAL FANTASY 3
- PROBOTECTOR
- INDIANA JONES
- IRON SOLDIER
- NOVASTORM
- BURN Cycle
- DOOM
- Pitfall

AVANT-PREMIÈRES
BURN OUT JAGUAR
CHAOS CONTROL CD-I
RELAYER MEGA DRIVE

IRON SOLDIER LA GUERRE EN 64 bits SUR JAGUAR



NAMCO
LE PARI DE LA PS-X

Suisse : 9 FS Portugal : 800 PTE
Belgique : 195 FB DOM TOM : 45 FF
Canada : 7,5 \$ Luxembourg : 195 FL

M 1465-2-30.00 F



numéro

2

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 POINGS !



T

Amusez, vous c'est Noël.

Tout d'abord, merci à tous pour l'accueil que vous nous avez réservé. CD Consoles a d'ores et déjà trouvé sa place dans le rayon jeux vidéo de vos libraires. Mais beaucoup plus important à nos yeux, comme vous le faites remarquer dans votre courrier, notre magazine comble un vide ! Ce vide concerne surtout le ton et la forme qu'on a voulu donner à CD Consoles. Eh oui, nous voulons que la presse des jeux vidéo soient enfin accessibles aux joueurs un peu plus mûrs sans toutefois délaissier les plus jeunes. Voilà, vous connaissez notre challenge !

Bon, venons en maintenant au contenu de notre second numéro. Tom, notre globe trotter attitré, vous a ramené du Japon le scoop du mois... A l'occasion du Shoshinkai (le salon Nintendo), il a vu, il a touché, il a senti la VR 32 (dénommée Virtual Boy) ! Allez donc faire un tour dans les actualités vous en apprendrez de bien belles notamment sur Jaguar. Sinon, au niveau des critiques notre sélection du mois vous propose entre autre des exclusivités de premier choix dont Iron Soldier et Val d'Isère sur Jaguar, Samourai Spirit 2 sur Neo Geo et World Cup Golf sur 3DO ! Enfin pour la sortie de la Mega Drive 32X, nous vous avons concocté un dossier pour que vous sachiez une fois pour toute si la 32X est une affaire...

Heureuse lecture et bonnes fêtes à tous !

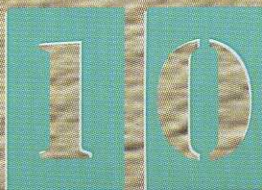
LE COURRIER

Les feuilles se ramassent à la pelle... Merci, un grand merci à tous pour votre courrier. Abondant, intéressant, captivant ! Nous avons essayé de tenir compte de toutes vos suggestions pour améliorer notre magazine, dès ce numéro.



LA VR 32

Un aller-retour express au Japon via Moscou et voilà notre reporter de choc tout transformé. Pensez donc, l'expérience du virtuel avec la nouvelle machine de Nintendo, ça décoiffe !



L'ACTUALITÉ FRANÇAISE

Toutes les actus de la métropole déclinées en scoop, en rubriques régulières, en petites interviews... Bref, huit pages d'infos à ne pas rater. A moins que vous vouliez mourir idiot !



L'ACTUALITÉ INTERNATIONALE

La rubrique la plus hot du magazine ! Ici vous trouverez le fruit des investigations de nos fins limiers qui courent le monde pour dénicher le scoop de l'année...



TOTALE ARCADE

Toute ce que vous avez voulu savoir sur l'arcade et qu'on vous a toujours caché... sauf nous !



LES GENS

Deux interviews ce mois-ci : tout d'abord celle de Nicolas Gaume le fondateur d'Atreid System (Pac in Time, Cogito...) et de Vincent le batteur fou du groupe Elmer Food Beat ! Bref, de quoi passer un p'tit moment à lire autre chose que des tests de jeux...



Samourai Spirit 2, le jeu de baston le plus show de l'année, sur la Neo Geo !

MÉDIA

Nous avons rencontré le staff de chez Nintendo. Intéressant...



REPORTAGE

Un petit coup d'œil du côté de chez Namco. Au programme, un historique de la société, et un panorama des jeux qui nous arrivent sur la PSX (Starblade, Ridge Racer...).



LES CRITIQUES

L'explication du système d'évaluation de notre sélection du mois. :

- P 103 : Les critiques
- P 104 : Iron Soldier
- P 108 : Burn Cycle
- P 112 : Donkey Kong Country
- P 116 : Novastorm
- P 120 : Kings of Fighters
- P 124 : Star Wars
- P 128 : Doom
- P 132 : Virtua Racing
- P 136 : World Cup Golf
- P 140 : Probotector
- P 144 : Pitfall
- P 148 : Val d'Isère
- P 152 : Final Fantasy III
- P 156 : Indiana Jones
- P 160 : Samouraï Spirit 2

ASTUCES ET MOTS DE PASSE

Suite des plans de Landstalker



REPÈRES

Tout, tout, tout, vraiment tout sur la Jaguar.



DOSSIER

Faut-il acheter la Mega Drive 32X ?



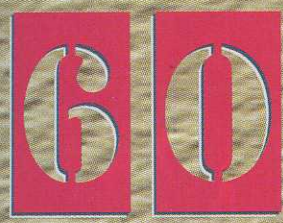
AVANT PREMIÈRES

Un bel aperçu des hits qu'on nous prépare. Alors, au programme :

- Burn Out (Jaguar)
- Relayer (Mega Drive)
- Lost Eden (CD-i)
- Chape Control (CD-i)
- Ristar, The Shooting Star (Mega Drive)

TV CONSOLES

Guillaume Stanzik, le présentateur de Mega 6 répond à nos questions. L'anti-Drevet, nous explique que les jeux vidéo à la télé, c'est avant tout de la communication !



Faut-il acheter la Mega Drive 32 X ? C'est la question qu'on s'est posée à la rédaction, et qu'on a d'ailleurs poser à certains intervenants du marché. Par la même occasion, nous avons même critiqué trois nouveautés de la 32 X...



NEO-GEO CD RÉ



Art of Fighting 2
Agressors of dark Kombat
Super Sidekicks 2

102 106 118 150 178 190

The King of Fighters '94
Samurai Shodown

Avec 56 MEGA-BITS de mémoire, des graphismes "crystal" époustoufflants, un son de qualité CD, une jouabilité toujours inégalée, et plus de 50 Hits originaux, la NEO-GEO CD s'impose plus que jamais comme la référence des consoles du futur ...

Et avec des logiciels à partir de 449 FF (prix public conseillé) ...

Rien ne pourra plus vous arrêter !!



INVENTE L'ARCADE



202 Megs sur CD

à partir de 449F*

m 2
Special

The Future Is Now

SNK

*Prix Public Conseillé

VOS LETTRES

Bon alors, vu la quantité de courrier que vous nous avez adressé, et puis aussi pour nous faire un petit plaisir... Voici quelques morceaux choisis de la prose qu'on a reçu à la rédaction ! Bonne lecture, joyeux Noël et continuez à nous écrire.

Œil de lynx.

- p.51, en bas à droite, sous la photo de «Tôshinden» et à gauche de celle de «Daytona USA», on voit un caca noir qui masque le texte et la légende des 2 photos. Qu'est ce donc ?

Florent Vial, Lyon.

Nous sommes contraints et forcés de censurer tous textes licencieux, c'était le cas. Après avoir soumis notre rédacteur à la question et le passage concerné à notre comité d'éthique, nous pouvons enfin vous en dévoiler une version «politically correct» :
« Bien que ses machines soient performantes, la société de Jack Tramiel connaît des infortunes à cause d'une politique marketing inadéquate. Si la jaguar est la première console de jeu au monde à bénéficier de la technologie 64 bits, la maigre logithèque est encore en retrait par rapport au potentiel de la machine. Espérons qu'Atari ne renouvellera pas ses erreurs du passé en laissant son fauve sans sa ration quotidienne de viande rouge. Si Alien versus Predator et Rayman sont rassurants à ce sujet, attendons de voir la suite.»

Fusée.

Après avoir vu votre pub de parution dans un mag concurrent, je me suis précipité chez mon libraire, comme un missile maverick locké sur sa cible...
Clint, de la Forêt de l'Est.

Un message à tous les libraires : équipez vous de missiles Patriots !

Un ami de 30 ans.

Ce qu'il y a d'innovant dans votre journal par rapport

à J. Pad et C+, c'est qu'il y a lire ! Les articles sont clairs et longs et nous donnent des renseignements. Dans J.Pad ou C+ les testeurs sur une page vous disent que le jeu existe et qu'ils l'ont essayé, le reste c'est des conneries. Ils nous disent qu'ils aiment les mangas, la F1 ou que le rédacteur en chef préfère les œufs au plat ! On s'en fout !

**Antoine Bas,
Saint-Fargeau**

Et nous ce sont les pizzas Hutt.

Restons courtois.

J'ai remarqué (excusez moi de vous le dire) que les photos des tests sont un peu pixélisées et qu'un petit bug c'est glissé page 51 (je vous pris de me pardonner)
C'était Vincent !

Excusez moi de vous demandez pardon, mais vous avez raison. Désolé !

L'arcade sinon rien.

Tout d'abord, l'arcade [...] Je veux être au courant de tout ce qui se fait dans ce domaine. J'aimerais savoir comment fonctionne l'importation de ces machines, qui s'en occupe et à qui envoyer des lettres d'insulte quand ma pièce reste coincée. [...] Les critiques sont bien aussi, le système d'étoile est plus significatif que les pourcentages.

Frédéric Terral, Lyon

Nobody's perfect !

Dans votre magazine, il y a peut-être un petit défaut...il faudrait peut-être penser à les noter vos tests (critiques) en %.

Xavier

Le juste milieu.

Une note globale comme 90 % serait bien vu en plus des étoiles.

Un 3DO-jaguo maniaque !

Faudrait vous mettre d'accord. De toute façon, on fera ce que l'on voudra !

Un soufflé s'abonne.

Alors là je suis soufflé !!! Si, si ! Sérieusement, rien qu'en lisant votre premier numéro j'ai été hyper impressionné, je me suis même abonné !

Matthieu Crépin !!!!!

Et philosophe avec ça !

Salut,

Voilà un journal qu'il est bô, sympa à lire et pas chère (devinez lequel de ces arguments est faux). [...] La proportion donnée aux différentes consoles est équitable même si il est évident que je préférerais plus d'infos jag, mais comme on le dit si bien : s'il n'y a pas d'info, on ne va pas les inventer. [...] ne pensez vous pas que la 32X est une extension coûteuse [...] et éphémère ? J'ai cru comprendre à travers la lecture d'autres mags que cette extension ne serait vendue que dans les pays européens et le continent américain, cela signifie donc que ce truc est seulement vendu aux tâches et graves crétins que sont les occidentaux, ce qui est confirmé par les propos du vice-président de Sega page 68. [...] Je traduis donc, un public de joueurs équipé high-tech c'est évidemment le petit mangeur de sushi quand aux gens d'une classe de consommation inférieure, je vous laisse deviner de qui il parle. [...] quand j'étais petit j'étais con et grâce aux études et à la maturité j'arrive aujourd'hui à différencier une bande d'escrocs à des gens sérieux. [...] Avez vous songé à envoyer des enquêteurs dans les boutiques pour tester les vendeurs ? Et pour finir je vous souhaite une longue vie, aussi longue qu'Hebdogiciel...euh, non je dirais plutôt Micro News... ou alors Games... euh, TILT alors ?

Alain Chaleunsinh, Chelles.

Un lecteur qui pratique l'humour drôle qui fait rire !

Restons calme !

Salut la foule...

Ne changez rien ou je viens à Montreuil et je vous... envoie mon Vidéopac dans la tronche ! P.S. : pour les rédacteurs graphistes, il faut arrêter le joint, y'a des erreurs partout !

Signé : Moi

Nous t'attendons de pied ferme avec un stock de Nes et de Master System.

Bientôt la retraite !

J'ai 34 ans et c'est la première fois que j'écris dans une revue pour en dire ce que je pense. Il est vrai que dans les autres mensuels, vu mon âge, je ne m'y sentais pas très à l'aise.

M. Agrir, Pessac

Vieillir est ennuyeux, mais c'est le seul moyen que l'on ait trouvé de vivre longtemps.

(Sainte-Beuve).

Cette sensation s'appelle Virtual Boy !

Ça y est, Nintendo contre-attaque ! C'est au Shoshinkai de Tokyo le mois dernier, que nous avons pu voir la Virtual Boy 32 bit. La fameuse VR 32 ! Nouvelles technologies, nouvelles sensations, mais le Virtual Boy suffira-t-il à faire patienter un public avide de high tech ?



Depuis quelques mois, le bruit courrait que Nintendo travaillait sur un projet de casque, basé sur la réalité virtuelle, autour d'un processeur 32 bits !

avaient déjà fait état de gadget basé sur le concept de la réalité virtuelle. D'ailleurs, la presse spécialisée a bien déliré en proposant à son public divers projets...

Nous sommes donc arrivés à Tokyo la fleur au fusil en espérant voir un truc d'enfer... Eh bien, seule la technologie Risc 32 bits était au rendez-vous. Car, il faut bien le dire, le Virtual Boy reste une pseudo première expérience de réalité virtuelle. Destinée au grand public, le Virtual Boy utilise deux écrans superposés LED (Light Emitting Diode). Ils mettent en action plusieurs

écrans placer les uns derrière les autres, ce qui donne une impression de tri dimension impossible à réaliser sur un écran de télé. Très proche du masque de plongée, le Virtual Boy repose sur un trépied ! Lorsque vous placez votre bouille dans le casque, vous êtes projeté

dans un univers en deux couleurs (noir et rouge) à haute définition.

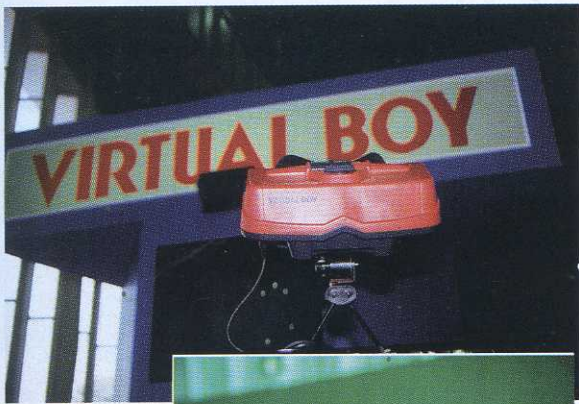
Nouvel hybride

Au niveau du son, il bénéficie de la stéréophonie et d'un nouvel hybride dans le domaine des paddles. Spécialement conçu pour les jeux en trois dimen-



Secret d'état oblige, Nintendo a donc attendu la mi-novembre et son Shoshinkai (le salon Nintendo) pour nous révéler cette mythique 32VR. Quelques rumeurs





sions, deux croix de direction et quatre boutons servent à vos déplacements multi-directionnels.

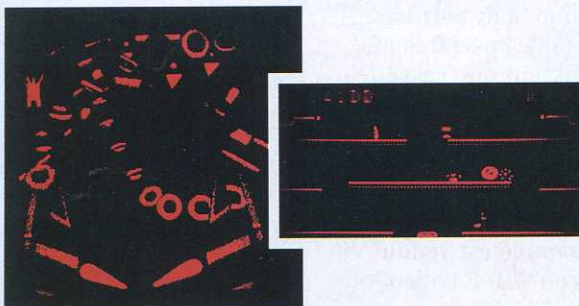
Prévu au Japon et au USA en Avril 95, le Virtual Boy sera commercialisé autour

Prévu au Japon et aux États-Unis en Avril 95, le Virtual Boy sera commercialisé autour de 1000 francs. Trois jeux sont d'ores et déjà prévus : Mario Bros VB, Telero Boxer et Space Pinball.

de 1000 francs. Trois jeux sont d'ores et déjà prévus : Mario Bros VB, Telero Boxer et Space Pinball. Nous pensions que le Virtual Boy était complètement élaboré par Nintendo Japon... Nous nous sommes trompé. Eh oui ! C'est à Reflection tech-

nology Inc., une compagnie américaine du Massachusetts, qu'en revient le mérite. Ils ont réussi à mettre au point un système d'affichage LED puissant. Un conseil, commencez à stocker les piles ! Des accessoires sortiront d'ailleurs avec la

console. En attendant le CES de Las Vegas, où elle fera sa seconde sortie, ces quelques photos vous donneront une petite idée de la chose. Enfin, pour vous assombrer de rouge, sachez qu'une version de Doom est aussi en préparation...



STOP-GAMES

6, rue d'Arras - 75005 Paris

Tél. & Fax : 43 54 41 44

Métro : Cdl Lemoine - Jussieu

Réservez, vendez, achetez vos jeux d'occasion de 30 à 70 % moins chers que les jeux neufs

OUVERT 7/7 nocturne jusque 20 H 30 à partir du 20 Déc. Le Spécialiste des Jeux Vidéo

SUPER NES		SUPER NINTENDO FR	
Final Fantasy 3	499 F	Le livre de la Jungle	399 F
Robotrek	499 F	Secret of Mana	499 F
Super Street Fighter	499 F	Le retour du Jedi	499 F
Soccer Shot Out	499 F	Fifa 2	499 F
Earth Worm Jim	499 F	Indiana Jones	499 F
Uortex	499 F	Donkey Kong Country	499 F
		F1 Pole Position 2	499 F
		Street Racer	499 F
		Earth Worm Jim	499 F
		Mortal Kombat 2	499 F
		Actraiser 2	499 F
		Le Roi Lion	499 F
		Sparkster	399 F
		Mickey Mania	449 F
		Bomberman II	499 F
MEGADRIVE		SUPER FAMICOM	
Fifa 95	449 F	Nosferatus	629 F
Flink	399 F	Art of Fighting II	TEL
Sparkster	399 F	Dragon Ball Z I & II	449 F
Earth Worm Jim	449 F		
Sonic & Knuckles	399 F		
Shining Force II	449 F		
Lion King	449 F		
Samourai Spirit	TEL		

BON DE COMMANDE
à renvoyer à SARL LMS - STOP GAMES
6 rue d'Arras - 75005 Paris

Livraison 48h chrono

Dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis.

	PRIX	Nom	Prénom
		Adresse	
		CP / / / / /	
		Ville	Tél.
		Règlement <input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Signature	
		<input type="checkbox"/> Mandat-Lettre	
		<input type="checkbox"/> CB / / / / /	
		Date expiration CB : /	
TOTAL + frais de port			
Jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F (+ 10 F en recommandé)		CD2	



OUVERTURE MAGASIN : SPEEDER VIDEO GAMES

13, passage du Jeu de Boules - 75011 PARIS

15, bd Voltaire - 75011 PARIS
Tél. : (1) 48 06 70 70 - Fax : (1) 48 06 70 80

Ouvert du Lundi au Samedi de 10 h à 19 h

EXCEPTIONNEL : Ouvert tous les jours dimanche compris pendant le mois de Décembre. Nocturnes jusqu'à 20 h 30 à partir du 20/12/94

OCCAZ - NEUFS - IMPORT ET REPRISES

SUPER NINTENDO		SUPER FAMICOM		SUPER NES	
• LIVRE DE LA JUNGLE	399	• ART OF FIGHTING 2	TEL	• LE ROI LION	449
• SPARKSTER	399	• FIFA 2	449	• EARTH WORM JIM	499
• SECRET OF MANA	499	• MICKEY MANIA	449	• ROBOTRECK	499
• ACTRAISER 2	449	• NOSFERATUS	529	• MORTAL KOMBAT 2	449
• INDIANA JONES	499	• DRAGON BALL Z II	449	• PUNCH OUT	499
• FINAL FANTASY 3	499	• DEMON'S BLAZON	649	• FATAL FURY SPECIAL	499
• DONKING KING COUNTRY	499	• F1 POLE POSITION 2	499	• SUPER STREET FIGHTER	TEL
• SAMOURAI SPIRIT	499	• STREET RACER	449	• RETOUR DU JEDI	449

GAME BOY					
• DBZ	TEL	• ALADIN	249	• JUNGLE BOOT	TEL
• SAILOR MOON	TEL	• DONKEY KONG	249	• BOMBER MAN	249
• MORTAL KOMBAT 2	249	• FIFA	TEL		

GAME GEAR

• FATAL FURY SPECIAL TEL

MEGADRIVE Français/Jap/US					
• SUPER STREET FIGHTER 2	449	• SPARKSTER	399	• MICKEY MANIA	449
• MORTAL KOMBAT 2	399	• EARTH WORM JIM	449	• SONIC ET KNUCKLES	399
• FIFA 2	499	• SAMOURAI SPIRIT	TEL	• SHINNING FORCE 2	449
• FLINK	399	• LION KING	449		

3 DO					
• SAMOURAI SPIRIT	TEL	• CLAY FIGHTER	TEL	• DEMOLITION MAN	TEL
• DRAGON LAIR 2	TEL	• SUPER STREET 2	TEL		

NEO GEO			
CONSOLE OCCAZ	990	CONSOLE NEO GEO CD (neuve)	3490
• ART OF FIGHTING	429	• SUPER SIDEKICK 2	429
• FATAL FURY SPECIAL	429	• WORLD HEROE JET	449
• KING OF FIGHTING 94	449	• AEROFIGHTER 2	429
• WORLD HEROES JET	449		
		CARTOUCHE :	
		• KING OF FIGHTER 94	1500

SEGA SATURN

CONSOLE SATURN + 1 jeu VIRTUAL FIGHTER TEL

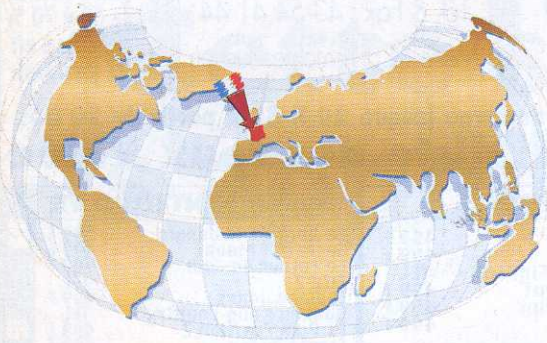
• MAJONG	TEL	• TAMA	TEL	• WACHAI CONNECTION	TEL
----------	-----	--------	-----	---------------------	-----

+ de 2500 titres occasions en permanence pour consoles
Super Nintendo / SNES / Sega MD / Genesis / NEC / 3 DO / Néo Géo
BON DE COMMANDE EXPRESS - Livraison 48 H CHRONO

NOM		Prénom	
Adresse			
Code Postal		Ville	
Règlement : <input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Mandat-lettre <input type="checkbox"/> CB N°		Tel :	
date exp. CB : .../.../...		Signature (des parents pour les mineurs) :	
TITRE	CONSOLE	PRIX	

Frais de port : (Jeux & acc. = 29 F / Consoles = 60 F) TOTAL

Dans la limite des stocks disponibles - Prix modifiables sans préavis



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

Interview : Hervé Dubuisson

Il n'a pas changé : de Denain à Gravelines, en passant par Paris, Le Mans ou Antibes, Hervé Dubuisson promène depuis plus de vingt ans sa grande carcasse et sa belle adresse sur les terrains de basket. Longtemps considéré comme un des meilleurs joueurs européens, il est aussi un passionné de jeux vidéo.

CD Console : Dans le jeu vidéo, tu recherches le sexe ou la violence ?

Hervé Dubuisson : Le sexe, je vois pas trop ! La violence, bof. Ou alors, quelques jeux de boxe ou d'arts martiaux sur Super Mario.

Est-ce que, à ton avis, le jeu vidéo ça rend con ?

À partir du moment où on ne passe pas à côté des choses, c'est une bonne distraction. Et puis, cela développe les automatismes.

Mario, ça te dit quelque chose ?

Super Mario, c'est le jeu initial. C'est bien comme un vieux film génial en noir et blanc. Le plaisir de la nostalgie.

Pour toi, qu'est-ce qu'une overdose de Shoot'em up ?

Être accro au jeu, c'est ne pas penser que, dans la vie, il y a des choses plus importantes.

Le jeu vidéo influe-t-il sur la vie de tous les jours ?

Pas du tout.

Le Boss de fin de niveau de rêve ?

Je déteste le nazisme et donc Hitler. D'un autre côté, j'admire Michael Jordan pour sa volonté de tenter un nouveau challenge en réussissant dans le base ball. Et puis, Mandela, pour tout ce qu'il a fait.

Le jeu vidéo, c'est le huitième art ?

Pour moi, c'est avant tout un moment de distraction.

Accepterais-tu d'être la vedette d'un jeu vidéo ?

Ça dépend. Il y a déjà pas mal de jeux sur le basket. Ce qui m'intéresserait, c'est un jeu interactif de playground en trois contre trois.

À quoi joues-tu et sur quelle machine ?

Au départ, j'ai beaucoup joué au Super Mario Nitendo et au Game Boy, lors des déplacements. Maintenant, j'ai un peu moins de motivation.

Tes passions ?

Le blues et la guitare. Je fais du bruit, je gratouille. Et puis, j'ai une société, « basket dans la rue », qui fait de l'animation sur les playgrounds.

Jean-Paul Burias



Sonic en vidéo !

Sonic le petit hérisson débarque en vidéo dès les fêtes de Noël. Sony a décidé de nous faire vivre les aventures de Sonic et de son compère Knuckles, à travers une série de petit dessins animés. Vous connaissez l'histoire : le diabolique Doc Robotnik règne en tyran sur la planète Mobius. Sonic prend en charge le rôle de sauveur planétaire. Le dessin animé est rapide et drôle, à la manière d'un Tex Avery. Les situations comiques ne manquent pas, ni l'aventure d'ailleurs ! Pour Noël, les enfants vont être contents, puisque Sony sort un ensemble spécial Sonic, réunissant une cassette des deux premiers épisodes inédits de la série et une montre-jeu Tiger dotée de quatre niveaux de jeu Sonic ! L'ensemble est vendu environ 170 F (vidéo seule, 115 F). ■



VG s'ouvre

Vade Games, qui a ouvert ses portes, il y a un an, vend et achète (neuf ou occasion) toutes les consoles possibles et imaginables. Mais l'originalité de ce magasin concerne les bornes d'arcade Ridge Racer, Samourai II et Darkstalker qui vous tendent leur joystick. Le métro Parmentier n'attend plus que vous pour découvrir Donkey Kong Country, au prix de 449 francs. ■





Street Racer Mega Drive

Tous à vos paddles pour découvrir Street Racer. Ce jeu de Kart développé par Vivid Image, vous comblera de bonheur ! Tout d'abord, choisissez un des huit persos, avec leurs caractéristiques et leurs circuits propres. Au menu: la jolie californienne Surf, ou Sumo, un vague cousin de Honda... Ça va chauffer ! Surtout, avec la possibilité de jouer à quatre ! Le nombre d'options dans le choix des quatre courses, comme le mode <bataille>, ou bien encore la possibilité de vous faire un petit foot font de ce jeu un incontournable sur MD !

Street Racer en Multi-Player

Ludi lance un nouveau quadrupleur, conçu principalement pour le jeu Street Racer. Ce quadrupleur s'ajoute à la liste des goodies disponibles avec le jeu. De plus, il est bien plus compact que celui d'Hudson Soft (vous savez, le multitap...) et il fonctionne aussi bien ! Le contraire nous aurait surpris... ■



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

**CONSOLE
GAMES**

SATURNE
32X - PSX - FX
NEO-CD
en avant première
Réservez-les ! Qté limitée

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 modifiée	849	649	450	Consoles + Jeu	549	400	300
DBZ4	390	290	200	Virtua Racing	390	290	200
MK2	479	350	250	DBZ	390	290	200
Fatal Fury Special	390	290	200	Yu Yu Akusho 2	349	290	200
Samouraï Spirit	490	350	250	NBA Jam	190	tel	tel
Super SF2	449	350	250	Sonic 3	249	tel	tel
Super Metroid	190	tel	tel	Monster World 4	190	tel	tel
Street Racer	449	300	200	Earth World Jim	389	290	200
Donkey Kong	449	350	250	Bombberman	349	290	200
Demon Blazon	449	350	250	Flink, Soleil	349	tel	tel
Earth World Jim	390	300	200	Le Roi Lion	369	290	tel
Dragon	449	300	200	Sonic 4	349	290	200
Ranma 4	249	tel	tel	Shining Force 2	389	290	200
Fatal Fury 2	249	tel	tel	Pu Fall	389	290	200
Secret of Manat Fr	429	tel	tel	Fifa 95	389	290	200
Final Fantasy 6 US	449	350	250	Mister Nuts	379	290	200
Mégaman X	349	290	200	Eternal Champions	249	tel	tel
Le Roi Lion	399	300	200	NBA Live 95	389	290	200
Mickey Mania	429	300	200	Mickey Mania	379	290	200
				Protector	349	290	200

3 D O	neuf	occase	reprise	NEO GEO	neuf	occase	reprise
Console	2990	2500	2000	Console+FF special	1690	1490	tel
Pistolet	349	tel	tel	Neo CDROM+1 jeu	3690	tel	tel
Super SF2	449	tel	tel	King of Fighter	1490	tel	tel
Samouraï Spirit	449	tel	tel	Fatal Fury Special	690	590	tel
Fifa	390	tel	tel	Side kiks 2	690	590	tel
Rise of the Robot	449	tel	tel	World Heroes 2 Jet	690	590	tel
Autres titres	tel	tel	tel	Art of 2	790	590	tel
				Samouraï	790	590	tel
				Samouraï 2	1490	tel	tel
				Alpha Mission 2	190	tel	tel
				King of Fighters CD	490	350	250
				Top Hunter CD	390	300	200
				Art of 2 CD	390	300	200
				Sonic Wings CD	390	300	200

ENVOI COULISSIMO 48 Heures - Jeu : 20F, Console : 50F, CRBT : 30F - Règlement : CB, chèque, CRBT

3615 DBZ

Retrouve les traductions de toutes tes séries préférées sur 3615 DBZ.

Toute la presse japonaise...

Des tonnes de rubriques pleines d'infos, de bons plans, de news...

Un QUIZZ pour tester tes connaissances en japanime et gagner des posters DBZ.

Un jeu de rôle interactif et convivial où tu peux jouer, toi aussi, un supersaiyan.

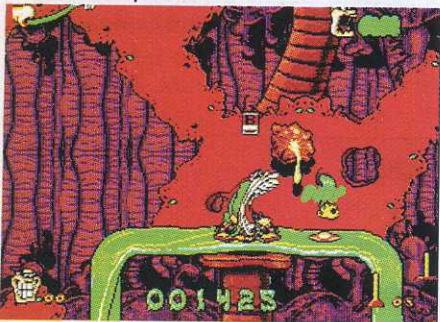
3615 DBZ le serveur des supersaiyan

0,12F à la connexion puis 1,27 F/min



Boogerman

Éclatez-vous dans un monde où tout est permis, mais attention à ne pas mettre le volume trop fort pour ne pas effrayer vos parents. La cuvette des toilettes sert à se déplacer à travers les différents tableaux... vous imaginez un peu l'ambiance.



C'est au milieu d'une nuit noire qu'un professeur crée notre héros dans son laboratoire : histoire de sauver le monde de la pollution. Élégant comme James Bond, notre héros est aussi doté de superpouvoirs très humains : rots, pets, etc. Maître dans l'art de lancer des crottes de nez, Boogerman possède une panoplie très complète de bruits ! Pour une fois, Interplay va faire un malheur chez tous les amateurs de slim et chez tous les fans de l'album des crados. Bon appétit ! ■

Atari s'est associé avec Virtuality Group, développeur de jeux d'arcade, afin de produire, pour Noël 95, un casque de réalité virtuelle à moins de 1 200 francs. Selon l'accord conclu, Virtuality développera une version familiale de son casque virtuel, qu'Atari manufacturera et diffusera.

Livres : la révolution multimédia

Comme monsieur Jourdain, qui faisait de la prose sans le savoir, nous faisons déjà du multimédia. Le jeu vidéo, qui se veut ludique, n'est pas le domaine des techniques inutiles. Au contraire, il est plutôt la portion visible de l'iceberg.

Pour s'en persuader, il suffit de lire *Planète multimédia*. Clair et précis, l'ouvrage a l'intelligence de nous faire prendre conscience de l'ampleur de la révolution technologique qui se prépare. Nous assistons en effet à la fusion des domaines autrefois distincts que sont l'audiovisuel, l'informatique et les télécommunications.

Déjà Sega et ATT (le numéro un américain du téléphone) ont signé des accords afin que les nouvelles consoles fonctionnent sur le réseau téléphonique. En apprenant encore que ATT a investi dans le capital de la compagnie 3DO, comment ne pas croire que les jeux sont les principaux bénéficiaires des innovations du multimédia.

Si nous passons de l'autre côté du miroir avec *La Réalité virtuelle*, le jeu vidéo n'en est qu'à ses premiers balbutiements. Bientôt, nous ne contrôlerons plus Sonic ou Mario : nous serons Sonic ou Mario. La RV (de l'anglais *virtual reality*) va ainsi pénétrer dans les parcs d'attractions et pourquoi pas sur nos futures consoles.

Outre le domaine ludique, vous trouverez certainement une réponse à toutes les questions que vous vous posez : d'où vient la RV ? Qui y a pensé le premier ? Comment cela a-t-il été mis en œuvre ? Avec ce livre, vous comprendrez vite que la RV a quitté le domaine de la science-fiction.

Si vous trouvez que le côté technique de la réalité virtuelle est un peu trop ardu pour vous, pourquoi ne pas faire un retour au multimédia avec *Le Multimédia Comment ça marche ?* Une collection, riche en illustrations et en commentaires, qui a l'avantage d'expliquer succinctement les choses sans nous encombrer avec des détails trop techniques.

Ces trois ouvrages, que nous vous avons sélectionnés, vous permettent de prendre contact avec la RV et l'univers du multimédia. Et, si quelques mots vous échappent à leur lecture, procurez-vous l'indispensable *Petit Dictionnaire du multimédia illustré*. Après la révolution industrielle du siècle dernier, la révolution numérique n'aura plus aucun secret pour vous. ■

Planète multimédia, Éd. Dunod (125 F) • *La Réalité virtuelle : de l'autre côté du miroir*, Éd. Addison Wesley (298 F) • *Le Multimédia... Comment ça marche ?*, Éd. Dunod (178 F) • *Le Petit Dictionnaire illustré du multimédia*, Éd. Sybex (78 F).



Le confort pour vos cartes Jamma.

Après avoir introduit sur le marché l'Overgame Machine CX, la société The Game Zone prouve encore une fois sa capacité à innover. Elle vient, en effet, de résoudre le problème lié à la protection des cartes Jamma. Jusqu'à présent ces cartes étaient vendues nues, c'est-à-dire sans aucune protection pour les composants électroniques. Un très beau boîtier de protection, du même acabit que l'Overgame CX, vient d'être mis en vente sur le mar-



ché. Outre la protection, il permet un rangement très pratique. Il est dorénavant disponible auprès de Game Zone pour une somme avoisinant les 160 francs. On les trouve également dans toutes les boutiques Score Games, notamment, celle de la rue des Écoles à Paris. De très nombreux jeux sont aussi disponibles en location et en vente. Contact : The Game Zone, tél. : (1) 49 451212. Score Games, tél. : (1) 46 33 68 68. Pour tous renseignements, tapez le 3615 OVERGAME. ■

Jouez sans plus vous prendre la tête...

Le Game Saver est un adaptateur qui, une fois branché sur votre console Super Nintendo, modifie foncièrement toutes les caractéristiques de vos jeux. Il permet, par exemple, d'obtenir sur chacun d'eux un mode ralenti. Il autorise également aux joueurs la possibilité de sauvegarder leur partie où bon leur semble, afin d'y revenir à tout moment. Bref, les jeux les plus difficiles ne vont plus vous résister bien longtemps ! À noter que cet appareil n'est nullement sous licence Nintendo... ■



AXYOM

92 07 72 00
DU LUNDI AU SAMEDI DE 11 À 19 heures

TOP MEGADRIVE

- ALADDIN 385
- DRAGON 399
- LE LIVRE DE LA JUNGLE 389
- MICKEYMANIA 449
- MORTAL KOMBAT 2 399
- POWER RANGERS 379
- PITFALL TEL
- PROBOTECTOR 399
- ROCK AND ROLL RACING 369
- SHAQ FU 399
- SHINING FORCE 2 399
- SONIC & KNUCLÉS 425
- SPARKSTER 399
- SUPER STREET FIGHTER 2 449
- THE MISADVENTURE OF FLINK 349
- TINY TOONS 369
- URBAN STRIKE 399
- VIRTUA RACING 499

TOP SNIN

- ACTRAISER 2 399
- CHAOS ENGINE 399
- CHOPLIFTER 3 359
- DRAGON 399
- FIEVEL 399
- F1 POLE POSITION 2 399
- FIFA SOCCER 95 TEL
- FLASHBACK 249
- LE LIVRE DE LA JUNGLE 399
- LEGEND 399
- LES SCHRUMPFS 399
- MEGAMAN X 399
- MICROMACHINES 399
- MORTAL KOMBAT 2 459
- NBA LIVE 95 TEL
- PAC ATTACK 399
- POWER RANGER 359
- ROCK AND ROLL RACING 499
- SAILOR MOON R 449
- SECRET OF MANA 399
- SMASH TENNIS 399
- STUNT RACE FX 399
- SUPER BATTLETANK 2 399
- SUPER BOMBERMAN 2 399
- SUPER METROID 439
- TURN AND BURN 439
- VORTEX 459
- WOLFENSTEIN 3D 379
- WORLD CUP SOCCER 94 369
- ADAPTEUR 60 HZ 99
- BOITIER PROGRAMMABLE 159

TOP 3DO

- ALONE IN THE DARK 375
- FIFA SOCCER TEL
- MEGARAGE 375
- MICROCOSM 375
- ORION OFF ROAD TEL
- REBEL ASSAULT TEL
- ROAD RASH 375
- STREET FIGHTER 2 TEL
- VR STALKER 375
- WAY OF THE WARRIOR 375

INFOS, PREVIEWS, NEWS, TIPS, COMMANDES... 24/24 HEURES, TAPE 36 15 ALLGAMES*AXYOM

GRAND CHOIX - GRAND CHOIX - GRAND CHOIX
NINTENDO, SEGA, 3DO, JAGUAR, CD 32, GOODIES,

TOP SFC / SNES

- ALIENS VS PREDATOR 499
- LA BELLE ET LA BÊTE 499
- BREATH OF FIRE 449
- FATAL FURY SPECIAL 399
- ILLUSION OF GAIA 499
- SOCCER SHOOTOUT 469
- KICK OFF 3 399
- MYSTIC QUEST LEGEND TEL
- SAAMOURAI SPIRIT 550
- SUPER STREET FIGHTER 2 469
- FINAL FANTASY 3 559
- TETRIS 2 399
- WORLD HEROES 2 599
- YU YU HAKUSHO 2 459

PROMO JEUX NEUFS

- SUPER NINTENDO**
- DRAGON BALL Z 4 (SFC) 399
- AVEC ADAPTEUR 60 HZ 475
- SUPER METROID (SFC) 299
- STARFOX (SNES) 159
- GRADIUS 3 (SNES) 149
- ANOTHER WORLD 189
- AXELAY 189
- PARODIUS 189
- MECHWARRIOR 189
- PRINCE OF PERSIA 189
- SUPER PROBOTECTOR 189

TOP GOODIES

- CASSETTE DBZ FRANCAIS 149
- FIGURINES DBZ TEL
- GRAND CHOIX GOODIES, MANGAS, CD, FILMS... 399
- DBZ, RANMA, SAILOR MOON TEL

MEGADRIVE

- ATOMIC ROBOKID 199
- BATMAN RETURN'S 159
- EX-MUTANTS 169
- GYNOUNG 129
- INDIANA JONES 3 199
- X-MEN 189

NEWS SNIN-SNES-SFC

- SHAQ FU 399
- STREET RACER 399
- MICKEYMANIA TEL
- LE ROI LION TEL
- EARTHWORM JIM TEL
- DONKEY KONG COUNTRY TEL

NEWS MEGADRIVE

- ECCO 2 TEL
- FIFA 95 399
- EARTHWORM JIM TEL
- NBA LIVE 95 399
- PROBOTECTOR TEL
- LE ROI LION TEL
- 32 X 1390
- JEUX 32 X TEL

UNE FIGURINE DBZ EN CADEAU POUR TOUT ACHAT SUPERIEUR A 1000 F

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
LES PRIX SONT MODIFIABLES SANS PRÉAVIS

BON DE COMMANDE à envoyer à AXYOM - BP 89 - 06102 NICE CEDEX 2

TITRES - précisez machine	prix
participation aux-frais de port	+ 30
Total à Payer	

Nom/Prénom

Adresse

CP..... Ville

Tél.....

LIVRAISON COLISSIMO

ENVOYEZ CE COUPON POUR UN CATALOGUE COMPLET GRATUIT, EN PRÉCISANT VOTRE MACHINE :

.....

Signature obligatoire

JE PAYE PAR : Chèque Bancaire CCP Paiement par Carte Bleue Mandat-lettre Au facteur à réception (plus 40 F)

PAIEMENT PAR Carte Bleue Date d'expiration Nom de la banque

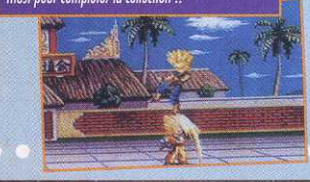
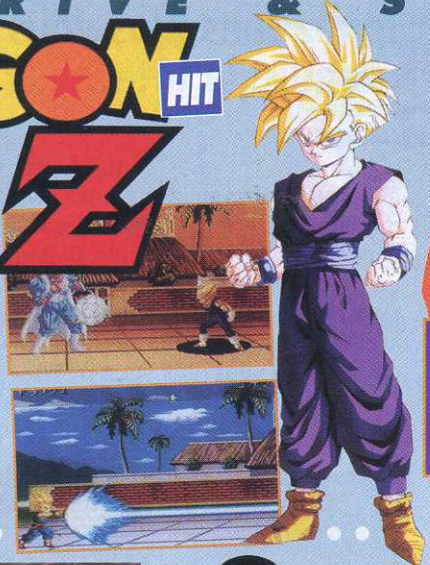
N°

Les nouveautés d'abord

MEGADRIVE & SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z HIT

Chobu Den Le dernier volet des DBZ ! Les graphismes ont été retravaillés. Les coups peuvent être combinés, les parades sont plus nombreuses et plus efficaces. Un épisode orienté beaucoup plus vers le combat. Un must pour compléter la collection !!



LE ROI LION



Voici le dernier chef d'oeuvre de Disney ! Aidez Simba le petit lionceau sur plus de 10 niveaux à déjouer les pièges d'une jungle hostile pour qu'il mérite le titre de Roi des Animaux.



NEW

NOUVEAU
Ouverture de 2 magasins MICROMANIA
● Centre Commercial Les Ulis 2
● Centre Commercial Euralille

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Commercial Les Ulis 2
91940 Les Ulis - Tél. 69 29 04 99
MICROMANIA EURAILLE
Centre Commercial Euralille - Rez-de-chaussée
59000 Lille - Tél. 20 05 57 58



MICKEY MANIA HIT



Avec ce nouveau jeu de plateforme qui enchante petits et grands, revivrez les plus grands moments cinématographiques de la souris la plus célèbre du monde dans des aventures palpitantes !!

MICROMANIA

GAGNEZ
le jeu
Dragon Ball Z
sur **3615**
MICROMANIA
(1,27 F. la minute)

Des Promotions d'enfer à partir de 99F

249F	LOONEY TUNES/ROAD RUNNER	199F	MORTAL KOMBAT
	3615		

99F	MEGADRIVE
99F	Gunship 2000 119F
99F	Sonic 2 199F
99F	Bubsy 179F
99F	Cool Spot 199F
249F	Mickey et Donald 199F

Commandez
ou
92 94 36 00
et
recevez vos jeux
en Colissimo

SHAQ HIT

L'un des tous meilleurs jeux de baston de l'année, avec en prime la star du Basket américain Shaq O'Neal ! Des coups spéciaux surprenants ! Ex : un personnage peut se transformer en loup et happer son adversaire à la gorge.



EARTHWORM JIM NEW

Après Aladdin, David Perry frappe encore plus fort !! Sur plus de 20 niveaux aux graphismes étonnants, aidez Jim, le misérable ver de terre à devenir un redoutable guerrier cosmique.



NEW

* Valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 7 janvier 95.

PASSEZ À LA GÉNÉRATION 32 BITS AVEC

la Nouvelle Console 3 DO Panasonic Européenne



2990 F
+ le jeu Megarace
+ 1 Control Pad

Une nouvelle console aux caractéristiques exceptionnelles !

- Console 3DO Panasonic Européenne (PAL - Péritel)**
- CPU : 32 Bits Risc 12,5 MHz
 - Animation : 64 millions de Pixels/seconde
 - Affichage : 640 x 480 en 16 millions de couleurs
 - Son stéréo 16 Bits
 - CD Rom double vitesse
 - Compatible : CD Audio, CD Photo, CD Digital, Vidéo avec la carte FMV.



MICROMANIA

NOUVEAU
Ouverture de **2** magasins MICROMANIA

- Centre Commercial Les Ulis 2
- Centre Commercial Euralille



Déjà plus de 30 jeux 3DO à moins de 400 F

NOUVEAU

Venez découvrir la **3 DO Blaster** pour votre PC chez Micromania !



De nombreux privilèges avec la **Mégacarte** et **5% de remise*** sur des prix canons !!

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 7 janvier 95

LES MAGASINS MICROMANIA

- MICROMANIA LES ULIS 2** (NEW)
Centre Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 69 29 04 99
- MICROMANIA EURAILLE** (NEW)
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 05 57 58
- MICROMANIA MONTPARNASSE**
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07
- MICROMANIA FORUM DES HALLES**
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78
- MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES**
84, av. des Champs-Élysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V - Tél. 42 56 04 13
- MICROMANIA ROSNY 2**
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
- MICROMANIA VELIZY 2**
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
- MICROMANIA LA DEFENSE**
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
- MICROMANIA NICE**
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14
- MICROMANIA LYON LA PART-DIEU**
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82
- MICROMANIA LILLE V2**
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chaussée
Tél. 20 05 57 58

Ouverture des Magasins Micromania les dimanches 11 et 18 décembre !!

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

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

Nom
 Adresse
 Code postal Tél.
 Ville
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration/.....
 Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi

Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: 3DO PC 3 P PC CD Rom Game Boy Megadrive Gamegear Super Nintendo



Sony est une menace sérieuse ! Telle est la remarque de Hayao Nakayama, président de Sega. En effet, la domination de Sega dans l'industrie des jeux vidéo est menacée ! Pour Sega : Sony, et non Nintendo, est désormais le principal challenger sur le marché.



International Superstar Soccer • Konami/Super NES

Konami passe au foot ! Prévu pour février prochain, International Superstar Soccer, devrait marquer l'histoire du foot sur micro. Il est, d'une part, superbe, d'autre part, jouable et par-dessus tout, amusant ! On a la possibilité de jouer avec toutes les équipes du monde, de paramétrer entièrement la partie (temps, arbitre, hors-jeu...) et de jouer toutes les compétitions. La vue est en surplomb latéral, comme Fifa, et je peux vous avouer qu'on l'attend déjà avec impatience ! ■

■ **Gametek**, le créateur et éditeur de logiciel pour micros, CD-ROM, consoles Sega et Nintendo étend ses capacités de développement de jeux en Europe, grâce à la création d'un nouveau département : Alternative Reality Technologies (ART) Opérationnel depuis août dernier, ce département coordonne toutes les ressources de développement des nouveaux produits et supervise l'expansion de la compagnie dans ce domaine. Les capacités de développement des différents groupes d'ART, ainsi que les productions actuelles en Grande-Bretagne et aux États-Unis sont complémentaires et vont des graphismes texturés de Silicon Graphics à l'équipement vidéo digital numérique. Si, avec ça, Gametek ne nous pond pas une merveille d'ici à la fin 95...

Une nouvelle boutique Score Games

Le très connu revendeur parisien de la rue des Écoles s'agrandit. Score Games vient d'ouvrir une succursale à moins de 100 mètres de sa première boutique. Cette nouvelle boutique présentera quelque 20 000 jeux (neufs ou d'occasions) qui sont disponibles, en libre-service et sur n'importe quelle console de jeux. L'autre surface est, maintenant, uniquement dédiée aux supports CD comme le CD-Rom PC, le CD-Rom Mac, la 3DO... ■

CONAN • Arcade Zone

Comme son nom l'indique, Conan est un jeu barbare dans lequel vous incarnez une brute épaisse. Votre personnage, un guerrier de deux mètres de haut sur deux mètres de large, armé de sa fidèle épée, a pour mission de tracter les méchants qui se trouvent sur son chemin. Un mode <deux joueurs> est disponible pour le plus grand plaisir de tous ! Encore une fois, les gars d'Arcade Zone ont fait du bon travail, au vu des images qu'ils nous ont montrées. Les sprites sont énormes et ça semble très bien animé ! Sortie prévue pour le début 95. ■

■ **Cryo**, la célèbre firme de développement française, travaille actuellement sur une borne d'arcade. Très évasive sur ce sujet, la firme n'a donné ni le nom du jeu, ni les caractéristiques techniques. On sait simplement qu'il s'agit d'un jeu de voitures, utilisant énormément de nouvelles techniques, jamais vues dans les autres jeux. Ce dernier, d'après Cryo, ne se rapproche d'aucun jeu existant dans le monde de l'arcade. Il s'agit d'une course de voitures cent pour cent nouvelle, créative. Tout ce qu'on sait c'est qu'il s'agit d'un jeu en cabine, qui sera présenté au salon de l'arcade de Londres en janvier 95.

■ La campagne de pub télé, sur M6 et MCM, de **Rise of the Robots** comprend un spot de 60 secondes. C'est une première en France sur CD-Rom. Time Warner frappe un grand coup, comme pour signaler et rappeler sa présence en France depuis peu.



Creature Shock • CD-I



Creature Shock a demandé deux ans de travail à l'équipe d'Argonaut Software. Mais le résultat en valait la peine ! L'histoire se passe en 2023 (c'est bientôt !), la surpopulation et la pollution sont devenues irréversibles. Devant cette situation catastrophique, le SS Amazon a pour mission de trouver un système solaire habitable. Mais en cours de route, une présence « alien » se manifeste et prend possession de la Terre... Le système de jeu est identique à « The Seventh Guest », en ce qui concerne les déplacements de votre personnage. Mais ici, la réflexion cède la place à l'action. Le jeu est représenté de façon subjective, c'est-à-dire que vous voyez à travers les yeux du personnage principal. Des mouvements de caméra hyperréalistes donnent l'illusion d'y être. Une vingtaine de monstres effrayants tenteront de mettre un terme à votre progression dans le vaisseau extraterrestre. Des séquences de vol dans l'espace, du type shoot'em up, prennent place lors du changement de planète. Une fois de plus, par rapport au CD-Rom PC, la version CD-I s'annonce comme la plus belle. Tirant parti de la cartouche Digital Video, les animations et les graphismes sont de toute beauté.

Date de sortie prévue : début 95.

Rapports filles/mecs ?

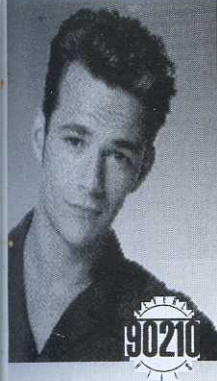
Les bons plans de Dylan et Brenda



36 700 727

Gagne un voyage aux USA en nous appelant au

36 70 91 92



Comment faire craquer les nanas

36 700 248



Mary répond à toutes tes questions

36 700 009

36 68 00 23

MEGAS JEUX INTERACTIFS



THE SIMPSONS

Joue avec George EDDY

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

Tout sur les news NBA



36 70 02 23

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



36 68 00 05

3668: 2,19/mn

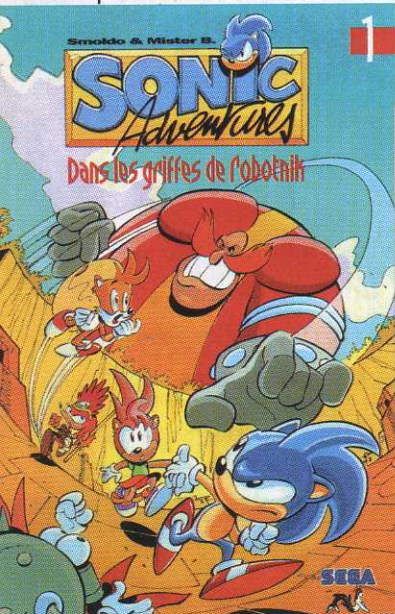


Atari s'est associé avec Virtuality Group, développeur de jeux d'arcade, afin de produire, pour Noël 95, un casque de réalité virtuelle à moins de 1 200 francs. Selon l'accord conclu, Virtuality développera une version familiale de son casque virtuel, qu'Atari manufacturera.

Secret missions

L'Opalie, un petit État subtropical, connaît une période d'instabilité politique. La souveraineté du roi local se voit menacée par son premier ministre Vishaka, qui complotte avec l'appui de l'URSS (nostalgie... quand tu nous tiens !). À l'opposé, les États-Unis usent de leur influence pour maintenir le monarque dans sa fonction. Dans ce contexte trouble, vous incarnez Jeff 4 (clin d'œil à James 007), un espion un peu perdu entre les différentes parties et, de surcroît, totalement amnésique. Ne sachant pour qui travailler, vous serez l'objet de manipulations de la part de vos collègues étrangers.

Vous l'aurez compris, dans ce jeu vous devrez tirer toute cette affaire au clair et en profiter pour récupérer votre mémoire. La difficulté à été dosée afin de rendre l'aventure accessible au public le plus large. Bénéficiant d'une réalisation soignée, News Secret Missions s'annonce comme l'un des titres sur lesquels il faudra compter pour cette fin d'année.



Sonic en BD !

Il est vraiment partout ! Smoldo et Mister B. lancent la série « Sonic Adventures » en coopération avec Sega. Il s'agit d'une bande dessinée mettant en scène les personnages importants du jeu (Sonic, Tail, Knuckles, Robotnik...). Les dessins sont géniaux et l'aventure est au rendez-vous. De temps en temps, l'histoire lance des petits clin d'œil au jeu (technique pour se sortir d'un piège, etc). Sonic est mis à toutes les sauces, et celle-là n'est pas la moins ragoûtante. ■





LA VENTE PAR CORRESPONDANCE SERVICE MAXIMUM !

CATALOGUE GRATUIT

24 pages couleur, résumés, photos... Il vous suffit de le demander par courrier, téléphone, minitel, fax... Vous serez alors informé(e) automatiquement des nouveautés.

POINTS FIDELITE

C'est intéressant d'être fidèle à La Boutique TOON ? Ah mais oui ! Des points fidélité vous sont accordés à chaque commande, qui vous permettront d'obtenir des mangas ou vidéos gratuits ! Les premiers points - et les explications - vous seront donnés dès votre première commande.

EXPEDITION IMMEDIATE

Toute commande reçue avant 14h est expédiée le jour-même, du lundi au vendredi. (Sauf réservations et rupture de stock passagère bien sûr !)

Livré ce soir ? Oh ? Pas possible ?

Si, c'est possible ! Du moins si vous habitez dans les départements 75, 92, 93 ou 94. Il suffit de commander par téléphone avant 14h du lundi au vendredi pour un livraison le soir même. Bien sûr, ça coûte la peau des fesse ? Non, désolé. 47 Francs pour Paris, 77 Francs pour 92-93-94.

Nouveau : IMPORTS JAPON

CD, LD, Vidéos, Manga, Art Book... Tout ce qui est disponible là bas l'est aussi chez vous ! Attention : le catalogue et la commande ne sont disponibles que par minitel, sur le **3615 TOON** ! A partir du 15 décembre 1994.

MANGAS

20x29cm 192p couleur
 Nomad Tome 1 mémoire vive 97 F

Masamune SHIROW

20x29cm 192p n&b
 Applesseed Livre 1 Livre 2 77 F
 Black Magic 77 F
 Orion Tome 1 77 F



VIDÉOS Pal Anglaise

Horic Legend of Arslan 1 2 147 F
 RC Veda 167 F
 CRYING FREEMAN
 1 2 3 4 5 147 F
 Black Magic M-66 167 F



Gigolo 167 F
 Guy «Awakening ...devil» 167 F
 Kamasutra 187 F
 Urotsukidôji 147 F
 Urotsukidôji III.1 III.2 147 F
 Urotsukidôji III Vol. 3 167 F

AKIRA 12 !

MANGAS AKIRA 192P 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 «Révélations» 97 F
 Tome 8 «Le déluge» 97 F
 Tome 9 «Visions» 97 F
 Tome 10 «Revanches» 97 F
 Tome 11 «Chocs» 97 F
 Tome 12 «Lumière» 97 F



PACK DBZ : 497 F

4 vidéos DBZ au choix (1 à 8), un manga Dragon Ball Français au choix (1 à 10), 1 sachet de 10 cartes Hero Collection Part 2



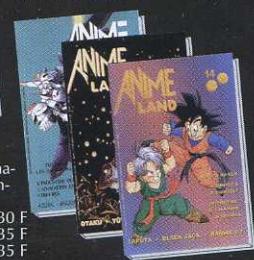
MANGA Français

Crying Freeman 1 47 F
 Power Rangers 37 F
 Sailor Moon 37 F
 Video Girl A 1 2 3 30 F
 Video Girl A 4 30 F



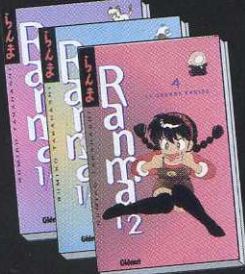
ANIMELAND

Le Magazine de l'animation japonaise ! En français. 21x30cm.
 Animeland N° 1 30 F
 Animeland 14 15 35 F
 Animeland 16 35 F



Hero Collection 2

DBZ, Yu Yu, Sailor Moon, Slam Dunk
 Le sachet de 10 27 F
 5 sachets de 10 127 F
 10 sachets de 10 227 F
 La boîte et 20 sachets 427 F



MANGA Ranma 1/2

11,5x18cm 192p N&B
 Tome 1 «La source» 37 F
 Tome 2 «La rose noire» 37 F
 Tome 3 «L'épaveuse» 37 F
 Tome 4 «Guerre froide» 37 F
 Tome 5 «Les félins» 37 F

Guerre de Lodoss

Un monde médiéval où évoluent des elfes, chevaliers, nains, dragons... Un classique !

VIDÉOS SECAM, SS-TITRES FRANÇAIS
 Vol. 1 (3 épisodes) 167 F
 Vol. 2 (2 épisodes) 137 F
 Les 2 volumes 297 F



Dragon Ball Z

VIDÉOS SECAM, VERSION FRANÇAISE
 1 «A la poursuite de Garlic» 137 F
 2 «Le robot des glaces» 137 F
 3 «Le combat fratricide» 137 F
 4 «La menace de Namek» 137 F
 5 «La revanche de Cooler» 147 F
 6 «100 mille guerriers» 147 F
 7 «L'offensive des cyborgs» 147 F
 8 «Brolé le super guerrier» 147 F
 Pack DBZ 497 F

Dragon Ball

MANGAS FRANÇAIS 192P 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 du ruban» 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
 DBZ N° 39 Japonais 40 F

FIGURINES DBZ

Officielles ! Figurines à peindre en résine, 10cm de haut.
 «Songoku» 137 F
 «Cell» 137 F
 «Vegeta» 137 F
 Kit peinture (5-6 figurines) 137 F
 Les 3 figurines 397 F
 Les 3 + peinture 497 F



KAMEHA Relié !

Les 2 premiers volumes du magazine français de manga reliés. 19x28cm 192p n&b
 Kaméha 1&2 reliés 47 F

GAGNEZ des Cassettes Vidéos, Mangas, Ramicards de DBZ... Dialogue, news, petites annonces, RPG, questions/réponse.

3615 TOON

COMMANDE, CATALOGUE GRATUIT :
 Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec votre règlement. Ou commandez directement par téléphone ou minitel.

3614 TOON
 Nouveautés Promotions
 Commande Infos...

LA BOUTIQUE TOON
 BP 249
 94102 SAINT-MAUR Cedex

(16.1) 49.76.19.63
 Lundi-Vendredi 9h-19h
 Fax (16.1) 43.97.32.36

TITRES	PRIX
Catalogue couleur (aucun frais de port)	Gratuit
NOM :	
ADRESSE :	
Code P :	VILLE :
Date de naissance :	

FRAIS DE PORT, QUELQUESOIT LE NOMBRE D'ARTICLES
France métropolitaine / CEE : Ajoutez 27 F, 0 F si plus de 700 F
Contre-remboursement : ajoutez 38 F
DOM: ajoutez 30 F TOM: ajoutez 60 F
TOTAL A PAYER
<input type="checkbox"/> Chèque (à l'ordre de «Pixtel») <input type="checkbox"/> Eurochèque
<input type="checkbox"/> Mandat (à l'ordre de «Pixtel») <input type="checkbox"/> Contre Remboursement
<input type="checkbox"/> CB, Visa, Eurocard, Mastercard Signature :
N° _____
Expire à fin : ___ / ___



D'après une récente enquête effectuée par C & VG (un mag anglais), la **Jaguar** d'Atari est considérée comme le meilleur « prochain achat » par les enthousiastes du jeu vidéo. Avec 41 % de réponses en faveur de la console Atari, la Jaguar dépasse largement l'Ultra 64 de Nintendo.

La Game Gear prend des couleurs !

Les Japonais se mettent au jaune... ainsi qu'au bleu. En effet, Sega vient de lancer sur le marché nippon des Game Gear colorées pour égayer vos soirées. La petite portable couleur va faire sensation en cette période de fin d'année. ■



Evidence • CD-I

Vous dirigez les faits et gestes d'un jeune journaliste. Celui-ci est soupçonné d'être l'assassin d'une célèbre présentatrice télé. Voilà qui change un peu des habituelles histoires de drogue ! Votre liberté dépend de vos aptitudes à trouver les preuves de votre innocence. À cette fin, utilisez vos talents de fin limier et vos relations pour obtenir les informations nécessaires. Lors de vos différentes rencontres, des dialogues parlés sont audibles, ce qui renforce l'aspect cinématographique du jeu. Les graphismes ont été réalisés sous 3D Studio. L'histoire ne devrait pas être en reste puisque des scénaristes de formation ont été mobilisés pour ce projet. Encore quelques mois à patienter pour pouvoir enfin vous plonger dans cette enquête policière des plus prometteuse. ■
Date de sortie : début 95.

Marco Polo • CD-I

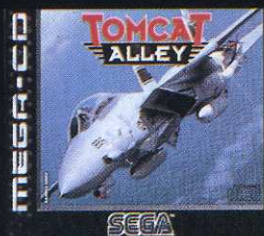
Marco Polo est un jeu d'aventure qui va vous faire revivre l'épopée de l'explorateur vers la fin du XIII^e siècle. Conseiller de l'empereur mongol Kubilai Khan ou agent secret du pape, vous devrez faire appel à vos talents de marchand, de diplomate et de stratège. Le but officiel de votre périple est la route de la Soie, aux confins de l'Asie du Moyen Age, afin d'échanger marchandises et idées. Deux modes de jeu sont proposés : un mode pour des parties longues, de difficulté modulable, et un mode rapide limité à une mission particulière qu'il vous faudra accomplir. Composé de seize minutes de vidéo et de 2 000 photos numérisées, ce CD-I bénéficie d'une réalisation irréprochable. De un à quatre joueurs, Marco Polo s'adresse à toute la famille.

Date de sortie : fin mars 95.





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



Dragon Quest V d'Enix sur Super Nintendo, c'est 1 300 000 exemplaires de cartouches vendues le jour de sa sortie en août 1992, 10 000 personnes formant une queue de 5 kilomètres de long devant une boutique spécialisée. On n'ose pas penser à la sortie de Dragon Quest VI...

Dual Orb II

Dans la série des jeux d'aventure, Dual Orb 2 a vraiment toute sa place. S'il se



rapproche du style Seventh Saga, avec une vue en 3D isométrique, il peut se vanter de bénéficier d'une attention particulière au niveau de l'humour !

- Sur Super Nintendo ■

Fighting Polygon

Vu le succès des jeux de combat de Sega, de Sony et de Namco, Nintendo contre-attaque avec Fighting Polygon. Après Vortex, Argonauts se lance dans le développement d'un Streetfighter, boosté au chip FX2.

- Sur Super Nintendo ■



Front Mission

Après Secret of Mana, Square Soft nous a concocté un petit jeu de rôle qui ne manque pas d'originalité. Alliant aventure et action, Front Mission vous propose un voyage dans l'univers des battletechs. Ça va boumer !

- Sur Super Nintendo ■

Super Bomberman 3

Si Bomberman 2 nous avait laissé sur notre faim, il en va autrement du troisième épisode. Plus proche de la première version, il reprend le concept de certaines options de la version NEC. Vive Bomber !

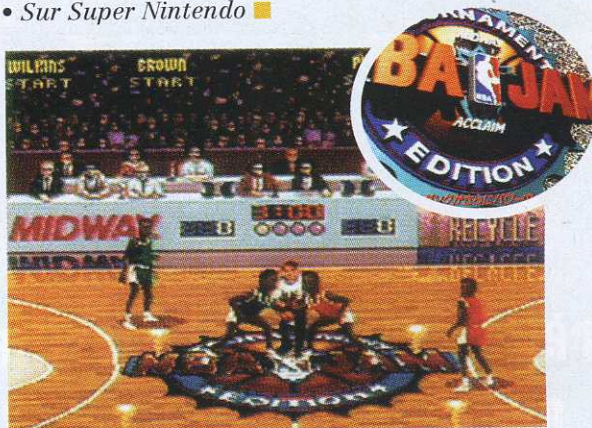
- Sur Super Nintendo ■



NBA Jam Tournament Edition

C'était dans l'air ! CD Consoles vous dévoile NBA JAM Tournament Edition, en exclusivité ! Nouveaux joueurs, nouveaux coups, superbes graphismes et meilleurs bruitages sont au rendez-vous.

- Sur Super Nintendo ■



Albert Odissey 2 Chrono Trigger

Sunsoft s'est longtemps uniquement cantonné dans le domaine des jeux de plate-formes. Aujourd'hui, Albert Odissey 2 annonce une nouvelle gamme de RPG (Role Playing Game : les fameux jeux de rôles) graphiquement transcendant, et d'un bon intérêt.

- Sur Super Nintendo ■



Succès oblige, Square Soft prépare d'ores et déjà la suite de Secret of Mana : Chrono Trigger. Prévu pour le 28 décembre prochain au Japon, sa sortie risque d'être plus remarquée. D'autant plus que les graphismes sont géniaux.

- Sur Super Nintendo ■



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



D'après une **enquête** de C&VG (un mag anglais), la Jaguar d'Atari est considérée comme le meilleur « prochain achat » par les enthousiastes du jeu vidéo. Avec 41 % de réponses en faveur de la console Atari, la Jaguar dépasse largement l'Ultra 64 de Nintendo (25 %).

VR STALKER • Morpheus Interactive/3DO

Les États-Unis ont été envahis. Los Angeles et New York ont été atomisés. La résistance souterraine vous a choisi pour être l'un de leurs pilotes d'élite. Votre nom de code est Stalker et votre mission est simple : reprendre les États-Unis d'Amérique (compris, Rambo ?) VR Stalker est un simulateur de vol qui vous fait traverser une quinzaine de niveaux de jeu intense. C'est très, très beau (et la séquence d'intro est à tomber par terre). Les effets sonores sont renversants et l'action est stupéfiante ! Un hit ! ■



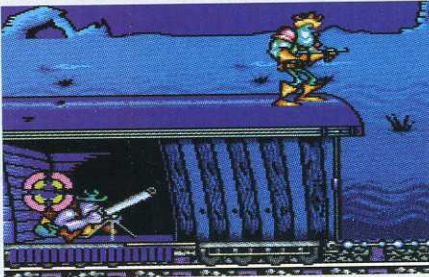
Tinstar • Nintendo/Super NES

Tinstar c'est vous. Une boîte de conserve, shérif de son état et ardent défenseur des opprimés. Vous avez juré, qu'en une semaine, vous débarqueriez la ville du gang de Bad Oil. Armé de votre six coups vous aurez des tonnes d'épreuves différentes à franchir avant de réussir. L'avantage de ce jeu, c'est qu'il se joue soit au Nintendo Scope, soit avec les paddles classiques et, qu'en plus, il nous fait penser aux vieux cartoons. Les épreuves comprennent des duels, des attaques de banques, des balades en caravane. Vraiment, ce jeu ne manque pas d'humour. L'Ouest n'a jamais été aussi sauvage ! ■



MEGA RACE • 3DO

Une course de voitures futuriste vous entraîne sur les routes des plus folles des métropoles cybernétiques. Au volant d'une des six voitures disponibles, vous ne devez pas arriver premier, mais plutôt détruire tous les autres participants. Vos engins sont plus ou moins armés (missiles, lasers) et plus ou moins résistants. Les décors sont superbes, il y a de l'image de synthèse partout, mais les graphismes des véhicules détonnent sur le reste par leur simplicité. Dommage ! ■



Le mois de novembre voit l'avènement de deux nouvelles consoles 32 bits sur le marché japonais (et sur le nôtre, en import, bien sûr) : la Saturn de Sega et la PS-X de Sony. La guerre des prix est impitoyable et chacune des deux machines ne cesse de réduire son prix de lancement. La Saturn passe de 49 800 yens (3 060 francs) à 45 000 (2 760 francs), soit presque 10 % de moins que son prix initial. Quant à la PlayStation de Sony, c'est encore plus fort ! Elle passe des 50 000 yen prévus (soit 3 066 francs) à moins de 30 000 (1 840 francs). Mais jusqu'où iront-ils ?

Attention, attention ! On apprend que la sortie de l'Ultra 64, la petite merveille 64 bits de Nintendo, serait prévue pour juin 95 aux États-Unis. Bien sûr, on peut prévoir un raz de marée humain chez les revendeurs d'import aux environs de cette date.

Prévue pour l'automne 95, l'Ultra 64 de Nintendo devrait être lancée en même temps que la version Ultra de Doom. ID Software s'occupe de la création et Williams Entertainment de la conversion.

Nintendo of America (NOA) met actuellement l'accent sur le programme de développement de l'Ultra 64. Nintendo a ainsi signé un accord exclusif, le mois dernier, avec MultiGen Inc., à San Jose, Californie. La firme fournira toute la technologie nécessaire permettant aux concepteurs et aux designers de créer des objets 3D. C'est la seconde stratégie d'alliance de Nintendo pour le développement des jeux de l'Ultra 64. Le Canadien Alias Research a d'ores et déjà commencé à travailler sur des outils graphiques.

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

sont sur le

36 15
KONSOL

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

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

Les soluces sont également disponibles :

par téléphone
36 70 53 89



Mindscape a racheté SSI (Strategic Simulations Inc.), une société réputée pour ses simulations et ses jeux de rôle. De cette union, nous devrions voir naître de plus en plus de jeux conçus sur la base des personnages de Donjons et Dragons... Le futur est proche !

Des Jaguars à tous les rayons

Depuis le 21 octobre, la Jaguar est vendue dans les magasins Toys 'R' Us. Avec plus 300 centres de vente, cette chaîne de magasins de jouets est numéro 1 aux États-Unis. Bonne nouvelle pour la Jaguar ! ■



Bandai et Apple s'associent

Le 10 novembre dernier, à Tokyo, Bandai, leader des fabricants de jouets, et Apple Computer USA se sont mis d'accord pour développer conjointement (pour les marchés japonais et américain) un système multimédia de jeux sur CD. Cet objet de haute technologie sera mis en vente aux alentours de 2 700 francs (50 000 yens). Il sera équipé du système Macintosh de lecture laser déjà adaptable sur les Macintosh. Ce produit est destiné une utilisation familial. Il disposera d'un microprocesseur « Power PC », développé par Apple. Quoi qu'il en soit, Bandai et Apple commercialiseront le système sous leur propre nom dans leurs pays respectifs.

3 DO

3 DO

EXPLOSION aux USA

Recevez directement chez vous vos jeux sur 3 DO

Road Rash, Megarace, ESPN Golf, Way of warrior, VR Stalker, Démolition Man, Sherlock Holmes, Dino Park Tycoon, Clayfighter II, Return Fire, Gex, Fifa int. Soccer, Kingdom : Far Reaches, Samouraï Shodown, Need for Speed, Dragon Lair II... et tous les TOPS.

345,00 FF TTC

Plumbers Don't Wear Ties, Dino Park Tycoon, Family Feud

200,00 FF TTC

Prix TTC livré à domicile, dédouané franco de port (délai 72h.)

Tous les titres CD-ROM et nouveautés (ex.DOOM II 300,00 F TTC).

Stock permanent au départ de notre centrale d'achats Américaine. Super catalogue (+ 1 000 titres) avec bon de commande contre 17,20 FF en timbres poste remboursable dès le premier achat.

Vangeta II

Avouez que si l'on se donne la peine d'exploiter correctement les capacités d'une machine, on arrive à un bon résultat. C'est le cas de Vangeta sur la Laser Active. Voici un shoot'em up qui promet. Les graphismes sont superbes. Pour la petite histoire, sachez que Vangeta est une sorte d'épouvantail volant, construit par des forces surnaturelles dans le but de détruire un ogre. ■



Le Réseau CD ROM par excellence
TPC International inc.

13 301 Rue Sherbrooke est, #201 Montréal, H1A 1C2 Canada
Tel : (514) 644-8721 / 644-8147 - Fax : (514) 644-8421

Sega, victime du yen

La hausse de la monnaie japonaise et le peu de succès des jeux 16 bits (au Japon) placent Sega dans une position relativement inconfortable. Les ventes ont chuté de 25 % et les profits nets ont régressé de 47 % (86 millions de dollars cette année). Comme 60 % des revenus de Sega sont obtenus à l'étranger, la hausse de la monnaie nipponne les rend plus vulnérables que d'autres. ■

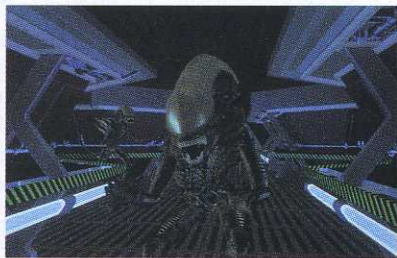
La réalité virtuelle domestiquée

La Jaguar sera pourvue, avant la fin de l'année prochaine, d'un casque de réalité virtuelle. Ce superbe périphérique est destiné à plonger les joueurs dans un univers réellement renversant. Ce périphérique est le résultat de l'accord entre Atari et Virtuality. La société anglaise Virtuality possède, dans le domaine de la technologie du virtuel, une expérience certaine. Parmi ses divers travaux, on cite récemment un système de réalité virtuelle pour big blue (IBM). ■

■ Prévue pour l'automne 95, l'Ultra 64 de Nintendo devrait être lancée en même temps que la version Ultra de Doom. ID Software s'occupe de la création et Williams Entertainment de la conversion.

Alien Trilogy • PS-X et Saturn


Si vous avez aimé les films, vous aimerez certainement ce jeu. L'atmosphère particulièrement angoissante est parfaitement recréée. Ce soft utilise le système ATM, qui permet d'obtenir des animations particulièrement réalistes et fluides. Vous allez pouvoir dégommer de l'Alien dans des décors de rêve.



Goodies Jaguar

Pour redorer les blasons d'Atari et de la Jaguar, Norscot Group (leur société de marketing) lance la Jagware, une ligne de gadgets portant le label Jaguar. Au programme : des porte-clés, des tasses à café, des pin's, des stylos, sans oublier les sweat-shirts, les T-shirts et les blousons en jean. Imaginez votre garde-robe constituée de produits Jaguar... ■





3615 ALLGAMES

Les meilleurs magasins en EUROPE sur un seul et unique 3615 !!

...Alors LES PRIX...
je t'en parle même pas !!

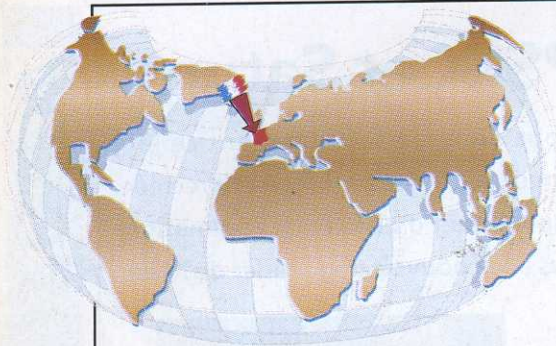
Tu es Bloqué dans un jeu?
+ de 1000 tips et codes. Et si ça te suffit pas,
DOC GAMES répond à tes questions !!

GAGNE les Hits les plus récents pour ta console chaque SEMAINE avec

AXYOM

3615 ALL GAMES c'est aussi :

- ✓ Des petites annonces,
- ✓ L'actu des Goodies Jap et US,
- ✓ Les nouveautés, les previews..



Sega a mis sur pied un tout nouveau département, chargé des produits éducatifs de la Pico. La Pico est une console principalement dédiée aux joueurs de deux à sept ans. Elle arrive en France en mars prochain...

Victory Goal

Vu la passion que connaît le foot au Japon, il était prévisible qu'une simulation voie le jour sur Saturn. Dans Victory Goal, outre les options habituelles, on peut visualiser le terrain sous n'importe quel angle. Une fonction <replay> est disponible pour revivre tous les moments forts d'un match. Comme à la télé! ■



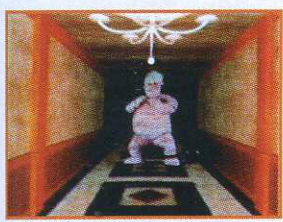
Polyvalente !

Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'AIWA est une machine totalement polyvalente. Tenez-vous bien, elle regroupe un magnétophone, un lecteur CD (en fait un Mega CD) et une Mega Drive qui est située directement à la base de l'appareil. D'autre part, la partie Mega Drive peut également se séparer du bloc qui comprend le magnétophone et le Mega CD. Ce dernier fonctionne avec des piles, ce qui vous permet de vous en servir comme d'un poste hi-fi portable. Les branchements sont identiques à ceux de la Mega Drive 2. Une prise casque, et une prise micro (pour le Karaoke) ont même été prévues. Nous n'avons pas de chance : l'AIWA devrait se faire un peu attendre en Europe. ■

Warriors • Atreid/PS-X

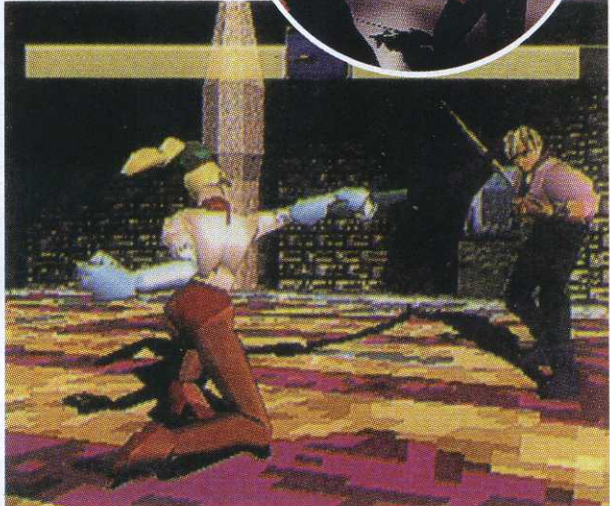
L'histoire de Warriors est très simple : dix guerriers ont été amenés par magie dans l'enfer d'une contrée sauvage. Là, ils apprennent qu'ils doivent combattre entre eux pour montrer au *Master* (le personnage qui les a amenés sur les lieux) qui est le meilleur. Atreid a utilisé ici l'outil de programmation 3D Bio Motion d'Atreid, qui permet de créer des personnages en 3D avec un nombre illimité d'animations hyperréalistes. Les actions sont calculées en temps réel, ce qui rend les mouvements extraordinairement réalistes et fluides. De surcroît, différents angles de vue sont possibles.





Toshin Den • Takara/PS-X

Voici un jeu de combat en 3D qui a déjà fait couler beaucoup d'encre. Il exploite parfaitement les capacités de la PS-X. Chaque personnage est spécialisé dans le maniement d'une arme (katana, épée de Craymore, fouet, barre de fer, etc.). Les coups spéciaux sont, bien entendu, tous au rendez-vous. Le jeu est actuellement en cours de développement. Cependant, on sait déjà que huit personnages devraient être disponibles. On peut ainsi citer Eiji, un maître dans l'art du katana et Kain, un Irlandais qui combat avec la terrible épée de Craymore. Les animations sont excellentes. Sachez par exemple que chaque image est constituée d'environ 3 000 polygones. Takara concentre une bonne partie de ses efforts pour améliorer encore le design des différents combattants. Enfin, les fonds devraient être animés !



Chasse aux fantômes !

Ghost Rush est un jeu de rôle sur Laser Active. Vous devez attraper des fantômes dans une maison hantée (logique, non ?). Chaque fois que vous entrez dans cette maison, elle change de forme ! Vous pouvez donc mettre de côté votre sens de l'orientation et il ne vous reste plus qu'à tout miser sur votre bonne étoile. Sensations garanties... ■

TECHNO Service

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

48 H CHRONO DANS TOUTE LA FRANCE.

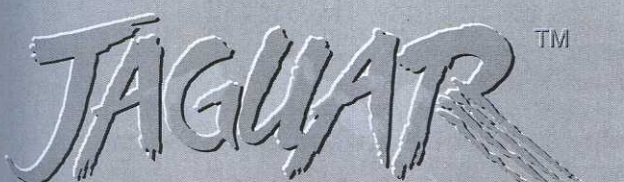
Maintenant en vente sur terre !!



2190 Frs

(Version Française)

avec 1 Manette et 1 Jeu



1890 Frs

(Version U.S. francisée)

avec 1 Manette et 1 Jeu

IMPORT DIRECT DES U.S.A.

Aircars	490	Kasumi Ninja	540
Alien VS Predator	540	Raiden	390
Brutal Sport Football	490	Rayman	590
Bubsy Bobcat	490	Space Wars	540
Burn Out	540	Syndicate	590
Checkered Flag	540	Tempest 2000	420
Club Drive	540	Theme Park	590
Crescent Galaxy	390	Tiny Toons Adventure	Tél
Doom	590	Troy Aikman NFL Football	590
Double Dragon 5	540	Ultra Vortex	590
Dragon Bruce Lee Story	540	Val d'Isère	540
Evolution Dino Dudes	420	Wolfenstein 3D	450
Iron Soldier	590	Zool 2	490

ACCESSOIRES

Catbox	510
Joypad	270
Super Pro Stick Turbo	970
Malette de transport	280

GOODIES

T-Shirt	120
Porte-clés	30
Pin's	40
Tasse Magic Eyes	70

LYNX

+ de 70 Titres

Cable Comlynx	39
Batman Returns	Tél
Blue Lighting	Tél
Checkered Flag	129
Double Dragon	Tél
Dracula	Tél
Kung Food	129
Ninja Gaiden 3	269
Toki	129

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

des tonnes de jeux à partir de 99 F



Sony Imagesoft a décidé d'emballer deux jeux Mega CD pour le prix d'un. Au programme : Frankenstein & Dracula, No Escape & Cliffhanger, Three Ninjas & Hook, Prime & Microcosm et enfin Firearm & Strangers. Haine : cette promotion n'est pas prévue pour l'Europe...

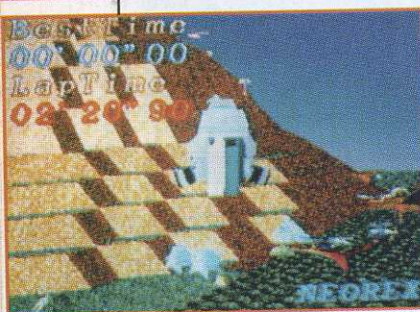
SNK décolle...

La société SNK a fait voler un dirigeable au-dessus de la ville de Tokyo pendant un mois. C'est dingue ! Cette opération faisait partie de la campagne de lancement de la Neo Geo CD et de Samourai Spirit. Ce dirigeable, qui s'appelle « Skyship 600 », a été fabriqué en Angleterre. C'est le plus grand dirigeable du monde. Il mesure quelque 60 mètres de long et il est doté de deux moteurs Porsche 930 ! Avouez que SNK ne lésine pas sur les moyens ! ■



Incredible Machine sur 3DO

Lemmings a connu dès sa sortie un succès tel, que les ersatz en tout genre ont poussé comme la mauvaise herbe. Incredible Machine reprend donc le principe originel de ce jeu, mais sans l'améliorer franchement. Les graphismes sont fins mais assez pauvres. De plus, les options ne s'écartent pas franchement de la version originelle. Bien entendu, c'est une recette à succès, et on ne se doute pas une seconde que ce jeu va se vendre comme des petits pains. À suivre donc... ■



Cosmic Race • Neo Rex/PS-X

Entièrement réalisé à l'aide de polygones, pour les véhicules et pour les fonds, Cosmic Race sur PS-X vous emmène à travers différents univers et sur différentes planètes, à bord d'un des cinq véhicules dispo. Chacun possède, bien sûr, ses propres caractéristiques techniques. De nombreux modes de jeu sont possibles comme, par exemple, les mode <time trial> et <combat>. De plus, vous avez la possibilité de jouer à deux simultanément. ■

Bubsy in the Fractured Fairy Tales

Voilà une aventure nouvelle de Bubsy sur Jaguar : notre chat préféré évolue dans un décor tiré des contes de Lewis Carroll

(Alice au pays des merveilles).

Notre sympathique chat sauvage déambule dans des décors somptueux et variés... Ils rencontrent, comme dans le livre, des personnages fabuleux et bien connues. C'est très jouable, très rapide, très beau et très amusant : un jeu de plateforme bien sympathique.



Ce n'est pas le moment de redescendre sur terre.
alors que vous pouvez nous demander la lune ...

GAME'S

Tout l'univers du jeu vidéo !

CAGNES-SUR-MER

Les meilleurs prix du marché !

7, Boulevard Kennedy

Tél. : 93 22 55 21 - Fax : 93 20 97 03

Moins cher ailleurs c'est pas possible !

Sur ces produits, Game's s'aligne sur le meilleur prix que tu pourras trouver

(Dans la limite des stocks disponibles)

NOUVEAUTÉ MEGADRIVE

FIFA SOCCER 95	369 FR\$
FLINK	395 FR\$
MR NUTZ	395 FR\$
SONIC ET KNUCKLE	395 FR\$

PARCEQUE LA
CONCURRENCE
NOUS ON AIME !

TOUTE LA
JAPANIMATION

- RAMICARDS OFFICIELLES - GOODS
CDV - VHS - ART BOOKS...
+ de 3000 mangas en stock !

NOUVEAUTÉ SUPER NINTENDO

STUNT RACE FX	290 FR\$
SUPER GAME BOY	369 FR\$
STREET RACER	429 FR\$
SECRET OF MANA (VF)	449 FR\$
DONKEY KONG COUNTRY	449 FR\$

TOUTES LES CONSOLES
LES NEWS - LES GOODIES
LES PROMOS D'ENFER

EXCLUSIF

Pour les trajets : Grasse - Cagnes aller/retour
Cannes - Cagnes aller/retour
Nice - Cagnes aller/retour

REMBOURSEMENT DES FRAIS DE
TRANSPORT SUR PRÉSENTATION
D'UN TICKET DE BUS OU SNCF*

*Pour un achat supérieur à 100 F et à l'exclusion
des trajets effectués par tout autre
moyen de transport

ACHAT / VENTE D'OCCASION

ON RACHETE CASH

JEUX MEGADRIVE	70/150 F
JEUX S. NINTENDO	100/200 F

Participe au tirage au sort GAME'S*

et gagne des bons d'achats

en déposant ton bulletin
dans l'urne au magasin

5 % DE REDUCTION
SUR PRÉSENTATION DE CE BULLETIN

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
TÉLÉPHONE :



Team Shinsuke SNK

L'équipe Shinsuke, sponsorisée par SNK, a terminé à la quatorzième place en finale des huit heures de Suzuka ! C'est son meilleur résultat depuis 1986. C'est sûr, ils feront mieux l'année prochaine ! ■



Elite abandonne la conception de jeux sur cartouche. Cette décision concerne la Super NES, seule console 16 bits n'ayant pas de support CD. L'investissement initial est de 10 millions de livres (plus de 80 millions de francs) et concerne essentiellement la 3DO et la PS-X.



Checkederred Flag

La Jaguar a sa simulation de F1. Avec Checkederred Flag. Le jeu, en 3D mappée, utilise des polygones... De nombreux circuits et de tas de paramètres sont aussi présents pour agrémenter le jeu au fur et à mesure que vous progressez ! Les circuits du monde entier, bientôt sur vos écrans... ■



Yumeni Mansion

Déjà sur Mega CD, Yumeni Mansion arrive sur Saturn. Il est doté de graphismes somptueux. Le scénario n'est pas linéaire, ce qui vous permet d'aborder plusieurs fois le jeu sous des angles différents. On regrettera toutefois que, sur une machine comme la Saturn, tous les mouvements restent en précalculés. ■



MICROMANIAC

8, av Maréchal Sébastiani - BASTIA

Votre Spécialiste toutes consoles

Occasions - Dépot vente

SEGA - NINTENDO

SONY PER - JAGUAR

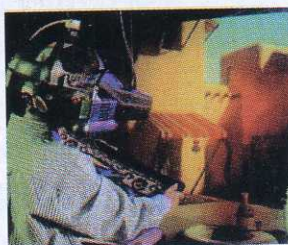
SEGA 32X - NEOGEO CD

Toutes les nouveautés sur **3DO**

FIFA - SF2X - REBEL ASSAULT

Virtua Aladdin : la nouvelle attraction de Disney

Imagineers s'est associé à Disney pour réaliser une attraction virtuelle. Après avoir fait une offre, il y a deux ans, aux responsables de l'animation d'Aladdin : « vous dessinez un monde en trois dimension pour Aladdin et nous créons le hardware nécessaire pour le transformer en monde virtuel. » Chose dite, chose faite : l'attraction vous emmène sur un tapis volant. Il s'agit donc d'un jeu d'aventure dans lequel le joueur doit retrouver le scarabée d'or menant à la fameuse lampe. Ce projet a coûté 1,5 millions de dollars, une goutte d'eau par rapport aux bénéfices que Disney et Imagineers vont en tirer ! ■



IMPORT JAPON - USA... GOODIES DBZ

BASTIA - 95 32 79 42

■ Un accord a été passé entre Nintendo et Matsushita, le premier fournisseur mondial en avionique. Moyennant 80 millions de dollars, Nintendo a obtenu les droits exclusifs d'installer, dans les avions de certaines lignes des consoles pour rendre le vol plus agréable aux voyageurs (enfin, si vous êtes épileptique et atteint du mal de l'air, ça ne vous apportera rien). Pour l'instant, seuls les avions de la compagnie Singapore Airlines sont équipés. Les avions de British Airlines et de Cathay Pacific seront équipés vers le milieu 95.

■ Une version Super NES du film, *The Shadow*, devrait apparaître le mois prochain sur vos écrans. Ce héros, qui a passionné des générations d'adolescents depuis les années 30 débarque enfin sur console grâce à Ocean.

■ Les chiffres de vente d'*Alien vs Predator* en Angleterre surpassent les espoirs les plus fous des gens d'Atari. Même le gros titre de chez Sega, *Sonic & Knuckles*, n'a pas fait mieux.

■ **Data Design**, l'équipe de développement qui a réalisé *Rise of the Robots*, encaisse un coup dur. Ses deux programmeurs se sont cassés un bras en même temps. Il leur reste toujours un bras, me direz-vous... Leur dernier projet, *Zonked*, ne souffrira d'aucun retard, bien que l'infortuné duo doive taper en code avec une seule main. Ils ont du courage chez Data Design !

■ **Mindscape**, récent acquéreur de SSI, ne se trouvait pas assez occupée. Cette société veut acheter une nouvelle firme. Elle vise *Atreid Concept*, développeur privé, installé en France, près de Bordeaux. Rappelez-vous, l'opération SSI avait coûté 11,5 millions de dollars à Mindscape en échange de projets sur PC, 3DO, Jaguar, PS-X et Saturn. *Atreid* est intéressant en raison de ses outils de développement : un système multitâche, le LibSys, et une nouvelle technologie d'animation, le 3DBioMotion.

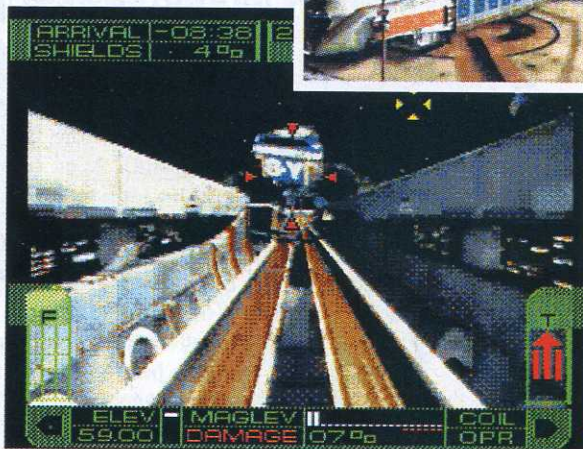
LOADSTAR • Mega CD

À bord d'un R.E.R. du futur sur la lune : les « drones » policiers et les malfrats cybernétiques ne vous laissent aucun repos. Le train est équipé de lasers puissants destinés à détruire ces nuisances. La précision sera votre meilleure arme et la rapidité, un atout supplémentaire. L'action va très vite, en précalculé, le long des rames de métro.



GEX • 3DO

À bien y regarder de près, il manquait un jeu de plate-forme sur la 3DO. Les concepteurs de la firme du même nom se sont fait la même réflexion et nous ont concocté GEX. Très original, vous incarnez ici un reptile, voire un lémurien, en quête de sa bectance. Le moindre os à moëlle vous met l'eau à la bouche, alors pourquoi résister ? Visuellement splendide (normal pour la 3DO), l'animation du personnage n'est pas en reste ! C'est bourré d'humour et très coloré. Un bon petit soft pour le début 95 ! ■



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

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

TAPEZ
3615
ELECTRE

La Médiathèque
Electronique

0,12 F puis 2,19 F la minute



JVC va lancer au Japon, avant la fin de l'année, la toute première console de jeu compatible avec la Saturn. Cette machine 32 bits fera tourner les mêmes jeux que l'originale. Des modèles Yamaha et Hitachi devraient suivre l'année prochaine !

Dragon

La vie tumultueuse et bien trop courte de Bruce Lee, le petit dragon, fait l'objet d'un jeu vidéo dénommé... Dragon.

Kingdom • 3DO

S'il manquait un genre sur la 3DO, c'est bien le RPG (Role Playing Game). Avec Kingdom, le vide est comblé. Dans une contrée lointaine et dans une ère encore plus lointaine, le monde est menacé par les forces du mal. Un jeune homme, choisi par les anciens, va se lancer dans une folle aventure avec, comme objectif, l'anéantissement du mal. Usez de votre magie et des conseils avisés des personnes que vous rencontrez pour vous aider dans votre quête. ■



Atari s'est associé avec Virtuality Group, développeur de jeux d'arcade, afin de produire, pour Noël 95, un casque de réalité virtuelle à moins de 1 200 francs. Selon l'accord conclu, Virtuality développera une version familiale de son casque virtuel, qu'Atari manufacturera et diffusera pour la console Jaguar. « La Jaguar est actuellement le seul support 64 bits et, par conséquent, le système le plus apte à accueillir des jeux utilisant la réalité virtuelle. », nous annonce Jon Waldern, de chez Virtuality.

Sony est une menace sérieuse ! Telle est la remarque de Hayao Nakayama, président de Sega. Pour Sega, Sony, et non Nintendo, est le principal challenger. Ce commentaire accompagne le lancement de la Saturn sur le marché japonais. Pour l'instant, la bataille reste celle livrée à Nintendo, malgré la concurrence des Jaguar, 3DO, CD-I et du PC. Mais la PS-X, annoncée pour fin novembre, inquiète visiblement Sega. Pour eux, Sony a déjà une grande expérience du marché.

Ocean a du liquide !

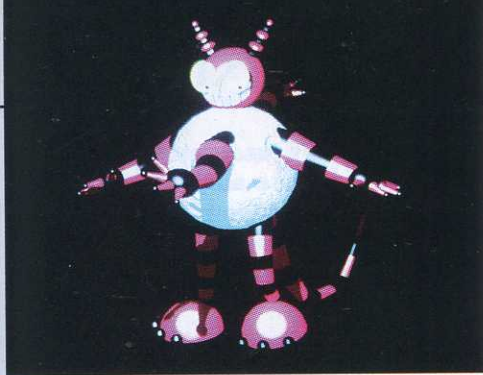
Le groupe Chargeur s'octroie 24 % du capital d'Ocean ! Cette multinationale, axée sur les secteurs de la communication, du cinéma, de la télévision et de l'industrie injecte 20 millions de dollars dans le capital d'Ocean. Ce transfert de capitaux annonce la stratégie d'Ocean : une poussée en avant dans le développement, une percée aux États-Unis, et des partenariats, comme avec DID (F29 Retaliator...). Ce marché permet à Chargeurs de se diversifier et à Ocean de disposer de trésorerie et de facilités de crédit auprès des banques (jusqu'à 50 millions de dollars empruntables). ■

La 3DO coûte plus cher

Le coût de publication sur 3DO a augmenté de manière drastique ! À la place des 18 francs nécessaires à la production de chaque jeu 3DO, les compagnies doivent maintenant déboursier 36 francs. Cette hausse est entièrement due au MDF (Fond pour le Développement du Marché) qui prévoit d'employer les capitaux supplémentaires à des buts promotionnels. En dépit du fait que 36 francs soient un coût encore relativement faible par rapport aux charges du format console, quelques éditeurs mécontents se sont déjà manifestés à propos de cette taxe, d'autant que la progression de la 3DO sur le marché est plutôt lente ces temps-ci. Trip Hawkins, président de 3DO, affirme que ces capitaux sont vitaux pour garder une bonne entente avec les partenaires fournisseurs de hardware. ■



Ce jeu qui tourne déjà sur de nombreuses Mega Drive et Super Nintendo, vient tout juste de se faire adapter sur une console bien plus puissante : la Jaguar ! A priori, on ne remarque pas de différence majeure, si ce n'est les décors. Ils sont en effet un peu plus fins. On retrouve également les trois modes de combat qui font le succès des premières versions sur nos consoles 16 bits : <Kung Fu>, <Fighter> et <Nunchaku>. Trois joueurs peuvent ainsi combattre simultanément pour remettre de l'ordre dans la vie tumultueuse du maître des arts martiaux immortalisé par ses films.. ■



SWAGMAN • Core Design/Saturn

Après Scottish Edition, Core Design récidive sur Saturn avec Swagman, un jeu d'arcade aventure où vous incarnez un voleur de chats. Les personnages sont bizarres, à la limite de l'étrange, mais énormément sympathiques ! Vous devez kidnapper le plus de greffiers possible pour arriver à la fin du jeu. Je vous le dis tout net, ce ne sera pas une partie de plaisir... vu la tronche de ces sales monstres. ■

Virtuoso • Elite/3DO

Avec Virtuoso, vous vivrez une expérience proche de la réalité virtuelle : une avalanche de sensations, d'un réalisme jusqu'alors rarement atteint. Vous incarnez une rock star, au XXI^e siècle, où seules la musique et la réalité virtuelle permettent d'oublier le crime et la corruption. Chouette ambiance ! Il faut survivre à vingt-quatre niveaux, sur trois mondes virtuels. Régulièrement, des séquences vidéo viennent illustrer le déroulement de l'histoire. Ce soft, que dis-je, ce futur hit devrait être disponible courant décembre.



■ Même si **Stunt Car FX** n'existe que sur la Super Nintendo, il est classé troisième dans le classement Gallup (le top 50 anglais). Tout comme Vortex, ce jeu de voitures utilise la puce FX2 d'Argonaut Software. La campagne de pub a été diffusée du 28 octobre au 20 novembre sur quatre réseaux britanniques différents : ITV, Channel 4, Nickelodeon et le Children's Channel. La verra-t-on, un jour, de par chez nous ?

■ **Virgin Interactive Entertainment** fait ses premiers pas dans le marché de l'éducation. Un accord de distribution, à durée déterminée (deux ans), passé entre VIE et Virgin Sound & Vision, vise à concevoir, produire et distribuer un large éventail de produits multimédia pour la maison et l'école.

■ Le **New International's Live 94** a été le plus grand salon de l'année pour les consommateurs. Il a attiré 182 000 visiteurs et quelques-uns des plus grands noms du monde informatique, en six jours. Panasonic avec sa 3DO et Nintendo étaient présents mais, il faut le dire, sans vraiment apporter quoi que ce soit de neuf, même si 3DO présentait sa carte FMV.

■ **Acclaim** recommence ! En Angleterre, Mortal Kombat II a éclaté tous les records de vente de jeux vidéo avec un profit global de 30 millions de livres pendant la première semaine de vente ! Le record de NBA Jam est par terre. Mis à part le film Jurassic Park rien n'avait rapporté autant d'argent en si peu de temps, en Grande-Bretagne !

■ Le titre Konami, **Snatcher** (édité sur PC), va être converti pour le Mega CD. D'après Konami, ce jeu possède « de beaux graphismes, une intro géniale, une musique fabuleuse, une histoire japonaise étrange et une jouabilité extraordinaire ». Nous verrons bien...

A GAME WORLD



267 bd Voltaire 75011 PARIS

Tél:(161) 43 70 35 11

Fax:(161) 43 70 32 66

METRO-RER: NATION

➔ 3615 ALLGAMES*AGW ➔

VENEZ NOUS VOIR AU SUPERGAMES

SUPER NINTENDO

FIGURINES DBZ 15cm DISPO	119
K7 FR DBZ 1/8 (les 4: 500F)	150
K7 LE RETOUR DE BROLY JAP	150
DBZ 4 (3 ACTION GAME) (jap)	399
DONKEY KONG COUNTRY (fr)	499
DRAGON (fr)	399
EARTH WORM JIM (fr)	499
FATAL FURY SPECIAL (jap)	390
LE ROI LION (fr)	449
PITFALL	TEL
SECRET OF MANA	425
STREET RACER (fr)	399
SUPER BOMBERMAN 2(fr)	399
SUPER METROID (jap)	299
SUPER RETURN OF THE JEDI (fr)	499

TURBO kit® 149 F
Transformation 50/60Hz Pose comprise Plein écran Garantie 3 mois

GAME SAVER



SAUVEGARDEZ VOTRE JEU DES QUE ÇA DEVIENT DIFFICILE !!!

449 F Spécial NOEL
Sauvegardez instantanément n'importe quel jeu, n'importe où, n'importe quand! Vous pouvez rappeler la sauvegarde à volonté au cours du jeu!

Et en plus le GAME SAVER est l'adaptateur le plus puissant du monde. Il vous permettra même d'utiliser des jeux NTSC!

NEW SEGA 32 X

32 X	TEL
DOOM	525
SUPER STAR WAR	525
VIRTUA RACING DELUXE	525

DISPO JAGUAR

JAGUAR 64 BITS + 1 JEU	1990
ALIEN VS PREDATOR	529
DOOM	529

BON DE COMMANDE

Qté	Articles	Prix
Frais de port (en Recommandé et COLISSIMO)		35F
(En plus si Console / 4 K7 / 3 jeux ou +)		25F
<input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Mandat-lettre (avec bon de commande) <input type="checkbox"/> Carte Bleue		

Nom: Prénom:
Adresse:
CP: Ville: Tél:

N° carte bleue: Signature:

Validité: CD DEC

Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Prix, textes et photos non contractuels.



La longue **saga judiciaire** qui opposait jusqu'alors Capcom à Data East s'est finalement terminée au profit de Data East. Voilà l'histoire en bref : Capcom reprochait à Data East d'avoir empiété sur le copyright de Street Fighter II avec leur jeu, Fighter's History...

Punch-Out • Nintendo/Super NES

Il arrive ! À coups de ponts, Punch Out s'est frayé un chemin jusqu'à votre Super Nintendo ! Outre la variété des combats, Punch Out possède tous les éléments d'un bon jeu : beaux graphismes, bonne jouabilité et fun ! Décocher un puissant uppercut dans le menton de l'adversaire, c'est quelque chose, tout de même. Sans conteste, la meilleure simulation de boxe sur la Super Nintendo. ■



Détente

Lorsqu'il ne pilote pas, Damon Hill fait souvent des apparitions très remarquées sur les stands d'un sponsors de l'écurie Williams Renault : Sega. Pour promouvoir le jeu Virtua Racing, Sega n'a pas hésité à faire appel à ce géant de la F1. En effet, le 24 octobre, à Londres, Damon a fait une démonstration de ses talents de pilote sur console, en jouant à Virtua Racing. Ouais... eh bien, il aurait mieux fait d'aller s'entraîner ! ■



Panzer Dragoon

Voici un jeu de tir en 3D sur Saturn qui promet. Les graphismes ont été réalisés à l'aide de polygones. Le héros chevauche un dragon que vous pouvez diriger. Un soft vraiment fabuleux : en deux mots, du grand art !

COIN-OP Jeux Vidéo

Import Japon-USA



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

Réparations / Modification
 MegaDrive (50-60Hz)

Sega-Nintendo-Nec-Sony-3DO

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

1022 Chavannes^S/Lausanne
 Tél: (0) 21/636.08.50
 Fax: (0) 21/636.08.50



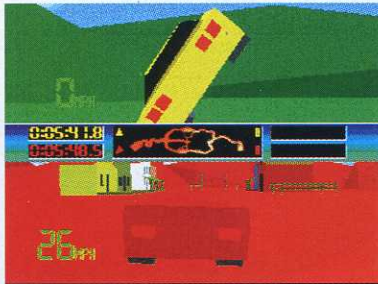
PaTaank • PF Magic/3DO

PaTaank est original. En effet, vous vous retrouvez propulsé dans un flipper eh 3D, à la merci des bumpers et autres targets. Les rampes vous donnent le tournis et les tourniquets vous effrayent ? Prenez sur vous, bon sang ! Trois flippers différents sont à votre disposition. L'environnement visuel est MA-GNI-FIQUE et le fond sonore est des plus décapants, à coup de musique hard-rock ! Ça pulse vraiment vite et bien. ■



Club Drive • Jaguar

Ce jeu d'un genre indéterminé (mi-course de voitures, mi-arcade) vous entraîne à San Francisco, dans une ville futuriste ou sur la piste des cowboys. Pourquoi ? Eh bien, pour disputer deux types de compétition : la course classique, reliant un point à un autre et la course au bonus (uniquement en mode <deux joueurs>). La course est tout ce qu'il y a de plus banale : aller le plus vite possible, en évitant les accidents, pour franchir la ligne d'arrivée le premier. Les parcours sont originaux : parking, ranch... La course aux bonus oppose deux adversaires qui doivent récupérer le plus rapidement possible dix powerballs disséminées sur le parcours. Un jeu bizarre, mais amusant (même si les graphismes pèchent un petit peu). ■



Let's play beach volley • ESPN/3DO

Dans la même série que le tennis (lire ci-contre à droite), vous apprenez à jouer au volley de plage chez vous. Inutile donc de ramener du sable de vos dernières vacances à la mer, il vous suffit simplement d'allumer votre 3DO et de glisser le disque de cours à



domicile. Comme pour le tennis (lire ci-contre à droite), les bases du volley vous sont enseignées, et comme pour le tennis, nous demeurons sceptiques quant au bien-fondé de ce genre de programme. ■

Let's play tennis • ESPN/3DO

Des cours de tennis à domicile... c'est possible ! Non, ce n'est pas une boutade, c'est ESPN qui nous propose un programme d'apprentissage du tennis chez soi... tranquille Mimile. Sceptiques ? Nous aussi. Enfin, paraît-il que, grâce à ce genre de méthode, on fait d'énormes progrès. Vous pouvez perfectionner votre prise en main, vos smashes, vos services ou encore votre volée. On s'y est mis et on vous donnera un bilan dans un mois ou deux... ■



■ **Blockbuster**, un revendeur de matériel hifi-vidéo, remplit ses magasins canadiens de casques virtuels, accompagnés d'un jeu développé par Cybermind. C'est tout ce que nous savons à l'heure actuelle, mais c'est bien la preuve que le virtuel commence sérieusement à faire partie du quotidien.

■ Deux nouveaux jeux utilisant le chip FX2 d'**Argonaut Software** devraient sortir sous le label d'Elite. Seuls Vortex et Stunt Car FX utilisaient cette puce ; dorénavant il faudra compter avec Power Slide et Dirt Racer, deux jeux de voitures (simulation et arcade). Du moins en Angleterre...

■ Une édition limitée à 30 000 ex. a été lancée au Japon, le mois dernier. Les stocks sont déjà épuisés. Depuis le 31 octobre, une cargaison de **Neo Geo CD**, version PAL, s'est embarquée pour l'Europe. Elle sera disponible aux environs du 15 novembre. Seules 500 unités ont été envoyées en Angleterre, au prix de 3 000 francs pièce. À quand les machines pour les petits Français ?

■ La campagne de pub a bien marché ! **Sonic and Knuckles** rend Sega joyeux. Il risque d'être leur meilleure vente de l'année, même s'il n'atteint pas le chiffre record de Sonic 2 (« Mais ce n'est pas le même marché » répliquent les pontes de Sega).

■ Avec un nouvel homme à sa tête, **Interplay** affirme son ambition de devenir un « superéditeur » européen. Le premier pas étant le contrôle interne total de tout ses biens, y compris les titres cartouches. Maintenant, dans un alignement stratégique, Interplay prévoit de sortir, par ses propres moyens, des titres consoles tels que Blackhawk sur Super NES ou encore Boogerman sur Mega Drive. Le tout est accompagné d'une très importante campagne publicitaire.

36.70.23.25
SUR LE
36.70.23.25
GAGNEZ

DES K7 VIDEO FIGURINES MANGAS ETC....

1 GAGNANT PAR JOUR!! *
36.70.23.25

en moyenne - cx 8.76 2.19 mns

NOUVEAU A PARIS

MEGA TWIN Tous Les Produits cartes, poster, etc..
DRAGON BALL Z
Son LA!!!??

OUVERT LE DIMANCHE

MEGA TWIN 7/7 11h-20h
14 RUE DES GOBELINS 13e
M GOBELINS ☎ 36.68.23.25

GODDIES
MANGAS
CARDASS
FIGURINES
POSTER
PUZZLES
KIT DESSIN
ETC... **DBZ**

GENIAL...!!!?
COMMANDEZ
PAR TELEPHONE
ET RECEVEZ CHEZ
VOUS EN 24H
AU 36.68.23.25

toutes les nouveautés
SUR FAMILCOM.SNES.MD
NEO GEO CD.PSX.ETC....

DE SUPER OCCAZ

JX D'occaz a partir	
FAMILCOM/SNES	99F
GAMEBOY	59F
GAMEGEAR	69F
MEGADRIVE	69F
NEO GEO	249F

Si vous avez raté le premier numéro, sachez qu'ici il est préférable d'aimer l'arcade. Au menu, un compte rendu de l'Amuse Expo, le salon de tous les professionnels de l'arcade. Si vous n'aimez pas, sachez aussi que ce qui existe en arcade se retrouvera dans quelques années sur vos consoles de jeu, sinon dans quelques mois... D'où l'intérêt de lire la rubrique, voire même d'en faire des copies que vous distribuerez aux copains et aux copines...

Cruisin USA



Le géant nippon de la console de salon, Nintendo, prend des risques. De gros risques même... Par le biais de deux jeux : Killer Instinct, un jeu de baston, et Cruisin USA, une course auto à travers les États-Unis. Nintendo s'attaque à un domaine stratégique : l'arcade.

L'arcade est un terrain que Nintendo connaît mal. C'est même le domaine réservé de Sega, Namco, Taito, SNK et Capcom. Aux États-Unis et au Japon, l'arcade représente une véritable vitrine technologique pour les constructeurs de jeux vidéo, tant sur le plan du *hardware* (les cartes mères et les puces électroniques) que sur

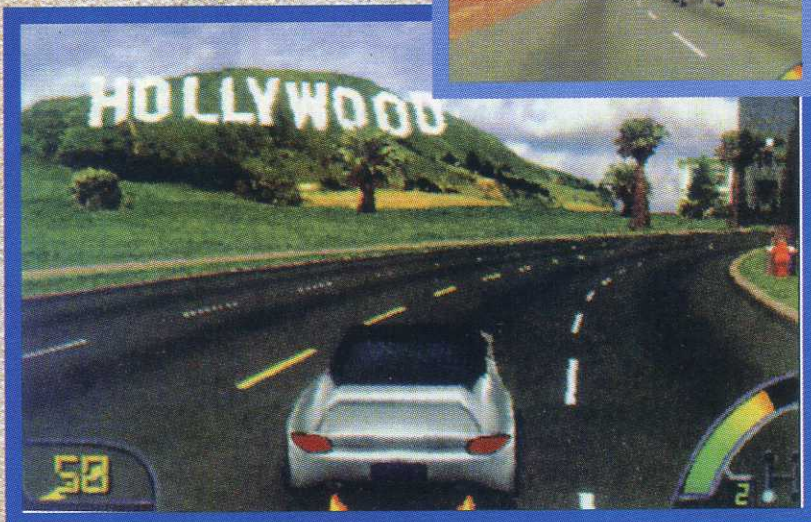
celui du *software* (le jeu). L'arcade représente un enjeu capital pour la promotion des jeux. Les meilleurs exemples sont Virtua Racing chez Sega et Ridge Racer pour la PS-X. Nous avons eu le loisir de tester Cruisin USA, jeu prétendument révolutionnaire dans sa conception, et fer de lance de l'Ultra 64... Notre avis est très mitigé, voire même un peu négatif.

Une course folle

Conçu par Midway pour Nintendo, le jeu est beau et très agréable d'utilisation. Reprenant l'esprit d'Outrunners, une course folle et très amusante, Cruisin USA permet, après avoir sé-

AMUSE EXPO, ON Y ÉTAIT !

Amuse Expo, grand raout des professionnels de l'arcade, s'est déroulé début octobre à Paris, porte de Champerret. Les reporters de choc que nous sommes ont pris des risques incroyables, souvent au péril de leur vie, pour rapporter des informations vitales et essentielles à tous les fondus de l'arcade que nous sommes. Les informations qui suivent vous permettront de mieux percevoir les tendances des mois à venir...



TIPS

lectionné sa voiture, de sillonner diverses régions et villes des États-Unis. Les voies sont souvent à double sens et on peut rouler sur les bas-côtés pour doubler ! Cruisin USA n'apporte cependant rien d'extraordinaire dans la conception du jeu. Trois vues différentes pour la conduite : la première vous place sur le capot du véhicule : elle est pratiquement impossible à jouer dans la pratique. La seconde simule une caméra placée quelques mètres derrière la voiture. La troisième donne une vue d'ensemble de la route, ne permettant pas d'appréhender les obstacles avec suffisamment de précision.



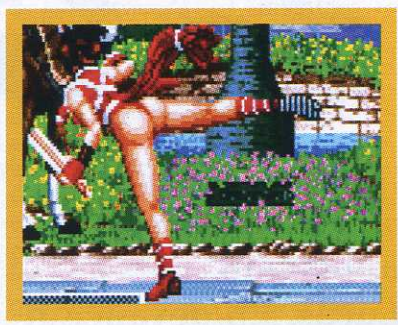
Techniquement, il s'agit d'un mélange de sprites et de routines d'animation bitmap. Le jeu fait aussi appel dans certains cas à la 3D mappée précalculée ou en temps réel pour certains éléments du décor. Résultat : des erreurs dans les calculs de perspective et d'affichage des polygones.

Moins technique

Quelquefois, les véhicules se chevauchent sans se percuter ! On se demande alors si l'équipe de conception de Cruisin USA n'aurait pas bâclé son jeu à la demande expresse de Nintendo, qui avait besoin de contre-attaquer face à Sega et à Sony. D'après Nintendo, l'Ultra 64 aura les mêmes capacités techniques que cette carte Jamma. Graphiquement, le jeu est loin d'être aussi beau que Ridge Racer et il est de toute façon nettement moins technique que Daytona. Pour l'instant, nous estimons que Nintendo surestime l'impact de Cruisin USA sur les joueurs. Sega et Sony peuvent encore dormir tranquilles quelque temps...

Éditeur : Midway

KING OF FIGHTERS 94



À l'heure où vous lirez ces lignes, l'excellent jeu de SNK sera sans doute disponible sur la Neo Geo. Comme nous avons pu le tester depuis longtemps en carte MVS, et que le jeu mérite bien un petit effort de notre part, voici donc en exclu tous les coups spéciaux ! Indications : personnage à gauche. D : droite, ou diagonale quand c'est la première lettre d'un composé. H : haut. B : bas. G : gauche. Les coups finaux sont à effectuer quand la barre <Pow> est à son maximum.

Équipe japonaise, les meilleurs lutteurs du Japon

- Kyo Kusanagi : B, DBD, D, + A ou C/D, B, DBD + A ou C/G, B, DBG + A ou D.
- Coup final : B, DBG, G, DBG, B, DBD, D, + C.
- Goro Daimon : D, B, DBD, + A ou C/B, DBG, G, + B ou D/au corps à corps D, DBG, B, DBD, + D/au corps à corps D, DBD, B, DBG, G, D, + C.
- Coup final : D, DBD, B, DBG, G, D, DBD, B, DBG, G, + C.
- Benimaru Nikaido : D, B, DBD, + A ou C/D, DBD, B, DBG, G, + B ou D/B, DBD, D, + B ou D.
- Coup final : B, DBD, D, B, DBD, + C.

Équipe américaine, les trois superstars du sport

- Heavy D : D, B, DBD, + A ou C/B, DBD, D, DHD, + B ou D/G, DBG, B, DBD, D, + A ou C.
- Coup final : B, DBD, D, DBD, B, DBG, G, + C.
- Locky Glauber : B, DBD, B, + A ou C/G, DBG, B, DBD, D, + B ou D/B, DBG, G, DHG, + B ou D.



- Coup final : B, DBG, G, DBG, D, + B et C.
- Brian Battler : D, B, DBD + A ou C/D, DBD, B, DBG, G, + A ou C/ En plein saut B, DBD, D, + B ou D.
- Coup final : B, DBG, G, D, DBD, B, DBG, G, + C.

Équipe coréenne, les mauvais garçons de Corée

- Kim Kamphan : B, DBG, G, + B ou D/B un instant puis H/En plein saut B, + B ou C.
- Coup final : B, DBG, G, DBG, D + B ou D.
- Choi Bounge : B un instant puis haut, + B ou D/B un instant puis haut, + A ou C/G un instant puis D, + A ou C.
- Coup final : reculer, DBG, B, H, + B et C.
- Chang Koehan : A ou C frénétiquement/G un instant puis D, + A ou C.
- Coup final : B, DBD, D, DBD, B, DBG, G, + C.

Équipe brésilienne, les soldats enragés

- Heidern : B un instant puis haut, + A ou C/G un instant puis D, + A ou C/ B un instant puis haut, + B ou D/au corps à corps D, DBD, B, DBG, G, + C.
- Coup final : reculer, DBG, B, H, + B et C.
- Ralph : A ou C



- frénétiquement/G un instant puis D, + A ou C/au corps à corps G, DBG, B, DBD, D, + D.
- Coup final : DBD, G, D, + C.
- Clark : A ou C frénétiquement/ G un instant puis D, + A ou C/au corps à corps G, DBG, B, DBD, D, + D.
- Coup final : G, DBG, B, DBD, D, + D.

Équipe chinoise, psychic soldiers

- Athena Asamya : B, DBG, G, + A ou C/G, DBG, B, DBD, D, + B ou D/en plein saut B, DBG, G, + A ou C.
- Coup final : G, D, DBD, B, DBG, G, DHG, + B et C.

Suite dans quatre pages...

Star Wars Arcade Game

Nous l'avons rêvé, Sega l'a fait ! Cela faisait quelques années que nous n'avions pas eu un jeu d'arcade se rapportant à la trilogie de George Lucas. En devançant le film, Sega nous démontre une fois de plus qu'il est le leader incontesté dans le domaine de l'arcade...

Le jeu reprend le même principe que le soft de Tengen/Atari, sorti il y a déjà quelques années : vous pilotez un chasseur X-Wing, et vous devez accomplir une mission des plus périlleuse : détruire l'Étoile noire, fief des chasseurs impériaux et de l'Empire ! Deux diffé-

rences notables cependant. Le jeu n'est plus en 3D « fil de fer ». Il est basé sur une technologie utilisant les surfaces pleines et il se joue à deux. Un joueur

pilotant (navigation/manche à balai) le chasseur et l'autre gérant le canonier (lasers/torpilles à proton). Sega a dû estimer que pour un seul pilote, la complexité aurait été trop élevée pour en faire un jeu réellement jouable. Graphiquement, le jeu utilise les mêmes routines que la série des Virtua. Cela signifie peu de couleurs présentes à l'écran

mais une animation plus fluide. Bon, beaucoup de fans vont critiquer et dire qu'à l'instar de Daytona, Sega aurait pu inclure du mapping sur certains décors pour le rendre graphiquement plus réaliste. Mais il faut savoir que Star Wars

gère environ 180 000 polygones, à raison de 60 images/seconde et que vous pouvez vraiment déplacer le chasseur à votre guise !

Vous avez un plan ?

Votre mission est difficile. Suivant la trame du premier film de la trilogie, et tout comme Luke Skywalker, vous allez être confronté à la plus terrifiante arme de la galaxie : l'Étoile noire. Vous devrez anéantir la base mobile possédant un canon ionique capable d'annihiler des astres entiers ! Votre but sera, après avoir traversé une flotte de croiseurs impériaux en ayant essuyé l'attaque de dizaines d'escadrilles de chasseurs Tie, de vous infiltrer dans la gigantesque base impériale, et de torpiller une bouche



BRÈVES

d'aération, ce qui aura comme effet de provoquer une réaction en chaîne provoquant l'explosion du générateur principal !

Des armes pour réussir

Bien sûr, il faut essayer de trouver les chemins les moins défendus, là où la DCA est inexistante par exemple, pour trouver le conduit tant recherché. Darth Vader sera là, lui aussi, et il fera tout son possible pour vous empêcher d'accomplir votre mission. Un mode <training> est présent et permet de vous familiariser avec vos adversaires (fiches techniques affichées en 3D sur votre écran) et le pilotage du X-wing.

Vous avez aussi la possibilité de pas-



ser en mode <extérieur>. Dans le mode <vue de l'intérieur>, le tableau de bord contient quelques précieux renseignements : deux viseurs différents (laser/proton), le nombre de chasseurs Tie présents, les jauges des deux boucliers, un radar très sophistiqué, la vitesse, le nombre de torpilles restantes, le temps restant (eh oui ! il est limité !) et le fameux visiophone pour recevoir les ordres des Forces rebelles. Un conseil, ne gaspillez pas vos torpilles à protons et surveillez votre niveau de bouclier ! Et, comme dirait Obi-Wan Kenobi : « *May be the force with you !* »

ÉDITEUR : SEGA

BIENTÔT !

La très célèbre firme de jeu japonaise s'apprête à sortir prochainement une cabine de simulation dénommée Speed King et un nouveau jeu de foot intitulé Soccer Superstars.

CENSURÉ !

Les responsables des associations de jeux d'arcade aux États-Unis se sont rencontrés dernièrement, afin de mettre au point une terminologie déterminant quels doivent être les symboles relatifs au sexe et à la violence qu'il faut introduire dans les jeux d'arcade. Cinq catégories sont pour l'instant déterminées : les jeux destinés aux très jeunes enfants, ceux d'un impact universel, ceux destinés plutôt aux teenagers, aux plus âgés et, enfin, ceux destinés aux adultes... Je pose une question : quel sera le symbole d'un Gals Panic 3 avec la superbe Janine Lindemulder ?

C'EST DANS LES VIEUX POTS...

Space invaders DX de l'éditeur Taito : sortie imminente du remix du hit de l'année 1978. Plusieurs modes de jeu seraient proposés et il paraît même qu'on pourra y jouer à deux ! Dans la même lignée, on annonce la sortie de Bubble Bubble Symphony, la suite du retour...



SILICON GRAPHICS

Un centre de deux millions de livres sterling pour la recherche en images de synthèse vient d'ouvrir en Grande-Bretagne pour aider les sociétés à développer des applications et des produits utilisant la représentation informatique. Ce centre est construit par Silicon Graphics UK (Silicon Graphics US est déjà associé avec Nintendo) et compte développer des jeux de simulation et des applications utilisant la réalité virtuelle.

CAPCOM ADOPTE DES POLYGONES

La nouvelle vient tout juste de tomber sur nos fax (ndlr : ça doit faire mal !) : Capcom vient d'annoncer la sortie de leur premier jeu utilisant la 3D. Un des derniers bastions du bitmap vient de tomber...

Puyo Puyo Shin 2, UNE COMPILÉ SEGA

C'est le retour d'un des jeux de réflexion les plus joués au Japon. Sortie il y a quelques mois sur Mega Drive, sous le nom de Dr Robotnik, cette version propose de nouveaux ennemis, de nouveaux décors, plus de couleurs et des nouveaux pouvoirs... Au fait, pour votre culture générale, sachez que « shin » en japonais signifie nouveau !



SEGA ACQUIERT DATA EAST

Fin août, Sega a racheté la division « pinball » (les flippers de ce côté du monde) de Data East, qui représente quand même 25 % de parts de marché des petites boules argentées. Ainsi, Data East compte concentrer son activité dans le secteur du jeu vidéo et développer de nouvelles technologies. Quant à Sega, il rentre de plein pot dans une branche où il n'était pas présent depuis des années et compte bien la développer pour gagner des sous avec. Plein de sous... Beaucoup de sous...

Geo Storm

Dernier bijou de chez Irem Corp, la célèbre compagnie qui a pondu le non moins célèbre R-Type (cris de joie parmi les connaisseurs !). Après In the Hunt, leur dernier shoot'em up, ils sortent un remix d'un de leur vieux jeux nommé Gunbuster. Il s'agissait d'un jeu de tir horizontal, où vous incarniez deux militaires du futur chargés de détruire une organisation militaro-terroriste.

Dans Geo Storm, seuls les ennemis changent : il s'agit maintenant d'extraterrestres cybernétiques (en tout cas, aux dernières nouvelles), ce qui a permis aux graphistes d'Irem de se défouler un maximum... Imaginez : les graphismes de R-Type, Undercover Cops et In the Hunt mixés dans le même jeu ! Les couleurs, le souci du détail, le style, tout est parfait ! Le côté jeu proprement dit n'est pas en reste : les sprites sont énormes et nombreux. Les armes sont monstrueusement dévastatrices (tirs laser et mégabombes) et vous pouvez toujours jouer à deux. Une nouveauté cependant, vos deux ru-

des « Girls Hunter » ont la possibilité d'endosser des armures cybernétiques. Ainsi équipées, elles peuvent, entre autres, voler et accéder à de nouveaux tirs. Elles disposent également de divers véhicules tels que des jeeps, des motos, etc. Enfin, un dernier mot, pour la route, sur les énormes boss de Geo Storm. Ils sont vraiment superbes (si, si, j'insiste !). Nous vous donnons rendez-vous, dès aujourd'hui, au prochain numéro pour un test complet !

ÉDITEUR : IREM



DRAGON BALL Z : SUPER BATTLE 2

A lors que d'autres sont encore au premier DBZ, nous vous livrons les photos du second épisode en exclu-lulu !

Au programme : dix combattants, dont le cyborg numéro 20, et le fameux Mr. Satan, une animation améliorée, une barre de puissance à trois niveaux, des décors mêlant des- sins et digitalisations et des enchaînements plus rapides ! Un jeu qui devrait plaire autant aux habitués des jeux de combats qu'aux fans de DBZ, une fois n'est pas cou-



ÉDITEUR : BANPRESTO



DANS VIRTUA FIGHTER IL Y A UN BOSS CACHÉ

Eh oui ! il y a un boss caché dans Virtua Fighter ! Il porte le bien joli nom de Dural et c'est vraiment un costaud. Les panoplies d'attaques sont impressionnantes (il possède les coups de tous les combattants) et les enchaînements sont au rendez-vous. Cela ne m'étonne pas, vu qu'il ressemble fortement au T1000 du film T2. Pour le rencontrer, il faut finir le jeu sans avoir perdu un seul round. Bonne chance !



SONIC BLASTMAN

Taito nous propose une petite séquelle ayant pour héros Sonic Blastman. Il reprend le principe très amusant d'avoir à taper sur la borne avec un gant de boxe pour dégommer ses adversaires. Imaginez que vos ennemis aient la tronche de votre prof de math. C'est désormais possible avec une micro-caméra incorporée dans la borne. Le principe est simple : il suffit de se placer devant la caméra au moment demandé et hop, c'est magique ! Vous aurez ainsi la chance de voir la digitalisation s'appliquer sur la tête de tous vos ennemis ! Une option très, très sympa, et très amusante...

Éditeur : TAITO

TIPS

KING OF FIGHTER 94 ... SUITE ET FIN

- Sie Kensou : B, DBG, G, + A ou C/G, B, DBG, + B ou D/G, DBG, B, DBD, B, + A ou C.
- Coup final : B, DBD, D, G, D, + D.
- Chin Gentsai : B, DBG, G, + A ou C/G, B, DBG, + A ou C/G, DBG, B, DBD, D, + B ou D.
- Coup final : B, DBD, D, B, DBD, + C.

Équipe mexicaine « l'équipe du KyokugenRyu, le karaté de l'extrême ».

- Ryo Sakazaki : B, DBD, D, + A ou C/DBG un instant puis D, + B ou D/D, B, DBD, + A ou C/D, G, DBG, B, DBD, D, + A ou C/D, DBD, B, DBG, G, + A ou C/En plein saut B, DBD, D, + A ou C.
- Coup final : B, DBD, D, DBD, B, DBG, G, + C.
- Robert Garcia : B, DBD, D, + A ou C/DBG un instant puis D, + B ou D/D, B, DBD, + A ou C/D, G, DBG, B, DBD, D, + A ou C/D, DBD, B, DBG, G, + B ou D/En plein saut B, DBG, G, + B ou D.
- Coup final : B, DBD, D, DBD, B, DBG, G, + C.
- Takuma Sakazaki : D, DBD, D, + A ou C/DBG un instant puis D, + B ou D/au corps à corps D, DBD, B, DBG, G, + B ou D/D, DBD, B, DBG, DBG, + A ou C/D, G, DBG, B, DBD, D, + A ou C.
- Coup final : B, DBD, D, G, D, + A et C.

Équipe italienne, garou densetsu team

- Terry Bogard : B, DBG, G, + A ou C/B, DBD, D, + A ou C/B un instant puis H, + A ou C/B, DBG, G, DHG, + B ou D.
- Coup final : B, DBG, G, DBG, D + B et C.
- Andy Bogard : B, DBD, D, + A ou C/DBG un instant puis D, + A ou C/B, DBG, G, + A ou C/DBG un instant puis DHD, + B ou D.
- Coup final : B un instant puis DBD, D, + B et D.
- Joe Higashi : G, DBG, B, DBD, D, + A ou C/DBG un instant puis DHD, + B ou D/B, DBD, D, DHG, + B ou D/A ou C frénétiquement.
- Coup final : D, G, DBG, B, DBD, + B et C.

Équipe anglaise, l'association des trois combattantes

- Yuri Sakazaki : B, DBD, D, + A ou C/B, DBG, G, + A ou C/B, DBD, D, +

- B ou D/au corps à corps D, B, DBD, + A ou C/D, G, DBG, B, DBD, D, + A ou C.
- Coup final : D, G, D, DBD, B, DBG, G, + B et C.
- Mai Shiranui : B, DBD, D, + A ou C/B, DBG, G, + A ou C/G, DBG, B, DBD, D, + B ou D/B un instant puis H, + C.
- Coup final : D, DBG, D, + B et C.
- King : B, DBD, D, + B ou D/G, B, DBG, + B ou D/B, DBG, G, + B ou D/D, B, DBD, + B ou D/D, G, D, G, DBD, B, + B ou D.
- Coup final : G, D, DBD, B, DBG, + B et D.

VAMPIRE, SUITE DU PREMIER NUMÉRO

Chose promise, chose due, voici les coups se rapportant à la barre spéciale. Si vous voulez tout savoir sur les coups normaux, écrivez-nous. Explications : les personnages sont à gauche. D : droite, ou diagonale quand c'est la première lettre d'un composé. H : haut. B : bas. G : gauche. Les coups spéciaux sont à effectuer quand la barre spéciale est remplie (les noms des personnages peuvent varier dans la version européenne).

- Demitri : B, D, DBD, + 3 punch.
- Galon : G, DBG, B, DBD, D, + punch/DHG, G, DBG, B, DBD, + punch/B, DBG, DHD, + punch.
- Victor : G, attendre puis D, + 3 punch/B, attendre puis H, + punch ou 3 punch.
- Zabel : D, DBD, B, DBG, G, + Kick/D, G, + 3 punch.
- Felicia : B, DBD, D, G, DBG, B, + 3 punch.
- Bishamon : D, DBD, B, DBG, + punch.
- Morrigan : D, DBD, B, DBG, G, + K et K/poing faible X (2 fois), D, pied faible + poing fort.
- Anakaris : pied moyen, poing faible, B, poing faible + poing moyen.
- Aulbath : D, DBD, B, + 3 punch ou kick.
- Sasquath : G, DBG, B, DBD, D, + 3 punch.

Powered Gear

Ça n'arrête pas de bosser ces temps-ci chez Capcom. Tout de suite après Ring of Destruction ils sortent de nouveau un jeu de combat à la Final Fight. Seule petite différence, vous êtes aux commandes de gigantesques « Mechas » (robots en japonais, si vous préférez) appelés « Strategic Variant Armor Equipment ».

Le scénario se résume ainsi : an de grâce 2281, de méchants aliens tout d'acier vêtus, tentent encore d'envahir notre bonne vieille planète... Original, non ? Non, c'est du Capcom ! Bon, vous choisissez votre perso, dont dépend bien sûr un

Mecha différent à chaque fois. Quatre personnages sont disponibles : Rash, Justice, Gray et la charmante Siren.

Ultra-destructives ?

Vous allez broyer du Mecha avec la possibilité d'emprunter les armes des ennemis vaincus, ainsi que de vous « accoupler » avec un éventuel deuxième joueur pour créer de nouvelles machines de guerre ultra-destructrices ! D'ailleurs, les graphismes sont superbes et les armes démentes. Si le jeu est à la hauteur d'Aliens vs Predator, on peut s'attendre à un hit ! Seul regret pour l'instant, le jeu n'est possible qu'à deux personnes...

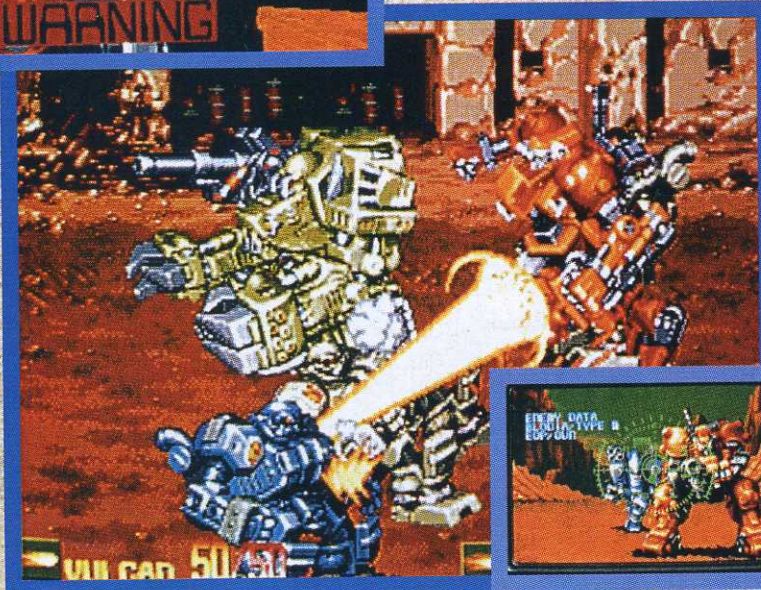
Éditeur : CAPCOM

GUNBIRD

Dans la catégorie des shoot'em up verticaux et sympa, Gunbird remporte incontestablement la palme du salon de l'Amuse Expo. Très semblable dans son principe à Twin-Bee (tir, tir concentré et bombes), le jeu, à proprement parler, n'a vraiment rien de très révolutionnaire : boss gigantesques, tirs variés et autres bombes destructrices sont de la partie, et il se joue à deux.

Pour l'aisance de jeu, on est bien loin d'un Raiden 2. On progresse avec plaisir et sans être frustré par l'innocent dernier petit tir ennemi qui se baladait par hasard dans le coin ou vous vouliez aller depuis longtemps. Les musiques et les graphismes sont magnifiques. Les séquences animées présentant les cinq personnages du jeu sont carrément sublimes ! À consommer sans modération donc...

Éditeur : Psycho



CHASE BOMBERS



Taito renoue désormais avec ses toutes premières amours et nous sort une sorte de Buggy Boy version multijoueur. Pour ceux qui ne connaissent pas ce jeu mythique, apprenez qu'il s'agit d'un jeu de course aux graphismes amusants avec de nombreux bonus. Les joueurs sont en compétition sur les quatre circuits du jeu et peuvent s'envoyer mutuellement dans les décors, tout en évitant les malus obstacles et en récoltant des bonus ! Vous pouvez choisir votre engin, du buggy à la F1, ainsi que votre type de conduite. Un titre qui s'annonce très très sympathique.

ÉDITEUR : TAITO

ABSURDE ?

Nintendo of America, la filiale américaine du numéro un des consoles à été condamnée à 208 millions de dollars d'amende pour avoir violé une licence déposée par une compagnie concurrente et aujourd'hui disparue. Le jury de la cour fédérale a reconnu Nintendo of America coupable d'avoir délibérément violé la licence déposée par la défunte Alpex Computer Corp. Le président de NOA a qualifié cette décision d'absurde, car la licence concerne une technologie qui n'est plus utilisée aujourd'hui. Nintendo aurait fait appel... Ce sont encore les avocats qui vont se régaler.

BRÈVES

HUMAN

Pour les amateurs de catch, voici Blazing Tornado, un catch qui utilise des effets de zoom hallucinants !



À L'ÉTUDE

Incroyable et pourtant vrai ! Une conférence européenne sur l'étude des jeux vidéo et leurs effets psychologiques sur les joueurs se tiendra à l'université de Cambridge en août 95. En faisant le tour des différents aspects des jeux, de la recherche au marketing, la conférence réunira les différents partenaires de l'industrie, mais aussi des chercheurs, industriels, médecins et journalistes...

SEGA

Nous vous parlions de la nouvelle salle d'Amiens, le mois dernier. Voici maintenant les projets de Sega : ouvrir entre dix et quinze centres FEC (Family Entertainment Center) au cours de l'année. Un centre devrait ouvrir prochainement à Paris, on parle du premier arrondissement ou de la place d'Italie. Mystère...

ATARI

Atari Games et Tengen se regroupent et intègrent désormais l'enseigne Time Warner Interactive. Atari, ex-géant du jeu vidéo (c'est lui qui a inventé « Pong »), espère revenir en force dans le monde de l'arcade et croit beaucoup en ses deux produits phares : T-Mek et Primal Rage (nous vous en parlions le mois dernier), ainsi que dans le futur Metal Maniax... On leur souhaite bonne chance, et du courage...

COPIEURS

Encore une nouvelle fraîche ! Les célèbres compagnies japonaises Sega, Data East, Jaleco et Taito préparent, semble-t-il, un système semblable au MVS de SNK...

COPIEURS, SUITE

150 000... C'est le nombre de copies du célèbre Street Fighter II qui circulent sur la planète. Capcom est bien content !

COPIEURS, LE RETOUR

Suite à des plaintes déposées par Capcom, quatre responsables de sociétés taiwanaises ont été condamnés à neuf mois de prison pour contrefaçon.

SHIN SAMOURAI SPIRIT

Celui-là, nous l'attendons de pied ferme, et il ne devrait plus tarder... Sortie prévue en novembre en salle d'arcade, et environ six à huit semaines plus tard sur la Neo Geo.



NAMCO

Namco of America a procédé à une réorganisation de ses réseaux d'arcade Namco Operation et Aladdin's Castle en une seule et même enseigne : Namco, tout simplement. Sans doute pour mieux préparer la sortie de leur futur hit, Great Sluggers, une licence officielle de la plus importante ligue de base-ball américaine (sport ô combien apprécié aux États-Unis et au Japon).



HARWEST GAMES

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

**PAR MIRACLE
SI TU TROUVES
UN JEU MOINS CHER
AILLEURS,**

**(SUR JUSTIFICATIFS
MAGAZINE)**

**DEDUIT* 10,00 F
DU MEILLEUR
PRIX CONSTATÉ
ET ADRESSE-NOUS
TA COMMANDE,**

**100 %
GAGNANT**

*Offre valable en décembre et uniquement pour la vente par correspondance.

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

HARWEST GAMES

**C'EST PLUS DE 80 BOUTIQUES AGRÉES
À VOTRE SERVICE.**

**LISTE DES BOUTIQUES AU 78 63 60 80
VOUS DÉSIREZ DEVENIR DISTRIBUTEUR HARWEST
OU OUVRIR UN MAGASIN, CONTACTEZ-NOUS**

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR AD 29 TURBO (SUPER NINTENDO)	89 F
ADAPTATEUR MEGA KEY (MEGADRIVE)	79 F
CABLE PERITEL (SUPER NINTENDO)	79 F
CABLE PERITEL (MEGADRIVE)	79 F
ADAPTATEUR SECTEUR (SUPER NINTENDO)	69 F
ADAPTATEUR SECTEUR (MEGADRIVE)	69 F
FIGHTER 2 Mégadrive (manette spécial baston, 6 boutons)	99 F
PRO 6 Mégadrive (2 manettes sans fil)	219 F
SUPER 4 Super Nintendo (manette spécial baston, 6 boutons)	99 F
SUPER 6 Super Nintendo (2 manettes sans fin)	219 F

BOUTIQUE

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

AUTRES PRODUITS NOUS CONSULTER



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	SUPER STREET FIGHTER II	459 F
AERO THE ACROBAT	369 F	SUPER EMPIRE STRIKE BACK	389 F
ACTRAISER 2	389 F	SECRET OF MANIA	449 F
AMERICAN TAIL	399 F	SUZUKI 8 HOUR	389 F
ANIMANIAC	TEL	STUN RACE FX	429 F
BRAIN LORD	439 F	SUPER METROID	409 F
BATTLEDODDS DOUBLE DRAGON	299 F	SIMPSON : VIRTUAL BART	429 F
CLAYMATES	429 F	WORLD CUP SOCCER 94	349 F
CLAYFIGHTER	429 F	SUPER PINBALL	389 F
CHOPLIFTER 3	389 F	SUPER TETRIS 2	399 F
DRAGON (BRUCE LEE)	439 F	TECMOO NBA BASKETBALL	389 F
DOUBLE DRAGON 5	439 F	TURN AND BURN	429 F
EQUINOX	399 F	VORTEX	439 F
FATAL FURY 2	429 F	WORLD CUP SOCCER 94	389 F
REVEL GOWEST	TEL	WORLD HERO 2	439 F
FIFA SOCCER	389 F	FINAL FANTASY 3	439 F
F ROC 2	419 F	LORD OF THE RING	409 F
ILLUSION OF GAIA	459 F	SPARKSTER	399 F
INCREDIBLE HULK	419 F	AERO THE ACROBAT 2	399 F
KING OF DRAGON	479 F	ANIMANIAC	399 F
LEGEND	419 F	LE ROI LION	429 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	409 F	SPEED RACERS	369 F
LEMMINGS 2	489 F	DRAGON (BRUCE LEE)	409 F
LETHAL ENFORCER	459 F	RETURN OF JEDI	429 F
LUFIA	459 F	SNOW WHITE	389 F
MAXIMUM CARNAGE	449 F	OPERATION THUNDERBOLT	399 F
MORTAL KOMBAT 2	459 F	ADVENTURE ISLAND 2	409 F
MISTER NUTZ	359 F	GHOUL PATROL	389 F
MEGAMAN X	389 F	SUPER PUNCH OUT	389 F
NHL HOCKEY 94	389 F	YOGI	379 F
NBA JAM	409 F	MICKEY MANIA	399 F
NBA SHW DOWN	379 F	EARTHWORM JIM	449 F
NBA BASKETBALL 95	TEL	NBA LIVE 95	419 F
NBA BASEBALL	399 F	R-TYPE III	389 F
OPERATION EUROPE	439 F	HAMMERLOCK	389 F
PGA TOUR GOLF 2	389 F	INDIANA JONES	429 F
PIRATE OF DARK WATER	359 F	ROBO TREK	399 F
POWER RANGER	439 F	BONKERS	409 F
POPEYE'S ADVENTURE	399 F	WORLD HERO 2	409 F
POPEYE THE SAILOR	399 F	STUNT FX TRUCK	399 F
PAC ATTACK	349 F	TECMO SUPER BASSEBALL	399 F
ROCK'N ROLL RACING	399 F	DONKEY KONG COUNTRY	429 F
SHAQ FU	399 F		

GENESIS / MEGADRIVE

ART OF FIGHTING	419 F	SONIC 3	389 F
AERO THE ACROBAT	349 F	STREET OF RAGE 3	419 F
BATTLE TECH	409 F	SUPER STREET FIGHTER II	459 F
BALIZ	399 F	SHAQ FU	399 F
CONTRA HARD COP	399 F	SHINING FORCE II	TEL
COMBAT CAR	349 F	SHADOW RUN	389 F
COLUMNS 3	319 F	TITI ET GROSMINET	419 F
DRAGON (BRUCE LEE)	429 F	URBAN STRIKE	399 F
DOUBLE DRAGON 5	TEL	VIRTUA RACING	449 F
DICK VITALE BASKETBALL	419 F	VIRTUAL BART	399 F
DUNE 2	399 F	TECMO SUPER BASSEBALL	439 F
ECCO THE DOLPHIN 2	399 F	WORLD CHAMPION SOCCER 2	379 F
FATAL FURY 2	429 F	ZERO TOLERANCE	399 F
FLINK	TEL	INTERNATIONAL TENNIS	399 F
FIFA SOCCER	349 F	TROY AIKMAN NF FOOTBALL	439 F
FORMULA ONE	389 F	DYNAMITE HEADY	419 F
INCREDIBLE HULK	399 F	MAXIMUM CARNAGE	419 F
KING OF MONSTER 2	419 F	SPARKSTER	369 F
LANDSTALKER	399 F	SONIC & KNUCKLE	429 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	419 F	POWER RANGER	399 F
JURASSIC PARK RAMPAGE	409 F	LETHAL ENFORCER 2	429 F
MARIO ANDRETTI	389 F	TINY TOON ADVENTURE	369 F
MORTAL KOMBAT 2	419 F	MICKEY MANIA	399 F
MONSTER WORLD IV	439 F	SONIC & KNUCKLES	389 F
MEGA BOMBERMAN	TEL	SHINING FORCE 2	449 F
MARCO'S MAGIC FOOTBALL	TEL	TINY TOON ADVENTURE	339 F
NBA SHOWDOWN	389 F	EARTHWORM JIM	439 F
NBA JAM	389 F	FIFA SOCCER 95	399 F
MLBPA BASSEBALL	389 F	LE ROI LION	429 F
NHLPA 95	419 F	NBA LIVE 95	399 F
OPERATION EUROPE	439 F	BUBSY 2	349 F
OUT RUNNER	379 F	TECMO SUPER BASSEBALL	399 F
PELE 2	389 F		
POWER INSTINCT	TEL		
PGA GOLF EUROPEAN TOUR	389 F		
PHANTASY STAR IV	459 F		
PIRATE GOLD	359 F		
PIRATE OF DARK WATER	419 F		
ROCK'N ROLL RACING	399 F		
RAGNACENTY	389 F		
REBEL ASSAULT	TEL		
SENSIBLE SOCCER	TEL		

PAR MIRACLE SI TU TROUVES UN JEU MOINS CHER AILLEURS,

(SUR JUSTIFICATIFS MAGAZINE)

DEDUIT* 10,00 F DU MEILLEUR PRIX CONSTATE ET ADRESSE-NOUS TA COMMANDE

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 F

GAME GEAR

ALADDIN	199 F
COCA COLA KID	199 F
CHOPLIFTER	229 F
GP RIDER	189 F
JURASSIC PARK	229 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)	
REBEL ASSAULT	369 F		
RISE OF DRAGON	379 F	LETHAL ENFORCERS 2	389 F
SHINING FORCE	449 F	SOUL STAR	359 F
TOMCAT ALLEY	399 F	MEGA RACE	369 F
WORLD CUP USA 94	379 F	CRIME PATROL	389 F
CLIFFFANGER	359 F		

Ces prix sont uniquement valables pour la vente par correspondance

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

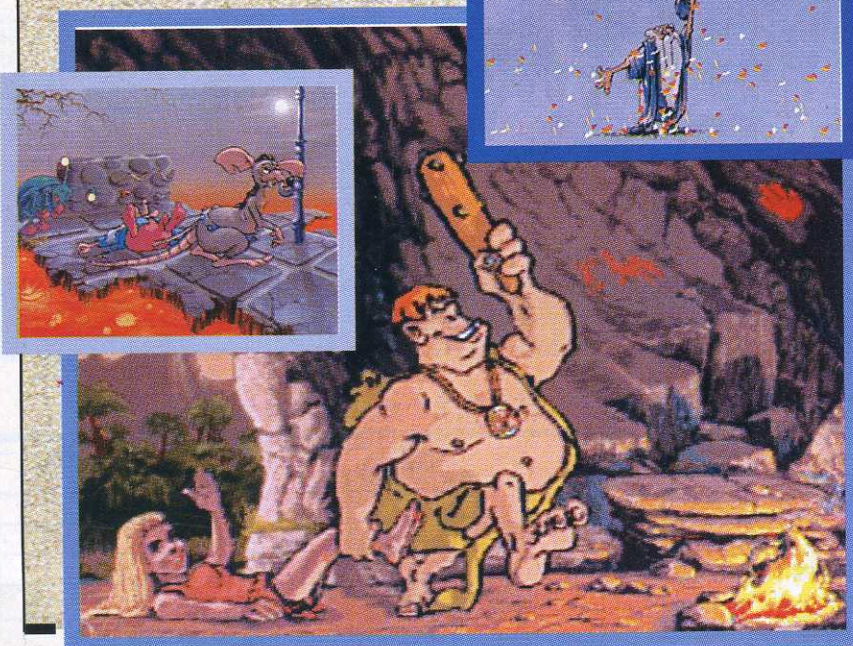
TITRES	CONS	
PORT 25 F		25 F
	TOTAL	

Belge, une fois

La jeune société Art & Magic, à qui nous devons déjà le fabuleux « Ultimate Tennis », innove une fois de plus dans le domaine de l'arcade. Tout d'abord parce qu'ils sont belges (il fallait bien que je la place celle-là !), et surtout parce qu'ils ont pour principe de ne pas développer de jeux véhiculant la violence et la brutalité.

En avant-première, voici quelques-uns de leurs nouveaux jeux : Stone Ball, un jeu de football préhistorique à plusieurs joueurs. Très praticable, utilisant une technologie bitmap en plusieurs plans de scrollings parallaxes (impressionnant visuellement !), le jeu est surtout axé sur l'humour et le plaisir de jouer. Cheese Chase, un souriceau, doit se diriger dans un labyrinthe et éviter les différents pièges. C'est vu d'en

haut, bien animé avec un scrolling multidirectionnel différentiel, et là encore, c'est très beau, graphiquement très drôle, et la difficulté est particulièrement bien dosée. Ces jeux seront bien sûr disponibles en Europe dans quelque temps et même au Japon par l'intermédiaire de Banpresto.



SAILOR MOON

Et voilà, c'est au tour de l'arcade d'être envahie par le « sailor moonisme », une religion qui nous vient du pays du soleil levant et qui a conquis la TV, les mangas, et les consoles... Et oui, désormais nos écrans de salles obscures vont aussi accueillir ces jeunes lycéennes dévergondées qui n'arrêtent pas de se transformer en héroïnes en jupes courtes (très courtes) pour lutter contre le mal (on dit toujours ça). C'est en duo et à la Final Fight qu'elles vont donc combattre les méchants avec efficacité, en élevant leurs délicieuses jambes effilées et en découvrant ainsi leurs petites culottes devant les ennemis ébahis devant tant d'impolitesse. D'ores et déjà, cela promet !

ÉDITEUR : BANPRESTO



DARIUS GAIDEN

Petit dernier shoot'em up de la fameuse série des Darius. Ne nous attardons pas sur le scénario qui vous propose de repousser une sempiternelle horde d'aliens aquatiques venue déloger l'humanité de sa nouvelle terre d'asile.

Parlons plutôt du jeu, praticable à deux. c'est toujours un horizontal, et bien que ses prédécesseurs soient peu connus dans nos vertes contrées, le principe est resté exactement le même. Le principal changement provient du rythme de l'action qui, elle, s'est fortement accélérée, et dégage un maximum !

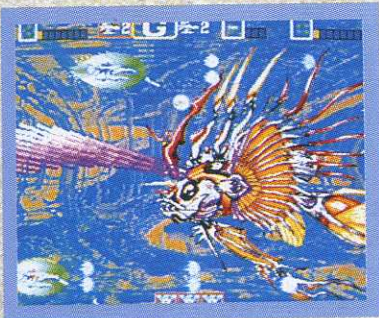
Du côté des sprites, petits et gros, c'est aussi le délire, ça n'arrête pas, c'est épuisant... Et ce n'est pas tout : l'équipe de Taito a profité de son expérience sur Metal Black et Rayforce et a littéralement rempli le jeu d'effets graphiques tellement beaux qu'on

BRÈVES

se surprend à lâcher le paddle pour les admirer : bombes, boss et décors sont autant de prétextes à un déferlement de zooms, stretchings et autres plasmas de couleurs !

Côté bande son, si vous aimez la house-opéra (si, si !), c'est aussi du tout bon. Très jouable et disposant d'un nombre élevé de niveaux, ce superbe shoot est indispensable ! Attention : le truc du mois ! Certains ennemis sont contrôlables. Certains gros sprites, mis à part les boss, ont la particularité d'avoir une boule d'énergie cachée. Détachez-la et vous aurez la chance de les voir combattre avec vous !

ÉDITEUR : TAITO



C'EST LENT ET C'EST MOCHE !

Juste un mot en passant pour vous dire que Operation Wolf, de chez Taito, est un jeu très lent, très moche, et peu jouable. Rien à voir avec le premier du nom, une petite merveille en son temps. C'est dit !

SAYONARA !

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

RÉALITÉ VIRTUELLE

Taito a investi environ 33 millions de francs dans une joint-venture, avec la société canadienne SDI Virtual Reality Corp. Objectif commun : concevoir et réaliser une nouvelle génération de jeux vidéo utilisant la réalité virtuelle...

VIRTUA SEGA

Comme tout le monde, Sega se met à la mode « virtuelle et interactive » en annonçant un jeu avec casque et tout le bazar... Tec-War, est un jeu de tir, genre « Galaxian3 », où l'on utilise un canon. On attend de voir, mais cela m'étonnerait que la monnaie, elle, soit virtuelle...



ELECTRONIC ARTS

Plus connu sur les micros, consoles Mega Drive et Super Nintendo, EA se lance désormais dans la bataille de l'arcade. Après Battletoads, voici maintenant John Madden's Football Arcade, qui devrait être, d'après les dires de ses responsables, la meilleure simulation de foot américain de l'industrie du jeu !

ÉCHANGE

Échange toute la collection vidéo de la série « Hélène et les garçons » contre Operation Wolf 3... écrire au journal, qui transmettra.

INTEL

Le géant américain des microprocesseurs, qui équipe la plupart des ordinateurs compatibles PC de la planète (vous savez, la pub Intel Inside) compte investir prochainement dans le marché de l'arcade. De nombreuses cartes Jamma pourraient ainsi être équipées de puces « Intel Inside ».

POWER INSTINCT 2

Déjà la suite de ce jeu de combat sans prétention, mais néanmoins sympa. Sortant actuellement le premier épisode sur console familiale, Atlus se doit d'en sortir une nouvelle version en arcade (pour votre culture générale, arcade en japonais se dit : « Ge-sen »). Au programme : un côté technique plus développé, cinq nouveaux personnages plus délirants les uns que les autres (Kintaro et sa transformation en homme chien, par exemple), une jauge de colère pour les mégapouvoirs, une difficulté accrue et des graphismes améliorés. Rien que ça !



GUN HARD

Ce jeu de chez Data East sortira prochainement en Europe sous le nom de Locked'n Loaded, et il ne s'agit que d'une simple copie du fameux Lethal Enforcers. Espérons qu'il soit meilleur qu'Operation Wolf 3 ! En attendant, prions...

DERNIÈRE MINUTE !

Capcom annonce une suite au fameux X-Men !

VINCENT

Elmer Food Beat

Vive les compils ! La Copulation (!!!), l'album des inédits et des meilleurs titres d'Elmer Food Beat est sorti le 21 novembre. Nouveau single, Couroucoucouc Roploplo. Tout un programme ! Une bonne occasion de rencontrer Vincent, le batteur des joyeux allumés, un passionné de jeux vidéo. Foi de Daniela !

Propos recueillis par **Jean Paul Burias**

CD Consoles : Dans le jeu vidéo qu'est-ce que tu recherches : le sexe ou la violence ?

Vincent : Plutôt le sexe! (rire). J'aime les trucs rigolos, les conneries. Sur PC, j'aime les jeux très proches de la vérité, avec un joli graphisme. Le son, aussi paradoxal que ça puisse paraître, je m'en fous un peu.

Est-ce que, à ton avis, le jeu vidéo ça rend con ?

Ça dépend des gens, des jeux. Le danger

est de ne pas faire autre chose.

Pour toi, qu'est-ce qu'une overdose de Shoot'em Up?

J'ai passé des nuits entière à jouer, mais je n'ai jamais eu d'overdose. Dans le jeu, il y a une part de rêve dans la tête. Il faut faire marcher l'imagination. Parfois, je m'y vois presque !

Le jeu vidéo influe-t-il sur ta vie de tous les jours ?

Il y a des périodes où je joue vachement. J'ai



besoin de me laver la tête, d'oublier des trucs. Et puis, il y a des mois où le Mac reste éteint. Je faisun peu de traitement de texte.

À quoi joues-tu et sur quelle machine ?

Je joue sur Macintosh depuis sept ou huit ans. J'aime surtout les simulations de vol et les jeux d'aventure comme Indiana Jones ou l'arcade. Ça me distrait la tête. Quand je joue, j'oublie le reste...

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

Je pense que le jeu vidéo va s'étendre largement. Ça bouge très fort. Par exemple, je pense qu'un support comme le visiophone devrait permettre bientôt de nouvelles his-



NICOLAS Gaume

En quatre ans, Atreid Concept est devenue l'une des principales sociétés d'édition de jeux vidéo française, à tel point que le groupe anglais Pearson vient de racheter la société bordelaise, en même temps que le groupe Future Publishing, éditeur de la célèbre revue Edge. Nous avons rencontré Nicolas Gaume, le fondateur de la société.

Pouvez-vous nous faire un petit historique de l'aventure Kalisto ?

Nous avons commencé en 1990 en faisant de la sous-traitance pour se faire la main, puis en éditant des jeux sur Mac. Ça nous a permis de connaître le marché et le milieu. Nous avons créé le label Kalisto en 92, en commençant à nous autoéditer. En 93, le PC est devenu la machine de référence pour nos développements futurs. C'est là que la question financière nous a rattrapés. Nous avons donc passé des accords avec des groupes d'informatique et d'autres sociétés, ce qui nous a permis de développer des outils et de bâtir un patrimoine.

Quel sera l'impact de ce rachat sur les jeux Atreid ?

Il sera excellent ! Malgré l'aide de nos partenaires, produire des jeux à gros budgets sur CD-Rom s'avérait difficile. Pearson nous offrait de rejoindre Mindscape (NDLR : racheté depuis peu par Pearson), un excellent distributeur qui a de solides structures en Europe. Nous avons donc accepté avec plaisir. Nous allons déménager dans des locaux plus spacieux et bien sûr recevoir du matériel en supplément, comme des stations Silicon Graphics, et ce, avec une liberté d'action incroyable. Tout en restant sérieux : la tête dans les nuages,

Comment vivez-vous le rachat d'Atreid Concept ?

Mais plus que bien ! La croissance d'Atreid est très rapide, et ce rachat va nous permettre de nous agrandir. Nous avons toujours été très prudents en matière d'investissements, et nous allons être un peu plus à l'aise. Ce rachat nous ouvre en plus de nouveaux horizons dans le domaine de l'édition, toutes machines confondues.

toires. J'ai hâte de voir plus loin.

Pour toi, le jeu vidéo est-il le huitième art ?

J'irais pas jusque là. Il y a des arts plus importants, comme le jardinage ! En revanche, j'ai beaucoup de respect pour le mec qui programme. J'ai commencé à taper quelques programmes. J'ai vu la complexité de l'affaire.

Tu aimerais être la vedette d'un jeu ?

Bof, ou alors pour faire rire. Je ne vois pas beaucoup de sujets à développer sur moi. Pour le groupe, ce pourrait être marrant. On pourrait partir d'un groupe de rock et délirer là-dessus.

Quelles sont tes autres passions ?

Le jardinage, la campagne, ma copine, mes amis, ma famille. Rien d'extraordinaire. Pendant cinq ou six ans, avec le groupe était sur un nuage, sur une autre planète. J'ai envie de redevenir un mec qui n'est pas qu'un musicien.

Comment le groupe a-t-il commencé ?

On jouait tous dans des petits groupes. C'était en 86. J'avais vingt-quatre ans. Et puis, tous les gens se sont plus ou moins séparés. Il ne restait que les joyeux lurons ! Alors, on a décidé de monter un nouveau groupe et de partir en tournée le long de la côte Atlantique dans les stations balnéaires. On jouait dans les bars. Au moins, on pouvait boire des coups gratos ! Ensuite, des types nous ont repérés et nous ont permis de sortir le premier album.

Que devient Daniela ?

Cette chanson m'a toujours fait marrer. On délirait, on racontait des conneries et puis le plan rigolo a donné Daniela. C'est comme pour La Caissière de chez Leclerc. Le succès est arrivé. En fait, ça m'a toujours surpris...

mais les pieds sur terre ! Je n'ai qu'un seul regret : des accords avec un grand groupe multimédia français ont capoté, car ils ne trouvaient pas le secteur du jeu intéressant. Dommage.

Que recherchez-vous dans les jeux vidéo en tant qu'utilisateur et en tant que producteur ?

Eh bien, en tant qu'utilisateur, j'aime les jeux d'action, mais pas l'action gratuite, sans but, plutôt l'interaction intelligente, l'aventure, la réflexion. Simuler, mais pas assumer : tout l'intérêt du jeu, avec le challenge à affronter, réside là-dedans. En tant que producteur, je recherche cette fameuse interaction, ainsi, les difficultés à affronter, aussi bien dans un jeu qu'en montant une boîte sans un rond. Vivre une aventure...

Comment percevez-vous le jeu vidéo ?

Je pense plutôt à un phénomène de société. Avec le développement de l'interactivité et de la réalité virtuelle, les jeux ont tous les atouts « en main » pour devenir quelque chose de durable.

Peut-t-on dire que le jeu vidéo est un art ?

Avec des sociétés comme Cryo, Adeline Software (NDLR : Little Big Adventure, bientôt sur 3DO), Bullfrog (Syndicate, Theme Park) et bien d'autres, oui. Les grands créateurs de jeux sont vraiment des artistes !

À quoi joues-tu ?

Beaucoup de Ridge Racer sur borne, en attendant la version PS-X ; à Tie Fighter, qui est absolument dément ; et, cocorico, à Pac in Time !



Génération CD-I Pour tout savoir du CD-I

▶ **Optimiser**

Pour tirer profit de toutes les qualités du CD-I

▶ **Découvrir**

Pour connaître les meilleurs CD et leurs contenus

▶ **Rêver**

Pour savoir avant leur sortie quels CD vont être édités

▶ **Se connecter**

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

30^F Bimestriel
En vente chez votre marchand de journaux

Si vous ne le trouvez pas en kiosque,
commandez-le dès maintenant par correspondance à :

Génération CD-I Service vente au numéro 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

Nom :

Prénom :

Adresse :

.....

Code postal : Ville :

Tél :

joindre obligatoirement votre paiement à l'ordre de Pressimage par chèque ou mandat postal CCP Paris 0147899020

nombre d'exemplaires : X 30^F + 8,50^F de frais de port = F

Signature :

Hardware vs Software

À l'occasion de la sortie de *Donkey Kong Country*, CD Consoles est allé prendre la température du marché du jeu vidéo, chez Nintendo. Bien sûr – vous commencez à nous connaître –, nous les avons un peu chatouillés avec l'arrivée de la Mega Drive 32X ! Ève-Lise Blanc-Deleuze, responsable de la communication, et Stéphan Bole, directeur commercial de Nintendo France, ont accepté de répondre à toutes nos questions.

CDC – Quelle réponse marketing oppose Nintendo à l'arrivée de la nouvelle console Sega ?

Stéphan Bole – Il ne s'agit pas de réponse mais plutôt d'offensive. On ne s'oppose pas à Sega en cette fin d'année, parce qu'on ne pense pas que la Mega Drive 32X est un produit stratégique. Nous pensons plutôt à un coup tactique. Nous, la carte que l'on joue est plutôt celle des 16 bits par rapport aux nouvelles consoles 32 bits. Pour tout vous dire, chez Nintendo, nous pensons qu'entre 16 bits et 64 bits, il n'y a pas la place pour les 32 bits. D'ailleurs, aujourd'hui sur la Super Nintendo, nous sommes capables de montrer des choses qu'à court terme on ne verra pas sur 32 bits ! Sachant que, dans un peu plus d'un an, Nintendo proposera l'Ultra 64...

Nintendo saute donc la génération des 32 bits ?

S.B. – En matière de consoles de salon, oui : Nintendo saute une génération. Bon, vous savez tous que nous préparons une machine 32 bits. Cependant, il ne s'agit pas

d'une console de salon mais plutôt d'une portable, que nous dévoilerons à Las Vegas.

Sur un plan plus global, Nintendo va-t-il rester dans le domaine du ludique « pur et dur » ou allez-vous tendre vers le multimédia ?

S.B. – Notre métier est de faire du software ludique. Il est hors de question d'en changer. La grande philosophie de Nintendo c'est l'entertainment familial.

C'est donc pour cela que vous continuez à miser sur la cartouche ?

S.B. – Le combat « Cartouche vs CD » relève d'un autre débat. Pour nous, l'impératif concerne le prix. Il est hors de question de sortir une console à plus de 1 500 francs ! Le problème du CD est là. Même en produisant des millions d'unités CD, le prix ne descend pas au-dessous de 2 500 francs. Nous, nous

pensons que le prix du hardware doit être faible, même si nous savons que le prix d'un software cartouche est plus



Ève-Lise Blanc-Deleuze, responsable de la communication de Nintendo France.

“ Nintendo a toujours eu le souci de proposer les meilleurs jeux. Après les sagas des Mario et des Zelda, c'est maintenant au tour de Donkey Kong. Notre politique n'est pas de proposer de nombreuses consoles. ”

cher (d'environ 100 francs) que celui d'un soft CD. De plus, avec l'arrivée de nouveaux algorithmes de compression, on fera bientôt des cartouches de 50 ou 100 méga pour 500 francs ! Vous savez, ces dix dernières années, aucun hardware supérieur à 2 000 francs n'a réussi à s'imposer sur le marché de masse.

Nintendo ne se ménage-t-il pas une alternative avec une entrée CD sur la prochaine machine ?



re : ça va chauffer !

S.B. – Il est indéniable, qu'aujourd'hui, le CD est un support fantastique à bien des égards (capacité de stockage, facilité de production, etc.), son problème numéro 1 reste le temps d'accès. Or, 95 % des logiciels qui se vendent aujourd'hui sur le marché nécessitent des temps d'accès extrêmement rapides. Et aucun constructeur n'a encore réussi à faire tomber cette barrière technologique sans augmenter le coût du hardware de façon exorbitante. Nous pensons, chez Nintendo, que pendant encore quelques années ce problème ne pourra pas être résolu. Ceci ne nous empêche pas de nous intéresser à cette technologie de très près dans nos bureaux recherche et développement à Kyoto car, le jour où ce problème sera résolu, tout le monde passera de la cartouche au CD. L'Ultra 64 comportera donc un port CD-Rom.

Si on compte bien, à la fin de 1995, Sega proposera sur le marché onze consoles de jeu ! Quelle politique adoptera Nintendo ?

S.B. – Bon, je crois que même si Sega diversifie énormément sa gamme, certaines consoles ne seront distribuées qu'en très petit nombre. En fait, 95 % des ventes se feront sur trois ou quatre machines. D'autre part, comme il n'y a pas forcément de compatibilité software entre toutes ces consoles, il est très difficile de faire des superjeux pour chacune d'elle. Nintendo se concentrera autour de quatre machines : la Super Nintendo, la Game Boy, la VR 32 et l'Ultra 64. **Croyez-vous que Nintendo aurait réussi l'exploit de Donkey Kong Country si Sega n'avait pas réussi de percée ?**

Ève-Lise Blanc-Deleuze – Oui ! Il faut le dire et le souligner. Mais c'est sûr que la poussée de Sega a démontré que Nintendo n'était plus seul sur le marché. Il ne faut pas se le cacher. Mais, soyons clair, Nintendo a toujours eu comme souci de proposer les meilleurs jeux qui soient. Après les sagas des Mario et des Zelda, c'est maintenant au tour de Donkey Kong. Notre politique n'est pas de proposer de nombreuses consoles. Nous aurions pu sortir une Game Boy couleur, mais le problème principal des portables couleur

concerne encore aujourd'hui l'autonomie. Chez Nintendo, nous estimons que la préoccupation d'un joueur doit être d'arriver à la fin du jeu et non pas de penser à changer les piles toutes les deux heures.

Vous connaissez ces futurs hits ?

S.B. – Une suite à Donkey est d'ores et déjà prévue, elle est d'ailleurs en cours de développement chez Rare.

Donkey Kong face aux 3DO, Jaguar, Neo Geo et à l'arrivée des nouvelles consoles Sega et Sony, n'est-ce pas un peu juste ?

“ Dans le secteur du hard, nous ne voyons à court terme que les trois mêmes, à savoir : Sega, Sony et nous. ”



Stéphane Bole, directeur commercial de Nintendo France.

S.B. – C'est l'idéal ! Nous avons face à face un soft contre du hard et ce hard ne propose pas encore de très grands softs...

E.-L.B.-D. – On en revient une fois de plus à l'axiome de base. Ce n'est pas le hard qui vend le soft, c'est le contraire. On peut toujours sortir la plus belle et la plus performante des machines, s'il n'y a pas de jeux au bout... c'est zéro ! Il faut aussi prendre en compte le fait qu'un programmeur a besoin de temps pour connaître toutes les capacités techniques de la

machine sur laquelle il travaille. Donkey, pour ne citer que lui, arrive après plus de trois ans d'existence de la Super Nintendo !

Est-ce la raison pour laquelle Nintendo donne si peu d'infos sur la VR 32 ?

S.B. – Non, la VR 32 est un concept différent. Nous positionnerons la VR de façon totalement différente. À noter que son nom définitif pourrait être le Virtual Boy !

Depuis maintenant deux ans, Sega se montre très agressif au niveau de la publicité. On sent que Nintendo bouge, dans ce domaine. Qu'en est-il exactement ?

S.B. – La position de Nintendo face aux médias n'a pas tellement évolué. Si, cette année, vous avez l'impression de voir un peu plus Nintendo que d'habitude, c'est surtout parce qu'on communique sur des titres plus « grand public ». En fait, nos pubs télé s'adressent maintenant à un public plus large : la famille. Par le passé, nous nous adressions à un créneau plus restreint, en l'occurrence, les six/quatorze ans. Pour en revenir au match Sega/Nintendo, il faut savoir que, de 1987 à 1992, nous avons installé (avec Sega) ce marché du jeu vidéo qui n'existait pas. Pendant cette période, les investissements ont été colossaux. Aujourd'hui, ces investissements sont plus faibles, mais ils correspondent plus à un entretien du marché. À l'heure actuelle, nos budgets pub correspondent à 65 % de la totalité du secteur ! En 1992, quand Sega a tenté sa première offensive de poids, ils ont pris 55 % des dépenses média.

Que pensez-vous de la prise de participation de Sega dans le capital d'Atari ?

S.B. – Il faut le demander à Sega et Atari. Nous, nous ne voyons pas du tout cela comme quelque chose de stratégique. C'est plutôt une suite logique à un conflit juridique entre les deux marques. Nous voyons cela comme un arrangement.

La bataille va être rude dans le monde du jeu vidéo. Qui voyez-vous survivre ?

S.B. – Eh bien, c'est simple : Sega, Sony et Nintendo ! Les autres n'ont pas les moyens

d'entrer dans la course. Parce qu'elle exige des moyens financiers énormes.

Que pensez-vous de Philips et de son CD-I ?

S.B. – On a du mal à comprendre leur positionnement. Le CD-I : est-ce une machine pour jouer, pour visionner des films, ou vouée à l'éducatif ? Je crois qu'il ont un véritable problème de positionnement. Et tant qu'ils n'auront pas résolu ce problème de positionnement, ils ne seront pas, pour nous, des intervenants de poids.

Vous tenez compte de l'arrivée de géants comme Time Warner ou Matsushita dans le secteur ?

E.-L.B.-D. – Grâce à Sega et Nintendo, le marché du jeu vidéo est devenu, en peu de temps, un marché très lourd. Aux États-Unis, il est même plus important que l'industrie du cinéma ! C'est donc normal que les majors de la communication tentent de pénétrer ce marché. Maintenant, il y a deux façons d'aborder le problème. Soit vous investissez dans le soft, soit vous investissez dans le hard. Un groupe comme Time Warner peut, dans un premier temps, adapter n'importe quel film de son catalogue en jeu vidéo et, par la suite, tenter l'aventure du hard (ndlr : des consoles).

Mais dans ce dernier secteur, réellement, nous ne voyons à court terme que les trois mêmes, à savoir Sega, Sony et nous.

Pourquoi Sony ?

S.B. – Sony dispose du savoir-faire requis pour ce type de marché. Ils disposent de capacités financières, de marketing, de distribution et de développement comparables aux nôtres.

Pour en revenir au présent, quelle est, selon vous, la durée de vie des consoles 16 bits ?

S.B. – En 1995, le 16 bits sera le segment n°

1 du marché, ça c'est clair... et il en sera de même pour 1996 ! D'ailleurs, aujourd'hui, nous vendons autant de NES que de Super Nintendo. Les écarts de prix justifieront toujours l'achat d'une machine moins perfectionnée auprès d'une cible plus large et moins exigeante en matière de jeux vidéo.

Que pensez-vous de la Mega Drive 32X ?

S.B. – Bon, sincèrement, je pense que la Mega Drive 32X est, pour deux raisons, un piège à

ajoutée qu'il faut prendre en compte. Je pense donc que la 32X est destinée à un public de passionnés, déjà possesseurs de Mega Drive. En revanche, pour le grand public, investir 2 500 francs (Mega Drive comprise) pour finalement voir débarquer la Saturn dix mois plus tard, à peu près au même prix... Chez Nintendo, nous prenons en compte ces deux notions. L'Ultra 64 sera vendue moins de 1 500 francs.

Ne pensez-vous pas que Sega joue une autre carte, à savoir celle d'une machine complètement modulaire ?

S.B. – Non, non, nous, on pense qu'il s'agit d'un énorme coup de bluff. Sega nous refait le coup du Mega CD. En termes de marché de masse, c'est condamné.

Avec Donkey Kong, vous êtes confiant pour la fin de l'année ?

S.B. – Nous allons finir l'année, en tête, sur le segment 16 bits. Nous avons une offre qui tient mieux la route que celle de Sega.

Que pensez-vous de la publicité comparative Nintendo/Sega aux États-Unis ?

S.B. – Nintendo doit faire face à des spots de pub télé très agressifs de la part de Sega outre-Atlantique. Sega y joue un rôle de chal-



“ Notre métier est de faire du software ludique. Il est hors de question d'en changer. La grande philosophie de Nintendo c'est l'entertainment familial. ”

consommateurs. La première concerne le prix : il est exorbitant. Si l'on possède une Mega Drive, il faut investir près de 2 000 francs pour jouer à un seul jeu. C'est beaucoup trop cher ! La seconde raison, c'est l'arrivée de la Saturn en septembre prochain, sans aucune compatibilité avec la 32X (ndlr : rien n'est moins sûr).

E.-L.B.-D. – C'est vrai, qu'avec la 32X, le joueur aura accès à des jeux de meilleure qualité. Ça, c'est indéniable ! Mais, à côté de cela, il y a une notion de qualité/prix et de valeur

lenger en bousculant le numéro 1 de façon très habile. Mais le problème de la pub comparative c'est qu'une marque dépense la moitié de son budget pub à parler d'un concurrent. Heureusement, elle n'est pas réellement possible en France ! Quoi qu'il en soit, je pense que Nintendo ne devrait pas rentrer dans ce combat. Nous n'avons pas besoin de parler de Sega dans nos pubs pour vendre nos produits : pour gagner la bataille du 16 bits, il nous suffit simplement de parler de Donkey Kong Country. ■

Publicité comparative aux États-Unis : la guerre des mots

Les Américains sont fous ! Normal : leur pays est jeune, leur histoire s'est faite à coups de colt, d'attaques de diligences et de révoltes indiennes... Pour prendre un raccourci, disons que leur système de communication est conçu sur le même modèle... Ça chauffe à l'Ouest du Pecos !

L'arme de prédilection des publicitaires, c'est la pub comparative. Dans notre pays, cette pratique nous est complètement étrangère, car elle est illégale. C'est pourquoi il nous semble important de mettre en exergue certains points. Tout d'abord, sachez que tous les coups sont permis, même celui de détruire, à grand renfort de superlatifs, l'image des concurrents directs. Et quel marché – un marché brassant des milliards de dollars, et objet de toutes les convoitises –, est plus concurrentiel que celui des jeux vidéo ?

Nintendo, en grand leader de ce segment très lucratif, n'est pas en reste dans cette véritable guerre des mots outre-Atlantique. Jugez-en par vous même. Nintendo, dont le leadership est de plus en menacé, sur le créneau des consoles 16 bits, par son concurrent direct, Sega, a dû réagir par le biais de sa promotion en conspuant la Mega Drive. Son point fort, (dixit les publicités) la technologie de sa machine, qui est beaucoup plus puissante que sa concurrente.

En toute objectivité

Ses atouts résident dans la possibilité de rotation de l'image, du zoom, de l'effet 3D, et d'un son stéréo... Ces avantages, selon la firme japonaise, permettent l'adaptation, sur la Super Nintendo, de jeux de sports très réalistes grâce au deux processeurs de la machine. Ce qui était le point faible de la ludothèque proposée par la console, car les jeux de sport sur la Nintendo étaient des jeux développés pour Sega et ne bé-

néficiant donc pas d'une technologie « digne » de la Super Nintendo. Le sport étant un créneau très important sur le marché américain, le comparatif est très probant. Tout ceci, à grand renfort de notations, et de photos des jeux sur Mega Drive et sur Super Nintendo. De plus, Nintendo, absent du créneau 32 et 64 bits, attaque la Jaguar et la 3DO en arguant que sa technologie

16 bits, avec des jeux comme Donkey Kong Country, est largement à la hauteur des « grosses » consoles. Avec l'argument qu'il ne suffit pas d'avoir de coûteuses machines à grande capacité, encore faut-il les utiliser et les rendre accessibles à tous. Vous le comprenez, la guerre de la pub fait rage... Affaire à suivre... ☞

TOTAL SPORTS GAMES	
SUPER NES	117
GENESIS	74

SNES 16 BIT		GENESIS 8 BIT	
SOUND	256	SOUND	64
SCREEN COLORS	256	SCREEN COLORS	64

Le score est sans appel : selon Nintendo, leur console est de très loin la plus compétitive !

Le Père Noël arrive

Les prix Giga Cool
Les meilleures nouveautés en avant première

MEGADRIVE

Branche-toi vite

3615 WINCO

2,19F/min

Livraison immédiate

LA JAGUAR À LA LOUPE

② Blitter : il exécute les ordres du GPU ; il trace les droites, les polygones et effectue des rotations, zooms, etc. sur les sprites.

Une console, c'est un ordinateur dédié à une seule et unique tâche : le jeu. Tout, dans la Jaguar, fut créé pour favoriser la création de jeux. Dans ce domaine, elle rivalise et surclasse même bon nombre d'ordinateurs.

En Détail

Première console basée sur une architecture 64 bits, la Jaguar d'Atari est arrivée sur le marché comme une bombe. La nouvelle technologie, dont elle bénéficie, ouvre des horizons nouveaux dans le domaine du jeu et de l'interactivité. Découvrons cette pionnière ensemble. Le chef d'orchestre de la machine est le 68000. Il n'est pas très rapide mais se programme aisément, c'est pourquoi on le retrouve partout : Mega Drive, Saturn, borne d'arcade (Ridge Racer). Contrairement à ce que certains prétendent, il ne ralentit pas la machine.

Le 68000 effectue un peu plus d'un million d'opérations par seconde, cette unité de mesure de puissance de traitement est contractée sous la forme de MIPS. Le GPU et le DSP sont chacun vingt-six fois plus rapides que le 68000. Il ne faut donc pas s'étonner que des jeux utilisant le 68000 soient lents. C'est comme s'il y avait cinquante-trois processeur 68000, pourquoi n'en utiliser qu'un ?

Voyons le rôle du bus : toutes les données résident dans la mémoire centrale, qui est la même pour le programme, le son et l'image. Ainsi, pour afficher un sprite, le processeur effectue un (ou des) accès en mémoire pour « pêcher » ses pixels (données) puis, après traitement, il les af-

fiche. Vous l'avez compris, le bus est le système nerveux de la machine, son aptitude à répondre à une demande fait toute la différence. La puissance d'une machine résulte de la synergie des processeurs et du bus de données.

L'ensemble nommé Tom intègre le GPU, le Blitter et le processeur objet. Il gère l'affichage : sprites, scrolls, objets 3D... Le GPU, cadencé à 26.6 MHz, effectue les calculs pendant que le Blitter prépare le bloc graphique destiné au processeur objet qui gère l'affichage. Bref, c'est un véritable travail d'équipe.

L'ensemble nommé Jerry intègre le DSP, les convertisseurs audio et numérique. Le DSP est le frère jumeau du GPU, avec la même puissance pour générer le son. De par la nature souple de l'architecture de la machine, le programmeur peut créer autant de canaux sonores qu'il le désire... Adieu ! tristes musiques à trois voix ! La puissance de calcul du DSP peut être, au besoin, mo-

① GPU (Graphic Processing Unit) : frère du DSP cité ci-dessus, il permet de faire tous les calculs concernant le graphisme (polygones, sprites, etc.).



Grâce à « Tom », Doom a plus de couleurs. Il est de plus aussi rapide que la version originelle. Le mapping est géré avec le Blitter.

FICHE TECHNIQUE

■ La Jaguar possède cinq processeurs : un 68000 cadencé à 13.3 MHz ; un processeur RISC graphique, le GPU (Graphic Processing Unit) ; un Blitter (opérateur graphique) ; un processeur objet ; un processeur RISC sonore, le DSP. Ils sont réunis en deux blocs disjoints nommés Tom et Jerry.

■ La force de la Jaguar, c'est son bus de données de 64 bits, il permet de faire circuler quelque 106 méga-octets par seconde, soit plus de 800 mégabits ! Le bus est une sorte d'autoroute à huit voies par où transitent les données (pixels, sons...). Une voie équivaut à 8 bits ; huit voies correspondent donc à 8 fois 8 bits, soit 64 bits. Une console 16 bits est une autoroute à deux voies, qui traite quatre fois moins de données.

Première console 64 bits, la Jaguar ouvre de nouveaux horizons.

➊ **Processeur objet :** il gère tout ce qui doit être affiché à l'écran (pages, sprites, textes, objets 3D, etc.).

RISC (Reduced Instruction Set Computer) : microprocesseurs dont le jeu d'instructions a été réduit pour que celles-ci s'exécutent avec une grande rapidité d'exécution.

➋ **DSP (Digital Sound Processor) :** c'est un microprocesseur spécialisé dans le traitement du signal sonore.

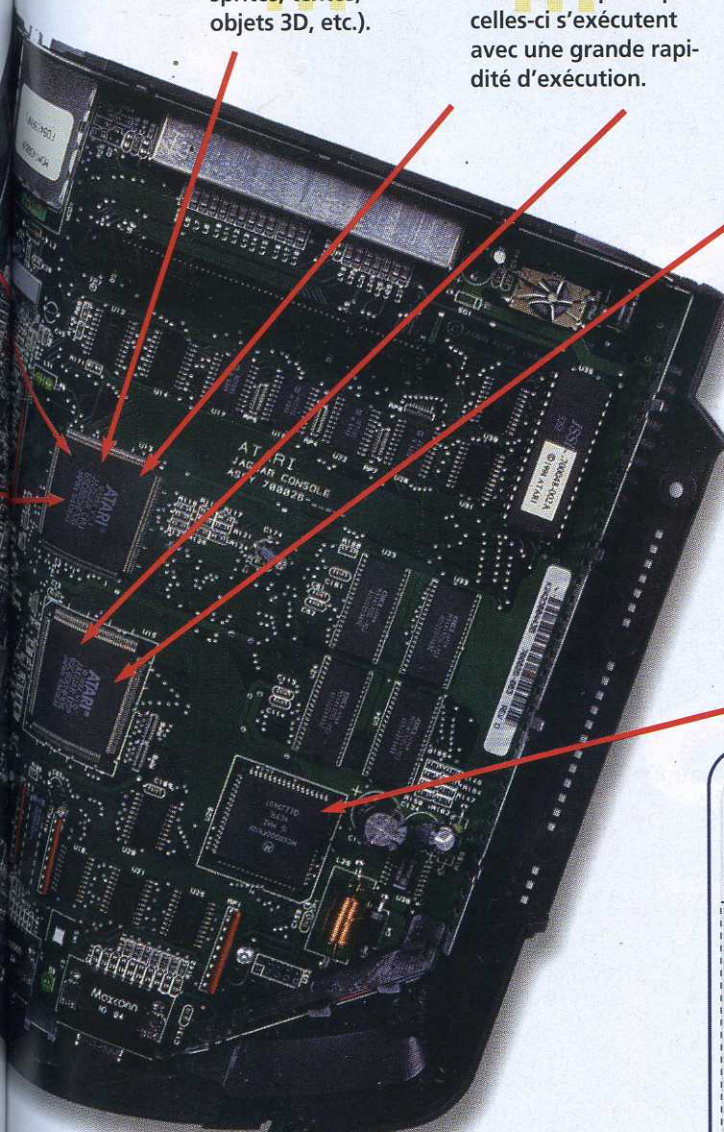


Val d'Isère repose sur les capacités de sprites et de zooms de la machine.

CISC (Complex Instruction Set Computer) : architecture caractérisée par de nombreuses instructions disponibles, qui nécessitent plus de temps pour être exécutées.



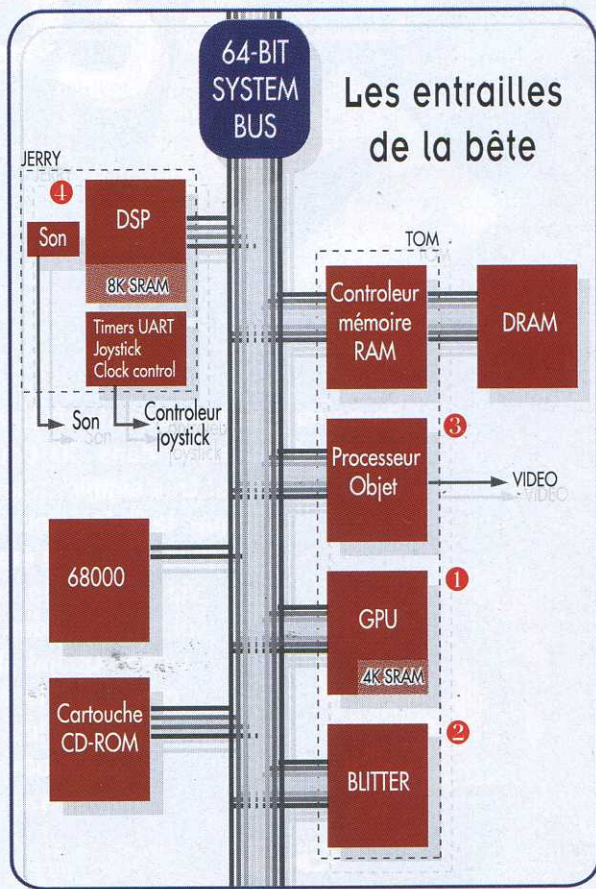
Iron Soldier utilise les capacités de calcul du GPU et la puissance du Blitter.

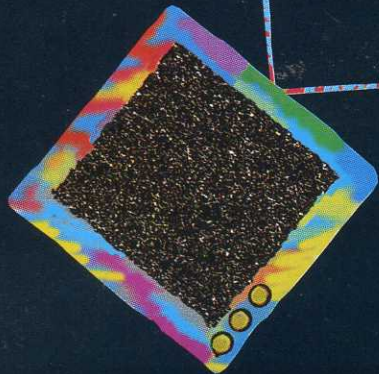


bilisée pour assister le GPU. Jerry gère aussi les paddles, le lecteur CD, le modem, et les liaisons entre les machines.

De par sa technologie multiprocesseur, la Jaguar est un vrai casse-tête chinois, mais une fois son principe compris, tout devient facile. Elle possède une puissance brute qui rivalise et ridiculise un bon nombre de cartes d'arcade actuelles. Des jeux étonnants en perspective. Si elle ne possède pas de chip dédié aux textures (contrairement à ce qui fut dit au départ), grâce à sa puissance, elle peut faire du mapping de texture. Les points forts de cette machine sont les sprites et la 3D Flat ou Gouraud. Dans ces deux domaines, vous n'avez encore rien vu, et si de preux programmeurs veulent bien se donner la peine, « ça va chauffer » comme dirait Ben Grimm (la Chose).

Élysée Ade





page
61



page
62

TV consoles

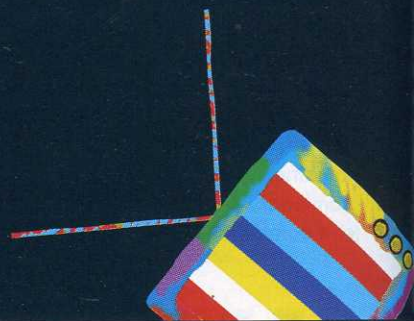


page
56

Pourquoi parlez de télé, de cinéma, de programmes, d'émissions dans CD Consoles ? Eh bien, c'est très simple... pour la bonne raison que la télévision nous propose de plus en plus d'émissions sur le jeu vidéo ; que le cinéma se sert de plus en plus des techniques du jeu vidéo. Quand il ne repique pas carrément le scénario d'un jeu. Et puis, plus simplement, pour que vous puissiez aussi suivre l'info sur votre chère télé !



page
64



INTERVIEW

GUILLAUME STANZIK À CONTRE-COURANT

L'animateur de **Mega 6** n'est pas un fondu de jeux vidéo. C'est un téléphile mordu d'habillage et de bruitage, il espère fidéliser un public de néophytes. Rencontre.



CDC - On dit, qu'à onze ans, tu animais ta première émission de radio. Tu as commencé tôt !

Guillaume Stanzik - En fait, c'est excessif. Disons plutôt que je trifouillais un peu des émetteurs, pour émettre autour de mon pâté de maisons. Je ne sais même pas si j'ai eu des auditeurs ! Non, j'ai réellement commencé à l'âge de quinze ans, en faisant du presse-disques pour une radio locale, Sweet FM. Cela m'a permis de me familiariser avec la technique radio. L'année suivante, j'ai envoyé un projet d'émission sur les jeux vidéo à Télésonne, une chaîne câblée de l'Essonne. Ça a marché et j'ai animé cette émission baptisée Vidéomaniac pendant une bonne année.

Comment as-tu été recruté à Mega 6 ?

Au printemps dernier, j'ai commencé à repérer les castings pour les émissions de la rentrée. Je suis allé à celui de Mega 6. Sur vingt-cinq candidats, essentiellement des mordus de jeux vidéo, j'étais le seul à avoir envoyé une cassette et à avoir une expérience devant la caméra.

Tu es un passionné de jeux vidéo ?

Non, contrairement à des animateurs comme Cyril Drevet, je suis beaucoup plus passionné par la télé. Bien sûr, avec Mega 6, je m'y mets petit à petit, je suis entouré de personnes très calées qui me donnent des conseils et testent les jeux. Pour l'émission, j'ai plutôt un rôle d'habillage. On m'a choisi essentiellement parce que j'étais vivant devant la l'objectif de la caméra.

Tu as quand même une console chez toi ?

Oui, bien sûr, mais juste une bonne vieille Master System, complètement démodée ! Et puis je ne joue plus aux jeux vidéo chez moi...

Quel genre de jeux vidéo préfères-tu ?

Là encore, contrairement aux fondus de jeux, je n'aime pas les jeux de baston. Je préfère les jeux de plate-forme. J'aime surtout ceux qui sont tirés de cartoons, avec des graphismes assez poussés. Et les jeux rigolos, avec des bruitages marquants, comme Titi et Gros minet ou les Tiny Toons.

Entre Sega et Nintendo, tu as une préférence ?

Non. Sinon que, d'après ce que je vois avec les tests sur des jeux équivalents, la super Nintendo serait plutôt un peu mieux que la Mega Drive.

Qu'est-ce qui t'intéresse dans Mega 6 ?

Je travaille surtout la forme des plateaux. Mon truc, ce n'est pas de m'asseoir devant un fond bleu et de lire mon texte

SUITE PAGE 63

AGENDA du mois



Disposer des programmes télé un mois à l'avance relève du défi spatial ! Mais nos limiers sont sur le terrain... Voici donc un aperçu de ce qui va cathoder sec, début décembre, sur les chaînes !



CLUB DOROTHÉE
mercredi, 9 h 30 et samedi 8 h 15

Cyril Drevet sort les poids lourds pour se préparer aux fêtes de Noël. Accrochez-vous, c'est parti ! Le samedi 10 décembre, la rubrique sera consacrée aux mégahits de Noël : quels sont les jeux indispensables pour votre logithèque, quand, pourquoi... Vous le saurez en regardant l'émission de Cyril Drevet et Dorothée. Le samedi 17 décembre, la totale : Eathworm Jim présenté par David Perry en personne (le créateur du jeu et président de Shiny Entertainment) et, tenez-vous bien, Virtua Racing Deluxe, c'est-à-dire la version 32X du jeu, présentée et testée par Damon Hill ! Drevet se déchaîne, et c'est tant mieux. N'oublions pas la (traditionnelle) présentation de Donkey Kong Country, début décembre avec, paraît-il, quelques surprises que nous réserve l'équipe de AB Prod.



SAM' DI MAT' - Chalut Maureen
Samedi, 8 h 50 et mercredi 9 h 25

Peut-être sommes-nous allés un peu vite en besogne, le mois dernier, en annonçant une rubrique jeux vidéo le samedi matin. L'émission étant toute neuve, les concepteurs installent l'émission et nous ne sommes pas sûrs que la rubrique soit régulière ! Quoi qu'il en soit, pour l'instant, Noëlle Béronie, Olivier Richard et Matt Murdock font toujours des leurs sur le service public. On vous tient au courant.



MICRO KID'S MULTIMÉDIA
dimanche, 10 h 10

Micro Kid's contre-attaque ! Ne manquez surtout pas, le 4 décembre, l'émission spéciale consacrée au fabuleux Donkey Kong Country présentée par Stéphane Bole, responsable de la communication de Nintendo France. Le 11 décembre, Jean-Michel Blottiere fera le point sur le CD-I et présentera le nouveau modèle C 450, ainsi que deux nouveaux jeux : Chaos Control, un shoot'em up en 3D précalculée et The Apprentice. Le 18, vous pourrez découvrir Ecstasica de Psygnosis, fruit de deux ans de développement, présenté par le scénariste Alain Mandron et Andrew Spencer, initiateur du projet et programmeur. Noël n'est pas un événement suffisamment important pour stopper MK : l'émission vous proposera une émission spéciale à ne pas rater.



MEGA SIX
mercredi, 16 h

La dernière-née des émissions de M6, présentée par Guillaume Stanzic, s'est donnée pour but de renseigner le joueur moyen grâce à des tests fiables qui collent à l'actualité. Le tout est agrémenté par des avant-premières de qualité, tout en faisant l'impasse sur les reportages « de terrain ». Ce concept a l'air de faire des adeptes, l'émission, produite par Mac Lesggy (E = M6), réalise pour les quatre premiers numéros, 18 % de parts de marché sur les quinze vingt-quatre ans. Comme l'essentiel de cette émission concerne des tests de jeux dont la mise sur le marché coïncide à peu près avec l'émission, il nous est difficile de vous tenir au courant de son contenu. Bien sûr, nous vous informerons en cas d'événement exceptionnel.

INTERVIEW

...MEGA 6

sur le prompteur. Pour Mega 6, on utilise des objectifs grand angle qui déforment les perspectives, on joue beaucoup sur les bruitages, le mixage, la mise en scène, on essaie de recréer un univers qui ressemble à celui des cartoons. Ma référence c'est Parker Lewis, une série américaine qui passe dans le Club Dorothée. C'est une série qui joue beaucoup sur le bruitage, sur les mouvements de caméra. En tant que spectateur, c'est ce que j'aimerais voir à la télé.

Comment se prépare une émission Mega 6 ?

On enregistre deux émissions tous les quinze jours. Il faut quatre à cinq heures pour préparer les plateaux de deux émissions, environ quatre heures pour le tournage, une journée de montage, et une journée de mixage. Le choix des bruitages se fait dans un studio de post-production, équipé d'une fantastique banque de sons numériques. Pour le contenu, on essaie de montrer un maximum d'images et d'avant-premières.

Comment vous distinguez-vous des autres émissions ?

Jusqu'ici, la plupart étaient destinées aux accros de jeux vidéo. Ce n'était pas forcément compréhensible pour ceux qui n'étaient pas experts. Il y avait un côté un peu « ghetto », jargonnant. À Mega 6, on fait tout le contraire. On est ouvert à des jeux plus féminins, on essaie d'intéresser les néophytes, les parents aussi, si on a l'occasion de parler d'un jeu éducatif... Et puis, le langage de l'émission est abordable pour tout le monde.

Quels sont les derniers jeux qui t'aient épaté ?

Des jeux sur PC, parce qu'ils ont une rapidité d'exécution beaucoup plus grande que sur console et que les images sont incroyables.

Des projets, après Mega 6 ?

J'aime beaucoup la musique, alors j'aimerais bien faire quelque chose autour de ça. Mais je ne tiens pas à aller trop vite. Il faut que je trouve mes marques, que je sois bon à Mega 6.

Tes émissions préférées à la télé ?

Sans faire de langue de bois, j'ai un faible pour les émissions de M6 : Capital, Culture Pub, E = M6. Sinon, il y a surtout des personnalités que j'aime bien et qui m'ont donné envie de faire de la télé, comme Jean-Luc Delarue, Christophe Dechavanne et Arthur.

Mega 6, ça va durer ?

Dès les deux premières émissions, on est passé de 6 % de parts de marché à 10 %. J'espère qu'on arrivera à réunir le plus de fidèles possible. C'est vrai que c'est un défi de débarquer face à France 2, France 3, avec un format court. Ce sera peut-être long à installer. Mais nous sommes à l'écoute des téléspectateurs pour faire le mieux possible. Alors, qu'ils n'hésitent pas à nous faire part de leurs critiques !

Propos recueillis
par Claire Laurens.

sur le
CÂBLE



Player One, tous les jours à 7 h 45, 13 h 55 et 16 h 55
Player One Multimédia, toute la semaine à 17 h 25, 19 h 55 et 1 h 55

Player One vous fixe rendez-vous chaque jour du lundi au vendredi pour une rubrique différente : le lundi, les previews, des tests le mardi, les Tips & Cheat Mode le mercredi, et une émission fourre-tout le jeudi et vendredi, avec des reportages, des coups de cœur, etc.

Player One Multimédia présentée par Ness et Elwood est davantage axée sur les micros et les nouvelles technologies. Cette émission, estampillée Player, présente des sujets divers, comme des clips en images de synthèse avec un côté peut être plus créatif et s'adresse à un public plus âgé.



vidéo CD du mois

UN POISSON NOMMÉ WANDA



Une vamp, un escroc notoire, et un avocat très « british », voilà le cocktail détonnant de la comédie burlesque de Charles Crichton. Imbroglions et quiproquos rythment avec maestria cette folle course-poursuite pour retrouver le butin disparu d'un casse.

De nos jours, à Londres : une équipe de truands notoires se sont réunis pour organiser un casse d'un montant de trente millions de livres sterling en diamants. Le quatuor se compose de la jolie Wanda (Jamie Lee Curtis), du fourbe George (Tom Georgeson), du fantasque Otto (Kevin Kline), et du bête amoureux des animaux, joué par le formidable Michael Palin. Le casse est un succès, mais la trahison est monnaie courante dans le milieu de la cambriole. George se méfiant à juste titre de ses associés, décide de cacher le butin dans un endroit secret. Pendant ce temps, Wanda et Otto, le dénon-

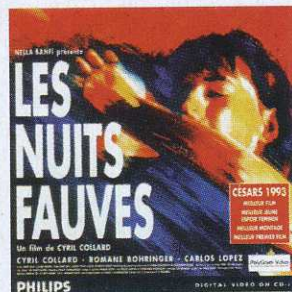


cent à la police pour pouvoir faire part à deux, mais le magot a disparu !

Dès lors, Wanda décide de séduire l'avocat de George, à très « British » John Cleese, souvenez-vous les inénarrables Monty Python dont il faisait partie avec Michael Palin. Le but de la manœuvre : apprendre la cachette par l'intermédiaire de l'homme de loi. Les frasques et les quiproquos de cette équipée d'abrutis vous feront pleurer de rire ! Il faut bien le dire, la comédie de Charles Crichton, n'est pas sans nous rappeler l'atmosphère délirante des grands farces métaphysiques de ses illustres prédécesseurs. L'humour grinçant anglais n'a décidément pas de frontières, en redemande !

Réalisateur : Richard Crichton. Acteurs principaux : Jamie Lee Curtis, Kevin Kline, John Cleese. 1988. 104 min. environ. Prix : entre 185 et 195 F.

les sorties vidéo CD



LES NUITS FAUVES

Le film de Cyril Collard, témoin du malaise de toute une génération, celle des années « sida », est une véritable révélation dans le monde du cinéma français. Ce jeune acteur réalisateur, décédé depuis lors de la même maladie, a voulu faire de ce film une véritable ode à la vie, emplie d'amour,

d'espoir et de passion destructrice. Par le portrait de Jean et de Laura (Romane Bohringer), l'auteur a fait vibrer avec cette histoire d'amour impossible le cœur de millions de spectateurs. Il a été récompensé par quatre Césars, dont celui du meilleur film.

Réalisateur : Cyril Collard. Acteurs principaux : Cyril Collard (Jean), Romane Bohringer (Laura, César du meilleur jeune espoir féminin). 1993. 126 min. environ. Prix : entre 185 et 195 F.



DR NO

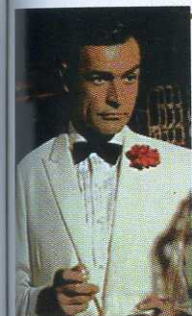
Le monde tremble ! Le puissant et diabolique Dr No s'est prêt à dérégler le tir des séries américaines lancées depuis la base de Cap Canaveral en Floride. Mais les services secrets de sa Majesté la reine disposent de l'homme de la situation, le séduisant James Bond. Il devra user de tous ses

moyens, pour lutter contre les dangers que représentent les Tarentules, et les mystérieux dragons cracheurs de feu. Vous pourrez assister à une scène d'érotisme inoubliable du cinéma, avec la belle et sensuelle Ursula Andress surgissant des flots, telle une naïade. Le premier épisode de la saga de l'agent secret imaginée par Ian Fleming. Un must !

Réalisateur : Terence Young. Acteurs principaux : Sean Connery (James Bond), Ursula Andress (Honey Rider). 1962. 107 min. environ. Prix : entre 185 et 195 F.

GOLDFINDER

Son nom est Bond, James Bond. C'est un agent des services de renseignement de la Reine. Son matricule : 007. Il dispose du permis de tuer. Sa mission : préserver l'équilibre mondial du marché de l'or !

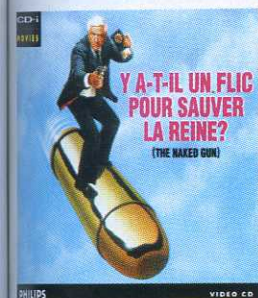


James Bond (Sean Connery) est de retour pour de nouvelles aventures, encore plus trépidantes. Sa mission est d'empêcher par tous les moyens les agissements d'un riche et mégalomane homme d'affaires : Goldfinger (Gert Frobe). La menace est réelle car, sous le nom d'opération « Grand chelem », se cache l'ambition de Goldfinger, celle de faire sauter la réserve d'or américaine de Fort Knox. Ceci,

dans le but de déstabiliser le cours mondial de l'or. Pour contrer ce machiavélique personnage, qui n'hésite pas à enduire ses victimes d'une fine pellicule d'or, Bond dispose de tout l'arsenal high-tech des services secrets britanniques. Avec, en particulier, sa formidable Aston Martin truffée de gadgets, qui le propulsera loin des dangers représentés par Odd Job (Harold Sakata), un solide asiatique passé maître dans l'art subtil de décapiter ses ennemis de son chapeau melon !

Avec un budget quatre fois supérieur à celui de James Bond 007 contre Docteur No, ce volet des aventures du plus grand agent secret dirigé par Guy Hamilton est considéré comme le meilleur de la série. Attention, chef-d'œuvre !

Réalisateur : Guy Hamilton. Acteurs principaux : Sean Connery, Gert Frobe. 1964. 105 min. environ. Prix : entre 185 et 195 F.



Y A-T-IL UN FLIC POUR SAUVER LA REINE ?

Le lieutenant de police Frank Debrin est réputé comme étant le flic le plus gaffeur et le plus maladroît de son district de Los Angeles. Complètement déprimé par le divorce d'avec sa femme, il est mis sur une affaire louche de trafic de drogue. Celle-ci le

mène jusqu'à l'inquiétant Vincent Ludwig, riche homme d'affaire, affublé d'une secrétaire aussi jolie que bête (Priscilla Presley). Pendant ce temps, la reine d'Angleterre débarque à L.A. pour une visite officielle... Cette comédie de David Zucker est une véritable avalanche de gags, et les performances de Leslie Nielsen sont un régal.

Réalisateur : David Zucker. Acteurs principaux : Leslie Nielsen (Frank Debrin), Priscilla Presley. 1988. 82 min. environ. Prix : entre 185 et 195 F.

A VOS CANAPÉS

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 Dorothee
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.

ESPACE

3 games



SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO + STREET FIGHTER II TURBO

699 F

ACTRAISER 2	429,00	NIGEL MANSELL INDY	549,00
ALADDIN	299,00	NHL 95	479,00
ANIMANIACS	449,00	PSG SOCCER	299,00
BATMAN ET ROBIN	469,00	RETURN OF THE JEDI	499,00
DONKEY KONG COUNTRY	489,00	RISE OF THE ROBOT	549,00
DRAGON	449,00	ROCK AND ROLL RACING	299,00
DRAGON BALL Z - LA LEGEND DE SAYAN	549,00	SAILOR MOON	549,00
EARTH WORM JIM	499,00	SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
EQUINOX	299,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
FATAL FURY 2	399,00	SHAO FU	499,00
F1 POLE POSITION	299,00	SMASH TENNIS	449,00
F1 POLE POSITION 2	479,00	SPARKS TER	429,00
FIFA SOCCER	449,00	STREET FIGHTER 2 TURBO	299,00
HYPER VOLLEY BALL	479,00	STREET RACER	399,00
JOHN MADDEN 95	479,00	STROUMPFS	329,00
JUNGLE STRIKE	459,00	STUNT RACE FX	449,00
KICK OFF 3	449	SUPER BOMBERMAN 2	449,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449,00	SUPER INDIANA JONES	499,00
LEGEND	419,00	SUPER METROID	449,00
LEMINGS 2	419,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE ROI LION	499,00	SYNDICATE	479,00
LE RETOUR DU JEDI	499,00	TINY TOON WACKY SPORT	459,00
MARIO COLLECTION	299,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	399,00
MAXIMUM CARNAGE	399,00	VORTEX	549,00
MEGAMAN X	449,00	WOLFENSTEIN 3D	299,00
MICKEY MANIA	549,00	WOLVERINE	549,00
MORTAL KOMBAT 2	549,00	WORLD CUP USA 94	349,00
NBA LIVE 95	499,00	WWF RAW	549,00
NBA JAM	489,00		

* NECESSITE UN ADAPTEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F

- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT

** NECESSITE L'ADAPTEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX

GENIAL !!!

ACTRAISER 2 + ADAPTEUR PG : 599 F
TOP GEAR 2 + ADAPTEUR PG : 499 F

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	199,00	POP N TWIN BEE	199,00
STAR WING	99,00	POPULOUS	169,00
FLASH BACK	199,00	STAR WARS	199,00
		SUNSET RIDERS	199,00
BATTLE SHIP	199,00	SUPER KICK OFF	199,00
BEST OF THE BEST	199,00	SUPER PROBOTECTOR	199,00
COOL SPOT	199,00	SUPER R TYPE	149,00
JURASSIC PARK	199,00	SUPER SWIV	199,00
L'ARME FATALE	199,00	TERMINATOR 2	199,00
LE COBAYE	199,00	TINY TOON	199,00
LEMMINGS	199,00	TOP GEAR 2	249,00
MR NUTZ	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	199,00
PARODIUS	199,00	WORLD CLASS RUGBY	199,00

MEGADRIVE

MEGADRIVE + ALADDIN 649 F

ALADDIN (EUR)	299,00	POWER RANGER (EUR)	385,00
AERO THE ACROBAT (EUR)	490,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	299,00
CASTELVANIA (EUR)	349,00	PROBOTECTOR (EUR)	399,00
CHAMPION SHIP POOL (USA)	425,00	PSG SOCCER (EUR)	349,00
DRAGON BALL Z (EUR)	489,00	RAGNACENTY (JAP)	399,00
DRAGON BALL Z (JAP)	399,00	RISE OF THE ROBOT (EUR)	499,00
DUNE II (EUR)	449,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	425,00
DRAGON (EUR)	425,00	RUGBY WOLD CUP (EUR)	399,00
EARTH WORM JIM (EUR)	499,00	SHAO FU (EUR)	449,00
FATAL FURY II (JAP)	449,00	SHINING FORCE II (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	379,00	SONIC 3 (JAP)	399,00
FLINK (EUR)	369,00	SONIC ET KNUCKLES (EUR)	425,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
JOHN MADDEN 95	425,00	SPARKSTER (EUR)	369,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	425,00	SYNDICATE (EUR)	399,00
LEMMINGS 2 (EUR)	399,00	SUPER STREET FIGHTER 2 (EUR)	399,00
LE ROI LION (EUR)	425,00	TINY TOON WACKY SPORT (EUR)	369,00
MEGA BOMBERMAN (JAP)	TEL	URBAN STRIKE (EUR)	395,00
MEGAMAN (EUR)	TEL	VIRTUA RACING (JAP)	399,00
MICKEY MANIA (EUR)	459,00	VIRTUA RACING (EUR)	499,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	499,00	WOLVERINE (EUR)	489,00
NBA JAM (EUR)	399,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	349,00
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00	WWF RAW (EUR)	489,00
NHLPA 95 (EUR)	425,00		
NIGEL MANSELL INDY (EUR)	489,00		
PETE SAMPRAS (EUR)	399,00		
PHANTASY STAR 4 (JAP)	390,00		
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	425,00		

ADAPTEUR POUR CARTOUCHES

JAPONAISES : 68 F

AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F

AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

*ADAPTEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F

AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA - Prise péritel + 1 manette 890 F

BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	299,00
BLACK THORNE	495,00
BONKERS (MICKEY)	495,00
BREATH OF FIRE	539,00
BUBSY 2	495,00
CLAYMATE	399,00
DEATH AND RETURN OF SPIDERMAN	590,00
DEMON'S CREST	539,00
DOUBLE DRAGON 5	495,00
DRAGON VIEW	549,00
FINAL FANTASY 3	590,00
JIM POWER : THE LOST DIMENSION	299,00
LEGEND	399,00
LORDS OF THE RINGS	495,00
MEGAMAN SOCCER	299,00
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
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	549,00
STAR STREK NEXT GENERATION	299,00
STUNT RACE FX	299,00
SUPER METROID	299,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	495,00
TALES OF SPIKE MC FANG	495,00
TETRIS 2	449,00
TOP GEAR 3000	495,00
ULTIMA FALSE PROPHET	399,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	549,00
WIZARDRY 5	249,00
WORLD HEROES II	495,00
X MEN	529,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

SUPER TURICAN 149,00

X ZONE (SUPERSCOPE)	99,00
FATAL FURY	199,00
NHL 94	199,00
NBA SHOWDOWN	299,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
STREET FIGHTER 2	149,00
ART OF FIGHTING	199,00
DRACULA	199,00
STREET KOMBAT	149,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	199,00

MEGA PROMOS M.D

BUBSY (EUR)	169,00
STREET FIGHTER (JAP)	199,00
AGASSI TENNIS (EUR)	99,00
AYRTON SENNA GP (JAP)	99,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	99,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	299,00
E.A DOUBLE HEDER (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
SAINT SWORD (JAP)	99,00
SONIC 2 (EUR)	159,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	399,00
ZOOL (EUR)	169,00

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1390 F

DOOM	499,00
STAR WARS	499,00
VIRTUA RACING DE LUXE	499,00
SUPER MOTOCROSS	499,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM

+ Alimentation + Prise péritel

SUPER FAMICOM

+ 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F)

ART OF FIGHTING 2	179,00
COTTON 100%	299,00
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	299,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	399,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00
FIRE EMBLEM	399,00
GOEMON FIGHT 2	299,00
HOKUTO NO KEN 7	299,00
HUMAN GP 3	549,00
LIVE A LIVE	549,00
NOSFERATU	399,00
RAMANCING SAGA 2	399,00
RAMNA 1/2 4	299,00
R TYPE 3*	299,00
SONIC BLASTMAN 2	399,00
TWIN BEE 2	299,00
YUYU HAKUSHO 2	299,00

GIGA PROMO S.F.

DRAGON BALL Z4	349,00
ACTION GAME 3	299,00
RAMNA 1/2 4	299,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00

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	199,00
SUPER PINBALL	199,00
RUHING BEAT SHURA	199,00
MAGIC JHONSON SUPER DUNK	199,00
ART OF FIGHTING	199,00
ASTRO GOGO	199,00
EYE OF THE BEHOLDER	199,00
RAMNA 1/2 2	199,00
FINAL FIGHT 2	179,00

ACCESSOIRE

2 MANETTES SANS FIL PRO6	299,00
SUPER ADVANTAGE ASCII	249,00
SUPER GAME MAGE	379,00
ACTION REPLAY PRO	299,00
POUR GAME BOY OU GAME GEAR	599,00
MANETTE ASCII	99,00

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10,00
MANGA	79,00
MANGA COULEUR	79,00
CD MUSICAUX	129,00
POSTER	29,00
PUZZLE 500 PIECES	99,00
RAMICARDS à partir de	29,00
CAHIERS	29,00
FIGURINES	19,00
MAGNETS	19,00
PINS	19,00
JEUX DE 54 CARTES	19,00
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139,00
CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE	139,00
1 A 3	19,00
4 A 8	19,00
BATTLE COLLECTION	79,00

ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z, RAMNA 1/2, SAILOR MOON

PARIS
64 rue Caumartin
75009 PARIS - M^oH-Caumartin
TEL : 42 81 46 22
Theophile Roussel
PARIS - M^o Ledru-Rollin
43 45 93 82

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43
★ 44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

15 rue Condillac
TEL : 56 52 72 84
BORDEAUX ★

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71
★ **DOUAI**

3 DO

3 DO PAL + 1 JEU version USA 60 Hz - Pleinécran fonctionne avec tous les jeux 3490 FF

BEAR SHARK	275,00	ALONE IN THE DARK	375,00
BEFORE MONSTER MANOR	299,00	WAY OF THE WARRIOR-	375,00
BIG BROT JOHNNY ROCK	299,00	SLAYER (RPG)	375,00
BIG MAN (JAP)	375,00	SHERLOCK HOLMES	375,00
BIG MODEL GO WILD	279,00	OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00
BIG BOSS MC CREEE 2	375,00	DEMOLITION MAN	449,00
BIG THIS WORLD	299,00	PATAANK	375,00
BIG ECLIPSE	299,00	TETSUJIN	375,00
BIG TRAP	375,00	KINGDOM : THE FAR REACHES	375,00
BIG BRUCE	375,00	SHADOW WAR	375,00
BIG MISS	299,00	GUARDIAN WAR	375,00
BIG BLET	349,00	REAL PINBALL	299,00
BIG BOSSM	375,00	VR STALKER	375,00
BIG COMMANDER	375,00	FIFA SOCCER	375,00
BIG MADE	375,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
BIG FULL MOTION VIDEO	TEL	SUPER STREET FIGHTER 2 X	375,00
BIG BOX ARCADE	299,00	MYST	375,00
BIG CLASSIC PARK	375,00	STERMY WINDOWS (ADULTES)	375,00
BIG CONTROL II	375,00	QUARANTINE	299,00
BIG CRASH	375,00	PLUMBERS (ADULTES)	375,00
BIG WAVE	375,00	REBELL ASSAULT	375,00
BIG WOOD. WOODY WOOD PICKER 3 VOL	399,00	NOVASTORM	375,00
BIG 2 12 DEMOS + TEST MEMOIRE 15 mn	79,00	COVEN (ADULTES)	279,00
BIG SOLDIER	375,00	RISE OF THE ROBOT	375,00
BIG	375,00	IMMORTAL DESIRES (ADULTES)	299,00
BIG	375,00	JAMMIT	375,00

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 2190 F

AVENGEUR PREDATOR	549,00	KASUMI NINJA	549,00
AVENGEUR SPORT FOOTBALL	499,00	KICK OFF 3	449,00
AVENGEUR FLAG II	549,00	DINO DUNES	449,00
AVENGEUR DRIVE	499,00	RAIDEN	499,00
AVENGEUR LA VIE DE BRUCE LEE	499,00	TEMPEST 2000	499,00
AVENGEUR GENT GALAXY	449,00	WOLFENSTEIN 3D	499,00
AVENGEUR SOLDIER	549,00	ZOOL 2	499,00
	TEL	MANETTE	299,00

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1590 F

MULTIMEGA + 3 CD 2890 F

ARMY (JAP)	99,00	JAGUAR XJ220 (EUR)	249,00
BIG FIGHT (JAP)	199,00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	449,00
BOSS OF PERSIA (JAP)	149,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00
BOSS MAN 12 (JAP)	199,00	NIGHT TRAP (EUR)	499,00
BOSS (JAP)	199,00	NHL 94 (USA)	299,00
BOSS DOG (JAP)	149,00	MICROCOSME (EUR)	449,00
BOSS RETURN (USA)	249,00	THUNDER HAWK (EUR)	299,00
BOSS ROCK (USA)	199,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
BOSS MC CREE (USA)	399,00	BATTLE CORPS (USA)	449,00
BOSS COSME (USA)	299,00	MEGA RACE (EUR)	399,00
BOSS THIS WORLD 2 (USA)	495,00	PRIZE FIGHTER (EUR)	399,00
BOSS WARS + REBELL ASSAULT (EUR)	395,00	HEINBALL (USA)	399,00
BOSS HAT HALLEY (EUR)	425,00	MICKEY MANIA (EUR)	399,00
BOSS (EUR)	425,00	NBA JAM (EUR)	399,00
BOSS SOCCER (EUR)	349,00		

NEC

DUO R 1990 F

PC ENGINE GT 990 F

CARTOUCHES

04 CHAMPION 1941	99,00
CLOUDMASTER	99,00
CYBER CORE	49,00
FINAL SOLDIER	99,00
GOMOLA SPEED	69,00
HATRIS	69,00
HURICANE	99,00
NEW ADVENTURE ISLAND	99,00
NIKO NIKO	99,00
POWER SPORTS	199,00
NINJA RYUKENDEN	99,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	199,00
SOLDER BLADE	149,00
POWER TENNIS	199,00
TV SPORT HOCKEY	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	399,00
BOMBERMAN 94 +SODI 5+4 MANETTES	399,00

CD

CIBER CITY ODEON	49,00
HELL FIRE	99,00
POMPING WOLRD	99,00
ZERO WING	99,00
YOKAYAMO SANGOKUSHI	99,00

CDS

BURAI 2	149,00
DAVIS CUP	99,00
DRACULA X	399,00
GRADIUS 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
KICK BOXING	129,00
SPLATTER HOUSE	199,00
MONSTER MAKER	199,00
BABEL	69,00
KAZEKIRI	199,00
DRAGON BALL Z	549,00
SAILOR MOON	499,00
LEGEND OF XANADU	299,00
LEGEND OF HEROES 2	299,00

ARCADES CARD

ARCADE CARD + FATAL FURY 2	990,00
FATAL FURY 2	199,00
FATAL FURY SPECIAL	499,00
ART OF FIGHTING	299,00
MAD STALKER	399,00

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

NEO GEO

.NEO GEO + 1 MANETTE+ KING OF MONSTER	1490 F
.NEO GEO + 1 MANETTE + SIDE KICK 2	1 990 F
.POSTER GEANT ART OF FIGHTING 2	49 F
.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2	99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB	200 F

Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING	490,00
ART OF FIGHTING 2	990,00
BASEBALL STAR 2	790,00
BLUES JOURNEY	399,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	790,00
FATAL FURY II	590,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	990,00
KING OF FIGHTER 94	1590,00
KING OF MONSTER	299,00
MUTATION NATION	590,00
NINJA COMBAT	490,00
SAMOURAI SHODOWN II	1590,00
SENGOKU 2	490,00
SPINMASTER	690,00
SUPER SIDE KICK 2	990,00
TOP HUNTER	990,00
VIEW POINT	990,00
WIND JAMMERS	990,00
WORLD HEROE II	690,00
WORLD HEROES JET	990,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD 3290 F

ART OF FIGHTING 2	449,00
SAMOURAI SHODOWN	449,00
SUPER SIDEKICK 2	449,00
FATAL FURY SPECIAL	449,00
KING OF FIGHTER 94	490,00

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

FORMULE DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
TOTAL A PAYER	

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Age : Téléphone : Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :

SUPER NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY

SUPER NES MEGA CD GAME GEAR

SUPER FAMICOM NEO GEO

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Mode de paiement : Chèque bancaire Contre Remboursement + 35 Frs Carte Bleue N°

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité :/...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

NAMCO :

PAC MAN, GALAXIAN, FINAL LAP, POLE POSITION... AH ! NOSTALGIE QUAND TU NOUS TIENS ! QUE DE TEMPS PASSÉ DANS LES SALLES D'ARCADE À ESSAYER DE REBATTRE NOS RECORDS. NON CONTENT D'AVOIR LAISSÉ SES TRACES DANS LE PASSÉ, NAMCO CONTINUE A NOUS ÉTONNER AVEC DES HITS COMME RIDGE RACER ET GALAXIAN 3. DEMANDE OBLIGE, NAMCO A PRIS LA DÉCISION DE DÉVELOPPER SUR LES NOUVELLES TECHNOLOGIES. POUR SUFFIRE AUX BESOINS DE CES HITS, UNE SEULE SOLUTION : LA PUISSANCE, AVEC LA PLAY STATION. EN HOMMAGE À CE MYTHIQUE ÉDITEUR, VOICI UN LÉGER APERÇU DE SES PREMIERS JEUX PS-X. QUANT AUX ADEPTES DE L'ARCADE, EN EXCLUSIF POUR EUX, UNE AVANT-PREMIÈRE DES TOMBEURS DE VIRTUA FIGHTER 2 ET DAYTONA USA, SIGNÉ SEGA, J'AI NOMMÉ TEKKEN, ET ACE DRIVER. UN REPORTAGE RÉALISÉ PAR TOMMY FRANÇOIS.

Dernier né des centres de loisirs Namco, Empire Edge, inaugure à Tokyo une nouvelle génération de jeux d'arcade. Leur attractions phare : Aladdin's Castle (Le Château d'Aladdin). D'autres thèmes Disney ne devraient pas tarder à voir le jour !

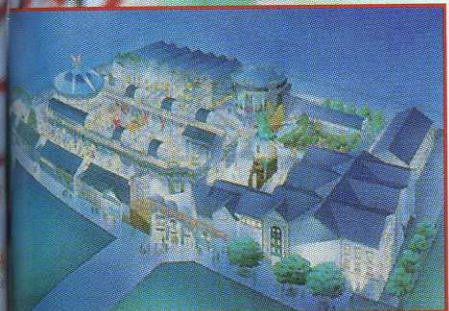


Un must des parcs Namco : un simulateur de vol digne de l'US Air Force. Comme vous pouvez le voir, les graphismes sont entièrement réalisés en 3D texture mappée. Ça arrache un max, « Top Gun » à la puissance dix !

C'EST BÉTON!



Vous connaissez Desert Tank de Sega. Namco vous propose la même chose en plus beau et beaucoup plus rapide...



Wonder Eggs, ouvert en 1992, propose de découvrir les plaisirs du virtuel...

Si Namco est l'une des seules compagnies capable de concurrencer Sega dans le domaine de l'arcade, elle compte aussi s'affirmer encore un peu plus sur les plates-bandes du Maître. High-tech oblige, Namco fait partie de ces développeurs qui investissent beaucoup dans leur département de recherche et développement. Sans oublier son association avec Sony pour le hardware de la PS-X, notamment sur le chip qui gère la 3D. Pour mettre à profit le fruit de leurs laborieuses recherches, Ainsi Namco a donc choisi la meilleure plage d'entraînement qui soit, les parcs à thèmes. En effet, curieux de connaître la réaction du public vis-à-vis de leurs attractions, Namco a ouvert Wonder Eggs en 1992. Édifié sur le concept de l'arcade, Wonder Eggs est censé vous faire goûter aux plaisirs de l'électronique, via le virtuel. Cette première dans le domaine de

l'arcade a engendré un véritable boom dans l'expansion des centres de loisirs Namco. Dernier né de cette nouvelle génération de parcs d'attractions, Empire Edge, à Tokyo. Si Namco a su rester discret dans cette affaire, leur département marketing s'est quant à lui souvent fait remarquer par son brio. Dès 1966, ils signent en effet un contrat avec Walt



Nous savions que Sega était en pourparlers avec McDonald's. Quel restaurateur fera l'affaire de Namco ? Burger King, Pizza Hut ou Quick (cocorico !). En attendant, Italian Tomato s'occupe d'Empire Edge.

Disney. Namco peut dès lors utiliser toutes les licences des gros titres à sa convenance. C'est ainsi, que l'une des attractions phares d'Empire Edge est Aladdin's Castle. Devant l'énorme tabac d'Aladdin's Castle au Japon, Namco n'a pas tardé à se développer directement aux É.-U. Leur réputation dans le domaine des parcs à thème aurait d'ailleurs dépassé celle de Sega. Leur récente collaboration en Angleterre avec le groupe Brent Walker PLC, une société de distribution dans le domaine du loisir, nous laisse supposer que Namco débarquera en Europe avant Sega. Que le meilleur gagne !

Wonder Eggs est censé vous faire goûter aux plaisirs de l'électronique, via le virtuel. Cette première engendre un véritable boom dans l'expansion des centres de loisirs Namco...

STARBLADE

AVEC STARBLADE SUR PLAY STATION, PAS DE PROBLÈME, VOUS EXPLOSEREZ VOTRE 32 bits !



L'écran de présentation vous permet de choisir votre mode de jeu : mode <normal> ou <texture>, une question de rapidité !

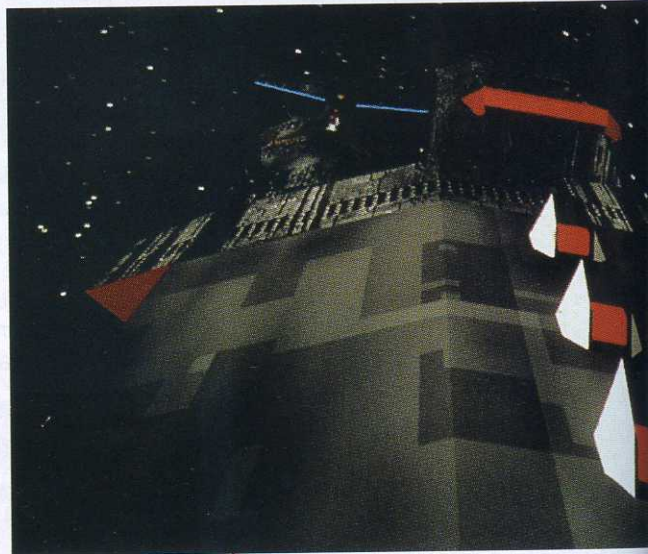
Geosword, Geosword. Execute operation Starblade ! Planet Red Eye must be destroyed ! Repeat. Planet Red Eye must be destroyed ! » (Traduction intégrale en français de chez nous : Geosword, Geosword. Démarrez l'opération Starblade ! La planète Red Eye doit être détruite ! Je répète, la planète Red Eye doit être détruite !). La planète Red Eye pointe son supercanon sur votre étoile natale.

Je vous le donne en mille, comme en cent : vous êtes le seul à pouvoir sauver toute la galaxie de cette terrible menace qui pèse sur elle ! Vous vous appelez Geosword et, comme canonier leader des forces d'élite de la FSF (Federation Star Fleet), vous devez anéantir des hordes hostiles et sauvage de mercenaires extraterrestres.

Avec le mode <texture>, l'excitation des spécialistes devrait être à son comble puisque la finesse des graphismes est vraiment exceptionnelle.

Votre mission : descendre dans les entrailles mécanisées de la planète Red Eye pour détruire sa source de puissance, Octopus. Inutile de vous préciser également la présence d'autres méchants petits monstres comme le vaisseau Iceberg et le croiseur – prétendument invulnérable –, Commander.

Lors de son apparition, en septembre 1991, Starblade a rencontré d'un succès incroyable, d'où son adaptation sur la prochaine PS-X. Ce jeu est également une grande première dans le domaine des jeux en 3D texture mappée : il est possible de jouer en mode <normal> ou en mode <texture>. Les graphismes du mode <normal> se rapprochent de l'arcade. Avec le mode <texture>, l'excitation des spécialistes devrait être à son comble puisque la finesse des graphismes est vraiment exceptionnelle. Mis à part ces détails fort alléchants, sachez que Starblade reste malgré tout un jeu précalculé. Cela n'empêche : s'il te plaît, petit Papa Namco, quand tu descendras du ciel avec tes Starblade par milliers, n'oublie pas mes petits souliers !



LA SAGA NAMCO

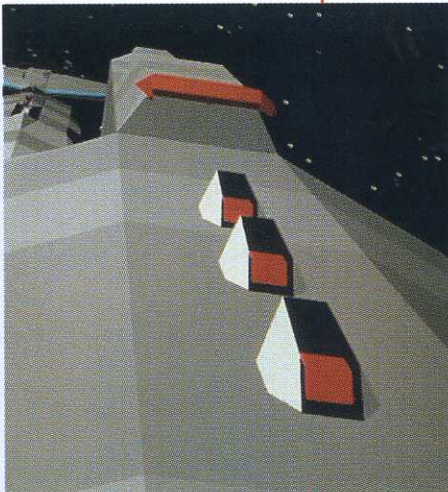
Encore une fois, vous avez les deux modes de Starblade. Cette phase de jeu est l'une des plus importantes. Votre mission : blaster à l'aide de vos canons, les uns après les autres, tous les ennemis qui passent à l'écran.



Ne vous fiez pas totalement à ces clichés, car Starblade, sur PS-X, n'est pour l'instant qu'à 50 % de son développement. À gauche, le mode <normal>, à droite, le mode <texture>. Ici, le vaisseau de l'United Galaxy Star Force, un des vôtres, se fait tirer dessus.



Une fois que vous aurez transpercé les forces du Red Eye, vous affronterez l'Octopus. Si son aspect en forme de pierre le fait paraître anodin, son rôle ne l'est pas. C'est en effet la réserve d'énergie de toute la planète.



1955 : Nakamura Manufacturing Ltd. est fondée. Deux chevaux à bascule électrique sont installés sur le toit d'une grande surface à Yokohama.

1963 : Nakamura Facturing Ltd. installe une grande roue de fête foraine sur le toit de Mitsukoshi, une autre grande surface à Nihombashi, Tokyo.

1966 : La production des chevaux à bascule en tout genre se développe. Nakamura Fact. Ltd. signe un contrat avec la Walt Disney Company pour utiliser leurs personnages au profit de leur gamme de manèges.

namco

1972 : La marque et le logo Namco sont créés...

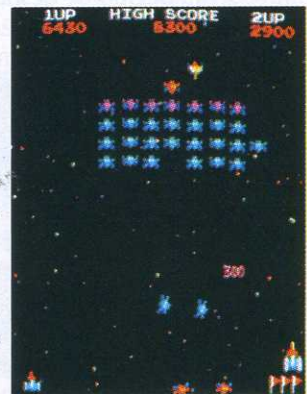
1974 : Acquisition par Namco d'Atari Corp. Japon, au détriment d'Atari Corp. US. C'est de cette façon que Namco fait son entrée sur le marché des jeux vidéo dans le domaine des salles d'arcade !



1977 :

La compagnie change de nom pour devenir Namco Ltd. Cette année-là voit la sortie du désormais célèbre Shoot Away (premier ball-trap doté d'une cible lumineuse).

1978 : C'est l'année de la fondation de Namco America Inc. en Californie, aux États-Unis. Namco lance alors son premier jeu vidéo sur le marché, Gee-Bee. Dès lors, commence une production régulière dans le domaine.



Suite page 73

CYBERSLED

NAMCO AIME BEAUCOUP LA PLAYSTATION. L'ARCADE À LA MAISON, C'EST ENFIN POSSIBLE !

Les adeptes des salles d'arcade connaissent sans doute Cybersled. Sorti en septembre 93, il a marqué le milieu grâce à son fun unique en son genre. Succès oblige, l'équipe Namco s'est donc lancé dans la conversion du jeu sur la PS-X de Sony. La puissance de cette dernière a donc permis aux programmeurs d'améliorer certains graphismes, en mettant la gomme sur la 3D texture mappée. Un plus que les spécialistes sauront apprécier !

Pour commencer, les joueurs choisissent leur véhicule. Chacun d'entre eux est paramétré selon plusieurs critères comme la vitesse, les armes et les armures. Il y en a pour tous les goûts et chacun y trouvera quelque chose à sa convenance ! Comme tout bon jeu en 3D

S'il fallait deux bornes dans les salles d'arcade, Cybersled sur PS-X se joue sur une seule télé grâce à un dispositif d'écran splité.

qui se respecte, Cybersled vous donne aussi la possibilité de changer de perspective. Vous avez ainsi le choix entre la traditionnelle vue du cockpit ou la vue en extérieur qui vous offre un champ de

contrôle plus large. Cybersled nécessite une attention sans relâche. L'écran de gestion vous informe sur la situation dans laquelle vous vous trouvez. Radar, niveau de vie des deux joueurs, temps restant, stock d'armes sont encore à votre disposition à tout moment de la partie.

Pour finir, Namco n'a pas négligé un des points cruciaux de Cybersled : le mode <deux joueurs>. S'il fallait deux bornes dans les salles d'arcade, Cybersled sur PS-X se joue sur une seule télé grâce à un dispositif d'écran splité bien utilisé. Il ne vous reste plus qu'à patienter en attendant la sortie de la PS-X le 3 décembre prochain. Attention, si les captures d'écran que nous vous présentons comporte une trame, c'est uniquement dû au système vidéo utilisé par Namco. Nous vous rassurons : cette trame n'existe pas en jouant.



Sur cette photo, votre Cybersled hyperperfectionné vient de toucher l'ennemi de plein fouet.



L'écran menu du jeu vous donne le choix des Cybersleds, ainsi que les pilotes de la mission.



Si toutes les surfaces ne sont pas encore texturées, elles le seront sans doute dans la version finale.



Voici un petit aperçu du mode <deux joueurs> de Cybersled. On joue sur écran splitté mais la visibilité reste bonne.



Comme vous pouvez le voir sur ces images, cette version n'en est qu'à 60 % de son développement.



Comme dans tout jeu de combat, la vie vous est comptée. Faites attention à vous !

1979 :

L'introduction de Galaxian sur le marché est un succès international.

1980 : Namco crée Atoma, un petit robot destiné aux enfants. Non contents de leur succès avec Galaxian, ils provoquent aussi un boom dans l'industrie du jeu vidéo avec Pac Man.



1981 : Mappy, le cousin d'Atoma, voit le jour !

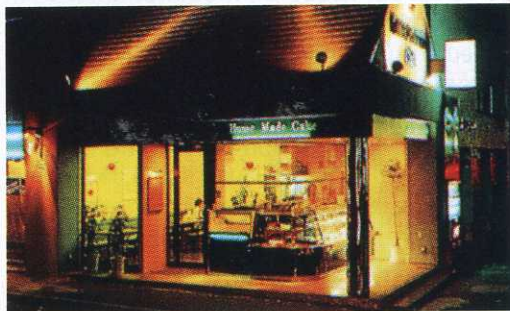
1982 : Namco commence dans le monde de la simulation auto en arcade avec Pole Position.

1983 : C'est la sortie de Xevious, un des premiers jeux à utiliser le CG (Computer Graphics : le premier système graphique par ordinateur).

1984 : Namco produit et vend ses propres cartouches pour la NES (Nintendo Entertainment System).

1985 : Encore un membre de la famille des robots, Ryoma-kun.

1986 : Namco rachète une chaîne de restaurants italiens : Italian Tomato. Pro Base-ball Family Stadium devient leur plus gros hits sur la NES. Ils se lancent aussi dans les jeux pour casinos avec Sweet Land.



Suite page 75

RIDGE RACER

VIRTUA RACING SUR 32X, C'EST BIEN ! DAYTONA USA SUR SEGA SATURN, ÇA PULSE UN MAX ! RIDGE RACER SUR PLAY STATION, C'EST LE NIRVANA ULTIME QUI TUE !

Si la Play Station compte sur un jeu pour son lancement, c'est bien Ridge Racer. Le concurrent direct de Daytona USA dans les salles d'arcade fait son entrée dans le monde des consoles 32 bits. C'est grâce à ses graphismes hyperdétaillés que Ridge Racer a su se détacher de la masse des jeux de voitures en arcade.

Il en est de même sur console ! En effet, l'équipe de Namco, muée en spécialistes de la Play Station, n'a pas lésiné sur les moyens. Non contents d'avoir un jeu qui a déjà fait ses preuves, ils ont prévu de nouvelles options. Pour commencer, ils ont intégré deux nouvelles perspectives.

Sûr de son coup, Namco a mis au point un volant. Un argument de vente qui risque d'introduire rapidement l'arcade à la maison.

Ainsi, vous pouvez désormais choisir parmi trois vues de la route proposées. Vous l'avez deviné, on cherche maintenant à concurrencer directement le bon vieux Virtua Racing. Si vous en voulez encore davantage, sachez également qu'une sélection

de douze voitures est disponible. Je vous rassure tout de suite, toutes les options de l'arcade sont également disponibles. Par exemple, les modes <automatique> ou <manuel>, le temps et, surtout, la possibilité de tourner en sens inverse sur les circuits.

Mille milliards de sabords ! Sûr de son coup, Namco a même investi dans la mise au point d'un volant. Un argument de vente qui risque d'introduire rapidement l'arcade à la maison. Petit accroc toutefois dans cette vision harmonieuse du futur de Ridge Racer, il n'y a pas de fonction de raccord prévue pour jouer en réseau. Peut-être à cause du retard accumulé par Sony dans ce domaine. En tout cas, cette option n'a pu être intégrée dans Ridge Racer.

Mon petit doigt me dit déjà que Ridge Racer 2 ne saurait passer à côté et se priver de ce futur périphérique. Il sera même très rapidement indispensable à la réussite de la machine. Restez branché, nous vous tenons au courant. En attendant, faites des économies : il vous faudra 250 francs pour acquérir ce volant.



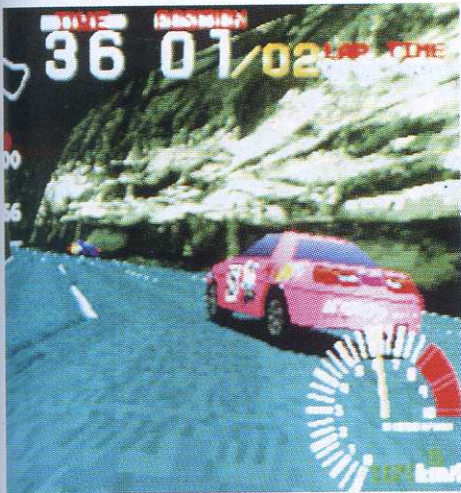
Cette perspective est celle de l'arcade. La voiture est en train de rattraper deux concurrents dans un tunnel à plus de 200 km/h.



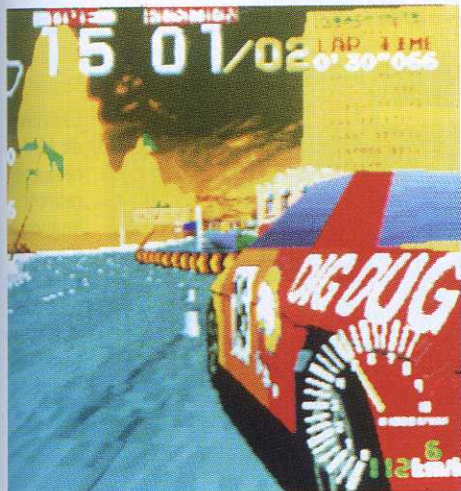
Comme tous les screenshots présentés, cette version de Ridge Racer est à 70% de sa version finale. Que vont-ils améliorer ?



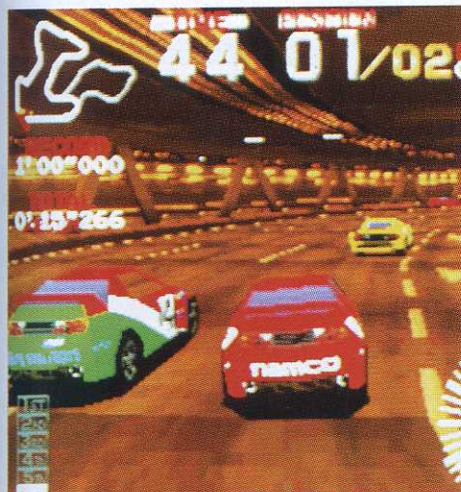
Le joueur essaye d'arriver jusqu'au check point, où un bonus de temps lui sera attribué en guise de récompense.



Cette photo montre à quel point les graphismes sont extrêmement bien peaufinés par Namco dans la version PS-X de Ridge Racer.



Les détails sont tels que l'on peut voir le logo « Dig Dug » sur la voiture. De plus, le soleil se couche et la nuit ne va pas tarder à tomber.



Comme je vous le disais précédemment, les nouvelles spécifications de la version PS-X vous permettent de changer de vue.

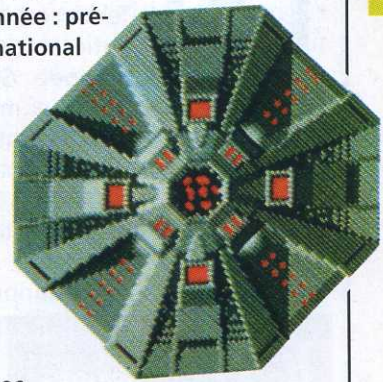
1987 :

Final Lap, une simulation de course, est le premier jeu qui permet de jouer à plus de deux en simultané dans les arcades.



1988 :

Namco est maintenant coté dans la seconde section du Tokyo Stock Exchange. Cette même année : présentation au Tokyo International Fantastic Film Festival de Miral Ninja, un software vidéo.



1989 :

Winning Run est la première simulation de course qui utilise le procédé CG.

1990 :

La série des Galaxian est de retour avec Galaxian 3, présenté à l'International Flower and Greenery Exhibition. Sortie également en parallèle de Tower of Druaga.

1991 :

Cette année-là, Namco Europe Ltd. fait son apparition à Londres. La cote de Namco monte alors en première section du Tokyo Stock Exchange. C'est aussi l'ouverture d'une des plus grandes salles d'arcade au Japon, Sennichimae Plabo à Osaka.



1992 :

Le premier parc d'attractions à thèmes Namco, Wonder Eggs,

ouvre ses portes à Tokyo. Aladdin's Castle est une des attractions phares du parc. Elle est supposée faciliter l'installation de ces parcs en Occident, le prochain marché...

1993 :

Création de Shanghai Namco Limited en Chine pour développer l'industrie du jeu vidéo en Asie. Ridge Racer débarque également pour concurrencer les jeux produits Sega.



TEKKEN

**DÉSORMAIS, Tekken devance
VIRTUA FIGHTER 2 ! TROIS SEMAINES
AVANT LA SORTIE DU HIT DE SEGA,
NAMCO PREND L'INITIATIVE !**

Namco fait fort. Eh oui ! Non content d'être le plus gros concurrent de Sega en arcade, il fait désormais mieux et plus rapidement. Vous l'avez compris, Tekken est une sorte de Street Fighter entièrement réalisé en 3D texture mappée. Si les photos de Virtua Fighter vous ont collé aux murs, il en sera de même pour Tekken. Vos combattants évoluent dans des décors hyperfouillés. On n'est pas loin de l'image de synthèse.

Les personnages sont aussi extrêmement bien animés, et d'une fluidité déconcertante. Doté d'une jouabilité exceptionnelle, Tekken comporte aussi un nombre

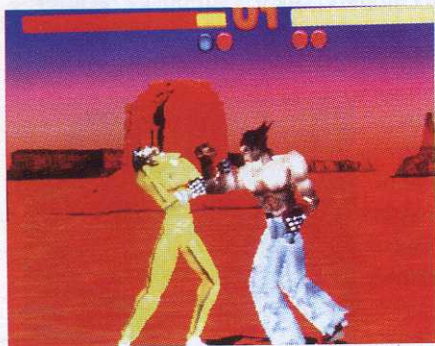
Doté d'une jouabilité exceptionnelle, Tekken comporte aussi un nombre incroyable de coups spéciaux...

incroyable de coups spéciaux, tous plus délirants les uns que les autres.

Jusqu'ici, rien ne le distingue vraiment de Virtua fighter 2, si ce n'est la texture des personnages, carrément démente. D'ailleurs, les programmeurs ont su

utiliser à la perfection la technique du lissage de Gouraud. Détail important pour le plaisir de nos petits yeux ! D'autant plus que la finesse des mouvements est extrêmement bien travaillée.

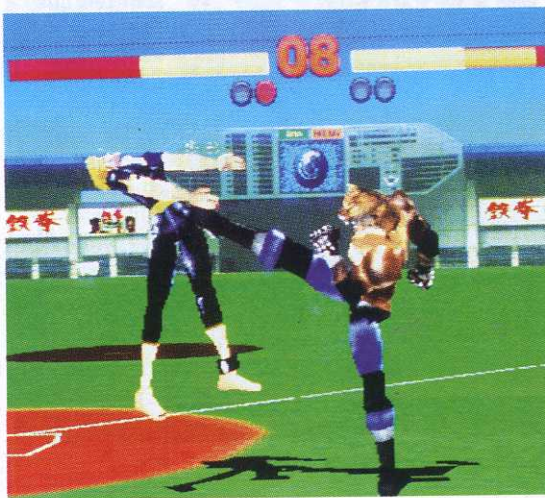
Pour tous les coups spéciaux de Tekken, reportez-vous à la rubrique Totale Arcade de CD Consoles numéro 3. Un test complet vous attend, ainsi qu'une multitude de photos ! Bref, la bataille sera rude dans les salles d'arcade comme chez Sega et Namco...



Une bonne série de coups de poing met facilement votre rival hors de combat. Les enchaînements de coup sont donc à travailler...



Lorsque l'adversaire protège son visage, n'hésitez pas à le frapper aux côtes. Une technique vieille comme le monde...



Les coups de pied retournés retirent beaucoup d'énergie. De plus, ils sont très efficaces en enchaînement...



Comme dans tous les jeux de combat, il est possible de projeter son rival dans les airs...

ACE DRIVER

LE PASSÉ, C'ÉTAIT VIRTUA RACING !
LE PRÉSENT, C'EST DAYTONA USA
ET RIDGE RACER ! LE FUTUR,
CE SERA ACE DRIVER !

Au dernier Jamma Show, Namco a présenté un fabuleux jeu de course en 3D texture mappée : Ace Driver. Toutes les caractéristiques propres aux simulations de bolides dans le domaine de l'arcade ont été intégrées à ce jeu. C'est la simulation du siècle prochain. Namco utilise pour ce jeu le tout nouveau System 22 (Real-Time 3 Dimensional CG System).

Ce dernier se sert d'un CPU principal 32 bits et charge aussi la routine graphique « TR3 » de Namco. Traduction : le System 22 permet de réaliser des graphismes en texture mappée, des lissages de Gouraud, de gérer en même temps plusieurs fenêtres 3D, et tout ça à vitesse grand V !

Pour rythmer vos courses, Namco a fait appel aux professionnels du son acoustique. C'est Bose, le célèbre fabricant d'enceintes, qui a mis au point le NBGSS (Namco Bose Game Sound System).

Avec de toutes petites enceintes, ce procédé apporte un maximum de qualité et, surtout, « dépose » un max de son avec peu de puissance en sortie. C'est sûr, les oto-rhino-laryngologistes (les spécialistes des oreilles) vont avoir du pain sur la planche ! Pour plus de réalisme, les fauteuils glissent constamment de gauche à droite dans les meubles Ace Driver DX. Un plus indispensable ! Pour résumer, c'est le jeu ultime pour jouer à huit en réseau, avec la perspective que vous voulez, quand vous voulez !



Pour rester dans le feu de l'action, choisissez la vue du cockpit. Vive la castagne !



Pour prendre un bon départ, il est conseillé d'être très concentré et, surtout, d'appuyer sur l'accélérateur au bon moment.

SUR LE VIF

NOUS AVONS VOULU EN SAVOIR PLUS SUR LES PROJETS DE NAMCO ET SON ANALYSE DU MARCHÉ. NI UNE NI DEUX, UN COUP DE TÉLÉPHONE ET VOILÀ QUELQUES RÉPONSES À NOS INTERROGATIONS.

CDC – Il semble que vous travailliez exclusivement avec la PS-X, vrai ou faux ?

Namco – La PS-X mise à part, nous développerons sur les machines que nous pensons être assez puissantes pour supporter nos jeux. Malheureusement, nous n'avons pas été capables de recréer nos produits PS-X sur 32X, 3DO ou Jaguar. Prenez par exemple Ridge Racer, il correspond plus au profil de la PS-X. En ce qui concerne la Sega Saturn, nous n'avons pas encore commencé de développements, et ne pouvons donc pas faire de commentaires.



Continuez-vous à travailler sur les technologies 16 bits ?

Tant que le marché fera des profits, nous continuerons à faire de nouveaux jeux. Nous estimons l'espérance de vie des technologies 16 bits à plus de deux ans.

Pensez-vous adapter vos dernières nouveautés en arcade sur PS-X ?

Nous allons commencer le développement de Ace Driver sur PS-X. En ce qui concerne nos autres jeux en arcade, nous ne sommes pas sûrs de pouvoir les convertir sur les consoles domestiques. Cela dit, nous développons actuellement Tekken sur PS-X.

Que pensez-vous de Sega en arcade ?

Sega a produit beaucoup de bons jeux en arcade, et nous pensons qu'ils en feront encore ! Qui plus est, c'est une bonne chose car le consommateur a un plus grand choix.

FAUT-IL ACHETER LA MEGA DRIVE

NOËL APPROCHE À GRANDS PAS. BIENTÔT, LES REVENEURS SERONT ENVAHIS PAR DE JEUNES LOUPS, AUX DENTS LONGUES ET AUX PORTE-MONNAIE BIEN GONFLÉS, À L'AFFÛT DE NOUVELLES TECHNOLOGIES. LE CHOIX EST RESTREINT ET LA DISPONIBILITÉ HASARDEUSE. EH OUI, EN CETTE PÉRIODE DE FIN D'ANNÉE, SEULE LA MEGA DRIVE 32X RÉPOND PRÉSENT À L'APPEL DES CONSOMMATEURS. AVANT DE NOUS JETER COMME DES MORTS DE FAIM SUR CET OUTILS, POSONS-NOUS LA QUESTION : LA 32X EST-ELLE UN BON INVESTISSEMENT ?

UN DOSSIER RÉALISÉ PAR TOMMY FRANÇOIS ET DAVID MSIKA.

Caractéristiques techniques

- **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, et donc les animations.
- **Graphismes** : les processeurs Risc et l'alternance des mémoires tampons permettent la gestion de 50 000 polygones par seconde ainsi que de textures mappées. Enfin, les rotations et zooms seront gérés directement par un Chip. En utilisation avec le Mega CD, vous aurez droit à une haute résolution vidéo (pratiquement identique aux programmes téléés).
- **Couleurs** : 32 768 couleurs affichables simultanément
- **Mémoire** : 4 Mb de Ram qui viennent s'ajouter à ceux de la Mega Drive et du Mega CD.
- **Vidéo** : la 32X gère des images superposées sur 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.



VE 32X?



La 32X est à l'honneur ! Elle est au premier plan, sous les feux de la rampe, pour nous dévoiler ses atouts et ses faiblesses. Il nous aurait été impossible de choisir un autre sujet pour ce dossier. Celui-ci s'imposait. Il représente, en quelque sorte, la suite du dossier Sega paru dans le dernier CD Consoles. Surtout, il traite de la machine 32 bits la plus accessible en cette fin d'année. La Mega Drive 32X sera en effet disponible au

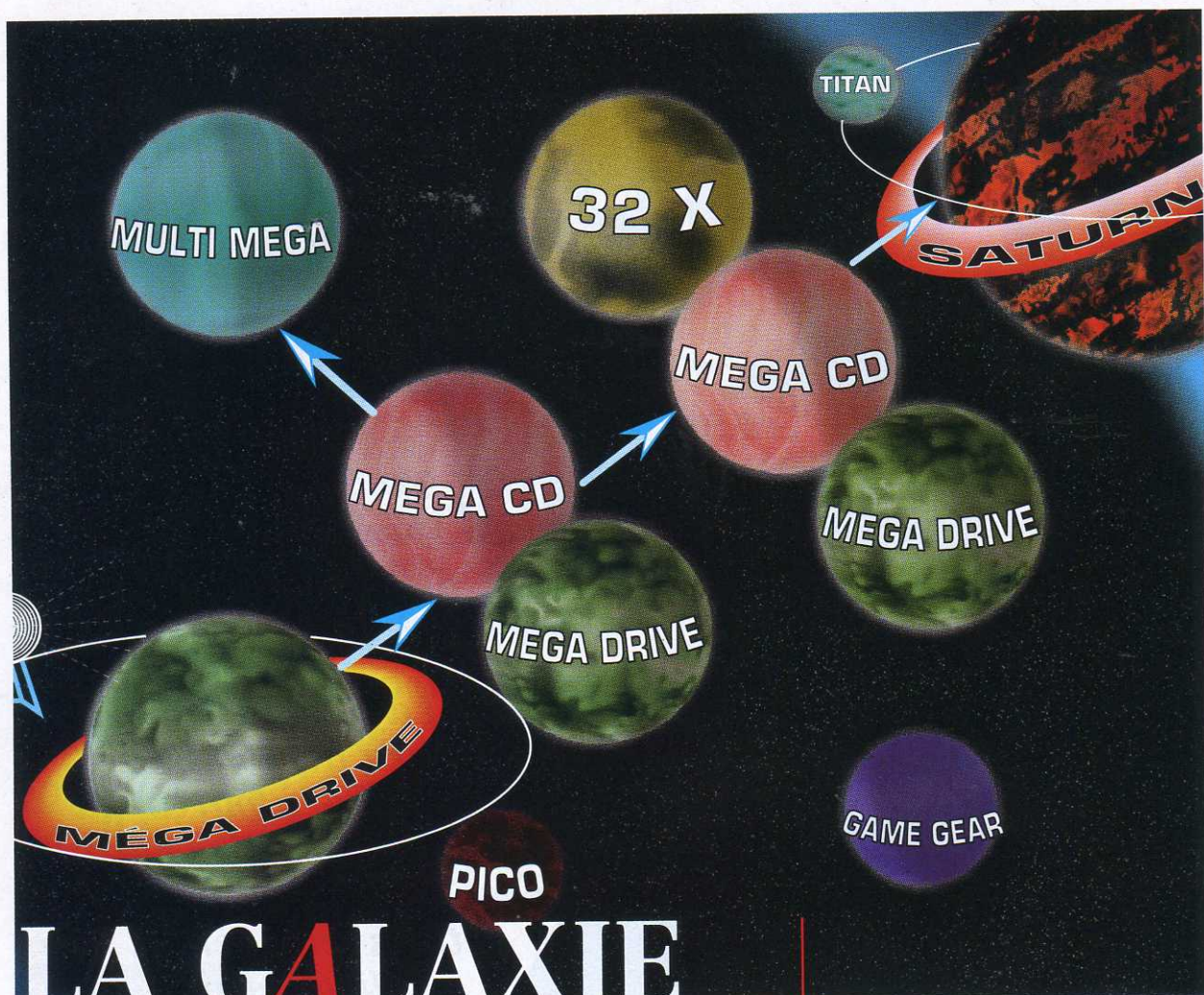
“ La Mega Drive 32X sera disponible au public, à partir du 8 décembre prochain, date à laquelle trois jeux seront finalisés et prêts à l'emploi. ”

grand public, à partir du 8 décembre, date à laquelle trois jeux seront finalisés et prêts à l'emploi. Assumant son rôle de précurseur des nouvelles technologies, la 32X est censée préparer le public à un raz-de-marée de concepts novateurs. La question qui se pose maintenant consiste à savoir s'il faut acheter la 32X ? Nous avons réalisé ce dossier pour vous apporter tous les éléments nécessaires à une réponse.

Des éléments techniques, comparatifs et explicatifs s'ajoutent à l'étude de cette nouvelle console : trois gros titres (Doom, Virtua Racing et Star Wars) décortiqués scrupuleusement, un graphique original sur l'évolution de la « galaxie » Sega, un compte-rendu des futurs produits 32X et la réaction à chaud du directeur général de Sega France, Patrick Lavanant. Sans oublier les commentaires de différents éditeurs sur la nouvelle machine Sega. Très instructif !

Au fil des pages, vous vous ferez certainement votre propre opinion sur la Mega Drive 32X, et c'est justement l'objectif avoué de ce dossier. En attendant, nous vous souhaitons une bonne lecture !

Dernière innovation technique de la gamme Sega, la Mega Drive 32X intègre la technologie Risc propre aux grandes consoles du marché des jeux vidéo. En plus de ses propres capacités, elles utilisent également celles de la Mega Drive et du Mega CD.



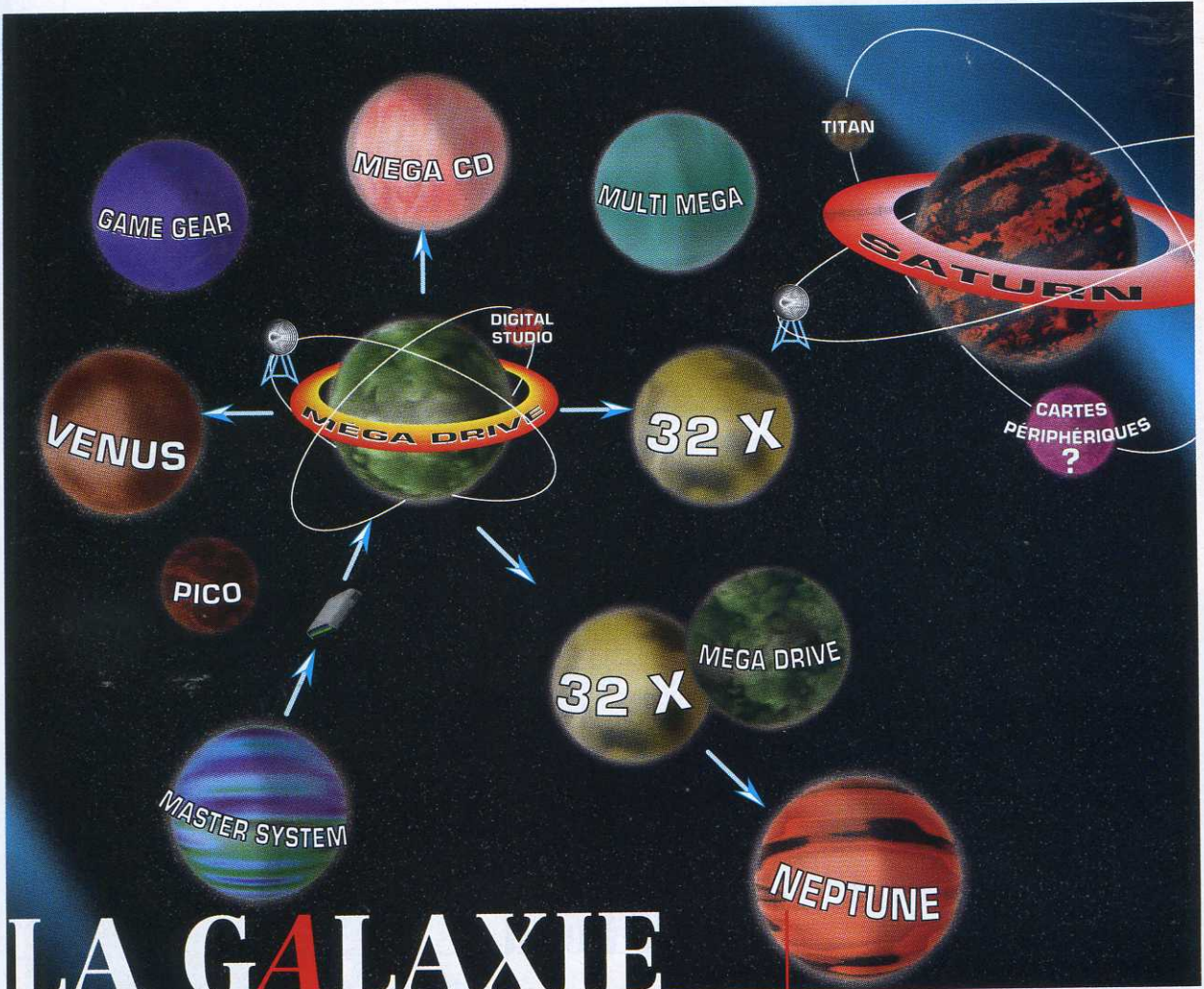
LA GALAXIE SEGA AUJOURD'HUI

Welcome to the Next Level n'a jamais été mieux illustré que par l'évolution de la galaxie Sega. Une nouvelle ère, stimulante, rafraîchissante, pointe le bout de son nez et commence tout juste à se concrétiser dans l'univers Sega. Tournant toujours autour du même pôle, la galaxie progresse d'une révolution à une autre et s'agrandit. On assiste à la naissance de nouvelles étoiles (Titan : la carte d'arcade, Pico : la console pour les plus jeunes), de nouvelles planètes (Venus : la portable 16 bits, Neptune : la Mega Drive avec 32X intégrée), de nouveaux satellites (Network TV,

Digital Studio). Incontestablement, la galaxie évolue. Même les éléments fondateurs, et maintenant désuets, trouvent leur place et s'adaptent. Bien sûr, nous sommes loin de la genèse, mais son centre reste immuable : la Mega Drive.

L'avènement de nouvelles technologies, auquel on peut rajouter la prise de conscience d'un besoin plus

**“ Nous sommes
ici en présence
d'une technologie évolutive,
faite de fusions... ”**



LA GALAXIE SEGA DEMAIN

important chez le consommateur, est à la base de ce changement. L'évolution de la galaxie utilise une règle bien particulière, fondée sur l'axiome suivant : « 1 + 1 = 1 ». Nous sommes en présence d'une technologie évolutive, faite de fusions. Une compatibilité parfaite entre la Mega Drive et le reste de la gamme Sega assure la pérennité de la galaxie. La centralisation est maintenant extrêmement importante, et c'est là le signe le plus évident du changement !

La Master System, devenue obsolète, gagne au change grâce au Game Converter, qui lui permet de faire tourner ses softs sur la MD. D'autre part, la Venus (portable 16 bits) utilisera les mêmes cartouches que la Mega Drive. En ce qui concerne le Mega CD et la 32X,

“ On assiste à la naissance de nouvelles étoiles, Titan, Pico ; de nouvelles planètes, Venus, Neptune ; de nouveaux satellites, Network TV, Digital Studio. ”

considérés comme deux périphériques, donc totalement compatibles, ils démontrent le bien-fondé du « 1 + 1 = 1 » : la Neptune (fusion entre la 32X et la MD) ou encore la Saturn (fusion entre une Neptune bien boostée et un Mega CD plus rapide) en sont la preuve.

Démarquée, on trouve la Titan, véritable carte arcade qui utilise une partie de la technologie Saturn.

ILS ARRIVENT SUR MEGA DRIVE 32X

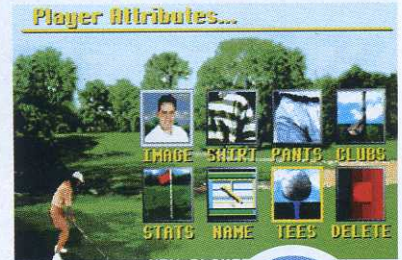
SUPER AFTER BURNER



Le légendaire jeu d'arcade est converti sur la 32X, et c'est tant mieux ! Pour peu, on se croirait presque pilote de chasse. À bord de votre F-15, remplissez diverses missions pour le compte du gouvernement ! C'est aussi bien que sur une borne, et les sensations restent intactes. On prend un malin plaisir à y jouer.

Golf Magazine's 36 Great Holes Starring Fred Couples

La première simu de sport sera le golf ! Normal, les Américains et les Japonais sont plus que passionnés par ce sport. 36 Great Holes est particulièrement bien réussi. Outre la possibilité de jouer à seize (seuls ou en équipes), un nombre d'options considérable est à votre disposition. La plus intéressante des options est celle qui permet de paramétrer votre joueur de A à Z : la couleur de votre pantalon, la composition de votre caddy, votre style de jeu et bien d'autres choses encore ! Le mouvement du joueur au moment du drive est d'une rare souplesse !



FAHRENHEIT

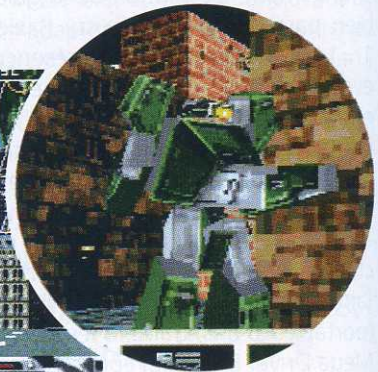


Pour la première fois en jeu vidéo, incarnez un pompier, ce héros de tous les jours, dans sa lutte contre le feu. Sur Mega CD et utilisant le système TruVideo de Sega, ce jeu possède un réalisme époustouflant. Vous devez éteindre de nombreux foyers pour finir le jeu. Voilà une idée qu'elle est bonne !

Suite p. 84

Metal Head

Si la 32X voulait faire ses preuves dans le domaine de la 3D mappée, c'est chose faite. Eh oui ! Avec Metal Head, maître Sega vous prépare un voyage dans l'univers des battletechs. Pour les profanes, les battletechs sont des armures hypersophistiquées, aux allures de robots. Votre mission : prendre place dans un de ces engins de la mort pour défendre votre ville des envahisseurs. Comme par hasard, ces fous de l'espace sont aussi munis de battletechs comparables au vôtre. Que faire ? Rassembler votre courage à deux mains pour aller lacter du martien.



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'AVENTURE ?
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 MEMOIRE POUR ENVIRON 200 JEUX.
- 2- RECONNAIT TOUS LES JEUX (EUR-US-JAP) INTRODUIS 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.

ILS ARRIVENT SUR MEGA DRIVE 32X

Midnight Raiders

Préparez-vous pour l'expédition de votre vie à bord de l'Apache AH-64 ! Midnight Raiders est un jeu complet : à la fois jeu d'aventure, d'action et de simulation. On ne peut pas vous en dire plus pour l'instant, on ne l'a pas encore vu ! Prévu sur Mega CD 32X.



Super Space Harrier



Qui ignore encore ce jeu ? Présent sur toutes les machines depuis dix ans, il aurait été impardonnable à la 32X de ne pas le compter dans sa logithèque ! Pour les ignorants, sachez qu'il s'agit d'un shoot 'em up très rythmé dans lequel vous devez détruire les aliens qui envahissent la galaxie. Chouette, non ?

Suite p. 86

Cosmic Carnage

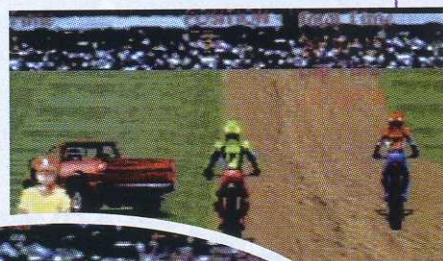


Avec Cosmic Carnage, la Mega Drive 32X dispose elle aussi d'un jeu de baston. L'histoire est simple. Huit criminels, possédant tous des attributs spéciaux, se sont évadés de la planète pénitentiaire à bord d'un astronef. Après avoir épuisé vivres et oxygène, les détenus décident de changer de moyen de transport. Pour ce faire, ils mettent au point l'abordage d'un vaisseau militaire. Malheureusement, seule une capsule d'abordage résiste au choc ! Un tournoi est organisé pour la tirer au sort, où tous les coups sont permis.

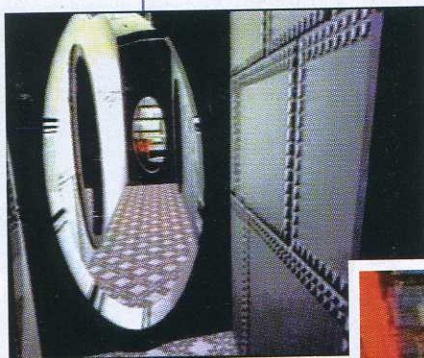


Super Motocross

Tout les éléments sont réunis pour rendre ce jeu le plus réaliste possible : la poussière dans les yeux, la boue dans les cheveux. Des sauts de neuf mètres de haut au-dessus d'une triple bosse ! Trois motos différentes vous entraîneront sur les circuits les plus vicieux qui soient. Il y en a quinze en tout. Et en plus, les deux angles de vue sont intéressants ! Malheureusement, vous ne pourrez y jouer qu'à un joueur. Enfin, ce n'est quand même pas tous les jours qu'on peut s'éclater comme des fous en motocross, non ?



Shadow of Atlantis



Shadow of Atlantis sera le premier jeu d'aventure sur Mega CD 32X ! Dans les profondeurs marines, vous devrez explorer, en temps réel, différents sites pour collecter des indices et des preuves que la mythique Atlantis existe. La cité perdue est le dernier endroit où vous serez amené à vaquer. La réalisation est splendide, nuancée et démontre les super capacités graphiques et sonores de la machine. Une ambiance angoissante règne pendant toute la durée du jeu, vous faisant sursauter au moindre bruit et ça, c'est un label de qualité pour les jeux d'aventure ! Si, si, je vous le dis...



JAGUAR™

+ 1 manette
+ Cybermorph **1990 frs**
Version européenne prix ttc

64 bits
LES PRIX LES PLUS BAS DE FRANCE !!!!

ALIEN vs PREDATOR	490 frs
Brutal Sports Football	490 frs
Wolfenstein 3D	450 frs
Crescent Galaxy	360 frs
Raiden	360 frs
Evolution Dinodudes	380 frs
Tempest 2000	420 frs
Kasumi Ninja	490 frs

nouveautés JAGUAR

Checkedred Flag	490 frs
Club Drive	460 frs
Rise of the Robots	490 frs
Star Raiders 2000	490 frs
Tinytoons adventure	450 frs

jeux pc cd-rom

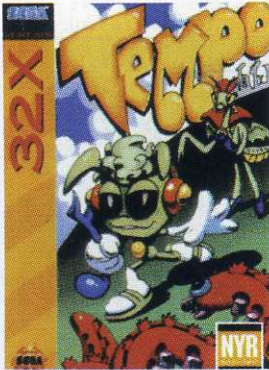
Tie Fighter, Star Crusader, Theme Park, Shadow of the comet, King's Quest VI, ... et des dizaines d'autres titres

☎ : 78 27 20 49
fax : 78 27 01 39

**3, rue Hippolyte Flandrin
69001 LYON**

ILS ARRIVENT SUR MEGA DRIVE 32X

Tempo



Tempo est un jeu de plate-forme mettant en scène un petit caractère « sauteur » qui doit délivrer la planète du joug de King Azolos, le poulpe de l'espace. C'est rythmé, très rythmé et plein d'humour. La musique est l'élément le plus marquant de ce jeu : elle pulse franchement !

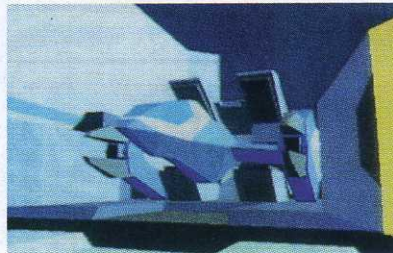
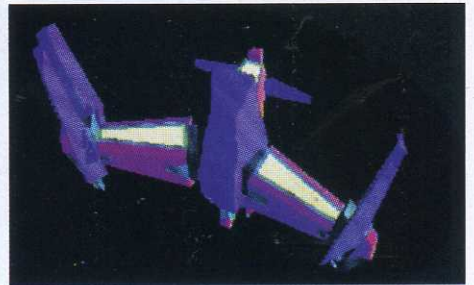
Surgical Strike

Entièrement en TruVideo et donc sur Mega CD 32 X, vous avez à disposition de nombreux véhicules de combat pour vous aider à stopper les abominables terroristes qui sèment la panique dans la ville. Très tactique, ce jeu vous oblige à prendre des décisions rapides. Il n'y a pas de place pour un homme indécis.



Stellar Assault

La guerre fait rage dans l'espace. Stellar Assault vous lance directement dans une gigantesque bataille sidérale entièrement gérée en 3D. Au programme, deux vaisseaux (un pour les débutants, l'autre pour les pros) très maniables. L'action est rapide et surprenante, présentée sous un angle de vue particulièrement réaliste. Une option <replay> est même accessible pour vous permettre de revoir les plus belles confrontations spatiales. Que demander de plus ?



Scottish Open Virtual Golf



Les jeux sont faits ! Core Design se lance sur la petite Mega Drive 32X. Même s'ils pensent adapter leurs plus gros titres, ils commencent avec une simulation de sport, en l'occurrence : un golf hyperréaliste. Si vous aimez swinger, sachez que le team Core Design a créé la simulation de golf dont vous avez rêvé. Les graphismes sont si bien réalisés, en 3D texture mappée, qu'ils se rapprochent de l'image de synthèse. De plus, les joueurs sont animés à la perfection. Les mouvements ont été calqués sur les gestes des vrais professionnels du circuit. Core a même mis au point un nouveau système de gestion de la fenêtre, destiné à rendre le jeu abordable par tous. Bref, Core Design va faire swinguer notre Mega Drive 32X.

VOUS PRÉSENTENT

MC GAMES

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

CHAQUE SEMAINE SUR LA FM

POUR CONNAÎTRE VOTRE FRÉQUENCE
ET VOS HORAIRES DE DIFFUSION :

16 (1) 49 61 02 12

Les consoles de demain

Demain, elles seront toutes là. Nous vous les présentons afin que vous puissiez juger de ce qui vous attend. Histoire aussi de savoir si cela vaut la peine de patienter ou de se jeter sur la Mega Drive 32X...

La Saturn

- CPU : 2 processeurs Hitachi 32 bits Risc à 27 MHz, 50 Mips.
- Coprocesseur : Hitachi SH1, 24 bits DSP. Motorola 68000 plus deux processeurs VDP.
- Graphismes : 240 000 polygones affichables/seconde. Gouraud, mapping et morphing. Définition max. 2048 X 1024.
- Couleurs : 16,7 millions de couleurs affichables simultanément.
- Vidéo : FMV utilisant le standard MPEG 1 (en option) pour la compression et décompression de données.
- Audio : 16 bits 68EC000. PCM 32 voies. FM 8 voies et un nouveau chip standard Yamaha-TBA.



Jaguar

- CPU : MC68000 cadencé à 13.3 MHz + 2 coprocesseurs Risc de 64 bits pour l'animation et des graphismes.
- Graphismes : un DSP, un GPU et un blitter se charge de vous donner les images.
- Couleurs : True Colors parmi 16,7 millions
- Vidéo : FMV utilisant les formats MPEG 1 et Cinepak. En option.
- Audio : son stéréo qualité CD+DAC (Digital to Analog Converter).



LA 32X ET LA MEGA D

AVANT DE SE LANCER DANS UN INVESTISSEMENT RELATIVEMENT COÛTEUX (1 400 FRANCS), ON EST EN DROIT DE SE DEMANDER SI LA MEGA DRIVE 32X AMÉLIORE VRAIMENT LES CAPACITÉS DE LA MEGA DRIVE. CELA MÉRITE BIEN QU'ON S'Y ATTARDE.

Certes, les caractéristiques techniques du périphérique de Sega sont impressionnantes. Mais à la rédaction de *CD Consoles*, nous sommes méfiant. Ainsi, les deux processeurs RISC, le VDP (Video Digital Processor) et les 32 768 couleurs affichables simultanément mettent l'eau à la bouche, sans que l'on comprenne vraiment à quoi cela sert (ne le niez pas !).

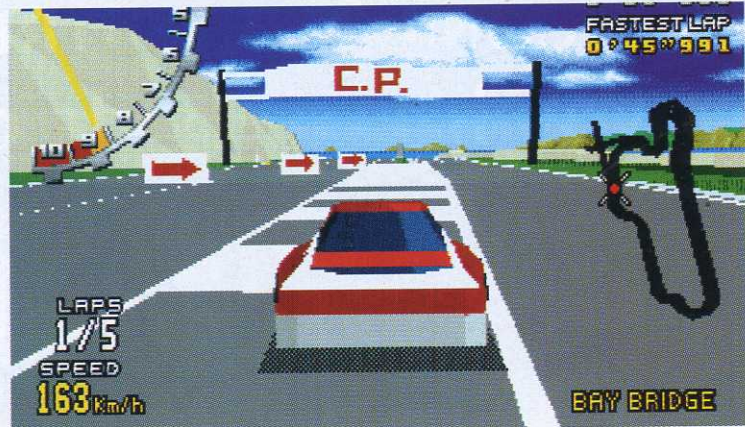
Avantage aux points

Afin d'éclairer votre lanterne, sachez qu'il s'agit d'une optimisation des graphismes et du traitement des données qui permet un affichage à l'écran irréprochable (sans trames ou ralentissement). La comparaison la plus représentative est celle qui oppose *Virtua Racing* Mega Drive à *Virtua Racing* Deluxe sur Mega Drive

32X. La version 32X marque des points. *Virtua Racing* est un jeu en 3D texture mappée. Il affiche une suite de polygones graphiques. Les processeurs de la Mega Drive 32X permettent d'afficher à l'écran jusqu'à 50 000 polygones par seconde, ce dont est incapable la Mega Drive. Conséquences directes : des graphismes très soignés et très fins, accompagnés d'une animation impeccable et rapide. De son côté, la Mega Drive affiche des trames à l'écran qui provoquent des ralentissements in-



Ci-dessus la version MD de *Virtua Racing*. Ci-dessous, la version 32X



Suite p. 90

RIVE



opinés. De plus, l'animation est parfois mal gérée. Le seul point négatif, c'est-à-dire qui ne se démarque pas de la Mega Drive, c'est le son.

Booster sa Mega Drive

Malheureusement, à moins d'être couplée à un Mega CD, la Mega Drive 32X n'améliore pas vraiment les capacités sonores de la Mega Drive. Globalement, la Mega Drive 32X est largement supérieure techniquement à la Mega Drive. Elle booste cette dernière de manière exceptionnelle !

“ Les processeurs de la Mega Drive 32X permettent d'afficher à l'écran jusqu'à 50 000 polygones par seconde, ce dont est incapable la Mega Drive. ”

NOUVEAU

**GRACE AU MINITEL
TU PEUX PASSER
TON ANNONCE
GRATUITEMENT
ELLE PARAITRA
LE MOIS SUIVANT
DANS TON
JOURNAL**

LES BONNES AFFAIRES

Jeux vidéo

LA VITRINE DES JEUX VIDÉO ET DES CONSOLES **10F 0F 0F**

<p>VDS SMI AVEO ALEX KIDD + 4 JX (N-TYPE, SPIDERMAN, TERRY BROW, ALTERED BEAST) + 2 MANETTES</p>	<p>VDS MS + 2 MANETTES + 1 JOYPAD + 4 JX PRIX : 600 F</p>
<p>VDS JX MD ALADDIN, TURTLES FIGHTER, POPULOUS 2, F.G.P CHALLENGE, TECHNOCLASH, ETC. PRIX : 150 A 250 F</p>	<p>ECH NEX JX MD (STREET FIGHTER II, COOL SPOT, SONIC II...) CONTACTER JULIEN</p>
<p>ECH T2: GLOBAL GLADIATORS, HOME ALONE, ETC. OU 2 CARTOUCHES CONTRE WINTER OLYMPICS</p>	<p>VDS SGA MSII + 2 MANETTES + 8 JX (GLOBAL GLADIATORS, SONIC, ETC.) TBE : 5 000 F DE PREFERENCE EN REPOS</p>
<p>VDS JX MD ANOTHER W. F22 INTERCEPTOR, COOL SPOT, ILL OI, ETC.</p>	<p>VDS JX MD SONIC 100 F, SONIC 2 250 F TEL. WE OU HEURES DE REPAS URGENT</p>

DES CENTAINES D'ANNONCES GRATUITES !

PASSE TON ANNONCE GRATUITEMENT sur 3615EVE2
Le minitel de l'Événement Jeux Vidéo
CINQUIÈME ÉDITION - 1992 - 21 F. 100

PASSE TON ANNONCE GRATUITEMENT sur 3615EVE2
Le minitel de l'Événement Jeux Vidéo
CINQUIÈME ÉDITION - 1992 - 21 F. 100

Mars 1992 - N° 1 - Novembre 92

ACHAT - VENTE - ÉCHANGE - JEUX ET CONSOLES - SEGA - NINTENDO - JAGUAR - NEC - ATARI - PC ET COMPATIBLES - AMSTRAD - APPLE - COMMODORE

EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

PS/X

- CPU : un processeur Risc 32 bits R3000 (comme celui utilisé par certaines Silicon Graphics) cadencé à 32 MHz.
- Coprocesseur : trois coprocesseurs ; un dédié 3D (Risc), un dédié aux sons.
- Graphismes : lissage de Gouraud et mapping en temps réel. Résolution d'écran 640 X 480.
- Couleurs : 16,7 millions de couleurs affichables simultanément.
- Vidéo : CD double vitesse (300 Ko/s) et JPEG Sony intégré.
- Audio : coprocesseur Risc (32 canaux utilisant la FM et les samples).



3DO FZ-1 REAL

- CPU : processeur Risc 32 bits.
 - Graphismes : résolution de 640 X 480 utilisant une palette True Colors.
 - Couleurs : 16,7 millions affichables simultanément.
 - Mémoire : CD double vitesse (300 Ko/s).
 - Vidéo : vidéo couleur en FMV, pour bénéficier de la vidéo plein écran, affichant 30 images/seconde. Compatible CD audio et photo CD.
 - Audio : son stéréo de qualité CD, Q-Sound (qui permet d'obtenir des sons en relief).
- La 32X, outre les sons et les séquences vidéo, possède le même potentiel que la 3DO. Cette dernière utilise un support CD, ce qui lui donne un énorme avantage sonore et graphique. La qualité des jeux est sensiblement meilleure sur la 3DO. Mais en définitive, ils ont le même intérêt et ils utilisent les techniques les plus avancées.



LA MEGA DRIVE 32X ET L'ARCADE

L'ARCADE À LA MAISON : TELLE EST LA STRATÉGIE DE SEGA. LA MEGA DRIVE 32X EST UN PREMIER PAS DANS CE SENS. PREMIER bilan de CETTE DÉMARCHE...

En convertissant sur la Mega Drive 32X ses plus grosses licences de jeux d'arcade, Virtua Racing et Star Wars, Sega s'assure au moins un succès d'estime. Les caractéristiques techniques de la Mega Drive 32X sont beaucoup moins impressionnantes que celles utilisées pour l'arcade. La Mega Drive 32X ne peut tabler que sur l'utilisation optimale de ses capacités. Ses possibilités sonores étant ce qu'elles sont, il est bien évident qu'elle pêche énormément par rapport à l'arcade dans ce domaine. Quant à la réalisation proprement dite, voyons de quoi il en retourne... Le plus crédible des deux jeux 32X est Virtua Racing Deluxe. Il reproduit les sensations exactes de l'arcade, ou presque, puisque l'on ne se trouve plus dans une voiture pour jouer. Cependant, la griserie des accélérations, le stress des dépassements sont toujours présents !



Ci-dessus et ci-contre, les versions arcade de Star Wars et Virtua Racing.



Attention, ne vous leurrez pas, la version 32X de ce jeu génial est loin d'égaliser celle de l'arcade. Les graphismes, pourtant bons, de la Mega Drive 32X ne suffisent pas pour rivaliser avec ceux de son homonyme de l'arcade. Et même si on ne trouve aucun ralentissement dans l'animation de la version console, on voudrait quand même courir un peu plus vite et de manière plus fluide pour se mettre à la hauteur de l'arcade. Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, le jeu sur la MD 32X est fluide et rapide... mais pas assez, c'est tout ! Quant à Star Wars 32X, il est décevant, si on le compare à l'arcade. Malgré tout, c'est un jeu excellent. Les graphismes sont réalisés à partir d'une routine 3D assez grossière, ce qui permet de privilégier l'action. Ce manque d'esthétisme n'est pas gênant. Il révèle cependant l'incapacité de la Mega Drive 32X à concurrencer l'arcade. La machine est un premier pas vers l'arcade, il reste encore du chemin à parcourir...



PITFALL™

THE MAYAN ADVENTURE

- Des graphismes somptueux
- Une bande son exceptionnelle
- Un des titres mythiques des jeux vidéo
- 1^{ère} version intégrale créée sur ATARI 2600, cachée dans la cartouche



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

MEGA-CD

ACTIVISION



SONY GAME LINE

Un service interactif inédit - 36.68.22.02*

jeux interactifs, cadeaux, news, astuces et infos réactualisés en permanence !

* 2,19 F la minute

Sur le vif

Nous y sommes allés carrément. Nous avons donc posé la question fatidique à plusieurs professionnels du milieu : selon vous, faut-il acheter la Mega Drive 32X ? Voici leur réponse sur le vif...

Josué Césaire – Acclaim

Nous avons un avis plutôt négatif quant à l'achat d'une Mega Drive 32X. Nous pensons malgré tout que c'est une nouvelle console qui, du fait de son adaptation sur la Mega Drive enchantera les possesseurs de cette console. De plus, c'est la seule console qui a le mérite d'être disponible aujourd'hui. Cependant, et c'est là que le bât blesse, elle sera trop chère. D'un point de vue technologique, ce n'est pas une révolution, mais un pas de plus : une avancée. En définitive, si l'acheteur calcule son achat, s'il n'est pas un boulimique de la consommation, il penchera vers d'autres supports : Saturn ou PS-X, quitte à attendre plus longtemps.

- Les hits d'Acclaim : Mortal Kombat II, NBA Jam, True Lies, Wolverine.

- Les titres annoncés sur la Mega Drive 32X : MLPBA Baseball, WWF Raw, Monster Truck, Quatre Fantastiques, Iron Man, Revolution X, NFL 95 et deux autres jeux (dont un portant la motion NBA).

Victor Perez – Delphine

Humm... Le prix risque de poser un problème de taille. Nous n'avons qu'une confiance limitée dans cette machine. À mon avis, les jeux feront la différence. Il existe déjà trois bons jeux qui promettent beaucoup. Ils démontrent que la 32X est capable et qu'elle possède un potentiel. Aux joueurs qui possèdent une MD, l'acquisition d'une 32X est

« CE N'EST PAS UNE



CE DOSSIER N'aurait pas été complet sans l'avis de Patrick Lavanant, directeur général de Sega France, sur la Mega Drive 32X. C'est chose faite.

CDC – Sortir la Mega Drive 32X dix mois avant la Saturn n'est-ce pas une erreur stratégique ?

Patrick Lavanant – Non, ce n'est pas une erreur. D'abord, parce que dix mois c'est long. D'autre part, parce que l'investissement, pour celui qui possède déjà une Mega Drive, n'est pas du tout le même. Pour accéder à la technologie 32 bits, il ne dépensera que 1400 francs pour la machine et environ 500 francs par jeu. De plus, il pourra continuer à jouer sur sa Mega Drive !

En revanche, le budget nécessaire pour une Saturn sera plus important. Mais je pense que ce sont deux marchés différents. Si nous ambitionnons de vendre, cette année, 300 000 Mega Drive, il n'est pas raisonnable de penser vendre autant de Mega Drive 32X. De toute façon, pendant deux ans, nous vendrons plus de Mega Drive que de n'importe quelle autre console ! Pour un

passionné de jeux vidéo, l'acquisition de la Mega Drive 32X présente cependant un intérêt évident.

Est-ce que cela veut dire que la Mega Drive va devenir le cœur des machines de la première gamme Sega ?

Elle l'est déjà. Aujourd'hui vous pouvez, par l'intermédiaire d'un adaptateur, jouer avec des jeux Master System, avec le Mega CD, toucher à la technologie CD, et avec la Mega Drive 32X, les jeux d'arcade. Demain, c'est-à-dire au cours du premier semestre, une portable couleur 16 bits (une Mega Drive portable) tournera avec les jeux MD. La Mega Drive se retrouve donc au cœur d'une petite galaxie !

Est-il prévu une Mega Drive incluant une 32X ?

Oui, tout à fait. Mais elle ne s'adressera pas aux joueurs de Mega Drive. Elle s'adressera à de nouveaux consommateurs un peu plus « fortunés ».

Deux mots sur la Master System. Combien de temps sera-t-elle encore distribuée ? Et la Game Gear ?

Nous arrêterons la Master System, courant 95. La Game Gear continue.

Avec les sorties simultanées de la Mega Drive 32X et de la Saturn, au Japon, nous pouvons penser que Sega of America et Sega Europe n'ont pas la même stratégie commerciale que Sega Japon. Qu'en est-il ?

Quand on sait qu'en Europe, Sega détient 59 % du marché avec la Mega Drive, qu'aux États-Unis, avec la même console on arrive à 51 % du marché et, qu'au Japon, Sega ne représente que 20 % de la totalité des consoles vendues, il est normal que les efforts portent sur le hard-



ERREUR... »



ware, plutôt que de s'entêter à gagner des parts de marché là où ils n'ont pas réussi.

On peut donc dire que les stratégies européenne et américaine sont offensives et au Japon, défensives ?

Non, non : au Japon, nous sommes très offensifs avec ces deux machines. D'autre part, notre nouveau réseau de distribution, ou plutôt notre partenariat, avec les magasins JVC, devrait nous permettre de consolider nos parts de marché au Japon.

Combien espérez-vous vendre de Mega Drive 32X, cette année, en France ?

Eh bien, on va vendre les quantités qui nous sont allouées par le Japon.

Je pense qu'on atteindra le chiffre de 25 000 unités. Chaque pays a été fourni en tenant compte de son parc de Mega Drive existants. Il est

“ C'est une réalité ! Nous voulons être présents sur tous les nouveaux marchés : télé interactive, multimédia, virtuel, arcade, parcs à thèmes... ”



Plus que jamais, la Mega Drive représente pour Sega et pour les deux années à venir, le cœur de leur gamme hardware et de leur politique commerciale.

certain que l'Angleterre recevra un contingent de machines supérieur au nôtre.

Que pensez-vous de l'arrivée prochaine des nouvelles consoles ?

Le marché deviendra de plus en plus pyramidal. À la base de la pyramide se trouvent les « petites consoles », au sommet, les plus performantes, mais aussi les plus chères ! Qu'est ce qui nous fera vivre ? Les petites. Ils se vendra toujours beaucoup plus de Renault 5 que de Safrane ! Certes, toutes ces nouvelles consoles ne formeront pas un marché confidentiel, mais il sera très limité.

Chez Sega Japon, on entend dire que la menace, maintenant, vient de Sony. Qu'en pensez-vous ?

Et chez Nintendo, on entend dire aussi que la menace viendra de chez Sony. Moi, je crois que la menace viendra de celui qui fera les meilleurs jeux. Que ce soit Nintendo, Sony, Sega ou un autre...

Sega est en train d'investir tous azimuts ?

Jusqu'ici, Sega a toujours montré une avance technologique. Nous avons sorti la première console portable couleur, les premières 16 et 32 bits, la première console CD... C'est une réalité : nous voulons être présents sur tous les nouveaux marchés : télé interactive, multimédia, virtuel, arcade, parcs à thèmes...

Pour finir, vous pouvez nous communiquer les noms des deux prochaines consoles Sega ?

Oui, bien sûr ! La portable couleur 16 bits sera la Venus et la Mega Drive 32X intégrée, la Neptune.

indiquée. Les autres feraient mieux d'attendre les autres machines, bien plus performantes. J'entends par là l'Ultra 64, la PS-X et la Saturn.

Les hits de Dêlphine Software : Flashback, Another World, Shaq Fu...

Aucun titre annoncé sur la Mega Drive 32X.

Christophe Gomez – Time Warner

L'idée de la MD 32X est bonne. Reprendre le parc installé de la MD en faisant intervenir un coprocesseur Risc pour optimiser les graphismes, les animations et les sons : il fallait y penser. De plus, c'est une véritable avancée technologique : plutôt qu'intégrer un chip dans chaque cartouche pour augmenter la qualité du produit, Sega lance un périphérique qui remplace la puce manquante de chaque cartouche, ainsi, ces dernières n'augmentent pas leurs coûts de production et, donc, de vente ! Cependant, je considère tout de même la 32X comme un produit intermédiaire entre la MD et la Saturn. En définitive, oui ! On peut acheter la 32X sans regrets ni remords.

Les hits de Time Warner : Road Rash II, Virtua Racing (Saturn).

Bruno Vaysse – Puissance 3

Face à la Saturn ou à la PS-X, elle ne fait pas le poids, vraiment ! D'un point de vue commercial, la 32X devrait bien se comporter, remportant tous les suffrages des possesseurs de Mega Drive, mais ce seront les seuls consommateurs à vouloir l'acquérir.

Hermann Miessan – Samourai

Je ne vois pas quel intérêt peut avoir la 32X, aujourd'hui. Elle arrive trop tard ! Ce n'est qu'un palliatif à la Saturn qui doit sortir le 22 novembre. De plus, j'ai été quelque peu déçu par ses jeux : Virtua Racing Deluxe et Doom.

UN ÉDITEUR SE LANCE

CHEZ CORE DESIGN LA MEGA DRIVE 32X A SÉDUIT. C'EST MÊME LE PREMIER ÉDITEUR À DÉVELOPPER DES JEUX POUR CETTE MACHINE, C'EST VOUS DIRE...



Richard Barclay,
directeur de la communication.

La Mega Drive 32X apporte énormément en puissance. Non seulement, elle tourne sur deux processeurs Risc 32 bits cadencés à 23 MHz, ce qui donne un rendement de 40 Mips, alors que la Mega Drive ne traite qu'un Mip. Ce supplément de vitesse signifie que les équipes de programmation sont en mesure de développer des jeux affichant beaucoup plus de sprites à l'écran. En pratique, la 32X est aussi puissante qu'un PC 486 (50 MHz) !

Les programmeurs graphistes travaillant sur les jeux 32X peuvent inclure les lissages de Gouraud et les textures mappées à leurs projets. La MD classique ne l'autorisait pas. La 32X permet aussi d'utiliser une palette de 15 bits, offrant un choix parmi 32 768 couleurs.

Dans les jeux à mouvements rapides comme The Scottish Open-Virtual Golf, par exemple, on utilise un mode d'écran contenant 256 couleurs qui autorise des effets gra-

phiques tels que la texture mappée, la transparence et la profondeur. L'ensemble tourne très rapidement (entre 20 et 30 images seconde). Autre avantage de la 32X, elle utilise le parc installé de la MD et permet certains effets : le scrolling parallaxe multicouche derrière un paysage en 3D temps réel !

Personnellement, j'achèterais une 32X, parce qu'un périphérique qui rivalise avec les machines concurrentes à un prix deux fois moindre est intéressant ! D'autre part, parce qu'elle est compatible avec la MD. De plus, beaucoup d'éditeurs et de développeurs soutiennent ce nouveau format. Doom, Star Wars en plus de Scottish Open, BC Racer, Thunderhawk et Soulstar (Core Design) seront disponibles d'ici 1995. Et la 32X sera disponible lorsque vous lirez ces lignes !

L'avis de



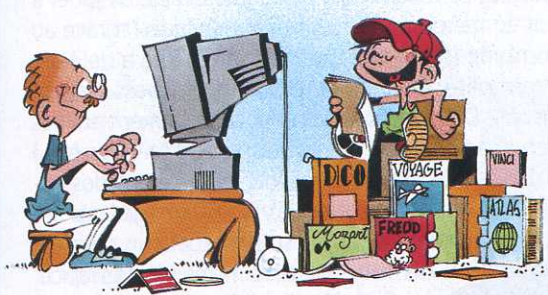
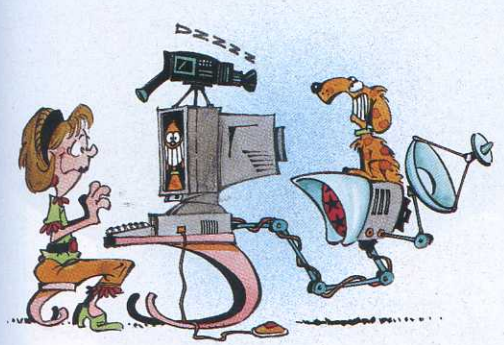
L'objectivité est le mot d'ordre de ce dossier. Il est donc normal que nous vous donnions notre point de vue sur la Mega Drive 32X. Comme vous avez pu le lire, les avis (éditeurs et revendeurs) sont partagés. Comme d'habitude pour une nouvelle machine. A la rédaction, nous pensons vraiment que c'est une bonne idée à la vue du parc de Mega Drive déjà installé (plus d'un million en France). L'avenir de cette technologie nous apparaît assuré. En effet, Sega prévoit la Neptune : Mega Drive et 32X intégrée. Cette dernière reléguera la Mega Drive au rang de la Master System. Dès lors, la Neptune occupera une place prépondérante (avec sans doute un prix attractif) face aux machines de la Next Generation (PS-X, Jaguar, Ultra 64...). De plus, bon nombre d'éditeurs supporte la machine !

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

DU 30 NOVEMBRE
AU 4 DÉCEMBRE 94
PARIS - PORTE DE VERSAILLES

SUPERGAMES

AVEC
EUROPE 1



L'UNIVERS DES LOISIRS MULTIMÉDIA

20%

payez **40 frs** (au lieu de 50 frs), votre entrée à **SUPERGAMES**

Remplissez ce bon et présentez le aux caisses du salon.

Nom : _____ Prénom : _____ Année de naissance :

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Burn out

MACHINE : JAGUAR

ÉDITEUR : VX/ATARI

DATE DE SORTIE : FIN JANVIER



On l'espérer sans trop y croire... Il est arrivé avec le beaujolais nouveau. Le Hang On de la 64 bits est enfin là !



Shen, la toute jeune compagnie de développement, se lance sur le marché des jeux console. Pour leur première réalisation, ils frappent très fort en nous présentant ce qui pourrait être un énorme titre sur Jaguar. Shen conçoit un jeu qui mettra la larme à l'œil à tous les nostalgiques du défunt Super Hang-On. Il s'agit, vous l'aurez peut-être deviné, d'une course de motos complètement tournée vers l'arcade ! Plutôt que de privilégier le côté simulation de ce genre de jeu, les concepteurs de

Shen ont préféré mettre l'accent sur l'aspect « fun » de la course. Voulant pousser au maximum les possibilités de la Jaguar, les programmeurs ont inséré des tonnes d'effets (nuit qui tombe, surbrillance des panneaux avec l'éclairage des phares, dérapage contrôlé...) qui agrémentent le jeu. Huit circuits sont accessibles et vous avez même la possibilité de jouer à huit en même temps (comme en arcade !) grâce au ComLynx (câble null modem) ou encore à deux en écran splité. Quant à la réalisation, elle est irréprochable ! Des sprites énormes et superbement animés (genou à terre dans les virages, pied-au sol à l'arrêt...) et des décors somptueux, affichant à l'écran des objets énormes ! Animé en 1 VBL (60 images par seconde), ce jeu ne souffre d'aucun ralentissement et se révèle même très, très rapide.

Bien sûr, l'intérêt majeur du jeu réside dans la réalisation du meilleur temps sur circuit. Inutile de dire qu'à la rédaction, on va s'entraîner intensément pour battre le record des programmeurs !



Relayer

MACHINE : MEGA DRIVE

ÉDITEUR : SEGA

DATE DE SORTIE : DÉBUT 1995

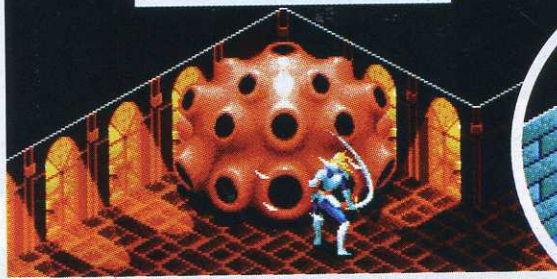
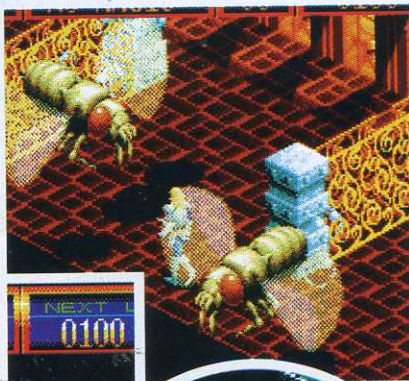
*Une aventure à couper le souffle
et à vivre de donjons en donjons...
Ambiance médiévale garantie !*



entièrement à l'écran tellement il est gros. La plupart des ennemis sont animés en 3D et deviennent ainsi plus impressionnants. Les graphismes des décors

C'est parti! L'avalanche des jeux d'aventure commence sur Mega Drive. Jusqu'alors, très peu de titres du genre ont germé sur la 16 bits de Sega. Entre autres, on notera l'excellent Landstalker. C'est d'ailleurs de ce titre que Relayer s'inspire. En effet, le jeu est entièrement vu en 3D isométrique, ce qui donne une profondeur excellente et des graphismes qui tiennent la route. L'histoire est simple : récupérer, pour votre roi, les quatre cristaux qui lui permettront d'anéantir les forces du mal. Cette aventure vous conduit à visiter plusieurs donjons pleins d'énigmes et d'ennemis. Tout cela semble bien classique mais c'est compter sans le savoir-faire de Treasure Soft, techniquement parlant. Leurs techniques de programmation les plus avancées ont été mises à profit pour ce jeu superbe. Rappelons, au passage, qu'ils sont les auteurs de Gunstar Heroes ou encore de Dynamite Heady, jeux techniquement irréprochables. Il ne faut pas s'étonner de rencontrer au détour d'une salle un monstre immense, qui ne tient même pas

et des personnages sont tout simplement réussis et nous plongent parfaitement dans l'ambiance médiévale du jeu. Les donjons, pièges, énigmes et boss sont nombreux et la durée de vie s'avère conséquente. Quand on sait, en plus, que les musiques frôlent le superbe on ne peut que prier de toutes ses forces pour que Relayer arrive le plus vite possible !



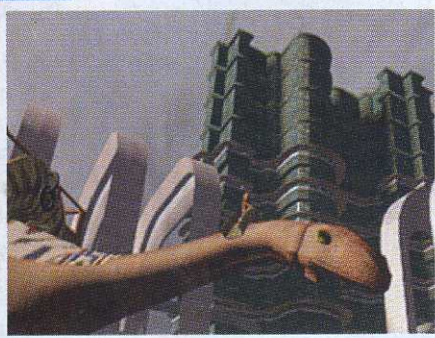
Lost Eden

MACHINE : CD-I PHILIPS

ÉDITEUR : VIRGIN

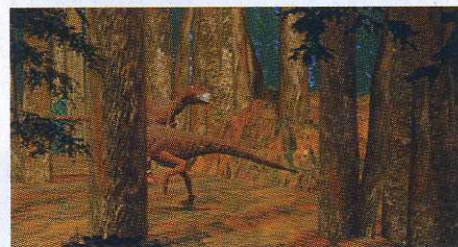
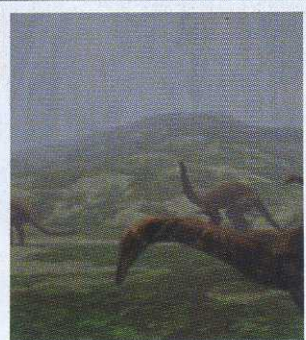
DATE DE SORTIE : JANVIER 95

Dans la série Jurassic Park, je voudrais Lost Eden sur CD-I. Un jeu qui transformera votre jugement sur la machine de Philips.



Lost Eden sur CD-I risque de marquer un tournant sur cette machine. Tout droit sorti des laboratoires de Cryo, la beauté et l'originalité ce jeu d'aventure vont certainement faire date. L'imagination des créateurs a accouchée d'un

univers hors du commun. Dans ce monde étrange, la notion de temps est abolie. Deux races intelligentes cohabitent en harmonie : les humains et des dinosaures pacifiques. Mais cette paix est régulièrement troublée par les attaques perpétuelles d'un ennemi



commun : les Tyrannosaures. En effet, l'Empire Rex est gouverné par un mystérieux chef spirituel belliqueux. Pour se protéger de leurs attaques incessantes, des citadelles ont été bâties. Malheureusement les techniques ayant permis leur érection sont tombées dans l'oubli. En tant que petit-fils de bâtisseur, votre mission est de retrouver ces secrets ancestraux. Au gré de votre progression, vous rencontrez diverses ethnies dont une race d'humanoïde hybride. Il faudra faire preuve de trésors de diplomatie pour s'assurer l'amitié des différents peuples afin de constituer une coalition dans la guerre contre les Rex.

Une fois de plus, 3D Studio est la clef de voûte de cette œuvre. Plus de 150 scènes cinématiques ont bénéficié d'un énorme travail d'infographie. Dans un souci de réalisme, un effort particulier à été consenti au niveau du déplacement des dinosaures (bien que personne n'ait jamais vu la démarche gracile d'un brontosauire !). Vu la qualité du produit et après les entrées records de «Jurassic Park», Lost Eden va certainement bénéficier de l'engouement du public pour les sauriens.



Chaos Control

MACHINE : CD-I PHILIPS

ÉDITEUR : INFOGRAMES

DATE DE SORTIE : FÉVRIER 95

Dans Chaos Control, vous n'aurez pas d'autres solutions que de survivre dans un monde sans pitié : pourquoi tant de haine ?



Tout propriétaire de salle d'arcade, équipé de la borne de Galaxian 3, sera le premier à vous dire à quel point ce genre de jeu est populaire. Galaxian 3 propose à plusieurs joueurs de détruire sans pitié tout ce qui bouge (ou ce qui ne bouge pas, d'ailleurs). Chaos Control est du même tonneau. Le défi est simple : survivre au carnage dans un univers 3D ultrarapide et entouré d'ennemis qui se font un plaisir de vous prendre pour cible. Vous êtes le lieutenant Jessica Darkhill, membre de l'Ares Interception Squad, chargée de bouter l'envahisseur hors de notre espace territorial : les Kesh Rhan. Les déplacements de votre vaisseau s'effectuent selon trois modes. Vous disposez d'un chasseur spatial de base, d'un mode virtuel avec caisson et lunettes et enfin d'un pro-



totype à cockpit interchangeable. Vous marquez des points tant que vous restez en vie. Ce n'est pas facile, et vous n'avez qu'une vie pour passer tout le jeu. C'est au bout de quatre longues missions que vous parviendrez à

endiguer la menace extraterrestre. Même en plein effort, il est impossible de ne pas être impressionné par la réalisation de Chaos Control. Les séquences d'arcade, au total plus de trente minutes réalisées sur Silicon Graphics, sont époustouflantes ! Le combat de Manhattan se déroule sur l'île reconstituée en 3D et possède plus de 2 millions de polygones ! Utilisant la carte D.V. (Digital Video), il est impossible de trouver le moindre ralentissement ou le moindre problème dans le scrolling. On peut même déjà vous révéler que Chaos Control II est prévu !



Ristar, the Shooting Star

MACHINE : MEGA DRIVE

ÉDITEUR : SEGA

DATE DE SORTIE : DÉBUT 1995



Un jeu de plate-forme qui nous présente un nouveau personnage bien sympathique... Bientôt, on ne pourra plus vous reprocher de jouer la tête dans les étoiles...



AVANT-PRÉMIÈRE

Ristar-The shooting Star est le prochain jeu de plate-forme de chez Sega. Il paraîtrait qu'il a été programmé par les génies de chez Treasure Soft, pourtant, le nom de ce développeur n'est cité nulle part dans le jeu. Peu importe, Ristar est tout de même un jeu original à la réalisation parfaite. Mélange de Sonic, Rocket Knight, Cool Spot et autres grands noms du jeu de plate-forme, ce jeu met en scène une

petite étoile qui a des capacités bien originales. En effet, grâce à ses bras extensibles terminés par des mains, Ristar peut saisir ses ennemis ou encore s'agripper sur toutes les parois du décor. Cette capacité est souvent sollicitée dans le jeu et apporte une nouvelle façon de jouer dans

le monde classique des jeux de plate-forme. Non content d'être amusant, Ristar possède une réalisation plus que correcte. Il n'y a pas multiplication d'effets spéciaux, mais quand

ils sont présents, on les sent : rotations, déformations, parallaxes... Aussi, l'animation du sprite principal est un modèle du genre et ses mimiques n'ont rien à envier aux plus célèbres personnages sur console. En ce qui concerne le jeu, il faut traverser sept niveaux, ponctués par un boss venu d'ailleurs. Il y a de nombreux bonus stage cachés et des passages secrets. Parmi les passages les plus originaux, on notera un niveau entièrement sous-marin, ou encore, une bataille de boules de neige contre un ennemi. Ristar est un jeu bourré d'humour qui risque de combler pas mal de fans du jeu de plate-forme !



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 Stars Wars Arcade sur MEGA DRIVE 32X !

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.

Iron Soldier

Dans un monde futuriste, la guerre gronde et va bientôt faire rage. À bord de l'habitacle renforcé de votre véhicule, vous tentez de faire triompher votre camp. Tous les coups sont permis : alors ne vous privez pas...

Vos ennemis, les Iron Fists, disposent d'armes puissantes, comme en témoigne le missile qui se dirige droit sur vous.



La priorité de cette mission consiste à détruire les bateaux qui mouillent dans le port, avant qu'ils ne lèvent l'ancre.



Ce camion ne résistera pas à l'assaut de votre Gatling. C'est votre cible principale : il transporte une nouvelle arme.



Les grands moyens sont employés pour vous stopper net. Les chars et l'hélico comptent sur leur nombre pour vous battre. Ils ont tort...



Depuis quelques années, une terrible guerre fait rage à la surface de la terre. Les protagonistes se souviennent-ils encore des raisons qui les ont poussé à se battre ? Peut-être, mais leurs motivations ont changé... Maintenant, la haine justifie leurs actes et le massacre n'est pas près de s'arrêter. Le futur n'est pas rose. Vous non plus. Dès lors que la planète est clivée en deux clans, il vous faut donc choisir le vôtre. Les gouvernements n'en sont plus, on parle plutôt d'armée globale ou encore d'état d'armes. Quoi qu'il en soit, vous avez opté pour les Iron Soldier. Les deux années passées dans un camp d'entraînement intensif ont fait de vous un fantassin d'élite.

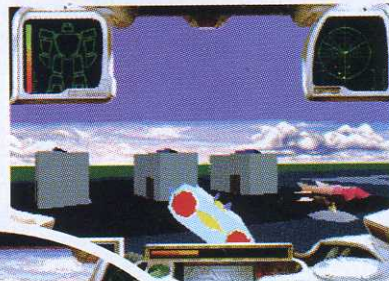
Entraîné à tuer

Major de votre promotion, vous vous voyez confier un exosquelette extrêmement puissant pour mener à bien les missions les plus dangereuses. C'est à cela que vous avez été formé : tuer sans compassion, dans des conditions extrêmes. Le temps est venu de mettre un coup décisif aux adversaires des Iron Soldiers : les Iron Fists.

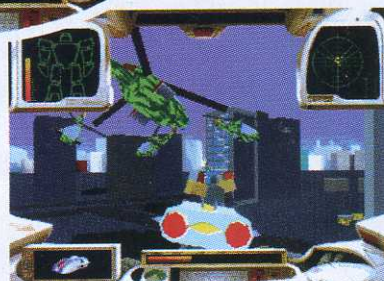
Attention, vos adversaires disposent aussi d'une force de frappe relativement puissante. Une opération extraordinaire est mise sur pied pour les mettre à genoux, définitivement. Le plan comprend seize phases différentes qui, à terme, doivent mettre fin au conflit planétaire. Votre exosquelette est une ma-

JAGUAR

UN ANGLE NOUVEAU

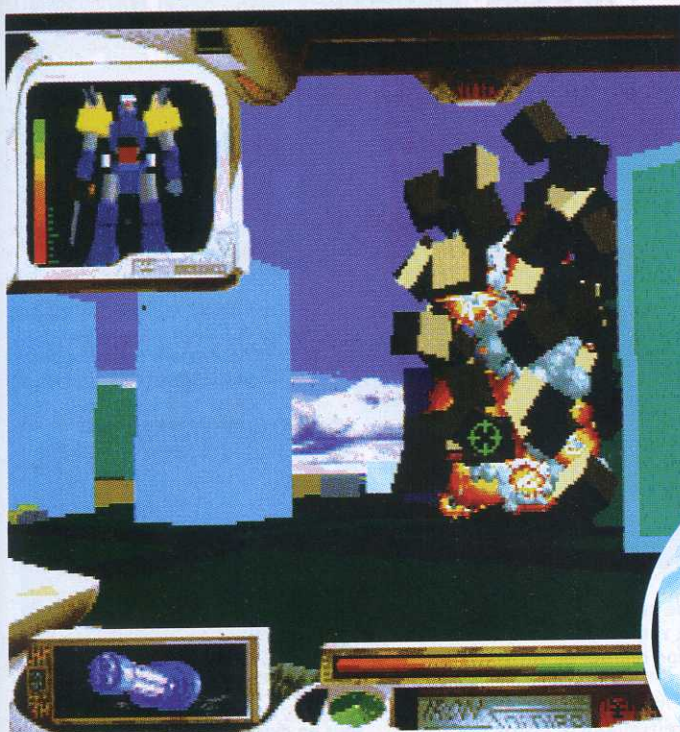


Si la vue extérieure n'est pas accessible, on y accède par un moyen détourné. En dirigeant votre missile sur vous, une vue vous révèle quelle masse impressionnante vous occupez !

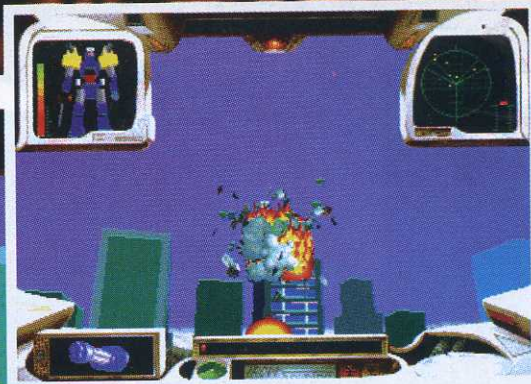


Pas étonnant qu'il y ait autant d'ennemis pour vous réduire à néant. D'autre part, le missile est bien utile pour frapper l'ennemi par surprise : dirigez le missile avec dextérité entre les immeubles pour que votre cible ne voie même pas d'où vient le coup ! Et faisant honneur à la maxime « Rendre à César ce qui appartient à César », les pauvres lance-missiles se font exploser par leurs propres armes.

chine évolutive et anthropoïde, d'environ huit mètres de haut. Les chercheurs responsables du projet n'ont mis au point qu'une seule arme : le fusil d'assaut. Ce dernier, monté sur le bras droit de l'androïde à la manière d'une prothèse, vous donne une puissance de feu remarquable, mais juste suffisante pour les premières missions.



La destruction de cet immeuble était préméditée : certains recèlent des bonus spéciaux (armes, vie...). Tant pis pour les locataires !



Grâce à votre arme d'épaule, cet hélico est réduit en cendres. Les explosions sont fantastiques !



Lors du choix de la mission, le cube central bouge suivant trois angles : horizontal, vertical et diagonal. C'est vraiment très bien fait.

Vous vous rendrez vite compte que votre peau ne vaut pas bien cher aux yeux de l'ennemi. Une véritable force armée est déployée pour vous contrer !

pitoyable et précis. On ne vous a pas appris à faire dans la dentelle, mais plutôt à éliminer tous les obstacles qui seraient susceptibles de vous gêner. Ces missions consistent, de manière quasi systématique, à détruire consciencieusement diverses cibles localisées un peu partout sur la planète. Il peut s'agir de bâtiments ou de convois, vous ne faites pas la différence. Les pertes humaines et matérielles n'entrent pas en ligne de compte pour vous...

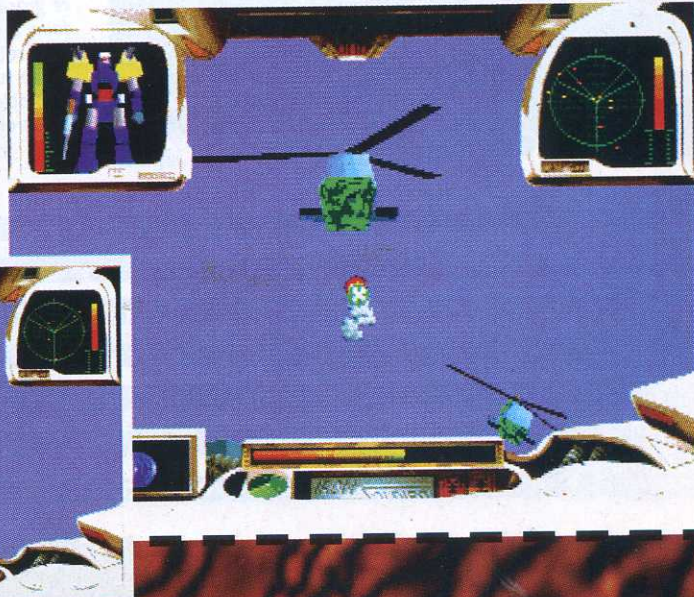
Il est impensable de refuser le combat sous prétexte que des vies humaines sont en jeu.

Une collection d'armes

D'autre part, ces missions ont un objectif parallèle, au moins aussi important : celui de récupérer des armes qui viennent agrandir votre collection personnelle. Jusqu'à sept armes diffé-

Votre campagne se déroule en quatre temps. Chacun est composé de quatre missions. La première difficulté du jeu consiste à faire un choix dans l'ordre des missions à accomplir. Vous fiant à votre sagacité et à votre puissant raisonnement, vous éludez les missions qui requièrent l'utilisation de matériels que vous ne possédez pas. Une fois cette tâche dûment accomplie, il reste en général deux missions accessibles. Ces dernières ne présentent pas de difficulté particulière, à condition que vous soyez prudent, im-

Vous voilà encerclé par des rapaces métalliques qui n'ont pour seul objectif que votre élimination.



Les hélicoptères sont une véritable plaie. Comme avec des moustiques, utilisez votre Baygon jaune : mitraillette et roquette.



LES CRITIQUES



Admirez ce pont texturé qui utilise le lissage de Gouraud. Vous devez le détruire pour stopper le ravitaillement des Iron Fists.

Issu de la technologie IFD (Iron Fists Development), l'hélicoptère est une machine meurtrière qu'il faut détruire avant qu'elle ne vous bombarde.

rentes sont accessibles pour mener à bien l'opération. Le fusil mis à part, vous trouverez une tronçonneuse (véritablement à la mode dans les jeux un peu brutaux) destinée à accélérer la destruction des édifices, entrepôts et autres hangars. Des armes plus puissantes se trouvent sur votre chemin.

Le blindage de ce tank est très résistant. Votre arsenal conventionnel suffit à peine à l'entamer. Les roquettes sont alors des armes idéales.

Les missions de nuit dangereuses, heureusement que votre radar vous indique la position relative de vos ennemis !

Elles sont cachées dans des réserves : une Gatling (mitrailleuse à gros débit) et un canon d'épaule (à longue portée et très destructeur).

D'autres moyens, beaucoup plus explosifs, sont à même de compléter votre petit arsenal : grenades à main, particulièrement puissantes, lance-ro-



Vous en aviez bien besoin ! Cette caisse vous donne un regain d'énergie. La lutte va pouvoir reprendre de plus belle.

quettes, plus qu'efficace contre les engins volants et, enfin, le missile guidé, l'arme la plus précise qui puisse équiper votre exosquelette.

Sortez couvert

Le missile guidé au laser possède un avantage et un inconvénient. En effet, vous dirigez le missile à vue et vous le pilotez directement sur votre cible. L'inconvénient c'est que, pendant que vous guidez le missile, votre androïde est vulnérable aux assauts ennemis.



Pour obtenir ce gros plan, il a fallu faire preuve de beaucoup de courage et de ruse ! Ce géant d'acier est en effet votre plus farouche ennemi !

On ne vous a pas appris à faire dans la dentelle, mais plutôt à éliminer tous les obstacles qui seraient susceptibles de vous gêner.

Editeur	ATARI
Développeur	Eclipse Software
Distributeur	ATARI
Support	JAGUAR
Genre	SIMULATION
Nombre de joueurs	UN SEUL
Prix et date de sortie	ENTRE 500 ET 600 F, DÉCEMBRE

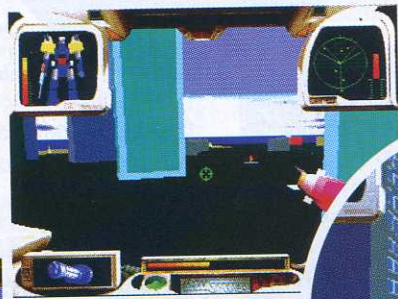
Aussi, attendez d'être à couvert avant d'utiliser cette arme. De surcroît, un type d'alliage, pratiquement indestructible, est à l'étude dans les labos de recherche et développement. Un peu plus tard dans le jeu, vous pourrez vous équiper d'une armure qui bénéficiera de ce nouveau matériau. Vous réduirez ainsi les dommages que peuvent entraîner les tirs ennemis.

Mode d'emploi

Après un rapide tour explicatif de votre mission, vous armez votre exosquelette comme vous l'entendez... Bien entendu, en fonction du type de mission. Vous vous rendez vite compte que votre peau ne vaut pas bien cher aux yeux de l'ennemi. Une véritable force armée est même déployée pour vous contrer !

Les Iron Fists affectionnent les chars, équipés de lasers et de missiles, ainsi que des hélicoptères, qui font passer Supercopter pour un modeste hélico-

Les batteries sol-sol sont meurtrières. Si vous parvenez à détruire un missile en cours de lancement, l'engin explosera entièrement.

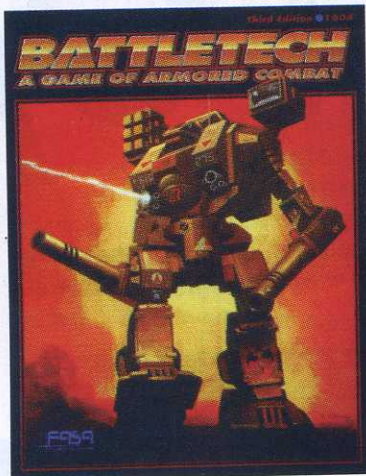


Les hélicoptères ennemis décrochent devant votre impressionnante force de frappe.



Attention où vous marchez : les immeubles sont très fragiles. Certes, votre tronçonneuse y est un peu pour quelque chose, mais enfin...

IRON SOLDIER, LE LIVRE ENFIN !



D'immenses robots en guerre est l'idée de base d'un célèbre jeu de rôle : Battletech. Au XXXI^e siècle, c'est un mode de vie. D'immenses empires et de petites factions luttent pour contrôler l'humanité. Moins sophistiqué, mais tout aussi efficace, Iron Soldier reprend ce thème avec brio.

ptère de troisième zone. De puissantes batteries d'armes au sol vous font aussi obstacle. Les Iron Fists possèdent trois nouvelles armes : un hélicoptère, un Power Tank (dont la carcasse est indestructible) et un exo-

quelette (plus puissant que le vôtre) ! La réalisation du jeu est parfaitement réussie... Les amoureux de la 3D mappée seront ravis de constater qu'ils évoluent dans un environnement entièrement conçu dans ce sens ! D'autres auraient préféré des textures, mais quand on sait que tout est géré, on ne va pas faire la fine bouche...

Un vrai régal

Vous pouvez interagir avec tous les éléments : arbres, immeubles, véhicules... Tout est géré et peut être détruit. Une roquette qui rate sa cible va s'échouer sur un immeuble et le réduire en cendres. L'ambiance sonore est également somptueuse ! Quel plaisir de voir tourner les hélicoptères dans un bruit de pales tournoyantes, le tout accompagné d'un mouvement d'inertie très réaliste ! Ce jeu est une réussite. Il est sans conteste l'un des gros hits de cette fin d'année. La Jaguar peut être fière de posséder dans sa logithèque un soft de cette qualité.

David Msika

Iron Soldier
Jaguar

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

IRON SOLDIERS SURPASSE TOUS LES MECH-WARRIORS ET AUTRES VORTEX (DES JEUX QUI M'ONT FAIT PASSER DES HEURES DEVANT MON ÉCRAN), TANT SUR LE PLAN RÉALISATION QUE PAR L'INTÉRÊT. IL PEUT VOUS TENIR EN HALÈNE DES HEURES DURANT : PENSEZ À VOUS MUNIR D'UN BON SANDWICH ET D'UN CAFÉ TRÈS FORT !

Burn : Cycle

CD-I

Vous allez découvrir une nouvelle ère de jeux sur console : une ère de synthèse époustouflante. Burn : Cycle est un véritable régal pour les yeux et pour les oreilles. Voilà un jeu qui marquera cette fin d'année, vous pouvez en être sûr !

L

e Burn : Cycle est un virus neurologique qui consume le cerveau d'un être humain dans les deux heures qui suivent son implantation.

Pire qu'une peine capitale, il s'agit en plus d'une véritable torture psychologique : connaître par avance, et à la seconde près, le temps qu'il vous reste à vivre est une expérience traumatisante. Ce traitement est bien entendu illégal : quiconque l'applique risque une très sévère réprimande. Sauf en ce qui concerne les corporations, bien sûr...

Dans une époque futuriste, où la technologie triomphe de l'homme, d'énormes sociétés appelées corporations dirigent le cours des opérations mondiales, tant au niveau politique qu'économique. Chaque corporation possède une équipe de *neutronners* ou *deckers* qui ont pour rôle de se connecter sur le Televerse, un réseau planétaire d'informations, et de collecter le plus grand nombre d'informations possible.

Bien sûr, comme de nos jours, la détention de l'information signifie le pouvoir et la convoitise... Des *deckers*



Dans Burn : Cycle, on perd son âme, et son argent, en jouant en charmante compagnie (ci-dessus). Mais on peut aussi se faire pardonner ses péchés dans une cabine de rédemption (ci-contre).



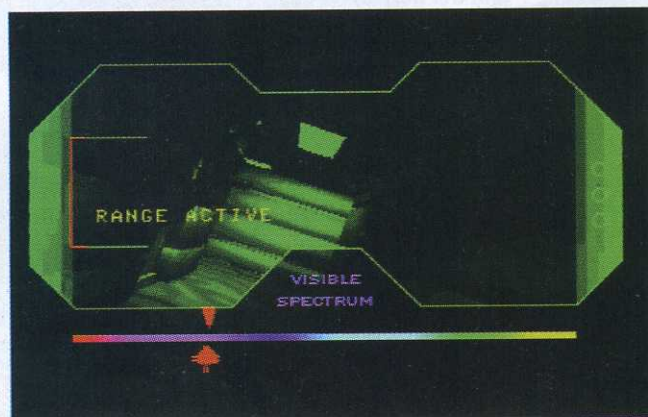
Dans cet écran, vous pouvez vérifier le temps qu'il vous reste à vivre (en gros au centre).



Vous êtes dans le bunker de Dark, le neurochirurgien, et vous pouvez admirer sa salle d'attente !



Équipé de vos lunettes infrarouges, vous pouvez vous diriger dans les corridors étroits de l'hôtel remplis de fumigènes. Vous déjouez ainsi la surveillance des gardes qui vous attendaient...



free-lance, possédant une carte de connections et un code d'accès, voient une source de gains considérable dans le recel d'informations sur le marché noir. Certains, plus kamikazes que d'autres, vont même jusqu'à pénétrer le réseau des grandes corporations. C'est le cas de Sol Cutter !

Deux heures à vivre

Il arrive toutefois que ce genre d'opérations tourne mal. La corporation Softech était soi-disant facile d'accès... Lorsque les gardes de la société l'ont pris dans la salle centrale, Cutter a cru sa dernière heure arrivée. Il n'était pas loin de la vérité, puisque les dirigeants de la Softech ont décidé de lui implanter le Burn : Cycle. Dès lors, il ne lui reste plus que deux heures à vivre, à moins que...

Vous êtes Cutter, un pirate informatique indépendant et grignoté par un méchant virus. Une fois échappé de la Softech, vous avez aperçu votre partenaire, Chris, se faire abattre d'une balle dans le dos. À partir de maintenant, il vous reste un peu moins de

deux heures pour venger votre associé, et trouver Dark, le neurochirurgien. Ce dernier se cache dans la zone ex-urbaine et doit vous aider à combattre ce virus.

Vos recherches monopolisent toute votre attention. Personne n'est digne de votre confiance en ces temps troubles. Le seul personnage régulier que vous rencontrez est Zip, composé pour moitié de cyberware et de bio-ware. Ce dernier est une source d'informations très utile. D'autres « alliés » vous aideront, non pas par philanthropie ou humanisme (un mot tombé en désuétude), mais par pur intérêt. Ici, l'information ou l'argent servent de monnaie d'échange. Étant donné que vous manquez d'informations, il vous faut de l'argent.

Question de logique

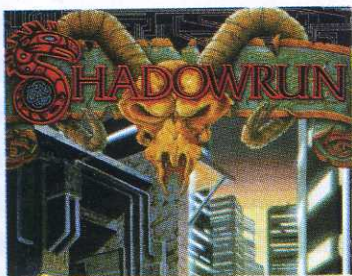
Vous disposez de cinq zones pour effectuer vos recherches : chez Dark, au club des Rédempteurs, à l'hôtel, au bar S=0, ou encore, dans le Televerse lui-même. Chaque lieu possède de nombreux éléments permettant de vous faire progresser (indices, objets, etc.). Souvent, des exercices de ré-

LES RACINES DU CYBERPUNK

Pour ceux qui apprécient l'ambiance glauque et sombre que dégage

Burn : Cycle, sachez que c'est en partie repris de l'œuvre de William Gibson et de ses adaptations en jeu de rôle : Cyberpunk et Shadowrun.

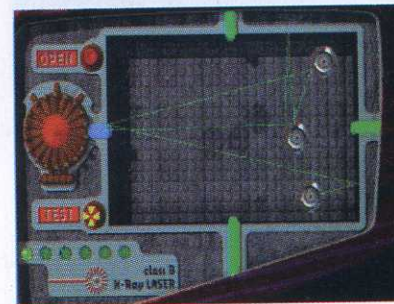
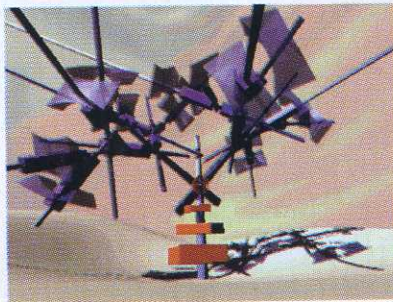
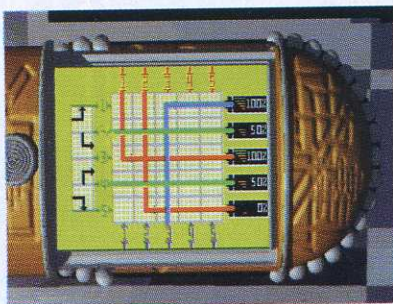
Le Televerse de Burn : Cycle est inspiré de la Matrice. D'autres éléments identiques sont également présents : les corporations (essentielle !), les solos (mercenaires), etc. Adaptation plus ou moins fidèle, Burn : Cycle plaira avant tout aux accros de science-fiction et de jeux de rôle !



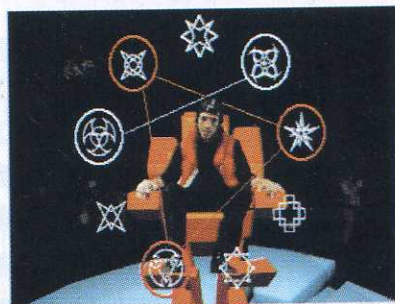
Il arrive toutefois que ce genre d'opération tourne mal...

flexion (désamorçage de bombes, décryptage électronique, géométrie spatiale...) font appel à toute votre logique. La réussite à ces exercices est primordiale. Si vous êtes bloqué, consultez l'esprit de Cutter, il vous donnera des indices.

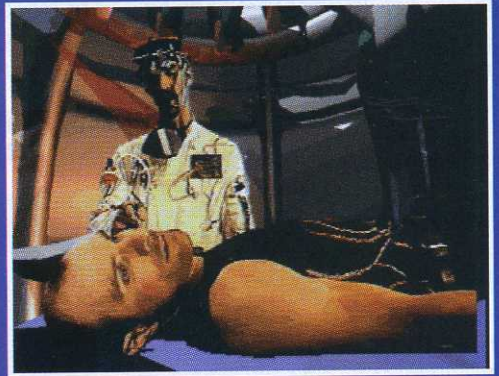
UN PEU DE RÉFLEXION



Burn : Cycle propose à différents moments des exercices de réflexion. Ceux-ci varient entre le désamorçage de bombes, la réparation de votre véhicule, trouver la vérité ultime (?) ou un code d'accès pour obtenir des renseignements. Graphiquement, c'est splendide et les sons ne laissent place à aucune critique. En général, on ne vous explique rien ! Soyez donc logique, débrouillard et surtout rapide : la montre tourne toujours !



BURN : CYCLE, LE FILM



Sans doute avez-vous remarqué les graphismes étonnants de ce jeu. Eh bien, parlons chiffres ! Outre la modélisation en 3D, Burn : Cycle contient 27 000 images d'animation, plus de 35 minutes d'action en vidéo et plus de 250 séquences filmées interactives avec de véritables acteurs. Un nombre impressionnant de personnes ont participé au projet. Les films sont réalistes et dans l'esprit du jeu. Pas un gramme de douceur dans ce monde de brutes.

suite (je n'en dis pas plus). La dernière partie du jeu se passe à l'intérieur du Televerse. Il est composé de trois parties : le Comport, cœur du système et source de données objectives ; le Cortex, centre de passage entre les

différents niveaux du Televerse et, enfin, le Nirvana, qui regroupe toutes les informations de votre mémoire. C'est ici que votre réflexion sera le plus durement éprouvée. Vous êtes en dehors du monde réel et il vous faut réunir certains codes pour reformer votre corps. De plus, comme rien n'est donné dans ce jeu, une entité informatique est aussi à vos trousses...

En temps réel !

La réalisation de ce jeu est une réussite, même si tous les déplacements sont précalculés. Une ambiance qui combine l'esprit de cyberpunk et celui

Le bar est le lieu le plus fréquenté de la faune urbaine. Un informateur vous y attend. À vous de trouver une monnaie d'échange pour ses infos !

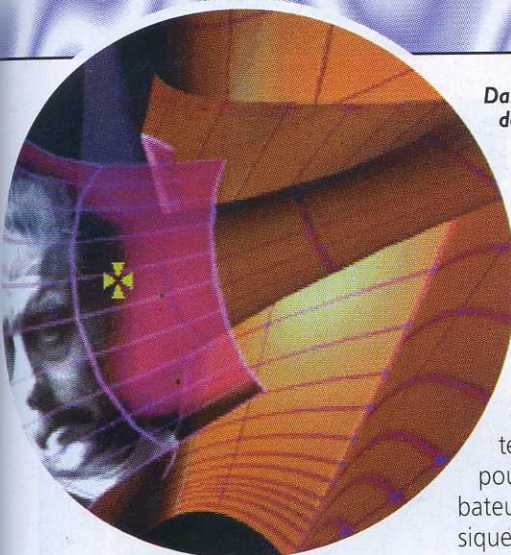


Hors de Softtech, Chris vous attend... Évidemment, Vous arrivez trop tard pour la sauver... La vengeance est une des motivations qui vous pousse à continuer !

de *Blade Runner*. Elle entraîne les joueurs dans les dédales sombres d'un univers dénaturé. C'est géant ! Cette course contre la montre se gère en temps réel et n'autorise aucune hésitation. Dix minutes passées à réfléchir



Editeur	Philips
Développeur	Trip Media
Distributeur	Philips
Support	CD-I
Genre	AVENTURE/RÉFLEXION
Nombre de joueurs	UN SEUL
Prix et date de sortie	ENTRE 350 ET 450 F, disponible



Dans le Nirvana, une série de portraits, représentant les personnes qui ont compté pour vous, est exposée au gré d'un couloir tortueux et antisymétrique. Écoutez ce que ces visages ont à vous dire, c'est essentiel !

contrainte, peut-être, pour jouir pleinement du spectacle qui vous est proposé : la parfaite maîtrise de l'anglais (en attendant la version française prévue pour février) et aucun son perturbateur autour de vous. Les sons, musiques et digits sonores sont parfaits, grâce au support CD.

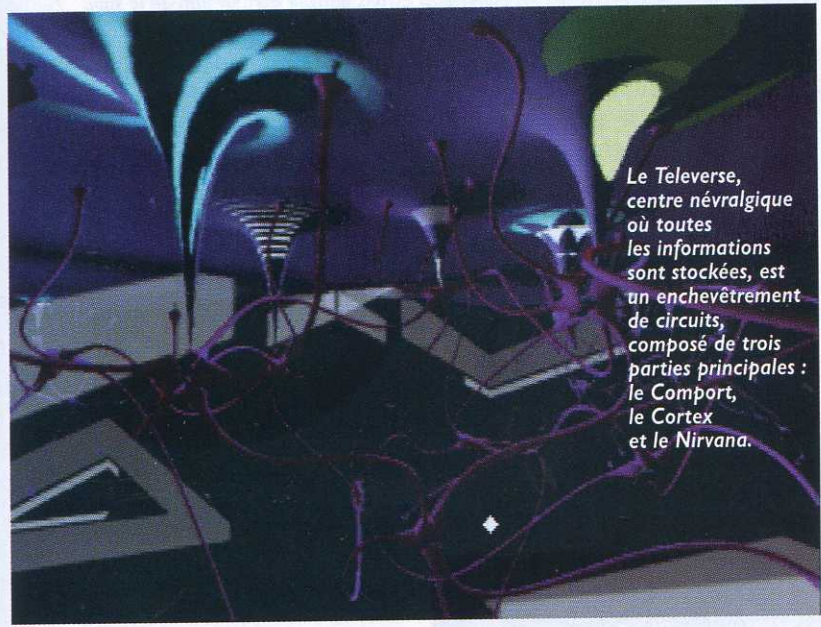
Quant aux graphismes, ils s'approchent très près de l'image de synthèse et donnent tout à fait l'impression d'évoluer dans un monde surréel. Des scènes d'animation filmées s'insèrent de temps en temps au cours du jeu. Ce sont de vraies séquences cinématographiques avec de vrais acteurs. Le rythme est parfait !

David Msika

sur un problème, ce sont dix minutes de vie en moins pour votre personnage. En cours de route, vous pouvez toutefois utiliser une pilule qui vous rajoute du temps.

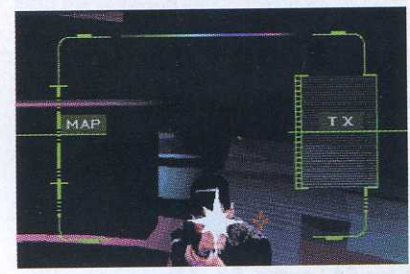
Un monde surréel

D'autres personnages, comme Boudha par exemple, peuvent également rallonger votre petit supplice. Seule



Le Televerse, centre névralgique où toutes les informations sont stockées, est un enchevêtrement de circuits, composé de trois parties principales : le Comport, le Cortex et le Nirvana.

UN MONDE SANS PITIÉ



Cet univers est impitoyable, et la loi des armes est souvent la plus forte. Ça tombe bien : vous êtes un tireur d'élite. Ainsi, lors d'une prise d'otage dans un bar ou dans une poursuite en Flycar, vous défendrez votre peau avec les moyens du bord : à savoir, un bon gros flingue !

Burn : Cycle
CD-I

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

L'AUTEUR DE NEUROMANCIEN, William Gibson EST LE PREMIER À AVOIR DÉCRIT L'UNIVERS CYBERPUNK. BURN : CYCLE, EN REPREND TOUTS LES THÈMES PRINCIPAUX (CORPOS, TELEVERSE, CYBERWARE, ETC.). PARI RÉUSSI POUR PHILIPS QUI, EN UTILISANT DES MOYENS MONSTRUEUX, A RÉUSSI UNE VÉRITABLE PROUESSE TECHNIQUE.

Donkey Kong Country

SUPER NINTENDO

Nous les attendions au tournant, ils ne nous ont pas déçus ! Avec Donkey Kong Country, les programmeurs de chez Nintendo ont réalisé un très bel exploit. Personne n'aurait cru la Super Nintendo capable de générer un jeu pareil !

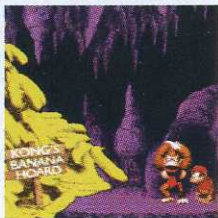


Ce décor rappelle légèrement les cabanes d'Ewoks dans le dernier film de la saga de « La Guerre des étoiles ».

Les éclairages de Donkey Kong Country sont réalisés avec une précision et une finesse inégalées.



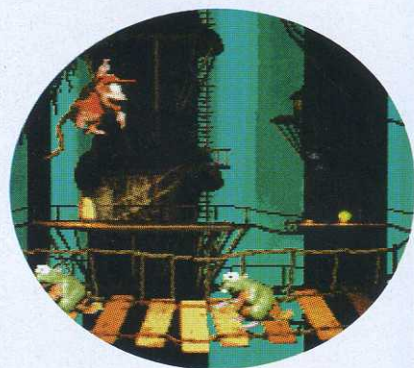
Lorsque vous aurez battu le boss de fin, votre réserve de bananes sera bien garnie.



Comme vous pouvez le voir avec cette image, le monde des neiges est particulièrement bien rendu graphiquement : on s'y croirait.



Depuis bientôt deux ans, Sega nous abreuve de nouveautés. Mega CD, Multi Mega, Mega Drive 32X et bientôt la Saturn. Sega assouvit toujours plus notre désir de nouveautés. En revanche, Nintendo investit énormément en recherche, avant de laisser tomber les projets. La Game Boy couleur et le CD-Rom Super Nintendo n'existent que dans les cartons du géant japonais. Nous qui sommes plongés dans cet univers impitoyable vingt-quatre



Pour éliminer les castors qui vous barrent la route, utilisez Diddy Kong pour leur sauter dessus.

heures sur vingt-quatre, sept jours sur sept... nous attendons depuis longtemps une réaction... Elle est arrivée le 21 novembre ! Son nom de code : Donkey Kong Country. Eh oui ! nous espérions tous du *hardware* (des consoles) et c'est une nouvelle fois le *software* (le jeu) qui cloue le bec de toute la profession.

Le plus fort, c'est que Nintendo contre-attaque avec une machine vieille de trois ans, dotée d'une technologie aujourd'hui dépassée. En tout cas,



La pollution frappe partout ! À vous de débarrasser la faune de ces produits toxiques aux allures répugnantes.

c'est ce que nous pensions ! Une question nous brûle les lèvres : pour-quoi Donkey Kong ? Mario a été décliné un certain nombre de fois, ses concepteurs ont peut-être pensé que l'aura du plombier était en perte de vitesse... ou alors, il est resté au chaud en prévision d'une année 95 qui s'annonce riche en événements.

Retour aux sources

Comme d'habitude, avec Nintendo, toutes les supputations sont possibles... En attendant, ils nous ont ressorti Donkey ! Première mascotte de la marque, celle qui fit les beaux jours des Game & Watch, ces petits portables qui ont connu leur heure de gloire il y a une dizaine d'années. Pour la petite histoire, sa première apparition date de 1983 dans les salles d'arcade.

Donkey Kong Country est sublime. Rareware, un vétéran anglais à l'origine de jeux comme Battletoads et Snake Rattle and Roll est le concepteur du système ACM (Advanced Computer Modelling system). Je vous le donne en mille : Donkey Kong Country est le premier jeu à utiliser cette nouvelle technologie. Les sprites et décors ont d'abord été travaillés sur des workstations Silicon Graphics



Dans un niveau, le ciel change de couleur. Ici, c'est pour un coucher de soleil !

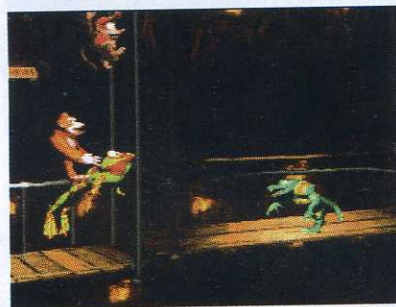
pour donner de la profondeur aux graphismes.

Ces mêmes stations servent d'ailleurs à Nintendo dans le cadre du développement de leur prochain hardware, la console Nintendo Ultra 64. L'Ultra est le fruit d'une collaboration entre des compagnies comme Alias (les graphismes), Williams (l'arcade), Silicon (l'électronique) et Nintendo (vous connaissez). En deux mots, Nintendo utilise l'équipement qui a servi

Comme Expresso l'autruche, chaque animal ami de Donkey Kong possède son niveau spécial. Dedans, son double géant vous permet de multiplier votre score par deux.

NOS AMIS LES ANIMAUX !

Donkey Kong a aussi des amis parmi les bêtes de la jungle. En effet, il se fait aider par Enguarde l'espadon, Rambi le rhinocéros, Expresso l'autruche, Winky la grenouille et, finalement, un perroquet anonyme. Chacun de ces animaux vous permet d'accéder à des stages bonus ou à des passages secrets, alors il faudra vous familiariser avec elles... Bonne chance !

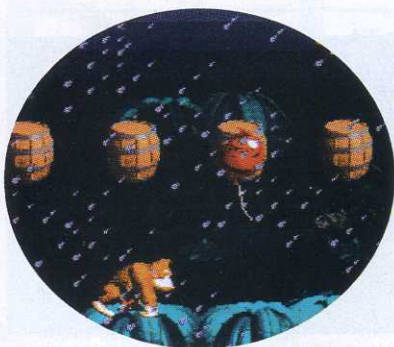


LA GORILLAMANIA FAIT RAGE !

Il faut savoir que les gorilles sont les plus grands des primates (après Tommy bien sûr) ! Le plus grand jamais observé était un gorille des montagnes (*gorilla gorilla beringei*) de 1,88 mètre. Il fut aperçu dans l'est du Zaïre en 1920. C'est aussi la date à laquelle il fut abattu par Alexander Barns. Pour faire dans les extrêmes, le marmouset, ou ouistiti mignon (*cebuella pygmaea*), issu du bassin amazonien, mesure 25 centimètres (avec la queue) pour un poids de 50 à 70 grammes.

Scoop : la quinzième variété de ouistiti a été découverte en 1993 par Marco Schwartz, un biologiste. Ces ouistitis, qui sont caractérisés par une fourrure brune et une petite choupette sur l'oreille, mesurent quelque 20 centimètres pour un poids de 400 grammes.





C'est un des passages secrets dont regorge le jeu. À vous de tous les trouver !

à réaliser les effets spéciaux de *Jurassic Park* et de *Terminator 2*. Cette technique de graphisme donne une impression de réalité proche de la perfection. Les jeux de lumière et les ombres ont été travaillés par Steve Mayles, le plus réputé des graphistes du milieu.

Une visite au zoo

Nintendo n'a pas lésiné : ils ont équipé Rareware d'une bonne dizaine de stations Silicon, en plus d'un gros ordinateur de calcul (sûrement un Cray). Le but de la manœuvre est de montrer qu'il n'est pas nécessaire de créer de nouvelles consoles quand on n'est pas allé au bout de celles qui existent déjà. Un autre avantage concerne le prix de revient : Donkey

LA KONG FAMILY VOUS ATTEND !



Bonjour ! Je suis Candy et c'est mon point de sauvegarde. Lorsque vous voulez



Salut ! Je suis Funky Kong et mon tonneau Jumbo vous déposera où vous voulez !



Pour vous aider dans votre parcours, toute votre famille est de la partie avec Cranky Kong, Funky Kong, Candy Kong et Diddy Kong. Petite anecdote : Cranky est le Donkey Kong de la première borne d'arcade sorti en 1981, il a bien mal vieilli. Pour une fois qu'on voit un personnage de jeu vidéo vieillir !



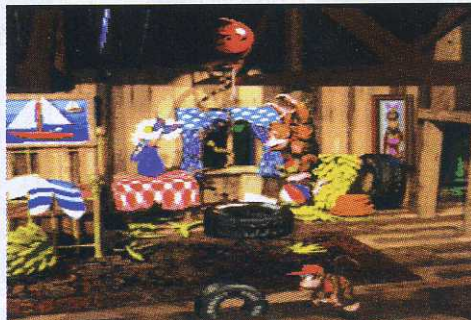
Kong Country coûtera moins de 500 francs. Une nouvelle bécane sur le marché ne s'adjuge que pour un prix minimum de 2 000 francs. Revenons à nos gorilles : les programmeurs de Rareware n'ont pas hésité à faire un petit détour par le zoo de Londres !

Là, ils ont filmé les gorilles en captivité. Ils ont ensuite travaillé les images pour redonner vie à notre mascotte. Mais, Donkey est un singe pas comme les autres. Il se comporte comme une vedette et porte une cravate rouge ! Pour rythmer sa démarche, l'équipe de Rare, dirigée par Grég Mayles, a mis au point une routine musicale démente. En plus d'une qualité sonore jamais égalée sur Super Nintendo, les thèmes souligne l'ambiance graphique du jeu. J'espère que ceux qui suivent ont remarqué la parenté entre le concepteur et le graphiste ! En ce qui concerne la programmation, c'est Christopher Sutherland qu'il faut remercier pour nous avoir étonnés.

Autre détail important : la jouabilité. Si polémique il y a à propos de Donkey,



Donkey Kong utilise les éléments du décor, comme ce pneu...



Home Sweet Home ! Le ballon rouge au centre de l'écran c'est une vie, alors ne la ratez pas !

Editeur	NINTENDO
Développeur	RAREWARE
Distributeur	NINTENDO
Support	SUPER NINTENDO
Genre	PLATE-FORME
Nombre de joueurs	UN À DEUX
Prix et date de sortie	ENTRE 450 ET 500 F, EN NOVEMBRE

Donkey fait tout ce que vous voulez : il grimpe, saute, roule, nage, vole...

c'est parce que c'est le énième jeu de plate-forme. Je vous rassure tout de suite, si Earth Worm Jim a plu par son originalité, il en sera de même pour Donkey. En plus des traditionnelles fonctions, Donkey Kong Country vous en propose une multitude inconnue jusqu'ici. Ainsi, il tape sur le sol pour faire apparaître des objets.

La relève est là

Donkey fait tout ce que vous voulez : il grimpe, saute, roule, nage, vole (!), tape et utilise même des montures un peu bizarres comme Expresso, l'autruche ou Rambi, le rhinocéros ! Pour ne pas s'ennuyer, il

Encore une innovation avec le dernier boss. Lorsque vous l'avez battu une fois, il se relève, mais après le générique de fin.



est accompagné par Diddy Kong. À vous d'apprendre à gérer ces deux singes de façon intelligente ! Pour finir, Donkey Kong Country prend la relève de Super Mario World : il regorge également de passages secrets. Il y en a plus de soixante-dix pour une trentaine de niveaux délirants. Il est bien entendu possible de terminer le jeu sans avoir pour autant été au bout de toutes vos recherches. Des sauvegardes vous permettent d'ailleurs de vérifier à quel pourcentage de la fin vous êtes arrivé. Par ailleurs, on

notera également que Donkey Kong Country, comme l'Ultra 64, ne sont pas Japonais. C'est en effet la branche américaine de Nintendo (Nintendo of America) qui en est à l'origine. On attend une réplique de la part de NCL (Nintendo Corporation Licenses, alias Nintendo Japon) : certainement la sortie prochaine de la 32VR.

TOMMY FRANÇOIS



Le saviez-vous ? Donkey Kong adore « Indiana Jones », surtout quand il fait le fou dans les mines d'un temple maudit...



Mais d'où vient l'appellation Donkey Kong ? C'est pourtant simple, Nintendo, voulant s'inspirer de King Kong, avait appelé sa mascotte Monkey Kong dans un premier temps. Manque de bol, une erreur de frappe « bienvenue » a fait que le « M » de Monkey devienne un « D », faisant de notre singe (Monkey), un âne (Donkey). Comme quoi, le malheur des uns ne fait pas toujours le bonheur des autres !



Pour arriver à vos fins encore plus rapidement, Donkey Kong réalise des acrobaties comme ici, où il court sur un tonneau.

Donkey Kong Country

Super Nintendo

Existe aussi sur Super Game Boy

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

DONKEY KONG COUNTRY EST LE MEILLEUR JEU SUR SUPER NINTENDO ! Ç'EN EST FINI DES SOFTS AUX ALLURES DE DESSIN ANIMÉ, L'ANIMATION EST DÉSORMAIS TRÈS PROCHE DE LA RÉALITÉ. MÊME SI DONKEY KONG RENTRE DANS LE REGISTRE DES JEUX DE PLATE-FORME, IL EN FAIT EXPLOSER LES FRONTIÈRES !

Novastorm

3DO

De mémoire de testeur, jamais un shoot'em up ne m'avait autant impressionné. La 3DO prouve que la qualité est désormais au rendez-vous ! À vous maintenant d'en juger...



Attention ! Votre vaisseau interagit avec le décor. Il est donc conseillé de passer sous l'arche !



Comme vous pouvez le voir, Psygnosis n'a pas hésité à utiliser le fractal dans Novastorm.



Les graphismes de ce monde me semblent familiers. Microcosm, ça vous dit quelque chose les amis ?



L'un des niveaux les plus somptueux de Novastorm est celui de la neige. Couvrez-vous, il gèle vraiment !

Jusqu'à présent, Electronic Arts étaient les seuls à éditer sur 3DO. Il faut dire que Road Rash et Fifa Soccer valent le détour. Depuis, de sérieux concurrents contre-attaquent. C'est Psygnosis qui ouvre le bal. Dieux incontestés de la micro, les meilleurs programmeurs anglais ouvrent enfin leurs portes

aux consoles. Si vous pensiez connaître la 3DO, il va falloir reculer vos horizons un peu plus. Une 3DO peut faire aussi bien, sinon mieux, qu'un CD-Rom PC. Célébrité oblige, les programmeurs de chez Psygnosis



Le boss du monde de la lave est un superbe phénix. Évitez ses tirs très rapides.

ont décidé de passer à l'attaque avec des versions console de leurs récents hits sur CD-Rom PC. Novastorm en fait partie. Novastorm, est certainement plus qu'un simple shoot'em up ! Nous sommes en l'an 2127, la fédération Bordley crée le BCODE, un ordinateur de communication interplanétaire, sur la planète Bêta. Peu de temps après la mise en place des ces

**ÇA EXPLOSE
ET ÇA FAIT
TRÈS MAL !**



À chaque fois que vous venez à bout d'un des boss du jeu, vous avez droit à une jolie scène digitalisée. Toutes les cinématiques de fin sont superbement bien réalisées par le staff de Psygnosis. Un grand bravo !

installations, de petites anomalies commencent à faire surface. Au cours de l'an 2129, la fédération Bordley, attaquée par une flotte adverse, se trouve dans une situation délicate. Manque de chance, tous les ordinateurs disjonctent. Une chose entraînant une autre, l'industrie ne tarde pas à être paralysée, à l'image de la population.

Panique à bord

Devant cette invasion, une seule solution : la fuite. Reclus et fatigués, les citoyens de Bordley tentent un dernier recours à la technologie futuriste. Comme un malheur n'arrive jamais seul, ils s'aperçoivent que le code d'accès au système a été changé.

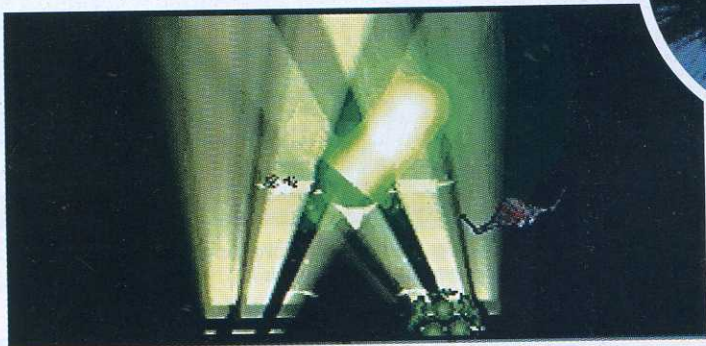
Apparemment, le réseau BCODE est devenu complètement autonome. Incertains de ses intentions, la fédération tente une dernière fois de coopérer. Je vous le donne en mille : c'est l'impasse. Non content de maîtriser les habitants de Bordley, le BCODE prend ensuite le contrôle de la plupart des systèmes de la galaxie. Impuissants face à la machine, les humains lancent alors un S.O.S. à travers l'univers. C'est maintenant que vous intervenez !

En tant que leader d'une équipe de pilotes d'élite, Novastorm, il est de votre ressort de contrer cet ordinateur. Votre mission : partir en croisade contre le BCODE... maintenant ramifié sur plus de quatre planètes différentes. Petit détail qui a son importance, le BCODE a eu le temps de mettre au point son système de défense. Constitué par quatre planètes, il est d'une efficacité démoniaque. Boss, vaisseaux rapides, décors tortueux sont de la fête.

Comme tout shoot digne de ce nom, Novastorm est synonyme de castagne. Lasers, canons à neutron, mégabombes font partie de votre arsenal. Qui plus est, nombre de bonus viennent aussi à votre secours dans les



Remarquez l'effet de transparence sur les explosions, mis en évidence par la nuit. Bravo Psygnosis !

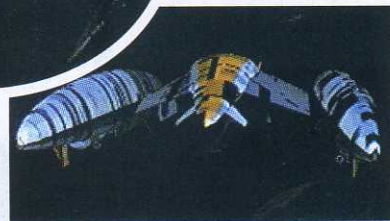
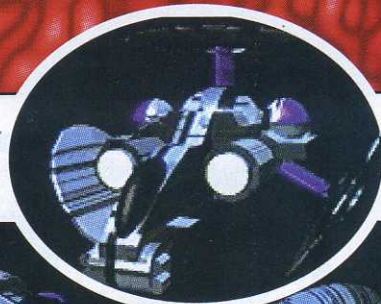


Le rayon vert qui émane de ce boss n'est pas revitalisant. Une seule solution : shooter le boss.

Dans cette tranchée de lave, vous êtes attaqué par une horde de vaisseaux ennemis. Bonne chance !



LES BAD BOYS



Voici un petit aperçu des vaisseaux adverses. Cette démo vous les montre en images de synthèse. Pour les perfectionnistes, un petit résumé vous donne aussi des informations techniques. Faites-en bon usage !

moments délicats. Il est donc possible de décupler la puissance de vos guns, ou de récupérer des points de vie. Bref, Novastorm diffère surtout par la gestion de sa fenêtre de jeu. Votre vaisseau se déplace comme un cur-

Pour arriver au bout, il faut éviter les mines parsemées sur votre parcours du combattant.

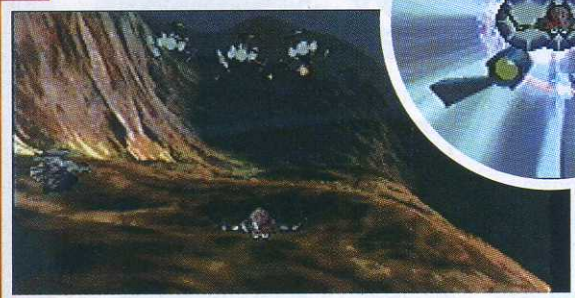
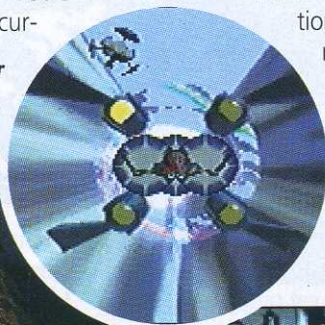
seur dans une aire de jeu précalculée. À la seule différence que le curseur peut s'équiper de périphériques originaux. Si le précalculé limite généralement votre champ d'action,

Novastorm a le mérite de vous le faire oublier en remplaçant le traditionnel viseur par un vaisseau, dont vous dirigez les actions. Seul re-

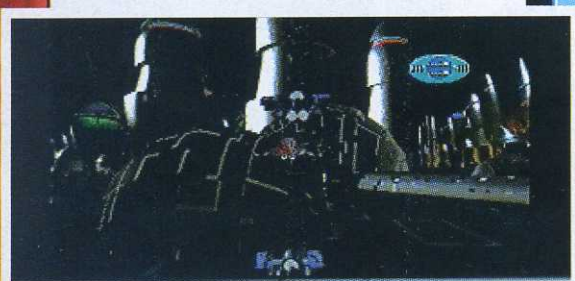
proche, l'animation est un peu rêche. Psygnosis aurait pu faire un peu mieux. Les mauvaises langues diront qu'ils ont simplement repris le code de la version PC sur 3DO.

Des plus...

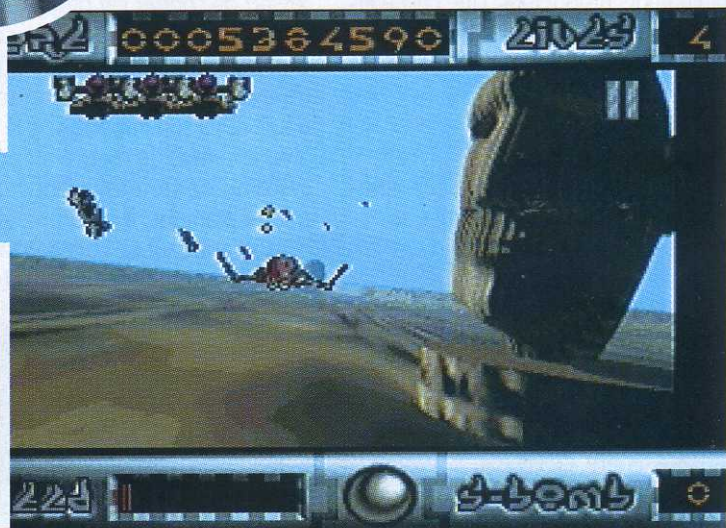
Autre originalité, la possibilité de configurer votre paddle en mode <simulation> ou <arcade>. Pour les profanes, je précise que le mode <simulation> correspond à la technique utilisée dans les simulateurs de vol. Un véritable plus à l'échelle du réalisme !



Comme je vous le disais précédemment, on peut contrôler son vaisseau en mode <simulation>



La pastille turquoise est un bonus. Attrapez-le ! avant qu'il ne disparaisse au détour d'un des minarets !



Une des merveilles de Novastorm, l'effet de texture sur la statue de droite. Souvenez-vous de Nemesis !

Editeur	T & E Soft
Développeur	Psygnosis
Distributeur	3DO
Support	3DO
Genre	shoot'em up
Nombre de joueurs	UN SEUL
Prix et date de sortie	NON COMMUNIQUÉ, disponible.

ÇA PULSE !



Si les graphismes du jeu sont parfaits, il en est de même pour le reste des cinématiques. Chacune contribue à vous plonger dans l'univers futuriste de Novastorm. Le jeu est véritablement prenant !

Pour que Novastorm fasse partie de la sélection du mois, il était nécessaire qu'il dénote sur certains points. Premier point : les graphismes. Réalisés en 3D texture mappée, ils sont absolument géniaux. On a l'impression d'avancer dans des décors filmés, alors que les graphistes ont utilisés l'image de synthèse. Les boss sont superbes. Le niveau de difficulté est quant à lui à la limite du supportable. Les programmeurs ont ajouté un paramètre temps. Une fois le compteur à zéro, c'est la mort automatique. Malheu-

reusement, votre victoire n'aura d'égale que votre capacité à « bourriner » sur le bouton de tir.

Question de rythme

Pour rythmer votre progression, Psygnosis a mis au point une routine musicale démente. Si les thèmes des shoot'em up sont assez stressants,

ceux de Novastorm sont d'un calme mystique. C'est d'autant plus bizarre qu'ils vous plongent dans le jeu. Relax max ! Après Total Éclipse et Sock Wave, Novastorm nous fait une excellente impression. Graphismes, musique, jouabilité et fun sont au rendez-vous ! Les adeptes du genre sauront apprécier à sa juste valeur. Enfin un jeu sur support CD qui bouge sans arrêt. Vive les jeux d'action !

TOMMY FRANÇOIS.



Votre compteur de vie est bien bas. Une pastille rose vous redonne la totalité de votre vie.

NOVA, LE SATELLITE

Le saviez-vous ? Nova est aussi une série de trois satellites qui furent lancés le 15 mai 1981. Ils complètent le réseau Transit. Ce réseau, à plus de 1 000 km de la Terre, s'occupe, entre autres, de la météo. Nombreux sont les navires qui les utilisent pour faire le point en mer !

Si vous vous équipez de la bonne option, votre puissance de tir est parfois quadruplée ! Ça aide vraiment...

Novastorm

3DO

Prévue sur Mega CD

CRÉATIVITÉ
JOUABILITÉ
GRAPHISMES
SON
POTENTIEL



NOVASTORM S'INSCRIT DANS LE PANTHÉON DES GRANDS JEUX 3DO. CHAQUE NIVEAU EST UNE DÉCOUVERTE, RICHE DE GRAPHISMES ET DE MUSIQUES. UN JEU QUE JE CONSEILLE AUX ADEPTES DU SHOOT'EM UP, AINSI QU'AUX AUTRES, D'AILLEURS. À MON AVIS, C'EST UNE RAISON DE PLUS D'ACHETER UNE 3DO POUR NOËL !

King of Fighters

NEO GEO

Au totale, vingt-quatre combattants sont répartis en huit équipes qui vont se mettre une plâtrée mémorable sur une cartouche de quelque 202 mégas. On est tous encore sous le choc de King of Fighters...

Pour nous, fanatiques du jeu de baston, l'histoire du jeu vidéo a pris un réel tournant après le célèbre, l'inénarrable et l'incomparable Street Fighter 2. Depuis, tous les éditeurs ont décidé de faire mieux, mais aucun n'y est parvenu... Aucun ? Rien n'est moins sûr aujourd'hui, avec l'arrivée de King of Fighters sur la Neo Geo de SNK !

Mais étudions un peu cela de plus près. Quelque temps après l'arrivée de Street Fighter II, SNK et sa console Neo Geo nous proposaient déjà Fatal Fury, un jeu de combat un peu limité, essentiellement par le nombre de personnages qu'il proposait alors (seulement trois !). La suite paraît d'ailleurs quelque temps plus tard sous le nom de Fatal Fury 2 !



Vous avez vu le panier à gauche ? Lucky se sert de Ryo comme d'un ballon.

Comme dans tout bon jeu de combat, vous pouvez saisir votre adversaire et le jeter contre un mur.



Yuri vient de faire les frais du coup spécial qui a rendu célèbre Kim Kaphwan.



D'une baston l'autre

De son côté, comme Capcom multiplie ses versions de Street Fighter II (Prime, Turbo, etc.), SNK en fait autant et nous propose, l'année dernière, Fatal Fury Special. Malgré mon attachement sans limites pour Street Fighter II, il faut bien l'avouer, le Fatal Fury Special était le seul à égaler le



Le chargement de la barre d'énergie se fait d'une très belle façon. Vous ne trouvez pas ?

grand Street Fighter II. Si, si, croyez en mon expérience aguerrie et ô combien révélatrice.

Aujourd'hui, SNK nous propose un certain King of Fighters 94 (ce qui laisse présager un 95 à venir très prochainement). Principale originalité : il reprend des personnages de Fatal Fury, de Art of Fighting (encore un jeu de combat sur Neo Geo) tout en y ajoutant plein de petits nouveaux (quatorze pour être précis). Ce qui nous fait tout de même un total de vingt-quatre personnages.

Vingt-quatre combattants, vous allez me dire que ça fait un peu fouillis,

Duel aérien aux États-Unis entre Lucky et Mai. Les animations sont franchement belles.



Celui qui gagne, reste sur le terrain pour affronter le combattant suivant et, ce, jusqu'à l'élimination complète de l'une des deux équipes.

SUPERPOUVOIRS POUR SUPERCOMBATTANTS



Voici quelques-uns des superpouvoirs que vous pouvez activer si votre barre d'énergie est au plus bas ou si la barre du bas est au maximum. Vous les voulez tous ? Allez faire un tour sur le 3615 Konsol, alors...

non ? C'est pour cela qu'ils sont rangés proprement dans huit équipes. Chaque équipe comprend donc trois personnages (si mes calculs sont bons...). Pour la présentation des équipes, sachez que les combattants sont réunis logiquement : les filles ensemble, les garçons de Fatal Fury dans leur coin, ceux d'Art of Fighting dans un autre, etc.

Ces groupes inaugurent un nouveau système de combat, inédit jusqu'à ce jour. Ainsi, après avoir choisi votre équipe, vous sélectionnez l'ordre dans lequel vous désirez manier vos personnages. Les deux gars s'affrontent alors dans un combat sans merci. Celui qui gagne reste sur le terrain pour affronter le combattant suivant – de l'équipe adverse – et ce, jusqu'à élimination totale de l'une des deux équipes. Bien entendu, l'énergie du gagnant est un peu remontée pour pouvoir assurer la suite des événements. En ce qui concerne les barres

d'énergie : il y en a une en haut de l'écran. Elle indique le niveau de l'énergie vitale du combattant. Quand celle-ci est faible et que la barre clignote en rouge, vous pouvez alors réaliser un supercoup, grâce à une manipulation un peu délicate. Il y a également une autre barre en bas de

l'écran. Vous pouvez aussi l'augmenter en vous prenant des coups, ou alors, en gardant appuyé les boutons <A>, et <C> en même temps. Vous êtes alors vulnérable. Quand cette barre est au maximum, vos coups sont 50 % plus puissants et vous pouvez effectuer un supercoup. Sur le plan de l'intérêt du combat, on est franchement gâté : stratégiquement, les manipulations

Grâce à un coup spécial, Athena peut renvoyer les projectiles de ses adversaires.



L'animation du jeu est vraiment superbe : ici, Robert réalise un Dragon Punch très esthétique.



C'est magique ! Un petit coup de <A> et en même temps et on évite les boules !

**ILS SONT TOUS LÀ ! ILS SONT TOUS TRÈS FORTS !
ILS SONT TOUS FORMIDABLES ! ET ON LES AIME TOUS !**



Italie : Andy Bogard, le jeune blondinet bagarreur. Terry Bogard, son frère, aussi bagarreur. Et Joe Higashi, le Thai. Ils viennent tous les trois de Fatal Fury.



Chine : Sie Kensou, un petit jeune qui ressemble à Kim. Athena Asamya, un perso de chez SNK. Chin Gontsai, un peu bourrin mais ô combien efficace.



Angleterre : Yuri Sakazaki, venue de Art of Fighting. La pulpeuse Mai Shiranui de Fatal Fury. Et la non moins charmante King de Art of Fighting également.



Japon : Benimaru Nikaido, un peu efféminé sur les bords. Kyo Kusanagi, la réincarnation de Sagat, selon David. Goro Daimon, une sorte de Zangief japonais.



États-Unis : Lucky Glauber, basketteur dans l'âme. Heavy D., ancien boxeur reconverti dans la violence. Brian Battler, qui a lâché le foot américain pour le combat.



Mexique : Robert Garcia, le « beau gosse » de service. Takuma Sakazaki, très méchant. Son fils, Ryo Sakazaki. Vous l'avez remarqué, ils tombent de Art of Fighting.



Corée : Chang Koehan, bagnard évadé de sa taule. Kim Kaphwan, le petitot issu de Fatal Fury. Choi Bounge, fan de Freddy qui s'habille comme son idole.



Brésil : Heidern, officier qui ne s'en laisse pas compter. Ralph, pilote émérite mais un peu casse-cou. Clark, le frère de Ralph, tout aussi casse-cou, si si...

Les huit décors sont tous plus originaux les uns que les autres et regorgent de petits détails marrants.

sont beaucoup plus nombreuses que dans Street Fighter II. Les boutons <A>, , <C> et <D> du paddle correspondent respectivement au petit coup de poing, petit

coup de pied, gros coup poing, gros coup pied. Bien sûr, chaque personnage possède sa petite panoplie de coups spéciaux. Il y en a trois minimum, et un supercoup spécial. En appuyant sur <A> et en même temps, vous effectuez une es-



Heureusement, on peut prendre deux fois la même équipe et donc tomber sur un combat miroir.

quive qui vous rend invulnérable pendant une seconde : efficace pour traverser les

projectiles, et particulièrement réaliste. Les boutons <C> et <D> enfoncés en même temps actionnent un coup puissant, qui met votre adversaire directement par terre.

Vous avez besoin d'aide ?

Autre chose aussi, si on vous fait un coup accrocheur (genre sucette à la Blanka), appuyez sur <A>, et <C> et l'un des camarades de votre équipe interviendra pour vous sortir de cette fâcheuse posture. J'ai en effet oublié de vous le dire, mais vos partenaires assistent au combat et réagissent en fonction de vos performances.

Editeur	SNK
Développeur	SNK
Distributeur	Guillemot International
Support	NEO GEO
Genre	jeu de baston
Nombre de joueurs	UN À DEUX
Prix et date de sortie	ENTRE 1 500 ET 2 000 F, mi-NOVEMBRE

NOS AMIS SONT UN PEU DÉSAXÉS



Vous le saviez peut-être déjà, mais nos amis les Japonais sont un brin désaxés sur les bords. Preuves en sont ces quelques zooms tout droit issus du jeu.

Tous ces détails de maniabilité contribuent au déroulement de combats passionnants. Graphiquement, King of Fighters est réussi. Les huit décors sont tous plus originaux les uns que les autres et regorgent de petits détails marrants. Seul reproche, les graphismes sont un peu sombres, surtout par rapport à Fatal Fury Special.

Des giclées de sang !

Les vingt-quatre sprites sont fins et détaillés et possèdent des postures allant du très marrant au très technique : grandiose ! Les musiques sont réus-

sies. Elles sont quand même beaucoup moins sympa que celles de Fatal Fury Special. Sinon, les bruitages – important pour ce type de jeu – sont excellents. Ils retranscrivent parfaitement la violence du jeu. De grosses giclées de sang ponctuent les plus beaux coups. On est loin des litres de Mortal Kombat !

Le choix des équipes. Un écran intermédiaire qui a une grande importance.



Quant à l'histoire, elle est simple : un dénommé Rugal invite les meilleurs combattants du monde pour un tournoi. Vous choisissez alors le mode «un joueur» pour affronter toutes les équipes, et Rugal au final. Sinon, c'est l'éclate à deux joueurs. King of Fighters se place au même niveau que les grands Street Fighter II et Fatal Fury Special. Les accros des jeux de combat que nous sommes ne peuvent que vous conseiller ce top de fin de siècle !

**LIONEL VILNER
ET MICKAEL VALENSI**



L'esquive permet aussi d'éviter les coups normaux. Chang a l'air de se moquer de son malheureux adversaire.

MERCI MONSIEUR CAPCOM !

Nous sommes bien d'accord : King of Fighters n'aurait jamais vu le jour si Street Fighter II n'avait pas existé. Sachez qu'une équipe de Capcom a été débauchée par SNK pour la réalisation de Fatal Fury 2 et Special et que ça ne m'étonnerait pas qu'ils aient travaillé sur King of Fighters : même maniabilité, même coups spéciaux... Qui s'en plaindra, du moment que le jeu est tip top !

King of Fighters

Neo Geo

Prévue sur Neo Geo CD

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

ON CROYAIT QUE STREET FIGHTER ET FATAL FURY SPECIAL GARDERAIENT LE MONOPOLE. C'EST FINI AVEC L'ARRIVÉE DE KING OF FIGHTERS. D'ACCORD, C'EST UN VIEUX CONCEPT, MAIS IL APPORTE SON LOT D'ORIGINALITÉS. L'INTÉRÊT EST AU RENDEZ-VOUS SANS COMPTER UNE TECHNIQUE IRRÉPROCHABLE... MERCI, SNK !

Stars wars arcade

MEGA DRIVE 32X

Lucas Arts remet ça ! Équipez-vous d'une combinaison, d'un casque et même d'un X-Wing pour faire un petit tour dans l'univers mythique de Star Wars ! L'aventure en cinémascope...

Trois jeux seront disponibles lors de la sortie de la 32X. Marketing oblige, Virtua Racing Deluxe attire un public adepte des consoles et de l'arcade. Doom est censé ferrer les inconditionnels des versions micro de par ses innovations. Quant à Star Wars Arcade 32X, c'est la licence cinéma destinée à raviver la flamme du grand public !

Si Star Wars est le premier film d'une trilogie d'anthologie, ce n'est que le quatrième épisode d'une longue guerre. Dans une galaxie lointaine, le grand Moff Tarkin, aidé du maléfique Darth Vader, domine l'espace depuis son trône impérial, l'Étoile noire. Mais, la révolte gronde, initiée par la princesse Leia Organa. Le vaisseau de cette dernière est arraisonné par un croiseur interstellaire de l'Empire.

Détruire l'Étoile noire

Malheureusement pour Moff Tarkin, la princesse a eu le temps de confier un message de détresse à ses droïdes R2D2 et C3PO, qui doivent le remettre à un chevalier jedi, Bën Kenobi. Le hasard faisant bien les choses, les robots tombent entre les mains du jeune Luke Skywalker, ami de Ben. La fougue de Luke le lance bientôt dans une aventure démente où il vole au secours de la princesse sur l'Étoile noire.

Une fois la belle sauvée, vous intervenez ! Votre mission : détruire l'Étoile noire pour empêcher l'Empire d'écraser la rébellion. Si les versions sorties sur Super Nintendo ont eu du succès, elles restent de simples jeux de plate-forme. Nombreux sont en effet les adeptes de la saga qui sont restés sur leur faim.



Dernière bataille, qui décidera du sort de la galaxie. Votre mission consiste à détruire les lignes de défense, puis à vous engager dans le couloir.

Le manque de confrontations X-Wing et Tie-Fighter, ou autres batailles cosmiques, a vraiment porté préjudice aux anciennes versions. Conscients de ce problème, Lucas Arts profite de l'arrivée de la 32X pour nous proposer leur *mea culpa*. C'est dans des décors entièrement en 3D vectorielle que vous allez évoluer pour venir à bout des forces de l'Empire.

Deux jeux en un

Le jeu est le même qu'en arcade. Même si les graphismes sont un soupçon dépouillés, ça bouge dans tous les sens ! Je vous rassure tout de suite, ceux qui ont eu le loisir de jouer dans les salles ne seront pas déçus. L'adaptation reste fidèle à l'arcade sur tous les plans. De plus, les programmeurs de Lucas Arts et Sega ont créé trois niveaux supplémentaires. D'ailleurs, le menu de sélection vous propose deux modes de jeu différents. Le premier, vous permet de jouer à la version arcade dans son intégralité, sans le moindre changement. Quant au second, le mode

Face à vous se trouve le cœur de l'Étoile noire. Avant tout, éliminez les Tie-Fighters qui gardent l'accès au générateur.



Certaines phases vous amènent à commettre des actes insensés comme ce survol en rase-mottes d'un croiseur interstellaire.

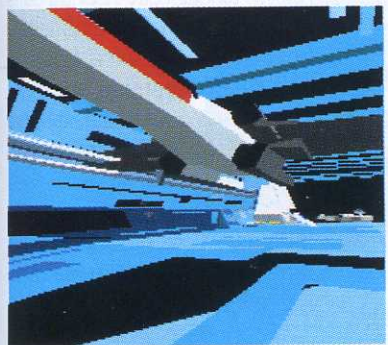


Une trentaine de Tie Fighters vous sont opposés avant de vous donner le droit de vous engager dans le fameux couloir menant au générateur.





Une des missions en mode <arcade> consiste à détruire un croiseur interstellaire en pénétrant à l'intérieur du bâtiment et en tirant sur son générateur.



Quelques scènes « cinématiques » précèdent le jeu. Ici, nous assistons au décollage d'un X-Wing dans le hangar du vaisseau mère. L'aventure vous attend !



Le générateur doit être détruit. Pour ce faire vous devez balancer deux roquettes dans l'ouverture qui se trouve face à vous. Ne ratez pas votre coup !

L'adaptation reste fidèle à l'arcade sur tous les plans. De plus, les programmeurs de Lucas Arts ont créé trois niveaux supplémentaires.

À quelques variantes près : il vous arrive de bombarder des générateurs et autres gadgets du genre. Avec votre X-Wing, vous pouvez ralentir ou accélérer pour

SKYWALKER RANCH



L'enregistrement de *La Guerre des étoiles* s'est fait à Abbey Road, Londres. La qualité sonore du studio était équivalente à celle d'une cathédrale, ce qui a permis de ne pas travailler en abbatale. Mais Londres, très éloigné d'Hollywood, nécessitait un déplacement assez long et fatiguant. C'est pourquoi, Lucas offrit à Williams un studio d'enregistrement d'une exceptionnelle qualité acoustique. Skywalker Sound est la réalisation de ce rêve. Le « Skywalker Ranch » est à proximité de San Francisco et, surtout, il est devenu le *nec plus ultra* en matière d'enregistrement symphonique.

déjouer les Tie Fighters qui apparaissent sur votre radar. Un bouclier vous permet de dévier jusqu'à sept impacts directs dans votre coque.

Casser du Tie-Fighter

Vous disposez même d'une force de frappe considérable grâce à vos lasers et à vos canons à protons. Ces derniers sont en énergie limitée : attention à ne pas les utiliser à outrance, afin de les avoir en réserve pour les grandes occasions. Détail amusant, dans le registre du fun, *Star Wars Arcade 32X* vous propose deux vues différentes. La première, dans le cockpit,



La vue externe n'est pas en reste. Votre X-Wing Starfighter en impose vraiment sous cet aspect !



UN HOMME PLEIN DE PROJETS !

On a longtemps prétendu, ou plutôt espéré, qu'Harrison Ford accepterait de tourner un autre *Indiana Jones*. Eh bien, je suis en mesure de vous dire que c'est sûr ! C'est prévu pour l'été 95. Pour les fans de micro, je vous remets tout de suite dans le droit chemin, ce quatrième volet n'aura rien à voir avec le mythe de la cité perdue d'Atlantide... En ce qui concerne *La Guerre des étoiles*, George Lucas nous prépare les trois premiers épisodes de cette formidable épopée. Ils sont prévus respectivement pour 97, 99 et 2001. Qui vivra, verra !

LA PARADE DES ÉTOILES

CRAFT: Sienar Fleet Systems TIE/ln
TYPE: Space superiority starfighter
SCALE: Starfighter
CREW: 1
LENGTH: 8.5m
SHIELDS: None
WEAPONS:
 - Two laser cannons



CRAFT: Incom T-65B X-wing
TYPE: Space superiority fighter
SCALE: Starfighter
CREW: 1 and Astromech Droid
LENGTH: 12.5m
SHIELDS: 1
WEAPONS:
 - Four laser cannons
 - Two Proton torpedoes launchers



CRAFT: Corellian Engineering Corporation Corellia
TYPE: Improved multi-purpose vessel
SCALE: Capital
CREW: 30-150
LENGTH: 190m
SHIELDS: Yes
WEAPONS:
 - 97x double turbo blaster batteries



CRAFT: Hoensyer BTL-53 Y-wing
TYPE: Attack starfighter
SCALE: Starfighter
CREW: 1 and/or 2 and Astromech Droid
LENGTH: 16m
SHIELDS: 8
WEAPONS:
 - Two laser cannons
 - Two Proton torpedoes launchers



Au cours de l'aventure, divers vaisseaux spatiaux viendront à votre rencontre. Chacun possède ses propres attributs (armes, nombre d'occupants...). Vos véritables ennemis pilotent des Tie-Fighters qui ne sont pas très résistants mais disposent néanmoins d'une excellente mobilité. Le Y-Wing n'est accessible qu'en mode <deux joueurs> puisque deux membres d'équipage sont nécessaires à son bord.

Le mode <deux joueurs> facilitera votre confrontation finale avec Darth Vader : il est malaisé de manœuvrer dans les couloirs de l'Étoile noire en évitant les rafales des canons de l'Étoile et de Darth Vader.



Un récapitulatif de votre mission, exprimé en pourcentage de jeu effectué, s'affiche à l'écran après votre défaite.

vous plonge carrément dans le feu de l'action et se rapproche plus de la réalité. La seconde, perspective en extérieur, vous donne un champ de vision beaucoup plus ouvert au détriment du réalisme et de la précision. Malheureusement, l'ordinateur n'a pas le génie de George Lucas pour suivre des batailles à l'aide de caméras. Dans votre croisade contre les forces du mal, il va falloir casser du Tie Fighter !



R2D2, votre droïde copilote, vous indique qu'au moins un Tie Fighter se trouve derrière vous. En priorité, abattez celui qui se trouve en haut à gauche !

Grande première dans le domaine des consoles, vous dirigez votre X-Wing dans une aire de jeu parsemée d'embûches, mais sans être victime de la technique du précalculé. Bien au contraire, votre victoire n'aura d'égalé que votre dextérité à éviter les astéroïdes, les tirs des Tie, croiseurs et autres.

Dans la même lignée, il existe un mode <deux joueurs>. Vous prenez alors les commandes d'un Y-Wing où le travail d'équipe devient une question de survie. En effet, un des joueurs pilote le vaisseau pendant que l'autre tire comme un bourrin sur les Tie ennemis. Vous le remarquerez rapidement, cette pratique occasionne de bonnes disputes...

À deux c'est fort !

Si toutefois le canonier venait à perdre son paddle, sachez que le pilote peut prendre les opérations en main très facilement. Le mode <deux joueurs> facilitera peut-être votre confrontation finale avec Darth Vader, car il est assez malaisé de manœuvrer dans les couloirs de l'Étoile noire en évitant les rafales des canons de l'Étoile et de Darth Vader. Alors, à bon entendre ! Si le jeu est bon dans son ensemble, il pêche dans un domaine crucial pour la trilogie : la musique. C'est un affront à la composition de John Williams que d'avoir raté cette retranscription. Si

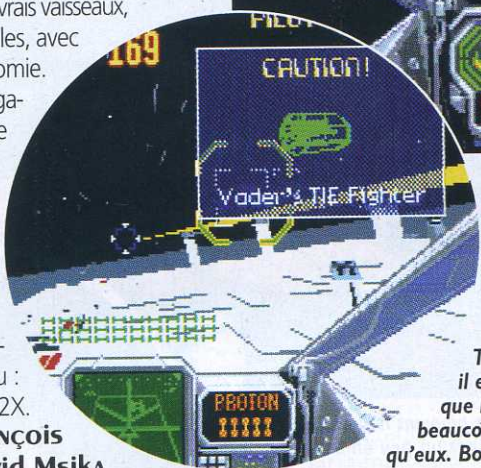
Editeur	SEGA
Développeur	SEGA
Distributeur	SEGA
Support	MEGA DRIVE 32 X
Genre	ARCADE
Nombre de joueurs	DEUX JOUEURS EN MÊME TEMPS
Prix et date de sortie	ENTRE 450 ET 550 F, LE 8 DÉCEMBRE

les thèmes sont repris dans leur ensemble, ils manquent de pêche et rendent un son trop métallique. Les bruitages sont corrects, mis à part le feulement des Tie ! Pour les profanes, je précise que John Williams est le compositeur de *Indiana Jones*, *Les Dents de la mer*, *E.T.*, *Superman*, *Jurassic Park* et *La Liste de Schindler*.

De vraies batailles

Pour conclure, cette dernière version vous donne enfin le droit de vous exploser comme de véritables pilotes de l'Alliance, aux commandes des vrais vaisseaux, dans de vraies batailles, avec une véritable autonomie. Bref, pour sauver la galaxie de l'emprise de l'Empire, un seul moyen : l'atter, l'atter, et encore l'atter... Une seule personne : vous, doté de votre intelligence et de votre dextérité... Et un seul jeu : Star Wars Arcade 32X.

**TOMMY FRANÇOIS
ET DAVID MSIKA**



Pendant votre assaut, vous pouvez abattre Vader qui s'est embarqué à bord d'un Tie. Attention : il est plus résistant que les autres et beaucoup plus habile qu'eux. Bon courage !

Un combat au milieu des astéroïdes est une épreuve difficile à franchir, surtout si les Tie-Fighter de l'empire vous harcèlent. Utilisez la Force !



L'hyperspace est le plus court moyen de se rendre d'un endroit à un autre, mais nécessite de nombreux calculs précis.

À LIRE

La saga de *La Guerre des étoiles* continue en librairie. Les Presses de la Cité propose le second volet de la trilogie : *L'Héritier de l'Empire*, *La Bataille des Jedi*, *L'Ultime Commandement* (chaque volume, 120 F). Pour résumer, et vous mettre l'eau à la bouche, Luke initie sa sœur Leia à la Force. Darth Vader est mort et un amiral de la flotte impériale, en mission lors de la destruction de l'Étoile noire, réapparaît... En lisant la suite, vous découvrirez ce que nous prépare George Lucas.



**Star Wars
Arcade**

Mega Drive

32X

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



ÇA BOUGE, C'EST JOLI ET ON S'Y CROIT VRAIMENT ! SANS PROBLÈME, STAR WARS ARCADE SUR MEGA DRIVE 32X EST SÛREMENT LE MEILLEUR DES JEUX QUI DÉBARQUENT AVEC LA 32X. À VOUS DE VOIR MAINTENANT SI ÇA VOUS TENTE. QUANT À NOUS, NOTRE OPINION EST DÉJÀ FAITE.

Doom

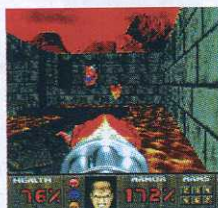
JAGUAR

Que les amateurs de boucherie esquissent le plus sournois des sourires... ID Software sort un Doom nouvelle édition, rien que pour la Jaguar. Haut les cœurs, et accrochez-vous !



Certaines scènes peuvent heurter la sensibilité des personnes un peu émotive...

Contrairement à Alien versus Predator, il est ici possible de tirer au travers des interstices.



La boule verte vous rend invisible temporairement. C'est parfois assez appréciable...



Quand on me cherche, on me trouve. J'en veux pour preuve cette bouillie qui représente une de vos victimes.



Qui oserait encore douter d'Atari et de sa petite dernière, la Jaguar ? Il est vrai, qu'après la déconfiture du Falcon et de la Lynx, nous avons toutes les raisons du monde de nous inquiéter du devenir de la Jaguar et par voie de conséquence, d'Atari. Mais, bardée de ses 64 bits et après des débuts quelque peu poussifs, notamment en raison d'une logithèque assez pauvre (voire même inexistante), il semblerait que la Jaguar soit maintenant sur le bon chemin, celui d'un



Dans cette situation, il n'y a pas le choix : vous tirez le plus rapidement possible sans oublier de reculer, on ne sait jamais !

succès de plus en plus évident. Les sorties, il y a quelques semaines d'Alien versus Predator, de Tempest 2000, il y a quelques mois et, maintenant, de Doom semblent bien corroborer cet état de fait. Mais que vaut véritablement cette mouture de Doom : tient-il la comparaison avec la version PC et utilise-t-il vraiment les capacités de la Jaguar ? C'est ce que nous allons voir...

Un peu d'histoire

Contrairement à ce que la plupart des joueurs pensent, ce n'est pas ID software qui a inventé ce type de jeu. Un environnement de jeu en 3D mappée a été créé à l'origine par... Origin (!)

RAMBO, C'EST VOUS ! ENFIN, PRESQUE...



Vous n'avez plus de munitions ? Utilisez vos poings...



Sinon, vous pouvez toujours essayer la tronçonneuse !



Le 9 mm permet tout de même de combattre à distance.



Assez lent à recharger, le fusil est une excellente arme.



La Gatling est une arme des plus grisantes à employer.



Avec le lance-roquettes, éloignez-vous du point d'impact.



Le fusil laser fera de vous un Rambo accompli et heureux.



Nec plus ultra, le crache purée laser fait mouche en un coup.

avec son, d'ores et déjà mythique, Ultima Underworld. Même si ces deux genres ne sont pas tout à fait identiques – Ultima Underworld est un jeu de rôle, alors que Doom est plutôt ce que l'on pourrait appeler un kill'em up – rendons plutôt à César ce qui est à César !

Tuer avant d'être tué

Quelques mois plus tard, ID Software creuse l'idée et sort, à l'époque, le plus fabuleux des sharewares, Wolfenstein 3D. Plongé dans un environnement en 3D que l'on pourrait qualifier de très hostile, le but du jeu ne pouvait pas être plus simple : tuer avant d'être tué, explorer les nombreux couloirs et salles pour parfaire son équipement de Rambo et trouver l'entrée du niveau suivant. Voilà, simple et efficace ! De l'action pure et dure, doublée d'un réalisme fabuleux pour l'époque car l'environnement dans lequel on évolue est perçu de façon subjective. Le personnage n'apparaît pas à l'écran mais l'on perçoit ce que ses yeux voient, exactement comme dans la réalité. Doom sur Jaguar c'est la même chose, mais en



Tous les tueurs en série vous le diront, les ossements humains sont d'excellents isolants.

De l'action pure et dure doublée d'un réalisme fabuleux car l'environnement dans lequel on évolue est perçu de façon subjective.

plus réaliste encore. Contrairement à Wolfenstein qui n'est finalement pas un jeu en véritable 3D, Doom, lui, répond parfaitement à cette appellation. Le parachutiste kamikaze de Wolfenstein, perdu dans un bunker nazi, n'évolue en fait que sur deux malheureux axes. Voilà pourquoi les ni-

veux qu'il visite sont désespérément plats du début à la fin (ceci explique peut-être pourquoi ce jeu m'a vite lassé). Dans Doom, un troisième axe a été ajouté pour que le relief prenne

Lorsqu'on est invisible, et tant que l'on reste silencieux, on peut approcher les monstres sans risque.



Le fusil est vraiment trop lent à recharger. Une perte de temps qui peut vous valoir l'éternité pour vous reposer.

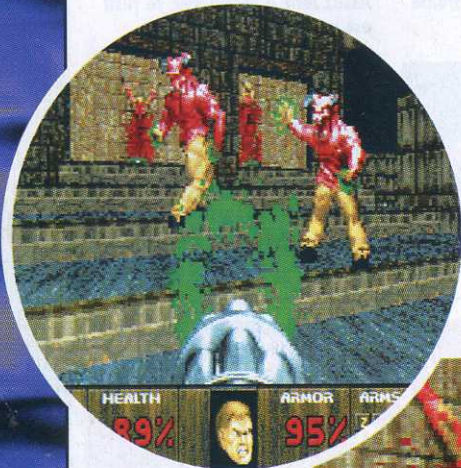
enfin toute son ampleur. Les graphistes n'ont d'ailleurs pas lésiné sur les petits escaliers et les nivellements de niveaux pour nous construire des bâtiments à faire pâlir le plus fou des architectes : et vas-y que je me désaxe pour éviter la salve ennemie, que j'attrape un ascenseur ou que je saute

dans le vide pour m'échapper par l'escalier tout au bout, à droite... Ajoutez à cela la même démarche chaloupée que celle qui nous était proposée sur la version PC et vous vous ferez une idée assez précise de ce qui vous attend : l'écran se balance verticalement lorsque vous marchez ! Que dire des différents effets sonores et de la musique ? La version fournie par Atari UK n'étant pas tout à fait finalisée, il est impossible de vous certifier que vous retrouverez les mêmes sons que sur la version PC. La plupart des tableaux n'avaient pas encore de musique et seuls les bruitages (Sound FX) répondaient présents. Quoi qu'il en soit, les sons sont criants de

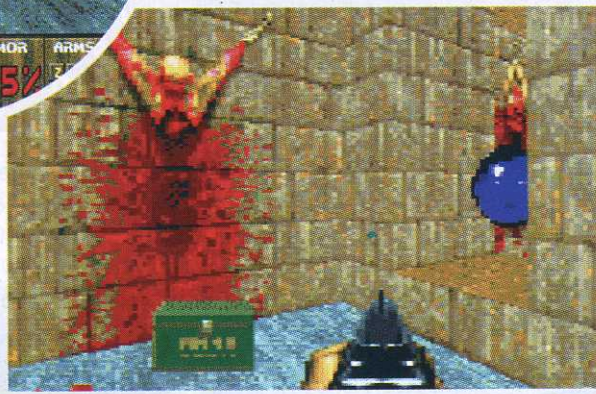


Lorsque l'on est berserk, un coup de poing suffit pour terrasser n'importe quel monstre.

vérité : on gémit lorsqu'on est touché par les ennemis et l'arme la plus jouissive – la Gatling – crépite et couvre l'agonie des monstres qu'on vient d'exploser, le cœur toujours léger.



Niveau huit, confrontation avec les deux minotaures. Mieux vaut ne pas rester trop longtemps à découvert.



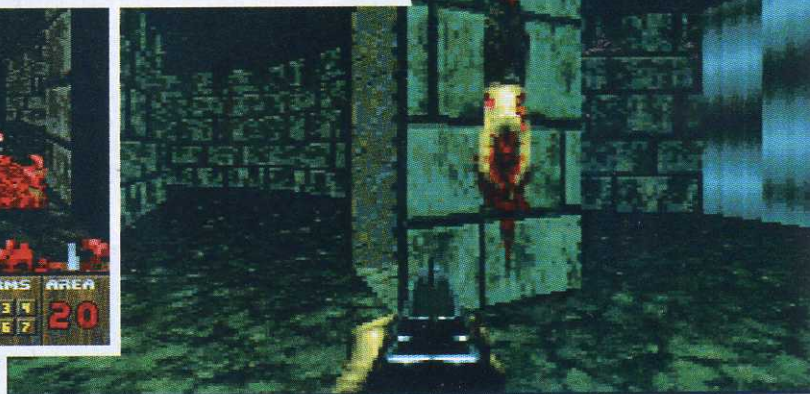
Corps et âme...

Apparemment donc, la bande sonore devrait être du même acabit que celle de la version PC. Que les possesseurs de PC se réjouissent, bon nombre des niveaux proposés de Doom Jaguar

Je ne sais pas encore pour vous mais, moi, je me suis vraiment bien éclaté ! Je ne saurais trop vous invité à jouer à Doom.



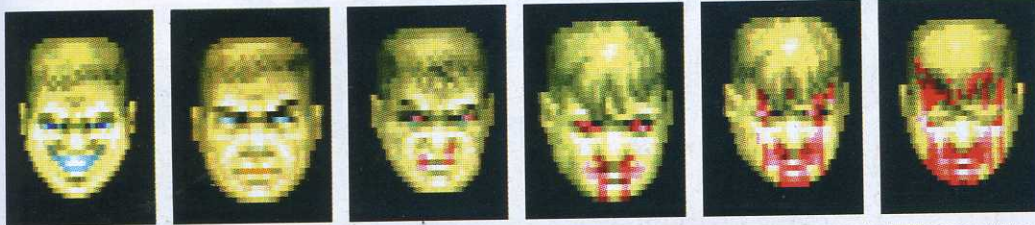
La tronçonneuse est une arme qui permet de se défouler un maximum... À utiliser sans retenue...



La vie est cruelle pour les brebis égarées. Ne désespérez pas !

Editeur	ATARI
Développeur	ID SOFTWARE
Distributeur	ATARI
Support	JAGUAR
Genre	kill'EM UP
Nombre de joueurs	UN À DEUX
Prix et date de sortie	ENTRE 450 ET 550 F, EN DÉCEMBRE

DE LA VIE À LA MORT SANS PASSER PAR LA CASE DÉPART



Au fur et à mesure que vos points de vie s'envolent, votre faciès, au bas de l'écran, se dégrade jusqu'à ressembler à une bouillie tout à fait informe.

L'arme la plus jouissive – la Gatling – crépite et couvre l'agonie des monstres que vous venez d'exploser, l'esprit infiniment léger.

sont différents de la version PC. De plus, ils disposent chacun de quelque 65 000 couleurs ! Le PC n'en offre que 256... Si vous connaissez la version PC, rien ne vous empêche de vous lancer corps et âme dans les vingt-trois niveaux de la version Jaguar. La technique de programmation utilisée par ID Software est assez différente de celle sur PC : si on y regarde de plus près, les dégradés de couleurs sur les murs sont évidents et lorsqu'on fait

parler la poudre, la détonation éclaire la périphérie de la pièce dans laquelle on se trouve.

Le choix des armes

Les armes (au nombre de sept), et les bonus sont, rigoureusement identiques. Vous débutez

avec un 9 mm, pour terminer avec un « crache purée » laser, sans oublier une tronçonneuse qui a le mérite de défoncer. Les boss, que l'on rencontrait environ tous les huit niveaux sur PC, ont disparu. Le dernier niveau vous réserve toutefois une surprise de taille, prévoyez une bonne armure et des munitions, ça peut toujours servir... Autre particularité



de Doom sur Jaguar : il est possible de connecter deux Jaguar pour jouer dans la même partie, l'un contre l'autre ou en équipe et, ceci, sur deux TV différentes. Dans le premier cas, il n'y a pas d'ennemis et le gagnant est celui qui parvient à dégommer le plus grand nombre de fois son petit camarade. Dans le second cas, il n'y a aucune différence avec les parties en solo, seulement on est deux à nettoyer le terrain. En réseau, il sera possible de jouer à huit joueurs (contre trente-deux joueurs prévu initialement).

C'est le big panard !

DAMIEN LEBIÈRE

Avec les 65 000 couleurs de la Jaguar... Ce n'est que beauté et désolation !



Voici un exemple de graphismes qui n'existent pas sur PC. Ces signes cabalistiques ne présagent rien de bon...

ID SOFTWARE CONNECTION

Doom n'est pas le premier succès d'ID Software. Quelques années auparavant, Wolfenstein 3D ouvrait une nouvelle brèche dans le monde du jeu en proposant le premier jeu d'action bête et méchante en 3D mappée. Doom 1 et 2 ont, eux aussi, apporté leur lot d'innovations, notamment en jouant sur plus de relief, avec force escaliers et différences de niveau. Doom est également le seul shareware qui a permis à son programmeur de s'offrir deux Ferrari (une rouge et une jaune). Qui a dit que le shareware ne rapportait rien ?

Doom

Jaguar

Également sur
Mega Drive 32X

CRÉATIVITÉ
JOUABILITÉ
GRAPHISMES
SON
POTENTIEL



QUE CEUX QUI DOUTAIENT ENCORE, MALGRÉ L'ARRIVÉE D'ALIEN VERSUS PREDATOR, NE DOUTENT PLUS ! FORTE D'UNE ANIMATION AUSSI FLUIDE ET RAPIDE QU'UN PC 486, CETTE VERSION DE DOOM SUR CONSOLE DÉMONTRE UNE NOUVELLE FOIS TOUTE LA PUISSANCE ET TOUTES LES QUALITÉS DE LA JAGUAR !

Virtua Racing Deluxe

MEGA DRIVE 32X

La saison de F1 est déjà terminée que Sega prend le relais. Le dieu de la simu de F1 en arcade débarque sur la 32X. J'ai nommé : Virtua Racing Deluxe. Un lancement qui ne manque pas de panache !



Dans Virtua Racing Deluxe, il peut arriver qu'on se retrouve à tourner en <reverse>, en français : sens inverse.

En aspiration derrière une autre voiture, vous gagnez quelques kilomètres/heure en plus.



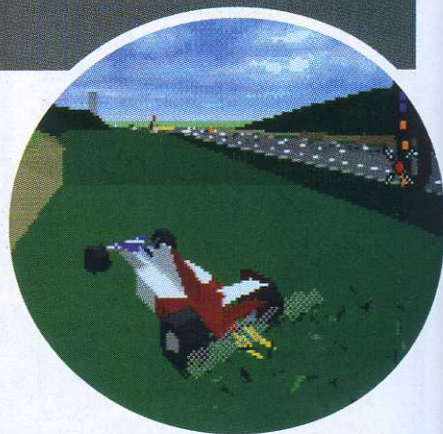
En mode <instant replay>, il est possible de visionner sa course avec plusieurs types de caméras. Ici, la vue hélicoptère !



Voilà ce qui arrive lorsqu'on va trop vite dans un virage ! Vous expérimentez la perte de contrôle du véhicule.



La mode est au jeu de courses auto ! En effet, Daytona USA de Sega, Ace Driver de Namco et Cruis'n USA de Williams règnent en maître dans les salles d'arcade depuis quelques mois. Logique oblige, les constructeurs décident de lancer leurs nouvelles machines avec des adaptations de simulations de voitures. Ridge Racer assurera, semble-t-il, le lancement de la Play Station Sony, Daytona USA celui de la Sega Saturn, Cruis'n USA celui de la Nintendo Ultra



Lorsque vous prenez un virage à trop grande vitesse, c'est la sortie assurée. Soyez sage !

64, Checkered Flag celui de la Jaguar, Crash and Burn celui de la 3DO... L'hybride 32 bits de Sega étant la première des nouvelles technologies à chip SH2 32 bits RISC à arriver sur le marché, il était normal de lui associer Virtua Racing Deluxe.

Des nouveaux circuits

Même si Virtua est sorti en juin dernier sur Mega Drive. Sega a de la suite dans les idées. En effet, cette nouvelle version de Virtua dispose de paramètres qui lui sont exclusifs, tels que, des nouveaux circuits et de nouvelles caisses. Des détails qui viennent s'ajouter à la nette amélioration des

BOÎTE DE VITESSE AUTOMATIQUE OU MANUELLE ?



Les boîtes automatiques ne sont pas aussi efficaces que les boîtes manuelles. Non seulement votre vitesse de pointe est moindre, 381 contre 387, mais en plus, votre courbe de développement est plus lente en mode automatique. Même si le contrôle en mode <manuel> est plus difficile, optez pour celui-ci.

En aspiration derrière un concurrent, vous bénéficiez d'une moindre résistance et vous pouvez alors monter jusqu'à 335 km/h avec une formule 1 en boîte manuelle.

graphismes. Le premier modèle de bolide disponible est la formule 1. Elle a un bon rapport vitesse/teneur de route. Les caractéristiques de la F1 ont ici été un soupçon amplifiées : le survirage et le sousvirage correspondent en fait à une grand tourisme (ici, une Bugatti).

Aérodynamique

En effet, pour plus de fun, les programmeurs ont préféré retranscrire la tenue de route d'une automobile plutôt que celle d'une F1, quasiment irréprochable. C'est plus sympa de dérapier pour aller s'écraser dans un mur ! Les adeptes de la vitesse trouveront leur bonheur dans des prototypes rapides. Munis d'un moteur surpuissant et d'une carrosserie très aérodynamique, ces bolides sont très difficiles à manier dans les virages en raison leur vitesse (plus de 390 km/h). D'où l'obligation de les utiliser sur des circuits rapides comme celui de Big Forest ! Troisième et dernier modèle de la gamme Sega : les stockcars. Moins rapides, ils sont pour vous

l'occasion d'user du pneu. Avec Virtua Racing Deluxe, prendre un virage à plus de 200 km/h en travers est une chose possible ! Cette auto facilite d'autant plus votre apprentissage des pistes. Par surcroît, le plaisir procuré en



Pour ne pas vous faire larguer, il faut apprendre à bien gérer la boîte manuelle.



Pour faire des temps records, il faut passer la ligne d'arrivée lancé. Donc à 330 km/h avec une formule 1.

exécutant des acrobaties vous fera apprendre par cœur tous les tournants. Toutes ces voitures sont équipées de modes de transmission différents : un mode <automatique> et un mode <manuel>.

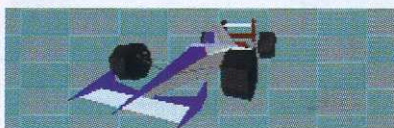
Six ou neuf rapports

Vous disposez soit d'une boîte automatique, soit d'une boîte manuelle de six à neuf rapports. Les débutants ont intérêt à opter pour le mode <automatique>. Le cas échéant, le pilote doit savoir freiner, accélérer et même conduire. La

Pour bien négocier le S de Big Forest, la meilleure solution consiste à rétrograder en sixième.

LAP TIME
0'44"202
0'40"602
0'09"204

DES CAISSES À LA CARTE



La formule 1 est un bon compromis entre une bonne maniabilité et une bonne vitesse. Il est donc possible de l'utiliser sur tous les circuits. Les prototypes sont des modèles rapides au détriment d'une bonne tenue de route. Quant aux stockcars, c'est l'éclate ! Leur excellente maniabilité vous permet de faire les fous en dérapant à toute berzingue !

boîte automatique. n'utilise malheureusement pas toute la puissance du moteur. D'ailleurs, la vitesse maxi pour une formule 1 est de 328 km/h contre 330 km/h en manuel.

Le mode <manuel> a une courbe de développement plus rapide, il vous permet d'aller plus vite, plus rapide-



Cette vue est sans doute ma préférée, car c'est un bon compromis entre une bonne action et un bon contrôle.



Cette difficulté nécessite à tout prix un bon freinage car il est trop dur de le négocier à plus de 250 km/h.



Avec la maniabilité d'un prototype, il vaut mieux prendre le virage qui arrive en douceur.

ment. Vous pouvez aussi peaufiner votre style dans les moindres détails. Ainsi, le fait de rétrograder dans les virages serrés vous fait gagner du temps par rapport à un petit coup de frein. Pour exercer vos talents de pilote, il existe cinq pistes : Big Forest, Bay Bridge, Acropolis, Highland et Sand Park.



Cette fois-ci, les virtuoses du paddle arriveront peut-être à prendre ce virage à fond de neuvième.

Un soupçon plus dur

Si le premier circuit se passe sans trop de problèmes de par la relative simplicité de ses obstacles, les autres sont un soupçon plus dur ! Le grand prix de Bay Bridge, une digitalisation d'une bretelle d'autoroute japonaise, twiste

dans tous les sens à un rythme démentiel. Heureusement, il existe quelques petits raccourcis que l'ordinateur n'exploite pas. Pour les experts, les trois derniers ne pardonnent aucune erreur. Il faut savoir sélectionner sa machine en fonction des nécessités du circuit. Par exemple, le tracé de Sand Park, très glissant et parsemé d'herbe, colle tout à fait au style du stockcar. Comme à l'accoutumée, Virtua Racing Deluxe propose un nombre intéressant de vues, quatre en tout ! La première vue vous place dans le baquet du pilote. Personnellement, je trouve

Editeur	SEGA
Développeur	SEGA
Distributeur	SEGA
Support	32X
Genre	COURSE AUTO
Nombre de joueurs	À DEUX EN SIMULTANÉ
Prix et date de sortie	ENTRE 450 ET 550 F, LE 8 DÉCEMBRE

La perspective qu'offre le cockpit restreint le champ de contrôle mais permet une bonne précision.

cette vue difficile à gérer. La visibilité est limitée. La vue avec les mains sur le volant ajoute beaucoup au réalisme, tout comme les changements de direction des roues. Seul reproche : les pneus, qui souffrent de graphismes un peu trop rudimentaires. La vue suivante est conçue pour ne pas trop vous éloigner de la route, tout en augmentant le champ de contrôle.



Lorsque vous ne parvenez pas à faire des temps corrects, on ne vous attribue pas de secondes supplémentaires !

Et au ralenti ?

La troisième perspective, ma préférée, donne accès à une excellente évaluation des virages en gardant un contact sérieux avec l'action. Quant à la dernière..., restez chez vous pour regarder

Rétrograder dans les virages serrés vous fait gagner plus de temps que de passer avec un petit coup de frein.

der Turbo. Dans la même lignée, le mode <instant replay> vous permet de visionner la course en faisant joujou avec les caméras.

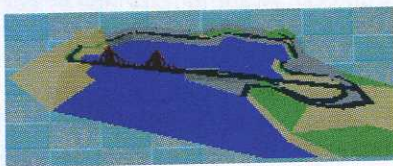
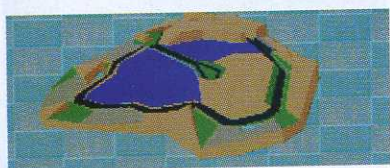
En plus de toutes les possibilités offertes par Virtua Racing Deluxe, le jeu sauvegarde les meilleurs temps de passage. Les options configurent tous les paramètres à votre guise. Un nombre intéressant de modes de jeu sont disponibles, dont le mode <deux joueurs>. Vous jouez alors sur un écran splitté en deux. Le fun est au rendez-vous au détriment des gra-

phismes. Détail intéressant : il est possible de s'entraîner à prendre l'aspiration des concurrents. Vous bénéficiez alors d'une moindre résistance dans l'air et pouvez alors monter jusqu'à 335 km/h avec une formule 1, en boîte manuelle. À part la musique qui reste la même que la version Mega Drive, toutes les innovations sont vraiment appréciables. Virtua Racing Deluxe est un jeu qui peut justifier l'achat d'une 32X.

**TOMMY FRANÇOIS
ET DAVID MSIKA**

LES ROUTES DU PARADIS

Les trois premiers circuits sont, à la chicane près, les mêmes que sur la version Mega Drive. Tous les pièges ont été reproduits (courbe en S dans un tunnel, virage à 180°, etc.). On retrouve les mêmes lignes droites qui permettent de prendre un maximum de vitesse. Attention aux virages serrés et aux rétrécissements de chaussée. Les nouveaux circuits sont destinés aux connaisseurs.



DES RECORDS !

Je vous le donne en mille. Le record de 37"13 secondes sur le circuit de Big Forest est détenu par un Japonais. Après les efforts répétés de la rédaction pour le battre, nous sommes arrivés à la conclusion suivante : les Japonais sont des mutants et donc les maîtres du monde dans le domaine du jeu vidéo. Le record de la rédaction est de 37"20 secondes. À vos paddles !



**Virtua Racing
Deluxe**

Mega Drive 32X

Prévu sur Saturn,
existe sur Mega
Drive

CRÉATIVITÉ
JOUABILITÉ
GRAPHISMES
SON
POTENTIEL



LA 32X MARQUE UN POINT AVEC VIRTUA RACING, qui procure énormément de sensations. Les améliorations apportées à la version MEGA DRIVE SONT CONSIDÉRABLES. ON SE RAPPROCHE ICI TRÈS PRÈS DE LA VERSION ARCADE DU MÊME TITRE. BRAVO À LA PETITE NOUVELLE DE SEGA !

World Cup Golf

3DO

Après l'incroyable
Fifa Soccer et le
métallique Road Rash,
la 3DO nous présente
World Cup Golf. Vous
l'avez compris, il s'agit
de golf. Adieu donc
aux PGA Tour Golf, aux
Peeble Beach Golf
et aux autres...

Le put, comme son nom anglais ne l'indique pas, correspond normalement au dernier coup avant de rentrer la balle.



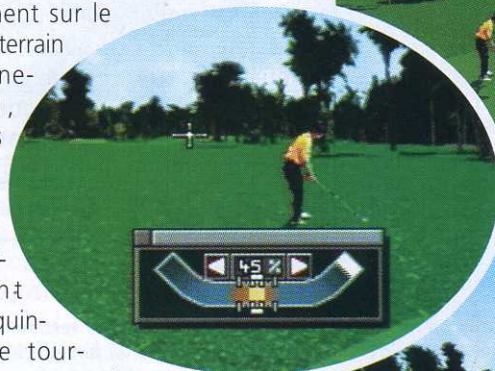
La barre de puissance et de précision du coup. Ici, vous avez sélectionné un swing à 85 % de votre force !



Ça y est, vous allez tenter un swing. Vous avez intérêt à viser au milieu du fair-way. La croix indique la direction du drapeau



L'intérêt principal de cette simulation de golf est son graphisme : image en 3D, son CD et définition irréprochable. Les sensations sont meilleures, on se sentirait presque sur un vrai parcours. Les possibilités de jeux sont très étendues : le novice s'entraîne sur le practice (terrain d'entraînement), tandis que les joueurs confirmés s'affrontent sur une quinzaine de trous, ou pour un titre de champion du monde dans la World Cup Golf. Avant tout, l'étape essentielle c'est le practice. Toutes les situations de jeu y sont recrées : départs, swings, approches, sorties de bunkers, puts et même les air shots ! La finalité du practice est de se familiariser avec ces différents clubs : du sandwedge (pour sortir d'un bunker), au bois numéro un (le drive) en pas-



EXERCICE DE STYLE



Le golf à la maison, c'est simple... Il suffit de savoir manier la barre de force !



Les images ont été digitalisées. Le rendu du mouvement est donc d'une fluidité exceptionnelle !

sant par les différents fers. Après le choix d'un club, deux éléments interviennent directement dans la réalisation d'un coup : l'amplitude du swing et la position des pieds par rapport au club.

Jouez les effets

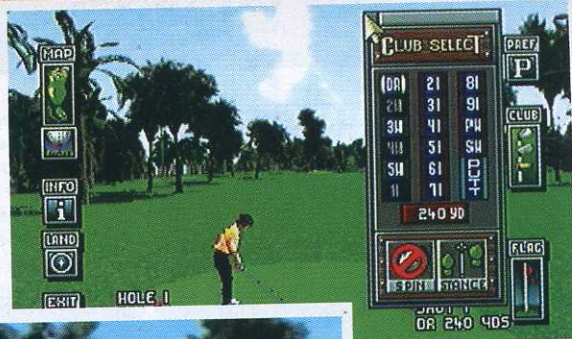
Vous pouvez gérer ces deux éléments comme bon vous semble. Exemple : taper un fer 5 à 100 % avec un léger hook (pied gauche légèrement avancé) pour amener la balle vers la gauche en fin de trajectoire. Le hook est aussi le meilleur moyen pour

contrer une légère brise qui vous aura-
 vez bien mérité de faire un vrai par-
 cours. Vous voilà au départ du pre-
 mier trou numéro.

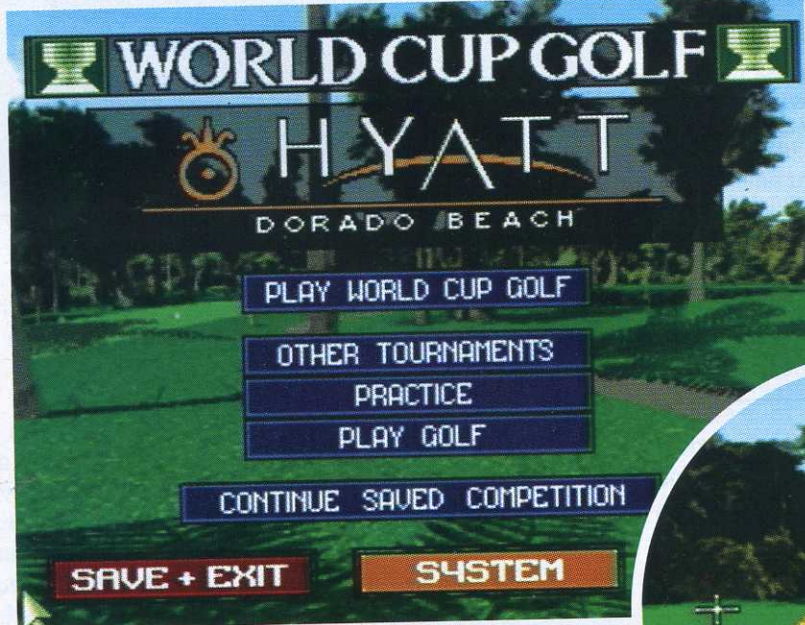
Première chose à faire : lire toutes les infos. L'écran vous donne le par - pour les néophytes -, c'est le nombre de coups idéal pour mettre la balle dans le trou. En règle générale, un parcours se décompose en quatre Par 3, quatre Par 5 et dix Par 4, soit un total idéal de soixante-douze coups. Plus, c'est pas bon... moins, c'est excellent. Les Anglais ont trouvé

Le choix du club est primordial. Si vous sélectionnez un club trop ouvert vous n'atteindrez pas le drapeau assez vite.

Remarquez, le jeu vous propose toujours le bon club.



Classique. La page de présentation de World Cup Golf vous propose les modes que l'on retrouve dans toutes les simulations de ce sport. Eh oui, on ne change pas une méthode qui marche !



une terminologie assez originale pour désigner le nombre de coups réussis. Par exemple, lorsque vous placez la balle dans le trou en un coup au-dessus du Par, vous avez conclu un bogey, c'est moyen. Par contre, si vous

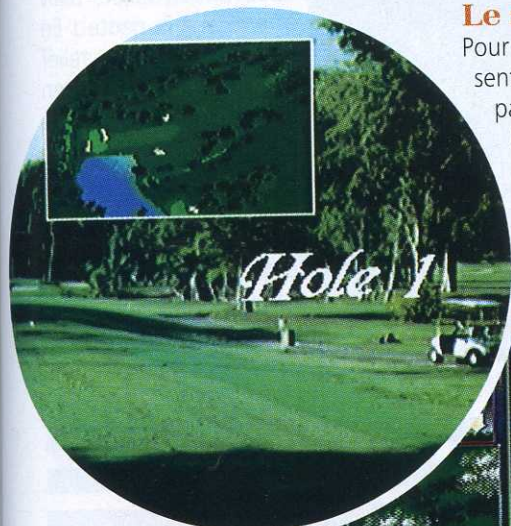
avez réussi un coup en dessous c'est un birdie, deux coups en dessous c'est un eagle et, le top, trois coups en dessous, l'« albatros » ! Une petite finesse au passage, l'albatros n'intervient que sur un Par 5.

Le sens du vent

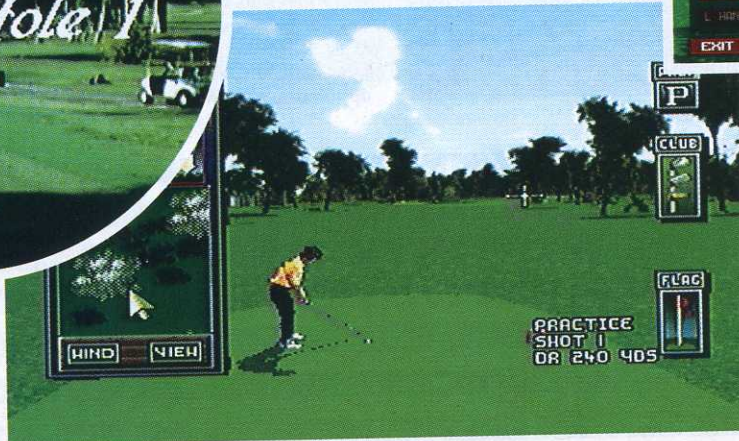
Pour en revenir à l'écran, il vous présente aussi la distance qui vous sépare du drapeau et propose, par l'intermédiaire d'une fenêtre, de visualiser la position de la balle, le parcours jusqu'au drapeau et le sens du vent. Pour chaque



La hantise du golfeur moyen : atterrir dans un bunker. Allez, un p'tit coup de sandwedge bien ajusté et c'est reparti.



Avant chaque trou, on vous propose une vue aérienne du trou. Sa forme, son relief et sa longueur sont autant de renseignements importants.



Avant de vous lancer dans la compétition, vous devez choisir les quatorze clubs qui vous mèneront à la victoire !

Avant n'importe quel coup, vous devez impérativement visionner le sens du vent. Ce sont les petits nuages dans la fenêtre de gauche qui vous renseignent.

LES EFFETS

Le **top spin** donne un effet de rotation vers l'avant à la balle. Elle roule plus loin après la chute. L'effet s'obtient lorsque la tête du club tape la balle dans sa partie supérieure. Le **back spin** est un effet de rotation arrière. La balle est freinée. La tête du club tape la balle dans sa partie inférieure. C'est le fameux rétro, si prisé des pros ! Le **hook** est un effet latéral gauche. La petite balle dévie alors vers la gauche. L'effet s'obtient simplement en positionnant le pied gauche en avant du pied droit. Le **slice** est un effet latéral droit. La petite balle dévie alors vers la droite. Le pied gauche est donc simplement derrière le pied droit. C'est exactement l'inverse du hook.

Les bunkers sont toujours placés aux endroits les plus critiques du parcours. À vous de les éviter. Mais ce n'est pas donné...
Croyez-moi sur parole !

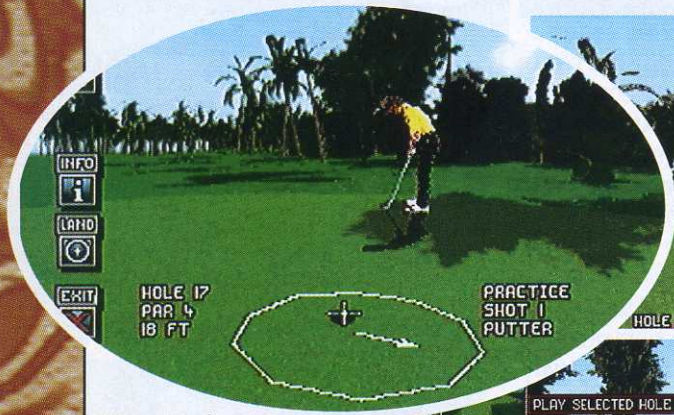


Choisissez le tournoi qui vous convient. Parmi les quinze choix proposés, je vous conseille de commencer par le dernier : le <One Club+Putter>. Si vous êtes débutant, c'est le meilleur moyen de comprendre le jeu.

coup, le logiciel soumet le choix d'un club, l'amplitude du swing et une orientation unique du coup : vers le drapeau. S'il n'y avait pas d'arbres, pas de bunkers, pas de lacs, pas de

vent, le coup serait à chaque fois parfait et le jeu parfaitement inutile ! Mais voilà, les éléments extérieurs sont là et c'est à vous de les gérer en naviguant parmi les fenêtres d'infos afin

de faire les choix déterminants : club, amplitudes du *swing*, *hook* ou *slice*, *top spin* ou *back spin*, direction du coup (automatiquement orientée sur le drapeau, on peut la changer en cli-



Très original, le relief vous est révélé par un cercle et une flèche. Le sens de la flèche vous indique les descentes.



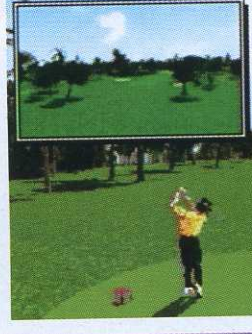
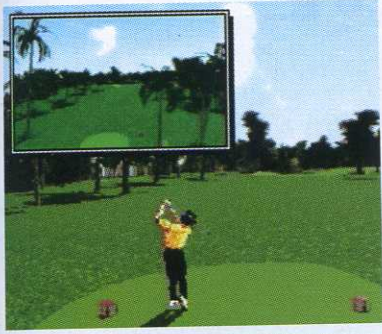
Le <stance> vous permet d'imprimer un effet à la balle. En termes plus savants, ont parle de <hook> et de <slice>. Lisez l'encadré, vous apprendrez des choses.

quant dessus et en la déplaçant). Le must du must : vos *drives* sont retransmis en vue aérienne. Et oui ! c'est comme à la télévision ! Ultime coup arrivé sur le green : le *put*. Un coup qui peut paraître relativement facile, mais attention à la pente ! En cliquant sur l'icône relief on peut la visualiser en déplaçant un cercle contenant une flèche qui indique le sens de la pente. Après ces quelques parcours, je vous sens sûr de vous et prêt à affronter n'importe qui, et n'importe où ! Vous aviez jusqu'alors l'embarras du choix parmi dix-sept clubs. Vous devrez maintenant gérer votre parcours avec



Editeur	US Gold
Développeur	US Gold
Distributeur	US Gold
Support	3DO
Genre	simulation de golf
Nombre de joueurs	c'est fou !
Prix et date de sortie	ENTRE 350 ET 400 FRANCS, DÉCEMBRE

UNE VUE IMPRENABLE



Dès que vous avez frappé la balle, une fenêtre s'ouvre et accompagne votre balle dans les airs, à la façon des caméras d'ABC Sports, lors de l'USPGA. C'est vraiment géant !

seulement un club et un putter. Votre adversaire jouera bien sûr dans les mêmes conditions. L'intérêt est d'apprendre à utiliser au mieux le club que l'on a en main.

La coupe du monde

Vous avez progressé et vous voilà désormais dans la cour des grands ! Vous allez affronter les meilleurs joueurs du monde sur les parcours les plus prisés de la planète. Au choix, une quinzaine de tournois pour lesquels vous choisirez les participants. Il va de soi que votre handicap dépendra de vos performances. Sans doute moins populaire que la coupe du monde de football, la coupe du monde de golf n'en reste pas moins une compétition remarquable. US gold et la 3DO vous proposent de la vivre en direct chez vous ! Toutes les équipes du monde y ont leur chance ; leur classement est calqué sur la réalité. Si vous gérez bien votre équipe, vous pouvez créer la surprise ! Le jeu offre la possibilité de choisir son niveau, l'état du terrain, les conditions atmo-

sphériques. Ces éléments rendent ainsi plus ou moins difficiles les parcours. Le mouvement du swing a été obtenu en numérisant le mouvement réel du joueur de golf.

Le graphisme, même s'il est de très bonne qualité, manque toutefois un peu d'originalité : les décors sont un peu monotones. On aurait aimé plus de variétés dans ce domaine. Et puis, maintenant qu'on est habitués à des jeux comme Fifa Soccer, nous avons aussi envie de retrouver l'éventail des prises de vue des différentes caméras.

Le jeu gagnerait forcément en relief, en réalisme, et donc en intérêt. Il est également évident qu'une simulation de golf est plutôt destinée aux inconditionnels de la petite balle blanche alvéolée. Mais, c'est aussi un excellent moyen pour découvrir ce superbe sport, en réalisant très vite des *birdies*, des *eagles*, des *albatros* et, pourquoi pas, un bon *triple bogey* ! Laissez-vous tenter...

FRANÇOIS LAURENS



Du swing, encore du swing... Si, après ça, vous n'avez pas envie d'aller frapper un sceau de balle au practice du coin...

World Cup Golf

3DO

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

World Cup Golf est sans aucun doute la meilleure simulation de golf, à l'heure actuelle. Même les pros seront séduits. Amateurs de sensations fortes, laissez tomber ! Les autres, attention ! Vous deviendrez très vite fou de ce jeu. Et, à l'occasion, allez faire un tour sur un vrai parcours.

Prévue sur CD32, Mega CD et CDI

Probotector

MEGA DRIVE

On vous a souvent proposé de chasser l'envahisseur.

Vous avez souvent accompli votre devoir sans jamais broncher.

Aujourd'hui, vous êtes las et fatigué.

C'était aussi sans compter sur Konami !



Nos héros arrivent au cœur de l'action dans ce gros véhicule blindé.



Voici l'un des quatre derniers boss. Notez qu'il est à la fois beau et très laid.



Les extraterrestres sont tous nos amis. Tous, sauf cette chose qui prend la quasi-totalité de l'écran.

Probotector sur Mega Drive est en fait l'épilogue d'une longue saga née à la fin des années 80 en arcade. Cette saga porte le doux nom de Gryzor. Dans cette série aux titres multiples (Gryzor, Contra, Probotector...), deux héros au grand cœur et à la gâchette facile se voient confier la tâche d'éliminer tout ce qui peut ressembler de près ou de loin à un ennemi.

En ce qui concerne Probotector Mega Drive, rien ne change. Nous avons af-



Sur un fond idyllique, des motos vous foncent dessus. Quel sans-gêne !

faire à un shoot'em up sur plateforme des plus classiques. Vous avancez ainsi sans relâche en descendant quelques milliers d'ennemis. Pour tout vous avouer, je pense réellement, envers et contre tous les médisants, que Probotector est le top de cette fin de siècle. Et ce, pour nombre de raisons que je m'en vais vous expliquer.

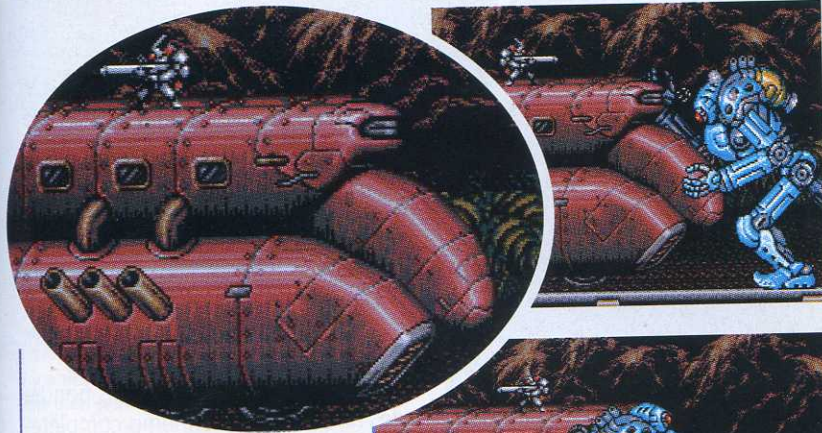
Loup cybernétique

Vous faites partie du Hard Corps, un commando d'élite qui a pour but de régler, par la force uniquement, les situations les plus chaudes qui touchent notre globe. Ce commando est composé de quatre robots : un mâle, une femelle (?), un loup cybernétique et un nain équipé d'un jet-pack. C'est,

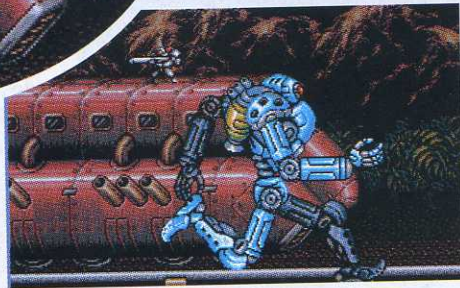


En exclusivité ultime, voici le niveau secret de Probotector. Débrouillez-vous pour y parvenir !

ET LE TRAIN SIFFLERA TROIS FOIS



Voici un exemple de mise en scène pour l'arrivée d'un boss : vous êtes paisiblement installé sur un train quand, soudain, un gros robot fait la course avec vous. Il arrête le train et le combat commence !



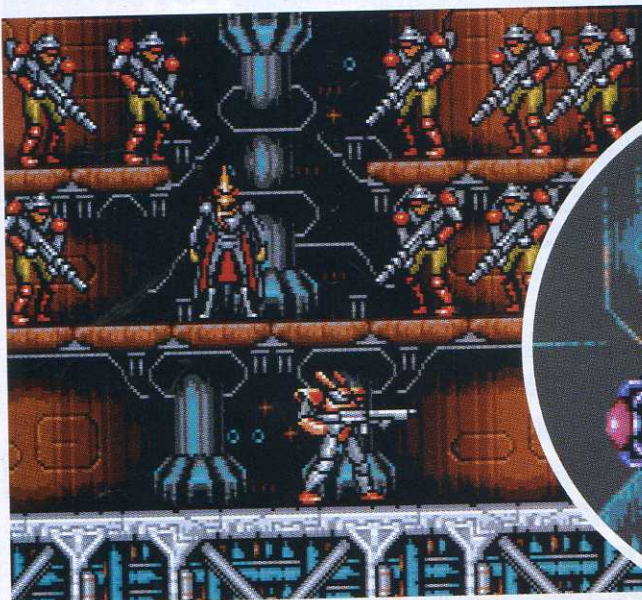
au choix, avec l'un de ces quatre personnages proposés que vous débutez votre mission.

Nettoyage en règle

Accompagné d'une musique techno death metal du tonnerre de Dieu, vous commencez un petit nettoyage en règle de la faune ennemie, à coups de gerbes de flammes et d'explosions de toute beauté. Quelques demi-boss mystiques subissent le débit incessant de votre machine gun dernier modèle

quand le vrai boss se place au beau milieu de votre chemin. Une fois ce dernier éliminé, le scénario évolue et vous pouvez continuer votre balade sur plusieurs chemins différents. Pour résumer, vous pouvez finir Probotector de quatre façons différentes, en dé-

Dégommez donc ce ver avant de poursuivre l'ascension de cette fusée.



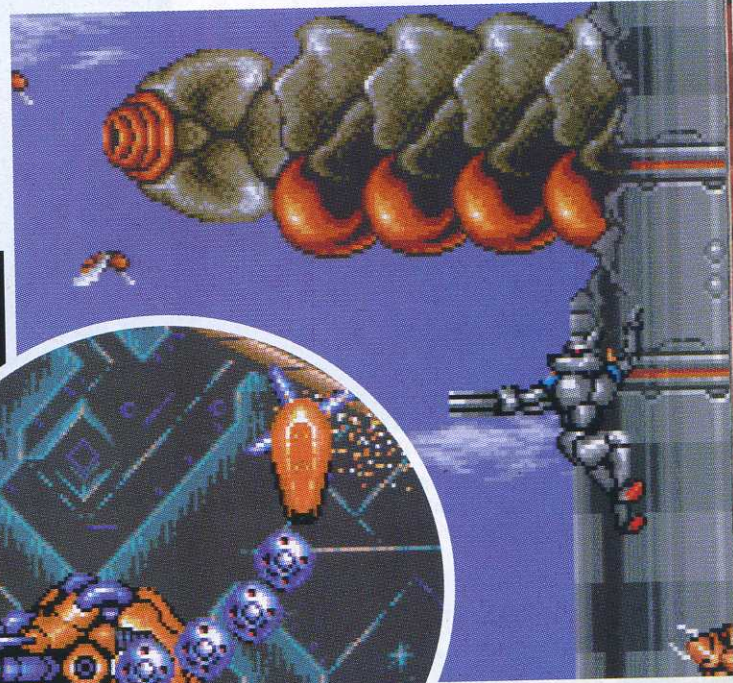
Il n'y a pas de problème pour comprendre... que l'on va bientôt y passer !

Quelques demi-boss subissent le débit incessant de votre machine gun dernier modèle quand le vrai boss se place au milieu de votre chemin.

couvrant de nouveaux niveaux. Le jeu compte une douzaine de niveaux, quatre boss finaux différents, quatre séquences de fin et une fin cachée assez délirante.

C'est du Konami !

La réalisation de Probotector atteint des sommets. Je me demande toujours comment Konami arrive à afficher autant de sprites à l'écran sans que le jeu ne ralentisse. Pour les nombreux boss parsemés dans le jeu, une technique d'animation fidèle à Konami permet de segmenter les parties de leur corps donnant ainsi un résultat impressionnant. C'est très joli ! Des rotations et des effets de rémanence extrêmement réussis parsèment le jeu. Les déformations de sprites et d'écrans, les scrollings parallaxes qui

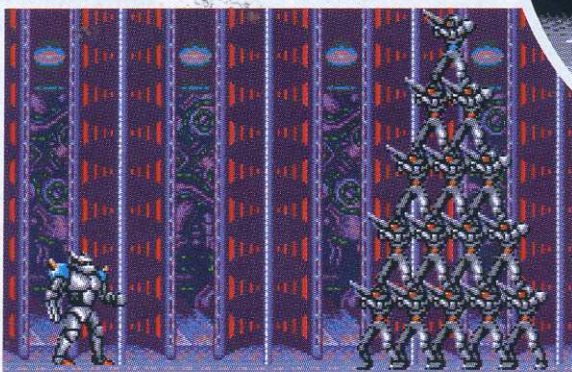


Cette espèce de pendule revient souvent au cours du jeu sous plusieurs formes au cours de votre progression. Elle n'est pas très compliquée à passer.

Vers la fin du jeu, les niveaux ont un parfum très Alien : des monstres gluants et agressifs qui vous sautent dessus sans prévenir. De toute façon, blaster l'ennemi, c'est la jouissance ultime.

Les adversaires ont un sens de l'humour assez spécial. Ils sont prêts à tout pour se faire remarquer.

bougent dans tous les sens sont légion et utilisés sans retenue. Si le jeu ne tenait qu'à sa réalisation, cela serait trop facile. Probotector fourmille d'idées originales sorties des cerveaux bouillonnants des gars de chez Konami. On récapitule : le scénario est béton, on tape la discute avec divers personnages ; les niveaux se suivent et ne se ressemblent pas. Tantôt on blaste à pied, tantôt sur une moto cybernétique, ou sur un bipède en pleine course, sur un train, sur un bateau, suspendu au plafond, accroché sur un



mur... C'est réellement excitant et passionnant. Et puis, une bonne nouvelle, Konami s'est installé depuis peu dans notre beau pays. Ce qui a pour conséquence directe l'arrivée de jeux en français. Pour en revenir au Japon, les designers de Konami s'en sont



Si vous avez votre permis motos, alors vous avez le droit d'accéder à cette phase.

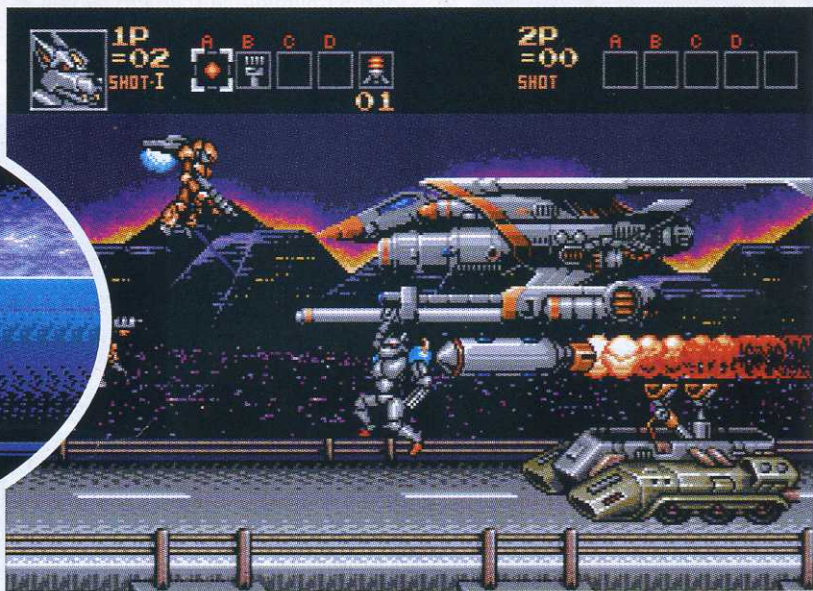
donnés à cœur joie pour nous pondre des niveaux et des ennemis complètement différents. Ne vous étonnez pas d'être assailli par les signes du zodiaque !

Jouissance ultime !

Il y a encore une décharge publique, avec des motos qui déboulent du fond de l'écran sur un soleil couchant. Il y a même une jungle façon Jurassic Park,



Looove Booaat ! Si la fin du monde n'était pas si proche, on s'y croirait vraiment non ?



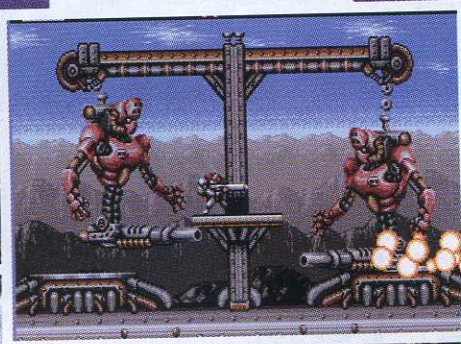
Un simple coup d'œil sur la situation et on se rend compte que la vie est brutale.

Editeur	KONAMI
Développeur	KONAMI
Distributeur	KONAMI
Support	MEGA DRIVE
Genre	MEGA DRIVE
Nombre de joueurs	UN À DEUX EN SIMULTANÉ
Prix et date de sortie	ENTRE 350 ET 400 FRANCS, disponible

QUELQUES BOSS



Il y a des situations dans lesquelles on se sent bien plus à l'aise, vous ne croyez pas ?



Ce n'est pas le moment de prendre une douche.



Deux moitiés de robots ça devrait former un robot entier non ? Et ben non, pas du tout !



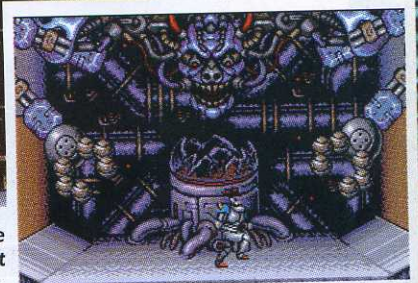
Elle a un bien joli visage, malheureusement il n'en restera plus rien après votre passage.



L'ombre de Terminator plane sur nous. En l'occurrence, c'est un Terminator géant qui s'amuse.



Ça va craindre pour notre pauvre héros s'il ne dépêche pas d'esquiver tout ça.



PROBOTECT... QUOI ?

À la fin des années 80, Gyzor débarque sur arcade. Konami crée alors un jeu d'action des plus réussis. La conversion micro ne tarde pas. Fidèle partisan de la NES, Konami l'adapte donc et le rebaptise : Contra (Probotector chez nous). Quand la Super Nintendo débarque, Konami s'adapte : Super Probotector est encore un des meilleurs jeux de la console. Je vous fais grâce des différentes suites ainsi que des versions Game Boy pour arriver à Probotector Mega Drive.

avec toutes ses petites bêtes. Vers la fin du jeu, les niveaux ont un parfum très Alien : des monstres gluants et agressifs qui vous sautent dessus sans prévenir. Blaster l'ennemi, c'est la jouissance ultime.

Beau et original

La maniabilité est parfaite et vous pouvez tout faire de son corps : courir, sauter, tirer dans toutes les directions, glisser, l'accrocher aux murs... Graphiquement, c'est l'extase absolue : flammes, explosions, décors apocalyptiques, sans oublier le nombre incroyable d'ennemis, qui rivalisent tous de beauté et d'originalité.

Les concepteurs ont inclus un niveau secret psychédélique. Je peux vous dire que l'ambiance de Probotector est garantie. Une trentaine de thèmes techno, rave, rap, hard rock vous accompagnent durant tout votre périple. L'ambiance folle du jeu s'en ressent d'autant plus !

Je crois avoir été suffisamment élogieux, mais je vous l'assure : ce titre restera très longtemps gravé dans ma mémoire (ça promet !). Aussi vrai que cette phrase comporte vingt-quatre mots, Probotector c'est de la qualité supérieure qu'il faut se procurer le plus vite possible !

LIONEL VILNER

Probotector

Mega Drive

Existe également sur Game Boy et Super Nintendo.

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

KONAMI RENOUVELLE LE GENRE. LE SYSTÈME DE CHOIX DES CHEMINS PROCURE UNE DURÉE DE VIE ET UN INTÉRÊT EXCEPTIONNELS. LE TOUT EST ILLUSTRÉ PAR UNE RÉALISATION HORS NORMES QUI Pousse la MEGA DRIVE DANS SES DERNIERS RETRANCHEMENTS. DE LA QUALITÉ AVEC UNE MAJUSCULE.

Pitfall

**Il est de retour !
Plus beau, plus fort,
il ne s'appelle plus
Pitfall, mais Pitfall
Jr. Ça va chauffer
chez les Mayas !**



La langue des statues, incrustées dans le mur, vous propulsent dans les airs.



Encore une fois, le mode 7 de la Super Nintendo est mis à l'épreuve.



Pitfall doit se résigner à la fuite. Le moindre contact se solde par une mort immédiate.



Au lieu de sauter sur les crocodiles comme dans l'ancien Pitfall, il est plutôt conseillé de les éviter. Bonne chance !

E

n l'an de grâce 1982, un seul pays (les États-Unis), une seule console (la VCS 2600 d'Atari), un seul développeur (Activision) et un seul jeu (Pitfall). Douze années déjà se sont écoulées depuis la création d'un mythe, celui de Pitfall. Une silhouette élancée, un homme de toutes les situations se projette dans une jungle sans pitié, ça c'est du jeu d'aventure. Un an après la sortie des *Aventuriers de l'arche perdue*, un film de Spielberg et Lucas avec Harrison Ford, c'est la folie des films à grand spectacle. Conscients des envies du public, les programmeurs d'Activision ont essayé de nous faire revivre les périples d'un aventurier archéologue, perdu dans les confins d'une jungle regorgeant de trésors.



Histoire de mœurs

Si les mœurs évoluent lentement, il n'en est pas de même avec le marché des jeux vidéo. Dès que la génération de consoles 8 bits (Nintendo Enter-

SUPER NINTENDO

KINICH AHAU, DIEU DU SOLEIL OU JAGUAR ?



Si Kinich Ahau est sensé être le dieu du soleil pour les Mayas, il est surtout source d'ennuis pour vous.



Sa lumière est indispensable à votre survie, mais elle ne vous éclaire pas votre aventure. C'est sous sa forme de jaguar que vous le rencontrez à quatre reprises. Attention, c'est un boss rude au combat !

tainment System et la Master System) apparaît, Pitfall sombre dans l'oubli. Mais pas pour toujours, car il est de retour ! Mieux animé, plus beau, plus fort, plus smart, c'est un Pitfall relooké qui s'annonce comme l'un des meilleurs jeux de Noël.

Alors que le vénérable Pitfall goûtait un repos bien mérité au Guatemala, le berceau de la civilisation Mayas, Kinich Ahau, dieu du soleil (qui se transforme en jaguar la nuit venue) le kidnappe. C'est là que vous intervenez ! Votre mission : assurer la reprise avec panache. Vous êtes le digne fils de Pitfall. Tel Kukulcán, le héros civilisateur, vous

DES ANIMATIONS D'ENFER



Si Pitfall se démarque des autres hits de ces fêtes, c'est bien par son animation. Lorsque vous pensez tout connaître du personnage, vous découvrez encore des nouvelles animations et positions. D'une finesse rarement égalée sur Super Nintendo, la fluidité des mouvements de Pitfall donne plaisir à jouer. Bravo Activision !

devez sauver votre père des griffes du jaguar avant qu'il ne le sacrifie au dieu de la végétation et du renouveau, Quetzalcóatl (le serpent à plume).

La culture d'antan

Vous l'avez compris, Pitfall : The Mayan Adventures est un jeu qui vous plonge au cœur de la civilisation Mayas. Seuls les virtuoses du paddle survivront dans les dédales de ce jeu diabolique. Constitué de onze niveaux, Pitfall abonde en passages secrets. À l'image de la culture d'antan, vous évoluez à travers des temples funéraires marqués d'écritures hiéroglyphiques, et surtout, truffés de pièges. Pour reprendre votre souffle de temps en temps, le reste de vos périples se déroule dans la jungle. Manque de bol pour vous, la faune et la flore en ont aussi après vous ! Chauve-souris, moustiques géants, phacochères, plantes carnivores et autres bestioles du genre ne cessent de vous harceler. Pour vous dé-

fendre, vous disposez d'un petit fouet et d'un lance-pierres. Ce dernier est très limité en munitions. Comme tout jeu de plate-forme qui se respecte, la recherche de bonus occupe une bonne partie de votre temps. Temps précieux, puisque votre vie se résume en une course aux trésors. Le magot est d'autant plus alléchant qu'en fonction de son importance, on vous octroie des crédits supplémentaires. Nombre d'options viennent aussi à votre rescousse, com-

me des pierres explosives, des boomerangs, des vies supplémentaires et même, des piments. Cette touche piquante vous investit de superpouvoirs. Pour les doués de la plate-forme, Pitfall réserve quelques surprises de



Un exemple du mode 7 dans Pitfall : les massues utilisées dans le temple de Tikal.



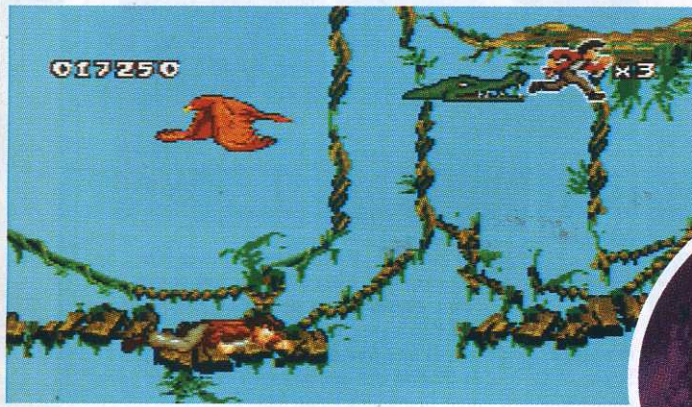
Encore une warp zone marquée ! Cette fois-ci, on vous propose de rejouer au vieux jeu électronique, Simon.



Tarzan peut aller se rhabiller ! Je vous laisse apprécier l'aisance avec laquelle notre héros se balance au bout de ces lianes.

Si la Super Nintendo se permet de crucifier le Pitfall de la VCS 2600, l'Ultra 64 lui réservera bientôt le même sort.





Petit détail intéressant, plus vous montez dans Pitfall, plus vous trouvez des passages secrets.



N'oubliez pas le wagonnet des mines d'Uxmal. Son utilisation peut s'avérer des plus enrichissantes.

tailles. Non content de raviver Pitfall sur la Super Nintendo, le staff d'Activision a mis au point un système de warps zone génial. Incroyable mais vrai, vous pouvez jouer à la version originale de Pitfall (celle de l'Atari VCS 2600), cachée au détour de quelques décorations sculptées à la Mayas. Ô sublime nostalgie ! À quand, Space

Invaders caché dans R-Type 12 ? En attendant, contentez-vous des autres petits jeux cachés. Par exemple, un re-

make du jeu électronique Simon. Souvenez-vous ! Le jeu où vous deviez répéter une succession de sons et de couleurs. Bref, un plus que les anciens sauront apprécier à sa juste valeur. Adeptes d'Indiana Jones, revivez aussi les moments forts du *Temple Maudit* aux commandes d'une draine sans freins. Dextérité et rapidité sont d'ailleurs de circonstance pour ne pas perdre la vie dans ce niveau. Petite anecdote marquante, dans les moments plus calmes du jeu, votre personnage met à l'épreuve ses talents de yogi. Prenez exemple sur lui...

Pour trouver des trésors, il ne faut pas hésiter à ramper sous les murs. Comme quoi Pitfall ne manque pas de souplesse !



Dans le détail

Trêve de plaisanteries, Dave Perry, le programmeur gourou d'Earthworm Jim, peut d'ores et déjà commencer à trembler. En effet, Pitfall est à deux doigts de passer maître dans le domaine de l'animation. Chaque détail est travaillé au millimètre près. Un exemple, les séquences où Pitfall se balance au bout d'une liane. Au lieu de rester accroché sans bouger, il change de main pour ne pas fatiguer ses bras en suivant le va-et-vient du balancement.

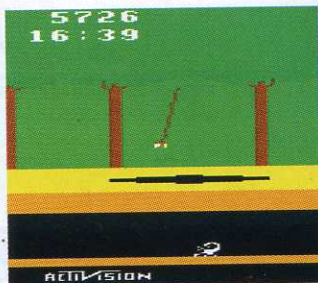
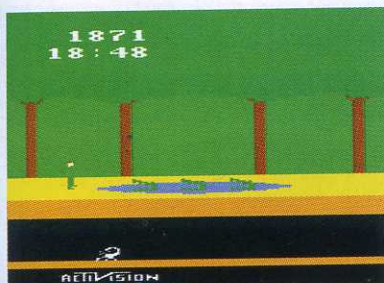


Poussez les dalles encastrées dans les murs, elles ouvrent souvent des passages insoupçonnés remplis de trésors.

C'est main dans la main que Pitfall et Pitfall Jr. repartent vers de nouvelles aventures. À quand le prochain épisode ? Pitfall Jr sur l'Ultra 64... On peut rêver.

Editeur	Activision
Développeur	Activision
Distributeur	SONY IMAGESOFT
Support	SUPER NINTENDO
Genre	ARCADE/ACTION
Nombre de joueurs	UN SEUL
Prix et date de sortie	ENTRE 400 ET 500 FRANCS, NOVEMBRE

RETOUR DANS LE PASSÉ



Afin de ne pas décevoir les adeptes de la VCS 2600, Activision a intégré Pitfall année 82 en entier dans cette nouvelle version. À l'époque, ils étaient balèzes : vous disposez de trois maigres vies pour venir à bout des multiples pièges de Pitfall. Cela dit, seuls quatre sortes d'adversaires vous embêtent : des scorpions, des cobras, des alligators et même, des rondins de bois. Libre à vous de reprendre le jeu à zéro autant de fois que vous le désirez. Et à côté, on a mis une photo de la version 94, histoire de constater l'évolution des machines !

Pour réaliser cette animation démente, c'est une équipe de plus d'une vingtaine de graphistes qui ont travaillé sur le jeu. Pour plus de réalisme, ils se sont directement inspirés des temples d'origine. Ceux qui ont eu la chance d'aller au Mexique, reconnaîtront les temples funéraires de Tikal, Uxmal, Copán... Perfection oblige, les effets de lumière fluctuent beaucoup entre l'ocre et le rouille. Peut-on y voir une relation lointaine avec l'influence du

dieu du soleil, Kinich Ahau, sur l'environnement ? C'est encore lui, sous sa forme de jaguar, qui vient vous embêter à quatre reprises.

Faites-vous plaisir

Petit reproche sur le jeu : quatre boss, quatre jaguars, c'est un peu monotone ! De plus, ils sont trop difficiles. Pour rythmer vos folles aventures, Activision a mis au point une routine sonore digne du jeu. Par contre, si les

excellents thèmes changent en fonction de l'ambiance, les bruitages sont également un peu décevants. Ils manquent de pêche !

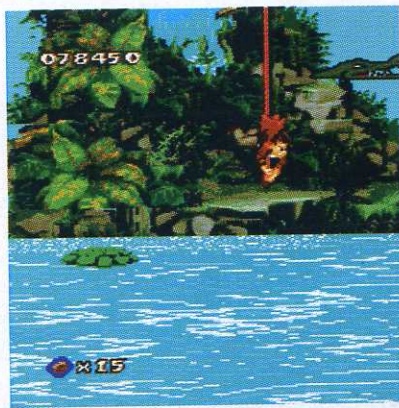
Pitfall, c'est l'Indiana Jones parfait. Comme quoi JVC et Lucas Arts auraient peut-être dû demander conseils aux vieux de la vieille pour leur jeu, Indiana Jones the Greatest Adventures. Pour une fois qu'une adaptation d'un vieux hit est bonne, faites-vous plaisir en vous procurant la cartouche de Pitfall. Un retour dans le passé, vraiment géant !

TOMMY FRANÇOIS

ENCORE PLUS VIEUX QUE PITFALL !

Les jeux vidéo ont fait leur début en 1958 sur un oscilloscope ! En effet,

Willy Higinbotham a inventé le premier jeu de tennis. Imaginez un peu le progrès de la technologie, le court était une ligne horizontale sur laquelle rebondissait une balle représentée par un petit cercle. Malheureusement pour Willy, il a oublié de breveter son jeu. En attendant, le premier jeu accessible au public fut créé par Nolan Bushnell en 1972 sur l'Atari VCS 2600, j'ai nommé Pong.



Et plouf ! un Pitfall à l'eau !
Pas d'inquiétude à se faire pour lui, Il nage comme Johnny Weissmuller.



Si vous ne touchez pas l'adversaire avec votre boomerang, n'oubliez pas de le récupérer.

Pitfall

Super Nintendo

Existe aussi sur
Mega Drive et
Atari VCS 2600

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



J'adore Pitfall the Mayan Adventures ! À mon humble avis, il ne lui manque que le galurin d'aventurier d'Indy pour piquer la place d'Harrison Ford dans la fameuse trilogie. Un peu plus et j'achetais mon billet pour le Guatemala. Vive les archéologues speedés !

Val D'Isère Extreme

JAGUAR

Après la pluie, la neige ! C'est bientôt le temps des sports d'hiver et des vacances à la montagne. En attendant de dévaler comme un fou les pentes neigeuses, entraînez-vous tout schuss avec votre petite Jaguar !



Ces flèches vous indiquent que vous êtes en dehors de la piste. Suivez la direction indiquée et tout ira pour le mieux.

À l'image du reste du jeu, la présentation a un look très branché. Val d'Isère oblige !



Même les meilleurs tombent. Ralentissez donc de temps en temps.



La Jaguar recule enfin ses horizons. Elle disposait jusqu'alors d'une logithèque peu variée, pour ne pas dire uniquement des shoot'em up ou des beat'em all : Crescent Galaxy, Cybermorph, Rayden, Tempest 2000, et même Wolfenstein 3D et Alien vs Predator en sont les preuves.

À l'exception de The Humans, tous les jeux limitaient votre victoire à une course au doigt bionique. Heureusement que les programmeurs de Virtual Studios, après quelques an-

nées passées sur les consoles 16 bits, se lancent dans la production high-tech. Non contents de leurs prouesses du temps où ils officiaient chez Loricel, ils adaptent un de leurs hits Super Nintendo sur Jaguar. J'ai nommé Val d'Isère Extreme Skiing and Snowboarding.

Opération marketing

Petite anecdote sur la distribution de ce jeu aux États-Unis : elle se fera sous le label de Tommy Moe's Extreme Skiing and Snowboarding. Marketing oblige, un jeu ne peut se vendre là-bas que sous une grosse licence, ou si une personnalité associe son nom au titre. Encore un soft bien de chez nous, qui va passer inaperçu auprès du public international.

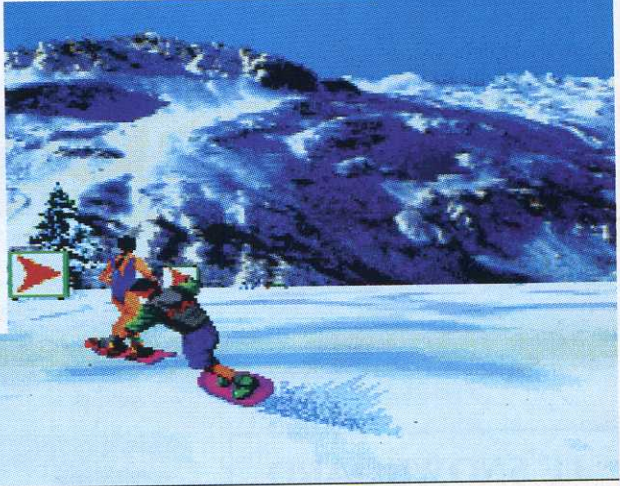
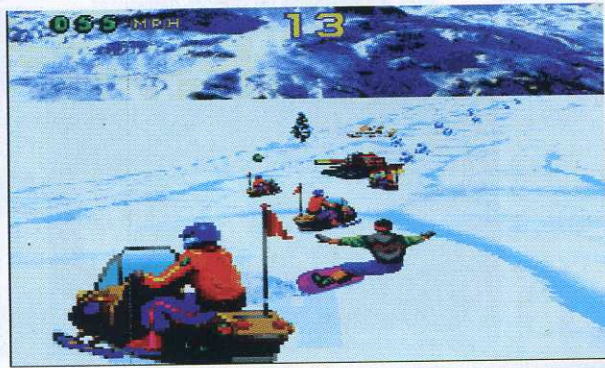
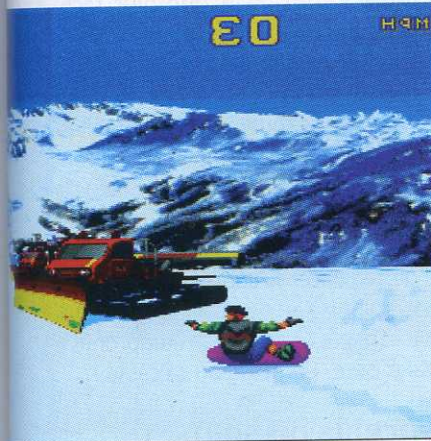
Val d'Isère sur Jaguar bénéficie d'un nombre d'améliorations incroyable. Avec Alien vs Predator, c'est l'un des rares jeux qui donnent vraiment l'impression d'utiliser une nouvelle technologie. Les graphismes ressemblent à de l'arcade et tous les autres paramètres apportent un souffle nouveau. Musique, vitesse, jouabilité, options



Comme durant les jeux d'Albertville, la descente est olympique. C'est pas toujours évident de faire de la glisse sans tomber.

DES OBSTACLES EN TOUT GENRE !

Grosse difficulté dans Val d'Isère : les obstacles. Il y a des objets intéressants : des filles en bikini qui vous font perdre la tête et les skis ; des scooters, qui vous coupent la route ; et, si vous manquez de chance, des chasse-neige.



Il n'existe pas vraiment de compromis : ça passe ou ça casse !

et donc, intérêt, passent à une vitesse supérieure, celle d'un système 64 bits en plein boom.

Pour les profanes de la version Super Nintendo, sachez que Val d'Isère vous donne la possibilité de descendre les pentes de la station la plus cool du moment. Pour vous éclater, vous disposez de skis ou alors, pour les plus branchés, d'un snowboard dernier cri GT Turbo à vingt soupapes. Deux

modes de transport répartis en trois types d'épreuves. Pour commencer, un mode <training>. Il vous apprend à faire de la glisse. Pour les pros comme pour les débutants, de longues heures d'entraînement sont nécessaires pour maîtriser la jouabilité.

Elle est d'autant plus difficile à contrôler que le scrolling

des pistes est vraiment très rapide. Pour s'adapter à ce rythme dément, il est parfois nécessaire de se repérer aux effets sonores.

Doser sa course

Contrairement à la majeure partie des simulations, les bruits changent en fonction de votre vitesse et de votre façon de guider votre sprite. Pour mettre vos talents à l'essai, il existe un mode <compete>. Vous pouvez participer en utilisant les conventionnels skis de compétition, ou, pour plus de fun, utilisez le snowboard.

Faites vos preuves sur trois types d'épreuves différentes : la descente, le slalom et le géant. Même si vous devez suivre la piste, la descente est destinée aux adeptes de la vitesse qui ne veulent pas trop se prendre la tête avec les portes... D'ailleurs, le retour de Val d'Isère comble d'aise la rédaction qui prévoit déjà de longues et dures batailles de



La descente en snowboard est facile à gérer. La planche est très maniable.



En cas d'urgence, le staff Virtual Studios vous a réservé une petite surprise : un dérapage qui permet de stopper net. Seuls les virtuoses du paddle arriveront à gagner la coupe en or. Entraînez-vous !

Il est parfois nécessaire de freiner pour faire un bon temps sur une piste. C'est même fortement conseillé.



Les pistes de Val d'Isère sont très bien entretenues. La preuve : ils font même des travaux quand vous décidez de battre votre record personnel de la descente. Ne vous laissez pas surprendre !

LE SNOWBOARD AU SOMMET DE LA VAGUE !

Le snowboard (ou le surf des neiges) fait de plus en plus d'adeptes et le ski alpin est en perte de vitesse. La facilité du sport, couplée à une relative sécurité en sont responsables. De plus, la discipline propose trois types d'épreuves : alpin pour les descentes, free style pour la haute voltige et free ride pour les rebelles. Marketing oblige, Oxbow, Quicksilver et autres du genre donnent aussi à ce sport la notoriété. Si ça vous branche, contactez la Fédération de Snowboard au (16) 76 52 37 74.



Sur la ligne de départ ! Concentrez-vous et prenez votre temps avant de vous élaner sur la piste.



Malheureusement pour les adeptes de Val d'Isère, les pistes ne sont pas tout à fait les mêmes que dans la réalité.

records. Comme vous l'avez certainement deviné, les modes <slalom> et <géant> sont beaucoup plus techniques. Il faut savoir cumuler de bons temps avec de bonnes tactiques. Comme chez les pros, les sanctions tombent à chaque porte ratée. Faites-moi confiance : nombreuses seront vos erreurs, car la vitesse avec laquelle vous déboulez les pistes ne facilite pas la gestion du parcours. Le mot d'ordre : doser sa course de façon à ne pas trop essayer de rattraper le coup. Il n'existe pas vraiment de compromis à Val d'Isère. Ça passe ou ça casse !

Verglas ou soupe ?

Pour ceux qui aiment le hors-piste, l'équipe de Virtual Studios a prévu un mode <freeride>. Votre but : essayer d'aller jusqu'au bout de la piste. Je m'explique : à l'image des grands jeux de voitures, votre skieur doit passer des *check points*, où du temps supplémentaire lui sera accordé. Chose facile, si ce n'était que de la descente. Mais non, le dieu du mont Val d'Isère en a après vous.

Votre randonnée se transforme rapidement en un véritable cauchemar. Les pistes deviennent verglas, soupe, chantiers en travaux... Bref, ça se corse. Qui plus est, nombre d'objets sont parsemés sur votre piste. On voit de tout, des belles demoiselles en bikini, ou encore des gros chasse-neige.

Editeur

ATARI

Développeur

VIRTUAL STUDIOS

Distributeur

ATARI

Support

JAGUAR

Genre

SIMULATION DE SKI

Nombre de joueurs

DE UN À DEUX JOUEURS

Prix et date de sortie

ENTRE 500 ET 600 F, DÉCEMBRE

SKI OU SNOWBOARD ? À VOUS DE CHOISIR...



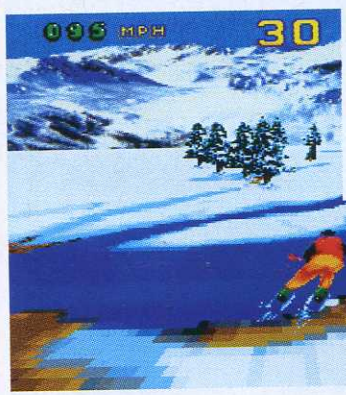
Aucune différence entre le ski et le snowboard, si ce n'est le style. Petit détail intéressant, les sauts en snowboard sont plus hauts et plus spectaculaires qu'en ski. Pour les allumés, vous pourrez toujours tenter de sauter au-dessus des chasse-neige. Possible ou impossible ?

Pas toujours évident de rester serein sur des pistes rapides. Seuls les virtuoses du paddle pourront vaincre ces pistes où votre victoire n'aura d'égale que votre dextérité à éviter les obstacles.

Vos talents d'acrobate sont très sollicités. Votre skieur réalise des sauts à la Edgar Grospiron. Notez que ces derniers diffèrent en fonction des skis ou du snowboard utilisés.

Pour rythmer vos descentes, Virtual Studios a mis au point une routine sonore qui pulse. Chaque tracé est accompagné d'un thème différent. Les compositions vont du calme le plus

Si vous allez un peu trop vite, il arrive alors que vous sortiez de l'écran de jeu comme ci-contre !



Le soleil a fait fondre la neige de la piste. Pour pallier ce petit inconvénient, essayez de sauter avec un bon timing et tout se passera bien.

alpin au boucan des boîtes de techno. Pas toujours évident de rester serein sur des pistes rapides. Seuls les virtuoses du paddle pourront maîtriser ces pistes, où votre victoire n'aura d'égale que votre dextérité à éviter les obstacles apparus au dernier moment.

Tout est possible

Autre plus pour Val d'Isère, le réalisme de l'action, avec un skieur dont les mouvements ont été digitalisés. De surcroît, tout est possible : sauter, speeder, déraper, effectuer des 360°. Le tout sur des décors somptueux, également digitalisés. Les habitués reconnaîtront sans problème les versants des Alpes. On a quand même noté quelques différences en ce qui concerne les parcours ! Val d'Isère est un excellent jeu de ski et, surtout, une bonne plage d'entraînement pour les novices du ski. Préparez vos paddles, nettoyez vos lunettes de soleil, sortez la crème de bronzage, c'est parti pour un tour dans l'univers des fous du ski !

TOMMY FRANÇOIS

Val d'Isère Extreme

Jaguar

Existe aussi sur Super Nintendo

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

À MON HUMBLE AVIS, VAL D'ISÈRE EXTREME SKIING & SNOWBOARDING A L'AVANTAGE D'ÊTRE LA PREMIÈRE VÉRITABLE SIMULATION DE SKI RÉALISÉE SUR JAGUAR. SI ON PREND PLAISIR À BATTRE DES RECORDS, ON ESPÈRE VOIR LA JAGUAR EXPLOITER UN PEU PLUS SES CAPACITÉS DANS LE FUTUR. À QUAND UN SKI VIRTUEL !

Final Fantasy 3

SUPER NINTENDO

Je ne croyais plus en rien et je désespérais de tout... Final Fantasy 3 fut une révélation, la preuve même de l'existence de Dieu ! Depuis, j'ai réappris à vivre et je suis un homme meilleur. Histoire d'un chef-d'œuvre...

Pour les jeux de combat, Street Fighter II est une charnière importante. Pour les jeux d'aventure, Final Fantasy 3 l'est encore plus. Les quelques photos que nous vous présentons sont là pour vous en convaincre ? Mais commençons tout d'abord par l'histoire sur laquelle repose cette petite merveille. Il y a mille ans, la Guerre des mages réduisit le monde à néant. Aujourd'hui, les civilisations ont été reconstruites avec l'aide de la technologie. La magie est désormais une science légendaire. Pourtant, une entité magique (un *Esper*) a été retrouvée congelée dans la glace. L'empire, avide de pouvoir veut s'en emparer...

Des dons magiques

C'est à peu près là que commence l'aventure. Au tout début, vous incarnez Tina, une jeune fille esclave de l'empire, mais qui semble avoir des dons pour la magie (chose impensable dans ce monde). Sachez que, d'ici la fin du jeu, vous pouvez vous retrouver avec plus d'une douzaine de personnages, possédant chacun ses caractéristiques et son histoire.

Ces histoires se greffent au scénario qui s'étoffe ainsi de plus en plus au

Pour se déplacer le Chocobo est un monture très pratique et très affectueuse.



Les couleurs sont superbes. Admirez donc ce ciel et ces montagnes.



La forêt qui cache la gare vers le monde des morts est certainement l'un des plus beaux décors du jeu. Vous pouvez ici en juger par vous-même.

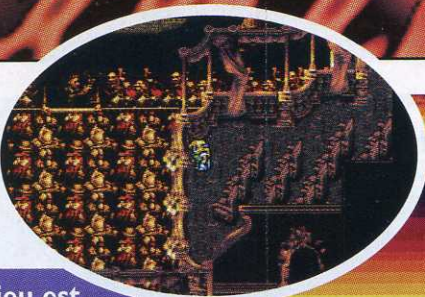


DÉTROUSSEZ VOS ENNEMIS !



Généralement, les combats vous tombent dessus sans prévenir. Voici quelques ennemis qui risquent de vous tomber dessus par mégarde. Utilisez le sort <scan> pour connaître leurs points faibles éventuels.

Le passage de l'opéra est vraiment très poétique. La musique est magnifique et c'est dommage qu'on ne puisse l'entendre qu'une seule fois dans la partie.



Le système de jeu est à la fois simple et très complet. On explore, on parle, on combat, on récupère des objets, etc. Sans compter tous les événements qui ponctuent le jeu et qui l'enrichissent.



La Super Nintendo ne serait vraiment rien sans son mode 7. Il est de plus accompagné de fabuleuses rotations dans le ciel.

cours de votre progression. Le système de jeu est à la fois simple et très complet. On explore, on parle, on combat, on récupère de nouveaux objets, etc. Sans compter les événements qui ponctuent le jeu et qui l'enrichissent.

Trois histoires en une

Ainsi, il y a la scène de l'opéra, où il faut apprendre un texte et le débiter devant la foule en délire, sous une musique carrément fantastique. À un moment, l'histoire se divise en trois scénarios que vous pouvez jouer dans

n'importe quel ordre. Il y a aussi des phases en temps limité où il faut, par exemple, sauver quelqu'un d'une maison sur le point de s'écrouler.

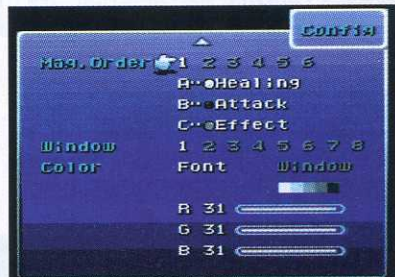
Vous voulez encore de l'originalité ? Parlons donc du moment où vous voilà prisonnier du train qui conduit les morts à leur destinée, des scènes d'action en 3D ou en mode 7, des personnages cachés, du voyage dans l'âme de l'un de vos coéquipiers, de la descente des rapides en radeau, des scènes intermé-



C'est dans un magnifique château qu'il faut chercher où se cache notre groupe de héros.



Mash effectue des coups à la Street Fighter II. Pour réaliser cet effet, il faut effectuer le même mouvement que pour la boule de Ryu.



L'écran de configuration vous permet bien des choses. Et encore, vous n'en voyez ici que la moitié.

diaires de toute beauté... On pourrait en rajouter d'autres comme ça, les coller ensemble et, à mon avis, vous avez une petite idée de l'intérêt et de la durée de vie de Final Fantasy 3. Dans le genre, les phases de combat sont tout à fait réussies. Elle possèdent une ergonomie véritablement à toute épreuve.

Chaque personnage possède ses propres commandes originales. Ainsi, pour Mash, il faut exécuter des mouvements à la Street Fighter II pour obtenir un résultat appréciable. Un autre



Ce combat se situe dans le dernier château. Une option, «preemptive attack», vous permet d'attaquer le premier. Les ennemis sont cependant très forts !



Tout le monde, ou presque, est réuni à bord d'un immense bateau volant pour l'assaut final contre la tour de Kefka.

L'intro du jeu est ponctuée par un défilement de l'équipe ainsi que d'une jolie animation en mode 7. J'ai stoppé sur le nom du musicien : il est bon !



personnage, Gau, apprend les attaques de ses ennemis en leur sautant dessus. De plus, tous les personnages utilisent la magie avec les Esper.

De bon gros ennemis !

Selon l'endroit où vous combattez, le décor est très différent. Ce qui m'amène à vous parler des graphismes du jeu. Je commence tout de suite : il

n'existe pas mieux sur Super Nintendo ! Ils semblent directement digitalisés à partir de décors réels puis retravaillés à la perfection. Les couleurs sont magnifiques et le rendu des différents objets fait penser à de la texture en images de synthèse.

Vos personnages ont des gabarits mignons, alors que les différents ennemis sont gros, beaux et très méchants.

Villes, villages, montagnes, complexes métalliques, forêts, déserts, tout est tellement beau qu'on n'y croit presque pas !

J'ai peut-être oublié de vous le dire, mais en tuant les ennemis, vous récoltez des points d'expérience ainsi que de l'argent.

Marcher plus vite

Cet argent vous sert à acheter de l'équipement et divers objets, ainsi que des <relics>. Ces *relics* ont des fonctions bien particulières. Le <sprint shoes>, par exemple, sert à

marcher deux fois plus vite dans les villages et les donjons. Le <exp egg>, que l'on obtient en résolvant une énigme, permet d'augmenter l'expérience de celui qui le porte. En tout, il y a des dizaines de *relics*...

Des secrets, il y en a partout. Il est même possible de terminer le jeu en ne trouvant que 50 % de ce qu'il recèle. Le jeu est divisé en deux. Dans un premier temps, les douze premières heures, vous êtes guidé



General Leo...

Il y a des moments bien tristes, comme quand on se recueille sur la tombe du feu Général Leo.

À force de questionner les gens que vous rencontrez, vous finissez par récolter des informations très intéressantes pour la suite de l'aventure.

this in a 1000 year-old

ns seal away this
e beast.



Editeur	SQUARE SOFT
Développeur	SQUARE SOFT
Distributeur	SQUARE SOFT (IMPORT)
Support	SUPER NES
Genre	JEU DE RÔLE ET D'AVENTURE
Nombre de joueur	UN, ET JUSQU'À DEUX DURANT LES COMBATS
Prix et date de sortie	ENTRE 450 ET 500 FRANCS, DISPONIBLE

MAGIES DE FOLIE À TOUS LES NIVEAUX



Les Espers que vous collectez à travers le monde vous permettent d'apprendre de nouvelles magies. Contre l'utilisation d'un bon paquet de points de magie, ils peuvent également combattre personnellement à votre demande (une fois par combat uniquement).

MOOGLE OU CHOCOBO ?



Le Moogles est un des personnages de votre équipe ①. Il fait son apparition dans le premier Final Fantasy sur Game Boy. C'était alors une sorte de malédiction qui empêchait le héros d'attaquer. Le Chocobo ② est là depuis le début également. Il servait de moyen de transport, mais sans mode 7 (difficile sur une Game Boy !). Square Soft ne lâche pas ses personnages fétiches qui apparaissent dans presque tous les Final Fantasy. En plus, il existe une dizaine de Final Fantasy sur consoles Nintendo (Game Boy, NES et Super Nintendo)...

et il est assez difficile d'être bloqué. Dans la seconde partie, plus longue, vous êtes livré à vous-même pour tout trouver. Tant de liberté, ça change de ce que l'on a connu jusqu' alors. En parlant de liberté, les moyens de transports sont très sympa. Il y a le bateau

Des secrets, il y en a partout. Il est même possible de terminer le jeu en ne trouvant que 50 % de ce qu'il recèle.

volant de Setzer : il vous permet de survoler le monde via un mode 7 des plus réussis. Pour se balader sur terre sans se faire attaquer, utilisez donc le Chocobo, un oiseau amical qui se déplace également en mode 7. Le menu de commande, que l'on obtient en appuyant sur le <X>, montre la tête et l'état des quatre personnages de votre équipe. Vous pouvez la changer sur le bateau volant. Utilisez les objets en votre possession, équipez, gérez la magie mais, surtout, configurez le jeu à votre convenance : vitesse des combats, vitesse des mes-

sages, jeu à deux en même temps pendant les combats (!), couleur des fenêtres. C'est comme vous voulez ! Je termine sur un point capital du jeu : la musique. La cartouche de 24 Mb propose une soixantaine de thèmes d'une qualité encore jamais atteinte. Les sons utilisés ici sont superbes et les thèmes rivalisent d'originalité : héroïque, classique, rock'n roll, suspense, etc. Bref, Final Fantasy est beau, Final Fantasy est long, Final Fantasy est varié, Final Fantasy est intéressant, Final Fantasy est légendaire.



Sur le train menant au monde des morts, des fantômes vont essayer de vous coincer. Courage, courez !

LIONEL VILNER

Final Fantasy 3 Super NES

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

Tous les jeux du genre qui existaient jusqu'à présent sont désormais renvoyés à la Préhistoire. Les Secret of Mana, Breath of Fire et les autres, sont bons à rejoindre Pong dans le livre d'histoire des jeux vidéo. Une bibliothèque intelligente ne peut vivre sans un Final Fantasy 3 !

Indiana Jones Greatest Adventures

SUPER NINTENDO

Toutes les aventures du célèbre docteur Jones sont enfin réunies dans un seul et même jeu ! On peut dire un grand merci à toute l'équipe de Lucas Art, bien sûr. Sortez donc votre fouet et en route pour l'aventure !

Avec ses fléchettes, cet indien est très dangereux. Ici, il n'y a pas le choix : c'est tuer ou être tué.



Le feu ne vous laisse aucun répit. Vous ne devez pas hésiter sur les directions à prendre ou vous êtes mort.



Qui n'a jamais rêvé de se lancer dans une aventure pour fuir le triste train-train quotidien ? Nous parlons d'aventures vraies, réalistes, sans superpouvoirs pour mener à bien une mission ! Aujourd'hui, c'est chose possible, grâce à JVC et à Lucas Arts. Ils nous proposent d'incarner l'un des plus grands aventuriers cinématographiques du siècle ! Vous avez deviné de qui je veux parler ? À moins d'avoir vécu sur une île déserte pendant ces dix dernières années, vous devez forcément connaître la saga du docteur Indiana Jones. Professeur d'université, et archéologue à ses heures perdues, Jones n'hésite pas à risquer sa vie pour des questions d'intérêts nationaux (qui hésiterait ?). Il se voit confier, en premier lieu, une mission périlleuse lui faisant courir le risque de se mettre à dos tout le Troisième Reich : retrouver le Saint-Graal avant les Allemands.



Le temple maudit compte de nombreux reptiles parmi ses locataires. Ceux-là sont des cobras très venimeux. Les pierres permettent de sauter de l'autre côté de la fosse... Malin !

La poursuite en wagonnet dans les mines ou de l'étonnante escapade en dirigeable. Le jeu respecte les scénarios des films à la lettre, de la première scène à la dernière. Ainsi, vous pouvez vous glisser dans la peau de Harrison Ford et revivre les mêmes aventures que lui, mais en étant plus actif qu'un simple spectateur.

Les péripéties auxquelles sont confrontés Indiana et ses amis les mèneront à se déplacer tout autour de la planète,

À moins d'avoir vécu sur une île déserte, vous devez forcément connaître la saga du docteur Jones...

Cette scène vous rappellera certainement la très célèbre scène du film. Sauf qu'ici tout est beaucoup plus compliqué pour vous : des tonnes de pièges vont tout faire pour vous retarder. Cette séquence de jeu se déroule très vite et démontre la fidélité du jeu au scénario du film.



C'EST COMME AU CINÉMATOGRAPHE



Après chaque scène d'action du jeu, une image digitalisée, tirée de l'un des trois films, apparaît à l'écran. Bien sûr, ces images sont connues de tous et c'est avec un grand plaisir qu'on les regarde en attendant de repartir vers de nouvelles aventures (vers le prochain niveau, en fait !). Un petit dialogue, lui aussi tiré du film, accompagne l'image et nous donne un aperçu de la mission que l'on va devoir remplir dans la phase de jeu suivante.



quences sont toutes renversantes et utilisent le mode 7, donnant une impression de profondeur et de rapidité. Ça va très vite ! Si vous n'y prenez garde, les événements vous dépassent et c'est la mort assurée. Pour vous sortir du pétrin lors des épreuves de plateforme, vous ne disposez que d'un nombre restreint d'accessoires : très souvent, un fouet, occasionnellement, un pistolet et, plus rarement, des grenades – votre meilleur atout est votre cervelle, qui vous sert à déjouer les pièges des Nazis.

de Berlin à Alexandrie; en passant par New York et la jungle amazonienne. Vous allez rencontrer les personnages les plus infâmes sortis tout droit de la trilogie (Richmond, le colonel allemand, etc.). Imaginez le plaisir de réduire à néant toutes ces menaces (cela ne sera pas si simple !). Voilà le décor planté, les explications peuvent maintenant commencer !

Le jeu comporte vingt-huit niveaux d'une difficulté croissante. Le style plateforme est le plus présent mais, de temps en temps, nous avons droit à une épreuve différente : dévaler un flanc de montagne en raft des neiges, tout en essayant d'éviter rochers et crevasses profondes ; arpenter les corridors sombres d'une mine dans un wagonnet ou encore piloter un biplan équipé d'une mitrailleuse – très efficace pour abattre les Stukas allemands. Toutes ces sé-

Le roi des casse-cou

De temps en temps, il vous faudra utiliser les différents objets qui traînent sur votre route : une caisse pour grimper sur une corniche inaccessible ou bien un auvent pour amortir votre chute. En cours de route, vous pouvez ramasser de nombreux bonus pour

Ce bivouac dans la montagne est le dernier rempart qui sépare Jones de l'arche perdue. Ce pauvre projecteur apprend à ses dépens qu'il vaut mieux ne pas se trouver sur son passage.



Les rues de Shangai ne sont pas sûres. Le meilleur moyen de traverser la ville est de passer par les toits. Évidemment, il faut escalader la façade de certains immeubles pour y parvenir. Bon nombre de corniches et autres auvents sont là pour vous faciliter la tâche.



Décidément, les bas-fonds du temple maudit sont vraiment impraticables. Voyez la position précaire d'Indy sur son rocher flottant, face à cette vague de lave ! Que de risques pour obtenir une grenade supplémentaire.



Mémo-risez bien la position des statues et le côté par lequel vous les approchez. Ces dernières vous téléportent dans différentes salles en fonction de votre approche. Pour vous sortir de ce labyrinthe, il vous faut beaucoup de mémoire et de patience. Courage !



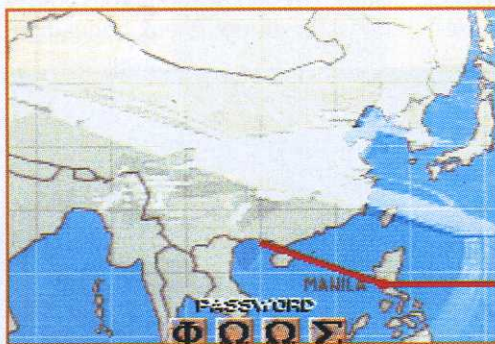
restaurer votre énergie, ramasser des armes, ou encore, gagner des points. N'en laissez passer aucun ; plus tard, vous risqueriez de le regretter.

Pour garder un certain rythme au jeu, une image digitalisée, surmontant un dialogue, apparaît entre chaque niveau pour situer le joueur par rapport au déroulement du film ! Et pour ceux qui pensent que les jeux de plate-forme sont dépassés ou trop faciles, Indiana Jones Greatest Adventures est plein

Dans la mine de diamants, vous devez retrouver les esclaves enfants qui sont retenus prisonniers par la secte. C'est dans un dédale de tapis roulants que vous allez évoluer. De plus, les enfants sont bien gardés.

d'innovations et la difficulté est dosable avec les options. La durée de vie du jeu est très longue : les trois films s'enchaînent dans le jeu, le rallongent de manière significative, et promettent des heures d'action intensive aux plus chevronnés des joueurs (surtout en <hard>).

Votre parcours est inscrit sur ce planisphère avec un trait rouge qui relie vos différentes destinations. Cet écran est très utile puisqu'il vous donne également un mot de passe en grec qui vous permet de reprendre le jeu un peu plus tard.



Des mots de passe vous permettent d'avancer dans la partie et de la reprendre lorsque vous en avez envie. La réalisation du soft n'est pas en reste non plus, loin de là.

Comme au cinéma

Le visuel du jeu est magnifique : les décors sont riches et variés et les éléments du premier plan sont visiblement travaillés (les feuilles qui s'envoient à votre passage, la neige qui crisse sous vos pas). Quant à votre personnage, Indiana Jones en l'occurrence, il possède une animation « cinématographique » (réaliste, on s'en doute) agrémentée de perspectives nouvelles

Editeur	JVC
Développeur	LUCAS ART
Distributeur	JVC
Support	SUPER NINTENDO
Genre	PLATE-FORME
Nombre de joueurs	UN SEUL
Prix et date de sortie	ENTRE 400 ET 450 F, NOVEMBRE



À la guerre comme à la guerre ! Indy doit éliminer ce trappeur qui lui tire dessus pour sauter de l'autre côté de la falaise sans danger. Le pistolet possède une infinité de balles, aussi, n'hésitez pas à canarder sans retenue !

(inclinaisons du corps, attitudes réelles). Un nombre incroyable de détails s'ajoute à l'environnement graphique et le rend plus complet.

Chapeau bas !

La bande sonore des trois films, est-il besoin de le préciser, est l'œuvre de John Williams (le compositeur de *Star Wars*, entre autres). Les amateurs seront heureux d'apprendre que la musique a été retranscrite à la note près pour les besoins du jeu.

Pour ceux d'entre vous qui ne sont pas encore totalement convaincus, sachez que *Indiana Jones Greatest Adventures* n'est pas un jeu répétitif et que chaque épreuve vous demande pas mal de la réflexion. C'est avec beaucoup de plaisir que l'on se glisse dans la peau de l'aventurier au chapeau ramolli et à l'éternelle barbe de trois jours. Un coup de chapeau à Lucas Arts pour ce jeu superbe, et amusant par-dessus le marché !

David Msika

LES VOIES DU SEIGNEUR...

De nouveau à l'affiche en cette fin d'année avec *Danger immédiat*, Harrison Ford est un collectionneur de succès. Cependant, une anecdote circule sur la manière dont il a décroché le rôle d'Indiana Jones dans *Les Aventuriers de l'Arche perdue*. Tandis qu'il effectuait des travaux de menuiserie chez son ami Stephen Spielberg, le casting du film de ce dernier se faisait dans la pièce voisine. À l'origine, Tom Selleck (*Magnum*) avait été choisi pour interpréter Indiana Jones et devait donner la réplique aux candidats. Tom étant absent, Spielberg a demandé à Harrison de tenir son rôle. Sa prestation a été assez convaincante pour que, finalement, le rôle lui soit donné ! Les voies du Seigneur sont impénétrables !



DE VIEILLES CONNAISSANCES



Les boss que vous rencontrez dans le jeu sont les répliques exactes de ceux qu'Indiana Jones combat dans les films. Ainsi, le colonel allemand au Tibet, Richmond, l'infâme Nazi, le Gourou, chef de secte dans les mines de diamants, ou encore, le sorcier surhumain sur le pont suspendu. Ce n'est pas du tout facile de venir à bout de toute cette clique. Rassurez-vous, il existe une technique spécifique pour défaire chaque adversaire.

Indiana Jones
Greatest
Adventures

Super Nintendo

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

Ici, la réflexion et la prudence sont de mise. AUCUNE ERREUR N'EST TOLÉRÉE. ON EST FRAPPÉ PAR L'AMBIANCE SONORE DU JEU, QUI CADRE PARFAITEMENT AVEC L'ACTION QUI SE DÉROULE À L'ÉCRAN, COMME PAR LES GRAPHISMES QUI LE COMPOSENT. DE PLUS, CE JEU DE PLATE-FORME EST AMUSANT !

Samourai Spirit 2

SUR NEO GEO

Depuis trois ans, SNK tente de réaliser le jeu de baston parfait. Avec Fatal Fury Special, World Heroes Jet, Art of Fighting et le tout nouveau King of Fighters, elle y était presque parvenue. Peut-être qu'avec Samourai Spirit 2...

D'après beaucoup de spécialistes (dont je tairai les noms), ce tout nouveau jeu de combat, suite du très célèbre Samourai Spirit 1, va marquer l'histoire des jeux vidéo. Il relèguerait Street Fighter 2 X de chez Capcom aux oubliettes. Alors là, je veux le voir pour le croire ! Samourai Spirit 2, comme tous les autres jeux de combat Neo Geo, offre une séquence d'introduction digne des meilleurs dessins animés japonais. Elle raconte brièvement l'histoire de quinze illustres samourais qui, jadis, s'affrontaient du matin au soir. Leur but était à l'époque de devenir le meilleur, le plus fort, le plus grand !

Sans peur...

Ces quinze guerriers sans peur (sans reproches) et sans craintes se prénomment Haohmaru, Nakoruru, Cham Cham, Charlotte, Earthquake, Galford, Gen-An, Nicotine, Kyoshiro, Genjuro, Hanzo, Sieger, Jubei, Ukyo et, enfin, Wan-Fu. Comme ça, vous ne pourrez pas dire que vous ne les connaissiez pas ! Ils ont chacun leur propre style de combat et viennent de différents horizons, mais partagent un point commun : ils se battent tous

C'EST CHAUD !

Les petits vicieux seront contents d'apprendre que certaines femmes du jeu, Cham Cham et Nakoruru, prennent des pauses assez chaudes. On vous montre les plus softs... Les plus hard, vous les trouverez vous-mêmes bien assez tôt !



Au début de chaque combat, deux mots bien de chez nous apparaissent à l'écran : « en garde » !



Les deux rivaux, lorsqu'ils restent immobiles ou n'attaquent pas, reçoivent des bombes de la part des spectateurs...



Un choix ébourifant de quinze personnages pour un jeu époustoufflant. De quoi recréer les combats du dix-septième siècle à l'époque Yedo !

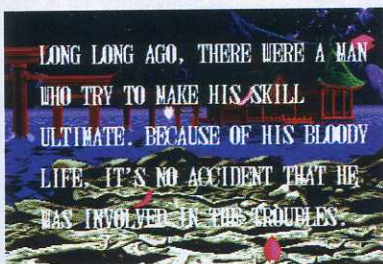


Les combats sont toujours ponctués par des petites séquences de transition. Croyez-moi, elles valent leur pesant d'or !

STORY. QUAND TU NOUS TIENS...



Les héros de *Samurai Spirit 2*, d'après la séquence d'introduction, sont des gens un peu fous. Ils s'affrontent du matin au soir, afin de devenir le meilleur parmi les meilleurs. Comme dit le proverbe, à la fin, il ne peut en rester qu'un...



rage sont à la hauteur de votre réputation ! En somme, il convient de vaincre les autres samouraïs, dans le but d'affronter un grand maître d'art martiaux japonais, que personne n'a jamais défait en combat singulier ! Avant d'entrer dans le vif du sujet, je

Vous devez prouver que votre bravoure et votre courage sont à la hauteur de votre réputation.

tiens à ouvrir une parenthèse en ce qui concerne la réalisation du jeu : elle est somptueuse ! Les graphistes et les musiciens de SNK ont poussé la Neo Geo dans ses derniers retranchements ! Toutefois, on ne s'étonne qu'à moitié, lorsqu'on sait que

Samurai Spirit 2 fait plus de 200 mégas... Le jeu, on y arrive enfin, reprend bon nombre d'idées des précédentes productions Neo Geo. Le système « zoom » d'Art of Fighting, par exemple (détaillé, rien que pour vous, dans un petit encadré), ou les supercoups de *Samurai Spirit 1* (commentés dans un encadré spécial)... Chaque combattant peut exécuter des

dizaines d'attaques normales et spéciales. Je ne vous cache pas que, combinées en enchaînements, elles se révélaient terriblement efficaces...

Des crêpes ?

À noter aussi qu'il est possible de saisir son opposant pour le balancer dans les airs comme une crêpe. Haute voltige en perspective ! Tous les guer-



Hanzo et Nicotine se livrent une bataille terrible ! Leur honneur est en jeu, on les comprend.

Kyoshiro court à toute allure sur Haohmaru. Il veut le choper et le balancer dans les airs comme une crêpe !



Avant chaque combat, en Mode <Computer>, vous faites la cassette avec vos adversaires.



Comme dans tous les jeux de combat dignes de ce nom, il est possible de saisir son adversaire et de le retourner dans les airs.

LES CRITIQUES



Gen-An se roule en boule et, tel un ouragan déchaîné, il dévaste tout sur son passage.

riers, je vous le serine encore, emploient une épée, un sabre ou un objet tranchant. En corps à corps, il arrive que cette arme leur échappe des mains et tombe sur le sol. Dès lors, ils se retrouvent sans défense et doivent ruser comme des malades pour récupérer leur bien !

Un petit bonus

Un petit détail qui vaut son pesant d'or : si un combattant n'attaque pas ou reste immobile, un spectateur lui

Il faut sans cesse rester sur ses gardes et surveiller tous les mouvements de l'adversaire, avant que celui-ci ne porte une attaque finale !



Lorsque vous mettez deux fois la manette en avant, le personnage court comme un gros malade...

jette une bombe à la face ! En revanche, s'il lutte âprement, il empoche un petit bonus qui, vous vous en doutez, remonte sa barre d'énergie. Autre chose : les compétiteurs changent de

couleur lorsqu'ils encaissent une série de coups... Des fois, ils deviennent rouges comme des tomates ! En mode <Versus> ou <Computer>, les combats sont ponctués par des petites séquences de transition, dans lesquelles les compétiteurs se racontent leur vie. Impossible de le réfuter : ces séquences sont sublimes, superbes, géniales !

Innovations

Des tas de petites innovations apparaissent dans Samourai Spirit 2, notamment sur le plan de la jouabilité. Lorsque vous mettez deux fois la manette en avant, très rapidement, le joueur court comme un gros malade. Deux coups en arrière le font bondir... Deux coups en bas et il s'accroupit... En résumé, une petite trouvaille qui améliore grandement l'intérêt du jeu ! Autre chose : lorsque l'un des deux belligérants exécute une quelconque attaque, une petite info apparaît à la place de son nom, en haut à droite

SUPERPOUVOIRS !



Tous les combattants peuvent effectuer un mégacoup secret, lorsque la petite jauge spéciale, située en bas de l'écran, atteint son maximum. Pour la remplir, vous n'avez qu'à encaisser de vilains coups... Regardez un peu les photos, elles valent le détour !

Editeur SNK

Développeur SNK

Distributeur Ludi GAMES

Support NEO GEO

Genre BASTON

Nombre de joueurs DEUX JOUEURS

Prix et date de sortie ENTRE 1450 ET 1500 FRANCS

LE SYSTÈME ZOOM !

Samurai Spirit 2 utilise, comme bon nombre de ses prédécesseurs, un système très particulier, inventé par les programmeurs de SNK : le système « zoom ». C'est simple : plus les combattants se rapprochent l'un de l'autre et plus l'écran zoome sur eux. Je ne vous cache pas que j'ai été fortement surpris par la taille maximale de certain d'entre eux (Earthquake, en particulier).

COMBAT À DISTANCE.



COMBAT RAPPROCHÉ.



Kyoshiro est dans les vapes ! Genjuro va sûrement en profiter pour porter le coup fatal...



Sieger brûle, sans la moindre commisération, la tête du pauvre Gen-An.

de l'écran. Il s'agit d'une « manip » secrète, qui n'est pas indiquée dans la notice du jeu... Ultime petit détail sur lequel il convient de s'arrêter : le sang ! Il est omniprésent durant les combats. Presque autant que dans Mortal Kombat II Super Nintendo. Âmes sensibles s'abstenir...

Samurai Spirit 2 innove sur tous les plans. Il serait un jeu de combat parfait, si un petit problème en ce qui concerne la jouabilité ne perturbait notre concentration. Je m'explique : lorsqu'un des antagonistes porte une attaque, le jeu se fige une seconde... Samurai Spirit 2 est, en définitive, un excellent, que dis-je, un fantastique

SNK L'EMPORTE HAUT À LA MAIN

Beaucoup de gens s'imaginent que Capcom domine outrageusement le « marché » de l'arcade, grâce à son merveilleux Super Street Fighter 2 X... Eh bien, ils se trompent ! D'après des études réalisées au Japon, l'éditeur japonais gagne — environ — cinq fois moins d'argent que Sega ou SNK. Il faut dire que cette dernière propose une plus grande variété de jeux. Fatal Fury, World Heroes, Art of Fighting sont de bons exemples ! Sachez, au passage, qu'une équipe de chez Capcom a même été débauchée par SNK pour réaliser Fatal Fury 2 et Fatal Fury Special. Cela ne nous étonnerait pas le moins du monde qu'elle ait aussi travaillé sur King of Fighters 94 et Samurai Spirit 2...

jeu de combat. Toutes les innovations, les petits détails, les petits trucs apportés par SNK le différencient considérablement de ses prédécesseurs. On regrette cependant son prix : plus de 1 500 francs ! Mais bon, comme dit le proverbe : quand on aime, on ne compte pas !

David Taborda

Samourai Spirit 2

Neo Geo

Existe aussi sur Neo Geo CD et en arcade

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

C'EST SÛR, CERTAIN ET MÊME INDISCUTABLE : SI LES JEUX DE BASTON DISPARAISSENT, UN JOUR DE NOTRE BELLE PLANÈTE, LE PLUS FANTASTIQUE D'ENTRE EUX, SAMOURAI SPIRIT 2, RENAITRA DE SES CENDRES, TEL LE PLUS DÉCHAÎNÉ DES PHÉNIX. EN UN MOT COMME EN CENT, C'EST UN JEU MAGIQUE ! (Ndlr : David, il te faut vraiment des vacances !)

LA RÉDACTION A VOTÉ LA SÉLECTION

La sélection
du mois

La rédaction

NT = Non testé. - = Bof.

	Christophe Monfort	Damien Lebigre	David Msika	David Tabora	Frank Ladoire	Gilles Sauer	Jean-Philippe Remy	José Carrion	Lionel Vilner	Michael Valenzi	Pascal Geille	Thomas François	Yohann Morin
Burn Cycle	NT	☆☆	☆☆☆	-	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	NT	☆	NT	☆☆	☆☆	NT
Donkey Kong Country	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆	NT	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
Doom	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆	☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆
Final Fantasy 3	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	NT	☆☆☆☆	☆☆	NT	☆☆	☆☆☆☆
Indiana Jones	NT	-	☆	-	☆☆	☆☆	☆☆	NT	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆☆☆
Iron Soldier	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	NT	☆☆☆	☆☆	-	☆☆	☆☆	-	☆☆	☆☆	☆☆☆
King of Fighters	☆☆☆☆	-	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆	NT
Novastorm	☆☆	-	-	NT	☆☆	☆☆	-	☆☆	NT	NT	☆☆	☆☆	NT
Pitfall	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆	-	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆☆☆
Probotector	NT	☆☆	-	☆☆	☆☆	☆☆	-	NT	☆☆	☆☆	☆☆	-	☆☆☆☆
Samurai Spirit 2	NT	NT	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	NT	☆☆	☆☆	NT
Star Wars	☆☆	☆☆	☆☆	-	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	-	☆☆	☆☆	☆☆	NT
Val d'Isère	☆☆	☆☆	-	-	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	-	NT	☆☆	☆☆	-
Virtua Racing	☆☆☆☆	☆☆	☆☆	-	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
World Cup Golf	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	-

DOUBLEZ LA CAPACITE DE VOTRE MEGADRIVE !



32X

SEGA 32Bits EXTENSION

La 32 X est une formidable évolution permettant aux consoles MD et MD2 d'accéder à la puissante technologie 32Bits. Entièrement compatible, la 32X étend considérablement les capacités de la MD et du MCD. De nombreux jeux sont annoncés dont Virtua Racing, After Burner, Metalhead, Star Wars, Doom, Sonic 32, Tee Off, Moto Cross, Cosmic Carnage...

Les possesseurs de Mega-CD ne sont pas oubliés puisque de nombreux jeux sont aussi annoncés et profitent des nouvelles capacités : Shadow of Atlantis, Farenheight, Surgical Strike... Au total, c'est plus de quinze jeux qui seront disponibles fin février 95.

En permettant à la MD d'évoluer et avec un prix de vente attractif, Sega devrait rapidement imposer la 32 X comme la console 32 Bits la moins chère au monde !

Maintenant que vous savez tout (ou presque !), vous avez le droit de passer votre commande en nous téléphonant (avec une CB) ou en nous envoyant le bon de commande ci-joint...

A noter que Sega a décidé de livrer la console sans jeu. A vous donc de faire votre choix !



1379 F



Star Wars Arcade :
Revivez l'attaque de l'étoile noire
32X



Virtua Racing :
Les plus grands circuits F1
à une vitesse folle !
32X



Doom :
Un habile mélange
d'action et d'aventure
32X



Shadow of Atlantis :
Une aventure étonnante dans les
profondeurs de l'océan
32X et MCD



Moto Cross Championship :
Un rally moto utilisant toutes les
capacités hard...
32X



Tee Off :
Un golf de toute beauté
32X

Caractéristiques Techniques

- Deux processeurs SH2 32Bits RISC cadencés à 23MHz soit 40 MIPS,
- Co-Processeur Motorola 68000 & VDP,
- Palette graphique gérant 32768 couleurs simulant un effet photo-réaliste.
- Effets graphique Hardware : mapping hard des textures, affichage de 50000 polygones par seconde, rotation et distortion, zoom en temps réel...
- Video pleine écran (TRUE Vidéo) sur le Mega-CD...
- Mémoire Ram : 4 mégas,
- Son stéréo 44hz (qualité CD audio).

PAYEZ VOS JEUX, PAS LES INTERMEDIAIRES !



MICKEY MANIA

MD
MCD
SNIN

429 F
385 F
480 F

Un jeu magnifique, des plates-formes plus que jolies et une animation excellente. Une jouabilité, des tas de passages secrets et des effets visuels délirants. Une durée de vie et une musique sublime. Et ce n'est certainement pas tout ...



SECRET OF MANA

SNIN
Textes FR.

429 F

Un extraordinaire RPG !!! Captivant et complexe à souhait, disposant de phases de combat/arcade et d'énigmes ardues, ce jeu possède toutes les qualités pour séduire un joueur normalement constitué !



THE LION KING

MD/SNIN

429 F
479 F

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 !



SOLEIL

MD
Textes FR.

425 F

Un jeu d'aventure comme vous en avez longtemps rêvé. Très beau graphiquement, disposant d'un scénario long et passionnant ce jeu est celui que l'on pourrait comparer au fameux Zelda !



EARTHWORM JIM

MD/SNIN

479 F

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 !



DONKEY KONG

SNIN

485 F

Nintendo frappe très très fort ! Certainement le meilleur jeu de ces dix dernières années... Une réalisation comme vous n'en n'avez jamais vu et une jouabilité extraordinaire !!!



Dragon Ball Z.3

SFC

589 F

Encore une fois, DBZ débarque et frappe très fort ! Les nouvelles aventures du Super Butoden sont encore plus éclatantes à l'écran et la maniabilité à encore été améliorée. Un hit en puissance...

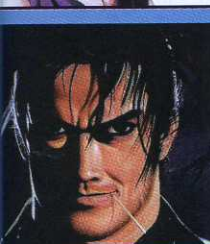


SPARKSTER

MD/SNIN

369 F
415 F

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 !



SAMOURAI SPIRIT

SNIN

479 F

Dans le terrible Japon médiéval, des guerriers s'opposent à l'arme blanche pour avoir l'honneur de combattre le maléfique sorcier Amakuza. Coups spéciaux, parades, magies...



FLINK ADVENTURES

MD

425 F

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 !



COMMANDEZ TEL. : (1) 49 45 14 14
FAX : (1) 40 10 00 76

CADEAU !
VOTRE CARDASS
COLLECTION
AVEC CHAQUE
COMMANDE...



BON DE COMMANDE / RESERVATION

Nom Prénom

Adresse

Ville Code postal

Date de naissance Téléphone

Console utilisée : MEGADRIVE MEGA CD SUPER-NINTENDO

OVERGAME MACHINE™ AUTRE :

THE GAME ZONE - CAP St OUEN - 93581 St OUEN CEDEX

Console	Désignation du jeu	Qté	Prix TTC	Total TTC

Participation aux frais d'envoi (35 F pour 1 jeu, 59 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

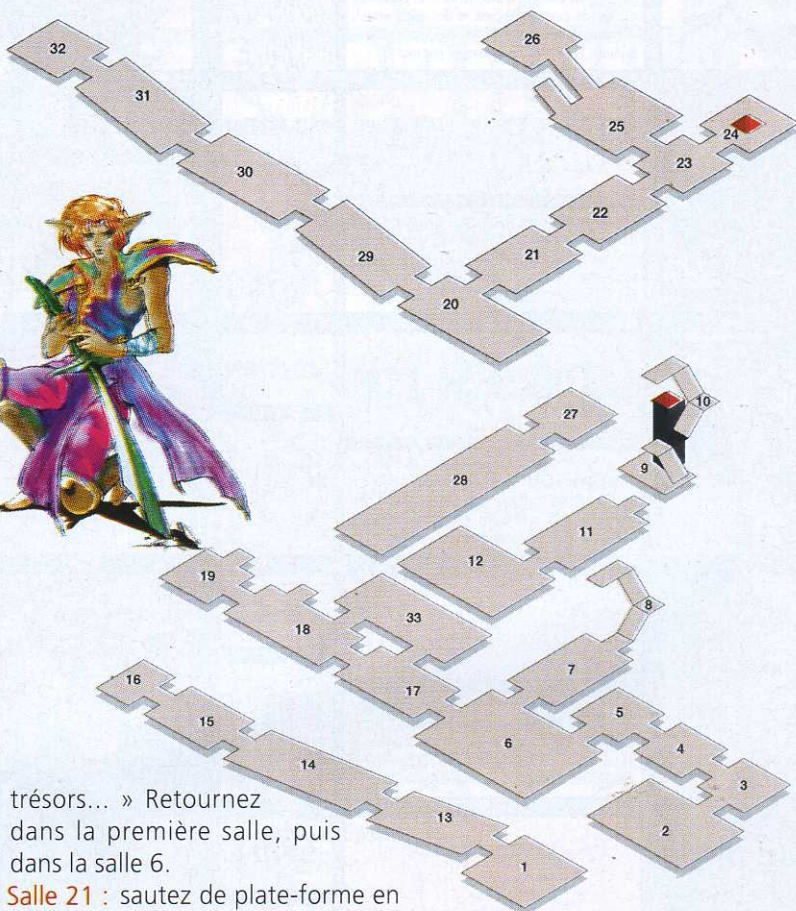


Solution

Landstalker

DEUXIÈME PARTIE

Voici la deuxième partie des plans du fabuleux Landstalker. Plus les choses avancent, plus elles se compliquent ! Pas de panique, nous sommes là pour vous aider. Si vous suivez scrupuleusement le cheminement que nous vous indiquons dans les salles, vous gagnerez un temps précieux et cela vous évitera bon nombre de galères ! Bonne continuation et rendez-vous le mois prochain...



LE REPAIRE DES VOLEURS

Cheminement dans les salles : 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-11-10-8-7-6-5-4-3-2-1-13-14-15-16-15-14-13-1-2-3-4-5-6-17-18-19-20-21-22-23-24-27-28-20-29-30-31-32

Certaines salles proposent quelques difficultés qui ne sont très abordables. Suivez donc nos conseils.

Salle 8 : montez en évitant les boules ou en bondissant par-dessus.

Salle 10 : montez en faisant bien attention aux boules munies de piquants qui piquent vraiment...

Salle 12 : placez-vous devant la statue de la déesse pour la pousser. Ceci aura pour effet de bloquer le cours de la chute d'eau. Revenez dans la salle 10 et jetez-vous dans le vide. Vous allez atterrir dans la salle 8. De là, repartez dans la première salle.

Salle 16 : dans cette salle vous allez retrouver votre vieil ami Pockets. Les voleurs lui ont fait une remarque intéressante : « les arbres peuvent être les meilleurs amis d'un chasseur de

trésors... » Retournez dans la première salle, puis dans la salle 6.

Salle 21 : sautez de plate-forme en plate-forme pour passer en 22. Si vous tombez dans le vide, vous allez atterrir en salle 28. De cette salle, vous pourrez remonter dans la salle 20 grâce à la petite plate-forme en bois.

Salle 22 : attention aux plates-formes jaunes ! Elles se dérobent sous vos pieds au bout d'une seconde. Comme pour la salle 21, si vous tombez, vous vous retrouverez en salle 28.

Salle 24 : une fois que vous aurez tué le monstre, un grand trou apparaîtra. Laissez-vous tomber dedans pour arriver en salle 27.



Salle 27 : fouillez les coffres pour trouver une clé. Retournez dans la salle 20 en prenant la petite plate-forme en bois de la salle 28.

Salle 29 : évitez les grosses boules, elles peuvent nuire à votre santé !

Salle 30 : dans cette salle, utilisez la clé précédemment récupérée.

Salle 31 : frappez la seconde stâtué au milieu des escaliers pour ouvrir la grille qui est au fond.

Salle 32 : grimpez à l'aide de la liane.

Salle 33 : combattez le garde ; une fois celui-ci parti vers



qui se cache entre deux maisons. Vous finirez par accéder au château de Mercator.

LES CATACOMBES DE MERCATOR

La première partie des catacombes est constituée de huit salles. Dans chacune, il y a une énigme. Une fois résolue, vous pourrez utiliser le radeau pour traverser la rivière souterraine et accéder à la seconde partie des catacombes. Lorsque vous entrez dans une salle, lisez la plaque qui est située sur la droite pour déclencher l'épreuve. Si vous échouez, vous n'avez plus qu'à sortir de la salle, puis à entrer de nouveau pour une nouvelle tentative. Si vous réussissez, les deux grandes torches dans la salle s'éteignent.

celui-ci parti vers un autre monde, le mur de pierres disparaîtra, ce qui vous permettra de libérer les habitants du village de Ryuma. Dans la pièce où vous trouvez les villageois, se trouvent également deux coffres. L'un contient le Lithographe. Il représente Gola, l'un des dieux destructeurs que le Roi Nole a utilisés pour parvenir à ses fins...

Commentaire : une fois que vous aurez libéré les villageois de Ryuma, vous aurez la possibilité de pénétrer dans l'arbre se trouvant à la croisée des chemins, qui relie les villages de Gumi, Ryuma et Mercator. Quand vous aurez terminé votre mission à l'intérieur de l'arbre, vous aurez alors la possibilité de vous téléporter d'un arbre à l'autre. Ceux qui pourront vous téléporter sont plus petits que celui que vous allez visiter. De retour au village, reparlez à tout le monde et, surtout, au maire. Pour vous remercier, il va vous remettre le passeport qui vous permettra de pénétrer dans la ville de Mercator. Une fois à Mercator, visitez bien toutes les maisons et parlez à tout le monde. N'oubliez surtout pas d'adresser la parole à la jeune fille

moment, les monstres vont disparaître et l'épreuve sera terminée.

Salle 3 : Jack Skywalker

En cherchant un peu, vous trouverez des marches invisibles le long du mur nord. Montez et, une fois en haut, l'épreuve est terminée.

Salle 4 : Maria Hysterica

Vous devez vite prendre le gros bouton et tuer le monstre en le lui lançant en pleine figure. Vous ne devez pas utiliser votre épée.

Salle 5 : Jim Bright

Prenez le gros bouton et placez-le à droite du pilier soutenant la flamme de droite, puis sautez dessus pour l'allumer.

Salle 6 : Larson E.

N'ouvrez surtout pas les coffres et attendez sans bouger.

Salle 7 : Dirk the Dark

Tuez donc tous les squelettes.

C'est tout...

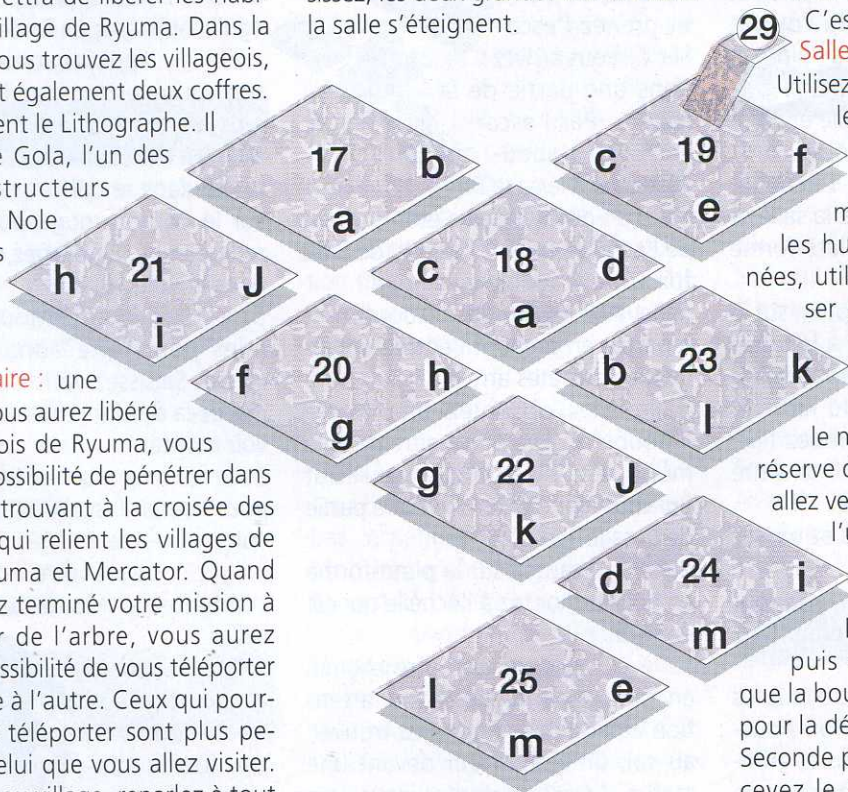
Salle 8 : Whodini

Utilisez la caisse pour monter sur le mur du fond. Une fois là haut, cherchez un passage secret dans le mur ouest. Maintenant que les huit épreuves sont terminées, utilisez le radeau pour passer de l'autre côté des catacombes. Une fois sur la berge opposée, empruntez le passage vers le nord afin de récupérer une réserve de vie. Faites demi-tour et allez vers l'est. Vous allez arriver à l'ultime épreuve.

Salle 9 : Dead and dead

Dans la première pièce : lisez la plaque deux fois, puis déplacez-vous de façon que la boule de feu percute la grille pour la détruire.

Seconde pièce : dès que vous apercevez le maître des catacombes, montez sur la marche de droite et tournez-vous vers le sud. Frappez sans arrêt jusqu'à ce que le mort-vivant disparaisse. Une fois le combat terminé, prenez le bracelet qui va vous permettre d'entrer dans la tour de Mir. Sortez des catacombes et allez vous reposer.



Salle 1 : D. Newton

Tuez les monstres dans cet ordre, et dans cet ordre seulement : blanc, rouge, jaune (du moins costaud au plus costaud).

Salle 2 : Ruby Silent

Lisez les inscriptions sur la plaque et ne bougez plus. Au bout d'un



LA TOUR DU SORCIER MIR

Cheminement dans les salles : 1-2-3-4-1-5-3-1-5-6-7-6-1-8-9-10-9-8-11-10-15-16-17-18-19-20-21-26-21-20-19-29-27-28-30-31

Salle 1 : lisez les inscriptions attentivement et répondez par l'affirmative à toutes les questions qui vous sont posées. Au bout du couloir, descendez dans la fosse à l'aide de la plate-forme en bois.

Salle 2 : descendez l'échelle et combattez les deux champignons. Maintenant, remontez l'échelle, allez vers le côté ouest de la salle et traversez en sautant de plate-forme en plate-forme.

Salle 4 : déchiffrez l'inscription sur le mur et répondez « oui » à la question posée, de façon à pouvoir récupérer le contenu du coffre. Revenez à la salle 3 et prenez l'escalier. Vous arrivez dans une autre partie de la première salle.

Salle 1 : montez l'échelle et passez dans la salle 5.

Salle 5 : jetez-vous dans le vide pour atterrir dans la partie supérieure de la salle 3.

Salle 3 : ici, il faut combattre tous les monstres. Quand le bouton-poussoir apparaît, sautez dessus et grimpez quatre à quatre les marches de l'escalier pour remonter jusqu'à la salle 1. Retournez dans la salle 5, un pont sera apparu !

Salle 6 : appuyez sur le bouton pour faire disparaître le premier gros bloc de pierre et précipitez-vous le plus rapidement possible jusqu'au petit bloc jaune. Enchaînez en sautant

sur le second gros bloc. Appuyez sur le deuxième bouton pour faire disparaître le troisième bloc et allez récupérer le contenu du

coffre de l'ail ! Revenez dans la salle 6 et prenez l'escalier C. Vous arrivez dans une partie de la

salle 1. Par l'escalier E vous aboutissez dans la salle 8.

Salle 8 : dès que vous êtes en haut de l'escalier, utilisez l'ail afin de faire fuir votre « double » vampire !

Salle 10 : sautez sur le bouton et repartez en prenant l'entrée par laquelle vous êtes arrivé.

Salle 11 : observez bien votre « double », il va disparaître dans le mur ouest. Il y a un passage secret qui vous mène dans une autre partie de la salle 10.

Salle 10 : sautez sur la plate-forme en bois et montez à l'échelle qui est en face.

Salle 16 : poursuivez votre chemin en faisant particulièrement attention aux boules. Vous allez trouver, au sol, un téléporteur devant une statue. Marchez dessus pour être transporté jusqu'à la salle 17.

Salle 17 : actionnez le téléporteur A pour parvenir à la salle 18.

Salle 18 : appuyez sur le bouton au nord-ouest pour libérer le téléporteur C qui vous mènera en salle 19.

Salle 19 : prenez le téléporteur F pour être transporté en salle 20.



Salle 20 : actionnez le téléporteur H pour être déplacé en salle 21.

Salle 21 : appuyez sur le bouton au milieu de la pièce. La grille va disparaître et vous pourrez passer en salle 26. La grille ne disparaît qu'un très court instant, alors ne contournez pas tout, mais foncez plutôt dans la boule la plus proche de la grille et passez en force.

Salle 26 : appuyez sur le gros bouton rouge et montez l'escalier le plus vite possible, avant que la grille du haut ne réapparaisse. Récupérez la clé dans le coffre puis appuyez sur le bouton rouge pour pouvoir redescendre. Retournez maintenant dans la salle 19.

Salle 19 : il faut tuer toutes les momies pour faire apparaître une caisse. Saisissez-vous de celle-ci et placez-la devant l'escalier pour pouvoir monter.

Salle 29 : combattez les monstres pour libérer l'escalier et poursuivez votre « double ».

Salle 27 : suivez votre « double » et combattez-le. Montez ensuite l'escalier.

Salle 31 : poursuivez toujours votre « double ». Une fois au sommet, vous vous retrouvez ensuite face au sorcier Mir. Pour le battre, un bon conseil : faites des cercles et essayez de « l'accrocher aux virages ».

Solution à suivre...



SUPER NINTENDO

SUPER METROÏD

Voici une série de codes pour Action Replay. Vous verrez que tous vos ennemis disparaîtront d'un seul coup.

Énergie infinie : 7E09 C263
Supersaut : 7E0B 2E02
Missiles illimités : 7E09 C609
Bombes illimitées : 7E09 CA09
Superbombes : 7E09 CE09

SECRET OF MANA

Sur votre Action Replay, entrez 16DE A91B pour gagner un niveau chaque fois que vous détruisez un ennemi. Autant dire que vous êtes maintenant un gros Bill !

PACK-ATTACK

Voici seulement les codes des dix derniers niveaux :

Niveau 90 : BTF
Niveau 91 : NSM
Niveau 92 : QYZ
Niveau 93 : KTT
Niveau 94 : FGS
Niveau 95 : RRC
Niveau 96 : YLW
Niveau 97 : PNN
Niveau 98 : SPR
Niveau 99 : CHB
Niveau 100 : LST
Fin du jeu : JFK

DRAGON BALL Z 3

Il y a de la matière ici ! Commençons par vous dévoiler l'existence d'un personnage caché : Trunks adulte. Pour jouer avec lui, une petite manipulation est nécessaire en début de jeu. Lorsque le visage de Vegeta se transforme en celui de San Goku, faites assez rapidement haut, X, bas, B, L, Y, R, A sur le premier paddle. D'autre part, vous pou-

vez configurer la vitesse du jeu (deux modes supplémentaires).

Pour obtenir le mode <turbo simple>, c'est facile : avant d'allumer la console, munissez-vous du deuxième paddle et laissez vos doigts appuyés sur R et X. Allumez la console et attendez de voir la page de présentation, puis relâchez. Vous voici en mode <turbo simple>. Le mode <turbo double> nécessite également que la console soit éteinte. Appuyez sur L, R et X du deuxième paddle, puis allumez la console. Une fois la page de présentation passée, relâchez ! Si votre code a marché, la boule contenant le <3> du titre doit être rouge.

Ce n'est pas encore fini ! (loin de là...) D'autres tips sont encore accessibles en cours de partie ! Par exemple, vous pouvez accroître la résistance de votre personnage au fur et à mesure que vous combattez (uniquement en mode <deux joueurs> et pas en mode <tournoi>). Pour atteindre la plus grande résistance possible, il faut enchaîner six combats de suite et effectuer, à chaque fois, une manipulation spéciale. Ces codes doivent être introduits lors des dialogues qui précèdent les combats.

Premier combat : haut, L, bas, Y
Deuxième combat : gauche, L, R, droite
Troisième combat : bas, X, haut, R
Quatrième combat : L, R, haut, bas, Y, X, gauche et droite
Cinquième combat : haut, L, haut, R, haut, Y, haut, X
Sixième combat : gauche, R, haut, X, droite, Y, bas, L

Attendez, il y en a encore ! Vous vous souvenez des Meteo Attack de DBZ ? Eh bien, elles existent toujours. En voici la description...

San Goku : 360° + B
Son Gohan : avant, avant-bas, bas, arrière-bas, arrière, avant + B
Son Goten : 360° + B
Trunks (petit) : avant, arrière, bas, haut + B
Trunks (grand) : avant, arrière, bas, haut + B

Vegeta : avant, avant-bas, bas, arrière-bas, arrière, avant + Y

Boo : arrière, avant, bas, haut + Y

Dabula : arrière, avant, bas, haut + Y
Ah ! j'oubliais : voici quelques petits codes Action Replay pour les heureux possesseurs de cet engin :

Énergie infinie pour le premier joueur : 7E0562FF

Énergie infinie pour le deuxième joueur : 7E0762FF

Tout est dit, vous avez tous les éléments en main.

SUPER EMPIRE STRICKES BACK

Pour commencer le jeu au stage de Darth Vader, c'est très simple ! Pendant l'écran de présentation, effectuez la manœuvre suivante : **A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X**. Et que la Force vous accompagne...

LOST VIKINGS

Deuxième partie des mots de passe, pour voguer de niveau en niveau. La suite dans le prochain numéro...

Niveau 11 : VLCN
Niveau 12 : QCKS
Niveau 13 : PHRO
Niveau 14 : C1R0
Niveau 15 : SPKS
Niveau 16 : JMNN
Niveau 17 : TTRS
Niveau 18 : JLLY
Niveau 19 : PLNG
Niveau 20 : BTRY
Niveau 21 : JNKR

VORTEX

Le dernier jeu à utiliser la puce FX2 de chez Argonaut, Vortex, est bien difficile. Dans notre grande man-suétude, et après avoir longuement délibéré, nous avons finalement décidé de vous donner tous les codes de ce jeu ! Voici donc de quoi vous faire passer d'un niveau à un autre sans aucune fatigue...

Niveau 2 : YFGJW
Niveau 3 : RWXVP
Niveau 4 : DHLNC

Niveau 5 : BGVRG
Niveau 6 : JNBTK
Niveau 7 : XLQMB

MEGA DRIVE

COMBAT CARS

Pour accéder aux vingt-quatre courses, allez sur la mention <exit> de l'écran d'options puis appuyez simultanément sur A, B et C. Pressez ensuite <start> pour avoir droit à la récompense ultime : courir sur tous les circuits !

ECCO 2

Codes de tous les niveaux : notez que les niveaux les plus « funs » sont les 7 et 10. À suivre...

Niveau 2 : YONHCZEB
Niveau 3 : YUOMWPYA
Niveau 4 : YYQKWEYA
Niveau 5 : SVLTFNDB
Niveau 6 : MUBGSNDB
Niveau 7 : SNBCYBZA
Niveau 8 : OPHGFWEB
Niveau 9 : CBBLVAXA
Niveau 10 : IMGYAWCB

MEGA TURRICAN

Pour changer de niveau : appuyez sur <start> pour mettre le jeu en pause, puis faites droite, gauche, bas, droite et B. Enlevez la pause et vous changerez de niveau. Pour l'énergie illimitée : mettez le jeu en pause avec <start> et faites A, A, A, B, B, B, A, A, A. Enlevez la pause et vous aurez l'énergie infinie.

FATAL FURY 2

Ils vous ont rendu la vie insupportable, lorsqu'au bout du 1 258^e essai, ils continuaient à vous battre. Vous pensez que ce sont les plus forts ? Jouez donc à nouveau avec eux ! Pendant que le logo <Takara> est à l'écran, faites : droite, bas, droite, bas, bas, gauche et B. Si le code est

réussi, vous pourrez choisir de combattre avec n'importe lequel des boss de fin. La combinaison doit être effectuée rapidement et aucun son n'indique que vous l'avez réussie.

Les boss n'apparaissent que si vous vous mettez vers la droite lorsque le dernier personnage est sélectionné, en bas à droite.

LE LIVRE DE LA JUNGLE

Pendant l'écran de présentation (le logo Walt Disney) faites haut, bas, haut, bas, gauche, droite, gauche, droite pour accéder à l'écran de sélection de niveaux. En cours de jeu, vous pouvez passer d'un niveau à un autre en faisant pause et en entrant ce code : B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B, A.

LANDSTALKER

Pour être immortel, entrez ces deux codes avec votre Action Replay : FF543E0006 et FF10400003. Pour ouvrir toutes les portes des labyrinthes et, croyez-moi, ce n'est pas du luxe !) entrez ce code : FF10590003

SHADOWRUN

Un menu secret existe ! Pour parvenir, sur la page de présentation, faites : A, B, B, A, C, A, B. Commencez un nouveau jeu et allez dans le menu d'options normales. Positionnez votre curseur sous <save/load game>. Activez la ligne blanche et un écran d'options secrètes apparaît sous vos yeux émerveillés ! Vous n'avez plus alors qu'à vous servir : Karma, Nuyens, soins et sorts à la pelle sont à vous !

MICRO MACHINES

On va vous révéler comment obtenir des crédits illimités. Pendant la course, faites <pause> et appuyez sur B, bas, C, bas, haut, bas,

gauche, bas. Remettez le jeu en marche et vous avez des crédits illimités. Le mois prochain vous saurez comment obtenir un véhicule plus rapide ! À bientôt...

URBAN STRIKE

À bord de votre hélicoptère, vous éprouvez quelques problèmes à mener à bien vos missions ? Ne vous inquiétez pas, on ne vous laisse pas tomber. Pour preuve, nous vous livrons les codes de tous les niveaux du jeu. Essayez quand même de remplir les missions, parce qu'elles sont vraiment sympa !

Hawaï : YZ9NHLWVNBFB
Oil Rigs : CNHLGBR4NBF
Inside Oil Rigs : ZLGBWD3PFZD
Mexico : 9BWDR6MJYNNR
San Francisco : NDR63P7VZLT
Inside Alcatraz : H63PMJT4SYL
New York : LPMJ7VSXFZR
Las Vegas : GJ7VT4FKYNNM
Inside Casino : BVT4SXYCZLT
Underground Casino : WR63PMT4SYL
Win Screen : D3PMJ7SXFZD

GENERATION LOST

Generation Lost est un bon jeu, mais un peu dur. Même pour nous. Heureusement, on a pu noter quelques codes qui vous aideront un peu, j'en suis sûr...
AGES : temple à la boîte sacrée.
DUTY : générateur.
WARM : complexe.
HOPE : écran de fin.

MEGA CD

REBEL ASSAULT

Voici les huit premiers codes indispensables pour passer tous les niveaux de ce jeu fabuleux (en difficulté <normale>), la suite dans le prochain numéro.
Chapitre 2 : BOTHAN
Chapitre 3 : HERGLIC

**STOCK GAMES FETE SES 2 ANS
POUR SON ANNIVERSAIRE
SHIRT CASQUETTES SWEET ...
SONT OFFERT**

**VOUS RACHETONS VOS JEUX ET
CONSOLES AUX MEILLEURS PRIX**

★ STOCK GAMES BOULOGNE
118, rue du vieux Pont de Sèvres 92100 BOULOGNE
Tél. : (1) 46 21 19 92 Métro Marcel Sembat

★ STOCK GAMES ALFORT
9 TER, Guy Moquet 94700 MAISON ALFORT
Tél. : (1) 43 78 11 18



1ere CHAINE 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
DEMOLITION MAN	369 F
DINOBLAZE	369 F
FIFA SOCCER 95	399 F
STREET FIGHTER 2 X	399 F

JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU	2090 F
JOYPAD JAGUAR	249 F
VAL D'ISERE	449 F
RAYMAN	449 F
IRON SOLDIER	449 F
TEMPEST 2000	449 F
WOLFENSTEIN 3D	449 F
SPACE WARS	449 F
SYNDICATE	449 F
THEME PARK	449 F
CHECHERED FLAG II	499 F
ALIEN VS PREDATOR	499 F

NEO-GEO CD

NEO GEO CD SEULE	3490 F
JOYSTICK NEO GEO	449 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 2	429 F
KING OF THE FIGHTERS 94	429 F

SATURN

SEGA SATURN VERSION NTSC	3990 F
PANZER DRAGON	TEL
VIRTUA FIGHTER	TEL
DAYTONA USA	TEL
CLOCKWORK KNIGHT	TEL
WING ARMS	TEL
GALE RACER	TEL

SERVEUR STOCK GAMES
3 6 6 8 3 0 3 6
INFORMATIONS/NEWS

SEGA 32X

ADAPTATEUR 32X	1490 F
VIRTUA DELUXE	479 F
STAR WARS	479 F
DOOM	479 F
METAL HEAD	479 F
SHADOW OF THE ATLANTIS	479 F

NEC FX

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

* Franchise 2000 F/mois

**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

MORTAL KOMBAT2	449 F
STREET RACER	449 F
RETURN OF THE JEDI	449 F
DONKEY KONG COUNTRY	479 F
PITFALL	479 F
SECRET OF MANA	479 F
LE ROI LION	479 F
IRON COMMANDO	479 F
SUPERMAN	479 F
DEMON 'S CREST US	479 F
FINAL FANTASY 3 US	499 F

MEGADRIVE

EA TENNIS	379 F
FIFA 95	379 F
NHL PA 95	379 F
MORTAL KOMBAT 2	399 F
PITFALL	399 F
GENERATIONS LOST	399 F
PULSEMAN	399 F
ROCK 'N ROLL RACING	399 F
RELAYER	429 F
SHINNING FORCE 2	429 F
SOLEIL/RAGNACENTI	429 F

**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 ILLUSION	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

BONDE 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

- CARTE BLEUE
- N° CARTE BLEUE | | | |
- | | | | | | | | | |
- DATE D'EXPIRATION | | | | |
- MANDAT-LETTRE
- CONTRE REMBOURSEMENT SIGNATURE
- CHEQUE

TITRES CONSOLES QT PRIX

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F)
(RAJOUTER 40 F POUR CONTRE-REMBOURSEMENT)

CD CONSOLE 12/94

- Chapitre 4 : LEENI
- Chapitre 5 : THRAWN
- Chapitre 6 : LWYLL
- Chapitre 7 : MAZZIC
- Chapitre 8 : JULPA
- Chapitre 9 : MORRT

NIGHT TRAP

Pour avoir droit à une séquence supplémentaire, et je suis sûr que vous la méritez, vous devez d'abord finir le jeu et quand les mots « In memory of Stephen D. Hosselfield » apparaissent, faites haut, A, A, A, A, A.

JAGUAR

DINO DUNES

Des Dinos à l'infini, ça vous branche ? Eh bien, aujourd'hui c'est chose possible ! Pendant l'écran des mots de passe, appuyez sur <A> et <C> pour fermer l'écran et entrez <once dead>. Un petit son suspect vous confirme que ça a marché. Ensuite, fermez l'écran et appuyez à nouveau sur <A> et <C>. Rentrez <twice dead> comme nouveau mot de passe et un autre petit son vous indique que ça marche. Alors, heureux ?

TEMPEST 2000

Enfin, la possibilité de choisir votre niveau ! Sur l'écran d'options, déplacez le curseur sur le jeu auquel vous voulez jouer, mais n'appuyez surtout pas sur un bouton de tir pour sélectionner ce jeu. Maintenez appuyés (simultanément) les boutons 1, 4, 7 et *. Puis appuyez sur <A> (tout en maintenant enfoncés les autres boutons). Une voix s'écriera « yes » ou « excellent » pour confirmer que le code marche. Une fois le jeu lancé, la manip est simple : pressez <option> et vous serez téléporté directement (avec le maximum de points) au niveau suivant.

3DO

THE HORDE

Pour avoir le plaisir d'admirer toutes les séquences vidéo de ce jeu, vous pouvez, à tout moment, faire la combinaison suivante : gardez appuyés haut, A et B puis appuyez sur P. Maintenant, faites : droite, A, gauche, gauche, A, haut, B, puis P à nouveau.

NEO GEO

FATAL FURY SPECIAL

Vous avez entendu parler du caractère secret de Fatal Fury ? Non ? C'est normal, il est secret... Bref, voilà comment faire pour vous battre contre lui. Vous devez finir le jeu sans perdre un seul round pour avoir le droit de disputer le dream match qui vous oppose à Ryo Sakazaki, le fameux combattant de Art of Fighting. Si vous parvenez à le battre, vous verrez une fin spéciale pour votre caractère !

Vous pouvez jouer avec Ryo en mode <un contre un>. Pour cela, il vous faut la Memory Card, avoir déjà battu Ryo et relancer en chargeant votre sauvegarde. Affrontez Ryo mais, cette fois-ci, laissez-vous battre ! Quand le compteur du <continue> sera épuisé, vous assisterez à un match de démo. Au début de cette séquence, faites haut, gauche, bas, droite, haut, A, haut, droite, bas, gauche, haut, C sur le premier paddle. Si vous avez réussi, le fameux <oobida-oobida> de Ryo se fait entendre. Recommencez le jeu et vous trouverez un nouveau menu sur l'écran titre. Choisissez bien le mode <un contre un>. Et voilà !

Dès le mois prochain, vous aurez droit à la liste complète des coups spéciaux. Merci qui ?

FATAL FURY

Voici, la liste des coups spéciaux de Fatal Fury. H : haut, Dr : droite, G : gauche, Bs : bas, DBG : diagonale bas gauche, DBD : diagonale bas droite, DHD : diagonale haut droite. A, B, C, D : boutons du paddle.

Boule de feu :

Bs, DBD, Dr + A (ou C).

Superuppercut :

Dr, Bs, DBD + A (ou C).

Coup pied en feu :

DBG, DHD + B (ou D).

Les poings d'enfer :

Appuyez sur C rapidement.

Superboule de feu :

Dr, G, DBG, Bs, DBD, Dr + C.

Attaque suicide : Bs, DBG, G, DBG, Dr + B + D. (La barre d'énergie de Ryo doit être presque vide.)

ANGES ET DÉMONS

Ce superbe jeu d'aventure qui se déroule au non moins superbe Mont-Saint-Michel, et dans lequel vous incarnez un preux chevalier embarqué dans une quête mystique, vous dévoile enfin tous ses secrets ! Voici donc les codes des différents chapitres du jeu (jusqu'au chapitre 7). Merci à Mallory Mansard pour sa collaboration !

Chapitre 2 : FLOT

Chapitre 3 : ANGE

Chapitre 4 : MONT

Chapitre 5 : SAGE

Chapitre 6 : PEUR

Chapitre 7 : EPEE

THE SEVENTH GUEST

Pour ouvrir toutes les portes il suffit d'aller dans les options du jeu : lancer la sauvegarde et, au moment d'entrer un nom de fichier, utilisez le nom <badger>. Relancez la partie et, maintenant, ô miracle, vous pourrez aller dans toutes les salles. Remercions à nouveau Mallory Mansard pour son étroite collaborations !

Petites Annonces

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, Yohan Morin, François Laurens, Bruno Vignier.
Correcteur : Catherine Leroy.

RÉDACTEURS GRAPHISTES

Maquette : Carole Toulotte (direction artistique), Yann Ménager, Latifa Akkari, Christophe Monfort, Fred Peyrichou.

Infographie/flashage : Frédéric Lesvesque (chef de service), Jean-Pierre Carreira, Julien Dry, Laurent Filippi, Carol Gregg, Loïc Le Goff, Laurent Langeron, Bruno Lesvesque, Philippe Martin, Lionel Michel, Olivier Monbel, Céline Gontier, Cédric Chabrely.

RÉGIE PUBLICITAIRE

Cap 1 — 67, rue Robespierre, 93558 Montreuil Cedex, France. Tél. : 33 (1) 48 59 13 14
Fax : 33 (1) 48 59 01 60.

Responsable de publicité : Antoine Harmel.
Chef de publicité : Stéphane Bismuth, Steve Antonio.
Assistante de publicité : Katia Kamiski.
Directeur commercial et marketing : Lionel Pillet.

FABRICATION

Directeur de fabrication : Jacques Gouffé.
Assistante du directeur de fabrication : Isabelle Dubuc.

Assistante de fabrication : Nadine Debard et Mireille Mugneret.

DIFFUSION, VENTES

Responsable : Olivier Le Potvin — TE 73.
Tél. : 33 (1) 49 88 63 75.

Marketing direct : Christine de Gandt.
Assistante communication : Nathalie Sergent.

ABONNEMENT

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.

TÉLÉMATIQUE

Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure, Éric Lebette. Graphiste télématique : Xavier Chambon.

ADMINISTRATION/COMPTABILITÉ

Direction : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni et Paulette Sebag.

Chef comptable : Leïla Aithabib assistée de Nadia Sahel.

Comptabilité : Charles Convalot, Patrick Vendendriessche, Sylvie Crossard.

Gestion commerciale : Stéphane Bouchard.

DIRECTION ÉDITORIALE

Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.

Directeur délégué : Patrick André.

Assistante de direction : Virginie Guyard.

Directeur adjoint des rédactions :

Stéphane Lavoisard.

IMPRESSION

Tibert, Brescia, Italie.

CD Consoles est une publication de Média Loisirs, Sarl au capital de 10 000 F, filiale de Pressimage. (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 ayant-cause, est illicite » (alinéa 1^{er} de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. Crédits photos et copyright : tous droits réservés.

Nintendo

• Ach. sur Super Nintendo : SSF2, Mortal Kombat 2, Fatal Fury Special, Secret of Mana, Metroid, Sparskter, Bomberman, 2 manettes, etc. (150 à 250 F chaque). Tél. : (16) 98 06 89 90.

• Rech. jeux Super Nintendo au Super Famicom : SSFII, Mortal Kombat, (NEC) Dragon Knight II, Ranma 1/2 III. Vds jeux Super Famicom. Demander Nicolas. Tél. : (16) 93 09 96 42.

• Vds jeux Game Boy + Mystique Quest : 150 F. Ach. Rabbit Rampage : 150 F en TBE sur Super Nintendo. Tél. après 17 h. Tél. : (16) 41 71 94 94.

• Ach. Zelda sur Game Boy à 150 F maxi. Contacter Frédéric entre 15 h 30 et 17 h 30 du mardi au vendredi. Tél. : (16) 74 34 85 84.

• Vds NES + Zapper + 3 jeux : 250 F. Tél. : (16) 93 21 14 09.

• Éch. NES + 5 jeux contre Super Nintendo + Zelda et Dragon Ball II + adaptateur. Demander Arnaud entre 18 h et 21 h. Tél. : (16) 88 82 14 20.

• Vds NES 2 manettes. avec 3 jeux : Tortues Ninja I, Top Gun, Bart vs the Space Mutants. Prix : 500 F. Tél. après 16 h 30. Tél. : (1) 43 99 14 84.

• Vds Super Nintendo + 7 jeux + 2 manettes. + adaptateur 60 Hz. Le tout : 1 500 F. Possibilité de vente séparée. Console 500 F. Jeux de 200 F à 350 F. Tél. : 39 92 17 87.

SEGA

• Vds Game Gear : 1 000 F avec 4 Pack in One : Mickey Mouse, Sonic Chaos et Tom and Jerry. Éch. aussi jeux sur Super Nintendo. Me contacter. Tél. : (16) 47 91 50 61.

• Éch. jeux Mega Drive contre jeux Super Nintendo. Tél. : (16) 44 73 00 93.

• Vds Master System II + 2 manettes + 5 jeux : Sonic, Mercs, Michael Jackson, Alex Kid, Afterburner. Le tout : 500 F. Tél. à partir de 17 h. Tél. : (1) 45 81 36 49.

• Vds jeux Master System : 150 F l'un. Golden Axe, R-Type, Choplifter, Wimbledon et Super Kick Off ou échange contre jeux Game Boy. Tél. : (16) 25 79 92 97.

• Vds sur Mega Drive : Virtua racing (Jap.) : 350 F et sur Mega CD : Night Trap : 300 F et Tomcat Alley : 270 F. Tél. à Grégory après 19 h. Tél. : (16) 26 66 85 59.

NEC

• Vds GT Turbo + Core Grafx + 6 jeux + 2 manettes. Le tout en TBE. Contacter Ludovic. Tél. : (1) 42 29 03 56.

• Vds jeux NEC : 125 F. Port compris. Contacter David, le week-end. Tél. : (16) 37 36 71 45.

3DO

• Vds 3 DO + 2 jeux (1 mois) : 3 000 F. Téléphoner après 19h00. Tél. : (1) 60 07 16 09.

• Vds ou échange jeux sur 3DO. Tél. à Franck à partir de 20 h. Tél. : (16) 93 14 94 78.

Neo Geo

• Vds Neo Geo + Memory Card : 1 100 F. Samurai Shodown : 600 F. Le tout 1 500 F avec boîtes en TBE. Tél. : (16) 87 58 89 14.

• Vds Neo Geo + 6 jeux + 2 paddles + Memory Card TBE. Vds jeux Neo séparé. Vds Game Gear + adaptateur. pour jeux Sega 8 bits + nbx jeux. Demander Adel après 18 h. Tél. : (16) 42 05 86 39.

Amiga CD32

• Vds Amiga CD32 + 15 jeux (Microcosm, etc.). Prix : 2 500 F. Tél. le soir. Tél. : (16) 94 80 42 46.

Atari

• Vds Atari Lynx + 13 jeux. Contacter Alim après 20 h. Tél. : (16) 47 82 88 36.

Divers

• Vds Saturn et PS-X (NTSC et PAL), versions 220 volts, jeux 3DO également dispo (SF2X, Fifa Soccer). Prix sur demande à Fabrice après 18 h. Tél. : (1) 47 50 62 33.

• Vds cartouche Aladdin, Mortal Kombat, Éric Cantona : 300 F le jeu ou 800 F le tout. Tél. : (16) 51 97 51 06.

COUPON RÉPONSE - PETITES ANNONCES GRATUITES

Renvoyer ce coupon à l'adresse suivante :

PA CD Consoles, 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Numéro de téléphone :

J'ai une SUPER NINTENDO MEGA DRIVE JAGUAR 3DO

AUTRE :

Département : VENTE ACHAT ÉCHANGE

Libellé de votre annonce (n'oubliez pas votre numéro de téléphone).

Titre de votre annonce

CD CONSOLES



REVENEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION (30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CDI PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...
 17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
(1) 46 33 68 68 +
 *Lundi de 14 h à 19 h
 *Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
 *Métro : Jussieu
 *RER : Luxembourg/Si Michel
 *BUS : 63 86 87 89 • Parking : Maubert ou Parcmètre

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEC - GOODIES ...
 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
(1) 43 290 290 +
 (angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
 *Lundi de 14 h à 19 h
 *Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
 *Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/Si Michel
 *BUS : 63 86 87 89 • Parking : Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
 N 20 - 92160 ANTONY
 à 1500 m de la Croix de Berny
(1) 46 665 666 +
 *Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
 *RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTI
 *Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer
 60200 COMPIEGNE
44 20 52 52
 *Lundi de 14 h à 19 h
 *Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
 *Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
 *Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4



42, rue de Paris
 78100 ST GERMAIN EN LAYE
(1) 30 61 47 47 +
 *Mardi au samedi de 10 h à 19 h
 *RER : St Germain en Laye
 *A 200 m du RER

OUVERT LE DIMANCHE 10 h à 13 h

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

MEGA CD

(+ DE 500 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 François (occasion)	990 F	Manette	69 F
Exemple de prix (JEUX OCCASIONS):			
ROAD AVENGER	69 F	INIS	249 F
SONIC	199 F	PRINCE OF PERSIA	249 F
THUNDERHAWK	199 F	CHUCK ROCK II	279 F
AFTER BURNER III	249 F	ECHO LE DAUPHIN	279 F
BATMAN RETURN	249 F	MICROCOSM	279 F
FINAL FIGHT	249 F	MORTAL KOMBAT	279 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS):			
TERMINATOR	249 F	LEthal ENFORCERS 2 (+ pack)	349 F
FLASHBACK	299 F	MICKEYMANIA	399 F
PITFALL	299 F	NBA JAM	399 F
ANOTHER WORLD	349 F	DUDE	449 F
FLUNKER	349 F	ECCO	449 F
LINGS	349 F	FIFA SOCCER	449 F
		NIGHT TRAP (2 CD)	499 F

NEO-GEO

(+ DE 300 JEUX DISPONIBLES LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE)

CONSOLE* NEO-GEO(+1 JEU)	1290 F	CONSOLE CD ROM NEO-GEO	3490 F
Memory Card*	159 F	MANETTE	499 F
Exemple de prix (JEUX OCCASIONS):			
BURNING FIGHT	199 F	FATAL FURY	249 F
GHOST PILOT	199 F	WORLD HEROES 2	399 F
RIDING HERO	199 F	ART OF FIGHTING	399 F
TOP PLAYER GOLF	199 F	SUPER SIDEKICK	399 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS CD):			
NAH 75	449 F	ART OF FIGHTING 2	499 F
ART OF FIGHTING	499 F	FATAL FURY SPECIAL	499 F

3 DO

(+ DE 200 JEUX DISPONIBLES (neufs et occasions))

CONSOLE 3 DO (version PAL) + 2 jeux	399 F	MANETTE SUPPL.	349 F
Exemple de prix (JEUX OCCASIONS):			
JOHN MADDEN FOOTBALL	199 F	MAD DOG MAC CREC	249 F
TWISTED	249 F	PEEBLE BEACH GOLF	249 F
DRAGON'S LAIR	249 F	OUT OF THIS WORLD	249 F
ESCAPE FROM MONSTER MANDR	249 F	TOTAL ECLIPSE	249 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS):			
FLASHBACK	249 F	JURASSIC PARK	375 F
RISE OF THE ROBOT	249 F	ALONE IN THE DARK	375 F
STREET FIGHTER II	249 F	BURNING SOLDIER	375 F
SYNDICATE	249 F	TIFA FIGHTER	375 F
THEME PARK	249 F	MEGARACE	375 F

+ 40 nouveautés attendues en Novembre & Décembre 94

PRECOMMANDEZ VOS JEUX & GAGNEZ DES CADEAUX

Soyez les premiers à recevoir les dernières nouveautés en passant vos commandes dès aujourd'hui. Vous serez livrés 24 / 48 heures maximum après la sortie officielle.

(Votre chèque ne sera débité qu'après expédition par nos soins) (Joignez 30 F par jeu pour les frais de port)

GAGNEZ DES CADEAUX

Afin de vous remercier pour chacune de vos pré-commandes, nous vous offrons:

- 1 TEE SHIRT DRAGON BALL 2 pour l'achat d'un jeu coûtant moins de 500 F (frais de port exclu).
- 1 SAC A DOS multicolore pour l'achat d'un jeu coûtant plus de 500 F (frais de port exclu).

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez

300 FR\$ de Jeux Gratuits

NOUS ACHETONS (paiement immédiat ou bon d'achat)
 vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : *GAME-GEAR *MEGADRIVE
 *MEGA CD *GAME-BOY *CD ROM PC *SUPER-NINTENDO *NEO-GEO *3DO
 Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la livraison et échangeons
 vos jeux sur : *N.E.S *CD 32 *MASTER-SYSTEM *NEC *VLNXX
 (voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensables)
 (Echange exclusivement réalisé au magasin)

CD 32

CONSOLE NEUVE CD 32 + 2 JEUX 990 F

(+ DE 200 JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE 99 F)

MANETTE SUPPLEMENTAIRE 299 F			
Exemple de prix (JEUX OCCASIONS):			
ARABIAN NIGHT	99 F	OVERKILL & LUNAR	139 F
ALFRED CHICKEN	139 F	PIRATE GOLD	139 F
D.GENERATION	139 F	SEEK & DESTROY	139 F
LABYRINTHE OF TIME	139 F	SENSIBLE SCORP	139 F
LOTUS TURBO TRILOGY	139 F	WHALE'S VOYAGES	139 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS):			
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	249 F	GLOBAL EFFECT	249 F
DRAGONSTONE	249 F	LAMBORGHINI	249 F
RISE OF THE ROBOT	249 F	QUICK THUNDER RABBIT	249 F
BANSHIEE	249 F	SECOND SAMOURAI	249 F
BRIAN THE LION	249 F	CANNON FODDER	249 F
		LEGACY OF SORASIL	269 F
		LITIL DIVIL	269 F
		UFO	269 F
		ULTIMATE BODY BLOWS	269 F
		HEIMDALL II	299 F

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR + 1 JEU 2190 F

MANETTE SUPPLEMENTAIRE 349 F			
ALIENS VS PREDATOR			
BRUTAL SPORTS			
CHECKERED FLAG 2			
CLUB DRIVE	349 F	RAIDEN	349 F
CRESCENT GALAXY	349 F	TEMPEST 2000	349 F
DINO DUDES	349 F	TINY TOONS	349 F
DOOM	349 F	WOLFENSTEIN 3D	349 F

OVERGAME™ MACHINE CX

La puissance de l'arcade dans la paume de votre main !!!
 Elue meilleure console d'arcade par les magazines de jeux vidéo !
 Plus de 50 jeux d'arcade disponibles à la location et à la vente.
LOCATION ET VENTE 1590 F

CDX CHARME

ESPACE LIBRE-SERVICE RESERVE AUX ADULTES

(+ DE 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS)

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS):			
PORN BIRD	139 F	GIRLS OF VIVID N°2	249 F
NIGHTTRIPS	149 F	LADIES CLUB	249 F
VELVET DREAMS	199 F	LA STRIPPERS	249 F
CAT WOMAN	249 F	LEGEND KAMASUTRA	249 F
DREAMS GIRLS	249 F	DREAM MACHINE	275 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS):			
HIDDEN OBSESSIONS	249 F	VIRGIN II	399 F
MADDAMS FAMILY	395 F	MINIGHT STRANGER	449 F
		PENTHOUSE INTERACTIVE	625 F
		BRIGITTE & LIVES	629 F

CD ROM PC & MAC

(+ DE 600 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS)

LECTEUR CD ROM double vitesse	129 F	Carte sonore + Enceinte	99 F
Joystick	129 F	MANETTE	99 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS):			
OVERLORD	349 F	SPACE QUEST ANTHOLOGY	349 F
THEME PARK	349 F	STAR CRUSADERS	349 F
TIE-FIGHTER	349 F	SUPER KARTS	349 F
CORRIDOR 7	249 F	SUPER STRIKE COMMANDER	349 F
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	249 F	TRANSPORT TYCOON	349 F
DESERT STRIKE	299 F	DELTA V	349 F
FIFA SOCCER	299 F	ALONE IN THE DARK 2	379 F
JUNGLE STRIKE	299 F	ALONE IN THE DARK 3	379 F
MARSH MELLO	329 F	DAWN PATROL	379 F
QUARANTINE	329 F	RETURN TO KINGWOOD	379 F
TACOPS	329 F	ARMORED FIST	399 F
COLONIZATION	349 F	CREATURE SHOCK	399 F
FRONTIER COMPILATION	349 F	DRAGON'S LORE	399 F
GABRIEL KNIGHT (VF)	349 F	IRON ASSAULT	399 F
GREAT NAVAL BATTLE I	349 F	KING'S QUEST ANTHOLOGY	399 F
LEASURE SUIT LARRY VI	349 F	KYRANIDA 3	399 F
NHL HOCKEY	349 F	LANDS OF LORE	399 F
POLICE QUEST IV	349 F	LITTLE EDEN	399 F
SQUADRON OF THE CINET	349 F	NASCAR	399 F
Exemple de prix (JEUX OCCASION):			
MEGARACE	139 F	SHERLOCK HOLMES	249 F
BETRAYAL AT IRKONDR	199 F	SILENT SERVICE II	249 F
DARKSEED	199 F	BENEATH A STEAL SKY	249 F
REBEL ASSAULT	199 F	COMMANCHE	275 F
WORLD CUP USA 94	199 F	INCA II	275 F
TEX	239 F	LOOM	275 F
DAY OF THE TENTACLE	249 F	LOST IN TIME	275 F
IRON HELIX	249 F	MAD DOG	275 F
JOURNEYMAN PROJECT	249 F	MICROCOSM	275 F
KING QUEST	249 F	NIGHT AND MAGIC	275 F
MONKEY ISLAND	249 F	RETURN TO ZORK	275 F
		F15 STRIKE EAGLE	379 F

GRAND CHOIX DE JEUX CD ROM PC OCCASION

Appelez pour réserver !!!

CDI PHILIPS

TOUS LES LECTEURS CDI EN DEMONSTRATION PERMANENTE

Un choix de +600 CD neufs & occasions

Lecteur CDI 450 + 1 manette	2490 F	Manette supplémentaire	289 F
Lecteur CDI 210 + 1 manette	2990 F	Carte Full Motion video	1990 F
Lecteur CDI 220 + 1 manette	3990 F	Souris	289 F
Exemple de prix CD FILMS OCCASION:			
BLACK RAIN (VF)	139 F	LIASON FATALE (VF)	139 F
GHOST (VF)	139 F	PROPOSITION INDECENTE (VF)	139 F
Exemple de prix CD OCCASION DIVERS:			
ADVENTURES SANDY ARGUE	139 F	GIERE	209 F
BATTLESHIP	139 F	OTHELLO	209 F
MAGE ALZAS	139 F	PELAGAS	209 F
PINBALL	139 F	ZOMBIES	209 F
DINO'S QUEST	169 F	ASTRIX	239 F
LA BELLE ET LA BETE	169 F	DRAGON'S LAIR	239 F
PAVARTOTTI	169 F	JOY OF SEX	239 F
SARGON CHEAN	169 F	HOTEL MARIO	239 F
ANGE ET DEMON	209 F	LITIL DIVIL	239 F
ALVIN GATE	209 F	OPEN PALM SPRINGS	239 F
Exemple de prix CD FILMS NEUF:			
APOLCALYPSE NOW	189 F	JAMES BON CONTRE DR NO 189 F	189 F
BONS BAISERS DE RUSSIE	189 F	JEUX DE GUERRE	189 F
GOLFINGER	189 F	LE FLECH DE BEVERLY HILLS 2	189 F
Exemple de prix CD NEUF DIVERS:			
STING CONCERT	159 F	FLINSTONES JEYSONS	299 F
DUMONT'S QUEST	159 F	PARIS BELLE EPOQUE	299 F
SCOTLAND YARD	249 F	ASTRIX	349 F
VAN GOGH	249 F	APPRENTICE	349 F
EARTH COMMAND	299 F	COFFRET J. HALLYDAY	349 F

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM PRENOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

TEL DOM : CODE CLIENT : | | | | |

TITRE	CONSOLE	PRIX
PRECOMMANDE (Port 30F/jeu) + CADEAU		
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
 MANDAT LETTRE
 CHEQUE
 CARTE BLEUE
 N° | | | | |

Date expiration : . / . / .

Signature

* OCCASION
 ** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE
 RC - Paris B - 385 215 403
 *Tous les magasins cités sont des magasins agréés.
 Offrir dans la limite des stocks disponibles.

CD CONSOLE 12/94

ETUDE DE LECTORAT

Vous avez apprécié le 1^{er} numéro de CD Consoles, où vous venez de le découvrir, prenez quelques minutes et votre plus beau stylo pour répondre à ces quelques questions.

Vos réponses nous permettront de mieux vous connaître et ensemble nous tenterons de faire de CD Consoles votre magazine de référence.

Par avance merci de bien vouloir nous retourner le questionnaire à l'adresse suivante.

PRESSIMAGE

Etude de Lectorat CD Consoles - Immeuble CAP 107 - 67, rue Robespierre 93558 MONTREUIL Cedex

1 Quel type de machine possédez-vous ?

- 1 UNE CONSOLE SEGA
- 2 UN MICRO
- 3 JE POSSÈDE LES DEUX

2 Quelle configuration possédez-vous ?

- 1 Master System
 - 2 Mega Drive
 - 3 Mega CD
 - 4 32 X
 - 5 NES
 - 6 Super Nintendo
 - 7 Game Boy
 - 8 Game Gear
 - 9 Amiga CD 32
 - 10 CDI
 - 11 3DO
 - 12 Lynx
 - 13 Jaguar
 - 14 Neo Geo
 - 15 Neo Geo CD
 - 16 Core Graphix
- autres précisez :

3 Possédez-vous un écran de télévision uniquement dédié à l'utilisation de votre console ?

- Oui Non

4 Combien de cartouches ou CD pour consoles possédez-vous ?

- 1 de 1 à 5
- 2 de 6 à 10
- 3 de 11 à 15
- 4 plus de 15

5 Dans quel type de magasins achetez-vous vos jeux ?

- 1 grandes surfaces (Carrefour, Auchan, etc...)
- 2 multi-spécialistes (Fnac, Inter-Discount, Darty, etc...)
- 3 chez un revendeur spécialisé (Micromania, Scores Games, etc...)
- 4 en vente par correspondance

6 Ce qui freine vos achats en jeux vidéo ?

- 1 le manque de temps pour jouer
- 2 la prudence après une déception
- 3 le prix d'achat des jeux
- 4 la durée de vie d'un jeu

7 Quelle somme dépensez-vous par mois en achat de jeux vidéo ?

- 1 moins de 100 francs
- 2 de 100 à 199 francs
- 3 de 200 à 500 francs
- 4 plus de 500 francs

8 Lisez-vous régulièrement des magazines consacrés aux jeux vidéo ?

- Oui Non

Si oui, lesquels ?
.....
.....

9 Avez-vous un minitel ?

- Oui Non

10 Quelle(s) radio(s) écoutez-vous le plus souvent ?

- 1
- 2
- 3

11 Quel type de jeu préférez-vous (1 seule réponse) ?

- 1 plateforme
- 2 arcade/action
- 3 sport
- 4 aventure
- 5 simulation

12 Quelles sont les consoles que vous ne possédez pas et qui aujourd'hui vous font le plus rêver ?

- 1
- 2

13 En règle générale, que privilégiez-vous dans la lecture de votre magazine (numérotez de 1 à 4, par ordre d'importance) ?

- les previews
- les tests
- les reportages sur les compagnies
- les news internationales

14 Si vous deviez créer une rubrique manquante à CD Consoles que serait-elle ?

.....
.....
.....

15 Concernant les plus produits que parfois les magazines de jeux vidéo vous proposent, quels sont ceux dont vous êtes le plus demandeurs (numérotez par ordre de préférence) ?

- 1 les autocollants
- 2 les mangas
- 3 les tatoos
- 4 les posters
- 5 un guide petit format sur les jeux (tips)
- 6 les pin's
- 7 les magnets
- 8 autres, précisez

16 Votre sexe ?

- Féminin Masculin

17 Votre âge ?

18 Vous vivez dans :

- 1 une commune rurale
- 2 une ville de moins de 30 000 habitants
- 3 une ville de 30 000 à 100 000 habitants
- 4 une ville de plus de 100 000 habitants

19

Nom
Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :

PLAYER GAME

DISTRIBUTION

TEL 83 20 59 88

FAX 83 20 59 34

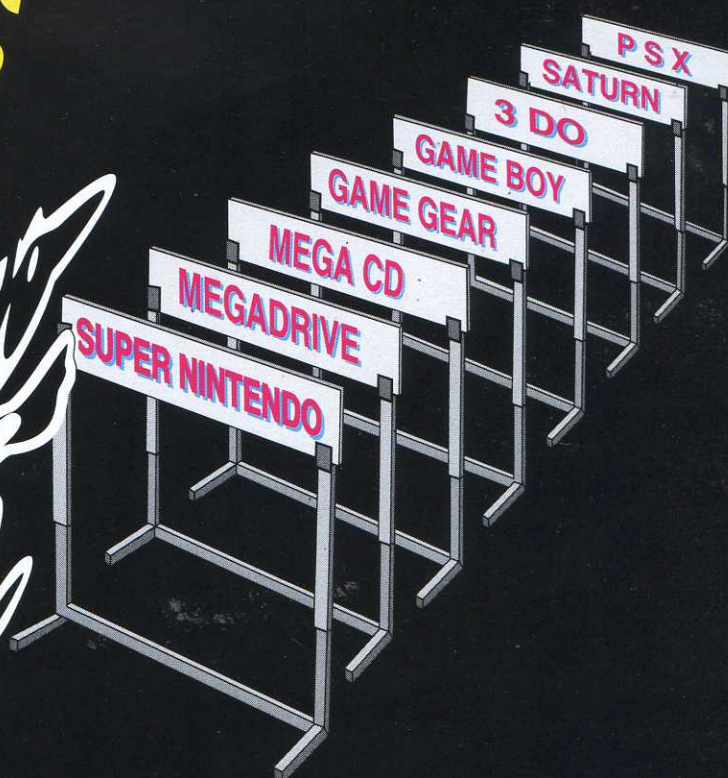
CONSOLES - JEUX - ACCESSOIRES - GOODIES

DU STOCK
DES PRIX
UN SERVICE



LIVRAISONS SOUS 24 H

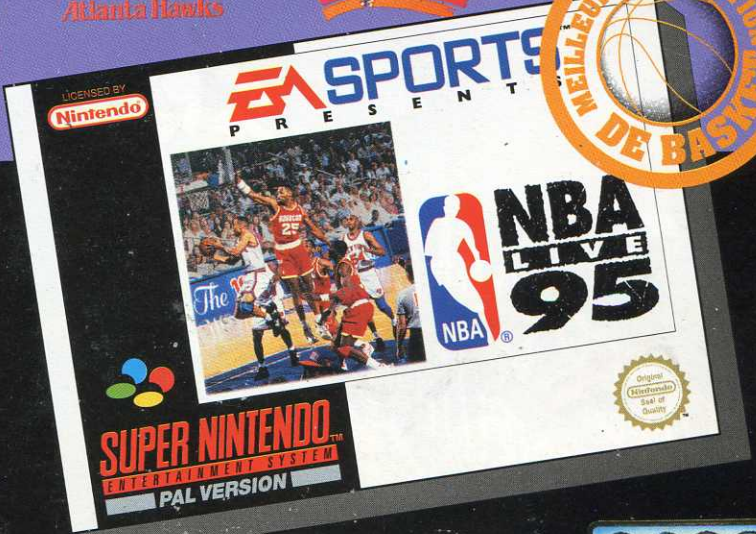
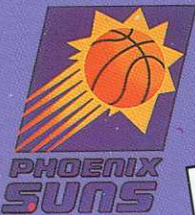
PLAYER GAME
DISTRIBUTION



11, rue Victor Hugo - 54130 SAINT MAX

TOUS les joueurs de TOUTES les équipes de la NBA

sont dans



ASTUCES & CONCOURS
SUR LA LIGNE OCEAN
36 68 23 68

MEGA DRIVE

EA SPORTS

ocean

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

HAUTEFEUILLE - 219 F. 10 minutes - EA SPORTS and the EA SPORTS logo are registered trademarks and EA SPORTS is the property of EA Properties, Inc. and the respective NBA teams and may not be reproduced without the written consent of EA Properties, Inc. and the respective NBA teams.