

NOUVEAU

# CD CONSOLES

LE MAGAZINE DES SCREENAGERS

3 janvier 95 • 30 F

## RIDGE RACER

### PS-X : LANCEMENT RÉUSSI !

DIGNE DE L'ARCADE  
TOUTE LA PUISSANCE D'UN CD-ROM

LA SÉLECTION  
DU MOIS

- SUPER STREET FIGHTER 2 X
- INTERNATIONAL SOCCER
- THE NEED FOR SPEED
- AERO FIGHTERS 2
- SUPER PARODIUS
- DEMOLITION MAN
- CANNON FODDER
- VIRTUA FIGHTER
- THEME PARK
- SYNDICATE
- SOLEIL

## TV CONSOLES

INTERVIEW  
DE **B. AMAR**  
ANIMATEUR  
SUR CANAL J

AVANT-PREMIÈRES  
Wild-Guns SUPER NES  
MAD DOG MCCREE CD-I  
CHRONO TRIGGER SUPER NES

## QUEL AVENIR POUR 3DO ?



### VIRTUA FIGHTER DU PUNCH SUR SATURN

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

M 1465-3 - 30,00 F



numéro

3

**202 MEGS...**

**"T'AS VU**

**JOUER ÇA OÙ ?"**

**SAMURAI  
SHODOWN**

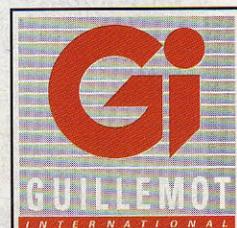
© SNK 1994



**NEO-GEO CD**



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



# Q

*quel avenir pour la 3DO ? C'est sûrement la question la plus pertinente qu'on se soit posée à la rédaction, ces derniers temps ! Pour y répondre, nous sommes allés faire un tour à quelques encâblures de San Francisco, au siège de 3DO, à Redwood City... Là, nous avons rencontré le génial concepteur de l'engin, Trip Hawkins et RJ Mical, le développeur « number one ». Les deux têtes pensantes de la console la plus controversée du moment ont bien voulu répondre à nos questions. De retour au bercail, nous vous avons concocté un dossier très complet sur la société, sur ce que seront les nouvelles 3DO et, enfin, sur les jeux qui arrivent en 1995. Bref, de quoi ravir les 3DOmaniaques que vous êtes !*

*Sinon, en ce qui concerne les critiques, il y a du top dans l'air ce mois-ci. Ridge Racer sur PS-X, Virtua Fighter sur Saturn, The Need for Speed et Super Street Fighter II Turbo sur 3Do...*

*Ça y est, la course est lancée et l'année va être riche en nouveautés 32 bits. Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter une bonne année, une bonne santé et plein de jeux vidéo !*

CD Consoles

## LE COURRIER

- Continuez à nous écrire ! Notre rédacteur chargé du courrier des lecteurs a un faible pour la demoiselle qui nous livre tous les matins les sacs postaux !



## L'ACTUALITÉ FRANÇAISE

- Toutes les actus de France et de Navarre déclinées en scoop, en rubriques régulières, en interviews... Bref, huit pages d'infos à ne rater sous aucun prétexte.



## L'ACTUALITÉ INTERNATIONALE

- Vous trouverez le fruit des investigations de nos fins limiers, qui courent le monde incognito pour dénicher le scoop de l'année...



## TOTALE ARCADE

- La rubrique la plus radicale, c'est Totale Arcade. Ce moi-ci nous vous présentons X-Men de Capcom, Virtua Cop de Sega, Killer Instinct de Midway et Ace Driver de Namco !



## LES GENS

- Denis Charvet, trois fois champion de France de rugby avec le Stade Toulousain, aujourd'hui acteur (si, si !) et centre (sur le terrain !) du Racing Club de France, s'intéresse de près aux jeux vidéo !



## MÉDIA

- Virgin Interactive Entertainment et Thierry Braille, son directeur général, passent à la moulinette de nos questions.



**The Need for Speed d'Electronic Arts sur 3DO... c'est tout bon !**

## REPÈRES

- Toutes les capacités techniques de la 3DO par le professeur Adé.

# 58

## TV CONSOLES

- Bertrand Amar, présentateur de Canal J, répond à nos questions.

# 60

## REPORTAGE

- La Playdia, vous connaissez ? Eh bien, comment vous dire... voyons... c'est une console que Bandai lance au Japon et que nous ne verrons peut-être jamais ! Voilà.

# 68

## REPORTAGE

- Le salon du CD-I et du Video CD de Düsseldorf.

# 74

## REPORTAGE

- Que nous prépare Ludi Games ? Rayman tout simplement !

# 78

## DOSSIER

- Quel avenir pour la 3DO ? À question brûlante, réponse de vingt-quatre pages ! C'est le dossier du mois...

# 82

## AVANT-PREMIÈRES

- Chrono Trigger (Super Famicom), Mad Dog McCree (CD-I), NBA Jam (Super Nintendo), Wild Guns (Super NES).

# 110

## LES CRITIQUES

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

- P 118 : Ridge Racer
- P 122 : Theme Park
- P 126 : Virtua Fighter
- P 130 : Cannon Fodder
- P 134 : The Need for Speed
- P 138 : Soleil
- P 142 : Inter. Soccer
- P 146 : Syndicate
- P 150 : Super Street Fighter II Turbo
- P 154 : Aero Fighter 2
- P 158 : Demolition Man
- P 162 : Super Parodius
- P 166 : récapitulatif

# 117

## ASTUCES ET MOTS DE PASSE

- C'est l'avant-dernière partie des plans de Landstalker.

# 168

## LES P.A.

- Vous cherchez des jeux, des consoles, des posters, des goodies en tout genre... passez donc une annonce dans CD Consoles.

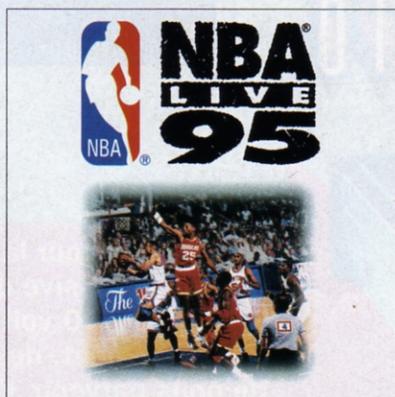
# 178



Quel avenir pour la 3DO ? Face à la concurrence très agressive des PS-X, Saturn et autres Jaguar, la 3DO voit son avenir s'assombrir... Heureusement, des jeux de qualité ne cessent de nous parvenir. Ça méritait bien un dossier !



**EA**  
SPORTS™  
ELECTRONIC ARTS



Pour Super Nintendo et Mega Drive



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™

# La simulation de sport américain à son top!

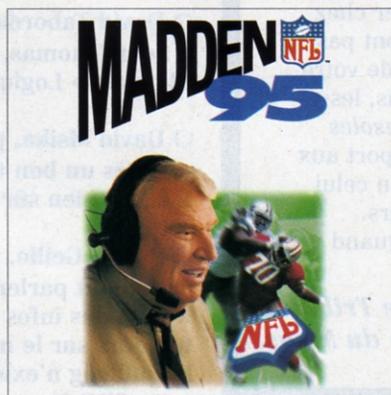
Chez EA Sports, nous voulons montrer la vraie réalité du sport. C'est pourquoi nous te présentons NBA Live '95 et Madden NFL '95. Alors viens smasher et faire des dunks avec les Bulls, Blazers, Suns et les Lakers, ou enfile ton casque et rejoins les 49ers, les Cowboys ou les Giants pour des actions délirantes. Et lorsque tu voudras marquer un touchdown prépare-toi à de l'action choc !

Les vrais joueurs avec leurs statistiques et des graphismes tellement fluides que l'on pourrait croire qu'ils vont sortir de l'écran. Tous les mouvements réels sont reproduits à la perfection comme le smash d'une main ou le Hail Mary. Ces joueurs ont un Q.I. digne de Einstein lorsqu'ils ont une balle dans les mains! Joue une saison de NBA ou de NFL et mène ton équipe jusqu'à la victoire, malgré les blessures et tous les aléas de la compétition.

**NBA Live '95 et Madden NFL '95 - Maintenant tu joues chez les pros !**



MEGA DRIVE



if  
it's in  
the GAME,  
it's in  
the GAME™

**EA SPORTS™**  
ELECTRONIC ARTS

Pour Super Nintendo et Mega Drive

Pour de plus amples informations sur NBA Live '95 et Madden NFL '95, veuillez contacter: Electronic Arts, 12 rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or. Tel: 72-17-07-83 (version Mega Drive) ou Ocean Software, 25 boulevard Berthier, 75017 Paris. Tel: 40-53-02-86 (version SNES).

# Vos Lettres !



## OSONS, OSONS !

Salut, Dans mes rêves les plus fous, je n'aurais jamais imaginé que cela puisse arriver un jour ! Et pourtant vous avez réussi à le faire ! Mesdames, messieurs : bravo pour *CD Consoles*. Plus de 160 pages de bonheur et je peux dire que, pour une fois, j'ai tout lu ! Avant, dans les kiosques, il n'y avait que des magazines tournés vers le Japon en vantant les mérites de consoles et de jeux qui n'existent même pas comme l'Ultra 64. J'ai 26 ans et je suis possesseur d'une Jaguar depuis le début et attaché à la société Atari depuis fort longtemps. Alors, de voir qu'un magazine ose en parler, ça m'a retourné. Enfin on nous parle comme à des adultes responsables et non comme à des adolescents attardés. Surtout, ne changez pas de ton. Merci pour le grand bol d'oxygène. Longue vie à vous.

Did

## LES VRAIS, LES PURS !

Salut à toute l'équipe de *CD Consoles*, Je viens de terminer de lire votre numéro 2 et je suis très impressionné par votre travail car *CD Consoles* n'est pas un simple clonage des autres mags qui existent déjà. Le reportage sur Sega Japon de 22 pages et celui de Namco dans le deuxième numéro sont d'une qualité qui ne me fait pas regretter mon abonnement d'un an à votre magazine, qui est vraiment excellent. Ce que j'aime en particulier chez vous, c'est que les tests de jeux ne font pas partie du contenu le plus important de votre mag. Les actualités, l'arcade, les gens, les médias, etc. remplissent bien *CD Consoles* pour mon plus grand plaisir par rapport aux tests de jeux. Votre magazine est bien celui des « screenagers », les vrais, les purs. P.-S. : N'attrapez pas la grosse tête quand vous aurez la gloire avec vous !

**Franck Le Goff, rédac chef de Triludan et président du Sega Club du Mans.**

## LE BÊTISIER DE LA RÉDACTION

Parfois, en plein test, ou lors d'une discussion, il arrive que quelques âneries s'échappent ! Certaines sentences de nos rédacteurs sont tellement idiotes, qu'il aurait été dommage de ne pas vous les faire partager. C'est pourquoi, vous retrouverez de temps à autre (selon notre forme) un petit bêtisier, un condensé de nos assertions les plus stupides. Si certains olibrius sont plus souvent cités que d'autres, c'est parce que l'inspiration, ça ne se commande pas ! C'est sûr que hors de leur contexte, ces phrases sonnent bizarrement, mais bon, on ne va pas non plus vous raconter notre vie !

○ **David Msika** : « Dans *Burn Cycle*, il n'y a que des énigmes de réflexions. » Heureux les simples d'esprit.

○ **David Taborda** en plein test de *Dragon* sur Super Nintendo : « Il faut peut-être mourir avec le boss ? J'ai compris ! Bruce Lee, à la fin de sa vie, il meurt ! » La Palisse is back et c'est nous qui l'avons !

○ **Élysée Adé**, en admiration devant *Mega Race*, le jeu de *Cryo* sur 3DO : « C'est de la branlette pour les yeux ! » Attention, ça rend sourd !

○ **David Msika**, testant *Doom* sur Jaguar et en pleine inspiration : « *Doom* c'est très rapide, mais c'est fatiguant pour les yeux, surtout pour ceux qui regardent. » Bien vu, l'aveugle !

○ **David Taborda**, en pleine crise existentielle : « *Saint Thomas*, c'est un mec qui s'appelait Thomas. » Logique, et tellement vrai.

○ **David Msika**, parlant de *Virtua Racing* : « Après un bon tête-à-queue, ça fait très porc ! » Il s'agit bien sûr d'un 180, pas d'un 69 !

○ **Pascal Geille**, ami notoire des canidés, et voulant parler de la carte *Bulldog* sur 3DO : « On a des infos sur la *Pitbull* ? » **David Msika**, toujours sur le même sujet : « De toute façon, la *Bullfrog* n'existe pas ! » Un vrai zoo, cette 3DO !

## ET LE CD<sup>32</sup> DANS TOUT ÇA !

Cher *CD Consoles*,  
Imagine que toi t'es moi ! Tu possèdes donc un Amiga CD<sup>32</sup> et t'as envie d'avoir un magazine qui te dit, te raconte, te conte, te file des tuyaux sur les jeux que tu pourras t'acheter avec le fric qui devrait y avoir dans ta croustille, ton coffre, ta caisse, dans ton petit cochon ! Tu vas donc au kiosque, tu regardes, tu zyeutes, tu vises les étalages de journaux et tu vois : Girardet et sa cuisine (tu te dis beurk !), *Super Picsou Géant*, *Pif et Hercule*, *Science et Vie Junior* et... *CD Consoles*. Alors, tout de suite, tu regardes si ça parle de ta console, et tu lis : 3DO, PC FX NEC, Saturn, 32X, Ultra 64, CD-I, PS-X, Amiga CD<sup>32</sup>... Tu regardes le nombre de pages : 171 ! Tu penses donc qu'il y aura assez de trucs pour ta console. Tu sors ton porte-fric, tu payes 30 balles à la madame et tu rentres tout content. Arrivé à la maison, tu te rues sur une chaise et tu feuillettes, et tu feuillettes, toujours rien, mais alors rien de rien. Arrivé à la 171e page, tu vois que tout ce qu'il y avait sur ta console, c'était Amiga CD<sup>32</sup> (sur la couverture) et environ le dixième de la page 20. Cher *CD Consoles*, si tu pouvait rajouter quelque chose pour cette console (snif) je serais consolé !

**Basile Graf, un lecteur peut-être bientôt fidèle.**

Cher Basile, imagine un instant que toi t'es nous ! Alors voilà, tu veux bien parler de la

CD<sup>32</sup>, mais malheureusement, tu as beau chercher, il n'y a pas grand chose à se mettre sous la dent. Il y a bien quelques éditeurs par-ci, par-là qui sortent de nouveaux titres, mais rien de transcendant. Rien d'étonnant à cela : l'Amiga CD<sup>32</sup> est une machine, pleine de qualités certes, mais marginale. Commodore ayant fait faillite, ses bébés sont désormais bien seuls pour assurer leur avenir. Ceux qui paient les pots cassés, ce sont évidemment les consommateurs. C'est la dure loi du marché ! Un acquéreur providentiel se fait toujours attendre. En ce qui concerne les prochains jeux sur cette console, j'ai réussi à glaner quelques infos susceptibles de t'intéresser. La plupart proviennent d'éditeurs anglais, qui sont, à coup sûr, les plus dynamiques sur cette plate-forme. Voici donc une petite liste, non exhaustive, des jeux déjà disponibles (du moins en Angleterre) ou à venir dans les prochains mois.

**US Gold** : World Cup Golf est un jeu de golf (mais oui !) à base d'images digitalisées.

**Millennium** : Pinkie (La Panthère Rose) et Vital Light sont disponibles. Extractors, ne le sera pas avant Mars.

**21<sup>st</sup> Century** : Pinball Illusions, la suite des flippers à succès que sont Pinball Dream et Pinball Fantaisies,

# 30<sup>F</sup>

Bimestriel  
En vente chez votre marchand de journaux



## Génération CD-I Pour tout savoir du CD-I

### ▶ Optimiser

Pour tirer profit de toutes les qualités du CD-I

### ▶ Découvrir

Pour connaître les meilleurs CD et leurs contenus

### ▶ Rêver

Pour savoir avant leur sortie quels CD vont être édités

### ▶ Se connecter

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

## 1 an - 6 numéros

**150<sup>F</sup>** seulement au lieu de 180<sup>F</sup>  
abonnement valable à partir du numéro 2

### Abonnement Génération CD-I

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

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

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

..... Pays : .....

Tél : .....

Règlement à l'ordre de Pressimage par :

chèque  mandat lettre  virement postal

CCP Paris 0147899R020 (obligatoire pour l'étranger)

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

### Bon de commande du numéro 1

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

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

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

..... Pays : .....

Tél : .....

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

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

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

Bulletin d'abonnement à retourner à : Génération CD-I  
Service abonnement 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

Bulletin d'abonnement à retourner à : Génération CD-I  
Service vente au numéro 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

possède une option multibille et des graphismes améliorés. Marvin's Marvellous Adventures est un jeu de plate-forme composé d'une soixantaine de niveaux.

**Acid Software** : Roadkill et Super-Skids, la suite de Skidmarks, sont dorés et déjà dispos.

**Cyberdreams** : Darkseed est un jeu de rôle futuriste développé par sa branche américaine. Prévu pour Noël.

**Gremlin** : Shadow Fighter,

partout dans les bonnes crémeries.

**Core Design** : Dragonstone et un shoot'em up intitulé Skeleton Krew sortiront fin Janvier.

**Chez Grand Slam** est annoncé un clone de Mario Kart : Bump 'n' Burn qui devrait être, d'ores et déjà, disponible.

**Alternative** : Tracksuit Manager 2 est un jeu de foot.

**Supervision** : The Big End est un jeu de course prévu pour janvier ainsi qu'une version de The Interactive Lover's Guide,

un bien beau programme !

**Team 17** : Tower Assault reprend le thème d'Alien Breed et présente en intro une séquence démente de 9 minutes. Quant à Super Stardust, il s'agit d'un genre d'Astéroïd agrémenté de graphismes de très bonne qualité.

C'est à peu près tout. Avoue qu'il n'y a pas de quoi sauter au plafond mais, grâce à ces éditeurs, la CD32 continue de vivoter. Reste à savoir pour encore combien de temps ! □

## BIZARRE !

Bonjour, Je voudrais vous demander quelque chose en ce qui concerne la Jaguar. J'ai lu dans un autre magazine que le lecteur CD de ce dernier ne serait qu'un lecteur simple vitesse, boosté au maximum. Je trouve cela bizarre de la part de Philips de construire un lecteur laser hors des normes de sécurité. Pourriez-vous éclaircir ma lanterne ainsi que celle d'autres personnes qui attendent comme moi ce fameux lecteur.

*Un lecteur anonyme.*

La jaguar d'Atari a été conçue en collaboration avec IBM et Philips. Ces deux sociétés ne sont pas réputées pour leur humour dans la conception de leurs produits ! Alors, ne t'inquiète pas. Le lecteur CD de la Jag' est en réalité un double vitesse. Le débit sera de 350 Ko/s et cela sans aucun boost particulier. Comment cela est-il possible ? Tout

simplement parce que ce lecteur dispose d'un système de pilotage performant et peut donc se permettre un débit moyen qui correspond à un débit maximum pour un lecteur double vitesse moins bon. Le lecteur Philips serait comme un TGV roulant à fond d'une gare à une autre, alors que les autres se contenteraient d'une vitesse de pointe plus faible de peur de dérailler. Voilà, rassuré ? Sinon je te donne un conseil : change de lecture ! □

## QUESTION DE NORMES

1 ○ La PS-X et la Saturn ne seront disponibles qu'en septembre 95 ! Malheur ! Dans votre numéro 1 vous dites que les versions importées seront adaptées aux normes françaises, est-ce que ça veut dire qu'il y aura une puce bi-standard à 50-60 Hz ?

Pour faire fonctionner une console japonaise en Europe et en France, en l'occurrence, il faut juste modifier deux points essentiels. Le premier est la fréquence du courant délivré sur le secteur. En France, le courant est en 220 volts et 50 Hz tandis qu'au pays du Soleil-Levant, il est en 110 volts et 60 Hz. Cela signifie donc que si vous voulez brancher votre console sur une prise électrique sans la cramer du premier coup, il vous faut absolument posséder un transformateur 50-60 Hz. Quant aux puces électroniques, elles sont totalement étrangères à cette histoire de courant. L'avantage d'une console japonaise ou américaine par rapport à leur homologue européenne, c'est qu'elle offre une image plein écran et une animation plus rapide de vingt pour cent.

Le second point important concerne la norme de télévision. Au Japon, comme aux États-Unis, cette norme s'appelle NTSC et nécessite des prises RCA pour les branchements. En France, il s'agit du Secam et la connection demande une prise Péritel. Bien entendu, ces deux normes sont incompatibles ! La solution la plus simple est de disposer d'une télé tri standard : Secam/Pal/NTSC. Le problème, avec ces télévisions, c'est qu'elles coûtent bonbon. L'autre solution consiste à trouver une prise Péritel susceptible de se brancher sur la console, il faut donc ruser.

2 ○ Une machine et des jeux imports achetés aujourd'hui seront ils compatibles avec ceux de la sortie officielle ?

En fait, il s'agit d'un problème d'ordre marketing que technique. En effet, rien n'empêche les concepteurs d'une console de jeux pour que celle-ci et ses jeux soient compatibles dans le monde entier. La preuve, c'est que des titres CD-I achetés à l'étranger fonctionnent parfaitement sur une console française. En revanche, un système comme celui des cartouches Super Nintendo ou Mega Drive, incompatibles selon les continents, permet aux constructeurs de mieux contrôler leurs réseaux de distribution. Ici, seules des considérations économiques sont prises en compte. Les consommateurs n'ont qu'à se plier à cette stratégie commerciale. À l'heure actuelle, nous ne savons toujours pas si Sega et Sony vont continuer dans cette voie. Restons prudents et attendons de voir ! □

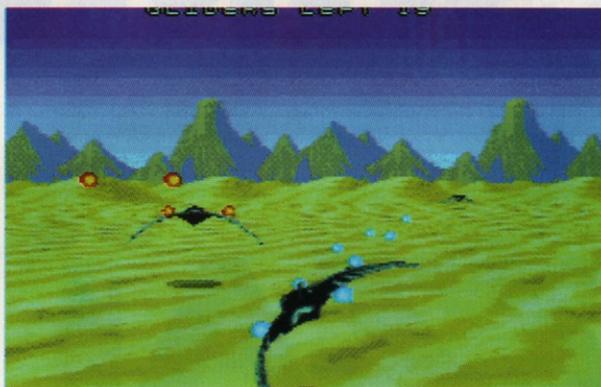
**Le 28 février**  
**SUPERSONIC**  
**et**  
**BANZZAÏ**  
**deviennent...**





Que les fans de foot se réjouisse, **Football** est sur CD-I ! Ce titre regorge de biographies des plus grands joueurs et d'informations sur les Mondiales. Pour lesamnésiques il y a même un historique et les règles du jeu expliquées en images. Pour se défouler, les pénos sont indiqués. Bonjour pralines et patates en cascades ! Disponible.

### Stargate ● SNES

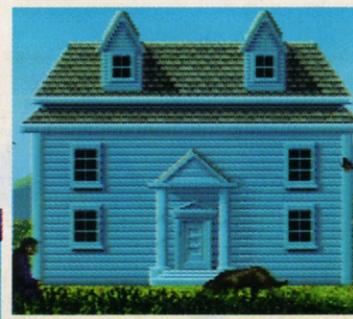


**P**réparez-vous à l'événement cinématographique et ludique de l'année. *Stargate*, le nouveau film de science-fiction, arrive sur vos écrans et parallèlement sur vos consoles. Le jeu édité par Acclaim, reprend fidèlement le scénario du film, plutôt basé sur l'action. Les programmeurs de Probe, qui ont aussi travaillé sur *Alien*, ont parfaitement animé les personnages et les ennemis. On ressent, l'influence de hits comme *Alien*, ou bien encore *Star Wars*. Du tout bon en perspective !

Sortie prévue en février

### Warlock ● SNES

**V**ous vous souvenez certainement de *Warlock*. Ce sorcier celte du XVII<sup>e</sup> siècle. Ce dernier, se transporte à notre époque, pour réunir des runes, qui rassemblées peuvent détruire l'humanité. Néanmoins, lors de son passage temporel, il fut suivie par un chasseur de sorcier, qui le mis hors d'état de nuire. Mais, la magie de warlock, est sans limite. Et Acclaim, nous propose d'incarner, dans son nouveau jeu, un couple d'adolescents envoyés par une ancienne école druidique. Car, l'ombre menaçante du sorcier plane à nouveau sur la création. Magie et mythologie, en perspective sur vos consoles. Sortie prévue en mars.



### Spiderman TV ● SNES

**L**e plus connus des personnages Marvel, Spiderman, revient dans un nouveau jeu de chez Acclaim, à son nom. Peter Parker devra à nouveau revêtir son costume d'araignée et empêtrer ses plus féroces ennemis dans les solides mailles de ses toiles. A première vue le jeu promet, et s'inscrit au registre des jeux de la famille de Maximum Carnage, ou bien encore de Wolverine. Les amateurs vont être servis !

Sortie prévue janvier



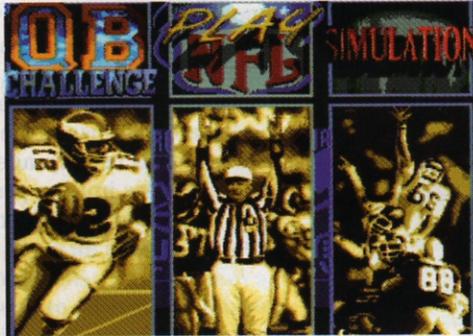
## Alien 4, bientôt !

**V**ous pensiez que la trilogie d'Alien prenait fin avec la mort de Ripley ? Pour tous les fans des créatures de l'espace, voici une bonne nouvelle : le scénario d'*Alien 4* est achevé ! Il ne reste plus qu'à trouver un réalisateur. Le nom de James Cameron circule (vous savez l'auteur de *Terminator 2*, d'*Abysse* et d'*Alien* entre autres...). Mais celui-ci serait sur le projet d'un *Spiderman*. Peut-être Ridley Scott alors ? Toujours est-il que Sigourney Weaver pourrait revenir sous les traits d'un androïde. Le nom de code du film est pour l'instant *Earth War*. En effet dans ce chapitre les aliens s'attaquent à la Terre et une guerre globale s'engage pour bouter les monstres de la planète bleue. De plus amples informations devrait filtrer grâce à nos amis du Belgian Aliens Quadrilogy Fan Club. Restez branché !

## NFL Quarterback Club • SNES

**S**i Joe Montana, Troy Ackman, et autres quarterbacks sont vos idoles, NFL Quarterback Club est fait pour vous. Jugez-en par vous-mêmes. Vous avez le choix entre tous les quarterbacks des vingt-huit équipes de la NFL. Mais, si vous n'êtes pas satisfait de leurs performances, vous pouvez créer votre propre passeur. Vous le soumettez dès lors aux entraînements les plus draconiens. Puis, vous le testerez sur les terrains de toutes les villes des États-Unis. Il faudra qu'en février, votre bras soit des plus sûrs.

Sortie prévue en février



## Demon's Crest • Super Nintendo

**C**apcom récidive sur Super Nintendo. Non pas avec une énième version de Street Fighter mais avec la suite de l'un de ses plus grands succès huit bits : Gargoyle's Quest. La version Super Nintendo de ce jeu d'arcade aventure est tout simplement magnifique. Les graphismes sont somptueux et les musiques enchanteresses. Pour l'histoire, on dirige une gargouille à la recherche de six diamants magiques. Pièges et monstres énormes sont au rendez-vous de cette petite merveille.

Disponible

## Snatcher • Mega CD



**K**onami frappe fort sur Mega CD ! Avec, Snatcher, le premier RPG (role playing game) cyberpunk sur cette console. Les

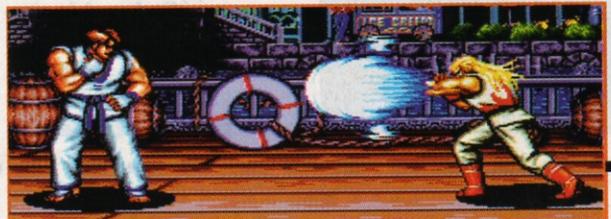
programmeurs ont réussi à mêler à ce genre de jeu très particulier, des doses de sexe et de violence, qui donnent une dimension glauque à ce jeu. À l'évidence à ne pas mettre entre toutes les mains. La lutte contre les répliquants risque d'être chaude !

Sortie prévue en février

## Fatal Fury Special • Neo Geo CD

**E**t pour entendre à nouveau le O.K. ! de Terry, voici Fatal Fury Special qui débarque sur Neo Geo CD. Ludi a vraiment décidé d'adapter tous les jeux de combats de la Neo Geo. Tant mieux. En plus Fatal Fury Special n'est pas le pire de tous !

Disponible





La guerre des **dinosaures** selon Time Warner sur consoles avait fait couler beaucoup d'encre lors de sa sortie aux États-Unis, il y a trois mois. Aujourd'hui, Primal Rage débarque en France pour la plus grande joie des aficionados du genre.

## Frontier : First Encounter

Après Elite, la première simulation spatiale à graphismes polygonaux en 3D, Elite 2, qui vous propulse en 3200 et qui vous place dans la peau d'un commerçant plutôt porté sur les armes, Gametek édite le troisième volet de la saga. Frontier : First Encounters, la suite ! Plus d'une centaine de missions, 100 millions de planètes à explorer, de nouveaux vaisseaux avec une plus grande autonomie, des systèmes de combats améliorés, morphing, incrustation vidéo, etc. Bref, un ensemble bien géré qui, j'en suis sûr, passionnera beaucoup de joueurs.

Sortie en février

## Ninja Warrior • Super Nintendo

La ville est envahie par les rebelles. Le seul espoir de la population réside dans le courage de trois redoutables ninjas. Chacun possède huit coups spéciaux, du coup de pied lancé à la boule de feu. Parcourez les niveaux en éliminant la vermine et défiez le boss final en combat singulier.

Sortie prévue au premier trimestre



# LIVRES

## les Derynis sont parmi nous !

Que les adeptes de la fantasy se réjouissent ! Le *Cycle de Derynis* de Katherine Kurtz, leur apporte une nouvelle dose épique. Aux ingrédients traditionnels : quête, pouvoirs magiques et sorciers, Katherine Kurtz ajoute amour, religion et histoire médiévale. Cette américaine passionnée d'histoire médiévale anglaise puise sa principale source d'inspiration dans les paysages irlandais, où elle vit. Cela nous offre des images proches de celle d'Excalibur qui nous accompagnent durant la lecture des deux premiers tomes du cycle (chez Presses Pocket) :

*Le Réveil des magiciens* et *La Chasse aux magiciens* Les deux volumes, qui complètent et achèvent le cycle, paraîtront respectivement en avril et en octobre prochain. Pour l'instant, on fait connaissance avec les différents protagonistes et l'intrigue qui se tisse. Le royaume de Gwynedd connaît la paix depuis l'avènement du bon roi Brion. Cette situation, on s'en doute, ne plaît pas à tout le monde. Dans l'ombre, la haine l'emporte et on prépare la guerre, le meurtre du roi et l'asservissement du peuple. Son fils Kelson pourra-t-il endiguer la menace qui gronde ? Heureusement, le duc Morgan – un initié qui dispose de pouvoirs magiques – est là pour le guider et lui apprendre les secrets des Derynis. Ces sorciers sont restés fidèles au roi et au royaume de Gwynedd. Ils les défendront jusqu'à la mort. C'est d'ailleurs ce que leur promet l'évêque Loris, qui veut entraîner le peuple dans la tourmente de cette chasse aux sorciers... Bref, vous n'êtes pas prêt de vous ennuyer au rythme des chevauchées haletantes, des duels meurtriers et des combats magiques ! □



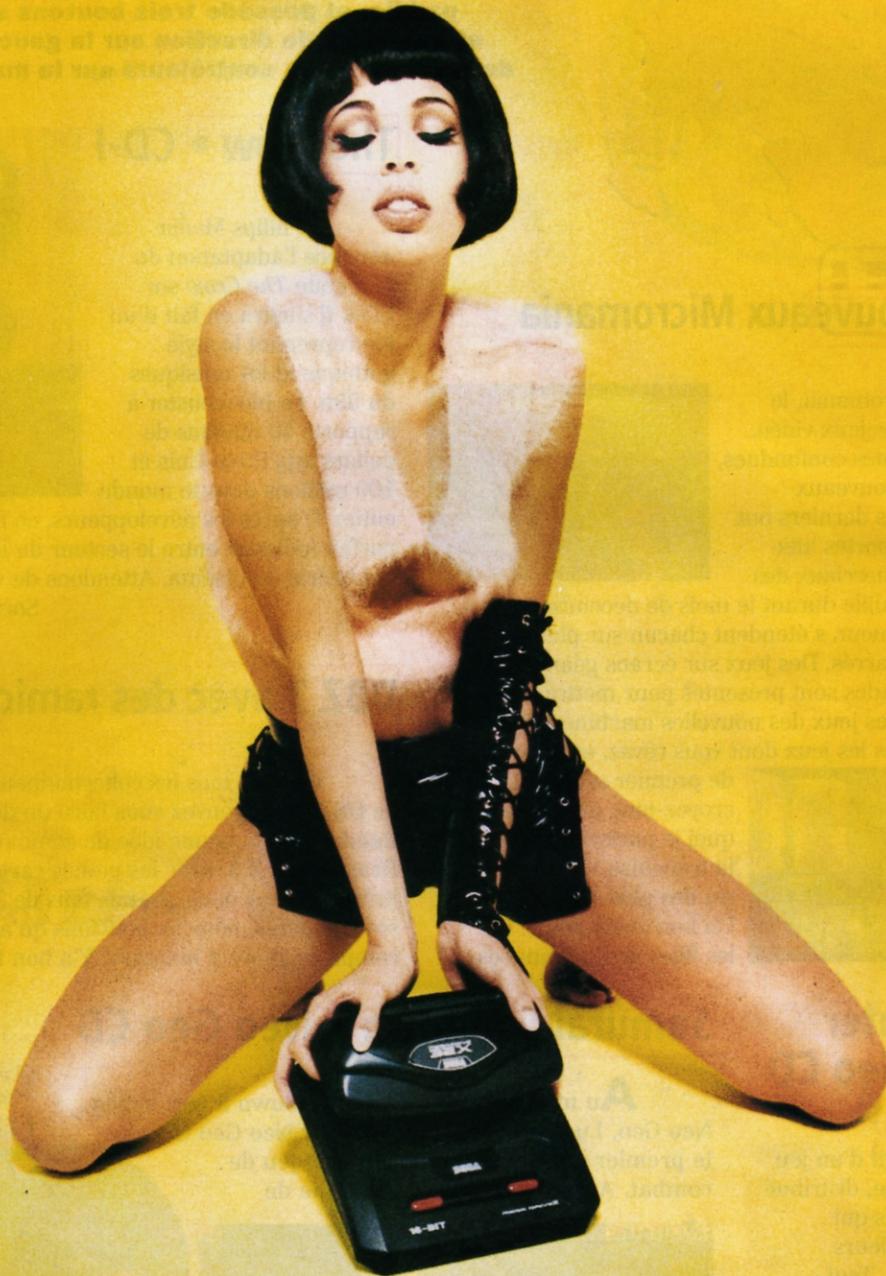
## Une nouvelle carte vidéo pour CD-I

Philips commercialise une carte vidéo numérique au standard MPEG ! Il s'agit cette fois d'une carte qui est compatible avec le tout dernier modèle CD-I 450. Plus compacte et plus pra-

tique, la 22 ER 9956 possède les mêmes attributs que sa grande sœur : 1,5 MByte de mémoire assistée d'un processeur de 32 bits pour vous donner la satisfaction de voir vos séquences vidéos préférées. Philips, c'est déjà demain...

Sortie prévue au premier trimestre

**Qui veut se dévouer pour expliquer à Natacha  
le nouveau système qui va révolutionner la Megadrive ?**



# MEGADRIVE 32X

**Megadrive 32X : 2 processeurs RISC 32 bit,  
32 768 couleurs, 50 000 polygones/sec, son digital stéréo.**

**SEGA**

X'XXX XXXX XXXX XXX XXX.

36.15 SEGA  
1,27 F/min.

36.68.01.10  
2,19 F/min.



Un nouveau contrôleur pour le **CD-I** est disponible chez les revendeurs Philips. Il remplace l'ancien **paddle**, et possède trois boutons sur la droite et une croix de direction sur la gauche. Il permet de brancher deux contrôleurs sur la machine.

### Deux nouveaux Micromania

**M**icromania, le spécialiste des jeux vidéo, toutes machines confondues, ouvre deux nouveaux magasins. Ces derniers ont ouvert leurs portes aux centres commerciaux des Ulis et d'Euralille durant le mois de décembre. Ces paradis du joueur, s'étendent chacun sur plus de 100 mètres carrés. Des jeux sur écrans géants et en bornes d'arcades sont présentés pour mettre en valeur les qualités des jeux des nouvelles machines. Vous y trouverez tous les jeux dont vous rêvez, et des conseils



de premier ordre (et, croyez-moi, je sais de quoi je parle). En bref, la franchise Micromania, est des plus sérieuses. Un bon choix pour les fêtes de fin d'années.



### Top Hunter • Neo Geo CD

Il s'agit d'un jeu de plate-forme, distribué par Ludi, mais qui présente plusieurs particularités. Tout d'abord, chaque personnage est capable d'allonger ses membres pour frapper les ennemis. Ensuite, ils sont capables de lancer des boules de feu comme dans Street Fighter. Et enfin, le jeu se déroule sur deux plans (arrière et avant). Tous ces éléments en font un bon petit jeu, même si le temps de chargement est toujours important !

Disponible

### Samurai Shodown • Neo Geo CD

**A**u moment où Samurai Shodown 2 sort sur la Neo Geo, Ludi sort en France, et sur Neo Geo CD, le premier épisode de ce formidable jeu de combat. Au programme, une dizaine de



combattants tous munis d'une arme tranchante et de pouvoirs spéciaux. Plutôt gore dans le style, il n'en demeure pas moins très technique et demande une véritable maîtrise.



Disponible

### The Crow • CD-I

**P**hilips Media annonce l'adaptation du film culte *The Crow* sur CD-I. Il s'agira en fait d'un jeu reprenant le style gothique et les musiques du film. Ce blockbuster à rapporté 50 millions de dollars aux Etats-Unis et 100 millions dans le monde entier. D'après les développeurs, ce titre sera un parfait mélange entre le secteur du loisir interactif et l'industrie du cinéma. Attendons de voir !



Sortie prévue en 1996

### DBZ 3 avec des ramicards

**A**vis à tous les collectionneurs de ramicards de DBZ. Vous pouvez vous faire un double plaisir. Car Bandai a eu la bonne idée de commercialiser son Dragon Ball Z 3, avec les petites cartes de vos héros préférés. Pour nous, grands fans de Son Goku et de ses compères, nous ne pouvions qu'applaudir à bâton rompu ce genre d'initiative. Y'a bon Bandai !



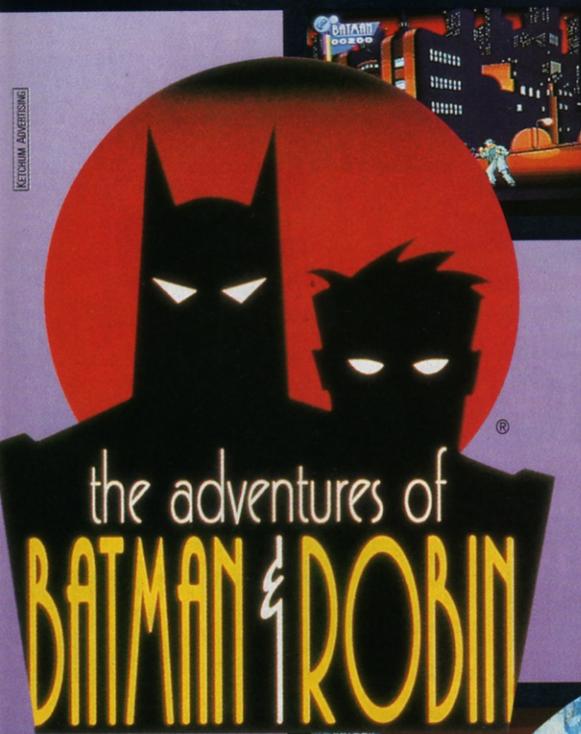
**DES BIKERS ROCKERS,  
UN BATMAN QUI DEFIE L'ENFER  
ET TOUS LES SECRETS DU SOCCER  
POUR LES FOUS DU FOOT.**



◀ Batman ▶



▼ Biker Mice ▶



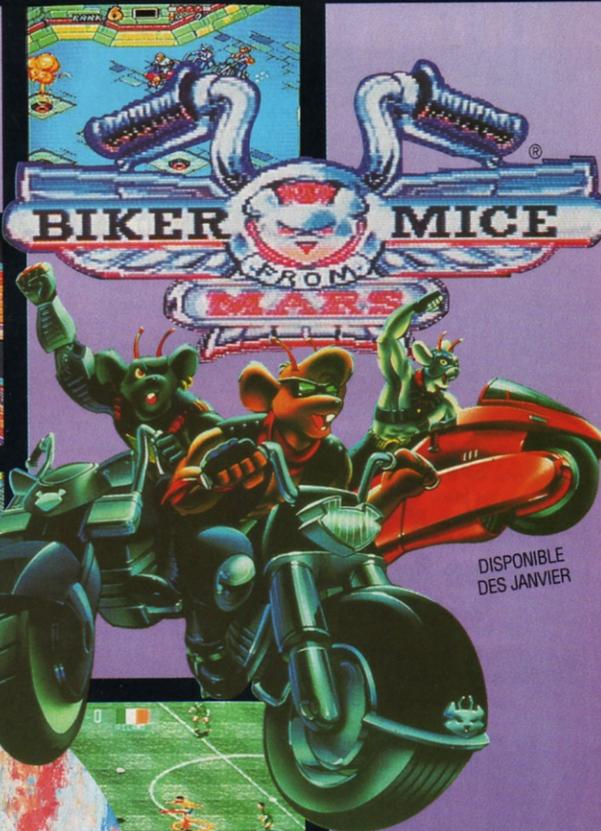
DISPONIBLE  
DES DECEMBRE

36 68 20 01 BATMAN \*

Batman ▶



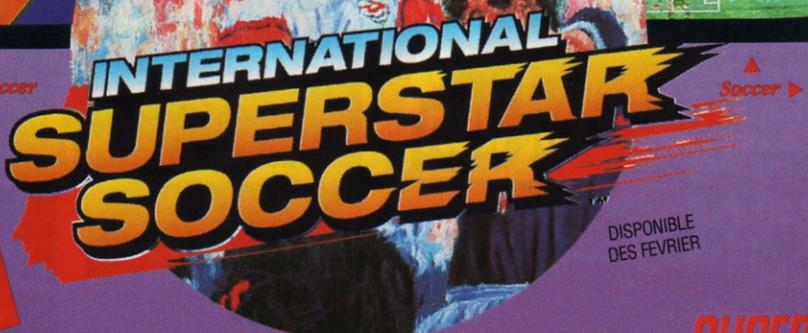
Biker Mice ▼



DISPONIBLE  
DES JANVIER



◀ Soccer



▶ Soccer

DISPONIBLE  
DES FEVRIER



**FOUL !!**

**JOUE ET GAGNE !  
HOT LINE SPARKSTER KONAMI :  
36 68 99 10 \***

\*(2,19 F/Min.)

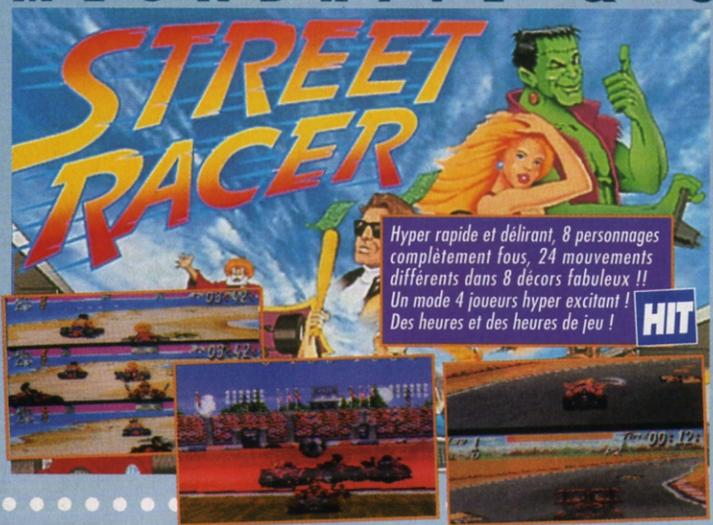
Batman and all related elements are the property of DC Comics™ & © 1994. All rights reserved.  
Biker Mice From Mars, © 1994 Brentwood Television Funnies, Inc./Licensed by Bearstalk Group.



# Les nouveautés d'abord !

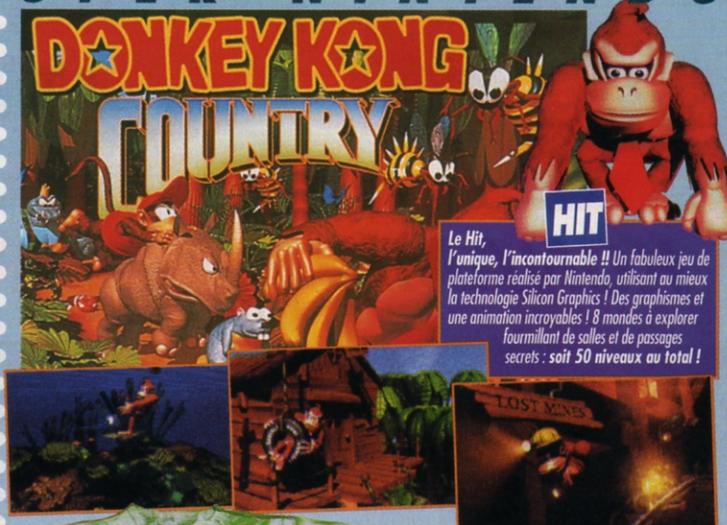
## MEGADRIVE & SUPER NINTENDO

### STREET RACER



Hyper rapide et délirant, 8 personnages complètement fous, 24 mouvements différents dans 8 décors fabuleux !! Un mode 4 joueurs hyper excitant ! Des heures et des heures de jeu ! **HIT**

### DONKEY KONG COUNTRY



**HIT**  
Le Hit, l'unique, l'incontournable !! Un fabuleux jeu de plateforme réalisé par Nintendo, utilisant au mieux la technologie Silicon Graphics ! Des graphismes et une animation incroyables ! 8 mondes à explorer fourmillant de salles et de passages secrets : soit 50 niveaux au total !

### EARTHWORM JIM



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. **HIT**

### Exclusif Micromania !!

## Le T-Shirt DK GRATUIT\*



\* Offre détaillée en magasin à partir du 5/12/94 et dans la limite des stocks disponibles.

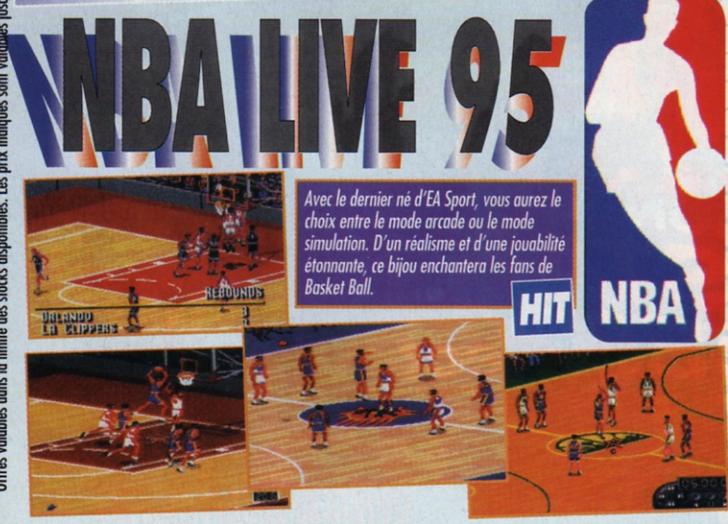
**GAGNEZ** les jeux  
 • Donkey Kong  
 • Dragon Ball Z  
 sur **3615**  
**MICROMANIA**  
 (1,27 F. la minute)

### Des milliers de Promotions\*\* à partir de 99F

SUPER NINTENDO		MEGADRIVE	
Star Wing	99F	Turtles Ninja	99F
Super Ghouls'n Ghost	99F	Gunship 2000	99F
Super Soccer	99F	Double Header	199F
Super Tennis	99F	Lotus 2	199F
Loony Tunes/Road Runner	199F	Sonic 2	199F

**MICROMANIA N°1 de la VPC Service Express au 92 94 36 00**

### NBA LIVE 95



Avec le dernier né d'EA Sport, vous aurez le choix entre le mode arcade ou le mode simulation. D'un réalisme et d'une jouabilité étonnante, ce bijou enchantera les fans de Basket Ball. **HIT**

### DRAGON BALL Z



**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 !! **HIT**

\*\* Offres variables dans la limite des stocks disponibles. Les prix indiqués sont variables jusqu'au 5 février 95.





**Donkey Kong Country**, est le succès commerciale de l'année ! Ce petit chef d'œuvre, devrait être vendu, selon Nintendo, à plus de 200 000 exemplaires sur le marché européen. Il nous est avis, qu'en toute logique, un second volet devrait voir le jour. Ceci pour confirmer ce

## Samourai, la crème des crèmes !

Ceux qui ne connaissent pas Samourai ratent quelque chose ! Et oui, cette boutique de jeux vidéo, établie dans le neuvième arrondissement parisien est, certainement, l'une des meilleures qui soient. Des consoles (Saturn, PS-X, Super Nintendo, etc.), des softs (toutes les dernières nouveautés japonaises), des goodies... il y a de tout là-bas ! Pour ce qui est des mangas, c'est pareil. On en trouve par milliers, dans une autre succursale, située à moins de dix mètres de la première boutique. En résumé, toute personne qui se rend dans un magasin Samourai est assurée d'en avoir pour son argent ! Note à tous les magasins : n'hésitez pas à nous faire parvenir des photos, ainsi que les coordonnées de vos nouvelles boutiques, nous nous ferons un plaisir de passer quelques lignes sur cet heureux événement.

## Water world en jeux vidéo

Le nouveau film de Kevin Reynolds, *Water World*, mettant en scène le beau Kevin Costner, va bientôt sortir en salle. Malgré bien des remous financiers. Car il est l'un des films les plus chers de l'histoire du cinéma américain. Son coûteux tournage en milieu aquatique en est la raison. Océan a signé les droits pour adapter ce *Mad Max* sous-marin en jeu vidéo. Nous sommes sûr que le projet ne tombera pas à l'eau !

## Jelly Boy • Super Nintendo

Jelly Boy d'Océan, est un personnage de gelée rose, ce qui lui permet d'adopter différentes formes. Cela lui sera bien utile pour lutter contre tous les méchants qui ont envahi le monde où il vit. Ce jeu, destiné aux plus petits, ravira nos chères petites têtes blondes.

Sortie en mars



## Tetris plus Dr Mario, mal de tête assuré ! • SNES



Attention, remuement des méninges ! Nintendo, sort une compilation de Tetris, et de Dr Mario, les deux jeux de casse-tête les plus connus de la planète. Mais, l'innovation principale, réside dans le fait de pouvoir jouer simultanément aux deux jeux. Seul ou à deux, la réflexion et la rapidité de décision iront de pair. Préparez d'ores et déjà les aspirines...

Sortie prévue février



## Kid Klown in Crazy Chase • SNES

Kid Klown voulait être un héros. Et lorsque l'infâme Black Jack, enleva la jolie princesse, l'occasion enfin arriva pour lui. Kemco nous propose donc de nous entraîner dans ses aventures clownesques.



L'humour est bien sûr omniprésent durant tout le jeu, et ceci n'est pas fait pour nous déplaire. Sortie prévue pour février. À plus tard les petits n'enfants.

Sortie prévue février



## True Lies • SNES



**S**chwarzenegger nous revient plus fort que jamais dans le jeu d'Acclaim, True Lies, tiré du film du même nom. Il se doit, tout en gardant secrète son identité d'espion de la CIA, de lutter contre des terroristes libyens. Ces derniers ont subtilisé trois ogives nucléaires, qu'ils menacent d'utiliser contre les USA. Le scénario du jeu est fidèle au film. Ce qui implique, par là même, des aventures agitées et hors du commun. Mais, Schwarzzy a plus d'un tour dans son sac.

Sortie prévue février

## Nintendo : première firme japonaise

**L**e *Nihon Keizai Shimbun*, l'équivalent japonais du *Wall Street Journal* a classé la firme Nintendo, en première position de son classement des sociétés japonaises. Leurs analyses portent sur les résultats financiers des groupes nippons (chiffre d'affaires, croissance, endettement, qualité de management). Avec ses 2.8 milliards de francs de bénéfice pour le premier semestre 94 (en baisse de 16,4 %), et ses 2 600 salariés, Nintendo confirme donc son rang précédent de ces quatre dernières années.

## Itchy et Scratchy • SNES

**L**es personnages du dessin animé préféré des Simpson's débarquent sur vos consoles 16 bits. Acclaim nous invite à participer aux folies d'un chat et d'une souris, version gore et délirante de Tom et Jerry. Vous devrez, dans ce jeu de plate-forme loufoque, aider Itchy la souris à échapper aux sornois et vil chat Scratchy. Humour décapant, et actions échevelées viendront rythmer vos parties endiablées. Attention, animaux marrants !

Sortie prévue février



## Mega Swiv • Mega Drive

**M**ega Swiv est un jeu de tir à scrolling horizontal. Il a vu le jour il y a quelque temps sur Amiga. Converti d'abord sur Super Nintendo, il fait enfin son apparition sur Mega Drive. À première vue, le principe de jeu n'a pas changé.

Vous pilotez un hélico ou un tank et détruisez, sur différentes planètes, des hordes d'ennemis. Je ne vous cache pas que l'action est incessant, et les capacités techniques de la Mega Drive pleinement exploitées. Bref, ce shoot'em up de Time Warner risque d'en ravir plus d'un.

Sortie prévue au premier trimestre



## Heart of the Alien • Mega CD

**V**irgin nous propose de nous embarquer dans une nouvelle aventure de Out of this world, dans Heart of the Alien. Votre Mega-CD, va être projeté dans une ère futuriste. Bien sûr, vous devrez sauver le monde d'une horde de méchants, dont les seuls désirs sont de vous détruire.



Décidément, le Mega CD monte en puissance !

Sortie prévue au premier trimestre

# BEST GAMES

RUE OBERKAMPF 75011 PARIS  
Tél. : 48.07.14.02 / 48.07.21.08  
Métro PARENTIER ou MENI-MONTANT - Bus 96 (St Jean AICARD)  
Ouvert de 10 H à 12 H 30 et de 14 H à 19 H du Lundi au Samedi

### SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	475
FI POLE POSITION 2	475
BOOMERMAN 2	449
DOUBLE DRAGON 5	439
STREET RACER	459
DRACULA	249
ERIC CANTONA 2	475
EXIT STAGE 94	499
BUGS BUNNY	449
FIEVEL AND FARWEST	475
FIFA SOCCER	399
GOOF TROOP	299
JUNGLE BOOK	449
ROI LION	439
LEGEND	449
LEMMINGS 2	399
LES SCHROUMPPS	449
MAXIMUM CARNAGE	399
MEGAMAN X	449
MICKY MANIA	439
MORTAL KOMBAT II	499
SECRET OF MANA	495
STUNT RACE FX	499
DONKY KONG COUNTRY	475
ILLUSION OF GAIA	470
DRAGON	449
SPARKSTER	399
SHAK FU	470
FINAL FANTASY 6	475

### MEGADRIVE

ART OF FIGHTING (JP)	299
DRAGON BALL Z (JP)	299
DUNE 2	449
ETERNAL CHAMPION (JP)	395
SHAQ FU	399
FIFA INT. SOCCER	375
JUNGLE BOOK	399
DRAGON	399
LANDSTALKER	375
MICKY MANIA	395
MISTER NUTZ	449
MORTAL KOMBAT II	399
NBA JAM	449
NHL HOCKEY 95	449
ROBOCOP vs TERMINATOR	249
SPARKSTER	429
NBA LIVE 95	399
STREET FIGHTER II	299
STREET OF RAGE III	449
SONIC AND KNUKLES	449
SONIC III	395
TAZMANIA II	399
TIT & GROMINET	439
URBAN STRIKE	449
FLINK	395
FIFA SOCCER 95	449
LION KING	395
BUBSY II	399
TINY TOON ADVENTURE	399

### SUPER FAMICOM

SAMOURAI SPIRITS	599
DBZ 3 ACTION GAME	449
FATAL FURY SPECIAL	590
TINY TOONS II	399
DBZ 2 ACTION GAME	390
HOKOTUNOKEN 7	349
BASTARD	249
EMPIRE STRIKE BACK	249
STREET FIGHTER TURBO	249
RANMA 1/2 4	395
WORLD HEROES II	499

### NEO GEO CD

KING OF FIGHTER 94	490
SAMOURAI SHODOWN II	490
SAMOURAI SHODOWN	449
ART OF FIGHTING II	449
FATAL FURY SPECIAL	449
SUPER SIDKICK II	449
AGRESSOR DARK KOMBAT	399

### NEO GEO Cartouche

SAMOURAI SHODOWN II	1590
SAMOURAI SHODOWN	750
KING OF FIGHTER 94	1590
FATAL FURY SPECIAL	750
SIDEKICK II	750
ART OF FIGHTING II	799
AGRESSOR DARK KOMBAT	690
ART OF FIGHTING	350
WORLD HEROES II	350
BLEU'S JOURNEY	199
KARNOVE REVENGE	790
WINJAMMER	790
SPIN MASTER	449
FATAL FURY II	290
TOP HUNTER	790
WORLD HEROES II JET	790
AERO FIGHTER	490

### CONSOLES Neuf Occas.

NEO GEO CD	3490	---
NEO GEO CART	1100	800
SUPER NINTENDO	690	499
MEGADRIVE	775	450
GAME GEAR	650	399
GAME BOY	299	199
SUPER GAME BOY	399	---

LOCATION DE  
TOUTES LES  
NOUVEAUTÉS ...  
N'HÉSITEZ PAS!

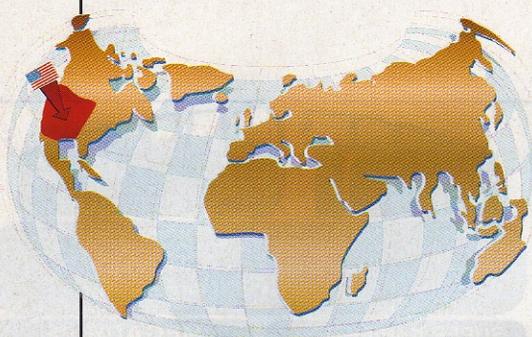
NOUS RACHETONS AU MEILLEUR PRIX VOS JEUX ET VOS CONSOLES MD SN SFC NEO GEO GC GB. RÉGLEMENT IMMÉDIAT OU BON D'ACHAT. NOUVELLES CONSOLES (téléphonez !)  
SONY PSX - SATURN - NEO GX  
MEGA DRIVE 32 X - NEO GEO PR  
Disponibles au mois de Décembre

BON DE COMMANDE EXPRESS - Livraison Colissimo 24 - 48 H  
à retourner à BEST GAMES 98 rue Oberkampf 75011 PARIS

Règlement :  Chèque  Mandat-lettre

TITRE / ARTICLE	CONSOLE	PRIX

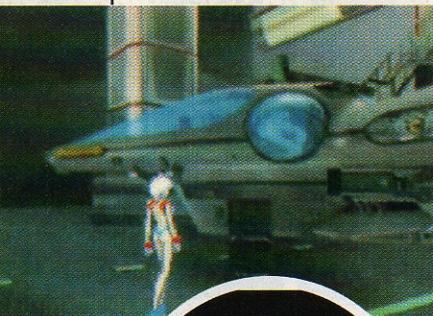
FRAIS DE PORT (domestique : 30 F, autre : 30 F)  
Prix et RF, TTC, nouvelles bornes prévues. Offre sous réserve des stocks disponibles. TOTAL À PAYER



**Publicité : Il existe déjà cinq magazines dédiés à la PS-X au Japon. Une des plus grandes campagnes commerciales de Sony va être lancée et 300 000 vidéos seront envoyées par la poste.**

## Team Innocent

### • PC-FX



**N**EC nous prépare enfin un jeu qui n'est pas de combat. Et oui ! Gloire aux demoiselles avec Team Innocent. Lilis, Saki et Ariel vous plongent dans une aventure dé-

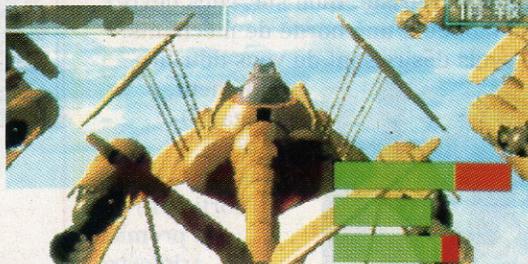
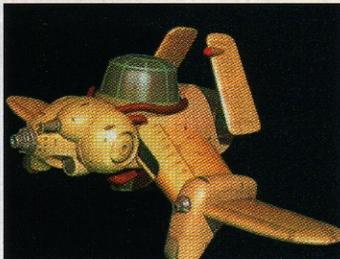
lirante. Au programme, *sea, sex and sun*, aux confins de la galaxie Schmurtz. Alliant une bonne animation et des graphismes

superbes, Team Innocent s'an-

nonce comme un des gros titres de la PC-FX.

### Gotha • Saturn

**C'**est le premier wargame sur une « console de demain ». Dans une ère futuriste, Sega nous propose de prendre part à une guerre, mettant aux prises deux clans possédant un armement fantastique. Divers types d'armure, de munitions, de soldat sont paramétrables pour rendre ce jeu intéressant. Faisant appel à la stratégie du joueur, Gotha devrait séduire les Napoléon en herbe ! Sortie prévue début 95 au Japon.



### Dual Orb 2 • Super Famicom

**T**ous ceux qui ont encore à l'esprit la somptueuse quête de Seventh Saga seront ravis d'apprendre qu'une suite sort au Japon. I'Max réitère l'exploit de nous faire vivre une formidable aventure qui nous conduira à la recherche des orbs ! Il s'agit de nouveau d'une compétition entre divers chasseurs de trésors. Certains deviendront vos alliés et d'autres, vos pires ennemis. Quoi qu'il en soit, c'est beau, c'est novateur dans la manière de jouer et on l'attend avec une certaine impatience. Sortie prévue au Japon, en février.

■ **Sony** est prêt pour la mère de toutes les batailles. Toutes les infos sont disponibles sur la Play Station de Sony, tant à propos du lancement, du prix, des ventes, des softs qu'au sujet des périphériques, de la distribution et de la publicité ! Pour en savoir plus, suivez le guide...

■ **Lancement** : la **Play Station** est en vente au Japon à partir du 3 décembre dernier. Son prix chez les revendeurs est de 39 800 yen (2 500 francs) et la vente en grande surface est moins chère encore, aux alentours de 5 000 yen de moins (environ 350 francs de moins).

■ **Prix** : Sony s'est battu pour baisser son prix, et la barre fatidique des 50 000 yen a été abaissée de près de 20 %. De plus, la PS-X est moins cher que la Sega Saturn, qui est déjà en vente au Japon. Sega a également voulu baisser ses prix, mais n'a malheureusement pas pu descendre en dessous des 45 000 yens pour l'instant (environ 2 900 francs). La PS-X est vendue à un prix inférieur à celui des lecteurs 3DO de Panasonic et de Sanyo.

■ **Ventes** : SCE (Sony Computer Entertainment), la division spécialisée qui prend en charge les consoles de jeux (et qui aura bientôt une succursale en Europe), a annoncé une vente de hardware d'un million d'unités dans les six premiers mois.

■ **Périphérique** : Sony a déjà prévu de sortir une souris, des câbles de connection et une carte mémoire. De plus, bon nombre de paddles seront mis en vente et, parmi ces derniers, le Negcon de Namco.



## Philosoma • PS-X

**U**n shoot'em up en 3D mappée et texturée qui affiche à l'écran des milliers de polygones, c'est Philosoma sur la Play Station ! Et on dit merci à qui ? On dit merci à Sony ! Pour ce qui est du jeu, vous disposez de quatre

vues tridimensionnelles. La réalisation est soignée, voire très belle et les sensations fortes sont assurées. S'il est facile d'accès, ce jeu pourrait bien être le prochain grand titre de la PS-X. Sortie prévue début 95, au Japon.

## Bounty Sword • Super Famicom

**P**ioneer LDC débarque enfin sur Super Famicom. Pour faire leurs débuts dans cette jungle, ils développent eux-mêmes un petit RPG, Bounty Sword. Prévu pour le début 95, ce jeu d'aventure devrait avoir des graphismes sublimes. D'après nos sources, ils ont mis la gomme sur le côté action. À la rédaction, on attend beaucoup de ce jeu ! ■



**DONKEY KONG**  
**398 F**  
10% sur le 2<sup>e</sup> Jeu Acheté\*  
\* sur le jeu le moins cher

**CONSOLE  
GAMES**

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

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

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

SUPER NES	neuf	occase	reprise	MEGADRIVE	neuf	occase	reprise
Console neuve 5060 + jeu	849	650	450	Console 50/60 + jeu	749	550	400
Super Metroid	190	150	100	Virtua Racing	390	300	200
Street Racer	398	300	200	DBZ	390	300	200
Earthworm Jim	398	300	200	YuYu Akusho 2	349	290	200
Power drive	398	300	200	NBA JAM (J)	190	tel	tel
DBZ 4	390	300	200	Monster World 4	190	tel	tel
Demon Crest	449	350	200	Bombberman 94	349	250	200
Ranma 4	249	190	100	Soleil - Flink	349	250	150
Final Fantasy 6	449	350	250	Fifa 95	389	300	200
Mickey Mania	398	300	200	NBA Live 95	389	300	200
Secret of Manat	429	300	200	Sonic 4	389	300	200
Fatal Fury 2	249	190	100	Earthworm Jim	389	300	200
Power Eleven (Foot)	549	tel	tel	Sonic 3	290	200	tel
Megaman X	349	300	200	Shining Force 2	399	300	200
Samourai Spirit	449	350	250	Probotector	349	300	200
MK2	479	350	250	Roi Lion	379	300	200
Fatal Fury Special	390	300	200	Mickey Mania	389	300	200
Return of the Jedi	449	350	250	Pit Fall	389	300	200
NBA Live 95	449	350	250	Mr Nuts	349	300	200

3 D O	neuf	occase	reprise
Console Fr	2990	2500	2000
Super SF2	349	290	200
Samourai Spirit	349	290	200
Fifa	349	290	200
Need for Speed	349	290	200
Nova Storm	349	290	200

NEO GEO	neuf	occase	reprise
Console+FF special	1690	1490	tel
Néo CD + Jeu	3690	2990	2500
Fatal Fury Special	690	590	tel
W Heroes 2 jet	690	590	tel
Samourai 2	1490	tel	tel
Alpha Mission 2	190	tel	tel
Agressor	690	590	tel
Sidekicks 1	450	290	200
King of Fighters	1490	tel	tel
Art of 2 CD	390	tel	tel
Samourai 2 CD	449	tel	tel
Top Hunter CD	390	tel	tel
Last Resort CD	390	tel	tel
Trash Rally CD	390	tel	tel

### GOODIES

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

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

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

**Pro-Games**

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

**ABONNEMENT 1 AN : 100 Frs**

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

Bulletin à renvoyer, avec votre règlement, à **Pro-GAMES**

22/24 RUE DU PRESIDENT WILSON 92532 LEVALLOIS PERRET CEDEX

**TEL. (1) 47.39.34.81**

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



**Apple se lance sur le marché console. La firme américaine a signé un accord avec le géant du jouet japonais, Bandai, pour produire une machine CD-Rom qui sera vendue 59 800 yen (3 600 francs). Elle sera disponible aux États-Unis et en Europe l'été prochain.**

## Dragon Quest VI • Super Famicom

**S**i Dragon Quest V a vendu plus de 1 300 000 ex. le jour de sa sortie au Japon, on n'ose pas penser à la sortie de Dragon Quest VI pour les



fêtes de Noël. Pas d'inquiétude à se faire, Enix assure la relève avec panache ! En effet, le scénario qui avait fait la célébrité du premier est repris. Le sort de la planète est entre vos mains...

## Metal Jacket • PS-X

**D**ans la lignée de Metal Head de Sega sur 32X, Sony programme un petit jeu de battletech, bien bourrin. Entièrement dessiné en 3D texture mappée, les graphismes sont vraiment très accrocheurs. De plus, le support CD permet vraiment de s'éclater. Contrairement à Metal Head, l'espace dans lequel vous évoluez est vaste. Des heures d'entraînement sont nécessaires pour essayer de vous y retrouver. Bonne chance !



## Breath of Fire II • Super Famicom



**C**apcom contre-attaque ! Non contents des prouesses de Square Soft dans le domaine des jeux de rôle, ils sortent la suite de Breath of Fire. Plus de mégas, plus de combats, plus de magie et plus de graphismes sont au rendez-vous pour attirer de nouveaux joueurs. Il est sorti le 2 décembre, au Japon.

## Daytona USA • Saturn

**J**e vous l'accorde, on commence à connaître les *screenshots* de Daytona USA. Mais *CD Consoles* vous réserve une petite surprise : le volant existe, et sortira en simultané pour peaufiner le réalisme de ce hit des salles d'arcade. Un plus appréciable pour les dingues du volant que nous sommes à la rédaction !



## Front Mission • Super Famicom

**A**près *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. Vous évoluez dans un univers très proche de la fameuse série de *Mad Max*. Vous l'avez compris, ça risque d'être assez bourrin.



# JE VAIS TE FAIRE SAUTER LES BOULONS !

Rise of the Robots est le premier-né  
d'une nouvelle génération de jeux vidéo:  
animations et graphismes démentiels  
(modélisation 3D, effets de morphing),  
7 robots, des dizaines de coups et  
une musique de Brian May  
ex-guitariste des  
Queen.

# RISE<sup>®</sup> OF THE ROBOTS

JEUX & ASTUCES  
ou 36.68.10.25\*  
et sur le  
36.15 ACCLAIM

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™  
PAL VERSION

MEGA DRIVE

**MIRAGE™**

**32MEG**  
POWER

**ACCLAIM**  
entertainment, inc.

A3 Cyberang Illustration, Rise of the Robots™ 1994 Mirage Technologies (Multimedia) Limited. All rights reserved. Mirage Technologies™ and Rise of the Robots™ are trademarks of Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. used with permission. All rights reserved.  
Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive are trademarks of Sega Enterprises.  
\* All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment™ ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. The Dark composed and performed by Brian May. Published by Queen Music Ltd/EMI Music Publishing Ltd. Brian May is an exclusive EMI records Recording Artist.



**Goldstar arrive. Le géant de l'électronique coréen a lancé dans la seconde semaine de novembre son système 3DO aux États-Unis : le GPA 101M. Son prix de vente sera équivalent à celui de la Panasonic FZ-1 (2 400 francs).**

## La PC-FX et la Saturn présentées au CSG

La console futuriste de NEC, la PC-FX, a été présentée dans la cabine presse d'Hudson, ainsi que les jeux qui accompagnent la machine :

« Battle Heat » et « Team Innocent ». Ces jeux sont maintenant jouables et plusieurs personnes ont pu s'y essayer ! Quant à la Saturn, elle a tout de

## Multiplayer Saturn

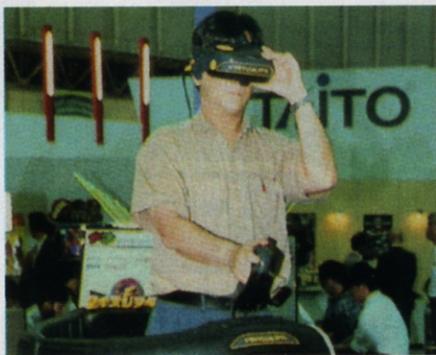


Pour être interactif, il faut pouvoir jouer à plusieurs ! Sur la Saturn (de Sega), c'est enfin possible avec le multiplayer. On peut jouer à six joueurs en simultané et à douze avec deux multiplayers branchés. Il devrait coûter dans les 3 800 yen (environ 200 francs) et sortira en janvier.



même impressionné pas mal de monde et accaparé l'attention des visiteurs. « Panzer Dragoon » et « Clockwork Night » sont d'ailleurs bien plus populaires que « Virtua Fighter ».

## Les HMD au CSG



Plusieurs jeux utilisant un HMD (Head Mounted Display) ont été présentés au CSG (salon de l'arcade, au Japon). Ces systèmes permettent une rotation de 360° mais n'ont pour l'instant pas encore rencontré le succès attendu à cause de leur complexité d'utilisation. Et oui, ils nécessitent la présence d'un instructeur ! D'ici à la fin de l'année prochaine, quelques jeux munis de ce système seront mis en place dans différentes salles d'arcade.

■ **Software** : les jeux pour la PS-X viendront sous la forme d'un CD noir, afin de les distinguer des disques audio standard ou de n'importe quel CD, d'ailleurs. Au total, huit jeux devraient être disponibles lors du lancement de la console, et une quinzaine vers la fin de l'année. Au programme : Ridge Racer, Philosoma, Motor Toon GP, Tama, Victory Zone, Ultimate Parodius et Power Baseball '95. Sony possède actuellement 240 licences de jeux, avec plus de 700 kits de développement, distribué partout dans le monde. Le prix de base de ces jeux devrait tourner autour de 300 francs.

■ **Ultra 64** avec CD. L'Ultra 64 de Nintendo devrait être revendu (donc par les revendeurs) au prix de 1 200 francs et devrait posséder une option pour les CD. Ce changement dans la politique de Nintendo, qui, jusqu'à présent, dénigrait le support CD, n'est pas une surprise. Il faut se plier aux lois du marché qui donne actuellement un rôle important au CD. Peter Main, président du marketing de NOA, en a évidemment conscience et entend lancer une unité, un périphérique CD pour l'Ultra 64, qui devrait être vendu 900 francs.

■ **Mortal Kombat** donne une claque auditive. Seulement aux États-Unis. Du moins, on l'espère. Les « sons furieux » de Mortal Kombat se déchaînent avec la sortie de Mortal Kombat, The Album, par Vernon Yard Recordings, une division de Virgin Records America. Les dix chansons de l'album sont produites par Olivier Adams et interprétées par le groupe The Immortals. Chacun des titres s'inspire d'un des personnages du jeu.

■ Avis aux vidéotélistes : ne jetez pas vos vieux programmes console, même s'ils ne vous amusent plus. Dans 25 ans, ils pourraient bien avoir autant de valeur qu'un grand cru, un vieux film en noir et blanc, ou encore un vieil enregistrement très rare. Du moins, c'est ce qu'affirme Howard Lincoln, président de Nintendo of America.

■ 32X à gogo ! Tom Kalinske, le président de SOA, entend produire 600 000 exemplaires de la 32X pour l'année qui vient et révèle qu'il existera une centaine de jeux pour ce périphérique, les trois quarts produit par des Third Parties (firmes de développement étrangères à Sega). Kalinske annonce la création de 50 parcs à thème au États-Unis dans les cinq ans à venir. Une chaîne de télé Sega devrait voir le jour d'ici à la mi-95 et un club pour les moins de 12 ans a été lancée ainsi qu'une division chargée des produits tels que la Pico, le Pocket Arcade et l'IR 7000.

## Galaxie Fight • Neo Geo CD

Encore un jeu de combat sur Neo Geo ! Beau, rapide, bourré de coups spéciaux, Sunsoft tient bon la distance sur un support qui possède exclusivement (ou presque) des jeux de baston. Dix personnages s'affrontent pour la sauvegarde de l'univers... C'est violent.

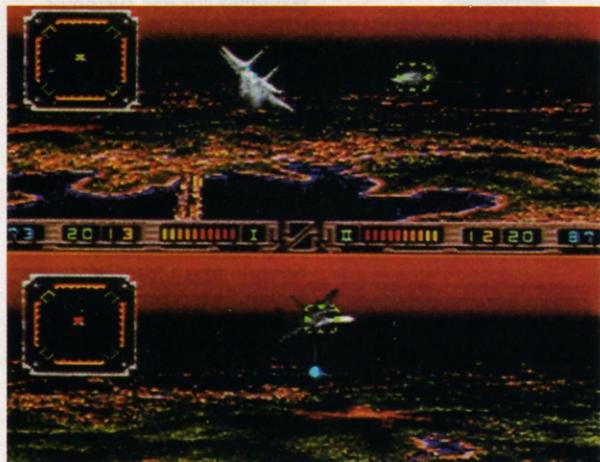


## Kileak, the Blood • PS-X

Doom peut d'ores et déjà trembler. Kileak, The Blood va saigner la PS-X. Développé par Sony, c'est un jeu de battletech (robot) qui reprend les plus grands thèmes de la science-fiction. Prévu pour le 27 janvier au Japon, Sony le conçoit comme un des titres phares de la Play Station.

## Super Air Diver 2 • Super Famicom

Asmik prépare en ce moment même la suite du fameux Super Air Diver sur Super Nintendo. Nouvelles missions, nouveaux avions et décors sont au rendez-vous. Grande nouveauté par rapport à la version précédente, Super Air Diver 2 est pourvu d'un mode <deux joueurs> en mode 7. Vous l'avez compris, des heures de baston avec le voisin de palier sont à prévoir. Sortie prévue début 95, au Japon.



## Le Père Noël est arrivé

LES PRIX GIGA COOL

LES MEILLEURES NOUVEAUTÉS EN AVANT PREMIÈRE

**SUPER NINTENDO MEGADRIVE**

BRANCHE-TOI VITE !!

**3615 WINCO**

(2,19 F / min)

Livraison immédiate



**CD Assault : le succès. Rebel Assault a mis au tapis Doom 2, et l'a délogé du charts CD, donnant au Mega CD un second souffle. Depuis sa sortie, en octobre, Rebel Assault s'est emparé de 72 % des ventes du secteur CD. Une belle performance !**

## Supreme Warriors • Mega CD et 32X

Digital Pictures débarque avec le dragon des Streetfighters, Supreme Warriors. Entièrement réalisé en FMV (Full Motion Video), il vous emmène dans les rues de Hong Kong. De surcroît, Digital a utilisé le système InstaSwitch. Ce dernier est censé donner au jeu une bonne jouabilité avec une réponse immédiate à vos commandes.



■ Atari affirme que les jeux vidéo sur Jaguar procurent une jouabilité supérieure à celle des consoles Nintendo et Sega. Cependant, les chiffres ne parlent pas en faveur d'Atari. Elle est vendue dans seulement trois mille magasins à travers le monde, et ne possède qu'une vingtaine de titres à l'heure actuelle, Ron Beltramo, vice-président du marketing dans la firme se défend : « Il faut un certain temps pour développer sur une technologie telle que la Jaguar. De plus, les jeux déjà parus sont particulièrement réussis. » Le mois prochain, Atari lance un lecteur CD pour la Jaguar, aux États-Unis, aux environs de 900 francs.

## Tale Phantasia • Super Famicom

Une épée, un homme, une femme, c'est évident ! Namco cherche à faire de l'ombre aux maîtres du jeu d'aventure. Non contents d'être les plus gros concurrents de Sega en arcade, ils



s'attaquent maintenant au reste des développeurs. En effet, pour un premier essai, Tale Phantasia semble se placer dans le top dix des jeux de rôle.

■ Le sexe à portée de toutes les bourses. La réalité virtuelle du sexe est de retour. Jo Lowery a créé un prototype de machine, appelée Zyberfantasy Ride, qui permet à son utilisateur d'admirer, voire de toucher des créatures virtuelles bien alléchantes. Il espère vendre cette machine à différents night clubs de New York (et il a raison puisque le monde de l'« entertainment » fait la queue devant chez lui pour acquérir cette petite merveille pour 100 000 dollars. Cette machine n'est disponible que pour les hommes, à l'heure actuelle, bien que Lowery soit déjà en train de travailler sur des systèmes dédiés aux femmes. Il travaille sur un modèle pour particuliers qui devrait être mis en vente à Noël 95.

## Youyou Akusho • Genesis



Youyou Akusho, développé par Sega, est à la hauteur du commun des jeux de combat sur Mega Drive. Une multitude de coups normaux et spéciaux sont à votre disposition. Sachez que le jeu sera doté d'une excellente jouabilité et de bons graphismes.

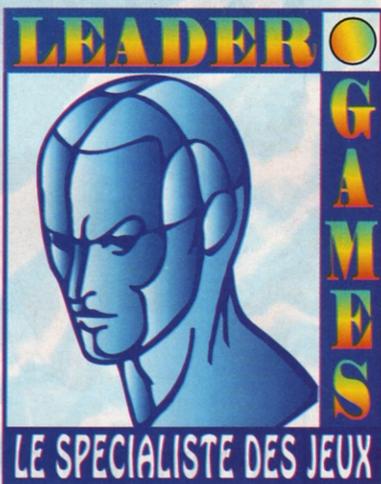
## Tactics Ogre • Super Famicom

La jeune société Quest nous propose un jeu de stratégie mêlant action et réflexion. Le siège d'un château ou l'acquisition d'un territoire (en 3D isométrique) demanderont pas mal de jugeote à votre équipe et c'est tant mieux.



■ Télécharger sur Jaguar. Le serveur de Time Warner a passé un accord avec Atari. Les connectés accéderont aux jeux du serveur en utilisant leurs Jaguar. Les jeux sont compressés de manière digitale et stockés sur des disques durs magnétiques, puis téléchargés sur la console à la demande du connecté.

# LEADER GAMES



13 bd Voltaire - 75011 PARIS - Métro : Oberkampf ou République

**(1) 48 06 68 30**

Du **MARDI** au **SAMEDI** de 10 h 30 à 19 h 30  
sans interruption. Le **LUNDI** de 14 h à 19 h 30.

**NOUS RACHETONS TOUS JEUX ET CONSOLES  
AU PLUS HAUT COURS**



**COMMANDE  
EXPRESS**

**48 06 68 30**

Règlement CB  
LIVRAISON SOUS 48 H



**2990 F**



**3390 F**



**4290 F**



**4290 F**

**POUR TOUTS ACHATS  
SUPERIEUR A 1000F  
CASSETTE VIDEO  
"LE RETOUR DE BROLY"  
OFFERTE**

## SUPER-NINTENDO

STUNT RACE FX	399 F
SPARKSTER	369 F
ACTRAISER II	369 F
INDIANA JONES	399 F
RETOUR DU JEDI	399 F
STREET RACER	329 F
SYNDICATE	449 F
NHL 95	399 F
F-1 POLE POS.II	399 F
DRAGON	369 F
BOMBERMAN II	399 F
LION KING	349 F
VORTEX	399 F
EARTHWORM JIM	399 F
SECRET OF MANA	449 F
LES SCHTROUMPFS	389 F
FIFA SOCCER	349 F
SUPER METROID	399 F
MEGA MAN X	399 F
LIVRE DE LA JUNGLE	399 F
SAMOURAI SPIRIT	449 F
PITFALL	449 F
SUPER STREET FIGHTER'S	479 F
SAILOR MOON	449 F
MICKEY MANIA	449 F
SHAQ FU	299 F
DONKEY KONG COUNTRY	449 F
MICHAEL JORDAN	449 F
GHOUL PATROL	399 F
NBA LIVE 95	399 F

## NEO-GEO/CD

NEO-GEO CD	3390 F
NEO GEO (OCCASION)	990 F
CD ART OF FIGHTING II	429 F
CD SAMOURAI SPIRIT	429 F
CD SIDE KICK II	429 F
CD FATAL FURY SPECIAL	429 F
CD LAST RESORT	429 F
CD ART OF FIGHTING	429 F
CD AERO FIGHTER II	429 F
CD TOP HUNTER	429 F
CD KING OF FIGHTERS' 94	449 F
CD SAMOURAI SPIRIT II	449 F
KING OF FIGHTERS' 94	1790 F
SAMOURAI SPIRIT II	1790 F

**OFFRE SPECIALE  
NEO-GEO CD +  
KING OF FIGHTERS' 94**

**3790 F**

## MEGADRIVE

SYSTEM 32X	1290 F
VIRTUA RACING (32X)	479 F
STAR WARS (32X)	479 F
DOOM (32X)	479 F
URBAN STRIKE	349 F
SOLEIL	429 F
SONIC & KNUKLES	399 F
SHINING FORCE II	449 F
BUSBY II	399 F
FLINK	399 F
FIFA 95	379 F
LION KING	429 F
SPARKSTER	399 F
SYNDICATE	449 F
ANIMANIACS	399 F
PROBECTOR	399 F
MISTER NUTS	299 F
EARTH WORM JIM	399 F

## SUPER-FAMICOM

SAMOURAI SPIRIT	499 F
FATAL FURY SPECIAL	389 F
DRAGON BALL Z IV	349 F
SUPER METROID	249 F
RANMA 1/2 IV	199 F
MUSCLE BOMBER	299 F

## 3 DO

CONSOLE 3 DO SECAM	2990 F
CONSOLE 3 DO FZ 10	3590 F
SAMOURAI SPIRIT	379 F
VR STALKER	299 F
ROAD RASH	379 F
NEED FOR SPEED	399 F
THEME PARK	379 F
CRIME PATROL	399 F
SUPER STREET FIGHTER	449 F
STAR WARS	379 F
QUARRANTINE	379 F

## SEGA SATURN

SEGA SATURN	4290 F
CLOCK WORK NIGHT	549 F
SHINOBI	549 F
VIRTUA FIGHTER	549 F
GALE RACER	499 F

## SONY PS-X

SONY PS-X	4290 F
RIDGE RACER	549 F
SUPER PARODIUS	549 F
KING'S FIELD	549 F
DOUBLE DRAGON V	549 F
TAMA	549 F

**AUTRES TITRES  
ET CONSOLES  
NOUS  
CONTACTER**

## GOODIES & VIDEOS

FIGURINES SUPER BATTLE COLLECTION DE 1 à 10 : 119 F  
CARDASS, POSTERS, MANGAS, VIDEOS  
ET AUTRES ARTICLES EN VENTE EN BOUTIQUE.  
LE RETOUR DE BROLY (ORIGINAL PAL) : 149 F  
CASSETTES VIDEOS ORIGINALES PAL DE 1 à 9 : 99 F l'unité

## CASSETTES VIDEO DBZ EN FRANCAIS :

- N°1 : A LA POURSUITE DE GARLIC 149 F
- N°2 : LE ROBOT DES GLACES 149 F
- N°3 : LE COMBAT FRATRICIDE 149 F
- N°4 : LA MENACE DE NAMEC 149 F
- N°5 : LA REVANCHE DE COOLER 149 F
- N°6 : 100 000 GUERRIERS DE METAL 149 F
- N°7 : L'OFFENSIVE DES CYBORGS 149 F
- N°8 : BROLY LE SUPER-GUERRIER 149 F

ou 500 F LES QUATRES AUX CHOIX

## BON DE COMMANDE

A renvoyer à LEADER GAMES, 13 bd Voltaire - 75011 PARIS (ou sur papier libre)

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

VILLE : \_\_\_\_\_ (P: I \_ I \_ I \_ I)

TÉL : \_\_\_\_\_

CONSOLES ET JEUX (Spécifier sur quelle console)	PRIX	REGLEMENT : <input type="checkbox"/> CHEQUE <input type="checkbox"/> MANDAT LETTRE
		<input type="checkbox"/> CARTE BLEUE : BANQUE : _____
FRAIS DE PORT (jeux et accessoires : 30 F / Consoles : 50 F)	+ F	DATE D'EXPIRATION : I _ I _ I _ I
TOTAL A PAYER	F	SIGNATURE (obligatoire) : _____

LIVRAISON COLISSIMO 24/48 H dans la limite des stocks disponibles

Prix ou offres révisables sans préavis- Ces prix ne sont valables que pour la Vente par correspondance.



**Silicon Graphics a révélé trois programmes d'« une nouvelle ère » pour la création d'unité de loisirs, allant des films aux médias interactifs. La clé de voûte de cette initiative réside dans un nouvel environnement ouvert de création.**

## X-men : Mutant Apocalypse • Super Famicom

**G**enosha, une île située dans l'archipel japonais contient des secrets malsains. Une bande de chercheurs fait des expériences génétiques sur des mutants. Une fois encore, ce sont les X-men qui vont prendre les choses en main pour arrêter le massacre. Cinq membres vont se lancer dans l'expédition et vous entraîner au passage dans l'aventure. Capcom et Marvel vous donnent donc rendez-vous avec Cyclope, Psylocke, le fauve, Gambit et Serval. Sortie prévue début 95, au Japon.



## Air Cavalry • Super NES

**A**ir Cavalry, de chez Gametek est un jeu de combat en hélicoptère, entièrement réalisé en mode 7, qui propose à deux joueurs de s'affronter ou de s'aider simultanément (en split d'écran) au-dessus du désert. À bord d'un UH-60 Black Hawk, pour les missions de transport et de sauvetage, ou encore d'un AH-64H pour les missions d'attaque, parcourez les trois aires de combat et accomplissez les huit missions que l'on vous propose. Sortie prévue en janvier.



## Kids on Site • Mega CD et 32X

**D**ans la lignée des « Digital Kids » (produits pour enfants), Digital Picture sort fin novembre un jeu plutôt « ludique ». Il s'agit, pour une bande d'entrepreneurs amateurs, de réduire en gravats les immeubles d'un quartier insalubre. Au programme : apprentissage de maniement du bulldozer, de l'excavatrice ou encore de la boule en fonte. En suivant les conseils avisés de vos partenaires, vous arriverez vite à bout des façades que l'on vous propose. Ce jeu cent pour cent Real Video possède beaucoup d'humour et représente un produit idéal pour les enfants. Sortie prévue en novembre 95.



## The Amazing Spiderman : Lethal Foes • Super Famicom

**L**a grande bête qui monte, qui monte est de retour pour le plus grand bonheur de ses fans. Toujours développé par Marvel Comics, Spidey arpente à nouveau les rues de New York à la recherche d'ennuis (c'est tout ce qu'il sait trouver) et il ne va pas être déçu : des tonnes de supervillains lui tombent sur le poil ! Sortie prévue en janvier, au Japon.



## Corpse Killer • Mega CD et 32X

**C**oincé sur une île et coursé par une centaine de zombies qui veulent faire de vous leur quatre-heures : Corpse Killer s'annonce mal. Un casting sorti tout droit d'Hollywood et un décor exotique vous emmènent dans les Caraïbes où il va falloir shooter des morts. Morbide, non ?



# CRAMPONNEZ VOUS !



**NEWMAN HAAS**  
**INDYCAR™**

featuring

*Nigel Mansell*



\* COÛT DE L'APRÈL 2,199\$/mm

JEUX & ASTUCES  
au 36.68.10.25\*  
et sur le  
36.15 ACCLAIM

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
PAL VERSION

MEGA DRIVE

**Acclaim**  
entertainment, inc.

The racing car and all depictions of likenesses thereof are the property of Newman Haas Racing. All rights reserved. IndyCar and the IndyCar Helmet logo are registered trademarks of the Indianapolis Motor Speedway Corporation under exclusive license to Championship Auto Racing Teams, Inc. IndyCar™, Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment™ © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.



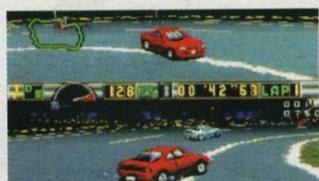
La **Virtual Boy** a déçu ! La réponse des développeurs de jeux vis-à-vis de la 32 bits Nintendo a été la consternation, non pas qu'il s'agisse d'une mauvaise machine mais que ce soit un autre nouveau format sur lequel il n'est pas forcément intéressant de concevoir.

## Carrier Aces • Super NES

**G**ametek développe actuellement un jeu de guerre. Pendant la Seconde Guerre mondiale, choisissez d'incarner un pilote américain ou un pilote japonais chargé de bombardier les navires du camp opposé. Plusieurs armes, avions et missions paramétrables pour vous donner encore plus de plaisir, sans compter le minimum de stratégie que vous devrez utiliser. Sortie prévue en février.



## Syutokoh Battle 2 • Super Famicom



**B**ullet Proof Software annonce la sortie de Syutokoh Battle 2 sur Super Famicom. Pour ceux qui ne connaissent pas le japonais, c'est un

jeu de caisses en mode 7. Pour commencer, il reprend bien le concept de Out Run, puisque vous roulez accompagné par une bombe sexuelle. Pour plus de fun, un mode deux joueurs (écran splitté) vous réserve des surprises... Sortie prévue début 95.

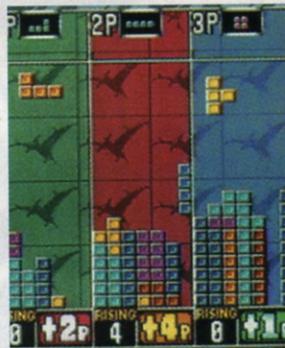
## Conan • Jaguar

**A**rcade Zone est de retour ! Non contents de leurs prouesses sur Super Nintendo, ils se lancent aujourd'hui sur Jaguar (nous avons oublié de vous le préciser le mois dernier). À l'image de Legend sur Super Nintendo, ils sont actuellement en train de concevoir un beat'em all médiéval. Je précise qu'ils n'ont pas encore obtenu la licence de Conan, mais sont en bonne voie. À suivre...



## Super Tetris 3 • Super Famicom

**M**arketing oblige, les Japonais prennent la relève des Russes avec Super Tetris 3. C'est Bullet-Proof Software qui s'en charge ! S'il est possible de jouer au traditionnel Tetris de la Game Boy, nombre de petites variantes ont été créées par le staff BPS. Il est d'ailleurs prévu une option permettant de jouer à quatre avec un multimap ! Sortie prévue début 95.



■ Le **CyberSex** est chaud. Le ZyberFantasy Ride VR Sex est une attraction virtuelle mettant en scène des créatures de rêve ! Un journaliste anglais l'a testé et sa première réaction fut de dire : « on y rentre jeune homme, avec un corps de chair et de sang, et on en sort vieilli dans un corps *computerisé*. » Quoi qu'il ait voulu dire par là, il s'agit sans aucun doute d'une attraction bien chaude.

■ **Capcom en ligne.** Capcom a annoncé son entrée dans le monde virtuel du CompuServe. Deux secondes, j'explique : CompuServe est le serveur le plus vaste des États-Unis, qui permet à ses 2,5 millions d'abonnés de disposer d'énormément d'informations sur tous les sujets possibles. Capcom met à leur disposition, à travers le Video Game Publisher's Forum B des tips, des codes, des images, ou encore la liste des dernières nouveautés de la firme. Un système de dialogue entre connectés est possible. À l'occasion de la sortie des X-Men : Mutant de l'apocalypse, un débat a été mis sur pied pour discuter de cette célèbre équipe de super-héros. À quand un Delarue sur micro ?

■ **Capcom toujours.** La Sega Channel, qui sera lancée fin décembre, est une véritable révolution ! En effet, les connectés du câble pourront télécharger des jeux sur leur Mega Drive. Une sélection de cinquante jeux va sûrement ravir les petits américains possesseurs d'une console Sega. Au passage, on apprend que Capcom va lancer sur la Sega Channel le titre exclusif "Mega Man : the Wily War" qui met en action le célèbre petit robot de Capcom. Street Fighter II Tournament Edition sera également présent sur le Channel au cours de l'année prochaine.

**Daidaros • PS-X**

Après Iron Soldier sur Jaguar, Battle Tech sur Super NES, la PS-X propose Daidaros, un jeu de combat où vous incarnez un



superguerrier. Votre arme : un immense robot qui ira tuer d'autres robots. Le système de jeu est en 3D texturée et ça risque d'être plutôt sympa !

**Rayden Project II • PS-X**

Seibu Development lance Rayden II sur Play Station. Comme dans les salles d'arcade, le scrolling est vertical, d'où des bandes noires sur les côtés de votre écran télévision.

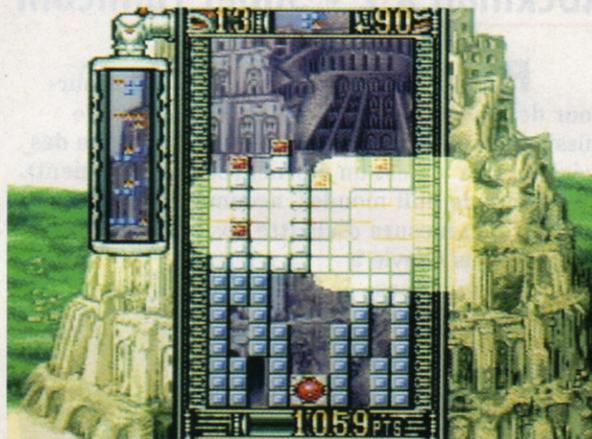


Deux modes de musique

sont disponibles : <Arcade> ou <Playstation>. Avec plusieurs niveaux de difficulté, le jeu vous tiendra longtemps en haleine. Il est prévu pour janvier 95.

**Super Bombliss • Super Famicom**

À la suite du succès de Bombliss, sorti avec Super Tetris 2, Bullet-Proof Soft décide de lui dédier son propre jeu. Il ne change pas de la version précédente à propos du concept. Pourtant, il possède un détail intéressant : des adversaires aux caractéristiques différentes, qui jouent donc avec des styles particuliers. Sortie prévue début 95.

**Wozz • Super Famicom**

C'est une première dans le domaine du jeu vidéo : en effet, Bullet-Proof Software se lance dans le développement des jeux d'aventure. Nous sommes ici très proche du style de Zelda, Wozz fait preuve d'une réalisation très soignée. Même si le scénario n'égale pas celui de Zelda, on espère beaucoup de bonnes choses pour ce petit novice en la matière. Sortie prévue début 95.

**Netketsu Oyako • PS-X**

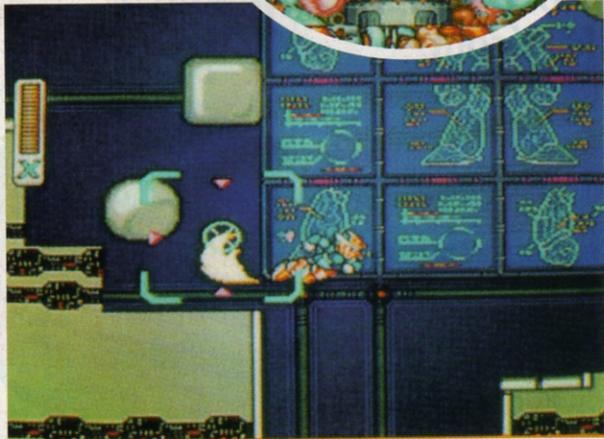
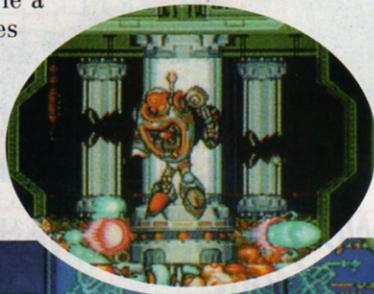
Techno Soft vous prépare le premier beat'em all sur Play Station. Un chef de famille, son fils, sa fille et un ami proche décident de combattre le Mal. Une chose entraînant une autre, vous vous retrouvez rapidement confronté à plus de vingt-deux adversaires... Netketsu sort en simultané avec la Play Station.



**Sega et la Société Royale de Sauvetage se sont associés pour lancer le programme Rookie Lifeguard (sauveteur amateur). Sega soutient la SRS dans ce projet qui vise à apprendre aux plus jeunes les rudiments des techniques de sauvetage.**

## Rockman X 2 • Super Famicom

Revoilà notre cyborg de choc, de retour pour de nouvelles aventures. Sa sempiternelle mission : sauver le monde du joug tyrannique des méchants (la vie est un éternel recommencement). Au travers de huit mondes, accumulez des pouvoirs pour être en mesure d'abattre vos ennemis. Capcom nous convie à nouveau à quelques heures de jeu supplémentaires derrière nos consoles. Sortie prévue au Japon en février.



## Homa Hunterime • PS-X

Comme toute console qui se respecte, la PS-X a le droit à un de ces jeux d'aventure coquin, très japonais. Homa Hunterime, qui a fait ses débuts sur PC, est adapté par Asmik sur la console Sony. Sa sortie en décembre devrait ravir les obsédés des dessins animés légèrement érotiques.



## Multitap Bomberman

Voilà une idée originale : Hudson Soft sort un multitap à l'effigie de Bomberman. On peut y connecter cinq paddles. Je suis sûr que ce petit périphérique va en séduire plus d'un. Ici, nous sommes tous sous le charme.

## Slam Dunk 2 • Super Famicom

Comme à l'accoutumée, Bandai fait fort en adaptant un autre dessin animé de Toei Animation sur Super Nintendo. Cette fois-ci, c'est au tour de Slam Dunk ! Avec Slam Dunk 2, ils avancent dans le milieu de la simulation sportive scénarisée un système de jeu assez controversé. Qui vivra, verra ! Sortie prévue, début 95.



La BMG est avide d'Entertainment. Une étonnante rumeur court sur le géant de la musique, BMG (Bertelsmann Music Group) et sur ses ambitions visant l'industrie du jeu. La compagnie qui pèse quelques 18 milliards de francs, entendrait prendre le contrôle d'Electronic Arts. Jusqu'à présent, BMG ne possédait que 10 % de part chez Rocket Sciences et 50 % de part chez Ion, une firme de musique interactive. Une unité de développement a été mise sur pied, le BMG Interactive Entertainment, mais il manque l'essentiel : une firme de développement. En dépit de l'immense taille d'EA en terme de marché, son acquisition est clairement abordable pour BMG en terme monétaire. Seul hic : EA n'est pas disposé à vendre et se déclare même prêt à se défendre contre tout investisseur, « prédateur » selon leurs termes, trop gourmand.

La 32X est là ! Ça y est, la 32X est là. Et elle semble bien partie dans la course aux nouvelles consoles. Les premiers chiffres de ventes rappellent à Sega la bonne vieille époque de la Mega Drive. La couverture médiatique a été un tel succès que les revendeurs croulent sous les appels concernant la 32X. Nous continuerons à vous tenir au courant de l'évolution du marché concernant la 32 bits de Sega.

L'institut de sondage anglais. Nielsen a fait une enquête concernant le secteur du jouet. En tête, viennent les cartouches de jeux vidéo Sega, suivies en numéro deux de Barbie. Les cartouches Nintendo arrivent en troisième position. De plus, on aperçoit à la onzième place les jeux Game Gear, suivis directement (en douzième place, donc) par les jeux Game Boy.

## Slam City • Mega CD et 32X

**D**igital Picture fait fort ! En effet, Slam City est entièrement réalisé en Real Video, c'est-à-dire que vous n'incarnez plus de modestes sprites mais bien des personnages réels. Ce jeu de basket de rue met en scène une des plus grandes stars américaines : Scottie Pippen. Vous pouvez le rencontrer en un-contre-un



sous les acclamations houleuses des supporters et même des joueurs (où est le fair-play ?). Un Air Dunk saura leur montrer qui est le maître du playground. Sortie prévue début décembre.



## Stone Probotectors • Super Famicom

**V**oilà un petit jeu sympa ! Un beat'em all au temps des cavernes ! Merci à Kemco d'y avoir pensé. Jusqu'à deux joueurs peuvent longer les sombres corridors d'il y a un milliard d'année, en éliminant au passage les nuisances qui les encombrant. Des graphismes marrants et des couleurs vives permettent à ce jeu de bien se placer dans le monde des Beat 'em all ! Sortie prévue début 95.



## Captain Commando • Super Famicom

**A**près les Final Fight, Capcom crée Captain Commando. Comme à l'accoutumée, deux joueurs peuvent jouer en simultanément en effectuant un choix parmi quatre personnages. Des coups spéciaux très puissants sont aussi de la partie. Neuf stages différents vous emmènent en voyage à travers la galaxie. Patientez jusqu'en mars 95 pour en savoir plus !



**3 DO**

## Explosion Aux USA

Recevez directement chez vous vos jeux sur 3DO

**3 DO**

Road Rash, Megarace, ESPN Golf, Way of Warrior, VR Stalker, Demolition Man, Sherlock Holmes, Dino Park Tycoon, Clayfighter II, Return Fire, Gex, Fifa Int Soccer, Kingdom : Far Reaches, Samurai Showdown, Need for Speed, Dragon Lair II, Rebell Assault, et tous les TOPS : 345 FF TTC

**TITRES 3 DO ADULTS XXX : Un seul PRIX : 360 FF**

Blonde Justice, Immortel Desires, Steamy Windows, The Coven, The Mask, Vivid Sampler, Neurodancer.

Consoles 3 DO Panasonic (NTSC-USA)

Consoles 3 DO GOLDSTAR (NTSC-USA) avec 2 jeux et 1 CD Photo.

**TITRES JAGUAR : Un seul PRIX : 365 FF**

Doom 1, Kasumi Ninja, Iron Soldier, Checkered, Bubsy

Consoles JAGUAR (NTSC-USA)

**TITRES SEGA 32X : Un seul PRIX : 365 FF**

Stars War, Virtual Racing, Doom 1, Cyberwear

Consoles SEGA 32X (NTSC-USA)

**TITRES CD-ROM ADULTS INTERACTIF XXX (18 ans +)**

101 Sex Positions, Anal Visions, Virtual Vixens, Neurodancer... plus de 280 titres classés XXX en stock.

Un seul PRIX : 199 FF (expédition confidentielle)

Prix en direct - Nous consulter

PRIX TTC livré à domicile, dédouané franco de port

### .NOTRE SUPER CATALOGUE DES PRODUITS EN DIRECT DES USA

Contre 17,20 FF en timbres poste, remboursable dès le premier achat.(A préciser si Revendeurs)

Nom : ..... Prénom : ..... Société : .....

Adresse : .....

Ville : ..... Tel : ..... Fax : .....

Paiement- Mandat Poste- Chèque- Virement bancaire

Visa : ..... Exp : .....

Signature :

Je certifie être majeur : .....

TPC International Inc

Le réseau CD-ROM par excellence

13301 Rue Sherbrooke Est Suite 201- Montreal H1A1C2 CANADA

Tel : (19.1.514) 644.8721/644.8147 Fax : (19.1.514) 644.8421

# STOCK GAMES

## ★ 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

ARRIVÉE  
PROCHAINE DE  
LA NOUVELLE  
GÉNÉRATION  
DE CONSOLE CD

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

### 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

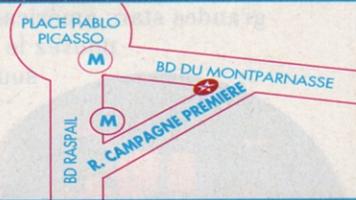


### STOCK GAMES MONTPARNASSE

4, rue Campagne-Première  
75014 PARIS

Tél. : (1) 43 35 32 10

Métro Raspail ou Vavin



### JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU 1990 F	
CD ROM JAGUAR 1990 F	
JOYPAD JAGUAR	249 F
DINO DUDES	399 F
CRESCENT GALAXY	449 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
RAIDEN	449 F
SYNDICATE	449 F
THEME PARK	449 F
CLUB DRIVE	449 F
DRAGON	449 F
CHECHERED FLAG II	499 F
ALIEN VS PREDATOR	499 F

### SUPER NINTENDO

BOMBER MAN 2	399 F
LEMMINGS 2	399 F
LE ROI LION	429 F
SPARKSTER	429 F
ANIMANIACS	429 F
SECRET OF MANA	449 F
MORTAL KOMBAT 2	449 F
JUNGLE BOOK	449 F
VORTEX	449 F
STREET RACER	449 F
RETURN OF THE JEDI	449 F
BATMAN AND ROBIN	449 F
SAMOURAI SHODOWN	479 F
PITFALL	479 F
SUPERMAN	479 F
EARTHWORM JIM	479 F
MICKEYMANIA	479 F
DONKEY KONG COUNTRY	499 F

### MEGADRIVE

TINY TOONS ALL STARS	349 F
BUBSY II	349 F
FIFA 95	379 F
EA TENNIS	379 F
NHL PA 95	379 F
PROBOTECTOR	379 F
SONIC AND KNUCKLES	399 F
JUNGLE BOOK	399 F
MORTAL KOMBAT 2	399 F
LE ROI LION	399 F
PITFALL	399 F
GENERATIONS LOST	399 F
PULSEMAN	399 F
ROCK 'N ROLL RACING	399 F
VIEW POINT US	399 F
RELAYER	429 F
SHINNING FORCE 2	429 F
SOLEIL/RAGNACENTI	429 F

### CONSOLES ET ACCESSOIRES

SUPER GAME BOY	429 F
JOYPAD MEGADRIVE	99 F
JOYPAD SUPER NINTENDO	99 F
ARCADE CARD DUO	599 F
ARCADE CARD PRO	649 F
QUINTUPLEUR NEC	79 F
JOYPAD NEC	79 F
ALIMENTATION SNES	99 F
ALIMENTATION 9V/1A MD/NG	129 F
CABLE RGB SNES/SFC	99 F
QUINTUPLEUR SNIN/SNES/SFC	179 F
2 JOYPAD SNIN INFRA - ROUGE	249 F
2 JOYPAD MD INFRA - ROUGE	249 F
ACTION REPLAY 2 SNIN	349 F
ACTION REPLAY 2 MD	349 F
NITRO 2 ADAPTATOR UNIV. MD	99 F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	79 F

### 3DO

3DO FRANCAISE + 1 JEU	2990 F
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
FIFA SOCCER 95	399 F
SUPER STREET FIGHTER X	399 F
SAMOURAI SHODOWN	399 F

### SUPER NES

SUPER PUNCH OUT	399 F
LORD OF THE RINGS	399 F
ROBOTREK	449 F
NBA LIVE '95	479 F
NBA BASKETBALL '95	479 F
JOHN MADDEN NFL '95	479 F
PAGEMASTER	479 F
BONK'S ADVENTURE	479 F
DEMON' CREST	479 F
JURASSIC PARK 2	479 F
ILLUSION OF GAIA	479 F
ART OF FIGHTING 2	479 F
DONKEY KONG COUNTRY	479 F
FINAL FANTASY 3	499 F
DRAGON VIEW	499 F
ULTIMA RUINÉ 2	499 F

### SEGA 32 X

SEGA 32 X	1390 F
DOOM	479 F
STAR WARS ARCADE	479 F
VIRTUA RACING DELUXE	479 F
METAL HEAD	479 F
AFTER BURNER	479 F

### SEGA SATURN

SEGA SATURN NTSC	4490 F
VIRTUA RACING	599 F
DAYTONA USA	599 F
VIRTUA FIGHTER	599 F
RAMPO	TEL
PANZER DRAGON	TEL
CLOCKWORK KNIGHT	TEL

### 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
AGRESSORS DARK KOMBAT	429 F
SAMOURAI SHODOWN 2	429 F
KING OF THE FIGHTERS 94	429 F

### LYNX II

RAMPAGE	59 F
PINBALL JAM	59 F
NINJA GAIDEN	59 F
SWITCHBLADE 2	59 F
TOURNAMENT CYBERBALL	59 F

**NOUS RACHETONS TOUS VOS JEUX ET CONSOLES : REGLEMENT IMMEDIAT  
VOUS VOULEZ LES MEILLEURS PRIX ? COMPAREZ ET VENEZ NOUS VOIR !!!  
CARTES DE FIDELITE : 1500 F DE JEUX ACHETES = 200 F CADEAU-AVOIR  
SERVICE APRES-VENTE REPARATION MODIFICATION TEL : (1) 48.05.48.23  
POUR TOUTES INFO : SERVEUR STOCK GAMES 36 68 30 36 NEWS / OCCAZ / PROMO**

### NEC CD ROM

STRIDER ARC. CARD	499 F
POPFUL MAIL	499 F
CAL 3	299 F
Y'S 4	299 F
SPRIGGAN	199 F
RANAM 1/2 ADVENTURE	199 F
ART OF FIGHTING ARC. CARD	199 F
FATAL FURY ARC. CARD	199 F

+ DE 22 TITRES DIFFERENTS DISPO

+ DE 200 TITRES DIFFERENTS

HORAIRE D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H 30 À 13 H 00 ET DE 14 H 00 À 19 H 00

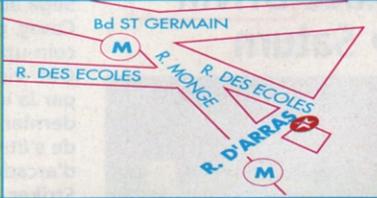
A L'OCCASION DE SES 2 ANS STOCK GAMES FETE SON ANNIVERSAIRE  
 PENDANT TOUT LE MOIS DE DECEMBRE  
 T-SHIRT CASQUETTE ETC... SERONT OFFERT !!!  
 STOCK GAMES VOUS SOUHAITE UN JOYEUX NOEL ET UNE BONNE ANNEE 1995

# STOCK GAMES

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



## STOCK GAMES REPUBLIQUE

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



### SNES - SNIN OCCASIONS

- SUPER NINTENDO SEULE 499 F
- STREET FIGHTER 2 39 F
- WWF WRESTLEMANIA 99 F
- PILOTWINGS 99 F
- SUPER R-TYPE 99 F
- ADDAMS FAMILY 99 F
- BART'S NIGHTMARE 99 F
- STAR WARS 99 F
- STREET FIGHTER 2 TURBO 99 F
- E.D.F. 129 F
- CASTLEVANIA IV 149 F
- ROAD RUNNERS 149 F
- MORTAL KOMBAT 149 F
- F ZERO 149 F
- GHOULS AND GHOSTS 149 F
- SPIDERMAN 149 F
- STAR WING 149 F
- DRAGON'S LAIR 149 F
- KICK OFF 149 F
- KING ARTHUR 149 F
- WORLD CLASS BASKET 149 F
- SUPER ALESTE 149 F
- BEST OF THE BEST 149 F
- JURASSIC PARK 149 F
- DRAGON BALL Z JAP 149 F
- OUT OF LUNCH 149 F
- PIERRE LE CHEF 149 F
- ALFRED CHICKEN 149 F
- BATTLE SHIP 149 F
- ADVENTURE ISLAND 149 F
- TOP GEAR 149 F
- ALADDIN 149 F
- TORTUES NINJA 199 F
- JIMMY CONNORS 199 F
- PLAYER MANAGER 199 F
- PSG 199 F
- ALIEN 3 199 F
- SUPER PROBOTECTOR 199 F
- FIGHTING SPIRIT 199 F
- ZELDA US 199 F
- MARIO ALL STARS 199 F
- BOB 199 F
- MR NUTZ 199 F
- COOL SPOT 199 F
- MAGICAL QUEST 199 F
- MARIO KART 249 F
- NHLPA HOCKEY 93 249 F
- NIGEL MANSELL 249 F
- DRAGON BALL Z N°3 JAP 249 F
- F1 POLE POSITION 249 F
- MECHWARRIORS 249 F
- MYSTIC QUEST 249 F
- SIM CITY 249 F
- WORLD HEROES 249 F
- YOUNG MERLIN 299 F
- EQUINOX 299 F
- WOLFENSTEIN 3D 299 F
- WORLD CUP USA 299 F
- BOMBERMAN 93 299 F
- RANMA 1/2 2 299 F
- NBA JAM 349 F

### NEO GEO OCCASIONS

- NEO GEO SEULE 890 F
- NEO GEO + 1 JEU A 249F 1090 F
- NAM 1975 249 F
- CYBER LIP 249 F
- KING OF THE MONSTER 249 F
- MAGICIAN LORD 249 F
- SUPER SPY 249 F
- RIDING HERO 249 F
- BLUE'S JOURNEY 249 F
- BASEBALL 2020 249 F
- NINJA COMBAT 249 F
- BURNING FIGHT 249 F
- JOY JOY KID 249 F
- ALPHA MISSION 2 249 F
- SENGOKU 249 F
- BASE BALL STAR 249 F
- GHOST PILOTS 249 F
- FATAL FURY 249 F
- CROSSED SWORD 249 F
- EIGHT MAN 299 F
- TRASH RALLY 299 F
- WORLD HEROES 299 F
- ART OF FIGHTING 349 F
- FOOTBALL FRENZY 349 F
- FATAL FURY 2 399 F
- SENGOKU 2 399 F
- ROBO ARMY 399 F
- WORLD HEROES 2 399 F
- MUTATION NATION 399 F
- SOCCER BRAWL 399 F
- SUPER SIDEKICKS 399 F
- FATAL FURY SPECIAL 499 F
- BASEBALL STAR 2 599 F
- LAST RESORT 599 F
- SPINMASTER 599 F
- VIEW POINT 699 F
- SAMOURAI SHODOWN 899 F
- ART OF FIGHTING 2 699 F
- SUPER SIDES KICK 2 699 F

### MEGADRIVE OCCASIONS

- MEGADRIVE SEULE 399 F
- SONIC 39 F
- ALTERED BEAST 49 F
- ARRON FLASH 79 F
- QUACKSHOT 79 F
- BATMAN 99 F
- FANTASIA 99 F
- STRIDER 99 F
- SONIC 2 99 F
- MERCS 99 F
- MICKEY AND DONALD 99 F
- TERMINATOR 99 F
- SPLATTER HOUSE 2 99 F
- CASTLE OF ILLUSION 129 F
- CHUCK ROCK 129 F
- FATAL REWIND 129 F
- JURASSIC PARK 129 F
- SHINOBI 129 F
- STREET OF RAGE 129 F
- STREET OF RAGE 2 129 F
- XMEN 129 F
- ASTERIX 149 F
- HAUTING 149 F
- EUROPEAN CLUB SOCCER 149 F
- F22 INTERCEPTOR 149 F
- TERMINATOR 2 149 F
- FATAL FURY 149 F
- COOL SPOT 149 F
- ALADDIN 149 F
- ROLLING THUNDER 2 149 F
- MORTAL KOMBAT 149 F
- STREET FIGHTER 2' 149 F
- ECCO THE DOLPHIN 199 F
- FLASH BACK 199 F
- SUNSET RIDERS 199 F
- ROCKET NIGHT ADVENTURE 199 F
- TINY TOONS 199 F
- FIFA SOCCER 199 F
- THUNDER FORCE 4 249 F
- ETERNAL CHAMPION 249 F
- NBA JAM 299 F
- LAND STALKER 299 F

### NEC OCCASIONS

- CORE GRAFX SEULE 399 F
- CYBER CORE 69 F
- TOY SHOP BOYS 69 F
- VIGILANTE 69 F
- RABIO LEPUS SPECIAL 69 F
- 1943 69 F
- CYBER COMBAT POLICE 69 F
- POWER ELEVEN 69 F
- PC KID 2 149 F
- LEGEND OF HERO TONMA 149 F

PLUS DE 200 JEUX NEC ET CD

### 3DO OCCASIONS

GRAND CHOIX  
 NOUS CONSULTER

### GAME BOY OCCASIONS

GRAND CHOIX - NOUS CONSULTER

### GAME GEAR OCCASIONS

GRAND CHOIX - NOUS CONSULTER

**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

## BON DE COMMANDE

A RENOYER À : **STOCK GAMES**  
 3 RUE D'ARRAS 75005 PARIS - TEL : (1) 44 07 04 61

NOM : ..... PRENOM : .....  
 ADRESSE : .....  
 CP : ..... VILLE : ..... TEL : .....

### REGLEMENT

- CARTE BLEUE
- N° CARTE BLEUE
- DATE D'EXPIRATION
- MANDAT-LETTRE
- CONTRE REMBOURSEMENT
- SIGNATURE
- CHEQUE

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX
FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F) (RAJOUTER 40 F POUR CONTRE-REMBOURSEMENT)			

03 CONSOLE 01/95



**Donkey Kong envahit l'Angleterre. Depuis peu, il y a des cris de gorille dans les rues londoniennes. Il s'agit d'une campagne publicitaire pour Donkey Kong Country. De plus, on a même découvert des empreintes de pas de gorille !**

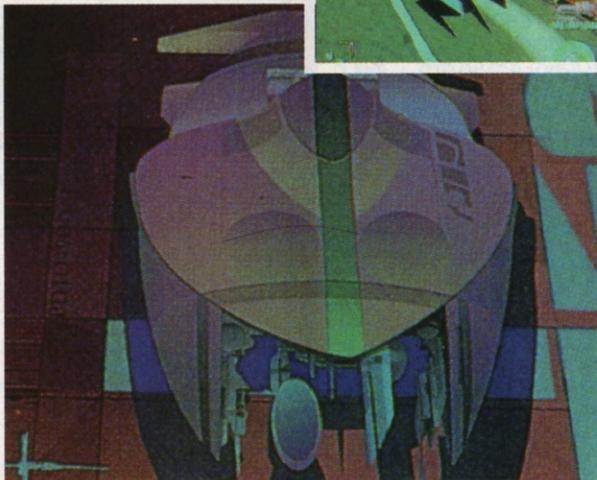
## Wonder Project J • Super Famicom

**E**nix continue à nous montrer son savoir-faire dans le domaine de l'aventure. Après la série des Dragon Quest, ils lancent Wonder Project J. S'il vise un public un peu plus jeune, l'humour est tout de même au rendez-vous. En effet, votre personnage est un acrobate hors pair et un clown pas comme les autres. Enfin, un jeu drôle et intéressant ! Sortie prévue au mois de mars au Japon.



## Gale Racer • Saturn

**V**ous aimez la vitesse façon F-Zero ? Je suis heureux de vous annoncer la même chose en 32 bits sur Saturn. Image de marque oblige, Sega se doit de rester cool dans toutes les situations. Ils nous présentent donc le soft le plus speed de la simulation de caisses, j'ai nommé Gale Racer. Voici quelques nouvelles photos de ce futur hit ! Déjà disponible au Japon...



## Race Drivin' • Saturn



**Q**ui ne se souvient de Hard Drivin' sur nos anciens micros ? Eh bien, Race Drivin' c'est un peu la même chose sur Saturn. Chatnoir, une filiale d'Electronic Arts, s'occupe du développement de ce jeu pour Sega. Race Drivin' met d'ailleurs vos talents de cascadeur à l'épreuve. Que les virtuoses du paddle sortent leurs armes, ça va speeder ! Sortie prévue au Japon en mars.



■ Le **procès** opposant Sega au plaignant Jim Casey, programmeur du coin-up World Cup Shoot Out vient d'être conclu par la « victoire » de ce dernier. Jim accusait Sega de s'être inspiré de sa borne d'arcade pour le jeu Ace Striker. Sega a déclaré que le jeu ne serait pas commercialisé. Rappelons qu'il s'agit du deuxième procès (grand public) pour Sega concernant le plagiat de jeux vidéo. Le premier fut celui qui les opposait à Atari.

■ Osons ne pas lésiner ! **Philips** ne lésine pas sur les moyens pour faire la promotion de son CD-I. La société hollandaise vient d'investir 10 millions de deutsche mark dans une campagne de pub en Allemagne, la même somme que pour la campagne britannique.

■ **Canal Plus** a commandé des décodeurs à diverses sociétés productrices de composants électroniques : Eurodec, Philips Electronics, Pioneer, Sony et Thomson, pour le lancement de son réseau digital de services par satellite. On ignore, cependant, la valeur de la commande.

■ **Acclaim Comics** et Wizard of The Coast ont passé un **accord** de licence donnant à Acclaim les droits exclusifs pour créer des BD inspirées de Magic : the Gathering, The Shadow Mage and Ice Age et A Magic : the Gathering Miniseries. La première parution est prévue pour mars prochain sous le label d'Armada Comics ! À titre indicatif, et pour tous les fervents joueurs de Magic (Dieu sait s'il y en a !), la BD reprendra la mentalité du jeu : association de sorts, contre, sur-contre, Relic Bind et Monolithe Basalt, etc.

## Time Cop • Super Famicom

**C**ocorico ! un jeu bien de chez nous ! En effet, même s'il est édité et distribué par JVC, Time Cop a été développé par Cryo. D'après le scénario du film, vous êtes un agent de la commission du temps. De plus, votre personnage est une digit du beau Jean-Claude Van Damme. De quoi meubler vos belles soirées d'hiver, si vous voulez mon avis. Sortie prévue au mois de février, au



## Full Power • Super Famicom

**C**oconut débarque sur Super Famicom. Comme s'il n'y avait pas assez de monde sur le marché des simus de moto, il lance Full Power. Seule différence avec Super Mario Kart, la possibilité de faire de la moto sur l'eau. Et oui ! Vous avez la chance d'être les Jésus de la simulation de motocycles. On demande à voir. ■



## Load Blaster • Laser Active

**U**n petit jeu de caisses sur Laser Active, conçu par Pioneer en personne. Il s'agit d'une course de voitures en précalculé et, malheureusement, la dose de frisson n'est pas à la hauteur d'un jeu de bagnoles, dans lequel vous avez tout contrôle. Enfin, on verra... ■



## Time Warner recrute...

TW recherche un testeur pour leur équipe, à Paris. Connaissance de l'anglais nécessaire, comme du PC (notamment savoir expliquer au téléphone comment faire une disquette de lancement, diagnostiquer un problème), et du Mac. Intérêt pour les jeux consoles et micros en vue de conseils aux consommateurs. Votre job ne s'arrêtera pas à cela : évaluation des produits proposés, tests de produits en cours de développement, gestion d'un panel de testeurs. Emploi à plein temps basé à Paris. Envoyez votre CV, ainsi qu'une lettre de motivation et une photo, à Time Warner Interactive France : 49, avenue Kléber, 75016 Paris.

OCCASION - NEUF - IMPORT  
ACHAT - VENTE - ECHANGE

Nouveau :  
Carte Club/Prix Kids

# JMB KIDS

Vente par correspondance

### JAPANIMATION

- MANGA
- LD
- FIGURINES
- ART BOOK
- CD
- POSTERS

Bonne année  
à tous

### JEUX VIDEO

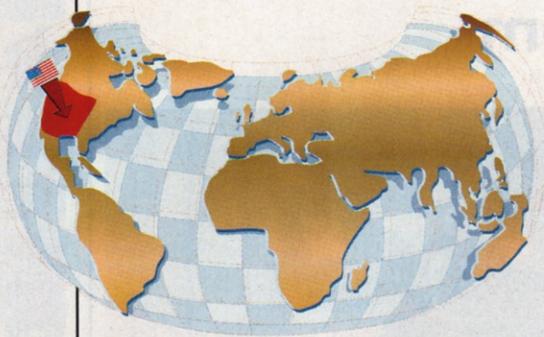
- SEGA
- 3DO
- CD NEO GEO
- NINTENDO
- JAGUAR
- NEC

POUR LES PRIX PASSEZ NOUS VOIR OU  
TÉLÉPHONEZ AU **73 92 08 19**

**8, place Renoux 63000 Clermont-Ferrand**

36-15 ALL GAMES\*  
JMB KIDS (\*2,19F la minute)

Acceptation CB - Chèque  
(Frais de port) 30 F



Bill Gates, le **millionnaire** propriétaire de Microsoft est le mystérieux acheteur du manuscrit de Léonard de Vinci, vendu en novembre dernier chez Christie à New York, pour la modique somme de 31 millions de dollars. Un connaisseur ce Bill Gate !

## Baseball Speaker 95' • PS-X

**S**i Namco monopolise le marché des jeux de baseball sur Super Famicom, avec Baseball Speaker 95, Konami compte bien les contrer sur la Play Station. Contrairement à la majorité des simus de ce sport made in USA, ce dernier a la particularité d'être entièrement commenté par des speakers japonais. On demande à voir ou plutôt à entendre !



## Hashiriya GP • Super Famicom

**L**e groupe de concepteurs de la société Masaye (très peu, voire pas du tout, connu en France) nous a concocté un petit jeu de voitures ressemblant beaucoup à Super Mario Kart. On peut jouer tout seul ou à deux, en écran splité. Sortie probable en avril au Japon.



## Lobos Sekei

• PSX

**M**alheureusement, nous ne savons pas grand-chose sur ce nouveau jeu de la Play Station. Si ce n'est que les graphismes de Toshinden ressemblent à du pipi de chat par rapport à ceux de Lobos Sekei. De plus, c'est aussi un jeu de Street Fighter où vous participez à des combats fratricides de battletechs. Sortie prévue début 95.



■ L'Angleterre aime **Street Fighter II à la folie** ! Outre-Manche, le jeu de Capcom, qui a fait plusieurs fois le tour du monde est comme chez lui. Capcom, Kiss FM, Family Leisure, Funland, The Trocadero et Electrocoin, qui sont toutes des sociétés anglaises, ont joint leurs forces pour mettre sur pied et organiser le plus grand concours de Street Fighter en arcade. Plus d'une quarantaine de salles d'arcade du sud de l'Angleterre ont ainsi envoyé leurs équipes respectives pour les représenter dans le tournoi de Super Street Fighter II X, qui a eu lieu le 18 décembre 1994 au Trocadero (non, ce n'est pas en France, c'est en Angleterre !). C'était assez brutal paraît-il !

■ La **Master System** s'accroche ! En dépit de la polémique autour des machines de la nouvelle génération, Sega espère encore vendre bon nombre de Master System. Ces deux dernières années ont vu les détracteurs de Sega rester sur leur faim. Annonçant toujours que ce serait le dernier Noël de la Master System, ils se trompaient lourdement, puisqu'elle continue à faire des ventes, surtout au niveau des plus petits.

## La souris Saturn



**T**rès efficace pour les jeux d'aventure, la souris était un élément indispensable à la gamme des périphériques Saturn. Prévue pour la modeste somme de 3 000 yen (environ 150 F), elle sort en simultané avec la Saturn. C'est bien la première fois que nous n'attendrons pas une souris !

■ **Pas que de mauvaises nouvelles** ! En effet, il n'y a pas que de mauvaises nouvelles pour Sega, qui se relève doucement de ses récents résultats financiers catastrophiques. Tandis que le marché de la consommation n'a cessé de décliner durant les douze derniers mois, la Division arcade est sur le point de remplir son contrat financier en lançant de nouveaux produits. Ces derniers incluent le système Titan 64 bits de la société qui se révèle être un outil très puissant.

## Super Bomberman III

### • Super Famicom

Troisième volet du jeu génial d'Hudson Soft, Bomberman III n'apporte aucune innovation, si ce n'est la possibilité de jouer sur encore plus de tableaux et que le mode <story> peut être joué à quatre. Nous, on l'attend avec impatience. Sortie prévue en mars au Japon.



### Alien Soldier • Mega CD

Il est grand temps ! Le Mega CD voit naître son premier jeu d'action pure et dure. Dans le style de Probotector, Alien Soldier se présente comme l'un des plus gros titres sur cette plate-forme. Bref, dans le genre très speed, Alien Soldier devrait ravir les dingues du paddle. Encore un jeu où dextérité et rapidité sont de rigueur pour vaincre la machine. La sortie est annoncée en mars prochain au Japon.



## COIN-OP Jeux Vidéo

Import Japon-USA



### GOODIES

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

Réparations / Modification  
MegaDrive (50-60Hz)

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

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

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

Tél: (0) 21/636.08.50

Fax: (0) 21/636.08.50

S U I S S E



## MICROMANIAC

8, av Maréchal Sébastiani - BASTIA

*Votre Spécialiste toutes consoles*

*Occasions - Dépot vente*

### SEGA - NINTENDO

### SONY PSX - JAGUAR

### SEGA 32X - NEOGEO CD

Toutes les nouveautés sur **3DO**

FIFA - SF2X - REBEL ASSAULT .....



IMPORT JAPON - USA... GOODIES DBZ

**BASTIA - 95.32.79.42**

Et de trois ! Totale Arcade s'enrichit encore et fait à nouveau le plein de nouveautés ce mois-ci... Bien que l'actualité arcade ne nous réserve pas autant de surprises que les mois précédents, tels de fins limiers, nous sommes quand même allés fouiner au fin fond des salles et du Japon, pour vous ramener des news d'enfer... Et, tels des agneaux sacrifiés ou des boucs émissaires, nous avons testé les dernières nouveautés rien que pour vos yeux. Voici le résultat de nos dernières investigations...

# Namco et Sony, ensemble !

**N**amco frappe et touche ! Tekken est un tout nouveau jeu de bagarre utilisant la 3D mappée, à l'instar de son concurrent direct de chez Sega. Avec une philosophie tout à fait différente de celle de la série Virtua Fighter et de ses trois boutons, Namco compte se démarquer et améliorer la jouabilité de ce genre de jeu, trop souvent décriée.

## Jour et nuit

Tekken se joue avec quatre boutons : deux pour les bras et deux pour les jambes. Les directions permettent de s'agenouiller, de sauter et servent pour la garde haute/basse. La stratégie Namco est simple : faire mieux que Sega et plus vite ! Les programmeurs travaillent actuellement jour et nuit pour finir le jeu à temps, c'est-à-dire avant la sortie officielle de Virtua Fighter 2.

On peut d'ores et déjà penser que ce sera un futur hit d'arcade. Pourtant, bien que Tekken en soit encore au développement, on constate une faiblesse dans la taille des six personnages présents et dans leur mapping... Sinon, Namco vient de s'allier avec Sony pour



produire une carte Jamma à bas prix utilisant la technologie de la PlayStation.

## Une bonne affaire

Cela ressemble furieusement au système ST-V/Saturn de chez Sega, non ? Une bonne affaire pour Sony et Namco dans la mesure où le Système 11 permettrait une baisse des coûts de conception software et hardware pour Namco et une implantation en arcade pour Sony. Mais est-ce que les joueurs seront séduits par un jeu se situant entre Virtua Fighters 1 et Virtua Fighters 2, mais avec une meilleure jouabilité ? C'est à vous de le dire !



## HOSTILITÉS EN TOUT GENRE

À l'insu de tous (et même de l'Agence France Presse) se déroule un événement tragique au Japon. Une guerre sans merci est déclarée entre deux géants de l'arcade : Namco et Sega. Depuis quelques mois, les deux compagnies rivalisent sur deux « terrains » sensibles : la course automobile et les combats 3D. Namco vient de porter un double uppercut à Sega en sortant simultanément deux jeux, dont un ressemblant étrangement à Virtua Fighter, ce qui oblige Sega à améliorer encore la qualité de ses jeux vedettes. Et lorsque l'on sait qu'il faut environ cinquante personnes durant dix-huit mois pour réaliser un jeu d'arcade modèle 2... Nous assistons donc à un véritable combat de titans !

## BRUNES OU BLONDES ?



Sailor Moon est un jeu à la Final Fight dédié aux héroïnes du DA. Les photos illustrent des scènes plein écran, et animés à l'instar d'Arabian Fight de Sega. La jolie brune fait appel à ses terribles pouvoirs et la fatale blonde se prend une raclée par un monstre ! Quelle bande de Sailors...



# TIPS

## VIRTUA FIGHTER 2

Déjà une *sequelle* (une suite)... Et de gros progrès sur ce jeu phare de Sega. Graphiquement aussi, puisque le jeu utilise la carte Jamma haut de gamme de Sega, permettant le mapping. En ce qui concerne la jouabilité, point faible de Virtua Fighter, elle est ici nettement améliorée, bien que le principe de jeu reste le même. La vitesse a été augmentée. Le jeu affiche maintenant jusqu'à soixante images par seconde (cinquante en France) au lieu des trente dans le premier épisode. Il est inutile de préciser que la fluidité et la vitesse d'animation s'en trouvent grandement améliorées. Et, comme on est très sympa, on vous indique même les coups avant que le jeu ne sorte officiellement en France ! Merci qui ?

- **Akira Youki** : D x 2, + kick x 2/D x 2 + punch/maintenir B, D, + punch/DBG, D + punch/DBD X2 + punch/D, G, D, + pied et kick/D, + punch et kick/garde, G, + punch.
- **Shun Di** : G + punch/D + punch/G + kick/D x 2 + kick/punch et kick/maintenir B, + kick et garde/B x 2/DHD + kick.
- **Lion Rafale** : B + kick/H + punch/DHD + kick/maintenir B, kick et garde/punch et garde/D, punch + garde/DBD + punch x 2/B x 2 + kick.
- **Jacky Bryant** : G + punch/D, punch + kick/G, punch + kick/DHG + kick/DBD + punch/G + kick/punch et kick/B, + kick x 2 le tout quatre fois.
- **Sarah Bryant** : D, punch + kick/maintenir DBD, kick x 2/punch x 3 + kick/Dx2 + punch/G + kick/DHD, kick et garde/H, + kick/kick et garde.
- **Lau Chan** : kick et punch/G, D +



Ces photos ont servi à la promotion du jeu. Elles ont été réalisées sur Silicon graphics.

- punch/punch x 3 + kick/DHG + kick/DHD + kick/DHD + kick et garde/D, B, + kick/DBD, DBD, + punch.
- **Pai Chan** : kick + garde/G et punch/punch x 3 + kick/D, B, + punch/DBD + punch/G, + kick et garde/Dx2 + kick/DHD, + kick x 2.
- **Wolf Hawkfield** : D + punch/D x 2 + punch/DBG, + punch, kick, et garde simultanément/G, D, + punch/D + punch/kick et garde/DHD + kick/Dx2, + kick et garde.
- **Jeffly McWild** : D + punch/D x 2 + punch x 2/DBD + punch et kick, + garde/B, kick + punch/D, punch et kick/B, punch et kick/Dx2 + kick/punch, kick et garde simultanément.
- **Kage Maru** : G, kick et garde/G + punch/G, D + punch/punch, kick et garde

simultanément/G, D, punch et kick simultanément/G, DBG, B, + kick/G, kick et garde/Dx2, kick et garde.



# X-Men l'intégration par la force !

Je l'avoue : les X-Men ont bercé mon enfance ! Ces héros aux muscles hypertrophiés, à côté de qui Schwarzie aurait l'air d'un asticot genre Earthworm Jim avant sa métamorphose, m'ont toujours été très sympathiques.

**N**és aux États-Unis, ils étaient là pour favoriser le rêve américain et inciter les jeunes à manger plus de cornflakes. Capcom, très à l'affût de nouveautés, a décidé d'en acquérir les droits auprès de Marvel, la maison mère. Le résultat : un très beau jeu de baston ! Le scénario des X-Men repose sur un concept intéressant : Le Pr Xavier est un handicapé aux pouvoirs paranormaux. Sa mission : rechercher les mutants, les protéger et les intégrer dans notre société. En effet, en raison de leurs différences physiques ou de leurs aptitudes mentales, les mutants terrorisent les humains. Ils utilisent

donc leurs pouvoirs pour œuvrer entre le Bien et le Mal. Un monde sans pitié, quoi... Xavier s'occupe des mutants. Il les aide à se servir de leurs capacités pour le bien d'une humanité qu'ils ne peuvent pas comprendre. Certains humains n'acceptent pas cette main tendue, et c'est pourquoi il y a les « sentinelles », robots gardiens destinés à annihiler les mutants.



Et puis, il y a aussi les mutants qui ont décidé de détruire cette société... Ceux là aussi sont les ennemis des X-Men, qui se retrouvent sans cesse tirillés entre ces extrêmes... Le jeu de Capcom ne va pas aussi loin, mais on retrouve quand même tous les ennemis de l'équipe du professeur Xavier.



# BRÈVES



L'équipe qui s'est chargée de la réalisation n'est autre que celle qui développa Vampire ! La partie combat reprend le principe de Super SFIX, et les coups spéciaux sont superbes...

**ÉDITEUR : CAPCOM**

## LES ROBOTS SONT LÀ !

La jeune compagnie BMF lance Rise of the Robots sur le marché de l'arcade, un jeu de combat futuriste mettant en scène des êtres de métal. L'innovation provient du fait que la conception et la modélisation des personnages ont été réalisées sur stations Silicon Graphics. L'effet de réalisme est saisissant ! Tout est fait pour mettre dans l'ambiance. Vos adversaires seront The Loader, The Builder, The Crusher, The Exterminator, The Sentry... Cela se passe de commentaires... Le jeu est aussi prévu sur Mega Drive, Mega CD, Super NES, CD-Rom PC et Amiga. Il comprend également un algorithme pour reconnaître les tactiques du joueur opposant. La musique est signée par le guitariste du groupe Queen, Brian May. Nous attendons de voir si la jouabilité et l'intérêt sont au rendez-vous...

## JEU DE RÔLE !

Saviez-vous que l'un des derniers jeux de combat de Capcom Vampire, the Night Warriors (Darkstalker) était une adaptation très libérale d'un des célèbres jeux de rôle d'ambiance de la compagnie américaine White Wolf, très connue des « rôlistes ». En échange, un jeu de rôle très axé baston sort sur le thème de Street Fighter. Il s'appelle Street Fighter, le jeu de rôle étonnant, non ?



## NAMCO

Après Sega, c'est Namco qui projette d'implanter des centres de loisir un peu partout dans le monde. Namco Cyberainment, la filiale qui gère le développement du projet, projette d'ouvrir vingt-cinq Magic Edge (nom de code des salles) durant les trois prochaines années. La première salle ouvrira en août aux États-Unis avec dix-huit

simulateurs de vol reliés par réseau ! Coût de l'opération : environ 18 millions de francs.

## ASSASSINS !

Tattoo Assassins ! Nouveau titre de la firme nippone Data East, ce jeu de baston permet de choisir parmi neuf criminels endurcis, celui qui aura l'honneur de combattre les légions de Koldan le conquérant ! Le principe graphique du jeu est similaire à celui de Midway pour son Mortal combat, d'ailleurs il reprend aussi sa fameuse disposition de boutons en X.



## SONY

D'après nos sources qui proviennent de certains milieux autorisés (ndlr : on ne vous dira assurément pas qui, secret professionnel oblige !), Sony aurait en effet décidé de concurrencer directement Sega et Namco dans le domaine des parcs à thème et des centres de loisirs. Sony vient de monter diverses filiales dans ce secteur : Sony Theatre, Sony Plaza et Sony Signatures. Cette toute nouvelle division devrait répondre au nom de Sony Retail Entertainment. Elle s'occupera de la construction, à travers le monde, de plusieurs centres comportant des simulateurs 3D virtuels, des cinémas IMAX, et des simulateurs mobiles basés sur des films (comme le Star Tours)...



# Virtua Cop

**Starsky et Hutch ! Vous vous souvenez de la série culte des années 70, avec ces deux superhéros des temps modernes ? Sega nous propose de jouer le jeu : tirer sur tout ce qui bouge et nettoyer la cité de la racaille mafieuse qui y séjourne.**

**L**e moteur graphique (le ST-G modèle 2) utilise les routines de Daytona, c'est-à-dire la 3D en temps réel et le mapping. Le scénario est plutôt simpliste mais la réalisation est à couper le souffle ! On s'y croirait vraiment : des voitures arrivent à l'écran et dérapent en laissant surgir des hordes de malfrats... Les scènes et les décors sont précalculés (le chemin est toujours le même), mais la caméra virtuelle vous balade de scène en scène, comme dans un film. Vous avez la liberté de tirer ou bon vous semble, mais sans pour autant choisir votre destination.

## Liberté d'action

L'ensemble donne un rendu très réaliste et très impressionnant, donnant l'illusion d'une grande liberté d'action. Les développeurs ont été jusqu'à programmer de subtils détails, qui font toute la différence, au final. Par exemple, lorsque vous

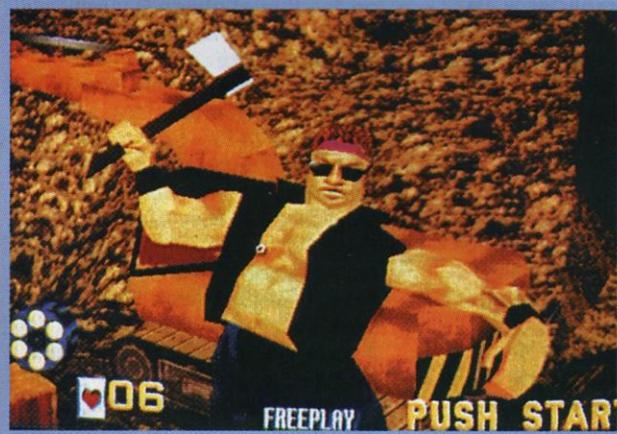
touchez un ennemi à l'épaule, une petite gerbe de sang rose apparaît (censure oblige), l'ennemi titube avant de lâcher son arme, puis la ramasse et recommence à vous tirer dessus à nouveau ! Mieux vaut être déterminé pour en finir rapidement ! Pour vous aider, une icône se positionne sur votre cible... lorsque celle-ci vire au rouge et clignote, vous êtes sûr de faire mouche !

Le scénario démarre sur les quais (noter au passage la petite publicité pour AM2 sur la bicoque en bois) puis vous entraîne dans un parking d'immeuble. La scène suivante se déroule devant le parvis d'EVL corporation, fief de la bande pour ensuite vous amener dans le hall et les différents étages de l'immeuble. Chaque étage comporte en effet ses particularités : ascenseurs, tapis mécaniques, couloirs... Autant de pièges et d'embuscades

qu'il faudra déjouer. J'ai personnellement adoré la salle bureautique où l'on peut canarder les Quadra 700 Macintosh qui ornent les bureaux et flinguer les innocents (mais les jolies secrétaires sont-elles vraiment innocentes ?) qui traversent l'écran de temps en temps en hurlant un mémorable *don't shoot me please !*

La scène finale se déroule au sommet du building de la firme, dans un face à face sanglant avec le chef de la pègre qui attaque depuis son hélicoptère de combat ! De temps en

temps, et suivant la précision de vos tirs, vous récupérez un magnum 357 ou une mitraillette de type Uzi... Extase suprême, même si cela ne dure que très peu de temps. Pour recharger, il suffit de tirer une fois hors de l'écran. Sinon, vous dis-



## SEGA RALLY

Les gérants de salles d'arcade s'en frottent déjà les mains. Pourquoi, me demandez-vous ? C'est qu'au vue des premières photos de Sega Rally on ne peut pas se tromper : on a affaire à un grand jeu. C'est aussi notre sentiment, et on se trompe rarement ! Dans la lignée des Ridge Racer, Daytona USA et Virtua Racing, Sega Rally décoiffe ! Il utilise le même moteur que Daytona et Virtua Fighter ce qui rend les effets visuels de tout premier ordre. Ainsi, la pers-



# TIPS



## Shin Samurai Spirits

Le mois dernier, vous avez eu droit au test exclusif de cette petite bombe SNK. Voici maintenant, rien que pour vos yeux, les coups spéciaux... et rendez-vous au mois prochain pour les coups finaux !

• **Indications** : personnage à gauche. D : droite ou diagonale pour la première lettre d'un composé. H : haut. B : bas. G : gauche. Les deux premiers boutons correspondent aux armes et les deux derniers aux pieds.

• **Denjuro** : B, DBG, G + arme/B, DBD, D + arme/D, B, DBD, + arme.

• **Cham Cham** : sur les côtés de l'écran, faire l'inverse du saut/B, DBD, D + arme/B, DBG, G + arme/B, DBD, D + pied/D, DBD, B, DBG, G, + C/D, DBD, B, DBG, G, + D/D, DBD, B, DBG, G, + CD.

• **Juju Nicotine** : B, DBD, D + arme/B, DBD, D + pied/pendant la descente d'un saut DBG, B, DBD, D, + pied/D, DBD, B, DBG, G, + arme/G, B, DBG, + AB.

Sieger : D, DBD, B, DBG, G, + pied/DBD + BC/B, DBD, D, + A/coup réalisable dans la foulée du précédent, A frénétiquement/coup réalisable dans la foulée du précédent, A frénétiquement/D, G, DBG, B, DBD, + AB/B, DBD, D, + C/coup réalisable si le précédent coup a porté B, DBD, D, + B/3e coup de l'enchaînement D, DBD, B, DBG, G, + A.

• **Haohmaru** : D, DBG, B, DBD, + arme/B, DBD, D + arme/B, DBD, D + pied/B, DBG, G + A/D, B, DBD + pied.

• **Ukyo** : B, DBG, G, + arme/B, DBG, G, + pied/en plein saut DBG, B, DBD, D + ARME/B, DBD, D + pied.

• **Jubei** : arme frénétiquement/B, DBD, D + arme/B, DBG, G, D, + A/D, B, DBD, + arme.

• **Nakolulu** : sur les côtés de l'écran, faire l'inverse du saut/B, DBG, G, + arme/G, DBG, B, + arme/D, DBD, B, DBG, G, + arme/B, DBD, D, +

arme/pendant l'attrape, joystick au milieu + arme/pendant l'attaque, joystick au milieu + DBG, B, DBD, + arme ou pied/B, DBG, G + C puis si le coup porte, D, DBD, B, DBG, G + arme/B, DBG, G + C.

Charlotte : DBG, B, DBD, + arme/D, B, DBD + arme/arme frénétiquement.

• **Kyoshiro** : B, DBG, G + pied/B, DBD, D, + arme/saut puis B + AB/D, B, DBD, + arme/B, DBG, G + arme

• **Wan-Fu** : B, DBG, G + arme/B, DBD, D, + arme/D, B, DBD, + arme/B, DBG, G + CD.

• **Earthquake** : sur les côtés de l'écran, faire l'inverse du saut/arme frénétiquement/en plein saut B + arme/B, DBG ? G + arme/D, DBD, B,

posez aussi d'une sorte de mire qui se place devant chaque ennemi et qui sert à savoir s'il va tirer grâce à un astucieux système de compteur utilisant la superposition de petits triangles.

## Film de série B

Seul défaut du jeu : cela nous semble un peu trop facile, parce ce que trop répétitif. C'est beau, impressionnant, parfaitement réalisé et très défoulant, mais cela ne tient pas la distance longtemps. Le générique de fin, quant à lui, est plus classique et fait un peu penser à une série B hollywoodienne, avec les congratulations mutuelles des deux héros virils pendant que les noms des développeurs s'affichent à l'écran. Une superbe réalisation de Sega qui est d'ores et déjà disponible dans les salles de la capitale.

ÉDITEUR : SEGA

pective en 3D mappée en temps réel, les zooms et les rotations accentuent le côté fun du jeu. Alors, réservez dès maintenant votre place dans ces furieux bolides et commencez à faire des économies, vous en aurez bientôt besoin. De plus amples informations dans notre prochaine rubrique du mois de février. Restez branché !

ÉDITEUR : SEGA



Saviez-vous que le double de votre personnage incarne son côté maléfique ? Regardez bien les yeux des personnages...

DBG, G + BCD/D, G, DBG, B, DBD, D, + A ou B.

• **Gen-An** : sur les côtés de l'écran, faire l'inverse du saut/B, DBD, D + arme/D, B, DBD, + arme/D, DBD, B, DBG, G, + arme/au milieu des dommages, BCD/DBD, B, DBG, + BCD.

• **Hanzo** : sur les côtés de l'écran, faire l'inverse du saut/D, G, DBG, B, DBD, D + A ou B/D, DBD, B, DBG + arme/en plein saut G, DBG, B, DBD + arme/D, DBD, B, DBG, + BCD/au milieu des dommages, BCD/D, B, DBD + pied.

• **Galford** : sur les côtés de l'écran, faire l'inverse du saut/D, DBD ? B, DBG, G, + BCD/B, DBD, D + arme/au milieu des dommages, BCD/D, G, DBG, B, DBD, D + A ou B/D, B, DBD + pied/B, DBG, G, + arme/B, DBG, G, + C/B, DBG, G, + D.

# Natural Born Killer

**Seconde arme fatale de Nintendo, Killer Instinct de Midway, jeu phare sur Ultra 64 est lâché en salle d'arcade ! Plus de dix combattants, parmi lesquels des boxeurs, des ninjas, des squelettes, des dinosaures et autres loups-garous sont à votre service...**

Chaque personnage possède ses propres coups spéciaux ainsi que plus de quinze « combos » différents et un coup spécial « annihilation » de l'adversaire. Les combats se déroulent dans dix différentes arènes. Certains décors utilisent la 3D et surtout des mouvements de caméra simulant la rotation. En ce qui concerne le son, les développeurs ont eu recours au système DCS et offrent ainsi une qualité d'écoute exceptionnelle ainsi que des digits vocales vraiment très réalistes !

Même si tout ce bric-à-brac technologique est destiné à favoriser l'introduction sur le marché de l'Ultra 64 et à mettre en place une stratégie commerciale, le jeu reste superbe ! Les séquences

d'introduction des combats sont tout bonnement extraordinaires et suffisent à vous donner envie de mettre une petite piécette ! Les mouvements très fluides et très réalistes des combattants tranchent avec les jeux plus traditionnels comme SSF 2. Killer Instinct est vrai-

ment très impressionnant. Cependant, comme nous n'avons pas pu tester à fond ce titre, il est difficile de vous présenter un test complet.

Néanmoins, il nous semble un peu trop axé sur un type de combat du genre Mortal Kombat (attaque/parade/défense), sans le sang. Il manque également de stratégie et aussi d'enchaînements, comme Final Fight Special, Shin Samourai Spirit ou KOF94, par exemple... Bientôt le test complet... 



## VIRTUA FIGHTER, LA SUITE...

Bien que Virtua Fighter 2 ne soit pas encore sorti en salle, on vous livre rien que pour vous de nouvelles photos montrant les deux différents costumes de la délicieuse Pai (je préfère le plus déshabillé et vous ?) et le tableau de sélection qui n'est plus en 3D mais qui utilise les merveilleux dessins sur papier du dessinateur d'AM2. Pour terminer dans la joie et la bonne humeur, on vous présente un cadeau qui va être à la mode pendant les fêtes au Japon : les adorables petites poupées virtua fighter ! 



## ÇA BOUGE DANS LES BATTLETECH CENTERS



Sortie d'un tout nouveau soft aux BattleTech Centers (des parcs à thème qui font fureur à Chicago, Tokyo, et bientôt Londres). Red Planet vous place au commande d'une navette, que vous êtes chargé de mener à destination dans un complexe souterrain. Cela devient vite une folle course sur les canaux de Mars...

Le tout se joue en moins de dix minutes ! Cependant, il n'y pas d'innovations flagrantes et marquantes dans la conception, cela reste toujours de la 3D surface pleine jouable à plusieurs joueurs... Le jeu est toutefois magnifique ! Post-scriptum : des championnats et une liaison modem sont bien-tôt prévus !

第2群



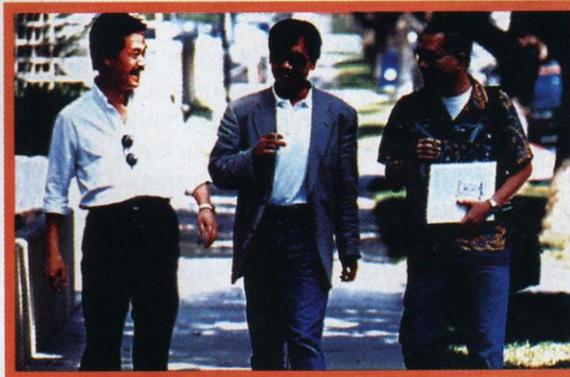
# BRÈVES

## ALIEN CHALLENGE

Malgré les difficultés rencontrés à Taïwan, l'arcade se développe dans cette région du monde d'une façon structurée. La firme IGS, spécialisée dans les jeux de hasard et de poker, annonce la sortie d'un jeu de combat dans le plus pur style SFII, après avoir sorti il y a deux mois Lord of Gun, un jeu de tir comparable à Lethal Enforcer. On leur souhaite la bienvenue en espérant que leurs productions arrivent bientôt en France !

## CHRONO TRIGER

Juste pour le plaisir, voici une photo d'une publicité japonaise pour la sortie de Chrono Triger (Square Soft). On y voit les trois stars du jeu. Au centre, M. Toriyama, dessinateur entre autres de DBZ, qui s'occupe des graphismes. À droite, M. Sakaguchi, le programmeur de Final Fantasy 6 et, à gauche, M. Horiyuchi, le créateur de la série Dragon Quest. D'après ses créateurs, le jeu se situe entre Seiken Densetsu 2 (Secret of Mana) et Final Fantasy 6. Et dire qu'il faudra attendre au moins un an pour qu'il soit traduit...



## LES CENSEURS

L'AMMA (l'association américaine des utilisateurs de la Jamma) se pose aussi des questions d'ordre moral : elle fait actuellement pression sur les éditeurs pour qu'ils tempèrent la violence des jeux vidéo ! Dans un premier temps, un message sur l'écran préviendra les joueurs des scènes susceptibles de les choquer... Pourtant, n'importe quel film américain avec Jean-

Claude Van Damme ou Steven Seagal comporte des scènes très violentes, où de véritables acteurs interviennent donnant un résultat beaucoup réaliste. Quand l'Amérique bien pensante se pose en tant que censeur...

## SEGA CHEZ LES MICKEY

Malgré des résultats à la baisse et une mauvaise rentabilité, Sega arcade a décidé de doubler la capacité de son parc arcade chez les petits Mickey d'Eurodisney en installant de nouvelles bornes et le simulateur dernier cri AS-1 d'AM5. Des discussions concernant l'ouverture d'un centre d'arcade dans le centre de loisirs sont aussi en cours. Quand on a la foi...

## 3DO DANS L'ARÈNE

3DO compte développer l'année prochaine une section arcade destinée à implanter la technologie de ses consoles dans des bornes. Un nouveau terrain stratégique que 3DO company compte conquérir avec pour premiers jeux, des productions sportives Electronic Arts.

## JURASSIC JAMMA

Suite à l'annonce du mois dernier concernant le développement de systèmes similaires au MVS de SNK, les grands acteurs du monde de l'arcade se demandent si les cartes Jamma « traditionnelles » vont disparaître au

profit de futurs systèmes à Rom interchangeables...

## SEGA, LA SUITE DE LA SUITE

Sega a d'ores et déjà mis en chantier Virtua Fighter 3 et son nouveau modèle de carte graphique, un nouveau jeu de course automobile ainsi qu'un tout nouveau jeu conçu sur la réalité virtuelle. *Wait and see* comme disent les Anglo-Saxons...

# Ace Driver Evolution

**Namco contre-attaque ! Conçu sur le système 22TR3 (identique à celui de Ridge Racer) et utilisant le processeur maison, le « Polygonizer », un nouvel adversaire de course automobile vient de sortir en salle japonaise.**

**D**escendant du fameux Winning Run (qui, soit dit en passant, est la toute première course de formule 1 en salle arcade, datant de 1991) et concurrent direct de la ligne Virtua Racing et USA Daytona, Ace Driver est sans aucun doute possible le jeu le plus abouti dans sa catégorie aujourd'hui !

Pour satisfaire les amateurs du genre et combler le vide existant, Namco a choisi une course de F1. Car c'était surtout pour des raisons de puissance de calcul que Sega avait choisi de sortir Daytona à la place d'un éventuel Virtua Racing 2 en mapping. Il faut se dire qu'une F1 modélisée en 3D comporte beaucoup plus de facettes qu'une voiture, et que, quand il faut en afficher plusieurs mappées à l'écran...

Schéma directeur du développe-

ment : reprendre les atouts de Virtua Racing (technique de conduite, vues multiples, sensation de rapidité, réalisme, jouabilité...) et la technique de programmation de Ridge Racer (3D et mapping en temps réel). Deux modes de visualisation sont possibles, la « rider view » et la « point view », ce qui permet, suivant la difficulté du parcours, d'avoir la meilleure approche possible.

À noter qu'il existe plusieurs versions de la borne : la « SD » pour un joueur, la version normale, pouvant utiliser un « link », c'est-à-dire un réseau, et la version « DX », permettant à quatre joueurs de s'affronter avec sièges mobiles, enceintes haut de gamme Bose... Le jeu comporte également trois niveaux de difficulté.

**ÉDITEUR : NAMCO**



## JURISPRUDENCE

Le combat juridique opposant Capcom et Data East a pris fin à Tokyo, après une semaine de procès. Le litige portait sur la propriété intellectuelle de SFII contre le jeu Fighters History de Data East. Ce genre de litige est très récent dans l'industrie du jeu, contrairement à ceux de l'informatique : on se souvient du procès intenté par Apple Computer à Hewlett Packard et Microsoft pour plagiat de l'interface graphique... Dans le cas présent : le juge décida que vingt des six cent quarante coups de SFII étaient désormais protégés. Les combinaisons joystick/boutons, elles, ne l'étaient pas. Il est certain que ce cas fera jurisprudence... □



## MAZINGER

Tout dernier shoot vertical de Banpresto, il vous propose d'incarner d'énormes robots qui doivent sauver la Terre d'une invasion d'extraterrestres et de savants



fous à l'aide de superpouvoirs. Vous avez alors à votre disposition trois combattants : Mazinger, Mazinger Z et Grendizer qui n'est autre que... (le suspense est horrible) le nom japonais de Goldorak ! Eh oui, souvenez vous de Dorothee (séquence nostalgique...). Avec ses deux frères que l'on n'a pas connus en France et avec sa fameuse navette transporteuse ! Les Golgoths et autres Antéraks n'ont qu'à bien se tenir ! Arrivé récemment dans les salles d'arcade françaises, il a attiré toute une foule de nostalgiques qui désespéraient de voir un jour leurs héros préférés convertis au jeu vidéo. Bien réalisé, mais malheureusement légèrement injouable, il est au niveau d'autres productions de Banpresto : sympa mais sans plus...

**ÉDITEUR : BANPRESTO**

## TCHAOW !

Voilà, on boucle pour ce mois-ci. Vous pouvez reprendre une activité saine ainsi que la lecture de votre magazine favori. □

# BRÈVES

## SUITE

Time Warner Interactive-Atari Games annonce la mise sur le marché d'une mise à jour pour le sanglant Primal Rage (voir CD-Consoles premier du nom). L'innovation vient des coups spéciaux et « brutaux » ajoutés aux différents sauriens et d'une meilleure jouabilité. En revanche, une nouvelle version comportant de nouveaux dinosaures et de nouveaux décors verra le jour en janvier 95.

## GRAND TOURNOI VAMPIRE ET KOF94

Une véritable vague de tournois de jeux de combat déferle sur tout le Japon. Les principaux jeux visés sont les fameux frères ennemis : Vampire et King of Fighter 94. Pour les fêtes de fin d'année, chaque magasin spécialisé dans l'arcade (eh oui, cela existe au Japon) organise les éliminatoires : les meilleurs se retrouvent à Tokyo pour la gigantesque finale sur écran géant. Plus de 1 500 participants et des prix d'enfer (cartes Jamma, bornes et autres) pour une soirée inoubliable. Des petits chanceux, ces Japonais !



Lors des tournois, les joueurs s'impliquent en se déguisant comme les héros du jeu...

## Scoop !

SNK abandonnerait le système MVS en arcade pour se concentrer sur une nouvelle plate-forme 32 bits. Aucun pontage, aucune compatibilité n'est prévue. Avec un peu d'imagination, on peut penser

que c'est la fin de la Neo Geo et que le Neo Geo CD est une machine de transition destinée à faire patienter les joueurs japonais jusqu'à l'année prochaine... Vous aurez bientôt plus d'informations, c'est promis !

## SFII BATTLE ACTION WORLD

Le SF2 Battle Action World vient de s'installer dans le hall d'un des plus grands hôtels de Tokyo, le Prince Hôtel. Il propose au visiteur d'approfondir sa connaissance de



SFII. Agrémenté de multiples bornes de luxe et d'écrans géants, il vous permet de découvrir tout ce qui a un rapport avec SFII : goodies, historique, évolution, dérivés et mêmes vêtements. Le clou du spectacle reste les magnifiques poupées de cire de chaque personnage, ainsi que tous les niveaux du jeu grandeur nature, où il est possible de se faire photographier ! J'en connais un qui va être content...

## TAITO ET LA RÉALITÉ VIRTUELLE

On vous l'avait dit (CD Consoles n° 1) : Taito, fier de son alliance avec SDI, sort deux jeux utilisant leur nouveau procédé de réalité virtuelle : Zone Hunter et Tactil Nightmare. Au programme : de la 3D, un casque et une poignée... À noter, une réalisation plus soignée que son concurrent direct de chez Sega : TecWar.

# DENIS CHARVET :

## Vidéo et O valie

**Rugbyman ou acteur de cinéma ? Avec Denis Charvet, on s'y perd un peu. Considéré comme un des plus grands talents du rugby français, Denis Charvet vogue au gré de ses envies. Amateur de jeux vidéo : il cadre, déborde et raconte. Essai réussi et transformé !**

Propos recueillis par Jean-Paul Burias.



Image R. Productions

**CDC - Quand as-tu commencé le rugby ?**

**Denis Charvet** - À sept ans, à Cahors, parce que ma famille jouait. Là-bas, le rugby est le sport roi. Après, j'ai joué à Toulouse, où j'ai obtenu trois titres de champion de France et où je suis devenu international. Depuis quatre ans, je joue au Racing.

**Quel est ton meilleur souvenir ?**

La première coupe du Monde, en 87. Après avoir battu l'Australie, nous avons perdu contre les All Blacks en finale. La même année, nous avons réussi le grand chelem dans le tournoi des Cinq Nations.

**Tu joues souvent aux jeux vidéo ?**

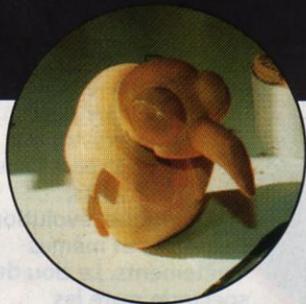
Ça m'arrive. J'ai un neveu qui a une console

Super Mario. Dans les bars, j'aime bien le foot. C'est un jeu génial qui ressemble vraiment à la réalité.

**Tu parles de réalité. Dans le jeu vidéo, tu recherches plus la violence ou le sexe ?**

Ni l'un ni l'autre. J'aime bien l'aventure. À forte dose, la violence m'ennuie. Je ne suis

# AU ROYAUME DES Insektors



**CDC - D'abord, qui êtes-vous ?**

**Philippe Baudard** - Nous sommes trois à avoir créé la société Fantôme en 1989. Le réalisateur, Renato, vient du film industriel où il a gagné de nombreux prix. Georges Lacroix est un illustrateur. Il est spécialisé dans le design et l'art graphique. Quant à moi, je m'occupe de la partie gestion. Ainsi, nous avons réalisé les *Fables géométriques*, diffusées sur France 3 et Canal Plus. Actuellement, nous devons être les seuls au monde à faire une série en images de synthèse pour la télé.

**Comment réalise-t-on une série comme Insektors ?**

D'abord, il y a un gros travail sur papier. Nous préparons un épisode d'*Insektors*

comme un dessin animé traditionnel, avec des réunions, un synopsis. Parfois, nous fabriquons des maquettes en pâte à modeler ou en plâtre. Puis, les aspects psychologiques des personnages se dégagent. En parallèle, nous recherchons des designs intéressants. Ensuite, viennent se greffer l'image et l'aspect technique en trois dimensions.

**Avec la mise en place d'un système d'animation ?**

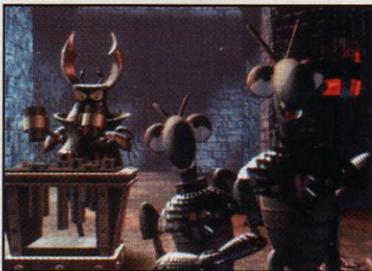
Le scénario en place, nous réalisons un story board avec des vignettes qui nous permettent de positionner les différents éléments les uns par rapport aux autres. Nous écrivons l'histoire de la manière la plus technique possible. Tout est dessiné. On cherche à savoir dans quelle base de données se trouvent les éléments pour les chercher avec la machine. Avec le *lay out*, nous obtenons un positionnement précis dans le cadre. Nous réalisons un dossier par plan, dans lequel nous listons toutes les références informatiques et les différents axes de caméra. Ensuite, nous appe-

**Ça y est ! Ils sont arrivés ! Crétins bariolés ou méchants sinistres, les Insektors ont promené leur rancœur sur Canal Plus. À l'origine du projet, une société, Fantôme, spécialisée dans les images de synthèse.**

lons sur la machine les éléments pour composer la scène et l'animation. La typo s'effectue avec une Silicon Graphics. En parallèle, s'effectue le traitement des lumières et de la couleur. Tout est virtuel. On calcule les images pour les retranscrire en numérique ou en vidéo.

**Comment sont nés les Insektors ?**

Le scénario est parti de réunions. On s'est dit : que faire à partir du monde des insectes ? Disney l'a fait. Alors, on a essayé de créer un monde très spécifique à la 3D. Nous ne recherchons pas le réalisme.



pas attiré par le sexe dans le jeu vidéo. Je n'ai pas de côté voyeur.

**Penses-tu que le jeu vidéo rend con ?**

À certaines doses, oui. Certains ne vivent que pour ça. Il ne faut pas perdre contact avec la réalité.

**Mario ou Sonic, ça te dit quelque chose ?**

Qui ne connaît pas Mario ? C'est un vrai phénomène de société.

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

Pas du tout.

**Tu n'as jamais connu d'overdose ?**

Je garde un certain recul par rapport à ça. Je ne suis pas joueur à cent vingt pour cent. Il ne faut pas s'abrutir. Le risque est de rester devant l'appareil et de vivre dans un environnement complètement sclérosé.

**Qui serait le boss de fin de niveau de tes rêves ?**

Je n'ai pas d'agreur, ni de haine. De la même façon, il n'y a pas de gens que j'admire vraiment. À une époque, j'adorais Belmondo, mais ce n'était pas sans limite.

**Si tu devais situer le jeu vidéo dans la société...**

Le jeu vidéo reprend l'évolution du système et de la vie. C'est un phénomène de société qui prend de plus en plus d'ampleur. Pour la jeunesse d'aujourd'hui, c'est une véritable révolution. La vidéo a transformé le quotidien. Le côté ludique et éducatif est très intéressant. Le mauvais côté est qu'il a peut être enlevé aux jeunes l'envie de faire du sport. Certains préfèrent rester chez eux avec leur console.

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

Je n'y avais jamais pensé. Je n'ai pas de problèmes d'ego ! Au niveau du rugby, pourquoi pas ? Le jeu peut être un bon système éducatif. J'ai beaucoup d'amour pour le rugby. C'est une bonne école pour la vie.

**Actuellement, quelles sont tes activités ?**

Le spectacle. J'essaie de monter des projets. Dernièrement, j'ai fait un film sur les Barbarians, qui devrait être diffusé sur Canal Plus. C'est une sorte d'opéra sur le rugby.

**Et puis il y a le cinéma ?**



Image R Productions

Ça avance sagement. Il y a cinq ans, j'ai tourné avec Margaux Hemingway *La messe en si mineur*. C'était un très mauvais film, mais une bonne expérience ! Je n'ai pas d'ambitions débordantes. Je veux cependant arriver à faire des choses qui me plaisent, même si cela prendra du temps.

**Être rugbyman, c'est un plus ?**

En France, on a du mal à enlever une étiquette pour coller une autre à sa place. Il faut se battre pour arriver à s'imposer. Si j'ai un quelconque talent, j'aimerais être jugé comme acteur et non pas en tant qu'ancien rugbyman. □



**Avec comme grande priorité, l'humour...**

C'est une de nos caractéristiques. Nous avons toujours aimé les nez rouges, les clowns. Un de nos principes est de ne pas se prendre au sérieux. Bien sûr, dans *Insektors*, il y a l'éternelle lutte du bien et du mal, des bons et des méchants. Mais nous ne voulons surtout pas être moralistes. On n'est pas Walt Disney. On cherche à étonner. D'ailleurs, on préfère les méchants. Ils sont plus rigolos et plus caractéristiques. En fait, on fait une bataille pour le rire.

**D'un point de vue pratique, combien de temps mettez-vous pour réaliser une scène ?**

Actuellement, nous réalisons un épisode de 10 mn 30 en trois semaines. La majeure par-

tie du travail s'effectue à Fantôme. Environ vingt-cinq personnes travaillent sur des stations Silicon Graphics. Quelques sociétés effectuent des calculs pour l'animation afin de soulager le travail.

**Pour réaliser des séries en images de synthèse,**

**faut-il être dessinateur, informaticien, ou tout simplement créatif ?**

On est tous dessinateurs ou créatifs. À une époque, l'ordinateur nous servait juste de crayon de couleur. C'est toujours vrai. Le travail de création sur machine est de plus en plus simple. Ainsi, actuellement, tout le monde fait du traitement de texte. Il y a cinq ans, c'était impensable ! L'accès aux machines est de plus en plus facile. Aussi, il faut toujours garder une patte créatrice.

**Justement, comment faire pour travailler avec vous ?**

Je dirais qu'il faut appeler, sachant que le nombre de places est forcément limité. On prend des gens qui ont déjà une expérience sur logiciel *Explore* de Wavefront et *Softimage*. Nous n'avons pas la possibilité de

former des gens. La condition est d'aimer le cartoon et l'animation et d'avoir une expérience en 3D.

**L'animation en images de synthèse est-elle le futur du dessin animé ?**

Le dessin animé a-t-il un futur ? Je n'en sais rien. Nous recherchons le trucage. Le mélange de personnages réels et de dessins animés. Plus que *Roger Rabbit*, nous aimons des scènes comme dans *Jurassic Park* ou *Forest Gump*. Les trucages numériques permettent de jouer la farce.

**Voulez-vous créer des jeux vidéo ?**

On n'est pas encore sur le marché. Nous avons des projets d'adaptation sur secteur en CD-Rom ou Arcade. Nous avons des contacts, mais le marché n'est pas si simple.

**Peux-t-on déjà dire qu'*Insektors* est un succès ?**

Nous espérons que les téléspectateurs ont aimé la série. Par ailleurs, nous plaisons aux pros. Le 21 novembre, à New York, nous avons remporté un Emmy Award dans la catégorie « Productions destinées à la jeunesse ». On veut faire des trucs forts, homogènes, bien faits en terme de design et de création. On ne travaille pas de manière industrielle. On prend plus que notre temps. Quelque part, nous sommes des artisans. □

# Virgin : un nou

**Thierry Braille est le directeur général de Virgin France. CD Consoles est allé l'interviewer pour en savoir plus sur leur nouvelle politique de distribution, assez originale dans le monde du jeu vidéo.**

**CDC – Thierry Braille, comment sentez-vous le marché du jeu vidéo à dix jours de Noël ?**

**Thierry Braille** – Le marché est très tonique sur les jeux vidéo en ce moment ! D'après les premières indications, il y a de bons volumes de ventes hardware. Mais on n'a pas encore les chiffres des trois derniers week-ends de décembre qui sont sûrement les plus porteurs de l'année... Bien qu'il soit un peu tôt pour tirer des conclusions, certains titres comme Le Roi Lion ou Donkey Kong battent des records ! Et certains titres, comme le Livre de la Jungle ou Earthworm Jim se vendent au delà de nos espérances.

**Et en ce qui concerne le duel Sega/Nintendo, qui sera devant cette année ?**



Le duel va être serré, pour connaître le numéro un, il faudra attendre la fin de l'année... Le seul constat que je peux avoir aujourd'hui, c'est la vente de nos softwares. Sega a mis en vente Le Roi Lion (Mega Drive) en même temps que nous la version Super Nintendo. Aujourd'hui, les ventes sont sensiblement les mêmes. Et il en va de même pour le Livre de la Jungle et Dragon. En ce qui concerne les portables, nous savons que la Game Gear se vend très bien mais il faut bien dire que chaque fois que nous lançons un titre Game Boy, c'est la ruée ! Le rapport de force est toujours en faveur de la petite portable de chez Nintendo. Dans le domaine du 8 bits, le marché est plus ancien, il bouge moins mais les gros

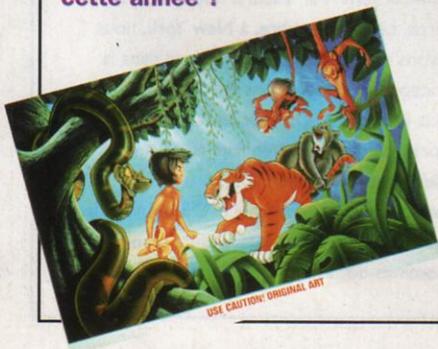
“ La Game Gear se vend très bien, mais il faut bien dire que chaque fois que nous lançons un titre Game Boy, c'est la ruée ! ”

titres se vendent toujours aussi bien. **Et la Mega Drive 32X ?**

Nous n'avons pas de titres 32X cette année (1994), nous en aurons l'année prochaine. Les informations dont nous disposons sont extrêmement positives. Certes, les quantités proposées sur notre marché n'ont pas été très importantes, les revendeurs auraient aimé en avoir plus. C'est un signe que les gens ont envie de faire vivre leur hardware, de le développer... c'est bon signe pour l'année prochaine.

**L'année 94 a marqué pour Virgin un événement important, puisque vous avez monté ce qu'on appelle une force de vente.**

Ce développement est une décision européenne et même mondiale parce que sur les cinq principaux marchés, nous avons décidé d'être plus proches des magasins. Virgin a



# veau tournant

créé une structure de distribution en Allemagne, en Angleterre, aux États Unis, au Japon et, depuis août, en France.

**C'est à cause du manque de qualité du travail fourni par les distributeurs, ou pour réaliser encore plus de profit ?**

Avant de répondre à la question, je voudrais tout d'abord faire un constat. D'une part, l'éditeur est la source du produit, et d'autre part, le point de vente est en contact direct avec les consommateurs. Par conséquent, toute structure entre le point de vente et l'éditeur peut-être considérée comme un intermédiaire qui n'est pas nécessaire, si l'éditeur a une structure commerciale intégrée. En effet, nous souhaitons maîtriser à la fois le lancement de nos produits phares par des efforts de mise en scène, en collaboration avec les points de vente, et d'autre part, nous voulions nous assurer que les produits du catalogue soient suivis plus longuement que par le passé. Nous proposons donc plus d'implication du service marketing, plus de dynamisme et de créativité lors des lancements de produits et plus de suivi des catalogues. Cette approche est peut-être originale pour notre marché, mais finalement banale sur d'autres. Il suffit de regarder le marché du disque ou de la vidéo, qui offrent à la fois une grande qualité dans les lancements et un suivi réel des catalogues.

**En clair, les distributeurs ne font pas leur boulot !**

On va parler en termes positifs... Quand nous sortons un bon produit,

“  
**Nous souhaitons maîtriser le lancement de nos produits phares par des efforts de mise en scène, en collaboration avec les points de vente.**  
 ”

un jeu que vous êtes les premiers – vous, la presse – à encenser, nous voulons qu'il soit soutenu comme il le mérite pour le propulser vers le consommateur. Mais, je le redis, on tient beaucoup à avoir un catalogue de jeux disponible sur une longue période (un ou deux ans). Donc, nous voulons participer à la mise en place de nos jeux.

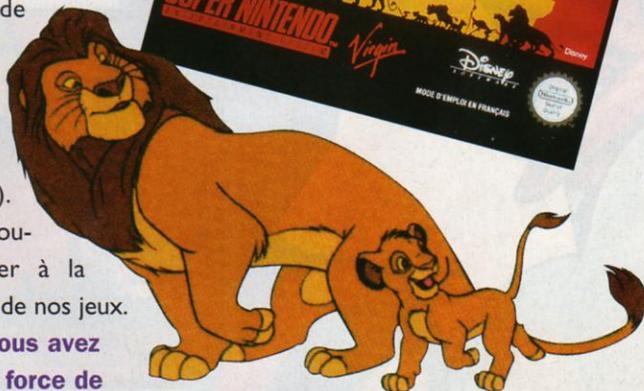
**Est-ce que vous avez monté cette force de**

**vente parce que vous avez un afflux de titres, avec les versions Nintendo de vos jeux ?**

Non, je pense que c'est une évolution. L'année dernière, nous n'étions pas prêts. C'est aussi une stratégie nouvelle de notre entreprise et la décision a été prise il y a cinq mois.

**Financièrement, est-ce que Virgin s'y retrouve ?**

Tout d'abord, l'investissement n'est pas démesuré. En effet, il s'agit plus de constituer une équipe que d'acquérir des outils onéreux ce qui serait certainement plus facile. Dans un premier temps, nous avons constitué une équipe de femmes et d'hommes qui s'intégrait bien dans l'esprit de l'entreprise. Nous sommes éditeurs, il nous fallait donc des vendeurs qui ne se comportent pas seule-



ment comme des preneurs de commandes. Ceci dit, en supprimant un intermédiaire (le distributeur) nous n'avons pas fait une économie. En effet, la plus grande partie des coûts des grossistes a été transférée chez nous. Quant aux profits (que nous avons en théorie récupérés), nous les avons utilisés de deux manières : d'une part, nous avons cherché à faire un effort sur nos prix de vente en permettant, notamment à des produits très attendus, d'être mis sur le marché à des prix très attractifs. Par

exemple, Kyrandia 3 est trouvé à moins de 300 francs. Nos best-sellers cartouches sont tous positionnés à moins de 500 francs et, pour la plupart, à moins de 400 francs.



D'autre part, nous investissons davantage dans le développement et la communication.

**Est-ce que Virgin en GB compte passer directement de la production à la distribution dans les Virgin Megastore ?**

Les évolutions au sein de notre actionariat font, qu'aujourd'hui, nous n'avons qu'un seul point commun avec les Megastore... c'est le nom Virgin ! De toute façon, les différentes structures ont toujours été gérées dans la plus

“ Si on fait la somme de tous les investissements sur le Roi Lion, c'est sûr : on aurait le plus gros budget de tous les temps pour le lancement d'un jeu vidéo ! ”

stricte indépendance. Pour le reste, la destinée de ces deux sociétés est distincte car nous n'avons plus les mêmes patrons, plus les mêmes intérêts financiers.

**Combien représente le budget de lancement du Roi Lion ?**

Plusieurs millions de francs. Mais la difficulté pour répondre à la question Roi Lion, ce sont les investissements que peuvent faire des sociétés comme Buena Vista pour le lancement du film *Le Roi Lion*. Il est clair que quand Buena Vista investit des dizaines de millions de francs sur le film, quand Mattel investit pour promouvoir sa gamme de jouets, nous avons nous aussi des retombées sur le jeu. Inversement, Buena

Vista et Mattel retiennent sûrement des points positifs. Si on fait la somme de tous les investissements sur le Roi Lion, on aurait certainement le plus gros budget de tous les temps pour le lancement d'un jeu vidéo ! □



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

• **36 15**  
• **KONSOL**

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

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

*Les soluces sont également disponibles :*

*par téléphone*  
**36 70 53 89**

# LA 3DO, SOUS TOUS LES ANGLES !

Première console reposant sur la technologie RISC 32 bits, la 3DO est déclarée cinquante fois plus rapide que les consoles 16 bits. Son géniteur conceptuel, Trip Hawkins, veut en faire un format à l'identique du VHS... Mais qu'a-t-elle exactement pour prétendre à ce titre ?



Le cœur de cette machine est un processeur RISC 32 bits, le ARM6 de chez Acorn. Ce constructeur anglais est connu pour avoir créé, en 1986, le premier micro-ordinateur

RISC : l'Archimedes. Le ARM6 est cadencé à 12.5 MHz et, de par sa nature RISC, il exécute une instruction en deux cycles (un cycle est équivalent à 1 hertz) ; la puissance de traitement qu'il délivre est donc de 6 Mips (millions d'instructions par seconde). Il sert à calculer les positions des sommets des facettes pour la 3D, à effectuer des tests divers et à indiquer aux autres processeurs comment ils doivent fonctionner. C'est le cerveau de la machine.

Les graphismes sont gérés par deux coprocesseurs ; dans ce système, le pixel est géré en tant qu'entité nommée « Cell » (rien avoir avec le Cell du Dr Gero de Dragon-Ball, à ne pas confondre). L'organisation graphique sous forme de cells (comprenez cellules) permet d'effectuer rapidement et simplement les opérations suivantes : rotation, déformation, mapping, transparence...

Le système vidéo de la 3DO est assez particulier car il en fait la première console à permettre le lissage en temps réel. À l'écran, on dispose d'un ersatz de haute résolution (640 x 480) qui est en fait le résultat d'une interpolation de deux images de 320 x 240 pixels. Les avantages : les images possèdent un aspect très propre, très « pro ». Les inconvénients : les images ne sont pas aussi stables qu'en affichage classique, il existe toujours un clignotement visible des pixels aux endroits où il y a une forte variation de contraste. Comme

CLIO : coprocesseur permettant la manipulation des éléments graphiques.

## En Détail

RAM : 2 méga-octets de mémoire vive et 1 méga-octet de Ram vidéo

vous avez pu le constater, cela ne gêne quasiment pas son utilisation. Aspect encore inexploité de la 3DO, elle peut générer une image 3D stéréo à partir de deux images données ; cette dernière peut être appréciée avec des lunettes 3D.

Le son est géré par un processeur de traitement de signal (DSP), grâce à lui, l'exécution des dernières techniques de restitution sonore devient possible. Le son délivré est de qualité CD avec une fréquence 44.1 kHz ; un système MASH, optimisant la qualité, fait office de dernière phase de traitement avant l'écoute du son. Tout cela donne des sons d'une qualité époustouflante (voyez Fifa 3DO...).

L'autre atout dans le jeu de la 3DO est le système DMA (Direct Memory Access) ; cette abréviation signifie accès direct à la mémoire. Le bus de données accède à la mémoire ; lorsque l'on veut lire ou écrire une donnée, il faut attendre,



La mobilisation de l'ARM, et des coprocesseurs permet, malgré une certaine lenteur, de créer une sensation « d'y être ».

## FICHE TECHNIQUE

■ La 3DO possède une architecture RISC 32 bits. L'ARM 6 d'Acorn est le chef d'orchestre, il effectue tous les calculs. Les coprocesseurs graphiques et le DSP permettent de gérer indépendamment les images et le son. « Madam » et « Clio » regroupent les coprocesseurs graphiques et sonores, ils soutiennent donc l'ARM 6.

■ Comme sa grande sœur, l'Amiga (CD32), la 3DO est construite autour d'une technologie DMA, qui consiste à avoir un débit de données plus élevé que celui de chacun des processeurs constituant le système. Ainsi, chaque processeur peut occuper à 100 % le bus de données sans gêner les autres. Ce miracle est dû au DMA Engine qui partage le bus de données de manière transparente.

Video Encoder : processeur gérant l'affichage, l'encodage des couleurs...

Madam : coprocesseur comme Clio mais cette dame peut aussi gérer le son.

ARM 6 : processeur central de la machine. De nature RISC, il est cadencé à 12.5 MHz.

Pile au lithium : elle permet de « rafraîchir la mémoire » quand la machine est hors tension, elle participe donc au miracle des sauvegardes.

## La 3DO a l'ambition de devenir « Le » standard du multimédia.



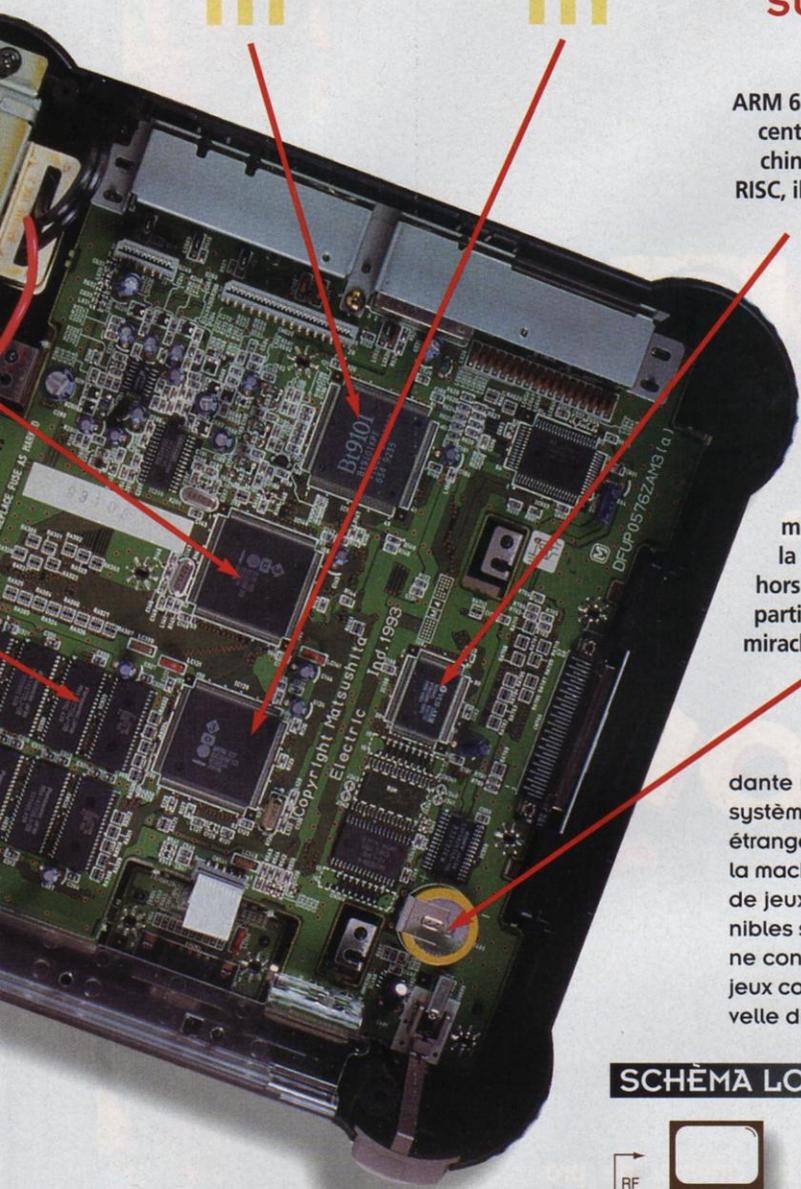
La technologie 32 bits des processeurs graphiques permet de se rapprocher de la version arcade.



Grâce aux possibilités de zoom, de rotation... une expérience différente attend le joueur.

dante reçoit ses données sans être ralenti, c'est cela le système DMA. Le « O » de 3DO signifie, dans une langue étrangère « dieu » ; 3DO veut donc dire dieu de la 3D. Dans la machine, tout a été fait pour favoriser un développement de jeux 3D simplement. C'est pourquoi 95 % de jeux disponibles sont en 3D mappée. Gageons que les développeurs ne connaissent pas encore bien la machine ; d'ici peu, les jeux conçus pour cette dernière devraient prendre une nouvelle dimension. Qui sait ? Peut-être la quatrième.

Élysée Ade

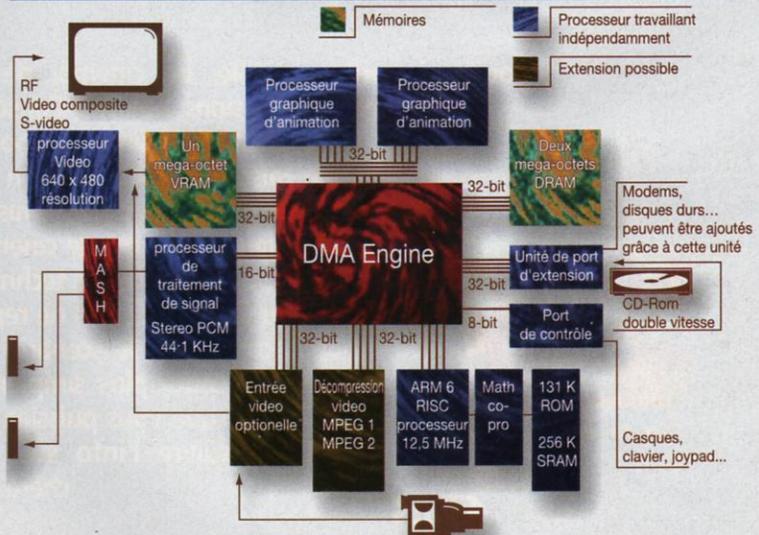


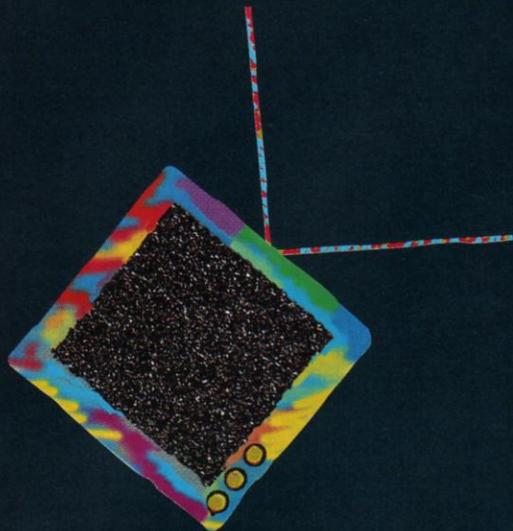
littéralement, le bus.

Or, avec ce système DMA,

plus d'attente puisque les accès sont partagés : ainsi on ne remarque aucun ralentissement quand l'animation est lourde et que la musique demande beaucoup de traitements. Tout se fait très simplement, par requête, donc, par accès immédiat. Afin de réaliser ce rêve pour développeurs, il fallait une sorte d'aiguilleur permettant les accès au bus à chaque processeur : c'est le rôle du DMA Engine. Le bus de données géré par le DMA Engine délivre cinquante méga-octets par seconde ; vous remarquerez que cela représente quatre fois ce qui est nécessaire au processeur central. Avec ce débit, chaque unité indépen-

### SCHÉMA LOGIQUE





page  
61



page  
62

# TV consoles



page  
64

Pourquoi parler 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 !



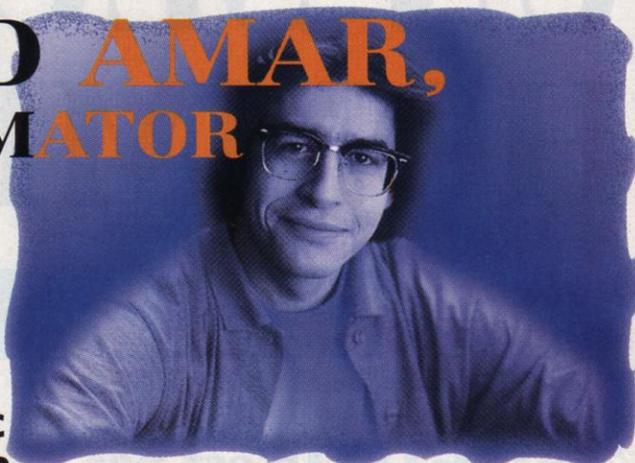
page  
63



# INTERVIEW

## BERTRAND AMAR, LE CÂBLO-ANIMATEUR

**Canal J, la chaîne câblée pour les enfants, ne pouvait passer à côté d'un programme spécialisé sur les jeux vidéo. Rencontre avec Bertrand Amar, benjamin d'une joyeuse bande, et nouveau présentateur.**



**CDC - Comme tu es nouveau dans le monde des émissions TV consacrées aux jeux vidéo, commençons par parler de toi ! D'où viens-tu ?**

Bertrand Amar - Je m'appelle Bertrand Amar, comme le monsieur de la télé... mais rien à voir ! J'ai vingt-deux ans et j'ai commencé, à quatorze ans, en 1986, par faire des émissions de radio (sur Exo 7, la radio de Sarcelles) parallèlement à mes études. Je présentais des nouveaux objets, et puis j'ai fait des émissions musicales. J'ai également travaillé dans une radio de Nogent-sur-Seine. Entre ma seconde et ma première « S », j'ai réussi à me faire embaucher pendant trois mois pour une émission quotidienne sur NRJ à Sète, où l'antenne venait juste d'être ouverte. Après ça, ma mère m'a dit : «... ton bac d'abord ! ». J'ai alors laissé tomber le micro. Le jour où j'ai eu mon bac, je suis allé voir Canal 9 à Paris, une radio dont j'étais fan et sur laquelle je rêvais de travailler.

**Et les études ?**

Après mon Bac « D », j'ai fait du droit pendant trois semaines ! En 92, Canal 9 s'est arrêtée et a été reprise par Eddie Barclay et Stéphane Collaro pour devenir Bises FM. J'ai assuré la transition, tout en reprenant des études de cinéma et de vidéo en DEUG à Paris VIII. Fin 93, je suis parti sur O'FM, la radio des Hauts-de-Seine et j'y suis resté jusqu'au jour où j'ai lu dans Libé une petite annonce. Canal J recherchait un animateur journaliste, fou de jeux vidéo ! J'ai été sélectionné, mais quand j'ai vu le boulot que cela demandait, j'ai dû arrêter mes études. Mais c'est sans regret... **Justement, parlons maintenant des jeux vidéo...**

Pour moi, ça a commencé dans les années 70 avec une sorte de console sans cartouche mais avec plein de jeux en mémoire. Mon père l'avait rachetée à mon oncle. Mais, en fait, tout a réellement

commencé à l'âge de dix ans quand on m'a offert la console de l'époque, l'Atari 2600, livrée avec Space Invaders. J'étais très fier d'en avoir fait le tour du compteur ! J'avais aussi Pac Man, E.T., qui était très nul, Pole Position, génial pour l'époque, Casse briques, etc. Après ça, j'ai eu un ZX 81 avec l'espoir de programmer moi-même. En fait, je ne suis jamais arrivé à programmer autre chose que ce qui était publié dans *Science et Vie* et que j'avais déjà du mal à comprendre... J'y passais des heures, et il y avait toujours une virgule mal placée ! J'ai aussi eu une Game and Watch de Nintendo. Plus tard, fin des années 80, j'ai sauté sur la Game Boy, la Mega Drive et la Super Nintendo que me prêtait un copain. Plus tard, j'ai acheté un PC 486DX33 que j'ai fait évoluer en multimédia.

**Décris-nous ton emploi du temps de la semaine.**

Très chargé, parce que je suis tout seul ! Je reçois tellement de jeux que je suis obligé de travailler chez moi, la nuit ou le week-end. Mon

emploi du temps à Canal J c'est d'abord répondre par courrier ou sur minitel aux enfants qui me posent des questions sur tel ou tel jeu. C'est également les saisies d'images et le montage avec Thomas, monteur spécialiste des jeux vidéo. Cela me prend deux jours. C'est aussi la préparation des émissions ou encore tourner des sujets qui montrent l'envers du décor.

**Est-ce que cela te laisse du temps libre ?**

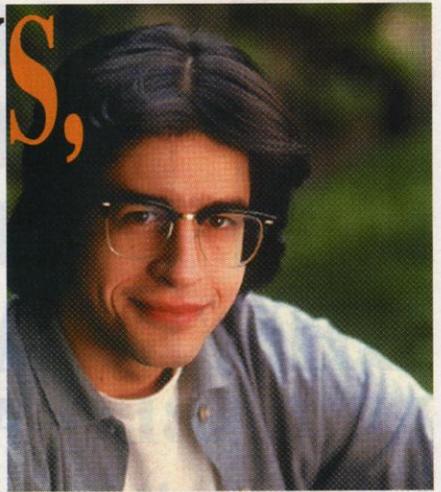
Pas trop, mais comme ma copine, qui est étudiante, a elle aussi beaucoup de travail

ça ne me pose pas trop de problèmes ! Mais attention, ce n'est pas une contrainte... lorsque j'ai Donky Kong Country à tester à la maison par exemple... je le vis bien, c'est un plaisir. Et puis, j'ai deux copains qui sont fous de jeux. Alors, quand j'ai un truc à tester comme Micro Machine 2, on organise une petite soirée. C'est d'ailleurs un bon moyen pour voir si le jeu est efficace ! À part ça, je n'ai pas le temps de regarder la télé mais j'essaie d'aller au cinéma au moins une fois par semaine.

“ Tout a commencé à l'âge de dix ans, quand on m'a offert l'Atari 2600, livrée avec Space Invaders. J'étais très fier d'avoir fait le tour du compteur ! ”

Suite page 63

# DEUX ÉMISSIONS, UN SEUL HOMME !



Avec une vingtaine de minutes d'antenne et deux rubriques par semaine – sans compter les **Canal J** n'est pas en reste question jeux vidéo. Enfermé dans sa petite régie sombre, **Bertrand Am** nous en dit plus.



Canal J n'a pas attendu la venue de Bertrand Amar pour se lancer dans les émissions de jeux vidéo. « Mon prédécesseur présentait déjà la rubrique SOS Tips et également une rubrique nouveautés et tests, une sorte de petit module de trois minutes en voix off intégré à l'émission Cajou, alors diffusée en direct », explique Bertrand. Mais au printemps dernier, la chaîne a décidé de chambouler les programmes et de remodeler les rubriques de jeux vidéo. La première nouveauté a consisté en une émission quotidienne, Domino, dans laquelle s'inscrit désormais la rubrique SOS Tips.

Quant à Cajou, l'émission est maintenant enregistrée et s'il y a toujours des tests et des previews, le commentaire, lui, est fait en direct. « Ceci permet aux autres animateurs d'intervenir, se plaît à dire Bertrand, de poser des questions, etc. J'ai apporté aussi une nouveauté sous forme de reportages qui montrent l'envers du décor des jeux. » Vraiment pas en manque d'idées, Bertrand a également introduit une minirubrique heb-

domadaire dans laquelle il donne un code du style « ABBCX-start-haut-gauche » ou une astuce. Un code que l'on retrouve aussi sur le minitel. Désormais, ce sont environ vingt minutes par semaine ainsi consacrées aux jeux ! Une vingtaine de minutes qui devaient se démarquer des autres émissions concurrentes. Il fallait donc non seulement être original mais aussi efficace. Sans se faire prier, Bertrand n'hésite pas à donner sa



canal j

“ J'aimerais impliquer l'animateur dans le jeu. Cela consisterait par exemple à jouer contre Pete Sampras sur le court du jeu du même nom. ”

recette : « Premièrement, je prépare et j'anime, donc je sais nécessairement de quoi je parle ! C'est complètement différent des émissions où les testeurs rendent leurs tests clés en main au présentateur. Les enfants l'ont bien compris avec moi. Il y a vraiment une complicité qui s'est installée entre nous. C'est ça la principale différence et la force de la chaîne ! »

Mais tout cela n'était pas gagné d'avance, surtout question budgets : « Il a fallu convaincre qu'il était important de montrer aussi les gens qui font les jeux et





comment on les fait », ajoute Bertrand. Pari gagné donc, qui ouvrira peut-être un jour la porte vers une émission autonome, « à part entière », et non plus des rubriques ! Une étape vers l'émission de ses rêves ? Qui sait ! Car, du fond de sa minuscule régie, Bertrand se plaît à imaginer l'émission idéale : « Je ne devrais peut-être pas le dire, parce que je vais me faire piquer l'idée ! J'aimerais impliquer l'animateur dans le jeu. Cela consisterait à jouer contre Pete Sampras sur le court du jeu du même nom. Je pourrais aussi traverser la route et éviter les voitures si on parle de Virtua Racing, bref, des trucs pour rendre la présentation plus rigolote. Enfin, j'insiste sur les reportages pour montrer comment se font les jeux. Casser le mythe en quelque sorte ! »

Un mélange de rêve destiné à tous et pas seulement aux pros ; une idée qui ne semble pas encore avoir germé dans l'imagination pourtant fertile des animateurs et néanmoins amis des chaînes concurrentes : « J'aime bien ce qui est fait sur France 2, d'ailleurs, Patrick Jordano est un copain... Malheureusement, il n'y a pas de rendez-vous fixes ; les jeux sont coincés entre deux séries ! » Et les autres ? « Méga 6 me plaît bien, excepté les deux téléspectateurs qui s'affrontent. C'est du remplissage ! Sur MCM, si l'équipe est bonne, le problème est le manque de moyens. Lorsqu'ils testent un jeu, on ne voit pas autant de tableaux qu'on aimerait en voir. Quant à Micro Kids, c'est le dimanche matin et, souvent, j'émerge à l'heure du générique de fin ! Elle n'en demeure pas moins une bonne émission, complète. Un seul reproche : l'habillage austère, on ne rigole pas trop. Mais ce sont de vrais pros qui savent de quoi ils parlent. » Et sur TF1 ? « Je n'ai jamais vu Cyril Drevet sur TF1, le Club Dorothée... j'évite ! Une fois, j'ai essayé de regarder et je n'ai pas eu la patience d'attendre en regardant les dessins animés. Sinon, j'attends l'émission de Canal Plus, car s'ils rentrent dans la course, ça ne peut être que du top ! »

Le top des jeux, Bertrand en parle aussi. Même si les utilisateurs de consoles CD sont rares parmi son public, il ne se contente pas de parler Game Boy : « Il faut montrer ce qui existe même si l'on sait qu'ils n'ont pas les moyens ! » C'est peut-être ça aussi l'émission idéale : celle qui fait rêver...

*Propos recueillis par Lee O'Neal*



○ **Domino est diffusée en direct sur Canal J, le lundi, mardi, jeudi, vendredi de 18 h à 19 h et le mercredi à 19 h 15.**

○ **Cajou est diffusée sur Canal J, le mercredi à 18 h 15 et rediffusée le samedi à 13 h 30, le dimanche à 10 h 45 et le mardi à 20 h.**

# INTERVIEW ... CANAL J

## À ce propos, les jeux vidéo et le cinéma sont deux médias de plus en plus proches...

C'est vrai que l'on voit de plus en plus d'associations telles que Lucas et que beaucoup de films sont adaptés en jeux vidéo. Maintenant, c'est même le contraire qui se produit de plus en plus. Mais, je te rassure, je vais voir aussi des films qui ne seront jamais adaptés au cinéma (rires) !

## Y-a-t-il cependant un point négatif dans ce que tu fais ?

Pas vraiment. Le seul truc qui me gêne parfois c'est la rubrique interactive SOS Tips dans laquelle les téléspectateurs me demandent de les aider lorsqu'ils sont bloqués dans un jeu. Il y a des semaines où je ne trouve pas une question qui m'inspire, ou bien je n'ai pas la solution. Alors, plus le jour approche, plus j'angoisse. Je peux passer deux nuits pour tester un jeu et trouver la solution. Tout ce temps pour une petite minute à l'antenne.

## D'après toi, les jeux vidéo appartiennent plutôt à la catégorie mode comme le disco ou phénomène de société comme le rock'n'roll ?

Les jeux ne sont pas un style mais un instrument. La Game Boy serait plutôt le disco alors que les jeux s'apparentent plutôt au rock, ça ne peut qu'évoluer. Après les consoles sur télé qu'on aura encore pour quelque temps, ce sera les consoles sans écran, actuellement en projet. Les jeux existeront toujours, surtout grâce au rapprochement avec le cinéma. Ce sont deux arts qui vont se confondre.

## Si tu avais un enfant, lui apprendrais-tu l'histoire et la géographie avec Carmen Santiago ou plus classiquement avec des bouquins ?

Comme ma copine n'aime pas du tout, mais vraiment pas du tout les jeux vidéo et qu'elle est branchée bouquins à fond, je pense que ce serait un mélange des deux ! Ça serait un bon équilibre.

## Si un jeune - qui ne connaîtrait rien des video games - te demandait un conseil pour découvrir cet univers, par quoi lui conseillerais-tu de commencer ?

Je lui conseillerais de commencer par un ordinateur qui laisse la place à un minimum de bidouilles sans pour autant être pro, ce qui n'est pas le cas avec les consoles. Ensuite, soit il accroche à l'ordinateur et à son mode de fonctionnement, et il peut continuer avec ça, soit il demeure un simple joueur et, dans ce cas, il peut passer sur console.

## Que penses-tu des interactifs porno ?

C'est un style dans les jeux vidéo. Il existe des pornos en cassettes vidéo, et aussi des dessins animés, il faut éviter de tout mettre dans le même sac ! On ne crache pas sur les cassettes pour autant...

## Quels sont tes jeux préférés du moment ?

Sans hésitation, Little Big Adventure sur PC, sur lequel j'ai complètement flashé - je suis fan des « Zelda » sur Super Nintendo ; Under a killing Moon (également sur PC), auquel je n'ai pas encore assez joué mais qui m'a vraiment séduit ! Quand on parlait du rapprochement avec le cinéma, là on y est vraiment !

## Quels sont tes jeux préférés ?

Pac Man que j'ai redécouvert cette année sur la NES et Miss Pac Man sur Game Boy ! Ça n'a pas vieilli, mais les enfants ne l'aiment pas... Sinon, Zelda sur Game Boy, je n'arrive pas à m'en décrocher ! J'aime aussi Virtua Racing sur Arcade, sur Mega Drive et maintenant sur 32X, j'adore les courses de voiture depuis F1 Pole Position. Et puis, il y a les jeux de Lucas Arts, tels que Sam et Max, Day of the tentacule, la série des « Monkey » : j'adore vraiment les jeux d'aventure.

*Propos recueillis par Lee O'Neal*

# vidéo CD du mois

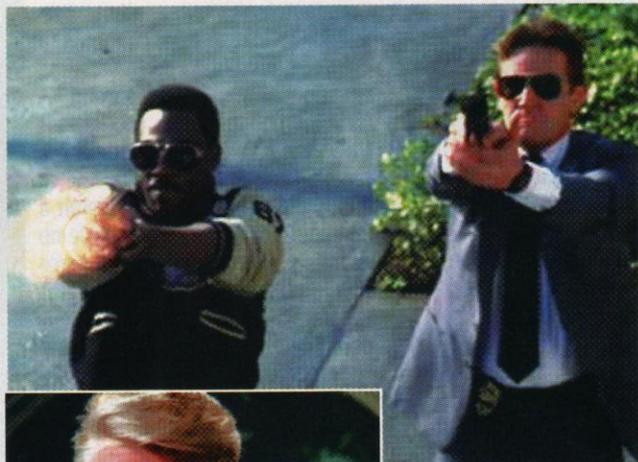
## LE FLIC DE BEVERLEY HILLS 2



Rappelez-vous ! Billy Rosewood, John Taggart, deux flics blancs, en costume-cravate, respectueux

de la hiérarchie et du règlement. Souvenez-vous d'un autre flic, un certain Axel Foley, un black, le roi des emmerdeurs ! Vous y êtes ? Alors, voici la suite...

Lorsqu'il apprend qu'Andrew Bogomil, commissaire de police à Beverly Hills est tombé sous les balles du gang de l'Alphabet, Axel Foley (Eddie Murphy) saute dans le premier avion pour se rendre au chevet de son vieil ami. Bogomil hors circuit, la direction des opérations de police est confiée au plus nul des chefs ! Axel va donc prendre l'enquête à son compte, aidé par ses deux compères, les fameux inspecteurs Billy Rosewood et John Taggart. Ensemble, ils vont remonter la filière et aboutir sur les traces des auteurs d'une



série de casses sanglants, chaque fois signés d'une lettre de l'alphabet et d'un message codé. À la tête de cette organisation, des hommes d'affaires au-dessus de tout soupçon et une tueuse (Brigitte Nielsen). On a tendance à penser (souvent à juste titre) que les films en plusieurs parties ne valent jamais la première version. Si dans *Le Flic de Beverly Hills 2*, Eddie Murphy ne nous surprend pas, il ne nous déçoit pas pour autant ! Ses mains parlent toujours aussi vite que ses idées se bousculent. Il court, tire, ment, triche, joue, bluffe, roule, rebondit, secouant Billy et Taggart à chaque réplique.

Réalisateur : Tony Scott. Acteurs principaux : Eddie Murphy, Brigitte Nielsen. 1987. 99 min environ. Prix : 195 francs.

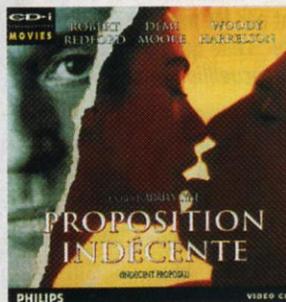
## Les sorties vidéo CD



### SLIVER

Nettement moins sulfureuse que dans *Basic Instinct*, Sharon Stone joue ici le rôle de Carly Norris, une femme à la recherche de l'inattendu. Sa quête l'amène à rencontrer deux voisins, Jack Landsford (Tom Berenger), un auteur de polar impuissant et Zeke Hawkins (William Baldwin), un voyeur maniaque. Ce dernier, propriétaire de la tour où réside Carly, a installé un système impressionnant de caméras qui lui permet d'être le témoin aussi bien de la vie privée des locataires que d'une série de morts étranges ! Quelques scènes torrides ne font pas oublier pour autant le manque de suspens et d'efficacité de cette histoire !

Réalisateur : Phillip Noyce. Acteurs principaux : Sharon Stone, Alec Baldwin, Tom Berenger. 1993. 103 min environ. Prix : 195 francs.



### PROPOSITION INDÉCENTE

David (Woody Harrelson) et Diana (Demi Moore) se sont mariés à dix-neuf ans, pleins d'espoir et de talent. Tout va bien dans la meilleure des Amériques, jusqu'au jour où la crise économique frappe de plein fouet ce bonheur parfait. Ruinés, ils vont tenter le destin à Las Vegas, certains de trouver au casino l'argent pour couvrir leurs dettes ! Ils jouent, perdent et croisent la route d'un milliardaire, John Cage (Robert Redford), qui leur propose un marché diabolique : un million de dollars contre une nuit avec Diana ! Une interprétation sensible et nuancée malgré une histoire cousue de fil blanc !

Réalisateur : Adrian Lyne. Acteurs principaux : Robert Redford, Demi Moore et Woody Harrelson. 1993. 112 min environ. Prix : 195 francs.

## UN PRINCE À NEW YORK

Il s'appelle Akeem, prince de Zamunda. Ne cherchez pas, ce pays africain, où la famille royale marche sur des pétales de roses, n'existe pas. En revanche, New York, où Akeem se rend « pour explorer le monde » est bien réel.



sumons ! Akeem (Eddie Murphy) vient d'atteindre sa majorité. Il est temps pour lui de prendre femme et, comme le veut la tradition, le roi son père, lui en a choisi une. Oui, mais

voilà : Akeem veut explorer le monde avant de se lier ! Car, depuis sa plus tendre enfance, tout lui est servi sur un plateau par des servantes aux caresses dévouées. À la recherche donc d'une certaine autonomie, Akeem choisit d'aller aux États-Unis, à New York. Et pour un roi, quel quartier pourrait mieux convenir que le Queens ! Accompagné de son fidèle serviteur (Arsenio Hall), Akeem va découvrir – volontairement – les bas-fonds de New York City et surtout prendre son temps pour trouver une fiancée. L'élue ne tarde pas à venir sous les traits de Lisa McDowell (Shari Headley), fille du patron d'un fast food. À la différence du *Flic de Beverley Hills*, *Un prince à New York* nous dévoile un Eddie Murphy époustouflant. Tour à tour prince, black du Queens, coiffeur dégarni, vieux juif à l'accent, prêcheur pas très « spiritual », Eddie rythme une histoire faite de clichés. Conclusion : une très belle comédie réalisée par John Landis qui avait signé auparavant *Blues Brothers* et *Un fauteuil pour deux*.

Réalisateur : John Landis.  
Acteurs principaux : Eddie Murphy, Arsenio Hall, Shari Headley. 1988. 112 min. environ. Prix : 195 francs.



### LIAISON FATALE

Décidément, Adrian Lyne – réalisateur de *Proposition indécente* – est un briseur de couple ! Dan Gallagher (Michael Douglas), père de famille rangé, fait la rencontre d'Alex (Glenn Close), véritable bête de sexe. Mais ce que Dan pensait n'être qu'une escapade sans lendemain devient très vite un véritable enfer. À la fois séduit et persécuté par Alex, Dan est pris au piège entre le mensonge et les tentatives de suicide de sa maîtresse pulpo-dépressive. Un histoire d'une rare violence physique et psychologique et une interprétation brillante pour laquelle Glenn Close avait été sélectionnée aux Oscars !

Réalisateur : Adrian Lyne. Acteurs principaux : Michael Douglas, Glenn Close, Anne Archer. 1987. 115 min env. Prix : 195 francs.

# À 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

ACTRAISER 2	399,00	NBA LIVE 95	479,00
ALADDIN	299,00	NBA JAM	399,00
ANIMANIACS	449,00	NIGEL MANSELL INDY	549,00
BATMAN ET ROBIN	429,00	NHL 95	479,00
BLACK HAWK	479,00	POWER DRIVE	479,00
DONKEY KONG COUNTRY	489,00	PSG SOCCER	299,00
DRAGON	449,00	RISE OF THE ROBOT	469,00
DRAGON BALL Z : LA LEGEND DE SAYAN	549,00	SAILOR MOON	499,00
DRAGON BALL Z 3: L'ultime Menace	499,00	SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
EARTH WORM JIM	469,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
EQUINOX	299,00	SHAQ FU	499,00
FATAL FURY 2	299,00	SMASH TENNIS	449,00
F1 POLE POSITION 2	479,00	SPARKS TER	429,00
FIFA SOCCER	399,00	STREET FIGHTER 2 TURBO	299,00
HYPER VOLLEY BALL	478,00	STREET RACER	399,00
JOHN MADDEN 95	479,00	STROUMPFS	329,00
JUNGLE STRIKE	449,00	STUNT RACE FX	449,00
KICK OFF 3	449,00	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	449,00	SYNDICATE	449,00
LE RETOUR DU JEDI	449,00	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
MICHAEL JORDAN	449,00	WOLVERINE	549,00
MICKY MANIA	499,00	WORLD CUP USA 94	349,00
MICRO MACHINES	449,00	WWF RAW	549,00
MORTAL KOMBAT 2	489,00		

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

**GENIAL !!!**

## PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	49,00	PRINCE OF PERSIA	299,00
STAR WING	99,00	PROBOTECTOR	399,00
DASH BACK	99,00	PSG SOCCER	349,00
		RAGNACENTY (JAP)	399,00
		RISE OF THE ROBOT (EUR)	499,00
		ROCK AND ROLL RACING (EUR)	425,00
		RUGBY WOLD CUP (EUR)	399,00
		SHAQ FU (EUR)	349,00
		SHINING FORCE II (EUR)	399,00
		SOLEIL (EUR)	TEL
		SONIC 3 (JAP)	399,00
		SONIC ET KNUCKLES (EUR)	425,00
		SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
		SPARKSTER (EUR)	369,00
		STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
		SYNDICATE (EUR)	399,00
		SUPER STREET FIGHTER 2 (EUR)	399,00
		TINY TOON WACKY SPORT (EUR)	369,00
		URBAN STRIKE (EUR)	349,00
		VIRTUA RACING (JAP)	399,00
		VIRTUA RACING (EUR)	499,00
		WORLD CUP USA 94 (EUR)	349,00
		WWF RAW (EUR)	489,00

## MEGADRIVE

### MEGADRIVE + ALADDIN 649 F

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

**ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 69 F**  
 AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F  
 AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT  
 \*ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F  
 AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

## SUPER NES USA

### SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette 890 F

BATLETOADS VS DOUBLE DRAGON	299,00
BLACK THORNE	449,00
BONKERS (MICKEY)	495,00
BREATH OF FIRE	539,00
CLAYMATE	399,00
DEATH AND RETURN OF SPIDERMAN	549,00
DEMON'S CREST	499,00
DOUBLE DRAGON 5	495,00
DRAGON VIEW	549,00
FINAL FANTASY 3	549,00
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
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	399,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	495,00
STAR STREK NEXT GENERATION	299,00
STUNT RACE FX	299,00
SUPER METROID	299,00
SUPER PUNCH OUT	495,00
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 BLACK GATE	495,00
ULTIMA FALSE PROPHET	399,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	495,00
UNIPACER	399,00
WARIO BLAST	399,00
WIZARDRY 5	249,00
WORLD HEROES II	495,00
X MEN	495,00

## SUPER PROMO SUPER NES USA

SUPER TURICAN	49,00
ZONE (SUPERSCOPE)	49,00
PRINCE OF PERSIA	299,00
PRINCE OF PERSIA	299,00
PRINCE OF PERSIA	299,00
STREET FIGHTER	49,00
MORTAL KOMBAT	49,00
MICKY ULTIMATE	49,00

## MEGA PROMOS M.D

ALIEN 3 (EUR)	49,00
BUSBY (EUR)	49,00
AGASSI TENNIS (EUR)	49,00
BIOHAZZARD BATTLE 50H (EUR)	49,00
BUSBY 2 (EUR)	49,00
CHAKAN (EUR)	49,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	49,00
E.A DOUBLE HEDER (EUR)	49,00
FIFA SOCCER 95	79,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	49,00
HAUNTING (EUR)	49,00
INTERNATIONAL RUGB (EUR)	49,00
JAMES POND 3 (EUR)	49,00
LOTUS II (EUR)	99,00
LOTUS TURBO CHALLENGE (EUR)	49,00
MICKEY DONALD (EUR)	49,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	99,00
ROBOCODE (JAP)	49,00
SAINT SWORD (JAP)	49,00
SONIC 2 (EUR)	49,00
STREET FIGHTER (JAP)	49,00
SUPER KICK OFF (EUR)	49,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	99,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	49,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	49,00
ZOOL (EUR)	49,00

## SEGA 32 X

### SEGA 32 X 1290 F

DOOM	449,00
STAR WARS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00

## SUPER FAMICOM

### SUPER FAMICOM 1390 F

+ Alimentation + Prise péritel  
 SUPER FAMICOM  
 + 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F) 1790 F

ART OF FIGHTING 2	590,00
COTTON 100%	299,00
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	399,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00
HUMAN GP 3	590,00
LIVE A LIVE	649,00
NOSFERATU	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	449,00

## GIGA PROMO S.F.C

### DRAGON BALL Z ACTION GAME 1990

### RAMNA 1/2 299,00

## ACCESSOIRES

### 2 MANETTES SANS FIL PROG 299 F

SUPER ADVANTAGE ASCII	249F
SUPER GAME MAGE	379F
ACTION REPLAY PRO	299F
POUR GAME BOY OU GAME GEAR	
MANETTE ASCII	99F

## ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
MAGNETS	15 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F
CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE	
1 A 3	99 F
4 A 8	129 F
BATTLE COLLECTION	79 à 99 F

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

**PARIS** 64 rue Caumartin  
75009 PARIS  
TEL : 43 45 93 82

**LILLE**  
141 rue de la République  
TEL : 20 55 67 41

**STRASBOURG** 39 rue de la République  
TEL : 88 22 23 27

**BORDEAUX** 44 rue de Bethune  
TEL : 20 57 84 83

**DOUA**

### 3 DO

**3DO PAL + FZ1 Version USA 60 Hz - Plein écran (fontionne avec tous les jeux) 3490 FF**  
**Nouveau : 3DO PAL FZ10 60 Hz**

SEWER SHARK	275,00	OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	299,00	DEMOLITION MAN	449,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	299,00	PATAANK	375,00
OUT OF THIS WORLD	299,00	TETSUJIN	375,00
TOTAL ECLIPSE	299,00	KINGDOM : THE FAR REACHES	375,00
NIGHT TRAP	375,00	SHADOW WAR	375,00
MEGA RACE	375,00	GUARDIAN WAR	375,00
EMMINGS	299,00	REAL PINBALL	299,00
PISTOLET	349,00	VR STALKER	375,00
MICROCOSM	375,00	FIFA SOCCER	375,00
WING COMMANDER	375,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
THE HORDE	375,00	SUPER STREET FIGHTER 2 X	375,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	MYST	375,00
JOYSTICK ARCADE	TEL	STERMY WINDOWS (ADULTES)	375,00
JURASSIC PARK	299,00	QUARANTINE	299,00
STAR CONTROL II	375,00	PLUMBERS (ADULTES)	375,00
ROAD RASH	375,00	REBELL ASSAULT	375,00
SHOCK WAVE	375,00	NOVASTORM	375,00
CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/boite	COVEN (ADULTES)	279,00
SAMPLER 2 10 DEMOS + TEST MEMOIRE 15 mn	79,00	RISE OF THE ROBOT	375,00
BURNING SOLDIER	375,00	IMMORTAL DESIRES (ADULTES)	279,00
BRIDGERS	375,00	JAMMIT	375,00
CRIME PATROL	375,00	GEX	375,00
ALONE IN THE DARK	375,00	VIRTUOSO	375,00
WAY OF THE WARRIOR	349,00	THEME PARK	375,00
SLAYER (RPG)	375,00	NEED FOR SPEED	375,00
SHERLOCK HOLMES	375,00	SHOCK WAVE : OP JUMP GATE	279,00
		SEAL OF PHARAON	375,00

### JAGUAR

**JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1990 F**

ALIEN VS PREDATOR	499,00	KASUMI NINJA	499,00
SUBSY	499,00	KICK OFF 3	TEL
BRUTAL SPORT FOOTBALL	499,00	DINO DUNES	449,00
CHECKERED FLAG II	499,00	RAIDEN	449,00
CLUB DRIVE	499,00	TEMPEST 2000	499,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	499,00	WOLFENSTEIN 3D	499,00
PRESCENT GALAXY	449,00	ZOOL 2	499,00
ROOM	499,00	MANETTE	299,00
IRON SOLDIER	499,00		

### MEGA CD

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

**MULTIMEGA + 3 CD 2890 F**

SARI ARM (JAP)	99,00	DUNE (EUR)	425,00
FINAL FIGHT (JAP)	149,00	FIFA SOCCER (EUR)	349,00
PRINCE OF PERSIA (JAP)	149,00	JAGUAR XJ220 (EUR)	249,00
RAMMA 1/2 (JAP)	149,00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	449,00
SONIC (JAP)	199,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00
VONDER DOG (JAP)	149,00	NIGHT TRAP (EUR)	449,00
BATMAN RETURN (USA)	249,00	MICROCOSME (EUR)	349,00
CHUCK ROCK (USA)	199,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
ROAD DOG MC CREE (USA)	399,00	MEGA RACE (EUR)	449,00
MICROCOSME (USA)	299,00	PRIZE FIGHTER (EUR)	399,00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00	HEINBALL(USA)	399,00
STAR WARS : REBELL ASSAULT (EUR)	395,00	NBA JAM (EUR)	399,00

### 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 GAIDEN	99,00
STREET FIGHTER 2'	199,00
SOLDIER BLADE	149,00
POWER TENNIS	199,00
TV SPORT HOCKEY	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94 + SODI 5+4 MANETTES	399,00

#### CD

CIBER CITY ODEO	49,00
HELL FIRE	99,00
POMPING WORLD	99,00
ZERO WING	99,00
YOKAYAMO SANGOKUSHI	99,00

#### CDS

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

#### ARCADES CARD

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

### SATURNE Version PAL

VIRTUA FIGHTER	TEL	TAMA
MYST		DAYTONA USA
MAJONG		PANZER DRAGON
GALE RACER		CLOCKWORK KNIGHT

### 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/lu.  
.CARTE DU FAN CLUB 200 F  
Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING	490,00
ART OF FIGHTING 2	990,00
BASEBALL STAR 2	790,00
BLUES JOURNEY	399,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	790,00
FATAL FURY II	490,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	990,00
KING OF FIGHTER 94	1580,00
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 II JET	990,00

### NEO GEO CD

**NEO GEO CD 3290 F**

AERO FIGHTER 2	399,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
SAMOURAI SHODOWN	399,00
SAMOURAI SHODOWN 2	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
TOP HUNTER	399,00
WORLD HEROES II JET	399,00

### PLAYSTATION

RIDGE RACER	STAR BLADE
PARODIUS	TEKKEN
TAMA	ETC....
EVOLUTION	

**BON 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
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
<b>TOTAL A PAYER</b>	

\* CEE, DOM-TOM :

cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

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

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.

# APPLE ET UN MARIAGE

**C'EST L'HEURE DES ALLIANCES : ATARI, IBM ET SEGA ; NINTENDO ET SILICON GRAPHICS. C'EST AUJOURD'HUI AU TOUR APPLE ET BANDAI ! NOUS CONNAISSONS DÉJÀ LA PLAYDIA DE BANDAI ET LE POWER MAC D'APPLE... MAIS QUE NOUS PRÉPARENT-ILS ?**

**B**andai est un grand fabricant de jouets. Sa spécialité : les figurines, et les robots. Cette grande société japonaise veut s'implanter sur le marché des consoles. Après quelques productions sur Super Nintendo et Mega Drive (Dragon Ball). Ils créent la Playdia, une console réservée au marché japonais. Techniquement elle est dotée d'un lecteur CD-Rom et d'une technologie 16 bits. Comme Bandai possède des droits sur beaucoup de personnages de dessins animés : Son Goku, Sailor Moon... Eh bien on a droit à des jeux qui reprennent ses personnages. Ça on s'y attendait ! Non content de faire une brèche dans l'univers dominé par Sega et Nintendo, en s'associant avec Apple, Bandai décide de produire une nouvelle console dénommée Pippin (prononcez pipine). De part son association avec IBM et Motorola, Apple possède la technologie Risc, celle qui équipe les Power PC. De plus, la compagnie de Cupertino (Californie) possède depuis longtemps un certain savoir-faire dans le domaine de la technologie CD. Un peu comme pour la 3DO, la Pippin n'est pas destinée à jouer un simple rôle de console CD, mais plutôt de plate-forme multimédia. Satjiv Chahil, vice président d'Apple, déclare que la technologie multimédia est assez aboutie pour trouver sa place, au même titre que le lec-

**Non content de créer une brèche dans l'univers dominé par Sega et Nintendo, Bandai et Apple décide de s'associer pour produire une nouvelle console.**

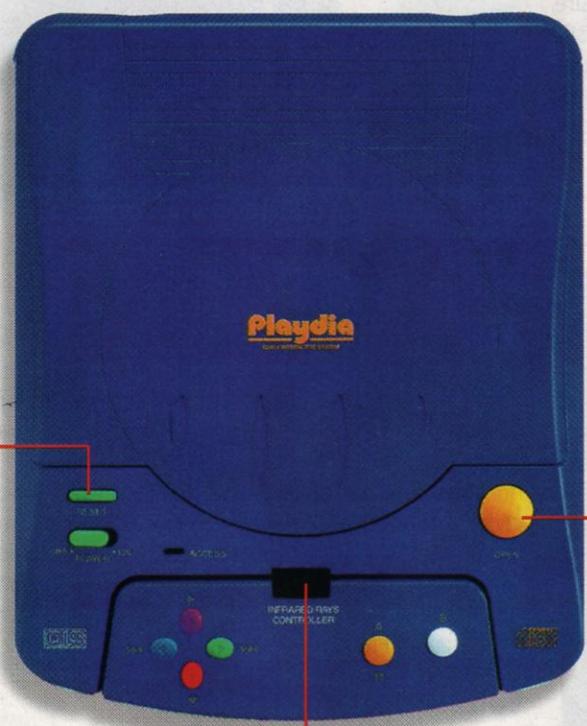
teur CD ou le magnétoscope. Cette nouvelle plate-forme multimédia, nom plus approprié que console, trop restrictif pour certains, permettra d'avoir accès à des quantités gigantesques d'informations (encyclopédies), de jouer ou d'apprendre à parler cantonais... La compatibilité avec le Power Mac est certifiée, toutes les applications destinées à la Pippin tourneront sans aucune modification sur ce dernier. Comme la 3DO, la Pippin peut être produite par n'importe quelle constructeur. Tiens, tiens, la philosophie de Trip Hawkins aurait elle fait des petits ! Mais ne vous méprenez pas, la technologie de la Pippin est celle d'Apple. Bandai est la première compagnie ayant acquis la licence de production.

**Élysée Ade**



# BANDAI DE RAISON

Avec la Playdia, Bandai accède à la technologie CD. Destinée uniquement au Japon, elle permet à la compagnie de jouets d'acquérir une bonne connaissance du marché des consoles, de la distribution et des éditeurs tiers. Utilisant abondamment leurs licences concernant les personnages de dessins animés (Dragon Ball...), ils produisent des jeux interactifs visuellement fidèles. Lors de sa sortie, nul n'imaginait que Bandai récidiverait quelques mois plus tard en s'associant avec Apple pour la production d'une plate forme multimédia.

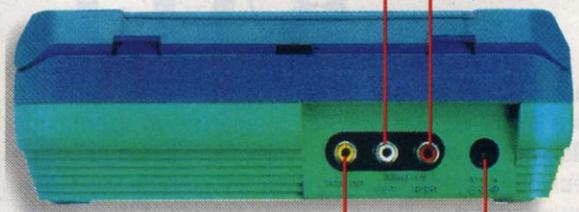


RESET

INFRAROUGE

OUVERTURE  
du CAPOT

SORTIES AUDIOS  
L ET R



SORTIE vidéo

Alimentation

## LES TROIS PREMIERS TITRES DE LA PLAYDIA

### ULTRAMAN

Le Japon est en péril. Des monstres de vingt mètres de haut envahissent les plus grandes villes et détruisent tout sur leur passage ! Une seule personne peut en venir à bout : Ultraman. Sa mission et, par conséquent, la vôtre consiste à les arrêter... Si le scénario d'Ultraman est intéressant, on ne peut pas en dire autant du jeu. Pendant les dix premières minutes, impossible de faire quoi que ce soit. Il faut regarder des dizaines de séquences cinématographiques, puis cliquer sur quelques options. Le jeu varie alors en fonction de vos choix ! Vous l'avez compris, Ultraman est un jeu destiné aux otaku japonais et vieux mordus de la série télé...

Éditeur : **Bandai**



### KITI

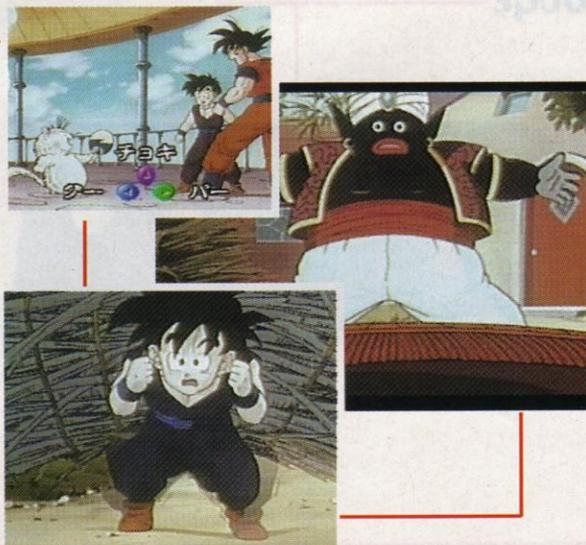
Ceux qui rêvent tous les soirs de sauver des petites filles vont être exaucés avec Kiti ! En effet, dans ce jeu interactif, vous avez pour mission de d'aider une jeune enfant du nom de Kiti. Sans savoir pourquoi ni comment, elle s'est retrouvée, un beau jour, plongée dans un autre monde, où seuls les animaux ont le droit de vivre. Comme vous vous en doutez, l'aventure est longue et les textes affichés à l'écran sont en japonais. Mais, pour une fois, pas de problème pour progresser dans le jeu. Sans aucun doute, Kiti est, à ce jour, le meilleur jeu Playdia !

Éditeur : **Bandai**

### DRAGON BALL

Dragon Ball Z est aussi un jeu interactif de Bandai. Vous tenez le rôle de Son Goku et combattez un scientifique maléfique : le docteur Edgi. Ce dernier n'a rien trouvé de mieux que de ressusciter les vieux ennemis de Son Goku. À savoir : Freezer, Kuura, le super Namec et Badack. Au cours de votre aventure, vous rencontrez des personnages loufoques et leur demandez de vous prêter main forte... Comme dans Ultraman, les textes affichés à l'écran sont en japonais. Il est donc difficile de savoir quelle option utiliser durant les combats. M'enfin, ce n'est pas cela qui va arrêter les fanas du célèbre superguerrier !

Éditeur : **Bandai**



# TOUTES LES CARACTÉRISTIQUES DE LA PIPPIN



Apple a déjà sorti le Power CD, un lecteur de CD portable au design particulier intégrant certaines fonctionnalités telle la possibilité de lire des CD Photo. On peut raisonnablement penser que le PowerPlayer sera basé sur cet équipement. La commercialisation est prévue pour la mi-95 pour un prix de 500 \$, c'est à dire entre 2500 et 3000 Fs.

## HARDWARE

Microprocesseur RISC Power PC 603 cadencé à 66 MHz

- Architecture 64 bits
- Technologie SuperScalaire avec trois instructions par cycle
- Huit kilo-octets de mémoire cache de données et d'instructions
- Unité de calcul à virgule flottante avec précision simple et double au format IEEE standard
- 6 Mo de mémoire générale (vidéo et système)
- CD-Rom quadruple vitesse ie débit de 700 Ko par seconde
- Extension mémoire aisé jusqu'à 8 Mo
- 4 Mo de ROM
- Mémoire non volatile pour sauver scores et informations

## VIDÉO

- support 8 et 16 bits
- Système de buffers pour animation améliorée
- Connectique pour moniteurs composite (PAL, NTSC), S-Video, et VGA
- Palette de 16.7 millions de couleurs

## SON

- Qualité CD de restitution avec une résolution de 16 bits
- Entrée audio 16 bits

## CONTRÔLEURS

- Possibilité d'avoir quatre joueurs simultanément
- Clavier, souris

## FORMAT CD SUPPORTÉS

- CD audio standard
- Les CD vidéo au format MPEG, il faut pour cela adjoindre à la plateforme un décodeur MPEG.

Certes, ces caractéristiques ne vous diront pas grand chose. Sachez qu'elles sont déjà très claires. De par sa nature RISC SuperScalaire, le Power PC 603 donnera à la machine une puissance brute assez phénoménale puisque trois instructions seront exécutées en un cycle. Cela signifie qu'avec ses 66 MHz, la machine pourra traiter près 200 MIPS (200 millions d'instructions par seconde), nous sommes loin des 27 MIPS délivrés par les processeurs des consoles "Next Gen" comme la Saturn, la Jaguar... Il ne faut pas s'extasier car il n'y aura pas de coprocesseurs dédiés et si on compte tous les traitements effectués dans un jeu comme Ridge Racer nous sommes loin, loin du compte. Autre question qui plane, le bus données sera-t-il capable d'acheminer assez d'informations (200 Mo/s) ? Une chose semble, néanmoins, certaine : les quatre méga-octets de ROM signifie qu'on pourra adjoindre des cartouches à la machine.

# Toutes les soluces complètes

par téléphone  
36 70 53 89



## également par Minitel :

3615  
KONSOL

Mais aussi : les  
previews, les  
Action Replay, les  
Game Genies, les  
Petites Annonces,  
le courrier, les  
sectes, toutes les  
nouveautés en  
provenance du  
Japon et des USA...

Livraison  
**CHRONOPOST**  
en 24 H

**Revendeurs**  
**Contactez Nous !**

Export worldwide

Export worldwide

# JPF Import

**Prix - Service - Qualité**

**Importateur**

## SEGA Saturn

Version européenne  
et japonaise



Disponible

**NEW**

### Jeux Saturn

**Virtual Fighter**  
**Daytona USA**  
Shinobi  
Clockwork Knight

Gale Racer  
Panzer Dragon  
Tama  
et plus...

## SEGA 32X

Version française  
ou américaine



**NEW**

### Jeux SEGA 32X

Star Wars  
Doom  
Super Motocross  
Virtua Racing de Luxe  
Golf Magazine  
Tempo  
Super Afterburner

Super Space Harrier  
Stellar Assault  
Cyber Brawl  
Fahrenheit  
Midnight Raiden  
et plus...

## Playstation PSX Sony

Version européenne  
et japonaise



Disponible

**NEW**

### Jeux PSX

**Ridge Racer**  
A IV  
Motor Toon GP  
Philosoma  
Victory Zone  
Ultima Parodius

Power Baseball 95  
Tale Of The Gods Of  
Combat  
et plus...

## Neo Geo CD 2

**NEW**



Version française  
et japonaise

### Jeux Neo Geo CD

Fata Fury Special  
Art Of Fighting 2  
Sidekicks 2  
Samourai Shodown  
Baseball Stars  
Ninja Combat  
Robo Army  
Top Hunter

King Of Master 2  
Last Resort  
Aerofighter  
King Of Fighters 94  
et plus...

**Précommandez dès maintenant les nouvelles consoles**

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

**Revendeurs Contactez Nous !**

**Fax : (1) 40.10.95.99**

Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles. Les marques appartiennent à leurs sociétés respectives.

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

**Tel : (1) 49.48.93.40**

## JPF Import

Prix - Service - Qualité

Distributeur

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

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



### PANASONIC FZ-10

Evolution 3 - Millésime 95

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

#### Jeux 3DO

Mega Race  
Way Of The Warrior  
Orion Off Road  
Star Control II  
Theme Park  
Jammit  
Flashback

Sherlock Holmes  
Flying Nightmares  
Rise Of The Robots  
Road Rash  
VR Stalker  
Virtual Quest  
Crime Patrol

Burning Soldier  
Microcosm  
Creature Shock  
Mad Dog II  
Novastorm  
Alone in the Dark 2 Gex  
Samurai Shodown

FULL MOTION  
VIDEO  
GUN 2 JOUEURS  
et plus...

Street Fighter II X - FIFA Soccer - Need for Speed  
DEMOLITION MAN - NOVA STORM - GEX

#### Goldstar 3DO



NEW

#### Joystick 3DO



Le Stick 3DO !

#### Flightstick 3DO



Le stick spécial simulateur pour 3DO !

#### Adaptateur 3DO



Adapte tous vos joysticks ou joypads Super Nintendo

#### Woofer 3DO



Caisson de basse plus coussin vibrant !

#### FULLMOTION VIDEO

FULLMOTION  
VIDEO

NEW

Les films vidéo enfin sur votre 3DO

#### NEC FX

Version européenne et japonaise

Disponible



NEW

#### Jaguar ATARI

1990 F !!

Version française

Spécial Pack : 2390 F

Pack Alien : console jaguar + Cybermorph + Alien vs Predator  
Pack Checkered : console jaguar + Cybermorph + Checkered Flag



#### Jeux NEC FX

Phantasm Soldier  
FX Fighter  
Street Fight  
Battle Heat

25 autres titres prévus

#### Jeux Jaguar

Kasumi Ninja  
Alien vs Predator  
Club Drive  
Doom  
Checkered Flag  
Rise Of The Robots

Space Wars  
Battlemorph (CD)  
Iron Soldier  
Blue Lighting (CD)  
Demolition Man  
et plus...

Commandes Express par Téléphone ou Fax

ou par Minitel 3615 ALL GAMES \* JPF

Règlement : Carte-Bleue - Mandat - Contre Remboursement -

Possibilité de crédits (Franfinance)

Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles. Les marques appartiennent à leurs sociétés respectives.

# CD-I : À L'EST,

**DU 4 AU 7 DÉCEMBRE SE TENAIT À DÜSSELDORF LA CINQUIÈME CONFÉRENCE INTERNATIONALE SUR LE CD-I ET LE VIDEO CD. LE « MESS CENTRE » ACCUEILLAIT LES PONTES DE L'ÉLECTRONIQUE GRAND PUBLIC. C'EST FOU CE QUE CES GENS SE PRÉOCCUPENT DE NOS MOINDRES DÉSIRS !**

**UN REPORTAGE RÉALISÉ PAR PASCAL GEILLE**

**D**'après les professionnels du multimédia, l'année 1995 sera celle du CD-I et du Video CD. Il est certain qu'avec l'arrivée de titres de qualité sur CD-I comme Chaos Control ou Lost Eden, pour ne parler que du jeu, l'avenir de la machine semble plus souriant. Il existe doré et déjà plus de 200 titres sur le marché domestique et plus de 1 000 applications professionnelles. Sans parler aussi de l'apparition d'une carte émulateur sur PC et de l'avènement du Video CD. Localement, les ventes de CD-I sont couplées avec la sortie de

titre de qualité sur CD-I comme Chaos Control ou Lost Eden, pour ne parler que du jeu, l'avenir de la machine semble plus souriant. Il existe doré et déjà plus de 200 titres sur le marché domestique et plus de 1 000 applications professionnelles. Sans parler aussi de l'apparition d'une carte émulateur sur PC et de l'avènement du Video CD. Localement, les ventes de CD-I sont couplées avec la sortie de

titre de qualité sur CD-I comme Chaos Control ou Lost Eden, pour ne parler que du jeu, l'avenir de la machine semble plus souriant. Il existe doré et déjà plus de 200 titres sur le marché domestique et plus de 1 000 applications professionnelles. Sans parler aussi de l'apparition d'une carte émulateur sur PC et de l'avènement du Video CD. Localement, les ventes de CD-I sont couplées avec la sortie de

titre de qualité sur CD-I comme Chaos Control ou Lost Eden, pour ne parler que du jeu, l'avenir de la machine semble plus souriant. Il existe doré et déjà plus de 200 titres sur le marché domestique et plus de 1 000 applications professionnelles. Sans parler aussi de l'apparition d'une carte émulateur sur PC et de l'avènement du Video CD. Localement, les ventes de CD-I sont couplées avec la sortie de

titre de qualité sur CD-I comme Chaos Control ou Lost Eden, pour ne parler que du jeu, l'avenir de la machine semble plus souriant. Il existe doré et déjà plus de 200 titres sur le marché domestique et plus de 1 000 applications professionnelles. Sans parler aussi de l'apparition d'une carte émulateur sur PC et de l'avènement du Video CD. Localement, les ventes de CD-I sont couplées avec la sortie de

titre de qualité sur CD-I comme Chaos Control ou Lost Eden, pour ne parler que du jeu, l'avenir de la machine semble plus souriant. Il existe doré et déjà plus de 200 titres sur le marché domestique et plus de 1 000 applications professionnelles. Sans parler aussi de l'apparition d'une carte émulateur sur PC et de l'avènement du Video CD. Localement, les ventes de CD-I sont couplées avec la sortie de

titre de qualité sur CD-I comme Chaos Control ou Lost Eden, pour ne parler que du jeu, l'avenir de la machine semble plus souriant. Il existe doré et déjà plus de 200 titres sur le marché domestique et plus de 1 000 applications professionnelles. Sans parler aussi de l'apparition d'une carte émulateur sur PC et de l'avènement du Video CD. Localement, les ventes de CD-I sont couplées avec la sortie de



**La puissance commerciale de Philips est imposante : il y a plus de 20 000 détaillants Philips de par le monde. 40 à 50 % des utilisateurs de CD-I sont équipés en Digital Video.**

titres spécifiques à un pays. Par exemple, la nouvelle encyclopédie de Bertelsmann devrait donner un coup de fouet aux ventes de lecteurs CD-I en Allemagne.

Il est vrai que la puissance commerciale de Philips est imposante : il y a plus de 20 000 détaillants de par le monde. Quarante à cinquante pour cent des utilisateurs de CD-I sont actuellement équipés en Digital Video. Cela représente encore une grande opportunité pour Philips de

titres spécifiques à un pays. Par exemple, la nouvelle encyclopédie de Bertelsmann devrait donner un coup de fouet aux ventes de lecteurs CD-I en Allemagne.

Il est vrai que la puissance commerciale de Philips est imposante : il y a plus de 20 000 détaillants de par le monde. Quarante à cinquante pour cent des utilisateurs de CD-I sont actuellement équipés en Digital Video. Cela représente encore une grande opportunité pour Philips de vendre des cartouches MPEG ! D'ailleurs, la société hollandaise compte bien motiver cet achat en éditant plus de software exploitant la Digital Video. D'après un haut responsable, le CD-I a une vitesse de pénétration du marché qui se situe entre le CD audio et les Caméscopes. Pas mal ! Le Video CD explose en Asie avec la présence de Matsushita, Sony, Panasonic, Goldstar et JVC. Plus de 500 titres y sont disponibles. Les principales Majors américaines comme la Paramount, United Artist et MGM sont également sur le coup. Ce n'est pas étonnant, si l'on considère la baisse du marché de la location de films, conjuguée avec le coût de l'édition d'un Video CD (cinquante pour cent du coût d'une cassette VHS) ! Le Video CD a fait l'objet d'une réactualisation au mois de juillet dernier. La nouvelle spécification internationale (la version 2.0) ajoute ainsi des fonctions par rapport à la version 1.1 mise au point en septembre 1993 : options de lecture plus performantes et arrêt sur image en haute résolution. □

## LES LECTEURS dédiés AU Video CD

Ces lecteurs ne permettent pas de lire des CD-I, ni des Photos CD mais uniquement les films et concerts sur Video CD. C'est un véritable raz-de-marée au pays du Soleil-Levant. Pratiquement aussi populaire que le Patchinko... c'est vous dire ! Les fabricants en mettent désormais partout : dans les postes de télé, dans les mini-chaines... mais jusqu'où iront-ils ? Tous les lecteurs présentés dans ce dossier incorporent le nouveau standard international 2.0 (voir article).

### Goldstar

Au milieu des fabricants japonais, Goldstar vient jouer les trouble-fête. Attention ! la Corée va désormais devenir un acteur de plus en plus important sur le marché de l'électronique. Mais que fait l'Europe ? Il suffisait d'y penser : marier un poste



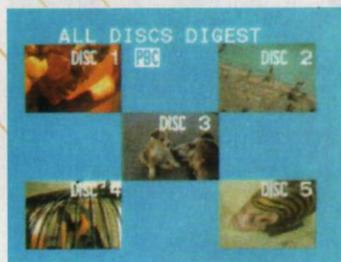
de télévision et un lecteur Video CD. Le GNR-2550 de Goldstar l'a fait, et fort bien ! Comme tous les lecteurs qui sont dédiés, le GVD-100 intègre



# DU NOUVEAU

d'origine le MPEG-1 (Digital Video). Du point de vue de l'esthétisme et du design, il ressemble trait pour trait au GDI-11, le compatible CD-I

## Sony



Sony, le grand inventeur devant l'éternel (vous connaissez la publicité), ne pouvait rater le train du Video CD. Après les échecs du Betamax, du Mini-Disc et les mauvais résultats de sa filiale Columbia Pictures, le Video CD devrait être pour le géant japonais une véritable bouffée d'oxygène. Il faut dire que, cette fois-ci, ils ne sont pas tous seuls ! Leur modèle, le VCP-C1, dispose d'une platine multidisque (cinq en tout). La sélection des Video CD s'effectue alors par



le biais de l'écran de télévision. Cet ingénieux système de carrousel évite de changer de Video CD en plein milieu de la projection. Cela n'a l'air de rien comme ça, mais le confort de lecture s'en trouve nettement amélioré. Pour l'Europe, rien n'est encore prévu.

## JVC



Le créateur du standard VHS, se lance dans le Video CD. C'est dire toute la confiance qu'accordent les grands de l'électronique à ce tout nouveau support ! Ainsi, deux lecteurs ont fait leur apparition sur le marché japonais en novembre. Tout d'abord, le XL-SV1 (photo ci-dessus) est un lecteur classique vendu aux environs de 3 000 francs. Quant au MX-M500V (mais où vont-ils chercher des noms pareils ?), il s'agit d'une minichaîne hi-fi qui dispose d'une platine Video CD. Elle est proposée pour la modique somme de 7 000 francs (prix pratiqués au Japon). Aucune date de sortie n'a encore été annoncée pour le marché européen, mais patience, cela ne devrait plus tarder !

## PRIS SUR LE VIF

### John Hawkins

Président de Philips Media Distribution.

*Vis-à-vis des développeurs, on ne peut changer le hardware tous les six mois, les softwares sont de plus en plus longs à développer. Sega, en ce moment, fait une erreur en annonçant trop tôt leur Saturn, ce qui désoriente les consommateurs. Certains, comme 3DO ou Sony, pratiquent des droits d'édition par disque pressé. Chez Philips, il n'y a pas de droit d'entrée, c'est une grande opportunité.*

### Henk Bodt

Vice-président de Philips Electronics.

*En 1995, nous allons aussi introduire le CD-I sur les marchés brésilien, indien et chinois (une trentaine de titres en mandarin et en coréen sont en préparation). Nous sommes sur le chemin du million d'unités vendues. Ce chiffre est important pour les éditeurs car cela signifie qu'il existe un parc installé suffisamment important pour que ce marché soit rentable. Nous n'avons jamais cessé d'améliorer la technologie depuis que nous avons débuté avec le CD Audio en 1982. Nous avons rajouté des données en 1985, apporté l'interactivité en 1988, le Photo CD en 1990, le Video CD et une plus grande capacité mémoire en 1993. Nous continuerons dans cette voie d'amélioration du hardware et des softwares. La tendance est aux applications plus rapides. Plusieurs solutions sont envisageables. Toutes garantissent aux éditeurs et aux utilisateurs une compatibilité ascendante. Sur les consoles de jeu, il se vend au plus trois à cinq titres par an. Nous en vendons en moyenne huit à douze par an.*

### Mike Hagiwara

Ingénieur en chef de JVC.

*Une large variété de consoles est susceptible de lire des disques Video CD : les lecteurs spécifiques, le CD-I, les ordinateurs personnels et des consoles de jeu comme la 3DO, la Saturn de Sega ou la Play Station de Sony.*

### Takao Ihashi

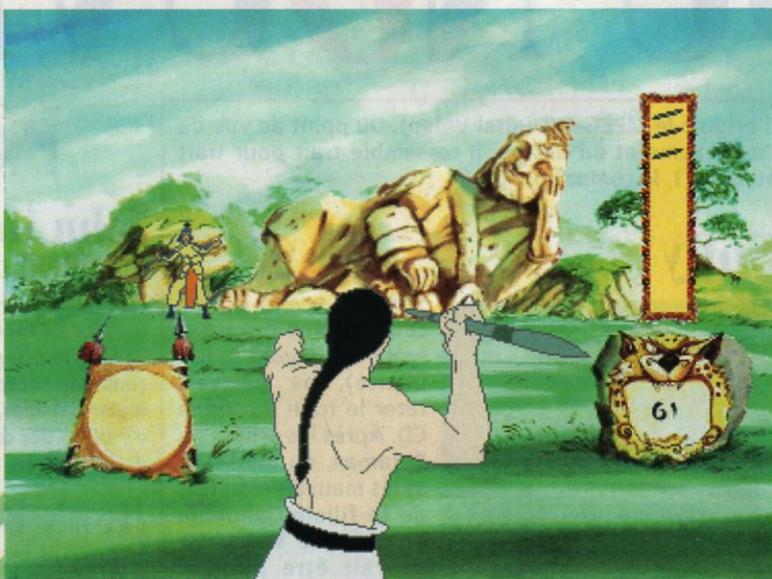
Directeur général de Sony Corporate Technology Group.

*Pour nous, le Video CD est le meilleur produit sur le marché du multimédia. Nous avons déjà sorti trois modèles de lecteurs au Japon et nous anticipons une forte demande de la part des consommateurs. Nous croyons sincèrement à l'avènement du multimédia et nous cherchons des produits phares comme la Playstation pour l'« entertainment » (les jeux), le « Magic Cap » pour l'« edutainment » (un assistant numérique personnel) et enfin le Video CD sur le marché de l'« infotainment ». Nous souhaitons coopérer avec des éditeurs de softwares pour créer le multimédia de demain.*

## SHAOLIN'S ROAD ● INFOGRAMES

Philips veut conquérir le marché chinois avec son CD-I. C'est peut-être pour cette raison qu'Infogrames a décidé de sortir Shaolin's Road sur cette machine, histoire de se faire la main... Toujours est-il que ce dessin animé interactif vous emmènera au cœur de la Chine du XIIIe siècle. Kubilaï, le fondateur de la dynastie des Yuan, règne sans partage sur un pays dévasté. Vous incarnez Tsu Yu, un jeune homme fougueux, parti en quête du sabre légendaire Li Ri. En chemin, vous devrez visiter cinq temples dans lesquels sont enseignés la résistance, la force, les réflexes, la précision et enfin, la spiritualité. La route sera longue et difficile et seuls les meilleurs atteindront le but ultime : le temple de Shaolin.

**SORTIE PRÉVUE EN AVRIL 95**



## Rise of the Robots ● MIRAGE TECHNOLOGY



Instinct Design, une équipe de programmeurs de Mirage Technology, travaille sur la version CD-I de Rise of the robots. Dirigé par Sean Griffiths, ex-membre des Bitmap Brother (souvenez vous, Gods !), ces petits génies nous préparent un hit en puissance. Ce beat'em up vous met aux commandes d'un cyborg contre cinq types d'ennemis différents.

Chaque robot possède son propre style de combat. Rise of the robot sera jouable sur tous les lecteurs, mais les heureux possesseurs de la carte Digital Video bénéficieront d'une meilleure jouabilité, de scènes cinématiques supplémentaires et d'un « making of ». Le jeu est réalisé à l'aide de 3D Studio, un petit programme sympa (Terminator 2 et Jurassic Park, c'est lui !). Supervisor, le boss de fin, est en métal liquide et « morphe » en différentes formes. Si, en plus, je vous dis que l'on peut jouer à deux et que les musiques sont

de Brian May, le guitariste de Queen, ça m'étonnerait que ce titre passe inaperçu !

**SORTIE : PREMIER TRIMESTRE 1995**



## Kingdom ● Philips



Kingdom est un jeu d'aventure particulier. Le jeu est entièrement représenté en Full Motion Video, comme Dragon's Lair. Vous devrez explorer plusieurs endroits mais au lieu de contrôler votre personnage, vous décidez seulement de ses actions. Il s'agit donc d'utiliser les objets à bon escient et de choisir les zones à visiter sur une carte.

**SORTIE EN JANVIER 95**

## LES SCHTROUMPS ● INFOGRAMES

Gargamel, le terrible sorcier, a capturé la jolie Schtroumpfette pour la plonger dans un sommeil éternel. Six Schtroumpfs, n'écouter que leur courage, partent sur le champ la délivrer. Pour leur venir en aide, le Grand Schtroumpf leur a concocté un antidote tiré de son livre de magie : le « Teleportaschtroumpf ». Par rapport aux versions Nintendo et Sega, le CD-I comportera quinze minutes de dessin animé et apportera la qualité du son laser.

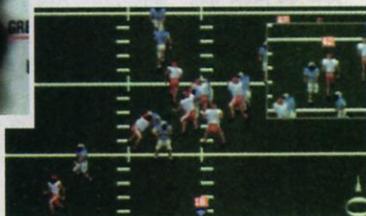
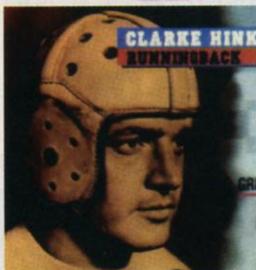


**SORTIE EN AVRIL**

## NFL Hall of FAME ● Philips

Le premier jeu de football américain sur CD-I ! Ce titre est plus qu'une simple simulation, il incorpore également un historique des plus complets. Toutes les statistiques de la NFL, la célèbre ligue, sont disponibles et des séquences en Digital Video nous font revivre les exploits des meilleurs joueurs. Un mode « Hall of champions » répertorie les exploits des quarante plus grandes équipes de tous les temps. Une mine d'informations pour les fans. En ce qui concerne la simulation, celle-ci n'en est encore qu'aux premiers stades de développement. Mais la qualité devrait être au rendez-vous.

**SORTIE DÉBUT 1995**



## Les compatibles CD-I de Goldstar

Les gens de chez Goldstar sont venus en nombre cette année. Leur stand présentait fièrement les premiers compatibles CD-I. Prévus pour la mi-95 en Europe, ces machines proposent les mêmes caractéristiques que leurs homologues de chez Philips et devraient bénéficier d'un prix attractif. Après un compatible 3DO, la marque coréenne semble vouloir être présente sur tous les fronts. Cette stratégie devrait finir par payer. Qui sera le prochain, Sega avec la Saturn ?



*Le GDI-750 a un look de console de jeu. C'est le concurrent direct du CD-I 450 de Philips. La cartouche Digital Video est en option.*



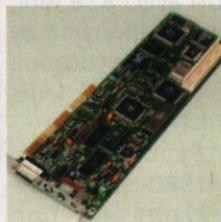
*Le GPI-1200 est destiné au marché professionnel. Malgré sa taille réduite, ce portable offre toutes les fonctions de ses grands frères, y compris la Digital Video.*



*Avec un prix de 399 livres en Angleterre, le GDI-11 va donner du fil à retordre au Philips 210 !*

## Le PC à l'heure du CD-I

Lorsque l'on sait que trente pour cent des foyers américains sont équipés d'un PC et quand on considère le parc installé dans le monde, l'annonce au dernier Comdex de Las Vegas d'une carte CD-I sur ce support a eu l'effet d'une bombe. Le lendemain, l'action Philips connaissait une hausse significative à Wall Street. Accompagnée du lecteur CD-Rom Philips LMS CM208 à quadruple vitesse, cette carte ouvre la porte de la logithèque CD-I, du Photo CD et du Video CD aux utilisateurs de PC. Les couleurs sont identiques à celles d'un lecteur Philips et le son est restitué en 16 bits. Le processeur du micro n'est jamais sollicité, les programmes sont exécutés à partir du CD-I. Aucune installation sur le disque dur n'est nécessaire. La configuration requise est un 386SX, 16 MHz. Avec ce « CD-I/PC Playback Board », Philips se donne enfin les moyens de ses ambitions !



# UBI STUDIOS

**L'ADAPTATION AU MARCHÉ ET À SES DEMANDES, VOILÀ LE MAÎTRE MOT DE Ubi Soft. L'ARRIVÉE DES NOUVELLES CONSOLES 32 ET 64 BITS DANS LE MONDE DES JEUX VIDÉO A TRANSFORMÉ LA SOCIÉTÉ FRANÇAISE. Ubi Studios fut donc créé. CETTE SOCIÉTÉ S'ATTACHE À LA CRÉATION DE SOFTS POUR LE MARCHÉ DU MULTIMÉDIA ET DU LUDIQUE. VOILÀ UNE BONNE RAISON DE LEUR RENDRE VISITE ET DE DÉCOUVRIR LEUR NOUVELLE CRÉATION, RAYMAN.**

UN REPORTAGE DE YOHANN MORIN.

**A**ujourd'hui, Ubi Soft avec ses 200 millions de chiffre d'affaires, est l'un des ténors mondiaux dans le développement et la commercialisation de softs en Europe. Ses objectifs sont clairs. Affirmer son leadership en France et continuer sa croissance sur le marché international qui représente près d'un tiers de ses résultats. Ubi, c'est aussi près de 300 personnes réparties entre la maison mère en France (à Montreuil et à Montpellier), ses sociétés indépendantes (Ubi Soft : cinquante personnes, Ludi : trente personnes) et ses filiales à travers le monde (Espagne, Italie, Californie, Allemagne, Angleterre, Japon). Une forte croissance des ressources humaines est d'ailleurs prévue pour 1995, faisant doubler les effectifs en France (environ cent salariés). Mais,

**Des objectifs clairs : affirmer son leadership en France et poursuivre sa croissance sur le marché international...**

Ubi, c'est une ascension fulgurante vers le succès. Avril 1986 voit la création d'Ubi Soft avec, à sa tête, Yves Guillemot. Sous forme de société anonyme au capital de 10 millions de francs, Ubi a pour vocation l'édition et la diffusion de jeux micro. En 1988, leurs activités sont élargies au multimédia.

À partir de 1990, Ubi Soft exporte son savoir-faire à l'étranger, en Grande-Bretagne (1990), aux États-Unis (1991), en Allemagne (1991) et au Japon (1994). Ces filiales sont chargées de développer une distribution adaptée aux marchés locaux, comme par exemple à Tokyo, conjointement avec des firmes telles Sony (sur PS-X), Panasonic (sur 3DO), Nintendo et Sega (sur les supports 16, 32, et 64 bits). L'année 1993 marque le tournant décisif de Ubi Soft vers le multimédia. Ubi Soft c'est un découpage tactique de ses activités. Quatre sociétés



*L'imagination, le sérieux et la passion des jeux, sont les trois qualités indispensables à la création des petits chef-d'œuvres de l'éditeur français.*

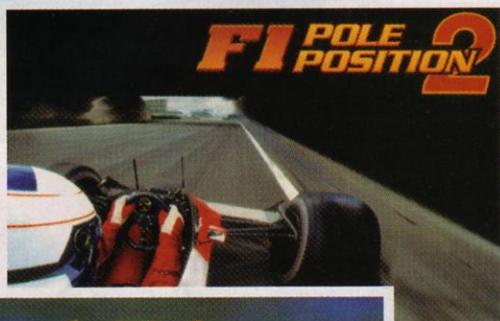
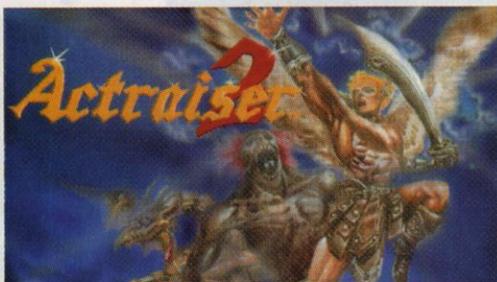
*Le succès est le fruit de toute une équipe. La collaboration entre le personnel n'est pas rare, elle est même nécessaire.*



*Voici le siège social de Ubi Soft. C'est sous cette imposante bâtisse que tous les projets de jeux qui nous font rêver sont développés pour notre plus grand bonheur.*



# ENTRE DANS LA DANSE...



## DES JEUX EN FÊTE

*Street Racer, Actraiser 2, F1 Pole Position 2, Soul Blazer. Autant de jeux différents et de qualités, qui devraient conforter l'image qualitative d'Ubi, pour les fêtes. Précision, excepté Street Racer, les jeux présentés proviennent du département distribution consoles d'Ubi, Ludi Games.*

autonomes forment Ubi. Chacune d'elle est spécialisée dans une branche précise. La dernière née, Ubi Studios SA, est le département Recherches et Développement de Ubi. Elle a été créée pour assurer la création de nouvelles technologies s'appliquant aux softs de la future génération. Elle devrait conforter l'avance technologique de la maison mère.

Ludi Média SA s'occupe, quant à elle, de la conception et du design de programmes interactifs, aux applications ludiques et pédagogiques. Ludi Média et Ubi Studios travaillent en étroite collaboration. Plus d'une soixantaine de personnes sont en perpétuelle collaboration pour partager leurs compétences, tant au niveau du positionnement, du design des produits que de la programmation. La dif-

Parmi ses clients, Ludi Games compte des noms prestigieux tels que Takara, Microprose, Sunsoft, Capcom, Interplay... De son côté Ubi Soft accumule les succès : Jimmy Connors, Star Wars, F1 Pole Position, Street Racer...

fusion des produits est confiée à GIS, le leader français de la distribution de logiciels, avec plus de six mille points de vente. Enfin, Ludi Games, prend en charge la partie marketing-promotion des jeux. Elle compte parmi ses

clients, des noms prestigieux tels que Takara, Microprose, Sunsoft, Capcom, Interplay... Ubi Soft, accumule les succès avec des titres comme, Jimmy Connors (Super Nintendo), Star Wars (de Lucas Arts, sur Super Nintendo), F1 Pole Position, Street Racer, Demon's Crest (Super Nintendo)... Fort de cette nouvelle cellule de développement, formée de Ludi Média et de Ubi Studios, des jeux hauts de gamme voient le jour sur les nouveaux supports 32 bits. Rayman en est la toute première création sur Jaguar et PS-X. Rayman, est le fruit d'une équipe de trente-cinq personnes passionnées par leur œuvre.

L'idée de Rayman germa dans l'esprit d'un homme, Michel Ancel. En 1992, travaillant sur un jeu de course de voitures, il éproua le besoin de créer quelque chose de différent, de coloré, de fantaisiste et rempli d'humour. Il travailla sur un personnage en ray-tracing, mais le résultat ne le satisfait pas. Il décida donc de travailler avec des dessins en les retranscrivant sur un système modulaire. Ceci, pour atteindre la fluidité et l'animation escomptées.

## RAYMAN UN RÉGAL SUR JAGUAR

Il expérimenta plusieurs idées concernant le personnage. Fallait-il garder les bras, les jambes... pour le design de Rayman. Ancel décida donc d'enlever les membres de son héros. L'animation modulaire et le style cartoon allouèrent une incroyable liberté dans les attitudes du caractère. Le nom de Rayman, provient du système ray-tracing, même si ce système fut abandonné. Michel, trouva que le nom collait bien avec les idées de lumière, de couleurs,

**Le titre de Rayman colle bien avec les idées de lumière, de couleurs et de soleil qui correspondent parfaitement avec la philosophie et l'atmosphère du jeu.**

de soleil, qui correspondent parfaitement avec la philosophie et l'atmosphère du jeu.

L'année 1993 fut celle d'incubation, durant laquelle le concept de Rayman prit

forme. Début 1994, Ubi Studios décide la production du jeu. Deux équipes y furent dédiés : une autour de l'instigateur Michel Ancel ; l'autre, située à Montpellier, autour de Frédéric Houde pour le programme Jaguar. Un véritable studio fut alors mis sur pied pour les graphismes et l'animation. Les caractères et les décors furent développés sur papier, par des concepteurs graphiques traditionnels. Ces dessins, convertis sous forme digitale, furent retouchés et retravaillés, pour conserver l'esprit et la précision originels.

Des professionnels de l'animation et de jeunes talents fraîchement sortis de l'école des Gobelins de Paris (véritable réservoir d'artistes) se sont attachés à donner vie à Rayman. L'esprit dessin animé, cher à Michel Ancel, fut donc reproduit dans le plus pure style cartoonesque. Les 65 000 couleurs des décors et les effets sonores ajoutent une note de féerie à l'ensemble. Une équipe de cinq « mappers » se sont chargés de créer et de développer les maps du jeu, en y incluant des labyrinthes, des passages secrets, qui rendront le joueur fou. Voilà enfin un jeu dans lequel la réflexion est tout aussi primordiale que l'habileté.

Les ennemis de toute sorte, qui se dressent sur votre chemin, les boss, dont la beauté n'a d'égale que leur cruauté sans limite, et les mimiques de Rayman raviront n'importe quel joueur, du plus expérimenté au novice parfait. Vous l'aurez compris, Rayman est un bijou d'animation et de jouabilité. Résultant du génie créatif d'un homme, et du travail acharné et passionné de toute une équipe. Ubi Soft, par le biais de sa filiale Ubi Studios, s'engage de la meilleure des façons qui soient, dans l'univers des consoles 32 et 64 bits. Surtout lorsque l'on pense qu'il y a encore trois jeux du même gabarit en préparation. Décidément, l'avenir appartient à Ubi. □



**Rayman est sans nul doute le plus beau jeu sur Jaguar. Ses 32 000 couleurs, son nombre de frames par animation, jusqu'à 60 par seconde, en font une vraie prouesse technique sur cartouche. Les images parlent d'elles-mêmes !**



Sur la version PS-X du jeu, tous les délires graphiques des développeurs trouveront leur place (grâce au 650 Mo offert par le CD, bien sûr). Un vrai spectacle visuel !



La puissance du lecteur CD de la PS-X est utilisée au maximum. La musique est de qualité CD, ce qui apporte une ambiance sonore hors du commun. Ceci n'enlève rien, bien au contraire, à la texture très profonde des fonds, aux 32 000 couleurs et aux animations avec 30 à 60 images par seconde.



# RAYMAN UN TOP SUR PS-X

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

**JAGUAR**™  
**1990 Frs**

(Version Française)  
avec 1 Manette et 1 Jeu

**JAGUAR**™  
**1890 Frs**

(Version U.S. francisée)  
avec 1 Manette et 1 Jeu

## IMPORT DIRECT DES U.S.A.

Aircars	449	Kasumi Ninja	499
Alien VS Predator	469	Raiden	389
Brutal Sport Football	469	Rayman	449
Bubsy Bobcat	449	Space Wars	499
Burn Out	499	Syndicate	499
Checkered Flag	469	Tempest 2000	419
Club Drive	429	Theme Park	499
Crescent Galaxy	389	Tiny Toons Adventure	449
Doom	469	Troy Aikman NFL Football	499
Double Dragon 5	499	Ultra Vortex	499
Dragon Bruce Lee Story	429	Val d'Isère	449
Evolution Dino Dudes	419	Wolfenstein 3D	399
Iron Soldier	449	Zool 2	449

### ... ET TOUTES LES NOUVEAUTÉS !!!

#### 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+ 1 JEU** pour seulement **490 F**

des tonnes de jeux à partir de 99 F

DOCUMENT NON CONTRACTUEL

# QUEL AVENIR POUR

APRÈS UN ACCOUCHEMENT difficile, le 22 octobre 1993, la 3DO poussait son premier cri. Nous aussi ! Dotée d'une technologie RISC 32 bits CD, elle aurait dû surclasser la Super Nintendo et la Mega Drive en ce qui concerne les ventes. Mais voilà, les cinq mille francs, qu'il fallait déboursier à l'époque, ont failli la tuer. Lors de sa sortie, le magazine anglais The Edge avait même titré « **3DOA : 3 Dead On Arrival** » (la 3DO mort-né !). Commercialement, c'est un échec ! Toutefois, depuis quelques mois, les jeux sont d'une qualité hors du commun : FIFA Soccer, Road Rash, Need for Speed. Maintenant, quel sera son futur face aux PS-X, Saturn et autres Jaguar ?

UN DOSSIER RÉALISÉ PAR TOMMY FRANÇOIS ET YOHANN MORIN.

## Caractéristiques techniques

- **CPU** : un microprocesseur ARM 6 de marque Accorn cadencé à 12,5 MHz avec deux cycles par instruction soit 6 Mips (millions d'instruction par seconde).
- **Coprocresseurs** : deux processeurs graphiques dont un RISC, un DSP pour le son, un moteur DMA pour faciliter les transferts de données.
- **Graphismes** : le duo graphique permet d'afficher 65 millions de points par seconde. Une palette graphique de 16,7 millions de couleurs est disponible. Résolution maximale de 640 x 480.
- **Mémoire de masse** : lecteur CD-ROM double vitesse. En théorie, il permet de transférer 300 ko par seconde.
- **RAM** : 2 Mo + 1 Mo de mémoire. À noter la présence de Ram rapide pour la vidéo.
- **Audio** : qualité CD avec DAC + système M.A.S.H.

Modèle le plus connu du standard 3DO, la FZ-1 de Panasonic laisse maintenant la place à la FZ-10, machine plus rapide (temps d'accès CD) et d'un design différent. Jusqu'à la sortie de la 32X de Sega et autres Saturn, toujours de chez Sega, ou PlayStation de Sony, la FZ-1 fut la seule machine 32 bits RISC du marché. C'était, en soi, la première victoire de la 3DO !

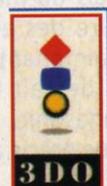


# LA 3DO ?



**L**a 3DO, aura, depuis son lancement, fait couler beaucoup d'encre. Adorée par les uns, décriée par les autres, le bébé de Trip Hawkins ne laissait personne indifférent. Alors que la nouvelle génération de consoles, avec les 32 bits de Sega et Sony, commence à garnir les étagères des revendeurs spécialisés, il était temps de faire le point sur le phénomène 3DO. Nos reporters de choc ont donc sillonné le globe afin de rencontrer les créateurs de la machine, RJ Mical et Dave Needle, pour leur extorquer quelques infos sur le futur de la 3DO (attention, scoop en perspective !). Nous avons également interviewé le président fondateur de la société 3DO, Trip Hawkins, considéré comme un visionnaire dans le milieu du jeu vidéo afin de recueillir ses

réflexions sur son produit, ou plus exactement, sur le fruit de ses investissements. Tous les périphériques du moment et à venir trouvent également une place de choix dans nos colonnes – très utile pour comprendre parfaitement le concept et la philosophie de 3DO. Enfin, nous avons rassemblés toutes, ou presque, les prochaines productions des éditeurs prévues pour les mois à venir. Sans oublier, bien sûr, les commentaires de plusieurs éditeurs de renom et des grands de la distribution. Ne ratez surtout pas les deux dernières pages de notre dossier, il s'agit d'une sélection de CD Consoles sur les meilleurs jeux de la machine. Rendez-vous dans le prochain numéro pour de nouveaux tests 3DO (des meilleurs jeux, il va de soi !). Bonne lecture !



# LE *BIG BOSS* À LA QUESTION

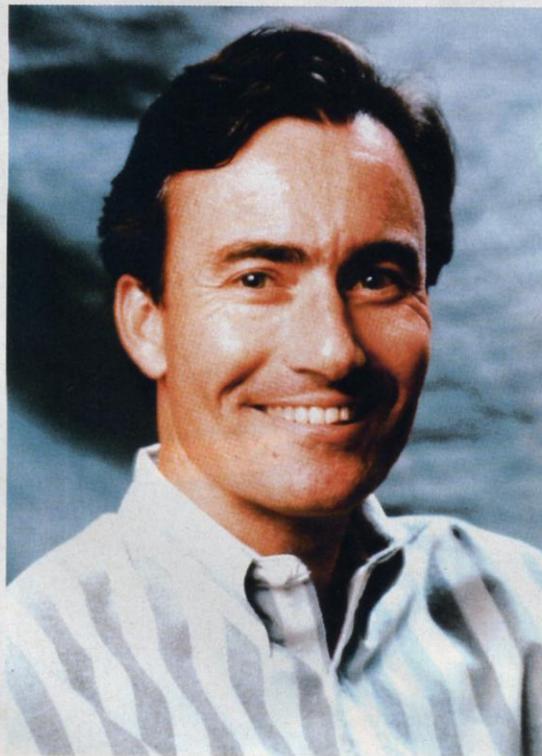
TANT DE POLÉMIQUES AUTOUR DE LA 3DO : LA PRESSE JAPONAISE RESTE TRÈS MITIGÉE, L'AMÉRICAIN RIT DE CES ACCÈS DISQUES LENTS, L'ANGLAISE L'APPELLE LA « MORT-NÉE ». ET ON NE PARLE PAS DE LA PRESSE FRANÇAISE. POUR METTRE LES POINTS SUR LES *i*, NOUS SOMMES ALLÉS INTERROGER LE PRÉSIDENT FONDATEUR DE THE 3DO COMPANY : TRIP HAWKINS.

## **CDC - Comment se porte 3DO ces derniers temps ?**

**Trip Hawkins** - Même si nous avons connu un léger ralentissement ces derniers temps, nous arrivons très fort sur le marché pour ces fêtes de Noël. En effet, nous proposons une gamme de softwares très intéressante avec des titres comme Super Street Fighter X, Demolition Man... C'est le fruit d'un long travail de collaboration avec les développeurs de toute la planète. Et oui ! nous sommes les seuls à disposer d'un véritable arsenal universel avec des bureaux au Japon et en Europe. Qui plus est, toutes nos filiales font un énorme travail d'aide en ce qui concerne nos partenaires développeurs.

## **Combien de 3DO pensez-vous avoir vendue à ce jour ?**

Au dernier recensement avant les fêtes de Noël, nous en avons comptées 250 000 exemplaires. Nous estimons faire 60 % de nos ventes au Japon contre 40 % aux USA. Actuellement, le marché européen ne s'est fait que par le biais du marché de l'import, il est donc difficile de faire des estimations précises. Puisque la 3DO est maintenant officiellement distribuée en Angleterre, et devrait bientôt l'être en France par le biais de Panasonic, nous pourrions communiquer des chiffres plus précis après les fêtes de Noël.



**“La 3DO n'est pas un jouet ! C'est une machine extensible capable de faire beaucoup de choses.”**

## **La Bulldog, réalité ou rumeur ?**

La sortie de la fameuse Bulldog serait un affront à notre politique évolutive. Et oui ! Un nouveau support signifierait que les possesseurs de 3DO devraient acheter une autre bécane, nous avons donc opté pour une solution plus « rétrocompatible ». Avec la sortie de la M2 Accelerator, un périphérique capable de réaliser les prouesses d'un support 64 bits, nous pensons mettre dans le vent nos concurrents. Encore une fois, nous sommes en avance sur le reste du marché. En attendant sa sortie fin 95, nous avons tout de même sorti des versions améliorées de la 3DO comme la FZ 10 au Japon. Elle a l'avantage d'être plus rapide que nos premiers modèles. De plus, Goldstar et Sanyo ont aussi sorti leurs modèles respectifs, toujours au Japon.

## **Qu'en est-il de la version AT & T de la 3DO ?**

AT & T a décidé de prendre du recul par rapport à l'industrie du jeu vidéo avec le

Sega Channel et la 3DO (ndlr : après moult tergiversations !). Ils étudient actuellement le potentiel existant sur chaque marché afin de prendre des positions plus fermes. Il y a du repositionnement dans l'air ! Cela dit, ils restent un des plus gros partenaires de 3DO avec Electronic Arts.

## Les nouvelles consoles comme la Saturn et la PlayStation, vous inquiètent-elles ?

Dès le commencement de cette frénésie des nouvelles technologies, nous avons eu l'occasion de voir la Saturn en action. Elle ne semblait pas capable de faire beaucoup mieux que la 3DO, un bon point pour nous ! En revanche, la politique de Sony, très discrète nous a fortement inquiétés. De plus, les démos qui tournaient étaient annonciatrices d'une machine puissante avec de bons softs. Mais depuis que nous avons mis au point le M2 Accelerator, plus de bile à se faire. Nous estimons que notre nouveau périphérique est cinq fois plus puissant que la PlayStation.

### Qu'en est-il de l'avenir de la 3DO sur le marché des consoles ?

Nous avons beaucoup de softwares disponibles, plus de 120 softs. Des centaines d'autres produits sont actuellement en préparation chez les plus grandes compagnies de l'industrie. Étant donné que notre machine existe depuis plus d'un an, les développeurs commencent aussi à bien la connaître. Si nous avons été en avance avec la 3DO, le M2 Accelerator nous donnera encore une ou deux longueurs d'avance. Qui plus est la rétro-compatibilité permet au consommateur de ne pas racheter ses jeux. Pour finir, nous sommes actuellement en train de nous diversifier avec plusieurs supports hardware, de bons jeux et surtout, des périphériques.

### Avez-vous des projets en domotique\* ?

Bien sûr. Nous travaillons en collaboration avec US West sur un projet de décodeur pour le câble. Enfin une occasion pour les consommateurs de visionner des films à la télé. Contrairement au câble satellite, vous pouvez interagir avec votre poste. C'est-à-dire qu'il est possible de faire <pause> pendant que le film passe. Un ordinateur principal créé par DEC (Digital Equipment Corp.) centralise les informations par fibre optique. Je précise que la fonction MPEG sera incluse dans le hard. Nous adoptons d'ailleurs le standard Digital Video comme le CD-I. La 3DO n'est pas un jouet ! En effet, c'est une machine extensible capable de faire beaucoup de choses. Nous pouvons produire toutes les applications micro sur 3DO. Une souris et un clavier sont d'ailleurs prévus pour l'année prochaine. La 3DO Blaster de Creative Labs en est un exemple type.

### Nous avons entendu parler d'une collaboration entre Toshiba et vous, info ou intox ?

C'est dans le cadre du projet Car Navigation que nous travaillons avec eux. Comme son nom laisse l'entendre, c'est un logiciel de conduite. On branche tout simplement sa 3DO sur sa voiture et elle vous donne un plan détaillé du quartier dans lequel vous évoluez. Nous sommes obligés de mettre au point une 3DO

portable, de cette façon, l'acheteur peut aussi jouer avec sa machine. Toutefois, Toshiba prévoit un système de sécurité qui vous empêche de jouer en conduisant. Tant que le frein à main n'est pas engagé, il n'est pas possible de jouer avec votre console.

### D'autres projets après la 3DO et la M2 Accelerator ?

Nous n'avons pas encore de projets hardware après la 3DO. Mais nous nous devons de rester un standard. Il y aura donc toujours une notion de rétro-compatibilité dans nos produits.

### 3DO passe pour une compagnie « marrante », pourquoi ?

À l'image de notre console, nous sommes une compagnie familiale. Lors d'une de nos réunions hebdomadaires, mes collègues m'ont d'ailleurs joué un tour. Ils ont préparé des grilles de Twingo, similaires à celles du Bingo. Seulement, ils ont remplacé les chiffres par des Trip-

icisms (des mots que Trip Hawkins utilise à outrance). Le premier à avoir aligné des Trip-icisms a crié Twingo pendant notre meeting, sans que je sois au courant du complot. *Bizarre or not bizarre.*

### Vous êtes les seuls de l'industrie à avoir un logo vertical, pourquoi ?

Pourquoi pas ?

\* Domotique : ensemble des techniques et des études tendant à intégrer à l'habitat tous les automatismes en matière de sécurité, de gestion de l'énergie, de communication, etc. (Le Petit Larousse illustré).

## COMMENTAIRE DE CD CONSOLES

Ces deux illustrations présentes dans ce commentaire n'ont pas été choisies par hasard. En effet, Trip Hawkins, en quittant Electronic Arts pour se lancer dans l'aventure 3DO, a pris de gros risques. De deux choses l'une : ou le standard 3DO émerge et il jouera, comme il l'ambitionne, l'un des chefs d'orchestre du multimédia ; ou l'échec est au rendez-vous et il pourra bien se retrouver en caleçon. Dans tous les cas, il aura été l'un des personnages les plus importants de ce marché, l'un des plus charismatiques et restera comme l'homme de tous les défis !



## Sur le vif

Pour se faire une idée plus précise de la situation de la 3DO en Europe et plus particulièrement en France, nous avons interrogé le responsable de 3DO européen, un possesseur d'un 3DO, les chaînes de magasins Micromania, Espace 3 et Carrefour, la responsable marketing de Virgin Interactive Entertainment France, l'éditeur Time Warner et Panasonic France. Nous vous livrons leur réaction. Vous allez le constater, les avis sont plutôt contrastés.

**BOB FADER, DIRECTEUR 3DO EUROPE. CDC - La 3DO arrive sur le continent européen par le biais de Panasonic. Avez-vous d'autres projets de distribution en Europe ?**

**Bob Fader** - Pour l'instant, aucune des autres compagnies impliquées dans la distribution mondiale du standard 3DO ne s'est avancée sur le sujet. Même si une version PAL de la Panasonic FZ-1 existe en Angleterre, sa sortie n'est pas encore prévue dans les autres pays de la CEE. Nous ne pouvons pas agir vis-à-vis de Panasonic. Le sort de la 3DO est entre leurs mains ! Creative Labs est la seule compagnie qui prévoit la sortie d'une 3DO Blaster PAL. On espère voir les autres se lancer ensuite.

**Avez-vous des chiffres pour l'Europe ?**

**Bob** - Il est très difficile de chiffrer les 3DO existantes sur le continent européen puisque sa distribution se fait majoritairement par le biais des boutiques d'import. Sans compter l'Angleterre, nous estimons en avoir vendu entre 10 000 et 20 000. À savoir qu'un gros titre se vend à plus de 5 000 exemplaires.

**Comment se passe la distribution en Angleterre ?**

**Bob** - C'est sûr, nous serons en rupture de stock avant Noël. Qui plus est, nous vendons la 3DO à un prix avantageux : 600 dollars (environ à 3 000 F). C'est plus cher qu'aux États-Unis mais tout est relatif. En effet, une 3DO se vend entre 700 et 800 dollars (de 3 500 à 4 000 F) en France.

# UNE MACHIN ET D

**Si les prouesses de Sherlock Holmes ont rendu le 21, Baker Street célèbre, il en sera bientôt de même pour le 600, Galveston Drive. C'est à Redwood City, au fin fond de la Silicon Valley que deux génies, RJ Mical et Dave Needle, exercent leur savoir-faire depuis bientôt cinq ans.**

**A**près avoir participé à l'élaboration du concept de l'Amiga avec 15 autres ingénieurs, nos deux scientifiques, Dave et RJ, ont tenté leur chance avec Epic. Je vous le donne en mille comme en cent, les locaux de cette filiale d'Atari se trouvent justement au 600, Galveston Drive. Non contents de la popularité de l'Amiga, RJ

et Dave créent alors la première console portable couleur, la Lynx. Force nous est de constater l'échec de ce produit de par le marketing parfois un peu hasardeux d'Atari et sans doute aussi par la constatation empirique que la machine n'était

pas adaptée au marché. En septembre 89, un midi, ils quittent la compagnie et décident, devant un bon hamburger, de créer un nouveau concept digne des McDonald's. Aussi incroyable que cela puisse paraître, c'est encore et toujours au 600 Galveston Drive que le concept de la 3DO naît. Un seul homme pou-

vait évincer Atari et les faire vider les lieux : Trip Hawkins. Eh oui ! Trip Hawkins, un des tout premiers d'Apple, crédité par l'apport de la souris aux dif-

“Un midi, ils décident, devant un hamburger, de créer un nouveau concept”

férents standards, est un homme aux idées larges. Après avoir fait une overdose de pommes, il décide de créer sa propre compagnie de softwares. Sachez que le studieux Trip Hawkins a passé ses années universitaires à étudier la théorie des jeux

vidéo, ses besoins, ses avantages pour l'allier au marché économique actuel. C'est pour mettre ses théories à l'épreuve qu'il crée Electronic Arts. Aujourd'hui devenue la plus grande compagnie de software au monde, elle marque le début de la célébrité pour Trip Hawkins. Sa seule frustration à EA réside dans la difficulté qu'il avait à sortir ses produits à



*Similaire au mur des lamentations, ce panneau fait office de présentation pour la compagnie : ses hommes, ses besoins, ses mécontentements. Bref, une bouffée de vie dans un univers de machines !*

# LES HOMMES



cause de la recrudescence des configurations micro. Pour reprendre ses termes : « À cause des configs, Il fallait sortir plus de dix-sept versions pour un même IBM. » Cependant, Trip a rapidement remarqué que l'« Entertainment » des jeux vidéo n'avait pas de standard. S'il savait que le marché se tournait vers le support CD, le problème n'en restait pas moins épineux.

## Puissante et simplicité

« Pas de standard, pas de marché lucratif ! » Il fallait donc trouver une machine assez puissante pour durer, à l'image du VHS. Ce dernier étant des plus pratique et facile d'accès, tout le monde l'a adopté. À partir de ce moment là, Trip n'avait plus qu'un souci en tête, la création d'un standard international. Utopie ou réalité dans un marché où Américains et Japonais se coupent la

poire en deux ? Revenons à nos deux ingénieurs. C'est grâce à l'Amiga qu'ils ont fait la connaissance de Trip. Marketing oblige, il fut un des premiers à supporter l'Amiga et par là même, à faire la connaissance de RJ et de Dave. Les chiffres parlent d'eux-mêmes puisque les trois quarts des jeux les plus primés ont été conçus par Electronic Arts. Apparemment, le sentiment était réciproque, com-



À l'image de la compagnie, le département des relations presse est sympathique, voire ravissant...

“ Il fallait trouver une machine assez puissante pour durer, à l'image de VHS ”

me RJ et Dave le disent si bien : « Nous l'aimions car il croyait en notre bébé. De plus, il savait que nous avions le potentiel de créer une

machine à la hauteur de ses ambitions. » Pour être plus précis, une machine capable de survivre dans la jungle des consoles. L'origine de 3DO correspond donc à un désir d'établir un standard compréhensible et accessible à tout le monde. Si le standard se devait d'être universel, il



Les employés de 3DO ont repris le logo de la compagnie pour le personnaliser...

fallait aussi qu'il soit extensible comme le VHS, un produit avec lequel les besoins et intérêts des particuliers seraient respectés et satisfaits. La clé de la réussite pour RJ, Dave et Trip selon leurs termes : « Une machine standard évolutive afin que les consommateurs puissent être satisfaits et investir pour améliorer leur système. » Un peu comme le VHS qui donnent le relais

## Sur le vif

Avez-vous beaucoup de développeurs en Europe ?

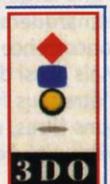
Bob - Ils pullulent ! Argonauts, comme la plupart des compagnies anglaises, travaillent pour nous. Ils nous donnent un feedback très positif. Et oui ! De plus en plus de gens s'aperçoivent qu'il n'est pas facile de se lancer sur de nouvelles plates-formes. Contrairement à Nintendo et Sega, nous avons des équipes itinérantes qui aident les développeurs qui rencontrent des problèmes de programmation. Nos concurrents se foutent royalement de l'avis des particuliers et des compagnies, nous non !

## PORTRAIT D'UN POSSESEUR DE 3DO

Alain Descours, 25 ans, que nous avons croisé dans un magasin se décrit lui même comme l'heureux possesseur d'une 3DO. Nous lui avons demandé en quoi la console de Panasonic faisait son bonheur. Avant son acquisition, Alain « tournait » sur PC. Lorsque il a vu la 3DO arriver chez son revendeur habituel, il a été soufflé par les graphismes. Dès lors, il s'est intéressé à cette machine, et il a découvert que les jeux proposés étaient ceux sur PC, mais en « plus beaux et surtout moins chers ». Malgré, sa crainte, au début, concernant l'avenir de cette nouvelle console, il a fait « le grand saut » et acheté « son petit bijou ». Aujourd'hui, c'est un joueur heureux qui « s'éclate » sur Fifa, Road Rash, ou bien encore Street fighter II X. Et il rêve déjà des nouveaux jeux, et des cartes Bulldog, et MPEG, pour transformer sa 3DO en « vraie console multimédia ».

## UNE EXCELLENTE MACHINE !

Nous avons un avis plutôt positif de la part des revendeurs Micromania, et de leur président-directeur général Albert Loridan, quant à l'avenir de la 3DO. Voici quelques morceaux choisis de son interview. « La 3DO, est une excellente machine de la génération 32 bits. En effet, sa sortie un an avant les autres lui a apporté le plus de l'expérience, dans le développement des



## Sur le vif

jeux. On peut dire qu'il y a eu deux périodes dans l'élaboration des jeux, celle pré-Road Rash, avec des jeux en phase de recherche, et celle post-Road Rash, avec des softs de la qualité d'un Fifa ou encore d'un Super Street Fighter II X.

[...] Mais, les avantages de la 3DO ne s'arrêtent pas là. Car, outre le panel très large de jeux allant de l'arcade aux jeux d'aventures, c'est l'alliance de la facilité d'utilisation d'une console, et la puissance d'un PC, qui font l'un des avantages principaux de cette machine.

[...] Et les ventes semblent confirmer ce jugement. Car même si Panasonic se doit d'ouvrir son marché en passant sous la barre du prix psychologique des 2 500 F, pour motiver les indécis, la clientèle actuelle de 3DO est fanatique et avide de nouveautés. Panasonic semble l'avoir compris en utilisant une politique de prix agressive en ce qui concerne des jeux (environ 375 F).

[...] Donc, si la 3DO reste fidèle à son positionnement arcade, c'est une machine d'avenir et ayant entièrement sa place sur le marché des consoles de jeu. »

### UNE BONNE RECETTE EST NÉCESSAIRE !

Il était intéressant de connaître l'avis de Virgin Interactive Entertainment sur la 3DO. Nathalie Lamry, responsable marketing, a bien voulu nous faire part de son sentiment. « Il est difficile de se prononcer chez Virgin. Car après l'intérêt qu'elle a provoqué lors de la présentation en 93 au CES de Las Vegas, la 3DO n'a pas confirmé les ventes espérées à sa sortie mondiale (ndlr : aux États-Unis, lancement raté car mauvaise adaptation de la politique marketing. Au Japon, engouement pour la nouvelle technologie de la 3DO, mais marché à suivre avec l'arrivée des nouvelles consoles. Et en Europe, à part le marché anglais pas de sortie officielle). Il semble manqué les ingrédients indispensables à l'alchimie du succès pour la 3DO.

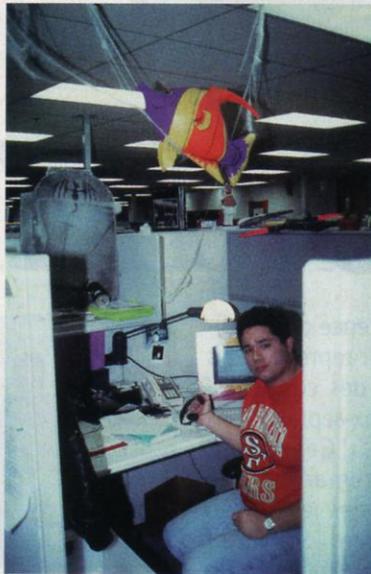
[...] Il faut tout d'abord à cette machine, un prix compétitif (moins de 1500 francs) qui serait accessible à une large clientèle. Et qui le démarquera de ceux de la concurrence des autres consoles. Mais aussi des PC, qui ont l'avantage d'être plus fonctionnels. Ensuite, de bons titres, qui assureraient la pérennité de la console.

Suite page 94

au SVHS. Dès le commencement de l'histoire, ils savaient que la 3DO serait rapidement dépassé par les événements. D'où l'idée d'avoir mis au point un standard évolutif. Adopté par les américains et les japonais, la 3DO donne lieu à de grosses polémiques. Elle existe depuis plus d'un an et a gagné son pari. Eh oui ! Elle a longtemps été la seule machine 32 bits sur le marché

des consoles. Depuis, Goldstar, Sanyo et Samsung ont sorti leur propre machine calquée sur le premier standard Panasonic. Aujourd'hui, à peine une année après sa sortie, elle se retrouve au pied du mur avec la sortie de la Play Station et la Sega Saturn. D'un autre côté, la Jaguar ne semble pas les

inquiéter outre mesure pour le moment. Ils ne croient pas dans le support cartouche ! Logique ! Devant la demande incessante du public d'une version améliorée de la 3DO, nous attendons une réac-



**Lorsqu'on déambule dans les couloirs de 3DO, la déco choque tout de suite. En effet, chaque membre façonne son local suivant ses désirs. Ici, une pseudo crypte.**

**“Nous évaluons la puissance du M2 cinq fois supérieure à celle de la Play Station”**



**Ici, coule une rivière. Et oui ! Ce chemin de marbre, appelé la rivière, traverse les locaux de 3DO. Tout écart se solde par des tirs de fléchettes.**

tion des grosses pontes de 3DO. Je vous rassure tout de suite, la Bulldog et autres petites rumeurs du genre n'ont pas été confirmé par nos investigations.

Pour suivre leur politique évolutive et par obligation envers le parc 3DO existant, la compagnie lance le M2 Accelerator. D'après RJ Mical : « C'est un système qui donnent un niveau de performances 64 bits, avec toutes les caractéristiques des nouvelles ma-

chines. Nous évaluons la puissance du M2 cinq fois supérieure à celle de la Play Station. Grâce à notre invention, nous tenons notre pari, celui de rester en avance sur le

reste du marché console. Notre standard permet aux gens qui avaient investi de ne pas racheter une autre 3DO pour repartir à zéro. »

Merci 3DO ! En effet, ils tiennent leur pari. Ils assurent un gros suivi aux consommateurs. Ainsi leur investissement software et hardware leur serviront encore dans 10 ou 20

ans. S'il s'inquiète des consommateurs, on ne peut s'empêcher de remarquer une petite touche d'égoïsme dans l'affaire. Pour illustrer l'affaire RJ Mical dit : « Moi j'aime mon FIFA 3DO et je voudrais ne pas avoir à le jeter avec ma machine dans quelques années ». Le M2 se branche tout simplement sur votre ancienne 3DO. Si tout se passe bien, il sortira pour

## DEUX CRÉATEURS DE GÉNIE

Noël 95. 3DO a d'ailleurs mis au point des routines destinées à faciliter le travail des développeurs. Les inventeurs de la 3DO ont évité un gros problème : la vitesse d'exécution des opérations pour les jeux en deux dimensions. Malheureusement, elle ne traite actuellement que 30 images par seconde, un peu léger quand on sait que les autres compagnies font du 50 à 60 images.

### Garder un métré d'avance !

Grâce au M2, l'animation sera des plus fluides en s'ajustant sur les performances de ses concurrents. Qui plus est, un gros travail a été fourni au niveau de l'animation. De nouveaux systèmes réalisent des effets très réalistes comme la pluie et les ombrés. La machine les calcule automatiquement. Road Rash, Need for Speed et autres du genre le font déjà mais les gens peuvent ainsi se concentrer leur attention sur autre chose. Des routines similaires existaient mais les développeurs ne pensent malheureusement pas à les utiliser. Et pourtant, 3DO les montre sur les disques de démonstration livrés avec le kit de développement. D'ailleurs, EA fait partie des premiers à l'utiliser dans Need for Speed. Pour pallier au problème des accès disque de la 3DO, Panasonic sort en ce moment même la FZ10, plus communément appelée la 3DO II. Cette dernière bénéficierait d'un lecteur CD plus rapide que les dernières versions ainsi que d'une vitesse d'horloge légèrement boostée. Comme vous le savez, pour réussir sur le marché des consoles il ne suffit pas d'avoir un bon standard, il faut aussi des compagnies qui vous suivent dans votre entreprise. Domaine dans lequel Trip Hawkins excelle avec l'expérience qu'il a acquise durant ses années Electronic Arts. Il pousse en ce moment même les différents développeurs à faire de la

**« Grâce au M2, l'animation sera des plus fluides en s'ajustant sur les performances de ses concurrents »**



**RJ Mical (en haut) et Dave Needle sont les créateurs fous du standard 3DO. Mais avant cela, ils avaient déjà fait parler d'eux. En effet, ils sont aussi à l'origine de l'Amiga (en haut) de chez Commodore et de la Lynx d'Atari. Et qui sait ce qu'ils nous réservent dans l'avenir ?**

recherche hardware sur 3DO. Logique, vu la recrudescence des jeux sur cette plateforme. Plus de cent jeux sont disponibles sur le marché de la 3DO, dont quelques hits indispensables. « Alors que tout le monde parle de nouvelles technologies, nous axons plus nos recherches sur un produit ludique, dit RJ Mical. Nous proposons un produit vraiment amusant, à l'image de notre compagnie. » Ils sont fous ces 3DO maniaques ! Leur but : s'amuser en travaillant. Plus l'ambiance est bonne, plus le rendement est bon. Heureusement pour eux, travaillent aussi des gens plus sérieux « provocateurs ». Tout le monde a afin de les re-réagi. En effet, treize groupes ont mettre dans le préparé de véritables mini-productions, quitte à faire des heures supplémentaires (ndlr : ils ne sont pas les seuls). Comme vous pouvez le voir, 3DO c'est toute une histoire. Des haitent une compagnie en un marché coriace. Bref, symbiose avec un défi difficile à relever pour des hommes pas comme les autres. Rendez-vous dans un an à la Halloween chez 3DO ! Plus qu'une

fête, c'est devenu une véritable institution pour tous les enfants des employés chez 3DO. La première fois que 3DO a décidé d'ouvrir ses portes, le département des publications a sorti le grand jeu. Décoration, costumes étaient de la fête. Suite à quoi les enfants leur ont décerné le César du meilleur département sous forme d'une bannière de pirate.

### Un défi difficile !

Une chose en entraînant une autre, et avec l'approche d'Halloween en octobre dernier, les gagnants ont sorti leur bannière et ont même poussé le vice à envoyer des E-mails plus sérieux « provocateurs ». Tout le monde a afin de les re-réagi. En effet, treize groupes ont mettre dans le préparé de véritables mini-productions, quitte à faire des heures supplémentaires (ndlr : ils ne sont pas les seuls). Comme vous pouvez le voir, 3DO c'est toute une histoire. Des haitent une compagnie en un marché coriace. Bref, symbiose avec un défi difficile à relever pour des hommes pas comme les autres. Rendez-vous dans un an à la même heure !



## L'UNIVERS DE LA 3DO S'ÉLARGIT

## M2 ACCELERATOR

Plus vite, plus beau, plus fort !

Si PANASONIC RÈGNE EN MAÎTRE, depuis plus d'un an, sur le marché de la 3DO, c'est également le seul à exploiter le standard. Notre petit doigt nous signale que ce n'est plus pour longtemps : de nouvelles sociétés s'intéressent au standard 3DO.



Déjà très proche du monde PC avec la sortie de la carte 3DO Blaster, le standard 3DO s'oriente de plus en plus vers cette technologie avec l'Accelerator M2, basé sur la gamme des micro-processeurs Power PC.

**L**a 3DO Company dévoile enfin ses plans pour fin 95. Afin de contrer l'invasion des nouvelles consoles 32 bits, elle introduit deux fois plus de bits sur le marché avec le M2 Accelerator, un périphérique destiné à l'amélioration de votre 3DO Interactive Multiplayer System. Ce système est sensé lui redonner le punch d'une console 64 bits !

Que les possesseurs de 3DO se rassure, il ne va pas falloir jeter vos machines à la poubelle. « Notre stratégie d'évolution du produit est très similaire à celle d'un PC (Personal Computer), dit Trip Hawkins, nous avons créé le système 3DO pour qu'il puisse être extensif et

**Nous avons créé le système 3DO pour qu'il puisse être extensif et donc boosté dans les prochaines générations comme le PC.**

donc boosté dans les prochaines générations comme le PC. C'est une technologie modulaire. »

Ça n'a jamais été fait avec les consoles de jeux traditionnelles. Nous ne sommes pas partisans des compagnies qui pensent que les consommateurs doivent racheter un système tous les deux ans. Au lieu de réinvestir dans une nouvelle machine, les possesseurs de 3DO peuvent ainsi rester avec un métré d'avance sur les autres par le biais de périphériques comme le M2.

Pour peaufiner leur stratégie, 3DO développent le M2 Accelerator avec IBM, Motorola et Matsushita Electric Industrial. De cette manière, il sera équipé d'un microprocesseur Power PC spécialement conçu pour ce genre d'application. Des graphismes plus fins, des animations plus précises, de la

musique plus pure au service du standard 3DO. De plus, le système de production IBM et Motorola permet à 3DO d'adopter une politique de marketing très agressive au niveau des prix comme des partenariats. En effet, avec le support de Matsushita, IBM, Motorola et leurs clients, de nouveaux horizons devraient s'ouvrir. « L'architecture du Power PC ouvre de nouvelles portes à la 3DO. Sa cible s'étend par la même et nous sommes contents d'offrir le *nec plus ultra* en matière de technologie à 3DO. » dit Jim Picciano, directeur général de IBM MASD (Microelectronics Applications and Solutions Development). En conclusion, Trip Hawkins développe en ce moment même une stratégie basée sur les périphériques du M2 Accelerator. Au menu : une souris, un clavier, modem et le MPEG-1. La 3DO micro ou console ? Plate-forme multimédia ou ludique ? C'est la question !



La gamme des micro-processeurs Power PC se compose actuellement du Power 601 et 602. Le premier est destiné aux ordinateurs dits de bureaux et le second aux micros portables. Leurs différences sont infimes.



À l'avenir, la gamme s'élargira avec la venue du Power 604 et du 620. Beaucoup plus puissantes, ces nouvelles versions seront toutefois compatibles avec leurs aînées. D'ici à penser que le standard 3DO évoluera avec la gamme...

# LES ENFANTS DE LA 3DO

Plus de GRAPHISMES, plus de VITESSE, plus de PERFORMANCES, c'est la devise de la NOUVELLE TROUVAILLE 3DO. La Bulldog, c'est de l'INTOX ! Le M2 ACCELERATOR c'est de l'INFO, EN EXCLUSIVITÉ DANS CD CONSOLES !

**A** ce jour, seuls Panasonic, Goldstar et Sanyo ont sorti leur console 3DO. La FZ-1 a vu le jour en octobre 1993 aux États-Unis, en mars 1994 au Japon, en août 94 au Canada, puis finalement en septembre en Angleterre. À savoir qu'elle est aussi officiellement distribuée en Corée et à Taïwan depuis deux mois. En ce qui concerne la Sanyo et la Goldstar, elles sont respectivement vendues au Japon et aux États-Unis depuis novembre. Si je ne vous parle pas des spécifications techniques, c'est tout simplement parce que 3DO est sensé être un standard donc pas de grosses différences au niveau des performances.

La Panasonic FZ-10 vient tout juste de sortir au Japon. De plus, elle fait un petit encart à la règle d'or du standard. Eh oui ! Le lecteur et la vitesse de la machine seraient plus rapides qu'auparavant... Qui plus est, Panasonic lui donne un look plus branché. Un design qui devrait plaire aux mordus de la high-tech comme vous. Même si la Samsung 3DO est prête à la vente, le géant japonais semble prendre du retard... Une affaire à suivre...



La 3DO vue par le constructeur coréen Samsung. Un design assez classique, en somme !



La 3DO de chez Sanyo, comme tous les modèles de 3DO (excepté la toute récente FZ-1), possède un tiroir CD motorisé.

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

TAPEZ  
**3615**  
**ELECTRE**  
La Médiathèque  
Electronique

0,12 F puis 2,19 F la minute

## L'UNIVERS DE LA 3DO S'ÉLARGIT

ÇA BLASTE  
POUR LA 3DO

ALORS QUE LA POLÉMIQUE SUR LA DISTRIBUTION DE LA 3DO EN EUROPE FAIT RAGE, CREATIVE LABS LANCENT DÉJÀ UN ÉMULATEUR PC SOUS LE NOM DE 3DO BLASTER. INCROYABLE, MAIS VRAI !

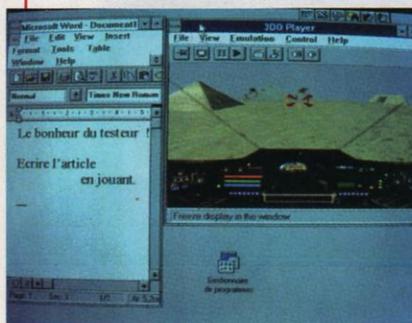
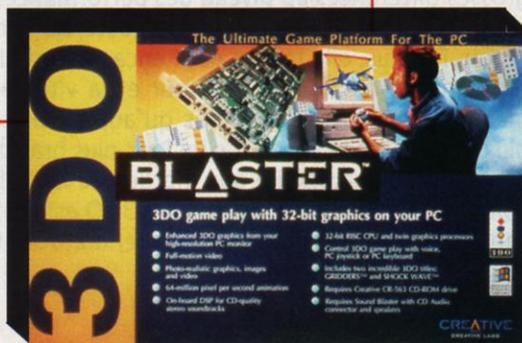
**L**a 3DO sur votre PC, im-  
ou intox ? Je vous l'as-  
sure, c'est possible. Mai-  
à quel prix... S'il suffisait  
de prendre un PC et de  
l'équiper d'une 3DO Blaster  
l'affaire serait dans la poche.  
Mais non ! Pour avoir la qualité CD, un  
carte Sound Blaster et un CD-Rom Creati-  
CR 563 B sont indispensables. Dommage pour les  
possesseurs de lecteurs CD-Rom, ce dernier se doit  
d'être de la marque Creative Labs pour fonctionner  
avec la carte. Si, et seulement si, votre PC devient  
réellement une 3DO. Enfin presque, l'émulation  
3DO se déroule sous Windows, donc dans une  
fenêtre un soupçon plus petite que celle de votre  
télévision. Cela dit, lors de l'exécution d'un jeu  
3DO, votre souris reste active. Grâce à cette op-  
tion, on peut donc passer

**Si vous cumulez l'achat d'une Sound Blaster, d'un lecteur CD-Rom et de la 3DO Blaster, ça vous revient plus cher que de vous procurer une console 3DO.**

du plein écran à une fenêtre de la taille désirée par le joueur. La gestion sous Windows permet d'ailleurs d'effectuer plusieurs tâches à la fois. On peut donc travailler sur un autre logiciel tout en jouant à la 3DO. Les boss qui vont être ravis ! Le plus gros avantage de cette carte, par rapport à la console, réside dans la possibilité de geler l'écran de jeu à l'aide de la souris. Ainsi, on module à souhait les sons, les contrôles et la résolution des jeux. Bref, encore un périphérique qui confirme le désir d'évolution vers le PC qu'a la 3DO. Petit détail : si vous cumulez l'achat d'une Sound Blaster, d'un lecteur CD-Rom et de la 3DO Blaster, ça vous revient plus cher que de vous procurer une simple console 3DO. Qui plus est, les pixels des écrans PC sont carrés alors que ceux d'une télévision standard sont ronds : la qualité est un peu moins bonne sur PC.



La carte 3DO pour PC de Creative Labs s'installe facilement avec l'utilitaire adéquat. Toutefois, vous devez posséder un kit multimédia de la marque Creative.



Entièrement gérée sous Windows, la carte 3DO autorise l'utilisateur à jouer tout en travaillant en même temps sur un traitement de texte par exemple.

## LE MPEG SUR 3DO !

Ça y est ! Le standard MPEG-1 débarque finalement sur la 3DO. Pour les néophytes, sachez que cette carte, qui se branche sur le côté de votre machine permet de visionner des films en Digital Picture. D'une qualité inférieure au Laserdisc mais bien supérieure au VHS, le prix justifie bien l'achat de ce périphérique. En effet, tous les films disponibles sur CD-I à moins de 200 francs marcheront également sur votre console. Incroyable mais vrai !



## LA 3DO CHANTE !

Grâce au Video CD Adaptator qui est sorti en octobre au Japon, vous pouvez maintenant visionner jusqu'à soixante-dix-huit minutes de film d'excellente qualité (supérieur au VHS), mais surtout, cet adaptateur est compatible avec le Kara-Oke Soft. Vous pouvez tout de même l'utiliser sans adaptateur, mais vous manquez le clip vidéo qui « tourne » derrière.



## COMME DANS LES ARCADES

3DO sort enfin un joystick style Neo Geo avec quelques boutons en plus, trois en tout. Produit par Panasonic, celui-ci possède toutes les options caractéristiques à ceux de l'arcade. Nous avons ouï dire qu'il serait également programmable, tout comme les modèles de la Super Nintendo et de la Mega Drive.



## WE LOVE CAPCOM !

À l'occasion de la sortie de Super Street Fighter II Turbo sur 3DO, et en tenant compte de l'inconfort du paddle 3DO, Capcom lance sur le marché son propre paddle (inspiré de celui de la Super Nintendo) huit boutons. Maintenant, on ne peut plus se plaindre de toujours rater le *dragon punch* !



## UNE SOURIS, UNE SOURIS

L'apparition de la souris sur 3DO illustre bien la volonté PC-iste de 3DO. Non content d'équiper le M2 Accelerator d'un microprocesseur Power PC, ils font un pas de plus vers la micro. Précisons au passage, qu'un clavier et un modem 3DO sont prévus également dans le courant de l'année 95.



## FLIGHTSTICK PRO

Pour vous éclater avec la série des Wing Commander d'Electronic Arts, Panasonic sort le Flightstick Pro. Digne des plus grands simulateurs de vol, toutes les sensations des pilotes sont à votre entière disposition. Vous pouvez d'ailleurs configurer le stick selon votre volonté...



## LA 3DO AUSSI !

Avis à tous les Rambo en herbe : « Ta mère en short dans la cinquième ! » Grâce à American Laser Games et son colt 45, les jeux du genre de Demolition Man prennent une tout autre dimension sur 3DO. Je vous l'assure, c'est tout de même jouissif de shooter des sprites pour de vrai. D'autant plus que les jeux de shooting deviennent parfois un peu lassant.



## Sur le vif

Suite de la page 88

[...] Néanmoins, pour assurer le succès de la machine, Virgin se prépare à éditer huit jeux, parmi lesquels Dragon, Creature Choc, Lost Eden, Eleven Hours...

[...] En somme, chez Virgin l'observation est de rigueur. Cependant, il semble que la firme anglaise veuille ajouter son savoir-faire pour faire en sorte que la console de Panasonic soit un succès commercial. »

### LE MARCHÉ EXISTE !

L'avis d'Alain Falc, président-directeur général d'Espace 3, s'il est positif sur les capacités de la 3DO, reste sceptique quant à la politique marketing.

« [...] La 3DO est une machine aux jeux novateurs. Elle est cependant desservie par plusieurs erreurs de Panasonic. La première est de retarder la date de sortie officielle en France. Ce retard semble dû à une structure commerciale peu développée. La seconde est d'avoir transformée la console, à l'origine 60 hertz, en 50 hertz, ce qui ralentit de 20 % les jeux, et réduit de même leur affichage à l'écran.

[...] Toutefois, le marché français existe bel et bien. La 3DO représente près de 10 % des ventes totales d'Espace 3. La clientèle est issue de classes élevées. Ses motivations principales sont d'être à la pointe de la technologie, de retrouver des jeux PC et des hits tels que Fifa, Demolition Man...

### BIENTÔT LE FEU VERT

Nous avons posé nos questions à Panasonic. Voici les réactions de Pascal Luban, responsable du projet 3DO de Panasonic France.

Au sujet de la politique marketing de Panasonic France, la réponse qui nous a été faite, positionne la 3DO comme une console de jeux ouverte à diverses applications, comme le ludique, l'éducatif (avec des encyclopédies...), ou les applications en réseau, avec des jeux et

## ILS ARRIVENT SUR 3DO

### Virtuoso

Être une rock star au XXI<sup>e</sup> siècle, c'est pas forcément le pied. Heureusement, la réalité virtuelle vous permet d'échapper aux forces du mal qui empoisonnent votre existence. Quatre mondes virtuels vous attendent avec, pour chacun, différentes missions à remplir. une aventure en temps réel totalement interactive avec une bande son rock, très rock !



### Quarantine

Dans une lancée futuriste, GameTek sort un jeu bien original dans le scénario et un peu plus classique dans la réalisation. Vous êtes Drake Edgewater et vous êtes taxi driver à Kemo, une ville mise en quarantaine par le gouvernement des Etats-Unis. À bord de votre véhicule, vous devez gagner un maximum d'argent pour pouvoir acquérir le système « Orion », un mode de propulsion verticale. Grâce à cette révolution technique, vous pourrez vous envoler au-dessus du mur d'enceinte qui entoure la ville. Mais avant d'en arriver là, il vous faut brûler de la gomme sur l'asphalte en affrontant la pire racaille.



### Incredible Machine

Pros de la mécanique et des casse-têtes, ce jeu est pour vous. Le principe est simple : vous êtes confronté à divers problèmes ; pour les résoudre vous allez devoir construire des machines. À votre disposition, cinquante-cinq éléments des plus inattendus (moteur à hamster, ballons...). Vous devrez faire preuve d'imagination, de créativité, et peut-être même de génie.



## Magic Carpet

**A**près nous avoir surpris avec Theme Park, Bullfrog continue sur sa lancée avec un des plus gros hits PC CD-Rom du moment, j'ai nommé Magic Carpet. Bienvenue au monde féerique d'Aladdin. Et oui ! Vous évoluez sur un tapis volant aux pouvoirs bien spéciaux, dans des décors entièrement réalisés en 3D texture mappée. Doté d'une excellente jouabilité, Magic Carpet relancera sans doute la polémique du casque virtuel sur 3DO, puisque la version PC possède cette option. Qui vivra, verra !

## Primal Rage

**P**rimal Rage est un jeu de baston novateur ! En effet, il vous permet d'incarner des monstres préhistoriques et non pas des combattants humains. Comme vous vous en doutez, il est possible d'effectuer des tonnes d'attaques normales et spéciales. Autre détail qui vaut son pesant d'or : le sang gicle de partout. Sortie prévue en janvier 1995...



des services à domicile, actuellement évaluées aux États-Unis.

Au sujet du prix (environ 3 000 F), il est justifié par le coût de revient élevé de la machine. Toutefois, la future FZ10 sera 20 % moins chère du fait de la suppression du tiroir motorisé et de l'intégration poussée des composants.

Quant à la politique de distribution, il semble qu'elle va tendre vers la distribution de masse, par le biais des GMS et des revendeurs spécialisés (Fnac, Micromania...). Cela ne sera possible que lorsqu'une date de sortie officielle de la 3DO en France sera communiquée. Et malgré le fait qu'il aurait été bon de sortir la machine cette année, il semble que la commercialisation officielle se fasse en définitive milieu 95, suivant les analyses des chiffres du marché test du Royaume-Uni, conjugués à ceux du marché de l'import (un parc français de près de 10 000 consoles fin 94). Ce retard pour avaliser la 3DO en France pourrait favoriser la concurrence des autres machines, mais là encore des réponses claires nous ont été apportées au cas par cas. Au sujet du CD-I de Philips, on sait que la guerre fait rage au Royaume-Uni. Mais, la 3DO est plus puissante, et même si l'accord « release 2.0 », concernant le standard universel des cartes de compression vidéo MPEG, implique les deux firmes, la 3DO a tous les arguments pour s'imposer face au CDI, aux applications plutôt familiales. Face aux futures consoles Nintendo (Ultra 64), Sega (Saturn...), Sony (PS-X), qui sont de très bonnes machines, mais avec de nombreuses inconnues (prix, délais de sorties, confiance des éditeurs), la 3DO a en plus de ses possibilités actuelles et futures (avec la carte Bulldog 64 bits), l'expérience dans la connaissance du marché, et aussi et surtout l'expérience des éditeurs de jeux



## Sur le vif

sur la machine. Panasonic France est plutôt optimiste !

### LA QUALITÉ AVANT TOUT

Electronic Arts croit au concept de cette console. Henri Coron, directeur général d'Electronic Arts France s'explique.

« EA, va développer 23 produits sur 3DO, entre avril 95 et mars 96. Parmi ces titres, on trouve Fifa 96, NHL 96, Wing Commander 3. Le principal avantage de la 3DO est l'expérience des éditeurs sur cette console. Elle leur permet de créer de vrais jeux pour la technologie 32 bits. Cette qualité a attiré les « amigaïstes », les « hobbitistes » des jeux 16 bits, et quelques utilisateurs de PC. [...] Toutefois, le lancement sporadique, et non-adapté, sur le marché européen, biaise le succès de la 3DO. Pourtant, l'Europe est un marché potentiel réel. Panasonic et les autres, comme Goldstar, doivent adopter une politique de communication plus importante pour assurer le succès de cette console à la technologie prometteuse, et aux jeux de qualité.

### TOURNÉE VERS L'AVENIR !

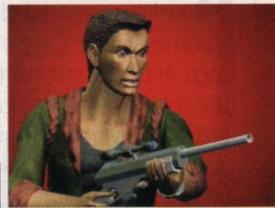
Christophe Gomez, directeur technique de Time Warner nous a fait part de son sentiment :

« Nous développons à deux niveaux sur la 3DO. Sur des jeux d'arcade, et des jeux originaux créés pour la 3DO. Nous avons trois projets, dont Primal Rage prévue pour décembre 95. Notre part de 25 % dans le capital dans 3DO implique une politique de développement importante pour cette console. Malgré l'augmentation de la redevance sur les jeux, et une politique déconcertante d'officialisation de la machine en France. Toutefois, la maturité que les développeurs ont acquis sur la machine, lui font garder toute ses chances pour l'avenir. Même si la concurrence va bousculer la console de Panasonic. »

## ILS ARRIVENT SUR 3DO

### Hell

Voilà un jeu comme je les aime : suspense, trahisons, ambiance Cyberpunk dans un univers bien sombre... Un cocktail d'éléments aussi excellents qu'indispensables pour faire un bon jeu, concocté par GameTek. Vous incarnez, au choix Gideon ou Rachel, des enquêteurs gouvernementaux devenus des fugitifs et chargés de découvrir l'origine des pouvoirs divins dudit-gouvernement (?). De généreux graphismes en 3D et une animation sans faille procurent à ce jeu un réalisme époustoufflant. Pour les besoins de la réalisation, le célèbre Dennis Hopper et la non moins célèbre Stéphanie Seymour ont accepté de tourner les scènes de cinématique qui rythment le jeu. Ce jeu promet vraiment !



### The 11th hour : the Sequel to the 7th Guest

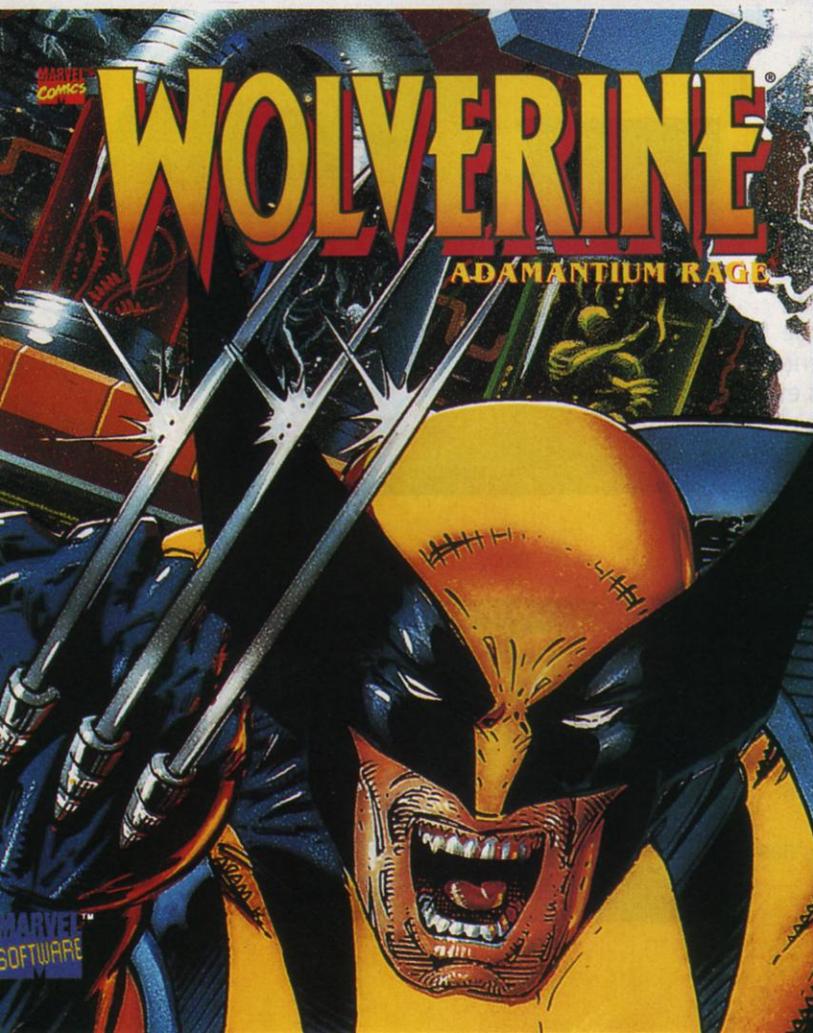
Anoncé sur PC CD-Rom, Saturn et Play Station, 11th Hour de Virgin était obligé de faire un petit détour sur la 3DO. Onze heures sonnent le glas d'un de vos camarades et par là même, le début de vos périples. À quand la suite de 11th Hour ? On parle déjà d'un 15th Murder !!!



### Kingdom The Far Reaches

Depuis que Torlok, un sorcier magique, a pris le pouvoir des cinq royaumes, tout tourne mal. Vous, Lathan, êtes le seul espoir de cette contrée bientôt anéantie. Pour que les événements reviennent à la normale, il vous faut ramasser les différents morceaux d'une amulette. Encore un jeu d'aventure à finir





# WOLVERINE

ADAMANTIUM RAGE

# LE PLUS CELEBRE DES X MEN SORT SES GRIFFES

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
PAL VERSION

**MEGA DRIVE**

JEU & ASTUCES  
ou 36.68.10.25\*  
et sur le  
36.15 ACCLAIM

**Acclaim**  
entertainment, inc.

© 1994 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.

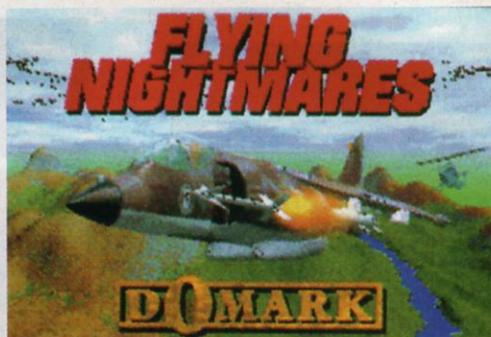
MARVEL COMICS®, MARVEL SOFTWARE™, WOLVERINE® and the distinctive likenesses thereof TM & © 1994 Marvel Entertainment Group, Inc. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment™ ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

G.F.H.

## ILS ARRIVENT SUR 3DO

### Flying Nightmares

**E**n tant que commandant de la force d'assaut de l'U.S Marine à East Timor vous devez soutenir vos troupes au sol et détruire les cibles ennemies. Flying Nightmares gère simultanément quatre avions et la guerre en réel. À noter que c'est le premier jeu de simulation de vol à représenter votre avion dans son intégralité. Le réalisme n'en est que meilleur.



### Corpse Killer

**D**igital Pictures confirme sa passion pour la 3DO. Alors qu'ils sortent Supreme Warriors, ils aboutissent le projet Corpse Killer. Si le scénario se déroule dans les îles des Caraïbes, ça ne devrait pas être une partie de plaisance pour vous. En effet, couronné par des millions de zombies et le Dr Hellman, le petit Navy Seal que vous êtes est confronté aux dures «réalité» de la vie quotidienne. Même si le jeu semble un soupçon bourrin, le scénario est des plus prometteurs.



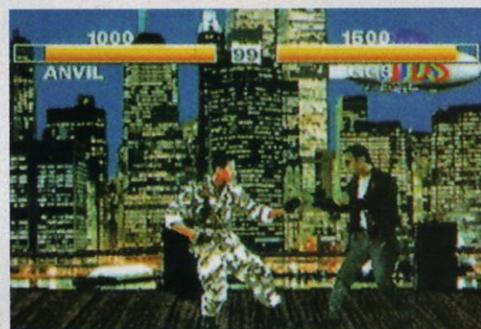
### Rebel Assault

**S**'il existe un jeu qui a été adapté sur tous les supports CD, c'est bien Rebel Assault de Lucas Arts ! Comme les Dragon's Lair, Rebel Assault est un jeu entièrement réalisé en précalculé. Le seul avantage dont il dispose par rapport aux autres jeux du genre, ce sont les thèmes repris de *La Guerre des étoiles* et composés par le grandiose John Williams. Que la force soit avec vous !



### Shadow: War of Succession

**S**hadow : War Of Succession est sans aucun doute le jeu de baston qui ressemble le plus à Super Street Fighter 2 Turbo. Il vous permet d'incarner une dizaine de combattants, dotés d'une gamme de coups très étendue... Au programme, des dizaines d'options et du sang dans tous les sens. Bref, que des bonnes nouvelles pour la 3DO !



“L’interactivité, c’est le futur.”

(Quelqu’un.)

“L’interactivité, j’y connais rien.”

(Tout le monde)

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

(La Dépêche Mutualiste)

# La révolution technologique a son magazine.



Nouveau !

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

# ILS ARRIVENT SUR 3DO

## Flashback

**D**ans Flashback (de Delphine Software), vous dirigez les faits et gestes d'un agent très spécial. Votre mission consiste à visiter des dizaines d'endroits, infestés par des monstres en tout genre. Pour vous défendre, vous utilisez un pistolet laser ! Bref, le métier d'agent secret n'est pas de tout repos. Si la version 3DO ne manque pas de pêche, il est dommage qu'elle débarque seulement en cette fin d'année. Mais bon quand on aime...

## 3D Pinball

**J**apan Data Works crée le premier jeu de combat sur flipper. Deux joueurs s'affrontent sur deux machines différentes dans des duels fratricides. Vous l'avez compris ! C'est une course effrénée aux points. De plus, les graphismes sont entièrement réalisés en images de synthèse.



## Supreme Warrior

**S**i vous voulez lutter contre les plus célèbres rascailles de Hong Kong, procurez-vous Supreme Warrior ! Ce jeu de baston, réalisé par Digital Pictures, propose de splendides scènes cinématographiques et une animation à couper le souffle.

Disponible vers la fin de l'année, il risque de faire un véritable carton !



## Gex

**T**out spécialiste de la 3DO ne peut s'empêcher de remarquer la carence actuelle de jeux de plateforme. Pour pallier ce léger problème, BMG développe en ce moment même Gex. Vous êtes un petit lézard très futé mais qui a trop regardé la télé. Manque de bol, vous vous retrouvez plongé dans l'univers TV avec une ribambelle de méchants à vos trousses. Echappez-vous en sauvant l'univers des griffes d'un grand méchant qui a encore une fois tout cassé sur son chemin.



## Strahl

**M**edia Entertainment cherche à faire de l'ombre à Don Bluth. Et oui ! Strahl sur 3DO reprend complètement le concept de la série des Dragon's Lair. Comme tout dessin animé interactif, votre autonomie est malheureusement limitée à quelques commandes au paddle. Un soft dédié aux adeptes du genre.



## Off-World Interceptor

**O**ff-World de Cristal Dynamics est un jeu d'action mettant en scène un 4 x 4 intergalactique. En tant que chasseur de prime, vous devrez éliminer toute la racaille qui sévit dans les colonies, sur des routes toutes plus dangereuses les unes que les autres. Avec l'argent récolté, vous pourrez monter des canons ou des missiles sur votre 4 x 4, ou mieux, en changer complètement. On peut y jouer seul, mais à deux en écran splitté, le jeu prend une autre dimension...



## Putt-Putt

**P**utt-Putt est une petite voiture violette aux dons très scolastiques. En effet, ces trois logiciels vendus avec la Goldstar sont destinés à un public très jeune. Vous voulez apprendre les choses de la vie sur console, Putt-Putt est votre homme... excusez-moi, votre voiture !



## Wing Commander

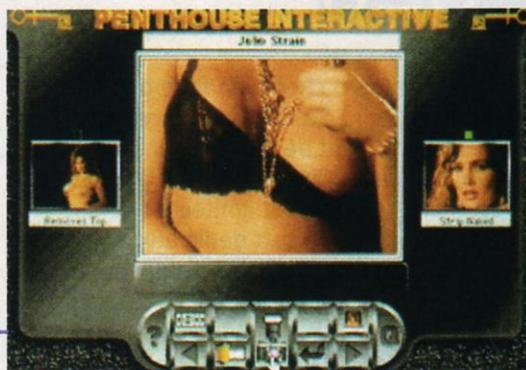
**D**ans ce dernier volet, plus de 2 heures d'actions, spécialement filmés pour le jeu avec entre autre Mark Hamill (Star Wars). Le mortel Kilrhati semble écraser toute résistance humaine et la civilisation court à sa perte. Le futur proche de la race humaine est entre vos mains. Toutes vos décisions auront une implication directe sur le déroulement de l'histoire.



## ILS ARRIVENT SUR 3DO

### Penthouse Interactive Photo Shoot

**M**erci Apollon et Penthouse ! Avec Penthouse Interactive Photo Shoot sur 3DO, vous exercez vos talents de photographe professionnel. Votre mission : constituer un book pour une charmante demoiselle aux mœurs... un soupçon érotiques. Attention ! Ne bavez pas sur le paddle de votre 3DO, il rouille !



### Return Fire

**S**ilent Software débarque sur votre 3DO avec Return Fire. C'est le premier jeu de stratégie militaire sur ce support. Au choix : quatre véhicules tous plus meurtriers les uns que les autres, un char d'assaut, un blindé, un hélicoptère et une jeep. Deux joueurs peuvent jouer en simultané sur écran splitté en essayant de s'atomiser à coups de bombes... La presse anglaise le vote déjà meilleur jeu de l'année. Affaire à suivre...



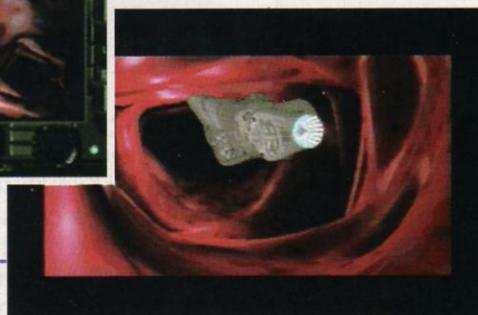
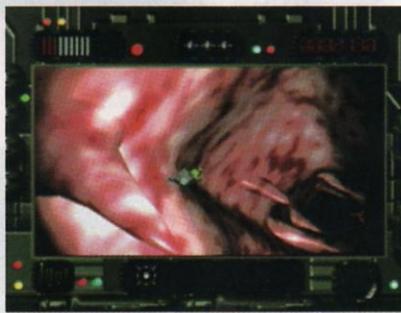
### Crime Patrol

**A**merican Laser Games contre-attaque ! Non content du succès de Demolition Man, ils décident de sortir un autre shoot'em up assorti de la fonction American Laser Games Gun, Crime Patrol. Comme à l'accoutumée, Crime Patrol est un jeu où votre victoire n'aura d'égale que votre capacité à flinguer à toute berzingue. On espère donc qu'il y a un soupçon d'originalité dans ce «nouveau» concept.



### Microcosm

**V**ous avez déjà joué à Microcosm sur Mega Drive ? Si tel est le cas, vous ne serez pas dépaysé par la version 3DO. Elle est identique ! Scénario, jouabilité, animation, graphismes... rien n'a changé ! Alors, pas la peine d'hésiter : squattez devant les boutiques de jeux vidéos, avant que soft ne soit en rupture de stock !



*Salut les Vidéokids,  
les "Top"  
sont chez Carrefour!*



**Chaque mois, Carrefour  
crée l'évènement !**

*Pour d'autres précisions sur ce produit, ainsi que les adresses, plans d'accès et services des magasins, tapez 36-15 Carrefour.*

**36.15**  
Carrefour

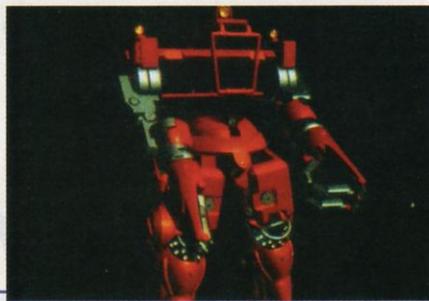
*Avec Carrefour  
je positive!* 

**Carrefour** 

## ILS ARRIVENT SUR 3DO

### Policenauts

**K**onami se lance sur la 3DO ! Déjà maître dans le domaine de la science-fiction avec Snatcher, ils enchaînent avec Policenauts. Enfin une occasion de prendre la place de Robocop. En bref, un soft où action et suspense sont au rendez-vous. Sachez que des extensions sont prévues pour l'année prochaine.



### Samurai Shodown

**S**amurai Shodown est le premier jeu de combat Neo Geo converti sur 3DO. Il raconte l'histoire de quinze illustres samourais qui, jadis, s'affrontaient du matin au soir. Leur but : devenir le plus fort ! Je ne vous cache pas que vous devez diriger l'un de ces héros, dans un tournoi où seuls les meilleurs ont des chances de vaincre... Ça s'annonce chaud !



### Lost Eden

**C**ocorico ! Un deuxième développeur français se lance sur 3DO. Après Infogrammes, c'est Cryo qui fait le grand saut avec Lost Eden, aussi prévu sur CD-i. Qui dit Cryo, dit d'excellents graphismes entièrement réalisés en image de synthèse. Actuellement, nous ne connaissons pas grand chose sur la jouabilité et l'intérêt du jeu. On espère en voir plus dans les mois qui suivent.



### Virtual Dragon Edge

**Ç**a y est ! Les jeux d'aventure sur 3DO sont à la mode. Comme le titre l'indique, Virtual Dragon Edge vous plonge dans le monde des dragons. Chevaliers et épées sont de la partie dans ce nouveau jeu. Entièrement réalisé en images de synthèse, il s'annonce comme l'un des plus gros titres sur 3DO. D'après nos sources, ce jeu devrait sortir début 95. Affaire à suivre... Ça promet !



## Real Pinball

**P**anasonic Software Company vous offre cinq flippers en un avec Real Pinball. Multi Ball, kick-back, rampes, chutes, tilt et bien d'autres options intéressantes sont au rendez-vous avec ce flip carrément cosmique. Afin de savoir qui est le meilleur joueur de flipper de la planète, une sauvegarde protège les records. Ça va tilter dans les chaumières !

## Stryker

**C**oconuts Japon fait de la résistance ! Non content du succès de Fifa 3DO, il adapte la version Super Famicom de Stryker sur le même support. Encore un jeu de foot en 3D isométrique avec des textures mappées. Au menu : trente-deux équipes modulables à souhait. Grande première : un mode <Indoor Soccer> où l'on joue à six.



## DragonLore

**C**ryo continue sur sa lancée 3DO avec Dragon Lore ! Toujours au top des tops graphiquement, ils tentent une expérience dans le monde féerique des Donjons et Dragons avec ce nouveau jeu d'aventures. Vous en saurez plus dans les mois qui viennent...



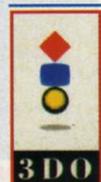
## Insect Wars

**R**iverhill Soft vous prépare un des tous premiers shoot'em up sur 3DO. Au programme : bataille d'insectes cosmiques. Le méchant Patten pollue votre environnement naturel avec des insecticides. Pour le défier, on peut jouer jusqu'à quatre en simultané. Enfin un jeu très fun sur 3DO !



## Table D

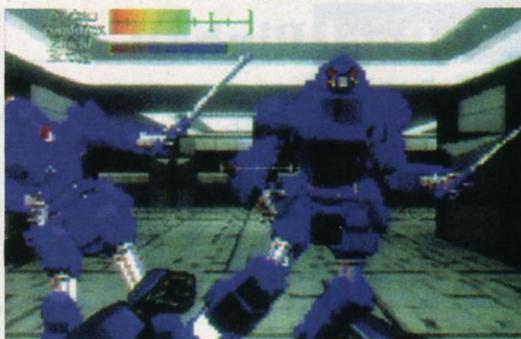
**1**997 : on signale un assassinat à l'hôpital de Los Angeles. Vous êtes le détective de la situation ! Pour résoudre ce crime, il faut mettre vos talents de créature de rêve à l'épreuve. Développé par Wap et Sanei, Table D ressemble beaucoup à Docteur Hauser sur PC. Prévu pour janvier, Table D s'annonce comme un des jeux les plus beaux sur 3DO.



## ILS ARRIVENT SUR 3DO

### Belzelion

**H**uman, une des maisons de développement phares sur Super Nintendo, débarque sur 3DO avec Belzelion, un jeu d'action futuriste. Vous êtes en 2047, les gens habitent des sous-sols miteux pour fuir la technologie. En tant que héros de l'ancienne civilisation, vous devez combattre grâce à un battletech perfectionné....

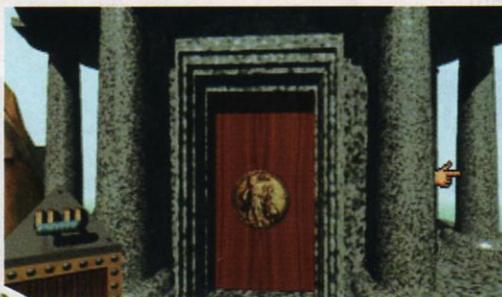


### Sailor Moon

**S**ailor Moon débarque sur 3DO en février. Comme dans Street Fighter II, les combattants – la plupart sont repris du dessin animé – disposent d'une palette de coups très étendue. Aussi, ils effectuent divers coups spéciaux. Sachez aussi qu'il est possible de s'éclater contre l'ordinateur en mode <story> ou de marraver un autre joueur en mode <versus>... Bref, tout est possible dans Sailor Moon ! Sans aucun doute, l'un des plus gros succès de ce début d'année au pays du Soleil-Levant...

### MYST

**C**'est Cyan, les développeurs de Manhole et Cosmic Osmo, les fous à l'origine de la version 3DO de Myst. Ce jeu d'aventure destiné aux adultes vous fait découvrir un livre. Dans le monde féérique de Myst, tous les éléments sont importants pour résoudre les énigmes.



# ESPACE 3 *games*

VENTE PAR CORRESPONDANCE Tél : 20 87 69 55 Fax : 20 87 69 75

**PARIS** 64, rue Caumartin  
75009 PARIS - M° Havre - Caumartin  
Tél : (1) 42 81 46 22

2, rue Théophile Roussel  
75012 PARIS - M° Ledru-Rollin  
Tél : (1) 43 45 93 82

**LILLE** 4, rue Faidherbe  
Tél : 20 55 67 43  
44, rue de Béthune  
Tél : 20 57 84 82

**BORDEAUX** 15, rue Condillac  
Tél : 56 52 72 84

39, rue Saint-Jacques  
Tél : 27 97 07 71

**DOUAI** **STRASBOURG**  
6, rue de Noyer  
Tél : 88 22 23 21



**3DO  
FZ10 PAL 60 HZ**

**NOUVEAU !**



**3DO  
FZ1 PAL version USA 60HZ  
Plein écran, fonctionne avec  
tous les jeux**

## LE SPECIALISTE DE LA 3DO

SEWER SHARK	275,00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	299,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	299,00
GEX	375,00
VIRTUOSO	375,00
THEME PARK	375,00
NEED FOR SPEED	375,00
SHOCK WAVE	375,00
SHOCK WAVE : OP. JUMP GATE	279,00
SEAL OF PHARAOH	375,00
OUT OF THIS WORLD	299,00
<b>TOTAL ECLIPSE</b>	<b>299,00</b>
NIGHT TRAP	375,00
MEGA RACE	375,00
LEMMINGS	299,00
MICROCOSM	375,00
WING COMMANDER	375,00
THE HORDE	375,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	
JOYSTICK ARCADE	Tél.
<b>JURASSIC PARK</b>	<b>299,00</b>
STAR CONTROL II	375,00
ROAD RASH	375,00
CARTOON WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/pièce
SAMPLER 2 10 démos + tests mémoire 15 mn	79,00
BURNING SOLDIER	375,00
GRIDDERS	375,00
CRIME PATROL	375,00

ALONE IN THE DARK	375,00
WAY OF THE WARRIOR	349,00
SLAVER (RPG)	375,00
SHERLOCK HOLMES	375,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00
DEMOLITION MAN	449,00
PATAANK	375,00
TETSUJIN	375,00
KINGDOM : THE FAR REACHES	375,00
SHADOW WAR	375,00
GUARDIAN WAR	375,00
REAL PINBALL	299,00
VR STALKER	375,00
FIFA SOCCER	375,00
SAMOURAI SHODOWN	375,00
<b>SUPER STREET FIGHTER 2 X</b>	<b>375,00</b>
MYST	375,00
STERMY WINDOWS (ADULTES)	375,00
QUARANTINE	299,00
PLUMBERS (ADULTES)	375,00
<b>REBELL ASSAULT</b>	<b>375,00</b>
NOVASTORM	375,00
COVEN (ADULTES)	279,00
RISE OF THE ROBOT	375,00
IMMORTAL DESIRES (ADULTES)	279,00
JAMMIT	375,00
PISTOLET	349,00
MALETTE 3 DO	349,00

Bon 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
Frais de Port* (jeux : 25F - consoles & accessoires : 60F)	
<b>TOTAL A PAYER</b>	

Nom : ..... Prénom : .....  
 Adresse : .....  
 Code Postal : ..... Ville : .....  
 Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) : .....  
 Je joue sur :  
 SUPER NINTENDO  MEGADRIVE  GAME BOY  SATURN   
 SUPER NES  MEGA CD  GAME GEAR  PSX   
 SUPER FAMICOM  NEO GEO  3 DO   
 Carte bleue N° .....  
 Date de validité : ..... / .....

Mode de paiement :  Chèque bancaire  Contre remboursement + 35 Frs  
 Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC  
 Toutes les commandes sont livrées 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.

LES INDISPENSABLES SUR 3DO

## LA SÉLECTION

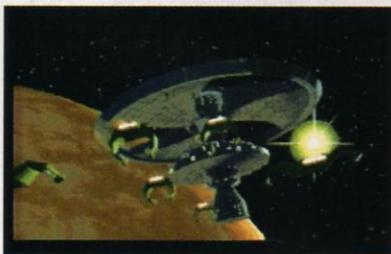
CD CONSOLES  
LE MAGAZINE DES SCREENAGERS

ACTUELLEMENT, plus d'une centaine de jeux sont disponibles sur 3DO. Pour vous aider à y voir clair dans ce brouillard, CD Consoles vous a concocté un petit guide en bonne et dûe forme.

## TOTAL ECLIPSE

Crystal Dynamics

Vous êtes le dernier espoir de l'humanité pour faire face aux hordes d'aliens déchaînés. Vous piloterez le tout dernier chasseur FireWing au-dessus de planètes en 3D, vous zigzagueriez entre les collines et ferez face à des postes avancés ennemis. 24 images par seconde, un son 3D : du tout bon pour un jeu exceptionnel.



## THE HORDE

Crystal Dynamics

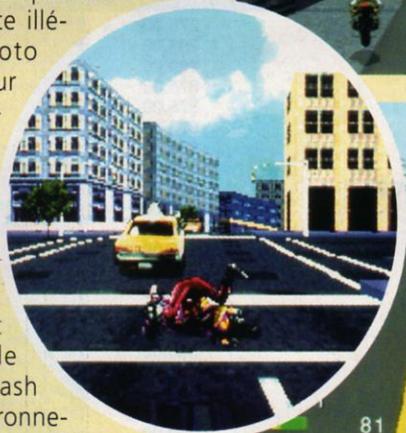
La Horde est sauvage, dangereuse, bête et affamée. Elle s'attaque à tout et à tous, y compris les villageois bien « appétissants ». Contre-attaquez ! Érigez des murs, positionnez des archers, creusez des tranchées, défendez votre territoire ! The Horde, c'est 35 minutes de film de pure action, avec des acteurs comme Kirk Cameron ou Michael Gregory. The Horde est un jeu d'action stratégique...



## ROAD RASH

Electronic Arts

Et vous pensiez que les routes de LA étaient dangereuses ! Vous allez pouvoir piloter en toute illégalité une moto surpuissante sur des routes digitalisées, où tous les concurrents de la course ne vous feront pas de cadeau. Avec 25 minutes de vidéo, Road Rash recrée un environnement complet et réaliste de différentes villes, de trafics urbains, d'ennemis teigneux comme



tout. Une des courses les plus haletantes qui soient !

## SUPER WING COMMANDER

Origin Systems

Vous êtes parmi les meilleurs pilotes de la flotte terrienne. Mais rien dans votre entraînement ne vous avait préparé à l'affrontement des as Kilrathi. Des combats spatiaux, où chacune de

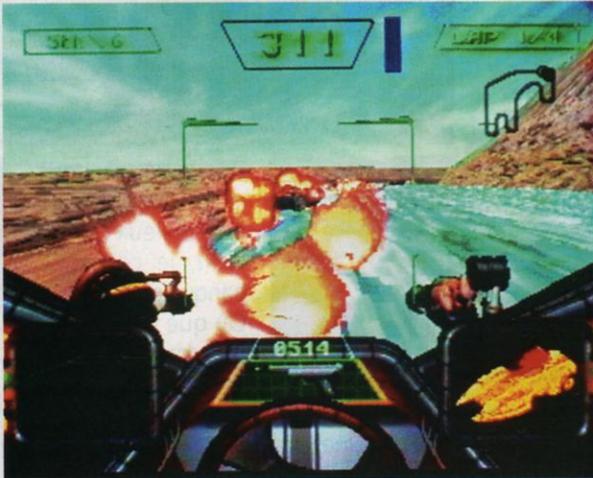
vos victoires ou défaites peut changer l'issue de la guerre. Origin nous offre sur 3DO son hit en 3D mappée associé à une musique qui colle à l'action. Enfin un scénario digne des grands films de science-fiction !



## CRASH AND BURN

Crystal Dynamics

C'est un beau jour pour conduire... Si vous êtes capable de vous mesurer à six des plus violents conducteurs qui soient. Cette simulation de voiture vous permet de choisir votre voiture en fonction de la vitesse, de la résistance ou de la puissance de feu. Et oui, on peut monter sur son véhicule un canon, des mines, etc... Les trente circuits différents vous en feront voir de toutes les couleurs : sable, montées, glace, mines, etc.



## FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Electronic Arts

Electronic Arts signe le must incontesté de la 3DO. Eh oui ! Fifa peut se vanter d'être l'une des meilleures simulations de foot qui ait vu le jour sur tous les supports existants. Fun, rapidité et jouabilité sont au rendez-vous. Bref, c'est la quasi-perfection !



LES PROS DE L'ARCADE ET DES JEUX VIDEOS

# LIBERTE GAMES

42, BLD MAGENTA  
75010 PARIS  
M° J. Bonsergent  
Tél : 42 000 999  
Fax : 42 000 989  
ouvert du lundi au samedi de 11 h 00 à 19 h 30

### 3615 ALLGAMES \* LIBERTE

LA FETE CONTINUE A LIBERTE GAMES

VOTRE S. NINTENDO DEVIENT TRI-STANDARD

PLEIN ÉCRAN 20 % PLUS RAPIDE

LES PROS LA GARANTISSENT UN AN - POSE : 1 HEURE

PRIX DE FETES : 99 F

GRATUIT POUR PLUS DE 800 F D'ACHATS.

### NEWS S. NINTENDO OCCAS.

RETURN OF THE JEDI	479 F	PAC MAN 2	399 F
FINAL FANTASY 3	479 F	BOMBERMAN 2	399 F
EARTHWORM JIM	449 F	JUNGLE BOOK	399 F
MORTAL KOMBAT 2	449 F	SHAQ. FU US	399 F
SAMOURAI SHOD.	449 F	F1 POLE POSITION 2	399 F
LA BELLE & LA BETE	449 F	DONKEY KONG JR.	399 F
BATMAN ET ROBIN	429 F	DBZ N°3 NEWS JAP	399 F
LE ROI LION	429 F	BLACKTHORNE US	399 F
STREET RACER	429 F	NBA LIVE '95	399 F
DRAGON	429 F	SUP. STREET FIGH. FRA	449 F

### SUPER NES AMÉRICAIN NEUVE

GARANTIE 1 AN - 50/60 HZ 890 F

N'ACHETEZ PLUS JAMAIS DES ADAPTEURS !!

### NEWS MEGADRIVE OCCAS.

SONIC ET KNUCKLES	449 F	URBAN STRIKE	399 F
EARTHWORM JIM	449 F	MR NUTZ	399 F
DRAGON	429 F	LE ROI LION	389 F
FIFA 95	429 F	DRAGON	389 F
MORTAL KOMBAT 2	399 F	P. SAMPRAS	299 F

### NEWS NEO GEO OCCAS.

NEO GEO CD	3390 F	NEO GEO OCCAS.	890 F
NEO GEO NEUVE	1790 F	ART OF FIGHTING 2	649 F
KING OF FIGHT. 94	1490 F	WORLD HEROES 2 JET	599 F
SAMOURAI SHOD. 2	1490 F	FATAL FURY 2	349 F
ART OF FIGHT. 2	1090 F	ART OF FIGHTING	349 F
DARK COMBAT	690 F	SUPER SIDE KICKS	349 F
S. SIDE KICKS 2	649 F	FATAL FURY	249 F

JEUX NEO GEO OCCAS. À PARTIR DE 249 F

JEUX CD À PARTIR DE 399 F !!!

## JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU + ALIEN VS PREDATOR 2290 F

ALIEN VS PREDATOR	429 F
DRAGON	429 F
RAIDEN	399 F
TINY TOONS	399 F
CHECKERED FLAG 2	429 F

### ARCADE SYSTEM 3 : 1490 F

SUPER STREET FIGHTER	3990 F
DRAGON BALL Z	3990 F
MORTAL KOMBAT	2790 F
DARK STALKER	TEL.
FINAL FIGHT	800 F

+ DE 150 TITRES DISPONIBLES - LISTE SUR DEMANDE TEL.

### NOUVELLES CONSOLES SATURN - PSX - 32 X

### GOODIES

POSTERS	25 F	FILMS VIDÉOS JAP	149 F
FIGURINES DBZ PM	35 F	BAT. COLLECT. A PART.	99 F
PORTE CLEFS	35 F	LE RETOUR DE BROYL	169 F
FILMS VIDÉO FRANÇ. : P.U. : 125 F			
DU N° 1 AU N° 8			

FRAIS DE PORT JEU 30 F CONSOLE 50 F

CHEQUE À L'ORDRE DE R. BILLARD

BON DE COMMANDE SUR PAPIER LIBRE

BONNE ANNÉE !!!

# Mad Dog McCree

**Machine : CD-I**  
**Éditeur : Philips**  
**Sortie : janvier**

*Balancez deux pruneaux dans le bide d'un vaquero qui cherche noise au premier venu... Y'a rien de plus jouissif !*



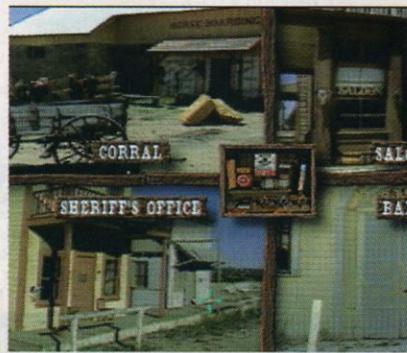
Dès le début, vous avez le choix entre quatre lieux : le saloon, le corral, la banque ou la prison. Où que vous alliez, il faudra toujours garder votre doigt sur la

gâchette. Mais restez vigilant, car le meurtre d'un innocent vous ferait perdre une vie. Le croque-mort se fera un plaisir de vous tailler un costume en sapin. Avec Mad Dog McCree, le CD-I ne se sera jamais autant rapproché de la borne d'arcade. Alors chaussez vos bottes à éperons et graissez votre six-coups en attendant. ☐



Le hit d'American Laser Games arrive sur CD-I. Tirant parti des possibilités offertes par la cartouche Digital Video, ce jeu est entièrement réalisé à partir de films réels. Des acteurs (et actrices !) incarnent les pionniers du Wild West. La qualité des images est vraiment excellente, MPEG oblige ! Pour plus de réalisme encore, un pistolet d'Air Mouse Technology distribué par Philips est fortement recommandé. À ce propos, le jeu peut être acheté avec le Peacekeeper Revolver en *bundle*. Très bonne initiative !

Vous débarquez dans une petite ville ordinaire et à l'apparence tranquille. Mais ce calme est plutôt inquiétant. En effet, Mad Dog Mc Cree et sa bande de desperados ont dévalisé la banque. Le shérif local n'a rien pu faire et s'est vite retrouvé dans une de ses cellules. La cerise sur le gâteau, c'est que la maire et sa fille ont été kidnappés et sont détenus quelque part dans les collines. À ce récit, votre sang de justicier solitaire ne fait qu'un tour. C'est à vous que revient la mission de débarasser la ville de ces rats.



# NBA Jam

**Machine : Super NES et MD**

**Éditeur : Acclaim**

**Sortie : mars**

*Le jeu de basket numéro un dans le monde, NBA Jam TE, arrive sur nos consoles. Il est encore plus grand que son prédécesseur.*

**t**hey are on fire, chez Acclaim ! Et oui, après avoir créé l'événement en éditant NBA JAM en 1994 sur nos consoles, Acclaim va à nouveau tout casser avec NBA JAM Tournament edition. Car, en reprenant le concept fun de la première version, ils ont ajouté des ingrédients de folie. Bien sûr, vous pourrez choisir toutes les équipes de la league NBA, avec, entre autres, les Chicago Bulls, les Miami Heat... Dont trois à cinq joueurs, seront disponibles. Mais,

les innovations ne s'arrêtent pas

là, car toutes les équipes ont été réactualisée, et vous pourrez aussi choisir des rookies ! Ce qui vous offre un panel de 122 joueurs, plus 38 personnages cachés ! Vous devrez aussi gérer votre équipe, en prenant en compte la fatigue, et les blessures de vos joueurs, ce qui apporte un petit côté manager, qui contentera les

plus accros du basket, sport numéro 1 dans le monde. Le côté fun aussi a été retravaillé avec brio. Des dunks encore plus délirants ont été rajoutés. Vous allez manger encore plus de plexis. Des icônes sont à ramasser en cours de jeu pour augmenter par exemple votre habileté, votre vitesse... Le nombre d'options vous assure de longues heures sur les parquets. Les 24 mégas de la cartouche, ne sont vraiment pas là seulement pour impressionner sur le papier. Je ne peux pas m'en décrocher ! En bref, ça va dunker dur en mars, sur vos consoles. □



AVANT-PRÉMIÈRE

# Wild Guns

**Machine : Super NES**

**Éditeur : Natsumi**

**Sortie : février**



*L'Ouest est bien plus sauvage que vous ne le pensez ! Et bien plus moderne, aussi...*

Une jeune et jolie Annie a prié Clint, le fameux chasseur de primes de l'espace, de l'aider à éliminer le clan Kid, qui a tué sa famille. Clint, le cowboy vengeur, promet à Annie de la débarrasser de ses ennemis, mais espère s'en tirer tout seul. Ce qu'il ignore, c'est qu'Annie est une aussi bonne, si ce n'est meilleure, tireuse que lui ! Après une prestation rapide de ses capacités, Annie convainc Clint de la prendre avec elle. Ensemble, ils s'en vont buter les renégats hors du Far West des États-Unis ! Si vous ne comprenez pas trop le rapport entre un chasseur de primes de l'espace habillé en



cowboy, une jeune femme qui se défend mieux qu'un homme malgré ses airs fragiles et une contrée aussi inhospitalière que l'Ouest sauvage, vous n'avez encore rien vu ! Vos ennemis ne sont pas de simples cowboys, avec éperons, six-coups et lasso mais bien des androïdes armés jusqu'aux dents. Six niveaux variés vous mettent en situation-cliché : duel au soleil, bagarre de saloon, attaque de train, embuscade dans la mine d'or, règlement de comptes dans le canyon... Un dernier niveau est accessible, si vous arrivez au bout des six autres ; on n'a aucun renseignement sur ce niveau, mais s'il est moitié aussi difficile que les autres, ça promet ! On peut jouer à deux simultanément, en mode <normal> ou en mode <vs> (entraînement). Vous utilisez de nombreuses armes dévastatrices, vous accumulez de l'énergie pour la décharger sur vos ennemis. Bref, c'est beau, innovant dans son genre et surtout amusant ! □



Pour la nouvelle année, champagne pour tout le monde !  
 Les habitués, ceux qui vont le devenir, et même nos concurrents  
 que finalement on aime bien parcequ'on ne peut pas comparer

**NOUVEAUTES MEGADRIVE**

CANNON FODER **349 F + 0 F**  
 STREET RACER (27/01) **369 F + 0 F**  
 CLAY FIGHTER **395 F + 0 F**  
 GENERATION LOST **395 F + 0 F**

**NOUVEAUTES JEUX S. NINTENDO EURO ET US**

ARDY LIGHT FOOT **449 F + 0 F**  
 SUPER STAR SOCCER (US) **479 F + 0 F**  
 PARODIUS 2 (US) **499 F + 0 F**  
 ART OF FIGHTING 2 (JAP) **589 F + 0 F**  
 NBA JAM TOURNAMENT **479 F + 0 F**

**JEUX NÉO-GÉO CD**

Tous les titres disponibles à  
**419 F + 0 F**

**NOUVEAUTES 3 DO**

GEX **375 F + 0 F**  
 QUARANTINE **375 F + 0 F**  
 NEEDS FOR SPEED **375 F + 0 F**  
 NOVASTORM **375 F + 0 F**  
 STATION INVASION **375 F + 0 F**  
 SPACE ACE **375 F + 0 F**  
 STAR BLADE **375 F + 0 F**  
 SUPREME WARRIOR **375 F + 0 F**  
 WORLD CHAMP GOLF **375 F + 0 F**

NEO GEO CD + 2 PADS **3390 F + 0 F**  
 3 DO (EURO) + 1 JEU **2990 F + 0 F**  
 3 DO-PAL/US FZ 10 = MEGA PRIX  
 JAGUAR + 1 PAD + 1 JEU **2190 F + 0 F**  
 MEGA CD + 1 JEU **1590 F + 0 F**  
 PSX SONY + Ridge Racer = MEGA PRIX  
 SATURN + Virtua Fighter = MEGA PRIX

**149 F LA CASSETTES VHS**  
**NOUVEAU ! DBZ EN FRANÇAIS SECAM**

1 : GARLIC **149 F + 0 F**  
 2 : LE ROBOT DES GLACES **149 F + 0 F**  
 3 : LE COMBAT FRATICIDE **149 F + 0 F**  
 4 : NAMEC **149 F + 0 F**  
 5 : LA REVANCHE DE COOLER **149 F + 0 F**  
 6 : 1000 GUERRIERS DE METAL **149 F + 0 F**  
 7 : LES CYBORG LE REVANCHE **149 F + 0 F**  
 8 : BROLY LE SUPER GUERRIER **149 F + 0 F**

**OU LES 4 POUR 449 F + 0 F**

**TOP DU MOIS MEGADRIVE**

POWER DRIVE **349 F + 0 F**  
 LES SCHTROUMPFS **395 F + 0 F**  
 SECOND SAMURAI **395 F + 0 F**  
 SOLEIL (VF) **395 F + 0 F**  
 ADDAMS FAMILY VALUE **395 F + 0 F**

**MEGADRIVE II**

+ 2 PADS + SONIC 2 **699 F + 0 F**  
 + 2 PADS + 5 JEUX **989 F + 0 F**  
 + 2 PADS + STREET F'2 **989 F + 0 F**

**TOP DU MOIS S. NINTENDO**

POWER DRIVE **369 F + 0 F**  
 BIKER MICE **399 F + 0 F**  
 CANNON FODER **419 F + 0 F**  
 MIGHTY MAX **429 F + 0 F**  
 CLAY FIGHTER 2 **429 F + 0 F**  
 SOUL BLAZER (VF) **449 F + 0 F**

**SUPER NINTENDO**

+ 1 PAD + STREET F'2 **689 F + 0 F**  
 + 1 PAD + STREET F'2 + STARWING **789 F + 0 F**  
 + 1 PAD + MARIO 4 + MARIO ALL STARS **889 F + 0 F**  
 + 1 PAD + SUPER GAME BOY + MARIO ALL STARS **989 F + 0 F**  
 + 1 PAD + DONKEY KONG **1089 F + 0 F**

**Le N1 de L'ANIMATION**

TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION  
**A DES PRIX DELIRE !!!**  
 (garantie 3 mois)  
 MEGADRIVE à partir de **399 F + 0 F**  
 SUPER NINTENDO à partir de **449 F + 0 F**  
 AMIGA CD 32 à partir de **649 F + 0 F**  
 NEO GEO à partir de **990 F + 0 F**

**JAPANIMATION**  
 Eclate toi sur :  
 - RAMICARDS OFFICIELLES - GOODS  
 CDV - VHS - ART BOOKS...  
**+ de 3000 mangas en stock !**  
 (frais de port offerts pour un achat supérieur à 100 Frs)

**ON RACHETE CASH**  
 JEUX MEGADRIVE **70/150 F**  
 JEUX S. NINTENDO **100/200 F**

**DIALOGUE EN DIRECT LIVE  
 AVEC DES PROS DE LA CONSOLE**  
**- ACHETE, VENDS, DEMANDE DES TRUCS**  
**JEUX : GAGNE DES SUPERS CADEAUX !!!**

**3615 CONSOL PLUS**

**Le serveur qui marche comme un avion**



**Depuis 4 ans déjà ...**  
**petits prix + port gratuit**  
**=**  
**Les moins chers de France**



**A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX**

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX	TOTAL

**FRAIS DE PORT GRATUITS - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F**

**COORDONNÉES**

REGLEMENT

CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :  
 CARTE BANCAIRE  
 CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

Expire fin : .....

Nom : .....  
 Prénom : .....  
 adresse : .....  
 Ville : .....  
 Code Postal : ..... CD 03

\*frais de port offerts pour un achat supérieur à 100 Frs

# Chrono Trigger

**Machine : Super Famicom**

**Éditeur : Square Soft**

**Sortie : le 28 décembre**

*Après le succès de Secret of Mana, Square Soft continue sur sa lancée dévastatrice avec Chrono Trigger. Prévu pour le 28 décembre au Japon, celui-ci s'annonce déjà comme un des titres phares de cette fin d'année...*



calomnies de la planète. D'ailleurs, le personnage principal ressemble étrangement à celui de Secret of Mana. À quelques détails près : plus de pouvoirs, plus d'astuce et plus cool. Bref, au fil des années, Square Soft prend du galon, comme ses jeux et ses aventures. Devant le succès de cette compagnie japonaise, Nintendo panique. La preuve en est qu'il essaye actuellement de racheter la licence aux États-Unis et en France. Comme quoi, l'élève dépasse parfois le maître ! □

**S**i la sortie de Secret of Mana en France fait d'ores et déjà trembler le marché du jeu vidéo, le Japon frémit d'impatience avec celle de Chrono Trigger, sorti le 28 décembre dernier. Le dernier né des jeux d'aventure sur Super Famicom reprend le système de jeu, très novateur, de Secret of Mana. Eh oui ! Encore une fois, le multitaq est à l'honneur. En effet, à l'image de son prédécesseur, Chrono Trigger vous permet de jouer à plusieurs en simultané (trois ou plus). Qui plus est, vous évoluez dans un univers aux frontières vastes et peuplées de monstres pas comme les autres. Muni de votre courage et d'une épée de zinc, vous devez donc venir à bout des pires



VOUS PRÉSENTENT

# MC GAMES

LA 1<sup>ÈRE</sup> ÉMISSION RADIO  
DES CONSOLES ET DES JEUX VIDÉO

CHAQUE SEMAINE SUR LA FM

## REJOIGNEZ MC TRONIC SUR LES FRÉQUENCES SUIVANTES :

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



# 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 The Need for Speed sur 3DO !

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

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

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

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

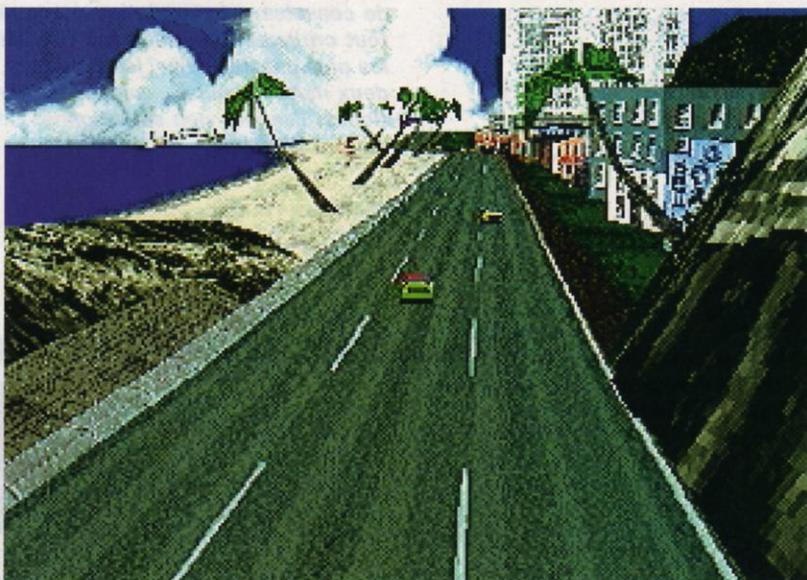
AU PROGRAMME CINQ CATÉGORIES :

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

# Ridge Racer

PS-X

On l'attendait depuis longtemps... Et puis, elle est arrivée la petite PS-X de chez Sony ! Sympa, elle n'est pas venue toute seule ! En avant-première un jeu de course auto façon arcade : Ridge Racer !

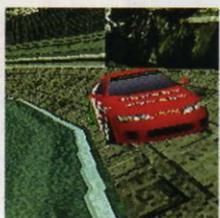


Bravo aux techniciens de l'hélicoptère TV qui nous offrent ici une très belle vue aérienne.

Lorsque vous aurez une parfaite maîtrise du paddle, n'hésitez pas à vous faire plaisir en réalisant quelques dérapages.



Le passage du vibreur est assez délicat. Si vous avez l'âme d'un Berger ou d'un Alesi, je vous fait confiance, vous le négocieriez de fort bien.



**A**llons droit au but, au niveau du concept même Ridge Racer ne se différencie guère des nombreux jeux disponibles sur d'autres consoles. Seulement la PS-X nous rassure sur les qualités que l'on attendait d'elle, à savoir un graphisme irréprochable et un son d'une très bonne qualité. Clin d'œil et coup de pub le jeu s'ouvre sur un tableau de Galaxian.

Vous savez le petit shoot de chez Namco qui hantait les salle d'arcade il y a une dizaine d'année ! Et ça ne s'ar-



Le passage du tunnel est vraiment impressionnant, on se croirait dans le Grand Prix de F1 de Monaco.

rête pas là puisque votre voiture (aux couleurs de Namco, bien sûr) passe sous un écran géant, avant le premier tunnel du circuit où passe une animation géante de...

## Quatre modèles

Galaxian ! Après ces quelques minutes anecdotiques, passons donc à Ridge Racer. Le principe du jeu est simple : choisir une voiture, un circuit et, si possible, être le plus rapide ! Pour la voiture, vous aurez le choix entre quatre modèles différents, doté de différente capacité d'adhérence, capacités d'accélération, de freinage et de vi-



Le circuit, d'une structure assez complexe, traverse tour à tour la ville, le bord de mer, la montagne, offrant ainsi une variété de décors.

LA VIE DES STARS !



Vous partez en départ lancé, le chrono ne se déclenche qu'au passage du check point. Dès les premières secondes de la course, l'hélico TV plane au-dessus de vous prêt à suivre vos exploits.

tesse maximale. À vous de savoir quel modèle est le plus approprié à votre type de conduite.

Passez en manuel !

Au total, quatre parcours vous sont proposés. Enfin presque, car en fait vous avez droit à trois types de course sur le même circuit avec un nombre de tours différents, un nombre de concurrents différents et même à une extension de circuit ! Avant le départ n'oubliez pas de choisir entre la boîte automatique et la boîte à 6 rapports. Les habitués, les pros et les fous du volant opéreront bien sûr pour la transmission manuelle, seul mo-



Ouvrez grand vos oreilles et vous entendrez le doux bruit des moteurs du boeing qui passe au dessus de votre tête.

yen de battre des records. Au départ de la première course, douze autres concurrents, aussi cinglés que vous, n'hésiteront pas à vous balancer dans le bas-côté. Vous pouvez optez pour une vision subjective de votre course. Là, vous vivez la course comme si vous étiez installé à l'intérieur de votre voiture ! Pour bien connaître les dimensions de votre véhicule je vous conseille dans un premier temps de vivre la course en suivant votre véhicule de l'extérieur. Dans le premier cas, les sensations sont très proches de la réalité et les émotions n'en sont



Dans les un contre un, il vous faudra trouver le bon endroit pour dépasser votre adversaire. Un indice, c'est un peu avant la descente.

que plus fortes. Mais l'absence de tableau de bord où du capot, fait perdre les notions d'encombrement du véhicule. Dans le second cas on visualise mieux la route bien que la conduite soit moins réaliste. Vous remarquerez dès vos premiers tours de piste que les véhicules sont indestructibles, au pire vous connaîtrez quelques tête-à-queue, mais les chocs avec les autres concurrents où sur les barrières de sécurité ne feront que vous ralentir.

Un jeu d'arcade

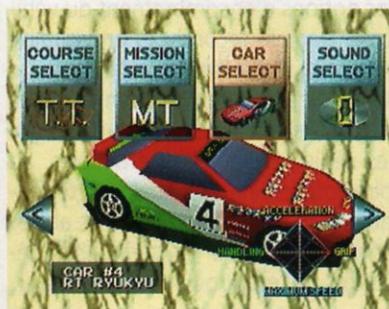
Normal, c'est un jeu d'arcade et donc, rien à voir avec les Power Drive, F1 Pole Position où la gestion des dommages est capitale. Les pros du paddle n'auront ici aucune raison de s'en faire. Bravo aux programmeurs pour la

J'AIME PAS LES FREINE TÔT !



Bien joué ! Après une légère touchette, votre adversaire est parti en travers. Malheureusement, vous avez perdu un peu de vitesse et n'êtes plus en mesure de le dépasser.

## SANS TITRE



Les voitures, qui vous sont proposées, se distinguent par différents paramètres : potentiel d'accélération, vitesse maximale, tenue de route, grip des pneus.

séquence «replay». La séquence utilise les différentes prises de vues réalisées au cours de la course par un hélico qui ne cesse de vous survoler... C'est d'ailleurs au cours de ce debriefing en image que vous verrez toutes les fautes de

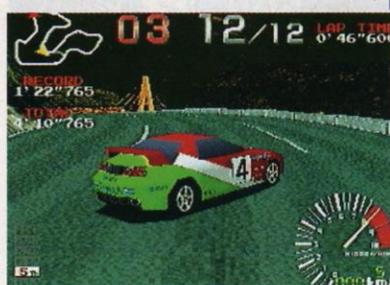


À l'entrée du tunnel, pas de problème, vous pouvez y aller à fond. Soyez tout de même vigilants il y a quelques fois des travaux.

conduite que vous commettez ! C'est pas toujours gratifiant d'être spectateur de votre propre course. Pour rythmer vos péripéties vous avez droit à un éventail de musiques technos, quel-

fois limites hardcores ! La plus supportable (et je pèse mais mots) étant «Ridge Racer» celle du jeu d'arcade. Toujours au niveau son, un réel effort a été réalisé, tout est remarquablement illustré : passage d'avion, bruit des bulldozers, l'hélicoptère et sa turbine, chocs, accélérations, décélérations, dérapages, chocs, passage dans les tunnels... seul petit défaut, on n'entend pas le moteurs des autres concurrents.

## SANS TITRE



Les programmeurs ont pensé aux plus cinglés d'entre vous puisqu'après un tête à queue vous pouvez si vous voulez remonter le circuit à contre sens. Une voix vous averti alors de votre folie.

Les sensations de conduites sont vraiment géniales, on a même parfois l'impression de piloter une F1, le paysage défile à une allure hallucinante. Après un peu d'entraînement vous vous apercevrez que vous pouvez prendre tous vos virages en trajectoires et si vous vous loupez, un petit déra-

**Editeur**

**NAMCO**

**Développeur**

**NAMCO**

**Distributeur**

**NAMCO**

**Support**

**PS-X**

**Genre**

**ARCADE**

**Nombre de joueurs**

**UN SEUL**

**Prix et date de sortie**

**ENTRE 500 ET 550 F, disponible**

## NAMCO FAIT SA PUB

Au niveau marketing, Namco fait très fort. Comme tout circuit automobile, celui de Ridge Racer est parsemé d'affichages publicitaires. Dès le départ vous êtes inondé de panneaux Namco à tout va. Une fois que vous vous habituez à la vitesse et au parcours vous verrez, il y en a partout. Et finalement, on s'aperçoit qu'il s'agit carrément d'une campagne d'affichages pour les prochains jeux CD. Astucieux, non ?



page contrôlé vous remet en ligne. Certaines parties du circuit vous offrent même le plaisir de réaliser des sauts.

### Un circuit pour tous

Même s'il n'y a qu'un seul circuit, il est exploité à fond : des décors sympas (bords de mers, ponts, routes sinueuses de montagnes, tunnels) Il n'est pas rare qu'un 747 passe au-dessus de votre tête et qu'au cours d'une même course le jour et la nuit se succèdent et le coup de l'hélico qui surgit à l'improviste au-dessus de votre voiture, j'adore ! Le jeu est impressionnant au niveau de son graphisme et de sa réalisation. Ridge Racer fait partie des nouveaux nés de la PlayStation, nul doute que ce qui va suivre risque d'intéresser beaucoup de monde.

FRANÇOIS LAURENS

## TRONCHE DE PADDLE

Qui dit nouvelle console, dit nouveau paddle. Celui de la PS-X est assez ergonomique, on l'a assez vite en main malgré ses dimensions assez étriquées. Pour Ridge Racer vous pouvez si vous le souhaitez changer les commandes du paddle. Au choix, quatre configurations. Ainsi si vous détestez conduire avec l'accélérateur au-dessus du frein, pas de problème vous pouvez inverser les commandes, une délicate attention pour les indécis comme moi.



Dans les virages, l'idéal est d'arriver par l'extérieur et d'attaquer la courbe à la corde afin de garder les meilleurs appuis.

## Ridge Racer

PS-X

Existe aussi sur Super Nintendo

CRÉATIVITÉ	☆☆☆
JOUABILITÉ	☆☆☆☆
GRAPHISMES	☆☆☆☆
SON	☆☆☆☆
POTENTIEL	☆☆☆☆

SONY A FAIT LE BON CHOIX. C'EST PRENANT ET VRAIMENT BIEN RÉALISÉ. ON PEUT DIRE QU'ON A ENTRE LES MAINS UN DES MEILLEURS JEUX DE COURSE, SINON LE MEILLEUR SUR LE MARCHÉ. LA PS-X SE POSITIONNE PLUTÔT BIEN POUR SON ENTRÉE DANS LE MONDE DES CONSOLES CD, LA CONCURRENCE RISQUE D'ÊTRE ACHARNÉE !

# Theme Park

3DO

Entrez, entrez, mesdames et messieurs ! Bienvenue dans le monde merveilleux des parcs à thèmes. Les salariés y respirent la joie de vivre, les attractions sont toutes plus folles les unes que les autres et la nourriture est saine. Venez nous rejoindre, amusez-vous, défoulez-vous mais, surtout, n'oubliez pas votre porte-monnaie !



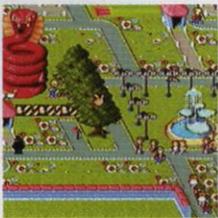
**Q**uoi de plus gratifiant pour un propriétaire de parc à thèmes que de voir ses clients afficher un sourire niais et béat ? Le son de la caisse enregistreuse peut-être ? Sûrement, mais de toute façon, un client heureux ne rechigne jamais à mettre la main à la poche. Derrière le côté idéalisé de ces univers entièrement créés de toutes pièces, se cache en réalité un monde fait de costumes croisés et de téléphones cellulaires. Ne nous voilons pas la face, le marché du loisir est un business très ju-

teux qui attire la convoitise d'hommes d'affaires proches de la race des séla-ciens. En effet, les parcs d'attractions ne sont pas des œuvres philanthropiques et mettent en jeu des sommes d'argent considérables.

## Aux dents longues

Bullfrog vous propose d'incarner un de ces gérants aux dents longues. Pour réussir, vous devrez être impitoyable et sans scrupules. Pour ceux qui connaissent déjà Theme Park sur PC CD-ROM, cette version 3DO s'en rapproche fortement. À tel point d'ailleurs, que l'on peut regretter l'absence d'innovations qui l'auraient démarqué de la mouture micro. Investissement, amortissement sont des mots qui enrichissent désormais le vocabulaire des éditeurs (un autre monde cruel !). Puisque nous en sommes aux considérations économiques, restons-y... Theme Park reprend le principe des jeux à succès comme Sim City ou Railroad Tycoon. Mais ici, il ne s'agit

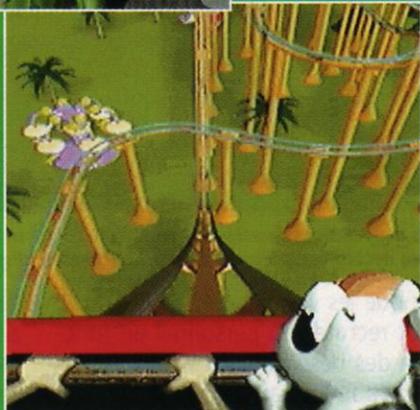
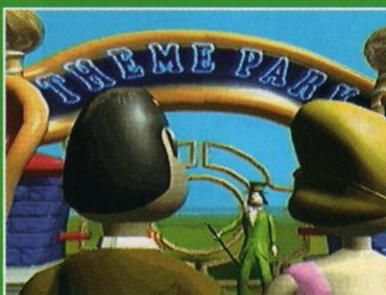
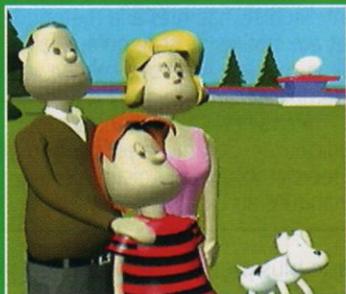
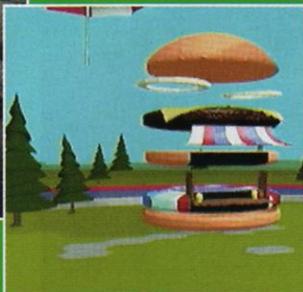
Un cadre agréable est primordial. Utilisez à bon escient les arbres et autres éléments de décoration mis à votre disposition.



Lorsqu'un manège arrive en fin de vie, il explose et projette ses malheureux occupants dans le ciel azuréen.



# BIENVENUE DANS UN MONDE MEILLEUR



Theme Park s'ouvre sur une intro de toute beauté réalisée sous 3D Studio. Les week-ends en famille sont mortels. Tout le monde s'ennuie ferme devant le poste de télévision. Mais heureusement, comme par magie, un homme providentiel fait irruption et nous transporte dans le monde merveilleux des parcs d'attractions. Adieu léthargie, une journée radieuse s'annonce sous les meilleurs auspices ! Les boutiques et les manèges les plus délirants se construisent sous nos yeux émerveillés. La bonne humeur est de retour. Même le chien a retrouvé sa joie de vivre.

pas de gérer une ville ou une compagnie ferroviaire mais plutôt un parc de loisirs. Celui-ci ressemble beaucoup aux parcs « Magic Mountain » que l'on trouve aux États-Unis et qui seraient un savant cocktail – pour vous donner une meilleure idée –, d'Eurodisney et de Foire du Trône. La difficulté est paramétrable et permet aux débutants de se familiariser sans se ruiner en deux minutes. Il est ainsi possible de choisir le nombre et la compétence des concurrents, le niveau de cash disponible, le type de visiteurs, etc. Il ne vous reste plus qu'à sélectionner ensuite un site sur un des cinq continents pour vous installer. La situation géographique influe bien évidemment sur les résultats et les pays ensoleillés sont les plus rentables. Au début, on dispose de peu de moyens financiers, vous devez donc vous contenter d'attractions minables à la fiabilité exécutable. Mais s'amuser

n'est pas tout, il faut également que les visiteurs puissent manger et se désaltérer. Pour cela, des marchands de glace, des buvettes et des fast-foods sont prévus dans un premier temps. Plus tard, l'expansion aidant, la restauration de luxe sera dans vos cordes. N'oublions pas non plus les boutiques de ballons ou de souvenirs, sources non néglig-

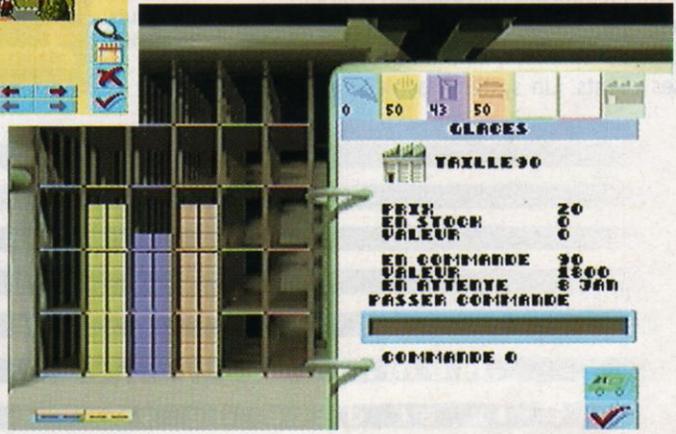
geables de revenus. Il ne manque à ce catalogue qu'une chaîne d'hôtels mais lorsque l'on connaît les difficultés que cela engendre, on ne s'en plaindra certainement pas !

## L'ère des bâtisseurs

La création du parc ne se limite pas à l'acquisition d'attractions ou d'échoppes. Vous devrez, en plus, jouer les petits Vauban et Le Nôtre en ce qui concerne leur disposition et la conception des jardins. À vous de bâtir un parc cohérent et bien pensé afin d'évi-



**Le suivi des stocks est primordial. Mais le plus drôle c'est qu'il est possible de trafiquer la nourriture pour booster les ventes de boissons.**





Les négociations de salaires nécessitent doigté et sang froid. Abouissez à un accord avant que la pile de pancakes ne disparaisse.

ter que les visiteurs ne se perdent. Il faut recruter du personnel en fonction des besoins. Cela va du technicien de surface au gardien en passant par le mécanicien chargé de réparer les attractions défectueuses, sans oublier bien sûr de pauvres bougres engoncés dans des costumes ridicules.

## Tournez manèges

Une fois que les deux ou trois premiers manèges et magasins sont installés, on ouvre les portes et roulez jeunesse ! Des cars remplis de touristes allemands en short commencent à affluer. Un autre élément d'importance concerne le département R & D (Recherche et Développement) auquel il est impératif de consacrer un budget conséquent. En effet, la pérennité d'un parc dépend de nouvelles attractions, toujours plus délirantes. Certaines d'entre elles offrent une belle séquence cinématique (parfois mal animée) réalisée sous 3D Studio. Un commercial digne de nom se doit d'être à l'écoute de ses clients. Un système astucieux de

bulles, comme dans les bandes dessinées, permet de connaître les desiderata de chacun. À vous de les satisfaire au mieux. Ce qui est étonnant c'est que chaque personne agit individuellement, selon ses préoccupations. Ainsi, un visiteur affamé ou assoiffé se rend directement au resto ou au

## THEME PARK : UNE HISTOIRE SALÉE

Dans le magazine de Libération numéro 3, Francis Mizio nous fait part, dans sa rubrique « Le festin numérique », de son admiration pour Theme Park. Selon lui, « le pouvoir suprême réside dans la faculté de rajouter du sel dans les frites ». Tenant davantage de la thèse de psycho que du test, l'article est visiblement plus destiné aux intellectuels habitués à la rhétorique et aux figures de style qu'aux fans de jeux vidéo. Mais que cela ne vous empêche pas de vous y reporter, certaines observations sont judicieuses. Comme la proposition de recycler les métallurgistes lorrains, habitués au bleu, en Schtroumpfs !

bar le plus proche. Un besoin naturel se fait pressant et vous les verrez se précipiter aux toilettes. Au cas où vous auriez omis d'installer des vespasiennes, vous avez la désagréable surprise de les voir se soulager dans un coin ou, pire, rentrer chez eux ! Pour gagner de l'argent, tous les moyens sont bons. Vos clients ne consomment pas assez de coca-cola ?



Un parc ne peut tourner sans personnel. À vous de recruter les gentils « cast members » toujours souriants.



Editeur **ELECTRONIC ARTS**

Développeur **Bullfrog**

Distributeur **ELECTRONIC ARTS**

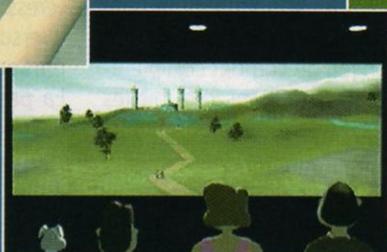
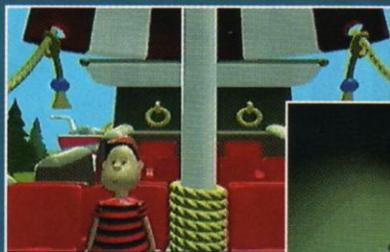
Support **3DO**

Genre **SIMULATION ÉCONOMIQUE**

Nombre de joueurs **UN SEUL**

Prix et date de sortie **ENTRE 350 ET 400 FRANCS, FIN JANVIER**

ROULEZ JEUNESSE !



Certaines attractions proposent une scène cinématique. Ces séquences nous mettent en situation, à la place du visiteur. Les programmeurs de Bullfrog ont profité de l'occasion pour un petit clin d'œil. Dans le simulateur de vol est projeté un film reprenant une des scènes de Magic Carpet, un autre hit de la même équipe sur CD-Rom PC. Est-ce à dire qu'un jour on puisse avoir ce jeu fabuleux sur 3DO ? Rien n'est moins sûr. La puissance de calcul de la machine semble insuffisante par rapport aux capacités d'un Pentium. Mais qui sait ?

Mettez-leur plus de sel dans les frites ou plus de sucre dans les glaces. Vos stocks de boissons s'épuisent à vitesse grand V ? Augmentez la quantité de glace dans les gobelets. Et tout est comme ça ! Il est possible de fixer les prix et de maigouiller sur tous les produits proposés. On peut gérer l'approvisionnement des différentes boutiques. Attention aux ruptures de stocks, un magasin vide ne rapporte rien !

**Jouez en Bourse**

Pour les plus habiles, la Bourse permet de gagner de l'argent rapidement. Surveillez les cotations et achetez dès le départ vos propres actions. Cela vous protégera d'une OPA agressive



d'un de vos concurrents. Si les bénéfices sont trop élevés, les salariés voudront leur part et revendiqueront des augmentations. Dans ce cas, un petit jeu consiste à avancer votre pogne dans le but de serrer celle du représentant syndical. Une poignée de main aboutit à un accord. En cas d'échec, les employés se mettent en grève. Des

casseurs profitent alors de l'absence des agents de sécurité pour crever les ballons des gosses et filer des coups de pied dans les attractions.

Quatre pages sont insuffisantes pour passer en revue la richesse de Theme Park ! Malgré une jouabilité assez médiocre – une souris serait plus adéquate –, l'intérêt l'emporte sur la réalisation (honnête sans plus). L'humour omniprésent, même si cela frôle parfois le mauvais goût, est un plus par rapport à des jeux trop austères comme Sim City. Avec ce nouveau titre, il est clair que la logithèque de la 3DO s'étoffe de jeux de qualité. Voilà qui va faire sourire Trip Hawkins, autre businessman ambitieux !

Pascal Geille

**Theme Park**

3DO

Bientôt disponible sur Jaguar

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

Je vous conseille de ne pas tenir trop compte des étoiles obtenues par Theme Park. Elles cachent un jeu fantastique. Le genre de jeu qui vous scotche sur votre chaise et vous fait passer des nuits blanches au détriment des études, des proches ou du boulot. Je ne raconte pas de blagues, essayez et vous verrez bien !

# Virtua Fighter

SATURN

Elle est là ! On peut enfin la toucher, la sentir, la voir et même l'utiliser ! C'est la 32 bits de Sega alias la Saturn. Et faites gaffe, elle n'est pas venue toute seule. Accompagnée d'un argument quelque peu... frappant !



L'idole de Jeffrey c'est Bud Spencer. Il effectue les mêmes coups.



Après chaque combat, un mode <replay> vous montre la façon dont vous avez étalé l'adversaire. Y a pas à dire, c'est vraiment une excellente idée.



Vivez l'amour fou avec la charmante Pai ! Dans d'autres circonstances, cette prise aurait vraiment plu à son malheureux adversaire.

**L**e jeu de baston classique a eu sa période de gloire et cette dernière n'est pas encore terminée. Cependant, une nouvelle mode pointe le bout de son nez. Le précurseur de cette mode a fait son apparition, il y a quelque temps, sur arcade sous le nom de Virtua Fighter.

Imaginez un jeu de combat complètement géré en 3D temps réel où les frappeurs, possédant des mouvements décriants de réalisme, peuvent être vus sous n'importe quel angle. Assez imaginé maintenant, car la réalité est belle et bien sous vos yeux. Virtua Fighter sur Saturn n'est autre que l'adaptation du légendaire Virtua Fighter arcade (incroyable non ?). Je dis légendaire car VF au Japon a presque eu le même accueil qu'un Street Fighter 2, et ce n'est pas peu dire.

Mais venons-en tout de suite au fait. Après quelques secondes de chargement (le jeu est sur CD), plusieurs choix font leur apparition. En bon professionnel, je vais faire un tour dans les options. Ces dernières sont particulièrement étoffées

et vous pouvez faire ce que vous voulez de votre jeu.

Un sound test très complet est d'ailleurs présent. Si vous choisissez le mode <arcade>, sélectionnez l'un des huit combattants et massacrez les huit autres (en comptant votre double) pour accéder au boss final. Le plus intéressant reste tout de même le mode <versus>. Deux joueurs prennent alors part au combat.

La première fois, on est un peu dérouté par le système de jeu. Les déplacements sur le ring sont suivis par un mouvement de caméra incessant et très réaliste. Les commandes sont assez simples, trois boutons sont utilisés : garde, coup de pied et coup

de poing. Selon les personnages, des combinaisons sont possibles entre ces boutons.

Chaque combattant possède bien sûr sa panoplie de coups spéciaux. Mais, attention, ici on dit au revoir aux boules de feu et autres téléportations bizarroïdes. Bien que les personnages



Sur l'écran du mode <Versus> sont réunis tous les protagonistes du combat.



Attention ! mesdames et messieurs, voici le premier décollé en 3D que vous avez l'occasion de voir dans votre vie. Alors, ça vous en bouche un coin non ?

«CHOPPE IN THE SKY !»

Chacun des combattants possède au moins une choppe. La réalisation de ce coup donne alors le droit à une animation encore jamais vue sur console. Voilà qui me fait regretter l'absence d'une option « caméra ». Peu importe, c'est beau et ça le restera !



Le réalisme prime avant tout : les coups sont tous issus de sports de combats comme le judo, le jiu-jitsu et bien d'autres encore.

possèdent des caractéristiques physiques très impressionnantes (sauts de plusieurs mètres, résistance étonnante), le réalisme prime avant tout. Les coups sont tous issus de sports de combats réels comme le judo, le jiu-jitsu et bien d'autres encore. Les combats sont particulièrement intéressants et, une fois les commandes assimilées, on découvre que le jeu est aussi technique, si ce n'est plus, qu'un Street

Une fois l'adversaire à terre, faites donc haut + poing et ainsi vous pourrez l'écraser violemment. Ça doit faire mal...



On peut même balancer des coups aériens. Généralement, ceux-ci mettent tout de suite à terre.

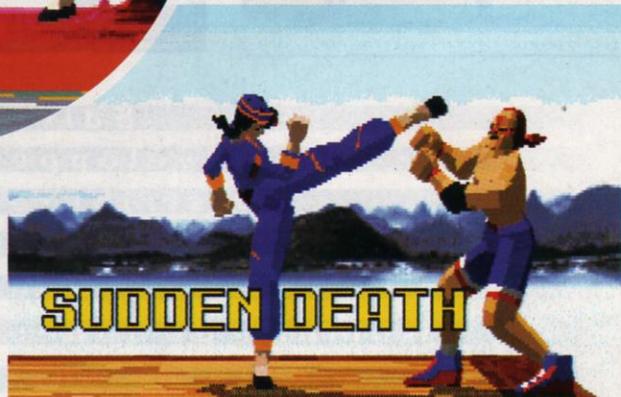
PREMIÈRE GUERRE MONDIALE ?

Et oui ! Virtua Fighter est le premier jeu du genre sur console. Contrairement à un Street Fighter dans lequel la vue n'est que sur un plan, ici, grâce à la 3D en temps réel, l'action est nettement plus réaliste. Sachez que, pour obtenir une animation aussi rapide, les programmeurs ont dû utiliser moins de polygones que pour la version arcade (boostée par des puces mutantes venues d'ailleurs). Pourtant, les graphismes sont presque aussi beaux. En effet, la capacité hard de mapping (placage de texture) de la Saturn a été utilisée intelligemment par les programmeurs de chez Sega...

Les matchs miroirs sont aussi possibles. Ici, Lau contre Lau. M'est avis que c'est Lau qui va gagner...

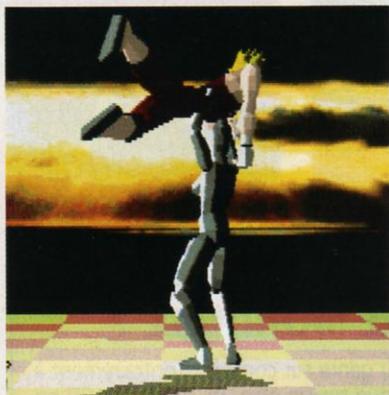


En cas d'égalité parfaite, le ring deviendra alors tout petit et le combat ne laissera obligatoirement qu'un protagoniste vivant. D'où le nom de Sudden Death (mort subite).



## DURAL, UN (UNE ?) DUR À CUIRE !

Une fois les huit adversaires battus, vous parvenez au fatidique dernier boss. Dural (peut-être la marque d'une poêle à frire ?) ressemble à un T1000 et possède les meilleurs coups de chacun des combattants. N'hésitez pas à frapper dans le dos !



Fighter. Moi qui, à l'époque de l'arcade, trouvais le jeu un peu bourrin, j'ai complètement changé d'avis en jouant en profondeur. Le jeu est extrêmement rapide et le rythme n'est surtout pas coupé par les chargements qui ne dépassent jamais les trois secondes. Pour citer un exemple, un King of Fighter CD charge au total 20 secondes entre chaque combat...

### Le ralenti

Après chaque round, un replay de la fin du match apparaît sous un angle inédit. Une option bougrement intéressante et superbement belle qui comporte tout de même deux défauts. Le premier, c'est la présence de quelques bugs (disparitions de polygones). Le deuxième, c'est que l'on ne peut pas gérer ce replay selon son bon vouloir : pas de mouvements de caméra ou de magnétoscope. Le malheur c'est que ces défauts auraient pu

Quand un combattant gagne, il fait son petit cinéma suivi par la caméra zoomant sur lui. Le mode <Replay> est vraiment impressionnant. Mais il est vraiment dommage que l'on ne puisse pas le contrôler suivant ses désirs...



Bruce Lee et Guile dans un seul et même coup. Ce coup de pied va laisser de graves séquelles physiques, ça c'est sûr.



L'animation en 3D est vraiment rapide et les mouvements des personnages sont criants de vérité.

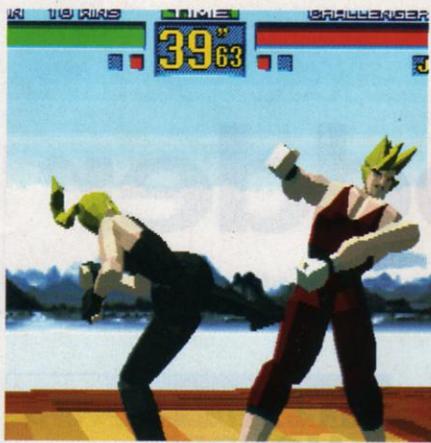
être gommés si les programmeurs avaient pris un peu plus de temps. Mais bon, l'intérêt commercial prime avant tout, il fallait vite un Virtua Fighter pour la Saturn ; maintenant on l'a, on n'y peut rien !

### Criants de réalisme !

Ces désagréments mis de côté, Virtua Fighter a tous les atouts de son côté. L'animation en 3D est vraiment rapide et les mouvements des personnages sont criants de réalisme. Par exemple, au contact vous pouvez effectuer des choppes tellement belles que je vous ai même fait un encadré spécial !

Une fois l'adversaire à terre, libre à vous de lui sauter dessus pour l'écraser, comme le fai-

Editeur	SEGA
Développeur	SEGA
Distributeur	SEGA
Support	SATURN
Genre	BEAT'EM UP
Nombre de joueurs	DE UN À DEUX EN SIMULTANÉ
Prix et date de sortie	ENTRE 400 ET 450 F, disponible



Sarah et Jacky possèdent un lien de parenté. Malgré cela, il n'ont pas vraiment l'air de s'apprécier. C'est la dure loi des combattants...



Essayez donc de vous éloigner le plus possible de votre adversaire. Voici ce qu'il adviendra. Réaliste n'est-ce pas ?

Certains personnages possèdent un flip arrière en tant qu'esquive.

sait Bruce Lee dans Enter the Dragon (Opération Dragon). J'ai peut-être oublié de vous le dire, mais chaque match se déroule sur un ring en temps limité. Deux façons de gagner, pas une de plus : soit faire disparaître la barre d'énergie de l'adversaire en lui cognant dessus, soit le faire tomber hors du ring (Ring Out). D'une façon ou d'une autre, le vainqueur fera alors son petit cinéma devant la caméra, histoire de flamber.

OPTIONS DE FOLIE

Jamais je n'avais vu un tel paramétrage et diversité des options dans un jeu. Par exemple, les résultats des combats sont enregistrés par la console et on peut vérifier les performances de chaque personnage. Les actions au paddle peuvent être réglées à votre convenance, selon que vous soyez un fana de l'arcade ou un tricheur dans l'âme (plusieurs fonctions pour un même bouton).

1P		2P	
NORMAL	BEGINNER	ARCADE	SPECIAL
A GUARD	A GUARD	A GUARD	A GUARD
B PUNCH	B PUNCH	B	B PUNCH
C KICK	C KICK	C	C KICK
X	X P+G	X	X GUARD
Y	Y K+G	Y PUNCH	Y GUARD
Z	Z P-K+G	Z KICK	Z GUARD
R	R	R	R GUARD
L	L	L	L GUARD

Tu la vois, tu pleures !

Récapitulons la chose. Huit personnages aux coups et aux styles différents (Akira, Pai, Lau, Wolf, Sarah et Jacky). Des graphismes 3D détonants ainsi que des fonds en arrière-plan de toute beauté (des couleurs plein les mirettes). Une animation, tu la vois,

VS RECORD										
	PAI	PAI	LAU	LAU	WOLF	WOLF	SARAH	SARAH	JACKY	TOTAL
PAI	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0
PAI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
LAU	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
WOLF	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
JEFFY	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
KAGE	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
SARAH	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
JACKY	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

WINNING AVERAGE			
1P		2P	
AKIRA	0/0	vs AKIRA	0/0
vs AKIRA	0/0	vs PAI	0/0
vs PAI	0/0	vs LAU	0/0
vs LAU	0/0	vs WOLF	0/0
vs WOLF	0/0	vs JEFFY	0/0
vs JEFFY	1/50.0%	vs KAGE	0/1
vs KAGE	0/0	vs SARAH	0/0
vs SARAH	0/0	vs JACKY	0/0
vs JACKY	1/100.0%		
TOTAL	2/50.0%	TOTAL	0/0

Des graphismes en 3D détonants ainsi que des fonds en arrière-plan de toute beauté (des couleurs plein les mirettes).

tu pleures. Des musiques techno-dance parfaites pour l'ambiance. Un plaisir de jeu et un intérêt plus que convenables. Que demande le peuple alors ? Eh bien, le peuple a vu Virtua Fighter 2 sur arcade et aimerait bien le

même sur Saturn. Qu'à cela ne tienne, il arrive l'année prochaine ! En attendant, je vous souhaite de la bonne éclate sur cette référence qu'est désormais Virtua Fighter !

LIONEL VILNER

Virtua Fighter

Saturn

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

POUR UNE PREMIÈRE, ON PEUT DIRE QUE C'EST UNE RÉUSSITE TOTALE. MOI QUI N'AVAIT PAS TROP AIMÉ LA VERSION ARCADE, J'AI TOTALEMENT FLASHÉ SUR VIRTUA FIGHTER SATURN. UN TITRE QUI LAISSE PRÉSAGER UN EXCELLENT AVENIR POUR LA 32 BITS DE SEGA !

# Cannon Fodder

SUPER NINTENDO

Les amateurs de boucherie et de globules rouges vont être contents ! Cannon Fodder, le grand hit micro, débarque enfin sur Super Nintendo. C'est Sensible Software qui s'est chargé de l'affaire. Croyez-moi, ça saigne à mort !

**S**ensible Software est l'une des firmes les plus connues du monde micro. Elle a réalisé la meilleure simulation de foot qui soit : Sensible Soccer. Ensuite, elle est passée à un tout autre genre, en développant Cannon Fodder. Il a, lui même, connu un très grand succès, sur Amiga, puis sur PC. C'est pour cela qu'il est convertit sur Super Nintendo, en ce mois de janvier 1995 ! Vous faites partie des groupes d'intervention de la force Pronu. Vous êtes ce que l'on peut appeler un *rookie*, une bleussaille !

## Une boucherie

Bientôt, vous allez faire vos preuves sur les champs de batailles les plus dangereux ! En effet, un dictateur de la pire espèce qui soit, a sans crier gare envahi des territoires couverts par la protection des Nations unies. Votre corps d'armée est donc envoyé en mission... Vos troupes d'élites se compo-

## LES DIFFÉRENTS MONDES



Dans Cannon Fodder, vous traversez trois mondes : la jungle, l'Antarctique et le désert. Comme vous vous en doutez, ils présentent tous des pièges différents que vous devez, bien entendu, éviter astucieusement. Si les premiers niveaux paraissent faciles, il en va autrement des suivants. Faites donc très attention et restez sans cesse sur vos gardes.

sent en général de trois ou quatre hommes. Avant d'entrer en action, ils doivent toujours suivre les instructions données en salle de briefing. Ensuite, ils débarquent sur un terrain (vu de dessus). Ça y est, la boucherie peut commencer...

Pour terminer une mission, vous devez impérativement tuer les gars adverses qui squattent le terrain que vous sillonnez (sans oublier de détruire leurs baraquements). Chose intéressante : moins vous perdez de soldats pendant la bataille et plus votre grade augmente. Vous devenez rapidement ser-



Lorsque deux routes se croisent, c'est mauvais signe. C'est souvent le meilleur endroit pour une embuscade.



Vous voyez ce gros bonhomme ? C'est le commandant des forces armées ennemies. Il sourit car tous vos soldats vont bientôt périr.

ET LA VERSION MEGA DRIVE ?



SUR MEGA DRIVE



SUR SUPER NINTENDO

*Vous le savez sûrement, Cannon Fodder est sorti sur Mega Drive le mois dernier. À première vue, il n'y a aucune différence avec la version Super Nintendo. Les puristes prétendent tout de même que les décors de cette dernière proposent un peu plus de couleurs. Les deux versions se valent !*

Ça y est, la boucherie peut commencer...

gent puis lieutenant. Néanmoins, les volontaires tombés en héros sur le terrain, viendront se rappeler à votre bon souvenir, en remplissant un cimetière. Il est parfois très dur d'être à la tête d'hommes dont la vie est entre vos mains. Au début, vos soldats se défendent avec de simples mitraillettes. Ensuite, ils récupèrent des armes plus puissantes. À savoir : des grenades et des bazookas. Dans certains niveaux, ils tombent carrément sur des chasse-neige ou des jeeps. Je ne vous cache pas que ces véhicules leurs permettent d'écraser facilement l'ennemi. On ne peut pas dire que vos généraux regardent à la dépense ! Vous avez tous les moyens pour vous constituer une force de frappe des plus impressionnantes !



Chaud et froid

Vos hommes traversent trois régions différentes : la jungle, le désert et les montagnes enneigées (l'Antarctique plus précisément). Comme vous vous



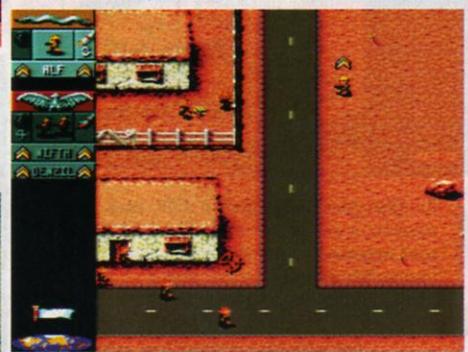
*Vos soldats viennent de mourir à l'instant. Il faut tout recommencer, absolument tout.*



*Les forces adverses, pour plus de sûreté, préfèrent camper ensemble.*

en doutez, chacun de ces endroits présentent des pièges totalement différents, que vous devez, bien entendu, éviter astucieusement. Dans le désert, vous tombez nez à nez avec des cow-boys sortis tout droit des meilleurs westerns spaghetti. Vous devez

*La colline des morts inconnus, le croque-mort passe toutes les heures !*



*Les soldats aiment les passages étroits. Eh oui, ils peuvent y tendre facilement une embuscade !*

éviter les sables mouvants. Dans la jungle, il faut faire attention aux ennemis cachés dans les rivières. Au pôle Sud enfin, vous pouvez déraiper sur les pentes enneigées. N'oublions pas aussi les casernes où se réfugient les troupes ennemies et les bidons d'essence, prêts à exploser à tout moment. Durant les combats,

## LA TECHNIQUE DE L'ÉCLAIREUR



*Vous pouvez séparer l'unité de combat en cliquant sur les options (en haut à gauche). Cela consiste à envoyer un ou plusieurs hommes en éclaireur. Pendant ce temps, les autres restent sagement planqués et attendent que vous les rejoignez... Une technique comme une autre !*

**Diriger les unités de combat avec un paddle, il n'y a rien de plus facile au monde. Pour les options c'est la même chose.**

vous pouvez séparer le groupe. C'est-à-dire, envoyer un de vos hommes en éclaireur. Les autres, pendant ce temps, restent sagement planqués, prêts à tendre une embuscade.

### Comme à la guerre !

Cette technique, dite « technique de l'éclaireur », est très utile dans la jungle. En effet, les ennemis se planquent souvent on ne sait où et il est quasiment impossible de les repérer. Avec un éclaireur, tout s'arrange rapidement. Les amoureux des versions micros pensaient que la jouabilité ne seraient pas excellente sur Super Nintendo. Ils se trompent ! Diriger les unités de combat avec un paddle, il n'y a rien de plus facile au monde. Pour les options, c'est la même chose !

On les sélectionne sans le moindre mal... Les sprites, minuscules je dois vous avouer, bougent bien, très bien même. Ils peuvent sauter, courir, nager, grimper des falaises, conduire les véhicules les plus perfectionnés... On les voit carrément se tordre de douleur, lorsqu'ils subissent les assauts d'un groupe ennemi... Les bruitages sont eux aussi de bonne facture. On entend



*En appuyant sur le bouton <X>, vous accédez à une petite map. Vos soldats sont représentés par la petite croix rouge. Impossible de vous perdre ainsi !*

*Lorsque vous finissez une mission, vos soldats sautent de joie. Il faut dire qu'ils ont déjoué des pièges machiavéliques !*



Editeur	Sensible Software
Développeur	Sensible Software
Distributeur	Virgin
Support	Super Nintendo
Genre	Jeu de stratégie
Nombre de joueurs	Un seul
Prix et date de sortie	Entre 400 et 450 F, disponible

TOUJOURS PLUS DE SANG !



Désormais, Nintendo n'impose – presque – aucune contrainte aux éditeurs, en ce qui concerne la violence dans les jeux destinés à la Super Nintendo. La firme japonaise a compris que ses softs ont besoin d'un petit plus pour se vendre à merveille. Ce petit plus, c'est bien évidemment le sang. Et, devinez dans quel jeu ça gicle à fond : dans Cannon Fodder bien sûr !

LE GÉNÉRAL NOUS RAPPELLE SADDAM HUSSEIN

Dans Cannon Fodder, vous incarnez de gentils petits soldats. Leur mission, je vous répète encore une fois, consiste à tuer une horde de méchants, qui ont envahi des territoires protégés par les forces de l'Onu. Le général qui commande les méchants en question ressemble fortement à un célèbre personnage, que nous voyons à la télé presque tous les jours : Saddam Hussein.

sans cesse le cui-cui des oiseaux, le sifflement des balles, le « cra-boum » des explosions et même les cris d'hommes blessés. Du bon, du très bon travail je dois dire !

En toute franchise

Au final, impossible de le nier : Cannon Fodder sur Super Nintendo est un jeu excellent. Malgré le poids des ans, il est toujours aussi agréable à jouer. S'il avait apporté quelques options supplémentaires ou des originalités par rapport aux diverses versions micros, il aurait été vraiment grandiose. Mais que voulez-vous, on ne peut pas tout avoir, même sur notre Super Nintendo...

David TABORDA



Quand vos soldats nagent dans une rivière, ils ne peuvent pas du tout se servir de leurs armes. Ils sont donc à la merci de n'importe qui !

À chaque mission, vos soldats sont lâchés sur le terrain à partir d'hélicoptères (comme au Vietnam). La guerre ressemble à toutes les autres guerres...



Derrière le grillage que vous venez de détruire se trouve un précieux bonus.



Les petits soldats qui dévalent la plaine partent joyeux au combat. S'ils réussissent leur mission, ils retourneront chez eux, avec tous les honneurs qui leur sont dûs.

Cannon Fodder

Super Nintendo

Également sur Mega Drive

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

CANNON FODDER N'A RIEN PERDU DE SON CHARME SUR SUPER NINTENDO. LES AMATEURS DE BOUCHERIE ET DE STRATÉGIE VONT L'ADORER ! DOMMAGE QU'IL N'APPORTE PAS QUELQUES OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES PAR RAPPORT AUX VERSIONS SUR MICROS. ÇA AURAIT ÉTÉ VRAIMENT L'EXTASE COMPLÈTE !

# The Need for Speed

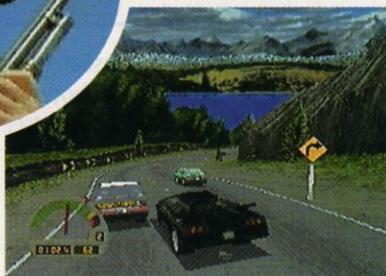
3DO

Grâce à Pioneer Productions, vous êtes Steve McQueen dans Bullitt. Ici, pas question de « cruising » coude à la portière, préparez-vous plutôt à brûler de la gomme. Des années après Test Drive sur micro, les ex-développeurs de Distinctive remettent ça. C'est sur 3DO et ça dépote sec !

**D**ès les premières secondes de jeu, The Need for Speed éblouit par ses graphismes. C'est certainement le plus beau titre sur 3DO (on vous dit ça à chaque nouveauté, mais c'est vrai !). Le jeu possède l'environnement 3D le plus riche, toutes consoles confondues. À première vue, on ne peut pas s'empêcher de penser à Road Rash... Ensuite, après quelques instants, on s'aperçoit rapidement que The Need for Speed est assez éloigné dans l'esprit. En effet, ce dernier est plus axé simulation et bénéficie en conséquence d'un réalisme plus poussé.



**SHÉRIE, FAIS MOI PEUR !**



Pour veiller au maintien de l'ordre, la Highway Patrol est à l'affût du moindre chauffard. Protecteurs de la veuve et de l'orphelin, ces justiciers de la route ont pour devoir d'arrêter les inconscients de votre espèce. Dans votre panoplie de délinquant, vous disposez d'un antiradar qui vous renseigne sur leur position. S'ils vous rattrapent, une amende complète votre collection dans la boîte à gants. À la troisième, vous gagnez une place pour la prison du comté.

## C'est pas du Rash !

À la différence de Road Rash, qui utilise une technique de bitmaps zoomés pour les décors, The Need for Speed dispose de paysages entièrement modélisés à base de polygones sur lesquels est plaqué une texture. Cette méthode plus



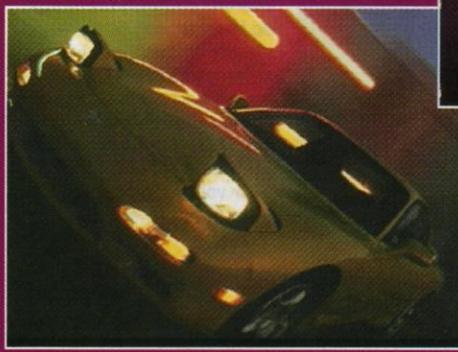
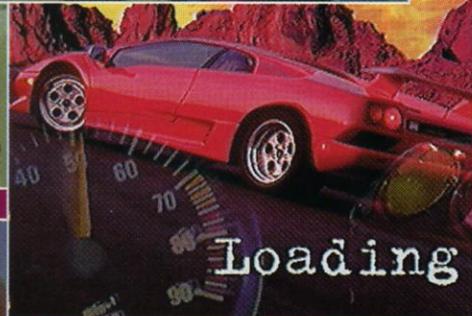
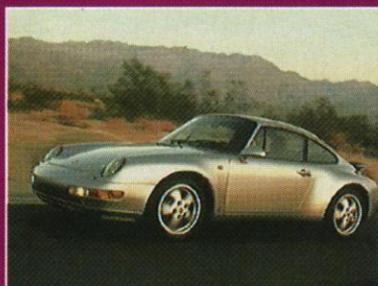
Le problème avec les usagers de la route, c'est qu'ils ne savent pas que vous êtes pressé !



Les 4x4 sont dangereux sur la route : ils sont gros et lents. De véritables chicanes roulantes.

gourmande en temps de calcul mobilise les microprocesseurs plus longtemps. Apparemment, les développeurs n'ont pas chômé et ont fait preuve d'un souci du détail méticuleux. C'est particulièrement remarquable lorsque l'on voit jusqu'où il est possible de distinguer le tracé de la route à l'horizon. Sans compter les bas-côtés de la route criants de vérité. Le tout est animé à une vitesse « suffisamment » rapide. Je m'explique : le jeu n'est peut être

VOITURES DE RÊVE À DISPOSITION...



Pour pallier le temps d'accès du CD entre chaque course, de superbes photos sont affichées. Tirées du magazine nord-américain Road & Track, elles agréablement agrémentent le jeu. Mais la collaboration de ces spécialistes en matière d'automobiles ne s'est pas limitée au prêt de quelques clichés. En effet, leurs compétences se sont révélées utiles à l'obtention d'une simulation des plus fidèles. Voilà une coopération intelligente et fructueuse. Hommage doit donc leur être rendu pour cet excellent travail.

programmeurs a travaillé en collaboration avec le magazine spécialisé américain Road and Track. Les caractéristiques techniques de chaque véhicule ont été scrupuleusement respectées et intégrées dans le jeu,

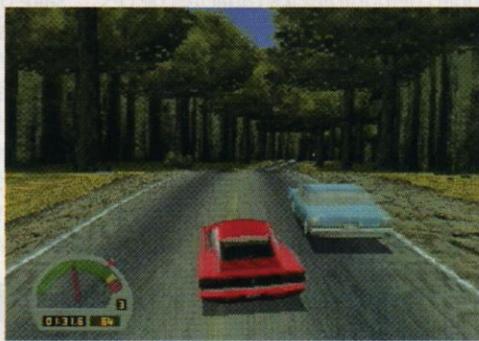
donnant ainsi un style de conduite radicalement différent selon la machine. Afin de vous aider dans votre choix, un menu vous propose de passer en revue les différents bolides. Un commentaire (en anglais) évoque les points forts et les faiblesses de chaque véhicule. On retrouve dans les « Dream Cars » proposés les incontournables Porsche 911, Lamborghini

pas aussi véloce que Road Rash, mais il est fluide. Quoi qu'il en soit, sa lenteur toute relative disparaît une fois le paddle en main.

**X-Man au vestiaire !**

Le but du jeu consiste à conduire plus vite que votre adversaire attiré, un certain X-Man, à travers trois courses divisées en trois segments. Une fois aguerrri, une balade sur une corniche en bord de mer ou une course de côte sur une petite route de montagne bien « viroleuse » vous attendent. À vous de choisir votre bolide ainsi que celui de votre concurrent parmi les huit voitures de sport fidèlement reproduites. Pour arriver à un tel degré de réalisme, l'équipe de

donnant ainsi un style de conduite radicalement différent selon la machine. Afin de vous aider dans votre choix, un menu vous propose de passer en revue les différents



The Need for Speed bénéficie d'une variété et d'une richesse dans les décors assez incroyables. Avec ce jeu, la 3DO franchit une nouvelle étape dans la simulation.

# LES CRITIQUES

## LA CAMÉRA INVISIBLE



Une option <instant replay> vous permet de revivre la course. Toutes les fonctions classiques d'un magnéscope sont présentes. Ainsi, il est possible d'avancer, de reculer ou de faire une pause sur le film de vos exploits, sans oublier deux ralentis. Mais le plus fort c'est que vous disposez d'une multitude de caméras placées à des endroits stratégiques. À vous de jouer les apprentis réalisateurs en zappant entre les différentes vues : dans la voiture, à partir d'un hélico, de la police, de l'adversaire, etc. Quant à l'option « highlight reel », elle sélectionne pour vous les moments forts de la course.

Diablo ou encore la Ferrari 512 TR (on regrette l'absence de la F40 !), ainsi que d'autres voitures plus ordinaires comme la Mazda RX-7. Il est même possible de

voir des séquences en Full Motion Video démontrant les capacités de ces monstres à quatre roues. À ce propos, il faut souligner l'excellent « habillage » : cela devient une habitude sur 3DO, dont jouit The Need for Speed. Par exemple, de splendides photos placées en mémoire tampon viennent agrémenter les temps de lecture du CD, histoire de faire patienter un peu. Mais le désagrément de l'attente est vite oublié, une fois installé dans le baquet. Pour passer les vitesses, vous avez le choix entre trois modes : <boîte automatique>, <semi-automatique> ou <manuelle>.

Plus le niveau du pilotage augmente et plus les conditions de conduite sont

difficiles : circulation plus dense, adversaire plus agressif, etc. Sans oublier les « cops » locaux qui n'apprécient que modérément vos excès de vitesse.

Pour rester dans l'illégalité la plus totale, vous êtes équipé d'un antiradar dont la fréquence du bip vous indique la proximité d'une voiture de police. À vous de les semer sinon, vous êtes bon pour une amende. Au bout de trois « tic-

kets », ces messieurs perdent leur humour et vous arrêtent armés de fusils à pompe. Comme argument, c'est plutôt convaincant !

### Need, ça cartonne !

Les courses donnent souvent lieu à des cartons spectaculaires. Il faut entendre le crissement des pneus, les bruits de tôle froissée et de verre brisé pour s'en rendre compte. En cas de crash, votre voiture prend feu. Mais tout n'est pas perdu pour autant, vous disposez d'un stock de quatre bolides et il est possible d'en gagner avec des <bonus car>. Pour cela, il vous suffit de conduire le plus rapidement possible sur des tronçons de route bien déter-

**Les courses donnent souvent lieu à des cartons spectaculaires. Cricissements de pneus garantis !**

Editeur	ELECTRONIC ARTS CANADA
Développeur	PIONEER PRODUCTIONS
Distributeur	ELECTRONIC ARTS
Support	3DO
Genre	SIMULATION AUTOMOBILE
Nombre de joueurs	UN SEUL
Prix et date de sortie	ENTRE 450 ET 500 FRANCS, disponible

minés. Au cas où vous voudriez revoir vos exploits, une option <instant replay> permet de revivre la course en intégralité. Pour apprécier les carambolages ou les moments chauds sous toutes les coutures, plusieurs angles de caméra et des ralentis vous sont offerts.

**Mais il est où X-Man ?**

Malgré tous ces points positifs, The Need for Speed n'est pas exempt de reproches. Après avoir tenté les cascades les plus folles et épuisé les ressources des voitures, on reste un peu sur sa faim. On ne se sent que très rarement prendre part à une course. La plupart du temps votre adversaire est en effet hors de vue.

Un autre point irritant concerne le système de récompense. Je veux dire par là que lorsque l'on gagne, ce qui est relativement facile à faire même sur les ni-

veaux les plus durs, votre seule gratification consiste à écouter votre rival proférer des insultes à votre égard. De plus, toutes les courses sont immédiatement accessibles. Les développeurs auraient dû s'inspirer de la borne d'arcade Cruisin USA de Midway, graphiquement similaire, qui adopte un système progressif. Dans The Need for Speed, pour atteindre la troisième et dernière section, il suffit d'arriver sans détruire le stock alloué de véhicules. Il n'y a pas de doute, les fans de « Super-

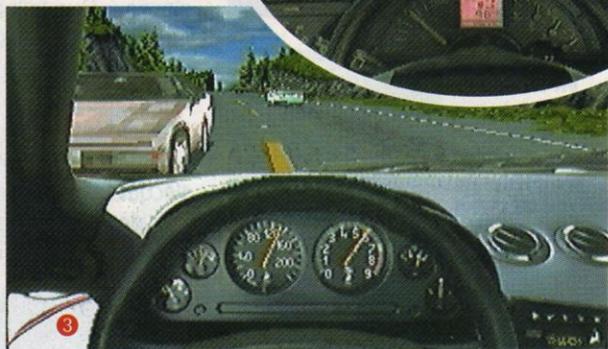
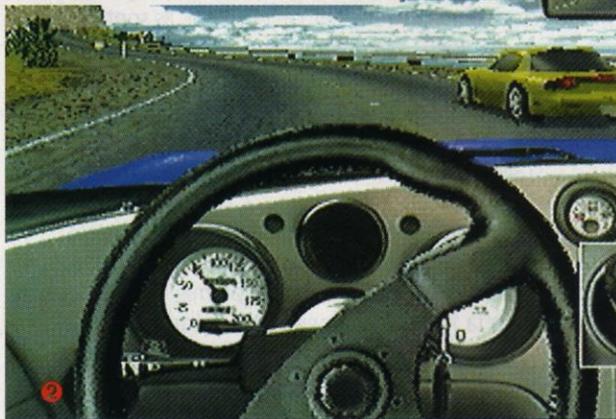
cars » se délecteront. Cependant, espérons que Pioneer Productions ait en projet un The Need For Speed 2, avec un mode <deux joueurs> et plus de circuits encore.

Pascal Geille

Trois vues de conduite sont disponibles pendant la course. Des trois, la vue intérieure (à la place du conducteur, avec le volant et le tableau de bord) est celle qui procure les meilleures sensations. En plus, les tableaux de bord sont des répliques exactes, ce qui ne gâche rien : l'Acura NSX 1, la Dodge Viper 2, la Lamborghini Diablo 3, la Chevrolet Corvette ZR-1 4.



Les cartons sont tellement réalistes que l'on se prend à en faire rien que pour le plaisir. Un vrai régal !



**The Need for Speed**



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

MALGRÉ SES DÉFAUTS, THE NEED FOR SPEED M'A ENCHANTÉ. D'ACCORD, IL APPARAÎTRA TROP LENT AUX FANS D'ARCADE, MAIS IL S'AGIT PLUS D'UNE SIMULATION. IL NE PEUT DONC RIVALISER DANS CE DOMAINE AVEC DES TITRES COMME ROAD RASH. LA BEAUTÉ DES DÉCORS PENCHE EN SA FAVEUR. VOILÀ ENCORE UN JEU QUI JUSTIFIE L'ACHAT D'UNE 3DO.

# Soleil

La logithèque de la Mega Drive semblait incomplète dans le domaine des jeux d'aventure : il manquait un jeu pour rivaliser avec le fameux Zelda de la Super Nintendo. Sega remédie à ce manque avec Soleil !

Votre souverain vous ouvre les portes de son école militaire. Cette dernière a pour but de vous initier aux principes du maniement de l'épée.



Anemone Beach est un endroit paisible où vous pouvez exercer vos talents de guerrier sur les pauvres créatures marines qui peuplent les bords.



Après avoir battu le gardien du château, vous vous retrouvez coincé dans une pièce, sans issue possible. Un peu de jugeote et vous réussirez à vous en sortir.



L'histoire commence le jour de votre quatorzième anniversaire. Ce jour est le plus important de votre vie ; les armes de votre père, une épée bâtarde et un bouclier éprouvé, vous sont remises par votre mère en guise de cadeau. Cela peut paraître étrange, mais il s'agit de la loi en vigueur à Soleil, votre ville d'origine. Le jour de ses quatorze ans, un jeune homme devient apte à se battre. Le roi vous ouvre alors les portes de Raffelia, l'école d'entraînement militaire. Pour comprendre le fondement de l'aventure, il faut remonter au commencement des temps. Les ténèbres recouvraient le monde depuis des temps immémoriaux. Les créatures de la nuit proliféraient librement dans l'obscurité. Puis une voix s'écria « Que la lumière soit ! », et la lumière fut. Les créatures, sensibles à la lumière, disparurent de la surface de la terre et la vie put s'installer.

D'abord les plantes, puis les animaux et enfin... les hommes. Une éternité s'écoula à nouveau. Mais... cachés depuis des millénaires, certains monstres développèrent leur résistance à la lu-

## MEGA DRIVE



*Vous voici arrivé à la tour de Babel, au prix d'efforts insurmontables (et pourtant !). Mais attendez, ne vous réjouissez pas tout de suite. Il vous faut encore affronter bien des monstres !*

mière et entreprirent d'agrandir leurs rangs et, aujourd'hui, ils sont de retour et entendent replonger le monde dans le chaos originel. C'est afin de parer à une telle éventualité que vous allez être formé à Raffelia.

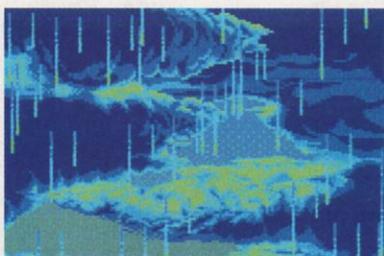
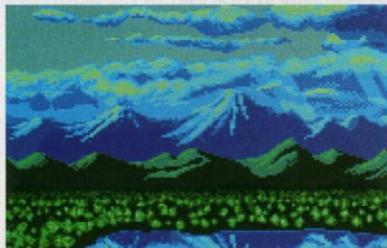
## Première quête

Mais avant de devenir un héros, il va vous falloir affronter bon nombre de dangers. Votre première quête consiste à récupérer trois médailles (bronze, argent et or) pour le compte du roi. À la fin de cette épreuve, il vous nommera héros officiel de la cour. Là commence le jeu véritable ! Acquérir la première médaille est facile et ne vous demandera aucune méthode de jeu particulière, mais pour les suivantes...

Vous avez besoin d'apprendre différentes techniques pour évoluer dans la partie. Ainsi, vous apprendrez successivement à lancer votre épée, à sauter et enfin à soulever des objets. De plus, vous disposez d'un atout majeur pour accomplir vos missions : la capacité de

## L'HISTOIRE

Ces photos illustrent l'histoire de votre planète, du commencement à aujourd'hui. Depuis qu'une entité supérieure a cru bon d'inventer la lumière, la vie a commencé à se développer et les humains ont commencé à peupler la terre. Aujourd'hui, les montres ancestraux sont de retour et vous êtes le seul espoir qui reste à la population, car, seul, vous détenez le pouvoir suffisant pour contrer leurs plans diaboliques.



comprendre les animaux et de les rallier à votre cause. Une diseuse de bonne aventure fort peu orthodoxe vous fera cadeau de ce don. Bien sûr, il existe une contrepartie : vous ne pourrez plus communiquer avec les autres êtres humains.

Au fur et à mesure que vous progresserez dans l'aventure, des animaux viendront se joindre à vous. Chaque animal possède ses propres caractéristiques, dont il vous fait bénéficier.

Par exemple, le pingouin transforme votre épée en glace, le lion transforme votre épée en feu, le jaguar vous fait avancer deux fois plus vite, l'écureuil vous permet de faire rebondir votre épée contre les murs, etc.

### Glaces à quel parfum ?

De plus, vous pouvez combiner l'action de deux animaux : le pingouin et le lion en association vous procurent une épée de glace surpuissante. Bien



Voici la carte de votre monde, partagée en deux grands continents : celui du soleil, où vous résidez, et celui des glaces. Il vous faudra franchir un monde avant de parvenir à la tour de Babel, mais vous ne manquez pas de courage !



Pour échapper à ce ver des sables, cachez-vous donc dans un de ces petits trous et attendez le bon moment pour frapper ! Un bon coup d'épée peut vous débarrasser de lui et, du coup, vous permettre de progresser plus avant dans l'aventure.

d'autres combinaisons sont possibles. Une vingtaine d'animaux sont disponibles dans le jeu. La plupart se joindront à vous spontanément (ou presque), les autres négocieront leur « embauche » en malins (il s'agit des devises du pays). Plus inquiétantes, les découvertes que vous faites durant votre périple. L'enjeu est bien plus important que quelques médailles. On ne compte plus les endroits infestés de monstres qui rendent la vie impossible aux habitants. Mais c'est compter sans votre intervention. Pour réduire à néant la menace qui pèse sur le monde, vous allez devoir traverser tout le pays de Soleil Town jusqu'à la Tour de Babel. Au passage, vous ferez un crochet par Dahlia Valley, un terrier creusé à flanc de coteau regorgeant de créatures bizarres – un compromis entre le lemming et la coccinelle de Gotlib.

Ensuite, vous passerez vous faire dorer à Anemone Beach, où des étoiles de mer sournoises cohabitent avec des bernard-l'ermite pernicieux. Au pas-

Cet endroit est infesté de créatures de lave et autres merveilles brûlantes. Il est tout indiqué de se munir d'un pingouin avant de se lancer dans l'expédition !



## LES ÉTERNELS SEMEURS DE TROUBLES

Pour entraver votre quête, divers monstres aux capacités très spéciales vont vous mettre des bâtons dans les roues.

Il existe, pour chacun, une technique spécifique qui est assez facile à acquérir.

En général, ces ennemis détiennent prisonniers des animaux qui viendront par la suite (si vous êtes victorieux) se joindre à votre équipe. Un petit conseil : faites bien attention aux mouvements des ennemis, ou même à leurs couleurs, il peut s'agir d'un point faible.



n'est pas votre dernière destination. Il vous faut récupérer le haricot magique dans le palais des glaces de Freezia pour pouvoir monter jusqu'au ciel. Et pour ne pas gâcher complètement le plaisir du joueur, je ne dévoilerai pas la suite de l'histoire. Passons plutôt au côté technique du jeu.

Tout d'abord, je dois avouer que l'animation du personnage – présentant un souci évident du détail –, ainsi que la réalisation graphique du jeu m'ont soufflé ! L'innovation la plus remar-



Le vieil homme, à l'école Raffelia, vous a montré comment lancer l'épée en échange de vingt malheureux malins. C'est une somme dérisoire quand on sait les avantages qu'apporte cette technique : frapper des monstres à distance, déclencher des mécanismes inaccessibles, etc...



Si vous vous faites aider du pingouin et du lion, vous avez le pouvoir d'envoyer une épée particulièrement redoutable ! Elle est composée principalement de glace et de feu et tue sans problème les ennemis les plus farouches !

sage, vous croiserez la route d'un hérisson bleu portant des gants blancs et des chaussures rouges, se délassant sur un transat. Vous voyez de qui je veux parler ? Un peu plus au nord se trouve Animaland, une ville entièrement peuplée d'animaux, qui se révélera l'endroit le plus utile du jeu.

### Une petite randonnée

Vous dirigerez ensuite vos pas vers Hot Daisy, dans les montagnes de feu où vous affronterez les dragons enflam-

més que seule l'épée de glace peut anéantir. Vous retrouverez ensuite la piste de la diseuse de bonne aventure près d'Iris, un village perdu dans la forêt. Elle seule peut vous redonner la faculté de dialoguer avec des êtres humains. Dès lors, on comprend aisément l'ardeur qui vous pousse à suivre sa trace dans le désert de Carmélia, peuplé de vers des sables (un peu comme dans Dune) et de cactus meurtriers. À l'Est du désert, se trouve la Tour de Babel. Malheureusement, ce

Editeur

SEGA

Développeur

SEGA

Distributeur

SEGA

Support

MEGA DRIVE

Genre

JEU D'AVENTURE

Nombre de joueur

UN SEUL

Prix et date de sortie

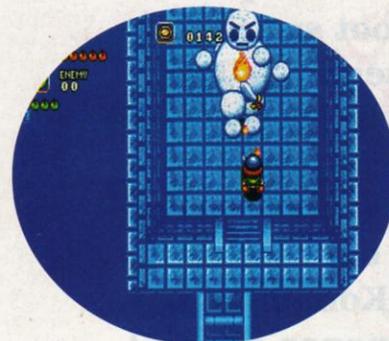
ENTRE 400 ET 450 F, JANVIER 1995

POUR LE PLAISIR

Le jeu offre des petits moments à part... Pour avancer dans l'aventure vous devez passer certaines épreuves plutôt originales : une course de voiture contre un jaguar qu'il est possible de soudoyer pour qu'il coure moins vite, ou encore une épreuve de réflexion enfantine dans ses termes. Et puis, on peut croiser Sonic au détour d'un palmier sur Anemone Beach... Soleil est vraiment bourré de petits plus !



C'est dans le désert que vous rencontrez l'unique être vivant qui puisse traverser la mer à la nage : le dinosaure. Vous êtes bien aise de le trouver là, puisque vous cherchez justement un moyen de transport jusqu'à l'île de glace.



Le palais des glaces est plein de surprises. Ainsi, ce bonhomme des neiges géant, à l'air mauvais, qui ne semble pas éprouver une forte sympathie pour vous. Enfin, un lancer d'épée de feu aura vite raison de lui !



Au nord d'Animalia, il existe une caverne qui contient le secret de l'épée de glace ! En fait, il s'agit d'un pingouin un peu spécial qui vous communique le pouvoir de la glace.

LA TOUR DES CIEUX

L'intrigue de Soleil est basée sur la tour de Babel, cette grande tour que, d'après la Bible, les fils de Noé voulurent élever à Babel (nom hébreu de Babylone) pour atteindre le ciel. Dieu aurait anéanti ces efforts insensés par la confusion des langues. Ce qui établit un rapport direct avec notre héros, qui est incapable de communiquer avec les autres êtres humains. Ce mythe est inspiré par la ziggourat babylonienne ; il s'agit d'un édifice religieux fait de la superposition de plates-formes de dimensions décroissantes, dont la plus petite, au sommet, porte une chapelle. On comprend aisément le rapport entre notre héros et cette fameuse construction, maintenant !

quable réside dans les mouvements du personnage qui ne change pas ses armes de main en fonction du côté vers où il se dirige. D'autre part, d'innombrables idées ont été développées dans ce jeu : course de voiture avec un jaguar, combinaison d'animaux, etc. Le jeu déborde d'innovations !

Depuis si longtemps

À propos des bruitages et de la musique. Les sons qui accompagnent chacune de vos actions manquent de personnalité, dans le sens où il s'agit de bruitages réchauffés d'autres jeux d'aventure. Quant à la musique, elle est originale, varie souvent, mais n'est pas très entraînante. En dehors de cela, Soleil est un excellent jeu d'aventure, celui que l'on attendait depuis longtemps sur la Mega Drive.

David Msika

Soleil

Mega Drive

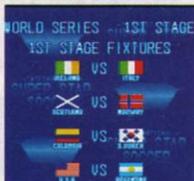
- CRÉATIVITÉ ★★★★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★
- POTENTIEL ★★★★★

SANS CONTESTE, SOLEIL EST L'UN DES JEUX D'AVENTURE LES PLUS RÉUSSIS ! IL ENTRAÎNE LE JOUEUR DANS UN MONDE D'HEROIC FANTASY AUX MULTIPLES FACETTES, LUI FAISANT DÉCOUVRIR AU FIL DE L'AVENTURE, LES US ET COUTUMES D'UNE RÉGION ENCORE SAUVAGE. C'EST TELLEMENT BEAU ET TELLEMENT PASSIONNANT QU'ON SE PREND

# International Super Star Soccer

**Ne cherchez plus le meilleur jeu de foot sur Super Nintendo, je l'ai trouvé ! Il s'appelle International Super Star Soccer et il est réalisé par Konami. Ça s'annonce chaud !**

En mode <Tournament>, huit équipes s'affrontent. Inutile de vous dire qu'elles vont employer toutes les ruses possibles pour gagner.



Lorsqu'un joueur marque, il explose de joie. La preuve !



Le gardien demande à tous ses défenseurs de remonter. Il va balancer le ballon très très loin. Sûrement vers les attaquants ou les ailiers...



**D**urant les mois de juin et juillet, des dizaines de jeux de foot sont sorties sur les différentes consoles du marché. Les éditeurs, profitant du succès de la World Cup USA 94 (la dernière coupe du monde de football), ont tenté, passez-moi l'expression, de se faire quelques ronds. Malheureusement, peu d'entre eux y sont parvenus. Leurs simus, en général, ne présentaient pas assez de nouveautés, d'originalité, pour faire un véritable carton. Konami a décidé de remédier à tout cela et nous pond, en ce mois de janvier 1995, « son » jeu de foot : International Super Star Soccer.

### Y'a tout ce qu'il faut !

Comme vous vous en doutez, il propose une kyrielle d'options. Mode <tournament>, <deux joueurs>, <exhibition>... tout est possible ! Avant de découvrir tout cela, je tiens à signaler une chose : International Super

### SUPER NINTENDO



**L'arbitre a lancé une pièce en l'air. On va savoir dans quelques instants laquelle des deux équipes obtient l'engagement.**

Star Soccer est doté d'une réalisation d'enfer. Si, si je vous assure ! Prenons, par exemple, l'animation des joueurs. Je n'en ai jamais vu une d'aussi bonne facture, sur 16 bits ! Un véritable travail d'orfèvre ! Mais, que voulez-vous ; chez Konami, le travail fait à moitié cela n'existe pas...

Pour ce qui est des graphismes, un seul mot : excellent ! Le public, les joueurs, le terrain... tout est détaillé à l'extrême ! On se croirait sur Neo Geo. Je sais, j'abuse un petit peu. Mais je ne peux pas m'en empêcher, c'est dans ma nature (ndlr : on a fort bien compris (David !)).

### Des vedettes à la pelle !

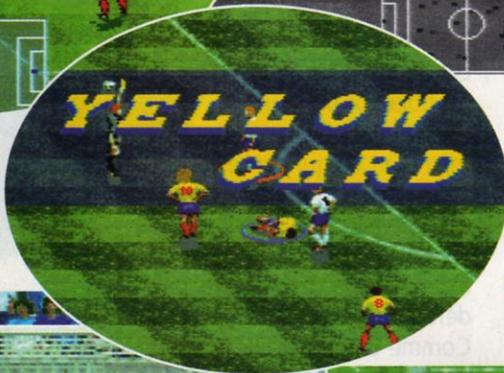
Il n'en va pas de même pour l'ambiance sonore. Elle n'est, certes, pas mal fichue, mais déçoit un petit peu par rapport à celle de Fifa Soccer. M'enfin, ceci n'est qu'une misérable goutte d'eau perdue dans l'océan... International Super Star Soccer, je l'ai déjà dit, propose une ribambelle de modes de jeu. Le premier de la liste est le mode <tournament>. Il vous permet de diriger l'une des trente plus



Un Coréen tire un puissant corner, au lieu de passer en retrait à l'un des coéquipiers.



Cet ailier gauche court à une vitesse hallucinante. Il va bientôt déborder le défenseur et centrer sur l'avant-centre.



Un Anglais prend un carton jaune. Il a taclé par derrière un joueur colombien. S'il en reçoit un second, il sera tout simplement expulsé du terrain.



Le joueur a tiré le penalty à droite. Le gardien plonge du bon côté. Peut-être va-t-il arrêter le ballon ?



Un joueur vient de marquer contre son camp. Il pleure avec son gardien. La vie d'un joueur professionnel n'est pas toujours aussi rose qu'on veut bien le dire...

grandes équipes nationales du monde : Allemagne, Colombie, Italie, Brésil, France, etc. La plupart d'entre elles se composent de célébrités. En Italie, on reconnaît Baggio ; en France, Marcel Desailly ; en Allemagne, Rudy Voller, en Colombie, Carlos Valderrama... Vous l'avez compris, plus besoin d'allumer la télé pour voir des stars s'exhiber, il suffit de se procurer une Super Nintendo !

### Beau temps ?

En mode <tournoiement>, votre mission consiste à affronter toutes les autres sélections. Bien évidemment, vous devez les vaincre en un temps limité, ce que vous déterminez avant de commencer la partie. Dans les options, vous pouvez aussi changer de terrain et fixer le temps et la température : pluie, neige, vent, beau temps... Le terrain est représenté de manière isométrique, un peu comme les donjons du célèbre Equinox. Cette vue, astu-

### MOMENTS CLÉS



C'est bien connu : lors d'un match de foot, plusieurs moments sont décisifs. Touche, corner, relance, coup franc... toutes ces actions de jeu ont leur importance. C'est pour cela que nous vous les dévoilons, ici, maintenant, tout de suite...

# LES CRITIQUES



**Pas de chance aujourd'hui ! La pluie coule à flot et le match vient à peine de commencer. Les joueurs vont sûrement avoir du mal à s'exprimer sur un terrain complètement détrempé...**

cieusement employée par Konami, est quelque peu gênante, lorsque beaucoup de joueurs se trouvent agglutinés devant le but d'en bas. Mais bon, avec de l'habitude, on n'y fait plus tellement attention. Chaque match débute par la pile ou face de l'arbitre. Il

s'agit là de décider laquelle des deux équipes engage la partie. Le choix est établi, la partie commence...

Je le répète : à International Super Star Soccer, tout est possible. Contre-attaque, coup franc, touche, corner, centre, passe... toutes ces phases de jeu n'auront bientôt plus aucun secret pour vous. De même en ce qui concerne les tactiques de jeu. Vous pouvez en choisir plusieurs selon la composition de votre équipe : deux milieux par-ci, trois avants par-là, les défenseurs plus regroupés, etc. Comme dans la réalité, l'arbitre joue un rôle prépondérant dans le match. En effet, il ne se contente pas de siffler



**Lors de la présentation, on voit deux joueurs s'affronter. Devinez de quelles équipes ils font partie ? Brésil et Italie, bien sûr ! (Les deux finalistes de la dernière coupe du monde).**

## LES HÉROS DE INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER

Les quelques joueurs que vous voyez ci-dessous sont les héros de la dernière coupe du monde. Vous voulez leurs noms ? Rien de plus simple ! De gauche à droite, nous avons : Marcel Dessailly (France) de dos, Frank Rijkaard (Pays-Bas) au style reconnaissable, Claudio Caniggia (Argentine), Roberto Baggio (Italie) et sa queue de cheval, Hugo Sanchez (Mexique) et Carlos Valderrama (Colombie).



**Editeur**

**KONAMI**

**Développeur**

**KONAMI**

**Distributeur**

**KONAMI**

**Support**

**SUPPORT**

**Genre**

**JEU DE FOOT**

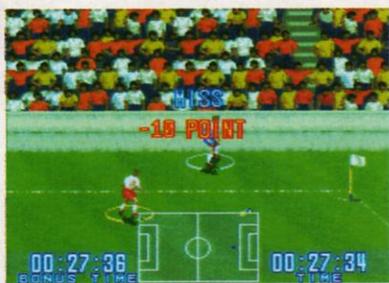
**Nombre de joueurs**

**2 JOUEURS**

**Prix et date de sortie**

**ENTRE 450 ET 500 F, disponible**

COMME À L'ENTRAÎNEMENT !



En mode <training>, vous devez, en un temps limité, réussir plusieurs tests : passer le ballon à un coéquipier, franchir des obstacles disséminés sur le terrain, marquer des buts sur coup de pied arrêté... Bref, rien de mieux pour se jauger !

les coups francs et de distribuer des cartons jaunes et rouges. Il signale également les hors-jeu et tient en compte les arrêts de jeu !

**Entraînement obligatoire**

Outre le mode <tournement>, vous pouvez vous éclater en mode <deux joueurs>, ou vous perfectionner en mode <training>. Ce dernier, en résumé, vous oblige à réussir plusieurs tests : passer le ballon à un coéquipier, franchir des obstacles disséminés sur le terrain, marquer des buts sur coup de pied arrêté... Bref, rien de mieux pour améliorer son toucher et sa frappe de balle ! Le mode <penalty> est, lui aussi, fort intéressant. Il permet aux novices de s'entraîner et offre une vue complètement différente

(de la simili-3D pour être exact). Bref, on n'est pas au bout de nos surprises avec International Super Star Soccer... Pour ma part, je dois avouer qu'à la rédaction, ce jeu de foot de Konami nous a tous surpris énormément. Des graphismes formidables, une jouabilité irréprochable, une ambiance sonore impeccable et, surtout, des milliers de tonnes d'options : on n'a jamais vu autant de bonnes choses réunies en un seul jeu de foot. Il a donc fallu attendre deux ans et demi pour que la 16 bits de Nintendo se voie dotée d'un tel chef-d'œuvre du sport le plus prisé de la planète ! Deux ans et demi de souffrances, de douleurs, de tourmentes, enfin récompensés... Merci qui ? Merci Konami !

David Taborda

COMME À LA TÉLÉ !

International Super Star Soccer est sans aucun doute le jeu de foot le plus proche de la réalité. Sachez, par exemple, que les hors-jeu sont toujours signalés et que les arrêts de jeu sont comptés. Je n'oublie pas non plus de dire que certaines équipes sont constituées par des joueurs très célèbres (l'Angleterre, notamment). Bref, sur Super Nintendo, c'est comme à la télé !



Les Italiens ont surpris la défense adverse. Leur avant shoote trop vite. Le gardien a bien anticipé, il se trouve sur la trajectoire du ballon.



L'attaquant et le défenseur plongent en même temps pour récupérer le ballon. Attention aux coups de têtes !

**International Super Star Soccer**

Super Nintendo

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

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER EST LE PREMIER JEU DE FOOT DIGNE DE CE NOM SUR SUPER NINTENDO. IL RELÈQUE FIFA SOCCER À DES ANNÉES-LUMIÈRES ET DÉMONTRE, ENCORE UNE FOIS, QUE LES 16 BITS ONT ENCORE DE BEAUX JOURS DEVANT ELLES !

# Syndicate

**Votre syndicat n'est pas une œuvre de charité. Vous travaillez plutôt dans l'expropriation foncière. Vos revenus : les taxes arbitraires que vous appliquez. Vos inspecteurs des impôts : des mercenaires cyborgs particulièrement zélés. Votre objectif : conquérir la planète ! Bonne chance...**

**C**ommençons par le commencement. Le principe de base de l'appropriation d'un territoire c'est l'intimidation. Pour arriver à ce résultat, il faut user de moyens de pression convainquants, dont vous disposez, bien évidemment. Dans un champ de stase, reposent une dizaine d'hommes et de femmes ayant perdu toute trace d'humanité, grâce à vous.

## Des êtres inhumains

Ces êtres inhumains, sur lesquels vous avez greffé, contre leur gré, des composants cybernétiques, possèdent désormais une force considérable, des réflexes câbles (instantanés), et une résistance accrue. Grâce à une commande à distance, vous pouvez aussi doser leur dose d'adrénaline, de liquide d'accélération ou encore affi-

## JAGUAR



*Ceci est l'archétype d'une bataille rangée. Malheureusement pour l'ennemi, je dispose de deux avantages : un cortège humain qui faisait office de chair à canon et un armement bien plus sophistiqué. Les agents ennemis tombent comme des mouches !*

ner leur acuité sensorielle. Mais l'aspect le plus intéressant de la greffe repose sur le fait qu'ils vous soient entièrement dévoués. Ces parfaites machines à tuer sont la clé de voûte de votre organisation, de votre syndicat, et c'est grâce à eux que vous réaliserez vos ambitions à l'échelle planétaire. Cependant, les autres syndicats utili-

## LA GESTION DE L'ENTREPRISE



Différents menus vous permettent d'avoir un plan d'ensemble sur votre entreprise. Une organisation forte doit être à l'origine de votre gestion. Tout d'abord, vous devez sélectionner votre champ d'activité. N'oubliez pas de lancer un programme de recherche pour améliorer votre environnement technologique. Une fois la mission accomplie, un rapport vous dresse un bilan de la mission. Grâce à tous ces renseignements, vous continuerez à progresser dans la jungle des syndicats.

Parfois, vous devez emprunter le tramway où vous attendent de nombreux agents ennemis, alors, préparez votre artillerie.



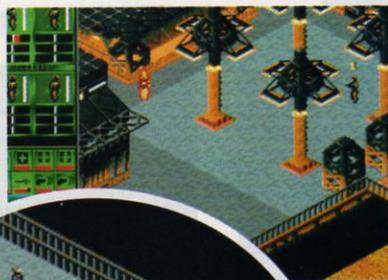
Admirez le paysage que vous offre ce pont suspendu au dessus des eaux noires.



Une fois votre mission remplie, vous devez souvent rallier un point d'évacuation. Ce dernier se trouve sur votre point de départ ou bien, non loin de votre position à la fin de ladite mission.



Le pistolet Gauss est une arme efficace. Rien ne saurait résister à sa force de frappe, qu'il s'agisse de personnes, de véhicules ou même d'immeubles. Économisez tout de même les munitions, vous n'en avez que trois !



Votre ennemi en est pour ses frais. Il aurait dû voir dans vos mains le dernier cri des armes propres : le laser. Un rayon et votre ennemi est envoyé ad patres sans fioriture ni cadavre sanglant !



Le persuatron vous fait passer aux yeux des « convaincus » pour un dieu vivant ! Civils, militaires et agents ennemis se joignent sans rechigner à votre groupe. Ce bouclier humain est vraiment très pratique en cas d'affrontement !

sent les mêmes moyens de pression que vous. Du coup, il s'agit d'une course contre la montre ! Ce qui peut faire la différence c'est votre département de recherche et développement. Trois types de recherches peuvent être menées, en fonction de vos besoins du moment et surtout, de votre actif. La première section d'investigation technologique concerne l'armement. Qu'il s'agisse du lourd, de l'automatique ou de l'arme d'assaut, sans oublier les explosifs, tout est envisagé. Les quinze armes que vous êtes capable de développer représentent une force de frappe terrifiante. Principalement, en ce qui concerne le pistolet Gauss, un lance-roquettes sur-

puissant. La deuxième section vise tout spécialement à améliorer les capacités de vos cyborgs. Vos chercheurs font d'immense progrès dans le domaine de la cybernétique. Ainsi, ils peuvent augmenter la puissance des pièces greffées sur vos agents. Leur cœur, leurs yeux, leur cerveau, leur poitrine, leurs bras, leurs jambes... Tout peut être amélioré, moyennant, bien sûr, d'immenses ressources physiques et financières.

### Les bonnes raisons

En dernier lieu, une section « miscellaneous » (divers) vous fournira l'attirail nécessaire à la bonne marche de vos missions. Ces recherches prennent du temps ou de l'argent. L'un dépend de l'autre ; plus vous investissez dans un programme de recherche, moins la durée d'attente est longue. Il ne faut pas rêver : les chercheurs ne sont pas plus philanthropes que vous ! En premier lieu, vous devez « réveiller » quatre agents (ou moins, si vous êtes sûr de vous) et les équiper convenablement, suivant les termes de la mission. Il existe deux types généraux de mission. Le premier consiste en l'élimination d'un certain nombre de personnes, pour trois bonnes (?) raisons : faire un exemple pour dissuader les autres États de vous résister,

### LA PIEUVRE

Cet animal bien singulier n'est rien d'autre que le nom familial de la mafia en Italie. La mafia (qui correspond à l'esprit des syndicats du jeu) est une organisation des plus complètes. Elle étend ses bras (d'où, son surnom) dans divers domaines qu'il serait fastidieux d'énumérer. Quelques chiffres sont toutefois disponibles pour se rendre compte de l'ampleur de son action : ses bénéfices annuels sont estimés à 100 000 milliards de lires, soit 45 milliards de francs, ce qui représente douze pour cent du produit national brut italien. Le nombre de ses « employés » (ou agents) se monte à un million de personnes percevant un revenu annuel d'environ 450 000 francs (soit quatre fois plus que le revenu moyen par habitant).

assassiner des chercheurs ou des informateurs ennemis afin de les ralentir et, enfin, épurer une zone contrôlée par des agents ennemis. Ces missions sont particulièrement immorales, surtout lorsque vous devez assassiner la femme d'un homme d'État important, sous prétexte qu'il refuse de vous payer une taxe exorbitante, ou encore lorsque vous devez réduire au silence un de vos savants, capturé par un autre syndicat. Enfin, on ne fait pas de guerre sans faire de victimes. Le deuxième type de mission est bien plus subtil et possède plusieurs avantages : la persuasion. Vos savants ont



Tout peut très bien se passer ou, au contraire, tourner au vinaigre. Dans le premier cas, vous serez accueilli comme il se doit dans la ville phare de l'État que vous venez de conquérir, ou bien vous retournerez faire votre rapport négatif. Au mieux, vous serez mis « hors service ». Ce n'est pas une situation très commode, loin de là !



## DES MOYENS DE PERSUASION TRÈS PERSUASIFS !



Le lance-flammes est une arme très efficace, mais possède une faible étendue : les ennemis que vous enflamez continuent de se consumer en courant dans tous les sens, et peuvent vous causer bien des dommages s'ils vous touchent.



Le pistolet Gauss est réellement l'arme la plus efficace du jeu. À elle seule, elle est capable de détruire n'importe quoi, à très grande distance. Seul inconvénient, elle ne contient que trois charges.



Il n'existe pas d'arme plus propre que le laser ! Le rayon qu'il produit réduit à l'état de particules ses victimes. Il n'y a plus aucune trace de leur présence. C'est une arme à très grande portée.



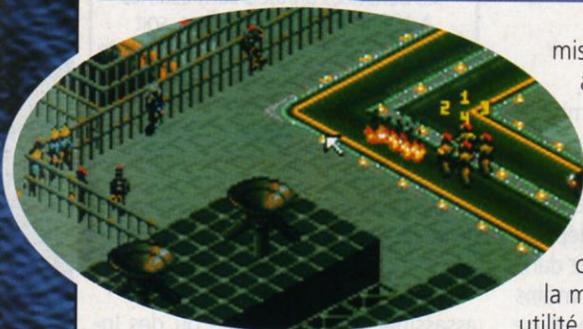
Dernier né de l'industrie lourde d'armement, le Longrange est un fusil longue distance, très puissant, mais qui demande un temps de recharge assez important. Un assassinat se déroule bien mieux avec ce type d'arme.



Véritable arme d'assaut, le mini-gun (une gatling miniature) est capable de tirer quelque cinquante projectiles en une seconde. Fortement recommandé lors de batailles rangées.



Le fameux Persuatron, qui rangera à vos côtés toutes les malheureuses victimes de ses vibrations. À mon humble avis, il s'agit de l'outil le plus utile du jeu, quelle que soit la mission que vous devez remplir.



Pour impressionner les civils, vous ne lésez pas sur les moyens. Le lance-flammes vous semble être l'engin le plus efficace pour tous les rassembler contre le mur et les tenir en respect en attendant que les militaires rappellent.

mis au point le « persuatron », un appareil miniature capable de réduire la volonté de n'importe quel civil et de le forcer à vous suivre. Son champ d'action est limité mais personne ne se méfiera si vous ne vous affichez pas en public les armes à la main. Le persuatron a une autre utilité : celle de vous faire des alliés armés. Il faut pour cela calculer au plus juste ; si vous parvenez à « persuader » un certain nombre de civils, vous serez en mesure de « persuader » les militaires qui sillonnent la

ville. Ces derniers se joindront à vous lors de fusillades inopinées, et leur force de frappe viendra s'ajouter à la vôtre.

### Une petite merveille

Ce n'est pas tout ! Les chercheurs qui ont fabriqué cette petite merveille technologique ont pensé à lui incorporer un senseur qui accumule de l'énergie à chaque fois que vous avez « persuadé » une personne, civile ou militaire. Ce senseur augmente la puissance de persuasion du persuatron et le rend capable de ranger à vos côtés

**Editeur**

**ATARI**

**Développeur**

**BULLFROG**

**Distributeur**

**OCEAN**

**Support**

**JAGUAR**

**Genre**

**AVENTURE/ACTION**

**Nombre de joueurs**

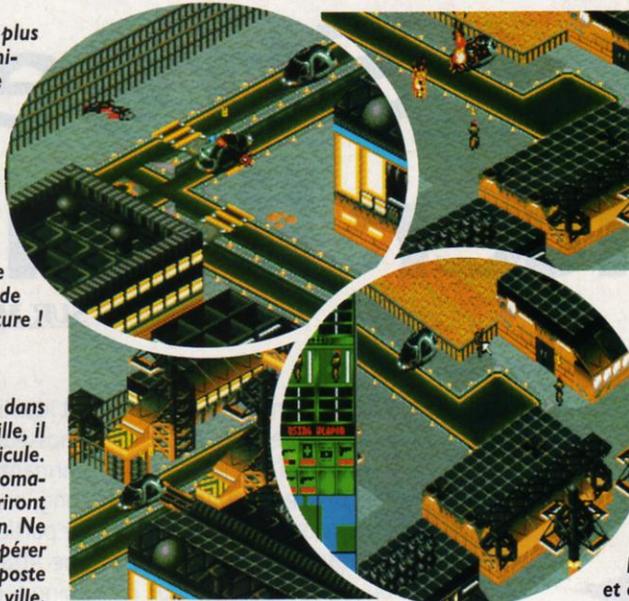
**UN SEUL**

**Prix et date de sortie**

**ENTRE 400 ET 450 F, disponible**

Pour se déplacer plus vite, et surtout incognito, dans le dédale urbain, vous pouvez voler, emprunter, voire acheter un véhicule pour vous rendre d'un point à un autre. Faites attention, car les agents ennemis ne seront pas dupes de votre couverture !

Pour rentrer dans l'enceinte de la ville, il vous faut un véhicule. Les portes automatiques ne s'ouvriront qu'à cette condition. Ne vous faites pas repérer par les vigiles en poste à l'entrée de la ville.



Vous provoquez pas mal de dégâts dans la ville. Ce pauvre type hurle sous les flammes. Après tout, il n'aurait pas dû se trouver si près de la voiture lorsqu'elle a explosé !

Dans la première mission, vous devez arrêter un espion industriel avant qu'il ne s'échappe avec son véhicule. C'est au pied du mur qu'il se trouve lorsque vous l'interceptez. Une balle entre les deux yeux et c'est une affaire réglée.

les agents ennemis. Une fois la mission accomplie, vous pouvez ajouter au nombre de vos agents en stase, les cyborgs ennemis que vous aurez convaincus.

Votre découpage planétaire sépare le monde en cinquante zones, de l'Europe centrale à la terre de feu, en passant par le Kamchatka et le Kenya. Chaque terrain conquis vous permet

d'agrandir vos revenus, par le biais de taxes locales plus ou moins fortes. De plus, vous ouvrez une voie pour vos agents vers les États limitrophes à l'État conquis.

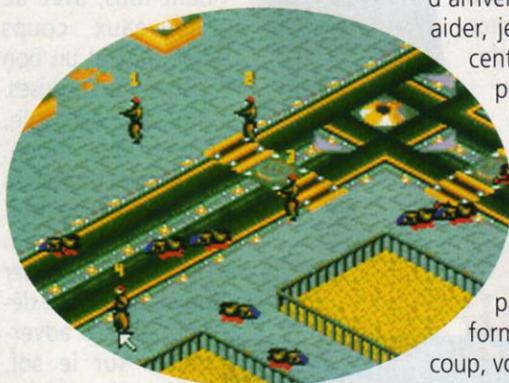
### Histoire de taxes

Les missions deviennent plus complexes, plus précises ; certaines jouant sur le temps, d'autres sur le moyen d'arriver à destination, etc. Pour vous aider, je vous conseille de mettre à cent pour cent la taxe des États présentant les missions les plus faciles. Un indicateur d'humeur vous donne l'appréciation des habitants vis-à-vis de votre politique du budget, et vous pouvez vous attendre à ce qu'ils n'apprécient pas, mais pas du tout vos réformes économiques brutales. Du coup, vous devez mater des rébellions qui vous remettent dans le cadre de la mission propre à l'État (facile, donc !). Côté réalisation, le soft n'a pas pu miser sur ses graphismes, ni sur ses

bruitages pour se démarquer. C'est plutôt son intérêt qui en fait l'un des jeux les plus intéressants de la gamme Jaguar. Il faut noter cependant l'option qui vous permet d'agrandir ou de diminuer le champ de vision. Ce procédé se révèle très pratique pour repérer les ennemis qui tenteraient de vous tendre une embuscade.

Ce jeu possède des points négatifs : les ralentissements, qui surviennent lorsqu'il y a trop de sprites à l'écran, ou lorsque l'on effectue un scrolling latéral avec le curseur, ou encore la lenteur de réaction du paddle, toujours liée au nombre d'éléments gérés à l'écran. Mais bien sûr, on note de gros points positifs : la variété des missions, la forte interactivité avec le décor (on entre dans tous les bâtiments, on peut utiliser tous les véhicules...) et surtout, le jeu stimule l'envie du joueur d'aller plus loin. En définitive, cette conversion est très bien réalisée. Elle dote la Jaguar d'un autre grand produit de qualité.

David Msika



Vous deviez « épurer » la ville et vous avez rempli votre contrat. Les cadavres qui jonchent le sol en sont la preuve, vous n'êtes pas un enfant de chœur.

**Syndicate**

**Jaguar**

Existe aussi sur  
Super Nintendo  
et Mega Drive

**CRÉATIVITÉ**



**JOUABILITÉ**



**GRAPHISMES**



**SON**



**POTENTIEL**



C'EST AVEC LE MÊME PLAISIR QUE SUR PC QUE J'AI JOUÉ SUR JAGUAR. LES NOTES QUE J'AI DONNÉES SONT RELATIVES, TOUT COMME CELLES DE THEME PARK 3DO. L'INTÉRÊT DU JEU EST LA CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE DE CE JEU. MÊME S'IL Y A QUELQUES DÉFAUTS, LES QUALITÉS DE CE SOFT SONT INDÉNIABLES. L'IDÉE D'ADAPTER SYNDICATE SUR JAGUAR EST EXCELLENTE !

# Super Street Fighter II Turbo

SUR 3DO

Chaque été, depuis trois ans, Capcom convertit sur console l'un de ses Street Fighter II. Cette fois c'est Super Street Fighter II Turbo qui débarque sur la 3DO. Et c'est du jamais vu !

**S**achez, en premier lieu, que Super SFII Turbo a atterri dans les salles d'arcade il y a un an. À l'époque, il est, sans conteste, le meilleur de jeu combat du plateau. Aujourd'hui, il voit le jour sur 3DO et va certainement faire un malheur dans le monde entier.

Dans cette nouvelle mouture, quatre nouveaux combattants apparaissent avec, bien entendu, un décor pour chacun. Ainsi, Cammy, une belle blonde de vingt printemps, combine l'agilité de Ken et le magnifique jeu de jambes de Chun Li. Thunder Hawk, un molosse de 2,30 mètres, allie la force de Zangief et la puissance de Ryu. Son attaque la plus mortelle : le coup de tête de l'aigle... Dee Jay est un personnage-vraiment spécial. Son style de combat

est identique à celui de Guile. De plus, il possède des coups normaux impressionnants. Le p'tit dernier du lot, Fei Long, en a fait baver plus d'un, avant de participer à ce tournoi. Il exécute une attaque bizarroïde : le coup de poing fulgurant !

On pouvait penser que les vieux de la vieille – Ryu, E. Honda, Blanka, Guile, Ken, Chun Li, Zangief, Dhalsim, Balrog, Vega, Sagat, et M. Bison – disparaîtraient de ce nouveau Street Fighter... Eh bien, non ! Ils reviennent tous, avec de nouveaux coups spéciaux et un bon paquet de surprises. Ryu, par exemple, envoie une boule rouge. Zangief aspire les projectiles grâce à sa main de feu. Dhalsim crache du feu dans les airs. Sans oublier E. Honda, qui écrase désormais ses adversaires sur le sol, comme de vulgaires crêpes ! Grâce à ces nouvelles attaques, la jouabilité atteint des sommets de perfection. Rappelons aus-

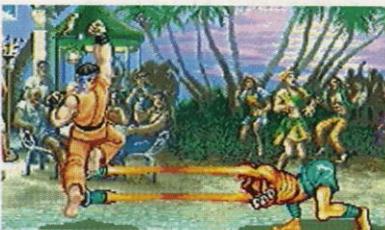
**Chun Li n'a aucun problème pour stopper les opposants qui lui sautent dessus. En effet, elle exécute un nouveau coup spécial, similaire au <somersault kick> de Guile.**



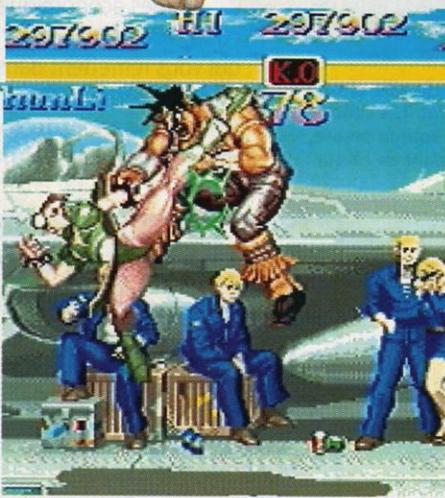
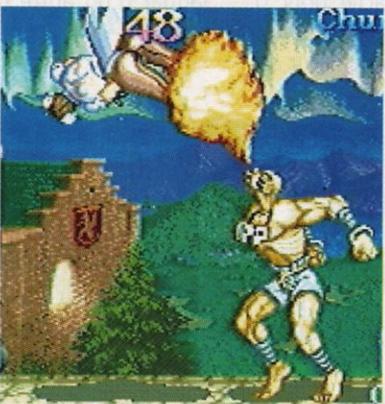
Sagat vient de se faire surprendre par la nouvelle attaque volante de M. Bison. Terrible !



Ryu tente de soulever Dhalsim avec son fameux Dragon Punch. Il va sûrement y arriver...

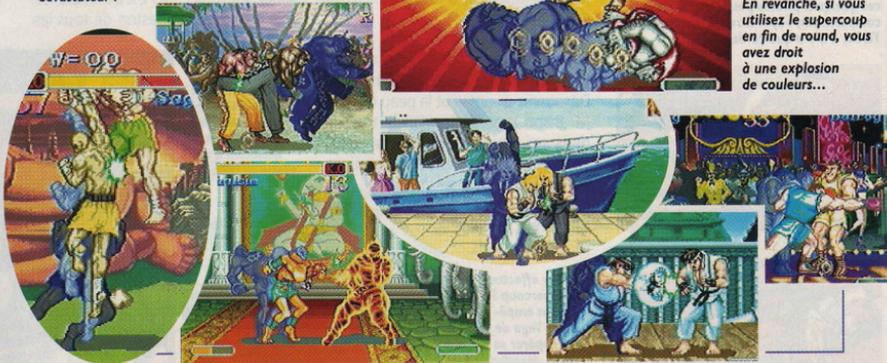


Dhalsim crache à présent du feu dans les airs ! Cette attaque empêche quiconque de sauter. D'autre part, elle remplit vite la jauge du supercoup.



## SUPER POWER !

Si vous effectuez des coups spéciaux ou que vous frappez l'opposant, une petite jauge, située en bas de l'écran, se remplit. Lorsqu'elle atteint son maximum, le mot <super> apparaît. Désormais, votre combattant peut exécuter un supercoup dévastateur !



Si vous réalisez le supercoup en cours de jeu, votre combattant se déchaine contre l'adversaire (observez au passage le superbe effet de rémanence). En revanche, si vous utilisez le supercoup en fin de round, vous avez droit à une explosion de couleurs...

Pour un jeu qui est vu et revu depuis trois ans maintenant, Capcom donne toujours dans l'originalité.

si que tous les personnages possèdent une gamme de coups normaux très étendue. Bref, Capcom donne toujours dans l'originalité, pour un jeu vu et revu depuis trois ans...

## Et un supercoup, un !

La nouveauté la plus intéressante de Super SFII Turbo est sûrement le supercoup. Je m'explique : quand vous réalisez des coups spéciaux, ou frappez l'opposant, une petite jauge, située en bas de l'écran, se remplit. Lorsqu'elle atteint son maximum, le mot <super> apparaît. Désormais, votre combattant peut exécuter un supercoup dévastateur !

Autre chose dont il convient de parler : les musiques. Elles sont mirifiques, splendides, extraordinaires, fantastiques... En résumé, elles sont top. Rappelons, tout de même, que la 3DO bénéficie du son CD. Les décors, quant

## LES NOUVEAUX JEUX DE COMBAT DE CAPCOM EN ARCADE

Capcom a donné naissance, il y a déjà quelque mois, à un tout nouveau jeu de baston : Dark Stalker. Ce hit, prévu sur Super Nintendo en 1995, raconte l'histoire de dix guerriers, venus d'on ne sait où. Comme les très célèbres Street Fighters, ils s'affrontent du matin au soir... Ce jeu a, selon ses auteurs, nécessité deux ans et demi de travail. Un peu excessif, vous ne trouvez pas ? Quoi qu'il en soit, il est très réussi graphiquement et propose une animation d'excellente facture. Outre cela, sachez que Capcom prévoit de sortir dans les jours à venir un autre jeu de combat : X-Men. Si vous voulez en savoir plus sur ce dernier, reportez-vous à notre rubrique Totale Arcade...



Le Dragon Kick de Fei Long est l'équivalent du Dragon Punch de Ryu et Ken. Bref, un coup spécial qui stoppe n'importe quel opposant !

Thunder Hawk est dans les vapes. Ken va sûrement en profiter pour l'enchaîner...



## OH LA LA ! JE NE VOUS DIS QUE ÇA !

Chun Li et Cammy n'ont vraiment peur de rien. Elles montrent les parties les plus intimes de leur corps sans aucune gêne. Il suffit de regarder attentivement ces quelques photos pour s'en rendre compte... Ah, Super Street Fighter II Turbo, il n'y a que ça de vrai !



à eux, sont identiques à ceux de l'arcade. Génial donc ! Les quatre boss – Balrog, Vega, Sagat, M. Bison – font eux aussi parler d'eux. Ils disposent de nouvelles animations pour leurs coups et d'une fin spéciale ! Je m'explique : lorsque vous finissez SFII Turbo avec n'importe lequel d'entre eux, vous voyez la même fin.

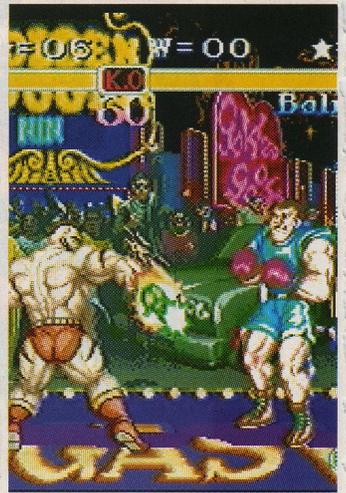
### Une coupe de champ ?

Capcom a enfin résolu le problème ! Désormais, Sagat veut la peau de Ryu, M. Bison regarde le monde tomber dans ses mains, Vega boit un petit verre de champagne... Pour terminer, parlons du dernier adversaire du mode <super battle>. Ce n'est plus M. Bison, mais

Dee Jay effectue son supercoup ! Il veut empêcher Vega de récupérer sa griffe, étendue sur le sol.



Grâce à sa main de feu, Zangief aspire n'importe quel projectile ! Aussi, il surprend l'adversaire en se déplaçant à une vitesse stupéfiante.



Le dernier adversaire que vous affrontez en mode <Super Battle> n'est pas M. Bison mais Akuma. Et oui ! ce dernier fait la peau au Thaïlandais avant de vous défier. Attention, vous êtes prêt ?

Editeur	CAPCOM
Développeur	CAPCOM
Distributeur	CAPCOM
Support	3DO
Genre	JEU DE BASTON
Nombre de joueurs	DEUX JOUEURS
Prix et date de sortie	ENVIRON 400 F, disponible

Chun Li vient d'effectuer un 8 Hit Super Combo ! Ryu doit avoir mal un peu partout...



E. Honda jette Fei Long sur le sol avant de l'écraser comme une crêpe. Efficace, cette nouvelle prise spéciale !

temps. Grâce à une réalisation choc, une intro décapante, quatre nouveaux personnages, des coups spéciaux inédits, on atteint la perfection.

### Le film du jeu

Cette perfection sera – peut-être – dépassée un jour par Street Fighter : the Movie, le prochain jeu de combat de Capcom en arcade. Il devrait sortir dans les salles, en même temps que le

film. Cette version comportera les têtes des acteurs et deux nouveaux personnages dont le capitaine Swanda, mais ce n'est pas encore définitif... Ce jeu

devrait également bénéficier d'une animation cinématographique, tout comme Mortal Kombat et Primal Rage. Bref, il n'y a que de bonnes nouvelles en perspective ! Je n'ai plus qu'une chose à dire, avant d'en finir : vive Super Street Fighter II Turbo ! Fight !

David Taborda

**Le plus grand jeu de baston de tous les temps !**

## AKUMA EST LÀ !

Un tout nouveau personnage apparaît dans Super Street Fighter II : Akuma (au Japon, il s'appelle Gouki Long). On peut l'affronter en mode <super battle>...

ou le diriger, en effectuant un code très spécial, lors de la page de sélection des combattants. Ce personnage très étrange est le frère du maître de Ryu et Ken. Sa technique de combat est donc similaire à celle de nos deux karatékas. Bien entendu, Akuma réalise quelques attaques secrètes...



## Super Street Fighter II Turbo

3DO

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

ON PEUT D'ORES ET DÉJÀ LE SOULIGNER : SUPER STREET FIGHTER II TURBO SUR 3DO EST RÉELLEMENT EXCEPTIONNEL ! LES GRANDS SPÉCIALISTES DES JEUX DE COMBAT NE REMARQUERONT AUCUNE DIFFÉRENCE AVEC LA VERSION ARCADE. BRIEF, LA PERFECTION VOIT ENFIN LE JOUR SUR UNE CONSOLE ET C'EST SUR 3DO !

# Aero Fighters 2

NEO GEO CD

**C'est incroyable : trois mois seulement que la Neo Geo CD existe et déjà plus de trente titres disponibles ! Le dernier en date répond au doux nom d'Aero Fighters 2. À mon avis, ça va faire beaucoup de bruit...**

**C'**est bien connu : tous les jeux destinés à une console SNK voient d'abord le jour en arcade. Aero Fighters 2 n'a pas failli à la règle !

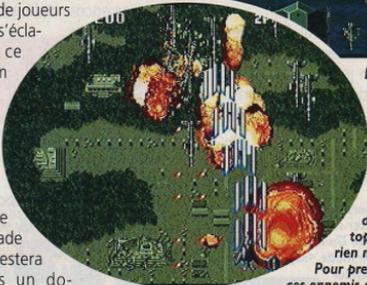
Deux mois déjà que des millions de joueurs peuvent s'éclater à ce shoot'em up sur borne Neo Geo ! Tout ça pour vous dire que l'arcade reste et restera à jamais un domaine privilégié... Avant

d'entrer dans le vif du sujet, sachez qu'Aero Fighters 2 est la suite du célèbre Aero Fighters. Pour les profanes, rappelons que ce dernier est sorti en arcade il y a deux ans et demi. Il a connu un succès incroyable dans le monde entier, mais n'a pourtant pas été converti sur Neo Geo.

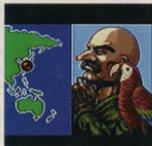
SNK a décidé de remédier à tout cela et offre, en ce mois de décembre 1994, un premier shoot'em up à scrolling vertical à sa toute nouvelle Neo Geo CD. Que les fous de la gâchette esquissent un sourire ! Dans Aero



*La mer (ci-dessus) est sans cesse traversée par de grands destroyers. Pour les anéanti, je vous conseille d'employer votre superbombe. Lorsque votre armement est au top (à gauche), rien ne vous résiste. Pour preuve, regardez tous ces ennemis qui explosent !*



*Une séquence de transition présentent souvent les personnages et le but de la mission.*



*Dans les stages bonus, vous ramassez des dizaines d'options. Des ennemis vous attendent bien sagement !*



*Un conseil : lorsque vous balancez une super bombe, continuez à tirer comme un malade. L'ennemi n'aura alors plus aucune chance face à vous !*



Fighters 2, ça mitraille de partout... Entendons-nous bien : ce n'est pas SNK qui s'est chargée de la réalisation de Aero Fighters 2, mais une petite société japonaise du nom de Video System. Comme quoi, les grands éditeurs ne sont plus les seuls à faire parler la poudre en arcade !

## Neutralisez-les !

L'histoire d'Aero Fighters 2 est très simple : dans un futur proche, un empire diabolique envahit le monde entier. Les forces de maintien de la paix essaient, en vain, de le stopper. Selon les derniers rapports, la puissance de l'empire croît de plus en plus rapidement. Pour enrayer sa progression, les forces de maintien demandent à un groupe d'intervention d'entrer en action sans plus tarder. Leur mission, et par conséquent la vôtre aussi, consiste à neutraliser les forces de l'empire... C'est simple !

Les huit pilotes qui composent le groupe d'intervention viennent de différents horizons et pour diverses raisons. Ainsi, Robo Keyton, une machine



*Vous voilà coincé en bas de l'écran par des dizaines d'avions. Vous n'avez plus qu'une seule chose à faire : jouer les planqués.*



*Vous arrivez dans le dernier stage. Il fait très sombre. Pas d'inquiétude, la lumière va vite revenir.*

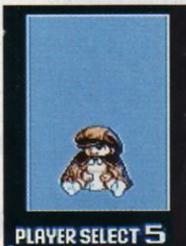
très étrange, vous attend patiemment, les doigts calés sur la gâchette. Silver est d'origine anglaise. Il veut venger la mort de son meilleur ami, Josué. Hien s'est fixé un

but très particulier : détruire toutes les bases de l'empire implantées dans le Pacifique Sud, pour délivrer son pays, le Japon. Mao Mao est une gentille fille. Lorsqu'elle ne combat pas, elle drague le timide Hien. Elle espère l'épouser...

**Cindy adore ça !**

Cindy est la fille d'un riche homme d'affaire. Elle adore piloter les avions de guerre. C'est pour cela que, accompagnée par son tuteur Ellen, elle combat les forces de l'empire. Steve fait partie de l'aviation française. La plupart du temps, elle bombarde des zones inoccupées, à bord de son petit avion. Elle adore ça ! Bobby est un bébé très intelligent. Il n'a que quatre ans mais possède

**DES ARMES POUR LA MARINE**



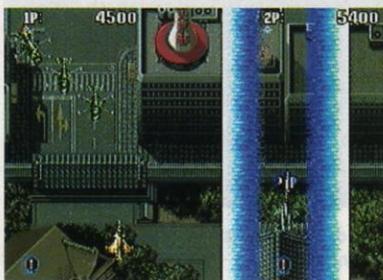
*Tous les pilotes que vous incarnez viennent de différents horizons. Ils participent à cette aventure pour se divertir et non pas pour montrer leur grande maîtrise du pilotage. Bref, ils risquent leur vie pour des prunelles. Ils ont vraiment l'étoffe des héros !*

déjà plusieurs diplômes. De plus, il sait piloter des avions de chasse. En somme, un futur Einstein ! Le dernier de la bande, Spanky, le dauphin, participe à l'aventure car sa famille lui a envoyé un message de détresse, disant que les forces de l'empire attaquent son village... La mission de nos héros, je le répète, consiste à détruire les forces de l'em-

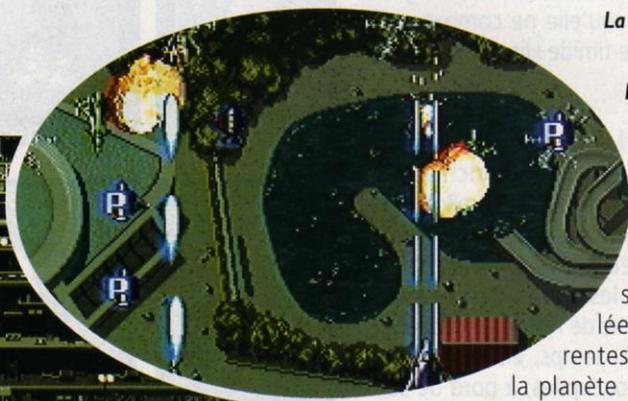


*Les hélicoptères vous attaquent toujours par dizaines. Ils savent que l'union fait la force...*

## L'ARME FATALE !



Souvent, les ennemis vous attaquent par dizaines. Ils n'ont qu'un seul but : vous anéantir. Pour vous débarrasser d'eux, une seule solution : utiliser une superbombe. C'est très beau, très efficace, et même mortel !



*La bataille a lieu dans un parc d'attractions. Heureusement qu'il n'y a pas foule !*



*Aujourd'hui, les ennemis vous tombent dessus comme les mouches à la campagne. Pas de chance !*

pire. Ces dernières se sont installées sur différentes régions de la planète : New York, Paris, Sydney... Les plus grandes villes du monde, en somme.

Ces dernières sont toujours surveillées par une énorme machine de guerre : tanks, destroyers, vaisseaux spatiaux, monstres bizarroïdes... il y a de tout ! Pour les vaincre, il existe plusieurs techniques. Rester, par exemple, dans un

coin de l'écran et attendre que tous les missiles ou les tirs ennemis soient déjà passés.

Comme dans tous les jeux de tirs dignes de ce nom, vous pouvez récolter des tonnes de bonus. Certains augmentent votre puissance de feu, d'autres rendent votre engin plus rapide. Comme dans Aero Fighters 1, les effets de ces bonus se dissipent au bout de quelques minutes.

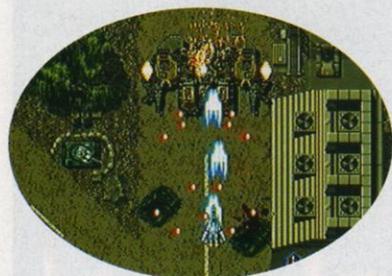
### Permis de chasse

Hormis les boss, vous rencontrez sur votre passage des centaines, que dis-je, des milliers d'ennemis : hélicos, avions de chasse, tanks... Peut-être trop d'ennemis d'ailleurs. En mode <deux joueurs>, l'action est souvent perturbée par des ralentissements et même des clignotements ! Vraiment

Editeur	VIDEO SYSTEM
Développeur	VIDEO SYSTEM
Distributeur	GUILLEMOT INTERNATIONAL
Support	NEO GEO CD
Genre	JEU DE TIR
Nombre de joueurs	DEUX JOUEURS
Prix et date de sortie	ENTRE 400 ET 450 F, disponible



Nous nous trouvons cette fois-ci à Sydney. À droite on reconnaît l'un des célèbres monuments de la ville.



Pour éviter les missiles et les tirs de ce tank, il suffit de rester au milieu de l'écran.

indigne d'une Neo Geo CD... Tous les stages que vous traversez sont vus de dessus. Les décors qu'ils proposent sont extrêmement beaux et riches en couleurs. Ils fourmillent de petits détails, que vous découvrirez par vous-même bien assez tôt. Autre chose intéressante en ce qui concerne les décors : c'est bourré de scrollings différentiels et de parallaxes. Très impressionnant !

### Un délice !

Les musiques valent elles aussi le détour. On dirait qu'elles proviennent des plus grands films fantastiques. Dans la dernière, par exemple, on entend le chant de vieux prêtres incas. Un véritable délice ! Imaginez-vous ça durant dix niveaux... Autre point sur lequel il convient de s'arrêter : la jouabilité. Elle est exemplaire ! Les avions, qui se déplacent très rapidement, répondent au doigt et à l'œil. On n'est pas mécontent

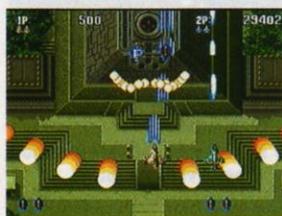
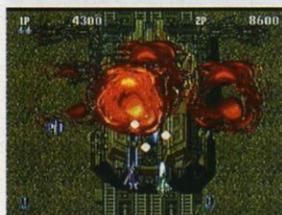
quand un boss sonne la charge, ou lorsque les hélicos du troisième stage larguent leurs bombes.

### Continue infini...

Au final, Aero Fighters 2 s'avère être un bon, un très bon jeu de tir. Le fait de pouvoir choisir parmi huit vaisseaux augmente considérablement l'intérêt du jeu. Les musiques, les graphismes soignés et la jouabilité impeccable sont vraiment la cerise sur le gâteau. Dommage tout de même que le jeu soit aussi facile. En mode <1 ou 2 joueurs>, les continues sont infinis. Pas besoin de recommencer au début du niveau lorsqu'on meurt (excepté dans le dernier). Heureusement que les options permettent d'augmenter la difficulté... Alors, n'hésitez pas, c'est Noël, c'est la nouvelle année et vous n'avez vraiment pas le droit de passer à côté de ce soft... procurez-vous Aero Fighters 2 !

DAVID TABORDA

## BOSS, VOUS AVEZ DIT BOSS ?



À chaque fin de niveau, vous affrontez un énorme boss : tank, destroyer, vaisseau spatial, monstre bizarre... il y a tout ! Pour les vaincre, il existe plusieurs techniques. Rester par exemple dans un coin de l'écran et attendre que tous les tirs ennemis soient passés.

## Aero Fighters 2

Neo Geo CD

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

AERO FIGHTERS 2 SE TERMINE VITE. L'ACTION À DEUX JOUEURS EST PERTURBÉE PAR DES RALENTISSEMENTS. MAIS, DANS LE FEU DE L'ACTION, ON N'Y PENSE PAS DU TOUT. À PART ÇA, JE N'AI REMARQUÉ AUCUN DÉFAUT. EN RÉSUMÉ, AERO EST UN BON JEU. JE DIRAIS MÊME PLUS : C'EST UN TRÈS BON JEU DE TIR !

# Demolition Man

3DO

Décidément, la 3DO nous surprend ! Après les simulations de sport, elle s'implique dans l'actualité cinéma. Avec Demolition Man, mieux qu'un simple joueur, vous devenez le principal acteur d'une superproduction hollywoodienne.



C'est chaud pour Phoenix : Spartan va lui montrer de quel bois il se chauffe !

Tout a débuté à Los Angeles, en 1996...



Phoenix et sa bande sont dans l'immeuble en flammes, un hélicoptère va vous larguer sur le toit.



**P**our ceux qui n'ont pas vu le film, voici comment a débuté l'histoire. En 1996, John Spartan, un flic plutôt spécial (Sylvester Stallone) livre une bataille sans merci au plus sanguinaire des criminels : Phoenix (Wesley Snipes). Tout tourne très vite mal puisque trente personnes meurent au cours d'une prise d'otages... Spartan est tenu pour responsable. Nos deux ennemis sont alors condamnés à pas-



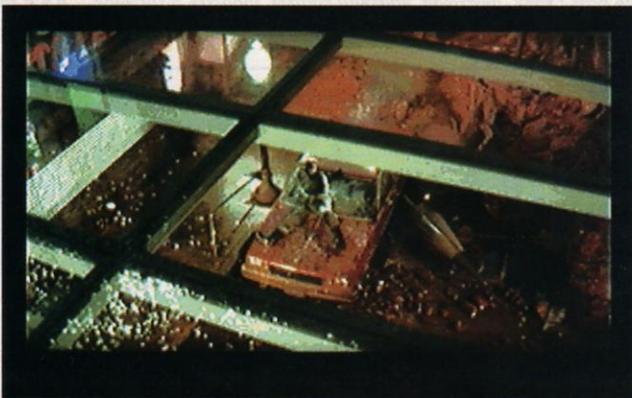
Phoenix a dû se planquer quelque part là-dessous. C'est à vous de jouer...

ser cinquante ans cryogénisés. Traduisez : dans une prison de glace ! En 2032, Phoenix s'échappe du pénitencier et rejoint Los Angeles, ou plutôt San Angeles, cité paradisiaque, où le mot violence a perdu toute signification. Spartan se révèle être le seul homme capable de retrouver Phoenix et le mettre hors d'état de nuire.

## Mission impossible ?

Bon, vous avez compris, Spartan c'est vous et je vous garantis que ça ne va pas être du gâteau ! Sachez tout d'abord que la plupart des missions

Un petit saut à travers la verrière, c'est beaucoup plus rapide et spectaculaire que de passer par la porte. En tout cas, c'est assez impressionnant à voir.



VISITE GUIDÉE



2032, le musée d'Histoire de San Angeles a été investi par Phœnix et ses hommes en arme ! Votre mission : les débusquer et les faire sortir... de gré ou de force.



Tiens, tiens : voilà du monde, Phœnix ne doit pas être très loin.



Cette fois c'est parti, tirez juste et vite !



Si vous êtes un pro des sports de combat, Phœnix est à vous. Bonne chance !



Face à vous, grenades et armes en tout genre : vous ne vous sentez pas un peu seul ?

qui vous seront confiées sont les copies conformes de certaines scènes du film. Chacune d'elles débute par une animation obtenue après numérisation des images des séquences tournées. Comble du comble, les acteurs ont joué des scènes destinées exclusivement à la réalisation du jeu. Graphiquement, c'est superbe, on est vraiment dans le film et ça commence très fort.

À mains nues aussi

Los Angeles, 1996 : vous êtes hélicoptère sur le toit d'un immeuble en flammes. Votre mission, débusquer et affronter Phœnix et sa bande, qui viennent de tuer leurs trente otages. Votre arme, un Beretta, celles de vos adversaires, beaucoup plus sophistiquées, grenades, fusils à pompe, mitrailleuses et autres engins destructeurs. Une seule solution, tirer vite et bien ! Sur un écran 60 hertz, vous utiliserez au choix le paddle ou le pistolet



Le jeu a été nommé pour le prix de la meilleure cinématique de l'année 94 !

(je vous conseille le pistolet). En revanche, sur un 100 hertz, vous serez contraint au paddle et, là, c'est une autre histoire. À la fin de cette mission, vous devrez combattre Phœnix à mains nues. Vous avez mené à bien votre première mission : bravo ! Dans son principe, la deuxième n'est guère différente. Nous sommes en 2032, à San Angeles, une

SOYEZ VIGILANT !



Vos ennemis ne doivent plus être très loins. Les scènes du film ont été retravaillées en image de synthèse (les deux photos de gauche ici).

## COURSE POURSUITE



Phœnix a réussi à regagner la surface et s'est enfui à bord d'une voiture volée. La poursuite s'engage.

ville où toute violence avait jusque-là disparu. Seulement, voilà : Simon Phœnix vient de s'échapper du pénitencier cryogénique et on a détecté sa présence dans la tour du musée d'Histoire. Un cap un peu décevant, mais l'animation qui précède vaut encore le détour. Jusque-là, vos qualités de tireur d'élite ont convaincu, mais

êtes-vous réellement un bon limier ? Serez-vous capable, dans un dédale de souterrains sans fin, de poursuivre Phœnix jusqu'à l'ascenseur secret. À l'aide d'un sonar, vous devrez le suivre à la trace, tout en vous débarrassant de ses hommes de main. Les sensations sont assez folles, une caméra subjective vous emmène dans les



N'hésitez pas à gérer votre potentiel de vie, la lutte sera longue.



La simulation de course est assez basique, c'est vraiment dommage.

sombres couloirs de cet immense labyrinthe. Cela n'est pas sans nous rappeler Doom.

### Être surtout patient

À ce stade là du jeu, il vous faudra être patient, très patient ! Vous voilà finalement à l'air libre, mais bredouille. Phœnix vient de s'enfuir à bord d'une voiture volée, vous partez à ses trousses, accompagné d'une ravissante brune. La course-poursuite est sans intérêt, il vous suffira d'aller tout droit, le pied sur l'accélérateur, pour rattraper votre ennemi. Vous vous retrouvez alors dans une situation assez pittoresque : debout, sur le capot avant de votre voiture, avec face à vous, Phœnix, sur son capot arrière. Les deux véhicules lancés à pleine vitesse, vous vous livrez un combat à mains nues.

## ENTRAÎNEZ-VOUS !



Pour ce combat assez pittoresque, je vous conseille une série de balayages bien négociés.

Editeur	VIRGIN
Développeur	VIRGIN
Distributeur	VIRGIN
Support	3DO
Genre	kill'EM UP
Nombre de joueurs	UN SEUL
Prix et date de sortie	ENTRE 400 ET 500 F, disponible

CHASSE À L'HOMME



Phoenix vous échappe encore, seule consolation pour vous : être encore vivant.



Pour l'instant tout est calme, je progresse vers les galeries.



Le combat final aura lieu dans le pénitencier cryogénique, Mauvaise nouvelle : Phoenix a libéré tous les détenus.

Équilibre, souplesse et rapidité sont de rigueur. Comme moi, vous serez sans doute désespéré par les temps de réaction de votre combattant. Rien à voir avec les « Street Fighters ».

Une chasse à l'homme

Le système de surveillance du cryopénitencier de l'État de Californie a détecté une entrée non autorisée. L'identification de Phoenix est positive. Si vous ne l'arrêtez pas, il va libérer les détenus et contrôler San Angeles. Cette dernière phase du jeu reprend les principes de la mission « souterrains ». Je ne vous cacherai pas que j'ai traqué Phoenix pendant pas mal de temps, tuant au passage quelques centaines de détenus libérés. Après de multiples face-à-face avec lui et après l'avoir criblé d'un nombre incalculable de balles, j'ai finalement abandonné. Si vous trouvez la solution, avisez-moi ! Ce jeu est un régal pour la vue, l'univers 3D est bien exploité, le

son est géant. Gros hic, les situations de jeu pur se répètent beaucoup trop et sont un peu limitées et finalement, à la longue, on peut tout de même s'ennuyer.

FRANÇOIS LAURENS

LE ROTOSCOPIING

Cette technique, de plus en plus utilisée lors des tournages, consiste à placer des capteurs sur les acteurs. Filmées par des caméras reliées à une station Silicon Graphics, les images sont ensuite numérisées. Elles sont, par la suite, entièrement retravaillées sur ordinateur. Les décors sont ensuite recréés et on peut y faire évoluer les acteurs dans leurs mouvements réels. Cette technique a fait ses preuves : Cliffhanger, aujourd'hui, Demolition Man. Films et jeux vidéo sont de plus en plus proches et bientôt la mise sur le marché des jeux coïncidera avec la sortie du film auquel ils se rapportent.

Demolition Man

3DO

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

Visuellement, c'est géant ! Le rotoscoping ajouté à la 3DO apporte au jeu vidéo une tout autre dimension. En revanche, les situations de jeu semblent en pâtir, elles sont limitées et ont tendance à se répéter. Finalement, on s'ennuie assez vite ; à l'avenir, pensez-y !

# Super Parodius

PS-X

Parodius, un jeu de tir connu de tous, est un des premiers jeux à débarquer sur la PS-X. Si, par hasard, vous n'y avez jamais joué : c'est le moment ou jamais de vous lancer... Vous ne le regretterez pas !



Souvenez-vous ! Ce mythique vaisseau provient de l'ancienne version Nemesis de Konami, il a ensuite été repris dans Gradius sur Super Nintendo. Nemesis est un des tous premiers shoot'em up qui est vu le jour sur micro. Eh oui ! Konami a lancé le concept avec la sorti du standard MSX, il y a de cela une décennie...

Comme tout shoot digne de ce nom, Parodius propose une palette de mégabombes dévastatrices.



Konami ne se refuse vraiment rien ! J'en veux pour preuve cette petite autopub délirante.



Parodius est sans aucun doute l'un des plus fameux shoot'em up de la planète et même sûrement de la galaxie. Il a vu le jour en arcade grâce à Konami, vers la fin des années 80 et il a fait sensation. Normal, le jeu est bien réalisé et très novateur. Ses graphismes hauts en couleurs, sa magnifique jouabilité et, surtout, ses succulentes musiques en font un incon-

tournable. Des pontes du jeu vidéo vont jusqu'à prétendre que faire mieux est radicalement impossible !

## Un jeu mythique !

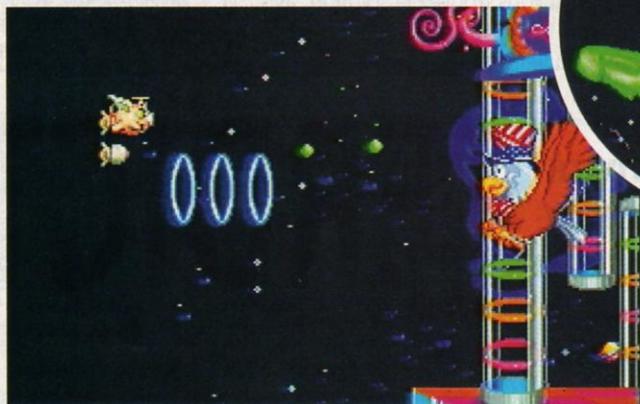
Début 90, Parodius est décliné sur micro. Une nouvelle fois, tous les joueurs crient au miracle.

La conversion est excellente en tous points ! Si excellente d'ailleurs, que Konami décide d'adapter son jeu fétiche sur toutes les consoles du marché (NEC Core GraphX, Super

Famicom, etc). L'ère Parodius commence... Comme vous vous en doutez, les nouvelles versions apportent toutes quelques améliorations, notamment sur le plan de la jouabilité (plus d'options, de modes de jeu...).



Lorsque vous anéantissez cet aigle américain, il libère des cloches, dotées de pouvoirs très spéciaux.



# LA NOSTALGIE CAMARADE !



**Nostalgie quand tu nous tiens ! Grâce à la lucidité des programmeurs du team Konami, pas de regrets à avoir. En effet, dès que vous allumez votre console de jeu, vous disposez de deux choix : Parodius PS-X ou Parodius Super Nintendo. Pas de lézard, la version Super Nintendo est identique à celle que vous connaissez tous !**

Ces petites nouveautés ont pour but, d'après Konami, de rendre le jeu absolument parfait. Peut-être qu'avec une machine comme la PS-X. Le scénario de Parodius n'a pas changé d'un pouce dans cette nouvelle version. Vous devez toujours bouter des milliers de monstres hors d'une galaxie lointaine, appelée galaxie X. Pour les combattre, vous dirigez l'un des huit meilleurs vaisseaux spatiaux de l'univers...

## Tous des bêtes !

Vous serez surpris lorsque vous verrez, pour la première fois, ces huit vaisseaux. En effet, ils ressemblent tous à des animaux ! Vous avez le pingouin, la pieuvre, l'oiseau, la baleine... Il y a vraiment de tout. On se croirait dans un véritable zoo !

Certains d'entre eux sont issus d'anciens jeux de tir Konami : Pop and Twinbee, Gradius, etc., etc. Si vous avez déjà joué à ces jeux, vous savez à quoi vous attendre avec Parodius : au délire total, complet, absolu !

Pour les anciens du shoot, sachez que le mythique vaisseau de Nemesis, jeu de la défunte MSX, est aussi présent au bataillon.

C'est bien connu : Konami trouve toujours un quelconque moyen pour augmenter la durée de vie et l'intérêt de ses jeux. Parodius confirme encore une fois la règle ! Tous les vaisseaux pro-

posent un armement complètement différent. Il est donc possible de terminer le jeu de manières distinctes sans jamais s'ennuyer.

D'autant plus que le jeu diffère selon vos prouesses. Eh oui ! Une mort au mauvais moment altère votre progression dans Super Parodius. Cette caractéristique est révélatrice d'un élément clé à tout jeu Kon-

ami : une multitude de passages secrets. Bonne chance !

## Les cloches de Pâques

Les mondes que vous traversez offrent tous des graphismes riches en couleurs, en dégradés, en petits détails, mais... il faut bien avouer que ça manque singulièrement de pêche, pour une console comme la PS-X. On dirait que les décors ont



**L'humour est toujours le mot d'ordre de Super Parodius. Il est présent dans toutes les situations et dans tous les niveaux du jeu. Comme quoi les japonais également se tapent un délire de temps en temps.**

## TO BE OR NOT TO BE ?



Si vous réussissez à venir à bout de la bonne brochette de méchants dans Super Parodius, une présentation de fin marrante vous attend. En fait, pas tant que ça, puisque votre règne prend fin avec celui du big boss. À moins que vous n'appuyez sur un bouton qui donne accès à un <special stage> !

Si vous voulez voir la PlayStation en pleine action, admirez la gerbe d'eau propulsée par la sirène.

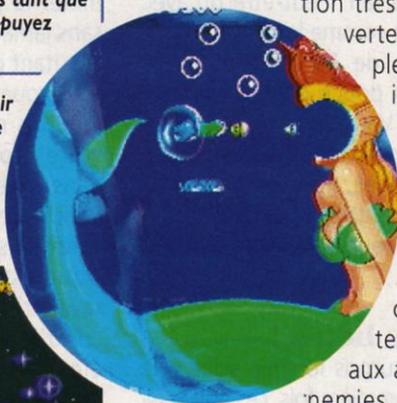


Il n'y a rien de plus jouissif que de jouer avec une superbe puissance de frappe. Je vous l'assure Super Parodius est tout à fait le genre de jeu à vous procurer de telles sensations.

## C'EST L'ANCÊTRE DU SHOOT'EM UP !

En arcade comme sur console, Space Invaders est l'ancêtre incontesté du shoot'em up. Il est d'ailleurs au centre de l'actualité puisque Taito l'adapte en ce moment même sur Super Game Boy et Super Nintendo.

été repris de la version Super Nintendo et qu'ils n'ont subi aucun changement entre temps. Bref, c'est assez décevant par rapport à ce qu'on attendait. Votre armement de départ, que je qualifierai de désastreux, s'améliore au fil des victoires et, surtout, grâce aux bonus que vous récoltez çà et là. En plus de ces bonus, des cloches de différentes couleurs apparaissent en cours de jeu. Elles ont toutes une fonction très précise. La



verte, par exemple, vous rend immense pendant un moment. Grâce à la bleue, vous devenez invincible et restez insensible aux attaques ennemies. Avec la jaune, vous gagnez quelques points supplémentaires... Vous l'avez compris, ces « cloches bonus » sont extrêmement importantes !

## Assez loufoque !

Tous les niveaux apportent leur lot de surprises, un nouveau décor et, comme vous vous en doutez, un boss. Ce dernier apparaît toujours sous une forme assez loufoque : un perroquet accompagné de ses amis les oiseaux, une japonaise en kimono, une sirène

**Editeur**

**KONAMI**

**Développeur**

**KONAMI**

**Distributeur**

**KONAMI**

**Support**

**PS-X**

**Genre**

**shoot'em up**

**Nombre de joueurs**

**UN À DEUX JOUEURS**

**Prix et date de sortie**

**ENTRE 500 ET 550 FRANCS, disponible**



Super Parodius présente une brochette de boss vraiment unique en son genre. Novateurs, marrants, énormes, nombreux et puissants, ils sont à la hauteur de la situation.



poussant des cris excitants... On ne s'ennuie jamais ! Si l'animation de la version Super Nintendo est excellente, il en va tout autrement sur PS-X. En mode <deux joueurs>, le jeu ralentit constamment. Il faut le voir pour le croire ! Je suis sûr que les programmeurs, avec un peu d'expérience, ne renouvelleront plus jamais ce genre de bêtise... Certains disent que ces ralentissements sont voulus afin d'améliorer la jouabilité !

**Let's shoot again !**

Grande première en mode <deux joueurs>, la possibilité de tirer sur son camarade pour le recharger. Je m'explique. Si vous assommez votre acolyte de tirs, il décuple alors sa puissance de frappe et anéantit tout ce qui se trouve dans son entourage. Pour son premier jeu PS-X, Konami ne s'en est pas trop mal tiré. Parodius n'a absolument rien perdu de son charme. Au contraire, je le trouve bien plus attirant qu'autrefois ! Même si vous n'étiez pas satisfait de cette nouvelle version, Super Parodius est aussi assorti du jeu d'antan sur Super Famicom. Cool,

non ? Même si les ralentissements cassent très souvent l'action, la jouabilité reste excellente. Le mode <deux joueurs> augmente considérablement l'intérêt et la durée de vie du jeu. En résumé, Parodius réunit tous les ingrédients nécessaires et indispensables pour rendre heureux, voire très heureux un possesseur de PS-X. Alors... à vos paddles et bon shoot !

TOMMY FRANÇOIS ET DAVID TABORDA

**Super Parodius Deluxe Pack**

**PS-X**

Existe aussi sur Super Nintendo et Nec.

CRÉATIVITÉ	☆☆
JOUABILITÉ	☆☆
GRAPHISMES	☆☆
SON	☆☆☆☆
POTENTIEL	☆☆

DUR, DUR DE PROGRAMMER SUR PLAY STATION ! DE GROS RALENTISSEMENTS, DES GRAPHISMES COLORÉS MAIS UN PEU GROSSIERS, DOMMAGE POUR UNE PREMIÈRE APPARITION SUR LA NOUVELLE GÉNÉRATION DE CONSOLES. CELA DIT, SUPER PARODIUS RESTE LE LEADER INCONTESSTÉ DANS LE DOMAINE DES SHOOT'EM UP.





# Solution

# Landstalker

TROISIÈME PARTIE



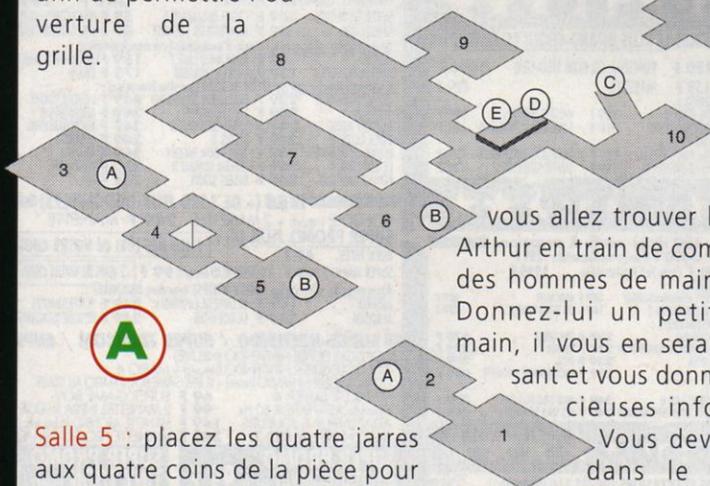
## LES DOUVES DU CHÂTEAU DE MERCATOR

(voir plan A)

**Cheminement dans les salles :** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 10, 13, 14, 15, 16, 17.

**Salle 4 :** tournez dans le sens des aiguilles d'une montre et appuyez successivement sur les boutons afin de permettre l'ouverture de la grille.

la jeune princesse captive. Une fois la rencontre terminée, vous pouvez sauter des remparts dans le jardin. Vous avez les mollets musclés et l'atterrissage se passera sans problème. Retournez dans le château et allez dans la salle des gardes. Montez à l'étage en empruntant l'escalier :



**A**

vous allez trouver le chevalier Arthur en train de combattre l'un des hommes de main du Duke. Donnez-lui un petit coup de main, il vous en sera reconnaissant et vous donnera de précieuses informations.

**Salle 5 :** placez les quatre jarres aux quatre coins de la pièce pour faire apparaître une plate-forme.

**Salle 6 :** frappez la statue située au nord-est pour ouvrir la grille.

**Salle 7 :** en appuyant rapidement sur le bouton, vous pourrez passer la grille, qui se trouve en haut de la pièce, avant qu'elle ne se referme.

**Salle 8 :** visitez toutes les cellules. Vous allez rencontrer le précepteur de la Princesse Lara.

**Salle 10 :** utilisez la clé précédemment récupérée pour ouvrir la grille.

Après la salle 17, il vous faudra monter sans arrêt. Tout en haut, vous allez vous retrouver nez à nez avec Zak. C'est lui qui retient

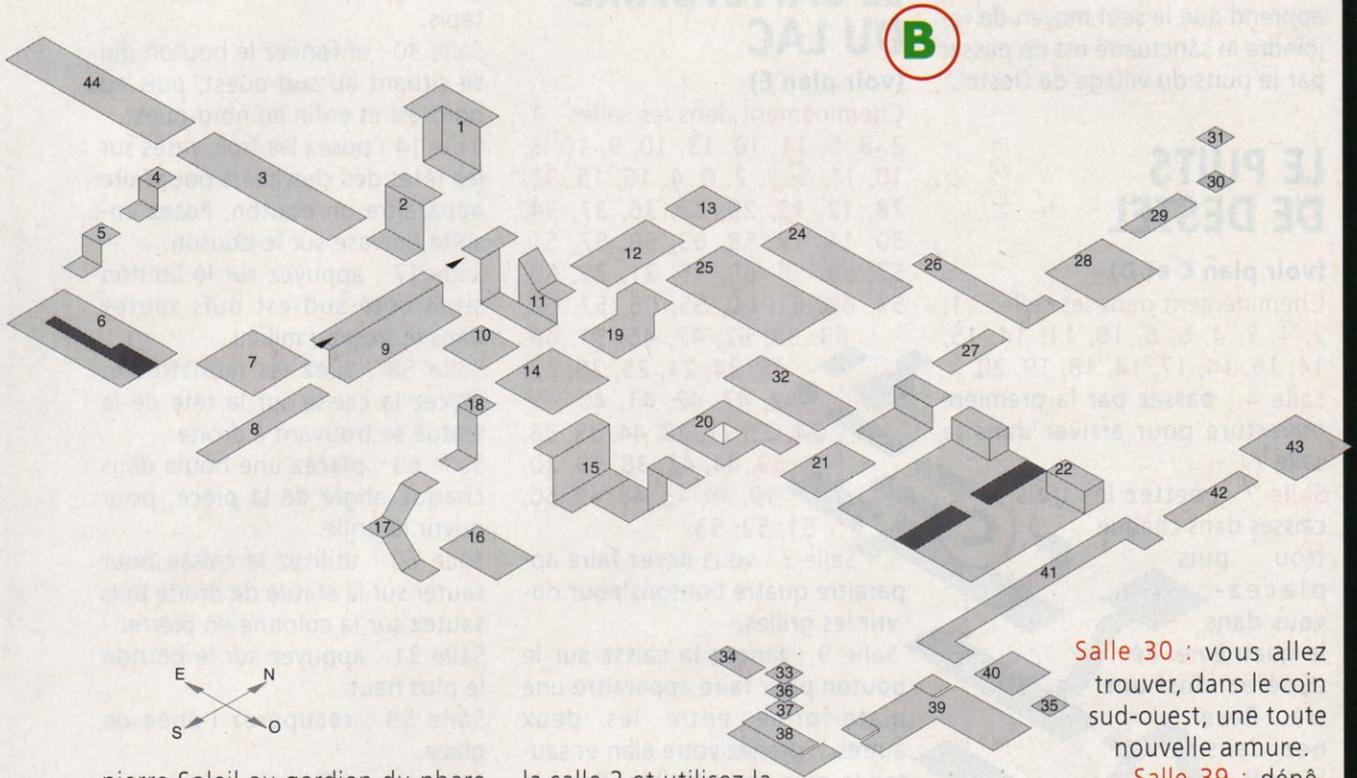
Vous devez trouver dans le labyrinthe vert, la pierre de soleil.

L'entrée du labyrinthe se trouve derrière la fontaine située sur le côté est du château. Pour dégager le passage, il vous faut d'abord récupérer la clé dissimulée à l'étage au-dessus. Vous devez donc monter et frapper la statue. Une échelle vous permettra d'accéder au coffre contenant la clé. Une fois cette dernière en votre possession, allez sur le côté est du château et ouvrez la petite porte. Pénétrez dans la bâtisse et appuyez sur le bouton pour que la fontaine se déplace et libère ainsi le passage qui mène au labyrinthe vert.

La pierre de soleil se trouve dans la partie nord-est du labyrinthe vert. Le labyrinthe ne présente pas de grosses difficultés. Il y a tout de même deux petites choses à souligner. À un moment, vous allez rencontrer un gnome farceur. Il n'est pas bien méchant mais il va, malencontreusement, vous pousser et vous faire tomber du chemin où vous vous trouviez. Sachant que les plaisanteries les plus courtes sont souvent les meilleures, vous pourrez revenir et passer cette fois-ci sans encombre.

Dans une autre zone du labyrinthe vert, vous allez rencontrer un petit chien blessé. Secourez-le car, une fois guéri, il vous mènera à son maître. Ce dernier vous donnera un sifflet. Vous allez récupérer un sifflet qui vous permettra d'appeler Einstein et son maître. Quand vous aurez trouvé une rangée de sapins bleus, utilisez le sifflet. Le maître d'Einstein viendra couper les sapins. Juste derrière se trouve la pierre Soleil.

Une fois que vous aurez donné la



pierre Soleil au gardien du phare du village de Ryuma, rendez-vous à Mercator pour embarquer sur un navire à destination de Verla. Une fois à Verla, grimpez au sommet de la montagne pour atteindre la mine où sont prisonniers tous les habitants.

## LA MINE DE VERLA

(voir plan B)

**Cheminement dans les salles :** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 6, 8, 7, 9, 11, 12, 13, 12, 11, 9, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 14, 15, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 20, 25, 24, 26, 28, 26, 24, 23, 32, 33, 34, 33, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43.

**Salle 6 :** appuyez sur le bouton pour libérer le passage dans la salle 7.

**Salle 11 :** attention aux blocs jaunes, ils s'écroulent au bout de quelques secondes.

**Salle 13 :** vous allez rencontrer un premier groupe de prisonniers. Il y a, à côté d'eux un coffre contenant une clé. Revenez dans

la salle 2 et utilisez la clé pour ouvrir la porte menant à ma salle 14.

**Salle 22 :** combattez ici tous les monstres qui vous agressent. Empilez ensuite les vases les uns sur les autres contre le mur nord-ouest de la pièce pour former un escalier. Ce dernier vous donnera accès à la salle 23.

**Salle 25 :** laissez-vous tomber dans le trou, vous allez arriver dans une autre partie de la salle 20 où vous devrez appuyer sur un bouton. Retournez dans la salle 25 et tuez tous les monstres pour faire apparaître trois caisses. Elles vous permettront de remonter jusqu'à la salle 24.

**Salle 28 :** vous allez trouver un autre groupe de prisonniers et la seconde clé.

**Salle 23 :** utilisez la clé...

**Salle 33 :** prenez votre élan et sautez dans le trou, le plus possible dans l'angle sud-ouest, pour atterrir sur une petite corniche qui mène à la salle 34.

**Salle 34 :** dans cette salle, appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte de la salle 40.

**Salle 30 :** vous allez trouver, dans le coin sud-ouest, une toute nouvelle armure.

**Salle 39 :** dépêchez-vous et allez récupérer le contenu du coffre se trouvant au fond de la salle.

**Salle 43 :** c'est ici que vous trouvez les trois derniers prisonniers. Allez maintenant en salle 29, les villageois auront terminé le tunnel qui vous permet de retourner au village de Verla.

En discutant avec les villageois, vous allez entendre parler d'une épée. Cette dernière se trouve dans le puits du village. Retournez dans la mine et allez dans la salle 3. Au fond, deux statues se seront déplacées et vous pourrez passer en salle 44. Cette salle vous mène sur la route de Destel. Une fois au village, allez vers le nord jusqu'à la jetée. Vous pouvez apercevoir le Duke s'échapper en radeau. Déplacez-vous vers l'est jusqu'aux arbres. Vous devez trouver un passage (faites des petits bonds). Continuez vers l'est et montez au sommet de la montagne pour apercevoir le Duke rejoindre le sanctuaire du lac. Retournez maintenant vers l'ouest afin de rendre visite au vieil

homme dans la cabane. Il vous apprend que le seul moyen de rejoindre le sanctuaire est de passer par le puits du village de Destel.

## LE PUIS DE DESTEL

(voir plan C et D)

**Cheminement dans les salles :** 1, 2, 4, 7, 4, 5, 6, 10, 11, 14, 15, 14, 16, 14, 17, 14, 18, 19, 20.

**Salle 4 :** passez par la première ouverture pour arriver dans la salle 7.

**Salle 7 :** mettez les trois caisses dans chaque trou puis

placez-vous dans le quatrième. Récupérez ainsi une clé. Revenez dans

la salle 4 et prenez la

plate-forme du fond qui mène en

salle 5.

**Salle 5 :** allez au fond de la pièce pour arriver en salle 6.

**Salle 15 :** une clé à récupérer.

**Salles 16 et 17 :** une clé dans

chacune

de ces

pièces.

**Salle 14 :** la seule porte fermée à clé va vous mener au

gardien du puits que vous devez combattre.

**Salle 18 :** laissez un monstre vivant pour qu'il puisse appuyer sur le bouton et ainsi vous ouvrir la

porte.

**Salle 20 :** une paire de bottes à prendre...

Lorsque vous parvenez dans la

salle où se trouve une statue de la déesse, utilisez une statue de Gaïa. La lave jusqu'au sanctuaire s'en trouvera solidifiée.

## LE SANCTUAIRE DU LAC

(voir plan E)

**Cheminement dans les salles :** 1, 2, 3, 5, 11, 10, 13, 10, 9, 10, 8,

10, 11, 5, 3, 2, 6, 4, 16, 15, 32,

28, 12, 13, 29, 33, 36, 37, 34,

30, 14, 17, 58, 63, 58, 57, 51,

57, 56, 55, 60, 35, 31, 35, 60,

59, 60, 61, 60, 55, 56, 57, 62,

63, 58, 52, 47, 46, 51, 46,

45, 24, 21, 25, 26, 22,

42, 47, 42, 41, 40, 45,

24, 23, 27, 23, 44, 39, 38,

39, 44, 43, 38, 19, 20,

19, 38, 43, 48, 49, 50,

51, 52, 53.

**Salle 3 :** vous devez faire apparaître quatre boutons pour ouvrir les grilles.

**Salle 9 :** lancez la caisse sur le bouton pour faire apparaître une plate-forme entre les deux autres... prenez votre élan et sautez le plus vite possible. Dans le

coffre se trouve une clé.

**Salle 11 :** tuez les lézards pour faire apparaître un bouton

qui, une fois enfoncé, déplacera une statue. En sautant sur cette dernière, vous pourrez remonter.

**Salle 6 :** appuyez sur les boutons pour que les statues se déplacent, puis ouvrez la porte avec une clé.

**Salle 4 :** effectuez de larges cercles sans frapper les statues. Au bout d'un moment, un bouton apparaîtra. Amenez les statues sur le bouton pour pouvoir descendre.

**Salle 32 :** les Eke-Eke réapparaissent toujours !

**Salle 28 :** utilisez le vase pour pouvoir monter frapper la statue et ainsi faire apparaître une plate-forme.

**Salle 13 :** laissez-vous tomber dans le trou pour arriver dans la

salle 29.

**Salle 37 :** mettez-vous contre la

grille et lancez la boule sur le tapis.

**Salle 30 :** enfoncez le bouton qui se situant au sud-ouest, puis au nord-est et enfin au nord-ouest...

**Salle 14 :** posez les trois vases sur les têtes des chevaliers pour faire apparaître un bouton. Posez ensuite un vase sur le bouton.

**Salle 17 :** appuyez sur le bouton situé côté sud-est puis sautez dans le trou au milieu.

**Salle 58 :** tuez les monstres et placez la caisse sur la tête de la statue se trouvant à droite.

**Salle 63 :** placez une boule dans chaque angle de la pièce, pour ouvrir la grille.

**Salle 60 :** utilisez la caisse pour sauter sur la statue de droite puis sautez sur la colonne en pierre.

**Salle 31 :** appuyez sur le bouton le plus haut.

**Salle 59 :** récupérez l'épée de glace.

**Salle 45 :** utilisez la caisse pour atteindre la salle 24.

**Salle 22 :** tuez le monstre en vous adossant au bloc de pierre pour avoir le temps de sauter dedans.

**Salle 23 :** faites tomber les quatre statues dorées dans la fosse.

**Salle 27 :** mettez-vous face à la statue verte et frappez avec le maximum de puissance.

**Salle 53 :** face-à-face avec le Duke.

## HELGA, LA SORCIÈRE

Retourne à Mercator et rends visite à ton vieil ami Arthur dans le

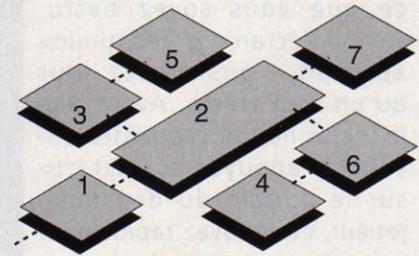
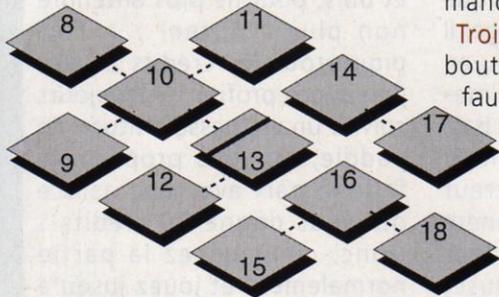
château. Une fois sur place, tu as la bonne surprise de voir que ce

cher Arthur a pris en main la destinée du village. Pour éviter de

faire payer aux habitants des taxes trop lourdes, il a monté un

casino dont l'entrée se trouve dans le puits de la ville. Il se fait un plaisir de te donner un ticket de casino pour que tu puisses tenter ta chance. Tu apprends également que le brave toutou

du village a disparu ! Retourne dans le village de Massan et parle à la chienne qui s'y trouve, Bell. Elle t'apprend que Marty et elle ont été transformés en chiens par la vilaine sorcière des



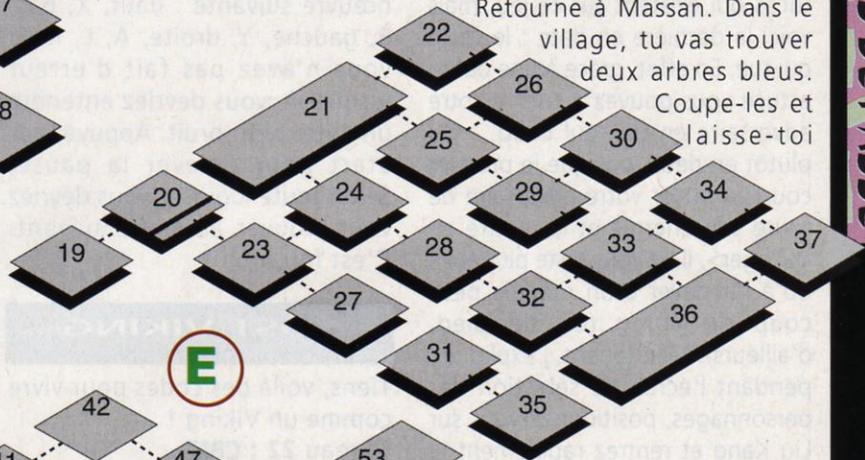
**Première salle :** Appuie sur les boutons jusqu'à ce que deux des boutons soient rouges.

**Deuxième salle :** Monte sur le bouton puis sur la boule, puis sur le deuxième bouton etc. Cela demande pas mal d'entraînement.

**Troisième salle :** Appuie sur le bouton en suivant le chemin. Il faut aller très vite, avant que les

l'est et tu vas te retrouver dans la cave de la maison. Prends la caisse qui se trouve dans le petit passage au sud de la pièce, de façon à pouvoir monter sur le gros bloc en bois et prendre ainsi la pierre Saturne. Dans la cabane, tu vas trouver Bell et Marty sous leur apparence humaine. Ils te remercient et vont s'installer ici.

Retourne à Massan. Dans le village, tu vas trouver deux arbres bleus. Coupe-les et laisse-toi



bois. Elle a fait de Marty son animal domestique. Le seul moyen pour qu'ils re-trouvent leur apparence humaine est que Helga meure. Sors de Massan et prends la direction de Mercator. Un peu avant Mercator, dans l'écran où se trouve la bifurcation, prends vers le nord pendant trois écrans. Tu dois trouver un petit chemin qui continue vers le nord et qui te mène à la maison d'Helga. Juste après le petit chemin, tu dois passer par-dessus la grosse boule en sautant. Ensuite, place le vase sur la plate-forme et monte dessus. Juste après se trouve la maison de la sorcière. Dès que tu entres, elle te fait prisonnier et te transforme en chien. N'ayant pas l'intention de rester sous cette forme, suis-la dans les profondeurs de son antre. Tu as quatre épreuves à passer pour rattraper la sorcière.

tomber dans la caverne. Une fois au fond, monte les escaliers et va appuyer sur le bouton. Remonte ensuite le plus haut possible et laisse-toi tomber. Tu dois te diriger pendant ta chute de façon à atterrir au deuxième sous-sol. Monte les escaliers, appuie sur le bouton et laisse-toi tomber jusqu'en bas. Appuie sur le bouton, puis remonte à l'aide de l'échelle tout en haut. Laisse-toi tomber une dernière fois, appuie sur le bouton et sors par la porte. Un peu plus loin, tu vas trouver 1 Ekeke, 1 Dahl et les Bottes Pare-Feu. Actionne l'interrupteur, monte sur la plate-forme et sors. À suivre...

**Quatrième salle :** Passe très vite de plaque en plaque avant qu'elles ne tombent, pour aller appuyer sur le bouton se trouvant en hauteur.

Suis le chemin, descends à l'aide des plates-formes en bois et, tout en bas, tu vas trouver Helga. Cette charmante personne souhaite te tuer. Mais, elle se trompe de bouton et disparaît. Te voilà de nouveau d'apparence humaine. Remonte tout en haut avec les plates-formes en bois et suis le chemin après t'être laissé tomber du petit muret. Prends tout de suite le petit passage à



## SUPER NINTENDO

### MORTAL KOMBAT II

On ne compte plus le nombre d'astuces qui existent sur ce jeu, mais voici la dernière en date : le coup qui tue. En effet, grâce à une petite astuce vous pouvez « tuer » votre adversaire en un seul coup... Ou plutôt en deux, puisque le premier coup va priver votre adversaire de toute son énergie et le mettre en <danger>, il ne vous reste plus alors qu'à l'achever d'un ridicule petit coup de poing (ou de pied, d'ailleurs). Maintenant, j'explique : pendant l'écran de sélection des personnages, positionnez-vous sur Liu Kang et rentrez rapidement le code suivant : bas, haut, droite, haut, gauche et select. Si vous avez réussi, un petit son de gong retentira. Encore une chose : le <bicycle kick> de Liu Kang tue instantanément vos adversaires. Vous n'aurez dorénavant plus de problème pour arriver à la fin du jeu.

### SECRET OF MANA

Voici quelques codes Action Replay qui, d'après moi, dénaturent un peu le jeu... M'enfin, tous les goûts sont dans la nature, n'est-ce pas ?

Argent infini : 7ECC6CBF

Énergie infinie pour le héros : 7EE181BF

Énergie infinie pour l'héroïne : 7EE381BF

Énergie infinie pour le sprite : 7EE581BF

### AERO THE ACRO-BAT

Pour changer de niveau (parce que des fois, c'est dur !) on a été vous pêcher une petite astuce.

Pendant l'écran de menu principal (start/options), faites bas, A, bas, Y, bas, A, bas, Y. Si ça marche, vous entendez un petit bruit. Commencez une partie normalement, et chaque fois que vous voudrez changer de stage, il vous suffira de mettre le jeu en pause et d'effectuer la manœuvre suivante : haut, X, bas, B, gauche, Y, droite, A, L, R. Si vous n'avez pas fait d'erreur jusque-là, vous devriez entendre un autre petit bruit. Appuyez sur Start pour enlever la pause. Selon toute logique, vous devriez vous trouver au stage suivant. C'est fou, non ?

### LOST VIKING

Tiens, voilà des codes pour vivre comme un Viking !

Niveau 22 : CBLT

Niveau 23 : HOPP

Niveau 24 : SMRT

Niveau 25 : V8TR

Niveau 26 : NFL8

Niveau 27 : WKYY

Niveau 28 : CMBO

Niveau 29 : 8BLL

Niveau 30 : TRDR

Niveau 31 : FNTM

Niveau 32 : WRLR

Niveau 33 : TRPD

Niveau 34 : TFFF

Niveau 35 : FRGT

Niveau 36 : 4RN4

Niveau 37 : MSTR

### KING OF DRAGON

Combien de fois a-t-on entendu cette phrase : « Mais pourquoi tu as pris ce personnage alors que tu savais pertinemment que je voulais le prendre ! », le tout généralement suivi d'un lancer de paddle assez violent. En grands pacifistes, que nous sommes, nous vous livrons la possibilité de jouer les deux mêmes personnages ! Pour ce faire, lorsque le logo Capcom

commence à disparaître, faites : bas, R, haut, L, Y, B, X, A, et vous pourrez choisir tous les deux le même guerrier.

Et puis, pour ne plus entendre non plus l'éternel : « T'as piqué tous les crédits et moi j'en ai pas profité ! », toujours suivi d'un vol basse altitude de paddle, on vous propose de faire la paix avec une astuce qui vous donne 99 crédits ! Donc, commencez la partie normalement et jouez jusqu'à ce que vous soyez battu. Quand l'écran des <continue> apparaît, vous n'avez plus qu'un seul crédit. Avant que le temps ne soit complètement écoulé, appuyez sur <start> sur le paddle du deuxième joueur, et appuyez rapidement sur <start> du paddle du premier joueur. Maintenant, choisissez votre personnage avec le bouton <B> et vos crédits afficheront 99 unités. Pas mal !

### ROCKY AND POCKY 2

Puisque vous êtes bloqué devant Kappa, le premier boss, il nous faut vous venir en aide ! Nous vous livrons les codes des différents stages (neuf en tout) de ce jeu génial.

Stage 2 : HT1J

Stage 3 : V3BX

Stage 4 : F87N

Stage 5 : S2YP

Stage 6 : 6DZ4

Stage 7 : TR5C

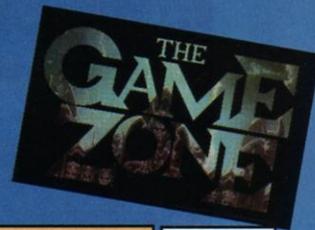
Stage 8 : GZLR

Stage 9 : 5K0Q

### POWER RANGERS MIGHTY MORPHIN

Galérer devant un monstre horrible sans trouver la manière de le

# PAYEZ VOS JEUX, PAS LES INTERMEDIAIRES !



**PS.X**

SONY

Tél.

La fabuleuse console Sony / Namco enfin disponible sur le marché ! Les titres disponibles : Ridge Racer / To-Shin-Den / Raiden / Starblade / Tekken / Moto Toon / Cyber Sled / Crime Crackers... Télépho- nous ! Version Pal garantie une année.



**Saturn**

SEGA

Tél.

La superbe Sega 32Bits va faire un malheur ! Les titres disponibles : Virtua Fighter / Shin Shinobi Gale Racer / Panzer Dragon / Tama / Clockwork Knight / Myst / Blue Seed / Wan Chai connection... Télépho- nous ! Version Pal garantie une année.



**FINAL FANTASY 3**

SNES

585 F

Un jeu qui a eu tellement de succès au Japon qu'il fut impossible d'en trouver 1 jour après sa sortie ! Complexe et complet, ce jeu de rôles dément, plein d'énigmes vous demandera des heures et des heures de réflexion. Et les combats ne sont pas en reste, loin de là... A réserver : aux pros du RPG et aux anglophiles.



**32 X**

SEGA

1279 F

Doublez la capacité de votre Megadrive ! Les titres disponibles : Virtua Racing / Doom / Star Wars Motocross / After Burner / Golg Magazine / Shadow of Atlantis / Tampo / Metal head / Tee Off... Télépho- nous ! Version Française universelle garantie une année.



**Pitfall**

MD MCD SNIN

429 F  
299 F  
480 F

Un des meilleurs jeux jamais réalisés enfin sur consoles ! Revivez les aventures extraordinaires de ce héros mythique. Avec des graphismes et une animation superbe, ce jeu a été particulièrement bien noté par la presse spécialisée !



**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 !



**Dragon Ball Z.3**

SFC

299 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...



**DONKEY KONG**

SNIN

449 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 !!!



**Dynamite Heady**

MD

399 F

Un superbe jeu de plates-formes totalement nouveau ! De nombreux niveaux stupéfiants incluant des parties shoot them up, des Boss inédits et des effets spéciaux 3-D vraiment incroyables ! Ce jeu est une des meilleures surprise de l'année.



**RELAYER**

MD

429 F

Bienvenue au royaume médiéval, là où règne les Dragons sanguinaires, les démons de la nuit et les créatures démoniaques... Pour sauver votre peuple des hordes malfaisantes qui envahissent le château, votre équipe d'aventuriers doit absolument retrouver les six cristaux magiques.



**COMMANDEZ**

TEL. : (1) 49 45 14 14  
FAX : (1) 40 10 00 76  
POUR D'AUTRE PRODUITS APPELÉZ-NOUS

**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

SATURN  PSX  32 X  AUTRE : .....

**THE GAME ZONE - CAP St OUVEN - 93581 St OUVEN CEDEX**

Console	Désignation du jeu	Qté	Prix TTC	Total TTC

Participation aux frais d'envoi (35 F pour 1 jeu, 50 F pour 2 jeux et plus...)

Mode de paiement : Chèque  CB  Montant total de la commande .....

N° carte de crédit ..... Expire le  /

Signature Obligatoire .....

Merci de libellé votre chèque à l'ordre de **THE GAME ZONE**

Tous les Logos et marques cités sont déposés. Offre valable sur le mois en cours et dans la limite des stocks disponibles. Illustrations non contractuelles.

battre est quelque chose d'assez frustrant, vous ne pensez pas ? Eh bien, nous avons en main la liste complète des codes pour arriver jusqu'au niveau 7 :

**Niveau 2 : 3847**

**Niveau 3 : 5113**

**Niveau 4 : 3904**

**Niveau 5 : 1970**

**Niveau 6 : 8624**

**Niveau 7 : 2596**

Et en plus, on a trouvé un code pour jouer en mode <versus> avec un copain ! Enfin, quand je dis un code... Il en existe trois différents, je ne vous donne que le premier. Pour avoir les deux autres, montrez vous attentifs et surtout, finissez le jeu ! Code spécial 1 : 0411.

## F1 POLE POSITION

Voilà une série de codes Action Replay, pour qu'aucune course ne vous résiste ! Le X contenu dans les codes varie entre 4 et F, il s'agit du choix de la voiture (4-5 : McLaren, 6-7 : Williams, 8-9 : Ferrari, A-B : Benetton, C-D : Jordon, E-F : Footwork).

**7E0CX30F** : pneus infinis.

**7E0CX50F** : freins infinis.

**7E0CX70F** : suspension infinie.

**7E0CX90F** : aileron infini.

Et si, en plus, vous voulez épater votre entourage, vous pouvez « gonfler » vos performances...

Nombre de tours effectués : **7E1410 "XX"**

Position de la course : **7E0D06 "XX"**

Nombre de points au championnat du monde : **7E1DCE "XX"**

Attendez, ce n'est pas fini ! Il est possible de modifier les caractéristiques de votre voiture !

**Le volant** : **7E1B22 "XX"**

**Les pneus** : **7E1B23 "XX"**

**Le moteur** : **7E1B24 "XX"**

**Les vitesses** : **7E1B25 "XX"**

**Les freins** : **7E1B26 "XX"**

**Les suspensions** : **7E1B27 "XX"**

**Le carénage** : **7E1B28 "XX"**

## MEGA DRIVE

### DYNAMITE HEADY

Il existe un moyen très simple de terminer ce jeu, qui est, de toute façon, assez simple. Ce moyen s'appelle le <select round> ! Pour l'obtenir c'est encore plus simple, mais il fallait y penser : lorsque vous êtes sur la page de présentation, appuyez sur <start>, puis positionnez votre curseur sur le mot <start> et faites la combinaison suivante : C, A, gauche, droite, B. Si vous avez réussi, vous entendrez un petit son. Appuyez sur <start> et vous pourrez choisir à loisir votre prochaine destination parmi les neufs niveaux possibles.

### ECCO 2

Suite des codes de tous les niveaux : notez que les niveaux les plus « funs » sont les 11, 13 et 16. À suivre...

**Niveau 11 : WJKNYZWA**

**Niveau 12 : OXXAZZFB**

**Niveau 13 : WFAJSPZA**

**Niveau 14 : WVOGJABB**

**Niveau 15 : QCVTWDHB**

**Niveau 16 : WXPTURAB**

**Niveau 17 : QWJVROTE**

**Niveau 18 : QUIYHSIA**

**Niveau 19 : WCQUBYQD**

**Niveau 20 : KTIPBBME**

### RETOUR VERS LE FUTUR II

Décidément, Julien Huet est très, très fort en ce qui concerne les <select round>. Il nous livre ce mois-ci celui de Retour vers le futur II (vous savez, le gars qui va dans le futur changer son passé pour mieux vivre son présent !). Donc, commencez une partie et

mettez la pause. Une petite manipulation et vous aurez droit, ô miracle, au superbe <select round>. Faites haut, A, bas, A, gauche, A, droite, A. Enlevez la pause pour recevoir la récompense.

### ALADDIN

Les rues d'Agrabah ne sont pas sûres, alors changez de crème-rie ! Le petit Julien Huet nous propose (encore ?) un nouveau <select round> ! Pour ce faire, vous devez commencer une partie, puis mettre en pause (avec <start>) et rentrer la séquence suivante : A, B, B, A, A, B, B, A. Enlevez la pause et vous pourrez choisir votre prochaine destination.

D'autre part, il existe une commande cachée vous permettant de voir s'afficher à l'écran la tête de Dave Perry, le programmeur de Shiny Entertainment. Allez dans les options et entrez le code suivant : A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B. Et pan ! Vous voilà nez à nez avec Dave ! C'est-y-pas vraiment formidable, ça ?

### JUNGLE BOOK

Voilà une astuce pour ce jeu génial ! Pour avoir le droit de choisir votre stage, vous devez mettre la pause, puis faites B, A, A, B, B, A, A, B, B, B, A, A, B, B, A. Enlevez ensuite la pause et allez vous promener dans la jungle (pendant que le loup n'y est pas !).

### DRAGON BALL Z

Tous ceux qui se plaignent de la lenteur de ce jeu vont être ravis de constater qu'il existe un moyen détourné pour accélérer la vitesse des combats. En plus, c'est très simple à faire ! Dès que vous mettez en route

# NOUVEAU

Le magazine **PC**  
100 % loisirs et multimédia

## PC FUN

Créez - Jouez - Découvrez - Optimisez

► Les configurations  
idéales pour la 3D,  
le dessin, la musique  
et les jeux

► Klik & Play : faites  
vos propres jeux

inclus  
1 disquette  
+  
1 CD-Rom  
fantastique...



N°1  
actuellement  
en kiosque

le jeu, vous serez mis en présence d'un écran noir qui ne durera que quelques secondes. Pendant ce temps, il faut que vous pressiez les boutons A, B et C en même temps et que vous les gardiez appuyés. Appuyez sur start tout de suite après. Si le code a fonctionné, le ciel de la page de présentation doit être orange (et non pas bleu comme tout ciel qui se respecte !). Vous êtes en mode <turbo> !

## MICRO MACHINES

Chose promise, chose due : pour jouer contre des adversaires plus forts (n'hésitez pas à relever le challenge), faites <pause> et appuyez sur gauche, bas, haut, bas, droite, bas, A, bas. Il ne vous reste plus qu'à enlever la pause ! Dès lors, les adversaires vous donneront plus de fil à retordre. Et pour les plus difficiles, si le jeu vous semble trop lent ou trop dur, mettez en <pause> et pressez haut, bas, A, B, gauche, droite, haut. Une fois la pause enlevée, vous êtes plus rapide ! Toutes les courses se passeront très facilement et vous n'aurez aucun mal à être premier de tous les championnats.

## MEGA CD

### REBEL ASSAULT

Voici les sept derniers codes indispensables pour passer tous les niveaux de ce jeu fabuleux (en difficulté <normale>). On ne vous a pas trop fait attendre au moins (de toute façon, on ne pouvait pas être plus rapide) ?

**Chapitre 10 : MUFTAK**

**Chapitre 11 : RASKAR**

**Chapitre 12 : JHOFF**

**Chapitre 13 : ITHOR**

**Chapitre 14 : UMWAK**

**Chapitre 15 : ORLOK**

## Fin du Jeu : NKLLON

### JAGUAR XJ220

Saviez-vous qu'il existait un <select round> pour ce jeu ? Non ? Et bien, rassurez-vous, toute la rédaction de *CD Consoles* s'est mise en quatre pour vous le livrer (ce n'est pas toujours la nouvelle année), sans oublier la participation, plus qu'essentielle, du jeune Julien Huet qui nous a révélé cette astuce ! Tout d'abord, allez faire un tour du côté des options et, en particulier, celle qui vous permet d'inscrire votre nom. Rentrez <MAR> en guise d'identification, puis sélectionnez la World Tour. Débutez la course comme si de rien n'était (ça c'est dans le domaine du facile !) et mettez le plus vite possible en pause (appuyez sur le bouton <start>, quoi !). Tapez A, B et C successivement et dans l'ordre. Retirez la pause (appuyez sur <start>) et vous pourrez choisir votre niveau de jeu dans le menu. Encore merci, Julien.

## NEO GEO

### ART OF FIGHTING 2

Voici la liste complète, légende incluse, des coups spéciaux de tous les personnages. Pour pouvoir les effectuer, il faut que vous ayez moins de vingt-cinq pour cent d'énergie vitale (à la limite de la défaite, quoi !). C'est ce qu'on peut appeler l'attaque de la dernière chance !

Légende : D-Droite, G-Gauche, B-Bas, H-Haut, BD-Bas/Droite, BG-Bas/Gauche

Coup spécial de Ryo : **B, BD, D, BD, B, BG, G + C**

Coup spécial de Robert : **B, BD, D, BD, B, BG, G + C**

Coup spécial de King : **G, D,**

**BD, B, BG + B et C**

Coup spécial de Yuri : **G, D, BD, B, BG, G + B et C**

Coup spécial de Lee : **B, BG, G, BG, B, BD, D + A**

Coup spécial de Jack : **D, BD, B, BG, G + A**

Coup spécial de John : **D, G, BG, B, BD, D + B et C**

Coup spécial de Eiji : **G, BG, B, BD, D, BD, B + B**

Coup spécial de Temjin : **B, BG, G, D, BD, B + A et C**

Coup spécial de Micky : **B, BG, G, BG, B + A**

Coup spécial de Takuma : **B, BD, D, G, D + A et C**

## 3DO

### JOHN MADDEN FOOTBAL

La dernière fois, nous vous avons montré comment agrandir ou rapetisser l'arbitre ; aujourd'hui, vous allez pouvoir tenter la même expérience sur les joueurs (on a toujours besoin de cobayes) ! Le premier code vous permet de grossir vos joueurs de manière démesurée : mettez en pause avec P, puis faites R, A, P ; vous entendrez la foule rugir si vous avez réussi. La taille de vos joueurs est maintenant poussée dans l'extrême.

Le second code vous permet d'enlever le cache noir sournois qui vous empêche de voir ce que l'adversaire choisit comme formation (sympa, non ?) : **B, L, A, B** ; vous entendrez un gargouillement pour confirmer la mise en marche de l'astuce.

Le dernier code que nous vous proposons vous permet de tout remettre à l'état normal : **A, X** ; vous entendrez un bruit de fusil si vous réussissez. On vous tient au courant s'il existe d'autres codes...

# ETUDE DE LECTORAT

Comme vous avez pu le constater nous vous demandions déjà le mois dernier de bien vouloir nous retourner ce questionnaire. Suite à certains problèmes techniques vos nombreuses réponses (et nous vous en remercions !) n'ont pu être traitées. 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 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
- 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 concacrés 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 : .....

# 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 : David Taborda, Pascal Geille, Thomas François, David Msika, Yohann Morin.  
Ont participé à ce numéro : Lionel Vilner, François Laurens, Lionel Pétilon, Romain Poirot, Jean-Philippe Rémy.  
Correcteur : Catherine Leroy.

## RÉDACTEURS GRAPHISTES

Maquette : Carole Toulotte (direction artistique), Anne Parisot, Latifa Akkari, Christophe Monfort, Fred Peyrichou.

Infographie/flashage : Frédéric Levesque (chef de service), Jean-Pierre Carreira, Julien Dry, Laurent Filippi, Carol Gregg, Loïc Le Goff, Laurent Langeron, Bruno Levesque, Philippe Martin, Lionel Michel, Olivier Monbel, Céline Gontier, Cédric Chabrely.

## RÉGIE PUBLICITAIRE

Cap 1 — 67, rue Robespierre, 93558 Montreuil Cedex, France. Tél. : 33 (1) 48 59 13 14 — Fax : 33 (1) 48 59 01 60.

Responsable de publicité : Antoine Harmel.

Chef de publicité : Stéphane Bismuth.

Assistante de publicité : Katia Kamiski.

Directeur commercial et marketing : Lionel Pillet.

## FABRICATION

Directeur de fabrication : Jacques Gouffé.

Assistante du directeur de fabrication : Isabelle Dubuc.

Assistante de fabrication : Nadine Debard et Mireille Mugneret.

## DIFFUSION, VENTES

Responsable : Olivier Le Potvin — TE 73.

Tél. : 33 (1) 49 88 63 75.

Marketing direct : Christine de Gandt.

Assistante communication : Nathalie Sergent.

## ABONNEMENT

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 Poupert, Arnaud Dadure, Éric Lebette. Graphiste télématique : Xavier Chambon, Cécile Garret.

## ADMINISTRATION/COMPTABILITÉ

Direction : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni et Paulette Sebagn.

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

Imprimé en Union européenne.

CD Consoles est une publication de Média Loisirs, Sarl au capital de 10 000 F (principaux associés : Pressimage, Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli). Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Numéro de commission paritaire : 75 671. Dépôt légal 1<sup>er</sup> trimestre 1995. N° ISSN : en cours.

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les 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<sup>er</sup> 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

○ Vds sur Super Nintendo : Super Street Fighter II : 300 F. Dragon Ball Z2 : 300 F. Super Metroid : 300 F. NBA Jam : 250 F. Mystic Quest : 200 F. Téléphoner au 42 77 20 46.

○ Vds Super Famicom (Jap.) + 2 paddles + AD 29 + 6 Jeux (SF2 Turbo, Contra...) : 2500 F. et Supercom Pro.2 (copieur) : 2 000 F. Tél. : au 34 19 99 71.

○ Vds jeux Super NES : Star Wars, Tiny Toon, Mickey, Actraiser : 150 F l'un (jeux américains). Fatal Fury : 2 200 F (jeux japonais). Pour le premier, j'offre l'adaptateur. Contacter Julien au 78 32 32 97.

○ Vds Super Nintendo + Adaptateur 60 Hz + 2 manettes + 4 jeux dont SSFII, Mario Kart, Mario World, F1 Pole Position : 1 800 F. Tél. : au 30 46 42 53.

## Sega

○ Vds MD2 et Mega CD2 + 1 manette + 4 jeux Mega CD : Road Avenger, Tomcat Alley, Ground Zero, Microcosm. 2 000 F. Tél. : 76 22 35 93.

○ Vds pour MD Jeux, Fifa Soccer : 200 F. Amazing tennis : 200 F. European Club Soccer : 100 F. Street of Rage : 80 F. Contacter Fabrice au 84 79 29 42.

○ Vds MS2 + 1 manette + Alex Kidd Intégré sans prise Péritel : 50 F. New Zeland Story : 75 F. California Games : 100 F ou les deux pour 150 F. Tél. : 27 49 16 55.

○ Noël est là ! Vous désirez une console ? Optez pour 1 MD + Mega CDII avec deux paddles, 5 jeux, cordon hi-fi : 2 000 F. Tél. : 56 45 57 07, après 18 h (Bordeaux).

## NEC

○ Vds CD-Rom NEC + 7 jeux : 1 200 F. Bob au 47 97 05 57, tous les jours à 21 h.

○ Vds jeux CD-Rom NEC : Ranma 1/2 : 200 F. RA1 : 20 F. Avec PC Kid 2 : 100 F, etc. Tél. : au 37 36 71 45, le WE.

## 3DO

○ Vds jeux 3DO à bas prix. Vds 3DO + jeux + pistolet + adaptateur paddle Super NES. Prix à débattre. Contacter Stéphane au 43 49 06 26, après 18 h.

○ Vds 3DO + 2 jeux : 2 900 F. Tél. : au 60 07 16 09.

## Neo Geo

○ Vds nombreux jeux Neo Geo CD, à bas prix. Contacter Éric au 43 66 70 22.

○ Échange Sengoku contre Ninja Combat sur Neo Geo. Contacter Florent au 20 98 30 76.

○ Vds Neo Geo + 3 jeux dont Art of Fighting 2 + 2 manettes. 3 500 F. Tél. : 16 74 00 64 54.

## Atari

○ Achète jeux pour consoles ou ordinateurs Atari Type XE ou XL. Tél. : au 47 30 27 01.

○ Vds Jaguar + Cybermorph + Alien vs Predator + 2 manettes : 2 000 F. Tél. : au 20 04 29 97.

○ Urgent vds console Jaguar + 2 jeux (Alien vs Predator, Cybermorph) : 1 900 F. Tél. : 48 87 33 93.

## CD32

○ Vds CD32 + 2 manettes + souris + tapis + 8 jeux (Microscop, Ultimate Body Blows, Pirates, Bandshee, Heimball 2, etc.) : 2 300 F. Contacter Julien au 96 33 10 71 après 18 h.

○ Vds Amiga CD32 + manettes + 9 jeux : 1 400 F. État neuf. Téléphoner au 69 04 96 88.

○ Vds CD32 + 5 jeux (Microscop, Pirates Gold, etc.) + 2 manettes, peu servi : 1 100 F. Tél. : au 78 52 63 61. Département. 69.

## CD-I

○ Vds CD-I + 4 jeux. Le tout en TBE pour 2 500 F. Contacter Leandro au 42 64 38 53.

○ Vds CD-I 220 + cartouche Digital Video + 1 manette + 4 CD (Inca, Kether, The Seventh Quest, Star Trek VI). Le tout : 6000 F. Sous garantie. Tél. : 58 48 01 92.

## Divers

○ Vds NG + SSK2 + VPT + 2 manettes, MC, Combo AV + cartes, le tout en TBE. Achète PS-X, Saturn, Neo Geo, CD-I. Tél au 79 72 83 97, après 19 h.

○ Vds câbles reliant toutes consoles sur moniteurs Amstrad, Amiga, Atari : 105 F port compris. Tél. : 09 17 07 86.

## 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

# PLAYER GAME

DISTRIBUTION

TEL 83 20 59 88  
FAX 83 20 59 34

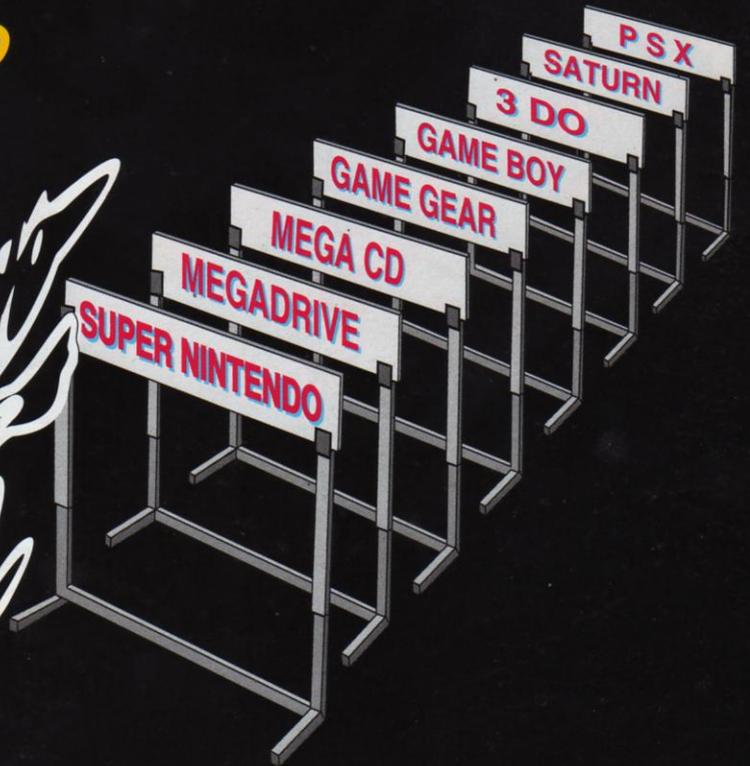
CONSOLES - JEUX - ACCESSOIRES - GOODIES



**DU STOCK  
DES PRIX  
UN SERVICE**

**LIVRAISONS SOUS 24 H**

**PLAYER GAME  
DISTRIBUTION**



11, rue Victor Hugo - 54130 SAINT MAX

# IL EST PRÊT À TOUT POUR SAUVER SA POULE.



## EARTHWORM JIM™



TRUCS, ASTUCES, INFOS & CADEAUX  
ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET  
GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX  
SUR LE 36.68.94.95  
(2.19 F par minute)



Earthworm Jim™ ©1994  
Shiny Entertainment Inc.™