

**CONSOLES+**  
**SPECIAL**  
**50<sup>e</sup>**  
**NUMERO**

# CONSOLES+

64 bits de Nintendo, 50 numéros de Consoles+, 7 ans de Chichi... Putain!

**EXCEPTIONNEL!**

**30 PAGES SUR  
L'ULTRA 64**

**LES 200  
PHOTOS QUE  
VOUS NE  
VERREZ NULLE  
PART AILLEURS!**

**2 CADEAUX  
COLLECTOR**

**LE PORTE-CLÉFS  
PLAYSTATION  
+ LA SUITE DE  
CYBER WEAPON Z**

**CONCOURS  
GAGNEZ  
10 PLAYSTATION**

**L'ARCADE  
A DOMICILE:  
VIRTUA  
FIGHTER 2  
SEGA RALLY  
ET X-MEN  
SUR  
SATURN!**

**DES TESTS EXPLOSIFS!**  
RIDGE RACER REVOLUTION (PS),  
SAMURAI SHODOWN 3 (NG),  
DBZ (SATURN), FIRESTORM (SATURN),  
ET KILEAK THE BLOOD 2 (PS) EN EXCLUSIVITÉ!

T 6745 - 50 - 32.00 F



98%

Pour halluciner, fixez la page de droite  
3 minutes.

**SUPER NINTENDO**<sup>®</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM



Miyamoto a concentré tout son talent  
sur Super Mario World 2 pendant 4 ans.  
C'est tout dire sur ses qualités.

# 99%

## Consoles + d'or

«Un stage de Yoshi's Island vaut à lui tout seul n'importe quel autre jeu de plateformes.»

## Consoles +

AHL (Rédacteur en chef)

«Exemplaire : Le plus grand jeu de plateformes toutes consoles confondues est sur 16 bits : c'est Yoshi's Island!»

## Player One

Milouse (Journaliste)

# 99%

## Coup de Coeur

«Le meilleur jeu Super Nintendo de tous les temps.»

## Super Power

Sumo (Rédacteur en Chef)

# 97%

## Super Star d'or

«Le meilleur jeu de plateformes de tous les temps n'est pas sur 32 bits.

## Joypad

Il s'appelle Yoshi's Island.»

Trazom (Journaliste)

# 6 Goombas sur 6

## Goombas d'or

«A l'époque des 32 bits, Yoshi's Island, le meilleur jeu de l'année, débarque sur SUPER NINTENDO.»

## Ultra Player

Goombas (Redacteur en Chef)

## GRATUIT DANS C+

Ce numéro n'est complet qu'avec le supplément couleur 32 pages "Cyber Weapon Z", ainsi qu'avec le porte-clefs Playstation jeté sur la couverture. C'est Noël!



Couverture Consoles+: Copyright Sega.

## LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

DRAGON BALL Z (Saturn)	94
FIFA 96 (Playstation)	108
FIRESTORM (Playstation, Saturn)	86
GALAXY FIGHT (Saturn)	124
IN THE HUNT (Playstation)	110
KILEAK THE BLOOD 2 (Playstation)	80
MYSTARIA (Saturn)	116
NAMCO CLASSIC (Playstation)	120
POWER SERVE (Playstation)	112
PULSTAR (Neo Geo CD)	104
PUYO PUYO 2 (Saturn)	114
RIDGE RACER REVOLUTION (Playstation)	118
SAMURAI SHODOWN III (Neo Geo)	82
SEGA RALLY (Saturn)	98
TOHSHINDEN 5 (Saturn)	106
VIRTUA FIGHTER 2 (Saturn)	76
VIRTUA RACING (Saturn)	122
X-MEN (Saturn)	90

Nous remercions pour leur aimable collaboration  
• les magasins:

DRAGON'S GAMES, EPROM, ESPACE 3, ESPACE VIDEO, GAME PARTNER, GAMES STATION, MICRO-MANIA, NEW TECH CITY, SAMOURAI, SATELLITE, ULTIMA GAMES, VIDEO STORY, KATANA

• Et toujours les magazines japonais et français: "FAMICOM TSUSHIN", "KADOKWA SHOTEN" ET "ANIMELAND".

## TROMBINOSCOPE

8

La suite du retour de la suite des aventures de votre rédaction favorite. Dans sa nouvelle émission "Je perds la vue", Pradel réussira-t-il à retrouver le Panda. Mystère et boule de yéti.

## LE CINQUANTIÈME RUGISSANT

10

Pour fêter notre 50<sup>e</sup> numéro, Ze et Niico se sont penchés sur la houleuse histoire de Consoles+. Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sans jamais oser le demander, c'est en page 10!

## LE JAPON EN DIRECT

18

De retour du Shoshinkai, A.H.L. et Banana San ont ramené les informations les plus croustillantes du moment à propos de la Nintendo 64. Jamais 30 pages n'avaient été aussi belles...

Alors que l'on attendait une dizaine de jeux pour la Nintendo 64, seuls deux furent présentés. La machine et son pad étaient toutefois de la partie et Banana San s'est fait un plaisir de les décortiquer sous tous leurs angles. Epoustouflant!



## PREVIEWS

50

Trois previews seulement se battent en duel, signe que les mois à venir vont être pauvres en sortie officielle...

## NEWS

54

Du dernier "Akira" en passant par l'adaptateur Playstation, Dark Pulse nous a pétié un plomb en nous imposant un livre (!) des plus géniaux. Tout ce qu'il faut savoir sur l'actualité du moment est en page 54.

## MULTIMEDIA WORLD SHOW

56

Foin de pessimisme! Le Multimedia World Show ne présentait peut-être pas beaucoup de nouveautés en termes de jeu, mais on s'y est bien amusé. Elvira vous fait le test de ce salon.

## TIPS

60

Trois-fois-avant-à-l'écran-de-sélection-en-pressant-le-bouton-R-tout-en-continuant-à-faire-neuf-tours-de-pad-en branchant-la-neuvième-manette, voilà ce qui vous attend... Merci qui?

## ANIMÉ +

66

Fidèle profiteur, notre Panda national vous propose une chronique complète de ses produits (...) + un nouvel épisode de "Shin Angel" + l'arrivée dans l'édition de mangas de Casterman. Juteux.

## LES TESTS DE C+

76

L'actualité aidant, les 16 bits sont en grève! Et heureusement que les 32 bits sont là. Au menu: Virtua Fighter 2, X-Men, Sega Rally, Tohshinden S, et DBZ sur Saturn + Ridge Racer Revolution, In The Hunt, Power Serve et Firestorm sur Playstation. On n'oublie pas la Neo Geo avec Samurai Shodown III (mmm...) et Pulstar. Le choix est vaste, mais le porte-monnaie pas si extensible que cela!

Sega Rally sur Saturn est en passe de prendre le titre de meilleure simulation automobile sur consoles 32 bits. Sega a passé la vitesse supérieure et le résultat est époustouflant. Test complet en page 98.



## ARCADE

128

Il a passé une journée entière à la "Tête dans les nuages" en jouant gratuitement à Alpine Racer, et il n'en est pas revenu! Marc a craqué sur cette nouvelle simulation de ski de Namco.

## COURRIER

130

Envoyez vos lettres à Consoles+ (Bomboy), 150, rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex. Vous verrez quel sort leur réservent Bomboy et Trollie.

## SPEEDY

134

Pas grand-chose à se mettre sous la dent pour la souris la plus speedée de Vidéoludie: Killer Instinct (GB), PGA Tour Golf 96 (MD) et Sonic Labyrinthe (GG).

## SERVICES +

135

Toujours dans le secret des meilleurs magasins, Mangana vous dévoile ses bons plans. Pour le meilleur et pour le meilleur...

## KILLER

142

Les daubes d'Or de l'année 95. Voici une idée que Ze ne pouvait refuser. La 32X et la Virtual Boy n'y ont pas échappé. Je ne vous raconte pas ce qu'il est advenu des Power Rangers et du Risible Rise of the Robots...



Et voilà, Consoles+ en est à son cinquantième numéro! Je dois bien avouer que ça me fait tout drôle, même si je n'étais pas présent lors de son lancement. En relisant les premiers numéros, je me suis rendu compte que l'esprit n'avait pas changé en plus de quatre ans. Cela est d'autant plus remarquable que l'équipe, elle, a beaucoup bougé. En fait, il ne reste plus que deux survivants de l'époque héroïque du lance-

ment: Juliette Van Paaschen, notre adorable secrétaire sans laquelle ce serait le souk total à la rédac', et Banana San, le correspondant au Japon que le monde nous envie et qui a beaucoup contribué au succès de C+. On les applaudit! Les choses ont bien changé aussi dans le monde du jeu vidéo depuis le premier numéro de Consoles+. A l'époque, on attendait avec impatience l'arrivée de la Megadrive et de la Super Nintendo, qui venaient tout juste de sortir au Japon. Coïncidence amusante, ce cinquantième numéro de C+ est le premier dans lequel on ne trouve pas un seul test 16 bits (à l'exception de deux jeux sur Neo Geo, mais ce n'est pas une 16 bits tout à fait comme les autres!). Je le crois pas ça! Mais je vous préviens tout de suite que ce n'est pas la peine de nous écrire pour nous dire que Consoles+ est devenu un mag' 32 bits et que nous devrions tester les nouveautés Megadrive et Super Nintendo. Il ne s'agit pas d'un choix de notre part, il n'y avait tout simplement pas de nouveautés 16 bits ce mois-ci, sauf quelques semi-daubes en import qui ne valaient vraiment pas le coup. Rassurez-vous, nous n'avons aucunement l'intention de mettre les 16 bits au rancard. Dès le mois prochain nous devrions pouvoir tester de nouveau des nouveautés 16 bits, et non des moindres puisque Donkey Kong II et Secret of Evermore devraient être au rendez-vous. Mais je dois quand même avouer que je suis vert de la rapidité du passage des 16 bits aux nouvelles consoles. On a beau poser la question à tous les éditeurs, la réponse est presque toujours la même: nous ne développons plus que pour les nouvelles consoles. Alors, au train où vont les choses, il devrait encore y avoir quelques nouveautés intéressantes sur 16 bits en 96 et après, basta. Tout fout le camp, m'en parlez pas mon brave monsieur! Enfin, je profite de ce cinquantième numéro pour vous remercier de votre fidélité, d'autant plus que certains d'entre vous nous lisent depuis le début. C'est grâce à vous que Consoles+ a toujours été le magazine consoles le plus lu. Merci encore à tous.

Alain Huyghues-Lacour

EDITO

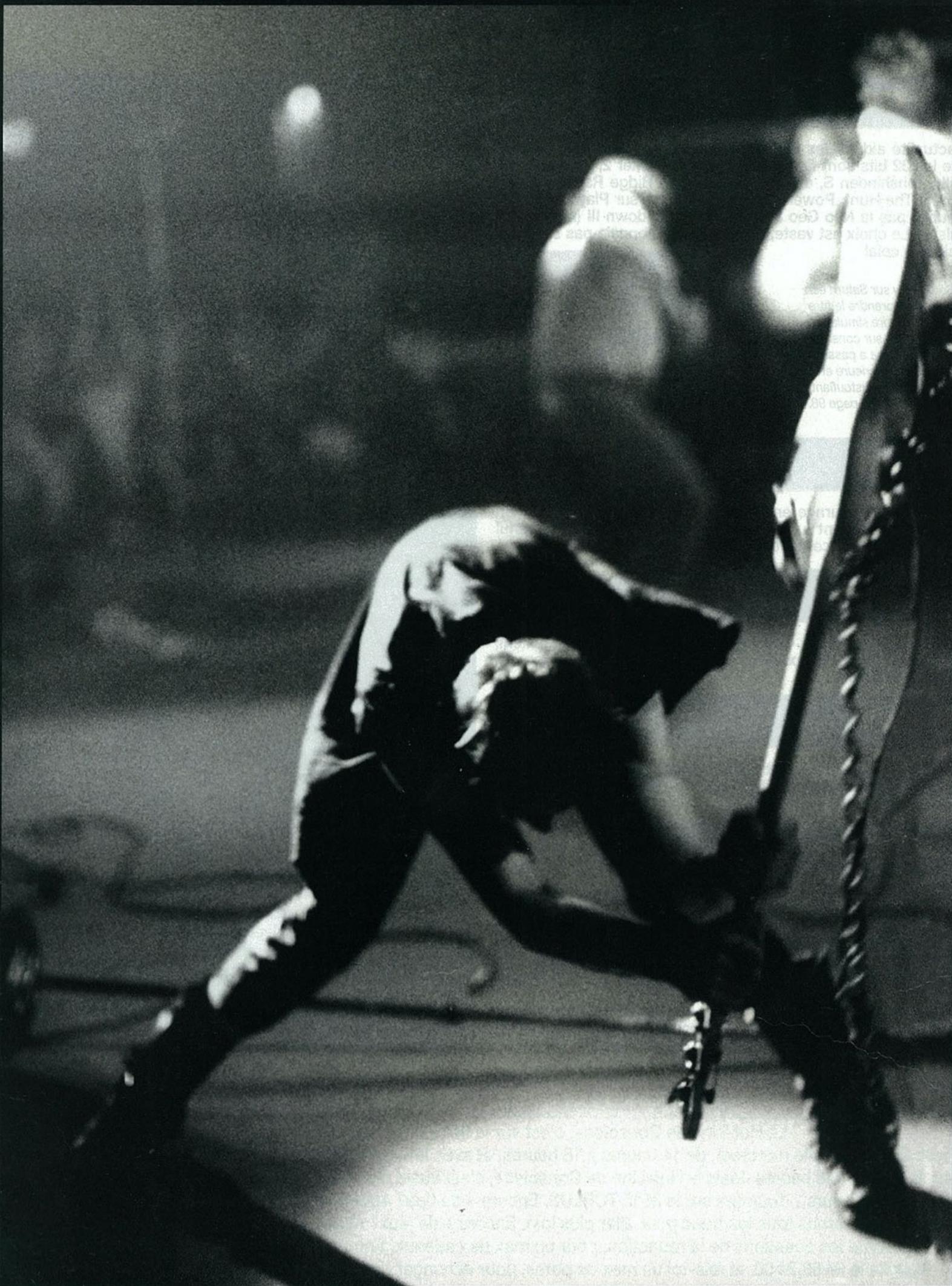
## CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

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

Avec Switch-Tips le mercredi, de 14 heures à 18 heures, et avec le Panda-Mangas, le vendredi de 14 heures à 18 heures. Mais la Hot-Line de Consoles+, c'est aussi des débats en direct, des PA, des concours... toujours sur le 3615 TCPLUS. Encore + de tips? Appelle le 36 68 00 64, et nous te donnerons tous les trucs pour aller plus loin. Encore + de jeux? Appelle le 36 68 05 20 et affronte les questions de la rédaction, pour un max de cadeaux. Encore + de copains? Appelle le 36 68 24 00, et fais-toi un max de potes, pour échanger des infos et parler jeu.

Ce numéro sous blister comporte:

- un supplément "Cyber Weapon" Z"
- © Tonkam 1995, de 32 pages, numérotées de 62 à 91 (troisième épisode).
- un porte-clefs Playstation.





# SI VOUS AVEZ BESOIN DE VOUS DÉFOULER SOUVENT, CHOISISSEZ UNE VICTIME QUI EST FAITE POUR SOUFFRIR.

CASSER UNE GUITARE, C'EST SÛR ÇA LIBÈRE, MAIS TOUS LES JOURS ÇA REVIENT CHER. LE SQUAB EST ÉQUIPÉ DE PNEUS LARGES, D'UN CHÂSSIS BI-TUBE HYPER RIGIDE, D'UNE FOURCHE TÉLESCOPIQUE INVERSÉE, D'UN BAS DE CAISSE TRAITÉ ANTI-CHOCS ET D'UN ANTIVOL BOA TRÈS RÉSISTANT, INTÉGRÉ AU CHÂSSIS. AVEC ÇA, VOUS POUVEZ Y ALLER TOUS LES JOURS DE LA SEMAINE ET TOUS LES MOIS DE L'ANNÉE.



←  
ANTIVOL INTÉGRÉ.



*Scooter 50 cm<sup>3</sup>, dès 14 ans.*

Peugeot Motocycles recommande



**PEUGEOT**

**Votre courrier nous le prouve: vous aimez Jacques Pradel. Cet homme au sourire si naturel, spécialiste ès phénomènes surnaturels (exemple: Switch rendant ses textes à l'heure avec toutes les photos légendées), ès extraterrestres et autres disciplines**

**scientifiques rigoureuses, revient en troisième semaine dans Consoles+. Quel champion! Comme prévu le mois dernier, son émission de ce soir sera consacrée entièrement au Panda, un phénomène paranormal à lui tout seul.**

Depuis un mois, toute la rédaction attend cet événement avec la plus grande impatience: Le Panda invité vedette de Jacques Pradel! Il est 20h55, le générique de l'émission résonne dans le poste de la rédaction.



Bien. Un mystère de plus: notre invité n'est toujours pas présent. Malheureusement, il est déjà l'heure de rendre l'antenne pour une bonne grosse dose de publicité. Ménagères de moins de cinquante ans, restez à votre poste. Je vous donne rendez-vous le mois prochain, si toutefois monsieur Le Panda nous donne signe de vie, en espérant que vous avez passé avec nous un moment plein de chaleur et d'amour.

22 h 47. L'émission touche à sa fin et toujours aucune nouvelle du Panda.

Il est 21 h 00, l'émission "Je perds la vue" commence...

Doit pioncer sous les gradins du studio, à mon avis...



# actua SOCCER

**Dribblez en 3 D**

**et en motion capture\***

**et GOOAAAAL !!!**



**Commentaires Exclusifs  
de Thierry Roland**



- Un réalisme en 3D grâce à la nouvelle technologie "Motion Capture"
- Tous les angles de caméra sont possibles, même dans le ballon
- Jouabilité, rapidité, animations hyper-fluides, ambiance d'enfer...
- 44 équipes internationales et 22 joueurs avec 8 compétences spécifiques
- Elu "meilleure simulation de l'année" par la BBC

CREATOR



**CD-ROM PC**



**Interactive  
MotionTechnology**



# 50 numéros, des baffes et un

# LE CINQUANTIÈME RI

Le cinquantième numéro, déjà? On n'a pas vu le temps passer... Mais qu'est-ce qui fait courir Consoles, quel est son + qui fait de lui le magazine de jeux vidéo le plus lu en France? Voyage, en images, le long de quelque 8 000 pages...

n°1



sept. 91

avec Nintendo, la toute première image de la Playstation!

Le bébé vagissant a d'abord été, pour une large part, constitué de traductions d'un confrère anglais, "Mean Machines". Ça ne durera pas, la jeune équipe (dont beaucoup d'anciens du regretté "Tilt", le grand frère) se révélant bien plus douée dans le maniement du pad que dans celui du dico anglais/français. Notre document:



n°3



novembre 91

Depuis toujours, et pour toujours, Consoles+, c'est d'abord des tests. On en a testé, des jeux: des sublimes et des médiocres, des banals et des inoubliables, des classiques et des révolutionnaires, des drôles et des sinistres... Vous y voyez un inconvénient?

n°6



février 92

Si jeune et déjà reporter international! Banana San était déjà embarqué dans l'aventure: à Las Vegas, le Tintin du jeu vidéo avait d'ailleurs claqué son maigre salaire dans les machines à sous...



n°7



n°10



juin 92

Street Fighter II sur SFC, un grand moment de l'histoire du jeu vidéo (et, plus tard, beaucoup de petits moments). Le même mois, Consoles+ testait TMNT 4... Voilà qui ne nous rajeunit pas!



mars 92

Des comparatifs, on a eu largement l'occasion de vous en présenter: entre jeux, entre machines... Un exercice très difficile, que le consommateur qui sommeille en vous attend toujours avec gourmandise.



gâteau...

# IGISSANT

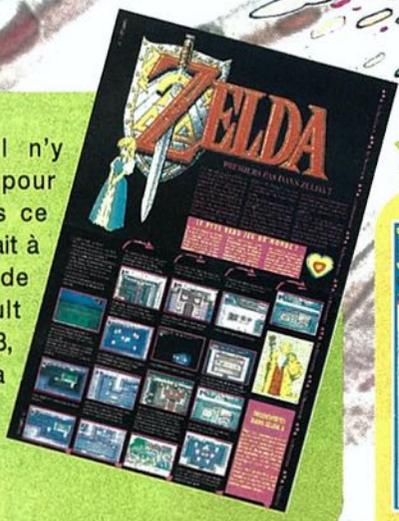


n°13



octobre 92

Qui a dit qu'il n'y en avait que pour Nintendo? Dans ce numéro, Sega était à l'honneur: test de Sonic 2 et moult aides pour Zelda 3, à l'occasion de sa sortie en version française...



n°14



novembre 92

La terreur des ménagères de moins de cinquante ans faisait ses premières armes. Ze Killer, souvent affreux, parfois bête et toujours méchant, allait vite devenir le cauchemar des éditeurs. Vous remarquerez en passant à quel point son photographe attiré a fait des progrès...



n°16



janvier 93

Si Banana San n'est plus le fringant jeune homme de ses débuts, sa curiosité est intacte: 32 bits sur une 16 bits? Super FX? DSP? Foi de Banane, les lecteurs de Consoles+ sauront tout, jusqu'au petit nom du plus infime coprocesseur!



n°19



avril 93

Le meilleur moyen de savoir quels sont les hits qui vont tôt ou tard débarquer dans votre salon, c'est encore d'aller faire un tour dans les salles obscures et enfumées. Mais si vous avez peur d'y laisser toutes vos économies et une partie de vos bronches, lisez donc Consoles+!



n°20



mai 93

Premier test de Dragon Ball Z sur Super Famicom. Cinq pages de test et une note globale de 88%. Chose amusante, on peut lire qu'il est possible d'y incarner "San Goucou". Je n'invente rien, c'est écrit dans le texte! Dans la rubrique News, Commodore annonce la sortie prochaine d'une nouvelle console, l'Amiga CD 32.



50 numéros, des baffes et un gâteau...

# LE CINQUANTIÈME RUGISSANT

n°22



août 93



Le projet Jaguar devient réalité et Atari annonce sa sortie pour le début de l'année 1994. Egalement au programme, un dossier comparatif sur les consoles portables, dont certaines on disparu depuis: la Super Vision, la Lynx et la très discrète PC Engine GT.

n°25



novembre 93

Banana San, toujours à l'affût de nouveautés, nous dévoile le look de la console 32 bits de Sega, la Saturn, qui n'était à l'époque pas même un prototype. On commence à parler de placage de texture. Eh non, cela n'était pas réservé aux jeux de rugby!



n°27



novembre 91

Les premiers jeux de la Jaguar testés en avant-première. Cybermorph secoue toute la rédaction et on ne jure que par les rugissements de la 64 bits. Ce numéro de Consoles+ vous offrait aussi la possibilité de participer à ce qui fut la dernière nuit des jeux vidéo à la télévision. Snif...



n°29



février 94

Et de deux! Dragon Ball Z 2 arrive sur Super Famicom. Ce numéro de Consoles+ est aussi l'occasion de découvrir la nouvelle console "transportable" de Sega : le Multi Mega qui réunit une Megadrive et un Mega CD, qui ne s'est jamais vendu, d'ailleurs, mais on n'y peut rien.



n°30



mars 94

Et dire que j'ai presque oublié de parler de l'arrivée de A.H.L. à Consoles+! Un retour aux sources pour cet ancien testeur de "Tilt". La moyenne d'âge de la rédaction double brutalement. Son arrivée coïncide aussi avec les premières photos de jeux de la Saturn. Pur hasard?

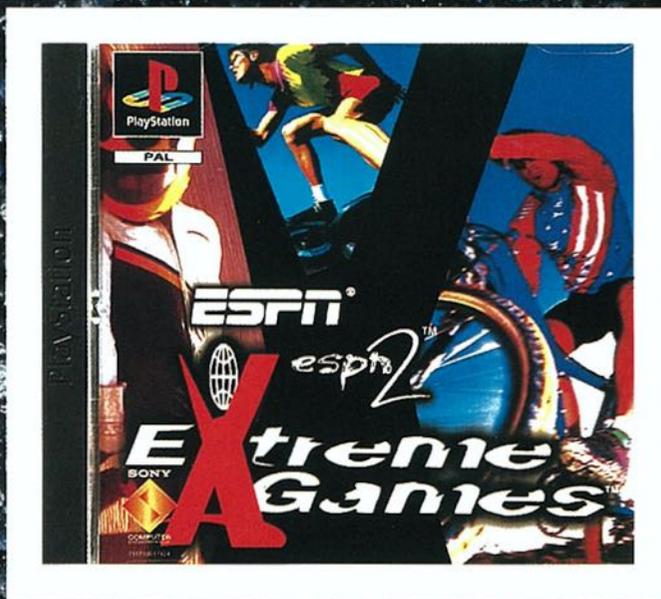
n°32



mai 94

Nouvelle console dévoilée par Banana San (encore?), la Playstation de Sony, autrefois nommée PS-X. On trouve les premières images de démos, celles du dinosaure (que vous retrouvez sur le CD Démo 1 vendu avec la console), ainsi que celles d'un futur hit: Jumping Flash! (qui a bien changé depuis, force est de le constater).





Un seul terrain de jeu

**LA RUE.**

Une seule règle

**DEGAGEZ**

**SI VOUS NE VOULEZ PAS QUE  
JE VOUS ROULE DESSUS.**



Le spot le plus radical existe. ESPN Extreme Games sur PlayStation. Les flics ont déserté l'endroit, la plus grande confrontation de glisseurs peut avoir lieu. A fond sur le bitume, free style en jouant des coudes et des poings, jumping... sur ESPN Extreme Games, tout est permis et tant pis pour ceux qui croisent votre chemin.

... ESPN EXTREME GAMES. Vivons comme des fous, traversons en dehors des clous.



50 numéros, des baffes et un gâteau...

# LE CINQUANTIÈME RUGISSANT

n°36



octobre 94

Et pan! encore un. Consoles+ vous offre le test exclusif de Dragon Ball Z 3 sur Super Famicom ainsi que le test du jeu d'arcade et de toutes les goodies qui accompagnent DBZ:

cardass, celluloids, Rami-Card et les K7 vidéo. C'est aussi l'occasion de découvrir les premières photos de Toh Shin Den sur Playstation et d'accueillir une nouvelle rubrique, l'ignoble Panda s'incrutant sans vergogne.

n°38



octobre 94

Numéro d'anthologie de Consoles+ s'il en est, ce numéro 38 coïncide avec la sortie des consoles Saturn de Sega, de la Playstation de Sony, mais également de la Neo Geo CD et de la Megadrive 32X. Quatre nouvelles consoles! Comparatifs, commentaires et photos des jeux à venir, Consoles+ vous a tout dit... comme d'habitude.



n°39



janvier 95

En avant les bits! Les premiers tests de jeux des consoles nouvelle génération sont lancés: King's Field, Ridge racer, Parodius Deluxe Pack, Virtua Fighter, Gale Racer... le bal est ouvert! Une chose est certaine, les jeux font mal, très mal et tout le monde est sous le choc.

n°43



mai 95

Et de quatre! Mais jusqu'ou iront-ils, chez B and a i? Le tout nouveau tout chaud DBZ revient dans un jeu d'aventure (vous n'en avez pas marre?). Les jeux 32 bits commencent à être de plus en plus présents dans les pages de Consoles+ et des petites merveilles comme Tekken (Playstation) et Daytona USA (Saturn) ne sont pas pour nous déplaire.



n°45



août 95

Le Mario nouveau est arrivé, et tout le monde s'en enivre. Banana San, prématurément vieilli à force de ne consommer que des sushis, a réussi à se procurer les toutes premières images de Yoshi's Island.

hs n°1



septembre 95

L'été, il fait chaud et vous êtes généralement en vacances. Nous en avons profité pour vous offrir une lecture saine et rafraîchissante sur un sujet pourtant très chaud: les consoles 32 bits. Des previews exclusives, des tests béton, des comparatifs mortels et une présentation unique...



# MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

## DAYTONA USA

Une réalisation impressionnante avec des graphismes en 3D remarquables !



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

**GARANTIE MICROMANIA 1 AN**

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

## NEW FIFA SOCCER 96

La version 32 bits du fabuleux FIFA ! Des graphismes créés sur Silicon Graphics, une animation extraordinaire, le nom des joueurs des différents clubs ! **Indispensable !**



### SATURN FRANÇAISE CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

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

**Carte MPEG films CD Video disponible en magasin NEW**

## NEW SEGA RALLY

Une fabuleuse adaptation du jeu d'arcade ! Des graphismes et une animation extraordinaires utilisant véritablement le potentiel de votre 32 bits ! **Bientôt disponible !!**



## WING ARMS NEW

Vous vous retrouvez aux commandes d'un avion de chasse hypersophistique. Sur l'eau, dans l'espace ou encore dans des cavernes obscures vous devrez réussir des missions périlleuses !



## VIRTUA COP

Une action infernale ! Armé de votre pistolet, éliminez des bandits peu recommandables !



**NEW**

## RAYMAN

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

**HIT**



# MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



**HIT VIRTUA FIGHTER**



Un adaptation fidèle de l'arcade d'un jeu de combat fantastique : 8 personnages avec leur grande variété de coups et de niveaux.

**NEW VERTIGO**



Participez à des courses vertigineuses, à bord d'un engin futuriste protégé par un champ de force qui vous permettra de prendre des risques insensés !

**NEW VIRTUA HANG ON**



Une adaptation du classique de l'arcade ! Vous avez un choix de 30 motos pour participer à des courses de folie !

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

**la Mégacarte**

THOMAS JORDAN  
100901

**MICROMANIA**

**GRATUITE** avec le 1<sup>er</sup> achat !

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

**IMPORTANT :** Les prix indiqués sont valables jusqu'au 2 janvier 96 - \* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

**NEW**

### MICROMANIA PARINOR

Centre Commercial Parinor - Niveau 1  
93006 AULNAY-SOUS-BOIS - Tél. 48 65 35 39

### MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Passage des Princes  
5, boulevard des Italiens  
Paris 2<sup>e</sup> - Tél. 40 15 93 10

Ouvert tous les dimanches

### MICROMANIA EVRY 2

Tél. 60 77 74 02

### MICROMANIA LES ULIS 2

Tél. 69 29 04 99

## LES MAGASINS MICROMANIA

### MICROMANIA MONTPARNASSE

double sa surface avec le nouvel espace 32 bits et PC CD Rom !!

126, rue de Rennes  
75006 Paris - Tél. 45 49 07 07

**NEW**

### MICROMANIA FORUM DES HALLES

Tél. 45 08 15 78

### MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

Tél. 42 56 04 13

Ouvert tous les dimanches

### MICROMANIA ROSNY 2

Tél. 48 54 73 07

### MICROMANIA VELIZY 2

Tél. 34 65 32 91

### MICROMANIA LA DEFENSE

Tél. 47 73 53 23

### MICROMANIA NICE ETOILE

Tél. 93 62 01 14

### MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Tél. 78 60 78 82

### MICROMANIA LILLE V2

Tél. 20 05 57 58

### MICROMANIA EURALILLE

Tél. 20 55 72 72

Commandez en Vente par Correspondance !

**MICROMANIA - B.P. 009**  
06901 Sophia-Antipolis Cedex

Tél. 92 94 36 00

En décembre ouvert du lundi au samedi de 8h à 19h

# MICROMANIA LA BIENNEUVRE DES CONSOLES 32 BITS

**La Playstation  
+ 1 Joypad 2099 F**

**GARANTIE  
MICROMANIA 1 AN**



- Caractéristiques**
- CPU : 32 Bits RISC chip
  - @ 33 MHz • Animation : 66 millions Pixels/s
  - Affichage : 640 x 480 haute résolution
  - Graphismes : 16 millions de couleurs polygoniser et processeur 32 Bits spécialisé en animation 3D (340 000 polys./s), mapping, gouraudshading en temps réel, zoom, rotations, effets spéciaux
  - Son stéréo laser.

**3615  
MICROMANIA**  
• 1 Playstation  
• 10 jeux  
à gagner !!

## FIFA 96 SOCCER **NEW**

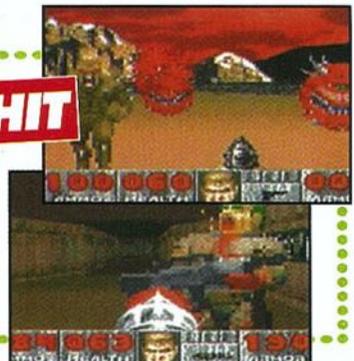


La version 32 bits du fabuleux FIFA ! Des graphismes créés sur Silicon Graphics, une animation extraordinaire, le nom des joueurs des différents clubs ! **Indispensable !**



## DOOM **HIT**

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



## 鉄拳 **HIT** TEKKEN

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



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



## **HIT** RAYMAN



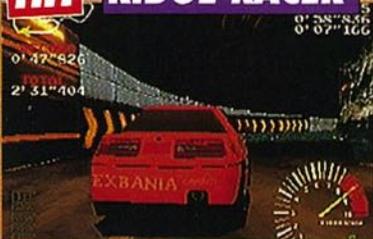
Six mondes délectants et colorés pour une soixantaine de niveaux ! Un jeu de plateforme génial dans lequel vous êtes en quête du Grand Protoon !

## **HIT** DISCWORLD



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

## **HIT** RIDGE RACER



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

## **NEW** TOH SHIN DEN



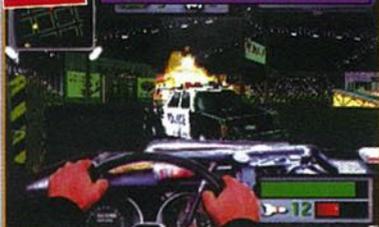
Le plus beau jeu de baston sur console. Un réalisme parfait rendu grâce à l'effet de 3 D.

## **NEW** SHOCK WAVE ASSAULT



**FANTASTIQUE !** La version 32 bits du fabuleux jeu de stratégie-aventure ! Un moteur de gestion de déplacement terrain amélioré et des véhicules inédits !

## **NEW** TWISTED METAL



Un seul participant survivra lors de ces folles courses de voitures ! 13 véhicules tous plus équipés que les autres rendent la rue vraiment dangereuse.

## **NEW** VIEW POINT



Un jeu d'arcade fantastique ! Six niveaux avec de superbes décors et des ennemis en SGI. Plus de 1000 ennemis à combattre !



# LES ACCESSOIRES PLAYSTATION



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



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



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

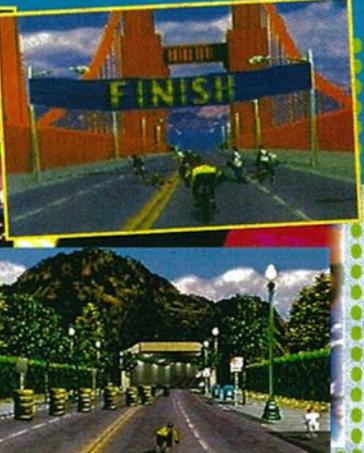


**NEGCON (Namco)**  
Conçue à l'origine par Namco pour Ridge Racer et Cyberrod, cette manette est en 2 parties pouvant tourner autour d'un axe central.

# MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

**NEW** **ESPN Extreme Games**

Une simulation de course hors norme ! Un jeu type road rash mais sur piste à roulette ! Une action de folie !



**NEW** **PHILOSOMA**

Un shoot 'em up plus beau que l'arcade ! Trois types de scrolling ensorcelant pour une action démente.

**HIT** **Destruction derby**

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

**HIT** **AIR COMBAT**

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

**wipeout**

Une course futuriste pour des courses contre six autres véhicules ou tout simplement l'un contre l'autre.

**HIT**

**Les Nouveautés indispensables à votre Playstation présentées dans un catalogue couleurs de 20 pages ! DISPONIBLE EN MAGASIN**

## MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

- NEW**
- MICROMANIA PARINOR**  
Centre Commercial Parinor - Niveau 1  
93006 AULNAY-SOUS-BOIS - Tél. 48 65 35 39
  - MICROMANIA BVD DES ITALIENS**  
Passage des Princes  
5, boulevard des Italiens  
Paris 2<sup>e</sup> - Tél. 40 15 93 10
  - MICROMANIA EVRY 2**  
Tél. 60 77 74 02

- LES MAGASINS MICROMANIA**
- MICROMANIA MONTPARNASSE**  
double sa surface avec le nouvel espace 32 bits et PC CD Rom !!  
126, rue de Rennes  
75006 Paris - Tél. 45 49 07 07
  - MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES**  
Tél. 42 56 04 13
  - MICROMANIA ROSNY 2**  
Tél. 48 54 73 07
  - MICROMANIA VELIZY 2**  
Tél. 34 65 32 91
  - MICROMANIA LA DEFENSE**  
Tél. 47 73 53 23
  - MICROMANIA LES ULIS 2**  
Tél. 69 29 04 99
  - MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
Tél. 45 08 15 78

- MICROMANIA NICE ETOILE**  
Tél. 93 62 01 14
- MICROMANIA LYON LA PART-DIEU**  
Tél. 78 60 78 82
- MICROMANIA LILLE V2**  
Tél. 20 05 57 58
- MICROMANIA EURAILLE**  
Tél. 20 55 72 72

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

**GRATUITE** avec le 1<sup>er</sup> achat !

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

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

COT	Titre	PRIX

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

Participation aux frais de port et d'emballage ATTENTION ! Consoles 60 F + 29 F  
 Précisez CD  Cartouche  Disk  Total à payer = F

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

Entourez votre ordinateur de jeux:  PC 3 P  PC CD Rom  Megadrive  Super Nintendo  Playstation  Saturn

\* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F  
 IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 2 janvier 95.

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

# NINTENDO 64: LE LE POIDS DU



**NINTENDO 64**



**Cette console, j'en ai rêvé, mais Nintendo a vraiment pris son temps pour la faire! On finissait presque par ne plus y croire, à cette fameuse Ultra 64, qui se nomme désormais Nintendo 64. Eh bien, la Nintendo existe, je l'ai rencontrée! Il suffisait de prendre le premier avion pour Tokyo le mois dernier pour découvrir enfin la bête. Comment ne pas être présent lors de la première présentation mondiale de la nouvelle console de Nintendo au Shoshinkai? Je vous le demande un peu! Pas question de rater ce moment historique.**

**E**n débarquant du train qui m'amenait de Tokyo, j'avais la bave aux lèvres et les yeux exorbités à l'idée de découvrir enfin la petite dernière de Nintendo. Faut dire que ça fait déjà un bon moment qu'on l'attend... et ce n'est pas fini! Le premier jour du salon avait beau être réservé aux professionnels, il y avait un monde fou. Des éditeurs et des journalistes japonais, bien sûr, mais également pas mal d'étrangers, y compris des personnes que je ne m'attendais pas à voir là, comme l'un des responsables de Sony Europe! J'ai donc fendu la foule à la recherche de la bête et je commençais à me faire du souci, car il n'y avait que des Super Nintendo, des Game Boy et des Virtual Boy sur tous les stands. Mais j'ai enfin découvert des dizaines de 64 bits sur l'immense stand de Nintendo. Ouf! En fait, il semblerait que Nintendo ne souhaitait pas que des éditeurs tiers montrent les jeux qu'ils développent sur cette nouvelle console. Seconde déception: sur la douzaine de jeux présentés, il n'y en avait que deux en démonstration sur les consoles du stand. Pour les autres, il fallait se contenter de regarder une cassette vidéo qui comportait des séquences de quelques secondes. Dur! Moi, je me serais bien fait une petite partie de Star Wars ou de James Bond, qui n'ont pas l'air dégueu pour deux sous. Mais je dois dire que j'ai bien vite oublié ma déconvenue dès que je me suis mis à jouer à Mario 3D... too much! Je ne sais pas si je suis vraiment objectif, car j'ai toujours eu un grand faible pour Mario, mais ce jeu justifie à lui seul l'achat de la Nintendo 64... je craque! Durant son interminable conférence de presse (aussi

passionnante qu'une émission de Jacques



Martin), M. Yamaguchi a exhorté les éditeurs à bien regarder le nouveau Mario et à s'appliquer à faire des jeux de cette qualité s'ils veulent un jour développer sur la Nintendo 64. Il n'a pas entièrement tort, le bougre, car si tous les jeux tournant sur cette console étaient de ce niveau, ses concurrentes passeraient un sale quart d'heure. Mais faut quand même pas rêver, M. Nintendo, tout le monde ne peut pas faire des jeux aussi extra-

ordinaires que celui-ci. D'accord, la Nintendo 64 dispose de grandes capacités mais, pour développer des jeux de cette qualité, il faut disposer, d'une part, de concepteurs de jeux de génie (et des Myamoto, ça ne court pas les rues) et, d'autre part, il faut des moyens considérables qui ne sont pas à la portée de la plupart des éditeurs. Nintendo n'a pas voulu avouer le coût de développement de ce Mario 3D, mais il est clair que ce jeu n'a pas coûté deux francs cinquante!

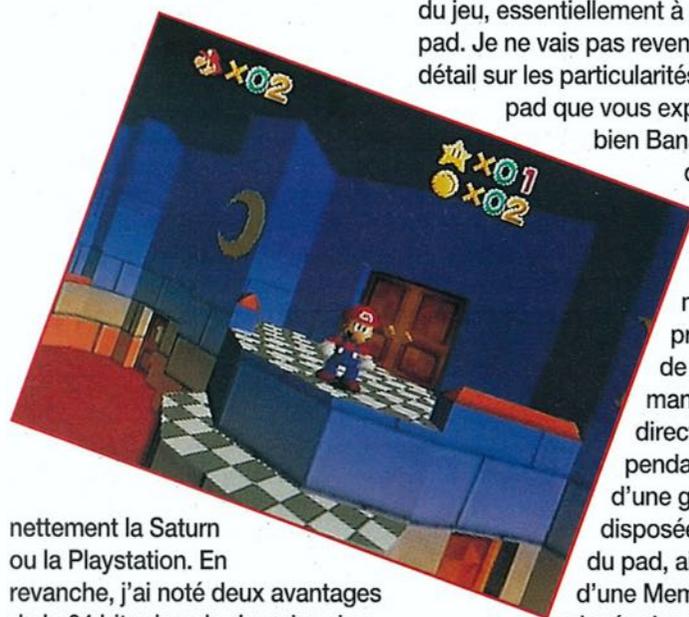
**Une 64 bits, c'est deux fois mieux qu'une 32 bits?**

Il faudrait en voir plus pour faire une comparaison sérieuse entre la nouvelle Nintendo et ses concurrentes, mais on peut quand même se faire une idée. A dire vrai, je me fiche pas mal des aspects techniques. Ce qui compte, c'est ce que l'on voit à l'écran et l'intérêt du jeu (je laisse à Banana San le soin de vous entre-



# CHOC DES JEUX, RETARD

spécificités de la machine). Tout d'abord, il est clair que le passage des 32 bits aux 64 bits est loin d'être aussi spectaculaire que le passage des 16 aux 32 bits. Au niveau du graphisme et de l'animation, il ne me semble pas que la Nintendo 64 surclasse



nettement la Saturn ou la Playstation. En revanche, j'ai noté deux avantages de la 64 bits dans le domaine des jeux en 3D. Tout d'abord, cette console vous offre la possibilité de changer la vue à n'importe quel moment du jeu. Contrairement aux jeux 32 bits qui disposent de vues différentes, mais précalculées, la Nintendo 64 vous offre une liberté totale à ce niveau. En effet, le pad de la Nintendo 64 comporte quatre boutons qui permettent de faire tourner la caméra à volonté et d'effectuer des zooms avant ou arrière. De plus, lorsque les personnages ou les décors se rapprochent, leur texture reste la même sans aucune pixélisation. Alors que, si vous jouez à Doom sur Playstation ou sur PC, par exemple, les graphismes des personnages en prennent un sacré coup lorsque ceux-ci se rapprochent et on ne distingue plus qu'un assemblage d'énormes carrés.

## Le "paddle de la mort qui tue"

Il est malin, M. Nintendo! Comme il ne lui est guère possible de faire des graphismes beaucoup plus beaux que ceux des 32 bits, il a misé sur une nouvelle approche du jeu, essentiellement à partir du pad. Je ne vais pas revenir ici en détail sur les particularités de ce

pad que vous explique fort bien Banana San dans les pages suivantes, mais la présence de deux manettes de direction indépendantes, d'une gâchette disposée au dos du pad, ainsi que d'une Memory Card placée dans le pad (qui vous permet donc de conserver vos sauvegardes et votre configuration perso lorsque vous allez jouer chez un pote) offre des possibilités de jeu assez extraordinaires. Bien joué!

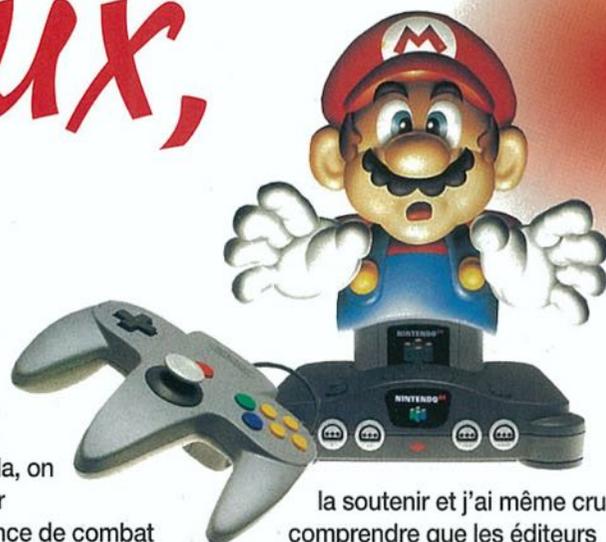
## Des jeux d'enfer?

S'il est clair que le Mario 3D relègue tous les jeux de plates-formes existants au rang d'antiquités, on ne peut pas être aussi catégorique en ce qui concerne les autres jeux présentés en vidéo, faute de pouvoir y jouer pour l'instant. Toutefois, ces derniers ont plutôt belle allure. On y retrouve de nouvelles versions des grands classiques Nintendo: Pilotwings, Mario Kart, Kirby, Starwing... et Zelda! Des versions superbes qui exploitent parfaitement les capacités de la Nintendo 64 dans le

domaine de la 3D. En ce qui concerne Zelda, on ne pouvait voir qu'une séquence de combat entre Link et un monstre, mais j'en ai déjà l'eau à la bouche. Je me vois déjà, valeureux aventurier, en train d'explorer les moindres recoins d'un château en 3D infesté de monstres superbes et truffé de passages secrets... Enfin, bon. Il y avait également des jeux très prometteurs chez les éditeurs tiers, mais il est évident que, une fois de plus, les jeux Nintendo se tailleront la part du lion avec cette nouvelle console. Mais, après tout, on peut difficilement leur reprocher de faire des jeux fantastiques.

## Les petites sœurs à la casse?

Si la Game Boy, qui reste la console qui se vend le plus dans le monde, ne risque pas de manquer de jeux, on ne peut pas en dire autant de toute la gamme de ce fabricant. La NES n'était même pas présente sur le salon, ce qui est un peu normal, vu son âge avancé, et la Virtual Boy se faisait assez discrète. Il faut dire que cette machine a fait un tel bide au Japon, que certaines boutiques à Tokyo la soldent déjà pour moins de 300 francs! Cette console ne sortira sans doute jamais en France et ce ne sera pas une grande perte. Curieusement, Nintendo semble toujours désireux de



la soutenir et j'ai même cru comprendre que les éditeurs désireux de développer sur Nintendo 64 augmenteraient beaucoup leurs chances d'y parvenir s'ils publiaient d'abord quelques jeux sur la Virtual Boy! Quant à la Super Nintendo, il semble que sa fin approche. Les nouveautés se font de plus en plus rares, même s'il y a encore quelques très bons jeux dans le pipeline, notamment le génial Mario RPG. Mais il est évident que Nintendo mettra le paquet sur sa nouvelle console. Lors de sa sortie, cette dernière disposera de beaucoup moins de jeux que ses concurrentes, mais ce seront sans doute tous des hits. Mais au fait, c'est quand la sortie de la Nintendo 64? Nintendo annonce sa sortie pour avril au Japon et quelques



semaines plus tard aux Etats-Unis. On peut cependant émettre quelques doutes sur ces dates. En France, nous devrions la voir arriver vers la fin 1996... mais rien n'est vraiment sûr. En tout cas, je l'attends avec impatience et je ne suis sans doute pas le seul.

Alain Huyghues-Lacour



**NINTENDO 64**

# LE MONSTRE, COR ET MEMBRES

## LA NINTENDO 64

*Après plusieurs mois d'attente, les journalistes et le public japonais ont été conviés non seulement à voir, mais également à essayer la Nintendo 64. Foule en liesse, joie chez les joueurs, émerveillement mais aussi déception...*

Nintendo avait annoncé que 100 machines seraient à la disposition du public, et plus de dix jeux. Nous avons en fait trouvé deux jeux jouables: Super Mario 64 (sur 98 consoles) et Kirby Ball 64 (sur les deux consoles restantes). Et le reste des jeux? Les douze autres jeux n'étaient présents que sous la forme d'une vidéo, qui dévoilait quelques secondes de chacun d'entre eux! Vous pouvez imaginer facilement la frustration du public.

Nintendo a officiellement annoncé la date de sortie de sa console au Japon: le 21 avril 1996, au prix de 25 000 yen (1 250 francs environ). Mais le plus grand scepticisme règne quant à cette date... Avec deux jeux en démonstration, dont le plus attendu ne serait officiellement achevé qu'à 50%, et sachant que va sortir un méga-hit mettant en scène Mario (Mario

RPG) sur SFC (Nintendo ne va pas courir le risque de se concurrencer lui-même), les chances de voir la Nintendo 64 sortir réellement à cette date paraissent bien faibles. Il est probable que Nintendo fera une annonce un petit peu avant la date du 21 avril pour révéler que, compte tenu de sa grande exigence en matière de qualité, le constructeur souhaite reporter la sortie de sa machine...

D'après un de mes contacts chez NEC, société qui fabrique une partie des composants utilisés dans les futures Game Pack (nom des cartouches de la N64), aucune puce ne sera livrée à Nintendo avant le mois de juin. Ce qui laisse espérer une sortie au mieux pendant l'été, au pire, et plus probablement, entre septembre et décembre au Japon. Pour l'Europe, il vous faudra patienter encore un peu davantage!

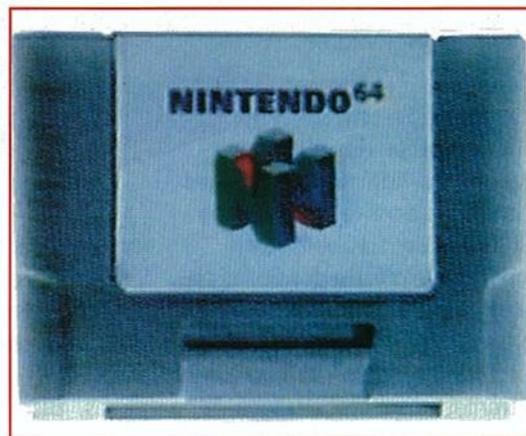
### ALIM'MOI!

Innovation intéressante: la N64 comprend une espèce de bosse à l'arrière. Il s'agit de l'alimentation, qui s'encastre dans la console, et dépasse un peu. Autrement dit, pour faire fonctionner une N64 dans un autre pays que son pays d'origine, il suffit d'insérer le bloc d'alimentation correspondant en 120 ou 220 volts!

Il est possible (et même probable, connaissant Nintendo!) que, en plus du problème technique de l'alimentation qui varie suivant les pays, Nintendo ait prévu un système de protection de ses jeux.

### GAME PACK

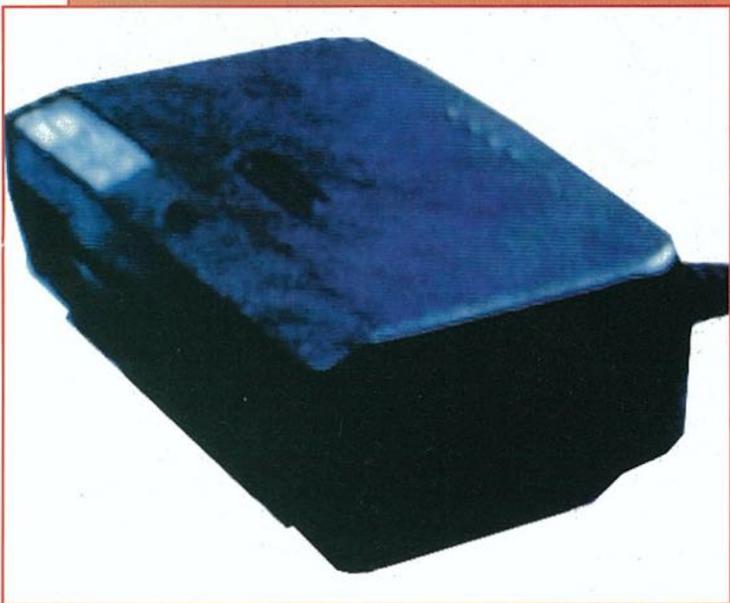
La N64 utilise, à la différence de la Saturn ou de la Playstation, un port cartouche pour ses jeux, et non pas un lecteur de CD-Rom. Nintendo a confirmé les informations sur la sortie du "Djiki" Disk, ce support magnétique d'une capacité d'environ 500 Mo, à la fois rapide et permettant de lire et d'écrire des informations. Cette différence avec les CD-Rom est de taille: on ne peut utiliser ces derniers que pour lire les données, et ils sont réputés pour leur lenteur. Mais le système de base de la N64 restera la bonne vieille cartouche telle qu'on la connaît depuis toujours. Les prototypes des jeux montrés sur le salon utilisaient des cartouches de grande taille. Mais les versions définitives auront la même taille qu'une cartouche de SFC.



Le Game Pack.

### GAME PACK DATA

- Les cartouches devraient proposer une capacité variant de 4 Mo (32 Mb) à 8 Mo (64 Mb), soit le double des cartouches pour SFC actuelles.
- Les cartouches coûteront à peu près le même prix que les jeux SFC actuels, soit environ 500 francs.
- Le temps d'accès (temps que met la console pour accéder aux données) des cartouches est environ deux millions de fois plus rapide qu'un lecteur de CD-Rom simple vitesse (150 ko/s). Avec les restrictions dues au bus de données, qui transfère les données de la cartouche aux processeurs de la N64 (30 Mb/s), on arrive à la conclusion qu'une cartouche de N64 est cent fois plus rapide qu'un CD-Rom!



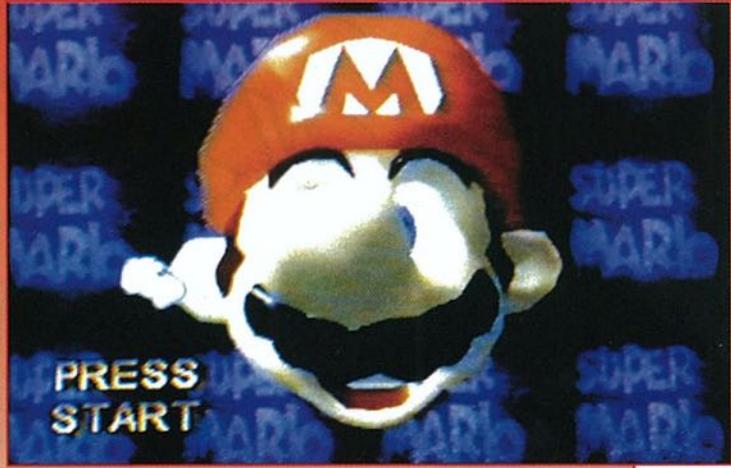
PS

**UNE CONSOLE TAILLÉE POUR LA 3D**

La Nintendo 64 a été conçue par SGI pour Nintendo dans un seul but: offrir des capacités d'animation 3D en temps réel, donc à un rythme extrêmement rapide, et avec un niveau de détail impressionnant, autrement dit avec un nombre de polygones très élevé. L'écran d'accueil du jeu Super Mario 64 permettait de vérifier ces assertions. A l'aide du contrôleur, la tête de Mario en 3D peut pivoter dans toutes les directions. Il est même possible de saisir une des oreilles, ou le bas du visage de Mario pour le déformer à volonté!



La tête de Mario apparaît sur l'écran de présentation. Réalisée en 3D, elle peut être manipulée dans tous les sens grâce au contrôleur.



A l'aide du curseur en forme de main, on peut saisir une des oreilles de Mario...



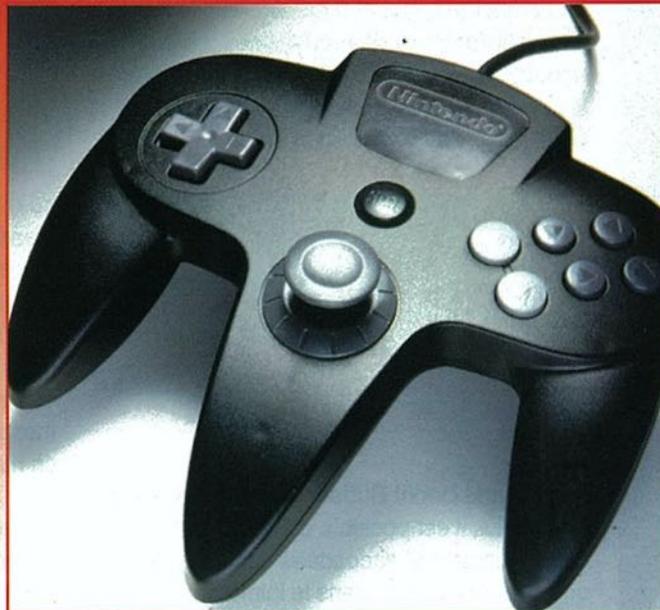
... et l'étirer. Cela ne sert strictement à rien, et c'est amusant deux secondes et demie.



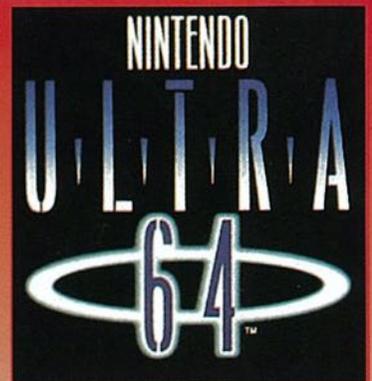
On peut faire le même genre de manipulation avec son menton!

**ULTRA 64 ET NINTENDO 64**

Nintendo compte donner deux nom différents à sa machine. Au Japon, elle s'appellera Nintendo 64. Aux Etats-Unis, on parle d'une Ultra 64. Et pour l'Europe? Rien n'est encore décidé pour le moment. Espérons qu'on échappera au nom américain, d'une ringardise qui fleure bon la lessive. Outre un nom différent, la version américaine disposera d'une couleur particulière: un gris foncé assez réussi.



Le contrôleur en noir. Il est fort probable que la version définitive comportera des boutons de couleur, comme la version nippone.



Ultra 64, modèle américain.





NINTENDO 64



## LES SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

- Microprocesseur
- Coprocesseur

- RAM
- Résolution

MIPS R 4300i 64 bits RISC à 93,75 MHz  
 Reality Immersion Coprocessor  
 Chip-set de SGI qui gère le son et les graphismes  
 4 Mo 512 ko  
 256 x 224  
 640 x 480

Mode interlacée sans effets de "flicking" comme sur le mode haute résolution de l'Amiga  
 16,7 millions de couleurs + Alpha Channel (pour les effets spéciaux, comme la transparence les incrustations...)

## LES AVANTAGES DU REALITY IMMERSION CHIPSET

Quand on voit Super Mario 64, on est émerveillé par la fluidité des animations, par la richesse et le nombre de détails. Tout cela a été rendu possible par un ensemble de puces (ce qu'on appelle un "chipset") conçu par SGI pour Nintendo.

• Load Management: il ajuste automatiquement le niveau de détail d'un objet suivant la distance à laquelle il se trouve du joueur. Exemple: un arbre qui se trouve dans le lointain n'a pas besoin d'être très détaillé. La console peut ainsi éviter de perdre du temps à reproduire les branches principales puisque, de toute façon, la taille de l'arbre, du fait de la distance, fera qu'on ne les distinguera pas. En revanche, au fur et à mesure que le joueur s'en rapproche, la N64 redessine l'arbre en rajoutant à chaque fois des détails plus précis: les branches principales, puis des pommes, puis un nid dans le feuillage...

• Tri Linear MIP Mapped Interpolation: autre système "hard" de SGI qui évite l'effet de pixélisation lorsqu'on s'approche d'un sprite 2D



ou d'une texture. Le meilleur exemple qu'on puisse donner de cette pixélisation est encore Doom: dans ce jeu, lorsque l'on s'approche de l'ennemi ou des murs, ceux-ci se transforment en une hideuse mosaïque de gros carrés. Avec sa puce, la Nintendo 64 devrait "ajuster" et lisser les textures des objets au fur et à mesure que l'on s'en rapproche. Pourvu que ça marche!

• Real Time Depth Buffering (ou Z-Buffering): grâce à lui, il est possible d'éviter les apparitions brusques et saccadées des éléments qui composent le décor dans le lointain. Exemple: les éléments de la course de Ridge Racer, qui surgissent peu à peu, par groupes.

• Anti-aliasing: il est cette fois-ci programmé à l'intérieur même des circuits de silicium de la machine. Pour l'essentiel, cette technique consiste à lisser les lignes droites, en supprimant les effets d'escalier.

## BÊTE DE COURSE OU PÉTARD MOUILLÉ?



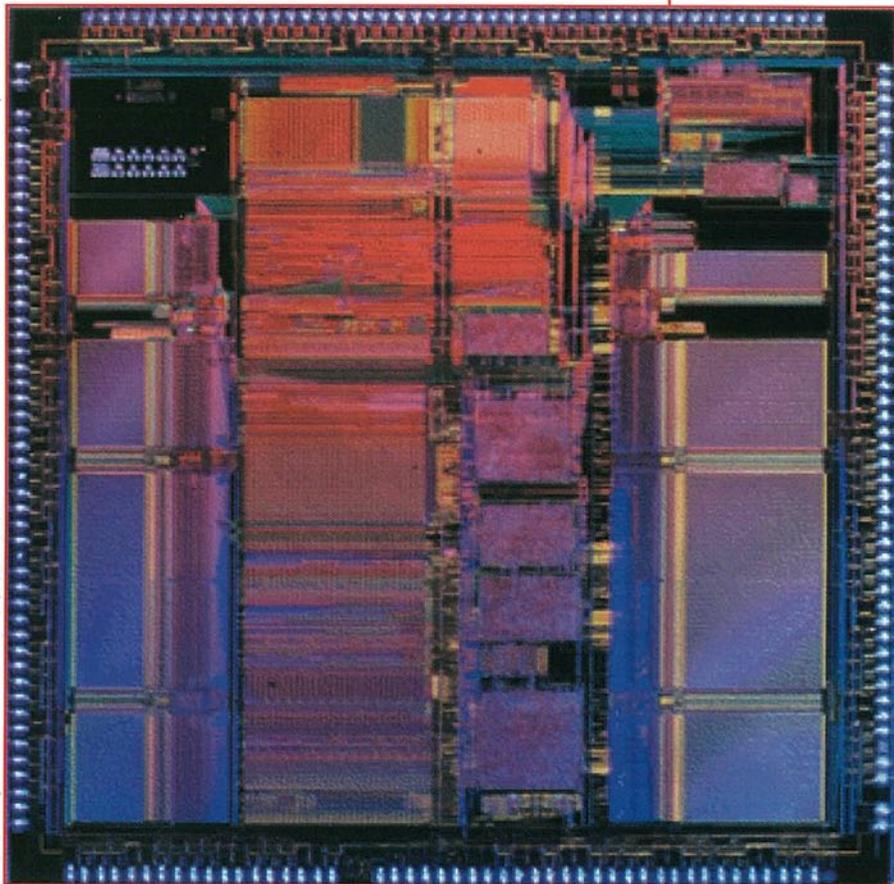
Nintendo annonce l'arrivée de sa Nintendo 64 comme la naissance de la huitième merveille du monde, ou en tout cas, comme ce qui pouvait arriver de mieux aux joueurs (hormis la naissance de Myamoto San, le crateur de Mario, et de Yamauchi San, le P-DG de Nintendo Japon!). Howard Lincoln, big boss de Nintendo of America, parle ainsi de "console de jeu conçue pour introduire dans les foyers l'expérience ludique ultime". Le P-DG de Silicon Graphics, Tom Jermoluk, qui a conçu les chips de la machine, renchérit: "Silicon Graphics et Nintendo ont créé la prochaine génération [de consoles de jeux] en fournissant un degré de réalisme et d'interactivité introuvables dans les produits concurrents." Bref, depuis des mois, on nous annonçait qu'on allait voir ce qu'on allait voir, et que la concurrence n'avait qu'à bien se tenir! Qu'en est-il réellement? La puissance de calcul du microprocesseur de la N64 la classe-t-elle bien au-dessus des machines de jeu du marché? Que vaut-elle par rapport à un gros PC?

grand public, c'est loin d'être la tornade blanche qu'on nous avait promise... Un Power Mac d'Apple ou un Pentium un peu récent offrent de meilleures performances. Dans la famille des puces MIPS, on trouve beaucoup plus puissant, mais également nettement plus cher. Et Nintendo promet une machine à 1 500 francs, alors que les micro-ordinateurs cités valent plus de 10 000 francs! En ce sens-là, la Nintendo 64 est effectivement une tornade blanche!

Les informations remises à la presse par Nintendo sont assez succinctes en ce qui concerne le "cœur" de la bête. On apprend en tout et pour tout qu'elle renferme un microprocesseur customisé de la famille des R 4000! Et comme il y en a presque une dizaine de différents, dans le genre flou, on ne fait pas mieux.

Heureusement, Consoles+, à force de ruses sournoises, a appris les détails techniques de la puce. Il s'agit d'un R 4300i, qui dégage 60 SpecInt92 et 45 Specfp92. Ces deux appellations bizarres désignent des espèces de tests qui permettent de comparer la puissance des microprocesseurs. Plus le chiffre est élevé, plus la puce est puissante. Si ces chiffres ne veulent rien dire en eux-mêmes, ils permettent de mettre en parallèle la puce de la N64 avec celles des micro-ordinateurs récents. Bien qu'il faille prendre ces mesures avec prudence (si le processeur est important, les coprocesseurs, la RAM, ou mémoire, et les bus par lesquels transitent les informations conditionnent également les performances de la machine), elles permettent tout de même d'énoncer quelques remarques intéressantes.

Ainsi, si le microprocesseur de la N64 se classe parmi les meilleurs microprocesseurs disponibles pour des machines



PROCESSEUR	MACHINE	FRÉQUENCE	SPECINT92	SPECFP92
MIPS R 4300i	Nintendo 64	93,75 MHz	60	45
Intel 486DX2	Compatibles PC	66 MHz	82	32
Intel Pentium	Compatibles PC	66 MHz	64	56
Motorola 603	Power Macintosh	66 MHz	60	70
Motorola 601	Power Macintosh	66 MHz	75	91

## L'AVIS DE BANANA



J'avoue que j'ai été heureusement surpris par Super Mario 64. Il est extrêmement jouable, prenant et peu buggé (je n'ai repéré que deux bugs!), performance pour un jeu en cours de développement. En un mot comme en cent, c'est une petite merveille!

En revanche, pour les autres jeux (présentés uniquement sur une cassette vidéo, à part Kirby Ball 64, qui tournait sur seulement (!) deux machines), je reste plus que dubitatif. Certains s'en tirent honorablement (StarFox 2, Star Wars...) bien que d'une réalisation très conventionnelle. D'autres font penser aux premiers jeux 3DO... Et il y a même un ou deux titres qui devraient, à mon humble avis, faire la joie de Ze Killer!

Il est bien évidemment trop tôt pour se faire une idée définitive de la N64 car, en résumé, il n'y avait au Shoshinkai qu'un seul jeu (un et demi, si l'on compte Kirby Ball 64!): Super Mario 64. Et on avait davantage l'impression que Nintendo cherchait à vendre Super Mario 64 à l'aide de sa console 64 bits que le contraire: Super Mario 64 servant à vendre la Nintendo 64! Bref, la N64 laisse présager beaucoup de choses au vu de Super Mario 64. Mais vu le reste des titres rapidement dévoilés, il va falloir que Nintendo et sa Dream Team enclenchent le turbo!

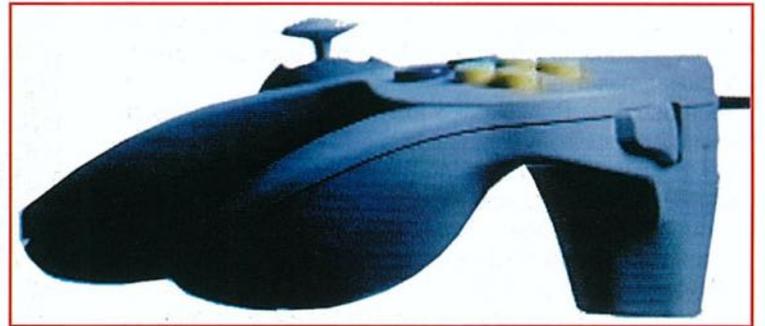


**NINTENDO 64**

# LE MONSTRE, CORPS ET MEMBRES LE CONTRÔLEUR



Il s'agit ni plus ni moins de l'arme secrète de Nintendo! Nintendo a retardé le plus longtemps possible la divulgation d'informations concernant le contrôleur de sa nouvelle console. Ainsi, les premières photos de l'Ultra 64 (premier nom de la N64) à être diffusées ne représentaient que la machine et sa cartouche. Mais pas de contrôleur. Maintenant que l'information a été dévoilée, on peut comprendre aisément le mystère qui entourait l'engin. D'un concept révolutionnaire, il présente trois particularités: le joystick analogique, le Memory Pack et les différentes façons d'utiliser le contrôleur.

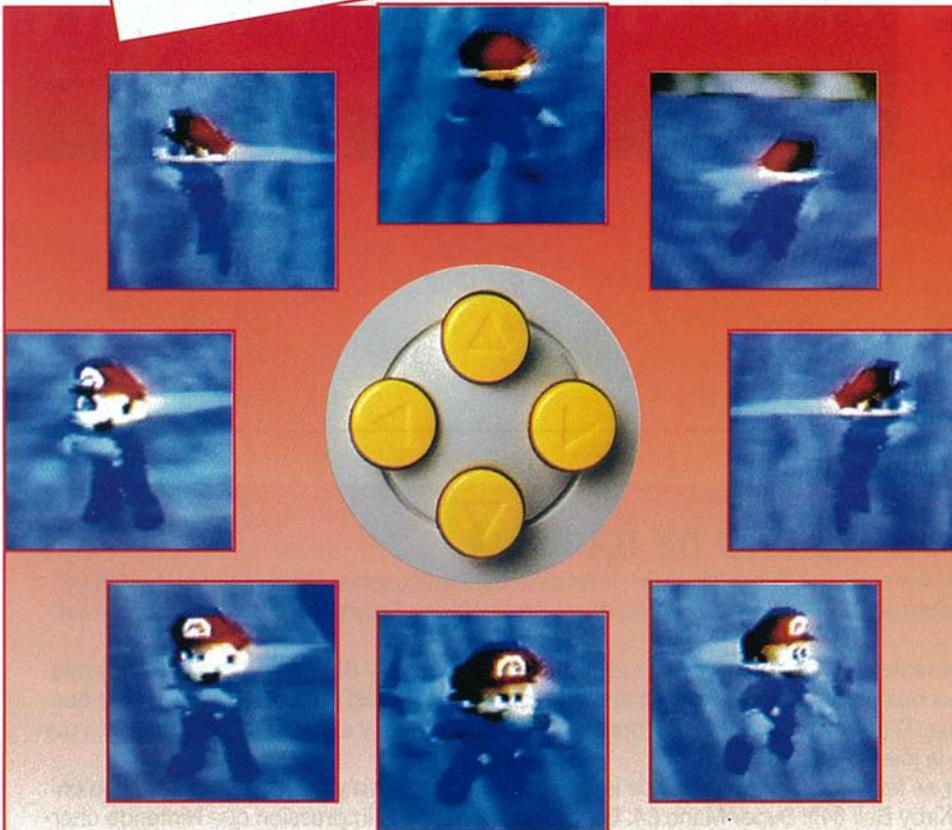


## LES MANIP' 3D

Le contrôleur possède sur le côté droit quatre boutons jaunes. Il ne s'agit pas d'un curseur de direction, comme celui qui est sur le côté gauche de la manette et que l'on retrouve sur quasiment tous les joypads. Ces quatre boutons permettent de gérer l'espace 3D. Grâce à eux, le joueur peut voir l'action sous tous les angles, tourner autour de la scène et même opérer un zoom avant ou arrière sur la scène.

C'est complètement génial, révolutionnaire! Si l'on observe les jeux en 3D temps réel sur Saturn et Playstation, on s'aperçoit que les changements d'angle de caméra ou les zooms sont le plus souvent automatiques. C'est le jeu qui les gère, et quand il décide qu'il vaut mieux voir l'action sous tel angle plutôt que sous tel autre, ou qu'il vaut mieux se rapprocher des protagonistes, tout se fait automatiquement et le joueur est passif. Les seuls cas où il est actif sont les jeux où les programmeurs ont prévu différents angles de caméra, le joueur ayant la possibilité de passer de l'un à l'autre. Meilleur exemple: Virtua Racing, où trois angles de vue peuvent être sélectionnés.

La Nintendo 64, à travers Super Mario 64, innove dans le sens où la liberté laissée au joueur est totale. Si changements d'angles de vue et zooms sont exécutés par le programme à tout moment et sans aucun ralentissement, le joueur peut choisir de les gérer à sa convenance. Cela peut être très utile dans les passages difficiles, pour lesquels un angle particulier permet de mieux calculer un saut, par exemple!



Mario est dans l'eau, au centre de l'écran. Avec les quatre boutons jaunes, il est capable d'en faire le tour.

En fait, Mario ne bouge pas: il est toujours immobile au centre de l'étang. Mais l'angle de vue, lui, change,

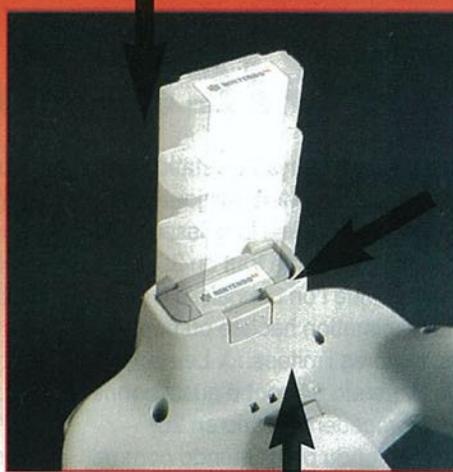
comme si on voyait le jeu à travers une caméra qui faisait lentement le tour complet de l'étang.



## LE MEMORY PACK

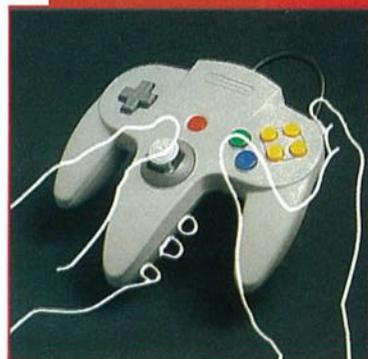
Le contrôleur de la N64 contient, comme nous vous l'avions annoncé le mois dernier en direct de ma boule de cristal, un port cartouche de petite taille, dans lequel viennent se loger les cartes de sauvegarde, appelées Memory Pack. C'est la première fois dans le microcosme des jeux vidéo qu'un dispositif de sauvegarde est intégré à une manette de jeu. Lorsqu'on ira rendre une petite visite chez un ami, on partira avec son contrôleur sous le bras. On pourra alors jouer contre ce dernier en utilisant les sauvegardes et réglages. Le Memory Pack devient ainsi un objet personnel... et personnalisé, puisque Nintendo a annoncé qu'il sera diffusé en six couleurs différentes en plus du gris pâle d'origine (jaune, vert, bleu ciel et bleu foncé, noir et rouge).

La cartouche de petite taille se glisse dans le connecteur, placé sous le contrôleur.



Le Z Trigger, placé sous l'Analog Stick.

Le bouton de verrouillage/déverrouillage de la cartouche.



Ce mode d'appréhension du contrôleur sera principalement utilisé pour les jeux recourant à la 3D. Il s'agit bien sûr de Super Mario 64, mais aussi des futurs simulateurs de vol, de courses de voitures, des jeux de combat en 3D...



Certains jeux utiliseront à la fois l'Analog Stick (joystick analogique) et le pad traditionnel. Il sera possible, par exemple, de diriger le héros, ou bien un véhicule, tout en contrôlant avec l'Analog Stick l'endroit où vous donnez des coups d'épée ou envoyez vos missiles.

## TROIS POSITIONS POUR VOS DEUX MAINS



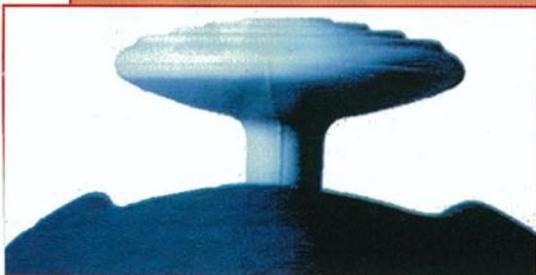
C'est la position classique du joystick, celle que l'on connaît depuis la NES.

## LE JOYSTICK ANALOGIQUE

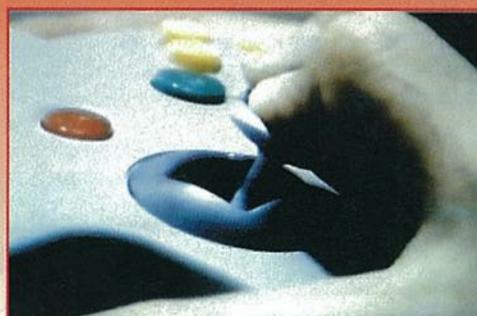
Grâce à ce dernier, il est désormais possible de graduer la puissance d'un mouvement, la force d'un coup! Dans un jeu de baston, il sera possible de donner un gros coup de poing puis, pendant que l'adversaire est groggy, le finir d'une petite pichenette

taquine! Pour les accélérations d'une simulation de course de motos par exemple, vous pourrez passer les vitesses progressivement, en dosant la pression sur le stick, pour éviter d'emballer la mécanique. Dans un jeu de

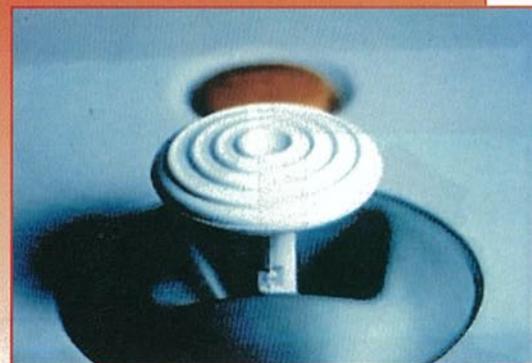
golf, il sera possible de choisir la force avec laquelle vous expédiez la balle... Les possibilités sont infinies et excitantes!



Le joystick analogique tel que nous avons pu le découvrir sur le Shoshinkai.



C'est ainsi que vous devrez positionner votre pouce.



Incurvé à son sommet, le stick a été étudié pour que le joueur pose confortablement son pouce (ou son gros orteil pour les Pandas!).



# SUPER MARIO 64

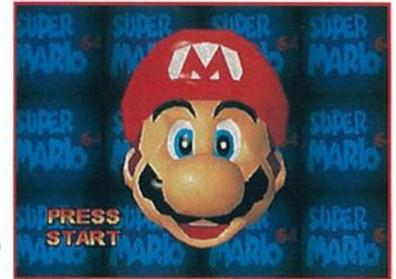
## UN PLOMBIER DANS LA 3D

**NINTENDO 64**

**Super Mario 64 est le nom provisoire du jeu sur lequel compte Nintendo pour lancer sa nouvelle console. S'inscrivant tout à fait dans la lignée des Mario, il en reprend tous les éléments, tels que les Warp Zone, les boss, les tunnels secrets, les coffres et autres étoiles ou pièces d'or à collecter, etc. La seule différence, mais elle est de taille, consiste en l'irruption de la 3D mappée dans cet univers.**

Mieux encore que la Saturn ou la Playstation, avec son polygoniseur qui avait offert aux joueurs l'accès à la 3D, la Nintendo 64 utilise la puissance de ses puces pour proposer un monde tout en 3D, sans la plupart des contraintes que l'on connaissait jusque-là (pixélisation, animation hachée ou nombre réduit de polygones, textures limitées...). Les animations de Mario sur la Nintendo 64 sont d'aussi bonne facture que celles des précédents Mario en 2D! Le scénario du jeu est défendu par Nintendo comme s'il s'agissait d'un secret d'Etat. Mais le peu qui en était dévoilé fournissait déjà quelques indices. En effet, le jeu est officiellement fini à 55%. Mais, foi de Banana San, je pencherai plutôt pour un petit 30%, évaluation plus probable. Le moteur du jeu – la partie

du programme qui gère les animations, les déplacements, les collisions, etc. – semblait tout à fait terminée. En revanche, les "niveaux" dévoilés lors du salon se jouaient en quelques minutes. Or, quand on sait que tous les Mario sont réputés pour occuper le joueur pendant un paquet d'heures, on peut légitimement douter des assertions de Nintendo quant à un jeu quasiment finalisé. Enfin, le jeu commence devant un château. Il semble que ce soit le château de Koopa. Mario y pénètre, bien qu'il puisse également s'amuser à explorer la campagne environnante. Chacune des pièces du château donne sur un niveau du jeu. Le jeu comprend ainsi une série de jeux dans le jeu et de tableaux-bonus.



La tête en 3D de Mario accueille le joueur au début du jeu.



Le jeu commence alors que Mario fait face au château de Koopa. C'est bien sûr en son sein qu'il trouvera les réponses à ses questions.



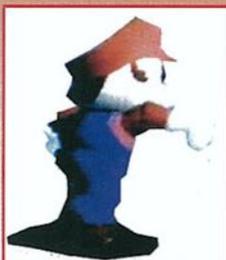
Le château de Koopa contient, outre les premières pièces donnant sur le hall d'entrée, une série de salles peu aisées d'accès.

### DES ANIMATIONS EN 3D AUSSI SOIGNÉES QU'EN 2D!

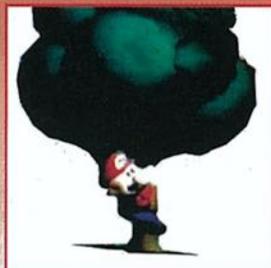
Ce n'est pas parce que votre héros est en 3D qu'il va se déplacer comme un paralytique ou ressembler à un combattant de Virtua Fighter! Les animations sont particulièrement fluides et l'apparence des protagonistes a été très soignée, et ceci grâce à l'utilisation

d'un nombre important de polygones. Mario peut ainsi marcher, sauter, se ruer sur un objet, escalader un mur ou un arbre, folâtrer dans les fleurs en libérant sur son passage des nuées de pollen, longer précautionneusement un mur... Il peut donner un

coup de poing ou de pied. Il peut sauter, et, après deux sauts, le troisième se transforme en super-saut, qui permet à Mario de bondir dans les airs comme une toupie! En plus de tout cela, il peut exécuter des sauts périlleux avec la facilité d'un acrobate.



Attention les beignes: Mario sait boxer en 3D.



Mario peut escalader ou même s'agripper à des éléments du décor, et par exemple monter aux arbres, histoire d'y dénicher des bonus cachés.



Il peut se jeter sur quelque chose, un bébé pingouin par exemple!



Quand Mario n'est pas utilisé pendant un moment, il regarde à droite et à gauche, se gratte les fesses, baille avant de finir par s'asseoir par terre.

## L'ENTRÉE EN SCÈNE DE MARIO



Elle se fait toujours de la même façon: Mario pénètre dans des pièces du château qui contiennent chacune un tableau différent sur le mur du fond, symbolisant un niveau. Mario se rue vers la toile et passe littéralement à travers, comme dans une bonne vieille Warp Zone. Le tableau se déforme alors grâce à un effet spécial qui lui donne l'apparence d'un lac dont l'eau serait troublée un instant par la chute d'un caillou.

Après ces quelques rides qui agitent sa surface, il retrouve sa "limpidité" originelle! Mario tombe alors du ciel dans un niveau/monde virtuel, environné d'une série d'étoiles et d'étincelles. De même, lorsqu'il meurt dans un de ces niveaux/mondes virtuels, il se trouve rejeté de l'autre côté du tableau. Cela fait tout de suite penser au miroir d'"Alice au pays des merveilles"!



Des étincelles entourent Mario quand il débarque dans un nouveau niveau/monde.

Mario a perdu une vie, et est rejeté du niveau à travers le tableau.

## ATTENTION! UNE PHOTO PEUT EN CACHER UNE AUTRE!

Certaines photos que vous retrouverez dans les autres magazines de jeux vidéo et dans les pages de cet article ont été distribuées par Nintendo Japon. Elles sont très belles... mais ce ne sont pas les photos du jeu qu'il nous a été donné de voir durant le Shoshinkai! Même si elles sont très proches de la version de Super Mario 64 présentée sur le salon, il ne s'agit pas exactement du même jeu. Elles semblent provenir d'une version de développement qui tournerait sur une station de travail SGI, et non pas sur la console Nintendo 64! Ces images sont un peu plus léchées et les couleurs un peu plus claires que celles de la version du salon. En revanche, les personnages, les animations et les décors sont identiques (hormis quelques textures...). On peut reconnaître les photos fournies par Nintendo à l'icône de vitalité qui comporte le mot "Pow" en plusieurs couleurs. Les photos du jeu présenté sur le salon n'ont pas le même format et comportent, elles, le mot "Power" et une aiguille.



L'icône de vitalité sur la photo officielle de Nintendo.



La même icône du jeu présenté sur le salon.

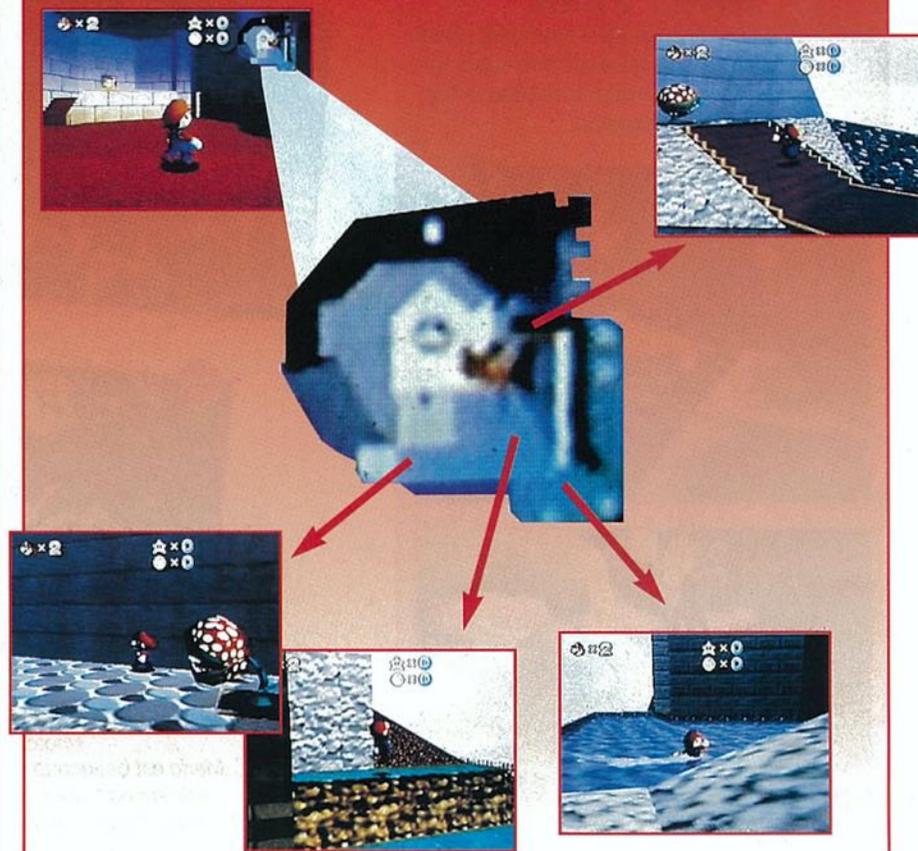
L'affichage des points de vitalité tel qu'il apparaît sur une photo officielle de Nintendo.



L'affichage des points de vitalité dans le jeu présenté lors du salon.

## POUR NE PAS PERDRE LE NORD!

Il est possible de consulter une mini-carte, qui s'affiche en haut à droite de l'écran, pour avoir une idée de la route qui reste à parcourir pour finir le niveau.

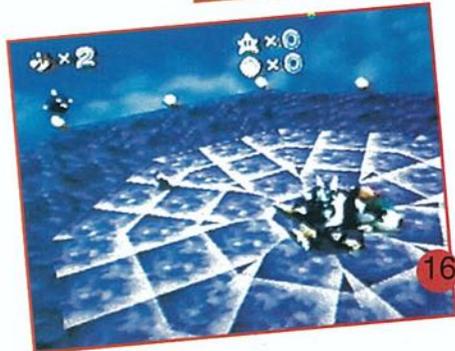
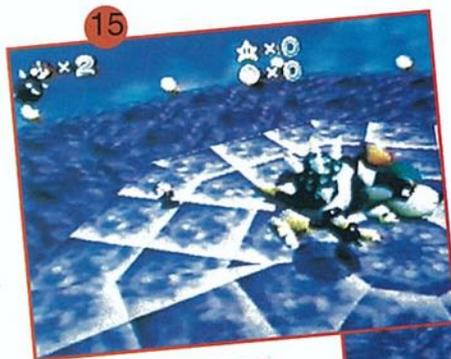


# LE COMBAT CONTRE KOOPA



NINTENDO 64

Qu'est-ce qu'un jeu de plates-formes/action sans les combats contre les boss? Rien, ou du moins pas grand-chose! Super Mario ne transgresse pas la tradition, et Nintendo nous faisait sur le salon une superbe démonstration de la qualité de sa console et de son jeu-vedette avec un affrontement au sommet entre Koopa et Mario!



Photos 14, 15, 16: ... pour finalement le lâcher, et le laisser s'écraser au sol, à l'autre bout de l'aire de combat.

## GROS PLAN

Grâce à l'animation en 3D temps réel, vous pouvez observer la scène en gros plan, et vérifier que, même de très, très près, il n'y a aucun effet de pixélisation.

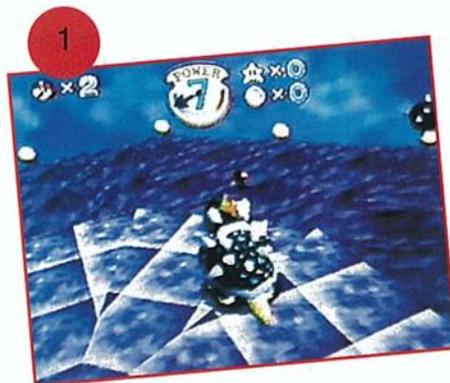
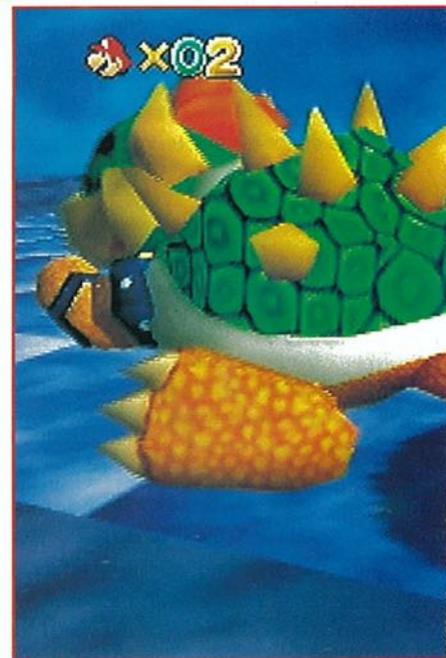
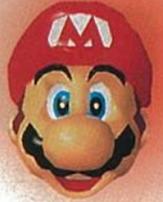


Photo 1: après s'être fait brûler une fois les fesses, Mario a compris la technique! Il court et contourne l'énorme Koopa.



Photos 2, 3, 4: Mario est beaucoup plus agile et rapide que son ennemi, qui n'arrive pas à se tourner assez vite pour suivre, ne serait-ce que du regard, ce que fait Mario.





## UNE AMBIANCE TRÈS HOT!

Cela paraît très facile, mais il faut quand même un bon timing! Si Mario n'est pas assez rapide face à Koopa, il va lui servir de hamburger... grillé!



servir de hamburger... grillé!

Face à face entre Mario et Koopa.



L'angle de vue change automatiquement pour montrer les deux protagonistes de trois quart.



Koopa baisse sa tête, qui apparaît alors en gros plan, ouvre la gueule... Et son souffle brûlant et rougeâtre commence à en sortir.



Avant que Mario ait eu le temps de réagir, son haleine envahit l'atmosphère...



... et atteint Mario, qui disparaît dans ce nuage de feu. Le panneau "Power" passe alors de "8" à "7", pendant que son aiguille s'affole, et fait le tour du cadran...



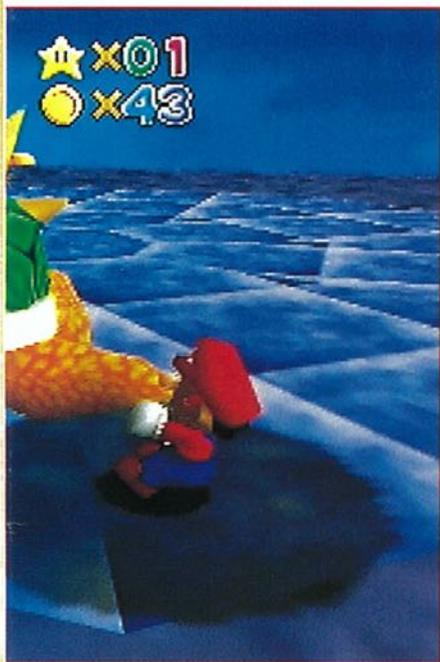
... puis à "6". De la fumée s'échappe alors de la culotte de Mario.



Photos 9, 10, 11, 12, 13: ... avant de lui faire faire l'hélicoptère, l'envoyant tourner dans les airs...



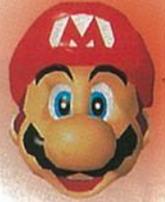
Photos 5, 6, 7, 8: Mario contourne son adversaire, puis s'empare de la queue de ce dernier...





NINTENDO 64

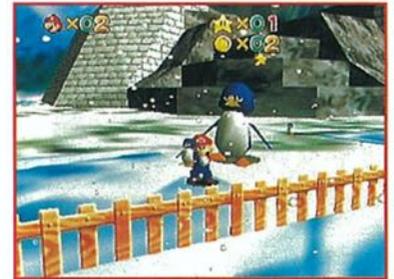
# SNOW SLIDE : LE MONDE DE GLACE



La neige tombe à gros flocons. Mario a du mal à explorer les environs car le sol glissant rend problématique toute confrontation avec ses adversaires. Heureusement, les sous-sols renferment de quoi se changer les idées. Après les glissades sur les fesses pour cause de verglas, Mario va s'essayer à la glisse sur toboggan géant!



On peut saisir les bébés pingouins, au risque de s'attirer les foudres de leurs mères.



En revanche, on ne peut pas les lancer par-dessus la barrière. Tordu comme je suis, c'est évidemment la première chose que j'ai essayé!



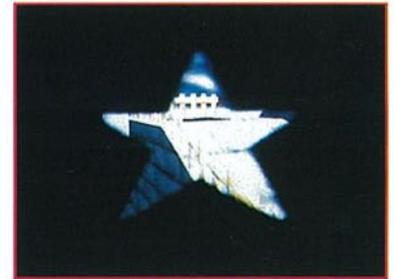
Mario se rue vers le petit monticule couvert de glace, sur la gauche.



Il lui faut prendre un peu de recul, à cause de la pente glissante.



Et hop! Sans hésiter une seconde, Mario plonge dans l'orifice.



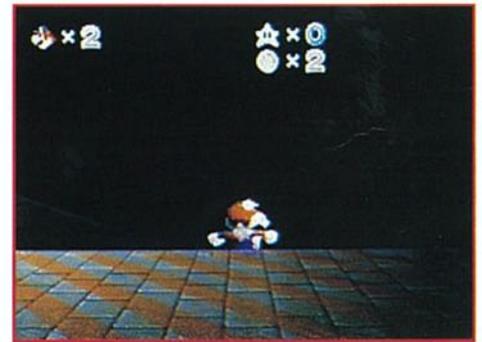
L'image se referme grâce à un effet spécial en forme d'étoile...



... et voilà Mario qui tombe du ciel, atterrit sur ses deux pieds et s'engouffre dans un tunnel sombre.



Tout à coup, il semble tomber. Il vient de glisser sur la rampe d'un toboggan géant.



## MARIO ROCKET

Et c'est parti! Il faut réussir à rester sur la rampe très glissante, négocier au mieux les virages pour ne pas se faire éjecter du toboggan, et tâcher de collecter les pièces de monnaie.





3DO

SEGA SATURN

PC CD-ROM



PlayStation



Naissance d'une Rock Star...

# JOHNNY BAZOOKATONE



Distribué par CentreGold France  
6 Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy - Tél. : (1) 41 06 96 70  
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD

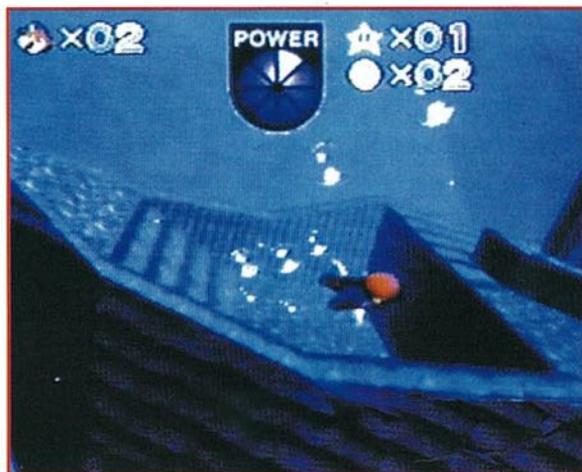




# WATERLAND : LE MONDE SOUS-MARIN

**NINTENDO 64**

Dans Super Mario 64, Mario traverse à peu près tous les types de climat et d'environnement. La liste n'aurait pas été complète sans une petite visite au royaume de Neptune. Mario se dirige très aisément avec la manette, et le bouton Action le fait nager en brasse. Le monde sous-marin est truffé de bestioles peu accortes. En contrepartie, on y trouve aussi trésors, galions engloutis pleins de surprises et... le sous-marin de Koopa. Mario ne peut pas rester indéfiniment sous l'eau, et il lui faut de temps en temps refaire surface pour reprendre sa respiration.



Ses balades subaquatiques emmènent Mario visiter des épaves englouties.

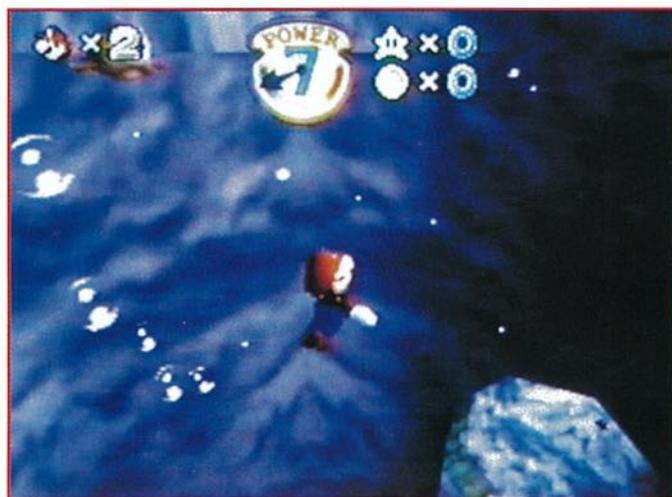
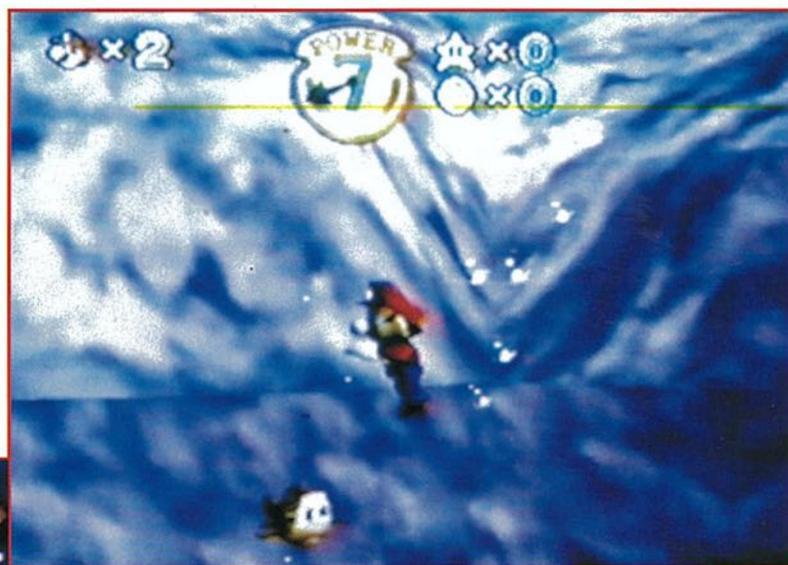


La baignade n'est pas une sinécure: tout contact avec la faune marine est dangereuse, et spécialement avec les requins, qui se déplacent très vite. De plus, Mario manque souvent d'oxygène, ce qui ne facilite pas sa tâche.



Les coffres contiennent de précieux items, mais les requins en défendent farouchement l'accès!

Suivant la profondeur, la couleur du mapping des textures qui recouvrent les parois de la fosse change.



Mario a tendance à flotter. Le joueur doit donc le diriger à l'aide du contrôleur, pendant qu'il le fait nager grâce à un bouton.



Les bulles transparentes augmentent de volume en remontant vers la surface, pour peu que vous voyiez la scène d'en haut.



## LE SOUS-MARIN DE KOOPA



L'insigne de Koopa est peinte sur le bâtiment.



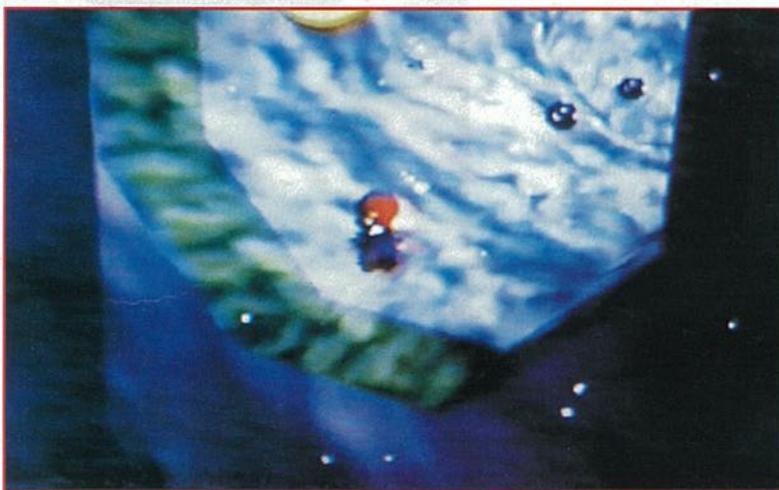
Il n'y a qu'un seul moyen d'y pénétrer: passer par-dessous.



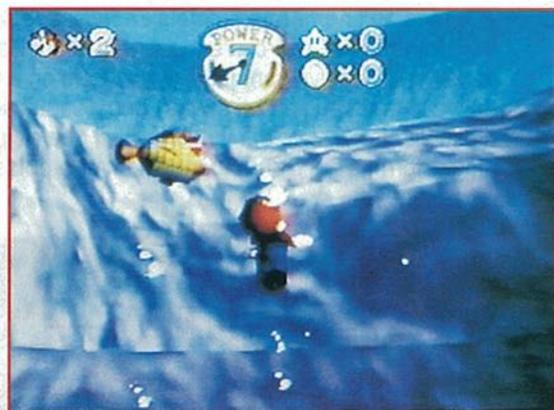
Mario cherche un trou de souris pour s'y faufiler...



... mais la durée pendant laquelle Mario peut plonger en apnée est malheureusement limitée.



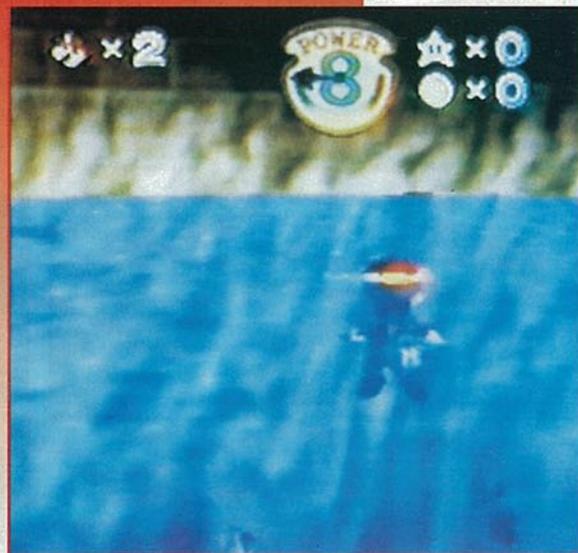
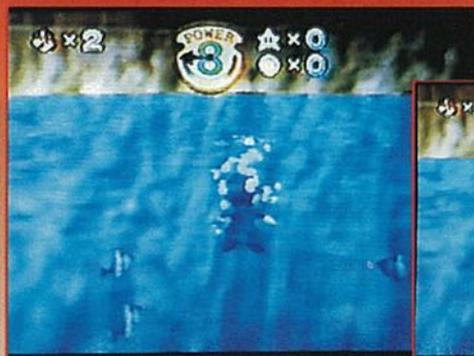
Au fond du puits, Mario découvre un mystérieux tunnel...



Les contacts avec les habitants des lieux sont à éviter.

## EFFET DE TRANSPARENCE

Cette séquence permet de voir en détail les effets de transparence. Au fur et à mesure que Mario se rapproche de la surface, la couleur bleutée de son corps devient plus claire. Puis, lorsqu'il émerge, les graphismes reproduisent fidèlement l'effet de l'écume autour de sa tête, et l'on peut voir le reste de son corps par transparence à travers l'onde.





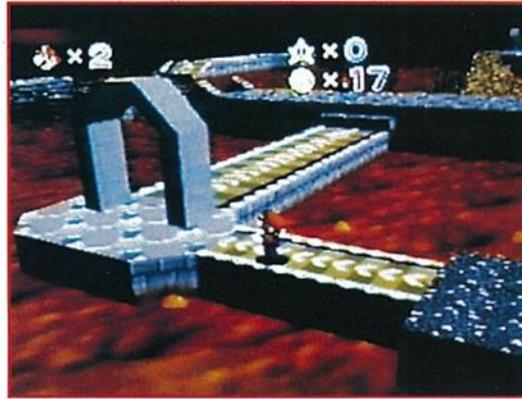
# FIRE BUBBLE : LE MONDE DE FEU



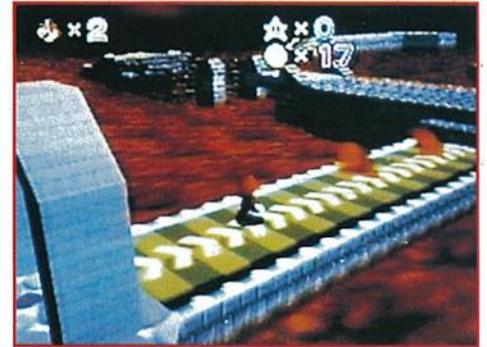
**NINTENDO 64**



*C'est incroyable le nombre de ponts qui s'écroulent sur votre passage dans ce jeu! C'est à croire que les programmeurs le font exprès...*

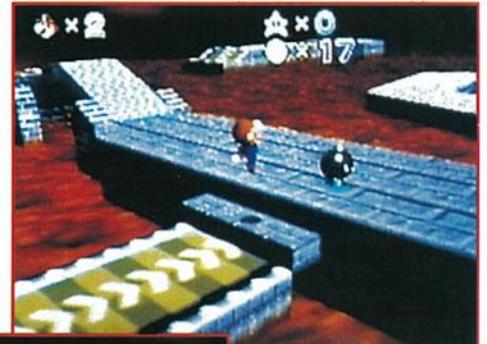


*La promenade commence par l'arche.*

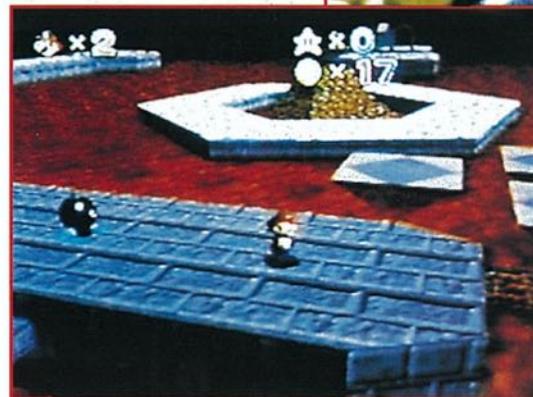


*Dans ce passage, il suffit d'un bon timing pour éviter les boules de feu qui passent par-dessus votre ponton.*

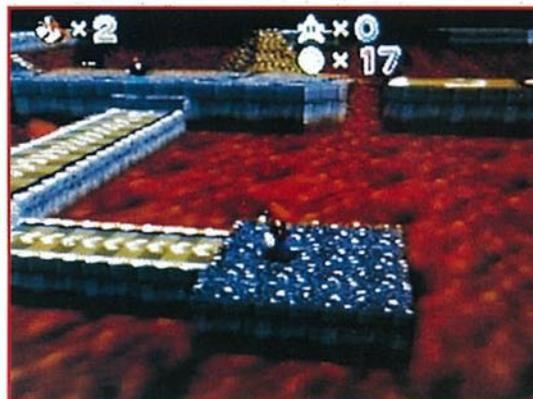
Grâce aux nombreux tunnels et passages secrets du jeu, vous pourrez rejoindre le monde souterrain. Celui-ci n'est pas très accueillant, avec sa mer de lave, ses dalles glissantes et ses éruptions volcaniques. Mais Mario en a vu d'autres, et ce n'est pas le genre de décor qui va le faire reculer! La plupart des niveaux sont très techniques: il faut un bon timing et d'excellents réflexes car il ne s'agit ici que de ponts qui s'écroulent sur votre passage, de plates-formes qui s'enfoncent sous votre poids, de passerelles mouvantes et autres pièges...



*Les flèches blanches au sol auraient dû vous mettre la puce à l'oreille: le sol est glissant et Mario se retrouve sur les fesses en train de glisser vers le lac de lave.*



*Cette bombinette montée sur pattes cherche à exploser dans vos jambes. Semez-là et passez au ponton suivant.*

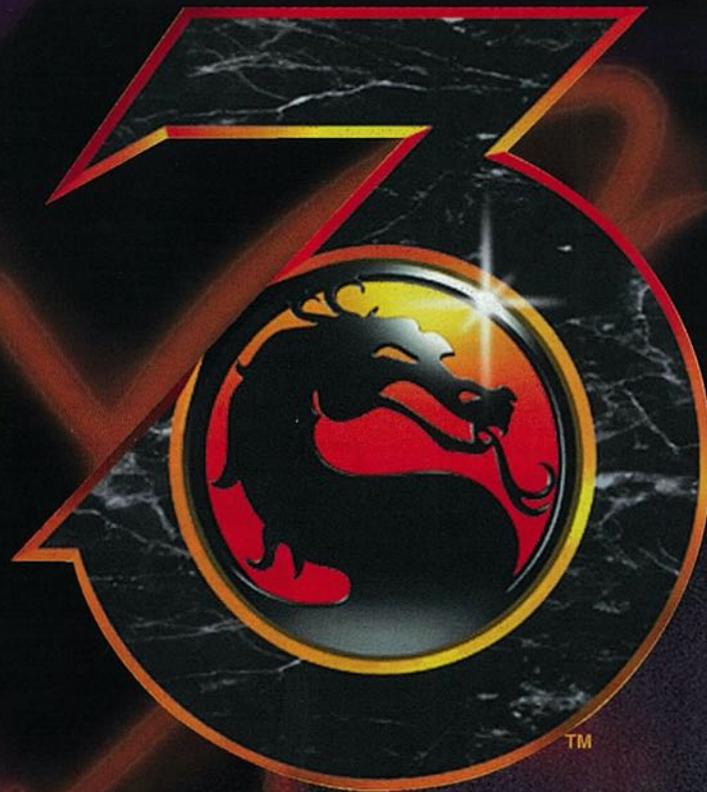


*Les flots de lave bénéficient d'une palette de couleurs en dégradés du plus bel effet.*

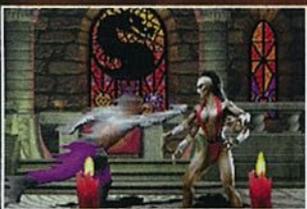


*Ces plates-formes ont tendance à s'enfoncer au fur et à mesure que Mario se déplace sur elles. La moindre chute est sanctionnée par un bond de trois mètres au-dessus de la lave, et, encore une fois, c'est le fond du pantalon du pauvre Mario qui trinque.*

# MORTAL KOMBAT® 3



AVALE ton GOÛTER  
Avant d'avaler tes DENTS



Tous les coups sur le 36 15 ACCLAIM et au 36 68 10 25\*

**SUPER NINTENDO**  
ULTIMATE COLLECTION  
PAL VERSION

**GAME BOY**

**MEGA DRIVE**

**SEGA**  
**GAME GEAR**

**Williams**  
Williams Entertainment Inc.  
A subsidiary of WMS Industries Inc.

**MIDWAY**  
Midway Manufacturing Company  
A subsidiary of WMS Industries Inc.

**Acclaim**  
entertainment S.A.

GREY Entertainment. \*2,19F la mn.

Mortal Kombat®3 ©1995 Midway Manufacturing Company. All rights Reserved. Mortal Kombat, The Dragon Logo, MK3 and the character names are trademarks of Midway Manufacturing Company. Distributed under license by Williams® Entertainment Inc. Williams® is a trademark of WMS Games Inc. Developed under license by Sculptured Software, Inc. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™ and Game Boy™, the Nintendo ProductSeals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment TM, © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Licensed from Midway® Manufacturing Company. All rights reserved.

# MOUNTAIN : LE MONDE DES MONTAGNES



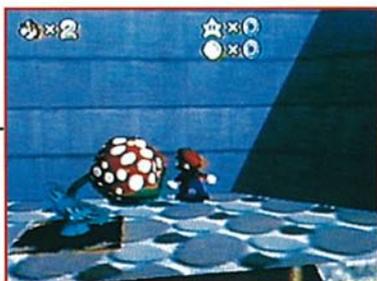
**M**ountain était le monde le plus avancé dans la version présentée au Shoshinkai. L'aventure commence au pied d'une montagne que Mario doit escalader. Pour arriver au sommet, Mario peut suivre plusieurs chemins, plus ou

moins dangereux, mais également plus ou moins riches en bonus et autres items. Outre les combats singuliers (plante carnivore, Boo, Bullett Bill...), passages piégés et autres énigmes font tout le charme de cette randonnée.

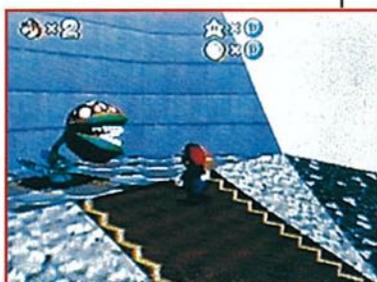
**NINTENDO 64**



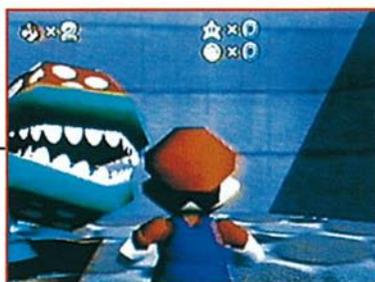
Une fois la plante passée, Mario poursuit sa route vers le sommet de la montagne. Mais il n'est pas au bout de ses peines, puisque, en chemin, il devra affronter Bullett Bill, prendre à son tour le canon pour se propulser dans les airs, se raccrocher de justesse à des mâts, etc.



Mieux vaut contourner l'obstacle en utilisant une faculté de Mario: avancer en se collant à une paroi. La tige de la plante est trop courte pour atteindre Mario.



Mario peut tenter de la combattre, mais c'est risqué!



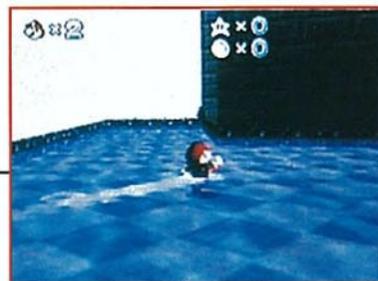
En suivant le tapis rouge, Mario débouche directement dans la gueule d'une plante carnivore, la fleur de Vénus.



Il ne fait pas toujours bon aller barboter dans les mares à canards. On peut y faire de mauvaises rencontres, comme ce face à face avec Big Boo.



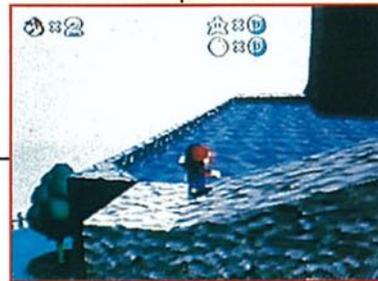
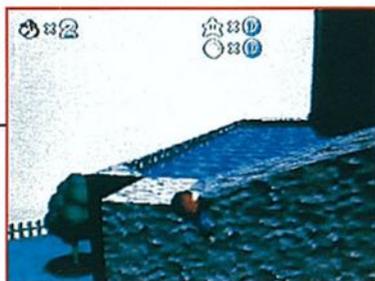
... et Mario barbote, laissant derrière lui des traînées d'écume.



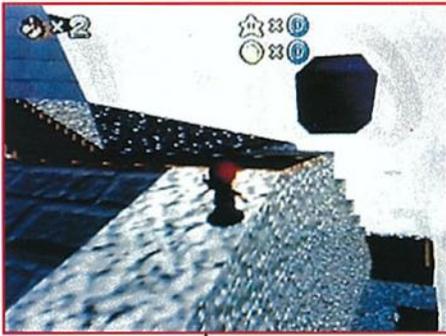
Mario vient d'atterrir dans le monde des Montagnes. Un jardin borde le pied d'une des montagnes. Le but est bien sûr d'aller voir là-haut si j'y suis!

Mario vient de trouver un chemin de terre qui monte en pente douce. La paroi sur le côté gauche l'intrigue, et il saute pour voir ce qui se passe derrière.

C'est un peu haut. Mais, en s'accrochant, il réussit à franchir l'obstacle.



C'est une pièce d'eau...



... le chemin est barré par des Thwomps qui essayent de l'écrabouiller.



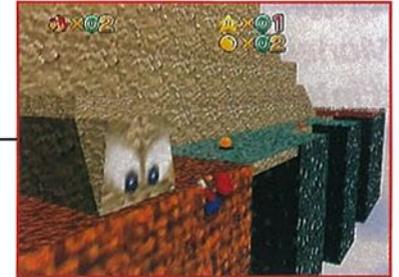
Si Mario poursuit sur le petit muret...



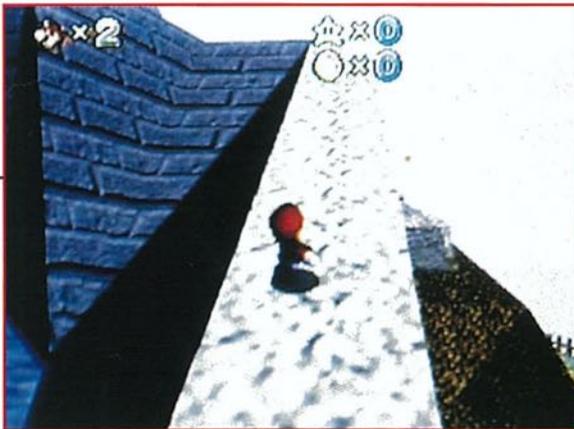
Et Mario décide de la rejoindre.



Ce n'est pas forcément la meilleure idée: la route est encombrée de pièges...



Des blocs de pierre géants couissent, projetant le pauvre Mario par-dessus bord. Heureusement, comme dans la plupart des jeux de Mario, le joueur a une seconde chance. Et, s'il est assez vif, il peut se rattraper à la dernière seconde!



Le muret donne sur la pente de terre.



Lorsque Mario est projeté dans les airs par un canon, il peut voler pendant quelques secondes, contrôlé par le joueur. L'atterrissage est facilité par la possibilité de s'accrocher automatiquement aux objets qui se trouvent à proximité.

## DES BALLES ET DES BILL



La fumée de Bullet Bill ("Bill-balle de revolver") recouvre Mario, mais il n'est pas sur la trajectoire.



Bill surgit plus vite que l'éclair. Attention à ne pas se laisser surprendre.



# NINTENDO 64: LE

## LES COMMENTAIRES DE MYAMOTO

**NINTENDO 64**

**La présentation de la Nintendo 64, c'était également l'occasion d'écouter les commentaires du président de Nintendo Japon, Monsieur Yamauchi, d'interroger Myamoto San, le créateur de Mario, et de découvrir les véritables auteurs de Super Mario 64!**

**M**yamoto San, le créateur de Mario, était bien évidemment présent au Shoshinkai. Il a accepté de s'exprimer sur la nouvelle machine de Nintendo et sur le travail de son équipe de développement.

**CONSOLES+:** La Nintendo 64 est enfin officiellement présentée. Quelles sont vos réactions?

**MYAMOTO SAN:** Je suis vraiment content que tout se soit bien passé aujourd'hui. Je me demandais comment les gens allaient réagir à la N64, et au fait que si peu de jeux sont jouables. Je ne voulais pas frustrer le public. A la dernière minute, j'ai pris la décision de ne présenter que deux jeux durant le salon. J'avais l'intention, au départ, de présenter les dix titres en cours de réalisation, mais ç'aurait été plus frustrant encore, puisque les séquences jouables n'auraient duré que quelques minutes.

**CONSOLES+:** Pensez-vous que ce que nous vu aujourd'hui est représentatif des capacités de la N64?

**MYAMOTO SAN:** Pour le moment, on ne peut voir que 50% de Super Mario 64. D'autres titres très sympas peuvent être développés sur ce support... Mais nous avons déjà pu montrer au Shoshinkai ce que la N64 avait dans le ventre.

**CONSOLES+:** Sur quels jeux travaillez-vous actuellement?

**MYAMOTO SAN:** J'ai sous ma responsabilité la réalisation de jeux Nintendo, et également de jeux développés par d'autres éditeurs. Les jeux Nintendo sont Super Mario 64, Kirby Ball, Wave Racer, Zelda, Star Fox et Mario Kart. Je suis totalement responsable de ces jeux-là. Buggie-Boogie, d'Angel, et Pilot Wings ne sont pas sous mon entière responsabilité, je n'en contrôle le développement qu'à 10% environ. Enfin, je participe à la réalisation d'autres titres, mais à un bien moindre degré!



**CONSOLES+:** Est-ce la première fois que vous chapeautez autant de titres?

**MYAMOTO SAN:** Non, je supervise en permanence le développement d'une dizaine de titres.

**CONSOLES+:** J'ai entendu dire que, pour être disponibles au mois d'avril, les programmes devraient en fait être terminés au mois de février. Pensez-vous que ce délai sera suffisant?

**MYAMOTO SAN:** Il nous reste du temps... mais nous sommes très occupés en ce moment!



*Yamauchi San, P-DG de Nintendo Japon: en 1996, Nintendo va donner le départ à un nouveau type de jeu.*

A l'occasion du Shoshinkai, et comme chaque année, Yamauchi San a tenu un discours d'environ une heure pendant lequel il a commenté l'état du marché des jeux vidéo, expliqué la position de Nintendo, et bien sûr, abondamment parlé de sa console 64 bits. Monsieur Yamauchi prend rarement la parole en public, mais avec la chute du cours de l'action de Nintendo (qu'il a lui-même évoquée au cours de son allocution), il lui fallait convaincre de l'intérêt

### LE DISCOURS DU PD-G DE NINTENDO JAPON

de la Nintendo 64. Il lui fallait aussi essayer de freiner les ventes de Noël de Playstation et de Saturn, en avertissant les joueurs que, bientôt, Nintendo entrerait dans la danse avec une nouvelle console.

Il a reconnu l'échec de la Virtual Boy, dû selon lui à l'absence de titres, et a annoncé qu'en 1996, Nintendo allait donner un nouveau départ à la machine, avec des titres exploitant davantage ses capacités.

Puis il a justifié le peu de titres jouables présentés au cours du salon par le fait qu'il valait mieux montrer un seul jeu fini à 80%, plutôt qu'une version inachevée, qui risque de décevoir les joueurs. Yamauchi San a enchaîné sur son thème de prédilection, la "vraie nature des jeux vidéo", dont la réalisation devrait être irréprochable, sans bug et sans

reproche, et totalement achevée avant la sortie du titre. Au passage, il a émis quelques critiques à l'égard de certains jeux sur CD-Rom, coupables à ses yeux de remplir des méga-octets de graphismes et d'animations, sans le moindre souci de jouabilité.

Il a alors expliqué que la Nintendo 64 se devait de protéger le marché vidéoludique, en plaçant la barre très haut, pour proposer aux joueurs des jeux de qualité, et éviter un effondrement du marché, comme il s'en est produit il y a douze ans aux Etats-Unis; du temps des consoles Atari 2600 et autres Coleco.

Il a comparé la cartouche de la N64 au "plug-and-play" – dont Microsoft se gargarise dans les pubs télé conçues à l'occasion du lancement de Windows 95. Outre la rapidité de chargement de ce support, la possibilité de faire

évoluer les capacités des cartouches en y incorporant de nouvelles puces a motivé la décision du constructeur de ne pas doter la console de lecteur CD-Rom. Il a brièvement évoqué un nouveau moyen de stockage de l'information [note de Banana: nom de code "Djiki Disc"]. Rapide, il permettra de lire ou d'écrire des informations et disposera d'une grande capacité de stockage. Ce système, qui viendra se greffer à la console, devrait être présenté à la fin de l'année prochaine au Japon, et les premiers jeux disponibles sur ce support pourraient être Dragon Quest VII et Zelda 64.

Pour clore son discours, Yamauchi San a invité les développeurs à travailler sur la N64, et rappelé que Nintendo continuerait, après sa sortie, à alimenter la production pour la Super Famicom.

# S PERSONNALITÉS

INTERVIEW

**CONSOLES+:** Quand avez-vous commencé à développer Super Mario 64?

MYAMOTO SAN: Super Mario 64 a été le premier jeu sur lequel nous avons travaillé, il y a de cela un an et demi, sur des stations de développement Onyx. Mais, en fait, le concept de Super Mario 64 a été élaboré il y a environ cinq années, lorsque nous travaillions sur la puce FX. Nous avons essayé de faire ce jeu pendant cinq ans, mais la puce n'était pas assez puissante, et nous avons dû attendre l'arrivée de la N64.

**CONSOLES+:** Est-ce le temps de développement le plus long pour un jeu Mario?

MYAMOTO SAN: Oui. Le développement du premier Mario avait pris entre huit et dix mois. Mais Super Mario 64 n'utilise pas toutes les possibilités de la N64. Par exemple, le Tri Linear Mipmap Interpolation (voir la présentation de la machine, p. 20) a été déconnecté.

**CONSOLES+:** Est-ce parce que vous ne souhaitez pas l'utiliser dans ce jeu, ou tout simplement parce que le jeu n'est pas encore terminé?

MYAMOTO SAN: Super Mario 64 utilisera cette technique. Il faut savoir que celle-ci peut être ajoutée à la toute dernière phase du développement. Quant aux autres jeux, certains l'utilisent, d'autres pas.

**CONSOLES+:** Pensez-vous que le jeu 16 bits Yoshi's Island, graphismes mis à part, est meilleur que Super Mario 64?

MYAMOTO SAN: Pour faire un bon jeu, il faut y introduire de nouveaux aspects ludiques. Je ne parle pas de l'aspect 3D, mais de ce qui améliore réellement la jouabilité. C'est une nouvelle dimension de jouabilité que j'ai souhaité apporter dans Super Mario 64.

**CONSOLES+:** Si l'on excepte Mario Kart, c'est la première fois que Mario apparaît dans un monde en 3D. Est-il difficile d'imaginer un monde en 3D?

MYAMOTO SAN: Doit-il être semblable aux mondes en 3D des 16 bits? Doit-il être différent? J'ai personnellement voulu que ce jeu ait l'apparence d'un film interactif en 3D. Avec la N64, j'ai tenté de créer un petit jardin où je puisse placer des personnages 3D contrôlés en temps réel. Grâce au contrôleur, le joueur peut déplacer le personnage, comme dans un vrai film animé. En fait, il est très difficile de comparer les jeux de Super Mario existants avec Super Mario 64. Il faut les considérer comme deux sortes de jeux à part entière.

**CONSOLES+:** En termes de jouabilité, est-ce que les fans du Mario 16 bits auront un avantage sur les joueurs qui vont découvrir le personnage avec la version Super Mario 64?

MYAMOTO SAN: Pour être franc, ma volonté a toujours été de faire un jeu que n'importe quel joueur pourrait

apprécier. Avec le joystick analogique, le jeu est beaucoup plus facilement jouable qu'avec un joy-pad digital traditionnel. Je pense que son maniement, plus naturel, est adapté au joueur qui découvre Mario pour la première fois.

**CONSOLES+:** Il a fallu environ quinze ans pour perfectionner les jeux 2D, et dix ans à peu près pour arriver au meilleur des Mario 2D avec Yoshi's Island. Combien de temps pensez-vous qu'il va falloir pour arriver à un Mario 3D parfait?

MYAMOTO SAN: Il a fallu dix ans aux micro-ordinateurs pour arriver au niveau de 3D actuel. Et celui-ci n'est pas encore totalement satisfaisant. Mais le degré de finition du Mario 3D est déjà assez élevé!

**CONSOLES+:** De tous les jeux que vous avez conçus, lequel vous plaît le plus?

MYAMOTO SAN: Objectivement, Super Mario 64! (rires) Mais j'aime aussi beaucoup Pilot Wings et Wave Racer, qui devraient s'améliorer encore. Je voudrais y inclure d'autres sortes de véhicules, comme des hors-bord ou des jet-skis. Je suis aussi très intéressé par les opportunités du "Djiki Disc".

**CONSOLES+:** Mario est peut-être l'un des plus vieux personnages de jeux vidéo. Pensez-vous qu'il est encore populaire ou croyez-vous qu'il a besoin d'un nouveau look?

MYAMOTO SAN: Dois-je créer un nouveau personnage complètement différent? (rires)

**CONSOLES+:** Qu'en est-il de Zelda?

MYAMOTO SAN: Je pense qu'il aurait du être en 3D depuis le début.

**CONSOLES+:** Qu'est-ce que vous pensez des jeux Saturn et Playstation?

MYAMOTO SAN: Certains sont bons. Il est possible de jouer aux jeux d'arcade à la maison, et les conversions sont plutôt bonnes. D'autres, par contre, sont mauvais. Ils se contentent de suivre les directives des sociétés fabricantes de matériels électroniques... Pour moi, ce sont des jeux expérimentaux.

**CONSOLES+:** Que pensez-vous des jeux en réseau?

MYAMOTO SAN: Tout le monde est excité par le futur et ses possibilités. Il y a beaucoup de façons différentes pour nous de les explorer... La N64 a des ports d'extension spéciaux adaptés à de telles possibilités. Mais il vaudrait mieux en discuter quand nous aurons réussi à en vendre trois millions!

**CONSOLES+:** Pensez-vous que la possibilité de jouer à quatre améliore la jouabilité d'un jeu, comme dans Kirby Ball ou dans Mario Kart 64?

MYAMOTO SAN: Oui, mais cela ne vient pas du multiport. Cela vient de la puissance du microprocesseur.

Propos recueillis par Banana San



## LES AUTEURS DE SUPER MARIO 64

Myamoto San l'a clairement dit: Il supervise actuellement la réalisation de dix jeux. C'est-à-dire qu'il se contente de diriger les projets, donnant les grandes lignes et veillant à ce que le développement se déroule bien et s'inscrive dans l'esprit de la série des Mario. Mais alors qui a programmé le jeu? Après moult enquêtes, deux ou trois tentatives de violences physiques, sans parler de corruption aggravée, C+ a réussi à mettre la main sur le, ou plutôt les auteurs du jeu. Et ils n'en sont pas à leur coup d'essai, les bougres, puisqu'ils ont déjà réalisé Yoshi's Island et participé au développement d'une kyrielle de titres sous l'égide de Nintendo. Vous livrer leurs noms? Jamais, vous n'imaginez pas ce que je risque...





NINTENDO 64

# LES AUTRES JEUX

Pour résumer la situation, il n'y avait pas grand-chose à se mettre sous la dent lors du Shoshinkai. Nintendo avait annoncé plus de dix jeux, mais il fallait décrypter le message. Il y en

avait effectivement plus de dix... en vidéo. Et parmi ces séquences, la plus longue ne devait pas dépasser la minute! Enfin, on a fait l'impossible pour vous les présenter!

## STAR WARS SHADOW OF THE EMPIRE

Ce jeu, qui s'inscrit dans la saga de "La Guerre des étoiles", ne sera disponible que sur la N64. Il prend place, chronologiquement, entre "L'Empire contre-attaque" et "Le Retour du Jedi". Il se déroule aussi bien dans le monde interlope des bas-quartiers de l'Empire que dans les vaisseaux ultra modernes de la Rébellion. Le joueur sera confronté à toute une série de personnages directement issus des films de Lucas: Bobba Fett, le chasseur de primes, Jabba le Hutt, le "gros poussah", Dark Vador, l'Empereur, le Panda, etc. Parallèlement à la sortie du jeu, un comic, un livre et un tas de goodies seront commercialisés. Dans la séquence présentée lors du salon, le joueur pilote un Snowspeeder et affronte les terrifiants Walkers de l'Empire sur la planète Hoth.



Un Walker explose en une série de polygones. Au suivant!



Les deux faisceaux-laser ne sont pas passés loin! Prenez garde: les engins de l'Empire sont commandés par des troupes aguerries.

Entre les petits, rapides mais moins dangereux, et les gros lourdauds, lents mais blindés et surarmés, pas d'hésitation: tirez dans le tas. Il y en aura pour tout le monde, et la Force reconnaîtra les siens!



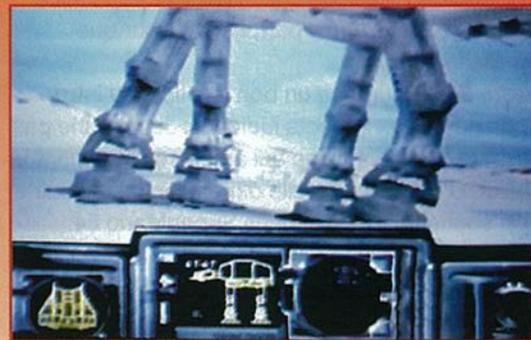
Gros plan sur votre Snowspeeder. Comme pour les autres jeux de la N64, un zoom rapproché n'est plus synonyme de gros pixels étalés à l'écran!



Lorsque vous finissez une passe et vous éloignez de la zone de combat, un message d'une teneur assez sèche vous rappelle que vous n'êtes pas là pour cueillir les fraises intersidérales!

### PLUSIEURS MODES DE REPRESENTATION

Dans ce mode-ci, le joueur dispose d'un tableau de bord. En plus du radar de proximité et de l'indication des dommages infligés à votre appareil, apparaissent des données concernant la cible contre laquelle vous menez l'attaque.



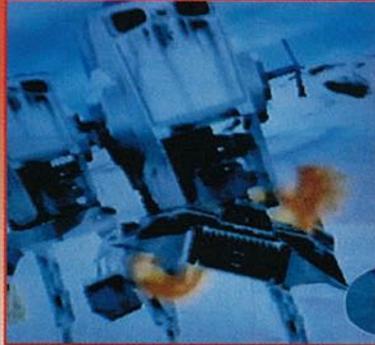
# DE LA NINTENDO 64



## ATTAQUE FRONTALE



Un détachement de deux Walkers patrouille dans la plaine verglacée.



Avec votre Snowspeeder, vous forcez sur eux.

## ÇA PASSE OU ÇA CASSE!

Une des tactiques favorites des pilotes rebelles consiste à passer entre les pattes des monstrueuses machines de l'Empire. Après avoir plongé vers leurs cibles, ces chasseurs doivent reprendre de la hauteur. C'est l'instant qu'attendent tous les servants de l'Empire (et toutes les puces électroniques des systèmes de défense DCA) pour faire feu de toute part dans le dos de votre Snowspeeder qui s'éloigne de sa cible.

En passant sous le monstre de métal, et en s'éloignant en faisant du rase-mottes, les Snowspeeders restent hors de portée des canons de l'adversaire pendant les quelques secondes où leur proximité les transforme en cibles de choix.

Belle stratégie, me direz-vous. Le seul problème, c'est qu'il faut passer dans un espace de quelques mètres, en mouvement, alors que votre appareil se déplace lui-même à une vitesse vertigineuse. Le moindre écart de conduite, et même la Force ne pourra vous désencastrer de l'amas de ferraille que deviendra votre engin!

## TORA... TORA... TORA!

Jouez les Pappy Bomington avec le premier jeu de Lucas Art, la société à qui l'on doit le fabuleux Dark Forces (qui est d'ailleurs bien meilleur à mon avis que les Doom et autres Marathon, mais je m'égare...). Défendez la cause rebelle, la belle princesse Leïa et la couche d'ozone! Maîtrisez la Force, et surtout les commandes de votre engin!



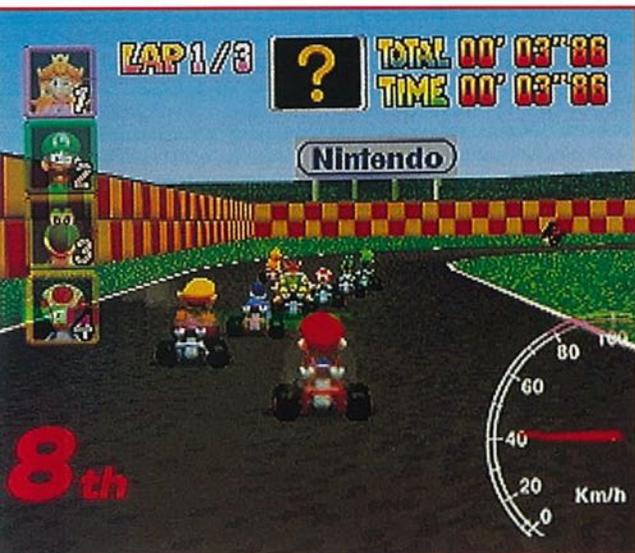
# SUPER MARIO KART R



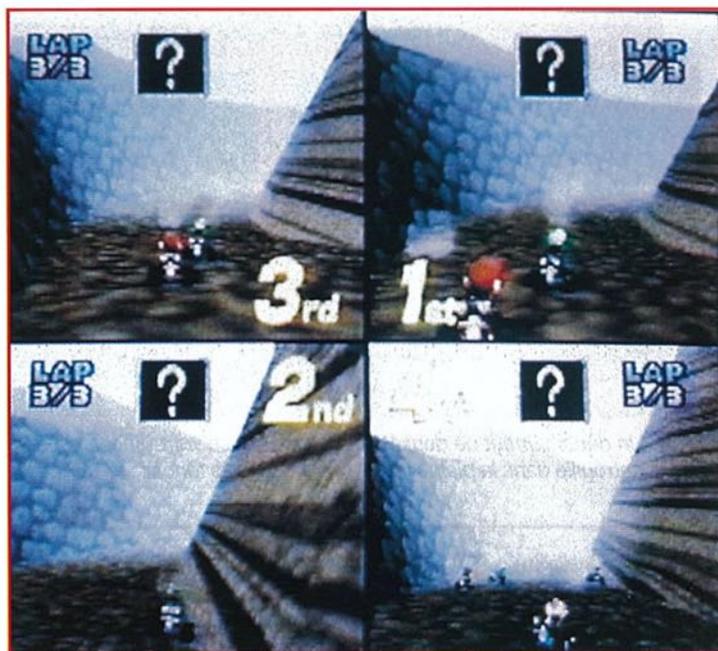
**NINTENDO 64**

**T**rès proche de la version Super Famicom, Super Mario Kart R va permettre aux (futurs) possesseurs de la N64 de renouer avec un des jeux les plus fun de la logithèque SFC. Comme

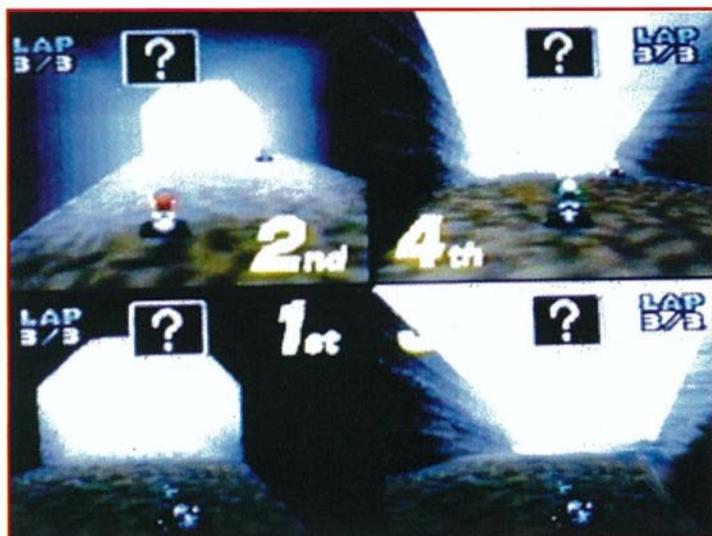
dans la version 16 bits, les courses mettent en ligne huit concurrents. Grâce au multiport, il est possible de brancher jusqu'à quatre contrôleurs, et de jouer à quatre simultanément. Lors de la course, items et bonus sont à collecter. Certains augmenteront les performances de votre engin, d'autres vous ralentiront et, enfin certaines permettront de vous aider à calmer les ardeurs de vos concurrents. Les courses s'enchaînent et sont aussi nombreuses que variées. Grâce aux performances graphiques de la N64, le réalisme des graphismes et de l'animation (saluons la gestion impeccable des éléments qui composent le décor: merci au Z-Buffer!) donne un coup de vieux à Sega Rally aussi bien qu'à Ridge Racer!



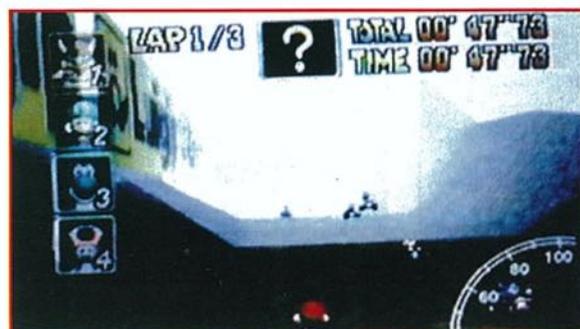
Si le jeu semble tout aussi amusant que dans sa version SFC, l'apport de la 3D de la N64 ne paraît pas l'avoir trop transformé radicalement.



Les apports de la version Nintendo64 apparaissent, par exemple, dans le rendu du brouillard, qui rend la négociation des virages périlleuse.



A quatre, et dans le brouillard!



Bosses, dos-d'âne et autres accidents de terrain attendent les amateurs de kart.

## MAIS À QUATRE, C'EST ENCORE MIEUX!

Le départ vient d'être donné sur la ligne de départ. Les quatre joueurs, grâce aux quatre prises de joystick de la Nintendo 64, s'appêtent à s'élancer.

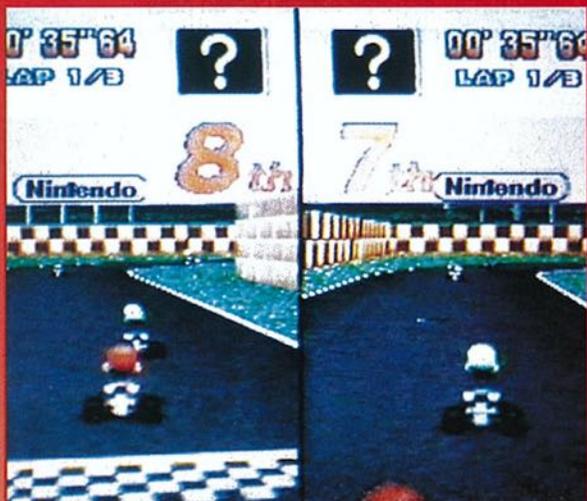


La lutte est serrée pour passer le premier la ligne d'arrivée.



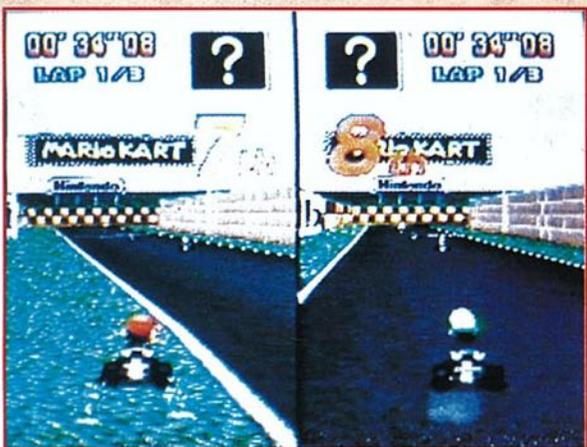


## A DEUX, C'EST COOL!



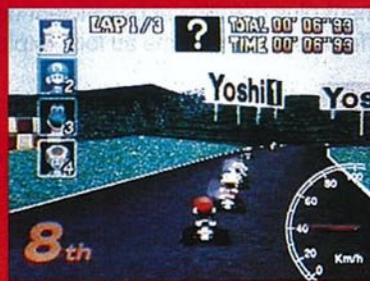
En mode 2 joueurs, l'écran est partagé en deux. Il y a toujours huit concurrents qui participent à l'épreuve, mais les six autres sont gérés par la N64.

En mode 2 joueurs, l'écran comprend moins d'informations. Les icônes représentant les quatre premiers concurrents ont disparu. De même que le décompte du temps total écoulé.

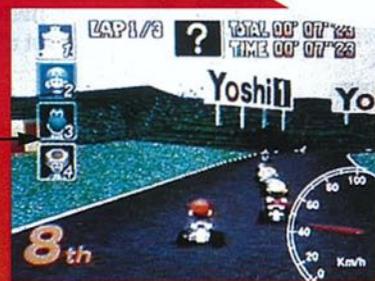


Mario a pris son tournant un peu trop serré, et il finit dans les pâquerettes. Ce qui devrait laisser le temps à Luigi de le rattraper.

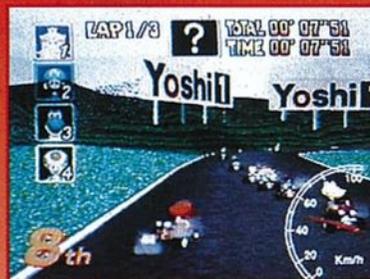
## AYRTON MARIO!



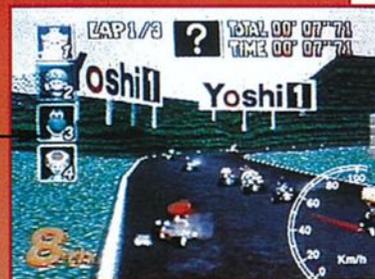
Après un départ foiré, Mario se trouve en queue.



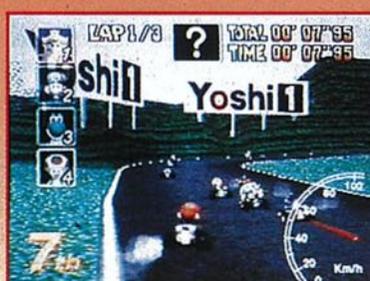
Il ne désespère pas, et appuie sur le champignon.



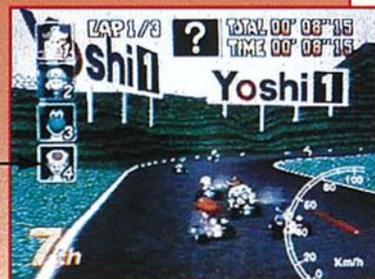
Alors que tous les concurrents sont à la queue-leu-leu, il prend par la droite pour les doubler.



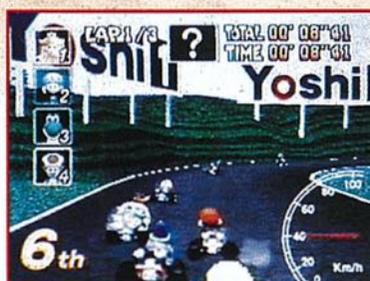
Il se rapproche de l'avant-dernier...



... qu'il double! Et d'un!



Un peloton de trois concurrents se trouve maintenant devant lui.



Un virage providentiel lui permet de "gratter" un kart.



Le voilà cinquième, et il fonce vers le peloton de tête!

## VIRAGE SUR LES CHAPEAUX DE ROUE!

Mario sur son kart fonce vers vous.

Mais au dernier moment, dans un dérapage acrobatique, il tourne. Puis il repart, toujours à fond, vers la ligne d'arrivée! Certes, nos photos ne sont pas de la meilleure qualité, mais sachez que nulle pixélisation ne vient entacher la séquence!



# STAR FOX 64



**NINTENDO 64**

**L**e rusé renard repart en mission. Le jeu semble reprendre fidèlement le principe de son prédécesseur sur SFC. Les niveaux, toujours en 3D, sont nettement plus détaillés et bénéficient de textures et d'effets spéciaux (brume au loin, explosions,

effets de transparence...). Comme auparavant, vous travaillez en équipe avec la ménagerie galactique et restez en liaison avec vos coéquipiers. Des flèches clignotantes apparaissent à l'écran pour vous indiquer la direction à suivre.

## T'AURAS PAS MES BOULONS, RASCAL!



Un robot se promenait tranquillement en cueillant des champignons... euh, non, des boulons. (Pascale, notre bien-aimée secrétaire de rédaction, vient de me faire remarquer qu'un robot n'a cure des champignons, mais raffole de boulons!) Donc, il cueille des boulons...



Tout à coup... Taiïaut! Star Fox surgit de nulle part. Et il n'aime pas qu'on cueille ses boulons. Je sais, ce n'est pas un robot, c'est un renard! D'accord, il est censé aimer les champignons, et pas les boulons, car c'est les robots qui aiment les boulons, tout le monde sait ça!



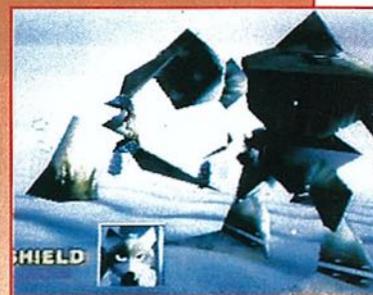
Mais c'est un renard cybernétique qui aime les champignons ET les boulons. Voilà. Et si on m'interrompt tout le temps, je me barre, moi aussi.



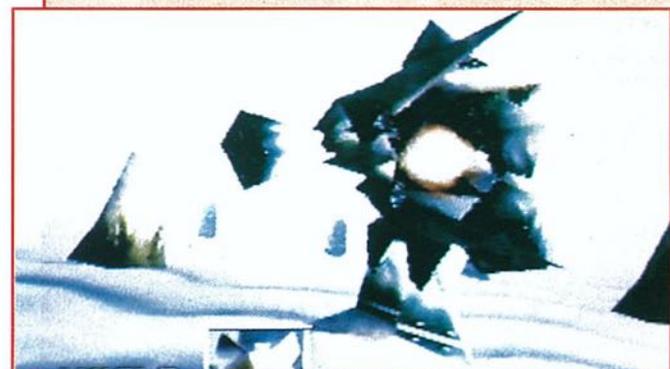
Après s'être pris quelques torpilles photoniques dans la carcasse, le robot devient tout rouge, ce qui est signe de grand malaise.



Sadique, le Star Fox ne s'arrête pas en si bon chemin. Il s'acharne sur le cueilleur malchanceux en lâchant salve sur salve.



Et le Star Fox vire pour refaire un passage, et lui apprendre définitivement à bien se conduire avec ses boulons!



Et ça pète dans tous les sens... Et c'est beau. Et c'est un symbole postmoderniste de l'amour (des boulons) transcendé par la violence inhérente à toute structure sociale...



... le tout avec de superbes effusions de couleurs et avec des effets de transparence en veux-tu, en voilà... Bigrement apocalyptique!





Ce robot dispose de quatre blasters à chaque bras, et il est prêt à vous transformer en pâte de renard carbonisée...



A l'assaut d'une station orbitale!



Il s'en est fallu d'un cheveu pour que votre vaisseau soit touché!



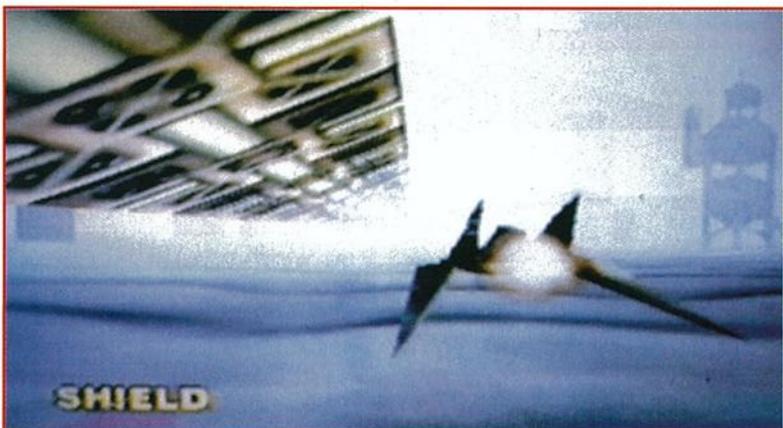
Les boss de fin de niveau sont énormes. Entièrement en 3D, on peut les attaquer sous n'importe quel angle.



Comme le vénérable ancêtre, il vous faudra bien maîtriser la conduite de votre engin, afin de passer n'importe où, et pouvoir récupérer les items.



Lors de certaines séquences du jeu, il vous faudra vous enfoncer à l'intérieur d'édifices, en prenant garde à ne pas percuter les parois.



Le Star Fox suit une voie rapide suspendue, et fonce vers une cité.



# 24H 49F O GALÈRE



- Grâce à l'option Chronopost, toute commande passée avant 15h est livrée le **lendemain chez vous avant midi**.
- De plus, Chronopost tient ses délais même en temps de grève, comme nous avons pu le vérifier en décembre.
- Coût : 49F+27F des frais de port normaux.
- Nous vous recommandons de commander par tél. -(16.1) 49.76.19.63-fax(16.1) 43.97.32.36, minitel -3614 TOON-

## CHRONOPOST

LES MAÎTRES DU TEMPS



# PILOTWINGS 64



**N**intendo n'a pas pris de risque. Pour les premiers titres de la N64, il reprend des jeux qui ont déjà connu un succès considérable sur la SFC, en les remettant au goût du jour, 3D oblige! On retrouve donc le célèbre jeu, qui se rapproche plus d'un jeu d'action que d'un véritable simulateur de vol. On retrouve les moyens de transport aérien précédents: le parachute, le parapente... Pour faire le jeu, Nintendo s'est allié à Paradigm, spécialiste des simulateurs militaires. Cela transparaît notamment dans la gestion des décors. Le jeu restitue fidèlement la topologie réelle des lieux survolés, même s'ils sont simplifiés... Il est possible de se balader au-dessus d'une grande partie du monde, admirant le relief, les embouchures des fleuves, les villes, les montagnes, etc.

Six pilotes sont sélectionnables.



Il n'y a pas que les mouettes qui font du rase-mottes.

La chute d'eau est un des décors les plus sympathiques de PilotWings 64. Elle se trouve sur l'île d'Hawaï, qui offre la particularité d'être un territoire américain bien connu des Japonais, puisqu'elle figure parmi les destinations les plus courues des touristes nippons.



## REGARDEZ PARTOUT!

Ça, c'est le champ de vision que vous avez de votre parapente, avec un angle de vue situé légèrement derrière le pilote.



Avec vos petits doigts boudinés et les boutons jaunes du contrôleur, vous pouvez déplacer l'angle de vue. Et regarder, par exemple, derrière vous ...

## CHOISISSEZ VOTRE CERCUEIL VOLANT



Le jet-pack.



L'auto-gyre.



Le parapente.



...ou vérifier si le bout droit de votre aile est toujours en place!





C'EST DÉCOURAGEANT: DÉJÀ DES NOUVEAUTÉS !

LA VIDEO DBZ 99F

Et 399F les 4 au choix plus un sachet Hero Collection ! Tralalalilière !



Dragon Ball 31-42 Manga Jap. 39 F/vol Dragon Ball 31-42 Manga Jap. 39 F/vol Dragon Ball 1-19 Manga Fr. 37 F/vol Dragon Ball 2 Vidéo VF 139 F Dragon Ball 3 Vidéo VF 139 F Dragon Ball Z 1-11 Vidéo VF 99 F Dragon Ball Z 1-11 Vidéo VF 99 F Dragon Ball Z 1-11 Vidéo VF 99 F



Dragon Ball 1-6 Art Book Jap. 189 F/vol Dragon Ball Z Anime-Com Jap. 69 F • Cartes Hero Collection 3 et 4 disponibles ! HC3 19F le sachet, 299F la boîte de 20 sachets et le poster. HC4: 25F et 399F • Calendrier CD (12 planches interchangeables dans un boîtier CD) 99F • Trois coffrets de figurines disponibles 75F • Figurine Géante Cokü. 40cm 169F



DBZ Spécial 10ème anniversaire Calendrier Jap. 36x53cm 239 F

LA BOUTIQUE TOON se devait de participer à la première émission TV sur les mangas... C'est chose faite avec Mangazone, émission quotidienne sur MCM.



13615 TOON

Le minitel de la japanimation... Dialogue, infos, jeux primés, agenda, bases de données... Édité (magistralement!) par Pixtel, 1,29F/mn.



Street Fighter Vidéo VF 149 F Street Fighter 1-4 Manga Fr. 47 F/vol Fatal Fury 1-2 Vidéo VF 149 F Gon 1-2 Manga Fr. 39 F/vol Mac et Cie Vidéo VF 169 F Saint Seiya 1-4 Vidéo VF 149 F Saint Seiya 1-4 Anime C.Jap. 69 F/vol



Ranma Le film 1 Vidéo VF 149 F SM TV 1-4 Vidéo VF 99 F/vol SM Le Film Vidéo VF 149 F Dr Slump 1-4 Manga Fr. 37 F/vol Sailor Moon 1-6 Manga Fr. 37 F/vol SM Calendrier Jap. 41x73cm 169 F

Euh, je peux passer un bonjour à ma famille, là? Bonne année 96 papa, maman.

FIFA SOCCER 96

NBA LIVE 96



Cobra 1-6 Vidéo VF 149 F Cobra 1-6 Vidéo VF 149 F Cobra Le Film Vidéo VF 149 F Black Jack 1 Vidéo STF 139 F Watt Poe Vidéo STF 139 F Armitage III.1 Vidéo VF 119 F You're Under... Vidéo STF 139 F The Guyver Vidéo VF 139 F



Lodoss 6 Vidéo STF 139 F Iria 3 Vidéo STF 139 F Urotsukidōji III.1 Vidéo VF 149 F RG Veda Vidéo VF 139 F Patalbor 1-2 Vidéo VF 149 F

OH ? C'EST VRAI ? DES JEUX VIDÉOS À LA BOUTIQUE ?

Oui, celà est vrai. Mais pas n'importe lesquels : parlons un peu de Fifa Soccer, voulez-vous ? Il s'agit ni plus ni moins que d'une incroyable simulation de football, dont les joueurs sont dessinés et animés en 3D. Inutile de s'attarder sur les coups inédits, les graphismes à tomber: c'est complètement fout. FIFA SOCCER 96 Playstation/Megadrive 349 F FIFA SOCCER 96 Saturn (courant 1/96) 349 F FIFA SOCCER 96 Super Nintendo 379 F Un mot sur NBA Live ? Mais très volontiers ! En bref, vous aurez l'impression de vivre un match de la NBA. Cette nouvelle version ajoute plus de 40 caractéristiques. Un jeu que vous ne mettez pas de sitôt au panier (de basket) (Oui, facile, je sais). NBA LIVE 96 Mégadrive 349 F NBA LIVE 96 Super Nintendo 379 F NBA LIVE 96 Playstation/Saturn (2/96) 349 F

INFORMATIONS UTILES

• Découpez, photocopiez ou recopiez sur papier libre le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition.  
• Jour J ! Vos commandes Colissimo et Chronopost sont expédiées le jour même où nous les recevons.  
• Si votre commande ne peut être traitée, nous vous prévenons par courrier.  
• Notre catalogue couleur (32 pages) est gratuit, il suffit de nous le demander.  
• Grâce aux Points Toon que vous gagnez avec chaque commande, (explications dans le catalogue), vous aurez droit à des articles gratuits !

Renseignements, commande, livraison, service après vente : (16.1) 49.76.19.63 Lu->Ve: 10h-19h Sa: 10h-18h 3614 TOON 24/24h 0,37F/mn

BON DE COMMANDE

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

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1 CADEAU Un calendrier japanimation 96 édité par La Boutique Toon. 12 pages couleur. Pour toute commande avant le 31/1/96 !	Gratuit
2	
3	
4	
5 CADEAU 6 TOON'S Originaux dessinés spécialement pour vous ! Pour toute commande de plus de 250F avant le 31/1/96.	Gratuit
6	
7	
Nouveau catalogue 32 pages couleur (sans obligation d'achat)	Gratuit

NOM : \_\_\_\_\_ PRÉNOM : \_\_\_\_\_ ADRESSE : \_\_\_\_\_ CODE P. : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_ Date de naissance : \_\_\_\_\_

CP0196

(QUEL QUE SOIT LE NB. D'ARTICLES)  
FRANCE MÉTROPOLITAINE :  
Envoi normal (5 jours env.) 27 F  
Envoi Colissimo (J+2) 37 F  
Envoi Colissimo recommandé 49 F  
CHRONOPOST (J+1) 76 F  
EUROPE : (éco. recommandé) 60 F  
DOM/TOM : Sur devis, au coût réel  
Contre-remboursement : ajoutez 39 F  
TOTAL À PAYER  
 Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)  Mandat (ordre : «Pixtel»)  Contre Remboursement  Eurochèque (ordre : «Pixtel»)  CB, Visa, Eurocard, Mastercard  
N° \_\_\_\_\_ Signature : \_\_\_\_\_  
Expire à fin : \_\_\_ / \_\_\_

# SALON SHOSHINKAI • EN DIRECT DU JAPON • SALON S. EN VRAC SUR 64...



D'autres jeux étaient présentés, de façon encore plus sommaire (c'était difficile, mais Nintendo l'a fait!) que les jeux des pages précédentes. De qualité inégale, d'ailleurs: certains ressemblaient plus à des démos qu'à des jeux dignes de ce nom...

**NINTENDO 64**

## WAVE RACER 64

L'autre jeu préféré de Myamoto San, après Super Mario 64 et Pilot-Wings 64, est Wave Racer 64. Ce jeu existait sur Game Boy, où il n'avait pas particulièrement attisé les passions. Le jeu semble se dérouler dans une ville quadrillée de canaux, qui n'est pas sans évoquer Venise. Une série d'embarcations concourent pour le titre du pilote nautique le plus rapide.



Pas le temps d'admirer le paysage!



Ce plan incliné permet de dépasser les autres bateaux.



Pour le moment, le seul engin disponible est un hors-bord taillé pour la course.



Passez sous les ponts, et apprenez à négocier les bifurcations en épingle à cheveux.

## GOLDEN EYES 007

Golden Eyes est un jeu inspiré du dernier James Bond, dont on se demande ce qu'il vient faire sur la N64. Certes, il semble loin d'être fini. Mais, de toute façon, il ne peut que s'améliorer!



Vous parcourez les pièces et les escaliers de la base en tirant sur tout ce qui bouge.

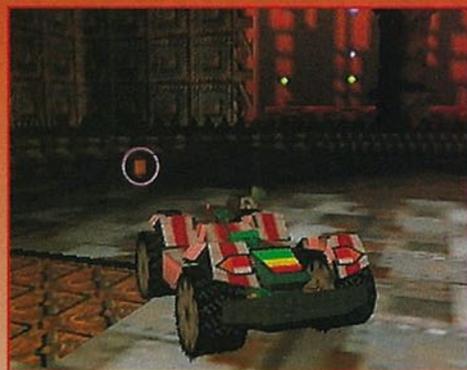


Voilà les soldats que vous allez combattre dans un jeu à la Doom (la pixélisation en moins!).



## BUGGIE-BOOGIE

Mon préféré. Non content d'être laid, il a l'air injouable. Ze Killer commence déjà à charger son fusil à pompe avec des balles dum-dum ...



Sur une aire de combat, des bagarres de chiffonniers entre voitures du genre customisées-pas-belles-poubelles.

Se croyant certainement original, un des clowns qui a pondé Buggie-quelque chose a ajouté à un véhicule une queue de scorpion.



## BODY HARVEST

Dans ce jeu en 3D, vous avez échappé aux aliens qui collectionnent les humains comme d'autres les papillons. C'est plein de robots, de véhicules en tout genre (de l'hélico au char, en passant par le bateau ou le camion)... Ça n'a pas l'air révolutionnaire, mais semble bien fait.



Vous venez de sauter dans un patrouilleur et, ô joie, il y a un canon à l'arrière. Les envahisseurs n'ont qu'à bien se tenir!



Encore un jeu avec nappes de brouillard dans le fond. Ça doit être le dernier truc à la mode chez les développeurs N64.



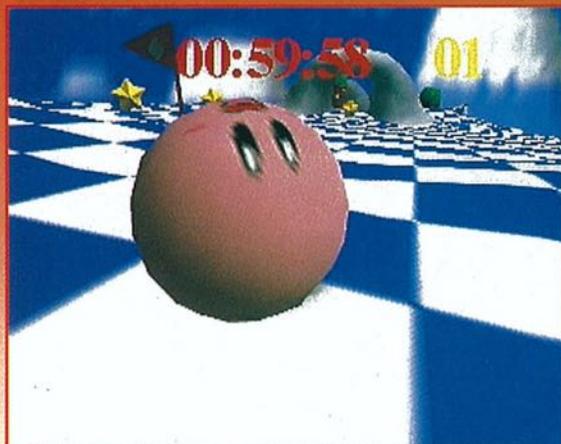
Des robots s'appliquent à détruire le beau camion, dans lequel vous venez de monter pour essayer d'échapper à leur invasion.



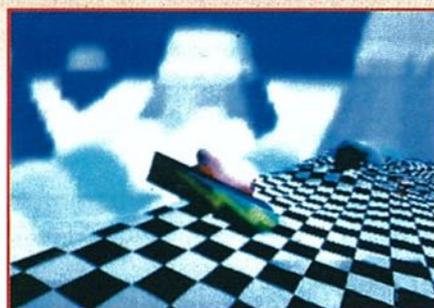
Ils s'en prennent maintenant à l'hélicoptère dans lequel vous venez de grimper!

**KIRBY BALL 64**

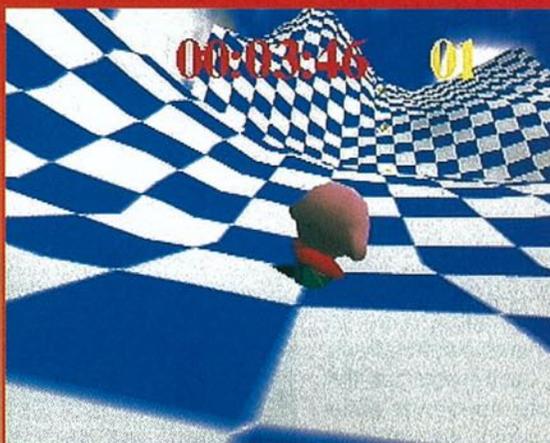
Il fait partie des deux jeux jouables (jouables, pas finis!) présentés, mais n'a rien à voir avec ce petit bijou qu'est Super Mario 64! Vous y incarnez Kirby, le truc rond et rose, que vous dirigez à l'aide du joystick analogique. Dans un mode particulier, Kirby reprend sa (vague) forme d'oiseau et chevauche une espèce de surf.



Kirby qui roule n'amasse pas mousse.



La tête dans les nuages, et les pieds sur la planche.



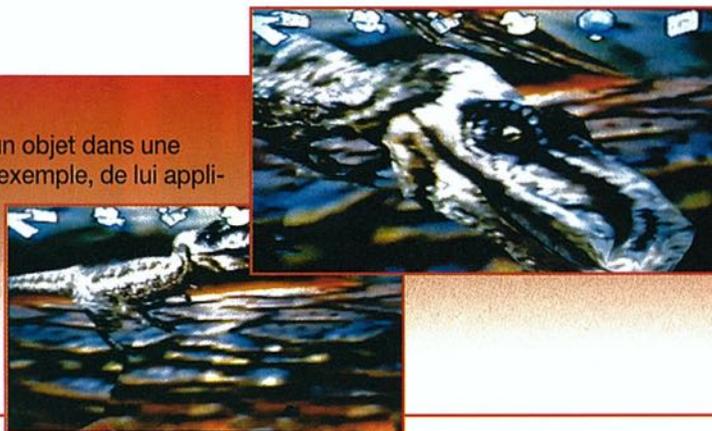
On ne sait pas très bien sur quoi surfe Kirby. L'Internet, peut-être?



Espérons que les programmeurs se rendront compte du peu d'intérêt du jeu avant sa sortie, et amélioreront ce Kirby au dernier moment.

**CREATOR**

Ce programme vous permet de choisir un objet dans une bibliothèque, comme un dinosaure, par exemple, de lui appliquer une texture et de l'animer. Cela veut-il dire que viendront par la suite se connecter au port d'extension de la N64 de petites imprimantes couleur pas chères, comme celles que Sega prépare pour la Saturn?



**ZELDA NO DENSETSU 64**

La Légende de Zelda sera un des premiers jeux disponibles sur le "Djiki Disc" (ou DD). Nintendo n'a rien dévoilé du jeu, excepté une espèce de démo en images de synthèse.



**MICRO Steel**

29, rue Jean Pierre Timbaud 75011-PARIS  
Tel. 43 38 98 77 ; Fax. 43 38 12 05

Ouvert du Lundi au Samedi de 9 H 30 à 19 H 30 Sans interruption  
Métro Oberkampf

**Ultra 64 de Nintendo**

**ULTRA 64**



**Prix Promo**

**Les Nouvelles Consoles**

**Sony PSX Universelle**

Compatible avec tous les jeux  
JAP, US, FR

**Prix Promo**

**Sega Saturn**

Version Française ou Japonaise

**Prix Promo**

**Echanges de jeux  
PSX et Saturn  
entre 50 Frs et 100 Frs**

**Jeux d'occasion  
PSX et Saturn  
entre 150 Frs et 290 Frs**

**Payez en 5 mois  
votre PSX ou votre Saturn**

**Transformation de votre PSX  
en PSX Universelle  
compatible avec tous les jeux**

**Arrivage de nouveautés  
toutes les semaines**

**VENTE PAR CORRESPONDANCE**

Commandes à retourner sur papier libre à :

Micro Steel VPC 29, rue JP Timbaud 75011 PARIS

Poste 60 F Pour Jeux 80 F en CR, 120 F Pour Consoles 150 en CR

# Actua soccer

FUNSOFT/PS  
FOOTBALL  
février

Encore un jeu de foot qui vient s'ajouter aux nombreux autres qui tourment déjà sur Playstation. Pendant la partie, deux boutons de la manette sont utilisés: un pour les passes, l'autre pour les tirs. Quarante-cinq équipes du monde entier sont disponibles, et cinq ou six angles de vue peuvent être sélectionnés. Si la simulation pure et dure n'est pas votre truc, un mode Arcade est à votre disposition (avec plus de dix vues différentes rien que pour vos petits yeux tout rouges), dans lequel la vitesse du vent est paramétrable. Bref, tout y est. Pendant la partie, on se croirait sur le terrain: amorti sur la poitrine, retourné acrobatique, tout paraît possible. Marc et Panda vont se disputer le test!



Si vous vous attardez un peu dans la surface de réparation, l'espace devient vite saturé!



Le match est intégralement diffusé sur un écran géant placé près des gradins.



La vue de haut évoque Kick Off.



Cet angle de vue est l'un des plus impressionnants, mais il est parfois difficile de bien viser.



C'est le début du match, un coup de sifflet et vous pourrez faire une passe à votre partenaire.

# Baku Baku

**B**aku Baku est un jeu de réflexion fort sympathique qui a emballé toute la rédaction. Dans le principe, le jeu évoque Robotnik, Dr. Mario, etc. Il s'agit de faire disparaître de l'écran les aliments qui tombent en les associant avec les bêtes qui les mangent: des bananes, des pousses de bambou, des carottes, des os et du gruyère tombent du haut de l'écran, par paires. Les placer de façon stratégique permettra un maximum de disparitions lorsque les animaux qui en raffolent tomberont à leur tour. Ainsi, le Panda se nourrit de pousses de bambou, le chien d'os, le singe de bananes, etc. Outre ces espèces voraces, deux pièces d'or permettent régulièrement d'éliminer tous les éléments identiques à l'écran, d'où des dizaines de stratégies possibles! Vous jouerez seul, contre l'ordinateur, ou à deux, avec de multiples options et différents personnages. Un bon petit jeu pour égayer les soirées d'hiver.



「優しいのはいいんじやが、姫はろくに世話をせんじや。」



Grâce à ces deux pièces, toutes les carottes et pousses de bambou vont disparaître du tableau...

SEGA/SATURN  
REFLEXION  
février



Au début, c'est plutôt simple de battre l'ordinateur.



Le lion dévore le perdant...



Dévorez tout ce qui traîne, mes chéris!

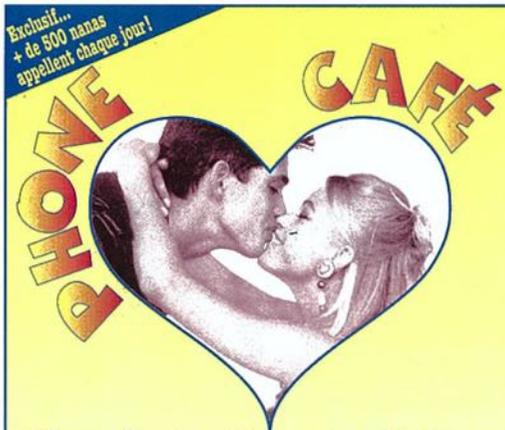


## MORTAL KOMBAT



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

36 68 20 10



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

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

phonecafé

36 68 70 60

ADRIAN BAY - 3668 : 2,23/mn



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

36 68 50 40

# CONCOURS

## 10 PlayStation à gagner

**1- ESPN Extreme Games est un jeu basé sur les sports de glisse de rue. Qu'est ce que ESPN ?**

- a- Une marque de Rollerblade.
- b- Une chaîne de TV câblée américaine dédiée aux retransmissions sportives.
- c- La marque d'une boisson vitaminée.



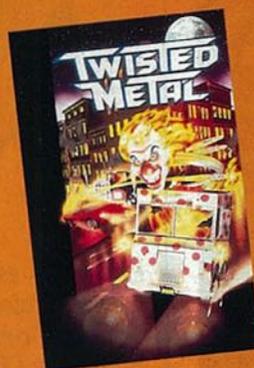
**2- Quel est le nom des 2 combattants présents sur l'écran de Mortal Kombat 3 ?**

- a- Sheeva et Kung Lao.
- b- Sektor et Nightwolf.
- c- Jax et Cyrax.



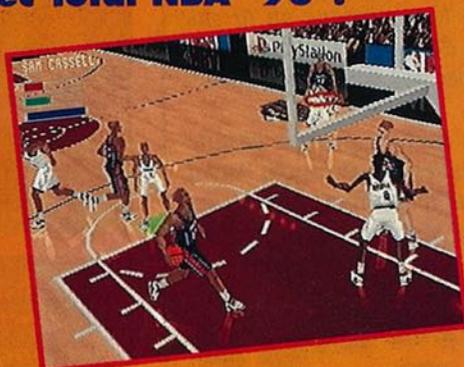
**4- Twisted Metal a reçu un prix décerné par The Video Games Buyers Guide édité par Electronic Games Monthly aux Etats-Unis. Quel est ce prix ?**

- a- Le meilleur jeu vidéo de l'année.
- b- Le meilleur shoot'em up sur console 32 bits.
- c- La meilleure simulation de combat de l'année.



**3- Total NBA '96 est une simulation de basket en 3D qui sortira en février 1996. A combien pourra-t-on jouer avec Total NBA '96 ?**

- a- 2.
- b- 4.
- c- 8.



CONSOLES



Envoie tes réponses sur carte postale avant le **31 janvier 1996 minuit** (le cachet de la poste faisant foi) à :

**Consoles + / Marketing 9/13, rue du Colonel 75754 Paris cedex 15.**

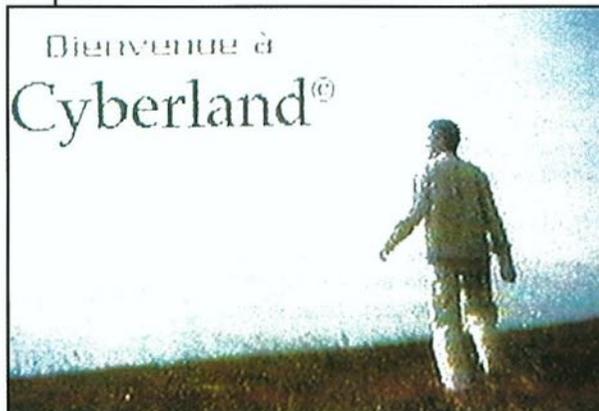
N'oublie pas d'indiquer tes nom, prénom, adresse, numéro de téléphone et âge.

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



## UN ADAPTATEUR MULTIJEU POUR LA PLAYSTATION

Les adaptateurs furent pour bien des joueurs de véritables panacées. Le Pro Universal Adaptor de la Saturn est une référence, et l'Action Replay pour la Super Nintendo en a fait craquer plus d'un. Et voilà qu'arrive enfin un adaptateur pour la Playstation. Nous n'avons pas eu la chance de voir tourner la bête et ses résultats effectifs sur les jeux. Toutefois, d'après la boîte qui le produit (en l'occurrence, JPF Import), cette petite plaquette électronique qui se place dans le port extension, à l'arrière de la Playstation, est un ustensile "révolutionnaire". Quelle que soit l'origine de votre Playstation, les jeux étrangers devraient s'y adapter. Ne connaissant pas l'avenir de la célèbre bidouille qui, couplée à un câble Péritel, vous permet de lire tous les jeux étrangers (en couleurs...) sur la Playstation, l'achat de cet ustensile peut s'avérer indispensable dans les mois à venir. Maintenant, n'ayant pas testé la bête et ne connaissant que son prix (399 francs environ), Consoles+ ne s'engage pas sur la qualité du produit vendu. Test dans le prochain numéro.



## LA NUIT CYBER

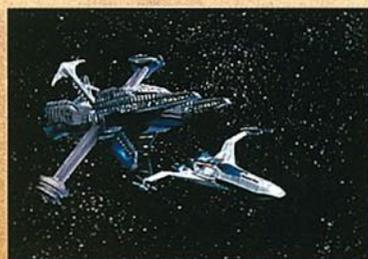
Difficile de définir en quelques phrases ce que recouvre l'appellation "cyber". Il y faudrait une nuit, voire des bouquins entiers! Canal+ a opté pour la première solution, et proposera le 26 janvier une nuit entière consacrée à ce phénomène qui concerne bien des médias. Au menu de la soirée, divers reportages et interviews (Bill Gates, William Gibson, Jaron Lanier, Philippe Ulrich...) et, enfin, le film "Tron", de Disney qui reste à n'en pas douter LE film culte de la culture cyber. Après "Cyberflash", avant "C:" (une chaîne "multimédia" qui fera partie du bouquet Canal Satellite), la nuit Cyber marque clairement l'ambition de Canal+ dans ce domaine en vogue. Un pari risqué... Bonne chance!



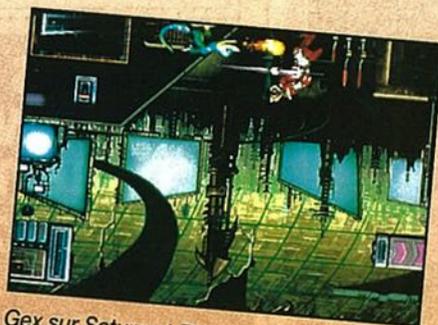
La Horde, entièrement traduit en français, est prévu sur Saturn en février.

## DERRIÈRE LA HORDE DE GEX ET DES TITANS DE GUERRE...

... se cachent trois nouveaux jeux de Crystal Dynamics à sortir sur Playstation et Saturn en février. La Horde (Saturn) n'est autre que l'adaptation du célèbre jeu de stratégie sur PC. Dans cette version entièrement traduite en français, vous allez devoir éradiquer des hordes de diabolins ennemis et gérer votre village pour gagner de l'argent et contrer de nouvelles attaques. Palpitant. Le second jeu, Gex, est l'adaptation du jeu 3DO (C+ 44, 93%) pour la Saturn et la Playstation. La plate-forme est toujours aussi bien gérée, les tips, Warp Zone et autres zones-bonus sont au rendez-vous, et l'introduction a considérablement gagné en netteté. A voir. Le dernier jeu, Titan's War, est la suite de Total Eclipse, sorti dernièrement sur Saturn et Playstation, et plus anciennement sur 3DO. Un concurrent sérieux du génial Firestorm, de Core Design, mais qui se déroule dans l'espace. Les versions Saturn et Playstation sont prévues. Les tests dans le prochain numéro.



Titan's War est la suite de Total Eclipse. Il sortira sur Saturn en février et sur Playstation en avril.

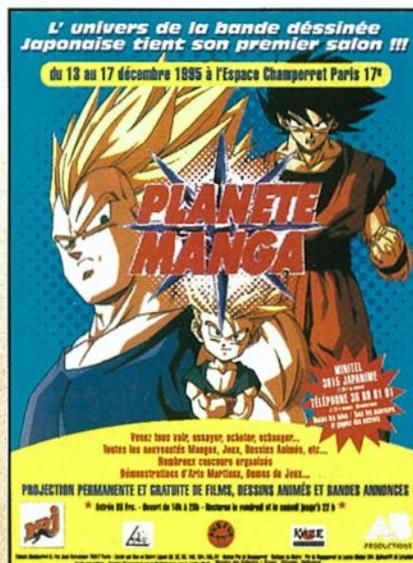


Gex sur Saturn et Playstation sortira en février.

## PLANÈTE MANGA REMIS À PLUS TARD

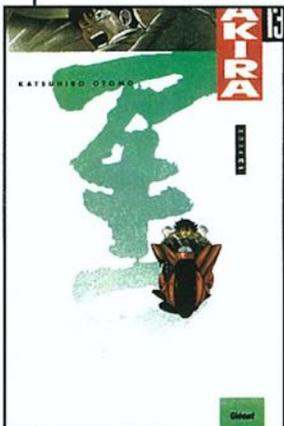
L'univers de la bande dessinée japonaise tient son premier salon !!!  
du 13 au 17 décembre 1995 à l'Espace Champerret Paris 17<sup>e</sup>

Planète Manga ouvrira ses portes du 7 au 11 février, si toutefois les grèves ont cessé d'ici là (private joke...).



Compte tenu des grèves du mois de décembre, le salon Planète Manga, qui devait se tenir porte de Champerret du 13 au 17 décembre, est malheureusement repoussé. Dommage pour tous ceux d'entre vous qui se sont retrouvés devant des portes closes, mais vous imaginez bien que cet état de fait est indépendant de notre volonté (nous devons y être présents en tant qu'exposant). Pour tous ceux que les mangas intéressent et qui souhaiteraient nous rencontrer pour tailler une bavette, sachez que le salon se tiendra finalement du 7 au 11 février 96 (même endroit, même heure). En espérant que, cette fois-ci, les grèves n'auront pas raison d'un salon qui s'annonce passionnant...

## LAST BUT NOT LEAST



Après de longs mois d'attente, le treizième volume de la série "Akira" est enfin disponible. L'avant-dernier tome de la légendaire saga nous montre l'ultime transformation de Tetsuo, toujours en manque de drogue, dont le corps n'est plus qu'un amalgame de chair et de sang. Kaneda est toujours à la recherche de Kay qui, elle-même, tente désespérément de détruire le monstre qu'est devenu Tetsuo. Dans un enchaînement

de dessins merveilleux, Katsuhiro Otomo signe certainement, avec "Feux", le plus beau volume de la série. Un plaisir pour les yeux et l'esprit. Glénat, 95 francs.

## "DBZ": ET DE DIX-HUIT!

La série française de "Dragon Ball Z" continue son petit bonhomme de chemin. Après sa mort (voir épisode précédent), Sangoku est accueilli par Dieu. Il doit suivre le chemin du Serpent afin de rencontrer maître Kaïo qui, seul, peut lui rendre vie. Durant ce temps, Piccolo se charge d'entraîner Sangohan afin qu'il soit prêt à affronter les deux Saïyens, Nappa et Végéta. Un épisode, comme toujours, riche en rebondissements et plein d'humour. Une œuvre qui s'améliore à chaque fois! Glénat, 35 francs.

## ...EN BREF...

### ● ...FIFA SUR NINTENDO 64...

Apparemment, Electronic Arts est le premier éditeur tiers à rejoindre la fameuse "Dream Team" de la Nintendo 64 sans avoir à respecter les conditions draconiennes imposées par Nintendo. Le géant Nintendo fait donc une entorse à sa politique d'exclusivité pour s'assurer une des plus grosses franchises du marché des jeux vidéo: FIFA.

### ● ...ACCLAIM SUR LA BRÈCHE...

Acclaim vient de signer avec Mirage un contrat de plusieurs millions de francs pour obtenir la distribution de Rise 2 - Resurrection, la suite de Rise of the Robots. Le jeu en vaudra-t-il la chandelle?

### ● ...KONAMI A LE VENT EN POUPE...

Konami prévoit, pour l'année 95-96, un bénéfice de quelque 133 millions de francs, notamment grâce aux ventes sur le marché des consoles de titres comme J-League Winning Eleven (Goal Storm sous nos latitudes) et Parodius sur Playstation, ainsi que la série des International Superstar Soccer sur SNIN.

### ● ...NINTENDO EN CHIFFRES...

Nintendo annonçait en novembre 95 avoir atteint le chiffre phénoménal de 1 milliard de jeux vendus, tous systèmes confondus, depuis le premier Mario, dans les années 80.

## TOUTES LES CONSOLES SUR UN CD!

"La Vague interactive", journal trimestriel sur CD-Rom pour ordinateurs Macintosh et compatibles PC, propose dans son cinquième numéro un dossier très complet sur les consoles nouvelle génération et fait le point sur les meilleurs jeux disponibles actuellement. Il est entièrement interactif: libre à vous de vous déplacer et d'interagir sur les documents visuels et sonores proposés. Indispensable pour tous ceux qui hésitent encore entre une Playstation, une Saturn, une 3DO et une Nintendo 64 (autrefois nommée Ultra 64). 149 francs environ (Fnac, Virgin et Surcouf).



## "LES RACINES DU MAL"

Dark Pulse - DiPi pour les intimes - n'en démord pas. Devant la suppression (temporaire) de sa rubrique (la DGSE l'aurait pris en grippe...), il nous a obligé, sous peine de destruction pure et simple de notre réseau interne, de faire la critique de ce livre qui fait, pour lui, référence. C'est un polar, tout ce qu'il y a de plus gore.

Andreas Shallazman est fou. Pour ce paranoïaque dangereux, le monde est peuplé d'aliens et de nazis, et notre homme se repaît du sang de ses victimes pour ne pas pourrir de l'intérieur. Pourtant, Andreas n'est pas l'auteur de tous les crimes qu'on lui impute. C'est en tout cas ce que pense l'équipe de scientifiques chargée de sa défense. Parmi eux, Arthur Arcandier, prodige de l'informatique, qui travaille en osmose avec sa neuromatrice (là, DiPi a pétié un plomb!), un ordinateur doté d'une intelligence artificielle de pointe.

Et s'il y avait un autre, voire plusieurs autres tueurs en série œuvrant sur plusieurs territoires à la fois? Et si tout cela n'était qu'un jeu de rôles macabre sur fond de réseau sado-maso? L'intrigue porte sur une décennie - de nos jours à l'an 2000, l'époque qui verra s'étendre le cyberspace et ses innombrables connexions, pour le meilleur et pour le pire. Au long de quelque 650 pages, science et suspense s'épousent sur un rythme haletant. Comme les victimes de fiction, vous allez "craquer".

SÉRIE NOIRE

MAURICE G. DANTEC

## Les racines du mal

nrf

GALLIMARD

# 36 15 DBZ®



### HISTORIQUE

- > Tous les mangas français et japonais
- > Tous les personnages
- > Tous les films
- > Toutes les news

### PRATIQUE

- Les jeux vidéo<
- Les goodies<
- La discographie<
- Jeux primés<
- Dialogue avec les fans<

## LE SERVICE CULTURE SUR DBZ!

**E**t encore un salon des jeux vidéo de passé... Maintenant, il faudra attendre l'année prochaine pour se revoir, découvrir de nouveaux jeux et y jouer, participer ensemble à des concours, chanter des chansons scouts (ça a eu lieu, ça?), chourer des consoles à l'occasion (des perdants jaloux, bien sûr). Pas de doute, vous allez nous manquer!

Mais que dis-je? Il ne s'agissait pas d'un vulgaire salon des jeux vidéo, que nenni! Le nom anglais est bien plus explicite: MULTI (il y en avait pour tout le monde) MEDIA (et pour tous les goûts) WORLD (mais c'est bien sûr: les éditeurs et visiteurs venaient du monde entier... j'ai même vu un Francis mais il avait l'accent de Sarcelles) SHOW (le spectacle est assuré). C'est vrai, le nom est très pompeux mais il faut reconnaître que les promesses étaient assez bien tenues. Rien qu'avec les stands de Sony, Sega et Nintendo, tous les visiteurs ont pu jouer sur des centaines de postes et découvrir officiellement la Playstation, la Saturn, leurs premiers jeux et les derniers hits de Nintendo. Outre les big boss de la scène vidéoludique, le salon partageait son espace entre quelques éditeurs (Ocean, Psygnosis, Virgin, Electronic Arts...), quelques boutiques bien connues, l'ensemble de la presse spécialisée, de rares intrus (des stands de confiserie et des bars) et, bien sûr, une multitude de stands dédiés à la micro et aux logiciels - mais je laisse le soin à mes confrères de la presse informatique de vous les décrire en long et en large! Maintenant, si vous n'avez pas pu venir, n'ayez crainte, vous n'avez loupé aucune vraie nouveauté: nous vous avons déjà montré dans Consoles+ tous les jeux présentés sur ce salon à une exception près (cf. encadré "C'est lui!"). On n'en est pas peu fier. Certes, quelques photos ne remplacent pas une démo sur écran géant de Heart of Darkness (version PC), en attendant la sortie de ce jeu sur Saturn en mai prochain, si tout va bien... Mais cet exemple est unique en son genre. Hormis des jeux déjà vus, des consoles souvent déjà pratiquées et des boutiques déjà bien connues, vous n'avez pas raté de vrai scoop... sauf que vous n'aurez pas eu la chance inouïe (les mots ne seront jamais assez forts) de rencontrer toute l'équipe de Consoles+, de jouer avec nous et de gagner une Playstation à nos tournois, et de lire le numéro 49 une semaine avant les autres... Je comprends qu'avoir raté cette occasion vous soit pénible (j'en fais trop, là?) mais Consolez-vous, et puisque la mode est à l'anglophonie: see you next year!



Décoré de superbes couvertures de notre mag', San Goku attendant les fans sur le côté, c'était le stand de Consoles+.

# MULTIMEDIA

## C'EST LUI!

Surprise sur le stand Electronic Arts, avec la première vision de Hi Octane sur Saturn. Hum... la photo n'est pas terrible. Mais nul besoin d'être expert pour voir qu'il s'agit d'une course de vaisseaux à la WipEout ou Gran Chaser, avec des concurrents un brin plus agressifs... Vous en saurez plus d'ici peu. Sur le même stand, les visiteurs pouvaient jouer à Shock-Wave 2, un jeu très attendu sur Playstation, et chouré avant même la fin du salon...

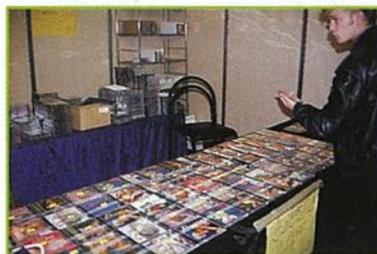


Spy, Niico et le Panda posent volontiers pour la photo de groupe pendant que Marcus trime pour gérer le tournoi.



Les deux finalistes de notre dernier tournoi sur Samurai Shodown 3, encadrés des deux ravissantes hôtesse de notre stand. En tout, cinq d'entre vous ont ainsi gagné leur cadeau de Noël.

Vous n'avez pas pu y entrer, il fallait être majeur: Consoles+ vous dévoile enfin l'intérieur de cette tente dédiée aux CD-



Rom X. Ben, y avait des tables et dessus des CD de "charme". Les visiteurs prenaient un air très dégaqué.



Là, il n'y a pas grand-monde, mais je vous assure que l'espace Pogs a connu un grand succès.

## AVIS oui!



Quel événement fabuleux! Tout cet espace dédié au jeu dans une atmosphère ludique et bon enfant! L'occasion de s'éclater sur des bornes d'arcade gratuites, de jouer aux tout derniers jeux sur 32 bits et, surtout, de rencontrer nos GL - Gentils Lecteurs - et de signer des dizaines d'autographes! Qu'est-ce que tu dis, Spy? Une dizaine seulement? Moi? Tu chipotes, comme c'est mesquin... Bref, c'était le pied, j'en redemande (des autographes surtout) et j'ai hâte de vous revoir l'an prochain au même endroit! Même si le nom change encore.

## ELVIRA

Quel événement fabuleux! Tout cet espace dédié au jeu dans une atmosphère ludique et bon enfant! L'occasion de s'éclater sur des bornes d'arcade gratuites, de jouer aux tout derniers jeux sur 32 bits et, surtout, de rencontrer nos GL - Gentils Lecteurs - et de signer des dizaines d'autographes! Qu'est-ce que tu dis, Spy? Une dizaine seulement? Moi? Tu chipotes, comme c'est mesquin... Bref, c'était le pied, j'en redemande (des autographes surtout) et j'ai hâte de vous revoir l'an prochain au même endroit! Même si le nom change encore.



Le Panda a subi un grave traumatisme, qui laissera des traces.

# WORLD SHOW

Le grand tournoi de Consoles+ sur Neo Geo commence. La foule en délire presse les combattants de Samurai Shodown.



Vu que des requins ont chouré mon tee-shirt exposé sur le mur, Marcus a pris des risques énormes en entourant ma bouille d'ange de graffiti injurieux. Mais j'aime bien le résultat.



Samurai était présent, bien sûr, avec tous ses produits japanim', son matos de Painball, ses jeux vidéo, ses "Bomb Bag"... Très cool, ils nous ont prêté Samurai Shodown 3 pour nos tournois.

## LES TROIS STARS

Sega: "Très chère, comme c'est branché ces pylônes transparents, ça fait 'haï-tek' au possible. J'en mettrais bien un dans mon loft: ambiance futuriste assurée. Hum, le monsieur fait-il l'installation à domicile?"



Sony: "Oh! Mais c'est un club très privé! L'élite met sa vedette sur un piédestal princier. La bête est entourée de noir et de rouge, c'est ténébreux à souhait."



Nintendo: "Très bon enfant, ce grand espace libre, un écran géant qui remplace la nouveauté vedette des concurrents. La simplicité d'une force tranquille..."

## AVIS

beurk!

a: niaise, stupide et veule... Même, elle a dû se dans la prairie" à trop haute dose... Un évènements de daubes éculées au hasard des stands? Une cette masse grouillante de morveux s'ébattant gras, avec quelques pauvres intérimaires déguiseux que mes potes des cités aient pu faire en a même qui ont chouré mon tee-shirt, c'est oût. Pauvre Elvira, qui se croit au Club Med', ou orothée... Comme je suis bon prince, je vais lui e... sur son chequier. Quant à vos tronches de e ne pas les voir pendant encore un an.

## SALON

# REVIEW

MULTIMEDIA WORLD SHOW  
SALON DU 22 AU 26 NOVEMBRE - PARIS - PORTE DE VERSAILLES



**ÉDITEUR: BLEINHEIM**  
**DISTRIBUTEUR: IDEM**  
**DISPONIBILITÉ: 22 AU 26 NOVEMBRE**  
**PRIX: 50 FRANCS**

### PRESENTATION

75%

Un nom à coucher dehors et des publicités ringardes à souhait.

### GRAPHISMES

89%

De beaux stands, de beaux jeux, de belles hôtes et nous au milieu comme le joyau de la parure (je m'emballe quelque peu...)

### ANIMATION

95%

De façon générale, gros souk le week-end et calme les autres jours.

### MUSIQUE

65%

Plutôt inexistante hormis pour ceux qui jouaient l'oreille collée aux hublots.

### BRUITAGES

50%

Un salon, c'est fait pour un max de visiteurs. Ça fait du bruit. On est content quand c'est fini.

### DUREE DE VIE

4 jours

Du 22 au 26 novembre dernier. Une faible durée de vie mais une animation du feu de dieu!

### JOUABILITE

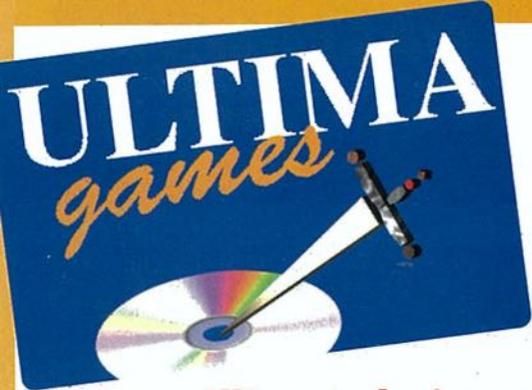
89%

Faut avouer qu'il y avait de quoi s'occuper avec les centaines de postes équipés.

### INTERET

87%

On fait son choix avant les fêtes, l'andouille dans les allées; on rencontre ses testeurs préférés, on gagne des cadeaux. Mais ça aurait pu être encore mieux!

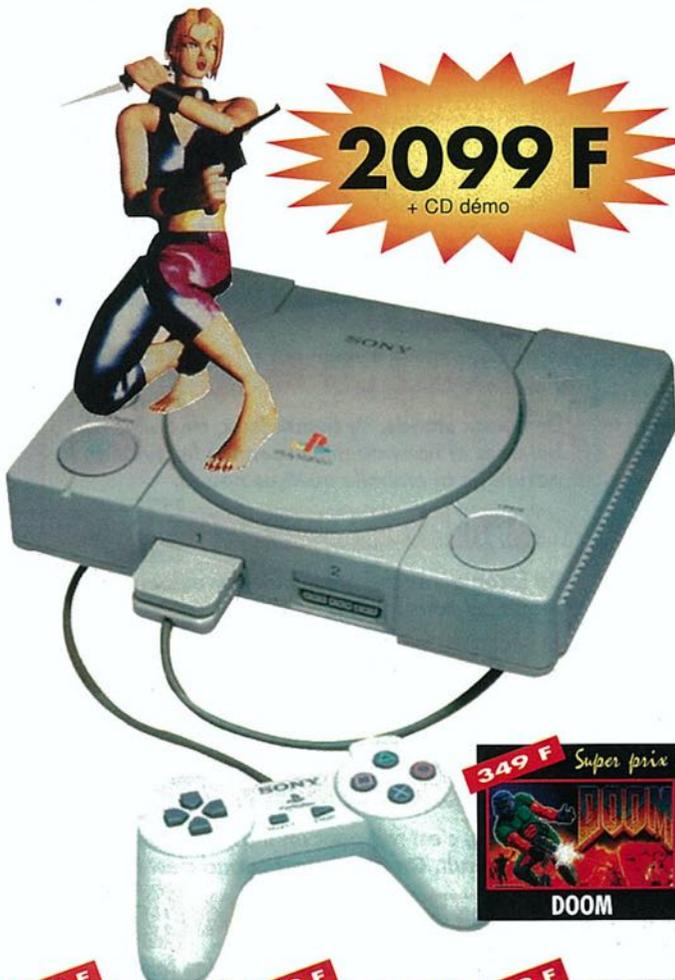


Des milliers\* de jeux vidéo d'occasion  
**30 à 70% moins chers**  
 sur toutes consoles  
 \*magasins parisiens

**POUR TOUT ACHAT D'UNE  
 PLAYSTATION  
 NOUS REPRENONS  
 VOTRE ANCIENNE  
 CONSOLE (16 BITS)  
 ET TOUS SES JEUX  
 AU MEILLEUR PRIX DU MARCHÉ**



**CONSOLE SONY PLAYSTATION**  
 VERSION FRANÇAISE



**2099 F**  
 + CD démo

**JEUX**

- AIR COMBAT 349 F
- ALIEN, TRILOGY 369 F
- ALONE IN THE DARK NC
- ASSAULT RIGS 349 F
- CASTLEVANIA NC
- CYBERSLED 349 F
- DARK STALKER NC
- DESTRUCTION DERBY 369 F
- DISCWORLD 369 F
- DRAGON BALL Z 399 F
- DOOM 399 F
- EXTREME SPORTS 349 F
- FIFA 96 349 F
- GUNNER EVENS 349 F
- GOAL STORM 399 F
- HI OCTANE 369 F
- HYPER FORMATION SOCCER 369 F
- JUMPING FLASH 349 F
- KILLER THE BLOOD 349 F
- **LOADED 299 F**
- MAGIC CARPET 399 F
- MORTAL KOMBAT 3 399 F
- NBA JAM TE 349 F
- NHL 96 349 F
- PANZER GENERAL 369 F
- PARODIUS 369 F
- PHILOSOMA 369 F
- POWER SERVE 369 F
- PRIMAL RAGE 399 F
- RAIDEN PROJECT 369 F
- RAPID RELOAD 349 F
- RAYMAN 299 F
- REVOLUTION X 349 F
- RIDGE RACER 369 F
- ROAD RASH 3 369 F
- ROCK AND ROLL RACING 2 NC
- STARBLADE ALPHA 349 F
- STREET FIGHTER REAL 369 F
- STREET FIGHTER THE MOVIE 349 F
- TEKKEN 399 F
- THEME PARK 369 F
- THUNDERKAWK II NC
- THO SHI DEN 369 F
- VAMPIRE 399 F
- WING COMMANDER 369 F
- WINNING ELEVEN 369 F
- WIPEOUT 369 F
- WORMS 399 F
- WWF 369 F
- ZERO DIVIDE 349 F
- 3D LEMMINGS 369 F

**ACCESSOIRES**

- MEMORY CARD 169 F
- CONTROL PAD 149 F
- CABLE LIASON CONSOLE 169 F
- CABLE PERITEL 249 F
- ADAPTEUR UNIVERSEL 199 F

**399 F Super prix!** MORTAL KOMBAT III

**399 F Super prix!** TEKKEN

**349 F Super prix!** FIFA

**399 F Super prix!** DRAGON BALL Z

**369 F Super prix!** RIDGE RACER

**369 F Super prix!** DESTRUCTION DERBY

... PAR COURRIER ...  
 ... PAR TELEPHONE ...  
 ... PAR FAX ...

**A ULTIMA VPC**

BP 04 - 94801 VILLEJUIF CEDEX  
 TEL : (1) 46 70 44 00  
 FAX : (1) 43 38 11 86

**MINITEL**  
 CONNECTEZ-VOUS !!!

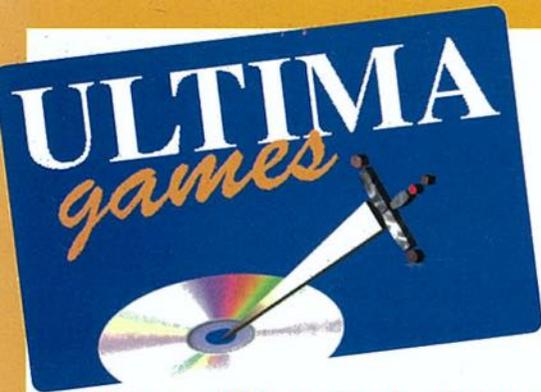
3615 ULTIMA GAMES

PROMO - OCCASIONS  
 VPC (la moins chère de France)

**COMMANDEZ PAR CORRESPONDANCE**

<b>Paris/Gobelins</b> 57, avenue des Gobelins - 75013	Tel : 47 07 33 00
<b>Paris/Republique</b> 5, BD Voltaire - 75011 - Fax : 43 38 11 86	Tel : 43 38 96 31
<b>Paris/St Germain des Prés</b> 73, BD St Germain - 75005	Tel : 43 54 50 00
<b>Paris/Turin</b> 21, rue de Turin - 75008	Tel : 42 94 97 14
<b>Asnières</b> 95, avenue de la Marne - 92600	Tel : 47 91 49 47
<b>Cergy Pontoise</b> Centre commercial 3 Fontaines 7, Grand Place - 95000	Tel : 30 31 25 25
<b>Aix en Provence</b> Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090	Tel : 42 93 18 93
<b>Bastia</b> 2, rue de la Miséricorde 20200	Tel : 95 31 68 70
<b>Bayonne</b> 11, rue du Port de Castets - 64100	Tel : 59 46 13 38
<b>Bordeaux</b> 203, rue Ste Catherine 33000	Tel : 56 92 85 11
<b>Brive</b> 29, rue de la République - 19100	Tel : 55 17 18 00
<b>Brunoy</b> 18, rue Pasteur - 91800	Tel : 69 39 55 82
<b>Carcassonne</b> 22, rue Aimée ramond - 11000	Tel : 68 47 49 74
<b>Castres</b> 6, rue Henri IV 81100	Tel : 63 59 28 03
<b>Limoges</b> 40, avenue Garibaldi - 87000	Tel : 55 10 97 97
<b>Le Havre</b> 95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600	Tel : 35 19 00 82
<b>Loches</b> 5, rue St Antoine - 37600	Tel : 47 59 28 20
<b>Lyon</b> 32, rue Ney - 69006	Tel : 72 74 46 39
<b>Nîmes</b> 4, rue des Greffres - 30000	Tel : 66 76 16 16
<b>Nice</b> 42, bd Gambetta - 06000	Tel : 93 82 52 52
<b>Perpignan</b> 17, av. Guynemer - 66000 -	Tel : 68 50 89 50
<b>Rodez</b> 6, avenue Victor Hugo - 12000	Tel : 65 68 41 79
<b>Toulouse</b> 11, rue des Lois - 31000	Tel : 61 12 33 34
<b>Fort de France</b> Centre Commercial Le Trident	Tel : 19 596 75 75 10

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonnez à votre agence.



Des milliers\* de jeux vidéo d'occasion  
**30 à 70% moins chers**  
 sur toutes consoles  
 \*magasins parisiens

**POUR TOUT ACHAT D'UNE  
 SATURN  
 NOUS REPRENONS  
 VOTRE ANCIENNE  
 CONSOLE (16 BITS)  
 ET TOUS SES JEUX  
 AU MEILLEUR PRIX**



**DU MARCHÉ**

**CONSOLE SATURN**  
 VERSION FRANÇAISE



**2590 F**  
 + 1 jeu (DAYTONA)

JEUX	
• ALIEN TRILOGY	NC
• BUG	349 F
• CYBER SPEEDWAY	399 F
• DARK LEGEND	449 F
• DAYTONA USA	399 F
• DEADALUS	399 F
• DIGITAL PINBALL	349 F
• FIFA 96	369 F
• FORMULA ONE	349 F
• GALE RACER	299 F
• GEX	NC
• GOLDEN AXE	449 F
• GRAN CHASER	349 F
• HI OCTANE	369 F
• LEGEND OF PINBALL	399 F
• MAGIC CARPET	369 F
• MYST <i>Super prix!</i>	319 F
• NBA JAM	399 F
• NHL HOCKEY 96	399 F
• MORTAL COMBAT	399 F
• NBA ACTION	NC
• PANZER DRAGON	449 F
• PARODIUS	449 F
• PRIMAL RAGE	449 F
• RAYMAN	349 F
• REVOLUTION X	399 F
• ROAD KILL	399 F
• ROBOTICA	399 F
• SEGA RALLY <i>Super prix!</i>	NC
• SHINOBI	349 F
• STREET FIGHTER REMIX	269 F
• STREET FIGHTER THE MOVIE	399 F
• THEME PARK	369 F
• THUNDERHAWK II	399 F
• VIRTUA CUP <i>Super prix!</i>	NC
• VICTORY GOAL	249 F
• VIRTUA FIGHTER I	369 F
• VIRTUA FIGHTER II <i>Super prix!</i>	NC
• VIRTUA FIGHTER REMIX	259 F
• VIRTUA HANG ON	NC
• VITUA HYDILE	399 F
• VIRTUA RACING <i>Super prix!</i>	NC
• WING ARMS	349 F
• WING COMMANDER 3	NC
• WORMS	NC
• WWF	369 F

**ACCESSOIRES**

- ADAPTEUR JEUX JAP/US 169 F
- CARTE MPGE 1190 F
- + FILMS TEL

**ADAPTEUR UNIVERSEL 169 F**

**SEGA RALLY TEL**



**MEGADRIVE**



**MEGADRIVE OCCAS + PAD + 1 JEU 399 F**

**FIFA 96 + 2ème joystick 349 F MD / 399 F SNIN**

**EARTH JIM 599 F MD / 449 F SNIN**



- EARTHWORM JIM 2 399 F
- MICROMACHINE 96 349 F
- NHL 96 349 F
- NBA 96 349 F
- MORTAL KOMBAT III 449 F

**SUPER NINTENDO**

**SUPER NIN OCCAS + PAD + 1 JEU 499 F**

**INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 399 F  
 FIFA 96 399 F**

- DOOM 449 F
- DONKEY KONG II 499 F
- EARTHWORM JIM II 449 F
- KILLER INSTINCT 499 F
- MORTAL KOMBAT III 449 F
- SECRET OF EVER MORE (US) 449 F
- SUPER MARIO II 499 F



**JAGUAR**

**JAGUAR 1290 F + CYBERMORPH + DOOM  
 JAGUAR CD + 4 CD 1290 F**



**319 F**  
**MYST**

**349 F**  
**RAYMAN**

*Super prix!*  
**SUPER VIRTUA COP**

*Super prix!*  
**VIRTUA FIGHTER II**

*Super prix!*  
**SEGA RALLY**

# TIPS



Je vous souhaite à tous une bonne année 96, bien meilleure encore que l'année 95, moins mauvaise si elle l'a été.

Ce qui est sûr, c'est que, pour les fans de jeux vidéo, elle risque d'être encore meilleure!

Mais je ne vous en parle pas même pas, vous la découvrirez bien vous-

même, et puis je ne suis pas madame Irma. En revanche, ce que je peux vous prédire, c'est la composition de cette rubrique. De quoi vais-je bien vous parler, hum? Les plus perspicaces s'écrieront à l'unisson: "Euh... des tips?" Plus que ça! Des personnages et des modes comme s'il en neigeait dans NBA Jam TE sur Playstation, et, en vrac, quelques "recettes" pour WipEout (Playstation), King of Fighters 95 (Neo Geo CD)... Rien sur Saturn, ce mois-ci, mais on a toute l'année pour se rattraper!

## PLAYSTATION

## NBA JAM TE

Mes amis, c'est la totale, sur Playstation en tout cas. Des dizaines de personnages cachés vont se dévoiler à vos yeux, et il y a des codes en pagaille! Pour ce qui concerne les autres versions, pas d'inquiétude, la livraison de tips correspondante paraîtra le mois prochain. Il existe aussi des mots de passe qui vous permettent d'arriver à la fin de la saison. En cumulant les astuces, vous pouvez participer à des matchs dingues, rapides, bourrés de dunks plus époustouffants les uns que les autres! Bref, je vous donne tout, à vous d'en faire bon usage, c'est parti!

Nota: pour rentrer les dates et les noms, reportez-vous comme exemple aux photos qui suivent.

### Pour jouer avec les personnages de l'équipe d'Acclaim



Seth W. Rosenfeld: STH December 8.  
Dan Feinsten: DAN January 2.



Elizabeth Burgess: LIZ August 7.  
Nat Gunter: GUN January 11.



Tout d'abord, entrez dans "Initial Record Keeping".



Shawn Rosen: SAW April 10.  
Pete Wanat: WAN June 10.



Asif Chaudri: CHD May 5.  
Brett Gow: GOW July 17.



Pour que les mots de passe fonctionnent correctement, inscrivez ensuite les noms et les dates en maintenant la pression sur L1 et R1.



Si c'est réussi, vous devez voir la même inscription que sur cette photo: "Secret Player".



Mark Thienvanish: THI November 1.  
Eric Kuby: KUB April 14.



Alex Delucia: DEL October 19.  
Eric Salmuski: AIR January 11.

# TIPS

## Pour jouer avec les personnages de l'équipe d'Iguana



Chris Kirby: CHR December 18.  
Jay Moon: JAY August 24.



Jason Falcus: JAS November 16.  
Snake: SNK June 15.



Ziggy Hill: ZIG April 7.  
Andy Catling: CAT January 2.



Barry Hutchinson: BAR April 9.  
Darren Falcus: DAZ August 6.



Darren Hodgson: HOG December 31.  
Darren Tunnicliff: SAT May 7.



Jason Whitaker: JAX March 1.  
Mike Muskett: MUS December 24.



Paum Mc Hugh: BAA July 12.  
Tom Higgins: TOM February 19.



Rob Gray: ROB February 23.

## Pour jouer avec les personnages de l'équipe Williams

Mark Turmell: TUR January 31.  
Tony Goskie: GOS January 6.



Jammie Rivett: REV July 6.  
John Carlton: CAL March 25.



Sal Divita: DIV July 3.  
Shawn Liptak: LIP January 14.

## Pour jouer avec les mascotes et les célébrités de la NBA

Larry Bird: LAR January 15.  
Carol Blazejowski: BLZ January 14.



Charlotte Hornet: HOR June 12.  
Chicago Bulls: BEN September 20.



Minnesota Timberwolf: WOL March 7  
Phoenix Gorilla: APE April 2.

## Fantasy Games

52 rue de l'Université 69007 LYON  
Tél. 72 71 34 44

Si le père Noël ne peut pas vous offrir l'Ultra-64, nous pouvons vous la promettre pour le mois d'avril 96. Réservez dès maintenant. Quantité limitée.

Problème de couleur pour les jeux Jap. et US. ? La solution est le câble péritel RGB. en plus la qualité d'image est meilleure.

Accessoires indispensables de la consoles PSX.  
Cable péritel RGB = 180 F  
Pad PSX auto fire, Turbo = 130 F

Très grand choix de jeux PSX et Saturn en Fr. US, et Jap. Neufs ou occasions. Ex. Sega Rally Virtual, Fighter 2, Ridge Racer Revolution, Toh Shin Den 2, Street Fighter alpha, Tekken 2 et Vampire....

Figurine Dragon Ball Z Super Battle Collection  
Vol 1 à vol 16 60 F unitém  
La Meilleure affaire de Noël

Pour commander, envoyez nous le règlement par chèque +30F de frais port à Fantasy Games VPC.  
66 av. Jean Jaurès 69007 Lyon

Egalement à PARIS  
75013 PARIS

City GAMES 44 Av d'Ivry  
Tél. 1 45 86 23 88

# TIPS

## PLAYSTATION

## NBA JAM TE

### SUITE...

#### Pour jouer avec les membres du groupe Sonic Youth



Thurston Moore: MOE June 8.  
Kim Gordon: GOR July 3.



Lee Renaldo: REN February 4.  
Steve Shelley: SHY June 8.



Adrock: ADR April 6.  
MC Adam Yauch: MCA April 9.



Mike D : M D July 1.

#### Pour jouer avec diverses célébrités



Bill Clinton: BIL June 3.  
Hillary Clinton: HIL November 6.



Prince Charles: CHA May 4.  
Heavy D: HEA January 9.



Jazzy Jeff: JAZ October 9.  
Fresh Prince: FRS February 2.



Frank Thomas: FNK January 8.



Tous les tips qui suivent sont à effectuer sur cet écran.

Pour avoir le Shot Percentage Display



↑↑↓↓, Triangle

Pour avoir le Max Power



→→←→, Croix, Croix, →

Pour avoir le "Poxer Up Goaltending".



→↑↓↓↑↑

Pour avoir le Power Up Fire



↓→→, Rond, Triangle, ←

Pour avoir le Power Up Turbo



Rond, Rond, Rond, Carré, ↓↓↓↑↑

Pour avoir le Quik Hands



←←←←, Rond, →

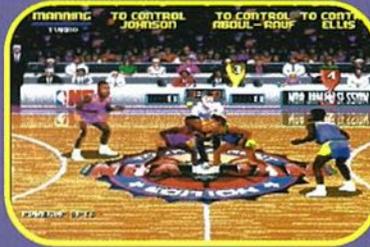
# TIPS

**Pour avoir le Power Up Offense**



Carré, Rond, ↑, Carré, Rond, ↑↓

**Pour avoir le Power Up Three Points**



↑↓←→←↓↑

**Pour avoir le Full Court Jams**



←→, Croix, Rond, Rond, Croix

**Pour avoir le "Full Court Push"**



↓↓, Croix, Rond, Croix, →→

**Pour pousser un adversaire et provoquer la chute des deux, faites:**

↑↑↑↑←←←←, Rond, Rond.

**Pour faire des Télé-Pass:**

↑→→←, Rond, ↓←←, Rond, Carré.

**Pour avoir des High Shots:**

↑↓↑↓→↑, Rond, Rond, Rond, Rond, ↓.

**Pour avoir le Speed-Up**

↑↑↑↑←←←←, Croix, Triangle.

**Pour avoir le Baby Mode**

Rond, Carré, Rond, Carré, Rond, Carré.

**Pour avoir le Richard Kiel Mode, faites:**

7 fois Triangle, Croix.

**Pour avoir les Big Heads**

Triangle, Carré, Croix, Rond, Triangle, Carré, Croix, Rond.

**Pour avoir des Mammoths Heads, faites:**

4 fois Rond, Croix, Carré, Triangle.

**NEO GEO CD**

**FATAL FURY 3**

Il est clair que FF 3 est un très bon jeu de baston. C'est pour cette raison que j'ai pensé qu'il ne serait pas inutile de vous donner une petite astuce, destinée à diminuer considérablement la taille de vos joueurs. Il en existe bien une autre qui permet de sélectionner les différents boss, mais elle extrêmement difficile à réaliser. Elle sera publiée le mois prochain.

**Pour jouer avec des joueurs minuscules**

Pendant le Loading, en mode 2 joueurs, maintenez les touches B et C des deux paddles enfoncés jusqu'au début du match.



Pendant le Loading, il faut garder les touches enfoncées.

Et voilà, un véritable combat de fourmis!



**TRY A GAME**

LE SPÉCIALISTE DES JEUX VIDÉO D'OCCASION

**3** bonnes raisons de choisir TRY A GAME

- ★ Un grand choix de jeux d'occasion
- ★ Des nouveautés à des prix "canon"
- ★ Et surtout, les reprises de tous vos jeux au plus haut cours

3000  
1 CHOIX DE 500 JEUX MEGADRIVE À PARTIR DE 50F  
ET 700 JEUX SUPERINTELENDO À PARTIR DE 75F

SEGA SATURN OCCAZ La saturn FR+ 1 jeu + 1 Pad 2190 F  
SONY PSX OCCAZ La PSX FR+ 1 jeu + 1 Pad 1990 F  
La saturn Jap +1 jeu + 1 Pad 2390 F  
La PSX Jap +1 jeu + 1 Pad 2390 F

TOYME DEATH  
GAME BOY  
SUPERINTENDEO  
MISTER SYSTEME  
NEOGADRIVE

3 MAGASINS

Centre Commercial Suresnes II  
36, bld Henri Sellier. 92150 Suresnes. (Face au Champion) - Tél. 42 04 50 60

25, rue Pécelet 75015 Paris 75015 Paris (Métro: Vaugirard) - Tél. 40 45 02 02

TRY A GAME Auteuil : 11, rue Chanez 75016 Paris - Tél. 40 71 60 61

# TIPS

NEO GEO CD

KING OF FIGHTERS 95

Le mois dernier, vous aviez eu droit à l'astuce qui permet de jouer avec les deux redoutables boss de fin. Mais, comme vous avez pu vous en apercevoir, elle ne fonctionne pas des masses... C'est normal, car une partie de la manipulation a sauté en cours de route! Je réédite donc et signe cette astuce: il fallait maintenir Start, valider "Yes" à la question "Team Edit?", puis, toujours en maintenant Start, faire: Haut et B, Droite et C, Gauche et A, Bas et D. En complément de ce tip, voici, plus bas, les coups spéciaux de messieurs Omega Rugal et Satsuy Kusanagi.

## Tous les coups de Satsuy Kusanagi



Onde de feu: Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite et Poing.



Dragon flamboyant: Droite, Bas, Diagonale/Bas/Droite et Poing.



Ecrasement flamboyant: Droite, Diagonale/Bas/Droite, Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche et Poing.



Furie: Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche, Diagonale/Bas/Gauche, Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite et Poing.

## Tous les coups d'Omega Rugal



Onde foudroyante: Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite et poing.



Boule géante: Droite, Gauche, Diagonale/Bas/Gauche, Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite et Poing.



Coup de pied fatal: Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche, Diagonale/Haut/Gauche et Pied.



Ecrasement: Droite, Diagonale/Bas/Droite, Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche et Poing.



Boule de feu: Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite et Poing.



Furie: deux fois Droite, Diagonale/Bas/Droite, Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche et B + C.

## PLAYSTATION

## DESTRUCTION DERBY

Le problème, dans les courses de stock-car, c'est que l'on abîme très facilement sa carrosserie. Mais que faire? Ne pas acheter de simulations de stock-car? Trop tard... Donc, il va falloir raquer pour acheter l'air-bag! Non, je plaisante, je ne vous laisserai pas vous ruiner. Quelques lettres suffiront à résoudre votre problème. Magique, non?

**Pour pouvoir accéder directement aux circuits secrets**  
Dans l'écran des passwords, inscrivez "REFLECT!".



C'est ainsi qu'il faudra inscrire le password.



Et voilà le nouveau circuit Speedway.

**Pour avoir une voiture indestructible**

En mode Championship, quand il faut entrer son nom, inscrivez: !DAMAGE!

Il faudra entrer dans le Championship pour inscrire quoi que ce soit.



Voilà le Magic Word.



Si la manipulation a réussi, "Cheat" est inscrit en dessous de la course.

## PLAYSTATION

## WIPEOUT

Pour tous ceux qui ont envie d'aller de l'avant et vite, avec précision et sans hésitation, jouer à Wipeout, c'est bon. Oui, c'est speed, envoûtant, angoissant, crispant de précision, bref, je le répète, c'est bon. Logiquement, quiconque n'a pas terminé toutes les courses de la Venom Class ne peut accéder à la Rapier Class. Or, il se trouve que j'ai en ma possession un tip qui permet de sauter les étapes. Mais je ne m'arrête pas là, pour pimenter un peu la sauce des tips, je vous dévoile également une astuce qui vous ouvrira les portes d'une course pour le moins enflammée, la Firestar. Deux astuces pour le prix de 32, ça a l'air d'une arnaque, mais ce n'est que le prix du mag'!

### Pour avoir accès à la Rapier Class

Placez-vous sur One Player et maintenez la pression dans l'ordre sur: R2, L2, ", Start, Select. Validez avec Croix.

*Et voilà, plus speed que speed, la Rapier Class est réservée aux killers...*



SELECT NUMBER OF PLAYERS

ONE PLAYER  
TWO PLAYER  
OPTIONS

SELECT

Les tips qui suivent sont à exécuter sur cet écran, et un deuxième joueur est parfois nécessaire, car il n'est pas évident de positionner tous ses doigts sur la manette.

### Pour avoir accès à la Firestar

Maintenez la pression, dans l'ordre, sur: R1, L1, Droite, Start, Carré, Rond. Validez avec Croix.



*Ce circuit est magnifique. Malheureusement, je ne crois pas que vous aurez le temps d'admirer le paysage.*

## CONSOLES

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

Tape **3615 TCPLUS** ou appelle le **36 68 00 64** et consulte tous les tips sur un max de jeux. En plus, sur le **3615 TCPLUS**, tu peux parler tips en direct le mercredi de 14 heures à 18 heures avec Switch, et le vendredi aux mêmes horaires avec le Panda, la bête des mangas.

## CONSOLES

Participe au **grand concours de tips**. Pour cela, il te suffit de déposer ton tip sur le **3615 TCPLUS**. L'auteur du meilleur tip gagnera un abonnement.

## NOUVEAU

**JOUE ET GAGNE AU  
36 68 11 19  
TES NOUVELLES CONSOLES  
ET PLEIN DE JEUX**



LA PLAYSTATION DE SONY



LA SATURN DE SEGA

ET POURQUOI PAS UNE 64 BITS ...

**MAINTENANT APPELE LE  
36 68 11 19**



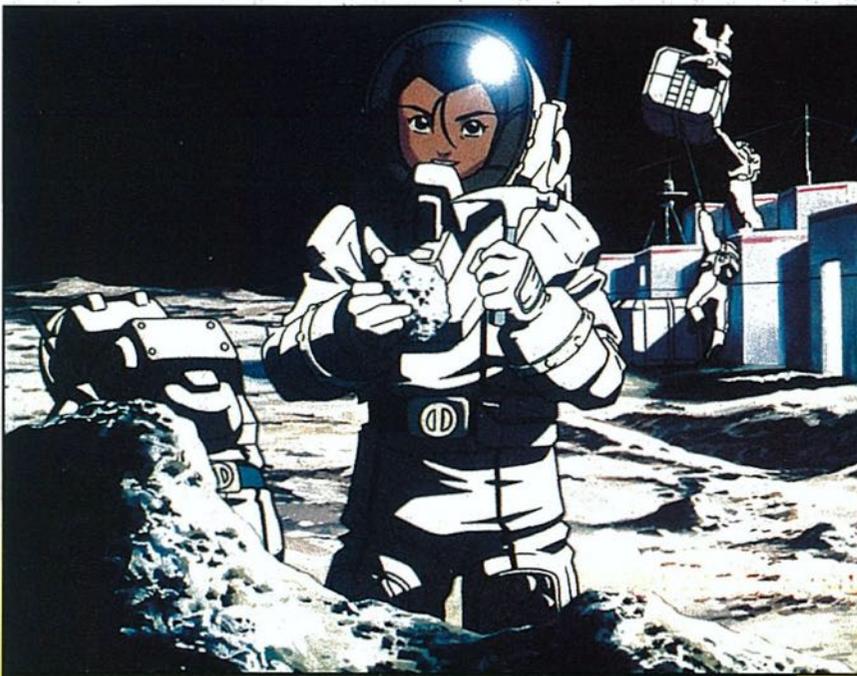
# MIGHTY SPACE MINERS

*Un O.A.V. de grande qualité, tant du point de vue du scénario que de l'animation ou de la bande musicale, c'est assez rare... Découvrez l'univers de ce superbe dessin animé!*

**E**n 2060, des humains vivent sur un satellite en orbite autour de la terre, Teutates. Mineurs, ils extraient des minerais rares des comètes pour les envoyer sur Terre. Ushikawa, un jeune garçon d'environ treize ans, plein de vie, doit passer un test pour devenir mineur, comme son père et son oncle... Mais le jour où il effectue sa première mission sur une comète, un satellite militaire envoie ses missiles sur la base! Celle-ci est déviée de son orbite et risque, si l'on n'agit pas à temps, de se désintégrer dans l'atmosphère dans les vingt-quatre heures. Quand Ushikawa tente de rentrer à la base, il découvre que sa position a changé. Or, il est presque à court de fuel! Les survivants, quant à eux, essaient désespérément de trouver une solution pour s'en sortir, mais le gouvernement semble faire la sourde oreille! Le design est sympa, l'animation excellente et le doublage plus que correct: ce très bon O.A.V. est à regarder sans modération... Par rapport à ce que l'on a l'habitude de voir en français, voilà une production originale. Dragon Video a frappé un joli coup.



Ushikawa, avec son ordinateur-robot sur la tête.



Ushikawa dans sa tenue de cosmonaute.





## CONSOLES

Tu veux en savoir **plus**,  
**épater** tes copains?

Tiens-toi au courant des  
dernières **nouveautés**

**Jeux, Mangas, Imports,**  
**Animés, Cyber Potins...**  
sur le

**3615 TCPLUS**

### ICZELION

Nagisa est une jeune écolière japonaise qui voudrait devenir catcheuse. Une armure du type "Iczel" l'a choisie pour défendre la Terre (vous avez bien lu). Mais leur première rencontre tourne court: à peine ont-elles (la jeune fille et l'armure) eu le temps de fusionner qu'un monstre vient les importuner. Or, Nagisa n'a rien d'une guerrière, elle n'a nullement l'intention de se battre contre des extraterrestres. Heureusement pour la Terre, elle n'est pas toute seule: Kaii, Namia et Kawai possèdent, elles aussi, des armures du même type, et sont prêtes à se battre, obéissant à leur destin de guerrière Iczelion. Nagisa sait-elle que, si elle ne combat pas auprès de ses amies, aucun de ses rêves ne pourra se réaliser? Quand donc comprendra-t-elle qu'elle doit faire face à ses responsabilités: protéger sa planète d'origine?

Les ennemis d'Iczelion, très puissants, utilisent les Voïds, de gigantesques robots. Leur chef, Chaos, assisté de sa sœur, Cross, sont d'une cruauté sans égale!

A la fin du premier O.A.V., alors que Cross se trouve face aux trois Iczelions, et à Nagisa, dépouillée de son armure, Chaos, son frère, a dû intervenir pour la ramener saine et sauve... Une petite victoire pour les héroïnes, mais leurs problèmes ne font que commencer.

Dans ce premier O.A.V., le décor est planté, on fait connaissance avec chacune des guerrières et leurs armures. Le design est très sympa, les héroïnes très jolies, l'animation de qualité et l'action endiablée...

Le tout est pimenté d'un zeste d'humour à la japonaise. "Iczelion", au scénario néanmoins assez classique, est la suite de trois célèbres séries d'O.A.V.: "Iczel".



Nagisa et Chaos.



# SHIN ANGEL 3

La série des "Angel" continue, et elle est toujours aussi coquine... En version française et sans aucune censure, des images à déconseiller aux âmes prudes!



**V**ous commencez sans doute à connaître Shizuka, la charmante lycéenne... Celle-ci est toujours amoureuse de Kyosuke, mais le jeune homme n'a pas perdu l'habitude de courir les filles... Dans cet épisode, nos deux héros vont connaître bien des aventures... érotiques, bien entendu. Notamment avec une rousse plutôt dévergondée. Ils s'adonneront également à d'autres activités sportives, comme une partie de tennis. Le style graphique est toujours aussi agréable que dans les précédents O.A.V., et les personnages ressemblent trait pour trait à leurs modèles de papier. Le scénario du manga est fidèlement retranscrit. Le doublage est correct - même si ce n'est pas le plus important dans ce genre d'animé - et la version française est "décensurée": on voit tout! Il n'y a pas l'ombre d'un cache sur les plans rapprochés, comme on en a l'habitude dans l'ensemble des DA érotiques. Sachez par ailleurs que, chez le même éditeur, va bientôt sortir le manga érotique "Tropical Eyes", dont l'auteur a un style qui rappelle celui de "Silent Moebius".



Sans les mains!



Les robes "Shangai" sont toujours très sexy!



Pendant le tennis, les petites jupes volent!



Il est des propositions qu'il est difficile de refuser.

## DOCK-KID

POUR ÉVALUER SES POUVOIRS VIRTUELS, DOCK-KID DOIT SUBIR UN TEST: S'INTRODUIRE DANS UN NOUVEAU JEU ET ATTEINDRE LE PREMIER NIVEAU...





# GOLGO 13

**PFC se réveille, et la qualité de ses productions aussi. Voici donc "Golgo 13", un film d'animation au design atypique, mettant en scène un tueur à gages plutôt sinistre. Un chef-d'œuvre qui, s'il n'est plus tout jeune, a extrêmement bien vieilli, comme le bon vin!**



Golgo 13, le plus célèbre tueur à gages au monde.

Imaginez un Ryo Saeba (Nicky Larson) qui réussirait à conclure avec les femmes, ou encore un Cobra qui serait sérieux. Si Golgo 13 a bien des affinités avec eux, ce tueur à gages ressemble également sur bien des points à Léon, dans le film de Besson du même nom: très froid d'aspect, il cache ses sentiments et fait son boulot sans états d'âme. C'est un professionnel, un vrai, un dur. Il n'a jamais raté une de ses missions, et est devenu une légende vivante dans le milieu. Mais ce n'est pas une crapule, bien au contraire: il choisit ses contrats et ne les accepte que lorsque le commanditaire paraît être dans son droit.

Tout commence lorsqu'un prêtre italien lui demande de venger sa famille, qui a été liquidée, femmes et enfants compris, par un gros bonnet sicilien. A peine Golgo 13 lui a-t-il donné une réponse positive que le prêtre récite une prière et se suicide...

Voilà de quoi vous donner une idée du genre de ce film d'animation, extrêmement sinistre. Le dessin, très stylisé et assez atypique, et la musique, parfois un peu jazzy, comme dans les vieilles séries noires américaines, contribuent à l'ambiance oppressante. Par ailleurs, le découpage filmique, assez inhabituel, donne au film un cachet spécial. On a droit à des effets stroboscopiques,



Le tueur est aussi un séducteur.

ainsi qu'à des plans américains (le personnage apparaît en buste), ou à des travellings avant étonnants, tel celui qui suit une balle (on pense au film "Les Visiteurs", lorsque la flèche est suivie par la caméra)... et à bien d'autres surprises encore!

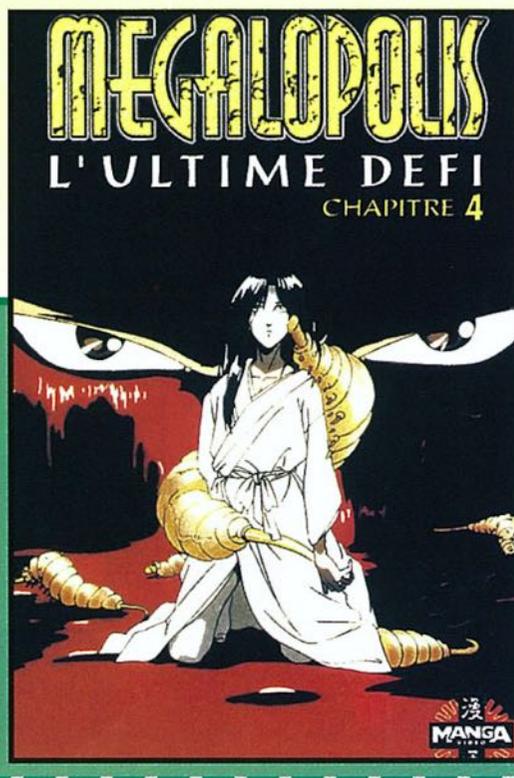
Ce film date de 1983, et dure un peu plus d'une heure. Une histoire passionnante qui vaut vraiment le détour... Vous pouvez foncer les yeux fermés.



Un ami de Golgo 13 vient de subir un sort tragique... les risques du métier!

## STREET FIGHTER

Je vous en avais déjà parlé lors de sa sortie en import, il y a quelques mois de cela. C'est désormais officiel, la cassette vidéo est disponible en version française. Hadoken!



## MEGALOPOLIS

Le quatrième et dernier volet de cette saga vient de sortir. C'est une bonne série d'O.A.V., très mystique, qui raconte le combat sur plusieurs décennies entre un sorcier maléfique... et les forces du bien.

Le démoniaque Masakado tente de détruire Tokyo. Y parviendra-t-il?

## NOUVEAUX MAGASINS

13006 MARSEILLE - 37, Av. Cantini  
44000 NANTES - 9, rue des Halles

OUVERTURES PROCHAINES MONTPELLIER - NARBONNE et bientôt l'ITALIE et la BELGIQUE

# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

## SATURN



livrée avec "DAYTONA et un pad"

**2590,00 Frs**

livrée avec un pad sans jeu

**2199,00 Frs**

Les nouveautés Saturn

Shinobi x - Fifa 96  
Myst - Primal Rage - Theme Park  
Rayman - Actua Soccer



## PLAYSTATION



livrée avec un CD de demo et un pad

**2099,00 Frs**

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés PlayStation

Fifa 96 - Road Rash  
Wipe out - Wing Commander 3  
Mortal Combat - Theme Park  
Destruction Derby - Tekken  
Actua Soccer - Primal Rage  
Rayman - Philosoma  
Parodius - Starblade Alpha

## VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX ! l'Engagement des DOCKS

- Vous racheter **CASH\*** vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie  
Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la **SUPERCARTE** et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs  
Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news  
cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc...
- Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France  
sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

Jeux d'occasion  
Mega Drive à partir de  
**39,00 Frs**  
et Super Nintendo à partir de  
**59,00 Frs**

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville  
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96,  
notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat  
Renseignements 24H sur 24 au **36 68 22 06**

## SUPERCARTE

# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

5% de remise sur vos jeux neufs et occasions

Client N° 1 940 746

- 02 St QUENTIN - Tél: 23 64 15 07 - 03 MONTLUÇON - Tél: 70 05 94 82 - 06 NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 30 - 06 GRASSE - Tél: 93 36 34 45  
- 12 RODEZ - Tél: 65 68 94 58 - 13 AIX en Provence - Tél: 42 21 95 26 - 13 MARSEILLE (Metro Castelane) - Tél: 91 78 96 75 **Nouveau !** - 14 CAEN - Tél: 31 38 88 66  
- 16 ANGOULEME - Tél: 45 94 43 15 - 17 LA ROCHELLE - Tél: 46 41 29 01 - 18 BOURGES - Tél: 48 24 92 62 - 19 BRIVE La Galliarde - Tél: 55 17 92 30  
- 20 AJACCIO - Tél: 95 21 19 05 - 21 DIJON - Tél: 80 58 95 94 - 22 St BRIEUC - Tél: 96 62 33 13 - 24 PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 84 00 - 26 VALENCE - Tél: 75 56 72 90  
- 27 EVREUX - Tél: 32 62 54 72 - 29 BREST - Tél: 98 46 59 10 - 29 QUIMPER - Tél: 98 95 12 48 - 30 NIMES - Tél: 66 21 81 33 - 33 BORDEAUX - Tél: 56 01 13 19  
- 34 SETE - Tél: 67 74 81 46 - 35 RENNES - Tél: 99 78 27 18 **Nouveau !** - 37 TOURS - Tél: 47 20 42 30 - 38 GRENOBLE - Tél: 76 47 14 25  
- 40 TARNOS - Tél: 59 64 18 66 - 41 BLOIS - Tél: 54 78 97 38 - 42 St ÉTIENNE - Tél: 77 41 84 79 - 44 NANTES - Tél: 40 35 57 93 **Nouveau !**  
- 45 ORLEANS - Tél: 38 77 98 30 - 47 AGEN - Tél: 53 87 92 52 - 49 ANGERS - Tél: 41 87 59 14 - 49 CHOLET - Tél: 41 46 06 01 - 57 METZ - Tél: 87 36 33 33  
- 59 DUNKERQUE - Tél: 28 66 73 73 - 64 BAYONNE - Tél: 59 59 41 61 - 67 STRASBOURG - Tél: 88 22 54 81  
- 69 LYON (Metro Guillotière) - Tél: 78 60 33 60 - 71 CHALON S/Saone - Tél: 85 42 98 58 - 73 CHAMBERY - Tél: 79 69 54 50 - 74 ANNECY - Tél: 50 45 75 71  
- 74 ANNEMASSE & Genève - Tél: 50 87 16 75 - 75 PARIS 16 (Metro Pompe) - Tél: (16-1) 45 04 13 10 - 76 LE HAVRE - Tél: 35 22 72 55 - 76 ROUEN - Tél: 35 89 60 33  
- 79 NIORT - Tél: 49 77 05 13 - 80 AMIENS - Tél: 22 92 28 85 - 81 ALBI - Tél: 63 49 94 40 - 82 MONTAUBAN - Tél: 63 66 57 33 - 83 FREJUS - Tél: 94 53 64 18  
- 83 TOULON - Tél: 94 91 39 69 - 84 AVIGNON - Tél: 90 82 22 61 - 94 LA VARENNE St Hilaire - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - 97 LA REUNION LE TAMPON - Tél: 27 87 76

\* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68...: la taxation est de 2,19 FTTC / min.

\*\* La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer  
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.



# CASTERMANGA

*Casterman lance une collection manga! Bravo, mais encore faut-il savoir que ces publications sont de natures très différentes: ainsi, certaines œuvres, publiées au Japon, ont été réalisées par des Occidentaux. De l'excellent, du moyen, du médiocre... *

## L'HABITANT DE L'INFINI

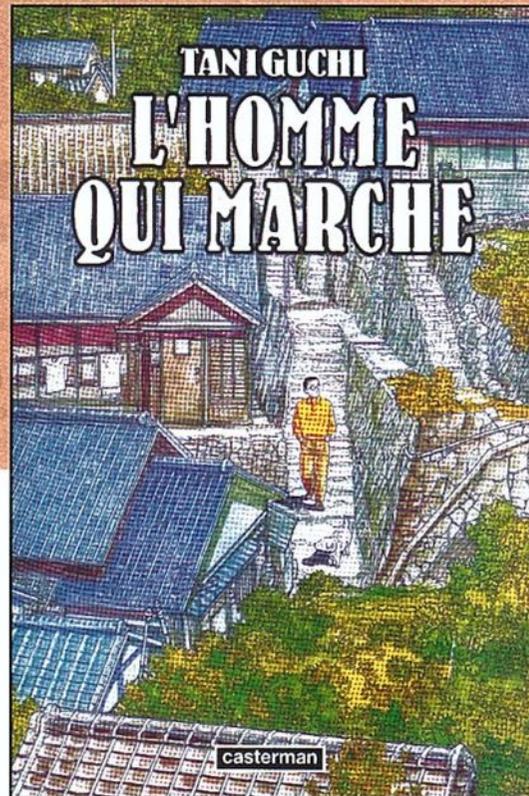
Un bon manga, dans la lignée des "Lone Wolf"... Un samouraï est dévoué corps et âme à son Shogun, il lui doit obéissance totale: un samouraï qui ne suivrait pas cette voie ou trahirait son code de l'honneur serait puni de mort... S'il s'enfuit, il devient alors un "ronin". C'est le cas de notre héros, qui a tué son maître. Une prêtresse lui a fait don d'une mixture qui l'a rendu immortel: son corps se régénère systématiquement. Mais il ne souhaite plus vivre, si c'est pour tuer des innocents! Il choisit donc de mener à terme sa quête, qui consiste à tuer mille assassins et malfaisants, avant de rendre l'âme. Il commence par aider une jeune fille qui veut venger ses parents, massacrés sous ses yeux... Du manga comme vous n'en avez sans doute jamais vu! Une histoire de samouraï dans le Japon médiéval, dotée d'un dessin élaboré et d'un scénario bien construit... Vivement le deuxième tome!

## L'AUTOROUTE DU SOLEIL

Le dessin est franchement laid, le scénario est sans grand intérêt, et le découpage des séquences n'a rien à voir avec du manga! En bref, à éviter absolument... Ce serait juste bon à donner à manger au Killer!

## L'HOMME QUI MARCHE

Voilà un manga "comptemplatif", avec juste un peu plus de dialogue que dans "Gon". Le titre est fort bien choisi: il s'agit effectivement d'un homme qui marche dans les rues de Tokyo. C'est vaguement écolo sur les bords, et c'est bien dessiné...



*Comme vous pouvez le constater, il n'y a pas beaucoup de dialogues.*

## KIRO

Les aventures d'un Japonais à Paris, signées par un grand dessinateur français, branché sado-maso, ça vous dit? Ben, moi, pas trop: le dessin est moyen et le scénario simpliste... Varenne nous avait habitués à mieux. Amateurs de mangas s'abstenir!

## GON

Un bébé tyrannosaure se déchaîne, de la savane à la forêt, mordant un lion au passage, donnant des coups de boule à un ours... Un manga superbe, très drôle, dessiné par Massashi Tanaka. Sans dialogue, cette jolie bande dessinée ne perd pas grand-chose à la traduction!



*C'est mignon, ces petites bêtes-là.*



*Un aperçu de l'ambiance...*

# PANDACHTRUCS

## L'EPITA

La convention de l'Epita aura lieu cette année les 6 et 7 janvier 1996, au 106-112 boulevard de l'Hôpital, 75013 Paris; métro: Campo-Formio (ligne 5). Si vous vous y présentez dès 10 h30, vous n'aurez qu'à acquitter une vingtaine de petits francs (plus tard, ce ne sera pas plus cher...). Un rendez-vous à ne pas manquer pour qui s'intéresse aux mangas. Et puis, si vous aimez les jeux vidéo (le contraire m'étonnerait), sachez que des tournois seront organisés sur certains stands.

## WATT POE

AK Vidéo nous sort là une bonne grosse daube! Quand c'est mauvais, il faut le dire... Certes, ils n'en sont pas à leur coup d'essai: ils avaient déjà sorti "Borgman 2058"... Il faut bien reconnaître qu'ils ne sont pas les seuls: Kaze/Eva Animation nous a déjà révélé son savoir-faire dans le domaine du médiocre, avec "Kojiro" et "Mlle Météo". Vous voilà prévenu.

## DARK WIRBLE

Samourai vient de sortir l'excellent "Dark Wirble" en français, un manga vaguement érotique et franchement drôlatique, dans une ambiance médiéval-fantastique! Du même éditeur, "Cammy X", est, comme son nom l'indique, un manga à réserver à un public averti.



...JE N'EN POUVAIS PLUS DE TE VOIR TOUJOURS A MOITIE NUL !!!

TOUT CE QUE TU VEUX ...

...JE NE POURRAI PAS TE REGARDER EN FACE !

AU SUJET DE CETTE PROMESSE. PRENDS MOI PAR DERRIERE!

LUUUHHH !!

# KONCI

123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS

( METRO VOLTAIRE )

TEL : 44 93 51 30

OUVERT

FAX : 44 93 51 34 10H à 19H30 (sans interruption)

7/7

## REVENDEURS CONTACTEZ NOUS

FIGURINE	PLAYSTATION	SATURN
SUPER BATTLE COLLECT	CONSOLE JAP 2290F	VIRTUA FIGHTER II 489F
-VOL :1 à 9, 11 à 16 59F	PRISE PERITEL 179F	SEGA RALL 449F
-VOL :10 79F	MANETTE 199F	X MEN 489F
<b>FIGURINE DE 40 CM</b>	MEMORY CARD 169F	DRAGON BALL Z 489F
-SANGOKU 149F	RIGE RACER II 499F	DRAGON FORCE TEL
-VEGETA 149F	TOSHINDEN II 499F	VAMPIRE HUNTER TEL
SANGOKU CRISTAL TEL	TEKKEN II TEL	AUTRES TITRES TEL
<b>FULL ACTION KIT</b>	STREET FIGHTER O TEL	
VOL : 1, 2, 3, 5 179F	AIR LAND BATTLE 499F	
VOL : 4, 6 219F	BEYOND & BEYOND 499F	
BATTLE VOIE 199F	AUTRES TITRES TEL	
<b>FULL POWER COLLECT</b>		
SET DE 12 FIGURINE 69F		
<b>POG PAR SACHET</b>		
9 BRILLANTS +1 KINI 9F		
LES 3 POUR 25F		
<b>HERO COLLECT 4 20F</b>		
LES 4 POUR 60F		
<b>TRADING COLLECT 30F</b>		
<b>SERIE COMPLET DE</b>		
PACK DP, 25, 24, 23, 22, 1,		
POWER LEVEL, 15, 13, 11,		
199F ( la serie )		
PP 28 ( 34 CARTES ) 69F		
PP 27 ( 34 CARTES ) 49F		
NEW PP ( 34 CARTES ) 69F		
RAMICARD LES 10 39F		
MAXI RAMICARD 5F		
JEUX DE CARTES 39F		
<b>SERIE BRILLANTES</b>		
SPECIAL COLLECT 2, 3,		
BEST COLLECT, DP 23,		
POWER LEVEL 13		
( LES 47 CARTES ) 99F		
<b>MODIFICATION</b>		
SUPER NINTENDO 50/60HZ		
<b>PRIX PROMO 98F</b>		
<b>POUR LES NEWS TEL</b>		
<b>VIDEO VERSION FR</b>		
D B Z ( VOL 1 à 11 ) 99F		
RETOUR DE BROYLY 129F		
BIO BROYLY 129F		
CHATEAU DEMON 129F		
L'AVENTURE MYST 129F		
GOGETA PAL VO JAP 79F		
SAINT SEIYA ( 1 à 4 ) 139F		
STREET FIGHTER II 149F		
LODOS 6 149F		
KEN LE SURVIVANT 149F		
FATAL FURY 139F		
ANGEL ( 2,3 ) 139F		
IRIA ( VOL 3 ) 139F		
COBRA ( 1,2,3,4 ) 139F		
<b>CD AUDIO</b>	Bon de commande à retourner à <b>konci vpc</b>	
<b>99F L'UNITE</b>	NOM.....PRENOM.....	
SAINT SEIYA	ADR.....	
LODOS, DBZ	CP.....VILLE.....TEL.....	
CITY HUNTER	DESIGNATION	Q
RANMA 1/2		
BUBLEGUM		
AUTRES TEL	FRAIS DE PORT COLISSIMO 24 / 48 H	+ 30
	PRIX INDICUES TTC TVA 20.6%COMPRISES TARIF VPC	



99 F La cassette au choix

**K7 VF Dragon Ball Z**  
 Vol. 1 A la Poursuite de Garlic 99 F  
 Vol. 2 Le Robot des Glaces 99 F  
 Vol. 3 Le Combat Fratricide 99 F  
 Vol. 4 La Menace de Namek 99 F  
 Vol. 5 La Revanche de Cooler 99 F  
 Vol. 6 100.000 Guerriers... 99 F  
 Vol. 7 L'Offensive des Cyborgs 99 F  
 Vol. 8 Broly le Super Guerrier 99 F  
 Vol. 9 Mercenaires de l'Espace 99 F  
 Vol. 10 Le Père de Son Goku 99 F  
 Vol. 11 L'histoire de Trunks 99 F  
**K7 VF Dragon Ball**  
 Vol. 1 La légende de Shenron 99 F

**PACK 4 Vol au choix 380<sup>F</sup>** soit 95 F le Volume

**Art Book DRAGON BALL Z Collector**

Enfin 7 Art Book sur Dragon Ball Z relatant toutes les aventures des héros. Attention Série limitée  
 Vol 7 Dragon Ball Fin 01/96

Pack 4 Volumes au choix **580<sup>F</sup>** soit 145 F le volume  
 Pack 5 Volumes au choix **700<sup>F</sup>** soit 140 F le volume  
 Pack 6 Volumes au choix **810<sup>F</sup>** soit 135 F le volume



**Les 2 Nouvelles Cassettes**



en version Française Intégrale Disponibles le 17 Février

**Le Retour de Broly 139 F**  
**L'attaque des biorôids 139 F**



**Spécial Nouvel An**  
**Héros collection 3 DBZ**  
 Le sachet de 10 Cartes 15 F  
 les 10 Sachets 130 F  
 Les 20 Sachets + Posters 220 F

**Spécial Nouvel An**  
**Power Level 13 DBZ**  
 40 Cartes différentes dont 2 Brillantes  
**100 F**

**Spécial Nouvel An**  
**Héros collection 4 DBZ**  
 Le sachet de 10 Cartes 20 F  
 les 10 Sachets 180 F  
 Les 20 Sachets + Posters 320 F

**Spécial Nouvel An**  
**Power Level DBZ**  
 40 Cartes différentes dont 2 Brillantes  
 N° 14 **160 F**  
 N° 15 **200 F**

**Spécial Nouvel An**  
**Sachet de 35 PP cards Dragon Ball Z**  
**70 F**

**Spécial Nouvel An**  
**Sachet de 35 Cartes 3 dimensions Dragon Ball Z**  
**120 F**



Superbes ouvrages sur les derniers film de DRAGON BALL Z  
 Certainement 2 des plus beaux Art Book de l'année 1995

Art Book GOZITA 129 F  
 Art Book Tapion 119 F  
 Animé comics Gozita 69 F  
 Animé Comics Tapion 69 F

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

Le Sachet **35 F** 25 F 50 Francs l'hologramme  
 20 Cartes différentes dont 1 brillante 48 F Hologramme N° 1 VEGETA  
 40 Cartes différentes dont 3 Brillantes 92 F Hologramme N° 2 SONGOKOU  
 80 Cartes différentes dont 7 Brillantes 176 F Hologramme N° 3 SONGOHAN  
 La collection complète dont 12 Brillantes 440 F Hologramme N° 4 GOTTEN & TRUNKS

**La collection complète dont 12 Brillantes et 4 Hologrammes 570 F**  
 Cartes au détail à l'exception des brillantes et hologrammes 2,00 F la carte

Carte 3D hologramme des trading DBZ

**MEGA PROMO 5 Sachets pour 100 Francs**

**Spécial Nouvel An Pochette Surprise DBZ 50 F ou 100 F**  
 Différents articles Dragon Ball Z déjà enveloppés dans une pochette cadeau et prête à être offerte, elle fera la joie de vos enfants.

Trading, Power level, Changing, Cardass, Marque page, Adventure, autocollants (Plus de 20 cartes différentes dans pochettes 50 F)  
 (Plus de 40 cartes différentes dans pochettes 100 F)

**100 F le classeur**

**K7 Pal VO GOZITA 99 F**



Kourat Métal Kourat Baddack Les Cyborgs Trunk Story Broly Bojack Super Namek Thales Doe Willow Le ret de broly Garlic Bio Broly Gozita Tapion

**Animé comics japonais tout en couleurs**  
 69 F le vol  
**PACK 4 Vol au choix 260<sup>F</sup>**  
 soit 65 F le Volume

**75 F Le set de 6**

Coffret de 6 figurines de 5 Cm  
**75 F le set**  
**140 F les 2**

Set 1 Set 2

**169 F**



**Manga Noir & Blanc japonais**  
 42 Vol disponibles  
 39 F le vol  
**PACK 4 Vol au choix 140<sup>F</sup>**  
 soit 35 F le Volume



Vol 1 Son Goku 69 F, Vol 2 Super Sayan Son Goku 69 F, Vol 3 Picollo 69 F, Vol 4 Vegeta 69 F, Vol 5 Trunks 69 F, Vol 6 Freezer 69 F, Vol 7 Super Sayan Vegeta 69 F, Vol 8 Son Gohan 69 F, Vol 9 Super Sayan Son Gohan 69 F



Vol 11 Cell 99 F, Vol 12 Super Sayan Trunks 99 F, Vol 13 Super Sayan Son Gohan 99 F, Vol 14 Great Sayaman 99 F, Vol 15 Son Goten 99 F, Vol 16 Trunks 99 F

**Figurines Super Battle Collection Articulées**  
 de 10 à 20 Cm  
 Selon le personnage



**SATURN****REVIEW****CONSOLES + D'OR**

# Virtua Fighter 2

C a y est, Sega passe la vitesse supérieure. Beaucoup d'entre nous avaient été désappointés par les graphismes de Virtua Fighter, accusant parfois même, à tort, les capacités de la Saturn. Virtua Fighter 2 va faire taire toutes les mauvaises langues. "Welcome to the next level!"

Virtua Fighter 2 relègue ses prédécesseurs à la casse. Programmé en haute résolution grâce à l'OS2, le tout nouveau système de développement de Sega, il explose graphiquement tous les autres titres disponibles sur Saturn. Pour vous donner une idée du soin apporté à la réalisation, les deux combattants ne se quittent jamais du regard. C'est un détail, mais il apporte une touche saisissante de réalisme au jeu. Mais VF 2 n'est pas une pure et simple refonte du précédent Virtua Fighter comme l'avait été VF Remix. Même s'il n'y a que deux personnages supplémentaires, Shun et Lion, les anciens combattants ont tellement de nouveaux coups spéciaux qu'il devient impératif de refaire un apprentissage complet. Cela étant dit, Virtua Fighter 2 reprend les principes élémentaires de son prédécesseur, c'est-à-dire des attaques réalistes, sans aucun coup spécial fantaisiste comme les boules de feu ou autres cris supersoniques. Ici, tout l'intérêt du jeu réside dans la recherche et la combinaison d'attaques, en fonction de leur vitesse, de leur puissance et de leur portée, pour briser la défense de l'adversaire (basse ou haute). La précision extrême des mouvements fait de Virtua Fighter 2 un jeu très intéressant sur le plan tactique, et les vrais pros des jeux de baston sauront l'apprécier à sa juste valeur. D'autant plus que les programmeurs de l'AM2 ont su rééquilibré les capacités des personnages. Sarah, par exemple, peut désormais frapper son adversaire à terre alors que, dans Virtua Fighter, seuls Akira et Paï en étaient capables. Dans le même registre, plusieurs combattants ont maintenant accès aux "contre-attaques" calquées sur le modèle de celle de Paï (bloquer l'attaque de l'ennemi pour le faire chuter). Enfin, même si les combats se déroulent toujours sur un seul plan, il existe quelques attaques et des esquives qui permettent de se déplacer légèrement sur les côtés. Par ces innovations, Virtua Fighter 2 a su combler toutes les lacunes de son ancêtre.



*Akira est très fort pour désorienter ses adversaires. Ici, il pousse Lion pour lui botter les fesses.*



*Paï s'appuie sur Lau pour faire une pirouette. A quoi ça sert? A rien! C'est juste pour le faire rager!*

# REVIEW

AVIS

oui!



MARC

Virtua Fighter 2 réussit le tour de force d'innover dans tous les domaines, et ce ne sont pas les changements les plus visibles qui sont forcément les plus impressionnants! Après un premier choc essentiellement visuel, on se prend une deuxième claque en découvrant la complexité du jeu et toutes les nouvelles possibilités tactiques qu'il offre. Sega fait honneur à sa réputation en nous livrant un jeu de combat aussi

beau qu'intéressant. Même si la pilule VF Remix vous est restée en travers de la gorge, ne boudez surtout pas Virtua Fighter 2. Et ne vous fiez pas aux photos: c'est quand ça bouge qu'on commence à baver sur la moquette!



Lau dispose d'une palette de coups beaucoup plus complète dans VF 2.

## LIFTING!

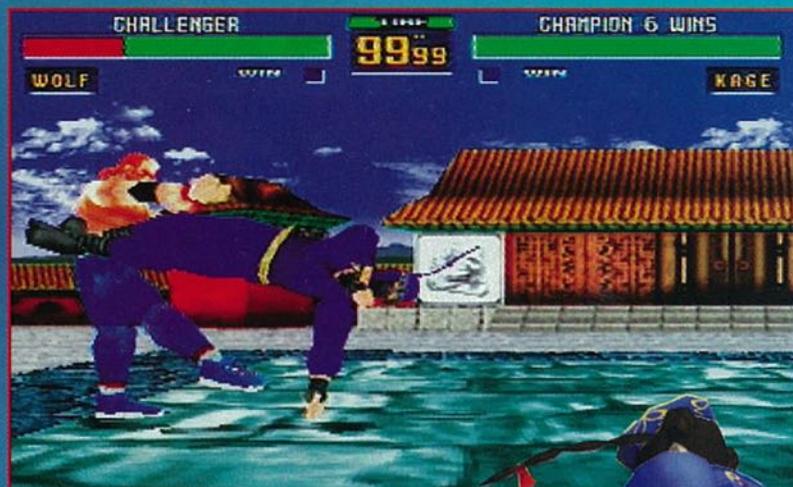
Lau avait une drôle de tête en 3D surfaces pleines....



... Il dispose dorénavant d'un placage de textures!



A elle seule, l'intro de Virtua Fighter donne déjà le ton. Virtua Fighter proposait des graphismes en 3D surfaces pleines. On peut dire à juste titre qu'il avait une génération de retard, mais c'était aussi le cas de l'original en arcade. En revanche, Virtua Fighter 2 propose des graphismes en 3D avec placage de textures bitmap (des dessins, si vous voulez).



Les enchaînements de Kage sont terribles.



Jacky est encore plus bourrin que dans Virtua Fighter.



Wolf est un peu plus mobile. Il reste un des hommes forts du jeu.



# REVIEW

AVIS

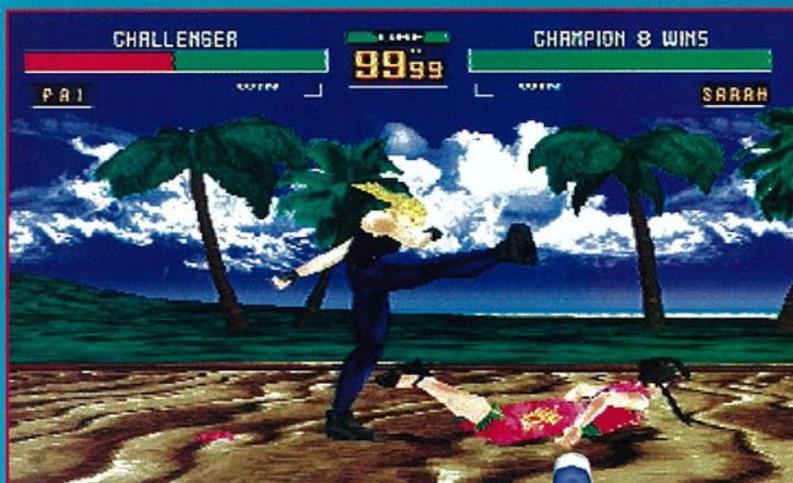
*aïe, aïe, aïe!*



SPY

J'ai craqué! Je ne tiens plus en place! Je suis sur les fesses! Ça vous va, ou vous voulez que je précise que les graphismes sont d'une qualité irréprochable, que les animations sont fluides, que la profondeur de jeu a été travaillée à l'extrême et que Virtua Fighter premier du nom est transcendé comme rarement un jeu l'avait été par une suite? Au niveau de la jouabilité, tous les combattants ont hérité de nouveaux coups spéciaux, de nouvelles projections ou de la possibilité de réaliser des "contre-attaques". Lion, le petit Frenchie, et Shun, le poivrot, apportent un nouveau style de combat, moins brutal, tout en finesse. D'ailleurs, vous n'êtes pas ici pour vous délecter de la violence d'un Tekken, Virtua Fighter 2 s'apprécie

pour ses subtilités, ses ruses, ses stratégies, et son gameplay irremplaçable. Le travail de l'AM2 frise la perfection, et VF 2 supplanterait presque la version arcade avec toutes ses options. Et là, je dis: "bravo!"



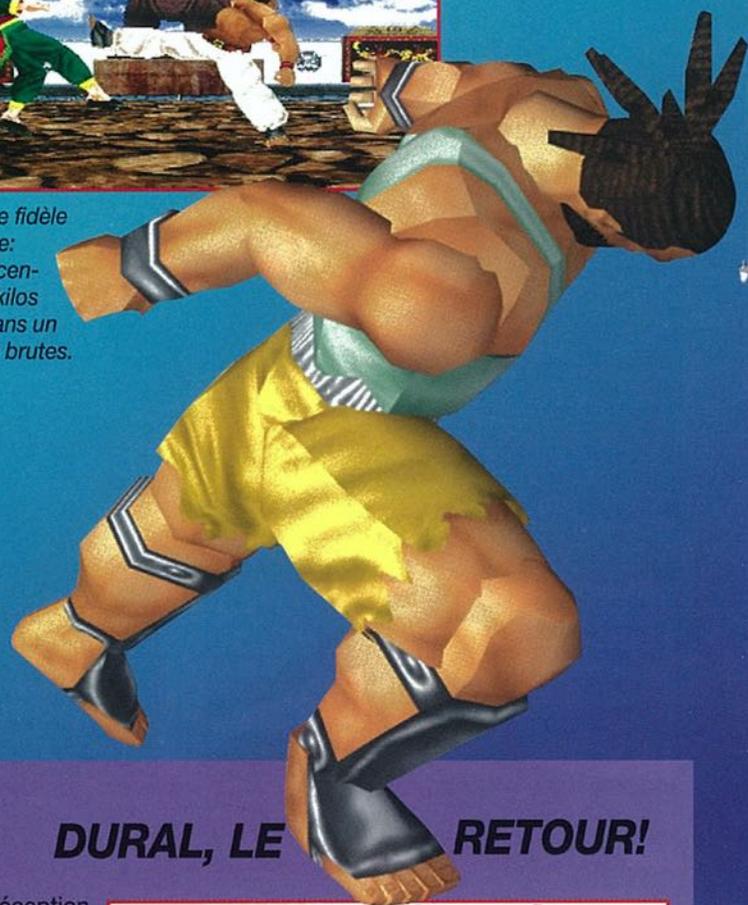
*C'est bien un combat de nanas! Vas-y, Sarah, tape dans les côtes avec tes talons aiguilles!*



CONSOLES + 78



*Jeffry reste fidèle à lui-même: quelques centaines de kilos de furie dans un monde de brutes.*



**DURAL, LE RETOUR!**

Petite déception, le boss de Virtua Fighter 2 n'est autre que Dural, ce machin tout moche qui tape très, très fort. Au moins, le tip pour jouer Dural marche encore. Mais quand on le rencontre en fin de jeu, c'est une autre affaire: le combat a lieu sous l'eau, et les mouvements sont ralentis!

*... et vous pourrez jouer avec Dural, la friteuse du futur!*

**PLAYER SELECT 17**



**PROFILE**

Name Akira Yuki  
Country Japan  
Birthday September 23, 1968  
Sex Male  
Job Kung fu teacher  
Blood type O  
Hobby Kung fu

**AKIRA**



Sur cet écran, faites: Bas, Haut, Droite, A + Gauche...



*Voici le niveau final sous l'eau.*



## SHUN

Shun est un petit nouveau. En fait de petit nouveau, il est vieux et alcoolique, mais cela ne l'empêche pas d'être fichrement souple, rapide et très surprenant. Bien maîtrisé, il devient un combattant redoutable.



Son double coup de poing vrillé calme tout le monde!



J'appelle ça le "coup de pied du scorpion".  
Qui dit mieux?



Après la victoire, rien de tel  
qu'une bonne petite bière!

## LION

Cocorico! Le personnage le plus fun est français! La preuve: il s'appelle Lion Rafale. Ils ont une imagination folle, ces Japonais! Pour un peu, ils l'auraient prénommé "Coq Camembert" ou "Baguette Champagne"! Portnawak! Enfin, au moins il a un style génial et il tape dur.



Il fauche  
ses adversaires  
comme les blés,  
créwindiou!



Fourbe et traître comme il se doit,  
il grimpe sur son adversaire pour lui déchirer le nez. C'est le French Kiss!



Lion a une énorme... allonge!

# Virtua™ Fighter 2

© 1995 SEGA. All Rights Reserved

**ÉDITEUR: SEGA**  
**DISTRIBUTEUR: SEGA**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**BASTON**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: PARFAIT**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: VARIABLES**  
**CONTINUES: INFINIS**  
**SAUVEGARDE: NON**

**PRESENTATION 90%**

Rien à voir avec le premier Virtua Fighter. D'ailleurs, l'introuvable le prouve bien!

**GRAPHISMES 96%**

Décors et personnages sont en haute résolution. A part les scintillements, tout est nickel.

**ANIMATION 90%**

Un poil plus rapide et ç'aurait été parfait! Quelques bugs sans importance en arrière-plan.

**MUSIQUE 85%**

On aime ou pas. Les mélodies collent moins bien à l'action que dans Samurai Shodown III.

**BRUITAGES 91%**

Toujours aussi convaincants. Pas vraiment réalistes, mais ils remplissent bien leur rôle.

**DURÉE DE VIE 95%**

A deux, Virtua Fighter 2 est indémodable. Le choix des tactiques de combat est très vaste.

**JOUABILITÉ 94%**

Presque tous les mouvements sont simples à réaliser. Ce jeu est un modèle de jouabilité.

**INTERET 96%**

Aussi beau qu'intéressant, Virtua Fighter 2 nous fait redécouvrir la Saturn... et c'est vraiment très impressionnant!

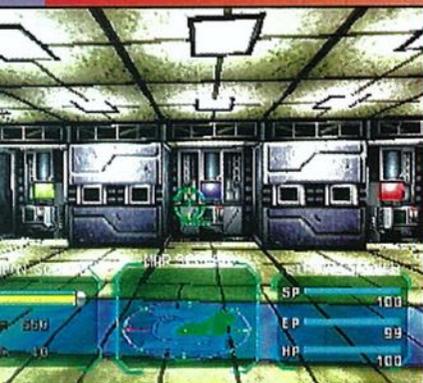
# KILEAK THE BLOOD 2 REASON IN MAL



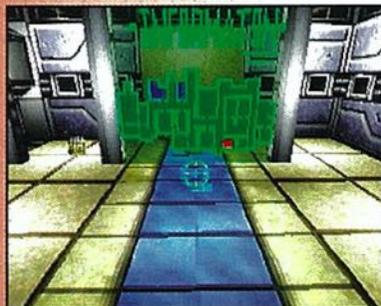
Les mines flottantes sont d'une importance primordiale. En les plaçant contre certains murs, elles permettent de le faire exploser et ainsi de laisser apparaître des passages secrets.

## QUESTION DE LOGIQUE

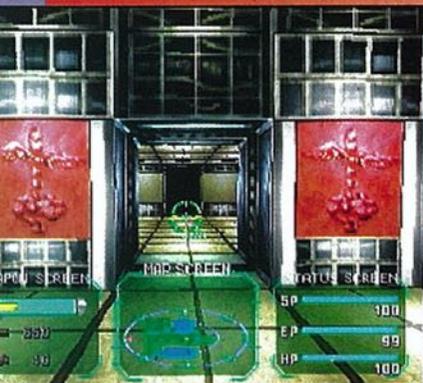
La plupart des énigmes que l'on rencontre dans Kileak the Blood 2 requièrent un minimum de réflexion. On retrouve, comme dans le précédent épisode, des interrupteurs de couleur mais également des signes particuliers à afficher dans un certain ordre... Voici, par exemple, ce qu'il faut faire dans le premier niveau.



Devant vous, trois interrupteurs de couleur: un rouge, un jaune et un bleu.



Dans la même pièce, vous apercevez un plan du niveau dont certaines pièces sont de la même couleur que les interrupteurs. Pour ouvrir ces portes, il suffit de positionner tous les interrupteurs sur la couleur de la porte à ouvrir.



La porte rouge est ouverte. Un conseil, ouvrez d'abord la rouge, puis les deux portes bleues. Finalement, ouvrez la porte jaune qui se trouve au deuxième sous-sol.



Cette carte porte des signes qu'il faudra reproduire sur les interrupteurs d'une salle du deuxième sous-sol du premier niveau. Cela fait, un coffre contenant une nouvelle carte magnétique s'ouvrira.



Nombreux sont ceux qui se sont cassés les dents sur Kileak the Blood. Pas le temps de s'acheter un dentier ni d'aller chez le dentiste, voici déjà la suite du premier épisode. Graphismes peaufinés, énigmes variées, nouvelles armes... préparez le Polydent.

Ce nouvel épisode débute à South Base en 2038, soit vingt-sept ans après la première aventure. Un virus, que les scienti-

fiques appellent le Gigary Virus, a décimé une grande partie de la population mondiale. Déjà, l'Amérique du Sud ne compte plus aucun habitant. Pour enrayer ce fléau, il suffirait d'un exemplaire sain d'ADN humain afin de pouvoir cultiver un antivirus. Cet exemplaire est entre les mains de Mickael Baifuros, le fils du héros du premier épisode. Gardé précieusement



Les bornes de recharge vous permettent de faire le plein d'énergie.

dans South Base, il est convoité par les forces du Mal, qui veulent le détruire. Votre rôle consistera donc à protéger la base de toute intrusion étrangère. Le sort de l'humanité est entre vos mains. Kileak the Blood 2 est certainement l'un des jeux les plus beaux que la Playstation connaisse. Placage de texture sur tous les points du décor mais également sur chacun des ennemis, images de synthèse à profusion de grande qualité et énigmes coriaces confèrent à Kileak the Blood 2 un plaisir de jeu intense.

## AVIS

**kilouik!**



## NIICO

Kileak the Blood 2 est l'une des rares suites qui se révèle plus intéressante que le premier épisode: le jeu est encore plus beau, il est plus rapide qu'auparavant et les ralentissements ont disparu. La difficulté qui faisait un peu défaut dans Kileak 1 a été considérablement rehaussée. A la différence du premier jeu, sachez aussi qu'il est possible maintenant d'emprunter des ascenseurs car les niveaux se déroulent sur plusieurs étages. Les

ennemis sont plus rapides, plus importants, plus dangereux et n'apparaissent pas systématiquement aux mêmes endroits du labyrinthe à chaque nouvelle partie. Kileak the Blood 2, c'est comme Jacques, c'est du tout bon!

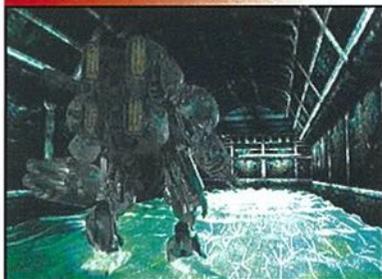


# BLOOD 2 DNESS



## LES NIVEAUX 2 ET 3

Dans ces deux niveaux, aussi passionnants que le premier, les énigmes vous donneront du fil à retordre. Vous arpentez les fondations de South Base. Les lieux sont humides et infestés de robots destructeurs en tout genre. Avancez pas à pas. Prudence est mère de sûreté.



Avant de commencer les niveaux 2 et 3, une séquence magnifique en images de synthèse nous est présentée.



Les couloirs forment de véritables labyrinthes dans lesquels il ne fait pas bon se perdre.



Le troisième niveau est quasiment identique au précédent, à cela près que certaines parties du plafond se sont écroulées et que de nouveaux boyaux sont apparus.

## AVIS

oui!



SPY

Et encore un test exclusif, un! Et pas des moindres... Kileak 2 est en effet beaucoup plus abouti que le premier épisode. Les graphismes ont été peaufinés à l'extrême (je n'ai jamais vu une intro si léchée!) et les ennemis ne sont plus confinés à des places prédéfinies. De plus, les niveaux sont plus longs que dans le premier épisode, et les armes ont considérablement gagné en puissance et en diversité. Dans son genre, Kileak 2 est un petit bijou et l'ambiance est parfaitement stressante. Seul petit reproche, les sauvegardes ne s'effectuent qu'à la fin de chaque niveau; des bornes en milieu de niveau auraient été bienvenues. Mais qu'à cela ne tienne, je suis convaincu que Kileak 2 va faire un malheur...



Les boss, tout comme dans Kileak the Blood 1, sont généralement d'une taille imposante.



A tout instant de la partie, afin de correctement s'orienter, il est possible d'afficher la carte du niveau dans lequel vous évoluez.

# PLAYSTATION EXCLUSIF REVIEW

## KILEAK, THE BLOOD 2 Reason in Madness

ÉDITEUR: S.C.E.  
DISTRIBUTEUR: IMPORT  
DISPONIBILITÉ: FÉVRIER  
PRIX: F

SHOOT'EM UP/ACTION  
1 JOUEUR  
CONTRÔLE: BON  
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -  
CONTINUES: -  
SAUVEGARDE: OUI

### PRESENTATION 96%

Des images de synthèse à n'en plus finir et d'une qualité exempte de tout reproche.

### GRAPHISMES 95%

Mapping de texture sur tous les points des décors et des ennemis. C'est magnifique!

### ANIMATION 93%

Votre robot peut maintenant courir. Les ralentissements du premier épisode ont disparu.

### MUSIQUE 80%

Les thèmes sont peu nombreux et d'une qualité plutôt moyenne dans l'ensemble.

### BRUITAGES 92%

Ils sont de la même trempe que ceux de Kileak the Blood, c'est-à-dire d'un très bon niveau.

### DUREE DE VIE 91%

La difficulté a été sérieusement rehaussée. De longues heures de jeu en perspective.

### JOUABILITE 90%

Malgré les très nombreux boutons à utiliser, le maniement de votre robot est aisé.

### INTERET 93%

Kileak the Blood 2 est excellent. Graphiquement superbe, le jeu propose des énigmes coriaces et une durée de vie importante.

# NEO GEO REVIEW

**R**éputé pour la perfection de ses jeux, SNK trouve encore le moyen d'améliorer chaque année ses meilleurs titres. A force, ça en devient frustrant, tous ces jeux de baston déments. C'est vrai, quoi! Et notre porte-monnaie, dans tout ça?

Samurai Shodown III a fait l'effet d'une bombe sur le stand Consoles+ au Multimedia World Show (ex-Supergames). Prêté par la boutique Espace 3, il a attiré en quelques minutes plus de foule que sur le stand voisin durant les cinq jours qu'a duré le salon. Deux raisons à ce franc succès: le jeu est fantastique, et le stand voisin en question était une auto-école avec deux simulateurs bidon et des matrones pour jouer les hôtes. Trêve de mondanités, entrons dans le vif du sujet. Par rapport à son illustre prédécesseur, SS III apporte bien évidemment son lot de nouveautés. Il y a désormais trois boutons pour l'arme et un pour les pieds, des Furies ont été ajoutées, on peut désormais esquiver et même se glisser derrière l'adversaire. Les combats deviennent ainsi beaucoup plus fins et tactiques. Douze combattants, dont quatre inédits, sont à votre disposition. Certains personnages de SS II sont malheureusement passés à la trappe, dont la regrettée Charlotte, qu'affectionnait beaucoup le Panda (c'est bizarre, mais le Panda adore choisir les filles dans les jeux de baston, si, si, je vous jure!). C'est un peu surprenant, et on espère que SNK ne les a pas gardés en réserve pour un Samurai Shodown Special ou Perfect. Faut pas nous prendre pour des vaches à lait, non plus! Heureusement, tous les "anciens" disposent de nouveaux coups spéciaux et on peut choisir entre deux styles de combat: Burst ou Slash. Suivant le style, les coups spéciaux varient et, parfois, même les Furies sont différentes. Mais on ne peut pas pour autant dire que la distinction du style de combat multiplie par deux le nombre de combattants. Même si, dans certains cas, la différence est visible (Nakoruru est accompagnée de son aigle en mode Slash et d'un loup en Burst), les personnages restent globalement identiques dans la plupart des cas. Samurai Shodown III a fait néanmoins de grands progrès par rapport à son prédécesseur.

## AVIS

*oui!*



## MARC

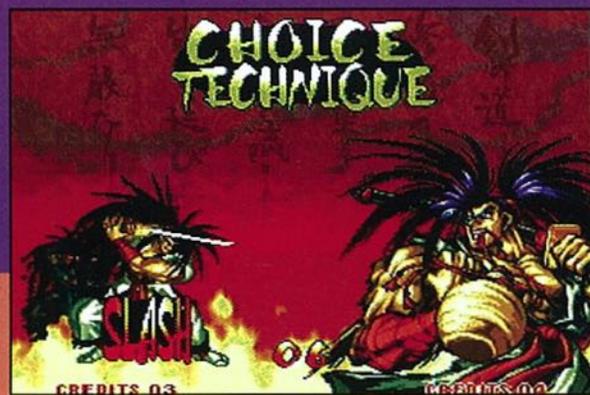
La Neo Geo reste la console reine des jeux de baston. SNK n'a cessé d'améliorer ses jeux au fil des années avec des rééditions proches de la perfection. Alors, bien sûr, on se pose toujours la même question: est-ce que ça vaut vraiment le coup d'acheter SS III si on a déjà le deuxième? La réponse est "oui!". Il y a suffisamment de nouveautés et d'innovations pour justifier l'achat du CD. Mais, en ce qui concerne la cartouche, ça dépend bien évidemment de vos finances. Mais je sais que les vrais fondus des jeux de baston trouveront un moyen de se procurer Samurai Shodown III. Il est vraiment éclatant, même s'il n'est pas aussi technique qu'un KOF 95.

# SAMURAI SHODOWN



## EFFET DE STYLE

Une des grandes innovations de Samurai Shodown III réside dans le choix d'une technique de combat. Selon la technique choisie, Slash ou Burst, votre combattant dispose de coups spéciaux différents et parfois même d'une Fury différente. C'est un moyen comme un autre de diversifier les tactiques de jeu sans ajouter de combattants. On aurait quand même bien aimé quelques personnages supplémentaires.



Choisissez votre technique!



Cette attaque fait exclusivement partie de la technique Slash.

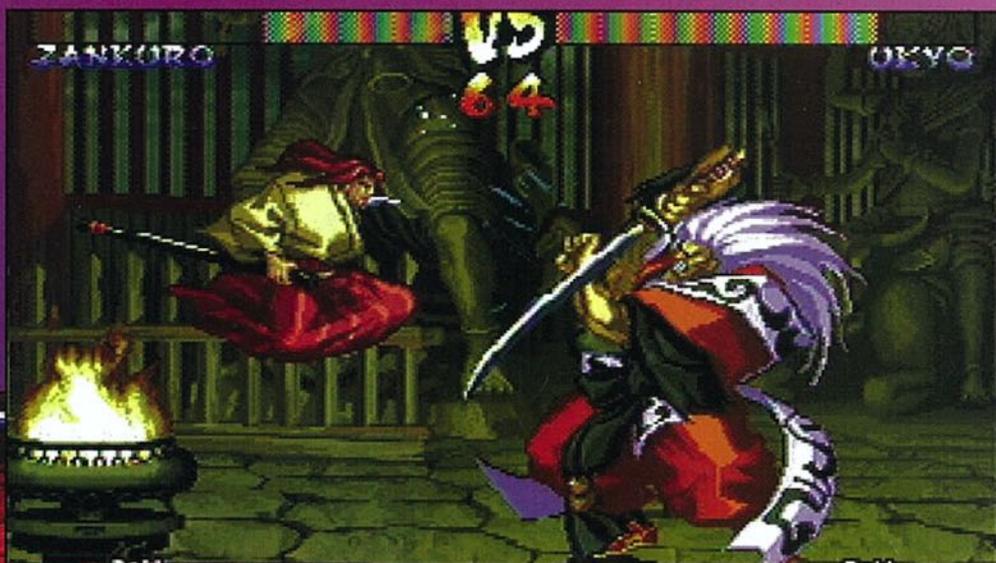


Les contre-attaques sont comptabilisées par l'ordinateur.

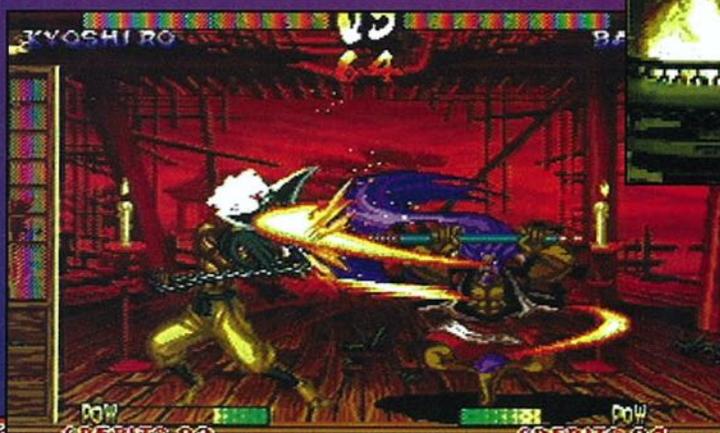
# NEO GEO REVIEW

# SAMURAI SHODOWN III

TM  
© SNK 1995



Le boss de Samurai Shodown III est redoutable.



Kyoshiro est un bon choix... pour les professionnels.



Gaira est le bourrin du jeu. Vous avez remarqué? C'est l'ancien niveau de Nicotine!



Les zooms sont toujours aussi efficaces.



Amakusa n'est plus un boss: il fait partie des douze personnages de base.



Nakoruru fait partie des rescapées du dernier épisode, pour le plus grand plaisir de Spy, qui, lui aussi, adore jouer les filles dans les jeux de baston.

## AVIS

**oui!**



**SPY**

Voilà la baston comme je l'aime: les coups sont hyper violents, les persos débordent de puissance, et on a l'impression d'être un autre homme une fois devant son pad. Les graphismes collent toujours parfaitement à l'ambiance et on découvre enfin, et avec quelle délectation, le vrai niveau de Haohmaru (inspiré de l'intro de Samurai Shodown II). Quand Marc veut bien s'arrêter de hurler que "c'est d'la triche!", on peut même se rendre compte que la musique et les bruitages sont toujours aussi grandioses. Bref, comme d'habitude, SNK nous a pondu un jeu avec la maîtrise qu'on lui connaît: des esquives, des contres pour renvoyer les projectiles, des Furies... et quelque 280 méga de pure plaisir. On ne m'enlèvera pas de la tête que SNK est maître en la matière, et qu'il a de ce fait encore de beaux jours devant lui, et d'excellents jeux à nous offrir...

# REVIEW

## FURAXI!

En bas de l'écran, une jauge mesure l'état de nervosité de votre personnage. Si elle atteint son maximum, vous pourrez exécuter une Fury. Une bonne technique consiste à s'énerver tout seul en appuyant sur les boutons A, B et C en même temps.



Haohmaru se "charge" pour remplir sa jauge au maximum.



La Fury de Kyoshiro est à la démesure de son talent!



La Fury de Galford est plus impressionnante en Burst.



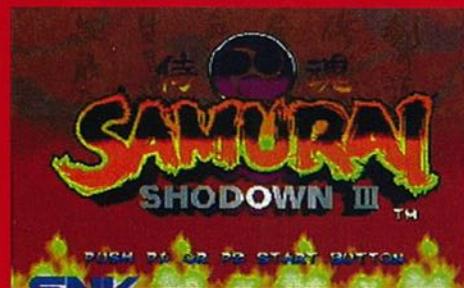
Comme toujours, on peut croiser le fer. Et si, par excès de maladresse, on perd son épée, on peut toujours bloquer celle de son adversaire avec les mains!



Hanzo se téléporte, laissant une bûche à sa place.



Haohmaru est capable de tuer son adversaire en trois coups. Son niveau est magnifique.



**ÉDITEUR: SNK**  
**DISTRIBUTEUR: BIG BEN**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: 1**

**BASTON**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: EXCELLENT**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 8**  
**CONTINUES: 4**

### PRESENTATION 92%

Toujours aussi claire, informative et belle. On commence à avoir l'habitude avec SNK.

### GRAPHISMES 93%

Somptueux, et particulièrement le décor de Haohmaru. La Neo Geo tient bien la route.

### ANIMATION 91%

Les zooms sont impeccables! L'animation ralentit très peu, et on cherche les défauts.

### MUSIQUE 92%

Divin, simplement divin! Si tous les jeux pouvaient bénéficier d'aussi belles mélodies...

### BRUITAGES 90%

Ils n'ont rien à envier aux bruitages de cinéma. Un seul conseil: le volume à fond!

### DUREE DE VIE 91%

Avec le choix des deux techniques de combat, on peut varier énormément les styles de jeu.

### JOUABILITE 93%

Tous les personnages obéissent au doigt et à l'œil. Et, si vous n'y arrivez pas, n'allez pas critiquer le paddle.

### INTERET 93%

Fidèle à sa réputation de Rolls Royce des consoles, la Neo Geo s'enrichit d'un autre jeu de baston fantastique. Mais jusqu'où iront-ils?

# SAMOURAI

## - JEUX, VIDEO, GOODIES

42, rue de Maubeuge 75009 Paris

Tel : (16-1) 42 81 95 10

## - AIR SOFT GUNS, GARAGE KITS

42bis, rue de Maubeuge 75009 Paris

Tel : (16-1) 42 80 29 49

## - MANGAS, JAPANIMATION

44, rue de Maubeuge 75009 Paris

Tel : (16-1) 42 81 00 44

## - EROTIQUE

44, rue de Maubeuge 75009 Paris

Tel : (16-1) 42 81 00 40

## Samourai Région Parisienne

### - MARIMATH

8, rue du Mail 91600 Savigny s/orge

Tel : (16-1) 69 05 57 82

### - KATIKA

2, avenue Jean-Jaurès 91210 Draveil

Tel : (16-1) 69 42 41 41

### - JAPAN PLAYERS

24, rue Mouthon 91380 Chilly Mazarin

## Samourai Normandie

### - SHOGUN

16, rue de l'Union 27300 Bernay

Tel : (16) 32 45 92 17

## Samourai Rhone-Alpes

### - TOKYO BABYLONE

37, rue du M<sup>l</sup> Leclerc 69800 Lyon St Priest

Tel : (16) 72 28 03 02

### - SUMO

18, rue du Teste du Bailler 38200 Vienne

Tel : (16) 74 78 02 43

## Samourai Languedoc Roussillon

### - MUSASHI

3, rue du Four des Flammes

34000 Montpellier

Tel : (16) 67 60 76 83

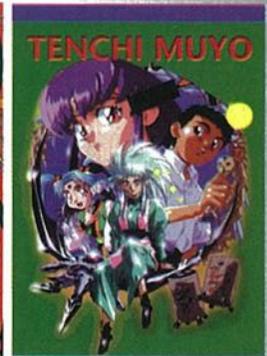
## Samourai Toulouse

### - TETSUO

Centre Cial St Georges (passage St Jérôme, Galerie Windsor)

12, rue Fontvieille - 31000 TOULOUSE

## À PARAÎTRE EN VF



METAL HUNTERS

TENCHI MUYO

PRINCESS OF DARKNESS

OGENKI CLINIC Vol.2

**36 15 GOODIES**  
2,23 Fr / Min

## DEJA DISPONIBLE

**69 Fr**

AD POLICE  
CAMMY X  
DARK WIRBEL  
CONSPIRACY

**VPC PARIS**  
Tel : (1) 53 21 01 54

OK

**GROSSISTE**  
Tel. (16-1) 69 52 40 40

# REVIEW

Après un premier épisode génial sur MCD - LA meilleure vente du support outre-Manche -, voici que débarque la suite des aventures de Thunderhawk sur Saturn. Sonnez, trompettes! Core Design s'est une nouvelle fois collé au développement et n'a pas lésiné sur les moyens.

Au programme ce soir: cuirassés en entrée, colonne de chars en plat de résistance, et convoi de l'ONU à protéger en dessert. Vous l'aurez compris, la trentaine de missions disponibles vous proposera un éventail de situations assez large: protection, annihilation, passage en force, sauvetage, j'en passe et des meilleures. Au début du jeu, huit destinations sont proposées. Dans chacune d'elles, vous devrez accomplir de trois à cinq missions, de plus en plus difficiles. Dans tous les cas, l'éradication pure et simple de la totalité de l'artillerie ennemie (qu'elles soit serbe, chinoise, russe ou irakienne...) ne sera pas un luxe car votre avancée en grade dépendra de vos performances, sachant que plus vous vous élevez dans la hiérarchie, plus grande sera la quantité d'armes dont vous disposerez. A propos d'armement, sachez qu'il en existe de nombreux types. De la bombe "Anti-Run" aux missiles à tête chercheuse, vous n'aurez que l'embaras du choix. Reste à bien sélectionner ces armes au départ, en fonction de vos missions. Quant au maniement, il est extrêmement riche: vous pourrez monter ou descendre avec deux boutons différents, pivoter grâce aux boutons de vue, accélérer en pressant la croix directionnelle vers le haut ou encore changer d'armes et tirer grâce à deux autres boutons. Attention, vous allez en baver...



# F I R E S T O T H U N D E R H A W K

## MISSIONS POSSIBLES!

Le monde est le théâtre de conflits incessants et vous êtes le seul à pouvoir faire quelque chose. Les huit destinations principales sont sélectionnables dès le début et se divisent chacune en trois, quatre ou cinq sous-missions; c'est dans la dernière mission que vous rencontrerez un boss. Il est impératif de choisir vos armes en fonction de vos objectifs. Détruire un pont à la mitrailleuse n'est pas franchement aisé. Une fois que vous aurez compris ce principe et que vous saurez diriger votre hélicoptère, plus rien ne vous arrêtera.



## AVIS

*oui zzz!*



**SPY**

Derrière les coups les plus fumants, on trouve souvent Core Design. Ce coup-ci est à marquer d'une pierre blanche. Inconditionnel du premier épisode, j'en ai retrouvé avec ravissement tous les ingrédients dans un jeu encore plus hallucinant: animation plus rapide, fenêtre de visualisation en plein écran, commentaires en français parlé, bonne durée de vie, décors superbes, réalisation irréprochable (hormis le clipping)...

Même si la prise en main n'est pas évidente, une fois que vous vous serez un peu familiarisé avec la bête, votre dextérité vous étonnera vous-même. Reste que, comme à l'accoutumée, nos chers développeurs donnent dans le manichéisme bête et brutal: d'un côté, les bons (les Américains), de l'autre, les méchants (Serbes, Chinois, Russes ou Irakiens). Une vision pour le moins étriquée... Enfin, c'est un jeu, et ce jeu est fichtrement génial!



Votre mission en Bosna (sic) vous amenera à escorter des camions de l'ONU. Pour ce faire, détruisez les batteries sur le bord des routes.

*A chaque fois que vous détruirez des tanks ou certains objectifs, vous aurez le plaisir de voir s'enfuir ses occupants. Vous n'allez quand même pas cracher sur une petite chasse à l'homme?*



## REVIEW

## HISTOIRE D'INTRO...

La mise en condition est plutôt réussie: dès l'intro, vous comprendrez que votre principale mission consiste à détruire tout ce qui ressemble à un ennemi. Par ailleurs, sachez que les doublages en français ont fait l'objet d'un louable effort, d'autant plus méritoire que de nombreux commentaires viennent agrémenter la boucherie.

Vous sélectionnez vos armes en fonction de la mission qui vous est confiée.

Une fois sur place, il vous faudra impérativement détruire les cibles principales (les points rouges sur votre carte).

R M  
K Z

CODE NAME : TR3/2  
FULL SPECIFICATIONS  
VERSION V-2.6

0.633/20  
0.633/20

0.633/20  
0.633/20



Non seulement il vous faut détruire des objectifs au sol, mais, dans les airs, nombre d'hélicos et autres Mig' vous donneront du fil à retordre.



La vue intérieure donne un champ de vision des plus étiqués.



Parmi les trois angles de vue proposés, la vue intermédiaire est la plus jouable.

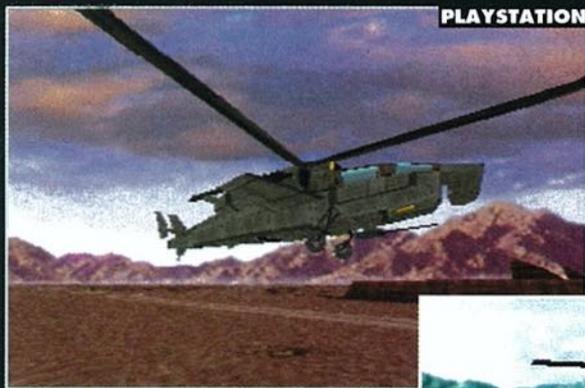
## AVIS

oui!



MARC

Cela fait des années que j'attendais un simulateur d'hélicoptère digne de ce nom sur console. Thunderhawk 2 comble toutes mes espérances, et plus encore... Rien n'a été négligé, comme le prouve le pavé de notes ci-joint. Vous pouvez vous balader sans contrainte et établir différentes stratégies des plus intéressantes. L'action est diablement soutenue et le maniement de l'hélico est aussi sensible que précis. Par ailleurs, sachez qu'il n'y a aucune différence entre les versions Saturn et Playstation: pas de jaloux! En fait, j'ai beau chercher, je ne trouve pas de défauts à ce jeu, si ce n'est la complexité des mots de passe. Core Design signe un chef-d'œuvre, et un chef-d'œuvre accessible à tous, qui plus est... Et puis avec les trente missions, on a le temps de voir venir (ce qui n'est pas le cas d'un Warhawk, par exemple)...



Au début de chaque mission, un petit tour de votre propriété est de rigueur.

Vous disposez de trois types de bombes différentes, de roquettes, de missiles à tête chercheuse, etc.: le choix des armes est conséquent.



Tirez sur tout ce qui bouge, même ce qui marche.

Chaque mission vous obligera à détruire des objectifs stratégiques. Pour les connaître, appuyez sur Start et dirigez-vous vers les points rouges.



"Rest in peace, Guy..."

## SATURN, PLAYSTATION, MÊME COMBAT!

Les versions Saturn et Playstation de Firestorm, Thunderhawk 2 sont en tous points identiques. De ce fait, les notes que vous trouverez dans le tableau sont valables pour ces deux versions. En neuf mots comme en cent, le jeu est excellent sur les deux supports.

# REVIEW



**ÉDITEUR: CORE DESIGN**  
**DISTRIBUTEUR: US GOLD**  
**DISPONIBILITÉ: FIN JANVIER**  
**PRIX: D**

**SIMUL'ACTION**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: PARFAIT**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUE: MOTS DE PASSE**

**PRESENTATION 91%**

Intro de qualité et présentation des missions en français et à l'oral, pliiiize!

**GRAPHISMES 93%**

3D mappée partout et superbe réalisation de la quincaillerie ennemie. Les décors changent d'un pays à l'autre.

**ANIMATION 90%**

Une vitesse raisonnable pour une réalisation qui ne subit aucun ralentissement.

**MUSIQUE 65%**

Beaucoup trop basse par rapport aux bruitages, et aucune option ne permet d'y remédier.

**BRUITAGES 90%**

Très réalistes mais beaucoup trop forts: c'est vite abrutissant. Le doublage est correct.

**DUREE DE VIE 95%**

Les missions sont très différentes, la difficulté bien dosée, et ce sur trente missions!

**JOUABILITE 95%**

Huit boutons et quatre directions sont utilisés. Faites preuve de coordination.

**INTERET 94%**

Dans son genre, Firestorm est ce qui se fait de mieux. Prenant, magnifiquement réalisé et long, très long... Une référence.



# OUVERTURE

D'UN NOUVEAU\*

# GAME'S

au centre commercial **AUCHAN PLEIN SUD** - Montpellier - Perols

**GAME'S**  
Catalogue  
gratuit dans  
tous les magasins  
**GAME'S\***

\* sauf Cagnes sur Mer

**REVENDEURS, rejoignez la chaîne des magasins GAME'S Tél : 39 56 08 38**

## GAME'S

**LE PLUS GRAND  
CHOIX DE JEUX**

\* ouverture début janvier 1996

### VELIZY 2

Centre Commercial  
Tél. : 34 65 18 81

### PARLY 2

Centre Commercial  
Tél. : 39 55 19 20

### ST QUENTIN YVELINES

Espace St Quentin  
Tél. : 30 57 13 43

### CERGY 3 FONTAINES

Centre Commercial  
Tél. : 30 75 95 42

### LILLE

Grand Place  
Tél. : 20 13 92 92

### VAL THOIRY GENEVE

Centre Commercial  
Tél. : 50 20 86 06

### AMIENS

Centre Com. Halles de  
Beffroi Tél. : 22 91 73 33

### PARIS - VINCENNES

28, avenue du Chateau  
Tél. : 43 98 29 29

### CAGNES-SUR-MER

7, Boulevard de Kennedy  
Tél. : 93 22 55 21

## REVIEW

Le meilleur jeu de baston en arcade et en deux dimensions débarque sur Saturn! Autant vous dire que c'est une révolution puisque, jusqu'à présent, il n'y avait pas véritablement de client sérieux sur cette bécane.

X-Men est un jeu de baston qui met en scène les héros du célèbre comic américain et quelques-uns de leurs ennemis! Vous pouvez choisir un des dix personnages proposés pour jouer contre la console ou contre un pote. Mais, dans un cas comme dans l'autre, vous ne pourrez sélectionner ni Magnéto, ni le Fléau. Six boutons servent à doser la puissance de vos coups de poing ou de pied sur trois degrés différents, et il est possible d'enchaîner une dizaine de coups! Originalité: à la fin d'un combat, si vous conservez le même personnage, le nombre maximal de Combos que vous avez réalisés lors du combat précédent est affiché à l'écran. Une barre correspondant à votre énergie se remplit au fur et à mesure du combat. Lorsqu'elle à moitié pleine, vous pouvez décocher un nouveau coup assez puissant; à son maximum, c'est une Fury: votre combattant donne alors le meilleur de lui-même. Il est possible avant chaque partie de choisir un mode de garde automatique. Vous n'aurez donc plus besoin de rester en arrière pour parer les coups... mais ce mode est disponible uniquement pendant un round! Eh non, X-Men n'est pas destiné aux petits joueurs. Lorsque vous appuyez deux fois de suite dans la même direction assez rapidement, votre personnage se met à courir. Par ailleurs, vous pouvez exécuter une parade en l'air, comme dans World Heroes Perfect. Avant chaque combat en mode Versus, il vous est possible de choisir votre décor de jeu, mais tous défilent assez rapidement, au rythme d'un bandit manchot. La plupart de ces décors sont "évolutifs", c'est-à-dire qu'ils ne sont pas fixes: dans la salle des Dangers par exemple, le plancher s'écroule... Les bruitages sont très réalistes et fort bien échantillonnés. Hormis Colossus, qui est un tocard, tous les autres combattants sont de véritables killers.

Pour pratiquer ce hit authentique, pensez, si vous en avez les moyens, à acheter un bon pad, bien résistant et un peu plus précis que le modèle de base: votre plaisir n'en sera que plus grand.

### AVIS

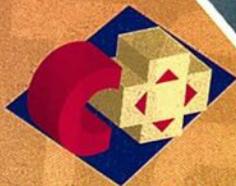
### Panda + d'or



### PANDA

rapide, maniable, toutes qualités qui font un grand jeu de baston. C'est un coup de cœur total!

Avant d'allumer la console, j'ai été pris d'une angoisse... Et si ce jeu venait encore allonger la longue liste des jeux sur Saturn qui sont corrects mais qui auraient dû être excellents? J'ai pris mon courage à deux pattes, et ai découvert un jeu de baston... fantastique! X-Men risque d'être à la Saturn ce que Street Fighter fut à la Super Nintendo. Marc et moi, nous nous sommes insultés, charriés, et énormément amusés! X-Men est beau, hyper



CONSOLE + D'OR

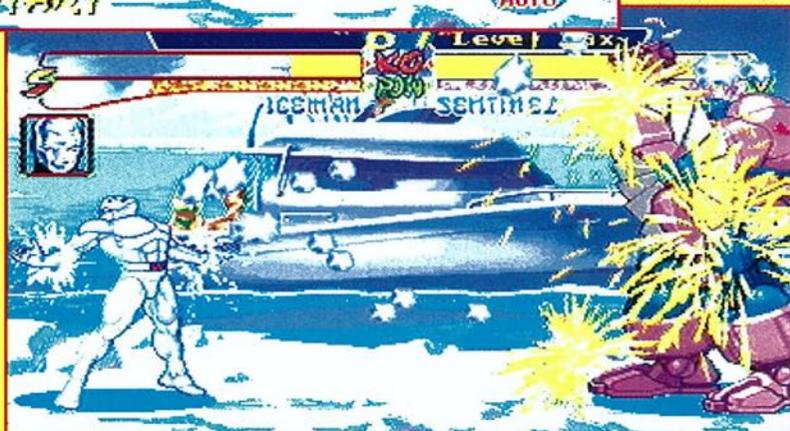


Tornado se lance à l'attaque!



Le mode Automatique est affiché en bas à droite de l'écran.

Iceberg est un combattant redoutable.



## REVIEW

### LES PROJECTIONS

Comme dans tout bon jeu de baston qui se respecte, il est possible de projeter ses adversaires. Et comme toutes les bonnes choses, il ne faut pas en abuser.



Colossus fait une prise de catch!



Serval est une vraie brute...



Omega Red peut choper son adversaire de loin grâce à ses tentacules.

La jauge se décompose en plusieurs niveaux.



Le Dragon Punch de Psylocke.



La "demi"-Fury de Psylocke se déroule sur plusieurs écrans.



Le Fléau est un bourrin de première, et j'avoue ne pas avoir encore réussi à le battre... Ça ne saurait tarder.



### AVIS

**fantastique!**



**MARC**

Avec X-Men, Capcom prouve qu'il est au meilleur de sa forme. Il n'était a priori pas aisé de rendre toute la fureur et la puissance des super-héros de Marvel dans un jeu de baston (en l'occurrence excellent). Avec les super-sauts, les combats deviennent par moments très aériens, et on peut trouver des enchaînements de folie. Grâce à une grande liberté de mouvement et une panoplie de coups spéciaux à la fois très complète et fidèle à la BD, X-Men est X-tra fun. Il n'y a rien à redire sur ce jeu de baston, au gameplay à la fois technique et instinctif. J'achète les yeux fermés et je vous conseille vivement d'en faire autant, que vous soyez un pro ou un débutant.

# REVIEW

## DOUBLE FURY



Lorsque la barre est à moitié remplie, ou encore lorsqu'elle est à son maximum, il est possible de faire une Fury.

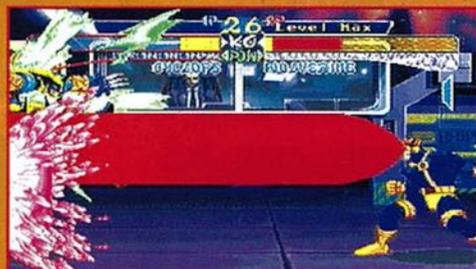
Le Samourai d'argent est électrique!



Colossus se prend pour une fusée.



Omega Red laisse ses tentacules se déchaîner.

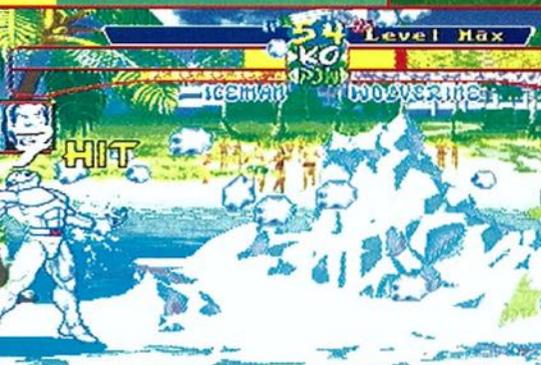


La rafale optique de Cyclope s'échappe de sa visière à pleine puissance.

## SERVAL

Tout le monde l'adore. Ce héros est toujours à la limite de la folie. En plus, dans ce jeu, c'est un bourrin de première, et il vaut mieux ne pas se retrouver en face de lui.

Une petite pirouette pour la forme!



Il peut choper ses adversaires même dans les airs.

Serval en mauvaise posture.



**ÉDITEUR: CAPCOM**  
**DISTRIBUTEUR: ACCLAIM**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: F**

**BASTON**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: PARFAIT**  
**DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**CONTINUES: INFINIS**  
**SAUVEGARDE: -**

**PRESENTATION 82%**

Pas de superbe dessin animé, mais un menu d'options clair.

**GRAPHISMES 95%**

Les sprites sont magnifiques, les décors à tomber par terre... un chef-d'œuvre.

**ANIMATION 97%**

L'animation est d'une rapidité époustouflante! Et si je vous disais qu'en plus elle est fluide...

**MUSIQUE 91%**

Les mélodies sont très entraînantes et donnent du son cœur à l'ouvrage.

**BRUITAGES 93%**

Ils sont un peu forts par rapport à la musique, mais carrément excellents.

**DURÉE DE VIE 97%**

C'est un des rares jeux de baston qu'on ne finit pas en deux heures. A deux, c'est l'éclate totale!

**JOUABILITÉ 95%**

Les coups spéciaux sortent sans aucun problème et on peut enchaîner des Méga-Combos.

**INTERET 97%**

Meilleur jeu d'action sur Saturn, meilleur jeu de baston sur consoles 32 bits, il fait partie de ceux qui marquent l'histoire d'une console!

# N°1 DE L'OCCASION SUR PARIS ... MOINS CHER QUE TOUT

## PLAYSTATION

CONSOLE 2099 F



NEUF

JOYPAD COMMANDER 149 F  
MEMORY CARD 169 F  
LOADED 349 F  
VIEW POINT 349 F  
ROAD RASH 349 F  
PRIMAL RAGE 349 F  
FIFA SOCCER 96 349 F

WORMS 349 F  
WING COMMANDER 3 349 F  
DOOM 349 F  
POWER SERVE 349 F  
THEME PARK 349 F  
JOHN MADDEN FOOT 96 349 F  
AGILE WARRIOR 349 F

### OCCASIONS

RIDGE RACER 249 F  
TOHSHINDEN 249 F  
WIPE OUT 249 F  
RAPID LOADED 249 F  
KILEAK THE BLOOD 249 F  
RAYMAN 349 F  
STREET THE MOVIES 299 F  
JUMPING FLASH 299 F

STARBLADE X 299 F  
AIR COMBAT 299 F  
DISC WORLD 299 F  
LEMMINGS 3D 299 F  
CYBER SLEED 299 F  
TOTAL ECLIPSE 299 F  
NBA JAM T.E. 299 F  
STRIKER 299 F  
X-COM 299 F  
RAIDEN PROJECT 299 F  
DESTRUCTION DERBY 299 F  
TEKKEN 299 F  
CONSOLE PSX JAP 2099 F  
STARBLADE JAP 149 F  
DRAGON BALL Z JAP 299 F  
ARC THE LAD JAP 299 F  
FORMATION SOCCER JAP 299 F  
PRIME GOAL JAP 349 F

## SATURN

CONSOLE 2290 F + DAYTONA



NEUF

JOYPAD EXPLORER 129 F  
MORTAL KOMBAT 3 349 F  
SEGA RALLY 349 F  
FIFA SOCCER 96 349 F  
VIRTUA FIGHTERS 2 349 F  
VIRTUA RACING 349 F

### OCCASIONS

VIRTUAL FIGHTER 99 F  
CLOCK WORK KNIGHT 149 F  
DAYTONA USA 199 F  
VIRTUA FIGHTER REMIX 199 F  
VICTORY GOAL 199 F  
PANZER DRAGON 249 F  
ROBOTICA 249 F  
SHINOBI X 249 F  
VIRTUA HYDLIDE 249 F  
BUGS 249 F  
CLOCK WORK NIGHT 2 249 F  
RAYMAN 299 F  
NHL HOCKEY 299 F  
THEME PARK 299 F  
STREET FIGHTER THE MOVIES 299 F  
PEBBLE BEACH GOLF 299 F

VENTE EN GROS SUR LES JEUX D'OCCASION ET NEUFS FRANCHISE

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

TEL : (1) 44 07 04 61  
FAX : (1) 43 29 42 15

## SUPER NINTENDO

CONSOLE 379 F

JOYPAD SUPER NINTENDO 69 F  
STARWING 69 F  
STREET FIGHTER II 69 F  
BLAZING SKIES 99 F  
HOME ALONE 99 F  
DINO DINI SOCCER 99 F  
KICK OFF 99 F  
PILOT WING 99 F  
FIRST SAMURAI 99 F  
SUPER TENNIS 69 F  
FIGHTING SPIRIT 99 F  
SUPER SOCCER 99 F  
POPULOUS 99 F  
GHOULS' N GHOSTS 99 F  
SUPER ALESTE 99 F  
SPINDIZZY 99 F  
SUPER R-TYPE 99 F  
MORTAL KOMBAT 99 F  
ALIEN 3 99 F  
SYNDICATE 99 F  
BATMAN RETURNS 99 F  
TINY TOON 99 F  
STREET FIGHTER 2 TURBO 99 F  
F ZERO 149 F  
EQUINOX 149 F  
INDIANA JONES 149 F  
TECMO NBA BASKETBALL 149 F  
MAGICAL QUEST 149 F

RISE OF THE ROBOTS 149 F  
DRAGON 149 F  
ADAMS FAMILY 149 F  
NBA JAM 149 F  
ACTRAISER 2 149 F  
FLASHBACK 149 F  
DAFFY DUCK 149 F  
MR NUTZ 149 F  
SUPER BOMBERMAN 199 F  
SKYBLAZER 199 F  
UTOPIA 199 F  
MICKEY MANIA 199 F  
SAILORMOON 199 F  
NBA JAM T.E. 199 F  
SUPERMAN 199 F  
HULK 199 F  
SPARKSTER 199 F  
WARLOCK 199 F  
STREET RACER 199 F  
STUNT RACE 199 F  
ERIC CANTONA 199 F  
SUPER METROID 199 F  
LES SCHTROUMPFS 199 F  
MYSTIC QUEST 199 F  
ZELDA 199 F  
DONKEY KONG COUNTRY 199 F  
SUPER MARIO KART 199 F  
FIFA SOCCER 249 F

NHL HOCKEY 95 249 F  
DRAGON BALL Z 249 F  
LOST VIKING 249 F  
WOLFENSTEIN 3D 249 F  
THE FIREMEN 249 F  
MORTAL KOMBAT 2 249 F  
TURN & BURN 249 F  
LEMMINGS 2 249 F  
SUPER R-TYPE 3 249 F  
ROCK & ROLL RACING 249 F  
KICK OFF 3 249 F  
LE LIVRE DE LA JUNGLE 249 F  
RETURN OF THE JEDI 249 F  
DEMONS CREST 299 F  
CANNON FODDER 299 F  
EART WORM JIM 299 F  
LIVRE DE LA JUNGLE 299 F  
ROI LION 299 F  
INDY CARD NIGEL MANSELL 299 F  
V-BALL 299 F  
VAL D'ISERE CHAMPION 299 F  
SUPER STREET FIGHTER 299 F  
SUPER STAR SOCCER 299 F  
SAMOURAI SHODOWN 349 F  
ADAMS FAMILY VALUES 349 F  
SECRET OF MANA 349 F  
TIME OF ILLUSION 349 F  
BATMAN & ROBIN 349 F

## MEGADRIVE

CONSOLE 249 F

JOYPAD MEGADRIVE 49 F  
CABLE PERITEL MD 99 F  
TRANSFORMATEUR 99 F  
SONIC 49 F  
STREET OF RAGE II 49 F  
TURTLLES FIGHTERS T.N.M.T 69 F  
NBA SHODOWN 69 F  
MEGA SWIV 69 F  
FERRARI GRAND PRIX 99 F  
THUNDER FORCE IV 99 F  
WINTER OLYMPIC 99 F  
MICKEY MANIA 99 F  
FLASH BACK 99 F  
ACME ALL STARS 99 F  
MR NUTZ 99 F  
ALADDIN 99 F  
LEMMINGS II 99 F  
KICK OFF 3 99 F  
BUBSY II 99 F  
FIFA SOCCER 95 99 F  
SONIC & KNUCKLES 99 F  
PITFALL 149 F  
F1 149 F  
NBA JAM T.E. 149 F  
GUNSTAR HEROES 149 F

DESERT STRIKE 149 F  
NBA JAM 149 F  
ANOTHER WORLD 149 F  
STREET OF RAGE II 149 F  
TURTLES FIGHTERS T.N.M.T 149 F  
NBA SHODOWN 149 F  
MEGA SWIV 199 F  
FERRARI GRAND PRIX 199 F  
THUNDER FORCE IV 199 F  
WINTER OLYMPIC 199 F  
MICKEY MANIA 199 F  
FLASH BACK 199 F  
ACME ALL STARS 199 F  
MR NUTZ 199 F  
ALADDIN 199 F  
LEMMINGS II 199 F  
KICK OFF 3 199 F  
BUBSY II 199 F  
FIFA SOCCER 95 199 F  
SONIC & KNUCKLES 199 F  
PITFALL 249 F  
F1 249 F  
NBA JAM T.E. 249 F  
GUNSTAR HEROES 249 F

DRAGON'S FURY 249 F  
LES SCHTROUMPFS 249 F  
MEGA TURICAN 249 F  
ROAD RASH II 249 F  
MORTAL KOMBAT II 249 F  
LANDSTALKER 249 F  
JOHN MADDEN 95 249 F  
NHL 95 249 F  
POWER DRIVE 249 F  
STARGATE 249 F  
NBA LIVE 95 249 F  
JUNGLE STRIKE 249 F  
EARTH WORM JIM 249 F  
ROI LION 249 F  
ASTERIX LE POUVOIR 299 F  
JUDGE DREED 299 F  
SOLEIL 299 F  
URBAN STRIKE 299 F  
SONIC 3 299 F  
SUPER STREET FIGHTER 299 F  
STREET RACER 299 F  
BATMAN & ROBIN 299 F  
SHINING FORCE II 299 F  
LA LEGENDE DE THOR 299 F  
VIRTUA RACING 299 F

## 3DO

1290 F

MAD DOG MAC CREE 99 F  
QUARANTINE 99 F  
SHOCK WAVE 99 F  
BURNING SOLDIER 99 F

WING COMMANDER 99 F  
SEWER SHARK 99 F  
DRAGON REVENGE 99 F  
MICROCOSM 99 F

WAY OF WARRIOR 99 F  
ALONE IN THE DARK 99 F  
HELL 149 F  
IMMERCERNARY 149 F  
JURASSIC PARK 149 F  
STARBLADE 149 F  
REBEL ASSAULT 149 F  
MONSTER MANOR 149 F

NOVA STORM 149 F  
JOHN MADDEN 149 F  
SUPREME WARRIOR 149 F  
NIGHT TRAP 149 F  
TOTAL ECLIPSE 149 F  
OFF ROAD INTERCEP 149 F  
THEME PARK 199 F  
SALYER 199 F

## NEO GEO Cartouche

629 F

A. DARK KOMBAT 599 F  
SAM. SHODOWN 2 599 F  
WIND JAMMERS 499 F  
W. HEROES 2 JET 499 F  
SIDE KICKS 2 499 F  
LAST RESORT 499 F  
F. FURY SPECIAL 499 F  
VIEW-POINT 449 F  
ROBO ARMY 449 F  
SPIN MASTER 399 F  
SOCCER BRAWL 399 F  
SAM. SHODOWN 349 F  
FOOT FRENZY 349 F  
EIGHTMAN 349 F  
SENGOKU 2 349 F

SIDE KICKS 349 F  
TRASH RALLY 299 F  
ANDRO DUCROS 299 F  
WORLD HEROES 2 299 F  
K. MONSTERS 2 299 F  
PUZZLED 299 F  
3 COUNT BOUT 299 F  
BASE BALL STAR 249 F  
T. PLAYER GOLF 249 F  
NINJA COMBAT 199 F  
MAGICIAN LORD 199 F  
RIDING HERO 199 F  
FATAL FURY 2 199 F  
LEAGUEBOWLING 199 F  
WORLD HEROES 199 F

## JAGUAR

549 F

JOYPAD 149 F  
CRES. GALAXY 149 F  
DRAGON 149 F  
RAIDEN 149 F  
CHECKERED FLAG 149 F  
DINO DUDES 199 F  
KATSUMI NINJA 199 F

WOLFENSTEIN 199 F  
CLUB DRIVE 199 F  
IRON SOLDIER 199 F  
SENSIBLE SOCCER 249 F  
VAL D'ISERE 249 F  
AL VS PREDATOR 299 F  
CANNON FODDER 299 F

HOOPER STRIKE 299 F  
SYNDICATE 299 F  
THEME PARK 299 F  
RAYMAN 299 F  
BURN OUT 299 F

## NEO GEO CD

1590 F

JOYPAD NEO GEO 149 F  
ART OF FIGHTING 149 F  
SAM SHODOWN 149 F  
KING FIGHTER 94 149 F  
ART OF FIGHTING 2 199 F  
TOP HUNTER 199 F  
FAT FURY SPECIA 199 F

BASEBALL STAR 2199 F  
SIDE KICKS 2 199 F  
ALPHA MISSION 2199 F  
FATAL FURY 3 199 F  
STREET HOOP 249 F  
MUTATION NATION 249 F  
SAM SHODOWN 2 249 F

VIEWPOINT 249 F  
WORD HEROES 2 249 F  
SAVAGE REIGN 299 F  
A D KOMBAT 299 F  
KARNOV'S REVENGE 299 F  
NINJA COMMANDO 299 F  
KING FIGHTER 95 349 F

## GAME BOY

CONSOLE 1 JEU 179 F

CASTLEVANIA 69 F  
POP UP 69 F  
STAR WARS 69 F  
DUCK TALES 69 F  
GARGOYLES 69 F  
DOUBLE DRAGON 69 F  
GREMLINS 2 69 F

MARIO LAND 69 F  
BATMAN 69 F  
CHOPLIFTER 2 69 F  
BATTLE TOAPS 99 F  
ASTERIX 99 F  
BUBBLE GHOST 99 F  
PRINCE OF PERSIA 99 F

TALES SPIN 99 F  
F1 RACE 99 F  
MARIO LAND 2 129 F  
MORTAL 2 129 F  
STAR GATE 149 F  
ZELDA 149 F

## GAME GEAR

CONSOLE 1 JEU 299 F

AX BATTLE 69 F  
SHINOBI 2 69 F  
DRAGON CRYSTAL 69 F  
CHUCK ROCK 69 F  
TERMINATOR 69 F  
DONALD DUCK 69 F  
SERIAL ASSAULT 69 F  
PENGO 69 F

NINJA GAIDEN 69 F  
SONIC 2 99 F  
ROBOCOP VS TERM 99 F  
GLOBAL GLADIATOR 99 F  
CHUCK ROCK 2 99 F  
LEMMINGS 99 F  
SOLITAIRE POKER 99 F  
PRINCE OF PERSIA 99 F

## NEC - NEC CD

349 F

JOYPAD NEC 39 F  
POWER ELEVEN 99 F  
TOY SHOP BOYS 99 F  
VIGILANTE 99 F  
BOMBER MAN 129 F  
STREET FIGHTER 2 149 F  
FORMA SOCCER 149 F

FINAL BLASTER 149 F  
ADVENTURE ISLAND 149 F  
PC KID 2 149 F  
BOMBER MAN 93 199 F  
FATAL FURY 2 ACD 99 F  
CONSOLE DUO-R1290 F  
NEC PC GT 649 F



Avec 10 000 JEUX de toutes sortes ... avec PLEIN de NOUVEAUTES en OCCAZ ... STOCK un nom à RETENIR !!!

NOUVEAU MAGASIN  
15, rue des Ecoles - 75005 PARIS  
M Jussieu - Cardinal Lemoine  
Tel : (1) 46 33 07 83  
10H30 A 19H30

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

**JUSSIEU**  
3, rue d'Arras  
75005 PARIS  
M Cardinal Lemoine  
Tel : (1) 44 07 04 61

**MONTPARNASSE**  
4, rue Campagne-Premiere  
75014 PARIS  
M Raspail ou Vavin  
Tel : (1) 43 35 32 10

**BOULOGNE**  
118, rue du Vieux Pont  
de Sèvres  
92100 BOULOGNE  
M Marcel Sembat  
Tel : (1) 46 21 19 92

**GARE DU NORD**  
23, rue d'Abbeville  
75009 PARIS  
M Poissonniere ou Gare du Nord  
Tel : (1) 44 63 02 49

**LA DEFENSE**  
71 av du Pr Wilson  
92800 PUTEAUX  
M RER La defense  
Tel : (1) 49 06 96 08

**LIVRAISON COLISSIMO en 24h ou 48h**  
Tous nos jeux d'occasion sont testés et garantis

## BON DE COMMANDE à renvoyer à



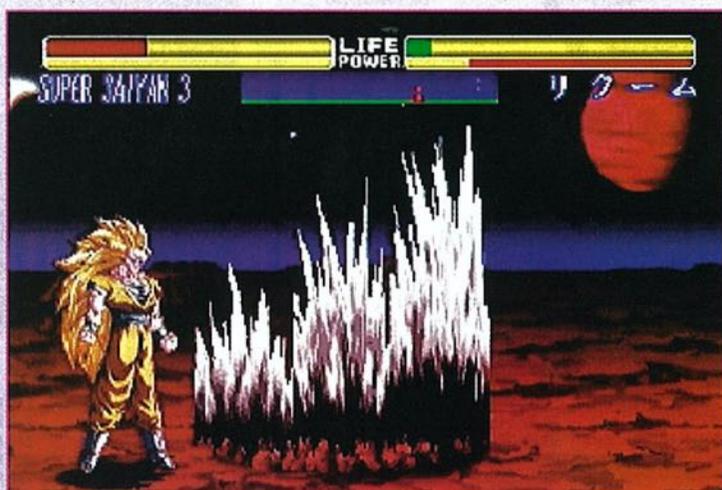
3, rue d'Arras - 75005 PARIS  
Tel : (1) 44 07 04 61

REGLEMENT

• Carte bleue   
N° carte bleue   
date d'expiration   
• Mandat-lettre   
• Contre remboursement   
• Chèque   
Signature

Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse : .....  
Ville : ..... Code Postal : ..... Tel : .....  
TITRES      CONSOLES      QT      PRIX


FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre remboursement



Les sorts de magie sont visuellement très bien rendus.



Pour sélectionner les personnages, il faut appuyer sur les boutons X, Y ou Z du paddle.

# DRAGON BALL Z

**D**BZ 3 existe maintenant sur les deux supports 32 bits, dont les capacités sont comparables, et le principe est le même dans les deux versions. Pourtant, la version Saturn est incontestablement meilleure... J'en connais qui regrettent déjà d'avoir cassé leur tirelire pour acheter une Playstation!

C'est dans la peau de vingt-sept personnages de la série que les joueurs pourront entrer. Et on retrouve évidemment les décors les plus célèbres de la série: la Kame-house, le temple du Temps, Namek, etc. La notice est illustrée de dessins de très bonne qualité. Lors d'une attaque spéciale

(Kamehameha, par exemple), on peut maintenant observer l'expression de l'adversaire: s'il contre, un sourire malicieux illuminera son visage; en revanche, s'il n'a pas eu le temps de réagir, quelques gouttes de sueur couleront le long de son visage apeuré. Par ailleurs, lorsqu'on attrape un concurrent, un changement de vue en pseudo-3D s'opère automatiquement – les capacités de la console sont donc convenablement exploitées. Lorsque vous êtes à terre, il vous est possible de frapper l'adversaire tout en vous relevant, un peu comme dans Tekken. Au chapitre des modes de jeu, vous pourrez choisir le tournoi

## AVIS

*oui, mais...*



## SWITCH

Bandaï semble avoir compris qu'il faut désormais placer la barre très haut pour parvenir à séduire les consommateurs. Cette version est plus intéressante que celle de la Playstation: les graphismes sont assez réussis, le rendu des coups spéciaux a fait l'objet d'un soin particulier, les enchaînements sont désormais aisément réalisables et nulle astuce n'est nécessaire pour qui veut profiter de la totalité des héros de la saga. Détail

intéressant: un changement d'angle de vue s'opère lors des projections, ce qui confère à ces séquences un réalisme bienvenu à l'heure où la 3D est reine. Il s'agit donc sans conteste d'une version améliorée. Mais suffit-il d'améliorer une version moyenne pour obtenir un hit, sachant que, depuis que les premières adaptations de la série ont vu le jour, le jeu n'a guère connu de changement fondamental?



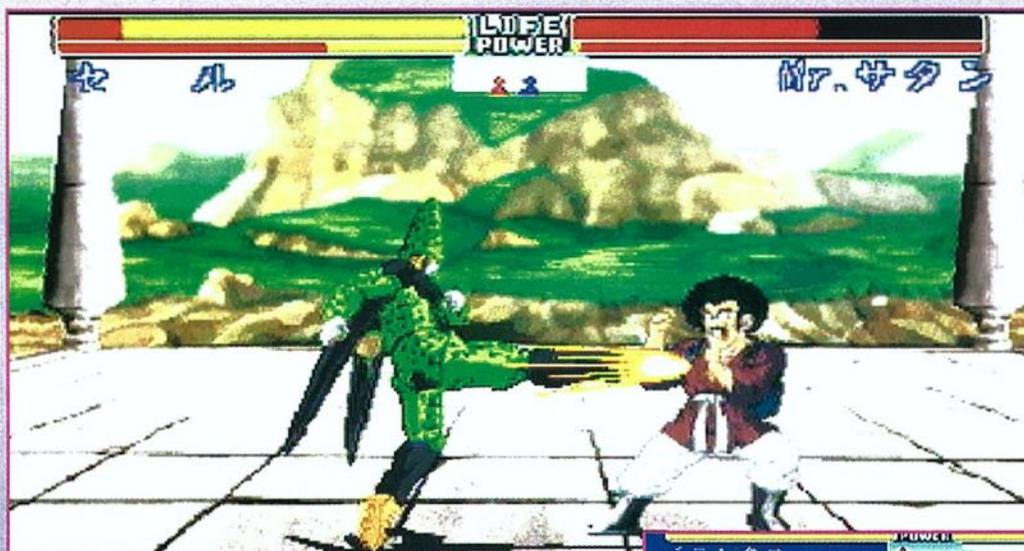
Le mode Tournoi est présent, comme dans les versions précédentes. Ici, les trois gagnants.

Dans le tournoi organisé par Satan, divers objets, comme de la dynamite ou des peaux de banane, sont lancés sur le ring.

# SATURN REVIEW

# ON

des arts martiaux, suivre le déroulement du scénario en combattant contre l'ordinateur, opter pour le mode Satan, dans lequel des objets de toutes sortes envoyés par Mister Satan "himself" jonchent le sol, ou encore vous lancer dans le Team Battle qui, comme son nom l'indique, vous permet de former des équipes de combattants. Dans certains décors, il est possible de monter sur des rochers, ce qui augmente l'intérêt de certains combats. Bref, pas mal d'innovations bienvenues qui, si elles paraissent insuffisantes aux yeux des fans de jeu de baston, devraient combler les accros de DBZ.



Cell met à mal Mister Satan, le prétendu sauveur de la Terre.

Sous la barre d'énergie, il y a la barre de pouvoirs psychiques, que l'on peut remplir en maintenant la pression sur les boutons A et B.



Gogeta contre Vegeta, voilà un combat assez surréaliste!



Tortue Géniale prépare un Kamehameha pour son disciple, le jeune Son Gokhu, perché sur son nuage supersonique.



Voilà une projection qui risque d'avoir des résultats douloureux pour Freezer.

## AVIS

## oui!



## MARC

Alors que je ne suis pas un fan de la série télévisée et du manga, Dragon Ball Z sur Saturn m'a convaincu. Au moins, on ne pourra pas dire que mon avis n'est pas objectif! Ce jeu de baston est assez original, bien réalisé et les personnages sont suffisamment nombreux pour vous occuper de longues nuits blanches durant. Les programmeurs ont eu l'intelligente idée d'afficher les coups spéciaux durant les temps de chargement et il y a de petites animations sympa. Cette version Saturn a de meilleurs décors que la version Playstation, ce qui ne gâche rien. Alors, que vous faut-il de plus pour être convaincu? Des Meteor Smashes, peut-être? Pour ça, il faudra attendre les prochains numéros de Consoles+...

## DE LA PLAYSTATION À LA SATURN, CE QUI CHANGE...

Comme je l'ai déjà dit, les différences entre les deux versions Playstation et Saturn sont plutôt nombreuses. Sur Saturn, dans certains décors, il est possible de monter sur des rochers, les graphismes sont considérablement plus jolis, on peut se relever d'une chute en frappant son adversaire, un mode dans lequel Satan pimente les combats a fait son apparition, les coups spéciaux de votre personnage s'affichent lors du chargement d'un combat et, enfin, lors d'une projection, l'image effectue une rotation. Comme vous pouvez le constater, ça fait pas mal de changements, et c'est tant mieux.



Il est possible de se relever tout en frappant l'adversaire, C16 et Petit Trunks s'en donnent à cœur joie dans le tournoi organisé par Mister Satan.

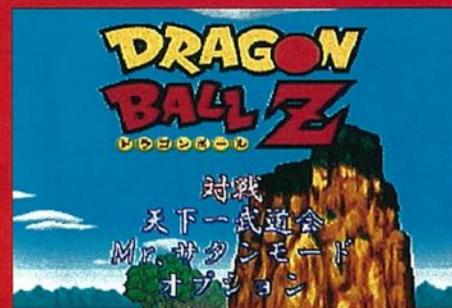
Lors du temps de chargement qui précède un combat, les coups spéciaux des personnages sélectionnés apparaissent.



Quand un coup spécial est décoché, les personnages se démultiplient pour créer une impression de vitesse.



Dans certains niveaux, il est possible de monter sur les éléments du déco. Remarque: vous pouvez voir la réaction du combattant adverse...



**ÉDITEUR: BANDAI**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: F**

**BASTON**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: MOYEN**  
**DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 9**  
**CONTINUES: INFINIS**

### PRESENTATION 92%

Une petit dessin animé vous plonge dans l'univers "DBZ" et la notice est très bien illustrée.

### GRAPHISMES 91%

Bien plus agréables que ceux de la version Playstation, mais pas au niveau de ceux d'un X-Men ou d'un Toshinden-S...

### ANIMATION 92%

Les Kamehameha sont très impressionnants et les projections bien rendues.

### MUSIQUE 91%

Les arrangements sont fort agréables.

### BRUITAGES 94%

Nombreux, ils sont très fidèles au DA.

### DUREE DE VIE 85%

Si les fans ne se lassent pas du style, inchangé depuis les débuts de DBZ sur console, tout va bien.

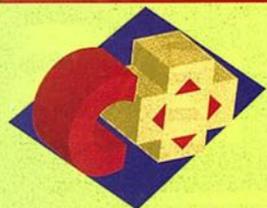
### JOUABILITE 80%

Les manipulations pour les coups spéciaux sont assez aisées et les personnages répondent bien aux ordres.

### INTERET 85%

Une version Saturn plus réussie que celle sur Playstation. On peut regretter que la recette demeure inchangée au fil des ans.





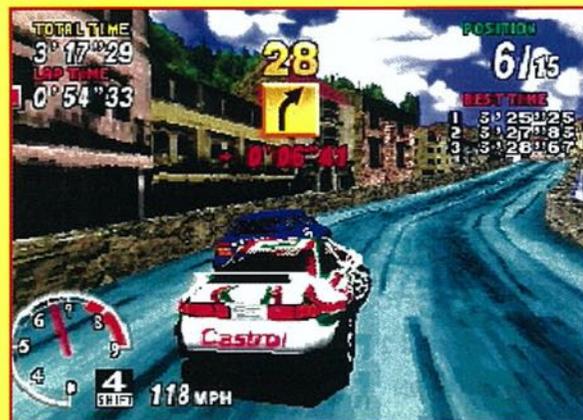
## CONSOLES + D'OR

**S**ega Rally est l'un des titres les plus prestigieux de Sega sur Saturn! C'est la bave aux lèvres et les pattes tremblantes que j'ai introduit le CD dans le lecteur de la console: que d'émotions...

Sega Rally est un des grands hits d'arcade de Sega. Cette course de voitures vous propose trois parcours différents: désert, forêt, montagne, avec une difficulté croissante, bien entendu! Pour pouvoir accéder au championnat du monde, il vous faudra arriver premier à la dernière des trois courses. Sachant que vous commencez chaque nouvelle course à la place à laquelle vous avez fini la course précédente. Pour vous entraîner sur le circuit de votre choix, vous disposez du mode Practice, ce qui se révélera nécessaire: si vous perdez en mode Championnat à la troisième course par exemple, il vous faudra recommencer les trois courses! Il vaut donc mieux se familiariser avec le tracé de la piste avant de se lancer dans la compétition. Un mode Time Attack est également disponible, dans lequel vous devrez tenter d'effectuer les meilleurs temps au tour, sachant que vous pouvez changer les réglages de votre voiture. Vous pouvez agir sur les amortisseurs, l'assistance du volant, le moteur. Cette option est la bienvenue, car vous n'avez le choix qu'entre deux bolides:

une Lancia et une Toyota, déclinée chacune en transmission automatique et manuelle. Deux vues différentes vous sont proposées: une vue subjective (depuis l'intérieur de la voiture) et une vue de derrière, légèrement surélevée. Élément original: il est possible de choisir la BGM correspondant à chaque course! En cas de "Game Over", il est possible de revoir la course grâce au mode Replay. La conduite est très différente de celle d'un Ridge Racer ou encore d'un Daytona. Dans Sega Rally, la maîtrise du dérapage est fondamentale pour garder sa trajectoire, et vous y aurez recours sans cesse, comme dans les courses de rally retransmises à la télévision. Pour contrôler un dérapage, contre-braquez tout en accélérant légèrement au milieu du virage, ce qui vous oblige à anticiper les virages très tôt. Si, à force de persévérance et d'entraînement, vous arrivez à finir en tête la troisième course, vous enchaînez directement sur la quatrième et dernière, la course du Lake. Le circuit est très sinueux et les dépassements y sont difficiles. Enfin, si vous finissez celle-ci en tête, une autre surprise vous attend!

# SEGA RALLY



*Mon temps intermédiaire est un peu moins bon que mon record!*



*Quoi qu'il arrive, cherchez à prendre la corde quand c'est possible.*



*Parfois, le temps imparti est écoulé. Mais grâce à la vitesse emmagasinée, votre bolide roulera encore sur quelques mètres... Parfois, cela suffit.*

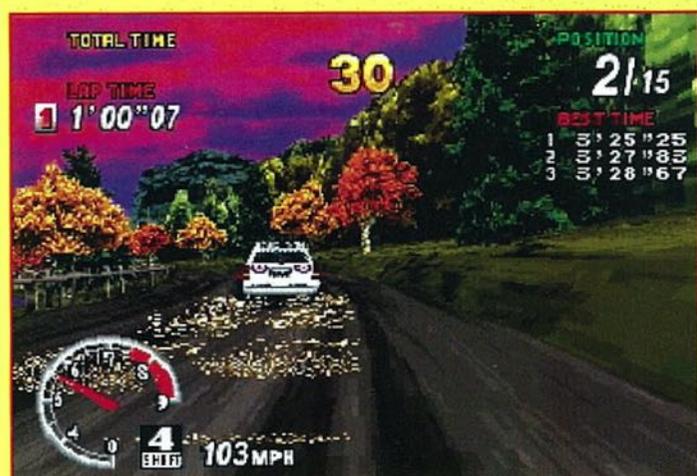
## AVIS

**oui!**

Sega Rally est un des rares jeux d'arcade qui m'a fait vider avec plaisir mon porte-monnaie! J'appréhendai donc son arrivée sur Saturn: son adaptation serait-elle digne de l'arcade? Eh bien, je le clame haut et fort: il est beau, rapide, jouable, en un mot comme en mille excellent. Sega a réussi à faire une superbe conversion, d'un excellent niveau technique. L'impression de vitesse est bien rendue, on ne note aucun effet de clipping, le son est nickel... Et, comme si ça ne suffisait pas, Sega a été plus loin: la version arcade a été améliorée: une course supplémentaire a été ajoutée et vous aurez de plus la possibilité de faire des réglages sur sa voiture. Même si votre portefeuille risque d'en souffrir un peu, bondissez sur le jeu tel le guépard sur l'antilope sauvage!

## PANDA

# SATURN REVIEW



On peut choisir d'afficher le record au tour sur l'écran, ainsi que ses propres temps.



Trois courses pour être premier. C'est sur la deuxième que j'ai le mieux assuré (sept places gagnées).



Ce virage dans la troisième course est très méchant.

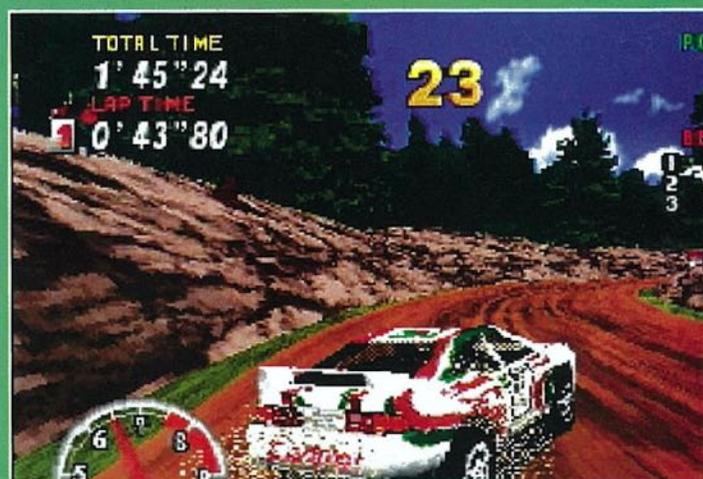
Le stock-car est à éviter, autant que faire se peut.

## DEUX VUES POUR UN SEUL HOMME

Deux vues, cela peut paraître un peu léger, mais toutes deux sont jouables. Donc, pas de vue de garage!



Une vue pas très originale, de l'intérieur du bolide.



Je préfère cette vue-là, et Marc l'autre... A vous de voir.



# SATURN REVIEW

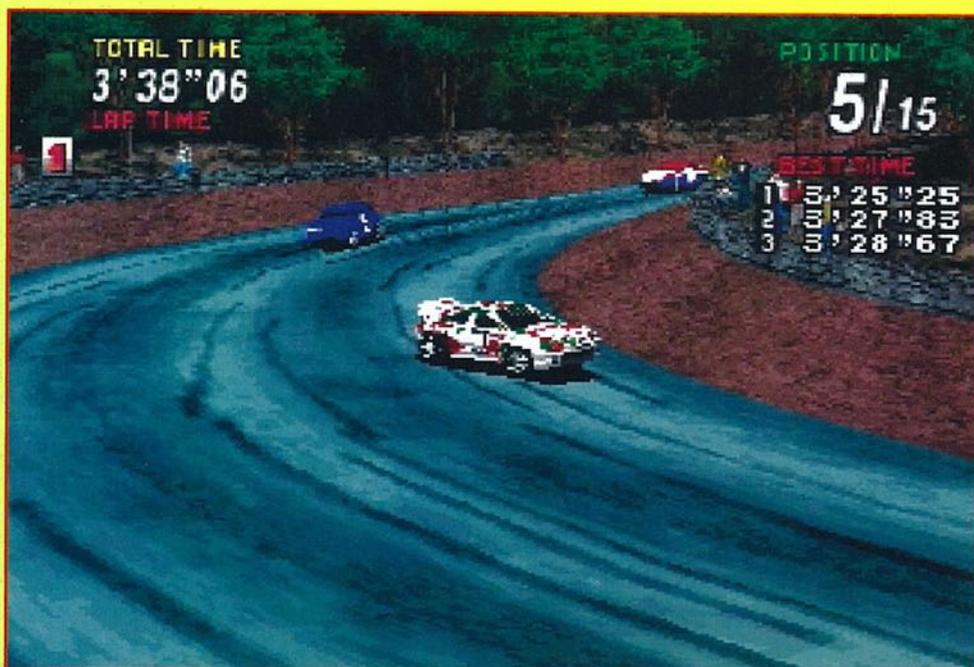
## AVIS

*oui!*



**MARC**

Autant vous prévenir tout de suite, je ne peux pas avoir un avis objectif sur Sega Rally, car il faut tenir compte du fait que je le préfère en arcade à tous ses concurrents, même Rave Racer (question de goût et de feeling). La conversion sur Saturn est tellement bonne que je ne pouvais qu'adorer. En plus, on peut personnaliser sa voiture et il existe un quatrième circuit et une voiture supplémentaire par rapport à l'arcade. Sega ne s'est pas contenté d'une excellente conversion, ils ont optimisé le jeu pour augmenter sa durée de vie sur console. Excellent!



Le mode Replay est sympa.

## LAKE



On est vraiment gâté pour Noël, avec cette course supplémentaire offerte dans Sega Rally. Je suppose d'ailleurs que vous avez envie de voir à quoi elle ressemble. Le Panda, magnanime (avec l'aide de Niiico pour prendre les photos, il est vrai), vous en dévoile quelques morceaux.

Pour rester en tête, n'hésitez pas à zigzaguer si vous avez perdu trop de vitesse.



Les sprites des spectateurs sont très fins!

Roue contre roue entre la Lancia et la Toyota!



A chaque check-point, on regagne quelques secondes permettant d'arriver jusqu'au suivant.

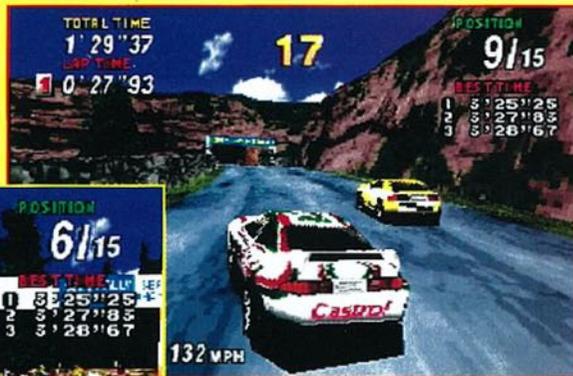


Vous auriez vu Marc se planter à chaque virage, pour un peu, on aurait dit Elvira au volant...

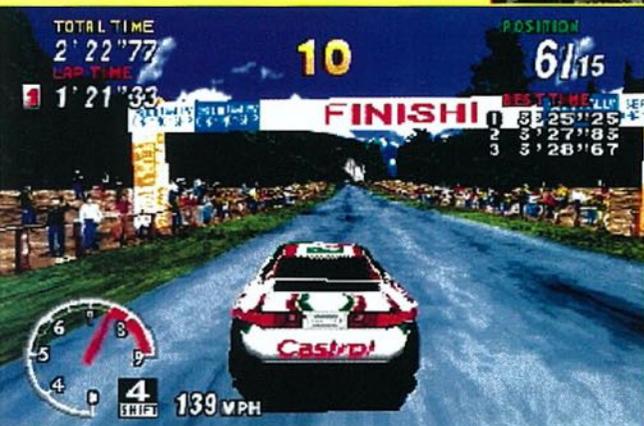


Le copilote vous annonce les virages à venir. Un panneau sur le circuit vous indique également, selon sa couleur, leur difficulté.

Lors du passage sous le tunnel, comme dans Ridge Racer, l'écho vous renvoie le bruit de votre moteur.



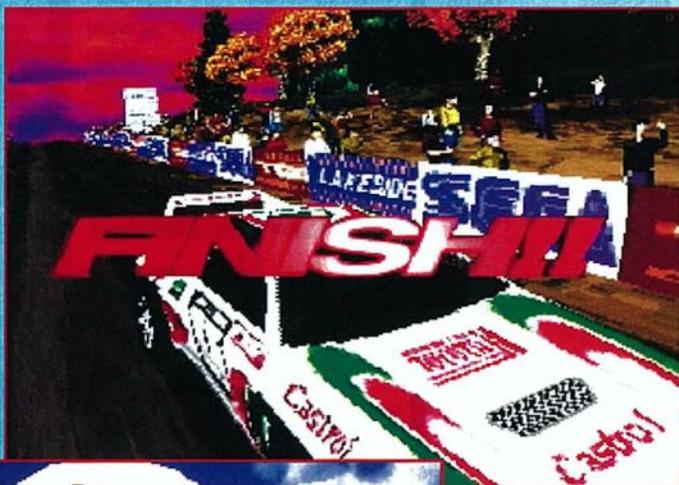
Plus que dix secondes pour arriver au check-point!



## FINISH HIM

La dernière course est splendide. Mais, surtout, sa piste est très étroite et on enchaîne virage sur virage. Autant vous dire que, dans ces conditions, les dépassements ne sont pas souvent possibles.

Dans cette course au finish, tout s'est joué dans la dernière ligne droite.



Le Panda sur la première marche du podium!



Navigator's Voice  
Kenneth Ibrahim

La présentation du staff dure cinq bonnes minutes...



Overseas Coordination  
James Spahn  
Ryoichi Hasegawa

... au moins!



ÉDITEUR: SEGA  
DISTRIBUTEUR: SEGA  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: F

COURSE DE VOITURES  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
CONTRÔLE: BON  
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3  
CONTINUES: -  
SAUVEGARDE: OUI

**PRESENTATION** 83%

Quelques tronçons de circuits en guise d'intro, et des menus d'options très complets.

**GRAPHISMES** 93%

Ce jeu est extrêmement beau, bien que certains éléments du décor ne soient pas très fins.

**ANIMATION** 97%

La voiture est une vraie fusée. Aucun ralentissement dans l'animation, fluide et sans bavures!

**MUSIQUE** 91%

Quelques bons morceaux un peu techno, qu'on peut sélectionner pour chaque course.

**BRUITAGES** 90%

Les digitalisations vocales sont de qualité, et l'on peut régler le niveau sonore de la musique!

**DUREE DE VIE** 96%

Votre humble serviteur n'a toujours pas réussi à finir premier...

**JOUABILITE** 95%

Passé le temps de prise en main de la voiture, c'est impeccable!

**INTERET** 96%

Du bon boulot: une réalisation technique impeccable pour un jeu dont l'intérêt n'est plus à démontrer... C'est Noël!

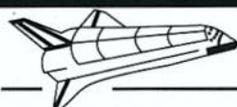
# Super Nintendo

→ SUPER GAME BOY 199 F

90 MINUTES SOCCER	449,00	MORTAL KOMBAT 3	479,00
BATMAN FOR EVER	299,00	NBA GIVE N GO	449,00
DIRT RACER	299,00	NBA LIVE 96	399,00
DOOM	499,00	NFL QUATERBACK 96	449,00
DRAGON BALL Z 3 : L'ULTIME MENACE	489,00	NHL 96	399,00
DONKEY KONG II	499,00	PRIMAL RAGE	299,00
EARTHWORM JIM 2	399,00	REVOLUTION X	389,00
EURO PRIME GOAL	449,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
FIFA SOCCER 96	399,00	SPIDERMAN 2	349,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	SPIDERMAN TV	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		STAR GATE	249,00
SOCCER DE LUXE	449,00	SUPER BOMBERMAN 3	399,00
JOHN MADDEN 96	449,00	SUPER MARIO WORLD II	499,00
JUDGE DREDD	299,00	THEME PARK	399,00
KILLER INTINCT	499,00	THOMAS BIG HURT	449,00
LOBO (EUR)	469,00	TIME COP	399,00
MEGAMAN X2	489,00	TINTIN AU TIBET	499,00
MICKY ET MINNIE	299,00	WORMS	369,00
MICROMACHINE 2	399,00	WRESTLEMANIA	399,00

Genial !!!

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



## Promos

<b>MICKEYMANIA</b>	<b>169,00</b>	<b>MARIO IS MISSING</b>	<b>99,00</b>
ACTRAISER 2	199,00	MARKO'S MAGIC FOOTBALL	149,00
CANNON FODER	199,00	<b>MEGAMAN X</b>	<b>199,00</b>
CLAYMATE	99,00	MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
DAFFY DUCK	99,00	MICRO MACHINES	199,00
<b>DINO DINNIS SOCCER</b>	<b>129,00</b>	<b>NBA JAM TE</b>	<b>199,00</b>
DOUBLE DRAGON 5	99,00	<b>SAILOR MOON R</b>	<b>99,00</b>
EQUINOX	149,00	SHAQ FU	99,00
F1 POLE POSITION	199,00	STUNT RACE FX	199,00
GOOF TROOP	129,00	<b>SUPER BC KID</b>	<b>199,00</b>
<b>HAGANE</b>	<b>199,00</b>	SUPER INDIANA JONES	199,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER KICK OFF	99,00
JIMMY CONNORS	149,00	<b>SUPER METROID + GUIDE</b>	<b>199,00</b>
JOHN MADDEN 95	199,00	<b>SUPER PUNCH OUT</b>	<b>199,00</b>
<b>JUNGLE STRIKE</b>	<b>249,00</b>	SYNDICATE	149,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	TINY TOON	129,00
LEGEND	149,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	199,00
LEMMINGS 2	199,00	<b>VORTEX</b>	<b>99,00</b>
LE RETOUR DU JEDI	199,00	WARLOCK	149,00
<b>LORD OF THE RING</b>	<b>199,00</b>	<b>ZOMBIES</b>	<b>99,00</b>

## Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NFL QUATER BACK 96 (EUR)	399,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	349,00	NHL 96 (EUR)	369,00
<b>BATMAN FOR EVER (EUR)</b>	<b>299,00</b>	NHLPA 95 (EUR)	199,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	299,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	249,00
<b>EARTHWORM JIM 2 (EUR)</b>	<b>389,00</b>	PHANTASY STAR 4 (EUR)	399,00
<b>FIFA SOCCER 95 (EUR)</b>	<b>199,00</b>	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	299,00
<b>FIFA SOCCER 96 (EUR)</b>	<b>349,00</b>	SPIROU (EUR)	399,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	249,00	SPOT GOEST TO HOLLIWOOD (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00	STREET RACER (EUR)	349,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	299,00	SUPER SKIDMARKS (EUR)	399,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	399,00	SYNDICATE (EUR)	199,00
LOBO (EUR)	449,00	THEME PARK (EUR)	399,00
<b>MORTAL KOMBAT 3 (EUR)</b>	<b>429,00</b>	THOMAS BIG HURT	399,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00	TOTAL FOOTBALL (EUR)	349,00
<b>NBA JAM T.E (EUR)</b>	<b>199,00</b>	<b>URBAN STRIKE (EUR)</b>	<b>249,00</b>
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00	<b>WRESTLEMANIA (EUR)</b>	<b>349,00</b>
<b>NBA LIVE 96 (EUR)</b>	<b>369,00</b>		

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

### PARIS

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

### LILLE

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

# Super NES USA

→ SUPER NES USA

+ Prise péritel	
+ 1 manette	690 F
<b>BREATH OF FIRE 2</b>	<b>499,00</b>
<b>CHRONO TIGGER</b>	<b>549,00</b>
<b>EARTH BOND + GUIDE</b>	<b>495,00</b>
<b>FINAL FANTASY 3</b>	<b>499,00</b>
KING ARTHUR THE KNIGHTS	299,00
ROBOTREK	399,00
SAMOURAI SHOWDOWN	399,00
<b>SECRET OF EVERMORE</b>	<b>499,00</b>
SECRET OF THE STAR	449,00
SOUL BLAZER II : ILLUSION OF GAIA	299,00
TETRIS 2	199,00



## Promos

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

## Megadrive



## Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00
BLOOD SHOT (EUR)	129,00
BUBSY (EUR)	129,00
BUBSY 2 (EUR)	169,00
<b>DEMOLITION MAN (EUR)</b>	<b>199,00</b>
<b>DINO DINIS SOCCER (EUR)</b>	<b>99,00</b>
DRAGON (EUR)	149,00
<b>ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)</b>	<b>149,00</b>
LEMMINGS 2 (EUR)	149,00
MICKEYMANIA (EUR)	169,00
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
<b>PETE SAMPRAS (EUR)</b>	<b>149,00</b>
PITFALL (EUR)	199,00
<b>SONIC &amp; KNUCKLES (EUR)</b>	<b>199,00</b>
SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
STAR GATE (EUR)	199,00
<b>VIRTUA RACING (EUR)</b>	<b>349,00</b>
WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00

# Super Famicom

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	599,00
DRAGON BALL Z 7 : ACTION GAME 4	599,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00



## Promos

<b>DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3</b>	<b>299,00</b>
<b>DRAGON BALL Z 5 (aventure)</b>	<b>399,00</b>
<b>FATAL FURY SPECIAL</b>	<b>249,00</b>
<b>RAMNA 1/2 4</b>	<b>149,00</b>
SPACE ACE	99,00

## Virtual Boy

**VIRTUAL BOY + 1 JEU**  
 799,00

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

## Accessoires

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

**SUPER GAME MAGE → 379 F**

## Articles DBZ

BATTLE COLLECTION 1 à 9	69 F
10 à 16	99 F
STICKERS	5 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
T SHIRT	79 F
HERO COLLECTION 4	20 F / sachet
CASQUETTE	59 F
SHORT	99 F
LOT DE 3 SLIPS	59 F

**CASSETTES VIDEO FRANCAISE**

N° 1 à 11 → 99 F  
**DRAGON BALL LE FILM → 99 F**

## Sega 32 X

→ **SEGA 32X + VIRTUA FIGHTER 990 F**

COSMIC CARNAGE	199,00
DOOM	199,00
NBA JAM TE	199,00
SPACE HARRIER	199,00
STAR WARS	199,00
SUPER MOTOCROSS	199,00
VIRTUA FIGHTER	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	199,00
WWF RAW	199,00

### STRASBOURG

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

### DOUAI

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

ESPACE 3 games



**PARIS**

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

**LILLE**

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

**STRASBOURG**

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

**DOUAI**

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

**3DO**

- 3DO PAL FZ10 + ALONE IN THE DARK (français) + TOTAL ECLIPSE 1.990 F
- 3DO PAL FZ10 + GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK 1.990 F

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANCAISE) 299,00	IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE 199,00	ROAD RASH 349,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF) 369,00	JOYPAD 6 BOUTONS 199,00	SAMPLER 2 10 DEMOS 79,00
BATTLE SPORT 369,00	JOYPAD PANASONIC 249,00	+TEST MEMOIRE 15 mn 299,00
BLADE FORCE 349,00	KILLING TIME 349,00	SAMOURAI SHODOWN 299,00
BURNING SOLDIER 199,00	KING DOM : THE FAR REACHES 299,00	SEAL OF PHARAO 299,00
CANON FODDER 369,00	LOST EDEN 299,00	SHERLOCK HOLMES 199,00
CAPTAIN QUAZAR 199,00	MEGA RACE 249,00	SHOCK WAVE 199,00
CORPSE KILLER 369,00	MAGAZINE + DEMO 50,00	SPACE HULK 369,00
CREATURE SHOCK D 375,00	MICROCOSME 199,00	SPACE PIRATE 199,00
DAEDALUS ENCOUNTER 375,00	MINTEASER (ADULT) 279,00	STAR BLADE 199,00
DEMOLITION MAN 199,00	MYST 375,00	STAR FIGHTER 369,00
DOOM 369,00	NEED FOR SPEED 349,00	STRIKER 369,00
DRAGON LORE 375,00	OFFWORLD INTERCEPTOR 299,00	SUPER STREET FIGHTER 2 299,00
FIFA SOCCER 349,00	PATANK 199,00	SUPREME WARRIOR 199,00
FLIGHT STICK (POUR SIMULATION) 490,00	PANZER GENERAL 299,00	SYNDICATE 299,00
FLYING NIGHTMARE 369,00	PEEBLE BEACH GOLF 199,00	THEME PARK 299,00
GEX 299,00	PO ED 369,00	TOTAL ECLIPSE 199,00
GRIDDERS 199,00	QUARANTINE 199,00	TWISTED 299,00
GUARDIAN WAR 199,00	REBELL ASSAULT 299,00	WAY OF THE WARRIOR 199,00
	RETURN FIRE 299,00	WING COMMANDER 3 369,00
	RISE OF THE ROBOT 199,00	

**Jaguar**

- JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH 890 F
- CD JAGUAR + JEUX 1290 F

BRUTAL SPORT FOOTBALL 299,00	DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE 299,00	SENSIBLE SOCCER 399,00
BURN OUT 399,00	FLASH BACK 349,00	SYNDICATE 399,00
CANNON FODDER 399,00	FLIP OUT 349,00	ULTRA VORTEX 399,00
CHECKERED FLAG II 299,00	HOVER STRIKE 349,00	VAL D'ISERE 299,00
CLUB DRIVE 149,00	PINBALL FANTASIES 349,00	ZOOL 2 299,00
DOUBLE DRAGON 5 299,00	RAYMAN 449,00	MANETTE 299,00

**Playstation**

- PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE 2099 F
- PLAYSTATION (JAP) + 1 JEU AU CHOIX 2790 F
- ADAPTATEUR PAL RVB PLEIN ECRAN TEL

3X3 EYES 499,00	TOSHINDEN 2 499,00	NBA JAM TE 349,00
ACE COMBAT 499,00	TWIN BEE 299,00	NOVASTORM 349,00
ARC THE LAD 499,00	TWIN GODDESS 299,00	OFF WORLD INTERCEPTOR 349,00
BOXER ROAD 299,00	V TENNIS 499,00	PGA TOUR GOLF 96 369,00
COSMIC RACE 299,00	WINNER ELEVEN 499,00	PHILOSOMA 349,00
CRIME CRACKER 299,00	ZERO DIVIDE 499,00	POWER SERVE 349,00
DRAGON BALL Z 399,00		RAIDEN PROJECT 349,00
EJECTOR 299,00	<b>JEUX EUROPEENS</b>	RAPID RELOAD 349,00
FORMATION SOCCER 499,00	3D LEMMINGS 349,00	RAYMAN 369,00
GROUND STROKE 499,00	ACTUA SOCCER 369,00	RIDGE RACER 369,00
GUNDAM 499,00	AIR COMBAT 349,00	ROAD RASH 399,00
J LEAGUE PRIME GOAL 499,00	ASSAULT RIGS 349,00	TEKKEN 349,00
JUMPING FLASH 399,00	CYBERSLED 349,00	TOSHINDEN 349,00
KILEAK THE BLOOD 399,00	DESTRUCTION DERBY 369,00	TOTAL ECLIPSE TURBO 349,00
KILEAK THE BLOOD 2 499,00	DISWORLD 349,00	SHOCK WAVE ASSAULT 369,00
KING BEAT II 499,00	DOOM 349,00	STAR BLADE 349,00
MAGIC BEAT WARRIOR 299,00	EXTREME SPORT 349,00	STREET FIGHTER THE MOVIE 299,00
NBA POWER DUNKERS (JAP) 499,00	FIFA SOCCER 96 369,00	STRIKER 96 369,00
NIGHT STRIKER 299,00	INTERNATIONAL CHAMPION 369,00	THEME PARK 369,00
PHILOSOMA 499,00	CHIP SOCCER 369,00	THUNDER HAWK 2 349,00
PRO WESTLING 499,00	J MADDEN 96 369,00	TRUE PINBALL 369,00
RAIDEN PROJECT 499,00	JUMPING FLASH 349,00	TWISTED METAL 369,00
RAYMAN 499,00	JUPITER STRIKE 369,00	VIEW POINT 369,00
RIDGE RACER 499,00	KILEAK THE BLOOD 349,00	WAR HAWK 349,00
RIDGE RACER 2 499,00	LOADED 349,00	WIPEOUT 369,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE 299,00	LONE SOLDIER 369,00	WORM 369,00
STREET FIGHTER ZERO 499,00	MORTAL KOMBAT 2 249,00	WRESTLEMANIA 349,00
TEKKEN 499,00	MORTAL KOMBAT 3 399,00	X COM 369,00
TOSHINDEN 499,00		

- CABLE DE LIAISON 169,00
- RALLONGE MANETTE 89,00
- MEMORY CARD 169,00
- MANETTE 199,00
- JOYSTICK 399,00
- MANETTE ASCII 249,00

**Nec**

- MEMORY CARD 199 F
- PC FX 2 990 F

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

**CDI**

- CDI 450 + 3 JEUX + CARTE VIDEO + 7TH GUEST + 1 FILM 2990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

**Mega Cd**

BATMAN RETURN 99,00	MORTAL KOMBAT (EUR) 99,00
NBA JAM (EUR) 99,00	NHL 94 99,00
STARBLADE (EUR) 99,00	

**Saturn** version PAL

- SATURN VF + DAYTONA USA 2490 F
- VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F

Liste des films disponible sur demande

- ARCADE RACER (VOLANT) 449 F
- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR 399 F
- MEMORY CARD 3 en 1 249 F
- ADAPTATEURS POUR JEUX JAPONNAIS 249 F
- SI VOUS ACHETEZ UN JEU 199 F

ASTAL (USA) 299,00	CLOCK WORK 2 (EUR) 389,00	CYBER SPEEDWAY (EUR) 369,00	DIGITAL PINBALL (EUR) 399,00	DRAGON BALL Z (JAP) 489,00	F1 LIVE (JAP) 449,00	FIFA SOCCER 96 (EUR) 369,00	GALATIC ATTACK (EUR) 369,00	GRAN CHASER (JAP) 299,00	HI OCTANE (AUR) 369,00	MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR) 369,00	MYST (EUR) 389,00	MYST (USA) 249,00	NBA JAM TE (EUR) 369,00	NFL QUATTERBACK 96 (EUR) 369,00	NHL HOCKEY (EUR) 369,00	OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR) 369,00	PANZER DRAGON (EUR) 399,00	RAYMAN (EUR) 369,00	ROBOTIKA (EUR) 349,00	SEGA RALLY (USA) 499,00	SHINOBI X (EUR) 349,00	SIM CITY 2000 (EUR) 389,00	SLAM DUNK (JAP) 299,00	STREET FIGHTER REAL BATTLE (JAP) 249,00	STREET FIGHTER (EUR) 299,00	SUPER HANG ON (JAP) 449,00	THEME PARK (EUR) 369,00	TOSHINDEN (JAP) 449,00	TRUE PINBALL (EUR) 369,00	VICTORY BOXING (EUR) 369,00	VIRTUA COP + GUN (EUR) 489,00	VIRTUA FIGHTER 2 (JAP) 489,00	VIRTUA FIGHTER REMIX (EUR) 249,00	VIRTUA GUN 199,00	VIRTUA RACING (EUR) 349,00	X MEN (JAP) 449,00
--------------------	---------------------------	-----------------------------	------------------------------	----------------------------	----------------------	-----------------------------	-----------------------------	--------------------------	------------------------	--------------------------------------	-------------------	-------------------	-------------------------	---------------------------------	-------------------------	------------------------------------	----------------------------	---------------------	-----------------------	-------------------------	------------------------	----------------------------	------------------------	---	-----------------------------	----------------------------	-------------------------	------------------------	---------------------------	-----------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-----------------------------------	-------------------	----------------------------	--------------------

**Neo Geo**

- TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 ..... 99 F/U

3 COUNT BOUT 490,00	AGRESSOR OF DARK KOMBAT 690,00
ART OF FIGHTING 299,00	ART OF FIGHTING 2 690,00
CIBER LIF 490,00	FATAL FURY SPECIAL 590,00
FATAL FURY II 399,00	FATAL FURY III 1290,00
GHOST PILOT 399,00	KARNOV'S REVENGE 690,00
KING OF FIGHTER 95 1690,00	SAMOURAI SHODOWN II 590,00
SAMOURAI SHODOWN III 1690,00	SPINMASTER 399,00
STREET HOOP 790,00	SUPER SIDE KICK 2 490,00
SUPER SIDE KICK 3 990,00	TOP HUNTER 490,00
WIND JAMMERS 490,00	WORLD HEROES II 399,00
WORLD HEROES II JET 590,00	

**Neo Geo Cd**

- NEO GEO CD + KING OF FIGHTER 95 2990 F

3 COUNT BOUT 349,00	AERO FIGHTER 2 299,00	AGRESSOR OF DARK COMBAT 349,00	ALFA MISSION 2 349,00	ART OF FIGHTING 2 349,00	BASEBALL 2020 349,00	BASEBALL STAR 2 349,00	BURNING FIGHT 299,00	DOUBLE DRAGON 399,00	FATAL FURY SPECIAL 349,00	FATAL FURY 3 449,00	FOOTBALL FRENZY 349,00	GALAXY FIGHT 349,00	GHOST PILOT 349,00	KABUKI FLASH 449,00	KARNOV'S REVENGE 349,00	KING OF FIGHTER 94 349,00	KING OF FIGHTER 95 449,00	KING OF MONSTER 2 349,00	LAST RESSORT 349,00	MAGICIAN LORD 349,00	MUTATION NATION 349,00	POWER SPIKES 2 349,00	PULSTAR 449,00	PUZZLE BOBBLE 349,00	ROBO ARMY 349,00	SAMOURAI SHODOWN 299,00	SAMOURAI SHODOWN 2 349,00	SAMOURAI SHODOWN 3 449,00	SENGOKU 2 349,00	SONIC WING 3 449,00	STREET HOOP 349,00	SUPER SIDEKICK 2 399,00	SUPER SIDEKICK 3 449,00	TOP HUNTER 349,00	TOP PLAYER GOLF 299,00	TRASH RALLY 349,00	VIEW POINT 349,00	WINDJAMMER 349,00	WORLD HEROES PERFECT 349,00	WORLD HEROES II JET 349,00
---------------------	-----------------------	--------------------------------	-----------------------	--------------------------	----------------------	------------------------	----------------------	----------------------	---------------------------	---------------------	------------------------	---------------------	--------------------	---------------------	-------------------------	---------------------------	---------------------------	--------------------------	---------------------	----------------------	------------------------	-----------------------	----------------	----------------------	------------------	-------------------------	---------------------------	---------------------------	------------------	---------------------	--------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------	------------------------	--------------------	-------------------	-------------------	-----------------------------	----------------------------

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port (jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
<b>TOTAL A PAYER</b>	

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

Nom : ..... Prénom : .....  
 Adresse : .....  
 Code Postal : ..... Ville : .....  
 Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) : .....

- Je joue sur :
- SUPER NINTENDO
  - SUPER NES
  - SUPER FAMICOM
  - MEGADRIVE
  - MEGA CD
  - NEO GEO
  - GAME BOY
  - GAME GEAR
  - 3 DO
  - CDI
  - JAGUAR
  - PLAYSTATION
  - SATURN
  - NEC

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.



ESPACE 3 gamers

# PULSTAR



Une arme très utile pour passer ce niveau.



Ce boss est très difficile à tuer car il vous envoie des rochers qui se fragmentent en une multitude de petits tirs.



Comme dans le célèbre Salamander, les coulées de lave ont la part belle dans Pulstar.



D'après Spy, certains des programmeurs du jeu, anciens de chez Irem, avaient participé à la création de R-Type...

**L**a sortie d'un nouveau titre Neo Geo est toujours un événement: il n'est pas rare que ces jeux deviennent des références, toutes consoles confondues! Pulstar est-il de la même trempe?

Vous vous souvenez sans aucun doute de R-Type, un shoot-them-up à scrolling horizontal qui a su marquer plusieurs générations de joueurs... Eh bien, Pulstar pourrait en être la suite tant il lui ressemble! Dans les rangs des ennemis, on retrouve les interminables chenilles, les vaisseaux qui pivotent sur eux-mêmes, et un gigantesque aéronef... De même, si l'on maintient la pression sur le bouton de tir, une jauge se remplit, puis lorsqu'on relâche le bouton, un tir particulièrement puissant jaillit du vaisseau que vous pilotez. En revanche, si vous appuyez très rapidement, c'est une seconde jauge qui se remplit, et vous obtiendrez un tir différent selon l'option dont bénéficie votre vaisseau. Car elles sont aussi au rendez-vous, ces options qui se placent devant le vaisseau et qui permettent de parer certains tirs... À ceci près que si vous les envoyez, elles explosent en détruisant énormément d'ennemis. Les explosions sont digitalisées, ainsi que certains ennemis et éléments du décor. Les boss de fin de niveau sont très impressionnants: par exemple, celui du premier se transforme dans un superbe morphing, tandis que celui du deuxième effectue une superbe rotation, sans l'ombre d'un pixel. Notez que l'on peut choisir de commencer par n'importe lequel des quatre



Cette arme est très pratique contre les tourelles cachées en haut et en bas de l'écran.



niveaux. Ce shoot-them-up, tout comme R-Type, fait appel à votre sens tactique. Il vous faudra repérer le terrain avant de savoir comment passer un niveau, et recommencer plusieurs fois le même passage!



Les tirs puissants traversent votre module de bouclier.

AVIS

oui!

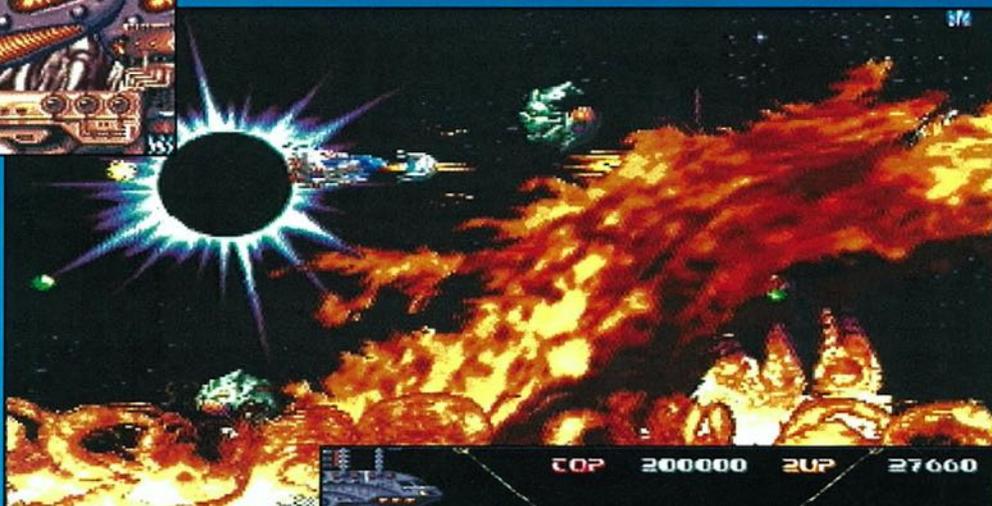


Ah! les shoot-them-up... C'est mon péché mignon! Inutile de vous dire, donc, que je me suis lancé avec passion dans ce splendide clone de R-Type! Autant être clair, il en a les défauts et les qualités: de superbes monstres, des décors fantastiques... mais il est un peu lent, et il n'est pas rare que l'on bloque sur tel passage avant de comprendre qu'il y a une technique toute simple! Quoi qu'il en soit, c'est un jeu qu'on ne peut pas se permettre de rater sur Neo Geo CD! Au point que j'ai dû me battre avec A.H.L. pour garder le pad, c'est vous dire...

**PANDA**

pas se permettre de rater sur Neo Geo CD! Au point que j'ai dû me battre avec A.H.L. pour garder le pad, c'est vous dire...

Un énorme vaisseau à détruire, comme dans le troisième niveau de R-Type.



Le dernier niveau est proprement somptueux.

Un dragon de feu! Ça ne vous rappelle rien?



Les temps de chargement sont un peu longs, mais assez espacés.

AVIS

oui!



**AHL**

Je sais que les shoot'em up ne sont plus à la mode, mais je m'en fous, j'adore ça, et je suis en manque depuis un moment. Alors je peux vous dire que j'accueille Pulstar avec enthousiasme. Argh! qu'il est beau! D'accord, ce clone de R-Type n'est pas particulièrement original, mais c'est vraiment le pied. On a beau apprécier les jeux en 3D sur 32 bits, ça n'empêche pas de s'éclater avec un bon vieux shoot. Peut-être bien que la Neo Geo a pris un petit coup de vieux avec l'arrivée des nouvelles consoles, mais elle offre encore des petites merveilles qui vous donnent l'impression d'avoir une vraie borne d'arcade à la maison. Dans Pulstar, tout est bon, y a rien à jeter. On pourrait juste regretter qu'il ne soit pas plus long, mais il faut quand même s'accrocher pour en venir à bout. Si vous aimez les shoot, n'hésitez pas un instant, Pulstar est ce qui se fait de mieux dans le genre sur cette console depuis le génial View Point.

# NEO GEO CD REVIEW



**ÉDITEUR: AICOM**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: D**

**SHOOT-THM-UP**  
**1-2 JOUEURS ALTERNÉS**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**CONTINUE: INFINIS**  
**SAUVEGARDE: OUI**

**PRESENTATION 85%**

Quelques petites séquences animées, toujours agréables à voir.

**GRAPHISMES 95%**

Les sprites, les décors, les explosions... tout est superbe dans ce jeu!

**ANIMATION 84%**

Le vaisseau n'est pas très rapide et de petits ralentissements sont à déplorer quand il y a beaucoup de sprites.

**MUSIQUE 93%**

Les musiques sont démentes. Normal, c'est du CD.

**BRUITAGES 95%**

L'échantillonnage a été très bien fait, c'est de l'excellent boulot.

**DUREE DE VIE 95%**

Pour arriver au boss du troisième niveau, j'ai dû m'accrocher au pad!

**JOUABILITE 87%**

Certains passages sont trop durs si l'on n'y arrive pas avec des options (d'origine, le vaisseau est lent).

**INTERET 91%**

Un excellent clone de R-Type, si beau qu'on est étonné de le voir sur console et non sur arcade!

## REVIEW

**T**oshiden débarque sur la Saturn! Mais que va donc dire le comité anti-Playstation, qui présente ce jeu comme un danger potentiel pour les gens "normaux"?

Toshiden reprend du service et arrive sur Saturn, toujours baston à 200%, avec des sprites en 3D mappée. Sa grande originalité réside dans la possibilité de faire exécuter aux combattants des roues qui s'accompagnent d'un mouvement de caméra. Résultat: le personnage change de plan grâce à cet artifice, et il est possible de modifier certaines tactiques: votre combattant n'est ainsi plus obligé de sauter pour esquiver des boules de feu. De plus, lorsque l'on frappe un adversaire dans le dos, les dégâts infligés sont nettement supérieurs. Sinon, on reste dans le registre classique de la baston, avec coups spéciaux et Combos. A noter la possibilité d'utiliser les boutons Z et C pour décocher les coups spéciaux directement sans avoir à effectuer les manipulations. Mais tout ça, les fidèles lecteurs de Consoles+ le savent déjà. Alors, "nil novi sub sole?", ou, en bon français, quelles sont donc les nouveautés de cette mouture? Tout d'abord, le jeu commence par une séquence cinématique en images de synthèse présentant tous les personnages... dont un nouveau! Malheureusement, cette intro est mal digitalisée, et on ne voit que d'énormes pixels. Et puis il y a le mode Retsuden: avant et après avoir affronté chacun des combattants, vous avez droit à un petit dialogue avec une représentation de chacun des personnages en illustration. Ces dessins sont assez stylisés, mais sympa. Le nouveau personnage, armé d'une lance, ne devrait pas vous poser trop de problèmes...

### AVIS

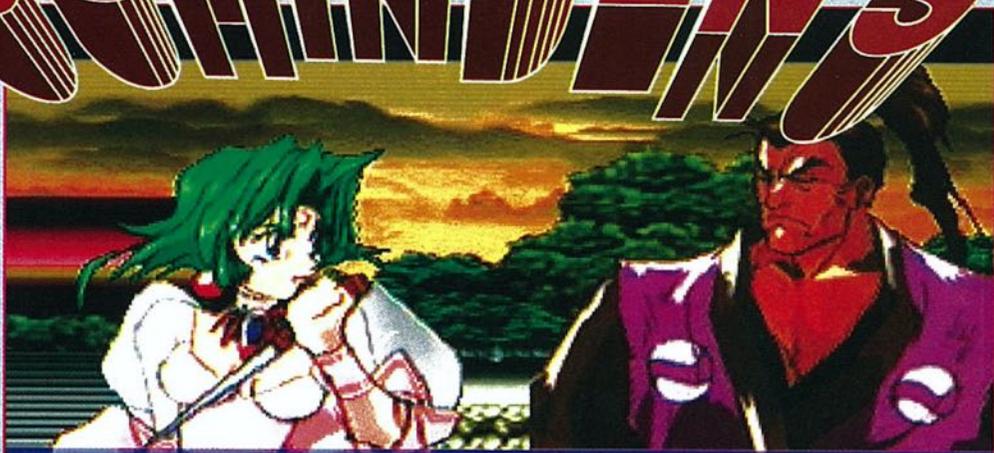
*oui, mais...*



### PANDA

A mon avis, et au risque de m'attirer les foudres de certains, Toshiden n'est pas un bon jeu de baston... et ce sur Saturn comme sur Playstation! Car, pour y avoir joué un moment, je peux dire qu'il privilégie la défense au détriment de l'attaque. Ce qui implique fatalement des combats sans intérêt pour deux pros... La version Playstation en mettait plein la vue, c'est certain, et Takara a sans doute voulu corriger les défauts de jouabilité. Mais, ce faisant, Toshiden's a perdu ce qui faisait son charme: la beauté des graphismes. Conclusion: c'est un jeu à éviter, d'autant qu'entre Virtua Fighter et X-Men, il y a de quoi trouver son bonheur en deux ou trois dimensions!

# TOSHIDEN'S



*Les graphismes ne sont pas bons, le jeu ayant perdu en beauté ce qu'il a gagné en matière d'animation.*



*Gaïa est de retour, mais où est Gia?*

*Sho n'est plus le dernier obstacle qui vous sépare de la victoire.*



*Les sprites sont de bonne taille lorsqu'ils sont proches l'un de l'autre... Vive les zooms.*

## AVIS

## NON!



Non, Panda, Tohshinden n'est pas un bon jeu de baston, et pas seulement sur Saturn. La difficulté a été revue à la hausse et la présentation nous propose de belles images de synthèse? Ça me fait une belle jambe. On n'a pas véritablement plaisir à combattre. Les combats se ressemblent tous et s'enchaînent sans émotion. De plus, les contours des sprites sont honteusement pixellisé et la vitesse de jeu est plutôt médiocre. Maintenant j'aimerais comprendre une chose: pourquoi cette version Saturn est-elle moins belle et moins rapide que la version Playstation alors que les deux machines sont censées avoir d'équivalentes capacités? Tout ce que je vois, c'est que le jeu est lent, pas fondamentalement beau (même si les sprites sont énormes), que les coups se déclenchent une demi-seconde après la pression sur le pad et que Virtua Fighter 2 l'enterre soixante-dix pieds sous terre. Oui, Panda, j'aime Virtua Fighter! Cet espèce de clone ne lui arrive pas au mollet. Reprend tes billes takara.

## CUPIDO, THE LAST BUT NOT THE LEAST

Ce nouveau personnage, même s'il n'est pas difficile à vaincre, possède plusieurs sorts magiques surprenants.

*Il a une tête d'ange: on lui donnerait le bon dieu sans confession!*



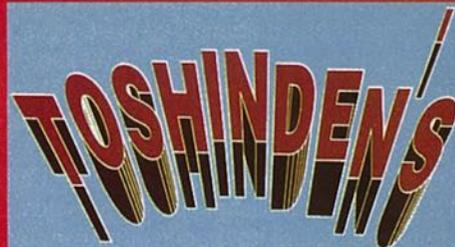
← Ses sorts étant redoutables, il ne faut pas le laisser prendre l'offensive. ↓



Le décor du niveau de Cupido est superbe.

# SATURN

# REVIEW



**ÉDITEUR: TAKARA**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: F**

**BASTON**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4**  
**CONTINUES: INFINIS**  
**SAUVEGARDE: -**

**PRESENTATION** **82%**

Une intro en images de synthèse assez longue et bien animée pour commencer! Malheureusement, elle est pixélisée à mort.

**GRAPHISMES** **84%**

Les sprites des personnages ont perdu en finesse. De même, les décors sont moins beaux.

**ANIMATION** **93%**

L'animation est un peu lente, mais ne ralentit jamais et se révèle très fluide.

**MUSIQUE** **89%**

La bande-son est sympa. Elle a été légèrement retouchée.

**BRUITAGES** **83%**

Les voix digitalisées ne collent pas aux coups qu'elles accompagnent.

**DUREE DE VIE** **86%**

Le jeu est très facile. A deux, on s'amuse bien au début, mais on s'en lasse assez rapidement.

**JOUABILITE** **88%**

Les temps de latence sont toujours aussi ennuyeux, mais on s'y fait.

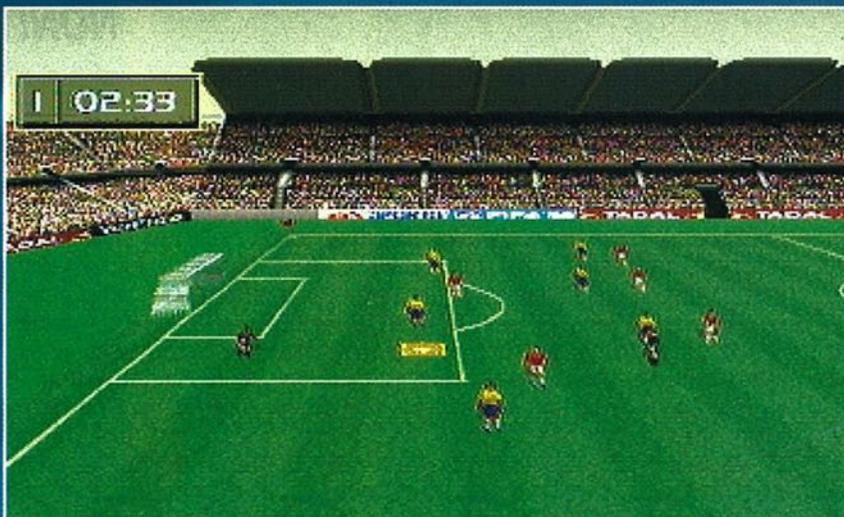
**INTERET** **86%**

Moins belle que sur Playstation, mais mieux animée: une adaptation correcte.

# PLAYSTATION REVIEW

Les amateurs du ballon rond vont finir par ne plus savoir ou donner de la tête! La Playstation va peut-être devenir une console à genre unique... Pour l'instant, il ne semble pas qu'il y ait lieu de s'en plaindre. Quant à ce FIFA, nouveau comme le beaujolais, est-il la hauteur de sa réputation? Mieux que sur 3DO?

Dès la mise en marche de la console, un véritable festival d'actions footballistiques s'offre à vous, en Full Motion Vidéo, de plutôt bonne qualité. Après cet écran, une page vous propose de paramétrer à votre guise bon nombre d'éléments. Vous aurez ainsi tout loisir de jouer selon vos propres règles, avec une mi-temps longue de 2 à 45 minutes, activation ou non des fautes, avec ou sans cartons, et pourrez même déterminer s'il est possible de blesser ses adversaires, ou encore couper le sifflet au commentateur. Après la sélection du mode de jeu (Amical, League, Tournoi ou Playoffs), vous déciderez de disputer un tournoi national, international ou "All Star". Pour ce qui est des équipes, le choix est vraiment très large. Puis, place au sport: à vous les passes dans le dos, les reprises, les centres, les feintes de dribbles, les amortis de la poitrine, et j'en oublie évidemment, puisque toutes les actions imaginables sont présentes dans Fifa Soccer 96. L'ambiance des stades de foot est fidèlement rendue: la foule est en délire, les commentaires sont assurés par un présentateur célèbre pour sa propension à s'emballer quand l'action est effrénée, les joueurs deviennent hystériques après un but, etc. Plusieurs vues du terrain sont disponibles, la vue "TV" étant à mon sens la meilleure, puisqu'elle suit au mieux l'action. Côté technique, les capacités de la console sont honnêtement exploitées, l'animation des joueurs ayant été réalisée selon le procédé de Motion Capture (Silicon Graphics) et les séquences cinématiques selon celui de la Full Motion Vidéo. Bref, tout y est.

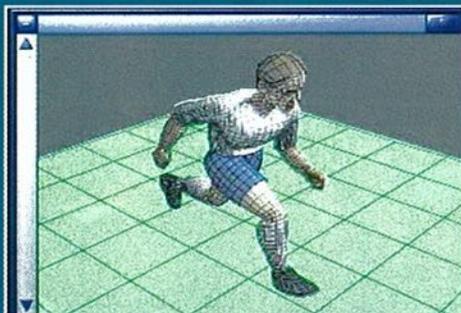


Lors d'une touche ou d'un dégagement du goal, vous pouvez, grâce à un viseur précis, envoyer la balle où bon vous semble.

# FIFA SOCCER 96

## MOTION CAPTURE ET FMV: UN DUO À LA MODE!

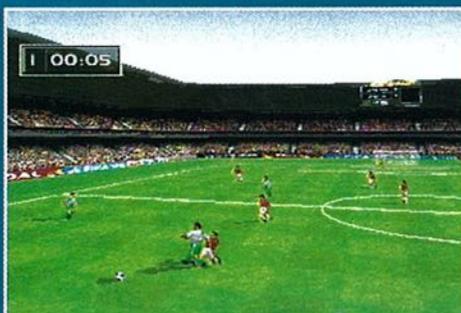
Pour que les inconditionnels du ballon rond soient pleinement satisfaits de l'animation de leurs joueurs préférés, Electronic Arts n'a pas lésiné sur les moyens: à grands coups de stations Silicon Graphics, les mouvements des joueurs, préalablement filmés, ont été reproduits avec une fidélité optimale. A ces animations haut de gamme sont venues se joindre, dans le CD de votre console préférée, des séquences vidéo de grands moments du football.



Une image qui permet de mieux comprendre le principe de la Motion Capture.



La qualité de la Full Motion Vidéo est fort honnête.



Les animations obtenues grâce à la Motion Capture sont très réalistes. Mieux qu'à la télé!



Pendant la mi-temps, des images de matchs ou de supporters en délire sont diffusées sur le panneau d'affichage du score.

## AVIS

*oui, mais...*



## SWITCH

Avec son animation des joueurs en Motion Capture, procédé qui permet un rendu réaliste des mouvements, et l'utilisation de la 3D et de la Full Motion Vidéo, ce nouveau FIFA est plutôt bien réalisé. De plus, pendant le match, vous aurez le plaisir et la joie de distinguer la voix du célèbre Thierry Roland, si la foule ne s'égosille pas trop. On s'y croirait pour de vrai! Chaque type d'action, et il y en a une flopée, nécessite une manipulation

particulière, les quatre boutons de la manette étant de la partie. Tout est possible ici: retourné acrobatique, tête plongeante, reprise de volée, etc., mais rien n'est facile à réaliser. Quatre modes de jeu sont disponibles, et vous aurez à choisir entre le national, l'international et les équipes de stars, ce qui, au total, donne un nombre d'équipes plutôt impressionnant. FIFA est très technique au niveau des actions, un peu trop peut-être, mais sa réalisation est incontestablement supérieure à celle d'un Hyper Formation Soccer.

# PLAYSTATION REVIEW

## SANTA MARADONA FOOTBALL!

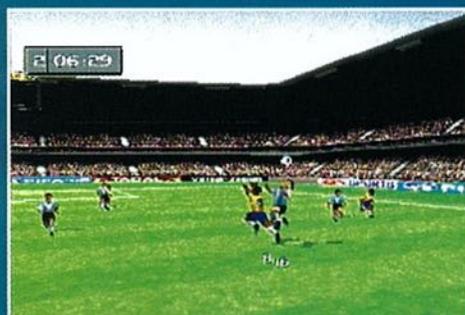
Les joueurs qui composent les équipes de FIFA Soccer 96 sont capables d'effectuer des mouvements parfois hautement spectaculaires. Mais ceux-ci sont si réalistes qu'il sera facile aux fans pratiquants (on parle sport, pas religion) de s'identifier à leurs idoles. Pour effectuer ces actions, il ne suffit pas d'appuyer bêtement sur le même bouton à tel ou tel moment, il faut être précis et bien connaître l'emplacement des différents boutons. Cela nécessite un peu de pratique et beaucoup de patience. Comme dans la vraie vie, quoi!



Ici, un superbe amorti de la poitrine. Admirez la position du joueur...



Le joueur argentin exécute un magnifique retourné acrobatique.



On est rarement seul quand il s'agit d'intercepter la balle de la tête.



Oh, un petit pont! Plutôt humiliant, non?

L'instant est plutôt crucial. But ou pas but, telle est la question...



Pendant le chargement, vous pourrez consulter les caractéristiques de votre équipe. Ici, l'équipe "All Stars", composée des meilleurs joueurs.



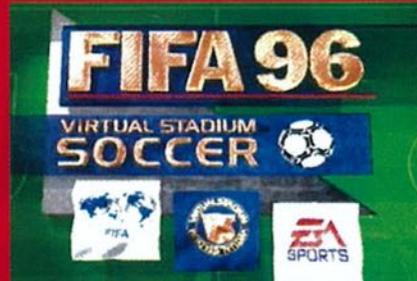
## AVIS

**oui!**



**MARC**

Electronic Arts adapte son savoir-faire en matière de simulations sportives à la puissance de la Playstation. Avec leur nouveau concept, le Virtual Stadium, FIFA 96 atteint un degré de réalisme étonnant sur 32 bits. Comme d'habitude, rien n'a été laissé au hasard: même les écrans de sélection sont accompagnés de musiques géniales. Les connaisseurs seront ravis d'entendre les vrais noms de tous les footballeurs professionnels, de Bebetto à Deschamps en passant par Jean-Pierre "Bah, pourquoi?" Papin. Non, sans rire, j'ai été impressionné par ce FIFA, tant sur le plan technique qu'en ce qui concerne la jouabilité. Le paddle est parfaitement mis à profit, puisque l'on peut reproduire toutes les feintes du foot, et le système de une-deux est carrément génial. Plus ça va, et plus la série s'améliore. J'ose à peine imaginer ce que pourra donner FIFA sur l'Ultra 64!



**ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS**  
**DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: F**

**SIMULATION DE FOOT**  
**1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: CORRECT**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2**  
**CONTINUE: MEMORY CARD**

**PRESENTATION 94%**

Des séquences FMV en intro et une notice claire, détaillée et instructive.

**GRAPHISMES 92%**

Les joueurs, le stade, la pelouse, les gradins, tout est beau et fort bien détaillé.

**ANIMATION 92%**

Quelle que soit la vue sélectionnée, les mouvements des joueurs restent réalistes et fluides.

**MUSIQUE 80%**

Peu présente durant les matchs, elle est toutefois assez entraînante.

**BRUITAGES 94%**

Tout y est: les commentaires du chroniqueur sportif, la foule en délire, etc. On s'y croirait!

**DUREE DE VIE 92%**

On peut se réunir à huit pour des parties de folie et les possibilités d'actions sont très nombreuses.

**JOUABILITE 85%**

Il est difficile de maîtriser les manipulations lorsque l'on a peu (ou pas) joué aux épisodes précédents.

**INTERET 90%**

Intéressant, complet et beau, ce FIFA est à réserver aux techniciens...

# IN THE HUNT

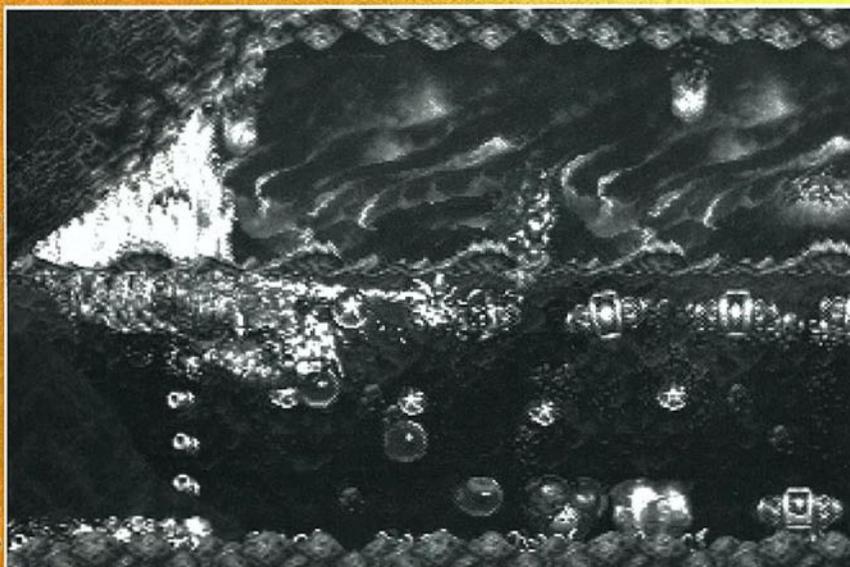
**D**u hit d'arcade et du bon! Pour une fois, l'action ne se déroule pas dans les airs, mais sous l'eau: bienvenue dans le "repaire" pour affronter des hordes d'ennemis volants et amphibies avec votre sous-marin.

Tout comme sur borne d'arcade, le jeu est composé de six niveaux et de six boss, que vous découvrirez au rythme de votre progression sous-marine.

Mais ne croyez pas que vous ne tirerez que sous l'eau: votre engin peut aussi dégommer les ennemis volants en se plaçant à la surface de l'eau grâce à ses missiles verticaux. Le plus simple est encore de garder le pouce appuyé sur les deux boutons de tir en permanence pour couvrir les deux zones... Des options permettent d'acquérir de nouvelles armes et protections jusqu'aux bienvenus missiles à tête chercheuse ou autres super boucliers irisés. Si vous parvenez à éviter tous les tirs ennemis (en tout cas, vous pouvez toujours essayer), l'option suivante augmentera le pouvoir déjà

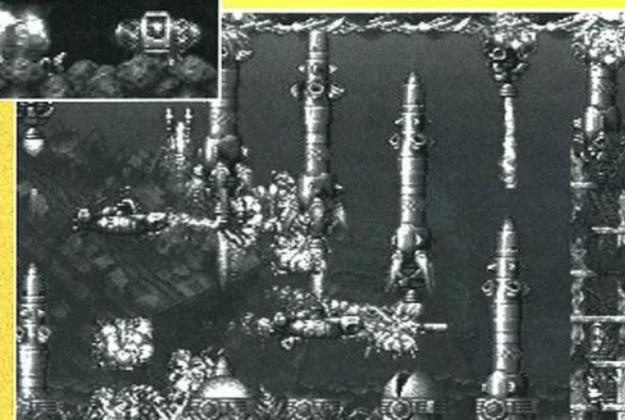
acquis. Avec de la pratique, le sous-marin devient donc très puissant. Cela dit, on peut finir le jeu sans s'isposer de pouvoirs démesurés... Quant au déroulement de l'action, il n'est pas trop linéaire, puisque les niveaux

bénéficient de scrollings horizontaux et verticaux (vers le haut et le bas) et d'un scrolling de base qui monte ou descend l'écran. Le jeu est beau, le principe original et, bon sang, qu'est-ce que ça défoule!



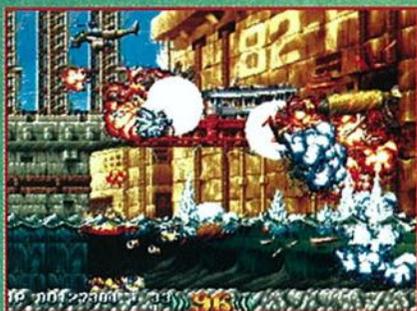
Passez entre ces fusées sans les toucher...  
Tirez sur leurs hélices pour qu'elles accélèrent.

Les bonus-lettres donnent des armes et boucliers plus puissants. Cent pastilles étoilées rapportent un sous-marin supplémentaire.



## NEO TOKYO ET PAYSAGES SOUS-MARINS

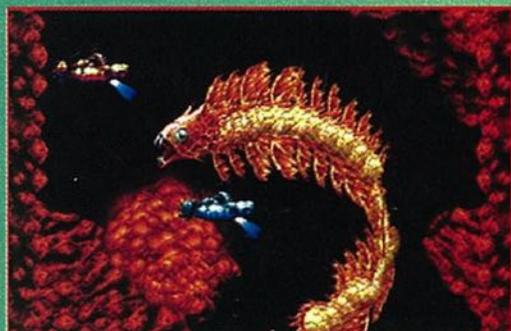
Le jeu est tout simplement magnifique, avec des graphismes très soignés et des couleurs de rêve. Tous les superlatifs n'y suffiraient pas. Voyez plutôt...



Ce train passe aux portes de la ville.



Les décors de fond sont encore plus détaillés que les ennemis.



Mon préféré: un poisson en 3D impressionnant.



Des explosions de lave pour de superbes effets de lumière.

## AVIS

## oui, mais...



## ELVIRA

Un genre un peu oublié sur 16 bits remis au goût du jour pour les consoles 32 bits, qui mettent un point d'honneur à nous sortir leurs adaptations des hits d'arcade. Certes, ça fait toujours plaisir de se défouler sur un bon shoot'em up et In the Hunt a vraiment de quoi séduire: les niveaux se succèdent dans les profondeurs aquatiques et le sous-marin peut tirer devant et au-dessus de lui. C'est beau et l'action ne laisse aucun répit,

mais le sous-marin n'est pas rapide et les ralentissements pénibles. De plus, dans certains passages, la cohue d'ennemis et de projectiles est telle que votre survie devient très aléatoire... Et puis, c'est bien beau de nous sortir de vieux hits d'arcade, mais les jeux sont souvent courts. A quand un shoot'em up tout neuf et interminable sur 32 bits?

## LES BOSS ONT LA PEAU DURE



Restez tout à gauche et tirez au centre en évitant les "bras" de la bête.



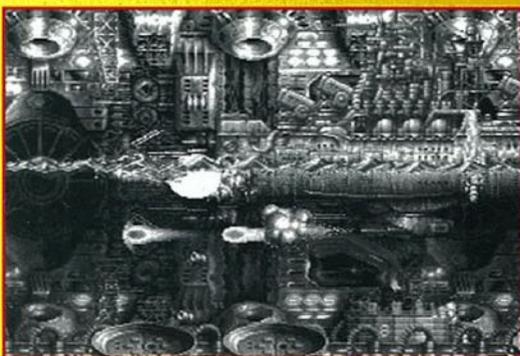
Ces deux boss tentent de vous aspirer. Restez hors de portée et tournez en même temps qu'eux.

Il vous a poursuivi tout le long du niveau... Pour le finir, faites tomber les pierres sur sa tête.

Les niveaux de In The Hunt sont ponctués de six boss, dont un boss final au look de réacteur nucléaire. Vos réflexes sont, comme à l'accoutumée, mis à rude épreuve face aux attaques variées de ces boss. Après un long combat, et au moins un crédit, vous soufflez l'espace d'un instant.



Le fond de l'eau est propice au calme... Pour peu que les rayons lumineux du boss ne se croisent pas sur votre sous-marin.



La base ennemi du niveau 6.

## AVIS

oui!



## AHL

Les maniaques de la gâchette sont gâtés ce mois-ci: Irem sort deux shoot-them-up, Pulstar et In the Hunt. J'avais déjà pas mal joué avec la version arcade de ce dernier, et je suis ravi de remettre ça "at home". Plutôt classique, In the Hunt présente quand même quelques innovations en mettant en scène un sous-marin qui tire des torpilles et des mines, ainsi que des missiles lorsqu'il navigue en surface. Un shoot bourrin à souhait, avec des explosions dans tous les coins! J'aime particulièrement l'attaque du train par le sous-marin (on ne voit pas ça tous les jours!). Elvira trouve que le sous-marin est trop lent: j'ai essayé de lui expliquer qu'un sous-marin ne peut pas aller aussi vite qu'un vaisseau spatial, mais les filles ne comprennent pas ce genre de choses.



L'obscurité qui règne au fond de l'océan a un avantage: on y distingue mieux les projectiles.



**ÉDITEUR: IREM**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**SHOOT'EM UP**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: SURMONTABLE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4**  
**CONTINUE: 5**

**PRESENTATION 50%**

Une intro moyenne aux graphismes dignes d'une 16 bits...

**GRAPHISMES 92%**

D'une précision diabolique, ils combleront tout amateur du dessinateur Druillet. Somptueux.

**ANIMATION 79%**

Assez lente. Des ralentissements compréhensibles, vu le peuple et le nombre d'explosions.

**MUSIQUE 70%**

Ah bon, y avait d'la musique? Elle ne m'a pas laissé un souvenir impérissable...

**BRUITAGES 81%**

Des explosions classiques qui rythment l'action et la fréquence des tirs.

**DUREE DE VIE 80%**

Six niveaux, c'est court, mais c'est le genre de jeu qu'on reprend souvent pour le plaisir.

**JOUABILITE 75%**

La jouabilité pâtit des nombreux ralentissements: on a beau slalomer entre les projectiles, on ne peut tous les éviter...

**INTERET 89%**

Cette adaptation d'un hit d'arcade propose un mode 2 joueurs sympa, mais peu de niveaux...

# PLAYSTATION REVIEW



Le mapping des joueurs est excellent.

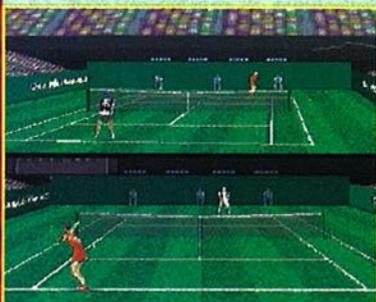
# POWER SERVE!

## ON NE SAIT PLUS OÙ DONNER DE LA RAQUETTE

Le jeu propose un nombre tout bonnement hallucinant de vues différentes, pouvant même être modifiées au gré du jeu... De quoi contenter les plus exigeants.



Cet angle de vue est impressionnant mais pas très jouable.



En mode 2 joueurs, vous pouvez choisir de splitter l'écran en deux dans le sens horizontal ou vertical.



On peut même renverser le terrain!



Sur terre battue, les échanges sont moins rapides.

**L**e premier jeu de tennis sort sur Playstation. Faut-il sabler le champagne ou soulever le couvercle de la poubelle?

Ground Stroke a clairement fait son choix entre simulation et arcade: 100% réaliste... Après cette petite mise au point, on peut passer à la réalisation: plusieurs vues totalement différentes sont disponibles, qui forment une véritable compilation! La vue classique présente le terrain de trois quart arrière, et celle à la mode "Tennis Cup" place la caméra dans le dos du joueur. On peut ensuite, avec le bouton L1, changer légèrement l'angle de vue, puis, avec le bouton L2, zoomer ou faire effectuer des rotations au terrain pour obtenir une visibilité optimale. En mode 2 joueurs, l'écran est splitté dans le sens horizontal ou vertical, au choix. Il n'y a que huit joueurs différents proposés. Ils peuvent s'affronter en double et sur trois surfaces différentes: terre battue, herbe ou surface rapide. La musique change au cours d'une partie, et passe parfois d'une tonalité plutôt douce à un rythme beaucoup plus enlevé. Sur les huit boutons du pad, quatre sont utilisés pour vous permettre de donner différents effets à votre balle: liftée, lob... L'hyperréalisme du jeu se répercute sur la manière de renvoyer la balle. Ainsi, le sprite du joueur doit être décalé par rapport à la balle, car, si elle lui arrive droit dessus, il la laissera passer. Idem s'il se la prend dans les pieds. Le jeu tient aussi compte du temps nécessaire au tennismen pour préparer son coup. Donc, vous l'aurez compris, bien placer sa raquette par rapport à la balle et avoir un bon timing sont les mamelles de cette simulation! Ce qui est loin d'être évident.

## AVIS

**oui, mais...**

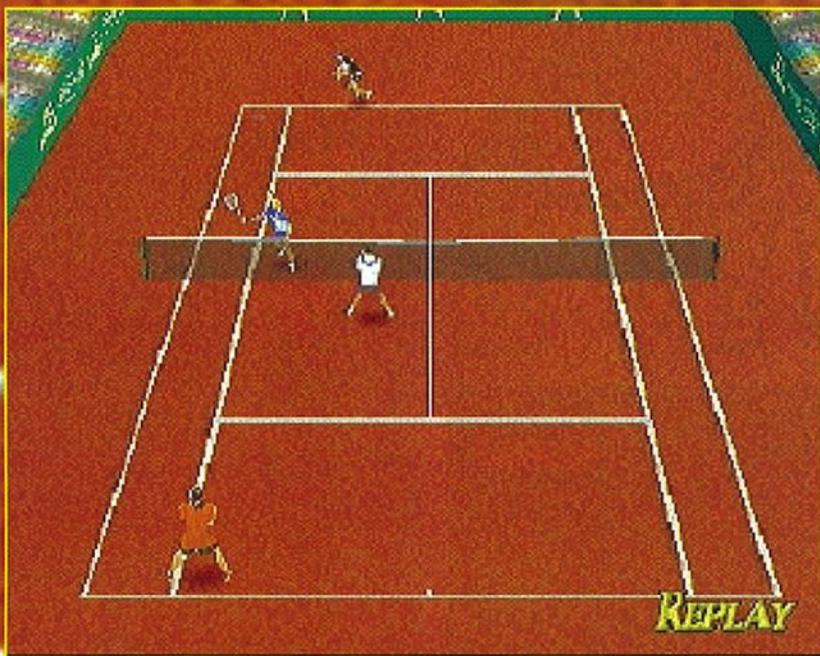


Le jeu est réalisé de façon correcte, et n'affiche aucun bug de 3D, l'animation est fluide... Mais il faut avoir une méchante envie de se prendre la tête pour apprécier ce jeu, et le joueur lambda risque de se décourager avant de pouvoir apprécier les finesses de

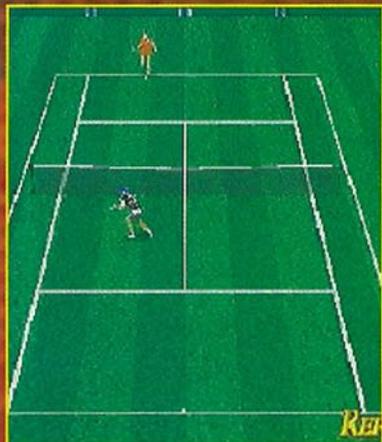
## PANDA

Power Serve! Car il n'atteint pas à mon avis les sommets d'un bon vieux Final Match Tennis sur NEC, qui reste la référence sur console en la matière! En attendant un jeu un peu plus fun, vous pouvez toujours tenter le coup, mais ne vous attendez pas à des miracles avant quelques parties. On attend toujours le hit sportif sur Playstation, mais il semble que le genre soit un exercice de style difficile!

# R E



Le jeu en double est très sympathique.



Ce mode de représentation s'avère le plus jouable.

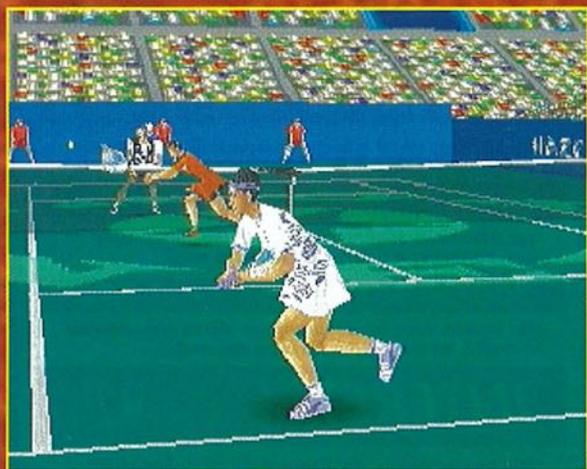
## AVIS

*oui, mais...*

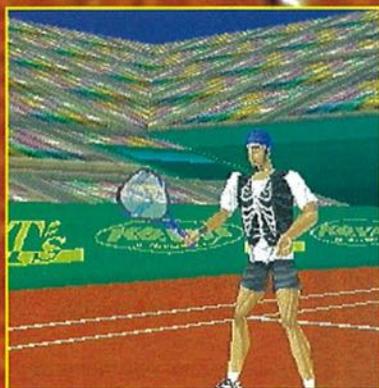


## GIA

Une simulation riche, voilà le qualificatif qui me vient à l'esprit. Riche pour la variété des angles de vue, des coups disponibles, de la stratégie. Simulation pour sa précision, son réalisme, sa difficulté et la technique mise en œuvre. Fini les beaux jours où il suffisait de placer le joueur sur la balle, en mode de frappe automatique. Désormais, tous les coups doivent être préparés, anticipés et placés. Slicer, lifter ou amortir, certes, mais surtout au bon moment, telle est la difficulté du jeu. Un entraînement de longue haleine est indispensable, et les premières parties inspirent plus de perplexité et d'étonnement que de plaisir. De plus, le jeu contre l'ordinateur s'avère assez difficile. Mais, après quelques heures de jeu, les réflexes viennent, et les matchs deviennent passionnants.



Le double féminin, y'a que ça de vrai.



Après chaque point, on a droit à un gros plan sur les joueurs.

# PLAYSTATION REVIEW



**ÉDITEUR: OCEAN**  
**DISTRIBUTEUR: ECUDIS**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: F**

**SIMULATION DE TENNIS**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: DIFFICILE**  
**DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**SAUVEGARDE: OUI**

## PRESENTATION

75%

Pas de séquences cinématiques et un menu d'options trop sobre...

## GRAPHISMES

90%

Les joueurs sont représentés en 3D mappée. Bon rendu.

## ANIMATION

93%

Elle est fluide et les mouvements des joueurs sont très bien décomposés.

## MUSIQUE

84%

Excellente pour un jeu de sport, mais de qualité moyenne pour un CD.

## BRUITAGES

80%

"Poc, poc!", fait la balle contre la raquette!

## DUREE DE VIE

85%

A deux, on s'amuse bien. Seule la console est imbattable.

## JOUABILITE

75%

Rarement un jeu m'a posé autant de problème de prise en main. Faut s'y faire!

## INTERET

86%

Un jeu très sympa, mais beaucoup trop réaliste à mon goût. Le nombre de vues disponibles relance cependant l'intérêt.

# SATURN REVIEW



## PUYO PUYO 2



Ces petites étoiles en haut de l'écran indiquent que l'un des joueurs vient d'effectuer un contre et donc de diminuer la dose de pierres qu'il s'apprêtait à recevoir.



Quand un joueur élimine toutes les pièces de son écran, une inscription apparaît. S'il détruit rapidement de nouvelles pièces, il enverra une sacrée dose de pierres.

**L**e premier Puyo Puyo (Robotnik sur Megadrive) est un jeu dangereux, qui a contaminé toute la rédaction. Plus d'une fois, Consoles+ a ainsi failli ne pas sortir! Et que dire de ce Puyo Puyo 2, sinon qu'il devrait être interdit ?

Puyo Puyo 2 est en fait l'adaptation de Docteur Robotnik And His Mean Bean Machine sur Megadrive. Son passage sur Saturn n'apporte rien en soi, si ce n'est des bruitages de meilleure qualité et des graphismes un peu plus fins. Si le principe reste le même, cette version 32 bits apporte quelques variations fort sympathiques au jeu. La plus importante des nouveautés réside dans le fait que l'on peut "contrer" les boules que nous envoie l'adversaire. Dans la première version, il suffisait d'envoyer deux "grosses boules oranges" pour que son adversaire perde la partie. Maintenant, tout cela est révolu. En effet, si le premier joueur vous envoie dix billes noires et vous huit, par soustraction, vous n'en recevrez que deux. Autant vous dire que les parties risquent de durer beaucoup plus longtemps que d'habitude. Autre nouveauté, il est possible de choisir le nombre de billes à associer pour qu'elles explosent. Si, dans la première version, il suffisait d'assembler quatre billes de même couleur pour les détruire, il est possible ici de réduire ce nombre à deux (!), ou de l'augmenter à six, huit, voire même vingt! Les stratégies deviennent alors totalement différentes, et le plaisir de jeu en est décuplé.



Le fait de pouvoir modifier le nombre d'éléments de même couleur à assembler pour leur destruction (ici au nombre de six) accroît les possibilités stratégiques.



Ici, ce ne sont pas moins de vingt éléments qu'il faut assembler pour que cela explose. Vous voyez un peu le genre de constructions? Pas facile de s'y retrouver!

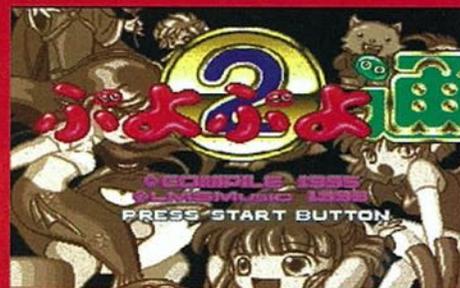
## AVIS

**puyoui!**



## NIICO

Comme pour tous les testeurs de la rédaction (et même pour certains correcteurs et autres maquettistes!), Robotnik est le jeu qu'on pratique quand on en a marre de jouer. La version Saturn a donc rapidement fait l'unanimité. Pouvoir réaliser des contres est une chose formidable. Les parties qui, autrefois, ne duraient que quelques secondes, s'éternisent maintenant sur de longues minutes, au désespoir de A.H.L., qui nous supplie de tester d'autres jeux. Diminuer ou augmenter le nombre de pièces nécessaires à leur disparition est également un facteur de diversification non négligeable. Un jeu minimaliste, mais aux effets ravageurs. Dommage toutefois que les couleurs soient si ternes.



**COMPILE/IMPORT**  
**PRIX: E**  
**2 JOUEURS/RÉFLEXION**

**PRESENTATION** 80%

Une introduction à la japonaise: les personnages sont présentés brièvement, et une démo s'ensuit.

**GRAPHISMES** -%

Lamentables pour certains, amusants pour les autres... mais cela n'a guère d'importance.

**ANIMATION** -%

Là encore, ce n'est pas ce qui est important dans ce type de jeu. C'est fluide et rapide.

**MUSIQUE** 75%

On retrouve les thèmes de la version Super Nintendo de Puyo Puyo. Peu entraînants.

**BRUITAGES** 75%

De la même veine que les musiques: ils manquent curieusement de punch.

**DUREE DE VIE** 92%

Les variations sont nombreuses et les nouveautés intéressantes. A deux, c'est le délire total.

**JOUABILITE** 200%

Un bouton pour faire tourner ses pièces à gauche ou à droite, un autre pour les faire descendre.

**INTERET** 92%

Nul besoin, certes, de disposer de 32 bits pour faire tourner un tel jeu. Il reste que Puyo Puyo 2 est un jeu redoutable et passionnant.

# ANGES & DEMONS

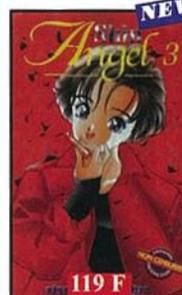
La japanimation réservée aux adultes



K7 VF Shin Angel 1

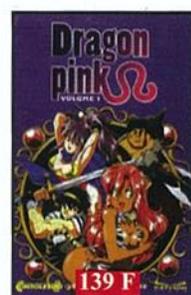


K7 VF Shin Angel 2

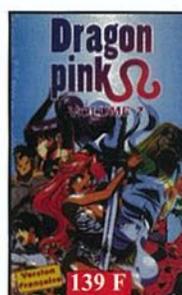


KZ VF Shin Angel 3

**Shin Angel 3**  
K7 Vidéo Version Française  
Non censurée  
Pendant les vacances d'été, Kosuke et Shizuka sont invités dans la villa de leur ami Akira. Frustré et ne sachant s'y prendre avec les filles, Akira prend un malin plaisir avec Naomi. Sur les conseils de Kosuke, elle tente à l'aide de ses charmes de s'attirer l'amour d'Akira. Des vacances studeuses aux vacances plaisir, il n'y a qu'un pas.



K7 VF Dragon Pink 1



K7 VF Dragon Pink 2

**Dragon Pink 2**  
K7 Vidéo Version Française  
Pendant les vacances d'été, Kosuke et Shizuka sont invités dans la villa de leur ami Akira. Frustré et ne sachant s'y prendre avec les filles, Akira prend un malin plaisir avec Naomi. Sur les conseils de Kosuke, elle tente à l'aide de ses charmes de s'attirer l'amour d'Akira. Des vacances studeuses aux vacances plaisir, il n'y a qu'un pas.



K7 VF Dragon Pink 3



K7 VF Urotsukidoji 1



K7 VF Urotsukidoji 2



K7 VF Urotsukidoji 3 Vol 1

**Urotsukidoji 3**  
K7 Vidéo Version Française  
La légende du démon est devenue réalité / le monde a été dévasté par le dieu destructeur Nagumo, dont la légende prétend qu'il est le Chojin. La légende est fautive : le vrai Chojin dort dans le ventre d'Akemi, au coeur du palais d'Osaka. Aujourd'hui, après plus de vingt ans, le temps est venu pour elle de lui donner naissance. La série culte revient pour la grande terreur de tous.



K7 VF Mademoiselle Météo 1



K7 VF Mademoiselle Météo 2



K7 VF Esclaves et soumises



K7 VF Fantômes charnels



K7 VF Anges des ténèbres

**Anges des ténèbres**  
K7 Vidéo Version Française  
Quand la directrice d'une grande école pour jeunes filles décide de faire connaître à ses élèves frustrées le sens du mot plaisir et quand un démon enfermé dans un professeur a besoin de grandes quantités d'énergie physique, tout va au plus mal. Atsuko et Sayaka, deux étudiantes, se retrouvent impuissantes contre ces forces démoniaques.



K7 VF Twin Dolls

**Twin Dolls**  
K7 Vidéo Version Française  
Surgis des profondeurs légendaires du Japon, des démons sont de retour pour assaillir de jeunes vierges. Seules une technique de combat jalousement gardée depuis la nuit des temps pourrait permettre de les repousser. Les deux sensuelles héritières de cet art ancestral ont du travail en perspective. Entre Sailormoon et Urotsukidoji cet animé torride vous plongera dans un univers déroutant.



K7 VF Ma sorcière Rei Rei

**Ma Sorcière REI REI**  
K7 Vidéo Version Française  
Sorcières, certes, mais sentimentale, rei Rei veille de sa demeure céleste sur les amours tourmentées des jeunes gens. Parviendra-t-elle à déjouer les plans machiavéliques d'une infirmière nymphomane prête à tout pour assouvir ses fantasmes?



K7 VF L'odyssée du plaisir



K7 VF Possessions diaboliques



K7 VO PAL La blue girl 4 Vol disponibles



K7 VO PAL High School invasion 3 Vol disponibles

**La sélection du mois**  
Le art book La blue girl/High school invasion

195 F

**FUBIA**  
Bande dessinée Fobia La nouveauté U-JIN

65 F



Bande dessinée Sailormoon X 8 Vol disponibles



Bande dessinée Angel Français 3 Vol disponibles



Bande dessinée France Shoïn 10 Vol disponibles



Bande dessinée Street Fighter X



Bande dessinée Dragon Ball Z X



Bande dessinée Visionary 4 Vol disponibles



Bande dessinée Ogenki Clinic 9 Vol disponibles



Bande dessinée U-JIN Land Live



Bande dessinée U-JIN Land Live

**BON DE COMMANDE** à envoyer à **ANGES & DEMONS** Impasse Courhado 45058 ORLEANS Cedex 1

Désignation de l'article	Prix
Frais de port et d'emballage	
Envoi Colissimo	35 F
Envoi Colissimo recommandé	45 F
DOM TOM	65 F
Autres Destinations	80 F
Au facteur à réception pour frais de remboursement ajouter	+ 45 F
<b>Modalités de règlement</b>	
<input type="checkbox"/> Chèque à l'ordre de Anges & démons	
<input type="checkbox"/> Carte bancaire	
<input type="checkbox"/> Mandat lettre	
<input type="checkbox"/> Au facteur	
Numéro carte bancaire 16 Numéros	
N°	_____
Expire à fin :	____/____/____ Signature
Nom _____	
Prénom _____	
Adresse _____	
Code Postal _____	Ville _____
Tél _____	

**Important**  
A votre première commande il est impératif de joindre un document photocopié attestant de votre majorité

# MYSTARIA



Les combats sont parfois un peu fouillis, mais on finit par s'y faire...



**MEGA HIT**

**T**esté dans Consoles+ 46 sous le nom de Riglordsaga, Mystaria est un wargame palpitant où la 3D est pour la première fois maîtresse. A redécouvrir... en anglais!

C'est bien à Shining Force que vous penserez en vous essayant au premier combat. Système de déplacement similaire, zooms sur les combattants mis en scène, univers médiéval et personnages correspondants. Vous ne vous y trompez pas. Mais ici s'arrête toutefois la comparaison. Sur le plan dans angles de vue, Mystaria tranche radicalement avec l'action vue de haut et les sprites minuscules de Shining Force, et propose une action entièrement en 3D. Les sprites sont modélisés et la bande sonore est d'un tout autre calibre. Au niveau du jeu, les personnages bénéficient de techniques de combat propres à leurs compétences. Le guerrier est résistant et se bat au corps à corps, à mains nues, ou à l'épée. Ses techniques évoluent et il pourra frapper ses ennemis de plus loin ou toucher plusieurs ennemis en même temps. Il en sera de même pour tous les personnages, et, avec de la pratique, vous saurez comment les utiliser au maximum de leurs capacités. Mais même si la partie combat est omniprésente, on retrouve avec grand plaisir les éléments clés des meilleurs RPG. Au début du jeu, vous devrez vous balader au travers de différents mondes. Vous vous arrêterez dans les villages pour parfaire votre équipement ou récolter des informations. Et, à la différence des RPG nippons ou de Shining Force, les missions pourront s'accomplir dans le désordre, ce qui laisse un champ d'action important. Du tout bon...



L'option Horizon vous permet, après une pression sur le bouton Y, de voir une partie de l'aire de combat en détail.

## BANDES DE COGNEURS!

En tant que prince de Mystaria, votre charisme est sans égal. De nombreux personnages viendront vous rejoindre durant votre aventure pour amener votre équipe finale à une douzaine de combattants. Vous pourrez donner à chacun le nom qui vous convient. Toutes les familles sont représentées (voleurs, magiciens, guerriers...) et, pour gagner, vous devrez utiliser les personnages adéquats au meilleur moment.



Voici votre équipe de départ. Elle sera étoffée par l'arrivée de nouveaux combattants.



Lord Bane (le Pas-beau) peut aligner des sbires d'une puissance phénoménale. En voici un échantillon.

## AVIS

## im-pec-ca-ble!



**SPY**

Difficile de savoir combien d'heures vous allez passer à vous amuser en compagnie de Mystaria. Ce qui est sûr, c'est que vous allez en baver. Pour une fois, les combats s'enchaînent et ne se finissent pas en quelques sortilèges et coups d'épée bien placés. Une véritable stratégie de combat devra être mise en place en fonction des capacités de chacun et de leur résistance. De plus, le jeu pourra être repris une seconde fois du fait qu'il vous faudra sélectionner un nombre de personnages particuliers pour certains combats. Franchement, je ne m'en lasse pas. Les combattants sont on ne peut plus complets, l'aventure est pleine de rebondissements et le visuel est en béton armé. Après Virtual Hydlide, décevant, voici le premier RPG de qualité à sortir en version officielle. Laissez-vous tenter, vous ne le regretterez pas...



# REVIEW

## VILLAGE PEOPLE

Le village est, comme dans tout bon RPG, une étape incontournable. Vous pourrez y dénicher quelques armes ou armures nouvelles, faire le plein de potions en tout genre et dénicher quelques infos très utiles sur les environs.



Ne rechignez pas, vous devez tout, je dis bien "tout", visiter.



Une fois dans le magasin, les images qui s'affichent à l'écran sont fixes, mais louchées. Au passage, apprenez que vous n'achèterez pas n'importe quoi: le marchand vous indique quelles sont les armes les plus rentables et à qui elles conviennent le mieux.



Vous pourrez pénétrer dans une arène de combat pour augmenter vos points d'expérience ou gagner quelque menue monnaie...



## AVIS

oui!



## MARC

Vous rappelez-vous Shining Force? Mystaria est de la même veine, avec en prime des animations fantastiques et une jouabilité irréprochable. J'avais ragé de ne pouvoir jouer à Riglordsaga, la version japonaise. Maintenant que la version anglaise est disponible, je vais m'en donner à cœur joie. Attention tout de même, n'oubliez pas que Mystaria est avant tout un wargame et non un jeu de rôles à la Zelda. Il y en a, comme A.H.L., qui ne supportent pas ce genre de jeu. Ce sont pour ma part mes préférés, et pour l'instant je place Mystaria en tête de liste. Si vous partagez ma passion immodérée pour les wargames, alors n'hésitez pas une seconde: achetez ce jeu!



Vos déplacements s'effectueront de cette manière. Pour ne pas vous perdre, vous pourrez consulter différentes cartes.



Placez vos personnages en fonction de leur compétence, et en tenant compte de la puissance des ennemis. Un système qui a fait ses preuves dans Shining Force...



Une des nouvelles techniques de ce personnage lui permet de décocher une flèche droit devant lui et de transpercer des ennemis alignés. D'une flèche, trois touches...



**ÉDITEUR: MICRO CABIN/SEGA**  
**DISTRIBUTEUR: SEGA**  
**DISPONIBILITÉ: JANVIER**  
**PRIX: E**

**WARGAME**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**SAUVEGARDE: OUI**

**PRESENTATION 89%**

Belle intro, mais sous-écran confus. Un gros effort a été fourni sur les écrans de "loading".

**GRAPHISMES 94%**

Personnages ou plans de jeu, tout est en 3D. Allergiques s'abstenir.

**ANIMATION 90%**

Des bugs d'affichage, mais l'animation est si fluide que l'on s'étonne qu'il n'y en ait pas plus.

**MUSIQUE 88%**

Des thèmes récurrents, mais bien de situation.

**BRUITAGES 86%**

On aurait aimé plus de voix digitalisées et un peu plus de variété dans les bruitages...

**DUREE DE VIE 97%**

Difficulté élevée, mais pas insurmontable. Vous reprendrez souvent les mêmes combats.

**JOUABILITE 80%**

On s'y perd de temps à autre, et le déplacement des personnages est parfois un peu fastidieux.

**INTERET 95%**

Un Shining Force en 3D qui passionnera tous les amateurs par sa beauté et sa longévité. Intégralement traduit en anglais.

## LE MODE MIRROR

Si l'on compte les circuits Extra, on obtient six courses au total. Grâce au mode Mirror, il est possible de doubler ce chiffre. Pour participer à une course Extra en mode Mirror, voici comment procéder.



*Juste après avoir passé la quatrième vitesse, si le mur que vous voyez dans le rétro n'a pas disparu, faites demi-tour.*



*A plus de 100 km/h, le mur disparaît: vous pourrez le voir durant un court instant dans votre rétroviseur.*



*Comme vous pouvez le constater, tout est inversé, comme dans un miroir.*

## AVIS

**oui!**



## SWITCH

Certes, les changements par rapport à Ridge Racer ne sont pas essentiels: on retrouve les mêmes paysages (mer, montagne, ville) et il n'y a guère qu'une voiture nouvelle... Mais le jeu comporte tout de même quelques nouveautés non négligeables: la possibilité de jouer à deux avec le Link, un rétroviseur, de nouvelles mélodies et de nouveaux bruitages (ceux du commentateur de la course sont assez délirants), un mode Time-Trial jouable sur tous les circuits, la vitesse plus élevée (jusqu'à 250 km/h). Par ailleurs, les dérapages doivent être contrôlés différemment, il y a peu ou pas de clipping et les graphismes sont magnifiques. Enfin, en montée, le véhicule perd de la vitesse, et en gagne en descente. Bref, je ne plains pas ceux qui passeront à côté de ce superbe jeu, puisqu'ils ne sauront jamais ce qu'ils ratent!

# RIDGE RACER REVOLUTION

**R**idge Racer Revolution n'est pas la suite de Ridge Racer, tout comme VF Remix, sur Saturn, n'est pas la suite de VF... La suite de Ridge Racer, c'est Rave Racer (le jeu est disponible dans les salles d'arcade). Pourtant, ce Revolution présente bien des similitudes avec le premier du nom. Comme la vie est compliquée...

Au tout début, trois courses, qui correspondent à trois de niveaux de difficulté, vous sont proposées. Quelle que soit celle que vous choisirez, deux angles de vue sont disponibles: une vue "externe" qui vous place à l'arrière du véhicule (pas très jouable, d'ailleurs), et une vue "interne", où vous bénéficiez d'un rétroviseur qui vous permet de surveiller l'évolution de vos concurrents. Les trois circuits font partie d'un seul et même paysage, sur lequel des déviations sont opérées pour augmenter la difficulté et la longueur du parcours. Quatre voitures sont jouables au tout début, mais si vous faites un Perfect au Galaga 88, huit autres viendront s'ajouter aux premières. Il faut finir les trois courses premier (recommandée par Switch: la Galaga RT Carrot). Si vous y parvenez, vous verrez les noms des divers programmeurs défiler puis pourrez admirer des portions de circuit, comme filmées d'un hélicoptère. Ensuite, à vous la joie des courses Extra: ce sont en fait les trois mêmes courses qu'il faut parcourir à l'envers, et ce n'est pas évident. Si on les termine (comme moi, par exemple...), vous disposerez de quatre niveaux de difficulté pour tous les circuits (sauf en Time-Trial, où la difficulté est imposée): S pour les novices (170 km/h), R pour les amateurs (190 km/h), X pour les experts (210 km/h), Z pour les dieux (240 km/h). En participant aux "T-T" (Time-Trial), vous serez opposé, dans les deux premiers circuits (Novice et Advanced), à la voiture noire, et dans le dernier (Expert) à une voiture blanche. Une fois ces deux monstres de vitesse et d'habileté vaincus, ils seront vôtres. Par ailleurs, sachez que si vous terminez la dernière Extra en pole position, vous pouvez choisir à quel moment de la journée vous désirez courir (jour, crépus-



cule, nuit). Bon à savoir: un dérapage ne s'effectue pas de la même façon que dans Ridge Racer, il faut plus de légèreté, de rapidité et d'habileté pour parvenir à ses fins. Enfin, sachez que les plus aisés d'entre vous, ceux qui possèdent deux téléviseurs et un câble Link, auraient tort de ne pas demander à un pote d'amener sa console.



*Tout le long du parcours, des pubs pour les produits Namco sont visibles.*

## LES DEUX BOLIDES

En plus de la voiture noire, déjà présente dans Ridge Racer, une voiture blanche est apparue. En toute logique, cette petite nouvelle doit avoir des capacités supérieures puisqu'on l'affronte dans les circuits les plus difficiles. Il faut donc battre la noire dans un premier temps (facile à dire!), pour pouvoir l'utiliser afin de gagner la course contre la blanche!

*Dans mon rétro, la fameuse voiture noire que certains d'entre vous ont déjà conduit dans Ridge Racer.*



*Elle a peut-être le numéro 0, mais elle est loin d'être nulle...*



## TOUJOURS PLUS BEAU!

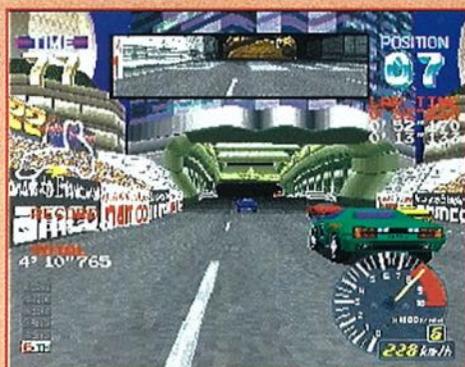
Les placages de texture sont encore mieux réalisés que dans le premier Ridge Racer, les décors sont plus fouillés, il y a moins de clignotements et d'effets de clipping, et les Replays sont tout simplement superbes...



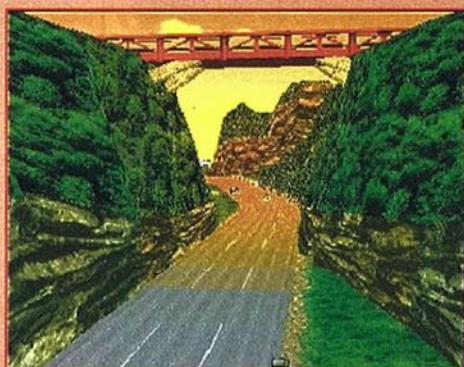
Ce passage est particulièrement difficile: il faudra, après votre réception, déraper pour passer le virage sans aucun choc.



Regardez comme l'effet de transparence est bien rendu dans ce passage auprès d'une pièce d'eau...



Les pelotons sont souvent très chargés. Rassurez-vous, dans Ridge Racer Revolution, personne ne fait grève: pas d'embouteillage, donc...



Encore une image superbe, que vous aurez le bonheur de visionner lors d'un Replay. On aurait presque envie de sauter dans le décor.



Voici les différents modes de difficulté accessibles quand vous aurez terminé la dernière des courses Extra.

## MERCI LA MEMORY CARD!

Lorsque l'on participe pour la première fois à la deuxième course (Advanced), par exemple, le tour est à 1:26:426 (la voiture qui est en tête du peloton va donc tourner en 1:26:426). Si vous améliorez ce temps et que vous jouez plusieurs fois de suite en battant votre record de temps à autre, il va devenir presque impossible de terminer la course! Il faut donc sauvegarder tant que le temps du tour est raisonnable, et utiliser votre sauvegarde après chaque course que vous n'avez pas terminée premier: ainsi, il sera plus facile de venir à bout des six circuits. Mais n'oubliez pas pour autant de sauvegarder les courses que vous terminez premier!

## AVIS



**NIICO**

## viva zapata!

Je vais être franc avec vous. Quand, pour la première fois, j'ai vu tourner Ridge Racer Revolution, j'ai été très déçu. Je l'ai trouvé trop semblable au précédent épisode. Mais, après quelques minutes de jeu seulement, on se rend compte de l'excellent travail fourni par l'équipe de Namco: les décors sont formidables et les graphismes des courses lors du coucher de soleil, par exemple, sont d'une beauté fatale. Les courses sont assez différentes et le parcours varie considérablement en fonction de la difficulté choisie. On appréciera le jeu en Link, ainsi que l'apparition du rétroviseur, qui se révèle être une option essentielle... Ce jeu, qui n'a de révolutionnaire que le nom, est bien le digne successeur de Ridge Racer. Attendons maintenant l'arrivée de Rave Racer...



**ÉDITEUR: NAMCO**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: F**

**COURSE AUTOMOBILE**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT (LINK)**  
**CONTRÔLE: PARFAIT**  
**DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 7**  
**CONTINUES: MEMORY CARD**

**PRESENTATION 80%**

Après le Galaga 88, l'écran-titre et, quelques secondes plus tard, une démo du jeu.

**GRAPHISMES 94%**

3D superbement mappée, effets de transparence superbes, et peu de bugs d'affichage!

**ANIMATION 92%**

Lorsque six ou sept voitures sont à l'écran, ça ralentit... à peine!

**MUSIQUE 97%**

Les morceaux du jeu (techno) sont des remix des grands succès de Rotterdam Record!

**BRUITAGES 95%**

A part les chocs (trop "feutrés"), les bruitages sont drôles (commentateur) et réalistes.

**DUREE DE VIE 95%**

Avant de finir toutes les courses et les Time-Trial, de l'eau aura coulé sous les ponts... A deux, on ne s'en lasse pas.

**JOUABILITE 98%**

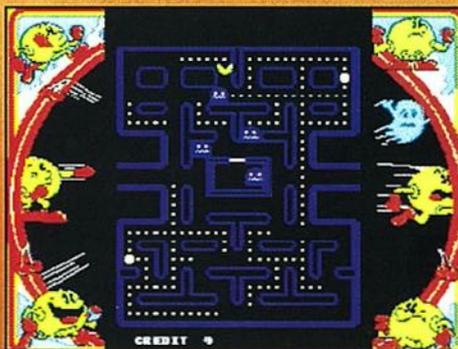
Variable selon le modèle de votre voiture, elle est toujours divine!

**INTERET 93%**

Le digne successeur de Ridge Racer, à consommer sans modération...

## BEST OF NAMCO Vol.1

Namco aurait-il le vague à l'âme? Loin des jeux en 3D temps réel et des placages de texture à tout va, ce nouveau produit qui nous arrive tout droit du Japon est une compilation des meilleurs jeux d'arcade de Namco des années... 1980! Amis nostalgiques, bonsoir! Les accros de la télé l'ont déjà compris, les compilations sont à la mode en ce moment: Top D.J. Dance-de-la-mort, Super Compil' à Mimile, Dance Machine 32 à Bercy, Best of Funk of... Tout est bon pour faire de l'argent. Namco surfe sur la vague, et propose le premier volume d'une compilation de six jeux d'arcade. On retrouve ainsi le mythique Pac-Man, l'excellent Galaga, Bosconian, Rally-X, Toypop et, enfin, le fabuleux Pole Position. Autant de jeux qui ont marqué le monde des jeux d'arcade du début des années 80. Les graphismes et les bruitages n'ont pas été modifiés et restent fidèles aux versions de l'époque. Pas de placage de texture donc, ni de bruitages sidérants, mais des heures de plaisir en perspective. C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes, non?



Inutile de vous présenter le célèbre Pac-Man.



Ridge Racer et Sega Rally n'ont qu'à bien se tenir face à Pole Position.



Dans Rally-X, jeu à la Pac-Man, il faut récupérer tous les drapeaux sans se faire toucher pas les autres voitures.



Galaga, tel qu'en lui-même: excellent.



A mi-chemin entre Pac-Man et Pengo, Toypop met en scène un personnage à la Pinocchio.



Bosconian: le shoot'em up par excellence.

AVIS

j'adore !



NIICO

Quel plaisir que de redécouvrir ces jeux auxquels je m'étais tant amusé autrefois dans les salles d'arcade. Rien n'a été changé: les graphismes sont les mêmes, les bruitages identiques... tout a été préservé. J'en entends déjà qui hurlent au loup ("C'est une honte de voir ça sur Playstation!"). C'est vrai que cela peut paraître un peu ringard, mais à l'heure où la 3D règne sans partage, cette compilation est un véritable courant d'air frais. C'est avec un plaisir intense que l'on va se remettre à jouer à Pac-Man, Pole Position et aux autres jeux de cette compilation. Premier volume à sortir, un deuxième est déjà en préparation. Chouette alors!



NAMCO/IMPORT

PRIX: E

1-2 JOUEURS/COMPIL' D'ARCADE

PRESENTATION 88%

Si les jeux sont anciens, la présentation du musée où reposent ces jeux est entièrement gérée en 3D!

GRAPHISMES HUM...

Ils peuvent paraître ringards aujourd'hui, mais on remonte le temps avec grand plaisir.

ANIMATION OU CA?

Pas de ralentissements, malgré les trois sprites affichés. Une animation du Pac-Man démentielle.

MUSIQUE AH BON?

Ringardes et très discrètes, les mélodies ont un petit parfum de nostalgie.

BRUITAGES OULA!

"Bip bip, zap zap!" Son de Mobylette pour Pole Position... C'est nul, et c'est génial!

DUREE DE VIE 95%

Les anciens retrouveront leurs jeux d'antan et s'y accrocheront, les autres rigoleront très fort!

JOUABILITE 99%

Gauche, droite, tir. C'est tout! Quoi de plus simple?

INTERET 94%

Les plus jeunes ne comprendront pas pourquoi leurs parents y jouent sans arrêt! Moi, si...

# LE PARTENAIRE DE VOS JEUX

# GAME PARTNER

94, AVENUE DE CLICHY - 75017 PARIS. TÉL : 42 63 41 08 - M° La Fourche. Bus 54, 74, 81, 31

JEUX PLAYSTATION			
FIFA 96 <small>Version française</small>	349 <sup>FR</sup>	W. W. F. <small>Dispo. version française</small>	349 <sup>FR</sup>
NHL 96 <small>V. F.</small>	349 <sup>FR</sup>	Striker <small>Dispo. version française</small>	399 <sup>FR</sup>
NBA live <small>V. F.</small>	349 <sup>FR</sup>	Mortal Kombat III <small>Dispo. version française</small>	399 <sup>FR</sup>
View Point <small>V. F.</small>	349 <sup>FR</sup>	Rayman <small>Dispo. version française</small>	362 <sup>FR</sup>
Theme Park <small>Dispo. version française</small>	349 <sup>FR</sup>	Destruction Derby <small>Dispo. version française</small>	362 <sup>FR</sup>
Road Rash <small>V. F.</small>	349 <sup>FR</sup>	Wipe Out <small>Dispo. version française</small>	362 <sup>FR</sup>
Ridge Racer Revolution <small>Dispo. version japonaise</small>	549 <sup>FR</sup>	Tekken <small>Dispo. version française</small>	399 <sup>FR</sup>
Ridge Racer <small>Dispo. version française</small>	349 <sup>FR</sup>		
J. Madden 96 <small>V. F.</small>	349 <sup>FR</sup>	Manette	189 <sup>FR</sup>
Toshinden <small>Dispo. version française</small>	349 <sup>FR</sup>	Memory Card	169 <sup>FR</sup>
		Joystick	499 <sup>FR</sup>

Ces prix ne s'appliquent qu'à la vente par correspondance



**SONY** 2 099 F. (\*)

**Playstation**  
Version Française (\*)  
ou Import (plein écran + 20% vitesse)

**Pour chaque pré-commande un cadeaux offert !!!**

JEUX SUPER NINTENDO			
Intern. Super Star Soccer Deluxe	Tel.	Dragon Ball Z 3	499 <sup>FR</sup>
Tintin au Tibet	499 <sup>FR</sup>	NBA Live 96	399 <sup>FR</sup>
Donkey Kong 2	499 <sup>FR</sup>	Obélix	479 <sup>FR</sup>
Killer Instinct	499 <sup>FR</sup>	Yoshi's Island <small>Super Mario World 2</small>	499 <sup>FR</sup>
Doom	499 <sup>FR</sup>	Mortal Kombat 3	399 <sup>FR</sup>
Earthworm Jim 2	449 <sup>FR</sup>	Fifa 96	399 <sup>FR</sup>
Prehistorik Man	499 <sup>FR</sup>	Batman Forever	499 <sup>FR</sup>

**GAME PARTNER**

vous propose...  
son service  
**ACHAT / REVENTE**  
aux meilleures  
conditions  
du marché.

Appelez vite !!!

☎ 42 63 41 08

JEUX MEGADRIVE	
PGA Tour 96	399 <sup>FR</sup>
NHL 96	399 <sup>FR</sup>
NBA Live 96	399 <sup>FR</sup>
Earthworm Jim 2	399 <sup>FR</sup>
Fifa 96	399 <sup>FR</sup>
Mortal Kombat 3	399 <sup>FR</sup>
Worms	379 <sup>FR</sup>

## ★★ GOODIES ★★

Cassettes Vidéo / cartes / pogs / art books / figurines... téléphonez !

Offre spéciale : Pack 3 K7 DBZ (au choix) **297<sup>FR</sup>**

Mangas couleurs DBZ TAPION **89<sup>FR</sup>**



Gogeta (Jap.)	119 <sup>FR</sup>
Bio Broly (V.F.)	119 <sup>FR</sup>
K7 DBZ V.F. (de 1 à 13)	119 <sup>FR</sup>
Street Fighter	119 <sup>FR</sup>
Fatal Fury (V.F.)	149 <sup>FR</sup>
Yu Yu Akusho	99 <sup>FR</sup>
La Cité Interdite	125 <sup>FR</sup>
Urotsukidoji (Vol. 1 à 2)	125 <sup>FR</sup>
Apple Seed	125 <sup>FR</sup>

Samourai Shodown	149 <sup>FR</sup>
Cobra (Vol. 1 à 6)	145 <sup>FR</sup>
Ranma 1/2 (Série télé. Vol 1 à 4)	89 <sup>FR</sup>
Sailor Moon (Série télé. Vol 1 à 4)	89 <sup>FR</sup>
Art of Fighting	149 <sup>FR</sup>
Borgman (Vol. 1 à 2)	125 <sup>FR</sup>
Nicky Larson (Série télé. Vol 1 à 4)	89 <sup>FR</sup>
Black Jack	125 <sup>FR</sup>
Gunnm	125 <sup>FR</sup>



BOULE DE COMMANDE À RETOURNER À GAME PARTNER

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Téléphone : .....

Titres / Consoles	Prix
Frais de port (1 jeu / 1 console)	30 F / 60 F
<b>Total à payer</b>	

Dans la limite des stocks disponibles. Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs

## REVIEW

# Virtua Racing

Sega, qui s'apprêtait à sortir Daytona USA et Sega Rally sur Saturn, a revendu la licence du bon "vieux" Virtua Racing à Time Warner, qui s'est chargé de sa conversion. Et le résultat n'est pas à la hauteur de nos légitimes espérances. Sont-ce les lacunes de la réalisation ou le fait que le jeu a beaucoup vieilli? Difficile de répondre, mais les faits sont là. La 3D surface pleine est toujours de rigueur, et les décors de fond n'ont fait l'objet d'aucun soin particulier. En revanche, sept nouveaux circuits sont apparus et de nouveaux bolides sont disponibles: vous aurez désormais le choix entre cinq véhicules différents. Par ailleurs, sachez qu'un certain nombre de séquences cinématiques présentent les circuits et qu'il est même possible

de visualiser les courses d'autres concurrents, de manière à vous imprégner du parcours avant de commencer. Trois modes de jeu sont toujours proposés (Arcade, Championnat et Practice), et les options sont fort complètes. Mais cela suffira-t-il à tenir les pilotes en haleine? Pas sûr...

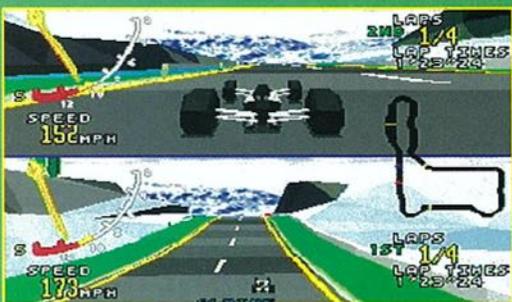


Ce prototype est très rapide et colle bien à la route.

### LES MODES PASSENT...



Seule la F1 sera disponible en mode Arcade.



Quatre vues différentes sont toujours proposées, mais, pour jouer à deux, vous devrez impérativement être en mode Practice.



Etrangement, on ne peut concourir qu'avec le kart en mode Championnat. Peut-être faut-il finir toutes les courses pour disposer des autres bolides?

Ben oui, il a vieilli, le Virtua Racing. Et ce ne sont pas ses modes de jeu on ne peut plus classiques qui me feront mentir. Le premier vous proposera de retrouver le Virtua Racing de l'arcade (en moins beau). Le Championnat vous invite à concourir sur tous les circuits en vue d'accumuler des points et d'obtenir le titre de champion. Le mode Practice est le seul mode dans lequel on puisse jouer à deux et utiliser toutes les voitures disponibles. Classique...

### AVIS



**SPY**

Le gros problème de ce Virtua Racing est qu'il a beaucoup vieilli si l'on se réfère aux jeux actuellement disponibles sur Saturn. Il n'y a pas de secret. Il est sorti six mois trop tard... Graphiquement, aucun effort n'a été fait depuis la version 32X et, au niveau du jeu, on s'ennuie ferme après une heure. Les bruitages sont risibles et le clipping est honteux pour de la 3D de ce calibre. Outre une réalisation très moyenne, les quelques nouveautés, comme les circuits et les bolides, n'apportent pas grand-chose. Non, Virtua Racing n'est pas un bon investissement. Je garde ma version MD, bien sagement. Car, même s'il n'est pas fondamentalement mauvais, ce Virtua Racing n'utilise guère 32 bits. Et dire que je l'attendais avec une impatience folle...

**non!**

TIME WARNER INTERACTIVE'S  
**Virtua Racing**  
VR VIRTUA RACING  
IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD.  
COPYRIGHT SEGA ENTERPRISES LTD.  
1992, 1994, 1995 ALL RIGHTS RESERVED.  
LICENSED TO TIME WARNER INTERACTIVE INC  
FOR PLAY ON THE SEGA SATURN

**TIME WARNER/IMPORT**  
**PRIX: E**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COURSE**

<b>PRESENTATION</b>	<b>78%</b>
<i>Pas de véritable intro, mais une présentation des circuits et des temps de chargement raisonnables.</i>	
<b>GRAPHISMES</b>	<b>60%</b>
<i>La Saturn est capable de cent fois mieux, et cette 3D surface pleine ne lui fait pas honneur.</i>	
<b>ANIMATION</b>	<b>88%</b>
<i>Pas de ralentissements majeurs, mais une impression de vitesse identique à 100 ou à 300 km/h.</i>	
<b>MUSIQUE</b>	<b>79%</b>
<i>Les thèmes originaux ont été conservés, mais ils sont éculés...</i>	
<b>BRUITAGES</b>	<b>30%</b>
<i>Un vol de mouche... voilà à quoi ressemble le vrombissement de votre machine. Soporifique!</i>	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>80%</b>
<i>Tout dépendra de votre attachement au titre. Personnellement, je n'ai pas tenu deux heures...</i>	
<b>JOUABILITE</b>	<b>88%</b>
<i>Fidèle aux versions d'origine: les bolides répondent bien à vos sollicitations.</i>	
<b>INTERET</b>	<b>65%</b>
<i>Aussi attendu que décevant, Virtua Racing fait pâle figure sur Saturn. Quand je pense à Sega Rally...</i>	

**NOUVEAUTÉ**

**ET EN PLUS  
JE PARLE!...**

**Clic!**



**Flash!**

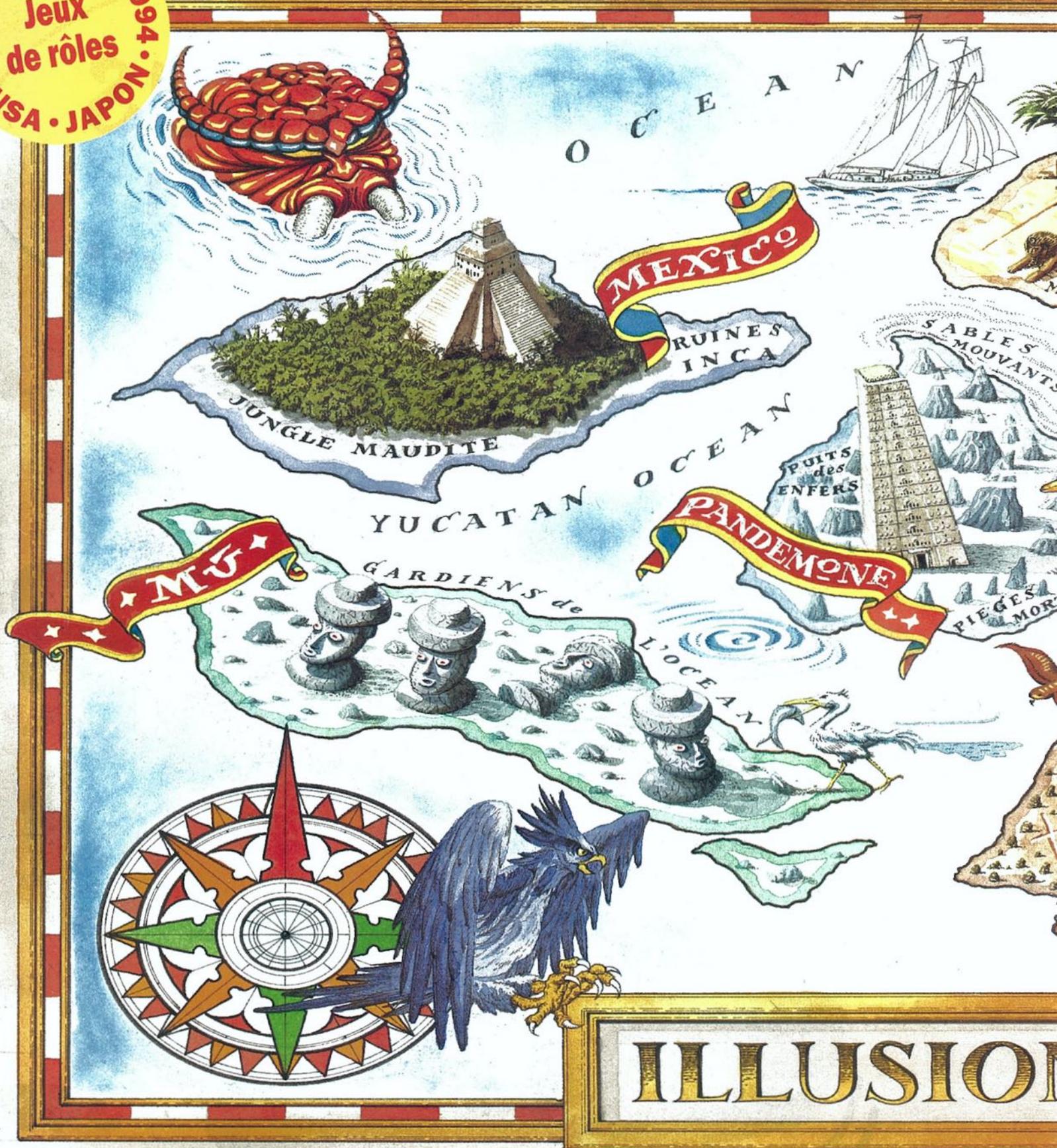
**Clac!**

**349 F**  
prix public conseillé  
utilise du film 600 +

**Polaroid® Talking Camera 636**

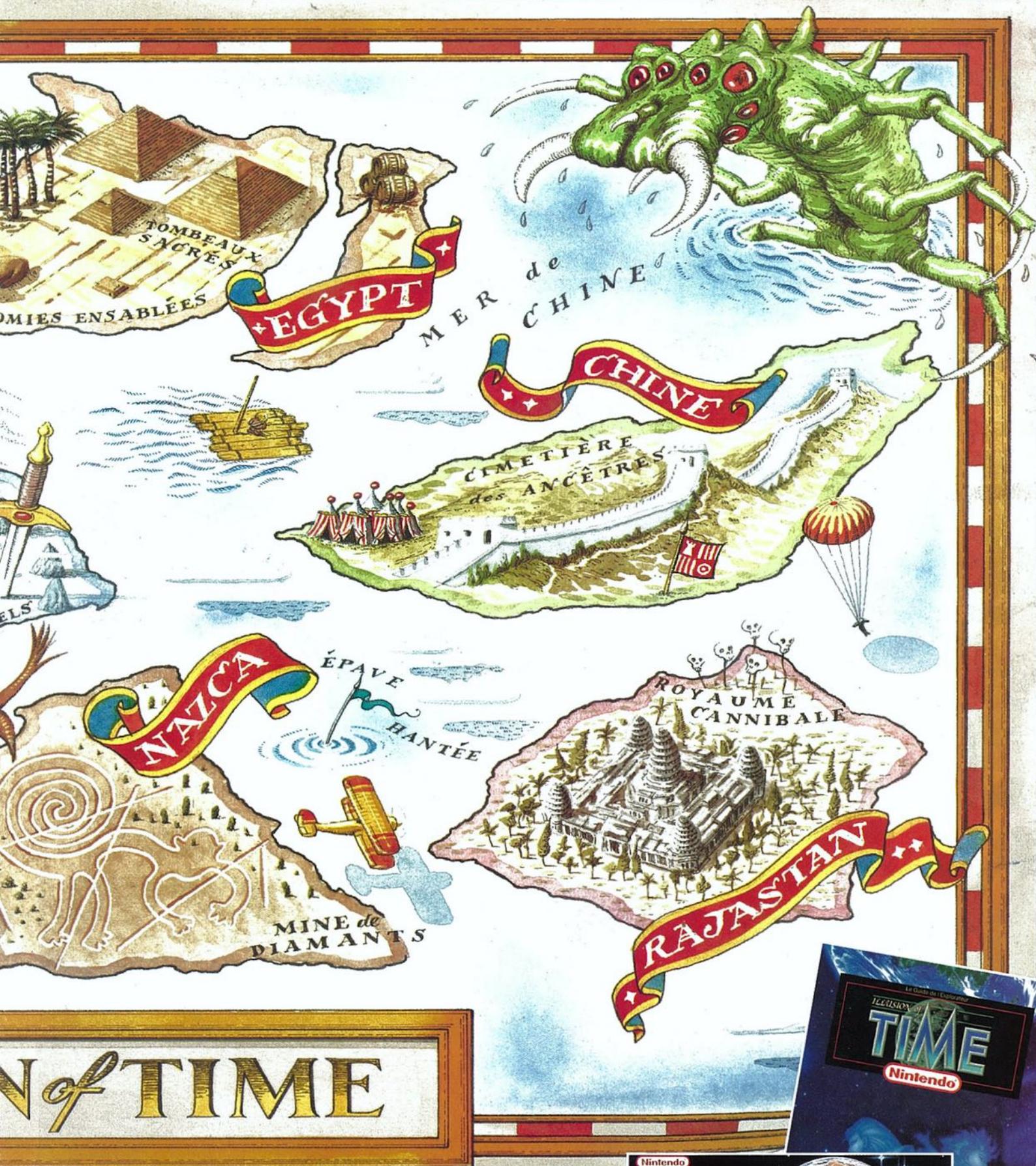
ALORS COMME ÇA TU VEUX

N°1 DES VENTES 1994 • USA • JAPON • Jeux de rôles



Il y a tout juste un an, un groupe d'explorateurs disparaissait dans des conditions mystérieuses. Ton père était leur chef et devait résoudre les légendes de civilisations oubliées, et ses fouilles devaient lui permettre de trouver la clé d'un des plus grands mystères : Pandémone. Tous disparurent sauf toi. Mais tu ne te souviens de rien. Ton père est vivant quelque part en ce monde et tu as juré de le retrouver. Plus qu'un simple jeu de rôles, Illusion of Time est une aventure fabuleuse. Prépare-toi à sillonner le monde, à rencontrer de nouveaux amis et à affronter de terribles ennemis. Pour sauver ton père, tu devras faire appel à tes pouvoirs surnaturels et à la magie de Gaïa. Peut-être seras-tu en mesure d'empêcher la Comète du Chaos de réduire la planète à néant pour sauver le monde.

# JOUER LES AVENTURIERS?



N of TIME

ef. Il espérait  
stères : la Tour  
ré de le retrou-  
r de nouveaux  
e de l'esprit de

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo (2,23 F/mn) 36 68 77 55, 7/7 jours - 24/24h - 2,23 F/mn



# ARCADE

Après le Ski Show qui s'est déroulé il y a deux mois au parc des Princes, c'est au tour de Namco de nous faire goûter la poudreuse avec *Alpine Racer*, une simulation de ski plus vraie que nature. C'est parti tout schuss!

# ALPINE RACER



Attention les sapins!

Si vous passez par "La Tête dans les nuages" à Paris, vous aurez la surprise de voir des allumés avec un bonnet sur la tête et une salopette fluo en train de slalomer à plus de

120 km/h devant un écran géant. Non, ce n'est pas un asile psychiatrique et vous n'êtes pas rentré, sans vous en apercevoir, dans la quatrième dimension. Ces pros des pistes noires s'éclatent

tout simplement sur *Alpine Racer* en attendant les vacances, les vraies gamelles et les jambes dans le plâtre. Pour son nouveau simulateur, Namco change totalement de registre et s'attaque au ski, un sport peu exploité en salle d'arcade. Le meuble se compose de deux poignées fixes (les bâtons) et d'un sabot fixé à une extrémité dans lequel on pose les deux pieds. Le maniement est très simple: il suffit de faire pivoter le sabot, c'est-à-dire les skis, pour tourner à droite ou à gauche. Suivant la rapidité du mouvement, vous tournez plus ou moins rapidement, comme dans la réalité. Dommage qu'il n'y ait pas un système pour détecter la posture du joueur: impossible par exemple d'amortir les



Pour ne pas sortir de la piste, il faut tourner rapidement et bien anticiper.



Une fois qu'on en maîtrise bien le maniement, on arrive vite à la fin du jeu.

namco

ARCADE

# RACER™

bosses (les vraies, pas ceux qu'on trouve en fin de niveau!). Mais bon, c'est peut-être trop en demander et il est vrai que tout le monde n'a pas la chance de partir aux sports d'hiver, encore moins d'être un as du slalom. Alpine Racer est donc accessible à tous et les trois niveaux de difficulté offrent un challenge aux débutants comme aux pros.

## De la neige en trois dimensions

On ne le dira jamais assez, la nouvelle génération de jeux d'arcade n'a rien à envier aux consoles 32 bits, bien au contraire. Entièrement en 3D temps réel avec placage de textures mappées, Alpine Racer atteint un réalisme incroyable. Rien n'a été laissé au hasard, il y a des téléferiques, des remonte-pentes, des pylônes en plein milieu de la piste et, bien sûr, des sapins un peu partout. Pour un peu, on se croirait vraiment sur une montagne enneigée en train de descendre tout schuss, surtout dans la vue subjective. Il manque juste les moniteurs de ski en train d'enguirlander la ribambelle de nains habituelle. Mais Alpine Racer est loin d'être une partie de plaisir. On n'a pas le temps de s'arrêter boire un vin chaud au relais des Chamois ou de faire du hors-piste dans la poudreuse. Un système de check-point pousse le joueur à se donner à fond. Une faute de quart de trop et c'est terminé. Allez, pour vous aider, on vous livre une

petite astuce pour faire un bon départ: tournez rapidement de droite à gauche quand vous êtes sur le plat. Ainsi, le skieur exécute un pas de patineur pour aller plus vite. C'est très utile dans le mode Slalom, lequel demande beaucoup de maîtrise.

## Champion virtuel?

Alpine Racer reste fidèle au ski, et ce malheureusement sous tous les rapports. Tous ceux qui n'ont pas les moyens d'aller aux sports d'hiver pourront goûter aux joies du ski virtuel, mais l'expérience est aussi intense que courte et coûteuse. Avant de devenir un roi des pistes virtuelles, il faudra dépenser de l'argent, beaucoup d'argent. Une partie coûte 20 francs et dure moins de trois minutes pour un débutant. Faites le calcul et vous verrez que, au bout du compte, il vaudrait peut-être mieux économiser pour partir en vacances. Mais cela n'enlève rien à la qualité de ce jeu. Il faut au moins l'essayer une fois dans sa vie, il est vraiment impressionnant. Namco n'a pas encore décidé si Alpine Racer serait adapté sur Playstation, mais il faut dire que la conversion est difficile. En dehors des limitations techniques, tout le charme de ce jeu tient à son système de sabot qui simule les mouvements des skis. Et on n'est pas près de voir un tel gadget en vente pour une console.

Ce passage dans les cavernes en vue subjective est magnifique.



Les panneaux vous indiquent quand tourner... Là, à l'évidence, c'est trop tard!



Voilà ce qui arrive quand on croise les skis... En l'occurrence, vous avez bêtement heurté un sapin.

Tout schuss dans les lignes droites!





dents en fin de carrière (à poils mous) pour nettoyer sa console Super Nintendo. Pour ceux qui possèdent une Megadrive, je leur conseille fortement un brossage matin et soir tous les deux mois avec Ramclean ou encore avec Circuitsclean. Une autre question, Benoît?

## MARS IN ZE FOUF

**Q** Nicolas Moulet, un très jeune lecteur de Consoles+, se pose "ze" question: pourquoi avons-nous à nouveau testé Tekken dans Consoles+ n° 48 alors que nous l'avions déjà testé dans le numéro 43?

**R** Salut Nicolas. Ta question est très pertinente, et je pense qu'elle en intéressera plus d'un. Les jeux qui sortent au Japon arrivent très rapidement dans les boutiques d'import. Consoles+ ne peut donc pas passer à côté d'un très bon jeu sous prétexte qu'il n'est disponible qu'au Japon, et donc attendre pour le tester qu'il sorte en version européenne six mois plus tard. Tekken est sorti au mois d'avril au Japon, et nous l'avons testé à ce moment-là. Ensuite, Sony Europe l'a proposé en version PAL, donc européenne, au mois de novembre dernier. Nous ne pouvions passer sous silence cette seconde naissance, et avons décidé d'en parler de nouveau dans Consoles+.

## DOCTEUR JAGUAR N'EST PAS CONTENT

**Q** Docteur Jaguar, comme son pseudo l'indique, est un fervent défenseur de la Jaguar. Il reproche à Consoles+ de trop souvent critiquer cette console, car c'est pour lui une machine d'une rare qualité. Docteur Jaguar pense que la Plays-

tation et la Saturn font pâle figure à côté de la Jaguar (tous les goûts sont dans la nature). Non content de pousser une gueulante, Docteur J. ose dire que c'est à cause de journaux comme le nôtre que la console se vend peu en France (il est chié, lui, hé!). D.J. en arrive finalement à poser une question: est-ce que les CD-Rom américains et européens seront compatibles entre eux? Il pose la même question à propos des cartouches.



**R** Bonjour Docteur Jaguar. On ne va pas commencer à s'énerver. Restons donc calme. Tout d'abord, sache que si la Jaguar ne se vend pas si bien en France, ce n'est pas la faute de Consoles+, mais bel et bien des éditeurs ou des distributeurs, qui ont tendance à oublier cette console. Comme tu dois le savoir, ce sont les jeux qui font vendre les consoles (je ne le répéterai jamais assez). Or, la Jaguar est restée très longtemps sans jeux. Seuls deux ou trois étaient disponibles: Cybermorph, Crescent Galaxy et Tempest 2000. Tu ne vas pas me dire que la console peut espérer se vendre convenablement avec trois jeux de cette qualité? Voilà deux ans et demi que cette console existe. Si tu fais le compte aujourd'hui des jeux disponibles, tu conviendras avec moi qu'il n'y en a pas assez pour assurer le succès d'une console, même si l'on peut effectivement relever quelques très bons jeux dans la logithèque de la Jaguar. C'est dommage de voir

**CONSOLES +**  
**RUBRIQUE COURRIER**  
92514 BOULOGNE CEDEX  
ou écris ton courrier sur le  
36 15 TCPLUS

qu'une console disposant d'un si fort potentiel soit mise de côté à cause d'un manque de jeux! Pour répondre à tes questions, sache que, normalement, les jeux américains et européens seront compatibles entre eux, qu'il s'agisse des CD-Rom ou des cartouches.

## AMINA, DJIBOUTI, L'AFRIQUE ET LA MER

**Q** Une lettre d'une lectrice, c'est déjà assez rare. Mais une lettre d'une lectrice de la

république de Djibouti, c'est assez exceptionnel! Puisque personne d'entre vous ne connaît Amina, laissez-moi vous la présenter. Cette jeune fille de 29 ans habite Djibouti, sur la corne est de l'Afrique, à quelque 6 000 kilomètres de la France. Elle lit Consoles+ depuis huit mois et, déjà folle de moi et de mon sourire digne d'une publicité pour dentifrice, elle m'envoie une lettre pleine d'amour et de questions... Elle m'apprend que les téléviseurs qui sont vendus dans son pays ne disposent pas de prise Péritel! La Megadrive qu'elle possède se branche sur la prise antenne de sa télé (bonjour la perte de qualité d'image). Amina aimerait s'acheter une Saturn, et voudrait savoir si, en l'achetant en France, elle pourra y jouer sur sa télé. Amina veut aussi acheter le Hors-Série de Consoles+ dédié aux consoles 32 bits. Comment peut-elle faire pour se le procurer? Elle a par ailleurs fort apprécié "Cyber Weapon Z".



Leyla Pekdemir

## PRIX SPÉCIAL

C'est la première fois que la rédaction de Consoles+ décerne un tel prix. Figurez-vous que la jeune Leyla Pekdemir nous a fait parvenir un superbe cadeau: un mini-Consoles+ qui, une fois ouvert, joue le morceau "Vive le vent". Une idée formidable et très originale. Leyla a donc bien mérité qu'on lui fasse parvenir notre Consoles+ dédicacé par toute l'équipe.



Nicolas TEIXEIRA



**CONSOLES +**  
**RUBRIQUE COURRIER**  
 92514 BOULOGNE CEDEX  
 ou écris ton courrier sur le  
 36 15 TCPLUS

Enfin, la conversion des jeux japonais en français ne devrait pas prendre autant de temps que la conversion de jeux sur Super Nintendo. En ce qui concerne ta dernière question, je vais être franc: j'ai acheté quelque temps après sa sortie, au Japon, une Playstation japonaise avec quelques jeux. En septembre dernier, avec la sortie européenne de Destruction Derby et de WipEout, j'ai aussi acheté une console française. Je peux te dire que je joue plus aujourd'hui avec ma console française qu'avec la japonaise...

prononcer sur ses capacités et sur les jeux qui seront disponibles à sa sortie. Pour l'instant, A.H.L. et Banana San sont les seuls à avoir vu la console au Japon. D'ailleurs, pour plus d'infos, je te recommande de lire le reportage qui se trouve dans ce numéro de Consoles+. Vu la tête que faisait A.H.L. en revenant de Tokyo, je peux te garantir que la console est ultra performante en matière de graphismes et d'animation en 3D temps réel... Mortal Kombat 3 remporte un beau succès en France métropolitaine. Les versions Megadrive, Super Nintendo et surtout Playstation se vendent très, très bien, tout autant que Killer Instinct.

que tu trouves dans les boutiques spécialisées sont souvent des jeux d'import, c'est-à-dire américains ou, plus souvent, japonais. Frais de douanes, taxes et (grosse) marge bénéficiaire obligent, ces jeux, une fois sur les étals français, avoisinent souvent les 600 francs, si ce n'est plus! C'est pour cela que je conseillerai toujours à quelqu'un d'acheter une console de jeu française, que ce soit une Saturn, une Playstation, une Megadrive, une Super Nintendo ou, très prochainement, une Nintendo 64.

## ALI EN DIRECT DU SENEGAL

**Q** Ali habite au Sénégal. C'est un passionné de Nintendo, et ses amis le surnomment Alitendo (quels déconneurs, ses copains, alors!). Il habite Dakar, et parvient difficilement, mais sûrement, à acheter chaque mois son Consoles+. Cependant, depuis quelque temps, il a quelques questions en tête qui le tracassent et dont il me fait part. Il aimerait acheter une nouvelle console, mais il hésite entre la Playstation, la Saturn ou la Nintendo 64. Il aimerait savoir aussi pourquoi Mortal Kombat 3 n'a pas eu un succès aussi foudroyant que Killer Instinct.

**R** Salut Ali, la pêche? Décidément, entre Amina, qui habite Djibouti, et toi, l'Afrique est à l'honneur dans ce numéro de Consoles+, et c'est tant mieux! Ali, tu te poses en fait les mêmes questions que la plupart des lecteurs de Consoles+. Playstation, Saturn ou Nintendo 64? Laquelle choisir? C'est une question à laquelle il est très difficile de répondre. Pour t'aider à faire ton choix, nous avons sorti cet été un numéro hors-série dédié aux consoles 32 bits. Tests, comparatifs... il y a tout ce qu'il faut savoir sur les consoles de Sega et de Sony. Quant à la Nintendo 64, il est très difficile de se

## STEF FIGHTER EST UN ZÉRO

**Q** Stef Fighter aimerait savoir pourquoi les jeux dans les boutiques spécialisées sont beaucoup plus chers que les jeux vendus dans les grandes surfaces?

**R** Salut Stef, ça cartonne? Les jeux vendus dans les grandes surfaces sont tous des jeux officiels, c'est-à-dire en version française. Leur prix est donc de 370 francs environ. Les jeux

## CATHERINE PERD LA TETE

**Q** Catherine, une jolie et jeune lectrice de Consoles+, que ses copines appellent Sailor, me demande comment se lit "Cyber Weapon Z", le manga en couleurs que nous diffusons chaque mois dans Consoles+.

**R** Eh bien, Catherine, que se passe-t-il? Aurais-tu perdu la tête ou quoi? Il est vrai que dans le premier volume de "Cyber Weapon Z", publié dans Consoles+ n° 48, le Panda n'avait pas précisé la manière dont se lisait ce manga. Alors moi, Bomboy, nain de mon état, toujours prêt à secourir la veuve et l'orpheline (surtout les jeunes et jolies orphelines), vais te venir en aide. "Cyber Weapon Z" se lit à la japonaise, c'est-à-dire à l'envers: on commence par la fin du journal. Voilà, j'espère maintenant que ce manga sera plus clair pour toi! Heu, t'aurais pas une photo de toi? C'est pour offrir à Trollie...



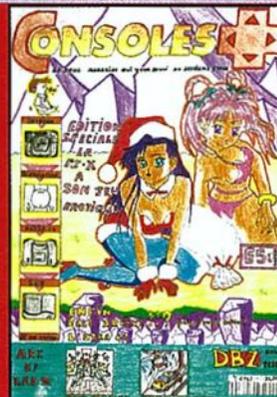
Nicolas GAVET



Stéphane ROSIN



Laurent SOUQUIÈRES



Encourne QUAPASIGNE



Jean-Marc NYFETER



**Bon, y'a pas de raisons que je ne fasse pas grève, moi aussi! C'est vrai, quoi! J'ai beau faire du stop pour rentrer chez moi, personne ne me voit, j'suis trop petite!!! Alors j'use mes petites pattes... Mes revendications sont simples: un chat comme monture pour les trajets et un plus grand trou de souris pour caser à mon aise ma panoplie de consoles. Sinon, j'amène toute ma famille à la rédac' faire des trous dans les nouveaux locaux!**

**KILLER INSTINCT**

Neuf combattants originaires du jeu d'arcade sont présents. Jago, Orchid, Riptor, Thunder et les autres combattent au rythme de vos injonctions contre l'ordinateur en mode Practice ou Tournoi. Un mode deux joueurs est possible avec le Game Link. Cinq niveaux de difficulté permettent d'assimiler progressivement mouvements spéciaux, au nombre

de cinq à huit, Combos, Combos Breakers et Ultra Combos des combattants. Tous les coups sont donnés dans la notice. L'animation est fluide, les graphismes un peu flous et la musique sans intérêt. Avec le Super GB, vous apprécierez le tour d'écran en couleur.

**GAME BOY NINTENDO**



**SONIC LABYRINTH**



**GAME GEAR SEGA**

88%

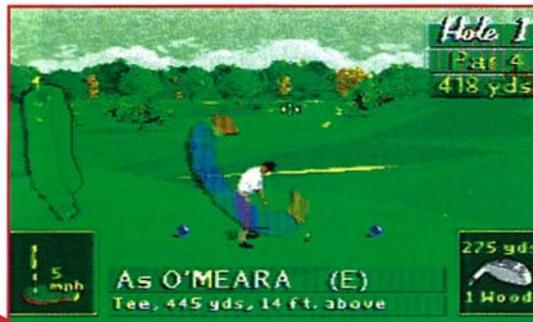


Perdu dans des labyrinthes, notre Sonic national doit récupérer des clés et trouver la sortie pour accéder au niveau suivant. Plus question de courir pour le hérisson, ralenti par des bottes maléfiques. Heureusement, il lui reste ses fameux roulés-boulés pour dégommer les ennemis des lieux. 12 niveaux, quatre boss plus des tableaux-bonus sont inscrits au programme de ce jeu aux graphismes extrêmement fins et bien colorés. L'animation est assez fluide et la difficulté moyenne. Un petit jeu bien sympathique aux multiples bonus.

**PGA TOUR GOLF 96**

Dans la série des PGA Tour, Electronic Arts nous gratifie enfin d'une version totalement différente des précédentes moutures. Le relief des terrains est à présent respecté, une nouvelle jauge de puissance a fait son apparition et de nouveaux parcours sont venus corser encore le challenge. Même si, déjà, vous possédez le 95, ne ratez pas celui-ci. C'est vous dire s'il y a du nouveau!

**MEGADRIVE ELECTRONIC ARTS**













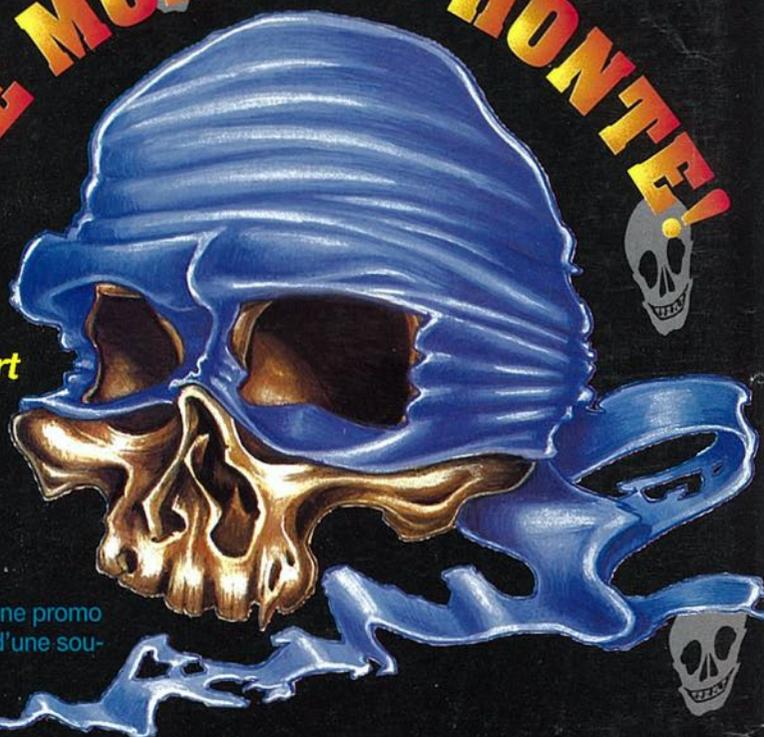




# ze killer

# ZE MORT DE HONTE!

Année 95, année maudite... Street of Fighter Ze Movie à 80% dans Consoles+ (il en vaut 0,8), le daubesque Rise of the Robots sur la couverture du mag' (C+ 39), la 32X caressée dans le sens du poil dans nos pages (cette boursofflure coûteuse et inutile), la Virtual Boy présentée comme si elle avait un intérêt quelconque, à part celui d'enrichir les laboratoires pharmaceutiques (essayez, vous verrez...). Mort de honte, votre abject serviteur...



## TÊTE DE NŒUD, UN FILS DE PUB

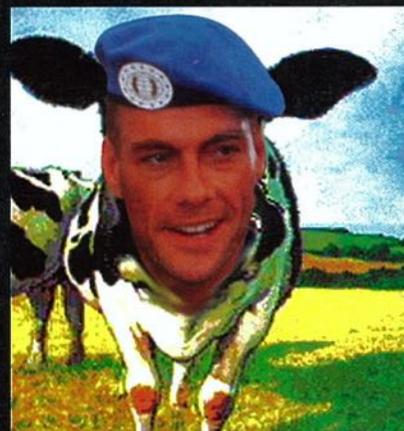
Sûr qu'il m'a fait péter les boulons, ce jeu: imaginez qu'après une promo béton, un raz-de-marée publicitaire, la montagne a accouché d'une souris (l'éditeur s'appelle Mirage!). Extraits de la pub et traduction simultanée. Je suis pas fort pour causer le marketingue mais je vais essayer.

Rise of the Robots est le premier-né d'une nouvelle génération de jeux vidéo: (Cette pâle conversion d'un jeu PC médiocre est à la 3D ce que ma grand-mère est au 100 mètres haies:) animations et graphismes démentiels (des personnages tout ratatinés, baignant dans le flou), 7 robots, (!) des dizaines de coups (!!) et une musique de Brian May (et de la techno bas de gamme).

Et Consoles+ en a fait sa couve... Il nous a bien eus, Tête de nœud!

## LÉ PAYSAN, LA VACHE ET HOLLYWOOD

Un beau jour, un paysan acheta une superbe génisse blanche. Longtemps, il chercha pour la bovine créature un nom qui sortit de l'ordinaire, qui fût digne de sa beauté. Il la nomma SF. Après avoir vélé, celle-ci lui donna un lait succulent. Le succès dans les bourgs voisins fut proprement foudroyant: pas un bourgeois qui n'en voulût! Le paysan, très attaché à sa bête, la soigna si bien que le lait était toujours plus onctueux, plus mousseux, plus délicat en bouche. Il la chérissait tant qu'il lui donna les surnoms les plus tendres ("Super", "Prime", "Turbo", allant, le brave homme, jusqu'à la nommer "2" ou "3" tant il est vrai qu'il la voyait partout!). Longtemps la vache, sensible aux délicatesses de son maître, lui donna le meilleur lait, et le monde entier finit par goûter au divin nectar. Las, aussi goûteux que soit le pis, le temps vient où il s'assèche... La bonne bête vieillissait, et les génisses qui broutaient alentour se mirent à produire un lait plus doux, plus nourrissant. Le paysan, lui aussi durement marqué par l'âge, ne pouvant admettre la pénible réalité, se mit à songer... Et de son cerveau sénile jaillit une idée folle: SF, cette vache tant aimée, adulée du monde entier, devait de son lait abreuver tout l'univers! C'est ainsi qu'il mena la bête à Hollywood. Mais vous connaissez la suite, le lait tourna à l'aigre...



## PETITES ANNONCES HARD, VRAIMENT HARD



Jambes fines et grands yeux, aisément transportable, j'accueille 32 bits. Vends mes services aux Américains et aux Japonais (pour les Français, c'est plus cher, d'ailleurs je ne mets jamais les pieds chez ces ploucs). Séances de 15 min maximum. Pour séances plus longues, prévoir tubes d'Aspirine en extra.

Booster, toujours booster: je suis faite pour ça. Adorable petit champignon, je ne demande qu'à m'intégrer pour former un couple harmonieux. Avec mon ex-mari, Megadrive 1, nous avons rapidement divorcé pour incompatibilité d'humeur. J'aime mon second, Megadrive 2, mais de trop nombreuses défaillances (des problèmes techniques, quoi) lors de nos rapports nous mènent vers l'inéluctable... A part un ou deux, tous mes enfants sont difformes, mal conçus ou simplement sans intérêt. Il y a des moments où je me demande si je sers à quelque chose...



Belle et féline, puissante et très bien faite, j'attends toujours les âmes sœurs en vue de procréation... Jeunes ou vieux, blancs ou jaunes, en quête du méga-hit du premier coup ou adeptes de la loi des séries, venez nombreux me faire des petits!





## CONSOLES

150, rue Gallieni  
92100 Boulogne-Billancourt  
Tél. (1) 41 86 16 72  
Fax rédaction : 41 86 16 96  
Fax pub : 41 86 16 92  
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

### Rédacteur en chef

Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)  
Secrétariat  
Juliette Van Paaschen (16 72)  
Rédacteurs  
Richard Homsy (Spy) (16 73)  
Nicolas Gavet (Niico) (16 74)  
Marc Menier (Marc) (16 75)  
Secrétariat de rédaction  
Pascale Chouffot, assistée de Jean-Loup Bouteau

### Maquette

Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon  
Ont collaboré à ce numéro  
François Hermelin (Banana San),  
correspondant permanent au Japon,  
Lionel Barillon, Loïc Berthelot, Julie  
Bluysen, Véronique Boissarie,  
Bombo, Elvira, Fifi, François  
Garnier, Marc Lantelme, le Panda,  
Maxime Roure, Marie-Christine  
Ryelandt, Switch, Philippe Tilikete,  
Ze Killer.

### Chefs de publicité

Stéphanie Bonnard (16 31)  
Karine Le Brozec (16 32)  
Opérations spéciales  
OP-Media/Jacqueline Chaillot,  
tél. (1) 46 62 24 20

### Marketing

Marlène Reux (41 86 16 45 et  
46 62 27 72; Fax : 46 62 25 81)  
Fabrication  
Isabelle Delanoy (17 90)

### Service abonnements

Tél. : (1) 64 38 01 25  
France : 1 an (11 numéros) :  
288 F (TVA incluse)  
Etranger : 1 an (11 numéros) :  
370 F (train/bateau)  
(tarifs avion : nous consulter)  
Belgique : 1 an (11 numéros) :  
2 335 FB. Payable par virement sur le  
compte de Diapason à la banque  
Société générale à Bruxelles,  
n° 210-0083593-31.  
Les règlements doivent être  
effectués par chèque bancaire,  
mandat ou virement postal  
(3 volets),  
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

## emap.alpha

150, rue Gallieni  
92100 Boulogne-Billancourt  
Tél. : (1) 41 86 16 00  
Directeur délégué  
Gorune Aprikian (16 10)  
Editeur  
Vincent Cousin (16 05)  
Responsable administratif et  
financier  
Christel Marjotte Beyerlian (16 03)  
Directeur commercial  
Lara Wytochinsky (16 24)

Consoles+ est un mensuel édité par  
EM-Images SA au capital de  
4 400 000 F.  
Siège social :

9-13, rue du Colonel-Avia,  
75754 Paris Cedex 15  
P-DG et directeur de la publication  
Christopher Llewellyn

Dépôt légal : 3<sup>e</sup> trimestre 1995  
Photocomposition, montage :  
Euronumérique  
Photogravure :  
EPS, imp. Cino del Duca.

Couverture : EPS  
Imprimeries :  
Fecomme 77000, Imaye 53000  
Distribution : Transport Presse

Ventes (réservé aux dépositaires de  
presse)  
Synergie Presse, Alain Stefanescu,  
directeur général

9, rue du Colonel-Avia,  
75754 Paris Cedex 15.  
Tél. : (1) 05 01 46 23 (réservé aux  
marchands de journaux)

La reproduction, même partielle,  
de tous les articles parus dans la  
publication (© Consoles+) est in-  
terdite, les informations rédaction-  
nelles publiées dans  
Consoles+ sont libres de toute  
publicité. Les anciens numéros de  
Consoles+ sont disponibles à  
Consoles+/Service Abonnements,  
BP 53, 77932 Perthes Cedex.



## Pour lire ou passer tes petites annonces Tape 3615 TCPLUS

### VENTES

### SUPER NINTENDO

Vds SN + 13 jx + 3 man, px : 1 400 F. Jean-  
Michel COLLET, 53, rue Jules Michelet,  
92700 Colombes. Tél. : (16-1) 46.49.09.37.

Vds S. NIN + 8 jx + SGB + 3 ps + AD, px :  
1 500 F à déb. Rémi COCQUET, 3, rue du  
Prieuré, 78320 Levis-Saint-Nom. Tél. : (16-1)  
34.61.66.64.

Vds S. Nin + 3 pad + adapt. 60 Hz S. Extipleur  
+ 8 jx, px : 1 500 F. Romain BAUDIN, 3, boule-  
vard Turgot, 13012 Marseille. Tél. : 91.06.23.14.

Vds SNIN + 13 Jx + 2 man : 1 500 F et MD + 13  
jx + 2 man., px : 1 300 F. Julien BRACONNIER,  
1, rue G. Faure, 33510 Andernos. Tél. : (16-1)  
39.54.79.05.

Vds jx SNIN (Earthworm Jim, Donkey Kong  
Country...), px : 220 F. Vincent ANSEL, 3, rue  
du Moulin, 62560 Verchocq. Tél. : 21.86.29.39.

Vds jx SN de 150 F à 300 F (DKC, DBZ2 +  
adapt.). Sébastien GAMBELLI, «Les Eaux», 69460  
Vaux-en-Beaujolais. Tél. : 74.03.22.55.

Vds S. NIN + 2 man. Donkey Kong Country, px :  
500 F. Frédéric NARDOU, 6, Square Debussy,  
Rés. Odéon, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1)  
39.54.79.05.

Vds SNIN + 1 man. (400 F) + DKC (250 F) +  
Flashback (120 F). Vivien EISELE, 4, rue du  
Château, 84200 Carpentras. Tél. : 90.63.35.52.

Vds 20 jx SNIN : S. Star, Soccer 2 : 50 F dé-  
mons crest : 250 F, YS 3 : 180 F. Gaël LENOR-  
MAND, 5, rue du Dauphiné, 91300 Massy.  
Tél. : (16-1) 60.11.19.97.

Vds S. NIN + 2 pad + adapt. + 5 jx (MK 2, Fatal  
Fury sp., DBZ 2), px : 1 000 F. Thierry TARI,  
38, rue Henri Barbusse, 93300 Aubervilliers.  
Tél. : (16-1) 49.37.01.15.

Vds SNES + 4 jx (Illusion of Gala + Addams  
Family etc). Arnaud DEVILLEC ABROCLE, 10,  
rue des Bouvreuils, 77181 Courtry. Tél. : (16-1)  
60.20.05.92.

Vds SN, 4 man., adapt. Quintup. 19 jx (Som,  
Bom 2), px : 2 200 F env. Dimitri EXERTIER,  
75, rue de Tassigny, 91700 Sainte-Genève-  
des-Bois. Tél. : (16-1) 60.16.35.16.

Vds SNIN + 3 man. (1 turbo) + 7 jx, px :  
1 300 F. Christophe HARDER, 8, rue des  
Saulces, 51390 Bouilly. Tél. : 26.49.75.99.

Vds sur SNIN : S. Fighter 2 turbo, px : 150 F.  
Anthony LETUE, 6, rue des Saulniers, 35680  
Louvigne-de-Bais. Tél. : 99.49.03.51.

Vds S. NIN + 4 Pad + Quadri + adapt. US. Jap., 9  
jx (DBZ 3), px : 1 500 F. Gatien MADRE, 13,  
rue Robert-Thiebaut, 91230 Montgeron.  
Tél. : (16-1) 69.42.66.26.

Vds SNIN + 9 jx (MK2, S. Racer) + accessoires,  
px : 1 500 F à déb. Julien BONHOMME, 20,  
square Frédéric Mistral, 49100 Angers.  
Tél. : 41.69.39.48.

Vds Duo + 2 pad + Ac Card + 11 jx, px : 2 200 F  
ou sup. Christophe MARGNOL, 6, place du  
Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1)  
49.11.13.78.

### DIVERS

Vds neo-geo : Fatal Fury : 80 F. Super Sidel-  
kicks, px : 270 F. Florian PAMBRUN, 24, rue  
Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1)  
43.71.43.24.

Vds Play Station + 4 jx : Ray Man, D. Derby,  
R.R., Extra, GA, px : 3 190 F. Jean-Nicolas  
FAVRE, 1 ter, route de Souchez, 62143  
Angres. Tél. : 21.45.00.34.

### MEGADRIVE

Vds MD + 7 jx + 2 man. (1 à 6 boutons), px :  
1 150 F à déb. Hadel GRAIRIA, 34, av. Pierre  
Mendès France, 13310 Saint-Martin-de-Crau.  
Tél. : 90.47.05.78.

Vds MD + 6 jx Lég. de Thor, Livre de la Jungle,  
etc, px : 800 F. Hugo MAHYEUX, 15, rue Da-  
val, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.55.61.98.

Vds MD + 32 X + 14 jx + 2 man. (1 à 6  
boutons), px : 3 300 F. Gilles RUSZCZYCKI,  
18, rue des Champs Fleuris, 57210 Maizières-  
les-Metz. Tél. : 87.80.55.07.

Vds MD Jap + MCD 2 jap (tbe), + Sonic CD,  
px : 1 500 F. Steve DESHOGUES, 2/206, place  
du Chanoine-Ritz, 57000 Metz.  
Tél. : 87.74.42.45.

Vds MD + joy Pads + jx + Quadrupleur px à  
déb. Raphaël HIBON, 1, impasse du Lavoir,  
90150 Eguenigue. Tél. : 84.29.86.74  
(ap. 19 h).

Vds MD + 9 jx + man. + écran couleur, px :  
1 600 F ou éch. ctre Play Station. Gabriel LE-  
MAISSIER, 91, rue du Chemin Vert, 14000  
Caen. Tél. : 31.75.16.87.

Vds MD + 32 X + Vredelux + man. + 3 jx MD,  
px : 800 F. Armand SEHRMARDIKOGLU, 3,  
place de l'École, 95400 Villiers-le-Bel.  
Tél. : (16-1) 39.92.25.35.

Vds MD + 14 jx, px : 1 000 F tbe. Stéphane  
DELEPLACE, 4, rue Lefebvre, 91350 Grigny.  
Tél. : (16-1) 69.06.10.56.

Vds MD + MCD + 6 CD + 1 cartouche, px :  
1 500 F. Eddy PAGLIARINI, 16, av. Camille  
Roy, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1)  
49.30.17.87.

Vds MD + 4 man. + 15 jx (Soleil, DBZ...), px :  
1 800 F à déb. Jean-Gabriel LAUFFLY, av. De  
Lattre de Tassigny, 52270 Doulairecourt.  
Tél. : 25.94.61.82.

Vds 19 jx, MD1 et 3 Pads, px : 4 000 F. David  
GUENOLE, 85, rue Paul Doumer, 45140 Saint-  
Jean-de-la-Ruelle. Tél. : 38.72.14.66  
(ap. 20 h).

Vds Sonic 3 et 4, px : 500 F, tbe. Michel LU-  
CIANI, 6, rue du Cimetière, 57420 Coin-les-  
Cuvry. Tél. : 87.52.50.38 (ap. 17 h).

Vds MD + MCD 2 + 18 jx + 2 man., px :  
1 500 F. Frédéric SZAMOS, 12, av. Wright,  
28100 Dreux. Tél. : 37.64.14.80.

Vds sur MD jx à 200 F max : SSFII, Eart Worm  
Jim, Leroi Lion... Stéphane DRUART, 9, rue  
du Bon Noyer, 91640 Fontenay-les-Brisis.  
Tél. : (16-1) 64.90.85.81.

Vds jx MD à px intéressant. Daniel GUIL-  
LAUME, 61, Brécun, 44720 Saint-Joachim.  
Tél. : 40.88.45.88.

Vds MD2 + 3 man. + 8 jx, px : 1 650 F ou MS2  
+ man. + 12 jx, px : 900 F. Jean-Philippe MU-  
SI, 123, rue de l'Évêché, 13002 Marseille.  
Tél. : 91.91.49.96.

Vds MD + 10 jx, px : int. à déb. Nicolas GON-  
ZALVEZ, 494, chemin Combe des Pigeon,  
30900 Nîmes. Tél. : 66.62.39.44.

Vds MD + 2 man. + 7 jx (Sonic, Spin Ball, D.  
Strike, Terminator etc), px : 1 500 F. Arnaud  
DESSPORTES, 8, cours Jacques Becker, 51430  
Tinqueux. Tél. : 26.04.60.01.

Vds MD + 7 jx (Rocket, Chuck), px : 650 F +  
MS2 + 11 jx, px : 550 F. Sébastien GAUIN, 41,  
av. du Petit Chaalis, 77280 Othis. Tél. : (16-1)  
60.03.22.81.

Vds Mega CD + 2 jx (NHL 94, Tomcat Alley),  
px : 750 F. Samuel BILLAUD, 7, rue d'Au-  
vergne, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1)  
60.14.72.42.

Vds MD + 20 jx + 4 pads tbe, px : 2 000 F à  
déb. Aurélien ROULIC, 29, rue Henry Dunant,  
Le Val Fleuri, 94510 La Queue-en-Brie.  
Tél. : (16-1) 45.94.51.83.

Vds MD 2 + MCD 2 + 2 man. + 2 K7 + 5 CD,  
px : 2 200 F. Christophe STEBAN, 154, rue  
Maurice Thorez, 59287 Guesnain.  
Tél. : 27.97.05.38.

Vds MD + Mega CD + 6 jx (Fifa Soccer + S.  
Street Fighter), px : 1 800 F. Esteban FRA-  
GUAS, 16, rue de la Pie Neuve, 35740 Pacé.  
Tél. : 99.60.60.49.

Vds MD + 4 jx + MCD + 2 jx + 4 man., px :  
2 200 F. David HUART, 497, ch. du Vallon  
D'Aussel, 06250 Mougins. Tél. : 93.90.08.29.

Vds jx MD Fifa Soccer 95, Sonic 3, px : 275 F,  
tbe. Alexandre BERTRAND, 1 bis, rue Gaston  
Joullierat, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1)  
30.90.03.69.

Vds 36 jx MD de 99 F à 139 F VR, SF2, MK,  
Justice, TF4, Roi Lion, Eric WEBER, 10,  
Grande-Rue, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1)  
48.55.34.12.

Vds MCD 2 + MD 2 + 2 man. + 9 jx, px : 2 000 F  
ou éch. ctre PSX. Pierre MORA, Vindrac Vil-  
lage, 81170 Cordes. Tél. : 63.56.13.30.

Vds MD + 25 jx, px : 2 600 F. David NORGEOT,  
9, rue Poniatski, 93130 Nossy-le-Sec.  
Tél. : (16-1) 48.44.10.78.

Vds MD + 17 jx (Pete S. F One, Eternal...) + Vds  
GG px à déb. Guilhem BASCLE, 2, av. du Lac,  
04860 Pierrevert. Tél. : 92.72.28.47.

Vds jx MD 50 F à 200 F (Mickey, Mania, Ball  
Z...), Mickaël HAZEMANN, 10, allée des Ge-  
nets, 44410 Saint-Lyphard.  
Tél. : 40.91.46.45.

Vds MD + 2 man. Infra + éch. + 18 jx (Fifa...),  
px : 3 400 F. Fabien BONELLI, 1, allée  
d'Aries, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1)  
69.24.22.87.

Vds MD + 2 man. + 5 jx, px : 1 200 F. Cedrick  
DAVID, 22, av. des 3 Moulins, 33460 Macau.  
Tél. : 57.88.07.51.

Vds MD + 2 man. + 5 jx, px : 2 000 F + 5 jx  
pour MCD 2. Jean-Philippe LEDANOIS, 11,  
rue de la Galence, 77130 Varennes-sur-  
Seine. Tél. : (16-1) 64.70.30.52.

Vds Soleil, MR Nutz, Fifa Soccer 95, Lands  
Talker, le tt : 450 F ou sup. Denis MANIEZ, 61,  
clos Riesling «Le Vignoble», 59300 Valen-  
ciennes. Tél. : 27.47.74.13.

Vds MD + 2 man. + 8 jx (Ewi, Theme Park...),  
px : 1 500 F à déb. Yoan BENEDIT, 150 bis,  
rue Nouvelle Zone Artisanale, 59229 Teleg-  
hem. Tél. : 28.26.14.01.

Vds MD + Man + 5 jx + pist. px : 1 200 F à déb.  
+ Game Gear. Pierre DERIBÉ, 23-25, rue du  
Cap. René Fonck, 93150 Le Blanc-Mesnil.  
Tél. : (16-1) 48.65.64.20.

Vds SNIN + 13 jx + acca. Guillaume VALICI,  
16, rue de la Huchette, 51170 Fismes.  
Tél. : 26.48.07.49.

Vds MD2 + 2 pad (1 pro 2) + Virtua Racing,  
tbe, px : 1 000 F. Nirmal NIVERT, La Lancelin,  
14350 Le Tourneur. Tél. : 31.67.20.63.

Vds MD + 3 man. + 12 jx (SSF 2, MK2, DBZ,  
Thor), px : 1 000 F. Sébastien LOUVION, 4,  
rue Marcel Pagnol. Tél. : (16-1) 47.08.33.61.

Vds MD + 2 man. (1 à 6 boutons) + Mickey  
Mania : 500 F. Anthony MORIN, 122, rue Louis  
Gillain, 27210 Beuzeville. Tél. : 32.57.70.72.

Vds MD + 4 jx + man. + Atari 1040 STE + bte  
de jx. Mehdi AMARI, 4, av. Félix Perrin,  
91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : (16-1)  
69.04.30.18.

Vds MD + 3 man. + NBA Jam 2 + DBZ (Jap) +  
Sonic + P10 Act. Repl. 2, px : 650 F. Cyril  
VAZADE, 14, rue de Strasbourg, 91800 Bru-  
noy. Tél. : (16-1) 60.47.33.50.

Vds 30 jx MD, px : 2 700 F. David GONZALEZ,  
6, square de la Pépinière, 94550 Chevilly-  
Larue. Tél. : (16-1) 46.75.95.32.

Vds MD + 16 jx (MK1, MK2, SF2, DBZ, F1, Fifa  
95...), px : 2 000 F. Stéphane FAUTRERO, av.  
du 8 mai 1945, 13320 Bouc-Bel-Air.  
Tél. : 42.22.49.38.

Vds MD + 4 jx (Earth Worm, Golden Axe...),  
px : 800 F. Romain DESHAYES, 32, rue du Gal  
de Gaulle, 95880 Enghien-les-Bains.  
Tél. : (16-1) 39.64.76.24.

Vds jx MD et MCD, tbe et px inté. Olivier  
FOURDINIER, 8, rue Alfred de Vigny, 62639  
Etaples. Tél. : 21.94.35.20.

Vds nbx MD tbe, px : 80 F à 220 F. Damien  
GATTO, 4, allée des Amphores, 38240 Mey-  
lan. Tél. : 76.90.07.68.

### PC ENGINE

Vds PC Engine portable + jeu, px : 2 000 F.  
Yves SCHILD, 27, Richard Wagner, 57120  
Rombas. Tél. : 87.67.46.18.

Vds 13 jx NEC (Corryon, Long, Noise Aldy-  
ness), px : 250 F les 2. Patrick CORNU, 105,  
rue Beaurepaire, Appt. 313, 62200 Boulogne-  
sur-Mer. Tél. : 21.91.43.19.

Vds S. Grafx + 2 man. + 3 jx, px : 500 F.  
Laurent RICHARD, 43, rue Pixerecourt, 75020  
Paris. Tél. : (16-1) 40.33.16.62.

Vds Coregx + pad + 4 jx (SF2...), px int. vds joy  
néo-geo, px : 150 F. Olivier LACAZE, Bât. C5  
C/ Prévost rés. Marzac, 33260 La Teste-de-  
Buch. Tél. : 56.54.27.52.

Vds NEC + 11 jx (SF2, PCKI D3, Bom BMAN 94,  
Form Soccer...) + 4 man. Vincent DURAND,  
18, rue de la Fauchaison, 91540 Mennecy.  
Tél. : (16-1) 64.99.65.34.

### SEGA

Vends Game Gear neuve avec Columns neuf :  
400 francs. Eric. Tél. : 46 62 27 09.

Vds MS2 + 14 jx + man. + câbles à déb.  
Nicolas LEGRAND, 9, domaine des sables,  
93148 Fines-les-Raches. Tél. : 27.91.68.10.

Vds Jx MS2 : Xenon 2, 190 F + sonic : 150 F  
After, Burner : 160 F à déb. Emilien GALLAND,  
10, chemin du Moulin, 55500 Morhaincourt.  
Tél. : 29.78.39.84.

Vds MS 2 + 2 man. + 9 jx (Golden Axe, Wonder  
Boy 3...), px : 700 F. Minh Nhat DO, 4, rue  
Chambenois, 31400 Toulouse.  
Tél. : 61.80.35.09.

Vds SMS + 4 jx + Pist. Light F. + 2 man., px :  
400 F. Nicolas De La Morinière, 95, rue de  
Miromesnil, 75008 Paris. Tél. : (16-1)  
45.63.77.29.

### GAME BOY

Vds GB + Mario + Megaman 2 + Zelda + Loupe  
éclairante le tt, px : 900 F. Antonio OLIVEIRA,  
6, av. de Verdun, 41170 Vanves. Tél. : (16-1)  
46.42.78.68.

Vds GB + 8 jx, Yann GARRAS, 2, route de  
Guibert, 33780 Frontenac. Tél. : 56.23.98.33.

Ech. jx MS 2 ctre jx GB tbe ou vds, px : 80 F  
pce. Mickaël SEGANE, 15, rue de la Falsande-  
rie, 45600 Sully-sur-Loire.  
Tél. : 38.36.26.90.

Vds ou éch. NES + 20 jx + 2 man. + Game Boy  
+ 3 jx. Fabien DELON, 8, av. de Bacalan,  
33600 Pessac. Tél. : 56.07.20.70.

Vds G. Boy + 6 jx + écouteur (MC Donald, Bugs  
Bunny), px : 300 F. Pierre PORTE, 24320 Ver-  
teillac. Tél. : 53.91.52.61.

Vds GB + 9 jx + adapt. + batteries, px : 500 F.  
Sébastien ROQUET, 24, rue du Clos Maillet,  
37100 Tours. Tél. : 47.54.02.70.

### SUPER NINTENDO

Ach. Chronrigger ou Ogrebattre, px : 300 F max.  
et rech. NHL 96, SIS 2, Jérôme LE FLOC'H, 24  
bis, boulevard des Frères Maillet, 29000  
Quimper. Tél. : 98.95.51.78.

Ach. jx PSX (VF) et GG. Julien POURQUEY, 4,  
Destanque, 33720 Barsac. Tél. : 56.27.05.43.

Ach. memo Card sur PSX et jx sur PSX, vds  
super Fam + jx. Maxime GAUTHIER, 12, av.  
Lucien Leuwen, 75020 Paris. Tél. : (16-1)  
46.36.97.41.

Ach. jx PSX 150 F à 300 F. Serge LAURENT,  
Villa Champe Tisserand, 01440 Lingeat Vi-  
riat. Tél. : 74.25.33.46 (19 h 30).

Ach., éch., vds jx SAT et PSX (SEGARALLY,  
VF2, River Racer etc...). Vincent ABDOU-AZIZ,  
7, avenue Aristide-Briand, 36400 La Chat

# REVENDEZ / ACHETEZ

## 30 à 80 %

# SCORE GAMES

## MOINS CHER

NOUVEAU !  
OUVERT DE 8H À 20H  
LUNDI AU SAMEDI

NOUVEAU !  
OUVERT DE 8H À 20H  
LUNDI AU SAMEDI

- |  |  |   |   |   |   |   |  |   |   |  |
|--|--|---|---|---|---|---|--|---|---|--|
| <b>PARIS / CONSOLES</b><br>46 rue des Fossés St Bernard<br>75005 PARIS<br>(1) 43 290 290 | <b>PARIS / CD-ROM</b><br>17 rue des Ecoles<br>75005 PARIS<br>(1) 46 33 68 68 | <b>PARIS 16<sup>ème</sup></b><br>137 avenue Victor Hugo<br>75116 PARIS<br>(1) 44 05 00 55 | <b>AMIENS</b><br>19 RUE DES JACOBINS<br>galerie des Jacobins<br>80000 AMIENS<br>22 97 88 88 | <b>ANTONY</b><br>25 av de la Division Leduc<br>N20 - 92160 ANTONY<br>(1) 46 665 666 | <b>COMPIEGNE</b><br>37 cours Guynemer<br>60200 COMPIEGNE<br>44 20 52 52 | <b>POITIERS (86)</b><br>12 rue Gaston Huln<br>86000 POITIERS<br>49 50 58 58 | <b>ST DENIS (93)</b><br>Centre Commercial<br>St Denis Basileine<br>6 passage des Arbalétriers<br>93200 ST DENIS<br>(1) 42 43 01 01 | <b>TOULOUSE</b><br>14 rue Tompannières<br>(angle rue St Rome)<br>31000 TOULOUSE<br>61 216 216 | <b>VERSAILLES</b><br>16 rue de la Paroisse<br>78100 VERSAILLES<br>(1) 39 50 51 51 | <b>VENTE PAR CORRESPONDANCE</b><br>46 rue des Fossés St Bernard<br>75005 PARIS<br>(1) 43 290 290 |
|--|--|---|---|---|---|---|--|---|---|--|

DESTOCKAGE MASSIF EN JANVIER ! DEMANDEZ NOS PROMOTIONS EN MAGASINS OU PAR TELEPHONE...

# + 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

### GAME GEAR / 32X / MEGA-CD

GAME GEAR NEUVE	599	MEGA-CD NEUF	799	WEAPONLORD	469	JEUX GAME BOY NEUFS	
GAME GEAR OCCASION	369	MEGA-CD OCCASION	549	WORMS	369	PACK 4 JEUX VOLUME 1 ou 2 CHACUN	199
ACTION REPLAY PRO 2	249	MEGA-CD JEUX NEUFS		NOS PROMOTIONS DU MOIS !		ANIMANIACS	249
ADAPTEUR ALIEN CIGARE	99	BATMAN RETURNS	99	CASTLEAVANIA NEW GENERATION	179	BOMBERMAN 2	199
CD-JEU DE LIASON GEAR TO GEAR	59	BC RACERS	399	DRAGON - BRUCE LEE	399	CUTTHROAT ISLAND	249
COUMANS SANS BOITE	59	DRAGON'S LAIR	449	LEMMINGS 2	199	DONKEY KONG LAND	249
LOUPE WIDE GEAR	69	DUNGEON MASTER II	249	LETHAL ENFORCERS + 1 PISTOLET	299	DUCK TALES 2	149
JEUX GAME GEAR NEUFS		ECCO 2	399	LHX ATTACK CHOPPER	149	EARTHWORM JIM	249
ARENA	299	ETERNAL CHAMPION	299	MEGAGAMES 1 (3 JEUX DE SPORT)	199	FIFA 96	249
ASTERIX GREAT RESCUE	249	FAREHIEF (VF)	249	MEGAGAMES 2 (3 JEUX DE BASTION)	199	INDIE DANS LA VILLE (UN)	249
BATMAN ET ROBIN	299	FATAL FURY SPECIAL	399	MICKYMANIA	249	JUDGE DREDD	249
BATMAN FOREVER	299	LETHAL ENFORCERS - 1 PISTOLET	199	MORTAL KOMBAT 2	299	KILLER INSTINCT	249
COLUMBUS SANS BOITE	59	LODS OF THUNDER	299	DOOZE (THE)	249	MICROMACHINES 2	249
DR. ROBOTNIK	149	LUNAR II ETERNAL BLUE (US)	449	PSG FOOTBALL	199	MORTAL KOMBAT 3	249
ECCO 2	149	MORTAL KOMBAT	149	RUGBY E.A.	249	MYSTIC QUEST	149
F-1 CHAMPIONSHIP	149	NBA JAM	199	SONIC & KNUCKLES	199	NBA 96	249
FATAL FURY SPECIAL	299	NHL 96	149	SONIC COMPILATION	199	NBA JAM T.E.	199
FIFA 96	299	NIGHT TRAP VF	149	STARGATE	199	NHL 96	249
MORTAL KOMBAT 3	299	PITFALL	149	ZOOZ	249	PGA TOUR GOLF 96	249
MICKY MOUSE 3 - LEGEND OF ILLUSION	299	POWER RANGERS	399	JEUX MEGADRIVE D'OCCASIONS		POWER RANGERS THE MOVIE	249
MICROMACHINES 2	249	REBEL ASSAULT STAR WARS	499	ALADDIN	169	NBA JAM TOURNEMENT EDITION	249
NBA JAM	249	SAMOURAI SHODOWN	349	ALADDIN	139	PRIMAL RAGE	249
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	199	SHINING FORCE	449	ALADDIN	139	SCHTROUMPS	249
NHL 96	249			ALADDIN	139	STARGATE	249
PGA TOUR GOLF 96	249			ALADDIN	139	STREET FIGHTER 2	249
POWER DRIVE	249			ALADDIN	139	SUPER RETURN OF THE JEDI	249
POWER RANGERS 2	249			ALADDIN	139	TINTIN AU TIBET	249
PRIMAL RAGE	249			ALADDIN	139	WATERWORLD	249
SCHTROUMPS (LES)	249			ALADDIN	139	WORLD HEROES 2 JET	249
SONIC LABYRINTH	249			ALADDIN	139	WORMS	249
SONIC TRIPLE TROUBLE	249			ALADDIN	139	ZELDA (VF)	249
SPEEDY Gonzales	249			ALADDIN	139	ZOOZ	249
STARGATE	249			ALADDIN	139	JEUX GAME BOY D'OCCASIONS	
STREETS OF RAGE 2	249			ALADDIN	139	BUGS BUNNY	149
SUPER RETURN OF THE JEDI	249			ALADDIN	139	DOUBLE DRAGON 3	149
TITANIC ADVENTURES	249			ALADDIN	139	FOOTBALL INTERNATIONAL	149
TRILE LIES	249			ALADDIN	139	JUNGLE STRIKE	149
VR TROOPERS	249			ALADDIN	139	KICK OFF (JEAN PIERRE PAPIH)	99
WIZARD PINBALL	249			ALADDIN	139	MICKY MOUSE	149
X MEN 2	249			ALADDIN	139	MICRO MACHINES	139
JEUX GAME GEAR D'OCCASIONS				ALADDIN	139	SCHTROUMPS	139
ALADDIN	199			ALADDIN	139	SUPER MARIOLAND	139
ALLEN 3	199			ALADDIN	139		
DONALD DUCK 2	139			ALADDIN	139		
MORTAL KOMBAT 2	199			ALADDIN	139		
NBA JAM	169			ALADDIN	139		
NINJA GAIDEN	149			ALADDIN	139		
OLYMPIC GOLD	79			ALADDIN	139		
LEU LION (LE)	199			ALADDIN	139		
SHINOBII	149			ALADDIN	139		
SUPER MONACO GP 2 - A.SENNA	149			ALADDIN	139		
JEUX 32X NEUFS				ALADDIN	139		
ADAPTEUR 32X NEUF	799			ALADDIN	139		
ADAPTEUR 32X OCCASION	549			ALADDIN	139		
CORPSE KILLER (32X-CD)	299			ALADDIN	139		
FIFA 96	489			ALADDIN	139		
KOLIBRI	449			ALADDIN	139		
MORTAL KOMBAT 2	299			ALADDIN	139		
MOTOCROSS SANS BOITE	299			ALADDIN	139		
NBA JAM T.E.	299			ALADDIN	139		
SHELLSHOCK	299			ALADDIN	139		
VIRTUA FIGHTER	449			ALADDIN	139		

MEGADRIVE		MEGADRIVE 2 NEUVE + PAD	499	MORTAL KOMBAT 3	449F
MEGADRIVE 2 OCCASION + PAD	349	MEGADRIVE 2 OCCASION + PAD	299	MD SNIN	499F
MEGADRIVE 1 OCCASION + PAD	249	ACTION REPLAY PRO 2	399		
ACTION REPLAY PRO 2	399	ADAPTEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	249		
ADAPTEUR PRO CD-X	49	ADAPTEUR PRO CD-X	49		
JOYSTICK QUICKER	249	MANETTE & BOUTONS COMPETITION PRO	89		
JEUX MEGADRIVE NEUFS		ADAMS FAMILY VALUES	369		
ADDAMS FAMILY VALUES	369	ASTERIX-LE POUVOIR DES DIEUX	399		
ASTERIX-LE POUVOIR DES DIEUX	399	BATMAN FOREVER	399		
BATMAN FOREVER	399	COMIX ZONE	429		
COMIX ZONE	429	DEMOLITION MAN (VF)	299		
DEMOLITION MAN (VF)	299	DONALD IN MAUI MALLARD	449		
DONALD IN MAUI MALLARD	449	EARTHWORM JIM 2	449		
EARTHWORM JIM 2	449	FEVER PITCH SOCCER	249		
FEVER PITCH SOCCER	249	FIFA SOCCER 96	399		
FIFA SOCCER 96	399	GARFIELD	449		
GARFIELD	449	IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC	399		
IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC	399	J. MADDEN 96	369		
J. MADDEN 96	369	LEGENDE DE THOR	449		
LEGENDE DE THOR	449	LIGHT CRUSADER (VF)	469		
LIGHT CRUSADER (VF)	469	LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	369		
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	369	MARS SUPPLAM	469		
MARS SUPPLAM	469	MICRO MACHINES 96 + KIT	199		
MICRO MACHINES 96 + KIT	199	MORTAL KOMBAT 3	449		
MORTAL KOMBAT 3	449	NBA LIVE 96	449		
NBA LIVE 96	449	PEBBLE BEACH GOLF	349		
PEBBLE BEACH GOLF	349	PETE SAMPRAS 96	449		
PETE SAMPRAS 96	449	PGA TOUR GOLF 96	399		
PGA TOUR GOLF 96	399	PHANTASY STAR 4	449		
PHANTASY STAR 4	449	POWER RANGERS 2 (THE MOVIE)	449		
POWER RANGERS 2 (THE MOVIE)	449	PRIMAL RAGE	399		
PRIMAL RAGE	399	REVOLUTION X	399		
REVOLUTION X	399	SAMOURAI SHODOWN	349		
SAMOURAI SHODOWN	349	SHINING FORCE 2	469		
SHINING FORCE 2	469	SOLEIL	399		
SOLEIL	399	SPROU	399		
SPROU	399	SPOT GOES TO HOLLYWOOD +6 POGS	399		
SPOT GOES TO HOLLYWOOD +6 POGS	399	STAR TREK DEEP SPACE 9	399		
STAR TREK DEEP SPACE 9	399	THEME PARK	449		
THEME PARK	449	VECTORMAN	399		
VECTORMAN	399	VIRTUA RACING	349		
VIRTUA RACING	349	VR TROOPERS	399		
VR TROOPERS	399	WATERWORLD	449		
WATERWORLD	449				

JEUX SUPER NINTENDO		DOOM	499F
SUPER NINTENDO NEUVE + PAD	599	SNIN PLAYSTATION	349F
SUPER NINTENDO OCCASION + PAD	399		
SUPER GAME BOY OCCASION	279		
MANETTE TERMINATOR & BOUTONS	99		
MANETTE D'ORIGINE	119		
JOYSTICK PROGRAMMABLE	349		
ACTION REPLAY PRO 3	99		
ADAPTEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	129		
ADAPTEUR 5 JOUEURS	149		
CABLE PERITEL	149		
SUPER R-TYPE	399		
SUPER STAR WARS	149		
SUPER YOUNG TOONS	199		
VORTEX	149		
JEUX SUPER NINTENDO D'OCCASIONS			
ALADDIN	199		
ASTERIX	169		
CANTONA FOOTBALL	199		
DESERT STRIKE	299		
DONKEY KONG COUNTRY	299		
EARTH WORM JIM	299		
FIFA SOCCER	199		
JUNGLE STRIKE	279		
LIVRE DE LA JUNGLE	149		
MARCIOPAIN	169		
MORTAL KOMBAT 2	279		
OBLIX	349		

ACHETEZ VOTRE PROCHAINE CONSOLE CHEZ SCORE GAMES ET NOUS VOUS OFFRIRONS DES BONS D'ACHAT DE 20F à 200F (EXEMPLE: POUR L'ACHAT D'UNE PLAYSTATION, VOUS GAGNEZ 200F DE BONS D'ACHAT)

REVENDEZ-NOUS VOTRE ANCIEN MATERIEL POUR UNE NOUVELLE CONSOLE 32 BITS!



PLAYSTATION		SONY PLAYSTATION + PAD + CD DEMO	2099
ADAPTEUR UNIVERSEL JEUX JAP/USA	399	MANETTE PLAYSTATION	149
2 MANETTES INFRA-ROUGE	399	2 MANETTES INFRA-ROUGE	169
CARTE MEMOIRE	169	CARTE DE LIASON DEUX CONSOLES	169
JOYSTICK FIGHTER	349	JEUX PLAYSTATION NEUFS (V.F)	399
AIR COMBAT	399	DESTRUCTION DERBY	369
DISCWORLD	369	DOOM	349
DRAGON BALL Z (JAP)	399	ESPN EXTREME GAMES	349
FIFA 96	349	GOAL STORM	399
INTL CHAMPIONSHIP SOCCER	349	JUMPING FLASH	349
LOADED	369	MORTAL KOMBAT 3	399
NBA JAM T.E.	349	NHL HOCKEY 96	349
POWER SEVE	349	RAYMAN	369
RIDGE RACER	369	RIDGE RACER REVOLUTION (JAP)	499
STARBLADE ALPHA	349	TEKKEN	399
THEME PARK	349	THUNDERHAWK 2	369
TOSHINDEN	349	TOSHINDEN 2 (JAP)	499
VIEW POINT	369	WING COMMANDER 3	369
WIPE OUT	369	WORMS	349

KILLER INSTINCT 499F  
SNIN G.B.OY 299F

### SEGA SATURN

SATURN + PAD + MEMOIRE	2199	STARBLADE ALPHA	349
SATURN + PAD + MEM. + DAYTONA	2590	TEKKEN	399
ADAPTEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	299	THEME PARK	349
ACTION REPLAY PRO (3 FONCTIONS)	399	THUNDERHAWK 2	369
RISE OF THE ROBOTS	249	TOSHINDEN	349
ROAD RUNNER - LOONEY TUNES	199	TOSHINDEN 2 (JAP)	499
ROBOCOP 3	199	VIEW POINT	369
SAILOR MOON	199	WIPE OUT	369
SHANGAI 2	169	WORMS	349
SHAO FU	149		
SKYBLAZER	199		
SMASH TENNIS - YANNICK NOAH	199		
STREET FIGHT 2 TURBO SANS BOITE	149		
STREET RACER	199		
SUPER MARIO ALL STARS SANS BOITE	199		
SUPER R-TYPE	399		
SUPER STAR WARS	149		
SUPER YOUNG TOONS	199		
VORTEX	149		
JEUX SUPER NINTENDO D'OCCASIONS			
ALADDIN	199		
ASTERIX	169		
CANTONA FOOTBALL	199		
DESERT STRIKE	299		
DONKEY KONG COUNTRY	299		
EARTH WORM JIM	299		
FIFA SOCCER	199		
JUNGLE STRIKE	279		
LIVRE DE LA JUNGLE	149		
MARCIOPAIN	169		
MORTAL KOMBAT 2	279		
OBLIX	349		

### JAGUAR ATARI

CONSOLE JAGUAR NEUVE + PAD + 1 JEU	990
JAGUAR OCCASION + PAD	599
CD-ROM JAGUAR + 4 CD	1390
CANION FODDER	369
CLUB DATE	399
DRAGON	399
FIGHT FOR LIFE	449
FLASHBACK	299
HIGHLANDER CD	449
HOVERSTRIKE CD	449
MYST	449
PITFALL	449
POWER DRIVE RALLYE	449
RAYMAN	259
THEME PARK	499
WHITE MEN CAN'T JUMP + ADAP. MULTIOUJEU	449





# wipEout™

RAPIDE. TROP RAPIDE

**Orbital, Lefffield, The Chemical Brothers.**  
wipEout, l'album. Bientôt disponible chez Sony Music.



wipEout, la course explosive sur PlayStation

## N° 2 des ventes de jeux consoles

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

™ and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psychosis™ and wipEout™ are trademarks of Psychosis Ltd.

\* Source: panel distributeurs Octobre 95

**N° 1 des ventes de jeux consoles**



\* Source: panel distributeurs Octobre 95

**Destruction derby**

**Votre garagiste va adorer!!**

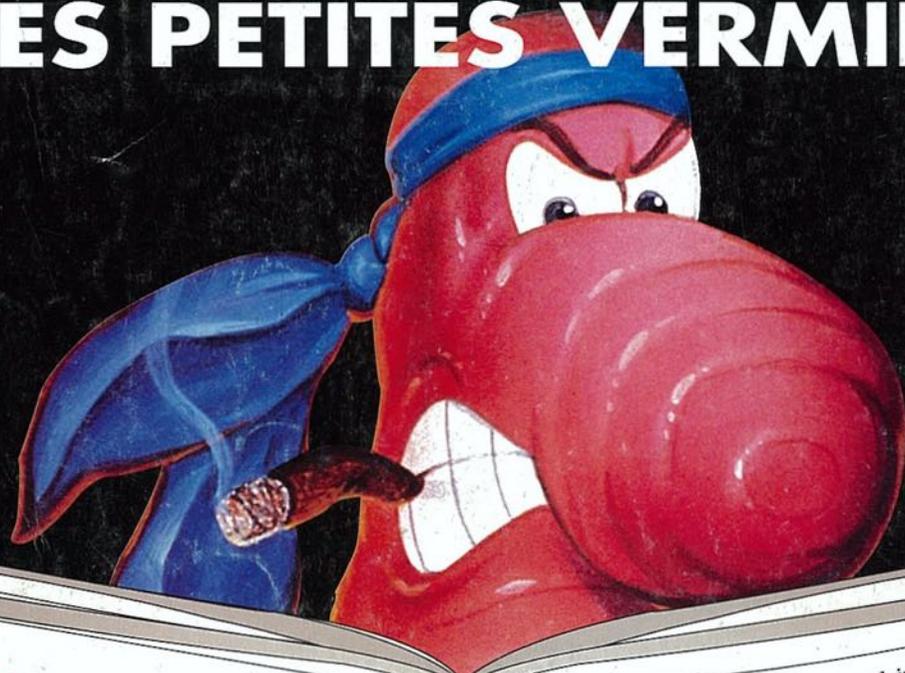
Hot Line Psygnosis/Sony Interactive Europe: 1-44-40-64-55



PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis™ and Destruction Derby™ are trademarks of Psygnosis Ltd. © 1995 Psygnosis. © 1995 Sony Electronic Publishing Company.

# WORMS

## TOUTE LA PRESSE EST FOLLE DE CES PETITES VERMINES !



**CD Consoles :** ★ ★ ★ ★ ★



**IN-DIS-PEN-SA-BLE !**

Si je n'achète qu'un jeu pour Noël, c'est WORMS !

"Fabuleux, Worms est un jeu comme on aimerait en voir plus souvent. Son intérêt est extraordinaire".

Consoles +  
**90 %**

PLAYER FUZ  
**98%**

Ces petits vers guerriers ont quelque chose d'irrésistible. Commencez à jouer et vous ne pourrez plus vous arrêter.



Hebdomadaire n° 6

# WORMS WORLD

Le 7 décembre 1995

Saturn Force  
**92 %**

"Worms, le MEGA TOP".  
"Je vous déconseille vraiment de le louper".



PlayStation Magazine

"L'essayer c'est l'adopter".

