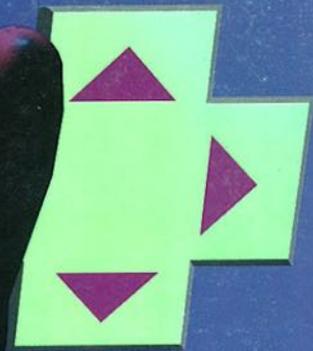


CONSOLES

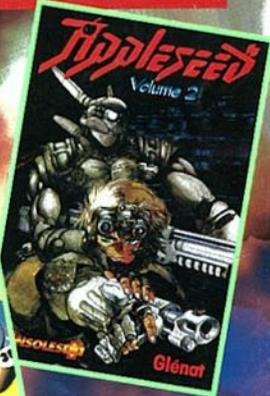
# CONSOLES

AVEC WIPEOUT AVANT AOÛT, ACCROCHE TA MOUMOUTE, MA LOULOUTE!



**2 CADEAUX**  
Tous les hits de la rentrée  
& Appleaseed suite et fin

**NINTENDO LE RETOUR**  
Nintendo 64: les jeux inédits



REPORTAGE EXCLUSIF

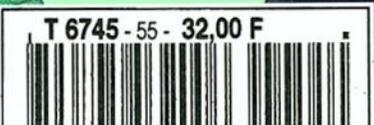
# WIPEOUT 2097!



**TOBAL**  
Le jeu de  
baston du  
créateur  
de DBZ



**SPACE HULK: 100% PUR GORE**



**Si vous demandez à  
Michael Schumacher  
comment  
il fait**

**pour avoir  
autant de talent**

*il ne pourra pas vous répondre.*



**Si vous nous demandez  
pourquoi  
adidas power soccer  
est le**

**meilleur jeu de foot  
jamais créé...**

***Nous ne pourrions pas non plus  
vous l'expliquer***

*il y a des choses comme ça...*



**LE TALENT NE S'EXPLIQUE PAS**

Ce numéro comporte 2 suppléments gratuits brochés au centre (un supplément de 32 pages "Appleaseed" ©Glénat; un supplément "Consoles+ Spécial Salon USA"). Ces suppléments gratuits à Consoles+ n° 55 ne peuvent être vendus séparément.

# SOMMAIRE



Couverture Consoles+: ©Psygnosis Ltd 1996

## LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

ART OF FIGHTING 3 (Neo Geo)	96
BAKU BAKU (Saturn)	106
DOUBLE DRAGON (Playstation)	104
EURO 96 (Saturn)	90
EXTREME PINBALL (Playstation)	112
FADE TO BLACK (Playstation)	86
GAMBARRE GOEMON (Playstation)	92
MEGAMAN X3 (Playstation/Saturn)	100
PO'ED (Playstation)	94
SPACE HULK (Playstation)	102
STAR FIGHTER 3000 (Playstation)	108
TETRIS X (Playstation)	95
WINNING ELEVEN 2 (Playstation)	110

## NOUS REMERCIONS POUR LEUR AIMABLE COLLABORATION

- LES MAGASINS: ADGG, CAPTAIN GAMES, DRAGON'S GAMES, ESPACE 3, ESPACE VIDEO, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, SAMOURAI, ULTIMA GAMES, VIDEO STORY, SCORE GAMES
- ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS: FAMICOM TSUSHIN ET KADOKWA SHOTEN

## TROMBINOSCOPE

6

La suite tant attendue des "XXL-Files". Deux pages pleines de suspense, d'amour et de fraîcheur.

## CONCOURS TROMBINOSCOPE

8

Les résultats tant attendus du concours du Trombinoscope Interactif. Qui sera l'heureux élu?

## LE JAPON EN DIRECT

10

Pour une première, Kagotani San, notre nouveau correspondant au Japon, frappe un grand coup: les premières images de Tobal, de King of Fighters 95 sur Playstation et des nouvelles de Nights sur Saturn...

Wipeout 2097 tel que vous ne l'avez jamais vu et tel que vous ne le verrez nulle part ailleurs. Psygnosis secoue la Playstation comme jamais.



## NIOUZES

48

Le point sur l'actualité des nouveautés et des ragots les plus croustillants du moment.

## PREVIEWS

50

Un mois de juin riche en nouveautés: Thor (Saturn), Track & Field (Playstation), Jumping Flash! 2 (Playstation). L'été promet d'être bouillonnant!

## WORK IN PROGRESS

62

En exclusivité pour Consoles+, Psygnosis a ouvert ses portes à Niiico. Résultat: rien que pour vous, les premières photos de Wipeout 2097, la suite tant attendue et inattendue du premier épisode. Attention danger!

## TIPS

70

Switch, plus en forme que jamais, s'est plié en douze pour vous offrir trucs, astuces et autres bidouilles. Au fait, vous auriez pas 5 francs? C'est pour lui offrir une p'tite bière...

## ANIMÉ +

78

Le Panda, tel qu'en lui-même, continue à dépouiller un à un les derniers mangas et cassettes vidéo à la mode. Au fait, vous auriez pas un matelàs pour lui? C'est que le sol de la salle des Zordis est un peu dur!

## TESTS

86

Un mois de juin comme à son habitude un peu timide en nouveautés. Cependant, avec *Fade to Black* (Playstation), *Art of Fighting 3* (Neo Geo), *Megaman X3* (Playstation/Saturn) et *Baku Baku* (Saturn), vous allez pouvoir attendre l'été en toute quiétude.

*Fade to Black*, après de longs mois d'attente, arrive enfin sur Playstation. De l'aventure, du suspense et toujours beaucoup de fraîcheur.



## SPEEDY GONZATEST

114

Plus rapide que son ombre, plus speedou que Marc devant une belle pomme à croquer, les tests éclairs de notre souris nationale.

## VENUS D'AILLEURS

116

Pour sa deuxième apparition dans *Consoles+*, "Venus d'Ailleurs" pénètre un peu plus en profondeur dans l'univers passionnant des jeux de rôles et des cartes à jouer.

## KILLER

118

Quand Ze s'abreuve de *Killer Juice*®, il ne fait pas bon lui adresser la parole. La Jaguar en a perdu toutes ses dents.

## COURRIER

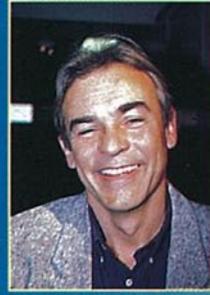
120

Lettre après lettre, Bomboy épluche vos incessantes questions et use sa plume pour y répondre... Beaucoup d'amour.

## SERVICES +

126

Six pages de publi-reportage pour tout connaître sur les adresses et autres numéros de téléphone des bons plans du moment.



## KAGOTANI SAN, CE MOIS-CI CHEZ VOUS!

Anciennement correspondant permanent au Japon pour nos honorables confrères de "Joypad", Kagotani San vient grossir les rangs de l'équipe de *Consoles+*. Dès ce mois-ci, vous retrouverez Kagotani San

dans les colonnes de *Consoles+*, et il vous offrira encore plus d'infos et de scoops sur l'univers du jeu vidéo au Japon. Allez donc tout de suite jeter un coup d'œil aux pages "Japon en direct", dans lesquelles vous découvrirez des petites merveilles comme *Tobal* (un jeu de baston de Square auquel Toriyama lui-même a collaboré), ou encore les dernières photos de *Nights*, le futur hit de la Saturn. Bienvenue donc à notre nouveau correspondant qui a commencé en beauté ce mois-ci...

Si les tests ne se bousculent pas dans ce numéro (de nombreux éditeurs ayant pris depuis quelques années la fâcheuse habitude d'hiberner de janvier à septembre), vous pourrez vous consoler en découvrant les previews de tous les hits de la fin de l'année. En plus de toutes les previews japonaises, vous devriez vous éclater avec notre supplément "Spécial USA", dans lequel vous découvrirez toutes les superbes nouveautés qui étaient présentées à l'E<sup>3</sup>, le plus grand salon de jeux vidéo au monde qui vient de se tenir à Los Angeles. Bonne lecture et rendez-vous le mois prochain avec le numéro d'été de *Consoles+*, ainsi qu'un hors-série consacré aux mangas.

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.



## ÉPISODE 2 "LA BACTÉRIE (VACHEMENT) FOLLE"

Le mois dernier, les dossiers des XXL Files nous ont appris comment les frères Mulder et les sœurs Scully étaient parvenus à découvrir où le Panda était interné. Ce nouvel épisode reste inédit en France. Bien que l'ami Pradel soit sur le coup, c'est à Consoles+ que revient l'exclusivité de sa diffusion (non censurée). Ames sensibles et cerveaux spongiformes s'abstenir...



2



1

Los Boulogniès.  
8 h 33, heure de Los Angeles. Raymond et Fox Mulder ont rendez-vous avec le mystérieux Mister "Z". Ce dernier doit leur remettre un indice de première bourre.



4



3



5

C'est bizarre, cette morgue a quelque chose de louche...

Oh didi wah, didi, didi, didididiiiiiii...

Diable, comme c'est curieux... cette couscoussière est bien étrange, et cette odeur de friture plutôt saugrenu! Ventre-Saint-Gris, ma caille, cela ne me dit rien qui vaille...

Mister "Z", quelle surprise! Comment allez-vous, ce matin?

Assez de questions, Mulder. Dites à votre frangin de faire le guet, je ne tiens pas à ce que l'on me voit avec vous, on pourrait s'imaginer des choses!

Ouvrons l'œil, et le bon!

Désolé, Mister "Z", mais, vous savez, les petites vieilles, on ne s'en méfie jamais assez! Vous verriez ma mère...

Assez de questions, Mulder. Tenez, cette capsule contient trois centilitres du sang de votre ami. Ne le buvez pas: portez-le aux sœurs Scully, elles en feront tout un plat, j'en suis certain... Et n'oubliez pas de fermer le couvercle, le fond de l'air est frais.

Du sang? Mais c'est affreux!

Tous ces poils! Et ce couteau mal aiguisé qui ne veut rien savoir! Non mais, je rêve...

Pendant ce temps-là, les sœurs Scully se rendent à l'endroit où le Panda a été localisé. Le médecin légiste est déjà à l'œuvre.

Impatiente, Madeleine Scully a tôt fait de prendre la place du médecin légiste et commence à découper elle-même le tendre et néanmoins velu morceau de chair, sans fausse pudeur...

# FILES

## st tailleur



7

Salut, cocotte, analyse-moi ce qu'il y a dans ce sang, s'te plaît. J'ai comme l'impression que nous n'allons pas être déçus...

C'est bien du sang, tu en es sûre? Mais, Fox, cette couleur n'est pas normale...

De retour au siège central du F.B.I., les frères Mulder s'empressent de porter le précieux échantillon sanguin au laboratoire d'analyse...



9

Toutes les analyses confirment mon hypothèse d'une bière bactériologique. Odeur de Kro, couleur suspecte, goût amer... Ce sang a été contaminé par un produit extraterrestre!

Odeur de Kro, couleur suspecte, goût amer... voilà qui est troublant!

Après ça, qu'ils viennent prétendre qu'ils n'existent pas, ces aliens!

D'ailleurs, regarde un peu ce que j'ai trouvé dans ce sang en l'observant au microscope à balayage... C'est extraordinaire!

Des bactéries inconnues. Elles prolifèrent dans toutes les cellules qui se trouvent dans cet échantillon. Regarde un peu comme elles sont agressives, les coquines!



6

Saperlipopette! Alors, frangine, qu'en penses-tu?

La souplesse du pouce est apparemment normale, reste à vérifier s'il a bout goût...

Par Zeus! Exact, passe-moi le sel et le poivre!

Au bout de quelques instants, Dana Scully rejoint la troupe de scientifiques de plus en plus perplexes...

8



La réaction avec le papier Ph est positive! Ce sang est acide... et il a l'odeur de la Kro...

Sacrebleu! De la Kro? Comme c'est Magnon!

Justement, je suis en train de vérifier les chiffres que nous a fournis l'ordinateur: ils sont absurdes. Nous sommes donc en présence d'un phénomène paranormal!

Vindiu, quel phénomène excitant!

Mais c'est qu'il y en a une qui me fait un bras d'honneur! D'autres se tirent les poils des mitochondries... Incroyable!

10

Mais quel est ce mal étrange qui s'est insinué dans le plasma sanguin du Panda? Pourquoi ces bactéries sont-elles si agressives? Y a-t-il un risque de contamination pour l'homme? Et pour Dana Scully qui, pour faire avancer la science, n'a pas hésité à goûter aux phalanges poilues du pouce? Seul le prochain épisode pourra nous en apprendre davantage... En attendant, allez donc voir ailleurs si la vérité y est!

arrive chez le Panda-ROM



C'est 3 000 po par semaine. Pour 5 000 po, j'te prends comme garde du corps!

Vas-y, dis, je peux faire partie de ton plan trop pur?

C'est chanmaille, j'ai justement piqué la pension de ma vieille. De toute façon, elle aime pas les mangas, et j'ai même mes lunettes ciné dans ma valise!



Tout de suite, nous retrouvons notre envoyée très spéciale, Stéphanie, du même endroit que la dernière fois. Vous nous entendez, Steph?



Tout à fait, Claire. Méga-scoop: le Panda-ROM vient de sortir de chez lui avec ses adeptes. Voici des images...



Dites, Maître bien payé, y'a une journaliste qui nous filme. Qu'est-ce qu'on fait?

C'est trop pur! Je vais pouvoir utiliser le bazooka SE-9801 que j'ai piqué à Ze et que j'avais dans ma valise...

On reste calme et on en profite pour faire de la pub. Tout le monde se souvient de mes leçons? 1: on fait croire qu'on est heureux...

Ah ouais! je me rappelle. 2: si on veut pas être privé de mangas, on fait une ronde et on chante. Lalalalalereuuuu...



Ma bien chère sœur, si vous acceptez de nous faire de la pub, je vous fais un rabais de 10... 5% chez nous. Ça vous branche?

Ah ouais! Méga cool. Je fonce, mais je voudrais savoir pourquoi votre garde du corps, qui a l'air plutôt chanmaille, me regarde comme s'il voulait me tirer dessus avec un bazooka SE-9801?

C'est décidé, après l'émission et un grand verre de Killer Juice© je vais m'inscrire au Panda-ROM. En plus, il a pas l'air si mal, leur big-boss, et puis son affaire a l'air de rapporter...



Par la suite, je vais créer la S.P.F.M.O. (Société Protectrice des Fours à Micro-Ondes) car je recueille tous les fours abandonnés, et je voudrais pousser un cri: ne les abandonnez plus! Ces petites bêtes souffrent énormément attachées à four et par jour pour leur dose de gratin de concombres surgelés dont ils ont besoin. Faites un geste, donnez!

De plus, j'invite toutes les présentatrices télé dont le prénom est Claire. On se fera une super soirée avec Jacques Martin et du Killer Juice© à gogo. Quant aux autres, les 50 prochains inscrits recevront une pizza gratuite, généreusement offerte par mon garde du corps.

### YANNICK A GAGNÉ!

Vous avez été des centaines à répondre au concours du "Trombinoscope" lancé dans Consoles+ n°53. Après de longues heures de consultation, nous avons décidé que Yannick Vougeot l'emportait, mais les délibérations furent longues et houleuses. Il gagne donc comme il le désirait Donkey Kong 2 sur Super Nintendo. Bien joué, p'tit gars! Nous tenons par ailleurs à remercier tout particulièrement Othmane Benomar, Ali Belmadani et Salim Tahro, les seuls Marocains à avoir participé au concours, mais aussi Laurent Dubus, le premier à nous avoir envoyé sa réponse. Le plus jeune de nos participants, Nicolas Legendre, est âgé de 8 ans 1/2. Comparé à lui, Ricardo Rubio, avec ses 31 ans, fait office de vieillard. Enfin, nous tenions à remercier mesdemoiselles Martine Boudinet, 18 ans (miam, miam), Annellyne Vitu, 15 ans (idéale pour Switch) et Roselyne Faron, 17 ans, de Saint-Rambert (hé, je connais! je parlais en vacances à Mont-griffon!), les seules filles à nous avoir répondu. On les embrasse bien évidemment très fort. Encore bravo, vous avez tous été super.

## GRAND CONCOURS "TROMBINOSCOPE"

*Tout s'est passé très vite,  
un virage, un coup de frein  
et puis  
une grande lumière.*



**namco**

SONY



**SONY GAME LINE : 36 68 22 02\***

L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

\*B\* et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.  marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation.  
™ & © 1996 NAMCO Ltd. Tous droits réservés. \*2,23 F/mn TTC.



# Nights

Nous vous présentons le mois dernier en avant-première *Nights*, la nouvelle

**SONIC  
TEAM  
PRESENTS**



super-production signée *Sonic Team*. Ce mois-ci, je n'ai pu résister au plaisir de vous en dévoiler encore plus sur LE jeu de Sega qui sort cet été au Japon. On est comme ça, chez Consoles+!

SEGA/SATURN



été  
au  
Japon



**N**ights se caractérise, comme *Mario 64*, par une totale liberté de mouvement dans un univers tout de 3D. Le jeu offre en effet la possibilité de se déplacer dans tous les sens, donc de pivoter à 360°, et parfois même de virevolter dans les airs pour accéder à certains endroits. *Mario 64* utilise une manette révolutionnaire incluant un mini-joystick? Qu'à cela ne tienne, Sega va sortir une manette analogique destinée à fournir au joueur la même aisance sur *Nights*! Il n'est pas besoin de préciser que, pour un plaisir de jeu optimal, cette manette est chaudement recommandée. Il semble d'ailleurs qu'un packaging spécial, actuellement à l'étude, propose le jeu et la manette en même temps. La conception d'une telle manette est significative, car cela laisse entendre que Sega et ses éditeurs tiers ont l'intention de l'exploiter par la suite. *Nights* est actuellement développé à 50%, et sa sortie est toujours prévue pour les alentours du mois de juillet prochain. Juillet prochain? Eh oui, plus que deux ou trois mois à attendre! Oh, et puisque de belles photos valent plus qu'un long discours, havez donc sur celles-ci!





Les trois personnages principaux de Nights vous sont présentés dans un décor magnifique.



Votre personnage virevolte en tout sens, et ne s'en laisse pas conter face aux ennemis qu'il rencontre.



On retrouve beaucoup de l'univers féérique de Sonic dans ce jeu développé par le père de Sonic.



Rencontre au sommet.

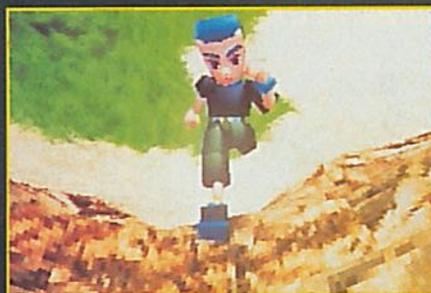


On s'y perd un peu au début mais, avec de la pratique, on arrive à s'y retrouver dans ce décor extrêmement fouillé et coloré.

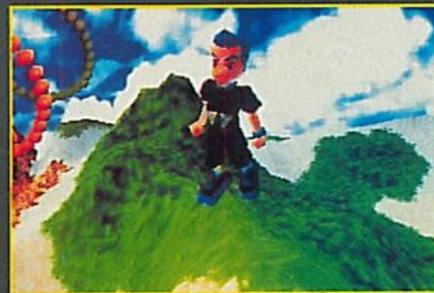
## MÉTAMORPHOSE



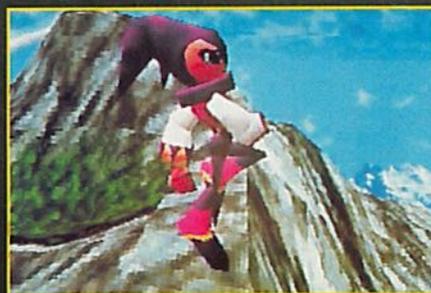
Le lapino-boss aux grandes oreilles vous donnera du fil à retordre.



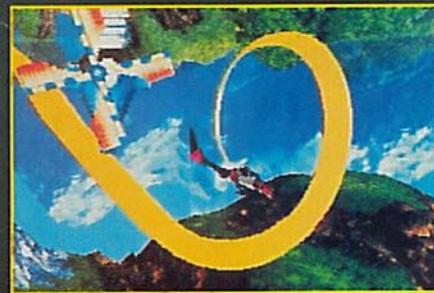
Votre personnage prend son élan...



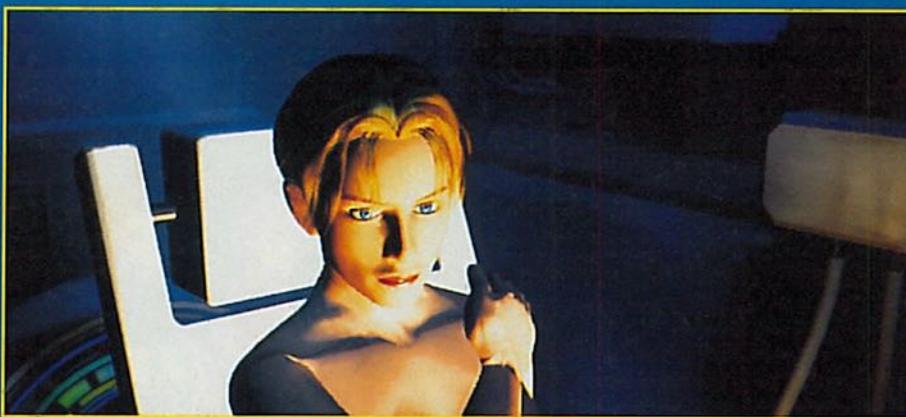
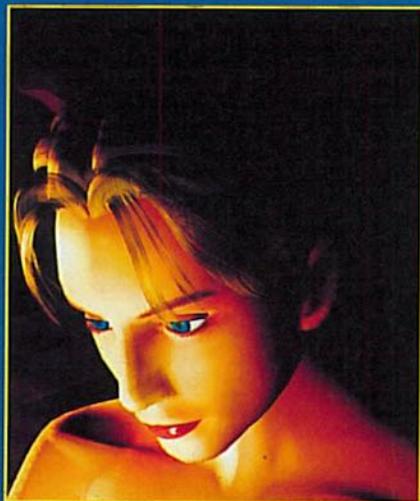
... saute...



... se transforme en super-héros digne de Sonic...



... et peut commencer ses acrobaties aériennes.



Cette charmante jeune femme dénudée s'appelle Laura Luis. Pour l'anecdote, il s'agit de l'héroïne de la précédente production de Warp. Vraiment, ces scénaristes manquent un poil d'imagination!

# Enemy Zero



WARP/SATURN

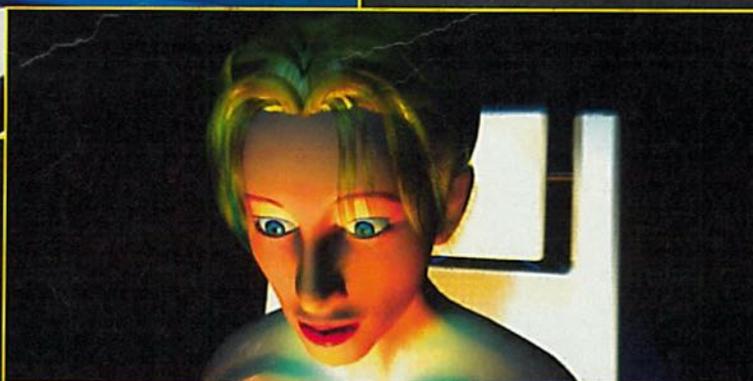
entertainment  
au Japon

Après l'énorme succès rencontré par son premier jeu, *D*, Warp nous prépare une autre grosse production répondant au doux nom d'Enemy Zero, *E0* pour les intimes. Cette fois, fini les vidéos entrecoupées de phases de jeu, Warp nous propose de plonger dans une nouvelle dimension. Suivez le guide...



Laura voyageait dans un caisson de cryogénéisation quand l'ordinateur a programmé subitement son réveil: les aliens attaquaient.

Ce que vous verrez sur l'écran de l'ordinateur est effectivement surprenant.



Warp est l'auteur de *D*, jeu primitivement sorti sur 3DO avant d'être converti sur Playstation et sur Saturn. Cette équipe revient sur le devant de la scène vidéoludique avec un projet d'importance, Enemy Zero. *E0* est un jeu d'action entièrement en 3D polygonale animée en temps réel. Pas de grosses surprises de ce côté-là donc. En revanche, la réalisation est particulièrement soignée. *E0* comprend un nombre très important de séquences en images de synthèse, qui viennent s'intercaler dans le jeu. Ces séquences sont à ce point importantes qu'elles ne tiennent pas sur un simple CD-Rom. Il a donc fallu non pas un, voire deux CD, mais pas moins de quatre pour faire tenir le jeu! Du jamais vu! Et ce n'est pas tout.

## Sous le Doom-like, la révolution

*E0* vous plonge d'emblée dans un univers terrifiant, qui fera peut-être date dans l'histoire des jeux vidéo. Sous l'apparence

d'un simple Doom-like se cache en fait une petite révolution. Vous incarnez Laura (vous souvenez-vous de Laura, dans D?), et vous travaillez dans une sorte de base spatiale, l'Aki. Personne ne se souvient comment tout cela a commencé, mais une meute d'aliens a fait irruption dans la base et a massacré les humains qui s'y trouvaient. Il vous faudra tout votre sang-froid pour découvrir le pourquoi du comment et, surtout, la manière de débarrasser la base des aliens meurtriers !

### Laura, gardez-vous à droite, gardez-vous... partout!

Et c'est là que se situe le gros point fort de E0. En effet, les ennemis sont invisibles, et ils le restent tant qu'on ne les a pas tués! Glups! Comment faire alors? En s'aidant du son! A la manière de la bande sonore du film "Aliens", un détecteur émet un signal qui vous renseigne sur la présence d'un alien ainsi que sur sa distance approximative. Le signal s'affole au fur et à mesure que ledit alien s'approche de vous. Enfin, le détecteur vous renseignera par des signaux particuliers si l'ennemi se trouve à votre droite, à gauche ou derrière vous. Que d'émotion! On est déjà captivé par l'ambiance lugubre qui règne dans la base, renforcée par d'excellents graphismes et un fond sonore adapté, et ce système d'ennemis invisibles qui vient parachever le tout! Mais attention, pour pouvoir expérimenter E0 dans des conditions optimales, il vous faudra acquérir un boîtier à brancher sur votre console. Ce dernier gère le son d'une manière similaire au Q-Sound. Une prise sur le boîtier est destinée à recevoir un casque classique pour plonger totalement le joueur dans le jeu. Le développement de E0 n'en est qu'encore qu'à ses débuts, mais le jeu est déjà considéré au Japon comme l'une des productions les plus attendues de l'année.

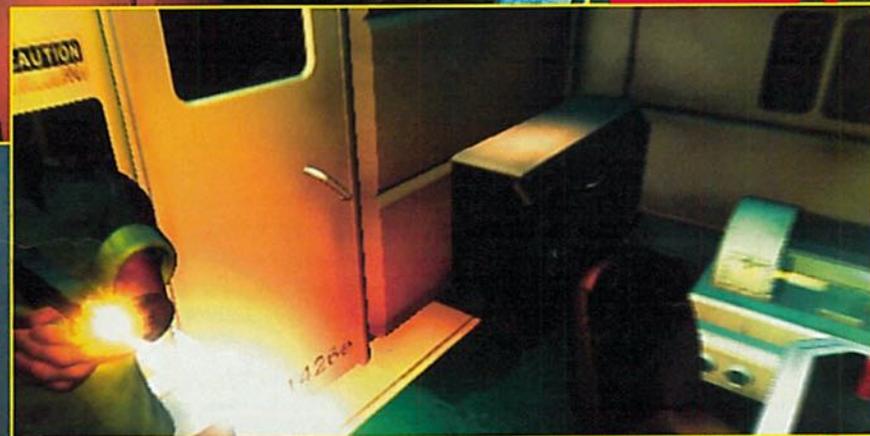
Alors si traquer des ennemis invisibles dans la pénombre de votre chambre par un soir d'automne vous tente, et si votre cœur est assez solide, E0 viendra à coup sûr satisfaire vos attentes!



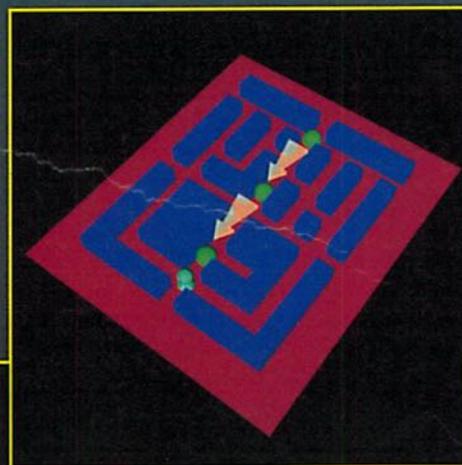
Laura n'est pas seule à bord. Sept autres passagers, membres de l'équipage, vont devoir sauver leur peau.



Un soin tout particulier a été apporté aux effets de lumière, comme le montre cette photo.



Grâce à ce détecteur, vous pouvez repérer la position des aliens, qui ne tarderont pas à vous foncer dessus.



Cette course lugubre fait penser aux fabuleux décors de "Alien". Réfléchissez bien avant de pousser cette porte.

### PLAYSTATION, RIEN NE VA PLUS?

Sony semble rencontrer certaines difficultés avec ses éditeurs tiers. Pour preuve Warp, qui a carrément infligé un camouflet à Sony lors de la dernière Playstation Expo. En effet, à la fin de la présentation officielle d'E0, on pouvait voir un passage montrant le P-DG de Sega Entreprises annoncer le jeu sur Saturn! Warp se serait plaint de la politique de Sony, qui ne laisse pas les éditeurs développer comme ils le voudraient et impose des dates de sortie ou un droit de regard sur les jeux. Bref, rien ne va plus entre Warp et Sony. A l'issue de la Playstation Expo, Warp a d'ailleurs annoncé que le jeu ne sortirait pas sur Playstation au Japon. Quant aux sorties américaine et européenne, elles pourraient être supprimées... Mais que fait Sony?



# Tobal n°1

Longtemps considéré comme une rumeur, le fameux jeu de combat en 3D de Square montre enfin le bout de son nez! Square, en quête de projets originaux, a mis le paquet et s'est attaché les services des plus grands pour ce jeu. Pour preuve, l'équipe de développeurs est en grande partie composée de personnes ayant travaillé sur des jeux d'arcade tels que Virtua Fighter 2, Tekken 1 & 2, Virtua Racing, Daytona USA. Pour le côté design, Square a fait une nouvelle fois appel à Toriyama Akira (DBZ). L'ambition de Square et de Sony est évidente: créer LE jeu pouvant rivaliser avec VF 2 sur Saturn.

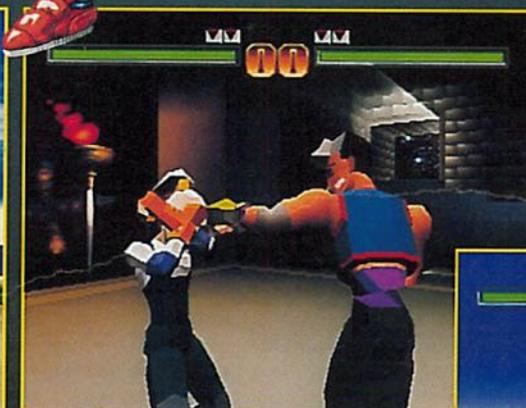
Alors qu'ils poursuivent leur exploration de l'espace, les Terriens découvrent, en l'an 2027, une autre forme de vie très proche de celle des humains, sur une planète encore vierge et préservée de la pollution: Tobal. Cette planète recèle un minéral appelé Mormoran qui possède la particularité de dégager une énergie extraordinaire. Les Terriens affluent vers ce nouvel Eldorado. Le roi de Tobal, grand amateur de compétitions d'arts martiaux, est intéressé par les Terriens, inlassables combattants devant l'Eternel, et que l'utilisation du Mormoran rend

encore plus forts. Ainsi se tient durant deux cents jours (une année sur Tobal) un grand tournoi qui permet de désigner le Tobal n°1. Nous sommes en 2048, et le 98<sup>e</sup> tournoi va commencer. Le grand vainqueur remportera le titre de Super Tobalman...

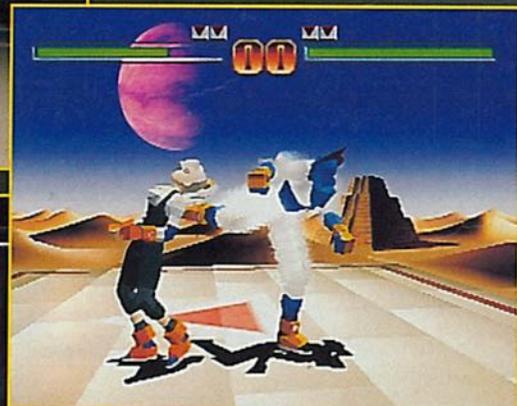
Le jeu est entièrement réalisé en 3D surface pleine avec du Gouraud Shading. Les programmeurs ont très peu utilisé la texture mappée, ce qui confère un aspect simple et presque dépouillé aux graphismes, mais la gestion de la lumière apporte du volume à l'ensemble. C'est en fait du Virtua Fighter 1 revu et corrigé à la sauce 32 bits Sony. Le procédé de Motion Capture a été utilisé pour les mouvements des combattants, comme c'est l'habitude maintenant. Il est par ailleurs amusant de retrouver certains coups de Virtua Fighter 2 ou de Tekken 2! Tobal reprend une gestion du pad chère à Capcom, avec l'utilisation de 6 boutons (Punch/Kicks faible, moyen et fort). Pour l'instant, seuls quatre personnages ont été présentés, mais près de dix combattants nous sont promis pour la version achevée. Tobal n°1 devrait être prêt au Japon pour le mois de juillet prochain! Vous aviez cru atteindre le nirvana avec Tekken 2? Eh bien, préparez-vous pour ce qui sera peut-être l'un des événements les plus importants sur Playstation avec Final Fantasy VII!



*Pour l'instant, les personnages sont traités en Gouraud Shading. Mais par la suite, il se peut que des textures mappées soient ajoutées.*



*C'est Akira Toriyama (Dragon Ball Z) qui s'est occupé du design des personnages.*



*Tobal reprend les grands principes de Virtua Fighter, mais la gestion des boutons fait penser aux jeux de Capcom.*

*Tous les mouvements des combattants ont été réalisés en Motion Capture.*



# Monster Farm



Bichonnez-le, entraînez-le... faites de lui un vrai monstre!



Il est pas mignon, votre golem?



Après avoir élevé vos monstres, vous pourrez les faire combattre.

LE JAPON EN DIRECT

# Sword & Sorcery

Après avoir rencontré un grand succès au Japon sur 3DO il y a déjà plus de huit mois, Sword & Sorcery, sorte de clone de Tactics Ogre, arrive sur Saturn. Le jeu n'a pas bougé, avec sa représentation 3D et son système de combat à la Shining Force. On sait cependant qu'il devrait proposer de petites évolutions et changements au niveau du scénario. Les sorts de magie sont l'occasion d'effets spéciaux de toute beauté. Si vous n'avez pas connu Sword & Sorcery sur 3DO, préparez-vous à le découvrir sur Saturn, car Microcabin semble ne pas vouloir le sortir sur Playstation.



Une vue en 3D isométrique qui ne gâche en rien la lisibilité.



Un des premiers combats du jeu.

# Pal

Pal est un jeu de rôles, dont l'histoire a été imaginée par Amamiya Keita, scénariste célèbre au Japon, et féru de science-fiction devant l'éternel. Vous devrez découvrir comment et pourquoi a disparu Kaoru, une jeune fille dont le seul ami et confident n'est autre que son chien, Pal. Kaoru n'est cependant pas tout à fait solitaire, puisqu'elle a un petit ami... et une épouvantable belle-mère, une mégère de la pire espèce, dans le style de la belle-maman de Blanche-Neige, qui fait tout pour lui pourrir l'existence. Elle exige ainsi qu'elle se



On me voit à peine, mais, sur la photo, je suis à la troisième fenêtre en partant de la droite, au deuxième étage. Pour vous permettre de me localiser, j'agite une serviette en papier sur laquelle il est écrit "Chez Tanaka y en a bon restaurant!" en petits caractères sur le côté gauche. Vous ne pouvez pas me l'ouper!



débarresse de Pal. Kaoru demande alors à Yukito, son amoureux, d'en prendre soin, mais ce dernier refuse. Une nuit, Kaoru entend en songe une mélodie superbe et ensorcelante, mais les paroles de la chanson qui l'accompagne sont effrayantes. Quelques jours après, alors que Kaoru se rend à l'école, la mystérieuse mélodie se fait de nouveau entendre. Et Kaoru disparaît. Une déesse confie alors à Pal que s'il réussit à sauver Kaoru de la puissance maléfique qui l'a capturée, il pourra devenir un humain. Pour l'aider à remplir sa mission, la déesse lui donne une apparence humaine. Pal se rend chez Yukito, le petit ami de sa maîtresse, et tente de le convaincre qu'il est le petit chien de Kaoru, et qu'ils doivent joindre leurs efforts pour la retrouver. Celui-ci le jette dehors, puis finit par se rendre à l'évidence. Les deux compères partent à la recherche de Kaoru, et de l'auteur de la

mystérieuse et envoûtante mélodie. Les proportions du corps des protagonistes ont été pour une fois à peu près respectées. Point de personnages ici dont le corps arrive à la moitié des bâtiments pour tenir entier dans l'image! Le système de jeu est suffisamment simple pour qu'il soit possible d'y jouer d'une seule main, ce qui vous laisse l'autre pour... euh... vous gratter le nez, par exemple. A chaque fois que l'on trouve un objet ou que l'on obtient une information intéressante en discutant avec quelqu'un, toutes ces nouvelles données sont automatiquement placées dans un index facile à manipuler. Pal offre par ailleurs une multitude de moyens de transport, de la voiture au bateau en passant par l'avion et la fusée... Votre héros, le valeureux Pal, a hérité de sa vie antérieure la capacité à converser avec la gent canine. Il peut d'autre part lancer des sorts magiques.



Si vous avez toujours voulu démolir de petites bicoques dans un beau blindé d'acier, Pal va vous permettre d'exaucer votre désir!



C'est le genre de coin où il ne fait pas bon traîner trop longtemps.



Comme tout bon héros de jeu de rôles, vous ne cesserez d'explorer minutieusement les lieux dans leurs moindres pixels.



Vue comme cela, l'île a l'air un peu petite. Mais si je vous disais qu'il s'agit de la carapace d'une tortue géante qui vous sert de destrier marin...



Les sept démons des sept boules de couleur.



Ce boss est un croisement entre un jet et une harpie tout droit sortie de nos légendes.



Mais qu'allez-vous donc faire dans cette galère?



VOUS POSSEDEZ UN MAGASIN ET VOUS DESIREZ PASSER A L'ECHELON NATIONAL SANS VOUS FAIRE ARNAQUER ET AVOIR DE MEILLEURS PRIX ! ALORS REJOIGNEZ L'ENSEIGNE OBJECTIF GAMES  
**SIEGE SOCIAL : OBJECTIF GAMES  
29 RUE GAMBETTA 62000 ARRAS**

**PAIEMENT EN 3 FOIS\***  
A partir de 1500 Fd'achat. Envoyez nous trois chèques avec leurs dates d'encaissement au dos  
\*Dans certains magasins

**PLAYSTATION SONY**

version française	NEUF	OKAZ
DRAGON BALL Z	399	299
DRAGON BALL Z 2 (jap)	499	349
ZERO DIVID	399	299
KRAZY YVAN	399	299
ASSAULT RIGS	299	199
WARHAWK	379	279
MORTAL KOMBAT 3	399	299
WIPE OUT	379	299
TOSHINDEN	349	249
WING COMMANDER 3	399	299
RAPID RELOAD	349	249
ACE COMBAT	379	249
RAYMAN	369	249
TOTAL NBA	369	249
MAGIC CARPET	369	249
DESTRUCTION DERBY	349	249
DISCWORLD	369	249
RIDGE RACER 2	399	299
TOSHINDEN 2	499	349
ACTUA SOCCER	399	299
FIFA SOCCER 96	379	299
NHL 96	379	249
FINAL FANTASY 7 (jap)	549	449
VIEW POINT	379	249
LOADED	399	299
DOOM	399	299
TEKKEN 2 (jap)	499	399
GOEMON FIGHT (jap)	499	399
KINGS FIELD (us)	449	349
ADIDAS POWER SOCCER	399	299
SLAM AND JAM 96	399	299
NEWS	TEL	

**SATURN SEGA**

version française	NEUF	OKAZ
DRAGON BALL Z	399	299
SEGA RALLY	399	299
WING COMMANDER 3	399	299
LUNAR RPG (US)	399	299
DRAGON FORCE (jap)	399	299
MORTAL KOMBAT 2	369	299
MYSTERIA	379	299
TOSHINDEN REMIX	349	249
ALBERT ODYSSEY (jap)	399	299
LINKLE STORY	399	299
GULLIVER BOY(jap)	379	249
RAYMAN	369	249
VAMPIRE HUNTER (jap)	369	249
THOR (jap)	399	249
X MEN	399	299
KING OF FIGHT. 95	399	299
VIRTUA FIGHTER 2	399	299
PANZER DRAGON. 2	449	349
MAGIC CARPET	399	299
FIFA SOCCER 96	379	299
NHL 96	379	249
WORMS	369	249
D!	379	249
STREET FIGHTER 0 (jap)	499	349
HI OCTANE	399	299
TENGAIMAKYO (jap)	489	399
DRAGON KNIGHT 4 (jap)	499	399
GEX	299	199
BOMBERMAN SS (jap)	399	299
NIGHTS (jap)	399	299
VIRTUA KIDS	399	299
NEWS	TEL	

**OBJECTIF GAMES C'EST AUSSI :**

LE PLUS GRAND CHOIX EN JEUX NEUFS & D'OCCASION SUR SUPER NINTENDO, NEC PC ENGINE, MEGADRIVE, NEC PC-FX, GAME BOY, NEO GEO CD, 3DO, JAGUAR.

UN SUPER RAYON PC CD-ROM NEUF & OCCASION

DES CARTES MAGIC, STAR WARS, X-FILES, DBZ.

UN ARRIVAGE DE NEWS TOUTES LES SEMAINES



<b>AJACCIO</b> VIDEOTEC rue maréchal Lyautéy, Im. Massena 20090 AJACCIO 95/23/44/75	<b>CHALON</b> START AND PLAY 20 RUE D'AUTUN 71100 CHALON/SAONE 85/48/16/40	<b>MULHOUSE</b> VIDEOGAMES 68 11 RUE DE LA JUSTICE 68100 MULHOUSE 89/46/48/43
<b>NIORT</b> MICRO CLIMAT 12 PASSAGE DU COMMERCE 79000 NIORT 49/24/34/50	<b>ROUEN</b> LOGITHEQUE 116 RUE DU G <sup>AL</sup> LECLERC 76000 ROUEN 35/15/53/84	<b>VILLEJUIF</b> PHOTOVIDEO 2000 67 AV.DE STALINGRAD 94800 VILLEJUIF 46/78/80/80
<b>SAINT LOUIS</b> OBJECTIF GAMES 10 RUE CHDE GAULLE 68300 ST LOUIS 89/67/08/37	<b>TOULOUSE</b> GAME DISCOUNT 1 PLACE DUPUY 31000 TOULOUSE 61/62/55/66	<b>HALLUIN</b> OBJECTIF GAMES 117 RUE DE LILLE 59250 HALLUIN 20/76/09/73
<b>ARRAS</b> OBJECTIF GAMES 29 RUE GAMBETTA 62000 ARRAS 21/23/46/43	<b>NINTENDO 64                      BIENTOT DISPONIBLE</b>	

ACHAT - VENTE - LOCATION - ECHANGE  
NEUF & OCCASION TOUTES MARQUES  
POUR COMMANDER TELEPHONEZ  
AU MAGASIN LE PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS

# Macross VF-X



En préparation depuis plusieurs mois, Macross VF-X va prendre bientôt son envol sur la Playstation.

Le conflit entre les Zentradiens et les Terriens se poursuit sur le front des 32 bits. Tiré d'une série qui n'est plus à présenter, Macross VF-X va vous permettre de piloter une Valkyrie grâce à votre Playstation. Lors d'un concert sur une planète lointaine, cinq stars, dont Ri Mi-Mey, la chanteuse vedette, sont enlevées par les Zentradiens. Votre mission consiste à enfourcher votre Valkyrie, cette espèce de robot géant à la Gundam, pour récupérer l'élite vocale de la Terre.

Le CD-Rom vous demande de choisir votre Valkyrie parmi six modèles qui ont marqué la série de Gundam, comme la VF-1, la VF-11, la VF-17 (Macross 7) ou la 19 (Macross+)... Chacune de ces Valkyries peut prendre trois apparences différentes, à n'importe quel moment du jeu. En mode Fighter, elle ressemble à un jet de combat, en mode Battroid, elle a l'apparence d'un robot géant, de style Gundam, et, enfin, en mode Gawalk, elle prend une forme intermédiaire entre le jet et le robot, et peut gambader dans les vertes prairies grâce à ses deux jambes.

Le jeu propose deux angles de vue. Le premier vous permet de voir votre Valkyrie de l'extérieur, et peut être situé derrière l'appareil, sur le côté ou bien devant celui-ci. Le second permet de visualiser le jeu depuis le cockpit. La représentation extérieure est alors située dans une petite fenêtre, mais en contrepartie un tableau de bord apparaît au bas de l'écran. Il vous fournit des informations pertinentes comme votre altitude, votre vitesse, votre cap, un radar de proximité ou le cours de l'onguiva mauritanien...

Les combats se déroulent à grands coups de missile et de laser. Les cibles à distance peuvent être verrouillées, et il ne reste plus alors qu'à envoyer une bordée de missiles pour transformer ces chacals de Zentradiens en chaleur, lumière et jappements. Mais

comme ces bougres sont plutôt du genre tenace et nombreux, la plupart du temps vous n'en viendrez pas à bout avec vos missiles. Il vous faudra donc les éliminer un par un, à l'aide de vos petits canons-lasers.



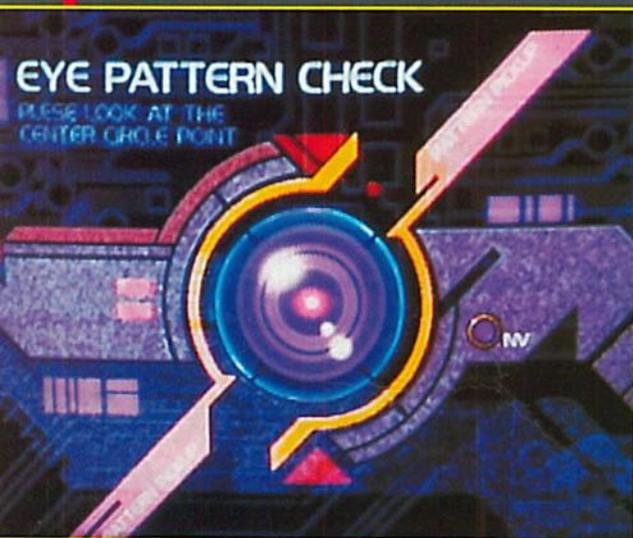
En plus de votre laser principal, vous avez la possibilité d'envoyer une série de missiles sur des cibles que vous aurez au préalable verrouillées.



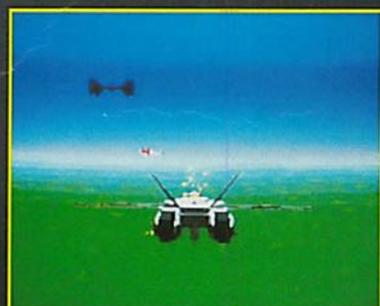
Les missiles volent bas...



Les décors du jeu ont l'air un peu... vides. Mais attendons la version définitive!



Eh oui, c'est bien vous!



De jet, votre engin peut se transformer en robot géant.

# Heureux possesseurs de PlayStation !.. **PRÉPAREZ-VOUS À LA DESCENTE AUX ENFERS !!**

Accrochez très sérieusement vos ceintures car vous allez faire une descente infernale à bord de votre vaisseau dans les profondeurs abyssales de Pluton, pour récupérer des otages ; et, avant de fermer la porte du gouffre, n'oubliez pas de faire sauter les réacteurs nucléaires... Si vous arrivez à vous en sortir, faites-nous signe • Le seul jeu d'action en environnement 3D à 360° sur PlayStation • 30 niveaux d'action à grande vitesse,

peuplés de redoutables robots, de pièges mortels et d'une multitude de passages secrets • Intelligence artificielle hyper

sophistiquée • Peut se jouer à plusieurs joueurs • Effets sonores multidirectionnels 3D explosifs • Bande son "rock industriel" inédite (Type O Negative, Ogre de SKINNY PUPPIES).



**"Un chef-d'œuvre, un des hits de la PlayStation 95 %"**

**CONSOLES +**  
**"Incontestablement une réussite. On s'y perd avec un bonheur incommensurable... 94 %"**

**PLAYER ONE**  
**"Ce jeu va vous enivrer comme jamais un jeu ne l'avait fait jusqu'ici. 93 %"**

**JOYPAD**



*Interplay™*

# DESCENT

**Le premier jeu d'action à 360° sur PlayStation**

Distribué par CIC - BP 13 - 78142 VÉLIZY Cedex - Fax (1) 40 94 10 04

Copyright © 1996 Parallax Software. All rights reserved. Descent and Interplay logos are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.

# King of Fighters '95

*Annoncé à grands coups de communiqué de presse, SNK fait son entrée dans le monde merveilleux des 32 bits. Après une prestation remarquable sur Saturn, King of Fighters '95 s'apprête aujourd'hui à débarquer sur Playstation.*



Après l'arcade, la Neo Geo, la Game Boy et la Saturn, c'est aujourd'hui sur la 32 bits de Sony que KoF'95 s'installe pour des bastons de folie. Le scénario n'a pas changé d'un iota. Un personnage énigmatique organise un étrange tournoi réunissant les plus grands combattants du monde... selon SNK. Ces batonneurs de talent sont en effet issus, dans leur quasi-totalité, d'autres titres de l'éditeur (Fatal Fury, Art of Fighting, etc.). Par équipe de trois, vous devrez ainsi défier les autres prétendants au titre, dans des décors disséminés aux quatre coins du monde. A l'équipe victorieuse revient ainsi la chance et l'avantage d'affronter les boss suprêmes de fin de jeu. Et ce n'est pas une mince affaire!

### **Mais qu'est-ce qui change?**

Nombre d'entre vous connaissent déjà ce grand succès de la baston, qui sévit depuis longtemps sur Neo Geo. Le scénario doit donc vous être assez familier. Bien sûr, la question est de savoir quelles sont les différences avec la récente version Saturn. Force est de constater que le jeu est en gros identique. La démo d'introduction est exactement la même que



*Ryo (à droite sur la photo) est un personnage très prisé par les aficionados. Son style est inimitable.*



*Ryo exécute ce qui était dans les premiers Art of Fighting une Fury, devenu aujourd'hui un simple coup spécial.*

SNK/PLAYSTATION



28 juin au Japon



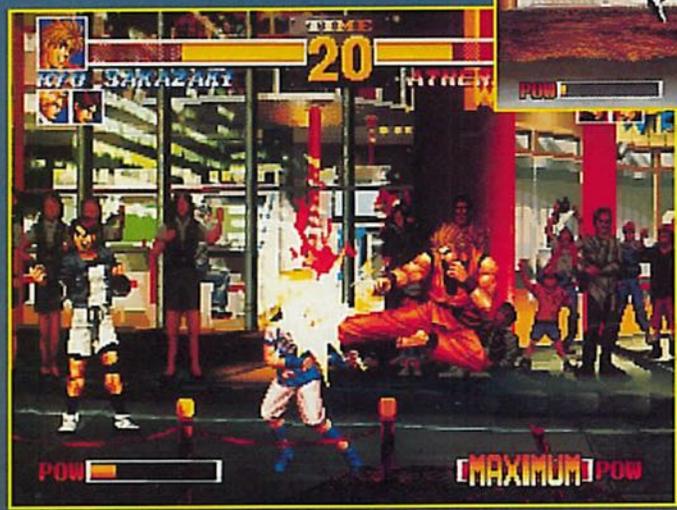
Kim Kaphwan est en train de se prendre une dérouillée, au grand dam de son compagnon de combat.



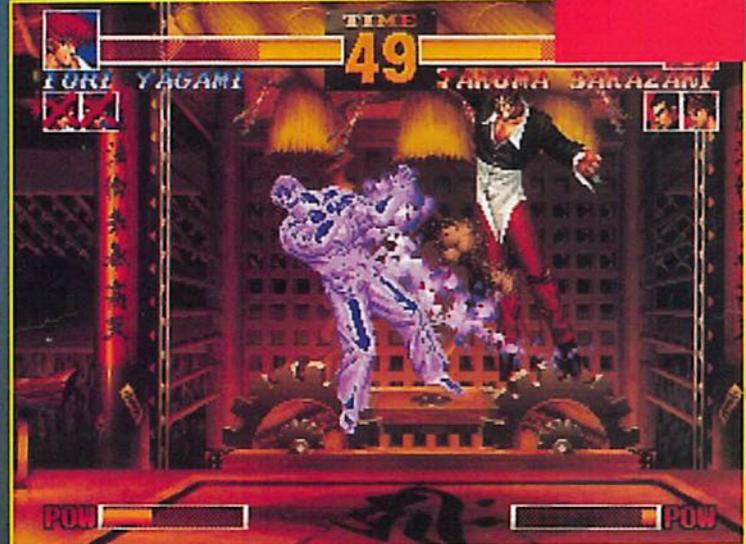
Mai plonge vers la victoire.



Les décors sont toujours aussi originaux, mais on ne note aucun changement par rapport à la version Saturn.



Les claques pleuvent, les coups claquent... Vous allez en prendre plein la vue, comme Tori Yagami en prend ici plein les dents.



sur Neo Geo ou Saturn et tous les coups sont de la partie. On note cependant deux différences.

La première différence concerne les temps de chargement du jeu, qui demeurent assez longs sur Playstation, même s'ils sont nettement moindres que sur Neo Geo CD. Il y a deux raisons à cela. D'une part, la mémoire vidéo de la Playstation est plus faible que celle de la Saturn. De plus, la Playstation ne possédant pas de port cartouche, il est impossible de réduire les accès CD par l'adjonction d'une cartouche comme cela s'est fait pour la version Saturn.

La seconde différence se situe au niveau des options, qui proposent désormais un fichier de tous les personnages du jeu (une sorte de mini art-book) ainsi que la possibilité d'écouter les musiques. Pour ce qui est du jeu, le plaisir est toujours aussi intense, malgré les accès CD. Devenu un véritable jeu culte au Japon, KoF'95 sur Playstation sera, à n'en pas douter, aussi génial que ses grands frères! Avis à tous les possesseurs de Playstation qui bavaient sur KoF Saturn: le plus grand titre SNK débarque enfin sur votre 32 bits préféré!

Ryo Sakazaki et son coup de pied légendaire.

### C'EST L'HISTOIRE D'VINGT MECS...

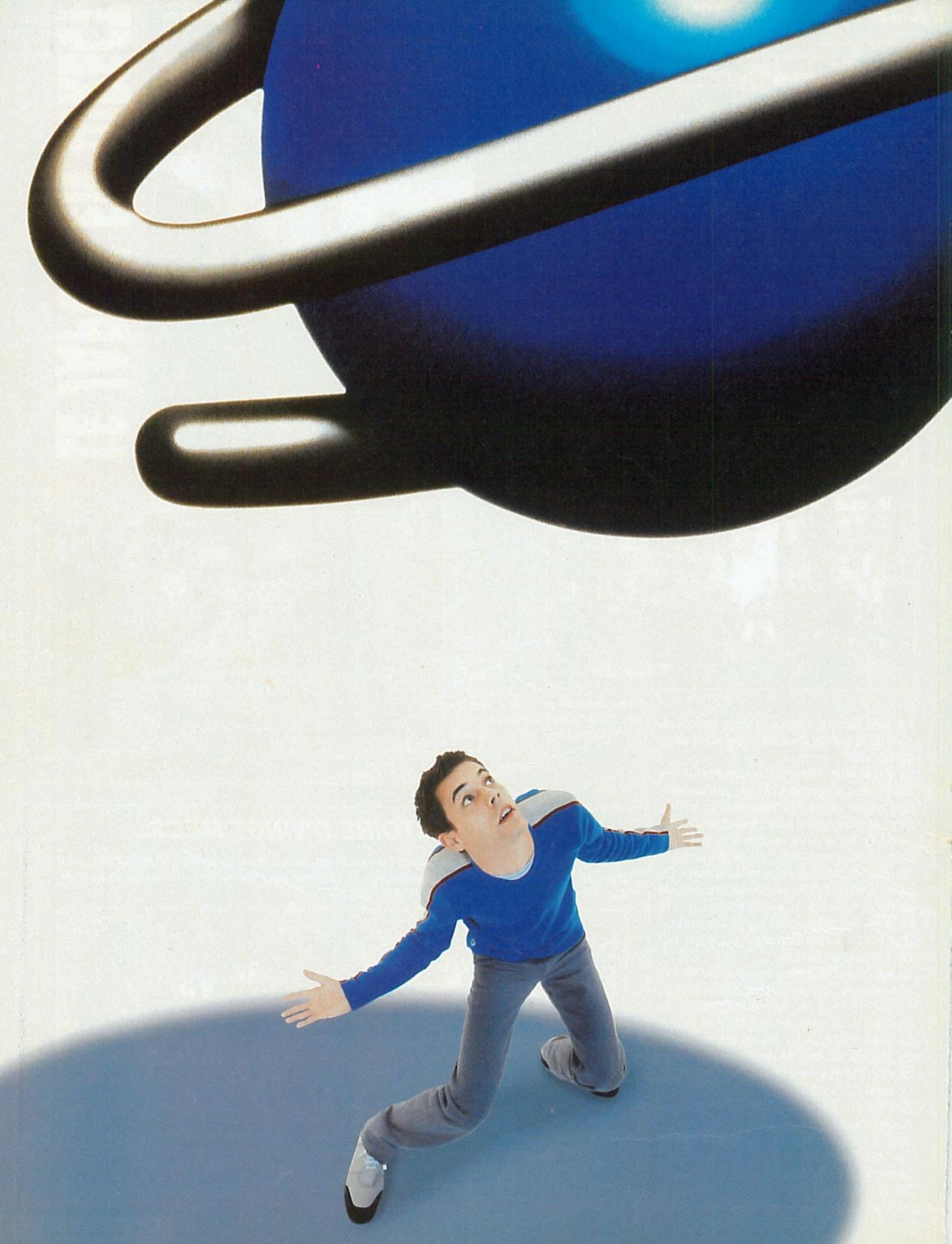
... et de quelques nanas, perdues dans ce monde de brutes, lesdites brutes ne perdant rien pour attendre. Cette bande de doux durs dingues se retrouve pour participer à un tournoi légendaire, dont le vainqueur recevra le titre de King of Fighters.



Certains personnages viennent de différents jeux de SNK (Art of Fighting, Fatal Fury...), mais certains p'tits nouveaux viennent gonfler les rangs.



Vous devrez constituer des équipes de trois personnages dont vous choisirez l'ordre d'apparition.



Seule Saturn  
a autant  
d'influence  
SUR VOUS.



Les effets de Saturn sur l'être humain sont multiples : augmentation du taux d'adrénaline, déformation du visage par la vitesse, sueurs froides, écarquillement des yeux... Il n'y a que sur Saturn que l'on trouve autant d'expériences marquantes. Elles ont pour noms Virtua Cop, Sega Rally, Virtua Fighter II, Panzer Dragoon II, Euro 96, Wipe Out, Toshinden... La console Saturn a également une formidable capacité multimédia : elle peut lire les CD audio, les CD photo et les CD video (avec une carte MPEG). Ne sentez-vous pas déjà le pouvoir d'attraction de Saturn ? Console Saturn : 1990 F (prix TTC généralement constaté).

Astuces, infos, cadeaux : la ligne Sega 36 68 01 10\* et sur minitel 36 15 Sega\*\*.

\* 2,23F/min \*\* 1,29F/min

 SEGA SATURN PEUT-ÊTRE UN PEU TROP REEL.

# Formula Circus

Les fans de la PC Engine de NEC s'en souviennent certainement: F1 Circus fut une course de formule 1 vue de haut très célèbre sur cette 8 bits. Avec l'avènement des 32 bits, la série des F1 Circus, rebaptisée Formula Circus pour l'occasion, reprend du service sur Playstation. Mais Formula Circus s'est mis au goût du jour en passant de la 2D à la 3D. Mi-simulation, mi-arcade, Formula Circus emprunte beaucoup du game-play de Virtua Racing en ajoutant une partie gestion intéressante, comme la possibilité de régler les différents éléments de la machine (ailerons, suspensions, etc.). De plus, le jeu vous propose de suivre l'évolution du monde de la F1 depuis les années 70 jusqu'aux années 80 (voire 90!), et les voitures subissent les modifications technologiques en conséquence. Enfin, selon vos performances, il vous sera possible de passer d'une écurie à une autre. Côté technique, le jeu, même non terminé, est graphiquement plutôt réussi. L'animation est bonne et ne souffre apparemment pas de gros bugs. Nichibutsu a bien sûr pensé à y inclure plusieurs vues, comme le veut la coutume maintenant, dont une vue de haut qui rappellera de bons souvenirs à ceux qui se sont éclatés avec la PC Engine! Nostalgie! Il existe même un mode où on joue avec une vue qui change tout le temps comme pour une retransmission télé! Pas vraiment des plus pratiques!

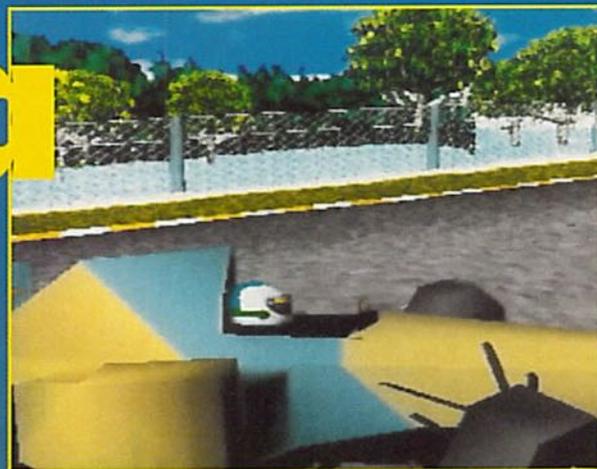
Mais si la saga F1 Circus a connu son heure de gloire autrefois, à présent la bagarre est plus difficile, car la concurrence risque d'être rude sur Playstation, surtout avec Formula 1, le jeu très attendu de Psygnosis. Mais pour savoir si le jeu en vaut la chandelle, il faudra encore attendre quelque temps.

Formula Circus risque d'avoir un challenger de taille avec le Formula 1 de Psygnosis.

Ne tentez pas d'imiter Alesi: ici, il n'y a pas de gravier, et l'affaire est plutôt risquée.



Une vue aérienne est disponible, réservée aux nostalgiques du premier F1 Circus.



On peut suivre la course sous plusieurs angles de caméra.



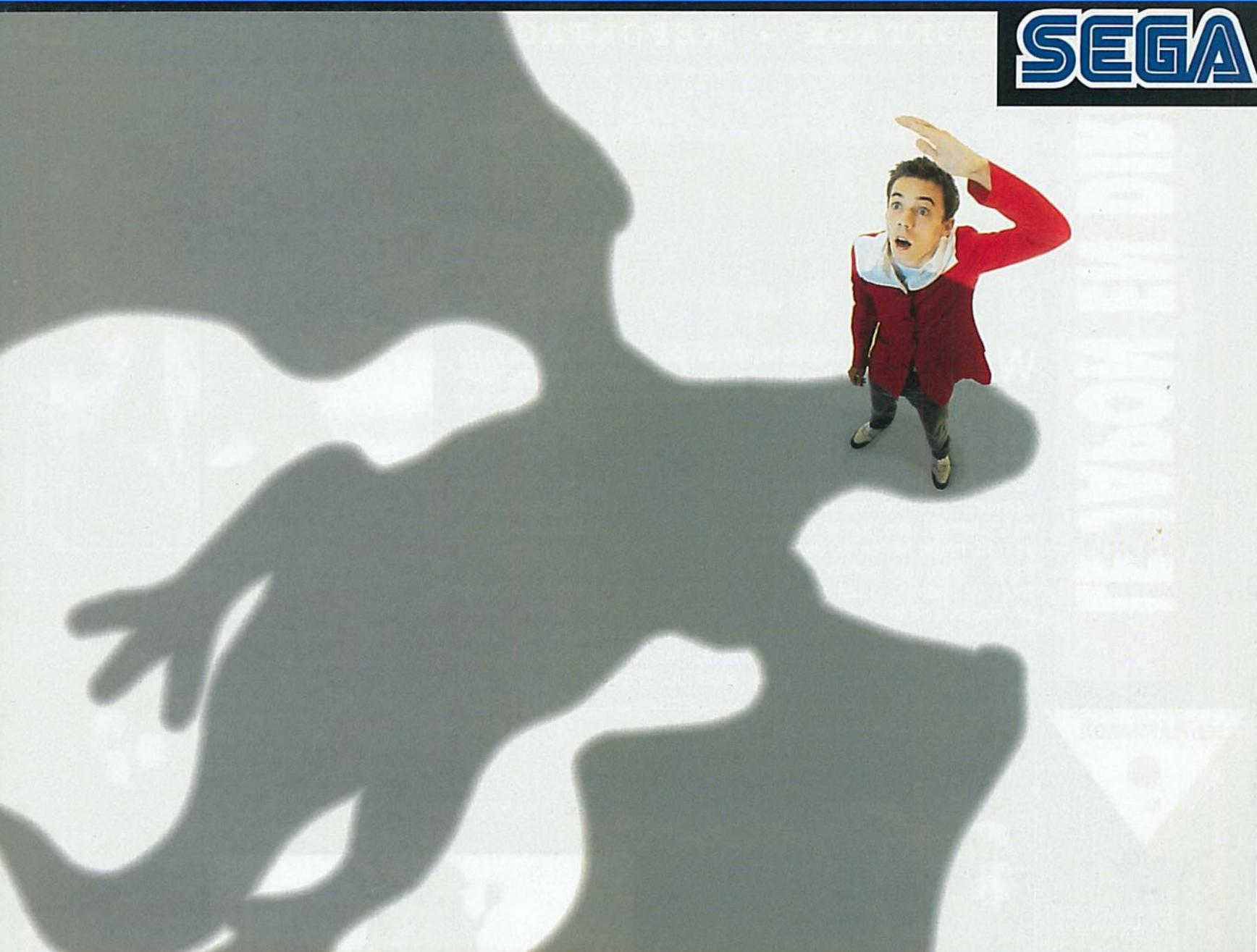
Transfuge de la PC Engine, Formula Circus est maintenant entièrement en 3D sur Playstation.



La vue interne est tout indiquée pour voir l'asphalte défilier sous vos roues, comme si vous y étiez!



# SEGA



Il n'y a que  
**sur Saturn**  
que l'action prend une telle  
**envergure.**



**Panzer dragoon II** La suite des aventures de Kail dans son univers féérique à dos de dragon. Ce dernier a changé : en plus de voler, il peut marcher et courir dans des décors 3D encore plus fabuleux. Seule ombre au tableau : la présence de nombreuses créatures maléfiques annonciatrices de boss particulièrement imposants. Heureusement, vous avez des atouts : une grande puissance de feu, un destrier ultra-rapide avec des rotations à 360° et le choix des angles de vue. Vous n'avez pas le mal de l'air au moins ?

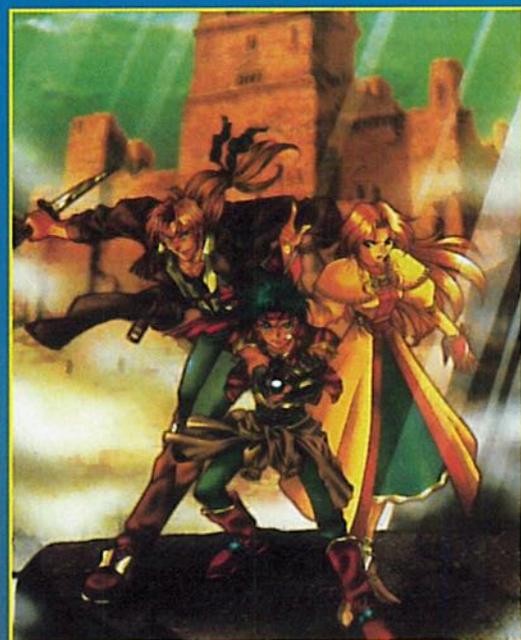
Astuces, infos, cadeaux : la ligne Sega 36 68 01 10\* et sur minitel 36 15 Sega\*\*. \* 2,23 F/min \*\* 1,29F/min

 **SEGA SATURN PEUT-ÊTRE UN PEU TROP REEL.**

# WILD ARMS

## ワイルドアームズ

**W**ild Arms semble bien incarner le nouveau standard en matière de jeu de rôles/action. En offrant un jeu aux sprites de grande taille, tout habillé de 3D, la Playstation se déchaîne sur le genre. Tout le monde était beau, tout le monde était gentil au pays de Falugaia, jusqu'au jour où un groupe de monstres à l'haleine fétide, envahissent ce coin de paradis. Le Gardien, une force animale qui était jusque-là garante d'une vie harmonieuse, faiblit peu à peu sous les attaques répétées des influences maléfiques. Le chaos s'abat sur la contrée, et il ne fait bientôt plus bon se déplacer à la tombée de la nuit. Une bande de trois héros se forme. Sans peur et sans reproches, ils partent en voyage, comptant bien occire le plus grand nombre d'indésirables en cours de chemin... Lodi est armé (d'un flingue) et dangereux. Zak est un chasseur de trésors qui ne se sépare jamais de son animal familier. Enfin, Cecilia, l'élément féminin du trio, est télépathe. Grâce à un collier dont les Pas-Beaux essaient de s'emparer, elle communique par télépathie avec le Gardien. Le trio manie aussi bien l'arme que la magie.



Un sort magique envoie balader l'espèce d'araignée qui assaillait votre équipe d'aventuriers.



Tout en 3D et avec des sprites de grande taille, Wild Arms risque de faire l'effet d'une bombe.



Après Final Fantasy VII et avec Wild Arms, la Playstation semble décidée à innover en matière de jeu de rôles/action.



Les combats sont impressionnants, comme cette attaque où vous sautez, l'épée au poing, sur l'adversaire.



A l'arme blanche ou à l'aide de sorts magiques, frayez-vous un passage.

SCE/PLAYSTATION



N.C.

# SEGA



Les vrais terrains



Toutes les équipes



Les vrais joueurs



© 1996 Gremlin Interactive Ltd  
© 1994 UEFA TM

# Sur Saturn L'Euro 96 est retransmis 24h sur 24 7 jours sur 7.



Commentaires  
de Thierry Roland



**Euro 96** est le jeu officiel du championnat d'Europe. On y retrouve les 16 équipes européennes qualifiées et tous les points forts du championnat avec une animation en temps réel. On peut y jouer à 4, et choisir ses propres tactiques de jeu. Et quand vous verrez votre équipe en action à l'écran, vous aurez droit en plus aux commentaires de Thierry Roland. Ça va sûrement faire de l'audimat.

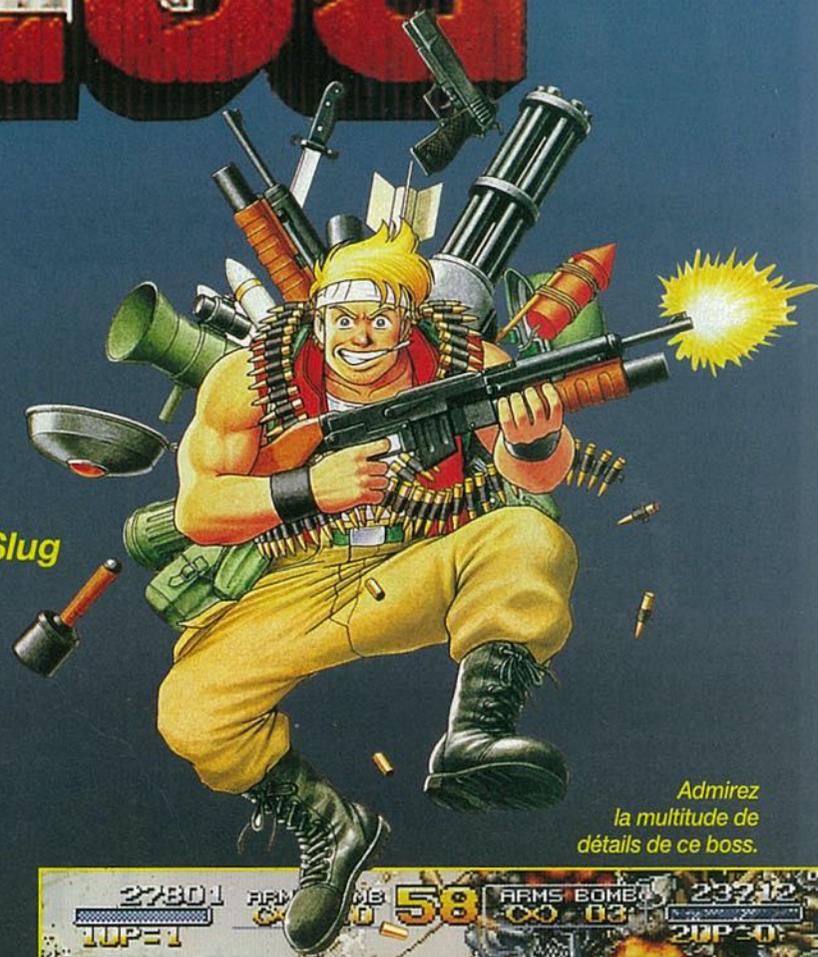
Astuces, infos, cadeaux : la ligne Sega 36 68 01 10\* et sur minitel 36 15 Sega\*\*. \* 2,23 F/min \*\* 1,29F/min

**SEGA SATURN PEUT-ÊTRE UN PEU TROP REEL.**

# METAL SLUG

*Autrefois nombreux, les beat'em up n'étaient plus tellement à la mode sur Neo Geo après la déferlante des jeux de combat. Cependant, 1996 risque d'être l'année des grands chambardements avec l'arrivée de jeux aux genres diversifiés. Metal Slug vient quant à lui ressusciter le genre du beat'em up!*

Enfin, les possesseurs de Neo Geo ont droit à autre chose qu'à un jeu de baston! Il était temps... Depuis Top Hunter, on pensait que le genre du beat'em up s'était définitivement éteint. Que nenni, car voilà que Metal Slug, frais et pimpant représentant de l'espèce, s'apprête à débouler sous peu sur la bécane de SNK! Le jeu propose à deux joueurs en même temps de participer au renversement du dictateur Deviliers Mooden, qui vient de réaliser un coup d'Etat. Il vous faudra, tout le long de six niveaux, délivrer les otages et anéantir les forces ennemies! Il s'agit donc d'un jeu au concept très classique, mais qui se démarque cependant par une réalisation impressionnante et un humour omniprésent. Les effets spéciaux sont superbes et les sprites de grosse taille. Parfois, les ennemis projetés par une explosion zooment vers l'écran. Génial! Comme dans Top Hunter, il est possible de conduire des véhicules ennemis et d'augmenter du coup sa puissance de feu. Et, comme à l'accoutumée, des tas de bonus vous permettront d'accéder à un armement de plus en plus destructeur. La bande sonore est de bonne facture et colle parfaitement à l'action trépidante. Bref, Metal Slug est une véritable bouffée d'air frais sur Neo Geo. Un jeu 100% action qui vous fera passer un bon moment, seul comme à deux!



Admirez la multitude de détails de ce boss.



NAZCA/NEO GEO

24 mai  
au  
Japon

# LE JAPON EN DIRECT



Vous pouvez tirer dans toutes les directions.



De nombreuses armes sont disponibles, ainsi qu'une multitude de bonus en tout genre.



Non, vous n'êtes pas dans "Cliffhanger", et ce n'est pas Stallone qui fait le guignol. Ici, c'est vous, dans Metal Slug...



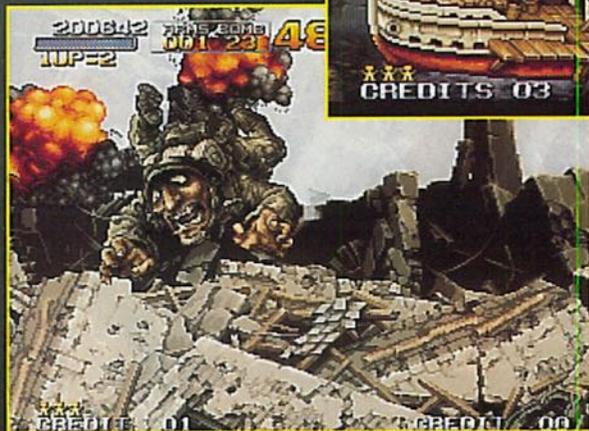
Tout comme dans Top Hunter, vous pourrez jouer à deux et utiliser certains objets du décor (armes, véhicules...).



Vous pensez vraiment que vous ne viendrez pas à bout d'un tel monstre avec votre arme misérable?... Vous avez bien raison!



Visiblement, votre Rambo de service a fait son boulot: le pont occupé par les ennemis a l'air inutilisable, et leur bateau prend légèrement l'eau...



Après une explosion, il n'est pas rare que les ennemis soient projetés par la déflagration aux quatre coins de l'écran.

10900 ARMS BOMB 51 ARMS BOMB 61200  
 TUP=0 132 28 00 17 2UP=1

捕虜救出数

P1 1 × 1000 1000 ピーチ 225円	P2 3 × 1000 13000 GREAT! チョコワ 125円 イーゴ 125円 ラーエルク 125円
------------------------------------	--

CREDITS 03 CREDITS 03

En fin de niveau, vous pourrez comparer vos prouesses avec celles de vos acolytes.



La recherche d'informations est une étape incontournable de tout RPG qui se respecte.

# Samurai

Alors que sa date de sortie est sans cesse repoussée, le jeu de rôles annoncé par SNK livre peu à peu ses secrets! On en sait désormais un peu plus sur ce nouveau volet de la saga Samurai Shodown.



Nakoruru vient-elle rendre visite à son mentor? Vous le saurez en juillet...



Après avoir fait vos courses, en route pour de nouvelles aventures.

SNK avait fait sensation en annonçant, il y a maintenant un peu plus d'un an, le développement d'un jeu de rôles pour sa Neo Geo CD. Après plusieurs évolutions, Samurai Spirits RPG se prépare pour le jour J de sa sortie. Spécialement conçu pour permettre aux joueurs qui ne connaissent pas cet univers de l'aborder sans problème, ce jeu regroupe les deux premiers volets de la saga Samurai Shodown.

## Six personnages en quête d'aventure

Le scénario a été gardé secret pour en préserver la surprise et ne pas gâcher le plaisir des joueurs. Cependant, d'après nos informations, il se pourrait que le jeu propose en fait trois scénarii différents (ce qui en augmenterait d'autant la durée de vie). Il semblerait que cette option soit à l'origine, du moins en partie, des reports successifs de la sortie du jeu. On constituera son équipe au fur et à mesure de la progression de l'histoire. Celle-ci pourra se composer de quatre personnages. Le jeu débute par le choix entre six personnages de base: Homaru, Ukyo, Nakoruru, Galford, Tam Tam et Kyoshiro Senryo. Ce RPG sera aussi l'occasion pour SNK d'en introduire de nouveaux dans le monde de Samurai Spirits.

## Une réalisation sans faille

Un soin extrême a été apporté à la réalisation, les graphismes sont fins et colorés, et l'ambiance sonore est de très bonne qualité. Le système de combat n'est pas fini, mais on sait d'ores et déjà qu'il proposera des affrontements proches de ceux de FF VII. On note cependant l'apparition de paramètres supplémentaires, comme, entre autres, le Spirit (une sorte de

force mentale), qui conféreront aux phases de combat de ce jeu de rôles la petite touche action/arcade qui a fait la réputation de l'éditeur. Eh oui, on ne se refait pas! En ce qui concerne la musique, SNK n'a pas lésiné sur les moyens, puisque les morceaux ont été enregistrés en Europe, et interprétés par de grands orchestres nationaux.

La sortie de Samurai Spirits est annoncée pour juillet prochain. Espérons que, cette fois, ce sera la bonne! Mais, en tout cas, attendez-vous à prendre une sacrée claque! En diversifiant sa logithèque, la Neo Geo tend de plus en plus à devenir une machine tout public.



Votre équipe est composée des personnages du mythique jeu de baston Samurai Shodown.

# Spirits RPG

LE JAPON EN DIRECT



Rencontre au sommet.



Mais qu'est donc venu faire Galford à l'intérieur de cette maison...



Les mines aux alentours du village sont le théâtre d'événements sordides.

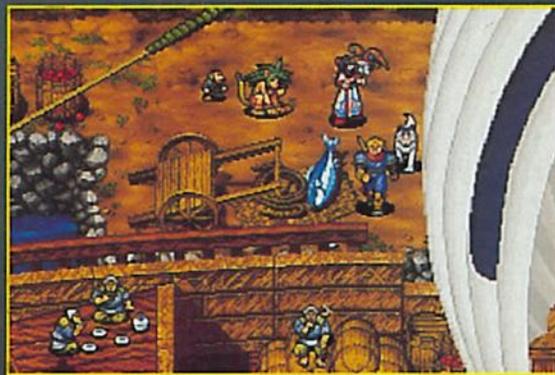
## SAMURAI SPIRITS RPG EN CHIFFRES

- Plus de 200 événements-rebondissements.
- Plus de 80 possibilités de composition de son équipe.
- Plus de 10 Mb de messages enregistrés.
- Plus de 4 700 écrans animés pour la carte totale du jeu.
- Plus de 100 thèmes musicaux.
- Plus de 200 monstres et ennemis.
- Plus de 140 batailles surprises.
- Plus de 200 pouvoirs.

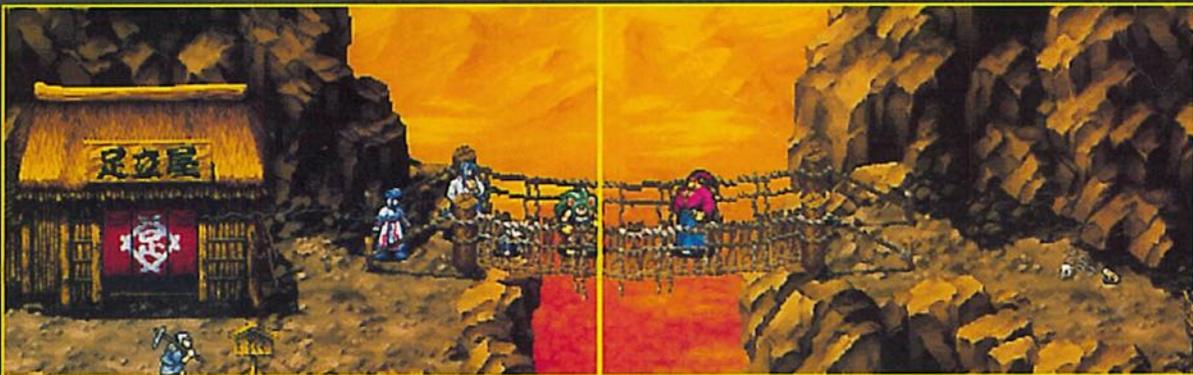


Nakoruru au début de l'aventure.

Les trois personnages les plus attachants de Samurai Shodown sont enfin réunis.



Scène de vie sur le port.



Rencontre sur un pont suspendu au-dessus d'une rivière de lave. Attention, danger.



# DARK SAVIOR

ダークセイバー

Il y a des éditeurs tiers dont le nom est intimement lié à un constructeur. Malgré un titre sur Super Famicom (*Lady Stalker*), Climax est de ceux qu'on range facilement dans le camp des éditeurs Sega.

Après le superbe *Landstalker* sur Megadrive, Climax remet le couvert avec *Dark Savior* sur Saturn. Miam!

CLIMAX/SATURN



## UNE CROISIÈRE EN ENFER

L'introduction de *Dark Savior* vous met brièvement dans le bain, ou plutôt dans le bateau... puisque vous êtes chargé d'escorter, tout au long d'une périlleuse croisière, une bête immonde et franchement inhospitalière (fort heureusement logée dans une cage, au fond de la cale). Quelle chance de naviguer sur les flots en si agréable compagnie. Voici quelques-unes des images de votre embarquement pour l'aventure... Et, surtout, bonne traversée!



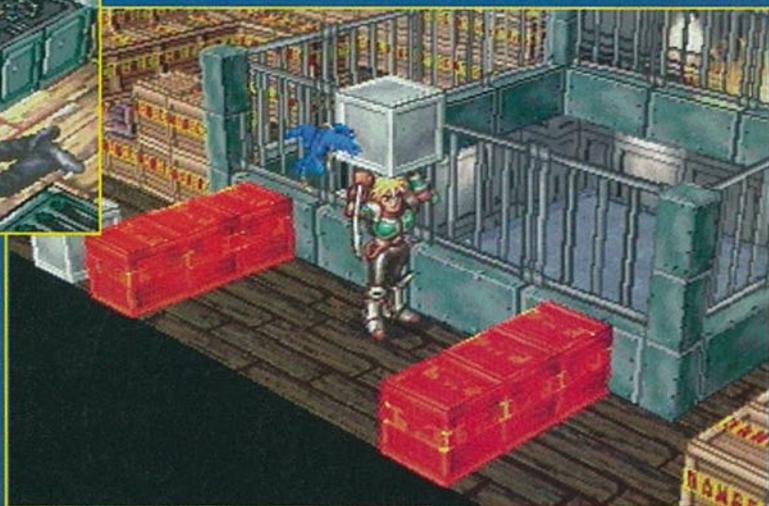
Votre personnage peut courir et, croyez-moi, l'animation n'en souffre pas du tout.





Les gros biftecks sur les tables vous permettront de vous ressourcer.

Ne touchez pas les murs rouges.



**L**andstalker fut en son temps un superbe jeu d'aventure/action sur Megadrive. Entièrement en 3D isométrique, il proposait au joueur un bon mélange d'aventure, d'action et d'énigmes à résoudre. Son seul défaut était qu'il était parfois extrêmement difficile d'évaluer les distances entre certaines plates-formes. Ce qui se soldait par des crises de nerf! Cette fois, avec l'avènement des 32 bits, le jeu est totalement en 3D et inclut une fonction qui permet de visualiser le décor dans tous les sens afin de mieux se rendre compte de la position du personnage par rapport aux éléments du décor. Un peu comme dans... Mario 64!

### Des scénarii dans le scénario

Dark Savior a été conçu dans le même esprit que Landstalker, reprenant le principe d'une histoire à rebondissement multiples. Certains passages nécessiteront ainsi de la réflexion, tandis que d'autres feront appel à votre adresse et à une bonne maîtrise de vos nerfs! Si l'interaction avec les décors était assez limitée dans Landstalker, dans Dark Savior il vous faudra appuyer sur des boutons, des leviers, des ordi-

nateurs. La petite fée a cependant laissé la place à deux nouveaux personnages: un oiseau bleu et une elfe du nom de Koyuki. Des séquences en images de synthèse viendront même ponctuer les moments importants du scénario. Enfin, sa durée de vie est annoncée comme bien plus longue que celle de Landstalker car, en plus du scénario principal, vous aurez droit à des scénarii parallèles, histoire d'étoffer encore l'aventure! A voir ce qu'il est déjà possible de faire, alors que le jeu n'en est qu'à 75% de son développement, on comprend que Sega tient là un super-hit en puissance. Du temps de la Megadrive, les RPG/aventure ne constituaient pas le point fort de la firme au hérisson bleu. Mais, avec la Saturn, les choses semblent avoir bien changé!



Le bouton L vous permettra de bouger la caméra sur un axe, histoire de voir ce qui se trouve autour de vous.



Dans certains passages du jeu, vous pourrez porter des objets pour atteindre des plates-formes haut perchées.



Pour actionner ces passerelles, appuyez sur le cristal rouge.

### DE L'INTÉRÊT DES CAMÉRAS

Pour empêcher les problèmes liés à la lisibilité de la 3D, Climax a mis au point un système qui permet de visualiser le décor sous toutes ses coutures. Voilà pour vous éclairer.

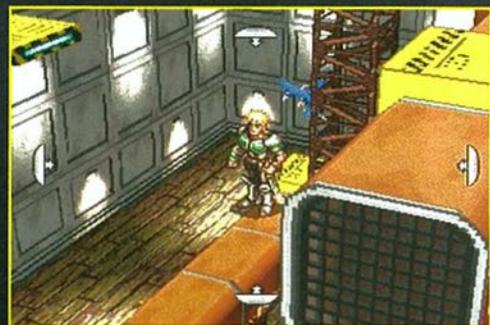
Votre personnage se retrouve derrière ces tuyaux.



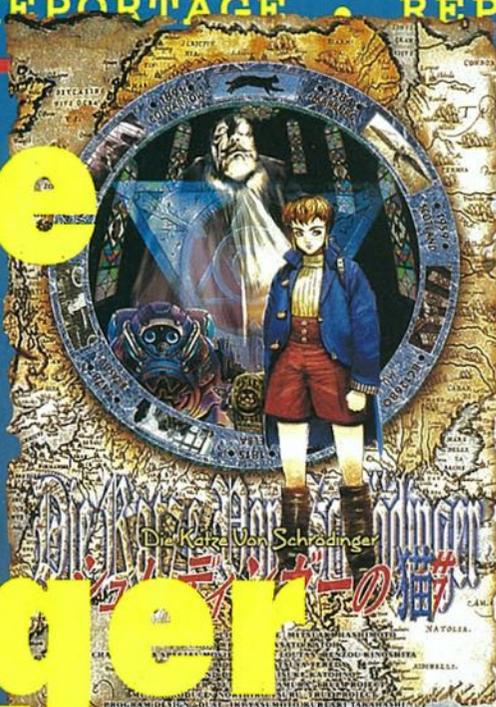
Appuyez alors sur le bouton L pour avoir accès au système de gestion des caméras...



... et enfin voir ce qui arrive à votre personnage.



# Die Katze Von Schrödinger



LE JAPON EN DIRECT



Les points clefs du jeu seront ponctués par de magnifiques séquences en images de synthèse. Admirez le flou du personnage qui contraste avec la netteté des décors.

Les graphistes ont bien avancé le jeu, et la jaquette est doré et déjà prête.

Après le combat 3D, le jeu de société, le jeu de plates-formes ou de course automobile, Takara poursuit sa diversification avec SON projet de Role Playing Game de l'année: Schrödinger. Derrière ce nom plutôt étrange se cache un jeu dont le développement vient tout juste de débuter. On sait seulement qu'il proposera des séquences animées de très belle qualité lors des temps forts du jeu. Peu de chose ont encore filtré, mais vous pouvez compter sur votre fidèle espion pour vous en dévoiler davantage dans notre prochain numéro.

# Hissatsu!

Hissatsu! ne vous dit peut-être rien, mais il est issu d'une série japonaise, mettant en scène des samouraïs, qui a rencontré un beau succès sur l'Archipel, à tel point que la série devient un film dont la sortie en salle est annoncée à grand renfort de promotion! Le jeu, quelque peu pompé sur Shin Shinobi, vous fera traverser le Japon du XVI<sup>e</sup> siècle afin de mettre fin aux agissements d'une puissante organisation dirigée par un homme plutôt discret, pour ne pas dire mystérieux. L'action est soutenue, mais les graphismes ne semblent pas aussi soignés que ceux de Shinobi. Il faudra attendre le test pour savoir si le game-play et la durée de vie sont au rendez-vous. On peut tout de même saluer les efforts de Bandai pour nous proposer un catalogue de jeux diversifiés.



Les décors sont inspirés du Japon médiéval du XVI<sup>e</sup> siècle.



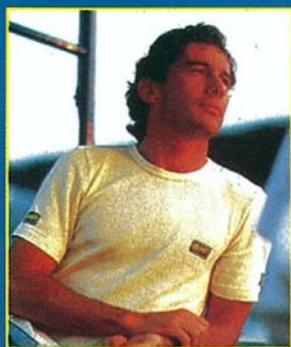
Certaines scènes rappellent Shin Shinobi, l'un des premiers jeux disponibles sur la Saturn lors de sa sortie.



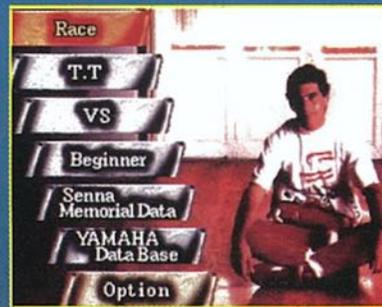
Au lever du jour, le ciel revêt une couleur rouge sang qui rappelle la violence des combats.



Les scènes de combat de nuit sont l'occasion de découvrir des effets de lumière intéressants.



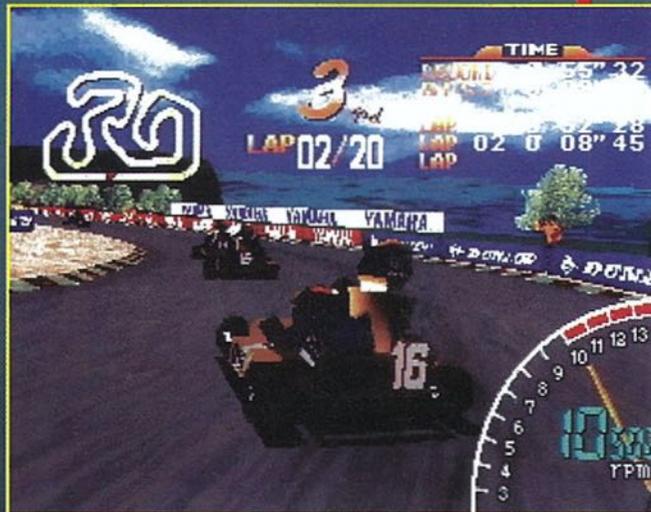
# Ayrton Senna Kart Duel



L'écran de présentation du jeu vous offre différentes options, dont la Senna Memorial Data, qui regorge d'informations sur ce pilote de légende.

C'est bien connu, le Japon a toujours été la deuxième patrie de Senna tout au long de sa brillante carrière de pilote de F1. Même après sa mort, son souvenir reste très présent dans l'archipel nippon. Après un tour sur Saturn avec une "data base", Ayrton Senna arrive sur Playstation dans une simulation de kart, la discipline qui a marqué ses débuts dans le monde du sport automobile. Souvenir...

Le jeu propose une simulation de kart en 3D sur neuf circuits, dont six sont de fidèles reproductions de ceux du championnat national de kart. Deux vues sont sélectionnables au cours de la course. Si elle n'atteint pas les sommets d'un Sega Rally, la réalisation est tout à fait correcte: la 3D est de bonne facture, de même que l'ambiance sonore, si particulière au kart (les petits moteurs de ces engins sont très bruyants!). ASKD permet aussi à deux joueurs (munis de deux Playstation) de s'affronter via le câble Link. A noter que, en cas de victoire du championnat, vous aurez l'honneur et l'avantage de vous mesurer au maître en personne, Ayrton! Si les modes de jeu sont archi classiques (Training, Time Trial...), certaines options, comme le Senna Memorial Data et une encyclopédie du sport automobile Yamaha, sont très originales. Enfin, un mini-jeu cadeau-bonux est inclus. Mais pas de quoi s'emballer: il s'agit d'une antiquité du jeu de course, vestige des temps immémoriaux où les ordinateurs 8 bits régnaient sans partage sur le monde du jeu vidéo. Sympa! Certes, Ayrton Senna Kart Duel ne restera probablement pas dans les annales, et l'hommage qu'il entend rendre à Senna reste une opération commerciale. Il ne fait cependant aucun doute que les fans du pilote disparu seront ravis en acquérant ce titre au demeurant plutôt agréable, et qui témoigne bien de l'admiration des Japonais pour Ayrton Senna, même plus de deux ans après sa mort.



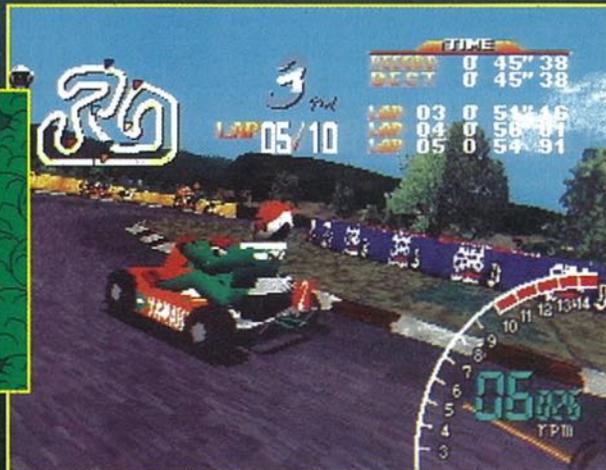
L'effet de clipping ne se fait pas trop sentir et les sensations du kart sont bien rendues.



Les décors sont vraiment dépouillés, mais n'est-ce pas la sensation de conduite qui doit primer dans un tel jeu?



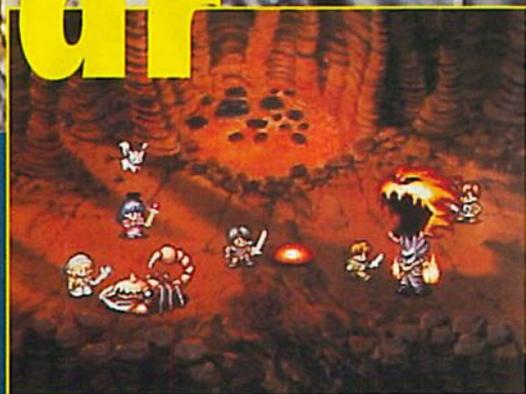
Jeu dans le jeu, vous allez retrouver les graphismes des softs de course d'antan pour ce jeu-bonux.



Le virage que vous êtes en train d'amorcer va mettre vos réflexes à rude épreuve.

# Lunar the Silver Star

Après le Mega CD et la Game Gear, c'est sur 32 bits que le RPG de Game Arts arrive. Occupé à terminer son fameux GunGriffon, Game Arts a laissé à Kadokawa le soin de réaliser Lunar sur Saturn, mais suivant une direction préalablement définie par ses soins. Kadokawa est une société très connue au Japon pour la place qu'elle occupe dans l'industrie de l'animation ("Sorcerer Hunter", "Lodoss War", "Evangelion"...) et de l'édition (mangas, magazine "Newtype"...). Mais Kadokawa a ouvert également une branche jeux vidéo. A noter à ce propos que la saga Lunar va bénéficier d'un O.A.V. Le jeu est très proche de la version Mega CD dans son principe. Les changements se situent principalement au niveau graphique. C'est en tout cas l'élément le plus flagrant, car le jeu n'est pas encore terminé et tous les éléments ne sont pas inclus. Le jeu propose une introduction animée très réussie. Lunar sur Saturn est à la fois une sorte de suite et une mise à jour de Lunar the Silver Star, sorti sur Mega CD. On note cependant une différence dans le déroulement des combats, où vos personnages pourront évoluer sur le champ de bataille. Par ailleurs, quand on sait que Lunar sur Mega CD proposait un scénario caché, on se dit que la version Saturn pourrait bien nous refaire le même coup! La date de sortie de Lunar reste pour l'instant imprécise. La bonne nouvelle est que Sega en assurera très certainement l'adaptation en anglais! Voilà de quoi réchauffer le cœur de tous les amateurs de RPG!



Contrairement à la version Mega CD, les combats tiennent plus du RPG sur Saturn.



La magie occupe une part importante dans les combats.



Les graphismes ont été largement améliorés pour cette version.

Bonne nouvelle: Sega risque fort d'adapter ce RPG en anglais.

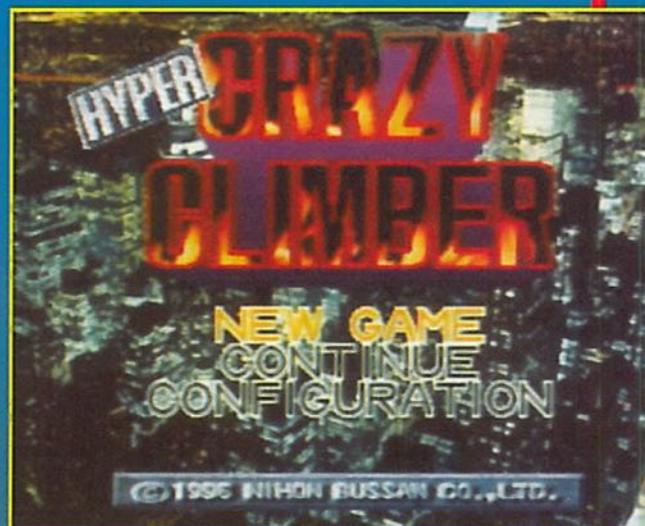
Y aura-t-il un scénario caché comme dans la version Mega CD?



C'est Kadokawa, une société spécialisée dans l'animation et l'édition, qui s'est occupé de la réalisation sur Saturn.



# Hyper Crazy Climber



Nichibutsu recycle ses vieux titres d'arcade. Sorti en 1980 en arcade puis sur Nec PC Engine, Crazy Climber passe à la moulinette Playstation et récupère au passage le qualificatif "hyper"... Ben voyons! Le principe du jeu est des plus simples: il faut grimper le long d'une tour tout en évitant les projectiles, les pièges et autres monstres. Il vous faudra vous attaquer à sept tours infernales défendues par des boss plutôt du type coriace avant d'arriver à l'ultime tour. Vous avez le choix entre trois personnages aux caractéristiques

différentes (vitesse, résistance...). En s'aidant des boutons L et R, vous gérez les deux pieds de votre héros et il vous faudra trouver le meilleur rythme tout en surveillant les obstacles. Chaque passage d'une tour à une autre est ponctuée par une petite séquence animée en images de synthèse.

Bien sûr, d'une tour à l'autre, la difficulté augmente et de nouveaux pièges et ennemis font leur apparition. Un problème tout de même: la durée de vie du jeu semble quelque peu limitée (seulement huit tours en tout et pour tout). Si Hyper Crazy Climber ne paye pas de mine en apparence, il se révèle à l'usage très divertissant. Et après tout, c'est bien ce qu'on demande à un jeu, non?

NICHIBUTSU/PLAYSTATION



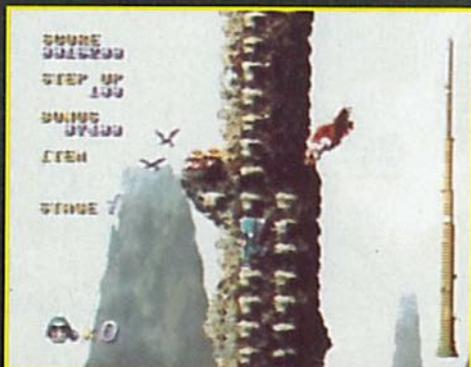
mal au Japon



*Vous pourrez choisir entre trois personnages au début du jeu.*



*Monter toujours plus haut sera votre seul objectif.*



*Certains passages regorgent de pièges et de monstres en tout genre.*

*Principale difficulté de cette escalade: ce pic est particulièrement étroit.*

*De petits tableaux-bonus font parfois leur apparition dans le jeu, comme ici ce petit puzzle. Des vies et des points sont à récolter.*



*Vous voilà presque au sommet.*



# Ninja Masters

ADK est un développeur bien connu des habitués de la Neo Geo. En effet, cette société conçoit exclusivement des jeux pour le compte de SNK. Les quatre volets successifs de World Heroes constituent, à ce jour, sa série la plus célèbre. Tout en restant fidèle à ce qui a fait sa réputation, à savoir le jeu de combat, ADK a opté cette fois-ci pour le changement. Et c'est ainsi que Ninja Masters est né.

Se voulant proche d'un jeu comme Real Bout dans son principe, Ninja Masters vous transporte dans le Japon médiéval. Sage, ninja, samouraï ou prêtre, ce sont près de dix personnages, hormis le (ou les) boss caché(s), qui vous sont proposés. Mais alors, simple clone des jeux de SNK ou World Heroes bis? Et peut-on encore innover dans le domaine si visité du jeu de combat?

Tout d'abord, les commandes à 4 boutons gèrent un maximum de combinaisons (AB, BC...) pour une palette de coups assez large. Ninja Masters propose une jauge d'énergie classique



Comme d'habitude dans les jeux Neo Geo, la séquence d'introduction n'est pas "animée", mais son montage est très dynamique.

associée à des pouvoirs mystiques destructeurs. Le concept des Combos a été repris, mais on peut les créer soi-même à sa guise. On ne parlera donc pas de Rush ou de Combo, mais tout simplement de Hit. C'est d'ailleurs l'un des intérêts du jeu. Chaque personnage possède trois styles de combat que l'on pourra sélectionner à tout moment durant l'affrontement. Les graphismes sont fins et très colorés, mais ils semblent par moment d'une qualité inférieure à ceux de Real Bout ou de Art of Fighting Gaiden. A noter que Ninja Masters a nécessité une cartouche de 330 Mb pour pouvoir stocker tous ses graphismes et ses sons. L'animation est fluide et, côté sonore, les thèmes musicaux rappellent parfois ceux de Samurai Spirits. Le jeu doit sortir sous peu sur cartouche, puis sur CD-Rom. ADK voudrait en faire son nouveau fer de lance, mais espérons tout de même que la saga World Heroes ne s'arrêtera pas pour autant.

Le concept des Combos a été repris, mais on peut les créer soi-même à sa guise. On ne parlera donc pas de Rush ou de Combo, mais tout simplement de Hit. C'est d'ailleurs l'un des intérêts du jeu. Chaque personnage possède trois styles de combat que l'on pourra sélectionner à tout moment durant l'affrontement. Les graphismes sont fins et très colorés, mais ils semblent par moment d'une qualité inférieure à ceux de Real Bout ou de Art of Fighting Gaiden. A noter que Ninja Masters a nécessité une cartouche de 330 Mb pour pouvoir stocker tous ses graphismes et ses sons. L'animation est fluide et, côté sonore, les thèmes musicaux rappellent parfois ceux de Samurai Spirits. Le jeu doit sortir sous peu sur cartouche, puis sur CD-Rom. ADK voudrait en faire son nouveau fer de lance, mais espérons tout de même que la saga World Heroes ne s'arrêtera pas pour autant.

## LE JAPON EN DIRECT

ADK/NEO GEO



mal  
ou  
japon

Après un enchaînement de onze coups, Mamui fait exploser son adversaire dans un flot d'hémoglobine.



Ce coup de Goemon n'est pas sans rappeler un des coups d'Ukyo dans Samurai Shodown.



Paiga ou Blanka? Vous ne trouvez pas qu'il y a un petit air de famille?



Certaines Furies sont dévastatrices.



Et voilà Gros-Pas-Beau qui vient de réaliser un enchaînement de neuf coups.





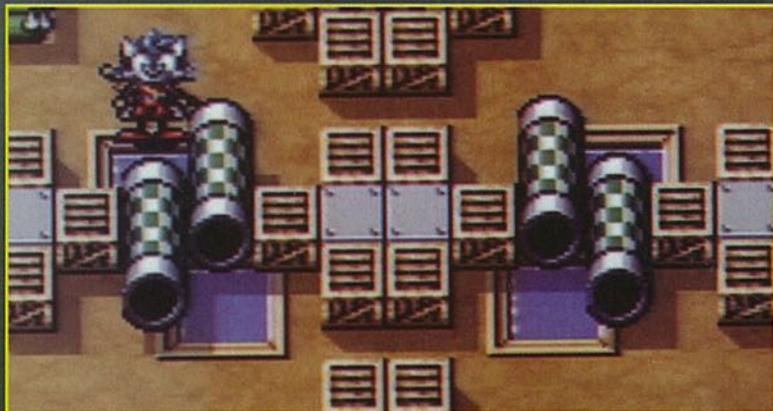
**Bomberman fait des émules! Bandai s'y met à son tour avec sa propre version. Fini les bombes et autres kangourous, place aux ninjas et gare aux shurikens!**

**B**oriBori propose un concept de jeu calqué sur celui de Bomberman. L'aire de jeu est parsemée de blocs à détruire, certains laissant la place à de précieux items sur lesquels vous devrez vous jeter. De un à quatre joueurs peuvent prendre part à une partie simultanément. Le vainqueur est bien sûr celui qui survit. Mais si dans Bomberman il était question de bombes, c'est ici à coups de shurikens et autres armes de la panoplie du parfait petit ninja que vous allez vous fritter.

### Le truc en plus

Rien de bien nouveau sous le soleil de BoriBori, me direz-vous. C'est vrai. Mais Bandai y a pensé. Le jeu propose ainsi tout d'abord un éditeur de tableau, qui vous permettra de réaliser vos propres niveaux, puis de les sauvegarder sur la cartouche. Du coup, la durée de vie s'en trouve rallongée à l'infini! Enfin, et c'est peut-être le point le plus important, BoriBori Ninja World est l'un des premiers jeux à exploiter le Super Famicom Turbo, conçu et édité justement par Bandai. Sans vraiment menacer la suprématie des Bombermen dans le genre, BoriBori parvient tout de même à se faire une place. Le jeu étant vendu à un prix plus qu'attractif au Japon, il est probable que de nombreux joueurs se laisseront charmer par la sirène de cette alternative au jeu de Hudson.

*En détruisant ces caisses, vous découvrirez peut-être de précieux items.*



# BoriBori



*Le pied! Vous pourrez jouer jusqu'à quatre simultanément!*



*Un éditeur de tableau vous permet de créer vos propres niveaux, conférant au jeu une durée de vie infinie.*



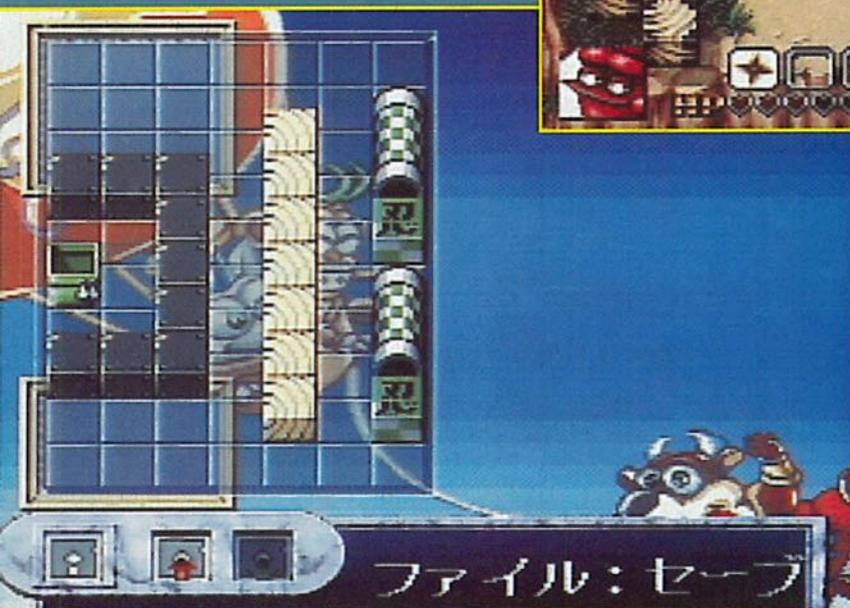
*Quand l'écran est quasiment vide, il devient presque impossible d'éviter les ennemis.*

# Ninja World

LE JAPON EN DIRECT



*Avant de commencer à aller titiller son belliqueux voisin, mieux vaut augmenter ses propres pouvoirs en détruisant les caisses qui recèlent des items.*



*Pas besoin d'être un crack en informatique pour créer son propre tableau: l'utilisation de l'éditeur de niveau est d'une simplicité enfantine.*

## LE SUPER FAMILCOM TURBO

Le Super Famicom Turbo est un système destiné en fait à réduire le prix de vente des jeux sur Super Famicom en dissociant la partie programme du jeu de la partie du support cartouche. Le jeu en lui-même est réparti sur deux petites cartouches de type Game Boy, qui viennent s'enficher dans une cartouche porteuse, elle-même introduite dans le port cartouche de la SFC (ouf!). Par la suite, il suffit d'acheter uniquement le programme du jeu. Du coup, le prix du jeu est comparable à celui d'un CD-Rom. Près de trente titres sont annoncés sur le SFC Turbo. A quand son arrivée en France?



*Quand les personnages sont contrôlés par l'ordinateur, de petites séquences intermédiaires ponctuent les parties.*

# Saturn Bomberman

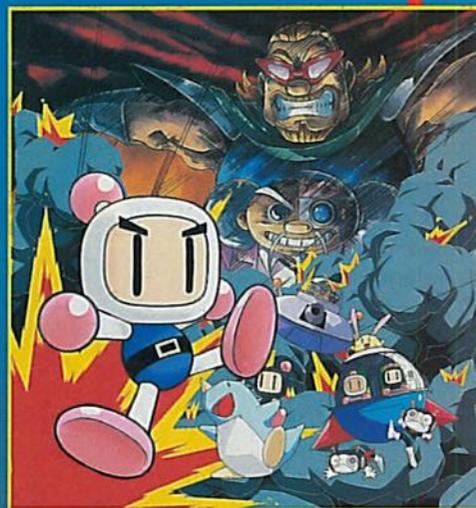
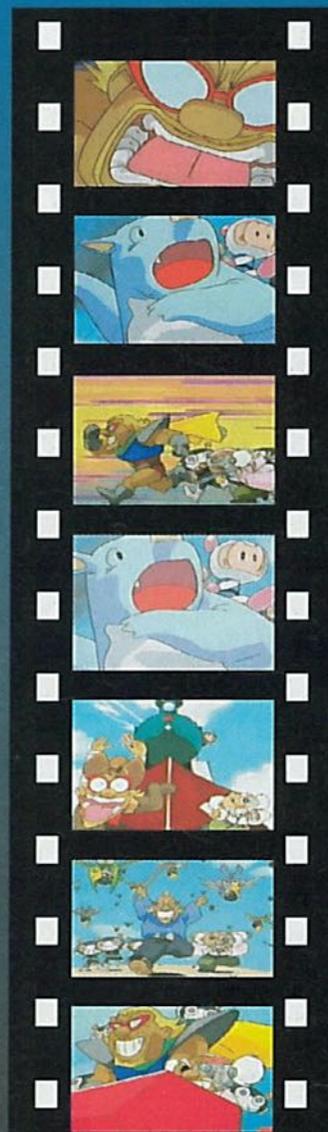
L'un des acteurs les plus importants du monde du jeu vidéo passe de la génération 16 bits à celle des 32 bits. Son nom? Man, Bomberman. Alors que le quatrième volet est sorti sur Super Famicom, les aventures explosives des Bombers vont se poursuivre sur la 32 bits de Sega.

Bomberman fait partie de ces jeux que l'on retrouve toujours avec plaisir tant son concept est génial. Tout comme Tetris, il n'est pas question d'esthétisme, mais seulement et uniquement de game-play! Le must, quoi! Sur Saturn, la révolution est en apparence timide. Il faut dire que ce n'est pas le type de jeu à proposer des graphismes 32 000 couleurs, en 3D Gouraud Shading mappé. Non, Bomberman reste fidèle à lui-même: rien dans la carrosserie, tout dans le moteur! Ainsi, son design n'a subi que peu de changements depuis le tout premier volet. La révolution est ailleurs...

La version Saturn permettra à dix joueurs de s'affronter en même temps sur un même écran à l'aide de deux Multitaps! Inutile de préciser que, pour des raisons de place évidentes, il faut un sacré écran pour y voir quelque chose! Mais, pour ceux qui ont les moyens de résoudre ce problème (une télé géante ou une très bonne vue), la tranche de rigolade est garantie! Longtemps en démonstration dans le hall de la NHK (télévision publique japonaise), le projet Hi-Ten s'est donc enfin concrétisé sur Saturn. Initialement, le jeu devait tourner sur la PC-FX d'origine (c'est d'ailleurs en partie la carte mère de la version en démo), mais les allègements successifs du hardware de la PC-FX, dictés par des nécessités d'économie, avaient rendu sa réalisation impossible sur cette machine. Outre ce fameux mode 10 joueurs, Saturn Bomberman propose quelques innovations, telles que des zooms, ou des boss énormes qui remplissent parfois une bonne partie de l'écran. Le jeu conserve les règles du BM4

sur SFC, avec des nouveautés comme la possibilité de lancer la bombe et non plus de la poser ou encore de l'envoyer à l'aide d'une sorte de lance-bombe! Enfin, Saturn Bomberman inclut également un Ranking Mode, comme dans Virtua Fighter 2. Bref, les soirées vont être animées!

Ce n'est pas très beau mais, au moins, on peut jouer à dix simultanément.



En mode 5 joueurs, les graphismes sont un peu plus gais.



Au bout d'un certain temps, l'aire de jeu se réduit considérablement. La routine pour les Bombermen.

## BOMBERMAN 3D!

Que les possesseurs de Playstation n'espèrent pas en vain: il n'y aura pas de Bomberman sur Playstation. En effet, Hudson est quelque peu en froid avec Sony. La firme de Hokkaido (la grande île du nord du Japon) fait partie des éditeurs qui ont rompu leurs accords avec le géant japonais pour des incompatibilités diverses et "insurmontables".

Bomberman débarquera sur la Nintendo 64 dès le début 1997 dans une version cette fois totalement relookée, puisque entièrement en 3D! Le jeu proposera en effet une représentation proche de la 3D isométrique avec la possibilité de faire pivoter le décor autour de soi! Reste à voir si la jouabilité sera au rendez-vous, surtout en mode Multijoueur. Mais pas de panique, car le projet n'en est qu'à ses débuts. Wait and see...

# WELCOME TO THE NEXT LEVEL



**MBK**  
A NEW WORLD

# Tokyorama

## LA GAME BOY COULEUR SUR LES STARTING-BLOCKS!

La Game Boy couleur est en fait déjà prête depuis plus de trois ans, avec deux prototypes en concurrence. Le premier (16 bits) était en fait une Super Famicom miniaturisée conservant une compatibilité avec l'ancienne Game Boy. Le second (32 bits RISC) était architecturé autour du processeur V810 de NEC (PC-FX). Mais c'est un troisième modèle qui aurait finalement été choisi. Le processeur serait un chip 32 bits RISC anglais, l'ARM-te. L'écran couleur serait soit un NEC, soit un Sharp (très bon rapport qualité/prix). Enfin, la durée d'autonomie annoncée serait de huit heures (à réviser autour de six heures), avec six piles classiques de type R6. Un tuner TV NTSC serait aussi à l'étude pour transformer la machine en télé de poche. Sa taille serait un peu plus importante que celle de la Game Boy actuelle. Un mode Link à 8 joueurs est prévu, mais il devrait logiquement se cantonner à 2 ou 4 joueurs, comme pour l'ancienne version de la portable...



## SQUARE A CHOISI LE PLOMBIER

Le premier jeu de Square sur N64 ne sera pas un Final Fantasy, mais Super Mario RPG 2!

## TRUE MOTION VS CINEPACK

Si vous possédez à la fois Gun Griffon et une carte MPEG dans votre Saturn, vous avez dû être époustoufflé par la beauté de l'introduction du jeu! C'est ce qu'on appelle de la True Motion. Ce nouveau procédé va remplacer sous peu le vieillissant Cinepack chez Sega. La carte MPEG se généralise au Japon, et les éditeurs ont annoncé leur volonté de passer à la True Motion, qui permet d'avoir recours au procédé MPEG en transparence, c'est-à-dire sans aucune coupure dans le jeu. Genki a déjà annoncé une version remixée de son jeu Dead Heat Road. Vous pourrez cependant continuer à jouer avec les jeux conçus en True Motion, mais le programme basculera alors les animations en mode Cinepack.

## NAMCO A CÉDÉ AUX SIRÈNES NINTENDO

C'est maintenant quasiment officiel: Namco aurait fini par signer avec Nintendo. En fait, Nintendo aurait déroulé le tapis rouge pour s'attacher les services de l'éditeur. Le premier jeu produit par Namco serait Rave Racer, dans une version Alpha, également prévu sur PC en juin, avec la carte accélératrice 3D de NEC-Namco (Power VR). Puis devrait suivre un Tekken sur la N64.

## LA SFC EN DEUIL

C'est officiel depuis deux mois maintenant: Street Fighter Zero sur Super Famicom sera sans doute le dernier gros jeu signé Capcom sur cette console.



## SPIELBERG ET SEGA MAIN DANS LA MAIN

Sega Enterprises et Dream Works (Steven Spielberg) ont signé un accord portant dans un premier temps sur l'ouverture aux Etats-Unis d'une centaine de Game Centers calqués sur le modèle japonais des Gigo et des Joypolis. Ces ouvertures sont étalées sur cinq ans. Enfin, et c'est peut-être le plus important, cet accord a abouti à la naissance, outre-Atlantique, d'un monstre du jeu vidéo avec la fondation de Sega Gameworks (46% pour Sega, 27% pour Dreamworks, 27% pour MCA). Le premier Game Center a déjà ouvert ses portes à Seattle fin mars 96.

## PREMIER MODÈLE DE CASQUE RV SUR LE MARCHÉ

Takara, en association avec la firme Virtuality, va sortir au mois de septembre un casque de Réalité Virtuelle pour la modique somme de 38 800 yen (environ 2 000 francs). Le casque comportera deux écrans couleur de 0,7 pouce de diagonale chacun. Ce casque est prévu pour se brancher sur les consoles, les ordinateurs, mais aussi sur les téléviseurs. Après les divers projets annoncés et avortés (Sega, Atari...), le modèle Takara serait le premier à débarquer dans le monde des consoles. Attendons tout de même septembre pour juger de la bête.



## TEKKEN 2 NE FUIRA PAS...

Lors de la sortie de Tekken 2 sur Playstation, seulement 20% des jeux avaient été livrés aux magasins japonais afin de limiter les fuites sur les marchés étrangers, comme les Etats-Unis ou l'Europe. Namco n'a donc pas pu renouveler le coup de Ridge Racer Revolution avec ses 500 000 exemplaires vendus la première semaine.





### N64, DU NOUVEAU

La N64 sortira bien le 23 juin sous deux formes: la console seule, et un package console + Mario 64. Cela n'aura aucune incidence sur les prix, il s'agit seulement d'une question de packaging.

### MATSUSHITA MARCHE SUR DES ŒUFS

Depuis la rupture des négociations entre Sega et Matsushita au sujet du M2, voilà déjà quatre mois, rien ne va plus. L'élaboration d'un M2 version 2.0 pour cause de bugs importants du premier, la mise au point d'un nouveau système de développement, la révision des conditions de développement (moins libres qu'auparavant)... Matsushita devrait faire attention à ne pas renouveler l'expérience de la 3DO.

### PROTEST SONGS...

D'après de nombreuses rumeurs, il semblerait que Sony rencontre quelques problèmes avec certains de ses éditeurs tiers. La grogne monte. Chaque constructeur instaure ses propres règles avec ses développeurs tiers. Nintendo, Sony, Sega, chacun a sa propre politique. Celle de Sony ne semble pas contenter tout le monde, car on assiste depuis quelques mois à des mouvements de protestation assez importants chez les éditeurs tiers. Ainsi, Hudson (Microcabine, etc.) ne développera pas sur Playstation. Capcom semble de plus en plus favoriser la Saturn. Warp, quant à lui, a clairement donné le ton en annonçant lors de la dernière Playstation Expo que Enemy Zero ne sortirait pas sur Playstation au Japon. Et Namco ne digère pas l'affaire Tekken 2... Ça commence à faire beaucoup, non? Dans ce contexte, Sony doit être plutôt content de l'arrivée de Square avec ses deux gros titres.

### OGRE BATTLE ET TACTICS OGRE

Riverhill et Quest annoncent la sortie sur Saturn de deux monstres du jeu vidéo au Japon: Ogre Battle et Tactics Ogre! Le premier est annoncé pour la fin de l'année et le second pour le début de l'année prochaine. Sachez que les deux jeux reprendront les systèmes originaux, mais devraient tirer parti des capacités de la machine dans tous les domaines. Les scénarii devraient être modifiés pour nous permettre de redécouvrir les jeux.



### UN AM CHASSE L'AUTRE

Lors du dernier AOU 96, Sega a annoncé dans la plus grande discrétion la création d'un nouveau département de production de jeu d'arcade. En un mot, c'est d'un nouvel AM qu'il s'agit! Sega a en effet donné à Tetsuya Mizuguchi et son équipe (Sega Rally Championship 95, Manx TT) tous les moyens pour travailler de nouvelles super-productions. On ne connaît pas pour le moment le nom de cet AM, mais on sait déjà que leur premier jeu sera un certain Sega Rally Championship 96 (ou 97) sur la fameuse carte Model 3!



### EN BREF...

- Square prévoit de sortir près de cinq titres sur la Playstation, dont Final Fantasy VII et Tobal n° 1. En effet, la firme a bien besoin de se refaire une santé après les déboires financiers qu'elle aurait connus sur certains titres (Romancing Saga 3, Gun Hazard...).
- Le double joystick de Sony est enfin sorti, avec un mois de retard, alors que le premier jeu conçu pour était déjà sur le marché. Il va enfin permettre aux joueurs de bénéficier pleinement de certains titres sur Playstation.
- Namco a annoncé que la firme accorderait les droits de ses produits aux éditeurs le désirant. Ainsi, il serait possible de trouver Pacman ou les personnages de Tekken dans des productions d'éditeurs tiers.
- Dès juin, les produits Nintendo, dont la N64, seront en vente vingt-quatre heures sur vingt-quatre dans les Community Stores (magasins de proximité, ouverts sans interruption). Qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour simplifier la vie du joueur!

### TOSHIBA REJOINT SEGA

Après l'échec de la 3DO puis du Satella View (chaîne satellite de Nintendo, pour laquelle Toshiba avait participé à la conception du tuner), Toshiba va livrer à Sega une nouvelle carte à glisser dans la Saturn. Celle-ci est une sorte de Memory Card avec une capacité de stockage non encore définie, mais qui sera de toute façon largement plus importante que la cartouche actuelle. De taille réduite (45 x 37 x 0,7 mm), la SSFDC (c'est son nom!) équipera dès cette année les ordinateurs et les appareils photo numériques au Japon. Dans le cas de la Saturn, elle pourrait servir de disque dur avec le module Internet.



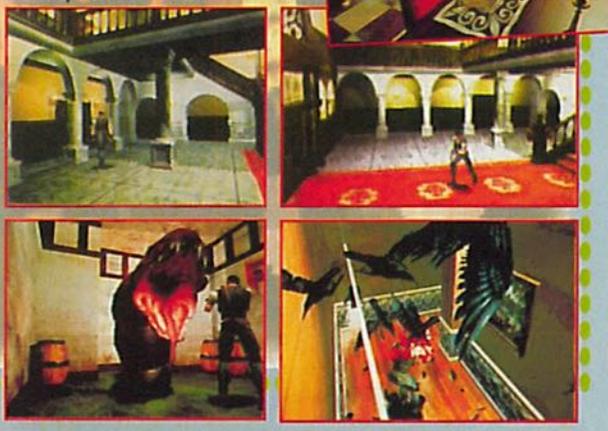
### TIPS! TIPS! TIPS!

Dans Tekken 2, quand on a tous les personnages (Roger et Alex), on peut accéder à une mode assez surprenant en maintenant simplement les boutons L1 et L2 lors de la sélection de son combattant. Il s'agit en fait d'une vue secrète! Le personnage est alors représenté en fil de fer, et la vue du combat se fait à travers les yeux du personnage. De plus, il est possible de jouer en mode SD. L'écran comporte également des instruments renseignant le joueur sur la distance séparant les deux combattants. Ce tip fonctionne seulement en mode 1 joueur.

# MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

## RESIDENT EVIL

**NEW** Un fantastique jeu d'aventure action réalisé par Capcom des araignées titanesques, des zombies cannibales, des têtes qui explosent ! Une action ininterrompue dans un jeu d'aventure palpitant !



**GARANTIE MICROMANIA 1 AN**

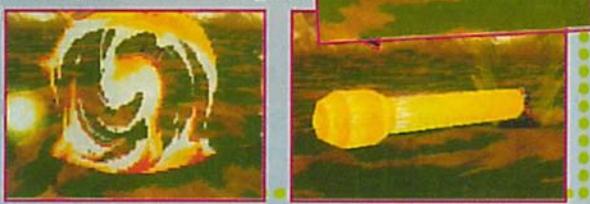


**3615 MICROMANIA**  
**Tout le catalogue des jeux !**  
 1,29 F la minute

## Dragon Ball Z



Un nouvel épisode réalisé spécialement pour la 32 bits : un jeu de baston en 3D plein de nouveautés retraçant l'histoire des mangas du n° 18 à la fin ! Incontournable !!



**NEW**

**NEW**

Le nouveau Street Fighter sur 32 bits vous apporte des nouveautés réelles qui vont surprendre les meilleurs spécialistes du titre. A découvrir de toute urgence !!

## DARK STALKER

Dragon punch, boule de feu, hélicoptère, des furies réalisables combinées .... Ce jeu de combat en 3D réalisé par Capcom est une merveille !!!



**NEW**

**HIT** Plus de 75 équipes européennes, une réalisation 3D époustouflante grâce à la Motion Capture. Voici qu'arrive la meilleure simulation de football jamais réalisée !

## adidas Power Soccer



**Des Promos\* d'enfer sur des centaines de jeux 16 et 32 Bits !**

Int. Superstar Soc.	Sup.	269F
Killer Instinct	Sup.	249F
Astérix	Sup.	199F
Batman Forever	Sup.	249F
FIFA 96	Mega.	279F
NBA 96	Mega.	279F
Tiny Toon All Stars	Mega.	199F
Nigel Mansell	Mega.	199F
Spot Goes to Holl.	Mega.	199F

## MADE IN BLACK

Un jeu d'action intense proposé par Electronic Arts. Vous aurez des pièges à déjouer, des énigmes à résoudre, des techniques à développer, des personnages à rencontrer ; beaucoup de fusillades et de sabotages sont au rendez-vous !!



**NEW**

## RIDGE RACER REVOLUTION

**HIT**

Révolution, c'est le mot !! De nouveaux circuits, une plus grande fluidité et surtout la possibilité de jouer à deux ! Ce jeu est tout simplement devenu démoniaque.

# 4 nouveaux MICROMANIA !

**MONTPELLIER**  
 Centre Commercial Le Polygone  
 Niveau haut - Tél. 67 20 14 57  
 34000 Montpellier

**STRASBOURG**  
 Centre Ccial La Place des Halles  
 Niveau haut - Tél. 88 32 66 89  
 67000 Strasbourg

**CAP 3000**  
 Centre Commercial Cap 3000  
 Rez-de-chaussée - Tél. 93 14 65 22  
 06700 Saint-Laurent-du-Var

**LA DÉFENSE**  
 Centre Ccial des 4 Temps - Niveau 1  
 Rotondes des Miroirs - Tél. 93 14 65 22  
 92092 La Défense

\* Dans la limite des stocks disponibles

# 4 nouveaux MICROMANIA !

1. MONTPELLIER
2. STRASBOURG
3. CAP 3000
4. PARIS LA DÉFENSE

Avec le système Motion Capture, GREMLIN annonce en exclusivité sur la SATURN une simulation de Soccer d'un réalisme et d'une fluidité qui ravira tous les passionnés de Coupe d'Europe.



Ils retrouveront une ambiance digne des plus grands matchs !!

**NEW**

## LES TOPS SATURN !!

### GUARDIAN HEROES

Voilà un méga jeu de baston-aventure aux graphismes "made in Manga" qui vous donnera le choix parmi 45 combattants aux coups très spéciaux et où les zooms et la gestion de 6 joueurs vous laisseront sans voix !!



**NEW**



**NEW**



Préparez vos dents, car la suite du célèbre Vampire débarque sur la Saturn avec une multitude de nouveaux personnages aux coups plus féroces que jamais qui grâce à ce hit

transformera votre console en véritable machine d'arcade.



## PANZER DRAGON 2

**HIT**

La plus beau shoot'em up de l'histoire a fait un petit dragon ! Dans cette seconde partie, vous devrez grandir avec votre dragon pour devenir le Maître des Cieux !



# MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



## LES MICROMANIA

**MICROMANIA MONTPELLIER**  
Centre Commercial Le Polygone  
Niveau haut - Tél. 67 20 14 57  
34000 Montpellier **NEW**

**MICROMANIA STRASBOURG**  
Centre Commercial Place des Halles  
Niveau Haut (face entrée BHV)  
67000 Strasbourg  
Tél. 88 32 60 70 **NEW**

**MICROMANIA CAP 3000**  
Centre Commercial Cap 3000  
Rez-de-chaussée - Tél. 93 14 61 47  
06700 Saint-Laurent-duVar **NEW**

**MICROMANIA LA DÉFENSE**  
double sa surface !!  
Centre Cial Les 4 Temps **NEW**  
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs  
Tél. 47 73 53 23

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
5, rue des Pirouettes - Niveau -2  
75001 Paris - Tél. 45 08 15 78

**MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES**  
Gal. des Champs - 84, av. Champs-Élysées  
Tél. 42 56 04 13 **Ouvert tous les dimanches**

**MICROMANIA ROSNY 2**  
Centre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny  
Tél. 48 54 73 07

**MICROMANIA NICE ETOILE**  
Centre Commercial Nice-Étoile - Niveau -1  
06000 Nice - Tél. 93 62 01 14

**MICROMANIA BVD DES ITALIENS**  
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens  
75002 Paris  
Tél. 40 15 93 10 **Ouvert tous les dimanches**

**MICROMANIA PARINOR**  
Centre Commercial Parinor - Niveau 1  
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 48 65 35 39

**MICROMANIA VELIZY 2**  
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Velizy  
Tél. 34 65 32 91

**MICROMANIA LILLE V2**  
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq  
59650 Lille - Tél. 20 05 57 58

**MICROMANIA EVRY 2**  
Centre Cial Evry 2 - Tél. 60 77 74 02

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

**MICROMANIA LYON LA PART-DIEU**  
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1  
69003 Lyon - Tél. 78 60 78 82

**MICROMANIA EURAILLE**  
Centre Commercial Euralille - Rez-de-chaussée  
59777 Lille - Tél. 20 55 72 72

**MICROMANIA LES ULIS 2**  
Centre Cial Les Ulis 2 - Tél. 69 29 04 99

**3615 MICROMANIA - Tout le catalogue des jeux - (1,29 F. la minute)**

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

Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage ATTENTION ! Consoles 60 F	+ 29 F
Précisez CD <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/>	Total à payer = F

Nom .....  
Adresse .....  
Code postal .....  
Tel. ....  
Ville .....

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

**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

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

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

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

\* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F  
IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables jusqu'au 1er juillet 96.

Commandez par tél. 92 94 36 00  
**OUVERT DE 9H à 19H30**



## MARIO RPG NE SORTIRA QU'AU JAPON!

C'est aujourd'hui une quasi-certitude: Super Mario RPG ne sortira ni aux Etats-Unis ni en Europe. Nintendo aurait décidé de ne pas sortir le produit ailleurs qu'au Japon, du fait de la désertion de Square vers Sony et sa Playstation. Le coup est dur, d'autant qu'un tel jeu aurait pu donner un second souffle aux ventes de la 16 bits de Nintendo sur les marchés européen et américain.

# SUPER MARIO RPG

## SANG POUR SANG PLAYSTATION

Ludi Games annonce un nouveau titre plutôt gore sur Playstation. Ce shoot-them-up en 3D isométrique a tout pour plaire: du sang, beaucoup de sang même, et une action endiablée. Après Loaded, Project Overkill est le deuxième jeu de tir à être aussi sanglant sur cette console! On aime ou on n'aime pas, en tout cas, ici, on adore. Voilà un jeu très prometteur qu'on attend avec impatience.



*Quand on n'a plus de munitions, on termine les méchants à coups de crosse. Cooooo!*



*Beurk!  
Mais c'est dégueulasse:  
il a du sang plein les pompes!  
Il laisse même des traces par terre, le malpropre!*

## LUDOPOLIS

Ludopolis devient une coutume pour nos amis marseillais. C'est du 20 au 30 septembre que se tiendra cette année LE salon provençal du jeu, du modélisme et des nouvelles technologies, au parc Chanot à Marseille. Comme chaque année, ce salon réserve son lot de surprises avec sa "Net City" (un espace entièrement consacré au réseau des réseaux) et sa "Virtuapolis" (espace jeu vidéo et multimédia). On parle même d'une éventuelle présentation de la Nintendo 64... Entre deux pastagags, vous trouverez bien le temps d'aller y faire un tour.



## LA MANIE DES MANETTES

Guillemot vous propose quelques nouvelles manettes en tout genre pour vos Saturn et autres Playstation. La prise en main de chacune de ces bestioles est assez bonne (voyez vous-même au cas par cas en boutique) et les prix



varient selon la configuration. On trouve des manettes classiques et pas chères (1), d'autres bourrées de futilités (Turbo, mode Ralenti) et pas données (2) ainsi qu'une

manette assez curieuse (3) – pour les jeux de combat – qui, lorsque vous pressez un bouton spécial, change la configuration de la manette. Si vous en avez marre de votre pad classique (que je trouve personnellement très bien conçu), voici quelques objets de remplacement qui s'avèrent assez efficaces et d'un bon rapport qualité/prix.



## 3DO, LA DÉBANDADE!

Alors qu'il est à présent acquis que la M2 de Matsushita sortira aux Etats-Unis en septembre 97 (et en Europe de six à huit mois plus tard), Panasonic ferme sa division anglaise dédiée à la 3DO et Goldstar cesse la fabrication de ses machines. Dans tous les cas, la société japonaise Panasonic pourrait revenir dans la danse lors de la sortie de la M2. C'est en revanche beaucoup moins certain pour Goldstar. La faible quantité de "titres forts" et l'arrivée de Sony et Sega sur le marché n'ont pas arrangé les affaires des fabricants, qui lâchent aujourd'hui la 3DO... mais reviendront sans doute à la charge avec la sortie de la M2.

## INFOGRAMMES ET OCEAN NE FONT PLUS QU'UN

Au terme de l'accord passé le 12 avril 96, Infogrames et Ocean ont décidé d'unir leurs compétences pour constituer le premier groupe européen de production de programmes interactifs. Cela n'a l'air de rien dit comme ça, mais à, elles deux, ces compagnies représentent plus de 700 millions de francs de chiffre d'affaires! De quoi faire flipper des boîtes telles que Virgin, Acclaim et Electronic Arts (qui assurent à elles trois une bonne partie de l'édition de jeux vidéo dans le monde). La fusion Infogrames-Ocean porte à plus de 500 personnes le total de leur effectif de développement. Pour le reste (actionnariat, prise de participation, etc.), cela ne nous intéresse que de très loin (regardez plutôt les journaux économiques, si vous voulez parfaire votre culture), mais il est intéressant de savoir que, dans notre "petit monde" (le marché juteux du jeu vidéo), les grandes structures et multinationales mènent de plus en plus la danse... Faut-il vraiment s'en réjouir?

## SEGA OUVRE LA PLUS GRANDE SALLE DE JEU VIDÉO... AU MONDE!

Segaworld... tel sera son nom. Son prix? La bagatelle de 45 millions de livres sterling (450 millions de francs). Son emplacement? Au Trocadero Center, à Londres. Ses particularités? Il s'étend sur sept étages et proposera aussi bien des jeux d'arcade (on parle d'une éventuelle présentation de Virtua Fighter 3 à l'ouverture du centre!) ou des jeux de réalité virtuelle que des "rides" (cinéma dynamique), et ce, pour une entrée avoisinant les 15 livres (150 francs environ). Sa capacité permet d'accueillir 3 000 personnes simultanément. Quand est-ce qu'on y va? Sega pense porter la dernière pierre à cet édifice dans le courant du mois d'août... C'est Namco (qui a ouvert l'année dernière une gigantesque salle d'arcade non loin de celle-ci) qui va être content!



## NINTENDO 64... RIEN QUE VOS YEUX!

On l'attend toujours pour le 23 juin, et on ne sait toujours pas quel jeu sera vendu avec la bestiole, mais nous avons récupéré une image du packaging américain de la Nintendo 64.



## DBZ CHOPE LES BOOLZZ

Fort de son succès à la télévision, en vidéo, au cinéma, en bande dessinée et en jeux vidéo (ouf!), Dragon Ball Z arrive maintenant au format Boolzz. Une Boolzz Dragon Ball Z est une capsule plastique contenant un personnage de la série. Six figurines articulées sont disponibles par série. Pour l'instant, deux séries sont proposées. L'une, appelée "Petites Boolzz", contient des personnages de 5 cm de haut et la seconde, "Super Boolzz", enveloppe des héros de 7 cm. En vente dès maintenant dans tous les points de presse, vidéo et magasins de jouets, une deuxième série est attendue pour septembre prochain et une troisième pour octobre.



Petites Boolzz, 10 francs.



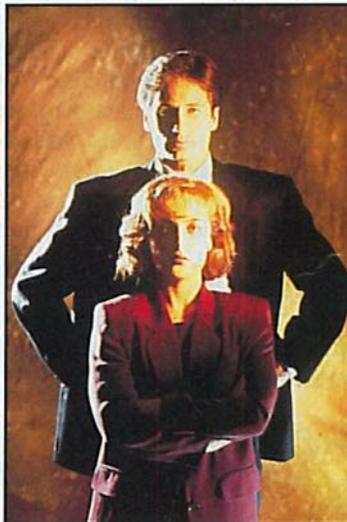
Super Boolzz, 20 francs.

## X-FILES DOSSIER 3

Troisième dossier des "X-Files", "Enlèvement" est une compilation des épisodes "Duane Barry", "Ascension" et "Coma", de la seconde saison des "Frontières du réel". Ces trois épisodes constituent un moment clé de la série télévisée, puisqu'ils amènent à l'enlèvement de l'agent Scully par des extra-terrestres.

Une vidéo dont l'intérêt est d'autant plus appréciable que les épisodes de la série où l'on voit apparaître les petits hommes verts sont rares. X-philes, à vos magnétoscopes!

PFC Vidéo, 145 francs, 138 mn. En vente à partir du 6 juin.



Fox Mulder et Dana Scully, thèse et antithèse.

DOCK GAMES

PRÉSENTE:

# DOC-KID

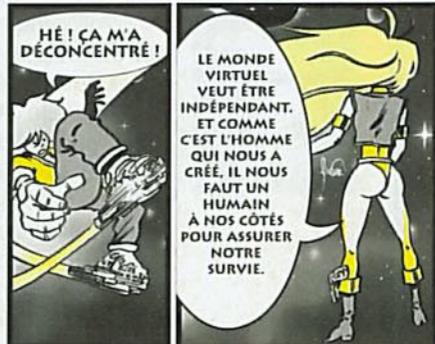
DOC-KID A FRANCHI LE PASSAGE POUR ACCÉDER A UN NOUVEAU JEU. BRUSQUEMENT DES FUSÉES LUI POUSSENT AUX PIEDS...



TU VAS EN AVOIR BESOIN PARCE QUE TU VAS VIVRE ICI ÉTERNELLEMENT



TOUTES CES HISTOIRES DE TEST C'ÉTAIT DU FLAN. TU NE POURRAS JAMAIS RETOURNER CHEZ TOI!



LE MONDE VIRTUEL VEUT ÊTRE INDÉPENDANT. ET COMME C'EST L'HOMME QUI NOUS A CRÉÉ, IL NOUS FAUT UN HUMAIN À NOS CÔTÉS POUR ASSURER NOTRE SURVIE.

GRACE À TES POUVOIRS VIRTUELS, TU ES LE SEUL QUI PEUX NOUS AIDER!

SYMPA D'AVOIR PENSÉ À MOI!



DIS-MOI, ELLES SONT TOUTES MIGNONES COMME TOI, ICI?

FIN



Leon, le héros, est toujours le roi de la tâtane quand il saute. A terre, en revanche, il préfère utiliser ses armes. Dommage!

# Thor

Ménagez votre tirelire, Thor débarque sur Saturn en septembre. Voilà une nouvelle qui va donner des airs de vacance à la rentrée des classes. Si la version Megadrive était fantastique, celle-ci est bien partie pour faire encore plus fort. Plus qu'une simple adaptation, c'est une nouvelle aventure qui vous attend avec maintenant six élémentaires au lieu de quatre. Chacune de ces créatures magiques vous aidera à sa manière dans les combats et pour résoudre les énigmes. C'est ce qui fait toute la force de Thor: plus on progresse, plus les possibilités sont nombreuses. Les graphismes magnifiques et l'animation parfaite ne gâchent rien à l'affaire. En effet, Ancient, la boîte qui a assuré la programmation, a vraiment réalisé un travail d'orfèvre. Que tous les fans de RPG/action "à la Zelda" se réjouissent: une nouvelle légende est sur le point de naître. Il est rare que l'on s'emballer autant dans une preview mais, croyez-nous, on s'est essayé à la version japonaise et ça déménage un maximum. Mais attendez plutôt la version officielle. Elle sera en anglais et, dans le jeu, les aides sont très importantes. Ça vaut le coup d'être patient, non?



La petite fée maîtrise l'eau et peut éteindre les flammes.



La plante mange les ennemis, les boules, et peut même creuser la terre pour trouver des bonus. Par contre, elle ne casse plus les grilles.

La découverte de l'esprit de l'ombre est très utile pour la suite de l'aventure.

**SEGA/SATURN  
ACTION/RPG  
septembre**



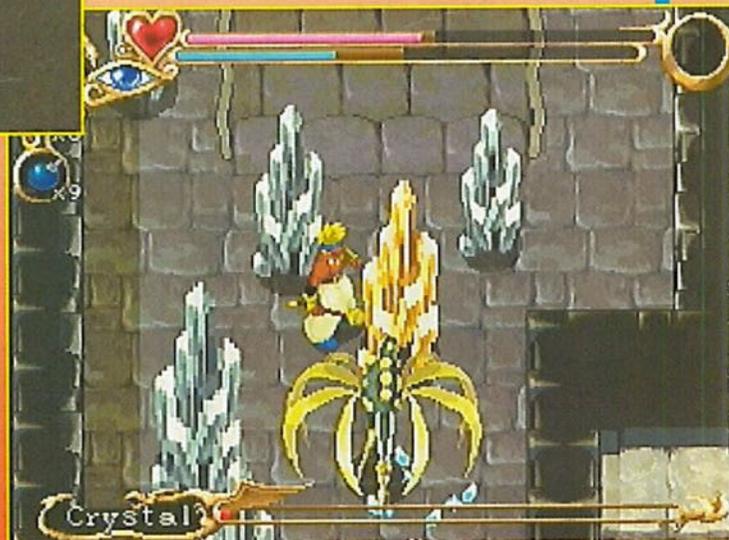
Cet œuf bizarre est un des boss du jeu. Chaque boss garde en captivité un élémentaire qu'il vous faudra libérer.



Thor est très orienté action. Mais il propose aussi des énigmes assez corsées.



Avec la Saturn, on a droit à des sprites énormes et superbement animés.



Votre dragon de métal peut faire éclater les cristaux.

**NOUVEAUX MAGASINS**  
 AVIGNON - 29, rue des Fourbisseurs (nouvelle adresse rue piétonne)  
 TROYES - 34, rue du Gl. Saussier  
 LILLE - 41, rue de la Clé  
 MONTPELLIER - 27, rue Saint Guilhem  
 MELUN - 14, Av. du Gl. De Gaulle  
 POINTE A PITRE - Angle des rues Abbe Grégoire & Jean-Jaures  
 MOULIN - rue des Coutelliers

**OUVERTURES PROCHAINES FORT de FRANCE - LE PUY - PERPIGNAN - MENTON - REIMS  
 AUBERVILLIERS - MONT DE MARSAN - MEAUX**

# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

**SATURN**



console SATURN et un pad"  
**1990,00 Frs**

**Les nouveautés Saturn**

Olympic soccer - Albert Odyssey - Shockwave  
 Dark Savior - Need For Speed  
 Olympic Games Vol.1 - Alien Trilogy  
 Darius Gaiden - Destruction Derby  
 Slam'n Jam 96 - Earthworm Jim II  
 Ultimate Mortal Kombat III

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS  
 CONDITION ARGUS



**PLAYSTATION**



Console PLAYSTATION FANATIC TOUR  
 livrée avec un Sweat-shirt SONY  
 \*dans la limite des stocks disponible

**1990,00 Frs\***

console Française distribuée et garantie par SONY France

**Les nouveautés Play Station**

Space Hulk - Formula One - Fade to Black  
 Myst - Chronicle of the sword - Wiew Point  
 Olympic Soccer - Resident Evil  
 Olympic Games Vol.1  
 Dragon Ball z (VF) - Offensive

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS  
 CONDITION ARGUS

## 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  
 Méga 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 - 03 MOULIN - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - 06 NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 30  
 - 06 GRASSE - Tél: 93 36 34 45 - 10 TROYES - Serveur 36 68 22 06 - 10 TROYES - Tél: 25 73 11 28 **Nouveau !** - 11 NARBONNE - Tél: 68 32 07 60  
 - 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 !**  
 - 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 - 30 NIMES - Tél: 66 21 81 33 - 33 BORDEAUX - Tél: 56 01 13 19 - 34 SETE - Tél: 67 74 81 46 - 37 TOURS - Tél: 47 20 42 30  
 - 38 GRENOBLE - Tél: 76 47 14 25 - 39 MONTPELLIER - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - 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  
 - 59 LILLE - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - 60 CREIL - Tél: 44 25 56 64 **Nouveau !** - 63 CLERMONT-FERRAND - Tél: 73 28 93 37 **Nouveau !** - Serveur 36 68 22 06  
 - 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  
 - 74 ANNECY - Tél: 50 51 44 98 **Nouveau !** - 74 ANNEMASSE & Genève - Tél: 50 87 16 75 - 75 PARIS 16 (Metro Pompe) - Tél: (16-1) 45 04 13 10  
 - 76 DIEPPE - Tél: 35 84 63 90 **Nouveau !** - 76 LE HAVRE - Tél: 35 22 72 55 - 77 MELUN - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - 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 L A REUNION LE TAMPON - Tél: 27 87 76  
 - 97 POINTE A PITRE - Tél: 93 20 69 **Nouveau !**

\* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-...: la taxation est de 2,23 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.

# International Track & Field

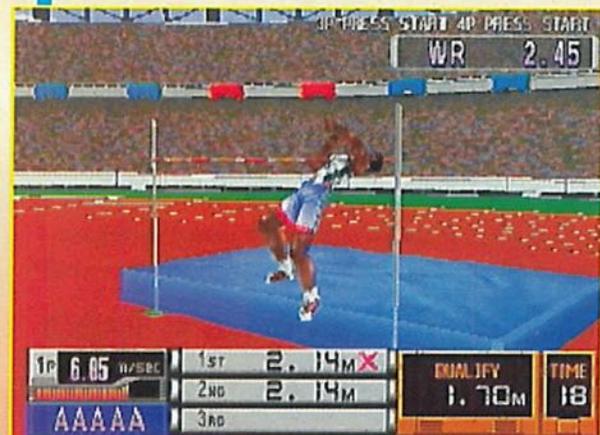
KONAMI/PLAYSTATION  
SPORT  
juillet



**K**onami remet au goût du jour un de ses titres les plus célèbres. Peut-être l'avez-vous connu en arcade et sur micro? Marc, Niiico et A.H.L. ont versé une larme à la mémoire de tous les joysticks cassés à force d'être secoués. Mais rassurez-vous, vous allez enfin connaître les joies du triptage de paddle. D'ailleurs, les paddles Playstation ne se brisent pas facilement. Pourtant, on s'est acharné dessus comme des bourrins... pour la bonne cause, bien sûr, puisque c'est le jeu qui veut ça. En effet, le mécanisme de base consiste à appuyer alternativement sur deux boutons en cadence le plus vite possible pour courir, nager, ou sauter. Il y a un autre bouton réservé à l'action et qui, selon la discipline, permet de choisir un angle d'inclinaison, de sauter par-dessus une haie ou encore de lâcher le marteau au bon moment lors d'un lancer. Dit comme ça, ça a l'air tout bête, mais quand on y joue à quatre



(avec un Multitap), ça délire sec dans la salle des Zordis. En plus, la réalisation est magistrale: Motion Capture, 3D mappée avec Gouraud Shading, caméras dynamiques... on peut même choisir son propre angle de vue pour le saut en longueur. Avec International Track & Field, vous allez pouvoir battre des records du monde dans les onze disciplines proposées: 100 mètres, 110 mètres haies, 100 mètres nage libre, saut en longueur, saut en hauteur, triple saut, perche, lancer de poids, lancer de marteau, lancer de javelot, lancer de disque et destruction de paddles. Alors là, on est les plus forts...



Le saut en hauteur fait partie des disciplines les plus délicates.



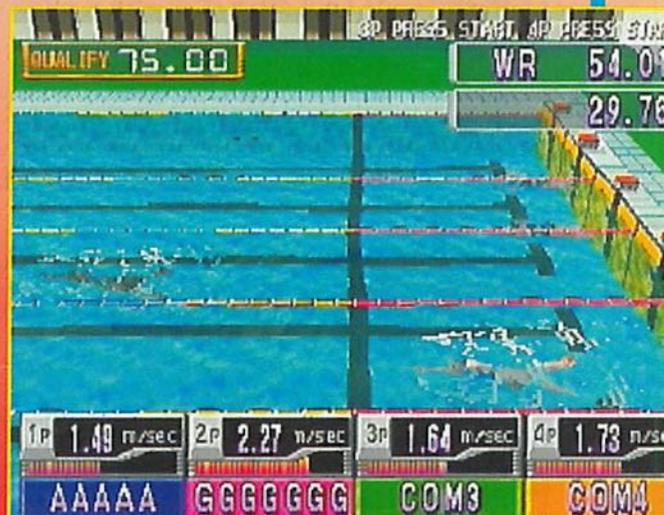
Pour le triple saut, on peut choisir n'importe quel angle de vue.



Pour le lancer de marteau, il faut attendre la quatrième rotation pour relâcher le marteau.



Pour le lancer de disque, l'athlète ne fait que deux rotations. On n'a donc pas beaucoup de temps pour gagner de la vitesse.



La séquence du 100 mètres nage libre est particulièrement impressionnante avec des effets de transparence fabuleux.

# Cheesy

Voilà un jeu qui devrait plaire à notre Speedy speedée, puisque la vedette n'est autre qu'un membre de sa famille: Cheesy! Cette souris à la conduite très civilisée se retrouve enfermée dans le sombre château d'un savant fou. Les graphismes, de type cartoon, font vite oublier l'angoisse d'une telle situation pour laisser la place à une action sans trêve. Cheesy explore les lieux, évite les pièges, grimpe les étages, parfois poursuivie par le feu, monte sur le toit et tire sur des OVNI, fonce dans un wagonnet... Au passage, Cheesy se restaure de cœurs de vie et, surtout, de morceaux de fromage qui lui permettront d'accéder aux tableau-bonus entre les niveaux. Les multiples caméras précalculées du jeu offrent des angles de vue variés avec de nombreux zooms, qui permettent d'étudier de plus près Cheesy la souris et son univers en 3D polygonale. Les détails en sont soignés et la fluidité de l'héroïne n'est pas en reste. Elle semble même parfois difficilement maîtrisable quand elle s'emballe, mais nous l'étudierons de plus près dans un futur test pour vous en dire plus. Quoi qu'il en soit, ce jeu de plates-formes semble plein de promesses avec sa trentaine de niveaux et son esprit très cartoon renforcé par de nombreuses animations.

OCEAN/PLAYSTATION  
PLATES-FORMES  
juin



Premier boss rencontré: un dragon, que vous combattrez en rebondissant sur un trampoline.

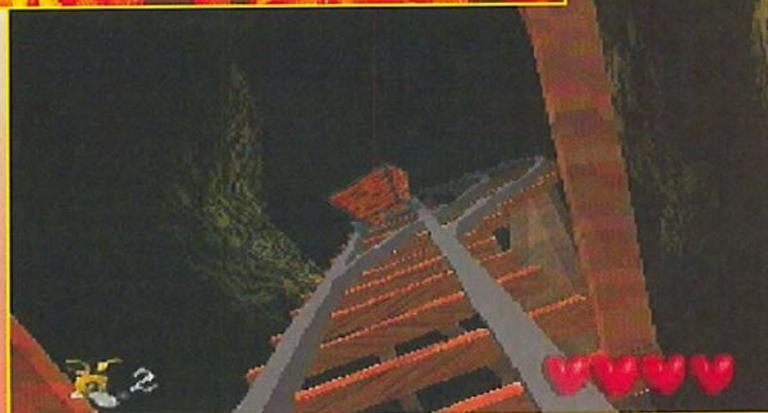


Les flammes vous poursuivent tout au long de l'escalade.



Un peu de surf dans les égouts en évitant des requins.

Penchez le wagonnet pour éviter les obstacles sur les rails. L'impression de vitesse est bien rendue.



Il fallait tirer plus tôt... Maintenant, ça sent le roussi!



Jeux de tir sur des OVNI.

# Jumping Flash! 2

Testé en version japonaise il y a près d'un an, Jumping Flash!, premier du nom, avait sidéré bon nombre de testeurs de la rédaction. C'était en effet le premier jeu à mêler plates-formes et 3D. Avec Jumping Flash! 2, Robbit, le lapin-robot, est de retour pour de nouvelles aventures. Par rapport à la version précédente, rien n'a fondamentalement changé. Les niveaux sont tout aussi nombreux (28, plus 18 supplémentaires que l'on obtient en terminant le jeu). Le principe reste le même, puisque vous devez récupérer les quatre Muu-Muu, de gentils extraterrestres, qui portent les lettres qui forment le mot "E.X.I.T.", puis trouver la sortie pour passer au niveau suivant. Cependant, Sony a incontestable-

S.C.E./PLAYSTATION  
PLATES-FORMES 3D  
septembre

ment amélioré la qualité graphique du jeu. Les décors sont désormais beaucoup plus fouillés, et il est possible de se déplacer sous l'eau! Ainsi, certains niveaux disposent d'aires aquatiques, comme des lacs, des piscines ou parfois même des tuyauteries, et il est possible d'y plonger. Ces endroits dissimulent le plus souvent des passages secrets regorgeant d'objets et de gadgets en tout genre, fort utiles pour la suite du jeu. Enfin, sachez qu'au Japon, Jumping Flash! 2 est vendu avec le premier épisode: deux CD pour le prix d'un! Espérons que Sony Europe aura la délicieuse idée de proposer également cette compilation... Allez, quoi, un beau geste!

Chacun des mondes est basé sur un thème précis. Voici celui du cirque. On reconnaît la piste, les tribunes et quelques animaux...



C'est une des nouveautés du jeu: il est possible de se déplacer sous l'eau. Sautez dans la piscine et vous verrez!



Certaines plates-formes sont difficiles d'accès. Et c'est souvent sur celles-ci, comme par hasard, que se trouvent les Muu-Muu!



Comme dans le premier épisode, les ennemis s'apparentent tous à des animaux. Malgré leur dégaine sympathique, ils sont redoutables.



A la fin de chacun des douze mondes, vous affronterez, comme d'habitude, un ou plusieurs boss.



Suzuki est le dernier boss du jeu, et pas des moindres! Il faudra user de mille ruses pour vous en débarrasser.

# ULTIMATE MORTAL KOMBAT® 3

Consoles + : **96 %**

**Le jeu de baston indispensable  
arrive enfin sur Saturn**

Retrouvez le meilleur de l'univers  
de **Mortal Kombat®** :

 **des coups inédits**

 **des décors nouveaux**

 **+ de 23 personnages**



  
GT Interactive Software  
(Europe) Ltd.

**Enfin disponible sur Saturn**

*Williams*   
Williams Entertainment Inc.

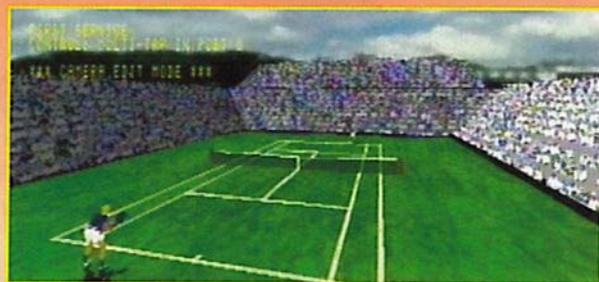
Ultimate Mortal Kombat 3 ©1996 Williams, Inc. All Rights Reserved. Developed by Williams. Distributed by GT Interactive Software Corp. under license from Williams.  
All other trademarks are properties of their respective companies. GT Interactive Software (Europe) Ltd. Sega saturn is trademark of Sega. The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London NW1 6JT.  
<http://www.gtinteractive.com>

# Pete Sampras Extreme Tennis



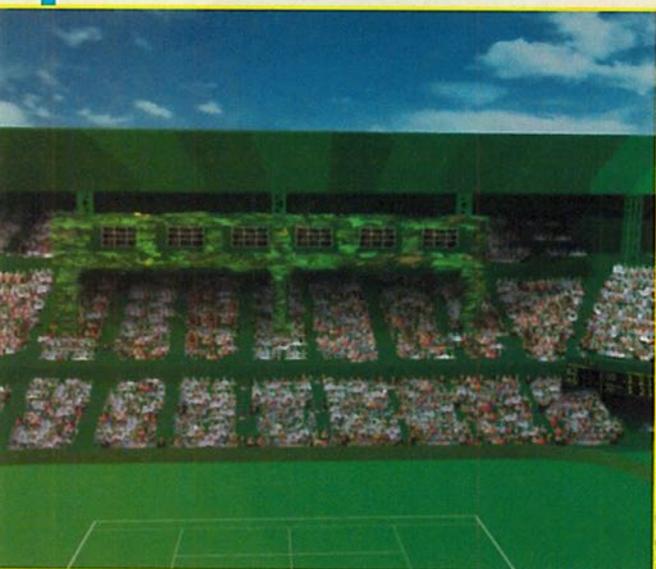
Les effets de la 3D donnent aux coups un rendu saisissant.

Plus de 250 000 jeux de Pete Sampras Tennis ont déjà été vendus en Europe, tous supports confondus! Fort de ce succès, Codemasters met les bouchées doubles pour le retour de Pete Sampras sur 32 bits avec encore plus de réalisme à la clef. Les programmeurs ont utilisé la technique de Motion Capture avec des joueurs professionnels afin d'obtenir une simulation des plus réalistes. Côté options, le jeu propose huit angles de vue différents, des terrains variés, une option pour créer ses propres joueurs, de multiples effets sonores et des séquences de commentaires en Full Motion Video, histoire d'accroître l'ambiance. Vous pouvez choisir entre 24 joueurs et joueuses, 8 tournois internationaux sont proposés, et il est surtout possible de jouer à 4 simultanément en simple, double et mixte!

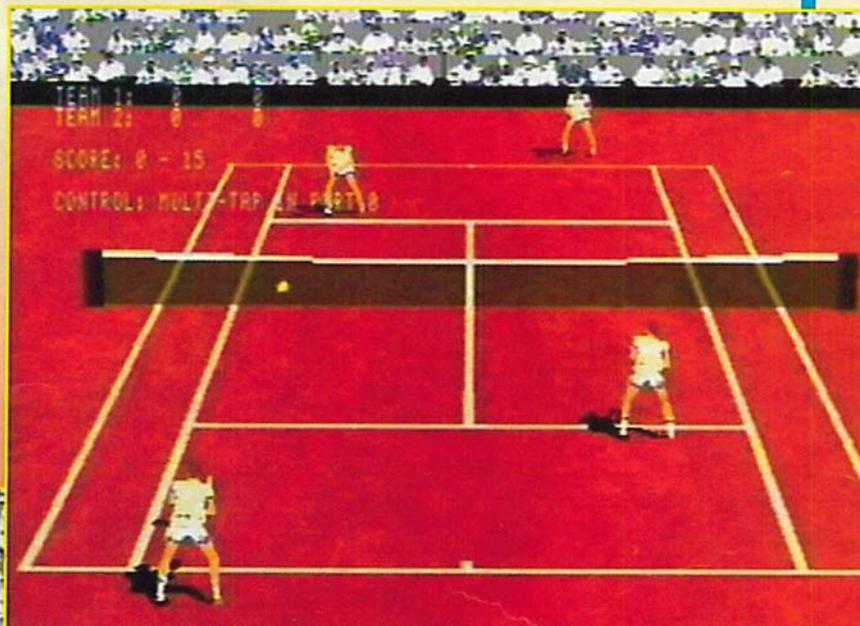


Une simulation réaliste et simple à prendre en main.

CODEMASTERS/  
PLAYSTATION  
TENNIS  
juillet



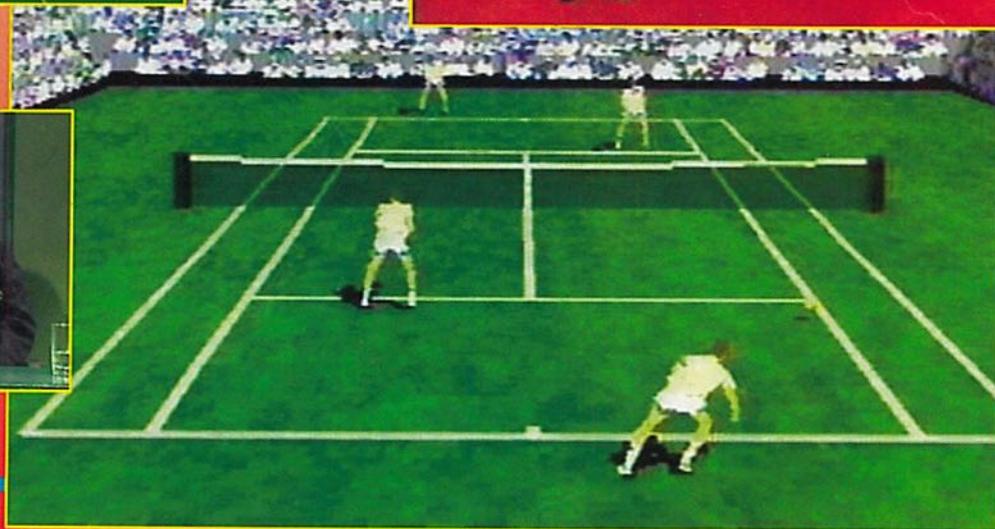
Vous pouvez modifier les caractéristiques des joueurs: gaucher, droitier, crocodile de fond de court, volleyeur...



Plus de 250 sons différents rien que pour les réactions de la foule.



Touche d'originalité, le jeu est inséré dans une émission TV.



A quatre joueurs simultanés, l'ambiance est à son comble!

# GAME'S LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

## QUOI DE NEUF ?

**OUVERTURE D'UN RAYON CERF VOLANT, FRISBEE, BOOMERANG.**

*Venez découvrir le nouveau cerf volant «Joystick» !*



289 F Livré avec fil + video

Tu as déjà vu des prix pareils SCULLY ? En plus ils te reprennent aux meilleurs prix tes anciens jeux et consoles d'occasion.



## GAME'S les promos du mois\*

### SATURN

• BUG	299 F
• CLOCK WORK KNIGHT 2	279 F
• CLOCKWORK KNIGHT	265 F
• CYBER SPEEDWAY	275 F
• DAYTONA USA	275 F
• F1 LIVE INFORMATION	349 F
• HANG ON GP 96	319 F
• HI OCTANE	269 F
• JOHNNY BAZOOKATONE	299 F
• MANOIR DES AMES PERDUES	295 F
• MYST	349 F
• MYSTARIA	269 F
• NBA JAM TE	269 F
• PANZER DRAGON 1	339 F
• RAYMAN	349 F
• ROBOTICA	279 F
• SEGA RALLY	349 F
• SHINOBI X	265 F
• STREET FIGHTER MOVIE	269 F
• THE D	299 F
• THEME PARK	269 F
• VICTORY BOXING	239 F
• VIRTUA RACING	259 F
• VIRTUAL HYDLIDE	315 F

### PSX

• ASSAULT RIGS	289 F
• DEFCON 5	289 F
• GOAL STORM	289 F
• JOHNNY BAZOOKATONE	239 F
• JUPITER STRIKE	275 F
• LOADED	285 F
• LONE SOLDIER	295 F
• MORTAL KOMBAT 3	289 F
• NBA JAM TE	239 F
• NOVASTORM	299 F
• PARODIUS	289 F
• POWER SERVE 3D	259 F
• RAIDEN PROJECT	259 F
• RIDGE RACER	289 F
• STRIKER 96	259 F
• TOSHINDEN	299 F
• TOTAL ECLIPSE	269 F
• WARHAWK	289 F

### GOODIES

### FILES

• PAQUET DE CARTES :	
SAISON 1	10 F
SAISON 2	12 F
• TEE SHIRT	129 F
• MONTRE	249 F
• TASSE	79 F
• CASQUETTE	129 F
• CARTES POSTALES	5 F

### DRAGON BALL

• POSTER	15 F
• HERO COLLECTION	20 F
• TRADING CARD	25 F
• FIG SUPER BATTLE	79 F
• TAPESTRY	99 F
• PP CARD (DBZ GT)	4 F

## GAME'S

### 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

### PARIS - VINCENNES

28, avenue du Chateau  
Tél. : 43 98 29 29

### 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

### MONTPELLIER\*

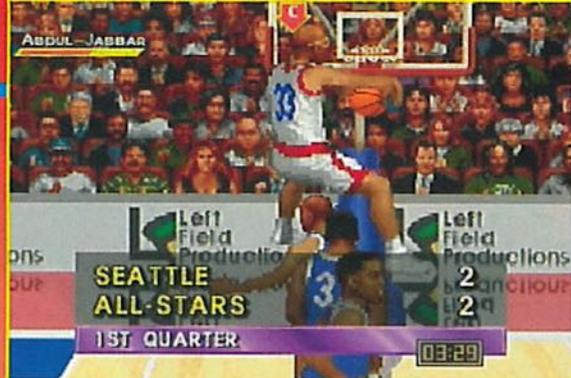
Centre Com. Auchan Plein Sud  
Tél. : 67 20 12 66

# Slam'n Jam 96

## Featuring Magic & Kareem

CRYSTAL DYNAMICS/  
PLAYSTATION-SATURN  
BASKET  
juin

PREVIEWS

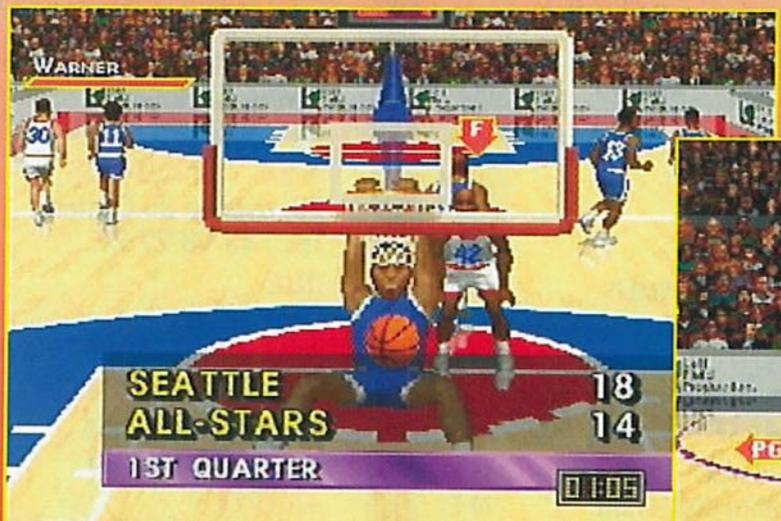


Kareem Abdul Jabbar, en plein dunk, est reconnaissable à ses lunettes et à sa taille gigantesque.

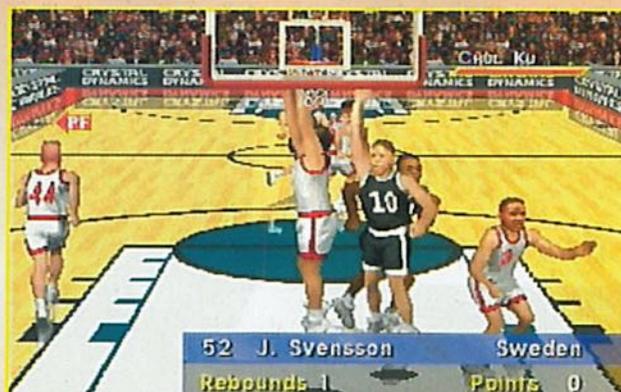


Magic Johnson porte bien son nom: quand il s'envole pour dunker, c'est carrément MAGIC!

**S**lam 'n Jam 96, le meilleur jeu de basket de la 3DO, poursuit sa carrière dans la ligue des 32 bits. Pour les versions Saturn et Playstation (sorties simultanées, mais ici les photos d'écran proviennent de la Saturn), Crystal Dynamics s'est adjoint deux des plus grandes stars de la NBA: Magic Johnson et Kareem Abdul Jabbar. Tout le monde connaît le premier, un vrai génie de la balle, mais le deuxième est aussi populaire dans le microcosme du basket. C'est Kareem qui a créé un mouvement célèbre repris par tous les pro: le "sky hoop". D'ailleurs, il ne s'en prive pas: il en use et abuse dans le jeu. Mis à part ces deux grandes stars, Slam'n Jam 96 propose des sprites énormes plutôt que le mélange classique 3D plus Motion Capture. Cela donne un jeu en apparence "classique", mais qui n'a rien à envier à ses concurrents. Seule contrainte: il n'est pas possible de changer de vue, mais les nombreux zooms compensent largement ce manque. Et puis, l'important, c'est d'avoir des dunks d'enfer, des passes dans le dos, des claquettes, des passages en force, des tirs à trois points, des bras-roulés. Il y a même des "alley-hoop", c'est-à-dire des combinaisons passe-smash à la volée entre deux joueurs. Et dire qu'en plus on peut y jouer à quatre! On a déjà les baskets qui nous démangent.



C'est interdit, mais les basketteurs s'accrochent au cerceau comme des sauvages.



Slam'n Jam 96 featuring Magic & Kareem n'est pas un jeu de bourrins. Il faut jouer aussi en défense pour avoir une chance de gagner.

Le Replay permet de revoir en gros plan les moments les plus chauds. Ici, une intervention musclée de Kareem.



Ha, ha! ils sont marrants, les joueurs taiwanais: ils sont bâtis comme des Américains, mais ont des têtes toutes jaunes!

Tout les noms et  
marques citées sont ©  
par leurs propriétaires  
respectifs.  
Prix révisibles sans  
préavis, sous réserves  
d'erreur d'impression.



# EPRM

RER B - C  
Luxembourg  
St Michel  
BUS :  
27 / 21 / 38 / 58  
82 / 85 / 89 / 84  
METRO :  
Clunny la sorbonne



: 4 6 3 4 2 4 1 6

SATURN 7 Rue Gay Lussac , 75005 Paris

- VERSION FRANCAISE :
- TOSHINDEN 349 F
  - WIPE OUT 349 F
  - DESTRUCTION DERBY 349 F
  - 3D LEMMINGS 349 F
  - DISCWORLD 349 F
  - THE D 379 F
  - FI LIVE 349 F
  - DARIUS GAIDEN 349 F
  - SEGA RALLY 369 F
  - ULTIMATE MK III **NEW** 369 F
  - VIRTUA COP 449 F

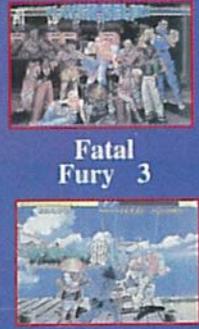


- IMPORT :
- VICTORY GOAL 96 399 F
  - LA LEGENDE DE THOR 399 F
  - SWORD AND SORCERY 399 F
  - SONIC WINGS SPECIAL 479 F
  - IEM CLASSIC ARCADES 399 F
  - KEIOU YUGEKITI 2 399 F
  - FATAL FURY 3 449 F
  - DRAGON BALL Z 2 399 F
  - WORLD HEROES PERF 399 F
  - BOMBER MAN 399 F
  - KING OF THE FIGHTER 95 449 F
  - DON PACHI 399 F
  - STRIKERS 1945 449 F
  - NIGHTS 399 F
  - NIGHTS + PAD ANALOGI 499 F
  - VAMPIRE HUNTER 399 F
  - GRADIUS DELUXE PACK 399 F
  - FEDA THE EMBLEM OF ... 449 F
  - NONOMURA HOSPITAL (X) 399 F
  - Console Francaise : 1990 F

**HIT**

**HIT**

- ACCESSOIRE :
- ARCADE RACER 439 F
  - MEMORY CARD 329 F
  - MANETTE ORIGINE 169 F
  - VIRTUA STICK 299 F
  - ADAPTATEUR 169 F
  - PAIRE DE MANETTE 249 F
  - INFRAROUGES 249 F
  - CARTE VIDEO CD 1190 F
  - MANETTE PROGRAMABLE 99 F
  - PROGRAMABLE 169 F



Fatal Fury 3

- VERSION FRANCAISE :
- DESCENT 369 F
  - IN THE ZONE 349 F
  - TOTAL NBA 96 369 F
  - ALIEN TRILOGY 369 F
  - ACTUA SOCCER 359 F
  - ROAD RASH 369 F
  - ZERO DIVIDE 369 F
  - POWER SERVE 349 F
  - VIEW POINT 369 F

**HIT**



169 F 169 F 299 F 199 F

- IMPORT :
- CIRCUIT BEAT 499 F
  - KING OF FIGHTERS 95 499 F
  - DRAGONBALLZ 2 499 F
  - JUMPING FLASH II 499 F
  - MOTOR TOON GP 2 **HIT** 499 F
  - GALAXIAN 3 499 F
  - SAMURAI SHODOWN 499 F
  - HOKUTO NO KEN 499 F
  - POPOLO CROIS 499 F

- ADIDAS POWER SOCCER 369 F
- NEED FOR SPEED 369 F
- RIDGE RACER 2 (REVO) 369 F
- PANZER GENERAL 349 F
- SHELL SHOCK 369 F
- VIEW POINT ENHANCED 369 F
- TRUE PINBALL 369 F
- NBA LIVE 96 369 F

resident evil **HIT**

popolo crois



king of 95



ridge 2



Ken



skeleton warrior

- NAMCO MUSEEM 3 499 F
- KINGS FILED 3 499 F
- COBRA 499 F
- CAPTAIN TSUBASA 499 F
- SKELETON WARIOR 399 F
- PANDORA PROJECT 499 F
- VAMPIRE 399 F
- TEKKEN II 499 F
- GOEMON GANBARE 399 F

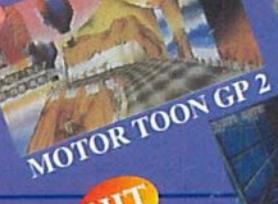
**ADAPTATEUR Disponible**

**NINTENDO 64**

Disponible le 25 Juin (sous réserves)

Mario 64, Star fox 64  
Creator, Body harvest, Blastdozer  
Shadow of the empire, Golden eye 007  
Buggie boogie, Mario kart 64, Wave racer  
Kirby bowl, Legend of Zelda

**NEW**



MOTOR TOON GP 2

**HIT**



199 F

169 F

249 F

**CARTES**

**VERSION ANGLAISE MARIO RPG : 499 F**

**DRAGON BALL Z 2 PLAYSTATION : 499 F SATURN : 399 F**

**HIT**

*E P R O M c ' e s t a u s s i*

Disponible aussi chez :  
**NEW VIRTUAL VIDEO**  
28 Rue Violet , 75015 Paris  
TEL : 40 59 81 47

**Et beaucoup d'autres !!!**

**Pour commander : Recopiez ou découpez le bon ci joint et poster le à EPROM, 7 RUE GAY LUSSAC, 75005 PARIS**

TEL : 46 34 24 16  
FAX : 46 34 09 00

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_ Tel : \_\_\_\_\_

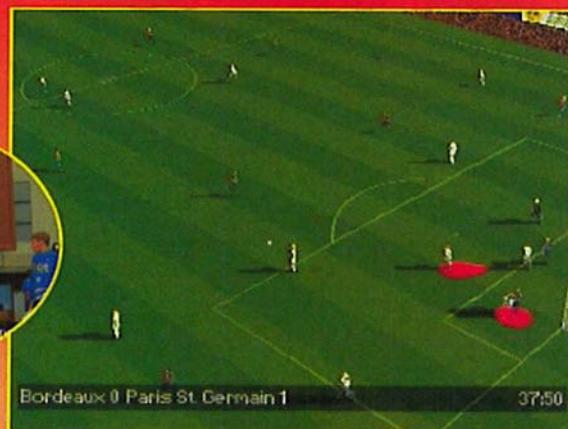
Références	Machine	Quantité	Prix
		Port + 30 F	
		TOTAL	

Mode de règlement :  
 CB: //////////////// Exp fin //////////////// Banque :  
 Chèque à la commande : // Contre Remboursement // Port colissimo : 30 F  
 Port Chrono : 40 F Contre Remboursement : 76 F ( console 50 / 80 / 149 )

**Courrier 24/24H**

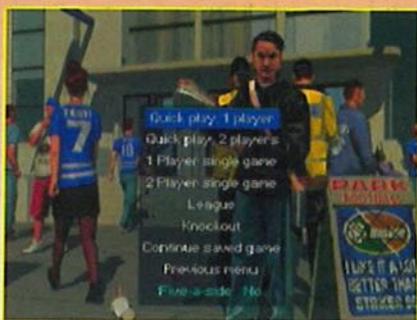
# Onside

La Playstation a décidément de quoi séduire les adeptes du ballon rond! Que votre ambition soit de courir sur le terrain ou de manager une équipe, voire les deux, vous serez comblé: dans Onside, c'est possible! Quatre ligues européennes sont à l'affiche (Angleterre, Italie, Allemagne et France), avec leurs équipes et joueurs respectifs. A vous maintenant de sélectionner celles de votre choix pour les matchs, de gérer leur tactique sur le terrain, de négocier des transferts de joueur, etc. Le réalisme est de rigueur pour cette simulation complète dotée d'une animation soignée et d'angles de vue multiples (dont une vue subjective... du ballon!). Vous pourrez aussi créer votre super league maison constituée d'équipes internationales ou jouer à deux simultanément.



La vue de haut prévaut la plupart du temps.

Jouez avec vos caméras!



Différents modes sont proposés.



L'heure de la mi-temps.

TELSTAR/PLAYSTATION  
FOOTBALL  
juillet

# Konami Open Golf

**X**XL Sport Series, la gamme de jeux de sport de Konami, joue encore la carte

KONAMI/PLAYSTATION  
GOLF  
juillet

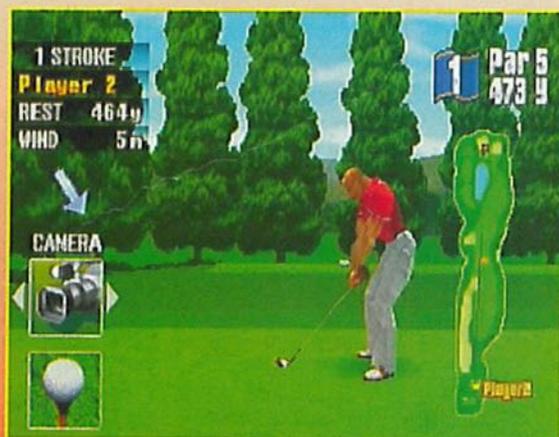


Chaque joueur possède des capacités distinctes.

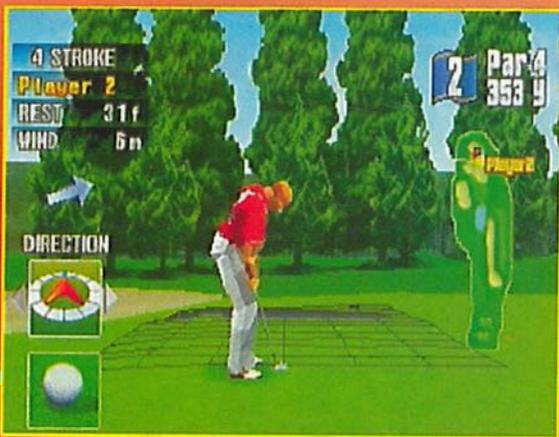
de la simulation réaliste avec ce nouveau titre dédié au golf. Huit joueurs peuvent s'affronter, et il est même possible de faire une compétition à 16, avec 8 joueurs supplémentaires gérés par l'ordinateur. Quatre modes de jeu sont proposés, Match, Skins, Stroke Play et Practice, sur un parcours de 18 trous, le tout en 3D temps réel. Le choix du niveau de difficulté contentera tous les joueurs, des débutants aux pro, d'autant plus que de nombreux commentaires façon reportage TV ponctuent et critiquent vos coups. Etant donné les multiples angles de vue proposés, dont une caméra qui suit la balle et des Replay, vous ne risquez pas de chercher la balle des heures sur le green. Comme à son habitude, Konami signe une simulation de qualité, réaliste et à l'animation fluide.



Vue de dessus.



Vue de face.



L'option de quadrillage permet de visualiser le relief du green avant de putter.

# TEENAGE LINE

**TEENAGE LINE**, c'est un nouvel espace de dialogue unique en France pour tous les teenagers. Tu peux y échanger des messages avec d'autres filles et garçons connectés simultanément sur le service. Fini les heures à t'ennuyer passivement devant la télé... **Teenage line c'est vraiment interactif!**

*TEENAGE LINE  
c'est trop cool pour toi!*

**36 68 11 10**



*TEENAGE LINE Service infos*

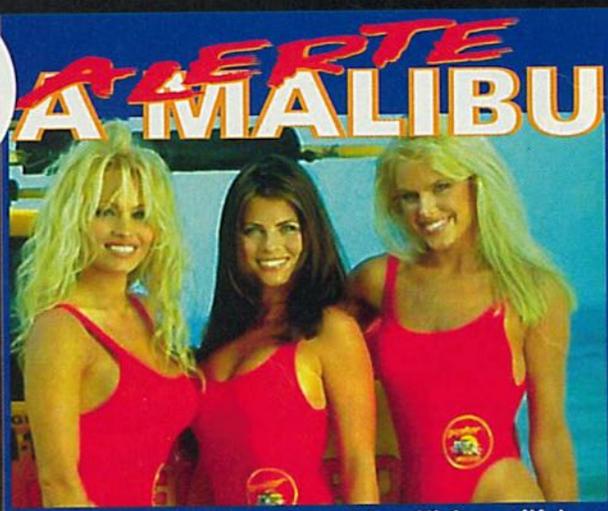
**36 69 00 09**

**N**INA et **S**TEPHANIE répondent de manière personnalisée, à toutes les questions que tu te poses, sur les rapports filles/garçons, sur le baiser, la prévention, etc. Sur le Service infos, tu peux tout leur demander et leur confier tous tes secrets.



*Appelle-moi...  
et repars avec ta  
Playstation!*

**THE SIMPSONS™**  
**36 68 00 23**



**ALERTE A MALIBU**

Retrouve toute l'ambiance de ta série préférée au téléphone et gagne un **maxX** de cadeaux!!!

**36 68 01 12**  
**LE GRAND JEU INTERACTIF ALERTE A MALIBU**



**MORTAL KOMBAT**

...Détruis le téléphone de ta mère!

**36 68 20 10**

**WORK IN  
PROGRESS**



# WIPÉOUT



## WIPEOUT 2097, LE BONHEUR SI JE VEUX!

Moins d'un an après le lancement fracassant de Wipeout en France, et à l'heure où plus de 60 000 unités ont déjà été vendues, les équipes de développement de Psygnosis travaillent d'arrache-pied sur Wipeout 2097, la suite de la plus célèbre des courses/shoot'em up sur Playstation. De nouvelles armes, de nouveaux vaisseaux, des circuits originaux, des graphismes plus fins et plus colorés, une vitesse terriblement accrue... Accrochez vos ceintures, ça va dépoter un max!

Niico



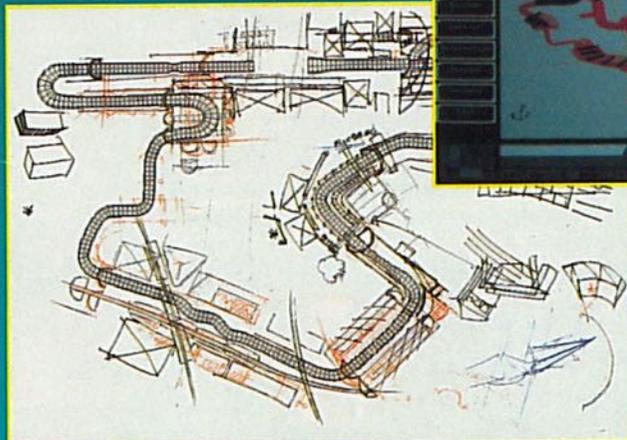
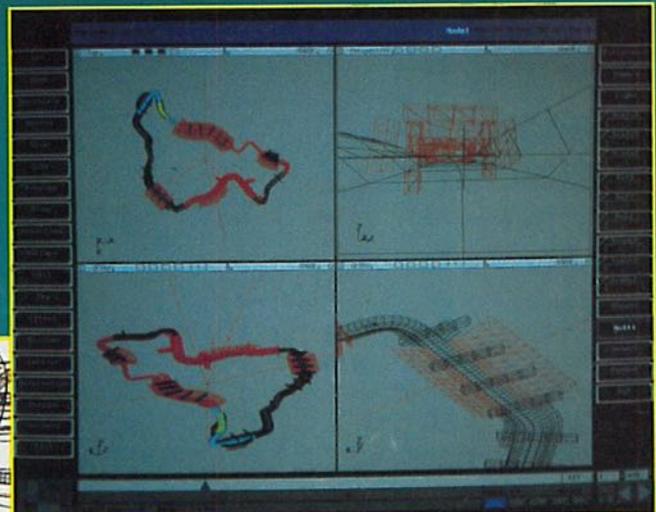
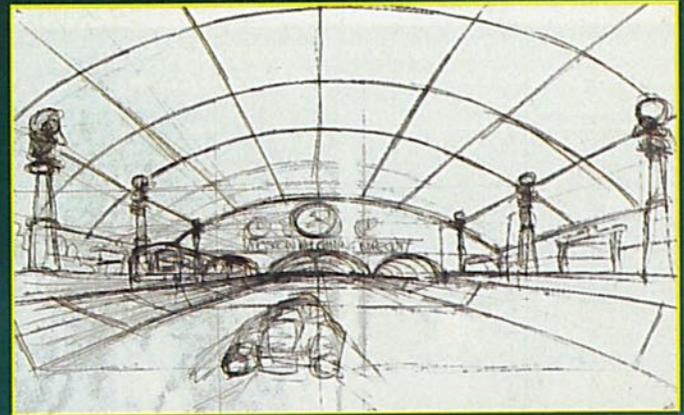
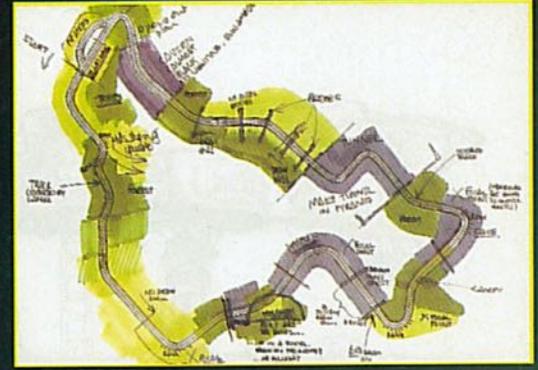
**C'**est à Liverpool, ville anglaise rendue célèbre par quatre chanteurs dans le vent, que se trouvent les locaux de développement des produits Psygnosis Europe. Dans une immense bâtisse à l'architecture ultra moderne, programmeurs et développeurs concoctent actuellement pas moins d'une douzaine de nouveaux produits, dont le fameux WipEout 2097. Il faut dire que, depuis leur rachat par Sony il y a presque trois ans maintenant, Psygnosis a pu et a su se donner les moyens de sa politique: produire les plus beaux jeux de la Playstation. Psygnosis étant déjà le concepteur et le constructeur des kits de développement de la Playstation, nul doute n'était permis quant à la qualité des produits de cet éditeur. Moins d'un an après la sortie des premiers titres Psygnosis sur Playstation, le temps leur a donné raison. WipEout, Destruction Derby, Krazy Ivan, Lemmings 3D, Power Sport Soccer ou même Assault Rigs en sont la preuve matérielle. Restait à confirmer.

## Le point après cinq mois de développement

La production de WipEout 2097 a débuté véritablement au mois de janvier dernier. Cependant, l'idée avait germé dans l'esprit des programmeurs dès la fin de la programmation du premier WipEout, c'est-à-dire à la fin de l'été 1995. Quelques mois de réflexion ont été nécessaires afin de mettre les grandes idées et nouveautés en place. Ainsi, cinq mois après le début de la programmation et du codage du jeu, les développeurs ont quasiment terminé les principales routines du jeu. Andy Satterthwaite, producteur du jeu, estime que, dans les huit semaines à venir, la partie principale du jeu sera définitivement terminée. Par la suite, le travail à fournir avant sa sortie dans les magasins se résumera à déboguer les routines

## Une Silicon Graphics par tête

Pour l'instant, seuls deux circuits ont été entièrement programmés. Il s'agit de Phenitia Park et de Gare d'Europa. Deux autres parcours sont achevés à 80%. Pour mettre au point un circuit, les programmeurs ont à leur disposition deux sortes de matériel. Le premier, tout le monde peut se l'offrir: il s'agit d'un crayon et d'une feuille blanche. Le graphiste jette alors sur le papier toutes les idées qui lui passent par la tête: forme générale du circuit, objets et parties du décor que l'on rencontrera dans la course, emplacement des tunnels et autres formes diverses. La deuxième étape se déroule sur ordinateur. Et là, croyez-moi, cet ordinateur, vous n'êtes pas près de vous l'offrir. Il ne s'agit ni d'un modeste PC à trois sous ni d'un PowerMac à cent balles, mais d'une machine incroyable reconnue pour sa puissance de calcul 3D: une Silicon Graphics, modèle Indigo 2. Sachez aussi que chacun des développeurs travaillant chez Psygnosis dispose d'une telle bécane! On le sait, l'industrie des jeux vidéo rapporte beaucoup d'argent... à qui sait faire de bons jeux. Une application spéciale permet au créateur d'établir un modèle en fil de fer de l'ensemble du circuit. Le programmeur crée de toute pièce chacun des objets rencontrés sur le circuit et les place aux endroits prévus. Ensuite, il définit l'apparence des surfaces de ces objets lors de la phase d'application de texture. Il peut s'agir par exemple de l'acier pour certaines parties du vaisseau, de l'herbe pour les paysages, de la roche pour certains décors ou encore du goudron pour la surface des circuits. Une combinaison de touches sur le clavier permet d'avoir instantanément une telle vision du circuit et sous n'importe quel angle. Le programmeur juge alors de la qualité de son travail et apporte immédiatement les retouches à effectuer s'il en est besoin.

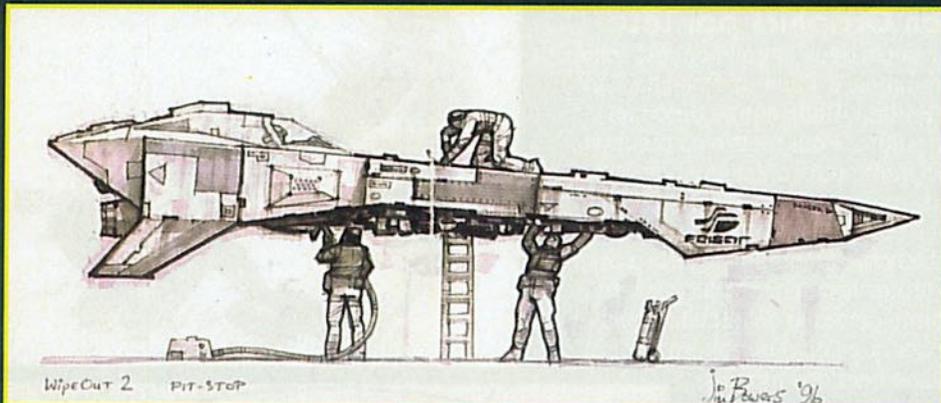


Andrew Satterthwaite, producteur de WipEout 2097, et Nick Burcombe, designer du jeu.

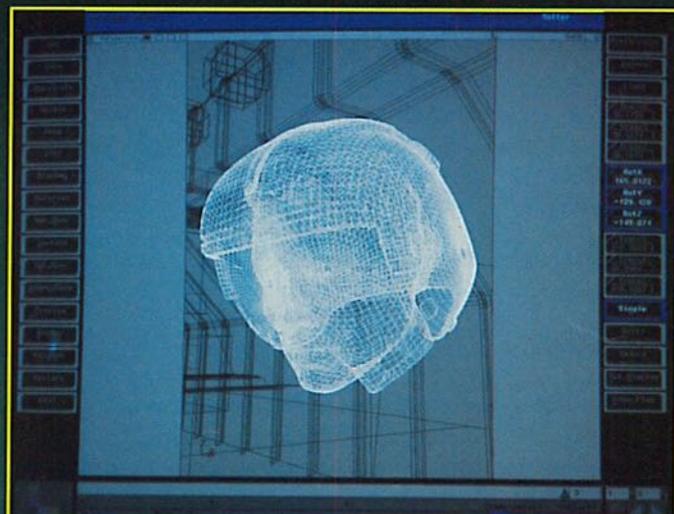
défaillantes, s'il en est, et à mettre au point les derniers circuits. Au jour d'aujourd'hui, le 8 mai 1996, Psygnosis estime que les graphismes sont terminés à 40%, que le design du jeu est avancé à 90% et que le système de codage est achevé à 50%.



# WORK IN PROGRESS



Le dessinateur Jim Bowers trouve son inspiration dans certains grands films américains. La forme générale de ce vaisseau n'est pas sans rappeler celle des Land Speeder du film "Le Retour du Jedi".



Des graphismes en fil de fer...



Les éléments du décor sont aussi importants que le circuit lui-même. Ils confèrent un genre particulier à la course et renforcent l'impression de réalisme. Remarquez sur la gauche de l'écran ce métro futuriste comme il en existe au Japon.



... à l'image finale, il n'y a qu'un clic (de souris!).



On retrouve, comme indiqué sur le dessin, les vertes prairies. Remarquez le travail qui a été apporté pour la réalisation du ciel.

## La preuve par l'image (réalisée sans truccages)

Les différences entre WipeOut et WipeOut 2097 sont légion. Tout d'abord, les participants aux différentes courses sont plus nombreux. Il y a maintenant pas moins de quinze concurrents sur les circuits. Si on se sentait un peu seul dans WipeOut, vous serez étouffé dans WipeOut 2097! De nouveaux gadgets sont aussi disponibles. On passe de six armes dans le premier épisode à onze désormais. Parmi elles, triple laser, bombes à effet "tremblement de terre", mais aussi système d'auto-pilotage ou encore missiles surpursuivants. Une nouvelle jauge a également fait son apparition en bas à droite de l'écran, sous l'indicateur de vitesse: l'énergie de votre



Première nouveauté proposée: les nouvelles armes. Voici le triple missile en action. Remarquez la qualité des effets de lumière rouge...





# WORK IN PROGRESS

bouclier. Quand vous heurtez les rebords de la piste ou quand une arme adverse vous touche, cette jauge diminue. Si elle vient à disparaître, votre vaisseau explose et c'en est fini de votre course. Pour rehausser votre énergie, il est désormais possible de faire des arrêts aux stands, ce qui est une nouveauté intéressante. Les stands, que l'on atteint en empruntant une portion de piste spéciale, sont représentés pour l'instant par une couleur du sol différente de celle du circuit. Le fait de faire passer son vaisseau sur cette portion de sol recharge en partie votre énergie. Cette phase de jeu est semblable à celle rencontrée dans F-Zero, l'un des premiers jeux de la Super Nintendo.

## Deux nouvelles équipes et deux nouvelles divisions

Deux nouvelles équipes ont fait leur apparition avec des vaisseaux complètement différents des autres. Au dire des programmeurs, une troisième équipe secrète sera également disponible. Quatre types de championnat, ou division, contre deux auparavant sont à présent proposés. En plus des classiques Venom Class et Rapier Class, un mode débutant, le Vector Class, et un mode élite, le Phantom Class, seront à votre disposition. Bien que le nombre de circuits prévus soit équivalent au premier WipEout, c'est-à-dire six, les programmeurs m'ont affirmé qu'il existera dans la version finale de WipEout 2097 deux circuits cachés que seuls les as de la conduite parviendront à découvrir. Il leur faudra pour cela terminer premier de la Phantom Class. D'après l'équipe de développement de Psygnosis, ce n'est pas gagné d'avance, la vitesse de la Phantom Class étant sidérante... Enfin, sachez aussi que les conditions atmosphériques varient. Il arrive ainsi qu'il pleuve durant une course. Cela ne modifie en rien la conduite de votre vaisseau, puisque celui-ci gravite au-dessus de la piste, mais les gouttes de pluie accentuent fortement l'impression de vitesse.



• Une file lumineuse suit maintenant la trajectoire prise par les vaisseaux. Effet de transparence magnifique qui prend toute son ampleur lorsque l'on passe dans de sombres tunnels.

• De nouveaux logos apparaissent dans une fenêtre spéciale en haut de l'écran. Ils indiquent le type de gadget que l'on vient de récupérer. Ici le turbo.



• En plus de la jauge, la vitesse est aussi indiquée en km/heure.

• Le nombre de tour varie en fonction du mode de championnat choisi.

• Les concurrents sont plus nombreux qu'auparavant. Leur nombre varie de 12 à 15 suivant le mode de jeu.



• Une nouvelle jauge a fait son apparition: l'énergie. Faites attention à ce qu'elle n'atteigne pas le chiffre zéro, sinon c'est l'explosion!



Vector Class



Venom Class



Rapier Class



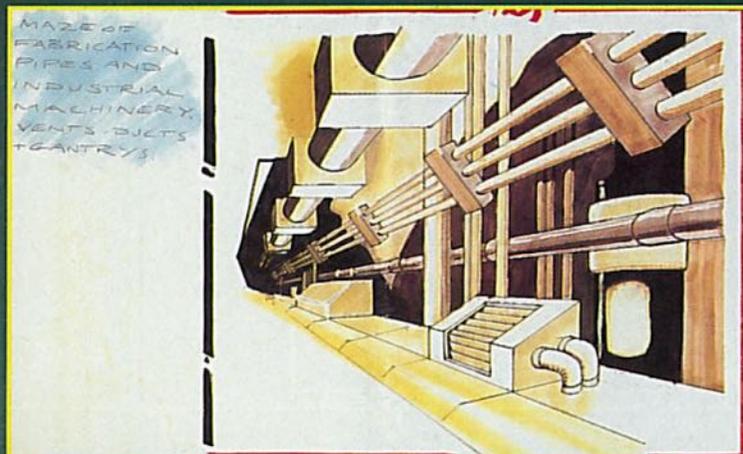
Phantom Class

Maintenant, quatre classes sont disponibles. La Vector Class s'adresse aux débutants, avec deux tours de circuit seulement et des adversaires peu agressifs. La Phantom Class est quant à elle réservée uniquement aux pilotes surdoués, et seuls les plus acharnés pourront arriver au bout de ce championnat.

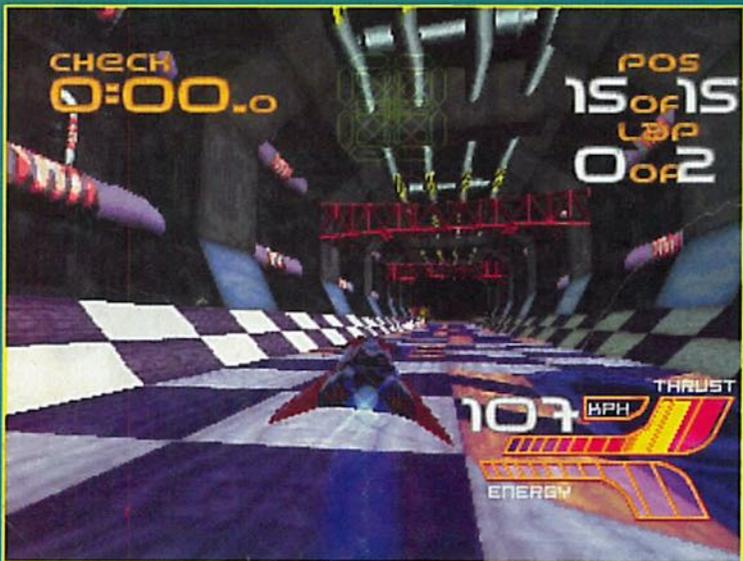


## DU CERVEAU À L'ORDINATEUR

Voici résumées les trois principales étapes de la conception des graphismes. Ou passage du papier à l'écran de l'ordinateur, puis à l'écran de jeu.



Le graphiste a d'abord dessiné ce qu'il voulait voir apparaître le long d'une des parties du circuit. Il retranscrit ensuite son travail sur ordinateur, et peut visionner instantanément à tout moment son œuvre grâce à la puissance de la station de travail Silicon Graphics.



Pour ceux qui ont l'œil averti, remarquez sur les côtés de la piste lesdits décors.



# Difintel-Micro

Jeux vidéo, multimédia, janimation, cartes à collectionner et à jouer

Acheter, revendre, collectionner, tester...

50 magasins en France pour vous satisfaire

- Des milliers de jeux d'occasion, de jeux neufs,
- Des milliers de cartes, posters et figurines ....
- Des milliers d'offres exceptionnelles .....

## PLAYSTATION

ALIEN TRILOGY	369,00 F
NHL FACE OFF	349,00 F
<b>ADIDAS POWER SOCCER</b>	<b>379,00 F</b>
<b>NBA LIVE 96</b>	<b>369,00 F</b>
VIEW POINT	369,00 F
SPACE HULK	369,00 F
<b>FADE TO BLACK</b>	<b>369,00 F</b>
STREET FIGHTER ALPHA TEL.	369,00 F
DESCENT	369,00 F
"D"	349,00 F
GEX	349,00 F
SHELLSHOCK	349,00 F
MAGIC CARPET	369,00 F
<b>NEED FOR SPEED</b>	<b>369,00 F</b>
RAYMAN	369,00 F
CRITICOM	369,00 F
NBA IN THE ZONE	369,00 F
<b>FIFA 96</b>	<b>249,00 F</b>
NFL GAMEDAY	299,00 F
RIDGE RACER REVOL.	379,00 F
ET LES AUTRES...	

## SATURN

SCHOCKWAVE ASSAULT	369,00 F
ROAD RASH	369,00 F
<b>NEED FOR SPEED</b>	<b>369,00 F</b>
DEFCON 5	369,00 F
<b>ULTIMATE . MK. 3</b>	<b>369,00 F</b>
STREET FIGHTER ALPHA TEL.	379,00 F
"D"	369,00 F
SHELLSHOCK	359,00 F
<b>PANZER DRAGON 2</b>	<b>349,00 F</b>
GOLDEN AXE DUEL	369,00 F
THE HORDE	369,00 F
SEGA RALLY	369,00 F
<b>FIFA 96</b>	<b>249,00 F</b>
X-MEN	399,00 F
TOSHINDEN REMIX	359,00 F
ET LES AUTRES ...	



JEUX CD ROM, MEGA DRIVE, SNIN, MANGAS, OAV, JAPANIMATION ...

JEUX DE CARTES ...



Ligne directe V.P.C Dragon Net

Tél. : 16.45.92.65.24

Starters, Boosters, Tee-Shirts et posters

Difintel Micro c'est aussi une carte club, qui vous permet de tester les jeux avant de les acheter, qui au bout de 12 achats par an vous offre 10% de la valeur globale de tous ces achats \*\* et qui vous permet de revendre vos jeux 10% de plus par rapport à l'argus!

\*\* (Hors consoles, paiement en bons d'achat). Certaines offres peuvent varier selon les magasins.

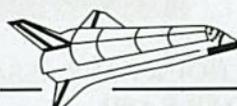
Ales (30) / 66-52-44-66  
 Angoulême (16) / 45-92-65-24  
 Annecy (74) / 50-52-86-02  
 Annemasse (74) / 50-87-23-14  
 Antibes (06) / 93-61-55-83  
 Beauvais (60) / 44-48-53-60  
 Bourges (18) / 48-24-10-34  
 Bourg en Bresse (01) / 74-23-13-54  
 Champigny (94) / 48-81-10-16  
 Chelles (77) / 64-21-55-44  
 St Germain les Corbeil (91) / 60-75-93-00  
 Dijon (21) / 80-42-82-67  
 Draguignan (53) / 94-68-92-55  
 Evreux (27) / 32-62-54-09  
 Ferney Voltaire (01) / 50-52-86-02  
 Fontenay (92) / 47-02-54-56  
 Grenoble (38) / 76-09-26-68  
 Istres (13) / 42-55-31-95  
 Le Mans (72) / 43-81-43-43  
 Le Creusot (71) / 85-55-08-02  
 Livry gargan (93) / 43-51-03-54  
 Macon (71) / 85-39-09-52  
 Maison alfort (94) / 48-93-35-14  
 Mandelieu (06) / 93-93-54-33  
 Mantes (78) / 34-97-52-20  
 Montigny le Bretonneux (78) / 39-44-06-76  
 Montreuil (93) / 48-18-09-33  
 Rézé (44) / 40-32-38-09  
 Nantes (Orvault) / 40-59-53-00  
 Neuilly (92) / 47-45-17-97  
 Nice (06) / 93-92-99-88  
 Nogent (94) / 48-75-76-32  
 Paris 12 (75) / 43-41-65-00  
 Paris 19 (75) / 42-02-08-08  
 Paris 3 (75) / 42-77-91-32  
 Pontoise (95) / 30-75-17-61  
 Saint gratien (95) / 34-17-11-33  
 Sarcelles (95) / 39-92-47-16  
 St maur (94) / 48-86-55-32  
 Sevran (95) / 43-51-03-54  
 Thionville (57) / 82-53-80-81  
 Toulon (83) / 94-42-60-41  
 Villemomble (93) / 48-55-21-69  
 Villeneuve (93) / 47-99-25-39

**Nouveau :**  
 Vannes,  
 Chambéry,  
 Lons le saulnier  
 Nancy,  
 Nimes,  
 Perpignan,  
 Avignon.



## Super Nintendo

BREATH OF FIRE 2	449,00	NBA LIVE 96	399,00
DIRT RACER	249,00	NHL 96	399,00
DIRT TRAX FX	199,00	PGA TOUR GOLF 96	449,00
DONKEY KONG II	499,00	NHL QUATERBACK 96	349,00
DOOM	299,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	449,00
EARTHWORM JIM II	299,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
FIFA SOCCER 96	399,00	SOCCER SHOOT OUT	299,00
FINAL FIGHT 3	449,00	SPIROU	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SUPER MARIO KART	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		SUPER MARIO WORLD II	449,00
SOCCER DE LUXE	449,00	THOMAS BIG HURT	299,00
KILLER INTINCT	249,00	TINTIN AU TIBET	449,00
MEGAMAN X3	449,00	TOYS STORY	449,00
MICKEY ET MINNIE	199,00	WEAPONLORD	249,00
MORTAL KOMBAT 3	449,00	WRESTLEMANIA	399,00
NBA GIVE N GO	349,00		

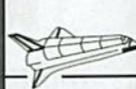


## Promos

BATMAN FOR EVER	199,00	PAC MAN 2	199,00
CHOPLIFTER 3	199,00	PAGE MASTER	169,00
CLAYMATE	99,00	PLOK	129,00
EQUINOX	149,00	SAILOR MOON	99,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	SEPARATION ANXIETY	199,00
G FOREMAN KO BOXING	129,00	SHAQ FU	169,00
HAGANE	169,00	STARGATE	199,00
JUDGE DREDD	199,00	STARWING	99,00
JUNGLE STRIKE	199,00	STUNT RACE FX	199,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	SUPER BC KID	169,00
EMMINGS 2	199,00	SUPER METROID + GUIDE	199,00
LORD OF THE RING	199,00	SUPER PUNCH OUT	199,00
MARIO IS MISSING	99,00	SYNDICATE	149,00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	99,00	UNI RALLY	149,00
MEGAMAN X	199,00	URBAN STRIGE	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00	VORTEX	99,00
MICKEYMANIA	169,00	WARRIOR WOOD	149,00
MYSTIC QUEST	199,00	WARLOCK	149,00
NBA JAM TE	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	129,00
PACK ATTACK	199,00		

## Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	349,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	299,00	NHL 96 (EUR)	369,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	199,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	399,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	249,00	SPIROU (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	299,00	STREET RACER (EUR)	349,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00	THEME PARK (EUR)	399,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	299,00	THOMAS BIG HURT (EUR)	299,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00	TINTIN AU TIBET(EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	399,00	TOYS STORY (EUR)	299,00
NBA JAM T.E (EUR)	199,00	WRESTLEMANIA (EUR)	299,00
NBA LIVE 96 (EUR)	369,00		



## Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00	PETE SAMPRAS (EUR)	129,00
BATMAN FOREVER (EUR)	199,00	RISTAR (EUR)	129,00
BUBSY 2 (EUR)	129,00	SAMOURAI SHODOWN (EUR)	199,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	169,00	SHINNING FORCE (EUR)	149,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	SOLEIL (EUR)	199,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	149,00	SONIC & KNUCKLES (EUR)	199,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	199,00	SPARKSTER (EUR)	149,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00	SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
JUDGE DREDD (EUR)	199,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	199,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	149,00	STARGATE (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	129,00	SYNDICATE (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	199,00	TASMANIA 2 (EUR)	129,00
MR NUTZ (EUR)	129,00	URBAN STRIKE (EUR)	149,00
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00
NBA JAM (EUR)	149,00	ZOOL (EUR)	99,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00		

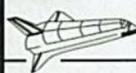
## Articles DBZ

LISTE SUR DEMANDE

## Super NES USA

→ SUPER NES USA  
+ Prise péritel + 1 manette 590 F

CHRONO TIGGER	499,00
EARTH BOUND + GUIDE	349,00
FINAL FANTASY 3	499,00
ROBOTREK	299,00
SECRET OF EVERMORE	399,00
SECRET OF THE STAR	399,00
SUPER MARIO RPG	499,00



## Promos

KING ARTHUR THE KNIGHTS	199,00
SUPER TURRICAN	99,00
WARIO WOODS	129,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	149,00

● ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 99 F  
→ AVEC UN JEU ACHETE : 69 F

## Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

## Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR  
MULTIJEUX 1490 F

## Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	490,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	599,00
DRAGON BALL Z 7 : ACTION GAME 4	599,00
DRAGON QUEST 6	690,00
FINAL FANTASY 5	490,00
GUNHAZZARD (FRONT MISSION 2)	490,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00
RAMNA 1/2 4	149,00

## Genial !!!

● NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F  
→ AVEC UN JEU USA OU JAP ACHETE : 49 F  
→ AVEC DEUX JEUX USA OU JAP ACHETES : GRATUIT

## Virtual Boy

VIRTUAL BOY

+ 1 JEU 799,00

GALATIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TENNIS	299,00

## Sega 32 X

→ 32X + 1 JEU 690 F  
→ 32X + VIRTUA FIGHTER 890 F

JEUX À 199 F TITRES SUR DEMANDE

## CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO  
+ 2 JEUX + 1 FILM 2990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX,  
LISTE SUR DEMANDE

## Nec

→ PAD PC FX 199 F  
→ MEMORY CARD 199 F  
→ DUO + 1 JEU 1 490 F

CD LISTE DES JEUX  
DISPONIBLE SUR DEMANDE

## Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

## Jaguar

→ JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH 490 F

BRUTAL SPORT FOOTBALL	199,00	IRON SOLDIER	199,00
BUBSY	199,00	KASUMI NINJA	199,00
CANNON FODDER	199,00	SYNDICATE	199,00
CHECKERED FLAG II	199,00	TEMPEST 2000	199,00
CLUB DRIVE	99,00	THEME PARK	199,00
DOUBLE DRAGON 5	199,00	ULTRA VORTEX	199,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	199,00	VAL D'ISERE	199,00
FLASH BACK	199,00	ZOOL 2	199,00
FLIP OUT	199,00	MANETTE	199,00
HOVER STRIKE	199,00		

## PARIS

128, bd Voltaire  
75011 PARIS - M° Voltaire  
Tél : (1) 48 05 42 88  
Tél : (1) 48 05 50 67

## PARIS

36, rue de Rivoli  
75004 PARIS - M° Hotel de Ville  
Tél : (1) 40 27 88 44

NOUVELLE  
ADRESSE

## LILLE

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

## DOUAI

39, rue Saint Jacques  
Tél : (16) 27 97 07 71  
**STRASBOURG**  
6, rue de Noyer  
Tél : (16) 88 22 23 21



**PARIS**

128, bd Voltaire  
75011 PARIS - M° Voltaire  
Tél : (1) 48 05 42 88  
Tél : (1) 48 05 50 67

**PARIS**

36, rue de Rivoli  
75004 PARIS - M° Hotel de Ville  
Tél : (1) 40 27 88 44

**NOUVELLE  
ADRESSE**

**LILLE**

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

**DOUAI**

39, rue Saint Jacques  
Tél : (16) 27 97 07 71  
**STRASBOURG**  
6, rue de Noyer  
Tél : (16) 88 22 23 21

**3DO**

→ 3DO PAL FZ1 + STARBLADE	990 F	PGA GOLF 96	369,00
→ 3DO PAL GOLDSTAR + FIFA (français)	990 F	QUARANTINE	99,00
3D ATLAS	99,00	RETURN FIRE	199,00
MAGAZINE + DEMO	50,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	199,00	ROAD RASH	199,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	299,00	SAMPLER 2 10 DEMOS	
BATTLE SPORT	299,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
BURNING SOLDIER	199,00	SEAL OF PHARAON	149,00
CAPTAIN QUAZAR	369,00	SHOCKWAVE 2	369,00
CASPER	369,00	SNOW JOB	369,00
CORPSE KILLER	99,00	SPACE HULK	199,00
CYBERIA	369,00	SPACE PIRATE	99,00
«D»	375,00	STAR BLADE	99,00
DAEDALUS ENCOUNTER	199,00	SUPER STREET FIGHTER 2	199,00
DECATHLON	369,00	SYNDICATE	199,00
DEMOLITION MAN	199,00	THEME PARK	99,00
DOOM	299,00	TOTAL ECLIPSE	99,00
DRAGON LORE	375,00	TWISTED	99,00
FIFA SOCCER	199,00	WAY OF THE WARRIOR	99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	390,00	WING COMMANDER 3	199,00
FOES OF ALI	369,00		
GAME GOURU	249,00		
GEX	199,00		
GRIDDERS	99,00		
IMMERCENARY	99,00		
IRON ANGEL OF			
THE APOCALYPSE	99,00		
JOYPAD PANASONIC	199,00		
KING DOM : THE FAR REACHES	199,00		
MICROCOSM	149,00		
MINTEASER (ADULT)	199,00		
MYST	199,00		
PATANK	199,00		
PEEBLE BEACH GOLF	99,00		

**Playstation**

→ PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE	1990 F	• PRO ACTION REPLAY	369,00
→ PLAYSTATION MULTISTANDARD		• CABLE DE LIAISON	169,00
+ 1 JEU AU CHOIX	2990 F	• JOYSTICK	399,00
Fonctionne avec jeux US, EUR, JAP		• MANETTE	149,00
→ VOLANT + PEDALIER	499 F	• MANETTE ASCII	249,00
		• RALLONGE MANETTE	89,00
		• MEMORY CARD	169,00
		• PRISE PERITEL RGB	199,00

ACE COMBAT	399,00	<b>JEUX EUROPEENS</b>	OLYMPIC SOCCER	349,00
BIOHAZZARD	499,00	ACTUA GOLF	PANZER GENERAL	349,00
BOXER ROAD	199,00	ACTUA SOCCER	PGA TOUR GOLF 96	369,00
CHORO Q	449,00	ADIDAS POWER SOCCER	POWER SERVE	349,00
COBRA	499,00	AIR COMBAT	PSYCHIC DETECTIVE	369,00
COSMIC RACE	199,00	ALIEN TRILOGY	RAIDEN PROJECT	349,00
CRIME CRACKER	199,00	CHESSMASTER	RAW POURSUIT	349,00
DESTRUCTION DERBY	499,00	CHRONICLE OF	RAYMAN	369,00
DRAGON BALL Z	399,00	THE SWORD	RESIDENCE EVIL	349,00
DRAGON BALL Z 2	499,00	CRITICOM	RETURN OF FIRE	369,00
EARTHWORM JIM 2	349,00	CYBERSLED	REVOLUTION X	299,00
EXTREME GOLF	349,00	<b>D</b>	RIDGE RACER REVOLUTION	369,00
FADE TO BACK	369,00	DEADLY SKY	ROAD RASH	369,00
FORMATION SOCCER	499,00	DESCENT	SAMPRAS EXTREME TENNIS	369,00
GOEMON WARRIOR	499,00	DESTRUCTION DERBY	SHELLSHOCK	349,00
GROUND STROKE	199,00	DISWORLD	SHOCK WAVE ASSAULT	369,00
J LEAGUE PRIME GOAL	199,00	DOOM	SKELETON WARRIOR	349,00
JUMPING FLASH 2	499,00	DRAGON BALL Z	SPACE HULK 2	369,00
KILEAK THE BLOOD 2	499,00	EXTREME PINBALL	STREET FIGHTER ALPHA	369,00
KING FIGHTER 95	495,00	EXTREME SPORT	STREET FIGHTER, THE MOVIE	199,00
MAGIC BEAST WARRIOR	199,00	<b>F117 AGILE WARRIOR</b>	STRIKER 96	299,00
MEGAMAN X3	499,00	FIFA SOCCER 96	TEKKEN	399,00
MOTOR TOON 2	499,00	GEX	THEME PARK	369,00
NAMCO MUSEUM	499,00	HI OCTANE	THUNDER HAWK 2	349,00
NAMCO MUSEUM 2	499,00	JACK IS BACK	TILT	369,00
NBA POWER DUNKER	499,00	JOHN MADDEN 96	TOSHIDEN 2	369,00
NIGHT STRIKER	199,00	JOHNNY BAZOOKATONE	TOTAL ECLIPSE TURBO	299,00
RAYMAN	499,00	JUMPING FLASH	TOTAL NBA'96	369,00
RIDGE RACER 2	499,00	JUPITER STRIKE	TRUE PINBALL	369,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	149,00	LOADED	TWISTED METAL	349,00
TEKKEN 2	499,00	MAGIC CARPET	VIEW POINT	369,00
TETRIS X	499,00	MICKY WILD ADVENTURE	WAR HAWK	349,00
TOSHIDEN 2	499,00	MORTAL KOMBAT 3	WING COMMANDER 3	369,00
VAMPIRE	499,00	MYST	WIPE OUT	369,00
V TENNIS	299,00	NBA : IN THE ZONE	WORLD CUP GOLF	349,00
WINNER ELEVEN	199,00	NBA JAM TE	WORMS	369,00
WIPE OUT	499,00	NBA LIVE 96	WRESTLEMANIA	249,00
		NEED FOR SPEED	X COM	369,00
		NFL QUATERBACK 96	ZERO DIVIDE	369,00
		NHL FACE OFF		

**Saturn** version PAL

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE 1990 F  
→ VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F  
Liste des films disponible sur demande

• ARCADE RACER (VOLANT) 449 F  
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 349 F  
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 199 F  
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 149 F

CLOCK WORK 2 (EUR)	299,00
D (EUR)	369,00
DEADLY SKY (EUR)	369,00
DESCENT (EUR)	349,00
DESTRUCTION DERBY (EUR)	349,00
DISCWORLD (EUR)	349,00
DRAGON BALL Z (JAP)	399,00
DRAGON BALL Z 2 (JAP)	399,00
DRAGON FORCE (JAP)	399,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	369,00
FATAL FURY 3 (JAP)	449,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	249,00
FORMULA 1 CHAMPIONSHIP (EUR)	389,00
GALACTIC ATTACK (EUR)	299,00
GEX (EUR)	369,00
GOLDEN AXE THE DUEL (EUR)	369,00
GRAN CHASER (JAP)	199,00
GUARDIAN HEROES (JAP)	449,00
IMPACT RACING (EUR)	369,00
IN THE HUNT (JAP)	249,00
JACK IS BACK	369,00
JOHNNY BAZOOKATONE (EUR)	349,00
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	449,00
KING OF SPIRIT (JAP)	299,00
MAGIC CARPET (EUR)	369,00
MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR)	199,00
MEGAMAN X3 (JAP)	399,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	299,00
MYST (USA)	199,00
MYSTRIA (EUR)	389,00
NBA JAM TE (EUR)	199,00
NEED FOR SPEED (EUR)	369,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	369,00
NHL HOCKEY (EUR)	369,00
NIGHT WARRIOR (EUR)	369,00
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR)	369,00
PANZER DRAGON 2 (EUR)	399,00
RAYMAN (EUR)	349,00
RAW PURSUIT (EUR)	369,00
REVOLUTION X (EUR)	369,00
SEGA RALLY (EUR)	349,00
SHELL SHOCK (EUR)	349,00
SHINOBI X (EUR)	349,00
SIM CITY 2000 (EUR)	389,00
SKELETON WARRIOR (EUR)	369,00
SLAM DUNK (JAP)	199,00
STORY OF THOR (JAP)	399,00
STREET FIGHTER (EUR)	199,00
STREET FIGHTER ALPHA (EUR)	369,00
THE HORDE (EUR)	369,00
THEME PARK (EUR)	369,00
THUNDER HAWK 2 (EUR)	349,00
TILT (EUR)	369,00
TITAN WARS (EUR)	369,00
TOSHIDEN (JAP)	249,00
TOSHIDEN REMIX (EUR)	349,00
TRUE PINBALL (EUR)	369,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	349,00
VALORA VALLEY GOLF (EUR)	349,00
VAMPIRE HUNTER (JAP)	299,00
VARUNA FORCE (EUR)	369,00
VICTORY BOXING (EUR)	299,00
VICTORY GOAL 96 (JAP)	399,00
VIRTUA GUN + GUN (EUR)	449,00
VIRTUA FIGHTER 2 (EUR)	399,00
VIRTUA FIGHTER 2 (USA)	249,00
VIRTUA GUN	199,00
VIRTUA HYDLIDE (USA)	199,00
VIRTUA RACING (EUR)	249,00
WING ARMS (EUR)	369,00
WIPE OUT (EUR)	349,00
WORLD CUP GOLF (EUR)	349,00
WORMS (EUR)	369,00
X MEN (EUR)	369,00

**Neo Geo**

→ JOYSTICK ARCADE ..... 490 F  
→ JOYPAD ..... 249 F

AGRESSOR OF DARK KOMBAT	490,00
ART OF FIGHTING	299,00
ART OF FIGHTING 2	490,00
ART OF FIGHTING 3	1690,00
CYBER LIP	399,00
FATAL FURY SPECIAL	590,00
FATAL FURY II	299,00
FATAL FURY III	990,00
FATAL FURY REAL BOUT	1690,00
GHOST PILOT	299,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
SAMOURAI SHODOWN II	490,00
SAMOURAI SHODOWN III	1690,00
SPINMASTER	399,00
SUPER SIDE KICK 3	690,00
WIND JAMMERS	399,00
WORLD HEROES II	299,00
WORLD HEROES II JET	490,00

**Neo Geo CD**

→ NEO GEO CD 2 + FATAL FURY 4 3290 F  
→ NEO GEO + FATAL FURY 4 2490 F

3 COUNT BOUT	299,00
AERO FIGHTER 2	299,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	299,00
ALPHA MISSION 2	299,00
ART OF FIGHTING 2	299,00
ART OF FIGHTING 3	449,00
BASEBALL STAR 2	299,00
BURNING FIGHT	299,00
FATAL FURY 3	349,00
FATAL FURY REAL BOUT	449,00
FOOTBALL FRENZY	299,00
GALAXY FIGHT	299,00
KABUKI KLASH	399,00
KARNOV'S REVENGE	299,00
KING OF FIGHTER 94	349,00
KING OF FIGHTER 95	449,00
KING OF MONSTER 2	299,00
MUTATION NATION	299,00
POWER SPIKES	349,00
PULSTAR	449,00
SAMOURAI SHODOWN 2	349,00
SAMOURAI SHODOWN 3	449,00
SENGOKU 2	299,00
SONIC WING 3 (AEROFIGHTER 3)	449,00
STREET HOOP	299,00
TOP HUNTER	299,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	299,00
VIEW POINT	299,00
WIND JAMMER	299,00
WORLD HEROES PERFECT	299,00

**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>	

Nom : ..... Prénom : .....  
 Adresse : .....  
 Code Postal : ..... Ville : .....  
 Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) : .....  
 Je joue sur :  MEGADRIVE  GAME GEAR  PLAYSTATION  
 SUPER NINTENDO  MEGA CD  3 DO  SATURN  
 SUPER NES  NEO GEO  CDi  NEC  
 SUPER FAMICOM  GAME BOY  JAGUAR

\* CEE, DOM-TOM :  
cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs  
 Mode de paiement :  Chèque bancaire  Contre Remboursement + 35 Frs  Carte Bleue N° .....  
 Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../...../..... Signature : .....

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

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

**ESPACE**

**3 Jammers**



CONSOLE +  
06/96

# TIPS

Salut les "cheaters"!

Voici d'abord un message destiné à tous ceux qui sortent d'une longue période de cryogénéisation: sachez que le mercredi après-midi, sur le 3615 TCPLUS, j'anime une hot-line, qu'on se le dise! Bien sûr, je ne me bornerai pas aux tips, et vous pouvez m'interroger sur tout ce qui vous intéresse et même en discuter avec les autres connectés. On fait d'ailleurs parfois des rencontres surprenantes et... intéressantes.

Ce mois-ci, entre autres astuces toutes plus pures les unes que les autres, vous trouverez un récapitulatif (à conserver précieusement!) des tips sur Ridge Racer Revolution et une exclu de Consoles+ qui va vous faire économiser 500 francs (surprise). En attendant la Nintendo 64 (j'espère que sa sortie ne sera pas une fois de plus repoussée, il ne me reste plus que deux doigts à bouffer), bonne triche et see ya next month!

Switch

## PLAYSTATION

## RIDGE RACER REVOLUTION

Non, je ne vous ai pas raconté de bêtises (ce n'est pas mon habitude...): ce mois-ci, Consoles+ va bel et bien vous faire économiser 500 francs. Mais pas à la manière de certains, qui prétendent en faire autant en vous évitant simplement d'acheter, comme le fait depuis toujours et tous les mois notre ami Ze Killer. Pour vous, fidèle lecteur, je propose donc un petit récapitulatif de tous les Cheat Codes existants pour ce jeu merveilleux qu'est RRR. Mais qu'est-ce que je raconte, moi, c'est même plus qu'un simple récapitulatif puisque l'on y trouve des tips inédits, et, cerise sur le gâteau, comment gagner 500 balles, phase par phase...

### Pour jouer à deux avec le link, avec deux consoles mais avec UN seul jeu!

Première opération: branchez les deux consoles sur les deux moniteurs (ou autres) et reliez-les avec le link. Ouvrez les deux capots comme si vous effectuiez la manipulation qui permet de jouer avec des jeux européens sur une console japonaise (ou l'inverse) (photo 1), sur une des deux consoles. Lancez le jeu et attendez que la page de présentation apparaisse (photo 2). Placez le CD dans l'autre console et remplacez-le par un CD audio de votre choix (photo 3). Une fois l'autre page de présentation apparue, ne touchez plus à rien, contentez-vous seulement de commencer à vous éclater en jouant à deux pour pas cher (photo 4)!

1



2



3



4



### Pour avoir les huit voitures et le mode Buggy

Juste avant le Galaga, et pendant toute sa durée, maintenez la pression sur: L1, R1, Select, Bas et Triangle.

Pendant le Galaga, les vaisseaux seront automatiquement détruits par un laser.



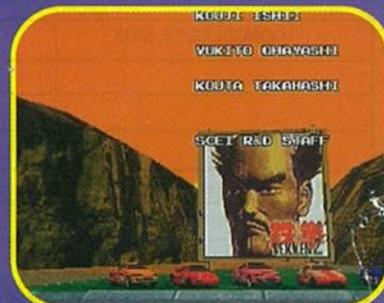
Les huit voitures supplémentaires sont disponibles.



Et les véhicules sont désormais réduits à l'état de Super Deformed (SD). Terriblement pur, non?

### Pour avoir plusieurs fins différentes

Si vous ne le savez pas déjà, il existe dans RRR douze fins différentes. En effet, la fin variera si vous terminez le jeu en commençant par la course Expert et si vous le finissez par la course Advanced. Ainsi, pour douze possibilités de ce type, il y a bien évidemment douze fins possibles.



Les changements ne sont pas énormes, mais c'est toujours bon à savoir.

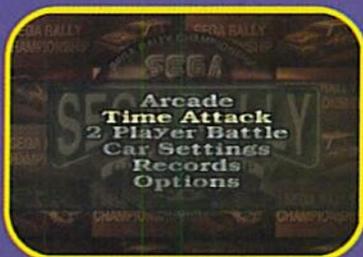
## SATURN

## SEGA RALLY

Cher lecteur, j'ai l'honneur de vous offrir le dernier tip sur Sega Rally. Eh oui, il est fort probable que j'aie découvert la totalité des Cheat Codes de ce jeu. D'aucuns diront que je yoyote puisque ces Cheat Codes ont déjà été publiés dans le dernier numéro (C+ 54). Alors, quelle est l'utilité de donner un code qui a déjà été publié? C'est tout bête! Ce code, s'il est réalisé une ligne plus bas, permet de sélectionner la Stratos et la dernière course, la Lake Side. Bref, vous admettrez que la précision valait le coup d'être donnée.

### Pour jouer avec la Stratos et sélectionner la Lake Side

Placez-vous sur le Time Attack et faites: X, Y, Z, Y, X.  
Si vous êtes doué, la dernière course et l'ultime voiture sont sélectionnables dans tous les modes.



Placez-vous sur le Time Attack pour réaliser l'astuce.



Comme promis, la Stratos...



... et la dernière course de folie, la Lake Side, sont à vous!

### Pour avoir le Spinning Mode

Choisissez une course en Time Trial. Dès que le dernier choix est validé, juste avant la course et jusqu'à son début, appuyez tout en maintenant la pression sur les boutons d'accélération et de frein.



Il faut maintenir les deux boutons enfoncés jusqu'au début de la course.



Si la manipulation est réussie, plusieurs Spinning Points apparaîtront. Une fois l'un d'eux franchi, il faudra effectuer des rotations à 360°, et avec panache si vous voulez marquer des points.

### Pour changer la taille du spot de la page de présentation

Sur l'écran-titre, maintenez la pression sur les quatre boutons L et R.



C'est à cet endroit qu'il faudra réaliser l'astuce, laquelle est d'une simplicité enfantine, vous en conviendrez...

### Pour pouvoir régler la distance de votre voiture en vue externe

Pendant le jeu, actionnez la pause (Start), maintenez Y enfoncé et zoomez comme bon vous semble avec L1 ou R1.



Attention, ce tip ne fonctionne qu'avec la vue externe (que je trouve d'ailleurs fort peu ergonomique, soit dit au passage).

## CONSOLES

# Participe au GRAND CONCOURS DE TIPS

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

# 3615 TC PLUS

L'auteur du meilleur tip gagnera un abonnement

# TIPS

SATURN

DRAGON BALL Z

Logiquement, à l'heure, voire à la minute où vous lirez ces lignes, les nouvelles aventures des Sayens devraient être disponibles dans les meilleures boutiques d'import parallèle, et tout en 3D s'il vous plaît! Mais la 3D à elle seule ne fait pas tout l'intérêt d'un jeu. Reste à voir si le principe diffère vraiment. En attendant, tous ceux qui possèdent l'ancienne version seront sûrement contents d'apprendre qu'il existe un tip qui booste la vitesse du jeu, procurant ainsi un plaisir de jeu accru. Comme dans toutes les versions précédentes, les combattants peuvent exécuter des Meteor Smashes, qui ruinent littéralement l'adversaire. Ils sont tous là, plus bas, rien que pour vos yeux!

## TOUS LES METEOR SMASHES

### GOKU SUPER SAYAN 3



Demi-cercle vers l'arrière,  
Demi-cercle vers l'avant et A.

### GOGETA



Avant, Demi-cercle vers l'avant et B.

### GOTENKS



Demi-cercle vers l'arrière, Avant et A.

### VEGETA



Arrière, Demi-cercle vers l'arrière  
et A.

### GOKU SUPER SAYAN



Arrière, Demi-cercle vers l'arrière  
et A.

## Pour augmenter la vitesse de jeu

Pendant l'introduction, lorsque le paysage de montagnes défile, maintenez les touches L et R du pad enfoncées et pressez:

X pour le turbo 1, Y pour le turbo 2, Z pour le turbo 3.

Pour le turbo 4, maintenez toujours enfoncées les touches L et R de la deuxième manette et appuyez sur Z.



C'est à cet endroit que vous  
devrez vous réveiller.



Une fois dans la partie, pas besoin  
d'être extralucide pour s'apercevoir  
que la vitesse du jeu a augmenté.

### TRUNK ADULTE



Quand la barre d'énergie est dans  
le rouge et à la moitié, faites:  
Arrière, Avant, Arrière, Demi-cercle  
vers l'avant et B.

### GREAT SAYAMAN



Demi-cercle vers l'arrière, Avant et A.

### TSHO BU



Avant, Arrière, Avant, Arrière,  
Demi-cercle vers l'arrière et A.

### MAJON BU



Arrière, Avant, Demi-cercle vers  
l'avant et A.

# TIPS

## CONSOLES

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

Tape le **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, le chanmaille,  
et le vendredi aux mêmes horaires  
avec le Panda, la bête des mangas.



### CELL

Avant, Arrière, Demi-cercle vers l'arrière et A.



### FREEZER

Avant, Arrière, Demi-cercle vers l'arrière et A.



### GINU

Arrière, Avant, Demi-cercle vers l'avant et A.



### PICCOLO

Quand la barre d'énergie est dans le rouge et à la moitié, faites: Avant, Arrière, Avant, Arrière, Demi-cercle vers l'arrière et A.



### DABULA

Arrière, Avant, Demi-cercle vers l'avant et C.



### RIKUM

Quand la barre d'énergie est dans le rouge et à la moitié, faites: Demi-cercle vers l'arrière, avant et A.

## Fantasy Games

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

**BONNE NOUVELLE !!**

**MODIFICATION PSX = 320F**

**FRAIS PORT RETOUR COMPRIS  
ELLE ACCEPTE TOUTES LES VERSIONS  
DE JEUX PSX !! . DÉLAI 24H !!!**

**PRISE PÉRITEL PSX RGB = 150F**

**MODIFICATION SATURN = 200F  
EN 60 HZ PLEIN ECRAN FRAIS PORT INCLUS**

**IMPORT EN DIRECT DU JAPON  
NINTENDO ULTRA-64  
DISPO. À PARTIR DE FIN JUIN  
RÉSERVEZ VITE !!**

**Pour la modification, envoyez nous votre console et  
le réglément par chèque à Fantasy Games VPC.  
52 rue de l' université 69007 Lyon  
Pour PARIS CITY GAMES 44 AV. D' IVRY 75013**

# TIPS

SATURN

DRAGON BALL Z



SUITE



KAIOSHIN

Arrière, Demi-cercle vers l'arrière et A.



ZARBON (LE ZARBI)

Quand la barre est dans le rouge et aux trois quarts, faites: Avant, Arrière, Demi-cercle vers l'arrière et A.



GOTEN

Arrière, Demi-cercle vers l'arrière et A.



KRILLIN

Demi-cercle vers l'arrière, Demi-cercle vers l'avant et A.



GOKU ENFANT

Quand la barre d'énergie est dans le rouge et à la moitié, faites: Avant, Arrière, Demi-cercle vers l'arrière et A.



TENSHINHAN

Avant, Arrière, Demi-cercle vers l'arrière et A.



TRUNK ENFANT

Avant, Arrière, Demi-cercle vers l'arrière et A.



C16

Avant, Arrière, Demi-cercle et A.



TORTUE GÉNIALE

Demi-cercle vers l'arrière, Avant et A.



C18

Avant, Arrière, Demi-cercle et A.



MISTER SATAN

Arrière, Avant, Demi-cercle vers l'avant et B.



### Pour avoir un Debug Mode

Entrez dans les options, placez-vous sur le premier choix et appuyez simultanément sur A, C et Y tout en maintenant la pression jusqu'à l'apparition de la page d'options suivante. Et là, ô surprise, vous aurez accès à un Debug Mode. Il ne vous restera alors qu'à le mettre sur "On" pour l'activer.



Entrez dans les options



Placez-vous sur la première ligne et effectuez la manipulation.



Normalement, la nouvelle option comportant le Debug Mode doit apparaître. Cliquez sur "On".



Tous les personnages sont désormais disponibles!



Vous aurez aussi la possibilité de choisir votre stage...



En voici la preuve: le combat fait rage.



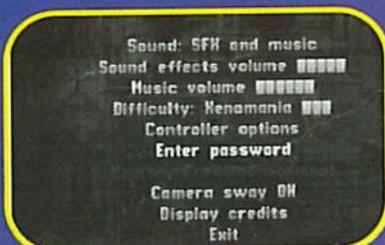
... et d'augmenter au maximum les capacités de votre personnage.

Voilà un jeu qui reprend le principe de Doom, sans l'égaliser toutefois. Si le réalisateur du film avait mis la main à la pâte, peut-être l'ambiance aurait-elle été bien meilleure, mais ce n'est pas le cas. Vous avez été

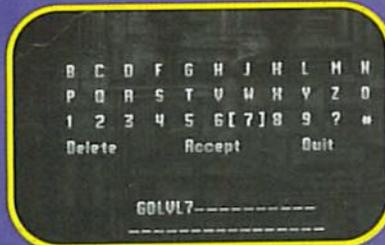
certainement nombreux à craquer sur ce jeu, et ce n'est pas une erreur: c'est un bon jeu. Il offre une assez bonne durée de vie. Et, pour ceux qui la trouvent trop bonne, voici ci-dessous un mot de passe channé!

### Pour choisir son stage

Depuis les options, entrez dans l'écran des passwords, et inscrivez "GOLVL" suivi du numéro du stage. Comme il n'y a pas de zéro, servez-vous de la lettre "O", pour les stages des dizaines (10, 20, 30). Avec "34", vous visionnerez la fin du jeu.



Entrez dans les options pour y trouver l'endroit où vous validerez les mots de passe.



Inscrivez le mot magique et vous serez directement débarqué dans le niveau de votre choix.



Mais lorsque vous arrivez dans le stage, vous disposez d'une seule arme et de très peu de munitions!



# QUATRE BOMBES



*Gare à vos porte-feuille, car PFC édite ce mois-ci quatre titres fantastiques! On en avait rarement eu autant en l'espace d'un an, mais quand PFC bombarde, on court aux abris.*



## MACROSS PLUS

La menace zentradienne pèse toujours, et il faut sans cesse construire de nouveaux vaisseaux. Deux projets sont à l'ordre du jour. Général Galaxy présente l'YF-21. Le pilote en charge des essais de l'YF-21, Garudo, a pour particularité d'avoir des ancêtres zentradiens. Chez Shinsei

Industry, c'est le YF-19 qui a occupé tous les cerveaux de la compagnie. Son pilote est Isamu Dayson, une forte tête qui a eu de nombreux problèmes disciplinaires. Le troisième personnage en lice, Sharon Apple, a le statut d'idole. Sous ce nom se cache un ordinateur, guidée par Myune, une charmante jeune femme. Nos trois protagonistes, Garudo, Isamu et Myune, ont un point commun: ils se sont bien connus dans leur jeunesse, et formaient un trio inséparable!

"Macross Plus" est bâti sur un scénario qui tient bien la route.

Mais le plus fantastique, dans ce dessin animé, ce sont les effets spéciaux! Le budget de cet O.A.V. a été colossal, et cela se voit.



Sharon Apple est une idole très dangereuse.



Myune dans toute sa splendeur.



## NINJA SCROLL

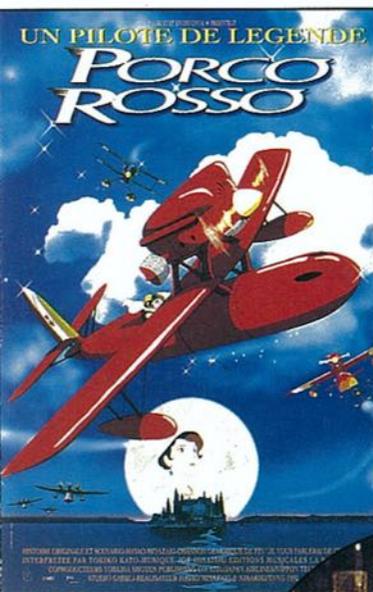
Jubei Kibagami, ronin de son état, erre à travers le Japon. C'est ainsi qu'il va rencontrer la belle Kagero. Cette dernière est la seule survivante d'un groupe de ninjas, surpris et massacrés par Tessai. Celui-ci l'a gardée en vie en espérant prendre un peu de bon temps avec elle. Mais il est interrompu par Jubei, qui passait par là. Kagero et Jubei s'enfuient. Mais Tessai va retrouver Jubei et l'affronter... Ninja Scroll, qui n'est pas sans rappeler le jeu Samurai Shodown, est un dessin animé fantastique (encore!).



# EN UN MOIS!

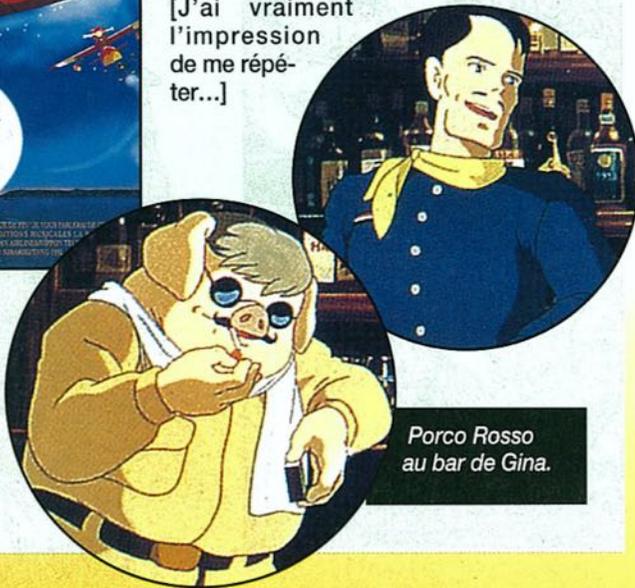
## LES AILES D'HONNEAMISE

L'action prend place dans le royaume d'Honneamise. Shiro s'est engagé dans les forces aérospatiales. Il forme avec ses potes une bande de joyeux lurons, et ne prend pas la vie trop au sérieux. Jusqu'au jour où il rencontre Riquinni, une jeune fille très croyante. Shiro, à son contact, va se responsabiliser. C'est à ce moment que les crédits pour la construction d'une fusée sont obtenus. Il faut un volontaire. Shiro, prenant tout le monde à contre-pied, se porte volontaire. Or les militaires ont décidé que le lancement aurait lieu à la frontière. Objectif: que le pays voisin attaque pour leur voler la fusée, ce qui leur fournira un bon prétexte pour contre-attaquer! Mais Shiro est déjà prêt pour le décollage, installé dans le cockpit... Au risque de me répéter, "Les Ailes d'Honneamise" est un excellent dessin animé.



## PORCO ROSSO

On ne présente plus le cochon volant, à qui Jean Réno a prêté sa voix dans la version française. Signé Miyazaki, le film est magnifique, et c'est même l'un des meilleurs! Les combats aériens sont splendides, la chorégraphie excellente, les décors superbes... Stop! C'est un chef-d'œuvre, vous l'avez tous compris. [J'ai vraiment l'impression de me répéter...]



Porco Rosso au bar de Gina.

La jaquette de la cassette est aussi l'affiche du film.

## CONSOLES+

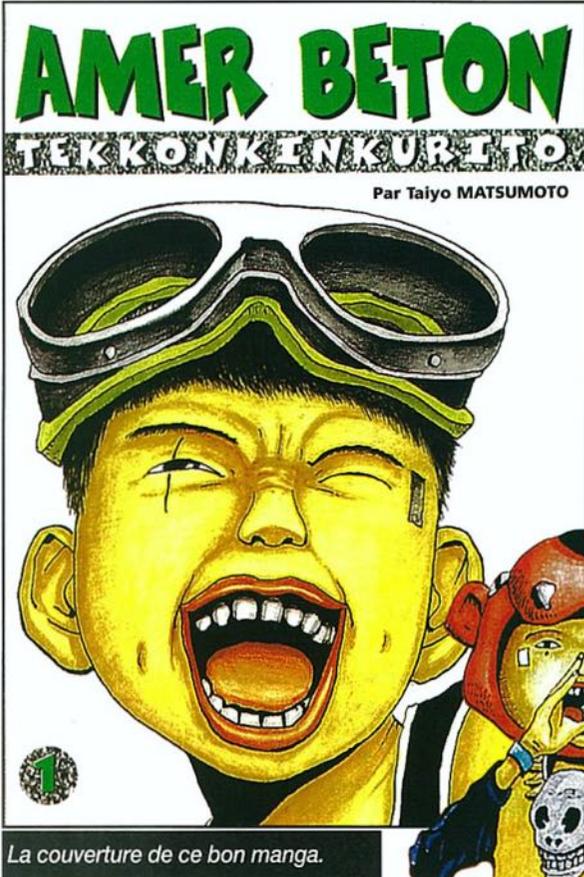
**Tu veux en savoir plus,  
épater tes copains?  
Tiens-toi au courant  
des dernières nouveautés  
Jeux, Mangas, Imports,  
Animés, Cyber Potins...  
sur le**

# 3615 TCPLUS



# AMER BÉTON

*"Amer Béton", également connu sous le nom de "Tekkonkinkurito" dans l'archipel où le soleil se lève, est un manga édité par Tonkam. Avec comme toile de fond un univers totalement déjanté, il raconte la vie de deux mômes dans une banlieue pourrie.*



Nous sommes à Takara, une banlieue moche et sordide. Deux gamins orphelins et sans domicile squattent dans la ville, vivant tant bien que mal. Pour survivre, ils sont obligés de se battre contre d'autres bandes, et mettent leur force au service de qui en a besoin. Et ils sont d'une force physique étonnante. Ainsi, lors d'un différend avec un yakuza, c'est eux qui l'emportent. Même les flics connaissent les Chats – c'est leur surnom –, qui errent dans la ville au gré de leur fantaisie. Cet album, au dessin hors norme et assez européen pour un manga, est très intéressant, grâce à son ambiance sinistre et captivante. Sur la toile de fond d'une banlieue de fin de siècle, c'est notre société qui est vue à travers des yeux d'enfant... Et pas n'importe lesquels, car nos deux zonards ont leur propre vision de la vie: Blanco et Noiro, c'est leurs noms, sont deux mômes qui vivent en complet décalage par rapport à une société qui se veut "clean". Ils incarnent l'underground, le monde de l'ombre, la marginalité, et ils côtoient la police, les yakuzas et les parias de nos cités modernes,

thème d'actualité s'il en est. L'ensemble graphique dégage une impression pesante, très bien rendue par le cadrage et les perspectives utilisés, qui renforcent le sentiment de malaise: la ville est une jungle! "Amer Béton" est un bon manga où l'ambiance est essentielle, assez atypique dans la production nippone, et qui mérite toute votre attention. Chapeau bas à Tonkam, qui a su une fois de plus nous dénicher un manga au thème original et captivant.



Les cadrages en gros plan dans les cases contribuent à l'ambiance oppressante de ce manga.



La violence est monnaie courante dans les rues de Takara.





# LES AUTEURS DE "CYBER WEAPON Z" À PARIS

**A l'occasion de la présentation du film d'animation "Cyber Weapon Z", Andy Seto et Chris Lau (respectivement dessinateur et scénariste de la saga) se sont déplacés en France. Consoles+ les a rencontrés dans un petit bar du côté de la Bastille. Cool et en tenue de jogging, les auteurs de "Cyber Weapon Z" ont bien voulu répondre à nos questions.**  
*Gia*

**Consoles+:** Pourquoi avez-vous choisi un film d'animation en images de synthèse?  
**Chris Lau:** CWZ raconte une histoire qui se passe dans le futur. Il était donc logique que les O.A.V. tirés du manga suivent cette trame. Les images de synthèse nous ont donc paru parfaitement adaptées pour asseoir cet aspect futuriste.

**Consoles+:** Comment s'est mis en place ce projet surprenant?  
**Chris Lau:** Cette idée a germé en nous il y a bientôt trois ans. Pour cela, nous avons acheté une petite entreprise spécialisée en la matière, Mediagraphic. Mais au début, c'était surtout l'argent qui nous manquait. Si on inclut toutes les charges, une seule seconde du film coûte 10 000 francs.

**Consoles+ :** Avez-vous déjà fait des films d'animation plus "classiques"?  
**Andy Seto:** Oui, nous avons essayé avec des Japonais et des Coréens. Mais le résultat ne nous satisfaisait pas. Esthétiquement, la différence par rapport au manga était inacceptable. Ces essais sont donc restés à l'état de tests. Et

comme on dit, on n'est jamais mieux servi que par soi-même. Les OAV qui sortiront sous peu seront entièrement façonnés par Freeman, même la musique.

**Consoles+:** Et maintenant, êtes-vous satisfaits du résultat?  
**Andy Seto:** Pas tout à fait. Je pense que la tête, les corps et les machines peuvent être plus fins encore et travaillés davantage. Mais peut-être suis-je un peu trop pointilleux... Dans "Toy Story", Disney pouvait tricher avec les formes simplifiées et basiques des personnages. C'est impossible pour "CWZ", à cause de son aspect graphique beaucoup plus réaliste.

**Consoles+:** Pensez-vous que ce nouveau type de dessins animés se constituera un public?  
**Chris Lau:** Bien sûr! Sinon, nous n'aurions pas investi dedans (rires). A Hong Kong, quelques publicités ont déjà été lancées. Apparemment, le public semble impatient de découvrir les O.A.V.

**Consoles+:** Quels seront les prochaines productions de Freeman?  
**Chris Lau:** La sortie de cette série d'O.A.V. sera notre premier pas dans l'animation. Après cela, nous projetons de sortir un véritable long métrage pour le cinéma, d'une durée de 90 minutes, un peu comme le film "Akira".

**Consoles+:** Et pour les autres mangas de Freeman, comme "Celia" ou "BTK"?  
**Chris Lau:** Cela viendra après.

**Consoles+:** Y aura-t-il un jeu CWZ?  
**Chris Lau:** C'est actuellement en projet. Nous pensons à un jeu dans le style de Virtua Fighter ou de Tekken. D'ailleurs, nous passerons sûrement un accord avec Ubi Soft pour le développement.

**Consoles+:** Je vous remercie de cette



Voilà toute la clique réunie à la Bastille. On peut reconnaître, entre autres, Andy Seto (deuxième à partir de la gauche), Chris Lau (au fond, troisième à partir de la droite), le Panda (tout en bas) et Gia (à côté du Panda).



## "CYBER WEAPON Z", L'O.A.V.

Lors de cette rencontre, un extrait du futur OAV a été montré. A la surprise générale, cette série d'O.A.V. seront entièrement en images de synthèse. Le résultat est époustoufflant, même s'il ne s'agissait que d'une simple présentation. Le Panda et moi-même avons été complètement ébahis devant la beauté des images. "Cyber Weapon Z" avait révolutionné le manga. Récidiverait-il dans le domaine de l'animation?

**Fiche technique**  
Character design: Andy Seto  
Nombres d'épisodes: 4  
Sortie du premier volet: juillet à Hong Kong, version française en octobre  
Durée approximative: 30 mn + 20 mn de making-of  
Ordinateurs utilisés: Silicon Graphics





# MACROSS 2

Alors que PFC présente "Macross Plus" (cf. C+ 54), Kaze entame la diffusion des cassettes de "Macross 2", l'ancêtre de la série! Le même éditeur nous offre la suite des O.A.V. de "Kimagure Orange Road". Passage en revue. 



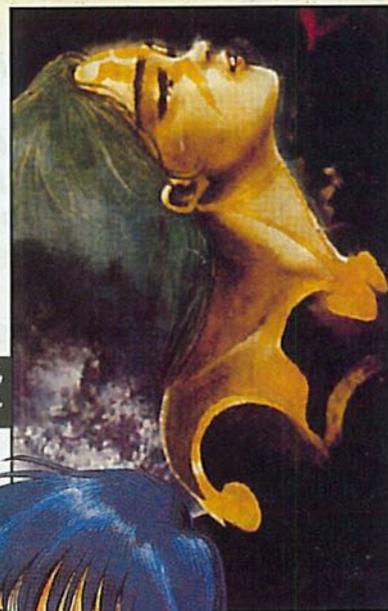
**M**across 2" est une série de six O.A.V., signée Mikimoto. Les deux premiers sont sortis en version française doublée sur une seule cassette. "Macross 2" repose sur une idée intéressante: que se passerait-il si la "Mynmai Attack", le système de défense de la Terre, qui combine vaisseaux et musique, ne marchait plus? Si cette série d'O.A.V. est loin d'égaliser la série télé de "Macross" ou celle de "Macross Plus", elle n'est pas dénuée d'intérêt et se regarde avec plaisir.

Hibiki est un journaliste, toujours à l'affût d'un scoop. Il se retrouve assistant du correspondant de guerre après l'attaque des Zentradiens, d'hostiles extraterrestres. Ils récupèrent l'un deux, une alien du nom de Ishtar. Il s'agit d'une très jolie chanteuse. Les différentes cultures se heurtent et... non, ils ne vécurent pas heureux et n'eurent pas beaucoup d'enfants. Pas tout de suite, tout du moins.

La belle Ishtar, une extraterrestre.



Hibiki aux commandes de son Walkyrie.



Madoka Ayukawa.

## KIMAGURE ORANGE ROAD

"Max et Compagnie", ce n'est pas la première fois qu'on vous en parle! Ça a beau être un peu gnangnan, c'est quand même bien! Ces deux O.A.V. racontent la rencontre du sempiternel trio (Kyosuke, Madoka et Hikaru) avec le chanteur Ayaka Mitsuru. Très à la mode, celui-ci est harcelé par ses nombreuses admiratrices. Kyosuke et Ayaka échangent leur corps par accident. Nombre de quiproquos en découleront. Deux O.A.V. très sympa.

Madoka Ayukawa, la belle ténébreuse.



# AMICROPUCE FAIT SA FOIRE

## K7 Vidéo SECAM Version Française intégrale

- DRAGON BALL Z 85 F**
- K7 A la poursuite de Garlic 85 F
  - K7 Le Robot des glaces 85 F
  - K7 Le combat fratricide 85 F
  - K7 La menace de namek 85 F
  - K7 La revanche de cooler 85 F
  - K7 100000 Guerriers de métal 85 F
  - K7 L'offensive des cyborgs 85 F
  - K7 Broly le super guerrier 85 F
  - K7 Les mercenaires de l'espace 85 F
  - K7 Le père de Son Goku 85 F
  - K7 L'histoire de trunks 85 F
  - K7 La menace de namek 85 F
  - Pack 3 K7 Dragon Ball Z 243 F

## DRAGON BALL 69 F

- K7 La légende de Shéron 69 F
- K7 Le chateau du démon 69 F
- K7 L'aventure mystique 69 F
- Pack 3 K7 Dragon Ball 147 F

## K7 Vidéo Version Originale PAL

### DRAGON BALL Z 99 F

- K7 Bio Broly 99 F
- K7 Gozita 99 F
- K7 Tapion 99 F
- Pack 3 K7 Dragon Ball Z 267 F

## Bandes Dessinées Japonaises

B.D. Dragon Ball du vol 34 au 42 35 F

### B.D. Dragon Ball Z Couleur 59 F

- Vol 1 Kourat
- Vol 2 Métal Kourat
- Vol 3 Baddack
- Vol 4 Les cyborgs
- Vol 5 Trunk Story
- Vol 6 Broly
- Vol 7 Bojack
- Vol 8 Super namek
- Vol 9 Garlic
- Vol 10 Docteur Willow
- Vol 11 Le retour de broly
- Vol 12 Garlic
- Vol 13 Bio Broly
- Vol 14 Gozita
- Vol 15 Tapion

## Bandes dessinées Françaises

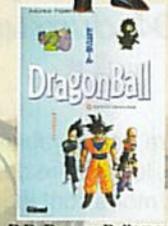
B.D. Dragon ball 21 Vol 38 F

### Art Book Japonais 129 F

- Art Book Tapion 129 F
- Art Book Cardass Perfect 129 F
- Art Book Cardass Perfect 129 F
- Art Book Collector Dragon Ball Z
- Vol 1 Complète illustrations 129 F
- Vol 2 Story guide 129 F
- Vol 3 TV Animation Part 1 129 F
- Vol 4 World Guide 129 F
- Vol 5 TV Animation Part 2 129 F
- Vol 6 Movies & TV Spécials 129 F
- Vol 7 Dragon Ball 129 F



Figurines de 40 Cm à 169 F/fig



K7 Tapion 99 F

B.D. Dragon Ball N° 20 38 F



**129 F** Dragon Ball & Dragon Ball Z Art Book Cardass Perfect  
**129 F** Art Book Power Level Perfect  
158 Pages couleurs avec 1 poster et 4 cartes collector inédites

Les fans vont enfin être comblés avec ces 2 magnifiques guides qui présentent toutes les cartes de la série DP Collection de la Série I à la série 25 pour le cardass perfect et toutes les cartes Power level de la série 1 à la série 16 pour le power level perfect avec de superbes illustrations pour décorer le tout. Cette ouvrage est indispensable à tous les collectionneurs.

## Figurines

- Figurines de 5 Cm 48 Fig
- La figurine 15 F
  - Les 6 figurines 84 F
  - Les 12 figurines 156 F
  - Les 24 figurines 288 F
  - Les 48 figurines 528 F
  - Super Battle Collection avec accessoires amovibles 65 F
  - Vol 1 Son Gokou 65 F
  - Vol 2 Super Sayan Son Gokou 65 F
  - Vol 3 Picollo 65 F
  - Vol 4 Vegeta 65 F
  - Vol 5 Trunks 65 F
  - Vol 6 Freezer 65 F
  - Vol 7 Super Sayan Vegeta 65 F
  - Vol 8 Son Gohan 65 F
  - Vol 9 Super Sayan Son Gohan 65 F
  - Vol 10 Broly 65 F
  - Vol 11 Cell 65 F
  - Vol 12 Super Sayan Trunks 65 F
  - Vol 13 Super Sayan Son Gohan 65 F
  - Vol 14 Great Sayaman 65 F
  - Vol 15 Son Gaten 65 F
  - Vol 16 Trunks 65 F
  - Vol 17 Super saiyon Son Gokou 3 65 F
  - Vol 18 Gotenks 65 F
  - Super guerriers 69 F
  - G 1 Son Gaten 69 F
  - G 2 Trunks 69 F
  - G 3 Super sayan son Gohan 69 F
  - G 4 Vegeta 69 F
  - G 5 Janemba 69 F
  - G 6 Goku Ultra 69 F
  - Kit à monter 15 cm Gozita 1 Fig 99 F
  - Kit Monté 18 Cm GOKU ULTRA 99 F
  - Kit Monté 35 Cm 2 Fig 199 F
  - Vol 1 Goku Ultra 199 F
  - Vol 2 Gozita 199 F
  - Figurines de 40 Cm 6 Fig 123456 169 F
  - Boite de 6 figurines de 5 cm 8 Boites 75 F

## Goodies DRAGON BALL Z

- Heros Collection 2 le sachet de 10 cartes 10 F
- Heros Collection 3 le sachet de 10 cartes 15 F
- Heros Collection 4 le sachet de 10 cartes 20 F
- Trading Collection le sachet de 12 cartes 25 F
- 98 Cartes Trading différentes 100 F
- Sachet de 35 PP cards Série 29 70 F
- Sachet de 35 PP cards Série 8T 1 70 F
- Sachet de 35 Cartes 3 dimensions 120 F
- 40 Power Level 13 dont 2 brillantes 100 F
- 40 Power Level 15 dont 2 brillantes 180 F
- 40 Power Level 16 dont 2 brillantes 200 F
- 40 Cardass N° 26 dont 2 brillantes 200 F
- la boîte de 200 Power level 13 300 F
- 100 Cardass collector ancienne série 250 F
- 100 Barcodes collector ancienne série 250 F
- 100 Minicartes collector ancienne série 250 F
- Pochette Surprise N° 1 plus de 20 cartes 50 F
- Pochette Surprise N° 2 plus de 40 cartes 100 F
- Pin's 5 F
- Casquette 35 F
- 9 PP cards dont 2 brillantes sous blister 17 F
- Cahier 17 F
- Jeu Barcode avec 50 cartes Barcodes rares 150 F
- 5 cartes film collection sous blister 25 F
- Estampe en rotin 35 F
- Tee Shirt débardeur 59 F
- Piste + 30 Pogs NEW Collection 79 F
- Classeur de cartes DBZ 100 F

Tous les prix de nos articles sont unitaires

## K7 Vidéo SECAM 90 % de nos K7 à 115 F

- Ah My Goddess 3 Vol 110 F
- Armitage 3 3 Vol 115 F
- Babel II 2 Vol 99 F
- Blackjack 3 Vol 115 F
- Borgman 2 Vol 115 F
- Borgman le film 4 Vol 115 F
- Bubblegum Crisis 4 Vol 115 F
- Cobra 10 Vol 135 F
- Cobra le film 2 Vol 99 F
- El Hazard 2 Vol 115 F
- Ghost in the shell 4 Vol 135 F
- Guyver 4 Vol 115 F
- Hard Chasseur de primes 3 Vol 115 F
- Humming bird 3 Vol 115 F
- Kamui 3 Vol 115 F
- Iria 3 Vol 115 F
- Ken le survivant le film 3 Vol 115 F
- Kishin Heidan 5 Vol 135 F
- Kojiro 6 Vol 115 F
- Lodoss 6 Vol 115 F
- Les ailes d'Honneur 2 Vol 115 F
- Macross le film 2 Vol 115 F
- Macross 2 2 Vol 115 F
- Macross Plus 1 2 Vol 115 F
- Max & cie le film 2 Vol 115 F
- Max & Cie OAV 4 Vol 99 F
- Megalopolis 3 Vol 119 F
- Moldiver 2 Vol 115 F
- Nom de code : Love city 2 Vol 115 F
- Orange road 2 Vol 115 F
- Patlabor 3 Vol 115 F
- Ran la légende Verte 3 Vol 115 F
- Ranma 1/2 2 Vol 115 F
- Ranma 1/2 le film 2 Vol 115 F
- Reincarnation 2 Vol 115 F
- Street fighter 2 3 Vol 115 F
- Tenchi Muyo 3 Vol 115 F
- The cockpit 2 Vol 115 F
- You're Under Arrest 2 Vol 115 F
- Yoma les ténébres 4 Vol 99 F
- Yugen Kaisha 4 Vol 130 F
- Yuyu Hakusho

Nombreux autres titres disponibles  
Tous les prix de nos articles sont unitaires

## Mangas Français/Bandes dessinées

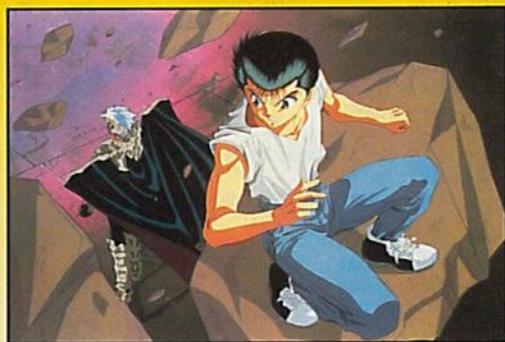
- Akira 14 Vol 96 F NEW
- Appleseed 4 Vol 76 F
- Bastard 1 Vol 40 F NEW
- Crying freeman 2 Vol 46 F
- Art book Crying Freeman 99 F NEW
- Cyber Weapon 2 2 Vol 75 F NEW
- Docteur slump 5 Vol 38 F NEW
- Dragon ball 21 Vol 38 F NEW
- Fly (Dragon quest) 3 Vol 25 F NEW
- Ghost in the shell 78 F NEW
- Gon 2 Vol 38 F
- Gunnm 6 Vol 40 F NEW
- Mother Sarah par l'auteur d'AKIRA 92 F
- Nicky Larson (City Hunter) 3 Vol 25 F NEW
- Ranma 1/2 8 Vol 38 F
- Red Hawk 45 F
- RG Veda 2 Vol 45 F
- Riot 78 F NEW
- Sailormoon 8 Vol 38 F
- Street fighter II 4 Vol 46 F
- Takeru Couleur 75 F
- Tokyo Babylon 2 Vol 45 F NEW
- Vidéo girl ai 11 Vol 30 F NEW

Nombreux autres titres disponibles  
Tous les prix de nos articles sont unitaires

BON DE COMMANDE à envoyer à AMICROPUCE 19 Rue Ste Catherine 45058 ORLEANS Cedex  
A chaque commande, nous vous envoyons les photos de toutes nos figurines, K7, mangas et Art Book dans nos 2 dépliants Dragon ball Z gratuitement ou sur simple demande avec une enveloppe Timbrée

Désignation de l'article	Prix
Frais de port et d'emballage	
Envoi Colissimo	35 F
Chronopost	70 F
DOM TOM	65 F
Autres Destinations	80 F
Contre remboursement	+ 45 F
Modalités de règlement	
<input type="checkbox"/> Chèque à AMICROPUCE	
<input type="checkbox"/> Carte bancaire	
<input type="checkbox"/> Mandat lettre	
<input type="checkbox"/> Contre remboursement	
<input type="checkbox"/> Carte bancaire 16 Numéros	
N° _____	
Participation aux frais de port et d'emballage	
C0696	Total à payer
Nom _____	
Prénom _____	
Adresse _____	
Code Postal _____ Ville _____	
Tél _____	
Expire à fin : ____ / ____	
Signature des parents pour les mineurs _____	
Votre N° de téléphone pour vous joindre en cas de rupture d'un article _____	

**AMICROPUCE**  
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS  
19 RUE STE CATHERINE 45000 ORLEANS  
Tél 38.68.15.50  
82 RUE DU COMMERCE 37000 TOURS  
Tél 47.20.56.81



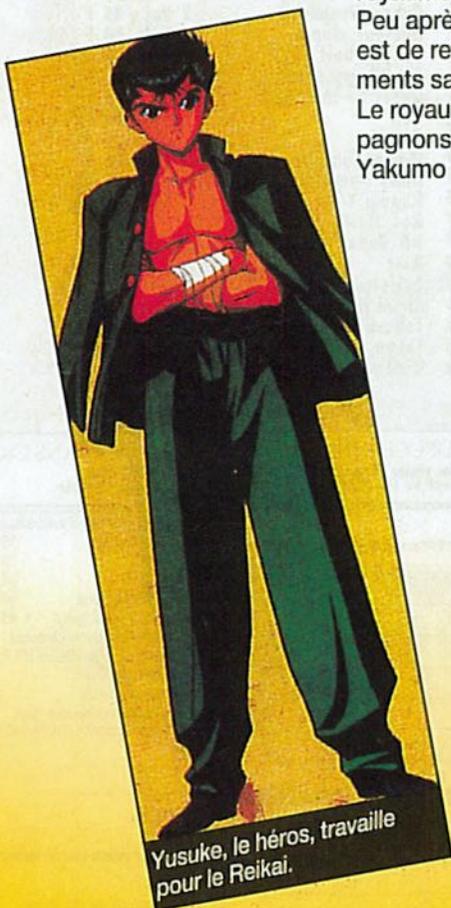
# YUYU HAKUSHO

Le deuxième volet de "Yuyu Hakusho" vient de sortir chez Tonkam en version française sous-titrée. Ce film, qui date de 1994, dure une heure et demie. Un gros morceau! 🐾



Kuwabara est un ami d'enfance de Yusuke.

Cette saga décrit les luttes impitoyables entre trois royaumes, le Ningenkai, le monde des vivants, le Meikai, le territoire des ombres, et le Reikai, sorte de purgatoire où les morts sont jugés. Lorsque Yakumo, le roi du Meikai, décida de conquérir le Ningenkai, son entreprise se heurta à la résistance du monde intermédiaire, le royaume du Reikai. S'ensuivit une guerre féroce au terme de laquelle le Meikai fut détruit. Enfin, presque détruit, car, en fait, l'énergie vitale du royaume fut simplement dispersée et enfermée derrière cinq portes. Peu après ces événements, le Reikai est de nouveau menacé: Yakumo est de retour et entreprend d'ouvrir les portes pour rassembler les éléments sacrés qu'elles renferment et redonner ainsi vie à son royaume! Le royaume du Reikai appelle de nouveau à l'aide Yusuke et ses compagnons. Les braves guerriers acceptent de livrer bataille contre Yakumo et ses sbires. Le combat n'est pas gagné d'avance!



Yusuke, le héros, travaille pour le Reikai.



Le groupe des héros au grand complet, prêts à défendre leur royaume.



Contrairement aux apparences, Kuruma est un homme,



Yusuke, au premier plan, est en position pour lancer une attaque destructrice.

# Virtu@l

C a f é

Virtual Café, c'est un tout nouvel espace téléphonique virtuel où tu vas pouvoir te brancher **en direct** avec des mecs et des nanas de toute la France. Tu trouveras toujours quelqu'un en ligne pour délirer ou t'échanger des tips.

Alors appelle tout de suite le:

☎ **36 68 38 88**



© Artstar, Ery - 3668 - 2,23 F/mn - 3615 - 1,29 F/mn



La jaquette de "Yuyu Hakusho" est réversible...

## UN FILM SUPERBE

Aucun doute: ce film est une vraie réussite. L'animation est excellente et les décors superbes. La réalisation de ce film a duré plus d'un an et nécessité plus de 500 000 celluloses, excusez du peu! Outre ses qualités techniques, "Yuyu Hakusho" propose un scénario sympa qui ne tombe pas dans l'éternel cliché "DBZ" - "Saint Seiya". Pour une fois, le méchant se bat pour une juste cause (redonner vie à son royaume). Il est fort dommage que la série télé soit si peu connue en France, car il s'agit d'un très bon D.A., avec des scènes de combat à vous couper le souffle.



Hiei possède un troisième œil.



Kuwabara aux prises avec Majan.

... choisissez celle que vous préférez!

# FADE TO BLACK



**A**près *Another World* et *Flashback*, Delphine Software International – excusez du peu! – revient à ses premières amours, l'aventure, en adaptant *Fade to Black* du PC à la console. J'en connais certains qui ne vont pas beaucoup dormir...

C'est dans la peau de Conrad, le solitaire héros de *Flashback*, que vous ferez vos premiers pas dans l'univers de *Fade to Black*. Mais ne vous y trompez pas! *Fade to Black* n'est en aucun cas la suite officielle de *Flashback*, puisque c'est US Gold qui possède les droits de ce titre (au grand dam de Delphine et d'Electronic Arts, vous vous en doutez). Et puisqu'on en est aux confidences, sachez qu'il est de bon ton de ne pas trop insister sur cette histoire... Donc, revenons au jeu. Cinquante années ont passé depuis que Conrad s'est enfui de la planète des Morphs. Dérivant dans l'espace et confiné dans un hyper sommeil commandé, notre héros est



Les parties de shoot'em up de milieu et fin de jeu sont d'un niveau très, très moyen... voire carrément nul.

à mille lieues de se douter qu'il vient de se faire capturer par un vaisseau inconnu croisé au hasard des nébuleuses. Comme un hasard n'arrive jamais seul, c'est bien évidemment un vaisseau de Morphs qui lui met le grappin dessus, et, connaissant leur homme, ils décident de l'enfermer dans un pénitencier lunaire. Mais le séjour de Conrad dans sa cellule sera de bien courte durée, puisqu'un prisonnier généreux s'occupera de le libérer. Ici commence votre aventure...

## CAMERA PRÊTE?... ACTION!

De la 2D de *Flashback* à la 3D de *Fade to Black*, il y a un monde! Et nombreux sont ceux qui s'y perdront dans les premières minutes du jeu. A la différence d'*Alone in the Dark* (ou du plus récent *Resident Evil*), où l'on pose des caméras à des points clés qui s'actionnent selon la position, *Fade to Black* propose un système de caméra qui suit en permanence le héros (jamais jeu vidéo n'avait été aussi loin dans l'animation 3D...). Pour combler le "manque de lisibilité" d'un tel procédé (si un monstre surgit à votre gauche vous devrez vous tourner pour le voir), vous pouvez regarder à droite et à gauche grâce à une manipulation sur le pad (bouton de flanc et direction). Au chapitre des actions possibles, notez que Conrad peut effectuer des pas chassés, courir, sauter, ouvrir des armoires, actionner des mécanismes, reculer, jeter des mines, tirer ou se baisser... Votre pad va être mis à rude épreuve.

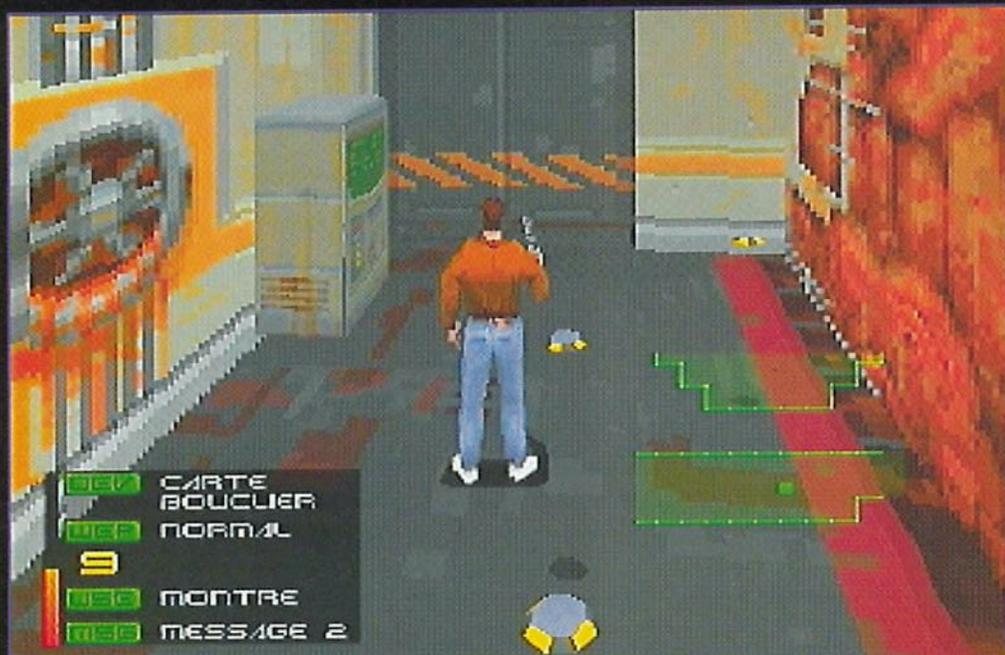


Veillez à toujours bien évaluer la distance lorsque vous vous apprêtez à sauter.



Apprenez à vous servir de cet angle de vue dès le début du jeu. Lors de certains combats, cela vous sauvera peut-être la vie...

Un bouton du pad vous permettra d'avoir une incidence sur les mécanismes que vous rencontrerez.



Aucune des mines du jeu n'est destructible avec votre flingue. Évitez-les ou gare aux dégâts...

## CARPE DIEM, MON FRÈRE!

Profitez de la vie car votre mort sera rarement douce. Electrocutation, éventrement, explosion ou disparition. On est heureux de savoir que Conrad n'est qu'un héros de pixels...



Après s'être fait empaler...



... désintégrer...



... "radioactiver"...



... Conrad retourne à la poussière!



## AVIS

oui!



## SPY

C'est toujours avec les meilleurs jeux que nous sommes tentés de faire le plus de remarques, tant on enrage de les voir passer si près de la perfection, la loupant de quelques pixels. Voyez par exemple la gestion des objets et des messages: pourquoi les développeurs n'ont-ils pas opté pour un sous-écran plutôt que ce tableau illisible? pourquoi n'ont-ils pas eu la bonne idée d'inclure quelques armes un peu plus "explosives"? comment ne pas avoir pensé que la caméra qui zoome au-dessus de la tête du personnage lorsqu'il tire réduit considérablement la lisibilité, et qu'ainsi, certains combats deviennent vraiment galère? Bon, on chipote, on cherche la p'tite bête, mais, au bout du compte, on l'aime bien, le Fade to Black. Jamais jeu vidéo n'avait été aussi loin dans l'animation 3D. Jamais je ne m'étais autant investi dans une quête. Et, au moment où j'écris ces lignes (Resident Evil n'est pas encore sorti en VF...), je n'ai pas vu meilleur jeu d'aventure pour la Playstation.

## CINÉMA DE SYNTHÈSE

Mises bout à bout, les images de synthèse incluses dans le jeu atteignent une bonne quinzaine de minutes. Voici pour vous quelques images piochées dans l'introduction, et comme vous devrez vous passer – provisoirement – de l'ambiance sonore (grande musique et voix digitalisées pour cette intro), débridez un peu votre imagination.





Fouillez les moindres recoins, des objets très utiles (clef, recharge du bouclier, nouvelles munitions, aides diverses...) se cachent un peu partout.



Entre chaque niveau, vous aurez droit à des séquences cinématiques du plus bel effet.



Tous les textes et voix digitalisées peuvent être choisis en français. Ce point vaut d'être précisé, car vous trouverez de nombreuses aides en chemin.



Les énigmes sont très nombreuses et allient de manière subtile action et réflexion.

## LES ENVAHISSEURS SONT PARMIS NOUS!

La vérité est tailleur, c'est bien connu, mais les envahisseurs sont là. Pour vous défendre, vous aurez donc bien besoin de ces mines à rebond, de ces chargeurs à balles explosives, ou de ces munitions qui percent les armures.

Domage d'ailleurs que vous n'ayez qu'une seule arme principale. Un fusil d'assaut ou un bazooka vous aurait été d'un grand secours dans certaines situations, particulièrement désespérées.

### MORPH



Ils sont partout et vous balancent des missiles à tête chercheuse. Ne cherchez pas à comprendre votre malheur... tirez dans le tas!

### MEKARAIGNÉE



Très résistante. Comptez deux chargeurs de neuf balles pour en venir à bout. Cette bestiole est une des premières que vous rencontrerez.

### SERGENT MORPH



Plus rapides et mieux armés que leurs confrères les Morphs, ces sergents n'en restent pas moins des lopettes. Surtout, pas de pitié!

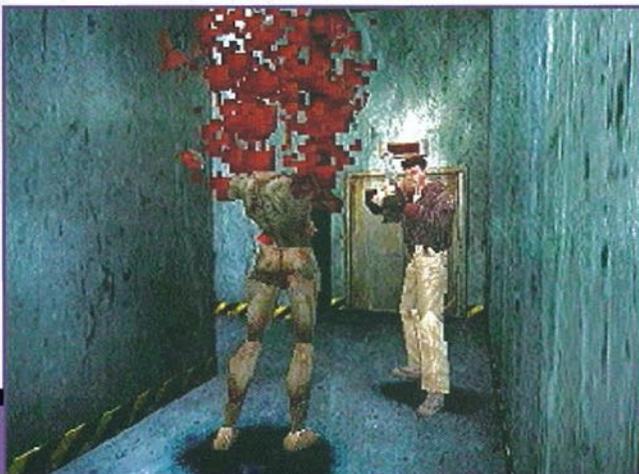
### ROBOT DE SURVEILLANCE



Il fait mal mais il n'est pas très rapide. Profitez de votre possibilité de fuir ou shootez-le au "perce-blindage". Parce qu'en plus, il est coriace, le bougre!

## FADE TO BLACK VS RESIDENT EVIL

Ce comparatif est d'autant plus intéressant que nous mettons face à face, par l'intermédiaire de ces deux jeux, deux des plus grands éditeurs de jeux actuels, Electronic Arts et Virgin (ici distributeur des produits). Techniquement, il n'y a pas photo: Fade to Black, grâce à la qualité hallucinante de son ambiance sonore et de son animation 3D (n'oubliez pas qu'une caméra suit le personnage) l'emporte haut la main (cocorico! la "french touch" a encore fait des siennes). Sur le plan de la durée de vie stricto sensu - c'est-à-dire le temps qu'il faut pour finir un jeu -, Fade to Black est beaucoup plus long que son "beau frère" - je ne prends en compte que le temps qu'il vous faudra pour finir le jeu -, mais on ressort plus volontiers Resident Evil des tiroirs du fait de ses quatre fins différentes... Pour ce qui concerne le scénario, l'aventure et la mise en scène sont très bien ficelées dans les deux cas: à vous de choisir entre les styles "prise de tête SF" et "prise de tête épouvante" (avec un arsenal béton pour ce dernier). Pour l'ambiance en revanche, je pencherai personnellement pour Resident Evil, qui m'apparaît moins froid que Fade to Black, lequel repose sur un univers exclusivement mécanique et robotisé (je sais, je sais, c'est de la SF...). Pour conclure, je dirai que ces deux jeux sont des monstres qui demeurent, malgré leur aspect visuel, assez différents. Et puisqu'il faut trancher... je ne trancherai pas: ils se valent et sont assez complémentaires!



Resident Evil (Playstation) de Capcom, ou la splendeur du gore.

## AVIS

oui!

Effectivement, ça, c'est un jeu qui a une bonne durée de vie! La difficulté du premier niveau met tout de suite dans le bain, car on erre longtemps avant d'enchaîner les actions de façon cohérente... Ensuite, c'est un peu plus simple, avec davantage d'ennemis à lasser et un peu moins de prise de tête pour se repérer. Face à un bon jeu d'aventure de ce genre, je déplore simplement que la jouabilité souffre de quelques lacunes. En effet, certains zooms empêchent de voir les obstacles juste devant Conrad, et le personnage met du temps à s'arrêter quand il court et, parfois, parvient à freiner son élan trop tard... pour éviter la mort. Autre petit hic: la 3D omniprésente, et certes impressionnante, qui peut donner le tournis, du moins jusqu'à ce qu'on cesse de se cogner contre les murs... Bref, ce jeu d'aventure est long, complet et bien réalisé. Il n'empêche que je le trouve quand même un peu "froid". Mais quelle aventure!

ELVIRA

## MORPH BELIER

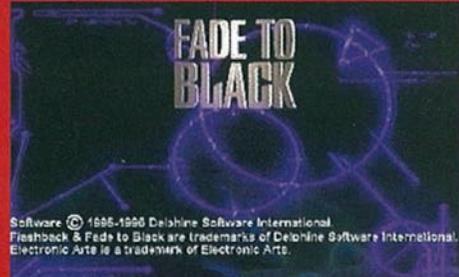


Cette saleté de bestiole a la fâcheuse habitude de vous foncer dessus, et de courir très vite. Fuyez! Ou arrosez-la (très) copieusement.

## MORPH MAUVE INVISIBLE



Là, ça se gâte. Hyper speed et très intelligente, cette bête n'apparaît que quand vous tirez dessus. Et à ce moment-là, il est souvent trop tard...



ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS  
DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS  
DISPONIBILITÉ: JUIN  
PRIX: E

AVENTURE/ACTION  
1 JOUEUR  
CONTRÔLE: BON  
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3  
CONTINUES: MOTS DE PASSE  
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

PRESENTATION 93%

Notice, séquences cinématiques et choix des langues, tout a été peaufiné.

GRAPHISMES 93%

3D mappée à gogo et bonne lisibilité apportent aux graphismes relief et réalisme.

ANIMATION 95%

La caméra suit votre personnage, superbement animé. On pardonne les rares ralentissements.

MUSIQUE 94%

De nombreux thèmes qui collent toujours aux actions. Un grand bravo à Delphine.

BRUITAGES 94%

Vous pouvez choisir la langue des voix digitalisées parmi six et les bruitages annexes sont excellents.

DUREE DE VIE 91%

Difficulté inégale. Comptez une bonne trentaine d'heures pour faire le tour de ce jeu mythique.

JOUABILITE 87%

Tous les boutons du paddle sont utilisés, et on s'y paume souvent.

INTERET 94%

De l'aventure avec un grand A dirigée de main de maître par Delphine. Vous allez être soufflé.

# SATURN

## REVIEW



Le gardien plonge bien, pour une fois.



Le Replay est assez marrant.



# UEFA

# Euro 96

## England



Lors des corners, faites attention: vous pouvez envoyer la balle vraiment n'importe où.



Nostalgique de Kick Off?

Ce nouveau jeu de foot pour la Saturn porte le doux nom d'Euro 96. En prévision de quoi? Je vous le donne en mille: de la prochaine coupe d'Europe des nations de football!

### AVIS

### non!



### PANDA

J'ai deux excellentes raisons pour dire "non!" à Euro 96! La première est que ce jeu souffre de graves défauts, le premier et le plus impardonnable étant son scrolling, saccadé dès que l'on fait des passes longues, et caractérisé par de nombreux ralentissements. Par ailleurs, les commentaires de Thierry Roland sont complètement décalés par rapport aux actions en cours. Enfin, l'arbitre a de sérieux penchants pour l'alcoolisme... Ma deuxième raison est que Victory Goal 96, qui est sorti il y a peu en import et ne devrait pas tarder à débarquer en officiel, est le meilleur jeu de foot auquel j'ai joué sur console 32 bits! C'est pourtant facile de ne pas se tromper.



Mais non, y a pas faute.

Euro 96 est, comme son nom l'indique, un jeu de foot qui prend la coupe d'Europe des nations 96 comme prétexte. Chose originale, le commentateur n'est autre que Thierry Roland, avec toujours cette nette tendance à être à côté de la plaque. Notamment deux secondes après le coup de sifflet final, quand il dit: "Il ne reste plus beaucoup de temps avant la fin du match!" Enfin, d'aucuns diront que la retranscription est pour le moins fidèle. De nombreux angles de vue sont proposés, et interchangeables grâce aux boutons L et R. Et si vous ne trouvez pas ces vues suffisamment lisibles, ce qui est fort probable, sachez qu'il est possible de définir soi-même de nouveaux angles de vue! Vous disposerez d'un ralenti à n'importe quel moment du jeu en appuyant sur Pause et en cliquant sur l'option consacrée. Lorsque vous sélectionnez une équipe, ce sont les vrais noms des joueurs qui sont inscrits. Lors des corners et des coups francs, faites attention où vous visez: vous pouvez envoyer le ballon directement en sortie de jeu si vous tirez n'importe où. Par ailleurs, les options vous proposent entre autres de changer la formation de votre équipe, de régler le niveau sonore entre la musique, les supporters, les bruitages sur le terrain et les commentaires. Pour intercepter la balle, deux choix s'offrent à vous: le tackle ou l'interception du ballon avec l'autre bouton. Mais sachez que les tackles ont une vilaine tendance à faire glisser le joueur sur plusieurs mètres. Il arrive donc parfois de se retrouver derrière la ligne de touche avec le ballon. Les aléas du sport!

## AVIS

*oui, mais...*



**MARC**

Thierry Roland... Pour goûter aux joies du football sur Saturn, je vous conseillerai plutôt Victory Goal.

Euro 96 m'a un peu déçu. Il recèle pourtant de bonnes idées, comme le système du curseur variable sous le joueur pour effectuer les actions les plus appropriées, idéal pour faire des centres. Maintenant, j'ai relevé également quelques défauts dans la gestion des joueurs. La jouabilité n'est pas au top et les commentaires de Thierry Roland sont trop décalés par rapport à l'action. Ça en devient risible, et c'est dommage, car j'aime bien



Le gardien toujours à l'honneur.



Le terrain ressemble à une nappe!



Ho, Marc, relève-toi, c'est du chiqué!



Le gardien fait une parade par réflexe.



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

**FOOT**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: MAUVAIS**  
**DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUES: -**  
**SAUVEGARDE: OUI**

**PRESENTATION 82%**

Les options sont clairement présentées, et d'un accès facile.

**GRAPHISMES 85%**

Ils sont dans l'ensemble d'un niveau assez moyen, surtout pour la Saturn.

**ANIMATION 75%**

Le scrolling est saccadé, notamment lors des longs déagements.

**MUSIQUE 85%**

Les thèmes musicaux sont sympa, mais tellement discrets.

**BRUITAGES 84%**

Très réalistes. Les commentaires sont de Thierry Roland... et on pourrait presque s'en passer!

**DUREE DE VIE 81%**

Le jeu est assez long. A deux, vous vous amusez certainement un peu plus.

**JOUABILITE 60%**

N'ayons pas peur des mots: elle est carrément exécutable, et nécessite une longue adaptation!

**INTERET 83%**

Euro 96 est un clone d'Actua Soccer sur Playstation. Et sur Saturn, Victory Goal reste indéniablement le meilleur jeu de foot.

# PLAYSTATION REVIEW

Tarzan 2,  
le retour!



# GAMBARRE GOEMON ZOMZOM

**A**près avoir sué sang et eau sur Super Famicom, Goemon revient avec son pote le ninja sur Playstation! Ils vont rencontrer deux nouveaux alliés et vivre de formidables aventures!

Goemon Fight était un des grands classiques de la Super Famicom. La Playstation accueille aujourd'hui le premier volet d'une série qui risque d'être longue. Goemon comprend deux phases bien distinctes. La phase RPG se déroule dans les villages, où vous pouvez non seulement sauvegarder et acheter équipement et nourriture, mais aussi dialoguer avec les villageois. Ensuite, une fois dans la campagne, commencent les phases d'action, qui proposent deux vues différentes: une en 3D isométrique et l'autre en 2D avec un scrolling horizontal. Les personnages peuvent sauter, ramper et donner des coups avec leur arme ou leurs poings. Et tout ça avec le sourire! Certains peuvent même lancer des projectiles, comme le ninja qui envoie des shirikens. Mais attention à économiser vos armes, car elles coûtent cher! Si vous maintenez la pression sur le bouton de tir, le héros se concentre et prépare une attaque spéciale. Dès que vous relâchez, toc-toc-badaboum, il balance la sauce! Mais attention à ne pas en abuser, car la consommation en pièces d'or est alors accrue. Chacun des personnages possède des capacités qui lui sont propres: le ninja peut ainsi se suspendre et se balancer aux crochets placés en hauteur! Quant à la magie de Goemon, elle s'avère très utile. Par exemple, il lui est possible de projeter une pièce à travers les murs... Pratique pour actionner certains leviers! Pensez à acheter de la nourriture: elle constitue votre seule réserve d'énergie, même si vos ennemis ont parfois la bonté posthume de vous laisser un petit quelque chose.



Un voleur surpris la main dans le sac, tel le Switch à lunettes (une espèce fort peu connue dont nous pouvons nous vanter d'avoir l'unique représentant à Consoles+).



# PLAYSTATION REVIEW



Un boss assez dur à cuire!



On peut frapper en diagonale.

## AVIS

oui, mais...



### PANDA

Goemon est très maniable, le personnage répond au doigt et à l'œil. Les musiques restent dans le même style que d'habitude, mais profitent du support CD. Le jeu est intéressant et assez long. Mais qu'est-ce qui cloche, alors? Eh bien, on a le sentiment que l'éditeur ne s'est pas vraiment foulé pour réaliser cette conversion... Et puis, avoir supprimé le mode 2 joueurs, ce n'est pas bien malin! Il est clair que, sur une Playstation, on peut faire nettement mieux. Ce qui ne veut en aucun cas dire que le jeu n'est pas bon! Mais, avec Goemon comme avec de trop nombreux autres jeux, la "nouvelle génération de consoles" n'ajoute manifestement rien au plaisir de jouer. Dommage...

Goemon est très maniable, le personnage répond au doigt et à l'œil. Les musiques restent dans le même style que d'habitude, mais profitent du support CD. Le jeu est intéressant et assez long. Mais qu'est-ce qui cloche, alors? Eh bien, on a le sentiment que l'éditeur ne s'est pas vraiment foulé pour réaliser cette conversion... Et puis, avoir supprimé le mode 2 joueurs, ce n'est pas bien malin! Il est clair que, sur une Playstation, on peut faire nettement mieux. Ce qui ne veut en aucun cas dire que le jeu n'est pas bon! Mais, avec Goemon comme avec de trop nombreux autres jeux, la "nouvelle génération de consoles" n'ajoute manifestement rien au plaisir de jouer. Dommage...

## BON, SÉSAME, TU T'OUVRES?!

Il y a un passage assez galère au début du jeu: le chemin est bloqué par une grosse pierre avec un gamin devant. Il faut retourner en arrière vers les quatre statues. Positionnez-vous devant la deuxième en partant de la gauche. Puis sautez trois fois de suite... et le rocher disparaît! Bien entendu, ce n'est pas évident au premier abord...



Devant la statue, par trois fois sauter il te faudra!



Il faut tirer depuis cet endroit précis pour actionner le levier avec la magie.



Les effets de lumière sont assez agréables.

## AVIS

oui!



### CHEUB

Cette version sur Playstation s'inscrit dans la grande tradition des Goemon Fight, c'est-à-dire qu'elle mélange toujours savamment les genres de la plate-forme et du RPG. Les phases d'action sont très sympathiques, même si elles sous-exploitent les capacités techniques de la Playstation, mais comme toujours le personnage se caractérise par une maniabilité exceptionnelle. Pour ce qui concerne l'aspect RPG, comme d'habitude pour le genre, les textes en japonais risquent de vous poser quelques problèmes dans les phases d'énigmes. Nous vous donnons une petite aide pour démarrer, mais ceux qui achèteront ce jeu doivent être conscients qu'ils vont devoir s'acharner pour le terminer.



ÉDITEUR: KONAMI  
DISTRIBUTEUR: IMPORT  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: E

ACTION/RPG  
1 JOUEUR  
CONTRÔLE: EXCELLENT  
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -  
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

PRESENTATION 95%

Une superbe introduction en images de synthèse qui va vous étonner.

GRAPHISMES 83%

Ils sont dans l'ensemble assez moyens, surtout pour la Playstation.

ANIMATION 85%

Pas un seul ralentissement, mais ce n'est pas hyper rapide.

MUSIQUE 89%

Les mélodies sont sympa, dans la même veine que celles des épisodes précédents.

BRUITAGES 82%

Rien de spécial: c'est honnête, sans plus.

DUREE DE VIE 91%

Le jeu est assez long et plutôt coton.

JOUABILITE 85%

Le personnage répond parfaitement aux sollicitations. Mais le japonais pose quelque problème.

INTERET 86%

Goemon est un jeu sympa qui promet d'agréables moments. Mais pourquoi le jeu tire-t-il si peu parti des capacités de la bécane?

# PLAYSTATION REVIEW

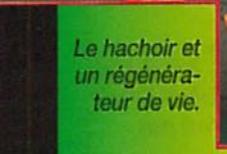
# PO'ed

## UN ARSENAL "POÉLANT"

Si vous débutez avec une simple poêle, vous trouverez un hachoir dès le premier niveau. En tout, dix armes seront à votre disposition comme la perceuse, le lance-flammes, le Missile Cam... Dommage qu'on puisse être blessé le temps de changer d'arme.



La poêle.



Le hachoir et un régénérateur de vie.



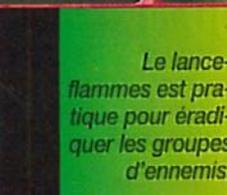
La perceuse, bien gore. Vous essuiez régulièrement la caméra, pleine de sang!



Le Missile Cam s'utilise en deux temps: vous visez puis vous suivez le viseur pour plus de précision.



La mitrailleuse.



Le lance-flammes est pratique pour éradiquer les groupes d'ennemis.



Vous avancez pieds nus, chaussé, ou doté d'un appareil permettant de voler dans les airs.



Le camp d'entraînement permet de se familiariser avec toutes les armes et vos singuliers ennemis...



La carte d'ensemble des lieux et votre niveau actuel.

## AVIS

## oui, mais...



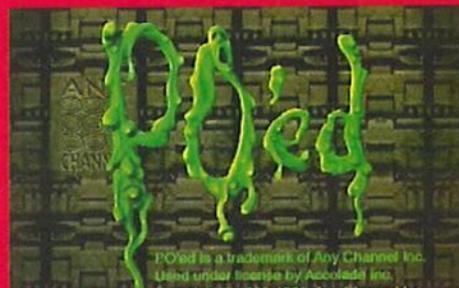
**ELVIRA**

Je ne suis pas une fan de Doom: avancer pendant des heures dans des couloirs en shootant tout ce qui bouge, je trouve ça bourrin et vite lassant (je vais me faire lapider...), alors vous pensez bien qu'une parodie de Doom avait tout pour me plaire! L'idée de rigoler enfin dans des couloirs en shootant des ennemis marants avec quelques gags à la clef... j'en rêvais déjà! Hélas, la parodie n'a pas beaucoup de saveur: les ennemis ont des têtes

qui font rire deux minutes, les couleurs sont trop flashy et les gags brillent par leur absence... Cela dit, la réalisation globale est réussie, avec des armes nombreuses, des niveaux complexes aux décors variés, mais ça manque d'ambiance: le rire devait remplacer l'angoisse d'un Doom, mais comme on ne rit pas, le jeu laisse perplexe...

Un jeu à la Doom bien particulier arrive sur Playstation... Ici, nulle angoisse, mais plutôt une ambiance parodique qui fera sourire bon nombre d'entre vous...

... hormis les fans purs et durs, pour lesquels "Doom, c'est du sérieux" et qui n'apprécient guère que l'on galvaude leur jeu fétiche, dixit A.H.L. et Niico, qui ne goûtent pas la plaisanterie! Moi, l'idée d'une parodie de Doom m'amuse plutôt: les extra-terrestres ont un physique qui prête à sourire, les armes versent dans le gore au premier degré, les couleurs réveillent les morts, ça bouge dans tous les sens dans de vastes lieux et on peut même voler de plate-forme en plate-forme! De plus, les niveaux sont complexes et vous risquez de tourner pas mal de temps avant de trouver la sortie, d'où une durée de vie non négligeable. Côté réalisation, c'est assez réussi car l'animation est rapide et fluide, les graphismes très corrects et vous pouvez utiliser toutes les armes en tirant devant vous, en l'air ou vers le sol avec les bruitages adéquats. Mais une bonne réalisation et une idée novatrice suffisent-elles à éveiller l'intérêt d'un joueur?



ACCOLADE/WARNER INTERACTIVE FRANCE

PRIX: E

1 JOUEUR/PARODIE DE DOOM

**PRESENTATION** 85%

Configuration du paddle détaillée, multiples démos et camp d'entraînement de vaste taille.

**GRAPHISMES** 84%

Plutôt réussis et flash, en 3D temps réel mappée pour les salles, mais très pixelisés de près.

**ANIMATION** 80%

Une bonne fluidité dans les déplacements au sol et dans les airs.

**MUSIQUE** 75%

Guitare déchirante sur les écrans d'options. Pas de musique dans les niveaux.

**BRUITAGES** 80%

Brouhaha des cris des monstres et bruitages divers pour les armes. Peu d'ambiance.

**DUREE DE VIE** 85%

25 niveaux et 3 niveaux de difficulté assez balèzes, d'autant plus que les ennemis reviennent...

**JOUABILITE** 84%

Vous pouvez tirer vers le sol, en l'air et devant vous de façon réaliste. Quelques blocages pour sauter.

**INTERET** 80%

Une parodie de Doom bien réalisée avec diverses armes et la possibilité de léviter. Mais l'ambiance n'est pas au rendez-vous...

# TETRIS X

テトリス X

**Est-il vraiment nécessaire de présenter Tetris? Même les non joueurs connaissent ce nom à force de voir leurs collègues y jouer sur leur ordinateur et leurs enfants sur leur Game boy... Quel est l'intérêt de cette nouvelle version sur Playstation? C'est ce que nous allons voir...**

Je vous arrête tout de suite: ce Tetris X n'a rien de pornographique! Ne comptez pas y trouver de jeunes filles au look "manga", prêtes à se dévêtir sans vergogne pour célébrer vos victoires, ce n'est pas le genre de la maison! Il s'agit tout simplement d'une autre version, histoire que Tetris ne tombe pas dans l'oubli à l'heure des nouvelles consoles. Ce n'est pas pour autant que les pièces seront en 3D: Tetris reste fidèle à son image avec des pièces en 2D tombant plus ou moins vite selon le niveau de difficulté. Ces pièces servent à construire des lignes complètes en bas de l'écran. Plus on casse de lignes sans se laisser submerger, meilleur on est. Et plusieurs lignes cassées simultanément assurent des scores de pro, surtout le fameux Tetris! Si vous jouez seul, vous

verrez que ce Tetris ressemble à tous les précédents. Une nouveauté, en revanche, concerne le mode Multijoueur, dont le jeu à quatre, et le jeu contre l'ordinateur! Chaque joueur fait tourner un jackpot pour sélectionner son personnage, et c'est parti. Ce petit personnage occupe le dessous de votre cadre de jeu et jongle avec des éléments qui se multiplient selon le nombre de lignes que vous cassez. Les boutons de flanc servent à le déplacer sous le cadre des autres joueurs pour leur lancer des handicaps. A un moment, une petite musique retentit, durant laquelle nul ne peut envoyer de handicaps: c'est la pause, avant d'envoyer les attaques massives de magie! Ce Tetris propose donc deux niveaux de jeu: dans le premier, il faut gérer les pièces et dans le second, on peut lancer les sorts.

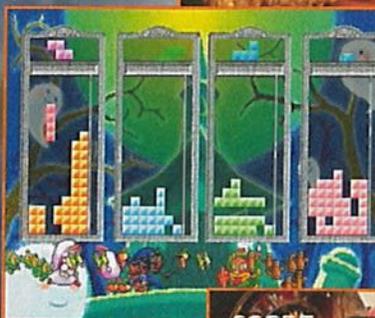
## AVIS oui, mais...



### ELVIRA

S'il est un jeu de réflexion captivant et impérissable, c'est Tetris. Quand on commence à y jouer, il est impossible de s'arrêter! Cette version Playstation n'échappe pas à la règle, puisqu'elle ressemble comme deux gouttes d'eau à ses grandes sœurs. Certes, les décors de fond varient, mais ce n'est pas toujours une réussite, (surtout le fond de fleurs roses, nuchuche à souhait et qui cache les pièces...). Autre nouveauté à l'intérêt indéniable: le mode Multijoueur. S'affronter à quatre sur le même écran avec autant de cadres de jeu, ce n'est pas rien! Ambiance assurée. Mais il n'est pas évident de gérer les pièces en même temps que son personnage. Les performances en pâtissent un peu.

Un petit cadre à part indique la pièce qui va tomber.

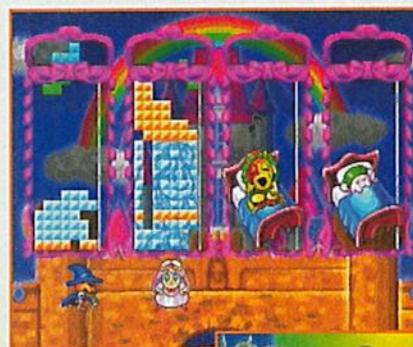


A quatre, l'animation ne ralentit pas d'un poil. Vous remarquerez les animations des personnages en bas des cadres...

Le décor de fond change toutes les 20 lignes en mode 1 joueur.



Quand vous jouez à deux, les deux autres personnages se tapent un petit roupillon dans leurs cadres de jeu.



Votre écran est encombré et ces fichues fleurs vous empêchent de faire tourner correctement vos pièces en haut du cadre!

Jackpot. Les quatre persos se battent en lançant des sorts magiques. Le handicap dépend du nombre de lignes cassées avant le déplacement.



TETRIS COMPANY/IMPORT  
PRIX: D  
1-4 JOUEURS SIMULTANÉS/TETRIS

**PRESENTATION** 65%

Rien... deux, trois démos.

**GRAPHISMES** 72%

Des décors de fond qui changent toutes les 20 lignes, et nuisent parfois à la jouabilité.

**ANIMATION** 80%

Les pièces tournent bien et vite. Petits personnages animés en bas des cadres.

**MUSIQUE** 75%

Trois fonds sonores au choix vraiment pas terribles. On peut aussi jouer en silence.

**BRUITAGES** 60%

Les "chlink" des lignes achevées, le grondement des handicaps qui tombent.

**DUREE DE VIE** 95%

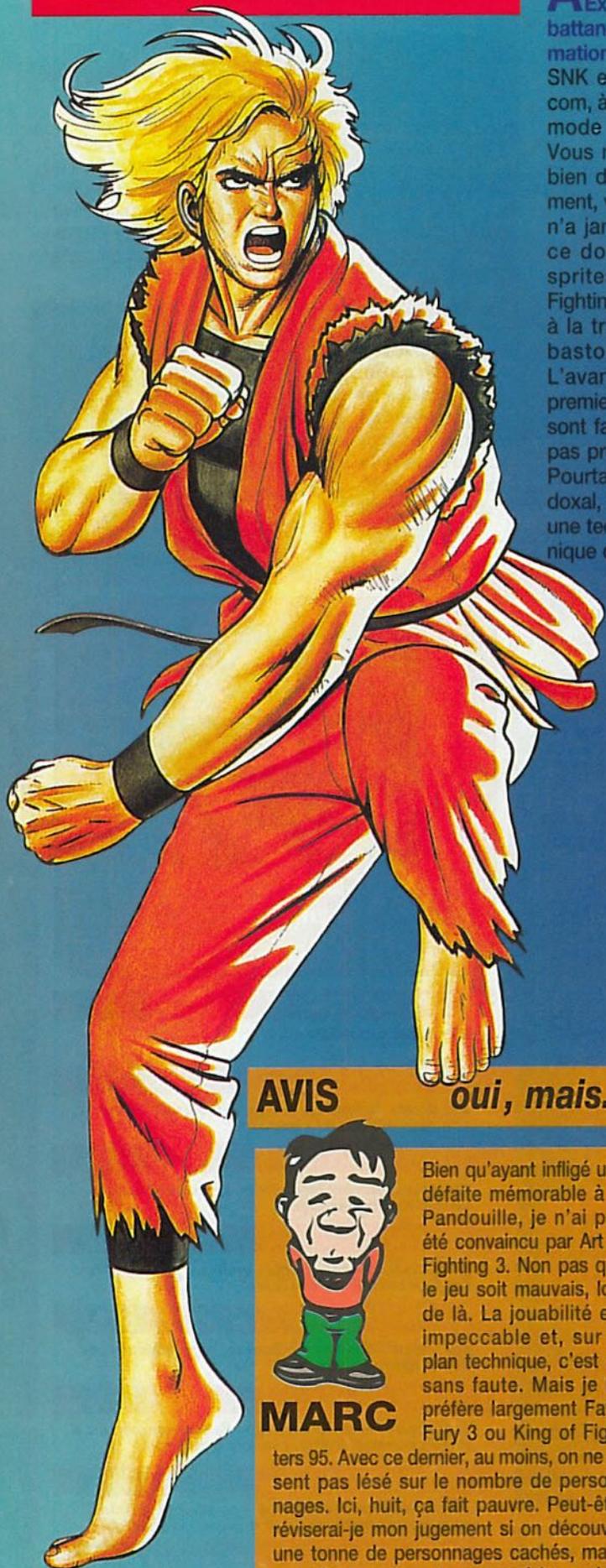
Les fans de Tetris savent quand ils commencent, mais jamais quand s'arrêter... surtout à plusieurs!

**JOUABILITE** 80%

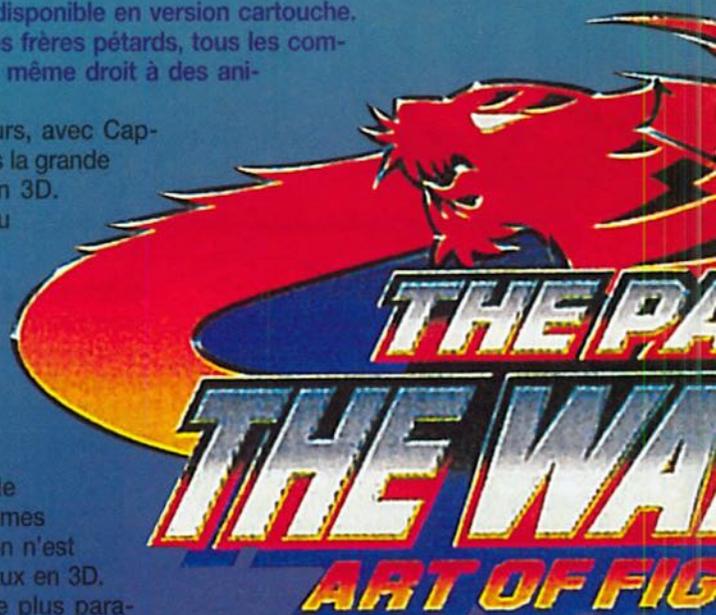
Sans problème, surtout avec 4 niveaux de difficulté, mais des éléments de décor nuisent à la visibilité.

**INTERET** 85%

Un Tetris doté d'un mode 4 joueurs simultanés et de sorts de magie pour lancer les handicaps.



Art of Fighting 3 est enfin disponible en version cartouche. Excepté Robert et Ryo, les frères pétards, tous les combattants sont inédits, et on a même droit à des animations en Motion Capture! SNK est l'un des rares éditeurs, avec Capcom, à ne pas être tombé dans la grande mode des jeux de baston en 3D. Vous me direz, ils auraient eu bien du mal à faire autrement, vu que la Neo Geo n'a jamais excellé dans ce domaine. Avec ses sprites énormes, Art of Fighting 3 n'échappe pas à la tradition des jeux de baston estampillés SNK. L'avantage est évident dès le premier coup d'œil: les graphismes sont fabuleux et, à vrai dire, on n'est pas près d'en voir d'aussi beaux en 3D. Pourtant, et c'est peut-être le plus paradoxal, SNK prétend avoir utilisé dans son jeu une technique jusqu'alors réservée à la 3D: la Motion Capture. Si, si, vous savez, cette technique qui consiste à filmer de vrais acteurs pour animer les personnages de jeu vidéo. C'est



AVIS oui, mais...



MARC

Bien qu'ayant infligé une défaite mémorable à la Pandouille, je n'ai pas été convaincu par Art of Fighting 3. Non pas que le jeu soit mauvais, loin de là. La jouabilité est impeccable et, sur le plan technique, c'est un sans faute. Mais je lui préfère largement Fatal Fury 3 ou King of Fighters 95. Avec ce dernier, au moins, on ne se sent pas lésé sur le nombre de personnages. Ici, huit, ça fait pauvre. Peut-être réviserai-je mon jugement si on découvre une tonne de personnages cachés, mais, pour l'instant, je reste sur ma faim, malgré une réalisation de haut niveau et des idées originales (et aussi parce que j'ai mis au moins dix mille baffes au Panda!).

FURAX!

Dans Art of Fighting 3, il faut être assez... enragé! Non, ce n'est pas une blague: en dessous de la barre d'énergie se trouve la barre de rage. Elle augmente au cours du combat. Il est possible de se motiver en appuyant sur A/B/C ou C/D simultanément (mais vous êtes alors sans défense). Vous pouvez aussi provoquer votre adversaire pour réduire sa barre de rage, même si ce n'est pas très logique. Les coups spéciaux les plus puissants puisent de l'énergie dans cette barre de rage. Quand votre personnage clignote (il va bientôt mourir), vous avez l'opportunité de réaliser une Fury si votre barre de rage est au moins aux trois quarts pleine. En fait, pour gagner, il faut avoir la HAINE!



Ryo lance des vannes à Jin-Fuha, qui s'énervé tout seul dans son coin.



Kasumi est moribonde, mais elle est suffisamment enragée pour lancer sa Fury contre Lenny.



Wang-Koh-San est un petit bonhomme très rigolo, sauf quand il décoche sa Fury et qu'il se fâche tout rouge.



Quand il réalise une Fury, Jin-Fuha dégage tellement d'énergie qu'on ne le voit plus!



Rody possède une Fury très simple à réaliser (elles sont toutes indiquées dans le manuel).

# ART OF FIGHTING 3

bon à savoir, d'autant plus que, à la rédaction, on ne s'en était pas du tout rendu compte. Alors, qu'y a-t-il de si marquant dans AoF 3? Plusieurs choses, à commencer par six nouveaux personnages, sans compter Robert et Ryo! Il est bon de voir que, pour une fois, SNK ne nous a pas fait le coup de la resucée.

Mieux encore: il y a de nouveaux coups spéciaux, de nouvelles Furies destructrices, des attaques au sol, des attaques à mi-hauteur et des Combos, même si ces derniers sont assez basiques. Pour les pro de la castagne, un système d'Ultimate K.O. permet de remporter la victoire dès le premier round si on achève son adversaire sur une Fury. Voilà pour le game-play. Côté technique, on retrouve les fameux zooms quand les adversaires s'éloignent ou se rapprochent. Quant à la bande sonore, elle est tout simplement fantastique. Ajoutez-y une multitude de petites animations en arrière-plan et vous comprendrez pourquoi la Neo Geo a été surnommée la Rolls Royce des consoles.

Ajoutez-y une multitude de petites animations en arrière-plan et vous comprendrez pourquoi la Neo Geo a été surnommée la Rolls Royce des consoles.

## SANS PITIÉ

Quand on est fair-play, on ne frappe pas un homme à terre. Mais quand on veut vraiment gagner, il faut lui en mettre plein la tête, surtout quand il est à terre. C'est la dure loi de la jungle vidéoludique.

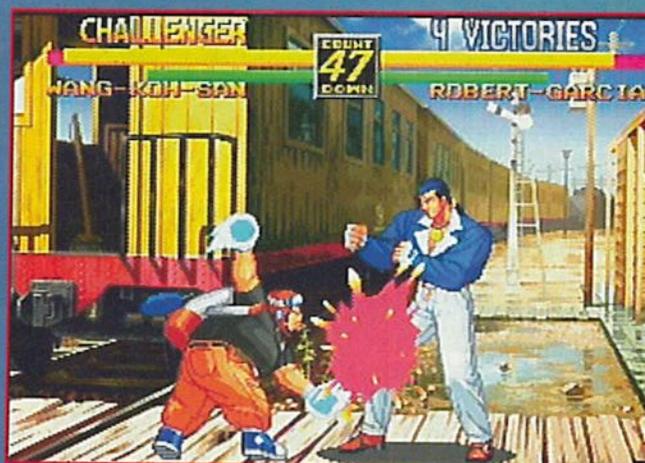


Karman-Cole est le roi de la baffe à terre: d'ailleurs, le Panda en a encore les joues toutes rouges!



Ryo est le seul personnage qui peut frapper son adversaire à terre avec un coup spécial (Boule de feu et Poing).

Wang Koh San est un des personnages les moins attractifs du jeu.



Kasumi est la fille du mentor de Ryo et Robert. Elle possède quelques-unes des attaques de son père.



Jin-Fu vient d'achever Robert Garcia en lui décochant une Fury alors qu'ils étaient tous deux en mode Heat au premier round. C'est un Ultimate K.O.



**GIA**

Jim Fuma est un ninja avec une attaque en tourbillon excellente. En plus, il peut devenir invisible, mais on le repère quand même à son ombre.



**AVIS**

**oui!**

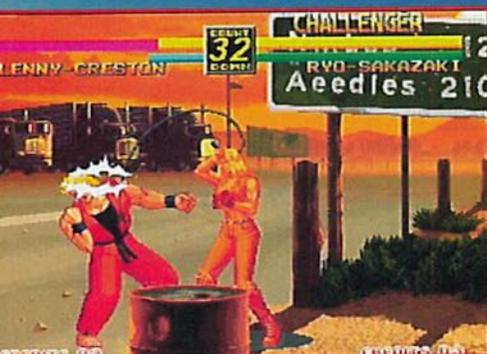
Décidément, entre Fatal Fury et Samurai Shodown, SNK pond des suites à ses hits sans discontinuer. Et heureusement pour nous! Car cet Art of Fighting 3 est à la hauteur des précédents volets. Toujours autant de zooms à vous donner le mal de mer, toujours autant de personnages bien gros. C'est maniable et joli, mais à côté des autres monuments de la baston sur Neo Geo, cette nouvelle mouture paraît un peu légère. Peut-être est-ce dû au manque de notoriété des personnages et à leur nombre, insuffisant? Pourtant, l'animation, la musique et les bruitages sont excellents. Avec Art of Fighting 3, vous êtes sûr de passer de longues soirées bien bourrin, où le principal est de s'éclater (dans tous les sens du terme).

# NEO GEO REVIEW



Robert et Ryu ont toujours leur célèbre méga-boule de feu.

Dans ce niveau, les effets de transparence des cascades sont magnifiques.



Non, Lenny n'a pas attrapé un coup de soleil: elle est juste en train de passer sa Fury et ses nerfs sur Ryo.

Sinclair est le demi-boss du jeu. Elle peut concentrer son énergie sous la forme de sabres qu'elle projette sur ses ennemis.



Wyler, le boss du jeu, projette Kasumi comme un fétu de paille.

## ESQUIVE ET FAUX-FUYANT

Pour innover par rapport à ses prédécesseurs, Art of Fighting 3 comporte des esquives et, surtout, un nouveau type de projection inspiré de l'aïkido. Quand votre adversaire avance, vous pouvez le choper en faisant: Arrière plus C. Vous utiliserez ainsi son élan pour le faire passer derrière vous. Non seulement vous le dérouteriez, mais en plus, rien ne vous empêche de lui décocher un petit coup au passage! Notez qu'il existe aussi des projections plus traditionnelles (Avant plus C).



Voilà une projection classique de Lenny avec son fouet.



Kasumi utilise l'élan de Wyler la grosse brute pour le déséquilibrer.



PUSH P1 OR P2 START

ÉDITEUR: SNK  
DISTRIBUTEUR: BIG BEN  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: G

BASTON  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
CONTRÔLE: EXCELLENT  
DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4  
CONTINUES: 6  
SAUVEGARDE: -

PRESENTATION 85%

Pas de séquences en images de synthèse ou en FMV, mais un bon écran de démo.

GRAPHISMES 95%

La Neo Geo dans toute sa splendeur. Il est clair ici qu'elle n'a rien à envier aux 32 bits.

ANIMATION 94%

Pas un seul ralentissement et de gros sprites: Art of Fighting 3 est irréprochable.

MUSIQUE 95%

Enfin de véritables morceaux de musique, variés, avec des paroles.

BRUITAGES 96%

Cette fois, SNK s'est surpassé: ils sont d'un réalisme saisissant. Et pourtant, il n'y a pas de CD!

DUREE DE VIE 85%

Huit combattants, c'est un peu léger. Espérons qu'il y a beaucoup de personnages cachés.

JOUABILITE 90%

Taillée sur mesure, comme d'habitude avec SNK. Depuis le temps qu'ils y travaillent...

INTERET 92%

La série des Art of Fighting s'étoffe d'un troisième volet original et complet. Dommage qu'il n'y ait pas plus de personnages.

Commandez et réservez vos jeux par téléphone en réglant par carte bleue au



**(1) 43 79 12 22**



**OUVERT  
DU LUNDI AU SAMEDI  
DE 10H A 19H**

# POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS - Tél : (1) 43 79 12 22 - Fax : (1) 43 79 11 05

*Vous souhaitez ouvrir une franchise POWER GAMES, contactez nous au*  
**(1) 43 79 12 17**

**TOUTES LES NOUVEAUTES EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX ET SATURN EN DEMONSTRATION PERMANENTE**  
*Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché.*

**PLAYSTATION**

**CONSOLE VF**  
+ 1 JOY  
→ 1990 F  
**JEUX VF A**  
PARTIR DE 349 F



**JEUX VERSION EURO.**

**JEUX VERSION JAPONAISE**

- CAPTAIN TSUBASA 499 F
- HOKUTO NO KEN 499 F
- MOTOR TOON GP 2 499 F
- GOEMON FIGHT WARRIOR 499 F
- BIO HAZARD 499 F
- GALAXIAN 3 499 F
- TEKKEN 2 499 F
- DARKSTALKER. PROMO !! 349 F
- SAMURAI SHODOWN 3 499 F
- KING'S FIELD 3 499 F
- JUMPING FLASH 3 499 F
- DOUBLE DRAGON 499 F
- POPOROCROIS RPG 499 F
- KING OF FIGHTERS 95 499 F
- DRAGON BALL Z 2 499 F

- TRUE PINBALL 369 F
- THE D' 349 F
- VAMPIRE 369 F
- ROAD RASH 369 F
- WING COMMANDER 3 369 F
- NBA IN THE ZONE 369 F
- AGILE WARRIOR 369 F
- RIDGE REVOLUTION 369 F
- SPACE HULK 369 F
- JACK IS BACK 349 F
- ADIDAS POWER SOCCER 369 F
- VIEW POINT 369 F
- SHELLSHOCK 369 F
- NHL FACE OF 349 F
- NFL GAMEDAY 369 F
- NEED FOR SPEED 369 F
- DESCENT 369 F
- RESIDENT EVIL 369 F
- STREET FIGHTER ALPHA 349 F
- TOSHINDEN 2 369 F
- DRAGON BALL Z 399 F
- FORMULA ONE 349 F
- CHRONICLE SWORD 369 F

**SATURN**

**NOUVEAU !!**  
**LES MANGA**  
**VIDEO CD**  
**SUR SATURN**



**JEUX VERSION JAPONAISE**

**JEUX VERSION EURO.**

- VIEW POINT 399 F
- ULTIMATE MK 3 399 F
- GOLDEN AXE THE DUEL 399 F
- ALIEN TRILOGY 399 F
- WIPE OUT 349 F
- X MEN 399 F
- MAGIC CARPET 399 F
- STREET FIGHTER ALPHA 399 F
- DESTRUCTION DERBY 369 F

- LEGENDE DE THOR 349 F
- VAMPIRE HUNTER PROMO !! 299 F
- BLUE SEED + RAYEARTH 399 F
- SONIC WINGS SPECIAL 399 F
- VICTORY GOAL 96 399 F
- BOMBERMAN 399 F
- SWORD AND SORCERY 399 F
- DARK SAVIOR TEL.
- LUNAR TEL.
- KEIOU AND POCHI PLATFORM 399 F
- DRAGON FORCE 399 F
- K.OF FIGHTERS 95 + CART 449 F
- FEDA THE FIRE EMBLEM 449 F
- WORLD HEROES PERFECT 399 F
- FATAL FURY 3 449 F
- DRAGON BALL Z 2 399 F
- NIGHTS +JOY ANALOGIQUE 499 F

**VIDEO CD (CARTE MPEG).**

- AKIRA MANGA 169 F
- KEN\_OAV MANGA 169 F
- JUBEI / NINJA SCROLL MANGA 169 F
- GOLGO 13 MANGA 169 F
- STREET FIGHTER MANGA 169 F

**DBZ** → 399 F  
**DISPO V. JAP**

**NINTENDO 64 BITS**

**NINTENDO 64**

**Venez découvrir l'univers 64 BITS de Nintendo**

**Console et Jeux disponible fin juin..... TEL**

**OCCAZ 32 BITS**

**SATURN NEUF VERSIONS JAP**

**MEGA PROMO**

**BLUE SEED NEUF + RAYEARTH NEUF = 399 F LES DEUX**

**SHINING WISDOM + RIGLORD SAGA = 299 F LES DEUX**

**SEGA RALLY NEUF + MANOIR PERDU = 399 F LES DEUX**

**GREATEST BASEBALL = 199 F NEUF**

**PLAYSTATION**

- ZERO DIVIDE 289 F
- RIDGE RACER 189 F
- STRIKER 96 189 F
- RAPID RELOAD 189 F
- HI OCTANE 189 F
- MORTAL 3 189 F
- TOSHINDEN 189 F
- DISCWORLD 189 F
- WIPE OUT 189 F
- LONE SOLDIER 189 F
- KILLEAK BLOOD 189 F
- EXTREME G. 249 F
- ACTUA SOCCER 289 F

- NEED SPEED 289 F
- ROAD RASH 289 F
- AIR COMBAT 189 F
- THU. HAWK 249 F
- TEKKEN 189 F
- FIFA 96 249 F
- THEME PARK 249 F
- RAIDEN 249 F
- D.DERBY 189 F
- DOOM 249 F
- GOALSTORM 189 F
- LOADED 189 F
- CRAZY IVAN 189 F
- WORMS 289 F
- ASSAULT RIGG 189 F
- JO.BAZOOKA 189 F
- TWISTED METAL 249 F
- WWF 249 F
- ALIEN TRILOGY 289 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

**BON DE COMMANDE A RETOURNER A: POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS**

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
<b>TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT</b>		

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_ TEL : \_\_\_\_\_  
 ADRESSE : \_\_\_\_\_ CP : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_  
 PAIEMENT :  CHEQUE  MANDAT LETTRE   
 CARTE BLEUE : \_\_\_\_\_ DATE D'EXP: ./. . .  
 POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE : \_\_\_\_\_

**SUPER NINT.**

- JEUX OCCAZ**  
→ CONS. OCCAZ + 2 MANNETTES  
**399 F**
- ROAD RUNNER 99 F
  - NBA JAM 99 F
  - SUPER TENNIS 99 F
  - SAILOR MOON 99 F
  - SHAQ FU 99 F
  - PILOTWINGS 99 F
  - STARWING 99 F
  - PLOK 99 F
  - NCAA BASKET 99 F
  - BEST OF BEST 99 F
  - ADDAMS FAM. 99 F
  - MAGIC SWORD 99 F
  - OFF ROAD 99 F
  - STREET TURBO 129 F
  - LEMMINGS 2 129 F
  - AN.WORLD 129 F
  - TECMO BASKET 129 F
  - TINY TOON 129 F
  - DESERT STRIKE 149 F
  - BOMBERMAN 149 F
  - METROID 149 F
  - STAR WARS 149 F
  - ERIC CANTONA 149 F
  - VORTEX 149 F
  - CHAOS ENGINE 149 F
  - SUPER ALESTE 149 F
  - MEGAMAN X 149 F
  - ALADDIN 149 F
  - TWIN BEE 149 F
  - GOOF TROOP 149 F
  - AXELAY 149 F
  - SYNDICATE 199 F
  - DONKEY KONG 199 F
  - FIFA SOCCER 199 F
  - PUNCH OUT 199 F
  - V BALL 199 F
  - JUDGE DRED 199 F
  - S.SHOOTOUT 199 F
  - ZELDA 3 199 F
  - S.STAR SOCCER 199 F
  - SUP.PINBALL 199 F
  - MORTAL K 2 199 F
  - KIL.INSTINCT 249 F
  - ILL.OF TIME 299 F
  - SEC. MANNA 299 F

**MEGADRIVE**

- JEUX OCCAZ**  
→ MD OCCAZ + 2 MANNETTES  
**299 F**
- NBA SHOD. 129 F
  - INDI. JONES 129 F
  - CHAKAN 129 F
  - MUT. LEAGUE 149 F
  - SARKSTER 149 F
  - TALESPIN 129 F
  - STREET RAGE 2 149 F
  - TH.FORCE 4 149 F
  - S.SPINBALL 149 F
  - FLASHBACK 149 F
  - STARGATE 149 F
  - MICKEYMANIA 149 F
  - ALADDIN 149 F
  - STREET FIGHTER 149 F
  - FANT.DIZZI 149 F
  - M. KOMBAT 149 F
  - PGA 149 F
  - ROI LION 199 F
  - FIFA 95 199 F
  - ECCO 2 199 F
  - SO. KNUCKLES 199 F
  - BAT.FOREVER 249 F
  - DONALD 2 249 F
  - BONKERS 249 F
  - MK3 299 F
  - THOR 299 F
  - PHELIOS 99 F
  - JAMES POND 2 99 F
  - MICKEY 99 F
  - MIKEY 2 99 F
  - DAVID ROBINSON 99 F
  - ZOOL 99 F
  - SHINOBI 99 F
  - TERMINATOR 99 F
  - BULLS BLAZER 129 F
  - COOL SPOT 129 F
  - TAZMANIA 129 F
  - KO BOXING 129 F
  - SONIC 2 129 F
  - AN. WORLD 129 F
  - ETER.CHAMP 129 F
  - ROCKET ADV 129 F
  - WINTER OLYMP 129 F
  - FIFA 94 129 F
  - NBA JAM 129 F
  - GLOBAL GLAD 129 F

## REVIEW



## CALL ME HUNDRED!

Son nom n'inspire guère confiance... Pourtant, ce bougre (ou devrais-je dire cette bougresse?) de Zero a plus d'un tour dans son sac. Elle se prépare à prêter main-forte à Megaman une fois par niveau (pour peu que celui-ci l'appelle), mais se garde bien d'intervenir lors des combats contre les boss (faut pas abuser, non plus...). Contrairement à Megaman, Zero n'acquiert pas plusieurs armes: elle n'en a qu'une mais peut concentrer son tir sur quatre étapes en changeant de couleur. Autre atout, Zero bénéficie d'une barre de vie plus conséquente. Mais elle a beau être plus grande, elle ne saute pas plus loin, et c'est dommage. Seul problème avec Zero: quand vous jouez avec elle, les bonus de recharge d'armes et de vie ne s'engrangent pas sur l'arsenal de Megaman, et c'est rageant!



L'étape verte, ultime concentration de tir, donne deux attaques super puissantes plus un coup d'épée.



Certains trouvent Zero plus maniable que Megaman. Illusion due à sa taille ou "réalité vraie"? A vous d'en juger.

SATURN



Les deux potes ne sont réunis que lors des séquences animées ou des dialogues.

Un nouveau Megaman arrive ce mois-ci en direct du Japon. La version est similaire sur Super Famicom, Playstation et Saturn et... semble inchangée depuis les précédents épisodes. Eh bien, pas tout à fait, car Megaman est cette fois-ci accompagné d'un copain nommé Zero! Avec un nom pareil, il a intérêt à assurer un max pour nous convaincre...

Une introduction en dessin animé nous plonge tout de suite dans l'univers du petit robot japonais rempli de boss dirigés par un big méchant. Je pense que l'histoire est accessible à tout le monde... ce qui n'est pas le cas du jeu, qui s'adresse aux joueurs patients et dotés de très bons réflexes! La difficulté de ce Megaman est en effet plus corsée que les derniers épisodes sur 16 bits: pics meurtriers, cheminées escarpées, abîmes insondables, ennemis carrément collants, boss coriaces à souhait... Tous les ingrédients sont réunis pour un challenge coton, et le jeu demande une dextérité à toute épreuve. Megaman peut tirer et concentrer son tir en "mega buster", il peut aussi sauter et "dasher" (faire des glissades). Là où ça se corse, c'est qu'il faut en quasi-permanence faire de grands sauts en "dashant" et en sautant, tout en donnant une direction au préalable ou au même moment selon les lieux, tout en tirant bien sûr pour débayer le terrain. Le tout en grim-pant parfois le long d'un mur escarpé... Vous voyez le tableau? Cela demande, vous l'aurez compris, un sacré

PSX



Le big boss vous envoie ses lieutenants au beau milieu des niveaux!

entraînement, mais les fans de Megaman y sont un peu habitués. Côté action, c'est comme d'habitude: huit niveaux à nettoyer, qui s'achèvent tous par un boss. A chaque niveau terminé, Megaman récupère une nouvelle arme qui lui permettra de dégommer plus facilement un des boss suivants. Reste à trouver lequel... et donc la succession idéale qui facilitera votre avancée jusqu'à l'ultime et grand vilain. Seule innovation: Megaman a lâché ses chiens pour un acolyte robot nommé Zero qui peut intervenir à sa place une fois par niveau - ce qui permet au héros de se reposer. Cette innovation apporte un brin de variété dans ce Rockman X3 bien réalisé mais toujours aussi classique.

## ROCKMAN

PSX



Choix des niveaux. Mieux vaut commencer par le boss à droite du X, puis enchaîner avec le premier à gauche de la même ligne.

## MEGARSENAL

Chaque boss vaincu donne une nouvelle arme à Megaman, très efficace contre certains ennemis et un des boss. Ces armes se rechargent automatiquement avec les bonus donnés par les ennemis.



Tir de base concentré: le "Mega-buster".



Le "Bug-hole", très efficace contre le boss abeille.



Les "Parasite-bombs". Trouvez les parasites...

## AVIS

oui, mais...



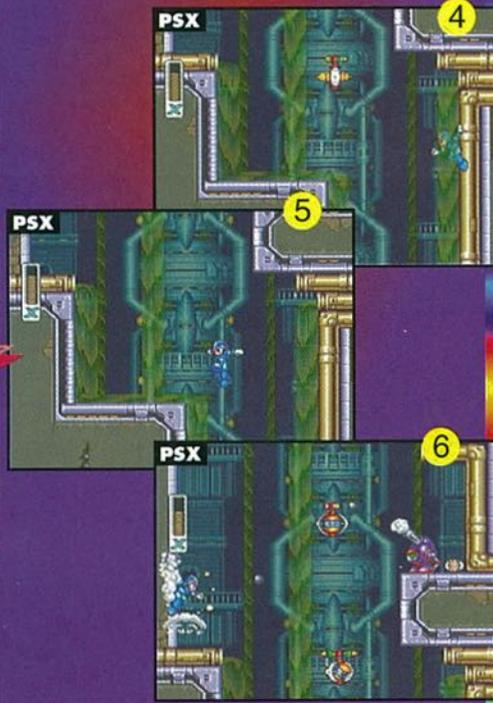
## ELVIRA

On prend les mêmes et on recommence... avec toujours le même plaisir quand on aime Megaman. On pouvait espérer que le titre aurait pris un coup de jeune sur 32 bits... En fait, c'est plutôt le contraire: on y joue volontiers, mais ce serait pareil sur SFC ou même sur NES! Le principe est toujours aussi plaisant: il s'agit

de rechercher l'ordre le plus simple pour dégommer les boss. L'arrivée de Zero offre un coup de pouce bienvenu, vu la difficulté du jeu, mais son aide est limitée. On s'accroche vraiment pour y arriver: les fans seront aux anges, d'autant que de nombreux passages secrets sont présents. Seul vrai coup de rogne, les ralentissements et, surtout, le tour d'écran de la Saturn: le jeu n'est pas plein écran! Eh, les mecs, ce n'est pas un Super Game Boy, cette console...

## DES ENCHAÎNEMENTS DÉLICATS

Voici une situation délicate type: vous devez grimper le long du mur, sans tomber dans l'acide, tandis que votre progression est freinée par les rigoles (4). L'avancée n'est possible qu'en changeant régulièrement de côté à cause des rebords, et vous devrez faire de grands sauts, en appuyant en même temps sur la croix directionnelle, le saut et le "dash" pour l'élan (5). Histoire de corser l'affaire, les ennemis sont légion et reviennent dès que vous sortez de leur écran (6). Bon courage.



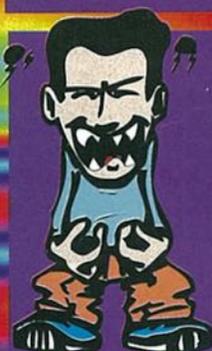
# ROCKMAN X3



Des graphismes bien colorés et rognés sur la Saturn!

## AVIS

non!



## SPY

Même si cela fait toujours plaisir de retrouver un jeu de plates-formes sur 32 bits, je ne peux m'empêcher de pester contre Capcom, qui ne s'est vraiment pas creusé les méninges pour trouver quelque idée originale! C'était déjà si difficile que cela de faire tirer Rockman dans toutes les directions ou d'utiliser de menus effets 3D pour certains boss? Les seules innovations par rapport aux versions 8 et 16 bits consistent en l'apparition de séquences animées et d'un personnage (Zero, c'est ça?...), qui aurait pu se retrouver sur n'importe quelle précédente version. On sort une suite, on profite d'un nom qui a fait ses preuves (et a fait recette...), mais on n'apporte véritablement rien qui puisse justifier un passage sur 32 bits. Capcom, on le sait, est capable du meilleur... comme du pire. Et, pour le coup, ils ont été un peu flemmards à mon avis...

## REVIEW

PLAYSTATION

CAPCOM/IMPORT

PRIX: E

1 JOUEUR/ACTION - PLATES-FORMES

PRESENTATION 85%

D.A. japonais de bonne durée mais à l'animation un peu saccadée au début et entre les niveaux.

GRAPHISMES 81%

Du Megaman classique, doté de scrollings différentiels et bien coloré.

ANIMATION 81%

Encore un brin saccadée, mais bien moins que dans les versions précédentes.

MUSIQUE 73%

Une plage musicale par niveau, qui rappelle les épisodes précédents et... se répète à l'infini.

BRUITAGES 75%

Explosions et bruitage pour chaque arme. Sans effet détonant.

DUREE DE VIE 90%

La difficulté de la prise en main ajoute à celle du jeu, déjà corsée.

JOUABILITE 85%

Des enchaînements d'actions délicates qui donnent vite des crampes.

INTERET 85%

Un Megaman difficile de facture classique, si ce n'est la venue d'un acolyte. A quoi sert la puissance de la Playstation?

© CAPCOM CO., LTD. 1995, 1998  
ALL RIGHTS RESERVED.  
PRESS START BUTTON  
CAPCOM

CONTRÔLE: DÉLICAT  
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -  
SAUVEGARDE: MOTS DE PASSE

DISPONIBILITÉ: OUI

SATURN

CAPCOM/IMPORT

PRIX: E

1 JOUEUR/ACTION-PLATES-FORMES

PRESENTATION 83%

Idem que sur PS, mais encore plus pixélisée et saccadée...

GRAPHISMES 70%

Ce n'est même pas plein écran! On se moque de qui?

ANIMATION 79%

Idem que sur PS avec des ralentissements en sus.

MUSIQUE 73%

Idem que sur PS.

BRUITAGES 75%

Idem que sur PS.

DUREE DE VIE 90%

Il faut beaucoup de temps avant de trouver l'ordre de succession idéal des niveaux.

JOUABILITE 85%

Idem que sur PS.

INTERET 80%

L'image n'est pas plein écran et les ralentissements sont nombreux, ce qui justifie pleinement la chute de la note.

# PLAYSTATION REVIEW

# SPACE HULK

**A**près un brillant parcours sur 3DO, Space Hulk revient sur Playstation pour le plus grand plaisir des fans d'«Alien». Si vous avez été recalé à l'armée, venez vous venger en jouant les Space Marines!

S'il fallait lui donner une note d'originalité, Space Hulk aurait eu 100%. Malgré ses apparences Doomesques, ce jeu d'Electronic Arts est un wargame avec des phases en temps réel et des phases de réflexion en temps limité. Le mécanisme principal du jeu est tout simplement génial: vous devez gérer une équipe de Space Marines qui agissent simultanément. Pour ce faire, vous disposez d'un laps de temps donné pour définir les actions et déplacements de chacun sur une carte des lieux. Par exemple, vous pouvez leur ordonner de se rendre à un endroit précis, de tirer sur tout ce qui rentre dans leur champ de vision (très efficace), d'ouvrir une porte ou de la fermer, de récupérer un objet, de suivre un autre Space Marine, etc. Durant cette phase du jeu, le temps est "gelé". Une fois le temps alloué à cette phase de préparation écoulé, vous êtes plongé dans une phase d'action en temps réel. Le jeu passe alors en vue subjective d'un des membres du commando (au choix), dont vous pourrez commander les actions en manuel si ça vous chante. Vos ennemis: les Genestealers, proches cousins de l'alien de Gigger, qui sont partout. Seul un petit radar à aire d'effet limitée vous prévient de leur présence dans les couloirs adjacents. Pour résister à leurs assauts incessants, il faudra couvrir tous les angles de tir et progresser en formation ordonnée. Toute l'action se déroule dans un énorme vaisseau extraterrestre, lequel est bien évidemment infesté de ces charmantes bestioles. Les missions sont variées et, fort heureusement, leur difficulté est progressive. Il faut dire que le temps d'adaptation, en matière de jouabilité, est assez long, à moins que vous ne soyez équipé d'un cerveau dernier cri avec fonction multitâche intégrée (le mien doit manquer de mégahertz...). Quoi qu'il en soit, Space Hulk mérite le détour. Après les premières missions, on découvre vite de nouvelles armes géniales... et, bien entendu, de nouveaux monstres!



Phase de réflexion en temps limité: donnez des ordres précis à vos Space Marines.

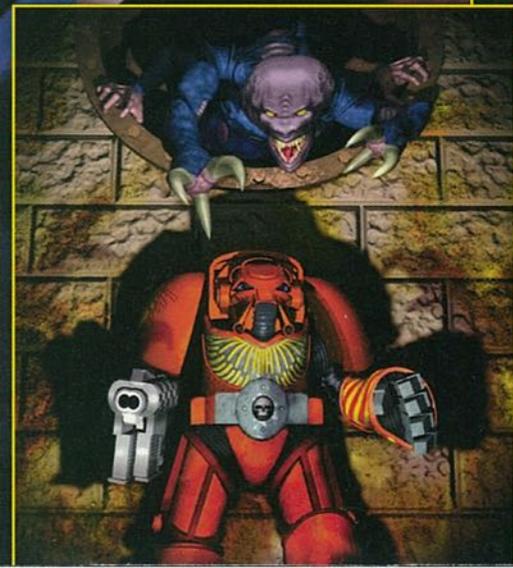


Quand un Genestealer s'approche aussi près, vous pouvez tenter de vous défendre au corps à corps, mais c'est très mal barré.



Durant les phases d'action, vous pouvez contrôler un Space Marine ou seulement assister au spectacle. Ici, on voit un Marine en train d'exécuter les ordres.

N'oubliez pas d'agir en équipe et de couvrir toutes les issues. Les Genestealers peuvent surgir de toute part.



# HULK



Le Magus est une créature dotée de pouvoirs psychiques importants. Arrosez-le au lance-flammes.

## AVIS

Woah!



**MARC**

Bon, ce n'est pas évident au début, de gérer toute une équipe, mais le jeu en vaut la peine. Space Hulk est le wargame le plus original que j'aie vu depuis longtemps. Maintenant, si vous êtes un adepte de Doom, passez votre chemin.

Moi qui suis un grand fan devant l'Eternel du film "Alien", j'ai trouvé mon bonheur avec Space Hulk. L'idée de séparer le jeu en deux étapes, avec une phase de réflexion en temps limité et une d'action en temps réel, est fantastique. L'ambiance est tout simplement démente: on est littéralement pétrifiés par l'angoisse, et les bruitages ainsi que les voix des Space Marines apportent une touche macabre à l'ensemble, effrayant de réalisme.



Le radar en bas de l'écran est limité dans sa portée. Observez les murs ensanglantés. Space Hulk est très gore.

## AVIS

oui!



**NIICO**

est rehaussé par une ambiance musicale excellente et des bruitages d'excellente qualité. Fans de wargames horrifiques, Space Hulk va vous ravir.

N'étant pas un fan de Wargame, je dois bien reconnaître que Space Hulk est un jeu qui mérite toute votre attention, si tant est que vous soyez un passionné du genre. Car, sous les apparences d'un Doom-like, Space Hulk ne ressemble à aucun autre jeu. Tout d'abord, toutes les décisions que vous prenez et les actions qui en découlent s'opèrent en temps réel. Pas question de pavoiser, car même votre temps de réflexion est décompté. Un conseil, prenez rapidement les bonnes décisions si vous ne souhaitez pas recommencer éternellement le même niveau. Graphiquement, Space Hulk est très bon. Le jeu

# PLAYSTATION REVIEW



**ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS**  
**DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: D**

**WARGAME/ACTION**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: MOYEN**  
**DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**CONTINUES: -**  
**SAUVEGARDE: MEMORY CARD**

**PRESENTATION** **89%**

L'introduction en images de synthèse est bien faite et intéressante.

**GRAPHISMES** **85%**

Les décors en gros plan pixélistent à fond. A part ça, c'est joli et varié.

**ANIMATION** **88%**

Plus rapide que la version 3DO. Dans l'ensemble, l'animation est satisfaisante.

**MUSIQUE** **92%**

Dans le genre flippant, les musiques sont très réussies.

**BRUITAGES** **94%**

Tout bonnement effrayants. On retrouve tout à fait l'ambiance d'"Alien", c'est dément!

**DUREE DE VIE** **91%**

Il y a suffisamment de missions (corsées) pour vous tenir longtemps en haleine.

**JOUABILITE** **89%**

Parfois, on s'embrouille un peu dans les fonctions. Dyslexiques s'abstenir.

**INTERET** **91%**

Si vous aimez le multitâche, vous allez adorer Space Hulk. Plongé dans son ambiance angoissante, on se tape le flip de sa vie.

**T**ransfuge de la Neo Geo, la version Playstation de Double Dragon est un jeu de baston inspiré du film qui s'inspire lui-même de l'ancien Double Dragon qui avait fait fureur en arcade dans les années 80. Un itinéraire scabreux, non?

Double Dragon est un jeu de baston pur et dur en 2D. Que les adorateurs de la 3D passent donc leur chemin. Par contre, si vous cherchez un vrai jeu de combat, avec des Combos délirants et des Furies dévastatrices, vous avez frappé à la bonne porte. Il y a dix personnages en tout, plus deux boss, ce qui est tout à fait honnête. Chacun possède une panoplie de coups plutôt classiques (Dragon Punch, Boule de feu...) et des Furies. Jusque-là, rien que de très normal. L'originalité tient dans la barre d'énergie et la gestion des Furies. En effet, la barre d'énergie se lit dans les deux sens. Elle est jaune au début du combat. Elle se remplit de rouge d'un côté quand le personnage est blessé. Elle se remplit de bleu de l'autre côté à chaque fois que le personnage réussit une attaque. Quand la zone bleue rencontre la zone rouge, le personnage est "chargé" et peut effectuer une Fury. Ce système ingénieux présente plusieurs avantages. Un combattant blessé (barre rouge importante) n'a besoin que d'un coup ou deux pour accéder à la Fury libératrice. A l'inverse, il est vital de porter des attaques dès le début du round pour augmenter la zone bleue de la barre d'énergie. Comme vous le voyez, ce système oblige le joueur à gérer intelligemment sa partie. C'est paradoxal pour un jeu aussi bourrin, mais c'est une bonne initiative. Double Dragon, malgré son look classique, a ainsi été soigné dans les moindres détails. On peut effectuer des doubles sauts pour surprendre l'adversaire, parer en l'air, contrer des attaques et, bien sûr, enchaîner des Combos de toute beauté. L'ensemble est soigneusement équilibré et donne des combats qui ne perdent rien en intensité jusqu'à la dernière seconde.

# DOUBLE DRAGON

Un Combo monstrueux de Cheng Fu déchainé.

Double Dragon donne dans la démesure la plus totale.



Quand on fait une Fury, il y a un temps de latence durant lequel on est vulnérable.



Cette Fury est impressionnante, mais elle ne passe pas la garde haute.



Jimmy et Billy sont les seuls à se transformer quand la barre rouge rejoint la bleue: leurs coups deviennent alors plus puissants.



Comme Burnov, faites des Furies en contre-attaque, c'est carrément mortel.

## AVIS

si, si!



MARC

Ne vous y trompez pas, malgré les apparences, Double Dragon n'est pas une vieille adaptation ringarde. Bon, c'est un peu moche, et alors? La jouabilité, elle, est impeccable. On retrouve tous les ingrédients qui font les bons jeux de baston: Furies, Combos, contre-attaques ou parades en l'air... c'est génial. Les persos sont bien équilibrés et une partie n'est jamais jouée avant la dernière seconde, grâce au système de double barre

d'énergie. Je m'étais déjà éclaté sur la version Neo Geo, et j'ai retrouvé les mêmes sensations sur Playstation, malgré quelques ralentissements et des temps de chargement un peu longuets.

# PLAYSTATION REVIEW

## 3D PLATE !?

Double Dragon propose, pour varier les plaisirs, une version Tiny 3D. Mais qu'est-ce que la Tiny 3D? Imaginez une version plate de Virtua Fighter avec des sprites tout plats et dans laquelle vous bougez la caméra manuellement dans tous les sens au cours de la partie. C'est marrant mais pas très jouable.

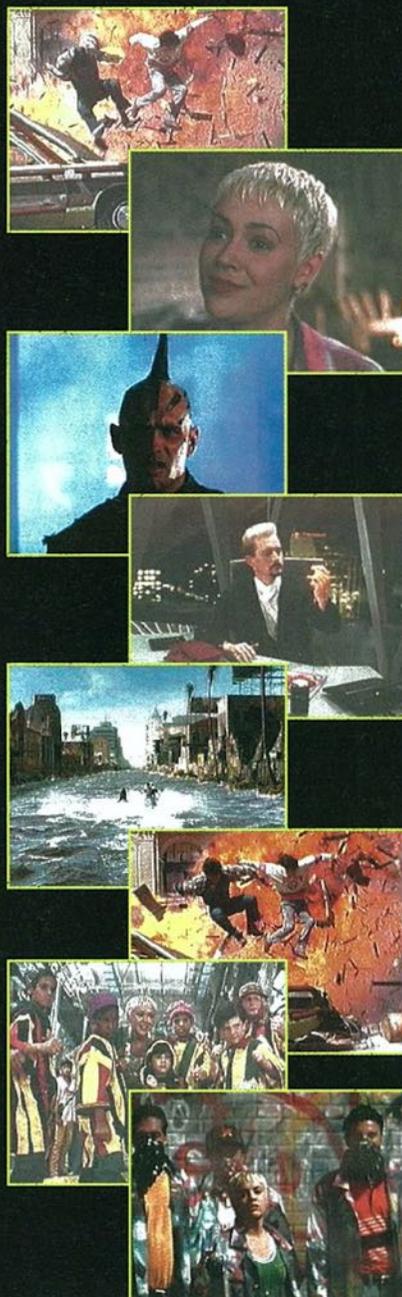
A propos, voilà un tip amusant: en mettant la pause, vous pouvez changer la taille de votre personnage en appuyant sur les boutons. La gestion des collisions ne change malheureusement pas, quelle que soit la taille.



Voilà ce qui arrive quand on ne mange pas sa soupe: on reste tout petit, petit!



Un combat en Tiny 3D vu sous deux angles différents.



## AVIS oui, mais...

Billy et Jimmy se sont recyclés. Sur Neo Geo, ce jeu avait reçu l'adhésion de tous. On criait hurra pour cette brillante évolution des mythiques Double Dragon. Et sur Playstation? Quel est le résultat? Eh bien, comment vous expliquer cela, sans heurter les fans... Bien sûr, c'est rapide, animé, bourrin, et en même temps tellement fin. Les personnages sont charmants. Mais, ce qui gâche tout, ce sont les gros pixels. Même dans les plans d'ensemble, on voit distinctement ces gros points. Et c'est difficilement acceptable. Mais, je tiens à signaler que le jeu n'est en rien mauvais, grâce notamment au système de Furies et de gestion des combats. C'est simplement un détail que les concepteurs ont négligé (pour améliorer les autres points?).



**GIA**

## DOUBLE DRAGON

**ÉDITEUR: TECHNOS**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**BASTON**  
**1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: EXCELLENT**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: VARIABLES**  
**CONTINUES: INFINIS**  
**SAUVEGARDE: MEMORY CARD**

### PRESENTATION 90%

Des extraits du film en FMV pour l'intro, c'est la grande classe! Belle mise en scène.

### GRAPHISMES 80%

Il faut aimer les couleurs un peu criardes. Technos aurait pu mieux faire sur Playstation.

### ANIMATION 91%

Ça défile dans tous les sens. De rares ralentissements mais rien de grave.

### MUSIQUE 85%

Bien, mais il n'y a pas de quoi se lever la nuit. Mélomanes, s'abstenir.

### BRUITAGES 90%

Très convaincants. Les bruitages sont très brutaux, et c'est l'idéal pour un tel jeu.

### DUREE DE VIE 88%

Il y a suffisamment de personnages et de tactiques de combat pour garder le pad en main un long moment.

### JOUABILITE 94%

Impeccable. Tous les persos sont hyper maniables. Du travail de pro.

### INTERET 91%

Un jeu qui, graphiquement, ne paye pas de mine. Il gagne pourtant à être connu. La jouabilité est excellente et c'est tout ce qui compte.

# SATURN REVIEW

# BAKU BAKU



**MEGA  
HIT**



Et ça mange de partout! La grande bouffe avec force bruits fait plaisir à voir. Les animaux amènent eux-mêmes leur score jusqu'au compteur.



Quand leur plat favori tombe, les animaux se pourléchent les babines, sinon ils sont si tristes.



Les deux pièces d'or "B" font disparaître du cadre tous les carrés de la même famille qu'elles touchent.



Il n'est pas rare de voir une dizaine de lapins handicaps qui squattent la cadre en attente de nourriture.



En mode 1 joueur, on choisit son personnage et le nombre de protagonistes.



On configure le nombre de sets sur le premier tableau.

Dans la lignée des jeux de réflexion du genre Robotnik et, plus vaguement, Dr Mario, Baku Baku se lance dans un domaine encore inexploré, à savoir le genre animal... C'est à la fois simple à comprendre et mignon à regarder. Quatre sortes d'aliments tombent par deux du haut de l'écran: des bananes, des carottes, des os et des pousses de bambou. Plus rarement tombent les animaux qui les mangent: singes, lapins, chiens ou pandas. Le but: associer les animaux et leurs aliments respectifs qui, une fois dévorés, disparaîtront. Facile. Pour gagner, c'est une autre paire de manches car, comme tous les jeux du genre, Baku Baku permet d'établir des stratégies afin de développer la voracité des animaux, histoire de provoquer un bon gros handicap dans le cadre de son adversaire. C'est là tout l'intérêt du jeu qui, bien que tout mignon, s'avère vite l'occasion de combats sans pitié. Le mode 1 joueur contre l'ordinateur permet de se familiariser avec le système, et de passer au mode 2 joueurs face à un copain ou contre l'ordinateur, un adversaire redoutable. Cinq niveaux de difficulté font tomber les aliments plus ou moins vite, et de nombreuses options de départ permettent de disputer les parties à deux joueurs, en un à cinq sets, de sauvegarder les noms de cinq joueurs, ou de ne jouer qu'avec un ou deux animaux...

## BAKU BAKU

SEGA/SEGA

PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/RÉFLEXION

**PRESENTATION** 60%

Un petit dessin animé de qualité très médiocre, archi pixelisé et sans intérêt.

**GRAPHISMES** 86%

Les personnages, mignons, font des mimiques. Les décors de fond changent régulièrement.

**ANIMATION** 80%

Les pièces tombent avec fluidité.

**MUSIQUE** 65%

Plutôt stressante et peu variée.

**BRUITAGES** 81%

Marrants et bien rendus, ils mettent en valeur vos actions.

**DUREE DE VIE** 93%

Celle de tous les jeux de réflexion: interminable.

**JOUABILITE** 90%

Le jeu est simple, et vous développerez des stratégies avec de la pratique.

**INTERET** 90%

Un tel jeu n'exploite aucunement les capacités de la Saturn puisqu'il s'agit de réflexion et de rapidité, mais il est tellement sympa qu'on s'en moque...

**AVIS**

**oui!**



**ELVIRA**

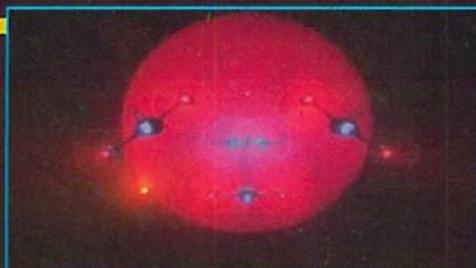
Le principe est marrant, les graphismes sont choux et, surtout, les parties peuvent durer longtemps, le chronomètre le prouve! Si au début on aligne bêtement des rangées d'aliments concordants, on apprend vite à les intercaler pour faire des enchaînements dévastateurs, et c'est un vrai plaisir quand on voit ces animaux gloutons ouvrir leur mâchoire et nettoyer tous ensemble l'écran! Le plaisir est doublé quand l'adversaire se prend dans la foulée des handicaps encombrant les deux tiers de son cadre... Ce genre de jeu ne déçoit jamais grâce à un principe simple et novateur, et sa durée de vie est quasiment illimitée, surtout en mode 2 joueurs.



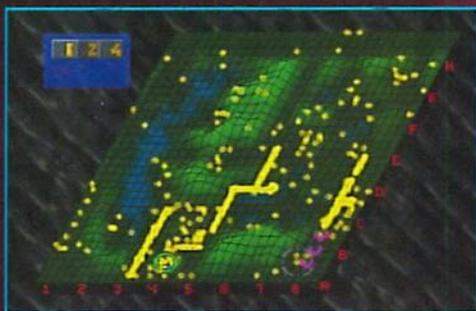
# PLAYSTATION REVIEW



A la fin de certaines missions, vous devrez apponter dans votre vaisseau mère. Une manœuvre qui demande beaucoup de maîtrise.



Des séquences en image de synthèse ponctuent chacune des missions.



A chaque instant de la partie, une carte du niveau est disponible. Elle se révèle fort utile pour repérer les ennemis et pour se diriger dans le monde virtuel.

Habile mélange de After Burner et de Thunder Hawk, Starfighter 3000 est une simulation qui allie action et stratégie. Libre à vous de vous déplacer où bon vous semble dans un monde virtuel, entièrement en 3D, qui se révélera vite agressif.

L'action se déroule au XXI<sup>e</sup> siècle. Vous dirigez l'un des vaisseaux les plus perfectionnés du moment et devez effectuer diverses missions dont la difficulté va croissant. Grâce à l'armement sophistiqué embarqué dans votre Starfighter, les missions proposées ne devraient vous poser aucun problème. En effet, des lasers, missiles air-air, sol-air, bombes à fragmentation et autres mines sont à votre disposition pour évincer adversaires et autres bâtiments ennemis. De plus, au fur et à mesure de la partie, et suivant les objectifs que vous

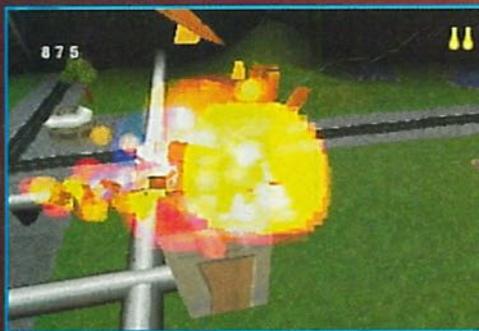
## starfighter 3000

détruisez, des gadgets apparaissent et gonflent les capacités d'attaque ou de défense de votre vaisseau: bouclier, laser plus puissant, énergie supplémentaire, meilleur contrôle de votre engin spatial... Deux vues sont proposées: la vue subjective, de loin la plus impressionnante, et la vue arrière, qui reste la plus jouable. Cependant, à tout instant de la partie,

il est possible de voir votre vaisseau sous quatre caméras différentes. Inutile, mais spectaculaire. Tout en 3D, les paysages que vous survolerez vous apparaîtront comme dans la réalité. Les explosions permettent à la Playstation de montrer ses capacités à afficher en transparence une multitude de polygones du plus bel effet. Maintenant, assez parlé, place à l'action.



Les objectifs au sol ne sont pas toujours immobiles. Pour preuve, cette mission où il faut détruire un convoi de missiles.



Les explosions sont spectaculaires et offrent de magnifiques effets de transparence.

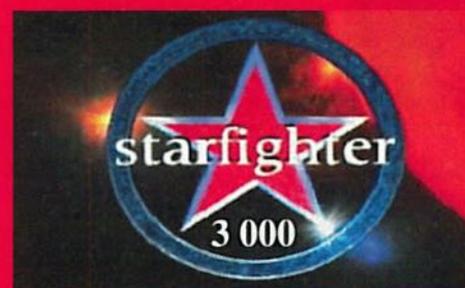
### AVIS

*oui, mais...*



### NIIICO

Parole de Momo, Starfighter 3000 n'est pas un jeu qui m'a rendu fou. Le travail effectué sur la 3D est certes très impressionnant, mais je n'arrive pas à accrocher à ce jeu. Il manque à mon avis de punch. Il n'est pas assez vif comme l'était, par exemple, Agile Warrior (Consoles+ n° 51), ni aussi intéressant que Firestorm 2 (Consoles+ n° 50). Le maniement du vaisseau est loin d'être parfait. Effectuer correctement un virage à droite ou à gauche relève de l'exploit. Non, décidément, je ne mords pas à l'hameçon. Pourtant les missions sont nombreuses et variées. Mais que voulez-vous, quand le goût n'y est pas, rien ne sert de croquer la pomme...



TELSTAR/LUDI GAMES  
PRIX: D

1 JOUEUR/SIMUL'ACTION

**PRESENTATION** 90%

Une introduction réalisée en images de synthèse tout comme les phases intermédiaires.

**GRAPHISMES** 90%

De la 3D mappée à perte de vue. Les graphismes changent d'une mission à une autre.

**ANIMATION** 85%

L'impression de vitesse est mal rendue, mais cependant l'animation n'est pas saccadée.

**MUSIQUE** 70%

Les thèmes musicaux sont rares et leur qualité n'est pas excellente.

**BRUITAGES** 88%

Assez réalistes dans l'ensemble. Cependant, ils deviennent rapidement répétitifs.

**DUREE DE VIE** 89%

Les missions sont variées et leur nombre est très élevé: une cinquantaine de niveaux.

**JOUABILITE** 80%

Le vaisseau est difficile à manier. Les combinaisons de touches sont peu intuitives.

**INTERET** 85%

Les graphismes sont bien réalisés, mais le jeu manque de punch. On aurait aimé qu'il soit plus rapide et plus maniable.



**65F**  
La boîte de 6 fig. officielles, si vous les prenez par trois, au choix parmi 8 (soit 240F les 3). A l'unité: 75F.



**395F**  
Le jeu Dragon Ball Z Ultimate 22 sur PlayStation.



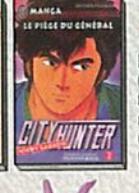
**250F**  
Le pack des deux vidéos Macross VF: «Macross le film» + «Macross Plus 1 ou 2». A l'unité: 149F.



**49F**  
Le film, soit 147F le très beau «Box» indissociable des 3 films Dragon Ball VF: «Le légende de Shenron», «Château du Démon», «L' aventure mystique».



**250F**  
Le pack des deux vidéos Monster City VF + 3x3 Eyes VF. A l'unité: 149F pour Monster, 139F pour 3x3.



**25F**  
Le manga Fly («Dragon quest»), 3 tomes parus ou le manga City Hunter («Nicky Larson»), 3 tomes parus



**135F**  
La vidéo Réincarnation Vol.1 SFV. Une nouveauté à voir absolument! (Sortie mi-juin)



**260F**  
Le jeu Fifa Soccer 96 sur PlayStation ou Sega Saturn. Vous avez bien lu! (promo jusqu'au 15/7)



**80F**  
La vidéo Coluche si vous en achetez 3 au choix (soit 240F les 3). Prix à l'unité: 95F. Titres disponibles: 1-Le maître d'école 2-Banzaï 3-Inspecteur la bavure 4-2 heures moins le quart... 5-La vengeance du serpent à plumes 6-Le fou de guerre 7-La femme de mon pote 8-Tchaou pantin



**160F**  
La boîte de 6 figurines (au choix parmi 8) + une figurine articulée Super Battle (au choix parmi 6). (Détail ci-dessous)



**300F**  
Le pack des deux vidéos X-Files au choix (3 volumes parus) + 1 sachet de Trading Cards Season 2. A l'unité: 160F la vidéo, 15F le sachet.

**Japanimation**

- V. VF 3x3 eyes (mi juin) 149F
- V. VF Ah! My Goddess 3 vol. 119F
- V. VF Akira Le film 139F
- M. F. Akira 14 tomes 97F
- V. VF Applesed Le Film 139F
- M. F. Applesed 4 tomes 75F
- V. VF Armage III 3 vol. 119F
- V. VF Art of Fighting 149F
- M. F. Asatte Dance 2 tomes 77F
- V. VF Babel II 2 vol. 99F
- V. VF Baoh 139F
- M. F. Bastard!! T.1 (mi juin) 40F
- V. STF Black Jack 3 vol. 139F
- V. STF Borgman 2058 O.A.V. 139F
- V. STF Borgman le film 149F
- BD F Bubblegum Crisis 77F
- V. STF Bubblegum Crisis J-4 139F
- V. VF Chasseur de Vampire D 149F
- V. VF Cobra 10 vol. 25F
- V. VF Cobra Le film 149F
- CD Audio Cobra 1 «Génériques» 49F
- CD Audio Cobra 2 «Musiques» 149F
- Sweat-Sweat-Shirt Cobra L ou XL 149F
- Tee-Shirt Tee-Shirt Cobra XL 89F
- Casquette Cobra 95F
- Posters Poster Cobra les 4 80F
- Livre F Crying Freeman «Le tournage» 99F
- M. F. Crying Freeman 2 tomes 47F
- V. VF Cyber City 3 vol. 99F
- M. F. Cyber Weapon Z T.1 79F
- V. STF Deus «Le secret des Kvoles» 119F
- M. F. Docteur Koh 59F
- M. F. Dominion Tank Police 77F
- V. VF Dominion 2 vol. 139F
- M. F. Don Giovanni 57F
- M. F. Dr Slump 5 tomes 39F
- M. F. Dr Slump T.6 (fin juin) 39F
- V. VF Eight Man 2 vol. 99F
- V. VF El Hazard (fin juin) 139F
- BD F Elie 39F
- V. VF Fatal Fury 3 vol. 149F
- V. VF Final Fantasy 2 vol. 149F
- V. STF Final Fantasy Coffret Collector 299F
- M. F. Fly (Dragon Quest) 3 tomes 25F
- M. F. Ghost in the shell T.1 79F
- V. VF Golden boy 1 (mi juin) 139F
- V. VF Golgo 13 139F
- M. F. Gon 2 tomes 38F
- V. VF Gunnm 139F
- M. F. Gunnm T.1 5 tomes 40F
- M. F. Gunnm T.6 (fin juin) 40F
- V. VF Guyver 3 vol. 139F
- BD F HK T.1 «Awalon» (mi mai) 95F
- V. STF Humming Bird 1 139F
- M. F. Ikkyū T.1 57F
- V. STF Iria 1 3 vol. 139F
- V. VF Kamui 169F
- V. VF Ken le Film 149F
- V. VF Ken TV T.1 4 vol. 85F
- V. VF Ken TV Pack 4 300F
- M. F. Kiro B.D.F. 139F
- V. VF Kishin Heidan 3 vol. 139F
- V. VF Kōjirō I 2 vol. 149F
- V. VF Kōjirō II 2 vol. 149F
- V. STF Kōjirō II 3 149F
- B.D.F. L'Autour du Soleil 77F
- M. F. L'Habitant de l'Infini 2 tomes 57F
- M. F. L'Homme qui Marche 139F
- Livre F L'Univers des Mangas 119F
- V. VF La Cité Interdite 139F
- M. F. Le chien Blanc 59F
- M. F. Le Trou Bleu 1 57F
- V. VF Les Ailes d'Honneur 139F
- M. F. Les Élémentalistes 2 tomes 77F
- V. STF Lodos 1 149F
- V. STF Lodos 2-6 139F
- V. STF Lodos Pack 6 649F
- V. STF Love city 139F
- V. VF Macross II.1 139F
- V. VF Macross Le film 149F
- V. VF Macross Plus 2 vol. 149F
- V. STF Maps 2 vol. 139F
- M. F. Max et Compagnie Le film 149F
- M. F. Max et Cie OAV 4 vol. 139F
- V. VF Megalopolis 4 vol. 119F
- M. F. Mission temporelle 59F
- Calendrier Jap. Miyazaki / Chibibi 99F
- V. VF Moldiver 3 vol. 139F
- V. VF Monster city 149F
- M. F. Mother Sarah 2 tomes 89F
- V. VF Nicky Larson 4 vol. 85F
- V. VF Nicky Larson TV Pack 4300F
- V. VF Ninja Scroll 139F
- BD F Nomad 3 tomes 97F
- M. F. Noritaka 2 tomes 40F
- V. STF Noritaka 2 40F
- M. F. Orion T.1 2 tomes 77F
- CD Audio Oz 149F
- V. VF Patlabor 2 vol. 149F
- V. VF Plastic Little 99F
- A.C.F. Porco Rosso 4 tomes 57F
- V. VF Porco Rosso 139F
- Art Book F Porco Rosso 169F
- V. VF Ran La légende verte 3 vol. 139F
- V. STF Ranma 1/2 OAV 3 vol. 139F
- V. VF Ranma 1/2 Film 2 149F
- M. F. Ranma 1/2 8 tomes 39F
- V. VF Ranma 1/2 TV 4 vol. 85F
- V. STF Ranma 1/2 TV Pack 4 300F
- V. VF Reincarnations 1 (mi juin) 135F
- M. F. Réves d'Enfants T.3 79F
- V. VF RG Veda OAV 139F
- M. F. RG Veda 2 tomes 47F
- M. F. Riot T.1 77F
- V. VF Roujin-Z 139F
- M. F. Sailor Moon 7 tomes 39F
- V. VF Sailormoon TV 4 vol. 85F
- V. VF Sailormoon TV Pack 300F
- V. VF Saint Seiya Film 4 vol. 139F
- A.C. Jap. Saint Seiya 4 tomes 49F
- V. VF Saint Seiya TV 4 vol. 85F
- V. VF Saint Seiya TV Pack 4 300F
- V. VF Samurai Shodown 149F
- M. F. Sanctuary T.1 49F
- M. F. Shang-Hai Kaijinzoku 77F
- Calendrier CD Jap. Slam Dunk 49F
- V. STF Slow Step 3 vol. 139F
- V. VF Street Fighter II 139F
- M. F. Street Fighter II 4 tomes 47F
- M. F. Striker T.1 47F
- V. VF Tenchi Muyo 3 vol. 139F
- V. STF The Cockpit 149F
- V. VF The Hard 139F
- M. F. Tōkyō Babylon 2 tomes 49F
- V. VF Urotsukidōji I 149F
- V. VF Urotsukidōji II 149F
- V. VF Urotsukidōji III 2 vol. 149F
- V. STF Ushio to Tora 3 vol. 109F
- M. F. Valber Saga 2 tomes 85F
- V. VF Venus Wars 149F
- M. F. Version T.1 49F
- M. F. Video Girl Ai 11 tomes 30F
- CD Audio Video Girl Ai CD 1 149F
- V. STF Watt Poe 139F
- V. STF Yohko 3 vol. 119F
- V. VF Yoma 169F
- V. STF You're under arrest 3 vol. 139F
- V. STF Yū Yū Hakusho Film 149F
- V. VF Yugen Kaisha 4 vol. 99F

**Dragon Ball Z**

- V. VF Dragon Ball 3 vol. 79F
- V. VF Coffret 3 Films Dragon Ball 147F
- V. VF Dragon Ball Z 11 vol. 99F
- V. VF 2 vidéos DBZ (1-11) au choix 179F
- Laser Disc Pal VF DBZ 8 «Broly» 249F
- M. F. Dragon Ball 20 tomes 39F
- M. F. Dragon Ball T.21 (fin juin) 39F
- M. Jap. Dragon Ball 39F
- Dispos: 31 32 34 36 37 38 39 40 42
- Art Book Jap. 7 «Dragon Ball» 199F
- Art Book 1-6 : nous consulter.
- A.C. Jap. Dragon Ball 69F
- Dispos: SP1 «Badack», SP2 «Trunks story», 1 «Garlic», 2 «Dr Willows», 3 «Thales», 4 «Super Names», 6 «Metal Cooler», 7 «Cyborgs», 13 «Tapiens»
- Fig. 40cm Géantes! 169F
- Dispos: 1-Gokū Super Guerrier 2-Gokū Hyper Guerrier 3-Janemba jaune 4-Gokū normal 5-Son Goten 6-Bou
- Fig. à monter Gogeta 99F

**Jeux - Consoles**

- SEGA SATURN Console Saturn+manette 2090F
- Acc. Saturn Backup Memory 399F
- Acc. Saturn Carte Video CD (Mpeg) 1349F
- Acc. Saturn Logiciel Photo CD 199F
- Joy. Saturn Joypad Explorer 129F
- Joy. Saturn Joypad Standard Sega 199F
- Joy. Saturn Volant Arcade Racer 499F
- Jeu VF D (The D) 399F
- Jeu VF Destruction Derby (inc) 399F
- Jeu VF Galactic Attack (fin mai) 399F
- Jeu VF Fifa Soccer 96 260F
- Jeu VF Magic Carpet 369F
- Jeu VF NBA Live 96 369F
- Jeu VF Need for Speed (28 juin) 349F
- Jeu VF Road Rash (19 juillet) 349F
- Jeu VF Sega Rally 429F
- Jeu VF Shockwave Assault (14/6) 369F
- SEGA SATURN Console PlayStation+manette 1950F
- Acc. PSX Carte de liaison 199F
- Acc. PSX Carte Mémoire 169F
- Acc. PSX Connecteur 4 manettes 199F
- Joy. PSX Manette Negcom 369F
- Joy. PSX Manette Standard Sony 199F
- Joy. PSX Fighter stick (arcade) 399F
- Jeu VF Actua Soccer 329F
- Jeu VF Adidas Power Soccer 369F
- Jeu VF Alien Trilogy 369F
- Jeu VF Chronicles of the sword 369F
- Jeu VF D (The D) 399F
- Jeu VF DBZ Ultimate 22 (juin) 395F
- Jeu VF Destruction Derby 369F
- Jeu VF Discworld 369F
- Jeu VF Doom 349F
- Jeu VF Fade to black (28 juin) 375F
- Jeu VF Fifa Soccer 96 260F
- Jeu VF Jack is back 369F
- Jeu VF Loaded 369F
- Jeu VF Magic Carpet 369F
- Jeu VF Museum Pieces 1 (nc) 399F
- Jeu VF NBA Live 96 399F
- Jeu VF NBA In the zone 369F
- Jeu VF Need for Speed 349F
- Jeu VF PGA Tour Golf 96 369F
- Jeu VF Philosuma 399F
- Jeu VF Resident Evil (fin juin) 399F
- Jeu VF Ridge Racer Revolution 349F
- Jeu VF Road Rash 399F
- Jeu VF Shockwave Assault 399F
- Jeu VF Street Fighter Zero/alpha 399F
- Jeu VF Tekken 399F
- Jeu VF Theme Park 369F
- Jeu VF Tōshinden 399F
- Jeu VF Total NBA 96 369F
- Jeu VF View Point 369F
- Jeu VF Wing Commander 3 369F
- Jeu VF Wipe Out 369F
- SEGA MEGADRIVE Jeu VF Fifa Soccer 96 349F
- Jeu VF NBA Live 96 369F
- Jeu VF Toy Story 399F

**Le nouveau Film DBZ!**

Le film DBZ sorti au cinéma l'année dernière a fait un malheur, vous vous en souvenez? Eh bien la vidéo sera disponible courant juillet! Comme le film de cinéma, elle contient «Tapiens» et «Janemba», les deux derniers films sortis au Japon. Durée: 90mn, Version française.



**149F**  
La vidéo DBZ «12» Le Film + 5 Cartes Hero Collection (jusqu'au 30/6)  
**OFFRE SPÉCIALE RÉSERVATION**  
Vous serez réservé dès maintenant votre vidéo à 149F, et vous serez livré dans les premiers! Les 5 cartes Hero Collection ne sont offertes que pour une commande reçue avant le 30 juin 1996.  
Au delà de cette date, le prix reste de 149F.  
**LA BOUTIQUE TOON S'ENGAGE!**  
Vous serez prévenu(e) individuellement fin juin et par courrier de la date de sortie exacte. De plus, si le prix public venait à baisser à cette date, nous nous engageons à vous facturer le nouveau prix! Votre paiement sera encaissé qu'à l'expédition de la vidéo.  
**COMMENT COMMANDER ?**  
Pour bénéficier de cette offre, vous devez commander sur papier libre ou par téléphone, et régler par chèque ou carte bancaire. La commande et le paiement doivent être impérativement séparés de toute autre commande. N'oubliez pas les frais de port. Au delà du 15/7, commande séparée inutile.

**Autres D.A. - Films Bandes Dessinées**

- V. VF Coffret Alien I-II-III 299F
- V. VF Les Nuls «Cité de la peur» 149F
- V. VF Simpson «Le dieu du stade» 119F
- Pack V + BD Simpson Pack 199F
- V. VF Speed 149F
- V. VF X Files 1 «Le dossier secret» 155F
- V. VF X Files 2 «Tooms» 155F
- V. VF X Files 3 «Enlèvement» 155F
- V. VF X Files Les 3 volumes 419F
- Trading X Files Season 2 Le sachet 15F
- V. STF Tex Avery 8 vol. 99F
- 1-1942/1944, 2-1944/1945, 3-1946/1947, 4-1947/1949, 5-1949/1950, 6-1950/1951, 7-1951/1954, 8-1954/1955
- V. VF The Mask 149F
- BD F 666 3 tomes 75F
- BD F Aquablue 5 tomes 79F
- Livre F Bilbo le Hobbit 125F
- BD F Caste Méta-Barons 3 tomes 79F
- BD F Dayak 2 tomes 75F
- BD F Eau de Mortelune 7 tomes 75F
- BD F Gipsy 2 tomes 79F
- BD F Horde 69F
- BD F L'Étoile noire 69F
- Livre F L'Incal «Mystères de l'Incal» 79F
- BD F L'Incal 6 tomes 59F
- BD F Le chant des étoiles T.1 69F
- BD F Lobo 3 tomes 79F
- Livre F Royo T.1 «Femmes» 195F
- Livre F Royo T.2 «Mafelica» 195F
- BD F Simpson «No problema» 85F
- BD F Slaine 4 tomes 75F
- BD F Star Wars Empire des ténèbres 59F
- BD F Star Wars Héritier de l'Empire 59F
- BD F The Mask 1 48F
- BD F Titouf 4 tomes 55F
- BD F XIII 11 tomes 55F

**Magazines**

- Mag. F Anime Land 17, 20, 21 35F
- Mag. F Anime Land 18/19 (double) 45F
- Mag. F Anime Land 22 28F
- Mag. F Kameha Relié 7 tomes 47F
- Mag. F Manga Player 7 Mag. 30F

**INFORMATIONS PRATIQUES**

• Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition. Commande sur papier libre: merci d'indiquer le code média «CP0696».  
• N'hésitez pas à vous renseigner sur les dates de disponibilité par téléphone ou minitel.  
• Chronopost: commandez de préférence par téléphone ou minitel.  
**Renseignements, commande, livraison, service après vente: (16.1) 49.76.19.63**  
Lu->Ve: 10-19h Sa: 10-18h  
**3615 BOUTIQUE TOON**  
24h/24 7j/7 2.29 F/mn

**BON DE COMMANDE**

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1 CADEAU Le poster HK exclusif!	Gratuit
Si je commande au moins un article avant le 31/7/96.	
2	
3	
4	
5	
Catalogues couleur (sans obligation d'achat !)	
NOM :	
PRÉNOM :	
ADRESSE :	
CODE P. :	
VILLE :	
Téléphone :	Date de nais.:

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

**FRAIS DE PORT**  
**FRANCE MÉTROPOLITAINE :**  
 Normal Une semaine environ 29F  
 Colissimo 1-2 jours 35F  
 Colissimo recommandé 49F  
 Chronopost Demain avant 12h 79F  
**EUROPE :**  Envoi Recommandé 69F  
**DOM TOM :**  Frais de port sur devis  
**TOTAL À PAYER :**

**MODE DE PAIEMENT**  
 Chèque (à l'ordre de «Pistel»)   
 Mandat (à l'ordre de «Pistel»)   
 Contre Remboursement (+39F)   
 Carte métropolitaine seulement, pas de CR pour les jeux et consoles)   
 Carte Bleue Visa Eurocard Mastercard   
 Carte Aurore

N° \_\_\_\_\_  
Expire à fin : \_\_\_\_ / \_\_\_\_ Signature: \_\_\_\_\_  
Si mineure(e), signature des parents

# WORLD SOCCER WINNING ELEVEN



World Soccer Winning Eleven est un jeu très axé arcade, accessible à tous.



Une fonction Replay permet d'admirer les plus belles bicyclettes.

## AVIS

oui!



## MARC

World Soccer Winning Eleven est un divertissement honnête. Certes, il n'est pas tout à fait du niveau d'Adidas Power Soccer, mais pour ce qui est du fun, il dénote bien. Les défauts majeurs de la première version ont été corrigés. Trois angles de vue seulement sont disponibles, mais ils sont bien pensés et utiles. Quant aux dribbles, ils sont particulièrement efficaces. En plus, maintenant, on peut centrer. Il n'y a donc plus grand-chose à redire. Ce jeu est idéal pour passer un bon moment entre potes. Au fait, la Pandouille s'est pris une tôle monumentale (hé, hé, hé!).

Comme le temps passe vite! Aujourd'hui, la Playstation est une console reconnue. Et c'est déjà le temps des suites, comme le prouve World Soccer Winning Eleven. Pour autant, Konami ne s'est pas vraiment foulé.

Noté 88% dans Consoles+ n°46, Winning Eleven fut le premier jeu de foot sur Playstation. Il fut le premier aussi à démocratiser l'utilisation de la 3D et de la Motion Capture.

Pourtant, Marc le marcassin et Pandouille la fripouille étaient un peu restés sur leur faim, trouvant au jeu quelques défauts. Il faut croire que chez Konami on lit Consoles+, car nos pertinentes remarques ont été dûment notées et corrigées.

World Soccer Winning Eleven est donc une version améliorée, avec toutes les équipes internationales (ce qui est quand même bien mieux que les obscurs clubs nippons). Globalement, le principe n'a pas changé: on peut dégager en

Quand les joueurs marquent un but, c'est le délire dans le stade.



La séance des tirs au but est bien rendue. Vous pouvez choisir entre plusieurs directions.

avant, faire des passes, des tacles, des têtes, des bicyclettes et, surtout, des dribbles efficaces. C'est d'ailleurs l'atout principal de ce jeu. Le ballon colle aux pieds mais, pour éviter les tacles et courir plus vite, on peut le pousser devant soi par à-coups. Le contrôle est alors plus délicat. Par ailleurs, un bouton est maintenant réservé aux centres, chose qui manquait cruellement dans le premier épisode. Cela équilibre le jeu et permet d'élaborer un semblant de tactique. Autre innovation, les gardiens de but peuvent être contrôlés en manuel ou semi-guidés. Les pros apprécieront. Malgré tout, World Soccer Winning Eleven reste un jeu d'arcade plus qu'une simulation.



**KONAMI/IMPORT**  
**PRIX: E**  
**1-2 JOUEURS/FOOT**

**PRESENTATION 88%**

La séquence d'intro en images de synthèse est de bonne facture.

**GRAPHISMES 85%**

La 3D mappée en Gouraud Shading est bien utilisée. C'est assez joli.

**ANIMATION 86%**

Tout en Motion Capture, bien entendu. C'est réaliste et les mouvements s'enchaînent bien.

**MUSIQUE 80%**

Cool dans les menus, elle est bien rythmée pendant les matchs.

**BRUITAGES 90%**

Mêmes s'ils ne sont pas réalistes, ils confèrent aux matchs une ambiance survoltée.

**DUREE DE VIE 88%**

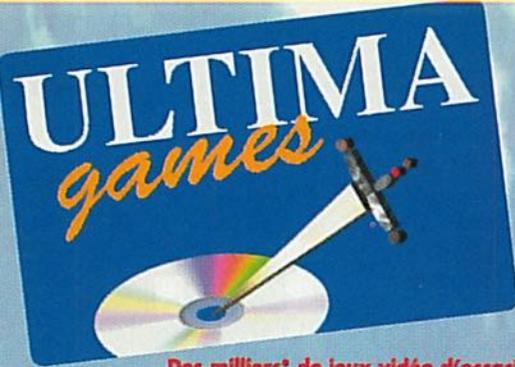
A deux, c'est toujours amusant. Seul, on en fait le tour en quelques heures.

**JOUABILITE 90%**

Maintenant qu'on peut centrer facilement, plus rien ne pose problème.

**INTERET 89%**

Aussi sympa que le premier en mode 2 joueurs, avec quelques améliorations qui le rendent plus intéressant.



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

# ULTIMA ACHETE COMPTANT VOS JEUX VIDEO

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

## NOUVEAUX MAGASINS

- **MULHOUSE**  
11, rue de la Justice - 68100  
Tél : 89 46 48 43
- **VOIRON**  
2, avenue Georges Frier - 38500  
Tél : 76 65 72 55
- **ROYAN**  
62, Bd de la République - 17200  
Tél : 46 05 21 79
- **MANOSQUE**  
Centre Commercial Hyper U - 04100  
Tél : 92 87 05 70
- **PROCHAINEMENT A CANNES ET A PAU**

## CONSOLE SONY PLAYSTATION VERSION FRANÇAISE

**PROMO  
SUR TOUS LES JEUX  
NOUVEAUTÉS EN PREMIER**



ADIDAS POWER SOCCER RIDGE RACER REVOLUTION



RESIDENT OF EVIL DARK STALKER

- PLAYSTATION complète 1990 F
- PLAYSTATION complète + 1 JEU ..... 2190 F
- ACTION REPLAY .... 349 F
- CABLE PERITEL .... 149 F
- MANETTE ORIGINE .. 199 F
- MANETTE TURBO ... 149 F
- CARTE MEMOIRE ... 149 F
- VOLANT + PEDALIER. 499 F
- CARTE MEMOIRE 8 Mo. 299 F

### NOUVEAUTÉS

- NBA LIVE 96 369 F
- SHELLSHOCK 349 F
- NHL QUATERBACK 369 F
- POED 369 F
- RETURN FIRE 349 F
- PRIMAL RAGE 349 F
- STREET FIGHTER ALPHA 349 F
- FADE TO BLACK 369 F
- NHL 349 F
- PANZER GENERAL 369 F
- CYBERIA 369 F
- PETE SAMPRAS 369 F
- CHRONICLES OF SWORD 369 F
- X-MEN 349 F
- DBZ 2 jap 499 F

### HITS ET PROMOS

- ALIEN TRILOGY 349 F
- ASSAULTS RIGS 299 F
- D 349 F
- DESCENT 369 F
- JACK IS BACK 349 F
- MAGIC CARPET 369 F
- TENKEN 2 jap 499 F
- TRUE PINBALL 349 F
- TOTAL NBA 329 F
- ROAD RASH 369 F
- DOOM 299 F
- RAYMAN 299 F
- FIFA 249 F
- NBA ZONE 249 F



Des centaines de jeux d'occasion Playstation à partir de 149 F

## CONSOLE SATURN VERSION FRANÇAISE

**PROMO  
SUR TOUS LES JEUX  
NOUVEAUTÉS EN PREMIER**



PANZER DRAGON 2 VAMPIRE HUNTER



X-MEN VAMPIRE HUNTER

- SATURN complète 1990 F
- SATURN complète + 1 JEU .... 2190 F
- ACTION REPLAY ..... 349 F
- ADAPTATEUR UNIVERSEL . 149 F
- MANETTE TURBO ..... 149 F

### NOUVEAUTÉS

- CYBERIA 369 F
- JACK IS BACK 399 F
- TRUE PINBALL 349 F
- ULTIMATE MORTAL KOMBAT III 349 F
- STREET FIGHTER ALPHA 399 F
- VAMPIRE HUNTER 399 F

### HITS ET PROMOS

- cd 329 F
- DAYTONA 99 F
- F1 CHALLENGE 249 F
- FIFA 249 F
- GOLDEN AXE 349 F
- HANG ON 249 F
- MAGIC CARPET 369 F
- MYSTERIA 369 F
- SEGA RALLY 369 F
- SHELLSHOCK 369 F
- LEGEND DE THOR jap 499 F
- VIRTUA COP 499 F
- VICTORY GOAL 96 jap 499 F
- VIRTUA FIGHTER II 369 F
- WING ARMS 249 F

Des centaines de jeux d'occasion sur Saturn à partir de 99 F

**REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS ... REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE**  
12 ans d'expérience, important budget de publicité, 1 catalogue national, perspectives de développement importantes (+ de 60 magasins avant fin 1996)  
**ULTIMA DIFFUSION «VOTRE CENTRALE D'ACHAT»**  
Une structure entièrement dédiée à tous nos magasins, capable de vous apporter des PRIX COMPETITIFS, DU SERVICE, DE L'IMPORT - 1 SEUL GROSSISTE A VOTRE SERVICE. Aucun droit d'entrée, pas de royalties. Nos intérêts sont liés. Appelez-nous !

VENTE PAR CORRESPONDANCE	MINITEL	TELEPHONE	PAR COURRIER
	3615	34 42 76 76	ULTIMA VPC
	ULTIMA GAMES	FAX 34 66 97 84	BP 11 95650 BOISSY L'AILLERIE

PARIS	
<b>Paris/Gobelins</b> 57, avenue des Gobelins - 75013	Tél : 47 07 33 00
<b>Paris/Republique</b> 5, BD Voltaire - 75011 - Fax : 43 38 11 86	Tél : 43 38 96 31
<b>Paris/St Germain des Prés</b> 73, BD St Germain - 75005	Tél : 43 54 50 00

<b>Amiens</b> 95, avenue de la Marne - 92600	Tél : 47 91 49 47
<b>Cergy Pontoise</b> Centre commercial 3 Fontaines 7, Grand Place - 95000	Tél : 30 31 25 25
<b>Aix en Provence</b> Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090	Tél : 42 93 18 93
<b>Bastia</b> 2, rue de la Miséricorde 20200	Tél : 95 31 68 70
<b>Bayonne</b> 11, rue du Port de Castets - 64100	Tél : 59 46 13 38
<b>Bordeaux</b> 203, rue Ste Catherine 33000	Tél : 56 92 85 11
<b>Brive</b> 29, rue de la République - 19100	Tél : 55 17 18 00
<b>Brunoy</b> 18, rue Pasteur - 91800	Tél : 69 39 55 82
<b>Carouge</b> 22, rue Aimée ramond - 11000	Tél : 68 47 49 74
<b>Castres</b> 6, rue Henri IV 81100	Tél : 63 59 28 03
<b>Lez Les Moulins</b> Centre Commercial «Les Moulins» - 92130	Tél : 47 36 17 03
<b>Limoges</b> 40, avenue Garibaldi - 87000	Tél : 55 10 97 97
<b>La Havre</b> 95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600	Tél : 35 19 00 82
<b>Le Havre</b> 5, rue St Antoine - 37600	Tél : 47 59 28 20
<b>Lyon</b> 32, rue Ney - 69006	Tél : 72 74 46 39
<b>Montpellier</b> 21, rue Droite - 12100 Millau	Tél : 65 61 07 01
<b>Nantes</b> 2, rue des Greffes - 30000	Tél : 66 76 16 16
<b>Nice</b> 42, bd Gambetta - 06000	Tél : 93 82 52 52
<b>Paris</b> 17, av. Guyonmer - 66000 -	Tél : 68 50 89 50
<b>Reims</b> 11, place du marché - 42300	Tél : 77 70 03 48
<b>Rodez</b> 6, avenue Victor Hugo - 12000	Tél : 65 68 41 79
<b>Toulouse</b> 11, rue des Lois - 31000	Tél : 61 12 33 34
<b>Fort de France</b> Centre Commercial Le Trident	Tél : 19 596 75 75 10

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

**GAGNEZ UNE PLAYSTATION,  
SATURN OU JEUX VIDEO**

**36 68 11 19**

**NOUS RACHETONS  
COMPTANT TOUS VOS JEUX  
MEGADRIVE ET NINTENDO**

**DES MILLIERS DE JEUX D'OCCASION  
DISPONIBLES A PARTIR DE 49 F**

**NOUVEAU MARIO RPG US  
499 F**

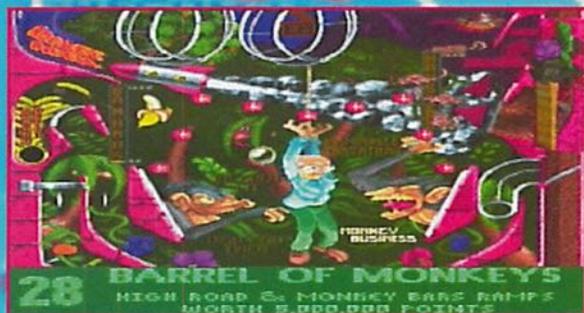
# EXTREME PINBALL



Urban Chaos. A mesure que vous détruisez des ennemis, le rectangle jaune grandit sur le tableau central.

**M**ais oui, vous pourrez les secouer dans tous les sens, et même faire tilter, si c'est ça qui vous défoule! Ces quatre tables sont réalistes, alors pas d'inquiétude: à vous les jackpots, multiples rampes, multiballs et autres bonus!

Définition du nombre de boules (de 3 à 7), du nombre de joueurs, des options musicales, de la couleur des inscriptions sur le flipper (bleu, c'est le mieux!) et, bien sûr, de la table choisie. Ça y est, tout est prêt? A la maison, au moins, on est assis pour se taper un flip peinard... Et entre le choix des tables et leur mission, il y en a pour tous les goûts: Urban Chaos, la ville du futur, Monkey Meyen, la planète des singes, Medieval Knights et son château lugubre et, enfin, Rock Fantasy ou les galères d'un groupe de rock. Les tables sont toutes dotées de quatre flippers, et les bonus à atteindre sont situés dans leur partie haute. Jusqu'à trois rampes ont été intégrées, qui confèrent à la balle une vitesse parfois ahurissante! Toutes les options classiques sont présentes, mais si l'enjeu est toujours d'accomplir des scores d'enfer, il s'accompagne d'une "mission" à accomplir, réservée aux pros. Ainsi, sur la table de Urban Chaos, vous lutterez contre le crime en entrant dans différentes maisons et en "billant" les ennemis grâce aux indications du tableau d'affichage des scores. Mieux vous combattrez, plus vite vous rétablirez l'ordre dans la ville. Sur le flipper dédié au rock, vous pourrez même voir le groupe en vidéo sur un écran au milieu de la table... si vous jouez bien.



Suivez les indications dans le temps imparti pour multiplier vos bonus.



## ROCK FANTASY

Vous êtes le manager d'un groupe de rock et devez réunir les musiciens pour un concert. Guitare dans les oreilles, applaudissements de la foule, écran au centre de la table, ça déménage effectivement pas mal!



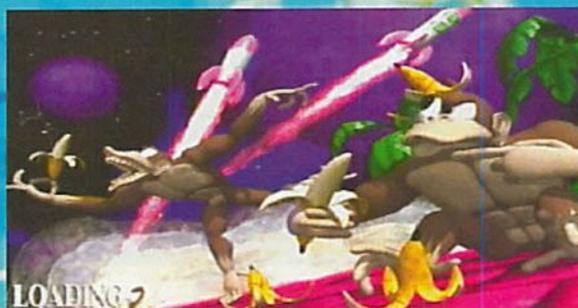
## AVIS oui, mais...



**ELVIRA**

Pour moi, les jeux vidéo doivent être imaginatifs, y compris les simulations! Certes, il faut penser aux purs et durs qui veulent jouer chez eux comme au café. Eh bien, ils ne

seront pas déçus: les tables, réalistes, reprennent les éléments classiques du genre, à savoir les flippers, bumpers, targets, bonus spéciaux, rampes et tout le tintouin. Seule différence avec une table de café: ces flippers sont plus sophistiqués et proposent de nombreux bonus à qui suit les indications peu visibles (il faut loucher vers le tableau!). Points moins positifs: les graphismes (soignés, mais bien pauvres à l'heure de la 3D), et les temps de chargement d'une lenteur encore inégalée... Un flipper sympa, mais qui sort à peine du lot.



**ELECTRONIC ARTS/ELECTRONIC ARTS**  
**PRIX: D**  
**1-4 JOUEURS ALTERNÉS/FLIPPER**

**PRESENTATION 70%**

Pauvre, avec un écran de présentation de type cartoon par table. Options classiques.

**GRAPHISMES 82%**

Des tables en 2D soignées avec quelques effets 3D, notamment pour les transformations de la balle.

**ANIMATION 83%**

Boule et scrolling des tables fluides. Les flippers sont parfois un peu mous...

**MUSIQUE 75%**

Accordée au style des tables, parfois envahissante mais réglable au tableau des options.

**BRUITAGES 85%**

Nombreux, variés et bien rendus, ils s'associent parfaitement à l'ambiance. Peu de voix digitalisées.

**DUREE DE VIE 88%**

Les bonus ne sont pas tous d'accès facile. Le mode 4 joueurs est vraiment sympa.

**JOUABILITE 80%**

Aucun problème sur les tables mais des indications peu lisibles en bas de l'écran en pleine partie!

**INTERET 79%**

Quatre tables de flipper réalistes et aux nombreuses possibilités. Une réalisation en 2D tout à fait honnête, mais de facture très classique.

# OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

## abonnes-toi à **CONSOLES** et reçois ta deuxième manette

### SEGA SATURN SV 460



- ★ 8 boutons de tir
- ★ contrôle de tir automatique
- ★ fonction ralenti
- ★ cordon de grande longueur

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :  
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 75742 PARIS CEDEX 15

**OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros)  
au tarif de **288 F** au lieu de ~~521 F~~ soit **233 F d'économie**

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : [ ][ ][ ][ ][ ][ ]

Ville : .....

Je recevrai la manette SV 460 Sega Saturn (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Je joins mon règlement à l'ordre de Consoles + par :

Chèque bancaire     Chèque postal

Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

[ ]

Date d'échéance : [ ][ ] [ ][ ]

Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément la manette SV 460 Sega Saturn au prix de 169 F et chacun des numéros au prix de 32 F

E 55 A



### SONY PLAYSTATION SV 1102



- ★ 8 boutons de tir
- ★ 4 contrôle de direction
- ★ bouton de sélection
- ★ fonction de tir automatique et semi automatique
- ★ fonction ralenti

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :  
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 75742 PARIS CEDEX 15

**OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros)  
au tarif de **288 F** au lieu de ~~551 F~~ soit **263 F d'économie**

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : [ ][ ][ ][ ][ ][ ]

Ville : .....

Je recevrai la manette SV 1102 Sony Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Je joins mon règlement à l'ordre de Consoles + par :

Chèque bancaire     Chèque postal

Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

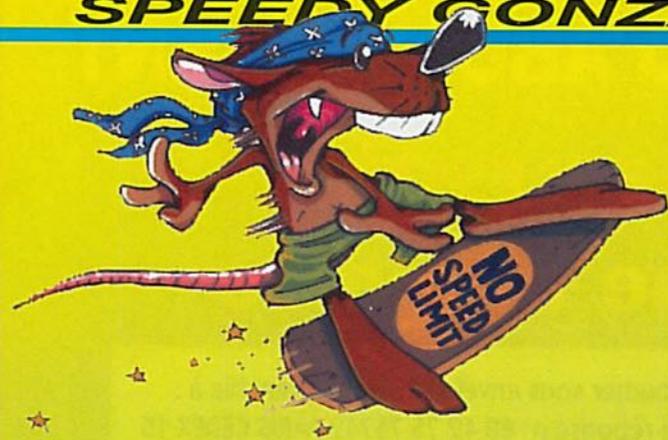
[ ]

Date d'échéance : [ ][ ] [ ][ ]

Signature obligatoire :

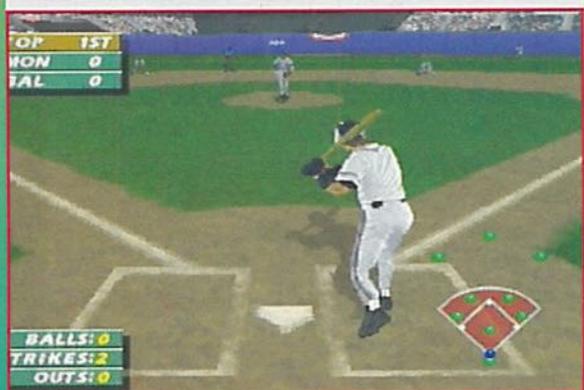
Vous pouvez acquérir séparément la manette SV 1102 Sony Playstation au prix de 199 F et chacun des numéros au prix de 32 F

E 55 B



*J'ai l'impression qu'il y a comme un vent de surprise chez Consoles+ ces derniers temps... Des épisodes inédits d'Apple-seed, tout un cahier dédié aux nouveautés de la rentrée dans ce numéro, et ce n'est qu'un début! De mon trou de souris, je vois bien des choses, alors guettez les kiosques dans les prochains mois, on vous prépare un super hors-série pour l'été! Sur ce, je file prendre un avant-goût de vacances en partant surfer... sur le Net.*

### BIG HEART



### PLAYSTATION ET SATURN

Un jeu de base-ball bien réalisé tant techniquement que graphiquement avec un mode deux joueurs simultanés. Vous choisissez d'être lanceur ou batteur et à vous de jouer dans des graphismes tout en 3D temps réel. Toutes les équipes US sont présentes, ainsi que de nombreuses statistiques en cours de match. Différents angles de vue sont proposés dont un en dessous du sol! Une caméra libre vous permet par ailleurs de visionner tout le terrain! Les mouvements des joueurs réalisés sous Motion Capture sont réalistes et bien rendus. Il s'agit d'un bon jeu de base-ball, mais il y a intérêt à connaître un peu ce sport pour assurer...

89%

### NINJAWARRIORS



### SUPER NINTENDO

Un beat'em all classique et très jouable qui vous envoie blaster les sbires de Banglar le dictateur. Pour combattre à travers les niveaux, vous avez le choix entre un ninja, une jolie blonde et un robot. Chacun d'eux dispose d'une arme spécifique et de 10 coups spéciaux. Vous avancez sur un seul plan et vous lattez tout ce qui bouge, mais aussi les éléments du décor, pour arriver jusqu'aux boss, très coriaces. Les graphismes sont réussis, même si les niveaux se ressemblent tous un peu. Un seul regret : le jeu n'offre pas de mode deux joueurs simultanés.

82%

### SHOCKWAVE ASSAULT

Une introduction et de nombreuses séquences cinématiques laissent présager du meilleur pour ce shoot'em up en 3D. Le reste est honnête, sans plus. Laser et missiles constituent vos armes, limitées en nombre, mais il suffit de passer sous les drones qui se baladent pour refaire le plein au cours des niveaux. Les décors changent suivant les missions, la jouabilité est correcte et le maniement n'est pas compliqué. Les shoot'em up étant rares sur 32 bits, il faut bien avouer que celui-ci défoule un maximum, même s'il n'offre rien de transcendant, ni dans ses graphismes ni dans la variété des actions.



### SATURN

81%

### WILD GUNS



### SUPER NINTENDO

Testé dans le C+ 42, ce jeu d'action-tir n'arrive que maintenant dans les boutiques! Les amateurs de ce type de loisirs s'éclateront dans l'Ouest sauvage en choisissant leur héros: Annie la vengeresse ou Clint le chasseur de primes. Ou les deux en mode deux joueurs simultanés, très sympa. Après avoir choisi la couleur de leurs tenues, place au tir, très jouable grâce au viseur repérable sur l'écran. Les héros disposent d'un revolver et de quelques bombes et devront prouver leur acuité sur 21 niveaux s'achevant chacun par un boss. Des tableaux bonus permettent de s'entraîner. Les graphismes sont classes et la difficulté bien dosée. Dommage que les personnages n'évoluent que sur un seul plan...

87%

### STRIKER 96



### SATURN

Un jeu de football testé sur Playstation dans le C+ 49 par Panda et Marc. Cette version Saturn est similaire à la mouture Playstation. Il s'agit plus d'un jeu d'arcade que d'une véritable simulation, même si toutes les options sont présentes: les tirs sont très puissants, les goals sautent 3 m au-dessus du sol... On s'amuse, surtout en mode 4 joueurs simultanés, mais il faut avouer que, de façon générale, c'est un peu le boxon sur le terrain... L'animation est très rapide, même si c'est un peu plus lent et donc plus jouable que sur Playstation, mais une chose est sûre: c'est tout sauf réaliste. Cela dit, le jeu est techniquement impressionnant, et les graphismes sont de toute beauté.

86%

### DRAGON HEART



### GAME BOY

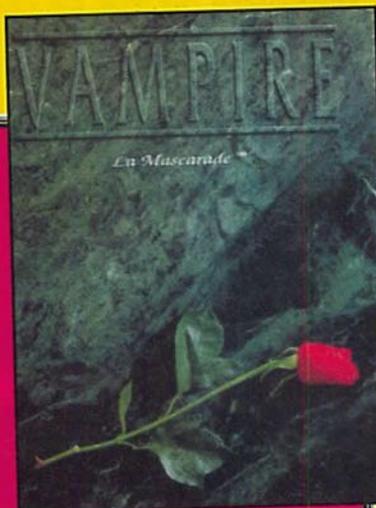
Du même nom qu'un film d'heroïc-fantasy américain à gros budget actuellement en préparation, ce jeu retrace l'histoire d'un chasseur de dragon et celle du dragon lui-même. Vous partez à l'aventure et explorez de vastes domaines à l'aide d'une boussole et d'une carte. Vous dialoguez de-ci, de-là avec les nombreux passants, et vous leur posez diverses questions. Vous entrez dans les villages, vous vous battez à l'écran en face à face, avec barre de vie respectives, vous ramassez des objets pour votre inventaire. Bref, vous cherchez ce foutu dragon et la suite de l'aventure niveau après niveau. Des mots de passe bienvenus laissent présager de la durée de ce qui s'avère être un bon jeu d'aventure pour la GB, même si on tourne un peu en rond au départ. Tous les textes, et ils sont nombreux, seront en français.

88%



## Vampire: Bien saignant, s'il vous plaît!

"Entretien avec un vampire", vous connaissez? Avec sa série de romans consacrés aux créatures de la nuit, Anne Rice a su donner un nouveau souffle au mythe du vampire. Exeunt les grandes capes rouges, les gosses d'ail et les châteaux hantés. Place aux combinaisons de cuir, aux clubs surchauffés et aux intrigues perverses. Vampire (le jeu de rôles), qui capitalise directement sur le succès de la série sans jamais la citer nommément, vous propose d'incarner de jeunes "prédateurs" évoluant dans un monde gothic-punk - le nôtre, en plus sombre. Sorti au début des années 90 aux Etats-Unis, Vampire a rapidement rencontré un succès considérable auprès d'une nouvelle génération de joueurs, en quête de produits plus adultes. Près d'une quarantaine de suppléments, dont une dizaine en français, sont d'ailleurs déjà sortis. La plupart décrivent les vastes métropoles occidentales et leur population de vampires, d'autres explorent les subtilités de la société des "Undead"... Vampire est devenu un must pour la plupart des amateurs d'horreur contemporaine. Il représente également une étape importante dans l'histoire du développement du jeu de rôles: c'est en effet le premier jeu dans lequel les joueurs ont eu la possibilité d'incarner des "monstres", avec tout ce que cela implique. Petite précision: seuls les joueurs les plus aguerris apprécieront Vampire à sa juste valeur, car les notions et les concepts qui y sont abordés risquent de dérouter les novices.



*Et si nous nous penchions un peu sur le cas de deux jeux de rôles à succès? Vampire et Warhammer sont les petits jeux qui montent, qui montent, et finissent pas talonner AD&D, Star Wars et l'Appel de Cthulhu dans le cœur des joueurs. Bien qu'ils ne soient pas spécifiquement conçus pour l'initiation, ils ont le mérite de posséder des règles relativement simples et d'être tous deux soutenus par une vaste gamme de suppléments.*

*Mais ce sont les cartes qui ont créé la surprise ce mois-ci, ou*

## Warhammer: Sus au chaos!

De l'art de faire du neuf avec du vieux. C'est sans doute avec cette maxime en tête que les concepteurs de Warhammer se sont attelés à la tâche, il y a déjà dix ans. Résultat, un gros pavé de plus de 300 pages, avec tout ce qu'il faut pour commencer à jouer (c'est suffisamment rare pour être signalé). Scénario, bestiaire, livre de sorts, guide du monde, rien ne manque à l'appel dans ce chef-d'œuvre médiéval-apocalyptique. Le monde, une version décadente, baroque et déformée de notre continent européen (le reste n'est pas encore très connu), se prépare à subir les assauts des forces du chaos - lesquelles déferlent du pôle Nord, dévastant tout sur leur passage. Amateurs de mutations exotiques et d'aventures à grande échelle seront servis en égale proportion! Le succès jamais démenti de Warhammer peut s'expliquer de plusieurs façons: un système de création de personnages, où le joueur peut choisir entre plus de 100 professions, une esthétique originale et envoûtante (la couverture en dit

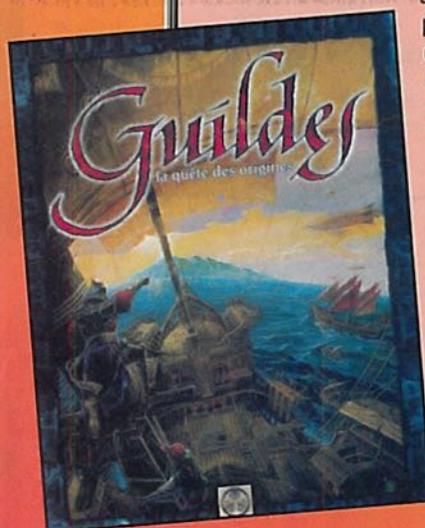
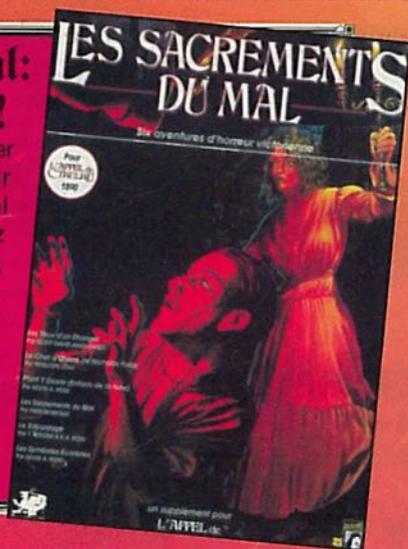
déjà beaucoup) et, surtout, une campagne extraordinaire, "l'Ennemi intérieur", qui propose carrément aux joueurs de sauver l'Empire! Vendu moins de 200 francs, Warhammer constitue une alternative plus qu'intéressante à AD&D.

## Gros plan sur...

Le salon des jeux de réflexion, rendez-vous annuel des amateurs de jeux de rôles et de jeux de cartes, s'est tenu comme chaque année au parc des Expositions de la porte de Versailles, du 6 au 14 avril. Peu de surprises lors de cette onzième édition, mais une confirmation: avec Guildes, que nous évoquions dans notre précédent numéro, MultiSim s'affirme comme l'un des éditeurs français les plus brillants et les plus audacieux du moment. Somp-tueusement illustré, Guildes est le second jeu de rôles "original" de MultiSim, après Nephilim. Présenté à l'ancienne, dans une grande boîte pleine de livrets, il met en scène des explorateurs partant à la découverte d'un nouveau continent, dont seule une minuscule partie est dévoilée dans le jeu de base (les suppléments à venir en offriront, au fur et à mesure, une description plus complète). Au commencement, les joueurs choisissent entre six peuples. Sorciers nécromants, barbares vikings ou pseudo-aztèques mystérieux, etc., il y en a pour tous les goûts... et pour toutes les magies. Ensuite, on monte sa guilde, on choisit son équipement, on récolte des fonds, on affrète un navire... et c'est parti! Le principal intérêt du jeu, c'est que, une fois arrivés sur le continent, les

## Les sacrements du mal: Cthulhu by Gaslight!

Juste un petit mot pour vous présenter le nouveau recueil d'aventures pour le désormais archi-classique Appel de Cthulhu, qui vient de sortir chez Descartes. Une fois n'est pas coutume, il emmènera vos investigateurs dans l'Angleterre du XIX<sup>e</sup> siècle, le pays de la brume épaisse, de Sherlock Holmes et de Jack l'éventreur. Six aventures à vous glacer le sang. Au moins, vous aurez été prévenus...



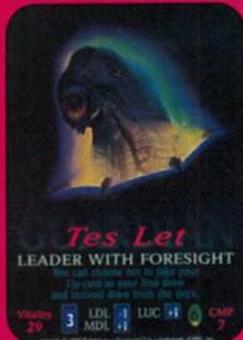
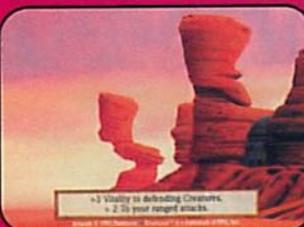
# Milleurs

plus exactement la déception. Eh oui, on ne l'attendait pas pour le 1<sup>er</sup> avril, mais quand même... Je parle tout simplement de Guardians: il faudra encore attendre quelques semaines, au moment où j'écris ces lignes, pour le voir débarquer en français. Dammit! Tant pis, on se venge sur la V.O. Après tout, les dessins sont les mêmes. Que demander de plus? La V.F., peut-être, et Dragon Net, certainement. Mais vous devrez encore patienter pour avoir Dragon Net au menu de "Venus d'ailleurs"...

Manu

## Guildes

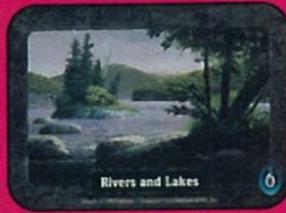
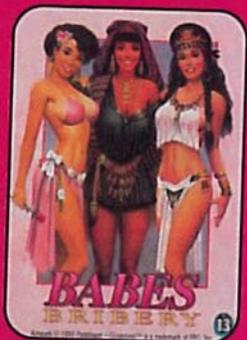
Les joueurs peuvent réellement faire ce qu'ils veulent. Autre point fort: Guildes est aussi un jeu de cartes. Prévu en principe pour deux à cinq joueurs, il est magnifiquement illustré et doté de règles fort simples. Le but du jeu? Vous êtes maître d'une guilde et vous débarquez sur le continent: à vous de vous y imposer en gagnant de l'influence... et de l'argent. Vous commencez avec 10 guilders (la monnaie locale), et le premier à en avoir 20 remporte la partie. Aussi efficace que le jeu de rôles, Guildes le jeu de cartes est proposé en starters et en boosters. Un atout supplémentaire: pas besoin d'investir 500 balles pour commencer à jouer. Un starter et trois ou quatre boosters suffisent...



## Guardians:

### Magic en plus beau?

En parvenant à réunir Brom, Parkinson, Maitz, Ploog et Warhola sur le même jeu, les têtes pensantes de FPG (l'éditeur américain) ont indéniablement frappé un grand coup. Le fait est que Guardians est sorti au moment où la plupart des éditeurs de cartes à collectionner ou de jeux de rôles se sont engouffrés dans la brèche ouverte par Magic, dans l'espoir de capitaliser sur son succès. Le cadre du jeu, vaguement médiéval-fantastique, voit se côtoyer dans un joyeux foutoir zombies putrescents, sylphes dénudées et pirates en guenilles. Le pire, c'est qu'il y a une explication pour tout ça! Les joueurs (2 ou 4) endossent le rôle d'un Vierkun, un être surnaturel et démesurément puissant qui se bat pour le contrôle du monde. Contrairement aux règles de la plupart de ses concurrents, celles de Guardians ont été peaufinées pendant de nombreux mois. Chaque joueur possède un domaine, composé de trois cartes qu'il place devant lui. Au milieu, six domaines vierges sont offerts à la convoitise des adversaires. Le premier à posséder six domaines (il y en a donc douze en tout dans une partie à deux joueurs) remporte la partie. Ce n'est pas la seule façon de le faire. On peut également gagner en détruisant cinq boucliers adverses (les boucliers protègent et dissimulent les créatures qui se déplacent de domaine en domaine) ou en tuant directement le Gardien (Vierkun) d'en face - ce qui n'a rien de facile. L'intérêt de Guardians réside dans une combinaison d'éléments excitants et novateurs. Le fait de déplacer ses cartes de domaine en domaine donne à la partie un aspect tactique, assez inédit dans les jeux de ce type. Il permet notamment d'élaborer des stratégies à long terme. Une fois les combats engagés, impossible de faire marche arrière. Vous découvrez les créatures de votre adversaire tout au long d'un duel façon "puits-pierre-papier-ciseaux" totalement dévastateur! Dernier élément, et non des moindres, l'humour, assez discret dans la plupart des jeux de cartes, est omniprésent dans Guardians. Créatures ridicules, manœuvres stratégiques inédites (pour vaincre une créature, vous pouvez tenter de lui proposer de la bière, des thunes ou des filles!)... au moins, même si vous perdez, vous aurez bien rigolé! Allez hop, pas à hésiter: un Guardians en français, ça ne se refuse pas.



## La prochaine fois...

Dans le troisième chapitre de "Venus d'ailleurs", un lexique de jeux de rôles spécial débutants: ne passez plus pour un complet ignare auprès de vos copains joueurs! Petit tour également du côté de Nightprowler, le nouveau jeu de Croc (un personnage haut en couleur, pour ceux qui ne le connaissent pas). Et puis ce coup-ci, promis, on revient sur Dragon Net en compagnie de l'auteur. Vengeance!

# Le killer

## Jeune, jolie, mais morte...

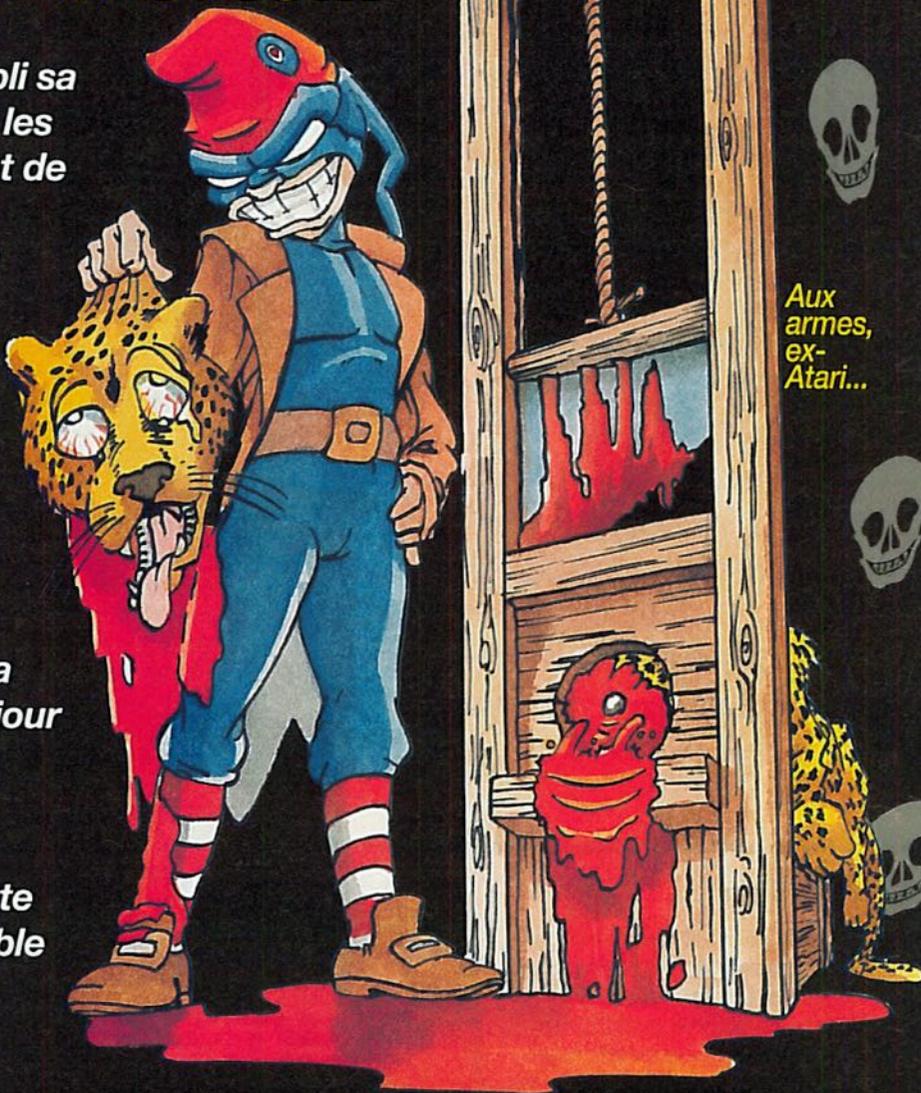
Attendu que la Jaguar n'a jamais rempli sa mission première, à savoir contenter les hordes de vidéomaniaques qui continuent de croître et prospérer sur la planète Terre; Attendu que, circonstance aggravante, la bestiole, espèce supposée mutante, pleine de bits, était censée accoucher de superbes portées jusqu'au troisième millénaire (annexe n° xx), et qu'elle n'en a rien fait;

Attendu que la loi de la jungle veut qu'un prédateur ne survive que s'il a à bouffer;

Attendu que, selon la même loi de la jungle, quand il n'y a pas les gènes, il n'y a pas de survie, et que des carnassiers, au jour d'aujourd'hui, c'est pas ce qui manque;

La Cour déclare: qu'on lui coupe la tête, et basta...

La Cour remarque par ailleurs que, en cette période de chômage, il est assez regrettable de devoir recourir aux services d'un bourreau intérimaire, et ce quelles que soient les qualités dudit intérimaire.



Aux armes, ex-Atari...

### HORROR TOWER (SATURN-IMPORT)

Y a pas de honte à copier, non môssieur... Mais copier, c'est comme le reste, ça s'apprend: ce clone du vénérable Dungeon Master donnerait des pulsions suicidaires à une ménagère sous Prozac. Sans doute pour compenser la mocheté des décors, l'omniprésence de gros pâtés de pixels et l'étrécissement de la fenêtre de jeu (pas seulement petite, franchement minuscule!), les concepteurs ont eu l'idée géniale de rajouter des séquences cinématiques un peu partout (y en a qui en ont, là-dedans...). Pas de bol, ce jeu qui n'aurait été que médiocre sans ces séquences devient carrément injouable. A chaque fois que vous vous déplacez, vous avez droit, par exemple, à un petit bonhomme qui se promène à l'arrière-plan, tranquille Mimile, pas pressé du tout, qui vous bouffe votre temps comme la mouche à merde la merde. Garanti inzappable, bien sûr. Certains sont devenus killer-juissomanes pour moins que ça.

### BURNING FEST (PLAYSTATION-IMPORT)

Depuis le temps que je m'en cogne, des comme ça, je ne sais plus quoi dire... Pour moi, la "chose" s'est produite en deux temps: les Jap's ont adoré une quelconque série télé (ils avaient adoré le manga, ils adoreront le film d'animation, et si le tout est exportable, on finira par manger des goodies), et la boîte qui a touché le jack-pot est prête à tout pour que les biftons continuent de tomber: ça donne un jeu vidéo, bien sûr. En l'occurrence, un baston-2D-pixélisé-assez-coloré-trois-quatre-coups-spéciaux-pas-trop-lents-quand-même-animation-nullôsse (en dé-com-po-sé)... Voyez ce que je veux dire? Le genre de produit qui a peu de chances de trouver un distributeur qui lui fasse passer la frontière officiellement, et c'est tant mieux. Reste une question: comment font les Nippons, pas plus cons que vous et moi, pour gober ça? Ah! mystérieux Orient... N(ouvelle) B(évue): L'ignoble et néanmoins bien informé Panda m'assure que, malgré les apparences, ce énième jeu de combat fadasse ne serait pas une vénales et pitoyable adaptation d'une série à succès. Le mystère s'épaissit là où le Soleil se Lève...



# LE MEILLEUR MAG MANGA ENFIN EN VENTE SUR TERRE !

**HORS SERIE**

LE PREMIER MAG' A LIRE DANS LES DEUX SENS !

# CONSOLES MANGA

**SANGLANT !**

LA SERIE TV STREET FIGHTER ENFIN EN VIDEO

Plus d'infos  
Macross Plus  
Lodoss War  
Saint-Seiya  
Memories  
Bastard  
Cobra  
Y's ...

**Exceptionnel !  
80 pages de Mangas  
en couleurs**

**TAKERU Vol. 2**  
BORN TO KILL

**AKIRA Vol. 14**  
planches inédites

HORS SÉRIE 2H JUIN 1996. 35 F. BELGIQUE : 245 FB. SUISSE : 9,8 FS. MAROC : 65 DH.

**VIOLENT**

**RICHE**

**ULTRA  
BRUTAL**

**PROTÉINÉ**

**JAMAIS  
VU !**

**BEAU**

**MAGIQUE**

**SILICONÉE !**

**MANGAVORES,  
TOUS A VOS KIOSQUES LE 31 MAI.**

**CONSOLES +**  
**RUBRIQUE COURRIER**  
92514 BOULOGNE CEDEX  
ou écris ton courrier sur le  
**3615 TCPLUS**

Que les choses soient claires entre nous: je suis un être humain! Même si ma rousse moustache cache un visage d'ange et mes vêtements un corps sculptural taillé dans le granite (comment ça, je fabule?), je ne possède comme vous que deux mains à sept doigts! Etonné? Je pensais pourtant vous l'avoir dit un jour... Je ne vous ferai pas l'affront de me décrire dans les plus intimes détails, il y a de jeunes et jolies filles parmi vous qui risqueraient d'être choquées, mais sachez que l'extra-terrestre de Roswell et moi, c'est un peu comme Jeanne Calmante et Pamela Anderson... Le jour et la nuit! Gare au premier d'entre vous qui dit que j'ai une moustache siliconée. Je lui présente ma hache et lui fais passer la nuit avec. Nom d'un nain, je vais vous apprendre à vous moquer! Quand vous serez calmé, vous pourrez passer à votre courrier. Allez, circulez, y'a nain à voir.

Bomboy, E.T. de Roswell, même combat!

## VOUS AIMEZ ZE KILLER? PAS LUI!

Le nombre de couvertures de Consoles+ sur lequel Ze Killer apparaît est impressionnant. Ze n'aime pas ça, c'est bien pour cela qu'il ne faut pas hésiter à nous en faire parvenir encore plus. Les meilleures couvertures

seront récompensées grassement chaque mois. A vos manettes... heu, pardon, à vos crayons.

## ALPA, PETITE BOURSE, GROSSE ENVIE

**Q** Alpa, dont je ne connais que le nom, aimerait savoir si le prix de la Playstation va baisser dans quelque temps. Il ne possède que 1 500 francs et rêve d'une Playstation. Il recherche aussi un jeu de formule 1 qui soit aussi réaliste que possible. En existe-t-il un sur Playstation? Si oui, lequel?



**R** Salut Alpa. Tu l'auras certainement remarqué, le prix de la Playstation a déjà baissé. Il est passé de 2 099 à 1 990 francs. Pour l'instant, Sony Computer Entertainment France ne nous a pas fait savoir s'il comptait réviser de nouveau le

prix de sa console. On peut, à mon avis, espérer une nouvelle baisse d'ici à la fin de l'année, pour la période de Noël. Au Japon, tout est différent: la Playstation et la Saturn sont au coude à coude, et quand l'un des constructeurs annonce une baisse de prix, l'autre s'aligne immédiatement sur son concurrent. Ainsi, la Playstation et la Saturn sont vendues environ 1 200 francs au Japon. Mais le prix des jeux ne varie pas. Il faut bien qu'ils se rattrapent quelque part... En ce qui concerne ta deuxième question, tu vas être ravi d'apprendre qu'il existe une simulation de F1 sur Playstation, Formula One World Championship, qui devrait normalement sortir à la fin de ce mois-ci. Edité par Psygnosis, il semble bel et bien incarner LA simulation de F1 sur Playstation. De plus, grâce à la licence officielle du championnat du monde de F1, tous les circuits sont présents (dix-sept), et sont retranscrits dans leurs moindres détails: virages, décors, chicanes... et même les championnats sur les talus! Le rêve.

## PUTÉ CONG, DROIT AU BUT!

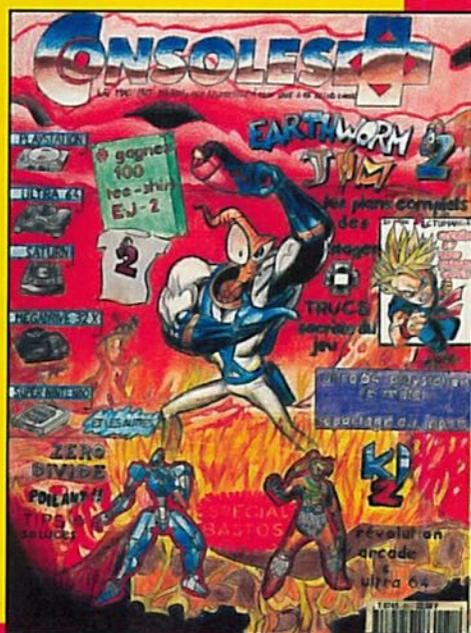
**Q** Stéphane Gasquy, entre la sieste, le Ricard et les matchs de l'Olympique de Marseille, trouve le temps de me poser quelques questions... par fax. Cela commence à devenir une mode de me faire parvenir vos questions par fax, mais c'est aussi ça, le progrès. Un jour, viendra le temps des questions par courrier électronique... Donc, Stéphane aimerait savoir si Sexy Parodius va un jour sortir officiellement sur Playstation et si Castlevania est également prévu.

# VOS MEILLEURES COUVES

## LE VAINQUEUR DU MOIS

Ce mois-ci, c'est Vincent Hommet (un mélange de Hamlet et de omelette) qui remporte le concours de la plus belle couverture du mois. Il a choisi le personnage du jeu Earthworm Jim ainsi que ceux des jeux Zero Divide et Killer Instinct 2. Réalisé aux crayons de couleurs, il offre un résultat très impressionnant: des dégradés parfaits et une impression de relief étonnante. Du bon boulot, Vincent. Tu gagnes ainsi un abonnement à Consoles+. A très bientôt.

Vincent Hommet



**R**

Salut Stéphane, alors heureux? Non seulement tu passes dans la rubrique la plus célèbre de Consoles+, mais ton équipe favorite de football va certainement monter sur le podium. Allez, hop, je t'offre un Ricard. Je ne sais pas encore si Sexy Parodius sortira officiellement en France. Il est vrai qu'un Parodius est déjà sorti dans l'Hexagone, mais j'avais été très déçu par ses adaptations sur Playstation et sur Saturn: ralentissements et autres défauts étaient courants. Je n'ai pas encore eu l'occasion de jouer avec Sexy Parodius, mais à mon avis, il n'apporte pas grand-chose de nouveau si ce n'est quelques décors et images sexy. Le jeu en vaut-il la chandelle? Je ne le pense pas. En ce qui concerne Castlevania, ce jeu est effectivement prévu sur Playstation. Je n'ai pas encore sa date de sortie, mais je crois savoir qu'à la fin de l'été, peut-être... Le jeu proprement dit devrait être une version relookée des Castlevania déjà sortis sur Megadrive, Super Nintendo et PC Engine. Quant à savoir s'il y aura des nouveautés, c'est encore trop tôt pour se prononcer.

## MISTER GUISON, PETIT-FILS DE MISTER BISON

**Q**

François Guison, un p'tit gars de Strasbourg, aimerait connaître la liste des premiers jeux à sortir sur Nintendo 64 lors de son lancement. Il veut aussi savoir si un jeu ressemblant à Virtua Cop sortira sur Playstation.

**R**

Salut François. Comme beaucoup de lecteurs de Consoles+, tu te poses plein de questions sur la Nintendo 64. Si Nintendo respecte ses délais, la console devrait être disponible à la fin du mois de juin au Japon. Trois jeux devraient l'accompagner: un jeu d'échecs, Pilot Wings 64 et Super Mario 64. Si le jeu d'échecs n'est pas attendu avec une grande impatience, Pilot Wings 64 et Super Mario 64 le sont bel et bien. A l'heure où je te réponds, seules quelques photos ont été publiées, et, crois-moi, les deux jeux ont l'air d'assurer un max! Des éditeurs tiers devraient également proposer des jeux lors de la sortie de la N64 au Japon. Mais là aussi, le secret est bien gardé. En ce qui concerne ta seconde question, un jeu à la Virtua Cop devrait effectivement débarquer en version officielle sur Playstation! Sorti au Japon il y a deux mois, le jeu s'appelait Horned Owl. La version européenne s'intitulera Gun Law et sera disponible au mois de juin. Il sera vendu sans pistolet au prix approximatif de 350 francs. Par ailleurs, Sony Computer Entertainment France ne pense pas commercialiser de gadget comme le pistolet en France. Mais on peut jouer avec les manettes.

## NAIGEON DANS LE BONHEUR

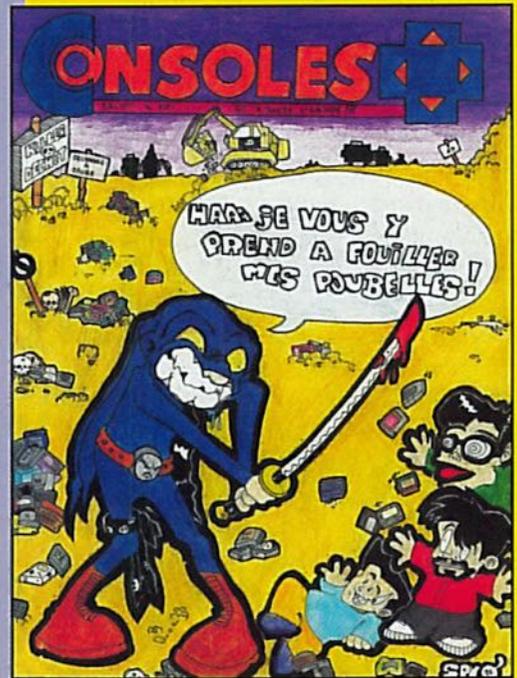
**Q**

François (encore?) Naigeon se pose une question qu'il me pose à son tour (vous suivez, là?). Il aimerait connaître la liste des

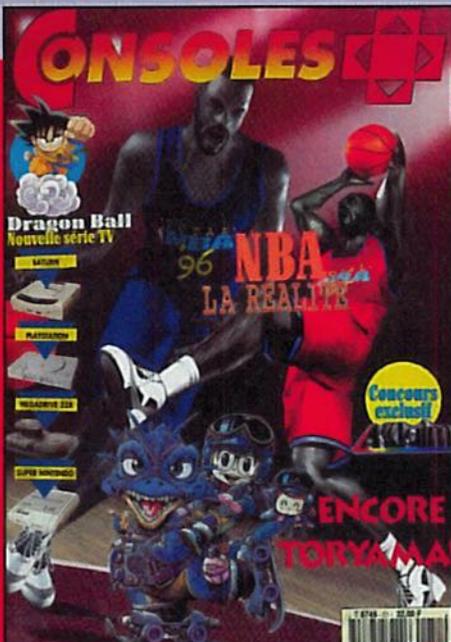
CONSOLES +  
RUBRIQUE COURRIER  
92514 BOULOGNE CEDEX  
ou écris ton courrier sur le  
3615 TCPLUS

## PRIX SPÉCIAL HUMOUR

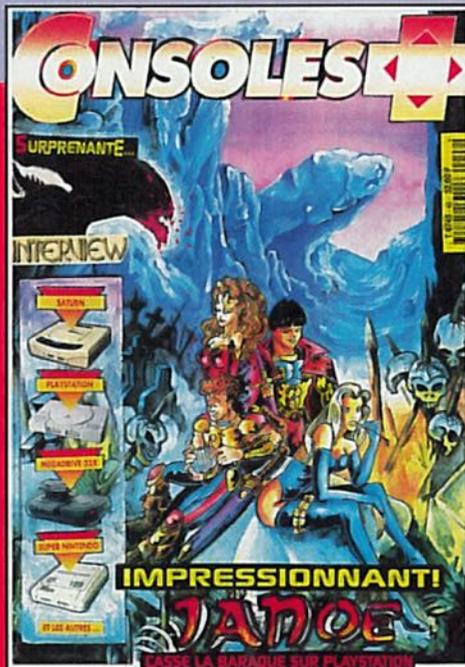
Chaque mois, nous décernons un prix spécial pour récompenser le travail d'un de nos lecteurs. Pour ce joli mois de juin, c'est Thierry Gournay qui remporte le prix spécial humour grâce à sa couverture vraiment amusante. Jugez par vous-même. Il remportera à cette occasion un Consoles+ dédicacé par toute l'équipe.



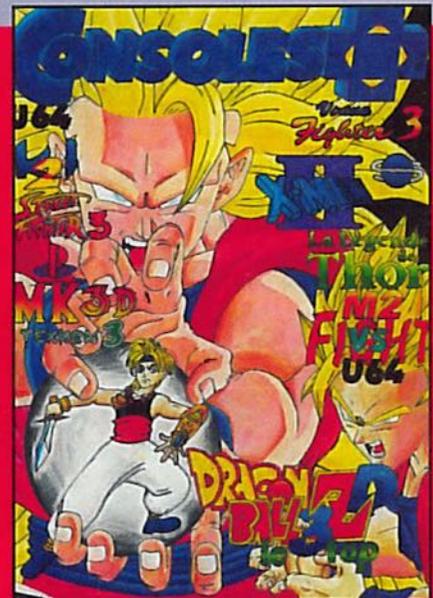
Thierry Gournay



Bastien PLOUVIER (Varages)



Josselin GRANGE (Marsanne)



Ulysse et Goliath (sic) DYEURE  
(Saint-Avaugourd-des-Landes)

**CONSOLES +  
RUBRIQUE COURRIER**  
92514 BOULOGNE CEDEX  
ou écris ton courrier sur le  
3615 TCPLUS

jeux Playstation contenus sur deux, voire trois CD. Seront-ils plus chers ou vendus au même prix que les jeux qui tiennent sur un seul CD? Il se demande aussi si la rumeur d'un jeu sur Playstation tiré de la trilogie cinématographique "Die Hard" (avec Bruce Willis) est fondée. Info ou intox?

**R** Salut François (j'ai l'impression de me répéter!). Après avoir longuement discuté avec les attachées de presse de la profession, je suis parvenu à coups de bouquet de fleurs, d'invitation aux Bains, de repas au Fouquet's et de champignons, à réunir les informations que tu me demandais. Prenons par exemple le cas d'Electronic Arts. Cette société distribue en France des jeux comme *Psychic Detective* et *Wing Commander III*. Comme tu le sais, ces deux jeux demandent beaucoup d'espace mémoire et sont contenus sur plusieurs CD. Le prix de ces deux jeux ne sera cependant pas supérieur à celui des autres jeux traditionnels. Il variera de 350 à 399 francs suivant l'endroit où tu achètes tes jeux. En ce qui concerne le jeu basé sur la trilogie "Die Hard", il ne s'agit pas d'intox. Le jeu est bel et bien en préparation dans les studios de la Fox. Pour ce que l'on en sait actuellement, le jeu sera divisé en trois parties distinctes, comme autant de films ("Piège de cristal", "58 Minutes pour vivre" et "Une journée en enfer"). Très proche du jeu *Fade to Black* dans son concept, *Die Hard Trilogy* ressemble davantage à un shoot'em up qu'à

un jeu d'aventure. Certains passages du jeu font parfois même penser à *Gun Law* (Horned Owl) ou à *Virtua Cop*. Il devrait sortir dans les mois à venir.

## LA DERNIÈRE EST LA BONNE!



Julien commençait à être un petit peu déprimé: voici la sixième lettre qu'il m'envoie et je ne lui ai toujours pas répondu.

Tu vois, tu as bien fait d'insister, ton vœu est exaucé. Julien voudrait savoir si une carte spéciale permettant de regarder des films sur Playstation est prévue. Il me demande également si dans le jeu d'aventure *Chronicles of the Sword*, les personnages parleront en français ou si ce sont les sous-titres qui seront en français.



Salut Julien. S'il est une chose que l'on apprend au fil des années en fréquentant les nains de ma génération, c'est qu'il faut s'armer de patience avant d'avoir une réponse aux questions que l'on me pose. Ta sixième lettre est donc la bonne. Je cède. Après m'être renseigné auprès de Sony Computer Entertainment France, on m'a confirmé qu'aucune carte de type MPEG n'était prévue pour l'instant. Mais rassure-toi, Sony Japon prépare activement pour la fin de l'année de nouvelles extensions pour la Playstation qui seront, paraît-il, étonnantes. Quant à *Chronicles of the Sword*, le jeu sera intégralement traduit en français: dialogues et textes. Pas de problème de compréhension. Voilà un jeu qui

va plaire à un grand nombre de personnes en France. Si tu veux en savoir un peu plus sur le scénario, les graphismes et l'intérêt du jeu, va donc jeter un œil dans les pages de test, tu trouveras réponse à toutes tes questions.

## DU CALME MOUSSAILLON!



Il est fou ou quoi, lui? Yann Frère est complètement à côté de ses baskets.

Il me demande si le prix de la Playstation va baisser aux environs de 1 000 francs et si *Tekken 3* et *Zero Divide 2* verront le jour bientôt.



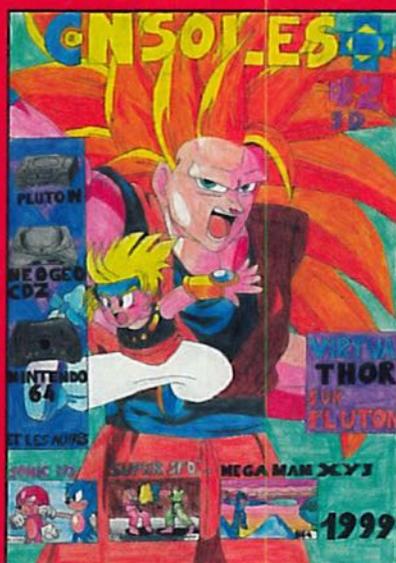
Salut Yann. Dis-moi, il faudrait que tu arrêtes de fumer la moquette du salon ou de renifler les chaussettes de ton grand-père, c'est très mauvais pour ta santé. La Playstation est actuellement vendue 1 990 francs. Il est donc impossible de la trouver à 1 000 francs avant quelques années. Mais si tu as la chance d'aller au Japon, tu la trouveras là-bas pour 1 200 francs environ. C'est un prix très compétitif, mais qui n'est pas près d'être pratiqué en France! Quant à *Tekken 3*, il va falloir attendre un petit peu. *Tekken 2* vient à peine de sortir au Japon sur Playstation, alors laisse-lui le temps de souffler un peu. Pour l'instant, nulle information ne circule quant à la sortie en arcade d'un *Tekken 3*, et à plus forte raison sur Playstation. Mais attention, la guerre de l'arcade entre Sega et Namco fait rage, et la sortie prochaine de *Virtua Fighter 3* en arcade risque de pousser



Stéphane LIM (Saint-Etienne)



Elodie CHAUBARD (Lannemezan)



Mateo BARAHOVA (Bures-sur-Yvette)



Yohann GUENGARD (Concarneau)

ser rapidement Namco à développer un Tekken 3. Quoi qu'il en soit, il va encore falloir attendre. Zero Divide 2 est annoncé au Japon pour cet été. De nouveaux combattants font leur apparition, et évolueront sur des décors plus riches qui bénéficieront même d'animations diverses.

## DÉLICIEUSE ANGÉLIQUE

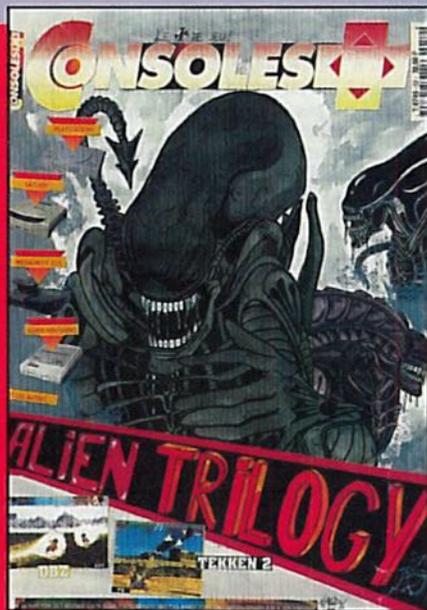


Non seulement une lectrice m'écrit, ce qui est rare, mais en plus elle m'appelle Bomboytonet! Je rêve ou quoi?

Angélique me dit qu'un revendeur lui a déconseillé X-Men sur Playstation. D'après ce revendeur, le jeu est mal réalisé et bien trop difficile pour une fille. Il a osé dire ça?



Bonjour douce Angélique. Cela m'a fait vraiment plaisir de recevoir de tes nouvelles. Je ne te connais pas encore très bien, mais je suis certain que l'on va s'entendre parfaitement. Viens donc à la rédaction et je te montrerai ma grosse... hache. Il faudrait aussi que tu me donnes l'adresse de la personne qui t'a raconté autant de bêtises sur X-Men sur Playstation. Comment veux-tu qu'il te dise que ce jeu est mauvais alors qu'il n'est toujours pas sorti dans le commerce? A moins d'être magicien ou un ami de Pradel, je ne vois pas comment il peut porter un tel jugement. Dire qu'un jeu est trop difficile pour une fille est déjà assez révoltant, mais affirmer que X-Men sur Playstation (qui, je te le répète, n'est pas encore en vente) est mal réalisé,



Frédéric HAGEN (Narbonne)

c'est n'importe quoi! Va le voir et flanque-lui un coup de hache dans les tibias de ma part. Bisous.

## LES KLOUGS DE MONSIEUR PISKIEWICZ



Olivier Piskiewicz (ne me demandez pas d'écrire son nom une deuxième fois), aimerait savoir si un jeu comme Duke Nukem 3D (un jeu à la Doom sorti sur PC) sera converti sur Playstation.



Salut Piez... Piets... Podzol... ah, zut! salut Olivier. A mon avis, je suis certain qu'à l'école tes amis t'appellent Oliv' plutôt que Piektochok... Pizcy... bon, passons. Je me suis renseigné sur Duke Nukem 3D. Au moment où tu liras ces lignes, ce jeu devrait être disponible sur PC CD-Rom. Il est aussi prévu sur Playstation, mais pas avant six mois ou un an. On dit même qu'il pourrait arriver dans un an et demi. Du côté de chez US Gold (le distributeur du jeu sur PC en France), on croise les doigts pour que le jeu soit disponible à Noël prochain, sans trop y croire. Une version Macintosh est aussi annoncée pour la même période.

## "ON VEUT DES MECS À POILS!"



Que je vous rassure tout de suite, ce n'est pas moi qui le demande, mais bel et bien la jeune et ravissante Miriam.

Blonde, yeux bleus, 1,70 mètre, 55 kilos... le reste ne peut vous être divulgué, secret professionnel oblige. Faut pas charrier non plus, hein! Miriam me demande pourquoi,

CONSOLES +  
RUBRIQUE COURRIER  
92514 BOULOGNE CEDEX  
ou écris ton courrier sur le  
3615 TCPLUS

dans les mangas, le héros n'est presque jamais une fille. Et quand c'est le cas, pourquoi est-elle toujours à moitié nue? Pourquoi pas des mecs? Enfin, la jolie Miriam me demande si un jeu comme Megaman verra le jour sur Nintendo 64.



Bonjour Miriam. Mais dis-moi, tu as des mensurations de rêve! Quand est-ce que tu viens à la rédaction, je te montrerai ma collection d'images de Trolls. Je ne sais pas grand-chose sur les mangas. Je m'intéresse plutôt aux bandes dessinées européennes. Ce que je peux te dire, c'est que les Japonais sont un peu bizarres (en toute amitié, hein, les gars, ne venez pas me casser la tête à la sortie du boulot). Ils adulent tout ce qui a trait à la féminité: petites culottes en dentelle, soutien-gorge, bouts de cuisses, de fesses, de seins (énormes en général)... Les hommes ressentent là-bas une grande frustration vis à vis du sexe, qui explose alors dans le manga. Tout ce que les Japonais ont toujours rêvé de faire ou de voir chez une femme, ils le retranscrivent dans les mangas. Voilà pourquoi il y a plus de jeunes femmes nues dans les mangas que d'hommes. Mais le Panda me dit qu'il existe aussi au Japon des mangas pour homosexuels, où l'on voit beaucoup de garçons nus. Hélas pour toi, je doute que tu puisses en trouver en France. Sous le manteau peut-être... mais attention, on ne sait jamais ce qui peut se cacher sous un imperméable! Quant à Megaman, il se pourrait qu'une version Nintendo 64 voie le jour. On connaît l'amour de Capcom pour Nintendo. Wait and see, comme dirait l'autre...

COURRIER... COURRIER... COURRIER... COURRIER... COURRIER...



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  
Christophe Kagotani (Kagotani San), correspondant permanent au Japon, Lionel Barillon, Odile Boetschi, Véronique Boissarie, Bomby, Elvira, Fifi, François Garnier, Ivan Gaucher, Manu, le Panda, Maxime Roue, Switch, Philippe Karakasyan, Gia To, Tomkat, Ze Killer.

**Chefs de publicité**  
Stéphane Bonnard (16 31)  
Karine Le Brozec (16 32)  
**Maquette Publicité**  
Dominique Chagnaud  
Bureau de Lyon  
Catherine Laurent tél. 78 62 65 10

**Marketing**  
Anne-Sophie Bouvattier (41 86 16 45; Fax : 46 62 25 81)  
**Fabrication**  
Isabelle Delanoy (17 90)  
**Service abonnements**  
Tél. : (1) 64 81 20 23  
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)  
Directeur d'édition  
Vincent Cousin (16 05)  
Responsable administratif et financier  
Christel Marjotte Beyerlihan (16 03)  
Directeur commercial  
Lara Wytochinsky (16 24)

Consoles+ est un mensuel édité par EM-Images SA. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris.  
Principal actionnaire : EMAP France.  
**P-DG et directeur de la publication**  
Christopher Llewellyn  
n° commission paritaire : 73201  
Dépôt légal : mai 1996  
Photocomposition, montage : Euronumérique  
Photogravure : EPS, PDDL  
Couverture : EPS  
Imprimeries : Fecomme, Claye-Souilly, 77000, Imaey, Laval, 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 interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

## VENTES

### SEGA

Vds jx Saturn : Mystaria : 250 F. VF. Remix + CD Portrait, px : 150 F. Sébastien NIKITIN, 5 bis, allée Marie-Louise, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.53.59.

Vds MS 2 + 3 man. + 5 jx + écran d'ordinateur, px : 400 F. Cyril GODARD, 20, rue de l'Aubisque, 54280 Seichamps. Tél. : 83.20.31.38.

Vds Saturn Jap. + 3 pads + adapt. + 4 jx + revues, px : 3 500 F. Patrice CASTILLO, 36, av. J.-B. Champeval, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.98.57.23.

Vds jx SN : Donkey Kong 2 : 279 F. F1 : 149 F. YS3 : 159 F. DRKKEN : 159 F. Gaël LENORMAND, 5, rue du Dauphiné, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.19.97.

Vds Saturn FRA + 9 jx, px : 3 200 F. Laurent STEPHAN, 17, av. Edmond, 94430 Chennevières. Tél. : (16-1) 45.76.93.87.

Vds Saturn FRA + 2 jx (Daytona + Sim-City 2 000, px : 2 000 F. Vincent BENOIST, 77, av. Jean-Jaurès, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 60.63.67.54.

Vds NHL All-Star Hockey, px : 250 F sur Saturn. VF. Philippe LOUMAGNE, 40, impasse Augustin Feraud, 13270 Fos-sur-Mer. Tél. : 42.05.35.18.

Vds Saturn + 2 M + Sega Ralix + Daytona, px : 2 200 F ou contre PSX. Patrice BENEATEAU. Tél. : 51.29.09.59.

Vds Saturn + 2 pads + X-Men + Hyst + VFII + S. Rally + adapt. jap. px : 3 500 F. Laurent BODIER, 1, rue Hector Berlioz, 01100 Yonnax. Tél. : 74.73.78.05.

Vds Saturn + 2 man. + daytona + Sega Rally + Virtuo Cop. Christophe CHOLLET, 6, rue Louise Michel, 69700 Givors. Tél. : 72.49.93.42.

Vds jx Saturn VF, px : 200 F max. Olivier GEORGES, 27, route de Niménil, 88600 Grandvilliers. Tél. : 29.65.81.63.

Vds Saturn + 2 pads + 5 jx, px : 3 000 F. Patrick CAROUGE, 43, rue Beaubourg, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.78.37.72.

### MEGADRIVE

Vds MD + jx (Tbe), G Boy complète + jx + Super G. Boy. DOMINIQUE. Tél. : (16-1) 49.95.97.76 (de 9 h à 17 h).

Vds MD + 6 jx + MS conv. + 3 man., px : 850 F ou vite sep. Benjamin PERRIN, 222, route des Vières, 38250 Villard-de-Lans. Tél. : 76.95.96.18.

Vds jx MD : Virt. Racing, NBA Jam, Street Fighter 2 dès 90 F. Eric BLOCUS, Cité de Keropert, bdt. E, appt. 9, av. des Cités Unies, 56300 Pontivy. Tél. : 97.27.85.06.

Vds MD + 3 jx + Mega CD + 1 jeu, px : 800 F. Nicolas CALES, 3, rue du Languedoc, 81100 Castres. Tél. : 63.35.45.75.

Vds MD 2 + 14 jx, 3 adapt. et 3 man., px : 2 700 F. Olivier CARNOY, 3, rue des Jardins, 59270 Menteren. Tél. : 28.41.23.16.

Vds MD + 14 jx (NBA Jam, Dragon, Fila 95) px : 800 F. Alan RIOU, 11, rés. « Les Bizeaux », 50440 Saint-Germain-des-Vaux. Tél. : 33.52.41.20.

Vds MD2 + MC, 2 man. (1 turbo) + 11 jx (7 CD). Mickaël CUNIN, 9, rue du Bout Desus, 88700 Saint-Barbe. Tél. : 29.65.29.31.

Vds MD + man. + 5 jx : Mortal 3, px : 100 F. Stéphane SAVOHA, 7, rue François Vergnais, 69250 Neuville-sur-Saône. Tél. : 78.91.78.45.

Vds MD 2 + 3 man. + 11 jx (Fifa, Sonic, SF2...), px : 1 400 F tbe. Jérôme DRY, 7, rue de Toul, 54170 Germigny. Tél. : 83.52.78.42.

Vds 6 jx (Cool-Spot-Dragon), px : 400 F. Thomas PRIVAT, 6, av. du Thil, 33870 Vayres. Tél. : 57.74.76.17 (ap. 18 h).

Vds MD 4 pads + 12 jx (MK 3, E. Jim 1 et 2...), px : 2 000 F. Govinda LHARDY, 8, rue des Clairistes, 13005 Marseille. Tél. : 91.94.55.61.

Vds MD + 2 man. + converteur MSH, 8 jx + pist. 6 jx, px : 1 500 F. Tony WILLEMIN, 6, rue des Piffeaux, 70400 Héricourt. Tél. : 84.46.01.97.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (SF2, Sampras, Samourai), tbe, px : 2 000 F à déb. Vanessa LAMBERT, 4, route de Hesgrigny, 10170 Méry-sur-Seine. Tél. : 25.21.25.58.

## DIVERS

Vds jx PSX (VF) Zero Divide, px : 200 F. Samuel CARPENTIER, 61, rue René Fourchet, 59245 Recquignies. Tél. : 27.68.90.89.

Vds PSX + 3 jx + 2 man. + 2 CD démo, ss gar., px : 3 000 F. Valéry BOURGOUIN, 34, rue du Poirier, 45000 Orléans. Tél. : 38.68.19.13.

Vds PSX Jap. + 2 pad + MC + 3 jx (DBZ, Street Zero, Ridge, R-D), px : 2 500 F. Christophe MARRIGNOL, 6, place du Monstier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 49.11.13.76.

Vds Donkey Kong Country, Mario al Stars + jx PS et Saturn. Marcel DELPIERRE, 1615, route de Berck, 62180 Rang-du-Fliers. Tél. : 21.84.29.12.

Vds ou éch. jx PSX de 200 F à 300 F. Cyril CABANNES, 15, boulevard Henri IV, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.72.13.96.

Vds jx PSX, Loaded px : 250 F ou éch. ctre Ridey, Racer, Rev. Jonathan COISNON, 1, rue Lyautey, 57290 Seremange. Tél. : 82.58.85.09.

Vds GG + AD Secteur + 6 jx, px : 500 F. Mickael KELLER, Rés. Les Buissons, 1 La Méprise, 91800 Boussy-Saint-Antoine. Tél. : (16-1) 69.00.50.55.

Vds PSX + 2 pad. + 6 jx + Memory Card, px : 3 000 F. Fabrice WAGNER, 23, rue des Vosges, 57410 Gros-Réderching. Tél. : 87.09.86.75.

Vds Game Gear + 6 jx + loupe, tbe, px : 800 F. Xavier MARSOUIN, Plan du Moulin Chemin de Liescourne, 06480 La Colle-sur-Loup. Tél. : 93.32.78.66.

Vds jx PSX : Disc world et Rayman à 200 F pce tbe. Franck PELLETIER, 5, rue Ernest-Renan, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.23.86.

## ACHATS

## DIVERS

Ach. PSX + 1 ou 2 pads avec ou sans jx à bon prix. Benoît BONNEFOY, 3, allée Bulfon, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.93.78.18.

Ach. jx NEC (cartes) : Gunhed, Aeroblast, 100 F à 150 F. Jean-Paul DAMAS, 13, rue du Maréchal Koenig, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.67.21.49.

## ÉCHANGES

Éch. jx Playstation et sat. vds jx Sat. et PSX. Stéphane BORDES, 44, chemin des Ambonets, 06610 La Gauda.

Éch. sur PSX Ray man (VF) tbe et MK3 (VF) ctre. T. Park ou Alien. Jean-Sébastien MDNIN, 5, sentier de l'Espérance, 94520 Mandres-les-Roses. Tél. : (16-1) 45.98.87.24.

## Bon pour une annonce gratuite\*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex

## Consoles + n° 55

### RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS  
 VENTES  
 ÉCHANGES  
 CLUBS

NOM : \_\_\_\_\_  
PRÉNOM : \_\_\_\_\_  
ADRESSE : \_\_\_\_\_  
TÉL. : \_\_\_\_\_

### MACHINES :

- PC Engine  
 Super Nintendo  
 Megadrive  
 Sega  
 NES  
 Game Boy  
 Lynx  
 Divers

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.



# SERVICES+

LES BONS PLANS DE MANGANA ET SES NYAMEN S.D.



BIG RESPECT A MR TOMCAT POUR LES ILLUSTRATIONS

## → ERRATUM DE L'ERRATUM!

Eh Mangana, arrête de boire du Cacolac et mets-toi au Killer juice! **Score Games existe toujours!!!** D'ailleurs la preuve en est avec l'ouverture de deux nouveaux magasins: un à Créteil Village dans la rue piétonne (Tel: 49 81 93 93) et l'autre dans le Centre Commercial de Chelles II. Ce dernier magasin célèbre à la fois l'arrivée de Score Games dans le 77 et sa première implantation dans un Centre Commercial. **Score Games n'a pas fini de nous surprendre: Désolé de l'erreur et longue vie!**

## → GENIAL GAMES

### A TOUS LES PASSIONNÉS...

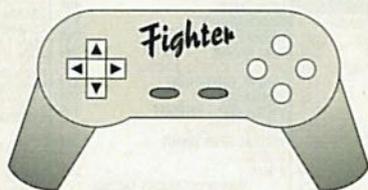
Enfin, je n'y croyais plus!!! Enfin quelqu'un qui pense à moi! Et je ne suis certainement pas la seule dans mon cas: C'est vrai quoi, on n'est pas tous d' Rothschild en puissance! Je cracherais pas sur une 32 bits mais bon j'ai beau gratter des grilles de Millionnaire, c'est pas demain que je changerai de console!!! Ceci dit, tant pis pour les 32 bits, moi j'aime bien ma NES, elle est cool et je m'éclate encore dessus, j'ai pas peur de le dire! En plus, quand on pense aux centaines de jeux sortis sur les consoles 8 bits, on se dit qu'on aura du choix d'occaz jusqu'à l'an 2 000, et pour pas cher! Ce sera bientôt pareil sur 16 bits d'ailleurs. Le problème était jusqu'à maintenant de trouver la caverne d'Ali baba consacrée aux anciennes consoles... C'est enfin chose faite avec l'arrivée des magasins Genial Games qui se consacrent aux passionnés des 8 bits avec un vaste choix de jeux NES et Master System mais aussi des jeux 16 bits et 32. Genial Games ouvre en plus sa vente par correspondance pour tous les passionnés qui se croyaient oubliés: VPC 35 78 63 26. Genial Games- Place du Calvaire, 76 500 Elbeuf- Tel: 35 78 63 26 Genial Games- 23 rue de l'Etang, 76 170 Lillebonne- Tel: 35 38 84 51

## → FIGHTER

### A PLUSIEURS, ON EST PLUS FORT!

Fort du succès de son magasin de jeux vidéo dans le Rhone-Alpes, Gilles Rongeat rêve de voir la famille des «Fighter» s'étendre sur toute la France! Cet homme, joueur et valeureux, est prêt à mettre son savoir-faire à la disposition de tous les combattants souhaitant ouvrir leur propre magasin de jeux vidéo! A condition qu'il porte le nom de «Fighter» bien sûr: A plusieurs, on est plus fort! Tel est le message de sa quête et pour prouver son savoir-faire, Gilles vous explique derechef **combien un jeu d'occaz se vend dans les magasins Fighter** et son mode de calcul. **SNIN et MD: 70% du prix neuf s'il est sorti depuis moins de 2 mois ou s'il s'agit d'un hit. Ensuite, il perd 10% tous les 2 mois. Pour les CD (PSX et Saturn): 70% du prix neuf s'il est sorti depuis moins de 2 semaines ou pour un hit. 10% de baisse tous les 15 jours. Les jeux sans boîte et notice valent 30 à 60% de moins. Un jeu importé perd 50% dès la sortie du jeu français. Dès qu'une nouvelle version d'un même jeu sort, la précédente ne vaut plus rien ou presque (50F). Pour plus d'infos sur les dates de sortie ou les hits, appelez le 74 73 44 17**

## Ouvrez votre boutique de jeux vidéo...



Avec seulement 50.000 F, tout compris, et sans emprunt bancaire : *magasin (caution et 1er loyer), aménagement, stock, publicité, formation, assistance, présence à l'ouverture... TOUT !*

Vous pouvez même commencer avec seulement la moitié (25.000 F), si la banque peut faire le reste.

Et vous n'aurez ni droit d'entrée, ni royalties à payer. Au contraire, nous vous offrons des tarifs préférentiels (achats groupés).

Vous pouvez aussi bénéficier, si vous le souhaitez, d'infos pour développer votre affaire, de participations aux actions publicitaires nationales, et de nombreux avantages.

Dans tous les cas, vous êtes totalement indépendant. Libre d'acheter où vous voulez, et faire ce qui vous plaît, sans aucune obligation, sauf d'être à l'enseigne **Fighter**, pour profiter des retombées publicitaires.

Alors n'hésitez pas, retournez le bon ci-dessous à :

**Fighter** - 3 rue Sonthonax, 01100 OYONNAX - Tel. 74 73 44 17 - Fax 74 73 82 07

### OUI :

- je veux ouvrir une boutique et je dispose de  50.000 F  25.000 F
- j'ai déjà une boutique et je peux passer à l'enseigne Fighter si vos conditions sont intéressantes, merci de me faire parvenir une info.
- je suis juste un "consommateur" et j'aimerais recevoir votre catalogue

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

CP : ..... Ville : .....

CEGR A1 - RC 382 668 994

## N • O • U • V • E • A • U GENIAL GAMES

OUVERTURE 24 AVRIL 1996

Place du Calvaire  
76500 ELBEUF

23 rue de l'Etang  
76170 LILLEBONNE

☎ 35.78.63.26

☎ 35.38.84.51

**ACHAT • VENTE : ÉCHANGE • VPC**  
Tous jeux vidéo : accessoires, dépannage

NEO-GEO CD

PLAYSTATION

SATURN

JAGUAR  
NEO GEO  
3 DO  
SEGA  
MEGA CD 2  
32 X  
SUPER NINTENDO  
PC-CD ROM  
PING-BALL  
GAME BOY  
MEGA DRIVE  
NINTENDO  
GAME GEAR  
CDI

CONSOLES TOUTES ORIGINES  
JAP - EURO - AMERICAINE  
NEUF ET OCCASION  
de 30% à 80% Moins Cher

ARTICLES DRAGON BALL Z  
GOODIES ET JAPANISATION III









# SAMOURAI

Collection **SAMOURAI** EDITIONS

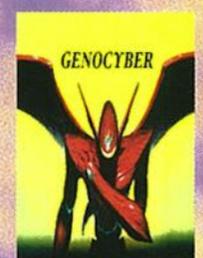
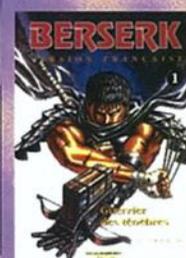
Tenir hors de portée des parents



AD POLICE METAL HUNTERS D Vol. 1



YAMPIRE MUYU VOL. 1 & 2



TENCHI MUYO! BERSERK GENOCYBER



KAORI PARADISE



EXODUS CREATORS

Le manga 69 francs



Collection

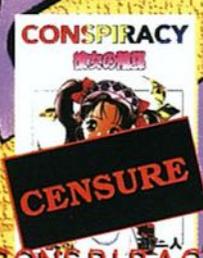
Tenir hors de portée des enfants



OGENKI CLINIC Vol. 1



CAMMY X



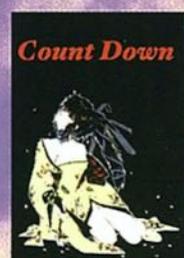
CONSPIRACY



DARK WIRBEL



AN ANGEL



Count Down



OGENKI CLINIC Vol. 2

Tapis de souris - Collection été 1996



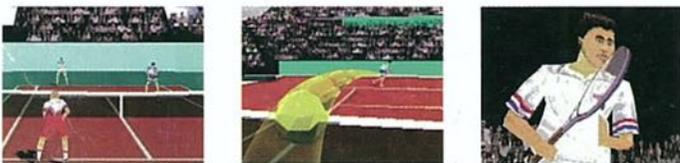
49 francs le tapis

V.P.C. 53 21 01 54



# C'est Réel

Il revient pour vous donner votre plus grande leçon de Tennis. Protéger votre écran car son retour est 32 fois plus puissant.



"Une excellente simulation probablement la meilleure de la catégorie"

JOYPAD

Sortie le 24 Juin



## SAMPTRAS EXTREME TENNIS™

